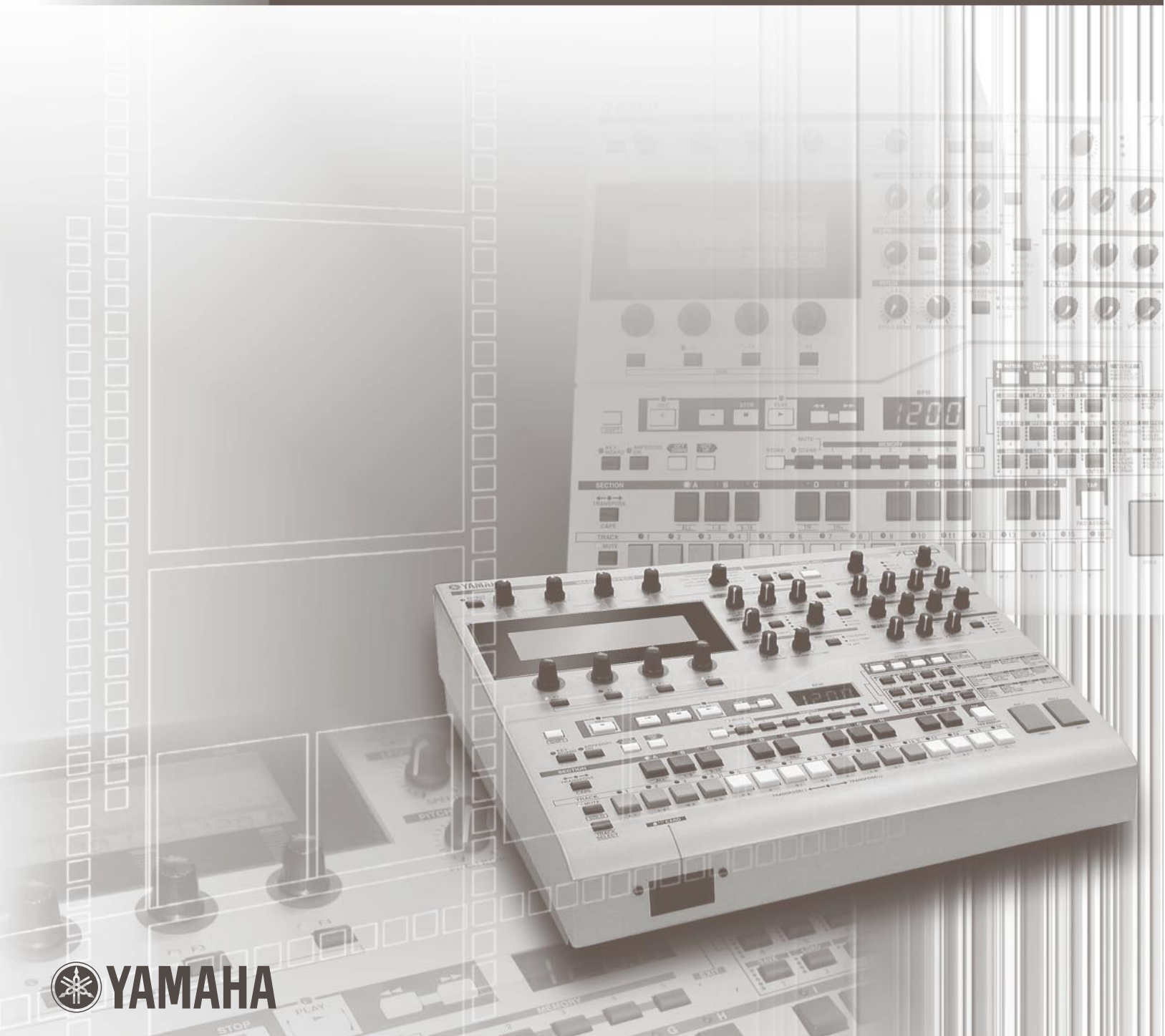
取扱説明書

MUSIC PRODUCTION STUDIO

RS7000



YAMAHA

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

⚠ 警告 この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。

⚠ 注意 この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

■ 本体の内部に表示されている注意マークについて

本体の内部には、次の注意マークが付いています。

これは、以下の内容の注意を喚起するものです。
「感電防止のため、カバーを外さないでください。この内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。」

⚠ 警告

電源 / 電源コード

必ず実行

電源は必ず交流 100V を使用する。
エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。

必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。

必ず実行

電源コード / プラグは、必ず付属のものを使用する。
他の電源コード / プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。

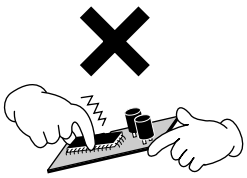
禁止

電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止

禁止

この製品の内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意

禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。
感電や火災、または故障の原因になります。

禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意

禁止

本体の上にろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら

必ず実行

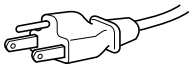
電源コード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なにおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。
感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源コード

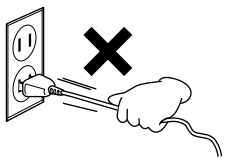
必ず実行

アースプラグを確実に取り付ける。
感電のおそれがあります。（アースプラグの取り付け方については 22 ページをご参照ください。）



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。

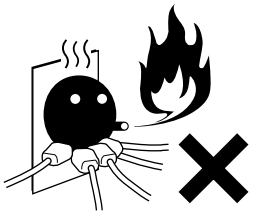


長時間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。

必ず実行

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。

禁止



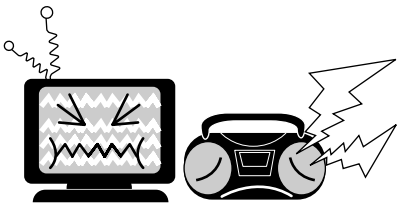
設置

直射日光のあたる場所 (日中の車内など) やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。

禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。

禁止



不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止

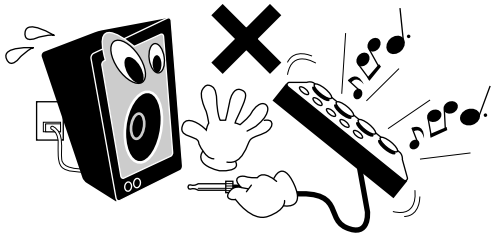
本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。

必ず実行

接続

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷の原因になることがあります。

必ず実行



手入れ

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。

禁止

使用時の注意

本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。

ご注意ください

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない 。
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。

禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。

禁止

本体の上にのったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。

禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。

禁止

バックアップバッテリー

この製品はバックアップバッテリー (リチウム電池) が内蔵されていますので、電源プラグがコンセントから外されても、システムセットアップデータ（ユーティリティモード [P255] の設定等）は保持されます。ただし、バックアップバッテリーが消耗するとシステムセットアップデータは消えてしまいます。バックアップバッテリーが消耗してくるとディスプレイに“ Backup Battery Low ”が表示されます。その場合は、すぐにデータをメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクに保存 (P114、P166、P204) し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をご依頼ください。

データ保存

作成したデータの保存とバックアップ

作成した音色やシーケンスのデータは電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクなどの外部メディアに保存 (P114、P166、P204) してください。

システムセットアップデータ（ユーティリティモード [P255] の設定等）は電源を切ってもバックアップバッテリーが消耗しない限り保持されますが、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、メモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクに保存 (P114、P166、P204) してください。

メモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクのバックアップ

保存したメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のメモリーカード（スマートメディア）/SCSI ディスクにバックアップとして保存されることをおすすめします。

不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

オプション機器取り付け作業上のご注意

- **オプションのボードやメモリー SIMM の取り付け方についてのお問い合わせは、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。**
- **取り付け作業は、必ず RS7000 本体および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。そして、RS7000 本体の電源コードのプラグをコンセントから抜き取り、さらに、RS7000 本体と周辺機器を接続しているケーブルを抜き取ってから行なってください。**
- **RS7000 本体やオプションのボード、メモリー SIMM の金具で手を切らないように、厚手の手袋を着用して作業を行なってください。**
- **衣類や身体の静電気を除去してから作業をはじめてください。**
- **端子や基板表面の部品には触れないよう注意深く作業を進めてください。**
- **静電気などによるオプションのボードやメモリー SIMM の電子回路の破壊を防ぐため、各機器を取り扱う際は IC のリードなどの電子部品には極力触れないように注意してください。**
- **ネジ類を本体内部に落とさないように注意してください。落としたネジを内部に放置したまま電源を入れると、正常に動作しなくなったり、故障したりする場合があります。落としたネジが回収できない場合はヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。**
- **メモリー SIMM の故障については、メモリー SIMM ご購入の販売店にご相談ください。**

ごあいさつ

このたびはヤマハ RS7000 をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

RS7000 は、高品位な AWM2 音源と最新のパターンとサウンドを豊富に内蔵したシーケンサーに、MTR 感覚で使えるサンプラーを組み合わせた、音楽を編集 (リミックス)、制作 (プロダクション) するためのまったく新しい機器です。
リアルタイムにパターンを入れ替えたり、任意のトラックをオン / オフするためのパッドやグルーブ感やサウンドをリアルタイムに操作できる多数のアサイナブルノブをはじめ、音楽の素材を直感的に作成、編集できる多くの機能を装備しており、リミックスやアレンジ、ダンスミュージックをはじめとする音楽の制作など、幅広い用途でお使いいただけます。

RS7000 の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

音楽を楽しむエチケット

これは日本電子工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

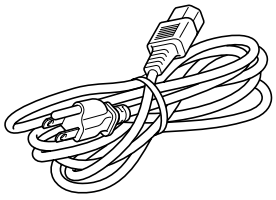
●ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないように適度な音量でお楽しみください。

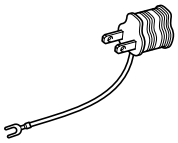
・「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
・本書に記載されている会社名および商品名は、各社の登録商標および商標です。
・市販の音楽 / サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することが禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いいたします。

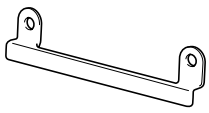
付属品リスト

箱には、次のような付属品が同梱されていますのでご確認ください。

- **CD-ROM × 1 枚**
- **メモリーカード× 1 枚**
- **取扱説明書 (本書) × 1 冊**
- **保証書× 1 枚**
- **ご愛用者カード× 1 枚**
- **「付属のメモリーカードと CD-ROM について」(別冊).....1 冊**
- **電源コード× 1 本**
- **変換プラグ (3 ピン→ 2 ピン) × 1 個**
- **メモリーカード盗難防止金具**







※ メモリーカードやCD-ROM の内容と使用方法につきましては、別冊の「付属のメモリーカードと CD-ROMについて」をご参照ください。

RS7000 の特長

●強力なシーケンサー機能

プロスペックの強力なシーケンサーを搭載。パターン上でフレーズをパッチングしてリズムやバッキングの素材を多数作り、それらの素材をパターンチェーン上で組み合わせて楽曲の骨格を作成するといった、非常に機能的な音楽制作環境を実現しています。また、ノートデータをピッチベンドに置き替えるグライド、スネアのロールを作成するクリエートロール、ドラムの演奏をインストごとに別トラックに分けるディバイドドラムトラックなどの強力なジョブコマンドや、ドラムパートの入力に最適なグリッドステップレコーディングなどの機能を搭載しています。

●あらゆるジャンルの音楽制作に適した最新の音色を内蔵

最新のトレンドにマッチした 1054 種類の音色と 63 種類のドラムキットを内蔵。RS7000 オリジナルの最新サンプリング波形を多数内蔵し、あらゆるジャンルの音楽に適したハイクオリティな音色を実現しました。

●最先端のフレーズを豊富に内蔵

最先端で高品位なプリセットフレーズを 5980 種類も内蔵。パターン上でプリセットフレーズを組みあわせれば、膨大なバリエーションのバッキングパターンを簡単に作り出すことができます。

●アルペジオ機能を装備

5 種類のタイプを持つアルペジオ機能を搭載。特にダンス系やテクノ系の音楽には効果的です。アルペジオによるフレーズをシーケンサーに録音したり、外部へ MIDI 出力することも可能です。

●シーケンサーと一体になったサンプリング機能

サンプリング機能はシーケンサーと一体になったまったく新しいもの。サンプリングと同時に再生用のノートデータをトラック上に作成するため、まるで MTR に録音しているかのような感覚でサンプリングを利用できます。また、スライス＋シーケンスデータという状態でサンプリングすると、サンプリングしたフレーズに対してクオンタイズをかけたり、ゲートタイムを変更したり、グルーブを替えたりなど、まるで MIDI データのように加工することが可能になります。

●リアルタイムループリミックスとプレイエフェクトで、演奏をリアルタイムで変更

演奏データを分割して、その一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまうリアルタイムループリミックス機能を搭載。あるパターンから幾つものバリエーションを瞬時に作成できます。
また、タイミングやベロシティ、ゲートタイムなどをリアルタイムで変更するプレイエフェクト機能を搭載。シーケンスデータは非破壊なので、気に入るまで何度でもやり直せます。

●アナログシンセ感覚でエディット可能

フィルター、EG、LFO など、アナログシンセサイザー感覚のエディットが可能です。充実したエディットパラメーターによりボイスエディットの自由度が広く、分厚くバリエーション豊かなボイスが作成可能です。

● 2 個のベロシティパッドを装備

感圧センサーを備えたベロシティパッドを 2 個搭載。任意のサンプルを割り当てるなど、自由に活用できます。

●最終出力を調整するマスター EQ とマスターエフェクトを搭載

4 バンドのパラメトリックイコライザーと 8 種類のエフェクターを装備。ステレオアウトからの最終出力に対して効果をかけることで、オーディオ出力のクオリティを大幅にアップできます。

●大型画面とファンクションボタン、ダイアル 1 ～ 4 によるイージーオペレーション

64 × 240 ドットのフルグラフィックスタイプの大型液晶ディスプレイとファンクションボタン、ダイアル 1 ～ 4 を搭載したことにより、多くの情報を確認しながら効率的に操作ができます。

● SMF を切り分けてフレーズを作成できるスプリット機能

既存の SMF データから次々とパターンを切り分けられるスプリット機能を搭載。リミックスのための素材を手軽に準備することができます。

●リアルタイム中心に考えられた操作性

あるパートの音を消すミュートや、再生中のパターンを転調させるトランスポーズ、セクションやトラックの変更など、いずれもキーボードモードボタンとキーボードパッドの組み合わせで操作可能。感覚的な楽曲制作と、ライブパフォーマンスの向上を実現しました。

●高い拡張性

SCSI インターフェースを標準で装備。外部ハードディスク、CD-ROM ドライブ、リムーバブルドライブなどを接続して機能を拡張することができます。
また、サンプルメモリー増設用の SIMM スロットを 2 つ装備。最大 64MByte まで拡張可能。
I/O 拡張ボード「AIEB2」（別売）を装着すると、標準の入出力にプラスして、デジタル入出力端子 (コアキシャル、オプティカル) と 6 系統独立出力端子を拡張することができます。

取扱説明書の使い方

本書の構成

この取扱説明書は、大きくベーシック編、リファレンス編、付属編の 3 つに分かれています。

●チュートリアル編

RS7000 のシステム構成やボイスの選択、録音、サンプリングなど RS7000 の基本的な機能を体験します。

●リファレンス編

各機能の操作方法について詳しく説明しています。わからないところや調べたい機能を辞書を引くようにしてお使いいただけます。
リファレンス編は、以下の 8 章で構成されています。

第 1 章 基礎知識 ...(P51)
RS7000 を使う上で覚えていただきたい概念や基本操作、画面の見方、特殊な機能などを説明します。
はじめて RS7000 をお使いになる方は、必ずお読みください。

第 2 章 パターンモード ...(P69)

第 3 章 パターンチェーンモード ...(P157)

第 4 章 ソングモード ...(P179)

第 5 章 サンプリング ...(P227)

第 6 章 ユーティリティモード ...(P255)
各機能についてその詳細と設定手順を、モードごとに解説しています。
必要に応じて、辞書のようにお使いください。

第 7 章 その他の知識 ...(P263)
MIDI の基礎知識や MIDI イベントについて説明します。RS7000 を使いこなす上で知っておいた方がよい知識です。
必要に応じてお読みください。

付録 ...(P271)
オプション機器の取り付け方法や、RS7000 の仕様、ボイスリスト、エフェクトリスト、エラーメッセージ一覧、MIDI データフォーマット等が記載されています。
必要に応じてお読みください。

目的のページの見つけ方

調べたい機能や言葉を探す場合は、目的に応じて以下のページをご覧ください。

「目次」を使って探す ...(P10)
取扱説明書の全体から目的の章や節を探すときには、目次を活用してください。

「索引」を使って探す ...(P339)
用語名称から目的のページを探すときには、巻末の索引 (五十音順索引またはアルファベット順索引) を活用してください。

「各部の名称と機能」を使って探す ...(P12)
ボタンやノブ、ダイアルなどの役割や使い方を知りたいときには、「各部の名称と機能」を活用してください。

「機能ツリー図」を使って探す ...(P55)
RS7000 の機能全体から、目的の機能が含まれるモードやファンクションを知りたいときには、「機能ツリー図」を活用してください。

パラパラとページをめくって探す
右側ページの右端には、章番号とタイトルが記載されています。ページの上の隅には、そのページで説明している内容のタイトル（大見出し）が記載されています。パラパラとページをめくって目的のページを探すときに活用してください。

表記について

本書では、次のようなマーク (アイコン) を使って、文章の内容 (重要事項、参考、手順) を示します。

重要 ..... このマークのついた文章は、重要なことがらを示します。大切なデータを消してしまったりしないように必ず読むようにしてください。

参考 ..... このマークのついた文章は、参考として覚えておいて欲しいことがらを示します。必要に応じてお読みください。

【手順】..... このマークのついた文章は、操作手順を示します。実際の操作を進めるときに数字の順番にお読みください。

[PLAY] など ..... RS7000 のボタンは、[PLAY] などのようにパネル上の印刷文字を [ ] で囲んで表します。

P ○ ..... このマークのついた数字は、関連する説明が書かれているページ数を示します。必要に応じて該当するページを参照してください。

この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

目次

RS7000 の特長 7
取扱説明書の使い方 8
目的のページの見つけ方 9
表記について 9
目次 10
各部の名称と機能 12
音楽著作権に関するご注意 21
ご使用前の準備 22
電源コードの接続 22
オーディオ機器との接続 22
フットスイッチの接続 23
外部 MIDI 機器との接続 23
電源を入れる / 切る 24
工場出荷時の状態に戻す 25

チュートリアル編

1. RS7000 のシステムを見てみましょう 28
2. プリセットフレーズを使って
パターンを作成してみましょう 30
3. リアルタイムサウンドコントロールを
体験してみましょう 38
4. オリジナルフレーズを録音してみましょう 39
5. サンプルを追加してみましょう 43
6. サウンドを完成させましょう 46

リファレンス編

第 1 章 基礎知識 51

1. RS7000 の基本構成 52
RS7000 のモード構成 52
RS7000 機能ツリー図 55
2. RS7000 の内部構成 58
RS7000 を構成する 6 つのブロック 58
シーケンサー部 59
音源部 60
コントローラー部 62
アルペジオ部 63
エフェクト部 63
マスター部 63
メモリー構成 63
3. 基本操作 64
モードの切り替え 64
サブモードの切り替え 64
1 つのボタンに複数のページが
割り当てられている場合 65
設定値の変更 66
コマンドの選択や実行 66
ジョブの選択 67
文字の入力 67
トラックの選択 67
タップによるテンポの設定方法 68
メモリー使用量の表示 68
マスターエフェクトの設定を初期化する 68
アンドゥー / リドゥー機能 68
オートリピート機能 68
オートロード 68

第 2 章 パターンモード 69

パターンモードについて 70
1. パターンを再生する (パターンプレイ) 72
2. フレーズを組み合わせてパターンを作る (パッチ) 75
3. フレーズを録音する (フレーズレコーディング) 77
レコーディングスタンバイ 78
リアルタイムレコーディング 80
ステップレコーディング 80
グリッドステップレコーディング 83
4. パターンにグルーブ感をつける (グルーブ) 85
5. パターンを間接的に修正する (プレイエフェクト) 87
6. パターンに特殊なディレイ効果をつける
(MIDI ディレイ) 90
7. トラックごとの音量やエフェクトの
バランスを変更する (ミキサー) 93
8. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (
ボイスエディット) 97
9. 音に効果をつける (エフェクト) 104
10. アルペジオやアサイナブルノブの
設定を変更する (セットアップ) 107
11. 音を補正する (マスター) 111
12. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 114
13. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード) 126
14. パターンやフレーズを編集する (パターンジョブ) 133
15. フレーズを細かく修正する (フレーズエディット) 154

第 3 章 パターンチェーンモード 157

パターンチェーンモードについて 158
1. パターンを連続演奏する (パターンチェーンプレイ) 159
2. パターンチェーンを作成する
(パターンチェーンレコーディング) 161
レコーディングスタンバイ 161
リアルタイムレコーディング 162
ステップレコーディング 163
3. 音を補正する (マスター) 164
4. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 166
5. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード) 169
6. パターンチェーンを編集する
(パターンチェーンジョブ) 171
7. パターンチェーンを細かく修正する
(パターンチェーンエディット) 175

第 4 章 ソングモード 179

ソングモードについて 180
1. ソングを再生する (ソングプレイ) 182
2. ソングを録音する (ソングレコーディング) 184
レコーディングスタンバイ 184

リアルタイムレコーディング 186
ステップレコーディング 187
グリッドステップレコーディング 189
3. ソングにグルーブ感をつける (グルーブ) 191
4. ソングを間接的に修正する (プレイエフェクト) 192
5. ソングに特殊なディレイ効果をつける (MIDI ディレイ) 193
6. トラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更する (ミキサー) 194
7. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (ボイスエディット) 196
8. 音に効果をつける (エフェクト) 198
9. アルペジオやアサイナブルノブの設定を変更する (セットアップ) 200
10. 音を補正する (マスター) 202
11. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 204
12. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード) 208
13. ソングやトラックを編集する (ソングジョブ) 212
14. ソングを細かく修正する (ソングエディット) 225

第 5 章 サンプリングモード 227

サンプリングモードについて 228
1. サンプルを録音する (サンプリング) 229
2. ループリミックス機能でサンプルを作り替える (リアルタイムループリミックス) 239
3. サンプルエディット 241
4. サンプルジョブ 244

第 6 章 ユーティリティモード 255

ユーティリティモードについて 256
1. システム 257
2. MIDI セットアップ 260
3. MIDI フィルター 262

第 7 章 その他の知識 263

1. MIDI の基礎知識 264
2. RS7000 が扱える MIDI イベント 266

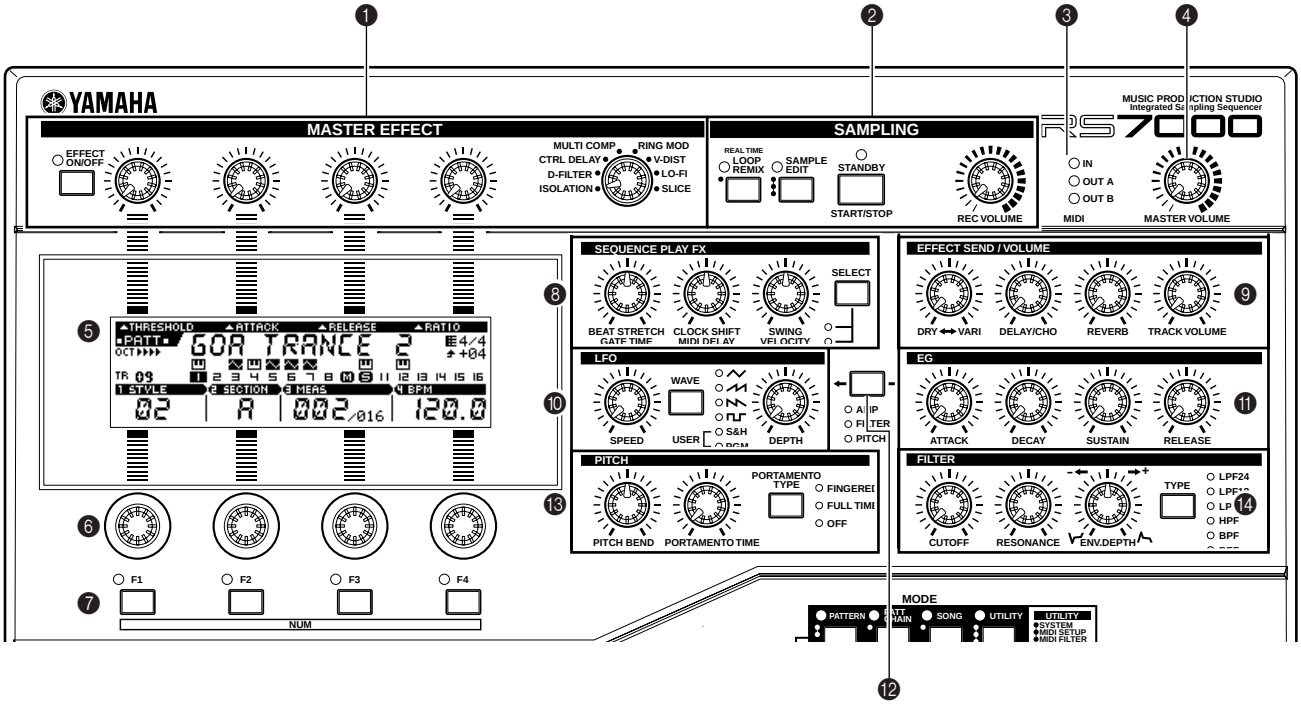
付録 271

1. 拡張部品（別売）の取り付け 272
2. 仕様 282
3. 故障かな？と思ったら 286
4. エラーメッセージリスト 288
5. ボイスリスト（ノーマルボイス） 291
6. ドラムマップ 295
7. フレーズカテゴリーリスト 313
8. エフェクトタイプリスト 313
9. エフェクトパラメーターリスト 315
10. エフェクトデータアサインテーブル 323
11. MIDI データフォーマット 325
12. 用語解説 334
13. 五十音順索引 339
14. アルファベット順索引 345

ユーザーサポートサービスのご案内 350
保証とアフターサービス 350

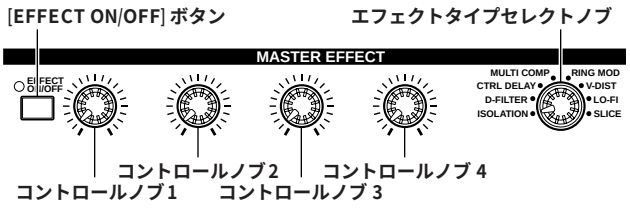
各部の名称と機能

トップパネル (上部)



❶ MASTER EFFECT(マスターエフェクト) (P63)

ステレオ出力にかかるエフェクトの設定を行ないます。
パターンモード、パターンチェーンモード、ソングモードのマスターでは、マスターエフェクトについてより細かく設定することができます。(P111, P164, P202)



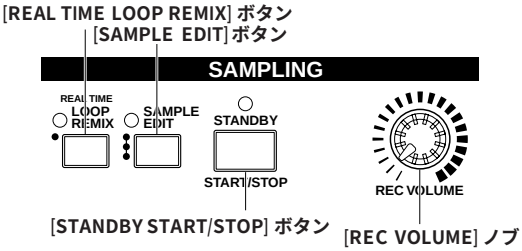
[EFFECT ON/OFF](エフェクトオン / オフ) ボタン
マスターエフェクトの効果をオン / オフします。マスターエフェクトの効果がオンになると、ランプが点灯します。一時的にマスターエフェクトをオンにしたいような場合には、[SHIFT] ボタンを押しながら [EFFECT ON/OFF] ボタンを押すと、ボタンを押している間だけマスターエフェクトの効果がオンになります。

コントロールノブ 1 ～コントロールノブ 4
画面の上の部分に表示されるマスターエフェクトのパラメーターを変更するためのノブです。左側からコントロールノブ 1、コントロールノブ 2、コントロールノブ 3、コントロールノブ 4 と 4 本のノブがあります。
コントロールノブ 1 ～ 4 で操作するパラメーターは、パターンモード、パターンチェーンモード、ソングモードのマスターで設定できます。(P111, P164, P202)

エフェクトタイプセレクトノブ (P63)
マスターエフェクトのエフェクトタイプを選択します。

❷ SAMPLING(サンプリング)

INPUT L/R 端子から入力したアナログ信号をサンプリングしたり、サンプリングしたサンプルをエディットしたりするときに使うボタンやノブです。



[REAL TIME LOOP REMIX](リアルタイムループリミックス) ボタン (P239)
リアルタイムループリミックスに切り替えます（ランプが点灯します）。

[SAMPLE EDIT](サンプルエディット) ボタン (P241)
サンプルエディットに切り替えます（ランプが点灯します）。サンプルエディットでさらにボタンを押すとページが切り替わります。

[STANDBY START/STOP]（スタンバイ スタート / ストップ）ボタン (P229)
サンプリングに切り替えます。
サンプリングのスタート / ストップを行ないます。

[REC VOLUME](レコーディングボリューム) ノブ
INPUT L/R 端子に入力されるアナログ信号の入力レベルを調節します。サンプルのレコーディング時や A/D インプット時に使います。
オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を装着している場合には、入力端子として、DIGITAL IN, OPTICAL IN 端子が追加されますが、これらの端子に入力されるデジタル信号の入力レベルには影響を与えません。

❸ MIDI IN/OUT(ミディ イン / アウト) ランプ
MIDI 端子で MIDI データを送受信したとき、対応したランプが点滅します。MIDI データの送受信を確認することができます。

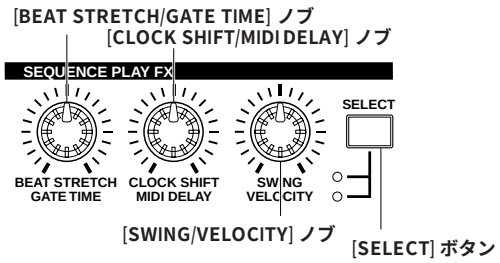
❹ MASTER VOLUME(マスターボリューム) ノブ
OUTPUT L/MONO, R 端子および PHONES 端子から出力される音のボリュームを調節するノブです。オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を装着している場合には、出力端子として、6つの ASSIGNABLE OUT(AS1 ～ 6) 端子と DIGITAL OUT, OPTICAL OUT 端子が追加されますが、これらの端子から出力される音のボリュームに影響を与えることはありません。

❺ 画面
RS7000 を操作するときに必要な情報を表示するバックライト付液晶画面です。

❻ ダイアル 1 ～ダイアル 4
画面の下の部分に表示される設定を変更するためのダイアルです。左側からダイアル 1、ダイアル 2、ダイアル 3、ダイアル 4 と 4 本のダイアルがあります。
[SHIFT] ボタンを押しながらダイアルを回すと、変化の幅が 10 倍になります。（パラメーターによっては機能しません。）

❼ [F1] ～ [F4](ファンクション 1 ～ 4) ボタン
ディスプレイの下の部分に表示されるメニューを選択して、機能を選んだり画面を切り替えたりします。
ダイアル1～ダイアル4のノブに複数のパラメーターが割り当てられている場合、ファンクションボタンを押してパラメーターを選択します。
ファンクションボタンに機能が割り当てられると、ボタンの左側のランプが点灯します。
ディスプレイの下部に数値が表示されている場合は、[SHIFT] ボタンを押しながら [F1] ～ [F4] を押すと、サブモード選択ボタンがテンキーとして働く場合があります。(P66)

❽ SEQUENCE PLAY FX(シーケンスプレイエフェクト) ノブ
機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。各ノブには 2 種類ずつのパラメーターが割り当てられていて、[SELECT] ボタンで切り替えることで合計 6 種類のパラメーターを操作することができます。
初期状態ではプレイエフェクトや MIDI ディレイのパラメーターが割り当てられています。プレイエフェクト、MIDI ディレイについて詳しくは、「第 2 章 パターンモード」(P87、P90) をご覧ください。



[BEAT STRETCH/GATE TIME](ビートストレッチ / ゲートタイム) ノブ
初期状態では、プレイエフェクトのビートストレッチやゲートタイムをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。
ビートストレッチでは、小節の長さを一定の割合で圧縮 / 伸張して再生できます。(P89)
ゲートタイムでは、ノートデータのゲートタイムに一定の値 (レート) をかけて演奏を変化させます。(P88)

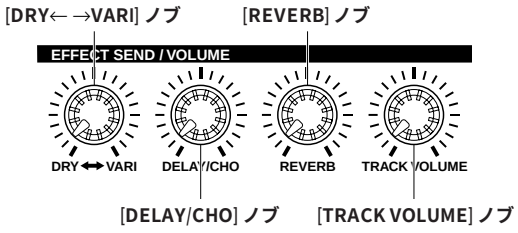
[CLOCK SHIFT/MIDI DELAY](クロックシフト / ミディディレイ) ノブ
初期状態では、プレイエフェクトのクロックシフトや MIDI ディレイをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。
クロックシフトでは、ノートデータの発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。(P89)
MIDI ディレイでは、ディレイタイムを設定して演奏にディレイ効果を付加します。(P91)

[SWING/VELOCITY](スイング / ベロシティ) ノブ
初期状態では、プレイエフェクトのスイングやベロシティをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。
スイングでは、ノートデータの 8 分音符の裏拍の発音タイミングをクロック単位で前後に移動してリズムをハネさせることができます。(P89)
ベロシティでは、ノートデータのベロシティに一定の値 (オフセット) を加えて演奏を変化させます。(P88)

[SELECT](セレクト) ボタン
各ノブに割り当てられている 2 種類のパラメーターを切り替えます。ランプが点灯している側のパラメーターが有効になります。

❾ EFFECT SEND/VOLUME(エフェクトセンド / ボリューム) ノブ

機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。
初期状態では、ミキサーのパラメーターが割り当てられています。ミキサーについてについて詳しくは、「第 2 章パターンモード」(P69) をご覧ください。



[DRY ⟷ VARI](ドライ⟷バリエーション) ノブ (P96)
初期状態では、ミキサーのバリエーションセンドレベルとドライレベルのバランスをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。バリエーションエフェクトの効果の深さを調節します。

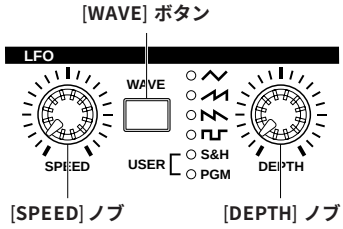
[DELAY/CHO](ディレイ / コーラス) ノブ (P96)
初期状態では、ミキサーのディレイ / コーラスセンドレベルをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。ディレイまたはコーラスの効果の深さを調節します。

[REVERB](リバーブ) ノブ (P96)
初期状態では、ミキサーのリバーブセンドレベルをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。リバーブの効果の深さを調節します。

[TRACK VOLUME](トラックボリューム) ノブ (P94)
初期状態では、各トラックの音量をリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

❿ LFO(エルエフオー) ノブ

機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。[DEPTH] ノブには 3 種類のパラメーターが割り当てられていて、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で切り替えることで合計 3 種類のパラメーターを操作することができます。
初期状態では LFO に関するパラメーターが割り当てられています。



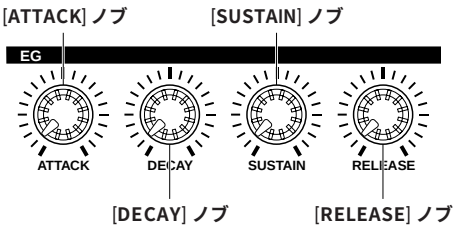
[SPEED](スピード) ノブ (P98)
初期状態では、LFO スピードをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[DEPTH](デプス) ノブ (P98)
初期状態では、LFO デプスをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ の設定によって、トレモロ / ワウ / ビブラートの効果の深さを設定します。

[WAVE](ウェーブ) ボタン (P98)
LFO のウェーブを選択します。

⓫ EG(イージー) ノブ

機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。各ノブにはそれぞれ 3 種類のパラメーターが割り当てられていて、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で切り替えることで合計 12 種類のパラメーターを操作することができます。
初期状態では EG に関するパラメーターが割り当てられています。EG について詳しくは、「第 2 章 パターンモード」(P69) をご覧ください。



[ATTACK](アタック) ノブ
初期状態では、アンプリチュード EG/ フィルター EG/ ピッチ EG のアタックタイムをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。EG の切替は、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で行ないます。

[DECAY](ディケイ) ノブ
初期状態では、アンプリチュード EG/ フィルター EG/ ピッチ EG のディケイタイムをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。EG の切替は、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で行ないます。

[SUSTAIN](サステイン) ノブ
初期状態では、アンプリチュード EG/ フィルター EG/ ピッチ EG のサステインレベルをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。EG の切替は、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で行ないます。

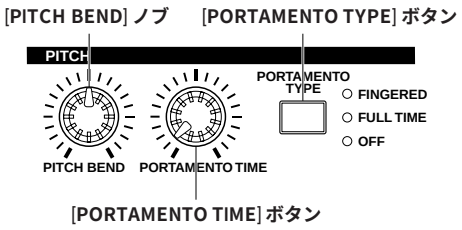
[RELEASE](リリース) ノブ
初期状態では、アンプリチュード EG/ フィルター EG/ ピッチ EG のリリースタイムをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。EG の切替は、[AMP/FILTER/PITCH] ボタン ⓬ で行ないます。

⓬ [AMP/FILTER/PITCH](アンプ / フィルター / ピッチ) ボタン

LFO ノブと EG ノブの状態を切り替えます。ボタンを押すたびに AMP → FILTER → PITCH の順番に切り替わります。ランプが点灯しているのが現在選択されているパラメーターです。

⓭ PITCH(ピッチ) ノブ

機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。
初期状態では、ピッチベンドとポルタメントタイムが割り当てられています。



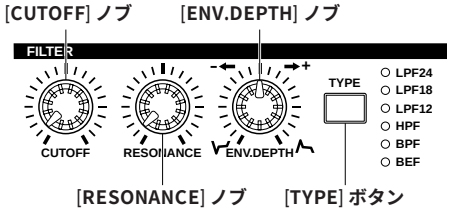
[PITCH BEND](ピッチベンド) ノブ (P101)
初期状態では、ピッチベンドをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[PORTAMENTO TIME](ポルタメントタイム) ノブ (P100)
初期状態では、ポルタメントタイムをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[PORTAMENTO TYPE](ポルタメントタイプ) ボタン (P100)
ポルタメントのかかり方を選択します。ボタンを押すたびにポルタメントタイプが切り替わります。

⓮ FILTER(フィルター) ノブ

機能やパラメーターを自由に割り当てられるノブです。
割り当てられているパラメーターの設定値を連続的に増減させることで、選択されているトラックの演奏や音色を自由に変化させることができます。
初期状態では、フィルターに関するパラメーターが割り当てられています。



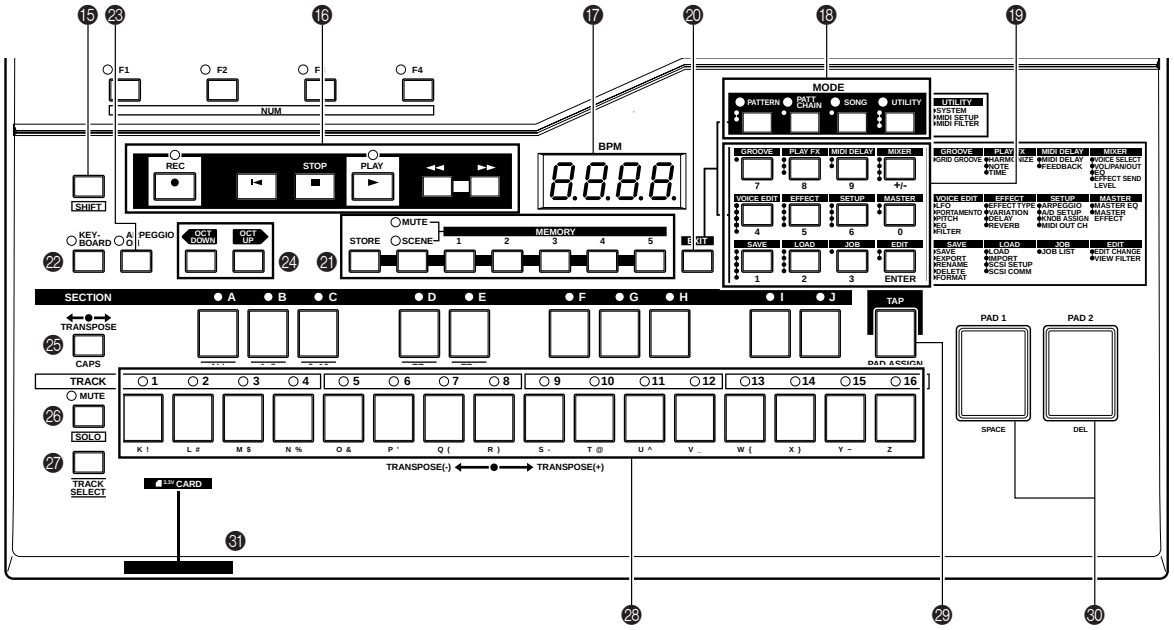
[CUTOFF](カットオフ) ノブ (P103)
初期状態では、カットオフをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[RESONANCE](レゾナンス) ノブ (P103)
初期状態では、レゾナンスをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[ENV.DEPTH](エンベロープデプス) ノブ (P103)
フィルター EG の効果の深さをリアルタイムでコントロールする働きを持ったノブです。

[TYPE](タイプ) ボタン (P103)
フィルターの種類を選択します。ボタンを押すたびにフィルターのタイプが切り替わります。

トップパネル (下部)

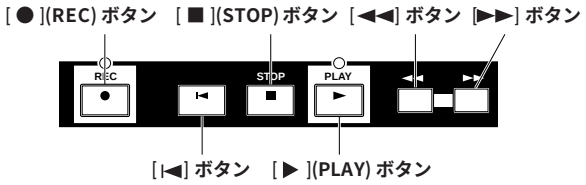


⑮ [SHIFT](シフト) ボタン

他のボタンと組み合わせて使います。

⑯ シーケンサーボタン

パターン、ソングの再生や録音を行なうときに使います。テープレコーダーと同じ感覚で使うことができます。



[●](REC)(レコード) ボタン

フレーズやソングをレコーディングするページに切り替えます。ボタンを押してレコーディング状態に切り替えると、ボタンの上のランプが点灯します。

[I◄](トップ) ボタン

パターンやソングの先頭小節まで戻します。

[■](STOP)(ストップ) ボタン

パターンやソングの再生やレコーディングを止めます。

[►](PLAY)(プレイ) ボタン

パターンやソングを再生したり、フレーズやソングのレコーディングを開始したりします。再生やレコーディングを開始すると、ボタンの上のランプがテンポに合わせて点滅 (ステップレコーディングでは点灯) します。

[◄◄](リワインド) ボタン

パターンやソングの再生位置を 1 小節ずつ戻します。ボタンを押し続けると連続して戻ります。

[►►](フォワード) ボタン

パターンやソングの再生位置を 1 小節ずつ進めます。ボタンを押し続けると連続して進みます。

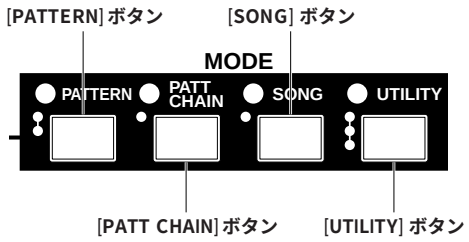
⑰ LED ディスプレイ

BPM(テンポ) やメジャー (小節) を表示します。ノブを操作したときはノブの設定値を表示します。

BPM とメジャーの切替は、ユーティリティモードのシステムページで行ないます。(P258)

⑱ モードボタン

モードを切り替えます。選択したモードボタンの上のランプが点灯します。



[PATTERN](パターン) ボタン (P70)
パターンモードに切り替えます。ボタンを押すたびに、パターンプレイページとパッチフレーズページが交互に切り替わります。

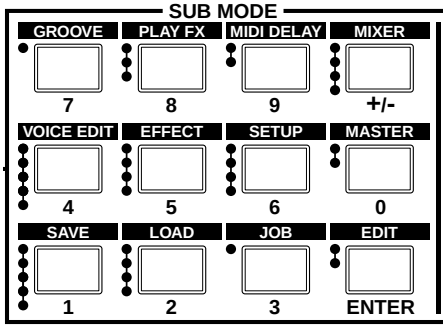
[PATT CHAIN](パターンチェーン) ボタン (P158)
パターンチェーンモードに切り替えます。

[SONG](ソング) ボタン (P180)
ソングモードに切り替えます。

[UTILITY](ユーティリティ) ボタン (P256)
ユーティリティモードに切り替えます。ユーティリティモードに切り替わった後、さらにボタンを押すとページが切り替わります。

⑲ サブモード選択ボタン

各モードの中に含まれるサブモードを切り替えます。複数のページで構成されるサブモードの場合、ボタンを押すごとにページが切り替わります。



[GROOVE](グルーブ) ボタン
グルーブに切り替えます。

[PLAY FX](プレイエフェクト) ボタン
プレエフェクトに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[MIDI DELAY](ミディディレイ) ボタン
MIDI ディレイに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[MIXER](ミキサー) ボタン
ミキサーに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[VOICE EDIT](ボイスエディット) ボタン
ボイスエディットに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[EFFECT](エフェクト) ボタン
エフェクトに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[SETUP](セットアップ) ボタン
セットアップに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[MASTER](マスター) ボタン
マスターに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[SAVE](セーブ) ボタン
セーブに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[LOAD](ロード) ボタン
ロードに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

[JOB](ジョブ) ボタン
パターンジョブ、パターンチェーンジョブ、ソングジョブに切り替えます。

[EDIT](エディット) ボタン
フレーズエディット、パターンチェーンエディット、ソングエディットに切り替えます。ボタンを押すとページが切り替わります。

⑳ [EXIT](エグジット) ボタン

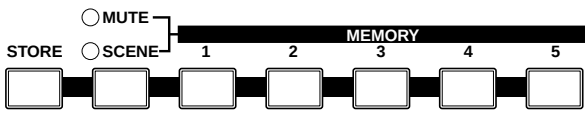
サブモードのページを切り替えたり、サブモードなどから上の階層に戻ったりします。

㉑ シーン / ミュートボタン

現在のシーンとミュートの状態を、各 5 パターンまで保存したり (ストア)、ボタン 1 つで瞬時にその設定を呼び出したり (リコール) します。
シーンとは､全トラックに設定されているパラメーターの情報 (ノブの全設定やミュートのオン / オフの設定等) をまとめて保存したり呼び出したりする機能のことです。
ミュートとは、各トラックのミュートのオン / オフの設定を保存したり呼び出したりする機能のことです。
この機能を使えば、複雑な設定やリアルタイムでは正確に設定することが難しい操作を、ボタン 1 つで行なうことができます。リコール操作は、パターンチェーンやソングに録音することもできます。

参考

- **シーンにはシーケンスデータは含まれません。**
- **シーケンサーのレコーディング中はシーン / ミュートのストアはできません。再生中のストアは可能です。**



[STORE](ストア) ボタン
シーンやミュートの状態を、[MEMORY1] ～ [MEMORY5] ボタンに保存します。
[STORE]ボタンを押しながら[MEMORY1]～[MEMORY5]ボタンを押すと、現在設定されているシーンやミュートの情報が各メモリーに保存されます。

[SCENE/MUTE](シーン / ミュート) ボタン
シーンメモリー機能とミュートメモリー機能を切り替えます。ボタンを押すと点灯するランプが切り替わります。

[MEMORY1] ～ [MEMORY5](メモリー 1 ～ 5) ボタン
各メモリーに保存されているシーンやミュートの情報をリコールします。

㉒ [KEYBOARD](キーボード) ボタン

キーボードパッドを鍵盤として使うかどうかを切り替えます。ボタンを押してランプを点灯するとキーボードパッドが鍵盤として機能します。もう一度ボタンを押してランプを消すと、セクションやトラックを選択するためのボタン、あるいはトラックミュートボタンとして機能します。

㉓ [ARPEGGIO ON](アルペジオオン) ボタン

アルペジオ機能 (分散和音を自動演奏する機能) のオン / オフを切り替えます。ボタンを押してランプを点灯するとアルペジオ機能がオンになり、キーボードパッドで押さえた鍵盤の音が分散和音として自動演奏されます。もう一度ボタンを押してランプを消すと、アルペジオ機能はオフになります。

㉔ [OCT DOWN](オクターブダウン) ボタン､[OCT UP](オクターブアップ) ボタン

キーボードパッドの音程を 1 オクターブ単位で変更します。[OCT DOWN] ボタンと [OCT UP] ボタンを同時に押すと、元の音程に戻ります。現在のオクターブの状態は、ディスプレイに表示されます。(P73)

㉕ [TRANSPOSE](トランスポーズ) ボタン (P73)

キーボードパッドと組み合わせて移調を設定します。このボタンを押しながらキーボードパッドの白鍵を押すと､「8」の鍵盤 (ミ) を中心にしたトランスポーズが設定できます。ボタンを押している間は、中心となる「8」の鍵盤の LED が点灯し、トランスポーズが設定された鍵盤の LED が点滅します。また、[TRANSPOSE] を押しながら [OCT UP]/[OCT DOWN] ボタンを押して、中心となる鍵盤を最大 2 オクターブ上下に移動することで、-36 ～ +36 までのトランスポーズを設定することができます。

㉖ [MUTE](ミュート) ボタン (P74)

トラックのミュート(発音を止める状態)やソロ(あるトラックだけが発音する状態) の設定を行ないます。
ミュートを設定するには [MUTE] ボタンを押してランプを点灯させます｡ソロを設定するには [SHIFT]ボタンを押しながら [MUTE] ボタンを押してランプを点滅させます。すると、キーボードパッドの白鍵のうち、データの入っているトラックに対応した鍵盤のランプが点灯するので、その鍵盤を押すとランプが点滅状態になり、そのトラックがミュートまたはソロに設定されます。同じ鍵盤をもう一度押すと、ミュートが解除されます。ソロのときに [MUTE] ボタンを押すことで、ソロが解除されます。

㉗ [TRACK SELECT](トラックセレクト) ボタン (P67)

キーボードパッドと組み合わせてトラックを選択します。このボタンを押しながらキーボードパッドの白鍵を押してトラックを選択します。ボタンを押している間は、現在選択されているトラックに対応する白鍵のランプが点滅します。

㉘ キーボードパッド

演奏を入力するときに鍵盤として使うほか、黒鍵はセクションの選択、白鍵はトラック選択やトランスポーズ、トラックミュートなどの操作を行ないます。通常は、6 の鍵盤が C3(ド) になります。ベロシティやアフタータッチには対応していません。

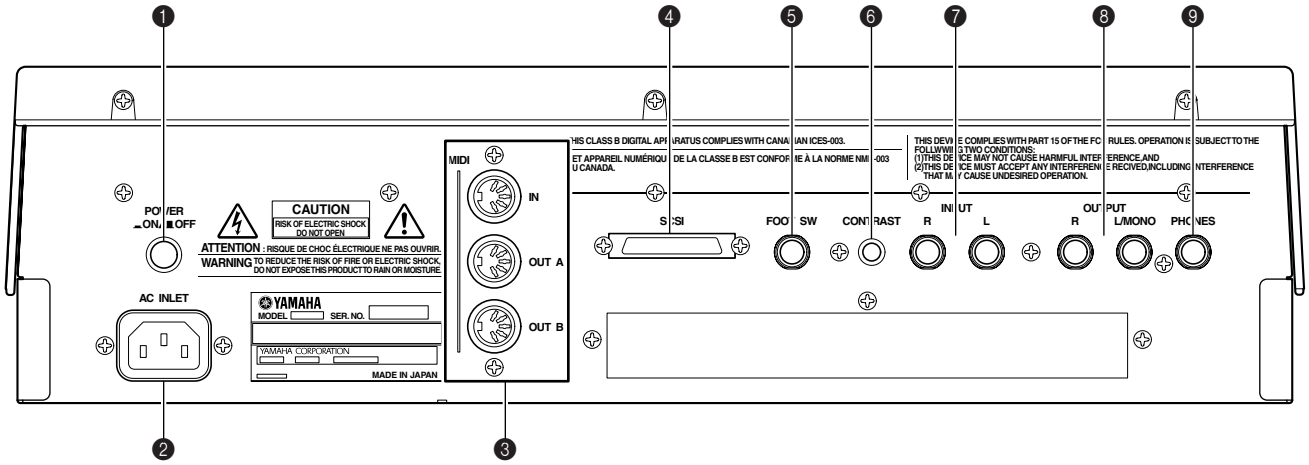
㉙ [TAP](タップ) ボタン

ボタンをたたくタイミングでテンポを設定します。

㉚ [PAD1](パッド 1)、[PAD2](パッド 2)
演奏を入力するためのベロシティ付きのパッドです。パッドをたたくと、あらかじめ設定した音程のノートオンデータが出力されます。
音程の設定は、[TAP] ボタンと設定したい音程のキーボードパッドを押しながら、[PAD1] または [PAD2] ボタンを押して行ないます。

㉛ CARD(メモリーカード)挿入口
メモリーカードを挿入するスロットです。

リアパネル



❶ POWER(パワー)スイッチ
RS7000 の電源のオン / オフをコントロールするスイッチです。押し込んだ状態でオンとなります。

❷ AC INLET(AC インレット)端子
電源コードを接続する端子です。電源コードは、必ず付属のものをお使いください。

❸ MIDI IN、OUT A、OUT B(ミディイン、アウト A、アウト B)端子
MIDI IN 端子は外部 MIDI 機器から送信される MIDI メッセージを受信します。外部 MIDI 機器から RS7000 をコントロールしたり、外部 MIDI 機器の演奏を RS7000 で録音したりすることができます。
MIDI OUT A、OUT B 端子は、RS7000 の演奏情報やボタンやノブ、パッドなどの操作情報を MIDI メッセージとして送信します。RS7000 で他の MIDI 機器を鳴らすなど、外部 MIDI 機器をコントロールすることができます。

❹ SCSI(スカジー)端子
外部 SCSI 機器 (外部ハードディスクや CD-ROM ドライブなど) を接続するための端子です。端子は、50 ピンハーフピッチピンタイプとなっています。

❺ FOOT SW(フットスイッチ)端子
別売のフットスイッチ (FC4 または FC5) を接続します。接続したフットスイッチは演奏中にサステインペダルやスタート / ストップ、セクションの切替スイッチとして使うことができます。

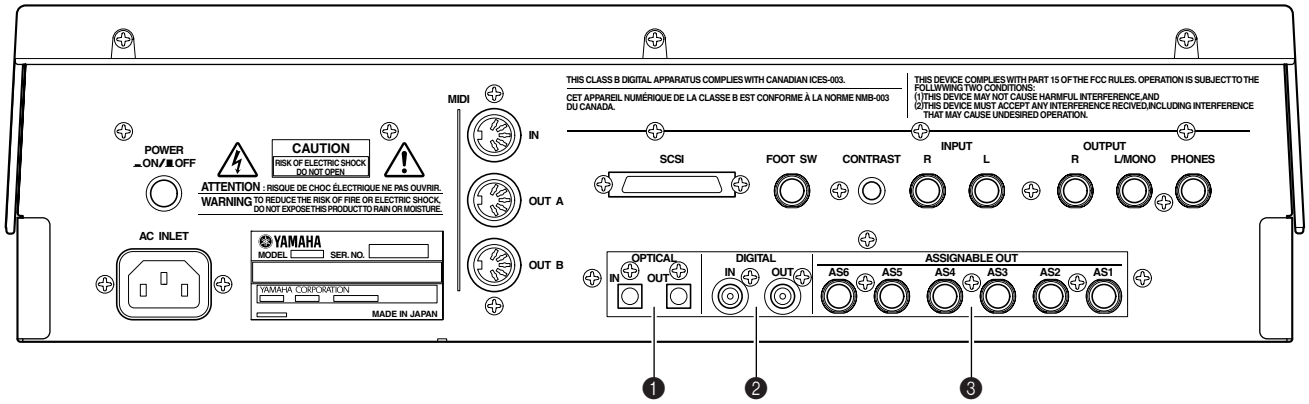
❻ CONTRAST(コントラスト)つまみ
ディスプレイのコントラストを調節します。

❼ INPUT L, R(インプット L, R)端子
レコーディング用のアナログ信号を入力する端子です。モノラルの信号を入力する場合は、LまたはR側の端子に接続してください。

❽ OUTPUT L/MONO, R(アウトプット L/MONO, R)端子
オーディオ信号を出力する端子 (標準ジャック) です。
モノラルで出力する場合は、L/MONO 端子に接続してください。

❾ PHONES(ヘッドフォン)端子
ヘッドフォン (ステレオ標準プラグ) を接続します。ヘッドフォンの音量はマスターボリュームで調節します。

リアパネル (オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を取り付けた場合)



❶ OPTICAL IN, OUT (オプティカルインプット、アウトプット) 端子

オプティカルケーブル (光ケーブル) タイプのデジタル入出力端子です。

OPTICAL IN には、レコーディングするデジタル信号 (デジタル周波数 48kHz, 44.1kHz, 32kHz) を入力します。OPTICAL OUT からは、アウトプット L/MONO, R 端子と同じ信号がデジタル信号 (デジタル周波数 44.1kHz) で出力されます。

❷ DIGITAL IN, OUT (デジタルインプット、アウトプット) 端子

コアキシャル (RCA ピン) タイプのデジタル入出力端子です。デジタル記号の規格は CD/DAT(S/P DIF) フォーマットです。

DIGITAL IN には、レコーディングするデジタル信号 (デジタル周波数 48kHz, 44.1kHz, 32kHz) を入力します。DIGITAL OUT からは、アウトプット L/MONO, R 端子と同じ信号がデジタル信号 (デジタル周波数 44.1kHz) で出力されます。

❸ ASSIGNABLE OUT 1 ～ 6 (アサイナブルアウトプット 1 ～ 6) 端子

STEREO OUT 端子とは別に、特定のトラックの音を独立して出力するためのアナログ信号出力端子です。(P21)

1, 2, 3, 4, 5, 6 の端子からモノラルで出力したり、1 と 2、3 と 4、5 と 6 の端子を、それぞれステレオで出力したりできます。

オプション機器のご紹介

RS7000 にオプション機器を装着することで、さらに便利な音楽制作環境が構築できます。ぜひご検討ください。

増設メモリー (SIMM)

レコーディングしたサンプルや、メモリーカードなどからロード (読み込み) したサンプルは、本体内部の「メモリー」と呼ばれる記憶素子上に置かれます。サンプルは、このメモリー上に置かれていなければ発音することができません。

RS7000 には、標準で 4MBytes(メガバイト) のメモリーが搭載されています。4MBytes のメモリーには、最高品質 (サンプリングフリーケンシー 44.1kHz) で計約 46 秒分のモノラルサンプルを置くことができます。

増設メモリー (SIMM) を装着することで、この時間を大幅に増やすことができます。長いサンプルをレコーディング、プレイする必要のある場合や、数多くのサンプルを同時にメモリー上に置く必要のある場合などに、増設メモリーの装着をご検討ください。

増設メモリーの装着方法については、付録をご覧ください。(P274)

【SIMM 購入時のご注意】

市販の SIMM の中には、RS7000 で使用できないものがあります。購入された SIMM の動作は保証いたしかねます。ご購入の前に、RS7000 をお買い上げの販売店または、巻末に記載の「ヤマハデジタルインフォメーションセンター」にお問い合わせください。

重要

- **SIMM は、4, 8, 16, 32MBytes のいずれかの容量の 72 ピンタイプ、アクセスタイム 70ns よりも速いものをお使いください。また、SIMM は x32bit タイプを標準としますが、x36bit タイプ（パリティ付）でも問題なく使用できます。**
- **SIMM は、必ず同じ容量の SIMM を 2 枚 1 組で取り付けます。1 枚だけの増設はできません。**
- **RS7000 本体には、4MBytes 分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば 16MBytes の SIMM を 1 組（2 枚）装着した場合には、4+(16×2)=36MBytes のサンプリングメモリーとなります。ただし、サンプリングメモリーの最大は 64MBytes です。このため、32MBytes の SIMM を 1 組（2 枚：32×2=64MBytes）装着した場合に限り、内蔵のメモリーが無効になります。**
- **メモリーチップが 19 個以上載っている SIMM（1 個につき）は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが 18 個以下の SIMM をご使用ください。**
- **SIMM は JEDEC* 仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC 仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。**

***JEDEC(Joint Electron Device Engineering Council) とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。**

I/O 拡張ボード AIEB2

標準の状態の場合、RS7000 でサンプルとしてレコーディングできるのはアナログ信号のみです。また、出力もアナログ信号のみです。

オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を装着することで、デジタル信号 (オプティカル / コアキシャル) をレコーディングしたり、デジタル信号を出力することが可能になります。また、標準で搭載されているアナログ信号出力端子 (OUTPUT 端子) に、さらに 6 系統 (ASSIGNABLE OUT 1 ～ 6) のアナログ信号出力端子が追加されます。

I/O 拡張ボード AIEB2 の装着方法については、付録をご覧ください。(P276)

参考

I/O 拡張ボード AIEB1 はご使用になれません。

音楽著作権に関するご注意

音楽ソフトの著作権を保護するため、RS7000 は SCMS(シリアルコピーマネージメントシステム) に対応しています。CD などからデジタルサンプリングしたサンプルデータは、メモリーカードや SCSI ディスクに対して、WAV ファイル形式での保存や、TWE を使ったサンプルデータの転送を行なえません。保存する場合は RS7000 の独自のフォーマットで保存してください。

本製品を利用することにより録音できる著作権曲 / サウンドデータについては、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、商業的な目的で使用すること、著作者の許可無く複製、転送または配信したり、不特定多数にむけて再生および演奏することを禁じられています。私的使用以外の目的でご使用の場合は、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。本製品を使用して作成・複製・編集される著作物またはその複製物およびその利用に関する責任は当社では一切負いかねますのでご了承ください。

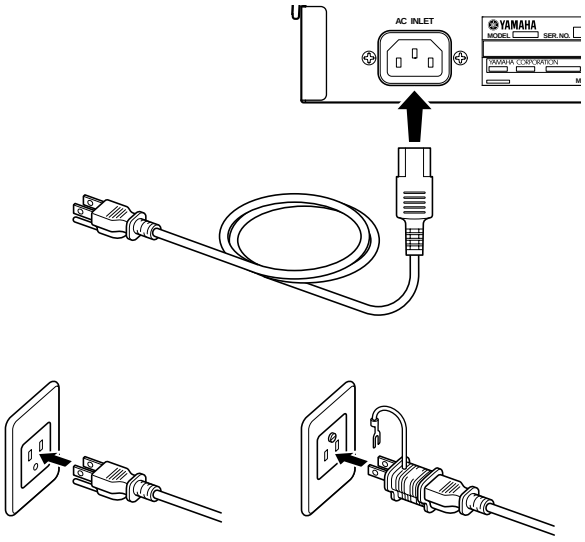
ご使用前の準備

ここでは、電源の準備やオーディオ機器との接続など、RS7000 をご使用いただく前の準備について説明します。

電源コードの接続

・電源コードの接続作業は、必ず RS7000 の電源スイッチがオフになっている状態 (POWER スイッチが押し込まれていない状態) で行なってください。
・コンセントは、必ず国内一般家庭用の 100V のコンセントを使ってください。
・電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
・RS7000 はアース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため電源コードのプラグにはアース端子が付いています。3 ピン→ 2 ピンの変換プラグを使う場合も、アース端子を接続するようにしてください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご相談ください。

付属の電源コードのプラグをリアパネルの AC INLET 端子に差し込みます。反対側のプラグをコンセントに差し込みます。
3 ピンのコンセントの場合にはそのまま差し込むことができます。
2 ピンのコンセントの場合には、付属の 3 ピン→ 2 ピンの変換プラグを使って差し込み、アースを接続します。



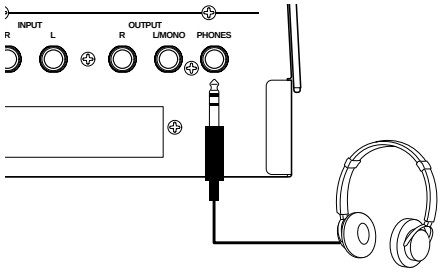
オーディオ機器との接続

外部機器との接続の作業は、必ず RS7000 および周辺機器の電源を切った状態で行なってください。電源を入れたままで行なうと、アンプやスピーカーなどを破損する場合があります。

RS7000 にはアンプやスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、ヘッドフォンやアンプ内蔵スピーカーなどと接続してください。

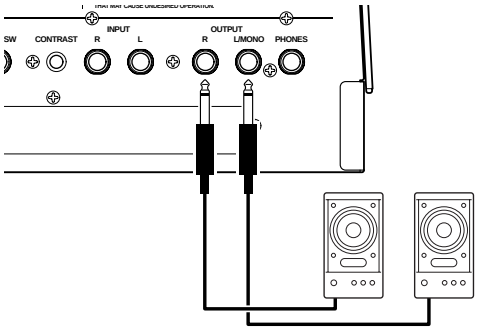
■ ヘッドフォンで音を聴くには

ヘッドフォンを使うとRS7000の音を手軽に聴くことができます。ヘッドフォンのプラグをリアパネルのPHONES端子に接続します。ヘッドフォンをご使用になる場合は、マスターボリュームで音量を適度に調節し、耳をあまり刺激しないような音量でお楽しみください。ヘッドフォンを接続した場合でも、リアパネルのOUTPUT端子からは音が出ます。



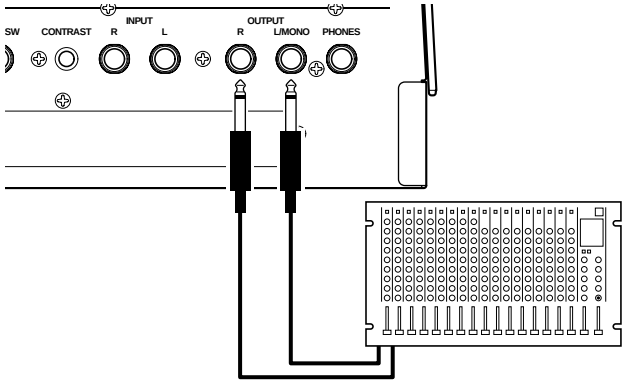
■ スピーカーから音を出すには

リアパネルのOUTPUT端子をアンプ内蔵スピーカーやオーディオ装置などに接続します。RS7000 の OUTPUT 端子は標準ジャックです。接続する機器にあったケーブルをご用意ください。



■ ミキサーとの接続

リアパネルの OUTPUT 端子をミキサーの 2 つのチャンネルに接続します。OUTPUT L/MONO を接続したチャンネルのパンは左に、R を接続したチャンネルのパンは右に設定します。

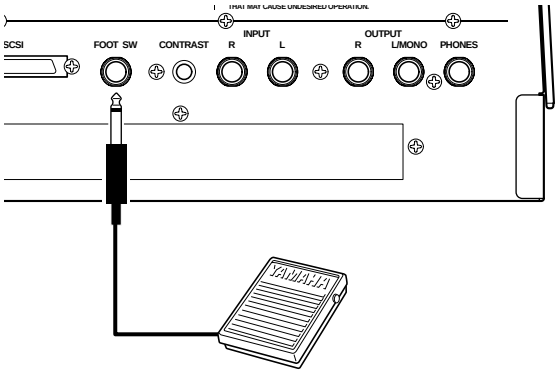


RS7000 の OUTPUT 端子と、アンプやカセットデッキなどのマイク入力端子とを接続しないようにしてください。マイク入力端子に接続すると、音が劣化したり、その機器が破損する場合があります。また、ミキサーに接続する場合は、ミキサーのチャンネルをライン入力の状態に設定してください。

フットスイッチの接続

RS7000 に別売のフットスイッチ (FC4 、FC5) を接続することによって、より表現力豊かな演奏ができるようになります。フットスイッチの接続プラグを、リアパネルのフットスイッチ端子に接続します。

フットスイッチ FC4 や FC5 は、ユーティリティモードのシステム (P257) で設定されたスイッチとして働きます。

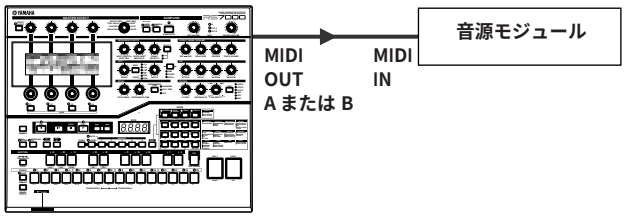


外部 MIDI 機器との接続

■ 音源モジュールとの接続

RS7000 のシーケンサーで音源モジュールをコントロールすることができます。

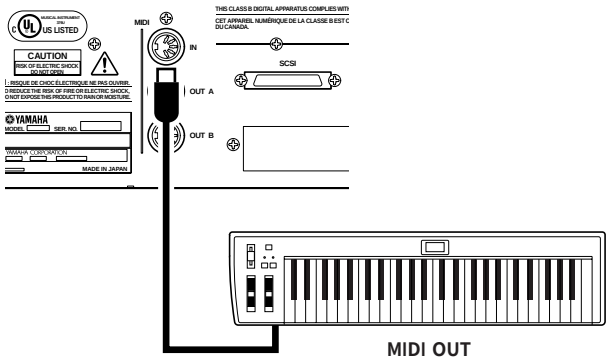
リアパネルの MIDI OUT 端子と、外部音源モジュールの MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



■ MIDI キーボードとの接続

MIDI キーボードを使うと演奏の入力が容易になります。

リアパネルの MIDI IN 端子と、外部 MIDI キーボードの MIDI OUT 端子を MIDI ケーブルで接続します。



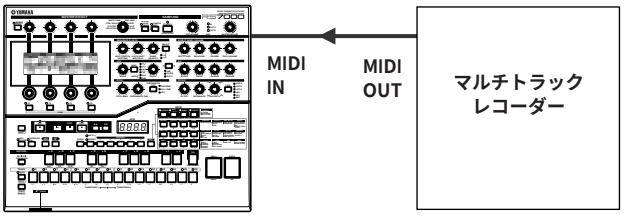
■ MTR(マルチトラックレコーダー) との接続

RS7000 は MTC(MIDI タイムコード) や MMC(MIDI マシーンコントロール) に対応しているため、MTC や MMC に対応したマルチトラックレコーダーと同期を取りながら音楽制作作業を行なうことができます。

RS7000 は MTC を出力しないので、MTC で同期をとる場合はヤマハ AW4416 などのように MTC を出力する機器が必要です。この場合、RS7000 の MIDI IN 端子と、外部機器の MIDI OUT 端子を MIDI ケーブルで接続します。MTC の信号は外部機器から RS7000 に送られ、RS7000 が外部機器のクロックに同期します。MMC 対応の外部機器のスタート / ストップ、早送り / 巻き戻しなどをリモートで操作するためには、RS7000 の MIDI OUT 端子と外部機器の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。MMC の信号が RS7000 から外部機器に送られ、RS7000 で外部機器をリモート操作することができます。この場合、MMC の出力端子 (MIDI OUT A または B) は、ユーティリティモードの MIDI コントロールの設定によります。(P260)

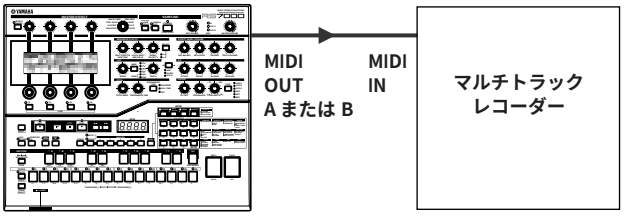
どちらの場合も、ユーティリティモードの MIDI の画面で、MIDI シンクを「MTC」に設定してください。(P260)

RS7000 が外部機器からの MTC により同期する場合



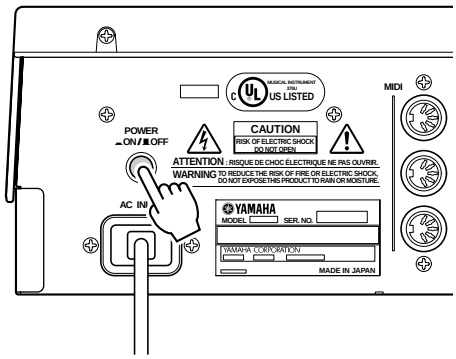
※ RS7000 のシーケンサーを動作させるには、外部機器から MTC 信号を入力する必要があります。

RS7000 が MMC で外部機器コントロールする場合



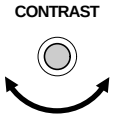
電源を入れる / 切る

1. RS7000 と周辺機器が正しく接続されていることを確認してください。また、オーディオ装置のボリュームを下げてください。
2. 周辺機器に続いて、RS7000 の POWER スイッチを押してください。



3. オーディオ装置の電源を入れ、RS7000 のボリュームとオーディオ装置のボリュームを最適な位置に調節してください。

4. ディスプレイが見えにくい場合は、コントラストを調節してください。



5. RS7000 の電源スイッチを切るときは、オーディオ装置の電源を切るかボリュームを下げてから切ります。

RS7000 はシステムセットアップデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。バックアップバッテリーが少なくなってくると「Backup Battery Low!」と表示され、さらにバッテリーの寿命がくると内部データは消えてしまいます。「Backup Battery Low!」表示が出たら、すぐにデータをメモリーカード（スマートメディア）／ SCSI ディスクに保存し、お買い上げ楽器店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申し付けください。

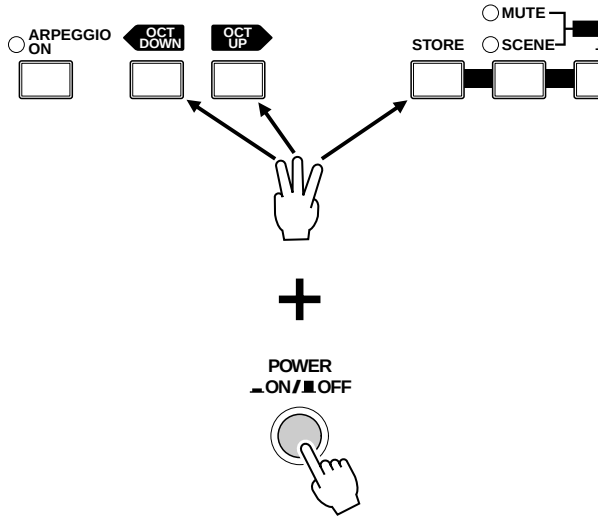
工場出荷時の状態に戻す

RS7000 を工場出荷時の状態に戻す手順です。初期状態から操作をしたい場合などに便利です。

工場出荷状態に戻す操作を行なうと、作成した音色やシーケンスのデータ、システムセットアップデータはすべて消えてしまいます。大切なデータが本体内に入っているときは、メモリーカード（スマートメディア／ SCSI ディスク）に保存 (P114、P166、P204) してからこの操作を行なってください。

【手順】

1. 電源をオフにします。
2. [OCT DOWN]/[OCT UP]/[STORE] ボタンを同時に押しながら、電源スイッチを入れます。



チュートリアル編

はじめに RS7000 の主な機能をいくつか体験してみましょう。
チュートリアル編は以下の 6 セクションで構成されています。ステップバイステップで進んでいきますので、セクション 1 から順番にお読みください。

1. RS7000 のシステムを見てみましょう 28
RS7000 のシステムを簡単に紹介します。RS7000 で何ができるかを見てみましょう。

2. プリセットフレーズを使ってパターンを作成してみましょう..... 30
プリセットフレーズを使って、パターンを簡単に作成してみましょう。ここで作成したパターンを、セクション 3 以降でも使っていきます。

3. リアルタイムサウンドコントロールを体験してみましょう..... 38
RS7000 のリアルタイムサウンドコントロールを体験してみましょう。

4. オリジナルフレーズを録音してみましょう 39
オリジナルフレーズを録音して、セクション 2 で作成したパターンに付け加えてみましょう。

5. サンプルを追加してみましょう 43
新たにサンプルを録音し、パターンにつけ加えてみましょう。

6. サウンドを完成させましょう..... 46
グルーブ感やエフェクトを付け加えてサウンドを完成させましょう。

チュートリアル編は、RS7000 の機能のすべてをカバーするものではありません。ソングモードやユーティリティモード、各種エディットなどチュートリアル編で扱われていない重要な機能もあります。これらについては、リファレンス編をご参照ください。

1. RS7000 のシステムを見てみましょう

RS7000 は、プロレベルの音楽制作、特にダンス、テクノ、R&B などあらゆるジャンルの音楽制作に必要な機能を備えています。強力なシーケンサー、最新の音色とドラムキットを内蔵した音源、さらにシーケンサーと一体になったサンプリング機能が統合され、リアルタイムコントロールや直感的な操作が可能です。

強力な 16 トラックシーケンサー

RS7000 のシーケンサーを使って、パターンモードでは、5980 個のプリセットフレーズからフレーズを選んで組み合わせ、簡単にパターンを作成することができます。あるいは、内蔵の音色、ドラムキットを使って、自分でフレーズを録音して使うこともできます。さらに、ループやブレイクビーツのサンプルを録音し、パターンにつけ加えることもできます。こうして作成したパターンは、個々に使うこともできますし、パターンチェーンモードでパターンを組み合わせてシーケンスを組むこともできます。
また、ソングモードでは、フルスペックの 16 トラックシーケンサーとして使うことができます。

リアルタイムコントロール

音楽制作ではリアルタイムにサウンドをコントロールできることも重要です。RS7000 は、BPM やフィルター、エンベロープ、ピッチ、LFO などをリアルタイムにコントロールできるたくさんのノブを持っています。また、キーボードパッドやベロシティパッドで、ボイスやサンプルをリアルタイムに鳴らしたり、セクションやトラックを切り替えたり、ミュートやソロをコントロールしたりすることができます。シーン / ミュートメモリー機能を使うと、ミュートの状態 / パネルの設定状態を保存して、必要なときに瞬時に呼び出すことができます。

高度なサンプリング機能

RS7000 では、既存のサンプルデータをロードしたり、自分でオリジナルサンプルを録音することができ、トリミングやスライス、ループなどのエディットや設定をすることができます。そうしてできたサンプルは、RS7000 の内蔵音色と同じように、パターンやソングに簡単に組み入れることができます。また、制作の最終段階で、ボーカルパートを録音してしまうことも可能です。

内蔵の音色、ドラムキット

RS7000 には最新のトレンドにマッチした 1054 種類の音色と 63 種類のドラムキットが内蔵されています。さらに、豊富なエディット機能を使って、バリエーション豊かな音色が作成できます。

豊富なエフェクト

エフェクトも音色そのものに劣らず重要なものです。シーケンスデータに効果するプレイエフェクト (PLAY FX) 機能では、パターンやソングの再生時に一時的にハーモニーを付けたり、ノートやタイミングを変化させることができます。また RS7000 は、サウンドに効果するリバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの 3 系統のエフェクトを持っており、さらに、最終出力されるサウンド全体に対してマスターエフェクトをかけることができます。

ジョブとエディット機能

RS7000 の数々のジョブとエディット機能によって、イメージどおりのシーケンスの制作をスムースに行なえます。たとえばグリッドグルーブ (GRID GROOVE) 機能では、単に録音しただけでは得られないようなグルーブ感やノリを得ることができます。この機能は、RS7000 の内蔵音色を使ったフレーズやソングだけでなく、スライスしたブレイクビーツサンプルについても有効です。また、リアルタイムループリミックス機能を使うと、スライスしたサンプルをリアルタイムにモニターしながらリミックスすることができます。さらに、さまざまなジョブを使って、グライドやドラムロール、クレッシェンドなどを自動的に作り出したりすることもできます。エディットモードでは、個々のノートやイベントを細かくリファインすることができます。

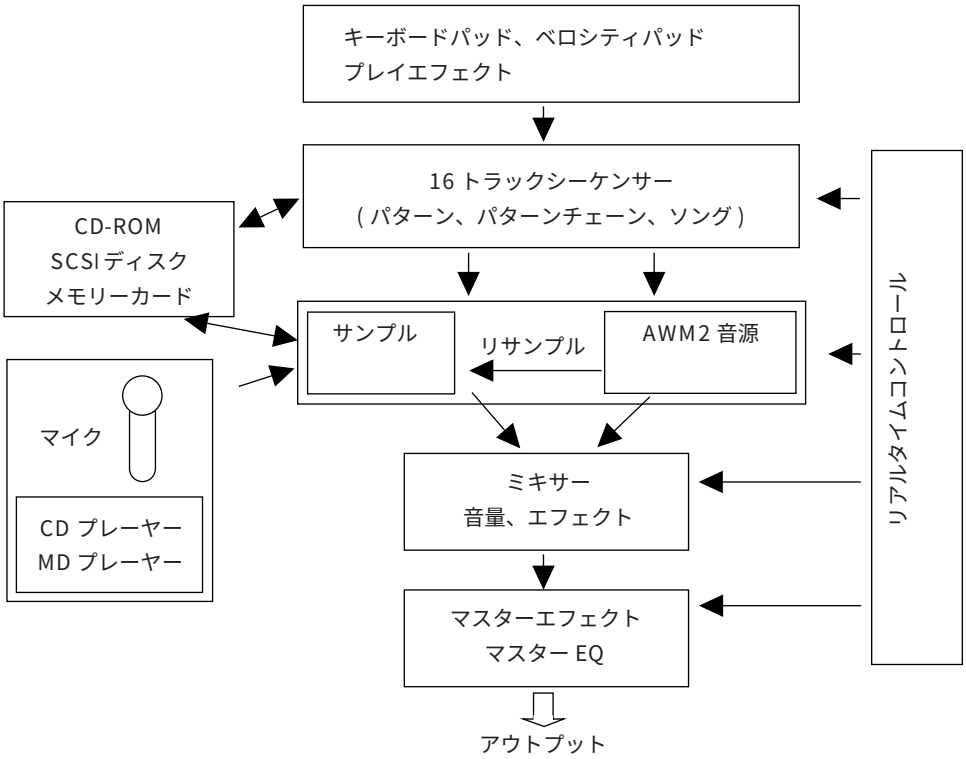
メモリーカード (スマートメディア ™*) と SCSI インターフェース

シーケンスやフレーズ、サンプルは、メモリーカードに保存することができます。さらに、RS7000 には SCSI インターフェースが装備されていますので、外部ハードディスクなどに保存することもできます。また、CD-ROM ドライブを接続してサンプルなどをロードしたりすることもできます。

*「スマートメディア」は株式会社東芝の商標です。

インプット / アウトプットの拡張

I/O 拡張ボード「AIEB2」(別売) を装着すると、標準の入出力に加えて、デジタル入出力端子 (コアキシャル、オプティカル) と 6 系統独立出力端子を拡張することができます。



2. プリセットフレーズを使ってパターンを作成してみましょう

これからいよいよ RS7000 を実際に使っていきましょう。最初に、RS7000 のいつくかのプリセットフレーズを組み合わせてパターンを作成してみましょう。RS7000 は 5980 個のプリセットフレーズを持っていますので、膨大な数の組み合わせを作ることができます。

パターンとフレーズの定義

• パターン

「パターン」は、1 ～ 256 小節の長さを持ち、最大 16 トラックから構成される音楽的セグメントと言えます。それぞれのトラックには、ドラムパートやシンバルパート、シンセベースパート、サンプリングしたループなどのパートごとの「フレーズ」が並べられています。パターンはさらにグループ化されて 1 つの「スタイル」を構成します。スタイル内での個々のパターンは「セクション」と呼ばれます。RS7000 の本体メモリーには、16 個のセクションで構成されるスタイルを 64 種類、パターン数としては 16 × 64=1024 個のパターンを作成することができます。

パターン

トラック 1: フレーズ 1- バスドラム
トラック 2: フレーズ 2- スネアまたはパーカッション
トラック 3: フレーズ 3- シンセベース
トラック 4: フレーズ 4- ループ波形
:
:
トラック 16: ...

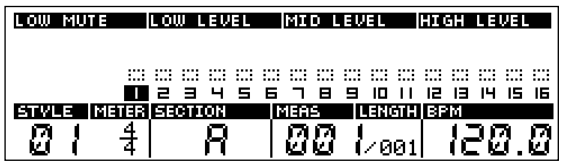
• フレーズ

フレーズは、ドラムパートやシンバルパート、シンセベースパート、ループ波形などのパートごとの演奏の素材で、パターンを構成する各トラックに並べられています。トラックを指定して、選んだプリセットフレーズを貼り付けていくだけで新しいパターンを作ることができます。もちろんオリジナルフレーズを録音して使うこともできます。その際、RS7000 の内蔵音源や録音したサンプルを使うことができます。

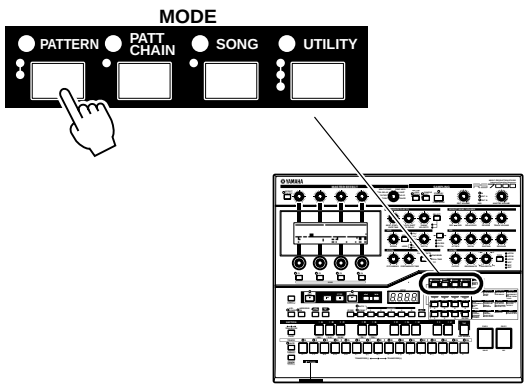
手順

1 パターンプレイモードに入ります

次のようなパターンプレイの画面が表示されていない場合は、[PATTERN] を押します。



パターンプレイ



2 スタイルを選びます

[ダイアル 1] で録音したいスタイルナンバー (01 ～ 64) を選びます。ここでは 01 を選んでみましょう。

3 セクションを選びます

[ダイアル 2] で録音したいセクション (A ～ P) を選びます。ここでは A を選んでみましょう。

ヒント

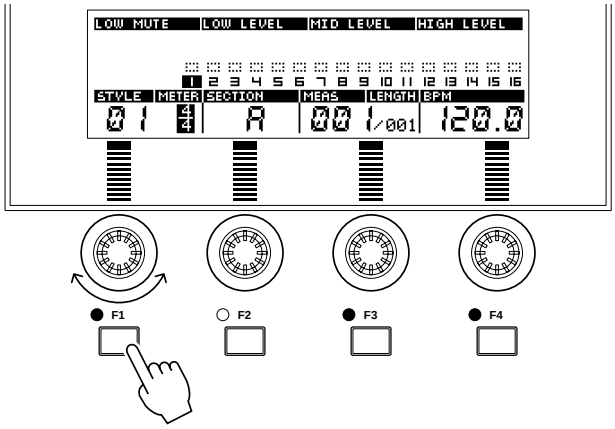
セクションを選ぶ場合、あとで再生しながらリアルタイムでセクションを切り替えるときに便利なように、自分なりに覚えておきやすいようにしておくと便利です。通常、各セクションは、1 曲を構成するさまざまなセクションになります。たとえば、イントロをセクション A に、メインをセクション B に、フィルインをセクション C に、さびをセクション D にというような具合です。

もう 1 つのセクション選択の方法

[KEYBOARD] のランプが消えているときは (点灯している場合は、[KEYBOARD] を押すと消えます)、RS7000 のキーボードパッドの黒鍵 (黒鍵の上側にセクション記号が印刷されています) を押して A ～ J を選ぶこともできます。

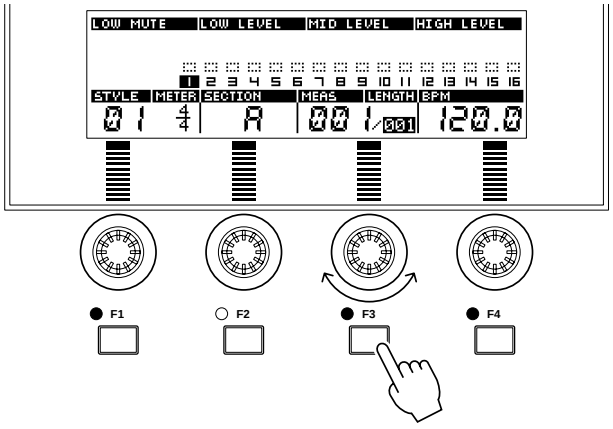
4 必要に応じて METER(拍子) を設定します

METER とは拍子のことです。ここでは工場出荷時の設定 (4/4 拍子) を使いますので特に設定する必要はありませんが、もし別の拍子でパターンを作りたい場合は次のように操作します。
[F1] を押して画面の METER パラメーターをハイライトさせます。[ダイアル 1] で拍子を設定します。



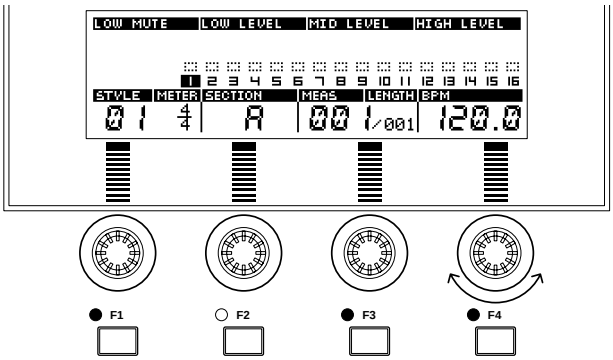
5 必要に応じてパターンレングス (パターンの小節数) を設定します

パターンレングス (パターンの小節数) を設定します。[F3] を押して画面の LENGTH パラメーターをハイライトさせます。[ダイアル 3] でパターンの小節数 (001 ～ 256) を設定します。ここでは 001 を選びます。



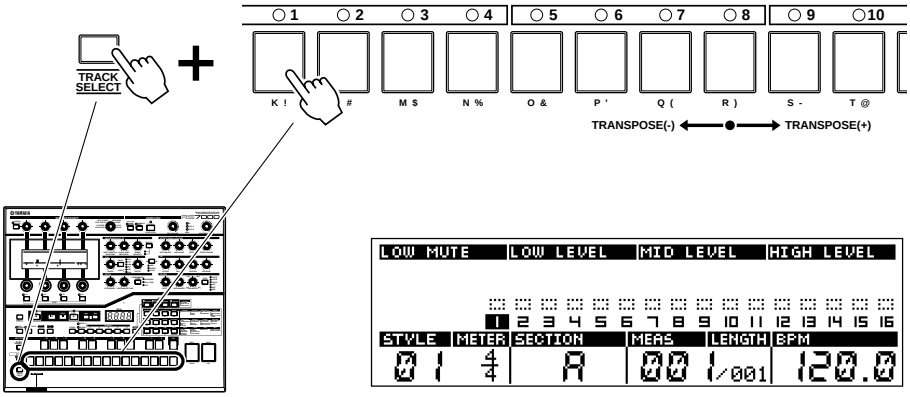
6 おおよそのテンポ (BPM) を設定します

テンポ (BPM) は、再生時にリアルタイムに変更できますが、ここでおおよそのテンポ (BPM) を設定しておくと、イメージがつかみやすくなります。[ダイアル 4] で設定します。ここでは 120 に設定します。



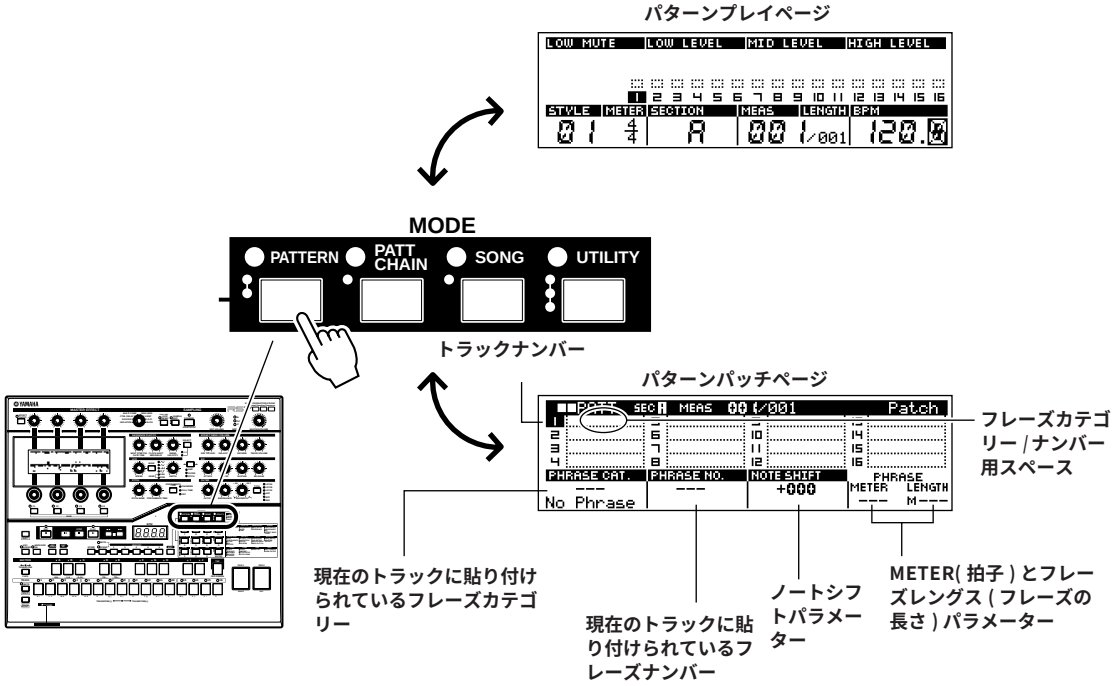
7 トラックを選びます

フレーズを割り当てるトラックを選びます。[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵 (白鍵の上側にトラックナンバーが印刷されています) を押します。ここではトラック 1 を選びます。画面のトラックナンバー 1 がハイライトします。



8 パターンパッチページに切り替えます

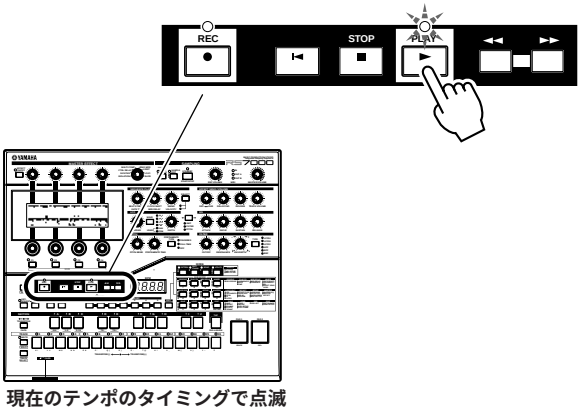
パターンパッチページで、フレーズをトラックに貼り付けます。[PATTERN] を押すとパターンパッチページに切り替わります。([PATTERN] を押すごとにパターンパッチページとパターンプレイページが切り替わります。)



パターンパッチページでは、16 トラック分のナンバーの右側に、貼り付けられたフレーズカテゴリーとフレーズナンバーを示すスペースがあります。パターンプレイページと同様に、選ばれているトラックナンバーがハイライトします。パターンパッチページでも、パターンプレイページと同じように、[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵 (白鍵の上側にトラックナンバーが印刷されています) を押して、トラックを変更することができます。

9 [PLAY] を押してみましょう

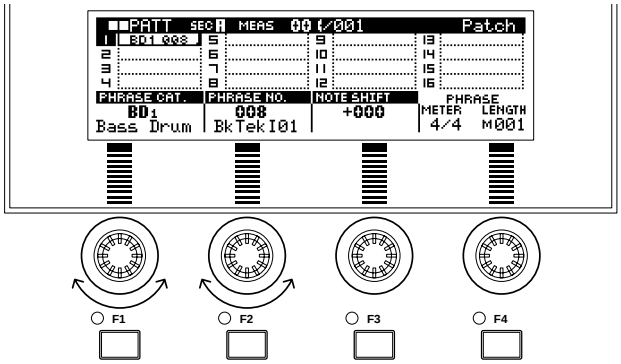
[PLAY] を押してみましょう。この時点では、何もフレーズを貼り付けていないので、何も聞こえませんが、[PLAY] のランプが現在のテンポのタイミングで点滅し、再生中であることを示します。



現在のテンポのタイミングで点滅

10 最初のトラック用のフレーズを選びます

プリセットフレーズはカテゴリーに分類されています。P313 の「フレーズカテゴリーリスト」をご覧ください。フレーズを選ぶには、[ダイアル 1] でカテゴリーを、[ダイアル 2] でナンバーを選びます。ここでは「BD1」のカテゴリーと「008」のナンバーを選んでみましょう。このフレーズは、ここで作成するフレーズの基本的なリズムを刻んでいます。さきほどステップ 9 で [PLAY] を押して再生中ですので、その音が聞こえているはずです。



11 次のトラックを選びます

次のトラックを選びます。[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵 (白鍵の上側にトラックナンバーが印刷されています) を押します。ここではトラック 2 を選びます。

12 トラック 2 用のフレーズを選びます

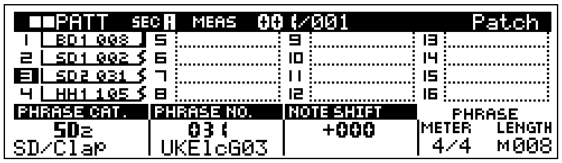
ここでは「SD1」のカテゴリーと「002」のナンバーを選んでみましょう。[ダイアル 1] でカテゴリーを、[ダイアル 2] でナンバーを選びます。

13 残りのトラック用のフレーズを選びます

同様にして、次表のようにトラック 3 とトラック 4 のフレーズを選びます。

スタイル 01、セクション A 用のフレーズ

トラック 1	フレーズ：BD1 008
トラック 2	フレーズ：SD1 002
トラック 3	フレーズ：SD2 031
トラック 4	フレーズ：HH1 105



14 新しいセクションを作成します

これでセクション A ができましたので、同じ要領で新しいセクションを作ってみましょう。ここではセクション B を選びます。セクション B を選ぶには次の 2 つの方法があります。どちらかで行なってください。

- [PLAY] を押してパターンプレイページに戻り、[ダイアル 2] で選びます。
- パターンパッチページででも、パターンプレイページででも、[KEYBOARD] を押してランプを消し、キーボードパッドの黒鍵 (黒鍵の上側にセクション記号 A ～ J が印刷されています) を押して選びます。

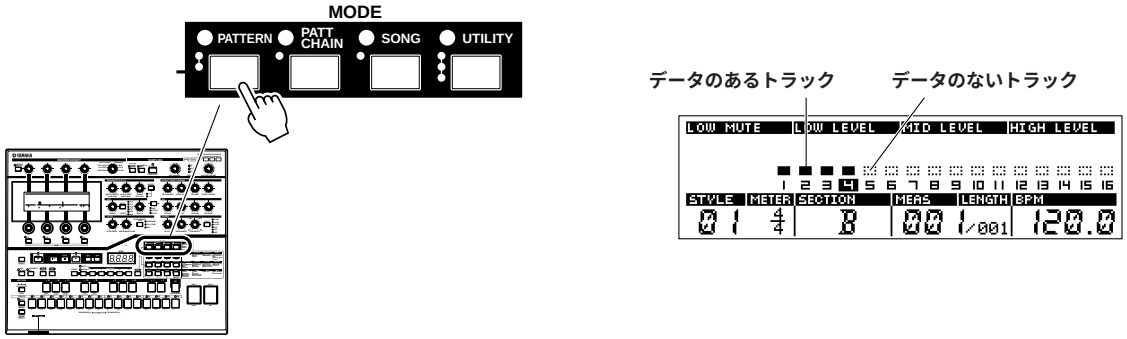
あとは、今までと同じ方法で、トラックを選び、フレーズを貼り付けていきます。

スタイル 01、セクション B 用のフレーズ

トラック 1	フレーズ：BD1 008
トラック 2	フレーズ：SD2 066
トラック 3	フレーズ：SD2 031
トラック 4	フレーズ：HH4 179

15 パターンプレイページに戻ります

[PATTERN] を押して、パターンプレイページに戻ります。パターン再生中でも停止中でもできます。パターンプレイページに戻ると、データのあるトラック (フレーズを貼り付けたトラック) ナンバーの上の四角が黒くなっています。データのないトラックは、単に点線の四角になっています。

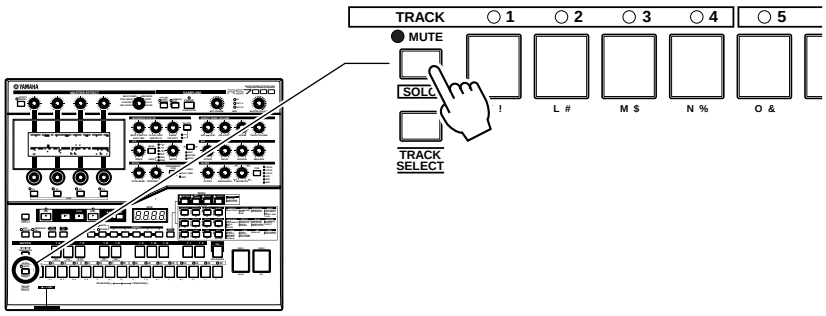


16 MUTE(ミュート) と SOLO(ソロ) を試してみましょう

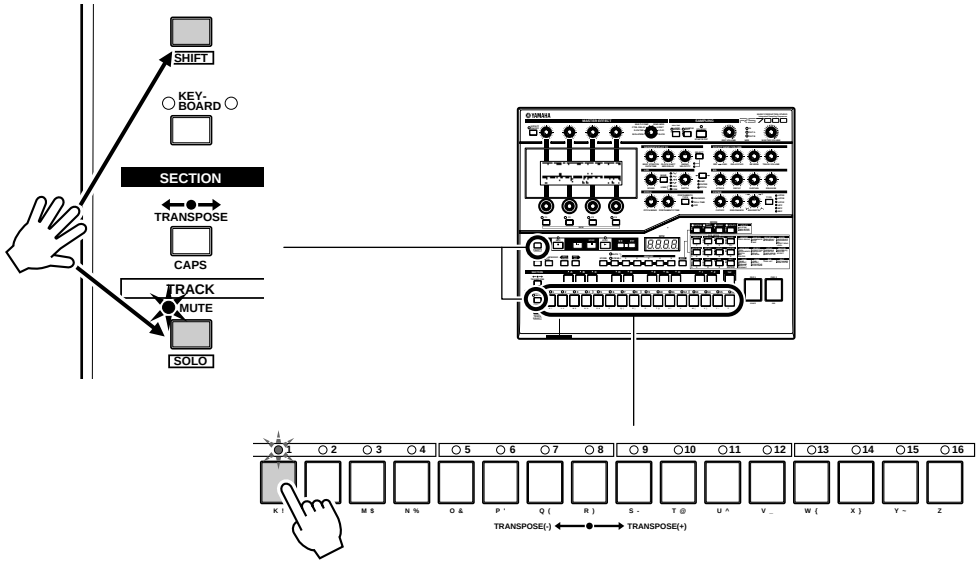
ちょっとここで、MUTE(ミュート) と SOLO(ソロ) を試してみましょう。トラックをモニターするのに便利な機能です。

MUTE(ミュート)

ミュートは、1 つのトラックの音だけを聞こえなくします。パターンの聞こえ方をモニターしたり、再生の際にリアルタイムで操作して変化を付けたりするために使います。[MUTE] を押してランプを点灯させます。ミュートしたいトラックのキーボードパッドの白鍵を押すごとに、ミュートと再生が切り替わります。ミュートの状態のときは、ディスプレイのトラックナンバーのところに「M」と表示されます。



SOLO(ソロ)
ソロはミュートの反対で、1 つのトラックの音だけを再生します。[SHIFT] を押しながら [MUTE] を押すと、今選ばれているトラックの音だけが聞こえます。ソロの状態のときは、ディスプレイのトラックナンバーのところに「S」と表示されます。その後、ソロのトラックを切り替えたい場合は、切り替えたいトラックのキーボードパッドの白鍵を押します。ソロを解除するには、[MUTE] をもう一度押します。



17 パターンを再生させ、リアルタイムにセクションを切り替えてみましょう

パターンプレイページでパターンを再生させながら、リアルタイムにセクションを切り替えてみましょう。もし [KEYBOARD] のランプが点灯していたら、[KEYBOARD] を押して消灯させてください。その状態で、キーボードパッドの黒鍵 (黒鍵の上側にセクション記号 A ～ J が印刷されています) を押して切り替えます。今作成したセクション A とセクション B を切り替えてみてください。

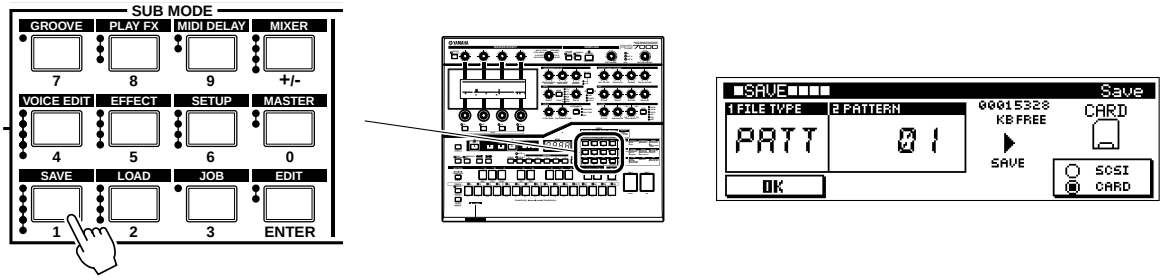
18 パターンを保存します

RS7000 では、作成したパターンのデータや他のデータは、電源を切ると消えてしまいます。それらのデータを残しておきたい場合は、メモリーカードや外部 SCSI ディスクなどに、電源を切る前に保存しておく必要があります。メモリーカードは携帯に便利ですし、SCSI ディスクは大容量のデータ保存に向いています。
メモリーカードや SCSI ディスク、保存に関する詳細は、第 2 章の「メモリーカードやディスクに保存する (セーブ)」(P114)に掲載していますが、ここでは簡単に説明します。

付属のメモリーカードには、工場出荷時にスタイルデータが収められています。このデータを残しておきたい場合は、別のメモリーカードをご用意いただくか、外部 SCSI ディスクにバックアップをとった上でご使用ください。

保存 (セーブ) の手順

1. パターンの再生を停止した状態で、パターンプレイページかパターンパッチページから、[SAVE] を押します。

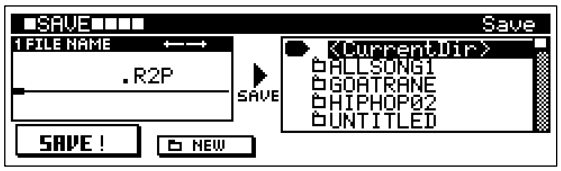


2. [ダイアル 1](FILE TYPE) で「PATT」(パターン) を選びます。

3. [ダイアル 2](PATTERN) で保存するスタイルを選びます。ここでは既に「01」が選ばれているはずです。

4. [F4](CARD/SCSI) を押して、保存先がメモリーカードか SCSI ディスクかを選びます。

5. [F1](OK) を押して、セーブの実行ページに切り替えます。



6. ファイルネームを入力します。[ダイアル 1] で、カーソルを移動し、キーボードパッドで、カーソル位置に文字を入力します。黒鍵で入力される文字は黒鍵の上側に、白鍵で入力される文字は白鍵の下側に示されています。白鍵の下側に示されている 2 番めの文字を入力するには、[SHIFT] を押しながら白鍵を押します。数字は [SUB MODE] のボタン群で入力します。

7. 保存するフォルダーを選びます。現在その内容が表示されているフォルダーに保存する場合は、[ダイアル 3] で「CurrentDir」を選びます。保存先のメモリーカード / ディスクに複数のフォルダーがある場合は、[ダイアル 3] でフォルダーを選びます。必要に応じて、[F3](↑)/[F4](OPEN) を押してフォルダーを移動したり、[F2](NEW) を押してフォルダーを作成したりします。

8. [F1](SAVE) を押してセーブを実行します。同じファイル名のファイルがカードやディスクにある場合は、「Overwrite?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもいいかどうかを尋ねてきます。上書きしてもよければ [F3] を押します。[F2] を押すとセーブが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。

9. [EXIT] を 2 回押すと、パターンプレイまたはパッチのページに戻ります。

3. リアルタイムサウンドコントロールを体験してみましょう

今作成中のパターンにはさらにこれから、オリジナルフレーズを録音し、サンプリングしたデータを加えて完成させますが、ちょっとここで、RS7000 のリアルタイムサウンドコントロールを体験してみましょう。RS7000 は、リアルタイムサウンドコントロールに優れており、感覚的な楽曲制作や高度なライブパフォーマンスが可能です。

手順

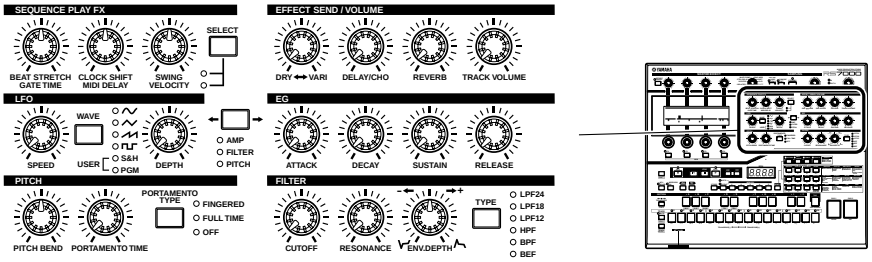
パターンプレイモードでパターンを再生させながら、次のことをやってみましょう。

1 テンポ (BPM) を調節してみましょう

[ダイアル 4] でリアルタイムにテンポ (BPM) を調節します。

2 トラックを選んで、いろいろなコントロールを試してみましょう

これから体験するいろいろなパネルのノブ操作は、現在選ばれているトラックに有効です。したがって、最初にコントロールしたいトラックを選んでから、次のノブ操作をやってみましょう。



FILTER (フィルター) ノブ
[CUTOFF] [RESONANCE] [ENV.DEPTH] のノブをまわして、音の変化を確かめてみましょう。これらのコントロールは相互に影響しあいますので、思ったような音にするにはいろいろ試してみてください。[TYPE] ボタンを押して、フィルターのタイプも変えてみましょう。

EG(イージー) ノブ
EG(イージー) の 4 つのノブでは、音が大きく変化します。[AMP/FILTER/PITCH] で、EG(イージー) の 4 つのノブが、アンプリチュード EG/ フィルター EG/ ピッチ EG のどれをコントロールするかを選ぶことができます。ここではフィルター EG (FILTER) を選んで、バスドラムのトラック (トラック 1) で [ATTACK] のノブをまわしてみましょう。ダイナミックなフィルター効果がかかります。

EFFECT SEND/VOLUME(エフェクトセンド / ボリューム) ノブ
これらのノブは、RS7000 のミキサーのパラメーターをコントロールします。(ミキサーについては、チュートリアルのセクション 6 で扱います。) 左から 3 つめまでのノブ [DRY⇔VARI] [DELAY/CHO] [REVERB] では、それぞれのエフェクトの効果の深さを調節します。[TRACK VOLUME] ノブでは各トラックの音量をリアルタイムでコントロールします。

PITCH(ピッチ) ノブ
[PITCH BEND] ノブでは、ピッチベンドをリアルタイムにコントロールします。(センターのカチッと止まる位置が通常のピッチです。)[PORTAMENTO TIME] ノブは、音程の違う音をなめらかに移動させるコントロールで、トラックにメロディのあるフレーズが貼り付けてある場合に有効です。[PORTAMENTO TYPE] ではポルタメントの仕方を指定します。ポルタメントとポルタメントタイプについてはリファレンス編の P100 をご覧ください。

LFO(エルエフオー) ノブ
[SPEED] ノブでは LFO スピードを、[DEPTH] ノブでは LFO デプスをコントロールします。[WAVE] ボタンでは、LFO のウェーブを選びます。

SEQUENCE PLAY FX(シーケンスプレイエフェクト) ノブ
これらのノブでは、RS7000 の PLAY FX(プレイエフェクト) の、ノートやタイミングに関するいろいろなパラメーターをコントロールすることができます。プレイエフェクトでは、シーケンスデータを書き替えずに、再生しながらリアルタイムに、ノートやタイミングに関する調節をしたり、ハーモニーを付けたりなどの効果を付けることができます。[SELECT] ボタンで、コントロールするパラメーターを、2 種類から選ぶことができます。

4. オリジナルフレーズを録音してみましょう

これまで、RS7000 のプリセットフレーズを使って、基本的な 4 トラックのパターンを作成してきました。ここで、オリジナルフレーズを録音して、作成したセクション A のパターンに加えてみましょう。「HiQ1」の音色を使ってパーカッシブなフレーズを加えてみます。

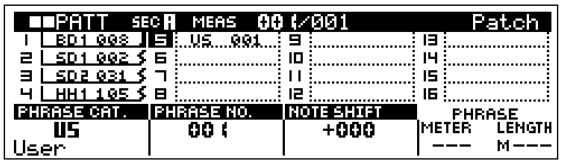
手順 (リアルタイムレコーディング)

1 新しいトラックを選びます

パターンパッチページで、セクション A のトラック 5 を選びます。

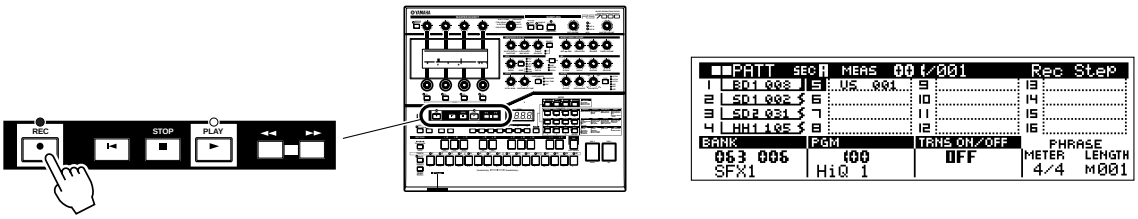
2 録音するユーザーフレーズを選びます

[ダイアル 1] で、フレーズカテゴリーとして「User」を選びます。[ダイアル 2] で録音したいフレーズナンバーを選びます。RS7000 ではスタイルごとに 256 個のユーザーフレーズを持つことができます。ここでは「001」を選んでください。



3 レコーディングスタンバイ（パターンパッチ）に入り、音色を選びます

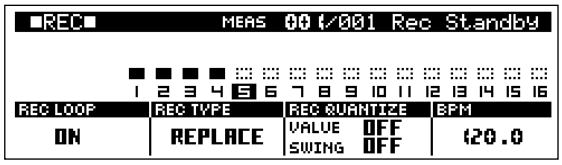
[REC] を押してレコーディングスタンバイ（パターンパッチ）に入ります。画面で録音用の音色が選べるようになり、[REC] のランプが点灯します。



[ダイアル 1](BANK) で「SFX1」のボイスバンク (063 006) を、[ダイアル 2](PGM) で「HiQ1」の音色 (100) を選びます。

4 レコーディングスタンバイ（パターンプレイ）ページを表示させます

[パターン] を押して、レコーディングスタンバイ（パターンプレイ）ページを表示させます。



5 録音の方法を選びます

通常は、新しいトラックに録音する場合は「REPLACE」を選びます。[ダイアル 2] で「REPLACE」を選んでください。
すでに録音済みのトラックにデータを消さずに重ねて録音したい場合は「OVERDUB」を選びます。リアルタイムに演奏して録音する方法の他に、音符を 1 つずつ順番に入力していく「STEP」(P80)、キーボードパッドの白鍵でタイミングを指定して音符を 1 つずつ順番に入力していく「GRID」(P83) があります。

6 レコーディングをループさせるかどうかを設定します

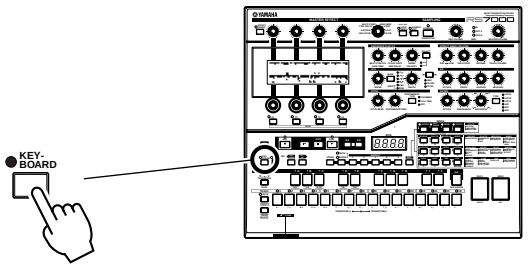
[ダイアル 1] でレコーディングループの ON/OFF を設定します。ON にするとフレーズを繰り返し録音する状態になり、フレーズを 2、3 回聞いて録音のタイミングを計ったりすることができます。OFF にすると、1 回の録音で終了します。ここでは ON にしてみましょう。

レコーディングクオンタイズ (REC QUANTIZE) 機能

この機能を使うと、リアルタイム録音をしながら、その場でクオンタイズをかける (あいまいなタイミングをジャストのタイミングにそろえる) ことができます。クオンタイズ OFF の場合は、弾いたままのタイミングが最大の分解能 (RS7000 の場合は 4 分音符 480 クロック) で録音されます。[ダイアル 3] でクオンタイズバリューを設定すると (クオンタイズバリューは、クロックの数値と音符マークで表示されます)、弾いた音すべてが、設定したクオンタイズバリューの音符のタイミングにクオンタイズされます。さらに、[F3] を押して「SWING」をハイライトさせると、[ダイアル 3] で、スイングレートを調節することができます。クオンタイズについて詳しくは、リファレンス編の P78 をご覧ください。

7 録音します

録音用の設定が完了したら、[PLAY] を押して録音を始めます。最初に 1 小節のカウントインが入り、それから録音が始まります。[KEYBOARD] のランプが点灯していることを確認してください (点灯していない場合は [KEYBOARD] を押して点灯させます)。
キーボードパットを押してオリジナルフレーズを演奏して録音してみてください。



カウントインの長さを変更する

ユーティリティモードのレコーディングカウント (REC COUNT) (P257) でカウントインの長さを変更することができます。

8 録音を終了します

[STOP] を押して録音を終了します。

9 再生して確認してみましょう

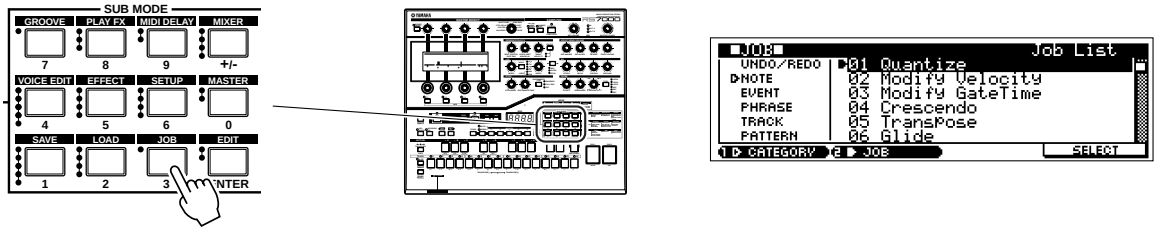
[PLAY] を押して、オリジナルフレーズを録音したパターンを再生させ、確認してみてください。

10 クオンタイズをかけます (必要な場合)

録音したものがそのままでパーフェクトなタイミングの場合は、このステップは必要ありません。ここでのクオンタイズは RS7000 の豊富なジョブの 1 つでユーザーフレーズのあいまいなタイミングの音符をジャストのタイミングにそろえる機能を持ちますが、オリジナルフレーズやソングを作成する場合にこの豊富なジョブを使うと大変便利ですので、その操作の 1 つとして参考にしてください。ジョブの一覧については、リファレンス編第 2 章の「パターンやフレーズを編集する (パターンジョブ)」(P133)を参照してください。

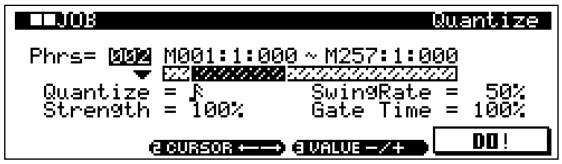
ジョブの選択 (ここではクオンタイズ) と実行手順

1. 編集したいフレーズの入ったトラック（ここではトラック 5）を選んでおきます。パターンプレイまたはパッチページで、[JOB] を押すと、ジョブリストが表示されます。



2. [ダイアル 1] でジョブのカテゴリーを、[ダイアル 2] でジョブを選びます。ここでは「NOTE」カテゴリーの「01 Quantize」を選びます。

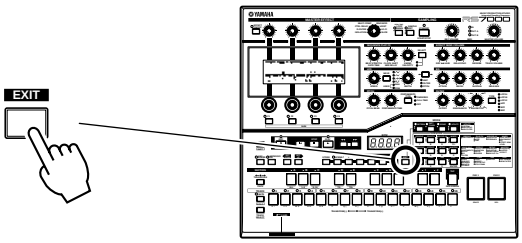
3. [F4] を押すと、選んだジョブのページにジャンプします。



4. [ダイアル 2](CURSOR ←→) でいろいろなパラメーターにカーソルを移動し、[ダイアル 3](VALUE-/+) で値を設定します。このページでは、最初に 16 分音符のクオンタイズ用のパラメーターが設定されていますが、ここではこのままで進んでみましょう。パラメーターの詳細やもっと細かい設定の仕方については、リファレンス編の P135 を参照してください。

5. 必要なパラメーターを設定したら、[F4](DO!) を押します。クオンタイズが実行され、完了すると「Completed」が表示されます。

6. [EXIT] を 2 回押すと、パターンプレイまたはパッチのページに戻ります。[PLAY] を押してパターンを再生させ、確認してみてください。

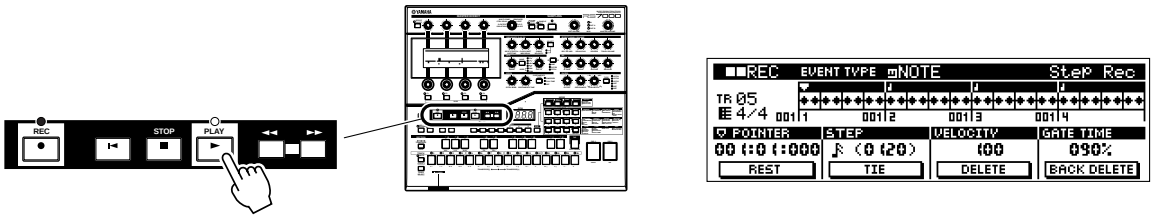


ステップレコーディング

リアルタイムに録音する方法のほかに、音符をより細かくコントロールしながら録音したい場合や、リアルタイムに演奏するのがむずかしいフレーズを録音したい場合は、ステップレコーディングが便利です。詳細はリファレンス編の P80 で説明していますが、ここではステップレコーディングがどんなものかを理解するために簡単に手順を説明します。

ステップレコーディングの手順 (ノートデータ)

1. 上記の、リアルタイムレコーディングの手順のステップ 5 から始めます。ここで、「REPLACE」ではなく「STEP」を選びます。
2. [ダイアル 3] で録音するデータの種類を、ノート / ピッチベンド / コントロールチェンジから選びます。最初はノート (音符) を録音しますので、ノートを選んでください。
3. [PLAY] を押すと、ステップレコーディングの画面が表示されます。



4. ステップレコーディングの画面では、32 分音符刻みの 1 小節分が表示されます。1 つの◇が 32 分音符の長さに相当します。◇が並んでいるところの上側にある▽のポインターが、現在の音符の位置を示します。[ダイアル 1] でこのポインターを移動し、音符を入力したい位置に持ってきます。[ダイアル 2] で音符の長さ、[ダイアル 3] で音符のベロシティ (強弱)、[ダイアル 4] でゲートタイムを設定します。
5. 入力したい音程のキーボードパッドを押して、音符を入力します。ステップレコーディングでは、キーボードパッドを離したときに実際に入力されますので、和音を入力する場合は、和音のすべてのキーを押さえてからキーボードパッドを離してください。[F1](REST) で休符、[F2](TIE) でタイの入力ができます。[F3](DELETE) と [F4](BACK DELETE) で入力した音符を消去します。[PLAY] を押すとランプが点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続きステップ入力できる状態になります。
6. [STOP] を押すと、ステップレコーディングが終了して、パターンプレイまたはパッチのページに戻ります。

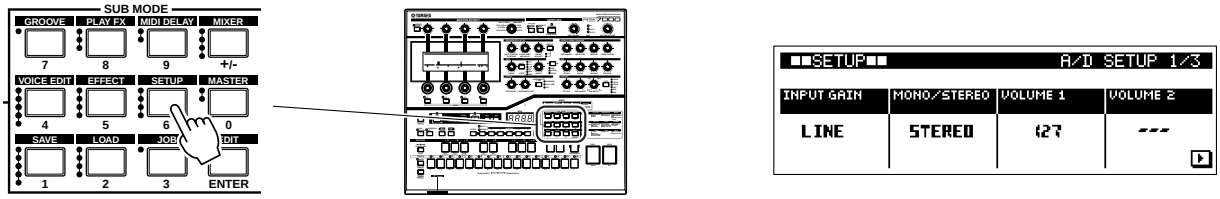
5. サンプルを追加してみましょう

RS7000 に付属しているメモリーカードからあらかじめ録音されているサンプルをロードして使うことも可能ですが、ここでは実際にサンプルを録音 (サンプリング) し、パターンにつけ加えてみましょう。

サンプリングの素材

サンプリングにはまずその素材が必要です。これには、ライン入力される CD やテープレコーダーなどの音も含まれますし、マイク入力も可能です。

- **ライン入力の場合の設定**
[SETUP] を 2 回押して、「A/D SETUP」のページを表示させます。[ダイアル 1] で「INPUT GAIN」を「LINE」に設定します。



- **マイク入力の場合の設定**
[SETUP] を 2 回押して、「A/D SETUP」のページを表示させます。[ダイアル 1] で「INPUT GAIN」を「MIC」に設定します。

- **モノ入力の場合の INPUT 端子**
1 本のマイクでの入力などモノ入力の場合は、RS7000 リアパネルの INPUT L 端子に接続します。

- **ステレオ入力の場合の INPUT 端子**
ステレオ入力の場合は、RS7000 リアパネルの INPUT L と R の端子に接続します。

何をサンプリングするかについて

もちろんどんな音でもサンプリングできます。RS7000 は、凝ったサンプルでも簡単に作成できる多くの機能を持っています。たとえば、「SLICE+SEQ」のサンプリングタイプを使うと、録音したブレイクビーツやフレーズが自動的にビートに合わせて「スライス」され、トラックに割り当てられるとともに、再生に必要なノートデータがトラックに貼り付けられます。さらに、スライスされたサンプルを「リミックス」し、さまざまなバリエーションを作成することができます。
ここでは、簡単な例を紹介することにします。作成したセクション A のパターンに、ちょっとしたアクセントを加えてみましょう。マイクをつないで、「ハッ !」とか「ヤッ !」とかのワンショットのボーカルを録音してみます。録音するときは、マイクをできるだけ口に近付けて発声すると、よりはっきりしたサウンドが得られます。また、録音した後で、RS7000 の高品位なエフェクトを加えることもできます。

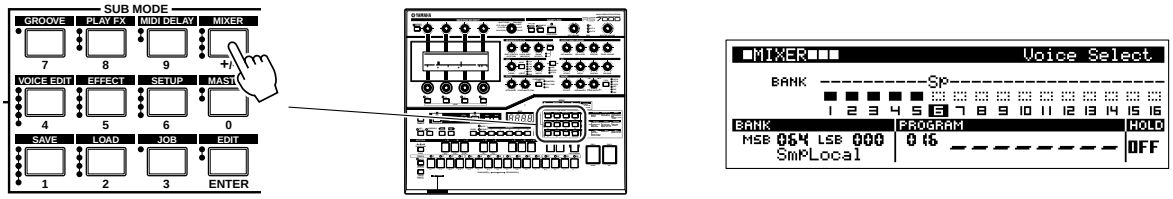
基本的なサンプリングの手順

1 サンプル録音用のトラックを選びます

パターンプレイまたはパッチページで、セクション A のトラック 6 を選びます。

2 サンプルを録音する、サンプルボイスのナンバーを選びます

[MIXER] を押して「MIXER」のページを表示させます。[ダイアル 1] で [SmpLocal](ローカルサンプルボイス) か [SmpCmn](コモンサンプルボイス) を選びます。[ダイアル 3] でサンプルを録音するボイスナンバー (001 ～ 128) を選びます。終わったら、[EXIT] を押してパターンプレイまたはパッチページに戻ります。
「ローカルサンプルボイス」や「コモンサンプルボイス」についての説明は、P61 をご覧ください。

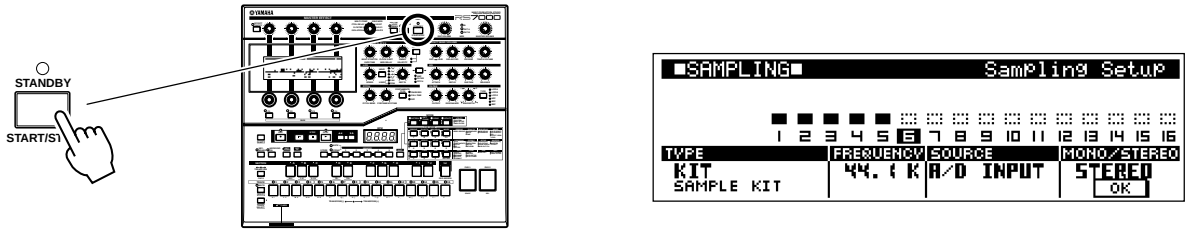


3 インプットゲインを設定します

[SETUP] を 2 回押して、「A/D SETUP」のページを表示させます。[ダイアル 1] で「INPUT GAIN」を設定します (サンプリングの素材に応じた設定については「サンプリングの素材」(P43) をご覧ください)。終わったら、[EXIT] を 2 回押してパターンプレイまたはパッチページに戻ります。

4 サンプリングセットアップページを表示させます

パターンプレイまたはパッチページから [STANDBY/START/STOP] を押して、サンプリングセットアップページを表示させます。



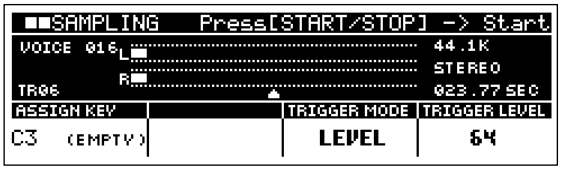
5 サンプリングセットアップのパラメーターを設定します

[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を使って、サンプリングタイプ (TYPE)、サンプリングフリケンシー (FREQUENCY)、ソース (SOURCE)、モノ / ステレオ (MONO/STEREO) を次のように設定します。

サンプリングタイプ(TYPE)	ここでは、フレーズの再生と同期するワンショットのサンプルを録音しますので、「KIT+NOTE(キット + ノート)」を選びます。
サンプリングフリケンシー (FREQUENCY)	どのフリケンシーを選んでもかまいませんが、「44.1K」にしておくと、ベストのクオリティで録音されます。
ソース (SOURCE)	RS7000 リアパネルの INPUT L 端子から入力する場合は「A/D INPUT(A/D インプット)」を選びます。I/O 拡張ボード AIEB2 を装着して、その DIGITAL IN 端子 /OPTICAL IN 端子を使う場合は「DIGITAL(デジタル)」/「OPTICAL(オプティカル)」を選んでください。
モノ / ステレオ (MONO/STEREO)	1 本のマイクを RS7000 リアパネルの INPUT L または R 端子につないでいる場合は、「MONO L(モノ L)」または「MONO R(モノ R)」を選びます。RS7000 の INPUT L と R を使ってステレオで入力する場合は「STEREO(ステレオ)」を、ステレオ入力をモノサンプルとして録音する場合は「MONO L+R(モノ L+R)」を選びます。

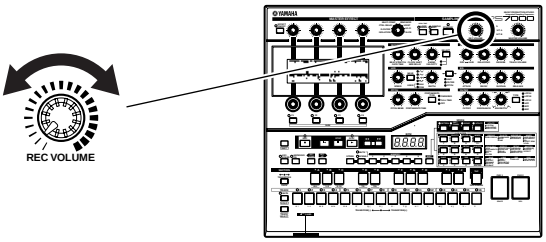
6 サンプリングスタンバイページを表示させます

[F4](OK) を押して、サンプリングスタンバイページを表示させます。



7 トリガーモード / トリガーレベルを設定します

ここでは、[ダイアル 3](TRIGGER MODE) でトリガーモードを「LEVEL」に、[ダイアル 4](TRIGGER LEVEL) でトリガーレベルを「64」に設定します。ここで一度、試しにサンプリングの素材を鳴らしたりマイクに向かって声を出したりしてみてください。(この時点ではまだ、実際のサンプリングはされません。) このときレベルメーターで、レベルを示すグラフがレベルメーターの下の「△」マーク (トリガーレベルを示すマーク) を越えているかどうか、また、音量が大きすぎてレベルメーターが振り切れていないかどうかを確認してください。レベルが適切でない場合は、[REC VOLUME] つまみで音量を調整します。[REC VOLUME] つまみを調整しても音量が大きすぎたり小さすぎたりする場合は、上記ステップ 3 のインプットゲインの設定を確認するか、ここでのトリガーレベルを調節してください。トリガーモードの他の設定については、リファレンス編の P232 を参照してください。



8 [STANDBY/START/STOP] を押してサンプリングを開始します。

[STANDBY/START/STOP] を押すと、トリガー待機状態に入ります。実際のサンプリングは、入力されている信号が、トリガーレベル以上になった時点で自動的に始まります。ここではサンプリングタイプに「KIT+NOTE(キット + ノート)」を選んでいますので、[STANDBY/START/STOP] を押すと同時にパターンの再生も始まります。サンプルは、パターンの再生と同期して録音されますので、パターンの再生を聞きながらタイミングを計ってサンプリングしてください。

9 サンプリングを終了します

[STANDBY/START/STOP] を押すとサンプリングが終了します。あるいはパターンが最後まで再生されて終了すると、自動的に終了します。サンプリングが終了すると、サンプリングモードを抜けます。

10 再生して確認してみましょう

[PATTERN] を押してパターンプレイページまたはパターンパッチページを表示させ、[PLAY] を押して、サンプルを録音したパターンを再生させ、確認してみてください。

サンプルのエディット

サンプルの録音がうまくいっていれば、パターン再生中の録音した位置で、サンプルが鳴るはずです。(これはサンプリングタイプに「KIT+NOTE(キット + ノート)」を選んでいるからです。また、ループやスライスの設定など、サンプルをさらにエディットすることもできます。サンプリングについて詳しくは、「第 5 章　サンプリングモード」(P227) を参照してください。

6. サウンドを完成させましょう

この最後のセクションでは、サウンドにグルーブ感やエフェクトを付け加えてリファインし、完成させましょう。

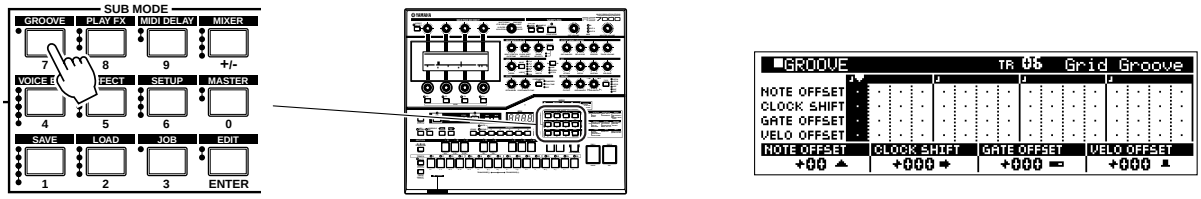
グリッドグルーブ

RS7000 では、録音したあとでもサウンドを調節するたくさんの機能があります。「グリッドグルーブ」もその 1 つです。グリッドグルーブは、パターンやソングで、ノートの音程やタイミング、長さ、強弱を拍の単位で調節し、グルーブ感を付ける機能です。グリッドグルーブは、スライスしたブレイクビーツサンプルに対して使っても大変効果的です。どのようなものか見てみましょう。

手順

1 グリッドグルーブのページを開きます

[GROOVE] を押してグリッドグルーブのページを開きます。



2 トラックを選びます

[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、グルーブを設定するトラックを選びます。選ばれたトラックが、画面上部のタイトルバーのところに表示されます。

3 拍 (グリッド) を選びます

グリッドグルーブの画面は、全体で 4/4 拍子の 1 小節分になっていて、それを 16 分割した 1 つの仕切り (グリッド) が 16 分音符の拍になっています。キーボードパッドの 16 個の白鍵が、それぞれの拍 (グリッド) に対応します。キーボードパッドの白鍵を押して、グルーブを設定する拍 (グリッド) を選びます。画面上の選ばれた拍 (グリッド) がハイライトします。

4 パターンを再生させながらグルーブの各設定を変更します

[PLAY] を押してパターンを再生させながら、[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回してグルーブの各設定 (下記参照) を変更します。設定を 0 から変更すると、グリッドの中に、変更されたことを示すアイコンが表示されます。

ノートオフセット (NOTE OFFSET)
指定したグリッドにある音符の音程を、半音単位で上下します。ドラムやパーカッションの音色、スライスしたブレイクビーツサンプルの場合は、音程ではなく、発音されるサウンドが変わります。

クロックシフト (CLOCK SHIFT)
指定したグリッドにある音符の発音タイミングを、クロック単位 (4 分音符 =480 クロック) で前後に移動します。前後 120 クロック (=16 分音符) まで移動できます。

ゲートオフセット (GATE OFFSET)
指定したグリッドにある音符のゲートタイム (長さ) を、クロック単位で増減します。プラスの設定で長く、マイナスの設定で短くなります。

ベロシティオフセット (VELO OFFSET)
指定したグリッドにある音符のベロシティ (強弱) を増減します。プラスの設定で強く、マイナスの設定で弱くなります。ベロシティの設定をうまくやると、パターンのリズム感をダイナミックに変化させることができます。

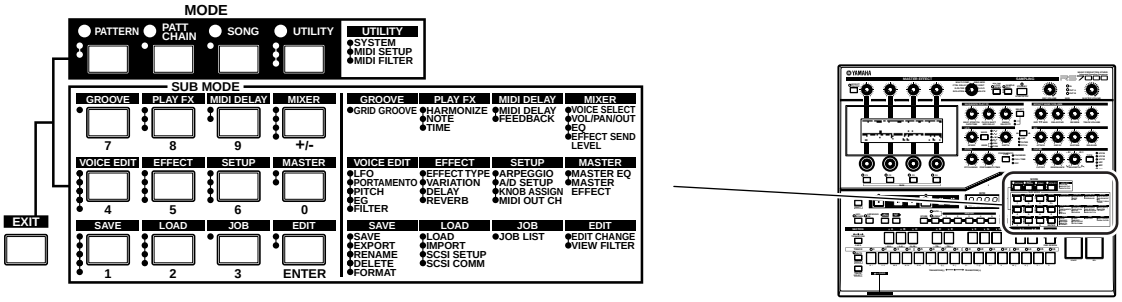
グリッドグルーブの結果のデータへの反映
グリッドグルーブで設定した結果は、フレーズデータに反映させて書き替えることができます。詳しくはリファレンス編の (P85) を参照してください。

ミキサー

RS7000 のミキサーでは、トラックごとの音色を選んだり、音量やパン、イコライザー、エフェクトセンドレベルを調節したりすることができます。

サブモードの選択方法

ミキサーのそれぞれの機能のページは、「SUB MODE」ボタン群の中の [MIXER] を何度か押すことで表示させることができます。ボタンのすぐ左側にある 4 つの「●」は、[MIXER] の中に 4 つのページがあることを示しています。それぞれのページのタイトル名は、「SUB MODE」ボタン群の右側のボックスに印刷されています。[MIXER] を押すごとに、次のページに進みます。[EXIT] を押すと前のページに戻ります。
他の「SUB MODE」ボタンについても同様の操作になります。

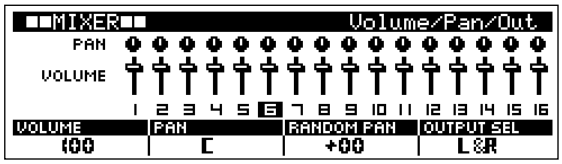


手順

* 音量やパンの調整

1 「MIXER Volume/Pan/Out」のページを表示させます

[MIXER](または [EXIT]) を何度か押して、「MIXER Volume/Pan/Out」のページを表示させます。



2 トラックを選びます

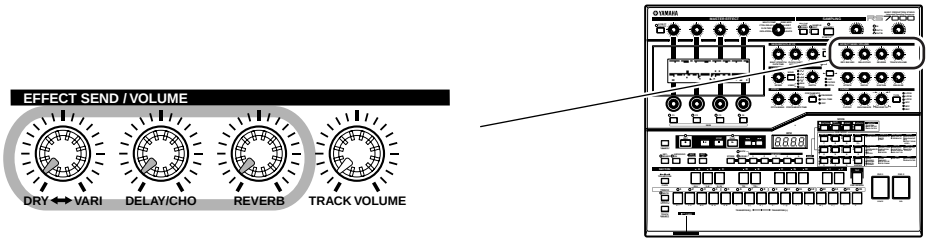
[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押してトラックを選びます。画面上の選ばれたトラックナンバーがハイライトします。

3 音量やパンを調整します

[ダイアル 1] では音量を調整します。[ダイアル 2] ではパンを、[ダイアル 3] ではランダムパンデプスを、[ダイアル 4] ではサウンドの出力先を調整します。詳しくはリファレンス編の (P94) を参照してください。
ここでは、音量とパンを聞き心地のいいように調整してみましょう。

* EQ やエフェクトの調整

上記と同様のやり方で、今度は「EQ」（イコライザー）のページと「Effect Send」（エフェクトセンド）のページを表示させます。「EQ」のページでは EQ に関するたくさんの設定項目があります。「EQ」や「Effect Send」の各設定項目の詳細については、それぞれ P94、P96 を参照してください。「Effect Send」のページでは、バリエーション、ディレイ / コーラス、リバーブ各エフェクトのセンドレベルを調整します。パネルの [DRY ↔ VARI][DELAY/CHO][REVERB] ノブもこれらの設定とリンクしていますので、ダイアルの代わりにこれらのノブを使うこともできます。



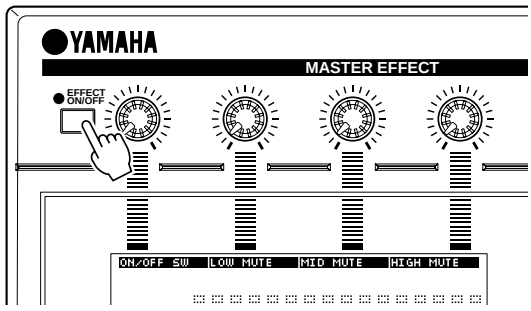
マスターエフェクト

RS7000 では、上記で説明したミキサーに加えて、最終出力されるサウンド全体に対しての「マスター EQ」やエフェクトを調整する「マスターエフェクト」があります。マスターエフェクトで、作成したパターンのサウンドがどのように変化するか、試してみましょう。

手順

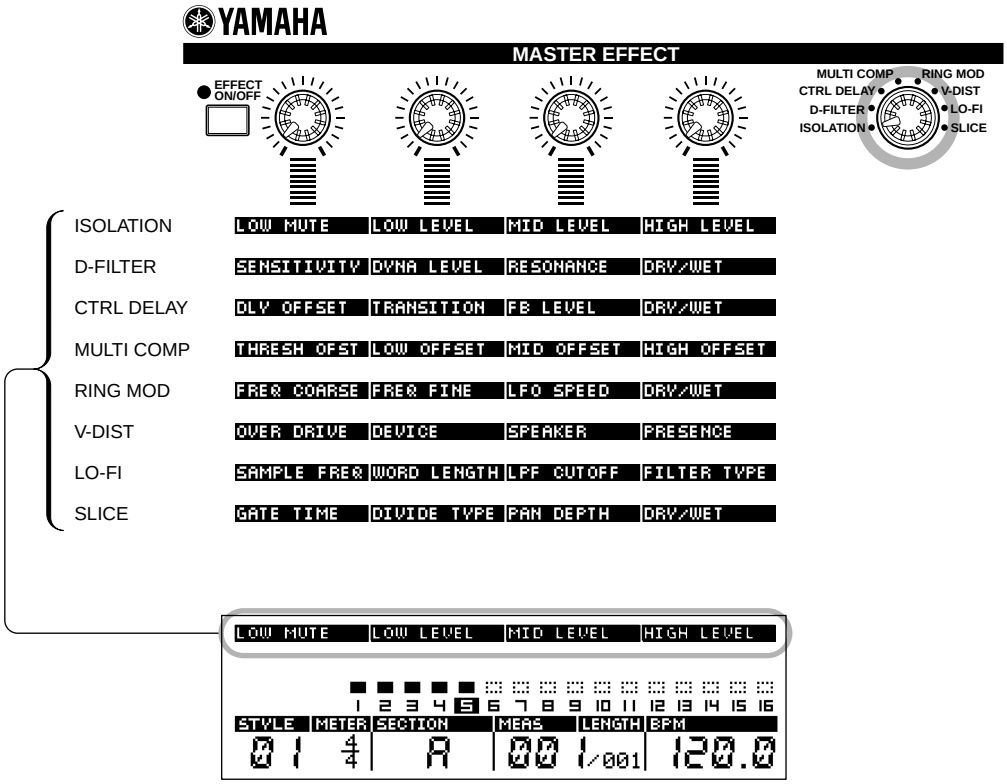
1 マスターエフェクトを ON にします

[PATTERN] を押してパターンプレイページを表示させ、[EFFECT ON/OFF] を押してランプを点灯させます。マスターエフェクトが ON になります。



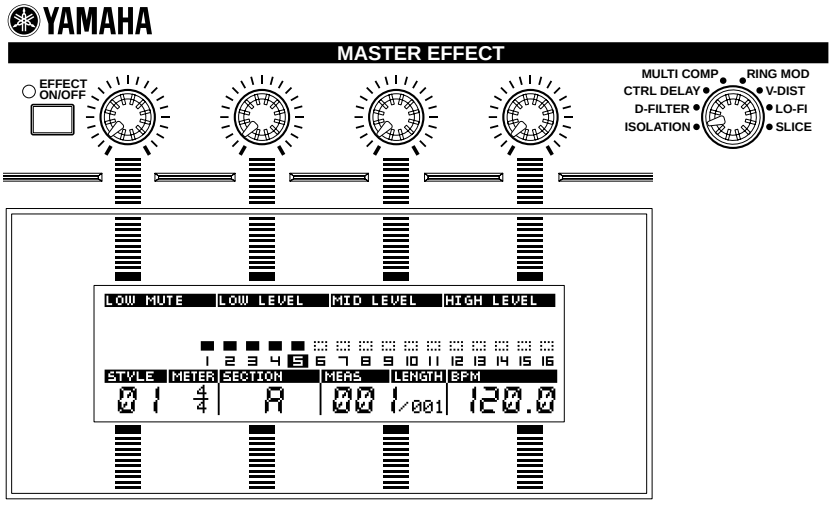
2 エフェクトのタイプを選びます

エフェクトタイプセレクトノブでエフェクトタイプ (ISOLATION[アイソレーション]、D-FILTER[ダイナミックフィルター]、CTRL DELAY[コントロールディレイ]、MULTI COMP[マルチコンプレッサー]、RING MOD[リングモジュレーター]、V-DIST[V- ディストーション]、LO-FI[ローファイ]、SLICE[スライス]) を選びます。選んだエフェクトに関するパラメーターの名前が、画面上部に表示されます。



3 エフェクトパラメーターを調整します

画面の上側にある 4 つのコントロールノブで、それぞれのノブの真下 (画面の上部) に表示されているパラメーターを調整します。それぞれのエフェクトにはここに表示されているもの以外にもパラメーターを持っていますが、それらは、サブモードのマスター (MASTER) (P111) で調整できます。パターンを再生させながら、サウンドがどのように変化するか、いろいろなエフェクトとパラメーターで試してみてください。



第１章 基礎知識

1. RS7000 の基本構成 52
2. RS7000 の内部構成 58
3. 基本操作 64

1. RS7000 の基本構成

RS7000 のモード構成

RS7000 では、操作をわかりやすくするために全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼び、各モードに付随するものを「サブモード」と呼んでいます。

RS7000 では、録音 / 再生 / 編集などの操作画面が次の 5 つのモードに分かれています。

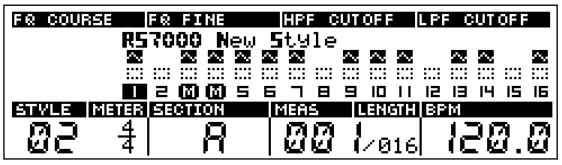
パターンモード ..... パターンとフレーズの作成や再生を行ないます。
パターンチェーンモード ..... パターンを連続再生します。
ソングモード ..... ソングの作成や再生を行ないます。
ユーティリティモード ..... RS7000 の基本設定を行ないます。
サンプリングモード ..... サンプルの録音や編集 / 修正を行ないます。

これらの 5 つのモードには、多数のサブモードが含まれています。モード / サブモードの切り替えは、それぞれのモードボタンで行ないます。モードを切り替えながら、RS7000 の全体的な構成を確認してください。

パターンモード [PATTERN] ...(P70)

パターンの演奏と作成を行なうモードです。最大 16 トラックのパターンを作ることができます。また、パターンを構成するフレーズの録音や編集もこのモードで行ないます。
[PATTERN] を押すとパターンモードに入ります。
パターンモードは、次の 15 のサブモードに分かれています。

- **パターンプレイ [PATTERN]...(P72)**
  パターンを選択して再生します。パターンモードに入ると必ずこのページが表示されます。

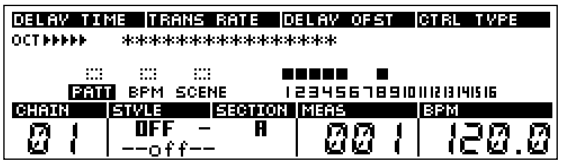


- **パッチ [PATTERN]...(P75)**
  フレーズを組み合わせてパターンを作成します。
- **フレーズレコーディング [REC]...(P77)**
  ユーザーフレーズに演奏を録音して、オリジナルのフレーズを作ります。
- **グルーブ [GROOVE]...(P85)**
  各トラックの演奏に微妙なノリやグルーブ感を付け加えます。
- **プレイエフェクト [PLAY FX]...(P87)**
  各トラックの演奏に厚みやハーモニーを付け加えます。
- **MIDI ディレイ [MIDI DELAY] ...(P90)**
  各トラックの演奏に対して MIDI データによる特殊なディレイ効果を付け加えます。
- **ミキサー [MIXER] ...(P93)**
  各トラックの音量やエフェクトのバランスなどを設定します。
- **ボイスエディット [VOICE EDIT]...(P97)**
  各トラックの音色を変更します。
- **エフェクト [EFFECT]...(P104)**
  リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの各エフェクトの設定を行ないます。
- **セットアップ [SETUP]...(P107)**
  アルペジエーターやノブ、MIDI チャンネル、A/D インプットの設定を行ないます。
- **マスター [MASTER]...(P111)**
  マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。
- **セーブ [SAVE]...(P114)**
  カードやディスクにデータを保存します。
- **ロード [LOAD]...(P126)**
  カードやディスクからデータを読み込みます。
- **ジョブ [JOB]...(P133)**
  パターンやフレーズの編集を行ないます。
- **フレーズエディット [EDIT]...(P154)**
  フレーズに録音されている演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。

パターンチェーンモード [PATT CHAIN] ...(P158)

パターンを連続再生するモードです。パターンをつないで曲を作ったり、それをソングにコンバートしたりします。
[PATT CHAIN] を押してパターンチェーンモードに入ります。
パターンチェーンモードは、次の 6 つのサブモードに分かれています。

- **パターンチェーン [PATT CHAIN]...(P159)**
  パターンを並べてパターンチェーンを作成し、パターンの連続再生を行ないます。
  パターンチェーンモードに入ると必ずこの画面が表示されます。

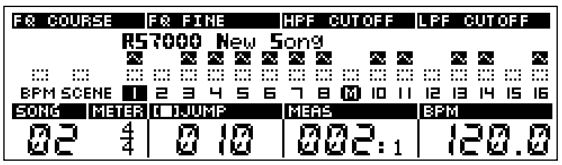


- **マスター [MASTER]...(P164)**
  マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。
- **セーブ [SAVE]...(P166)**
  カードやディスクにデータを保存します。
- **ロード [LOAD]...(P169)**
  カードやディスクからデータを読み込みます。
- **ジョブ [JOB]...(P171)**
  パターンチェーンの編集やソングへのコンバートなどを行ないます。
- **パターンチェーンエディット [EDIT]...(P175)**
  パターチェーンに記録されているデータの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。

ソングモード [SONG]...(P180)

ソングの作成や再生を行なうモードです。最大 16 トラックの曲を作ることができます。
[SONG] を押してソングモードに入ります。
ソングモードは、次の 14 のサブモードに分かれています。

- **ソングプレイ [SONG]...(P182)**
  ソングを選んで再生します。ソングモードに入ると必ずこの画面が表示されます。



- **ソングレコーディング [REC]...(P184)**
  ソングの各トラックに演奏を録音します。
- **グルーブ [GROOVE]...(P191)**
  各トラックの演奏に微妙なノリやグルーブ感を付け加えます。
- **プレイエフェクト [PLAY FX]...(P192)**
  各トラックの演奏に厚みやハーモニーを付け加えます。
- **MIDI ディレイ [MIDI DELAY]...(P193)**
  各トラックの演奏に対して MIDI データによる特殊なディレイ効果を付け加えます。
- **ミキサー [MIXER]...(P194)**
  各トラックの音量やエフェクトのバランスなどを設定します。
- **ボイスエディット [VOICE EDIT]...(P196)**
  各トラックの音色を変更します。
- **エフェクト [EFFECT]...(P198)**
  リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの各エフェクトの設定を行ないます。
- **セットアップ [SETUP]...(P200)**
  アルペジエーターやノブ、チャンネル、A/D インプットの設定を行ないます。
- **マスター [MASTER]...(P202)**
  マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。
- **セーブ [SAVE]...(P204)**
  カードやディスクにデータを保存します。
- **ロード [LOAD]...(P208)**
  カードやディスクからデータを読み込みます。
- **ジョブ [JOB]...(P212)**
  ソングの編集を行ないます。
- **ソングエディット [EDIT]...(P225)**
  ソングに録音されている演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。

ユーティリティモード [UTILITY]...(P256)

RS7000 のシステムや MIDI の設定を行なうモードです。
[UTILITY] を押してユーティリティモードに入ります。
ユーティリティモードは、次の 3 つのサブモードに分かれています。

- **システムセットアップ [UTILITY]...(P257)**
  システムに関する設定を行ないます。
- **MIDI セットアップ [UTILITY]...(P260)**
  MIDI に関する設定を行ないます。
- **MIDI フィルター [UTILITY]...(P262)**
  不要な MIDI データをカットする MIDI フィルターの設定を行ないます。

サンプリングモード ...(P228)

サンプリングモードでは、サンプルの録音や編集 / 修正を行ないます。
サンプリングには、下記の 3 つのサブモードが含まれます。

- **サンプリング [STANDBY/START/STOP]...(P229)**
  サンプルを録音します。

> **参考**
> **サンプルとは、音をデジタルで記録した波形データに、その発音条件などのサンプルパラメーターを加えたデータです。**

- **リアルタイムループリミックス [REAL TIME LOOP REMIX]...(P239)**
  リアルタイムループリミックスを実行して、録音したサンプルのフレーズをリアルタイムに作り替えます。

> **参考**
> **リアルタイムループリミックスとは、選択したトラックの演奏を分割して、その一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。MIDI データを操作しているので、サンプルを使用していないトラックでも演奏データの作り替えができます。**

- **サンプルエディット [SAMPLE EDIT]...(P241)**
  サンプルを作り替えたり、編集したりします。サンプルジョブも、このサブモードに含まれています。

RS7000 機能ツリー図

● パターンモード

- **パターンプレイ [PATTERN]** P72
- **パッチ [PATTERN]** P75
  - **フレーズレコーディング [REC]**
    - レコーディングスタンバイ P78
    - リアルタイムレコーディング P80
    - ステップレコーディング P80
    - グリッドステップレコーディング P83
  - **グルーブ [GROOVE]**
    - グリッドグループ P85
  - **プレイエフェクト [PLAY FX]**
    - ハーモナイズ P88
    - ノート P88
    - タイミング P89
  - **MIDI ディレイ [MIDI DELAY]**
    - MIDI ディレイエディット P91
    - フィードバックエディット P91
  - **ミキサー [MIXER]**
    - ボイスセレクト P93
    - ボリューム / パン / アウト P94
    - EQ P94
    - エフェクトセンドレベル P96
  - **ボイスエディット [VOICE EDIT]**
    - LFO P97
    - ポルタメント P100
    - ピッチ P100
    - EG P101
    - フィルター P102
  - **エフェクト [EFFECT]**
    - エフェクトタイプ P104
    - バリエーションパラメーター P105
    - ディレイ / コーラスパラメーター P105
    - リバーブパラメーター P106
  - **セットアップ [SETUP]**
    - アルペジオセッティング P108
    - A/D セットアップ P108
    - ノブアサイン P109
    - MIDI アウトチャンネル P110
  - **マスター [MASTER]**
    - マスター EQ P111
    - マスターエフェクト P112
  - **セーブ [SAVE]**
    - セーブ P118
    - エクスポート P120
    - リネーム P122
    - デリート P123
    - フォーマット P124
  - **ロード [LOAD]**
    - ロード P126
    - インポート P129
    - SCSI セットアップ P131
    - SCSI コミュニケーション P132
  - **ジョブ [JOB]**
    - ジョブリスト P133
      - 00 アンドゥー / リドゥー P134
      - 01 クオンタイズ P135
      - 02 モディファイベロシティ P136
      - 03 モディファイゲートタイム P137
      - 04 クレッシェンド P138
      - 05 トランスポーズ P138
      - 06 グライド P138
      - 07 クリエートロール P139
      - 08 コードソート P139
      - 09 コードセパレート P140
      - 10 シフトクロック P140
      - 11 コピーイベント P141
      - 12 イレースイベント P141
      - 13 エクストラクトイベント P142
      - 14 クリエートコンティニュアスデータ P142
      - 15 シンアウト P143
      - 16 モディファイコントロールデータ P143
      - 17 ビートストレッチ P144
      - 18 コピーフレーズ P144
      - 19 エクスチェンジフレーズ P145
      - 20 ミックスフレーズ P145
      - 21 アペンドフレーズ P146
      - 22 スプリットフレーズ P146
      - 23 ゲットフレーズ P147
      - 24 プットフレーズ P147
      - 25 クリアフレーズ P148
      - 26 フレーズネーム P148
      - 27 コピートラック P148
      - 28 エクスチェンジトラック P149
      - 29 クリアトラック P150
      - 30 ノーマライズプレイエフェクト P150
      - 31 ディバイドドラムトラック P150
      - 32 コピーパターン P151
      - 33 アペンドパターン P151
      - 34 スプリットパターン P152
      - 35 クリアパターン P153
      - 36 スタイルネーム P153
  - **フレーズエディット [EDIT]**
    - エディットチェンジ P154
    - ビューフィルター P156

● ソングモード

- **ソング [SONG]** P182
  - **ソングレコーディング [REC]**
    - レコーディングスタンバイ P184
    - リアルタイムレコーディング P186
    - ステップレコーディング P187
    - グリッドステップレコーディング P189
  - **グルーブ [GROOVE]**
    - グリッドグルーブ P191
  - **プレイエフェクト [PLAY FX]**
    - ハーモナイズ P192
    - ノート P192
    - タイミング P192
  - **MIDI ディレイ [MIDI DELAY]**
    - MIDI ディレイエディット P193
    - フィードバックエディット P193
  - **ミキサー [MIXER]**
    - ボイスセレクト P194
    - ボリューム / パン / アウト P194
    - EQ P195
    - エフェクトセンドレベル P195
  - **ボイスエディット [VOICE EDIT]**
    - LFO P196
    - ポルタメント P196
    - ピッチ P197
    - EG P197
    - フィルター P197
  - **エフェクト [EFFECT]**
    - エフェクトタイプ P198
    - バリエーションパラメーター P198
    - ディレイ / コーラスパラメーター P199
    - リバーブパラメーター P199
  - **セットアップ [SETUP]**
    - アルペジオセッティング P200
    - A/D セットアップ P200
    - ノブアサイン P201
    - MIDI アウトチャンネル P201
  - **マスター [MASTER]**
    - マスター EQ P202
    - マスターエフェクト P203
  - **セーブ [SAVE]**
    - セーブ P205
    - エクスポート P206
    - リネーム P206
    - デリート P207
    - フォーマット P207
  - **ロード [LOAD]**
    - ロード P208
    - インポート P210
    - SCSI セットアップ P211
    - SCSI コミュニケーション P211
  - **ジョブ [JOB]**
    - ジョブリスト P212
      - 00 アンドゥー / リドゥー P213
      - 01 クオンタイズ P214
      - 02 モディファイベロシティ P214
      - 03 モディファイゲートタイム P214
      - 04 クレッシェンド P215
      - 05 トランスポーズ P215
      - 06 グライド P215
      - 07 クリエートロール P216
      - 08 コードソート P216
      - 09 コードセパレート P216
      - 10 シフトクロック P216
      - 11 コピーイベント P217
      - 12 イレースイベント P217
      - 13 エクストラクトイベント P218
      - 14 クリエートコンティニュアスデータ P218
      - 15 シンアウト P219
      - 16 モディファイコントロールデータ P219
      - 17 ビートストレッチ P220
      - 18 クリエートメジャー P220
      - 19 デリートメジャー P220
      - 20 コピートラック P221
      - 21 エクスチェーンジトラック P221
      - 22 ミックストラック P222
      - 23 クリアトラック P222
      - 24 ノーマライズプレイエフェクト P222
      - 25 ディバイドドラムトラック P223
      - 26 コピーソング P223
      - 27 スプリットソングトゥパターン P223
      - 28 クリアソング P224
      - 29 ソングネーム P224
  - **ソングエディット [EDIT]**
    - エディットチェンジ P226
    - ビューフィルター P226

● パターンチェーンモード

- **パターンチェーン [PATT CHAIN]** P159
  - **パターンチェーンレコーディング [REC]**
    - レコーディングスタンバイ P161
    - リアルタイムレコーディング P162
    - ステップレコーディング P163
  - **マスター [MASTER]**
    - マスター EQ P164
    - マスターエフェクト P165
  - **セーブ [SAVE]**
    - セーブ P167
    - エクスポート P167
    - リネーム P167
    - デリート P168
    - フォーマット P168
  - **ロード [LOAD]**
    - ロード P169
    - SCSI セットアップ P170
  - **ジョブ [JOB]**
    - ジョブリスト P171
      - 00 アンドゥー / リドゥー P172
      - 01 コピーイベント P172
      - 02 イレースイベント P172
      - 03 クリエートメジャー P173
      - 04 デリートメジャー P173
      - 05 コンバートトゥーソング P173
      - 06 コピーチェーン P174
      - 07 クリアチェーン P174
      - 08 チェーンネーム P174
  - **パターンチェーンエディット [EDIT]**
    - エディットチェンジ P175

● ユーティリティモード

- **ユーティリティ [UTILITY]** P256
  - システム P257
  - MIDI セットアップ P260
  - MIDI フィルター P262

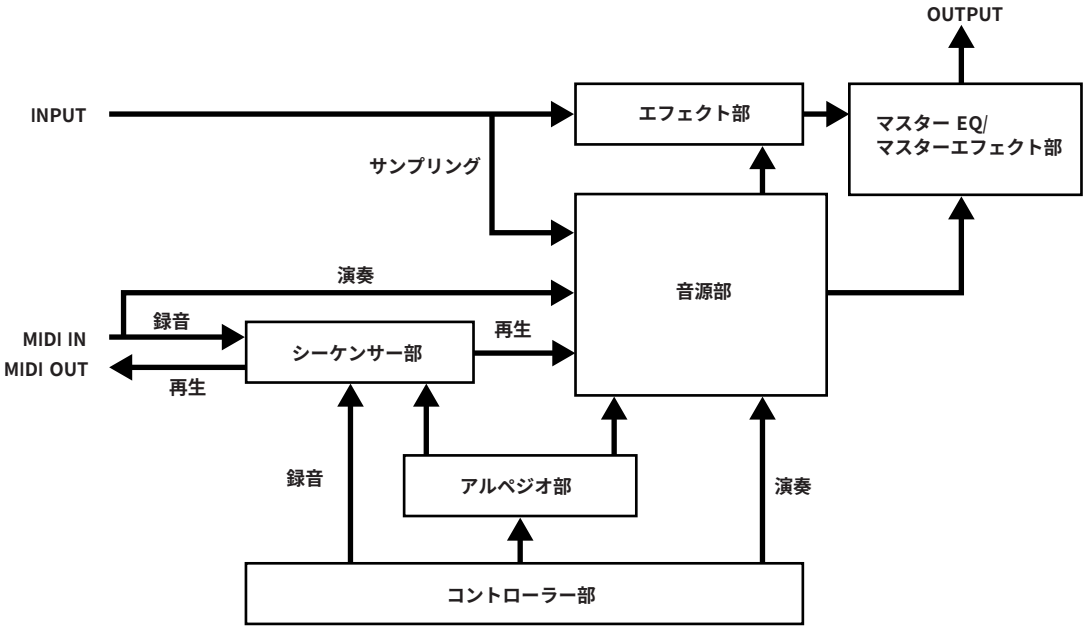
● サンプリングモード

- **サンプリング** P228
  - **サンプリング [STANDBY/START/STOP]**
    - サンプリングセットアップ P231
    - サンプリングスタンバイ P232
    - トリム P234
    - スライス P235
  - **リアルタイムループリミックス [REAL TIME LOOP REMIX]**
    - リアルタイムループリミックス P239
  - **サンプルエディット [SAMPLE EDIT]**
    - トリム P241
    - サンプルパラメーター P242
    - サンプルジョブリスト P244
      - 01 コピー P245
      - 02 デリート P246
      - 03 エクストラクト P246
      - 04 ムーブ P246
      - 05 ノーマライズ P247
      - 06 タイムストレッチ P248
      - 07 ピッチコンバート P248
      - 08 フェードイン / アウト P249
      - 09 フリケンシーコンバート P250
      - 10 ステレオトゥーモノ P251
      - 11 ループリミックス P251
      - 12 スライス P252
      - 13 サンプルネーム P253

2. RS7000 の内部構成

RS7000 を構成する 6 つのブロック

RS7000 は、シーケンサー部、音源部、コントローラー部、アルペジオ部、エフェクト部、マスター EQ/ エフェクト部の 6 つのブロックから構成されています。



● シーケンサー部 ...(P59)
シーケンサー部は、コントローラー部の操作や外部 MIDI 機器からの MIDI 信号を録音したり、録音した MIDI データを再生して音源部や外部 MIDI 機器を発音させたりします。

● 音源部 ...(P60)
シーケンサー部、コントローラー部、アルペジオ部や外部 MIDI 機器の MIDI データを受信して音を鳴らします。

● コントローラー部 ...(P62)
キーボードパッド、アサイナブルノブ、シーケンサーボタンなど、シーケンサー部や音源部をコントロールするブロックです。キーボードパッドを弾いてシーケンサー部や音源部に MIDI 情報を送って録音 / 演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

● アルペジオ部 ...(P63)
キーボードパッドで和音を押さえることで、自動的にアルペジオ (分散和音) の演奏データを生成するブロックです。アルペジオの演奏データは、音源部に送られるほか、シーケンサー部に送られてフレーズやソングに録音したり MIDI 出力することもできます。

● エフェクト部 ...(P63)
音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの 3 種類のエフェクトを内蔵しています。パートごとに異なった効果をかけることができます。

● マスター EQ/ エフェクト部 ...(P63)
ステレオ出力にかかる EQ やエフェクトのブロックです。RS7000 から最終的に出力される音声信号に対して、音色の調整や音響的な変化を付け加えることができます。

シーケンサー部

シーケンサー部は、コントローラー部の操作や外部 MIDI 機器からの MIDI 信号を録音したり、録音した MIDI データを再生して音源部や外部 MIDI 機器を発音させたりします。

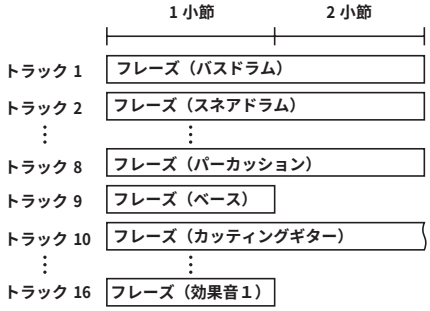
> **本体の電源をオフにすると、シーケンサー部で作成したすべてのデータは消えてしまいます。大切なデータは、メモリーカードなどに保存するようにしてください。**

● パターンとフレーズ

パターンとは、パターンモードで演奏されるさまざまなジャンルの演奏データのことで、何度も繰り返したり、次々と切り替えたりして演奏できます。パターンの内部にはフレーズを並べるためのトラックが 16 トラックあり、そこに演奏の素材であるフレーズを各トラックに 1 つずつ並べることでパターンが構成されています。

フレーズとは、ドラムやベースをはじめ、ギターやピアノのコードバッキング、ブラスのリフなど、アンサンブルを構成するパートごとの演奏の素材のことです。RS7000 には、この演奏の素材 (フレーズ) がプリセットとして内蔵されているほか、ユーザーフレーズとして新しく録音することもできます。

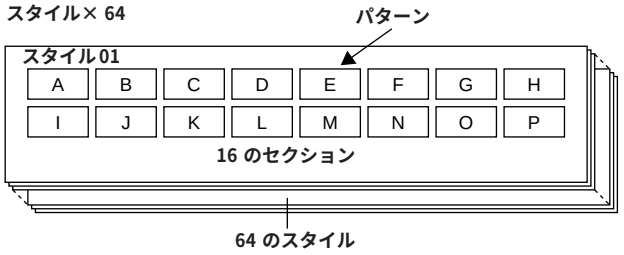
パターンの内部構造（概念図）



● パターンの区分け (スタイルとセクション)

パターンはスタイルとしてグループ化することができます。1 スタイルは 16 個のパターンを持つことができ、個々のパターンはセクションと呼ばれます。1 つのスタイル内でのセクションの切替は、本体パネルで瞬時に行なえます。

RS7000 本体メモリーには、スタイルとして 01 ～ 64 の 64 種類、セクションとして A ～ P の 16 種類、合計 1024(64 × 16) のパターンを作成することができます。



● パターンチェーンについて

パターンチェーンとは、複数のパターンをつないで 1 つの曲の形にしたものです。あらかじめパターンチェーンを作成しておくことで、スタイルやセクションを変更する操作を自動化することができます。パターンチェーンには、パターンの変化を記録するためのパターントラックに加えて、呼び出したいシーンメモリーやミュートメモリーのナンバーや、ミュートの状態を記録するためのシーン/ミュートトラック、テンポの変化を記録するための BPM トラックが装備されていて、パターンを基にした音楽制作に活用することができます。また、作成したパターンチェーンをソングにコンバートすることもできるため、パターンを基にして曲を作る際にも利用できます。

RS7000 では 01 ～ 20 の 20 種類のパターンチェーンを作ることができます。

パターンチェーンのトラック構成

トラック	データの種類	1	2	3	4	5	… (小節)
パターントラック	スタイル	01		繰り返し		繰り返し	…
	セクション	A	B		C		
シーン / ミュートトラック	シーンメモリーナンバー		3		4	2	…
	ミュートメモリーナンバー	1		2	5		…
BPM トラック	テンポチェンジ		120	158		72	…

● ソングについて

ソングは一般的なシーケンサーの「曲(ソング)」に当たるものです。パターンとは次の点が異なります。

- トラックに直接演奏データを録音することができます。
- 最大 999 小節までの長い曲を作ることができます。
- シーン / ミュートトラックと BPM トラックがあり、シーンやミュートの状態やテンポの変化を入力することができます。
- 1 小節ごとに拍子を変更することができます。
- パンチレコーディングができます。
- 1 ～ 16 チャンネルを同時に録音するマルチ録音ができます。

RS7000 では、01 ～ 20 の 20 種類のソングを録音することができます。

ソングのトラック構成

トラック		1	2	3	4	5	… (小節)
シーケンストラック	トラック 1	♪♪♪	♪♪ ♪ ♪♪	♪♪♪♪			
	トラック 2	♪♪♪	♪♪ ♪ ♪♪	♪♪♪	♪♪		
	トラック 3		♪♪♪	♪♪ ♪	♪♪ ♪♪♪	♪♪	
	トラック 4			♪♪♪	♪♪♪	♪♪ ♪♪♪	♪♪
	:						
	トラック 16	♪♪♪	♪♪ ♪	♪♪ ♪♪♪	♪♪		
シーン / ミュートトラック	シーンメモリーナンバー		3		4	2	…
	ミュートメモリーナンバー	1		2	5		…
BPM トラック	テンポチェンジ		120	150		72	…

● スタイルやソングに記録される設定項目

次の設定項目はスタイルやソングごとに記録されます。

- BPM(テンポ)
- シーン / ミュートメモリー
- トランスポーズ (ソングのみ)
- フレーズ (スタイルのみ)
- ノートシフト (スタイルのみ)
- グルーブ
- プレイエフェクト
- MIDI ディレイ
- ミキサー
- ボイスエディット
- エフェクト
- セットアップ
- ローカルサンプルボイス

音源部

シーケンサー部、コントローラー部、アルペジオ部や外部 MIDI 機器の MIDI データを受信して音を鳴らします。

本体の電源をオフにすると、すべてのサンプルやサンプルボイスは消えてしまいます。大切なデータは、メモリーカードなどに保存するようにしてください。

● ボイスとサンプルボイス

音色には、ボイスとサンプルボイスの 2 種類があります。

ボイスとは、音源部に内蔵されている個々の音色プログラムのことです。本体内にプリセットされているため、電源を入れた瞬間から演奏することができます。

サンプルボイスとは、サンプリング機能で録音したサンプルを基にして構成されている音色プログラムのことです。電源を入れた瞬間は、常に空の状態です。

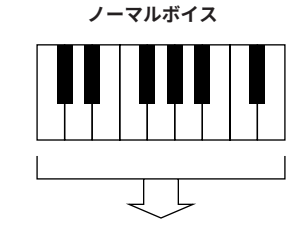
● ノーマルボイスとドラムボイス

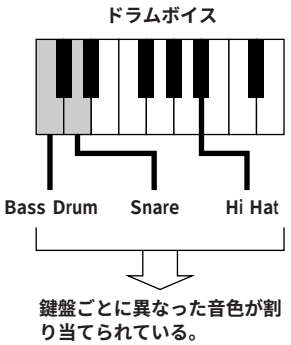
ボイスには、ノーマルボイスとドラムボイスの 2 種類があります。

ノーマルボイスは、鍵盤通りの音程で発音するボイスです。通常の楽器音などがこれにあたります。RS7000 では、バンクセレクト MSB=0、63 がノーマルボイスになります。

ドラムボイスは、ドラム専用の特殊なボイスで、各鍵盤に 1 音色ずつドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。RS7000 では、バンクセレクト MSB=126、127 がドラムボイスになります。

ドラムボイスにおける各鍵盤へのドラム / パーカッション楽器の割り当ては、「付録」P295) のドラムマップをご参照ください。



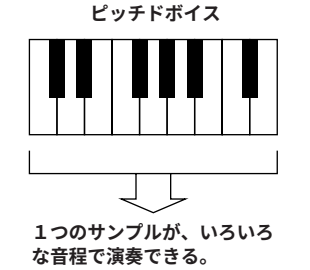


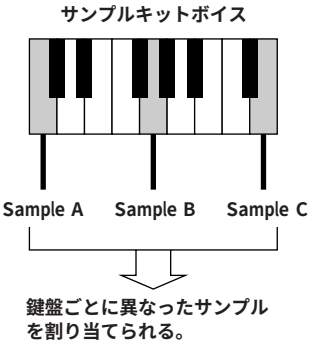
● サンプルキットボイスとピッチドボイス

サンプルボイスには、サンプルキットボイスとピッチドボイスの 2 種類があります。

サンプルキットボイス (Sample Kit Voice) は、C-2 ～ G8 の範囲の各鍵盤に最大 128 個の異なったサンプルを割り当てることができるサンプルボイスです。サンプルキットボイスを使うと、複数のサンプルを異なった鍵盤に割り当てて同時に鳴らしたり、鍵盤ごとに違った音色が鳴るドラムキットを作ったりすることができます。1 つのサンプルボイスには最大 128 個のサンプルを割り当てることができますが、ステレオサンプルは 2 サンプル分を消費するため、たとえばすべてがステレオサンプルだとすると 64 個までしか割り当てることができません。

ピッチドボイス (Pitched Voice) は、1 つのサンプルがいろいろな音程で発音するボイスです。ピッチドボイスでは、あるサンプルをさまざまなピッチで鳴らしたり、サンプルに音程を付けて演奏したりすることができます。





● ローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイス

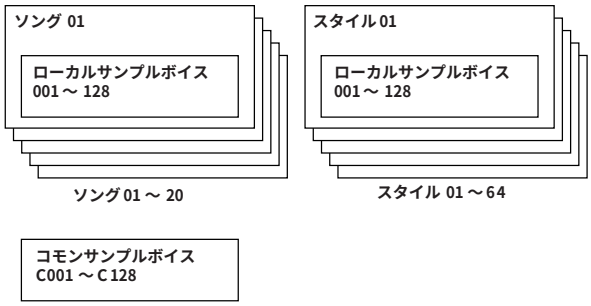
サンプルボイスは、ローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイスに分類されます。

ローカルサンプルボイスは、特定のソングやスタイルの中だけで使うことができるサンプルボイスです。ソングやスタイルごとに、異なったサンプルボイスを最大 128 音色まで持つことができます。気に入ったサンプルボイスを他のソングやスタイルで使う場合には、次のコモンサンプルボイスを使います。

コモンサンプルボイスは、すべてのソングやスタイルから共通に呼び出せるサンプルボイスです。

RS7000 本体メモリーでは、ソングやスタイルに関係なく、最大 128 音色のコモンサンプルボイスを持つことができます。ソングやスタイルを切り替えても、中身やプログラム番号と音色の関係は切り替わりません。

RS7000 本体メモリーに作成できるサンプルボイスの最大数は、すべてのソング / スタイルのローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイスを合計して 256 音色です。



● ボイスバンクについて

ボイスバンクとは、ボイスを種類ごとに分類した区分けのことで、MIDI データのバンクセレクト MSB と LSB で選択します。RS7000 は、大きく分けると 5 種類、さらに細かく分けると合計 15 種類のボイスバンクを持っています。個々のボイスバンクには、最大 128 の音色が保存されています。

- **(MSB LSB)=(000 000)** は、GM(*) 配列のボイスバンクです。GM に規定されたボイスに互換性を持つノーマルボイスを 128 ボイス内蔵しています。
- **(MSB LSB)=(063 000) ～ (063 009)** は、RS7000 独自のボイスバンクです。最新のポップスに最適なオリジナルボイスを豊富に内蔵しています。各バンクには、下記のような楽器の区分けもあり、ボイスが選択しやすくなっています。
  - (063 000)..... SyBa&Ld1: シンセベースやシンセリード系のボイスを内蔵したボイスバンク
  - (063 007)..... SyBa&Ld2: シンセベースやシンセリード系のボイスを内蔵したボイスバンク
  - (063 001)..... SyPd&Fx1: シンセパッドや音程感のある効果音などのボイスを内蔵したボイスバンク
  - (063 008)..... SyBa&Fx2: シンセパッドや音程感のある効果音などのボイスを内蔵したボイスバンク
  - (063 002)..... SyMaterl: アナログシンセや FM 音源など、さまざまなシンセサイザーのエディットに適したボイスを内蔵したボイスバンク
  - (063 003)..... BandInst: ピアノ、オルガン、ギター、エレキベースなど、コンボバンドで使用される楽器のボイスを内蔵したボイスバンク

(063 004)..... Cls&Wind: クラシック音楽で使われるストリングスや管楽器などのボイスを内蔵したボイスバンク
(063 005)..... Eth&Perc: エスニック系の楽器やパーカッションなどのボイスを内蔵したボイスバンク
(063 006)..... SFX1: 効果音系のボイスを内蔵したボイスバンク
(063 009)..... SFX2: 効果音系のボイスを内蔵したボイスバンク

- **(MSB LSB)=(126 000)** は、RS7000 独自のドラムボイスバンクです。最新のポップスに最適な、オリジナルドラムボイスを豊富に内蔵しています。
- **(MSB LSB)=(127 000)** は、GM 配列のドラムボイスバンクです。GM に規定されたボイスに互換性を持つドラムボイスを 1 つ内蔵しています。
- **(MSB LSB)=(064 000) 〜 (064 001)** は、サンプルボイスのボイスバンクです。サンプルボイスには、ローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイスに分かれています。

(064 000)..... ローカルサンプルボイス：ソングやスタイルを変更すると、ボイスバンクに含まれる 128 音色がすべて入れ替わります。
(064 001)..... コモンサンプルボイス：ソングやスタイルを変更しても含まれるサンプルボイスは入れ替わりません。

参考

(*)GM とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列や MIDI 機能に関する一定の基準のことです。RS7000 の GM 配列のボイスバンク (000 000) やドラムボイスバンク (127 000) は、GM 対応のソングデータが破綻無く再生できることを目的にしており、GM に完全に対応しているわけではありません。

● 最大同時発音数

RS7000 では最大で 62 音まで同時に発音することができます。この音数を超える演奏データを受信すると、発音中の音が止まり音切れがおきてしまいます。減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を越えないようにしてください。
また、最大同時発音数はボイス単位ではなくエレメント単位で計算されます。ノーマルボイスには 1 エレメントのものと 2 エレメントのものがあるので、最大同時発音数は通常 62 音よりも少なくなります。各ボイスのエレメント数はボイスリスト「付録」(P291) をご覧ください。
サンプルボイスは 1 エレメント構成ですが、ステレオサンプルは 2 エレメントを消費します。

コントローラー部

キーボードパッド、アサイナブルノブ、シーケンサーボタンなど、シーケンサー部や音源部をコントロールするブロックです。キーボードパッドを弾いてシーケンサー部や音源部に MIDI 情報を送って録音 / 演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

● キーボードパッド

キーボードパッドは、シーケンサー部や音源部に対して演奏データ (ノートデータ) を送る以外に、[KEYBORAD] や [TRACK SELECT]、[MUTE]、[TRANSPOSE] などのボタンと組み合わせてトラックやセクションの選択、ミュートの設定、移調などを行ないます。

● アサイナブルノブ

プレイエフェクトやボイス、ミキサーのパラメーターをリアルタイムにコントロールして、演奏を変化させることができます。パネルに表記されている機能のほか、セットアップによってスタイルやソングごとに異なった機能を割り当てることができます。

● ベロシティパッド (PAD1、PAD2)

演奏を入力するためのベロシティ付きのパッドです。パッドをたたくと、あらかじめ設定した音程のノートオンデータが出力されます。
音程の設定は、[TAP] と設定したい音程のキーボードパッドを押しながら、[PAD1] または [PAD2] を押して行ないます。

● シーン / ミュートメモリー

現在のシーンやミュートの状態を、ソングやスタイルごとに各 5 パターンまで保存したり (ストア)、ボタン 1 つで瞬時にその設定を呼び出したり (リコール) します。
シーンとは、全トラックに設定されているパラメーターの情報 (ミキサー、ボイスエディットの全設定とミュートのオン / オフの設定、グルーブ、プレイエフェクト、MIDI ディレイ、BPM、トランスポーズの設定) をまとめて保存したり呼び出したりする機能のことです。
ミュートとは、各トラックのミュートのオン / オフの設定を保存したり呼び出したりする機能のことです。
この機能を使えば、複雑な設定やリアルタイムでは正確に設定することが難しい操作を、ボタン 1 つで行なうことができます。リコール操作は、パターンチェーンやソングに録音することもできます。
シーンとミュートの切替は、[SCENE/MUTE] で行ないます。ボタンを押すたびにランプが移動し、シーンとミュートが交互に切り替わります。

メモリーへの保存は、[STORE] で行ないます。[STORE] を押しながら [MEMORY1] ～ [MEMORY5] を押すと、現在設定されているシーンやミュートの情報が各メモリーに保存されます。
リコールは、メモリーボタンで行ないます。[MEMORY1] ～ [MEMORY5] を押すと、各メモリーに保存されているシーンやミュートの状態が呼び出されます。
パターンチェーンモードでは、メモリーへの保存は行なえません。リコールすると現在のパターンに保存されているメモリーが呼び出されます。
サンプリングモードでは、保存、呼び出しとも行なえません。

● シーケンサーボタン

シーケンサーボタンでは、シーケンサーを操作します。
[I◀]..... 曲の先頭に移動します。
[▶▶] ..... 1 小節単位で曲の前方向に移動します。
[◀◀] ..... 1 小節単位で曲の後ろ方向に移動します。
[●] (REC) ..... レコーディングスタンバイの状態にします。
[■] (STOP) ..... 再生や録音を停止します。
[▶] (PLAY)..... 再生や録音を開始します。

アルペジオ部

キーボードパッドで和音を押さえることで、自動的にアルペジオ (分散和音) の演奏データを生成するブロックです。アルペジオの演奏データは、音源部に送られるほか、シーケンサー部に送られてフレーズやソングに録音したり、MIDI出力することもできます。
アルペジオとは、分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出します。[ARPEGGIO ON] を押して LED を点灯させ、キーボードパッドを押さえるとアルペジオを確認できます。

エフェクト部

音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。
リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの 3 種類のエフェクトを内蔵しています。

● リバーブエフェクト

リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。
12 種類のリバーブタイプを内蔵しています。
詳細は付録の「エフェクトタイプリスト」P313) をご覧ください。

● ディレイ / コーラスエフェクト

ディレイやコーラスタイプの効果を付加するエフェクトです。
25 種類のエフェクトタイプを内蔵しています。
詳細は付録の「エフェクトタイプリスト」P313) をご覧ください。

● バリエーションエフェクト

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、100 種類のエフェクトタイプを内蔵しています。
詳細は付録の「エフェクトタイプリスト」P313) をご覧ください。

マスター部

マスターでは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのマスター EQ やマスターエフェクトを設定します。
8 種類のエフェクトタイプを内蔵しています。
詳細は付録の「エフェクトタイプリスト」P313) をご覧ください。

メモリー構成

RS7000 のメモリーは、システムメモリー、プリセットメモリー、ユーザーメモリーで構成されています。

● システムメモリー

システムメモリーは、RS7000 の環境を記憶するためのメモリーです。システムセットアップ、MIDI セットアップ、MIDI フィルターが記憶されています。

● プリセットメモリー

プリセットメモリーは、設定内容を消したり書き替えたりできないメモリーです。プリセットフレーズやボイスが記憶されています。

● ユーザーメモリー

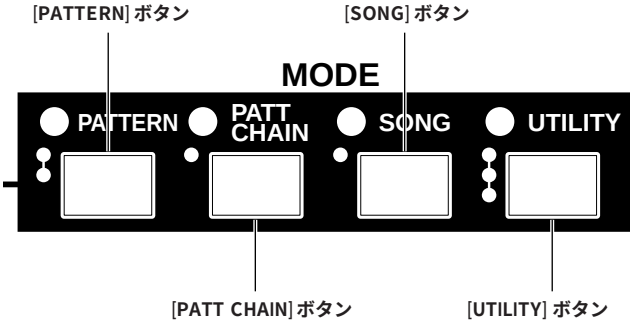
ユーザーメモリーは、設定内容を書き替えることができるメモリーで、新しいフレーズやパターンを作ることができます。メモリープロテクトがついていて、メモリーを保護することができます。ローカルサンプルボイス 128 種類 (ソングやスタイルごと)、コモンサンプルボイス 128 種類、シーン / ミュートメモリー各 5 種類 (ソングやスタイルごと)、ユーザーフレーズ 256 種類 (スタイルごと)、パターン 1024 種類 (スタイル 64 ×セクション 16)、パターンチェーン 20 種類、ソング 20 種類を作成することができます。
工場出荷状態では、ユーザーメモリーには何も作成されていません。

ユーザーメモリーのデータは電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはメモリーカード (スマートメディア)/SCSI ディスクなどの外部メディアに保存してください。

3. 基本操作

モードの切り替え

モードの切り替えにはモードボタンを使います。モードボタンを押すと、LED が点灯し、モードが切り替わります。



[PATTERN] ..... パターンモードに切り替えます。ボタンを押すごとにパターンプレイとパッチの 2 つのページが交互に表示されます。

[PATT CHAIN]..... パターンチェーンモードに切り替えます。

[SONG] ..... ソングモードに切り替えます。

[STANDBY/START/STOP]、[SAMPLE EDIT]、[REAL TIME LOOP REMIX] ..... サンプリングモードに切り替えます。

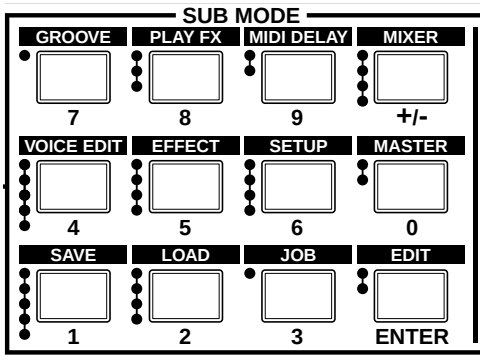
[UTILITY] ..... ユーティリティモードに切り替えます。ボタンを押すごとに、システム、MIDI セットアップ、MIDI フィルターの 3 つのページが順に表示されます。
[EXIT] を押すごとにページが 1 つずつ元に戻ります。

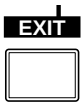
参考

再生中やレコーディング中はモードの切り替えはできません。

サブモードの切り替え

各モードは、多くの作業用、設定用のサブモードで構成されています。サブモードのページは、サブモードボタンや [REC] を使って切り替えます。
[EXIT] を押すと、サブモードから抜けて元のモードに戻ります。





[GROOVE] ..... グルーブに替わり、グリッドグルーブページが表示されます。

[PLAY FX] ..... プレイエフェクトに替わります。ボタンを押すと、ハーモナイズ、ノート、タイミングのページに替わります。

[MIDI DELAY] ..... MIDI ディレイに替わります。ボタンを押すと、MIDI ディレイ、フィードバックのページに替わります。

[MIXER] ..... ミキサーに替わります。ボタンを押すと、ボイスセレクト、ボリューム / パン / アウト、イコライザー、エフェクトセンドレベルのページに替わります。

[VOICE EDIT] ..... ボイスエディットに替わります。ボタンを押すと、LFO 、ポルタメント、ピッチ、EG、フィルターのページに替わります。

[EFFECT] ..... エフェクトに替わります。ボタンを押すと、エフェクトタイプ、バリエーションエディット、ディレイ / コーラスエディット、リバーブエディットのページに替わります。

[SETUP] ..... セットアップに替わります。ボタンを押すと、アルペジオ、A/D セットアップ、ノブアサイン、MIDI アウトチャンネルのページに替わります。

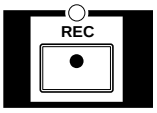
[MASTER] ..... マスターに替わります。ボタンを押すと、マスターEQ、マスターエフェクトのページに替わります。

[SAVE] ..... セーブに替わります。ボタンを押すと、セーブ、エクスポート、リネーム、デリート、フォーマットのページに替わります。

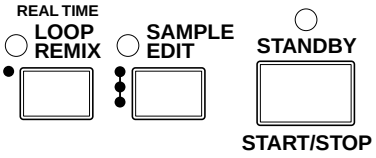
[LOAD] ..... ロードに替わります。ボタンを押すと、ロード、インポート、SCSI セットアップ、SCSI コミュニケーションのページに替わります。

[JOB] ..... ジョブに替わり、ジョブリストが表示されます。

[EDIT] ..... エディットチェンジ、ビューフィルターのページに替わります。



[REC] ..... レコーディングに替わります。



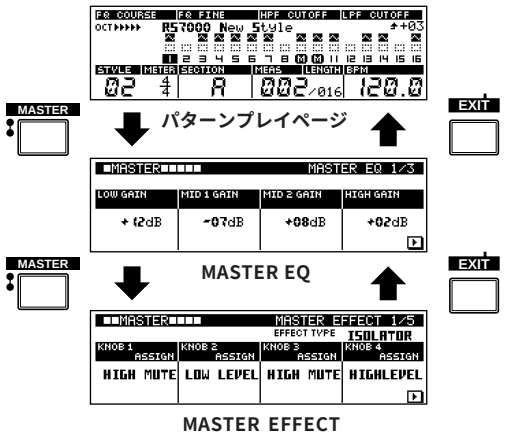
[STANDBY/START/STOP]
..... サンプリングセットアップページに替わります。続けてボタンを押すと、サンプリング実行ページからトリムページ、スライスページに替わります。

[SAMPLE EDIT] ..... トリムページに替わります。続けてボタンを押すと、サンプルパラメーターページに続き、サンプルジョブリストが表示されます。

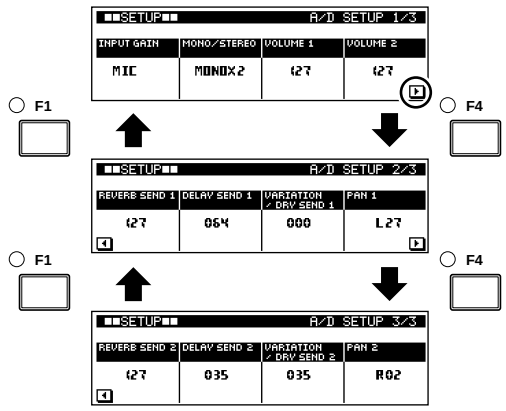
[REAL TIME LOOP REMIX]
..... リアルタイムループリミックスページに替わります。

1 つのボタンに複数のページが割り当てられている場合

モードボタン、サブモードボタンの中には、1 つのボタンに複数のページが割り当てられているものがあります。この場合、ボタンを押すごとに割り当てられたページが順に表示され、[EXIT] を押すごとにページが 1 つずつ元に戻ります。

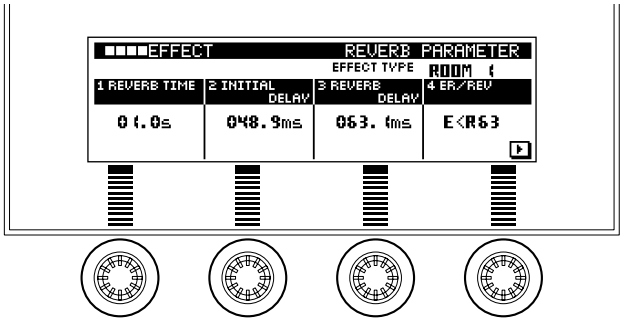


モードボタン、サブモードボタンのすぐ左に、そのボタンで切り替えられるページ数がイラストで表記されています。
また、各ページのタイトルがトップパネルに一覧表記されており、目的のページがどのボタンで切り替えられるのかを知ることができます。
モードやサブモードのページの中には、ディスプレイの左右に矢印が表示されているページがあります。この場合、[F1]/[F4] を押すことでさらにページを切り替えることができます。



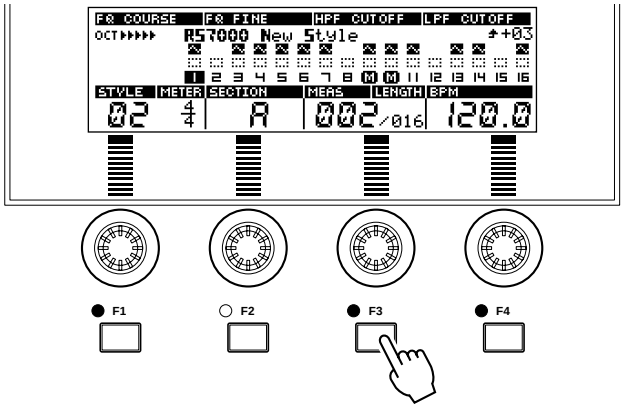
設定値の変更

設定値の変更は、[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] で行ないます。
設定値の変更を行なうページでは、ディスプレイの下部に各ダイアルに対応した設定項目が表示されます。
ディスプレイの下部に設定項目のあるページでダイアルを回すと、ディスプレイに表示された設定が変化し、設定値を変更することができます。

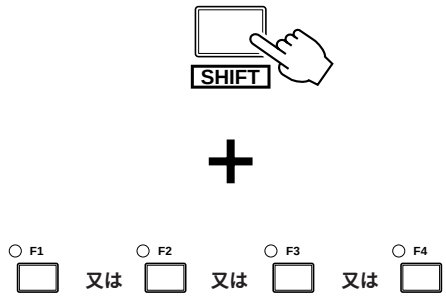


[**ダイアル 1**] [**ダイアル 2**] [**ダイアル 3**] [**ダイアル 4**]

1 つのダイアルに 2 つの設定項目が割り当てられているような場合は、[F1] ～ [F4] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] で数値を設定します。

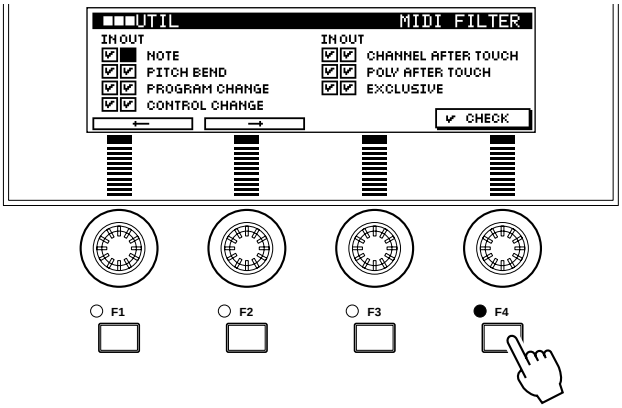


数値を入力する場合は、サブモードボタンをテンキーとして使うことができます。
[SHIFT]を押しながら [F1]～[F4] を押してテンキー入力の状態に入り、サブモードボタンを押すと、ボタンの下側に書かれた数値が入力されます。数値を入力した後、[EDIT](ENTER) を押して点滅を止め、数値を確定します。[EXIT] を押すとテンキー入力前の値に戻ります。
(すべての設定項目でテンキー入力が使えるわけではありません。)



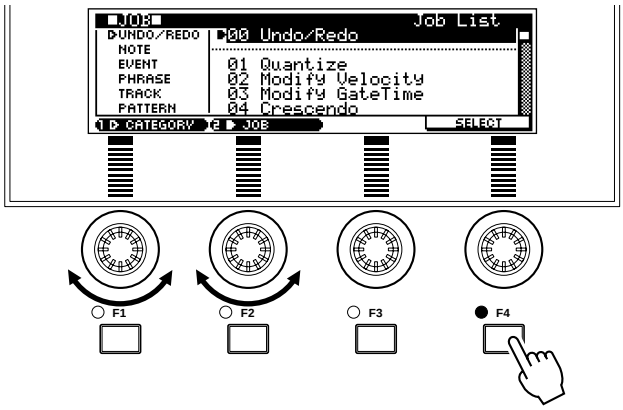
コマンドの選択や実行

コマンドの選択や実行は、[F1] ～ [F4] で行ないます。
コマンドを選択 / 実行するページでは、ディスプレイの下部に四角で囲まれたコマンドが表示されるとともに、対応する [F1] ～ [F4] の LED が点灯します。



ジョブの選択

パターンモード、パターンチェーンモード、ソングモード、サンプリングモードのジョブリストページでは、[ダイアル 1] と [ダイアル 2] で目的のジョブにカーソルを移動し、[F4] を押してジョブを選択します。



文字の入力

スタイルネームやソングネーム、ディスクに保存する際のファイルネームなど、文字を入力する項目では、すべて共通の操作で文字入力を行ないます。ここでは、ソングネームを入力する場合を例にとって説明します。

文字入力には、ダイアルとキーボードパッド、サブモードボタン、PAD1、PAD2、CAPS、ファンクションボタンを使います。

1. [ダイアル 2](CURSOR ← →) で文字を入力する位置を設定します。

2. キーボードパッドの黒鍵、白鍵、サブモードボタンを使って文字、数字を入力します。

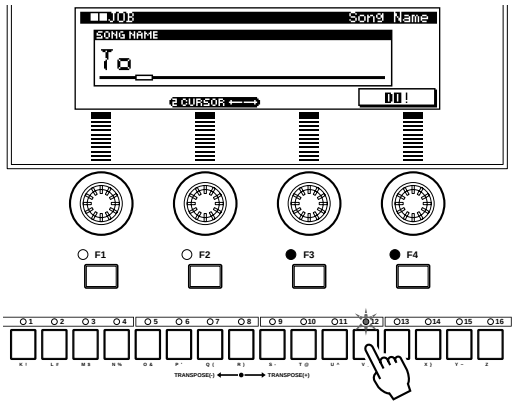
[CAPS] を押しながらキーボードパッドの黒鍵、白鍵を使うと大文字を入力できます。

[SHIFT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を使うと記号を入力できます。

[PAD1](SPACE) で 1 文字分のスペース(空白)を入力します。

[PAD2](DEL) を押すと、カーソル位置の文字を削除することができます。

3. [F4] を押すと文字が確定されます。



参考

ファイルネーム、フォルダーネームの入力時は、自動的にすべて大文字で入力されます。

トラックの選択

トラックは、[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して選択します。するとキーボードパッドの上の LED が点滅し、トラックが選択された状態になります。

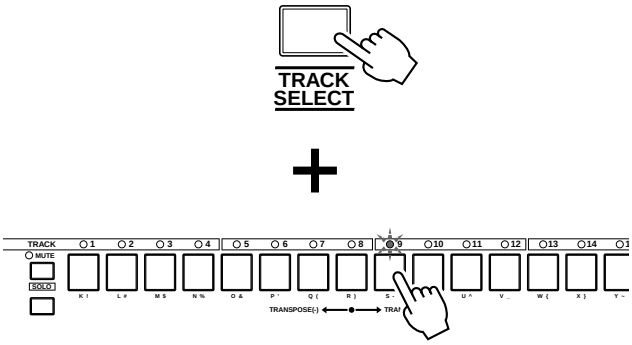
白鍵の上にはトラック番号が印刷されており、トラックが選択しやすくなっています。

[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの黒鍵の [TR-]/[TR+] を押すと、トラックを 1 つずつ増減させることができます。

[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの黒鍵の [All]、[1-8]、[9-16] を押すと、それぞれすべてのトラック、トラック 1 ～ 8，トラック 9 ～ 16 を一度に選択できます。

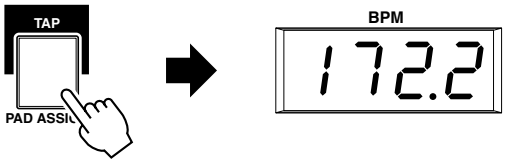
[TRACK SELECT] を押すと、キーボードパッドの白鍵の上の LED が点灯または点滅します。この LED はトラックの次の状態を表しています。

点灯.....対応するトラックにデータが入っています。
点滅.....対応するトラックが選択されています。
消灯.....対応するトラックにデータが入っていません。



タップによるテンポの設定方法

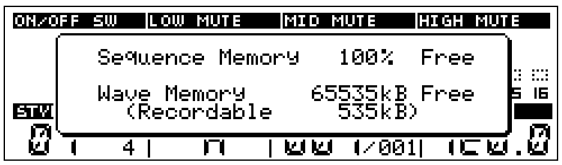
タップテンポは、[TAP] をたたくタイミングでテンポを設定できる機能です。
パターンモード、パターンチェーンモード、ソングモードで、[TAP] を連続して 3 ～ 4 回たたくと、自動的にテンポが設定されます。



数回たたくとテンポが設定されます

メモリー使用量の表示

[SHIFT] を押しながら [UTILITY] を押すと、ボタンを押している間だけ、空きメモリーが表示されます。レコーダブル容量（サンプルのレコーディングやロードの可能なメモリー）は、ユーティリティモードのウェーブメモリーオプティマイズを実行すると増える場合があります。
シーケンスやサンプルのレコーディングスタンバイ中やレコーディング中には表示されません。



マスターエフェクトの設定を初期化する

[SHIFT] を押しながら [MASTER] を押すと現在選択されているマスターエフェクトの設定を初期化します。

アンドゥー / リドゥー機能

アンドゥーとは、直前に実行した操作を取り消して、操作前の状態に戻す機能です。リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。
アンドゥー / リドゥーは、ジョブに含まれる機能ですが、[SHIFT] を押しながら [JOB] を押す操作でジョブを呼び出さずに実行することができます。
[SHIFT] を押しながら [JOB] を押すと、アンドゥーとリドゥーが交互に実行されます。

参考

- シーケンスの再生、録音中や、アルペジオ機能を使用中はアンドゥー / リドゥーできません。
- サンプルボイスに関する操作については、アンドゥー / リドゥーできません。

オートリピート機能

[◄◄]/[►►] には、オートリピート機能が備わっています。ボタンを押し続けると、小節を早送り、早戻しすることができます。

オートロード

RS7000 にはオートロード機能が搭載されていて、電源を入れるとあらかじめ設定されたファイルが自動的に読み込まれる仕組みになっています。
オートロード機能を使うには、あらかじめオートロードしたい状態をファイルネーム =「AUTOLD_1 ～ 9」、ファイルタイプ =「ALL」でメモリーカードか SCSI ディスクのルートに保存しておきます。
電源投入時にどのファイルをオートロードするかは、キーボードパッドの白鍵の 1 ～ 9 を押しながら電源を入れる操作で選択します。たとえば、キーボードパッドの白鍵 1 を押しながら電源を入れると「AUTOLD_1.R2A」をオートロードする状態になります。同様に、白鍵 2 を押しながら電源を入れると「AUTOLD_2.R2A」、白鍵 3 では「AUTOLD_3.R2A」がオートロードされる状態になります。
一度ファイルを設定すると、次からはキーボードパッドの白鍵を押さえなくても、起動時に設定したファイルが読み込まれる状態になります。
白鍵 [1] ..... AUTOLD_1.R2A
白鍵 [2] ..... AUTOLD_2.R2A
白鍵 [3] ..... AUTOLD_3.R2A
白鍵 [4] ..... AUTOLD_4.R2A
白鍵 [5] ..... AUTOLD_5.R2A
白鍵 [6] ..... AUTOLD_6.R2A
白鍵 [7] ..... AUTOLD_7.R2A
白鍵 [8] ..... AUTOLD_8.R2A
白鍵 [9] ..... AUTOLD_9.R2A
白鍵 [10]..... オートロード機能オフ
たとえば、電源を落として休憩するような場合にファイルネーム =AUTOLD_1、ファイルタイプ =ALL で保存しておけば、作業を再開するときにキーボードパッドの白鍵[1]を押しながら電源を入れるだけで元の状態に戻すことができます。また、次からは単に電源を入れるだけで元の状態に戻すことができます。

参考

- SCSI ドライブを接続している場合、メモリーカード、SCSI ID0 ～ SCSI ID7 の順番にルート上のファイルを探し、最初に見つかったファイルを読み込みます。
- 工場出荷時は、AUTOLD_1.R2A がオートロードされる状態になっています。

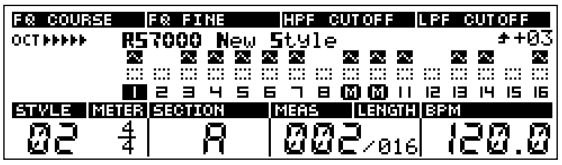
第２章 パターンモード

パターンモードについて 70
1. パターンを再生する (パターンプレイ) 72
2. フレーズを組み合わせてパターンを作る (パッチ) 75
3. フレーズを録音する (フレーズレコーディング) 77
4. パターンにグルーブ感をつける (グルーブ) 85
5. パターンを間接的に修正する (プレイエフェクト) 87
6. パターンに特殊なディレイ効果をつける (MIDI ディレイ) 90
7. トラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更する (ミキサー) 93
8. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (ボイスエディット) 97
9. 音に効果をつける (エフェクト) 104
10. アルペジオやアサイナブルノブの設定を変更する (セットアップ) 107
11. 音を補正する (マスター) 111
12. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 114
13. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード) 126
14. パターンやフレーズを編集する (パターンジョブ) 133
15. フレーズを細かく修正する (フレーズエディット) 154

パターンモードについて

パターンの演奏と作成を行なうモードです。最大 16 トラックのパターンを作ることができます。また、パターンを構成するフレーズの録音や編集もこのモードで行ないます。
[PATTERN] を押すとパターンモードのパターンプレイに入り、画面にはパターンプレイのページが表示されます。

パターンプレイ



参考

パターン、フレーズについては、「第 1 章 基礎知識」(P59) をご覧ください。

パターンモードのサブモード

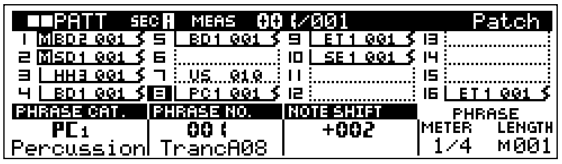
パターンモードは、次の 15 のサブモードで構成されています。

● パターンプレイ [PATTERN]...(P72)

パターンを選択して再生します。パターンモードに入ると必ずこのページが表示されます。

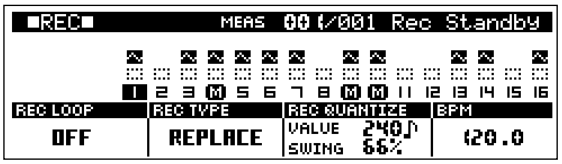
● パッチ [PATTERN]...(P75)

フレーズを組み合わせてパターンを作成します。



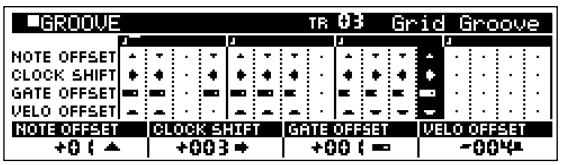
● フレーズレコーディング [REC]...(P77)

ユーザーフレーズに演奏を録音して、オリジナルのフレーズを作ります。



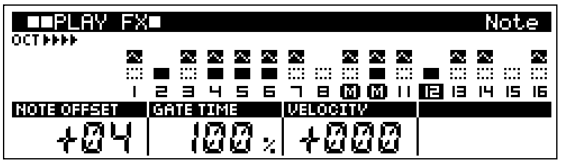
● グルーブ [GROOVE]...(P85)

各トラックの演奏に微妙なノリやグルーブ感を付け加えます。



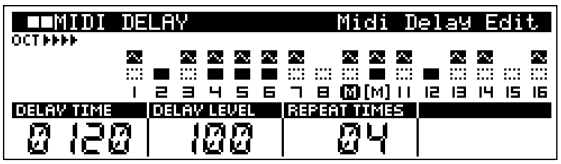
● プレイエフェクト [PLAY FX]...(P87)

各トラックの演奏に厚みやハーモニーを付け加えます。



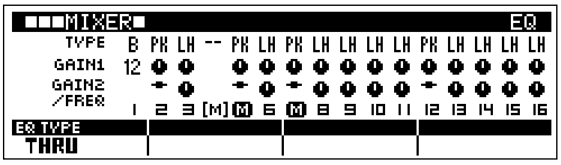
● MIDI ディレイ [MIDI DELAY] ...(P90)

各トラックの演奏に対して MIDI データによる特殊なディレイ効果を付け加えます。



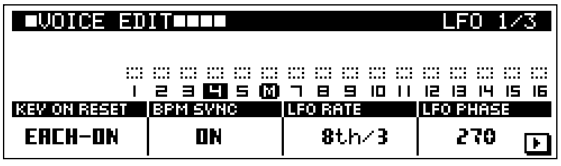
● ミキサー [MIXER]...(P93)

各トラックの音量やエフェクトのバランスなどを設定します。



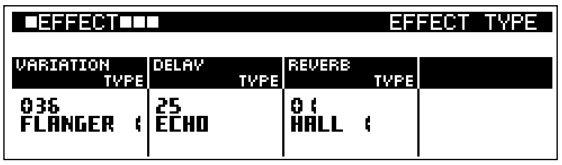
● ボイスエディット [VOICE EDIT]...(P97)

各トラックの音色を変更します。



● エフェクト [EFFECT]...(P104)

リバーブ・ディレイ / コーラス・バリエーションの各エフェクトの設定を行ないます。

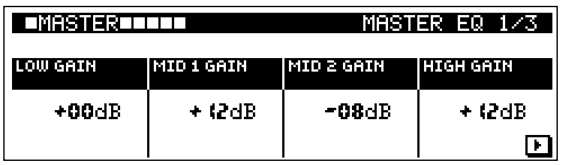


● セットアップ [SETUP]...(P107)

アルペジエーターやノブ、MIDI チャンネル、AD インプットの設定を行ないます。

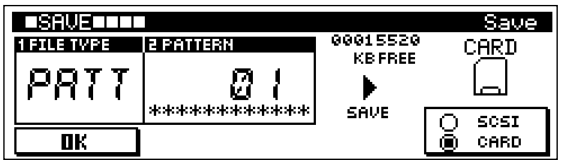
● マスター [MASTER]...(P111)

マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。



● セーブ [SAVE]...(P114)

カードやディスクにデータを保存します。



● ロード [LOAD]...(P126)

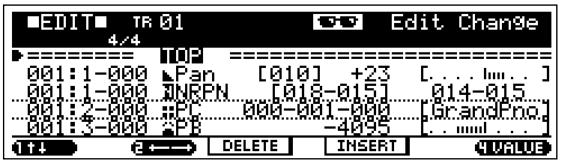
カードやディスクからデータを読み込みます。

● ジョブ [JOB]...(P133)

パターンやフレーズの編集を行ないます。

● フレーズエディット [EDIT]...(P154)

フレーズに録音されている演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。



1. パターンを再生する (パターンプレイ)

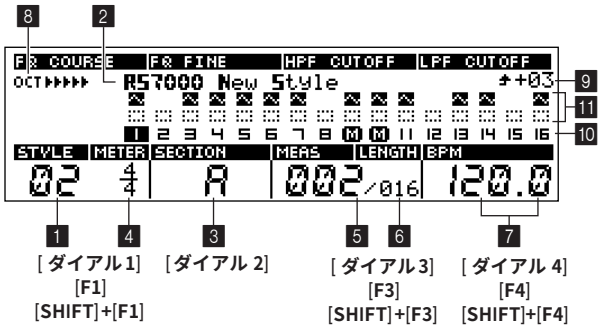
パターンを選択して再生します。
[PATTERN] を押してパターンモードに入ると必ずこのページが表示されます。

パターンの再生手順

1. スタイルナンバー、セクションを設定し、再生するパターンを選択します。
2. [PLAY] を押すとプレイランプが点滅し、パターンが再生されます。
3. [STOP] を押すと再生が止まります。

> **参考**
> **パターン再生中に、パターンプレイページに表示されている各種設定を変更できます。再生中に変更したデータは、そのままパターンデータとして保存されます。(メモリープロテクト =OFF の場合)**

表示とパラメーター



1 スタイルナンバー (STYLE)
.....[ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

2 スタイルネーム

3 セクション (SECTION) .....[ダイアル 2]
【設定値】

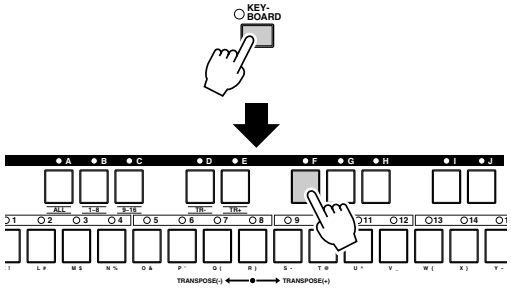
スタイルナンバー	**01 ～ 64**
スタイルネーム	**表示のみ**
セクション	**A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P**

スタイルナンバーとセクションを設定して、再生するパターンを選びます。

> **参考**
> **スタイルとセクションについては、「第 1 章 基礎知識」(P59) をご覧ください。**

【セクションの設定手順】

セクション A ～ J は、キーボードパッドで設定することもできます。
[KEYBOARD] を押してキーボードのランプを消し、キーボードパッドの黒鍵を押します。



キーボードパッドの黒鍵のランプは、セクションの次の状態を表しています。

点灯.....対応するセクションに演奏データが入っています。
点滅.....対応するセクションが選択されています。
消灯.....対応するセクションに演奏データが入っていません。

4 拍子 (METER).....[F1] →[ダイアル 1]
【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

パターンの拍子を設定します。
[F1] を押してカーソルを拍子に移動し、[ダイアル 1] で設定します。

5 メジャー (MEAS) .....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

6 レングス (LENGTH)
..... [F3]→ [ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー
【設定値】

メジャー	**001 ～レングス**
レングス	**001 ～ 256**

メジャーでは、再生中の小節を表示します。
[ダイアル 3] でメジャーを変更し、再生位置を移動できます。
レングスでは、パターンの長さ (小節数) を表示します。
[F3] を押してカーソルをレングスに移動し、[ダイアル 3] でパターンの長さを設定できます。

> **参考**
> - **[I◀]/[◀◀]/[▶▶] を操作してメジャーを変更する方法もあります (再生中も可能)。**
> - **[SHIFT] を押しながら [STOP] を押すと、現在の小節をジャンプロケーション ([STOP] を押して再生停止した時にジャンプする小節番号) に設定できます。[SHIFT] を押しながら [◀◀] または [▶▶] を押すと、[STOP] を押してもジャンプしない設定となります。**

7 テンポ (BPM)

.....[ダイアル 4]、[F4] →[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

【設定値】001.0 ～ 300.0(BPM)

パターンを再生するテンポを設定します。
[ダイアル 4] で BPM の整数部分を、[F4] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 4] で小数部分を設定します。

参考

[TAP] をたたいて設定する方法もあります。(P68)

8 オクターブ

【設定値】-5 オクターブ～ +5 オクターブ

キーボードパッドのオクターブ関係を表示します。
表示の「◀」が 1 つ増えるごとに元の音程よりも 1 オクターブずつ下がり、「▶」が増えるごとに 1 オクターブずつ上がります。
オクターブの変更は、[KEYBOARD] を押してランプを点灯させた状態で、[OCT DOWN]/[OCT UP] で設定します。
[OCT DOWN] と [OCT UP] を同時に押さえると、元の音程に戻ります。

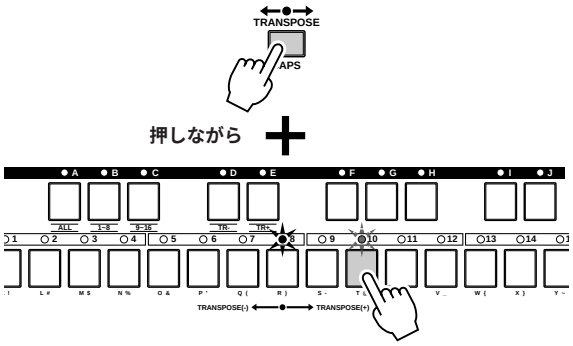
9 トランスポーズ

【設定値】-36 ～ 0 ～ +36(半音)

パターンを移調して再生します。
半音単位で設定します。12 で 1 オクターブになります。

【手順】

[TRANSPOSE] を押しながらキーボードパッドを押すと、ミ (TRACK 8) の鍵盤を中心にしたトランスポーズが設定され、ディスプレイに表示されます。
[TRANSPOSE] を押している間は、中心となるミ (TRACK 8) の鍵盤の LED が点灯し、トランスポーズが設定された鍵盤の LED が点滅します。黒鍵が設定されている場合は、両側の白鍵の LED が点滅します。
1 オクターブ以上のトランスポーズを設定する場合は、[TRANSPOSE] を押しながら [OCT DOWN]/[OCT UP] を押してオクターブを移動してからキーボードパッドを押します。



10 トラック

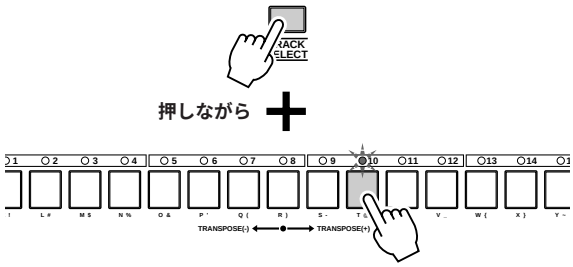
【設定値】01 ～ 16

トラック番号を示します。
選択中のトラック番号は黒く反転します。

【トラックの選択手順】

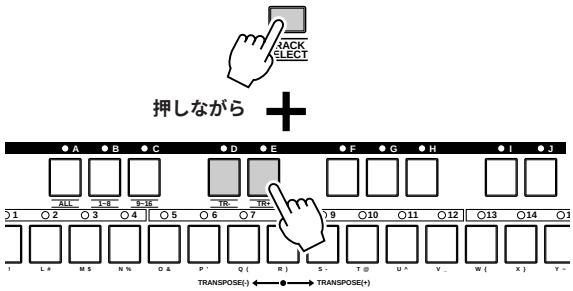
[TRACK SELECT]を押しながらキーボードパッドの白鍵を押すと、鍵盤の上のランプが点滅し、その白鍵に対応したトラックが選択された状態になります。
白鍵の上にはトラック番号が印刷されており、トラックが選択しやすくなっています。
[TRACK SELECT] を押し続けると、キーボードパッドの白鍵の上のランプが点灯または点滅します。このランプはトラックの次の状態を表しています。

点灯.....対応するトラックにデータが入っています。
点滅.....対応するトラックが選択されています。
消灯.....対応するトラックにデータが入っていません。



参考

[KEYBOARD] と [MUTE] のランプがいずれも消灯している状態では、キーボードパッドの白鍵を押すだけでトラックを選択できます。白鍵を押している間、そのトラックのシーケンスが再生されます。
また、[TRACK SELECT] を押しながら、[TR-]/[TR+] で設定する方法もあります。



11 トラックの状態

トラックのデータの有無と、ミュートやソロの状態を表示します。

■: トラックにシーケンスデータが録音されていることを示します。

⬚: シーケンスデータが入っていない空のトラックです。

M: トラックがミュート (発音を一時的に止めた状態) されていることを示します。

[S]: トラックがソロ (そのトラック以外の発音を一時的に止めた状態) に設定されていることを示します。

▚: トラックにサンプルデータが録音されていることを示します。

【ミュート / ソロの設定手順】

1. ミュートを設定するには、[MUTE] を押してランプを点灯させます。
   ソロを設定するには、[SHIFT] を押しながら [MUTE] を押してランプを点滅させます。

参考

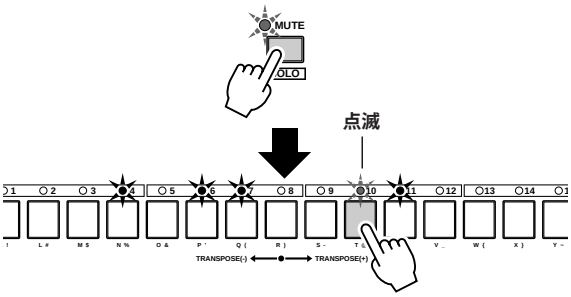
[MUTE] の上のランプが点灯または点滅している間は、キーボードパッドの白鍵の上のランプが点灯または点滅します。このランプはトラックの次の状態を表しています。

点灯 .....対応するトラックに演奏データが入っています。
点滅 .....対応するトラックがミュート / ソロされています。
消灯 .....対応するトラックに演奏データが入っていません。このトラックをミュート / ソロすることはできません。

2. キーボードパッドの白鍵を押して、対応するトラックをミュート / ソロします。

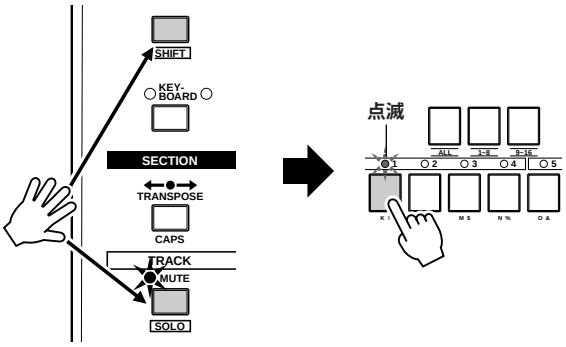
・ミュートの場合

ミュートを設定したトラックに対応する白鍵のランプが点滅します。続けて白鍵を押すと、複数のトラックをミュートすることができます。



・ソロの場合

ソロを設定したトラックに対応する白鍵のランプが点滅します。別の白鍵を押すとソロのトラックが切り替わります。(同時に 1 つだけ設定可能です。)

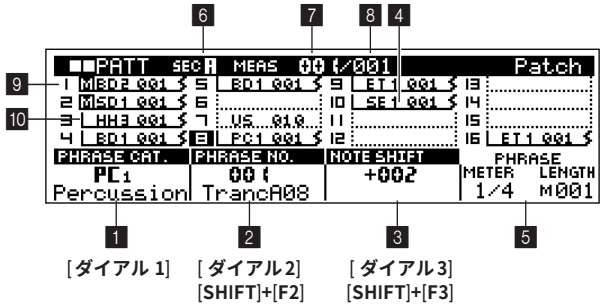


3. [MUTE] を押してランプを消灯するとソロは解除され、すべてのトラックが発音します。ミュートは設定されたままで解除されません。

2. フレーズを組み合わせてパターンを作る (パッチ)

フレーズを組み合わせてパターンを作成します。
[PATTERN] を何度か押すと、下記のページが表示されます。

表示とパラメーター



1 フレーズカテゴリー (PHRASE CAT.).....[ダイアル 1]

2 フレーズナンバー (PHRASE NO.)

.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】

フレーズカテゴリー	**No Phrase、US(ユーザー)、プリセットフレーズカテゴリーについては「付録」(P313) をご覧ください。**
フレーズナンバー	**001 ～ 256(値の範囲はフレーズカテゴリーによって異なります)**

フレーズカテゴリーとフレーズナンバーを設定して、現在選択されているトラックにフレーズを割り当てます。

> **参考**
> **トラックの選択方法については、「1. パターンを再生する (パターンプレイ)」(P72) をご覧ください。**

3 ノートシフト (NOTE SHIFT)

.....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】-127 ～ +127(半音)

フレーズに録音されている音符の音程を半音単位で移調します。

> **参考**
> **ドラムボイスが割り当てられているフレーズにノートシフトを設定すると、演奏されるドラム楽器の種類が変更されてしまいます。**

4 フレーズ

各トラックに割り当てられたフレーズを表示します。フレーズの割り当ては、[ダイアル 1]、[ダイアル 2] で行ないます。
フレーズ枠のイラストは次のことを示しています。

- ┆.....┆ ..... データの入っていないユーザーフレーズです。
- |FX1001| ..... パターンのレングス (長さ) とフレーズの小節数が等しい場合です。
- |FX1001$ ..... パターンのレングス (長さ) よりもフレーズの小節数が長い場合です。
- |FX1001$ ..... パターンのレングス (長さ) よりもフレーズの小節数が短い場合です。

5 フレーズ拍子 (PHRASE-METER)、フレーズレングス (PHRASE-LENGTH)

現在選択されているトラックに割り当てられたフレーズの拍子と小節数を表示します。

6 セクション (SEC)

【設定値】

セクション	**A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P**

選択しているセクションを表示します。

> **参考**
> **セクションを変更する手順については、「1. パターンを再生する (パターンプレイ)」(P72) をご覧ください。**

7 メジャー (MEAS)

8 レングス (LENGTH)

メジャーでは、再生中の小節を表示します。
レングスでは、パターンの長さ (小節数) を表示します。

> **参考**
> **[|◄]/[◄◄]/[►►] を操作するとメジャーを移動することができます (再生中も可能)。**

9 トラック

トラック番号を示します。
選択中のトラックは、トラック番号が黒く反転します。

> **参考**
>
> **トラックの選択方法については、「1. パターンを再生する (パターンプレイ)」(P72) をご覧ください。**

10 トラックの状態

各トラックに割り当てられたフレーズのデータの有無や、各トラックの状態を表示します。

: トラックにサンプルデータが録音されていることを示します。

M: トラックがミュート (発音を一時的に止めた状態) されていることを示します。

[S]: トラックがソロ (そのトラック以外の発音を一時的に止めた状態) に設定されていることを示します。

> **参考**
>
> **ミュート / ソロの設定方法は、「1. パターンを再生する (パターンプレイ)」(P72) をご覧ください。**

パターンを作成する手順

1. [UTILITY] を押してシステムページを表示し、[ダイアル 4] (MEMORY PROTECT) を回してメモリープロテクトをオフに設定します。(P257)
2. [PATTERN] を押してパターンプレイページを表示し、スタイルナンバー、セクションを設定して空のパターンを選択します。
   スタイルには名前を付けることができます。(P153)
3. [F3] を押してカーソルをレングスに移動し、[ダイアル 3] (LENGTH) を回してレングスを設定します。
4. [F1] を押してカーソルを拍子に移動し、[ダイアル 1] (METER) を回して拍子を設定します。
5. [PATTERN] を押してパッチページを表示させます。
6. フレーズを割り当てるトラックを選択します。(P67)
7. [ダイアル 1] (PHRASE CAT.) と [ダイアル 2] (PHRASE NO.) でフレーズを選択します。
   [PLAY] を押すと、演奏を聴きながらフレーズを選択できます。
8. 必要に応じて [ダイアル 3] (NOTE SHIFT) でノートシフトを設定します。
9. BPM の変更は、[PATTERN] を押してパターンプレイページに戻り、[ダイアル 4] (BPM) で操作します。
10. 必要に応じて、サブモード (グルーブ〜セットアップ) のパラメーターを設定します。(各サブモードの説明を参照)

3. フレーズを録音する (フレーズレコーディング)

ユーザーフレーズに演奏を録音して、オリジナルのフレーズを作ります。
録音方法には、リアルタイムレコーディングとステップレコーディング、グリッドステップレコーディングの 3 とおりの方法があります。

参考

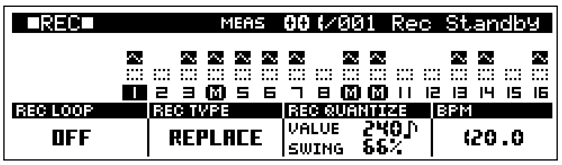
レコーディングに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください (P257)。ここが ON になっていると録音ができませんのでご注意ください。

フレーズレコーディングのページ

フレーズレコーディングは以下のページで構成されています。

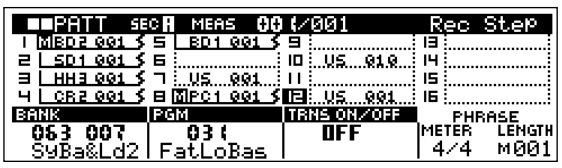
● レコーディングスタンバイ (パターンプレイ)...(P78)

現在選ばれているフレーズに演奏を録音するための準備を行なうページです。
ループレコーディングやレコーディングタイプ、クオンタイズを設定します。



● レコーディングスタンバイ (パッチ)...(P79)

フレーズに演奏を録音するための準備を行なうページです。
ボイスの選択などを行ないます。



● リアルタイムレコーディング ...(P80)

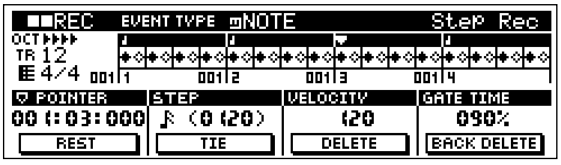
RS7000 のキーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブ、および外部 MIDI 機器の演奏を、そのまま録音する方法です。他のトラックのフレーズを再生しながら録音することもできます。

リアルタイムレコーディング : リプレース ...(P80)
すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行ないます。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

リアルタイムレコーディング : オーバーダブ ...(P80)
すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行ないます。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

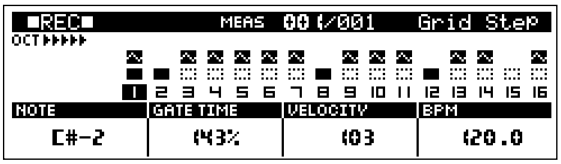
● ステップレコーディング ...(P80)

音符を 1 つずつ順番に入力していく方法です。鍵盤が演奏できなくてもユーザーフレーズを作ることができます。
音符の種類を選択してから、キーボードパッドで音程を指定して音符を入力します。



● グリッドステップレコーディング ...(P83)

ステップレコーディングと同様に、音符を 1 つずつ順番に入力していく方法です。
音程を設定してから、キーボードパッドで音符を入力するタイミングを指定して音符を入力します。ドラムやシーケンスフレーズなど、同じ音程の音符が続くトラックを入力するのに便利な方法です。



レコーディングスタンバイ

現在選ばれているユーザーフレーズに演奏を録音するための準備を行ないます。

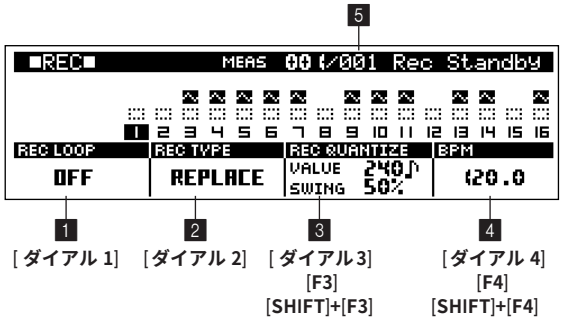
レコーディングスタンバイを表示する手順

1. [PATTERN] を押してパターンプレイを表示させます。
2. フレーズを作成するパターンを選択します。
3. [TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、空のトラックを選択します。
4. [REC] を押してレコーディングスタンバイの画面を表示させます。パターンプレイが表示されている状態で [REC] を押すと、レコーディングスタンバイ (パターンプレイ) になります。
   パッチが表示されている状態で [REC] を押すと、レコーディングスタンバイ (パッチ) になります。

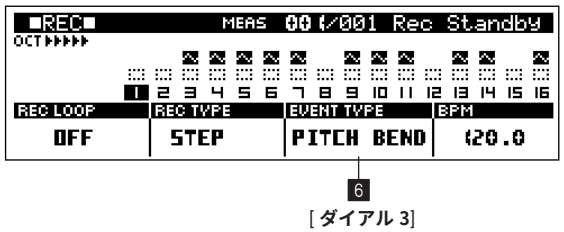
表示とパラメーター

レコーディングスタンバイ (パターンプレイ)

REC TYPE が REPLACE（リプレース）、OVERDUB（オーバーダブ）のとき



REC TYPE が STEP（ステップ）のとき



1 レコーディングループ (REC LOOP).....[ダイアル 1]

【設定値】ON、OFF

ループレコーディングのオン / オフを設定します。
ON では、リアルタイムレコーディングの際に、フレーズを繰り返し録音する状態になります。ドラムのレコーディングのように、同じ小節を何度にも分けて入力するときに便利です。
OFF では、フレーズの最後までくると録音が終了する状態になります。

2 レコーディングタイプ (REC TYPE).....[ダイアル 2]

【設定値】REPLACE(リプレース)、OVERDUB(オーバーダブ)、STEP(ステップ)、GRIDSTEP(グリッドステップ)

録音方法を選択します。
各録音方法について詳しくは、前ページの「フレーズレコーディングのページ」をご覧ください。

3 レコーディングクオンタイズ (REC QUANTIZE)

.....[ダイアル 3]、[F3] →[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】

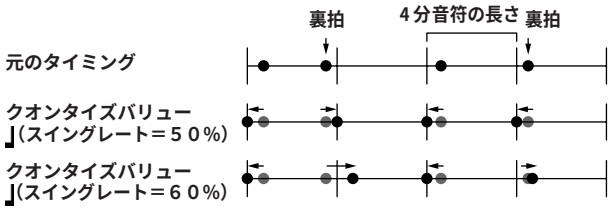
クオンタイズバリュー (VALUE)

OFF、60 𝅘𝅥𝅯 (32 分音符)、80 𝅘𝅥𝅯𝅝 (16 分 3 連音符)、120 𝅘𝅥𝅯 (16 分音符)、160 𝅘𝅥𝅮𝅝 (8 分 3 連音符)、240 𝅘𝅥𝅮 (8 分音符)、320 𝅗𝅥𝅝 (4 分 3 連音符)、480 𝅗𝅥 (4 分音符)

スイングレート (SWING)

クオンタイズバリューが OFF の場合 ..... OFF
クオンタイズバリューが 60 𝅘𝅥𝅯、120 𝅘𝅥𝅯、240 𝅘𝅥𝅮、480 𝅗𝅥 の場合 .....50% 〜 75%
クオンタイズバリューが 80 𝅘𝅥𝅯𝅝、160 𝅘𝅥𝅮𝅝、320 𝅗𝅥𝅝 の場合 .....66% 〜 83%

レコーディングの際のあいまいな音符のタイミングをレコーディング時にジャストのタイミングにそろえる機能です。
レコーディングタイプが REPLACE(リプレース)、OVERDUB (オーバーダブ) のときに設定することができます。
クオンタイズバリューでは、クオンタイズを行なうときの修正の基準となる音符を設定します。
スイングレートでは、クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍 (裏拍) にあたる音符のタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を付加します。クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連音符の最後の拍にあたる音符を後ろに移動します。



[F3] を押してカーソルをスイングレートに移動し、[ダイアル 3] で設定します。

参考

- **レコーディングタイプを OVERDUB(オーバーダブ) に設定してレコーディングを行なうと、すでに録音されている演奏データに対してもクオンタイズが実行されます。**
  ただし、レコーディングをスタートして 1 回めの演奏ではクオンタイズの効果は演奏に反映されません。(このときクオンタイズは実行されています。)
- **レコーディングクオンタイズが OFF 以外の場合、ノートデータ以外のコントローラーデータ等にもクオンタイズがかかります。ノートデータだけをクオンタイズする場合は、ジョブのクオンタイズをご使用ください。**

4 テンポ (BPM)

.....[ダイアル 4]、[F4] →[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

パターンプレイと同じパラメーターです。詳しくはパターンプレイ (P72) をご覧ください。

5 レングス (LENGTH)

この設定が、録音するフレーズの小節数になります。
ただし、この設定はレコーディングスタンバイでは変更できません。あらかじめパターンプレイで設定しておいてください。

参考

たとえば、レングスが 8 小節のパターンに、1 小節を何度も繰り返すフレーズを新たに作成する場合は、次の手順で行ないます。
1. パターンプレイでレングスを 1 に変更します。
2. 新しいフレーズを録音します。
3. パターンプレイでレングスを 8 に戻します。

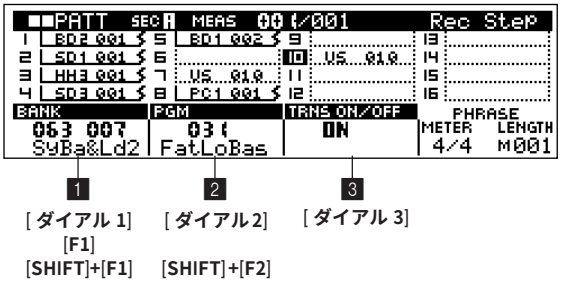
6 レコードイベントタイプ (EVENT TYPE).....[ダイアル 3]

レコーディングタイプが STEP(ステップ) のときに設定します。

【設定値】NOTE(ノート)、PITCH BEND(ピッチベンド)、CC[000] ～ CC[119](コントロールチェンジ)

入力するデータの種類を選択します。
NOTE(ノート) では、音符を入力します。
PITCH BEND(ピッチベンド) では、ピッチベンドチェンジのデータを入力します。
CC[000] ～ CC[119] では、ボリュームやパン、エクスプレッションなどのデータをコントロールナンバーで選択し、入力します。コントロールチェンジ番号入力時のみ、[SHIFT] ＋ [F3] でのテンキー入力が有効です。

レコーディングスタンバイ (パッチ)



[ダイアル 1] [F1] [SHIFT]+[F1]　[ダイアル 2] [SHIFT]+[F2]　[ダイアル 3]

1 ボイスバンク (BANK)

.....[ダイアル 1]、[F1] →[ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

2 プログラムナンバー (PGM)

.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】
ボイスバンク (バンクセレクト MSB、LSB)
＊＊＊ ＊＊＊ (Phrase)、000 000(GM)、
063 000(Syba&Ld1)、063 001(Sypd&FX1)、
063 002(SyMater1)、063 003(BandInst)、
063 004(Cls&Wind)、063 005(Eth&Perc)、
063 006(SFX1)、063 007(SyBa&Ld2)、
063 008(SyPd&FX2)、063 009(SFX2)、
064 000(SmpLocal)、064 001(SmpCmn)、
126 000(DrumKit)、127 000(GM Drum)
プログラムナンバー
001 ～ 128(ボイスバンクによって異なります。)

これから録音するフレーズにボイスを設定します。
ボイスバンクとは、ボイスを種類ごとに分類した区分けのことで MIDI データのバンクセレクト MSB と LSB で選択します。ボイスバンクについて詳しくは「第 1 章 基礎知識」(P61) をご覧ください。
プログラムナンバーでは、各ボイスバンク内のボイスを選択します。
[F1] を押してカーソルを LSB に移動し、[ダイアル 1] で設定します。

参考

ここで設定したボイスは、パターンモードのミキサー (P93) で、ボイスバンクを「Phrase」に設定したときに有効になります。

3 トランスポーズオン / オフ (TRANS ON/OFF)

.....[ダイアル 3]

【設定値】ON、OFF

これから録音するフレーズに対して、トランスポーズの設定を有効にするかどうかを設定します。
ON に設定すると、トランスポーズの設定によって演奏が移調されます。
OFF に設定すると、トランスポーズの設定に関わらず、常に録音したときの音程で再生されます。
ドラムのフレーズなど、移調しては困るものについては OFF に設定します。

リアルタイムレコーディング

ユーザーフレーズに、RS7000 のキーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブ、または外部 MIDI キーボードからの演奏をリアルタイムに録音します。
ここでは REPLACE(リプレース) と OVERDUB(オーバーダブ) を、リアルタイムレコーディングとして説明します。

録音手順 (リプレース、オーバーダブ)

1. [PATTERN] を押してパターンプレイを表示させます。
2. スタイルとセクションを設定し、フレーズを作成するパターンを選択します。(P72)
3. [PATTERN] を押してパッチを表示させます。
4. トラックを選択しユーザーフレーズを選択します。(P75)
5. [REC] を押してレコーディングスタンバイ (パッチ) を表示させます。
6. [ダイアル 1](BANK)、[ダイアル 2](PGM) でボイスを選択します。
   必要に応じて [ダイアル 3](TRANS ON/OFF) でトランスポーズのオン / オフを設定します。
7. [PATTERN] を押してレコーディングスタンバイ (パターンプレイ) を表示させます。
8. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を REPLACE (リプレース) または OVERDUB(オーバーダブ) に設定します。
   必要に応じて、[ダイアル 1](REC LOOP) でレコーディングループのオン / オフ、[ダイアル 3](REC QUANTIZE) と [F3] でレコーディングクオンタイズ、[ダイアル 4](BPM) で BPM (テンポ) を設定します。
9. [PLAY] を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。
10. キーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブを演奏して録音します。
11. 録音中にトラックを切り替えることができます。

参考

- **レコーディングループをオンにしていると、[STOP] を押すまで、何度も繰り返し録音します。**
- **入力を間違えた場合は、[SHIFT] を押しながら間違えたパッド (鍵盤) を押さえると、その音程の音を消すことができます。**
- **[SHIFT]を押しながらアサイナブルノブを動かすと、動かしたアサイナブルノブのデータを削除できます。削除される範囲は、[SHIFT] を押しながらアサイナブルノブを動かしてから、[SHIFT] を離すまでの間です。**

12. [STOP] を押すと録音が終了して、パターンプレイ (またはパッチ) のページに戻ります。

参考

[SHIFT] と [JOB] を同時に押すと、フレーズジョブの「00 アンドゥー / リドゥー」機能 (P68, P134) が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リプレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。

ステップレコーディング

ユーザーフレーズに音符やピッチベンド、コントロールチェンジなどのデータを 1 ステップずつ録音します。

録音手順

1. [PATTERN] を押してパターンプレイを表示させます。
2. スタイルとセクションを設定し、フレーズを作成するパターンを選択します。(P72)
3. [PATTERN] を押してパッチを表示させます。
4. トラックを選択しユーザーフレーズを選択します。(P75)
5. [REC] を押してレコーディングスタンバイ (パッチ) を表示させます。
6. [ダイアル1](BANK)、[ダイアル2](PGM)でボイスを選択します。
   必要に応じて [ダイアル 3](TRANS ON/OFF) でトランスポーズのオン / オフを設定します。
7. [PATTERN] を押してレコーディングスタンバイ (パターンプレイ) を表示させます。
8. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を STEP に設定します。
9. [ダイアル 3](EVENT TYPE) で入力するデータの種類を音符、ピッチベンド、コントロールチェンジの中から選択します。
10. [PLAY] を押すとランプが点灯し、ステップレコーディングのページが表示されます。

● 音符を入力する場合

11. [ダイアル 1](POINTER) で音符を入力する位置、[ダイアル 2](STEP) で音符の長さ、[ダイアル 3](VELOCITY) でキーボードパッドのベロシティ、[ダイアル 4](GATE TIME) でゲートタイムを設定します。
12. 入力したい音程のキーボードパッドを押して、音符を入力します。
    [F1](REST) で休符、[F2](TIE) でタイの入力ができます。
    [F3](DELETE) デリートと [F4](BACK DELETE) バックデリートで入力した音符やデータを消去します。

参考

[PLAY] を押すランプが点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続きステップ入力できる状態になります。

13. [STOP] を押すと、録音が終了してパターンプレイ (またはパッチ) のページに戻ります。

参考

ステップレコーディングでは、鍵盤を離したときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤をすべて押さえ終えてから鍵盤を離します。

● ピッチベンドやコントロールチェンジを入力する場合

11. [ダイアル 1](POINTER) でデータを入力する位置、[ダイアル 2](STEP) でデータの間隔、[ダイアル 3](VALUE) でデータの値を設定します。

12. キーボードパッドを押してデータを入力します。どのパッドを押しても設定したデータが入力されます。ただし、[ダイアル 3](VALUE) を KEYBOARD に設定した場合は、キーボードパッドの位置で入力する値を変化することができます。
[F1](REST) で休符が入力できます。[F3](DELETE) デリートと [F4](BACK DELETE) バックデリートで入力した音符やデータを消去します。

13. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続きステップ入力できる状態になります。

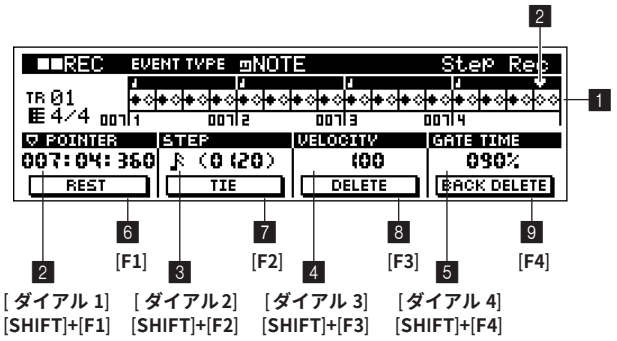
14. [STOP] を押すと、録音が終了してパターンプレイ (またはパッチ) のページに戻ります。

参考

[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

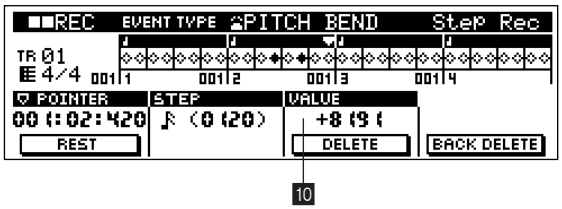
表示とパラメーター

イベントタイプがノートの場合



[ダイアル 1] [SHIFT]+[F1] **[ダイアル 2] [SHIFT]+[F2]** **[ダイアル 3] [SHIFT]+[F3]** **[ダイアル 4] [SHIFT]+[F4]**

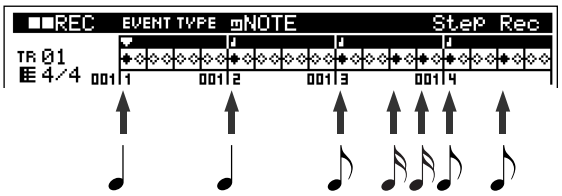
イベントタイプがノート以外の場合



[ダイアル 3] [SHIFT]+[F3]

1 ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。4/4 拍子の場合、1 ページに 4 拍分の画面が表示され、1 拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。
ビートグラフ上の 1 つの◇は 32 分音符の長さを表します。したがって 8 個の◇で 4 分音符、32 個の◇で全音符の長さになります。
たとえば、4/4 拍子で、1 小節の譜割りが「♩ ♩ ♫ ♫ ♫」の場合は、下図のように表示されます。



2 ポインター (POINTER)

.....[ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

【設定値】001:01:000 ～パターンレングス

音符やデータの入力位置を設定します。
ビートグラフ上では、三角形の表示 (ポインター) が入力位置を示しています。
[ダイアル 1] を回すと、ポインターが左右に移動します。

3 ステップタイム (STEP)

.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】

ダイアルで入力する場合

0001 ～ 0059、32 分音符 𝅘𝅥𝅯、16 分 3 連音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、16 分音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、8 分 3 連音符 𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅮、8 分音符 𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅯、4 分 3 連音符 ♩𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、4 分音符 ♩𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、2 分音符 𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯、全音符 𝅝

テンキーで入力する場合

0001 ～ 9999 クロック

入力する音符や休符の長さを設定します。
イベントタイプに PB や CC が設定されている場合は、入力するデータの間隔を設定します。
データを入力すると、ここで設定したステップタイムの長さだけポインターが進みます。

4 キーボードパッドベロシティ (VELOCITY)

.....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】001 ～ 127、RND1 ～ 4(ランダム)

キーボードパッドを演奏したときのベロシティの値を設定します。
1 ～ 127 では設定した値がそのまま入力されます。
RND1 ～ RND4 では、ベロシティがランダムに入力されます。
[SHIFT]+[F3] →テンキーで 128 ～ 131 を入力すると、RND1 ～ RND4 が設定されます。

5 ゲートタイム (GATE TIME)

.....[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

【設定値】001% ～ 200%

入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行ないます。
ゲートタイムとは、実際に音が鳴っている時間を意味する言葉です。同じ 4 分音符を演奏する場合でも、スタッカートとスラーでは音が鳴っている時間が異なります。
ここでは、ゲートタイムを、ステップタイムに対する % で設定する仕組みになっています。
この設定が 50% でスタッカート、80 ～ 90% で通常の演奏、99% でスラーになります。

6 休符 (REST)

.....[F1]

[F1] を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

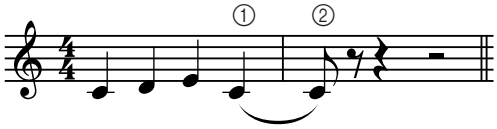
参考

実際には休符を示すデータはありません。ですから休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動しているのと同じことになります。

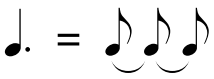
7 タイ (TIE)

.....[F2]

[F2] を押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。たとえば下記の楽譜では、① の音を (ステップタイムを 4 分音符にして) 入力してから、ステップタイムを 8 分音符に変えて [F2] を押すと、② の音が入力されます。



付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点 4 分音符は、ステップタイムを 8 分音符にして音を入力してから、その直後に [F2] を 2 回押します。



8 デリート (DELETE)

..... [F3]

ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。
[F3] を押しながら、[ダイアル 1](POINTER) を回すと、ポインターが移動した位置にある音符は全て削除されます。

9 バックデリート (BACK DELETE)

.....[F4]

ポインターを 1 ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符をすべて削除します。

参考

間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに [F4] を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

10 バリュー (VALUE)

.....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】

イベントタイプが PITCH BEND の場合

-8192 ～ +8191、KEYBOARD

イベントタイプが CC の場合

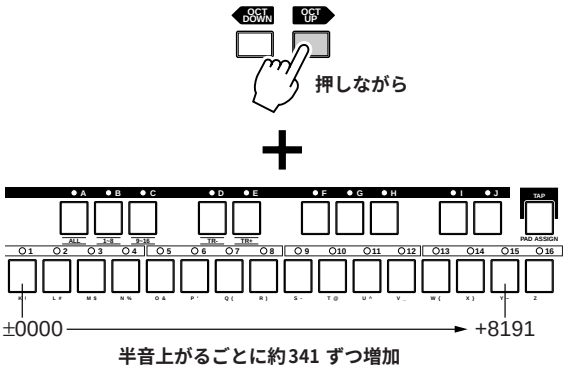
000 ～ 127、KEYBOARD

入力するデータの値を設定します。
KEYBOARD に設定すると、キーボードパッドで直接、値を確認しながらデータを入力できます。

【手順】

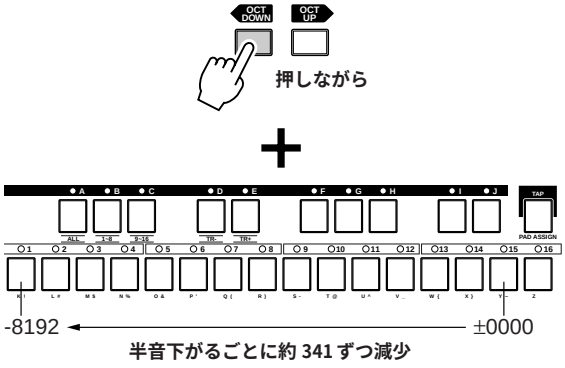
イベントタイプが PITCH BEND の場合

イベントタイプが PITCH BEND の場合は、-8192 ～ +8191 の値がキーボードパッドに割り当てられます。
[OCT UP] を押さえながら一番左側の白鍵 (ミ) を押さえると ± 0000 が入力でき、半音ずつ鍵盤を上がるごとに約 341 ずつ値が増加して、一番右側から 2 番目の白鍵 (ミ) では +8191(最大値) が入力できます。



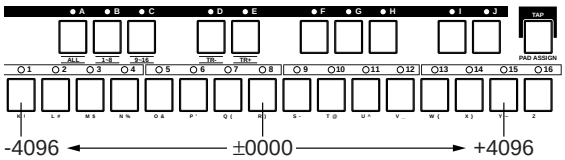
半音上がるごとに約341 ずつ増加

[OCT DOWN] を押さえながら一番右側から2 番目の白鍵 (ミ) を押さえると± 0000 が入力でき、半音ずつ鍵盤を下がるごとに約 341 ずつ値が減少して、一番左側の白鍵 (ミ) では -8192(最小値) が入力できます。



半音下がるごとに約 341 ずつ減少

単にキーボードパッドだけを押さえた場合は、セクション H の白鍵 (ミ) を中心 (± 0000) にして、半音上がるごとに入力できる値が約 341 ずつ増加し、半音下がるごとに減少します。一番右側から 2 番目の白鍵 (ミ) では +4096、一番左側の白鍵 (ミ) では -4096 が入力できます。

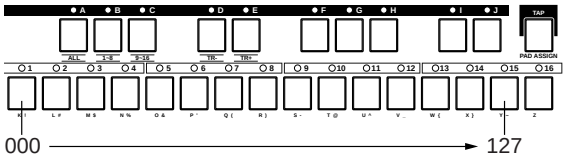


半音下がるごとに約341 ずつ減少　**半音上がるごとに約341 ずつ増加**

イベントタイプが CC の場合

イベントタイプが CC の場合は、000 ～ 127 の値がキーボードパッドに割り当てられます。

一番左側の白鍵 (ミ) を押さえると 000 が入力でき、半音ずつ鍵盤を上がるごとに約 5 ～ 6 ずつ値が増加して、一番右側から 2 番目の白鍵 (ミ) では 127 が入力できます。



半音上がるごとに約 5 ～6 ずつ増加

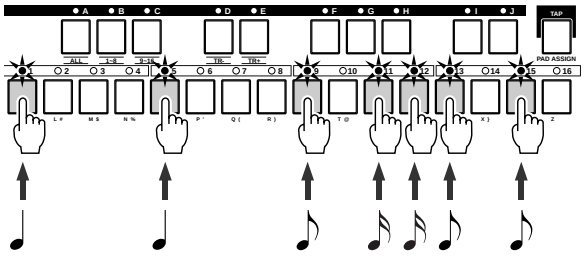
グリッドステップレコーディング

ステップレコーディングと同様に、ユーザーフレーズにノートデータを 1 ステップずつ録音する画面です。グリッドステップレコーディングでは、先に音程を設定してから、入力する位置をキーボードパッドで指定して音符を入力します。ドラムやシーケンスフレーズなど、同じ音程の音符が続くトラックを入力するのに便利な方法です。

録音手順

1. [PATTERN] を押してパターンプレイを表示させます。
2. スタイルとセクションを設定し、フレーズを作成するパターンを選択します。(P72)
3. [PATTERN] を押してパッチを表示させます。
4. 任意のトラックでユーザーフレーズを選択します。(P75)
5. [REC] を押してレコーディングスタンバイ (パッチ) を表示させます。
6. [ダイアル 1](BANK)、[ダイアル 2](PGM) でボイスを選択します。
   必要に応じて [ダイアル 3](TRANS ON/OFF) でトランスポーズのオン / オフを設定します。
7. [PATTERN] を押してレコーディングスタンバイ (パターンプレイ) を表示させます。
8. [ダイアル 2] でレコーディング方法を GRID に設定します。
9. [PLAY] を押すとランプが点灯し、グリッドステップレコーディングのページが表示されます。
10. [ダイアル 1](NOTE) で入力する音符の音程を 設定します。
    必要に応じて、[ダイアル 2](GATE TIME) でゲートタイム、[ダイアル 3](VELOCITY) でキーボードパッドベロシティを設定します。
11. キーボードパッドの白鍵で、音符を入力する位置 (グリッド) を設定します。
    グリッドとは、1 小節を 16 分音符単位に 16 分割したもので、キーボードパッドの白鍵が各グリッドに対応しています。左端の白鍵が 1 拍目の頭のグリッドで、4 つごとに 2 拍目、3 拍目となります。
    音符を入力したいグリッドの白鍵を押すと、LED が点灯して音符が入力されます。同じ鍵盤を押して LED を消すと、音が削除されます。

5/4 拍子など、1 小節のグリッド数が 16 個以上ある場合は、[OCT UP] を押して 5 拍目以降の音符を入力します。[OCT DOWN] を押すと、再び 1 ～ 4 拍目を入力する状態に戻ります。たとえば、4/4 拍子で、1 小節の譜割りが「♩ ♩ ♬ ♬ ♬」の場合は、下図のように入力します。

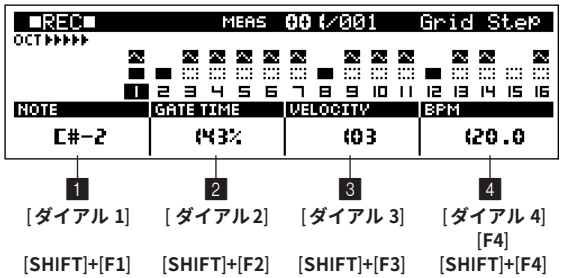


フレーズが 2 小節以上ある場合は、[►►] を押して小節を進めます。

12. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続き入力できます。

13. [STOP] を押すと、録音が終了してパターンプレイ (またはパッチ) のページに戻ります。

表示とパラメーター



1 音程 (NOTE)..... [ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

【設定値】C-2 ～ G8

入力する音符の音程を設定します。
[ダイアル 1] で設定できるほか、[SHIFT] を押しながらキーボードパッドを押して設定することもできます。

2 ゲートタイム (GATE TIME)

.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】001% ～ 999%

各グリッドの音符の発音時間を、16 分音符に対する % で設定します。
99% 以下に設定すると、発音時間が 16 分音符よりも短くなり、スタッカートのような演奏になります。
101% 以上に設定すると、発音時間が 16 分音符よりも長くなり、次の音符に重なって発音する状態になります。

3 キーボードパッドベロシティ (VELOCITY)

.....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

ステップレコーディングと同じパラメーターです。詳しくはステップレコーディング (P82) をご覧ください。

4 テンポ (BPM).....[ダイアル 4]、[F4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

パターンプレイと同じパラメーターです。詳しくはパターンプレイ (P72) をご覧ください。

4. パターンにグルーブ感をつける (グルーブ)

パターンの演奏に微妙なノリやグルーブ感をつけるグルーブを設定します。
グルーブは、ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール (グリッドグルーブ) に従わせることで、パターンに微妙なノリやグルーブ感を付け加える機能です。グルーブを設定することで、プリセットフレーズのグルーブ感を自由に変更したり、面白味に欠ける機械的なパターンをドライブ感のある音楽的なデータに作り替えたりすることができます。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[GROOVE] を押すと、グルーブのグリッドグルーブページが表示されます。

グルーブのポイント

- **オリジナルデータを壊すことなく、音程、発音タイミング、ゲートタイム、ベロシティに変化を付けて、パターンのグルーブ感を変更することができます。**

- **パラメーターの変更がリアルタイムに演奏に反映されるため、パターンを再生しながら設定を次々と変更して最適なポイントを見つけるといった感覚的な操作が可能です。**
- **プリセットフレーズにも効果をつけることができます。**
  直接は演奏を変更できないプリセットフレーズも、グルーブを使えば間接的に演奏を変更することができます。
- **グルーブの設定を後からフレーズデータに反映させることができます。**
  次の 2 つの方法があります。
  ・パターンジョブのノーマライズプレイエフェクト (P150) を実行する
  ・リアルタイムレコーディングのオーバーダブ (P80) を実行する

参考

選択されているトラックにプリセットフレーズが割り当てられている場合は、リアルタイムレコーディングのオーバータブは実行できません。この場合は、プリセットフレーズを一度ユーザーフレーズにコピーし、トラックに割り当てるフレーズをコピー先のユーザーフレーズに変更してから行ないます。

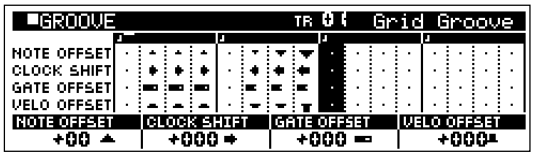
- **グルーブは、トラックごとに異なった設定にすることができます。**
  バスドラムとスネアドラムのリズムのノリを変えるなど、各トラックに最適なグルーブ感を設定できます。
- **16 トラック分のグルーブが、スタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したグルーブは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとグルーブの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したグルーブは、スタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

グリッドグルーブを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [GROOVE] を押して、グリッドグルーブのページを表示させます。
2. [TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、設定を行なうトラックを選択します。
3. キーボードパッドの白鍵を押して、グルーブの設定を行なうグリッドを選択します。
   グリッドとは、1 小節を 16 分音符単位に 16 分割したもので、キーボードパッドの白鍵が各グリッドに対応しています。左端の 1 の白鍵が 1 拍めの頭のグリッドで、4 つごとに 2 拍め、3 拍めとなります。
   グルーブの設定を行なうグリッドの白鍵を押すと、LED が点灯して設定を変更できる状態になります。同じ鍵盤をもう一度押すと LED が消え、指定が解除されます。
   複数の白鍵を順に押して LED を点灯させ、同時に複数のグリッドの設定を変更することもできます。[SHIFT] を押しながら白鍵を押すと、目的のグリッドだけを選択できます。

参考

選択されたグリッドは、ディスプレイにも表示されます。この例では、3 拍目の頭のタイミングを選んでいます。

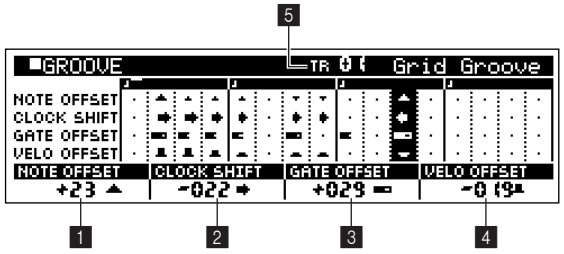


4. [PLAY] を押してパターンを再生させながら、[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、選択されたグリッドのグループの各設定を変更します。
5. [EXIT] を押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

参考

[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

表示とパラメーター



1 ノートオフセット (NOTE OFFSET).....[ダイアル 1]
【設定値】-99 ～ +99

指定したグリッドにある音符の音程を、半音単位で上下します。

2 クロックシフト (CLOCK SHIFT).....[ダイアル 2]
【設定値】-120 ～ +120

指定したグリッドにある音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。

3 ゲートオフセット (GATE OFFSET).....[ダイアル 3]
【設定値】-120 ～ +120

指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。

4 ベロシティオフセット (VELO OFFSET).....[ダイアル 4]
【設定値】-127 ～ +127

指定したグリッドにある音符のベロシティを増減します。

5 トラック (TR)
【設定値】TR01 ～ 16

グルーブを設定するトラックを指定します。
トラックの指定方法については、パターンプレイ (P72) をご覧ください。

グルーブの設定をリアルタイムレコーディングのオーバーダブでフレーズデータに反映させる手順

グルーブを設定したトラックにユーザーフレーズが割り当てられている場合、次の手順でグルーブの設定をフレーズデータに反映させることができます。

1. グルーブを設定します。
2. [PATTERN] を押してパターンプレイページを表示させます。
3. [REC] を押してレコーディングスタンバイにします。
4. [ダイアル 2](REC TYPE) を回してレコーディングタイプを「OVERDUB」(オーバーダブ) に設定します。
5. [ダイアル 3](REC QUANTIZE) を回してレコーディングクオンタイズのバリューを「---」(オフ) に設定します。
6. [PLAY] を押して、レコーディングをスタートします。
7. フレーズの最後までレコーディングが終わったら、[STOP] を押してレコーディングを終了します。

これで、グルーブの設定がユーザーフレーズに反映され、そのトラックのグルーブの設定は初期化されました。

参考

- **レコーディング中にキーボードパッドやダイアル、アサイナブルノブなどを操作したり、外部 MIDI 機器から MIDI データを送信すると、すべてフレーズに録音されます。**
- **メモリープロテクトがオンに設定されていると、[REC] を押したときに「Memory Protected」と表示され、レコーディングスタンバイに入ることができません。そのときは、ユーティリティモードでメモリープロテクト (P257) をオフに設定した後、もう一度、上記の手順 2 から操作してください。**

5. パターンを間接的に修正する (プレイエフェクト)

プレイエフェクトとは、パターンを再生する際に一時的にゲートタイムやベロシティを変更したり、音にハーモニーをつけて音を厚くしたりする機能です。
このサブモードでは、プレイエフェクトの設定を行ないます。ハーモナイズとノート、タイミングの 3 つのページがあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[PLAY FX] を押すとプレイエフェクトに入ります。

プレイエフェクトのポイント

- **オリジナルデータを壊すことなく、発音タイミング、ゲートタイム、ベロシティに変化を付けてパターンの演奏を変更したり、ユニゾン、オクターバー、ハーモナイズを設定して音に厚みを付加したりできます。**

- **パラメーターの変更がリアルタイムに演奏に反映されるため、パターンを再生しながら設定を次々と変更して最適なポイントを見つけるといった感覚的な操作が可能です。**
- **プリセットフレーズにも効果をつけることができます。**
  直接は演奏を変更できないプリセットフレーズも、プレイエフェクトを使えば間接的に演奏を変更することができます。
- **プレイエフェクトの設定を後からフレーズデータに反映させることができます。**
  次の 2 つの方法があります。
  ・パターンジョブのノーマライズプレイエフェクト (P150) を実行する
  ・リアルタイムレコーディングのオーバーダブ (P80) を実行する

参考

選択されているトラックにプリセットフレーズが割り当てられている場合は、リアルタイムレコーディングのオーバータブは実行できません。この場合は、プリセットフレーズを一度ユーザーフレーズにコピーし、トラックに割り当てるフレーズをコピー先のユーザーフレーズに変更してから行ないます。

- **ユニゾン、オクターバー、ハーモナイズは、音源の同時発音数を消費します。**
  消費される同時発音数は、オクターバー、ハーモナイズ 1/2 では各 1 音 (2 エレメント使用ボイスの場合は 2 音)、ユニゾンでは設定値と同数 (2 エレメント使用ボイスの場合は倍の音数) になります。
  たとえば、ユニゾンに× 8 が設定されている場合は、同時発音数を 8 音 (2 エレメント使用ボイスの場合は 16 音) 消費することになります。
  ユニゾン、オクターバー、ハーモナイズを含めた全トラックの同時発音数が、RS7000 の最大同時発音数 62 音を越えないようにしてください。最大同時発音数については、「第 1 章 基礎知識」(P62) をご覧ください。
- **プレイエフェクトは、トラックごとに異なった設定にすることができます。**
- **16 トラック分のプレイエフェクトが、スタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したプレイエフェクトは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとプレイエフェクトの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したプレイエフェクトはスタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

プレイエフェクトを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [PLAY FX] を押して、プレイエフェクトのハーモナイズページを表示させます。
2. [TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、設定を行なうトラックを選択します。
3. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
4. [PLAY FX] を押して、ノートページを表示させます。
5. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 3] を回して、設定を変更します。
6. [PLAY FX] を押して、タイミングページを表示させます。
7. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 3] を回して、設定を変更します。
8. [EXIT] を押すとノート、ハーモナイズのページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

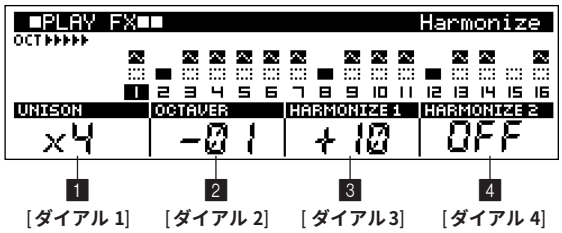
参考

- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **SEQUENCE PLAY FX (シーケンスプレイエフェクト) の 3 本のノブを使うと、ノートページとタイミングページの各パラメーターを直接変更することができます (ノートオフセット以外)。**

表示とパラメーター

[1] ハーモナイズページ

[PATTERN] → [PLAY FX]



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 ユニゾン (UNISON).....[ダイアル 1]

【設定値】OFF、× 2、× 3、× 4、× 5、× 6、× 7、× 8

フレーズに録音されているノートデータとまったく同じデータを、同じタイミングで重ねて再生することで、再生音を変化させる機能です。
同じデータを同じタイミングで複数再生すると、再生のタイミングがほんのわずかずれるために、位相の異なった音がミックスされることになり、フランジング効果を起こして音色が変化します。

2 オクターバー (OCTAVER).....[ダイアル 2]

【設定値】-10 ～ -1、OFF、+1 ～ +10

フレーズに録音されているノートデータに、設定したオクターブの音を付加して音を厚くします。

3 ハーモナイズ 1(HARMONIZE1).....[ダイアル 3]

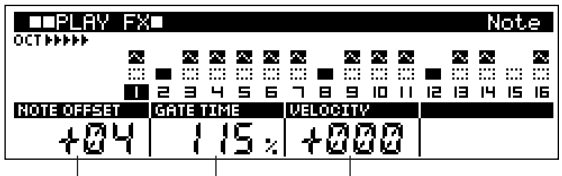
4 ハーモナイズ 2(HARMONIZE2).....[ダイアル 4]

【設定値】-99 ～ -1、OFF、＋ 1 ～ +99

フレーズに録音されているノートデータに、同じデータを移調したものを重ねて和音にし、音を厚くします。2 つのハーモナイズを使って、2 種類の音程のデータを重ねることができます。

[2] ノートページ

[PATTERN] → [PLAY FX] × 2



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

1 ノートオフセット (NOTE OFFSET).....[ダイアル 1]

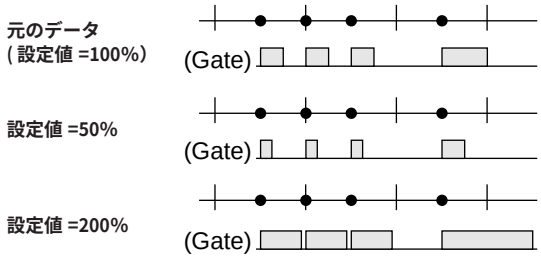
【設定値】-99 ～ +99

フレーズに録音されているノートデータの音程を、半音単位で上下します。

2 ゲートタイムレート (GATE TIME).....[ダイアル 2]

【設定値】000%～ 200%

フレーズに録音されているノートデータのゲートタイムに一定の値 (レート) をかけて変化します。



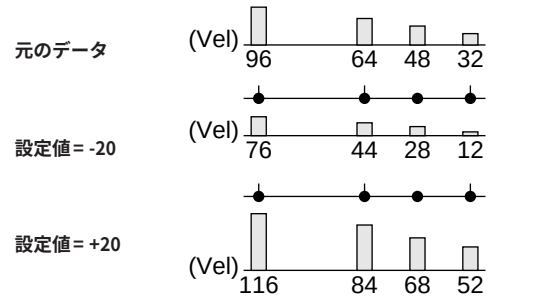
参考

変更後のゲートタイムが 0 以下になる場合は、1 に設定されます。

3 ベロシティオフセット (VELOCITY).....[ダイアル 3]

【設定値】-127 ～ +127

フレーズに録音されているノートデータのベロシティに一定の値 (オフセット) を加えて変化します。

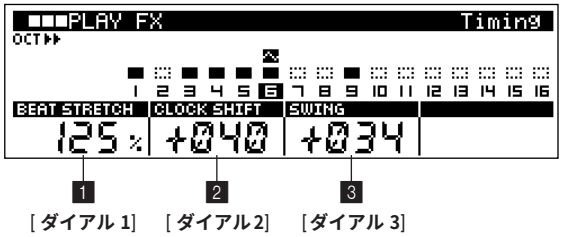


参考

変更後のベロシティが 0 以下になる場合は 1 に、128 以上になる場合は 127 に設定されます。

[3] タイミングページ

[PATTERN] → [PLAY FX] × 3



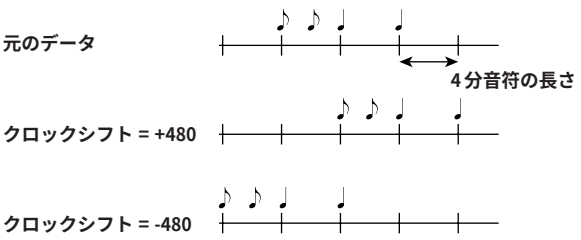
[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

1 ビートストレッチ (BEAT STRETCH).....[ダイアル 1]
【設定値】25%、33%、50%、66%、75%、100%、125%、150%、200%、300%、400%

フレーズの長さを一定の割合で圧縮 / 伸張して再生します。圧縮 / 伸張の割合は、拍子の基準になっている音符に対する % で設定します。フレーズを構成する音符も設定した % で圧縮 / 伸張されます。50% で全体が半分の長さに圧縮され、200% で全体が倍の長さに伸張されます。100% のときは元のフレーズのまま変わりません。

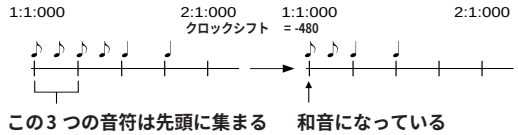
2 クロックシフト (CLOCK SHIFT).....[ダイアル 2]
【設定値】-480 ～ +480

フレーズに録音されているノートデータの発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。



参考

曲の先頭より前にデータを移動することはできません。
設定値をマイナスの値にしたとき、曲の先頭より前に移動することになるデータは曲の先頭に集まります。たとえば、下図のようなデータが入力されているときにクロックシフトを -480(1 拍) に設定すると、先頭から 3 つの 8 分音符が先頭位置に集まります。



3 スイング (SWING).....[ダイアル 3]
【設定値】-120 ～ +120

フレーズに録音されているノートデータの 8 分音符の裏拍の発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。

プレイエフェクトの設定をリアルタイムレコーディングのオーバーダブでフレーズデータに反映させる手順

プレイエフェクトを設定したトラックにユーザーフレーズが割り当てられている場合、次の手順でプレイエフェクトの設定をフレーズデータに反映させることができます。

1. プレイエフェクトを設定します。
2. [PATTERN] を押してパターンプレイページを表示させます。
3. [REC] を押してレコーディングスタンバイにします。
4. [ダイアル 2](REC TYPE) を回してレコーディングタイプを「OVERDUB」(オーバーダブ) に設定します。
5. [PLAY] を押して、レコーディングをスタートします。
6. フレーズの最後までレコーディングが終わったら、[STOP] を押してレコーディングを終了します。

これで、プレイエフェクトの設定がユーザーフレーズに反映され、そのトラックのプレイエフェクトの設定は初期化されました。

参考

- **レコーディング中にキーボードパッドやダイアル、アサイナブルノブなどを操作したり、外部 MIDI 機器から MIDI データを送信すると、すべてフレーズに録音されます。**
- **メモリープロテクトがオンに設定されていると、[REC] を押したときに「Memory Protected」と表示され、レコーディングスタンバイに入ることができません。**
  そのときは、ユーティリティモードでメモリープロテクト (P257) をオフに設定した後、もう一度、上記の手順 2 から操作してください。

6. パターンに特殊なディレイ効果をつける (MIDI ディレイ)

MIDI ディレイのかかり方を設定して、パターンに特殊なディレイ効果をつけるサブモードです。
MIDI ディレイは、フレーズに録音されているノートデータと同じデータを、元のデータから遅れて何度も再生することで、エフェクトのディレイと同様の効果を作る機能です。エフェクトのディレイに対して、より特殊な効果を出すことができます。
ディレイとフィードバックの 2 つのページがあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から [MIDI DELAY] を押すと、MIDI ディレイページが表示されます。

MIDI ディレイのポイント

- **エフェクトのディレイとは異なり、MIDI データを付加することでディレイを作成しているため、ディレイ音の音程やベロシティ、ゲートタイムを自由に変更できるほか、フィードバッククロックによる特殊な効果も再現できます。**
  たとえば、ディレイ音の音程を半音や全音単位で上行 (下行) させたり、ディレイ音の音量を徐々に大きく (小さく) したりといった、エフェクトのディレイでは再現できないディレイ効果を作成することができます。また、フィードバッククロックを設定することで、ディレイタイムを徐々に長く (短く) するといった特殊な効果も演出できます。

- **MIDI ディレイは、ディレイタイムをクロックで設定するため、8 分音符や 16 分音符といった音符単位のディレイが簡単に作り出せます。**
  通常のディレイではディレイタイムを ms(秒 /1000) 単位で設定するため、音符単位のディレイを作成するのに面倒な計算と細かい設定が必要です。また、曲の途中でテンポが変更されると、ディレイタイムをテンポに合わせて変更する操作も必要になります。
  MIDI ディレイでは、ディレイタイムをクロック単位で設定するため面倒な計算をする必要がなくなり、曲の途中でテンポが変わってもディレイタイムの設定を変更する必要もなくなりました。

- **MIDI ディレイは、音源を鳴らしてディレイ音を作成しているため、音源の同時発音数を消費します。**
  エフェクトのディレイと異なり、MIDI ディレイは MIDI データによって音源を発音してディレイ音を作成しているため、音源の同時発音数を 1 音 (2 エレメント使用ボイスの場合は 2 音) 消費します。ディレイ音を含めた全トラックの同時発音数が、RS7000 の最大同時発音数 62 音を越えないようにしてください。最大同時発音数については、「第 1 章 基礎知識」(P62) をご覧ください。

- **MIDI ディレイは、トラックごとに異なった設定にすることができます。**

- **16 トラック分の MIDI ディレイの設定が、スタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定した MIDI ディレイは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更すると MIDI ディレイの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定した MIDI ディレイはスタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

- **MIDI ディレイの設定をフレーズデータに反映させることができます。**
  次の 2 つの方法があります。
  ・パターンジョブのノーマライズプレイエフェクト (P150) を実行する
  ・リアルタイムレコーディングのオーバーダブ (P80) を実行する

> **参考**
>
> **選択されているトラックにプリセットフレーズが割り当てられている場合は、リアルタイムレコーディングのオーバーダブは実行できません。この場合は、プリセットフレーズを一度ユーザーフレーズにコピーし、トラックに割り当てるフレーズをコピー先のユーザーフレーズに変更してから行ないます。**

MIDI ディレイを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [MIDI DELAY] を押して、MIDI ディレイのディレイページを表示させます。
2. [TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、設定を行なうトラックを選択します。
3. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 3] を回して、設定を変更します。
4. ディレイのページからもう一度 [MIDI DELAY] を押すとフィードバックのページになります。
5. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。

6. [EXIT] を押すとディレイのページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

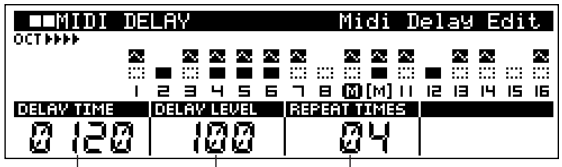
参考

- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **ディレイページのディレイレベルについては、SEQUENCE PLAY FX (シーケンスプレイエフェクト) のノブを使って直接変更することができます。**

表示とパラメーター

[1] ディレイページ

[PATTERN] → [MIDI DELAY]



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

1 ディレイタイム (DELAY TIME).....[ダイアル 1]

【設定値】0030 ～ 1920(クロック)

ディレイタイムを設定します。ディレイタイムとは、元のデータとディレイ用のデータとの遅れの間隔を、クロック数 (480 = 4 分音符) で表した時間です。

2 ディレイレベル (DELAY LEVEL) .....[ダイアル 2]

【設定値】000 ～ 127(%)

ディレイ用のベロシティを%で設定します。

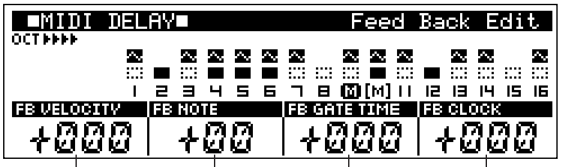
3 リピートタイム (REPEAT TIMES).....[ダイアル 3]

【設定値】00 ～ 64

ディレイデータが繰り返す回数を設定します。

[2] フィードバックページ

[PATTERN] → [MIDI DELAY] × 2



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

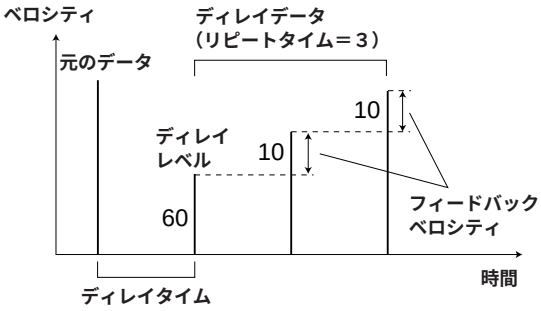
1 フィードバックベロシティ (FB VELOCITY)

.....[ダイアル 1]

【設定値】-127 ～ +127

ディレイデータが何度か繰り返し再生される場合の、ディレイデータのベロシティが変化する度合いを、ベロシティの増減値で設定します。

たとえば、この設定が +10 で元のデータのベロシティが 100 のとき、ディレイレベルを 60 に設定しているとすると、1 回めのディレイデータのベロシティは 60、2 回めは 70、3 回めは 80 となります。



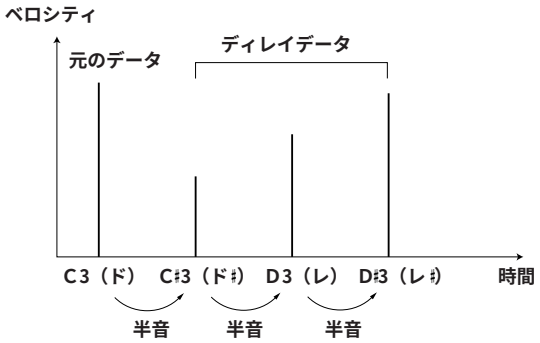
2 フィードバックノート (FB NOTE).....[ダイアル 2]

【設定値】-24 ～ +24、RND

ディレイデータが何度か繰り返し再生される場合の、ディレイデータの音程が変化する度合いを、半音単位の数値で設定します。

たとえば、この設定が +1 で元のデータの音程が C3(ド) のとき、1 回めのディレイデータは C#3(ド #)、2 回めは D3(レ)、3 回めは D#3(レ #) になります。

RND(ランダム) に設定すると、ディレイ音の音程がランダムに変更されます。



3 フィードバックゲートタイム (FB GATE TIME)

.....[ダイアル 3]

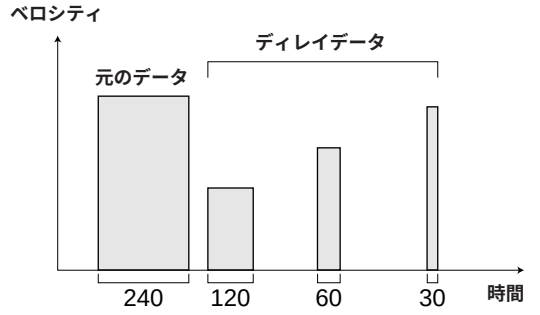
【設定値】-100 ～ +100(%)

ディレイデータが何度か繰り返し再生される場合の、ディレイデータのゲートタイムを変更する度合いを設定します。ディレイデータのゲートタイムは、以下の計算式で変更されます。

1 回めのディレイデータのゲートタイム =
元のゲートタイム +(元のゲートタイム×設定値)

2 回め以降のディレイデータのゲートタイム =
直前のディレイデータのゲートタイム +
(直前のディレイデータのゲートタイム×設定値)

たとえば、この設定が -50% で元のデータのゲートタイムが 240 クロックのとき、1 回めのゲートタイムは 120 クロック、2 回めは 60 クロック、3 回めは 30 クロックになります。



4 フィードバッククロック (FB CLOCK)

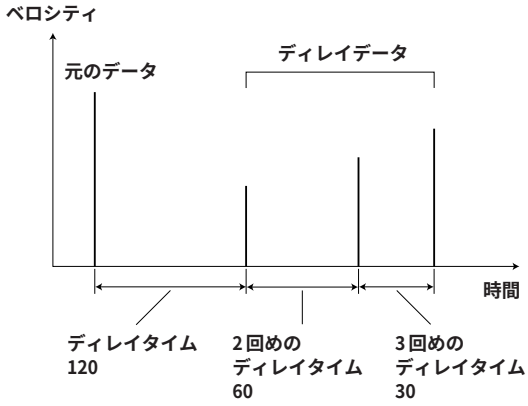
.....[ダイアル 4]

【設定値】-100 ～ +100(%)

ディレイデータが何度か繰り返し再生される場合に、ディレイタイムが変化する度合いを設定します。ディレイタイムは、以下の計算式で変更されます。

2 回め以降のディレイタイム =
直前のディレイタイム +(直前のディレイタイム×設定値)

たとえば、この設定が -50% でディレイタイムが 120 クロックのとき、1 回めのディレイタイムは 120 クロック、2 回めのディレイタイムは 60 クロック、3 回めのディレイタイムは 30 クロックになります。



MIDI ディレイの設定をリアルタイムレコーディングのオーバーダブでフレーズデータに反映させる手順

MIDI ディレイを設定したトラックにユーザーフレーズが割り当てられている場合、次の手順で MIDI ディレイの設定をフレーズデータに反映させることができます。

1. MIDI ディレイを設定します。
2. [PATTERN] を押してパターンプレイページを表示させます。
3. [REC] を押してレコーディングスタンバイにします。
4. [ダイアル 2] (REC TYPE) を回してレコーディングタイプを「OVERDUB」(オーバーダブ) に設定します。
5. [PLAY] を押して、レコーディングをスタートします。
6. フレーズの最後までレコーディングが終わったら、[STOP] を押してレコーディングを終了します。

これで、MIDI ディレイの設定がユーザーフレーズに反映され、そのトラックの MIDI ディレイの設定は初期化されました。

参考

- **レコーディング中にキーボードパッドやダイアル、アサイナブルノブなどを操作したり、外部 MIDI 機器から MIDI データを送信すると、すべてフレーズに録音されます。**
- **メモリープロテクトがオンに設定されていると、[REC] を押したときに「Memory Protected」と表示され、レコーディングスタンバイに入ることができません。**
  そのときは、ユーティリティモードでメモリープロテクト (P257) をオフに設定した後、もう一度、上記の手順 2 から操作してください。

7. トラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更する (ミキサー)

パターンを再生する際のトラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更するサブモードです。
ボイスセレクトとボリューム / パン / アウト、イコライザー、エフェクトセンドの 4 つのページがあり、イコライザーの中には [F1]/[F4] で切り替えられるページが 2 ページあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[MIXER] を押すとミキサーに入ります。

ミキサーのポイント

- **パターンを再生する際の、トラックごとの音量やパン、エフェクトの深さなどを設定するミキサー画面として働きます。**
- **フレーズに設定されたボイスにかかわりなく、スタイルごとのボイスを設定できます。**
- **パターンを SMF(スタンダード MIDI ファイル)としてカードやディスクに保存する際には、ミキサーの設定は保存されません。**
- **ミキサーの設定がスタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したミキサーは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとミキサーやボイスの設定や選択したボイスも自動的に切り替わります。メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したミキサーやボイスはスタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。
- **パラメーターは、絶対変化のパラメーターと相対変化のパラメーターに区分できます。**
  絶対変化のパラメーターとは、設定した値で音源の状態が直接変化するパラメーターです。
  相対変化のパラメーターとは、選択されているボイスの元の設定がここで設定した値で変化することによって、音源の状態が間接的に変化するパラメーターです。
  ミキサーでは、ランダムパンデプスのみ相対変化パラメーターになります。

ミキサーを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [MIXER] を押して、ボイスセレクトページを表示させます。
2. 設定を行なうトラックを選択します (P67)。
3. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
4. [MIXER] を押して、ボリューム / パン / アウトページを表示させます。
5. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
6. [MIXER] を押して、イコライザーページを表示させます。
7. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
8. [MIXER] を押して、エフェクトセンドページを表示させます。
9. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
10. [EXIT] を押すとイコライザー、ボリューム / パン / アウト、ボイスセレクトのページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

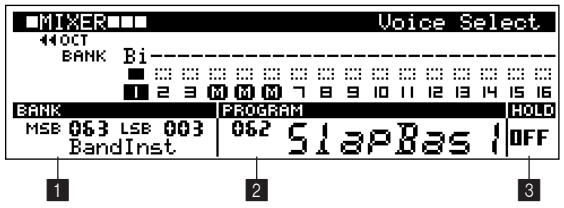
参考

- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **EFFECT SEND の 4 本のノブを使うと、ボリュームやエフェクトセンドのページを表示しなくても、バリエーションセンドとドライレベル、ディレイ / コーラスセンド、リバーブセンド、ボリュームの設定を変更することができます。**

表示とパラメーター

[1] ボイスセレクトページ

[PATTERN] → [MIXER]



[ダイアル 1] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 バンクセレクト (BANK).....[ダイアル 1]

2 プログラムナンバー (PROGRAM) .....[ダイアル3]

【設定値】

バンクセレクト MSB、LSB(ボイスバンク)

＊＊＊ ＊＊＊ (Phrase)、000 000(GM)、
063 000(Syba&Ld1)、063 001(Sypd&FX1)、
063 002(SyMater1)、063 003(BandInst)、
063 004(Cls&Wind)、063 005(Eth&Perc)、
063 006(SFX1)、063 007(SyBa&Ld2)、
063 008(SyPd&FX2)、063 009(SFX2)、
064 000(SmpLocal)、064 001(SmpCmn)、
126 000(DrumKit)、127 000(GM Drum)

プログラムナンバー 001 ～ 128
(ボイスバンクによって異なります。)

パターンを再生する際に使用するボイスをトラックごとに設定します。

バンクセレクトでは、ボイスバンク (ボイスを種類ごとに分類した区分け) を選択します。

プログラムナンバーでは、各ボイスバンク内に含まれるボイスを選択します。

バンクセレクト MSB、LSB=「＊＊＊ ＊＊＊ (Phrase)」を設定したトラックは、フレーズで設定されているボイスが有効になります。(P79)

参考

ボイスバンクについて詳しくは「第 1 章 基礎知識」(P61) をご覧ください。

3 ボイスパラメーターホールド (HOLD).....[ダイアル4]

【設定値】OFF、ON

OFF .....ボイスエディットの絶対変化のパラメーターがリセットされます。

ON .....ボイスエディットの絶対変化のパラメーターは保持されます。

ボイスを切り替えるときに、ボイスエディットの絶対変化のパラメーターを保持するかどうかを設定します。

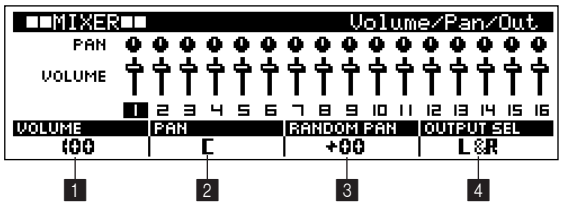
OFF に設定すると、ボイスを切り替えるたびにボイスエディットの絶対変化のパラメーターが初期化されます。ON では、ボイスを切り替えてもボイスエディットの絶対変化のパラメーターは保持されます。

参考

LFO ユーザーウェーブの各設定、コースチューン、デチューン、ピッチベンドレンジ、ピッチベンドは絶対変化のパラメーターですが、ON/OFF にかかわらず保持されます。

[2] ボリューム / パン / アウトページ

[PATTERN] → [MIXER] × 2



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 ボリューム (VOLUME).....[ダイアル1]

【設定値】000 ～ 127

トラックごとに音量を設定します。

2 パン (PAN).....[ダイアル2]

【設定値】L63 ～ L01、C、R01 ～ R63

トラックごとにステレオの左右の定位を設定します。

3 ランダムパン デプス (RANDOM PAN).....[ダイアル3]

【設定値】-64 ～ 0 ～ 63

トラックごとにランダムパンの効果の深さを設定します。

ランダムパンが 0 のときは、ランダムパンは OFF になります。ランダムパンの値を設定すると、音が鳴るごとにパンで設定されている定位から左右に移動する特殊な効果が得られます。

4 アウトプットセレクト (OUTPUT SEL).....[ダイアル4]

【設定値】L&R、AS1、AS2、AS3、AS4、AS5、AS6、AS1&2、AS3&4、AS5&6

L&R.....RS7000 の OUTPUT 端子から出力されます。

AS1、AS2、AS3、AS4、AS5、AS6、AS1&2、AS3&4、AS5&6 .....オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を取り付けた場合 (P20) のアサイナブルアウトプット（ASSIGNABLE OUT）1 ～ 6 端子を設定します。

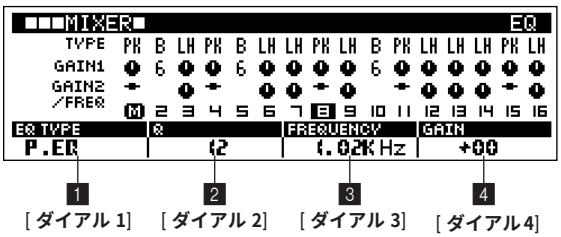
トラックごとにサウンドの出力先を設定します。

アサイナブルアウトプット（ASSIGNABLE OUT）端子は、特定のサンプルやプログラムだけを特別に出力する端子です。特定のサンプルやプログラムだけを別系統のオーディオ装置に出力したい場合などに利用します。AS1、AS2、AS3、AS4、AS5、AS6 はモノラル出力、AS1&2、AS3&4、AS5&6はステレオ出力になります。

[3] イコライザーページ

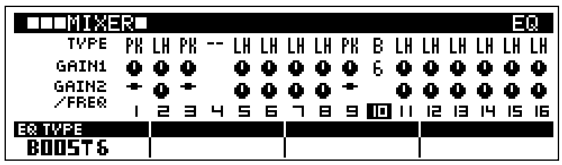
[PATTERN] → [MIXER] × 3

EQ TYPE=P.EQ のとき

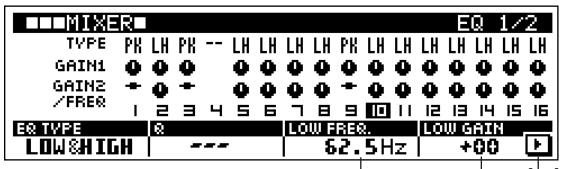


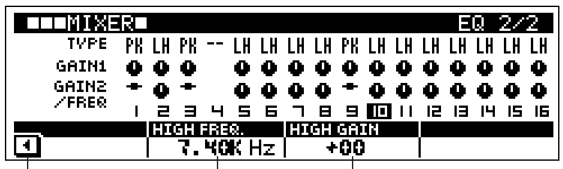
[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

EQ TYPE=BOOST のとき

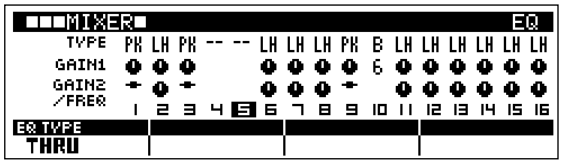


EQ TYPE=LOW&HIGH のとき





EQ TYPE=THRU のとき



1 イコライザータイプ (EQ TYPE) .....[ダイアル 1]

【設定値】Low&High、P.EQ、BOOST6、BOOST12、BOOST18、THRU

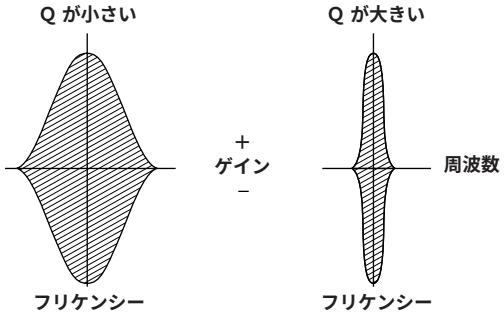
Low&High .....低い周波数帯域と高い周波数帯域をコントロールするイコライザー
P.EQ.....周波数と Q を設定してコントロールするイコライザー（パラメトリックイコライザー）
BOOST6.....6dB 音量を増加
BOOST12.....12dB 音量を増加
BOOST18.....18dB 音量を増加
THRU .....イコライザーを設定しません。

トラックごとにイコライザーのタイプを設定します。

2 Q(Q) .....[ダイアル 2]

【設定値】00 ～ 31

イコライザータイプが、P.EQ のとき、ゲイン（増幅あるいは減衰の大きさ）によってエディットされる周波数の幅を設定します。フリケンシーで設定された周波数を中心に Q の幅が設定されます。



3 フリケンシー (FREQUENCY) .....[ダイアル 3]

【設定値】139.7Hz ～ 12.9kHz

ゲインによってエディットされる音域の中心周波数を設定します。

4 ゲイン (GAIN) .....[ダイアル 4]

【設定値】-32 ～ +32

フリケンシーで設定した周波数のゲイン（増幅あるいは減衰の大きさ）を設定します。

5 ローフリケンシー (LOW FREQ.).....[ダイアル 3]

【設定値】50.1Hz ～ 2.00kHz

ローゲインによってエディットされる音域の周波数を設定します。
ローゲインではこの周波数以下の成分が増減されます。

6 ローゲイン (LOW GAIN) .....[ダイアル 4]

【設定値】-32 ～ +32

ローフリケンシーで設定した周波数のゲインを設定します。

7 ハイフリケンシー (HIGH FREQ.).....[ダイアル 2]

【設定値】503.8Hz ～ 10.1kHz

ハイゲインによってエディットされる音域の周波数を設定します。
ハイゲインではこの周波数以上の成分が増減されます。

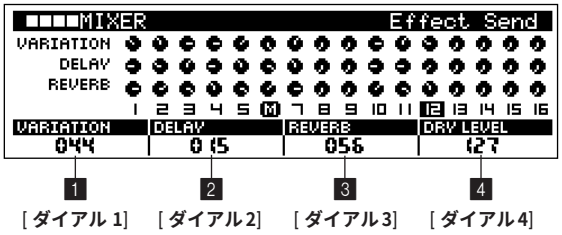
8 ハイゲイン (HIGH GAIN) .....[ダイアル 3]

【設定値】-32 ～ +32

ハイゲインで設定した周波数のゲインを設定します。

[4] エフェクトセンドページ

[PATTERN] → [MIXER] × 4



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 バリエーションセンド (VARIATION).....[ダイアル 1]
【設定値】000 ～ 127

トラックごとのバリエーションエフェクトへの送りの量を設定して、バリエーションエフェクトの効果の深さを調節します。

2 ディレイ / コーラスセンド (DELAY) .....[ダイアル 2]
【設定値】000 ～ 127

トラックごとのディレイ / コーラスエフェクトへの送りの量を設定して、ディレイ / コーラスエフェクトの効果の深さを調節します。

3 リバーブセンド (REVERB).....[ダイアル 3]
【設定値】000 ～ 127

トラックごとのリバーブエフェクトへの送りの量を設定して、リバーブエフェクトの効果の深さを調節します。

4 ドライレベル (DRY LEVEL).....[ダイアル 4]
【設定値】000 ～ 127

トラックごとのドライラインへの送りの量を設定します。
ドライラインとは、システムエフェクトを通らずにアウトプットにつながる、エフェクトのバイパス回路のことです。パンで設定した左右の定位を反映させるためにステレオラインになっています。
ドライレベルを下げると、システムエフェクトの効果が深くかかるようになり、そのかわりエフェクトの種類によっては定位が真ん中に集まります。

8. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (ボイスエディット)

音の明るさや立ち上がりなどを変更して、パターンを再生する際のトラックごとの音色を作り替えるサブモードです。LFO、ポルタメント、ピッチ、EG、フィルターの５つのページがあり、LFO、EG の中には [F1]/[F4] で切り替えられるページがそれぞれ３ページあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から [VOICE EDIT] を押すと、ボイスエディットの LFO ページが表示されます。

ボイスエディットのポイント

- **ボイスを間接的にエディットして作り替えます。**
- **EG、LFO、フィルターなど、シンセサイザーの基本的なパラメーターを網羅しており、積極的な音づくりが可能です。**
- **ボイスエディットの設定がスタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したボイスエディットは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとボイスエディットの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したボイスエディットは、スタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。
- **パラメーターは、絶対変化のパラメーターと相対変化のパラメーターに区分できます。**
  絶対変化のパラメーターとは、設定した値で音源の状態が直接変化するパラメーターです。
  相対変化のパラメーターとは、選択されているボイスの元の設定がここで設定した値によって変化することによって、音源の状態が間接的に変化するパラメーターです。
  各パラメーターが絶対変化のパラメーターか相対変化のパラメーターかどうかは、パラメーター名の横に表記していますので、ご覧下さい。
- **パターンを SMF(スタンダード MIDI ファイル) としてカードやディスクに保存する際には、ボイスエディットは保存されません。**

ボイスエディットを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [VOICE EDIT] を押して、LFO ページを表示させます。
2. 設定を行なうトラックを選択します (P67)。
3. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
4. [VOICE EDIT] を押して、ポルタメントページを表示させます。
5. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 3] を回して、設定を変更します。
6. [VOICE EDIT] を押して、ピッチページを表示させます。
7. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
8. [VOICE EDIT] を押して、EG ページを表示させます。
9. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
10. [VOICE EDIT] を押して、フィルターページを表示させます。
11. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
12. [EXIT] を押すごとに EG、ピッチ、ポルタメント、LFO のページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

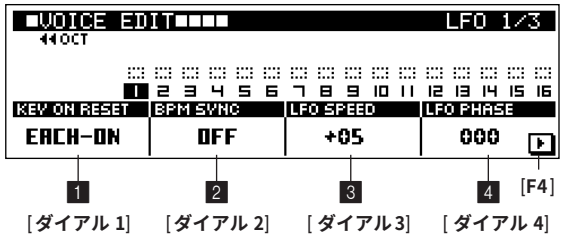
参考

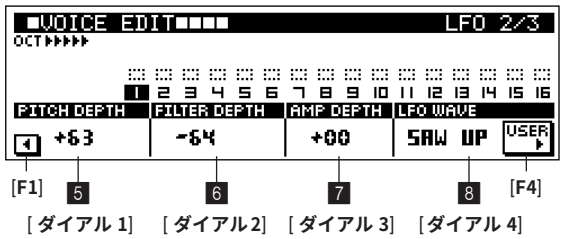
- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **LFO、PITCH、EG、FILTER それぞれのノブやボタンで設定を変更することができるパラメーターがあります。**

表示とパラメーター

[1] LFO ページ

[PATTERN] → [VOICE EDIT]





1 キーオンリセット (KEY ON RESET).....[ダイアル 1]

絶対変化のパラメーター

【設定値】OFF、EACH-ON、1st-ON

OFF（リセットオフ）.... 位相のリセットを行ないません。

EACH-ON..... 鍵盤を弾くたびに位相をリセットします。

1st-ON..... レガート (直前のキーを押さえたまま次のキーを弾く) 演奏時に最初のキーオンのときにリセットします。

LFO の信号波形の位相をリセットするモードを設定します。

2 BPM シンク (BPM SYNC) .....[ダイアル 2]

絶対変化のパラメーター

【設定値】OFF、ON

BPM シンクのオン / オフを設定します。
BPM シンクとは、LFO の速さ (周期) を演奏のテンポと同期させる機能です。

3 LFO スピード (LFO SPEED).....[ダイアル 3]

【設定値】

BPM シンク =off の場合.....-64 ～ +63（相対変化のパラメーター）

BPM シンク =on の場合 .....16th、8th/3、8th、4th/3、4th、2nd/3、2nd、whole/3、4th × 4、4th × 5、4th × 6、4th × 7、4th ×8（絶対変化のパラメーター）

16th.....16 分音符
8th/3.....8 分 3 連音符
8th .....8 分音符
4th/3.....4 分 3 連音符
4th .....4 分音符
2nd/3.....2 分 3 連音符
2nd .....2 分音符
whole/3.....全音符 3 連音符
4th × 4 ～ 8 .....4 分音符 4 ～ 8 個分の間に LFO が 1 周期揺れる速さ

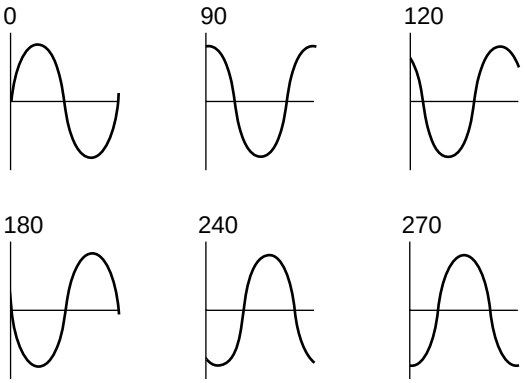
ビブラートやワウ効果、トレモロの揺れの速さを設定します。
BPM シンクがオフの場合は、揺れの速さを数値で設定します。
BPM シンクがオンの場合は、揺れの速さを１周期の長さに相当する音符の種類で設定します。

4 LFO フェイズ (LFO PHASE) .....[ダイアル 4]

絶対変化のパラメーター

【設定値】0、90、120、180、240、270

位相がリセットされた場合に、LFO の揺れが開始する位相を設定します。



5 ピッチモジュレーションデプス (PITCH DEPTH)
.....[ダイアル 1]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

ビブラート効果の深さを設定します。

6 フィルターモジュレーションデプス (FILTER DEPTH)
.....[ダイアル 2]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

ワウ効果の深さを設定します。

7 アンプリチュードモジュレーションデプス (AMP DEPTH)
.....[ダイアル 3]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

トレモロ効果の深さを設定します。

8 LFO ウェーブ (LFO WAVE).....[ダイアル 4]

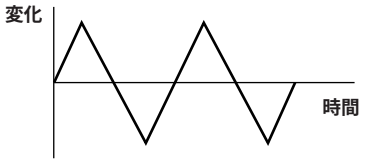
絶対変化のパラメーター

【設定値】TRI、SAW UP、SAW DOWN、SQU、S/H、PGM、USER

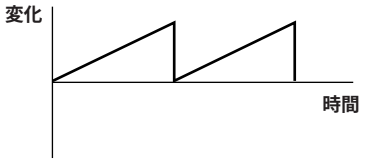
TRI.....三角波
SAW UP .....鋸歯状波 I
SAW DOWN .....鋸歯状波 II
SQU.....矩形波
S/H .....サンプル＆ホールド
PGM .....プログラム波形。独自の波形を使用しているプリセットボイスでのみ選択することがでます。
USER.....ユーザーウェーブ

LFO のゆれのパターンを選択します。全部で 7 つのウェーブタイプが用意されています。
[F4] を押すとユーザーウェーブの設定ページが表示されます。

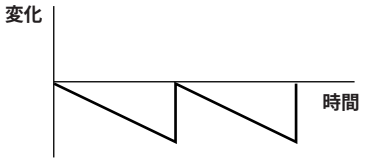
TRI（三角波）



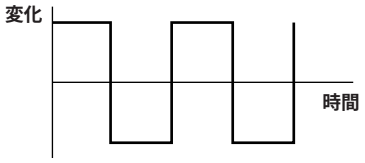
SAW UP（鋸歯状波 I）



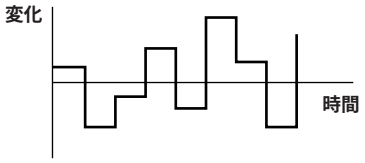
SAW DOWN（鋸歯状波 II）



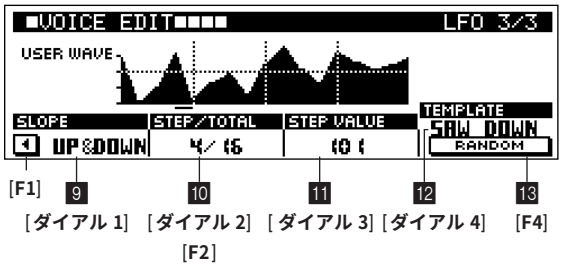
SQU（矩形波 ）



S/H（サンプル&ホールド）.....ランダムな変化となります。



■ ユーザーウェーブの設定ページ



9 スロープ (SLOPE).....[ダイアル 1]

絶対変化のパラメーター

【設定値】OFF、UP、DOWN、UP&DOWN

OFF .....ステップ間をスロープでつなぎません。矩形波やサンプル & ホールドのようなウェーブになります。

UP .....ステップバリューの値が増加しているステップ間だけをスロープでつなぎます。鋸歯状波 (SAW UP) を組み合わせたようなウェーブになります。

DOWN .....ステップバリューの値が減少しているステップ間だけをスロープでつなぎます。鋸歯状波 (SAW DOWN) を組み合わせたようなウェーブになります。

UP&DOWN.....すべてのステップ間をスロープでつなぎます。三角波を組み合わせたようなウェーブになります。

ユーザーウェーブのステップとステップの間をスロープ (斜めの線) でつなぐかどうかを設定します。

10 ステップ / トータルステップ (STEP/TOTAL)

.....[ダイアル 2]、[F2]→ [ダイアル 2]

絶対変化のパラメーター

【設定値】

STEP .....1 ～トータルステップ

TOTAL .....2、3、4、6、8、12、16

ステップ (STEP) では、ステップバリューの設定を行なうステップを選択します。
トータルステップ (TOTAL) では、作成するユーザーウェーブの 1 周期内のトータルステップ数を設定します。ステップ数を増やすと、より複雑な形のウェーブを作成できます。
[F2] を押してカーソルをトータルステップに移動し、[ダイアル 2] で設定します。

11 ステップバリュー (STEP VALUE).....[ダイアル 3]
絶対変化のパラメーター

【設定値】0 ～ 127

ステップごとの波形の状態を変化させるパラメーターです。ステップを移動しながらステップバリューを変更すると、LFO ウェーブがさまざまに変化します。

12 WAVE テンプレート (TEMPLATE).....[ダイアル 4]
絶対変化のパラメーター

【設定値】ALL 0、ALL 64、ALL 127、SAW UP、SAW DOWN、EVEN STEPS、ODD STEPS

ALL 0.....すべてのステップのステップバリューが 0 に設定されている波形です。
ALL 64.....すべてのステップのステップバリューが 64 に設定されている波形です。
ALL 127.....すべてのステップのステップバリューが 127 に設定されている波形です。
SAW UP .....鋸歯状波 (SAW UP) です。
SAW DOWN.....鋸歯状波 (SAW DOWN) です。
EVEN STEPS ....偶数ステップのステップバリューが 127、奇数ステップのステップバリューが 0 に設定されている波形です。
ODD STEPS.....奇数ステップのステップバリューが 127、偶数ステップのステップバリューが 0 に設定されている波形です。

ユーザーウェーブを作成するときの元になる波形を、7 種類の中から選択します。

13 ランダム (RANDOM).....[F4]

[F4] を押すたびに、スロープとステップバリューにランダムな値が設定されて、さまざまな波形が自動的に作成されます。

[2] ポルタメントページ

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 2

[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

1 モノ / ポリモード (MONO/POLY).....[ダイアル 1]
絶対変化のパラメーター

【設定値】MONO、POLY

モノモード（単音しか発音しない状態）またはポリモード（和音が演奏できる状態）を設定します。

2 ポルタメントスイッチ (PORTAMENTO SW)
.....[ダイアル 2]
絶対変化のパラメーター

【設定値】OFF、FINGERED、FULL TIME

OFF .....ポルタメントをオフにします。
FINGERED.....レガート (直前のキーを押さえたまま次のキーを弾く) で演奏したときにポルタメントの効果がかかります。
FULL TIME.....常にポルタメントの効果がかかります。

ポルタメントのタイプを設定します。
ポルタメントとは、音程の違う 2 つの音の間をなめらかに移動する機能です。

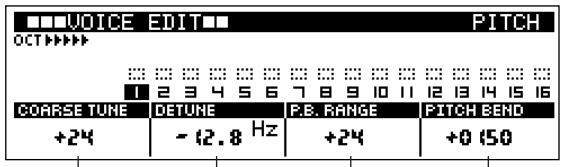
3 ポルタメントタイム (PORTAMENTO TIME)
.....[ダイアル 3]
絶対変化のパラメーター

【設定値】000 ～ 127

2 つの音の間を移動する時間を設定します。値が小さいほど早く移動し、000 になるとポルタメントはかかりません。

[3] ピッチページ

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 3



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 コースチューン (COARSE TUNE).....[ダイアル 1]
絶対変化のパラメーター

【設定値】-24 ～ +24(半音単位)

音程を半音単位で設定します。

2 デチューン (DETUNE).....[ダイアル 2]
絶対変化のパラメーター

【設定値】-12.8 ～ +12.7[Hz]

音程を 0.1Hz 単位で細かく設定します。

3 ピッチベンドレンジ (P.B.RANGE).....[ダイアル 3]
絶対変化のパラメーター

【設定値】-24 ～ +24

ピッチベンドによる音程の変化の幅を半音単位で設定します。(12 半音で 1 オクターブ)

4 ピッチベンド (PITCH BEND).....[ダイアル 4]

絶対変化のパラメーター

【設定値】-8192 ～ +8191

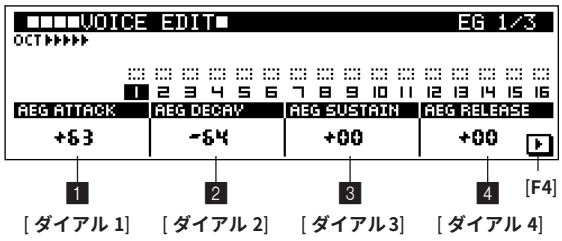
ピッチベンドを設定します。

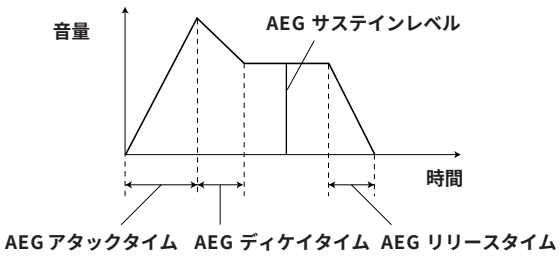
[4] EG ページ

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 4

EG ページには、[F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページ (AEG、FEG、PEG) あります。
ここでは、各ページごとに説明します。

■ AEG ページ





1 AEG アタックタイム (AEG ATTACK).....[ダイアル 1]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を弾いた瞬間の音量が 0 から最大値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると立ち上がりが速くなります。

2 AEG ディケイタイム (AEG DECAY).....[ダイアル 2]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間です。値が小さくなると、歯切れのいい音になります。

3 AEG サステインレベル (AEG SUSTAIN).....[ダイアル 3]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を押している間に持続している音量です。

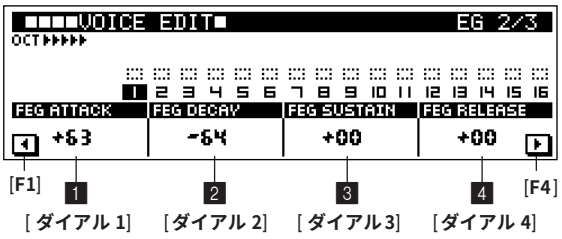
4 AEG リリースタイム (AEG RELEASE).....[ダイアル 4]

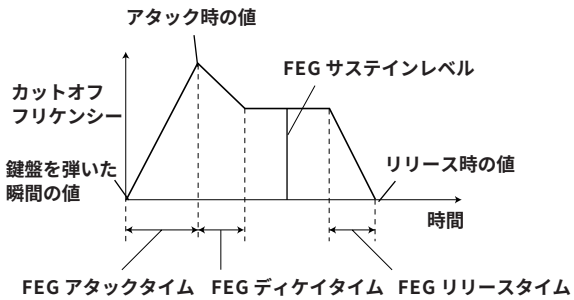
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから 0 に変化するのに要する時間です。値が小さくなるとすばやく消えるようになります。

■ FEG ページ





1 FEG アタックタイム (FEG ATTACK).....[ダイアル 1]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

カットオフフリケンシーが、音色ごとに設定されている鍵盤を弾いた瞬間の値から、アタック時の値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると変化が速くなります。

2 FEG ディケイタイム (FEG DECAY).....[ダイアル 2]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

カットオフフリケンシーが、音色ごとに設定されているアタックの値から、サステインレベルに変化するのに要する時間です。値が小さくなると変化が速くなります。

3 FEG サステインレベル (FEG SUSTAIN).....[ダイアル3]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

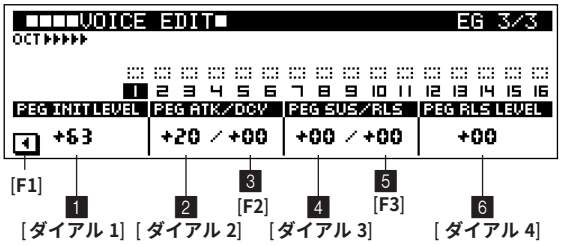
鍵盤を押さえている間に持続しているカットオフフリケンシーです。

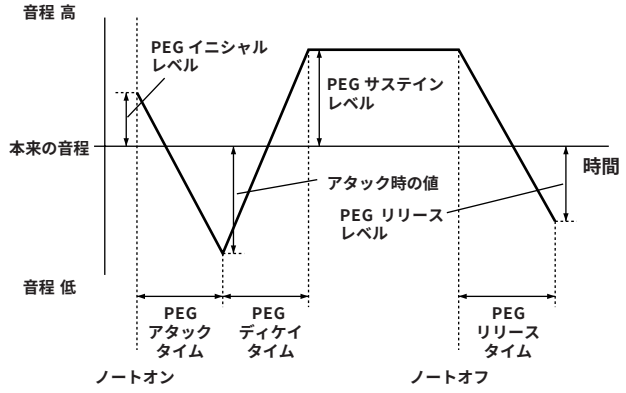
4 FEG リリースタイム (FEG RELEASE).....[ダイアル4]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

カットオフフリケンシーが、鍵盤を離した後、サステインレベルから音色ごとに設定されているリリース時の値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると変化が速くなります。

■ PEG ページ





1 PEG イニシャルレベル (PEG INIT LEVEL).....[ダイアル1]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を弾いた瞬間の音程を設定します。値が小さくなると音程が低くなります。

2 PEG アタックタイム (PEG ATK).....[ダイアル2]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を弾いた瞬間の音程から音色ごとに設定されているアタックのときの音程に変化する時間を設定します。値が小さくなると変化が速くなります。

3 PEG ディケイタイム (PEG DCY)..... [F2]→ [ダイアル2]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

本来の音程からサステインレベルで設定した音程に変化する時間を設定します。値が小さくなると変化が速くなります。
[F2] で PEG ディケイに切り替えてから設定します。

4 PEG サステインレベル (PEG SUS).....[ダイアル3]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を押している間に持続している音程を設定します。

5 PEG リリースタイム (PEG RLS)..... [F3]→ [ダイアル3]
相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を離したあとリリースレベルで設定した音程に変化する時間を設定します。値が小さくなると変化が速くなります。
[F3] で PEG リリースタイムに切り替えてから設定します。

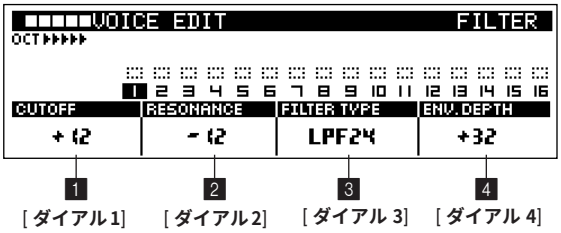
6 PEG リリースレベル (PEG RLS LEVEL).....[ダイアル4]
相対変化のパラメーター

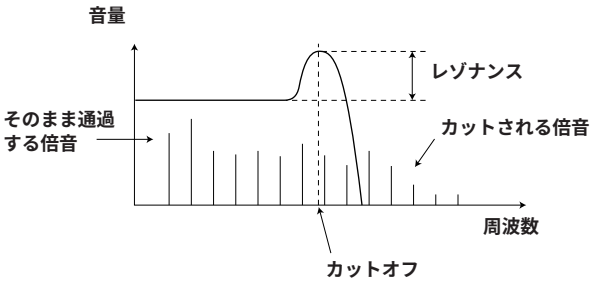
【設定値】-64 ～ +63

鍵盤を離したあとに到達する音程を設定します。

[5] フィルターページ

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 5





1 カットオフフリケンシー (CUTOFF).....[ダイアル 1]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

カットオフフリケンシーを設定します。プラスの値でより高い周波数に、マイナスの値でより低い周波数にカットオフフリケンシーが移動します。
カットオフフリケンシーの働きは、フィルタータイプによって異なります。

2 レゾナンス (RESONANCE).....[ダイアル 2]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

カットオフフリケンシー付近の出力を持ち上げて音に張りを出します。
フィルタータイプが BPF の場合は、レゾナンスが大きいほどカットオフフリケンシー付近の通過周波数帯域幅を狭くします。
フィルタータイプが BEF の場合は、レゾナンスが大きいほどカットオフフリケンシー付近のカット周波数帯域幅を狭くします。

参考

レゾナンスを大きくしすぎると、音色によっては歪む場合があります。

3 フィルタータイプ (FILTER TYPE).....[ダイアル 3]

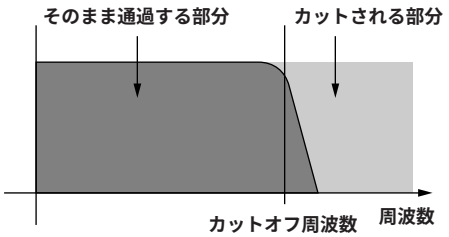
絶対変化のパラメーター

【設定値】BYPASS、LPF24、LPF18、LPF12、HPF、BPF、BEF

BYPASS.....フィルターをオフにします。メインパネルのフィルタータイプの LED はすべて消灯します。

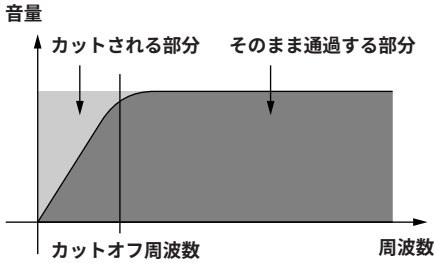
フィルターのタイプを設定します。

LPF24、LPF18、LPF12 .....ローパスフィルター



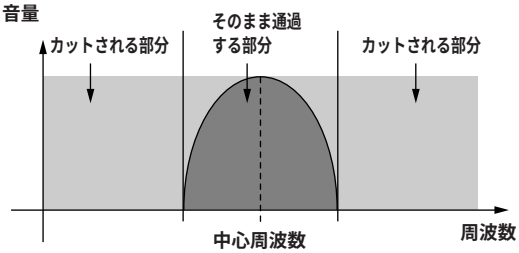
カットオフフリケンシーよりも高音域のサウンドをカットします。
カット特性の違う３パターン（24dB/oct、18dB/oct、12dB/oct）が用意されており、それぞれ異なったサウンドが得られます。

HPF..... ハイパスフィルター



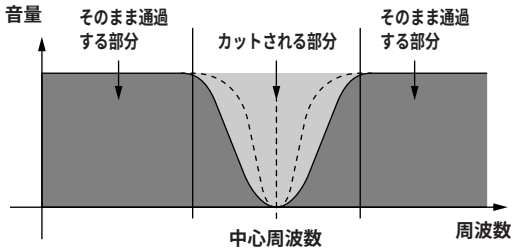
カットオフフリケンシーよりも低音域のサウンドをカットします。

BPF..... バンドパスフィルター



カットオフフリケンシー付近の周波数帯域を通過させ、他の周波数帯をカットします。

BEF..... バンドエリミネートフィルター



カットオフフリケンシー付近の周波数帯域を減衰させ、他の周波数帯を通過させます。

参考

2 エレメントを使用したボイスの場合、各エレメントのフィルタータイプが異なる場合があります。デフォルトでは、エレメント 1 側のフィルタータイプが表示されます。フィルタータイプを変更すると、エレメント1、2ともに変更されたフィルタータイプになります。

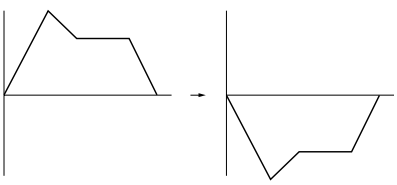
4 フィルターエンベロープデプス (ENV.DEPTH)

.....[ダイアル 4]

相対変化のパラメーター

【設定値】-64 ～ +63

FEG ページ (P101) で設定したフィルターEG の効果の深さを設定します。マイナスの値の場合、フィルター EG の形状が上下に反転します。



9. 音に効果をつける (エフェクト)

パターンで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりします。エフェクトタイプ、バリエーションパラメーター、ディレイ / コーラスパラメーター、リバーブパラメーターの 4 つのページがあり、[F1]/[F4] で切り替えられるページが、バリエーションパラメーターの中には 5 ページ、ディレイ / コーラスパラメーターの中には 4 ページ、リバーブパラメーターの中には 3 ページあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[EFFECT] を押すとエフェクトに入ります。

エフェクトのポイント

- **3 系統の高品位なエフェクトを内蔵しているので、各トラックに対してさまざまなエフェクト効果をかけることができます。**
- **エフェクト音は、アウトプット L/MONO, R 端子から出力されます。**
- **エフェクトの設定はスタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したエフェクトの設定は、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとエフェクトの設定も自動的に切り替わります。
  設定されたエフェクトのかかり具合は各トラックごとにエフェクトセンドで設定します。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したエフェクト設定は、スタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

エフェクトを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [EFFECT] を押して、タイプページを表示させます。
2. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 3] を回して、各エフェクトのタイプを設定します。
3. [EFFECT] を押して、バリエーションパラメーターページを表示させます。
4. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
5. [EFFECT] を押して、ディレイ / コーラスパラメーターページを表示させます。
6. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
7. [EFFECT] を押して、リバーブパラメーターページを表示させます。
8. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
9. [EXIT] を押すごとにディレイ / コーラスパラメーター、バリエーションパラメーター、タイプのページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

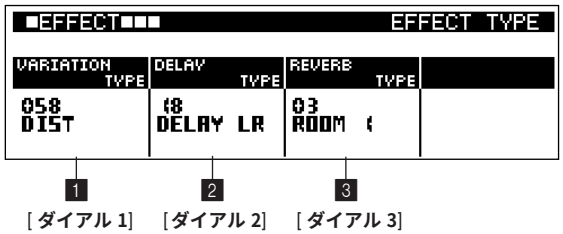
参考

[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

表示とパラメーター

[1] エフェクトタイプページ

[PATTERN] → [EFFECT]



1 バリエーションタイプ (VARIATION TYPE) ....[ダイアル 1]
【設定値】0 ～ 100
エフェクトタイプリスト (P313) 参照

バリエーションエフェクトのタイプを設定します。

2 ディレイ / コーラスタイプ (DELAY TYPE).....[ダイアル 2]
【設定値】0 ～ 25
エフェクトタイプリスト (P313) 参照

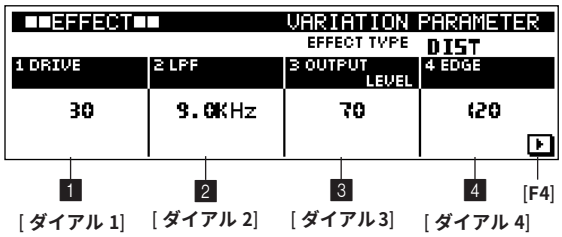
ディレイ / コーラスエフェクトのタイプを設定します。

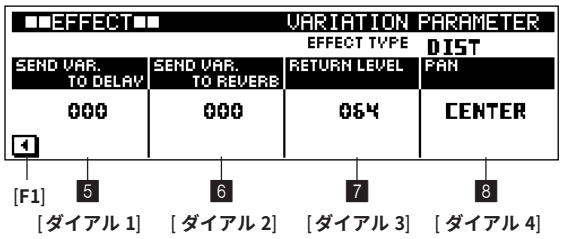
3 リバーブタイプ (REVERB TYPE) .....[ダイアル 3]
【設定値】01 ～ 12
エフェクトタイプリスト (P313) 参照

リバーブエフェクトのタイプを設定します。

[2] バリエーションパラメーターページ

[PATTERN] → [EFFECT] × 2





1 ～ 4 エフェクトパラメーター....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]
各エフェクトの細かい設定を行ないます。エフェクトのパラメーターはタイプによって異なります。各タイプのパラメーターについては、「付録」(P315) をご覧ください。

5 センドバリエーショントゥーディレイ (SEND VAR.TO DELAY) .....[ダイアル 1]
【設定値】000 ～ 127

バリエーションからディレイ / コーラスへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

6 センドバリエーショントゥーリバーブ (SEND VAR.TO REVERB) .....[ダイアル 2]
【設定値】000 ～ 127

バリエーションからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

7 リターンレベル (RETURN LEVEL) .....[ダイアル 3]
【設定値】000 ～ 127

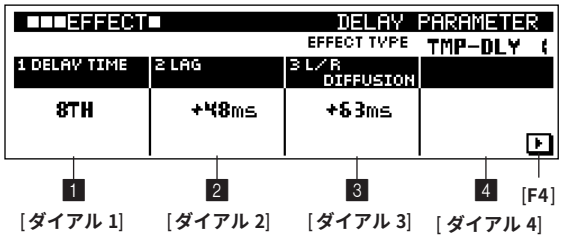
バリエーションを通った信号 (エフェクト音) のステレオアウト出力への戻り量を設定します。

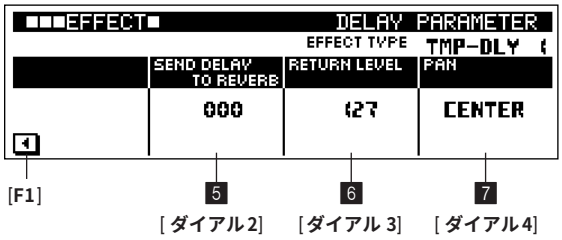
8 バリエーションパン (PAN).....[ダイアル 4]
【設定値】L63 ～ CENTER ～ R63

バリエーションを通った信号 (エフェクト音) のパン (左右の定位) を設定します。

[3] ディレイ / コーラスパラメーターページ

[PATTERN] → [EFFECT] × 3





1 ～ 4 エフェクトパラメーター ....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]
各エフェクトの細かい設定を行ないます。エフェクトのパラメーターはタイプによって異なります。各タイプのパラメーターについては、「付録」(P315) をご覧ください。

5 センドディレイトゥーリバーブ (SEND DELAY TO REVERB) .....[ダイアル 2]
【設定値】000 ～ 127

ディレイ / コーラスからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

6 リターンレベル (RETURN LEVEL)..... [ダイアル 3]
【設定値】000 ～ 127

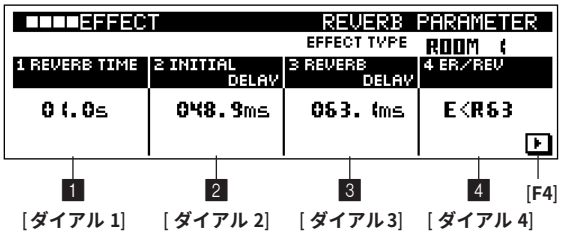
ディレイ / コーラスを通った信号 (エフェクト音) のステレオアウト出力への戻り量を設定します。

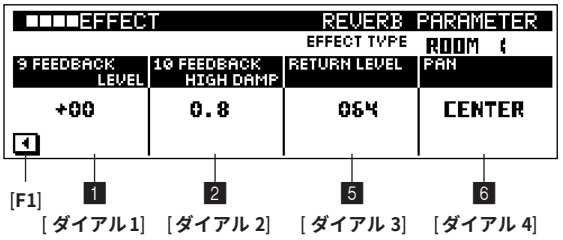
7 ディレイパン (PAN).....[ダイアル 4]
【設定値】L63 ～ CENTER ～ R63

ディレイ / コーラスを通った信号 (エフェクト音) のパン (左右の定位) を設定します。

[4] リバーブパラメーターページ

[PATTERN] → [EFFECT] × 4





1 ～ 4 エフェクトパラメーター.....[**ダイアル 1**] ～ [**ダイアル 4**]
各エフェクトの細かい設定を行ないます。エフェクトのパラメーターはタイプによって異なります。各タイプのパラメーターについては、「付録」(P315) をご覧ください。

5 リターンレベル (RETURN LEVEL)
.....[**ダイアル 3**]

【設定値】000 ～ 127

リバーブを通った信号 (エフェクト音) のステレオアウト出力への戻り量を設定します。

6 リバーブパン (PAN) .....[**ダイアル 4**]

【設定値】L63 ～ CENTER ～ R63

リバーブを通った信号 (エフェクト音) のパン (左右の定位) を設定します。

10. アルペジオやアサイナブルノブの設定を変更する (セットアップ)

アルペジオやアサイナブルノブなどの設定を変更するサブモードです。
アルペジオセッティング、A/D セットアップ、ノブアサイン、MIDI アウトチャンネルの 4 つのページがあり、A/D セットアップページの中には、[F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[SETUP] を押すとセットアップに入ります。

セットアップのポイント

- **セットアップの設定はスタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したセットアップは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとセットアップの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したセットアップはスタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

アルペジオのポイント

- **アルペジオの演奏は、リアルタイム録音でフレーズに録音することができます。**
- **アルペジオの演奏にもプレイエフェクト (PLAY FX) の効果がかかります。**
  これにより無限のアルペジオパターンが作り出せます。
- **アルペジオの設定は全トラック共通です。**
- **アルペジオの設定はスタイルごとに記憶されます。**
  1 度設定したアルペジオは、スタイルごとに記憶され、スタイルを変更するとアルペジオの設定も自動的に切り替わります。
  メモリープロテクト (P257) が ON の場合は、設定したアルペジオは、スタイルを切り替えた時点で消えてしまいます。

セットアップを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [SETUP] を押して、アルペジオセッティングページを表示させます。
2. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
3. [SETUP] を押して、A/D セットアップページを表示させます。
4. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
5. [SETUP] を押して、ノブアサインページを表示させます。
6. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
7. [SETUP] を押して、MIDI アウトチャンネルページを表示させます。
8. [TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して設定を行なうトラックを選択します。
9. [ダイアル 3]、[ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
10. [EXIT] を押すごとにノブアサイン、A/D セットアップ、アルペジオセッティングのページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

参考

[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

アルペジオ演奏を行なう手順

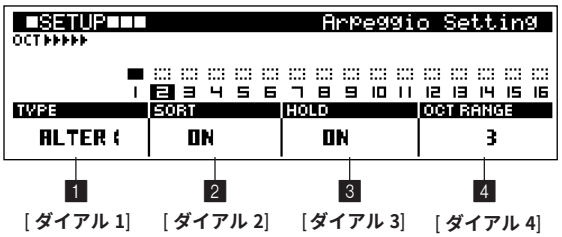
1. パターンプレイ (またはパッチ) で [ARPEGGIO ON] を押して LED を点灯させます。(LED の点灯している状態がアルペジオ = オンです。) 同時に [KEYBOARD] の LED も点灯します。
2. キーボードパッドを押さえると、アルペジオ演奏が始まります。
3. アルペジオセッティングページのホールドがオフのときは、キーボードパッドを離せばアルペジオ演奏は止まります。
   ホールドがオンのときは、[ARPEGGIO ON] を押して LED を消灯 (アルペジオ=オフ) すると、アルペジオ演奏は止まります。

表示とパラメーター

[1] アルペジオセッティングページ

[PATTERN] → [SETUP]

アルペジオ とは、分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出します。



参考

アルペジオ演奏中にリアルタイムレコーディングを開始させると、カウントなしで録音が始まります。
アルペジオの設定は全トラック共通です。

1 アルペジオタイプ (TYPE).....[ダイアル 1]

【設定値】OFF、UP、DOWN、ALTER1、ALTER2、RANDOM

OFF .....分散和音にはなりません。
UP .....ソートがオンになっている場合は、音程の低い音から高い音に向かって和音が分散します。ソートがオフになっている場合は、はじめに押さえた鍵盤から後で押さえた鍵盤に向かって和音が分散します。
DOWN.....ソートがオンになっている場合は、音程の高い音から低い音に向かって和音が分散します。ソートがオフになっている場合は、後で押さえた鍵盤からはじめに押さえた鍵盤に向かって和音が分散します。
ALTER1.....UP と DOWN を順番に繰り返します。UP と DOWN の折り返しの音を 1 回ずつ演奏します。
ALTER2.....UP と DOWN を順番に繰り返します。UP と DOWN の折り返しの音を 2 回ずつ演奏します。
RANDOM .....ランダムに分散します。

和音を分散してアルペジオを作る方法を選びます。

2 ソート (SORT).....[ダイアル 2]

【設定値】OFF、ON

和音の構成音を、一度音程の順に並べなおしてから分散するかどうかを設定します。
オンに設定すると、音程の順に並べなおしてから分散します。一般的な状態です。
オフに設定すると、音程の順に並べなおしません。そのため、鍵盤を押さえる順番を変えることで、同じ和音でも異なったアルペジオ演奏を行なうことができます。

3 ホールド (HOLD).....[ダイアル 3]

【設定値】OFF、ON

キーボードパッドから指を離したときに、アルペジオ演奏を続けるかどうかを設定します。

4 オクターブレンジ (OCT RANGE).....[ダイアル 4]

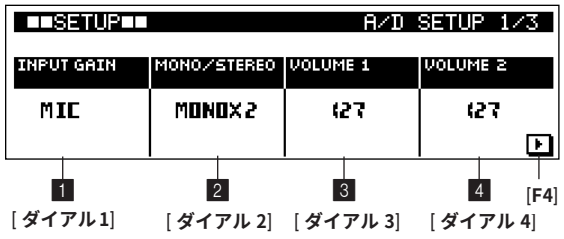
【設定値】1 ～ 4

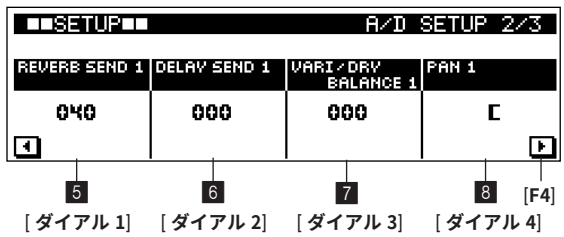
アルペジオ演奏の 音程の範囲を、オクターブ 単位で設定します。

[2] A/D セットアップページ

[PATTERN] → [SETUP] × 2

INPUT L、R (インプット L、R) 端子に入力した外部機器の信号と RS7000 の音源からの信号をミックスして出力します。INPUT L,R 端子には、リバーブセンドレベル、ディレイセンドレベル、バリエーションセンドレベルの設定をすることができます。





参考

モノ / ステレオが MONO × 2 に設定されている場合は、[F1]/[F4] でページを切り替えて、INPUT L 端子 / INPUT R 端子それぞれにリバーブセンドレベル 1/2、ディレイセンドレベル 1/2、バリエーションセンドレベル 1/2、パン 1/2 を設定することができます。INPUT L 端子の設定は AD SETUP 2/3 画面で、INPUT R 端子の設定は AD SETUP 3/3 画面で行ないます。

1 インプットゲイン (INPUT GAIN).....[**ダイアル 1**]

【設定値】MIC、LINE

INPUT L、R(インプット L、R) 端子に接続されている機器の種類によって、入力の感度を設定します。MIC は感度が高く、LINE では低くなります。
サンプリング (P229) の際のインプットゲインも、ここで設定します。

2 モノ / ステレオ (MONO/STEREO).....[**ダイアル 2**]

【設定値】MONO × 2、STEREO

INPUT L、R(インプット L、R)端子からの入力を、L、R 独立した信号として処理するか (MONO × 2)、L、Rをまとめてステレオ信号として処理するか (STEREO) を設定します。

3 ボリューム 1(VOLUME 1)

.....[**ダイアル 3**]

【設定値】0 ～ 127

入力信号のボリュームを設定します。
モノラル入力の場合は INPUT L 端子のボリュームを、ステレオ入力の場合は INPUT L/R 端子のボリュームを設定します。

4 ボリューム 2(VOLUME 2)

.....[**ダイアル 4**]

【設定値】0 ～ 127

入力信号のボリュームを設定します。
モノラル入力の場合のINPUT R 端子のボリュームを設定します。モノ / ステレオが STEREO の場合は設定できません。

5 リバーブセンドレベル 1/2(REVERB SEND LEVEL1/2)

.....[**ダイアル 1**]

【設定値】0 ～ 127

リバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

6 ディレイセンドレベル 1/2(DELAY SEND LEVEL1/2)

.....[**ダイアル 2**]

【設定値】0 ～ 127

ディレイ/ コーラスへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

7 バリエーション / ドライバランス 1/2 (VARI/ DRY BALANCE 1/2).....[**ダイアル 3**]

【設定値】0 ～ 127

バリエーション, ドライへ接続されたバスラインへの送り量のバランスを設定します。0 でドライのみ、127 でバリエーションのみに送られます。

8 パン 1/2(PAN1/2).....[**ダイアル 4**]

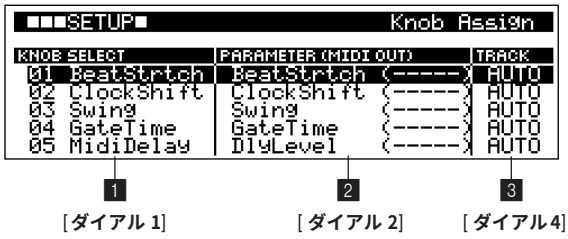
【設定値】L63 ～ CENTER ～ R63

パン (左右の定位) を設定します。

[3] ノブアサインページ

[PATTERN] → [SETUP] × 3

ノブアサインでは、コントロールするパラメーターやトラックを、各ノブに設定します。
LFO DEPTH と EG の 4 本は、それぞれ AMP、FILTER、PITCH で別々に設定することができるので、合計 31 本分のノブを使用することができます。



1 ノブセレクト (KNOB SELECT).....[**ダイアル 1**]

【設定値】1 ～ 31

パラメーターやトラックを設定するノブを選択します。

2 パラメーター (PARAMETER (MIDI OUT)).....[**ダイアル 2**]

ノブセレクトで選択したノブに割り当てるパラメーターを設定します。
コントロールチェンジ 001 ～ 119(32 を除く)、ピッチベンド、BPM、およびプレイエフェクト、MIDI ディレイのパラメーターを割り当てることができます。

3 トラック (TRACK).....[**ダイアル 4**]

【設定値】AUTO、01 ～ 16

ノブセレクトで選択したノブで操作するトラックを設定します。
AUTO では、選択中のトラックが自動的に操作されます。
01 ～ 16 では、選択されているトラックにかかわらず、常に特定のトラックを操作します。

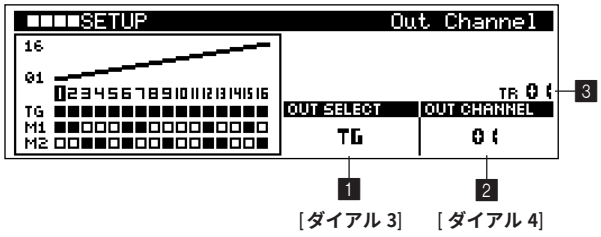
参考

パターン再生中にノブを操作すると、そのノブにアサインされているパラメーターに該当するシーケンスデータは再生されなくなります。たとえば、ノブでリバーブセンドを操作するとシーケンスデータ中のリバーブセンドは再生されなくなります。再生停止、スタイルナンバー変更、セクション変更により、この状態は解除されます。

[4] アウトチャンネルページ

[PATTERN] → [SETUP] × 4

アウトチャンネルでは、音源部と MIDI OUT A/B 端子に対する、トラックごとの MIDI 送信チャンネルを設定します。



1 アウトセレクト (OUT SELECT) .....[ダイアル 3]

【設定値】TG、MIDI A、MIDI B

TG .....RS7000 本体の音源への出力
MIDI A.....MIDI OUT A 端子への出力
MIDI B.....MIDI OUT B 端子への出力

MIDI 送信チャンネルを設定する MIDI 出力先を選択します。

2 MIDI アウトチャンネル (OUT CHANNEL) .....[ダイアル 4]

【設定値】OFF、01～16

OFF .....MIDI データを出力しません。
01 ～ 16.....指定した送信チャンネルで MIDI 出力します。

MIDI 送信チャンネルを設定します。

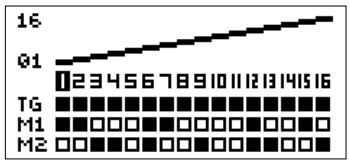
3 トラック (TR)

【設定値】01 ～ 16

チャンネルを設定するトラックを選択します。
[TRACK SELECT]を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して設定します。

参考

ディスプレイの左側の表示は、TG、MIDI A、MIDI B に対する MIDI 送信チャンネルの設定を一覧することができます。
上側では、選択中の出力先に設定されている MIDI 送信チャンネルのおおよその値を、トラックごとにグラフで表します。
下側では、各出力先に設定されている MIDI 送信チャンネルが OFF かどうかを、トラックごとに表示します。出力先と トラックとの交点が□だと OFF、■だと 01 ～ 16 が設定されています。



11. 音を補正する (マスター)

マスターでは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのマスター EQ やマスターエフェクトを設定します。
マスター EQ の中には [F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページ、マスターエフェクトの中には 5 ページあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[MASTER] を押すとマスターに入ります。
マスターの設定は、全スタイル、全ソングで共通に使用されます。

マスターを設定する手順

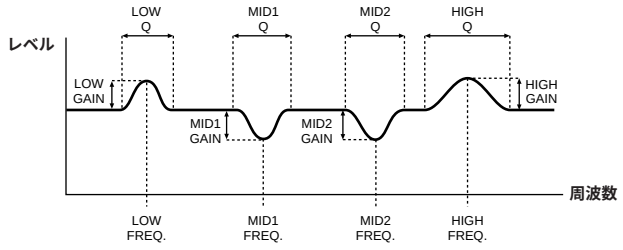
1. パターンプレイ (またはパッチ) で [MASTER] を押して、マスター EQ ページを表示させます。
2. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
3. [MASTER] を押して、マスターエフェクトページを表示させます。
4. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
5. [EXIT] を押すとマスター EQ のページに戻り、さらに [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

参考

[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

マスター EQ

マスター EQ は、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドの EQ です。
マスター EQ では、GAIN(ゲイン)、FREQUENCY(フリケンシー)、Q(キュー) の 3 つのページの設定項目によって、次のように周波数特性を調整します。



マスターエフェクト

マスターエフェクトは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を加工するエフェクトです。

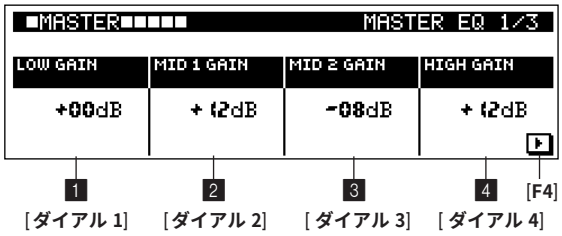
参考

- **マスター EQ、マスターエフェクトは、アサイナブルアウトプットの出力には効果がありません。**
- **マスター EQ、マスターエフェクトは、アウトプット L/MONO, R から出力されるすべての音に効果がありますので、音の最終調整をするときなどに便利です。**

表示とパラメーター

[1] マスター EQ ページ

[PATTERN] → [MASTER]



1 ローゲイン (LOW GAIN) .....[ダイアル 1]
【設定値】-24dB ～ +24dB

低音域のゲイン (増幅、減衰の大きさ) を設定します。

2 ミドル 1 ゲイン (MID1 GAIN).....[ダイアル 2]
【設定値】-12dB ～ +12dB

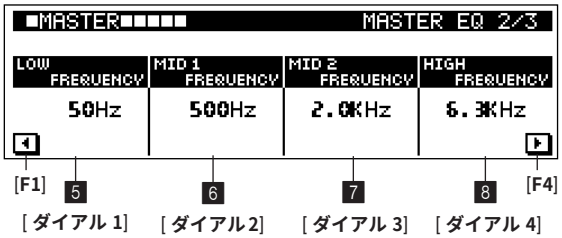
中低音域のゲイン (増幅、減衰の大きさ) を設定します。

3 ミドル 2 ゲイン (MID2 GAIN).....[ダイアル 3]
【設定値】-12dB ～ +12dB

中高音域のゲイン (増幅、減衰の大きさ) を設定します。

4 ハイゲイン (HIGH GAIN) .....[ダイアル 4]
【設定値】-12dB ～ +12dB

高音域のゲイン (増幅、減衰の大きさ) を設定します。



5 ローフリケンシー (LOW FREQUENCY).....[ダイアル 1]
【設定値】63Hz ～ 2.0kHz

低音域の周波数ポイントを設定します。

6 ミドル 1 フリケンシー (MID1 FREQUENCY)
.....[ダイアル 2]
【設定値】100Hz ～ 10.0kHz

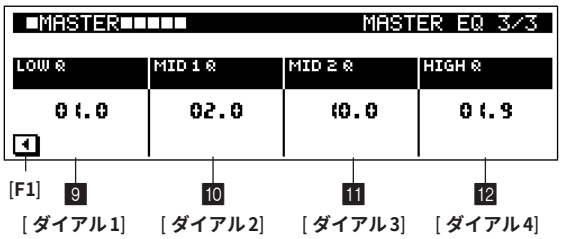
中低音域の周波数ポイントを設定します。

7 ミドル 2 フリケンシー (MID2 FREQUENCY)
.....[ダイアル 3]
【設定値】100Hz ～ 10.0kHz

中高音域の周波数ポイントを設定します。

8 ハイフリケンシー (HIGH FREQUENCY) .....[ダイアル 4]
【設定値】500Hz ～ 16.0kHz

高音域の周波数ポイントを設定します。



9 ローキュー (LOW Q).....[ダイアル 1]
【設定値】0.01 ～ 12.0

低音域の増幅、減衰を行なう幅を設定します。設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行なわれます。

10 ミドル 1 キュー (MID1 Q).....[ダイアル 2]
【設定値】0.01 ～ 12.0

中低音域の増幅、減衰を行なう幅を設定します。設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行なわれます。

11 ミドル 2 キュー (MID2 Q).....[ダイアル 3]
【設定値】0.01 ～ 12.0

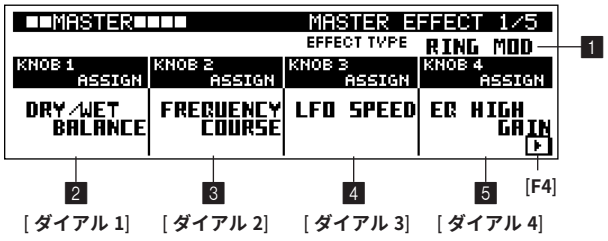
中高音域の増幅、減衰を行なう幅を設定します。設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行なわれます。

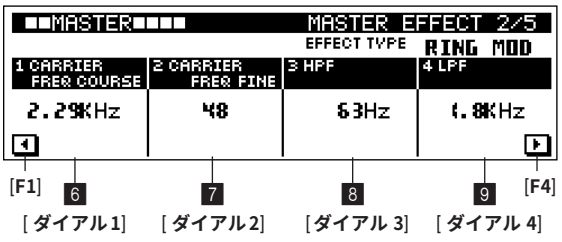
12 ハイキュー (HIGH Q) .....[ダイアル 4]
【設定値】0.01 ～ 12.0

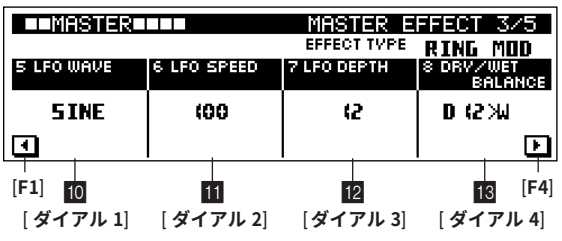
高音域の増幅、減衰を行なう幅を設定します。設定値が小さいほど、広い幅にわたって増幅、減衰が行なわれます。

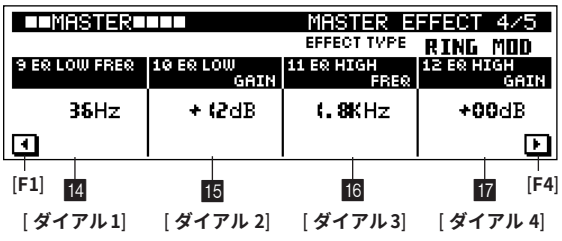
[2] マスターエフェクトページ

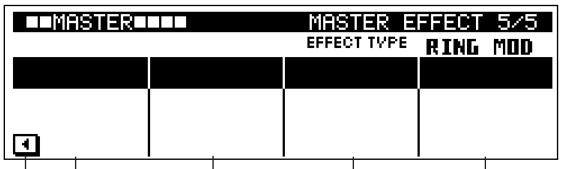
[PATTERN] → [MASTER] × 2











1 エフェクトタイプ (EFFECT TYPE)

..... エフェクトタイプセレクトつまみ

【設定値】ISOLATION、D-FILTER、CTRL DELAY、MULTI COMP、RING MOD、V-DIST、LO-FI、SLICE

8 種類のエフェクトタイプの中から、マスターエフェクトに割り当てるエフェクトの種類を設定します。

2 ノブ 1 アサイン (KNOB1 ASSIGN).....[ダイアル 1]

【設定値】

エフェクトパラメーター 1 ～ 16 (エフェクトパラメーターリスト参照 (P315)

[コントロールノブ1] で操作するエフェクトパラメーターを設定します。
設定できるエフェクトパラメーターはエフェクタイプによって異なります。
コントロールノブで操作するエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに設定することができます。

3 ノブ 2 アサイン (KNOB2 ASSIGN).....[ダイアル 2]

【設定値】

エフェクトパラメーター 1 ～ 16(エフェクトパラメーターリスト参照 (P315)

[コントロールノブ2] で操作するエフェクトパラメーターを設定します。
設定できるエフェクトパラメーターはエフェクトタイプによって異なります。
コントロールノブで操作するエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに設定することができます。

4 ノブ 3 アサイン (KNOB3 ASSIGN).....[ダイアル 3]

【設定値】

エフェクトパラメーター 1 ～ 16(エフェクトパラメーターリスト参照 (P315)

[コントロールノブ3] で操作するエフェクトパラメーターを設定します。
設定できるエフェクトパラメーターはエフェクトタイプによって異なります。
コントロールノブで操作するエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに設定することができます。

5 ノブ 4 アサイン (KNOB4 ASSIGN).....[ダイアル 4]

【設定値】

エフェクトパラメーター 1 ～ 16(エフェクトパラメーターリスト参照 (P315)

[コントロールノブ4] で操作するエフェクトパラメーターを設定します。
設定できるエフェクトパラメーターはエフェクトタイプによって異なります。
コントロールノブで操作するエフェクトパラメーターは、エフェクトタイプごとに設定することができます。

6 ～ 21 エフェクトパラメーター 1 ～ 16

.....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]

エフェクトパラメーターを設定して、エフェクトの効果やかかり方を変更します。
設定できるエフェクトパラメーターやパラメーター数はエフェクトタイプによって異なります。
各タイプのパラメーターについては、「付録」(P315) をご覧ください。

12. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ)

メモリーカードやディスクへデータを保存するサブモードです。
セーブ、エクスポート、リネーム、デリート、フォーマットの 5 ページがあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[SAVE] を押すとセーブに入ります。ただし、パターン再生中やレコーディング中はセーブには入れません。

メモリーカード（* スマートメディア）の取り扱いについて

メモリーカードをご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

● ご利用いただけるメモリーカードの種類

この商品では 3.3V(3V) のメモリーカード (スマートメディア™*) がご使用になれます。5V のメモリーカードはご使用になれません。
この機器には 8MB のメモリーカード 1 枚が付いています。
* 「スマートメディア」は株式会社東芝の商標です。

● カードのメモリー容量

メモリーカードは、2MB/4MB/8MB/16MB/32MB の 5 種類がご使用になれます。32MB を超えるカードについては、SSFDC フォーラムの規格に準拠したものであれば、ご使用いただけます。

参考

SSFDC とは Solid State Floppy Disk Card(スマートメディアの別称) の略です。また SSFDC フォーラムとはスマートメディアの使用を促進することを目的として作られた任意団体です。

● メモリーカードの挿入 / 取り出し

メモリーカードの入れかた

メモリー・カードの端子部 (金色) を**下向き**にして、メモリーカードスロット(挿入口)にしっかりとていねいに奥まで差し込みます。
* メモリーカードの向き (上下、前後) を間違えないようご注意ください。
* メモリーカードスロットにゴミや異物が入らないようにご注意ください。誤動作や故障の原因となります。

メモリーカードの取り出し

あらかじめ楽器本体がメモリーカードにアクセス中 * でないことを確認した上で、カードを取り出して (引き抜いて) ください。

参考

*** アクセス中：セーブやロード、フォーマット、デリート、メイクディレクトリーなどの作業中や、カードファイラーを使ってのファイルの転送中を指します。また、電源が入っている状態でメモリーカードを挿入したときも、楽器本体がメディアの種類を確認するために自動的にアクセス中になります。**

アクセス中にメモリーカードを取り出したり、楽器本体の電源を切ったりしないでください。メモリーカードがこわれたり、楽器本体 / メモリーカードのデータがこわれたりするおそれがあります。

メモリーカードのフォーマット

メモリーカードはそのままではご使用になれません。
必ず楽器本体でフォーマット (初期化) してからご使用ください。
なお、フォーマットを行なうとカード内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

付属のメモリーカードには工場出荷時にスタイルデータが収められています。
このデータを残しておきたい場合は、別のメモリーカードをご用意いただくか、外部 SCSI ディスクにバックアップをとった上でご使用ください。

参考

*** この機器でフォーマットしたメモリーカードは他の機器で使用できなくなる場合があります。**

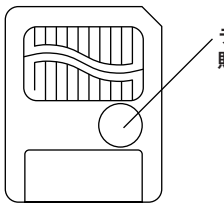
● メモリーカードについてのご注意

メモリーカードの取り扱いと保管

- 静電気によってメモリーカードのデータが失われる場合があります。メモリーカードに触れるときは、あらかじめ身近な金属 (アルミサッシや金属のドアノブなど) に触れて静電気を取り除いてください。
- 長時間使用しないときは、メモリーカードを挿入口から取り出して、湿気やほこりの少ないところに保管してください。
- 直射日光のあたる場所 (日中の車内など) やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。
- 落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。
- メモリーカードの端子部 (金色) に直接触れたり金属を当てたりしないでください。
- 磁気を帯びたもの (テレビやスピーカーなど) には近づけないでください。
- メモリーカードにはラベル以外のもの (メモなど) を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。

誤消去防止

メモリーカードは、メモリーカードのパッケージに入っているライトプロテクトシールを指定の場所 (○マークの中) に貼ることによって、誤ってデータを消してしまわないようにすることができます。大切なデータが入っているメモリーカードは、ライトプロテクトシールを貼って、書き込みができないようにしてください。逆に、セーブする場合などは、ご使用の前にメモリーカードのライトプロテクトシールがはがされていることをご確認ください。一度はがしたシールは、再使用しないでください。

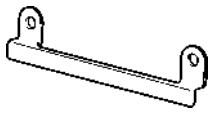


データのバックアップ

メモリーカードの万一の事故に備えて、大切なデータはバックアップとして予備のメモリーカードに保存しておかれることをおすすめします。

盗難防止金具の取り付け

メモリーカードの盗難防止用に、オプションの盗難防止金具を取り付けることができます。必要に応じて盗難防止金具を取り付けてください。

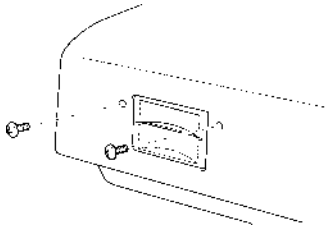


重要

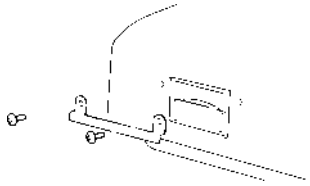
盗難防止金具を取り付けるとメモリーカードの出し入れができなくなります。メモリーカードスロット中のメモリーカードの有無を確認してから、金具の取り付けを行なってください。

手順

1. 次のものを用意します。
   - 盗難防止金具
   - プラスのドライバー（JIS: B4633 H 型 2 番推奨）：先端が磁石になっているものが便利です。
2. メモリーカードスロットの左右にあるネジをはずします。
   プラスのドライバーで下図の位置にあるネジ（2 本）をはずします。



3. 盗難防止金具を取り付けます。
   盗難防止金具を下図のような向きにし、手順 2 ではずしたネジ（2 本）で固定します。



ディスクについて

- RS7000 で使用できるのは、DOS フォーマットされた SCSI ディスク（CD-ROM は ISO9660Level1）だけです。RS7000 でフォーマットすると、DOS フォーマットになります。
- CD-R/RW ディスク等への書き込みはできません。
- パソコンなどでフォーマットした DOS フォーマットのディスクも使用することはできますが、できるだけ RS7000 でフォーマットしたディスクをお使いください。
- 本体でフォーマットした場合、約 260MB 以下のディスクは FAT16 フォーマットとなり、それ以上のディスクは FAT32 フォーマットとなります。
- 使用できる MO ディスクは 128MB、230MB、540MB です。640MB 以上の MO ディスクは使用できません。
- 2GB を越えるリムーバブルディスクを接続しても、RS7000 では全体の 2GB までしか使用できません。また、リムーバブルディスクは FAT16 フォーマットとなります。

ファイルタイプについて

セーブページで扱うファイルタイプ

セーブページ（パターンモード［第２章］、パターンチェーンモード［第３章］、ソングモード［第４章］）で扱うファイルタイプについて説明します。

● PATT(パターン)
選択したスタイルに含まれるすべてのデータを 1 ファイルとして扱います。
スタイルには、A ～ P のセクションに対応した 16 のパターンやすべてのユーザーフレーズだけでなく、グルーブ、プレイエフェクト、MIDI ディレイ、ミキサー、ボイスエディット、エフェクト、セットアップの設定も含まれます。また、すべてのローカルサンプルボイス及び、スタイルでコモンサンプルボイスを使用している場合は、そのサンプルボイスデータも含まれます。

● SONG(ソング)
選択したソングに含まれるすべてのデータを 1 ファイルとして扱います。
ソングには、トラック 1 ～ 16 に録音されている MIDI データだけでなく、グルーブ、プレイエフェクト、MIDI ディレイ、ミキサー、ボイスエディット、エフェクト、セットアップの設定も含まれます。また、すべてのローカルサンプルボイス及び、ソングでコモンサンプルボイスを使用している場合は、そのサンプルボイスデータも含まれます。

● SMF(スタンダード MIDI ファイル)
選択したパターンに含まれる演奏データだけを、スタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 で保存します。

● WAV(ウェーブ)
選択した 1 サンプルを、WAV フォーマットとして保存します。

● ALL(オール)
RS7000 のメモリー内のすべてのデータをまとめて 1 つのファイルとして扱います。
オールには、次のデータが含まれます。

全スタイルデータ	スタイル 01 ～ 64(スタイルごとに 16パターンと256フレーズを含む)
全パターンチェーンデータ	パターンチェーン 01 ～ 20
全ソングデータ	ソング 01 ～ 20
全サンプルボイス	各スタイル・ソングのローカルサンプルボイス 001 ～ 128、コモンサンプルボイス 001 ～ 128
システムセットアップ	ユーティリティモードの設定等

ファイルの拡張子

前記のデータを保存すると、ファイルの拡張子 (ファイルの種類を示す名前) として以下の 3 文字が自動的に書き込まれます。

PATT	.R2P
SONG	.R2S
SMF	.MID
WAV	.WAV
ALL	.R2A

PATT、SONG、ALL 形式で保存した場合、サンプルボイスのサンプルデータ部分は、それぞれのデータファイル名に .R3P, .R3S, .R3A という拡張子をつけた名称のサンプルデータファイルとして自動的に保存されます。また、ロードの際は、それぞれのデータファイルをロードすることで自動的にサンプルデータファイルもロードされます。
コンピューターなどでファイルの整理を行なう場合は、.R2P と .R3P, .R2S と .R3S, .R2A と .R3A は同じフォルダーに置いてください。また各データファイル名とペアになるサンプルデータファイル名の先頭から 8 文字（拡張子を除く部分）は必ず同じファイル名としてください。

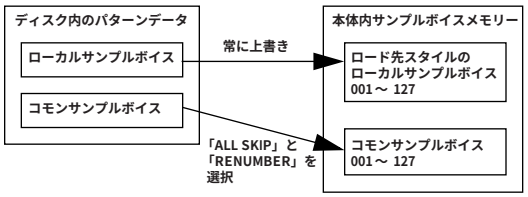
ロードページで扱うファイルタイプ

ロードページ（パターンモード［第２章］、パターンチェーンモード［第３章］、ソングモード［第４章］）で扱うファイルタイプについて説明します。

● PATT(パターン)
PATT 形式 (.R2P) と ALL 形式 (.R2A) のファイルから 1 スタイルのデータを、本体内の指定したスタイルナンバーに読み込みます。
ALL 形式 (.R2A) のファイルを選択すると、保存されている複数のスタイルから任意のスタイルを指定して読み込むことができます。
1 スタイルのデータには、A ～ P のセクションに対応した 16 のパターンやすべてのユーザーフレーズだけでなく、グルーブ、プレイエフェクト、MIDI ディレイ、ミキサー、ボイスエディット、エフェクト、セットアップの設定や、スタイルで使用しているサンプルボイスデータも含まれています。

参考

ロードするスタイルにコモンサンプルボイスが含まれている場合、本体内のコモンサンプルボイスの同じナンバーの場所にすでにデータが入っていると、メッセージが表示され、「ALL SKIP」と「RENUMBER」を選択することができます。
「ALL SKIP」を選択すると、番号が重複したコモンサンプルボイスはロードしません。
「RENUMBER」を選択すると、空いているコモンサンプルボイスナンバーにロードされます。



● SONG(ソング)

SONG 形式 (.R2S) と ALL 形式 (.R2A) のファイルから 1 ソングのデータを、本体内の指定したソングナンバーに読み込みます。
ALL 形式 (.R2A) のファイルを選択すると、保存されている複数のソングから任意のソングを指定して読み込むことができます。
1 ソングのデータには、1 ～ 16 トラックと BPM トラック、シーン / ミュートトラックのデータだけでなく、グルーブ、プレイエフェクト、MIDI ディレイ、ミキサー、ボイスエディット、エフェクト、セットアップの設定や、指定したソングで使用しているサンプルボイスデータも含まれています。

参考

ロードするソングにコモンサンプルボイスが含まれている場合の動作は、上記の PATT(パターン) の場合と同じです。

● ALL(オール)

ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込んで、システムセットアップを除く本体内のすべてのメモリーを書き替えます。

● ALL+SYSTEM(オール + システム)

ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込んで、システムセットアップも含む本体内のすべてのメモリーを書き替えます。

参考

ALL 形式 (.R2A) のファイルには、RS7000 のメモリー内のすべてのデータ (下記) が含まれています。
・全スタイルデータ ..... スタイル 01 ～ 64(スタイルごとに 16 パターンと 256 フレーズを含む)
・全パターンチェーンデータ ..... パターンチェーン 01 ～ 20
・全ソングデータ ..... ソング 01 ～ 20
・全サンプルボイス ..... 各スタイル・ソングのローカルサンプルボイス 001 ～ 128、コモンサンプルボイス 001 ～ 128
・システムセットアップ .... ユーティリティモードの設定等

● SMPL(サンプルボイス)

PATT 形式 (.R2P)、SONG 形式 (.R2S) と ALL 形式 (.R2A) のファイルに含まれる複数のサンプルボイスから任意のサンプルボイスを指定して、本体内の指定したサンプルボイスナンバーに読み込みます。

● SMF(スタンダード MIDI ファイル)

スタンダード MIDI ファイル (フォーマット 0 または 1) 形式で保存されたシーケンスデータを、現在選択しているパターンまたはソングに読み込みます。

● RM1x PATT(RM1x パターン)

RM1x のパターン形式で保存したデータを、現在選択しているスタイルに読み込みます。

● RM1x SONG(RM1x ソング)

RM1x のソング形式で保存したデータを、現在選択しているソングに読み込みます。

● SAMPLE(サンプル)

サンプルデータや WAV ファイル (.WAV) を、本体内の指定したサンプルボイスナンバーに読み込みます。
下記の各機種で保存されたデータをインポート可能です。
A5000、A4000、A3000..... Sample (SCSI ディスクより)
SU700..... Sample (SCSI ディスクより)
コンピューター ..... AIFF ファイル (.AIF)、
WAV ファイル (.WAV)(SCSI ディスクまたはメモリーカードより)
(8/16bit　リニア、モノラル / ステレオ)

参考

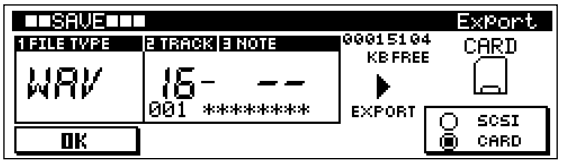
・サンプルの中には、発音する音程が変化したり、ループ部分の再生や音質などが若干変化するものがあります。
・AKAI S1000、S3000 フォーマットで SCSI のディスクに保存されたサンプルを読み込むことができます。(データによっては読み込めない場合があります。)
*** 上記の商品名、社名等は、各社の商標または登録商標です。**

セーブのページ構成

セーブは以下のページで構成されています。

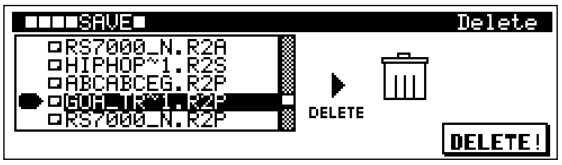
● セーブ ...(P118)
本体内のデータをメモリーカードやディスクに保存します。

● エクスポート ...(P120)
選択したサンプルやパターンを、コンピューターで一般的に使われている SMF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、メモリーカードやディスクなどに保存します。

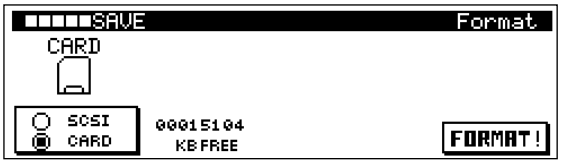


● リネーム ...(P122)
メモリーカードやディスクに保存されているファイルのファイルネームを書き替えます。

● デリート ...(P123)
メモリーカードやディスクに保存されているファイルを削除します。



● フォーマット ...(P124)
メモリーカードやディスクのフォーマットを行ないます。



[1] セーブページ

本体内のデータをカードやディスクに保存します。

セーブの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [SAVE] を押して、セーブページを表示させます。
2. [ダイアル 1](FILE TYPE) を回して保存するデータの種類を選択します。
3. ファイルタイプ =「PATT」の場合は、[ダイアル 2](PATTERN) を回して保存するスタイルを選択します。
4. [F4](CARD/SCSI) を押してセーブ先のカードまたはディスクを選択します。
5. [F1](OK) を押してセーブ実行ページに切り替えます。
6. [ダイアル 1](FILE NAME) とキーボードパッドでファイルネームを入力します。
7. [ダイアル 3] でファイルを保存するフォルダーを選択します。現在開いているフォルダーに保存する場合は、リスト最上段の <CurrentDir> を選択します。
   必要に応じて、[F3](↰)/[F4](OPEN) を押してフォルダーを移動したり、[F2](NEW) を押してフォルダーを作成したりします。

> **参考**
> **セーブ先が SCSI ディスクの場合は、SCSI セットアップページで、対象となるディスクの SCSI ID とパーティションを選択しておきます。**

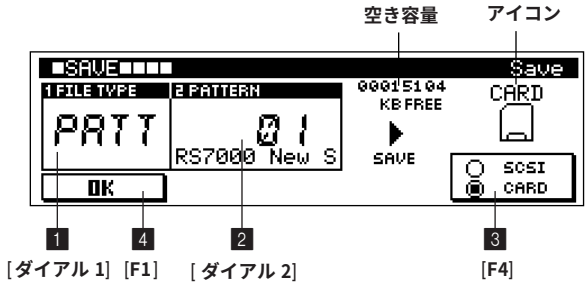
8. [F1](SAVE) を押してセーブを実行します。
   同じファイル名のファイルがすでにカードやディスクに保存されている場合は、「Overwrite?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
   上書きしてもよければ [F3] を押します。
   [F2] を押すとセーブが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。
9. [EXIT] を 2 回押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

> **参考**
> **SCSI の場合は、DOS フォーマットのディスク以外にはセーブできません。(RS7000 でフォーマットすると DOS フォーマットになります。)**

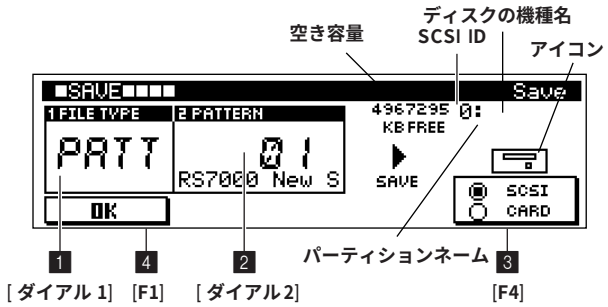
表示とパラメーター

[PATTERN] → [SAVE]

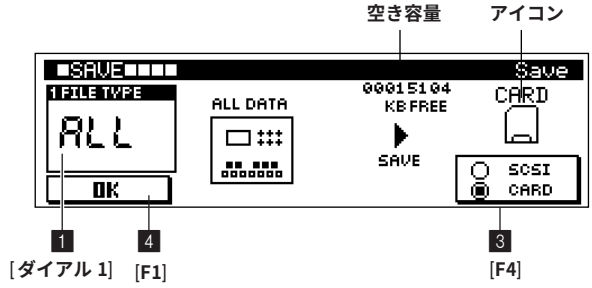
ファイルタイプ = パターン、カードまたは SCSI= カードの場合



ファイルタイプ= パターン、カードまたは SCSI=SCSI の場合



ファイルタイプ= オール、カードまたは SCSI= カードの場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... [ダイアル 1]

【設定値】PATT、ALL

保存するデータの種類を選択します。
各ファイルタイプについては、「ファイルタイプについて」(P116) をご覧ください。

2 パターン (PATTERN) ..... [ダイアル 2]

【設定値】スタイル ..... 01 ～ 64

保存するスタイルを選択します。
ファイルタイプに ALL を選ぶとこのメニューは空欄になり、設定の必要がなくなります。

> **参考**
>
> **データの入っていない空のスタイルは保存できません。**

3 カードまたは SCSI (SCSI/CARD) ..... [F4]

【設定値】SCSI、CARD

SCSI .....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。
CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

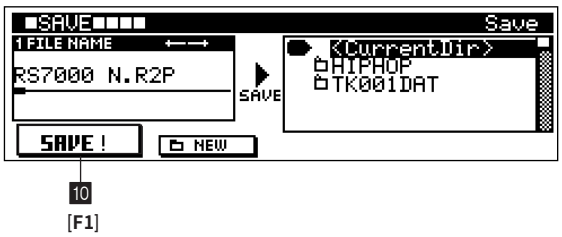
ファイルの保存先のカードまたはディスクを選択します。
カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) と空き容量が表示されます。
SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティション名、パーティションの空き容量が表示されます。

4 設定完了 (OK) ..... [F1]

ディスプレイの表示がセーブを実行するページに切り替わります。

■ セーブ実行ページ

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



5 ファイルネーム (FILE NAME) ..... [ダイアル 1]

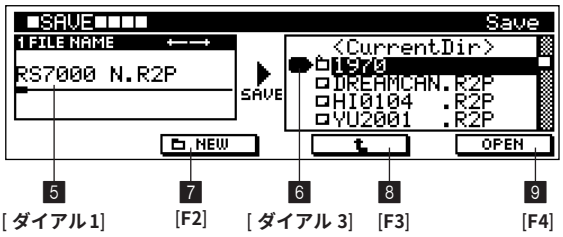
ファイルネームを入力します。
[ダイアル 1] で入力位置のカーソルを移動し、キーボードパッドを使って文字を入力します。
文字の入力方法については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

参考

ファイルネームは、拡張子を除いて 8 文字以内で入力します。また、拡張子の部分は変更できません。ファイルネームとして使用できない文字は「_」に置き替えられてセーブされます。

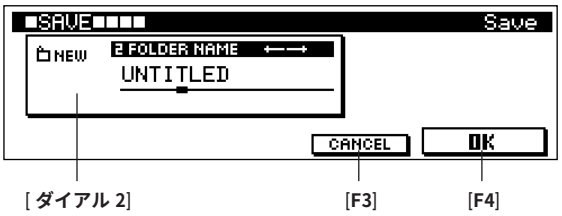
6 フォルダー選択.....[ダイアル 3]

ファイルを保存するフォルダーを選択します。
現在開いているフォルダーにセーブする場合は、リスト最上段の <CurrentDir> を選択します。



7 ニュー (NEW).....[F2]

新しいフォルダーを作ります。
フォルダーネームを入力するためのページが表示されます。



このページでは、8 文字以内のフォルダーネームを入力します。
[ダイアル 2] は、入力位置のカーソルを移動します。
文字の入力には、キーボードパッドを使います。
文字の入力方法については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。
[F4] を押すとフォルダーを作成し、セーブ実行ページに戻ります。
[F3] を押すとフォルダーの作成を中断してセーブ実行ページに戻ります。

8 アップ (↑).....[F3]

フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します

9 オープン (OPEN).....[F4]

選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。

10 セーブ (SAVE!).....[F1]

<CurrentDir> が選択されているとき、現在開いているフォルダーにセーブを実行します。

[2] エクスポートページ

選択したサンプルやパターンを、コンピューターで一般的に使われている SMF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、メモリーカードやディスクなどに保存します。

エクスポートの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で、エクスポートするデータが入っているパターンを選択します。
2. パターンプレイ (またはパッチ) で [SAVE] を続けて 2 回押して、エクスポートページを表示させます。
3. [ダイアル 1](FILE TYPE) を回してエクスポートするデータの種類を選択します。
4. ファイルタイプが「WAV」の場合は、[ダイアル 2](TRACK) を回してエクスポートしたいサンプルが割り当てられているトラックを選択します。
5. 選択したトラックに割り当てられているサンプルがサンプルキットボイスの場合は、[ダイアル 3](NOTE) を回してエクスポートしたいサンプルが割り当てられているノートネームを選択します。
6. [F4](CARD/SCSI) を押してセーブ先のカードまたはディスクを選択します。
7. [F1](OK) を押してエクスポート実行ページに切り替えます。
8. [ダイアル 1](FILE NAME) とキーボードパッドでファイルネームを入力します。
9. [ダイアル 3] でファイルを保存するフォルダーを選択します。現在開いているフォルダーに保存する場合は、リスト最上段の <CurrentDir> を選択します。必要に応じて、[F3](↑)/[F4](OPEN) を押してフォルダーを移動したり、[F2](NEW) を押してフォルダーを作成したりします。
10. [F1](EXPORT) を押してエクスポートを実行します。
    同じファイル名のファイルがすでにディスクに保存されている場合は、「Overwrite?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
    上書きしてもよければ [F3] を押します。
    [F2] を押すとセーブが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。(上記 5. 参照)
11. [EXIT] を押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

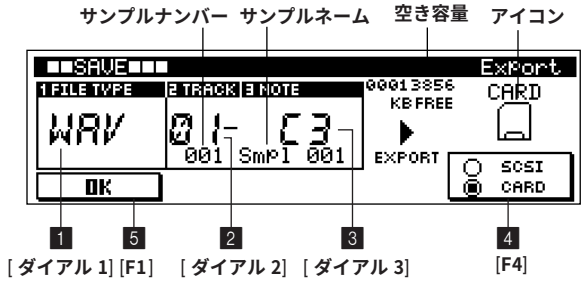
参考

- **SCSI の場合は、DOS フォーマットのディスク以外にはセーブできません。(RS7000 でフォーマットすると DOS フォーマットになります。)**
- **エクスポート先が SCSI ディスクの場合は、SCSI セットアップページで、対象となるディスクの SCSI ID とパーティションを選択しておきます。**

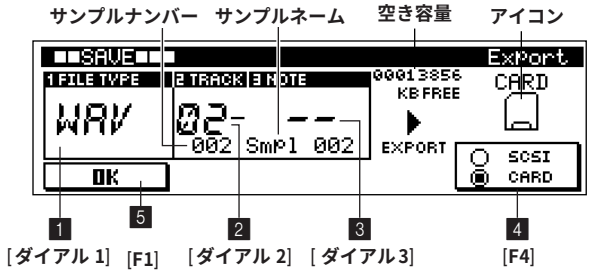
表示とパラメーター

[PATTERN] → [SAVE] × 2

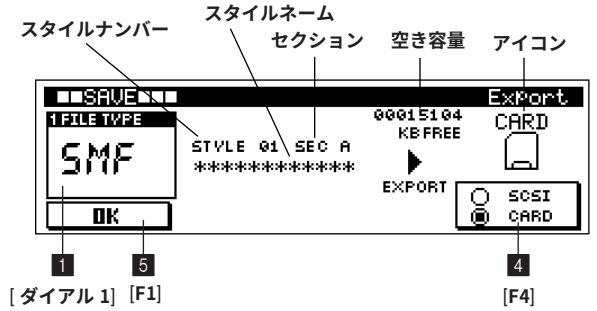
ファイルタイプ = WAV、サンプルキットボイスが選択されている場合



ファイルタイプ = WAV、ピッチドサンプルボイスが選択されている場合



ファイルタイプ = SMF の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... [ダイアル 1]

【設定値】WAV、SMF

エクスポートするデータの種類を選択します。
各ファイルタイプについては、「ファイルタイプについて」(P116) をご覧ください。
コピープロテクトされているサンプルファイルはWAVとしてエクスポートできません。コピープロテクトに関しては、「音楽著作権に関するご注意」(P21) をご覧ください。

2 トラック (TRACK) ..... [ダイアル 2]

【設定値】01 ～ 16

エクスポートするサンプルファイルが割り当てられているトラックを選択します。
選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられている場合は、そのサンプルのサンプルナンバーとサンプルネームが表示されます。

3 ノートネーム (NOTE) ..... [ダイアル 3]

【設定値】C-2 ～ G8

トラックにサンプルキットボイスが割り当てられている場合に、エクスポートするサンプルが割り当てられているノートネームを選択します。
選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられている場合は、そのサンプルのサンプルナンバーとサンプルネームが表示されます。

4 カードまたは SCSI (SCSI/CARD) ..... [F4]

【設定値】SCSI、CARD

SCSI .....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。
CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

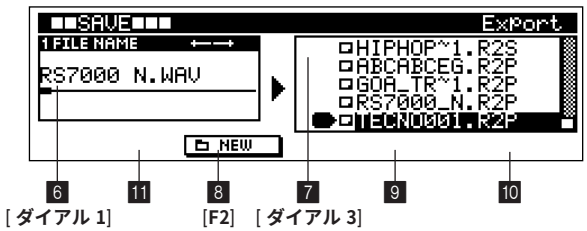
エクスポート先のカードまたはディスクを選択します。
カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) と空き容量が表示されます。
SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティション名、パーティションの空き容量が表示されます。

5 設定完了 (OK) ..... [F1]

ディスプレイの表示がエクスポートを実行するページに切り替わります。

■ エクスポート実行ページ

[PATTERN] → [SAVE] × 2 → [F1]



6 ファイルネーム (FILE NAME) ..... [ダイアル 1]

ファイルネームを入力します。
[ダイアル 1] で入力位置のカーソルを移動し、キーボードパッドを使って文字を入力します。
文字の入力方法については「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

参考

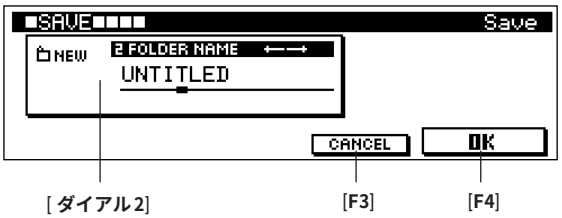
ファイルネームは、拡張子を除いて 8 文字以内で入力します。また、拡張子の部分は変更できません。
ファイルネームとして使用できない文字は「_」に置き替えられてエクスポートされます。

7 フォルダー選択.....[ダイアル 3]

ファイルを保存するフォルダーを選択します。

8 ニュー (NEW).....[F2]

新しいフォルダーを作ります。
フォルダーネームを入力するためのページが表示されます。



このページでは、8 文字以内のフォルダーネームを入力します。
[ダイアル 2] は、入力位置のカーソルを移動します。
文字の入力には、キーボードパッドを使います。
文字の入力方法については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。
[F4] を押すとフォルダーを作成し、エクスポート実行ページに戻ります。
[F3] を押すとフォルダーの作成を中断してエクスポート実行ページに戻ります。

9 アップ (↑).....[F3]

フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します。

10 オープン (OPEN).....[F4]

選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。

11 エクスポート (EXPORT).....[F1]

<CurrentDir> が選択されているとき、現在開いているフォルダーにセーブされます。

[3] リネームページ

ファイルやフォルダーの名前を変更します。

参考

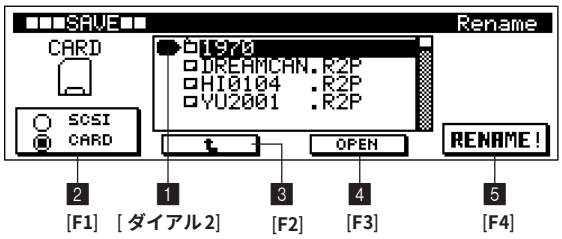
SCSI の場合は、DOS フォーマットのディスクに対してのみリネームが可能になります。

リネームの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [SAVE] を続けて 3 回押して、リネームページを表示させます。
2. [F1](CARD/SCSI) を押してカードまたはディスクを選択します。
3. [F2](↑)、[F3](OPEN) を押して、フォルダーを選択します。
4. [ダイアル2] を回して名前を変更したいファイルやフォルダーを選択します。
5. [F4](RENAME) を押して名前を変更するダイアログを開きます。
6. [ダイアル 2] とキーボードパッドで名前を入力します。
7. [F4] を押してリネームを実行し、ダイアログを閉じます。
8. [EXIT] を続けて 3 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

表示とパラメーター

[PATTERN] → [SAVE] × 3



1 ファイル.....[ダイアル 2]

名前を変更するファイルやフォルダーを選択します。

参考

リネームでは、メモリーカードやディスクに保存されているすべてのファイルやフォルダーの名前を変更することができます。

2 カードまたは SCSI (SCSI/CARD).....[F1]

【設定値】SCSI、CARD

SCSI .....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。
CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

リネームするファイルが入っているカードまたはディスクを選択します。

カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) が表示されます。
SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティションネームが表示されます。

3 アップ (↑).....[F2]

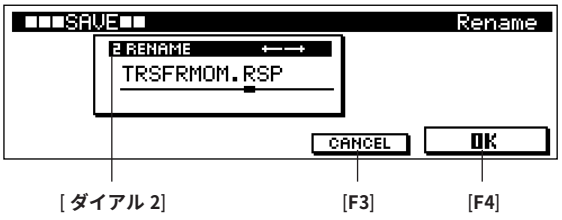
フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します。

4 オープン (OPEN).....[F3]

選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。

5 リネーム (RENAME!).....[F4]

ファイルネームやフォルダーネームを入力するためのダイアログが表示されます。



ファイルネームやフォルダーネームを入力します。
[ダイアル 2] は、入力位置のカーソルを移動します。
文字の入力には、キーボードパッドを使います。
文字の入力方法については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。
[F4] を押すと、リネームを実行して元のページに戻ります。
[F3] を押すと、リネームを中断して元のページに戻ります。

参考

フォルダーネームは、8 文字以内で入力します。
ファイルネームは拡張子もリネーム可能なので、入力できる文字数は 8 文字 +3 文字以内になります。
ファイルネームとして使用できない文字は「_」に置き替えられてリネームされます。

[4] デリート ページ

ファイルやフォルダーを消去します。

デリートの手順

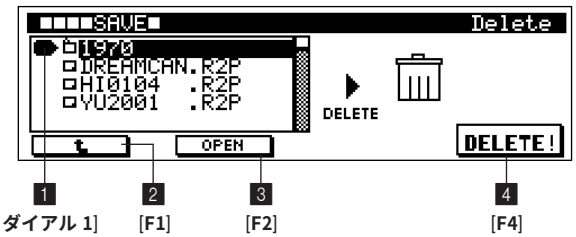
1. パターンプレイ (またはパッチ) で [SAVE] を押して、セーブページを表示させます。
2. [F4](CARD/SCSI)を押してカードまたはディスクを選択します。
3. [SAVE] を続けて 3 回押して、デリートページを表示させます。
4. [F1](↑)、[F2](OPEN) を押して、フォルダーを選択します。
5. [ダイアル 1] を回して消去するファイルを選択します。
6. [F4] を押して、デリートを実行します。
7. 「Are you sure?No(F2)/Yes(F3)」(本当に削除しますか ?) と表示されるので、間違いなければ [F3] を押します。これで、ファイルは削除されます。
8. [EXIT] を続けて 4 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

参考

デリートを実行するとファイルは完全に消えてしまいます。操作は確認しながら確実に行なってください。
フォルダーにファイルなどが入っている場合はデリートできません。その場合は、まずフォルダー内のファイルをすべてデリートしてからフォルダーをデリートしてください。

表示とパラメーター

[PATTERN] → [SAVE] × 4



1 ファイル.....[ダイアル 1]

消去するファイルやフォルダーを選択します。

参考

デリートでは、メモリーカードやディスクに保存されているすべてのファイルやフォルダーを消去することができます。

2 アップ (↑).....[F1]

フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します。

3 オープン (OPEN).....[F2]

選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。

4 デリート (DELETE!).....[F4]

選択しているファイルやフォルダーを消去します。

[5] フォーマットページ

メモリーカードやディスクをフォーマットします。

フォーマットの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [SAVE] を続けて 5 回押して、フォーマットページを表示させます。
2. [F1](CARD/SCSI) を押してフォーマットを実行するカードまたはディスクを選択します。
3. カードまたはディスクで SCSI を選択した場合は、[ダイアル 3](FORMAT TYPE) でフォーマットタイプを選択します。

参考

通常、ハードディスクや ZIP をフォーマットする場合には、まず LOGICAL(ロジカル) でフォーマットを行ないます。そのフォーマットがエラーになったときには、PHYSICAL(フィジカル) でフォーマットを行なってみてください。

4. フォーマットタイプに PARTITION(パーティション) を選択した場合は、[ダイアル 4](PARTITION) でフォーマットを実行するパーティションを選択します。
5. [F4] を押して、フォーマットを実行します。
6. 「Are you sure?No(F2)/Yes(F3)」(本当にフォーマットしますか ?) と表示されるので、間違いなければ [F3] を押します。フォーマットが始まります。
7. [EXIT] を続けて 5 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

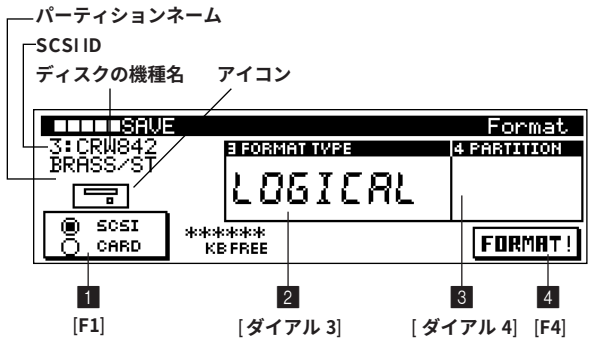
参考

- **フォーマットを実行すると、カードやディスクの内容はすべて消えてしまいます。操作は確認しながら確実に行なってください。**
- **SCSIディスクを最初にフォーマットする場合は、上記の操作の前に下記の操作が必要です。**
  1. **パターンプレイ (またはパッチ) で [LOAD] を続けて 3 回押し、SCSI セットアップページを表示させます。**
  2. **[ダイアル 1](MOUNT ID) を回して、フォーマットの対象となるディスクの SCSI ID ナンバーを設定します。**

表示とパラメーター

[PATTERN] → [SAVE] × 5

カードまたは SCSI=SCSI の場合



カードまたはディスク =CARD の場合

1 カードまたは SCSI (SCSI/CARD) ..... [F1]

【設定値】SCSI、CARD

SCSI .....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。

CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

フォーマットを実行するカードまたはディスクを選択します。

カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) が表示されます。

SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティションネームが表示されます。

2 フォーマットタイプ (FORMAT TYPE).....[ダイアル 3]

【設定値】LOGICAL、PHYSICAL、PARTITION

LOGICAL
(ロジカル).....SCSI で接続されたディスクに対して論理フォーマットを行ないます。

PHYSICAL
(フィジカル).....SCSI で接続されたディスクに対して物理フォーマットおよび論理フォーマットを行ないます。LOGICAL でのフォーマットに失敗した場合に選択します。ロジカルよりも長時間かかります。

PARTITION
(パーティション).... すでにフォーマットされているディスクの中の、任意のパーティションだけを再フォーマットします。他のパーティションには影響ありません。

カードまたは SCSI に SCSI が選択されている場合に、フォーマットの種類を選択します。

3 パーティションナンバー (PARTITION).....[ダイアル 4]

【設定値】1 ～ 4

フォーマットタイプに PARTITION(パーティション) が選択されている場合に、フォーマットを行なうパーティションを選択します。

4 フォーマット (FORMAT!).....[F4]

フォーマットを実行し、メモリーカードやディスクを初期化します。

参考

- **パソコンなどで DOS フォーマットされたディスクを使用した場合、特定のパーティションがマウントできない場合があります。できるだけ本体でフォーマットしたディスクをお使いいただくことをお勧めします。**
- **2GB を超えるリムーバブルディスクは 2GB 分しか使用できません。**
- **640MB 以上の MO メディアは使用できません。**

13. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード)

メモリーカードやディスクからデータを読み込むサブモードです。
ロード、インポート、SCSI セットアップ、SCSI コミュニケーションの 4 ページがあります。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[LOAD] を押すとロードに入ります。

参考

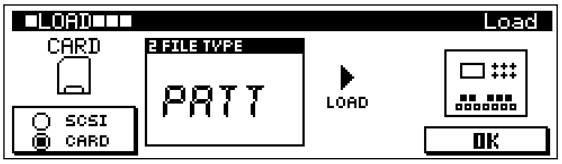
- **RS7000 で使用できるディスクについては、「12. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ)」をご覧ください (P114)。**
- **メモリープロテクトが ON に設定されていると、[LOAD] を押しても「Memory Protected」と表示されてロードに入れません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、入ってください。**

ロードのページ構成

ロードは以下のページで構成されています。

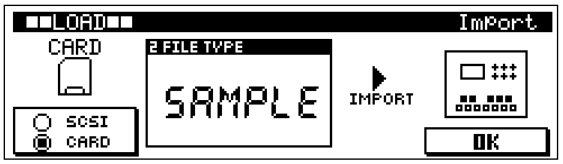
● ロード ...(P126)

メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。



● インポート ...(P129)

他の機種のディスクや、コンピューターで保存されたメモリーカードやディスクからサンプルデータやシーケンスデータを読み込みます。

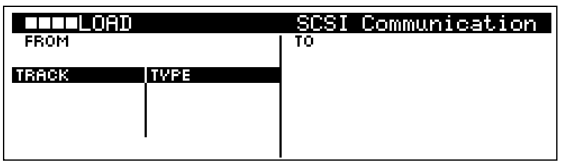


● SCSI セットアップ ...(P131)

SCSI に関する設定を行ないます。

● SCSI コミュニケーション ...(P132)

波形エディター、YAMAHA Wave Editor TWE との間でデータをやり取りします。



[1] ロードページ

メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。

ロードの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [LOAD] を押して、ロードページを表示させます。
2. [ダイアル 2](FILE TYPE) を回して、読み込むファイルの種類を選択します。
3. [F1](CARD/SCSI) を押して、ファイルを読み込むカードまたはディスクを選択します。
4. [F4](OK) を押して、ロード実行ページを表示させます。
5. [ダイアル 1] を回して読み込むファイルを選択します。
   目的のファイルがフォルダーに入っている場合は、[F1](↑)/[F2](OPEN) を使ってフォルダーを移動します。
6. [ダイアル 4] を回して、データを読み込むスタイルやトラックを選択します。
   手順 2 でファイルタイプに ALL を選ぶと、この設定は空欄になり、設定の必要がなくなります。

7. [F4] を押してロードを実行します。
読み込み先のスタイルやサンプルボイスにすでにデータが入っている場合は、「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
ファイルタイプを ALL に設定している場合は、必ず「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」が表示され、本体のメモリーをすべて書き替えてもよいかどうかをたずねてきます。
上書きしてもよければ [F3] を押します。
[F2] を押すとロードが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。

8. [EXIT] を続けて 2 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

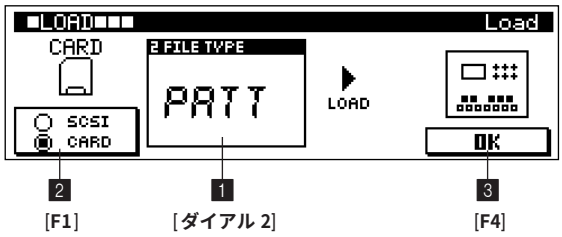
参考

ロードの対象が SCSI ディスクの場合は、SCSI セットアップページで、対象となるディスクの SCSI ID とパーティションを選択しておきます。

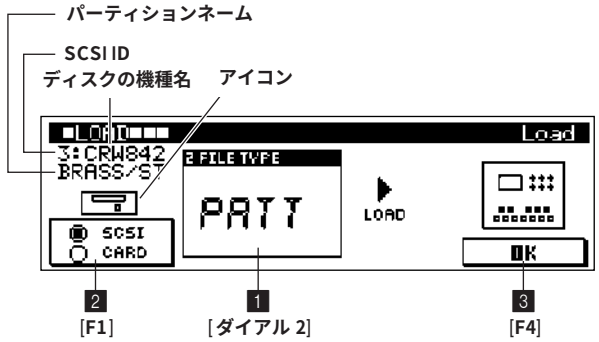
表示とパラメーター

[PATTERN] → [LOAD]

カードまたは SCSI=CARD の場合



カードまたは SCSI=SCSI の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... **[ダイアル 2]**

【設定値】PATT、ALL、ALL+SYSTEM、SMPL

PATT
(パターン) .....PATT 形式 (.R2P) と ALL 形式 (.R2A) のファイルから、任意のスタイルを読み込みます。

ALL
(オール) .....ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。ただし、システムセットアップは読み込みません。

ALL+SYSTEM
(オール + システム) ..ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。システムセットアップも含めて読み込みます。

SMPL
(サンプルボイス) .....PATT 形式 (.R2P)、SONG 形式 (.R2S)、ALL 形式 (.R2A) のファイルから、任意のサンプルボイスを読み込みます。

読み込むデータの種類を選択します。
詳しくは、「ファイルタイプについて」(P116)をご覧ください。

2 カードまたは SCSI (SCSI/CARD) ..... **[F1]**

【設定値】SCSI、CARD

SCSI .....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。
CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

ファイルの読み込み先のカードまたはディスクを選択します。
カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) と空き容量が表示されます。
SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティションネームが表示されます。

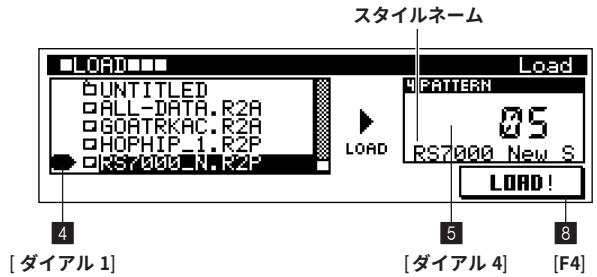
3 設定完了 (OK) ..... **[F4]**

ディスプレイの表示がロードを実行するページに切り替わります。

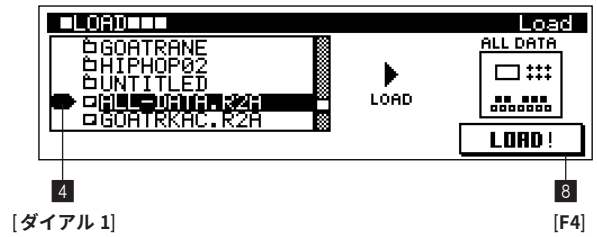
■ ロード実行ページ

[PATTERN] → [LOAD] → [F4]

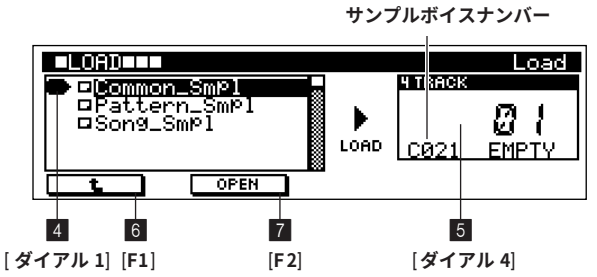
ファイルタイプ =PATT の場合



ファイルタイプ =ALL、ALL+SYSTEM の場合



ファイルタイプ =SMPL の場合



4 ファイル選択.....[ダイアル 1]

ロードするファイルを選択します。
リストには、各ファイルタイプでロード可能なファイルだけが表示されています。
目的のファイルがフォルダーに入っている場合は、[F1](↑)/[F2](OPEN) を使ってフォルダーを移動します。

5 スタイル選択 (PATTERN)、トラック選択 (TRACK)
.....[ダイアル 4]

【設定値】
スタイル選択 (ファイルタイプ =PATT の場合) 01 ～ 64
トラック選択 (ファイルタイプ =SMPL の場合) 01 ～ 16

ファイルタイプが PATT の場合

データを読み込むスタイルを選択します。スタイルネームが表示されます。

ファイルタイプが SMPL の場合

ロードページでデータを読み込むトラックを選択します。
選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられている場合は、そのサンプルボイスナンバーと、データが入れ替わってしまうことを注意する「REPLACE」が表示されます。
選択したトラックにサンプルボイスがなければ、空きのサンプルボイスナンバーが表示され、メモリーが空であることを示す「EMPTY」が表示されます。

参考

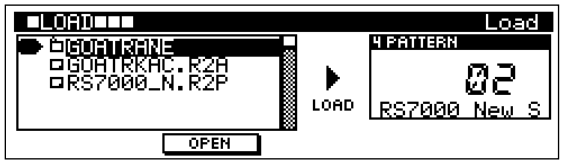
- **あらかじめプレイ画面でスタイルを選択しておいてください。**
- **ロードを実行すると、選択したスタイルナンバーもしくはサンプルボイスナンバーに元々あった全データは失われます。**

6 アップ (↑).....[F1]

フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します。

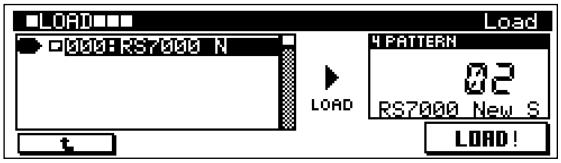
7 オープン (OPEN).....[F2]

選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。
ファイルタイプがPATTやSMPLの場合には、ALL形式(.R2A)や PATT 形式 (.R2P :ファイルタイプ =SMPL の場合のみ) のファイルをフォルダーのように開いて、ファイルの中に含まれている複数のスタイルやサンプルボイスの中から特定のデータを指定し、ロードすることができます。



8 ロード (LOAD!).....[F4]

ロードを実行します。
読み込み先のスタイルやサンプルボイスにすでにデータが入っている場合は、「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
ファイルタイプを ALL に設定している場合は、必ず「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」が表示され、本体のメモリーをすべて書き替えてもよいかどうかをたずねてきます。
上書きしてもよければ [F3] を押します。
[F2] を押すとロードが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。



参考

ファイルタイプが PATT のとき、ロードするスタイルにコモンサンプルボイスが含まれている場合、本体内のコモンサンプルボイスの同じナンバーの場所にすでにデータが入っていると、メッセージが表示されて「ALL SKIP」と「RENUMBER」を選択することができます。
「ALL SKIP」を選択すると、番号が重複したコモンサンプルボイスはロードしません。
「RENUMBER」を選択すると、空いているコモンサンプルボイスナンバーにロードされます。
詳しくは、「ファイルタイプについて」(P116) をご覧ください。

[2] インポートページ

他の機種のディスクや、コンピューターで保存されたメモリーカードやディスクからサンプルデータやシーケンスデータを読み込みます。

インポートの手順

1. インポートページを表示する前に、パターンプレイでデータをインポートするパターンを選択しておきます。
2. パターンプレイ (またはパッチ) で [LOAD] を続けて 2 回押し、インポートページを表示させます。
3. [ダイアル 2](FILE TYPE) を回して、読み込むファイルの種類を選択します。
4. [F1](CARD/SCSI) を押して、ファイルを読み込むカードまたはディスクを選択します。
5. [F4](OK) を押して、インポート実行ページを表示させます。
6. [ダイアル 1] を回して読み込むファイルを選択します。
   目的のファイルがフォルダーに入っている場合は、[F1](↰)/[F2](OPEN) を使ってフォルダーを移動します。
7. ファイルタイプが SAMPLE の場合は、[ダイアル 3](TRACK)、[ダイアル 4](TYPE) で、データを読み込むトラックとサンプルボイスの種類などを選択します。
8. [F4] を押してインポートを実行します。
   読み込み先のスタイルやサンプルボイスにすでにデータが入っている場合は、「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
   上書きしてもよければ [F3] を押します。
   [F2] を押すとロードが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。
9. [EXIT] を続けて 2 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

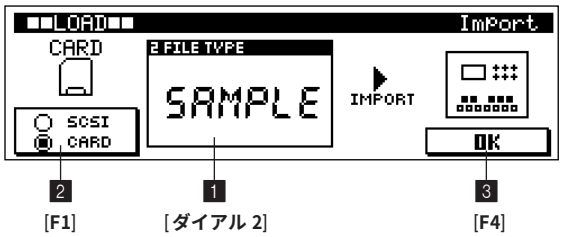
参考

インポートの対象が SCSI ディスクの場合は、SCSI セットアップページで、対象となるディスクの SCSIID とパーティションを選択しておきます。

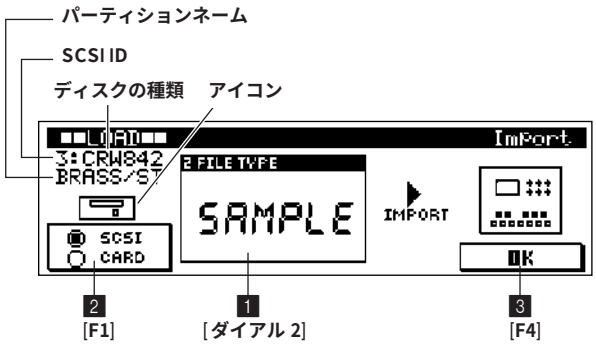
表示とパラメーター

[PATTERN] → [LOAD] × 2

カードまたは SCSI=CARD の場合



カードまたは SCSI=SCSI の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) .....[ダイアル 2]

【設定値】SAMPLE、SMF、RM1x PATT

SAMPLE
(サンプル) .....サンプルデータや WAV ファイル (.WAV)、AIFF ファイル (.AIF) を、本体内の指定したサンプルボイスナンバーに読み込みます。

SMF
(スタンダード MIDI ファイル) ..... スタンダード MIDI ファイル (フォーマット 0 または 1) 形式で保存されたシーケンスデータを、現在選択しているパターンに読み込みます。

RM1x PATT
(RM1x パターン).....RM1x のパターン形式で保存したデータを、現在選択しているスタイルに読み込みます。

インポートするデータの種類を選択します。
詳しくは、「ファイルタイプについて」(P116)をご覧ください。
サンプルによっては発音する音程が変化したり、ループ部分の再生や音質などが若干変化する場合があります。
RM1x PATT をインポートした場合、ボイスエディットやエフェクトの設定は再現されません。音色が若干変化する場合があります。また、プリセットフレーズを使っているトラックのシーケンスデータは再現できません。

2 カードまたは SCSI (SCSI/CARD).....[F1]

【設定値】SCSI、CARD

SCSI.....SCSI 端子に接続されているハードディスクや ZIP などを選択します。
CARD .....カードスロットに挿入されているメモリーカードを選択します。

ファイルの読み込み元のカードまたはディスクを選択します。
カードを選択している場合、カードスロットにフォーマット済みのメモリーカードが挿入されていると、カードのアイコン (絵文字) と空き容量が表示されます。
SCSI を選択している場合、SCSI 端子にフォーマット済みのディスクが接続されていると、ディスクのアイコン (絵文字) が表示され、ディスクの機種名、SCSI ID、パーティション名が表示されます。

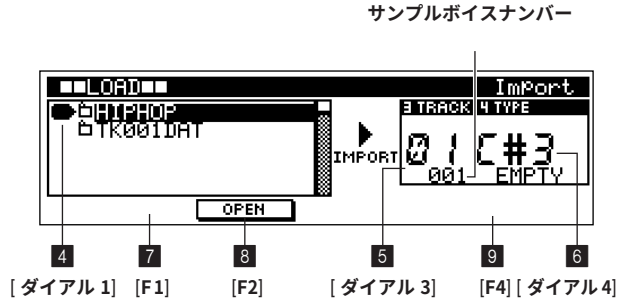
3 設定完了 (OK).....[F4].

ディスプレイの表示がロードを実行するページに切り替わります。

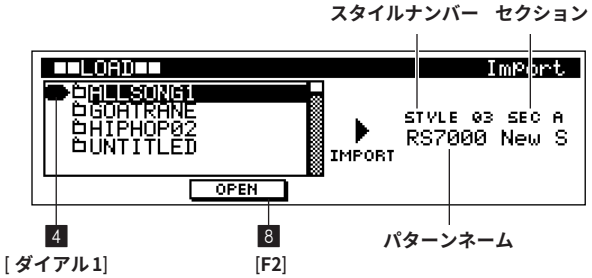
■ インポート実行ページ

[PATTERN] → [LOAD] × 2 → [F4]

ファイルタイプ =SAMPLE の場合



ファイルタイプ =SMF、RM1x PATT の場合



4 ファイル選択.....[ダイアル 1]

インポートするファイルを選択します。
リストには、各ファイルタイプでロード可能なファイルだけが表示されています。
目的のファイルがフォルダーに入っている場合は、[F1](↑)/[F2](OPEN) を使ってフォルダーを移動します。

5 トラック選択 (TRACK).....[ダイアル 3]

【設定値】01 ～ 16

ファイルタイプが SAMPLE の場合に、データを読み込むトラックを選択します。

6 タイプ (TYPE).....[ダイアル 4]

【設定値】PITCHED、KIT:C-2 ～ G8

ファイルタイプが SAMPLE の場合に、データを読み込むサンプルボイスの種類を選択します。
選択したトラックに割り当てられているサンプルボイスの種類によって設定できる値が変化します。

- **選択したトラックにピッチドサンプルが割り当てられている場合**

ピッチドサンプル、サンプルキットの 2 種類から選択できます。サンプルキットを選択した場合は、データを読み込むノートネームを指定します。
ディスプレイに「REPLACE」と表示され、ロードを実行すると上書きされます。

- **選択したトラックにサンプルキットが割り当てられている場合**

サンプルボイスの種類は変更できません。データを読み込むノートネームを指定します。
指定したノートが空の場合は、ディスプレイに「EMPTY」と表示されます。
指定したノートにすでにサンプルがある場合は、「REPLACE」と表示され、ロードを実行すると上書きされます。

- **選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられていない場合**

ピッチドサンプル、サンプルキットの 2 種類から選択できます。サンプルキットを選択した場合は、データを読み込むノートネームを指定します。
ディスプレイに「EMPTY」と表示され、新しく作成されるサンプルボイスのナンバーが表示されます。

7 アップ (↑).....[F1]

フォルダーを 1 階層抜けて、1 つ上の階層に移動します。

8 オープン (OPEN).....[F2]

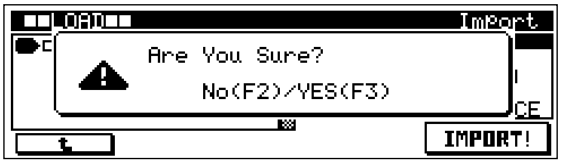
選択中のフォルダーを 1 階層入り、1 つ下の階層に移動します。

9 インポート (IMPORT).....[F4]

インポートを実行します。
読み込み先のパターンやサンプルボイスにすでにデータが入っている場合は、「Are You Sure?No(F2)/Yes(F3)」と表示され、上書きしてもよいかどうかをたずねてきます。
上書きしてもよければ [F3] を押します。
[F2] を押すとロードが中止され、[F1] を押す前の状態に戻ります。

参考

SMF、RM1x PATT のインポートを実行すると、選択したスタイルナンバーに元々あった全データは失われます。



[3] SCSI セットアップページ

SCSI に関する設定を行ないます。
セーブやロードを行なう対象となるディスクやパーティションを選択します。

SCSIセットアップの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で [LOAD] を続けて 3 回押し、SCSI セットアップページを表示させます。
2. [ダイアル 4](SELF ID) を回して、RS7000 の SCSI ID ナンバーを設定します。

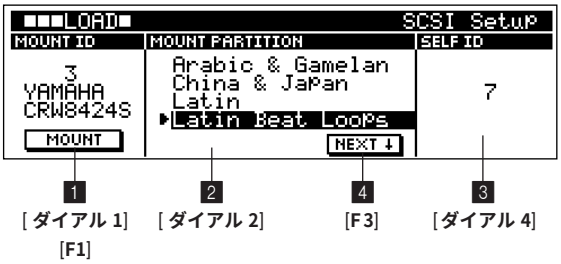
参考

SCSI ID ナンバーの変更は、再起動後に有効になります。SCSI ID ナンバーを変更した場合は、一度電源を入れ直してください。

3. [ダイアル 1](MOUNT ID) を回して、マウントする SCSI 機器の ID ナンバーを設定し、[F1] を押してマウントします。
4. [ダイアル 2](MOUNT PARTITION) を回して、パーティションを選択します。
リストには、16 個のパーティションが表示されます。
[F3](NEXT) を押すと、次の 16 個のパーティションが表示されます。[F3](PREV) を押すと、前の 16 個のパーティションが表示されます。
5. [EXIT] を続けて 3 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

表示とパラメーター

[PATTERN] → [LOAD] × 3



1 マウント ID(MOUNT ID).....[ダイアル 1]、[F1]

【設定値】
0 ～ 7(ただし SCSI セルフ ID と同じ番号にはできない)

RS7000 とファイルをやり取りする SCSI 機器を選択し、マウントします。
[ダイアル 1] で SCSI の ID ナンバーを設定してから [F1] を押します。すると、その ID ナンバーを持つ SCSI 機器がマウントされ、そのディスク中のパーティションを選択できるようになります。

2 マウントパーティション (MOUNT PARTITION)
.....[ダイアル 2]

マウントしたディスクに含まれるパーティションから、ファイルのやり取りをするパーティションを選択します。

3 SCSI セルフ ID(SELF ID).....[ダイアル 4]

【設定値】0 ～ 7(ただしマウント ID と同じ番号にはできない)

RS7000 の SCSI ID ナンバーを設定します。
SCSI ID ナンバーの変更は、再起動後に有効になります。

4 パーティションリストのスクロール (NEXT/PREV)
.....[F3]

リストには、16 個のパーティションが表示されます。
[F3](NEXT) を押すと、次の 16 個のパーティションが表示されます。[F3](PREV) を押すと、前の 16 個のパーティションが表示されます。

[4] SCSI コミュニケーションページ

YAMAHA Wave Editor TWE について

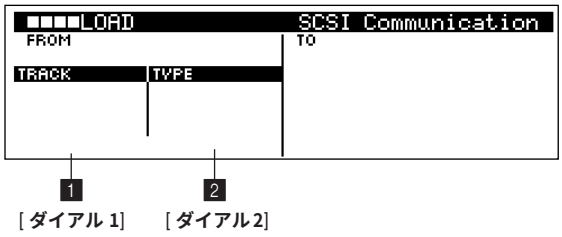
コンピューターで RS7000 の波形をエディットするための波形エディターソフトです。

SCSI コミュニケーションページの手順

1. RS7000 とパソコンの電源を切った状態で SCSI でパソコンと接続します。
2. パソコンで TWE を起動します。
3. パターンプレイで、TWE で加工 / 編集したいサンプルを使用しているパターンを選択します。
4. パターンプレイ (またはパッチ) で [LOAD] を続けて 4 回押し、SCSI コミュニケーションページを表示させます。
5. TWE を操作して、加工 / 編集したいサンプルを RS7000 から TWE に転送します。コピープロテクトされているサンプルは、TWE からは見えません。コピープロテクトについては、「音楽著作権に関するご注意」(P21) をご覧ください。
6. TWE を操作して、サンプルを加工 / 編集します。
7. [ダイアル 1](TRACK) で、サンプルを戻すトラックを選択します。
8. [ダイアル 2](TYPE) でサンプルボイスの種類を設定します。
9. TWE を操作して、加工 / 編集したサンプルを RS7000 に戻します。
10. [EXIT] を続けて 4 回押すと、パターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

表示とパラメーター

[PATTERN] → [LOAD] × 4



1 トラック (TRACK).....[ダイアル 1]

【設定値】01 ～ 16

TWE からサンプルデータを受信する際のトラックを選択します。

2 サンプルボイスタイプ (TYPE).....[ダイアル 2]

【設定値】PITCHED、KIT:C-2 ～ KITG8

TWE からサンプルデータを受信する際のサンプルボイスの種類を設定します。
選択したトラックに割り当てられているサンプルボイスの種類によって設定できる値が変化します。

- **選択したトラックにピッチドサンプルが割り当てられている場合**

  ピッチドサンプル、サンプルキットの 2 種類から選択できます。サンプルキットを選択した場合は、データを読み込むノートネームを指定します。
  ディスプレイに「REPLACE」と表示され、受信を実行すると上書きされます。

- **選択したトラックにサンプルキットが割り当てられている場合**

  サンプルボイスの種類は変更できません。データを受信するノートネームを指定します。
  指定したノートが空の場合は、ディスプレイに「EMPTY」と表示されます。
  指定したノートにすでにサンプルボイスがある場合は、「USED」と表示されて受信できません。

- **選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられていない場合**

  ピッチドサンプル、サンプルキットの 2 種類から選択できます。サンプルキットを選択した場合は、データを受信するノートネームを指定します。
  ディスプレイに「EMPTY」と表示され、新しく作成されるサンプルボイスのナンバーが表示されます。

14. パターンやフレーズを編集する (パターンジョブ)

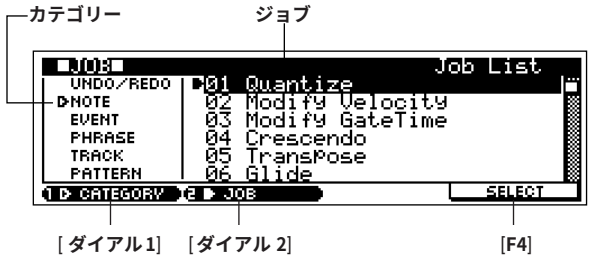
作成したパターンやフレーズをさまざまに編集 (加工) するための機能です。
RS7000 には 37 種類のパターンジョブがあります。パターンジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

● ジョブリスト

UNDO/REDO(アンドゥー / リドゥー) カテゴリー		
00 Undo/Redo (アンドゥー / リドゥー)	アンドゥーは直前に行なった操作を取り消して操作を行なう前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P134
NOTE(ノート) カテゴリー		
01 Quantize (クオンタイズ)	指定範囲のノートイベントのタイミングを基準音符の位置にそろえます。	P135
02 Modify Velocity (モディファイベロシティ)	指定範囲のベロシティを変更します。	P136
03 Modify GateTime (モディファイゲートタイム)	指定範囲のゲートタイムを変更します。	P137
04 Crescendo (クレッシェンド)	指定範囲のベロシティを段階的に変更します。	P138
05 Transpose (トランスポーズ)	指定範囲のノートイベントの音程を変更します。	P138
06 Glide (グライド)	指定範囲のノートイベントの音程がなめらかに変化するように、自動的にピッチベンドデータを挿入します。	P138
07 Create Roll (クリエートロール)	指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロール (スネアなどを連打する演奏方法) を作ります。	P139
08 Chord Sort (コードソート)	指定範囲の和音のノートイベントを音程順に並べ替えます。	P139
09 Chord Separate (コードセパレート)	指定範囲の和音のノートイベントの発音タイミングをずらします。	P140
EVENT(イベント) カテゴリー		
10 Shift Clock (シフトクロック)	指定範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P140
11 Copy Event (コピーイベント)	指定範囲のすべてデータを別の場所にコピーします。	P141
12 Erase Event (イレースイベント)	指定範囲のすべてのデータを消去し、休符にします。	P141
13 Extract Event (エクストラクトイベント)	指定範囲から特定のデータだけを抽出します。	P142
14 Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)	指定範囲にピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。	P142
15 Thin Out (シンアウト)	指定範囲の特定のデータを間引きしてデータ量を減らします。	P143
16 Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	指定範囲のコントロールデータを変更します。	P143
17 Beat Stretch (ビートストレッチ)	指定範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。	P144
PHRASE(フレーズ) カテゴリー		
18 Copy Phrase (コピーフレーズ)	指定したフレーズを別のユーザーフレーズにコピーします。	P144
19 Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)	2 つのフレーズの内容を交換します。	P145
20 Mix Phrase (ミックスフレーズ)	2 つのフレーズのデータをミックスします。	P145
21 Append Phrase (アペンドフレーズ)	指定したフレーズを別のフレーズの後ろにつないで 1 つのフレーズにします。	P146
22 Split Phrase (スプリットフレーズ)	指定したフレーズを 2 つに分割します。	P146
23 Get Phrase (ゲットフレーズ)	ソングの演奏データをユーザーフレーズに取り込みます。	P147
24 Put Phrase (プットフレーズ)	任意のユーザーフレーズをソングのシーケンストラックにコピーします。	P147
25 Clear Phrase (クリアフレーズ)	任意のユーザーフレーズのすべてのデータを消します。	P148
26 Phrase Name (フレーズネーム)	ユーザーフレーズに名前を付けます。	P148

TRACK(トラック) カテゴリー		
27 Copy Track (コピートラック)	トラックの全データを別トラックや別パターンにコピーします。	P148
28 Exchange Track (エクスチェンジトラック)	2 つのトラックの内容を交換します。	P149
29 Clear Track (クリアトラック)	トラックの特定のデータを消去します。	P150
30 Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。	P150
31 Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)	ドラムの演奏が録音されているトラックのノートイベントを、インスト (ドラム楽器) ごとにトラック 1 ～ 8 にコピーします。	P150
PATTERN(パターン) カテゴリー		
32 Copy Pattern (コピーパターン)	指定したパターンを別のパターンにコピーします。	P151
33 Append Pattern (アペンドパターン)	指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで 1 つのパターンにします。	P151
34 Split Pattern (スプリットパターン)	指定したパターンを 2 つに分割します。	P152
35 Clear Pattern (クリアパターン)	指定したパターンのすべてのデータを消します。	P153
36 Style Name (スタイルネーム)	スタイルに名前を付けます。	P153

パターンジョブの設定手順



1. パターンプレイ (またはパッチ) で [JOB] を押してジョブリストを表示させます。
2. [ダイアル 1](CATEGORY) と [ダイアル 2](JOB) を回して目的のジョブへカーソルを移動します。
3. [F4](SELECT) を押して選択したジョブのページを表示させます。
4. [ダイアル 2](CURSOR ←→) を回して必要なパラメーターへカーソルを移動し、[ダイアル 3](VALUE-/+)、[SHIFT]+[F3] →テンキーで値を設定します。
5. 設定が完了したら [F4](DO!) を押してジョブを実行します。実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。
6. [EXIT] を 2 回押すとパターンプレイ (またはパッチ) に戻ります。

参考

メモリープロテクトが ON に設定されていると、[JOB] を押しても「Memory Protected」と表示されてジョブリストが表示されません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、もう一度上記の操作を実行してください。

操作時の注意事項

- 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。
- ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、「00 Undo/Redo」(P134) でアンドゥー / リドゥー機能を使いましょう。
- ジョブの実行範囲は、メジャー (小節)、ビート (拍) 単位で次のように設定します。

  例)001:1:000 ～ 004:1:000 と設定した場合
  1 小節めの 1 拍めから 3 小節めの 4 拍めの終わりまで

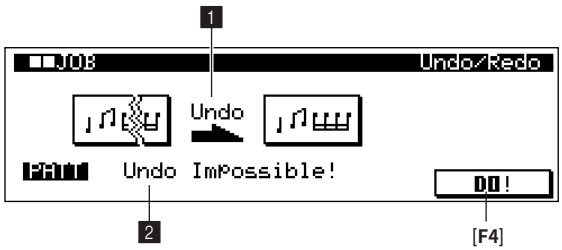
- ビートは小節の拍子によって設定できる値が変わります。たとえば拍子が 4/4 なら 1 ～ 4、8/4 なら 1 ～ 8 が設定値の範囲になります。

00 Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)

Undo(アンドゥー) は、直前に実行した操作 (ジョブ、エディット、レコーディング) を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo(リドゥー) は、Undo で取り消した操作を再び実行します。プレイ画面等で、[SHIFT]+[JOB] を押すことでもアンドゥー / リドゥー機能が働きます。

参考

サンプルボイスに関する操作についてはアンドゥー / リドゥーすることはできません。



1 アンドゥー (Undo)、リドゥー (Redo)

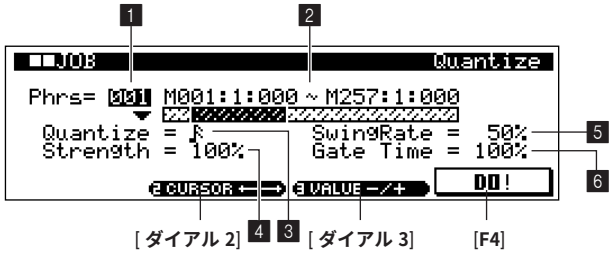
次に実行するのがアンドゥー (Undo) かリドゥー (Redo) かを表示します。アンドゥーとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わります。

2 アンドゥー / リドゥーの対象となる操作

アンドゥー / リドゥーを実行する内容 (レコーディングのモードやジョブ名など) を表示します。
アンドゥー / リドゥーが実行できない場合は「Undo Impossible」と表示されます。

01 Quantize(クオンタイズ)

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能です。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

クオンタイズを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 クオンタイズバリュー (Value)

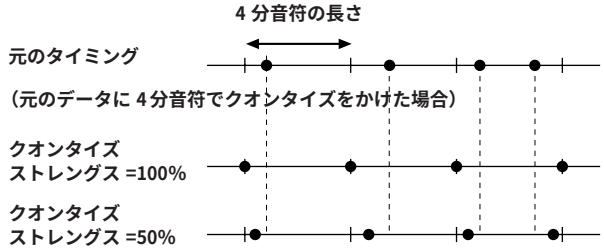
【設定値】32 分音符 𝅘𝅥𝅯、
16 分 3 連音符 、16 分音符 𝅘𝅥𝅯、
8 分 3 連音符 、8 分音符 𝅘𝅥𝅮、
4 分 3 連音符 、4 分音符 ♩、
16 分音符 +16 分 3 連音符 、
8 分音符 +8 分 3 連音符 𝅘𝅥𝅮

クオンタイズを実行するときの、修正の基準になる音符を設定します。

4 クオンタイズストレングス (Strength)

【設定値】000%～ 100%

クオンタイズをかける強さ (どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか) を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。



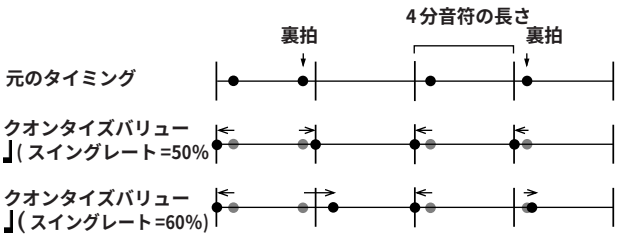
5 スイングレート (SwingRate)

【設定値】

クオンタイズバリューが ♩、𝅘𝅥𝅮、𝅘𝅥𝅯、𝅘𝅥𝅰の場合
..... 50%～ 75%
クオンタイズバリューが 、、の場合
..... 66%～ 83%
クオンタイズバリューが 、の場合
..... 50%～ 66%

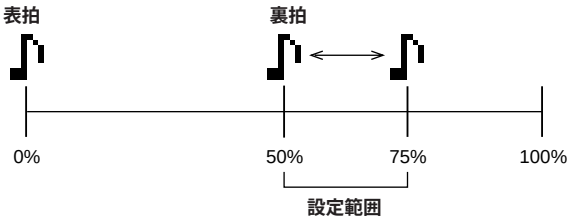
クオンタイズバリューで指定した音符で数えて偶数拍 (裏拍) にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を出します。

たとえばクオンタイズバリューが 4 分音符の場合、4 分音符を 1 拍として、メジャーの先頭から 1、2、3.....拍と数えたときの 2、4 拍目にあたるデータを移動します。
クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連音符の最後の拍にあたるデータを移動します。
クオンタイズバリューが 、の場合は、𝅘𝅥𝅮または𝅘𝅥𝅯の偶数拍にあたるデータのみを移動します。



スイングレートの設定範囲は、クオンタイズバリューによって異なります。

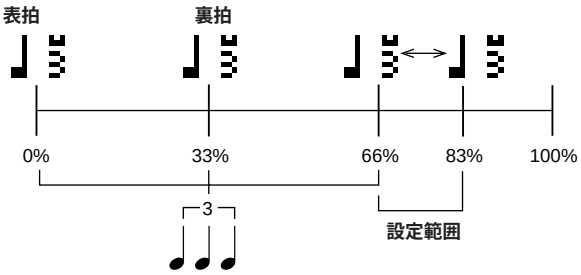
クオンタイズバリューが ♩、♪、𝅘𝅥𝅯、𝅘𝅥𝅰の場合



クオンタイズバリューの音符 2 つ分の長さを 100% とします。50% で偶数拍のジャストタイミング（スイング感なし）となります。51% 以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75% で符点の位置となります。

【設定値】50%～ 75%（初期値：50%）

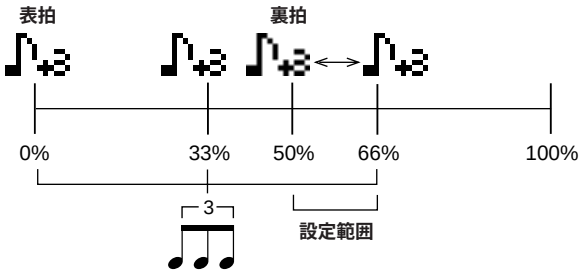
クオンタイズバリューが ♩³、♪³、𝅘𝅥𝅯³ の場合



クオンタイズバリューの音符 3 つ分の長さを 100% とします。66% でジャストタイミング（スイング感なし）となります。67% 以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。83% で 6 連音符の位置となります。

【設定値】66%～ 83%（初期値：66%）

クオンタイズバリューが ♪₊₃、𝅘𝅥𝅯₊₃の場合



クオンタイズバリューの音符のうち ♪ の 2 つ分または 𝅘𝅥𝅯 の 2 つ分の長さを 100% とします。50% で偶数拍のジャストタイミング（スイング感なし）となります。51% 以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66% で 3 連音符の 3 つめの位置となります。

【設定値】50%～ 66%（初期値：50%）

参考

クオンタイズストレングスの設定が 100% 以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータも一緒にずれます。

6 スイングゲートタイム (Gate Time)

【設定値】000%～ 200%

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍 (裏拍) にあたるノートイベントのゲートタイム (音符の実際の発音時間) を変更して、リズムにスイング感を出します。

クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオンタイズバリューが、♪₊₃、𝅘𝅥𝅯₊₃ の場合は、または ♪ または 𝅘𝅥𝅯の偶数拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。

100%で元のゲートタイムのまま。ゲートタイムが 0 以下になる場合は最終的に 1 にします。

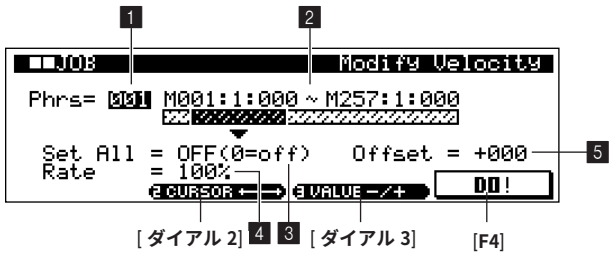
02 Modify Velocity (モディファイベロシティ)

指定範囲の音符の発音の強さ (ベロシティ) を変更します。

ベロシティは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティ＝
元のベロシティ×レート＋オフセット

ベロシティが 0 以下になる場合は 1 に、128 以上になる場合は 127 に設定されます。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

モディファイベロシティを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 セットオール (Set All)

【設定値】OFF(0)、001 ～ 127

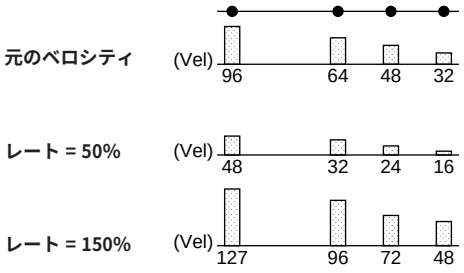
指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にします。

OFF に設定するとセットオールは働きません。OFF 以外に設定するとレート、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。

4 レート (Rate)

【設定値】000%～200%、＊＊＊

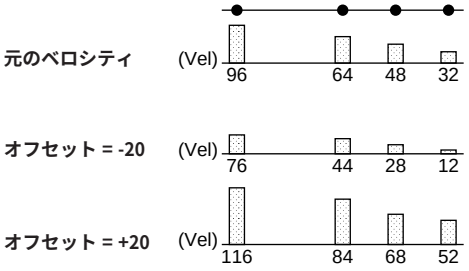
元のベロシティをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティのままです。セットオールがOFF 以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。



5 オフセット (Offset)

【設定値】-127～+127 、＊＊＊

元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える (減らす) かを設定します。
-1 以下でベロシティは弱くなり、+1 以上で強くなります。0 では元のベロシティのままです。セットオールが OFF 以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。

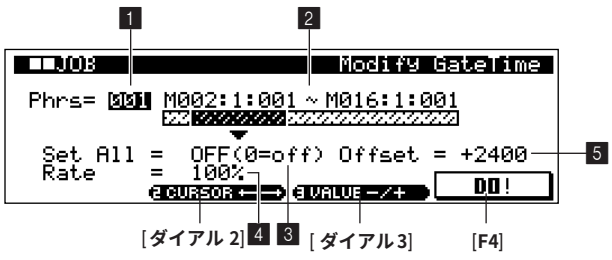


03 Modify GateTime (モディファイゲートタイム)

指定範囲の音符の発音の時間 (ゲートタイム) を変更します。ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム＝
元のゲートタイム×レート＋オフセット

ゲートタイムが 0 以下になる場合は 1 に設定されます。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001～256

2 範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

モディファイゲートタイムを実行する範囲を、メジャー(小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 セットオール (Set All)

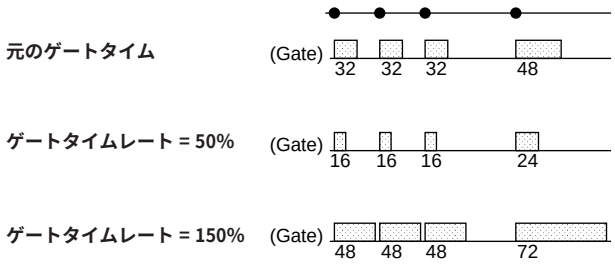
【設定値】OFF(0)、0001～9999

指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。OFF に設定するとセットオールは働きません。OFF 以外に設定するとレート、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。

4 レート (Rate)

【設定値】000%～200%、＊＊＊

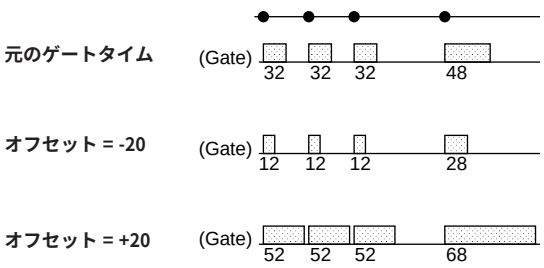
元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオールが OFF 以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。



5 オフセット (Offset)

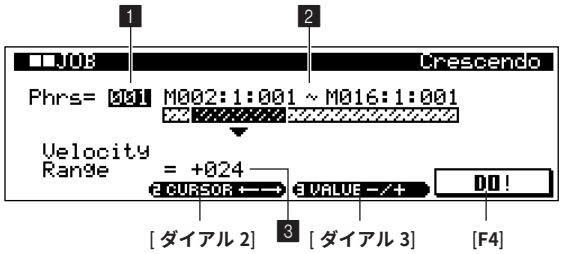
【設定値】-9999 ～ +9999 、＊＊＊＊

元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える (減らす) かを設定します。
-1 以下でゲートタイムは短くなり、+1 以上で長くなります。0 ではゲートタイムは変化しません。セットオールが OFF 以外のときは、＊＊＊＊と表示され設定できなくなります。



04 Crescendo(クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく (クレッシェンド) または小さく (デクレッシェンド) する設定です。



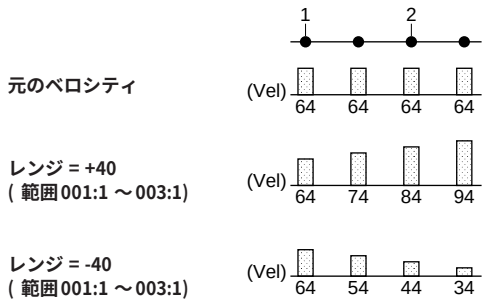
1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

クレッシェンドを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

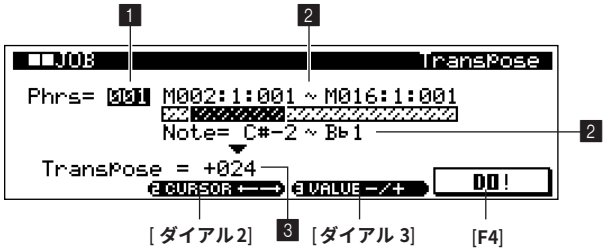
3 ベロシティレンジ (Velocity Range)
【設定値】-127 ～ +127

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。
指定した範囲の中で、始点のベロシティを基準値として、終点の直前のベロシティが「基準値 + レンジ」になるように段階的にベロシティの値を増減します。ベロシティの値が 1 ～ 127 を越える場合は、1 または 127 になります。+1 以上でだんだん大きな音量 (クレッシェンド) に、-1 以下でだんだん小さな音量 (デクレッシェンド) になります。0 では効果がありません。



05 Transpose(トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000
音程 (Note) C-2 ～ G8

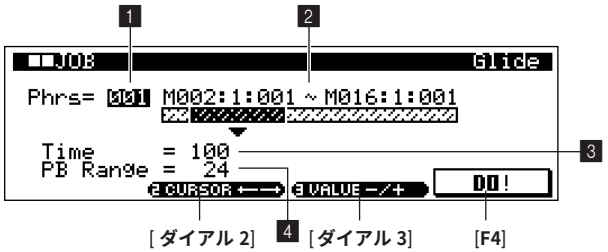
トランスポーズを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロック、音程で設定します。

3 トランスポーズ (Transpose)
【設定値】-127 ～ +127

音程を変更する幅を半音単位で設定します。+12 で 1 オクターブ上がり、-12 で 1 オクターブ下がります。0 では変化しません。

06 Glide(グライド)

指定範囲のノートイベントの音程がなめらかに変化するように、ノートイベントをピッチベンドデータに置き換えます。
なめらかに音程が移動するギターのスライドやチョーキングなどを入力する際に便利です。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

グライドを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 タイム (Time)
【設定値】000 ～ 100

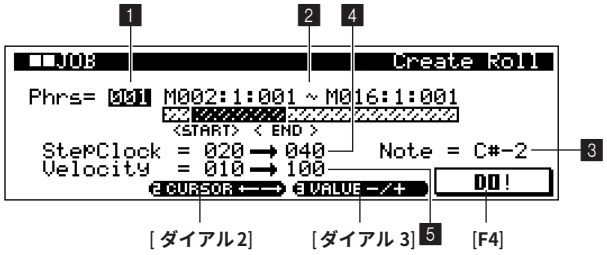
グライドに要する時間を設定します。値が大きいほどなめらかに変化します。

4 ピッチベンドレンジ (PB Range)
【設定値】01 ～ 24

ピッチベンドの変化幅を設定します。

07 Create Roll(クリエートロール)

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。ロールとは、ティンパニやスネアなどを連打する演奏方法です。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 256:16:479

クリエートロールを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 ノート (Note)
【設定値】C-2 ～ G8

ロールを作成する楽器が割り当てられているノートを設定します。
キーボードパッドを押してノートを入力することもできます。

4 ステップクロック (StepClock)
【設定値】スタート 001 ～ 999
エンド 001 ～ 999

音と音の間隔をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。
エンドを小さい設定にすると、徐々に細かくなるようなロールが作成できます。

5 ベロシティ (Velocity)
【設定値】スタート 001 ～ 127
エンド 001 ～ 127

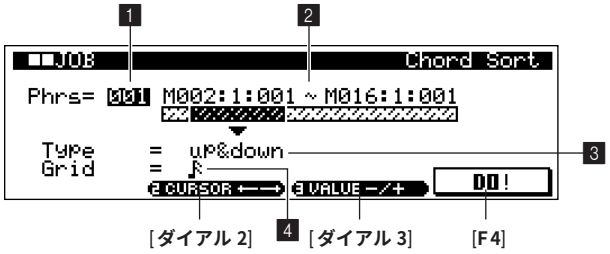
ベロシティを設定して、ロールをたたく強さを設定します。
エンドを小さい設定にすると、徐々に小さくなるようなロールが作成できます。

08 Chord Sort(コードソート)

指定した範囲で、和音になっているノートイベントを、音程の高い (低い) 順に並び替えます。

参考

- **ここでいう並び替えとは、パターンエディット画面 (P154) のイベントリスト上における順番の並べ替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。**
- **このジョブは、ギターのストローク感を再現するために、次項のコードセパレートの前処理として使います。**



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

コードソートを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 タイプ (Type)

【設定値】UP、DOWN、UP&DOWN、DOWN&UP

UP ..... 高い音から順に並べます。ギターのアップストロークの順番です。

DOWN..... 低い音から順に並べます。ギターのダウンストロークの順番です。

UP&DOWN..... グリッドで設定した音符の、表の拍 (奇数拍) は up、裏の拍 (偶数拍) は down になります。

DOWN&UP .....グリッドで設定した音符の、表の拍 (奇数拍) は down、裏の拍 (偶数拍) は up になります (一般的なギターの奏法です)。

ノートイベントを並べ替える順番を設定します。

参考

ギターのダウンストロークとは、6 弦 (低音) から 1 弦 (高音) の方向に演奏します。アップストロークとは、1 弦 (高音) から 6 弦 (低音) の方向に演奏します。

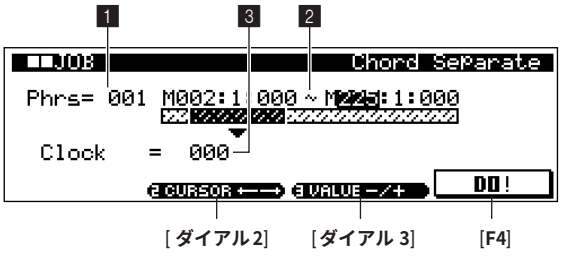
4 グリッド (Grid)

【設定値】32 分音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、16 分 3 連音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3、16 分音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、8 分 3 連音符 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯3、8 分音符 𝅘𝅥𝅯、4 分 3 連音符 ♩3、4 分音符 ♩

コードソートの基準となる音符を設定します。

09 Chord Separate(コードセパレート)

指定した範囲で、同タイミングで入力されて和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で 1 音ずつずらします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストロークやアップストロークの際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー:ビート:クロック 001:1:000～257:1:000

コードセパレートを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 クロック (Clock)

【設定値】000 ～ 999

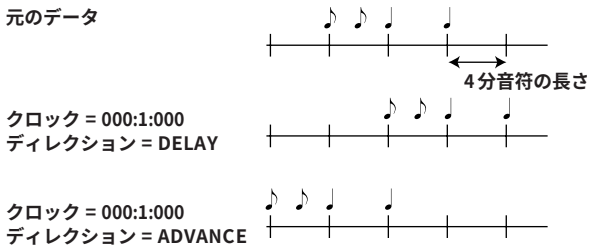
和音を 1 音ずつずらして並べる際の音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。

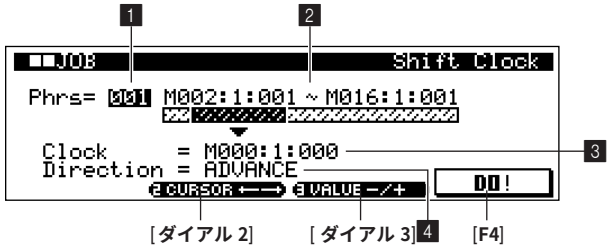
参考

- **4 分音符 1 拍 =480 クロックです。**
- **コードセパレートされた音符が、次の和音や小節線 (設定範囲) を越えるような設定はできません。**

10 Shift Clock(シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。





1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

シフトクロックを実行する範囲を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

3 クロック (Clock)

【設定値】メジャー : ビート : クロック
000:0:000 ～ 255:15:479

データを前後に移動する量を、メジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで設定します。

参考

- **4 分音符は 1 拍 =480 クロックです。**
- **移動後のデータがパターンの先頭を越える場合は、パターンの始まりの位置にデータが集中します。**
- **移動後のデータがパターンの末尾を越える場合は、越えた分のイベントデータは消去されます。**

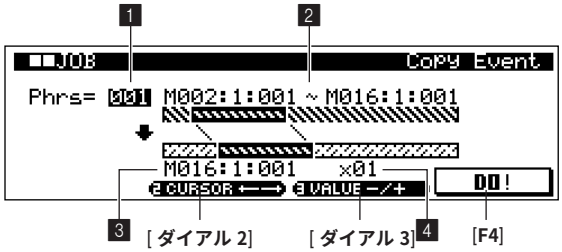
4 ディレクション (Direction)
【設定値】ADVANCE、DELAY

データを前に移動するか、後ろに移動するかを設定します。
ADVANCE は前に移動、DELAY は後ろに移動になります。

11 Copy Event(コピーイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。

コピーを実行すると、コピー先のフレーズにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 コピー元の範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

コピー元の範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 コピー先の位置
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 256:16:479

コピー先の先頭小節をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

4 コピーの回数
【設定値】01 ～ 99

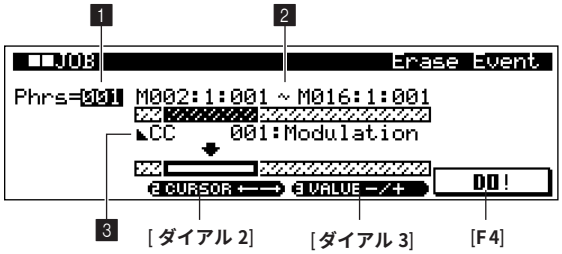
何回コピーするかを指定します。

12 Erase Event(イレースイベント)

指定した範囲のイベントを消去して休符にします。

参考

サンプルボイスを使用しているフレーズに対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが消去されるためにサンプルボイスが発音しなくなりますが、サンプルボイス自体が消去されるわけではありません。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

イレースイベントを実行する範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 イベントの種類
【設定値】NOTE(ノート)
PC(プログラムチェンジ)
PB(ピッチベンド)
CC(コントロールチェンジ):000 ～ 127、ALL
CAT(チャンネルアフタータッチ)
PAT(ポリフォニックアフタータッチ)
EXC(システムエクスクルーシブ)
ALL(オール)

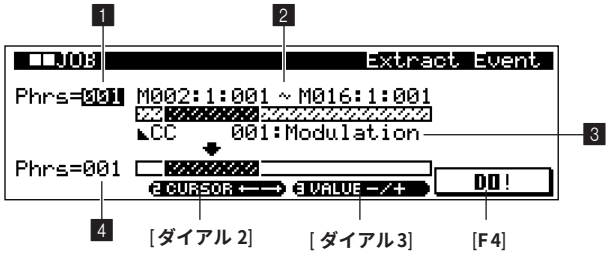
消去するイベントの種類を設定します。
ALL に設定すると、すべてのイベントが消去されます。
コントロールチェンジについては、コントロールナンバーを設定できます。

13 Extract Event (エクストラクトイベント)

指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のフレーズへ移動します。

参考

サンプルボイスを使用しているフレーズに対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが移動してしまうため (イベントの種類がノートの場合)、サンプルボイスは発音しなくなります。移動先のフレーズでサンプルボイスを発音させたいときは、ミキサー (P93) でそのフレーズを使用するトラックのボイス設定をサンプルボイスに変更してください。



1 ソースフレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

データを取り出すフレーズを指定します。

2 データを取り出す範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

データを取り出す範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 イベントの種類

【設定値】

イベントの種類.....値の範囲
NOTE(ノート).....C-2 ～ G8、ALL
PC(プログラムチェンジ).....ー
PB(ピッチベンド).....ー
CC(コントロールチェンジ).....000 ～ 127、ALL
CAT(チャンネルアフタータッチ).....ー
PAT(ポリフォニックアフタータッチ).....ー
EXC(システムエクスクルーシブ).....ー

取り出すイベントの種類を設定します。
ノートナンバーとコントロールチェンジナンバーについては、さらに特定の値を設定することができます。

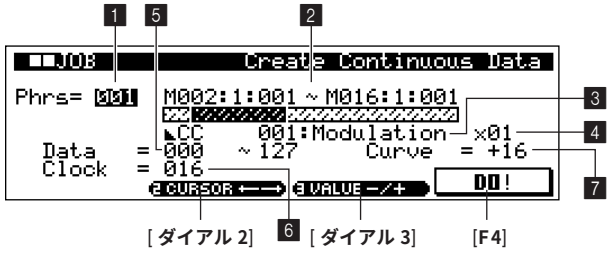
4 移動先フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

取り出したイベントを移動するフレーズを指定します。

14 Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)

指定範囲にピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

データを作成する範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 イベントの種類

【設定値】PB(ピッチベンド)
CC(コントロールチェンジ):000 ～ 127
CAT(チャンネルアフタータッチ)
EXC(システムエクスクルーシブ)

データを作成するイベントの種類を選択します。

4 クリエートタイム

【設定値】01 ～ 99

同じデータを何回か繰り返し入力する際に、繰り返す回数を設定します。
たとえば、M001:1:000 ～ M003:1:000 の範囲で連続データを入力した場合、クリエートタイムを 03 に設定すると、同じデータをさらに M003:1:000 ～ M005:1:000 と M005:1:000 ～ M007:1:000 の範囲にも入力します。
このコマンドを使うと、ボリュームやカットオフを連続的に変化させて、トレモロやワウなどの効果を入力するといったことが可能になります。

5 スタートデータ / エンドデータ (Data)
【設定値】000 ～ 127(ピッチベンドは - 8192 ～ +8191)

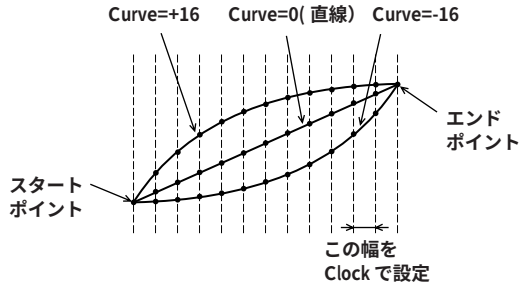
最初と最後のデータを設定します。このデータの範囲内で、連続データが自動作成されます。

6 インターバルクロック (Clock)
【設定値】001 ～ 999

作成するデータの間隔を設定します。

7 カーブ (Curve)
【設定値】-16 ～ +16

コンティニュアスデータの変化カーブを設定します。
カーブ形状は下図をご覧ください。

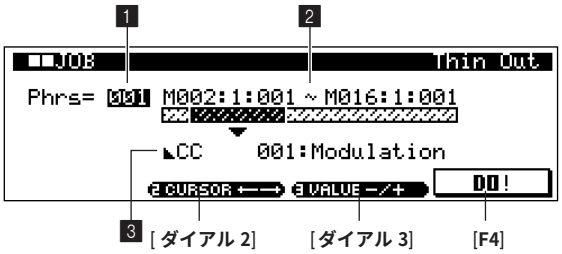


15 Thin Out(シンアウト)

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。

参考

イベントの間隔が 60 クロック以上あるデータはシンアウトしません。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

シンアウトを実行する範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 イベントの種類
【設定値】PB(ピッチベンド)
CC(コントロールチェンジ):000 ～ 127、ALL
CAT(チャンネルアフタータッチ)
PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

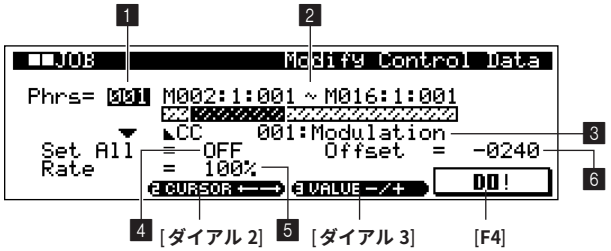
どのイベントデータを間引くかを指定します。

16 Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)

指定した範囲にある、ピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチなどのデータの値を変更します。
データの値は以下の計算式で変更されます。

変更後のデータの値 = 元の値×レート + オフセット

変更した結果、値の範囲を超える場合は、最高値または最低値になります。



1 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

2 範囲
【設定値】メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 257:1:000

モディファイコントロールデータを実行する範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 イベントの種類
【設定値】PB(ピッチベンド)
CC(コントロールチェンジ):000 ～ 127、ALL
CAT(チャンネルアフタータッチ)
PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

どのイベントの値を変更するかを設定します。

4 セットオール (Set All)

【設定値】OFF、000 ～ 127(ピッチベンドは -8192 ～ +8191)

指定した範囲のすべてのデータを同じ値にします。
OFF に設定するとセットオールは働きません。OFF 以外に設定するとレート、オフセットの設定は＊＊＊と表示され無効になります。

5 レート (Rate)

【設定値】000% ～ 200%、＊＊＊

元のデータの値をどのくらい変更するかを % で設定します。セットオールが OFF 以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。

6 オフセット (Offset)

【設定値】-127 ～ 127、＊＊＊
(ピッチベンドは -8192 ～ +8191 、＊＊＊)

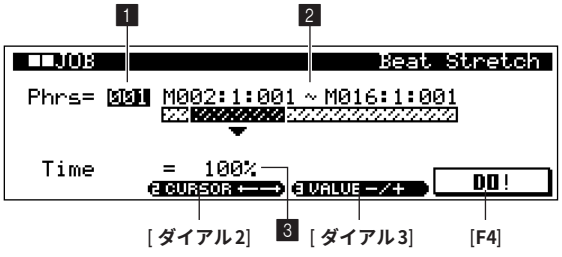
元のデータの値にどのくらいの値を加える (減らす) かを設定します。セットオールが OFF 以外のときは、＊＊＊と表示され設定できなくなります。

17 Beat Stretch(ビートストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張 / 圧縮されます。

参考

このジョブで伸張 / 圧縮されるのは MIDI データだけです。サンプルボイスは伸張 / 圧縮されません。ただし、SLICE+SEQ でサンプリングされたデータについては、このジョブによって発音用のノートデータの発音タイミング、ステップタイム、ゲートタイムが変更されることで、伸張 / 圧縮されたように演奏されます。その場合にも、サンプルボイス自体は変更されません。



1 フレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

2 範囲

【設定値】メジャー:ビート:クロック　001:1:000～257:1:000

ビートストレッチを実行する範囲をメジャー (小節)、ビート (拍)、クロックで指定します。

3 タイム (Time)

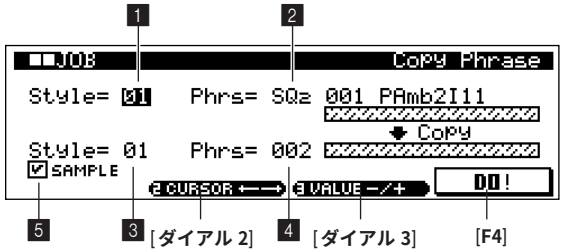
【設定値】025% ～ 400%

時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。

18 Copy Phrase(コピーフレーズ)

指定したフレーズを別のユーザーフレーズにコピーします。

コピー先に入っていた元のデータは消えます。



1 コピー元のスタイル (Style)

【設定値】01 ～ 64

コピー元のフレーズが入っているスタイルを指定します。

2 コピー元のフレーズ (Phrs)

【設定値】
フレーズカテゴリー (楽器の種類や演奏方法による分類)
US(ユーザーフレーズ)
プリセットフレーズのカテゴリーについては、「付録」(P271) をご覧ください。
フレーズナンバー
001 ～ (フレーズカテゴリーによって異なります)

コピー元のフレーズを指定します。

3 コピー先のスタイル (Style)

【設定値】01 ～ 64

コピー先のスタイルを指定します。

4 コピー先のフレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

コピー先のフレーズを指定します。

5 サンプル (SAMPLE)

□をチェックすると、コピー元のフレーズで使われているサンプルボイスを、コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスにコピーし、コピー先のフレーズにそのサンプルボイスを割り当てます。
コピー元のフレーズでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

参考

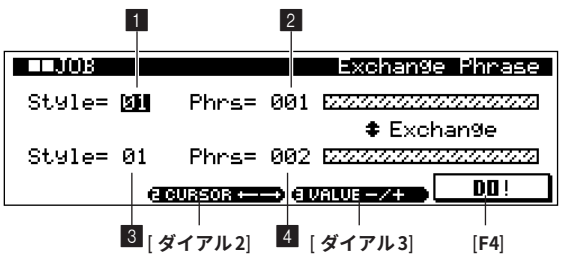
- **コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Sample Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー/リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「5 サンプル」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、コピーフレーズが実行されます。**

19 Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)

指定したフレーズの内容を交換します。

参考

ローカルサンプルボイスを使っているフレーズを、他のスタイルと交換しても、サンプルボイスは交換されません。



1 スタイル、3 スタイル (Style)
【設定値】01 ～ 64

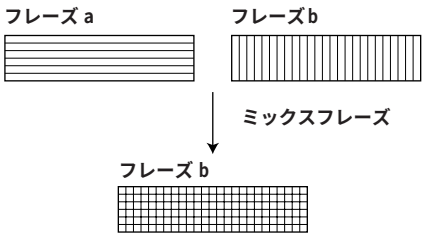
内容を入れ替えるフレーズの入っているスタイルを設定します。

2 フレーズ、4 フレーズ (Phrs)
【設定値】001 ～ 256

内容を入れ替えるフレーズを設定します。

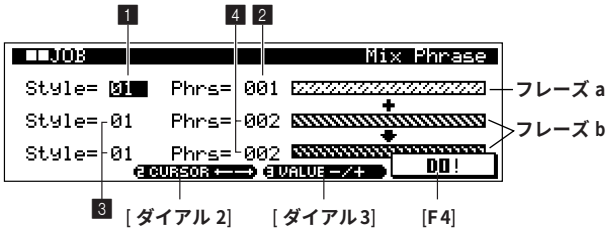
20 Mix Phrase(ミックスフレーズ)

フレーズ a とフレーズ b のすべてのデータをミックスして、フレーズ b に書き込みます。



参考

ローカルサンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスは他のスタイルにコピー、ミックスされません。



1 スタイル a(Style)、2 フレーズ a(Phrs)
【設定値】スタイル a.....01 ～ 64
フレーズ a.....001 ～ 256

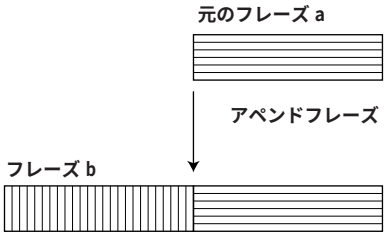
フレーズ a を指定します。

3 スタイル b(Style)、4 フレーズ b(Phrs)
【設定値】スタイル b.....01 ～ 64
フレーズ b.....001 ～ 256

フレーズ b を指定します。

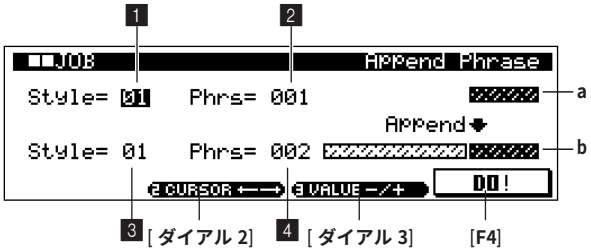
21 Append Phrase(アペンドフレーズ)

指定したフレーズを別のフレーズの後ろにつないで 1 つのフレーズにします。



参考

ローカルサンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスは他のスタイルにコピーされません。



1 元のスタイル a(Style)、2 元のフレーズ a(Phrs)

【設定値】元のスタイル a..... 01 ～ 64
元のフレーズ a..... 001 ～ 256

アペンド元のスタイルとフレーズを指定します。

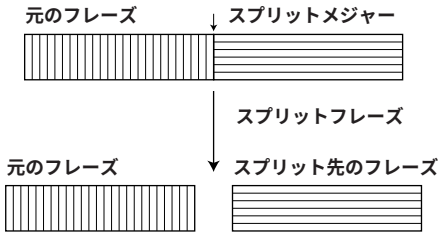
3 元のスタイル b(Style)、4 元のフレーズ b(Phrs)

【設定値】元のスタイル b ..... 01 ～ 64
元のフレーズ b ..... 001 ～ 256

もう一方のアペンド元のスタイルとフレーズを指定します。このフレーズがアペンド先になります。

22 Split Phrase(スプリットフレーズ)

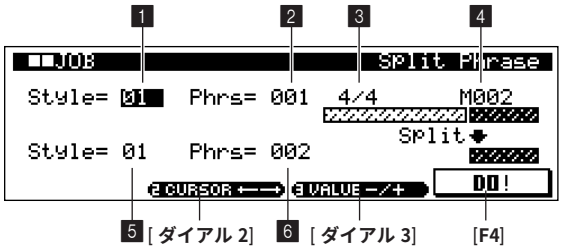
指定したフレーズを 2 つに分割します。



参考

ローカルサンプルボイスを使っているフレーズに対してジョブを実行しても、サンプルボイスは他のスタイルにコピーされません。

スプリット先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



1 元のスタイル (Style)、2 元のフレーズ (Phrs)

【設定値】元のスタイル.....01 ～ 64
元のフレーズ.....001 ～ 256

スプリット元のスタイルとフレーズを指定します。スプリットフレーズ実行後は、スプリットメジャーより前の部分が残り、後ろの部分が「6 スプリット先のフレーズ」に移動します。

3 拍子

【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

スプリット時の拍子を設定します。スプリット実行後は、分割された 2 つのフレーズがこの拍子になります。
フレーズの拍子を変更することができます。

4 スプリットメジャー

【設定値】002 ～元のフレーズのレングス (小節数)

フレーズを分割する小節を設定します。

5 スプリット先のスタイル (Style)、
6 スプリット先のフレーズ (Phrs)

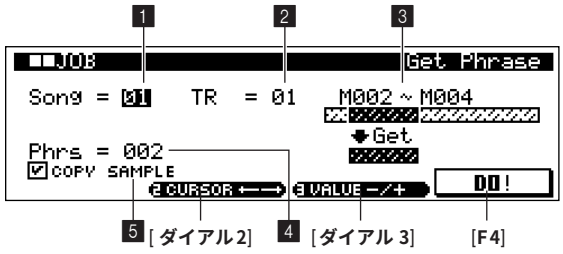
【設定値】スプリット先のスタイル.....OFF、01 ～ 64
スプリット先のフレーズ.....OFF、001 ～ 256

スプリット先のスタイルとフレーズを指定します。スプリットフレーズ実行後は、スプリットメジャーより後ろの部分がこのフレーズに移動します。
スプリット先のスタイルやセクションが OFF に設定されているときは、スプリットメジャーより後ろの部分は消去されます。

23 Get Phrase(ゲットフレーズ)

ソングのシーケンストラックの演奏データを、ユーザーフレーズにコピーします。

コピー先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



1 コピー元のソング (Song)、2 コピー元のトラック (TR)

【設定値】コピー元のソング ..... 01 ～ 20
コピー元のトラック ..... 01 ～ 16

コピー元のソングとトラックを設定します。

3 コピー元の範囲

【設定値】001 ～ 999

コピー元の範囲をメジャーで設定します。

4 コピー先のフレーズ (Phrs)

【設定値】001 ～ 256

コピー先のフレーズを指定します。

5 コピーサンプル (COPY SAMPLE)

□をチェックすると、コピー元のトラックで使われているサンプルボイスを、コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスにコピーし、コピー先のフレーズにそのサンプルボイスを割り当てます。
コピー元のトラックでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

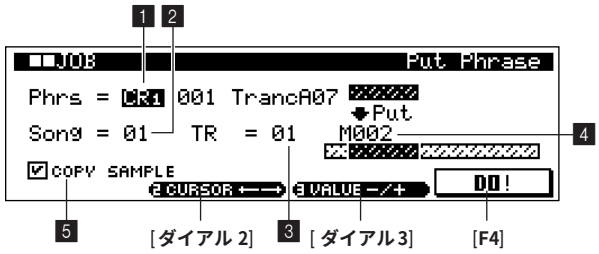
参考

- **コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「5 コピーサンプル」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、ゲットフレーズが実行されます。**

24 Put Phrase(プットフレーズ)

任意のフレーズをソングのシーケンストラックにコピーします。

コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



1 コピー元のフレーズカテゴリー、フレーズ (Phrs)

【設定値】

フレーズカテゴリー	**US(ユーザー)、プリセットフレーズカテゴリーについては「付録」(P313) をご覧ください。**
フレーズナンバー	**001 ～ 256(値の範囲はフレーズカテゴリーによって異なります)**

コピー元のフレーズを設定します。

2 コピー先のソング (Song)、3 コピー先のトラック (TR)
【設定値】コピー先のソング　01 ～ 20
コピー先のトラック　01 ～ 16

コピー先のソングナンバーとトラックを設定します。

4 コピー先の位置 (メジャー)
【設定値】001 ～ 999

コピー先の位置をメジャー (小節) で設定します。拍子に関係なくフレーズがそのままコピーされます。

5 コピーサンプル (COPY SAMPLE)

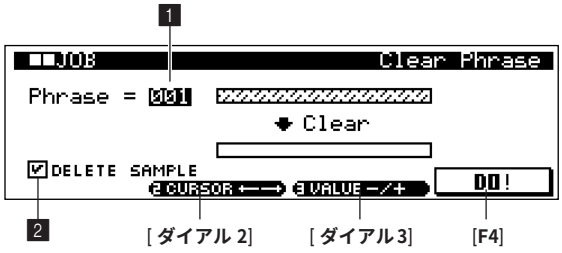
□をチェックすると、コピー元のフレーズで使われているサンプルボイスを、コピー先のソングのローカルサンプルボイスにコピーし、コピー先のトラックにそのサンプルボイスを割り当てます。
コピー元のフレーズでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

参考

- **コピー先のソングのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「4 コピーサンプル」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、プットフレーズが実行されます。**

25 Clear Phrase(クリアフレーズ)

指定したフレーズのすべてのデータを消去します。



1 フレーズ (Phrase)
【設定値】001 ～ 256

2 デリートサンプル (DELETE SAMPLE)

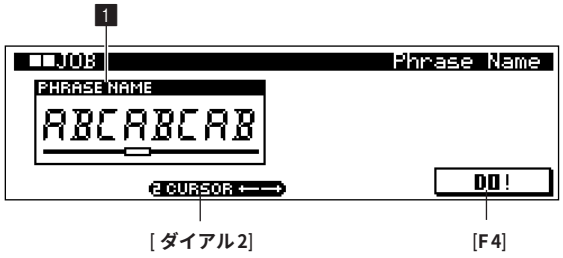
□をチェックすると、指定したフレーズで使われているサンプルデータを消去します。
フレーズでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

参考

- **サンプルボイスの消去操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「2 デリートサンプル」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、クリアフレーズが実行されます。**

26 Phrase Name(フレーズネーム)

指定したフレーズに名前を付けます。(12 文字以内)



1 フレーズネーム (PHRASE NAME)

フレーズネームを設定します。
名前の入力方法については「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

参考

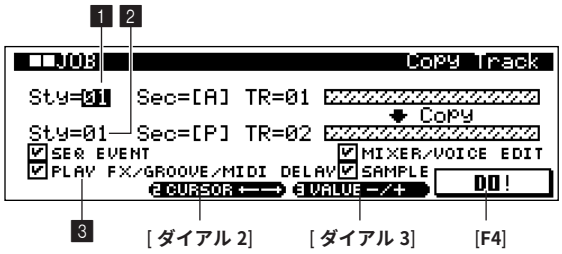
- **ここではフレーズを選択できません。名前を付けるフレーズは、あらかじめパターンパッチページ (P75) で選択しておいてください。**
- **データの入っていないフレーズが選ばれると、フレーズネームは設定できません。**

27 Copy Track(コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

⚠

コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。



1 コピー元スタイル (Sty)、セクション (Sec)、トラック (TR)

【設定値】コピー元スタイル　01 ～ 64
コピー元セクション　A ～ P
コピー元トラック　01 ～ 16

コピー元のスタイル、セクション、トラックを指定します。

2 コピー先スタイル (Sty)、セクション (Sec)、トラック (TR)

【設定値】コピー先スタイル　01 ～ 64
コピー先セクション　A ～ P
コピー先トラック　01 ～ 16

コピー先のスタイルとセクションとトラックを指定します。

3 コピーするデータの種類

【設定値】
☐ SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント
☐ PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのグルーブとプレイエフェクトと MIDI ディレイの設定
☐ MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定
☐ SAMPLE
ボイスセレクト (P93) でサンプルボイスが選択されている場合 ..... 選択されているサンプルボイス
ボイスセレクトでフレーズが選択されている場合 ..... コピー元のトラックに割り当てられたフレーズで使われているサンプルボイス

コピーするデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータがコピーされます。

参考

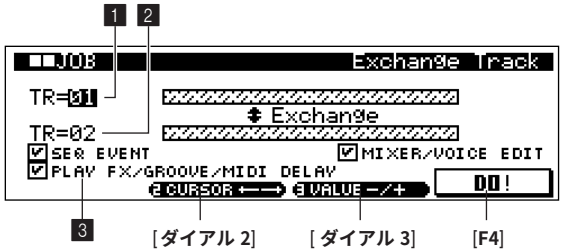
- **コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Sample Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「☐ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、コピートラックが実行されます。**

28 Exchange Track (エクスチェンジトラック)

現在選択しているスタイル、セクションの中の、指定した 2 つのトラックの間でデータの交換を行ないます。

参考

このジョブではスタイルとセクションは選択できません。あらかじめ、トラックを交換したいスタイルとセクションを選択してから、ジョブに入ってください。



1 トラック (TR)、2 トラック (TR)

【設定値】01 ～ 16

データを交換するトラックを選択します。

3 交換するデータの種類

【設定値】
☐ SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント
☐ PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのグルーブとプレイエフェクトと MIDI ディレイの設定
☐ MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定

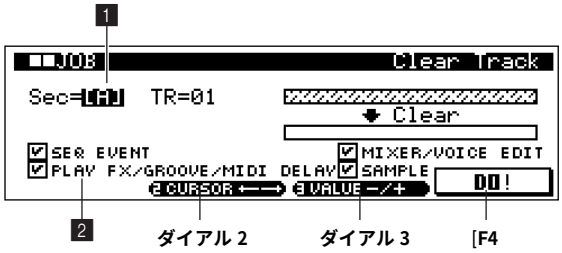
トラック間で交換するデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータが交換されます。

29 Clear Track(クリアトラック)

現在選ばれているスタイルの中の、指定したセクション、トラックに記録されている特定のデータを消去します。

参考

このジョブではスタイルは選択できません。あらかじめ、データを消去したいセクション、トラックを含むスタイルを選択してから、ジョブに入ってください。



1 セクション (Sec)、トラック (TR)

【設定値】セクション　A ～ P、ALL
トラック　01 ～ 16、ALL

2 消去するデータの種類

【設定値】

☐ SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント

☐ PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのグルーブとプレイエフェクトと MIDI ディレイの設定

☐ MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定

☐ SAMPLE
指定したトラックで使われているサンプルボイス

消去するデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータが消去されます。

参考

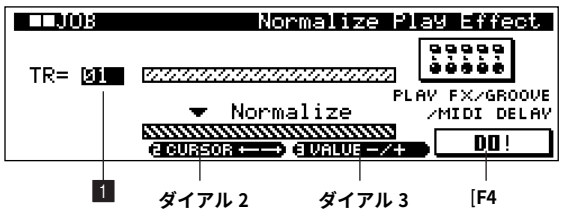
- **サンプルボイスの消去操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「☐ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure? Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、クリアトラックが実行されます。**

30 Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)

プレイエフェクト、グルーブ、MIDI ディレイの設定を、指定したトラックのフレーズに反映させてデータを書き替えます。

参考

- **ノーマライズプレイエフェクトが実行されたトラックのプレイエフェクト、グルーブ、MIDI ディレイの設定は初期状態に戻ります。**
- **このジョブではスタイル、セクションは選択できません。あらかじめ、ノーマライズプレイエフェクトを実行したいスタイルとセクションを選択してから、ジョブに入ってください。**



1 トラック (TR)

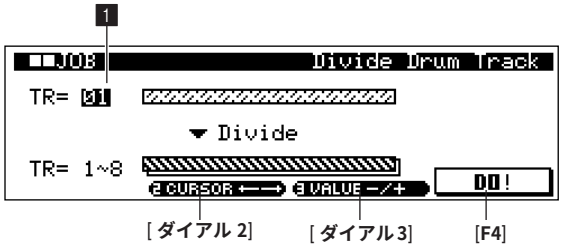
【設定値】01 ～ 16、ALL(すべてのシーケンストラック)

31 Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)

指定したトラックに割り当てられているドラムのフレーズから、インスト (ドラム楽器) ごとの演奏データを新しいフレーズに振り分けて、自動的にトラック 1 ～ 8 に割り当てます。

参考

- **このジョブを実行するためには、データの入っていない状態のユーザーフレーズが 8 つ必要です。空きフレーズが無い場合、「Phrase Number Overflow」と表示されてジョブが実行できません。この場合は、ジョブ 25 のクリアフレーズで使っていないフレーズを消し、空きフレーズを 8 フレーズ確保してから実行してください。**
- **このジョブではスタイル、セクションは選択できません。あらかじめ、ディバイドドラムトラックを実行したいスタイルとセクションを選択してから、ジョブに入ってください。**
- **GM フォーマットでのドラム音色のノート配列に従って、対応するノートデータをトラック 1 ～ 8 にコピーします。各種 Tom などのように、同一の音色グループに属するノートデータは、同一のトラックにコピーされます。**
- **本体のドラム音色のうち、フルエディットタイプと SFX タイプは GM とはまったく異なるノート配列のため、正しく振り分けられません。**



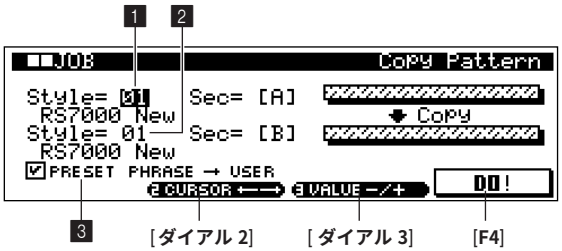
1 トラック (TR)

【設定値】01 ～ 16

基になるドラムのフレーズが割り当てられているトラックを選択します。

32 Copy Pattern(コピーパターン)

指定したパターンを別のパターンにコピーします。
パターンで使用されているローカルサンプルボイスもコピーされます。



1 コピー元のスタイル (Style)、セクション (Sec)

【設定値】コピー元のスタイル ..... 01 ～ 64
コピー元のセクション ... A ～ P、ALL

コピー元のスタイルやセクションを設定します。セクションに ALL を設定すると、コピー先のセクションも自動的に ALL に設定されます。

2 コピー先のスタイル (Style)、セクション (Sec)

【設定値】コピー先のスタイル ..... 01 ～ 64
コピー先のセクション ... A ～ P、ALL

コピー先のスタイルやセクションを設定します。セクションに ALL を設定すると、コピー元のセクションも自動的に ALL に設定されます。
コピー先のスタイルが空の場合、もしくはコピー元及びコピー先のセクションが ALL の場合のみ、シーン / ミュートメモリーの内容もコピーされます。

3 コピーするデータの種類

【設定値】

☐ PRESET PHRASE → USER

スタイルデータの中にプリセットフレーズがある場合、これをユーザーフレーズへコピーします。

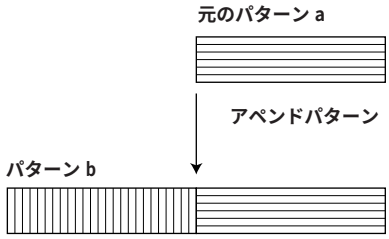
コピーするデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータがコピーされます。

参考

- **ローカルサンプルボイスを使っているパターンをコピーする際、コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。[F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、コピーパターンが実行されます。**

33 Append Pattern(アペンドパターン)

指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで 1 つのパターンにします。



参考

- **ローカルサンプルボイスを使っているパターンに対してジョブを実行しても、サンプルボイスは他のスタイルにコピーされません。**
- **アペンドした結果、パターンの長さが 256 小節を越える場合はエラーが表示され、アペンドは実行されません。**

1 元のスタイル a(Style)、セクション a(Sec)

【設定値】元のスタイル a.....01 ～ 64
元のセクション a .....A ～ P

アペンド元のパターンを指定します。

2 元のスタイル b(Style)、セクション b(Sec)

【設定値】元のスタイル b .....01 ～ 64
元のセクション b..... A ～ P

もう一方のアペンド元のパターンを指定します。このパターンがアペンド先になります。

3 キープオリジナルフレーズ

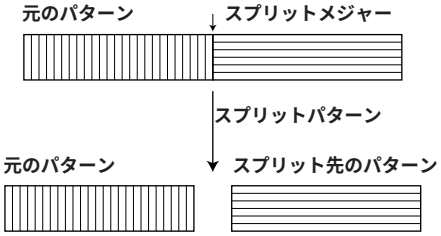
□が空欄の場合は、パターン b を構成するフレーズにパターン a を構成するフレーズがアペンドされ、パターン b を構成するフレーズ自体が書き替わります。
□をチェックすると、パターン b を構成する元のフレーズは変更されず、各フレーズのアペンド結果は空きフレーズに書き込まれます。

参考

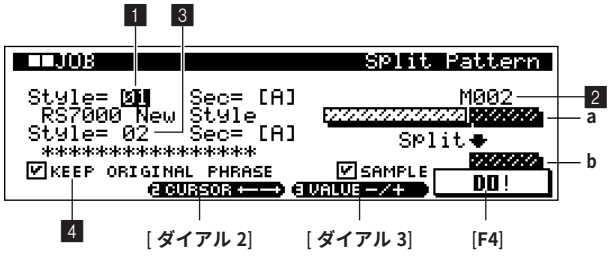
キープオリジナルフレーズをチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数×2だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、「Phrase Number Overflow」と表示されてジョブが実行できません。この場合は、ジョブ 25 のクリアフレーズで、使っていないフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数× 2 だけ確保してから実行してください。

34 Split Pattern(スプリットパターン)

指定したパターンを 2 つに分割します。



スプリット先のパターンにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



1 元のスタイル (Style)、セクション (Sec)

【設定値】元のスタイル a.....01 ～ 64
元のセクション a .....A ～ P

スプリット元のスタイルとセクションを指定します。スプリットパターン実行後は、スプリットメジャーより前の部分が残り、後ろの部分がスプリット先のパターン（「3 スプリット先のスタイル、セクション」）に移動します。

2 スプリットメジャー

【設定値】001 ～元のパターンの小節数

パターンを分割する小節を設定します。

3 スプリット先のスタイル (Style)、セクション (Sec)

【設定値】スプリット先のスタイル.....OFF、01 ～ 64
スプリット先のセクション .....OFF、A ～ P

スプリット先のスタイルとセクションを指定します。スプリットパターン実行後は、スプリットメジャーより後ろの部分がここに移動します。
スプリット先のスタイルやセクションが OFF に設定されているときは、スプリットメジャーより後ろの部分は消去されます。
スプリット先のスタイルが空の場合、または「□ SAMPLE」がチェックされている場合のみ、シーン / ミュートメモリーの内容もコピーされます。

4 スプリットするデータの種類

【設定値】

□ KEEP ORIGINAL PHRASE

□が空欄の場合は、元のパターンを構成するフレーズ自体がスプリットメジャーで分割されて書き替わります。
□をチェックすると、元のパターンを構成するフレーズは変更されず、スプリットメジャーよりも前の部分と後ろの部分がそれぞれ空きフレーズに書き込まれます。

□ SAMPLE

□をチェックすると、コピー元のパターンの各トラックで使われているサンプルボイスを、スプリット先のスタイルのローカルサンプルボイスにコピーします。
コピー元のパターンでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

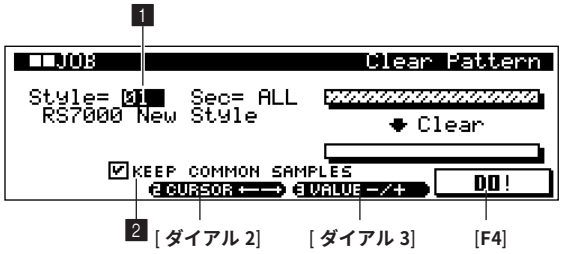
スプリットするデータの種類を設定します。

参考

- **コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスのコピー操作は、アンドゥー / リドゥー (P134) そのものは実行されますが、サンプルボイス部はアンドゥー / リドゥーされません。**
- **「□ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーできないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、スプリットパターンが実行されます。**
- **キープオリジナルフレーズをチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、「Phrase Number Overflow」と表示されてジョブが実行できません。この場合は、ジョブ 25 のクリアフレーズで、使っていないフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数だけ確保してから実行してください。**

35 Clear Pattern(クリアパターン)

指定したパターンのすべてのデータを消去します。
セクション= ALL の場合は、シーン / ミュートメモリーの内容も消去されます。



1 スタイル (Style)、セクション (Sec)

【設定値】スタイル ..... 01 ～ 64、ALL
セクション ... A ～ P、ALL

消去するパターンを、スタイルとセクションで設定します。スタイルを ALL に設定すると、セクションも ALL になります。

参考

スタイルに All を設定してクリアパターンを実行すると、アンドゥーは実行できません。

2 キープコモンサンプル (KEEP COMMON SAMPLE)

□をチェックすると、クリアパターンを実行しても指定したパターンで使用されているコモンサンプルボイスは消去されません。

参考

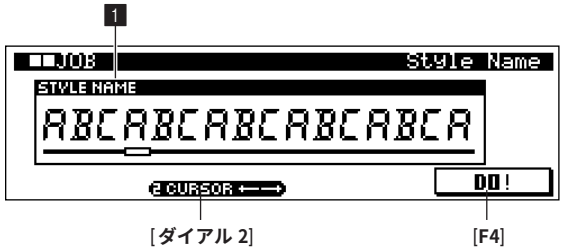
指定したパターンで使用されているローカルサンプルボイスは、この設定に関わらず消去されます。

36 Style Name(スタイルネーム)

現在選択しているスタイルに名前を付けます。(16 文字以内)

参考

このジョブではスタイルは選択できません。あらかじめ、名前を付けたいスタイルを選択してから、ジョブに入ってください。



1 スタイルネーム

スタイルネームを入力します。
名前の付け方については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

15. フレーズを細かく修正する (フレーズエディット)

ユーザーフレーズに記録されている演奏データ (イベント) の修正や削除を行なうほか、新たなイベントの挿入を行ないます。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてフレーズの完成度を高めることができます。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[EDIT] を押すとフレーズエディットのエディットチェンジページに入ります。

参考

- **メモリープロテクトが ON に設定されていると、「Memory Protected」と表示され、フレーズエディットに入れません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、入ってください。**
- **イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ) など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。**

フレーズエディットの手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で、エディットしたいユーザーフレーズの割り当てられたトラックを選択します。
   トラックは、[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して選択します。
2. [EDIT] を押してフレーズエディットのエディットチェンジページにします。

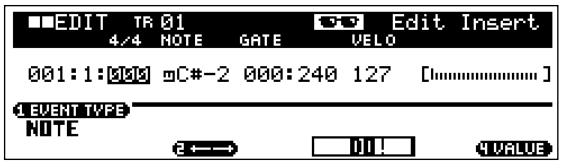
   - **ここではイベントの修正および削除ができます。新たなイベントを挿入する場合は [F3] を押して、インサートするイベントを設定する画面を表示させます。**

● 入力済みのイベントを修正、削除する場合

3. [ダイアル 1] を回して、エディットするイベントにカーソルを移動します。
   - **ノートイベントにカーソルを移動すると、そのイベントが発音します。**
4. [ダイアル 2] を回して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、[ダイアル 4] を回して設定を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
   - **各イベントの表示とパラメーターについては、「第 7 章 その他の知識」(P263) をご覧ください。**
   - **メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが録音されている位置を変更することもできます。**
   - **イベント全体が点滅中は、サブモードボタンがテンキーとして機能する状態になります。目的の数値を直接設定するときに便利です。**
5. 設定が完了したら、[ENTER] を押して設定を確定します（点滅が止まります）。
   - **点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。**
6. [F2] を押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。

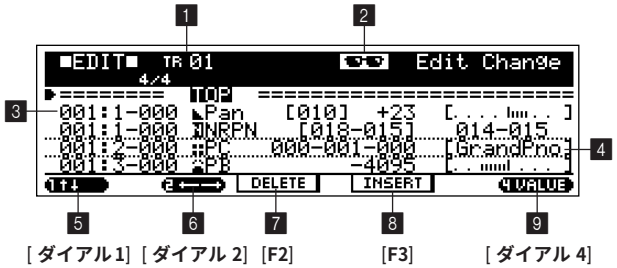
● 新たにイベントを入力する場合

7. [F3] を押して、インサートするイベントを設定する画面を表示させます。



8. インサートするイベントを設定する画面で、メジャー、ビート、クロック、イベントの種類、パラメーターを設定します。
9. [F3] を押すとイベントが入力されます。
10. [EXIT] を押すとエディットチェンジページに戻ります。

表示と設定



1 トラックナンバー (TR)

【設定値】TR01 ～ 16

エディットするフレーズの割り当てられているトラックを設定します。トラックの変更は [TRACK SELECT]+ キーボードパッドの白鍵で行ないます。
トラックの変更について詳しくは「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

2 ビューフィルターアイコン

ビューフィルターによって、特定のイベントが表示されていないことを示すアイコンです。
ビューフィルターの設定は、ビューフィルターページ (P156) で行ないます。

3 メジャー (小節)、ビート、クロック

【設定値】メジャー　001 ～ 256
ビート　1 ～ 16(拍子によって変わります)
クロック　000 ～ 479(拍子によって変わります)

イベントの位置を表示します。数値を変更すると、イベントの位置を修正できます。

4 イベント、パラメーター

【設定値】
イベント (シーケンストラック)
- **: NOTE**
- **: PB(ピッチベンド)**
- **: PC(プログラムチェンジ)**
- **: CC(コントロールチェンジ)**
- **: CAT(チャンネルアフタータッチ)**
- **: PAT(ポリフォニックアフタータッチ)**
- **: RPN**
- **: NRPN**
- **: Exc(システムエクスクルーシブ)**

パラメーター
イベントによって異なります

フレーズに入力されているイベントを表示します。
各イベントとパラメーターについては「第 7 章 その他の知識」(P263) をご覧ください。

> **参考**
> **曲の始めと終わりには必ず TOP と END が表示されます。この記号はイベントではないためエディットできません。**

5 カーソル↑↓ (↑↓) ..... **[ダイアル 1]**

カーソルを上下に移動し、エディットするイベントを選択します。

6 カーソル←→ (←→) ..... **[ダイアル 2]**

カーソルを左右に移動し、エディットするパラメーターを選択します。

7 デリート (DELETE) ..... **[F2]**

カーソルのあるイベントを削除します。

8 インサート (INSERT) ..... **[F3]**

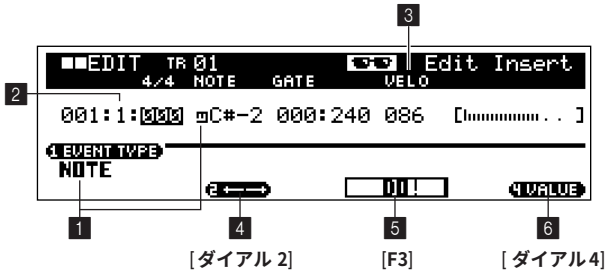
新しいイベントを挿入します。

9 バリュー (VALUE) ..... **[ダイアル 4]**

パラメーターを設定します。
[ダイアル 4] を回すか、[SHIFT]+[F4] を押してイベント全体が点滅中には、サブモードボタンがテンキーとして機能します。

インサートページ

フレーズエディットから[F3](INSERT)を押すとこのページが表示されます。



1 イベント

【設定値】
イベント (シーケンストラック)
- **: NOTE**
- **: PB(ピッチベンド)**
- **: PC(プログラムチェンジ)**
- **: CC(コントロールチェンジ)**
- **: CAT(チャンネルアフタータッチ)**
- **: PAT(ポリフォニックアフタータッチ)**
- **: RPN**
- **: NRPN**
- **: Exc(システムエクスクルーシブ)**

挿入するイベントを設定します。
各イベントとパラメーターについては「第 7 章 その他の知識」(P263) をご覧ください。

2 メジャー (小節)、ビート、クロック

【設定値】メジャー　001 ～ 256
ビート　1 ～ 16(拍子によって変わります)
クロック　000 ～ 479(拍子によって変わります)

イベントを挿入する位置を設定します。

3 パラメーター

各イベントの設定値です。設定できるパラメーターはイベントによって異なります。

4 カーソル←→ (←→) .....[ダイアル 2]

カーソルを左右に移動し、エディットするパラメーターを選択します。

5 実行 (DO!) .....[F3]

挿入を実行します。

6 バリュー (VALUE) .....[ダイアル 4]

パラメーターを設定します。
[ダイアル 4] を回すか [SHIFT]+[F4] を押すと、サブモードボタンがテンキーとして機能します。

ビューフィルターページ

ビューフィルターの設定を行ないます。
ビューフィルターでは、エディットチェンジに表示するイベントを選択します。たとえば、ノートイベントをエディットする際に、それ以外のイベントを表示しないようにするといった設定ができます。
パターンプレイ (またはパッチ) から、[EDIT] を続けて２回押すとフレーズエディットのビューフィルターページに入ります。

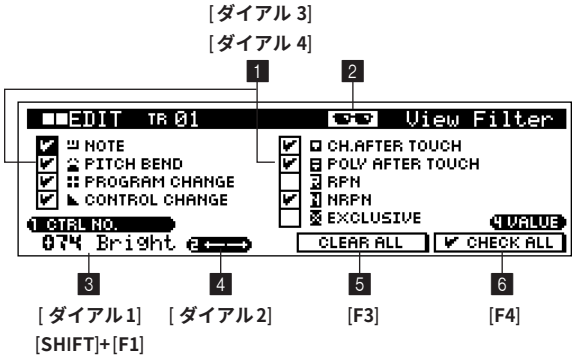
参考

イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ) など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

ビューフィルターを設定する手順

1. パターンプレイ (またはパッチ) で、設定を行なうユーザーフレーズの割り当てられたトラックを選択します。
   トラックは、[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して選択します。
2. [EDIT] を続けて２回押してフレーズエディットのビューフィルターページを表示させます。
3. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
4. [EXIT] を２回押すとパターンプレイ（またはパッチ）に戻ります。

表示と設定



1 イベント表示のオン / オフ .....[ダイアル 3]、[ダイアル 4]
【設定値】☑ (オン)、☐ (オフ)

オンに設定したイベントがイベントリストに表示されます。

2 ビューフィルターアイコン

「1 イベント表示のオン / オフ」で、オフに設定されているイベントが 1 つでもある場合に表示されます。

3 コントロールナンバー (CTRL NO.) ..... [ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー
【設定値】000 ～ 119、ALL

エディットチェンジに表示するコントロールナンバーを設定します。
「CONTROL CHANGE」がオンの状態のとき、コントロールチェンジデータの中で、ここで設定したコントロールナンバーのものだけが表示されます。

4 カーソル←→ (←→) .....[ダイアル 2]

カーソルを左右に移動し、イベントを選択します。

5 クリアオール (CLEAR All) .....[F3]

すべてのイベントをオフにします。

6 チェックオール (CHECK All) .....[F4]

すべてのイベントをオンにします。

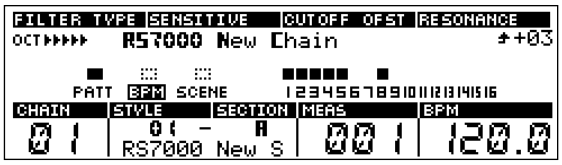
第 3 章 パターンチェーンモード

パターンチェーンモードについて 158
1. パターンを連続演奏する
(パターンチェーンプレイ) 159
2. パターンチェーンを作成する
(パターンチェーンレコーディング) 161
3. 音を補正する (マスター) 164
4. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 166
5. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード)... 169
6. パターンチェーンを編集する
(パターンチェーンジョブ) 171
7. パターンチェーンを細かく修正する
(パターンチェーンエディット) 175

パターンチェーンモードについて

パターンを連続再生するモードです。パターンをつないで曲を作ったり、それをソングにコンバートしたりします。[PATT CHAIN] を押すとパターンチェーンモードのパターンチェーンプレイに入り、画面にはパターンチェーンプレイのページが表示されます。

パターンチェーンプレイ



参考

パターンやソングについては、「第１章 基礎知識」(P51) をご覧ください。

パターンチェーンモードのサブモード

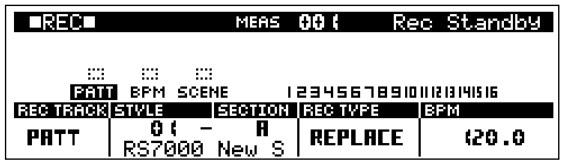
パターンチェーンモードは、次の 7 のサブモードで構成されています。

● パターンチェーンプレイ [PATT CHAIN]...(P159)

パターンを並べてパターンチェーンを作成し、パターンの連続再生を行ないます。パターンチェーンモードに入ると必ずこのページが表示されます。

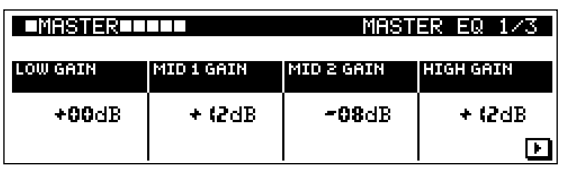
● パターンチェーンレコーディング [REC]...(P161)

パターンや BPM の変更、シーン / ミュートメモリーの選択などの操作をレコーディングしてパターンチェーンを作成します。



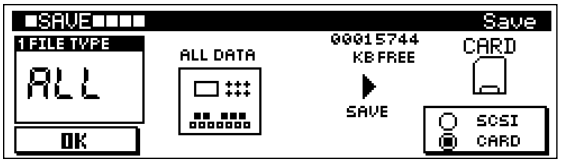
● マスター [MASTER]...(P164)

マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。



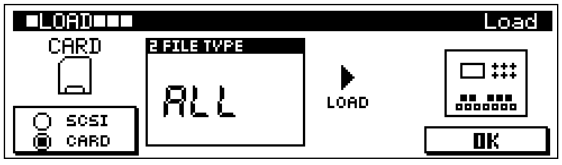
● セーブ [SAVE]...(P166)

メモリーカードやディスクにデータを保存します。



● ロード [LOAD]...(P169)

メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。

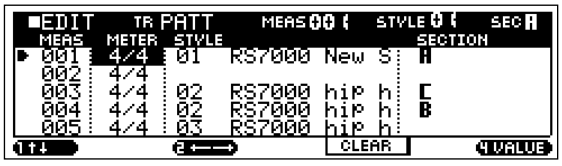


● ジョブ [JOB]...(P171)

パターンチェーンの編集やソングへのコンバートなどを行ないます。

● エディット [EDIT]...(P175)

パターンチェーンに記録されているパターンの順番を修正したり、新たなテンポやシーン / ミュートイベントの挿入を行ないます。



1. パターンを連続演奏する (パターンチェーンプレイ)

パターンを並べたパターンチェーンを作成し、パターンの連続再生を行ないます。
[PATT CHAIN] を押してパターンチェーンモードに入ります。

参考

パターンチェーンを作成する方法にはついては、「2. パターンチェーンを作成する (パターンチェーンレコーディング)」をご覧ください (P161)。

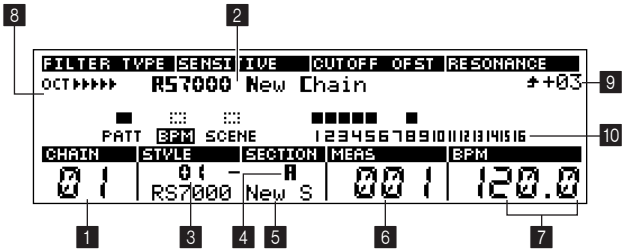
パターンチェーンの再生手順

1. [PATT CHAIN] を押してパターンチェーンプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](CHAIN) を回して、 再生したいパターンチェーンを選択します。
3. シーケンサーボタンの [PLAY] を押してパターンチェーンを再生します。

参考

- **パターンチェーン再生中に、パターンチェーンプレイページに表示されている各種設定を変更できます。再生中の変更は一時的なものであり、パターンチェーンを書き換えるものではありません。変更を録音したい場合は、「パターンチェーン レコーディング」(P161) をご覧ください。**
- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **[SHIFT] を押しながら [F1] ～ [F4] を押した状態では、サブ モード ボタンがテンキーとして機能します。目的の数値を直接設定するようなときに便利です。**

表示とパラメーター



1 チェーンナンバー (CHAIN)
.....[ダイアル１]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

2 チェーンネーム
【設定値】
パターンチェーンナンバー 01 ～ 20
チェーンネーム 表示のみ

チェーンナンバーを設定して、再生するパターンチェーンを選びます。

3 スタイルナンバー (STYLE)
.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

4 セクション (SECTION) .....[F2] → [ダイアル２]

5 スタイルネーム

【設定値】

スタイルナンバー	**OFF、01 ～ 64、END**
セクション	**A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P**
スタイルネーム	**表示のみ**

再生中のスタイルとセクションを表示します。また、スタイルナンバーとセクションを選択して、一時的に再生するパターンを変更することができます。
ただし、ここでスタイルやセクションを変更していても、パターントラックにスタイルやセクションの変更が入力されていると、そちらが優先して再生されます。
スタイルに OFF を入力すると、曲の途中でパターンの演奏を止めて無音部分を作ることができます (曲は終了しません)。
スタイルに END を入力すると、パターンの演奏が止まり、曲が終了します。
セクションは、[F2] でカーソルを移動し [ダイアル 2] で設定します。

参考

- **スタイルとセクションについては、「第１章 基礎知識」(P51) をご覧ください。**
- **セクションは、[KEYBOARD] ボタンを押して LED を消灯させ、キーボードパッドの黒鍵で変更することもできます。(P72)**

6 メジャー (MEAS) .....[ダイアル３]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】001 ～ 999

再生中の小節を表示します。また、再生を開始する小節を設定したり、再生中に小節を移動することができます。

参考

- **[I◀]/[◀◀]/[▶▶] を操作してメジャーを変更する方法もあります (再生中も可能)。**
- **[SHIFT] を押しながら [STOP] を押すと、現在の小節をジャンプロケーション（[STOP] を押して再生停止した時にジャンプする小節番号）に設定できます。[SHIFT] を押しながら [◀◀] または [▶▶] を押すと、[STOP] を押してもジャンプしない設定となります。**

7 テンポ (BPM).....[ダイアル４]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

【設定値】001.0 ～ 300.0(BPM)

チェーンを再生するテンポを設定します。
[ダイアル 4] で BPM の整数部分を、 [F4] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 4] で小数部分を設定します。

参考

[TAP] をたたいて設定する方法もあります。(P68)

8 オクターブ (OCT)

【設定値】-5 オクターブ～ +5 オクターブ

キーボードパッドのオクターブ関係を表示します。
表示の「◀」が 1 つ増えるごとに元の音程よりも 1 オクターブずつ下がり、「▶」が増えるごとに 1 オクターブずつ上がります。
オクターブの変更は、[KEYBOARD] を押してランプを点灯させた状態で、[OCT DOWN]/[OCT UP] で設定します。
[OCT DOWN] と [OCT UP] を同時に押さえると、元の音程に戻ります。

9 トランスポーズ

【設定値】-36 ～ 0 ～ +36(半音)

パターンを移調して再生します。
半音単位で設定します。12 で 1 オクターブになります。

【手順】

パターンモードのトランスポーズと同じ手順になります。(P73)

10 トラック

トラック番号を示し、データの入っているトラックに■を表示します。
ここでは、パターンチェーンが装備している 3 種類のトラック (パターントラック (PATT)、シーン / ミュートトラック (SCENE)、テンポトラック (BPM)) と、現在選択されているパターンを構成する 16 トラック (1 ～ 16) を表示しています。
■: トラックにデータが録音されていることを示します。
□: トラックがミュート (発音を一時的に止めた状態) されていることを示します。(TR01 ～ TR16)
: トラックにデータがない状態を示します。(TR01～TR16)
⬚: トラックにデータがない状態を示します。 (パターントラック、シーン / ミュートトラック、BPM トラック)

【トラックの選択手順】

BPM トラック、シーン / ミュートトラック、パターントラックを選択できること以外は、パターンモードのトラックと同じ手順でトラックを選択できます。
BPM トラック、シーン / ミュートトラック、パターントラックは [TRACK SELECT] を押しながら [TR-]/[TR+] で設定します。
選択中のトラック名またはトラック番号は黒く反転します。

【ミュート / ソロの設定手順】

パターンモードのトラックの状態と同じ手順になります (P74)。

2. パターンチェーンを作成する (パターンチェーンレコーディング)

パターンを並べてパターンの連続再生を行なうパターンチェーンを作成する機能です。セクションの切り替えやトラックミュート、シーン / ミュートメモリーの呼び出し、BPM(テンポ) の変化をリアルタイムでレコーディングします。

参考

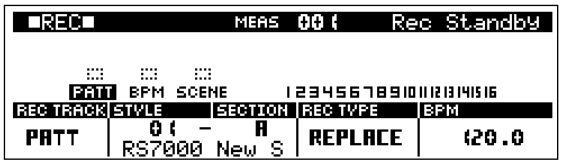
- **リアルタイムレコーディングされたイベントを編集したり、イベントを 1 つずつ順番に入力したりする操作は、パターンチェーンエディット (P175) で行ないます。**
- **レコーディングに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトを OFF に設定してあるかご確認ください。(P257) ここが ON になっていると録音ができませんのでご注意ください。**

パターンチェーンレコーディングのページ

パターンチェーンレコーディングは以下のページで構成されています。

● レコーディングスタンバイ ...(P161)

レコーディングを行なうトラックなど、録音の準備を行ないます。



● リアルタイムレコーディング ...(P162)

RS7000 のキーボードパッドやシーン / ミュート・メモリーボタン、ダイアルで、パターンやテンポ、シーン / ミュートを演奏し録音します。

参考

- **パターンチェーンのリアルタイムレコーディングは、常にリプレース (データの入っているトラックに対して上書きでレコーディングを行なう状態) になっています。**
- **パターントラックでは、小節ごとにスタイルやセクションの切り替えを録音します。小節の途中でスタイルやセクションを切り替えた場合は、次の小節の先頭に新しいスタイルやセクションが録音されます。**

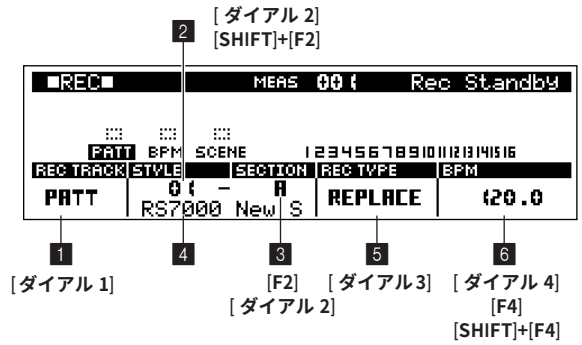
レコーディングスタンバイ

レコーディングを行なうトラックを選択します。

レコーディングスタンバイを表示する手順

1. [PATT CHAIN] を押して、パターンチェーンプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](CHAIN) を回して、レコーディングするチェーンナンバーを選択します。
3. [REC] を押すと、レコーディングスタンバイになります。

表示とパラメーター



1 レコーディングトラック (REC TRACK).....[ダイアル 1]
【設定値】PATT、BPM、SCENE
PATT.....パタートラック
BPM .....BPM(テンポ) トラック
SCENE.....シーン / ミュートトラック

レコーディングを行なうトラックを選択します。

2 スタイルナンバー (STYLE)
.....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

3 セクション (SECTION) .....[F2] → [ダイアル 2]

4 スタイルネーム
【設定値】

スタイルナンバー	**OFF、01 ～ 64、END**
セクション	**A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P**
スタイルネーム	**表示のみ**

再生中のスタイルとセクションを表示します。また、パターントラックの録音中にスタイルナンバーとセクションを選択して、次の小節の先頭に録音するパターンを選択することができます。
スタイルに OFF を入力すると、曲の途中でパターンの演奏を止めて無音部分を作ることができます (曲は終了しません)。
スタイルにENDを入力すると、録音が止まり、曲が終了します。
セクションは、[F2] でカーソルを移動し [ダイアル 2] で設定します。

参考

- **スタイルとセクションについては、「第 1 章基礎知識」(P59) をご覧ください。**
- **セクションは、[KEYBOARD] ボタンを押して LED を消灯させ、キーボードパッドの黒鍵で変更することもできます。(P72)**

5 レコーディングタイプ (REC TYPE).....[**ダイアル 3**]

【設定値】REPLACE、STEP

REPLACE..... すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでリアルタイムレコーディングを行ないます。

STEP ..... データを 1 つずつ順番に入力していく方法です。レコーディングトラックに BPM が設定されているときのみ選択可能です。

レコーディングの方法を選択します。
レコーディングトラックに BPM 以外が設定されている場合は、レコーディングタイプは常に REPLACE(リプレース) となり設定は変更できません。

6 テンポ (BPM)

.....[**ダイアル 4**]、[F4] →[**ダイアル 4**]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

【設定値】001.0 ～ 300.0(BPM)

パターンチェーンを演奏するテンポを設定します。
[ダイアル 4] で BPM の整数部分を、[F4] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 4] で小数部分を設定します。

リアルタイムレコーディング

キーボードパッドやシーン / ミュート・メモリーボタン、ダイアルで、パターンやテンポ、シーン / ミュートを演奏し、そのまま録音します。

リアルタイムレコーディングの手順

1. [PATT CHAIN] を押して、パターンチェーンプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](CHAIN) を回して、レコーディングするチェーンナンバーを選択します。
3. [REC] を押して、レコーディングスタンバイを表示させます。
4. [ダイアル 1](REC TRACK) でレコーディングを行なうトラックを選択します。
5. レコーディングトラックに BPM を選択した場合は、[ダイアル 3](REC TYPE) で REPLACE を選択します。
6. [ダイアル 4] で BPM(テンポ) を設定します。
7. パターントラックをリアルタイムレコーディングする場合は、[ダイアル 2](STYLE)、[F2] → [ダイアル 2](SECTION) の操作で、1 小節目のスタイルとセクションを選択しておきます。
8. [PLAY] を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。
9. [ダイアル 2](STYLE)、[F2] → [ダイアル 2](SECTION)、[ダイアル 4](BPM)、[F4] → [ダイアル 4](BPM) やキーボードパッド、シーン / ミュート・メモリーボタンを操作して録音します。

参考

- **PATTERN(パターン) トラックを選択した場合は、[ダイアル 2]、[F2] → [ダイアル 2] の操作でスタイルやセクションを変更したり、[KEYBOARD] を押して LED を消し、キーボードパッドの黒鍵でセクション (A ～ J) を切り替えたりします。すると、次の小節の先頭にスタイルやセクションの変更が記憶されます。**
- **BPM トラックを選択した場合は、[ダイアル 4]、[F4] →[ダイアル4]の操作でテンポの変化を録音します。**
- **SCENE(シーン / ミュート) トラックを選択した場合は、[SCENE/MUTE] と [MEMORY 1] ～ [MEMORY 5] を押してシーン / ミュートを録音します。また、[MUTE] を押してキーボードパッドを MUTE 機能にし、キーボードパッドの白鍵を押して対応するトラックのミュートの状態を録音することができます。**

10. [STOP] を押すと録音が終了します。

参考

- **[SHIFT] と [JOB] を同時に押すと、パターンチェーンジョブの「00 アンドゥー / リドゥー」機能 (P134) が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができます。大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。**
- **[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。**
- **[SHIFT] を押しながら [F4] を押した状態では、サブモードボタンがテンキーとして機能します。目的の数値を直接設定するようなときに便利です。**

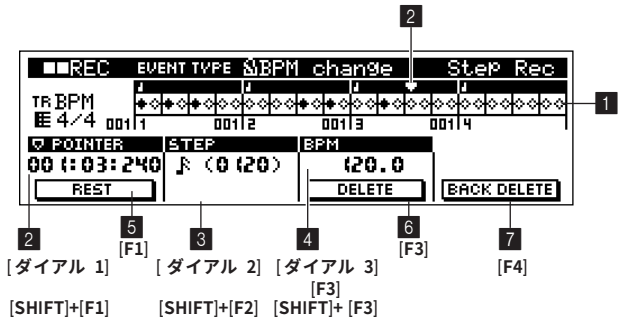
ステップレコーディング

BPM トラックにテンポチェンジのデータを 1 ステップずつ録音する方法です。
BPM トラックの場合のみ、ステップレコーディングが可能です。画面、操作は、SONG の BPM トラックのステップレコーディングと全く同じです。

ステップレコーディングの手順

1. [PATT CHAIN] を押して、パターンチェーンプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](CHAIN) を回して、レコーディングするチェーンナンバーを選択します。
3. [REC] を押して、レコーディングスタンバイを表示させます。
4. [ダイアル 1](REC TRACK) でレコーディングを行なうトラックを BPM トラックに設定します。
5. [ダイアル 3](REC TYPE) でレコーディング方法を STEP に設定します。
6. [PLAY] を押すとランプが点灯し、ステップレコーディングのページが表示されます。
7. [ダイアル 1](POINTER) でデータを入力する位置、[ダイアル 2](STEP) でデータの間隔、[ダイアル 3](BPM) でテンポチェンジデータの値を設定します。
   [SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。
8. いずれかのキーボードパッドを押してテンポチェンジデータを入力します。
9. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まります。
10. [STOP] を押すと、録音が終了してソングプレイに戻ります。

表示とパラメーター



1 ビートグラフ

ステップレコーディングでデータを置いていく画面です。
4/4 拍子の場合、1 ページに 4 拍分の画面が表示され、1 拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。
ビートグラフ上の 1 つの◇は 32 分音符の長さを表します。したがって 8 個の◇で 4 分音符、32 個の◇で全音符の長さになります。

2 ポインター (POINTER)

..... [ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

音符やデータの入力位置を設定します。
ビートグラフ上では、三角形の表示 (ポインター) が入力位置を示しています。
[ダイアル 1] を回すと、ポインターが左右に移動します。
[SHIFT]+[F1] →テンキーで、 メジャー (小節) を直接設定することができます。

3 ステップタイム (STEP)

..... [ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】
ダイアルで入力する場合
0001 ～ 0059、32 分音符 𝅘𝅥𝅯 、16 分 3 連音符 、16 分音符 𝅘𝅥𝅯 、 8 分 3 連音符 、8 分音符 𝅘𝅥𝅮 、4 分 3 連音符 、 4 分音符 𝅘𝅥 、2 分音符 𝅗𝅥 、全音符 𝅝
テンキーで入力する場合
0001 ～ 9999 クロック

入力するデータの間隔を設定します。
データを入力すると、ここで設定したステップタイムの長さだけポインターが進みます。

4 テンポ (BPM)..... [ダイアル 3]、[F3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー
【設定値】001.0 ～ 300.0

入力するテンポを設定します。

5 休符 (REST) ..... [F1]

[F1] を押すと、ステップタイムで設定した長さだけ、ポインターが移動します。

6 デリート (DELETE)..... [F3]

ポインターの示している位置にあるデータをすべて削除します。[F3] を押しながら、[ダイアル 1](POINTER) を回すと、ポインターが移動した位置にあるイベントは削除されます。

7 バックデリート (BACK DELETE)..... [F4]

ポインターを 1 ステップタイム分だけ戻し、その位置にあるデータをすべて削除します。

> **参考**
> **間違えたデータを入力した場合、ステップタイムを変えずに [F4] を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。**

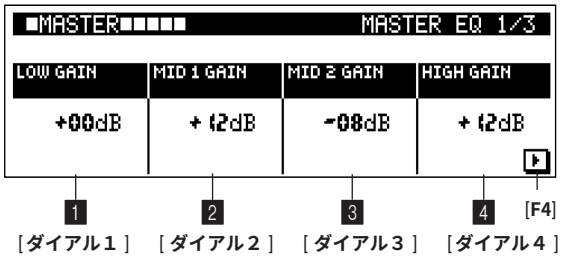
3. 音を補正する (マスター)

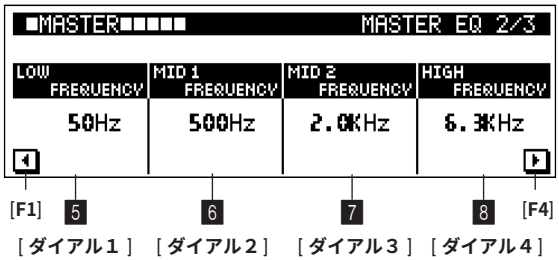
マスターでは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのマスター EQ やマスターエフェクトを設定します。
マスター EQ の中には [F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページ、マスターエフェクトの中には 5 ページあります。
パターンチェーンプレイから、[MASTER] を押すとマスターに入ります。
詳細はパターンモードのマスターと同じです (P111)。

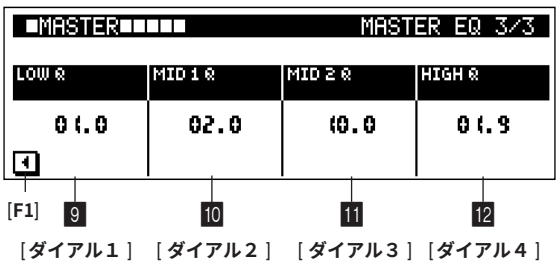
表示とパラメーター

[1] マスター EQ ページ

[PATT CHAIN] → [MASTER]



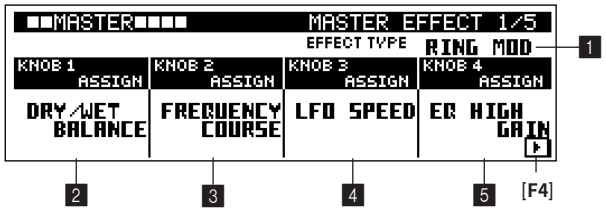




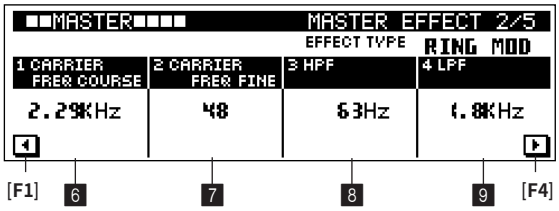
1. **ローゲイン (LOW GAIN)** ..... [ダイアル 1]
2. **ミドル 1 ゲイン (MID1 GAIN)** ..... [ダイアル 2]
3. **ミドル 2 ゲイン (MID2 GAIN)** ..... [ダイアル 3]
4. **ハイゲイン (HIGH GAIN)** ..... [ダイアル 4]
5. **ローフリケンシー (LOW FREQUENCY)** ..... [ダイアル 1]
6. **ミドル 1 フリケンシー (MID1 FREQUENCY)** ..... [ダイアル 2]
7. **ミドル 2 フリケンシー (MID2 FREQUENCY)** ..... [ダイアル 3]
8. **ハイフリケンシー (HIGH FREQUENCY)** ..... [ダイアル 4]
9. **ローキュー (LOW Q)** ..... [ダイアル 1]
10. **ミドル 1 キュー (MID1 Q)** ..... [ダイアル 2]
11. **ミドル 2 キュー (MID2 Q)** ..... [ダイアル 3]
12. **ハイキュー (HIGH Q)** ..... [ダイアル 4]

[2] マスターエフェクトページ

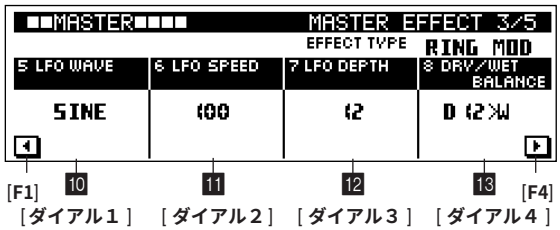
[PATT CHAIN] → [MASTER] × 2



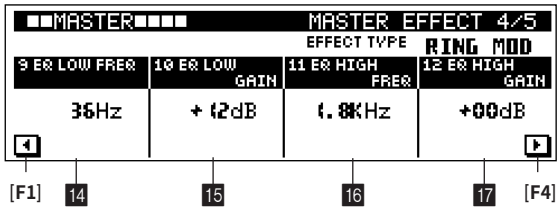
［ダイアル１］［ダイアル２］［ダイアル３］［ダイアル４］



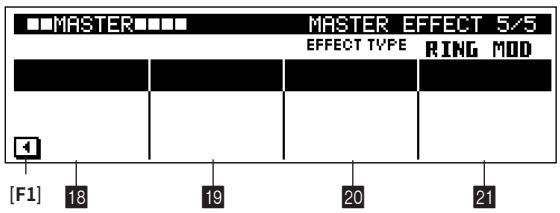
［ダイアル１］［ダイアル２］［ダイアル３］［ダイアル４］



［ダイアル１］［ダイアル２］［ダイアル３］［ダイアル４］



［ダイアル１］［ダイアル２］［ダイアル３］［ダイアル４］



［ダイアル１］［ダイアル２］［ダイアル３］［ダイアル４］

1 エフェクトタイプ (EFFECT TYPE)
.....エフェクトタイプセレクトつまみ

2 ノブ 1 アサイン (KNOB1 ASSIGN).....[ダイアル 1]

3 ノブ 2 アサイン (KNOB2 ASSIGN).....[ダイアル 2]

4 ノブ 3 アサイン (KNOB3 ASSIGN).....[ダイアル 3]

5 ノブ 4 アサイン (KNOB4 ASSIGN).....[ダイアル 4]

6 エフェクトパラメーター 1 .....[ダイアル 1]

7 エフェクトパラメーター 2 .....[ダイアル 2]

8 エフェクトパラメーター 3 .....[ダイアル 3]

9 エフェクトパラメーター 4 .....[ダイアル 4]

10 エフェクトパラメーター 5 .....[ダイアル 1]

11 エフェクトパラメーター 6 .....[ダイアル 2]

12 エフェクトパラメーター 7 .....[ダイアル 3]

13 エフェクトパラメーター 8 .....[ダイアル 4]

14 エフェクトパラメーター 9 .....[ダイアル 1]

15 エフェクトパラメーター 10 .....[ダイアル 2]

16 エフェクトパラメーター 11 .....[ダイアル 3]

17 エフェクトパラメーター 12 .....[ダイアル 4]

18 エフェクトパラメーター 13 .....[ダイアル 1]

19 エフェクトパラメーター 14 .....[ダイアル 2]

20 エフェクトパラメーター 15 .....[ダイアル 3]

21 エフェクトパラメーター 16 .....[ダイアル 4]

4. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ)

メモリーカードやディスクへデータを保存するサブモードです。
セーブ、エクスポート、リネーム、デリート、フォーマットの 5 ページがあります。
パターンチェーンプレイから、[SAVE] を押すとセーブに入ります。ただし、パターンチェーン再生中やレコーディング中はセーブには入れません。

参考

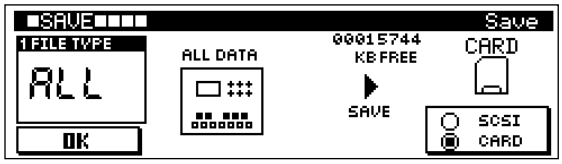
メモリーカード、ディスク、ファイルタイプ、データの拡張子などについては、「第 2 章　パターンモード」(P114) をご覧ください。

セーブのページ構成

セーブは以下のページで構成されています。

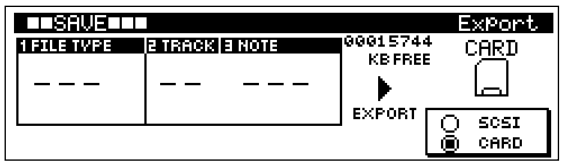
● セーブ ...(P167)

本体内のデータをメモリーカードやディスクに保存します。



● エクスポート ...(P167)

パターンチェーンでは、エクスポートは機能しません。

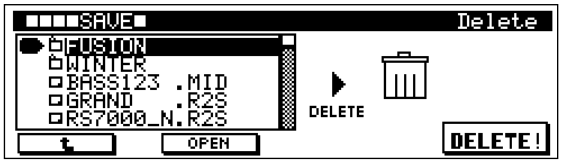


● リネーム ...(P167)

メモリーカードやディスクに保存されているファイルのファイルネームを書き替えます。

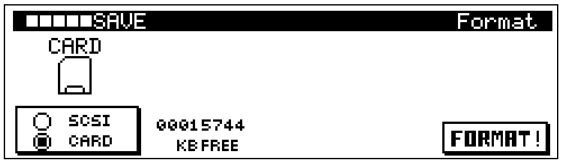
● デリート ...(P168)

メモリーカードやディスクに保存されているファイルを削除します。



● フォーマット ...(P168)

メモリーカードやディスクのフォーマットを行ないます。

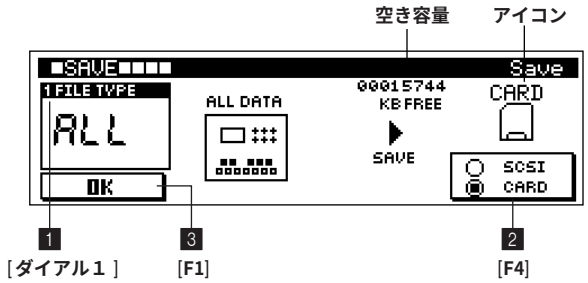


[1] セーブページ

本体内のデータをカードやディスクに保存します。
詳細はパターンモードのセーブページと同じです (P114)。
ここでは、パターンモードと異なるパラメーターだけを説明します。

表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [SAVE]



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... **[ダイアル 1]**

【設定値】ALL

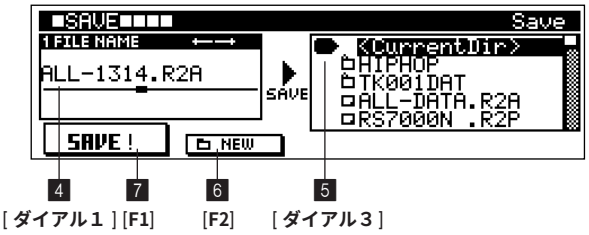
保存するデータの種類は、「ALL」に設定されていて変更できません。
ファイルタイプについては、「ファイルタイプについて」(P116) をご覧ください。

2 カードまたは SCSI(SCSI/CARD) ..... **[F4]**

3 設定完了 (OK) ..... **[F1]**

■ セーブ実行ページ

[PATT CHAIN] → [SAVE] → [F1]



4 ファイルネーム (FILE NAME) ..... **[ダイアル 1]**

5 フォルダー選択 ..... **[ダイアル 3]**

6 ニュー (NEW) ..... **[F2]**

7 セーブ (SAVE!) ..... **[F1]**

[2] エクスポートページ

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 2

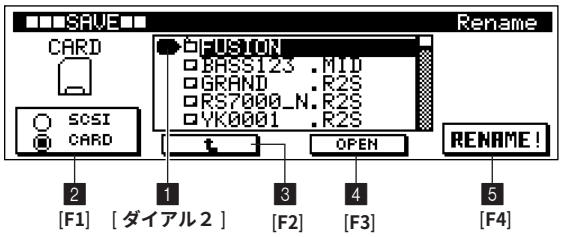
パターンチェーンモードでは、エクスポートページは機能しません。

[3] リネームページ

ファイルやフォルダーの名前を変更します。
詳細はパターンモードのセーブページと同じです (P114)。

表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 3



1 **ファイル**.....[ダイアル 2]

2 **カードまたは SCSI(SCSI/CARD)**.....[F1]

3 **アップ (↑)**.....[F2]

4 **オープン (OPEN)** .....[F3]

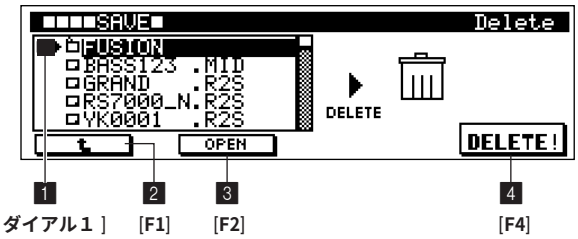
5 **リネーム (RENAME!)**.....[F4]

[4] デリートページ

ファイルやフォルダーを消去します。

表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 4



1 **ファイル**.....[ダイアル 1]

2 **アップ (↑)**.....[F1]

3 **オープン (OPEN)** .....[F2]

4 **デリート (DELETE)**.....[F4]

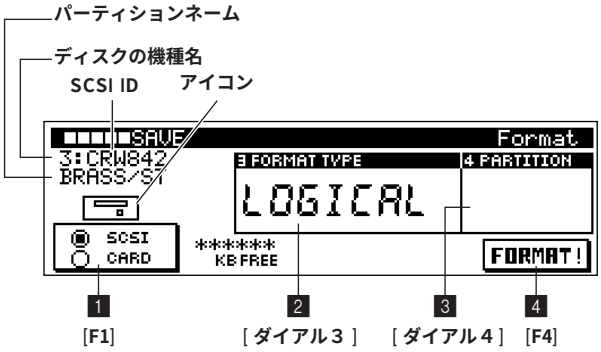
[5] フォーマットページ

メモリーカードやディスクをフォーマットします。

表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 5

カードまたはディスク =SCSI の場合



カードまたはディスク =CARD の場合

1 **カードまたは SCSI(SCSI/CARD)**.....[F1]

2 **フォーマットタイプ (FORMAT TYPE)**.....[ダイアル 3]

3 **パーティションナンバー (PARTITION)** .....[ダイアル 4]

4 **フォーマット (FORMAT!)**.....[F4]

5. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード)

メモリーカードやディスクからデータを読み込むサブモードです。
ロード、インポート、SCSI セットアップの 3 ページがあります。
パターンチェーンプレイから、[LOAD] を押すとロードに入ります。

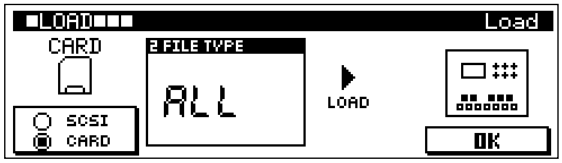
参考

ファイルタイプについては、「第 2 章　パターンモード」(P116) をご覧ください。

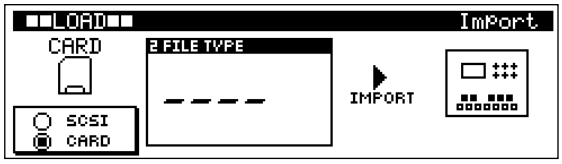
ロードのページ構成

ロードは以下のページで構成されています。

● ロード ...(P169)
メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。



● インポート ...(P170)
パターンチェーンでは、インポートは機能しません。



● SCSI セットアップ ...(P170)
SCSI に関する設定を行ないます。

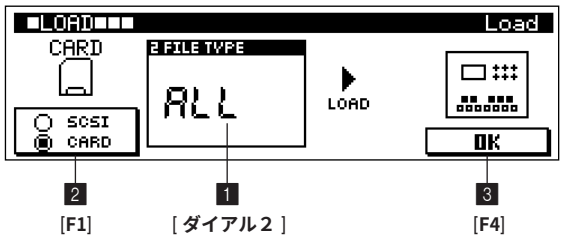
[1] ロードページ

メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。
詳細はパターンモードのロードページと同じです (P126)。
ここでは、パターンモードと異なるパラメーターだけを説明します。

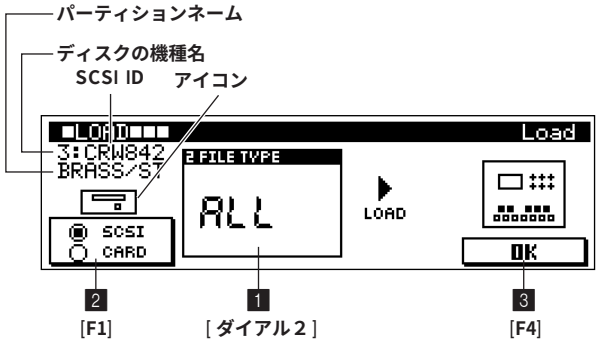
表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [LOAD]

カードまたはディスク =CARD の場合



カードまたはディスク =SCSI の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) .....[ダイアル 2]

【設定値】ALL、ALL+SYSTEM

ALL(オール)..... **ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。ただし、システムセットアップは読み込みません。**

ALL+SYSTEM

(オール + システム) ..... **ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。システムセットアップも含めて読み込みます。**

読み込むデータの種類を選択します。

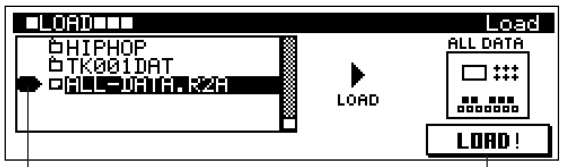
詳しくは、「第 2 章 パターンモード」(P116) をご覧ください。

2 カードまたは SCSI(SCSI/CARD).....[F1]

3 設定完了 (OK).....[F4]

■ ロード実行ページ

[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



[ダイアル 1] [F4]

4 ファイル選択.....[ダイアル 1]

5 アップ (↑).....[F1]

6 オープン (OPEN) .....[F2]

7 ロード (LOAD!).....[F4]

[2] インポートページ

パターンチェーンでは、インポートは機能しません。

[3] SCSI セットアップページ

SCSI に関する設定を行ないます。

詳細はパターンモードのロードページと同じです (P126)。

表示とパラメーター

[PATT CHAIN] → [LOAD] × 3

[ダイアル 1] [F1] [ダイアル 2] [F3] [ダイアル 4]

1 マウント ID(MOUNT ID) .....[ダイアル 1]、[F1]

2 マウントパーティション (MOUNT PARTITION)
.....[ダイアル 2]

3 SCSI セルフ ID(SCSI SELF ID).....[ダイアル 4]

4 パーティションリストのスクロール (NEXT/PREV)
.....[F3]

6. パターンチェーンを編集する (パターンチェーンジョブ)

作成したパターンやフレーズをさまざまに編集 (加工) するための機能です。
パターンチェーンジョブには 9 種類のジョブがあります。パターンチェーンジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

● ジョブリスト

UNDO/REDO(アンドゥー / リドゥー) カテゴリー			
00 Undo/Redo	(アンドゥー / リドゥー)	アンドゥーは直前に行なった操作を取り消して、操作を行なう前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P172
EVENT(イベント) カテゴリー			
01 Copy Event	(コピーイベント)	指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。	P172
02 Erase Event	(イレースイベント)	指定範囲のデータを消去します。	P172
MEASURE(メジャー) カテゴリー			
03 Create Measure	(クリエートメジャー)	空白の小節を指定した位置に挿入します。	P173
04 Delete Measure	(デリートメジャー)	指定した小節を削除します。	P173
CONVERT(コンバート) カテゴリー			
05 Convert to Song	(コンバートトゥーソング)	現在選択しているパターンチェーンを演奏データに展開して、指定したソングにコピーします。	P173
CHAIN(チェーン) カテゴリー			
06 Copy Chain	(コピーチェーン)	指定したパターンチェーンのすべてのデータを別のパターンチェーンにコピーします。	P174
07 Clear Chain	(クリアチェーン)	現在選択しているパターンチェーンのデータを消去します。	P174
08 Chain Name	(チェーンネーム)	現在選択しているパターンチェーンに名前を付けます。	P174

パターンチェーンジョブの設定手順

1. パターンチェーンプレイで [JOB] を押してジョブリストを表示させます。
2. [ダイアル 1](CATEGORY) と [ダイアル 2](JOB) を回して目的のジョブへカーソルを移動します。
3. [F4](SELECT)を押して選択したジョブのページを表示させます。
4. [ダイアル 2](CURSOR ← →) を回して必要なパラメーターへカーソルを移動し、[ダイアル 3](VALUE-/+)、[SHIFT]+[F3] →テンキーで値を設定します。
5. 設定が完了したら [F4](DO!) を押してジョブを実行します。実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。
6. [EXIT] を 2 回押すとチェーンプレイに戻ります。

参考

メモリープロテクトが ON に設定されていると、[JOB] を押しても「Memory Protected」と表示されてジョブリストが表示されません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、もう一度上記の操作を実行してください。

操作時の注意事項

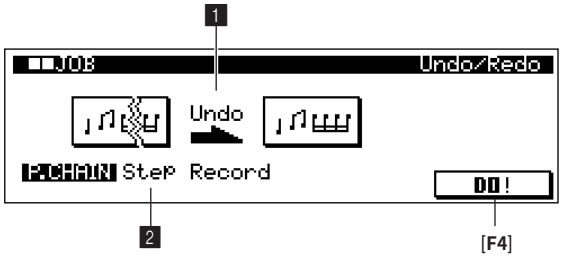
・ 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。
・ ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、「00 Undo/Redo」(P172) でアンドゥー / リドゥー機能を使いましょう。

00 Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)

Undo(アンドゥー) は、直前に実行した操作 (ジョブ、エディット、レコーディング) を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo(リドゥー) は、Undo で取り消した操作を再び実行します。プレイ画面等で、[SHIFT]+[JOB] を押すことでもアンドゥー / リドゥー機能が働きます。

参考

サンプルボイスに関する操作についてはアンドゥー / リドゥーすることはできません。



1 アンドゥー (Undo)、リドゥー (Redo)

次に実行するのがアンドゥー (Undo) かリドゥー (Redo) かを表示します。アンドゥーとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わります。

2 アンドゥー / リドゥーの対象となる操作

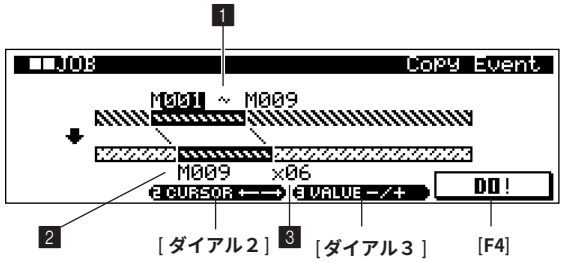
アンドゥー/ リドゥーを実行する内容 (レコーディングのモードやジョブ名など) を表示します。

アンドゥー/ リドゥーの対象となる操作がメモリーにない場合は、「Undo Impossible!」と表示され、アンドゥーは実行できません。

01 Copy Event(コピーイベント)

指定した範囲のすべてのデータを、別の場所にコピーします。

コピーを実行すると、コピー先のフレーズにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。



1 コピー元の範囲

【設定値】メジャー (小節) 001 ～ 999

コピー元の範囲をメジャー (小節) で指定します。

2 コピー先の位置

【設定値】メジャー (小節) 001 ～ 999

コピー先の先頭小節をメジャー (小節) で指定します。

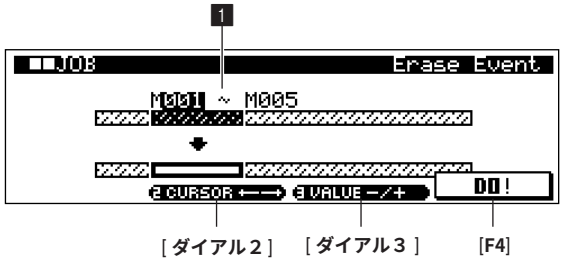
3 コピーの回数

【設定値】01 ～ 99

何回コピーするかを指定します。

02 Erase Event(イレースイベント)

指定範囲のデータを消去します。



1 消去する範囲

【設定値】メジャー (小節) 001 ～ 999

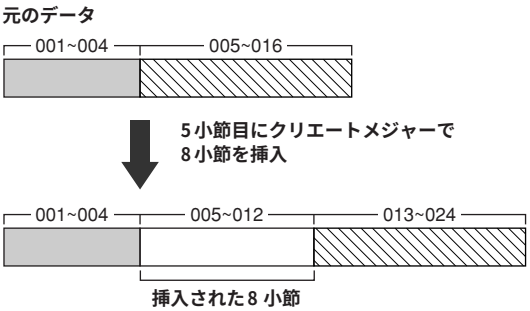
消去する範囲をメジャー (小節) で指定します。

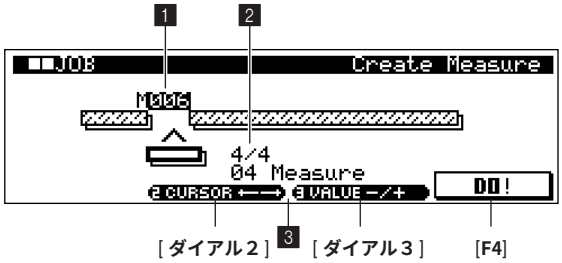
03 Create Measure (クリエートメジャー)

空白の小節を指定した位置に挿入します。

参考

- **空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。**
- **データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。**





1 挿入位置

【設定値】001 ～ 999

空白の小節を挿入する位置 (何小節目から挿入するか) をメジャー (小節) で指定します。

2 拍子

【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

挿入する小節の拍子を指定します。

3 挿入小節数

【設定値】01 ～ 99

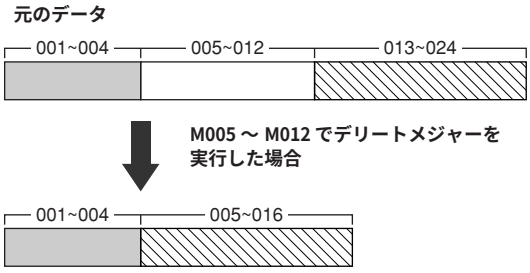
挿入する空白小節の小節数を設定します。

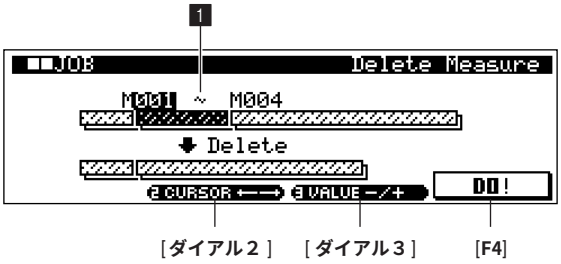
04 Delete Measure(デリートメジャー)

指定した小節を削除します。

参考

- **削除された以降の小節および拍子データは前に移動 (詰める) します。**





1 削除する範囲

【設定値】001 ～ 999

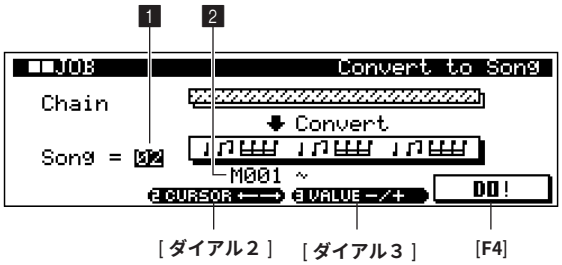
削除する小節の範囲をメジャー (小節) で指定します。

05 Convert to Song (コンバートトゥーソング)

現在選択しているパターンチェーンを演奏データに展開して、指定したソングにコピーします。

参考

- **このジョブの画面ではパターンチェーンは選択できません。あらかじめ、コンバートしたいパターンチェーンを選択してから、ジョブに入ってください。**
- **パターンチェーンを構成するスタイルで使用しているローカルサンプルボイスも、指定したソングのローカルサンプルボイスにコピーされます。ただし、複数のスタイルが使用されている場合は、最も末尾の小節で使用されているスタイルのローカルサンプルボイスだけが、コピーされます。**



1 ソングナンバー (Song)
【設定値】01 ～ 20

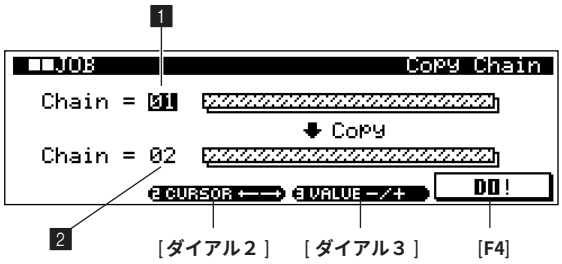
コンバートしたデータをコピーするソングナンバーを設定します。

2 小節
【設定値】001 ～ 999

コンバートしたデータを何小節目からコピーするかを設定します。

06 Copy Chain(コピーチェーン)

指定したパターンチェーンのすべてのデータを別のパターンチェーンにコピーします。



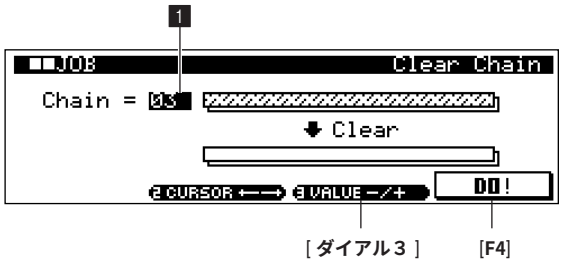
1 コピー元のチェーンナンバー (Chain)

2 コピー先のチェーンナンバー (Chain)
【設定値】01 ～ 20

チェーンナンバーを設定して、コピー元とコピー先のパターンチェーンを選択します。

07 Clear Chain(クリアチェーン)

指定したパターンチェーンのデータを消去します。



1 消去するチェーンナンバー (Chain)
【設定値】01 ～ 20

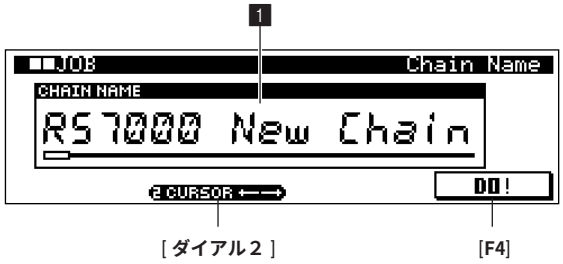
チェーンナンバーを設定して、消去するパターンチェーンを選択します。

08 Chain Name(チェーンネーム)

現在選択しているパターンチェーンに名前を付けます。(16 文字以内)

参考

このジョブではパターンチェーンは選択できません。あらかじめ、名前を付けたいパターンチェーンを選択してから、ジョブに入ってください。(P159)



1 チェーンネーム
チェーンネームを入力します。
名前の付け方については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

7. パターンチェーンを細かく修正する (パターンチェーンエディット)

パターンチェーンに記録されているパターンの順番を修正したり、新たなテンポやシーン / ミュートイベントの挿入を行ないます。
パターンチェーンプレイから、[EDIT] を押すとパターンチェーンのエディットチェンジページに入ります。

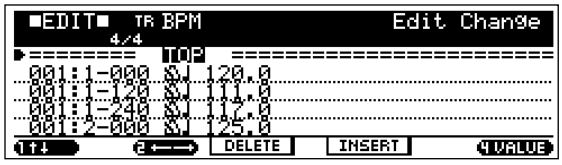
参考

- **パターンチェーンエディットに入る前に、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください (P257)。ここが ON になっていると、[EDIT] を押しても「Memory Protected」と表示されてパターンチェーンエディットには入れないのでご注意ください。**
- **パターンチェーンエディット中はソロ機能は使用できません。**

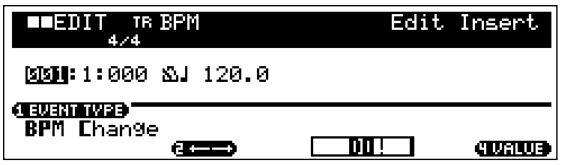
パターンチェーンエディットの手順

1. パターンチェーンプレイで、エディットしたいチェーンを選択します。
2. [KEYBOARD] を押してランプを消灯させ、[TRACK SELECT] を押しながら [TR-]/[TR+] を押して、エディットするトラックを選択します。トラック 1 ～ 16 が選択されている場合は、パターントラックのエディットに移ります。
3. [EDIT] を押してパターンチェーンエディットのエディットチェンジページを表示します。

BPM トラック、シーン / ミュートトラックを選択した場合
テンポやシーン / ミュートイベントの修正および削除ができます。新たなイベントを挿入する場合は [F3] を押して、インサートするイベントを設定する画面を表示させます。



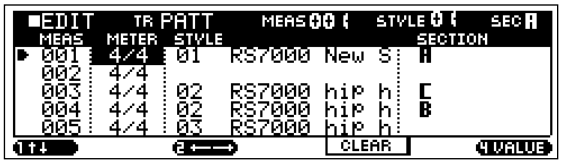
4. [ダイアル 1](↑↓) を回して、エディットするイベントにカーソルを移動します。
5. [ダイアル 2](←→) を回して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、[ダイアル 4](VALUE) を回して設定を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
   - メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが記録されている位置を変更することもできます。
   - イベント全体が点滅中は、サブモードボタンがテンキーとして機能する状態になります。目的の数値を直接設定するときに便利です。
6. 設定が完了したら、[ENTER] を押して設定を確定します。(点滅が止まります。)
   - 点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。
7. [F2](DELETE) を押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。
8. [F3](INSERT) を押すと、テンポ、シーン / ミュートイベントを挿入する画面が表示されます。



メジャー、ビート、クロック、パラメーターを設定し、[F3](DO!) を押すとイベントが挿入されます。

9. [EXIT] を押すとパターンチェーンプレイ画面に戻ります。

パターントラックを選択した場合
各小節のスタイルやセクション、拍子のエディットができます。



4. [ダイアル 1](↑↓) を回して、エディットする小節にカーソルを移動します。
5. [ダイアル 2](← →) を回してカーソルを拍子、スタイル、セクションに移動し、[ダイアル 4](VALUE) を回して設定を変更します。
   - スタイルに OFF を入力すると、曲の途中でパターンの演奏を止めて無音部分を作ることができます (曲は終了しません)。

・小節ごとの拍子を変更することで、変拍子の曲を作成できるほか、1 拍ごと (または 8 分音符や 16 分音符ごと) にセクションを変更するといった特殊な演奏も再現できます。

6. 間違って入力したデータを消す場合は、そのデータ位置にカーソルを移動し、[F3](CLEAR) を押します。

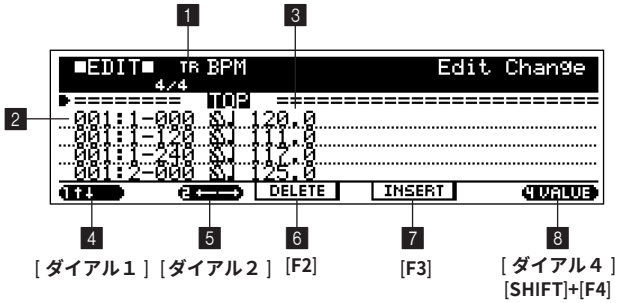
参考

曲の最後の部分には、必ず END を入力してください。

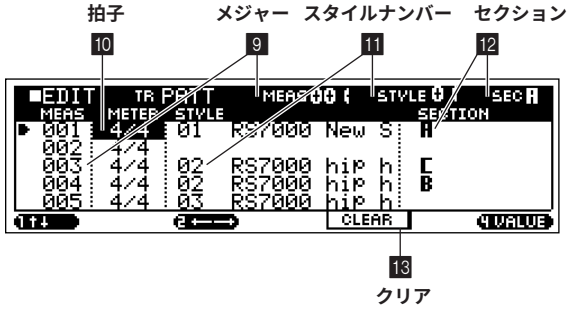
表示と設定

エディットチェンジページ

BPM トラック、シーン / ミュートトラックの場合



パターントラックの場合



1 トラック (TR)

【設定値】BPM、SCENE、PATT

BPM.....BPM(テンポ) トラック
SCENE.....シーン / ミュートトラック
PATT.....パターントラック

エディットするトラックを表示します。

2 メジャー (小節)、ビート (拍)、クロック

【設定値】

メジャー	**001 ～ 999**
ビート	**1 ～ 16(拍子によって変わります)**
クロック	**000 ～ 479(拍子によって変わります)**

イベントの位置を表示します。数値を変更すると、イベントの位置を修正できます。

3 イベント、パラメーター

【設定値】

BPM トラックのとき

- **テンポチェンジ：001.0 ～ 300.0(BPM)**
  .....テンポを変更するイベントです。

シーン / ミュートトラックのとき

- **シーンメモリーナンバー：Scene Memory1 ～ 5**
  .....シーンメモリーを呼び出すイベントです。
- **ミュートメモリーナンバー：Mute Memory1 ～ 5**
  .....ミュートメモリーを呼び出すイベントです。
- **トラックミュート：**
  Track Mute ■■■□□■■■□□■■■□□■
  .....トラックのミュートのオン / オフを切り替えるイベントです。表示は左からトラック 1 ～ 16 に対応し、■がミュートオフ、□がミュートオンの状態を表します。

トラックに入力されているイベントを表示します。
各イベントとパラメーターについて詳しくは「第 7 章 その他の知識」(P263) をご覧ください。

参考

曲の始めと終わりには必ず TOP と END が表示されます。この記号はイベントではないためエディットできません。

4 カーソル↑↓ (↑↓).....[ダイアル 1]
カーソルを上下に移動し、エディットするイベントを選択します。

5 カーソル←→ (←→).....[ダイアル 2]
カーソルを左右に移動し、エディットするパラメーターを選択します。

6 デリート (DELETE).....[F2]
カーソルのあるイベントを削除します。

7 インサート (INSERT).....[F3]
新しいイベントを挿入します。インサートページを表示します。

8 バリュー (VALUE).....[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4]
カーソル位置のパラメーターの設定を変更します。

9 メジャー

【設定値】001 ～ 999

拍子、スタイル、セクションをエディットする小節を設定します。
[ダイアル 1] を操作してメジャーを設定します。

10 拍子

【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

小節ごとに拍子を設定して変拍子の曲を作成することができます。

11 スタイルナンバー (STYLE)

12 セクション (SEC)

【設定値】

スタイルナンバー	**OFF、01 ～ 64、END**
セクション	**A、B、C、D、E、F、G、H、I、J、K、L、M、N、O、P**

スタイルナンバーとセクションを選択して、「9. メジャー (MEAS)」で指定した小節で再生するパターンを設定します。同じスタイルやセクションが続く場合は、設定を省くことができます。

スタイルに OFF を入力すると、曲の途中でパターンの演奏を止めて無音部分を作ることができます。(曲は終了しません。)

スタイルに END を入力すると、パターンの演奏が止まり、曲が終了します。

参考

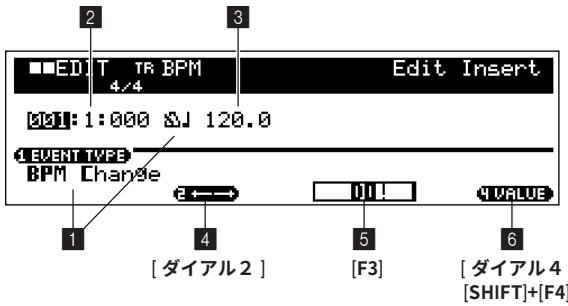
- **スタイルとセクションについては、「第 1 章 基礎知識」(P59) をご覧ください。**
- **A ～ J までのセクションは、[KEYBOARD] ボタンを押してランプを消灯させ、キーボードパッドの黒鍵で入力することもできます (P72)。**

13 クリア (CLEAR) .....[F3]

カーソルのある位置に設定されているスタイルやセクションを消去します。

インサートページ

エディットチェンジから[F3](INSERT)を押すとこのページが表示されます。



1 イベント

【設定値】

BPM トラックのとき

- **テンポチェンジ：001.0 ～ 300.0(BPM)**
  .....テンポを変更するイベントです。

シーン / ミュートトラックのとき

- **シーンメモリーナンバー：Scene Memory1 ～ 5**
  .....シーンメモリーを呼び出すイベントです。
- **ミュートメモリーナンバー：Mute Memory1 ～ 5**
  .....ミュートメモリーを呼び出すイベントです。
- **トラックミュート：**
  Track Mute ■■■□□■■■□□■■■□□■
  .....トラックのミュートのオン / オフを切り替えるイベントです。表示は左からトラック 1 ～ 16 に対応し、■がミュートオフ、□がミュートオンの状態を表します。

挿入するイベントを設定します。

各イベントとパラメーターについては「第 7 章 その他の知識」(P263) をご覧ください。

2 メジャー (小節)、ビート (拍)、クロック

【設定値】

メジャー	**001 ～ 999**
ビート	**1 ～ 16(拍子によって変わります)**
クロック	**000 ～ 479(拍子によって変わります)**

イベントを挿入する位置を設定します。

3 パラメーター

各イベントの設定値です。設定できるパラメーターはイベントによって異なります。

4 カーソル←→ (←→) .....[ダイアル 2]

カーソルを左右に移動し、エディットするパラメーターを選択します。

5 実行 (DO!) .....[F3]

挿入を実行します。

6 バリュー (VALUE) .....[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4]

パラメーターを設定します。

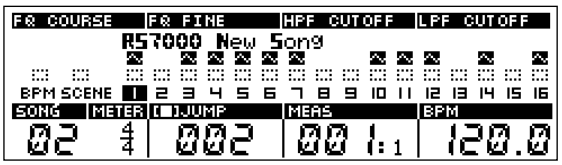
第４章 ソングモード

ソングモードについて 180
1. ソングを再生する (ソングプレイ) 182
2 ソングを録音する (ソングレコーディング) 184
3. ソングにグルーブ感をつける (グルーブ) 191
4. ソングを間接的に修正する (プレイエフェクト) 192
5. ソングに特殊なディレイ効果をつける (MIDI ディレイ) 193
6. トラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更する (ミキサー) 194
7. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (ボイスエディット) 196
8. 音に効果をつける (エフェクト) 198
9. アルペジオやアサイナブルノブの設定を変更する (セットアップ) 200
10. 音を補正する (マスター) 202
11. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ) 204
12. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード) ...208
13. ソングやトラックを編集する (ソングジョブ) 212
14. ソングを細かく修正する (ソングエディット) 225

ソングモードについて

ソングの再生と作成を行なうモードです。
[SONG] を押すとソングモードのソングプレイに入り、画面にはソングプレイのページが表示されます。

ソングプレイ



参考

ソングについては、「第 1 章 基礎知識」(P60) をご覧ください。

ソングモードのサブモード

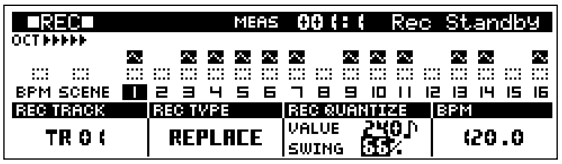
ソングモードは、次の 14 のサブモードで構成されています。

● ソングプレイ [SONG]...(P182)

ソングを選択して再生します。ソングモードに入ると必ずこのページが表示されます。

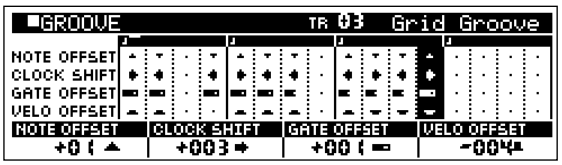
● ソングレコーディング [REC]...(P184)

ソングの各トラックに演奏を録音します。



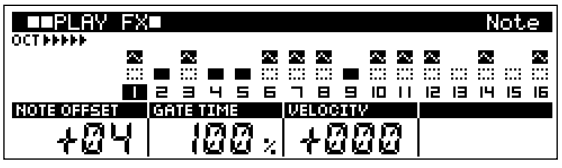
● グルーブ [GROOVE]...(P191)

各トラックの演奏に微妙なノリやグルーブ感を付け加えます。



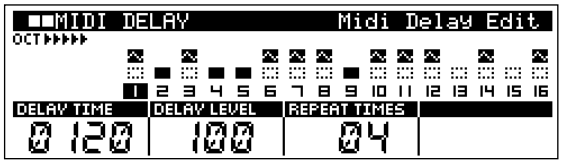
● プレイエフェクト [PLAY FX]...(P192)

各トラックの演奏に厚みやハーモニーを付け加えます。



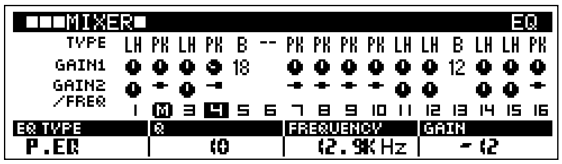
● MIDI ディレイ [MIDI DELAY]...(P193)

各トラックの演奏に対して MIDI データによる特殊なディレイ効果を付け加えます。



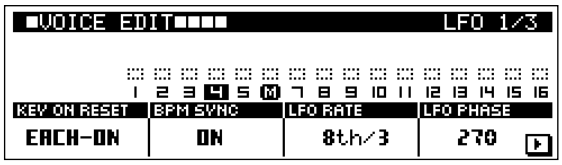
● ミキサー [MIXER]...(P194)

各トラックの音量やエフェクトのバランスなどを設定します。



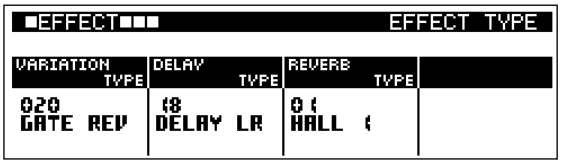
● ボイスエディット [VOICE EDIT]...(P196)

各トラックの音色を変更します。



● エフェクト [EFFECT]...(P198)

リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーションの各エフェクトの設定を行ないます。

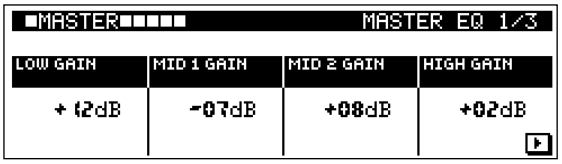


● セットアップ [SETUP]...(P200)

アルペジエーターやアサイナブルノブ、チャンネルなどの設定を行ないます。

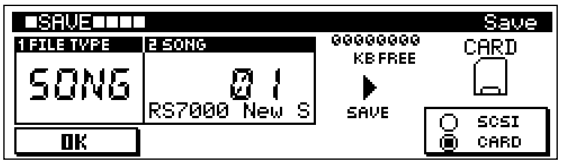
● マスター [MASTER]...(P202)

マスター EQ やマスターエフェクトの設定を行ないます。



● セーブ [SAVE]...(P204)

メモリーカードやディスクにデータを保存します。



● ロード [LOAD]...(P208)

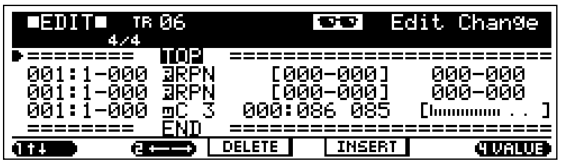
メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。

● ジョブ [JOB]...(P212)

ソングの編集を行ないます。

● ソングエディット [EDIT]...(P225)

ソングに録音されている演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行ないます。



1. ソングを再生する (ソングプレイ)

ソングを選択して再生します。
[SONG] を押してソングモードに入ると必ずこのページが表示されます。

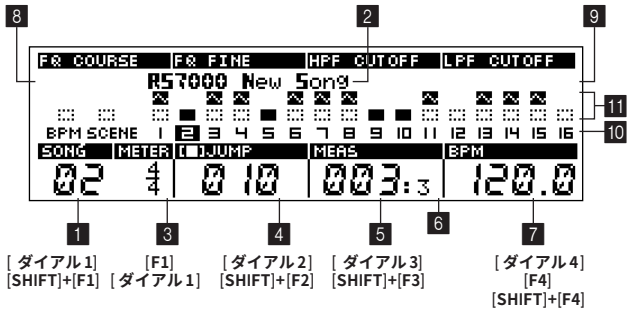
ソングの再生手順

1. ソングナンバーを設定し、再生するソングを選択します。
2. [PLAY] を押すとプレイランプが点滅し、ソングが再生されます。
3. [STOP] を押すと再生が止まります。

参考

- **ソング再生中に、ソングプレイページに表示されている各種設定を変更できます。再生中に変更したデータは、そのままソングデータとして記憶されます。(メモリープロテクト =OFF の場合)**
- **ユーティリティモードのボイスセットアップトゥーTG (P261) が OFF になっていると、ソングを変更してもミキサー、ボイスエディット、エフェクトの設定が変更されません。**
- **[SHIFT] を押しながら [START] を押すと、ソングが繰り返し再生されます。**

表示とパラメーター



1 ソングナンバー (SONG) ..... **[ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー**

2 ソングネーム
【設定値】ソングナンバー 01 ～ 20
ソングネーム 表示のみ

ソングナンバーを設定して、再生するソングを選びます。
ソングネームについては、「13. ソングジョブ」(P212) をご覧ください。

3 拍子 (METER) ..... **[F1] → [ダイアル 1]**
【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

ソングの拍子を設定します。
[F1] を押してカーソルを拍子に移動し、[ダイアル 1] で設定します。

4 ジャンプロケーション (JUMP) ..... **[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー**
【設定値】OFF、001 ～ 999

[STOP] を押したときにジャンプする小節を設定します。
[SHIFT] を押しながら [STOP] を押すと、現在の小節をジャンプロケーションに設定できます。[SHIFT] を押しながら [◄◄] または [►►] を押すと、OFF に設定できます。

5 メジャー (MEAS) ..... **[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー**

6 ビート
【設定値】メジャー 001 ～ 999
ビート 01 ～ 16(表示のみ)

再生中の小節、ビートを表示します。

参考

[I◄]/[◄◄]/[►►] を操作してもメジャーを移動することができます。再生中も操作することができます。

7 テンポ (BPM)

.....[ダイアル 4]、[F4] →[ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー
【設定値】001.0 ～ 300.0(BPM)

ソングを再生するテンポを設定します。
[ダイアル 4] で BPM の整数部分を、[F4] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 4] で小数部分を設定します。

参考

[TAP] をたたいて設定する方法もあります。(P68)

8 オクターブ

【設定値】-5 オクターブ～ +5 オクターブ

キーボードパッドのオクターブ関係を表示します。
表示の「◀」が 1 つ増えるごとに元の音程よりも 1 オクターブずつ下がり、「▶」が増えるごとに 1 オクターブずつ上がります。
オクターブの変更は、[KEYBOARD] を押してランプを点灯させ、[OCT DOWN]/[OCT UP] で設定します。
[OCT DOWN] と [OCT UP] を同時に押さえると、元の音程に戻ります。

9 トランスポーズ

【設定値】-36 ～ 0 ～ +36(半音)

ソングを移調して再生します。
半音単位で設定します。12 で 1 オクターブになります。

【手順】
パターンモードのトランスポーズと同じ手順になります (P73)。

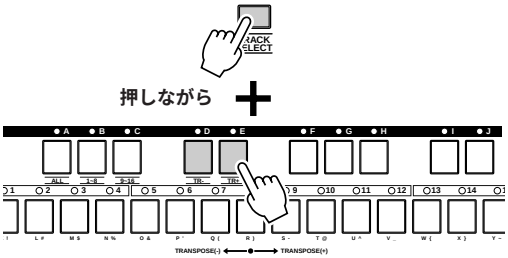
10 トラック

【設定値】BPM、SCENE、1 ～ 16
BPM.....BPM トラック
SCENE.....シーン / ミュートトラック
1 ～ 16.....シーケンストラック

トラック番号を示します。
選択中のトラック番号は黒く反転します。

【トラックの選択手順】
BPM トラック、シーン / ミュートトラックを選択できること以外はパターンモードのトラックと同じ手順になります (P73)。

BPM トラック、シーン / ミュートトラックは、[TRACK SELECT] を押しながら [TR-]/[TR+] で設定します。



11 トラックの状態

トラックのデータの有無と、ミュートやソロの状態を表示します。

■: トラックにシーケンスデータが録音されていることを示します。
⬚: シーケンスデータが入っていない空のトラックです。
M: トラックがミュート (発音を一時的に止めた状態) されていることを示します。
[S]: トラックがソロ (そのトラック以外の発音を一時的に止めた状態) に設定されていることを示します。
: トラックにサンプルデータが録音されていることを示します。

【ミュート / ソロの設定手順】
パターンモードのトラックの状態と同じ手順になります (P74)。

2. ソングを録音する (ソングレコーディング)

ソングの各トラックに演奏データを録音して、ソングを作成する機能です。録音方法には、リアルタイムレコーディングとステップレコーディング、グリッドステップレコーディングの 3 つの方法があります。ソングではパンチレコーディング (リアルタイム) ができます。

参考

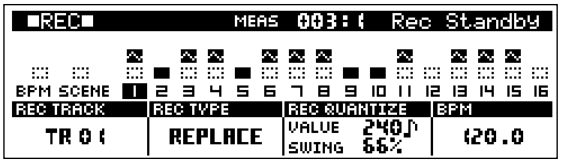
レコーディングに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトを OFF に設定してあるかご確認ください (P257)。ここが ON になっていると録音ができませんのでご注意ください。

ソングレコーディングのページ

ソングレコーディングは以下のページで構成されています。

● レコーディングスタンバイ ...(P184)

レコーディングを行なうトラックやレコーディング方法の選択など、録音の準備を行ないます。



● リアルタイムレコーディング ...(P186)

RS7000 のキーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブ、および外部 MIDI 機器の演奏を、そのまま録音する方法です。他のトラックを再生しながら録音することもできます。

● リアルタイムレコーディング : リプレース ...(P186)

すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行ないます。上書きするため、録音した小節については元のデータは消えてしまいます。同じトラックを何度も録音し直す場合に便利です。

● リアルタイムレコーディング : オーバーダブ ...(P186)

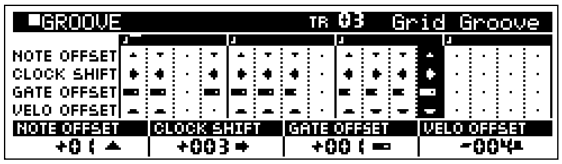
すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行ないます。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるトラックをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

● リアルタイムレコーディング : パンチ ...(P187)

パンチインとパンチアウトの位置をあらかじめ設定し、その範囲内をリアルタイムレコーディングする方法です。1 度レコーディングしたトラックの一部をリアルタイムレコーディングで録音し直す場合に便利です。この場合、設定した範囲内にあったデータは消えてしまいます。

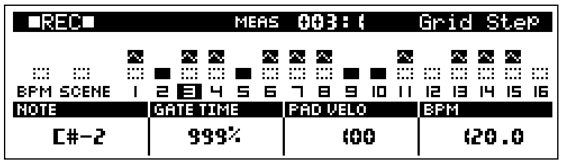
● ステップレコーディング ...(P187)

音符を 1 つずつ順番に入力していく方法です。
音符の種類を選択してから、キーボードパッドで音程を指定して音符を入力します。



● グリッドステップレコーディング ...(P189)

ステップレコーディングと同様に、音符を 1 つずつ順番に入力していく方法です。
音程を設定してから、キーボードパッドで音符を入力するタイミングを指定して音符を入力します。ドラムやシーケンスフレーズなど、同じ音程の音符が続くトラックを入力するのに便利な方法です。



レコーディングスタンバイ

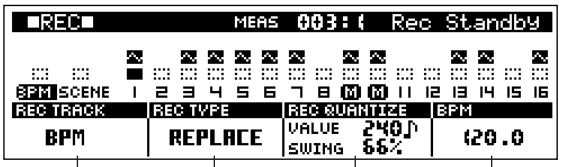
レコーディングを行なうトラックやレコーディング方法の選択など、録音の準備を行ないます。

レコーディングスタンバイを表示する手順

1. [SONG] を押して、ソングプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](SONG) を回して、レコーディングするソングを選択します。
3. [REC] を押すと、レコーディングスタンバイになります。

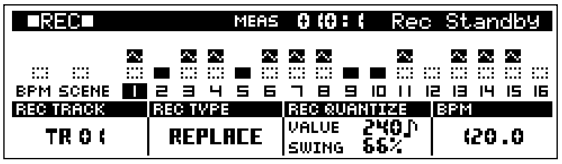
表示とパラメーター

REC TYPE が REPLACE(リプレース)、OVERDUB(オーバーダブ) のとき

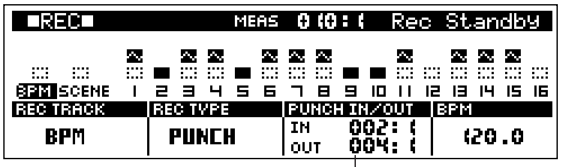


1 [ダイアル 1]　2 [ダイアル 2]　3 [ダイアル 3] [F3] [SHIFT]+[F3]　4 [ダイアル 4] [F4] [SHIFT]+[F4]

REC TYPE が GRID(グリッド) のとき

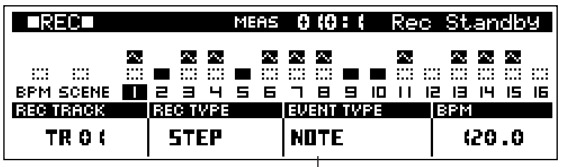


REC TYPE が PUNCH(パンチ) のとき



5 [ダイアル 3] [F3] [SHIFT]+[F3]

REC TYPE が STEP(ステップ) のとき



6 [ダイアル 3] [SHIFT]+[F3]

1 レコーディングトラック (REC TRACK).....[ダイアル 1]

【設定値】TR1 ～ 16、MULTI、BPM、SCENE

TR1 ～ 16..... 1 ～ 16 の任意のトラックを選択します。

MULTI(マルチ)..... トラック 1 ～ 16 がレコーディングトラックとなり、外部 MIDI 機器から送られてきた演奏データを 1 度に録音できます。録音したデータは、MIDI チャンネルごとにトラック 1 ～ 16 に振り分けて録音されます。

BPM(テンポ)..... テンポデータをレコーディングします。

SCENE (シーン / ミュート)..... シーン / ミュートのメモリーボタンや、キーボードパッドでのミュート操作をレコーディングします。

録音するトラックを設定します。

参考

MULTI(マルチ) は、外部シーケンサーから複数パートの演奏データをリアルタイムに録音 (コピー) するときや、MIDI ギターなど複数の MIDI チャンネルを出力する MIDI 機器の演奏を録音するときなどに便利です。

2 レコーディングタイプ (REC TYPE).....[ダイアル 2]

【設定値】REPLACE(リプレース)、OVERDUB(オーバーダブ)、PUNCH(パンチ)、STEP(ステップ)、GRID(グリッドステップ)

録音方法を選択します。
各録音方法について詳しくは、前ページの「ソングレコーディング」をご覧ください。

参考

- **レコーディングトラックにマルチトラックが選択されている場合、レコーディング方法として STEP(ステップ) と GRID(グリッドステップ) は選択できません。**
- **レコーディングトラックに BPM トラックが選択されている場合は、レコーディング方法として OVERDUB(オーバーダブ) と GRID(グリッドステップ) を選択できません。**
- **レコーディングトラックに SCENE(シーン / ミュート) トラックが選択されている場合は、レコーディング方法として STEP(ステップ) と OVERDUB (オーバーダブ)、GRID(グリッドステップ) を選択できません。**

3 レコーディングクオンタイズ (REC QUANTIZE)

.....[ダイアル 3]、[F3] →[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】

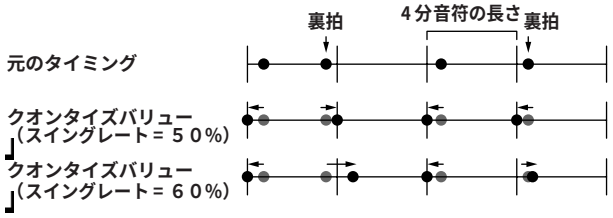
クオンタイズバリュー (VALUE)

OFF、60 𝅘𝅥𝅯 (32 分音符)、80 𝅘𝅥𝅯𝅝 (16 分 3 連音符)、120 𝅘𝅥𝅯 (16 分音符)、160 𝅘𝅥𝅮𝅝 (8 分 3 連音符)、240 𝅘𝅥𝅮 (8 分音符)、320 𝅗𝅥𝅝 (4 分 3 連音符)、480 𝅗𝅥 (4 分音符)

スイングレート (SWING)

クオンタイズバリューが OFF の場合 ..... OFF
クオンタイズバリューが 60 𝅗𝅥、
120 ♪、240 ♪、480 ♩ の場合 ..... 50% ～ 75%
クオンタイズバリューが 80 ♪𝅘𝅥𝅯、
160 ♪𝅘𝅥𝅯、320 ♩𝅘𝅥𝅯 の場合 ..... 66% ～ 83%

レコーディングの際のあいまいな音符のタイミングをレコーディング時にジャストのタイミングにそろえる機能です。
レコーディングタイプが REPLACE(リプレース)、OVERDUB (オーバーダブ) のときに設定することができます。
クオンタイズバリューでは、クオンタイズを行なうときの修正の基準となる音符を設定します。
スイングレートでは、クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍 (裏拍) にあたる音符のタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を付加します。クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連音符の最後の拍にあたる音符を後ろに移動します。



[F3] を押してカーソルをスイングレートに移動し、[ダイアル 3] で設定します。

参考

- **レコーディングタイプを OVERDUB(オーバーダブ) に設定してレコーディングを行なうと、すでに録音されている演奏データに対してもクオンタイズが実行されます。**
- **レコーディングクオンタイズが OFF 以外の場合、ノートデータ以外のコントローラーデータ等にもクオンタイズがかかります。ノートデータだけをクオンタイズする場合は、ジョブのクオンタイズをご使用ください。**

4 テンポ (BPM)

.....[ダイアル 4]、[F4] → [ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

ソングプレイと同じパラメーターです。詳しくはソングプレイ (P183) をご覧ください。

5 パンチインポイント、パンチアウトポイント

..... [ダイアル 3]、[F3] → [ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

レコーディングタイプが PUNCH(パンチ) のときに設定します。

【設定値】

IN.....001:1 ～ 999:4
OUT.....001:1 ～ 999:4

リアルタイムレコーディングのパンチ録音の際の、録音を行なう範囲を設定します。
[F3] を押してカーソルを IN と OUT に移動し、[ダイアル 3] で設定します。
[ダイアル 3] で IN の小節分を、[F3] を押してカーソルを移動してから [ダイアル 3] で IN のビートを設定します。さらに [F3] を押すとカーソルが、OUT の小節、OUT のビートの順に移動しますので、それぞれ [ダイアル 3] で設定します。

6 レコードイベントタイプ (EVENT TYPE)

.....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

レコーディングタイプが STEP(ステップ) のときに設定します。

【設定値】NOTE(ノート)、PITCH BEND(ピッチベンド)、CC[000] ～ CC[119](コントロールチェンジ)、BPM change(BPM トラックが選択されている場合)

NOTE(ノート).....音符を入力します。
PITCH BEND (ピッチベンド).....ピッチベンドチェンジのデータを入力します。
CC[000] ～ CC[119].....ボリュームやパン、エクスプレッションなどのデータをコントロールナンバーで入力します。
BPM change .....テンポチェンジのデータを入力します。

入力するデータの種類を選択します。
コントロールチェンジ番号入力時のみ、テンキー入力が有効です。

リアルタイムレコーディング

トラックに、RS7000 のキーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブ、または外部 MIDI キーボードからの演奏をリアルタイムに録音します。
ここでは REPLACE(リプレース) と OVERDUB(オーバーダブ)、PUNCH(パンチ) を、リアルタイムレコーディングとして説明します。

録音手順 (リプレース、オーバーダブ)

1. [SONG] を押して、ソングプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](SONG) を回して、録音するソングを選択します。
3. [REC] を押して、レコーディングスタンバイを表示させます。
4. [ダイアル 1](REC TRACK) でレコーディングを行なうトラックを選択します。
5. [MIXER] を押してボイスセレクトを表示させ、[ダイアル 1](BANK)、[ダイアル 3](PROGRAM) でボイスを選択し、[EXIT] を押してレコーディングスタンバイ表示に戻します。
6. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を REPLACE(リプレース) または OVERDUB(オーバーダブ) に設定します。必要に応じて、[ダイアル 3] でレコーディングクオンタイズ、[ダイアル 4] で BPM(テンポ) を設定します。

参考

・レコーディングトラックに BPM トラックが選択されている場合は、レコーディング方法として OVERDUB(オーバーダブ)と GRID(グリッドステップ) を選択できません。
・レコーディングトラックに SCENE(シーン / ミュート) トラックが選択されている場合は、レコーディング方法として STEP(ステップ)と OVERDUB(オーバーダブ)、GRID(グリッドステップ) を選択できません。

7. [PLAY] を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。

8. キーボードパッドやベロシティパッド、アサイナブルノブを演奏して録音します。

参考

・ボイスは、サブモードのミキサー (P194) で選択します。
・BPM トラックを選択した場合は、[ダイアル 4] を回してテンポの変化を録音します。
・SCENE(シーン / ミュート) トラックを選択した場合は、[SCENE/MUTE] でシーンメモリーとミュートメモリーを切り替え、それぞれ [MEMORY 1] ～ [MEMORY 5] を押してシーン / ミュートのメモリーを録音します。また [MUTE] を押してランプを点灯させて、キーボードパッドでミュートの録音をすることができます。

9. [STOP] を押すと録音が終了して、ソングプレイに戻ります。

参考

[SHIFT] を押しながら [JOB] を押すと、ソングジョブの「アンドゥー / リドゥー」機能 (P213) が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができます。リプレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。

録音手順 (パンチ)

1 ～ 5 の手順は、リプレース、オーバーダブと共通です。

6. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を PUNCH(パンチ) に設定し、[ダイアル３]、[F3] → [ダイアル３] でパンチインポイントとパンチアウトポイントを設定します。
必要に応じて、[ダイアル 4] で BPM (テンポ) を設定します。

7. [PLAY]　を押すとランプが点滅し、カウントの後、再生がスタートします。
・パンチインポイントになると自動的に録音状態になり、パンチアウトポイントで再び再生状態に戻ります。
8 以降の手順は、リプレース、オーバーダブと共通です。

ステップレコーディング

演奏データを 1 ステップずつ録音する方法です。

録音手順

1. [SONG] を押し、てソングプレイを表示させます。

2. [ダイアル 1](SONG) を回して、録音するソングを選択します。

3. [REC] を押して、レコーディングスタンバイを表示させます。

4. [ダイアル 1](REC TRACK) でレコーディングを行なうトラックを選択します。

5. [MIXER] を押してボイスセレクトを表示させ、[ダイアル 1](BANK)、[ダイアル 3](PROGRAM) でボイスを選択し、[EXIT] を押してレコーディングスタンバイ表示に戻します。

6. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を STEP に設定します。

7. イベントタイプで入力するデータの種類を、ノート (音符)、ピッチベンド、コントロールチェンジの中から選択します。

8. [PLAY] を押すとランプが点灯し、ステップレコーディングのページが表示されます。

参考

BPM トラックを選択した場合は、イベントタイプは BPM チェンジに固定になっています。

● 音符を入力する場合

9. [ダイアル 1](POINTER) で音符を入力する位置、[ダイアル 2](STEP) で音符の長さ、[ダイアル 3](VELOCITY) でキーボードパッドのベロシティ、[ダイアル 4](GATE TIME) でゲートタイムを設定します。

10. キーボードパッドを押して、音符を入力します。
[F1](REST) で休符、[F2](TIE) でタイの入力ができます。
[F3](DELETE) と [F4](BACK DELETE) で入力した音符やデータを消去します。

参考

ステップレコーディングでは、鍵盤を離したときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤をすべて押さえ終えてから鍵盤を離します。

11. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続きステップ入力できる状態になります。

12. [STOP] を押すと、録音が終了してソングプレイに戻ります。

● ピッチベンドやコントロールチェンジ、テンポを入力する場合

9. [ダイアル 1](POINTER) でデータを入力する位置、[ダイアル 2](STEP) でデータの間隔、[ダイアル 3](VALUE) でデータの値を設定します。
[SHIFT] を押しながらダイアルを回すと、数値が 10 単位で変化します。数値を大きく変化させるときに便利です。

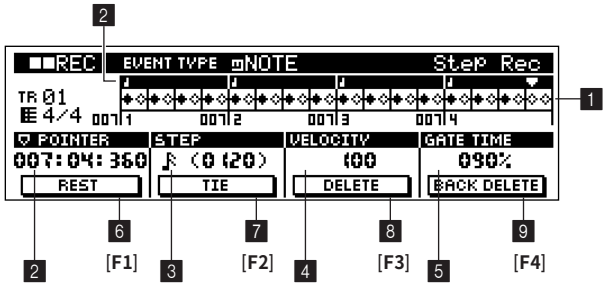
10. キーボードパッドを押してデータを入力します。どのパッドを押しても設定したデータが入力されます。ただし、[ダイアル 3](VALUE) を KEYBOARD に設定した場合は、キーボードパッドの位置で入力する値を変化することができます。
[F1](REST) で休符の入力ができます。[F3](DELETE) と [F4](BACK DELETE) で入力した音符やデータを消去します。

11. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続きステップ入力できる状態になります。

12. [STOP] を押すと、録音が終了してソングプレイに戻ります。

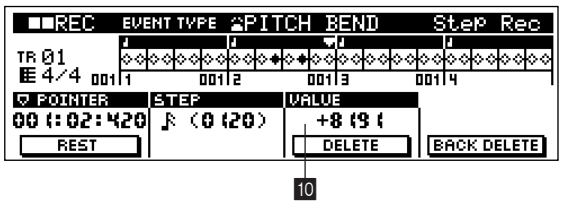
表示とパラメーター

イベントタイプがノートの場合



[ダイアル 1] [SHIFT]+[F1] [ダイアル 2] [SHIFT]+[F2] [ダイアル 3] [SHIFT]+[F3] [ダイアル 4] [SHIFT]+[F4]

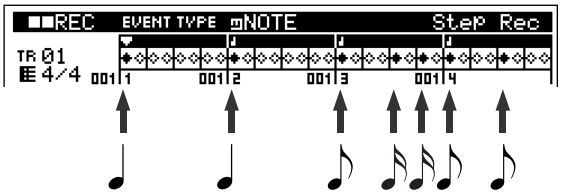
イベントタイプがノート以外の場合



[ダイアル 3] [SHIFT]+[F3]

1 ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。4/4 拍子の場合、1 ページに 4 拍分の画面が表示され、1 拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。
ビートグラフ上の 1 つの◇は 32 分音符の長さを表します。したがって 8 個の◇で 4 分音符、32 個の◇で全音符の長さになります。
たとえば、4/4 拍子で、1 小節の譜割りが「♩ ♩ ♫ ♬ ♫ 」の場合は、下図のように表示されます。



2 ポインター (POINTER) ..... [ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

音符やデータの入力位置を設定します。
ビートグラフ上では、三角形の表示 (ポインター) が入力位置を示しています。
[ダイアル 1] を回すと、ポインターが左右に移動します。
[SHIFT] ＋ [F1] →テンキーで、メジャー（小節）を直接設定することができます。

3 ステップタイム (STEP) ..... [ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー

【設定値】

ダイアルで入力する場合

0001 ～ 0059、32 分音符𝅘𝅥𝅯、16 分 3 連音符𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、16 分音符𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、8 分 3 連音符𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、8 分音符𝅘𝅥𝅯、4 分 3 連音符𝅘𝅥𝅮𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯、4 分音符𝅘𝅥𝅮、2 分音符𝅗𝅥、全音符𝅝

テンキーで入力する場合

0001 ～ 9999 クロック

入力する音符や休符の長さを設定します。
イベントタイプに PB や CC が設定されている場合は、入力するデータの間隔を設定します。
データを入力すると、ここで設定したステップタイムの長さだけポインターが進みます。

4 キーボードパッドベロシティ (VELOCITY) ..... [ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

【設定値】001 ～ 127、RND1 ～ 4(ランダム)

キーボードパッドを演奏したときのベロシティの値を設定します。
1 ～ 127 では設定した値がそのまま入力されます。
RND1 ～ RND4 では、ベロシティがランダムに入力されます。

5 ゲートタイム (GATE TIME) ..... [ダイアル 4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

【設定値】001% ～ 200%

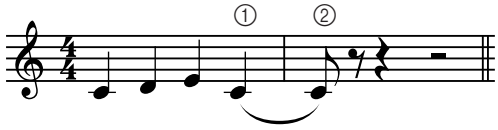
入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行ないます。

ゲートタイムとは、実際に音が鳴っている時間を意味する言葉です。同じ 4 分音符を演奏する場合でも、スタッカートとスラーでは音が鳴っている時間が異なります。
ここでは、ゲートタイムを、ステップタイムに対する % で設定する仕組みになっています。
この設定が 50% でスタッカート、80 ～ 90% で通常の演奏、99% でスラーになります。

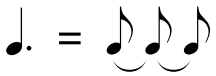
6 休符 (REST) ..... [F1]
[F1] を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

参考
実際には休符を示すデータはありません。ですから休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動しているのと同じことになります。

7 タイ (TIE) ..... [F2]
[F2] を押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。たとえば下記の楽譜では、① の音を (ステップタイムを 4 分音符にして) 入力してから、ステップタイムを 8 分音符に変えて [F2] を押すと、② の音が入力されます。



付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点 4 分音符は、ステップタイムを 8 分音符にして音を入力してから、その直後に [F2] を 2 回押します。



8 デリート (DELETE) ..... [F3]
ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。[F3] を押しながら、[ダイアル 1](POINTER) を回すと、ポインターが移動した位置にあるイベントは削除されます。

9 バックデリート (BACK DELETE) ..... [F4]
ポインターを 1 ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符をすべて削除します。

参考
間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに [F4] を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

10 バリュー (VALUE) ..... [ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー
【設定値】
イベントタイプが PITCH BEND の場合
-8192 ～ +8191、KEYBOARD
イベントタイプが CC の場合
000 ～ 127、KEYBOARD
イベントタイプが BPM change の場合
001.0 ～ 300.0
入力するデータの値を設定します。
KEYBOARD に設定すると、キーボードパッドで直接、値を確認しながらデータを入力できます。

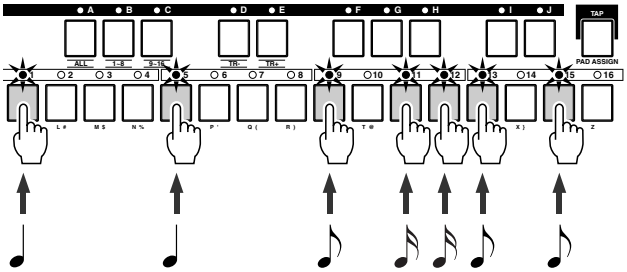
【手順】
パターンモードのバリューと同じ手順になります (P82)。

グリッドステップレコーディング

ステップレコーディングと同様に、ノートデータを 1 ステップずつ録音する画面です。グリッドステップレコーディングでは、先に音程を設定してから、入力する位置をキーボードパッドで指定して音符を入力します。ドラムやシーケンスフレーズなど、同じ音程の音符が続くトラックを入力するのに便利な方法です。

録音手順

1. [SONG] を押して、ソングプレイを表示させます。
2. [ダイアル 1](SONG) を回して、録音するソングを選択します。
3. [REC] を押して、レコーディングスタンバイを表示させます。
4. [ダイアル 1](REC TRACK) でレコーディングを行なうトラックを選択します。
5. [MIXER] を押してボイスセレクトを表示させ、[ダイアル 1](BANK)、[ダイアル 3](PROGRAM) でボイスを選択し、[EXIT] を押してレコーディングスタンバイ表示に戻します。
6. [ダイアル 2](REC TYPE) でレコーディング方法を GRID(グリッド) に設定します。
7. [PLAY] を押すとランプが点灯し、グリッドステップレコーディングのページが表示されます。
8. [ダイアル 1](NOTE) で入力する音符の音程を設定します。
必要に応じて、[ダイアル 2](GATE TIME) でゲートタイム、[ダイアル 3](VELOCITY) でキーボードパッドベロシティを設定します。
9. キーボードパッドの白鍵で、音符を入力する位置 (グリッド) を設定します。
グリッドとは、1 小節を 16 分音符単位に 16 分割したもので、キーボードパッドの白鍵が各グリッドに対応しています。左端の白鍵が 1 拍目の頭のグリッドで、4 つごとに 2 拍目、3 拍目となります。
音符を入力したいグリッドの白鍵を押すと、LED が点灯して音符が入力されます。同じ鍵盤を押して LED を消すと、音が削除されます。
5/4 拍子など、1 小節のグリッド数が 16 個以上ある場合は、[OCT UP] を押して 5 拍目以降の音符を入力します。
[OCT DOWN] を押すと、再び 1 ～ 4 拍目を入力する状態に戻ります。
たとえば、4/4 拍子で、1 小節の譜割りが「♩ ♩ ♫ ♫」の場合は、下図のように入力します。

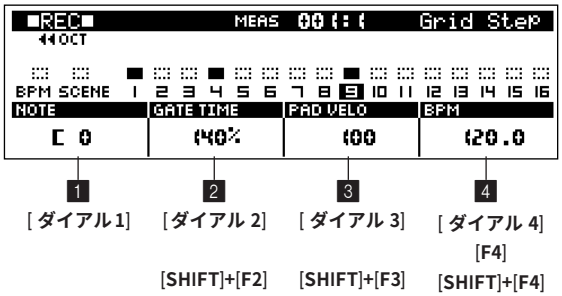


10. [◄◄]/[►►] を押すと、小節を前後に移動できます。

11. [PLAY] を押すと LED が点滅し、入力中の演奏を再生して確認することができます。[STOP] を押すと再生が止まり、引き続き入力できます。

12. [STOP] を押すと、録音が終了してソングプレイに戻ります。

表示とパラメーター



1 音程 (NOTE).....[ダイアル 1]
【設定値】C-2 ～ G8

入力する音符の音程を設定します。
[ダイアル 1] で設定できるほか、[SHIFT] を押しながらキーボードパッドを押して設定することもできます。

2 ゲートタイム (GATE TIME) .....[ダイアル 2]、[SHIFT]+[F2] →テンキー
【設定値】001% ～ 999%

各グリッドの音符の発音時間を、16 分音符に対する % で設定します。
99% 以下に設定すると、発音時間が 16 分音符よりも短くなり、スタッカートのような演奏になります。
101% 以上に設定すると、発音時間が 16 分音符よりも長くなり、次の音符に重なって発音する状態になります。

3 キーボードパッドベロシティ (VELOCITY) .....[ダイアル 3]、[SHIFT]+[F3] →テンキー

ステップレコーディングと同じパラメーターです。詳しくはステップレコーディング (P188) をご覧ください。

4 テンポ (BPM).....[ダイアル 4]、[F4]、[SHIFT]+[F4] →テンキー

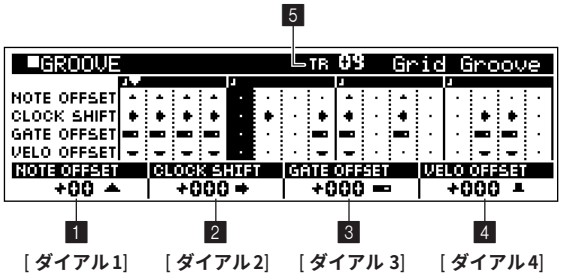
ソングプレイと同じパラメーターです。詳しくはソングプレイ (P183) をご覧ください。

3. ソングにグルーブ感をつける (グルーブ)

グルーブを設定して、ソングの演奏にグルーブ感をつけるサブモードです。
グルーブは、ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール (グリッドグルーブ) に従わせることで、ソングに微妙なノリやグルーブ感を付け加える機能です。グルーブを設定することで、ソングのグルーブ感を自由に変更したり、面白味に欠ける機械的なソングをドライブ感のある音楽的なデータに作り替えたりすることができます。
ソングプレイから、[GROOVE] を押すと、グルーブのグリッドグルーブページが表示されます。
詳細はパターンモードのグルーブと同じです (P85)。

表示とパラメーター

[SONG] → [GROOVE]



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 ノートオフセット
(NOTE OFFSET).....[ダイアル 1]

2 クロックシフト
(CLOCK SHIFT).....[ダイアル 2]

3 ゲートオフセット
(GATE OFFSET).....[ダイアル 3]

4 ベロシティオフセット
(VELO OFFSET).....[ダイアル 4]

5 トラック (TR)

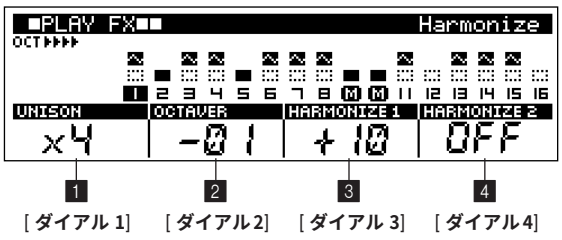
4. ソングを間接的に修正する (プレイエフェクト)

ソングを演奏する際に、一時的にゲートタイムやベロシティを変更したり、音にハーモニーをつけて音を厚くしたりするサブモードです。ハーモナイズとノート、タイミングの３つのページがあります。
ソングプレイから、[PLAY FX] を押すとプレイエフェクトに入ります。
詳細はパターンモードのプレイエフェクトと同じです (P87)。

表示とパラメーター

[1] ハーモナイズページ

[SONG] → [PLAY FX]



1 ユニゾン (UNISON).....[ダイアル 1]

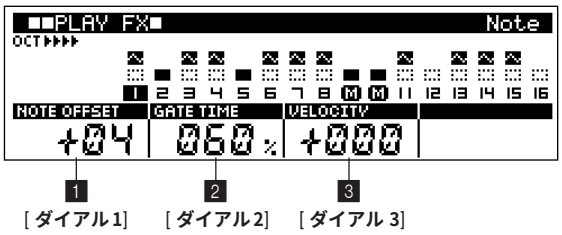
2 オクターバー (OCTAVER).....[ダイアル 2]

3 ハーモナイズ 1 (HARMONIZE1).....[ダイアル 3]

4 ハーモナイズ 2 (HARMONIZE2).....[ダイアル 4]

[2] ノートページ

[SONG] → [PLAY FX] × 2



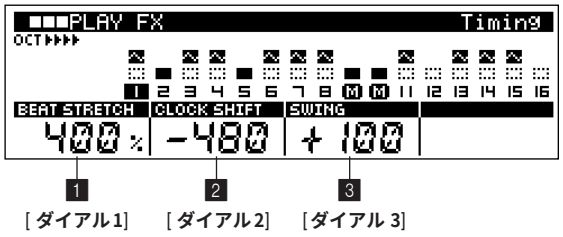
1 ノートオフセット (NOTE OFFSET).....[ダイアル 1]

2 ゲートタイムレート (GATE TIME).....[ダイアル 2]

3 ベロシティオフセット (VELOCITY).....[ダイアル 3]

[3] タイミングページ

[SONG] → [PLAY FX] × 3



1 ビートストレッチ (BEAT STRETCH).....[ダイアル 1]

2 クロックシフト (CLOCK SHIFT).....[ダイアル 2]

3 スイング (SWING).....[ダイアル 3]

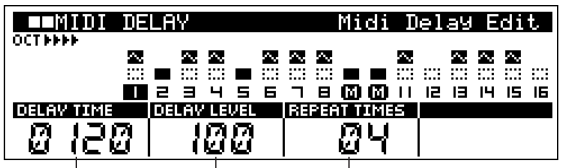
5. ソングに特殊なディレイ効果をつける (MIDI ディレイ)

MIDI ディレイのかかり方を設定して、ソングに特殊なディレイ効果をつけるサブモードです。
MIDI ディレイは、各トラックに録音されているノートデータと同じデータを、元のデータから遅れて何度も再生することで、エフェクトのディレイと同様の効果を作る機能です。エフェクトのディレイに対して、より特殊な効果を出すことができます。MIDI ディレイとフィードバックの 2 つのページがあります。
ソングプレイから、[MIDI DELAY] を押すと、MIDI ディレイページが表示されます。
詳細はパターンモードの MIDI ディレイと同じです (P90)。

表示とパラメーター

[1] MIDI ディレイページ

[SONG] → [MIDI DELAY]



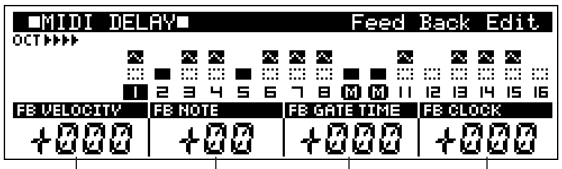
[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

1 ディレイタイム
(DELAY TIME).....[ダイアル 1]

2 ディレイレベル
(DELAY LEVEL) .....[ダイアル 2]

3 リピートタイム
(REPEAT TIMES).....[ダイアル 3]

[2] フィードバックページ



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

1 フィードバックベロシティ
(FB VELOCITY).....[ダイアル 1]

2 フィードバックノート
(FB NOTE).....[ダイアル 2]

3 フィードバックゲートタイム
(FB GATE TIME).....[ダイアル 3]

4 フィードバッククロック
(FB CLOCK).....[ダイアル 4]

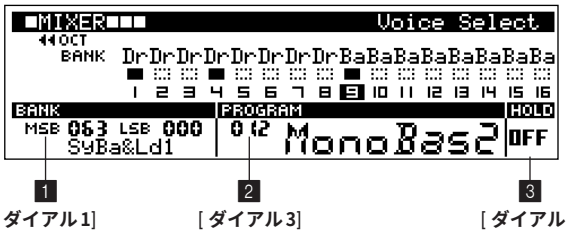
6. トラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更する (ミキサー)

ソングを再生する際のトラックごとの音量やエフェクトのバランスを変更するサブモードです。ボイスセレクトとボリューム / パン / アウト、イコライザー、エフェクトセンドの 4 つのページがあり、イコライザーの中には、[F1]/[F4] で切り替えられるページが 2 ページあります。
ソングプレイから、[MIXER] を押すとミキサーに入ります。
詳細はパターンモードのミキサーと同じです (P93)。

表示とパラメーター

[1] ボイスセレクトページ

[SONG] → [MIXER]



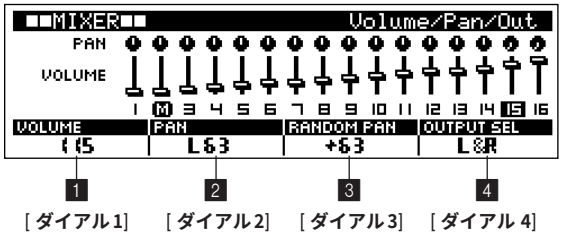
1 バンクセレクト (BANK) ..... [ダイアル 1]

2 プログラムナンバー (PROGRAM) ..... [ダイアル 3]

3 ボイスパラメーターホールド (HOLD) ..... [ダイアル 4]

[2] ボリューム / パン / アウトページ

[SONG] → [MIXER] × 2



1 ボリューム (VOLUME) ..... [ダイアル 1]

2 パン (PAN) ..... [ダイアル 2]

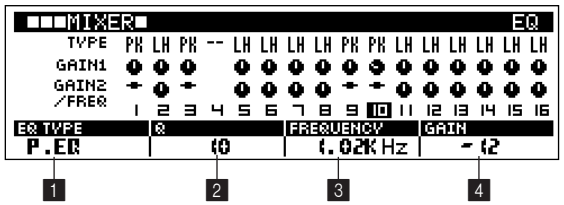
3 ランダムパン デプス (RANDOM PAN) ..... [ダイアル 3]

4 アウトプットセレクト (OUTPUT SEL) ..... [ダイアル 4]

[3] イコライザーページ

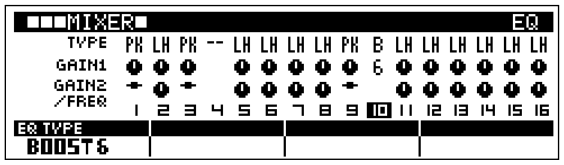
[SONG] → [MIXER] × 3

EQ TYPE=P.EQ のとき

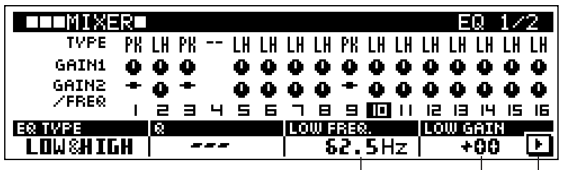


[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル 4]

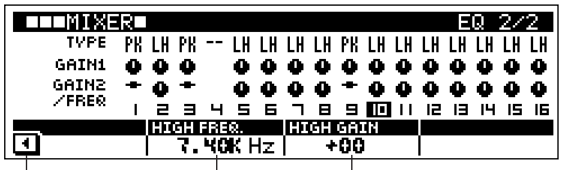
EQ TYPE=BOOST のとき



EQ TYPE=LOW&HIGH のとき

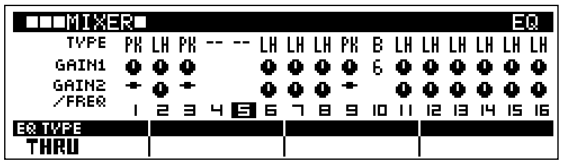


[ダイアル 3] [ダイアル 4]



[F1] [ダイアル 2] [ダイアル 3]

EQ TYPE=THRU のとき



1 **イコライザータイプ (EQ TYPE)** .....[ダイアル 1]

2 **Q(Q)** .....[ダイアル 2]

3 **フリケンシー (FREQUENCY)** .....[ダイアル 3]

4 **ゲイン (GAIN)** .....[ダイアル 4]

5 **ローフリケンシー (LOW FREQ.)**.....[ダイアル 3]

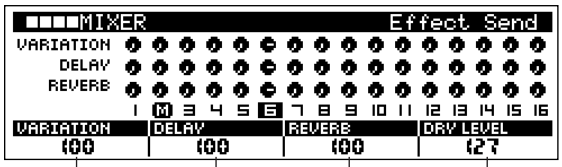
6 **ローゲイン (LOW GAIN)** .....[ダイアル 4]

7 **ハイフリケンシー (HIGH FREQ.)**.....[ダイアル 2]

8 **ハイゲイン (HIGH GAIN)** .....[ダイアル 3]

[4] エフェクトセンドページ

[SONG] → [MIXER] × 4



[ダイアル 1] [ダイアル 2] [ダイアル 3] [ダイアル4]

1 **バリエーションセンド (VARIATION)**.....[ダイアル 1]

2 **ディレイ / コーラスセンド (DELAY)**.....[ダイアル 2]

3 **リバーブセンド (REVERB)**.....[ダイアル 3]

4 **ドライレベル (DRY LEVEL)** .....[ダイアル 4]

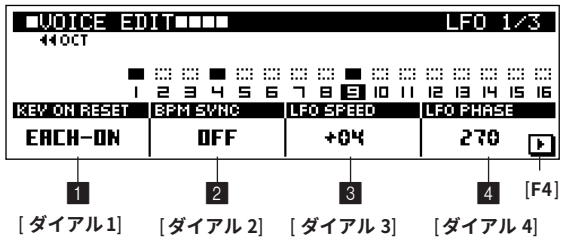
7. 音の明るさや立ち上がりなどを変更して音色を作り替える (ボイスエディット)

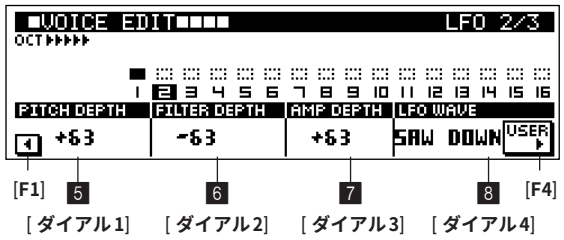
音の明るさや立ち上がりなどを変更して、ソングを再生する際のトラックごとの音色を作り替えるサブモードです。
LFO、ポルタメント、ピッチ、EG、フィルターの５つのページがあり、LFO、EG の中には [F1]/[F4] で切り替えられるページがそれぞれ３ページあります。
ソングプレイから、[VOICE EDIT] を押すとボイスエディットに入ります。
詳細はパターンモードのボイスエディットと同じです (P97)。

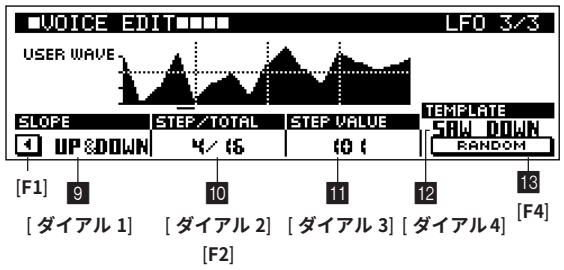
表示とパラメーター

[1] LFO ページ

[SONG] → [VOICE EDIT]







1 **キーオンリセット (KEY ON RESET)**.....[ダイアル 1]

2 **BPM シンク (BPM SYNC)**.....[ダイアル 2]

3 **LFO スピード (LFO SPEED)**.....[ダイアル 3]

4 **LFO フェイズ (LFO PHASE)**.....[ダイアル 4]

5 **ピッチモジュレーションデプス (PITCH DEPTH)**.....[ダイアル 1]

6 **フィルターモジュレーションデプス (FILTER DEPTH)**.....[ダイアル 2]

7 **アンプリチュードモジュレーションデプス (AMP DEPTH)**.....[ダイアル 3]

8 **LFO ウェーブ (LFO WAVE)**.....[ダイアル 4]

9 **スロープ (SLOPE)**.....[ダイアル 1]

10 **ステップ / トータルステップ (STEP/TOTAL)**.....[ダイアル 2]、[F2] → [ダイアル 2]

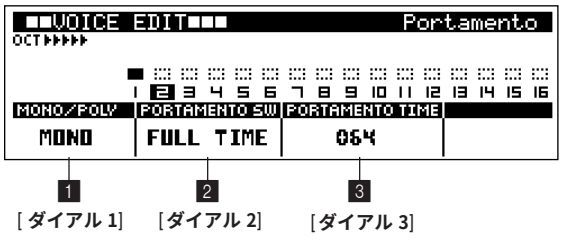
11 **ステップバリュー (STEP VALUE)**.....[ダイアル 3]

12 **WAVE テンプレート (TEMPLATE)**.....[ダイアル 4]

13 **ランダム (RANDOM)**.....[F4]

[2] ポルタメントページ

[SONG] → [VOICE EDIT] × 2



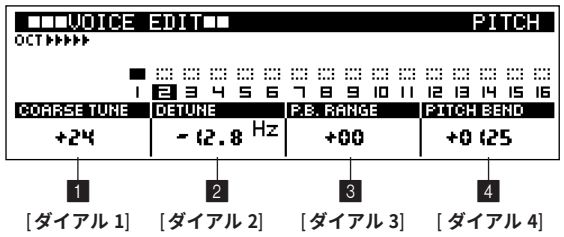
1 **モノ / ポリモード (MONO/POLY)**.....[ダイアル 1]

2 **ポルタメントスイッチ (PORTAMENTO SW)**.....[ダイアル 2]

3 **ポルタメントタイム (PORTAMENTO TIME)**.....[ダイアル 3]

[3] ピッチページ

[SONG] → [VOICE EDIT] × 3



1 コースチューン (COARSE TUNE).....[ダイアル 1]

2 デチューン (DETUNE).....[ダイアル 2]

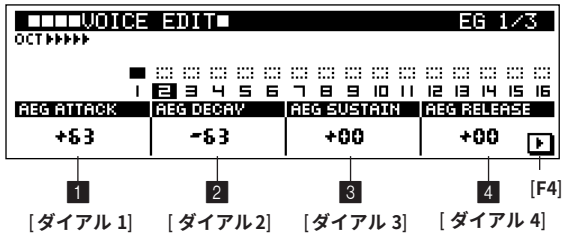
3 ピッチベンドレンジ (P.B.RANGE).....[ダイアル 3]

4 ピッチベンド (PITCH BEND).....[ダイアル 4]

[4] EG ページ

[SONG] → [VOICE EDIT] × 4

■ AEG ページ



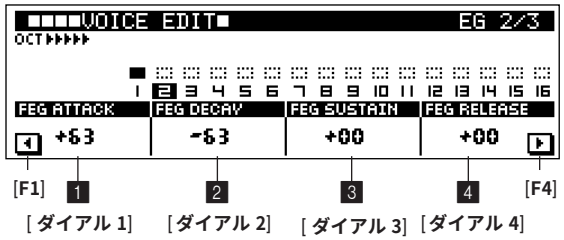
1 AEG アタックタイム (AEG ATTACK).....[ダイアル 1]

2 AEG ディケイタイム (AEG DECAY).....[ダイアル 2]

3 AEG サステインレベル (AEG SUSTAIN).....[ダイアル 3]

4 AEG リリースタイム (AEG RELEASE).....[ダイアル 4]

■ FEG ページ



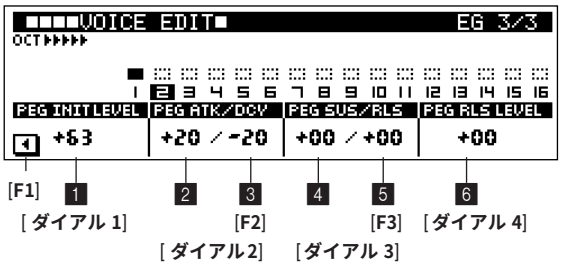
1 FEG アタックタイム (FEG ATTACK).....[ダイアル 1]

2 FEG ディケイタイム (FEG DECAY).....[ダイアル 2]

3 FEG サステインレベル (FEG SUSTAIN).....[ダイアル 3]

4 FEG リリースタイム (FEG RELEASE).....[ダイアル 4]

■ PEG ページ



1 PEG イニシャルレベル (PEG INIT LEVEL).....[ダイアル 1]

2 PEG アタックタイム (PEG ATK).....[ダイアル 2]

3 PEG ディケイタイム (PEG DCY) ..... [F2] → [ダイアル 2]

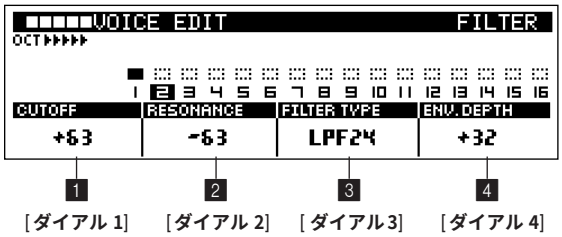
4 PEG サステインレベル (PEG SUS).....[ダイアル 3]

5 PEG リリースタイム (PEG RLS) ..... [F3] → [ダイアル 3]

6 PEG リリースレベル (PEG RLS LEVEL) .....[ダイアル 4]

[5] フィルターページ

[SONG] → [VOICE EDIT] × 5



1 カットオフ (CUTOFF).....[ダイアル 1]

2 レゾナンス (RESONANCE).....[ダイアル 2]

3 フィルタータイプ (FILTER TYPE) .....[ダイアル 3]

4 フィルターエンベロープデプス (ENV.DEPTH).....[ダイアル 4]

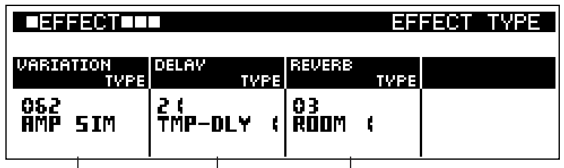
8. 音に効果をつける (エフェクト)

ソングで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりします。エフェクトタイプ、バリエーションパラメーター、ディレイ / コーラスパラメーター、リバーブパラメーターの 4 つのページがあり、[F1]/[F4] で切り替えられるページが、バリエーションパラメーターの中には 5 ページ、ディレイ / コーラスパラメーターの中には 4 ページ、リバーブパラメーターの中には 3 ページあります。
ソングプレイから、[EFFECT] を押すとエフェクトに入ります。
詳細はパターンモードのエフェクトと同じです (P104)。

表示とパラメーター

[1] エフェクトタイプページ

[SONG] → [EFFECT]



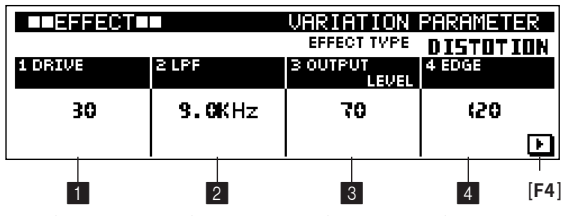
1 バリエーションタイプ (VARIATION TYPE) ....[ダイアル 1]

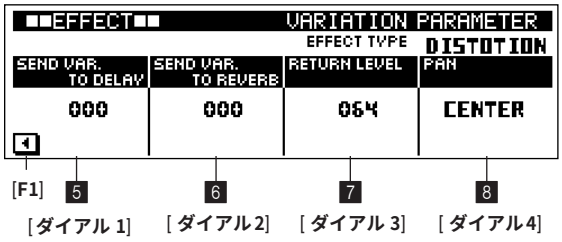
2 ディレイタイプ (DELAY TYPE) .....[ダイアル 2]

3 リバーブタイプ (REVERB TYPE) .....[ダイアル 3]

[2] バリエーションパラメーターページ

[SONG] → [EFFECT] × 2





1 ～ 4 エフェクトパラメーター
.....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]

5 センドバリエーショントゥーディレイ (SEND VAR.TO DELAY).....[ダイアル 1]

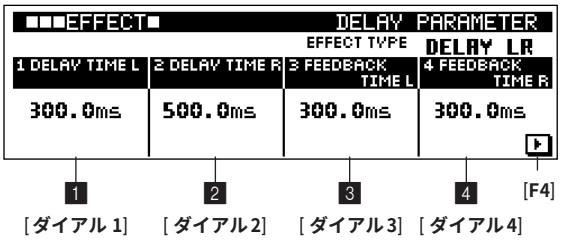
6 センドバリエーショントゥーリバーブ (SEND VAR.TO REVERB).....[ダイアル 2]

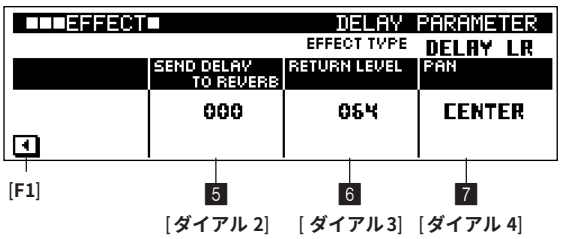
7 リターンレベル (RETURN LEVEL).....[ダイアル 3]

8 バリエーションパン (PAN).....[ダイアル 4]

[3] ディレイ / コーラスパラメーターページ

[SONG] → [EFFECT] × 3





1 ～ 4 エフェクトパラメーター
.....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]

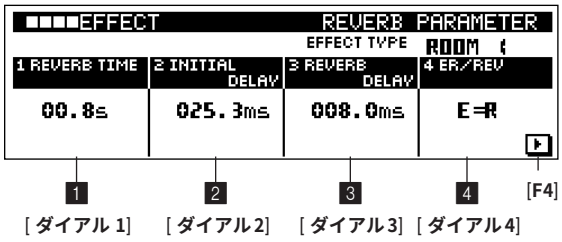
5 センドディレイトゥーリバーブ (SEND DELAY TO REVERB).....[ダイアル 2]

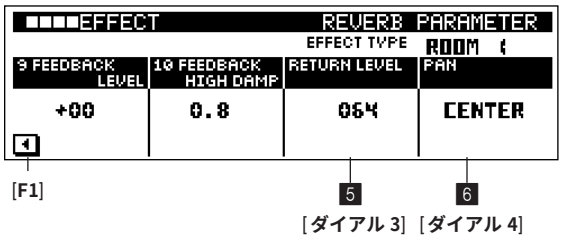
6 リターンレベル (RETURN LEVEL).....[ダイアル 3]

7 ディレイパン (PAN) .....[ダイアル 4]

[4] リバーブパラメーターページ

[SONG] → [EFFECT] × 4





1 ～ 4 エフェクトパラメーター
.....[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4]

5 リターンレベル (RETURN LEVEL).....[ダイアル 3]

6 リバーブパン (PAN).....[ダイアル 4]

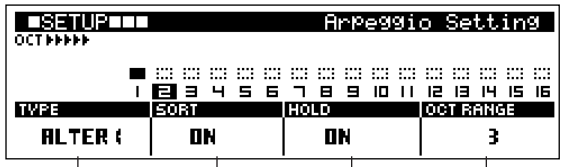
9. アルペジオやアサイナブルノブの設定を変更する (セットアップ)

アルペジオやアサイナブルノブなどの設定を変更するサブモードです。アルペジオセッティング、A/D セットアップ、ノブアサイン、MIDI アウトチャンネルの 4 つのページがあり、A/D セットアップページの中には、[F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページあります。
ソングプレイから、[SETUP] を押すとセットアップに入ります。
詳細はパターンモードのセットアップと同じです (P107)。

表示とパラメーター

[1] アルペジオセッティングページ

[SONG] → [SETUP]



1 **アルペジオタイプ (TYPE)**.....[ダイアル 1]

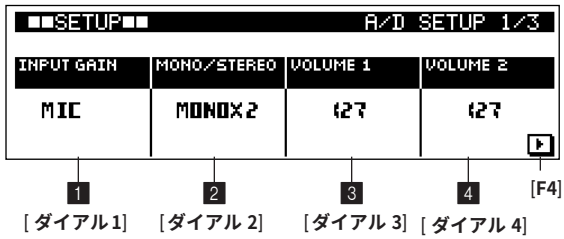
2 **ソート (SORT)**.....[ダイアル 2]

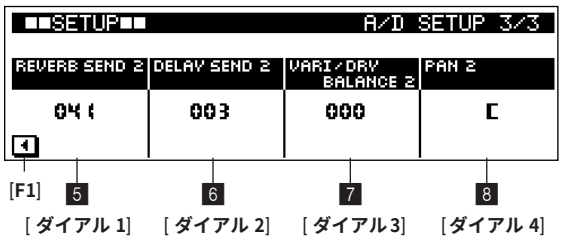
3 **ホールド (HOLD)** .....[ダイアル 3]

4 **オクターブレンジ (OCT RANGE)**.....[ダイアル 4]

[2] A/D セットアップページ

[SONG] → [SETUP] × 2





1 **インプットゲイン (INPUT GAIN)**.....[ダイアル 1]

2 **モノ / ステレオ (MONO/STEREO)**.....[ダイアル 2]

3 **ボリューム 1(VOLUME 1)** .....[ダイアル 3]

4 **ボリューム 2(VOLUME 2)** .....[ダイアル 4]

5 **リバーブセンドレベル 1/2(REVERB SEND LEVEL1/2)**
.....[ダイアル 1]

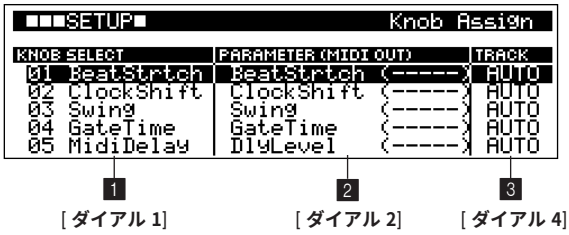
6 **ディレイセンドレベル 1/2**
(DELAY SEND LEVEL1/2) .....[ダイアル 2]

7 **バリエーション / ドライバランス 1/2**
(VARI/DRY BALANCE 1/2).....[ダイアル 3]

8 **パン 1/2(PAN1/2)**.....[ダイアル 4]

[3] ノブアサインページ

[SONG] → [SETUP] × 3



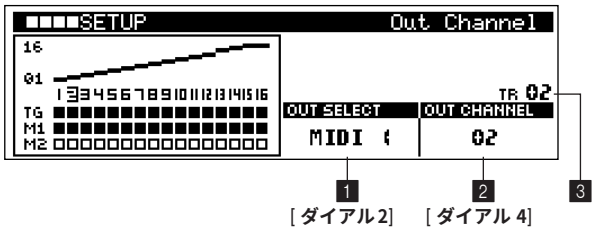
1 **ノブセレクト (KNOB SELECT)** .....[ダイアル 1]

2 **パラメーター (PARAMETER (MIDI OUT))** .....[ダイアル 2]

3 **トラック (TRACK)** .....[ダイアル 4]

[4] アウトチャンネルページ

[SONG] → [SETUP] × 4



1 **アウトセレクト (OUT SELECT)** .....[ダイアル 3]

2 **MIDI アウトチャンネル (OUT CHANNEL)** .....[ダイアル 4]

3 **トラック (TR)**

10. 音を補正する (マスター)

マスターでは、ステレオアウトプットの最終出力の音色を調整する 4 バンドのマスター EQ やマスターエフェクトを設定します。
マスター EQ の中には [F1]/[F4] で切り替えられるページが 3 ページ、マスターエフェクトの中には 5 ページあります。
ソングプレイから、[MASTER] を押すとマスターに入ります。マスターの設定は全スタイル、全ソングで共通に使用されます。
詳細はパターンモードのマスターと同じです (P111)。

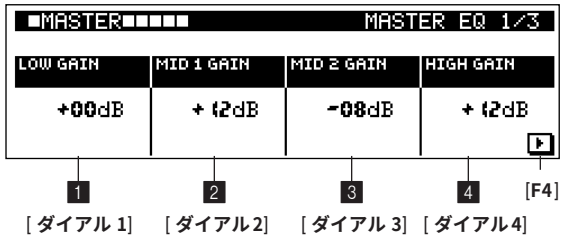
参考

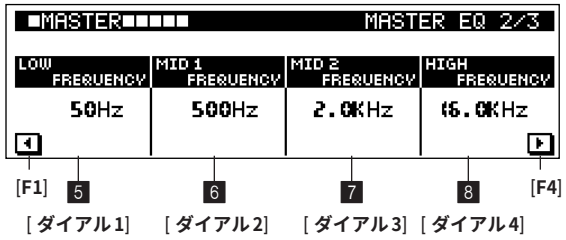
マスター EQ やマスターエフェクトの内部構成については、「第 2 章 パターンモード」(P111) をご覧ください。

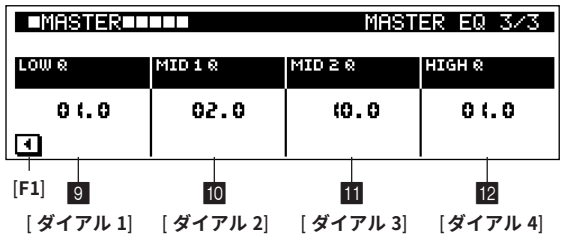
表示とパラメーター

[1] マスター EQ ページ

[SONG] → [MASTER]



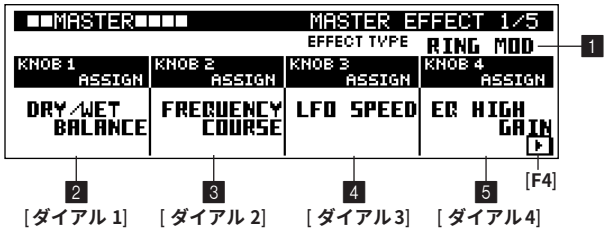


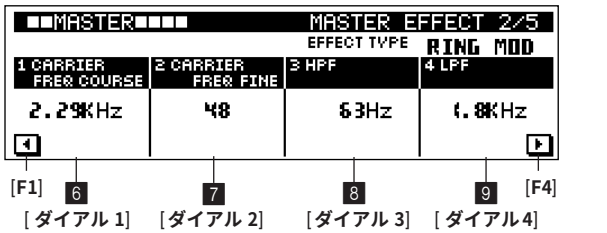


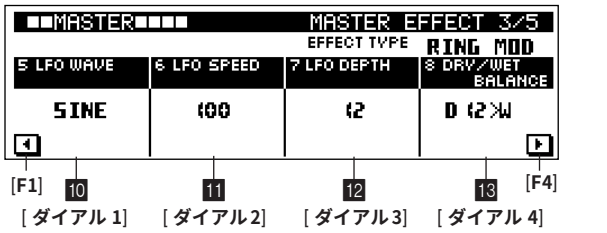
1. **ローゲイン (LOW GAIN)** ..... [ダイアル 1]
2. **ミドル 1 ゲイン (MID1 GAIN)** ..... [ダイアル 2]
3. **ミドル 2 ゲイン (MID2 GAIN)** ..... [ダイアル 3]
4. **ハイゲイン (HIGH GAIN)** ..... [ダイアル 4]
5. **ローフリケンシー (LOW FREQUENCY)** ..... [ダイアル 1]
6. **ミドル 1 フリケンシー (MID1 FREQUENCY)** ..... [ダイアル 2]
7. **ミドル 2 フリケンシー (MID2 FREQUENCY)** ..... [ダイアル 3]
8. **ハイフリケンシー (HIGH FREQUENCY)** ..... [ダイアル 4]
9. **ローキュー (LOW Q)** ..... [ダイアル 1]
10. **ミドル 1 キュー (MID1 Q)** ..... [ダイアル 2]
11. **ミドル 2 キュー (MID2 Q)** ..... [ダイアル 3]
12. **ハイキュー (HIGH Q)** ..... [ダイアル 4]

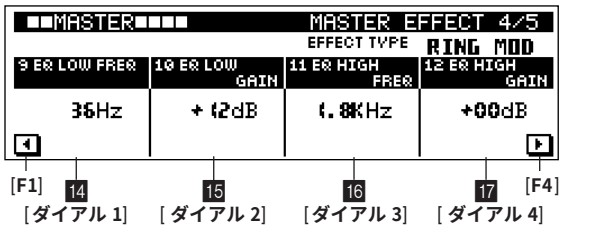
[2] マスターエフェクトページ

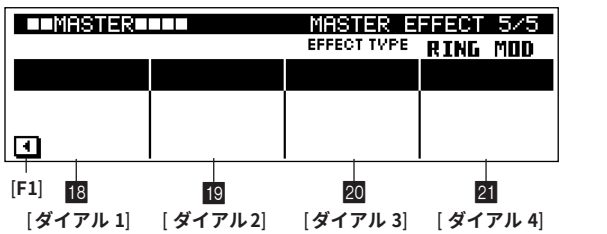
[SONG] → [MASTER] × 2











1 エフェクトタイプ (EFFECTTYPE).....エフェクトタイプセレクトつまみ

2 ノブ 1 アサイン (KNOB1 ASSIGN).....[ダイアル 1]

3 ノブ 2 アサイン (KNOB2 ASSIGN).....[ダイアル 2]

4 ノブ 3 アサイン (KNOB3 ASSIGN).....[ダイアル 3]

5 ノブ 4 アサイン (KNOB4 ASSIGN).....[ダイアル 4]

6 エフェクトパラメーター 1.....[ダイアル 1]

7 エフェクトパラメーター 2.....[ダイアル 2]

8 エフェクトパラメーター 3.....[ダイアル 3]

9 エフェクトパラメーター 4.....[ダイアル 4]

10 エフェクトパラメーター 5.....[ダイアル 1]

11 エフェクトパラメーター 6.....[ダイアル 2]

12 エフェクトパラメーター 7.....[ダイアル 3]

13 エフェクトパラメーター 8.....[ダイアル 4]

14 エフェクトパラメーター 9.....[ダイアル 1]

15 エフェクトパラメーター 10.....[ダイアル 2]

16 エフェクトパラメーター 11.....[ダイアル 3]

17 エフェクトパラメーター 12.....[ダイアル 4]

18 エフェクトパラメーター 13.....[ダイアル 1]

19 エフェクトパラメーター 14.....[ダイアル 2]

20 エフェクトパラメーター 15.....[ダイアル 3]

21 エフェクトパラメーター 16.....[ダイアル 4]

11. メモリーカードやディスクに保存する (セーブ)

メモリーカードやディスクへデータを保存するサブモードです。
セーブ、エクスポート、リネーム、デリート、フォーマットの 5 ページがあります。
ソングプレイから、[SAVE] を押すとセーブに入ります。ただし、ソング再生中やレコーディング中はセーブには入れません。

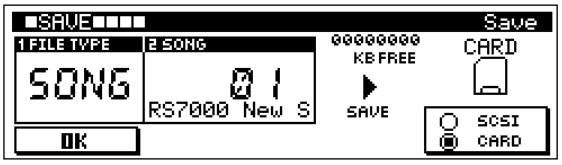
> **参考**
>
> **メモリーカード、ディスク、ファイルタイプ、データの拡張子などについては、「第 2 章 パターンモード」(P114) をご覧ください。**

セーブのページ構成

セーブは以下のページで構成されています。

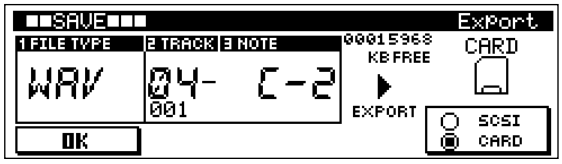
● セーブ

本体内のデータをメモリーカードやディスクに保存します。



● エクスポート

選択したサンプルやソングを、コンピューターで一般的に使われている SMF フォーマットや WAV フォーマットで、メモリーカードやディスクなどに保存します。

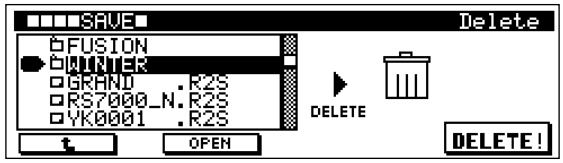


● リネーム

メモリーカードやディスクに保存されているファイルのファイルネームを書き替えます。

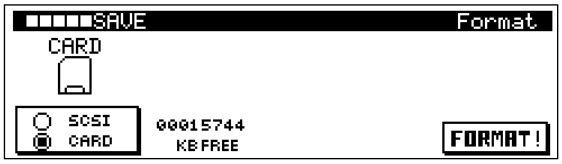
● デリート

メモリーカードやディスクに保存されているファイルを削除します。



● フォーマット

メモリーカードやディスクのフォーマットを行ないます。



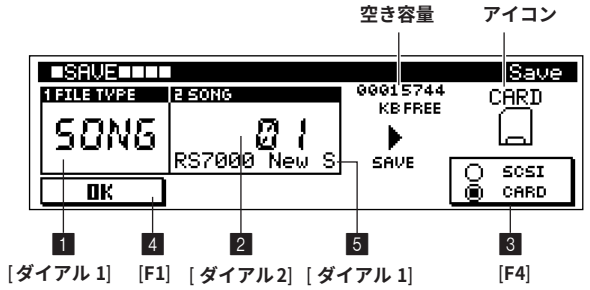
[1] セーブページ

本体内のデータをカードやディスクに保存します。
詳細はパターンモードのセーブページと同じです (P114)。
ここでは、パターンモードと異なるパラメーターだけを説明します。

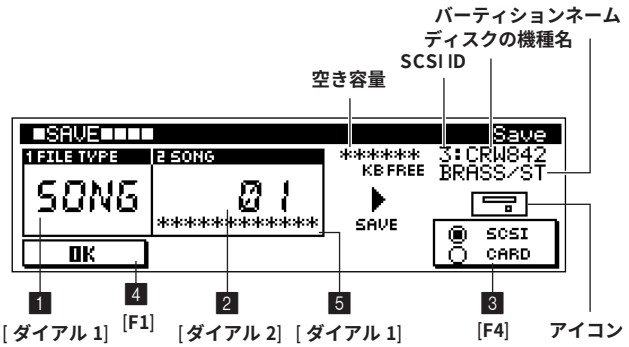
表示とパラメーター

[SONG] → [SAVE]

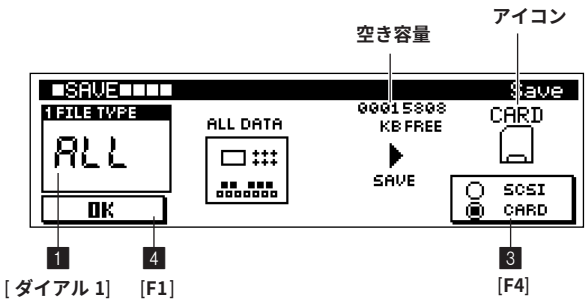
ファイルタイプ = ソング、カードまたは SCSI= カードの場合



ファイルタイプ = ソング、カードまたは SCSI=SCSI の場合



ファイルタイプ = オール、カードまたは SCSI= カードの場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... [ダイアル 1]
【設定値】SONG、ALL

保存するデータの種類を選択します。
各ファイルタイプについては、「ファイルタイプについて」(P116) をご覧ください。

2 ソング (SONG) ..... [ダイアル 2]
【設定値】01 ～ 20

保存するソングを選択します。
ファイルタイプに ALL を選ぶとこのメニューは空欄になり、設定の必要がなくなります。

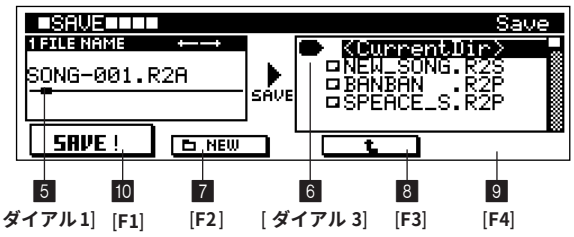
> **参考**
> **データの入っていない空のソングは保存できません。**

3 カードまたは SCSI(SCSI/CARD) ..... [F4]

4 設定完了 (OK) ..... [F1]

■ セーブ実行ページ

[SONG] → [SAVE] → [F1]



5 ファイルネーム (FILE NAME) ..... [ダイアル 1]

6 フォルダー選択 ..... [ダイアル 3]

7 ニュー (NEW) ..... [F2]

8 アップ (↑) ..... [F3]

9 オープン (OPEN) ..... [F4]

10 セーブ (SAVE!) ..... [F1]

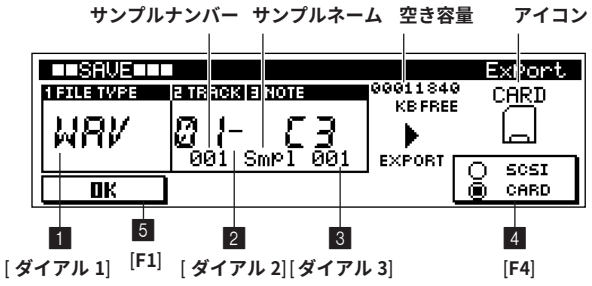
[2] エクスポートページ

選択したサンプルやソングを、コンピューターで一般的に使われている SMF フォーマットや WAV フォーマットに変換して、メモリーカードやディスクなどに保存します。
詳細はパターンモードのエクスポートページと同じです (P120)。

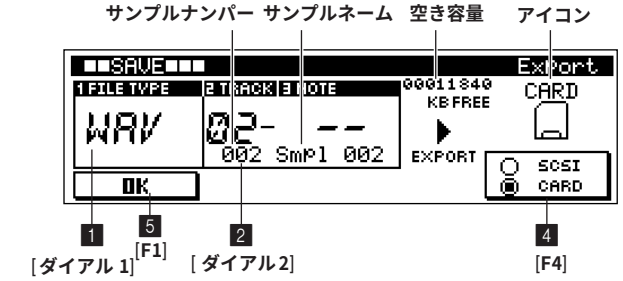
表示とパラメーター

[SONG] → [SAVE] × 2

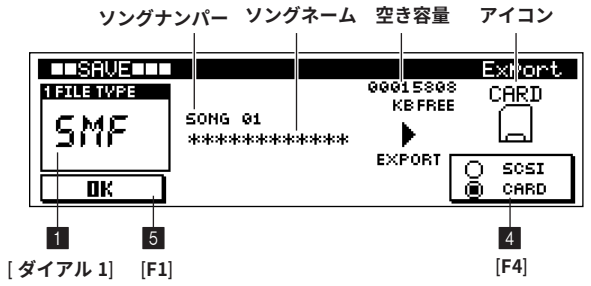
ファイルタイプ =WAV、サンプルキットボイスが選択されている場合



ファイルタイプ =WAV、ピッチドサンプルボイスが選択されている場合



ファイルタイプ =SMF の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE) ..... [ダイアル 1]

2 トラック (TRACK) ..... [ダイアル 2]

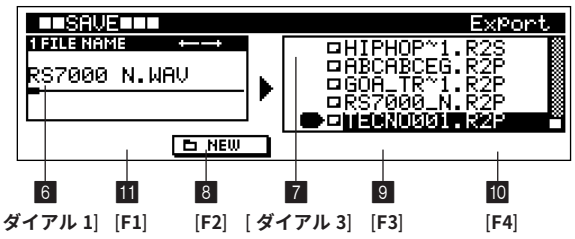
3 ノートネーム (NOTE) ..... [ダイアル 3]

4 カードまたは SCSI(SCSI/CARD) ..... [F4]

5 設定完了 (OK) ..... [F1]

■ エクスポート実行ページ

[SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]



6 ファイルネーム (FILE NAME) ..... [ダイアル 1]

7 フォルダー選択 ..... [ダイアル 3]

8 ニュー (NEW) ..... [F2]

9 アップ (↑) ..... [F3]

10 オープン (OPEN) ..... [F4]

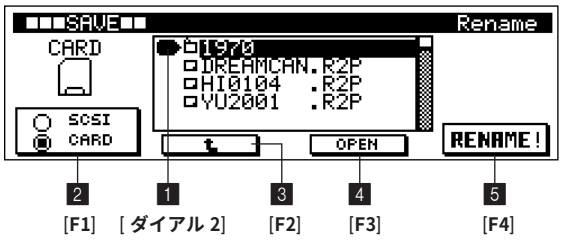
11 エクスポート (EXPORT!) ..... [F1]

[3] リネームページ

ファイルやフォルダーの名前を変更します。
詳細はパターンモードのリネームページと同じです (P122)。

表示とパラメーター

[SONG] → [SAVE] × 3



1 **ファイル**.....[ダイアル 2]

2 **カードまたは SCSI(SCSI/CARD)**.....[F1]

3 **アップ (↑)**.....[F2]

4 **オープン (OPEN)**.....[F3]

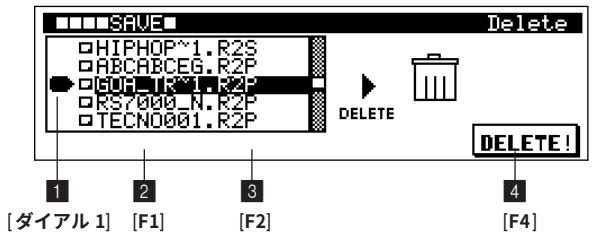
5 **リネーム (RENAME!)**.....[F4]

[4] デリートページ

ファイルやフォルダーを消去します。
詳細はパターンモードのデリートページと同じです (P123)。

表示とパラメーター

[SONG] → [SAVE] × 4



1 **ファイル**.....[ダイアル 1]

2 **アップ (↑)**.....[F1]

3 **オープン (OPEN)**.....[F2]

4 **デリート (DELETE!)**.....[F4]

[5] フォーマットページ

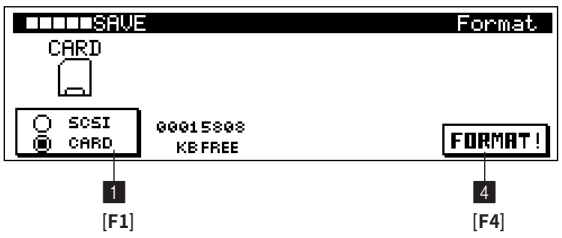
メモリーカードやディスクをフォーマットします。
詳細はパターンモードのフォーマットページと同じです (P124)。

表示とパラメーター

[SONG] → [SAVE] × 5

カードまたは SCSI=SCSI の場合

カードまたは SCSI=CARD の場合



1 **カードまたは SCSI(SCSI/CARD)**.....[F1]

2 **フォーマットタイプ (FORMAT TYPE)**.....[ダイアル 3]

3 **パーティションナンバー (PARTITION)**.....[ダイアル 4]

4 **フォーマット (FORMAT!)**.....[F4]

12. メモリーカードやディスクから読み込む (ロード)

メモリーカードやディスクからデータを読み込むサブモードです。
ロード、インポート、SCSI セットアップ、SCSI コミュニケーションの 4 ページがあります。
ソングプレイから、[LOAD] を押すとロードに入ります。

参考

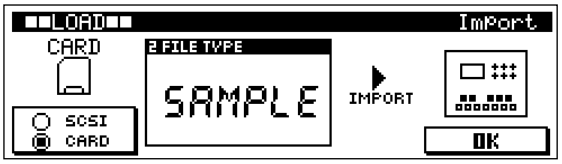
ファイルタイプについては、「第 2 章 パターンモード」(P116) をご覧ください。

ロードのページ構成

ロードは以下のページで構成されています。

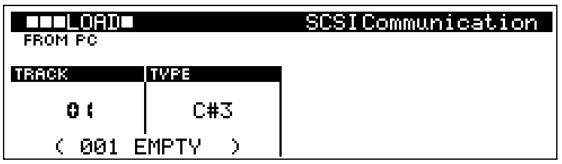
● ロード
メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。

● インポート
他の機種のディスクや、コンピューターで保存されたメモリーカードやディスクからサンプルデータやシーケンスデータを読み込みます。



● SCSI セットアップ
SCSI に関する設定を行ないます。

● SCSI コミュニケーション
波形エディター、YAMAHA Wave Editor TWE との間でデータをやり取りします。



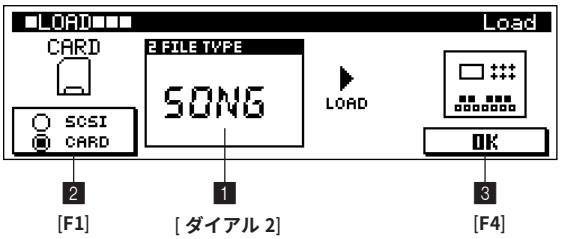
[1] ロードページ

メモリーカードやディスクからデータを読み込みます。
詳細はパターンモードのロードページと同じです (P126)。
ここでは、パターンモードと異なるパラメーターだけを説明します。

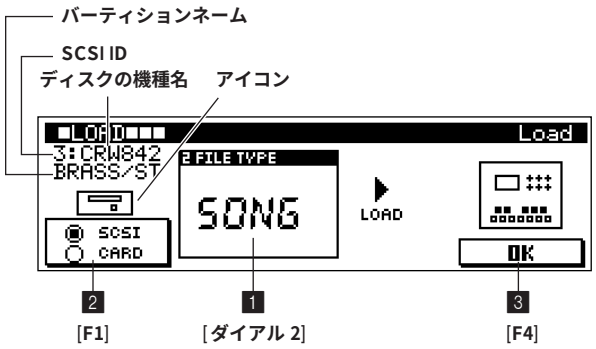
表示とパラメーター

[SONG] → [LOAD]

カードまたは SCSI=CARD の場合



カードまたは SCSI =SCSI の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE).....[ダイアル 2]

【設定値】

SONG、ALL、ALL+SYSTEM、SMPL

SONG(ソング) ..... SONG 形式 (.R2S) と ALL 形式 (.R2A) のファイルから、任意のソングを読み込みます。

ALL(オール) ..... ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。ただし、システムセットアップは読み込みません。

ALL+SYSTEM(オール + システム) ..... ALL 形式 (.R2A) のファイルを読み込みます。システムセットアップも含めて読み込みます。

SMPL(サンプルボイス) ..... PATT 形式 (.R2P)、SONG 形式 (.R2S)、ALL 形式 (.R2A) のファイルから、任意のサンプルボイスを読み込みます。

読み込むデータの種類を選択します。
詳しくは、「ファイルタイプについて」(P116)をご覧ください。

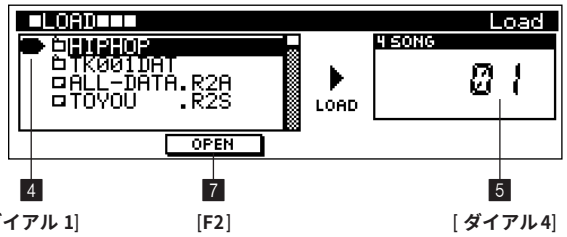
2 カードまたは SCSI (SCSI/CARD).....[F1]

3 設定完了 (OK).....[F4]

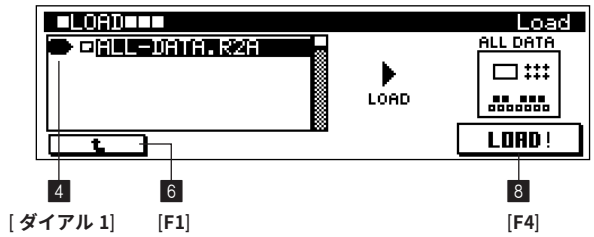
■ ロード実行ページ

[SONG] → [LOAD] → [F4]

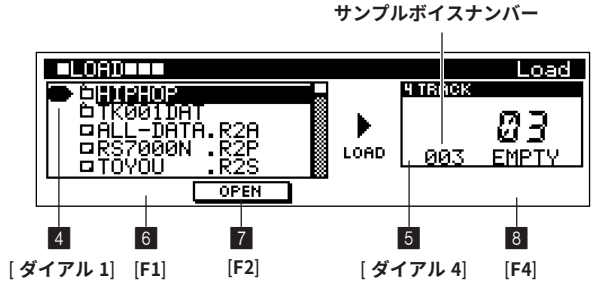
ファイルタイプ =SONG



ファイルタイプ =ALL、ALL+SYSTEM



ファイルタイプ =SMPL



4 ファイル選択.....[ダイアル 1]

5 ソング選択 (SONG)、トラック選択 (TRACK).....[ダイアル 4]

【設定値】

ソング選択

(ファイルタイプ =SONG の場合) ..... 01 ～ 20

トラック選択

(ファイルタイプ =SMPL の場合) ..... 01 ～ 16

●ファイルタイプが SONG の場合
データを読み込むソングを選択します。ソングネームが表示されます。

●ファイルタイプが SMPL の場合
データを読み込むトラックを選択します。
選択したトラックにサンプルボイスが割り当てられている場合は、そのサンプルボイスナンバーと、データが入れ替わってしまうことを注意する「REPLACE」が表示されます。
選択したトラックにサンプルボイスがなければ、空きのサンプルボイスナンバーが表示され、メモリーが空であることを示す「EMPTY」が表示されます。

参考

- ファイルタイプが SMPL の場合は、この画面でデータを読み込むソングは選択できません。データを読み込むソングを変更したいときは、いったんソングプレイに移動してソングを選択しなおしてから、もう一度この画面に戻って作業を続けてください。
- ロードを実行すると、選択したソングナンバーもしくはサンプルボイスナンバーに元々あった全データは失われます。

6 アップ (↑).....[F1]

7 オープン (OPEN).....[F2]

8 ロード (LOAD).....[F4]

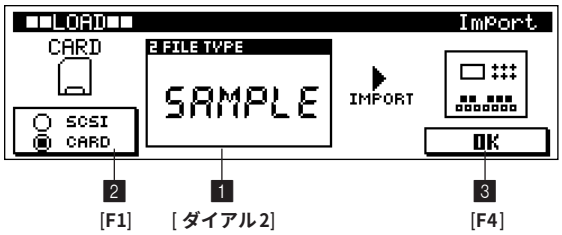
[2] インポートページ

他の機種のディスクや、コンピューターで保存されたメモリーカードやディスクからサンプルデータやシーケンスデータを読み込みます。
詳細はパターンモードのインポートページと同じです (P129)。
ここでは、パターンモードと異なるパラメーターだけを説明します。

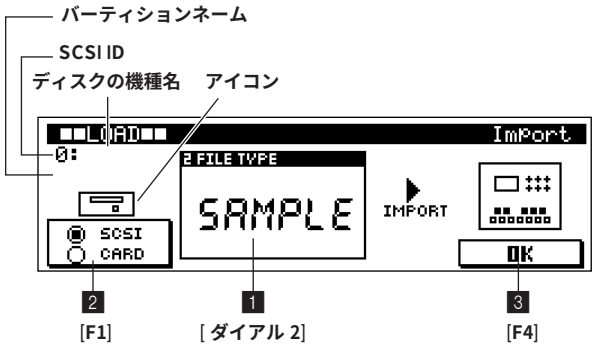
表示とパラメーター

[SONG] → [LOAD] × 2

カードまたは SCSI=CARD の場合



カードまたは SCSI=SCSI の場合



1 ファイルタイプ (FILE TYPE).....[ダイアル 2]

【設定値】SAMPLE、SMF、RM1x SONG

SAMPLE(サンプル)
..... サンプルデータや WAV ファイル (.WAV)、AIFF ファイル (.AIF) を、本体内の指定したサンプルボイスナンバーに読み込みます。

SMF(スタンダード MIDI ファイル)
..... スタンダード MIDI ファイル (フォーマット 0 または 1) 形式で保存されたシーケンスデータを、現在選択しているソングに読み込みます。

RM1x SONG(RM1x ソング)
..... RM1x のソング形式で保存したデータを、現在選択しているソングに読み込みます。

インポートするデータの種類を選択します。
詳しくは、「ファイルタイプについて」(P116)をご覧ください。
サンプルによっては発音する音程が変化したり、ループ部分の再生や音質などが若干変化する場合があります。
RM1x SONG をインポートした場合、ボイスエディットやエフェクトの設定は再現されません。また、音色が若干変化する場合があります。

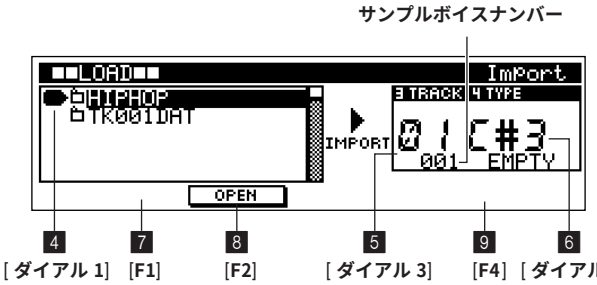
2 カードまたは SCSI(SCSI/CARD).....[F1]

3 設定完了 (OK).....[F4]

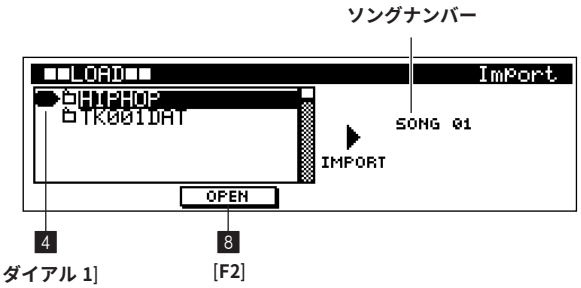
■ インポート実行ページ

[SONG] → [LOAD] × 2 → [F4]

***ファイルタイプ* =SAMPLE**



ファイルタイプ =SMF、RM1xSONG



4 ファイル選択.....[ダイアル 1]

5 トラック選択 (TRACK).....[ダイアル 3]

6 タイプ (TYPE).....[ダイアル 4]

7 アップ (↑).....[F1]

8 オープン (OPEN).....[F2]

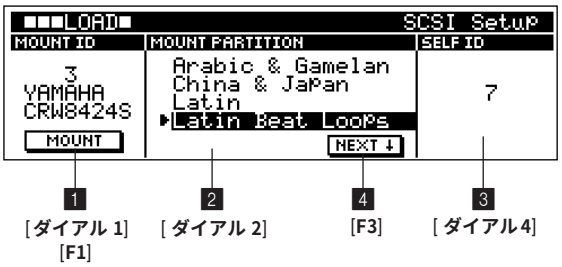
9 インポート (IMPORT).....[F4]

[3] SCSI セットアップページ

SCSI に関する設定を行ないます。
詳細はパターンモードの SCSI セットアップページと同じです (P131)。

表示とパラメーター

[SONG] → [LOAD] × 3



1 マウント ID(MOUNT ID).....[ダイアル 1]、[F1]

2 マウントパーティション (MOUNT PARTITION).....[ダイアル 2]

3 SCSI セルフ ID(SCSI SELF ID).....[ダイアル 4]

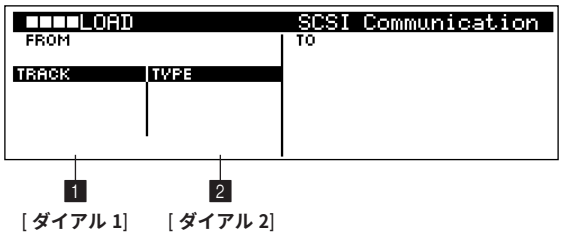
4 パーティションリストのスクロール (NEXT/PREV).....[F3]

[4] SCSI コミュニケーションページ

波形エディター、YAMAHA Wave Editor TWE との間でデータをやり取りします。
詳細はパターンモードのSCSIコミュニケーションページと同じです (P132)。

表示とパラメーター

[SONG] → [LOAD] × 4



1 トラック (TRACK).....[ダイアル 1]

2 サンプルボイスタイプ (TYPE).....[ダイアル 2]

13. ソングやトラックを編集する (ソングジョブ)

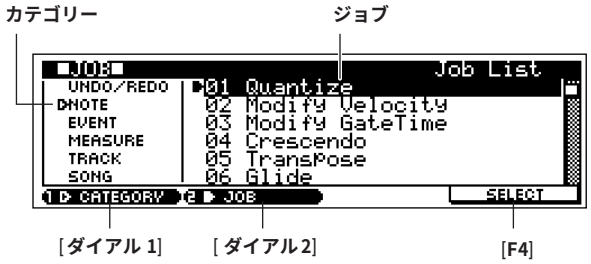
作成したソングをさまざまに編集 (加工) するための機能です。
RS7000 には 30 種類のソングジョブがあります。ソングジョブを上手に使って曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

● ジョブリスト

UNDO/REDO(アンドゥー / リドゥー) カテゴリー			
00	Undo/Redo (アンドゥー / リドゥー)	アンドゥーは直前に行なった操作を取り消して操作を行なう前の状態に戻します。リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P213
NOTE(ノート) カテゴリー			
01	Quantize (クオンタイズ)	指定範囲のノートイベントのタイミングを基準音符の位置にそろえます。	P214
02	Modify Velocity (モディファイベロシティ)	指定範囲のベロシティを変更します。	P214
03	Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	指定範囲のゲートタイムを変更します。	P214
04	Crescendo (クレッシェンド)	指定範囲のベロシティを段階的に変更します。	P215
05	Transpose (トランスポーズ)	指定範囲のノートイベントの音程を変更します。	P215
06	Glide (グライド)	指定範囲のノートイベントの音程がなめらかに変化するように、自動的にピッチベンドデータを挿入します。	P215
07	Create Roll (クリエートロール)	指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロール (スネアなどを連打する演奏方法) を作ります。	P216
08	Chord Sort (コードソート)	指定範囲の和音のノートイベントを音程順に並べ替えます。	P216
09	Chord Separate (コードセパレート)	指定範囲の和音のノートイベントの発音タイミングをずらします。	P216
EVENT(イベント) カテゴリー			
10	Shift Clock (シフトクロック)	指定範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P216
11	Copy Event (コピーイベント)	指定範囲のすべてデータを別の場所にコピーします。	P217
12	Erase Event (イレースイベント)	指定範囲の特定のデータを消去し、休符にします。	P217
13	Extract Event (エクストラクトイベント)	指定範囲から特定のデータだけを抽出します。	P218
14	Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)	指定範囲にピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。	P218
15	Thin Out (シンアウト)	指定範囲の特定のデータを間引きしてデータ量を減らします。	P219
16	Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	指定範囲のコントロールデータを変更します。	P219
17	Beat Stretch (ビートストレッチ)	指定範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。	P220
MEASURE(メジャー) カテゴリー			
18	Create Measure (クリエートメジャー)	空白の小節を指定した位置に挿入します。	P220
19	Delete Measure (デリートメジャー)	指定した小節を削除します。	P220
Track(トラック) カテゴリー			
20	Copy Track (コピートラック)	トラックのデータを別トラックや別ソングにコピーします。	P221
21	Exchange Track (エクスチェンジトラック)	2 つのトラックの内容を交換します。	P221
22	Mix Track (ミックストラック)	2 つのトラックの内容をミックスします。	P222
23	Clear Track (クリアトラック)	トラックの特定のデータを消去します。	P222
24	Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。	P222
25	Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)	ドラムの演奏が録音されているトラックのノートイベントを、インスト (ドラム楽器) ごとにトラック 1 ～ 8 にコピーします。	P223

SONG(ソング) カテゴリー			
26	Copy Song (コピーソング)	指定したソングを別のソングにコピーします。	P223
27	Split Song To Pattern (スプリットソングトゥーパターン)	ソングを小節ごとに切り分けて、任意のスタイル、セクションにコピーします。	P223
28	Clear Song (クリアソング)	指定したソングのすべてのデータを消します。	P224
29	Song Name (ソングネーム)	ソングに名前を付けます。	P224

ソングジョブの設定手順



1. ソングプレイで [JOB] を押してジョブリストを表示させます。
2. [ダイアル 1](CATEGORY) と [ダイアル 2](JOB) を回して目的のジョブへカーソルを移動します。
3. [F4](SELECT)を押して選択したジョブのページを表示させます。
4. [ダイアル 2](CURSOR ← →) を回して必要なパラメーターへカーソルを移動し、[ダイアル 3](VALUE-/+)、[SHIFT]+[F3] →テンキーで値を設定します。
5. 設定が完了したら [F4](DO!) を押してジョブを実行します。実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。
6. [EXIT] を 2 回押すとソングプレイに戻ります。

参考

メモリープロテクトが ON に設定されていると、[JOB] を押しても「Memory Protected」と表示されてジョブリストが表示されません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、もう一度上記の操作を実行してください。

操作時の注意事項

- 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。
- ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、「00 Undo/Redo」(P213) でアンドゥー / リドゥー機能を使いましょう。
- ジョブの実行範囲は、メジャー (小節)、ビート (拍) 単位で次のように設定します。

  例)001:1:000 ～ 004:1:000 と設定した場合
  1 小節めの 1 拍めから 3 小節めの 4 拍めの終わりまで

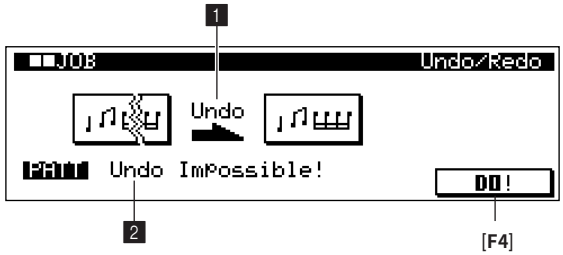
- ビートは小節の拍子によって設定できる値が変わります。たとえば拍子が 4/4 なら 1 ～ 4、8/4 なら 1 ～ 8 が設定値の範囲になります。

00 Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)

詳細はパターンジョブのアンドゥー/リドゥーと同じです (P134)。

参考

サンプルボイスに関する操作についてはアンドゥー / リドゥーすることはできません。



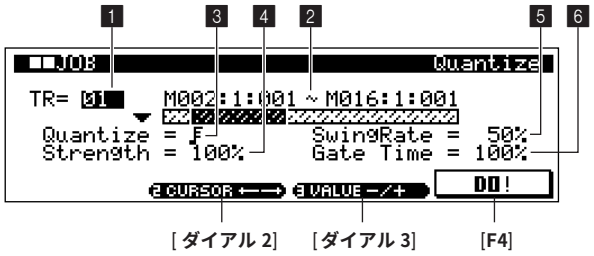
■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P135)。

1 アンドゥー (Undo)、リドゥー (Redo)

2 アンドゥー / リドゥーの対象となる操作

01 Quantize(クオンタイズ)

リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能です。
詳細はパターンジョブのクオンタイズと同じです (P135)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P135)。

3 クオンタイズバリュー (Quantize)

4 クオンタイズストレングス (Strength)

5 スイングレート (SwingRate)

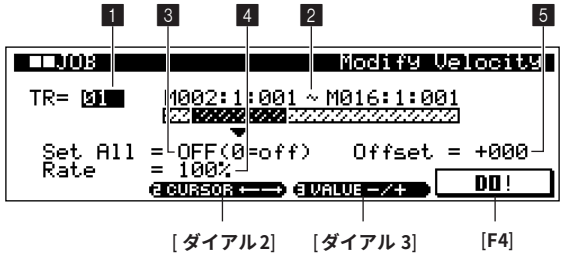
6 スイングゲートタイム (Gate Time)

02 Modify Velocity (モディファイベロシティ)

指定範囲の音符の発音の強さ (ベロシティ) を変更します。
ベロシティは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティ＝元のベロシティ×レート＋オフセット

ベロシティが 0 以下になる場合は 1 に、128 以上になる場合は 127 に設定されます。
詳細はパターンジョブのモディファイベロシティと同じです (P136)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P136)。

3 セットオール (Set All)

4 レート (Rate)

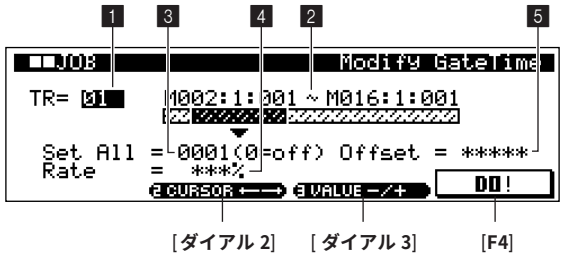
5 オフセット (Offset)

03 Modify GateTime (モディファイゲートタイム)

指定範囲の音符の発音の時間 (ゲートタイム) を変更します。
ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム＝元のゲートタイム×レート＋オフセット

ゲートタイムが 0 以下になる場合は 1 に設定されます。
詳細はパターンジョブのモディファイゲートタイムと同じです (P137)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P137)。

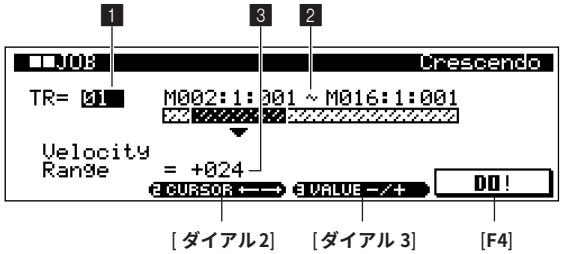
3 セットオール (Set All)

4 レート (Rate)

5 オフセット (Offset)

04 Crescendo(クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく (クレッシェンド) または小さく (デクレッシェンド) する設定です。
詳細はパターンジョブのクレッシェンドと同じです (P138)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

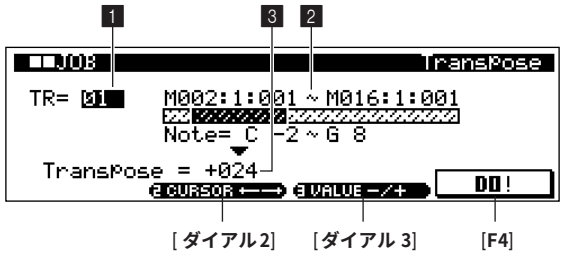
2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P138)。

3 ベロシティレンジ (Velocity Range)

05 Transpose(トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。
詳細はパターンジョブのトランスポーズと同じです (P138)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

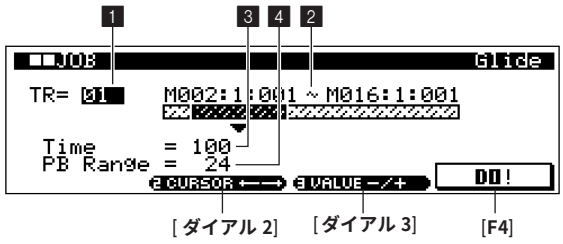
2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479
音程 (Note)
C-2 ～ G8

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P138)。

3 トランスポーズ (Transpose)

06 Glide(グライド)

指定範囲のノートイベントの音程がなめらかに変化するように、ノートイベントをピッチベンドデータに置き換えます。
なめらかに音程が移動するギターのスライドやチョーキングなどを入力する際に便利です。
詳細はパターンジョブのグライドと同じです (P138)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

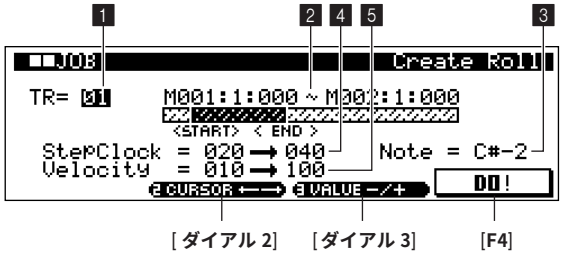
■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P138)。

3 タイム (Time)

4 ピッチベンドレンジ (PB Range)

07 Create Roll(クリエートロール)

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。
ロールとは、ティンパニやスネアなどを連打する演奏方法です。
詳細はパターンジョブのクリエートロールと同じです (P139)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P139)。

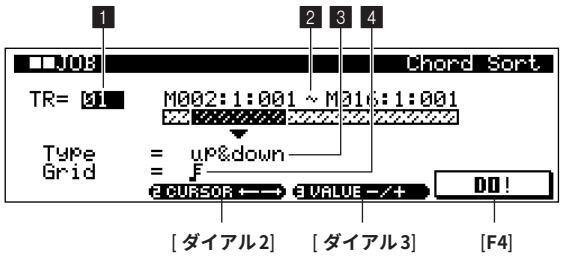
3 ノート (Note)

4 ステップクロック (StepClock)

5 ベロシティ (Velocity)

08 Chord Sort(コードソート)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音程の高い (低い) 順に並び替えます。
詳細はパターンジョブのコードソートと同じです (P139)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

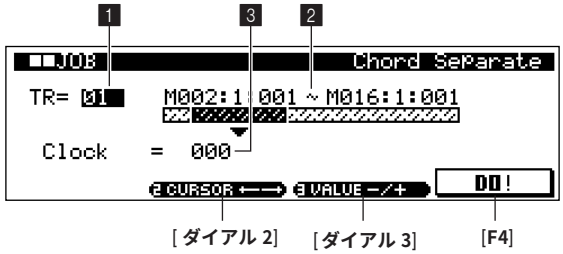
■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P139)。

3 タイプ (Type)

4 グリッド (Grid)

09 Chord Separate(コードセパレート)

指定した範囲で、同じタイミングに入力されているノートイベントを、設定したクロック間隔で 1 音ずつずらします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストロークやアップストロークの際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。
詳細はパターンジョブのコードセパレートと同じです (P140)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

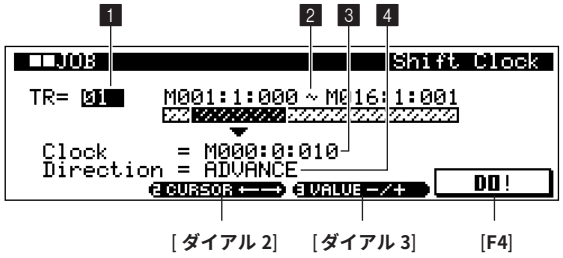
2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P140)。

3 クロック (Clock)

10 Shift Clock(シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。
詳細はパターンジョブのシフトクロックと同じです (P140)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、SCENE、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

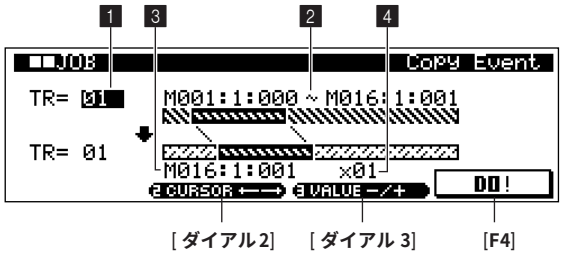
■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P140)。

3 クロック (Clock)

4 ディレクション (Direction)

11 Copy Event(コピーイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。
詳細はパターンジョブのコピーイベントと同じです (P141)。



コピーを実行すると、コピー先のトラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。

1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、SCENE、ALL

2 コピー元の範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

3 コピー先の位置
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P141)。

4 コピーの回数

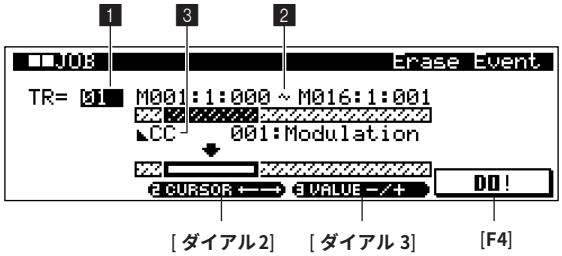
12 Erase Event(イレースイベント)

指定した範囲のイベントを消去して休符にします。

参考

サンプルボイスを使用しているトラックに対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが消去されるためにサンプルボイスは発音しなくなりますが、サンプルボイス自体が消去されるわけではありません。

詳細はパターンジョブのイレースイベントと同じです (P141)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、SCENE、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

3 イベントの種類
【設定値】
トラックが 01 ～ 16、ALL の場合…

イベントの種類	値の範囲
NOTE(ノート)	―
PC(プログラムチェンジ)	―
PB(ピッチベンド)	―
CC(コントロールチェンジ)	000 ～ 127、ALL
CAT (チャンネルアフタータッチ)	―
PAT (ポリフォニックアフタータッチ)	―

EXC
(システムエクスクルーシブ).....ー
ALL(オール).....ー

トラックが BPM の場合…

イベントの種類	値の範囲
BPM(テンポ)	ー

トラックが SCENE の場合…

イベントの種類	値の範囲
ScnM(シーンメモリー)	ー
MutM(ミュートメモリー)	ー
TrMt(トラックミュート)	ー

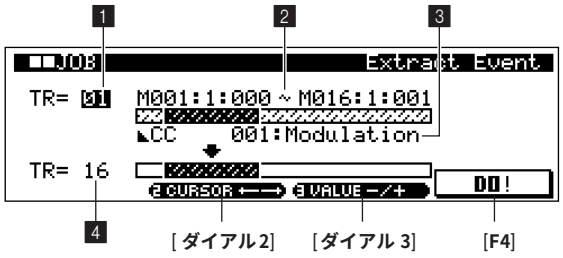
13 Extract Event (エクストラクトイベント)

指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。

参考

サンプルボイスを使用しているトラックに対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが移動してしまうため (イベントの種類がノートの場合)、サンプルボイスは発音しなくなります。移動先のトラックでサンプルボイスを発音させたいときは、ミキサー (P194) でそのトラックのボイス設定をサンプルボイスに変更してください。

詳細はパターンジョブのエクストラクトイベントと同じです (P142)。



1 ソーストラック (TR)
【設定値】01 ～ 16

データを取り出すトラックを指定します。

2 データを取り出す範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

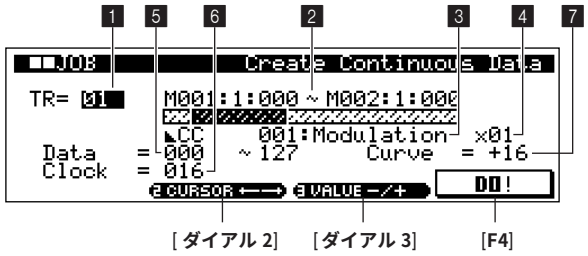
4 移動先トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P142)。

3 イベントの種類

14 Create Continuous Data (クリエートコンティニュアスデータ)

指定範囲にピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。
詳細はパターンジョブのクリエートコンティニュアスデータと同じです (P142)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

3 イベントの種類
【設定値】
トラックが 01 ～ 16 の場合…

イベントの種類	値の範囲
PB(ピッチベンド)	ー
CC(コントロールチェンジ)	000 ～ 127、ALL
CAT (チャンネルアフタータッチ)	ー
EXC (システムエクスクルーシブ)	ー

トラックが BPM の場合…

イベントの種類	値の範囲
BPM(テンポ)	ー

5 スタートデータ / エンドデータ (Data)
【設定値】000 ～ 127
(ピッチベンドは -8192 ～ +8191、BPM は 1.0 ～ 300.0)

■ 下記のパラメーターは、パターンジョブのパラメーターとまったく同じです (P142)。

4 クリエートタイム

6 インターバルクロック (Clock)

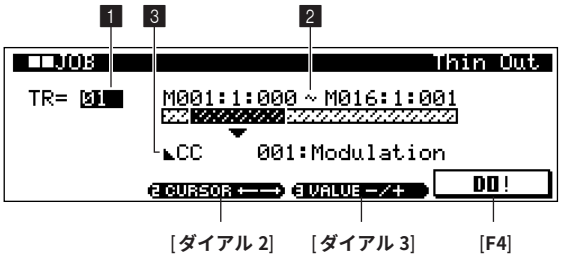
7 カーブ (Curve)

15 Thin Out(シンアウト)

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。
詳細はパターンジョブのシンアウトと同じです (P143)。

参考

イベントの間隔が 60 クロック以上あるデータはシンアウトしません。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

3 イベントの種類
【設定値】
トラックが 01 ～ 16 の場合…

イベントの種類	値の範囲
PB(ピッチベンド)	ー
CC(コントロールチェンジ)	000 ～ 127、ALL
CAT (チャンネルアフタータッチ)	ー
PAT (ポリフォニックアフタータッチ)	ー

トラックが BPM の場合…

イベントの種類	値の範囲
BPM(テンポ)	ー

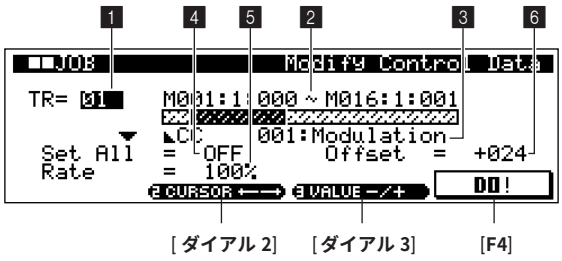
16 Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)

指定した範囲にある、ピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチなどのデータの値を変更します。

データの値は以下の計算式で変更されます。

変更後のデータの値 = 元の値×レート + オフセット

変更した結果、値の範囲を超える場合は、最高値または最低値になります。
詳細はパターンジョブのモディファイコントロールデータと同じです (P143)。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、ALL

2 範囲
【設定値】
メジャー : ビート : クロック
001:1:000 ～ 999:16:479

3 イベントの種類
【設定値】
トラックが 01 ～ 16、ALL の場合…

イベントの種類	値の範囲
PB(ピッチベンド)	ー
CC(コントロールチェンジ)	000 ～ 127、ALL
CAT (チャンネルアフタータッチ)	ー
PAT (ポリフォニックアフタータッチ)	ー

トラックが BPM の場合…

イベントの種類	値の範囲
BPM(テンポ)	ー

4 セットオール (Set All)
【設定値】OFF、000 ～ 127
(ピッチベンドは-8192 ～+8191、BPMは 1.0～300.0)

5 レート (Rate)
【設定値】000% ～ 200%、＊＊＊

6 オフセット (Offset)
【設定値】-127 ～ 127、＊＊＊
(ピッチベンドは -8192 ～ +8191、＊＊＊)
(BPM は -275.0 ～ +275.0、＊＊＊)

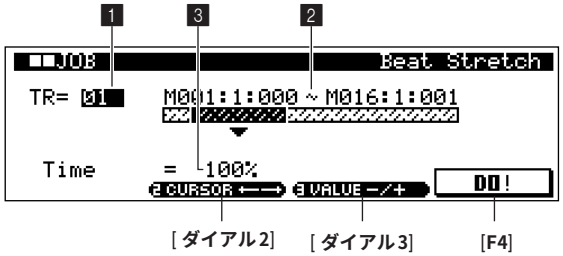
17 Beat Stretch(ビートストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張 / 圧縮されます。

参考

このジョブで伸張 / 圧縮されるのは MIDI データだけです。サンプルボイスは伸張 / 圧縮されません。ただし、SLICE+SEQ でサンプリングされたデータについては、このジョブによって発音用のノートデータの発音タイミング、ステップタイム、ゲートタイムが変更されることで、伸張 / 圧縮されたように演奏されます。その場合にも、サンプルボイス自体は変更されません。

詳細はパターンジョブのビートストレッチと同じです (P144)。



1 トラック (TR)

【設定値】01 ～ 16、ALL

2 範囲

【設定値】

メジャー : ビート : クロック

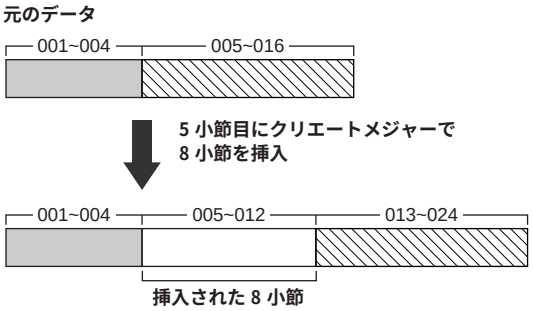
001:1:000 ～ 999:16:479

3 タイム (Time)

【設定値】025% ～ 400%

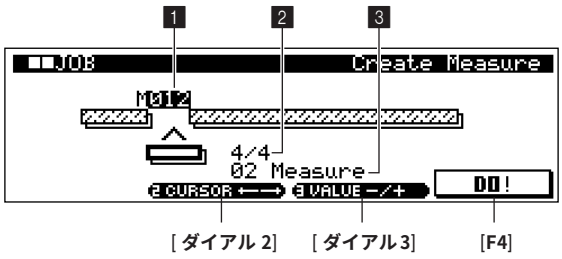
18 Create Measure (クリエートメジャー)

空白の小節を指定した位置に挿入します。



参考

- **空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。**
- **データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。**



1 挿入位置

【設定値】001 ～ 999

空白の小節を挿入する位置 (何小節目から挿入するか) をメジャー (小節) で指定します。

2 拍子

【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

挿入する小節の拍子を指定します。ソングに設定されている元の拍子は変わらないので、変拍子の小節を挿入することができます。

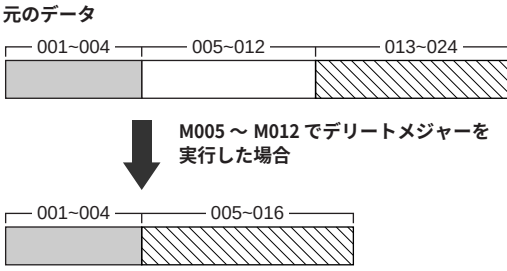
3 挿入小節数

【設定値】01 ～ 99

挿入する空白小節の小節数を設定します。

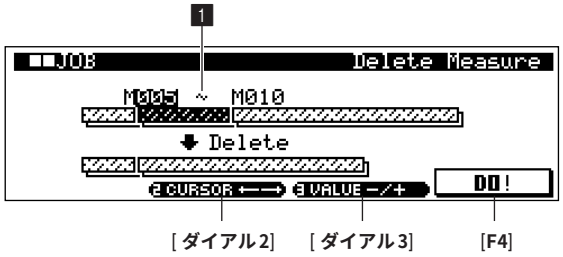
19 Delete Measure(デリートメジャー)

指定した小節を削除します。



参考

- **削除された以降の小節および拍子データは前に移動 (詰める) します。**
- **サンプルボイスを使用している小節に対してジョブを実行すると、指定した範囲にあるサンプルボイス発音用のノートデータが削除されるためにサンプルボイスが発音しなくなりますが、サンプルボイス自体が消去されるわけではありません。**



1 削除する範囲

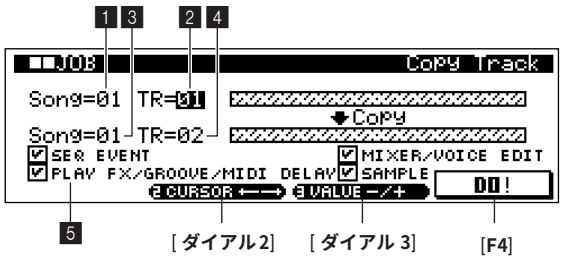
【設定値】001 ～ 999

削除する小節の範囲をメジャー (小節) で指定します。

20 Copy Track(コピートラック)

指定したトラックを別のトラックにコピーします。

コピー先に入っていた元のデータは消えてしまいます。



1 コピー元のソング (Song)

【設定値】01 ～ 20

コピー元のトラックが入っているソングを指定します。

2 コピー元のトラック (TR)

【設定値】01 ～ 16

コピー元のトラックを指定します。

3 コピー先のソング (Song)

【設定値】01 ～ 20

コピー先のトラックの入っているソングを指定します。

4 コピー先のトラック (TR)

【設定値】01 ～ 16

コピー先のトラックを指定します。

5 コピーするデータの種類

【設定値】

□SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント

□PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのプレイエフェクトとグルーブと MIDI ディレイの設定

□MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定

□SAMPLE
ボイスセレクトで選択されているサンプルボイス

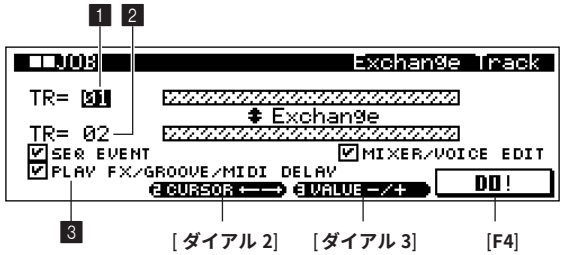
コピーするデータの種類を選択します。□をチェックしたデータのみがコピーされます。

参考

- **コピー先のソングのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー / リドゥー (P213) は実行できません。**
- **「□ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーが実行できないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、コピートラックが実行されます。**

21 Exchange Track (エクスチェンジトラック)

指定した 2 つのトラックの間でデータの交換を行ないます。



1 トラック (TR)、2 トラック (TR)
【設定値】トラック 01 ～ 16

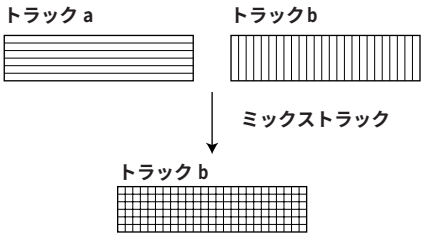
データを交換するトラックを設定します。

3 交換するデータの種類
【設定値】
□SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント
□PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのグルーブとプレイエフェクトと MIDI ディレイの設定
□MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定

交換するデータの種類を選択します。□をチェックしたデータのみが入れ替わります。

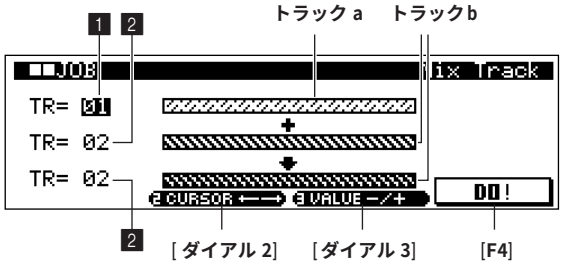
22 Mix Track(ミックストラック)

トラック a とトラック b のすべてのデータをミックスして、トラック b に書き込みます。



参考

サンプルボイスを使っているトラックに対してジョブを実行すると、サンプルボイス発音用のノートデータだけがミックスされます。サンプルボイス自体はミックスされるわけではありません。



1 トラック a(TR)
【設定値】01 ～ 16

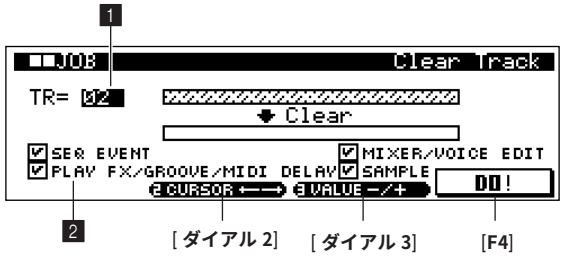
トラック a を指定します。

2 トラック b(TR)
【設定値】01 ～ 16

トラック b を指定します。

23 Clear Track(クリアトラック)

指定したトラックに記録されている特定のデータを消去します。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、BPM、SCENE、ALL

2 消去するデータの種類
【設定値】
□SEQ EVENT
トラックの中のすべてのイベント
□PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY
トラックのグルーブとプレイエフェクトと MIDI ディレイの設定
□MIXER/VOICE EDIT
トラックのミキサーとボイスエディットの設定
□SAMPLE
指定したトラックで使われているサンプルボイス

消去するデータの種類を選択します。□をチェックしたデータのみが消去されます。

参考

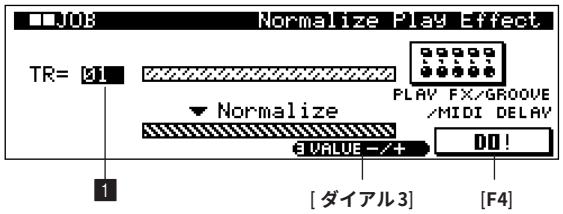
- **サンプルボイスを消去した場合、アンドゥー / リドゥー (P213) は実行できません。**
- **「□ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーが実行できないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、クリアトラックが実行されます。**

24 Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)

プレイエフェクト、グルーブ、MIDI ディレイの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。

参考

ノーマライズプレイエフェクトが実行されたトラックのプレイエフェクト、グルーブ、MIDI ディレイの設定は初期状態に戻ります。

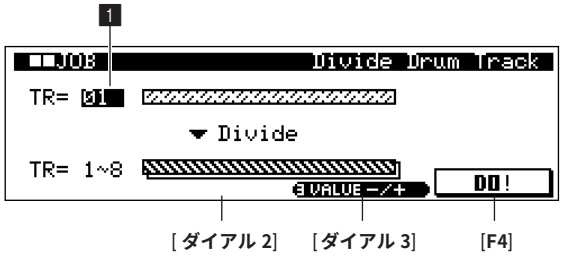


1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16、ALL

25 Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト (ドラム楽器) ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック 1 ～ 8 に割り当てます。

1 ～ 8 トラックに元から入っていたデータは消えてしまいます。



1 トラック (TR)
【設定値】01 ～ 16

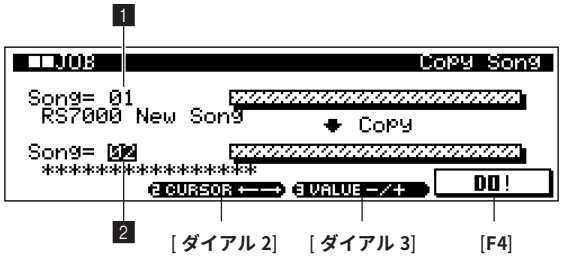
基になるドラムの演奏が記録されているトラックを選択します。

26 Copy Song(コピーソング)

指定したソングを別のソングにコピーします。
シーン / ミュートメモリーの内容やソングで使用されているローカルサンプルボイスもコピーされます。

参考

- **ローカルサンプルボイスを使っているソングをコピーする際、コピー先のソングのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Local Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー / リドゥー (P213) は実行できません。[F4](DO!) を押すと、アンドゥーが実行できないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、コピーソングが実行されます。**



1 コピー元のソング (Song)
【設定値】01 ～ 20

コピー元のソングを設定します。

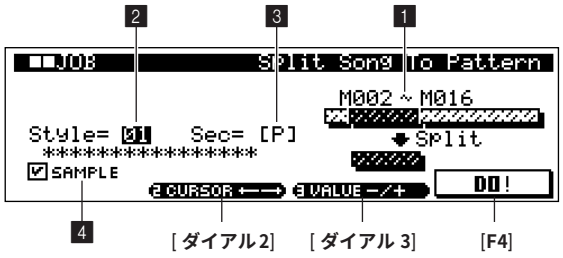
2 コピー先のソング (Song)
【設定値】01 ～ 20

コピー先のソングを設定します。

27 Split Song To Pattern (スプリットソングトゥーパターン)

ソングを小節ごとに切り分けて、任意のスタイル、セクションにコピーします。
別途制作した SMF データを基にして、パターンの素材を簡単に、そして豊富に作成することができます。

スプリット先のスタイル、セクションにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



1 スプリットメジャー

【設定値】001 ～ 999

スプリット元の小節を指定します。

2 スプリット先のスタイル (Style)、3 セクション (Sec)

【設定値】

スプリット先のスタイル

01 ～ 64

スプリット先のセクション

A ～ P

スプリット先のスタイルとセクションを指定します。
スプリット先のスタイルが空の場合、または「□ SAMPLE」がコピーされている場合のみ、シーン / ミュートメモリーの内容もコピーされます。

4 サンプル (SAMPLE)

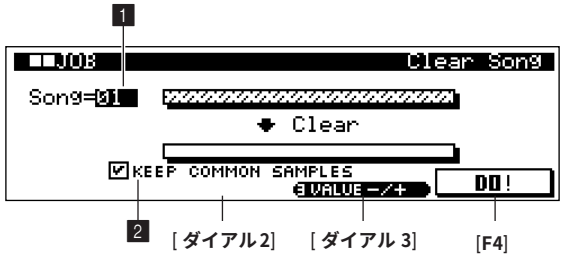
□をチェックすると、コピー元のソングの各トラックで使われているサンプルボイスを、スプリット先のスタイルのローカルサンプルボイスにコピーし、スプリット先のパターンの各トラックにそのサンプルボイスを割り当てます。
コピー元のソングでサンプルボイスが使われていない場合は、効果はありません。

参考

- **コピー先のスタイルのローカルサンプルボイスに空きがない場合は、「Too Many Sample Voices.」と表示されてサンプルボイスがコピーされません。この場合は、サンプルジョブ「02 DELETE」(P246) で使っていないローカルサンプルボイスを消してから実行してください。**
- **サンプルボイスをコピーした場合、アンドゥー / リドゥー (P213) は実行できません。**
- **「□ SAMPLE」をチェックして [F4](DO!) を押すと、アンドゥーが実行できないことを確認するダイアログ「Are You Sure?Cancel(F2)/OK(F3)」が表示されます。ここで、[F3] を押すと、スプリットソングトゥーパターンが実行されます。**

28 Clear Song(クリアソング)

指定したソングのすべてのデータを消去します。
シーン / ミュートメモリーの内容も消去されます。



1 ソング (Song)

【設定値】01 ～ 20、ALL

2 キープコモンサンプル (KEEP COMMON SAMPLE)

□をチェックすると、クリアソングを実行しても指定したソングで使用されているコモンサンプルボイスは消去されません。

参考

指定したソングで使用されているローカルサンプルボイスは、この設定に関わらず消去されます。

29 Song Name(ソングネーム)

現在選択しているソングに名前を付けます。(16 文字以内)

参考

このジョブの画面ではソングは選択できません。あらかじめ、名前を付けたいソングを選択してから、ジョブに入ってください。

1 ソングネーム

ソングネームを入力します。
名前の付け方については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

14. ソングを細かく修正する (ソングエディット)

ソングに記録されている演奏データ (イベント) の修正や削除を行なうほか、新たなイベントの挿入を行ないます。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてソングの完成度を高めることができます。
ソングエディットには、エディットチェンジページとビューフィルターページがあります。
ソングプレイから、[EDIT] を押すとエディットチェンジページに入ります。
ソングプレイから、[EDIT] を続けて 2 回押すとビューフィルターページに入ります。
詳細はパターンモードのフレーズエディットと同じです。(P154)

参考

- **ソングエディットに入る前に、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください。(P257) ここが ON になっていると、[EDIT] を押しても「Memory Protected」と表示されてソングエディットには入れないのでご注意ください。**
- **イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ) など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。**

ソングエディットの手順

● トラック 1 ～ 16 をエディットする場合
パターンモードのフレーズエディットと同じです。(P154)

● BPM トラック、シーン / ミュートトラックをエディットする場合

1. ソングプレイで、エディットしたいソングを選択します。
2. [KEYBOARD] を押してランプを消灯させ、[TRACK SELECT] を押しながら [TR-]/[TR+] を押して、エディットするトラックを選択します。
3. [EDIT] を押してソングエディットのエディットチェンジページを表示します。
4. [ダイアル 1](↑↓) を回して、エディットするイベントにカーソルを移動します。
5. [ダイアル 2](←→) を回して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、[ダイアル 4](VALUE) を回して設定を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
   - **メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが記録されている位置を変更することもできます。**
   - **イベント全体が点滅中は、サブモードボタンがテンキーとして機能する状態になります。目的の数値を直接設定するときに便利です。**
6. 設定が完了したら、[ENTER] を押して設定を確定します（点滅が止まります）。
   - **点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。**
7. [F2](DELETE) を押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。
8. [F3](INSERT) を押すと、テンポ、シーン / ミュートイベントを挿入する画面が表示されます。

メジャー、ビート、クロック、パラメーターを設定し、[F3](DO!) を押すとイベントが挿入されます。

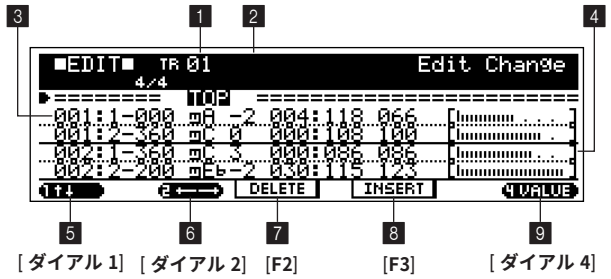
9. [EXIT] を押すとソングプレイ画面に戻ります。

参考

BPM トラック、シーン／ミュートトラックのエディット中は、ソロ機能は使用できません。

エディットチェンジページ

表示と設定



1 トラックナンバー (TR)

2 ビューフィルターアイコン

3 メジャー、ビート、クロック

4 イベント、パラメーター

5 カーソル↑↓ (↑↓) ..... [ダイアル 1]

6 カーソル←→ (←→) ..... [ダイアル 2]

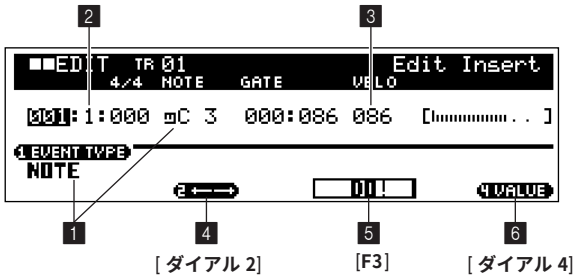
7 デリート (DELETE) ..... [F2]

8 インサート (INSERT) ..... [F3]

9 バリュー (VALUE) ..... [ダイアル 4]

インサートページ

エディットチェンジページから[F3](INSERT)を押すとこのページが表示されます。



1 イベント

2 メジャー (小節)、ビート (拍)、クロック

3 パラメーター

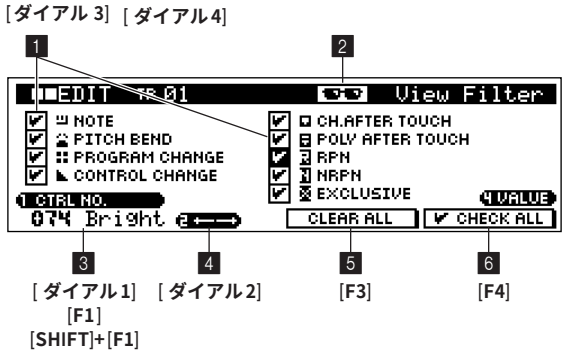
4 カーソル←→ (←→) ..... [ダイアル 2]

5 実行 (DO!) ..... [F3]

6 バリュー (VALUE) ..... [ダイアル 4]

ビューフィルターページ

表示と設定



1 イベント表示のオン / オフ ..... [ダイアル 3]、[ダイアル 4]

2 ビューフィルターアイコン

3 コントロールナンバー (CTRL NO.) ..... [ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

4 カーソル←→ (←→) ..... [ダイアル 2]

5 クリアオール (CLEAR All) ..... [F3]

6 チェックオール (CHECK All) ..... [F4]

第５章 サンプリングモード

サンプリングモードについて.....228
1. サンプルを録音する (サンプリング).....229
2. ループリミックス機能でサンプルを作り替える
(リアルタイムループリミックス).....239
3. サンプルエディット.....241
4. サンプルジョブ.....244

サンプリングモードについて

サンプリングモードでは、サンプルのレコーディングと編集 / 修正を行ないます。

参考

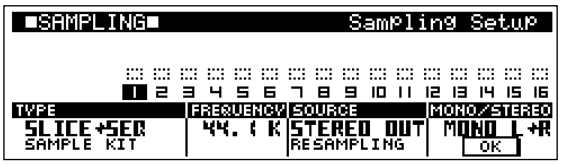
サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータに、その発音条件などのサンプルパラメーターを加えたデータです。

サンプリングモードに含まれるサブモード

サンプリングモードは、次の 3 のサブモードで構成されています。

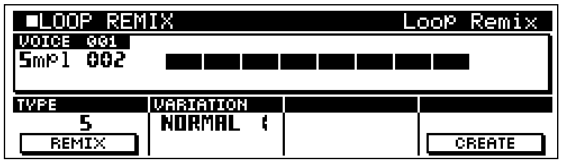
● **サンプリング [STANDBY/START/STOP]...(P229)**

サンプルのレコーディングを行ないます。



● **リアルタイムループリミックス [REAL TIME LOOP REMIX]...(P239)**

リアルタイムループリミックスを実行して、トラックの演奏を作り替えます。

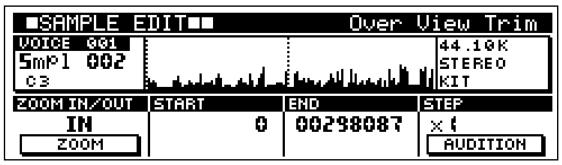


参考

- **リアルタイムループリミックスとは、選択したトラックの演奏を分割して、その一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。スライスサンプリングでサンプリングしたトラックに実行すると効果的です。**
- **リアルタイムループリミックスは、パターンモードでのみ使用できます。**

● **サンプルエディット [SAMPLE EDIT]...(P241)**

サンプルを作り替えたり、編集したりします。



1. サンプルを録音する (サンプリング)

サンプルのレコーディング (サンプリング) を行ないます。

参考

サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータに、その発音条件などのサンプルパラメーターを加えたデータです。

・ サンプリングに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください。(P257)　ここが ON になっていると、［STANDBY/START/STOP］で押しても「Memory Protected」と表示されてサンプリングには入れないのでご注意ください。

サンプリングのポイント

● **サンプリングで作成されるサンプルボイスには、2 つの種類があります。**

サンプルボイスには、サンプルキットボイスとピッチドボイスの 2 種類があります。

サンプルキットボイス (Sample Kit Voice) は、C-2 ～ G8 の範囲の各鍵盤に異なったサンプルを割り当てることができるサンプルボイスです。サンプルキットボイスを使うと、複数のサンプルを異なった鍵盤に割り当てて同時に鳴らしたり、鍵盤ごとに違った音色が鳴るドラムキットを作ったりすることができます。1 つのサンプルボイスには最大 128 個のサンプルを割り当てることができますが、ステレオサンプルは 2 サンプル分を消費するため、たとえばすべてがステレオサンプルだとすると 64 個までしか割り当てることができません。

ピッチドボイス (Pitched Voice) は、鍵盤通りの音程で発音するボイスです。ピッチドボイスでは、あるサンプルをさまざまなピッチで鳴らしたり、サンプルに音程を付けて演奏したりすることができます。

● **ローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイス**

サンプルボイスは、ローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイスに分類されます。

ローカルサンプルボイスは、特定のソングやスタイルの中だけで使うことができるサンプルボイスです。ソングやスタイルごとに、異なったサンプルボイスを最大 128 音色まで持つことができます。気に入ったサンプルボイスを他のソングやスタイルで使う場合には、次のコモンサンプルボイスを使います。

コモンサンプルボイスは、すべてのソングやスタイルから共通に呼び出せるサンプルボイスです。

RS7000 の本体メモリーには、ソングやスタイルに関係なく、最大 128 音色のコモンサンプルボイスを持つことができます。ソングやスタイルを切り替えても中身や、プログラム番号と音色の関係は切り替わりません。

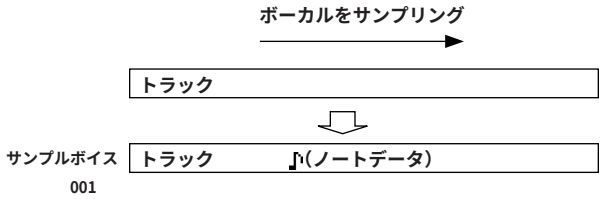
RS7000 の本体メモリーに持つことができるサンプルボイスの最大数は、すべてのソング / パターンのローカルサンプルボイスとコモンサンプルボイスを合計して 256 音色です。

● **マルチトラックレコーダーのような感覚で演奏を録音できます。**

サンプリングタイプに KIT+NOTE を選択すると、サンプリングされた音がサンプルボイスとして保存されるだけでなく、そのサンプルボイスを再生してサンプリング時の演奏タイミングを再現するためのノートデータが自動的に作成されます。

たとえば、他のトラックの演奏を聴きながらボーカルをサンプリングすると、再生時にはサンプリングしたときの状態がそのまま再現されて、まるでマルチトラックレコーダーのような感覚で音楽制作することができます。

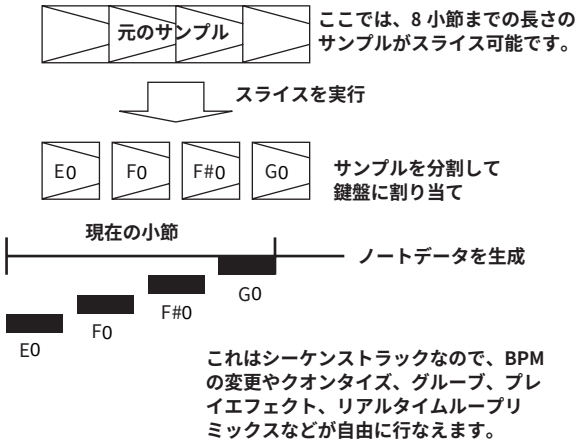
しかも、実際にレコーディングされているのは、ボーカルをサンプリングしたサンプルデータと、それを発音させるためのノートデータなので、それらをエディットすることで録音したボーカルをさまざまに編集 / 修正することができます。



● **サンプリングした演奏に対して、テンポを変えたり、クオンタイズやグルーブ、プレイエフェクトなどの効果を付けることができます。**

サンプリングタイプに SLICE+SEQ を選択すると、サンプリングされた音が、指定した音符を一応の目安として複数のサンプルに分割された後、個々のサンプルを E0 から始まる別々の鍵盤に割り当てたサンプルキットボイスが作成されます。また、作成されたサンプルキットボイスから元のサンプルの演奏を再現するための複数のノートデータがシーケンストラックに自動的に作成されます。

たとえば、1 小節のドラムパターンをサンプリングして 4 分音符を指定すると、ドラムの演奏が 4 分音符を一応の目安として 4 つ程度のサンプルに分割され、E0、F0、F#0、G0 の鍵盤に割り当てられてサンプルキットボイスが作成されます。



サンプリングタイプ =SLICE+SEQ は、ブレイクビーツやフレーズサンプリングなどに使用します。ワンショットのドラム音などは、スライスしても意味がないため、このサンプリングタイプは使用しません。

- **サンプルだけを録音して、通常のサンプラーのように使うこともできます。**
  サンプリングタイプに KIT や PITCH を選択すると、ノートデータは生成されずにサンプルだけが録音され、できあがったサンプルボイスを通常のサンプラーのように使うことができます。
- **サンプルボイスは、トラックに割り当てることで再生されます。**
  サンプルボイスを再生するには、[MIXER] を押してパターンモードやソングモードのミキサーページに入り、ボイスセレクトで目的のサンプルボイスを選択します。
  こうしてトラックに割り当てられたサンプルは、シーケンサーで再生されるだけでなく、キーボードパッドや、ベロシティパッドで再生することができます。
  キーボードパッドでは、1 つのサンプルを音程を付けて再生したり (ピッチドボイス)、鍵盤によっていろいろなサンプルを再生したり (サンプルキットボイス) できます。
  2 個のベロシティパッドでは、1 つのサンプルを 2 つの音程でベロシティ付きで鳴らしたり (ピッチドボイス)、2 種類のサンプルをベロシティ付きで鳴らしたり (サンプルキットボイス) できます。

サンプリングの手順

1. [UTILITY] を押してシステムページを表示し、ウェーブメモリーオプティマイズを実行します。
2. パターンモードまたはソングモードで、[TRACK SELECT] を押しながらキーボードパッドの白鍵を押して、サンプリングを実行するトラックを選択します。
3. [MIXER] を押してミキサーページを表示し、これからサンプリングを実施するサンプルボイス番号を選択します。
4. パターンモードまたはソングモードで [SETUP] を続けて 2 回押し、A/D セットアップページを表示してから、[ダイアル 1] でインプットゲインを切り替えます。
5. パターンモードまたはソングモードで、[STANDBY/START/STOP] を押してサンプリングセットアップページを表示させます。
6. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] で、サンプリングタイプやサンプリング周波数、入力ソースなどを設定します。
7. [F4](OK) を押して、サンプリングスタンバイページに移ります。
   このとき、サンプリングタイプによって、選択したトラックにすでにあるサンプルボイスか演奏データが上書きされる場合は、「Sequence or Sample exists. Cancel (F2) Replace (F3)?」を示すメッセージが表示され、[F3] を押すと、上書きサンプリングされます。
8. [ダイアル 3](TRIGGER MODE)、[ダイアル 4](TRIGGER LEVEL)/(PUNCH IN/OUT) で、トリガーモードとトリガーレベルまたはパンチイン / アウト小節を設定します。
   また、[REC VOLUME] つまみで入力音の音量を調整します。
9. [STANDBY/START/STOP] を押してサンプリングを実行します。

トリガーモード =MANUAL の場合

[STANDBY/START/STOP] を押すとすぐにサンプリングが始まります。もう一度、[STANDBY/START/STOP] を押すとサンプリングが終了します。

トリガーモード =LEVEL の場合

[STANDBY/START/STOP] を押すといったんトリガー待機状態になり、入力レベルがトリガーレベルを超えると自動的にサンプリングが始まります。[STANDBY/START/STOP] を押すとサンプリングが終了します。

トリガーモード =MEASURE の場合

サンプリングスタンバイページで [PLAY] を押してシーケンスをスタートさせ、[STANDBY/START/STOP] を押すと、いったんトリガー待機状態になります。パンチインポイントで設定した小節になると自動的にサンプリングが始まります。
パンチアウトポイントで設定した小節になると自動的にサンプリングが終了します。

参考

- **サンプリングタイプ =KIT+NOTE の場合は、[STANDBY/START/STOP] を押すと自動的にシーケンサーがスタートし、常にシーケンサーに合わせてサンプリングする状態になります。この場合、サンプリングスタンバイページでシーケンサーをスタートさせることはできません。**
- **サンプリングタイプ =SLICE+SEQ、KIT、PITCH の場合は、シーケンサーは自動スタートしません。シーケンサーに合わせてサンプリングをする場合は、サンプリングスタンバイページで [PLAY] を押します。**

10. サンプリングタイプ =SLICE+SEQ の場合、サンプリングが終了すると、自動的にトリムページに移ります。[ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] で、パラメーターを設定します。
サンプリングタイプ =KIT、KIT+NOTE、PITCH の場合は、サンプリングが終了すると、サンプリングモードを抜けます。

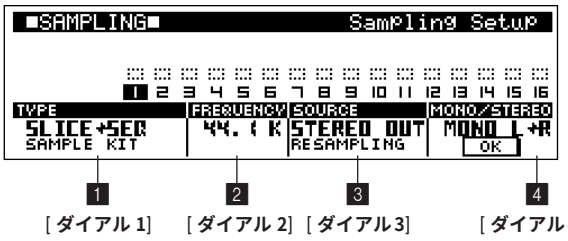
11. [F4](OK) を押してトリムとノーマライズを実行します。
次のスライスページに移ります。

12. [ダイアル 1](MEAS) ～ [ダイアル 4](SENS) でパラメーターを設定し、[F4](DO!) を押してスライスを実行し、[F3] (CREATE) を押してサンプルとシーケンスデータを作成します。

表示とパラメーター

サンプリングセットアップページ

[STANDBY/START/STOP]



1 サンプリングタイプ (TYPE) ..... [ダイアル 1]

【設定値】SLICE+SEQ、KIT、KIT+NOTE、PITCH

SLICE+SEQ(スライス + シーケンス)
.....レコーディングしたサンプルを指定した音符で切り分けて複数のサンプルに分割した後、すべてのサンプルを 1 つのサンプルキットボイスとして保存します。作成したサンプルキットボイスを演奏するための演奏データ (複数のノートデータ) を自動的に作成します。通常のサンプリングに使用するウェーブメモリーの 3 倍以上の空きメモリーが必要です。必要なメモリの詳細は (P237) ページをご覧ください。サンプリング前にオプティマイズ (P259) を実行しておくことをお勧めします。

KIT(キット)..... レコーディングしたサンプルをサンプルキットボイスとして保存したり、すでにあるサンプルキットボイスの任意のキーに割り当てます。

KIT+NOTE(キット + ノート)
..... レコーディングしたサンプルをサンプルキットボイスとして保存したり、すでにあるサンプルキットボイスの任意のキーに割り当てます。
また、新たにレコーディングしたサンプルを発音させるためのノートデータを自動的に作成します。

PITCH(ピッチ)
..... レコーディングしたサンプルをピッチドボイスとして保存します。

サンプルをレコーディングしたときに作成するサンプルボイスの種類と、サンプルを再生するための演奏データを自動的に作成するかどうかを設定します。

2 サンプリング周波数 (FREQUENCY) ..... [ダイアル 2]

【設定値】44.1k(44.1kHz)、
22kLo(22.05kHz ローファイ)、
11kLo(11.025kHz ローファイ)、
5kLo(5.5125kHz ローファイ)

サンプルの周波数を設定します。22kLo、11kLo、5kLo は、デジタルノイズを混入させて、ローファイなレコーディングを行なうためのモードです。

参考

- **44.1kHz 以外を選択した場合、入力された信号によっては、モニター出力の音質が実際にレコーディングされる音質と異なることがあります。**
- **ソースで DIGITAL または OPTICAL を選択した場合、48kHz、44.1kHz、32kHz のサンプリング周波数の入力に対応しますが、いずれの場合も本機の 44.1kHz のサンプリング周波数に変換されてレコーディングされます。**
- **オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を装着している場合、デジタル出力を行なうことができますが、デジタル出力のフリーケンシーは 44.1kHz に固定されています。また、入力中のデジタル信号を、デジタル出力でモニターすることはできません。**

3 ソース (SOURCE) ..... [ダイアル 3]

【設定値】A/D INPUT、STEREO OUT(RESAMPLING)、
DIGITAL、OPTICAL

A/D INPUT(A/D インプット)
.....リアパネルの INPUT L、R 端子に入力されたアナログ信号をサンプリングします。

STEREO OUT(RESAMPLING)
(ステレオアウト (リサンプリング))
.....RS7000 がステレオアウトプットから出力する信号を、新しいサンプルとしてサンプリング (リサンプリング) します。

DIGITAL(デジタル)
.....オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 の DIGITAL IN 端子に入力されたデジタル信号をサンプリングします。

OPTICAL(オプティカル)
.....オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 の OPTICAL IN 端子に入力されたデジタル信号をサンプリングします。

レコーディングする信号の入力元となるインプットソースを選択します。

参考

- DIGITAL と OPTICAL は、オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 を装着している場合にのみ効果があります。
- DIGITAL または OPTICAL のときは、入力中のデジタル信号は本体の OUTPUT 端子から出力され、本体の発音は DIGITAL OUT および OPTICAL OUT 端子から出力されます。
- リサンプリングとは、フィルターやエフェクトで処理をしたサンプルを再びサンプリングすることです。RS7000 では、シーケンサーをスタートして出力される演奏をリサンプリングできるので、複数のサンプルをミックスしたサンプルを作ったり、サンプルと内蔵音源から成るパターン全体をまとめて 1 つのサンプルにすることが可能です。リサンプリングする場合は、サンプリング先トラックを選択しておきます。このトラックの演奏は再生およびサンプリングされません。

4 モノ / ステレオ (MONO/STEREO).....[ダイアル 4]

【設定値】MONO L、MONO R、MONO L+R、STEREO

MONO L(モノ L)

..... L 側の信号がそのままモノラルでサンプリングされます。

MONO R(モノ R)

..... R 側の信号がそのままモノラルでサンプリングされます。

MONO L+R(モノ L+R)

..... L と R の信号がミックスされてモノラルでサンプリングされます。

STEREO(ステレオ)

.....ステレオでサンプリングされます。ソースで DIGITAL または OPTICAL を選択した場合には、STEREO 固定となります。

入力された信号をモノラルサンプルかステレオサンプルのどちらでサンプリングするかを設定します。

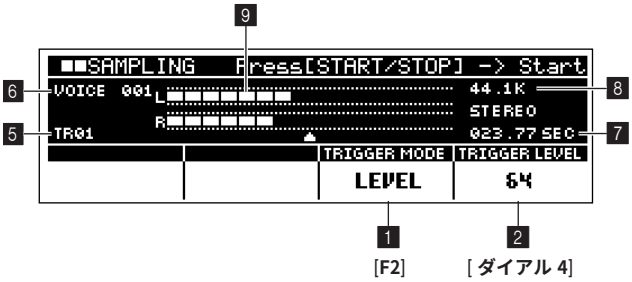
5 オーケー (OK)..... [F4]

サンプリングスタンバイページが表示され、レコーディング開始に備えて待機する状態に移ります。[F4](OK) のかわりに、[STANDBY/START/STOP] を押しても同じです。

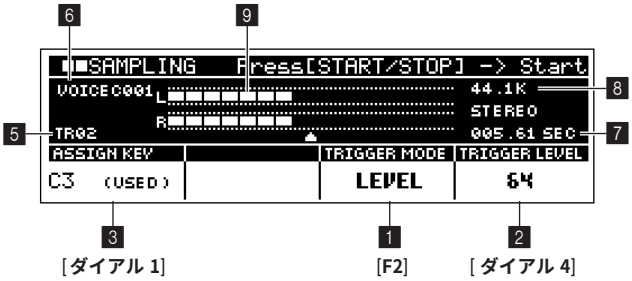
サンプリングスタンバイページ

[STANDBY/START/STOP] → [F4] または [STANDBY/START/STOP]
このページを表示している状態で [STANDBY/START/STOP] を押すとサンプリングが実行され、サンプリング実行ページ (P234) やトリガー待ち受けページ (P233) に移行します。

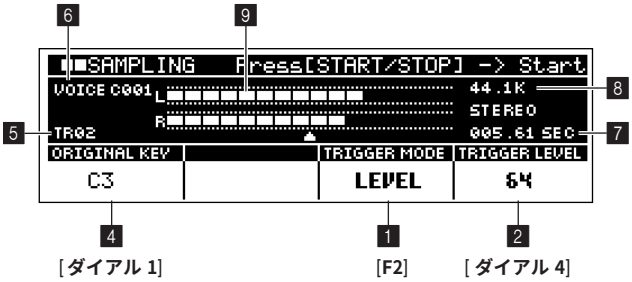
サンプルタイプ =SLICE+SEQ



サンプルタイプ =KIT、KIT+NOTE



サンプルタイプ =PITCH



1 トリガーモード (TRIGGER MODE)..... [F2]

【設定値】LEVEL、MEASURE、MANUAL

LEVEL（レベル）

.....入力信号のレベルが、設定したトリガーレベルを超えた時点でサンプリングを自動的に開始します。

MEASURE（メジャー）

.....パンチインで設定した小節で自動的にサンプリングを開始し、パンチアウトで設定した小節でサンプリングを終了します。

MANUAL（マニュアル）

.....[STANDBY/START/STOP] を押すことでサンプリングを開始します。

サンプリングを開始する方法を設定します。

参考

サンプルをスライスする場合 (サンプリングモード =SLICE+SEQ の場合) は、サンプルの長さを、想定している小節の長さに正確に合わせるために、トリガーモード =MEASURE でサンプリングすることをお勧めします。

2 トリガーレベル (TRIGGER LEVEL)、パンチイン / アウト (PUNCH IN/OUT).....[ダイアル 4]

【設定値】トリガーレベル　0 ～ 127

パンチイン / アウト

パターンモードのとき

パンチイン 001 ～ 256

パンチアウト 001 ～ 256、END(パターンエンド)

ソングモードのとき

パンチイン 001 ～ 999

パンチアウト 001 ～ 999

トリガーモード =LEVEL の場合はトリガーレベル、トリガーモード =MEASURE の場合はパンチイン / アウトになります。
トリガーレベルでは、サンプリングを開始するレベルを設定します。
パンチイン / アウトでは、サンプリングを開始 / 終了する小節を設定します。
パンチアウトは、[F4] でカーソルをパンチアウトに移動してから [ダイアル 4] で設定します。

3 アサインキー (ASSIGN KEY).....[ダイアル 1]

【設定値】C-2 ～ G8

サンプルタイプ =KIT、KIT+NOTE のときに設定できるパラメーターです。
サンプリングしたサンプルを、サンプルキットボイスのどの鍵盤に割り当てるかを設定します。
設定した鍵盤にすでにサンプルが割り当てられている場合には「(USED)」、設定した鍵盤が空いている場合には「(EMPTY)」と表示されます。
設定した鍵盤にすでにサンプルが割り当てられている場合は、それまでにあったサンプルは上書きされて消去されます。

4 オリジナルキー (ORIGINAL KEY).....[ダイアル 1]

【設定値】C-2 ～ G8

サンプルタイプ =PITCH のときに設定できるパラメーターです。
サンプルを、サンプリングしたときのピッチで再生する鍵盤 (オリジナルキーと呼びます) を設定します。

5 トラックナンバー

【設定値】01 ～ 16

選択しているトラックの番号を示します。

6 サンプルボイスナンバー

現在選択されているサンプルボイスの番号を表示します。表示されているサンプルボイスにサンプリングされます。
001 ～ 128 はローカルサンプルボイス、C001 ～ C128 はコモンサンプルボイスです。

参考

サンプルボイスは、[STANDBY/START/STOP] を押してサンプリングモードに入る前に、あらかじめパターンモード、ソングモードのミキサー (P93、P194) で選択しておきます。

7 サンプリングタイム

サンプリング可能な秒数を表示します。

参考

- **サンプリングタイムは、内蔵しているメモリーの容量によって変わります。**
- **サンプリングタイムは、オプティマイズによって増える場合があります。**
- **サンプリングタイプが SLICE+SEQ の場合、サンプリングタイムは表示されません。**

8 サンプリング周波数、モノ / ポリ

サンプリングセットアップページ (P231) で設定した、サンプリング周波数とモノ / ステレオを表示します。

9 レベルメーター

レベルメーターでは、入力信号のレベルを表示します。入力信号のレベルが大きすぎる場合は、レベルメーターの右端にクリップを示すマークが表示されます。

参考

- **ソース =A/D INPUT の場合、入力信号のレベルは、[REC VOLUME] つまみで調節します。**
- **ソース =STEREO OUT の場合は、パターンまたはソングのミキサーページ (P93、P194) を開き、各再生トラックのボリュームで調節します。**
- **ソース =A/D INPUT の場合、[REC VOLUME] つまみを操作しても入力信号のレベルが大きすぎる、または小さすぎる場合は、インプットゲインを切り替えましょう。パターンモードまたはソングモードで [SETUP] を続けて 2 回押し、A/D セットアップページを表示してから、[ダイアル 1] で「MIC」または「LINE」に切り替えます。**
- **クリップが表示されない範囲でできるだけレベルを高くすることが、高音質でサンプリングするポイントです。**
- **ソース =DIGITAL, OPTICAL の場合は入力レベルを調整することはできません。**

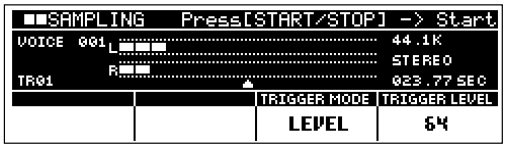
トリガー待機状態 (サンプリングスタンバイページから [STANDBY/START/STOP] を押す)

サンプリングを開始するトリガーを待っている状態です。
トリガーモード =LEVEL、MEASURE の場合に、サンプリングスタンバイページから [STANDBY/START/STOP] を押すとこの状態になります。
サンプリングタイプ =KIT+NOTE の場合は、ここでシーケンサーの再生が自動的にスタートします。

参考

トリガーモード =MANUAL の場合は、サンプリングスタンバイページから [STANDBY/START/STOP] を押すと同時にサンプリングが始まります。

[STANDBY/START/STOP] → [F4] または [STANDBY/START/STOP] → [STANDBY/START/STOP]



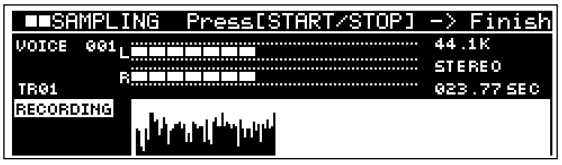
この状態から、下記の条件でサンプリングが始まります。

- トリガーモード =LEVEL の場合は、入力されている信号が、トリガーレベル以上になった時点で自動的にサンプリングが始まります。
- トリガーモード =MEASURE の場合は、サンプリングスタンバイページで [PLAY] を押してシーケンサーをスタートさせてから、[STANBY/START/STOP] を押します。パンチインポイントで設定した小節になると自動的にサンプリングが始まります。

サンプリングが始まると、「サンプリング実行ページ」が表示されます。

サンプリング実行ページ

サンプリングを実行しているときに表示されるページです。



この状態から、下記の条件でサンプリングが終了します。

- トリガーモード =MANUAL、LEVEL の場合は、[STANDBY/START/STOP] を押すとサンプリングが終了します。
  サンプリング時にシーケンサーが自動スタートした場合は、[STOP] を押してシーケンサーを止めると、サンプリングは終了します。また、パターンやソングの最後まで演奏してシーケンサーが自動的にストップした場合もサンプリングは終了します。
- トリガーモード =MEASURE の場合は、パンチアウトポイントで設定した小節になると自動的にサンプリングが終了します。
  [STANDBY/START/STOP] を押してサンプリングを終了することもできます。

サンプリングタイプ= SLICE+SEQ のときは、サンプリングが終了すると、「トリムページ」が表示されます。

トリムページ

サンプルを適切にスライスするために、サンプリングされたサンプル全体のうち、小節頭にあたるポイントと小節末尾にあたるポイントを設定します。小節頭より前、小節末尾より後ろは取り除かれて、データサイズが小さくなります。
サンプリングタイプ =SLICE+SEQ の場合、サンプリングが終了すると、自動的にこのページが表示されます。

参考

サンプルを適切にスライスするためには、サンプルがきれいにループするように長さを調節する必要があります。[F2](AUDITION) を押してループ再生すると、サンプルの長さの細かいズレが確認しやすくなります。

1 ノーマライズ (NORMALIZE) .....[ダイアル 1]

【設定値】OFF、ON

OFF .....ノーマライズを設定します。
ON .....ノーマライズを設定しません。

サンプルの中の最大値レベルのポイントをさがして、その最大レベルがクリップ寸前のレベル (デジタル処理の最大レベル) になるようにサンプル全体のレベルを持ち上げます。
サンプルの音質を上げるための機能です。

ノーマライズ

参考

スライスを実行すると、サンプルが分割されるため、全体の音量バランスを保ったままノーマライズをかけることが不可能になります。ノーマライズの必要がある場合には、スライスを実行する前に、このページで ON にしておくことをお勧めします。

2 スタートポイント (START).....[ダイアル 2]
【設定値】0 ～エンドポイント

サンプル全体のうち、小節の頭に当たるポイントを設定します。
トリムを実行すると、スタートポイントからエンドポイントまでが残り、それ以外の部分が削除されます。

参考

[AUDITION] を押すとスタートポイントから発音するので、それを聞きながら小節頭を正確に合わせましょう。[AUDITION] を短く押して、最初の音の発音タイミングが切れたり、遅れたりしていないか確認しながら小節頭を合わせます。

3 エンドポイント (END) .....[ダイアル 3]
【設定値】スタートポイント～サンプルの終わりまで

サンプル全体のうち、小節の末尾にあたるポイントを設定します。
トリムを実行すると、スタートポイントからエンドポイントまでが残り、それ以外の部分が削除されます。

参考

スタートポイントを設定した後で設定します。[AUDITION] を押し続けるとサンプル全体がループ発音するので、それを聴きながらビートがきれいにつながるように小節末尾を合わせます。

4 ステップ (STEP).....[ダイアル 4]
【設定値】× 1、× 10、× 100、×1000、×10000、× 100000

[ダイアル 2] および [ダイアル 3] を操作してスタートポイントとエンドポイントを設定する際の、値の増減の倍率を設定します。大きな倍率を設定すると、値を大きく変更することができます。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
ボタンが押されている間、スタートポイントからエンドポイントまでをループ発音します。設定した値を音で確認できます。

6 オーケー (OK!).....[F4]
ノーマライズとトリムを実行します。
実行後に引き続き「スライスページ」が表示されます。

7 サンプルボイスナンバー (VOICE)
サンプリングされたサンプルが保存されるサンプルボイスの番号を表示します。
001 ～ 128 はローカルサンプルボイス、C001 ～ C128 はコモンサンプルボイスになります。

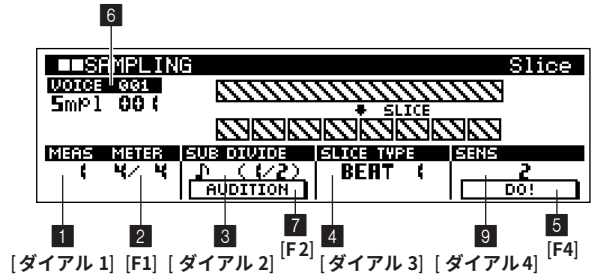
スライスページ

レコーディングしたサンプルを指定した音符で切り分けて複数のサンプルに分割します。
サンプリングタイプ =SLICE+SEQ のときに、トリムページで [F4](OK) を押すとこのページに入ります。

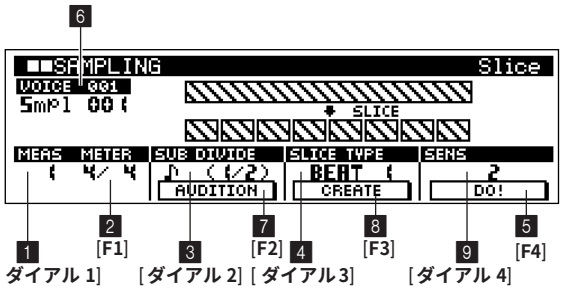
参考

スライスを実行する前に、サンプルの長さを小節の長さに正確に合わせる必要があります。トリムページにおいて、[F2](AUDITION) を押してループ再生すると、サンプルの長さの細かいずれが確認しやすくなります。

● 1 回めに表示される画面



● 1 度スライスを実行した後で表示される画面



1 メジャー (MEAS).....[ダイアル 1]
【設定値】1 ～ 8

元のサンプルを何小節とみなしてスライスを実行するかを設定します。
スライスを実行すると、ここで設定した小節数と同じ小節数のシーケンスデータが作成されます。
シーケンスデータは、サンプリングがスタートした時点でのシーケンサーの位置に最も近い小節の先頭から作成されます。

2 拍子 (METER)..... [F1] → [ダイアル 1]
【設定値】1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

サンプルの拍子を設定します。

参考

- **ここで設定する拍子の分子が、サンプルをスライスするときの 1 小節あたりの基準の分割数になります。**
- **元サンプルがステレオサンプルの場合は全小節で 64 分割、モノラルサンプルの場合は全小節で 128 分割を越えるような分割はできません。**
- **分割数が 100 を越えた場合、101 番め以降のサンプルは C-2 から始まる鍵盤に割り当てられます。**

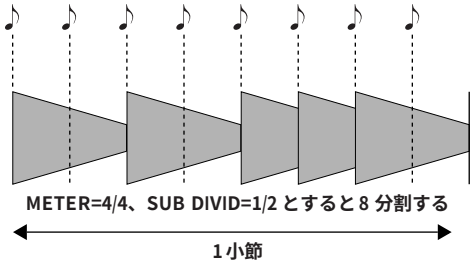
3 サブディバイド (SUB DIVID).....[ダイアル 2]
【設定値】

拍子 =1 ～ 8/4 の場合
.....4 分 (1/1)、8 分 (1/2)、8 分 3 連 (1/3)、16 分 (1/4)、16 分 3 連 (1/6)、32 分 (1/8)、32 分 3 連 (1/12)

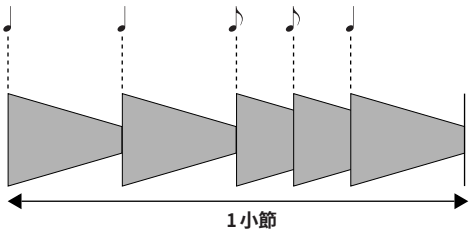
拍子 =1 ～ 16/8 の場合
.....8 分 (1/1)、16 分 (1/2)、16 分 3 連 (1/3)、32 分 (1/4)、32 分 3 連 (1/6)

拍子 =1 ～ 16/16 の場合
.....16 分 (1/1)、32 分 (1/2)、32 分 3 連 (1/3)

基本の分割数は拍子で決め、さらに細かい音符を含むようなフレーズの場合に、サブディバイドを設定します。たとえば、下記のような場合には、METER=4/4, SUB DIVID=1/2 とします。



スライスタイプ =BEAT1 ～ 2 のときは、このパラメーターは無効となり、元波形の振幅に従って、次のように分割されます。



参考

元サンプルがステレオサンプルの場合は全小節で 64 分割、モノラルサンプルの場合は全小節で 128 分割を越えるような分割はできません。

4 スライスタイプ (SLICE TYPE).....[ダイアル 3]
【設定値】BEAT1 ～ 3、PHRASE 1 ～ 4、QUICK

BEAT1 ～ 3(ビート 1 ～ 3)
.....ドラムやアタックの早いベースなど、ディケイが短くてパーカッシブなフレーズに適したスライスタイプです。3 種類のバリエーションがあります。

PHRASE 1 ～ 4(フレーズ 1 ～ 4)
.....シンバルなどのように、ディケイが長いフレーズやボーカルに適したスライスタイプです。4 種類のバリエーションがあります。

QUICK(クイック)
.....元のサンプルに関わらず、単純に各小節をサブディバイドの音符長で等分割します。1 小節の分割数は、(拍子の分子) × (サブディバイドの分母) となります。

元サンプルの特徴にあったタイプを選択します。スライスのされ方やスライス後の音質に影響があるので、適切に選択してください。
タイプの選択については、下記の「タイプ選択とスライスのノウハウ」を参考にしてください。

【タイプ選択とスライスのノウハウ】

- **ディケイが短くパーカッシブなフレーズをスライスする場合**
  - はじめに、スライスタイプを BEAT1 に設定してスライスしてみましょう。分割の細かさをスライスセンシティビティで微調整します。
  - BEAT1 でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプを BEAT2 に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをスライスセンシティビティで微調整します。
  - BEAT1 でスライスした結果、アタックの音がダブって聞こえたり、リズム感が崩れたりした場合は、スライスタイプを BEAT3 に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで粗く調整し、スライスセンシティビティで微調整します。
- **ディケイが長いフレーズやボーカルをスライスする場合**
  - はじめに、スライスタイプを PHRASE1 に設定してスライスしてみましょう。分割の細かさをサブディバイドで粗く調整し、スライスセンシティビティで微調整します。

- PHRASE1 でスライスした結果、アタック感が弱くなったり、リリース部分の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプを PHRASE2 に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで粗く調整し、スライスセンシティビティで微調整します。
- PHRASE2 でスライスした結果、まだアタック感が弱くなったり、リリース部の音がダブって聞こえたりした場合は、スライスタイプを PHRASE3 に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで粗く調整し、スライスセンシティビティで微調整します。
- PHRASE4 は、ストリングやブラスの長く伸びた音 (ビブラートがかかっているもの) や、ボーカルなどをスライスする場合に適しています。
- PHRASE1 でスライスした結果、サンプルのつなぎ目が目立ちすぎる場合は、スライスタイプを PHRASE4、サブディバイドを長めの音符に設定してスライスします。さらに、分割の細かさをサブディバイドで粗く調整し、スライスセンシティビティで微調整します。

参考

- **[F4](DO!) でスライスを実行した後、[TAP] で BPM を変えて [F2](AUDITION) で再生してみると、スライス結果をしっかりとチェックすることができます。チェックの結果分割の粗さや細かさを変更したい場合は、サブディバイドやスライスセンシティビティを変えて、もう一度 [F4](DO!) を押してスライスし直してみましょう。**
- **スライス後のサンプルのつなぎ目がスムースでない場合には、AEG リリースタイムを長めに設定するとスムース感が増す場合があります。また、サンプルのダブリ感が大きい場合には、プレイエフェクトのゲートタイムレートを小さめに設定すると改善される場合があります。**
- **意図どおりにスライスされた場合には、クリエートを実行してシーケンスとサンプルキットボイスを作成します。**

5 ドゥー (DO!).....[F4]

スライスを実行します。[F3](CREATE) を押すまでは、設定を変えて何度でも実行をやり直すことができます。

6 サンプルボイスナンバー (VOICE)

サンプリングされたサンプルが保存されるサンプルボイスの番号を表示します。

001 ～ 128 はローカルサンプルボイス、C001 ～ C128 はコモンサンプルボイスになります。

7 オーディション (AUDITION).....[F2]

スライスしてできたシーケンスをループ再生して、スライスされたサンプルを鳴らします。

8 クリエート (CREATE).....[F3]

スライスされてできたサンプルキットボイスを作成し、シーケンスを現在のトラックに作成して、メイン画面に戻ります。

9 スライスセンシティビティ (SENS).....[ダイアル 4]

【設定値】1 ～ 5

サブディバイドで設定した分解能をさらに微調整します。大きい値ほど分解能が上がり、細かい音符や小さな音の音符まで検出して分割します。

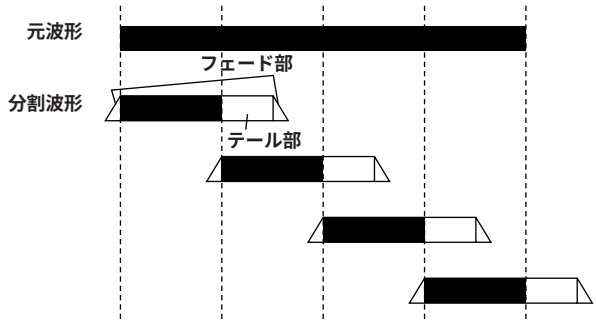
実行後 [AUDITION] で確認した後、分割の粗さや細かさが意図どおりでなければ、設定値を変えて再度[F4](DO!)で実行します。

参考

スライスタイプ =QUICK の場合は、無効になります。

スライス時の必要ウェーブメモリー

スライス処理によって作られるウェーブデータは、切り出された個々のウェーブデータの長さが、それぞれ元の 1.5 倍となるようにテール部が合成されて付加され、さらに先頭と末尾にフェード部が付加されます。こちら付加されるデータにより、再生時のBPMを変更した場合の音質を高めると同時に、サウンドのスムースなつながりを得ています。(ただし、スライスタイプ= QUICK の場合、テール部分は付加されません。)



スライス処理を実行するためには、ウェーブメモリー上に、これらの合成演算を行なうための作業用の空きエリアと、できあがった分割波形を置くための空きエリアが必要となります。

サンプリング周波数が 44.1kHz の場合、各スライスタイプごとに必要な空きエリアのサイズは、およそ以下のようになります。

BEAT1 ：元波形サイズ x N + (0.3 x 分割数) kbyte
BEAT2 ：元波形サイズ x N + (0.2 x 分割数) kbyte
BEAT3 ：元波形サイズ x N + (0.3 x 分割数) kbyte
PHRASE1 ：元波形サイズ x N + (5.8 x 分割数) kbyte
PHRASE2 ：元波形サイズ x N + (1.4 x 分割数) kbyte
PHRASE3 ：元波形サイズ x N + (0.4 x 分割数) kbyte
PHRASE4 ：元波形サイズ x N + (1.4 x 分割数) kbyte
QUICK ：元波形サイズ x 3 + (0.7 x 分割数) kbyte

「N」は、モノラルサンプルの場合は 5.5、ステレオサンプルの場合は 8 となります。またステレオサンプルの場合、分割数はモノラルサンプルの場合の 2 倍で計算します。

たとえばウェーブメモリーを最大拡張時の 64 Mbyte とし、全領域が空の状態から、サンプリング周波数 44.1kHz で 32 分割でスライスサンプリングする場合、最長のサンプリング時間はおよそ以下のようになります。

BEAT1～3、PHRASE1～4 : 約 138 秒 (モノ)、約 47 秒 (ステレオ)
QUICK : 約 253 秒 (モノ)、約 126 秒 (ステレオ)

2. ループリミックス機能でサンプルを作り替える (リアルタイムループリミックス)

リアルタイムループリミックスを実行して、トラックの演奏を作り替えます。
再生用の MIDI データをリミックスしており、リアルタイムで演奏を編集できます。特に、スライスされたサンプルボイスを使っているトラック（サンプリングタイプ =SLICE+SEQ でサンプリングしたり、サンプルジョブのスライスを実行したトラック）にかけると最も効果的です。
MIDI データをリミックスする機能なので、シーケンスデータ編集の手法としても使えます。

リアルタイムループリミックスのポイント

- **リアルタイムループリミックスとは、パターンモードで選択したトラックに記録されている演奏データをさまざまな音符長で分割して、その一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。**

- **リアルタイムループリミックスでは、MIDI データに対して分割や並べ替えを実行しています。**
  そのため、スライスされたサンプルボイスを使っているトラック（サンプリングタイプ =SLICE+SEQ でサンプリングしたり、サンプルジョブのスライスを実行したトラック）に実行すると、分割された個々のサンプルの発音タイミングが並べ替えられて効果的です。
  一方、サンプリングタイプ =KIT、KIT+NOTE、PITCH でサンプリングしたトラックに実行しても、サンプル全体の発音タイミングは変化しますが、サンプルそのものは分割や並べ替えされません。
  また、MIDI データだけが記録されているトラックに実行しても効果的です。

参考

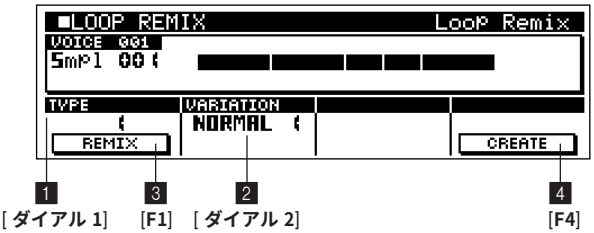
ソングモード、パターンチェーンモードでは動きません。

リアルタイムループリミックスの手順

1. [LOOP REMIX] を押してリアルタイムループリミックスページを表示させます。
2. [ダイアル 1](TYPE)、[ダイアル 2](VARIATION) で、リミックスタイプやバリエーションを設定します。
3. [F1](REMIX) を押すとループリミックスが実行され、再生中のパターンの演奏状態が変わります。
4. [F4](CREATE) を押すと、現在のトラックに現在のリアルタイムループリミックスされた状態のシーケンスデータを保存します。

表示とパラメーター

[LOOP REMIX]



1 リミックスタイプ (TYPE).....**[ダイアル 1]**
【設定値】1 ～ 16
指定したトラックをどのように分割、並び替えさせるかを設定します。リミックスタイプによって、トラックを分割する度合いや、並べ替えるルールが異なります。

2 バリエーション (VARIATION).....**[ダイアル 2]**
【設定値】NORMAL1 ～ 16、REVERSE1 ～ 16、BREAK 1 ～ 16、PITCH 1 ～ 16、ROLL 1 ～ 16

NORMAL 1 ～ 16 (ノーマル 1 ～ 16)
.....元の演奏データの分割と並べ替えだけを行ないます。16 種類のバリエーションがあります。

REVERSE 1 ～ 16 (リバース 1 ～ 16)
.....分割と並べ替えに加え、部分的にサンプルをリバース再生します。16 種類のバリエーションがあります。

BREAK 1 ～ 16 (ブレイク 1 ～ 16)
.....分割と並べ替えに加え、部分的にデータを削除して無音部分を作ります。16 種類のバリエーションがあります。

PITCH 1 ～ 16 (ピッチ 1 ～ 16)
.....分割と並べ替えに加え、部分的にサンプルのピッチを変えて再生します。16 種類のバリエーションがあります。

ROLL 1 ～ 16 (ロール 1 ～ 16)
.....分割と並べ替えに加え、部分的にロール再生を付加します。16 種類のバリエーションがあります。

リアルタイムループリミックスによって、元の演奏データがどう変化するかを設定します。

3 リミックス (REMIX) .....[F1]
ボタンを押したときから、タイプ、バリエーションで選択したパターンのリミックスが有効になります。リミックスを終了するには、[EXIT] を押します。
元の画面に戻り、通常のトラック再生に戻ります。

4 クリエート (CREATE) .....[F4]
[F4] を押すと、現在のトラックにリアルタイムループリミックスされた状態のシーケンスデータを保存します。

参考

- **ループリミックス後のシーケンスデータは、新しいフレーズとして作られて現在のトラックにアサインされるので、オリジナルのフレーズデータは使われていないフレーズデータとして残ります。**
- **サンプルボイスを使用しているトラックの場合、VARIATION=REVERSE 1～ 16, PITCH 1～ 16 のときは、「Overwrite Sample Voice?Cancel（F2）/ OK（F3）」と表示されます。[F3] を押すと、クリエートが実行されると同時に、元のサンプルボイスは、リバースやピッチ情報が付加されたものに変更されて上書きされます。[F2] を押すと、クリエートは実行されません。**
- **メモリープロテクトが ON に設定されていると、[F4] を押しても「Memory Protected」と表示されてクリエートが実行されません。その場合は、ユーティリティモードのシステムページ (P257) でメモリープロテクトを OFF に設定してから、もう一度上記の操作を実行してください。**

3. サンプルエディット

サンプルに対して編集や修正を行なうためのモードです。

参考

- **サンプルとは、音をデジタルで記録したウェーブデータに、その発音条件などのサンプルパラメーターを加えたデータです。**
- **サンプルエディットに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください (P257)。ここが ON になっていると、[SAMPLE EDIT] を押しても「Memory Protected」と表示されてサンプルエディットには入れないのでご注意ください。**
- **現在選択されているトラックにサンプルボイスが割り当てられていない場合は、[SAMPLE EDIT] を押すと、サンプルジョブリストのページが表示され、サンプルエディットには入れません。**
- **パターンチェーンモードは、サンプルエディットに入れません。**
- **実行した操作はアンドゥーで取り消すことができません。**

サンプルエディットのポイント

- **サンプルエディットでは、サンプルを直接エディットして作り替えます。**
- **エディットできるのは、現在選択しているパターンやソングの、いずれかのトラックに割り当てられているサンプルボイスです。**
- **サンプルには、再生する方向を決める 4 種類のプレモードがあります。**

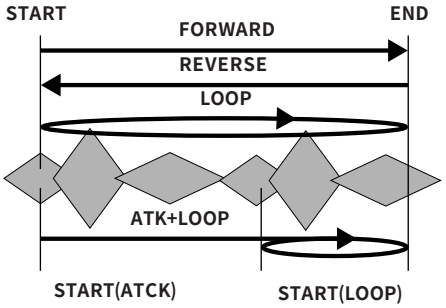
  プレイモードは、サンプルエディットのサンプルパラメーターページ (P242) で設定します。設定できるプレイモードは下記の 4 種類です。

  FORWARD(フォワード)
  ....スタートポイントからエンドポイントへ再生します。

  REVERSE(リバース)
  ....エンドポイントからスタートポイントへ逆再生します。

  LOOP(ループ)
  ....スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、その間を何度も繰り返し再生します。

  ATK+LOOP(アタック + ループ)
  ....スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、ループスタートポイントとエンドポイントの間を何度も繰り返し再生します。



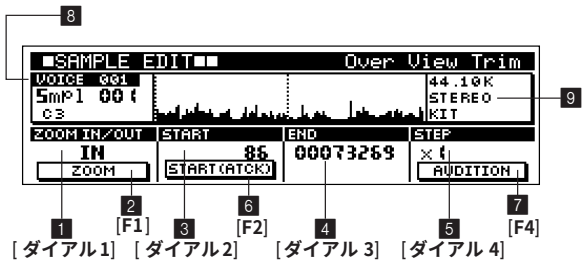
サンプルエディットの手順

1. パターンプレイやソングプレイでシーケンスの再生を停止させ、エディットするサンプルボイスが割り当てられているトラックを選択します。(P73、P183)
2. [SAMPLE EDIT] を押してトリムページを表示させます。
3. 選択したサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、[KEYBOARD] を押してランプを点灯させ、キーボードパッドを押してエディットするサンプルが割り当てられているノートを選択します。
4. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
5. [SAMPLE EDIT] を押して、サンプルパラメーターページを表示させます。
6. [ダイアル 1] ～ [ダイアル 4] を回して、設定を変更します。
7. [EXIT] を押すとトリムページに戻り、さらに [EXIT] を押すと元の画面に戻ります。

表示とパラメーター

[1] トリムページ

[SAMPLE EDIT]



1 ズームイン / アウト (ZOOM IN/OUT).....[ダイアル 1]
【設定値】IN、OUT

ダイアルを左に回すと、ディスプレイの波形表示を拡大します。ダイアルを右に回すと、ディスプレイの波形表示を縮小します。ある分解能以上にズームインすると、波形表示の左半分にスタートポイント、右半分にエンドポイント付近の波形が表示されます。

2 ズーム (ZOOM).....[F1]
ズームイン / アウトが IN(OUT) に設定されているときは、ボタンを押すとディスプレイの波形表示が拡大 (縮小) されます。

3 スタートポイント (START)、スタート (アタック) ポイント (START(ATCK))、スタート (ループ) ポイント (START(LOOP)).....[ダイアル 2]
【設定値】0 ～エンドポイント

サンプルの発音やループを開始するポイントを設定します。

プレイモード =FOWARD、REVERSE、LOOPの場合
START(スタートポイント) を設定します。

プレイモード =ATK+LOOP の場合
[F2] で START(ATCK) と START(LOOP) を切り替えることができます。
START(ATCK) が選択されている場合は、サンプルの発音を開始するポイント (スタート (アタック) ポイント) を設定します。
START(LOOP) が選択されている場合は、ループが開始するポイント (スタート (ループ) ポイント) を設定します。

> **参考**
> **プレイモードは、サンプルパラメーターページで設定します (P242)。**

4 エンドポイント (END).....[ダイアル 3]
【設定値】
スタートポイント～サンプルの終わりまで

サンプルの発音を終了するポイントを設定します。

5 ステップ (STEP).....[ダイアル 4]
【設定値】× 1、× 10、× 100、×1000、×10000、× 100000

[ダイアル 2] および [ダイアル 3] を操作してスタートポイントとエンドポイントを設定する際の、値の増減の倍率を設定します。大きな倍率を設定すると、値を大きく変更することができます。

6 スタートアタック / ループ (START(ATCK)/(LOOP)).....[F2]
【設定値】START(ATCK)、START(LOOP)
START(ATCK)
.....サンプルのスタートポイントを設定する状態
START(LOOP)
.....ループスタートポイントを設定する状態

プレイモード =ATK+LOOP の場合に、[ダイアル 2](START) で設定するパラメーターの種類を切り替えます。[F2] を押すごとに、設定が交互に切り替わります。
START(ATCK)..... サンプルの発音を開始するポイント (スタート (アタック) ポイント) を設定する状態
START(LOOP) ..... ループが開始するポイント (スタート (ループ) ポイント) を設定する状態

7 オーディション (AUDITION).....[F4]
スタートポイントからエンドポイントまでを発音します。設定した値を音で確認できます。

8 サンプルボイスナンバー (VOICE)
【設定値】
サンプルボイスナンバー
.....001 ～ 128(ローカルサンプルボイス)、C001 ～ C128(コモンサンプルボイス)
サンプルネーム
.....表示のみ
キーナンバー
(サンプルキットボイスが選択されている場合)
.....C-2 ～ G8

現在選択されているトラックに割り当てられているサンプルボイスのナンバーとサンプルネームを表示します。トラックを切り替えると、エディット対象のサンプルが切り替わります。選択したトラックにサンプルキットボイスが割り当てられている場合は、キーナンバーを変更してエディットするサンプルを切り替えることができます。
トラックおよびキーナンバーの選択方法については、「サンプルエディットの手順」(P241) の手順 3 をご覧ください。

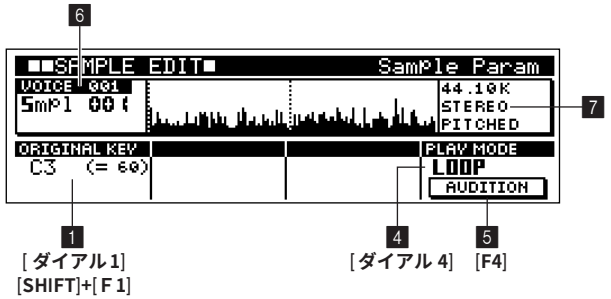
9 サンプル情報
【設定値】すべて表示のみ
サンプリング周波数.....kHz
モノ / ステレオ.....MONO、STEREO
サンプルタイプ .....KIT(サンプルキットボイス)、PITCHED(ピッチドボイス)

選択されたサンプルの、サンプリング周波数 (kHz)、モノ / ステレオ (MONO/STEREO)、サンプルタイプ (KIT、PITCHED) を表示します。

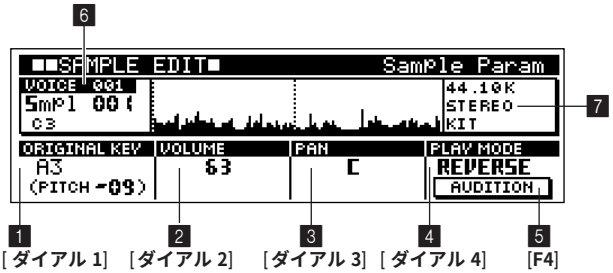
[2] サンプルパラメーターページ

[SAMPLE EDIT] × 2

サンプリングボイス = ピッチドボイスの場合



サンプリングボイス = サンプルキットボイスの場合



1 オリジナルキー (ORIGINAL KEY) .....[ダイアル 1]、[SHIFT]+[F1] →テンキー

【設定値】

ピッチドボイスの場合

オリジナルキー..... C-2(000) ～ G8(127)

サンプルキットボイスの場合

オリジナルキー..... C-2 ～ G8

ピッチ ..... PITCH-24 ～ +24(表示のみ)

選択しているサンプルのオリジナルキーを設定します。
オリジナルキーは、サンプルをサンプリングしたときのピッチで再生するためのノートの設定です。
[ダイアル 1] でオリジナルキーを設定します。

参考

サンプルキットボイスの場合は、オリジナルキーで設定したノートを基準にして、エディット中のサンプルが割り当てられているキーで再生されるピッチを、「PITCH=」に半音単位の数値で表示します。
たとえば、オリジナルキーとサンプルが割り当てられているキーが同じ高さの場合は、「PITCH=0」と表示され、サンプリングしたときのピッチで再生されます。
また、オリジナルキーよりもサンプルが割り当てられているキーが半音高い場合は、「PITCH=+1」と表示され、サンプリングしたときのピッチよりも半音高く再生されます。

2 ボリューム (VOLUME) .....[ダイアル 2]

【設定値】0 ～ 63

サンプルボイスがサンプルキットボイスの場合に、サンプルごとのボリュームを調節します。

3 パン (PAN) .....[ダイアル 3]

【設定値】L63 ～ C ～ R63

サンプルボイスがサンプルキットボイスの場合に、サンプルごとのパンを設定します。

4 プレイモード (PLAY MODE) .....[ダイアル 4]

【設定値】FORWARD、REVERSE、LOOP、ATK+LOOP

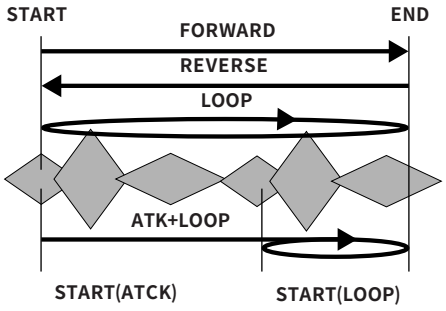
FORWARD(フォワード)
.....START(スタートポイント) から END (エンドポイント) へ再生します。

REVERSE(リバース)
.....END(エンドポイント) から START(スタートポイント) へ逆再生します。

LOOP(ループ)
.....START(スタートポイント) から END(エンドポイント) へ再生した後、その間を何度も繰り返し再生します。

ATK+LOOP(アタック + ループ)
.....START(ATCK)(スタート (アタック) ポイント) から END(エンドポイント) へ再生した後、START(LOOP)(スタート (ループ) ポイント) と END(エンドポイント) の間を何度も繰り返し再生します。

サンプルを再生する方向を設定します。



参考

START、START(ATCK)、START(LOOP)、END は、トリムページ (P241) で設定します。

5 オーディション (AUDITION) .....[F4]

スタートポイントからエンドポイントまでを発音します。設定した値を音で確認できます。

6 サンプルボイスナンバー (VOICE)

トリムページの同名のパラメーターと同じ機能です (P241)。

7 サンプル情報

トリムページの同名のパラメーターと同じ機能です (P241)。

4. サンプルジョブ

作成したサンプルをさまざまに加工するための機能が 13 種類用意されています。

参考

- サンプルジョブは、サンプルエディットのサブモードとして用意されており、[SAMPLE EDIT] ボタンを続けて 3 回押してサンプルジョブのジョブリストを表示します。
- サンプルエディットに入る前には、ユーティリティモードのメモリープロテクトが OFF に設定されているかを確認してください (P257)。ここが ON になっていると、[SAMPLE EDIT] を押しても「Memory Protected」と表示されてサンプルエディットには入れないのでご注意ください。
- 現在選択されているトラックにサンプルボイスが割り当てられていない場合は、[SAMPLE EDIT] を押すとサンプルジョブリストのページが表示されます。
- 実行した操作はアンドゥーで取り消すことはできません。

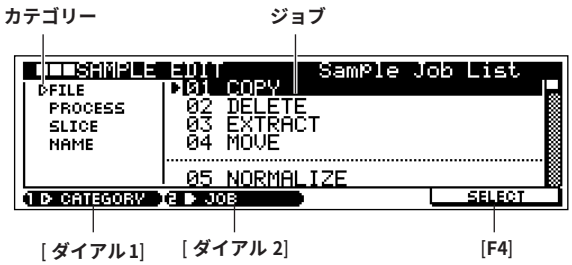
● ジョブリスト

FILE(ファイル) カテゴリー		
01 COPY (コピー)	あるサンプルボイスナンバーから別のサンプルボイスナンバーにサンプルボイスやサンプルをコピーします。	P245
02 DELETE (デリート)	指定したサンプルまたはサンプルボイスを削除します。	P246
03 EXTRACT (エクストラクト)	スタートポイント～エンドポイント以外の部分を削除します。	P246
04 MOVE (ムーブ)	あるサンプルボイスナンバーから別のサンプルボイスナンバーに、サンプルボイスやサンプルを移動します。	P246
PROCESS(プロセス) カテゴリー		
05 NORMALIZE (ノーマライズ)	選択されているサンプル全体のレベルを増減します。	P247
06 TIME STRETCH (タイムストレッチ)	サンプルのピッチを保ったまま、長さだけを変更します。	P248
07 PITCH CONVERT (ピッチコンバート)	サンプルの長さを保ったまま、ピッチだけを変更します。	P248
08 FADE IN/OUT (フェードイン / アウト)	レベルを変化させて、フェードインやフェードアウトの状態を作ります。	P249
09 FREQUENCY CONVERT (フリケンシーコンバート)	サンプルのサンプリング周波数を半分に変更します。	P250
10 STEREO TO MONO (ステレオトゥーモノ)	ステレオのサンプルをモノラルに変換します。	P251
11 LOOP REMIX (ループリミックス)	サンプルを分断してランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいサンプルに作り替えます (リミックス機能)。	P251
SLICE(スライス) カテゴリー		
12 SLICE (スライス)	サンプルを指定した音符で切り分けて複数のサンプルに分割します。	P252
NAME(ネーム) カテゴリー		
13 SAMPLE NAME (サンプルネーム)	選択しているサンプルボイスに名前を付けます。	P253

サンプルジョブの設定手順

■ ジョブリストの呼び出し

1. パターンプレイやソングプレイで、サンプルボイスが割り当てられているトラックを選択します。(P73、P183)
2. [SAMPLE EDIT] を続けて 3 回押してサンプルジョブリストを表示させます。



■ ジョブの選択

3. [ダイアル 1](CATEGORY) と [ダイアル 2](JOB) を回して目的のジョブへカーソルを移動します。

4. [F4](SELECT)を押して選択したジョブのページを表示させます。

■「01 コピー」～「04 ムーブ」の実行手順

5. [ダイアル 1](SAMPLE)、[ダイアル 2](KEY) で対象となるサンプルを選択します。[F2](AUDITION) で選択したサンプルを試聴できます。

6. コピーとムーブでは、[ダイアル 3](SAMPLE)、[ダイアル 4](TYPE) でデスティネーション側のサンプルを設定します。

7. [F4](DO!) を押してジョブを実行します。

8. [EXIT] を続けて 4 回押すと元のページに戻ります。

■「05 ノーマライズ」～「11 LOOP REMIX(ループリミックス)」の実行手順

5. [ダイアル 1](SAMPLE)、[ダイアル 2](KEY) で対象となるサンプルを選択します。[F2](AUDITION) で選択したサンプルを試聴できます。

6. [ダイアル 3] ～ [ダイアル 4] でジョブのパラメーターを設定します。

7. [F4](DO!) を押してジョブを実行します。[F2](AUDITION) を押すと、ジョブ実行後のサンプルを試聴できます。

8. [ダイアル 3] ～ [ダイアル 4] でパラメーターの設定を変更して [F4](DO!) を押すと、何度でもジョブの実行をやり直すことができます。

9. [F3](CREATE) を押して、ジョブの実行結果を元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されるので、[ダイアル 2] でキーナンバーを選択し、[F3](OK) を押して書き込みます。

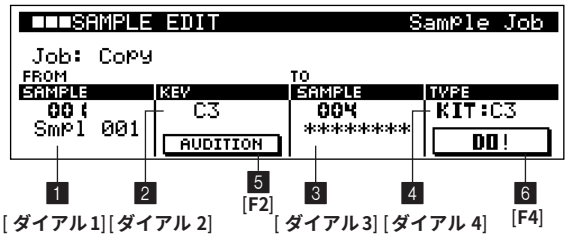
10. [EXIT] を続けて 4 回押すと元のページに戻ります。

参考

デリートジョブなどで、現在選択されているトラックに割り当てられているサンプルボイスを消去した場合、[EXIT] を押すと、サンプルエディットページをスキップして、元のページに戻ります。

01 COPY(コピー)

あるサンプルボイスナンバーから別のサンプルボイスナンバーにサンプルボイスやサンプルをコピーします。
サンプルキットボイスの場合は、キーナンバーにアサインした個々のサンプルごとにコピーできます。



1 ソースサンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

コピー元のサンプルボイスを選択します。

2 ソースキーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、コピー元になるサンプルを選択します。

参考

ソースサンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。

3 デスティネーションサンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 3]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

コピー先のサンプルボイスを選択します。

4 デスティネーションタイプ (TYPE).....[ダイアル 4]
【設定値】PITCHED、KIT:C-2 ～ G8

コピー先のサンプルボイスのタイプを設定します。
サンプルキットボイスを選択した場合は、コピー先のキーナンバーを設定します。

参考

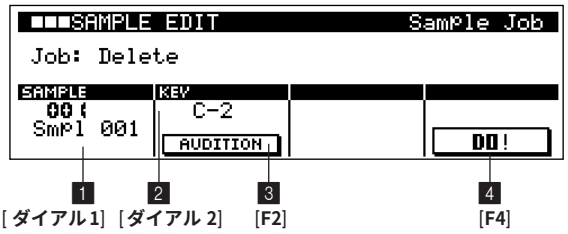
コピー先のサンプルボイスナンバーにサンプルキットボイスが保存されている場合は、PITCHED は設定できません。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したコピー元のサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
コピーを実行します。

02 DELETE(デリート)

指定したサンプルまたはサンプルボイスを削除します。



1 サンプルナンバー (SAMPLE) .....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

デリートするサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY) .....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8、ALL

デリートするサンプルが保存されているキーナンバーを設定します。
ALL を選択すると、サンプルボイスが削除されます。

> **参考**
> - **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**
> - **サンプルキットボイスから最後の1つのサンプルを削除すると、サンプルボイス自体が削除されます。**

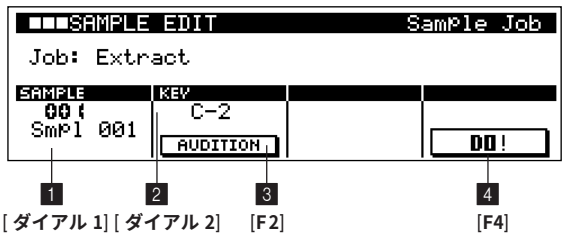
3 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。

4 ドゥー (DO!).....[F4]
デリートを実行します。

03 EXTRACT(エクストラクト)

スタートポイント～エンドポイント以外の部分 (スタートポイントよりも前の部分とエンドポイントよりも後ろの部分) を削除します。

> **参考**
> - **スタートポイント、エンドポイントについては、トリムページをご覧ください。(P241)**
> - **プレイモードが ATK+LOOP の場合は、スタート (アタック) ポイント～エンドポイント以外の部分が削除されます。**



1 サンプルナンバー (SAMPLE) .....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

エクストラクトを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8、ALL

エクストラクトを実行するサンプルが保存されているキーナンバーを設定します。
ALL を選択すると、選択したサンプルボイスに含まれるすべてのサンプルについてエクストラクトが実行されます。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

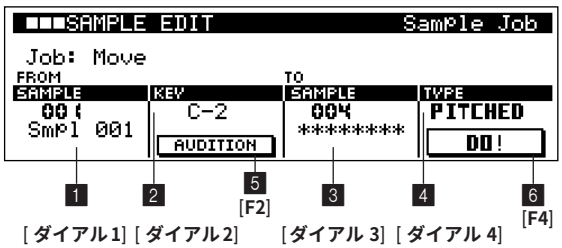
3 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。

4 ドゥー (DO!).....[F4]
エクストラクトを実行します。

04 MOVE(ムーブ)

あるサンプルボイスナンバーから別のサンプルボイスナンバーに、サンプルボイスやサンプルを移動します。

> **参考**
> - **サンプルキットボイスに、複数のサンプルボイスからサンプルを集めてくるような場合に便利です。**
> - **移動元のサンプルやサンプルボイスは削除されます。**



1 ソースサンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

移動元のサンプルボイスを選択します。

2 ソースキーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8
キーナンバーを設定して、移動するサンプルを選択します。

参考

- **ソースサンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**
- **サンプルキットボイスから最後の1つのサンプルを移動すると、サンプルボイス自体が削除されます。**

3 デスティネーションサンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 3]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

移動先のサンプルボイスを選択します。

4 デスティネーションタイプ (TYPE).....[ダイアル 4]
【設定値】PITCHED、KIT:C-2 ～ G8

移動先のサンプルボイスのタイプを設定します。
サンプルキットボイスを選択した場合は、移動先のキーナンバーを設定します。

参考

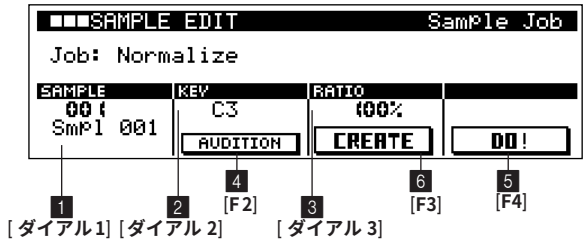
コピー先のサンプルボイスナンバーがサンプルキットボイスの場合は、PITCHED は設定できません。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択した移動元のサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
ムーブを実行します。

05 NORMALIZE(ノーマライズ)

選択されているサンプル全体のレベルを増減します。



1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

ノーマライズを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

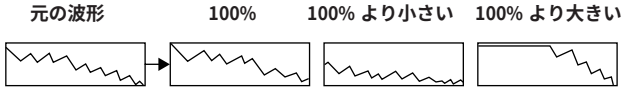
キーナンバーを設定して、ノーマライズを実行するサンプルを選択します。

参考

サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。

3 レシオ (RATIO).....[ダイアル 3]
【設定値】001 ～ 800%

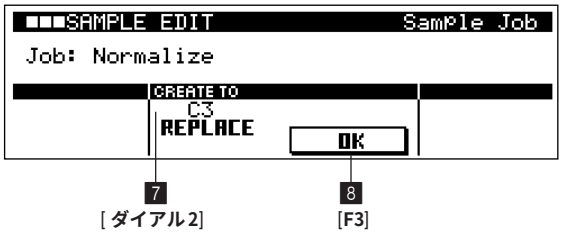
ノーマライズ後のサンプルのレベルを設定します。
100% で、サンプルの最大レベルがクリップ寸前のレベル (デジタル処理上の最大レベル) になるようにサンプルのレベルを持ち上げます。
100% より小さい場合は、100% を最大レベルとみたときのレシオの設定値に従ってサンプルのレベルを変更します。
100% より大きい場合は、サンプルのレベルを最大レベル以上に持ち上げて、サンプルをクリップさせます。



4 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してノーマライズを実行後は、ノーマライズされたサンプルを発音します。

5 ドゥー (DO!).....[F4]
ノーマライズを実行します。

6 クリエート (CREATE).....[F3]
ノーマライズの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



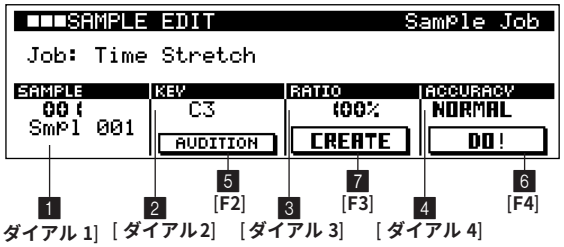
7 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

ノーマライズ実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

8 オーケー (OK).....[F3]
ノーマライズを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

06 TIME STRETCH(タイムストレッチ)

サンプルのピッチを保ったまま、長さだけを変える機能です。
サンプルによっては音質が変化する場合があります。



1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

タイムストレッチを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、タイムストレッチを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 ストレッチレシオ (RATIO).....[ダイアル 3]
【設定値】25 ～ 400%

タイムストレッチ後のサンプルの長さを、元のサンプルの長さを基準 (100%) としてパーセントで設定します。

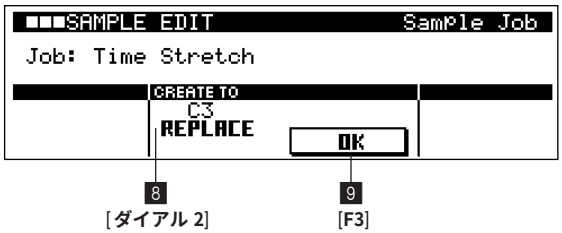
4 アキュラシー (ACCURACY).....[ダイアル 4]
【設定値】SOUND4 ～ SOUND1、NORMAL、RHYTHM1 ～ RHYTHM4
SOUND4 ～ SOUND1(サウンド 4 ～サウンド 1)
..... 音質重視 (サウンド 4 が最も音質重視) した設定です。
NORMAL(ノーマル)
..... 両方をほどほどに重視した設定です。
RHYTHM1 ～ RHYTHM4(リズム 1 ～ 4)
..... ビート感重視 (リズム 4 が最もビート感重視) した設定です。

タイムストレッチ実行時に、何を重視するか (何を優先させるか) を設定します。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してタイムストレッチを実行後は、タイムストレッチされたサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
タイムストレッチを実行します。

7 クリエート (CREATE).....[F3]
タイムストレッチの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



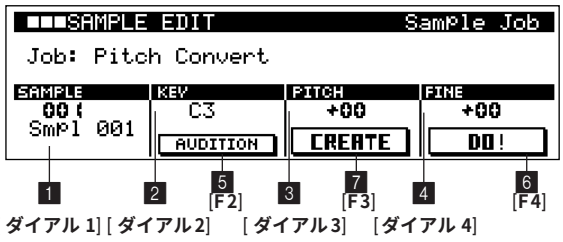
8 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

タイムストレッチ実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

9 オーケー (OK).....[F3]
タイムストレッチを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

07 PITCH CONVERT(ピッチコンバート)

サンプルの長さを保ったまま、ピッチだけを変える機能です。
サンプルによっては音質が変化する場合があります。



1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

ピッチコンバートを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY) .....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、ピッチコンバートを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 ピッチ (PITCH).....[ダイアル 3]
【設定値】-12 ～ 0 ～ +12

ピッチの変化幅を半音単位で設定します。

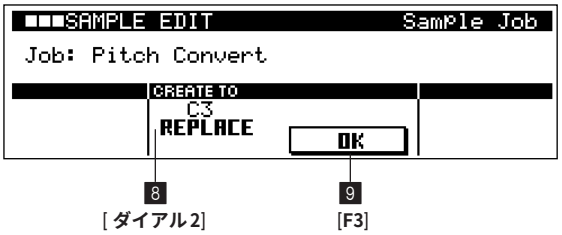
4 ファイン (FINE).....[ダイアル 4]
【設定値】-50 ～ 0 ～ +50

ピッチの微妙な変化幅を設定します。単位は、1 セント (半音 =100 セント) です。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してピッチコンバートを実行後は、ピッチコンバートされたサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
ピッチコンバートを実行します。

7 クリエート (CREATE) .....[F3]
ピッチコンバートの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。

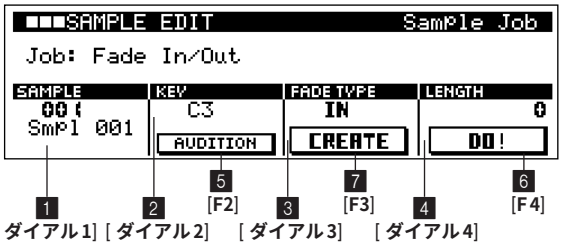


8 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8
ピッチコンバート実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

9 オーケー (OK).....[F3]
ピッチコンバートを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

08 FADE IN/OUT (フェードイン / アウト)

レベルを変化させて、フェードイン (音量を徐々に上げる効果) やフェードアウト (音量を徐々に下げる効果) の状態を作ります。



1 サンプルナンバー (SAMPLE) .....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

フェードイン / アウトを実行するサンプルボイスを選択します。

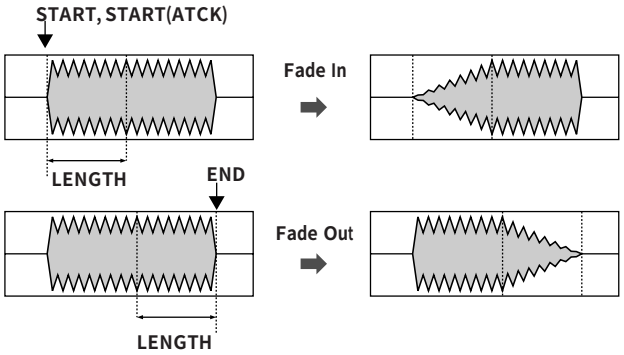
2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、フェードイン / アウトを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 フェードタイプ (FADETYPE).....[ダイアル 3]
【設定値】IN、OUT

フェードインを行なうか、フェードアウトを行なうかを選択します。



> **参考**
> **サンプルの START(スタートポイント) や START (ATCK) (スタート (アタック) ポイント) より前の部分や、END(エンドポイント) よりも後ろの部分は変更されません。**

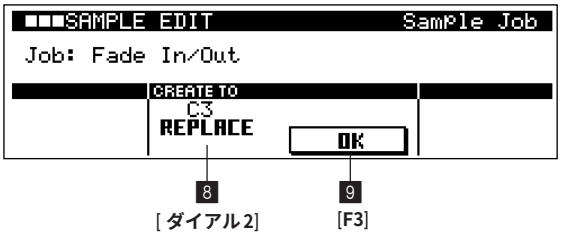
4 レングス (LENGTH).....[ダイアル 4]
【設定値】0～エンドポイント

フェードイン、フェードアウトを行なう長さを 100 ステップで設定します。
フェードインを選択した場合には、START(スタートポイント) や START(ATCK)(スタート (アタック) ポイント) からフェードインが完了するまでの長さを設定します。
フェードアウトを選択した場合には、END(エンドポイント) からフェードアウトの開始までの長さを設定します。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してフェードイン / アウトを実行後は、フェードイン / アウトされたサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
フェードイン / アウトを実行します。

7 クリエート (CREATE).....[F3]
フェードイン / アウトの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



8 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2～G8

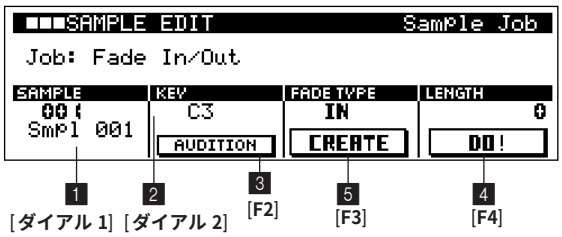
フェードイン / アウト実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

9 オーケー (OK).....[F3]

フェードイン / アウトを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

09 FREQUENCY CONVERT (フリケンシーコンバート)

サンプルのサンプリング周波数を半分に変更します。精度 (サンプリング周波数) の高いデータを低いデータに変換することができます。変換後はサンプルのサイズが半分になります。



1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001～128、C001～C128

フリケンシーコンバートを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2～G8

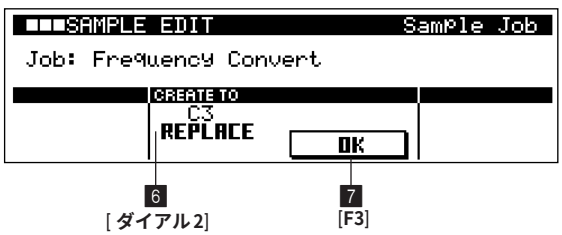
キーナンバーを設定して、フリケンシーコンバートを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してフリケンシーコンバートを実行後は、フリケンシーコンバートされたサンプルを発音します。

4 ドゥー (DO!).....[F4]
フリケンシーコンバートを実行します。

5 クリエート (CREATE).....[F3]
フリケンシーコンバートの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。
元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



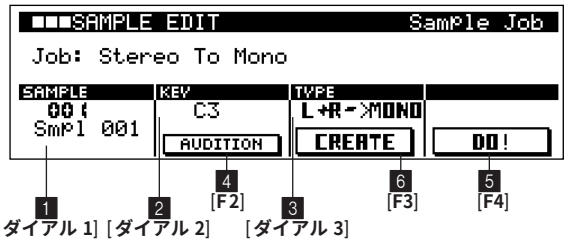
6 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

フリケンシーコンバート実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

7 オーケー (OK).....[F3]
フリケンシーコンバートを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

10 STEREO TO MONO (ステレオトゥーモノ)

ステレオのサンプルを、モノラルに変換します。



1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

ステレオトゥーモノを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、ステレオトゥーモノを実行するサンプルを選択します。

参考

サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。

3 タイプ (TYPE).....[ダイアル 3]
【設定値】L+R>MONO、L>MONO、R>MONO

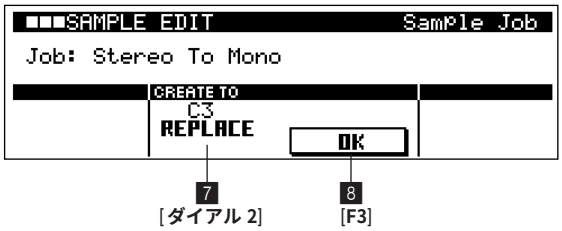
L+R>MONO.....L チャンネルと R チャンネルのデータをミックスしてモノラルデータを作成します。
L>MONO.....L チャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。
R>MONO.....R チャンネルのデータのみでモノラルデータを作成します。

ステレオの L チャンネルと R チャンネルのうち、どのデータを使ってモノラルを作るかを設定します。

4 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してステレオトゥーモノを実行後は、モノラルに変換されたサンプルを発音します。

5 ドゥー (DO!).....[F4]
ステレオトゥーモノを実行します。

6 クリエート (CREATE).....[F3]
ステレオトゥーモノの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。
元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



7 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

ステレオトゥーモノ実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

8 オーケー (OK).....[F3]
ステレオトゥーモノを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

11 LOOP REMIX(ループリミックス)

選択されているサンプルを分断してランダムに並べ替えたり、部分的に音質を変化させたりして新しいサンプルに作り替える機能 (リミックス機能) です。
1 ～ 2 小節の長さで正確に切り出されたブレイクビーツやフレーズサンプリングなどに使用すると効果的です。ループリミックスを行なう前に、トリムページでサンプルのスタートポイント、エンドポイントを小節の境界に設定し、サンプルジョブのエクストラクトを実行しておきます。

1 サンプルナンバー (SAMPLE).....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

ループリミックスを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY) .....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

キーナンバーを設定して、ループリミックスを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 リミックスタイプ (TYPE).....[ダイアル 3]
【設定値】1 ～ 5

ループ範囲を分断する度合いや、並べ替えるルールを設定します。

4 リミックスバリエーション (VARIATION).....[ダイアル 4]
【設定値】NORMAL1、NORMAL2、REVERSE1、REVERSE2

NORMAL1(ノーマル 1)
..... 元の演奏データの分割と並べ替えだけを行ないます。

NORMAL2(ノーマル 2)
..... ノーマル 1 のバリエーションです。

REVERSE1(リバース 1)
..... 分割と並べ替えに加え、部分的にリバース再生します。

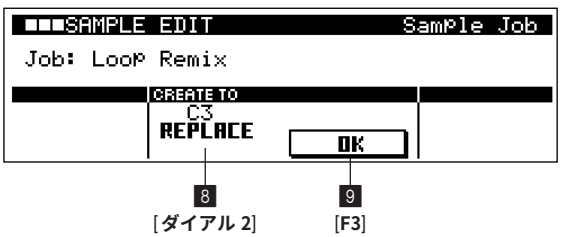
REVERSE2(リバース 2)
..... リバース 1 のバリエーションです。

ループリミックスによって元のサンプルがどう変化するかを設定します。

5 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。
[F4](DO!) を押してループリミックスを実行後は、ループリミックスされたサンプルを発音します。

6 ドゥー (DO!).....[F4]
ループリミックスを実行します。[F4] を押すたびにランダムに結果のサンプルが変化します。

7 クリエート (CREATE) .....[F3]
ループリミックスの実行した結果を、元のサンプルボイスに上書きします。
元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、キーナンバーを選択するためのページが表示されます。



8 キーナンバー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

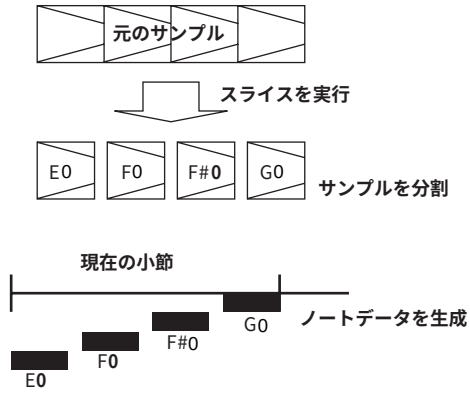
ループリミックス実行後のサンプルを書き込むキーナンバーを選択します。

9 オーケー (OK).....[F3]
ループリミックスを実行したサンプルを、選択したキーナンバーに書き込みます。

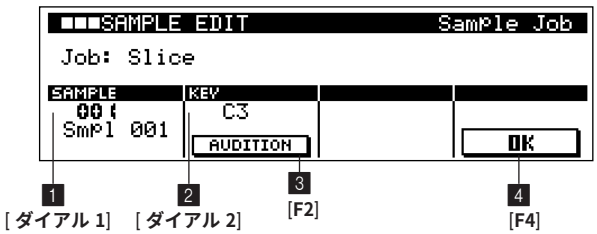
> **参考**
> **ループリミックスは、1 つのサンプルだけをリミックスするため、スライスされたサンプルボイス全体をリミックスすることはできません。**
> **スライスされたサンプルボイスを使っているトラックは、リアルタイムループリミックスでリミックスすることができます。**

12 SLICE(スライス)

サンプルを指定した音符で切り分けて複数のサンプルに分割します。
同時に、現在選択されているトラックの、現在選択されている小節の先頭から、元のサンプルの演奏を再現するためのノートデータを生成します。



■ サンプルの選択画面



1 サンプルナンバー (SAMPLE) .....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

スライスを実行するサンプルボイスを選択します。

2 キーナンバー (KEY) .....[ダイアル 2]
【設定値】C-2 ～ G8

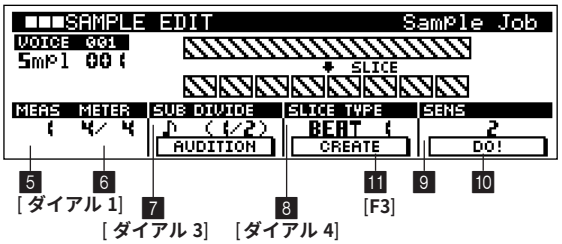
キーナンバーを設定して、スライスを実行するサンプルを選択します。

> **参考**
> **サンプルナンバーでピッチドボイスが選択されている場合は、設定できません。**

3 オーディション (AUDITION).....[F2]
選択したサンプルを発音します。

4 ドゥー (DO!).....[F4]
スライスを実行するサンプルを選択し、次のページに移ります。

パラメーター設定ページ



5 メジャー (MEAS) .....[ダイアル 1]

6 拍子 (METER).....[ダイアル 1]

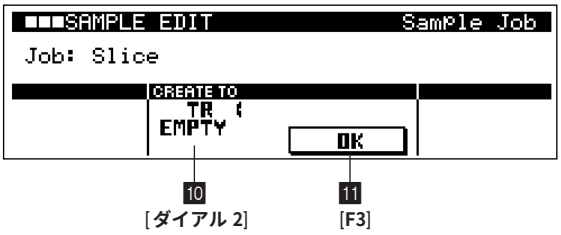
7 サブディバイド (SUB DIVID).....[ダイアル 3]

8 スライスタイプ (SLICE TYPE) .....[ダイアル 4]

9 スライスセンシティビティ (SENS)

10 ドゥー (DO!)
各パラメーターの詳細は、サンプリングモードのスライスページ (P235) を参照してください。

11 クリエート (CREATE) .....[F3]
元のサンプルボイスがピッチドボイスの場合は、ここで上書き保存されます。元のサンプルボイスがサンプルキットボイスの場合は、トラックを選択するためのページが表示されます。



10 クリエートトゥー (CREATE TO).....[ダイアル 2]
【設定値】TR01 ～ TR16

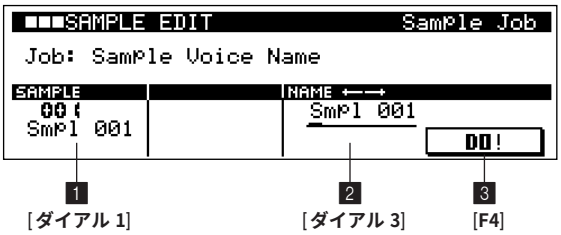
スライスを実行した結果作成されたサンプルキットボイスとノートデータを書き込むトラックを指定します。

11 オーケー (OK).....[F3]
スライスを実行した結果作成されたサンプルボイスとノートデータを、指定したトラックに上書きします。

> **参考**
> **スライスジョブの実行に必要な空きメモリーの詳細については、(P237) をご覧ください。**

13 SAMPLE VOICE NAME (サンプルボイスネーム)

選択しているサンプルボイスに名前を付けます。



1 サンプルナンバー (SAMPLE) .....[ダイアル 1]
【設定値】001 ～ 128、C001 ～ C128

サンプルボイスネームを実行するサンプルボイスを選択します。

2 ネーム (NAME ←→).....[ダイアル 3]
サンプルボイスに 8 文字までの名前を付けます。
[ダイアル 3] でカーソルを移動し、キーボードパッドで文字を入力します。
文字の入力については、「第 1 章 基礎知識」(P67) をご覧ください。

3 ドゥー (DO!).....[F4]
サンプルボイスネームを実行します。

第6章 ユーティリティモード

ユーティリティモードについて.....256
1. システム.....257
2. MIDI セットアップ.....260
3. MIDI フィルター.....262

ユーティリティモードについて

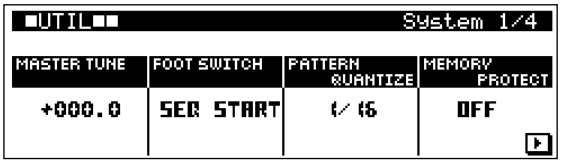
ユーティリティモードは、RS7000 のシステム全体や MIDI 機能の設定を行なうモードです。
[UTILITY] を押すとユーティリティモードに入ります。

ユーティリティモードのページ

ユーティリティモードは、次の 3 つのページで構成されています。

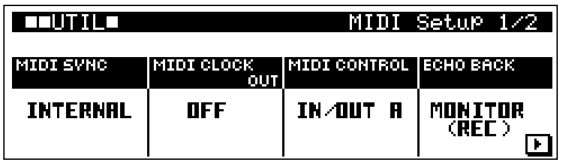
● システム ...(P257)

マスターチューンやフットスイッチの設定など、システム全体に関わる設定を行ないます。[F1]/[F4] で切り替わるページがさらに 3 ページあり、合計 4 ページあります。



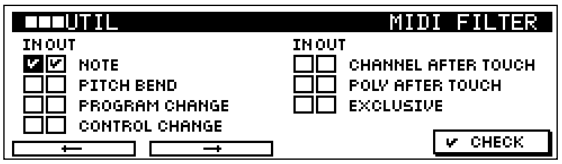
● MIDI セットアップ ...(P260)

MIDI シンクやエコーバックなど、MIDI 機能に関する設定を行ないます。[F1]/[F4] で切り替わるページがさらに 1 ページあり、合計 2 ページあります。



● MIDI フィルター ...(P262)

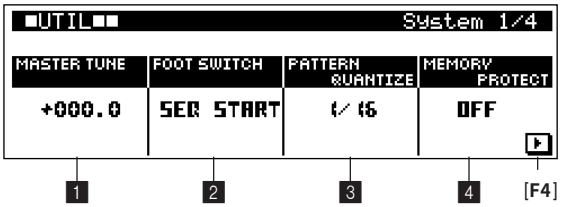
MIDI IN 端子、MIDI OUT 端子を通る信号の中から、カットする MIDI イベントを設定します。



1. システム

マスターチューンやフットスイッチの設定など、システム全体に関わる設定を行ないます。
[F1] [F4] で切り替わるページがさらに 3 ページあり、合計 4 ページあります。

表示とパラメーター



1 マスターチューン (MASTER TUNE).....[ダイアル 1]

【設定値】-102.4 ～ +102.3

RS7000 の音源部全体のチューニングを 0.1 セント単位で設定します。(1 セント =1/100 半音)

2 フットスイッチ (FOOT SWITCH).....[ダイアル 2]

【設定値】SEQ START、SECTION、SUSTAIN、TAP、SAMPLING

SEQ START(シーケンサースタート)
.....フットスイッチを踏むごとに、シーケンサーのスタートとストップが交互に切り替わります。

SECTION (セクション).... フットスイッチを踏むごとにセクションが A、B、C ･･･の順番に切り替わります。

SUSTAIN (サステイン).... フットスイッチがサステインペダルとして機能します。

TAP(タップ)..... フットスイッチを踏む間隔を読みとって BPM(テンポ) を設定します。

SAMPLING(サンプリング)
.....サンプリングの［STANDBY／START／STOP］ ボタンと同じ機能を持ちます。

リアパネルのフットスイッチ端子に接続したフットスイッチの機能を選択します。(P23)

3 パターンクオンタイズ (PATTERN QUANTIZE).....[ダイアル 3]

【設定値】1、1/2、1/4、1/8、1/16

1 ..... 1 小節
1/2 .....2 分音符
1/4 .....4 分音符
1/8 .....8 分音符
1/16 .....16 分音符

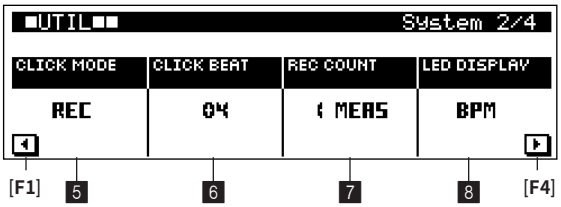
スタイルチェンジやセクションチェンジのタイミングを、小節単位にするか、2 分音符～ 16 分音符の音符単位で行なうかの設定です。

4 メモリープロテクト (MEMORY PROTECT).....[ダイアル 4]

【設定値】OFF、ON

OFF .....パターンやソング、サンプルボイスに対する録音やエディットが可能になります。
ON .....パターンやソング、サンプルボイスが保護され、録音やエディット、ジョブの実行ができない状態です

パターンやソングを保護するかどうかを設定します。



5 クリックモード (CLICK MODE).....[ダイアル 1]

【設定値】OFF、REC、REC/PLAY、ALL

OFF .....クリック音を鳴らしません。
REC .....リアルタイムレコーディングのときだけに鳴らします。
REC/PLAY.....再生とリアルタイムレコーディングのときに鳴らします。
ALL.....常に鳴らします。

クリック音 (メトロノーム音) をどの場合に鳴らすかを設定します。

6 クリックビート (CLICK BEAT).....[ダイアル 2]

【設定値】16、08、04、02、01

クリック音の間隔を音符で設定します。
16 は 16 分音符、08 は 8 分音符、04 は 4 分音符、02 は 2 分音符、01 は全音符で鳴ります。

7 レコーディングカウント (REC COUNT).....[ダイアル 3]

【設定値】OFF、1 ～ 8 MEAS

OFF .....レコーディングスタートと同時に録音が始まります。
1 ～ 8 MEAS .....設定した小節数のプリカウントの後に録音が始まります。

リアルタイムレコーディングをスタートしたときに、実際に録音が始まるまでのプリカウントの小節数を設定します。

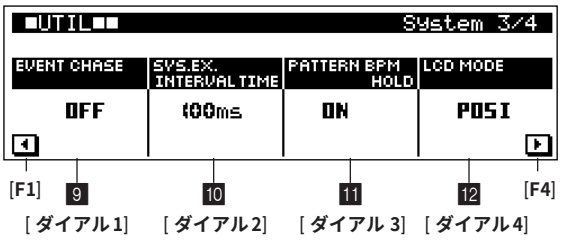
8 LED ディスプレイ (LED DISPLAY).....[ダイアル4]

【設定値】BPM、MEAS

BPM.....テンポを表示します。

MEAS.....再生 / 録音中の小節番号を表示します。

LED ディスプレイが常に表示しているパラメーターを設定します。



9 イベントチェイス (EVENT CHASE).....[ダイアル1]

【設定値】OFF、PC、PC+PB+CTRL、ALL

イベントチェイスとは、パターンやソングを途中から再生したり早送り / 巻き戻しをする場合に、はじめから再生したときと音色やピッチなどが同じ状態になるように、特定のイベントをすばやく再生する機能のことです。ここでは、すばやく再生するイベントを設定します。

PC はプログラムチェンジだけを、PC+PB+CTRL ではプログラムチェンジとピッチベンド、コントロールチェンジを、All ではノートを除くすべてのイベントをすばやく再生します。

参考

- **設定を OFF 以外にすると、スタートしてから曲が始まるまでに多少時間がかかったり、早送り / 巻き戻しのスピードが遅くなったりする場合があります。**
- **ALL に設定すると、早送り / 巻き戻しの際に MIDI OUT 端子から大量の MIDI データが出力されて、外部 MIDI 機器が MIDI エラーを起こす場合があります。**

10 インターバルタイム (SYS.EX.INTERVAL TIME)
.....[ダイアル2]

【設定値】000 ～ 900ms

シーケンストラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報 (バルクデータ) を再生するとき、1KB(キロバイト) ごとに挿入する間隔を 100ms 単位で設定します。受信側の機器で MIDI エラーが起こる場合は、インターバルタイムを少し長めにとってみてください。

11 パターン BPM ホールド (PATTERN BPM HOLD).....[ダイアル3]

【設定値】OFF、ON

ON.....スタイルを変更しても BPM は切り替わらず一定のテンポで演奏を続けます。

OFF .....スタイルに従って BPM も切り替わります。

スタイルを変えたときに、BPM をスタイルに記憶されている値に変更するかどうかを設定します。

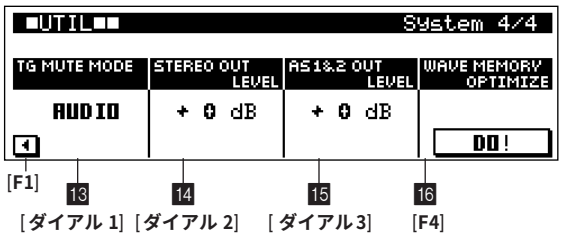
12 LCD モード (LCD MODE).....[ダイアル4]

【設定値】POSI、NEGA

POSI.....通常の表示です。

NEGA .....反転表示になります。

ディスプレイを反転表示にするかどうかを設定します。



13 TG ミュートモード (TG MUTE MODE).....[ダイアル1]

【設定値】AUDIO、MIDI

トラックをミュートしたときに、シーケンサーからの MIDI 出力をミュートするか、音源からのオーディオ出力をミュートするのかを選択します。

トラックをミュートしたときは、MIDI OUT 端子からの MIDI 出力は常にミュートされます。

参考

音符の発音中にミュートを解除したとき、AUDIO を選択している場合は音符の途中から発音しますが、MIDI を選択している場合は発音しません。

14 ステレオアウトレベル (STEREO OUT LEVEL).....[ダイアル2]

【設定値】+0dB、+6dB、+12dB、+18dB

ステレオアウトプット、ヘッドフォン端子、デジタル / オプティカルアウトプット (オプションの I/O 拡張ボード (P21)) から出力される音量を設定します。

設定値を大きくすると、音色や同時発音数によっては歪む場合があります。

15 AS1&2 アウトレベル (AS1&2 OUT LEVEL) .....[ダイアル 3]

【設定値】+0dB、+6dB、+12dB、+18dB

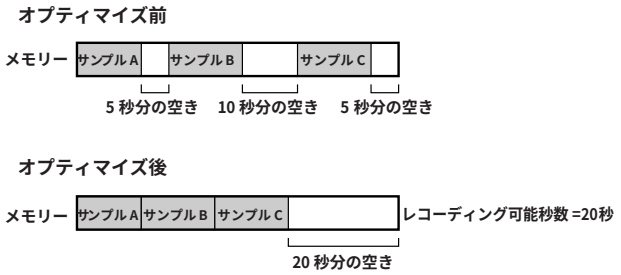
アサイナブルアウトプット (オプションの I/O 拡張ボード (P21)) の１と２から出力される音量を設定します。
設定値を大きくすると、音色や同時発音数によっては歪む場合があります。

16 ウェーブメモリーオプティマイズ (WAVEMEM OPTIMIZE).....[F4]

オプティマイズは、メモリー上の飛び飛びの空き領域を集めて（メモリー上のサンプルをつめて）、連続した空き領域を作る機能です。

参考

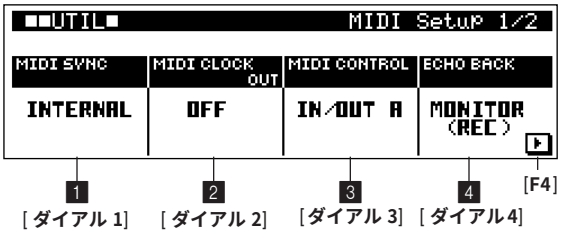
レコーディング前にメモリー上のサンプル操作（追加や消去など）を行なっていると、飛び飛びにメモリーの空き部分ができていることがあります。サンプルのレコーディングやロードには、連続したメモリー（RAM）の空きが必要です。たとえば、実質的にメモリーに 20 秒分の空きがあったとしても、それが、10 秒、5 秒、5 秒の空き領域として分断されていると、連続して 20 秒のサンプルのレコーディングやロードはできません。オプティマイズでは、メモリー上の飛び飛びの空き領域を集めて連続した空き領域を作ります。



2. MIDI セットアップ

MIDI シンクやエコーバックなど、MIDI 機能に関する設定を行ないます。
[F1] [F4] で切り替わるページがさらに 1 ページあり、合計 2 ページあります。

表示とパラメーター



1 MIDI シンク (MIDI SYNC) .....[ダイアル 1]

【設定値】INTERNAL、MIDI、MTC

INTERNAL
(インターナル)..... 内部クロックで動作する状態です。RS7000 を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用する場合はこの状態にします。

MIDI ..... MIDI IN 端子から入ってくる MIDI クロックで動作する状態です。外部 MIDI 機器をマスターとして同期演奏を行なう場合、この設定にします。

MTC ..... MIDI IN 端子から入ってくる MTC 信号で動作する状態です。MIDI OUT 端子からは MMC 信号を出力します。RS7000 を MTC による同期演奏のスレーブとして使用したり、MMC に対応した MTR などの外部機器と連携させて音楽制作をする場合、この設定にします。

RS7000 の再生を内部クロックで行なうか、外部クロックで行なうかを選択します。

参考

- MTC（MIDI Time Code）は複数のオーディオ機器を同期走行させるための信号で、MIDI ケーブルを使ってやりとりできるタイムコードです。「時：分：秒：フレーム」という単位で構成されます。RS7000 は MTC を出力しません。MTC を使って同期を取るためには、ヤマハ AW4416 などのような MTC を出力する機器が必要です。
- MMC（MIDI Machine Control）はマルチトラックレコーダーなどを MIDI シーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMC に対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート / ストップ、早送り / 巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

2 MIDI クロックアウト (MIDI CLOCK OUT) .....[ダイアル 2]

【設定値】OFF、MIDI A、MIDI B、MIDI A+B

OFF ..... MIDI クロックを出力しません。
MIDI A ..... MIDI OUT A 端子より、MIDI クロックを出力します。
MIDI B ..... MIDI OUT B 端子より、MIDI クロックを出力します。
MIDI A+B..... MIDI OUT A、B 端子より、MIDI クロックを出力します。

RS7000 から出力する MIDI クロックの、MIDI OUT 端子を設定します。

3 MIDI コントロール (MIDI CONTROL) .....[ダイアル 3]

【設定値】OFF、IN、OUT A、OUT B、OUT A+B、IN/OUT A、IN/OUT B、IN/OUT A+B

OFF ..... MIDI コントロールを送受信しません。
IN ..... MIDI コントロールを受信します。送信はしません。
OUT A..... MIDI OUT A 端子より MIDI コントロールを送信します。受信はしません。
OUT B ..... MIDI OUT B 端子より MIDI コントロールを送信します。受信はしません。
OUT A+B..... MIDI OUT A、B 端子より MIDI コントロールを送信します。受信はしません。
IN/OUT A..... MIDI コントロールを受信します。また、MIDI OUT A 端子より送信します。
IN/OUT B..... MIDI コントロールを受信します。また、MIDI OUT B 端子より送信します。
IN/OUT A+B ..... MIDI コントロールを受信します。また、MIDI OUT A、B 端子より送信します。

スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターを送受信するかどうかを設定します。
MIDI シンクが MTC に設定されている場合は、MMC 信号が出力されます。

4 エコーバック (ECHO BACK) .....[ダイアル 4]

【設定値】

OFF、THRU A、THRU B、THRU A+B、REC MONITOR

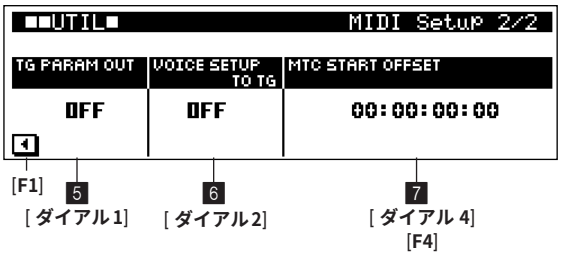
OFF ..... 出力しません。
THRU A ..... MIDI IN 端子から入ってきた MIDI データを、MIDI OUT A 端子から出力します。
THRU B ..... MIDI IN 端子から入ってきた MIDI データを、MIDI OUT B 端子から出力します。
THRU A+B ..... MIDI IN 端子から入ってきた MIDI データを、MIDI OUT A、B 端子から出力します。

MONITOR (REC)..... MIDI IN 端子から入ってきた MIDI データを、現在選択中のトラックに設定されている MIDI チャンネルに変更し、選択中のトラックに設定されている出力 MIDI 端子から出力します。このとき、元のチャンネルに関わりなく、現在選択されているトラックが発音します。

MIDI IN 端子から入ってきた MIDI データを、そのまま MIDI OUT 端子から出力するかどうかを設定します。

参考

外部 MIDI キーボードや外部 MIDI 音源などを使って曲作りをする場合は、MONITOR (REC) が便利です。



5 TG パラメーターアウト (TG PARAM OUT) .....[ダイアル 1]

【設定値】OFF、OUT A、OUT B

OFF .....出力しません。
OUT A .....MIDI OUT A 端子より出力します。
OUT B .....MIDI OUT B 端子より出力します。

パターンモードやソングモードの中で、音源の設定を変更するサブモード (ミキサー、ボイスエディット、エフェクト) のパラメーターを変更したときに、その操作を MIDI データとして MIDI OUT 端子から出力するかどうかを設定します。

6 ボイスセットアップトゥー TG (VOICE SETUP TO TG) .....[ダイアル 2]

【設定値】OFF、ON

OFF .....スタイルやソングを切り替えても音色やエフェクトは変更されません。
ON .....スタイルやソングを切り替えると、そのスタイルやソングを作成したときの設定が呼び出されて、最適な状態で演奏を再生できます。

スタイルやソングを選択したときに、ミキサー、ボイスエディット、エフェクトの各パラメーターが、選択したスタイルやソングに従って書き替わるかどうかを設定します。

参考

- **演奏データの中にプログラムチェンジやコントロールチェンジが入力されている場合は、この設定に関わらず、ミキサー、ボイスエディット、エフェクトの各パラメーターは書き替わります (そのデータを演奏したときに書き替わります)。**
- **パターンモードで、ボイスが「Phrase(フレーズ)」に設定されている場合は、この設定に関わらず、ボイスの設定が書き替わります。**

7 MTC スタートオフセット (MTC START OFFSET) .....[ダイアル 4]、[F4]

【設定値】時 : 分 : 秒 : フレーム

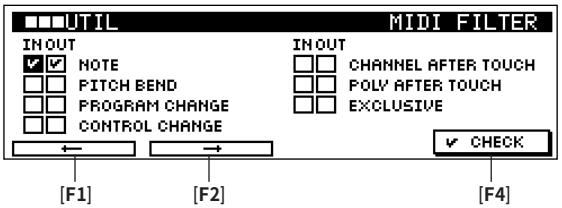
時.....00 ～ 23
分.....00 ～ 59
秒.....00 ～ 59
フレーム.....00 ～ 29

MTC タイムコードを受信したときにシーケンサーがスタートするタイムコードを設定します。
MTC 対応の機器と同期する場合、曲の頭を相手の機器とそろえたいときに便利です。
[F4] で時、分、秒、フレームを切り替えてから [ダイアル 4] で設定します。

3. MIDI フィルター

MIDI IN 端子、MIDI OUT 端子を通る信号の中から、カットする MIDI イベントを設定します。
MIDI OUT についてはパターンやソングの再生データを MIDI OUT 端子に出力するかどうかの設定になります。ミキサー、ボイスエディット、エフェクトの設定やノブ、キーボード操作による MIDI イベントは、ここでの設定に関係なく MIDI OUT から出力されます。

表示とパラメーター



【設定値】
NOTE(ノート)、
PITCH BEND(ピッチベンド)、
PROGRAM CHANGE(プログラムチェンジ)、
CONTROL CHANGE(コントロールチェンジ)、
CHANNEL AFTER TOUCH(チャンネルアフタータッチ)、
POLY AFTER TOUCH(ポリフォニックアフタータッチ)、
EXCLUSIVE(エクスクルーシブ)

表示は、MIDI イベントをパスするか、カットするかを表示しています。

☐ **.....指定した MIDI イベントをカットします。**

☑ **.....指定した MIDI イベントを通します。**

[F1]、[F2] でカーソルを移動し、[F4] でチェックをオン / オフします。

参考

IN をカットした場合、カットされた MIDI イベントはシーケンサーには送られなくなり、録音できなくなります。音源部には MIDI フィルターの設定にかかわらず MIDI IN 端子の入力イベントが送られます。

第７章 その他の知識

1. MIDI の基礎知識.....264
2. RS7000 が扱える MIDI イベント 266

1. MIDI の基礎知識

1. MIDI(ミディ) とは

MIDI(ミディ) は、Musical Instruments Digital Interface の頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違っても、データをやりとりすることができます。

MIDI によって、大きく 3 つのことが実現されます。

1 つめは、楽器のリモート演奏です。ある楽器を演奏することで、MIDI によって接続された他の楽器を演奏したり、音色を切り替えたりなどの操作が可能になります。

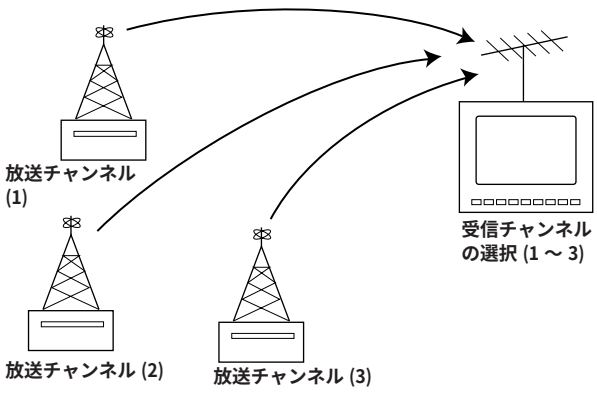
2 つめは、楽器の自動演奏です。あらかじめシーケンサーやコンピューターに録音されている演奏データを、MIDI によって接続された複数の楽器に送信して、それらの楽器を自動的に演奏することが可能になります。

3 つめは、楽器同士の同期演奏です。MIDI を使うと、テンポを持った楽器同士を同じテンポで再生することが簡単にできます。このような演奏のことを、同期演奏と呼んでいます。

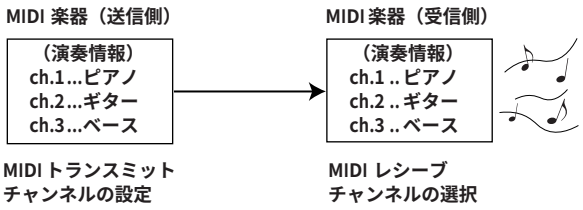
2. MIDI チャンネル

MIDI の情報には、MIDI チャンネルという 1 ～ 16 の番号が割り当てられています。そのため MIDI では、1 本のケーブルで同時に 16 パート分の演奏情報をやり取りできる仕組みになっています。

MIDI チャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報 (番組) を見ることができるわけです。



MIDI チャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDI データは、送信側の楽器で設定された MIDI チャンネル (MIDI トランスミットチャンネル) によって MIDI ケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定される MIDI チャンネル (MIDI レシーブチャンネル) が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



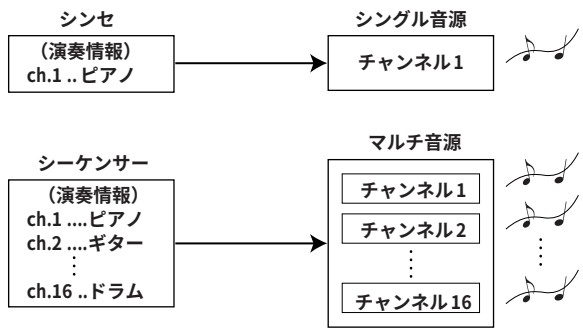
3. マルチ音源とシングル音源

MIDI 音源は、受信できる MIDI チャンネル数の違いから、マルチ音源とシングル音源に分類することができます。

シングル音源とは、単一の MIDI レシーブチャンネルを設定して 1 パート分の MIDI データだけを受信して再生可能な音源のことです。このタイプの MIDI 音源は、キーボードをはじめとする MIDI コントローラーの拡張用の音源として使用されるのが一般的です。

マルチ音源とは、複数のレシーブチャンネルを設定して数パート分の MIDI データを受信し、1 台で同時に複数パートの演奏を再生可能な音源のことです。これは、内部にシングル音源をいくつも内蔵していると考えるとわかりやすいでしょう。マルチ音源は、内部にいくつのシングル音源を内蔵しているかによって同時に再生できるパート数が決まります。

RS7000 の音源部は常に 16 パートを同時に再生できるマルチ音源として機能します。

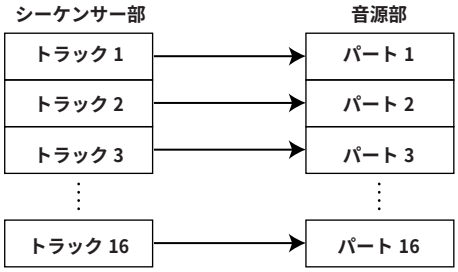


4. パート、パートパラメーター

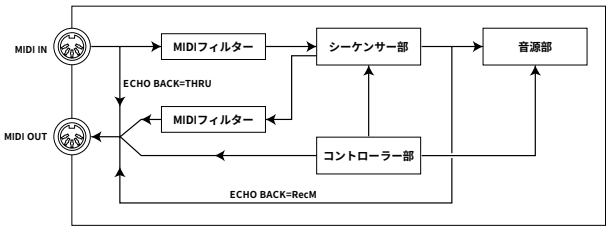
マルチ音源が内蔵する個々のシングル音源のことをパートと呼びます。RS7000 は 16 パートを同時に再生できるマルチ音源ですから、16 のパートを内蔵していることになります。
パートには、それぞれ独立した MIDI レシーブチャンネルが設定できるほか、ボイス、パン、ボリュームをはじめ、さまざまなパラメーターが用意されています。
RS7000 では、音源部の各パートを設定するパラメーターとして、ミキサーやボイスエディットに含まれるボイス、パン、ボリューム、エフェクトセンドレベルなどがあります。この 2 つのサブモードに含まれるパラメーターをみれば、パートごとにどんなパラメーターが用意されているかを知ることができます。このようにパートの設定を行なうパラメーターのことを、一般的にパートパラメーターと呼んでいます。

5. パートとトラック

RS7000 では、音源部の各パートに対して、シーケンサー部の各トラックからデータが送信されることで、演奏が再生されます。音源部の 16 パートに対して、シーケンサー部は 16 トラックを内蔵し、パートとトラックがちょうど 1 対 1 の関係になっています。どのトラックの演奏をどのパートに送信するかの設定が、セットアップのアウトチャンネルの TG の設定です (P110)。初期状態では、トラック 1 がパート 1、トラック 2 がパート 2 というように、同じ番号同士のトラックとパートが対応しています。



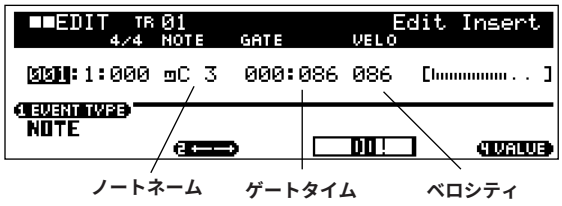
6. MIDI 信号の流れ



2. RS7000 が扱える MIDI イベント

1. ノート～ 9. エクスクルーシブの各イベントは、フレーズエディット (P154) やソングエディット (P225) の際に扱うことのできるイベントです。10.BPM(テンポ) チェンジは、BMP トラックのソングエディットとパターンチェーンエディット時に扱うことができます。

1. ノート (NOTE)

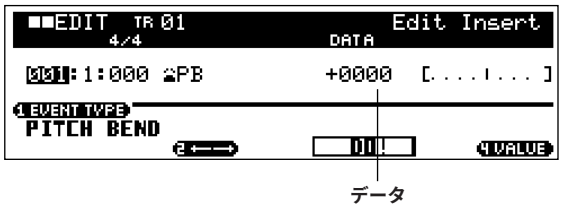


・音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。
・ノートネームでは、音程を音名で示します。
・ゲートタイムでは、鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、ビート、クロックで示したものです。
・ベロシティでは、鍵盤を弾く強さを示します。右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】

ノートネーム	**C-2 ～ G8**
ゲートタイム	**000:001 ～ 999:479**
ベロシティ	**001 ～ 127**

2. ピッチベンド (PITCH BEND)

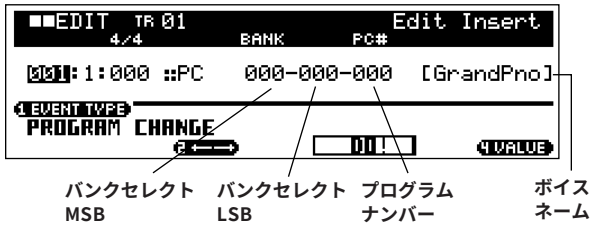


・音程を連続的に変化させるイベントです。
・外部キーボードなどのピッチベンドホイールを操作することで出力します。
・データでは、ピッチベンドホイールの操作を数値で示します。データの右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】

データ	**-8192 ～ +0000 ～ +8191**

3. プログラムチェンジ (PROGRAM CHANGE)

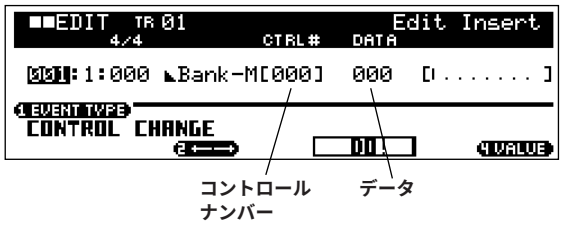


・ボイスを選択するイベントです。
・本来はバンクセレクト MSB、LSB は、次項目のコントロールチェンジに含まれるイベントですが、RS7000 ではこの 3 つのイベントを入力することでボイスを選択する仕組みになっているため、ここでは便宜的に 1 つのイベントとして扱えるようになっています。
・バンクセレクト MSB、LSB ではボイスバンクを選択します。
・プログラムナンバーでは、バンクセレクトで選択したボイスカテゴリー、バンクナンバーの中からボイスを選択します。
・RS7000 のボイスバンクについては、「第 1 章 基礎知識」をご覧ください。(P61)

【設定値】

バンクセレクト MSB	**000 ～ 127**
バンクセレクト LSB	**000 ～ 127**
プログラムナンバー	**001 ～ 128**

4. コントロールチェンジ (CC)



・ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベントです。
・外部キーボードなどのコントローラー (モジュレーションホイール、フットコントローラーなど) を操作すると出力されます。
・アサイナブルノブを使うと、リアルタイムレコーディングでコントロールナンバー 1 ～ 119（32 を除く）を入力することができます。
・コントロールナンバーでは、コントローラーを指定します。
・データでは、コントロールナンバーで指定したコントローラーの効果を、どの程度かけるのかを示します。右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】

コントロールナンバー　000 ～ 127
データ　000 ～ 127

参考

コントローラーのデータを急峻に変化させると、音源がクリックノイズを発生する場合があります。

次に、主要なコントローラーのコントロールナンバーと機能を紹介します。

●モジュレーションホイール (コントロールナンバー 001)

・モジュレーションホイールを操作したときに出力される MIDI メッセージです。データが 0 のときモジュレーションはかからず、127 のとき最大にかかります。

●ポルタメントタイム (コントロールナンバー 005)

・ポルタメントのかかり方をコントロールする MIDI メッセージです。0 のときポルタメントの効果はなく、127 のとき効果は最大になります。
・ポルタメント (コントロールナンバー 065) をオンにしないと効果はありません。

●データエントリー MSB(コントロールナンバー 006)

●データエントリー LSB(コントロールナンバー 038)

・RPN MSB、RPN LSB (P268) や、NRPN MSB、NRPN LSB (P268) で指定したパラメーターの値を設定する MIDI メッセージです。MSB と LSB の 2 つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

●ボリューム (コントロールナンバー 007)

・パートごとのボリュームをコントロールする MIDI メッセージです。データが 0 のとき音が出ず、127 のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

●パンポット (コントロールナンバー 010)

・パートごとのパンをコントロールする MIDI メッセージです。ステレオ再生したときの音の定位です。データが 0 のとき左に、127 のとき右に移動します。

●エクスプレッション (コントロールナンバー 011)

・パートごとのエクスプレッションをコントロールする MIDI メッセージです。データが 0 のとき音が出ず、127 のとき音量が最大になります。曲中での音量変化をつけるときに使います。

●サステイン (ホールド 1)(コントロールナンバー 064)

・サステインペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。データが 0 ～ 63 のときサステインペダルがオフ (離した状態)、64 ～ 127 のときオン (踏んだ状態) になります。

●ポルタメント (コントロールナンバー 065)

・ポルタメント効果のオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。データが 0 ～ 63 のときポルタメントがオフ、64 ～ 127 のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。
・ポルタメントタイム (コントロールナンバー 005) でかかり方を調節してください。

●ソステヌートペダル (コントロールナンバー 066)

・ピアノのソステヌートペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。データが 0 ～ 63 のときソステヌートがオフ、64 ～ 127 のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。

●ソフトペダル (コントロールナンバー 067)

・ピアノのソフトペダルのオン / オフをコントロールする MIDI メッセージです。データが 0 ～ 63 のときソフトペダルがオフ、64 ～ 127 のときオンになり、ソフトペダルの効果がかかります。

●ハーモニックコンテント (コントロールナンバー 071)

・ボイスに設定されているフィルターのレゾナンスを調節する MIDI メッセージです。0 ～ 127 の値を－ 64 ～＋ 63 に置き換えて元の音色データに加算し、レゾナンスを変更します。

●リリースタイム (コントロールナンバー 072)

・ボイスに設定されている AEG のリリースタイムを調節する MIDI メッセージです。0 ～ 127 の値を－ 64 ～＋ 63 に置き換えて元のボイスデータに加算し、リリースタイムを変更します。

●アタックタイム (コントロールナンバー 073)

・ボイスに設定されている AEG のアタックタイムを調節する MIDI メッセージです。0 ～ 127 の値を－ 64 ～＋ 63 に置き換えて元のボイスデータに加算し、アタックタイムを変更します。

●ブライトネス (コントロールナンバー 074)

・ボイスに設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節する MIDI メッセージです。0 ～ 127 の値を－ 64 ～＋ 63 に置き替えて元のボイスデータに加算し、カットオフ周波数を変更します。

●エフェクトセンドレベル 1(リバーブエフェクト) (コントロールナンバー 091)
・ リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定する MIDI メッセージです。

●エフェクトセンドレベル 3(コーラスエフェクト) (コントロールナンバー 093)
・ ディレイ / コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定する MIDI メッセージです。

●エフェクトセンドレベル 4(バリエーションエフェクト) (コントロールナンバー 094)
・ バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定する MIDI メッセージです。

●データインクリメント (コントロールナンバー 096)

●データデクリメント (コントロールナンバー 097)
・ RPN (P269) でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を 1 ずつ増減（インクリメントで増、デクリメントで減）する MIDI メッセージです。

●NRPN MSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー 099)

●NRPN LSB(ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 098)
・ ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するための MIDI メッセージです。
・ NRPN MSB、NRPN LSB で変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー (P267) でパラメーターの値を設定します。
・ 一旦 NRPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した NRPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPN の Null(7FH, 7FH) を送信して誤操作を防止してください。
・ パラメーターについては、「 8. NRPN 」をご覧ください。(P270)

●RPN MSB(レジスタードパラメーターナンバーMSB)(コントロールナンバー 101)

●RPN LSB(レジスタードパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 100)
・ ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するための MIDI メッセージです。
・ RPN MSB、RPN LSB で変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー (P267) でパラメーターの値を設定します。
・ 一旦 RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した RPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null(7FH, 7FH) に設定して誤操作を防止してください。
・ パラメーターについては、「 7. RPN 」をご覧ください。(P269)

●オールサウンドオフ (コントロールナンバー 120)
・ 各パートの発音中の音をすべて消音する MIDI メッセージです。

●リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)
・ コントローラーの値を初期設定値に戻す MIDI メッセージです。次の各データを初期値に戻します。
ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、ポリフォニックキープレッシャー、モジュレーション、エクスプレッション、ホールド 1 、ポルタメント、ソステヌート、ソフトペダル、ポルタメントコントロール、RPN*、NRPN*
(*RPN と NRPN は番号未設定状態となり、内部データは変更されません。)
・ 次の各データは変更しません。
プログラムチェンジ、バンクセレクト MSB/LSB、ボリューム、パン、ドライセンドレベル、エフェクトセンドレベル 1、3、4、ピッチセンシティビティ、ファインチューニング、コースチューニングなど。

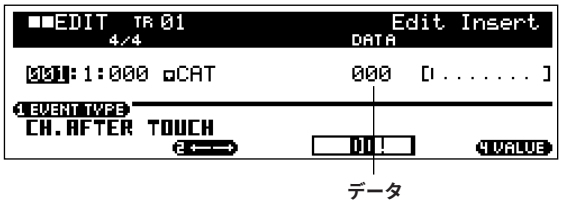
●オムニモードオフ (コントロールナンバー 124)
・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行ないます。ボイスレシーブチャンネルを 1 に設定します。

●オムニモードオン (コントロールナンバー 125)
・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行ないます。ボイスレシーブチャンネルのみをオムニオンに設定します。

●モノ (コントロールナンバー 126)
・ オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rdbyte(モノ数) が 0 ～ 16 の範囲内にあればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

●ポリ (コントロールナンバー 127)
・ オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

5. チャンネルアフタータッチ (CH.AFTER TOUCH)

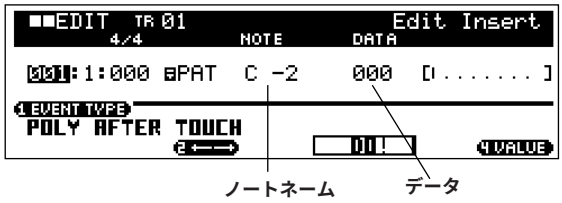


・鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。
・データでは、鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。右側には数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】

データ	**000 ～ 127**

6. ポリフォニックアフタータッチ (POLY AFTER TOUCH)

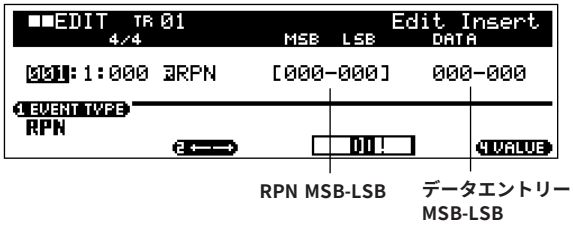


・鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵ごとに独立したデータとして扱います。
・ノートネームでは、押さえた鍵盤を示しています。
・データでは、鍵盤を押さえる強さを示しています。右側には数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】

ノートネーム	**C-2 ～ G8**
データ	**000 ～ 127**

7. レジスタードパラメーターナンバー (RPN)



・音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。
・本来は、RPN MSB(101)、RPN LSB(100)、データエントリー MSB(6) の 3 種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。RS7000 では、これにデータエントリー LSB(38) を加えた 4 種類のコントロールチェンジを便宜的に 1 つにまとめて扱えるようになっています。
・一旦 RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した RPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null(7FH, 7FH) に設定して誤操作を防止してください。
・RS7000 の音源部では、下の表の 4 種類のパラメーターをコントロールすることができます。

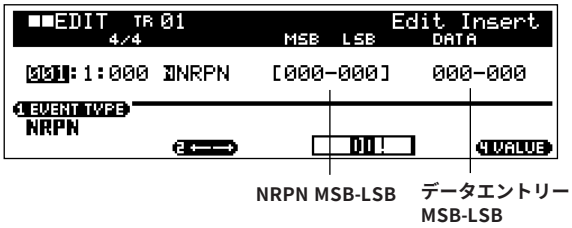
【設定値】

RPN MSB	**000 ～ 127**
RPN LSB	**000 ～ 127**
データエントリー MSB	**000 ～ 127**
データエントリー LSB	**000 ～ 127**

●パラメーターリスト (RPN)

MSB	LSB	表示	パラメーター名	値の範囲		初期値	機能
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	ピッチベンドセンシティビティ	000 ～ 024	—	002	ピッチベンド情報による音程変化の幅を、半音位で設定します。
000	001	FnTune	ファインチューン	-64 ～ +63	—	+00	音程をセント単位で変更します。
000	002	CsTune	コースチューン	-24 ～ +24	—	+00	音程を半音単位で変更します。
127	127	Null	ヌル	—	—	—	RPN と NRPN の指定を解除して、誤ってデータエントリーを送っても音源の設定が変化しないようにします。

8. ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN)



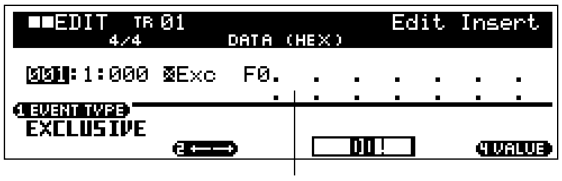
NRPN MSB-LSB　データエントリー MSB-LSB

・音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。
・設定するパラメーターにメーカーごとの互換性はありません。そのため、音源固有の機能をパラメーターとして設定可能で、音色を変更するためのパラメーターなどが多く設定されています。
・本来は、NRPN MSB(99)、NRPN LSB(98)、データエントリー (6) の 3 種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。RS7000 では、3 種類のコントロールチェンジを 1 つにまとめて独立したイベントとして扱っています。
・一旦 NRPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した NRPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPN の Null(7FH, 7FH) を送信して誤操作を防止してください。
・フィルターカットオフフリーケンシーやレゾナンスなど独立したコントロールチェンジが定義されているパラメーターについては、NRPN ではなく独立したコントロールチェンジで操作するのが一般的です。

【設定値】

NRPN MSB	**000 ～ 127**
NRPN LSB	**000 ～ 127**
データエントリー MSB	**000 ～ 127**

9. エクスクルーシブ (EXCLUSIVE)



データ

・音源やエフェクトの設定を変えたり、スイッチをリモートコントロールしたり、音源モードを切り替えたりなど、MIDI を通して音源の内部設定を変更するためのイベントです。
・2 バイトめにメーカーごとに割り当てられた ID ナンバーを設定するために、他の MIDI イベントとは異なりメーカー間の互換性はありません。そのために、RS7000 固有の機能をすべて MIDI イベントとして扱うことができます。
・大きさが 17 バイトを越えると、カーソルを移動してスクロールして表示します。

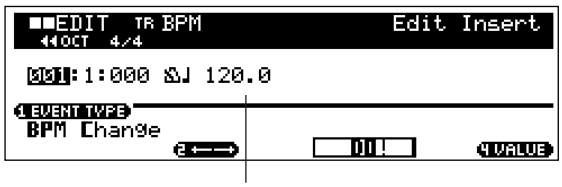
【設定値】

データ　　16 進数で 00 ～ 7F、F7

参考

16 進数の A ～ F の入力については、キーボードパッドの黒鍵 (SECTION)A ～ F を使用します。
[SHIFT]+[F4] を押すか [ダイアル 4] を回すと、カーソルが点滅状態になり、テンキー及びキーボードパッドの黒鍵 (SECTION)A ～ F の入力が可能となります。

10. BPM(テンポ) チェンジ (BPM CHANGE)



テンポ

・BPM(テンポ) チェンジは、曲の途中でテンポを変更するイベントです。
・曲の頭のテンポはソングプレイ、パターンチェーンプレイの画面でも設定できますが、ソングエディット、パターンチェーンエディットでの設定が優先されます。
・BPM チェンジでは、実際に動作するテンポを設定します。たとえば、BPM を 120 から 100 に変更したければ、変更したいポイントに BPM=100 というデータをインサートします。
・BPM トラックでのみ扱うことができます。

【設定値】テンポ　1.0 ～ 300.0

付録

1. 拡張部品（別売）の取り付け 272
2. 仕様 282
3. 故障かな？と思ったら 286
4. エラーメッセージリスト 288
5. ボイスリスト（ノーマルボイス） 291
6. ドラムマップ 295
7. フレーズカテゴリーリスト 313
8. エフェクトタイプリスト 313
9. エフェクトパラメーターリスト 315
10. エフェクトデータアサインテーブル 323
11. MIDI データフォーマット 325
12. 用語解説 334
13. 五十音順索引 339
14. アルファベット順索引 345

1. 拡張部品（別売）の取り付け

RS7000 には、機能および性能を拡張するために SIMM（拡張メモリー）、I/O 拡張ボードを装着できるように、スロットやコネクター端子、取付用スペースなどがあらかじめ用意されています。

ボトムカバーの取りはずし

手順

1. 次のものを用意します。

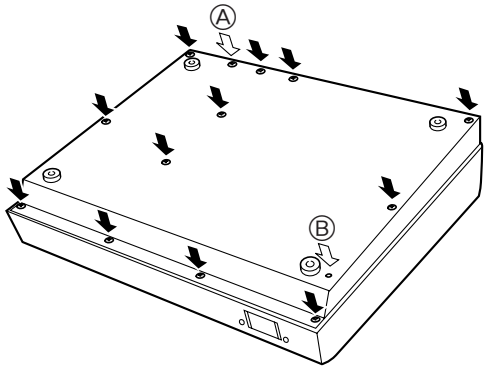
- **プラスのドライバー（JIS: B4633 H 型 2 番推奨）：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないようにやわらかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

2. RS7000 本体の電源を切り、電源コードを抜きます。

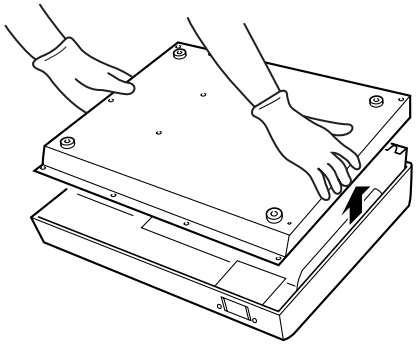
3. ボトムカバーを固定しているネジをはずします。

- 本体を作業台の上に裏返しにして置き、プラスのドライバーを使って下図に示した底面のネジ（12 本）をはずします。

下図の Ⓐ のネジは、はずさないでください。ボトムカバーの取りはずしには関係ありません。
下図の Ⓑ の穴は、ボトムカバーの取りはずしには関係ありません。



4. 両手でボトムカバーの両側の部分を持ち、ボトムカバーを真上に引き上げるようにしてはずします。



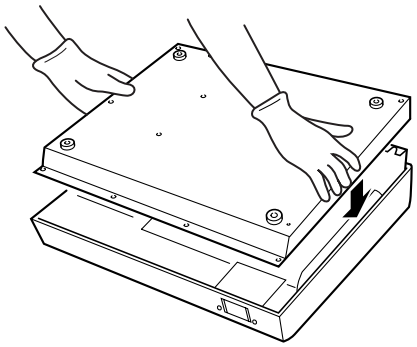
ボトムカバーの取り付け

重要

ボトムカバーを取り付ける際、ケーブル類をはさんだり引っ張ったりしないでください。断線や故障の原因となります。

手順

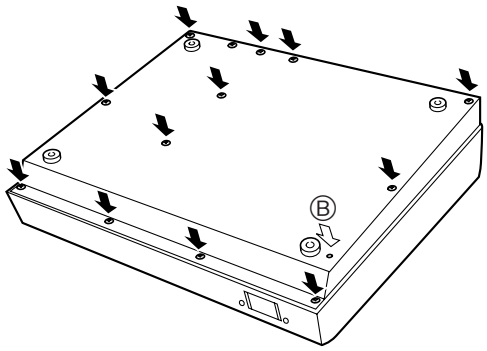
1. 両手でボトムカバーの両側の部分を持ち、本体の真上から下ろして元の位置に戻します。



2. ボトムカバーを止めていたネジを使って、ボトムカバーを固定します。

- 本体底面のネジ（12 本）を締め付けます。

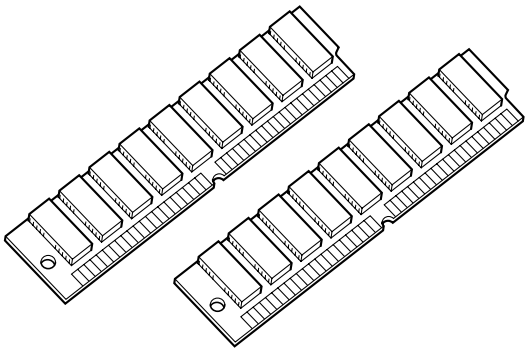
ボトムカバーの取りはずしの手順 3 (P272) ではずしたネジ以外は使用しないでください。本体内部の破損の原因となる場合があります。
下図の Ⓑ の穴は、ネジ穴ではありません。誤ってネジを差し込まないよう注意してください。



3. 本体を静かに表に返します。

SIMM（拡張メモリー）の取り付け

ここでは、市販のメモリー（「SIMM」と呼ばれるメモリーモジュール）を RS7000 に装着し、メモリーを増やす作業を説明します。



SIMM 購入時のご注意

市販の SIMM の中には、RS7000 で使用できないものがあります。購入された SIMM の動作は保証いたしかねます。ご購入の前に、RS7000 をお買い上げの販売店または、巻末に記載の「ヤマハデジタルインフォメーションセンター」にお問い合わせください。

重要

- **取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。**
- **SIMM は、4, 8, 16, 32MB のいずれかの容量の 72 ピンタイプ、アクセスタイム 70ns よりも速いものをお使いください。また、SIMM は x32bit タイプを標準としますが、x36bit タイプ（パリティ付）でも問題なく使用できます。**
- **メモリーチップが 19 個以上載っている SIMM（1 個につき）は、本機では正常に動作しない場合があります。メモリーチップが 18 個以下の SIMM をご使用ください。**
- **SIMM は、必ず同じ容量のものを 2 枚 1 組で取り付けます。1 枚だけの増設はできません。**
- **RS7000 本体には、4MB 分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば 16MB の SIMM を 1 組（2 枚）装着した場合には、4 + (16 × 2) = 36MB のサンプリングメモリーとなります。ただし、サンプリングメモリーの最大は 64MB です。このため、32MB の SIMM を 1 組（2 枚：32 × 2 = 64MB）装着した場合に限り、内蔵のメモリーが無効になります。**
- **SIMM は JEDEC* 仕様準拠のものをおすすめしますが、JEDEC 仕様でも内部回路構成上、コンピューターでは動作しても、本機では動作しない場合があります。**

  *** JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) とは、電子デバイス技術協議会のことです。電子デバイスの標準的な端子配列などを規定しています。**

手順

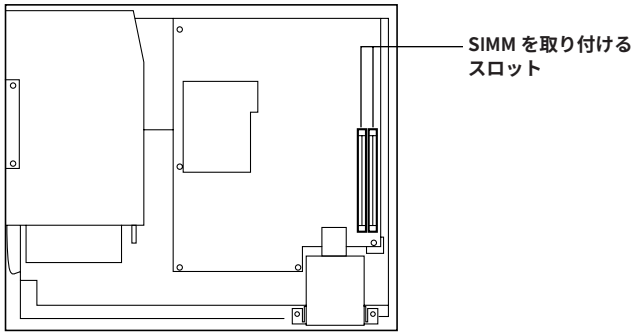
1. 次のものを用意します。

- **装着する SIMM(1 組 2 枚)**
- **プラスのドライバー（JIS:B4633 H 型 2 番推奨）：**先端が磁石になっているものが便利です。
- **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないようにやわらかな布などを下に敷くことをおすすめします。
- **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。

2. ボトムカバーを取りはずします。（P272 参照）

3. SIMM を基板上のスロットに取り付けます。

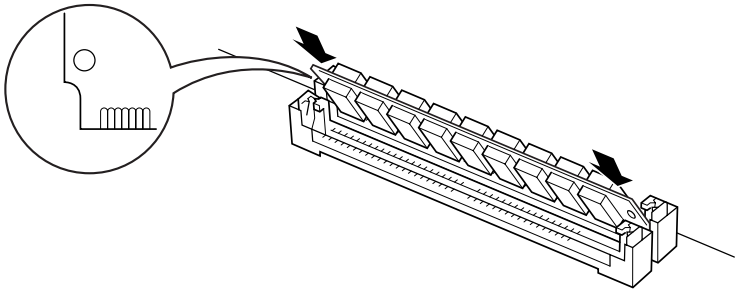
- まず、SIMM を取り付けるスロットを確認してください。



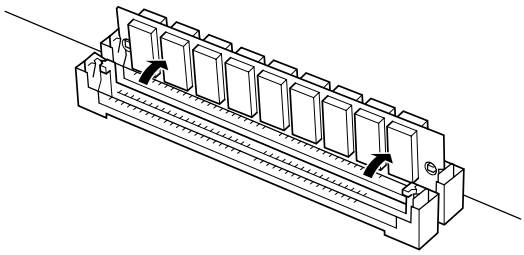
SIMM は外側（本体カバー側面に近い側）のスロットから順番に取り付けてください。(逆の順番だと、SIMM がぶつかって取り付けられません）

- SIMM の切り欠きがリアパネル側にくるようにして、下図（1）のように SIMM をスロットに斜めに差し込み、カチッと音がするまで下図（2）の方向に立ててフックに SIMM を固定します。

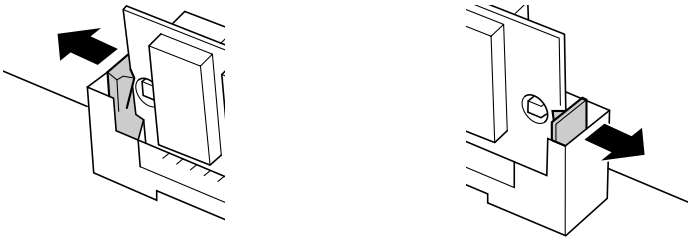
(1)



(2)



- この作業を、もう 1 枚分繰り返してください。
- SIMM を取り外すときは、SIMM の両側にあるフックを左右に開き、SIMM を倒した後、引き抜きます。

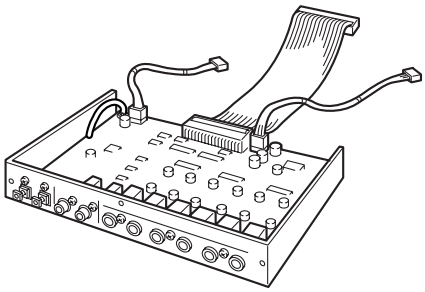


これで、SIMM の取り付けは完了です。
I/O 拡張ボードを取りつける場合は、この状態のまま、I/O 拡張ボードの取りつけ作業に進んでください。(P276)

4. ボトムカバーを取り付けます。（P273 参照）
5. 本体の電源コードを接続します。
   - 取り付けた SIMM が正しく認識されているかどうかは、[SHIFT] を押しながら [UTILITY] を押すと表示される、FREE MEMORY 表示で確認することができます。(P68)

I/O 拡張ボード AIEB2 の取り付け

オプションの I/O 拡張ボード AIEB2 は、RS7000 にデジタル入出力（オプティカル / ピン：コアキシャル）と 6 つのアサイナブルアウトプットを実装するための拡張ボードです。
実際の各端子の使い方および設定方法については、各章をご覧ください。



重要

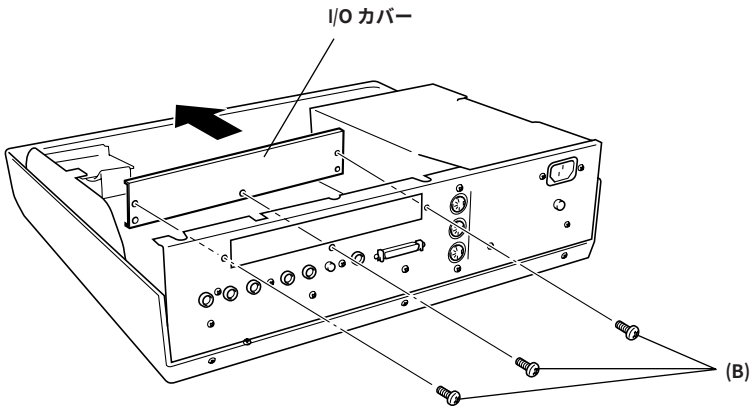
取り付けの作業にあたっては、巻頭の「オプション機器取り付け作業上のご注意」をよくお読みください。
AIEB1 はご使用になれませんのでご注意ください。

手順

1. 次のものを用意します。
   - **I/O 拡張ボード AIEB2：**ボードからは、3 本のケーブルが出ています。
   - **プラスのドライバー（JIS: B4633 H 型 2 番推奨）：**先端が磁石になっているものが便利です。
   - **作業台：**しっかりした机などを作業台としてお使いください。また、本体や作業台を傷つけないようにやわらかな布などを下に敷くことをおすすめします。
   - **手袋：**カバーや部品などの金具で手を傷つけないために必ず着用してください。
2. ボトムカバーを取りはずします。（P272 参照）
3. リアパネルの 3 本のネジ（B）をはずし、I/O カバーを取りはずします。

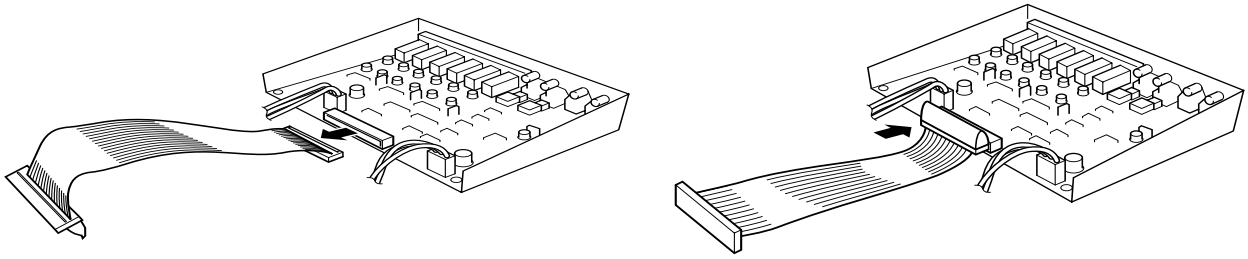
⚠

- **ネジを 3 本ともはずしてしまうと、I/O カバーが落下してしまいますので、手で I/O カバーを支えながらネジをはずしてください。**
- **はずした I/O カバーは AIEB2 が装着されているかぎり使うことはありませんが、取り付けてあったネジは AIEB2 を装着するときに使用しますので、なくさないように注意してください。**
- **ネジ（B）は、ボトムカバー用のネジ（12 本）とは形状が異なります。ボトムカバー用のネジと取り違えないように注意してください。取り違えて使用すると、本体内部の破損の原因となる場合があります。**



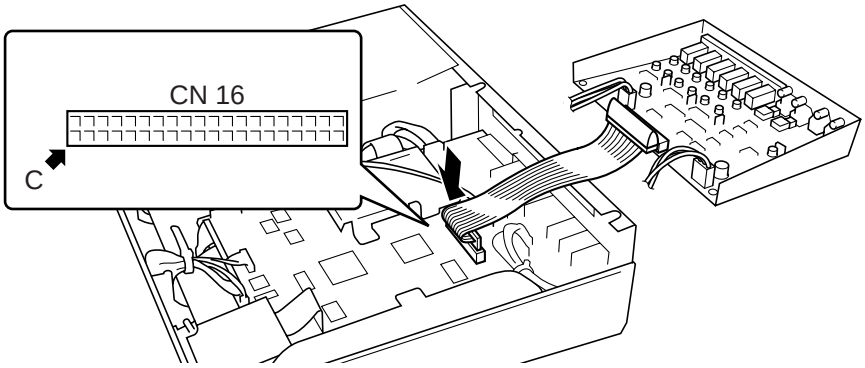
4. フラットケーブル束線（平らな薄いケーブル）を逆向きに差し替えます。

- フラットケーブル束線を取り外します。
- あらかじめ取りつけられていた端子とは反対側の端子を、コネクターに差し込みます。
  コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



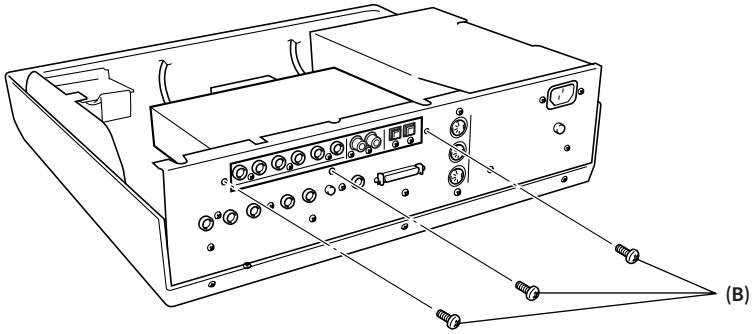
5. フラットケーブル束線を接続します。

- I/O 拡張ボードから出ているフラットケーブル束線の端子を、図に示す RS7000 本体基板上のコネクター（下図 C：CN16）に差し込みます。
  コネクターには切り欠きがあり、逆方向には入らないようになっています。



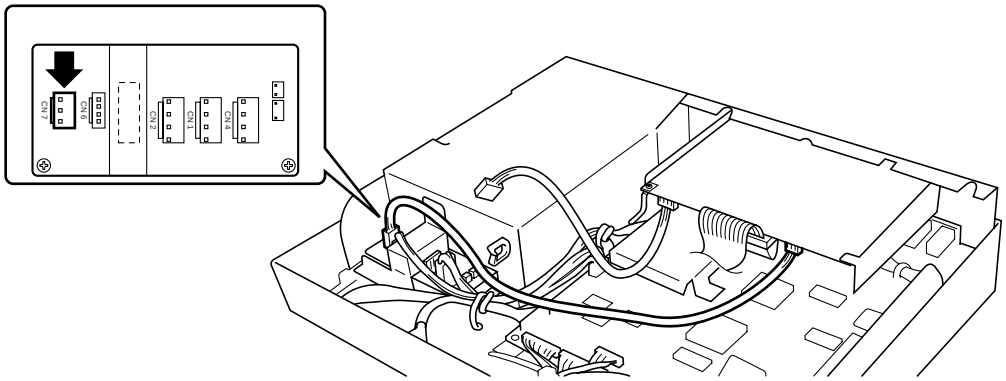
6. I/O 拡張ボード AIEB2 を取り付けます。

- 図の位置で I/O 拡張ボードを支え、手順 3 ではずした 3 本のネジ（B）を使ってリアパネル側から I/O 拡張ボードを固定します。



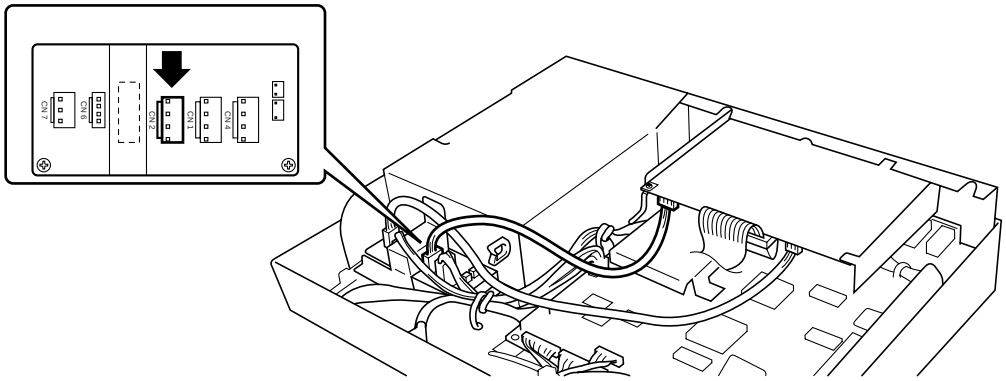
7. 赤白のケーブル（3 線でまとめられているケーブル）を接続します。

- まず、I/O 拡張ボードから出ている 2 本の赤白ケーブルのうち、3 線でまとめられているケーブルの端子を下図のコネクター（CN 7 ：3 ピン）に差し込みます。
  コネクターには向きがありますので、無理に押し込まないようにしてください。



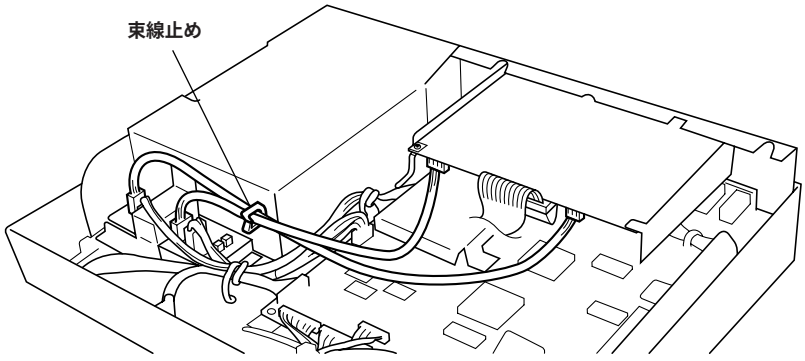
8. 同様に、もう片方の赤白のケーブル（4 線でまとめられているケーブル）を接続します。

- ケーブルの端子を下図のコネクター（CN 2 ：4 ピン）に差し込みます。

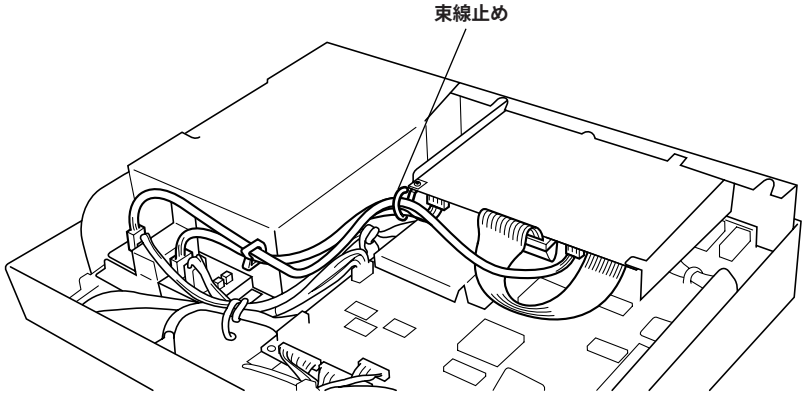


9. ケーブルを束線止めに固定します。

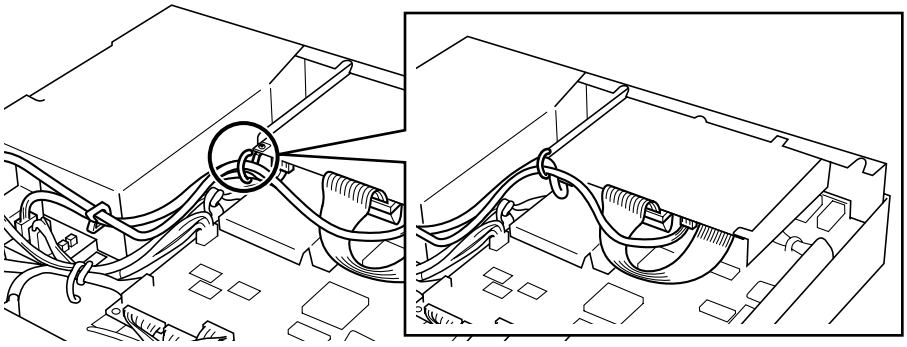
- 接続した 3 線のケーブルおよび 4 線のケーブルを図のように束線止めに押し込み、固定します。



- 3 線のケーブルおよび 4 線のケーブルを図のように束線止めで固定します。



ケーブルは、基板より下で束ねてください。ボトムカバーを閉じたときにケーブル類がカバーと I/O 拡張ボードの基板の間にはさまれると、断線や本体内部の破損の原因となる場合があります。



良い例　　悪い例

10. ボトムカバーを取り付けます。(P273)

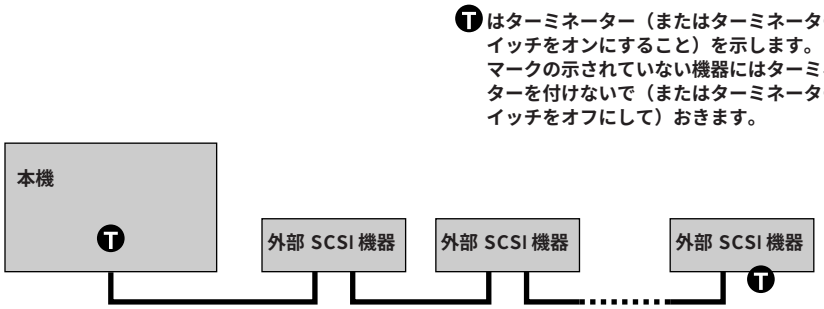
11. 本体の電源コードを接続します。

外部 SCSI 機器の接続

ここでは、外部のハードディスクドライブや MO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続する方法について説明します。

SCSI について

SCSI(通称：スカジー) は、スモールコンピューターシステムインターフェース (Small Computer System Interface) の略で、パーソナルコンピューターなどのデータ転送のインターフェース規格です。
本機にはこの規格に適合した SCSI 端子が装備されているので、SCSI 規格に準じた 50 ピン SCSI 端子を持つハードディスクドライブ、MO ディスクドライブ、CD-ROM ドライブなどを接続して、使用することが可能です。接続可能な SCSI 機器の台数は、7 台までです。
外部 SCSI 機器には、通常 2 つの SCSI 端子が用意されています。この 2 つの端子を使って、数珠 (じゅず) つなぎ (デイジーチェーン接続) していくことが SCSI 接続の方法です。このデイジーチェーン内の順番は自由です。
また、デイジーチェーンの最後 (終端) の機器は、必ずターミネーター (終端抵抗) と呼ばれる装置を接続 (あるいはターミネータースイッチをオンに) しておきます。デイジーチェーンの先頭の機器にもターミネーターが必要ですが、これは RS7000 に内蔵されているターミネーターが、その役割を担当します。



重要

- **SCSI 機器の接続作業は、必ず本機および関係機器の電源を切った状態で行なってください。電源を入れたままで行なうと、本機や SCSI 機器を破損する場合があります。**
- **本機を含む SCSI 機器は、SCSI ID という 0 ～ 7 の認識番号で区別します。この SCSI ID が重複すると、SCSI 機器が正常に動作しなくなりますのでご注意ください。なお、本機の SCSI ID は工場出荷の時点で 6 に設定されています。また、この SCSI ID は、デイジーチェーンの接続順序には一切関係しません。**
- **デイジーチェーンの終端となる SCSI 機器にターミネーターを付けることを忘れないようにしてください。**
- **外部 SCSI 機器を接続しない場合は、本機の外部 SCSI 接続端子にターミネーターを取り付ける必要はありません。**
- **SCSI ケーブルは、できるだけ短いものを使用してください。長いものを使用すると、不安定になる場合があります。(全体で約 6m を限度として考えてください)**
- **SCSI ケーブルは、質の良いものをお使いください。質の悪いものを使用すると不安定になる場合があります。**
- **一部の SCSI 機器には、SCSI 端子が 1 つしかないものもあります。このような機器を使う場合には、デイジーチェーンの最後に接続します。**

手順

1. SCSI ケーブルを使って、外部 SCSI 機器をデイジーチェーン接続します。
   • SCSI 端子にはいくつかのタイプがあります。その機器のタイプに合った SCSI ケーブルを使って接続します。
2. 外部 SCSI 機器の電源プラグをコンセントに接続します。
3. 外部 SCSI 機器の SCSI ID(0 ～ 7) を設定します。
   • 他の SCSI 機器 (本機を含む) と重複しない SCSI ID を選択します。本機の SCSI ID は工場出荷の時点で 6 番になっています。
4. デイジーチェーンの終端となる機器の SCSI 端子 (2 つある SCSI 端子のうち、空いている方の SCSI 端子) にターミネーターを取り付けます。
   または、その機器のターミネータースイッチをオンに設定します。
5. デイジーチェーンの終端以外の機器のターミネータースイッチが、オフになっていることを確認します。
6. 外部 SCSI 機器の電源をオンにし、数秒待ってから RS7000 の電源を入れます。

参考

SCSI については、参考になる記事や書籍が数多くあります。しかし、その大半が原理や規格の解説あるいは理論の説明に終始し、実際にその通りに接続しても正常に動作しないことが多々あるのが実情です。ここでは、SCSI に起因するトラブルを解決するために、もう少し SCSI について解説します。トラブルが発生したときなどにお読みください。なお、本機と SCSI 機器を接続する際のターミネーションやケーブルなどの問題により、大切なデータを破壊する恐れもあります。残念ながら弊社では失われたデータに関して一切の補償はできませんので、あらかじめご了承ください。

■ ターミネーター装着の実際

SCSI-Bus の最初と最後にターミネーターが必要というのは、原則であり、絶対条件ではありません。たとえば、バスが非常に短い (45cm 以下) 場合、ターミネーターはどちらか一方にだけにした方が良い場合もあります。ただし、このドライブ以外にもドライブが接続されている場合は、また状況は変化します。
また、SCSI 機器間が 3m 以上離れている場合、3m のポイントでターミネーターを使用した方が良いといわれています。この場合には、3 つ以上のターミネーターが SCSI-Bus 内に存在することになります。
このように、SCSI の接続は、理論と現実が大きく異なることがよくあります。それまでうまく動作していたシステムのドライブを変更したりするだけで不安定になったり、不安定なシステムにドライブを追加することで安定したりすることもあります。実際にはある程度の試行錯誤も必要になってきます。

■ SCSI エラーの原因

SCSI-Bus は、接続されたすべての SCSI 機器が適切に稼働することで、はじめて安定した伝送を行ないます。中にノイズを出す機器が混じっていると、他の機器もエラーを起こしはじめ、最悪の場合、ドライブのブートブロックが破壊されることもあります。(そのドライブ内のデータはすべて失われます)
また、一見正常にセーブされているように見えたシステムが、実は正しくセーブが行なわれていなくて、データを失ってしまうような場合もあります。
ここでは、これらのエラーを起こす原因を紹介していきますので、トラブルが起こったとき順番に確認を行なってください。

• SCSI ID の確認
本機を含め接続された各 SCSI 機器の SCSI ID が重複していないかを確認してください。工場出荷時には、本機の SCSI ID は 6 になっています。また、外部 SCSI 機器の SCSI ID の変更は必ず電源を切った状態で行なってください。

• ターミネーターの確認
前述したようにターミネーターの装着場所を十分にチェックしてください。

• SCSI ケーブルの確認
品質の低い SCSI ケーブルは、必ずといっても良いほど問題を起こします。必ずダブルシールド加工されたケーブルをお使いください。さらに、コネクター部にケーブル内のシールドがグランドされていることも重要です。また、長い SCSI ケーブルも問題を起こすことが多いので、できる限り短い SCSI ケーブルを使ってください。狭い場所などでケーブルを曲げたりねじったりすると断線やピンの折れなどを招く場合がありますので注意してください。

50 ピン SCSI 以外の外部 SCSI 機器 (Wide SCSI 仕様、ATA (IDE) 仕様、USB 仕様、IEEE1394 仕様など）から、何らかの変換装置を経由して、RS7000 の SCSI 端子に接続した場合の動作は保証されていません。

2. 仕様

シーケンサー部	**最大記憶発音数**	**約 259,000 音**	
	音符分解能	**4 分音符 /480**	
	最大同時録再音数	**124 音**	
	BPM（テンポ）	**1.0 ～ 300.0**	
	レコーディング方式	**リアルタイムリプレース**	
		リアルタイムオーバーダブ (パターンモード、ソングモードのみ)	
		リアルタイムパンチ (ソングモードのみ)	
		ステップ (パターンモード、ソングモードのみ)	
		グリッドステップ (パターンモード、ソングモードのみ)	
	トラック	**パターンモード**	**:16 フレーズトラック**
		パターンチェーンモード	**: パターントラック**
			:BPM トラック
			: シーン / ミュートトラック
		ソングモード	**:16 シーケンサートラック**
			:BPM トラック
			: シーン / ミュートトラック
	パターン	**パターン**	**:1024(64 スタイル× 16 セクション)**
		小節数	**: 最大 256**
	フレーズ	**プリセットフレーズ**	**:5980**
		ユーザーフレーズ	**:256/1 スタイル**
	パターンチェーン	**20 チェーン**	
	ソング	**20 ソング**	
	エディット	**フレーズエディット**	
		パターンチェーンエディット	
		ソングエディット	
	ジョブ	**パターンジョブ**	**:37**
		パターンチェーンジョブ	**:9**
		ソングジョブ	**:30**
	グリッドグルーブ	**ノートオフセット、クロックシフト、ゲートタイムオフセット、ベロシティオフセット**	
	プレイエフェクト	**ハーモナイズ (ユニゾン、オクターバー、ハーモナイズ 1、2)**	
		ノート (ノートオフセット、ゲートタイム、ベロシティオフセット)	
		タイミング (ビートストレッチ、クロックシフト、スイング)	
	MIDI ディレイ	**MIDI ディレイエディット、フィードバックエディット**	
	アルペジオ	**タイプ (アップ、ダウン、オルタネート 1、2、ランダム)**	
		ソート、ホールド、オクターブレンジ	
	リアルタイムループリミックス		
	シーケンスフォーマット	**RS7000 オリジナルシーケンスフォーマット、**	
		SMF フォーマット 0、１（ただしフォーマット 1 はロードのみ)	
		RM1xPATT, SONG フォーマット (ロードのみ)	

音源部	**音源**	AWM2 音源	
	最大同時発音数	62 音	
	最大同時発音色数	16 マルチティンバー	
		エレメントリザーブ付後着優先、DVA	
	音色数	ノーマルボイス	:1054(GM ボイスを除く)
		ドラムボイス	:63 キット (GM キットを除く)
	エフェクター	4 基搭載	
		リバーブ	:12 タイプ
		ディレイ / コーラス	:25 タイプ
		バリエーション	:100 タイプ
		マスター	:8 タイプ
	イコライザー	マスターイコライザー	:4 バンドパラメトリックイコライザー
		トラックイコライザー	:5 タイプ

サンプリング部	**サンプル音色タイプ**	ピッチドボイス、サンプルキットボイス	
	最大サンプル音色数	256	
	サンプリングソース	アナログ入力 L/R	
		ステレオ出力 L/R	
		DIGITAL(I/O 拡張ボード AIEB2 使用時のみ)	
		OPTICAL(I/O 拡張ボード AIEB2 使用時のみ)	
	A/D 変換	20bit、64 倍オーバーサンプリング	
	D/A 変換	24bit、128 倍オーバーサンプリング	
	サンプリングタイプ	スライス＋シーケンス、キット、キット＋ノート、ピッチ、ピッチ＋ノート	
	サンプルデータビット	16 ビット	
	サンプリング周波数	:44.1kHz(モノ / ステレオ)	
		22.05kHz、11.025kHz、5.5125kHz(ローファイモード、モノ / ステレオ)	
		デジタル入力周波数 (I/O 拡張ボード AIEB2 使用時のみ)	
		:48kHz、44.1kHz、32kHz(ステレオのみ)	
	内部サンプルメモリー容量	標準	:4M バイト (オンボード実装)
		最大	:64M バイト (32M バイト SIMM × 2)
			* 最大拡張時のみオンボードの 4M バイトが無効
	サンプリングタイム	最大サンプル長	: モノラル 32M バイト
			: ステレオ 64M バイト
		最大サンプリングタイム (モノラル及びステレオ)	
			: 約 6 分 20 秒 (44.1kHz)
	サンプルフォーマット	オリジナルフォーマット	
		AIFF(ロードのみ)、WAV(セーブ及びロード)	
		A3000/4000/5000、SU700(ロードのみ)	
	サンプルジョブ	13	

操作子	**電源スイッチ (ON/OFF)**	
	マスターボリュームノブ (MASTER VOLUME)	
	レコーディングボリュームノブ (REC VOLUME)	
	マスターエフェクト選択ノブ	
	マスターエフェクトパラメーターノブ (× 4)	
	ダイアル (× 4)	
	アサイナブルノブ (× 18)	
	コントラスト調整つまみ	
	モードボタン	**[PATTERN]、[PATT CHAIN]、[SONG]、[UTILITY]**
	サブモードボタン	**[GROOVE]、[PLAY FX]、[MIDI DELAY]、[MIXER]、[VOICE EDIT]、[EFFECT]、[SETUP]、[MASTER]、[SAVE]、[LOAD]、[JOB]、[EDIT]**
	ファンクションボタン	**[F1] 〜 [F4]**
	マスターエフェクトボタン	**[EFFECT ON/OFF]**
	サンプリングボタン	**[REALTIME LOOP REMIX]、[SAMPLE EDIT]、[STANDBY/START/STOP]**
	プレイエフェクトボタン	**[SELECT]**
	ボイスエディットボタン	**[WAVE](LFO)、[AMP/FILTER/PITCH]、[PORTAMENTO TYPE]、[TYPE](FILTER)**
	イグジットボタン	**[EXIT]**
	シーケンサーボタン	**[REC], [⏮]、[STOP]、[PLAY]、[◄◄]、[►►]**
	シフトボタン	**[SHIFT]**
	アルペジオボタン	**[ARPEGGIO ON]**
	ミュート / シーンボタン	**[STORE]、[MUTE/SCENE]、[MEMORY 1] 〜 [MEMORY 5]**
	オクターブボタン	**[OCT DOWN]、[OCT UP]**
	キーボードモードボタン	**[KEYBOARD]、[TRANSPOSE]、[MUTE]、[TRACK SELECT]**
	キーボードパッド (× 26)	
	タップボタン	**[TAP]**
	ベロシティパッド (× 2)	**[PAD1]、[PAD2]**
ディスプレイ (LCD)	**64 × 240 ドットグラフィック LCD(バックライト、コントラスト調整機能付き)**	
LED	**MODE(× 4)(緑)**	
	EFFECT ON/OFF(緑)	
	SAMPLING(REALTIME LOOP REMIX(緑)、SAMPLE EDIT(緑)、STANDBY/START/STOP(赤))	
	SEQUENCE PLAY FX SELECT(× 2)(黄)	
	VOICE EDIT(× 18)(黄)	
	REC(赤)	
	PLAY(緑)	
	SECTION(× 10)(赤)	
	MUTE/SCENE (× 2)(赤)	
	TRACK(× 16)(赤)	
	KEYBOARD モード (KEYBOARD(緑)、MUTE(赤))	
	ARPEGGIO ON(赤)	
	ファンクションボタン (× 4) (赤)	
	MIDI IN(赤)、MIDI OUT A(緑)、MIDI OUT B(緑)	
	7セグメント LED(4桁)	

接続端子

PHONES(ステレオ標準フォンジャック)
OUTPUT(標準フォンジャック)(× 2)(L/MONO、R)
INPUT(標準フォンジャック)(× 2)(L、R)
FOOT SWITCH
MIDI IN、MIDI OUT(× 2)(A、B)
カードスロット (3.3V Smart Media)
SCSI(ハーフピッチ 50 ピン)
電源端子 (AC インレット)

寸法

440mm(W) × 363mm(D) × 134mm(H)

質量

7kg

定格電源電圧

100V 50/60Hz

消費電力

15W（オプション、メモリー最大拡張時は 21W）

付属品

電源コード
3 ピン→ 2 ピン変換プラグ
CD-ROM(× 1 枚)
Smart Media(8MB)(× 1)　:Sound & Sequence Data 入り
取扱説明書セット
保証書
愛用者カード

オプション

I/O 拡張ボード　AIEB2
増設メモリー (下記の同一容量 SIMM を 2 枚 1 組として使用):

タイプ	:72pin SIMM(Fast Page または、EDO、JEDEC Standard 準拠品)
アクセスタイム	:70ns 以下
パリティ	:Parity or Non-Parity
容量 :	:4M バイト /8M バイト /16M バイト /32M バイト

＊仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

3. 故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口が見つけられるでしょう。それでも直らないときは、お買い上げ店、またはヤマハデジタルインフォメーションセンター (P350)、ヤマハ電気音響サービス拠点 (P351) にご連絡ください。

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない	**システム全般の原因**	
	・本機と外部機器の電源はオンになっていますか？	
	・本機と外部機器の MIDI ケーブルやオーディオケーブルは正しく接続されていますか？	(P22)
	・マスターボリュームは十分上がっていますか？	(P13)
	・MIDI フィルターでノートオンがカットされていませんか？	(P262)
	・アウトプットセレクトの設定は間違っていませんか？	(P94)
	ボイスやエフェクトに関する原因	
	・エフェクトやフィルターの設定は間違っていませんか？ (フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ないことがあります)	(P104、P198)
	パターンやソングの設定に関する原因	
	・各トラックのボリュームは上がっていますか？	(P93、P194)
	・ミュートが設定されていませんか？	(P74、P183)
	・アウトチャンネルがオフになっていませんか？	(P110、P200)
	・再生データのボリュームやエクスプレッションに間違った設定はありませんか？	(P154、P225、P267)
	・グルーブやプレイエフェクトのベロシティオフセットの値が小さすぎませんか？	(P86、P88、P191、P192)
	サンプルの設定に関する原因	
	・サンプルボリュームは上がっていますか？	(P243)
	・オリジナルキーは正しく設定されていますか？	(P243)
音が歪む	**システム全般の原因**	
	・マスターボリュームがクリップレベルを越えていませんか？	(P13)
	・アウトレベルの値が大きすぎませんか？	(P258)
	ボイスやエフェクトに関する原因	
	・不要なエフェクトが設定されていませんか？ (フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪むことがあります)	(P104、P198)
	・ユニゾンを設定していませんか？ (ユニゾンを設定すると音が歪んだように聞こえることがあります)	(P88、P192)
音が小さい	・ボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか？	(P154、P225、P267)
	・グルーブやプレイエフェクトのベロシティオフセットの値が小さすぎませんか？	(P86、P88、P191、P192)
	・アウトレベルの値が小さすぎませんか？	(P258)
ピッチや音程がずれている	**システム全般の原因**	
	・マスターチューニングが 0 から大きく離れていませんか？	(P257)
	・外部機器のピッチベンドホイールが回されていませんか？	
	ボイスやマルチに関する原因	
	・トランスポーズが 0 以外に設定されていませんか？	(P73、P160、P183)
	・グルーブのノートオフセットは設定されていませんか？	(P86、P191)
	・ピッチベンドノブは適正な位置 (センター) にありますか？	(P15)
	サンプルの設定に関する原因	
	・オリジナルキーは正しく設定されていますか？	(P243)

音が途切れる	・全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか？	(P62)
[PLAY] を押しても演奏がスタートしない	・選んでいるパターン、フレーズ、パターンチェーン、ソングにはデータが入っていますか？ ・MIDI シンクの設定が [INTERNAL] 以外に設定されていませんか？	(P77、P161、P184) (P260)
録音したときとリズムや発音タイミングが異なって再生される	・グルーブやプレイエフェクトが設定されていませんか？	(P85、P87、P191、P192)
ボイスやエフェクトを設定しても、曲をスタートすると設定が変わってしまう	・曲のはじめに、音源をリセットするデータが入力されていませんか？	(P154、P225)
フレーズやソングが録音できない	・プリセットフレーズが選択されていませんか？ ・メモリープロテクトがオンになっていませんか？	(P75) (P257)
サンプリングができない	・サンプルボイス数が最大値を超えていませんか？ ・サンプルメモリーは空いていますか？ ・ソースインプットは正しく選択されていますか？ ・AD ボリュームは正しく設定されていますか？	(P61、P229) (P68) (P231) (P108、P200)
まだ空のパターンやソングがあるのにメモリーフルになる	・RS7000 のメモリー容量は、パターン、フレーズ、ソング等のデータをトータルした値です。よって、データ容量の多いフレーズやソングがあると、パターンやソングにまだ空きがあったとしてもメモリーフルになる場合があります。	(P68)
MIDI バルクデータがうまく送受信できない	・ダンプインターバルタイムを短く設定していませんか？	(P258)
データをセーブできない	・メモリーカードやディスクがライトプロテクトされていませんか？ ・メモリーカードやディスクは正しくフォーマットされていますか？	(P115) (P116)

4. エラーメッセージリスト

● 操作関係

No Data	ジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。
Illegal Input	不当な操作や入力を行ったときに表示されます。入力方法を再度確認してください。
Illegal Track Number	指定したトラックが不適当な場合に表示されます。トラックを選びなおしてください。
Illegal Phrase Number	指定したフレーズが不適当な場合に表示されます。フレーズを選びなおしてください。
Illegal Measure	指定した小節が不適当な場合に表示されます。小節を選びなおしてください。
Illegal Check Box	トラックのジョブで、いずれのチェックボックスもチェックされていない場合に表示されます。いずれか 1 つのチェックボックスにチェックを入れてください。
Meter Mismatch	ジョブで編集元のデータと編集先のデータの拍子 (メーター) が異なる場合に表示されます。
No F7(End Of Exc.)	エクスクルーシブデータの入力または変更時に、エンドオブエクスクルーシブ (F7) が入力されていない場合に表示されます。F7 を入力してください。
Preset Phrase	プリセットフレーズを選択している状態で、フレーズエディットやフレーズレコーディングに入ろうとしたときに表示されます。プリセットフレーズをエディットしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行なってください。
Pattern Length Mismatch	ジョブでパターンの小節数が 256 を越えてしまう場合に表示されます。
Phrase Length Mismatch	ジョブでフレーズの小節数が 256 を越えてしまう場合に表示されます。
Phrase Number Overflow	レコーディング、ジョブ、エディットで 256 個のユーザーフレーズをすべて使い切ってしまった場合に表示されます。
Too Long Sample	サンプルのタイムストレッチジョブなどで、制限を越えるサイズのサンプルを作成しようとした場合に表示されます。
Too Short Sample	サンプルのサイズが小さすぎ、フリケンシーコンバートジョブを実行することができない場合に表示されます。
Too Low Freq	サンプリング周波数が低すぎ、フリケンシーコンバートジョブを実行することができない場合に表示されます。
Digital In Unlocked	DIGITAL/OPTICAL 入力がロックされていない場合に表示されます。接続を確認し、出力元の機器を確認してください。

● 本体システム関係

Backup Battery Low	本体内のバックアップバッテリーの電圧が下がったときに表示されます。ヤマハ電気音響製品サービス拠点か、お近くのヤマハ特約店に電池の交換を依頼してください。
Sequence Memory Full	内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDI の受信、カードやディスクのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。
Sample Number Overflow	制限を超えるサンプルをジョブやサンプリングなどで作成、またはロードしようとした場合に表示されます。不要なサンプルを消去してから、操作をやりなおしてください。
Too Many Local Voices	１つのパターンかソングで使用できるローカルサンプルボイスの数が 128 を超えた場合に表示されます。
Too Many Common Voices	コモンサンプルボイスの数が 128 を超えた場合に表示されます。
Too Many Sample Voices	サンプルボイスの全ての数の合計が 256 個を超えた場合に表示されます。
Wave Memory Full	ウェーブメモリーが一杯で、サンプリングやジョブ、ロードなどが実行できない場合に表示されます。ウェーブメモリーオプティマイズを実行すると、使用可能メモリーが増える場合があります。
Factory Set	RS7000 を工場出荷時の状態に戻す操作 (P25) をしたときに表示されます。また本体内のバックアップバッテリーが下がったときなどに、内部メモリーのデータが壊れる場合があります。そのとき自動的に工場出荷時の状態に戻り、このメッセージが表示されます。

Memory Protected	メモリープロテクトがオンの状態で、レコーディングやジョブ、エディットなどでデータの変更を行なおうとした場合に表示されます。
SIMM Error	増設 SIMM が２枚１組でセットされていないか、組み合わせが正しくない場合に表示されます。(P20)

● MIDI 関係

MIDI Buffer Full	本機の MIDI の受信バッファーが一杯になって処理できなかったことを示します。もう一度受信しなおしてください。

● CARD/DISK 関係

Card/Disk Full	カードまたはディスクの容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいカードまたはディスクを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
File Not Found	ロードのとき、カードまたはディスクの中に目的のファイルが存在しないときに表示されます。カードまたはディスクを挿入しなおして、操作をやりなおしてください。
Bad Card/Disk	カードまたはディスクが不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Card/Disk Not Ready	カードまたはディスクが本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
Unformatted Card/Disk	カードまたはディスクがフォーマットされていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。ディスクの内容を確認してください。
Write Protected	カードまたはディスクが書込み禁止状態になっているかまたは、CD-ROM Drive 等への書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
Bad File	異常のあるファイルをロードした場合に表示されます。
Can't Change File Name	リネームを実行するとき、カードまたはディスクの同じフォルダー内に、設定したネームと同じネームのファイルまたはフォルダーがすでにある場合に表示されます。
Illegal File	ロードのとき、目的のファイルが本機で扱えないときに表示されます。
No Data	データをセーブするとき、選択したソングやスタイルにデータがなく、セーブが実行できなかったときに表示されます。
Too Long Sample	制限以上のサイズのサンプルをロードしようとした場合に表示されます。
No Sample Files	データをロードするときに、リンクされているサンプルファイルが見つからない場合に表示されます。
Read/Write Error	カードまたはディスクへのリード、ライト中にエラーが発生した場合に表示されます。カードの挿入状態、SCSI ターミネーターやディスクの接続状態を確認してください。
SCSI Error	SCSI に異常がある場合に表示されます。SCSI のターミネータや接続を確認してください。
Copy Protected	コピープロテクトされたサンプルをエクスポートしようとした場合に表示されます。
Illegal File Name	ファイルネームが無効の場合表示されます。
Read Only File	属性が読み込み専用に設定されているファイルに、デリート、リネーム、上書きセーブをしようとした場合に表示されます。
Can't Make Folder	新しいフォルダーを作るとき、カードまたはディスクの同じフォルダー内に設定したネームと同じネームのフォルダーがすでにある場合かこれ以下の階層のフォルダーを作成できない場合に表示されます。
Too Deep Folder	これ以下の階層のフォルダーを開くことができない場合に表示されます。
Not Empty Folder	データが含まれているフォルダーを削除しようとした場合に表示されます。
Unsuppored Disk	接続されたディスクドライブが本機で使用できないときに表示されます。

● エラー以外のメッセージ

Are you sure?NO(F2)/YES(F3)	各操作を実行したときの、確認をもとめる表示です。[F2]/[F3] で操作を進 めてください。
Can't Undo. Cancel(F2)/OK(F3)	あるジョブを実行すると、内部メモリーが一杯になり、操作のアンドゥーができなくなる場合に表示されます。アンドゥーができなくても良いときは [F3] を押します。中止するときは [F2] を押し、不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。
Completed	ロード、セーブ、フォーマット中や、ジョブの実行が終了したときに表示されます。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
Loading...(xxxxxxxx) Abort(F3)	ロード中に表示されます。[F3] を押すとロードを中止します。
Overwrite?NO(F2)/YES(F3)	セーブ時に、カード又はディスク内に同名のファイルがある場合に表示されます。上書 きする場合は [F3] を押します。中止するときは [F2] を押して名前を変更してください。
Overwrite Sample Voice? Cancel(F2)/OK(F3)	Realtime Loop Remix 実行後、Create を実行する際、現在のトラックのサンプルボイスを変更して上書きする場合に表示されます。上書きする場合は [F3] を押します。中止するときは [F2] を押してください。
Saving...(xxxxxxxx) Abort(F3)	セーブ中に表示されます。[F3] を押すとセーブを中止します。
Same Common Sample Voice Number. SkipAll(F2)/Renumber(F3)	コモンサンプルボイスを使用しているパターンやソングをロードする際に、すでに使用中のコモンサンプルボイスナンバーへロードが行なわれようとした場合に表示されます。[F2] を押すと使用中のナンバーへの上書きロードを行ないません。[F3] を押すとボイスナンバーを変更してロードを行ないます。
Sequence or Sample Voice exists. Cancel(F2)/Replace(F3)	サンプリングセットアップ画面で、選択されているトラックへのサンプリングを行なうとシーケンスかサンプルボイスが上書きされてしまう場合に表示されます。

5. ボイスリスト（ノーマルボイス）

Inst. Group	GM		Synth Bass & Lead1		Synth Pad & Synth EFX1		Synth Material		Band Instrument		Classical Instrument & Wind		Ethnic & Percussion		SFX 1		Synth Bass & Lead2	
Bank MSB	0		63		63		63		63		63		63		63		63	
Bank LSB	0		0		1		2		3		4		5		6		7	
Program		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL
1	GrandPno	1	RezoBas1	1	SynthPad	2	Saw1 A	1	BritePno	1	Strings1	2	Kalimba1	1	Trance1	2	DX100Bas	2
2	BritePno	1	FunkBass	1	ChoirPad	2	Saw2 A	1	FM Piano	2	Strings2	1	Kalimba2	2	Trance2	2	FMBass4	1
3	E.Grand	1	BleepBas	2	Atms Pad	2	SwDual1A	2	El.Grand	1	Trem.Str	2	ThumbPno	2	Trance3	2	FMBass5	2
4	HnkyTonk	2	BlipBass	2	AnalogPd	2	SwDual2A	1	St.Piano	2	Syn Str1	2	LogDrum1	1	Trance4	2	FMBass6	2
5	E.Piano1	2	FM Bas1	2	VoicePad	2	SawOct A	2	HnkyTonk	2	Syn Str2	2	LogDrum2	1	Trance5	2	FM BDBas	2
6	E.Piano2	1	FM Bas2	2	GlassPad	2	Square A	1	Mono Pno	1	Syn Str3	2	PacifcPc	2	Trance6	2	Syn Slap	2
7	Harpsi.	1	BuzzBas1	1	SweepPd1	2	Pulse A	2	LoFi Pno	2	Syn Str4	2	Balafon	2	Trance7	2	FatBass1	1
8	Clavi.	1	Dog Bass	2	SweepPd2	2	PlsDualA	2	St.EP1	2	AnaQuart	2	SteelDr1	2	Trance8	2	FatBass2	2
9	Celesta	2	OctBass1	2	SmokyPad	2	SqurOctA	2	Chor.EP1	2	SyTrmStr	2	SteelDr2	2	Trance9	2	FatBass3	2
10	Glocken	1	OctBass2	2	WarmPad1	2	PulsOctA	2	Mono EP1	2	Pizz.Str	1	Gamelan1	2	Trance10	2	FatBass4	2
11	MusicBox	2	MonoBas1	2	WarmPad2	2	Sync A	1	LoFi EP1	2	Solo Str	2	Gamelan2	1	Trance11	2	VinBass1	1
12	Vibes	1	MonoBas2	2	StringPd	2	TriSineA	2	Wah EP1	2	Violin	2	BaliOrch	2	FunnyCPU	2	VinBass2	2
13	Marimba	1	SquarBa1	2	Rise Pad	2	Noise1 A	1	TremoEP1	2	Viola	2	AtlantPc	2	Siren	2	VinBass3	1
14	Xylophon	2	SquarBa2	2	Halo Pad	2	Noise2 A	1	Old EP	2	Cello	2	AsiaBel1	2	SystmDwn	2	VinBass4	1
15	TubulBel	1	DeepBass	2	Vox Pad	2	Lead1 A	1	MelloEP1	2	SynHarp1	2	AsiaBel2	2	Smoky	2	RezoBas2	1
16	Dulcimer	2	FlatBass	1	HarmoPad	2	Lead2 A	1	St.EP2	2	Celesta	2	Sitar1	1	Sonr&CPU	2	RezoBas3	1
17	DrawOrgn	2	Tri Bass	2	Hum Pad	2	Lead3 A	1	Chor.EP2	2	Glocken	1	Sitar2	2	FX-NG	2	RezoBas4	1
18	PercOrgn	2	SineBass	2	BlowPad1	2	FM1 A	1	Mono EP2	2	MusicBox	2	IndiaDrn	2	Machine?	2	GTekBas1	2
19	RockOrgn	2	DB Bass	2	SquarePd	2	FM2 A	1	LoFi EP2	2	SyTubBel	2	TibetDrn	2	Bikers	1	GTekBas2	2
20	ChrchOrg	2	DB BaDwn	2	Sci-Fi	2	FM3 A	1	Wah EP2	2	SynHrpsi	2	IndiaStr	2	RvrsLife	2	RampBass	2
21	ReedOrgn	2	KickBa1	2	TronStrn	2	Digi1 A	1	TremoEP2	2	BrasSect	2	Dulcimer	2	PanImpct	2	GarageBa	2
22	Acordion	2	KckB1Dwn	2	TronChor	2	Digi2 A	1	St.DxEP	2	Trumpet	1	Koto	2	ShotStar	1	BuzzBas2	2
23	Harmnica	1	KickBa2	2	Itopia	2	Digi3 A	1	ChorDxEP	2	Trombone	2	EthnPick	2	AnBubble	1	BuzzBas3	2
24	TangoAcd	2	KckB2Dwn	2	SynVoice	2	Digi4 A	1	BrteDxEP	2	Tuba	2	Banjo	2	GameOver	2	OrganBa	1
25	NylonGtr	1	CS RezBa	2	Ana Vox1	1	Digi5 A	1	Clavi.	2	Mute.Trp	1	Shamisen	2	ToneDeaf	1	R&B Bass	2
26	SteelGtr	1	MG Bass1	1	Ana Vox2	2	Digi6 A	1	WahClav1	2	Syn Horn	2	Fiddle	1	What?	2	SmoothBa	2
27	Jazz Gtr	1	MG Bass2	2	VoiceOoh	2	Digi7 A	1	WahClav2	1	SprnoSax	1	Shanai	2	Zap Gun	2	PunchBas	2
28	CleanGtr	1	MG Bass3	2	ChoirAah	2	Digi8 A	1	DigiClav	2	Alto Sax	1	Shakhchi	1	Hndrail1	1	DubBas1	1
29	Mute.Gtr	2	MG Pedal	2	Aah/Ooh	2	Digi9 A	1	Organ1	2	TenorSax	1	TremShak	2	Hndrail2	2	DubBas2	2
30	Ovrdrive	2	OB Bass	2	EP Pad1	2	Digi10 A	1	Organ2	2	Bari.Sax	2	AsiaFlut	2	Hitchhik	2	DubBas3	2
31	Dist.Gtr	2	XP Bass	2	EP Pad2	2	Digi11 A	1	Organ3	2	Oboe	2	Bagpipe	1	Digger	2	FatLoBas	2
32	GtrHarmo	1	PizzBass	2	EthnoPad	2	Digi12 A	1	Organ4	2	Eng.Horn	2	Sho	2	Propelr1	2	FTekBass	2
33	Aco.Bass	1	TalkBass	2	Angels	2	Saw1 B	1	HousOrg1	2	Bassoon	2	Digeridu	2	Propelr2	2	BL Saw5	1
34	FngrBass	1	VocoBas1	2	NewAgePd	2	Saw2 B	1	ThinOrgn	2	Clarinet	1	Koukin1	2	Greeting	2	BL Saw6	1
35	PickBass	1	VocoBas2	2	Rain	2	SwDual1B	2	RockOrg1	2	Piccolo	1	Koukin2	2	Safari	2	BL Saw7	1
36	Fretless	1	OctRezBa	2	OrintSeq	2	SwDual2B	1	DriveOrg	2	Flute	1	Berimba1	2	Sesame	2	BL Saw8	1
37	SlapBas1	1	CyberBas	2	SmokBell	2	SawOct B	2	DirtyOrg	2	Recorder	2	Berimba2	2	Buddha	2	BL Rezo1	1
38	SlapBas2	1	DkCorBa1	2	Atmosphr	2	Square B	1	MrtianOr	2	PanFlute	1	BrimbSol	1	Wah Seq1	2	BL Rezo2	2
39	SynBass1	1	HdCorBa1	2	Bright	2	Pulse B	2	ChrchOr1	2	Bottle	2	FngrCym1	2	Wah Seq2	2	BL Squr4	1
40	SynBass2	2	HdCorBa2	2	EthnoKey	2	PlsDualB	2	ChrchOr2	2	Whistle	1	FngrCym2	1	Biter	2	BL Squr5	1
41	Violin	1	Uni Bass	2	Ana Bell	2	SqurOctB	2	ReedOrgn	2	Ocarina	1	Gong	1	Vacuum	2	BL Dist9	1
42	Viola	2	SyncLow	2	PolySync	2	PulsOctB	2	Acordion	2	Strings3	2	ThaiGong	2	Brokndwn	2	BL Dst10	2
43	Cello	2	BL Saw1	1	AnaDrone	2	Sync B	1	Harmnica	1	Strings4	2	Shekere	1	Teleport	2	BL Dst11	1
44	Contrabs	2	BL Saw2	2	DigiBel1	2	TriSineB	2	TangoAcd	2	Strings5	2	TaikoDrm	1	Scat	2	BL Dst12	2
45	Trem.Str	2	BL Saw3	2	Crystal	2	Noise1 B	1	Vibes1	1	Syn Str5	2	Big Drum	1	Disaster	2	PolyBas1	2
46	Pizz.Str	1	BL Saw4	2	AnaSprng	2	Noise2 B	1	Vibes2	2	PopPizz	2	Timpani	2	Match	2	PolyBas2	2
47	Harp	2	BL Squr1	1	SynChime	2	Lead1 B	1	Vibes3	2	Harp	2	Tabla	2	LasrShot	2	NJS Bass	2
48	Timpani	2	BL Squr2	2	Mod Sine	2	Lead2 B	1	Marimba	1	SynHarp2	2	Udu	2	Whimsy1	2	FatPolyB	2
49	Strings1	2	BL Squr3	2	ShortRez	2	Lead3 B	1	Xylophon	2	TubulBel	1	Udu Bend	1	Whimsy2	2	NoizBass	1
50	Strings2	2	BL Dist1	2	Self Seq	2	FM1 B	1	FngrBas1	1	Harpsi.	2	Djembe	2	Feeder	2	OctHvyBa	2
51	Syn.Str1	2	BL Dist2	2	EchoBell	2	FM2 B	1	FngrBas2	1			EgyptDrm	2	Rising	2	TwnSawBa	2
52	Syn.Str2	2	BL Dist3	2	MajrBrs1	2	FM3 B	1	FlngFnB1	2			Surdo	2	Drain	2	AhabBass	2
53	ChoirAah	2	BL Dist4	2	MajrBrs2	2	Digi1 B	1	MuteFngB	1			Tambourn	1	Spin	2	WoahBass	2
54	VoiceOoh	1	BL Dist5	2	SoftBras	2	Digi2 B	1	CompFngB	2			AnTambrn	1	Takeoff	2	BuzzoidB	2
55	SynVoice	1	BL Dist6	2	SyStack1	2	Digi3 B	1	Subsonic	1			Cowbell	1	GiantStp	2	SykoBass	2
56	Orch.Hit	1	BL Dist7	1	SyStack2	2	Digi4 B	1	DistBass	2			AnCowbl1	1	CyberStp	2	DkCorBa2	2
57	Trumpet	1	BL Dist8	2	SyStack3	2	Digi5 B	1	WahBass1	1			AnCowbl2	1	Typhoon	2	Techstep	2
58	Trombone	2	MG Saw	1	DirtyStk	2	Digi6 B	1	WahBass2	1			Vibraslp	1	Rocker	2	Abstract	2
59	Tuba	2	OB Saw	2	SweepSaw	2	Digi7 B	1	PickBas1	2			AnVbrslp	1	Amphibia	2	SubSlide	2
60	Mute.Trp	1	Dual Saw	2	SwpXpand	2	Digi8 B	1	PickBas2	2			SyVbrslp	1	Escape	2	UK Oam	2
61	Fr.Horn	2	CSPortLd	2	Swp Sync	2	Digi9 B	1	MutePkBa	2			Bongo	2	Shower	1	Jazzstep	2
62	BrasSect	1	Wah Saw	1	SwpVoice	2	Digi10 B	1	SlapBas1	1			Conga	1	Thunder	2	BL Lead1	1
63	SynBras1	2	CSMonoLd	2	Goblins	2	Digi11 B	1	SlapBas2	1			AnaConga	1	Wind	2	BL Lead2	1
64	SynBras2	2	DualSqur	2	Echoes	2	Digi12 B	1	Fretles1	1			Timbale	1	Seashore	2	SqrSolo1	2

：音は鳴りません。

Inst. Group “ Synth Material ”内、ボイスネームの末尾の A～ D は、ボイステンプレートの種類を表わしています。
A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
D : Long Decay, LFO Wave - S&H

Inst. Group	Synth Pad & Synth EFX2		SFX2		Drum Kit		GM Drum Kit	
Bank MSB	63		63		126		127	
Bank LSB	8		9		0		0	
Program		EL		EL		Kit Type		Kit Type
1	NoizPad1	2	LFOSync1	2	AnlgKit1	Trigger	StandKit	Trigger
2	NoizPad2	2	LFOSync2	2	AnlgKit2	Trigger	†	†
3	NoizPad3	2	LFOSync3	2	RhBoxKit	Trigger	†	†
4	NzModPad	2	LFOSync4	1	SynthKit	Trigger	†	†
5	ColdPad1	2	LFOSync5	1	SE Kit	Trigger	†	†
6	ColdPad2	2	LFOSync6	2	PsychKit	Trigger	†	†
7	BlowPad2	2	LFOSync7	2	Acid Kit	Trigger	†	†
8	BadAngel	2	LFOSync8	2	TeknoKit	Trigger	†	†
9	LowHigh	2	LFOSync9	2	AmbntKit	Trigger	†	†
10	RevrsKey	2	LFOSyn10	2	Hard Kit	Trigger	†	†
11	ResLfoPd	2	LFOSyn11	2	HousKit1	Trigger	†	†
12	Xtacy	2	LFOSyn12	2	BreakKit	Trigger	†	†
13	Atlas	2	LFOSyn13	2	JunglKit	Trigger	†	†
14	ResChord	2	LFOSyn14	2	D&B Kit	Trigger	†	†
15	Wheezer	2	LFOSyn15	2	Big Kit	Trigger	†	†
16	SlowGas	2	LFOSyn16	2	Hip Kit1	Trigger	†	†
17	Snarly	2	LFOSyn17	2	Aco.Kit	Trigger	†	†
18	FrozenPd	2	LFOSyn18	2	Jazz Kit	Trigger	†	†
19	VPad	2	LFOSyn19	1	BrushKit	Trigger	†	†
20	Ele Pad	2	LFOSyn20	1	PercKit1	Trigger	†	†
21	AP Pad	2	LFOSyn21	1	BD Kit	Full Editing	†	†
22	DigiKey1	2	LFOSyn22	2	HH&CyKit	Full Editing	†	†
23	DigiKey2	2	LFOSyn23	2	SD Kit	Full Editing	†	†
24	DigiBel2	2	LFOSyn24	2	Tom Kit	Full Editing	†	†
25	Syn Bell	2	LFOSyn25	2	SFX Kit1	SFX	†	†
26	80sChime	2	LFOSyn26	2	SFX Kit2	SFX	†	†
27	AnaSyMod	2	LFOSyn27	2	AnlgKt1N	Note on/off	†	†
28	Goldchrd	2	LFOSyn28	2	AnlgKt2N	Note on/off	†	†
29	Cave	2	LFOSyn29	2	RhBoxKtN	Note on/off	†	†
30	BubbleSq	2	LFOSyn30	2	SynthKtN	Note on/off	†	†
31	DikiVibe	2	LFOSyn31	2	SE Kit N	Note on/off	†	†
32	ArpTech	2	LFOSyn32	2	PsychKtN	Note on/off	†	†
33	Unbell	2	LFOSyn33	2	AcidKitN	Note on/off	†	†
34	HappyMan	2	LFOSyn34	2	TeknoKtN	Note on/off	†	†
35	Ibiza	2	LFOSyn35	1	AmbntKtN	Note on/off	†	†
36	Orange	2	LFOSyn36	2	HardKitN	Note on/off	†	†
37	CheapRes	1	LFOSyn37	2	HousKt1N	Note on/off	†	†
38	HouseChd	2	LFOSyn38	1	BreakKtN	Note on/off	†	†
39	Lizzy	2	LFOSyn39	2	JunglKtN	Note on/off	†	†
40	PolySaw1	2	LFOSyn40	2	D&B KitN	Note on/off	†	†
41	PolySaw2	1	LFOSyn41	2	Big KitN	Note on/off	†	†
42	PolySaw3	2	LFOSyn42	2	HipKit1N	Note on/off	†	†
43	LushChor	2	LFOSyn43	1	Aco.KitN	Note on/off	†	†
44	Swp Poly	2	LFOSyn44	2	JazzKitN	Note on/off	†	†
45	LFO Pad1	2	LFO SFX1	2	BrushKtN	Note on/off	†	†
46	LFOSycPd	2	LFO SFX2	1	PercKt1N	Note on/off	†	†
47	LFO Pad2	2	LFO SFX3	1	RX Kit	Trigger	†	†
48	LFO Pad3	2	LFO SFX4	2	ElectKit	Trigger	†	†
49	Shoal	2	LFO SFX5	1	HousKit2	Trigger	†	†
50	LFO Stck	2	LFO SFX6	1	Hip Kit2	Trigger	†	†
51	Swp Noiz	2	LFO SFX7	1	R&B Kit	Trigger	†	†
52	VoxDcnd1	1	Police	1	SmothKit	Trigger	†	†
53	VoxDcnd2	2	Cops	2	HumanKit	Trigger	†	†
54	Ambient1	2	AlarmDwn	2	RevrsKit	Note on/off	†	†
55	Ambient2	2	BadTrip	2	RX Kit N	Note on/off	†	†
56	Ambient3	2	Dentist	2	ElectKtN	Note on/off	†	†
57	Ambient4	2	ShortWav	2	HousKt2N	Note on/off	†	†
58	Ambient5	2	GTR SFX	2	HipKit2N	Note on/off	†	†
59	Ambient6	2	Whirlpol	2	R&B KitN	Note on/off	†	†
60	Ambient7	2	RetroUFO	2	SmothKtN	Note on/off	†	†
61	Ambient8	2	EleNoiz	2	HumanKtN	Note on/off	†	†
62	Ambient9	2	Pingpong	2	Perc2Kit	Full Editing	†	†
63	Ambent10	2	DelySFX1	2	SFX Kit3	SFX	†	†
64			DelySFX2	1			†	†

: 音は鳴りません。

Inst. Group “ Synth Material ”内、ボイスネームの末尾の A～ D は、ボイステンプレートの種類を表わしています。
A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
D : Long Decay, LFO Wave - S&H

Inst. Group	GM		Synth Bass & Lead1		Synth Pad & Synth EFX1		Synth Material		Band Instrument		Classical Instrument & Wind		Ethnic & Percussion		SFX 1		Synth Bass & Lead2	
Bank MSB	0		63		63		63		63		63		63		63		63	
Bank LSB	0		0		1		2		3		4		5		6		7	
Program		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL		EL
65	SprnoSax	1	CS Squar	2	AsianEch	2	Saw1 C	1	Fretles2	2			Agogo	1	Steam	1	PWM Lead	2
66	Alto Sax	1	WahSquar	1	SoundTrk	2	Saw2 C	1	ChoFrles	2			AnaMetal	1	Bubble	1	BPF Lead	2
67	TenorSax	1	WahPulse	1	Majesty	2	SwDual1C	2	FlnFrles	2			Cabasa	1	Dog	1	PolySaw2	2
68	Bari.Sax	2	SubOsc1	2	Bali Pad	2	SwDual2C	1	AcoBass1	1			Maracas	1	Horse	1	TechSaw	2
69	Oboe	2	SubOsc2	2	Warrior	2	SawOct C	2	AcoBass2	1			SmbWhisl	1	Tweet 1	1	PulsFbLd	1
70	Eng.Horn	2	CS ModLd	2	PwrSweep	2	Square C	1	BaGlisnd	2			Guiro	2	Tweet 2	2	Poly Ld1	2
71	Bassoon	2	PWM Solo	2	Palace	2	Pulse C	2	CleanGt1	2			AnaGuiro	1	Growl	1	Poly Ld2	2
72	Clarinet	1	PolySaw1	1	Soda	2	PlsDualC	2	CleanGt2	2			Claves	1	DoorSqek	1	Poly Ld3	2
73	Piccolo	1	StarLead	2	Coaster	2	SqurOctC	2	ChorsGt1	2			AnaClave	1	DoorSlam	1	Poly Ld4	2
74	Flute	1	PowrSolo	2	MilkyWay	2	PulsOctC	2	FlangeGt	2			WoodBlok	1	Telphon1	1	Saw Solo	1
75	Recorder	2	SyncLd1	2	Bush	2	Sync C	1	Wah Gtr1	2			Cuica	2	Telphon2	1	SinSolo1	2
76	PanFlute	1	SyncLd2	2	EnginRom	2	TriSineC	2	Wah Gtr2	1			Triangle	2	Scratch1	1	SinSolo2	2
77	Bottle	2	BeepLead	2	Glaswork	2	Noise1 C	1	Mute Gtr	2			Shaker1	1	TurnTabl	1	AgileLd	2
78	Shakhchi	1	BuzzSolo	2	OohStack	2	Noise2 C	1	Jazz Gtr	1			AnShaker	1	TapeRwnd	1	SweetP10	1
79	Whistle	1	5th Saw	2	Galaxy	2	Lead1 C	1	OctJzGtr	2			JinglBel	1	GlasNoiz	1	SinSolo3	1
80	Ocarina	1	5thPulse	2	Comet	2	Lead2 C	1	Ovrdrive	2			BellTree	1	MetalNz1	1	RampLead	1
81	SquareLd	2	Bend 5th	2	Shrine	2	Lead3 C	1	Dist.Gtr	2			WindChm1	1	MetalNz2	1	SqrSolo2	2
82	Saw.Lead	2	PopLd4th	2	Hovering	2	FM1 C	1	WahFazG1	2			WindChm2	2	IndstTom	1	SynBrass	2
83	CaliopLd	2	VoxSyn1	2	Marsh	2	FM2 C	1	WahFazG2	2			Castanet	1	CarElgn	1	Oct.Lead	2
84	Chiff Ld	2	VoxSyn2	2	Hypnosis	2	FM3 C	1	PowrChd1	1			Sticks	1	CarTSqel	1	PardisLd	2
85	CharanLd	2	BreathLd	2	WaterBel	2	Digi1 C	1	GtrHarmo	1			Feet1	2	Car Pass	1	Pipe Ld2	2
86	Voice Ld	1	Pipe Ld1	2	Hallucin	2	Digi2 C	1	SteelGtr	1			Clap L	1	CarCrash	1	Pipe Ld3	2
87	Fifth Ld	2			NewDrone	2	Digi3 C	1	12StrGtr	2			Clap S	1	Train	1	ResTouch	2
88	Bass &Ld	2			Motor	1	Digi4 C	1	NylonGt1	1			AnaClap1	1	Helicptr	1	RndmBeep	2
89	NewAgePd	2			Sonar1	1	Digi5 C	1	NylonGt2	2			SynClap1	1	RevBurst	1	EnrgySqr	2
90	Warm Pad	2			Sonar2	1	Digi6 C	1	P.Scrape	1			FngrSnap	1	RevLowNz	1	Tech Saw	2
91	PolySyPd	2			OrganStk	2	Digi7 C	1	FretNoiz	2			AnSdStk1	1	Laugh	1	TeknoMan	2
92	ChoirPad	2			Vox Bell	2	Digi8 C	1	DpChorEP	2			AnSdStk2	1	Scream	1	TechLead	2
93	BowedPad	2			ColdStab	1	Digi9 C	1	MelloEP2	2			AnSdStk3	1	Punch	1	BigSyn1	2
94	MetalPad	2			Kick&Hit	1	Digi10 C	1	Digi EP1	2			AnSdStk4	1	Heart	1	BigSyn2	2
95	Halo Pad	2			BrasHit1	1	Digi11 C	1	Digi EP2	2			MelodTom	1	Footstep	1	EleCarpt	2
96	SweepPad	2			Syn Stab	1	Digi12 C	1	Digi EP3	2			Syn Drum	2	Applause	2	Autism	1
97	Rain	2			GiantStb	1	Saw1 D	1	Mono EP3	1			Ana Tom	1	BrthNoiz	1	HdcorBnd	2
98	SoundTrk	2			HardStab	1	Saw2 D	1	Chor EP3	2			Ana BD	1	Gunshot	1		
99	Crystal	2			OrganStb	1	SwDual1D	2	Mono EP4	1			AnaCymb1	1	Bomb	1		
100	Atmosphr	2			Orch.Hit	1	SwDual2D	1	Chor EP4	2			AnaCymb2	1	HiQ 1	1		
101	Bright	2			HammerHt	1	SawOct D	2	MonEP3/4	2			LoopCymb	1	HiQ 2	1		
102	Goblins	2			ChoirHit	1	Square D	1	TrmEP3/4	2			RevCymbl	1	SFX Gun1	1		
103	Echoes	2			BrasHit2	1	Pulse D	2	OldSkPno	1			Rev Roll	1	SFX Gun2	1		
104	Sci-Fi	2			BrasHit3	1	PlsDualD	2	ClickEP	2			Rev SD	1	BrstNoiz	1		
105	Sitar	1			BrasHit4	1	SqurOctD	2	SweetEP	2			Rev Tom	1	Ripper	1		
106	Banjo	2			GuitrHit	1	PulsOctD	2	RotrOrgn	2			Rev Kick	1	RvThundr	1		
107	Shamisen	2			OrganHit	1	Sync D	1	RockOrg2	2			RevHatCl	1	RvDoorSl	1		
108	Koto	2			EP Hit	1	TriSineD	2	HousOrg2	2			RevTimba	1	RvScrDwn	1		
109	Kalimba	1			NY Hit	1	Noise1 D	1	SurfOrgn	2			RevDjemb	1	RvTapeRw	1		
110	Bagpipe	1			RvKck&Ht	1	Noise2 D	1	SynthOrg	2			RevFCym	1	RvGlasNz	1		
111	Fiddle	1			RvBrsHt1	1	Lead1 D	1	RockOrg3	2			Shaker2	2	RvMtlNz1	1		
112	Shanai	2			RvGntStb	1	Lead2 D	1	JazzOrg1	2			AnMaracs	1	RvMtlNz2	1		
113	TnklBell	2			RvOrgStb	1	Lead3 D	1	ChrchOr3	2			AnGuiro2	1	RvIndsTm	1		
114	Agogo	1			RvOrchHt	1	FM1 D	1	DigiOrg1	2			TambrnRX	1	RvCarElg	1		
115	SteelDrm	1			RvHamrHt	1	FM2 D	1	DigiOrg2	2			CowbelRX	1	RvCarCrs	1		
116	WoodBlok	1			RvChorHt	1	FM3 D	1	JazzOrg2	2			Bongo RX	2	RevPunch	1		
117	TaikoDrm	1			RvBrsHt2	1	Digi1 D	1	GarageOr	2			Agogo RX	2	RvGunsht	1		
118	MelodTom	1			RvBrsHt3	1	Digi2 D	1	FngrBas3	2			ShakerRX	1	RevBomb	1		
119	Syn.Drum	1			RvBrsHt4	1	Digi3 D	1	FlngFnB2	2			Feet2	1	RevHiQ1	1		
120	RevCymbl	1			RvGtrHit	1	Digi4 D	1	SlapBas3	2			Clap Aco	1	RevHiQ2	1		
121	FretNoiz	2			RvOrgHit	1	Digi5 D	1	SlapBas4	2			AnaClap2	1	RevSyTm1	1		
122	BrthNoiz	1			RvEP Hit	1	Digi6 D	1	AcoBass3	2			Clap RX5	1	RevSyTm2	1		
123	Seashore	2			RvNY Hit	1	Digi7 D	1	CleanGt3	1			SynClap2	1	RvSFXGn1	1		
124	Tweet	2					Digi8 D	1	ChorsGt2	2			SynSdStk	1	RvSFXGn2	1		
125	Telphone	1					Digi9 D	1	ChMuteGt	2			FM SdStk	1	RvBrstNz	1		
126	Helicptr	1					Digi10 D	1	DistMute	1			SynTom1	1	RvRipper	1		
127	Applause	1					Digi11 D	1	PowrChd2	1			SynTom2	1	RvSyVibr	1		
128	Gunshot	1					Digi12 D	1	BrightAG	2			AnaClick	1	RvBelTre	1		

: 音は鳴りません。

Inst. Group " Synth Material "内、ボイスネームの末尾の A～ D は、ボイステンプレートの種類を表わしています。
A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
D : Long Decay, LFO Wave - S&H

Inst. Group	Synth Pad & Synth EFX2		SFX2		Drum Kit		GM Drum Kit	
Bank MSB	63		63		126		127	
Bank LSB	8		9		0		0	
Program		EL		EL		Kit Type		Kit Type
65			DelySFX3	1			StandKit	Trigger
66			DelySFX4	2			†	†
67			DelySFX5	2			†	†
68			DelySFX6	2			†	†
69			DelySFX7	1			†	†
70			Seq SFX1	2			†	†
71			Seq SFX2	2			†	†
72			EerieRes	2			†	†
73			Tibet	2			†	†
74			Airsnake	2			†	†
75			Hammer	2			†	†
76			EchoShot	2			†	†
77			SFX Prc1	2			†	†
78			SFX Prc2	2			†	†
79			SFX Prc3	2			†	†
80			SFX Prc4	2			†	†
81			SFX Prc5	2			†	†
82			SFX Prc6	2			†	†
83			SFX Prc7	2			†	†
84			NoizClap	2			†	†
85			FEG Noiz	1			†	†
86			FlngNoiz	2			†	†
87			SynMetal	1			†	†
88			Rebound	2			†	†
89			Zap1	1			†	†
90			Zap2	1			†	†
91			Zoom	1			†	†
92			Alarm	1			†	†
93			Vox Go!	1			†	†
94			VoxWhoa!	1			†	†
95			Vox Yo!	1			†	†
96			VoxAhhh!	1			†	†
97			Vox Huh!	1			†	†
98			Vox Muh!	1			†	†
99			Vox Tah!	1			†	†
100			Vox Buh!	1			†	†
101			Vox Hit	1			†	†
102			Vocd Ahh	1			†	†
103			VoxDrum1	1			†	†
104			VoxDrum2	1			†	†
105			Scratch2	1			†	†
106			ScrtchDr	1			†	†
107			ScrtchVx	1			†	†
108			RvSyMetl	1			†	†
109			RvRebond	2			†	†
110			RevZap1	1			†	†
111			RevZap2	1			†	†
112			RevZoom	1			†	†
113			RevAlarm	1			†	†
114			RvVoxGo!	1			†	†
115			RvVxWhoa	1			†	†
116			RvVoxYo!	1			†	†
117			RvVxAhhh	1			†	†
118			RvVxHuh!	1			†	†
119			RvVxMuh!	1			†	†
120			RvVxTah!	1			†	†
121			RvVxBuh!	1			†	†
122			RvVoxHit	1			†	†
123			RvVxDrm2	1			†	†
124							†	†
125							†	†
126							†	†
127							†	†
128							†	†

: 音は鳴りません。

Inst. Group " Synth Material "内、ボイスネームの末尾の A～ D は、ボイステンプレートの種類を表わしています。
A : Long Decay, LFO Wave - Triangle
B : Short Decay, LFO Wave - Triangle
C : Long Decay, LFO Wave - Saw up
D : Long Decay, LFO Wave - S&H

6. ドラムマップ

フルエディットタイプ

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		21			22			23			24		
Kit Type		Full Editing			Full Editing			Full Editing			Full Editing		
Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign	SD Kit	Key off	Alternate assign	Tom Kit	Key off	Alternate assign
0	C -2	Reverse BD Electro	○		Reverse Hi-Hat Open Synth	○		Vox Go!	○		Reverse Tom Human 1	○	
1	C# -2	Reverse BD FX Gate	○		Reverse Hi-Hat Open SE	○		Scratch Vox 1 F	○		Reverse Tom Human 2	○	
2	D -2	Reverse BD Hammer	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	○		Vox Buh!	○		Reverse Tom Electro 1	○	
3	D# -2	Reverse BD Analog Power	○		Reverse Hi-Hat Closed Analog 70	○		Vox Tah!	○		Reverse Tom Electro 2	○	
4	E -2	Reverse BD Analog Distortion 6	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	○		Vox Hit	○		Reverse Tom SFX 1	○	
5	F -2	Reverse BD Analog Distortion 3	○		Reverse Hi-Hat Closed 90	○		Hi Blip	○		Reverse Tom SFX 2	○	
6	F# -2	Reverse BD Analog Distortion 2	○		Reverse Hi-Hat Open 90	○		Hi Q 2	○		Reverse Tom Analog 90 1	○	
7	G -2	Reverse BD Analog Tight	○		Hi-Hat Closed R&B	○		Hi Q 1	○		Reverse Tom Analog 90 2	○	
8	G# -2	Reverse BD Analog 94	○		Hi-Hat Pedal R&B	○		Zap 1	○		Reverse Tom Analog Distortion 1	○	
9	A -2	Reverse BD Analog Blip 2	○		Hi-Hat Open R&B	○		Sword	○		Reverse Tom Analog Distortion 2	○	
10	A# -2	Reverse BD Analog Rubber 2	○		Hi-Hat Closed Light	○		FX Metal	○		Tom Human	○	
11	B -2	BD Electro	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Metal Noise 1	○		Tom Human	○	
12	C -1	BD FX Gate	○		Hi-Hat Open Light	○		Synth Click	○		Tom Human	○	
13	C# -1	BD Hammer	○		Hi-Hat Closed RX5	○		Snare Hammer	○		Tom Human	○	
14	D -1	BD Analog Power	○		Hi-Hat Half RX7	○		Snare Wood	○		Tom Human	○	
15	D# -1	BD Analog Distortion 5	○		Hi-Hat Open RX5	○		Snare Timber	○		Tom Human	○	
16	E -1	BD Analog Distortion 6	○		Hi-Hat Closed Lo-fi	○		Snare FX Noise	○		Tom Electro 1 1	○	
17	F -1	BD Analog Distortion 4	○		Hi-Hat Open Lo-fi 1	○		Snare FX Gate	○		Tom Electro 1 2	○	
18	F# -1	BD Analog Distortion 3	○		Hi-Hat Open Lo-fi 2	○		Snare Hip FX L	○		Tom Electro 1 3	○	
19	G -1	BD Analog Distortion 2	○		Hi-Hat Closed Tek	○		Snare Hip FX H	○		Tom Electro 1 4	○	
20	G# -1	BD Analog Tight	○		Hi-Hat Open Tek 1	○		Snare Electro	○		Tom Electro 1 5	○	
21	A -1	BD Analog 94	○		Hi-Hat Open Tek 2	○		Snare FM	○		Tom Electro 1 6	○	
22	A# -1	BD Analog Blip 2	○		Hi-Hat Closed Analog 70	○		Snare Analog 83	○		Tom SFX 1	○	
23	B -1	BD Analog Rubber 2	○		Hi-Hat Open Analog 70 1	○		Snare Analog 82	○		Tom SFX 2	○	
24	C 0	BD Analog 93	○		Hi-Hat Open Analog 70 2	○		Snare Analog 95	○		Tom SFX 3	○	
25	C# 0	BD Analog 90	○		Hi-Hat Closed Analog 80	○		Snare Analog 94	○		Tom SFX 4	○	
26	D 0	BD Analog 83	○		Hi-Hat Open Analog 80 1	○		Snare Analog 93	○		Tom SFX 5	○	
27	D# 0	BD Analog 82	○		Hi-Hat Open Analog 80 2	○		Snare Analog 92	○		Tom SFX 6	○	
28	E 0	BD Analog 92	○		Hi-Hat Closed 90	○		Snare Analog 90	○		Tom Analog 90 1	○	
29	F 0	BD Analog 91	○		Hi-Hat Open 90 1	○		Snare Analog 91	○		Tom Analog 90 2	○	
30	F# 0	BD Analog Deep	○		Hi-Hat Open 90 2	○		Snare Analog 91 Q	○		Tom Analog 90 3	○	
31	G 0	BD Analog Hard 2	○		Hi-Hat Closed 90	○		Snare Analog Gate	○		Tom Analog 90 4	○	
32	G# 0	BD Analog Hard 1	○		Hi-Hat Open 90 1	○		Snare Synth 1	○		Tom Analog 90 5	○	
33	A 0	BD Analog Blip 1	○		Hi-Hat Open 90 2	○		Snare Synth 2	○		Tom Analog 90 6	○	
34	A# 0	BD Analog Rubber 1	○		Hi-Hat Closed Analog 81 1	○		Snare Synth 3	○		Tom Analog Distortion 1	○	
35	B 0	BD Analog Loose	○		Hi-Hat Closed Analog 81 2	○		Snare Synth 4	○		Tom Analog Distortion 2	○	
36	C 1	BD Synth 1	○		Hi-Hat Open Analog 81 1	○		Snare Analog Distortion	○		Tom Analog Distortion 3	○	
37	C# 1	BD Synth 2	○		Hi-Hat Open Analog 81 2	○		Snare Noise Distortion	○		Tom Analog Distortion 4	○	
38	D 1	BD Analog Distortion 1	○		Hi-Hat Open Analog 81 3	○		Metal Noise 2	○		Tom Analog Distortion 5	○	
39	D# 1	Ripper	○		Hi-Hat Closed Analog DM	○		Snare Analog 81 L	○		Tom Analog Distortion 6	○	
40	E 1	BD Analog 70 L	○		Hi-Hat Open Analog DM 1	○		Snare Analog 81	○		Tom Synth 1 1	○	
41	F 1	BD Analog 70	○		Hi-Hat Open Analog DM 2	○		Snare Analog 80	○		Tom Synth 1 2	○	
42	F# 1	BD Analog 80	○		Hi-Hat Closed Synth	○		Snare Analog 70 L	○		Tom Synth 1 3	○	
43	G 1	BD Analog 80 Long	○		Hi-Hat Open Synth 1	○		Snare Analog 70	○		Tom Synth 1 4	○	
44	G# 1	BD Dry	○		Hi-Hat Open Synth 2	○		Snare Analog DM	○		Tom Synth 1 5	○	
45	A 1	BD Dry Hard	○		Hi-Hat Closed Synth	○		Snare Clap	○		Tom Synth 1 6	○	
46	A# 1	BD Room 1	○		Hi-Hat Open Synth 1	○		Snare Mid Room	○		Tom Industrial 1	○	
47	B 1	BD Soft	○		Hi-Hat Open Synth 2	○		Snare Ambience	○		Tom Industrial 2	○	
48	C 2	BD Room 2	○		Hi-Hat Closed SE	○		Snare Piccolo 1	○		Tom Industrial 3	○	
49	C# 2	BD Break Lo-fi 2	○		Hi-Hat Open SE 1	○		Snare Piccolo Rim 1	○		Tom Industrial 4	○	
50	D 2	BD Break Lo-fi 1	○		Hi-Hat Open SE 2	○		Snare Break Lo-fi 3	○		Tom Industrial 5	○	
51	D# 2	BD & Hi-Hat Open	○		Hi-Hat Closed Heavy	○		Snare Break Lo-fi 2	○		Tom Industrial 6	○	
52	E 2	BD Jungle 2	○		Hi-Hat Pedal Heavy	○		Snare Break Lo-fi 1	○		Tom Analog 80 1	○	
53	F 2	BD Jungle 1	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Snare Roll Break	○		Tom Analog 80 2	○	
54	F# 2	BD Jungle 3	○		Hi-Hat Open Heavy Brush	○		Snare Jungle 3	○		Tom Analog 80 3	○	
55	G 2	BD D&B 1	○		Hi-Hat Closed Tight	○		Snare Jungle 1	○		Tom Analog 80 4	○	
56	G# 2	BD D&B 2	○		Hi-Hat Pedal Heavy	○		Snare Jungle 2	○		Tom Analog 80 5	○	
57	A 2	BD RX5 1	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Snare D&B 1	○		Tom Analog 80 6	○	
58	A# 2	BD RX5 2	○		Hi-Hat Closed Break	○		Snare D&B 2	○		Tom Analog 80 Soft 1	○	
59	B 2	BD Room 3	○		Hi-Hat Pedal Break 1	○		Snare D&B 3	○		Tom Analog 80 Soft 2	○	
60	C 3	BD Power	○		Hi-Hat Open Break	○		Snare D&B 4	○		Tom Analog 80 Soft 3	○	
61	C# 3	BD R&B 1	○		Hi-Hat Closed Tight	○		Snare Roll	○		Tom Analog 80 Soft 4	○	
62	D 3	BD R&B 2	○		Hi-Hat Pedal Break 2	○		Reverse Roll	○		Tom Analog 80 Soft 5	○	
63	D# 3	BD Lo-fi	○		Hi-Hat Open Break	○		Reverse Snare	○		Tom Analog 80 Soft 6	○	

Voice Edit パラメーターによって、キット単位に音色を変化させることができます。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			Bank MSB		126			126		
Bank LSB		0			Bank LSB		0			0		
Program		62			Program		21			22		
Kit Type		Full Editing			Kit Type		Full Editing			Full Editing		
Note#	Note	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign	Note#	Note	BD Kit	Key off	Alternate assign	HH&Cy Kit	Key off	Alternate assign
0	C -2	Reverse Surdo Open	○		64	E 3	BD Hip Deep	○		Reverse Hi-Hat	○	
1	C# -2	Reverse Djembe Open	○		65	F 3	BD Break Deep	○		Ride Cymbal 90	○	
2	D -2	Reverse Tabla Open	○		66	F# 3	BD Break Heavy	○		Ride Cymbal Heavy 1	○	
3	D# -2	Reverse Tabla High	○		67	G 3	BD Break Hard	○		Ride Cymbal Heavy Brush	○	
4	E -2	Reverse Udu Low	○		68	G# 3	Big Drum	○		Ride Cymbal Heavy 2	○	
5	F -2	Reverse Udu Finger	○		69	A 3	Taiko Drum	○		Ride Cymbal Heavy Dark	○	
6	F# -2	Reverse Conga L	○		70	A# 3	Surdo Open	○		Ride Cymbal Cup 1	○	
7	G -2	Reverse Conga H Mute	○		71	B 3	Feet 2	○		Ride Cymbal Cup 2	○	
8	G# -2	Reverse Conga H Open	○		72	C 4	BD Industrial	○		Ride Cymbal Cup 3	○	
9	A -2	Reverse Bongo H	○		73	C# 4	Door Slam	○		Ride Cymbal Cup Brush	○	
10	A# -2	Reverse Timbale	○		74	D 4	Punch	○		Metal Noise 2	○	
11	B -2	Reverse Sticks	○		75	D# 4	Heart	○		Crash Cymbal 90	○	
12	C -1	Reverse Shekere 2	○		76	E 4	Feet 1	○		Crash Analog 80	○	
13	C# -1	Reverse Shaker 3	○		77	F 4	BD Human	○		Cymbal Synth 1	○	
14	D -1	Reverse Shaker 2	○		78	F# 4	BD Human Deep	○		Cymbal Synth 1 L	○	
15	D# -1	Reverse Shaker 1	○		79	G 4	Vox Buh!	○		Cymbal Synth 2	○	
16	E -1	Big Drum	○		80	G# 4	Vox Muh!	○		Cymbal Synth 3	○	
17	F -1	Taiko Drum	○		81	A 4	Reverse BD Analog 93	○		Reverse Synth Cymbal	○	
18	F# -1	Tom Industrial	○		82	A# 4	Reverse BD Analog 90	○		Crash Cymbal Heavy 1	○	
19	G -1	Surdo Open	○		83	B 4	Reverse BD Analog 83	○		Crash Cymbal Heavy Brush	○	
20	G# -1	Surdo Mute	○		84	C 5	Reverse BD Analog 82	○		Crash Cymbal Heavy 2	○	
21	A -1	Djembe Open	○		85	C# 5	Reverse BD Analog 91	○		Crash Cymbal Heavy 3	○	
22	A# -1	Djembe Mute	○		86	D 5	Reverse BD Analog Deep	○		Splash Cymbal 1	○	
23	B -1	Djembe Edge	○		87	D# 5	Reverse BD Analog Hard 1	○		Splash Cymbal 2	○	
24	C 0	Tabla Bend	○		88	E 5	Reverse BD Analog Blip 1	○		Splash Cymbal Brush	○	
25	C# 0	Tabla Open	○		89	F 5	Reverse BD Analog Rubber 1	○		Crash Cymbal Slow Attack	○	
26	D 0	Tabla Mute	○		90	F# 5	Reverse BD Analog Loose	○		Reverse Cymbal Loop	○	
27	D# 0	Tabla High	○		91	G 5	Reverse BD Synth 1	○		Gong 1	○	
28	E 0	Udu Low	○		92	G# 5	Reverse BD Synth 2	○		Gong 2	○	
29	F 0	Udu High	○		93	A 5	Reverse BD Analog Distortion 1	○		Gong 3	○	
30	F# 0	Udu Finger	○		94	A# 5	Reverse Ripper	○		Finger Cymbal	○	
31	G 0	Conga L	○		95	B 5	Reverse BD Analog 70	○		Ride Cymbal Light	○	
32	G# 0	Conga H Mute	○		96	C 6	Reverse BD Analog 81	○		Ride Cymbal Light Brush	○	
33	A 0	Conga H Open	○		97	C# 6	Reverse BD Dry	○		Crash Cymbal Light	○	
34	A# 0	Bongo L	○		98	D 6	Reverse BD Soft	○		Crash Cymbal Light Brush	○	
35	B 0	Bongo H	○		99	D# 6	Reverse BD Room 2	○		Splash Cymbal 3	○	
36	C 1	Bongo RX5 L	○		100	E 6	Reverse BD Break Lo-fi 2	○		Chinese Cymbal	○	
37	C# 1	Bongo RX5 H	○		101	F 6	Reverse BD Break Lo-fi 1	○		Crash Cymbal Slow Attack	○	
38	D 1	Conga Analog 1	○		102	F# 6	Reverse BD & Hi-Hat Open	○		Cymbal Synth 1	○	
39	D# 1	Conga Analog 2	○		103	G 6	Reverse BD Jungle 3	○		Splash Cymbal 4	○	
40	E 1	Conga Analog 3	○		104	G# 6	Reverse BD D&B 1	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○	
41	F 1	Conga Analog 4	○		105	A 6	Reverse BD D&B 2	○		Reverse Ride Cymbal Cup	○	
42	F# 1	Conga Analog 5	○		106	A# 6	Reverse BD RX5 1	○		Reverse Metal Noise 2	○	
43	G 1	Timbale L	○		107	B 6	Reverse BD RX5 2	○		Reverse Crash Cymbal 90	○	
44	G# 1	Timbale H	○		108	C 7	Reverse BD Room 3	○		Reverse Crash Analog 80	○	
45	A 1	Log Drum 1	○		109	C# 7	Reverse BD Power Gate	○		Reverse Cymbal Synth 1	○	
46	A# 1	Log Drum 2	○		110	D 7	Reverse BD R&B 1	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○	
47	B 1	Log Drum 3	○		111	D# 7	Reverse BD R&B 2	○		Reverse Splash Cymbal 1	○	
48	C 2	Wood Block L	○		112	E 7	Reverse BD Lo-fi	○		Reverse Splash Cymbal 2	○	
49	C# 2	Wood Block H	○		113	F 7	Reverse BD Break Deep	○		Reverse Gong 1	○	
50	D 2	Castanet	○		114	F# 7	Reverse BD Break Heavy	○		Reverse Gong 2	○	
51	D# 2	Claves	○		115	G 7	Reverse BD Break Hard	○		Reverse Finger Cymbal	○	
52	E 2	Claves Analog	○		116	G# 7	Reverse Big Drum	○		Reverse Ride Cymbal Light	○	
53	F 2	Sticks	○		117	A 7	Reverse Taiko Drum	○		Reverse Crash Cymbal Light	○	
54	F# 2	Finger Snap	○		118	A# 7	Reverse Surdo Open	○		Reverse Splash Cymbal 3	○	
55	G 2	Shekere 3	○		119	B 7	Reverse Feet 2	○		Reverse Hi-Hat Closed Heavy	○	
56	G# 2	Shekere 2	○		120	C 8	Reverse Tom Industrial	○		Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	○	
57	A 2	Shekere 1	○		121	C# 8	Reverse Door Slam	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○	
58	A# 2	Shaker 3	○		122	D 8	Reverse Punch	○		Reverse Hi-Hat Closed Light	○	
59	B 2	Cabasa	○		123	D# 8	Reverse Feet 1	○		Reverse Hi-Hat Pedal Light	○	
60	C 3	Shaker RX11	○		124	E 8	Reverse BD Human	○		Reverse Hi-Hat Open Light	○	
61	C# 3	Shaker 2	○		125	F 8	Reverse BD Human Deep	○		Reverse Hi-Hat Closed Break	○	
62	D 3	Shaker 1	○		126	F# 8	Reverse Vox Buh!	○		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	○	
63	D# 3	Shaker Analog	○		127	G 8	Reverse Vox Muh!	○		Reverse Hi-Hat Open Break	○	

Voice Edit パラメーターによって、キット単位に音色を変化させることができます。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126		
Bank LSB		0			0		
Program		24			62		
Kit Type		Full Editing			Full Editing		
Note#	Note	Tom Kit	Key off	Alternate assign	Perc2 Kit	Key off	Alternate assign
64	E 3	Tom Hard 1	○		Maracas Analog 80	○	
65	F 3	Tom Hard 2	○		Maracas	○	
66	F# 3	Tom Hard 3	○		Maracas Analog 70	○	
67	G 3	Tom Hard 4	○		Gong 1	○	
68	G# 3	Tom Hard 5	○		Gong 2	○	
69	A 3	Tom Hard 6	○		Gong 3	○	
70	A# 3	Tom Soft 1	○		Cymbal Synth 3	○	
71	B 3	Tom Soft 2	○		Metal Noise 2	○	
72	C 4	Tom Soft 3	○		Sword	○	
73	C# 4	Tom Soft 4	○		Glass Noise	○	
74	D 4	Tom Soft 5	○		FX Metal	○	
75	D# 4	Tom Soft 6	○		Cowbell	○	
76	E 4	Tom Soft Dark 1	○		Cowbell RX11	○	
77	F 4	Tom Soft Dark 2	○		Agogo L	○	
78	F# 4	Tom Soft Dark 3	○		Agogo H	○	
79	G 4	Tom Soft Dark 4	○		Agogo RX5 L	○	
80	G# 4	Tom Soft Dark 5	○		Agogo RX5 H	○	
81	A 4	Tom Soft Dark 6	○		Cowbell Analog 80	○	
82	A# 4	Tom Brush 1	○		Cowbell Analog 70	○	
83	B 4	Tom Brush 2	○		Metal Analog	○	
84	C 5	Tom Brush 3	○		Tambourine RX5	○	
85	C# 5	Tom Brush 4	○		Tambourine	○	
86	D 5	Tom Brush 5	○		Tambourine Analog	○	
87	D# 5	Tom Brush 6	○		Bell Tree	○	
88	E 5	Tom Dry 1	○		Jingle Bell	○	
89	F 5	Tom Dry 2	○		Wind Chime	○	
90	F# 5	Tom Dry 3	○		Triangle Open	○	
91	G 5	Tom Dry 4	○		Triangle Mute	○	
92	G# 5	Tom Dry 5	○		Finger Cymbal	○	
93	A 5	Tom Dry 6	○		Cuica Open	○	
94	A# 5	Tom RX5 1	○		Cuica Mute	○	
95	B 5	Tom RX5 2	○		Guiro Long	○	
96	C 6	Tom RX5 3	○		Guiro Short	○	
97	C# 6	Tom RX5 4	○		Guiro Analog DM	○	
98	D 6	Tom RX5 5	○		Guiro Analog 70	○	
99	D# 6	Tom RX5 6	○		Vibraslap	○	
100	E 6	Tom Ambience 1	○		Vibraslap Synth	○	
101	F 6	Tom Ambience 2	○		Vibraslap Analog	○	
102	F# 6	Tom Ambience 3	○		Samba Whistle L	○	
103	G 6	Tom Ambience 4	○		Samba Whistle H	○	
104	G# 6	Tom Ambience 5	○		Hi Q 1	○	
105	A 6	Tom Ambience 6	○		Hi Q 2	○	
106	A# 6	Reverse Tom Synth 1 1	○		SFX Gun 1	○	
107	B 6	Reverse Tom Synth 1 2	○		SFX Gun 2	○	
108	C 7	Reverse Tom Industrial 1	○		Zap 1	○	
109	C# 7	Reverse Tom Industrial 2	○		Zap 2	○	
110	D 7	Reverse Tom Analog 80 1	○		Zoom	○	
111	D# 7	Reverse Tom Analog 80 2	○		Alarm	○	
112	E 7	Reverse Tom Analog 80 Soft 1	○		Police	○	
113	F 7	Reverse Tom Analog 80 Soft 2	○		Tape Rewind	○	
114	F# 7	Reverse Tom Hard 1	○		Metal Noise 1	○	
115	G 7	Reverse Tom Hard 2	○		Noiseburst	○	
116	G# 7	Reverse Tom Soft 1	○		Reverse Synth Cymbal	○	
117	A 7	Reverse Tom Soft 2	○		Reverse Low Noise	○	
118	A# 7	Reverse Tom Soft Dark 1	○		Feet 2	○	
119	B 7	Reverse Tom Soft Dark 2	○		Reverse Metal Noise 2	○	
120	C 8	Reverse Tom Brush 1	○		Reverse Cowbell	○	
121	C# 8	Reverse Tom Brush 2	○		Reverse Agogo	○	
122	D 8	Reverse Tom Dry 1	○		Reverse Cowbell Analog 80	○	
123	D# 8	Reverse Tom Dry 2	○		Reverse Tambourine	○	
124	E 8	Reverse Tom RX5 1	○		Reverse Bell Tree	○	
125	F 8	Reverse Tom RX5 2	○		Reverse Jingle Bell	○	
126	F# 8	Reverse Tom Ambience 1	○		Reverse Finger Cymbal	○	
127	G 8	Reverse Tom Ambience 2	○		Reverse Vibraslap Synth	○	

Voice Edit パラメーターによって、キット単位に音色を変化させることができます。
すべてのインストが Key off に対応します。

トリガータイプ

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		1			2			3			4		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	Anlg Kit1	Key off	Alternate assign	Anlg Kit2	Key off	Alternate assign	RhBox Kit	Key off	Alternate assign	Synth Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick Analog 80	○		Reverse Side Stick Analog 70	○		Reverse Side Stick Electro	○	
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Synth 1	○	
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Electro	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	○		Reverse BD Analog 83	○		Reverse BD Analog 81	○		Reverse BD FX Gate	○	
16	E -1	Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 70	○		Reverse BD Electro	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Analog 80	○		Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Cymbal Synth 1	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Cymbal Synth 2	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	○		Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare FM	○		Reverse Snare Gate 1	○	
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	○		Reverse Snare Analog 81	○		Reverse Snare Analog 70	○		Reverse Snare Synth 1	○	
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Reverse Snare Clap	○		Reverse Hand Clap Electro	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	○		Reverse Hi-Hat Open Synth	○	
23	B -1	BD Analog Tight			BD Analog 83			BD Analog 80			BD FX Gate		
24	C 0	BD Analog Rubber 2			BD Analog 80 Long			BD Analog 80 Long			BD Analog Blip 1		
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Finger Snap			Synth Click		
26	D 0	Snare Analog 94			Snare Analog 83			Snare FM			Snare Electro		
27	D# 0	Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Electro		
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 82			Side Stick FM			Snare Gate 1		
29	F 0	Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 80 H1			Tom Analog 80 H1			Tom Synth 1 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H		1	Hi-Hat Closed Analog 80 1		1	Hi-Hat Closed Analog DM		2	Hi-Hat Closed SE		1
31	G 0	Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 80 H2			Tom Analog 80 H2			Tom Synth 1 2		
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1		1	Hi-Hat Open Analog 80 2		1	Hi-Hat Open Analog DM 1		2	Hi-Hat Open SE 1		1
33	A 0	Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 80 H3			Tom Analog 80 H3			Tom Synth 1 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2		1	Hi-Hat Open Analog 80		1	Hi-Hat Open Analog DM 2		2	Hi-Hat Open SE 1		1
35	B 0	BD Analog 91			BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Electro		
36	C 1	BD Analog 90			BD Analog 80			BD Analog 70			BD Synth 1		
37	C# 1	Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 70			Side Stick Electro		
38	D 1	Snare Analog 90			Snare Analog 81			Snare Analog 70			Snare Synth 1		
39	D# 1	Hand Clap Analog 90			Hand Clap Analog 80			Snare Clap			Hand Clap Synth		
40	E 1	Snare Analog 91			Snare Analog 80			Snare Analog DM			Snare Synth 2		
41	F 1	Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 80 1			Tom Electro 1 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Analog 81 1		2	Hi-Hat Closed Analog 70		1	Hi-Hat Closed Synth		2
43	G 1	Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 80 2			Tom Electro 1 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Open Analog 81 2		2	Hi-Hat Open Analog 70 1		1	Hi-Hat Open Synth 1		2
45	A 1	Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 80 3			Tom Electro 1 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open Analog 70 2		1	Hi-Hat Open Synth 1		2
47	B 1	Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4			Tom Analog 80 4			Tom Electro 1 4		
48	C 2	Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5			Tom Analog 80 5			Tom Electro 1 5		
49	C# 2	Crash Cymbal 90			Crash Analog 80			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1		
50	D 2	Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6			Tom Analog 80 6			Tom Electro 1 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90		
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 2			Cymbal Synth 3		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine Analog			Tambourine Analog			Tambourine Analog		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 70			Cowbell Analog 70		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth			Vibraslap Analog			Vibraslap Synth		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy		
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo Analog H			Bongo Analog H		
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo Analog L			Bongo Analog L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga Analog H			Conga Analog H		
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog M			Conga Analog M			Conga Analog M		
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga Analog L			Conga Analog L		
65	F 3	Timbale H			Metal Analog H			Metal Analog H			Metal Analog H		
66	F# 3	Timbale L			Metal Analog L			Metal Analog L			Metal Analog L		
67	G 3	Agogo RX5 H			Glass Noise H			Glass Noise H			Glass Noise H		
68	G# 3	Agogo RX5 L			Glass Noise L			Glass Noise L			Glass Noise L		
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas Analog 80			Maracas Analog 70			Maracas Analog 80		
71	B 3	SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○	
72	C 4	SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○	
73	C# 4	Scratch 2	○		Guiro Analog DM H	○		Guiro Analog 70	○		Guiro Analog DM H	○	
74	D 4	Scratch Stop 1	○		Guiro Analog DM L	○		Guiro Analog DM	○		Guiro Analog DM L	○	
75	D# 4	Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog			Hi Q 1 H		
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1			Hi Q 1			Hi Q 1 L		
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2		
78	F# 4	Scratch 1 H			Scratch 1			Scratch 1 H			Scratch 1 H		
79	G 4	Scratch 1 L			Scratch 1			Scratch 1 L			Scratch 1 L		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog		
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree		

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		5			6			7			8		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	SE Kit	Key off	Alternate assign	Psych Kit	Key off	Alternate assign	Acid Kit	Key off	Alternate assign	Tekno Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick FX	○		Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick	○		Reverse Side Stick Analog 80	○	
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	○		Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Tom Analog 90	○	
14	D -1	Reverse Tom SFX	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Analog 80	○	
15	D# -1	Reverse Big Drum	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD RX5 2	○		Reverse BD Analog Distortion 4	○	
16	E -1	Reverse BD Hammer	○		Reverse BD Analog Hard 2	○		Reverse BD Analog 92	○		Reverse BD Analog Rubber 1	○	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Analog 80	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	○		Reverse Snare Piccolo Rim 1	○		Reverse Snare Jungle 3	○		Reverse Snare Analog 95	○	
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	○		Reverse Snare Analog 91	○		Reverse Snare Analog 93	○		Reverse Snare Break Lo-fi 3	○	
21	A -1	Reverse FX Metal	○		Snare Roll	○		Reverse Hand Clap Small	○		Reverse Hand Clap Synth	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open RX5	○		Reverse Hi-Hat Open Tek	○	
23	B -1	Big Drum			BD Analog Blip 2			BD Analog 91			BD Analog Distortion 4		
24	C 0	Punch			BD Analog 90			BD RX5 2			BD Analog Deep		
25	C# 0	Side Stick FX			Log Drum 3			Side Stick			Side Stick Analog 90		
26	D 0	Metal Noise 2			Snare Mid Rim			Snare Jungle 3			Snare Analog 95		
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Ambience			Hand Clap Small			Hand Clap Analog 80		
28	E 0	Snare Synth 3			Snare Piccolo Rim 2			Snare Analog 80			Snare Analog 92		
29	F 0	Tom Synth 3 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Tom Analog 90 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy 1		1	Hi-Hat Closed RX5		1	Hi-Hat Closed Tek		1
31	G 0	Tom Synth 3 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Tom Analog 90 2		
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Closed Heavy 2		1	Hi-Hat Open RX5 1		1	Hi-Hat Open Tek 1		1
33	A 0	Tom Synth 3 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Tom Analog 90 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open RX5 2		1	Hi-Hat Open Tek 2		1
35	B 0	Door Slam			BD Analog Blip 1			BD Analog 80			BD Analog Loose		
36	C 1	BD Hammer			BD Analog Hard 2			BD Analog 92			BD Analog Rubber 1		
37	C# 1	FX Metal			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 90			Side Stick Analog 80		
38	D 1	Snare Hammer			Snare Analog 91			Snare Analog 93			Snare Break Lo-fi 3		
39	D# 1	Metal Noise 1			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Synth		
40	E 1	Snare Synth 4			Snare Analog Gate			Snare Analog 91			Snare FX Noise		
41	F 1	Tom SFX 1			Tom Hard 1			Tom Analog 90 1			Tom Analog 80 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Lo-fi		2
43	G 1	Tom SFX 2			Tom Hard 2			Tom Analog 90 2			Tom Analog 80 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2
45	A 1	Tom SFX 3			Tom Hard 3			Tom Analog 90 3			Tom Analog 80 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open 90		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2
47	B 1	Tom SFX 4			Tom Hard 4			Tom Analog 90 4			Tom Analog 80 4		
48	C 2	Tom SFX 5			Tom Hard 5			Tom Analog 90 5			Tom Analog 80 5		
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Analog 80		
50	D 2	Tom SFX 6			Tom Hard 6			Tom Analog 90 6			Tom Analog 80 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90		
52	E 2	Reverse Synth Cymbal			Gong			Crash Cymbal Slow Attack			Crash Cymbal Slow Attack		
53	F 2	Metal Noise 2			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine			Tambourine Analog		
55	G 2	Gunshot			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell Analog 70			Cowbell			Cowbell			Cowbell Analog 80		
57	A 2	Bomb			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal 90		
58	A# 2	Vibraslap Analog			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vibraslap Synth		
59	B 2	Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Cymbal Synth 1			Cymbal Synth 1		
60	C 3	Bongo Analog H			Bongo H			Bongo RX5 H			Bongo Analog H		
61	C# 3	Bongo Analog L			Bongo L			Bongo RX5 L			Bongo Analog L		
62	D 3	Conga Analog H			Djembe Mute			Conga H Mute			Conga Analog H		
63	D# 3	Conga Analog M			Djembe Edge			Conga H Open			Conga Analog M		
64	E 3	Conga Analog L			Djembe Open			Conga L			Conga Analog L		
65	F 3	Zoom H			Tabla High			Timbale H			Metal Analog H		
66	F# 3	Zoom L			Tabla Open			Timbale L			Metal Analog L		
67	G 3	Glass Noise H			Udu Finger			Agogo RX5 H			Glass Noise H		
68	G# 3	Glass Noise L			Udu High			Agogo RX5 L			Glass Noise L		
69	A 3	Hand Clap Synth			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80		
71	B 3	SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○	
72	C 4	SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○	
73	C# 4	Scratch 2	○		Guitar Power Chord L	○		Scratch 2	○		Guiro Analog DM H	○	
74	D 4	Scratch Stop 1	○		Guitar Power Chord H	○		Scratch Stop 1	○		Guiro Analog DM L	○	
75	D# 4	Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H			Hi Q 1 H		
76	E 4	Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L			Hi Q 1 L		
77	F 4	Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2			Hi Q 2		
78	F# 4	Scratch 1 H			Digeridoo 1	○		Scratch 1 H			Scratch 1 H		
79	G 4	Scratch 1 L			Digeridoo 2	○		Scratch 1 L			Scratch 1 L		
80	G# 4	Hi-Hat Closed SE		3	Digeridoo 3	○		Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Hi-Hat Open SE		3	Finger Cymbal			Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog		
83	B 4	Vibraslap Synth			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Tape Rewind			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree		

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		9			10			11			12		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	Ambnt Kit	Key off	Alternate assign	Hard Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit1	Key off	Alternate assign	Break Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Hi Q 1	○		Reverse Snare Wood	○		Reverse Finger Snap	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○	
13	C# -1	Reverse Tom Brush	○		Reverse Tom Industrial	○		Reverse Tom RX5	○		Reverse Tom RX5	○	
14	D -1	Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Tom Analog Distortion	○		Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Soft	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1	○		Reverse Ripper	○		Reverse BD Hip Deep	○		Reverse BD Break Deep	○	
16	E -1	Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog Distortion 1	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD Break Lo-fi 1	○	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Brush Slap	○		Reverse Snare Gate 2	○		Reverse Snare Hip FX L	○		Reverse Snare Dry Rim	○	
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare Analog Distortion	○		Reverse Snare Analog 90	○		Reverse Snare Break Lo-fi 3	○	
21	A -1	Brush Swirl	○		Reverse Noiseburst	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Snare Roll Break	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open 90	○		Reverse Hi-Hat Open Break		
23	B -1	BD Analog 80 H			Ripper			BD Hip Deep			BD Soft		
24	C 0	BD Analog Blip 1			BD Analog Distortion 3			BD Analog 93			BD Break Deep		
25	C# 0	Hi Q 2			Snare Wood			Finger Snap			Snare Hip Rim 5		
26	D 0	Brush Slap			Snare Gate 1			Snare Analog 95			Snare Break Lo-fi 3		
27	D# 0	Hi Q 1			Sword			Hand Clap Acoustic			Snare FX Noise		
28	E 0	Snare Analog 70			Snare Gate 2			Snare Hip FX L			Snare Dry Rim		
29	F 0	Tom Brush 1			Tom Industrial 1			Tom RX5 1			Tom RX5 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1
31	G 0	Tom Brush 2			Tom Industrial 2			Tom RX5 2			Tom RX5 2		
32	G# 0	Hi-Hat Closed SE		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1
33	A 0	Tom Brush 3			Tom Industrial 3			Tom RX5 3			Tom RX5 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1
35	B 0	BD Analog 70			BD Analog Distortion 2			BD Analog 92			BD Break Lo-fi 2		
36	C 1	BD Analog 80			BD Analog Distortion 1			BD Analog 90			BD Break Lo-fi 1		
37	C# 1	Side Stick Analog 80			Snare Hip Rim 1			Side Stick Analog 90			Snare Hip Rim 2		
38	D 1	Snare Analog 82			Snare Analog Distortion			Snare Analog 90			Snare Break Lo-fi 3		
39	D# 1	Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Analog 80			Snare Break Rim		
40	E 1	Snare Analog 81			Snare Noise Distortion			Snare Analog 91			Snare Break Lo-fi 2		
41	F 1	Tom Analog 80 1			Tom Analog Distortion 1			Tom Analog 90 1			Tom Soft 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Analog 81		2	Hi-Hat Closed Break		2
43	G 1	Tom Analog 80 2			Tom Analog Distortion 2			Tom Analog 90 2			Tom Soft 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2
45	A 1	Tom Analog 80 3			Tom Analog Distortion 3			Tom Analog 90 3			Tom Soft 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Break		2
47	B 1	Tom Analog 80 4			Tom Analog Distortion 4			Tom Analog 90 4			Tom Soft 4		
48	C 2	Tom Analog 80 5			Tom Analog Distortion 5			Tom Analog 90 5			Tom Soft 5		
49	C# 2	Cymbal Synth 1			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy		
50	D 2	Tom Analog 80 6			Tom Analog Distortion 6			Tom Analog 90 6			Tom Soft 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy		
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine Analog			Tambourine			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Vibraslap Analog			Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy		
60	C 3	Bongo H			BD & Hi-Hat Open H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			BD & Hi-Hat Open L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Metal Noise 2 H			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Metal Noise 2 L			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Big Drum			Conga L			Conga L		
65	F 3	Metal Analog H			Snare Timber H			Timbale H			BD & Hi-Hat Open		
66	F# 3	Metal Analog L			Snare Timber L			Timbale L			BD & Hi-Hat Open		
67	G 3	Glass Noise H			Glass Noise H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Glass Noise L			Glass Noise L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Cabasa			Cold Stab H	○		Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas Analog 80			Cold Stab L	○		Maracas			Maracas		
71	B 3	Tweet	○		Stab Hard H	○		Stab Organ H	○		Hit Brass 1		
72	C 4	Stream			Stab Hard L	○		Stab Organ L	○		Kick & Hit	○	
73	C# 4	Thunder			Scratch 2	○		Stab Giant H	○		Scratch 2	○	
74	D 4	Wind			Scratch Stop 1	○		Stab Giant L	○		Scratch Stop 1	○	
75	D# 4	Claves Analog			Hi Q 1 H			Claves			Claves		
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Wood Block H			Wood Block H		
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Wood Block L			Wood Block L		
78	F# 4	Tambourine Analog			Scratch 1 H			Cuica Mute			Scratch 1 H		
79	G 4	Cowbell Analog 70			Scratch 1 L			Cuica Open			Scratch 1 L		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker 1		
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Wind Chime			Bell Tree			Bell Tree			Turntable Noise	on	

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		13			14			15			16		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	Jungl Kit	Key off	Alternate assign	D&B Kit	Key off	Alternate assign	Big Kit	Key off	Alternate assign	HipHp Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	○		Reverse Snare Hip Rim 1	○		Reverse Side Stick	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○	
13	C# -1	Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Hard	○	
14	D -1	Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Ambience	○		Reverse Tom Soft	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	○		Reverse BD Hip Deep	○		Reverse BD FX Gate	○		Reverse BD Hip Deep	○	
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	○		Reverse BD D&B 2	○		Reverse BD Power Gate	○		Reverse BD R&B 1	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Light	○	
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	○		Reverse Roll	○		Reverse Snare Gate 2	○		Reverse Snare Hip Rim 3	○	
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	○		Reverse Snare D&B 1	○		Reverse Snare Gate 1	○		Reverse Snare R&B 1	○	
21	A -1	Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	○		Reverse Hi-Hat Open Break	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	○	
23	B -1	BD Analog Loose			BD Soft			BD Room 2			BD Lo-fi		
24	C 0	BD Jungle 2			BD Hip Deep			BD FX Gate			BD Hip Deep		
25	C# 0	Snare Hip Rim 1			Bongo RX5 H			Side Stick			Snare Hip Rim 4		
26	D 0	Snare Jungle 3			Snare R&B 2			Snare Dry			Snare Hip Rim 2		
27	D# 0	Hand Clap Synth			Snare Timber			Hand Clap Acoustic			Snare Timber		
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Snare D&B 3			Snare Gate 2			Snare Hip Rim 3		
29	F 0	Tom Hard 1			Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Hard 1		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Lo-fi		1
31	G 0	Tom Hard 2			Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Hard 2		
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Break 1		1
33	A 0	Tom Hard 3			Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Hard 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Break		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Lo-fi		1
35	B 0	BD Jungle 3			BD D&B 1			BD Room 3			BD R&B 2		
36	C 1	BD Jungle 1			BD D&B 2			BD Power Gate			BD R&B 1		
37	C# 1	Snare Hip Rim 5			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 1			Snare Hip Rim 5		
38	D 1	Snare Jungle 1			Snare D&B 1			Snare Gate 1			Snare R&B 1		
39	D# 1	Snare Clap			Noiseburst			Hand Clap Large			Snare Hip Gate		
40	E 1	Snare Jungle 2			Snare D&B 2			Snare Ambience			Snare R&B Rim		
41	F 1	Tom Soft 1			Tom Hard 1			Tom Ambience 1			Tom Soft 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Tight		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed R&B		2
43	G 1	Tom Soft 2			Tom Hard 2			Tom Ambience 2			Tom Soft 2		
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Break 2		2	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Pedal R&B		2
45	A 1	Tom Soft 3			Tom Hard 3			Tom Ambience 3			Tom Soft 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Break		2	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open R&B		2
47	B 1	Tom Soft 4			Tom Hard 4			Tom Ambience 4			Tom Soft 4		
48	C 2	Tom Soft 5			Tom Hard 5			Tom Ambience 5			Tom Soft 5		
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy		
50	D 2	Tom Soft 6			Tom Hard 6			Tom Ambience 6			Tom Soft 6		
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light		
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Cowbell Analog 80		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Heavy		
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L		
65	F 3	Tabla High			Snare D&B 4			BD & Hi-Hat Open H			BD & Hi-Hat Open H		
66	F# 3	Tabla Open			Reverse Hi-Hat			BD & Hi-Hat Open L			BD & Hi-Hat Open L		
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas		
71	B 3	Samba Whistle H	○		Sonar H			Samba Whistle H	○		Stab Giant H	○	
72	C 4	Samba Whistle L	○		Sonar L			Samba Whistle L	○		Stab Giant L	○	
73	C# 4	Guiro Short			Vox Bell H			Scratch 2	○		Scratch 2	○	
74	D 4	Guiro Long	○		Vox Bell L			Scratch Stop 1	○		Scratch Stop 1	○	
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves		
76	E 4	Wood Block H			Wood Block H			Wood Block H			Noiseburst		
77	F 4	Wood Block L			Wood Block L			Wood Block L			Car Crash	○	
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Scratch 1 H			Scratch 1 H		
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Scratch 1 L			Scratch 1 L		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1		
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Turntable Noise	on	

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		17			18			19			20		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	Aco. Kit	Key off	Alternate assign	Jazz Kit	Key off	Alternate assign	Brush Kit	Key off	Alternate assign	Percs Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick	○		Reverse Side Stick	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○		Reverse Log Drum 2	○	
13	C# -1	Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Brush	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Djembe Open	○	
14	D -1	Reverse Tom Dry	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Brush	○		Reverse Tabla Open	○	
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard	○		Reverse BD Room 2	○		Reverse BD Room 2	○		Reverse Surdo Open	○	
16	E -1	Reverse BD Room 2	○		Reverse BD Dry Hard	○		Reverse BD Dry Hard	○		Digeridoo 3 Short	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Digeridoo 3 Long	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Cymbal Loop	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Gong 1		
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	○		Brush Swirl	○		Brush Swirl Short			Digeridoo 2	○	
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room	○		Reverse Snare Piccolo 1	○		Reverse Brush Slap	○		Side Stick		
21	A -1	Snare Roll	○		Snare Roll	○		Brush Swirl Long	○		Digeridoo 1	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open Light	○		Reverse Hi-Hat Open Light	○		Sticks		
23	B -1	BD Dry			BD Soft			BD Soft			Big Drum		
24	C 0	BD Dry Hard			BD Room 2			BD Room 2			Surdo Open		5
25	C# 0	Side Stick			Finger Snap			Snare Hip Rim 4			Castanet		
26	D 0	Snare Piccolo 1			Brush Slap			Brush Slap Soft			Surdo Mute		5
27	D# 0	Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Acoustic			Hand Clap Large		
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Brush Tap Soft			Djembe Mute		
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tom Soft 1			Djembe Open L		
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Hi-Hat Closed Heavy		1	Triangle Mute		1
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tom Soft 2			Djembe Open H		
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Hi-Hat Pedal Heavy		1	Triangle Open Short		1
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tom Soft 3			Djembe Edge		
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Hi-Hat Open Heavy		1	Triangle Open		1
35	B 0	BD Room 1			BD Dry			BD Dry			Taiko Drum		
36	C 1	BD Room 2			BD Dry Hard			BD Dry Hard			Feet 1		
37	C# 1	Snare Hip Rim 1			Side Stick			Snare Hip Rim 5			Log Drum 2		
38	D 1	Snare Mid Room			Snare Piccolo 1			Brush Slap			Shekere 3		
39	D# 1	Hand Clap Large			Hand Clap Small			Hand Clap Small			Shekere 2		
40	E 1	Snare Break Rim			Snare Piccolo Rim 1			Brush Tap			Shekere 1	○	
41	F 1	Tom Dry 1			Tom Soft 1			Tom Brush 1			Tabla Open		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Closed Light Brush		2	Maracas Analog 80		
43	G 1	Tom Dry 2			Tom Soft 2			Tom Brush 2			Tabla Mute		
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Shaker Analog		
45	A 1	Tom Dry 3			Tom Soft 3			Tom Brush 3			Tabla High		
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Light Brush		2	Cabasa		
47	B 1	Tom Dry 4			Tom Soft 4			Tom Brush 4			Udu Low		
48	C 2	Tom Dry 5			Tom Soft 5			Tom Brush 5			Udu High		
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 1		
50	D 2	Tom Dry 6			Tom Soft 6			Tom Brush 6			Udu Finger		
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy Brush			Berimbau 2		2
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Chinese Cymbal Brush			Gong 2		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup Brush			Berimbau 1		2
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Tambourine			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Splash Cymbal Brush			Gong 3		
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Cowbell			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy Brush			Wind Chime		
58	A# 2	Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap			Vibraslap		
59	B 2	Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light			Ride Cymbal Light Brush			Finger Cymbal 2		
60	C 3	Bongo H			Bongo H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			Bongo L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L		
65	F 3	Timbale H			Timbale H			Timbale H			Timbale H		
66	F# 3	Timbale L			Timbale L			Timbale L			Timbale L		
67	G 3	Agogo H			Agogo H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Agogo L			Agogo L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Cabasa			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas		
71	B 3	Samba Whistle H	○		Samba Whistle H	○		Samba Whistle H	○		Samba Whistle H	○	
72	C 4	Samba Whistle L	○		Samba Whistle L	○		Samba Whistle L	○		Samba Whistle L	○	
73	C# 4	Guiro Short			Guiro Short			Guiro Short			Guiro Short		
74	D 4	Guiro Long	○		Guiro Long	○		Guiro Long	○		Guiro Long	○	
75	D# 4	Claves			Claves			Claves			Claves		
76	E 4	Wood Block H			Wood Block			Wood Block H			Wood Block H		
77	F 4	Wood Block L			Wood Block			Wood Block L			Wood Block L		
78	F# 4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4	Cuica Mute		4
79	G 4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open		4	Cuica Open		4
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1		
83	B 4	Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree			Bell Tree		

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		47			48			49			50		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	RX Kit	Key off	Alternate assign	Elect Kit	Key off	Alternate assign	Hous Kit2	Key off	Alternate assign	Hip Kit2	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	○		Reverse Hi Blip	○		Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick RX5	○	
13	C# -1	Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 90	○		Reverse BD Analog 83	○	
14	D -1	Reverse Tom RX5	○		Reverse Tom SFX	○		Reverse Snare Synth 2	○		Reverse Tom Soft	○	
15	D# -1	Reverse BD Room 1	○		Reverse BD Power Gate	○		Reverse Low Noise	○		Turntable Noise	○	
16	E -1	Reverse BD RX5 1	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 92	○		Reverse BD Hip Deep	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Synth Cymbal	○		Reverse Crash Cymbal Light	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Cymbal Loop	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○	
19	G -1	Reverse Snare Mid Room	○		Reverse Snare Hip Rim 3	○		Reverse Snare Analog 91	○		Reverse Roll	○	
20	G# -1	Reverse Snare RX5 1	○		Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare Analog DM	○		Reverse Snare Break Lo-fi 3	○	
21	A -1	Snare Roll	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Snare Roll FX	○		Snare Roll Break		
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open RX5	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 80			Reverse Hi-Hat Closed 90	○		Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	○	
23	B -1	BD Soft			BD Power Gate			BD Analog 91			BD Analog 81		
24	C 0	BD Room 1			BD RX5 1			BD Analog 92			BD Analog 83		
25	C# 0	Snare Hip Rim 4			Hi Blip			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 80		
26	D 0	Snare Dry			Snare Analog 95			Snare Analog DM			Snare Analog 83		
27	D# 0	Hand Clap Small			Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Hand Clap Analog 80		
28	E 0	Snare Mid Room			Snare Hip Rim 3			Snare Analog 91			Snare Synth 2		
29	F 0	Tom Soft 1			Tom Synth 1 1			Tom Analog 90 1			Tom Synth 2 1		
30	F# 0	Hi-Hat Half RX7		1	Hi-Hat Closed Synth		1	Hi-Hat Closed Analog 80		1	Hi-Hat Closed Tek		1
31	G 0	Tom Soft 2			Tom Synth 1 2			Tom Analog 90 2			Tom Synth 2 2		
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light		1	Hi-Hat Open Synth 1		1	Hi-Hat Open Analog DM		1	Hi-Hat Open Analog 80		1
33	A 0	Tom Soft 3			Tom Synth 1 3			Tom Analog 90 3			Tom Synth 2 3		
34	A# 0	Hi-Hat Open Light		1	Hi-Hat Open Synth 2		1	Hi-Hat Open Analog 80		1	Hi-Hat Open Tek		1
35	B 0	BD RX5 2			BD Analog Blip 1			BD Analog 90			BD Break Deep		
36	C 1	BD RX5 1			BD Analog 81			BD Analog Hard 2			BD Hip Deep		
37	C# 1	Side Stick RX5			Side Stick Analog 80			Side Stick Analog 90			Side Stick RX5		
38	D 1	Snare RX5 1			Snare Analog 82			Snare Wood			Snare Analog 93		
39	D# 1	Hand Clap RX5			Hand Clap Analog 80			Noiseburst			Hand Clap Small		
40	E 1	Snare RX5 2			Hand Clap Electro			Zap 1			Snare Break Lo-fi 3		
41	F 1	Tom RX5 1			Tom SFX 1			Tom Electro 2 1			Tom Soft 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed RX5		2	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed 90		2	Hi-Hat Closed Break		2
43	G 1	Tom RX5 2			Tom SFX 2			Tom Electro 2 2			Tom Soft 2		
44	G# 1	Hi-Hat Open RX5 1		2	Hi-Hat Open Analog 81		2	Hi-Hat Open 90 1		2	Hi-Hat Pedal Break 1		2
45	A 1	Tom RX5 3			Tom SFX 3			Tom Electro 2 3			Tom Soft 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open RX5 2		2	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open 90 2		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2
47	B 1	Tom RX5 4			Tom SFX 4			Tom Electro 2 4			Tom Soft 4		
48	C 2	Tom RX5 5			Tom SFX 5			Tom Electro 2 5			Tom Soft 5		
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Heavy		
50	D 2	Tom RX5 6			Tom SFX 6			Tom Electro 2 6			Tom Soft 6		
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy		
52	E 2	Chinese Cymbal			Crash Cymbal Slow Attack			Cymbal Synth 1			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine RX5			Tambourine SFX			Tambourine			Tambourine RX5		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Crash Analog 80			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell RX11			Side Stick FX			Cowbell			Cowbell RX11		
57	A 2	Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Heavy			Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Light		
58	A# 2	Vibraslap			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80		
59	B 2	Ride Cymbal Light			Cymbal Synth 1			Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal Heavy		
60	C 3	Bongo RX5 H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo RX5 L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga Analog H			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Conga Analog M			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Conga Analog L			Conga L			Conga L		
65	F 3	Timbale H			Noise FX	○		Tom Synth 1 H			Hit Brass 2		
66	F# 3	Timbale L			Telephone FX			Tom Synth 1 L			Hit Guitar		
67	G 3	Agogo RX5 H			Metal Noise 1 H			Synth Click			Agogo H		
68	G# 3	Agogo RX5 L			Metal Noise 1 L			Side Stick FX			Agogo L		
69	A 3	Shaker RX11			Hi-Hat Open Lo-fi			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas Analog 80		
71	B 3	Samba Whistle H	○		Zap 1	○		Vox Drum 1 L	○		Hit EP L	○	
72	C 4	Samba Whistle L	○		Zap 2	○		Vox Drum 1 H	○		Hit EP H	○	
73	C# 4	Guiro Short			Zoom	○		Tambourine Analog	○		Scratch Spin	○	
74	D 4	Guiro Long	○		Reverse Synth Cymbal	○		Guiro Analog DM	○		Scratch Stop 2	○	
75	D# 4	Claves			Hi Q 1 H			Claves Analog			Claves Analog		
76	E 4	Wood Block H			Hi Q 1 L			Tambourine RX5			Door Squeak	○	
77	F 4	Wood Block L			Hi Q 2			Cowbell RX11			Hit Brass 3	○	
78	F# 4	Cuica Mute		4	Hit Hammer			Shaker RX11			Scratch BD F		
79	G 4	Cuica Open		4	Hit Orchestra			VPercussion	○		Scratch BD B	○	
80	G# 4	Triangle Mute		3	Hi-Hat Closed SE		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3
81	A 4	Triangle Open		3	Hi-Hat Open SE		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3
82	A# 4	Shaker 1			Shaker Analog			Shaker Analog			Shaker Analog		
83	B 4	Jingle Bell			FX Metal			Jingle Bell			Tambourine Low		
84	C 5	Bell Tree			Wind Chime FX			Wind Chime FX			Wind Chime		

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

Bank MSB		126			126			126			127		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		51			52			53			1		
Kit Type		Trigger			Trigger			Trigger			Trigger		
Note#	Note	R&B Kit	Key off	Alternate assign	Smoth Kit	Key off	Alternate assign	Human Kit	Key off	Alternate assign	GM-Stand Kit	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 6	○		Reverse Side Stick Electro	○		Reverse Vox Go!	○				
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Vox Buh!	○				
14	D -1	Reverse BD Analog 83	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse BD Human	○				
15	D# -1	Turntable Noise	○		Turntable Noise	○		Reverse Vox Muh!	○				
16	E -1	Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse Vox Buh!	○				
17	F -1	Udu FX	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Noiseburst	○				
18	F# -1	Reverse Cymbal Loop	○		Car Crash	○		Reverse Vox Whoa!	○				
19	G -1	Reverse Snare FX Gate	○		Reverse Snare Analog 95	○		Reverse Vox Hit	○				
20	G# -1	Reverse Snare Hip Rim 3	○		Reverse Snare Analog 94	○		Reverse Vox Buh!	○				
21	A -1	Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Reverse Snare Hip FX H	○				
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Tek	○		Reverse Hi-Hat Pedal Light		2	Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	○				
23	B -1	BD Analog 83			BD Analog 80			Vox Muh!			Seq Click L		
24	C 0	BD Analog 82			BD Analog 70 L			BD Human			Seq Click H		
25	C# 0	Finger Snap			Finger Snap			Scratch Vox 1 F			Brush Tap		
26	D 0	Side Stick Electro			Snare Analog 81			Vox Hit			Brush Swirl	○	
27	D# 0	Hand Clap Synth			Hand Clap Analog 80			Scratch Vox 1 B			Brush Slap		
28	E 0	Snare Analog Gate			Snare Analog 80			Vox Tah!			Brush Tap Swirl	○	
29	F 0	Tom Synth 1 1			Tom Analog 80 1			Vox Buh! 1			Snare Roll	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek		1	Hi-Hat Closed Analog 81		1	Scratch Vox 2 F		1	Castanet		
31	G 0	Tom Synth 1 2			Tom Analog 80 2			Vox Buh! 2			Snare Piccolo 1		
32	G# 0	Hi-Hat Open Tek 1		1	Hi-Hat Closed Analog DM		1	Scratch Vox 2 B		1	Sticks		
33	A 0	Tom Synth 1 3			Tom Analog 80 3			Vox Buh! 3			BD Soft		
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek 2		1	Hi-Hat Open Analog 81		1	Hi-Hat Open Tek		1	Snare Mid Rim		
35	B 0	BD Soft			BD Analog 70			BD Human Deep			BD Dry		
36	C 1	BD Analog Rubber 1			BD Analog 90			Vox Buh!			BD Dry Hard		
37	C# 1	Snare Hip Rim 7			Side Stick Electro			Vox Go!			Side Stick		
38	D 1	Snare Hip Rim 3			Snare Analog 94			Vox Buh!			Snare Mid Room		
39	D# 1	Hand Clap Small			Hand Clap Small			Snare Hip FX H			Hand Clap Small		
40	E 1	Snare FX Gate			Snare Analog 95			Snare Hip Rezo			Snare Piccolo Rim 1		
41	F 1	Tom Analog 81 1			Tom Soft 1			Tom Human 1			Tom Dry 1		
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80		2	Hi-Hat Closed Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Closed Light		1
43	G 1	Tom Analog 81 2			Tom Soft 2			Tom Human 2			Tom Dry 2		
44	G# 1	Hi-Hat Closed Analog 70		2	Hi-Hat Pedal Light		2	Scratch Vox 2 B		2	Hi-Hat Pedal Light		1
45	A 1	Tom Analog 81 3			Tom Soft 3			Tom Human 3			Tom Dry 3		
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80		2	Hi-Hat Open Light		2	Hi-Hat Open Lo-fi		2	Hi-Hat Open Light		1
47	B 1	Tom Analog 81 4			Tom Soft 4			Tom Human 4			Tom Dry 4		
48	C 2	Tom Analog 81 5			Tom Soft 5			Tom Human 5			Tom Dry 5		
49	C# 2	Crash Cymbal Light			Crash Cymbal Heavy			Noiseburst			Crash Cymbal Light		
50	D 2	Tom Analog 81 6			Tom Soft 6			Tom Human 6			Tom Dry 6		
51	D# 2	Ride Cymbal 90			Ride Cymbal Heavy			Vox Whoa!			Ride Cymbal Heavy		
52	E 2	Chinese Cymbal			Chinese Cymbal			Vox Hit			Chinese Cymbal		
53	F 2	Ride Cymbal Cup			Ride Cymbal Cup			Vox Go!			Ride Cymbal Cup		
54	F# 2	Tambourine			Tambourine			Scratch SD B			Tambourine		
55	G 2	Splash Cymbal			Splash Cymbal			Vox Ahhh!			Splash Cymbal		
56	G# 2	Cowbell			Cowbell			Vox Drum 1			Cowbell		
57	A 2	Crash Cymbal 90			Crash Cymbal Light			Cymbal Synth 2			Crash Cymbal Heavy		
58	A# 2	Cowbell Analog 80			Cowbell Analog 80			Vox Drum 2			Vibraslap		
59	B 2	Ride Cymbal Heavy			Ride Cymbal 90			Vocd Ahh			Ride Cymbal Light		
60	C 3	Bongo H			Bongo Analog H			Bongo H			Bongo H		
61	C# 3	Bongo L			Bongo Analog L			Bongo L			Bongo L		
62	D 3	Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute			Conga H Mute		
63	D# 3	Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open			Conga H Open		
64	E 3	Conga L			Conga L			Conga L			Conga L		
65	F 3	Synth Bubble H			Scratch Vox 1 F			Vox Yo!			Timbale H		
66	F# 3	Synth Bubble L			Scratch Vox 1 B			Vox Huh!			Timbale L		
67	G 3	Agogo H			Metal Analog H			Agogo H			Agogo H		
68	G# 3	Agogo L			Metal Analog L			Agogo L			Agogo L		
69	A 3	Shaker Analog			Cabasa			Cabasa			Cabasa		
70	A# 3	Maracas			Maracas			Maracas			Maracas		
71	B 3	Vox Drum 1 H	○		Hit EP L	○		Reverse Vox Whoa!	○		Samba Whistle H	○	
72	C 4	Vox Drum 1 L	○		Hit EP H	○		Reverse Vox Muh!	○		Samba Whistle L	○	
73	C# 4	Hi Q 1	○		Vox Pad L	○		Scratch 2	○		Guiro Short		
74	D 4	Hi Q 2			Vox Pad H	○		Scratch Stop 1	○		Guiro Long	○	
75	D# 4	Claves Analog			Claves Analog			Reverse Scratch Stop 1			Claves		
76	E 4	Vibraslap Synth			Hand Clap Electro			Scratch 4 B			Wood Block H		
77	F 4	Scratch Spin	○		Scratch Stop 2	○		Reverse Scratch Stop 2	○		Wood Block L		
78	F# 4	Scratch 3 B	○		Finger Cymbal			Scratch 1 H			Cuica Mute		
79	G 4	Scratch 3 F	○		Vibraslap			Scratch 1 L			Cuica Open		
80	G# 4	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		3	Triangle Mute		2
81	A 4	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		3	Triangle Open		2
82	A# 4	Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1			Shaker 1		
83	B 4	Tambourine			Jingle Bell			Jingle Bell			Jingle Bell		
84	C 5	Wind Chime FX			Wind Chime			Turntable Noise	○		Bell Tree		

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。

ノートオンオフタイプ

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		27			28			29			30		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	AnlgKt1N	Key off	Alternate assign	AnlgKt2N	Key off	Alternate assign	RhBoxKtN	Key off	Alternate assign	SynthKtN	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick Analog 80	○		Reverse Side Stick Analog 70	○		Reverse Side Stick Electro	○	
13	C# -1	Reverse Tom Analog Distortion	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Analog 80 H	○		Reverse Tom Synth 1	○	
14	D -1	Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Analog 80 L	○		Reverse Tom Electro	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Rubber 2	○		Reverse BD Analog 83	○		Reverse BD Analog 81	○		Reverse BD FX Gate	○	
16	E -1	Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 70	○		Reverse BD Electro	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Analog 80	○		Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Cymbal Synth 1	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Cymbal Synth 2	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Snare Analog Gate	○		Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare FM	○		Reverse Snare Gate 1	○	
20	G# -1	Reverse Snare Analog 90	○		Reverse Snare Analog 81	○		Reverse Snare Analog 70	○		Reverse Snare Synth 1	○	
21	A -1	Reverse Hand Clap Analog 90	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Reverse Snare Clap	○		Reverse Hand Clap Electro	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open 90	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 81	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 70	○		Reverse Hi-Hat Open Synth	○	
23	B -1	BD Analog Tight	○		BD Analog 83	○		BD Analog 80	○		BD FX Gate	○	
24	C 0	BD Analog Rubber 2	○		BD Analog 80 Long	○		BD Analog 80 Long	○		BD Analog Blip 1	○	
25	C# 0	Finger Snap	○		Finger Snap	○		Finger Snap	○		Synth Click	○	
26	D 0	Snare Analog 94	○		Snare Analog 83	○		Snare FM	○		Snare Electro	○	
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	○		Snare Clap	○		Hand Clap Analog 80	○		Hand Clap Electro	○	
28	E 0	Snare Analog Gate	○		Snare Analog 82	○		Side Stick FM	○		Snare Gate 1	○	
29	F 0	Tom Analog Distortion 1	○		Tom Analog 80 H1	○		Tom Analog 80 H1	○		Tom Synth 1 1	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed 90 H	○		Hi-Hat Closed Analog 80 1	○		Hi-Hat Closed Analog DM	○		Hi-Hat Closed SE	○	
31	G 0	Tom Analog Distortion 2	○		Tom Analog 80 H2	○		Tom Analog 80 H2	○		Tom Synth 1 2	○	
32	G# 0	Hi-Hat Open 90 H1	○		Hi-Hat Open Analog 80 2	○		Hi-Hat Open Analog DM 1	○		Hi-Hat Open SE 1	○	
33	A 0	Tom Analog Distortion 3	○		Tom Analog 80 H3	○		Tom Analog 80 H3	○		Tom Synth 1 3	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open 90 H2	○		Hi-Hat Open Analog 80	○		Hi-Hat Open Analog DM 2	○		Hi-Hat Open SE 1	○	
35	B 0	BD Analog 91	○		BD Analog 82	○		BD Analog 70 L	○		BD Electro	○	
36	C 1	BD Analog 90	○		BD Analog 80	○		BD Analog 70	○		BD Synth 1	○	
37	C# 1	Side Stick Analog 90	○		Side Stick Analog 80	○		Side Stick Analog 70	○		Side Stick Electro	○	
38	D 1	Snare Analog 90	○		Snare Analog 81	○		Snare Analog 70	○		Snare Synth 1	○	
39	D# 1	Hand Clap Analog 90	○		Hand Clap Analog 80	○		Snare Clap	○		Hand Clap Synth	○	
40	E 1	Snare Analog 91	○		Snare Analog 80	○		Snare Analog DM	○		Snare Synth 2	○	
41	F 1	Tom Analog 90 1	○		Tom Analog 80 1	○		Tom Analog 80 1	○		Tom Electro 1 1	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Closed Analog 81 1	○		Hi-Hat Closed Analog 70	○		Hi-Hat Closed Synth	○	
43	G 1	Tom Analog 90 2	○		Tom Analog 80 2	○		Tom Analog 80 2	○		Tom Electro 1 2	○	
44	G# 1	Hi-Hat Open 90 1	○		Hi-Hat Open Analog 81 2	○		Hi-Hat Open Analog 70 1	○		Hi-Hat Open Synth 1	○	
45	A 1	Tom Analog 90 3	○		Tom Analog 80 3	○		Tom Analog 80 3	○		Tom Electro 1 3	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open 90 2	○		Hi-Hat Open Analog 81	○		Hi-Hat Open Analog 70 2	○		Hi-Hat Open Synth 1	○	
47	B 1	Tom Analog 90 4	○		Tom Analog 80 4	○		Tom Analog 80 4	○		Tom Electro 1 4	○	
48	C 2	Tom Analog 90 5	○		Tom Analog 80 5	○		Tom Analog 80 5	○		Tom Electro 1 5	○	
49	C# 2	Crash Cymbal 90	○		Crash Analog 80	○		Cymbal Synth 1	○		Cymbal Synth 1	○	
50	D 2	Tom Analog 90 6	○		Tom Analog 80 6	○		Tom Analog 80 6	○		Tom Electro 1 6	○	
51	D# 2	Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○	
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	○		Crash Cymbal Slow Attack	○		Cymbal Synth 2	○		Cymbal Synth 3	○	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○	
54	F# 2	Tambourine RX5	○		Tambourine Analog	○		Tambourine Analog	○		Tambourine Analog	○	
55	G 2	Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○	
56	G# 2	Cowbell	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 70	○		Cowbell Analog 70	○	
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○	
58	A# 2	Cowbell Analog 80	○		Vibraslap Synth	○		Vibraslap Analog	○		Vibraslap Synth	○	
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○	
60	C 3	Bongo RX5 H	○		Bongo Analog H	○		Bongo Analog H	○		Bongo Analog H	○	
61	C# 3	Bongo RX5 L	○		Bongo Analog L	○		Bongo Analog L	○		Bongo Analog L	○	
62	D 3	Conga H Mute	○		Conga Analog H	○		Conga Analog H	○		Conga Analog H	○	
63	D# 3	Conga H Open	○		Conga Analog M	○		Conga Analog M	○		Conga Analog M	○	
64	E 3	Conga L	○		Conga Analog L	○		Conga Analog L	○		Conga Analog L	○	
65	F 3	Timbale H	○		Metal Analog H	○		Metal Analog H	○		Metal Analog H	○	
66	F# 3	Timbale L	○		Metal Analog L	○		Metal Analog L	○		Metal Analog L	○	
67	G 3	Agogo RX5 H	○		Glass Noise H	○		Glass Noise H	○		Glass Noise H	○	
68	G# 3	Agogo RX5 L	○		Glass Noise L	○		Glass Noise L	○		Glass Noise L	○	
69	A 3	Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas	○		Maracas Analog 80	○		Maracas Analog 70	○		Maracas Analog 80	○	
71	B 3	SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○	
72	C 4	SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○	
73	C# 4	Scratch 2	○		Guiro Analog DM H	○		Guiro Analog 70	○		Guiro Analog DM H	○	
74	D 4	Scratch Stop 1	○		Guiro Analog DM L	○		Guiro Analog DM	○		Guiro Analog DM L	○	
75	D# 4	Hi Q 1 H	○		Claves Analog	○		Claves Analog	○		Hi Q 1 H	○	
76	E 4	Hi Q 1 L	○		Hi Q 1	○		Hi Q 1	○		Hi Q 1 L	○	
77	F 4	Hi Q 2	○		Hi Q 2	○		Hi Q 2	○		Hi Q 2	○	
78	F# 4	Scratch 1 H	○		Scratch 1	○		Scratch 1 H	○		Scratch 1 H	○	
79	G 4	Scratch 1 L	○		Scratch 1	○		Scratch 1 L	○		Scratch 1 L	○	
80	G# 4	Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○	
83	B 4	Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Bell Tree	○		Bell Tree	○		Bell Tree	○		Bell Tree	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		31			32			33			34		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	SEKitN	Key off	Alternate assign	PsychKtN	Key off	Alternate assign	AcidKitN	Key off	Alternate assign	TeknoKtN	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick FX	○		Reverse Side Stick Analog 90	○		Reverse Side Stick	○		Reverse Side Stick Analog 80	○	
13	C# -1	Reverse BD Synth 2	○		Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Tom Analog 90	○	
14	D -1	Reverse Tom SFX	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Analog 80	○	
15	D# -1	Reverse Big Drum	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD RX5 2	○		Reverse BD Analog Distortion 4	○	
16	E -1	Reverse BD Hammer	○		Reverse BD Analog Hard 2	○		Reverse BD Analog 92	○		Reverse BD Analog Rubber 1	○	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Analog 80	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Metal Noise 2	○		Reverse Snare Piccolo Rim 1	○		Reverse Snare Jungle 3	○		Reverse Snare Analog 95	○	
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	○		Reverse Snare Analog 91	○		Reverse Snare Analog 93	○		Reverse Snare Break Lo-fi 3	○	
21	A -1	Reverse FX Metal	○		Snare Roll	○		Reverse Hand Clap Small	○		Reverse Hand Clap Synth	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open RX5	○		Reverse Hi-Hat Open Tek	○	
23	B -1	Big Drum	○		BD Analog Blip 2	○		BD Analog 91	○		BD Analog Distortion 4	○	
24	C 0	Punch	○		BD Analog 90	○		BD RX5 2	○		BD Analog Deep	○	
25	C# 0	Side Stick FX	○		Log Drum 3	○		Side Stick	○		Side Stick Analog 90	○	
26	D 0	Metal Noise 2	○		Snare Mid Rim	○		Snare Jungle 3	○		Snare Analog 95	○	
27	D# 0	Hand Clap Synth	○		Snare Ambience	○		Hand Clap Small	○		Hand Clap Analog 80	○	
28	E 0	Snare Synth 3	○		Snare Piccolo Rim 2	○		Snare Analog 80	○		Snare Analog 92	○	
29	F 0	Tom Synth 3 1	○		Tom Synth 1 1	○		Tom Analog 80 1	○		Tom Analog 90 1	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	○		Hi-Hat Closed Heavy 1	○		Hi-Hat Closed RX5	○		Hi-Hat Closed Tek	○	
31	G 0	Tom Synth 3 2	○		Tom Synth 1 2	○		Tom Analog 80 2	○		Tom Analog 90 2	○	
32	G# 0	Hi-Hat Open Synth 1	○		Hi-Hat Closed Heavy 2	○		Hi-Hat Open RX5 1	○		Hi-Hat Open Tek 1	○	
33	A 0	Tom Synth 3 3	○		Tom Synth 1 3	○		Tom Analog 80 3	○		Tom Analog 90 3	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth 1	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Hi-Hat Open RX5 2	○		Hi-Hat Open Tek 2	○	
35	B 0	Door Slam	○		BD Analog Blip 1	○		BD Analog 80	○		BD Analog Loose	○	
36	C 1	BD Hammer	○		BD Analog Hard 2	○		BD Analog 92	○		BD Analog Rubber 1	○	
37	C# 1	FX Metal	○		Side Stick Analog 90	○		Side Stick Analog 90	○		Side Stick Analog 80	○	
38	D 1	Snare Hammer	○		Snare Analog 91	○		Snare Analog 93	○		Snare Break Lo-fi 3	○	
39	D# 1	Metal Noise 1	○		Hand Clap Analog 80	○		Hand Clap Analog 80	○		Hand Clap Synth	○	
40	E 1	Snare Synth 4	○		Snare Analog Gate	○		Snare Analog 91	○		Snare FX Noise	○	
41	F 1	Tom SFX 1	○		Tom Hard 1	○		Tom Analog 90 1	○		Tom Analog 80 1	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed SE	○		Hi-Hat Closed Analog 81	○		Hi-Hat Closed Analog 81	○		Hi-Hat Closed Lo-fi	○	
43	G 1	Tom SFX 2	○		Tom Hard 2	○		Tom Analog 90 2	○		Tom Analog 80 2	○	
44	G# 1	Hi-Hat Open SE 1	○		Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○	
45	A 1	Tom SFX 3	○		Tom Hard 3	○		Tom Analog 90 3	○		Tom Analog 80 3	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open SE 1	○		Hi-Hat Open 90	○		Hi-Hat Open 90	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○	
47	B 1	Tom SFX 4	○		Tom Hard 4	○		Tom Analog 90 4	○		Tom Analog 80 4	○	
48	C 2	Tom SFX 5	○		Tom Hard 5	○		Tom Analog 90 5	○		Tom Analog 80 5	○	
49	C# 2	Cymbal Synth 1	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Analog 80	○	
50	D 2	Tom SFX 6	○		Tom Hard 6	○		Tom Analog 90 6	○		Tom Analog 80 6	○	
51	D# 2	Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○	
52	E 2	Reverse Synth Cymbal	○		Gong	○		Crash Cymbal Slow Attack	○		Crash Cymbal Slow Attack	○	
53	F 2	Metal Noise 2	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○	
54	F# 2	Tambourine Analog	○		Tambourine	○		Tambourine	○		Tambourine Analog	○	
55	G 2	Gunshot	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○	
56	G# 2	Cowbell Analog 70	○		Cowbell	○		Cowbell	○		Cowbell Analog 80	○	
57	A 2	Bomb	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal 90	○	
58	A# 2	Vibraslap Analog	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○		Vibraslap Synth	○	
59	B 2	Cymbal Synth 1	○		Ride Cymbal Heavy	○		Cymbal Synth 1	○		Cymbal Synth 1	○	
60	C 3	Bongo Analog H	○		Bongo H	○		Bongo RX5 H	○		Bongo Analog H	○	
61	C# 3	Bongo Analog L	○		Bongo L	○		Bongo RX5 L	○		Bongo Analog L	○	
62	D 3	Conga Analog H	○		Djembe Mute	○		Conga H Mute	○		Conga Analog H	○	
63	D# 3	Conga Analog M	○		Djembe Edge	○		Conga H Open	○		Conga Analog M	○	
64	E 3	Conga Analog L	○		Djembe Open	○		Conga L	○		Conga Analog L	○	
65	F 3	Zoom H	○		Tabla High	○		Timbale H	○		Metal Analog H	○	
66	F# 3	Zoom L	○		Tabla Open	○		Timbale L	○		Metal Analog L	○	
67	G 3	Glass Noise H	○		Udu Finger	○		Agogo RX5 H	○		Glass Noise H	○	
68	G# 3	Glass Noise L	○		Udu High	○		Agogo RX5 L	○		Glass Noise L	○	
69	A 3	Hand Clap Synth	○		Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○		Maracas Analog 80	○	
71	B 3	SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○		SFX Gun 2	○	
72	C 4	SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○		SFX Gun 1	○	
73	C# 4	Scratch 2	○		Guitar Power Chord L	○		Scratch 2	○		Guiro Analog DM H	○	
74	D 4	Scratch Stop 1	○		Guitar Power Chord H	○		Scratch Stop 1	○		Guiro Analog DM L	○	
75	D# 4	Hi Q 1 H	○		Hi Q 1 H	○		Hi Q 1 H	○		Hi Q 1 H	○	
76	E 4	Hi Q 1 L	○		Hi Q 1 L	○		Hi Q 1 L	○		Hi Q 1 L	○	
77	F 4	Hi Q 2	○		Hi Q 2	○		Hi Q 2	○		Hi Q 2	○	
78	F# 4	Scratch 1 H	○		Digeridoo 1	○		Scratch 1 H	○		Scratch 1 H	○	
79	G 4	Scratch 1 L	○		Digeridoo 2	○		Scratch 1 L	○		Scratch 1 L	○	
80	G# 4	Hi-Hat Closed SE	○		Digeridoo 3	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Hi-Hat Open SE	○		Finger Cymbal	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○	
83	B 4	Vibraslap Synth	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Tape Rewind	○		Bell Tree			Bell Tree	○		Bell Tree	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		35			36			37			38		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	AmbntKtN	Key off	Alternate assign	HardKitN	Key off	Alternate assign	HousKt1N	Key off	Alternate assign	BreakKtN	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Hi Q 1	○		Reverse Snare Wood	○		Reverse Finger Snap	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○	
13	C# -1	Reverse Tom Brush	○		Reverse Tom Industrial	○		Reverse Tom RX5	○		Reverse Tom RX5	○	
14	D -1	Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Tom Analog Distortion	○		Reverse Tom Analog 90	○		Reverse Tom Soft	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Blip 1	○		Reverse Ripper	○		Reverse BD Hip Deep	○		Reverse BD Break Deep	○	
16	E -1	Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog Distortion 1	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse BD Break Lo-fi 1	○	
17	F -1	Reverse Cymbal Synth 1	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Ride Cymbal 90	○	
19	G -1	Reverse Brush Slap	○		Reverse Snare Gate 2	○		Reverse Snare Hip FX L	○		Reverse Snare Dry Rim	○	
20	G# -1	Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare Analog Distortion	○		Reverse Snare Analog 90	○		Reverse Snare Break Lo-fi 3	○	
21	A -1	Brush Swirl	○		Reverse Noiseburst	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Snare Roll Break	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Analog 80	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open 90	○		Reverse Hi-Hat Open Break	○	
23	B -1	BD Analog 80 H	○		Ripper	○		BD Hip Deep	○		BD Soft	○	
24	C 0	BD Analog Blip 1	○		BD Analog Distortion 3	○		BD Analog 93	○		BD Break Deep	○	
25	C# 0	Hi Q 2	○		Snare Wood	○		Finger Snap	○		Snare Hip Rim 5	○	
26	D 0	Brush Slap	○		Snare Gate 1	○		Snare Analog 95	○		Snare Break Lo-fi 3	○	
27	D# 0	Hi Q 1	○		Sword	○		Hand Clap Acoustic	○		Snare FX Noise	○	
28	E 0	Snare Analog 70	○		Snare Gate 2	○		Snare Hip FX L	○		Snare Dry Rim	○	
29	F 0	Tom Brush 1	○		Tom Industrial 1	○		Tom RX5 1	○		Tom RX5 1	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Synth	○		Hi-Hat Closed Heavy	○		Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Closed Heavy	○	
31	G 0	Tom Brush 2	○		Tom Industrial 2	○		Tom RX5 2	○		Tom RX5 2	○	
32	G# 0	Hi-Hat Closed SE	○		Hi-Hat Pedal Heavy	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Pedal Heavy	○	
33	A 0	Tom Brush 3	○		Tom Industrial 3	○		Tom RX5 3	○		Tom RX5 3	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open Synth	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Heavy	○	
35	B 0	BD Analog 70	○		BD Analog Distortion 2	○		BD Analog 92	○		BD Break Lo-fi 2	○	
36	C 1	BD Analog 80	○		BD Analog Distortion 1	○		BD Analog 90	○		BD Break Lo-fi 1	○	
37	C# 1	Side Stick Analog 80	○		Snare Hip Rim 1	○		Side Stick Analog 90	○		Snare Hip Rim 2	○	
38	D 1	Snare Analog 82	○		Snare Analog Distortion	○		Snare Analog 90	○		Snare Break Lo-fi 3	○	
39	D# 1	Hand Clap Analog 80	○		Noiseburst	○		Hand Clap Analog 80	○		Snare Break Rim	○	
40	E 1	Snare Analog 81	○		Snare Noise Distortion	○		Snare Analog 91	○		Snare Break Lo-fi 2	○	
41	F 1	Tom Analog 80 1	○		Tom Analog Distortion 1	○		Tom Analog 90 1	○		Tom Soft 1	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed Analog 80	○		Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Closed Analog 81	○		Hi-Hat Closed Break	○	
43	G 1	Tom Analog 80 2	○		Tom Analog Distortion 2	○		Tom Analog 90 2	○		Tom Soft 2	○	
44	G# 1	Hi-Hat Open Analog 81	○		Hi-Hat Open 90 1	○		Hi-Hat Open 90 1	○		Hi-Hat Pedal Break 1	○	
45	A 1	Tom Analog 80 3	○		Tom Analog Distortion 3	○		Tom Analog 90 3	○		Tom Soft 3	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open Analog 80	○		Hi-Hat Open 90 2	○		Hi-Hat Open 90 2	○		Hi-Hat Open Break	○	
47	B 1	Tom Analog 80 4	○		Tom Analog Distortion 4	○		Tom Analog 90 4	○		Tom Soft 4	○	
48	C 2	Tom Analog 80 5	○		Tom Analog Distortion 5	○		Tom Analog 90 5	○		Tom Soft 5	○	
49	C# 2	Cymbal Synth 1	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal Heavy	○	
50	D 2	Tom Analog 80 6	○		Tom Analog Distortion 6	○		Tom Analog 90 6	○		Tom Soft 6	○	
51	D# 2	Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal Heavy	○	
52	E 2	Crash Cymbal Slow Attack	○		Chinese Cymbal	○		Crash Cymbal Slow Attack	○		Chinese Cymbal	○	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○	
54	F# 2	Tambourine	○		Tambourine Analog	○		Tambourine	○		Tambourine	○	
55	G 2	Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○	
56	G# 2	Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell	○		Cowbell	○	
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○	
58	A# 2	Vibraslap Analog	○		Vibraslap	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○	
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○	
60	C 3	Bongo H	○		BD & Hi-Hat Open H	○		Bongo H	○		Bongo H	○	
61	C# 3	Bongo L	○		BD & Hi-Hat Open L	○		Bongo L	○		Bongo L	○	
62	D 3	Conga H Mute	○		Metal Noise 2 H	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○	
63	D# 3	Conga H Open	○		Metal Noise 2 L	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○	
64	E 3	Conga L	○		Big Drum	○		Conga L	○		Conga L	○	
65	F 3	Metal Analog H	○		Snare Timber H	○		Timbale H	○		BD & Hi-Hat Open	○	
66	F# 3	Metal Analog L	○		Snare Timber L	○		Timbale L	○		BD & Hi-Hat Open	○	
67	G 3	Glass Noise H	○		Glass Noise H	○		Agogo H	○		Agogo H	○	
68	G# 3	Glass Noise L	○		Glass Noise L	○		Agogo L	○		Agogo L	○	
69	A 3	Cabasa	○		Cold Stab H	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas Analog 80	○		Cold Stab L	○		Maracas	○		Maracas	○	
71	B 3	Tweet	○		Stab Hard H	○		Stab Organ H	○		Hit Brass 1	○	
72	C 4	Stream	○		Stab Hard L	○		Stab Organ L	○		Kick & Hit	○	
73	C# 4	Thunder	○		Scratch 2	○		Stab Giant H	○		Scratch 2	○	
74	D 4	Wind	○		Scratch Stop 1	○		Stab Giant L	○		Scratch Stop 1	○	
75	D# 4	Claves Analog	○		Hi Q 1 H	○		Claves	○		Claves	○	
76	E 4	Wood Block H	○		Hi Q 1 L	○		Wood Block H	○		Wood Block H	○	
77	F 4	Wood Block L	○		Hi Q 2	○		Wood Block L	○		Wood Block L	○	
78	F# 4	Tambourine Analog	○		Scratch 1 H	○		Cuica Mute	○		Scratch 1 H	○	
79	G 4	Cowbell Analog 70	○		Scratch 1 L	○		Cuica Open	○		Scratch 1 L	○	
80	G# 4	Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○		Shaker 1	○	
83	B 4	Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Wind Chime	○		Bell Tree	○		Bell Tree	○		Turntable Noise	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		39			40			41			42		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	JunglKtN	Key off	Alternate assign	D&BKitN	Key off	Alternate assign	BigKitN	Key off	Alternate assign	HipKit1N	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Snare Hip Rim 5	○		Reverse Snare Hip Rim 1	○		Reverse Side Stick	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○	
13	C# -1	Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Hard	○	
14	D -1	Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Hard	○		Reverse Tom Ambience	○		Reverse Tom Soft	○	
15	D# -1	Reverse BD Analog Loose	○		Reverse BD Hip Deep	○		Reverse BD FX Gate	○		Reverse BD Hip Deep	○	
16	E -1	Reverse BD Jungle 1	○		Reverse BD D&B 2	○		Reverse BD Power Gate	○		Reverse BD R&B 1	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Reverse Crash Cymbal Heavy	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal Light	○	
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	○		Reverse Roll	○		Reverse Snare Gate 2	○		Reverse Snare Hip Rim 3	○	
20	G# -1	Reverse Snare Jungle 1	○		Reverse Snare D&B 1	○		Reverse Snare Gate 1	○		Reverse Snare R&B 1	○	
21	A -1	Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat	○		Reverse Hi-Hat Open Break	○		Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	○	
23	B -1	BD Analog Loose	○		BD Soft	○		BD Room 2	○		BD Lo-fi	○	
24	C 0	BD Jungle 2	○		BD Hip Deep	○		BD FX Gate	○		BD Hip Deep	○	
25	C# 0	Snare Hip Rim 1	○		Bongo RX5 H	○		Side Stick	○		Snare Hip Rim 4	○	
26	D 0	Snare Jungle 3	○		Snare R&B 2	○		Snare Dry	○		Snare Hip Rim 2	○	
27	D# 0	Hand Clap Synth	○		Snare Timber	○		Hand Clap Acoustic	○		Snare Timber	○	
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	○		Snare D&B 3	○		Snare Gate 2	○		Snare Hip Rim 3	○	
29	F 0	Tom Hard 1	○		Tom Soft 1	○		Tom Hard 1	○		Tom Hard 1	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Break	○		Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Closed Lo-fi	○	
31	G 0	Tom Hard 2	○		Tom Soft 2	○		Tom Hard 2	○		Tom Hard 2	○	
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Break 1	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Pedal Break 1	○	
33	A 0	Tom Hard 3	○		Tom Soft 3	○		Tom Hard 3	○		Tom Hard 3	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open Break	○		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○	
35	B 0	BD Jungle 3	○		BD D&B 1	○		BD Room 3	○		BD R&B 2	○	
36	C 1	BD Jungle 1	○		BD D&B 2	○		BD Power Gate	○		BD R&B 1	○	
37	C# 1	Snare Hip Rim 5	○		Snare Hip Rim 1	○		Snare Hip Rim 1	○		Snare Hip Rim 5	○	
38	D 1	Snare Jungle 1	○		Snare D&B 1	○		Snare Gate 1	○		Snare R&B 1	○	
39	D# 1	Snare Clap	○		Noiseburst	○		Hand Clap Large	○		Snare Hip Gate	○	
40	E 1	Snare Jungle 2	○		Snare D&B 2	○		Snare Ambience	○		Snare R&B Rim	○	
41	F 1	Tom Soft 1	○		Tom Hard 1	○		Tom Ambience 1	○		Tom Soft 1	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Closed Tight	○		Hi-Hat Closed Heavy	○		Hi-Hat Closed R&B	○	
43	G 1	Tom Soft 2	○		Tom Hard 2	○		Tom Ambience 2	○		Tom Soft 2	○	
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Pedal Break 2	○		Hi-Hat Closed Heavy	○		Hi-Hat Pedal R&B	○	
45	A 1	Tom Soft 3	○		Tom Hard 3	○		Tom Ambience 3	○		Tom Soft 3	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Break	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Hi-Hat Open R&B	○	
47	B 1	Tom Soft 4	○		Tom Hard 4	○		Tom Ambience 4	○		Tom Soft 4	○	
48	C 2	Tom Soft 5	○		Tom Hard 5	○		Tom Ambience 5	○		Tom Soft 5	○	
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○	
50	D 2	Tom Soft 6	○		Tom Hard 6	○		Tom Ambience 6	○		Tom Soft 6	○	
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Light	○	
52	E 2	Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal	○	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○	
54	F# 2	Tambourine	○		Tambourine	○		Tambourine	○		Tambourine	○	
55	G 2	Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○	
56	G# 2	Cowbell	○		Cowbell	○		Cowbell	○		Cowbell	○	
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○	
58	A# 2	Vibraslap	○		Vibraslap	○		Vibraslap	○		Cowbell Analog 80	○	
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Light	○		Ride Cymbal Heavy	○	
60	C 3	Bongo H	○		Bongo H	○		Bongo H	○		Bongo H	○	
61	C# 3	Bongo L	○		Bongo L	○		Bongo L	○		Bongo L	○	
62	D 3	Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○	
63	D# 3	Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○	
64	E 3	Conga L	○		Conga L	○		Conga L	○		Conga L	○	
65	F 3	Tabla High	○		Snare D&B 4	○		BD & Hi-Hat Open H	○		BD & Hi-Hat Open H	○	
66	F# 3	Tabla Open	○		Reverse Hi-Hat	○		BD & Hi-Hat Open L	○		BD & Hi-Hat Open L	○	
67	G 3	Agogo H	○		Agogo H	○		Agogo H	○		Agogo H	○	
68	G# 3	Agogo L	○		Agogo L	○		Agogo L	○		Agogo L	○	
69	A 3	Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○	
71	B 3	Samba Whistle H	○		Sonar H	○		Samba Whistle H	○		Stab Giant H	○	
72	C 4	Samba Whistle L	○		Sonar L	○		Samba Whistle L	○		Stab Giant L	○	
73	C# 4	Guiro Short	○		Vox Bell H	○		Scratch 2	○		Scratch 2	○	
74	D 4	Guiro Long	○		Vox Bell L	○		Scratch Stop 1	○		Scratch Stop 1	○	
75	D# 4	Claves	○		Claves	○		Claves	○		Claves	○	
76	E 4	Wood Block H	○		Wood Block H	○		Wood Block H	○		Noiseburst	○	
77	F 4	Wood Block L	○		Wood Block L	○		Wood Block L	○		Car Crash	○	
78	F# 4	Cuica Mute	○		Cuica Mute	○		Scratch 1 H	○		Scratch 1 H	○	
79	G 4	Cuica Open	○		Cuica Open	○		Scratch 1 L	○		Scratch 1 L	○	
80	G# 4	Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker 1	○		Shaker 1	○		Shaker 1	○		Shaker 1	○	
83	B 4	Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Bell Tree	○		Bell Tree	○		Bell Tree	○		Turntable Noise	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		43			44			45			46		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	Aco.KitN	Key off	Alternate assign	JazzKitN	Key off	Alternate assign	BrushKtN	Key off	Alternate assign	PercKt1N	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick	on		Reverse Side Stick	○		Reverse Snare Hip Rim 5	○		Reverse Log Drum 2	○	
13	C# -1	Reverse Tom Soft	on		Reverse Tom Brush	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Djembe Open	○	
14	D -1	Reverse Tom Dry	on		Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Brush	○		Reverse Tabla Open	○	
15	D# -1	Reverse BD Dry Hard	on		Reverse BD Room 2	○		Reverse BD Room 2	○		Reverse Surdo Open	○	
16	E -1	Reverse BD Room 2	on		Reverse BD Dry Hard	○		Reverse BD Dry Hard	○		Digeridoo 3 Short	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	on		Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Digeridoo 3 Long	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	on		Reverse Cymbal Loop	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Gong 1	○	
19	G -1	Reverse Snare Piccolo Rim 2	on		Brush Swirl	○		Brush Swirl Short	○		Digeridoo 2	○	
20	G# -1	Reverse Snare Mid Room	on		Reverse Snare Piccolo 1	○		Reverse Brush Slap	○		Side Stick	○	
21	A -1	Snare Roll	on		Snare Roll	○		Brush Swirl Long	○		Digeridoo 1	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open Heavy	on		Reverse Hi-Hat Open Light	○		Reverse Hi-Hat Open Light	○		Sticks	○	
23	B -1	BD Dry	on		BD Soft	○		BD Soft	○		Big Drum	○	
24	C 0	BD Dry Hard	on		BD Room 2	○		BD Room 2	○		Surdo Open	○	
25	C# 0	Side Stick	on		Finger Snap	○		Snare Hip Rim 4	○		Castanet	○	
26	D 0	Snare Piccolo 1	on		Brush Slap	○		Brush Slap Soft	○		Surdo Mute	○	
27	D# 0	Hand Clap Acoustic	on		Hand Clap Acoustic	○		Hand Clap Acoustic	○		Hand Clap Large	○	
28	E 0	Snare Piccolo Rim 1	on		Brush Tap	○		Brush Tap Soft	○		Djembe Mute	○	
29	F 0	Tom Soft 1	on		Tom Brush 1	○		Tom Soft 1	○		Djembe Open L	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Light	on		Hi-Hat Closed Heavy	○		Hi-Hat Closed Heavy	○		Triangle Mute	○	
31	G 0	Tom Soft 2	on		Tom Brush 2	○		Tom Soft 2	○		Djembe Open H	○	
32	G# 0	Hi-Hat Pedal Light	on		Hi-Hat Pedal Heavy	○		Hi-Hat Pedal Heavy	○		Triangle Open Short	○	
33	A 0	Tom Soft 3	on		Tom Brush 3	○		Tom Soft 3	○		Djembe Edge	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open Light	on		Hi-Hat Open Heavy	○		Hi-Hat Open Heavy	○		Triangle Open	○	
35	B 0	BD Room 1	on		BD Dry	○		BD Dry	○		Taiko Drum	○	
36	C 1	BD Room 2	on		BD Dry Hard	○		BD Dry Hard	○		Feet 1	○	
37	C# 1	Snare Hip Rim 1	on		Side Stick	○		Snare Hip Rim 5	○		Log Drum 2	○	
38	D 1	Snare Mid Room	on		Snare Piccolo 1	○		Brush Slap	○		Shekere 3	○	
39	D# 1	Hand Clap Large	on		Hand Clap Small	○		Hand Clap Small	○		Shekere 2	○	
40	E 1	Snare Break Rim	on		Snare Piccolo Rim 1	○		Brush Tap	○		Shekere 1	○	
41	F 1	Tom Dry 1	on		Tom Soft 1	○		Tom Brush 1	○		Tabla Open	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed Heavy	on		Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Closed Light Brush	○		Maracas Analog 80	○	
43	G 1	Tom Dry 2	on		Tom Soft 2	○		Tom Brush 2	○		Tabla Mute	○	
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Heavy	on		Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Shaker Analog	○	
45	A 1	Tom Dry 3	on		Tom Soft 3	○		Tom Brush 3	○		Tabla High	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open Heavy	on		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Light Brush	○		Cabasa	○	
47	B 1	Tom Dry 4	on		Tom Soft 4	○		Tom Brush 4	○		Udu Low	○	
48	C 2	Tom Dry 5	on		Tom Soft 5	○		Tom Brush 5	○		Udu High	○	
49	C# 2	Crash Cymbal Light	on		Crash Cymbal Light	○		Crash Cymbal Light Brush	○		Finger Cymbal 1	○	
50	D 2	Tom Dry 6	on		Tom Soft 6	○		Tom Brush 6	○		Udu Finger	○	
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	on		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy Brush	○		Berimbau 2	○	
52	E 2	Chinese Cymbal	on		Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal Brush	○		Gong 2	○	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	on		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup Brush	○		Berimbau 1	○	
54	F# 2	Tambourine	on		Tambourine	○		Tambourine	○		Tambourine	○	
55	G 2	Splash Cymbal	on		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal Brush	○		Gong 3	○	
56	G# 2	Cowbell	on		Cowbell	○		Cowbell	○		Cowbell	○	
57	A 2	Crash Cymbal Heavy	on		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy Brush	○		Wind Chime	○	
58	A# 2	Vibraslap	on		Vibraslap	○		Vibraslap	○		Vibraslap	○	
59	B 2	Ride Cymbal Light	on		Ride Cymbal Light	○		Ride Cymbal Light Brush	○		Finger Cymbal 2	○	
60	C 3	Bongo H	on		Bongo H	○		Bongo H	○		Bongo H	○	
61	C# 3	Bongo L	on		Bongo L	○		Bongo L	○		Bongo L	○	
62	D 3	Conga H Mute	on		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○	
63	D# 3	Conga H Open	on		Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○	
64	E 3	Conga L	on		Conga L	○		Conga L	○		Conga L	○	
65	F 3	Timbale H	on		Timbale H	○		Timbale H	○		Timbale H	○	
66	F# 3	Timbale L	on		Timbale L	○		Timbale L	○		Timbale L	○	
67	G 3	Agogo H	on		Agogo H	○		Agogo H	○		Agogo H	○	
68	G# 3	Agogo L	on		Agogo L	○		Agogo L	○		Agogo L	○	
69	A 3	Cabasa	on		Cabasa	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas	on		Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○	
71	B 3	Samba Whistle H	on		Samba Whistle H	○		Samba Whistle H	○		Samba Whistle H	○	
72	C 4	Samba Whistle L	on		Samba Whistle L	○		Samba Whistle L	○		Samba Whistle L	○	
73	C# 4	Guiro Short	on		Guiro Short	○		Guiro Short	○		Guiro Short	○	
74	D 4	Guiro Long	on		Guiro Long	○		Guiro Long	○		Guiro Long	○	
75	D# 4	Claves	on		Claves	○		Claves	○		Claves	○	
76	E 4	Wood Block H	on		Wood Block	○		Wood Block H	○		Wood Block H	○	
77	F 4	Wood Block L	on		Wood Block	○		Wood Block L	○		Wood Block L	○	
78	F# 4	Cuica Mute	on		Cuica Mute	○		Cuica Mute	○		Cuica Mute	○	
79	G 4	Cuica Open	on		Cuica Open	○		Cuica Open	○		Cuica Open	○	
80	G# 4	Triangle Mute	on		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Triangle Open	on		Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker 1	on		Shaker 1	○		Shaker 1	○		Shaker 1	○	
83	B 4	Jingle Bell	on		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Bell Tree	on		Bell Tree	○		Bell Tree	○		Bell Tree	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		54			55			56			57		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	RevrsKit	Key off	Alternate assign	RX Kit N	Key off	Alternate assign	ElectKtN	Key off	Alternate assign	HousKt2N	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Finger Snap	○		Reverse Side Stick RX5	○		Reverse Hi Blip	○		Reverse Side Stick Analog 90	○	
13	C# -1	Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 90	○	
14	D -1	Reverse Tom Industrial	○		Reverse Tom RX5	○		Reverse Tom SFX	○		Reverse Snare Synth 2	○	
15	D# -1	Reverse Feet 2	○		Reverse BD Room 1	○		Reverse BD Power Gate	○		Reverse Low Noise	○	
16	E -1	Reverse BD Hammer	○		Reverse BD RX5 1	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 92	○	
17	F -1	Reverse Sword	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Crash Cymbal 90	○		Reverse Synth Cymbal	○	
18	F# -1	Reverse FX Metal	○		Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Ride Cymbal 90	○		Reverse Cymbal Loop	○	
19	G -1	Reverse Vox Hit	○		Reverse Snare Mid Room	○		Reverse Snare Hip Rim 3	○		Reverse Snare Analog 91	○	
20	G# -1	Reverse Snare Hammer	○		Reverse Snare RX5 1	○		Reverse Snare Analog 82	○		Reverse Snare Analog DM	○	
21	A -1	Reverse Roll	○		Snare Roll	○		Reverse Hand Clap Analog 80	○		Snare Roll FX	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Open SE	○		Reverse Hi-Hat Open RX5	○		Reverse Hi-Hat Open Analog 80	○		Reverse Hi-Hat Closed 90	○	
23	B -1	Reverse BD FX Gate	○		BD Soft	○		BD Power Gate	○		BD Analog 91	○	
24	C 0	Reverse BD Power Gate	○		BD Room 1	○		BD RX5 1	○		BD Analog 92	○	
25	C# 0	Reverse Side Stick	○		Snare Hip Rim 4	○		Hi Blip	○		Side Stick Analog 80	○	
26	D 0	Reverse Snare Gate 1	○		Snare Dry	○		Snare Analog 95	○		Snare Analog DM	○	
27	D# 0	Reverse Hand Clap Large	○		Hand Clap Small	○		Hand Clap RX5	○		Hand Clap Analog 80	○	
28	E 0	Reverse Snare Gate 2	○		Snare Mid Room	○		Snare Hip Rim 3	○		Snare Analog 91	○	
29	F 0	Reverse Tom Hard 1	○		Tom Soft 1	○		Tom Synth 1 1	○		Tom Analog 90 1	○	
30	F# 0	Reverse Hi-Hat Closed Heavy	○		Hi-Hat Half RX7	○		Hi-Hat Closed Synth	○		Hi-Hat Closed Analog 80	○	
31	G 0	Reverse Tom Hard 2	○		Tom Soft 2	○		Tom Synth 1 2	○		Tom Analog 90 2	○	
32	G# 0	Reverse Hi-Hat Pedal Heavy	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Hi-Hat Open Synth 1	○		Hi-Hat Open Analog DM	○	
33	A 0	Reverse Tom Hard 3	○		Tom Soft 3	○		Tom Synth 1 3	○		Tom Analog 90 3	○	
34	A# 0	Reverse Hi-Hat Open Heavy	○		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Synth 2	○		Hi-Hat Open Analog 80	○	
35	B 0	Reverse BD Analog Rubber 2	○		BD RX5 2	○		BD Analog Blip 1	○		BD Analog 90	○	
36	C 1	Reverse BD Analog 90	○		BD RX5 1	○		BD Analog 81	○		BD Analog Hard 2	○	
37	C# 1	Reverse Side Stick Analog 90	○		Side Stick RX5	○		Side Stick Analog 80	○		Side Stick Analog 90	○	
38	D 1	Reverse Snare Analog 90	○		Snare RX5 1	○		Snare Analog 82	○		Snare Wood	○	
39	D# 1	Reverse Hand Clap Analog 90	○		Hand Clap RX5	○		Hand Clap Analog 80	○		Noiseburst	○	
40	E 1	Reverse Snare Analog 91	○		Snare RX5 2	○		Hand Clap Electro	○		Zap 1	○	
41	F 1	Reverse Tom Analog 90 1	○		Tom RX5 1	○		Tom SFX 1	○		Tom Electro 2 1	○	
42	F# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Closed RX5	○		Hi-Hat Closed Analog 80	○		Hi-Hat Closed 90	○	
43	G 1	Reverse Tom Analog 90 2	○		Tom RX5 2	○		Tom SFX 2	○		Tom Electro 2 2	○	
44	G# 1	Reverse Hi-Hat Closed 90	○		Hi-Hat Open RX5 1	○		Hi-Hat Open Analog 81	○		Hi-Hat Open 90 1	○	
45	A 1	Reverse Tom Analog 90 3	○		Tom RX5 3	○		Tom SFX 3	○		Tom Electro 2 3	○	
46	A# 1	Reverse Hi-Hat Open 90	○		Hi-Hat Open RX5 2	○		Hi-Hat Open Analog 80	○		Hi-Hat Open 90 2	○	
47	B 1	Reverse Tom Analog 90 4	○		Tom RX5 4	○		Tom SFX 4	○		Tom Electro 2 4	○	
48	C 2	Reverse Tom Analog 90 5	○		Tom RX5 5	○		Tom SFX 5	○		Tom Electro 2 5	○	
49	C# 2	Reverse Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal Light	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal 90	○	
50	D 2	Reverse Tom Analog 90 6	○		Tom RX5 6	○		Tom SFX 6	○		Tom Electro 2 6	○	
51	D# 2	Reverse Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal 90	○	
52	E 2	Reverse Cymbal Loop	○		Chinese Cymbal	○		Crash Cymbal Slow Attack	○		Cymbal Synth 1	○	
53	F 2	Reverse Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Cymbal Synth 1	○		Ride Cymbal Cup	○	
54	F# 2	Reverse Tambourine RX5	○		Tambourine RX5	○		Tambourine SFX	○		Tambourine	○	
55	G 2	Reverse Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Crash Analog 80	○	
56	G# 2	Reverse Cowbell	○		Cowbell RX11	○		Side Stick FX	○		Cowbell	○	
57	A 2	Reverse Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Light	○	
58	A# 2	Reverse Cowbell Analog 80	○		Vibraslap	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○	
59	B 2	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Light	○		Cymbal Synth 1	○		Ride Cymbal Heavy	○	
60	C 3	Reverse Bongo RX5 H	○		Bongo RX5 H	○		Bongo Analog H	○		Bongo H	○	
61	C# 3	Reverse Bongo RX5 L	○		Bongo RX5 L	○		Bongo Analog L	○		Bongo L	○	
62	D 3	Reverse Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga Analog H	○		Conga H Mute	○	
63	D# 3	Reverse Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga Analog M	○		Conga H Open	○	
64	E 3	Reverse Conga L	○		Conga L	○		Conga Analog L	○		Conga L	○	
65	F 3	Reverse Timbale H	○		Timbale H	○		Noise FX	○		Tom Synth 1 H	○	
66	F# 3	Reverse Timbale L	○		Timbale L	○		Telephone FX	○		Tom Synth 1 L	○	
67	G 3	Reverse Agogo RX5 H	○		Agogo RX5 H	○		Metal Noise 1 H	○		Synth Click	○	
68	G# 3	Reverse Agogo RX5 L	○		Agogo RX5 L	○		Metal Noise 1 L	○		Side Stick FX	○	
69	A 3	Reverse Cabasa	○		Shaker RX11	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Reverse Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○	
71	B 3	Reverse SFX Gun 2	○		Samba Whistle H	○		Zap 1	○		Vox Drum 1 L	○	
72	C 4	Reverse SFX Gun 1	○		Samba Whistle L	○		Zap 2	○		Vox Drum 1 H	○	
73	C# 4	Reverse Zap 1	○		Guiro Short	○		Zoom	○		Tambourine Analog	○	
74	D 4	Reverse Scratch Stop 1	○		Guiro Long	○		Reverse Synth Cymbal	○		Guiro Analog DM	○	
75	D# 4	Reverse Hi Q 1 H	○		Claves	○		Hi Q 1 H	○		Claves Analog	○	
76	E 4	Reverse Hi Q 1 L	○		Wood Block H	○		Hi Q 1 L	○		Tambourine RX5	○	
77	F 4	Reverse Hi Q 2	○		Wood Block L	○		Hi Q 2	○		Cowbell RX11	○	
78	F# 4	Reverse Zap 2	○		Cuica Mute	○		Hit Hammer	○		Shaker RX11	○	
79	G 4	Reverse Tom SFX	○		Cuica Open	○		Hit Orchestra	○		VPercussion	○	
80	G# 4	Reverse Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Hi-Hat Closed SE	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Reverse Triangle Open	○		Triangle Open	○		Hi-Hat Open SE	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Reverse Shaker Analog	○		Shaker 1	○		Shaker Analog	○		Shaker Analog	○	
83	B 4	Reverse Jingle Bell	○		Jingle Bell	○		FX Metal	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Reverse Bell Tree	○		Bell Tree	○		Wind Chime FX	○		Wind Chime FX	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

Bank MSB		126			126			126			126		
Bank LSB		0			0			0			0		
Program		58			59			60			61		
Kit Type		Note on/off			Note on/off			Note on/off			Note on/off		
Note#	Note	Hip Kit2N	Key off	Alternate assign	R&B KitN	Key off	Alternate assign	SmothKtN	Key off	Alternate assign	HumanKtN	Key off	Alternate assign
12	C -1	Reverse Side Stick RX5	○		Reverse Snare Hip Rim 6	○		Reverse Side Stick Electro	○		Reverse Vox Go!	○	
13	C# -1	Reverse BD Analog 83	○		Reverse Tom Synth 1	○		Reverse Tom Analog 80	○		Reverse Vox Buh!	○	
14	D -1	Reverse Tom Soft	○		Reverse BD Analog 83	○		Reverse Tom Soft	○		Reverse BD Human	○	
15	D# -1	Turntable Noise	○		Turntable Noise	○		Turntable Noise	○		Reverse Vox Muh!	○	
16	E -1	Reverse BD Hip Deep	○		Reverse BD Analog 82	○		Reverse BD Analog 90	○		Reverse Vox Buh!	○	
17	F -1	Reverse Crash Cymbal Light	○		Udu FX	○		Reverse Crash Cymbal Light	○		Reverse Noiseburst	○	
18	F# -1	Reverse Ride Cymbal Heavy	○		Reverse Cymbal Loop	○		Car Crash	○		Reverse Vox Whoa!	○	
19	G -1	Reverse Roll	○		Reverse Snare FX Gate	○		Reverse Snare Analog 95	○		Reverse Vox Hit	○	
20	G# -1	Reverse Snare Break Lo-fi 3	○		Reverse Snare Hip Rim 3	○		Reverse Snare Analog 94	○		Reverse Vox Buh!	○	
21	A -1	Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Snare Roll Break	○		Reverse Snare Hip FX H	○	
22	A# -1	Reverse Hi-Hat Pedal Break 1	○		Reverse Hi-Hat Open Tek	○		Reverse Hi-Hat Pedal Light	○		Reverse Hi-Hat Open Lo-fi	○	
23	B -1	BD Analog 81	○		BD Analog 83	○		BD Analog 80	○		Vox Muh!	○	
24	C 0	BD Analog 83	○		BD Analog 82	○		BD Analog 70 L	○		BD Human	○	
25	C# 0	Side Stick Analog 80	○		Finger Snap	○		Finger Snap	○		Scratch Vox 1 F	○	
26	D 0	Snare Analog 83	○		Side Stick Electro	○		Snare Analog 81	○		Vox Hit	○	
27	D# 0	Hand Clap Analog 80	○		Hand Clap Synth	○		Hand Clap Analog 80	○		Scratch Vox 1 B	○	
28	E 0	Snare Synth 2	○		Snare Analog Gate	○		Snare Analog 80	○		Vox Tah!	○	
29	F 0	Tom Synth 2 1	○		Tom Synth 1 1	○		Tom Analog 80 1	○		Vox Buh! 1	○	
30	F# 0	Hi-Hat Closed Tek	○		Hi-Hat Closed Tek	○		Hi-Hat Closed Analog 81	○		Scratch Vox 2 F	○	
31	G 0	Tom Synth 2 2	○		Tom Synth 1 2	○		Tom Analog 80 2	○		Vox Buh! 2	○	
32	G# 0	Hi-Hat Open Analog 80	○		Hi-Hat Open Tek 1	○		Hi-Hat Closed Analog DM	○		Scratch Vox 2 B	○	
33	A 0	Tom Synth 2 3	○		Tom Synth 1 3	○		Tom Analog 80 3	○		Vox Buh! 3	○	
34	A# 0	Hi-Hat Open Tek	○		Hi-Hat Open Tek 2	○		Hi-Hat Open Analog 81	○		Hi-Hat Open Tek	○	
35	B 0	BD Break Deep	○		BD Soft	○		BD Analog 70	○		BD Human Deep	○	
36	C 1	BD Hip Deep	○		BD Analog Rubber 1	○		BD Analog 90	○		Vox Buh!	○	
37	C# 1	Side Stick RX5	○		Snare Hip Rim 7	○		Side Stick Electro	○		Vox Go!	○	
38	D 1	Snare Analog 93	○		Snare Hip Rim 3	○		Snare Analog 94	○		Vox Buh!	○	
39	D# 1	Hand Clap Small	○		Hand Clap Small	○		Hand Clap Small	○		Snare Hip FX H	○	
40	E 1	Snare Break Lo-fi 3	○		Snare FX Gate	○		Snare Analog 95	○		Snare Hip Rezo	○	
41	F 1	Tom Soft 1	○		Tom Analog 81 1	○		Tom Soft 1	○		Tom Human 1	○	
42	F# 1	Hi-Hat Closed Break	○		Hi-Hat Closed Analog 80	○		Hi-Hat Closed Light	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○	
43	G 1	Tom Soft 2	○		Tom Analog 81 2	○		Tom Soft 2	○		Tom Human 2	○	
44	G# 1	Hi-Hat Pedal Break 1	○		Hi-Hat Closed Analog 70	○		Hi-Hat Pedal Light	○		Scratch Vox 2 B	○	
45	A 1	Tom Soft 3	○		Tom Analog 81 3	○		Tom Soft 3	○		Tom Human 3	○	
46	A# 1	Hi-Hat Open Lo-fi	○		Hi-Hat Open Analog 80	○		Hi-Hat Open Light	○		Hi-Hat Open Lo-fi	○	
47	B 1	Tom Soft 4	○		Tom Analog 81 4	○		Tom Soft 4	○		Tom Human 4	○	
48	C 2	Tom Soft 5	○		Tom Analog 81 5	○		Tom Soft 5	○		Tom Human 5	○	
49	C# 2	Crash Cymbal Heavy	○		Crash Cymbal Light	○		Crash Cymbal Heavy	○		Noiseburst	○	
50	D 2	Tom Soft 6	○		Tom Analog 81 6	○		Tom Soft 6	○		Tom Human 6	○	
51	D# 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal 90	○		Ride Cymbal Heavy	○		Vox Whoa!	○	
52	E 2	Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal	○		Chinese Cymbal	○		Vox Hit	○	
53	F 2	Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Ride Cymbal Cup	○		Vox Go!	○	
54	F# 2	Tambourine RX5	○		Tambourine	○		Tambourine	○		Scratch SD B	○	
55	G 2	Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Splash Cymbal	○		Vox Ahhh!	○	
56	G# 2	Cowbell RX11	○		Cowbell	○		Cowbell	○		Vox Drum 1	○	
57	A 2	Crash Cymbal Light	○		Crash Cymbal 90	○		Crash Cymbal Light	○		Cymbal Synth 2	○	
58	A# 2	Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○		Cowbell Analog 80	○		Vox Drum 2	○	
59	B 2	Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal Heavy	○		Ride Cymbal 90	○		Vocd Ahh	○	
60	C 3	Bongo H	○		Bongo H	○		Bongo Analog H	○		Bongo H	○	
61	C# 3	Bongo L	○		Bongo L	○		Bongo Analog L	○		Bongo L	○	
62	D 3	Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○		Conga H Mute	○	
63	D# 3	Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○		Conga H Open	○	
64	E 3	Conga L	○		Conga L	○		Conga L	○		Conga L	○	
65	F 3	Hit Brass 2	○		Synth Bubble H	○		Scratch Vox 1 F	○		Vox Yo!	○	
66	F# 3	Hit Guitar	○		Synth Bubble L	○		Scratch Vox 1 B	○		Vox Huh!	○	
67	G 3	Agogo H	○		Agogo H	○		Metal Analog H	○		Agogo H	○	
68	G# 3	Agogo L	○		Agogo L	○		Metal Analog L	○		Agogo L	○	
69	A 3	Cabasa	○		Shaker Analog	○		Cabasa	○		Cabasa	○	
70	A# 3	Maracas Analog 80	○		Maracas	○		Maracas	○		Maracas	○	
71	B 3	Hit EP L	○		Vox Drum 1 H	○		Hit EP L	○		Reverse Vox Whoa!	○	
72	C 4	Hit EP H	○		Vox Drum 1 L	○		Hit EP H	○		Reverse Vox Muh!	○	
73	C# 4	Scratch Spin	○		Hi Q 1	○		Vox Pad L	○		Scratch 2	○	
74	D 4	Scratch Stop 2	○		Hi Q 2	○		Vox Pad H	○		Scratch Stop 1	○	
75	D# 4	Claves Analog	○		Claves Analog	○		Claves Analog	○		Reverse Scratch Stop 1	○	
76	E 4	Door Squeak	○		Vibraslap Synth	○		Hand Clap Electro	○		Scratch 4 B	○	
77	F 4	Hit Brass 3	○		Scratch Spin	○		Scratch Stop 2	○		Reverse Scratch Stop 2	○	
78	F# 4	Scratch BD F	○		Scratch 3 B	○		Finger Cymbal	○		Scratch 1 H	○	
79	G 4	Scratch BD B	○		Scratch 3 F	○		Vibraslap	○		Scratch 1 L	○	
80	G# 4	Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○		Triangle Mute	○	
81	A 4	Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○		Triangle Open	○	
82	A# 4	Shaker Analog	○		Shaker 1	○		Shaker 1	○		Shaker 1	○	
83	B 4	Tambourine Low	○		Tambourine	○		Jingle Bell	○		Jingle Bell	○	
84	C 5	Wind Chime	○		Wind Chime FX	○		Wind Chime	○		Turntable Noise	○	

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

SFX タイプ

Bank MSB		126			126			126		
Bank LSB		0			0			0		
Program		25			26			63		
Kit Type		SFX			SFX			SFX		
Note#	Note	SFX Kit1	Key off	Alternate assign	SFX Kit2	Key off	Alternate assign	SFX Kit3	Key off	Alternate assign
24	C 0	LFO SFX2	○		RevBomb	○		EleNoiz	○	
25	C# 0	LFO SFX3	○		RvThundr	○		DelySFX4	○	
26	D 0	LFO SFX4	○		RvDoorSl	○		DelySFX7	○	
27	D# 0	Pingpong	○		RevPunch	○		EerieRes	○	
28	E 0	Trance1	○		Shower	○		Tibet	○	
29	F 0	Trance2	○		Thunder	○		Airsnake	○	
30	F# 0	Trance3	○		Wind	○		Hammer	○	
31	G 0	Trance4	○		Seashore	○		EchoShot	○	
32	G# 0	Trance5	○		Steam	○		SFX Prc1	○	
33	A 0	Trance6	○		Bubble	○		SFX Prc2	○	
34	A# 0	Trance7	○		Dog	○		SFX Prc3	○	
35	B 0	Trance8	○		Horse	○		SFX Prc4	○	
36	C 1	Trance9	○		Tweet 1	○		SFX Prc5	○	
37	C# 1	Trance10	○		Tweet 2	○		SFX Prc6	○	
38	D 1	Trance11	○		Growl	○		SFX Prc7	○	
39	D# 1	FunnyCPU	○		DoorSqek	○		NoizClap	○	
40	E 1	Siren	○		DoorSlam	○		FEG Noiz	○	
41	F 1	SystmDwn	○		Telphon1	○		FlngNoiz	○	
42	F# 1	Smoky	○		Telphon2	○		SynMetal	○	
43	G 1	Sonr&CPU	○		Scratch1	○		Rebound	○	
44	G# 1	FX-NG	○		TurnTabl	○		Vox Go!	○	
45	A 1	Machine?	○		TapeRwnd	○		VoxWhoa!	○	
46	A# 1	Bikers	○		GlasNoiz	○		Vox Yo!	○	
47	B 1	RvrsLife	○		MetalNz1	○		VoxAhhh!	○	
48	C 2	PanImpct	○		MetalNz2	○		Vox Huh!	○	
49	C# 2	ShotStar	○		IndstTom	○		Vox Muh!	○	
50	D 2	AnBubble	○		CarElgn	○		Vox Tah!	○	
51	D# 2	GameOver	○		CarTSqel	○		Vox Buh!	○	
52	E 2	ToneDeaf	○		Car Pass	○		Vox Hit	○	
53	F 2	What?	○		CarCrash	○		Vocd Ahh	○	
54	F# 2	Zap Gun	○		Train	○		VoxDrum1	○	
55	G 2	Hndrail1	○		Helicptr	○		VoxDrum2	○	
56	G# 2	Hndrail2	○		RevBurst	○		RvVoxGo!	○	
57	A 2	Hitchhik	○		RevLowNz	○		RvVxWhoa	○	
58	A# 2	Digger	○		Laugh	○		RvVoxYo!	○	
59	B 2	Propelr1	○		Scream	○		RvVxAhhh	○	
60	C 3	Propelr2	○		Punch	○		RvVxHuh!	○	
61	C# 3	Greeting	○		Heart	○		RvVxMuh!	○	
62	D 3	Safari	○		Footstep	○		RvVxTah!	○	
63	D# 3	Sesame	○		Applause	○		RvVxBuh!	○	
64	E 3	Buddha	○		BrthNoiz	○		RvVoxHit	○	
65	F 3	Wah Seq1	○		Gunshot	○		RvVxDrm2	○	
66	F# 3	Wah Seq2	○		Bomb	○		Scrtch2C	○	
67	G 3	Biter	○		HiQ 1	○		Scrtch2D	○	
68	G# 3	Vacuum	○		HiQ 2	○		Scrtch2E	○	
69	A 3	Brokndwn	○		SFX Gun1	○		Scrtch2F	○	
70	A# 3	Teleport	○		SFX Gun2	○		ScratchH	○	
71	B 3	Scat	○		BrstNoiz	○		ScrchDrC	○	
72	C 4	Disaster	○		Ripper	○		ScrchDrD	○	
73	C# 4	Match	○		Zap1	○		ScrchDrE	○	
74	D 4	LasrShot	○		Zap2	○		ScrchDrF	○	
75	D# 4	Whimsy1	○		Zoom	○		ScrchVxA	○	
76	E 4	Whimsy2	○		Alarm	○		ScrchVxB	○	
77	F 4	Feeder	○		RvTapeRw	○		ScrchVxC	○	
78	F# 4	Rising	○		RvGlasNz	○		ScrchVxD	○	
79	G 4	Drain	○		RvMtlNz1	○		ScrchDwn	○	
80	G# 4	Spin	○		RvMtlNz2	○		RvScrDwn	○	
81	A 4	Takeoff	○		RvIndsTm	○		Scrtch2A	○	
82	A# 4	GiantStp	○		RvCarElg	○		Scrtch2B	○	
83	B 4	CyberStp	○		RvCarCrs	○		ScrchDrA	○	
84	C 5	Typhoon	○		RvGunsht	○		ScrchDrB	○	
85	C# 5	Rocker	○		RevHiQ1	○		RvSyVibr	○	
86	D 5	Amphibia	○		RevHiQ2	○		RvBelTre	○	
87	D# 5	Escape	○		RevSyTm1	○		RvSyMetl	○	
88	E 5	Whirlpol	○		RevSyTm2	○		RvRebond	○	
89	F 5	ShortWav	○		RvSFXGn1	○				
90	F# 5	Dentist	○		RvSFXGn2	○				
91	G 5	AlarmDwn	○		RvBrstNz	○				
92	G# 5	Cops	○		RvRipper	○				
93	A 5	Police	○		RevZap1	○				
94	A# 5	LFO SFX7	○		RevZap2	○				
95	B 5	LFO SFX5	○		RevZoom	○				
96	C 6	LFO SFX6	○		RevAlarm	○				

: 音は鳴りません。

一部の Voice Edit パラメーターは、音に影響しません。
すべてのインストが Key off に対応します。

7. フレーズカテゴリーリスト

Phrase Category		Display	Category Name
US		User	User
BD	※1	Bass Drum	Bass Drum
SD	※1	SD/Clap	Snare Drum/Clap
HH	※1	HH/Ride	Hi-Hat/Ride Cymbal
CR	※1	Crash Cym.	Crash Cymbal
PC	※1	Percussion	Percussion
BA	※2	Bass	Bass
LD	※2	Synth Lead	Synth Lead
SQ	※2	Synth Seq.	Synth Sequence
CH	※2	Synth Chord	Synth Chord
PD	※2	Synth Pad	Synth Pad
FX	※2	Synth Efx	Synth Effects
SE	※2	SE	Sound Effects
KB	※2	Keyboard	Keyboard
GT	※2	Guiter	Guiter
CW	※2	Clasc/Wind	Classical/Wind
ET	※2	Ethnic	Ethnic

※1 トラック 1 ～ 8 でのみ選択可能
※2 トラック 9 ～ 16 でのみ選択可能

8. エフェクトタイプリスト

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
---	NO EFFECT	OFF	00	00	0	0	0	
REVERB								
	HALL 1	HALL 1	01	00	1		1	
	HALL 2	HALL 2	01	01	2		2	
	ROOM 1	ROOM 1	01	10	3		3	
	ROOM 2	ROOM 2	01	11	4		4	
	ROOM 3	ROOM 3	01	12	5		5	
	STAGE 1	STAGE 1	01	20	6		6	
	STAGE 2	STAGE 2	01	21	7		7	
	PLATE	PLATE	01	30	8		8	
	WHITE ROOM	WHITEROOM	01	40	9			
	TUNNEL	TUNNEL	01	41	10			
	BASEMENT	BASEMENT	01	42	11			
	CANYON	CANYON	01	43	12			
DELAY								
	DELAY L, C, R	DELAY LCR	02	00			9	
	DELAY L, R	DELAY LR	02	10		18	10	
	ECHO	ECHO	02	20		25	11	
	CROSS DELAY	CROSS-DLY	02	30		24	12	
	CONTROL DELAY (MONO)	CTRLDLY M	02	40		19	13	
	CONTROL DELAY (STEREO)	CTRLDELAY	02	48		20	14	3
	TEMPO DELAY (MONO)	TMP-DLY 1	02	50		21	15	
	TEMPO DELAY (STEREO)	TMP-DLY 2	02	58		22	16	
	TEMPO CROSS DELAY	TMP-C-DLY	02	60		23	17	
EARLY REFLECTION								
	EARLY REFLECTION 1	ER 1	03	00			18	
	EARLY REFLECTION 2	ER 2	03	01			19	
	GATE REVERB	GATE REV	03	10			20	
	REVERSE GATE	REVRSGATE	03	20			21	
KARAOKE								
	KARAOKE 1	KARAOKE 1	04	00			22	
	KARAOKE 2	KARAOKE 2	04	01			23	
	KARAOKE 3	KARAOKE 3	04	02			24	
CHORUS								
	CHORUS 1	CHORUS 1	05	00		1	25	
	CHORUS 2	CHORUS 2	05	01		2	26	
	CHORUS 3	CHORUS 3	05	02		3	27	
	CHORUS 4	CHORUS 4	05	08		4	28	
	CHORUS 5	CHORUS 5	05	09		5	29	
	CELESTE 1	CELESTE 1	05	10		6	30	
	CELESTE 2	CELESTE 2	05	11		7	31	
	CELESTE 3	CELESTE 3	05	12		8	32	
	CELESTE 4	CELESTE 4	05	18		9	33	
	SYMPHONIC	SYMPHONIC	05	20		10	34	
	ENSEMBLE DETUNE	ENSEMBLE	05	30		11	35	
FLANGER								
	FLANGER 1	FLANGER 1	06	00		12	36	
	FLANGER 2	FLANGER 2	06	01		13	37	
	FLANGER 3	FLANGER 3	06	08		14	38	
	V-FLANGER	V-FLANGER	06	10			39	
	TEMPO FLANGER	TMP-FLNG	06	50		15	40	
	DYNAMIC FLANGER	D-FLANGER	06	60			41	
PHASER								
	PHASER 1	PHASER 1	07	00		16	42	
	PHASER 2	PHASER 2	07	08			43	
	TEMPO PHASER	TMP-PHASE	07	50		17	44	
	DYNAMIC PHASER	D-PHASER	07	60			45	

Effect Category	Effect Name	LCD	MIDI (HEX)		No.			
			MSB	LSB	REV	DLY/CHO	VAR	Master
MODULATION								
	TREMOLO	TREMOLO	08	00			46	
	AUTO PAN	AUTO PAN	08	10			47	
	ROTARY SPEAKER	ROTARY SP	08	50			48	
	DISTORTION+ROTARY SPEAKER	DIST+RTRY	08	51			49	
	OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER	ODRV+RTRY	08	52			50	
	AMP SIM.+ROTARY SPEAKER	AMP+RTRY	08	53			51	
	2WAY ROTARY SPEAKER	2WAY RTRY	08	60			52	
	DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER	DST+2RTRY	08	61			53	
	OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER	ODRV+2RTY	08	62			54	
	AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER	AMP+2RTRY	08	63			55	
	DUAL ROTOR SPEAKER1	DUAL RTR1	08	70			56	
	DUAL ROTOR SPEAKER2	DUAL RTR2	08	71			57	
DISTORTION								
	DISTORTION	DIST	09	00			58	
	COMP DISTORTION	COMP+DIST	09	01			59	
	V-DISTORTION	V-DIST	09	10			60	6
	OVER DRIVE	OVERDRIVE	09	20			61	
	AMP SIMULATOR	AMP SIM	09	30			62	
	DIST+DELAY	DIST+DLY	09	40			63	
	OVERDRIVE+DELAY	ODRV+DLY	09	41			64	
DYNAMIC								
	COMPRESSOR	COMPRESSR	0A	00			65	
	NOISE GATE	NOISEGATE	0A	20			66	
	COMP+DIST+DELAY	CMP+DT+DL	0A	40			67	
	COMP+OVERDRIVE+DELAY	CMP+OD+DL	0A	41			68	
	MULTI COMPRESSOR 1	MULTICOMP	0A	50			69	4
	MULTI COMPRESSOR 2	MULTICMP2	0A	51			70	
PITCH CHANGE								
	PITCH CHANGE 1	PTCH CNG1	0B	00			71	
	PITCH CHANGE 2	PTCH CNG2	0B	01			72	
WAH								
	AUTO WAH	AUTO WAH	0C	00			73	
	AUTO WAH + DIST	A-WAH+DST	0C	01			74	
	AUTO WAH + OVERDRIVE	A-WAH+ODR	0C	02			75	
	TOUCH WAH	TOUCH WAH	0C	10			76	
	TOUCH WAH + DIST	T-WAH+DST	0C	11			77	
	TOUCH WAH + OVERDRIVE	T-WAH+ODR	0C	12			78	
	WAH+DIST+DELAY	WAH+DT+DL	0C	40			79	
	WAH+OVERDRIVE+DELAY	WAH+OD+DL	0C	41			80	
LO-FI								
	LO-FI	LO-FI	0D	00			81	7
	LOW RESOLUTION	LOW RESO	0D	10			82	
	NOISY	NOISY	0D	20			83	
	ATTACK LO-FI	ATK LO-FI	0D	30			84	
	DIGITAL TURNTABLE	D-TURNTBL	0D	50			85	
TECH								
	DIGITAL SCRATCH	D-SCRATCH	0E	00			86	
	AUTO SYNTH	AUTOSYNTH	0E	10			87	
	TECH MODULATION	TECH MOD	0E	20			88	
	JUMP	JUMP	0E	30			89	
	ISOLATION	ISOLATION	0E	40			90	1
	SLICE	SLICE	0E	50			91	8
MISC								
	3-BAND EQ	3-BAND EQ	0F	00			92	
	2-BAND EQ	2-BAND EQ	0F	01			93	
	HARMONIC ENHANCER	ENHANCER	0F	10			94	
	VOICE CANCEL	VCECANCEL	0F	20			95	
	AMBIENCE	AMBIENCE	0F	30			96	
	TALKING MODULATOR	TALK MOD	0F	40			97	
	RING MODULATOR	RING MOD	0F	70			98	5
	DYNAMIC RING MODULATOR	D-RINGMOD	0F	71			99	
	DYNAMIC FILTER	D-FILTER	0F	78			100	2

9. エフェクトパラメーターリスト

1. Reverb

01 HALL 1 ~ 08 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

09 WHITE ROOM ~ 12 CANYON

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Width	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	5	11
6	Height	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	6	11
7	Depth	0.5m ~ 30.2m	(0 ~ 104)	7	11
8	Wall Vary	0 ~ 30	(0 ~ 30)	8	
9	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	9	3
10	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3

2. Delay/Chorus

01 CHORUS 1 ~ 09 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~+12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

10 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	4	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	5	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	6	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	

11 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Initial Delay Lch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Initial Delay Rch	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2

12 FLANGER 1 ~ 14 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

15 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

16 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

17 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

18 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	3	19
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	4	19
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

19 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1480.0ms	(0 ~ 127)	1	20
2	Delay Transition Rate	1~48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0~127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

20 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

21 TEMPO DELAY (MONO) ~ 22 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

23 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R→L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	7	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	9	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	

24 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L→R Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	R→L Delay Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

25 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	1	19
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 740.0ms	(0 ~ 127)	2	19
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	6	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	8	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	9	

3. Variation

001 HALL1 ~ 008 PLATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Reverb Time	0.3s ~ 30.0s	(0 ~ 69)	1	4
2	Initial Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	2	5
3	Reverb Delay	0.1ms ~ 99.3ms	(0 ~ 63)	3	5
4	ER/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	(1 ~ 127)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 4	(0 ~ 4)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

009 DELAY L, C, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Cch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
7	Cch Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

010 DELAY L, R

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	2	
3	Lch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	3	
4	Rch Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

011 ECHO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Lch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Rch Delay1 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Lch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
4	Rch Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
5	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	7	
6	Lch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
7	Rch Delay2 Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	10	
8	Delay2 Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

012 CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	R->L Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	4	
5	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	5	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

013 CONTROL DELAY (MONO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

014 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

015 TEMPO DELAY (MONO) ~ 016 TEMPO DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	2	
3	L/R Diffusion	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

017 TEMPO CROSS DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	L->R Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	1	
2	R->L Delay Time	32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd	(2 ~ 14)	2	
3	Lag	-63ms ~ +63ms	(1 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
5	Feedback High Dump	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
6	Input Select	L, R, L&R	(0 ~ 2)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

018 EARLY REFLECTION1 ~ 019 EARLY REFLECTION2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	(0 ~ 5)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

020 GATE REVERB ~ 021 REVERSE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	type-A, type-B	(0 ~ 1)	1	
2	Room Size	0.1 ~ 20.0	(0 ~ 127)	2	6
3	Initial Delay	0.1ms ~ 200.0ms	(0 ~ 127)	3	5
4	Liveness	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	5	3
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Diffusion	0 ~ 10	(0 ~ 10)	7	
8	Density	0 ~ 3	(0 ~ 3)	8	
9	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	9	
10	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	10	

022 KARAOKE 1 ~ 024 KARAOKE 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 400.0ms	(0 ~ 127)	1	7
2	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3

025 CHORUS 1 ~ 033 CELESTE 4

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

034 SYMPHONIC

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
9	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

035 ENSEMBLE DETUNE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Detune	-50cent ~ +50cent	(14 ~ 114)	1	
2	Lch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	2	2
3	Rch Initial Delay	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	3	2
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

036 FLANGER 1 ~ 038 FLANGER 3

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay Offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	6	3
7	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

039 V-FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	LFO Wave	Triangle, Sine, Random	(0 ~ 2)	3	
4	Analog Feel	0 ~ 10	(0 ~ 10)	4	
5	Feedback Level	-100 ~ +100%	(0 ~ 200)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Delay offset	0.09 ~ 36.21ms	(0 ~ 139)	7	
8	Modulation Phase	-180 ~ +180	(0 ~ 16)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
14	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
15	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

040 TEMPO FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Delay offset	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	4	2
5	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

41 DYNAMIC FLANGER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

42 PHASER 1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	(4 ~ 12)	5	
6	Diffusion	mono/stereo	(0 ~ 1)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

043 PHASER 2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	6	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

44 TEMPO PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8	(5 ~ 21)	1	
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Phase Shift Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Stage	3, 4, 5, 6	(3 ~ 6)	5	
6	LFO Phase Reset	off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset	(0 ~ 2)	6	
7	LFO Phase Difference (deg)	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

045 DYNAMIC PHASER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Stage	4, 5, 6	(4 ~ 6)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

046 TREMOLO

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	PM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	LFO Phase Difference	-180deg ~ +180deg	(4 ~ 124)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	
12	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	12	

047 AUTO PAN

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	L/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	F/R Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	PAN Direction	L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	(0 ~ 5)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
10	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

048 ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

049 DISTORTION+ROTARY SPEAKER ~ 050 OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
4	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
5	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
6	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
7	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
8	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
9	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

051 AMP SIM.+ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	5	
4	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
5	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
6	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

052 2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
8	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
10	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

053 DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER ~ 054 OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
8	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
9	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

055 AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Rotor Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Divide Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
5	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	6	
6	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	7	
7	Amp Type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	9	
8	Amp Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
9	Amp LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	11	3
10	Amp Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

056 DUAL ROTOR SPEAKER1 ~ 057 DUAL ROTOR SPEAKER2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Speed Control	slow, fast	(0 ~ 1)	1	
2	Slow-Fast Time of Rotor	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
3	Slow-Fast Time of Horn	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
4	Rotor Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	5	1
5	Horn Speed Slow	0.0Hz ~ 2.65Hz	(0 ~ 63)	6	1
6	Rotor Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	7	1
7	Horn Speed Fast	2.692Hz ~ 39.70Hz	(64 ~ 127)	8	1
8	Drive Low	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive High	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H63	(1 ~ 127)	11	
11	Mic L-R Angle	0deg ~ 180deg	(0 ~ 60)	12	
12	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
13	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
14	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
15	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

058 DISTORTION, 061 OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	2	3
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	11	

059 COMP DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	6	3
7	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
12	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	15	

060 V- DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor ,Vintage Tube, Dsitortion1, Dsitortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	

062 AMP SIMULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	AMP type	off, stack, combo, tube	(0 ~ 3)	2	
3	LPF cutoff frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	3	3
4	edge	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	output level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	

063 DIST+DELAY ~ 064 OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	3	
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Delay Time L	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	5	
6	Delay Time R	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	6	
7	Delay Feedback Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	7	
8	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	

065 COMPRESSOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	5	8
5	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	6	9

066 NOISE GATE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Threshold	-72dB ~ -30dB	(55 ~ 97)	1	
2	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9

067 COMP+DIST+DELAY ~ 068 COMP+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Comp Threshold	-48dB ~ -6dB	(79 ~ 121)	1	
2	Comp Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	2	10
3	Comp Attack	1ms ~ 40ms	(0 ~ 19)	3	8
4	Comp Release	10ms ~ 680ms	(0 ~ 15)	4	9
5	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Drive EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Drive EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

069 MULTI COMPR ESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attacky, Low End, Hard	(0 ~11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

070 MULTI COMPRESSOR2

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	1	14
2	Mid Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	2	14
3	High Gain	-∞ ~ +18dB	(0 ~ 55)	3	14
4	Divide Freq	32Hz,1.2kHz ~ 630Hz,10.0kHz	(0 ~ 89)	4	15
5	Low Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	5	
6	Low Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	6	10
7	Low Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	7	8
8	Low Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	8	9
9	Mid Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	9	
10	Mid Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	10	10
11	Mid Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	11	8
12	Mid Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	12	9
13	High Threshold	-54dB ~ -6dB	(73 ~ 121)	13	
14	High Ratio	1 ~ 20.0	(0 ~ 7)	14	10
15	High Attack	1ms ~ 200ms	(0 ~ 29)	15	8
16	High Release	10ms ~ 3000ms	(0 ~ 15)	16	9

071 PITCH CHANGE1 ~ 072 PITCH CHANGE2
072 PITCH CHANGE2 **のみ、2**. fine1、**3**. fine2 **の単位が** [cent]

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Pitch	-24 ~ +24	(40 ~ 88)	1	
2	Fine1	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	2	
3	Fine2	-50 ~ +50	(14 ~ 114)	3	
4	Initial Delay	0.1ms ~ 248.9ms	(0 ~ 79)	5	7
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	6	
6	Pan1	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	9	
7	Output Level1	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
8	Pan2	L63 ~ C ~ R63	(1 ~ 127)	11	
9	Output Level2	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	

073 AUTO WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

074 AUTO WAH+DIST ~ 075 AUTO WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	1	1
2	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	4	
5	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
6	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
8	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
12	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
13	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	13	

076 TOUCH WAH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

077 TOUCH WAH+DIST ~ 078 TOUCH WAH+OVERDRIVE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Cutoff Frequency Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
5	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
6	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
7	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
8	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Drive LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
10	Drive Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	11	
11	Drive Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	
12	Drive Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	

079 WAH+DIST+DELAY ~ 080 WAH+OVERDRIVE+DELAY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Wah Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Wah Cutoff Frequency	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Wah Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	3	
4	Wah Release	10ms ~ 680ms	(52 ~ 67)	4	12
5	Dist Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dist Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Dist EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	7	
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	
9	Delay Time	0.1ms ~ 1486.0ms	(1 ~ 14860)	9	
10	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

081 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	

082 LOW RESOLUTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Delay Offset	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	Resolution	1,1/2 ~ 1/128	(0 ~ 7)	4	
5	Mod Mix Balance	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Phase Inverse R	off, wet	(0 ~ 1)	6	

083 NOISY

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 10	(0 ~ 10)	2	
3	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Mod Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	7	
8	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	9	3
9	LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	10	
10	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	13	3
11	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	15	

084 ATTACK LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Resolution	1,1/2 ~ 1/32	(0 ~ 5)	2	
3	Peak Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	Flanger Mix Balance	1 ~ 127	(1 ~ 127)	5	
6	Flanger Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	Flanger LFO Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	7	
8	Flanger Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Flanger Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
10	Flanger Delay	0.1 ~ 650.0ms	(1 ~ 6500)	11	
11	Flanger Delay Ofst R	0 ~ -884	(0 ~ 884)	12	
12	Flanger Feedback	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	13	
13	Flanger Feedback Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	14	
14	Flanger Feedback HiDamp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	15	
15	Feedback HiDamp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	16	

085 DIGITAL TURNTABLE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Click Density	0 ~ 5	(0 ~ 5)	1	
2	Click Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Noise Tone	0 ~ 6	(0 ~ 6)	3	
4	Noise Mod Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	4	1
5	Noise Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	5	
6	Dry Send to Noise	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Noise LPF Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	Noise LPF Q	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	8	
9	Noise Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	10	3
11	Dry Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	11	

086 DIGITAL SCRATCH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Input Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Initial Delay	0.1 ~ 460.0ms	(1 ~ 4600)	2	
3	Scratch Speed	1 ~ 127	(1 ~ 127)	3	
4	Scratch Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Auto Pan Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	5	1
6	Auto Pan Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	EQ Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	9	3
8	EQ Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
9	EQ Width	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	11	
10	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	12	3

087 AUTO SYNTH

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	2	
3	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Mod Depth Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	6	3
7	Dry Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 370.0ms	(1 ~ 3700)	8	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	FB Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
12	Delay Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	12	
13	AM Speed	0.00Hz ~ 39.7Hz	(0 ~ 127)	13	1
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	(0 ~ 3)	14	
15	AM Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	15	
16	AM Inverse R	normal, inverse	(0 ~ 1)	16	

088 TECH MODULATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Mod Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Mod Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Pre Mod HPF Cutoff Freq	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	Mod Gain	-12 ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	Mod LPF Cutoff Freq	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	5	3
6	Mod LPF Resonance	1.0 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Mod Mix Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	Delay Time	0.1 ~ 740.0ms	(1 ~ 7400)	9	
9	Delay Time Ofst R	0 ~ 884	(0 ~ 884)	10	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	11	
11	Feedback Level Ofst R	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	12	
12	Feedback Hi Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	13	
13	Feedback Hi Damp Ofst R	-0.9 ~ +0.9	(1 ~ 19)	14	

089 JUMP

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Speed	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Direction	L<>R, L>>R	(0 ~ 1)	3	
4	Type	typeA, typeB, typeC	(0 ~ 2)	4	
5	Jump Wave Type	typeA, typeB, typeC, typeD	(0 ~ 3)	5	
6	Resolution	1,1/2 ~ 1/256	(0 ~ 8)	6	
7	LPF Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	7	3
8	HPF Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	8	3

090 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off/on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off/on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off/on	(0 ~ 1)	7	

091 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	0 ~ 15（×１６分音符）	(0 ~ 15)	9	
10	EQ low frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ low gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ high frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ high gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

092 3-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	50Hz ~ 2.0kHz	(8 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	
5	EQ Mid Frequency	100Hz ~ 10.0kHz	(14 ~ 54)	5	3
6	EQ Mid Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
7	EQ Mid Width	0.1 ~ 12.0	(1 ~ 120)	7	
8	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	8	

093 2-BAND EQ

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	1	3
2	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	2	
3	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	3	3
4	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	4	

094 HARMONIC ENHANCER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	HPF Cutoff Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	1	3
2	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	Mix Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	

095 VOICE CANCEL

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Low Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	1	
2	High Adjust	0 ~ 26	(0 ~ 26)	2	

096 AMBIENCE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.0ms ~ 50.0ms	(0 ~ 127)	1	2
2	Wet Output Phase	normal/inverse	(0 ~ 1)	2	
3	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	5	3
4	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	6	
5	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	7	3
6	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	8	

097 TALKING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Vowel	a/i/u/e/o	(0 ~ 4)	1	
2	Move Speed	1 ~ 62	(1 ~ 62)	2	
3	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Output Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	

098 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 - 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

099 DYNAMIC RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
3	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
4	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
5	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
6	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
7	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
8	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
9	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	10	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

100 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB),LPF(18dB),LPF(24 dB),HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
11	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
12	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
13	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

3. Master

1 ISOLATION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	On/off SW	off, on	(0 ~ 1)	1	
2	Low Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	2	
3	Mid Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	3	
4	High Level	-64 ~ +63	(0 ~ 127)	4	
5	Low Mute	off, on	(0 ~ 1)	5	
6	Mid Mute	off, on	(0 ~ 1)	6	
7	High Mute	off, on	(0 ~ 1)	7	

2 DYNAMIC FILTER

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sensitivity	0 ~ 127	(0 ~ 127)	1	
2	Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	(0 ~ 5)	2	
3	Dyna Level Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Resonance	-16 ~ +111	(0 ~ 127)	4	
5	Direction	up, down	(0 ~ 1)	5	
6	Attack Time	0.3ms ~ 227ms	(0 ~ 127)	6	17
7	Release Time	2.6ms ~ 2171ms	(0 ~ 127)	7	18
8	Release Curve	0 ~ 127	(0 ~ 127)	8	
9	Dyna Threshold Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

3 CONTROL DELAY (STEREO)

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Delay Time	0.1ms ~ 371.5ms	(1 ~ 3715)	1	
2	Delay Transition Rate	1 ~ 48	(1 ~ 48)	2	
3	Delay Time Offset	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Control Type	normal, scratch	(0 ~ 1)	4	
5	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	5	
6	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	6	
7	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	7	
8	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
9	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
10	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
11	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

4 MULTI COMPRESSOR1

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Type	Normal, Low, Mid, High, Low/ High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attacky, Low End, Hard	(0 ~ 11)	1	
2	Low Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	2	
3	Mid Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	3	
4	High Gain Offset	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	4	
5	Threshold Offset	-32 ~ +32	(32 ~ 96)	5	

5 RING MODULATOR

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Carrier Freq Coarse	0.5 - 5kHz	(0 ~ 127)	1	16
2	Carrier Freq Fine	0 ~ 127	(0 ~ 127)	2	
3	HPF Cutoff Frequency	20Hz ~ 8.0kHz	(0 ~ 52)	3	3
4	LPF Cutoff Frequency	1.0kHz ~ 20.0kHz	(34 ~ 60)	4	3
5	LFO Wave	tri, sine	(0 ~ 1)	5	
6	LFO Speed	0.0Hz ~ 39.70Hz	(0 ~ 127)	6	1
7	LFO Depth	0 ~ 127	(0 ~ 127)	7	
8	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	8	
9	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	9	3
10	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	10	
11	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	11	3
12	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	12	

6 V- DISTORTION

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Over Drive	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	1	
2	Device	Transistor, Vintage Tube, Dsitortion1, Dsitortion2, Fuzz	(0 ~ 4)	2	
3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	(0 ~ 5)	3	
4	Presence	-10 ~ 10	(0 ~ 20)	4	
5	Dist Output Level	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	5	
6	Delay Mix	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Lch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	7	
8	Rch Delay Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	8	
9	Feedback Time	0.1ms ~ 743.0ms	(1 ~ 7430)	9	
10	Feedback Level	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	10	
11	Feedback High Damp	0.1 ~ 1.0	(1 ~ 10)	11	
12	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	12	

7 LO-FI

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Sampling Freq. Control	44.1kHz ~ 344.5Hz	(0 ~ 127)	1	13
2	Word Length	1 ~ 127	(1 ~ 127)	2	
3	Output Gain	-6dB ~ +36dB	(0 ~ 42)	3	
4	Filter Type	thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low	(0 ~ 5)	4	
5	Pre-LPF Cutoff Freq	63Hz ~ 20.0kHz	(10 ~ 60)	5	3
6	Pre-LPF Resonance	1 ~ 12.0	(10 ~ 120)	6	
7	Bit Assign	0 ~ 6	(0 ~ 6)	7	
8	Emphasis	off/on	(0 ~ 1)	8	
9	Input Mode	mono/stereo	(0 ~ 1)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	

8 SLICE

No.	Parameter	Range	Value	MIDI Parameter Number	Table
1	Divide Type	4th, 8th, 16th	(0 ~ 2)	1	
2	Gate Time	0 ~ 100%	(0 ~ 100)	2	
3	Divide Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	3	
4	Drive	0 ~ 127	(0 ~ 127)	4	
5	Pan AEG Type	A ~ E	(0 ~ 4)	5	
6	Pan AEG Min Level	0 ~ 127	(0 ~ 127)	6	
7	Pan Type	A ~ J	(0 ~ 9)	7	
8	Pan Depth	-63 ~ +63	(1 ~ 127)	8	
9	AEG Phase	0 ~ 15（×１６分音符）	(0 ~ 15)	9	
10	Dry/Wet Balance	D63>W ~ D=W ~ D<W63	(1 ~ 127)	10	
11	EQ Low Frequency	32Hz ~ 2.0kHz	(4 ~ 40)	13	3
12	EQ Low Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	14	
13	EQ High Frequency	500Hz ~ 16.0kHz	(28 ~ 58)	15	3
14	EQ High Gain	-12dB ~ +12dB	(52 ~ 76)	16	

10. エフェクトデータアサインテーブル

Table#1
LFO Frequency

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	43	1.81	86	5.38
1	0.04	44	1.85	87	5.55
2	0.08	45	1.89	88	5.72
3	0.13	46	1.94	89	6.06
4	0.17	47	1.98	90	6.39
5	0.21	48	2.02	91	6.73
6	0.25	49	2.06	92	7.07
7	0.29	50	2.10	93	7.40
8	0.34	51	2.15	94	7.74
9	0.38	52	2.19	95	8.08
10	0.42	53	2.23	96	8.41
11	0.46	54	2.27	97	8.75
12	0.51	55	2.31	98	9.08
13	0.55	56	2.36	99	9.42
14	0.59	57	2.40	100	9.76
15	0.63	58	2.44	101	10.1
16	0.67	59	2.48	102	10.8
17	0.72	60	2.52	103	11.4
18	0.76	61	2.57	104	12.1
19	0.80	62	2.61	105	12.8
20	0.84	63	2.65	106	13.5
21	0.88	64	2.69	107	14.1
22	0.93	65	2.78	108	14.8
23	0.97	66	2.86	109	15.5
24	1.01	67	2.94	110	16.2
25	1.05	68	3.03	111	16.8
26	1.09	69	3.11	112	17.5
27	1.14	70	3.20	113	18.2
28	1.18	71	3.28	114	19.5
29	1.22	72	3.37	115	20.9
30	1.26	73	3.45	116	22.2
31	1.30	74	3.53	117	23.6
32	1.35	75	3.62	118	24.9
33	1.39	76	3.70	119	26.2
34	1.43	77	3.87	120	27.6
35	1.47	78	4.04	121	28.9
36	1.51	79	4.21	122	30.3
37	1.56	80	4.37	123	31.6
38	1.60	81	4.54	124	33.0
39	1.64	82	4.71	125	34.3
40	1.68	83	4.88	126	37.0
41	1.72	84	5.05	127	39.7
42	1.77	85	5.22		

Table#2
Modulation Delay Offset

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.0	43	4.3	86	8.6
1	0.1	44	4.4	87	8.7
2	0.2	45	4.5	88	8.8
3	0.3	46	4.6	89	8.9
4	0.4	47	4.7	90	9.0
5	0.5	48	4.8	91	9.1
6	0.6	49	4.9	92	9.2
7	0.7	50	5.0	93	9.3
8	0.8	51	5.1	94	9.4
9	0.9	52	5.2	95	9.5
10	1.0	53	5.3	96	9.6
11	1.1	54	5.4	97	9.7
12	1.2	55	5.5	98	9.8
13	1.3	56	5.6	99	9.9
14	1.4	57	5.7	100	10.0
15	1.5	58	5.8	101	11.1
16	1.6	59	5.9	102	12.2
17	1.7	60	6.0	103	13.3
18	1.8	61	6.1	104	14.4
19	1.9	62	6.2	105	15.5
20	2.0	63	6.3	106	17.1
21	2.1	64	6.4	107	18.6
22	2.2	65	6.5	108	20.2
23	2.3	66	6.6	109	21.8
24	2.4	67	6.7	110	23.3
25	2.5	68	6.8	111	24.9
26	2.6	69	6.9	112	26.5
27	2.7	70	7.0	113	28.0
28	2.8	71	7.1	114	29.6
29	2.9	72	7.2	115	31.2
30	3.0	73	7.3	116	32.8
31	3.1	74	7.4	117	34.3
32	3.2	75	7.5	118	35.9
33	3.3	76	7.6	119	37.5
34	3.4	77	7.7	120	39.0
35	3.5	78	7.8	121	40.6
36	3.6	79	7.9	122	42.2
37	3.7	80	8.0	123	43.7
38	3.8	81	8.1	124	45.3
39	3.9	82	8.2	125	46.9
40	4.0	83	8.3	126	48.4
41	4.2	84	8.4	127	50.0
42	4.2	85	8.5		

Table#3
EQ Frequency

Data	Value	Data	Value
0	THRU(20)	43	2.8k
1	22	44	3.2k
2	25	45	3.6k
3	28	46	4.0k
4	32	47	4.5k
5	36	48	5.0k
6	40	49	5.6k
7	45	50	6.3k
8	50	51	7.0k
9	56	52	8.0k
10	63	53	9.0k
11	70	54	10.0k
12	80	55	11.0k
13	90	56	12.0k
14	100	57	14.0k
15	110	58	16.0k
16	125	59	18.0k
17	140	60	THRU(20.0k)
18	160		
19	180		
20	200		
21	225		
22	250		
23	280		
24	315		
25	355		
26	400		
27	450		
28	500		
29	560		
30	630		
31	700		
32	800		
33	900		
34	1.0k		
35	1.1k		
36	1.2k		
37	1.4k		
38	1.6k		
39	1.8k		
40	2.0k		
41	2.2k		
42	2.5k		

Table#4
Reverb time

Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	4.6
1	0.4	44	4.7
2	0.5	45	4.8
3	0.6	46	4.9
4	0.7	47	5.0
5	0.8	48	5.5
6	0.9	49	6.0
7	1.0	50	6.5
8	1.1	51	7.0
9	1.2	52	7.5
10	1.3	53	8.0
11	1.4	54	8.5
12	1.5	55	9.0
13	1.6	56	9.5
14	1.7	57	10.0
15	1.8	58	11.0
16	1.9	59	12.0
17	2.0	60	13.0
18	2.1	61	14.0
19	2.2	62	15.0
20	2.3	63	16.0
21	2.4	64	17.0
22	2.5	65	18.0
23	2.6	66	19.0
24	2.7	67	20.0
25	2.8	68	25.0
26	2.9	69	30.0
27	3.0		
28	3.1		
29	3.2		
30	3.3		
31	3.4		
32	3.5		
33	3.6		
34	3.7		
35	3.8		
36	3.9		
37	4.0		
38	4.1		
39	4.2		
40	4.3		
41	4.4		
42	4.5		

Table#5
Delay Time (200.0ms)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	67.8	86	135.5
1	1.7	44	69.4	87	137.0
2	3.2	45	70.9	88	138.6
3	4.8	46	72.5	89	140.2
4	6.4	47	74.1	90	141.8
5	8.0	48	75.7	91	143.3
6	9.5	49	77.2	92	144.9
7	11.1	50	78.8	93	146.5
8	12.7	51	80.4	94	148.1
9	14.3	52	81.9	95	149.6
10	15.8	53	83.5	96	151.2
11	17.4	54	85.1	97	152.8
12	19.0	55	86.7	98	154.4
13	20.6	56	88.2	99	155.9
14	22.1	57	89.8	100	157.5
15	23.7	58	91.4	101	159.1
16	25.3	59	93.0	102	160.6
17	26.9	60	94.5	103	162.2
18	28.4	61	96.1	104	163.8
19	30.0	62	97.7	105	165.4
20	31.6	63	99.3	106	166.9
21	33.2	64	100.8	107	168.5
22	34.7	65	102.4	108	170.1
23	36.3	66	104.0	109	171.7
24	37.9	67	105.6	110	173.2
25	39.5	68	107.1	111	174.8
26	41.0	69	108.7	112	176.4
27	42.6	70	110.3	113	178.0
28	44.2	71	111.9	114	179.5
29	45.7	72	113.4	115	181.1
30	47.3	73	115.0	116	182.7
31	48.9	74	116.6	117	184.3
32	50.5	75	118.2	118	185.8
33	52.0	76	119.7	119	187.4
34	53.6	77	121.3	120	189.0
35	55.2	78	122.9	121	190.6
36	56.8	79	124.4	122	192.1
37	58.3	80	126.0	123	193.7
38	59.9	81	127.6	124	195.3
39	61.5	82	129.2	125	196.9
40	63.1	83	130.7	126	198.4
41	64.6	84	132.3	127	200.0
42	66.2	85	133.9		

Table#6
Room Size

Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	6.8
1	0.3	44	7.0
2	0.4		
3	0.6		
4	0.7		
5	0.9		
6	1.0		
7	1.2		
8	1.4		
9	1.5		
10	1.7		
11	1.8		
12	2.0		
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		
32	5.1		
33	5.3		
34	5.4		
35	5.6		
36	5.7		
37	5.9		
38	6.1		
39	6.2		
40	6.4		
41	6.5		
42	6.7		

Table#7
Delay Time (400.0ms)

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	43	135.5	86	270.9
1	3.2	44	138.6	87	274.0
2	6.4	45	141.8	88	277.2
3	9.5	46	144.9	89	280.3
4	12.7	47	148.1	90	283.5
5	15.8	48	151.2	91	286.6
6	19.0	49	154.4	92	289.8
7	22.1	50	157.5	93	292.9
8	25.3	51	160.7	94	296.1
9	28.4	52	163.8	95	299.2
10	31.6	53	167.0	96	302.4
11	34.7	54	170.1	97	305.5
12	37.9	55	173.3	98	308.7
13	41.0	56	176.4	99	311.8
14	44.2	57	179.6	100	315.0
15	47.3	58	182.7	101	318.1
16	50.5	59	185.9	102	321.3
17	53.6	60	189.0	103	324.4
18	56.8	61	192.2	104	327.6
19	59.9	62	195.3	105	330.7
20	63.1	63	198.5	106	333.9
21	66.2	64	201.6	107	337.0
22	69.4	65	204.8	108	340.2
23	72.5	66	207.9	109	343.3
24	75.7	67	211.1	110	346.5
25	78.8	68	214.2	111	349.6
26	82.0	69	217.4	112	352.8
27	85.1	70	220.5	113	355.9
28	88.3	71	223.7	114	359.1
29	91.4	72	226.8	115	362.2
30	94.6	73	230.0	116	365.4
31	97.7	74	233.1	117	368.5
32	100.9	75	236.3	118	371.7
33	104.0	76	239.4	119	374.8
34	107.2	77	242.6	120	378.0
35	110.3	78	245.7	121	381.1
36	113.5	79	248.9	122	384.3
37	116.6	80	252.0	123	387.4
38	119.8	81	255.2	124	390.6
39	122.9	82	258.3	125	393.7
40	126.1	83	261.5	126	396.9
41	129.2	84	264.6	127	400.0
42	132.4	85	267.7		

Table#8
Compressor Attack Time

Data	Value
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	12
11	14
12	16
13	18
14	20
15	23
16	26
17	30
18	35
19	40
20	50
21	60
22	70
23	80
24	100
25	120
26	140
27	160
28	180
29	200

Table#9
Compressor Release Time

Data	Value
0	10
1	15
2	25
3	35
4	45
5	55
6	65
7	75
8	85
9	100
10	115
11	140
12	170
13	230
14	340
15	680
16	850
17	1000
18	1200
19	1500
20	1700
21	2000
22	2400
23	3000

Table#10
Compressor Ratio

Data	Value
0	1.0
1	1.5
2	2.0
3	3.0
4	5.0
5	7.0
6	10.0
7	20.0

Table#11
Reverb Width; Depth; Hight

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.5	43	11.8	86	24.2
1	0.8	44	12.1	87	24.5
2	1.0	45	12.3	88	24.9
3	1.3	46	12.6	89	25.2
4	1.5	47	12.9	90	25.5
5	1.8	48	13.1	91	25.8
6	2.0	49	13.4	92	26.1
7	2.3	50	13.7	93	26.5
8	2.6	51	14.0	94	26.8
9	2.8	52	14.2	95	27.1
10	3.1	53	14.5	96	27.5
11	3.3	54	14.8	97	27.8
12	3.6	55	15.1	98	28.1
13	3.9	56	15.4	99	28.5
14	4.1	57	15.6	100	28.8
15	4.4	58	15.9	101	29.2
16	4.6	59	16.2	102	29.5
17	4.9	60	16.5	103	29.9
18	5.2	61	16.8	104	30.2
19	5.4	62	17.1		
20	5.7	63	17.3		
21	5.9	64	17.6		
22	6.2	65	17.9		
23	6.5	66	18.2		
24	6.7	67	18.5		
25	7.0	68	18.8		
26	7.2	69	19.1		
27	7.5	70	19.4		
28	7.8	71	19.7		
29	8.0	72	20.0		
30	8.3	73	20.2		
31	8.6	74	20.5		
32	8.8	75	20.8		
33	9.1	76	21.1		
34	9.4	77	21.4		
35	9.6	78	21.7		
36	9.9	79	22.0		
37	10.2	80	22.4		
38	10.4	81	22.7		
39	10.7	82	23.0		
40	11.0	83	23.3		
41	11.2	84	23.6		
42	11.5	85	23.9		

Table#12
Wah Release time

Data	Value
52	10
53	15
54	25
55	35
56	45
57	55
58	65
59	75
60	85
61	100
62	115
63	140
64	170
65	230
66	340
67	680

Table#13
LO-FI Sampling Frequency Control

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	44.1k	43	1.00k	86	506.9
1	22.1k	44	980.0	87	501.1
2	14.7k	45	958.7	88	495.5
3	11.0k	46	938.3	89	490.0
4	8.82k	47	918.8	90	484.6
5	7.35k	48	900.0	91	479.3
6	6.30k	49	882.0	92	474.2
7	5.51k	50	864.7	93	469.1
8	4.90k	51	848.1	94	464.2
9	4.41k	52	832.1	95	459.4
10	4.01k	53	816.7	96	454.6
11	3.68k	54	801.8	97	450.0
12	3.39k	55	787.5	98	445.5
13	3.15k	56	773.7	99	441.0
14	2.94k	57	760.3	100	436.6
15	2.76k	58	747.5	101	432.4
16	2.59k	59	735.0	102	428.2
17	2.45k	60	723.0	103	424.0
18	2.32k	61	711.3	104	420.0
19	2.21k	62	700.0	105	416.0
20	2.10k	63	689.1	106	412.1
21	2.00k	64	678.5	107	408.3
22	1.92k	65	668.2	108	404.6
23	1.84k	66	658.2	109	400.9
24	1.76k	67	648.5	110	397.3
25	1.70k	68	639.1	111	393.8
26	1.63k	69	630.0	112	390.3
27	1.58k	70	621.1	113	386.8
28	1.52k	71	612.5	114	383.5
29	1.47k	72	604.1	115	380.2
30	1.42k	73	595.9	116	376.9
31	1.38k	74	588.0	117	373.7
32	1.34k	75	580.3	118	370.6
33	1.30k	76	572.7	119	367.5
34	1.26k	77	565.4	120	364.5
35	1.23k	78	558.2	121	361.5
36	1.19k	79	551.3	122	358.5
37	1.16k	80	544.4	123	355.6
38	1.13k	81	537.8	124	352.8
39	1.10k	82	531.3	125	350.0
40	1.08k	83	525.0	126	347.2
41	1.05k	84	518.8	127	344.5
42	1.03k	85	512.8		

Table#14
Multi Compressor Gain

Data	Value	Data	Value
0	-∞	43	6
1	-60	44	7
2	-57	45	8
3	-54	46	9
4	-51	47	10
5	-48	48	11
6	-45	49	12
7	-42	50	13
8	-39	51	14
9	-36	52	15
10	-33	53	16
11	-30	54	17
12	-27	55	18
13	-24		
14	-23		
15	-22		
16	-21		
17	-20		
18	-19		
19	-18		
20	-17		
21	-16		
22	-15		
23	-14		
24	-13		
25	-12		
26	-11		
27	-10		
28	-9		
29	-8		
30	-7		
31	-6		
32	-5		
33	-4		
34	-3		
35	-2		
36	-1		
37	0		
38	1		
39	2		
40	3		
41	4		
42	5		

Table#15
Divide Frequency

Data	Value1	Value2	Data	Value1	Value2	Data	Value1	Value2
0	32	1.2k	43	160	2.5k	86	630	5.0k
1	32	1.6k	44	160	3.2k	87	630	6.3k
2	32	2.0k	45	160	4.0k	88	630	8.0k
3	32	2.5k	46	160	5.0k	89	630	10.0k
4	32	3.2k	47	160	6.3k			
5	32	4.0k	48	160	8.0k			
6	32	5.0k	49	160	10.0k			
7	32	6.3k	50	250	1.2k			
8	32	8.0k	51	250	1.6k			
9	32	10.0k	52	250	2.0k			
10	63	1.2k	53	250	2.5k			
11	63	1.6k	54	250	3.2k			
12	63	2.0k	55	250	4.0k			
13	63	2.5k	56	250	5.0k			
14	63	3.2k	57	250	6.3k			
15	63	4.0k	58	250	8.0k			
16	63	5.0k	59	250	10.0k			
17	63	6.3k	60	315	1.2k			
18	63	8.0k	61	315	1.6k			
19	63	10.0k	62	315	2.0k			
20	80	1.2k	63	315	2.5k			
21	80	1.6k	64	315	3.2k			
22	80	2.0k	65	315	4.0k			
23	80	2.5k	66	315	5.0k			
24	80	3.2k	67	315	6.3k			
25	80	4.0k	68	315	8.0k			
26	80	5.0k	69	315	10.0k			
27	80	6.3k	70	500	1.2k			
28	80	8.0k	71	500	1.6k			
29	80	10.0k	72	500	2.0k			
30	125	1.2k	73	500	2.5k			
31	125	1.6k	74	500	3.2k			
32	125	2.0k	75	500	4.0k			
33	125	2.5k	76	500	5.0k			
34	125	3.2k	77	500	6.3k			
35	125	4.0k	78	500	8.0k			
36	125	5.0k	79	500	10.0k			
37	125	6.3k	80	630	1.2k			
38	125	8.0k	81	630	1.6k			
39	125	10.0k	82	630	2.0k			
40	160	1.2k	83	630	2.5k			
41	160	1.6k	84	630	3.2k			
42	160	2.0k	85	630	4.0k			

Table#16
Carrier Frequency Coarse

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.5	43	47.3	86	514
1	1.5	44	49.9	87	543
2	2.0	45	52.8	88	574
3	2.5	46	55.8	89	607
4	3.5	47	59.0	90	642
5	4.0	48	62.4	91	678
6	4.5	49	65.9	92	717
7	5.5	50	69.7	93	758
8	6.0	51	73.7	94	801
9	6.5	52	77.9	95	847
10	7.5	53	82.3	96	895
11	8.0	54	87.0	97	946
12	8.5	55	92.0	98	1.00k
13	8.9	56	97.2	99	1.05k
14	9.4	57	103	100	1.11k
15	10.0	58	109	101	1.18k
16	10.6	59	115	102	1.24k
17	11.2	60	121	103	1.32k
18	11.8	61	128	104	1.39k
19	12.5	62	136	105	1.47k
20	13.2	63	143	106	1.55k
21	13.9	64	152	107	1.64k
22	14.7	65	160	108	1.74k
23	15.6	66	169	109	1.84k
24	16.5	67	179	110	1.94k
25	17.4	68	189	111	2.05k
26	18.4	69	200	112	2.17k
27	19.4	70	211	113	2.29k
28	20.6	71	224	114	2.43k
29	21.7	72	236	115	2.56k
30	23.0	73	250	116	2.71k
31	24.3	74	264	117	2.87k
32	25.7	75	279	118	3.03k
33	27.1	76	295	119	3.20k
34	28.7	77	312	120	3.39k
35	30.3	78	330	121	3.58k
36	32.0	79	348	122	3.79k
37	33.9	80	368	123	4.00k
38	35.8	81	389	124	4.23k
39	37.8	82	412	125	4.47k
40	40.0	83	435	126	4.73k
41	42.3	84	460	127	5.00k
42	44.7	85	486		

Table#17
Dynamic Attack Time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	43	74	86	152
1	0.9	44	76	87	154
2	1.8	45	78	88	156
3	2.7	46	80	89	158
4	3.6	47	81	90	160
5	5.4	48	83	91	161
6	7.2	49	85	92	163
7	9.0	50	87	93	165
8	10	51	89	94	167
9	12	52	90	95	169
10	14	53	92	96	170
11	16	54	94	97	172
12	18	55	96	98	174
13	20	56	98	99	176
14	21	57	100	100	178
15	23	58	101	101	180
16	25	59	103	102	181
17	27	60	105	103	183
18	29	61	107	104	185
19	30	62	109	105	187
20	32	63	110	106	189
21	34	64	112	107	190
22	36	65	114	108	192
23	38	66	116	109	194
24	40	67	118	110	196
25	41	68	120	111	198
26	43	69	121	112	200
27	45	70	123	113	201
28	47	71	125	114	203
29	49	72	127	115	205
30	50	73	129	116	207
31	52	74	130	117	209
32	54	75	132	118	210
33	56	76	134	119	212
34	58	77	136	120	214
35	60	78	138	121	216
36	61	79	140	122	218
37	63	80	141	123	220
38	65	81	143	124	221
39	67	82	145	125	223
40	69	83	147	126	225
41	70	84	149	127	227
42	72	85	150		

Table#18
Dynamic Release Time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	2.6	43	135	86	847
1	3.0	44	139	87	869
2	3.4	45	143	88	890
3	3.9	46	148	89	912
4	4.3	47	152	90	934
5	4.7	48	156	91	955
6	5.2	49	161	92	977
7	5.6	50	165	93	999
8	6.0	51	169	94	1021
9	6.5	52	174	95	1042
10	6.9	53	178	96	1064
11	7.3	54	182	97	1086
12	7.8	55	187	98	1107
13	8.2	56	195	99	1129
14	8.6	57	217	100	1151
15	13	58	239	101	1173
16	17	59	261	102	1194
17	22	60	282	103	1216
18	26	61	304	104	1238
19	30	62	326	105	1259
20	35	63	347	106	1281
21	39	64	369	107	1303
22	43	65	391	108	1346
23	48	66	413	109	1390
24	52	67	434	110	1433
25	56	68	456	111	1477
26	61	69	478	112	1520
27	65	70	499	113	1563
28	69	71	521	114	1607
29	74	72	543	115	1650
30	78	73	565	116	1694
31	83	74	586	117	1737
32	87	75	608	118	1781
33	91	76	630	119	1824
34	96	77	651	120	1867
35	100	78	673	121	1911
36	104	79	695	122	1954
37	109	80	717	123	1998
38	113	81	738	124	2041
39	117	82	760	125	2085
40	122	83	782	126	2128
41	126	84	803	127	2171
42	130	85	825		

Table#19
Compressor Attack Time

Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	1	43	900	86	3100
1	2	44	950	87	3200
2	5	45	1000	88	3300
3	10	46	1050	89	3400
4	15	47	1100	90	3500
5	20	48	1150	91	3600
6	30	49	1200	92	3700
7	40	50	1250	93	3800
8	50	51	1300	94	3900
9	60	52	1350	95	4000
10	70	53	1400	96	4100
11	80	54	1450	97	4200
12	90	55	1500	98	4300
13	100	56	1550	99	4400
14	110	57	1600	100	4500
15	120	58	1650	101	4600
16	130	59	1700	102	4700
17	140	60	1750	103	4800
18	150	61	1800	104	4900
19	160	62	1850	105	5000
20	170	63	1900	106	5100
21	180	64	1950	107	5200
22	190	65	2000	108	5300
23	200	66	2050	109	5400
24	220	67	2100	110	5500
25	240	68	2150	111	5600
26	260	69	2200	112	5700
27	280	70	2250	113	5800
28	300	71	2300	114	5900
29	320	72	2350	115	6000
30	340	73	2400	116	6100
31	360	74	2450	117	6200
32	380	75	2500	118	6300
33	400	76	2550	119	6400
34	450	77	2600	120	6500
35	500	78	2650	121	6600
36	550	79	2700	122	6700
37	600	80	2750	123	6800
38	650	81	2800	124	6900
39	700	82	2850	125	7000
40	750	83	2900	126	7200
41	800	84	2950	127	7400
42	850	85	3000		

Table#20
Delay Time (1480.0ms)

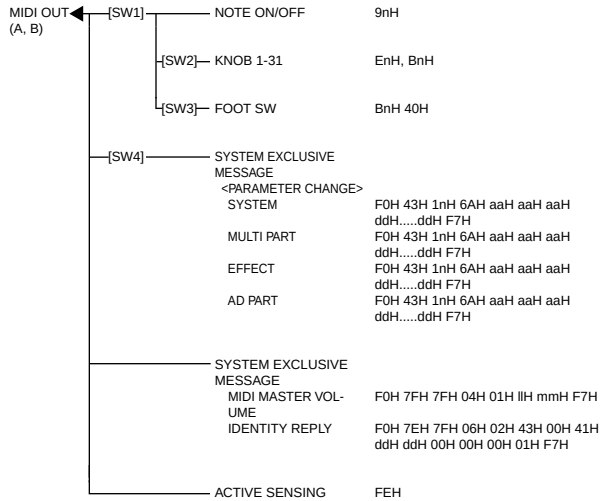
Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	1	43	2000	86	6600
1	2	44	2100	87	6800
2	5	45	2200	88	7000
3	10	46	2300	89	7200
4	15	47	2400	90	7400
5	20	48	2500	91	7600
6	30	49	2600	92	7800
7	40	50	2700	93	8000
8	50	51	2800	94	8200
9	60	52	2900	95	8400
10	70	53	3000	96	8600
11	80	54	3100	97	8800
12	90	55	3200	98	9000
13	100	56	3300	99	9200
14	120	57	3400	100	9400
15	140	58	3500	101	9600
16	160	59	3600	102	9800
17	180	60	3700	103	10000
18	200	61	3800	104	10200
19	220	62	3900	105	10400
20	240	63	4000	106	10600
21	260	64	4100	107	10800
22	280	65	4200	108	11000
23	300	66	4300	109	11200
24	350	67	4400	110	11400
25	400	68	4500	111	11600
26	450	69	4600	112	11800
27	500	70	4700	113	12000
28	550	71	4800	114	12200
29	600	72	4900	115	12400
30	700	73	5000	116	12600
31	800	74	5100	117	12800
32	900	75	5200	118	13000
33	1000	76	5300	119	13200
34	1100	77	5400	120	13400
35	1200	78	5500	121	13600
36	1300	79	5600	122	13800
37	1400	80	5700	123	14000
38	1500	81	5800	124	14200
39	1600	82	5900	125	14400
40	1700	83	6000	126	14600
41	1800	84	6200	127	14800
42	1900	85	6400		

11. MIDI データフォーマット

RS7000 では音源部（Voice part）とシーケンサー部（Sequencer part）とで扱える MIDI イベントが違います。MIDI データフォーマット、MIDI インプリメンテーションチャートでは音源部、シーケンサー部それぞれについて分けて説明します。

● 音源部（Voice Part）

(1) TRANSMIT FLOW



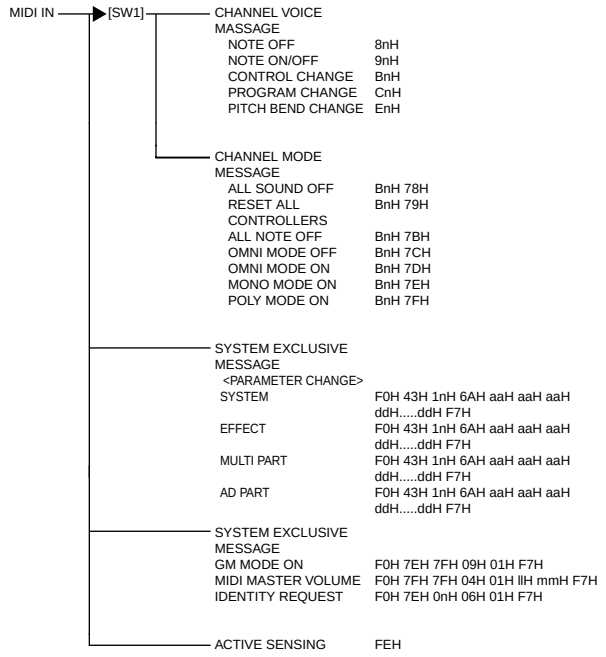
[SW1] Out Select 及び Out Channel
出力端子、MIDI Transmit Channel は SETUP の Out Channel で各 Track ごとに設定される。
NOTE ON/OFF はカレントの Track の設定に従う。

[SW2] Knob 1-31 Assign
出力端子及び MIDI Transmit Channel がどの Track の [SW1] 設定に従うか、及び出力メッセージの種類は、SETUP の Knob Assign で各 Knob ごとに設定される。

[SW3] Foot Switch
UTILITY で Foot Switch 機能が Sustain に設定された場合のみ出力される。

[SW4] TG Parameter Out
出力端子及び出力の有無は UTILITY の TG Parameter Out で設定される。

(2) RECEIVE FLOW



[SW1] MIDI より受信したデータは受信チャンネルにより、それぞれパート = n へ送られる。

(3) TRANSMIT/RECEIVE DATA

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

STATUS	1000nnnn(8nH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) ～ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	v は無視

受信のみ行なう。

(3-1-2) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn(9nH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k = 0 (C-2) ～ 127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v ≠ 0) NOTE ON
	00000000	(v = 0) NOTE OFF

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn(CnH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp	p = 0 ～ 127

(3-1-4) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn(EnH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE LSB
MSB	0vvvvvvv	PITCH BEND CHANGE MSB

分解能 14 bit。
MSB
00000000B (00H) 最小値
01000000B (40H) 中心値
01111111B (7FH) 最大値

SETUP の Knob Assign で Knob 1-31 にアサインされた場合、Knob 操作で送信。

(3-1-5) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER	0ccccccc	
CONTROL VALUE	0vvvvvvv	

* 送信する CONTROL NUMBER

c = 0	BANK SEL MSB	; 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE

127:GM DRUM

c = 32	BANK SEL LSB	; v = 0 - 127 *3
c = 64	SUSTAIN SWITCH	; v = 0-63:OFF , 64-127:ON

UTILITY で Foot Switch = Sustain に設定された場合、Foot Switch 操作で送信。
SETUP の Knob Assign で Knob 1-31 にアサインされた場合、Knob 操作で c = 1 - 119(32 を除く）を送信。

* 受信する CONTROL NUMBER

c = 0	BANK SEL MSB	; v = 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM
c = 32	BANK SEL LSB	; v = 0 - 127 *3
c = 1	MODULATION	; v = 0 - 127
c = 5	PORTAMENTO TIME	; v = 0 - 127 *2
c = 6	DATA ENTRY MSB	; v = 0 - 127 *1
c = 38	DATA ENTRY LSB	; v = 0 - 127 *1
c = 7	TRACK VOLUME	; v = 0 - 127
c = 10	PAN	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 11	EXPRESSION	; v = 0 - 127
c = 16	LFO AMOD DEPTH	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 17	LFO FMOD DEPTH	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 18	AEG SUSTAIN LEVEL	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 19	FILTER ENV. DEPTH	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 64	SUSTAIN SWITCH	; v = 0-63:OFF , 64-127:ON
c = 65	PORTAMENTO SWITCH	; v = 0-63:OFF , 64-127:ON *2
c = 66	SOSTENUTO	; v = 0-63:OFF , 64-127:ON
c = 71	FILTER RESONANCE	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 72	AEG RELEASE TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 73	AEG ATTACK TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 74	FILTER CUTOFF	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 75	AEG DECAY TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 76	LFO SPEED	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *4
c = 77	LFO PMOD DEPTH	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 80	FEG ATTACK TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 81	FEG DECAY TIME	; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 82　FEG SUSTAIN LEVEL　; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 83　FEG RELEASE TIME　; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63
c = 91　REVERB SEND LEVEL　; v = 0 - 127
c = 93　DELAY/CHORUS SEND LEVEL　; v = 0 - 127
c = 94　DRY/VARIATION BALANCE　; v = 0 - 127 *5
c = 96　DATA ENTRY INC　; v = 127 *1
c = 97　DATA ENTRY DEC　; v = 127 *1

*1 RPN で指定パラメータを設定する時のみ用いる。
*2 リズム音色に対しては無効。
PORTAMENTO TIME は PORTAMENTO SWITCH = ON の時のピッチ変化速度を調節し、0 でポルタメント最短時間、127 でポルタメント最長時間となる。
*3 MSB = 0,126,127 の時は、0。
MSB = 63 の時、0-9。
MSB = 64 の時、0-1。
*4 VOICE EDIT で BPM Sync = on 時は "16th"..."4thx8"。
*5 0:Dry Level = 127, Variation Send Level = 0。
64:Dry Level = 127, Variation Send Level = 127。
127:Dry Level = 0, Variation Send Level = 127。

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

STATUS　1011nnnn(BnH)　n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
CONTROL NUMBER　0ccccccc　c = CONTROL NUMBER
CONTROL VALUE　0vvvvvvv　v = DATA VALUE

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H , DATA VALUE = 0)
該当チャンネルの発音中の音を全て消音する。サステイン・スイッチやソステヌートなどのチャンネルメッセージの状態は保持する。

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H , DATA VALUE = 0)
以下のコントローラーの設定値をリセットする。

PITCH BEND CHANGE	0 (中点)
MODULATION	0 (オフ)
EXPRESSION	127 (最大)
SUSTAIN SWITCH	0 (オフ)
PORTAMENTO SWITCH	0 (オフ)
SOSTENUTO SWITCH	0 (オフ)
RPN	番号未設定状態、内部データは変化しない

その他のデータはリセットしない。

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH , DATA VALUE = 0)
該当チャンネルのオンしているノートを全てオフする。ただし、サスティン、あるいはソステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しない。

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH , DATA VALUE = 0)
ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行なう。

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH , DATA VALUE = 0)
ALL NOTE OFF を受信したときと同じ処理を行なう。OMNI ON にはならない。

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH , DATA VALUE = 0)
オール・サウンド・オフを受信した時と同じ処理を行ない，3rd byte（モノ数）が 0 ～ 16 の範囲内にあれば該当チャンネルを Mode4(m = 1) にする。

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH , DATA VALUE = 0)
オール・サウンド・オフを受信した時と同じ処理を行ない，該当チャンネルを Mode3 にする。

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

STATUS	1011nnnn(BnH)	n = 0 ～ 15 VOICE CHANNEL NUMBER
LSB	01100100(64H)	
RPN LSB	0ppppppp	p = RPN LSB（下表参照）
MSB	01100101(65H)	
RPN MSB	0qqqqqqq	q = RPN MSB（下表参照）
DATA ENTRY MSB	00000110(06H)	
DATA VALUE	0mmmmmmm	m = Data Value
DATA ENTRY LSB	00100110(26H)	
DATA VALUE	0lllllll	l = Data Value

まず RPN MSB と RPN LSB を与えて，制御するパラメータを指定し，その後データ・エントリーで指定パラメータの値を設定する。

RPN LSB	RPN MSB	PARAMETER NAME	DATA RANGE
00H	00H	PITCH BEND SENSITIVITY	00H - 18H (0 - 24 半音)
01H	00H	MASTER FINE TUNE	{mmH, llH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192)
02H	00H	MASTER COARSE TUNE	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)
7FH	7FH	RPN RESET	RPN 番号が指定されていない状態になる。内部の設定値は変化しない。

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

(3-4-1) ACTIVE SENSING

STATUS　11111110(FEH)

約 200 msec 毎に送信する。
なお、CARD、DISK の READ/WRITE 中は送信されない。

この CODE を一度受信すると、SENSING を開始する。約 350 msec 以上の間、STATUS も DATA も来ない時は、MIDI 受信 BUFFER を CLEAR し、発音している音と SUSTAIN SWITCH を強制的に OFF する。また、各 Control 情報の値 は特定値にリセットする (RESET ALL CONTROLLER 受信時と同じ)。

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-5-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-5-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

以下のコントローラーの設定値をリセットする。

TRACK VOLUME	100
PAN	Center
PROGRAM CHANGE	1
BANK SELECT MSB	0
REVERB SEND LEVEL	40
DELAY/CHORUS SEND LEVEL	0
DRY/VARIATION BALANCE	0
PITCH BEND CHANGE	0 (中点)
MODULATION	0 (オフ)
EXPRESSION	127 (最大)
SUSTAIN SWITCH	0 (オフ)
SOSTENUTO SWITCH	0 (オフ)
RPN	番号未設定状態
MIDI MASTER VOLUME	127 (最大)
PITCH BEND SENSITIVITY	02 (2 半音)
FINE TUNING	0
COARSE TUNING	0

(3-5-1-2)IDENTITY REQUEST（受信のみ）
F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H (n は Device Number だが、本機は全 Number を受信する)

(3-5-1-3)IDENTITY REPLY（送信のみ）
F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 00H 01H F7H
dd;Device Number Code　RS7000 = 14H, 04H

(3-5-2)UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-5-2-1) MIDI MASTER VOLUME
F0H 7FH 7FH 04H 01H llH mmH F7H

MASTER VOLUME の値を変更する。
mm の値を MIDI マスターボリューム値として用いる。(ll の値は無視)

(3-5-3)PARAMETER CHANGE

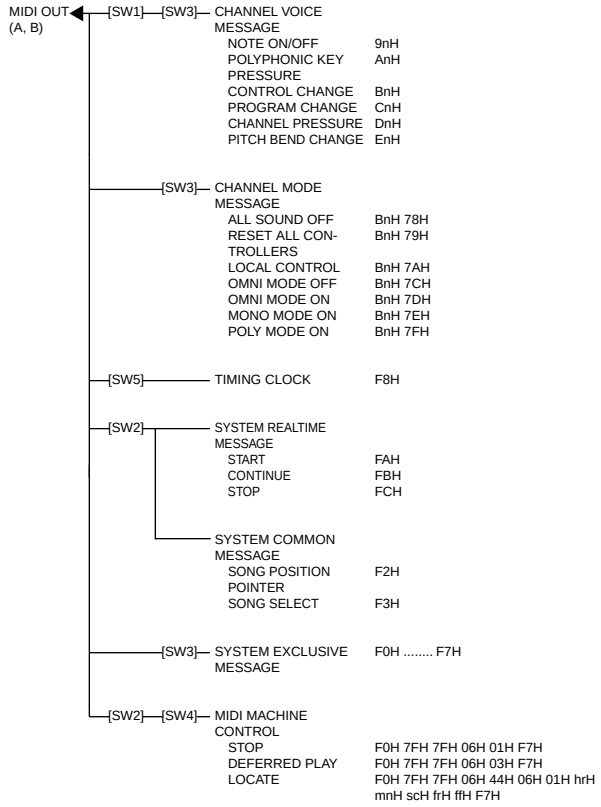
11110000	F0	Exclusive Status
01000011	43	YAMAHA ID
0001nnnn	1n	Device Number
01101010	6A	Model ID
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address High
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Mid
0aaaaaaa	aaaaaaa	Address Low
0ddddddd	ddddddd	Data
11110111	F7	End of Exclusive

Data Size が 2 または 4 のパラメーターはその Size 分データを送信する。
Address および Byte Count は、付表を参照すること。
本機は全 Device Number を受信し、送信は n=ø で行なう。

以下の 4 種類を受信する。
System Data
Effect Data
Multi Part Data
AD Part Data

● シーケンサー部（Sequencer Part）

(1) TRANSMIT FLOW



[SW1] Out Select 及び Out Channel
出力端子、MIDI Transmit Channel は SETUP の Out Channel で各 Track ごとに設定される。

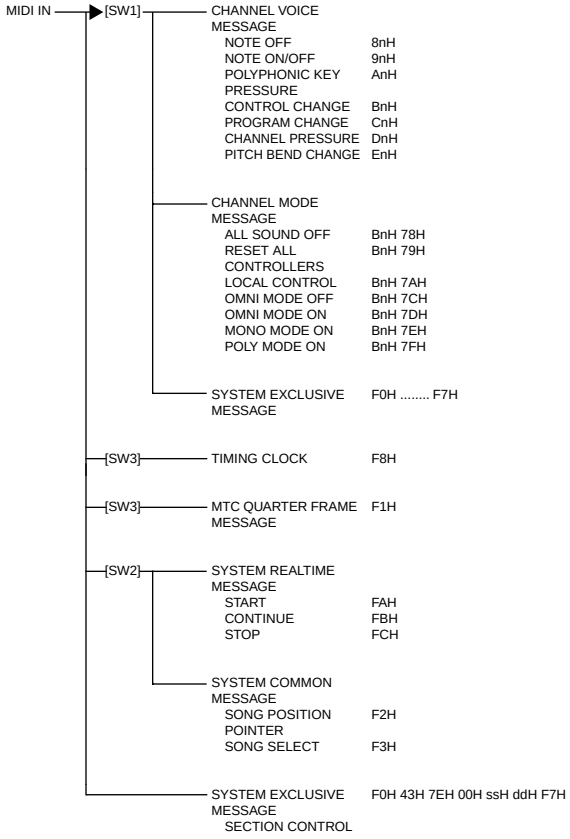
[SW2] MIDI Control Out
UTILITY の MIDI Control にて送信の On/Off、及び出力端子を設定可能。

[SW3] MIDI Output Filter
UTILITY の MIDI Filter にて送信の On/Off を設定可能。

[SW4] MIDI Sync
UTILITY の MIDI Sync = MTC の時、送信。

[SW5] MIDI Clock Out
UTILITY の MIDI Clock Out にて送信の On/Off、及び出力端子を設定可能。

(2) RECEIVE FLOW



[SW1] MIDI Input Filter
UTILITY の MIDI Filter にて受信の On/Off を設定可能。

[SW2] MIDI Control In
UTILITY の MIDI Control にて受信の On/Off を設定可能。

[SW3] MIDI Sync
UTILITY の MIDI Sync = MIDI の時 TIMING CLOCK 受信、MIDI Sync = MTC の時 MTC 受信。

＜付表　1-1＞　Parameter Base Address

	Top Address			Description
	H	M	L	
SYSTEM	00	00	00	System
EFFECT	01	00	00	Reverb
	01	01	00	Delay/Chorus
	01	02	00	Variation
	01	40	00	Master EQ
	01	41	00	Master Effect
MULTI PART GROUP1	10	00	00	Multi Part 1
		:		:
	10	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP2	11	00	00	Multi Part 1
		:		:
	11	0F	00	Multi Part 16
MULTI PART GROUP3	13	00	00	Multi Part 1
		:		:
	13	0F	00	Multi Part 16
AD PART	14	00	00	AD Part 1
	14	01	00	AD Part 2

＜付表　1-2＞ MIDI Parameter Change Table (SYSTEM)

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
00	00	00	1		NOT USED		
		01	1		NOT USED		
		02	4	00 - 0F	MASTER TUNE	-102.4 - +102.3[cent], 1st bit3-0 → bit15-12	00
				00 - 0F		2nd bit3-0 → bit11-8	04
				00 - 0F		3rd bit3-0 → bit7-4	00
				00 - 0F		4th bit3-0 → bit3-0	00
		06	1		NOT USED		
		07	1	00 - 03	STEREO OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB	00
		08	1	00 - 03	AS1&2 OUT LEVEL	00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB	00
		09	1		NOT USED		

＜付表　1-3＞ MIDI Parameter Change Table (EFFECT)

REVERB

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	00	00	2	00 - 7F	REVERB TYPE MSB		01 10(ROOM1)
				00 - 7F	REVERB TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	00 12
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	REVERB PARAM ETER 2 MSB	˝	00 0A
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 MSB	˝	00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 MSB	˝	00 0D
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 MSB	˝	00 31
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 MSB	˝	00 00
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 MSB	˝	00 04
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 MSB	˝	00 32
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 MSB	˝	00 08
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 MSB	˝	00 40
				00 - 7F	REVERB PARAMETER 10 LSB		
		16	1	00 - 7F	REVERB RETURN LEVEL	-∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
		17	1	01 - 7F	REVERB PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40

DELAY/CHORUS

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
01	01	00	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE MSB		02 50 (TMP - DLY1)
				00 - 7F	DELAY/CHORUS TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 MSB		depends on type
				00 - 7F	DELAY/CHORUS PARAMETER 10 LSB		
		16	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS RETURN LEVEL	-∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
		17	1	01 - 7F	DELAY/CHORUS PAN	L63...C...R63(1...64...127)	40
		18	1	00 - 7F	SEND DELAY/CHORUS TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00

VARIATION

Address H	Address M	Address L	Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
01	02	00	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB		09 30 (AMP SIM)
				00 - 7F	VARIATION TYPE LSB		
		02	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB		
		16	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11 LSB		
		18	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12 LSB		
		1A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13 LSB		
		1C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14 LSB		
		1E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15 LSB		
		20	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16 LSB		
		22	1	00 - 7F	VARIATION RETURN LEVEL	-∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	40
		23	1	01 - 7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
		24	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00
		25	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO DELAY/ CHORUS	-∞dB...0dB...+6dB (0...64...127)	00

MASTER EQ

Address H	Address M	Address L	Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
01	40	00	1	28 - 58	EQ LOW GAIN	-24 - +24[dB]	40
		01	1	0A - 28	EQ LOW FREQUENCY	63 - 2000[Hz]	0E
		02	1	01 - 78	EQ LOW Q	0.1 - 12.0	0A
		03	1		NOT USED		
		04	1		NOT USED		
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1	34 - 4C	EQ MID1 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		09	1	0E - 36	EQ MID1 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	1A
		0A	1	01 - 78	EQ MID1 Q	0.1 - 12.0	0A
		0B	1		NOT USED		
		0C	1	34 - 4C	EQ MID2 GAIN	-12 - +12[dB]	40
		0D	1	0E - 36	EQ MID2 FREQUENCY	100 - 10.0[kHz]	2D
		0E	1	01 - 78	EQ MID2 Q	0.1 - 12.0	0A
		0F	1		NOT USED		
		10	1	34 - 4C	EQ HIGH GAIN	-12 - +12[dB]	40
		11	1	1C - 3A	EQ HIGH FREQUENCY	0.5 - 16.0[kHz]	34
		12	1	01 - 78	EQ HIGH Q	0.1 - 12.0	0A
		13	1		NOT USED		

MASTER EFFECT

Address H	Address M	Address L	Size	Data (H)	Parameter	Description	Default
01	41	00	2		NOT USED		
					NOT USED		
		02	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 MSB	1st bit6-0 → bit13-7	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 1 LSB	2nd bit6-0 → bit6-0	
		04	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 2 LSB		
		06	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 3 LSB		
		08	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 4 LSB		
		0A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 5 LSB		
		0C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 6 LSB		
		0E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 7 LSB		
		10	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 8 LSB		
		12	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 9 LSB		
		14	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 10 LSB		
		16	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 11 LSB		
		18	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 12 LSB		
		1A	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 13 LSB		
		1C	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 14 LSB		
		1E	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 15 LSB		
		20	2	00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 MSB	〃	depends on type
				00 - 7F	MASTER EFF TYPE 16 LSB		

＜付表　1-4＞ MIDI Parameter Change Table (MULTI PART)

MULTI PART GROUP1

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
10	pp	00	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0 - 127	00
		01	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0 - 127	00
		02	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1 - 128	00
		03	1		NOT USED		
		04	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1		NOT USED		
		09	1	28 - 58	PITCH BEND RANGE	-24 - +24	40
		0A	1		NOT USED		
		0B			NOT USED		
		0C	1		NOT USED		
		0D	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64
		0E	1	01 - 7F	PAN	L63 - C - R63	40
		0F	1	28 - 58	COARSE TUNE	-24 - +24[semitones]	40
		10	2	00 - 0F	DETUNE MSB	-12.8 - +12.7[Hz], 1st bit3-0 → bit7-4	08
				00 - 0F	DETUNE LSB	2nd bit3-0 → bit3-0	00
		12	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	28
		13	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00
		14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0 - 127	00
		15	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0 - 127	7F
		16	1		NOT USED		
		17	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64 - +63	40
		18	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	-64 - +63	40
		19	1		NOT USED		
		1A	1		NOT USED		
		1B	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0 - 127	40
		1C	1	00 - 02	PORTAMENTO MODE	OFF, FINGERED, FULL-TIME	00
		1D	1		NOT USED		
		1E	1	00 - 09	OUTPUT SELECT	0: L&R, 1 - 6: AS1 - AS6, 7: AS1&2, 8:3&4, 9:5&6	00
		1F	1	00 - 01	VOICE PARAMETER HOLD	OFF, ON	00
10	pp	20	1		NOT USED		
		21	1	00 - 7F	AEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		22	1	00 - 7F	AEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		23	1		NOT USED		
		24	1	00 - 7F	AEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		25	1		NOT USED		
		26	1		NOT USED		
		27	1		NOT USED		
		28	1	00 - 7F	AEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		29	1		NOT USED		
		2A	1		NOT USED		
		2B	1	00 - 7F	PEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		2C	1	00 - 7F	PEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		2D	1		NOT USED		
		2E	1	00 - 7F	PEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		2F	1	00 - 7F	PEG INITIAL LEVEL	-64 - +63	40
		30	1		NOT USED		
		31	1		NOT USED		
		32	1	00 - 7F	PEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		33	1	00 - 7F	PEG RELEASE LEVEL	-64 - +63	40
		34	1		NOT USED		
		35	1	00 - 7F	FEG ATTACK TIME	-64 - +63	40
		36	1	00 - 7F	FEG DECAY TIME	-64 - +63	40
		37	1		NOT USED		
		38	1	00 - 7F	FEG RELEASE TIME	-64 - +63	40
		39	1		NOT USED		
		3A	1		NOT USED		
		3B	1		NOT USED		
		3C	1	00 - 7F	FEG SUSTAIN LEVEL	-64 - +63	40
		3D	1		NOT USED		
10	pp	40	1	00 - 7F	LFO SPEED (BPM Sync=off only)	-64 - +63	40
		41	1		NOT USED		
		42	1		NOT USED		
		43	1		NOT USED		
		44	1		NOT USED		
		45	1	00 - 02	LFO KEY ON RESET	OFF, EACH KEYON, FIRST KEYON	00
		46	1		NOT USED		
		47	1		NOT USED		
		48	1		NOT USED		
		49	1		NOT USED		

MULTI PART GROUP2

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
11	pp	30	1	00 - 7F	LFO AMP MOD DEPTH	-64 - +63	40
		31	1	00 - 7F	LFO FILTER MOD DEPTH	-64 - +63	40
		32	1	00 - 7F	LFO PITCH MOD DEPTH	-64 - +63	40
		33	1	00 - 7F	RANDOM PAN DEPTH	-64 - +63	40
		34	1		NOT USED		
		35	1		NOT USED		
		36	1		NOT USED		
		37	1	00 - 7F	FEG DEPTH	-64 - +63	40

MULTI PART GROUP3

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
13	pp	00	1	00 - 06	LFO WAVE	0:TRI, 1:SAW UP, 2:SAW DOWN, 3:SQU, 4:S/H, 5:PROGRAM, 6:USER	00
		01	1	00 - 05	LFO PHASE	0, 90, 120, 180, 240, 270	00
		02	1	00 - 15	LFO SPEED (BPM Sync=on only)	4th × 8 - 16 th	0B
		03	1	00 - 06	LFO BPM SYNC	OFF,ON	06
		04	1	00 - 03	LFO USER WAVE TOTAL STEP	2, 3, 4, 6, 8, 12, 16	00
		05	1	00 - 7F	LFO USER WAVE SLOPE	OFF, UP, DOWN, UP&DOWN	40
		06	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE1	0 - 127	40
		07	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE2	0 - 127	40
		08	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE3	0 - 127	40
		0A	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE4	0 - 127	40
		0B	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE5	0 - 127	40
		0C	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE6	0 - 127	40
		0D	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE7	0 - 127	40
		0E	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE8	0 - 127	40
		0F	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE10	0 - 127	40
		10	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE11	0 - 127	40
		11	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE12	0 - 127	40
		12	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE13	0 - 127	40
		13	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE14	0 - 127	40
		14	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE15	0 - 127	40
		15	1	00 - 7F	LFO USER WAVE STEP VALUE16	0 - 127	40
13	pp	40	1		NOT USED		
		41	1	00 - 06	FILTER TYPE	0:Bypass, 1:LPF24, 2:LPF18, 3:LPF12, 4:HPF, 5:BPF, 6:BEF	00
		42	1		NOT USED		
		43	1	00 - 05	EQ TYPE	Low&High, P.EQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU	00
		44	1	00 - 0F	EQ Q	0 - 31	04
		45	2	00 - 01	EQ (LOW) FREQUENCY MSB	Low&High:46 - 182, P.EQ:83 - 251	00
		46		00 - 0F	EQ (LOW) FREQUENCY LSB		36
		47	1	20 - 60	EQ (LOW) GAIN	-32 - +32	40
		48	2	00 - 01	EQ HIGH FREQUENCY MSB	Low&High:131 - 241	01
		49		00- 7F	EQ HIGH FREQUENCY LSB		67
		4A	1	20 - 60	EQ HIGH GAIN	-32 - +32	40

＜付表　1-5＞ MIDI Parameter Change Table (AD PART)

Address			Size	Data (H)	Parameter	Description	Default Value (H)
H	M	L					
14	0n	00	1		NOT USED		
		01	1		NOT USED		
		02	1		NOT USED		
		03	1		NOT USED		
		04	1		NOT USED		
		05	1		NOT USED		
		06	1		NOT USED		
		07	1		NOT USED		
		08	1		NOT USED		
		09	1		NOT USED		
		0A	1		NOT USED		
		0B	1		NOT USED		
		0C	1		NOT USED		
		0D	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	5A
		0E	1	00 - 7F	PAN	L63 - C - R63	40
		0F	1		NOT USED		
		10	2		NOT USED		
		12	1	00 - 7F	REVERB SEND	0 - 127	00
		13	1	00 - 7F	DELAY/CHORUS SEND	0 - 127	00
		14	1	00 - 7F	DRY/VARIATION BALANCE	0 - 127	00
		15	1		NOT USED		
		16	1		NOT USED		
		17	1		NOT USED		
		18	1		NOT USED		
		19	1		NOT USED		
		1A	1		NOT USED		
		1B	1		NOT USED		
		1C	1		NOT USED		
		1D	1		NOT USED		
		1E	1		NOT USED		
		70	1	00 - 01	INPUT GAIN	MIC, LINE	01
		71	1	00 - 01	MONO/STEREO (n=0 only)	MONO × 2, STEREO	01

YAMAHA [Music Priduction Studio --- sequencer part] Date:22-MAR-2001
Model RS7000 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1-16	1-16	
Channel Changed	x	x	
Default	x	x	
Mode Messages	x	x	
Altered	**********	x	
Note	0-127	0-127	
Number : True voice	**********		
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Key's	o	o	
Touch Ch's	o	o	
Pitch Bend	o	o	
0-121	o	o	
Control			
Change			
Prog	o 0-127	o 0-127	
Change : True #	**********		
System Exclusive	o	o	
: Song Pos.	o *1	o *1	
Common : Song Sel.	o *1	o *1	
: Tune	x	x	
System :Clock	o *2	o *3	
Real Time:Commands	o *1	o *1	
Aux :All Sound OFF	o	o	
:Reset All Cntrls	o	o	
:Local ON/OFF	o	o	
:All Notes OFF	x	x	
Mes- :Active Sense	x	x	
sages:Reset	x	x	

Notes: *1 if MIDI control in/out is enabled. send MMC (stop, differed play, locate) if sync mode is MTC.
*2 if MIDI clock out is enabled. receive MTC quarter frame message if sync mode is MTC.
*3 if MIDI sync is external.

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON ,MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF,MONO x : No

YAMAHA [Music Production Studio --- voice part] Date:04-APR-2001
Model RS7000 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1-16	1-16	
Channel Changed	x	x	
Default	3	1	Memorized
Mode Messages	x	1-4 (m=1) *1	
Altered	**********	x	
Note	0-127	0-127	Transpose
Number : True voice	**********	0-127	
Velocity Note ON	o 9nH,v=1-127	o v=1-127	
Note OFF	x 9nH,v=0	x	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bend	o	o 0-24 semi	
0	o	o	Bank Select MSB
1,5-7,10-11	-	o	
16-19	-	o	
32	o	o	Bank Select LSB
Control 38	-	o	
64	o	o	Sustain Switch
Change 65,66	-	o	
71-77	-	o	
80-83	-	o	
91,93,94,96,97	-	o	
1-31	o	-	Assignable Knob
33-119	o	-	Assignable Knob
Prog	o 0 - 127	o 0 - 127	
Change : True #	**********	0 - 127	
System Exclusive	o	o	
: Song Pos.	x	x	
Common : Song Sel.	x	x	
: Tune	x	x	
System :Clock	x	x	
Real Time:Commands	x	x	
Aux :All Sound OFF	x	o	
:Reset All Cntrls	x	o	
:Local ON/OFF	x	x	
:All Notes OFF	x	o (123-125)	
Mes- :Active Sense	o	o	
sages:Reset	x	x	
Notes: *1 m is always treated as "1" regardless of its value.			

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON ,MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF,MONO x : No

付録

12. 用語解説

ア行

RPN
Registered Parameter Number(レジスタード・パラメーター・ナンバー) のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、ピッチベンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。

アフタータッチ
鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことです。

アルペジオ
分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出します。

アンサンブル
2 人以上の演奏者による合奏のことを言います。

アンドゥー
直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻す機能です。

アンプリチュード EG
鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音量変化をコントロールすることです。

イコライザー
音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域ごとのブースト / カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。

移調
調性 (キー) を変えることを言います。

イニシャライズ
ある設定を、一定基準となる状態 (初期状態) に変更する機能のことです。

イベント
シーケンスデータを構成する 1 単位のデータ (ノートオン / オフ、プログラムチェンジなど) のことです。

インスト
ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤 (ノート) にこれらのインストが割り当てられています。

インターバルタイム
シーケンストラックに録音したバルクデータを送信する際、一定間隔ごとに挿入するディレイタイムのことです。

ウェーブ
デジタル録音されたさまざまな楽器の波形のことです。

ウェット音
エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音 (ウェット音) と、エフェクトを通らない音 (ドライ音) をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。

エコーバック (Echo Back)
MIDI IN 端子から受信した MIDI データを、MIDI OUT 端子にスルーアウトする設定です。
コンピューター用 MIDI アプリケーションでは MIDI スルーとも呼びます。

AWM2 音源
ヤマハが開発した、デジタル録音された波形を基にして音作りを行なう音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。またデジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色のコントロールが可能です。AWM2 は、Advanced Wave Memory 2 の略です。

NRPN
Non Registered Parameter Number(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー) のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、フィルターや EG を操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDI を通して音色をエディットする際に使われます。

MSB
Most Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジ等のデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのことです。

LSB
Least Significant Byte の略名で、MIDI コントロールチェンジ等のデータを 2 バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO
Low Frequency Oscillator の略です。低い周波数の信号を発生するセクション (装置) です。LFO の信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウなどの効果になります。

エクスクルーシブ
システムエクスクルーシブメッセージをご覧ください。

エクスプレッション
パートごとの音量をコントロールするための MIDI コントロールチェンジデータのことです。

エディット
データを、修正したり編集したりする作業のことです。

エフェクト
音を加工してさまざまな効果を付加するセクション (装置) です。本機はシステムエフェクトとして 3 基 (リバーブ、ディレイ / コーラス、バリエーション)、およびマスターエフェクトの合計 4 基を内蔵しています。

エレメント
AWM2 音源を構成する、音色や定位を持った音を発生するセクション (装置) です。本機のボイスは、エレメントが 1 ～ 2 個集まって構成されます。

エンドポイント
サンプルの発音の終了点のことです。

エンベロープジェネレーター (EG)
鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源からの各種レベルを変化させるセクション (装置) です。音量をコントロールする AEG、ピッチをコントロールする PEG、フィルターをコントロールする FEG があります。

オフセットエディット
エディットの中で、データの実態はエディットせずに、データを加減することで行なうエディットをオフセットエディットと呼び、加減するデータのことをオフセット値と呼びます。

オーバーダブ
シーケンサーにレコーディングをするときの方法の一つです。すでにトラックにあるデータを消さずに重ねて録音する方法のことです。

OPTICAL IN/OUT 端子
光データ (オプティカル) 方式によるデジタルオーディオ用の入出力端子です。

オプティマイズ
サンプルメモリー上の飛び飛びの空き領域を集めて (メモリー上のサンプルをつめて)、連続した空き領域を作る機能です。

カ行

カーソル
設定や選択を行なうことのできる項目を示すマークのことです。

カットオフ周波数 (フリケンシー)
フィルターは、ある周波数までの信号は通過させるが、それ以上または以下の信号は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数 (フリケンシー) といいます。

Q(キュー)
イコライザーの周波数特性を表すカーブの、山や谷の鋭さを表します。Q の値を大きくすると、ブースト / カットする周波数の幅が狭くなり、周波数特性のカーブが鋭くなります。Q の値を小さくすると、逆にブースト / カットする周波数の幅が広くなり、周波数特性のカーブがなだらかになります。

グルーブ
おもにファンク系のダンスミュージックなどで、リズムのノリのことを表す言葉です。RS7000 には、パターンやソングの演奏に微妙なノリやグルーブ感をつけるグリッドグルーブ機能が装備されています。

クロック
音符の分解能を表す単位です。RS7000 では、1 クロックの長さは 4 分音符の 480 分の 1 になります。

コモンサンプルボイス
すべてのソングやスタイルから共通に呼び出せるサンプルボイスです。ソングやスタイルを切り替えても中身や、プログラム番号と音色の関係は切り替わりません。

コントロールチェンジ
コントローラー (モジュレーションホイールやフットコントローラーなど) が操作されたときに出力する MIDI データのことです。各コントローラーは、固有のコントロールナンバーを持っています。

サ行

サンプリング周波数
サンプリングする際に、1 秒間に何回信号をチェックしてデジタルデータに変換するかを設定します。周波数が高くなるほど精度が高くなり高音質でサンプリングされます。

サンプリングレベル
サンプリングの際の録音レベルのことです。

サンプル
サンプリング操作によって録音された音をサンプルといいます。

サンプルキットボイス
C-2 ～ G8 の範囲の各鍵盤に異なったサンプルを割り当てることができるサンプルボイスです。サンプルキットボイスを使うと、複数のサンプルを異なった鍵盤に割り当てて同時に鳴らしたり、鍵盤ごとに違った音色が鳴るドラムキットを作ったりすることができます。

サンプルデータ
サンプリングした波形データ本体とその管理データ (スタート / エンドポイントなど) の集合をサンプルデータといいます。

サンプルボイス
サンプリング機能で録音したサンプルを基にして構成されている音色プログラムのことです。

シーケンサー
MIDI 機器の演奏をデータとして録音したり、編集、修正したり、再生したりする機能を持っています。

シーケンストラック
通常の MIDI シーケンスデータを録音、再生するトラックのことです。

シーンメモリー
RS7000 の全トラックに設定されているパラメーターの情報を 5 パターンまで保存したり呼び出したりする機能のことです。

システムエクスクルーシブメッセージ
機器固有の設定データをやり取りするための MIDI 情報のことです。

SIMM
Single Inline Memory Module 略で、コンピュータ用の汎用メモリーです。RS7000 では、波形メモリーの増設用に、この SIMM 取付用スロットを装備しています。

SCSI(スカジー)
Small Computer Serial Interface の略で、ハードディスクなどで使用されているデータ転送用の端子 (インターフェイス) のひとつです。

16 進数
16 を基準にして、16 の n 乗で位が増えていく進数です。10 ～ 15 の数を表す数字として、アルファベット A ～ F を使います。

スクロール
カーソルを移動することで、カーソルの移動にともなって画面が上下左右に移動することをスクロールといいます。

スタイル
パターンを構成する 16 種類のセクションの集合体です。

スタートポイント
サンプルの発音開始点のことです。

スタンダード MIDI ファイル (SMF)
異なったシーケンサーの間でも、簡単にソングデータのやりとりを可能にするために考えられた規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダード MIDI ファイルを入出力できるソフト / ハードが提供されています。

セクション
スタイルを構成する 16 種類のパターンにつけられた呼び名です。スタイルとセクションを指定することでパターンを選択することができます。

センシティビティ
感度のことです。

セント
半音を 100 等分に分割した音程の単位です。

センドレベル
エフェクトを操作する際、目的のバスラインへの送り量のことをセンドレベルといいます。反対に戻り量をリターンレベルといいます。

ソース
サンプリングにおいては、サンプルの素材となる音ネタのことです。

ソステヌートペダル
ソステヌートペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは 66 番です。

ソフトペダル
ソフトペダルを踏んだときに送信される MIDI コントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは 67 番です。

ソング
一般的なシーケンサーの「曲 (ソング)」に当たるものです。

タ行

タップ
[TAP] ボタンをたたく間隔に合わせて BPM(テンポ) を変更する機能です。

ダンプアウト
MIDI システムエクスクルーシブメッセージのバルクデータを送信することをいいます。

チャンネル
MIDI チャンネルを参照してください。(P.338)

チェックサム
MIDI システムエクスクルーシブメッセージを送受信するときに、データエラーによる誤動作を防ぐためにデータの最後に付けられているデータチェックのための数値のことです。

チャンネルアフタータッチ
鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチにはチャンネルアフタータッチと、ポリフォニックアフタータッチの 2 つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1 つの MIDI チャンネルにつき 1 つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックアフタータッチは、鍵盤ごとに現在押されている強さを MIDI データとして出力します。

チューニング
アンサンブル演奏をする際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3=440Hz に合わせます。

データエントリー
MIDI コントロールチェンジです。コントロールナンバーは 6 番です。主に RPN で指定したパラメーターの数値を変更するときに使います。

ディストーション
主にギターで使用するエフェクトです。信号波形の上下を切り取るなどの操作で、故意に歪みを発生させて、ギター特有の存在感のあるサウンドを作ります。

ディレイ
音声信号を遅らせることで生じる効果 (装置) のことをいいます。

DSP
Digital Signal Processor のことで、デジタル信号を加工してさまざまな効果を作り出す機能を持った専用マイクロプロセッサーを示します。RS7000 には高品位 DSP が内蔵されており、リバーブやコーラスなどのエフェクトを作り出しています。

定位
パン (パンポット) ともいい、ステレオで音を鳴らしたときに音の聞こえてくる方向のことです。パンで音の定位を設定することができます。

DIGITAL IN/OUT 端子
コアキシャル (同軸) ケーブル用のデジタルオーディオ入力端子です。

デジタルフィルター
デジタル回路で作られたフィルターです。RS7000 はデジタルフィルターをエレメントごとに 1 つずつ持っていて、音色のさまざまなコントロールを行ないます。

デバイスナンバー
MIDI システムエクスクルーシブメッセージ専用のチャンネルです。通常の MIDI チャンネルと同じく 1 ～ 16 の番号を持ち、送信側と受信側の番号が一致してはじめてデータのやりとりができる仕組みになっています。

デプス
深さの設定のことをいいます。

同期
シーケンサーや MTR などの外部機器と同じタイミングにして演奏することをいいます。

ドライ音
エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての音を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音 (ウェット音) と、エフェクトを通らない音 (ドライ音) をミックスさせることでエフェクトのかかり具合を調節します。

トランスポーズ
調性 (キー) を変える機能のことをいいます。

トラック
演奏情報を録音する場所です。

ドラムボイス
ドラム専用の特殊なボイスで、各鍵盤に 1 音色ずつドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。

トリム
サンプルデータのうち、スタートポイントより前の部分とエンドポイントより後の部分を削除する機能です。RS7000 ではエクストラクトと呼びます。

トレモロ
音量が周期的に変化することによって生じる効果のことです。

ナ行

ノートオン / ノートオフ
MIDI メッセージの中の、鍵盤を演奏したことを示すメッセージです。鍵盤を弾いたことを示すメッセージがノートオン、鍵盤を離したことを示すメッセージがノートオフです。

ノーマライズ
サンプルデータの音量レベルを増幅し、元のサンプルと差しかえる機能です。歪まないレベルで最大限に増幅されます。

ノーマルボイス
鍵盤通りの音程で発音するボイスです。通常の楽器音などがこれにあたります。

ハ行

パーティション
ハードディスクや MO の記録領域を分割して使用することをいいます。

パート
各 MIDI チャンネルの演奏データを受信して、独立した演奏を行なう部分をパートと呼びます。RS7000 には、16 のパートがあります。

倍音
ある楽器を鳴らしたときに、鳴らしたピッチの音以外に、整数倍の周波数を持つ高い音が鳴っています。この音を倍音といいます。倍音の種類や量は、その楽器の音色を決定する重要な要素になっています。

バイト
2 進数の基本単位であるビットが、8 個集まったものを 1 バイト (＝ 8 ビット) といいます。1 バイトは、2 桁の 16 進数で表せるため、MIDI データなどのデジタルデータを表記したり、メモリーの大きさを表したりする際の単位になっています。

バスライン
各パートおよび各セクションからの音声信号が乗り入れる経路 (ライン) をバスラインといいます。本機では、エフェクトの中に「SEND VAR. TO DELAY」「SEND VAR. TO REVERB」「SEND DELAY TO REVERB」のバスラインや、各パートのステレオ出力を束ねたステレオバスラインなどを持っています。

パターン
パターンモードで演奏されるさまざまなジャンルの演奏データのことで、何度も繰り返したり、次々と切り替えたりして演奏できます。パターンの内部にはフレーズを並べるためのトラックが 16 トラックあり、そこに演奏の素材であるフレーズを各トラックに 1 つずつ並べることでパターンが構成されています。

パターンチェーン
複数のパターンをつないで 1 つの曲の形にしたものです。あらかじめパターンチェーンを作成しておくことで、スタイルやセクションを変更する操作を自動化することができます。

バッファー
データを一時的にためておくメモリーのことをいいます。

パラメーター
モードおよびサブモードの画面で、値 (データ) を設定する色々な要素のことをパラメーターといいます。

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に含まれる MIDI メッセージです。MIDI 機器の内部の設定を、MIDI を通して 1 つずつ変更する際に使います。MIDI データフォーマットに詳しく解説されています。

バリエーションエフェクト
本機の特長の 1 つとなるエフェクトです。このエフェクトを使って、積極的な音作りができます。リバーブやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシミュレーター、オートワウなど多彩なエフェクトプログラムを持っています。

バルクデータ
システムエクスクルーシブメッセージのうち、内部設定のためのデータなどを 1 つのまとまりとして、管理しているものです。

パン
ステレオ再生したときの、音の定位を設定するパラメーターのことをパン (パンポット) といいます。ミキサー、エフェクトエディットの中などにパンというパラメーターがあり、互いに関連しています。

バンクセレクト
MIDI 信号で、拡張ボイスを選ぶ際に送信するコントロールチェンジ信号です。コントロールナンバー 0 番の MSB と、32 番の LSB が一組になって音色のバンクを切り替えます。実際には、バンクセレクトとプログラムチェンジを合わせて送信することで、ボイスバンクとボイスを切り替えることができます。

バンクナンバー
RS7000 ではバンクセレクト MSB/LSB の値を使いやすくするため、本体を操作する際には、バンクナンバーというパラメーターで、バンクセレクトを一括して切り替える仕組みになっています。

ピッチ EG
音の立ち上がりから消えるまでの間で、音程の時間的な変化をコントロールする部分です。

ピッチドボイス
鍵盤どおりの音程で発音するサンプルボイスです。ピッチドボイスでは、あるサンプルをさまざまなピッチで鳴らしたり、サンプルに音程を付けて演奏したりすることができます。

BPM
Beat Per Minute(1 分間のビート数) の省略形で、テンポのことです。

BPM トラック
ソングやパターンチェーンを再生するテンポ情報を録音するトラックです。

ピッチ
音程のことです。

フィルター
音から特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるためのセクション (装置) です。本機ではボイスのエレメントごとにフィルターを持っています。

フォーマット
カードや SCSI ディスク (ハードディスクや MO など) を、使う機器に応じて初期化することです。

プリセット
本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。本機では、ボイス、フレーズにプリセットメモリーを持っています。

ブリリアンス
音の明るさをコントロールする効果のことをブリリアンスと呼びます。RS7000 ではフィルターのカットオフフリケンシーをコントロールすることで、ブリリアンス効果が得られます。

ブレイクビーツ
本来は、曲中でメロディやバッキングパートがブレイクし、ドラムだけがリズムを刻んでいる部分を表す言葉です。最近では、ダンスミュージックを中心として、他の曲のブレイクビーツを集めてきてループ演奏させ、その上にメロディやフレーズをのせるといった曲作りの手法が一般化したため、曲作りに利用できる数小節のドラムの演奏パターンを指してブレイクビーツと呼ばれています。

フレーズ
ドラムやベースをはじめ、ギターやピアノのコードバッキング、ブラスのリフなど、アンサンブルを構成するパートごとの演奏の素材のことです。

フレーズサンプリング
スネアのワンショットのような楽器音の単音でなく、演奏をフレーズ単位でサンプリングすることをいいます。

Hz(ヘルツ)
周波数や振動数の単位です。1 秒間に振動が何回繰り返すか、その回数を表します。たとえば、A3 の音は空気が 1 秒間に 440 回振動したときに聞こえる音程なので 440Hz といいます。

ベロシティ
鍵盤を弾く速さ (強さ) を示す数値です。

ボイス
音源部の個々の音色プログラムのことです。

ボイスバンク
ボイスを種類ごとに分類した区分けのことで、MIDI データのバンクセレクト MSB と LSB で選択します。

ポリフォニックアフタータッチ
鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチには、チャンネルアフタータッチとポリフォニックアフタータッチの2つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1 つの MIDI チャンネルについて 1 つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックアフタータッチは、鍵盤ごとに現在押されている強さを MIDI データとして出力します。

ポリフォニック数
最大同時発音数のことです。RS7000 では 62 音です。

ポルタメント
ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0 だと効果はありません。

ポルタメントスイッチ
ポルタメント効果のオン / オフコントロールです。コントロールチェンジナンバーは 65 番です。

マ行

マルチ (音源)
1 台で複数の音色を同時に鳴らすことができる音源のことです。マルチティンバー音源ともいいます。

MIDI
Musical Instruments Digital Interface の略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんど電子楽器が MIDI 規格に対応した MIDI 端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

MIDI ウィンドコントローラー
息を吹き込むことでブレスコントローラーなどのコントロール信号を出して音源をコントロールする MIDI 機器のことです。管楽器などの細かいニュアンスを表現するのに適しています。代表的な機種としてヤマハ WX5 などがあります。

MIDI タイムコード (MTC)
MTR や VTR などで用いられている SMPTE という時間情報 (タイムコード) を MIDI 情報に組み込み、MIDI 機器で読めるようにしたものです。

MIDI チャンネル
MIDI には、1 ～ 16 のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていなければ演奏データのやりとりができません。このチャンネルのことを MIDI チャンネルといいます。

MIDI データファイラー
さまざまな MIDI 機器のバルクデータを受け取り、フロッピーディスクに保存する機能をもった MIDI 機器です。ヤマハ MIDI データファイラー MDF3 などがあります。

ミュート
任意のパートの発音を止めることをいいます。

モード
デジタル機器の中の、最も大きな機能の区分けのことです。RS7000 ではパターンモード、パターンチェーンモード、ソングモード、ユーティリティモード、サンプリングモードの 5 つのモードがあります。

ラ行

RAM
Random Access Memory の略です。読みだし、書き込み可能なメモリーのことです。RS7000 ではインターナルメモリーに RAM が使われています。

リドゥー
アンドゥーで取り消した操作を、再び実行する機能です。

リバース
サンプル波形を逆転して発音する機能です。エンドポイントからスタートポイント方向に再生します。

リバーブ
ホールなどの残響感を作るエフェクトのことです。音に奥行きと広がりを加えるので、音楽を演奏する際には、欠かすことのできないエフェクトです。

リプレース
リアルタイムレコーディングやパンチレコーディングの際、すでに録音されているデータを消しながら (置き替えながら)、新たに録音していく方法です。

ループ
サンプルのある部分 (区間) だけを繰り返し再生する機能のことです。

レゾナンス
カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストする効果です。今までなかった倍音が付け加えられるため、たとえばローパスフィルターの場合、音が明るく堅くなったように聞こえ、音に張りがでます。

ローカルサンプルボイス
特定のソングやスタイルの中だけで使うことができるサンプルボイスです。ソングやスタイルごとに、異なったサンプルボイスを 128 音色ずつ持つことができます。気に入ったサンプルボイスを他のソングやスタイルでも使う場合には、コモンサンプルボイスを使います。

ローパスフィルター
高い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

ワ行

ワウワウ (ワウ) 効果
音色を周期的に変化させる効果です。本機では、LFO の信号でフィルターのカットオフ周波数を変化させることでこの効果を作ることができます。バリエーションエフェクトには、この効果を実現するエフェクトタイプも用意されています。

13. 五十音順索引

ア

アウトセレクト 110, 201
アウトチャンネル 110, 201
アウトプットセレクト 94
アサイナブルアウトプット 20
アサイナブルノブ 62
アサインキー 233
アタック 242
アタックタイム 267
アタック + ループ 243
アペンドパターン 151
アペンドフレーズ 146
アルタイムループリミックス 239
アルペジオセッティング 108
アルペジオタイプ 108, 200
アルペジオ部 63
アンドゥー / リドゥー 68, 134, 172, 213
アンプリチュードモジュレーションデプス 98, 196

イ

イコライザー 94, 195
イコライザータイプ 95, 195
イベント 155, 156, 176, 177
イベントチェイス 258
イレースイベント 141, 172, 217
インサート 155, 177
インターバルタイム 258
インプットゲイン 109, 200
インポート 129, 131, 210, 211

ウ

ウェーブ 116

エ

エクスクルーシブ 262, 270
エクスチェーンジトラック 149, 221
エクスチェーンジフレーズ 145
エクストラクト 246
エクストラクトイベント 142, 218
エクスプレッション 267
エクスポート 120, 122, 167, 206
エコーバック 260
エディットチェンジ 176
エフェクト 104, 198
エフェクトセンドレベル 268
エフェクトタイプ 104, 113, 165, 198, 203
エフェクトパラメーター 165, 203
エフェクト部 63
エンドポイント 235, 242

オ

オーディション 235, 237, 242, 243
オートリピート 68
オートロード 68
オーバーダブ 77, 80, 184
オープン 120, 122, 123, 130
オールサウンドオフ 268
オクターバー 88, 192
オクターブ 73, 160, 183
オクターブレンジ 108, 200
オプティカル 20, 231
オムニモードオフ 268
オムニモードオン 268
オリジナルキー 233, 243
音源部 60
音程 84, 190

カ

拡張メモリー 272, 274
カットオフ 197
カットオフフリケンシー 103

キ

キーオンリセット 98, 196
キーボードパッド 18, 62
キーボードパッドベロシティ 82, 84, 188, 190
機能ツリー図 55
休符 82, 163, 189

ク

クオンタイズ 135, 185, 214
クオンタイズストレングス 135
クオンタイズバリュー 135
グライド 138, 215
クリアソング 224
クリアチェーン 174
クリアトラック 150, 222
クリアパターン 153

クリアフレーズ 148
クリエート..... 237, 240
クリエートコンティニュアスデータ..... 142, 218
クリエートトゥー..... 253
クリエートメジャー..... 173, 220
クリエートロール..... 139, 216
クリックビート 257
クリックモード 257
グリッドグルーブ..... 85
グリッドステップレコーディング..... 77, 83, 184, 189
グルーブ..... 85, 191
クレッシェンド 138, 215
クロックシフト 86, 89, 191, 192

ケ

ゲイン..... 95, 195
ゲートオフセット..... 86, 191
ゲートタイム..... 82, 84, 188, 190
ゲートタイムレート..... 192
ゲットフレーズ 147

コ

コアキシャル..... 20
コースチューン 100, 197, 269
コードセパレート..... 140, 216
コードソート..... 139, 216
コピー..... 245
コピーイベント 141, 172, 217
コピーソング..... 223
コピーチェーン 174
コピートラック 148, 221
コピーパターン 151
コピーフレーズ 144
コモンサンプルボイス..... 61, 229
コントラスト..... 19, 24
コントローラー部..... 62
コントロールチェンジ..... 79, 142, 143, 155, 217, 218, 219, 262, 267
コントロールナンバー..... 156
コンバートトゥーソング..... 173

サ

最大同時発音数 62, 87
サステイン..... 267
サブディバイド 236, 253
サブモード..... 17, 52, 64
サンプリング..... 229
サンプリングスタンバイ 232
サンプリングセットアップ 231
サンプリングタイプ..... 231
サンプリングタイム..... 233
サンプリングモード..... 54, 228
サンプリング周波数..... 231, 232, 233
サンプルエディット..... 241
サンプルキット 130, 132
サンプルキットボイス..... 61, 229
サンプルジョブ 244
サンプルパラメーター..... 242
サンプルボイス 60, 130, 132, 229
サンプルボイスタイプ..... 132, 211
サンプルボイスナンバー 233, 235, 237, 242, 243
サンプルボイスネーム..... 253

シ

シーケンサーボタン..... 16, 63
シーケンサー部 59
シーケンスプレイエフェクト..... 13
シーン / ミュート..... 18, 62
システム..... 257
システムエクスクルーシブ 141, 142, 155, 218
システムメモリー..... 63
シフトクロック 140, 216
ジャンプロケーション..... 182
ジョブ..... 67
シンアウト..... 143, 219

ス

スイング 89, 192
スイングゲートタイム..... 136, 214
スイングレート 78, 135, 214
ズーム..... 242
ズームイン / アウト 242
スタート 242
スタートポイント..... 235, 242
スタート (ループ) ポイント 242
スタイル 59
スタイルナンバー..... 72, 159, 161, 177
スタイルネーム 72, 153, 160, 161
スタンダード MIDI ファイル 116, 117
ステップ..... 235, 242
ステップタイム 82, 163, 188
ステップバリュー..... 100, 196
ステップレコーディング 77, 80, 163, 184, 187
ステップ / トータルステップ..... 99, 196
ステレオアウトレベル..... 258
ステレオトゥーモノ 251
スプリットソングトゥーパターン..... 223
スプリットパターン..... 152
スプリットフレーズ..... 146

スライス 235, 252
スライスセンシティビティ 237
スライスタイプ 236, 253
スロープ 99, 196

セ

セーブ 114, 118, 120, 166, 167, 204, 205
セクション 59, 72, 75, 159, 161, 177
セットアップ 107, 200
センドディレイトゥーリバーブ 105, 199
センドバリエーショントゥーディレイ 105, 198
センドバリエーショントゥーリバーブ 105, 198

ソ

増設メモリー 20
ソース 231
ソート 108, 200
ソステヌートペダル 267
ソフトペダル 267
ソロ 74
ソング 60, 205
ソングエディット 225
ソングジョブ 212
ソングナンバー 182
ソングネーム 182, 224
ソングプレイ 182
ソングモード 53, 180
ソングレコーディング 184

タ

タイ 82, 189
タイプ 130
タイミング 89, 192
タイムストレッチ 248
タップ 68

チ

チェーンナンバー 159
チェーンネーム 159, 174
チャンネルアフタータッチ 141, 142, 143, 155, 217, 218, 219, 262, 269

テ

ディスク 116
ディバイドドラムトラック 150, 223
ディレイ 91
ディレイセンドレベル 109, 200
ディレイタイプ 104, 198
ディレイタイム 91, 193
ディレイパン 105, 199
ディレイレベル 91, 193
ディレイ / コーラスエフェクト 63
ディレイ / コーラスセンド 96, 195
ディレイ / コーラスパラメーター 105, 199
ディレクション 141, 217
データインクリメント 268
データエントリー LSB 267
データエントリー MSB 267
データデクリメント 268
デジタル 231
デジタル周波数 20
デジタル入出力端子 20
デスティネーションタイプ 245
デチューン 100, 197
デリート 82, 123, 155, 163, 168, 189, 207, 246
デリートメジャー 173, 220
テンキー 66
テンポ 73, 79, 84, 160, 162, 163, 183, 186, 190

ト

ドライレベル 96, 195
トラック 60, 67, 73, 76, 86, 109, 110, 121, 130, 132, 160, 183, 191, 201, 211, 265
トラックナンバー 233
ドラムボイス 60
トランスポーズ 73, 138, 160, 183, 215
トリガーモード 232
トリガーレベル 233
トリム 234, 241

ヌ

ヌル 269

ノ

ノート 79, 88, 141, 142, 192, 217, 262, 266
ノートオフセット 86, 88, 191, 192
ノートシフト 75
ノートネーム 121, 206
ノーマライズ 234, 247
ノーマライズプレイエフェクト 150, 222
ノーマルボイス 60
ノブアサイン 109, 201
ノブセレクト 109, 201
ノブ 1 アサイン 113, 165, 203

ノブ 2 アサイン 113, 165, 203
ノブ 3 アサイン 113, 165, 203
ノブ 4 アサイン 113, 165, 203
ノンレジスタードパラメーターナンバー 270
ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB 268
ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB 268

ハ

パーティションナンバー 125, 168, 207
パート 265
ハードディスクドライブ 280
パートパラメーター 265
ハーモナイズ 88, 192
ハーモニックコンテント 267
ハイキュー 112, 164, 202
ハイゲイン 95, 112, 164, 195, 202
ハイフリケンシー 95, 112, 164, 195, 202
パターン 59, 119
パターンクオンタイズ 257
パターンジョブ 133
パターンチェーンエディット 175
パターンチェーンジョブ 171
パターンチェーンプレイ 159
パターンチェーンモード 52, 158
パターンチェーンレコーディング 161
パターンプレイ 72
パターンモード 52, 70
パターン BPM ホールド 258
バックデリート 82, 163, 189
パッチ 75
パラメーター 109, 176, 201
バリエーション 239
バリエーションエフェクト 63
バリエーションセンド 96, 195
バリエーションタイプ 104, 198
バリエーションパラメーター 105, 198
バリエーションパン 105, 198
バリエーション / ドライバランス 109, 200
バリュー 82, 189
パン 94, 109, 200, 243
バンクセレクト 93, 194
パンチ 184
パンチイン / アウト 233
パンポット 267

ヒ

ビートグラフ 81, 163, 188
ビートストレッチ 89, 144, 192, 220
ピッチ 100, 197
ピッチコンバート 248
ピッチドサンプル 130, 132
ピッチドボイス 61, 229
ピッチベンド 79, 101, 141, 142, 143, 155, 197, 217, 218, 219, 262, 266
ピッチベンドセンシティビティ 269
ピッチベンドレンジ 100, 139, 197
ピッチモジュレーションデプス 98, 196
ビューフィルター 155, 156, 226
拍子 72, 182, 236, 253

フ

ファイル 123
ファイルタイプ 116, 119, 121, 127, 129, 167, 170, 205, 206, 209
ファイルネーム 119, 121, 167, 205, 206
ファインチューン 269
ファンクション 13
フィードバック 91, 193
フィードバッククロック 92, 193
フィードバックゲートタイム 92, 193
フィードバックノート 91, 193
フィードバックベロシティ 91, 193
フィルター 102, 197
フィルターエンベロープデプス 197
フィルターエンベロプデプス 103
フィルタータイプ 103, 197
フィルターモジュレーションデプス 98, 196
フェードイン / アウト 249
フォーマット 114, 124, 125, 168, 207
フォーマットタイプ 125, 168, 207
フォルダー 120, 122, 167, 205, 206
フォワード 243
フットスイッチ 19, 23, 257
プットフレーズ 147
ブライトネス 267
フリケンシー 95, 195
フリケンシーコンバート 250
プリセットメモリー 63
プレイエフェクト 87, 192
フレーズ 75
フレーズエディット 154
フレーズカテゴリー 75
フレーズナンバー 75
フレーズネーム 148
フレーズレコーディング 77
プログラムチェンジ 141, 142, 155, 217, 262, 266
プログラムナンバー 79, 94, 194

ヘ

ヘッドフォン 19, 22
ベロシティオフセット 86, 88, 191, 192

ベロシティパッド 62
ベロシティレンジ 138

ホ

ボイス 60
ボイスエディット 97, 196
ボイスセットアップトゥー TG 261
ボイスセレクト 93, 194
ボイスパラメーターホールド 94, 194
ボイスバンク 61, 79
ポインター 81, 163, 188
ポイント 242
ホールド 108, 200
ポリ 268
ポリフォニックアフタータッチ 141, 142, 143, 155, 217, 219, 262, 269
ボリューム 94, 109, 200, 243, 267
ボリューム / パン / アウト 94
ポルタメント 100, 196, 267
ポルタメントコントロール 268
ポルタメントスイッチ 100, 196
ポルタメントタイム 100, 196, 267

マ

マウントパーティション 131, 170, 211
マウント ID 131, 170, 211
マスター 111, 164, 202
マスターエフェクト 12, 68, 111, 112, 165, 203
マスターチューン 257
マスターボリューム 13
マスター EQ 111, 164, 202
マスター部 63
マルチ 185

ミ

ミキサー 93, 194
ミックストラック 222
ミックスフレーズ 145
ミドル 1 キュー 112, 164, 202
ミドル 1 ゲイン 111, 164, 202
ミドル 1 フリケンシー 112, 164, 202
ミドル 2 キュー 112, 164, 202
ミドル 2 ゲイン 112, 164, 202
ミドル 2 フリケンシー 112, 164, 202
ミュート 74

ム

ムーブ 246

メ

メジャー 72, 75, 235
メモリー 63, 68, 114
メモリーカード 114
メモリープロテクト 257

モ

モード 52, 64
モードボタン 17
モジュレーションホイール 267
モディファイゲートタイム 137, 214
モディファイコントロールデータ 143, 219
モディファイベロシティ 136, 214
モノ 268
モノ / ステレオ 109, 200, 232
モノ / ポリモード 100, 196

ユ

ユーザーメモリー 63
ユーティリティモード 53, 256
ユニゾン 88, 192

ラ

ランダム 100, 196
ランダムパン デプス 94

リ

リアルタイムレコーディング 77, 80, 161, 162, 184, 186
リセットオールコントローラー 268
リターンレベル 105, 106, 198, 199
リネーム 122, 123, 167, 168, 206, 207
リバース 243
リバーブエフェクト 63
リバーブセンド 96, 195
リバーブセンドレベル 109, 200
リバーブタイプ 198
リバーブパラメーター 106, 199
リバーブパン 106, 199
リピートタイム 91, 193
リプレース 77, 80, 184
リミックス 240
リミックスタイプ 252
リミックスバリエーション 252
リリースタイム 267

ル

ループ 242, 243
ループリミックス 251

レ

レコーディングカウント 257
レコーディングタイプ 162, 185
レコーディングトラック 161, 185
レコードイベントタイプ 186
レジスタードパラメーターナンバー 269
レジスタードパラメーターナンバー LSB 268
レジスタードパラメーターナンバー MSB 268
レゾナンス 103, 197
レベルメーター 233
レングス 72, 75, 79

ロ

ローカルサンプルボイス 61, 229
ローキュー 112, 164, 202
ローゲイン 95, 111, 164, 195, 202
ロード 126, 128, 169, 170, 208, 210
ローフリケンシー 95, 112, 164, 195, 202

14. アルファベット順索引

A

A/D INPUT 231
A/D インプット 231
A/D セットアップ 108, 200
AC INLET 19, 22
ACCURACY 248
ADVANCE 141
AEG ATTACK 101, 197
AEG DECAY 101, 197
AEG RELEASE 101, 197
AEG SUSTAIN 101, 197
AEG アタックタイム 101, 197
AEG サステインレベル 101, 197
AEG ディケイタイム 101, 197
AEG リリースタイム 101, 197
AIEB2 ..... 20, 21, 276
AMP DEPTH 98, 196
AMP/FILTER/PITCH 15
Append Pattern 151
Append Phrase 146
ARPEGGIO ON 18, 63
AS1&2 OUT LEVEL 259
AS1&2 アウトレベル 259
ASSIGN KEY 233
ASSIGNABLE OUT 20
ATK+LOOP 243
ATTACK 15
AUDITION 235, 237, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253

B

BACK DELETE 82, 163, 189
BANK 79, 93, 194
BEAT STRETCH 13, 89, 192
Beat Stretch 144, 220
BPM 73, 79, 84, 160, 162, 163, 183, 186, 190
BPM SYNC 98, 196
BPM シンク 98, 196
BPM(テンポ) チェンジ 270
BREAK 239

C

CARD 19, 119, 121, 122, 124, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210
CAT 141, 142, 143, 155, 217, 218, 219
CATEGORY 134, 171, 213
CC 83, 141, 142, 143, 155, 217, 218, 219, 267
CD-ROM ドライブ 280
CH.AFTER TOUCH 269
CHAIN 159
Chain Name 174
CHANNEL AFTER TOUCH 262
Chord Separate 140, 216
Chord Sort 139, 216
Clear Chain 174
Clear Pattern 153
Clear Phrase 148
Clear Song 224
Clear Track 150, 222
CLICK BEAT 257
CLICK MODE 257
CLOCK SHIFT 13, 86, 89, 191, 192
COARSE TUNE 100, 197
CONTRAST 19
CONTROL CHANGE 262
Convert to Song 173
COPY 245
Copy Chain 174
Copy Event 141, 172, 217
Copy Pattern 151
Copy Phrase 144
Copy Song 223
Copy Track 148, 221
CREATE 237, 240
Create Continuous Data 142, 218
Create Measure 173, 220
Create Roll 139, 216
CREATE TO 253
Crescendo 138, 215
Curve 143
CUTOFF 15, 103, 197

D

DECAY 15
DELAY 96, 195
DELAY LEVEL 91, 193
DELAY SEND LEVEL 109, 200
DELAY TIME 91, 193
DELAY TYPE 104, 198
DELAY/CHO 14
DELETE 82, 123, 155, 163, 168, 189, 207, 246
Delete Measure 173, 220

DEPTH 14
DETUNE 100, 197
DIGITAL 231
DIGITAL IN, OUT 20
Direction 141, 217
Divide Drum Track 150, 223
DRY LEVEL 96, 195
DRY ←→ VARI 14

E

ECHO BACK 260
EDIT 17, 154, 175, 225
EFFECT 17, 104, 198
EFFECT ON/OFF 12
EFFECT SEND/VOLUME 14
EFFECT TYPE 113, 165, 203
EG 14, 101, 197
END 235, 242
ENV.DEPTH 15, 103, 197
EQ TYPE 95, 195
Erase Event 141, 172, 217
EVENT CHASE 258
EVENT TYPE 79, 186
EXC 141, 142, 218
Exc 155
Exchange Phrase 145
Exchange Track 149, 221
EXCLUSIVE 262, 270
EXIT 17
EXPORT 122, 206
EXTRACT 246
Extract Event 142, 218

F

FADE IN/OUT 249
FADE TYPE 249
FB CLOCK 92, 193
FB GATE TIME 92, 193
FB NOTE 91, 193
FB VELOCITY 91, 193
FEG ATTACK 101, 197
FEG DECAY 101, 197
FEG RELEASE 102, 197
FEG SUSTAIN 102, 197
FEG アタックタイム 101, 197
FEG サステインレベル 102, 197
FEG ディケイタイム 101, 197
FEG リリースタイム 102, 197
FILE NAME 119, 121, 167, 205, 206
FILE TYPE 119, 121, 127, 129, 167, 170, 205, 206, 209
FILTER 15
FILTER DEPTH 98, 196
FILTER TYPE 103, 197
FOOT SW 19
FOOT SWITCH 257
FORMAT 125, 168, 207
FORMAT TYPE 125, 168, 207
FORWARD 243
FREQUENCY 95, 195
FREQUENCY CONVERT 250

G

GAIN 95, 195
GATE OFFSET 86, 191
GATE TIME 13, 82, 84, 88, 188, 190, 192
Gate Time 214
Get Phrase 147
Glide 138, 215
GROOVE 17, 85, 191

H

HARMONIZE 88, 192
HIGH FREQ. 95, 195
HIGH FREQUENCY 112, 164, 202
HIGH GAIN 95, 112, 164, 195, 202
HIGH Q 112, 164, 202
HOLD 108, 200

I

I/O 拡張ボード 272, 276
IMPORT 131, 211
INPUT GAIN 109, 200
INPUT L, R 19
INSERT 155

J

JOB 17, 134, 171, 213
JUMP 182

K

KEY ON RESET 98, 196
KEYBOARD 18
KIT 230, 231
KIT+NOTE 229, 231
KNOB SELECT 109, 201
KNOB1 ASSIGN 113, 165, 203

KNOB2 ASSIGN 113, 165, 203
KNOB3 ASSIGN 113, 165, 203
KNOB4 ASSIGN 113, 165, 203

L

LCD MODE 258
LCD モード 258
LED DISPLAY 258
LED ディスプレイ 16, 258
LENGTH 72, 75, 79, 250
LFO 14, 97, 196
LFO PHASE 98, 196
LFO SPEED 98, 196
LFO WAVE 98, 196
LFO ウェーブ 98, 196
LFO スピード 98, 196
LFO フェイズ 98, 196
LOAD 17, 126, 128, 169, 170, 208, 210
LOOP 243
LOOP REMIX 239, 251
LOW FREQ. 95, 195
LOW FREQUENCY 112, 164, 202
LOW GAIN 95, 111, 164, 195, 202
LOW Q 112, 164, 202

M

MASTER 17, 111, 164, 202
MASTER EFFECT 12
MASTER TUNE 257
MASTER VOLUME 13
MEAS 72, 75, 235
MEMORY 18
MEMORY PROTECT 257
METER 72, 75, 182, 236, 253
MID1 FREQUENCY 112, 164, 202
MID1 GAIN 111, 164, 202
MID1 Q 112, 164, 202
MID2 FREQUENCY 112, 164, 202
MID2 GAIN 112, 164, 202
MID2 Q 112, 164, 202
MIDI 6, 264
MIDI ディレイ 193
MIDI フィルター 262
MIDI CLOCK OUT 260
MIDI CONTROL 260
MIDI DELAY 13, 17, 90, 193
MIDI IN/OUT(ミディ イン / アウト) ランプ 13
MIDI IN 端子 19
MIDI OUT A、OUT B 端子 19
MIDI SYNC 260
MIDI アウトチャンネル 110, 201
MIDI イベント 262, 266
MIDI クロックアウト 260
MIDI コントロール 260
MIDI シンク 260
MIDI セットアップ 260
MIDI チャンネル 264
MIDI ディレイ 90
Mix Phrase 145
Mix Track 222
MIXER 17, 93, 194
MMC 260
MMC(MIDI マシーンコントロール) 23
MO ディスク 116
MO ディスクドライブ 280
Modify Control Data 143, 219
Modify GateTime 137, 214
Modify Velocity 136, 214
MONO/POLY 100, 196
MONO/STEREO 109, 200, 232
MOUNT ID 131, 170, 211
MOUNT PARTITION 131, 170, 211
MOVE 246
MTC 260
MTC START OFFSET 261
MTC スタートオフセット 261
MTC(MIDI タイムコード) 23
MULTI 185
MUTE 18

N

NORMAL 239
NORMALIZE 234, 247
Normalize Play Effect 150, 222
NOTE 79, 84, 121, 141, 142, 155, 190, 217, 262, 266
NOTE OFFSET 86, 88, 191, 192
NOTE SHIFT 75
NRPN 155, 270
NRPN LSB 268
NRPN MSB 268

O

OCT 160
OCT DOWN 18, 73
OCT RANGE 108, 200
OCT UP 18, 73
OCTAVER 88, 192
OPEN 120, 122, 123, 130
OPTICAL 231
OPTICAL IN, OUT 20

ORIGINAL KEY 233, 243
OUT CHANNEL 110, 201
OUT SELECT 110, 201
OUTPUT L/MONO, R 19
OUTPUT SEL 94

P

P.B.RANGE 100, 197
PAD1 ..... 19, 62
PAD2 ..... 19, 62
PAN 94, 105, 106, 109, 198, 199, 200, 243
PARAMETER (MIDI OUT) 109, 201
PARTITION 125, 168, 207
PAT 141, 142, 143, 155, 217, 219
PATT CHAIN 17, 158, 159
PATTERN 17, 70, 72, 75, 119
PATTERN BPM HOLD 258
PATTERN QUANTIZE 257
PB 141, 142, 143, 155, 217, 218, 219
PC 141, 142, 155, 217
PEG ATK 102, 197
PEG DCY 102, 197
PEG INIT LEVEL 102, 197
PEG RLS 102, 197
PEG RLS LEVEL 102, 197
PEG SUS 102, 197
PEG アタックタイム 102, 197
PEG イニシャルレベル 102, 197
PEG サステインレベル 102, 197
PEG ディケイタイム 102, 197
PEG リリースタイム 102, 197
PEG リリースレベル 102, 197
PGM 79
PHONES 19, 22
PHRASE 75
PHRASE CAT 75
Phrase Name 148
PHRASE NO. 75
PITCH 15, 230, 231, 239
PITCH BEND 15, 79, 82, 101, 197, 262, 266
PITCH CONVERT 248
PITCH DEPTH 98, 196
Pitched Voice 229
PLAY FX 17, 87, 192
POINTER 81, 163, 188
POLY AFTER TOUCH 262, 269
PORTAMENT TYPE 15
PORTAMENTO SW 100, 196
PORTAMENTO TIME 15, 100, 196
POWER 19
PROGRAM 94, 194
PROGRAM CHANGE 262, 266
PUNCH IN/OUT 233
Put Phrase 147

Q

Q 95, 195
Quantize 135, 214

R

RANDOM 100, 196
RANDOM PAN 94
REAL TIME LOOP REMIX 13
REC COUNT 257
REC LOOP 78
REC TRACK 161, 185
REC TYPE 78, 162, 185
REC VOLUME 13
RELEASE 15
REMIX 240
RENAME 123, 168, 207
REPEAT TIMES 91, 193
RESAMPLING 231
RESONANCE 15, 103, 197
REST 82, 163, 189
RETIO 247
RETURN LEVEL 105, 106, 198, 199
REVERB 14, 96, 195
REVERB SEND LEVEL 109, 200
REVERB TYPE 198
REVERSE 239, 243
ROLL 239
RPN 155, 269
RPN LSB 268
RPN MSB 268

S

SAMPLE EDIT 13
Sample Kit Voice 229
SAMPLE VOICE NAME 253
SAMPLING 12
SAVE 17, 114, 120, 166, 167, 204, 205
SCENE/MUTE 18
SCMS(シリアルコピーマネージメントシステム) 21
SCSI 19, 119, 121, 122, 124, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210, 280
SCSI セルフ ID 131, 211
SCSI ID 281
SCSI SELF ID 170

SCSI コミュニケーション 132, 211
SCSI セットアップ 131, 170, 211
SCSI セルフ ID 170
SEC 75, 177
SECTION 72, 159, 161
SELECT 14
SELF ID 131
SEND DELAY TO REVERB 105, 199
SEND VAR.TO DELAY 105, 198
SEND VAR.TO REVERB 105, 198
SENS 237
SEQUENCE PLAY FX 13
SETUP 17, 107, 200
SHIFT 16
Shift Clock 140, 216
SIMM 20, 272, 274
SLICE 252
SLICE TYPE 236, 253
SLICE+SEQ 229, 231
SLOPE 99, 196
SMF 116, 117
SONG 17, 182, 205
Song Name 224
SORT 108, 200
SOURCE 231
SPEED 14
Split Pattern 152
Split Phrase 146
Split Song To Pattern 223
STANDBY START/STOP 13
START 235, 242
START(ATCK) 242
START(LOOP) 242
STEP 82, 163, 188, 235, 242
STEP VALUE 100, 196
STEP/TOTAL 99, 196
STEREO OUT 231
STEREO OUT LEVEL 258
STEREO TO MONO 251
STORE 18
STYLE 72, 159, 161, 177
Style Name 153
SUB DIVID 236, 253
SUSTAIN 15
SWING 14, 78, 89, 192
SwingRate 135, 214
SYS.EX.INTERVAL TIME 258

T

TAP 18, 68
TEMPLATE 100, 196
TG MUTE MODE 258
TG PARAM OUT 261
TG パラメーターアウト 261
TG ミュートモード 258
Thin Out 143, 219
TIE 82, 189
TIME STRETCH 248
TR 86, 110, 191, 201
TRACK 109, 121, 130, 132, 201, 211
TRACK SELECT 18
TRACK VOLUME 14
TRANS ON/OFF 79
TRANSPOSE 18, 73
Transpose 138, 215
TRIGGER LEVEL 233
TRIGGER MODE 232
TWE 132, 211
TYPE 15, 108, 130, 132, 200, 211, 231, 251, 252

U

Undo/Redo 134, 172, 213
UNISON 88, 192
UTILITY 17

V

VALUE 82, 189
VARI/DRY BALANCE 109, 200
VARIATION 96, 195, 239, 252
VARIATION TYPE 104, 198
VELO OFFSET 86, 191
VELOCITY 14, 82, 84, 88, 188, 190, 192
VOICE 235, 237, 242, 243
VOICE EDIT 17, 97, 196
VOICE SETUP TO TG 261
VOLUME 94, 109, 200, 243

W

WAV 116
WAVE MEN OPTIMIZE 259
WAVE テンプレート 100, 196

Z

ZOOM 242
ZOOM IN/OUT 242

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術 / 高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究 / 改善いたしております。
しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。
実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。
そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。
お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。
お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

ＴＥＬ　053-460-1666
受付日　月曜日～金曜日（祝日およびセンターの休業日を除く）
受付時間　10：00 ～ 12：00/13：00 ～ 17：00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書
本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間
お買い上げ日から１年間です。

● 保証期間中の修理
保証書記載内容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。

● 保証期間経過後の修理
修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。
下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例
ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間
製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後８年です。

● 持込み修理のお願い
まず本書の「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく
修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持込み窓口）

北海道サービスセンター	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50　ヤマハセンター内	TEL（011）512-6108
仙台サービスステーション	〒 984-0015	仙台市若林区卸町 5-7　仙台卸商共同配送センター 3F	TEL（022）236-0249
首都圏サービスセンター	〒 211-0025	川崎市中原区木月 1184	TEL（044）434-3100
浜松サービスステーション	〒 435-0016	浜松市和田町 200　ヤマハ (株) 和田工場内	TEL（053）465-6711
名古屋サービスセンター	〒 454-0058	名古屋市中川区玉川町 2-1-2　ヤマハ (株) 名古屋流通センター 3F	TEL（052）652-2230
大阪サービスセンター	〒 565-0803	吹田市新芦屋下 1-16　ヤマハ (株) 千里丘センター内	TEL（06）6877-5262
四国サービスステーション	〒 760-0029	高松市丸亀町 8-7　(株) ヤマハミュージック神戸　高松店内	TEL（087）822-3045
広島サービスステーション	〒 731-0113	広島市安佐南区西原 6-14-14	TEL（082）874-3787
九州サービスセンター	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL（092）472-2134
［本社］CS センター	〒 435-0016	浜松市和田町 200　ヤマハ (株) 和田工場内	TEL（053）465-1158

◆ デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

PA・DMI 事業部

PE 営業部 国内営業課	〒 430-8650	静岡県浜松市中沢町 10-1	TEL (053) 460-2432

EM 営業統括部

営業推進課	〒 108-8568	東京都港区高輪 2-17-11	TEL (03) 5488-5476
北海道営業所	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50　ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
仙台営業所	〒 980-0804	仙台市青葉区大町 2-2-10	TEL (022) 222-6147
名古屋営業所	〒 460-8588	名古屋市中区錦 1-18-28	TEL (052) 201-5199
大阪営業所	〒 542-0081	大阪市中央区南船場 3-12-9　心斎橋プラザビル東館	TEL (06) 6252-5231
九州営業所	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL (092) 472-2130

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

◆ インターネットホームページのご案内

製品等に関する情報をホームページ上でご案内しております。ご参照ください。

ヤマハデジタル楽器・DTM 製品ホームページ　http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/
ヤマハマニュアルライブラリー　http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/
「音楽する人、音楽したい人のための頼れるポータルサイト」
ミュージックイークラブ・ドットコム　http://www.music-eclub.com
@nifty 「GO FMIDIVA 」コマンドで FMIDIVA に入ると、ヤマハデジタル楽器および DTM 製品のフォーラムがございます。
電子会議　#16　ヤマハ Synth &CBX 情報ボード
#17　ヤマハ Synth &CBX ユーザーズカフェ
#18　ヤマハ Synth &CBX 相談室
データライブラリー　#8　ヤマハ / デジタル CBX

この取扱説明書は
無塩素紙（ECF:無塩素系漂泊パルプ）を
使用しています。

この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2001 Yamaha Corporation

V702060 206CRDN5.2-03C0 Printed in Japan