



PROFESSIONAL SAMPLER

A3000 Version2ガイド

Version 2 ガイドの使い方

A3000 Version 2 のパッケージには、本書「Version 2 ガイド」が追加されました。

本書は、Version 1 から Version 2 へのバージョンアップで仕様変更のあった部分を中心に記載しています。したがって、変更のなかった機能については記載していません。これらについては、別冊のオーナーズマニュアルをご覧ください。

→ OM P. 〇〇

このような表記の文章は、関連する説明が、別冊の「オーナーズマニュアル」(Owner's Manual) の 〇〇ページに記載されているということを示します。必要に応じて該当するページを参照してください。

本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。



SIMM購入時のご注意

市販のSIMMの中には、A3000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、別冊のオーナーズマニュアル巻末の「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。

SIMMの種類 / 内部構成に関するご注意

- ・ 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 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。また、メモリー SIMM スロットは 4 つあります。したがって 2 枚 1 組の SIMM を 2 組増設できます。
- ・ A3000 本体には、2MBytes 分のメモリーが内蔵されています。したがって、たとえば 32MBytes の SIMM を 1 組 (2 枚) 装着した場合には、 $2 + (32 \times 2) = 66\text{MBytes}$ 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 128MBytes です。このため、32MBytes の SIMM を 2 組 (4 枚 : $32 \times 4 = 128\text{MBytes}$) 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。

音楽を楽しむエチケット

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。となり近所への配慮を十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。

適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのも 1 つの方法です。

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適度な音量でお楽しみください。



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。



PROFESSIONAL SAMPLER **A3000**

Version 2 ガイド

このたびは、ヤマハプロフェッショナルサンプラーA3000 Version 2をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

A3000 Version 2 は、A3000 Version 1 の豊富な機能をさらに強化し、よりさまざまなミュージックシーンでご活用いただけるように改良したプロフェッショナルサンプラーです。

A3000 Version 2 の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの「A3000 Version 2 ガイド」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。

目次

第1章 Version 2 の新機能

特に大きな変更点	6
サウンドに関するポイント	6
操作性に関するポイント	7
エディット機能に関するポイント	8
その他の変更点	9
プレイモード	9
エディットモード	9
レコーディングモード	10
ディスクモード	11
ユーティリティモード	11

第2章 新機能リファレンス

全体に関する変更点	14
複数枚のフロッピーディスクを使ったセーブとロード	14
符合付き設定値の変更	14
ノブ1を回したときの機能の選択	15
文字入力に関する機能の追加	15
ハードディスクに関して	15
プレイモードの変更点	16
PLAY - PROGRAM/SAMPLE SELECT	16
PLAY - COMMAND Key - COPY	17
PLAY - COMMAND Key - SETINIT	17
PLAY - COMMAND Key - ARNG_PGM	17
PLAY - COMMAND Key - DUPL	18
PLAY - COMMAND Key - ARNG_SB	18
PLAY - COMMAND Key - MOVE	19
PLAY - COMMAND Key - LOOPDIV	20
PLAY - COMMAND Key - EXPORT	20
PLAY - COMMAND Key - FREZ_PGM	21
PLAY - PROGRAM - PgmSel	22
PLAY - SAMPLE - SmpSel	22
PLAY - SAMPLE - ToBank	22
PLAY - EASY EDIT	23
PLAY - EFFECT - EfType	23
PLAY - EFFECT - In&Out 1, 2	24
PLAY - SETUP - ADOut	24
PLAY - CONTROL - PgmCtl1	24
PLAY - CONTROL - PgmCtl2	25
PLAY - CONTROL - Reset	25
PLAY - CONTROL - PgmLFO1	25
PLAY - CONTROL - PgmLFO2	26
エディットモードの変更点	27
EDIT - COMMAND Key - REVERT	27
EDIT - COMMAND Key - NORM	27
EDIT - COMMAND Key - RESMPL - TmStrch	27
EDIT - COMMAND Key - REVERS	27
EDIT - COMMAND Key - LOOPXFD	28
EDIT - COMMAND Key - SETINIT	28
EDIT - COMMAND Key - FREZ_SB	28

EDIT - COMMAND Key - COPY_PRM	29
EDIT - TRIM/LOOP - Wave	29
EDIT - TRIM/LOOP - LoopRmx	29
EDIT - MAP/OUT - KeyRnge	30
EDIT - MAP/OUT - VelRnge	30
EDIT - MAP/OUT - Lvl&Mode	30
EDIT - MAP/OUT - Output	31
EDIT - MAP/OUT - Pitch	31
EDIT - FILTER - Filter	31
EDIT - FILTER - FltSens	32
EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl1	32
EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl2	33

レコーディングモードの変更点

REC - RECORD - Record	34
REC - SETUP - Target	34
REC - SETUP - KeyRnge	35
REC - EFFECT - In&Out 1, 2	35
REC - MONITOR - Monitor	35

ディスクモードの変更点

DISK - COMMAND Key - FD_FMT	36
DISK - DISK - DskMode	36

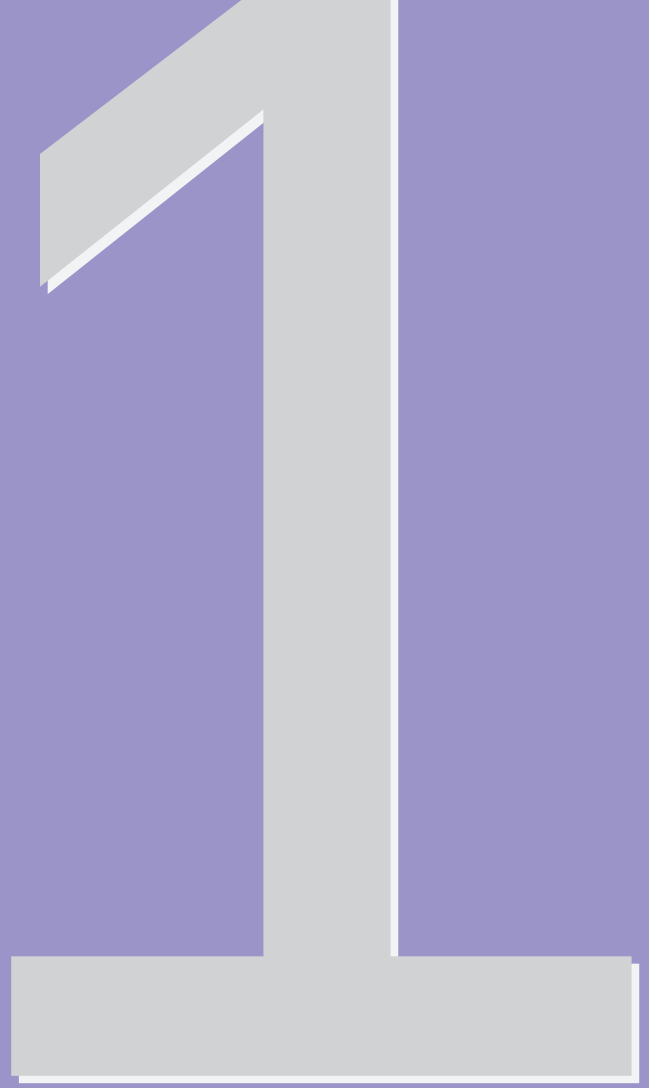
ユーティリティモードの変更点

UTILITY - COMMAND Key - CREATE_OSC	37
UTILITY - PANEL PLAY - KnobSet	37
UTILITY - SEQUENCE - SeqSel	37
UTILITY - SEQUENCE - Play&Rec	38
UTILITY - SYSTEM - Keys	38
UTILITY - SYSTEM - Audition	38
UTILITY - SYSTEM - Page	39
UTILITY - SYSTEM - FreeMem	39
UTILITY - MIDI - MIDI→Smp	40

付録

その他の変更点	42
エラーメッセージ一覧の変更点	42
MIDI データフォーマットの変更点	42

索引	46
----	----



第 1 章 Version 2 の新機能

特に大きな変更点

ここでは、Version 2 の目玉となる大きな変更ポイントを紹介します。実際の設定画面や設定方法については、「→ P. ○○」で示した第2章のページをご覧ください。

Version 2 で追加された音色パラメーターを使用して作成した音色データを、Version 1 で動作している A3000 にロードした場合、音色が正しく再現されない場合があります。

サウンドに関するポイント

新たな10タイプのフィルター

→ P. 31

サンプルのフィルターとして、LowPass3, Peak1, Peak2, 2Peaks, 2Dips, DualLPFs, LPF+Peak, DualHPFs, HPF+Peak, LPF+HPF が使えるようになりました。これで、フィルタータイプは従来のものと合わせて16タイプ。よりサウンドバリエーションを拡げることが可能になりました。

プログラムLFO

→ P. 25

プログラムがLFOを搭載し、プログラムやサンプルの音色コントロールにLFOを効果的に活用することができるようになりました。また、プログラムLFOの揺れのスピードを、外部MIDIクロックに同期させることも可能です。

ランダムパン、ランダムカットオフ、ランダムQ/Width

→ P. 30, 32

パン、フィルターのカットオフ周波数、Q/Widthをランダムに変化させることができるようになりました。鍵盤を弾くたびに異なる定位、音色でサウンドを鳴らすことが可能です。

コントロールデバイスとしてのノートナンバーとベロシティ

→ P. 24, 32

プログラムやサンプルの音色をコントロールするデバイスとして、ノートナンバー、ベロシティが使えるようになりました。これで音程やベロシティによってパンや音量、音色などを自在にコントロールすることが可能になりました。また、プログラムのコントロールファンクションとして、プログラムLFOデプス、エフェクトウィドス、サンプルのコントロールファンクションとして、フィルターEGレベル、カットオフディスタンス、フィルターゲインが追加されました。

アサインブルアウトプットへのエフェクト出力

→ P. 24

エフェクトを通したサウンドを、ステレオアウトプット以外(アサインブルアウトプット、デジタルアウトプット)へ出力できるようになりました。

新たなエフェクトコネクト方式

→ P. 23

エフェクト1~3の接続方法に、「1/2 → 3」「1 → 2 ← 3」が追加されました。より自由度の高いエフェクト設定が可能になりました。

操作性に関するポイント

より使いやすくなったイージーエディット

→ P. 23

プログラムのイージーエディットの項目を機能別に8つのグループに分類し、それぞれを個別の画面で設定することができるようになりました。また、項目には、カットオフディスタンス、フィルターゲイン、AEGディケイレートが追加されました。

ノブを押すことで数値をリセット

→ P. 14

「-63 ~ +63」のように、+-付きの数値で設定する項目をエディットするとき、ノブを押すと、設定が「+0」にリセットされるようになりました。もう一度、同じノブを押すと直前の設定に戻ります。これで、2つの設定を聞き比べることも可能です。

ノブ1を回してサンプルを選択

→ P. 15, 38

通常、「ノブ1を回す操作」には、「ファンクション内の機能を選択する」という機能が割り当てられていますが、ユーティリティの設定を変更することで、「エディット対象となるサンプルを選択する」という機能を割り当てることができるようになりました。また、エディット対象となるサンプルを変更したとき、画面にそのサンプル名が1秒ほど表示されるようになりました。

文字入力機能の強化

→ P. 15

「PASTE」以外に「CAPS」や「JUMP」の機能が追加され、文字をより簡単にすばやく入力できるようになりました。

MIDIトゥーサンプルの機能強化

→ P. 16, 40

外部MIDI機器から任意の音程のノートオン情報を送信して「エディット対象となるサンプル」を切り替える「MIDIトゥーサンプル」機能が大幅に強化されました。

複数のフロッピーディスクへの分割セーブ

→ P. 14

複数のフロッピーディスクにデータを分割してセーブできるようになりました。1枚めのフロッピーディスクがいっぱいになると、自動的に分割セーブを確認するメッセージが表示されます。

ハードディスクの機能改善

→ P. 15

本機で使用可能なハードディスクの1パーティションの最大容量が1Gバイトまで拡張されました。これによって、最大8Gバイトのハードディスクを(8つのパーティションに分けて)使うことが可能になりました。また、全体にディスクアクセススピードが速くなりました。

他社製サンプラー用データとの互換性改善

→ P. 36

他社製サンプラー用のCD-ROMやハードディスクとの互換性が強化されました。

エディット機能に関するポイント

ループディバイド機能

→ P. 20

サンプルをいくつかのサンプルに等分割し、それらのサンプルを順番にキーにアサインする「ループディバイド」機能が追加されました。ブレイクビーツなどのサンプルの切り分けに活用してください。

ループリミックス機能

→ P. 29

サンプルをいくつかの部分に分割し、それらをランダムに並べ替え、新たなサンプルを作り出す「ループリミックス」機能が追加されました。斬新なビートを簡単な操作で生み出すことができます。

ステレオサンプルをモノサンプルに

→ P. 18

ステレオサンプルをモノラルサンプルとして複製することができるようになりました。このとき、両チャンネルの音をミックスするか、L、Rいずれかのチャンネルの音だけを取り出すかを選択することができます。

アレンジプログラム、アレンジサンプルバンク機能

→ P. 17, 18

プログラムで使われているサンプルや、サンプルバンクで使われているサンプルを自動的にリマップする「アレンジプログラム」「アレンジサンプルバンク」機能が追加されました。

ムーブ機能

→ P. 19

プログラムとサンプルバンク間、あるいはサンプルバンク間で、サンプルを移動します。このとき、フリーズ機能を活用することで、プログラムのイージーエディットの設定をサンプルの設定として移すことも可能です。

その他の変更点

ここでは、前ページまでで紹介した変更ポイントほど大きな変更ではないものの、Version 2を上手に使いこなす上で大切な変更ポイントを紹介していきます。実際の設定画面や設定方法については、「→ P. ○○」で示した第2章のページをご覧ください。

プレイモード

- ・コピーコマンドで、コピー対象が選択できるようになりました。(→ P. 17)
- ・セットイニシャライズコマンドで、工場出荷時の設定を初期値として登録することができるようになりました。(→ P. 17)
- ・エクスポートコマンドを使って、任意のサンプルを AIFF フォーマットでフロッピーディスクにセーブ(エクスポート)することができるようになりました。(→ P. 20)
- ・フリーズプログラムコマンドを使って、イージーエディットの各設定を、各サンプル、サンプルバンクそのものの設定に反映(移動)することができるようになりました。(→ P. 21)
- ・サンプルファンクションのサンプルセレクトの画面で、ノブ5の機能を「SAVE」「NEWBNK」「DELETE」「DUPL」から選択できるようになりました。(→ P. 22)
- ・プログラムのエフェクトの設定で「ウィドス」と「出力先」の項目が追加されました。(→ P. 24)
- ・コントロールファンクションのコントロールのタイプ(カーブ)として、曲線的な変化が得られる「+ofst (-exp)」と「+ofst (+exp)」が追加されました。(→ P. 25)
- ・標準的な「ノートオンで発音開始、ノートオフで発音終了」という設定を、「ノートオフは無視し、ノートオンで発音開始と同時にそれまで鳴っていた音を発音終了」という設定に変更できるようになりました。(→ P. 25)

エディットモード

- ・ループクロスフェードで、クロスフェードのカーブが設定できるようになりました。(→ P. 28)
- ・セットイニシャライズコマンドで、工場出荷時の設定を初期値として登録することができるようになりました。(→ P. 28)
- ・フリーズサンプルバンクコマンドを使って、サンプルバンクで設定されている各設定を、各サンプル自身の設定に反映(コピー)させることができるようになりました。(→ P. 28)

- ・ リサンプルコマンド実行後、ループスタートアドレス、ループエンドアドレスが保持されるようになりました。(→ P. 27)
- ・ コピーパラメーターコマンドを使って、現在選択中のサンプル、サンプルバンクに、別のサンプル、サンプルバンクの設定をコピーすることができるようになりました。(→ P. 29)
- ・ トリム / ループファンクションのウェーブの画面で、ノブ5の機能を「EXTRACT」「NORM」(ノーマライズ) から選択できるようになりました。(→ P. 29)
- ・ マップ / アウトファンクションの発音音域の設定で、「=Orig」が選択できるようになりました。「=Orig」を選択しておくと、発音音域の下限 (または上限) が常にオリジナルキーと一致します。(→ P. 30)
- ・ ベロシティレンジ設定画面のベロシティセンシティビティの設定範囲が、「-63 ~ +63」から「-127 ~ +127」に拡張されました。(→ P. 30)
- ・ MIDI / コントロールファンクションのコントロールのタイプ (カーブ) として、曲線的な変化が得られる「+ofst (-exp)」と「+ofst (+exp)」が追加されました。(→ P. 33)
- ・ マップ / アウトファンクションで、サンプルバンクのコースチューンが設定できるようになりました。(→ P. 31)

レコーディングモード

- ・ レコーディング中にレベルメーターを見ることができるようになりました。(→ P. 34)
- ・ 「New+」(連続レコーディング) で、「PAUSE」(一時中断) 機能を使うことができるようになりました。(→ P. 34)
- ・ 「New+」(連続レコーディング) で、連続レコーディングした各サンプルを新しいサンプルバンクに入れることができるようになりました。(→ P. 34)
- ・ 新規サンプルのキーマッピング方法を選択する項目「Map」が追加され、「auto」を選択することで、自動的マッピングを行うことができるようになりました。(→ P. 35)
- ・ レコーディングエフェクトの設定で「ウィドス」の項目が追加されました。(→ P. 35)
- ・ モニターのオン / オフの設定が、電源を切っても維持されるようになりました。(→ P. 35)

ディスクモード

- ・ フロッピーディスクをフォーマットするとき、新たなタイプとして「Quick」が選択できるようになりました。(→ P. 36)
- ・ サンプル、シーケンス、ボリュームやインポートするファイルの名前が、アルファベット順に表示されるようになりました。

ユーティリティモード

- ・ クリエイトオシレーターコマンドを使って、基本的な波形のサンプルを生成することができるようになりました。(→ P. 37)
- ・ シーケンスファンクションのシーケンスセレクトの画面で、ノブ5の機能を「NEW」「SAVE」「DELETE」から選択できるようになりました。(→ P. 37)
- ・ すでにデータの入っているシーケンスに対してレコーディングしようとしたとき、上書きすることを確認するメッセージが表示されるようになりました。(→ P. 38)
- ・ アサインابلキーの役割として、「ノブコントロールとファンクションキープレイの同時オン / オフ」「MIDI トゥーサンプル機能のオン / オフ」を選ぶことができるようになりました。(→ P. 38)
- ・ システムファンクションに、オーディションキーの役割を設定するための画面が新たに追加されました。(→ P. 38)
- ・ あるモードのあるファンクションの画面に移動するとき、モードボタンとファンクションキーのどちらを先に押しても良いように、モードボタンでモードを切り替えたとき、直前のファンクションがそのまま有効となるように設定できるようになりました。(→ P. 39)
- ・ ウェーブメモリーとパラメーターメモリーの空き容量と同時に、全ウェーブメモリー容量と全パラメーターメモリー容量を確認できるようになりました。(→ P. 39)
- ・ パラメーターメモリーの総容量が大きくなりました。

2

第 2 章 新機能リファレンス

全体に関する変更点

複数枚のフロッピーディスクを使ったセーブとロード

→ OM P. 81

- ・データを複数枚のフロッピーディスクに分割してセーブできるようになりました。
- ・セーブの操作時、データがフロッピーディスクに入り切らない場合には、セーブを中止するか、分割セーブを行うかを尋ねるメッセージが表示されます。分割セーブを選択したときは、表示されるメッセージに従ってフロッピーディスクをセットしてください。
- ・このとき2枚め以降のディスクでは、未フォーマットのフロッピーディスクを使うこともできます。(セーブを中止することなくフォーマットができます)
- ・分割セーブされた各フロッピーディスクは特殊な形式になり、入っているプログラムやサンプルをディスクモードで確認することはできなくなります。したがって、入っているプログラムやサンプルの1つだけをロードしたり、追加セーブしたりすることはできません。
- ・複数枚のフロッピーディスクに分割セーブされたデータをロードするときは、先頭(1枚め)のフロッピーディスクをセットして、ボリュームの画面でロード操作を行います。以降は表示されるメッセージに従ってフロッピーディスクをセットしてください。
- ・分割セーブされた各フロッピーディスクのディスク名は、1枚めのフロッピーディスクのディスク名に、連番を付けたものになります。ロードするときは、この番号順にフロッピーディスクをセットしてください。
- ・分割セーブされた各フロッピーディスクの内容はディスクモードで確認できなくなりますので、あらかじめ、わかりやすいディスク名を付けておくことをおすすめします。

符合付き設定値の変更

→ OM P. 87

- ・「-63 ~ +0 ~ +63」のように符合(プラス、マイナス記号)の付いた設定値を変更するとき、対応するノブを押すと設定が「+0」に変更されます。もう一度ノブを押すと、元の設定値に戻ります。
- ・たとえば、ある項目が「-49」の設定になっているとき、対応するノブを1回押すと、設定が「+0」に、もう一度押すと「-49」に変化します。(「+0」に変更したまま別の画面に移動すると、「-49」の値は忘れ去られます)
- ・一部、この機能が使えない画面があります。(ノブを押す操作に他の機能が割り当てられているため)

ノブ1を回したときの機能の選択

→ OM P. 86

- ・通常、「ノブ1を回す」という操作に対しては「選択されているファンクション内の機能を選択する」という機能が割り当てられています。この他に「対象となるサンプルを選択する」という機能を割り当てることができるようになりました。
- ・この機能は、ユーティリティモードのSYSTEM - Keys (→ P. 38) の画面で設定します。
- ・この機能を使って、エディット対象となるサンプルを切り替えたときには、画面1行めに1秒ほどそのサンプル名が表示されます。

文字入力に関する機能の追加

→ OM P. 88

```

      MNOPQRS [Pg 001 ]
←--→  <*ENTER> ▶PASTE  >EXIT  >OK

```

- ・ノブ3の「PASTE」の機能が強化され、以前に入力した文字列が4種類まで記憶されるようになりました。ノブ3を回して「PASTE」を選択した後、ノブ3を押すたびに、5種類の文字列（記憶された4種類の文字列とペースト前の文字列）が順番に表示されます。
- ・ノブ3を回して「CAPS」を選択した後、ノブ3を押すとカーソル位置の文字の「大文字」「小文字」が交互に切り替わります。
- ・ノブ3を回して「JUMP」を選択した後、ノブ3を押すとカーソル位置の文字が「1 → A → a → 1 」と切り替わります。
- ・ノブ2の上方「↑」マークの上に、入力文字の前後の候補文字が表示されるようになりました。

ハードディスクに関して

- ・本機で使用可能なハードディスクの1パーティションの最大容量が1Gバイトまで拡張されました。これによって、最大8Gバイトのハードディスクを（8つのパーティションに分けて）使うことが可能になりました。
- ・全体にディスクアクセススピードが速くなりました。また、ディスクモードのDISK - DskMode (→ P. 36) で、Play&Load が「off」に設定されている場合は、さらにロードスピードがアップします。

プレイモードの変更点

PLAY - PROGRAM/SAMPLE SELECT

→ OM P.95

Pgm001: "Pgm 001 "	SmpSolo MIDI→Smp
"sine wave	" -- upper

- ・プレイモード、及びその他のモードの画面（A3000のほとんどの画面）でノブ1を押したときに表示される「プログラム/サンプルセレクト」の画面です。
- ・ノブ5の「MIDI → Smp」（MIDI トゥーサンプル）の選択肢が「off」「upper」「lower」に変更されました。
- ・「upper」を選択した場合には、外部MIDI入力時、その音程で発音するサンプルやサンプルバンクが順番に選択されます。このとき、サンプルバンク内のサンプルは選択されません。
たとえば、C3の音程で「サンプルA」「サンプルB」「サンプルバンクC」（「サンプルX」と「サンプルY」を含む）が同時に発音するように設定されているプログラムの場合、外部MIDI機器からC3のノートオンを受信するたびに、「サンプルA」→「サンプルB」→「サンプルバンクC」→「サンプルA」と順番に選択が切り替わります。
- ・「lower」を選択した場合には、外部MIDI入力時、その音程で発音するサンプルやサンプルバンク内のサンプルが順番に選択されます。サンプルバンクそのものは選択されません。
たとえば、上と同じプログラムの場合、外部MIDI機器からC3のノートオンを受信するたびに、「サンプルA」→「サンプルB」→「サンプルX」→「サンプルY」→「サンプルA」と順番に選択が切り替わります。
- ・「プログラム/サンプルセレクト」以外の画面でも、「ノートオンのたびに順番に選択が切り替わるかどうか」は、ユーティリティのMIDIファンクションの「MIDI → Smp」の画面の設定に従います。（→ P.40）
- ・この画面からでも、コマンドキーを押すことで、コマンド画面に移ることができるようになりました。

PLAY - COMMAND Key - COPY

→ OM P.102

```
Command    001:"Pgm 001 " →002:"Pgm 002 "
↵>COPY      AllParam
```

- ・プログラムのコピー時、ノブ3を使ってコピー内容が選択できるようになりました。コピー内容は、次の中から選択します。
- ・「AllParam」を選択した場合には、プログラムの全設定をコピーし、それまでのコピー先プログラムの内容は失われます。
- ・「Merge」を選択した場合には、コピー元のプログラムで使われているいるサンプル、サンプルバンクをコピー先のプログラムにトゥープログラムオンし、それらのサンプル、サンプルバンクに設定されているイージーエディットの設定をコピーします。
- ・「Effect 1 ~ 3」を選択した場合には、任意の番号のエフェクト設定だけをコピーします。
- ・コピー元プログラムはノブ2で、コピー先プログラムはノブ4で選択します。また、「Effect 1 ~ 3」の選択時には、ノブ5でコピー先のエフェクト番号を設定します。
- ・同一プログラム(エフェクトの場合は同一プログラムの同一エフェクト)にコピーすることはできません。

PLAY - COMMAND Key - SETINIT

→ OM P.104

```
Command    [EFFECT] [SETUP] [CONTROL]
↵>SETINIT  off      current factory
```

- ・セットイニシャライズのエフェクト、セットアップ、コントロールの選択肢が「off」「current」「factory」に変更されました。「current」は、従来の「on」と同じです。「factory」を選択した場合には、工場出荷時の設定が初期値として登録されます。

PLAY - COMMAND Key - ARNG_PGM

```
Command    %Ch    %Area    %MapFrom    Key
↵>ARNG_PGM  1      C-2(→G 8) C 2→    white
```

- ・プレイモードの全ファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「アレンジプログラム」です。
- ・選択されているプログラムにアサインされた(そのプログラムで使われている)サンプルのマッピングを自動的に調整(アレンジ)します。アサインされているサンプルバンクの設定は変更しません。
- ・ノブ1を押すと、アレンジプログラムが実行されます。

- ・ ノブ2では、MIDI レシーブチャンネルを指定します。このチャンネルに設定されているサンプルだけが、アレンジの対象となります。all を選択した場合には、アサインされている全サンプルがアレンジの対象となります。
- ・ ノブ3では、キーエリアの下限値を設定します。この下限値～ G8 の音程に発音音域全体が含まれているサンプルが、アレンジの対象となります。
- ・ ノブ4では、アレンジの基準ノートを設定します。アレンジ対象となったサンプルは、この音程を先頭に、1キーずつ上がっていくように、順番にアサインされます。
- ・ ノブ5では、サンプルを黒鍵にアサインするかどうかを選択します。「white」を選択した場合には、白鍵だけにアサインされます。「all」を選択した場合には、全鍵にアサインされます。
- ・ アレンジ実行前の各サンプルのキーレンジのLowの設定が小さい順に、低いキーからアサインされます。

PLAY - COMMAND Key - DUPL

→ OM P.107

Command	Side	0"Hello	" To
⇦>DUPL	L/R	0"Hello	*"

- ・ ステレオサンプルをデュプリケートする場合にのみ、ノブ2を使ってサンプル複製の方法を選択することができるようになりました。
- ・ 「L/R」を選択するとステレオサンプルのまま複製します。「L+R」を選択すると左右チャンネルをミックスしたモノラルサンプルとして複製します。「L」または「R」を選択すると、片方のチャンネルだけをモノラルサンプルとして複製します。

PLAY - COMMAND Key - ARNG_SB

Command	0Ch	0Area	0MapFrom	Key
⇦>ARNG_SB	1	C-2(→G 8)	C 2→	white

- ・ プレイモードのサンプルファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「アレンジサンプルバンク」です。
- ・ 選択されているサンプルバンクに入れられているサンプルのマッピングを自動的に調整（アレンジ）します。
- ・ ノブ1を押すと、アレンジサンプルバンクが実行されます。
- ・ ノブ2では、MIDI レシーブチャンネルを指定します。このチャンネルに設定されているサンプルだけが、アレンジの対象となります。all を選択した場合には、入っている全サンプルがアレンジの対象となります。
- ・ ノブ3では、キーエリアの下限値を設定します。この下限値～ G8 の音程に発音音域全体が含まれているサンプルが、アレンジの対象となります。

- ・ ノブ4では、アレンジの基準ノートを設定します。アレンジ対象となったサンプルの発音音程は、この音程を先頭に、1キーずつ上がっていくように、順番に設定されます。
- ・ ノブ5では、サンプルを黒鍵にアサインするかどうかを選択します。「white」を選択した場合には、白鍵だけにアサインされます。「all」を選択した場合には、全鍵にアサインされます。
- ・ アレンジ実行前の各サンプルのキーレンジのLowの設定が小さい順に、低いキーからアサインされます。

PLAY - COMMAND Key - MOVE

Command	Type	SampleBank	
⇄>MOVE	Pgm→	0"Music World	"

- ・ プレイモードのサンプルファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「ムーブ」です。
- ・ プログラムとサンプルバンクの間、あるいはサンプルバンクどうしの間で、サンプルを移動します。
- ・ ノブ1を押すと、ムーブが実行されます。
- ・ ノブ2では、移動の方法を指定します。「Pgm →」を選択した場合には、現在のプログラムで使われている全サンプル(サンプルバンクやサンプルバンク内のサンプルを除く)を任意のサンプルバンクに移動します。「Pgm (Freeze) →」を選択した場合には、「Pgm →」と同様にサンプルを移動し、さらにプログラムのイージーエディットで行った設定をそのサンプルに反映させます。「Pgm ←」を選択した場合には、サンプルバンクに入っている全サンプルをサンプルバンクの外に出し、現在のプログラムにアサインします。「Pgm ← (Freeze)」を選択した場合には、サンプルバンクの設定を個々のサンプルに反映させた後、「Pgm ←」と同様にサンプルを移動します。「SB → SB」を選択した場合には、任意のサンプルバンクに入っている全サンプルを、別のサンプルバンクに移動します。
- ・ ノブ3～5で、移動元あるいは移動先のサンプルバンクを選択します。
- ・ 複数のプログラムで使用されているサンプルやサンプルバンクをムーブする場合には、サンプルやサンプルバンク内のサンプルが複製され、その複製されたサンプルが移動します。

PLAY - COMMAND Key - LOOPDIV

Command	Division	Length	StartFrom	Key
↩>LOOPDIV	1 / 8	200%	C 2	white

- ・プレイモードのサンプルファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「ループディバイド」です。
- ・選択されているサンプルの複製をいくつも作り、それらを新しいサンプルバンクの中に入れます。ただし、このとき波形データそのものは複製されません。
- ・複製された各サンプルのウェーブアドレス、ループアドレスは、元のサンプルのループスタート～ループエンド間を等分割した部分が発音する値に設定されます。また、ループモードは、「 - - - - → 」に設定されます。
- ・新しいサンプルバンクの名前は「Div SmpBank」に連番の付いたものとなります。
- ・ノブ1を押すと、ループディバイドが実行されます。
- ・ノブ2では、サンプルの分割数を設定します。元のサンプルのループスタート～ループエンドアドレス間をここで設定した分割数で等分割したアドレスが、新しい各サンプルのウェーブスタート、ループスタートアドレスとなります。
- ・ノブ3では、分割後のサンプルの長さの比率を設定します。「ToEnd」を選択した場合には、元のサンプルのループエンドアドレスが、分割後の各サンプルのウェーブエンドアドレス、ループエンドアドレスとなります。「10%～800%」を選択した場合には、元のサンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレスを等分割したアドレス長に、この比率をかけたものが、分割後の各サンプルのウェーブレンジ、ループレンジになるように設定されます。
- ・ノブ4では、各サンプルの発音の基準ノートを設定します。新しい各サンプルの発音音程は、この音程を先頭に1キーずつ上がっていくように、順番に設定されます。
- ・ノブ5では、サンプルを黒鍵にアサインするかどうかを選択します。「white」を選択した場合には、白鍵だけにアサインされます。「all」を選択した場合には、全鍵にアサインされます。

PLAY - COMMAND Key - EXPORT

Command	Sample	
↩>EXPORT	0"Hello	"

- ・プレイモードのサンプルファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「エクスポート」です。
- ・任意のサンプルを、コンピュータで一般的に使われているAIFFフォーマットで、A3000またはMS-DOSフォーマットのフロッピーディスクにセーブ（エクスポート）します。

- ・ サンプルバンクを選択した場合には、そのサンプルバンクに入っている全サンプルがセーブされます。
- ・ ノブ1を押すと、エクスポートが実行されます。
- ・ ノブ2,3では、エクスポートするサンプル、サンプルバンクを選択します。
- ・ 複数のフロッピーディスクに分割してデータをセーブ(エクスポート)することはできません。
- ・ エクスポートによってサンプルの持つ音色設定のほとんどは失われます。エクスポートしたファイルを再び本機にインポートしても、元のサンプルの設定は再現されません。

PLAY - COMMAND Key - FREZ_PGM

Command	Type	Sample	
▲>FREZ_PGM	Smp	0"Hello	"

- ・ プレイモードのイージーエディットファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「フリーズプログラム」です。
- ・ プログラムで設定されているイージーエディットの設定を、各サンプル、サンプルバンクそのものの設定に反映させます。実行後、イージーエディットの設定は初期化されます。
- ・ ただし、次の設定値はイージーエディットに残ります。
 サンプルの場合：イージーエディットのMIDIコントロールの設定
 サンプルバンクの場合：イージーエディットのMIDIコントロールの設定、Pitch画面のファイン、KeyLimit画面のレンジシフト、ローリミット、ハイリミットの設定
- ・ 条件によってはこの他の一部のパラメーターがサンプル、サンプルバンクに反映されない場合があります。
- ・ サンプルバンクに入っているサンプルには影響を与えません。
- ・ ノブ1を押すと、フリーズプログラムが実行されます。
- ・ ノブ2では、「Smp」(特定の1サンプルだけを対象とする)、「allSmp」(プログラムで使われている全サンプルを対象とする)を選択します。
- ・ ノブ3では、フリーズプログラムするサンプル、サンプルバンクを選択します。

PLAY - PROGRAM - PgmSel

→ OM P.110

```
[Pgm001] Program
PgmSel    001:"Pgm 001 " >SAVE    >ALL
```

- ・ノブ4の「SAVE」、ノブ5の「ALL」を押したとき、今までは独自のセーブ画面を表示していましたが、Version 2では、コマンドキーの「セーブコマンド」の画面に飛ぶようになりました。
- ・「SAVE」を押した場合には、Typeとして「Pgm」が選択され、「ALL」を押した場合には、Typeとして「AllPgm (wp)」が選択されます。

```
Command    Type    001:"Pgm 001 " To
▼>SAVE    Pgm    Dsk:"Internal HDD "
```

PLAY - SAMPLE - SmpSel

→ OM P.112

```
[Pgm001] Sample    ToPgm
▼SmpSel 0"Hello    "    on ▶SAVE
```

- ・ノブ5を回すことで、「SAVE」「NEWBNK」「DELETE」「DUPL」の機能を選択することができるようになりました。ノブ5を回して機能を選択した後、ノブ5を押すと、その機能が実行されます。
- ・「SAVE」を選択すると、コマンドキーの「セーブコマンド」の画面に移動します。「NEWBNK」を選択すると、新しいサンプルバンクを作成します。「DELETE」を選択すると、選択中のサンプルまたはサンプルバンクを削除します。「DUPL」を選択すると、選択中のサンプルまたはサンプルバンクを複製します。
- ・トゥープログラムをオフに切り替えるとき、イージーエディットが設定されていると、確認のメッセージが表示されるようになりました。

PLAY - SAMPLE - ToBank

→ OM P.115

- ・トゥーバンクの画面で、すでに他のサンプルバンクやプログラムで使われているサンプルを選択し、ノブ5「ADD」を押したとき、次のような画面が表示されるようになりました。

```
Sample is used in Pgm or SmpBank.
"Hello    *"    >EXIT ▶DUPL&ADD
```

- ・ノブ5を回して「DUPL&ADD」(複製を作ってサンプルバンクに追加) または「MOVE&ADD」(そのままサンプルバンクに追加)のいずれかを選択し、ノブ5を押します。「MOVE&ADD」を選択した場合には、元々使われていたプログラムやサンプルバンクからそのサンプルは外されます。

PLAY - EASY EDIT

→ OM P.119

[Pgm001]	Level	Pan	MRecvCh
▼Mix	+0(100)	+5(+5)	=Smp

- ・ イージーエディットの項目をいくつかのグループ(画面)に分類し、より設定しやすいように変更しました。また、項目も多少追加されています。
- ・ 「Mix」の画面では、Level, Pan, MIDI Receive Ch が設定できます。
- ・ 「Output」の画面では、Main Output, Main Out Level, Assignable Output, Assignable Out Level が設定できます。
- ・ 「Filter」の画面では、フィルターのCutoff, Distance, Q/Width, Gain が設定できます。
- ・ 「Pitch」の画面では、Coarse, Fine が設定できます。
- ・ 「AEGRate」の画面では、AEGのAttack Rate, Decay Rate, Release Rate が設定できます。
- ・ 「KeyLimit」の画面では、Key Range Shift, Key Low Limit, Key High Limit, Key X-fade が設定できます。
- ・ 「VelLimit」の画面では、Vel Low Limit, Vel High Limit, Vel X-fade が設定できます。
- ・ 「Mode&Ctl」の画面では、Poly/Mono, Portamento, Alternate Group, MIDI Control が設定できます。

PLAY - EFFECT - EfType

→ OM P.122

[Pgm001]	Effect1	2	3	Connect
▼EfType	Fln9Pan	Radio	Exciter	1/2→3

- ・ ノブ5のコネクトの方法で、「1/2 → 3」と「1 → 2 ← 3」が追加されました。
- ・ 「1/2 → 3」を選択した場合には、エフェクト1が独立で機能し、エフェクト2の出力がエフェクト3に接続されます。
- ・ 「1 → 2 ← 3」を選択した場合には、エフェクト1の出力とエフェクト3の出力がエフェクト2に接続されます。

PLAY - EFFECT - In&Out 1, 2

→ OM P.126

- ・エフェクトの「In&Out」が「In&Out 1」に変更され、新しく「In&Out 2」の画面が追加されました。この画面で、「Width」と「Output」の設定ができるようになりました。

[Pgm001]Effect#	Width	Output
↕In&Out2 1:	+63	Stereo

- ・ノブ3では、エフェクトのステレオ的な拡がりの幅を設定します。
- ・ノブ4では、エフェクトの出力先を選択します。今までエフェクトの出力はステレオアウトプットに固定されていましたが、アサインブルアウトプットや、デジタル出力も可能になりました。コネクトの設定で、別のエフェクトに出力されているエフェクトの場合には、出力先を設定することはできません。

PLAY - SETUP - ADOut

→ OM P.134

[Pgm001] MainOut	Level	AsgnOut	AsLevel
↕ADOut Ef1-Fln9Pan	64	off	64

- ・ノブ2のメインアウトプットの設定で、エフェクト1～3を選択したとき、そのエフェクトで現在選択されているエフェクトタイプが表示されるようになりました。

PLAY - CONTROL - PgmCtl1

→ OM P.136

[Pgm001]Matrix#	Device	Function
↕PgmCtl1 1:	ProgramLFO	EF1 :Width

- ・ノブ3のデバイスとして、「Note Number」「Velocity」「Program LFO」が追加されました。プログラムLFOで任意のパラメーターを揺らしたいときは、この「Program LFO」を選択し、ノブ4/5で目的のパラメーターを設定します。さらに、PLAY - CONTROL ファンクションの「PgmLFO1」「PgmLFO2」の画面で、プログラムLFOを設定します。
- ・ただし、プログラムLFOのウェーブが「Saw」「Square」に設定されている場合、ここでは「ProgramLFO」が選択できなくなり、プログラムLFOの効果はかかりません。
- ・ノブ3のデバイスを設定する部分に、コントロールチェンジナンバーに対応するコントローラー名が表示されるようになりました。また、任意のコントロールチェンジナンバーにノブコントロールが設定されている場合には、「K4 (5) 」のようにそのノブ番号がトランスミットチャンネルとともに表示されます。
- ・ノブ4/5のファンクションとして、「EF1 ~ 3 Width」(エフェクト1～3のウィドス)と「Pgm LFO Depth」(プログラムLFOのデプス)が追加されました。

PLAY - CONTROL - PgmCtl2

→ OM P.139

[Pgm001]Matrix#	Type	Range
✦PgmCtl2	1: +ofst(-exp)	+32

- ・ノブ3のコントロールのタイプとして、「+ofst (-exp)」と「+ofst (+exp)」が追加されました。
- ・「+ofst (-exp)」または「+ofst (+exp)」を選択した場合には、外部から送信された0 ~ 127の数値を0 ~ 設定されたレンジ幅の範囲に変換してコントロールします。「+ofst (-exp)」の場合には、小さいコントロール値近辺で変化が大きく、「+ofst (+exp)」の場合には、大きいコントロール値近辺で変化が大きくなります。

PLAY - CONTROL - Reset

→ OM P.141

[Pgm001] MIDICH	Ctl1Reset	NoteOn
✦Reset	1: on	toggle

- ・ノブ4に新しく「NoteOn」の設定が追加されました。
- ・「normal」を選択した場合には、通常のノートオン、ノートオフで発音開始、発音終了を行います。
- ・「toggle」を選択した場合には、ノートオフは無視し、ノートオンで発音開始すると同時にそれまでそのMIDIチャンネルで鳴っていた音の発音終了を行います。(常に1チャンネルにつき1キーだけがノートオンしていることになります)

PLAY - CONTROL - PgmLFO1

[Pgm001]	Wave	Sync	Tempo	Cycle
✦PgmLFO1	Sine	manual	120	♪

- ・PLAY - CONTROL ファンクションのResetの画面の次に、新たにPgmLFO1とPgmLFO2の画面が追加されました。
- ・プログラムLFOは、プログラムが持つLFOシステムで、プログラムにアサインされたサンプル全体に同じスピードの揺れを与えることができます。
揺らすパラメーターは、PLAY - CONTROL ファンクションの「PgmCtl1」、またはEDIT - MIDI/CTRL ファンクションの「SmpCtl1」の画面で設定します。(デバイスで「ProgramLFO」を選択し、対象パラメーターを選択します)
- ・ノブ2では、LFOのウェーブを選択します。プログラムLFOを使わない場合は「off」にしておくことをおすすめします。「Saw」「Square」を選択した場合、PLAY - CONTROL ファンクションの「PgmCtl1」の画面で設定したプログラムLFOの効果は無効になります。ただし、EDIT - MIDI/CTRL ファンクションの「SmpCtl1」の画面で設定したプログラムLFOは常に有効となります。

- ・ ノブ3では、LFOスピードの決定方法を選択します。「manual」を選択すると、A3000単独でスピードが決定されます。この場合には、ノブ4、5でテンポと音符を設定します。(指定したテンポの1音符分がLFOの1周期になります)
- 「MIDI」を選択すると、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックにLFOスピードが同期します。この場合には、ノブ5で音符を設定します。(MIDIクロックの1音符分がLFOの1周期になります)
- ・ 本機のシーケンサーの動作中は、プログラムLFOは動作しません。

PLAY - CONTROL - PgmLFO2

[Pgm001]	InitPhase	✱RstCh	✱RstNote
✱PgmLFO2	0°	1	C 3

- ・ ノブ2では、LFOの初期位相を設定します。「Sync」が「manual」に設定されている場合には、ノブ3、4で設定されたリセットが実行されたとき、ここで設定した位相から揺れがはじまります。「Sync」が「MIDI」に設定されている場合には、MIDIクロックの音符の先頭がこの位相となります。
- ・ ノブ3では、プログラムLFOのリセットを行うMIDIチャンネルを設定します。リセットを行わない場合は「off」を選択します。オーディションキーでリセットするときは「AUDITION」を選択します。任意のMIDIチャンネルの任意のノートオン信号でリセットを実行したい場合は、そのチャンネル「1 ~ 16, Bch(ベーシックレシーブチャンネル)」を設定します。
- ・ ノブ4では、ノブ3で「1 ~ 16, Bch」を選択した場合に限り、リセットに使うノートを「all, C-2 ~ G8」の中から選択します。ただし、ここで選択したノートの発音開始は通常のノートよりも遅くなります。したがって、選択したノートは、サンプルをアサインすることなく、リセット専用のノートとしてお使いになることをおすすめします。

エディットモードの変更点

EDIT - COMMAND Key - REVERT

→ OM P.149

Command	Sample
⚡>REVERT	(0"Hello "0)

- ・リバートの画面で、リバートの対象となるサンプル(またはサンプルバンク)名が表示されるようになりました。

EDIT - COMMAND Key - NORM

→ OM P.150

Command	Sample
⚡>NORM	(0"Hello ")

- ・ノーマライズの画面で、ノーマライズの対象となるサンプル名が表示されるようになりました。

EDIT - COMMAND Key - RESMPL - TmStrch

→ OM P.151

Command	Func	Length	Accuracy
⚡>RESMPL	TmStrch	→ 3.782	(95%) normal

- ・EDIT - TRIM/LOOP ファンクションの Config の画面で、エンドタイプが「time」「beat」に設定されている場合、この画面のレンジもその単位で表示されるようになりました。
- ・リサンプルコマンド実行後、ループスタートアドレス、ループエンドアドレスが保持されるようになりました。

EDIT - COMMAND Key - REVERS

→ OM P.157

Command	Sample
⚡>REVERS	(0"Hello ")

- ・リバースの画面で、リバースの対象となるサンプル名が表示されるようになりました。

EDIT - COMMAND Key - LOOPXFD

→ OM P.158

Command	Width	Curve	Area
➡>LOOPXFD	0%	-exponent	sustain

- ・ループクロスフェードの画面で、ノブ3を使ってクロスフェードのカーブが設定できるようになりました。カーブの種類については、「FADE」(→ OM P.156)の図をご覧ください。
- ・元々ノブ3で設定していた「Area」の設定はノブ4に移動しました。

EDIT - COMMAND Key - SETINIT

→ OM P.160

Command	Type	Sample
➡>SETINIT	current	(0"Hello ")

- ・セットイニシャライズでタイプが選択できるようになりました。「current」を選択した場合には、現在のサンプルの設定が初期値として登録されます。「factory」を選択した場合には、工場出荷時の設定が初期値として登録されます。
- ・「current」を選択した場合には、サンプル名が表示されるようになりました。

EDIT - COMMAND Key - FREZ_SB

Command	Type	LpMode
➡>FREZ_SB	param&LpMode	-----➡

- ・エディットモードの全ファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「フリーズサンプルバンク」です。
- ・サンプルバンクで設定されている各設定を、各サンプル自身の設定に反映 (コピー) します。実行後、サンプルバンクの設定は初期化されます。
- ・ノブ1を押すと、フリーズサンプルバンクが実行されます。
- ・ノブ2/3では、フリーズサンプルバンクの方法を選択します。「param&LpMode」を選択した場合には、選択されているサンプルバンクをフリーズした後、全サンプルのループモードをノブ4で設定したモードに変更します。「param」を選択した場合には、選択されているサンプルバンクをフリーズします。「LpMode」を選択した場合には、選択されているサンプルバンク内の全サンプルのループモードをノブ4で設定したモードに変更します。

EDIT - COMMAND Key - COPY_PRM

```
Command      @ "Free World      " To      " )
^>COPY_PRM      ( @ "Hello
```

- ・エディットモードの全ファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「コピーパラメーター」です。
- ・現在選択中のサンプル、サンプルバンクに、別のサンプル、サンプルバンクの設定をコピーします。
- ・パラメーター Original Key, Fine Tune, Key Range Low, Key Range High, Loop Mode, Wave Address, Loop Address の設定はコピーされません。
- ・ノブ2/3では、コピー元となるサンプル、サンプルバンクを選択します。

EDIT - TRIM/LOOP - Wave

→ OM P.164

```
[Pgm001] Start      End      Step
^Wave      2000      175200      x1      ▶EXTRACT
```

- ・ノブ5を回すことで、「EXTRACT」「NORM」の機能を選択することができるようになりました。ノブ5を回して機能を選択した後、ノブ5を押すと、その機能が実行されます。
- ・「EXTRACT」を選択すると、エクストラクトが実行されます。「NORM」を選択すると、ノーマライズが実行されます。

EDIT - TRIM/LOOP - LoopRmx

```
[Pgm001] Orig: @ "Hello      " @ [ --- ]
^LoopRmx Type=1 Vari=A      ▶REMIX^
```

- ・EDIT - TRIM/LOOP ファンクションの WvMode の画面の次に、新たに LoopRmx の画面が追加されました。
- ・ループリミックスは、選択されているサンプルのループスタートアドレス～ループエンドアドレス間の範囲のウェーブを分断してランダムに並べ替える機能(リミックス機能)です。1、2小節のドラムパターンサンプルにこの機能を使用すると、新しいドラムパターンが簡単に作成できます。
- ・この機能を使う前に、サンプルのループを正しく設定しておいてください。
- ・ノブ2の「Type」とノブ3の「Vari」を使って、リミックスのタイプとバリエーションを選択します。この2つの設定を組み合わせることで、さまざまなパターンのリミックスを行うことができます。「Type」ではループ範囲のどこの部分を変化させるかを設定します。「Vari」ではA、B、C、Dの順に大きな変化が得られる確率が増します。

- ・ ノブ2とノブ3で適当なタイプとバリエーションを選択した後、ノブ4を回し「REMIX(スピーカーマーク付)」を選択し、ノブ4を押すと、リミックスが実行され、その結果が自動的に発音されます。もう一度その音を聞きたいときは、オーディションキーを押します。

気に入った音になるまで、何回もノブ4を押してリミックスを再実行することができます。(タイプ、バリエーションはそのままでもリミックス結果は毎回異なります)

気に入った音が出たら、ノブ5を押します。これで、直前に聞いた音が新しいサンプルとして作成されます。新しいサンプルの名前は、元のサンプル名に画面右上の[]の中の文字を付けたものになります。

- ・ ノブ4を回して「REMIX」を選択した場合は、自動再生を行いません。オーディションキーで音を確認してください。

EDIT - MAP/OUT - KeyRnge

→ OM P.170

[Pgm001]	≡OrigKey	≡Low	≡High	KeyXfd
↕KeyRnge	C 3	=Orig	=Orig	off

- ・ ノブ3の発音音域ローの設定で、「C-2」のさらに下に「=Orig」という選択肢が追加されました。「=Orig」を選択しておくと、発音音域の下限が常にオリジナルキーと一致します。
- ・ ノブ4の発音音域ハイの設定で、「G8」のさらに上に「=Orig」という選択肢が追加されました。「=Orig」を選択しておくと、発音音域の上限が常にオリジナルキーと一致します。

EDIT - MAP/OUT - VelRnge

→ OM P.172

[Pgm001]	≡Low	≡High	VelXfd	VelSense
↕VelRnge	0	127	off	+127

- ・ ノブ5のベロシティセンシティビティの設定範囲が、「-63 ~ +63」から「-127 ~ +127」に拡張されました。

EDIT - MAP/OUT - Lvl&Mode

→ OM P.174

[Pgm001]	Level	Pan	Poly/Mono	Porta
↕Lvl&Mode	100	Rnd	Poly	off

- ・ ノブ3のパンの設定で、「-63」のさらに下に「Rnd」という選択肢が追加されました。「Rnd」を選択しておくと、発音のたびにパンがランダムに変化します。

EDIT - MAP/OUT - Output

→ OM P.176

[Pgm001]	MainOut	Level	AsgnOut	AsLevel
↕Output	Ef1-Fln9Pan	127	off	127

- ・ ノブ2のメインアウトプットの設定で、エフェクト1～3を選択したとき、そのエフェクトで現在選択されているエフェクトタイプが表示されるようになりました。

EDIT - MAP/OUT - Pitch

→ OM P.178

[Pgm001]	Coarse	Fine	Fixed	Random
↕Pitch	+2	(-)	--	--

- ・ ノブ2を使ってサンプルバンクのチューニングも半音単位で変更することができるようになりました。

EDIT - FILTER - Filter

→ OM P.182

[Pgm001]	Type	Cutoff	Distance	Q/Width
↕Filter	2Peaks	80	+20	4

- ・ ノブ2のフィルタータイプの選択肢に、次のタイプが追加されました。
 LowPass3（ローパスフィルター）
 Peak1, Peak2（任意の周波数を持ち上げるフィルター）
 2Peaks（任意の2つの周波数を持ち上げるフィルター）
 2Dips（任意の2つの周波数を落ち込ませるフィルター）
 DualLPFs（2つのローパスフィルター）
 LPF+Peak（ローパスフィルターとピークフィルター）
 DualHPFs（2つのハイパスフィルター）
 HPF+Peak（ハイパスフィルターとピークフィルター）
 LPF+HPF（ローパスフィルターとハイパスフィルター）
- ・ 上記の新しいフィルターの中で、2Peaks～LPF+HPFを使うためには、2つめのカットオフ周波数を指定する必要があります。このため、新たに「Distance」という項目をノブ4に追加しました。このディスタンスでは、指定したカットオフ周波数を基準に2つめのカットオフ周波数までの距離を設定します。
- ・ LPF+Peak、HPF+Peak、LPF+HPFの場合、「+」の左側のフィルターのカットオフ周波数は「Cutoff」で指定した値になります。「+」の右側のフィルターのカットオフ周波数は「Cutoff」で指定した値にディスタンスの値を加えた値になります。ディスタンスを0にすると、2つのカットオフ周波数が一致します。マイナスの数値を設定すると、2つのカットオフ周波数の上下関係が逆転します。

- ・元々ノブ4にあった「FltGain」(フィルターゲイン) の設定は、「FltSens」の画面のノブ5に移動しました。

EDIT - FILTER - FltSens

→ OM P.184

[Pgm001]	Vel→Cutoff	Vel→Q/Width	FltGain
↕FltSens	Rnd1	Rnd2	+20

- ・ノブ2のカットオフベロシティセンシティビティの設定で、「+63」のさらに上に「Rnd1 ~ 5」の選択肢が追加されました。これらを選択すると、発音のたびに、設定されているカットオフリクエンシーを中心に、フリクエンシーがランダムに変化します。「Rnd」の後ろの数値が大きいほどフリクエンシー変化幅が大きくなります。
- ・ノブ4のQ / ウィドスベロシティセンシティビティの設定で、「+63」のさらに上に「Rnd1 ~ 5」の選択肢が追加されました。これらを選択すると、発音のたびに、設定されているQ / ウィドスを中心に、Q / ウィドスがランダムに変化します。「Rnd」の後ろの数値が大きいほどQ / ウィドスの変化幅が大きくなります。
- ・元々「Filter」の画面にあった「FltGain」(フィルターゲイン) の設定がこの画面のノブ5に移動しました。

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl1

→ OM P.210

[Pgm001]	Matrix#	Device	Function
↕SmpCtl1	1:	NoteNumber	FEG Level

- ・ノブ3のデバイスとして、「Note Number」「Velocity」「Program LFO」が追加されました。プログラムLFOで任意のパラメーターを揺らしたいときは、この「Program LFO」を選択し、ノブ4/5で目的のパラメーターを設定します。さらに、PLAY - CONTROL ファンクションの「PgmLFO1」「PgmLFO2」の画面で、プログラムLFOを設定します。
- ・ノブ3のデバイスを設定する部分に、コントロールチェンジナンバーに対応するコントローラー名が表示されるようになりました。また、任意のコントロールチェンジナンバーにノブコントロールが設定されている場合には、「K4 (5)」のようにそのノブ番号がトランスミットチャンネルとともに表示されます。
- ・ノブ4/5のファンクションとして、「FEG Level」(フィルター EG の全レベル) と「Cutoff Distance」(フィルターのカットオフディスタンス) 「Filter Gain」(フィルターのゲイン) が追加されました。

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl2

→ OM P.213

[Pgm001]Matrix#	Type	Range
♯SmpCtl2 1:	+ofst(-exp)	+32

- ・ ノブ3のコントロールのタイプとして、「+ofst (-exp)」と「+ofst (+exp)」が追加されました。
- ・ 「+ofst (-exp)」または「+ofst (+exp)」を選択した場合には、外部から送信された 0 ~ 127 の数値を 0 ~ 設定されたレンジ幅の範囲に変換してコントロールします。
「+ofst (-exp)」の場合には、小さいコントロール値近辺で変化が大きく、「+ofst (+exp)」の場合には、大きいコントロール値近辺で変化が大きくなります。

レコーディングモードの変更点

REC - RECORD - Record

→ OM P.223

```
[Pgm001]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ WaitTrig [C#3]
Record >START >FINISH
```

- ・ REC - RECORD ファクションの画面に、レベルメーターが表示されるようになりました。
- ・ レコーディング待ちの画面の右上に、これからレコーディングするサンプルに自動的に設定されるオリジナルキーが表示されるようになりました。レコーディング中の画面でも同様にオリジナルキーが表示されます。
- ・ 「New+」(連続レコーディング)が選択されている場合、ノブ3に「PAUSE」が表示されるようになりました。ノブ3を押すと、レコーディングを一時中断します。(トリガーレベルを超える信号が入ってもレコーディングが始まらなくなります)一時中断状態から元の状態に戻るときは、ノブ4「CONTINUE」を押します。

REC - SETUP - Target

→ OM P.230

```
[Pgm001]Sample ToPgm
#Target New+ "_NewSample " NewSB
```

- ・ ノブ2で「New+」を選択した場合、ノブ5の「ToPgm」の選択肢が、「off」「on」「NewSB」に変更されました。「NewSB」を選択した場合は、新しく作成されたサンプルバンクに、連続レコーディングした各サンプルが入れられます。

REC - SETUP - KeyRnge

→ OM P.232

[Pgm001]	Map	≡OrigKey	≡Low	≡High
⬇KeyRnge	manual	C 3	=Orig	=Orig

[Pgm001]	Map	≡OrigKey	Key
⬇KeyRnge	auto	C 3	white

- ・ノブ2に、新規サンプルのキーマッピング方法を選択する項目「Map」が追加されました。
- ・「manual」を選択した場合、新しいサンプルは、ノブ3～5で設定したオリジナルキー、キーレンジに設定されます。このとき、ノブ4のローの設定で「C-2」の下に、ノブ5のハイの設定で「G8」の上に、新たな選択肢「=Orig」が追加されました。「=Orig」を選択すると、各設定値はオリジナルキーの設定値と同じになります。
- ・「auto」を選択した場合、新しいサンプルは、ノブ3で設定したオリジナルキーに設定され、キーレンジのロー、ハイはともに「=Orig」(オリジナルキーと同じ)が設定されます。また、複数のサンプルを続けてレコーディングする場合、自動的にオリジナルキーが1鍵盤分ずつ上に変更されます。ノブ4では、「white」(白鍵)だけにサンプルを割り当てていくか、「all」(全鍵)にサンプルを割り当てていくかを選択することができます。

REC - EFFECT - In&Out 1, 2

→ OM P.240

- ・エフェクトの「In&Out」が「In&Out 1」に変更され、新しく「In&Out 2」の画面が追加されました。この画面で、「Width」の設定ができるようになりました。

[Pgm001]	RecEf#	Width
⬇In&Out2	1:	+63

- ・ノブ3では、エフェクトのステレオ的な拡がりの幅を設定します。

REC - MONITOR - Monitor

→ OM P.240

[Pgm001]	Output	Level	Monitor
⬇Monitor	Stereo	100	on

- ・ノブ5のモニターのオン/オフの設定は、電源を切っても維持されるようになりました。

ディスクモードの変更点

DISK - COMMAND Key - FD_FMT

→ OM P.258

Command	Type	Name
^>FD_FMT	Quick	"New FD"

- ・ フロッピーディスクをフォーマットするとき、新たなタイプとして「Quick」が選択できるようになりました。
- ・ すでにフォーマット済みのフロッピーディスクを再びフォーマットする(中身をすべて消去する)とき、この「Quick」を選ぶと、フォーマット時間を大幅に短縮することができます。
- ・ 未フォーマットのフロッピーディスクで、このタイプを選択すると、通常のフォーマットを行うかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。ここでフォーマットするフロッピーディスクのタイプ(2DD, 2HD)を選択します。

DISK - DISK - DskMode

[Pgm001]TopPartition	Play&Load
^DskMode 1	on

- ・ DISK - DISK ファンクションのSelfIDの画面の次に、新たにDskModeの画面が追加されました。
- ・ ノブ1の「TopPartition」では、他社製サンプラー用のハードディスクやCD-ROMをマウントする際に使用する、先頭パーティション番号を指定します。A3000用のハードディスクやCD-ROMを使う上では、この設定は無効となります。
- ・ ノブ4の「Play&Load」では、プレイとロードを同時に行うことを許可するかどうかを選択します。「on」を選択すると、ロード中でも演奏を行うことができますが、ロード時間は長くなります(ロード中の同時発音数は32音までです)。「off」を選択すると、ロード中には発音できなくなりますが、ロード時間は短縮されます。

ユーティリティモードの変更点

UTILITY - COMMAND Key - CREATE_OSC

```
Command
>CREATE_OSC
```

- ・ユーティリティモードのマスターファンクションで使えるコマンドとして、新しく追加された「クリエートオシレーター」です。
- ・基本的な波形のサンプル7種類「sine wave」「saw up」「triangle」「square」「pulse 1」「pulse 2」「pulse 3」を生成します。
- ・ノブ1を押すと、クリエートオシレーターが実行されます。
- ・すでに同じ名前のサンプルが存在するときは、そのサンプルは生成されません。

UTILITY - PANEL PLAY - KnobSet

→ OM P.292

```
[Pgm001] Knob#  2Device  Ctrl  ST-ch
◆KnobSet      2:001/ModWhel  on  AUDITION
```

- ・ノブ3～5の順番が入れ替わり、ノブ3でデバイス、ノブ4でコントロール、ノブ5でトランスミットチャンネルを設定するようになりました。
- ・ノブ3のデバイス設定では、コントロールチェンジナンバーに対応するコントローラー名が表示されるようになりました。また、任意のコントロールチェンジナンバーにノブコントロールが設定されている場合には、「K4 (5)」のようにそのノブ番号がトランスミットチャンネルとともに表示されます。
- ・ノブ5のトランスミットチャンネルの設定では「AUDITION」の選択肢が追加されました。オーディションキーでの発音をノブでコントロールできるようになります。

UTILITY - SEQUENCE - SeqSel

→ OM P.296

```
[Pgm001] Sequence
▼SeqSel "New World" " NEW
```

- ・ノブ5を回すことで、「NEW」「SAVE」「DELETE」の機能を選択することができるようになりました。ノブ5を回して機能を選択した後、ノブ5を押すと、その機能が実行されます。
- ・新しいシーケンスを作成するときは「NEW」を、選択中のシーケンスをセーブするときは「SAVE」を、選択中のシーケンスを削除するときは「DELETE」を選択します。

UTILITY - SEQUENCE - Play&Rec

→ OM P.297

```
[Pgm001]Speed(%)
^Play&Rec  +0                >REC    >PLAY
```

```
⚡Replace current Sequence
Are you sure? > NO    >YES
```

- ・すでにデータの入っているシーケンスに対してレコーディングしようとしたとき、上書きすることを確認するメッセージが表示されるようになりました。

UTILITY - SYSTEM - Keys

→ OM P.300

```
[Pgm001] ASSIGNABLE                      Knob1Type
▼Keys      Knob & FKey on/off            sample
```

- ・ノブ2/3のアサインブルの選択肢として、「Knob & FKey on/off」「MIDI → Smp on/off」が追加されました。「Knob & FKey on/off」を選択すると、アサインブルキーで、ノブコントロールとファンクションキープレイを同時にオン/オフすることができるようになります。「MIDI → Smp on/off」を選択すると、アサインブルキーで、MIDI トゥーサンプル機能をオン/オフすることができるようになります。
- ・ノブ5では、「ノブ1を回す」という操作に割り当てる機能を選択します。「page」を選択した場合には、従来通り「ファンクション内の画面を切り替える」という機能となります。「sample」を選択した場合には、「エディット対象となるサンプルを切り替える」という機能になります。
- ・元々ノブ5にあったオーディションキーの設定は、この「Keys」画面の後ろに新設された「Audition」画面で行うことになりました。
- ・コマンドキーを押しながらアサインブルキーを押すことで、簡単にこの画面を表示させることができるようになりました。

UTILITY - SYSTEM - Audition

```
[Pgm001] Effect EasyEd NameView TrigMode
⚡Audition on          on    enable    normal
```

- ・UTILITY - SYSTEM ファンクションの Keys の画面の次に、新たに Audition の画面が追加されました。
- ・この画面では、オーディションキーの機能を設定します。
- ・ノブ2の「Effect」では、オーディションキーを使った発音に、エフェクトの効果を付けるかどうかを選択します。プログラムで使用されていないサンプルでも、メインアウトプットの設定でエフェクトへの出力が設定されていれば、エフェクト付きで音を確認することができます。

- ・ノブ3の「EasyEd」では、オーディションキーを使った発音に、プログラムのイーディットの設定を反映させるかどうかを選択します。
- ・ノブ4の「NameView」では、オーディションキーを使った発音時に、発音中のサンプル名を画面に表示（1秒ほど）するかどうかを選択します。
- ・ノブ5の「TrigMode」では、オーディションキーのトリガーモードを選択します。「normal」を選択すると、オーディションキーを押している間だけ発音が行われ、キーを離すと発音が止まります。「toggle」を選択すると、オーディションキーを1回押すと発音が始まり、もう1回押すと発音が止まります。
- ・コマンドキーを押しながらオーディションキーを押すことで、簡単にこの画面を表示させることができるようになりました。

UTILITY - SYSTEM - Page

→ OM P.303

[Pgm001]	atModeChange	atFuncChange
≠Page	HoldFunction	LastPage

- ・ノブ2/3のアットモードチェンジの選択肢として、「HoldFunction」が追加されました。「HoldFunction」を選択すると、モードキーでモードを切り替えたとき、ファンクションは直前のものがそのまま有効となります。(ファンクションの列がそのまま維持されます)
したがって、「HoldFunction」を選択しておけば、あるモードのあるファンクションの画面に移動するとき、モードボタンとファンクションキーのどちらを先に押しても良いことになります。

UTILITY - SYSTEM - FreeMem

→ OM P.304

[Pgm001]	Wave(kB)	Param(kB)
≠FreeMem (	8536/ 10240)	(421/426)

- ・ウェーブメモリーとパラメーターメモリーの空き容量の表示の後ろに、全ウェーブメモリー容量と全パラメーターメモリー容量が表示されるようになりました。

UTILITY - MIDI - MIDI→Smp

[Pgm001]	LayerSelection	NameView
▲MIDI→Smp	atAllPages	enable

- ・ UTILITY - MIDI ファンクションのBulkの画面の次に、新たに「MIDI → Smp」の画面が追加されました。
- ・ このMIDI トゥーサンプルの画面では、MIDI トゥーサンプル機能（外部MIDI 機器から受信したノートによって、エディット対象となるサンプルを切り替える機能）の詳細を設定します。
- ・ MIDI トゥーサンプル機能がoffになっている場合には、これらの設定は無効となります。
- ・ ノブ2/3の「LayerSelection」では、外部MIDI 機器から受信したノートに対して、複数のサンプル（サンプルバンク）が発音する状態になっている場合、ノートオン受信のたびにそれらのサンプル（サンプルバンク）を順番に選択する機能を設定します。
- ・ 「atAllPages」を選択した場合には、どんな画面が表示されているときでも、この機能が有効となり、ノートを弾くたびに、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）が順番に選択されます。
- ・ 「atSelectionPage」を選択した場合には、「プログラム / サンプルセレクト」画面（ノブ1を押したとき表示される画面）が表示されているときのみ、この機能が有効となり、ノートを弾くたびに、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）が順番に選択されます。これ以外の画面では、そのノートで発音するサンプル（サンプルバンク）のひとつが選択されますが、何度ノートを弾いても順番に選択されることはありません。
- ・ ノブ5の「NameView」では、MIDI トゥーサンプル機能を使ったサンプルの選択時に、選択されたサンプル名を画面に表示（1秒ほど）するかどうかを選択します。



付録

その他の変更点

エラーメッセージ一覧の変更点

→ OM P.354

Version 2 で追加されたエラーメッセージです。

Too many samples. : 操作対象のサンプル数が多すぎて該当の操作ができませんでした。一度にアレンジ操作できるサンプル数は 128 個まで、また、1 個のサンプルバンクに入れられるサンプル数は 127 個までです。

MIDI データフォーマットの変更点

→ OM P.355

MIDI データフォーマットに関して Version 2 で変更された部分です。

3. リアルタイムメッセージの変更点

以下の受信メッセージが追加されました。(→ OM P.356)

3.1.2. タイミングクロック、スタート、コンティニュー、ストップ
Program LFO SyncがMIDIに設定されている場合、タイミングクロック (F8)、スタート (FA)、コンティニュー (FB)、ストップ (FC) 各メッセージを受信し、LFOの周期及び位相を制御する。

5. YAMAHA SYSTEM EXCLUSIVE の変更点

5.3. パラメーターチェンジ

以下のメッセージが追加されました。(→ OM P.360)

5.3.7. オブジェクトリンクチェンジ

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01011000	58
4	00000100	04
5	0ccccccc	
i	i	upper object name (16byte)
20	0ccccccc	
21	0ttttttt	upper object type
22	0ccccccc	
i	i	lower object name (16byte)
37	0ccccccc	
38	0ttttttt	lower object type
39	0ddddd	data (0:link off, 1:link on)
40	11110111	F7

指定されたobject間 (プログラムとサンプル又はサンプルバンク間、あるいはサンプルバンクとサンプル間) のリンク状態を変更する。変更ができない条件となっているobjectが指定された場合や、変更に必要なobjectが指定された場合は何も行なわない。

5.3.8. オブジェクトリンクリエスト

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01011000	58
4	00000100	04
5	0ccccccc	
i	i	upper object name (16byte)
20	0ccccccc	
21	0ttttttt	upper object type
22	0ccccccc	
i	i	lower object name (16byte)
37	0ccccccc	

38	0ttttttt	lower object type
39	11110111	F7

受信すると、指定object間のリンク状態をオブジェクトリンクチェンジのフォーマットで送信する。本メッセージは受信のみである。

6. 付表 1 音色パラメーターの変更点

■プログラムバリエーション
以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.360)

p	s	v	name
0072	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect connect, b6:program LFO sync
0073	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO init phase
0076	US	b	b0:MIDI channel1 note on normal/toggle... b15:MIDI channel1 note on normal/toggle
0084	SC	-	reserved
0085	SC	-	reserved
0087	SC	-2,-1,0-16	program LFO reset channel (注2)
0092	UC	25-250	program LFO tempo
0093	SC	-1,0-127	program LFO reset note (注3)

(注2) -2:off, -1:AUDITION (注3) -1:all

■パラメーターブロック

[Control Matrix]
以下のように変更されました。(→ OM P.361)

p	s	v	name
0000	UC	0-125	control device
0001	UC	0-m	control function (program:m=63, sample:m=21)
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	±63	control range

[Sample Parameter]

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.361)

p	s	v	name
0058	UC	0-127,128	key range high (注2)
0059	SC	-1,0-127	key range low (注3)
0097	UC	0-16	filter type
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (注4)
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (注4)
0120	SC	±127	key velocity sensitivity
0125	SC	±63	filter distance
(注2) 128:"=0orig" (注3) -1:"=0orig" (注4) 64-68:"Rnd1"-"Rnd5"			

[Easy Edit Parameter]

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.361)

p	s	v	name
0024	SC	±127	pan offset
0026	SC	±127	fine tune offset
0038	SC	±127	AEG decay rate offset
0042	SC	±63	filter gain offset
0043	SC	±31	filter Q/width offset
0044	SC	±127	filter distance offset

[Effect Parameter]

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.362)

p	s	v	name
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	-	reserved

<各音色パラメーターのパラメーターチェンジテーブル>

■プログラムパラメーター

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.362)

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	name
1	2	0-15	-	-	-	UC	0,1	note on normal/toggle
1	11	-	-	-	-	UC	0-6	program LF0 cycle
1	12	-	-	-	-	UC	0,1	program LF0 sync
1	14	-	-	-	-	UC	25-250	program LF0 tempo
1	16	-	-	-	-	UC	0-5	program LF0 wave
1	21	0-2	6	-	-	UC	0-5	effect output
1	21	0-2	7	-	-	SC	-126-0	effect width
1	22	0-3	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
1	22	0-3	1	-	-	UC	0-63	control function 1-4
1	22	0-3	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4
1	23	-	-	-	-	UC	0-4	effect connection
1	24	-	-	-	-	UC	0-3	program LF0 init phase
1	25	-	-	-	-	UC	-2,-1,0-16	program LF0 reset channel (注2)
1	26	-	-	-	-	UC	-1,0-127	program LF0 reset note (注3)
2	0-9	0-99	4	0	-	SC	±127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	-	SC	±127	fine tune offset
2	0-9	0-99	20	0	-	SC	±31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	27	-	-	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	-	-	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	-	-	SC	±127	filter distance offset

(注2) -2:off, -1:AUDITION (注3) -1:all

■パラメーターブロック

[Sample Parameter]

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.363)

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	name
2	10	-	-	-	-	UC	0-127,128	key range high (注2)
2	10	-	-	-	-	SC	-1,0-127	key range low (注3)
2	21	-	-	-	-	UC	0-16	filter type
2	26	-	-	-	-	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (注4)
2	27	-	-	-	-	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (注4)
2	41	-	-	-	-	SC	±127	key velocity sensitivity
2	52	-	-	-	-	SC	±63	filter distance
2	83	0-5	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
2	83	0-5	1	-	-	UC	0-21	control function 1-4
2	83	0-5	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4
(注2) 128:"=0orig" (注3) -1:"=0orig" (注4) 64-68:"Rnd1"-"Rnd5"								

7. 付表2 システムパラメーターの変更点

■システムパラメーターバリュエーション

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.363)

p	s	v	name
0022	UC	b	b0:omni, b1:program change enable, b2:length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-16	knob2 control MIDI transmit channel (注3)
0024	UC	-1,0-16	knob3 control MIDI transmit channel (注3)
0025	UC	-1,0-16	knob4 control MIDI transmit channel (注3)
0026	UC	-1,0-16	knob5 control MIDI transmit channel (注3)

(注3) -1:AUDITION

■システムパラメーターチェンジテーブル

以下のパラメーターが追加、変更されました。(→ OM P.364)

P1	P2	P3	s	v	name
1	7	0-3	UC	-1,0-16	knob2-5 control MIDI transmit channel (注3)
1	28	-	UC	0,1	audition with easy edit
1	29	-	UC	0,1	audition with effect
1	30	-	UC	0-4	loop remix type
1	31	-	UC	0-3	loop remix variation
1	32	-	UC	0,1	play&load

(注3) -1:AUDITION

8. 付表3 switch remote switch number の変更点

以下のパラメーターが追加されました。(→ OM P.364)

ppppppp	パネル名称
20	[COMMAND]+[ASSIGNABLE]
21	[COMMAND]+[AUDITION]

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode	Default Messages altered	x x *****	1,2,3,4 POLY, MONO(M=1) x	memorized
Note Number	: True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON		o v=1-127	o v=1-127	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's Ch's	x o	x o	
Pitch Bender		o	o	*1:7 bit resolution
Control	5	o	o	*1:portamento time
	7	o	o	*1:volume
	10	o	o	*1:pan
	64	o	o	*1:sustain
	65	o	o	*1:portamento
	66	o	o	*1:sostenute
Change	0 - 120	o	o	*1:(assignable)
All Sound Off(120)		x	o	
ResetAllCntrl(121)		x	o	
Prog Change	: True #	x *****	o 0-127 o 0-127	*1:
System Exclusive		o	o	*2: object etc.
common	: Song Pos.	x	x	
	: Song Sel.	x	x	
	: Tune	x	x	
System	:Clock	x	o	*3:
Real Time	:Commands	x	o	*3:
Aux	:Local ON/OFF	x	x	
	:All Notes OFF	x	o	
Mes-	:Active Sense	x	o	
sages	:Reset	x	x	
Note *1 receive if each receive filter = enable. *2 receive if device No is not off. *3 receive if program LFO sync = MIDI				
Mode 1 : OMNI ON, POLY		Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY		Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No	



索引

索引

記号、アルファベット

=Orig	30
AIFFフォーマット	20
AllParam	17
CAPS	15
current	17
current	28
Distance	31
factory	17, 28
HoldFunction	39
JUMP	15
LayerSelection	40
LoopRmx	29
lower	16
Map	35
Merge	17
MIDI データフォーマット	42
MIDIクロック	26
MIDI→Smp	40
MIDIトゥーサンプル	16
NameView	39, 40
NoteOn	25
Play&Load	36
Program LFO	24
Quick	36
REMIX	30
Sync	26
TopPartition	36
upper	16

ア行

アットモードチェンジ	39
アレンジサンプルバンク	18
アレンジプログラム	17
エクスポート	20
エラーメッセージ	42

カ行

クリエートオシレーター	37
コピーパラメーター	29

サ行

ステレオサンプル	18
セットイニシャライズ	17, 28

タ行

ディスタンス	31
同期	26

ナ行

ノブ1	15
-----	----

ハ行

ハードディスク	15
フリーズサンプルバンク	28
フリーズプログラム	21
プログラムLFO	25
フロッピーディスク	14, 36
分割セーブ	14

マ行

ムーブ	19
文字入力	15
モニター	35

ラ行

ループクロスフェード	28
ループディバイド	20
ループリミックス	29
レベルメーター	34