



# 安全上のご注意

## 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

### 警告



- 本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。
- 付属のAC/ACパワーサプライは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んで使用してください。
- 次のような場合には直ちに電源を切り、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜きます。そして、(株) 東京優勝に修理を依頼してください。
- AC/ACパワーサプライの電源コードやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が(雨などで)濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
- 温度が極端に高い場所（直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
- 水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所



- 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず(株) 東京優勝に相談してください。
- AC/ACパワーサプライのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。



- 本製品およびAC/ACパワーサプライを分解したり、改造したりしないでください。

### 注意



- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- AC/ACパワーサプライをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のパワーサプライやアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はAC/ACパワーサプライをコンセントから抜いてください。
- AC/ACパワーサプライは使用中に多少の熱を持ちますが故障ではありません。通電中はAC/ACパワーサプライをビニール製品等の上に置かないでください。



- スイッチやつまみに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。
- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。
- 製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。
- 今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



- AC/ACパワーサプライをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

#### データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは外部のデータファイラー(記憶装置)等にセーブしておいてください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

#### LCD(液晶ディスプレイ)表示について

取扱説明書には、機能や操作の解説と共にLCD画面が記載されています。記載されている音色名、各種のパラメータ、数値などは表示の一例ですので、製品本体の実際のLCD画面とは必ずしも一致しない場合があります。

## 目次

はじめに	1
ホールトーンの特長	1
この取扱説明書の読み方	1
各部の名称と機能	2
フロントパネル	2
リアパネル	2
接続	4
オーディオ機器との接続	4
ペダルスイッチ/ペダルボリュームの接続	4
MIDIによる接続	4
ホールトーンの構成と音色について	5
1. Program	5
2. Combination	5
3. Multi Mode	6
4. Performance	6
5. Effect	6
6. 各BANKの名称と説明	6
ホールトーンのモード	7
1. Performance Playモード	7
2. Performance Editモード	7
3. Combination Editモード	7
4. Program Editモード	7
5. Effect Editモード	7
6. Drumkit Editモード	7
7. Multiモード	7
8. Part Editモード	7
9. Utilityモード	7
10. Globalモード	7
11. 各モード間の移動	8
<b>第1章 クイック・スタート・プレイ編</b>	<b>9</b>
1. 演奏の準備	9
接続の確認	9
電源の入れ方	9
電源の切り方	9
音量調節	9
2. デモ演奏を聴く	9
3. ホールトーンの鍵盤で演奏する	9
Performance Playモードを呼び出す	9
音色バンクを選ぶ	10
音色ナンバーを選ぶ	10
4. エフェクトを選ぶ	10
5. パフォーマンスを選ぶ	11
6. いろいろなコントローラを使って音を変化させる	11
[PORTAMENTO]キーによるコントロール	11
OCTAVE [DOWN]、[UP]キーによるコントロール	11
[LAYER]、[SPLIT]キーによるコントロール	11
[BEND]ホイールによるコントロール	11
[MODULATION]ホイールによるコントロール	12
キーボードによるコントロール	12
リアパネルに接続したコントローラを使う<オプション>	12
7. REALTIME CONTROLLERを使って音を変化させる	12

4つのノブ(つまみ)で音色を変化させる	12
REALTIME CONTROLLERで変更した状態を保存する	13
8. アルペジエータでの演奏	13
演奏するモードを選ぶ	13
アルペジエータ機能のオン/オフ	13
アルペジオの種類(タイプ)を選ぶ	13
アルペジオの音域(オクターブ)を変更する	13
アルペジエータのテンポを調節する	13
鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続ける	13
アルペジエータをキーシークさせる	14
9. 演奏に関するその他の設定	14
他の楽器とチューニングを合わせる	14
トランスポーズ(移調)をする	14
エフェクトをバイパスにする	14
ペロシティカーブを変える	14
アフタータッチカーブを変える	14
オリジナルスケールを作る	14
10. 知っておくと便利な操作	14

## 第2章 クイック・スタート・エディット編

1. パフォーマンスのエディット(Performance Editモード)	15
Performance Editモードの基本操作	15
REALTIME CONTROLLERのエディットの方法	15
2. コンビネーションのエディット(Combination Editモード)	15
コンビネーションの構成	15
レイヤーの作り方	16
スプリットの作り方	16
ペロシティー・スイッチ・タイプの作り方	16
音量・パン・エフェクト量を調節する	17
エフェクトの設定	17
その他のコンビネーションのパラメータ	17
コンビネーションの設定を保存する	17
3. プログラムのエディット(Program Editモード)	17
プログラムの構成	17
オシレータの設定(OSCセクション)	18
ダブルオシレータのプログラムを作る	18
フィルターの設定(VDFセクション)	18
アンプの設定(VDAセクション)	19
エフェクトセンドの設定(Fxセクション)	19
エフェクトの設定	19
モジュレーションの設定(Controlセクション)	19
4. エフェクトのエディット(Effect Editモード)	19
5. ドラムキットのエディット(Drumkit Editモード)	20
ドラムキットとプログラム音色の関係	20
6. パートエディット(Part Editモード)	21
Part Editモードの基本操作	21
7. UtilityモードとGlobalモードの設定	21
8. 保存(ライト)とリネームの仕方	21
ライトプロテクト	22
名前を付ける(リネーム)	22
ライト(保存)操作	22

第3章 パラメータ・ガイド	23	MIDI Channel Message	106
1. Performance Playモード	23	Part Parameter Change	107
2. Performance Editモード	25	Reset/Other Information	109
3. Combination Editモード	28	MIDIインプリメンテーション・チャート	110
4. Program Editモード	31	仕様	111
OSC	31	オプション	111
PITCH LFO	33		
PITCH EG	34		
VDF	35		
VDF LFO	36		
VDF EG	36		
VDA	38		
VDA LFO	38		
VDA EG	39		
Fx	40		
Control	41		
Rename	42		
5. Drumkit Editモード	43		
6. Effect Editモード	45		
エフェクト・パラメータ表	48		
エフェクト・タイプとパラメータ	50		
7. Multiモード	58		
8. Part Editモード	59		
EG	59		
Scale	60		
Mod	60		
FcWin	61		
Others	62		
9. Utilityモード	63		
10. Globalモード	64		
第4章 コンピュータ/シーケンサーとの接続	68		
1. コンピュータとの接続	68		
MIDIによる接続	68		
IBM PC (互換機)との接続	69		
Apple Macintoshとの接続	69		
NEC PC-9800シリーズとの接続	69		
コンピュータ接続時の設定	70		
2. KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ	70		
KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール	70		
KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール	72		
KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール	72		
3. Multiモードでホールトーンを音源として使う	74		
初期設定	74		
ボイス、パート、MIDIチャンネル	75		
4. Performance Playモード (コンピュータ/シーケンサーとホールトーンの鍵盤との合奏)	75		
5. ホールトーンを入力用キーボードとして使う	75		
6. MIDIについて	76		
資料	80		
パラメータ表	80		
Voice Name List	83		
故障かなと思ったら	104		
技術資料	105		
Program/Combination/Bank List	105		

## はじめに

このたびは東京優勝 ホールトーンをお買い上げいただきまことにありがとうございます。

## ホールトーンの特長

- 演奏しやすいPerformance PlayモードSPLIT、LAYER、PORTAMENTOが簡単にできます。REALTIME CONTROLLERの4つのノブでリアルタイムにパラメータを変化させながら演奏可能
- アルペジエータ搭載20タイプのアルペジオ演奏が簡単にできます。
- aiスクエア・シンセシスシステム採用の高品位サウンド
- 多彩なマルチサウンドで、はば広いバリエーションを実現
- はば広いジャンルの音楽に使える豊富なプログラム
- マルチフォーマット、(コルグ・スーパー・シリーズ/GM/XG音色配列/GS音色配列)対応のマルチティンバー音源
- パソコン・インターフェイス装備でパソコンと直接接続可能
- 壮大なアンサンブルに対応できる最大同時発音数64ボイス
- 音色の自由な組み合わせを可能にするコンビネーション
- 多彩なリズム演奏をサポートするドラムキット
- 音創りから音場表現までカバーするマルチ・デジタル・エフェクター搭載

## この取扱説明書の読み方

1. 最初にこのあとの「各部の名称と機能」から「ホールトーンのモード」までをご覧ください。オーディオ機器との接続など基本的な説明があります。
2. 次に「第1章 クイック・スタート・プレイ編」をお読みください。デモ演奏や音色の選びかたなどが書かれています。
3. 音色や様々な設定を変えたい場合は、「第2章 クイック・スタート・エディット編」を読んでください。各モードの詳しい説明は「第3章 パラメータ・ガイド」をご覧ください。
4. コンピュータやシーケンサーでホールトーンを演奏したい場合は「第4章 コンピュータ/シーケンサーとの接続」をご覧ください。
5. 巻末の「資料」には、  
「パラメータ表」  
パラメータの書かれているページをすぐさがせます。  
「Voice Name List」  
すべてのProgramやCombination、Multisoundなどがでています。  
「故障かなと思ったら」などがあります。

- ※ Appleの名称、ロゴ及びMacintosh、MIDI Manager、PatchBayは米国アップルコンピュータ社の登録商標及び商標です。
- ※ IBMは米国IBM社の登録商標です。
- ※ MS-DOS及びWindowsは米国マイクロソフト社の登録商標及び商標です。
- ※ GSはローランド株式会社の登録商標です。
- ※ XGはヤマハ株式会社の登録商標です。
- ※ NECは日本電気株式会社の登録商標です。
- ※ その他の商品名、社名は各社の登録商標及び商標です。

# 各部の名称と機能

## フロントパネル

**[PORTAMENTO ON/OFF] キー**  
PORTAMENTOのON/OFFを切り替えます。ONのときLEDが点灯します。

**[REALTIME CONTROLLER]**  
2つのグループのうち [SELECT] キーで選んだ機能を4つのノブ (つまみ) で演奏中にリアルタイムにコントロールできます。

**[SELECT] キー**  
REALTIME CONTROLLERのグループを選びます。

**[VOLUME] スライダー**  
ホールトーンのリアパネルのOUTPUTジャックとPHONESジャックから出力される音量を調整します。

**[PITCH BEND] ホイール**  
ピッチ (音程) を変化させることができます。通常は上 (奥) 方向へ動かすとピッチが高くなり、下 (手前) 方向へ動かすとピッチが低くなります。

**[MODULATION] ホイール**  
モジュレーションの深さを調整します。上方向へ動かすとモジュレーションが深くなります。

**ヘッドホン端子**  
N5: ステレオ・ミニ・ジャック (N1: ステレオ標準ジャック)

**[ARPEGGIO ON/OFF] キー**  
アルペジエータのON/OFFを切り替えます。ONのときLEDが設定したTempoに合わせて点滅します。(詳しくはP.13、P.24参照)

**[TYPE] キー**  
アルペジオのTYPE (種類) を選びます。

**[LATCH/KEY SYNC] キー**  
このキーを押すごとに、アルペジエータのLATCH/KEY SYNCの機能がLATCH→KEY SYNC→LATCH&KEY SYNC→OFFと切り替わります。(詳しくはP.13、P.25参照)

**[OCTAVE] キー**  
アルペジオの音域を選びます。このキーを押すたびに1→2→3→4とオクターブが切り替わります。

**[SPEED] ノブ**  
アルペジオの速度を調整します。

**[OCTAVE DOWN] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、ホールトーンの鍵盤のピッチが通常より1オクターブ下がります。もういちど押すとLEDは点滅し、ピッチは通常より2オクターブ下がります。

**[OCTAVE UP] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、ホールトーンの鍵盤のピッチが通常より1オクターブ上がります。もういちど押すとLEDは点滅し、ピッチは通常より2オクターブ上がります。

**[LAYER] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、LAYERで演奏できます。(詳しくはP.11参照)

**[SPLIT] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、SPLITで演奏できます。(詳しくはP.11、P.23、P.27参照)

**LCD表示器**  
音色バンク、音色名、各種のパラメータとその設定、各パートの音量などを表示します。

**[GLOBAL] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、Globalモードになります。

**[PERFORM] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、Performance Playモードになります。またPerformance Playモード中にこのキーを押すたびに画面表示が切り替わります。

**[MULTI] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、Multiモードになります。

**[UTILITY] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、Utilityモードになります。

**[PAGE/PART √ LOWER] キー \***  
Performance PlayモードのSPLIT、LAYERのときはLOWERパートを選びます。Part Editモードでは、ひとつ前のパートにもどります。その他のEditモードおよびGlobal、Utilityモードではひとつ前のページにもどります。

**[PAGE/PART @ UPPER] キー \***  
Performance PlayモードのSPLIT、LAYERのときはUPPERパートを選びます。Part Editモードでは、次のパートに進みます。その他のEditモードおよびGlobal、Utilityモードでは次のページに進みます。

**[CURSOR √] キー、[CURSOR @] キー \*\***  
LCD表示器の中の項目を選択するときに使います。

**[VALUE] スライダー**  
選択されているパラメータの値 (バリュウ) を変えます。

**[INC+] キー、[DEC-] キー**  
選択されているパラメータの値 (バリュウ) を1ずつ上下します。  
[INC+]キーと[DEC-]キーを同時に押すと、カーソルを選んだ時の値に戻ります。

**[MIDI START/STOP COMPARE] キー**  
Combination Edit、Program Edit、Effect Edit、Drumkit Editモードのときこのキーを押すたびに、エディットする前の音色と現在エディット中の音色が切り替わり音色の比較ができます。Performance PlayモードまたはMultiモードのとき、このキーを押すたびにスタート・ストップメッセージを外部に送出します。(P.65 Globalモード<クロック・ソース>参照)

**[BANK] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、テンキーで音色のバンクが選べます。(詳しくはP.10を参照)

**テンキー**  
Programナンバーや音色バンクを選択するのに使います。またエディット中は数値を直接入力することができます。

**[C/10's HOLD] キー**  
[10's HOLD] キーが機能しているときにテンキーを押すと1の位だけ入力できます。この機能が働いているかどうかは表示器の数字に枠があることで確認できます。各モードでは、マイナス・キーとして使用します。

**[ENTER] キー**  
テンキーの次に押してプログラムを切り替えます。テンキー入力した後に押すと、値を確定します。また保存などの動作を実行するときに押します。

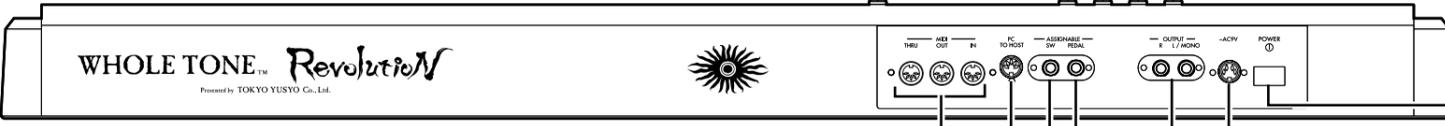
**[EFFECT] キー**  
このキーを押してLEDが点灯した状態になると、テンキーでエフェクトが選べます。(詳しくはP.10を参照)

**[PERFORM WRITE] キー**  
Performance Edit、Part Edit、Combination Edit、Program Edit、Drumkit Edit、Effect Editの各Editモードでメモリーへの書き込みを行います。このキーを押してLEDが点灯した状態になると、テンキーでPerformanceが選べます。

**POWERスイッチ**  
~AC9V (AC/ACパワーサプライ端子)  
ここに付属のAC/ACパワーサプライのプラグを差し込みます。

**OUTPUT L/MONO、R**  
ステレオアンプ、ミキサー、マルチトラックレコーダーなどと接続します。モノラルのアンプ等と接続する場合は、L/MONOを使用してください。

## リアパネル



**PC TO HOST**  
コンピュータを接続します。専用接続ケーブル (別売: コルグAG-001B/002B/003B) で直接コンピュータと演奏情報、音色情報等を送受信する端子です。

**MIDI IN、MIDI OUT、MIDI THRU**  
外部のMIDI機器と接続する端子です。MIDI THRUは、MIDI INで受信した情報をそのまま出力する端子です。

**ASSIGNABLE PEDAL**  
別売のコルグ PS-1、PS-2、EXP-2、XVP-10などを接続すると音量の調節などができます。(P.26<アサインブル・ペダル・タイプ>参照)

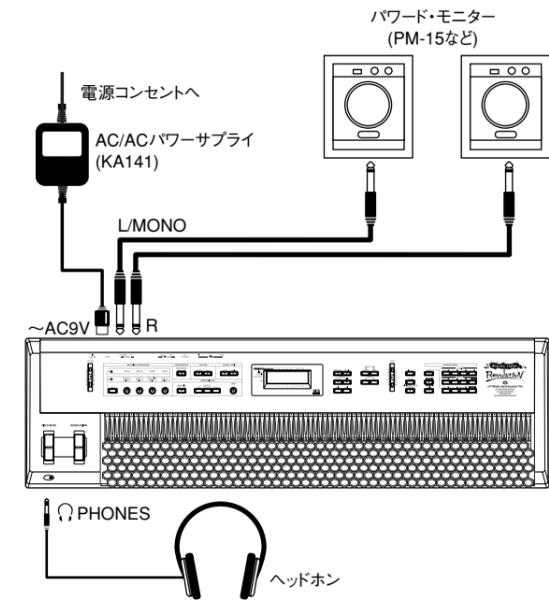
**ASSIGNABLE SW**  
別売のコルグ DS-1H、PS-1、PS-2などを接続するとダンパー・ペダルとして使えます。その他の機能もアサインできます。(P.26<アサインブル・スイッチ・タイプ>参照)

はじめに

# 接続

## オーディオ機器との接続

次の接続図を見ながら、AC/ACパワーサプライ、オーディオ・ケーブルを接続してください。ホールトーンの高品位なサウンドを活かすためにも、できるだけステレオで再生することをおすすめします。モノラルで接続するときは、L/MONOジャックに接続してください。



ヘッドホンを使う場合は、ホールトーンの前部左端にあるPHONESジャックにプラグを差し込んでください。

オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE INあるいはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください(必要に応じてプラグ変換アダプタ/ケーブルなどをご用意ください)。なお、オーディオ・ステレオ・アンプで再生する場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないようにご注意ください。

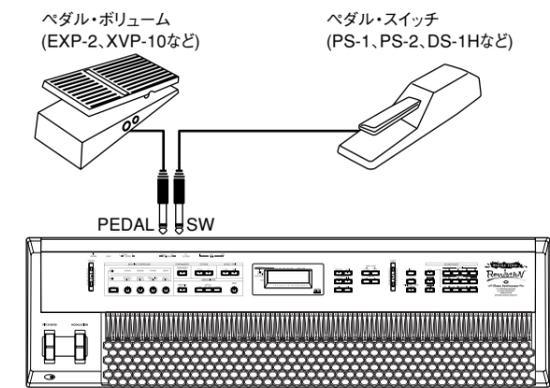
これでもっとも基本的な接続が終わりました。

次に説明する接続は、必要に応じて行ってください。

## ペダルスイッチ/ペダルボリュームの接続

ペダルスイッチ(コルグ/PS-1、PS-2、DS-1H、DS-2など[別売])を接続すると、演奏中の音を伸ばす(ピ

アノのダンパー・ペダルと同じ効果)ことができます。また、ペダルボリューム(コルグ/EXP-2、XVP-10など[別売])を接続すると、演奏中の音量などをペダル操作で調節できます。



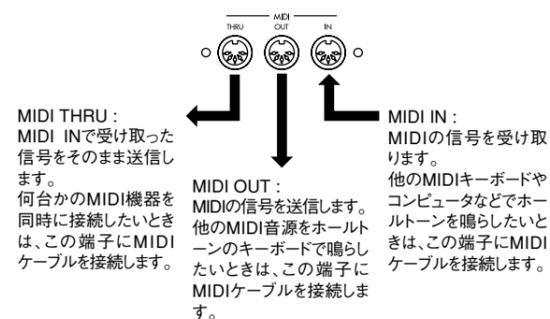
ペダルスイッチの極性(ON/OFFの状態)は、Globalモードの<アサインブル・スイッチ・ポラリティ>(P.65)で設定できます。ペダルスイッチの操作と効果が反対のときは(ペダルを離すと音が伸びるときは)極性を変更してください。

## MIDIによる接続

ホールトーンのMIDI端子にMIDIケーブルを接続することにより、外部のMIDI機器でホールトーンを鳴らしたり、ホールトーンのキーボード演奏で外部のMIDI音源を鳴らすことができます。

(ホールトーン単体でお使いになる場合、次の接続は必要ありません。)

### MIDI端子



MIDI THRU端子を利用すれば、何台ものMIDI機器を接続することができますが、誤動作を避けるために、MIDI THRU端子を利用した接続は2~3台程度までにしてください。それ以上のMIDI機器を同時に使用する場合は、MIDIパッチベイを使用してください。

# ホールトーンの構成と音色について

ホールトーンは、Program、Combination音色をもとに構成されています。ここではその全体を説明し、次に各モードでどのように演奏したりエディットしたりできるかをモードごとにその概要を説明します。(実際の操作や詳しい説明は第1章以降をご覧ください。)

## 1. Program

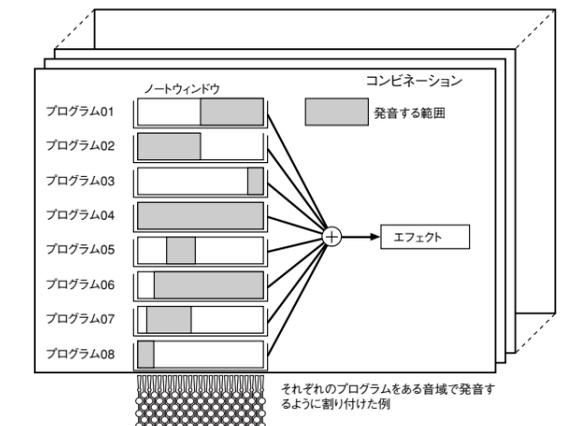
プログラムとは、もっとも基本となる音色のことをいいます。ホールトーンでは、1269種類のプログラムがあります。この1269種類のプログラムのなかには、ドラムキットを使ったプログラムもあります。ドラムキットとは、各鍵盤にバスドラム、スネアやハイハットなどのドラムサウンドを割り当てたものです。プログラムは次のバンクに分類されています。

GM-a, r01-r40, r:CM, y01-y101, ySFX, GM-b, PrgU, PrgA, PrgB, PrgC, yDr2, rDrm, kDrm

各種のパラメータをエディットして作ったプログラム音色は、PrgUバンクに100種類保存できます。

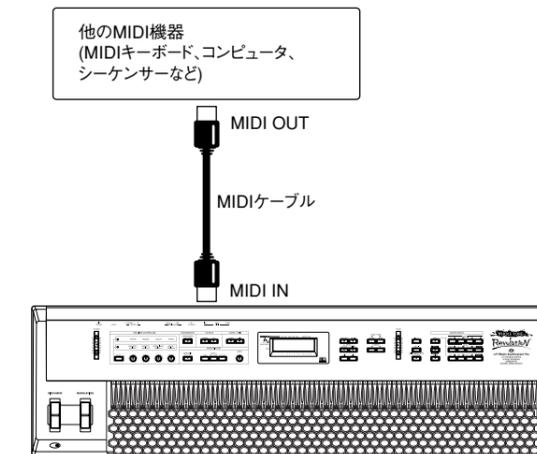
## 2. Combination

コンビネーションとは、最大8つのティンバー(プログラムを入れる器のようなもの: 下図参照)に、ティンバープログラム(ティンバーで使用するプログラム)を配置し、同時に鳴らします。そのため、プログラムの音色を、同時に8つ分鳴らすことができます。したがって音圧のある音で演奏できるためライブ・パフォーマンスなどに威力を発揮します。さらに、これらのティンバープログラムに対して鍵盤の位置や強く強さによって鳴る音色を変えるなどの設定もできます。



## 他のMIDI機器でホールトーンをコントロールする場合

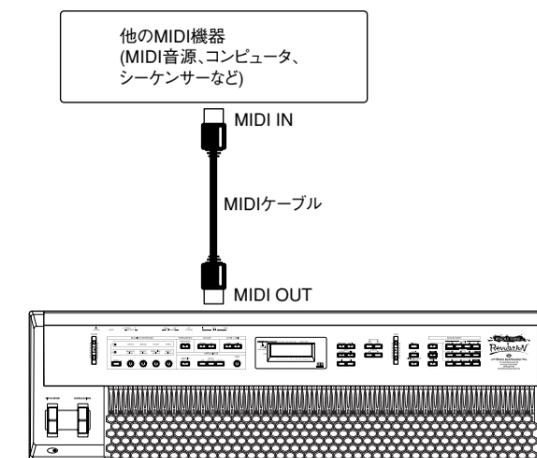
コンピュータやシーケンサー、あるいは他のMIDIキーボードでホールトーンをコントロールするときは、他のMIDI機器のMIDI OUT端子とホールトーンのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



コンピュータと接続するときは、第4章(P.68)を参照してください。

## ホールトーンで他のMIDI音源をコントロールする場合

ホールトーンでのキーボード演奏をコンピュータやシーケンサーで記録したり、別のMIDI音源を鳴らす場合は、ホールトーンのMIDI OUT端子と他のMIDI機器のMIDI INをMIDIケーブルで接続します。



コンピュータと接続するときは、MIDIインターフェースが必要です。また、MIDIによる接続のほか、専用接続ケーブルで接続することもできます。詳しくは、第4章(P.68)を参照してください。

ホールトーンでは、402種類のコンビネーションがあり、これらは次の5つのバンクに収納されています。

CmbU, CmbA, CmbB, CmbC, yDr1

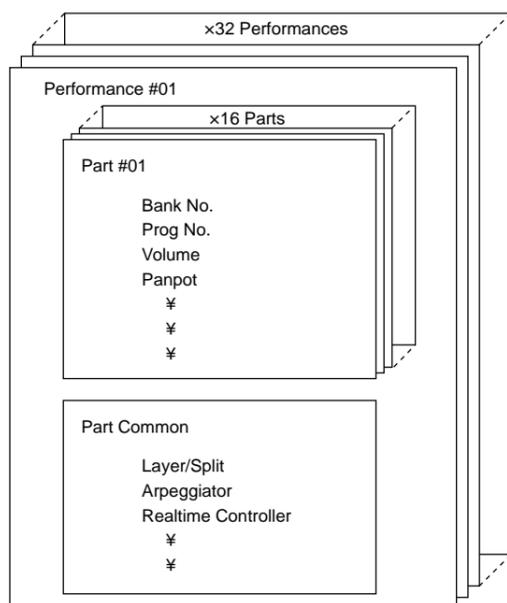
各種のパラメータをエディットして作ったコンビネーション音色は、CmbUバンクに100種類保存できます。

### 3. Multi Mode

Multiモードは、コンピュータやシーケンサーなどの外部機器からのMIDIメッセージに対して動作するMIDI音源として使用するためのモードです。このモードでは32のパートがあり、各パートは異なったプログラムやコンビネーションが割り当てられます。また各パートごとにボリュームやパンポットなどのパラメータが設定できます。

### 4. Performance

Performanceとはプログラムやコンビネーションを即座に呼び出して鍵盤で演奏するための設定のセットで、同時にコンピュータでバック演奏させることもできます。構造的には、Multiモードの32パートの内の前半の16パートを1セットとしてこれにPart Commonと呼ぶ情報を合わせて持っています。Part Commonの情報とはREALTIME CONTROLLERの4つのノブ、スプリット、レイヤー、アルペジエータの設定などです。ホールトーンはこのPerformanceを32セット持っています。



### 5. Effect

Effectは音色に各種の効果を付加できます。

ホールトーンでは、EffectはProgram、Combination、MultiまたはPerformanceのいずれかで選択できます。しかしこのProgram、Combination、Performance順で後者の設定が前者の設定を無視して働きます。

MultiのEffectはPerformanceのEffectと共通(同じ)です。

### 6. 各BANKの名称と説明

ホールトーンのProgram、Combination、Drumkitのバンクは次の表のようになっています。各バンクの中のプログラム名等は「Voice Name List」を参照してください。

BANK	説明
GM-a	GS、XG用GM基本音色
r:01...r:40	GS用GMバリエーション音色
r:CM	CM-64 (Roland) 用音色
y:01...r:101	XG用GMバリエーション音色
ySFX	XG用SFX音色
GM-b	05RW、X5シリーズ用GM基本音色
PrgU	プログラム音色ユーザーバンク(書き換え可)
PrgA	プログラム音色 Aバンク
PrgB	プログラム音色 Bバンク
PrgC	プログラム音色 Cバンク
CmbU	コンビネーション音色ユーザーバンク(書き換え可)
CmbA	コンビネーション音色 Aバンク
CmbB	コンビネーション音色 Bバンク
CmbC	コンビネーション音色 Cバンク
yDr1	XG用SFXドラムバンク
yDr2	XG用通常ドラムバンク
rDrm	GS用ドラムバンク
kDrm	05RW、X5シリーズ・ドラムバンク
***	無音音色

この内のPrgUとCmbUのバンクのみ書き換えができます。その他のバンクは、すべてROM(Read Only Memory)ですので書き換えはできません。

### ホールトーンのモード

ホールトーンなどのデジタル楽器では、たくさんの機能をいくつかの目的別のグループにまとめて、その一つ一つをモードと呼んでいます。ホールトーンは、次の10のモードで構成されています。

#### 1. Performance Playモード

プログラム(Program)音色、コンビネーション(Combination)音色を、呼び出して鍵盤で演奏するためのモードです。

鍵盤はもちろん、ホールトーンのREALTIME

CONTROLLERを使って音色を変化させたり、フロントパネルの各キーを押すことによって、瞬時に、ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行すること)や、スプリットやレイヤーの設定にすることができます。

また、アルペジエータ機能(押さえた鍵盤をもとに、自動的にアルペジオ演奏させる)を使って、アルペジオ(分散和音)演奏を行うことができます。

#### アルペジエータ機能

TYPEは、UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMなど20種類あり、多彩な演奏が楽しめます。詳しくはPerformance Editモードのパラメータの説明をご覧ください。(第3章P.24)

#### 2. Performance Editモード

Performance Editモードでは、アルペジエータ、LAYER/SPLITに関する設定、REALTIME CONTROLLERの4つのノブの設定をします。

#### 3. Combination Editモード

コンビネーションをエディットするためのモードです。エディットとは、さまざまな要素(パラメータ)の値を変更することをいいます。ホールトーンでは、最大8つまでのプログラム音色を組み合わせて、これをあたかも一つのプログラム音色のように扱うことができます。このように、プログラムを組み合わせてできる音色のことをコンビネーションと呼びます。

コンビネーション音色では、それを構成する一つ一つのプログラムについて、個々のボリュームやパン(定位)、エフェクトの送りレベル、発音する音域や強弱の範囲、MIDIメッセージによるコントロールなどを、別々に設定することができるため、きわめて複雑な演奏表現が可能です。

#### 4. Program Editモード

プログラムをエディットするためのモードです。Program Editモードでのエディットとは、プログラムを構成するさまざまなパラメータの値を変更して、音色を変化させることを示します。

#### 5. Effect Editモード

ホールトーンは、2系統のデジタルエフェクトプロセッサを内蔵しています。それぞれのエフェクト(EFFECT 1,2)に対し、リバーブ、ディレイ、フランジャー、ディストーション、エキサイターなど48種類のエフェクト(エフェクト・タイプと呼ばれます)から、

1つを選択することができます。

このエフェクトの種類を変更したり、設定を変えたりするモードがEffect Editモードです。

#### 6. Drumkit Editモード

Drumkitのエディットをするモードです。

鍵盤ごとに、ドラムサンプルを割り当てたり、音程、レベル、パンなどがエディットできます。

#### 7. Multiモード

Performance Playモードが鍵盤で演奏をするためのモードであるのに対して、Multiモードは、シーケンサーなどの外部MIDI機器からのMIDIメッセージに対して動作するMIDI音源として使用するためのモードです。

Performance Playモード同様、1269種類のプログラム音色(ドラムキットを使ったプログラムを含む)、402種類のコンビネーション音色を最大32のパートに1種類ずつ割り当てて演奏をします。

#### 8. Part Editモード

ホールトーンの32の各パートについて、Multiモード以外のパラメータの設定を行います。ここで行う音色の設定は、プログラムやコンビネーションの音色を修正するような形で変化をつけます。したがって、実際の元の音色そのものが変更されるわけではありません。

#### 9. Utilityモード

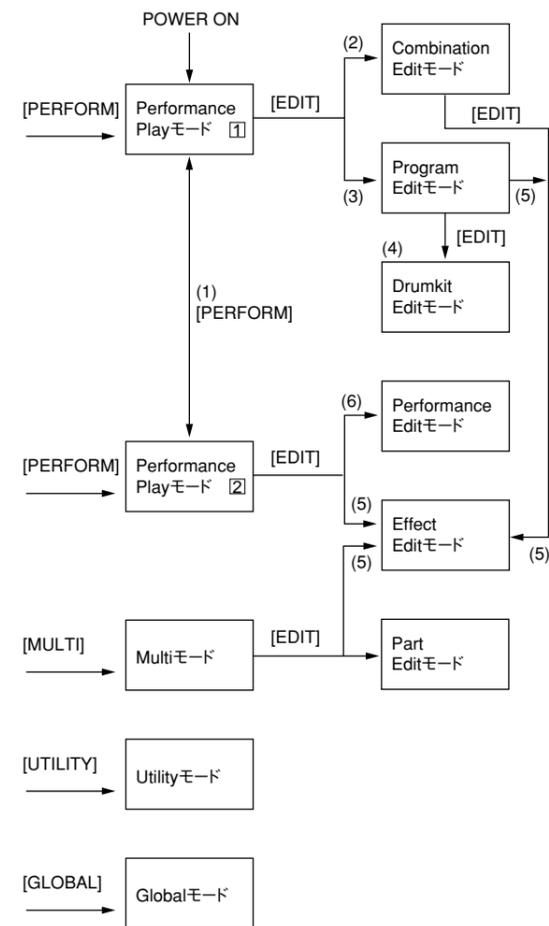
ホールトーンのさまざまなパラメータを外部の専用機器やコンピュータへ保存したり、初期化などを行います。

#### 10. Globalモード

ホールトーンの全体に関する設定を行うモードです。ホールトーンを表示機能の設定や、送受信するMIDI情報の選択や、メモリ内容の保護機能の設定などを行います。

また、アフタータッチや音量変化(ベロシティ・カーブ)の設定もここでいきます。

## 11. 各モード間の移動



- (1) Performance Playモードで[PERFORM]キーを押すと①と②の画面が交互に変わります。(P.11参照)
- (2) Performance Playモードでコンビネーション音色を選んで[EDIT]キーを押します。
- (3) Performance Playモードでプログラム音色を選んで[EDIT]キーを押します。
- (4) Program Editモードでオシレータ・モードを“DRUMS”に設定して[EDIT]キーを押します。
- (5) 次のときに[EDIT]キーを押します。
  - Performanceモードでエフェクト・バンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき
  - Combinationモードでエフェクト・バンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき
  - Program Editモードでエフェクト・バンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき
  - Multiモードでエフェクト・バンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき
- (6) Performance Playモードで(5)以外のときに[EDIT]キーを押します。

## 第2章 クイック・スタート・プレイ編

## 1. 演奏の準備

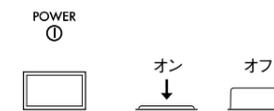
## 接続の確認

[接続(P.4)]を参照して接続をします。

この章ではホールトーン単体の演奏法を説明します。(コンピュータとの接続については第4章をご覧ください。)

## 電源の入れ方

- ① ホールトーンの[POWER]スイッチを押して電源を入れます。



- ② パワードモニターやステレオアンプの電源をオンにします。

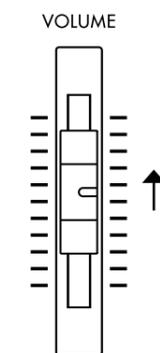
ホールトーンの電源をオンにすると、スタートアップ画面を数秒間表示した後Performance Playモードの画面が表示され、工場出荷時の状態ではパフォーマンス番号01が選択されます。

## 電源の切り方

[POWER]スイッチを再び押すと、ホールトーンの電源がオフになります。パワードモニターやステレオアンプの電源をオフにしてからホールトーンの電源をオフにしてください。

## 音量調節

[VOLUME]スライダーを上げて、適度な音量にしてください。ヘッドホンの音量も[VOLUME]スライダーで調節します。



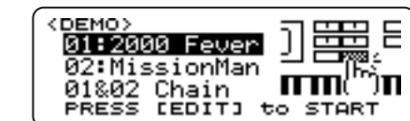
## 2. デモ演奏を聴く

デモ曲を2曲内蔵しています。デモ演奏を聴いて豊かな音色とその表現力を確認してください。

- ① [GLOBAL]キーと[UTILITY]キーを同時に押すと、デモンストレーションモードに入ります。



- ②



CURSOR[◀],[▶]キーまたは[INC+],[DEC-]キーでデモ曲を選択します。

- ③ [EDIT]キーまたは[ENTER]キーを押すとしばらくしてデモ曲の演奏が始まります。途中で止めたい場合は、[EXIT]キーを押します。



- ④ [EXIT]キーを押すとデモンストレーションモードから抜けます。

## 3. ホールトーンの鍵盤で演奏する

通常、ホールトーンの鍵盤で演奏をするときは、Performance Playモードで、音色(プログラム、コンビネーション)を選び、演奏します。このとき、スイッチやつまみなどのコントローラを操作して、その効果のかかり方も確認してみてください。コントローラについては、「6. いろいろなコントローラを使って音色を変化させる」[7. REALTIME CONTROLLERを使って音色を変化させる]をご覧ください。

## Performance Playモードを呼び出す

[PERFORM]キーを押して、Performance Playモードを呼び出します。



ディスプレイに次の内容が表示されます。

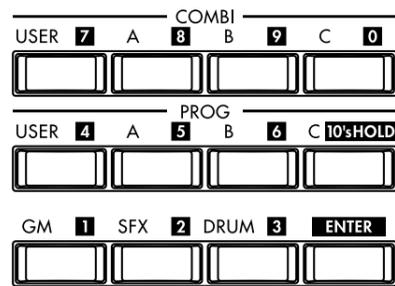
LAYER,SPLITの場合



## 音色バンクを選ぶ

### [BANK]キーを使う

- [BANK]キーを押して(LED点灯)、機能をオンにします。オンにすると、テンキーを使って以下の音色バンクを切り替えることができます。[BANK]キーは、次にテンキーのどれか1つ、または再度[BANK]キーが押された時にオフになります(LED消灯)。オフでは、テンキーは数字を入力する機能となります。
- 次のいずれかのキーを押して、演奏したいバンクを選びます。



COMBI[USER]キー	: CmbU	(58:00)
COMBI[A]キー	: CmbA	(59:00)
COMBI[B]キー	: CmbB	(5A:00)
COMBI[C]キー	: CmbC	(5B:00)
PROG[USER]キー	: PrgU	(50:00)
PROG[A]キー	: PrgA	(51:00)
PROG[B]キー	: PrgB	(52:00)
PROG[C]キー	: PrgC	(53:00)
[GM]キー	: GM-b	(38:00)
[SFX]キー	: ySFX	(40:00)
[DRUM]キー	: kDrm	(3E:00)

### LCD表示上でカーソルを移動して[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダで音色バンクを選ぶ

- CURSOR[◀],[▶]キーを押して、音色バンクにカーソルを移動します。
- [VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを押して、演奏したいバンクを選びます。

## 音色ナンバーを選ぶ

### テンキー[0]~[9]を使う

- [BANK]キーのLEDが消えていることを確認してください(点灯している場合はもう一度[BANK]キーを押して機能をオフにします)。
- 選択したい音色ナンバーを、上の位からテンキーを押して入力していきます。入力を開始すると、選択可能なプログラムのリストがLCDに表示されます。
- 入力が終わったら[ENTER]キーを押して、確定します。実際のプログラムチェンジは2桁目の数字

が入力されるか、あるいは[ENTER]キーが押された時に行われます。

[10's HOLD]キーを押す度に、音色ナンバーの十の位のホールド/ホールド解除が切り替わります。ホールド中は、一の位の入力でプログラムが切り替わります。

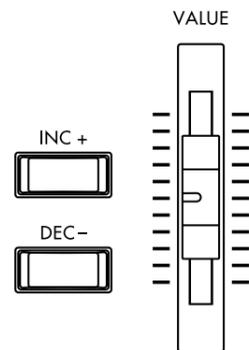
テンキー[0]~[9]による方法で選択できるプログラム/コンビネーション音色のナンバーは00から99までです。GM-a, GM-b, r:01~r:CM, y:01~y:SFXなどの音色バンクの100番以降のナンバーを選びたい場合は、次の「LCD表示上で[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダを使って音色ナンバーを変える」方法を行ってください。

### LCD表示上で[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダを使って音色ナンバーを変える

- CURSOR[◀],[▶]キーを押して音色ナンバーにカーソルを移動します。



- [+]キーを押すと音色ナンバーが1ずつ上がり、[-]キーを押すと1ずつ下がります。
- [INC+],[DEC-]キーの代わりに[VALUE]スライダを動かして音色ナンバーを変えることもできます。



## 4. エフェクトを選ぶ

現在選んでいるパフォーマンスのプログラム、コンビネーションのエフェクトを選択します。

### [EFFECT]キーとテンキーを使う

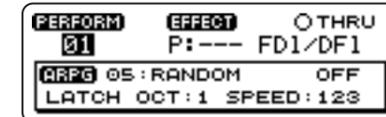
- [EFFECT]キーを押して(LED点灯)機能をオンにします。オンにすると、次の操作でエフェクトのバンクおよびエフェクト・ナンバーを切り替えることができます。



- テンキーを押して、演奏したいエフェクト・ナンバーを選びます。テンキー[0]~[9]を使って選択できるエフェクトは00~99までです。
- 前の項「音色ナンバーを選ぶ」と同様に[EFFECT],[BANK]キーを押したあとにテンキーを押すことでエフェクトのバンクを選択できます。

### LCD表示上でカーソルを移動して[INC+],[DEC-]キーを使ってエフェクトを変える

- [PERFORM]キーを押して画面を切り替えます。

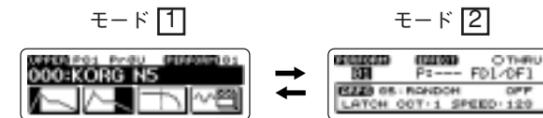


- 画面が図の状態になっているときにCURSOR[◀],[▶]キーを押して、エフェクト・バンクまたはエフェクト・ナンバー上にカーソルを移動します。
- [VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを押して、切り替えたいエフェクトのバンクやプログラムを選びます。

## 5. パフォーマンスを選ぶ

### [PERFORM]キーとテンキーを使う

- [PERFORM]キーを押して(LED点灯)機能をオンにします。
- テンキー[0]~[9]を押して、切り替えたいパフォーマンスの番号を選びます。テンキーで選択できるパフォーマンス番号は01~32までです。



モード LAYER, SPLIT の場合



### LCD表示上でカーソルを使う

Performance Playモードで[PERFORM]キーを押してモードの表示にします。「PERFORM」の下のパフォーマンス・ナンバーが選ばれている状態で[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダでパフォーマンス・ナンバーを切り替えます。(EFFECTバンク、ナンバーやアルペジオ・パラメータが選ばれているときはCURSOR[◀],[▶]キーでパフォーマンス・ナンバーを選びます。)

## 6. いろいろなコントローラを使って音を変化させる

ホールトーンは、音程・音色・音量をコントロールするための各種のコントローラを備えています。コントローラを操作することによって、演奏中の音量や音色の明るさやエフェクト量などを変化させることができます。

これらのコントローラは、パフォーマンスごとにセッティングを記憶させておくことが可能です(P.25参照)。

## [PORTAMENTO]キーによるコントロール

ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押したときに、なめらかに音程が変化していくポルタメント効果がかかります。

[PORTAMENTO]キーを押してオン(LED点灯)にするとポルタメント効果がかかります。オン/オフは交互に切り替わります。

Program Editモードの(Fx/Mod)セクション、<ポルタメント・タイム>が0に設定されているときには、[PORTAMENTO]キーをオンにしてもポルタメントはかかりません。

[PORTAMENTO]キーのオン/オフはライト操作でプログラムごとに記憶させることができます(P.41<ポルタメント・スイッチ>参照)。

## OCTAVE [DOWN],[UP]キーによるコントロール

このキーを押すと鍵盤の音域がオクターブ単位でシフトします。OCTAVE[UP]キーの場合は、一度押すと1オクターブ上側にシフトし(LED点灯)、もう一度押すと2オクターブ上にシフトします(LED点滅)。OCTAVE[DOWN]キーの場合も同様にして1オクターブまたは2オクターブ下側にシフトできます。

## [LAYER],[SPLIT]キーによるコントロール

[LAYER]キーを押すと(LED点灯)、現在のプログラム/コンビネーション音色の他にもう一つの音色が重なって発音します。

[SPLIT]キーを押すと(LED点灯)、鍵盤の上側(UPPER)と下側(LOWER)に2種類の音色が割り当てられます。アルペジエータとの組み合わせで、複雑な演奏表現が可能になります。(詳しくはPerformance Editモード P.25参照)

LAYERとSPLITの音色の選び方は同じです。PAGE/PART[◀],[▶]キーで、UPPERパートかLOWERパートを選びます。次にCURSOR[◀],[▶]キーでプログラムまたはコンビネーションが選ばれた状態にします。ここで[INC+]、[DEC-]キーや、[VALUE]スライダーでプログラムを変えて好みの組合せにして試してください。スプリット・ポイントの設定はPerformance Editモードで行います。(第3章 P.27参照)

## [BEND]ホイールによるコントロール

[BEND]ホイールを奥/手前方向に操作すると効果がかかります。

通常は、ピッチをコントロールするために使用します。

## [MODULATION]ホイールによるコントロール

[MODULATION]ホイールを手前から奥の方向に操作すると効果がかかります。ピッチモジュレーションの深さの他に、LFOのスピード、VDFカットオフ周波数などもコントロールできます。

## キーボードによるコントロール

### Velocity (ベロシティ)

鍵盤を打鍵する強さによって効果かけます。通常は、音量、EGの速さや感度等をコントロールするために使用します。

### After Touch (アフタータッチ)

鍵盤を打鍵した後に、さらにその鍵盤を押し込むことによって効果かけます。通常は、音色<カットオフ・フリケンシー>、LFOの強さ等をコントロールするために使用します。

### Keyboard Tracking (キーボード・トラッキング)

ノートナンバー(鍵盤の位置)によって効果かけます。通常は、音量、音色<カットオフ・フリケンシー>、EGの速さや強さ等をコントロールするために使用します。

## リアパネルに接続したコントローラを使う<オプション>

### ASSIGNABLE SW (アサイナブル・スイッチ)

通常は、アコースティックピアノのダンパー・ペダルと同様に踏み込んでいる間に音を長く余韻のある響きを得るために使用します。またパフォーマンス・ナンバーのUPまたはDOWNなどのスイッチとしても使用することができます(P.26参照)。

別売のペダルスイッチ コルグ/PS-1、PS-2、DS-1Hが必要です。

### ASSIGNABLE PEDAL (アサイナブル・ペダル)

ペダルを踏み込む量、または離す量によって効果かけます。

このペダルは、モジュレーション、プレスコントローラ、ボリューム、パンやエクスペッション等のいずれかの機能を割り当て、コントロールすることができます(P.26参照)。

別売のコルグ/エクスペッション・ペダルEXP-2、XVP-10が必要です。

## 7. REALTIME CONTROLLERを使って音を変化させる

ホールトーンは、6.に挙げた機能の他に、4つのノブ(つまみ)を使ってリアルタイムに音程・音質・音量をコントロールすることができます。

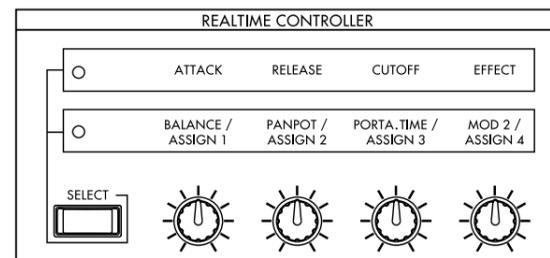
また、これらのコントローラはパフォーマンスごとにセッティングを記憶させておくことが可能です(P.25、P.26参照)。

## 4つのノブ(つまみ)で音色を変化させる

Performance PlayモードやMultiモードでの演奏時に、4つのノブを操作して現在LCDに表示されているパートの音色・音量を変化させることができます。違うパートをコントロールする場合は、PAGE/PART[◀],[▶]キーを使ってパートを移動してください。

4つのノブはFIXED(上段のLED点灯)、ASSIGNABLE(下段のLED点灯)の状態を切り替えることができ、ASSIGNABLEのときは、ユーザーの定義したパラメータが割り当てられます。

ノブの位置が12時方向のときプログラムで設定されている値と同じになり、左右に回すとプログラムで設定されている値に対して増減します。



① [SELECT]キーを押して(LED点灯)、ノブでコントロールする機能を選びます。

② 各ノブを回すことによって次の効果がかかります。以下では4つのノブがFIXED(上段のLED点灯)の場合について説明します。

### ATTACK

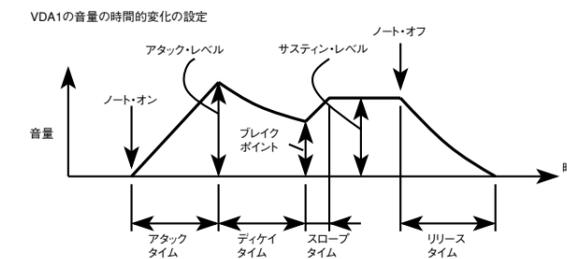
音が立ち上がる時の音色の明るさ(VDF)・音量(VDA)を変化させます。

[ATTACK]ノブを回すと、キーオン(鍵盤を押す)からアタックレベルに至るまでのVDF/VDAの変化する時間が変わります。通常、ノブを右に回すと音の立ち上がりがゆっくりになり、左に回すと鋭くなります。

### RELEASE

鍵盤から指を離れた後の音が減衰するときの音色の明るさ(VDF)・音量(VDA)を変化させます。

[RELEASE]ノブを回すと、離鍵後の音が減衰する時間(リリース・タイム)が変わります。通常、ノブを右に回すとリリース・タイムが長くなり、左に回すと短くなります。



### CUTOFF

VDFカットオフ周波数(VDF Filter Cutoff)で音色の明るさを変化させます。

[CUTOFF]ノブを回すと、VDFカットオフ周波数(<Cutoff Frequency>P.35参照)の値が増減して、音色の明るさが変化します。通常、ノブを右に回すと音色が明るくなり、左に回すと暗くもった音になります。

### EFFECT

エフェクト・ダイナミック・モジュレーションをコントロールします。各音色に設定しているエフェクトによってその効果のかけ方は異なります。

### ASSIGN 1・2・3・4

4つのノブがASSIGNABLE(下段のLED点灯)のときに各ノブに割り当てるパラメータについてはP.25、P.26を参照してください。

## REALTIME CONTROLLERで変更した状態を保存する

Performance Playモードで、REALTIME CONTROLLERを使って変更した状態をパフォーマンスとして最大32種類まで保存することができます。保存の方法は

P.22をご覧ください。

## 8. アルペジエータでの演奏

ホールトーンは、20種類のアルペジオパターンを内蔵しています。また、これらのプリセットパターンは、オクターブやアルペジオ音のベロシティ、長さなどを設定できるので、さまざまなバリエーションのアルペジオを演奏させることができます。

## 演奏するモードを選ぶ

[PERFORM]キーまたは[MULTI]キーを押して、Performance PlayモードまたはMultiモードに入ります。

## アルペジエータ機能のオン/オフ

[ARPEGGIO ON/OFF]キーを押すとアルペジオ機能がオンになり、LEDが点滅します。

この状態で鍵盤を押さえるとアルペジオが演奏されます。

好みの和音を押さえたり、[TYPE]キーでアルペジオの種類を切り替えて、それぞれのパターンを確認してください。

アルペジオを止めたい場合は、[ARPEGGIO ON/OFF]キーをもう一度押してLEDを消灯させます。

## アルペジオの種類(タイプ)を選ぶ

[TYPE]キーを押すごとに、アルペジオのタイプが変わります。[TYPE]キーを押すと、LCD表示器にアルペジオのウィンドウが現われてタイプが表示されます。ウィンドウ表示中に[INC+]、[DEC-]キーを押すことでアルペジオのタイプを選択することもできます。

## アルペジオの音域(オクターブ)を変更する

[OCTAVE]キーを押すごとに、アルペジエータが展開するアルペジオの音域が変わります。[OCTAVE]キーを押すと、LCD表示器にアルペジオのウィンドウが現われて設定が表示されます。ウィンドウ表示中に[[INC+]、[DEC-]キーを押すことでアルペジオのオクターブを選択することもできます。

## アルペジエータのテンポを調節する

[SPEED]ノブを回して、好みのテンポに調節します。

MIDIを使って外部MIDI機器からのテンポに同期させることができます<クロック・ソース>(P.65参照)。

## 鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続ける

[LATCH/KEY SYNC]キーを押します。押す度にLATCH→KEY SYNC→LATCH&K.SYNC→OFFと切り替わりします。

このキーを押すと、LCD表示器にアルペジオのウィンドウが現われて設定が表示されます。

ウィンドウ表示中に[INC+]、[DEC-]キーを押すことでアルペジオのラッチ・キーシンクを選択することもできます。

LATCH、またはLATCH&K.SYNCの状態では鍵盤から手を離してもアルペジオが演奏され続けます。

## アルペジエータをキーシンクさせる

KEY SYNC、またはLATCH&K.SYNCの状態では鍵盤を押したタイミングでアルペジオの演奏をスタートする機能(KEY SYNC)が働きます。

Performance Editモードの<アルペジオ・ソート>(P.27)をエディットすることで、押さえた順番に発音させたり、音程順に発音させることができます。その他、ステップの間隔やアルペジオ音のベロシティや長さをエディットすることができます。

この他、アルペジエータの各パラメータを使うことにより、いろいろなアルペジオ演奏ができます。(詳しくはPerformance Editモード(P.25)参照)。

## 9. 演奏に関するその他の設定

### 他の楽器とチューニングを合わせる

他の楽器と一緒にホールトーンを演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するときは、“Master Tune”を調節します。

Globalモードで設定を行います。<マスター・チューン>(P.64)をご覧ください。

### トランスポーズ(移調)をする

半音単位で音域をずらしたい場合は“Master K.Shift”を調節します。-24(2オクターブ低く)~+24(2オクターブ高く)の範囲で設定できます。

Globalモードで設定を行います。<マスター・キー・シフト>(P.64)をご覧ください。

## エフェクトをバイパスにする

Performance Playモードでは、プログラムやコンビネーションごとに設定されているエフェクトを一時的にかけたり、かけなかったりすることができます。

CURSOR[◀]、[▶]キーで<エフェクト・スルースイッチ>のパラメータを選びます。[INC+]キーを押して表示を“●”にするとスルーになります。

[DEC-]キーで表示を“○”にするとエフェクトがはたります。

## ベロシティカーブを変える

ホールトーンにはベロシティによる強弱の度合を8種類のカーブから選択することができます(P.65参照)。

## アフタータッチカーブを変える

アフタータッチによる強弱の度合を8種類のカーブから選択することができます(P.65参照)。

## オリジナルスケールを作る

独自のスケールを作り、そのスケールで演奏することができます。Part Editモード<スケール・チューニング>(P.60参照)。

## 10. 知っておくと便利な操作

### [INC+]と[DEC-]キーを同時に押す

そのパラメータが選択されたときの値に戻ります。エディット中に使うと便利です。

[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押すオールサウンドオフを行います。音が鳴りやまない場合などに押します。

[ENTER]キーを押しながら[1]キーを押すGMモード・オンを行います。Utilityモードの<イニシャライズ>でGMモード・オンを行った場合と同じです。

[ENTER]キーを押しながら[5]キーを押す押すたびに05R/Wマップとデフォルト・マップを切り替えます。Globalモードの<バンクマップ・タイプ>での切り替えと同じです。

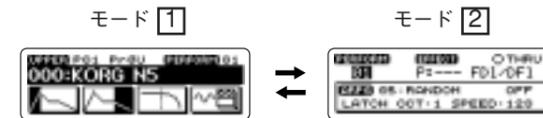
# 第2章 クイック・スタート・エディット編

## 1. パフォーマンスのエディット (Performance Editモード)

Performance Editモードでは、アルペジエータ、LAYER/SPLIT、REALTIME CONTROLLERの4つのノブ(つまみ)の設定などを行います。

### Performance Editモードの基本操作

[PERFORM]キーを押すと、下の図のように2つの画面が切り替わります。



モード LAYER, SPLITの場合



モード [2] の状態(右側の図)のときに[EDIT]キーを押すと、Performance Editモードに入ります。PAGE/PART[◀]、[▶]キーでページを切り替え、CURSOR[◀]、[▶]キーでカーソル(反転表示部分)を移動してパラメータを選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+]、[DEC-]キーで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい働きについては、第3章「2. Performance Editモード」を参照してください。

## REALTIME CONTROLLERのエディットの方法

- ① まずPerformance PlayモードでCURSOR[◀]、[▶]キーで<パフォーマンス・セレクト>を選び次に[INC+]、[DEC-]キーでエディットしたいパフォーマンスを選びます。この状態で[EDIT]キーを押してPerformance Editモードに入ります。
- ② CURSOR[◀]、[▶]キーで<コントロール・ノブ #1・タイプ>を選びます。ここでは[INC+]、[DEC-]キーで“VDF.A DECAY”を選んでみます。
- ③ CURSOR[◀]、[▶]キーで<コントロール・ノブ #2・タイプ>を選びます。次にここでは[INC+]、[DEC-]キーで“EFFECT D.MOD”を選んでみます。
- ④ REALTIME CONTROLLERの[SELECT]キーで下側のLEDを点灯させます。鍵盤を弾きながら[コントロール・ノブ #1]を動かすとDecay Timeが変化し、[コントロール・ノブ #2]を動かすとエフェクトの変調の深さが変わります。

- ⑤ 保存する場合は、ライト操作(P.22)を参照してください。工場出荷時には、使用頻度の比較的高い[BALANCE]、[PANPOT]、[PORTA T]、[MOD2]の4つが設定されています。

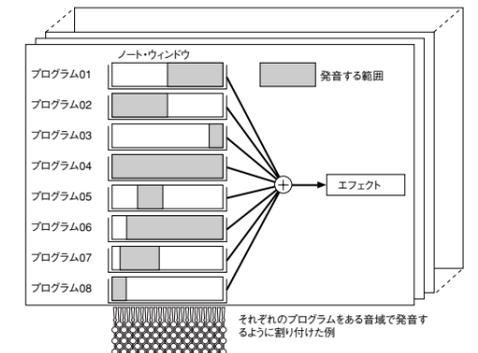
## 2. コンビネーションのエディット (Combination Editモード)

Combination Editモードでは、最高8つまでのプログラム音色を構成要素(ティンバーと呼びます)とするコンビネーション音色を作成・変更するためのさまざまなエディットが行えます。

- ▲ エディットが終了したら、必要な場合はライト操作(P.22参照)をして保存してください。

### コンビネーションの構成

ホールトーンのコンビネーション音色の構成は下図のようになっています。



コンビネーション音色は次のような種類に分けることができます。

### レイヤー

鍵盤を弾いたときに、複数のティンバー・プログラムが同時に鳴ります。

### スプリット

鍵盤を弾く位置によって、異なるティンバー・プログラムが鳴ります。(Combinationのスプリットは<ノートウィンドウ・ボトム>と<ノートウィンドウ・トップ>のパラメータを使って設定します。)

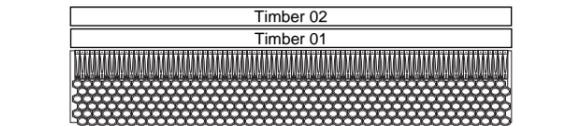
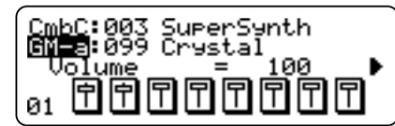
### ベロシティスイッチ

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるティンバー・プログラムが鳴ります。

- ▲ コンビネーションのレイヤー、スプリットはパネルの[LAYER]、[SPLIT]キーとは関係ありません。パネルの[LAYER]、[SPLIT]キーの設定はPerformance Play/Editモードでします。

## レイヤーの作り方

- ① Performance Playモードで、エディットを行う元になるコンビネーション・ナンバーを選択して、[EDIT]キーを押します。



- ② PAGE/PART[◀],[▶]キーで、ティンバー-03を選びます。CURSOR[◀],[▶]キーで<レシーブ・ノートオン>のパラメータを選び[DEC-]キーを押して“OFF”にします。同様にティンバー-04~08の<レシーブ・ノートオン>も“OFF”にします。
- ③ PAGE/PART[◀],[▶]キーを押して、ティンバー-01をエディットできるようにします。
- ④ CURSOR[◀]キーまたは[▶]キーを使ってティンバー-01に割り当てるプログラム音色の音色バンクとプログラム・ナンバーを選択して[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで設定します。
- ⑤ CURSOR[◀]キーを数回押してティンバー-01の<レシーブ・ノート・オン>に移り、[INC+]キーまたは[VALUE]スライダーで値を“ON”にします。

同様に[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーを使って、<ノートウィンドウ・ボトム>を001に、<ノートウィンドウ・トップ>を127に設定します。

- ⑥ PAGE/PART[◀]キーを押して、ティンバー-02に移った後、④、⑤の操作を同様に行います。
- ⑦ これでティンバー-01とティンバー-02のレイヤーのコンビネーションができました。鍵盤を弾いてみましょう。

⚠ 従来の05R/WやX5DRと違って1つのコンビネーションは1つのMIDIチャンネルしか持つことができません。

## スプリットの作り方

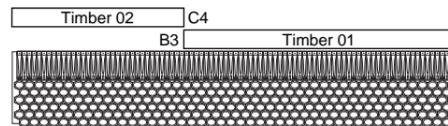
- ① まずレイヤーの作り方の①から⑥の手順でティンバー-01とティンバー-02のプログラム音色と<レシーブ・ノート・オン>を設定します。
- ② PAGE/PART[◀],[▶]キーでティンバー-01を選びます。CURSOR[◀],[▶]キーを使って<ノート

ウィンドウ・ボトム>を選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーでC4に設定します。

同様に<ノートウィンドウ・トップ>をC9に設定します。

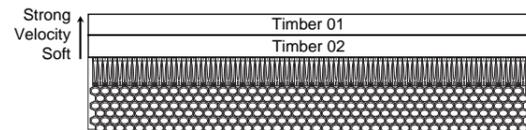
- ③ PAGE/PART[◀],[▶]キーでティンバー-02を選びます。CURSOR[◀],[▶]キーを使って<ノートウィンドウ・トップ>を選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーでB3に設定します。

同様に<ノートウィンドウ・ボトム>をC-1に設定します。



- ④ これでスプリットの設定ができました。鍵盤を弾いて確認してみましょう。ティンバー-01にエレクトリックピアノ系のプログラムを割り当ててC4から上の鍵盤で発音し、ティンバー-02にベース系のプログラムを割り当ててB3から下の鍵盤で発音するようなスプリット・タイプのコンビネーションを作ることができます。

## ペロシティー・スイッチ・タイプの作り方



- ① まずレイヤーの作り方の①から⑥の手順でティンバー-01とティンバー-02のプログラム音色と<レシーブ・ノート・オン>を設定します。

(スプリットの作り方を試したあとの場合は、ティンバー-01と02の<ノートウィンドウ・トップ>をG9に、<ノートウィンドウ・ボトム>をC-1に設定してください。)

- ② PAGE/PART[◀],[▶]キーでティンバー-01を選びます。CURSOR[◀],[▶]キーを使って<ペロシティーウインドウ・ボトム>を選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで80に設定します。

同様に<ペロシティーウインドウ・トップ>を127に設定します。

- ③ PAGE/PART[◀],[▶]キーでティンバー-02を選びます。CURSOR[◀],[▶]キーを使って<ペロシティーウインドウ・トップ>を選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで79に設定します。同様に<ペロシティーウインドウ・ボトム>を001に設定します。

- ④ これで打鍵する強さで発音させるティンバーを切り替わるペロシティー・スイッチ・タイプのコンビネーションを作ることができました。この例では弱く弾くとティンバー-02が強く弾くとティンバー-01が発音します。設定した数値(80,79)は弾いてみてちょうどよいVALUEに変えてください。

## 音量・パン・エフェクト量を調節する

上のレイヤーの例などで、ティンバー-01とティンバー-02の音量のバランスがよくなかったり、音の定位を変えたい場合などはつぎのようにして調整できます。PAGE/PART[◀],[▶]キーでエディットするティンバーを切り替え、CURSOR[◀],[▶]キーを使ってパラメータを選択します。

ティンバーの音量は<ティンバー・ボリューム>、パンポットは<ティンバー・パンポット>、エフェクト量は<ティンバー・Cセンド・レベル>や<ティンバー・Dセンド・レベル>で、それぞれティンバーごとに設定できます。

## エフェクトの設定

コンビネーションが使用するエフェクトのバンクおよびエフェクト・ナンバーを選びます。

エフェクトの各種パラメータの値を変更したい場合は、Effect Editモードで行います。CURSOR[◀],[▶]キーでカーソルを移動させて、Fx(Bank)またはFx(Name)を選んでいときに[EDIT]キーを押すと、Effect Editモードに入ります。

## その他のコンビネーションのパラメータ

その他、Combination Editモードで設定するパラメータは、MIDIメッセージ関係の受信フィルター<レシーブ・コントロールチェンジ><レシーブ・ピッチバンド><レシーブ・アフタータッチ><レシーブ・ダンパー><レシーブ・ポルタメント>および<ティンバー・トランスポーズ><ティンバー・ファインチューン><コンビネーション・リネーム>です。各パラメータの詳しい説明は、P.28~Combination Editモードをご覧ください。

## コンビネーションの設定を保存する

音色をエディットした後、これらの設定を残しておきたい場合はライト操作(P.22参照)をしてください。

⚠ コンビネーションに割り当てているプログラムの音色をエディットすると、コンビネーションの音色も変わりますので注意してください。

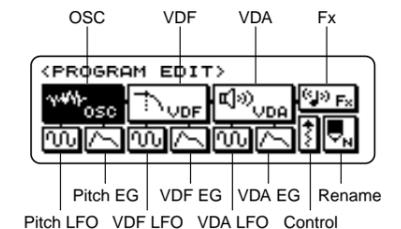
## 3. プログラムのエディット (Program Editモード)

Performance PlayモードでもREALTIME CONTROLLERを使ったエディットが可能ですが、エディットができるパラメータに制限があります。

Program Editモードでは、プログラムの音を修正したり、または全く新しい音を作るためのすべてのパラメータをエディットすることができます。

## プログラムの構成

ホールトーンのプログラムは下図のような構造になっています。



PAGE/PART[◀],[▶]キーまたはCURSOR[◀],[▶]キーでセクションを選んで[EDIT]キーを押すと各セクションのエディットができます。

### OSC (Oscillator)

音色を決定する最も基本となる波形を選択するセクションです。マルチサンプルの中からオシレータの基本的な波形と、オシレータの各種パラメータの設定を行います。

### Pitch LFO

音程に周期的な時間変化(ビブラート効果)を与えます。

### Pitch EG

音程の時間変化を設定します。

### VDF (Variable Digital Filter)

ローパスフィルターを用いて周波数の高域成分を減少させたり、強調させて波形を加工するセクションです。これによって、音色(音の明暗)を変化させることができます。

### VDF LFO

音色に周期的な時間変化(ワウワウ効果)を与えます。

### VDF EG

音色の時間変化を設定します。

### VDA (Variable Digital Amplifier)

VDFセクションから出力された音量を時間的に変化するセクションです。この場合の音量変化とは、ひとつのキーを弾いて音が出始めてから、そのキーから指を離して音が消えるまでの音量の変化の意味です。

VDA LFO

音量に周期的な時間変化(トレモロ効果)を与えます。

VDA EG

音量の時間変化を設定します。

Control

各種のモジュレーション効果に関するパラメータ、およびボルタメントなどの設定を行うセクションです。

Fx (Effect)

プログラムの使用するエフェクトの選択、およびエフェクトへの送り量などを設定するセクションです。エフェクトは完全独立2系統のステレオ・マルチエフェクトです。

Rename

Rename (リネーム) セクションは、プログラムに新しく名前を付けたり、名前を変更するセクションです。

オシレータの設定(OSCセクション)

プログラムのエディットでは、作りたい音色に似たプログラムを変更していくのも1つの方法ですが、最初から音を作っていく場合、通常マルチサンプルをここで決定してから他のセクションで音を作り込んでいきます。

① Performance Playモードで、作成するプログラムの元になるプログラム・ナンバーを呼び出し、[EDIT]キーを押します。

② CURSOR[◀],[▶]キーでカーソル(表示の反転部分)をOSCセクションに移動させて、[EDIT]キーを押してOSCセクションに入ります。



③ CURSOR[◀],[▶]キーを押して<マルチサンプル・セレクト>のページへ移動します。ここで、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使ってマルチサンプルを変更します。選んだマルチサンプルの音を鍵盤を弾いて聞いてみましょう。

VDFの<カットオフ・フリクエンシー>のパラメータを127(最高)にしてオルガンの様な変化のないエンベロープで聞くと、本来のマルチサウンドの音色がよくわかります。

④ CURSOR[◀],[▶]キーを押して<オクターブ・セレクト>のページへ移動します。ここで、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使ってオシレータの基本音域を設定します。

⑤ CURSOR[◀],[▶]キーを押して、<オシレータ・レ

ベル>へカーソルを移動します。ここで、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使ってオシレータのレベル(音の大きさ)を設定します。

⑥ CURSOR[◀],[▶]キーを押してその他のOSCセクションのパラメータを選び同様にエディットできます。

⑦ [PAGE/PART]キーを押してPITCH LFOのページを選択します。CURSOR[◀],[▶]キーを押して<ピッチLFO・ウェーブフォーム>を選びます。ここで、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使ってピッチLFOの波形を変更してください。鍵盤を弾いて、モジュレーション・ホイールを動かすと、Pitch LFOの波形が変化したことが確認できます。

確認できない場合は<ピッチLFOインテンシティ>を+80位にしてみてください。<ピッチLFOフリクエンシー>などのパラメータも変化させて試してみましょう。

ダブルオシレータのプログラムを作る

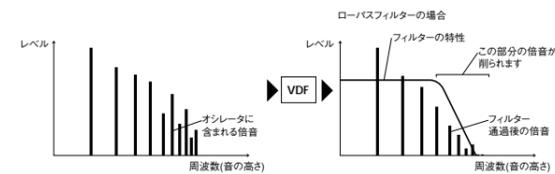
<オシレータ・モード>の値を“DOUBLE”に設定すると、2基のオシレータを用いたプログラム音色を作ることができます。<オシレータ・モード>が“DOUBLE”のときは[EDIT]キーを押す度にオシレータ1と2のエディット画面が切り替わります。



オシレータ2についてもオシレータの設定の③から⑥と同様の操作で設定してダブルオシレータのプログラムを作ります。

フィルターの設定(VDFセクション)

フィルターは、オシレータの周波数成分を削ったり強調したりすることで音色(音の明暗等)を調整します。このフィルターの設定によって音色は大きく変化します。ホルトーンのフィルターはLPF(ローパスフィルター)です。これを使って音色を変化させます。

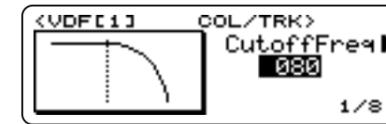


① Performance Playモード中で、作成するプログラムの元になるプログラム・ナンバーを呼び出

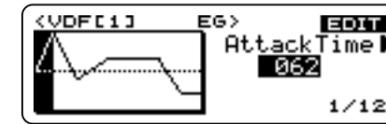
し、[EDIT]キーを押します。

② CURSOR[◀],[▶]キーでカーソル(表示の反転部分)をVDFセクションに移動させて、[EDIT]キーを押してVDFセクションに入ります。

③ <カットオフ・フリクエンシー>のパラメータが選ばれていることを確認して、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使って値を変更します。[VALUE]スライダを動かすと音色が明るくなったり暗くなったりすることが確認できます。



④ PAGE/PART[◀],[▶]キーでページを変更できます。ここではPAGE/PART[▶]のキーを2回押してVDF EGのページに移ってみましょう。

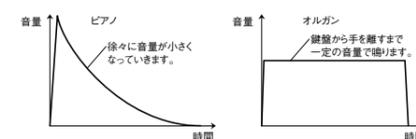


⑤ CURSOR[◀],[▶]キーで、<VDF EGアタック・タイム>(AttackTime)、<VDF EGアタックレベル>(AttackLvl)、<VDF EGディケイ・タイム>(DecayTime)などのパラメータを選択し、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーでその値をエディットできます。鍵盤を弾いてその効果をLCD表示器の図の変化を見ながら確認してください。

確認できない場合は<VDF EGインテンシティ>の値を+80程度に上げてみてください。

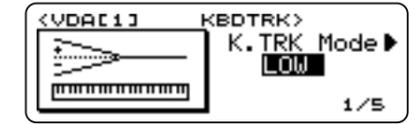
アンプの設定(VDAセクション)

アンプは、音量を時間的に変化させます。この場合の音量変化とは、「打鍵後にすばやく立ち上がる」とか「ゆるやかに減衰する」といった変化のことです。例えば、ピアノの音は弾くと同時に音量が大きくなり、その後徐々に音量が小さくなっていきます。また、オルガンの音は鍵盤から手を離すまで一定の音量ですし、バイオリンなどは演奏法によって音量の変化をつけることができます。このような音量の変化を調節するのがVDAセクションの働きです。



① Performance Playモード中で、作成するプログラムの元になるプログラム・ナンバーを呼び出し、[EDIT]キーを押します。

② CURSOR[◀],[▶]キーでカーソル(表示の反転部分)をVDAセクションに移動させて、[EDIT]キーを押してVDAセクションに入ります。



③ CURSOR[◀],[▶]キーでパラメータを選び、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーを使って値を変更します。

④ PAGE/PART[◀],[▶]キーでページを変更できます。ここではPAGE/PART[▶]のキーを2回押してVDA EGのページに移ってみましょう。<VDA EGアタック・タイム>(AttackTime)、<VDA EGアタック・レベル>(AttackLvl)などのパラメータの値をエディットできます。③の方法で各パラメータを変化させながら鍵盤を弾いてその効果をLCD表示器の図の変化を見ながら確認してください。

エフェクトセンドの設定(Fxセクション)

プログラム音色は、独立2系統のデジタル・マルチエフェクトを経由して最終的にステレオ出力されます。プログラムからエフェクトへの送り量(エフェクトセンド)をここで設定します。

設定を保存する

音色をエディットした後、これらの設定を残しておきたい場合はライト操作をしてください(P.22参照)。

エフェクトの設定

プログラムが使用するエフェクトのバンクおよびエフェクト・ナンバーを選びます。

エフェクトの各種パラメータの値を変更したい場合は、Effect Editモードで行います。

モジュレーションの設定(Controlセクション)

モジュレーションホイールや外部のMIDIメッセージに対するモジュレーションの掛かり具合もここで設定します。

4. エフェクトのエディット (Effect Editモード)

Effect Editモードは、プログラムまたはコンビネーション音色が使うエフェクトのさまざまなパラメータをエディットするモードです。プログラムまたはコンビネーション音色とエフェクトの関係は次のようになっています。

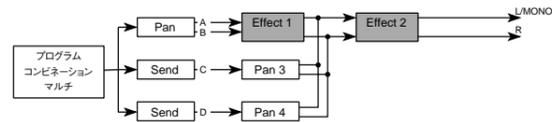
Performance PlayモードでProgram音色を選ぶと、そのProgramのエフェクトがはたらきます。

Performance PlayモードでCombinationの音色を選ぶと、Programのエフェクトは無視されてCombinationのエフェクトがはたらきます。

Multiモードでは各パートのProgramやCombinationを変更してもエフェクトは切り替わりません。

Performance Playモードで、エフェクトを選ぶと、CombinationまたはProgramのエフェクトは無視されて選んだエフェクトがはたらきます。その後で、ProgramやCombinationを選ぶと再びProgramやCombinationのエフェクトがはたらきます。

また、エフェクトの配置(プレースメントと呼びます)は全部で4種類あります。以下はシリアル・プレースメントの例です。その他のプレースメントについては、第3章 パラメータ・ガイドP.45~Effect Editモードの項をご覧ください。



① [PERFORM]キーを押してPerformance Playモードに入った後、エフェクト・バンクまたはエフェクトナンバーにカーソルを合わせ、[EDIT]キーを押すと、Effect Editモードに入ります。



② PAGE/PART[◀],[▶]キーでページを切り替え、CURSOR[◀],[▶]キーでパラメータを選択します。最初のページでは、エフェクトのプレースメント(配置)と、使用する2つのエフェクトの種類とON/OFFがエディットできます。

③ [INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーでパラメータの値を変更します。

<エフェクト・プレースメント>をPARA1かPARA2にしてください。

<エフェクト1スイッチ>をON、<エフェクト2スイッチ>をOFFにして、<エフェクト1タイプ>でエフェクトの種類を変えてみましょう。

エフェクトタイプに#24 Symphonic Ensembleを選んだ場合、同時に使用することができないエフェクトがあります。(P.52参照)。

Effect Editモードのパラメータの説明はP.45をご覧ください。

エディットが終了したら、必要な場合はライト操作(P.22参照)をして保存してください。

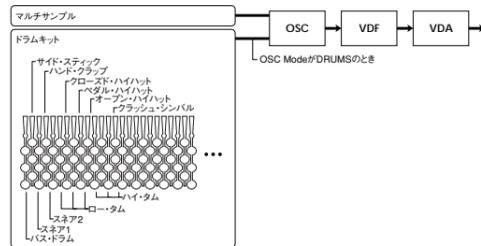
## 5. ドラムキットのエディット (Drumkit Editモード)

Drumkit Editモードでは、ドラムプログラムの元となるドラムキットを変更・作成するためのエディットができます。

エディットが終了したら、必要な場合はライト操作(P.22参照)をして保存してください。ドラムキットは2つまで保存できます。

### ドラムキットとプログラム音色の関係

ドラムキットとは、通常のマルチサンプルの代わりに鍵盤一つ一つに打楽器の音色を割り当てた特殊なオシレータのことです。さらに、一つ一つの打楽器音(インストゥルメントと呼びます)に関して、音程やアタック・タイムなどを設定できます。



① Program EditモードでOSC Modeが“DRUMS”になっていることを確認します。このとき[EDIT]キーを押すと、Drumkit Editモードに入ります。

② CURSOR[◀],[▶]キーを使って各インストゥルメントのパラメータを選択し、[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーで値を変更します。

③ インストゥルメントを変更したい場合は、PAGE/PART[◀],[▶]キーを使います。または[ENTER]キーを押しながら本体の鍵盤を弾くと、その鍵盤に割り当てられているインストゥルメントが選ばれます。

④ Drumkit Editモードに入って、[ENTER]キーを押しながら鍵盤をひとつ弾いてエディットしたいキーを選びます。CURSOR[◀],[▶]キーで<ドラムサンプル・セレクト>のパラメータを選びます。[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーでドラム音が変わるのを確認してください。

インストゥルメントのパラメータの詳細については、第3章 パラメータ・ガイドP.43~のDrumkit Editモードの項を参照してください。

## 6. パートエディット (Part Editモード)

ホールトーンの32の各パートについて、各種のパートパラメータの設定を行います。ここでのエディットは、Program EditモードやCombination Editモードで行うエディットとは異なり、元のプログラムやコンビネーションの音色をパートごとに修正するような形で一時的に変化させます(オフセット・エディット)。したがって、実際の元の音色そのものが変更されるわけではありません。

パートパラメータは、Performance Playモードで演奏する場合と、Multiモードで曲データを聞く場合の一時的な音色の変更のためのパラメータです。したがって、GM Mode OnやGS Reset、XG System Onなどの初期化メッセージによって、デフォルト値(初期設定値)にクリアされてしまいます。

### Part Editモードの基本操作

Multiモードで[EDIT]キーを押すとPart Editモードに入り、次のようなパートエディットのメニューが現れます。



パートエディットのパラメータは、EG(エンベロープ・ジェネレータ)スケール、MOD、フィルター/ウインドウ、アザーズの5つのセクションに分かれています。

さらにPAGE/PART[◀],[▶]キーまたは、CURSOR[◀],[▶]キーを使ってカーソル(反転表示部分)を合わせて[EDIT]を一回押すと、それぞれのセクションのパラメータをエディットする画面が現れます。下は、EGを選んだときの例です。



Part Editモードでは、PAGE/PART[◀],[▶]キーでパートを切り替え、CURSOR[◀],[▶]キーでカーソルを移動してパラメータを選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで設定値を変更します。

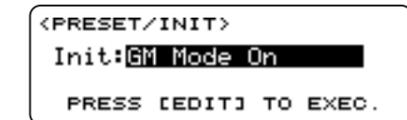
図のEGの例で、アタック・タイムやディケイ・タイムを変えて音の変化を試してみましょう。

それぞれのパラメータの詳しい動きについては、第3章[8. Part Editモード]を参照してください。

## 7. UtilityモードとGlobalモードの設定

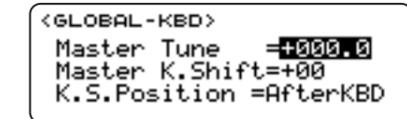
Utilityモードはホールトーンの各種のパラメータを外部の専用機器やコンピュータへ保存(ダンプアウト)したり、音源部の初期化(イニシャライズ)を行うモードです。

[UTILITY]キーを押すと、Utilityモードに入ることができます。



Globalモードはホールトーンの全体に関する設定を行うモードです。ホールトーンの設定機能の設定や、送受信するMIDI情報の選択、メモリ内容の保護機能の設定などを行います。

[GLOBAL]キーを押すと、Globalモードに入ることができます。



UtilityモードとGlobalモードでも、PAGE/PART[◀],[▶]キーでページを切り替え、CURSOR[◀],[▶]キーでカーソル(反転表示部分)を移動してパラメータを選び、[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで設定値を変更します。

それぞれのパラメータの詳しい動きについては、第3章[9. Utilityモード][10. Globalモード]を参照してください。

## 8. 保存(ライト)とリネームの仕方

Performance Editモード、Program Editモード、Combination Editモード、Drumkit Editモード、Effect Editモード、Part Editモードでエディットした内容を、本体のメモリーに保存することができます。

プログラム音色、コンビネーション音色のライトは、それぞれProgram Editモード、Combination Editモード中に[WRITE]キーを押して行います。また、Performanceの各種パラメータ(4つのつまみやアルバムページの設定など)のライトをする場合はPerformance Editモードにいるときに[WRITE]キーを押して実行します。

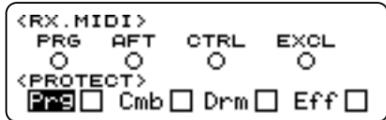
Part Editモードでエディットしたものはパート1~パート16までパフォーマンスとして保存しておくことができます(P.6 Performanceを参照)。保存する場合は上記と同様にPerformance Editモードに入った上で[WRITE]キーを押します。

UtilityモードとGlobalモードは他のモードへ移るときに設定が保存されるため、ライト操作の必要はありません。

## ライトプロテクト

不用意にデータを書き替えてしまわないように、ライトプロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。エディットしたデータをライトするには、あらかじめ以下の手順でライトプロテクトをOFF(チェックボックスのチェックマークが無い状態)にしてください。

- [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに移動します。
- PAGE/PART[◀],[▶]キーを使って<ライトプロテクト>のページを表示させます。



- CURSOR[◀],[▶]キーを押して、Prg、Cmb、Drm、Effのどれかの右のチェックボックスを選びます。[INC+]キーを押すとチェックボックスにチェックマークが付きます。チェックマークが付いているとライトできません。[DEC-]キーを押すとチェックボックスのチェックマークが消えてライトできる状態になります。

名前を付ける(リネーム)

エディットしたプログラム、コンビネーション、エフェクトプログラムに、名前を付け(変え)ます。

- 名前を付ける(変える)プログラムやコンビネーションなどが選ばれていることを確認します。PAGE/PART[◀],[▶]キーを使って各EditモードのRenameのパラメータを選びます。



- CURSOR[◀],[▶]キーを使って名前の変更したい文字が反転表示されるようにします。[VALUE]スライダーまたは[INC+],[DEC-]キーで文字を選びます。一文字ずつこれを繰り返して任意の名

前を作ることができます。使用できる文字と記号は以下のとおりです。

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	¥	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	-

## ライト(保存)操作

- コンビネーション、プログラム、ドラムキット、エフェクトの場合は、<ライトプロテクト>(プログラムメモリーへの書き込みを禁止する)をOFF(チェックボックスのチェックマークが無い状態)にします(前述のライトプロテクトを参照)
- 必要に応じてコンビネーション、プログラム、エフェクトに名前を付け(変え)ます(前述のリネーム参照)。
- [WRITE]キーを押します。



LCDにメッセージが表示されます。

[WRITE]キーを押した直後は、保存先として現在のプログラム・ナンバーなどが自動的に選択されています。



- 保存先を指定します。  
プログラムはPrgUバンクのみが、コンビネーションではCmbUバンクのみが書き込みできます。ライト先のプログラム・ナンバーは[INC+]、[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーで選びます。
- ライトを実行します。CURSOR[◀],[▶]キーを使って“YES”を選んで、[ENTER]キーを押すと保存が実行されます。キャンセルする場合は、[EXIT]キーを押してください。

# 第3章 パラメータ・ガイド

## 1. Performance Playモード

プログラム音色、コンビネーション音色を呼び出して鍵盤で演奏するためのモードです。

電源をONするとこのモードになります。他のモードで、[PERFORM]キーを押すとこのモードになります。

ライトされる1つのパフォーマンスは以下のデータで構成されます。

32のパフォーマンスを本体内に記憶することができます。

エディットする内容	エディットする場所
16パートのパート・パラメータ	パート・エディット (Multiモード、Part Editモードおよび巻末「パート・パラメータチェンジ」参照)
エフェクト・パラメータ (1つのエフェクト)	マルチのエフェクト・エディット パフォーマンスのエフェクト・エディット (マルチのエフェクトとパフォーマンスのエフェクトは内部では同一のデータです。)
マスターボリューム、マスターキーシフト	パフォーマンス・エディット
レイヤー/スプリットの状態	パネルスイッチ
アッパー/ロワー パートのパートナンバー	パフォーマンス・プレイ
アッパーとロワーのレベルバランス	コントロール・ノブ
スプリット時のスプリットポイント	パフォーマンス・エディット
コントロール・ノブ・ペダルのアサイン設定	パフォーマンス・エディット
セレクトキーの状態	パネルスイッチ
アルペジエータパラメータ全部	パネルスイッチ+パフォーマンス・エディット
ポルタメントON/OFFの状態	パネルスイッチ

▲ パート17~32のパート・パラメータは記憶されません。

モディファイドラムのパラメータは記憶されません(P.61<パート・モード>参照)。

### <パート>(UPPER,LOWER)

01...16

パフォーマンスで演奏するパートを選択します。



### <バンク>(UPPER,LOWER)

CmbU, A, B, C, PrgU, A, B, C, GM-b, GM-a, r:01/r:40, r:CM, y:01/y101, ySFX, yDr1, yDr2, rDrm, kDrm, \*\*\*\*



パフォーマンスで演奏するバンクを選択します。

### <プログラム・セレクト>(UPPER,LOWER)

000...099 (PrgU, A, B, C, CmbU, A, B, C)

001...128 (上記以外のバンクのとき)



プログラムまたはコンビネーションの音色を選択します。[INC+]、[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーで値を変更します。テンキーによる直接入力もできます。

Performance Play/Editモードにおいて、プログラム・チェンジおよびコンビネーション・チェンジをすると、パートのバンド・レンジは“PRG”に設定されます。(Part Editモード項目Modの<パート・ピッチバンド・レンジ>のBNDWHLが“PRG”になります)

### <コントロール・ノブ#1・バリュー>

値はノブが設定しているパラメータによる



コントロール・ノブ(つまみ)1に設定されているパラメータの値が表示されます。値の変更は、ノブ(つまみ)で行います。

▲ コントロール・ノブでエディットされるパラメータはパート・パラメータのみです。プログラム・パラメータはエディットされません。

### <コントロール・ノブ#2・バリュー>

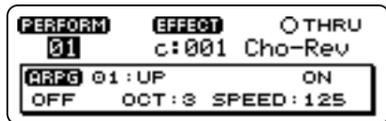
### <コントロール・ノブ#3・バリュー>

### <コントロール・ノブ#4・バリュー>

(コントロール・ノブ#1に同じ)

### <パフォーマンス・セレクト>

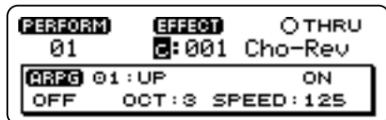
01...32



パフォーマンスを選択します。[INC+]、[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダーで値を変更します。テンキーによる直接入力もできます。

### <エフェクト・バンク>

P, U, A, B, C, u, a, b, c, G

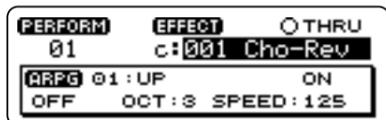


現在のパフォーマンスが使用しているエフェクトのバンクを変更します。[INC+]、[DEC-]キー、[VALUE]スライダー、テンキーによる直接入力ができます。

エフェクトバンク名	内 容
P	パフォーマンスにWRITEされているエフェクト(エフェクトナンバーは選べません)
U	*CmbU*バンク用ユーザー・エフェクト
A	*CmbA*バンク用プリセット・エフェクト
B	*CmbB*バンク用プリセット・エフェクト
C	*CmbC*バンク用プリセット・エフェクト
u	*PrgU*バンク用ユーザー・エフェクト
a	*PrgA*バンク用プリセット・エフェクト
b	*PrgB*バンク用プリセット・エフェクト
c	*PrgC*バンク用プリセット・エフェクト
G	GMおよびGMのバリエーション音色用のエフェクト

### <エフェクト・プログラム>

000...099 (Gバンク以外)  
001...128 (Gバンクのみ)



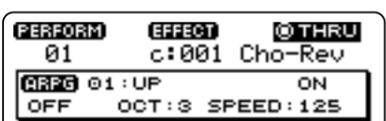
現在のパフォーマンスが使用しているエフェクトのプログラムを変更します。[INC+]、[DEC-]キー、[VALUE]スライダー、テンキーによる直接入力ができます。

Performance Play/Editモードにおいて、アッパー・パートで選ばれる音色を変更すると、エフェクトも追従して変更されます。追従するエフェクトはプログラムエディットおよびコンビネーションエディットで設定したエフェクトナンバーになります。

Multiモードでは追従しません。

### <エフェクト・スルースイッチ>

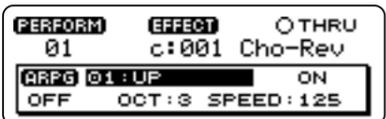
○ (エフェクトオン)、● (スルー)



[INC+]キーで“●”にするとエフェクトをバイパスして出力します。

### <アルペジオ・タイプ>

01...20

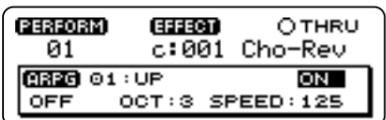


アルペジエータのパターンを選択します。全部で20種類あります。

- |            |              |              |
|------------|--------------|--------------|
| 01. UP     | 08. ARP 3    | 15. B-SOUL   |
| 02. DOWN   | 09. ARP 4    | 16. B-JAZZ   |
| 03. ALT1   | 10. ARP 5    | 17. D-TECHNO |
| 04. ALT2   | 11. ARP 6    | 18. D-JUNGLE |
| 05. RANDOM | 12. B-TECHNO | 19. D-FUNK   |
| 06. ARP 1  | 13. B-DANCE  | 20. D-R&B    |
| 07. ARP 2  | 14. B-FUNK   |              |

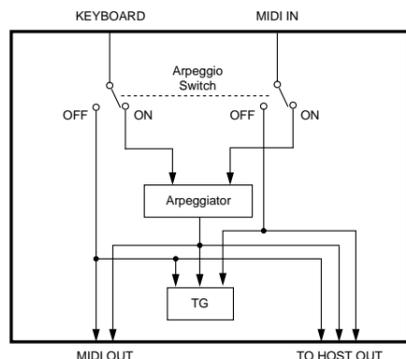
### <アルペジオ・スイッチ>

OFF, ON



パフォーマンスが切り替わったときにアルペジエータをONしておくかどうかを設定します。

アルペジエータON/OFF時の信号の流れ



図はローカルON、グローバル・パラメータのPC I/F TO PORT=Emulateの場合です。

### <アルペジオ・オクターブ>

1, 2, 3, 4

アルペジエータが展開するアルペジオの音域を設定します。

▲ MIDI OUTに送信するノート・データが(0以下または)127を越えた場合は1オクターブ分を引いて(足して)送信します。

### <アルペジオ・スピード>

40...240 [BPM]

アルペジオのスピード(テンポ)を設定します。また、外部に出力するMIDIクロックのテンポもここで設定します。

▲ Globalモードの<クロック・ソース>をMIDIまたはPCIFに設定し、外部のMIDIクロックによってアルペジエータが動作している場合、ここでの設定は無視されます。

### <ラッチ/キー・シンク>

OFF, LATCH, K.SYNC, L&K.S

鍵盤によるアルペジオ演奏の動作を切り替えます。それぞれの動作は次の通りです。

(A) OFF  
打鍵したタイミングにかかわらず設定したスピードに合わせてアルペジオ演奏が始まります。

(B) LATCH  
鍵盤を離してもアルペジオ演奏が繰り返されます。

(C) K.SYNC  
(A)の場合は打鍵のタイミングに無関係にアルペジオ演奏されるのに対し、常に打鍵するタイミングでアルペジオ演奏が開始します。

(D) L&K.S  
(B)と(C)の効果と同時にかけられます。

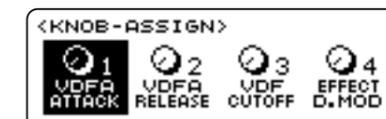
外部シーケンサとアルペジオの拍を合わせたい場合、OFFまたはLATCHにしてください。

## 2. Performance Editモード

Performance Editモードでは、アルペジエータ、LAYER/SPLITに関する設定、REALTIME CONTROLLERの4つのノブの設定などをします。Performance Playモードから[EDIT]キーを押すとこのモードに入ります。

### <コントロール・ノブ#1・タイプ>

., VDFA ATTACK, VDFA RELEASE, VDFA DECAY, VDF CUTOFF, EFFECT D.MOD, Lo:Up Balance, PAN POT, Porta TIME, FX.1 SEND, FX.2 SEND, Volume, Express, Mod.2, Mod.3, CTRL#000/CTRL#095



コントロール・ノブ(つまみ)1のパラメータの種類を設定します。[INC+]、[DEC-]キー、[VALUE]スライダーで機能を変更できます。

ここで設定したパラメータはPerformance PlayモードのREALTIME CONTROLLER [ASSIGN1/ノブ(つまみ)]にアサイン(割り当て)されます。[SELECT]キーで下段のLEDが点灯している状態にすると設定したパラメータがはたらきます。

.:  
機能なし

**VDFA ATTACK:**  
VDF、VDA EGのアタック・タイムを調節します。パート・パラメータのEGアタック・タイムをエディットします。P.59<EGアタック・タイム>参照。  
MIDIよりコントロール・チェンジ#73を出力します。

**VDFA RELEASE:**  
VDF、VDA EGのリリース・タイムを調節します。パート・パラメータのEGリリース・タイムをエディットします。P.59<EGリリース・タイム>参照。  
MIDIよりコントロール・チェンジ#72を出力します。

**VDFA DECAY:**  
VDF、VDA EGのディケイ・タイムを調節します。パート・パラメータのEGディケイ・タイムをエディットします。P.59<EGディケイ・タイム>参照。  
MIDIよりコントロール・チェンジ#75を出力します。

**VDF CUTOFF:**  
カットオフ周波数を調節します。パート・パラメータのカットオフをエディットします。P.61<カットオフ・フリケンシー>参照。  
MIDIよりコントロール・チェンジ#74を出力します。

**EFFECT D.MOD:**  
エフェクト・ダイナミック・モジュレーションをコントロールします。エフェクト・ダイナミック・モジュレーションソースの

設定に無関係に、エフェクト・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティの設定の深さで効果がかけられます。エフェクト1/2両方に効果はかけられます。P.47<エフェクト1・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティ>参照。MIDIよりコントロール・チェンジ#12を出力します。

#### Lo:UP BALANCE:

アッパー・パートとロー・パートの音色の音量バランスを調節します。

レイヤー・スプリット以外ではロー側になると音が聞こえなくなります。MIDIよりコントロール・チェンジ#8を出力します。

#### PANPOT:

パンポットを調節します。

パート・パラメータのパンポットをエディットします。P.58<パンポット>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#10を出力します。

#### Porta TIME:

ポルタメント・タイムを調節します。

パート・パラメータのポルタメントをエディットします。P.62<ポルタメント・タイム>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#5を出力します。

#### FX1 SEND:

エフェクト“C”センドを設定します。

パート・パラメータのCセンドレベルをエディットします。P.58<Cセンド・レベル>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#91を出力します。

#### FX2 SEND:

エフェクト“D”センドを設定します。

パート・パラメータのDセンドレベルをエディットします。P.59<Dセンド・レベル>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#93を出力します。

#### Volume:

パートの音量を調節します。

パート・パラメータのボリュームをエディットします。P.58<ボリューム>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#7を出力します。

#### Express:

パートの音量を調節します。

エクスプレッションはボリュームの値との掛け算でパートの音量を設定します。P.58<エクスプレッション>参照。MIDIよりコントロール・チェンジ#11を出力します。

#### Mod.2:

Part Editモードの項目ModのMOD.2で設定した効果がかけられます。P.60<パート・ピッチバンド・レンジ>～P.61<パート・VDALFOデプス>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#16を出力します。

#### Mod.3:

Part Editモードの項目ModのMOD.3で設定した効果がかけられます。P.60<パート・ピッチバンド・レンジ>～

P.61<パート・VDALFOデプス>参照。

MIDIよりコントロール・チェンジ#17を出力します。

#### CTRL#000~#095:

MIDIより設定したコントロール・チェンジ(#0～#95)を出力します。本体がコントロールに対応する設定になっている場合、音色に効果がかけられます。ここで設定したアサインおよびパフォーマンスでエディットした値はパフォーマンスのライトで記憶されます。

### <コントロール・ノブ#2・タイプ>

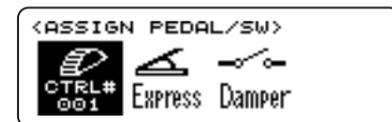
### <コントロール・ノブ#3・タイプ>

### <コントロール・ノブ#4・タイプ>

(コントロール・ノブ#1に同じ)

### <モジュレーション・ホイール・タイプ>

(バリューはコントロール・ノブ#1に同じ)



モジュレーション・ホイールが何をコントロールするかを設定します。

### <アサインブル・ペダル・タイプ>

(バリューはコントロール・ノブ#1に同じ)

外部から本体背面のASSIGNABLE PEDALに接続したペダルが何をコントロールするかを設定します。

### <アサインブル・スイッチ・タイプ>

Damper, Lower Damper, Upper Damper, PFRM#UP, PFRM#DOWN, FX1.On/Off, FX2.On/Off, SCALE Switch

外部から本体背面のASSIGNABLE SWに接続したペダルが何をコントロールするかを設定します。

#### Damper:

ダンパー・ペダルとしてはたります。

SPLITまたはLAYER機能をオンのときは、LOWER、UPPER両方のパートではたります。

#### Lower Damper, Upper Damper:

SPLITまたはLAYER機能をオンのときは、それぞれLOWER、UPPERパートのみにダンパー・ペダルの機能がはたります。

SPLIT、LAYERがオンのときは、Damperに設定したときと同じはたらしをします。

#### PFRM#UP:

パフォーマンスの番号を+1します。

#### PFRM#DOWN:

パフォーマンスの番号を-1します。

#### FX1.On/Off:

エフェクト1のON、OFFの切り替えをします。

#### FX2.On/Off:

エフェクト2のON、OFFの切り替えをします。

#### SCALE Switch:

平均律とスケール・チューニングで設定したスケールの切り替えをします。

### <ロー・パートナンバー>

01...16



LOWER側のパートのパートナンバーを設定します。

### <スプリット・ポイント>

C2...C7

[SPLIT]キーを押したときに、UPPER側とLOWER側を分ける鍵盤(ノート・ナンバー)を設定します。

このスプリット・ポイントで指定したノート・ナンバーから上側をUPPERの音色で発音します。

[INC+]、[DEC-]キー、[VALUE]スライダーまたは[ENTER]キーを押しながら鍵盤を弾いて設定します。

### <アッパー・パートナンバー>

01/16

UPPER側のパートのパートナンバーを設定します。

### <アルペジオ・ステップベース>

q (4分音符)、q̇ (4分3連)、e (8分音符)、ė (8分3連)、x (16分音符)、ẋ (16分3連)



アルペジオの1ステップの音符の単位を設定します。

### <アルペジオ・ベロシティ>

001...127, KEY, STEP

アルペジオ音の強さ(ベロシティ)を設定します。001～127のときは、アルペジオ音は設定したベロシティで発音します。KEYにすると、鍵盤を弾く強さがそのまま反映されます。

STEPにすると、各ステップにあらかじめ設定してあるベロシティで演奏します。

### <アルペジオ・ゲート>

001...100 [%], STEP

アルペジオの各ステップの音符の長さ(ゲート・タイム)を設定します。100%でステップベースと同じ長さ、50%で半分になります。

STEPにすると、各ステップにあらかじめ設定してあるゲート・タイムで演奏します。

### <アルペジオ・ソート>

OFF, ON

ソート(並べ替え)を行うかどうかを設定します。ONにすると、押された鍵盤は音程順に並べ替えられて演奏します。OFFの場合、鍵盤を押さえた順番に演奏します。

### <アルペジオ・ゾーン>

LOWER, UPPER, ALL

SPLITまたはLAYER機能(P.11参照)をオンにしたときにアルペジオエータの使えるパートを設定します。

#### (A) LOWER

SPLIT機能をオンにしたとき、SPLIT POINTより下の鍵盤の範囲でアルペジオエータがはたります。

LAYER機能をオンにしたとき、LOWERパートのみアルペジオエータがはたります。

#### (B) UPPER

SPLIT機能をオンにしたとき、SPLIT POINTより上の鍵盤の範囲でアルペジオエータがはたります。

LAYER機能をオンにしたとき、UPPERパートのみアルペジオエータがはたります。

#### (C) ALL

LOWER、UPPER両方のパートでアルペジオエータがはたります。

### <アルペジオ・スイング>

-99...00...+99 [%]

偶数番のステップの発音タイミングを前後に移動させて、グルーブ感を持たせます。

### <マスター・ボリューム>

パフォーマンス全体の音量を設定します。

Multiモードでは全パートの音量の設定になります。Performance Play/Editモードでは各パフォーマンス間の音量バランス等に使用します。Multiモードでは演奏中のフェードIN/OUT等の効果に使われます。MIDIではシステム・リアルタイム・エクスクルーシブのマスター・ボリュームでコントロールされます。(巻末「ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ」参照)

### <マスター・バランス>

パフォーマンスのパンポットを全体にシフトさせます。Multiモードでは全パートのパンポットがシフトします。RNDやOFFのパートには効きません。

MIDIではシステム・リアルタイム・エクスクルーシブのマスター・バランスでコントロールされます。(巻末「ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ」参照)

## 3. Combination Editモード

ホールトーンでは、最大8つまでのプログラム音色を組み合わせて、これを一つの音色として扱うことができます。このように、プログラムを組み合わせてできる音色のことをコンビネーションと呼びます。

コンビネーション音色では、それを構成する一つ一つのプログラム(ティンバーと呼びます)について、個々のボリュームやパン(定位)、エフェクトの送りレベル、発音する音域や強弱の範囲、MIDIメッセージによるコントロールなどを、別々に設定することができるため、きわめて複雑な演奏表現が可能です。

エフェクトはコンビネーションのパラメータで指定するナンバーのエフェクトが選ばれます。

Combination Editモードは、以上のようなコンビネーション音色に関する設定を行うモードです。このモードに入るには、Performance Playモードでエディットする元のコンビネーション音色を選択した後[EDIT]キーを押します。

1~8のうちエディットしたいティンバーを選択するにはPAGE/PART[◀],[▶]キーで行います。また、各パラメータの移動はCURSOR[◀],[▶]キーを使っています。現在エディット中のティンバーの番号はLCD画面の左下に表示されます。



### <ティンバー・バンク・セレクト>

PrgU, A, B, C, GM-b, GM-a, r:01/r:40, r:CM, y:01/y101, ySFX, yDr2, rDrm, kDrm



コンビネーション音色を構成する各ティンバー・プログラムの音色バンクを選択します。

### <ティンバー・プログラム・ナンバー・セレクト>

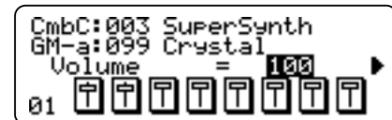
000...099 (音色バンクがPrgU, A, B, Cのとき)  
001...128 (上記以外の音色バンクのとき)



コンビネーション音色を構成する各ティンバー・プログラムのプログラム番号を選択します。

### <ティンバー・ボリューム>

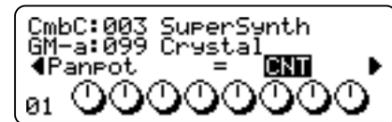
000...127



コンビネーション音色を構成する各ティンバーの音量を設定します。

### <ティンバー・パンポット>

RND, L63...CNT...R63, OFF

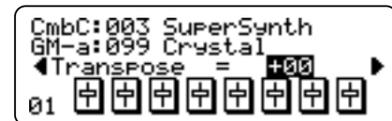


コンビネーション音色を構成する各ティンバーの音量バランスを設定します。RNDはランダム、CNTはセンターの意味です。また、これらはエフェクト部への送り量のバランスにもなります(P.45参照)。

▲ 各ティンバー・プログラムのプログラム・パラメータの値とここでの設定との加算された効果がかかります。

### <ティンバー・トランスポーズ>

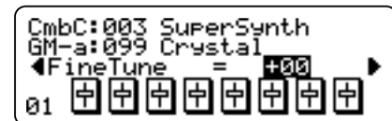
-24...00...+24



コンビネーション音色を構成する各ティンバーの移調を半音単位で設定します。

### <ティンバー・ファインチューン>

-50...00...+50



コンビネーション音色を構成する各ティンバーの音程を微調整します。

### <ティンバー・Cセンド・レベル>

000...127



コンビネーションが使用するエフェクトへの送り量をティンバーごとに設定します。

パートのC/Dセンド・レベルとこのパラメータは掛け算された効果がかかります。

各ティンバー・プログラムのプログラム・パラメータのC/Dセンド・レベルは無視されます。

またGM ON等ではパートのC (REV) センドは40、D (CHO) センドは00になるので注意が必要です。

### <ティンバー・Dセンド・レベル>

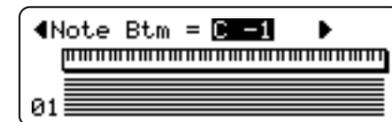
000...127



Cセンド・レベルと同様に、エフェクトへの送り量をティンバーごとに設定します。

### <ノートウインドウ・ボトム>

C-1...G9

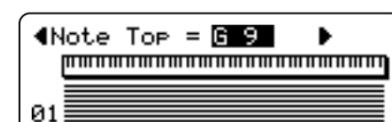


コンビネーション音色を構成する各ティンバーの発音域の最低音を設定します。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を弾いても設定できます。

### <ノートウインドウ・トップ>

C-1...G9



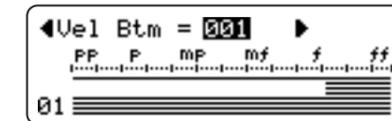
コンビネーション音色を構成する各ティンバーの発音域の最高音を設定します。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を弾いても設定できません。

ノートウインドウを設定すると、そのプログラムは鍵盤上の特定の音域だけで発音し、その範囲外では発音しません。

### <ペロシティウインドウ・ボトム>

001...127



コンビネーション音色を構成する各ティンバーの発音するペロシティ(楽器を弾く強さに相当するMIDIメッセージ)範囲の最小値を設定します。

### <ペロシティウインドウ・トップ>

001...127



コンビネーション音色を構成する各ティンバーの発音するペロシティ範囲の最大値を設定します。

ペロシティウインドウを設定すると、特定の強さで鍵盤を弾いたときのみ、そのプログラムの音色が発音します。

### <レシーブ・ノート・オン>

ON, OFF



MIDIノート・オン・メッセージを受信するかどうかを設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはミュートされた状態と同じになり発音しません。

### <レシーブ・コントロールチェンジ>

ON, OFF



MIDIのコントロールチェンジ情報を受信するかどうかを設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはMIDIコントロールチェンジ情報を受けなくなります。

### <レシーブ・ピッチベンド>

ON, OFF



MIDIのピッチベンド情報を受信するかどうか設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはMIDIピッチベンド情報を受けなくなります。

### <レシーブ・アフタータッチ>

ON, OFF



MIDIのアフタータッチ情報を受信するかどうか設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはMIDIアフタータッチ情報を受けなくなります。

### <レシーブ・ダンパー>



ON, OFF

MIDIのダンパー情報を受信するかどうか設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはMIDIダンパー情報を受けなくなります。

### <レシーブ・ポルタメント>

ON, OFF



MIDIのポルタメント情報を受信するかどうか設定します。このパラメータをOFFに設定すると、ティンバーはMIDIポルタメント情報を受けなくなります。

### <エフェクト・バンク・セレクト>

U, A, B, C, u, a, b, c, G



コンビネーション音色が使用するエフェクトのバンクを選択します。

ここで[EDIT]キーを押して、Effect Editモードに入ることができます。

P.24 Performance Playモード<エフェクト・バンク>参照。

ここでは“P”は選択できません。

### <エフェクト・ナンバー・セレクト>

001...128 (エフェクトがGバンクのとき)  
00...99 (上記以外のエフェクト・バンクのとき)



コンビネーション音色が使用するエフェクトの番号を選択します。

ここで[EDIT]キーを押して、Effect Editモードに入ることができます。

### <コンビネーション・リネーム>



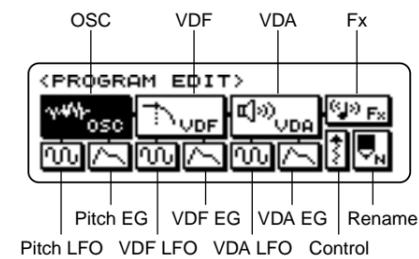
コンビネーションの名前を変更できます。CURSOR [◀]キーまたは[▶]キーで変更したい文字を選択し、[VALUE]スライダまたは[INC+],[DEC-]キーで文字を変更します。また、ここで[WRITE]キーを押すと保存の操作ができます。

使用できる文字・記号は以下の通りです。

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	¥	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	-

## 4. Program Editモード

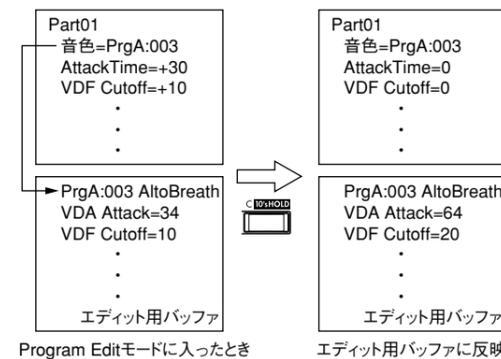
プログラム音色のエディットを行うモードです。Performance Playモードからこのモードに入るには、エディットするプログラム音色を呼び出した状態で、[EDIT]キーを押します。



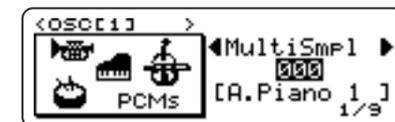
Program Editモードは12のセクションからなります。

Program Editモードでエディットした音色は、“PrgU:(番号)”で表わされるユーザー・プログラム・エリアに、必要なときは任意の名前をつけて、保存しておくことができます。

▲ Performance Playモードで4つのノブ(つまみ)を動かした状態をエディットするプログラム音色に反映させたい場合、Program Editモードに入った直後(上図の状態)で[10's HOLD]キーを押してください。



またOSC Modeが“DOUBLE”のときには該当するパラメータのページ上で[EDIT]キーを押す度に2つのオシレータを切り替えてエディットできます。“SINGLE”のときはOSC2側のパラメータエディットはできません。OSC Modeが“DRUMS”のときに[EDIT]キーを押すとドラムキットのエディットができます。



エフェクトはプログラムのパラメータで指定するナンバーのエフェクトが選ばれます。

Program Editモードにおいて、エディット操作を行っていずれかのパラメータを変更すると、LCD画面の右上にEDITの文字が表示されます。この表示がある時に[EXIT]キーを押してProgram Editモードから抜けようとすると、下のようなポップアップ画面が表示されます。これは、パラメータの変更された現在のプログラムを、ユーザー・バンクに保存しておくか、それとも、そこまで行った変更を取り消してしまうかを選択するためのメニューです。



ここでCNCLを選択して[ENTER]キーを押すと、ポップアップ画面は消えて、そのままエディットを続行することができます。

YESを選択して[ENTER]キーを押すと、表示されているユーザー・バンクのプログラム・ナンバーに、パラメータを変更したプログラムが保存されます。プログラム・ナンバーは、[INC+],[DEC-]キーまたは[VALUE]スライダで選択することができます。

▲ この場合、既に別のプログラムが保存されているプログラム・ナンバーに対して新たに保存を行ってしまうと、そこに以前保存されていたプログラムのパラメータ設定はすべて消えてしまい、新たな設定がそれにとって代わります。

NOを選択して[ENTER]キーを押すと、変更したプログラムは保存されずに、そのままProgram Editモードを終了します。

## OSC

### <オシレータ・モード>

SINGLE, DOUBLE, DRUMS



オシレータを、1つ使うか2つ重ねて使うか、ドラムキットのオシレータを使用するか設定します。SINGLEに設定すると、1系統のオシレータ、フィルター、アンプリファイアを使用することになります。この場合、ホールトーンの最大同時発音数は64となります。

DOUBLEに設定すると、2系統のオシレータ、フィルター、アンプリファイアを使用することになります。2つの異なる音色(または同じ音色)を重ねて1つの音色のように扱うなど、より高度な音作りが可能になります。但しこの場合、ホールトーンの最大同時発音

数は32となります。

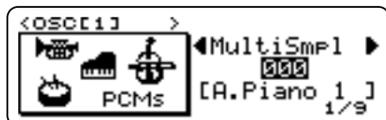
DOUBLEに設定した場合、それ以後のエディット・ページにおいて、[EDIT]キーを押すたびに、LCD画面上に[1]と[2]の表示が交互に切り替わります。これは、2系統あるオシレータ、フィルター、アンプリファイアに関する各パラメータのエディットを、二つの系統のどちらに対して行うかを示すものです。[1]と[2]のどちらか同じ番号が表示されているオシレータ、フィルター、アンプリファイアは、互いに同じ系統のものであることを意味します。



DRUMSに設定すると、ドラムキットが選択できるようになります。オシレータ・モードが“DRUMS”の場合は通常のマルチサンプルと違って、1つ1つの鍵盤に打楽器音を割り当てた「ドラムキット」が選択できるようになります。またオシレータ・モードが“DRUMS”のときに[EDIT]キーを押すとDrumkit Editモードに移り、ドラムキットの各パラメータがエディットできます。(P.43参照)

### <マルチサンプル・セレクト>

000...527



使用するマルチサンプルを選択します。(OSC ModeがSINGLEまたはDOUBLEのとき)

### <ドラムキット・セレクト>

000...038

使用するドラムキットを選択します。(OSC ModeがDRUMSのとき)

### <オクターブ・セレクト>

32', 16', 8', 4'



オシレータの音程を、1オクターブ単位で設定します。8'のときが標準の高さです。またドラムキットのオシレータを使用する場合は8'に設定してください。

### <オシレータ・レベル>

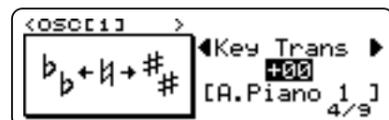
000...127



オシレータの音量を設定します。

### <キー・トランスポーズ>

-12...00...+12



オシレータの音程を、半音刻みで設定します。

### <ファイン・チューン>

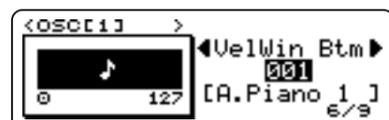
-99...00...+99



オシレータの音程を微調整します。DOUBLEのときのオシレータ1-2間のデチューンもこのパラメータで行います。

### <ベロシティウインドウ・ボトム>

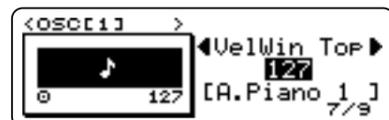
001...127



オシレータの発音可能なベロシティの下限を設定します。

### <ベロシティウインドウ・トップ>

001...127



オシレータの発音可能なベロシティの上限を設定します。

### <ディレイ・スタート>

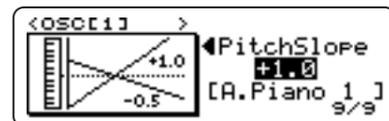
000...127



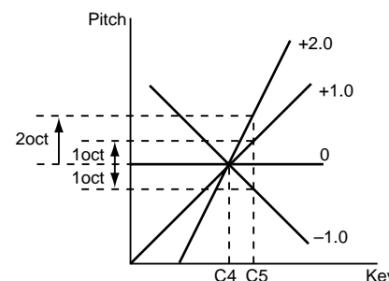
ノート・オン・メッセージを受けてから、実際にオシレータが鳴り出すまでの時間を設定します。

### <ピッチ・スロープ>

-1.0...0.0...+2.0



音程と鍵盤との関係を設定します。この値が+1.0のときは、ノート・ナンバーが12増えるごとに(鍵盤12鍵あたりで)1オクターブずつ上昇していく、通常の音程の変化になります。この値と音程変化の関係は図を参照してください。



### PITCH LFO

#### <ピッチLFO・ウェーブフォーム>

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE 1, SQUARE 2, RANDOM



ピッチLFOに使用する波形を選択します。

#### <ピッチLFO・フリケンシー>

000...127



ピッチLFO波形の周波数を設定します。

#### <ピッチLFO・インテンシティ>

-128...000...+127



ピッチLFO効果の深さ(強さ)を設定します。

### <ピッチLFO・ディレイ>

000...127



ノート・オンからピッチLFOが効き始めるまでの時間を設定します。

### <ピッチLFO・フェードイン・タイム>

000...127



ディレイ・タイム経過後、LFOが効き始めてからインテンシティ設定値になるまでの時間を設定します。

### <ピッチベンド・レンジ>

-24...00...+24



ピッチベンドのレンジを半音単位で設定します。

パート・パラメータ<パート・ピッチベンド・レンジ>P.60の値がPRGのときのみ効果がかかります。

### <モジュレーション・ホイールピッチLFOインテンシティ>

000...127



モジュレーション・ホイールでピッチLFOを変調するときの深さを設定します。

パート・パラメータ<パート・ピッチLFOデプス>の値と加算されます。

### <モジュレーション・ホイールピッチLFOスピード>

000...127



モジュレーション・ホイールでピッチLFOの周波数を変えるときの変化の割合を設定します。

パート・パラメータ<パートLFOレイト>の値と加算されます。

### <アフタータッチ・ピッチLFOインテンシティ>

000...127



アフタータッチでピッチLFOを变調するときの深さを設定します。

パート・パラメータ<パート・ピッチLFOデプス>の値と加算されます。

### <アフタータッチ・ピッチLFOスピード>

000...127



アフタータッチでピッチLFOの周波数を変えるときの変化の割合を設定します。

パート・パラメータ<パートLFOレイト>の値と加算されます。

## PITCH EG

### <ピッチEG・スタート・レベル>

-128...000...+127



ノート・オンの瞬間の音程を設定します。

パート・パラメータ<ピッチEG・スタート・レベル>の値と加算されます。

### <ピッチEG・アタック・タイム>

000...127

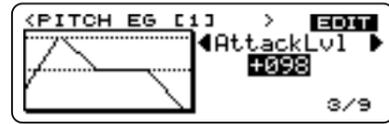


ノート・オンからアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

パート・パラメータ<ピッチEG・アタック・タイム>の値と加算されます。

### <ピッチEG・アタック・レベル>

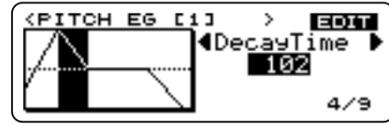
-128...000...+127



アタック・タイム終了時の音程を設定します。

### <ピッチEG・ディケイ・タイム>

000...127



アタック・タイム終了から基準ピッチに戻るまでの時間を設定します。

### <ピッチEG・リリース・タイム>

000...127



ノート・オフからリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

パート・パラメータ<ピッチEG・リリース・タイム>の値と加算されます。

### <ピッチEG・リリース・レベル>

-128...000...+127



リリース・タイム終了時の音程を設定します。

パート・パラメータ<ピッチEG・リリース・レベル>の値と加算されます。

### <ピッチEG・インテンシティ>

-128...000...+127



ピッチEGの効果の深さ(強度)を設定します。

### <ピッチEG・インテンシティ・ベロシティセンス>

-128...000...+127



ベロシティによるピッチEGの効果の変化のしかたを設定します。

### <ピッチEG・タイム・ベロシティセンス>

-128...000...+127

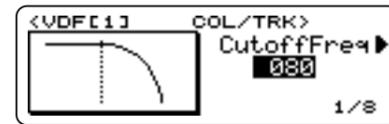


ベロシティによるピッチEGの各タイムの変化量を設定します。

## VDF

### <カットオフ・フリケンシー>

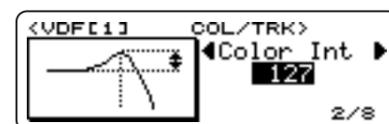
000...127



VDFのカットオフ周波数(音色の明るさ)を設定します。

### <カラー・インテンシティ>

000...127

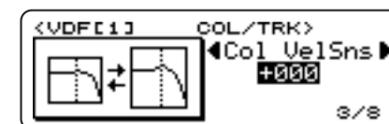


VDFのカットオフ周波数付近のレベルを持ち上げ、音にクセをつけます。

マルチサンプルの種類によっては、効果があまり目立たないものもあります。

### <カラー・ベロシティセンス>

-128...000...+127



ベロシティによるカラーの効き方を設定します。

### <VDFキーボード・トラッキング・モード>

OFF, LOW, HIGH, ALL



キーボード・トラッキングの掛かり方を設定します。LOW、HIGHを選んだときは、次のパラメータで境界のキーを設定します。

### <VDFキーボード・トラッキング・キー>

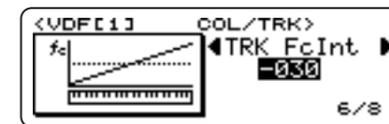
C-1...G9



キーボード・トラッキング・モードがLOWまたはHIGHのときは、キーボード・トラックの掛かり始めるキー、ALLのときはキーボード・トラックの中心となるキーの設定になります。

### <VDFキーボード・トラッキング・インテンシティ>

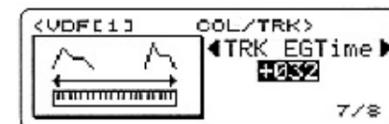
-128...000...+127



鍵盤位置によるVDFのカットオフのしかたを設定します。

### <VDFキーボード・トラッキング・EGタイム>

-128...000...+127



鍵盤位置によるVDF EGの各タイムの変化量を設定します。

この値をプラスの方向に大きくしていくと、キーボ

ード・トラッキング・モードとキーボード・トラッキング・キーで指定した範囲において、高い音域を弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音色が変化するようになります。また、低い音域を弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音色が変化するようになります。

### <VDFキーボード・トラッキング・EGタイム・スイッチ&ポラリティ(AT)、(DT)、(ST)、(RT)>

OFF, ON(+), ON(-)



VDFキーボード・トラックによるVDF EGのアタック・タイム(AT)、ディケイ・タイム(DT)、スロープ・タイム(ST)、リリース・タイム(RT)の変化の方向を設定します。

それぞれのタイムについて、+の値に設定したときは、キーボード・トラッキング・キーで設定したキーより上の位置の鍵盤を弾くとタイムは短くなり、-の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の度合は、キーボード・トラ

## VDF LFO

### <VDF LFO・ウェーブフォーム>

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE 1, SQUARE 2, RANDOM



VDF LFOに使用する波形を選択します。

### <VDF LFO・フリケンシー>

000...127



VDF LFO波形の周波数を設定します。

### <VDF LFO・インテンシティ>

-128...000...+127



VDF LFO効果の深さ(強さ)を設定します。

### <VDF LFO・ディレイ>

000...127



ノート・オンからVDF LFOが効き始めるまでの時間を設定します。

### <VDF LFO・フェードイン・タイム>

000...127



ディレイ・タイム経過後、LFOが効き始めてからインテンシティの設定値になるまでの時間を設定します。

## VDF EG

### <VDF EG・アタック・タイム>

000...127



ノート・オンから、アタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

### <VDF EG・アタック・レベル>

-128...000...+127



アタック・タイム終了時のVDFカットオフの値を設定します。

### <VDF EG・ディケイ・タイム>

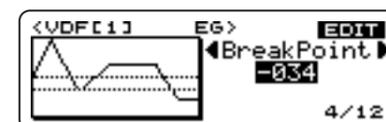
000...127



アタック・タイム終了からブレイク・ポイントに達するまでの時間を設定します。

### <VDF EG・ブレイク・ポイント>

-128...000...+127



ディケイ・タイム終了時のVDFカットオフの値を設定します。

### <VDF EG・スロープ・タイム>

000...127



ディケイ・タイム終了からサスティン・レベルに達するまでの時間を設定します。

### <VDF EG・サスティン・レベル>

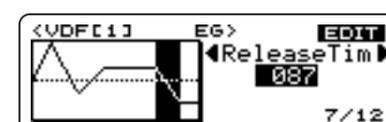
-128...000...+127



スロープ・タイム終了からノート・オフまでの間のVDFカットオフの値を設定します。

### <VDF EG・リリース・タイム>

000...127



ノート・オフからリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

### <VDF EG・リリース・レベル>

-128...000...+127



リリース・タイム終了時のVDFカットオフの値を設定します。

### <VDF EG・インテンシティ>

-128...000...+127



VDF EGの効果の深さ(強度)を設定します。

### <VDF EG・インテンシティ・ベロシティセンス>

-128...000...+127



ベロシティによるVDF EGの効果の変化のしかたを設定します。

### <VDF EG・タイム・ベロシティセンス>

000...127



ベロシティによるVDF EGの各タイムの変化量を設定します。

VDF EGで設定される<VDF EG・アタック・タイム>、<VDF EG・ディケイ・タイム>、<VDF EG・スロープ・タイム>、<VDF EG・リリース・タイム>のそれぞれの時間が、ベロシティによって変化する度合を設定します。

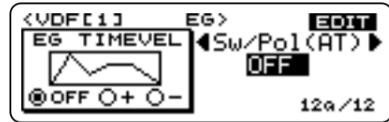
この値をプラスの方向に大きくしていくと、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが短くなり、素早く音色が変化するようになります。また、弱く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムが長くなり、ゆっくりと音色が変化するようになります。

逆に、値をマイナスの方向に大きくすれば、鍵盤を強く弾いたときにはゆっくりと音色が変化するようになり、弱く弾いたときには素早く音色が変化するようになります。

プラス/マイナスの設定は<VDF EGタイム・ベロシティセンススイッチ&ポラリティ>でします。

<VDF EG・タイム・ベロシティセンス・スイッチ & ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)>

OFF, ON(+), ON(-)



ベロシティによるVDF EGの(AT)、(DT)、(ST)、(RT)の各タイムの変化の方向を設定します。

VDF EGで設定される<VDF EG・アタック・タイム>、<VDF EG・ディケイ・タイム>、<VDF EG・スロープ・タイム>、<VDF EG・リリース・タイム>のそれぞれの時間が、ベロシティによって変化する方向を設定します。

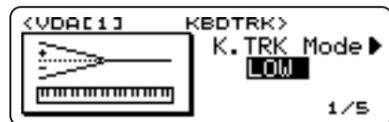
それぞれのタイムについて、十の値に設定したときは、鍵盤を強く弾いたときにはVDF EGのそれぞれのタイムは短くなり、一の設定では長くなります。0にすると効果はありません。

ここでは4つのタイムのパラメータの変化する方向(±)を設定しますが、その変化の度合は、<VDF EGタイム・ベロシティセンス>で設定した値に従います。

VDA

<VDAキーボード・トラッキング・モード>

OFF, LOW, HIGH, ALL



VDAキーボード・トラッキングの掛かり方を設定します。LOW、HIGHを選んだときは、次のパラメータで境界のキーを設定します。

<VDAキーボード・トラッキング・キー>

C-1...G9



キーボード・トラッキング・モードがLOWまたはHIGHのときは、キーボード・トラックの掛かり始めるキー、ALLのときはキーボード・トラックの中心となるキーの設定になります。

<VDAキーボード・トラッキング・インテンシティ>

-128...000...+127



鍵盤位置によるVDAの音量変化を設定します。

<VDAキーボード・トラッキング・EGタイム>

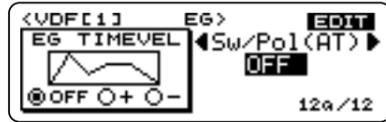
-128...000...+127



鍵盤位置によるVDA EGの変化量を設定します。(P.35<VDFキーボード・トラッキング・EGタイム>の説明を参考にしてください。)

<VDAキーボード・トラッキング・EGタイム・スイッチ & ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)>

OFF, ON(+), ON(-)



VDAキーボード・トラックによるVDA EGの(AT)、(DT)、(ST)、(RT)の各タイムの変化の方向を設定します。

(P.36<VDFキーボード・トラッキング・EGタイム・スイッチ & ポラリティ>の説明を参考にしてください。)

VDA LFO

<VDA LFO・ウェーブフォーム>

TRIANGLE, SAW UP, SAW DOWN, SQUARE 1, SQUARE 2, RANDOM



VDAモジュレーションに使用する波形を選択します。

<VDA LFO・フリケンシー>

000...127



VDAモジュレーション波形の周波数を設定します。

<VDA LFO・インテンシティ>

-128...000...+127



VDAモジュレーション効果の深さ(強度)を設定します。

<VDA LFO・ディレイ>

000...127



ノート・オンからVDAモジュレーションが効き始めるまでの時間を設定します。

<VDA LFO・フェードイン・タイム>

000...127

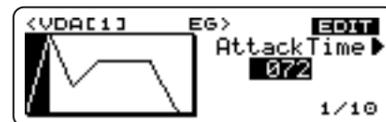


ディレイ・タイム経過後、モジュレーションが効き始めてからインテンシティの設定値になるまでの時間を設定します。

VDA EG

<VDA EG・アタック・タイム>

000...127



ノート・オンから、アタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

パート・パラメータ<EG・アタック・タイム>の値と加算されます。

<VDA EG・アタック・レベル>

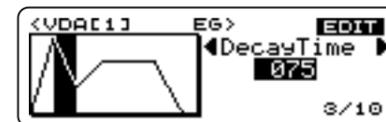
000...127



アタック・タイム終了時の音量レベルを設定します。

<VDA EG・ディケイ・タイム>

000...127

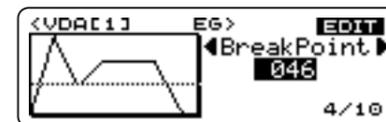


アタック・タイム終了からブレイク・ポイントに達するまでの時間を設定します。

パート・パラメータ<EG・ディケイ・タイム>の値と加算されます。

<VDA EG・ブレイク・ポイント>

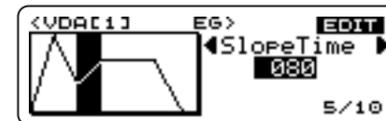
000...127



ディケイ・タイム終了時の音量レベルを設定します。

<VDA EG・スロープ・タイム>

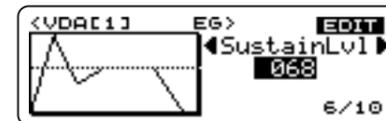
000...127



ディケイ・タイム終了からサスティン・レベルに達するまでの時間を設定します。

<VDA EG・サスティン・レベル>

000...127



スロープ・タイム終了時の音量レベルを設定します。

### <VDA EG・リリース・タイム>

000...127



ノート・オフから音量が0になるまでの時間を設定します。

パート・パラメータ<EG・リリース・タイム>の値と加算されます。

### <VDA EG・アンプリチュード・ベロシティセンス>

-128...000...+127



ベロシティによるVDA EGの変化のしかたを設定します。

### <VDA EG・タイム・ベロシティセンス>

000...127



ベロシティによるVDA EGの各タイムの変化量を設定します。

P.37<VDF EG・タイム・ベロシティセンス>の説明を参考にしてください。

### <VDA EG・タイム・ベロシティセンス・スイッチ&ポラリティ(AT)、(DT)、(ST)、(RT)>

OFF, ON(+), ON(-)



ベロシティによるVDA EGの(AT)、(DT)、(ST)、(RT)の各タイムの変化の方向を設定します。

P.38<VDF EG・タイム・ベロシティセンス・スイッチ&ポラリティ>の説明を参考にしてください。

## Fx

### <オシレータ・パンポット>

RND, L63...CNT...R63, OFF, \*\*\*



オシレータの出力バランスを設定します。また、これはエフェクト部への入力になります。

ドラムキットのオシレータの場合、各インストゥルメント(鍵盤)ごとの設定になり、“\*\*\*”が表示されます。

### <Cセンド・レベル/Dセンド・レベル>

000...127



出力C、Dに送る量を設定します。これはエフェクト部への入力になります。

Multiモードではこのパラメータは無視されパートのC/Dセンド・レベルが有効になります。

Performance Play/EditモードではこのパラメータとパートのCDセンド・レベルは掛け算された効果がかかります。コンビネーションで選ばれているプログラムではこのパラメータは無視されティンバーとパートのCDセンドレベルを掛け算した効果がかかります。

またGMON等ではパートのC(REV)センドは40、D(CHO)センドは00になるので注意が必要です。

ドラムキットのオシレータの場合、各インストゥルメント(鍵盤)ごとの送り量とここでの値を掛け算したものが実際のC、Dへの出力レベルになります。

### <エフェクト・バンク>

U, A, B, C, u, a, b, c, G



プログラム音色が使用するエフェクトのバンクを選択します。

ここで[EDIT]キーを押して、Effect Editモードに入ることができます。

P.24 Performance Playモード<エフェクト・バンク>参照。  
ここでは“P”は選択できません。

### <エフェクト・ナンバー>

001...128(エフェクトがGバンクのとき)

000...099(上記以外のエフェクト・バンクのとき)

プログラム音色が使用するエフェクトの番号を設定します。

ここで[EDIT]キーを押して、Effect Editモードに入ることができます。

## Control

### <モノ/ポリ>

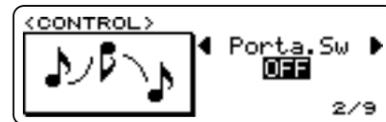
MONO, POLY



プログラム音色をモノフォニック(単音)で使用するかポリフォニック(和音)で使用するかを設定します。MONOの場合、鍵盤を複数押しても発音は1つだけです。

### <ポルタメント・スイッチ>

ON, OFF



ポルタメント(ある音から次の音までなめらかに音程を変化させる)のON、OFFを設定します。

設定の変更およびプログラム・チェンジによって、パート・パラメータの<ポルタメント・スイッチ>にコピーされます。

コンビネーション音色では、ここでの設定は無視されます。

### <ポルタメント・タイム>

000...127

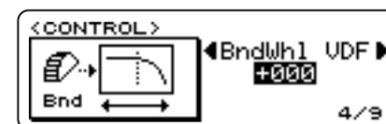


ポルタメント・タイム(次の音に移るまでにかかる時間)を設定します。

パート・パラメータ<ポルタメント・タイム>の値と加算されます。

### <ベンド・ホイール・VDF>

-128...000...+127

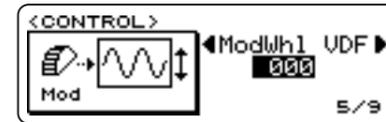


ピッチベンド・ホイールによるカットオフ周波数の変化量を設定します。

パート・パラメータ<パート・VDFカットオフ>の値と加算されます。

### <モジュレーション・ホイール・VDF>

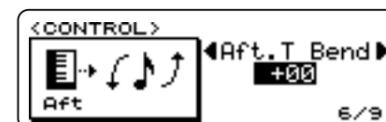
000...127



モジュレーション・ホイールによるVDFのカットオフ周波数の変化量を設定します。

### <アフタータッチ・ピッチベンド・レンジ>

-24...00...+24



アフタータッチによるピッチベンドのレンジを設定します。

パート・パラメータ<パート・ピッチベンド・レンジ>の値と加算されます。

### <アフタータッチ・VDA>

-128...000...+127



アフタータッチでVDAの音量を変化させる強さを設定します。

パート・パラメータ<パート・VDAアンプリファイア>の値と加算されます。

### <アフタータッチ・VDF>

-128...000...+127



アフタータッチでVDFのカットオフ・フリケンシーを変化させる強さを設定します。

パート・パラメータ<パート・VDFカットオフ>の値と加算されます。

### <アフタータッチ・VDF LFO>

000/127

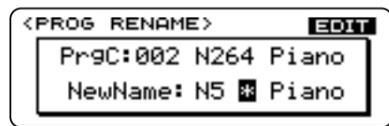


アフタータッチでVDF LFOを変調する強さを設定します。

パート・パラメータ<パート・VDF LFOデプス>の値と加算されます。

## Rename

### <プログラム・リネーム>



プログラム音色の名前を変更できます。CURSOR[◀]キーまたは[▶]キーで変更したい文字を選択し、[VALUE]スライダーまたは[INC+]、[DEC-]キーで文字を変更します。また、ここで[WRITE]キーを押すと保存の操作ができます。

使用できる文字・記号は以下の通りです。

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	¥	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	-

## 5. Drumkit Editモード

ドラムキットとは、ノート・ナンバーごとにさまざまな打楽器音を割り当てた音源波形のセットのことをいいます。キーボード上では、ドラムキットを使った音色プログラムは、鍵盤ごとにいろいろなドラム音が並んだ状態になっているので、鍵盤を弾くことによって、あたかもドラムセットを叩いているような演奏をすることができます。

Drumkit Editモードに入るには、まずProgram Editモードの中で<オシレータ・モード>を“DRUMS”に設定しておきます。(P.31参照)この状態で[EDIT]キーを押します。

Drumkit Editモードでは、LCD画面上に鍵盤の図が表示されます。この鍵盤の上にある小さな下向きの三角形は、そのすぐ上の行に表示されている音名(ノート)に対応しており、現在のどのノートに対してエディットを行っているかが一目でわかるようになっています。エディットしたい音は、PAGE/PART[◀]、[▶]キーで選択することができます。また、[ENTER]キーを押しながらホールトーンの鍵盤を直接押さえることによってエディットしたい音を選択することもできます。



### <ドラムサンプル・セレクト>

000...285



現在選択されているノート(鍵盤)にどのドラムサンプルを割り当てるかを設定します。ドラムサンプルについては、巻末の「Drum Sample」を参照してください。

### <ドラムサンプル・レベル>

000...127



現在選択中のノート(鍵盤)のドラム・インストゥルメントの音量を設定します。

### <トランスポーズ>

-64...00...+63



現在選択中のノート(鍵盤)の音程を、半音単位で設定します。

ドラムサンプルごとにトランスポーズ可能な範囲が若干変わります。

### <ファイン・チューン>

-64...00...+63



現在選択中のノート(鍵盤)の音程を微調整します。

### <パンポット>

RND, L63...CNT...R63, OFF



現在選択中のノート(鍵盤)の音の定位(ステレオ再生の場合に音の聞こえてくる位置)を設定します。CNTはセンターの意味です。RNDにすると発音するごとに異なる位置から音が出るようになります。

OFFに設定するとA、Bの両方とも出力しません。

### <アサイン・モード>

Single, Multi



現在選択中のインストゥルメントに連続してノート・オン・メッセージが来た場合のドラム・インストゥルメントの発音の仕方を設定します。

#### (A) Single

あるノートが発音中に再度同じノート・オン・メッセージを受信した場合、発音中の音を強制的に切って新たに発音を開始します。

#### (B) Multi

あるノートが発音中に再度同じノート・オン・メッセージを受信した場合、発音中の音を止めずにもう1音同じ音を発音させます。

### <エクスクルーシブ・グループ>

OFF, 001...127



現在選択中のインストゥルメントに対して、このパラメータを、001~127のいずれかの番号に設定しておくこと、他に同じ番号に設定されているノートがあった場合、それらのノートのドラム音は同時に発音されなくなります。たとえば、ハイハット・シンバルのオープン音とクローズ音のように、同時に発音しては不自然に聞こえる音どうしに、同じ番号を設定するとよいでしょう。

### <レラティブ・Cセンド・レベル>

000...127



選択中のインストゥルメントからエフェクトC入力への送り量を設定します。実際のエフェクトC入力への送り量はここでの設定とプログラム・パラメータのCセンド・レベルとの掛け算になります。

### <レラティブ・Dセンド・レベル>

000...127



選択中のインストゥルメントからエフェクトD入力への送り量を設定します。実際のエフェクトD入力への送り量はここでの設定とプログラム・パラメータのDセンド・レベルとの掛け算になります。

### <レラティブ・カットオフ>

-64...00...+63



現在選択中のインストゥルメントのカットオフ周波数(音の明るさ)を設定します。

### <レラティブ・カラー>

-64...00...+63



現在選択中のインストゥルメントのカラー(カットオフ周波数付近の音域を強調する)を変化させます。インストゥルメントによって効果があり目立たないものもあります。

### <レラティブ・アタック・タイム>

-64...00...+63



現在選択中のインストゥルメントのVDFおよびVDA(音質・音量)の立ち上がり時間を調節します。

### <レラティブ・ディケイ・タイム>

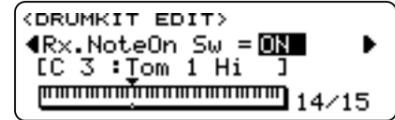
-64...00...+63



現在選択中のインストゥルメントのVDFおよびVDA(音質・音量)の減衰の時間を調節します。

### <レシーブ・ノート・オン・スイッチ>

ON, OFF



現在選択中のインストゥルメントのノート・ナンバーに対して、ノート・オン・メッセージを受信するかどうかを設定します。OFFにすると、該当するノート・ナンバーだけ発音なくなります。

### <レシーブ・ノート・オフ・スイッチ>

ON, OFF

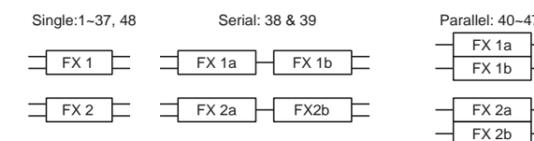


現在選択中のインストゥルメントのノート・ナンバーに対して、ノート・オフ・メッセージを受信するかどうかを設定します。ノート・オフを受信することで発音が途中で止まってしまうのを避けたいドラム・インストゥルメントに対しては、このパラメータをOFFにします。

## 6. Effect Editモード

ホールトーンには、2系統のデジタル・エフェクト・プロセッサが内蔵されています。それぞれのエフェクト(EFFECT1,2)に対し、リバブ、ディレイ、フランジャー、ディストーション、エキサイター、レゾナンス・フィルターなど48種類のエフェクト(エフェクト・タイプと呼ばれます)から、1つを選択することができます。

48種類のエフェクト・タイプには個々にナンバーがついていて、1~37および48のエフェクトはシングル・エフェクト、38~39はシリアル接続のエフェクト、40~47はパラレル接続のエフェクトです。パラレル接続のエフェクトを使うと、最高4種類の独立したエフェクトが同時に使えます。



エフェクト部は、4系統の入力(A,B,C,D)、2系統のエフェクト(EFFECT1,2)、2つのパンポット(PAN3,4)、2系統の出力(L/MONO,R)で構成されています。

コンビネーションでは、01から08までの各プログラムのエフェクト設定は無視され、コンビネーション用に設定したエフェクト設定が使われます。同様に、マルチでは、各パートのプログラムのエフェクト設定は無視され、そのマルチに設定したエフェクト設定が使われます。

Effect Editモードに入るには、次のどちらかの状態で[EDIT]キーを押してください。

- Performance PlayモードまたはMultiモードで、現在使用中のエフェクトのバンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき(カーソルがその上にある)
- Program EditモードまたはCombination Editモードで、その音色が使用するエフェクトのバンクまたはエフェクト・ナンバーを選択しているとき(カーソルがその上にある)

また、Effect Editモードから抜けるには[EXIT]キーを押します。

ライト操作せずに[EXIT]キーを押す、または他のモードのキーを押してEffect Editモードをぬけると、エディットしたエフェクトは保存されません。設定を保存したい場合は必ず[WRITE]キーを押して保存してください。

MultiモードでGMモード・オンなどの初期化メッセージを受信すると、エフェクト部は自動的に次のように設定されます。

エフェクト1: 01 Hall  
エフェクト2: 19 Chorus1  
プレースメント: PARA.3

### <エフェクト・プレースメント>

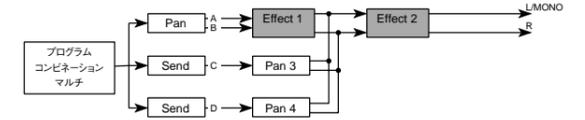
SERIAL, PARA.1, PARA.2, PARA.3



2つのエフェクトの接続の方法を選択します。詳しくは以下の図を参照してください。

A,Bはパン、C,Dはセンドで、それぞれの各パラメータはProgram Editモード、Combination Editモード、Multiモードにあります。

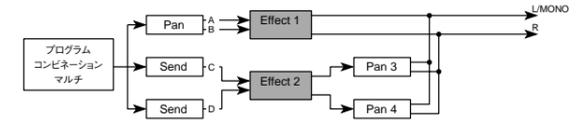
#### SERIAL (シリアル・プレースメント)



シリアル・プレースメントでは、A,Bに入力された音にエフェクト1、エフェクト2の効果がかかり、L/MONO,Rから出力されます。C,Dに入力された音はエフェクト1の出力とミックスされて、エフェクト2のエフェクトがかかり出力されます。

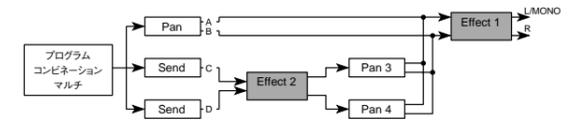
CとDの入力を使用すると、ある音色にエフェクト1の効果をかけないようにしたり、逆にある音色のみにエフェクト1の効果をかけてから、全体にエフェクト2をかける、といったセッティングが可能になります。

#### PARA.1 (パラレル1・プレースメント)



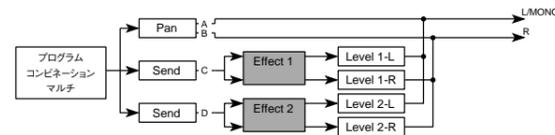
パラレル1を選ぶと、A,Bに入力された音にエフェクト1のエフェクトがかかり出力されます。C,Dに入力された音にはエフェクト2の効果がかかり、エフェクト1の出力とミックスされます。エフェクト1と2を独立させて使用できます。

#### PARA.2 (パラレル2・プレースメント)



パラレル2を選ぶと、A,Bに入力された音にエフェクト1がかかり出力されます。C,Dに入力された音にはエフェクト2の効果がかかり、エフェクト1への入力とミックスされます。

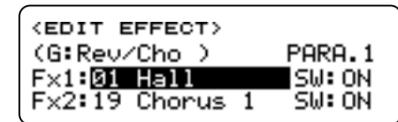
PARA.3 (パラレル3・プレースメント)



パラレル3ではA,Bに入力された音そのまま出力されます。C,Dに入力された音には、それぞれエフェクト1、エフェクト2の効果がかり、さらに2つずつに振り分けられ、L/MONO、Rの出力とミックスされます。GMでは通常このプレースメントを使用します。

<エフェクト1・タイプ>

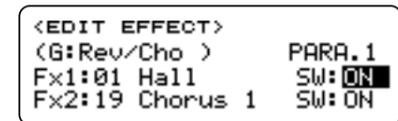
01...48



エフェクト1で使用するエフェクトの種類を48種類の中から1つ選びます。エフェクトを選び直すとエフェクトパラメータ(P.48~)には初期値がセットされます。

<エフェクト1・スイッチ>

ON, OFF



エフェクト1のON、OFFを設定します。OFFにするとエフェクトがかかりません。(ただし、次のエフェクトは、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザーEQ Low、EQ Highの設定は有効です。)

- #13 ステレオ・ディレイ
- #14 クロス・ディレイ
- #19 コーラス1
- #20 コーラス2
- #28 エキサイター
- #35 オートパン
- #36 トレモロ

<エフェクト2・タイプ>

01...48

<エフェクト2・スイッチ>

ON, OFF

エフェクト1と同様にエフェクト2に使用するエフェクトを選択します。

<エフェクト1・バランス>

DRY, 99:01...01:99, EFF



エフェクト1に対して、エフェクトのかかっていない音(生音)とエフェクト音との割合を調節します。DRYのときエフェクトのかからない音に、EFFのときにはエフェクトの音だけになります。

<エフェクト1・ダイナミック・モジュレーション・ソース>

NONE, MOD1, MOD2, MOD3, AFTR.T, VDA-EG



エフェクト1にダイナミック・モジュレーションをかけるコントローラを設定します。ダイナミック・モジュレーションとはモジュレーションの速さ、深さやエフェクト・レベル、バランス等特定のエフェクト・パラメータを演奏中にコントロールすることをいいます。

工場出荷時は以下の設定になっています。

- MOD1: MIDI CC#1
- MOD2: MIDI CC#16
- MOD3: MIDI CC#17
- AFTR.T: アフタータッチ

<エフェクト1・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティ>

-15...00...+15



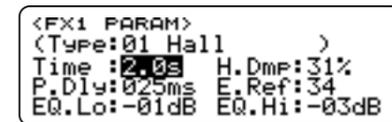
エフェクト1のダイナミック・モジュレーションの効果の深さを設定します。

Performance Play/Editモードにおいてコントロール・ノブを EFFECT D.MOD に設定して、効果かけることもできます(Performance Editモード<コントロール・ノブ#1・タイプ>参照)。

MIDIではアッパー・パートのMIDIチャンネルによるメッセージで効果がかけられます。

<エフェクト1・エフェクト・パラメータ>

エフェクト1の各パラメータ



エフェクトのタイプによって、それぞれ異なります。エフェクト・タイプとパラメータ参照。

<エフェクト2・バランス>

<エフェクト2・ダイナミック・モジュレーション・ソース>

<エフェクト2・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティ>

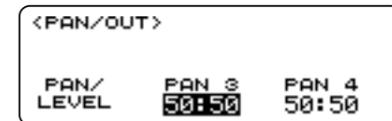
<エフェクト2・エフェクト・パラメータ>

(エフェクト1と同じです)

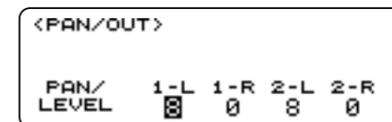
<パンポット/アウトプット・レベル>

OFF, L, 99:01...01:99, R(エフェクト・プレースメントがSERIAL, PARA.1, PARA.2のとき)

0...9(エフェクト・プレースメントがPARA.3のとき)



エフェクトから最終的なステレオ出力部へのバランスや音量を調節します。エフェクトのプレースメントがSERIAL、PARA.1、PARA.2の場合は上のようになり、PAN3およびPAN4のLまたはRへの出力バランスを調整します。



プレースメントがPARA.3の場合は、上のようになり、個々のレベルが調節できます。

<エフェクト・リネーム>

エフェクト・プログラムの名前を変更できます。

詳しくは、P.42<プログラム・リネーム>を参照してください。

# エフェクト・パラメータ表

[ ] : Initial Value ● : Dynamic Mod Dest

REVERB		Reverb Time	Pre Delay	E.R Level
1	Hall	0.2~9.9 [2.3]	0~200 [60]	0~99 [62]
2	Ensemble Hall	〃 [3.1]	〃 [15]	〃 [23]
3	Concert Hall	〃 [3.3]	〃 [80]	〃 [46]
4	Room	0.2~4.9 [1.3]	〃 [8]	〃 [68]
5	Large Room	〃 [2.4]	〃 [25]	〃 [51]
6	Live Stage	〃 [2.2]	〃 [12]	〃 [81]
7	Wet Plate	0~99 [59]	〃 [29]	1~10 [7]
8	Dry Plate	〃 [30]	〃 [26]	〃 [5]
9	Spring Reverb	〃 [25]	〃 [0]	〃 [9]
EARLY REFLECTION		E.R Time	Pre Delay	
10	Early Reflection 1	100~800 [220]	0~200 [0]	
11	〃 2	〃 [180]	〃 [30]	
12	〃 3	〃 [300]	〃 [90]	
STEREO DELAY		Delay Time L	Delay Time R	Feedback
13	Stereo Delay	0~500 [185]	0~500 [370]	-99~+99 [-40]
14	Cross Delay	〃 [190]	〃 [380]	〃 [+40]
DUAL MONO DELAY		Delay Time L	Feedback L	High Damp L
15	Dual Mono Delay	0~500 [20]	-99~+99 [0]	0~99 [0]
MULTI-TAP DELAY		Delay Time	Delay Time 2	
16	Multi-Tap Delay 1	0~500 [175]	0~500 [350]	
17	〃 2	〃 [200]	〃 [400]	
18	〃 3	〃 [250]	〃 [500]	
CHORUS		Delay Time	Mod Speed	Mod Depth
19	Chorus 1	0~200 [3]	0.03~30 [0.33]	0~99 [99]
20	〃 2	〃 [2]	〃 [0.42]	〃 [84]
CHORUS		Delay Time L	Delay Time R	Mod Speed
21	Quadrature Chorus	0~250 [24]	0~250 [12]	● 1~99 [30]
22	Crossover Chorus	〃 [2]	〃 [24]	● 〃 [16]
HARMONIC CHORUS		Delay Time 1	Delay Time 2	
23	Harmonic Chorus	0~500 [4]	0~500 [12]	
SYMPHONIC ENSEMBLE		Mod Depth		
24	Symphonic Ensemble	0~99 [92]		
FLANGER		Delay Time	Mod Depth	Mod Speed
25	Flanger 1	0~200 [5]	0~99 [50]	● 1~99 [20]
26	〃 2	〃 [24]	〃 [99]	● 〃 [42]
27	Crossover Flanger	〃 [1]	〃 [60]	● 〃 [22]
EXCITER		Blend	Emphatic Point	
28	Exciter	-99~+99 [+60]	1~10 [01]	
ENHANCER		Harmonic Density	Hot Spot	Stereo Width
29	Enhancer	1~99 [28]	1~20 [3]	0~99 [85]
DISTORTION		Drive	Hot Spot	Resonance
30	Distortion	1~111 [107]	● 0~99 [99]	0~99 [07]
31	Overdrive	〃 [85]	● 〃 [70]	〃 [63]
PHASER		Manual	Mod Speed	Mod Depth
32	Stereo Phaser 1	0~99 [98]	● 0.03~30 [0.24]	0~99 [90]
33	〃 2	〃 [96]	● 〃 [0.24]	〃 [90]
ROTARY SPEAKER		Vibrato Depth	Acceleration	
34	Rotary Speaker	0~15 [2]	1~15 [12]	
TREMOLO		Mod Waveform	Mod Wave Shape	Mod Speed
35	Auto Pan	SIN, TRI [TRI]	-99~+99 [+96]	0.03~30 [0.21]
36	Tremolo	〃 [TRI]	〃 [-99]	〃 [3.9]
PARAMETRIC EQ		Low Freq	Low Gain	Mid Freq
37	Parametric EQ	0~29 [15]	-12~+12 [+06]	● 0~99 [50]
COMBINATION EFFECT SERIAL		Flg / Cho Delay	Flg / Cho F.Back	Mod Speed
38	Chorus-Delay	0~50 [24]	-99~+99 [+24]	1~99 [12]
39	Flanger-Delay	〃 [1]	〃 [+80]	〃 [04]
COMBINATION EFFECT PARALLEL		Delay Time	Feedback	High Damp
40	Delay / Hall Reverb	0~500 [30]	-99~+99 [0]	0~99 [0]
41	Delay / Room Reverb	〃 [20]	〃 [0]	〃 [0]
		Delay Time	Feedback	High Damp
42	Delay / Chorus	0~500 [220]	-99~+99 [+15]	0~99 [50]
		Delay Time	Feedback	High Damp
43	Delay / Flanger	0~500 [400]	-99~+99 [+20]	0~99 [60]
		Delay Time	Feedback	
44	Delay / Distortion	0~500 [250]	-99~+99 [+40]	
45	Delay / Overdrive	〃 [350]	〃 [+50]	
		Delay Time	Feedback	High Damp
46	Delay / Phaser	0~500 [300]	-99~+99 [+15]	0~99 [60]
		Delay Time	Feedback	
47	Delay / Rotary Speaker	0~500 [280]	-99~+99 [+15]	
Resonance Filter		Trim	Resonance	FC
48	Resonance Filter	0~99 [70]	● 0~99 [90]	0~99 [0]

High Damp	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
0~99 [31]	-12~+12 [-3]	-12~+12 [-1]	● DRY~FX [80:20]	
〃 [32]	〃 [-1]	〃 [-3]	● 〃 [80:20]	
〃 [41]	〃 [-2]	〃 [-4]	● 〃 [80:20]	
〃 [36]	〃 [+1]	〃 [+2]	● 〃 [78:22]	
〃 [32]	〃 [-1]	〃 [+2]	● 〃 [78:22]	
〃 [36]	〃 [-5]	〃 [-4]	● 〃 [75:25]	
〃 [51]	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [80:20]	
〃 [47]	〃 [+2]	〃 [+2]	● 〃 [80:20]	
〃 [30]	〃 [+2]	〃 [-4]	● 〃 [78:22]	
	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
	-12~+12 [-4]	-12~+12 [-4]	● DRY~FX [68:32]	
	〃 [+1]	〃 [0]	● 〃 [65:35]	
	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [75:25]	
High Damp	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
0~99 [10]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [80:20]	
〃 [10]	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [80:20]	
Dry: FX Balance L	Delay Time R	Feedback R	High Damp R	Dry: FX Balance R
DRY~FX [50:50]	0~500 [40]	-99~+99 [0]	0~99 [0]	● DRY~FX [35:65]
Feedback	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
-99~+99 [+30]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [80:20]	
〃 [0]	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [70:30]	
〃 [+20]	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [75:25]	
Mod Waveform	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
SIN, TRI [TRI]	-12~+12 [+4]	-12~+12 [+4]	● DRY~FX [50:50]	
〃 [SIN]	〃 [+3]	〃 [+4]	● 〃 [60:40]	
Mod Depth	Mod Waveform	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance
0~99 [50]	T+10~S+10 [T+0]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	DRY~FX [50:50]
〃 [99]	〃 [T+0]	〃 [0]	〃 [0]	〃 [50:50]
Mod Speed	Mod Depth	Filter Split Point	Dry: FX Balance	
● 1~99 [36]	0~99 [99]	0~18 [3]	DRY~FX [25:75]	
	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [67:33]	
	Resonance	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance
	-99~+99 [+80]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	DRY~FX [50:50]
	〃 [+36]	〃 [0]	〃 [0]	〃 [50:50]
	〃 [+80]	〃 [0]	〃 [0]	〃 [50:50]
	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
	-12~+12 [+3]	-12~+12 [+3]	● DRY~FX [50:50]	
Delay Time	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
1~99 [25]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [50:50]	
EQ Low	EQ High	Out Level	Dry: FX Balance	
-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	0~99 [6]	DRY~FX [50:50]	
〃 [0]	〃 [0]	〃 [8]	〃 [50:50]	
Feedback	Mod Waveform	Dry: FX Balance		
-99~+99 [96]	SIN, TRI [TRI]	DRY~FX [50:50]		
〃 [90]	〃 [SIN]	〃 [50:50]		
	Slow Speed	Fast Speed	Dry: FX Balance	
	1~99 [25]	1~99 [69]	DRY~FX [34:66]	
Mod Depth	EQ Low	EQ High	Dry: FX Balance	
0~99 [96]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [20:80]	
〃 [99]	〃 [0]	〃 [0]	● 〃 [50:50]	
Mid Gain	Mid Width	High Freq	High Gain	Dry: FX Balance
-12~+12 [+6]	0~99 [50]	0~29 [12]	-12~+12 [+6]	DRY~FX [50:50]
Mod Depth	Delay Time	Feedback	Dry: FX Balance	
0~99 [75]	0~450 [120]	-99~+99 [+16]	● DRY~FX [60:40]	
〃 [99]	〃 [300]	〃 [+30]	● 〃 [50:50]	
Dry: FX Balance	Reverb Time	Pre Delay	High Damp	Dry: FX Balance
● DRY~FX [FX]	0.2~9.9 [3.0]	0~150 [68]	0~99 [34]	● DRY~FX [70:30]
● 〃 [FX]	〃 0.2~4.9 [1.1]	〃 [0]	〃 [28]	● 〃 [65:35]
Dry: FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Mod Waveform	Dry: FX Balance
● DRY~FX [70:30]	0.03~30 [0.39]	0~99 [99]	SIN, TRI [TRI]	● DRY~FX [50:50]
Dry: FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry: FX Balance
● DRY~FX [70:30]	0.03~30 [0.21]	0~99 [96]	-99~+99 [-75]	● DRY~FX [50:50]
Dry: FX Balance	Drive	Hot Spot	Resonance	Out Level
DRY~FX [79:21]	1~111 [105]	1~99 [99]	0~99 [07]	1~99 [10]
〃 [75:25]	〃 [65]	〃 [90]	〃 [63]	〃 [20]
Dry: FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry: FX Balance
● DRY~FX [60:40]	0.03~30 [0.69]	0~99 [90]	-99~+99 [+99]	● DRY~FX [25:75]
Dry: FX Balance	Acceleration	Slow Speed	Fast Speed	Dry: FX Balance
DRY~FX [70:30]	1~15 [10]	1~99 [25]	1~99 [69]	DRY~FX [30:70]
EG Int	AttackTime	DecayTime	Trigger [Multi1]	LFO Int
-99~+99 [+99]	0~127 [20]	0~127 [50]	Single, Multi1, Multi2	0~127 [0]

\*: ダイナミック・モジュレーションでスローとファーストの切換えを行います。

## エフェクト・タイプとパラメータ

選ぶエフェクト・タイプによって、パラメータが異なります。エフェクト1,2では00(ノー・エフェクト)から48(レゾナンス・フィルター)のエフェクトを選ぶことができます。

### NO EFFECT(ノー・エフェクト)

**00: No Effect(ノー・エフェクト)**  
エフェクターの中には、エフェクト・スイッチをOFFにしてもイコライザー(EQ High、EQ Low)の設定が有効なエフェクトがあります(P.46参照)。イコライザーを完全に切りたいときは、00(ノー・エフェクト)を選んでください。

### REVERB(リバーブ)

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。

**01: Hall(ホール)**  
中位のサイズのホール内でのリバーブとナチュラルな音響感が得られます。

**02: Ensemble Hall(アンサンブル・ホール)**  
ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したリバーブで、アンサンブル・ホールの自然な音質感を再現します。

**03: Concert Hall(コンサート・ホール)**  
初期反射音を強調した大きめのホール内の音響感が得られます。

**04: Room(ルーム)**  
小さめのルーム内の音響感が得られます。

**05: Large Room(ラージ・ルーム)**  
リバーブの密度を強調した大きめのルームの音響感が得られます。リバーブ・タイムを0.5sec程度にすると、ゲート・リバーブがかかったような感じになります。

**06: Live Stage(ライブ・ステージ)**  
大きめのルームでライブ演奏の雰囲気を感じさせるリバーブと音響を再現します。

**07: Wet Plate(ウェット・プレート)**  
プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

**08: Dry Plate(ドライ・プレート)**  
プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

**09: Spring Reverb(スプリング・リバーブ)**  
共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

Parameter	Range
Reverb Time (Time)	0.2...9.9 sec (HALL系) 0.2...4.9 sec (ROOM系) 00...99 (PLATE/SPRING系) 残響音が減衰する時間

**High Damp (H.Dmp)** 0...99%  
高音域の減衰量、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。

**Pre Delay (P.Dly)** 0...200 ms  
ダイレクト音から初期反射音までの時間

**Early Reflection Level (E.R)** 0...99 (HALL/ROOM系)  
1...10 (PLATE/SPRING系)  
初期反射音のレベル

**EQ Low (EQ.Lo)** -12...+12 dB  
LOW EQのカット/ブースト量

**EQ High (EQ.Hi)** -12...+12 dB  
HIGH EQのカット/ブースト量

01～09のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションでドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

### EARLY REFLECTION(アーリー・リフレクション)

アーリー・リフレクションは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。

**10: Early Reflection 1(アーリー・リフレクション1)**  
音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音から取り出したエフェクトです。低周波成分を強調するので、ドラムなどのパーカッションに最適です。

**11: Early Reflection 2(アーリー・リフレクション2)**  
初期反射音の時間に対するレベルの変化がアーリー・リフレクション1とは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

**12: Early Reflection 3(アーリー・リフレクション3)**  
アーリー・リフレクション1、アーリー・リフレクション2と比較して、初期反射音のエンベロープがリバーブ・タイプになっています。シンバルなどアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

Parameter	Range
Early Reflection Time (Time)	100...800 ms 初期反射音の時間(10msごと)
Pre Delay (P.Dly)	0...200ms ダイレクト音から初期反射音までの時間
EQ Low (EQ.Lo)	-12...+12 dB LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12...+12 dB HIGH EQのカット/ブースト量

10～12のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

### STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

ここではLRチャンネルに独立したディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

**13: Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)**  
左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるフィードバックのついたステレオ・ディレイです。

**14: Cross Delay(クロス・ディレイ)**  
左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるステレオ・ディレイです。ディレイへの入力をクロスさせ、相互にフィードバックを掛け合うので、リピート音が左右に動きます。

Parameter	Range
Delay Time Left (D.Time L)	0...500 ms 左チャンネル(AまたはC入力)のディレイ・タイム
Delay Time Right (R)	0...500 ms 右チャンネル(BまたはD入力)のディレイ・タイム
Feedback (F.Back)	≧99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると位相が逆になります。
High Damp (H.Dmp)	0...99% 高音域の減衰量、値を大きくするほど高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
EQ Low (EQ.Lo)	-12...+12 dB LOW EQのカット/ブースト量
EQ high (EQ.Hi)	-12...+12 dB HIGH EQのカット/ブースト量

13,14のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。また、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー(EQ Low、EQ High)の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00(ノー・エフェクト)を選んでください。

### DUAL MONO DELAY(デュアル・モノ・ディレイ)

**15: Dual Mono Delay(デュアル・モノ・ディレイ)**  
2つのモノ・ディレイから構成され、それぞれ独立したディレイ・タイム、フィードバック、ハイ・ダンプ設定を持っています。

Parameter	Range
Delay Time Left (D.TimeL)	0...500 ms 左チャンネルのディレイ・タイム
High Damp Left (H.DmpL)	0...99% 左チャンネルの高音域の減衰量、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。

**Feedback Left (F.BackL)**-99...+99%  
左チャンネルにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります。

**Delay Time Right (D.TimeR)** 0...500 ms  
右チャンネルのディレイ・タイム

**High Damp Right (H.DmpR)**0...99%  
右チャンネルの高音域の減衰量、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。

**Feedback Right (F.BackR)** ≧99...+99%  
右チャンネルにフィードバックされる量、マイナスに設定すると、位相が逆になります。

15のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

### MULTI-TAP DELAY(マルチ・タップ・ディレイ)

各エフェクト入力はイコライズされ、2台の独立したディレイに送られます。片方のディレイの出力は、インプットにフィードバックされます。

**16: Multi-Tap Delay 1(マルチ・タップ・ディレイ1)**  
2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

**17: Multi-Tap Delay 2(マルチ・タップ・ディレイ2)**  
クロス・パンニングする2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

**18: Multi-Tap Delay 3(マルチ・タップ・ディレイ3)**  
2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイが、相互にフィードバックをかけ合います。

Parameter	Range
Delay Time 1 (D.Time1)	0...500 ms ディレイ1のディレイ・タイム
Delay Time 2 (D.Time2)	0...500 ms ディレイ2のディレイ・タイム
Feedback (FB)	-99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります。
EQ Low (EQ.Lo)	-12...+12 dB LOW EQのカット/ブースト量
EQ High (EQ.Hi)	-12...+12 dB HIGH EQのカット/ブースト量

16～18のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ:エフェクト・バランスをコントロールできます。

### CHORUS(コーラス)

2つのコーラス・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。ピアノ、ストリングス、ブラス系など、どの様な音色に対しても、自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

**19: Chorus 1 (コーラス1)**

右チャンネルのモジュレーションは左チャンネルのモジュレーションと位相が逆になっています。これによって、広がりのあるステレオ・コーラスが得られます。

**20: Chorus 2 (コーラス2)**

左右チャンネルとも同位相のモジュレーションがかかります。

Parameter	Range
<b>Delay Time (Time)</b> ディレイ・タイム	0...200 ms
<b>Mod Waveform (Wave)</b> 変調波形の選択	Sine (SIN), Triangle (TRI)
<b>Mod Depth (Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	0.03...30 Hz
<b>EQ Low (EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High (EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

19、20のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー (EQ Low、EQ High) の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00 (ノー・エフェクト) を選んでください。

**21: Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)**  
両チャンネル間に、位相が90度ずれたモジュレーションがかかるステレオ・コーラスです。

**22: Crossover Chorus (クロスオーバー・コーラス)**  
両チャンネル間に、位相が90度ずれたモジュレーションがかかり、それぞれのコーラス成分がもう一方のチャンネルのアウト・プットにミックスされるステレオ・コーラスです。

Parameter	Range
<b>Delay Time Left (Time:L)</b> 左チャンネルのディレイ・タイム	0...250 ms
<b>Delay Time Right (R)</b> 右チャンネルのディレイ・タイム	0...250 ms
<b>Mod Depth (Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	1...99
<b>Mod Shape (Shape)</b> 変調波形の選択。T: 三角波、S: 正弦波。+10から-10の範囲で波形の対称性を選択します。	T+10...T-10, S±10...S+10

<b>EQ Low (EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High (EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

21、22のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

**23: Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)**  
ハーモニック・コーラスは信号を高周波成分と低周波成分の2つの周波数帯域にスプリットします。高音域にはクオドラチュア・コーラスがかかり、低音域はそのまま出力されます。ベースなどの低音域の楽器に最適です。

Parameter	Range
<b>Delay Time 1 (DT1)</b> コーラスユニット1のディレイ・タイム	0...500 ms
<b>Delay Time 2 (DT2)</b> コーラスユニット2のディレイ・タイム	0...500 ms
<b>Mod Depth (Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	1...99
<b>Frequency Split Point (SplitPoint)</b> 入力信号を高域と低域にスプリットする周波数	0...18

23のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

***SYMPHONIC ENSEMBLE (シンフォニック・アンサンブル)***

**24: Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)**  
コーラスを多重化したエフェクトで、ストリングス系など豊かで厚みのあるサウンドに最適です。

Parameter	Range
<b>Mod Depth</b> 変調の深さ	0...99
<b>EQ Low (EQ. Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High (EQ. Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

24のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

 このエフェクトは、次のエフェクトと同時に使うことはできません。

19～23:	コーラス
24:	シンフォニック・アンサンブル

25～27:	フランジャー
32～33:	フェイザー
34:	ロータリー・スピーカー
35～36:	トレモロ
38～39:	コーラス/フランジャー -ディレイ
42:	ディレイ/コーラス
43:	ディレイ/フランジャー
46:	ディレイ/フェイザー
47:	ディレイ/ロータリー・スピーカー
48:	レゾナンス・フィルター

***FLANGER (フランジャー)***

コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など、倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり効果に加え音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

**25: Flanger 1 (フランジャー1)**

2チャンネルに同位相のモジュレーションがかかります。

**26: Flanger 2 (フランジャー2)**

右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションは、位相が逆になっています。これによって、広がりのあるステレオ・フランジ効果が生まれます。

**27: Crossover Flanger (クロスオーバー・フランジャー)**  
逆位相のモジュレーションのかかった2つのフランジャーが、相互にフィードバックをかけあうエフェクトです。

Parameter	Range
<b>Delay Time (Time)</b> ディレイ・タイム	0...200 ms
<b>Resonance (Reso)</b> 出力信号がインプットにフィードバックされる量	±99...+99
<b>Mod Depth (Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	1...99
<b>EQ Low (EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High (EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

25～27のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMod Speedをコントロールできます。

***EXCITER (エキサイター)*****28: Exciter (エキサイター)**

音自体にメリハリを持たせ、音の輪郭をハッキリさせます。

Parameter	Range
<b>Blend (Blend)</b> エキサイター効果の深さ	-99...+99

<b>Emphatic Point (Emphatic Point)</b> エキサイター効果をかける中心周波数	1...10
---	--------

<b>EQ Low (EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
---	--------------

<b>EQ High (EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
---	--------------

28のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。また、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー (EQ Low、EQ High) の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたときは、00 (ノー・エフェクト) を選んでください。

***ENHANCER (エンハンサー)*****29: Enhancer (エンハンサー)**

2チャンネルのエンハンサーです。音に広がりをもたせるためのディレイが含まれています。エンハンサーは音の明瞭度を上げ、輪郭をはっきりさせ、存在感を強めて音を前面に押し出します。

Parameter	Range
<b>Harmonic Density (Density)</b> エンハンサー効果の深さ	1...99
<b>Hot Spot (H.Spot)</b> エンハンサー効果をかける中心周波数	1...20
<b>Stereo Width (S.Width)</b> ディレイで広がるステレオ画像の幅	0...99
<b>Delay Time (D.Time)</b> ディレイ・タイム	1...99
<b>EQ Low (EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High (EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

29のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

***DISTORTION (ディストーション)*****30: Distortion (ディストーション)**

かすかなひずみから激しいひずみ、さらにワウ効果まで自在のエフェクトで、ソロに効果的です。Hot SpotとResonanceでワウ効果を調整します。このHot Spotはダイナミック・モジュレーションでリアルタイムにコントロールできます。

**31: Overdrive (オーバードライブ)**

スムーズなオーバードライブをかけます。上記のディストーションのように、ダイナミック・モジュレーションでワウ・フィルターのHot Spotをコントロールすることができます。

Parameter	Range
<b>Drive (Drive)</b> ディストーション/オーバードライブの量	1...111
<b>Resonance (Reso)</b> 共鳴ワウ・フィルターのゲイン	0...99
<b>Hot Spot (H.Spot)</b> ワウ・フィルターの中心周波数	0...99
<b>Out Level (Level)</b> ディストーションのかかった音の出力レベル	0...99
<b>EQ Low(EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High(EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

30,31のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってHot Spotをコントロールできます。

### PHASER(フェイザー)

2チャンネルのステレオ・フェイズ・シフターです。

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対して、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレピ系やギター系などに使用すると効果的です。

ドライ: エフェクト・バランスを50:50に設定したときに、最も高い効果が得られます。

**32: Stereo Phaser1 (ステレオ・フェイザー1)**  
右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションの位相が逆になっているので、広がりのあるフェイズ効果が得られます。

**33: Stereo Phaser2 (ステレオ・フェイザー2)**  
2つのフェイザー・ブロックに対し、同位相の変調がかかります。

### ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー)

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。

**34: Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)**  
ロータリー・スピーカーのローター側とホーン側の回転効果を、独立したLFOによってシミュレートしています。スローとファーストのスピード切り替えは、ダイナミック・モジュレーション・ソースで設定します。回転スピードは、コントローラを動かす速さには関係無く、Accelerationで設定した速度に従って切り替わります。また、ダイナミック・モジュレーションのインテンシティの設定に関係なくスピードの切り換えが行われます。

Parameter	Range
Vibrato Depth (Vib. Depth)	0...15

効果の深さ	
<b>Acceleration (Accel)</b> スピードを切り換えるのに必要な時間	1...15
<b>Slow Speed (Slow Speed)</b> スロー回転側のスピード	1...99
<b>Fast Speed (Fast Speed)</b> ファスト回転側のスピード	1...99

34のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってSlow SpeedとFast Speedの切り換えをコントロールできます。

### TREMOLO(トレモロ)

音量を周期的に変化させる効果です。

**35: Auto Pan (オート・パン)**  
2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

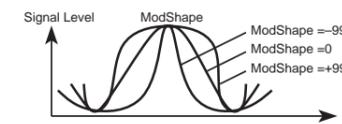
**36: Tremolo (トレモロ)**  
上記のオートパンに対し、変調が2つのトレモロ・ブロックに、同位相でかかるように設定されています。

Parameter	Range
<b>Mod Waveform (Wave)</b> 変調波形の選択	Sine (SIN), Triangle (TRI)
<b>Mod Shape (Shape)</b>	≧99...+99
<b>Mod Depth (Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	0.03...30 Hz
<b>EQ Low(EQ.Lo)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>EQ High(EQ.Hi)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

35,36のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ: エフェクト・バランスをコントロールできます。また、エフェクト・スイッチをOFFにしても、イコライザー(EQ Low、EQ High)の設定は有効です。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときは、00(ノー・エフェクト)を選んでください。

### PARAMETRIC EQ(パラメトリック・イコライザー)

**37: Parametric EQ (パラメトリック・イコライザー)**  
3バンドのイコライザーで、低域、中域、高域の成分それぞれについてカットオフ周波数とゲインが設定



できます。中域では、周波数の幅も調整できます。	
<b>Low Freq (L=Freq)</b> 低域のカットオフ周波数	0...29
<b>Low Gain (Gain)</b> LOW EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>Mid Freq (M=Freq)</b> 中域の中心周波数	0...99
<b>Mid Gain (Gain)</b> MID EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB
<b>Mid Width (W)</b> 中域の周波数の幅	0...99
<b>High Freq (H=Freq)</b> 高域のカットオフ周波数	0...29
<b>High Gain (Gain)</b> HIGH EQのカット/ブースト量	-12...+12 dB

37のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってMid Freqをコントロールし、ワウ効果を作り出すことができます。

### COMBINATION EFFECT SERIAL(コンビネーション・エフェクト・シリアル)

38,39のエフェクトは、モノラル入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーにステレオ・ディレイが直列につながっています。

**38: Chorus-Delay (コーラス-ディレイ)**  
位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のコーラスに、ステレオ・ディレイがかかります。コーラス、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

**39: Flanger-Delay (フランジャー-ディレイ)**  
位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。フランジャー、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

Parameter	Range
<b>Delay Time (Cho.DT)</b> コーラス/フランジャーのディレイ・タイム	0...50 ms
<b>Feedback (FB)</b> エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります	-99...+99%
<b>Mod Depth (Cho.Depth)</b> 変調の深さ	0...99
<b>Mod Speed (Speed)</b> 変調のスピード	1...99

Parameter	Range
<b>Delay Time (Dly.DT)</b> ディレイ・タイム (2msecごと)	0...450 ms
<b>Delay Feedback (FB)</b> エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります	-99...+99

38,39のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってドライ: エフェクト・バランスをコントロールできます。

### COMBINATION EFFECT PARALLEL(コンビネーション・エフェクト・パラレル)

これ以降のエフェクト(40~47)は並列組み合わせタイプのエフェクトで、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようになっています。

各エフェクトの効果については、1から34のエフェクトの説明をご覧ください。

### MONO DELAY/REVERB(モノ・ディレイ/リバーブ)

**40: Delay/Hall Reverb (ディレイ/ホール・リバーブ)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにホール・タイプのリバーブを持つエフェクトです。

**41: Delay/Room Reverb (ディレイ/ルーム・リバーブ)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにルーム・タイプのリバーブを持ったエフェクトです。

### MONO DELAY/MODULATED DELAY (モノ・ディレイ/モジュレートッド・ディレイ)

**42: Delay/Chorus (ディレイ/コーラス)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにコーラスを持ったエフェクトです。

**43: Delay/Flanger (ディレイ/フランジャー)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフランジャーを持ったエフェクトです。

Parameter	Range
<b>Delay Time (Dly.DT)</b> ディレイ・タイム	0...500 ms
<b>Feedback (Dly.FB)</b> エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります	≧99...+99%
<b>High Damp (H.Dmp)</b> 高音域の減衰、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。	0...99%

## リバーブ(ホール、ルーム)

Parameter	Range
Reverb Time (Time)	0.2...9.9 sec (ホールするとき) 0.2...4.9 sec (ルームするとき) 残響音が減衰する時間
High Damp (H.Dmp)	0...99% 高音域の減衰、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Pre Delay (P.Dly)	0...150 ms ダイレクト音から最初の初期反射音までの時間

## コーラス

Parameter	Range
Mod Depth (Depth)	0...99% 変調の深さ
Mod Speed (Spd)	0.03...30 Hz 変調のスピード
Mod Waveform (Wave)	Sine (SIN), Triangle (TRI) 変調波形

## フランジャー

Parameter	Range
Mod Depth (Depth)	0...99% 変調の深さ
Mod Speed (Spd)	0.03...30 Hz 変調のスピード
Feedback (FB)	-99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

40、41、42、43のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使って両エフェクトのドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

**MONO DELAY/DISTORTION, OVERDRIVE (モノ・ディレイ/ディストーション、オーバードライブ)**

**44: Delay/Distortion(ディレイ/ディストーション)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにディストーションを持ったエフェクトです。

**45: Delay/Overdrive(ディレイ/オーバードライブ)**  
左チャンネルにディレイ、右チャンネルにオーバードライブを持ったエフェクトです。

## ディレイ

Parameter	Range
Delay Time (Dly.DT)	0...500 ms ディレイ・タイム
Feedback (FB)	-99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

## ディストーション、オーバードライブ

Parameter	Range
Drive (Drive)	1...111 ディストーション/オーバードライブの量
Resonance (Res)	0...99 共鳴ワウ・フィルターのゲイン
Hot Spot (HotSpot)	1...99 ワウ・フィルターの中心周波数
Level (Level)	1...99 ディストーションのかかった音の出力レベル

**MONO DELAY/PHASER(モノ・ディレイ/フェイザー)****46: Delay/Phaser(ディレイ/フェイザー)**

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフェイザーを持ったエフェクトです。

## ディレイ

Parameter	Range
Delay Time (Dly.DT)	0...500 ms ディレイ・タイム
Feedback (Dly.FB)	-99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります
High Damp (H.Dmp)	0...99% 高音域の減衰、値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなります。
Feedback (FB)	-99...+99% エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

46のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使って両エフェクトのドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

**MONO DELAY/ROTARY(モノ・ディレイ/ロータリー)****47: Delay/Rotary Speaker(ディレイ/ロータリー・スピーカー)**

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにロータリー・スピーカーを持ったエフェクトです。

## ディレイ

Parameter	Range
Delay Time (Dly.DT)	0...500 ms ディレイ・タイム

**Feedback (FB)**  $\approx 99...+99\%$   
エフェクトにフィードバックされる量、マイナスの値に設定すると、位相が逆になります

## ロータリー・スピーカー

Parameter	Range
Acceleration (Accel)	1...15 スピードを切り換えるのに必要な時間
Slow Speed (Slow)	1...99 スロー回転側のスピード
Fast Speed (Fast)	1...99 ファスト回転側のスピード

47のエフェクトでは、選択したダイナミック・モジュレーションを使ってSlow SpeedとFast Speedの切り換えをコントロールできます。

**Resonance Filter(レゾナンス・フィルター)**

**48: Resonance Filter(レゾナンス・フィルター)**  
カットオフ周波数付近のレベルを上げます。倍音が多くなり、堅くクセのある音色になります。

Parameter	Range
Trim	0...99 入力レベル
LFO	0...127 カットオフにLFOをかけます。 LFOスピードはプログラム・パラメーター、OSC1のVDF LFOに追従します。

**Trg** **Single/Multi1/Multi2**  
ノート・オンに対するEG動作のトリガー・タイプを選択します。

**Single**  
(すべてがノート・オフの状態からの)最初のノート・オンでEGがスタートします。  
ノート・オン後、すべてのノートをオフにするとディケイ(EGが下降)に移行します。  
ディケイ中の最初のノート・オンでその時点のEG値よりアタック(EGが上昇)がスタートします。  
LFOは最初のノート・オンでスタートし、そのノート・オフで停止します。

**Multi1**  
最後のノート・オン時、現在のEG値からEGがスタートします。  
最後にノート・オンしたノートをオフにするとディケイに移行します。  
ディケイ中の最初のノート・オンでその時点のEG値よりアタックがスタートします。  
LFOは最後のノート・オンでスタートし、そのノート・オフで停止します。

**Multi2**  
最後のノート・オン時、EG値を0に戻してからEGをスタートします。  
最後にノート・オンしたノートをオフにするとディケイに移行します。

LFOは最後のノート・オンでスタートし、そのノート・オフで停止します。

**Reso** **0...99**  
レゾナンス効果の深さ

**Fc 0...99**  
カットオフ周波数。EGのスタート・レベルになります。

**EGint** **-99...0...+99**  
EGの効果の深さ。  
マイナス値ではEGカーブは反転します。

**Attack.T(ime)** **0...127**  
**Decay.T(ime)** **0...127**  
レゾナンスではアタック・タイムとディケイ・タイムのみの専用のEGを持ち、ノート・オンをトリガーとしてカット・オフがスィープします。

 EGはPerformance Playモードのアップパー・パートのキー・オンで動作します。MultiモードではEGは動作しません。

ダイナミック・モジュレーションはResoパラメーターをコントロールできます。

## 7. Multiモード

Multiモードは、コンピュータやシーケンサーでホールトーンを演奏するモードで各パートの音色、音量、定位などのパラメータの値を設定します。

また、ホールトーンとNS5R、X5およびX5DRのMultiモードの設定は互換性がありますが、ホールトーンと05R/Wのマルチの設定は、エフェクトのみ互換性があります。

Multiモードでは、32のパート一つ一つの発音の状況を示すインジケータが、LCDに表示されます。外部からの演奏データを受けてホールトーンが発音しているときには、対応するパートのインジケータが、レベル・メーターのように動作します。

### <レシーブ・MIDIチャンネル>

A01...A16, B01...B16, OFF



各パートの受信MIDIチャンネルを設定します。OFFにすると、そのパートはMIDIメッセージを受信しなくなります。

### <キー・シフト>

-24...00...+24 [Semitone]



各パートのキー・シフト(移調)を半音単位で設定できます。

MIDI RPN 00:02(コースチューン)を受信した場合はお互いの値を加算したキーで発音します。

(RPNの値は表示には反映されません。)

### <バンク・ナンバー>

CmbU, A, B, C, PrgU, A, B, C, GM-b, GM-a, r:01/r:40, r:CM, y:01/y101, ySFX, yDr1, yDr2, rDrm, kDrm, \*\*\*\*



各パートの音色バンクの種類を選択します。詳しくは、P.6「各バンクの名称と説明」を参照してください。

\*\*\*\*で表わされるプログラムは無音のプログラムです。

### <プログラム・ナンバー>

000...099(音色バンクがPrgA, B, C, U, CmbA, B, C, Uのとき)

001...128(上記以外の音色バンクのとき)

各パートの音色のプログラム番号を選択します。音色バンクがコンビネーションの場合は、そのパートはコンビネーション音色で発音します。

### <ボリューム>

000...127



各パートの音量を調節します。

### <エクスプレッション>

000...127



各パートのエクスプレッション(MIDIコントロールチェンジ#11のかかり具合)を調節します。

### <パンポット>

RND, L63...CNT...R63, OFF



各パートのパンポットを調節します。CNTのときには、そのパートの音は中央から聞こえます。RNDにすると、鍵盤を弾くたびに音があちこちに飛ぶような効果が得られます。またOFFのときは、プログラムからC、Dのみ出力されます(P.45参照)。ホールトーンのパンポットは、プログラム、コンビネーションにもあり同時に効いていますので注意してください。

### <Cセンド・レベル>

000...127



各パートの出力Cからエフェクトへの送り量を設定します。

MultiモードではプログラムパラメータのC/Dセンドレベルは無視されます。

Performance Play/EditモードではプログラムパラメータのC/Dセンドレベルと掛け算された効果になります。(アッパー・ローワパートのみ、他のパートはMultiモードと同様)コンビネーションパラメータ、ドラムキットの各インストのC/Dセンドレベルはパートの値と掛け算された効果になります。

### <Dセンド・レベル>

000...127

各パートの出力Dからエフェクトへの送り量を設定します。



### <エフェクト・バンク・セレクト>

U, A, B, C, u, a, b, c, G, P



Multiモードで使われるエフェクトのエフェクト・バンクを選択します。

P.24 Performance Playモード<エフェクト・バンク>参照。

### <エフェクト・ナンバー・セレクト>

001...128(エフェクトがGバンクのとき)

000...099(上記以外のエフェクト・バンクのとき)

Multiモードで使われるエフェクトの番号を選択します。

<エフェクト・バンク・セレクト>がPのときは番号を選択できません。

## 8. Part Editモード

このモードでは、各パートについて、Multiモードで演奏するためのパラメータの設定をします。Multiモードからこのモードに入るには、[EDIT]キーを押してください。

Part Editモードでは、Program EditモードやCombination Editモードとする音色のエディットとは異なり、プログラムやコンビネーションの音色パラメータに、パートエディットの値を付加するような形で音色を変化させます。したがって、元の音色そのものが変更されるわけではありません。

Part Editモードは図のように5つのセクションに分かれています。



### EG

#### <EGアタック・タイム>

-64...00...+63



各パートの音色と音量の立ち上がり時間を調節します。

プログラム・パラメータ<VDA EG・アタック・タイム>、<VDF EG・アタック・タイム>の値と加算されます。

#### <EGディケイ・タイム>

-64...00...+63

各パートの音色と音量が最大からサスティン・レベルまでに到達する時間を調節します。

プログラム・パラメータ<VDA EGディケイ・タイム>、<VDF EGディケイ・タイム>の値と加算されます。

#### <EGリリース・タイム>

-64...00...+63

各パートの音色と音量の離鍵から実際に音がなくなるまでの時間を調節します。

プログラム・パラメータ<VDA EGリリース・タイム>、<VDF EGリリース・タイム>の値と加算されます。

### <ピッチEGスタート・レベル>

-64...00...+63



各パートの音程の波形のスタートする音高を決めます。

プログラム・パラメータ<ピッチEGスタート・レベル>の値と加算されます。

### <ピッチEGアタック・タイム>

-64...00...+63

各パートの音程のEGの立ち上がりの時間を調節します。

プログラム・パラメータ<ピッチEGアタック・タイム>の値と加算されます。

### <ピッチEGリリース・タイム>

-64...00...+63

各パートの音程のEGの離鍵から目標の音程まで到達する時間を調節します。

プログラム・パラメータ<ピッチEGリリース・タイム>の値と加算されます。

### <ピッチEGリリース・レベル>

-64...00...+63

各パートの音程のEGの離鍵後の目標の音程を設定します。

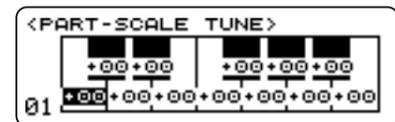
プログラム・パラメータ<ピッチEGリリース・レベル>の値と加算されます。

## Scale

### <スケール・チューニング>

(C~Bまで各鍵盤ごとに)

-64...00...+63



各パートの音程を、各キーごとに微調整します。古典調律や民族音楽、現代音楽などに使う特殊な調律に設定したい場合に使います。

P.109の音律データの表を参照してください。

## Mod

Modの各ページでは、各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときの音色の変化をパートごとに設定します。

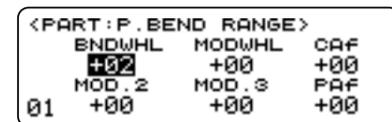
モジュレーションのソースとなるコントローラおよびMIDIメッセージは次の通りです。

	コントローラ	MIDIメッセージ
BNDWHL	ピッチバンド・ホイール	ピッチバンド
MODWHL	モジュレーション・ホイール	モジュレーション (コントロール・チェンジ1)
CAF	アフタータッチ	チャンネル・プレッシャー

### <パート・ピッチバンド・レンジ>

(各コントローラ共通)

PRG (PRGはバンドホイールのみ),  $\geq 24 \dots 00 \dots +24$



各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのピッチバンド幅をパートごとに設定します。

Performance Playモードでは、パートのプログラム・チェンジによりPRGになります。

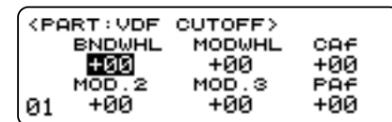
Multiモードで-24~+24の設定ではプログラム・パラメータのバンド・レンジは無視されます。

PRGでは、プログラム・パラメータ<ピッチバンド・レンジ>(P.33)で設定した効果になります。

### <パート・VDFカットオフ>

(各コントローラ共通)

-64...00...+63



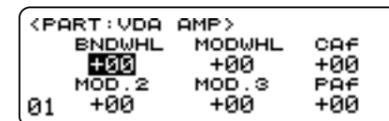
各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのVDFカットオフ周波数をパートごとに設定します。

CAFはプログラム・パラメータ<アフタータッチ・VDF>の値と加算されます。

### <パート・VDAアンプリファイア>

(各コントローラ共通)

-64...00...+63



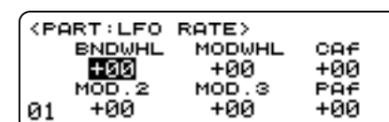
各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのVDAの音量をパートごとに設定します。

CAFはプログラム・パラメータ<アフタータッチ・VDA>の値と加算されます。

### <パート・LFOレイト>

(各コントローラ共通)

-64...00...+63



各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのLFOの周期をパートごとに設定します。

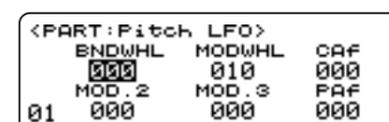
MODWHLはプログラム・パラメータ<モジュレーション・ホイール・ピッチLFOスピード>の値と加算されます。

CAFはプログラム・パラメータ<アフタータッチ・ピッチLFOスピード>の値と加算されます。

### <パート・ピッチLFOデプス>

(各コントローラ共通)

000...127



各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのピッチLFOのかかる深さをパートごとに設定します。

CAFはプログラム・パラメータ<アフタータッチ・ピッチLFOインテンシティ>の値と加算されます。

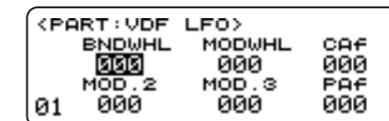
MODWHLはプログラム・パラメータ<モジュレーション・ホイール・ピッチLFOインテンシティ>の値と加算されます。

MODWHLは、GM-ONの受信により10に初期化されます。

### <パート・VDF LFOデプス>

(各コントローラ共通)

000...127



各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのVDF LFOのかかる深さをパートごとに設定します。

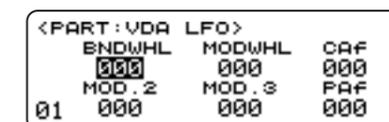
MODWHLはプログラム・パラメータ<モジュレーション・ホイール・VDF>の値と加算されます。

CAFはプログラム・パラメータ<アフタータッチ・VDF LFO>の値と加算されます。

### <パート・VDA LFOデプス>

(各コントローラ共通)

000...127



各種コントローラを操作(または該当するMIDIメッセージを受信)したときのVDA LFOのかかる深さをパートごとに設定します。

## Fc/Win

### <カットオフ・フリケンシー>

-64...00...+63



各パートのカットオフ周波数(音色の明るさ)を調節します。

### <カラー>

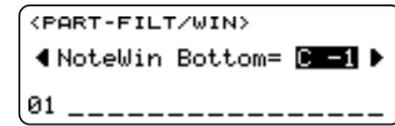
-64...00...+63



各パートのカラー(音色のクセ)を調節します。

### <ノートウィンドウ・ボトム>

C-1...G9



各パートの発音する音域の下限を設定します。

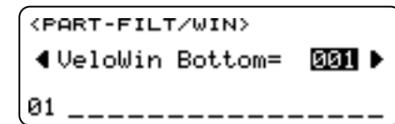
### <ノートウィンドウ・トップ>

C-1...G9

各パートの発音する音域の上限を設定します。

### <ベロシティウィンドウ・ボトム>

001...127



各パートの発音するベロシティの範囲の下限を設定します。

### <ベロシティウィンドウ・トップ>

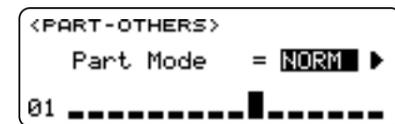
001...127

各パートの発音するベロシティの範囲の上限を設定します。

## Others

### <パート・モード>

NORM, DRUM, MDrm1...4



パートごとに通常の音色(ドラムキットのオシレータでない)を使うか、あるいはドラムキットの音色を使うかどうかを設定します。

モディファイ・ドラム(MDrm 1~4)では、MIDIメッセージ(NRPNおよびパート・パラメータ・チェンジ)で各ノートの音色をコントロールすることができます。他のパートで同じ番号のMDrmを選択している場合、同じ音色になります。

モディファイ・ドラムでエディットした音色は一時的なものです。ドラムキットを選択し直すと初期値に戻ります。

### <モノ/ポリ>

MONO, POLY, ----

(Part ModeがNORM以外の場合は—が表示されます)



パートごとに単音で発音させる(モノ)か、あるいは和音を発音できる(ポリ)ようにするかどうかを設定します。Part Mode = DRUMのときは効果がありません。

プログラム・パラメータの設定がMONOのときはPOLYの効果にはなりません。

### <ファイン・チューン>

-50...00...+50

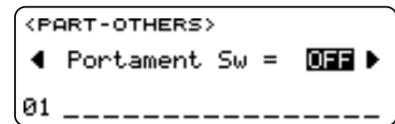


各パートの音程を微調整します。

### <ポルタメント・スイッチ>

ON, OFF, ----

(Part Mode = DRUMの場合は—が表示されます)

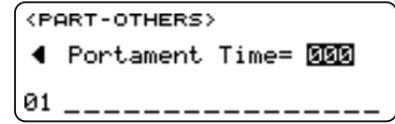


パートごとにポルタメント(ある音から次の音までなめらかに音をつなげる)効果のオン/オフを設定します。Part Mode = DRUMのときは効果はかかりません。

この設定は、パネル操作に反映されます。

プログラム・パラメータの<ポルタメント・スイッチ>の設定に従います。

### <ポルタメント・タイム>



ポルタメント・スイッチがオンの場合に音移っていく時間を設定します。

実際のポルタメント・タイムは、ここでの設定とプログラム・パラメータとの加算された効果になります。

### <ベロシティセンス・デプス>

000...127



パートごとに、MIDIベロシティ・メッセージに対する音量変化の感度を設定します。

### <ベロシティセンス・オフセット>

000...127



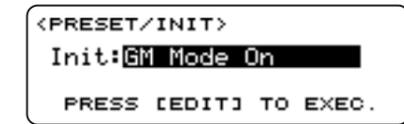
パートごとに、MIDIベロシティ・メッセージに対する音量変化のカーブ全体に値を足し引きします。

## 9. Utilityモード

ホールトーンの初期化やMIDIデータ・ダンプなどを行います。このモードに入るときは[UTILITY]キーを押してください。

### <イニシャライズ>

GM Mode On, N-Reset(R), N-Reset(Y), ALL Perform, ALL Program, ALL Combi, User Effect(u), User Effect(U), ALL Drumkit, Factory Preset



ホールトーンの状態を初期化します。内容は以下のとおりです。

VALUE	説明
GM Mode On	GM Mode Onメッセージを受信したときと同じ状態にセットします。
N-Reset(R)	GS Resetメッセージを受信したときと同じ状態にセットします。
N-Reset(Y)	XG System Onメッセージを受信したときと同じ状態にセットします。
ALL Perform	32のパフォーマンスの設定を初期化します。
ALL Program	PrgUバンクの100個のプログラムを初期化します。
ALL Combi	CmbUバンクの100個のプログラムを初期化します。
User Effect(u)	エフェクトuバンクの100個のエフェクトを初期化します。
User Effect(U)	エフェクトUバンクの100個のエフェクトを初期化します。
ALL Drumkit	ユーザーの2つのドラムキットを初期化します。
Factory Preset	ホールトーンの全ての設定を工場出荷時に戻します。

### <MIDIデータ・ダンプ>

(Item:) ALL Prog, ALL Combi, ALL Perform, ALL Drumkit, ALL Effect  
(to:) PC I/F, MIDI OUT



ホールトーンの音色パラメータを接続したコンピュータや別なホールトーンに送信します。Item:で送

信するパラメータを選択し、to: でPC I/FまたはMIDI OUTのどちらから送信するのかを設定します。to: でPC I/Fを選択するとTO HOSTに出力されます。

### <バンド・キャリブレーション>

バンド・ホイールの感度が使いにくい場合に、ここで調整できます。

#### 調整の方法

- ① バンド・ホイールを止まるところまで上に回します。次に同様に下へ回します。
- ② ホイールをセンターに戻した後[EDIT]または[ENTER]キーを押すと、確認の画面が出ます。
- ③ [EDIT]キー (YES) を押して設定を終了させます。“NG”が表示された場合、もう一度!の操作からやり直してください。

### <モジュレーション・ホイール・キャリブレーション>

モジュレーション・ホイールの感度が使いにくい場合に、ここで調整できます。

#### 調整の方法

- ① モジュレーション・ホイールを止まるところまで上側に回します。次に同様に下側に回します。
- ② [EDIT]または[ENTER]キーを押すと、確認の画面が出ます。
- ③ [EDIT]キー (YES) を押して設定を終了させます。“NG”が表示された場合、もう一度!の操作からやり直してください。

### <アフタータッチ・キャリブレーション>

アフタータッチの感度が使いにくい場合に、ここで調整します。

アフタータッチのかかり具合は、鍵盤1つずつで多少のばらつきがあります。そのため、鍵盤によっては押し込んでもアフタータッチの効果が最大までかからないことがあり、そのような鍵盤があったときだけ、ここで調整してください。

#### 調整の方法

- ① 効き具合の悪い鍵盤を1つだけ押し込みます。
- ② 鍵盤から手を離してから、[EDIT]または[ENTER]キーを押して確認の画面に移ります。
- ③ [EDIT]キー (YES) を押して設定を終了させます。

“NG”が表示された場合、もう一度!の操作からやり直してください。

### <アサインブル・ペダル・キャリブレーション>

ペダルによる効果の特性に合わせて、調整を行います。

#### 調整の方法

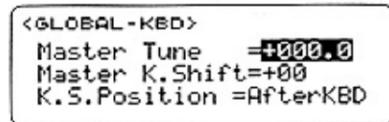
- ① 使用するペダルをASSIGNABLE PEDAL端子に差し込みます。
- ② ペダルをいっぱい踏み込みます。その後ペダルを完全に戻してください。
- ③ [EDIT]または[ENTER]キーを押して確認の画面に移ります。
- ④ [EDIT]キー (YES) を押して設定を終了させます。“NG”が表示された場合、もう一度!の操作からやり直してください。

## 10. Globalモード

Globalモードは、ホールトーンの操作・機能のための基本的な設定を行うモードです。マスター・チューン、キー・シフト、LCD画面や外部機器とのインターフェイス、メモリーのプロテクト(保護)などが、このモードで設定されます。このモードに入るには[GLOBAL]キーを押してください。

### <マスター・チューン>

-100.0...000.0...+100.0 [cent]



ホールトーンの全体のチューニングを行います。ホールトーンのピッチを他の楽器に合わせたりする場合に使います。

### <マスター・キー・シフト>

-24...00...+24 [semitone]

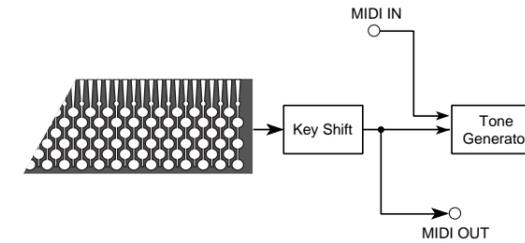
ホールトーンの全体のピッチを半音単位で設定します。

### <キー・シフト・ポジション>

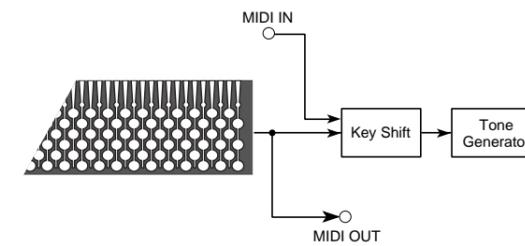
AfterKBD, BeforeTG

キー・シフトを行う場合のキー・シフトをかける位置を選択します。それぞれ、以下のような違いがあります(図参照)。

(A) AfterKBD



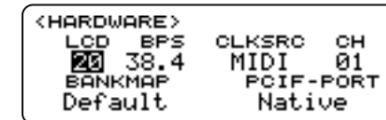
(B) BeforeTG



ドラムキットに対するマスターキーシフト(Globalモード)はキーシフトポジションが[After KBD]ではシフトしたノートで発音され、[Before TG]では効果はかかりません。

### <LCDコントラスト>

00...31



ホールトーンのLCD(液晶表示器)の表示の濃さを設定します。数字が大きいくほど表示が濃くなります。

### <BPSセレクト>

31.25, 38.4

ホールトーンのTO HOST端子からコンピュータへの信号の転送レートを設定します。お使いのコンピュータと転送レートの関係については、P.68~70の「コンピュータとの接続」を参照ください。

### <クロック・ソース>

INT, MIDI, PCIF

アルペジエータのスピード、あるいはMIDIクロックを用いて外部と同期させる場合に、内蔵のタイマーを使うかどうかを設定します。外部シーケンサーなどに同期させる場合はMIDIに、外部コンピュータなどに同期させる場合はPCIFにしてください。

PCIFに設定した場合、TO HOSTに入力されたクロックを受信します。

また、[MIDI START/STOP COMPARE]キーによるStart/Stopの送受信もここでの設定が有効になります。外部シーケンサーとアルペジエータの拍を合わせたい場合は、Performance Playモード<ラッチ/キー・シンク>をOFFまたはLATCHにしてください。

### <エクスクルーシブ・チャンネル>

01...16

ホールトーンと接続した外部MIDI機器との間でMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信する場合のホールトーンのMIDIチャンネルを設定します。

### <バンクマップ・タイプ>

Default, 05R/W

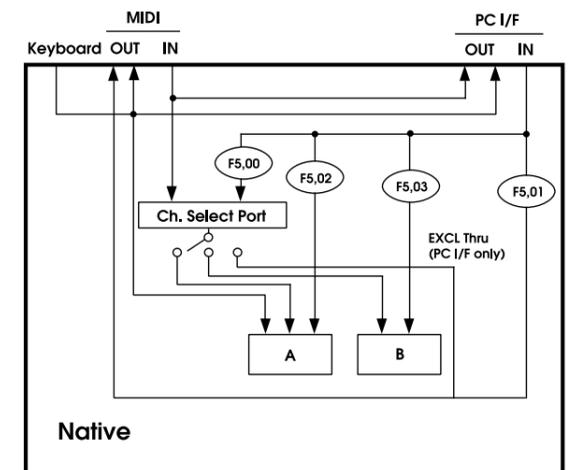
ホールトーンの音色マップを切り替えます。05R/W等の一部のコルグ製品のバンクマップに設定することができます。Default(工場出荷時の設定)との違いは、次のとおりです。

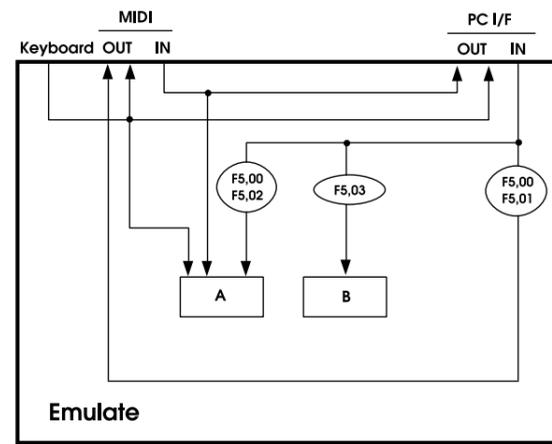
バンクセレクト MSB:LSB	Default	05R/W
00:00	GM-a	PrgU
78:00	rDrmまたはyDrm	KDrm

### <PCインターフェイス・トゥ・ポート>

Native, Emulate

TO HOST端子からMIDIのライン・コントロール信号(F5.vv)が送られてきた場合の音源との接続の切り替えを設定します。Emulateに設定しておくと、コルグの従来の機種(05R/Wなど)と同様の動作になります。また、Nativeに設定するとMIDIチャンネル・トゥ・ポートでの設定を使用できます。信号の流れは、具体的には図のようになります。





### <ローカル・コントロール>

OFF, ON

```

<KBD. CONTROL>
LOCAL  CURVE  SW
CTRL  VEL AFT  POL
  ON   03 03  -
    
```

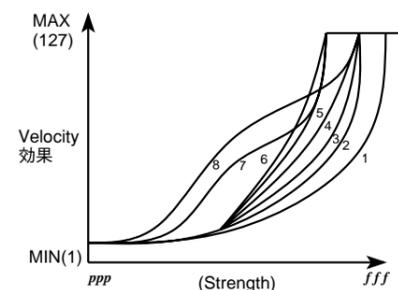
ローカル・コントロールのON/OFFを設定します。ローカル・コントロールをOFFにすると、鍵盤やホイールなどのコントロール部と音源部が切り離れます。

### <ベロシティ・カーブ>

01...08

鍵盤を弾く強弱による音量や音質の変化のしかたを8種類のカーブの中から選びます。カーブの種類については、図を参照してください。

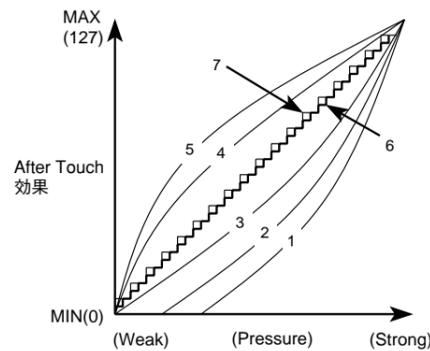
7,8のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ベロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合などに向きますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいので、カーブを使い分けてください。



### <アフタータッチ・カーブ>

01...08

打鍵後の鍵盤を押し込む強弱による音量や音質の変化のしかたを8種類のカーブの中から選びます。



- 1: 強く押さえないと大きな効果がかからない
- 2: :
- 3: 標準的なカーブ
- 4: :
- 5: あまり強く押さなくても効果がかかる
- 6: 粗めのカーブ(24段階)
- 7: より粗めのカーブ(12段階)
- 8: ランダム

### <アサインブル・スイッチ・ポラリティ>

+, -

使用するフット・スイッチの極性を設定します。コルグPS-1フット・スイッチの場合、およびスイッチを使用しない場合は-に設定します。フット・スイッチを踏んでも動作しない場合、+に設定してください。

### <MIDIフィルター>

○(送受信する)、×(送受信しない)

```

<RX. MIDI>
PRG  AFT  CTRL  EXCL
  ○   ○   ○   ○
<PROTECT>
Pr9  Cmb  Drm  Eff
  ○   ○   ○   ○
    
```

ホールトーンが送受信するMIDIメッセージを制限させる場合にここで設定します。プログラムチェンジ、アフタータッチ、コントロールチェンジ、システムエクスクルーシブ・メッセージについて送受信を制限できます。

### <ライト・プロテクト>

,

```

<RX. MIDI>
PRG  AFT  CTRL  EXCL
  ○   ○   ○   ○
<PROTECT>
Pr9  Cmb  Drm  Eff
        
    
```

ホールトーンของผู้ใช้-에리아에 不意에 寫入된 되지 不意에 保護(保護)합니다. 프로그램, 콤비네이션, 드럼키트, 에펙트의 各의 右側에 있는 체크박스에 3을 入ると 保護됩니다.

Ignoreにするるとこの機能は働きません。また001~128まですべてを同じ行き先に設定する場合Set Allパラメータに移動した後に[EDIT]キーを押します。

この機能はGlobalモードのPC I/F TO PORTがNativeのときのみ有効です。

### <レシーブ・スイッチ>

ON, OFF

```

<RX. SWITCH>
Rx. SW: GMOn  G5On  XGOn
        ON   ON   ON
COLOR:  GM   GS   XG
        ORG  ORG  GRN
    
```

GM、GS、XGのそれぞれの初期化メッセージを受信するかどうか設定します。

### <レシーブ・カラー>

GRN (黄緑色), ORG (橙色)

GM、GS、XGのそれぞれの初期化メッセージを受信したときに、LCD画面のバックライトを切り替えます。

### <MIDIチャンネル・トゥ・ポート>

A, B (内部), C (外部)

```

<MIDI TO PORT>
MIDI Ch. 1 2 3 4 5 6 7 8
Port     A A A A A A A A
MIDI Ch. 9 10 11 12 13 14 15 16
Port     A A A A A A A A
    
```

ホールトーンのMIDI INに接続した外部MIDI機器から送られてくるMIDIメッセージを、MIDIチャンネルごとにホールトーン本体で鳴らすかMIDI OUTに出すかを設定します。MIDI OUTに別な音源をつなげば、MIDIチャンネルごとにホールトーンと外部音源とを使い分けることができます。

この機能はGlobalモードのPC I/F TO PORTがNativeのときのみ有効です。

### <プログラムチェンジ・トゥ・ポート>

A, B (内部), C (外部), Ignore

```

<PROG TO PORT>
Pr9: 001 A(Int)
[Piano]
Set All Ignore
    
```

ホールトーンが受信するMIDIプログラムチェンジ・メッセージによって本体の音色を鳴らすかMIDI OUTに出すかを設定します。ピアノ(#001)はホールトーン、ストリングス(#049)は、MIDI OUTにつないだ外部音源などといった使い分けができます。

# 第4章 コンピュータ/シーケンサーとの接続

ホールトーンをコンピュータと接続する場合、MIDIインターフェースを介してMIDIケーブルで接続する方法(MIDIによる接続)と、専用接続ケーブルを使用して直接コンピュータと接続する方法(専用接続ケーブルによる接続)があります。お使いのコンピュータやシステムに合わせて説明をお読みください。なお、単体のMIDIシーケンサーを使用している方は、MIDIによる接続の説明をお読みください。

- MIDIシーケンサーと接続する場合…「MIDIによる接続」
- コンピュータと接続する場合(MIDIインターフェース使用)…「MIDIによる接続」
- IBM PC(互換機)と接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「IBM PC(互換機)との接続」(P.69)
- Apple Macintoshと接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「Apple Macintoshとの接続」(P.69)
- NEC PC-9800/9821シリーズと接続する場合(専用接続ケーブル使用)…「NEC PC-9800シリーズとの接続」(P.69)

## 1. コンピュータとの接続

ホールトーンはコンピュータと専用接続ケーブルで接続し、添付の“KORG MIDI Driver”を使用することにより、ホールトーンで32パートの演奏を行うことができます。さらに、ホールトーンをコンピュータのMIDIインターフェースとして使い、他のMIDI機器をコントロールすることもできます。

ホールトーンは、次のコンピュータと専用接続ケーブルで直接接続できます。

**IBM PC(互換機)：**  
接続キットAG-001B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

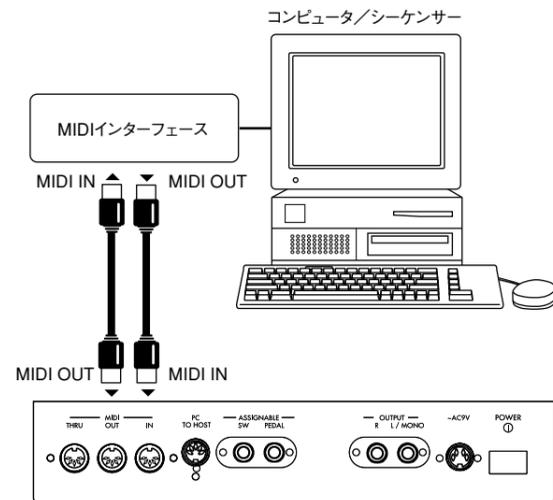
**Apple Macintoshシリーズ：**  
接続キットAG-002B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

**NEC PC-9800シリーズ：**  
● RS-232C(SERIAL1)を利用する場合  
接続キットAG-003B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]

● SERIAL2を利用する場合  
接続キットAG-001B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア“KORG MIDI Driver”)[別売]。

## MIDIによる接続

単体のMIDIシーケンサーや、MIDIインターフェースを装着したコンピュータとホールトーンを接続するときは、シーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI OUT端子と、ホールトーンのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。また、ホールトーンのMIDI OUT端子とシーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



さらに他のMIDI機器を接続する場合は、シーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェース)のMIDI OUT端子に接続するか、ホールトーンのMIDI THRU端子に接続してください。

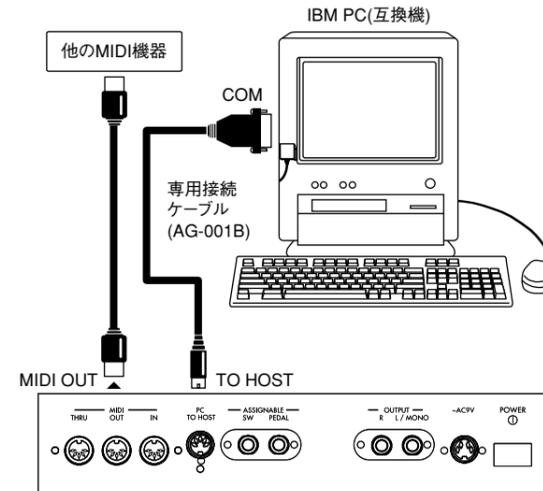
▲ コンピュータとMIDIインターフェースの接続、およびMIDIポートの設定については、MIDIインターフェースの取扱説明書を参照してください。

ホールトーンのキーボード演奏をコンピュータやシーケンサーで記録し、さらにホールトーンで音を鳴らす場合(ホールトーンを入力用のMIDIキーボード兼MIDI音源として使用する場合)、ホールトーンとコンピュータ/シーケンサーのMIDI OUTとMIDI INを交互に接続します。このときコンピュータ/シーケンサーでエコー・バック(MIDI INで受け取った信号をそのままMIDI OUTに送信する機能)をONにしていると、キーボードによる発音とエコー・バックによる発音が重なってしまいます。このように接続する場合は、ホールトーンをローカル・オフ(キーボード部と音源部の内部接続を切り離す)に設定してください。ローカル・オフの設定は、Globalモードの<ローカル・コントロール>(P.65)で行います。

▲ ローカル・オフに設定すると、ホールトーン単体では音が出なくなります(キーボードを弾いても音は鳴りません)。ホールトーンだけで使用する場合はローカル・オンにしてください。

## IBM PC(互換機)との接続

IBM PC(互換機)のシリアル・ポート(COMポート)とホールトーンのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-001B[別売])で接続します。



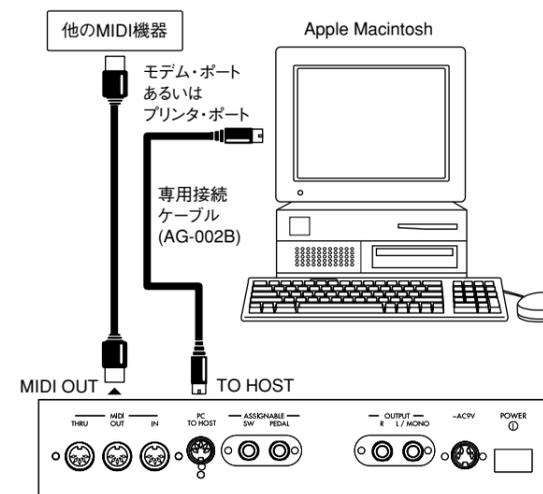
▲ コンピュータのシリアル・ポートが25ピンの場合には9ピン-25ピン変換アダプターをご利用ください。

ホールトーンをIBM PC(互換機)と接続する場合には、GlobalモードのBPSセレクトを“38.4”に設定します(P.65参照)。

Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.70~72を参照してください。

## Apple Macintoshとの接続

Apple Macintoshのモデム・ポートあるいはプリンタ・ポートとホールトーンのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-002B[別売])で接続します。



▲ お使いになるアプリケーション(シーケンサー)にクロックの設定がある場合は、1MHzに設定してください。

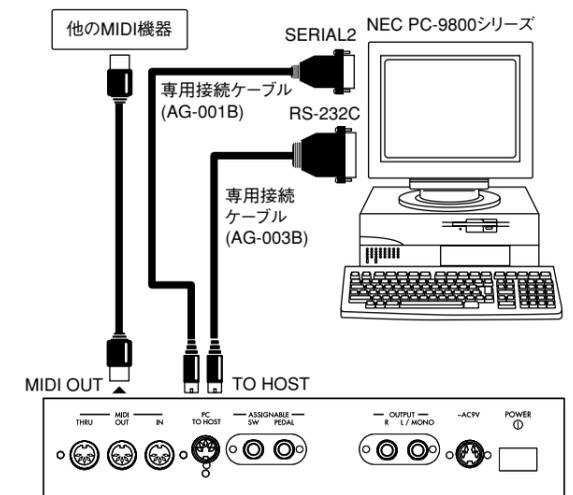
ホールトーンをApple Macintoshと接続する場合には、GlobalモードのBPSセレクトを“31.25”に設定します(P.65参照)。

お使いになるアプリケーション(シーケンサー)がApple MIDI Managerに対応している場合、KORG MIDI Driverをインストールすると、ホールトーンを32パートの音源として扱えるようになります。KORG MIDI Driverのインストールの方法は、P.72を参照してください。

## NEC PC-9800シリーズとの接続

NEC PC-9800シリーズのRS-232C(SERIAL1)を利用する場合は、RS-232C端子とホールトーンのTO HOST端子を専用接続ケーブル(AG-003B[別売])で接続します。

NEC PC-9800シリーズのSERIAL2を利用する場合は、SERIAL2端子とホールトーンのPC TO HOST端子を、専用接続ケーブル(AG-001B[別売])で接続します。



ホールトーンをNEC PC-9800シリーズと接続する場合、RS-232C(SERIAL1)を利用する場合は、GlobalモードのBPSセレクトを“31.25”に設定します。SERIAL2を利用する場合は、BPSセレクトを“38.4”に設定します(P.65参照)。

MS-DOS上のアプリケーション(シーケンサー)をお使いになる場合は、RS-232C/MIDI変換アダプターモードに設定します。また、Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、P.70~72を参照してください。

## コンピュータ接続時の設定

BPSセレクトの設定(P.65)

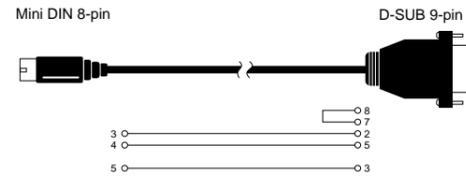
- 1) [Global]キーを押します。
- 2) CURSOR[◀],[▶]キーを押して、“BPS”を選びます。
- 3) [VALUE]スライダーまたは[INC+][DEC-]キーで、31.25または38.4に設定します。

31.25k: Apple Macintoshとの接続  
NEC PC-9800シリーズのRS232C (SERIAL1)端子を使った接続

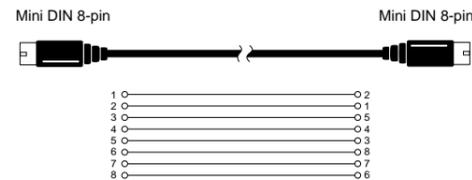
38.4k: IBM PC(互換機)との接続  
NEC PC-9800シリーズのSERIAL2端子を使った接続

専用接続ケーブル配線図

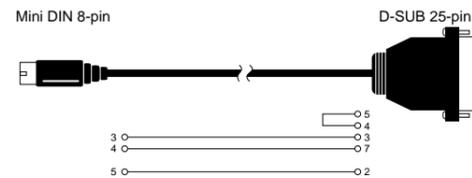
### (1) AG-001B (for IBM PC or Compatible)



### (2) AG-002B (for Macintosh)



### (3) AG-003B (for NEC PC-9800)



## 2. KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ

### KORG MIDI DriverのWindows95へのインストール

- ① タスクバーの[スタート]ボタンをクリックして、[設定]の中の[コントロールパネル]をクリックします。



- ② コントロールパネルの中の[ハードウェア]アイコンをダブルクリックすると、ハードウェアウィザードが起動するので[次へ>]ボタンをクリックします。
- ③ 新しいハードウェアを自動的に検出しますか? という質問に対して、必ず[いいえ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



- ④ [サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ]を選び、[次へ>]ボタンをクリックします。



- ⑤ [ディスク使用]をクリックします。ドライブとディレクトリを指定するダイアログが表示されます。



- ⑥ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A: ¥”(Bドライブの場合は“B: ¥”)と入力し、[OK]ボタンをクリックします。ただし、PC-9800シリーズでAG-001Bの付属ディスクをインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A: ¥PC98”(Bドライブの場合は“B: ¥PC98”)と

入力し、[OK]ボタンをクリックしてください。

- ⑦ [OK]ボタンをクリックして、[完了]をクリックします。



- ⑧ 「KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ」に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。



- ⑨ ドライバーを有効にするために必ず再起動させてください。



### KORG MIDI DriverのWindows95のセットアップを変更する場合

- ① コントロールパネルの中の[マルチメディア]アイコンをダブルクリックすると、マルチメディアのプロパティダイアログが表示されます。



- ② 右上の[詳細設定]タブをクリックします。
- ③ [MIDIデバイス]の[+]をクリックして(表示が[-]に変わります)[KORG PC IF MIDI Port]をクリックします。
- ④ [プロパティ]ボタンをクリックします。KORG PC IF MIDI Portのプロパティが表示されます。

- ⑤ [設定]ボタンをクリックします。

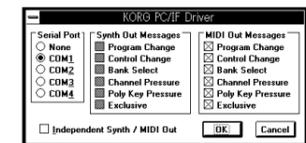


[KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ]に従ってセットアップを行い、[OK]ボタンをクリックします。

設定を変更した場合にはWindowsを再起動させてください。

### KORG MIDI Driver (Windows) のセットアップ

- ① Serial Portではホールトーンを接続したシリアルポートを[COM1]～[COM4]の中から選びます。PC-9800シリーズではRS-232C (SERIAL1)に接続している場合は[COM1]に、SERIAL2に接続している場合は[COM2]を選んでください。



KORG MIDI Driverを組み込んだ後に、シリアルポートを別の用途に使うときには、[None]を選んでドライバを無効にしてください。

- ② [Independent Synth/MIDI Out]をチェックします。チェックするとホールトーン内部の2つのポート、ポートAおよびポートBを独立して使用することができます。

Default MIDIに出力されたデータは、ホールトーン本体のGlobalモードの<PCインターフェイス・トゥ・ポート>の設定により動作が異なります。

Default Outを選んだとき、ホールトーンがEmulateモードに設定されている場合は、ホールトーンのポートAとCの両方に出力し、Nativeモードに設定されている場合は、GlobalパラメータのMIDIチャンネル・トゥ・ポートで設定されたポートに出力します。

ホールトーン本体の状態がNativeモードであるかEmulateモードであるかに関わりなく、MIDI OutではポートCに、Synth-A OutではポートAに、Synth-B OutではポートBに出力します。

[Independent Synth/MIDI Out]がチェックされていないときは、Default MIDIのみ使用できます。

- ③ [MIDI Out Messages]ではホールトーンへ送るメッセージを選ぶことができます。
- ④ 選択が終わったら[OK]ボタンをクリックします。また、無効にしたい場合は[Cancel]をクリックします。

KORG MIDI DriverのWindows 3.1へのインストール

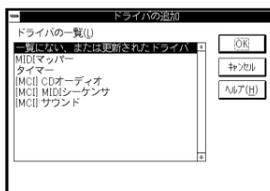
- ① コントロールパネルの中のドライバアイコンをダブルクリックします。



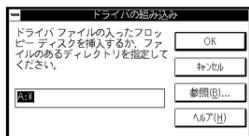
- ② [追加]ボタンをクリックします。



- ③ ドライバの一覧の中から[一覧にない、または更新されたドライバ]を選び、[OK]ボタンをクリックします。



- ④ AG-001B、AG-003Bの付属ディスクをコンピュータのドライブに挿入します。Aドライブに入れた場合は“A：¥”(Bドライブの場合は“B：¥”)と入力し、[OK]ボタンをクリックします。

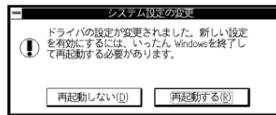


ただし、PC-9800シリーズでAG-001Bの付属ディスクからインストールする場合は、ディスクをAドライブに入れた場合は“A：¥PC98”(Bドライブの場合は“B：¥PC98”)と入力し、[OK]ボタンをクリックしてください。

- ⑤ KORG PC/IF Driverを選び、[OK]ボタンをクリックすると、セットアップの画面になります。[KORG MIDI Driver (Windows)のセットアップ](P.71参照)に従って、セットアップを行ってください。



- ⑥ セットアップ後、ドライバを有効にするために、ディスクを取り出し、[再起動する]を選択します。



KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール

- ① KORG MIDI Driverを使用するには、あらかじめApple MIDI ManagerおよびPatchBayがインストールされている必要があります。Apple MIDI ManagerおよびPatchBayは、お使いのMIDIアプリケーションに付属されているものをお使いください。AG-002Bには付属されていません。

KORG MIDI DriverとApple MIDI Managerを組み合わせることで、ホールトーンで32パートの演奏を行うことができます。

Apple MIDI Managerを使用しないMIDIアプリケーション(シーケンサー)を使う場合は、ホールトーンが接続されているPortを選択し、クロックの設定のあるアプリケーションでは[1MHz]に設定してください。

- ① AG-002Bの付属ディスク内のKORG MIDI Driverを起動ディスクのシステムフォルダにコピーします。



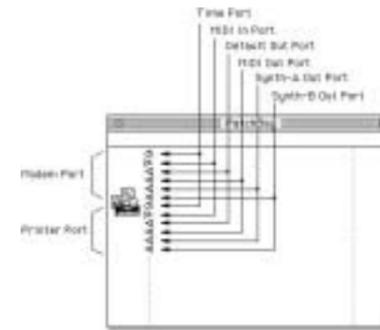
- ② システムフォルダ内にApple MIDI Driverがあるときは削除するか、他のフォルダに移動してください。Apple MIDI Managerは削除や移動を行わないように注意してください。

- ③ KORG MIDI Driverは、Apple MIDI Driverの機能を含んでいます。

- ④ 特別メニューから“再起動”を選択します。

KORG MIDI Driver (Macintosh)のセットアップ

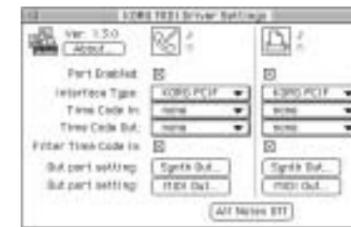
- ① PatchBayを起動します。



インストールが正しく行われた後、PatchBayを起動すると上図のようにPatchBayウィンドウ内にKORG MIDI Driverのアイコンが表示されます。(Modem/Printerの各ポートはセットアップの状態により表示が異なる場合があります。)

- ② PatchBayの中のKORG MIDI Driverのアイコンをダブルクリックします。

セットアップダイアログが表示されます。



- ③ ホールトーンを接続しているポートのPort Enableをチェックし、Interface Typeを[KORG PCIF]に設定します。

Interface Typeに“KORG PCIF”を選んだとき、Default Out, MIDI Out, Synth-A Out, Synth-B Outが使えるようになります。

Default Outは、ホールトーンのGlobalモードのプログラム・ポートの設定により動作が異なります。

Default Outを選んだとき、ホールトーンがEmulateモードに設定されている場合は、ホールトーンのポートAとCの両方に出力し、Nativeモードに設定されている場合は、Globalモードのパラメータ<MIDIチャンネル・トゥ・ポート>で設定されたポートに出力します。

ホールトーン本体の状態がNativeモードであるかEmulateモードであるかに関わりなく、MIDI OutではポートCに、Synth-A OutではポートAに、Synth-B OutではポートBに出力します。

(P.66も併せてお読みください。)

- ④ [Out Port Setting]ボタンを押します。次のダイアログが現れます。ここで各ポートへ出力される

MIDIチャンネル/メッセージを選択することができます。チェックされているチャンネル/メッセージのみ出力します。



- ⑤ 設定後、[OK]ボタンを押します。
- ⑥ MIDIアプリケーション(シーケンサー)を起動して、MIDIアプリケーションのOut PortのwからマウスをドラッグしてMIDI DriverのMIDI Outに接続します。

- ⑦ PatchBayの使用方法については、“”メニューの“About PatchBay ...”等の説明をご覧ください。

PC ExchangeによるSMFの変換方法

市販のスタンダードMIDIファイル(SMF)のソングファイルのほとんどが、MS-DOSフォーマットで保存されています。

PC Exchangeを使用すると、MS-DOSフォーマットのSMFソングファイルをMacintoshで認識できるようにすることができます。

- ① コントロールパネル内のPC Exchangeを開きます。



PC Exchangeのコントロールパネルが現れます。

- ② [追加...]ボタンを押します。

[DOS拡張子に対応するアプリケーションの指定]ウィンドウが現れます。



③ DOS拡張子項目に“.MID”と入力します。

MS-DOSでは、ファイルの種類を分類するために拡張子というピリオドの後に続く3文字をファイル名の後につけます。SMFには“.MID”という拡張子をつけるのが一般的です。

④ ダイアログの下半分に表示されている一覧から、お持ちのSMFを扱えるMIDIアプリケーション(シーケンサー)を選びます。



アプリケーション項目に選択したアイコンが現れます。

⑤ [書類のタイプ]ポップアップメニューから[Midi]を選び、[OK]ボタンをクリックします。

PC Exchangeウィンドウに追加された項目が表示され、登録されました。

MS-DOSのSMFをディスクドライブに挿入すると、そのまま使用することができます。

詳しくは“Macintosh PC Exchange”の解説をご覧ください。

### AG-002B付属のMIDI File Translatorについて

お使いのMacintoshにPC Exchangeではなく、Apple File Exchangeが付属している場合は、AG-002Bに含まれているMIDI File Translatorを使って変換することができます。

① MIDI File TranslatorをApple File Exchangeと同じフォルダに入れます。



② Apple File Exchangeをダブルクリックして、起動します。

③ 変換したいMS-DOSディスクをドライブに挿入します。



前記のような画面が現れます(画面上はKORG SMFライブラリKSMF-A01です)。MS-DOSフォーマットのディスクは必ず“Apple File Exchange”を起動させてから、ディスクドライブに入れてください。

④ 変換したいソング(曲)ファイルを選びます。

⑤ 中央の「<<変換<<」(または「>>変換>>」)ボタンを押します。



変換が始まります。棒グラフが100%までいくと、変換が完了します。左側のボックスに変換されたファイルが現れます。

⑥ Apple File Exchangeを終了します。

## 3. Multiモードでホールトーンを音源として使う

### 初期設定

MultiモードではホールトーンをA、B各16チャンネル、合計32チャンネルのマルチ・ティンバー(GM)音源として使えます。

MIDIのGMシステムONメッセージを受信したとき、Utilityモードの<イニシャライズ>のGM MODE ONを実行したときホールトーンの設定は以下のようになります。

Defaultの場合	
Rx.MIDI Ch.	パート01~16=A01~A16, パート17~32=B01~B16
Program	GM-a:001 Piano 1 (パート10, 26以外) rDrm:001 STANDARD (パート10, 26)
Effect	A:001 Rev/Cho
Volume	100
Expression	127
Panpot	CNT
Key Shift	+00
Rev.Send	40
Cho.Send	0
Part Mode	NORM (パート10, 26以外) MDrm1 (パート10) MDrm3 (パート26)
MONO/POLY	POLY
FineTune	+00

Note Window	C-1 ~ G9
Velocity Window	001 ~ 127
ModWheel P.ModInt	10
PitchBend Range	+02
Portamento Switch	OFF
Portamento Time	0

上の表はGlobalモードの<バンクマップ・タイプ>がDefaultの場合の設定です。

Globalモードの<バンクマップ・タイプ>が05R/Wの場合は、Programのみ次の設定になり、他は前ページの表と同じです。

GM-b: 001 Piano1 (パート10, 26以外)
kDrm: 001 GMkit (パート10, 26)

### ボイス、パート、MIDIチャンネル

シンセサイザーでは、音を発生させる部分を一般的にオシレータ(OSC)とよんでいます。ホールトーンでは一つの音を発生する単位として、ボイスという呼び方をします。実際のプログラム音色には、シングルボイスのものやダブルボイスのものがあり、これらのプログラム音色を組み合わせたコンビネーションでは最大16ボイスを使った音色を作り出すことも可能です。

パートは、バンドの各プレイヤーに相当します。ホールトーンは32パート、すなわち最大32人のアンサンブルができることとなります。例えばパート1にピアノ、パート2にベース、パート3にトランペット、・・・などを割り当てます。

このとき注意しなければならないのは、全てのパートの総ボイス数が64までと言う点です。ホールトーンではボイスが64を超えると発音しているボイスを古い順に消していきます。したがって、使用ボイス数の多いコンビネーション音色を割り当てる場合、注意が必要です。

ホールトーンの32のパートには、それぞれ受信MIDIチャンネルを設定できます。本体で設定できるMIDIチャンネルはA1~A16, B1~B16です。送り手側(コンピュータやシーケンサー)のMIDIチャンネルと受け手側(ホールトーン)のパートのMIDIチャンネルを同じにしておく必要があります。電源投入直後はパート1~16はA1~A16に、パート17~32はB1~B16にセットされます。

MIDIメッセージについては、P.76「MIDIについて」を参照してください。

## 4. Performance Playモード(コンピュータ/シーケンサーとホールトーンの鍵盤との合奏)

Performance Playモードでは、Multiモードの32パートのうちの前半の16パートのみが演奏できます。さらにこのうちの2パートはPerformance Editモードの<ロー・パートナンバー>と<アップ・パートナンバー>で選択して鍵盤で演奏できます。

コンピュータ/シーケンサーで、14パートをバックングに使いスプリットした2パートを鍵盤で演奏することなどができます。

パートが16になっている他はMultiモードと同じにMIDIでコントロールできます。

## 5. ホールトーンを入力用キーボードとして使う

ホールトーンの鍵盤での演奏情報はMIDI OUT、TO HOSTの両方から出力されます。Performance Playモードで演奏しているパートのMIDIチャンネルでMIDI OUTとTO HOSTへ送信されます。このMIDIチャンネルはMultiモードの<レシーブ・MIDIチャンネル>で設定します。

ホールトーンを演奏データの入力用キーボードとして使用する場合、シーケンサーのエコー・バックをオンにして入力中の演奏が聴けるようにするのが一般的です。このときキーボード→音源部とキーボード→シーケンサー→音源部のデータが重なり二重に発音してしまいますので、Globalモードの<ローカル・コントロール>をOFFにしてください。<ローカル・コントロール>をOFFにするとキーボード→音源部の内部接続が切り離されて二重に発音しなくなります。

<ローカル・コントロール>をOFFにすると、ホールトーン単体での演奏ができなくなります。(キーボードの演奏情報はMIDI OUTとTO HOSTへ送られ、音源部はMIDI IN/TO HOSTからの情報のみで発音します。ホールトーンだけで演奏する場合は必ず<ローカル・コントロール>をONに戻してください。

Globalモードの<キー・シフト・ポジション>をAfterKBDにすると<マスターキー・シフト>はホールトーンのMIDI OUTとTO HOSTの送信情報に対して働き、<キー・シフト・ポジション>をBeforeTGにするとホールトーンのMIDI INとTO HOSTの入力情報すべてに対して働きます。(P.64の説明と図を参照)

またGlobalモードの<MIDIフィルター>の設定によって、プログラム・チェンジ、アフタータッチ、コントロール・チェンジ、システム・エクスクルーシブ・メッセージについてそれぞれの受信を制限できます。(P.66参照)

## 6. MIDIについて

### 1. MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータを受信できます。

- ホールトーンの演奏情報の送信は、Performance Playモードのときは、演奏しているパートのMIDIチャンネルに従って送信します。演奏しているパートのMIDIチャンネルはMultiモードの<レシーブ・MIDIチャンネル>で設定します。

- ホールトーンの各パートの受信チャンネルはMultiモードの

<レシーブ・MIDIチャンネル>で設定します。

- ホールトーンの各システム・エクスクルーシブ・メッセージの送受信チャンネルはGlobalモードの<エクスクルーシブ・チャンネル>で設定します。

### 2. ノート・オン/オフについて

鍵盤を押したときは、その鍵盤位置(ノート・ナンバー)、押した強さ(ベロシティ)をノート・オン[9n, kk, vv](n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信し、離れたときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ・ベロシティの送受信をする機種はほとんどなくホールトーンも送受信しません。

ホールトーンでは、本体の鍵盤を弾くたびに、通常は演奏しているパートのMIDIチャンネルでノート・オン/オフを送信します。

### 3. プログラムを変える

音色(プログラム)を切り替えるときは、プログラム・チェンジ [Cn, pp] (pp: プログラム・ナンバーで、128音色まで選択できる)のメッセージを使います。また、バンク・セレクト [Bn, 00, mm] (コントロール・チェンジ#00)、[Bn, 20, bb] (コントロール・チェンジ#32) (mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位, 両方合わせて16384バンクを選択できる)を併用すると、他のバンクのプログラムに切り替えることができます。各パートのMIDIチャンネルに一致するバンク・セレクトを受信すると、プログラムのバンクを切り替えることはできませんが、それを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません、プログラム・チェンジを受信した時点で変わります。

プログラム・チェンジは、GlobalモードのMIDIフィルターで制限することができます。

### 4. コンビネーションを変える

コンビネーションの切り替えには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

### 5. ダンパー・ペダルについて

Performance Editモードの<アサイナブル・スイッチ・タイプ>で効果の種類を変更できます。

ホールトーン本体に接続したダンパーペダルを操作すると、ダンパー効果がオン/オフし、同時に、ホールド [Bn, 40, vv] (コントロール・チェンジ#64) (vvはオンのとき127 [7FH] オフのとき00)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信した場合, vvが63 [3FH] 以下のときはオフ, 64 [40H] 以上のときはオンになります。

### 6. アフター・タッチについて

本体の鍵盤を押さえてからさらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時に、チャンネル・アフター [Dn, vv] (vvは値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

Globalモードの<MIDIフィルター>で、アフタータッチの送受信のオン/オフが設定できます。アフタータッチにはポリ・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。ホールトーンでは、受信のみこれに対応しています。

### 7. ピッチベンドについて

本体の[PITCH BEND]ホイールを操作すると、ピッチベンド効果がかかり、同時に、ピッチ・ベンダー・チェンジ [En, bb, mm] (bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し, 8192 [bb, mm=00H, 40H] のときがセンター値となる)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、ピッチベンド効果がかかります。また、ピッチベンドのかかる範囲(効果の深さ)を、MIDIで設定することもできます([19. ピッチベンドの可変範囲を変える]参照)。

### 8. 音量について

アサイナブル・ペダルの機能をボリュームにして、ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したボリューム・ペダルを操作すると、音量の調整ができます。また、同時にボリューム [Bn, 07, vv] (コントロール・チェンジ#07) (vv: 値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると音量が変わります。しかし、ホールトーンの音量は、ボリューム・メッセー

ジの値と、エクスプレッション・メッセージ [Bn, 0B, vv] (コントロール・チェンジ#11) (vv: 値)との値をかけあわせて設定されますので、ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや音がでないときは、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)してみるとよいでしょう。

- ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリューム ([23. システム・エクスクルーシブについて] 参照)を用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで音量を調整できます。

### 9. ビブラート(PITCH LFO)をかける

本体の[MODULATION]ホイールを向こう側に動かすと、ビブラート効果がかかり、同時に、モジュレーション1・デプス [Bn, 01, vv] (コントロール・チェンジ#01) (vv: 値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、ビブラート効果がかかります。

### 10. 音の定位(PANPOT)を変える

ホールトーンのオシレータ、プログラム、パートには、それぞれ出力A~D(=エフェクトの入力A~D)があります。そのうち、A、Bはパンポット(C、Dはセンド)で調整します。特にプログラム、パートのパンポットは、MIDIのパンポット [Bn, 0A, vv] (コントロール・チェンジ#10) (vv: 値, 00でA, 64でセンター, 127でB)のメッセージで調整できます。

### 11. エフェクトへのセンド量(センドC、D)を変える

ホールトーンのオシレータ、プログラム、パートには、それぞれ出力A~D(=エフェクトの入力A~D)があります。そのうち、CはセンドCで、DはセンドD (A、Bはパンポット)で調整します。特に、ティンバーとトラックのセンドCは、リバーブ・レベル [Bn, 5B, vv] (コントロール・チェンジ#91) (vv: 値, センドDは、コーラス・レベル [Bn, 5D, vv] (コントロール・チェンジ#93) (vv: 値)の各メッセージで調整できます。

これらのメッセージは、通常、リバーブとコーラスの効果の深さをコントロールするものですから、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

発音中にメッセージを受信しても、そのときは変化せずに、次に新しく発音する音からエフェクトへのセンド量が変わります。

### 12. エフェクトのダイナミック・モジュレーション

ダイナミック・モジュレーション・ソースを選んで、そのソースを操作すると、エフェクトがコントロールできます。

- このとき同時にエフェクト・コントロール1 [Bn, 0C, vv] (コントロール・チェンジ#12) (vv: 値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、エフェクトのダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。

このメッセージは、Performance Playモードで演奏しているパートのMIDIチャンネルで送受信されます。

Multiモードでは、Globalモードのエクスクルーシブ・チャンネルのメッセージを受信します。

### 13. 音色(トーン)を変える

ブライトネス [Bn, 4A, vv] (コントロール・チェンジ#7) (vv: 値)のメッセージを受信すると音色が変わります。vvが64 [40H] のとき、トーンの変化はなく、それより下の値では暗く、それより上の値では明るくなります。

ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

### 14. 音の立ち上がり(アタックを変える)

アタック・タイム [Bn, 49, vv] (コントロール・チェンジ#73) (vv: 値)のメッセージを受信すると、アタック・タイムが変わります。vvが64 [40H] のときはアタック・タイムの変化はなく、それより下の値では速く、それより上の値では遅くなります。

ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

### 15. 音の消え方(リリースを変える)

リリース・タイム [Bn, 48, vv] (コントロール・チェンジ#72) (vv: 値)のメッセージを受信すると、リリース・タイムが変わります。その他アタックの説明と同様です。

### 16. RPNでのエディット

RPN (Registered Parameter No.) は、メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。これに対して、メーカー等で自由に使用できるメッセージには、NRPN (Non RPN) やエクスクルーシブがあります。

エディットするときは、まず、RPN (LSB) [Bn, 64, rr] とRPN (MSB) [Bn, 65, mm] (コントロール・チェンジ#100と101) (rr, mm: パラメータNo. の下位と上位)でパラメータを選びます。

その後、データ・エンター (MSB) [Bn, 06, mm] とデータ・エンター (LSB) [Bn, 26, vv] (コントロール・チェンジ#06と38) (mm, vv: 値の上位と下位, 両方で16384段階)で値を設定します。

さらに、データ・インクリメント [Bn, 60, 00] (コントロール・チェンジ#96、値は00に固定) やデータ・デクリメント [Bn, 61, 00] (コントロール・チェンジ#97、値は00に固定) で、値を1つずつ増減することもできます。

## 17. チューニングについて

パートごとにRPNでデチューンが調整できます。また、Globalモードで設定するマスターチューンが調整できます。

まず、RPNで01を選びます。つまり [Bn, 64, 01, 65, 00] (コントロール・チェンジ#100に01、#101に00) を受信します。そして、データ・エントリーで値を設定します。つまり [Bn, 06, mm, 26, vv] (コントロール・チェンジ#06と38) で設定しますが、値が8192 [mm, vv=40H, 00H] のときはセンター、0のときは-100セント、16383 [mm, vv=7FH, 7FH] のときは+100セントとなります。

## 18. トランスポーズについて

パートごとにRPNでトランスポーズが調整できます。

まず、RPNで02を選びます。つまり [Bn, 64, 02, 65, 00] (コントロール・チェンジ#100に02、#101に00) を受信します。そして、データ・エントリーで値を設定します。ただし、通常は上位しか使用しません。つまり [Bn, 06, mm] (コントロール・チェンジ#06) で設定しますが、値が8192 (mm=64=40H) のときはセンター、6656 (mm=52=34H) のときは-12半音、9728 (mm=76=4CH) のときは+12半音となります。

## 19. ピッチベンドの可変範囲を変える

パートごとにRPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

まず、RPNで00を選びます。つまり [Bn, 64, 00, 65, 00] (コントロール・チェンジ#100に00、#101に00) を受信します。そして、データ・エントリーで値を設定します。ただし、通常は上位しか使用しません。つまり [Bn, 06, mm] (コントロール・チェンジ#06) で設定しますが、値が00 (mm=00) のとき00、1536 (mm=12=0CH) のときは+12半音となります。ホールトーン本体では、マイナスの値も設定できますが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

## 20. 音が消えないとき

何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージを受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラをリセットします。

## 21. あるチャンネルのすべての音を消す方法

オール・ノート・オフ [Bn, 7B, 00] (コントロール・チェンジ#123に00) のメッセージを受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ (鍵盤を離れたのと同じ) します。

オール・サウンド・オフ [Bn, 78, 00] (コントロール・チェンジ#120に00) のメッセージを受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただしこれらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

## 22. あるチャンネルのすべてのコントローラをリセットする方法

リセット・オール・コントローラズ [Bn, 79, 00] (コントロール・チェンジ#121に00) のメッセージを受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラの値がリセットします。

## 23. システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは主に機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。

ホールトーンのシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 4C, ……., F7] です (n: エクスクルーシブ・チャンネル)。

ただし、システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

ホールトーンは、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の4つに対応しています。

- インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] のメッセージを受信すると、「私はコルグのホールトーンで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7] を送信します。

- GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7] のメッセージを受信すると、ホールトーンはMultiモードに移り、GM用に初期化します。

- マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7] (vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階) のメッセージによって、コンビネーションのティンバー相互の音量バランスや、パート相互の音量のバランスを崩さないで、音量を調整できます。

- マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7] (vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる) によってコンビネーションのティンバー相互の定位や、パート相互の定位の関係を崩さないで定位を調整できます。

## 24. 音色等の設定データを送る (データ・ダンプ)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバルの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、外部機器に記憶させることができます。

送信は、Utilityモードの<MIDIデータ・ダンプ>のページでデータの種類と、MIDI OUT かPC I/Fかを選びます。

この送受信は、Globalモードの<エクスクルーシブ・チャンネル>でチャンネルを決めます。

ダンプは、それぞれの種類のDATA DUMP REQUESTを送って実行します。

## 25. アルペジエータの同期演奏をする

外部の機器のMIDIクロックにアルペジエータを同期させるには、Globalモードの<クロック・ソース>をMIDIまたはPCIFにします。

N5EXでは、アルペジオ機能がオンのとき、接続されたコンピュータ/シーケンサからアルペジエータを次のMIDI情報でコントロールすることができます。

- F8 (MIDI Clock) : Global ClockSource=MIDI or PCIFのときに受信します。本体のアルペジオ・スピードの設定は無視されます。

- FA (MIDI Start) : アルペジエータのラッチ/キーシンクの設定がオフまたはLATCHのとき、このMIDI情報を受信するとアルペジオ・パターンが先頭に戻ります。

- FC (MIDI Stop) : このMIDI情報を受信するとアルペジオが停止します。アルペジオ機能がオフになるのではなく、鍵盤を押さえる前の状態に

なります。

- \* Global ClockSource=INTのときは受信しません。
- \* Global ClockSource=MIDIのとき、MIDIからの受信で動作します。
- \* Global ClockSource=PCIFのとき、PCIFからの受信で動作します。

## 26. GM/GS/XGについて

GMは、それに対応していればメーカーや機種にかかわらず、音色等に互換性を持つというのですが、その運用上、注意点があります。

- ホールトーンでは、MIDIのGMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7] を受信すると、Multiモードへ移り、GM演奏用に初期化します。

ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対し各社が独自に拡張したものです。ホールトーンはGS、XGの音色配列とメッセージの一部を認識します。

Globalモードの<レシーブ・スイッチ>で“GM On”、“GS On”、“XG On”を受信するかどうかを設定してください。

Program“r”のつくバンクはGS音色配列、“y”のつくバンクはXG音色配列です。

## 27. パフォーマンスを変える

コンピュータ/シーケンサからパフォーマンス(01~32)を切り替えるときは、音色(プログラム/コンビネーション)を切り替えるのと同様にバンク・セレクト[Bn, 00, 5F] (コントロール・チェンジ#00) と、プログラム・チェンジ[Cn, pp] (pp: 00~1F、パフォーマンス01~32) を使います。ただしLSBは無視します。また<エクスクルーシブ・チャンネル>のMIDIチャンネルでのみ受信します。Performance PlayモードとMultiモードでのみ受信します。

送信例 (EXCL ch.=01の場合)

B0, 00, 5F : Bank MSB = 5F (hex) = 95

C0, 01 : パフォーマンス02への切り替え

## 第3章 パラメータ・ガイド

### パラメータ表

#### Performance Playモード

<パート> (UPPER, LOWER) .....	P.23
<バンク> (UPPER, LOWER) .....	P.23
<プログラム・セレクト> (UPPER, LOWER) .....	P.23
<コントロール・ノブ#1・バリュー> .....	P.23
<コントロール・ノブ#2・バリュー> .....	P.23
<コントロール・ノブ#3・バリュー> .....	P.23
<コントロール・ノブ#4・バリュー> .....	P.23
<パフォーマンス・セレクト> .....	P.24
<エフェクト・バンク> .....	P.24
<エフェクト・プログラム> .....	P.24
<エフェクト・スルススイッチ> .....	P.24
<アルペジオ・タイプ> .....	P.24
<アルペジオ・スイッチ> .....	P.24
<アルペジオ・オクターブ> .....	P.25
<アルペジオ・スピード> .....	P.25
<ラッチ/キー・シンク> .....	P.25

#### Performance Editモード

<コントロール・ノブ#1・タイプ> .....	P.25
<コントロール・ノブ#2・タイプ> .....	P.26
<コントロール・ノブ#3・タイプ> .....	P.26
<コントロール・ノブ#4・タイプ> .....	P.26
<モジュレーション・ホイール・タイプ> .....	P.26
<アサインナブル・ペダル・タイプ> .....	P.26
<アサインナブル・スイッチ・タイプ> .....	P.26
<ロー・パートナンバー> .....	P.27
<スプリット・ポイント> .....	P.27
<アッパー・パートナンバー> .....	P.27
<アルペジオ・ステップベース> .....	P.27
<アルペジオ・ペロシティ> .....	P.27
<アルペジオ・ゲート> .....	P.27
<アルペジオ・ソート> .....	P.27
<アルペジオ・ゾーン> .....	P.27
<アルペジオ・スイング> .....	P.27
<マスター・ボリューム> .....	P.27
<マスター・バランス> .....	P.27

#### Combination Editモード

<ティンバー・バンク・セレクト> .....	P.28
<ティンバー・プログラム・ナンバー・セレクト> .....	P.28
<ティンバー・ボリューム> .....	P.28
<ティンバー・パンポット> .....	P.28
<ティンバー・トランスポーズ> .....	P.28
<ティンバー・ファインチューン> .....	P.28
<ティンバー・Cセンド・レベル> .....	P.29
<ティンバー・Dセンド・レベル> .....	P.29
<ノートウインドウ・ボトム> .....	P.29
<ノートウインドウ・トップ> .....	P.29
<ペロシティウインドウ・ボトム> .....	P.29
<ペロシティウインドウ・トップ> .....	P.29
<レシーブ・ノート・オン> .....	P.29

<レシーブ・コントロールチェンジ> .....	P.29
<レシーブ・ピッチベンド> .....	P.30
<レシーブ・アフタータッチ> .....	P.30
<レシーブ・ダンパー> .....	P.30
<レシーブ・ポルタメント> .....	P.30
<エフェクト・バンク・セレクト> .....	P.30
<エフェクト・ナンバー・セレクト> .....	P.30
<コンビネーション・リネーム> .....	P.30

#### Program Editモード

##### OSC

<オシレータ・モード> .....	P.31
<マルチサンプル・セレクト> .....	P.32
<ドラムキット・セレクト> .....	P.32
<オクターブ・セレクト> .....	P.32
<オシレータ・レベル> .....	P.32
<キー・トランスポーズ> .....	P.32
<ファイン・チューン> .....	P.32
<ペロシティウインドウ・ボトム> .....	P.32
<ペロシティウインドウ・トップ> .....	P.32
<ディレイ・スタート> .....	P.32
<ピッチ・スロープ> .....	P.33

##### PITCH LFO

<ピッチLFO・ウェーブフォーム> .....	P.33
<ピッチLFO・フリケンシー> .....	P.33
<ピッチLFO・インテンシティ> .....	P.33
<ピッチLFO・ディレイ> .....	P.33
<ピッチLFO・フェードイン・タイム> .....	P.33
<ピッチベンド・レンジ> .....	P.33
<モジュレーション・ホイールピッチLFOインテンシティ> .....	P.33
<モジュレーション・ホイールピッチLFOスピード> .....	P.34
<アフタータッチ・ピッチLFOインテンシティ> .....	P.34
<アフタータッチ・ピッチLFOスピード> .....	P.34

##### PITCH EG

<ピッチEG・スタート・レベル> .....	P.34
<ピッチEG・アタック・タイム> .....	P.34
<ピッチEG・アタック・レベル> .....	P.34
<ピッチEG・ディケイ・タイム> .....	P.34
<ピッチEG・リリース・タイム> .....	P.34
<ピッチEG・リリース・レベル> .....	P.34
<ピッチEG・インテンシティ> .....	P.35
<ピッチEG・インテンシティ・ペロシティセンス> .....	P.35
<ピッチEG・タイム・ペロシティセンス> .....	P.35

##### VDF

<カットオフ・フリケンシー> .....	P.35
<カラー・インテンシティ> .....	P.35
<カラー・ペロシティセンス> .....	P.35
<VDFキーボード・トラッキング・モード> .....	P.35
<VDFキーボード・トラッキング・キー> .....	P.35
<VDFキーボード・トラッキング・インテンシティ> .....	P.35
<VDFキーボード・トラッキング・EGタイム> .....	P.35

<VDFキーボード・トラッキング・EGタイム・スイッチ&ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)> .....	P.36
--	------

##### VDF LFO

<VDF LFO・ウェーブフォーム> .....	P.36
<VDF LFO・フリケンシー> .....	P.36
<VDF LFO・インテンシティ> .....	P.36
<VDF LFO・ディレイ> .....	P.36
<VDF LFO・フェードイン・タイム> .....	P.36

##### VDF EG

<VDF EG・アタック・タイム> .....	P.36
<VDF EG・アタック・レベル> .....	P.36
<VDF EG・ディケイ・タイム> .....	P.37
<VDF EG・ブレイク・ポイント> .....	P.37
<VDF EG・スロープ・タイム> .....	P.37
<VDF EG・サスティン・レベル> .....	P.37
<VDF EG・リリース・タイム> .....	P.37
<VDF EG・リリース・レベル> .....	P.37
<VDF EG・インテンシティ> .....	P.37
<VDF EG・インテンシティ・ペロシティセンス> .....	P.37
<VDF EG・タイム・ペロシティセンス> .....	P.37
<VDF EG・タイム・ペロシティセンス・スイッチ&ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)> .....	P.38

##### VDA

<VDAキーボード・トラッキング・モード> .....	P.38
<VDAキーボード・トラッキング・キー> .....	P.38
<VDAキーボード・トラッキング・インテンシティ> .....	P.38
<VDAキーボード・トラッキング・EGタイム> .....	P.38
<VDAキーボード・トラッキング・EGタイム・スイッチ&ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)> .....	P.38

##### VDA LFO

<VDA LFO・ウェーブフォーム> .....	P.38
<VDA LFO・フリケンシー> .....	P.39
<VDA LFO・インテンシティ> .....	P.39
<VDA LFO・ディレイ> .....	P.39
<VDA LFO・フェードイン・タイム> .....	P.39

##### VDA EG

<VDA EG・アタック・タイム> .....	P.39
<VDA EG・アタック・レベル> .....	P.39
<VDA EG・ディケイ・タイム> .....	P.39
<VDA EG・ブレイク・ポイント> .....	P.39
<VDA EG・スロープ・タイム> .....	P.39
<VDA EG・サスティン・レベル> .....	P.39
<VDA EG・リリース・タイム> .....	P.40
<VDA EG・アンプリチュード・ペロシティセンス> .....	P.40
<VDA EG・タイム・ペロシティセンス> .....	P.40
<VDA EG・タイム・ペロシティセンス・スイッチ&ポラリティ (AT)、(DT)、(ST)、(RT)> .....	P.40

##### Fx

<オシレータ・パンポット> .....	P.40
<Cセンド・レベル/Dセンド・レベル> .....	P.40
<エフェクト・バンク> .....	P.40
<エフェクト・ナンバー> .....	P.41

#### Control

<モノ/ポリ> .....	P.41
<ポルタメント・スイッチ> .....	P.41
<ポルタメント・タイム> .....	P.41
<ベンド・ホイール・VDF> .....	P.41
<モジュレーション・ホイール・VDF> .....	P.41
<アフタータッチ・ピッチベンド・レンジ> .....	P.41
<アフタータッチ・VDA> .....	P.41
<アフタータッチ・VDF> .....	P.42
<アフタータッチ・VDF LFO> .....	P.42

#### Rename

<プログラム・リネーム> .....	P.42
--------------------	------

#### Drumkit Editモード

<ドラムサンプル・セレクト> .....	P.43
<ドラムサンプル・レベル> .....	P.43
<トランスポーズ> .....	P.43
<ファイン・チューン> .....	P.43
<パンポット> .....	P.43
<アサイン・モード> .....	P.43
<エクスクルーシブ・グループ> .....	P.43
<レラティブ・Cセンド・レベル> .....	P.44
<レラティブ・Dセンド・レベル> .....	P.44
<レラティブ・カットオフ> .....	P.44
<レラティブ・カラー> .....	P.44
<レラティブ・アタック・タイム> .....	P.44
<レラティブ・ディケイ・タイム> .....	P.44
<レシーブ・ノート・オン・スイッチ> .....	P.44
<レシーブ・ノート・オフ・スイッチ> .....	P.44

#### Effect Editモード

<エフェクト・プレースメント> .....	P.45
<エフェクト1・タイプ> .....	P.46
<エフェクト1・スイッチ> .....	P.46
<エフェクト2・タイプ> .....	P.46
<エフェクト2・スイッチ> .....	P.46
<エフェクト1・バランス> .....	P.46
<エフェクト1・ダイナミック・モジュレーション・ソース> .....	P.46
<エフェクト1・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティ> .....	P.47
<エフェクト1・エフェクト・パラメータ> .....	P.47
<エフェクト2・バランス> .....	P.47
<エフェクト2・ダイナミック・モジュレーション・ソース> .....	P.47
<エフェクト2・ダイナミック・モジュレーション・インテンシティ> .....	P.47
<エフェクト2・エフェクト・パラメータ> .....	P.47
<パンポット/アウトプット・レベル> .....	P.47
<エフェクト・リネーム> .....	P.47

#### Multiモード

<レシーブ・MIDIチャンネル> .....	P.58
<キー・シフト> .....	P.58
<バンク・ナンバー> .....	P.58
<プログラム・ナンバー> .....	P.58
<ボリューム> .....	P.58
<エクスプレッション> .....	P.58

<パンポット> .....P.58  
 <Cセンド・レベル> .....P.58  
 <Dセンド・レベル> .....P.59  
 <エフェクト・バンク・セレクト> .....P.59  
 <エフェクト・ナンバー・セレクト> .....P.59

Part Editモード

EG

<EGアタック・タイム> .....P.59  
 <EGディケイ・タイム> .....P.59  
 <EGリリース・タイム> .....P.59  
 <ピッチEGスタート・レベル> .....P.60  
 <ピッチEGアタック・タイム> .....P.60  
 <ピッチEGリリース・タイム> .....P.60  
 <ピッチEGリリース・レベル> .....P.60

Scale

<スケール・チューニング> .....P.60

Mod

<パート・ピッチベンド・レンジ> .....P.60  
 <パート・VDFカットオフ> .....P.60  
 <パート・VDAアンプリファイア> .....P.61  
 <パート・LFOレート> .....P.61  
 <パート・ピッチLFOデプス> .....P.61  
 <パート・VDF LFOデプス> .....P.61  
 <パート・VDA LFOデプス> .....P.61

Fc/Win

<カットオフ・フリケンシー> .....P.61  
 <カラー> .....P.61  
 <ノートウインドウ・ボトム> .....P.62  
 <ノートウインドウ・トップ> .....P.62  
 <ペロシティウインドウ・ボトム> .....P.62  
 <ペロシティウインドウ・トップ> .....P.62

Others

<パート・モード> .....P.62  
 <モノ/ポリ> .....P.62  
 <ファイン・チューン> .....P.62  
 <ポルタメント・スイッチ> .....P.62  
 <ポルタメント・タイム> .....P.62  
 <ペロシティセンス・デプス> .....P.63  
 <ペロシティセンス・オフセット> .....P.63

Utilityモード

<イニシャライズ> .....P.63  
 <MIDIデータ・ダンプ> .....P.63  
 <バンド・キャリブレーション> .....P.63  
 <モジュレーション・ホイール・キャリブレーション> P.64  
 <アフタータッチ・キャリブレーション> .....P.64  
 <アサイナブル・ペダル・キャリブレーション> .....P.64

Globalモード

<マスター・チューン> .....P.64  
 <マスター・キー・シフト> .....P.64  
 <キー・シフト・ポジション> .....P.64  
 <LCDコントラスト> .....P.65

<BPSセレクト> .....P.65  
 <クロック・ソース> .....P.65  
 <エクスルーシブ・チャンネル> .....P.65  
 <バンクマップ・タイプ> .....P.65  
 <PCインターフェイス・トゥ・ポート> .....P.65  
 <ローカル・コントロール> .....P.65  
 <ペロシティ・カーブ> .....P.66  
 <アフタータッチ・カーブ> .....P.66  
 <アサイナブル・スイッチ・ポラリティ> .....P.66  
 <MIDIフィルター> .....P.66  
 <ライト・プロテクト> .....P.66  
 <レシーブ・スイッチ> .....P.66  
 <レシーブ・カラー> .....P.66  
 <MIDIチャンネル・トゥ・ポート> .....P.66  
 <プログラムチェンジ・トゥ・ポート> .....P.67

Voice Name List

GM-a/r:Bank/y:Bank

Bank Select r:Bank MSB=r:Bank No., LSB=0  
Bank Select y:Bank MSB=0, LSB=y:Bank No.

PC	rBank	yBank	Instrument
<b>Piano</b>			
1	0	0	Piano 1
	8	1	Piano 1w
	16	18	Piano 1d
	---	40	Piano Str.
	---	41	Dream
2	0	0	Piano 2
	8	1	Piano 2w
3	0	0	Piano 3
	8	1	Piano 3w
	---	32	DetEGrPno
	1	40	EGrPiano1
	2	41	EGrPiano2
4	0	0	HonkeyTonk
	8	1	OldUpright
5	0	0	E.Piano 1
	---	1	E.Piano 1w
	26	18	Mellow EP
	8	32	Soft EP
	25	40	Hard EP
	16	45	FM+AI EP
	24	64	60's EP
6	0	0	E.Piano 2
	---	1	E.Piano 2w
	8	32	Detune EP2
	24	33	Hard FM EP
	---	34	FM Legend
	---	40	FM Phase
	---	41	FM+Analog
	---	42	FM Koto EP
	16	45	FM EP
7	0	0	Harpicord
	16	1	Harpsi.w
	24	25	Harpsi.o
	8	35	CoupleHps.
8	0	0	Clav.
	---	1	Clav. w
	---	27	Clav.Wth
	---	64	Pulse Clav
	---	65	PierceClav
<b>Chromatic Percussion</b>			
9	0	0	Celesta
10	0	0	Glocken
11	0	0	Music Box
	---	64	Orgel
12	0	0	Vibraphone
	8	1	Vibe.w
	1	45	Hard Vibe
13	0	0	Marimba
	8	1	Marimba w
	---	64	SineMarimb
	16	96	Balaphone1
	17	97	Balaphone2
	24	98	Log Drum
14	0	0	Xylophone
15	0	0	Tubular
	8	96	ChurchBell
	9	97	Carillon
16	0	0	Santur 1
	1	35	Santur 2
	8	96	Cimbalom
	---	97	Santur 3
<b>Organ</b>			
17	0	0	Organ 1
	8	32	DetuneOrg1
	16	33	60's Org.1
	17	34	60's Org.2
	1	35	Organ 101
	32	36	Organ 4

PC	rBank	yBank	Instrument
17	18	37	60's Org.3
	33	38	EvenBar
	---	40	Organ 6
	40	64	Organ Bass
	9	65	Organ 109
	24	66	Cheese Org
	---	67	Organ 7
18	0	0	Organ 2
	1	24	Organ 201
	8	32	DetuneOrg2
	---	33	Lite Organ
	32	37	Organ 5
19	0	0	Organ 3
	8	64	RotaryOrg
	16	65	RotaryOrg5
	24	66	RotaryOrgF
20	0	0	ChurchOrg1
	16	32	ChurchOrg3
	8	35	ChurchOrg2
	---	40	NotreDam
	24	64	OrganFlute
	32	65	Trem.Flute
21	0	0	Reed Org.1
	---	40	Puff Org.
22	0	0	AccordionF
	8	32	AccordionI
23	0	0	Harmonica1
	1	32	Harmonica2
24	0	0	Bandneon1
	---	64	Bandneon2
<b>Guitar</b>			
25	0	0	NylonGtr.1
	32	16	NylonGtr.2
	16	25	NylonGtr.3
	24	43	VelHarmix
	8	96	Ukulele
	40	---	LequintGtr
26	0	0	SteelGtr.1
	32	16	SteelGtr.2
	8	35	12-str.Gtr
	9	40	Nylon+Stel
	---	41	Steel&Body
	16	96	Mandolin
27	0	0	Jazz Gtr.
	1	18	Mellow Gtr
	---	32	JazzAmp
	8	96	PedalSteel
28	0	0	CleanGtr.1
	8	32	Chorus Gtr
	---	64	CleanGtr.2
29	0	0	Muted Gtr.
	8	40	Funk Gtr.1
	---	41	MuteStGtr
	16	43	Funk Gtr.2
	---	45	Jazz Man
	1	96	MuteDstGtr
30	0	0	OverDriveGt
	---	43	Gtr.Pinch
31	0	0	Dist.Gtr.1
	---	12	DistRthmGtr
	1	24	Dist.Gtr.2
	2	35	Dazed Gtr.
	17	36	PowerGtr.2
	16	37	PowerGtr.1
	18	38	5th Dist.
	8	40	FeedbackG1
	9	41	FeedbackG2
	25	43	RockRythm1
	24	45	RockRythm2

PC	rBank	yBank	Instrument
32	0	0	CtHarmonx1
	16	64	AcCtHarmrx
	8	65	CtFeedback
	---	66	CtHarmonx2
<b>Bass</b>			
33	0	0	AcousticBs
	---	40	JazzRhythm
	---	45	Uprght Bs.
34	0	0	FingerBs1
	---	18	FingerDark
	---	27	Flanger Bs
	---	40	Bs&DstEGtr
	---	43	FingerSlap
	1	45	FingerBs2
	2	64	Jazz Bass
	---	65	ModAlem
35	0	0	PickedBass
	8	28	MutePickBs
36	0	0	Fretless 1
	1	32	Fretless 2
	2	33	Fretless 3
	3	34	Fretless 4
	4	96	SynFretles
	5	97	Mr.Smooth
37	0	0	SlapBass 1
	8	27	Reso Slap
	---	32	PunchThum
38	0	0	SlapBass 2
	---	43	Velo Slap
39	0	0	SynthBass1
	1	18	SynthBs101
	9	20	FastResoBs
	8	24	Acid Bass
	---	35	Clav Bass
	10	40	Teikno Bass
	---	64	Oscar
	---	65	SqrBass
	---	66	RubberBass
	---	96	Hammer
	16	---	SlowResoBs
40	0	0	SynthBass2
	---	6	MelloSynBs
	3	12	Seq Bass
	1	18	SynthBs201
	17	19	AnaSynBs.1
	19	32	SmoothBass
	2	40	Modular Bs
	8	41	BeefFMBass
	9	64	X WireBass
	16	---	RubberBass
	18	---	AnaSynBs.2
<b>Strings</b>			
41	0	0	Violin
	8	8	SlowViolin
42	0	0	Viola
43	0	0	Cello
44	0	0	Contrabass
45	0	0	TremoloStr
	8	8	SlowTrmStr
	9	40	SuspensStr
46	0	0	Pizzicato
47	0	0	Harp
	---	40	YangChin
48	0	0	Timpani
<b>Ensemble</b>			
49	0	0	Strings 1
	16	3	St.Strings
	1	8	Strings 2
	---	24	ArcoStr

GM-a/r:Bank/y:Bank

Bank Select r:Bank MSB=r:Bank No., LSB=0  
Bank Select y:Bank MSB=0, LSB=y:Bank No.

PC	rBank	yBank	Instrument
49	---	35	60sStrings
	8	40	Orchestra1
	9	41	Orchestra2
	10	42	TremOrch
	24	45	VeloString
11	---	Choir Str.	
50	0	0	Slow Str.1
	10	3	St.SlowStr
	8	8	Legato Str
	9	40	Warm Str.
	---	41	Kingdom
	1	64	Slow Str.2
---	65	Slow Str.3	
51	0	0	SynthStr.1
	---	27	Reso Str.
	8	35	SynthStr.3
	1	64	OB Strings
	---	65	SS Str.
52	0	0	SynthStr.2
53	0	0	ChoirAahs1
	8	3	St.Choir
	32	16	ChoirAahs2
	9	32	MelloChoir
	---	40	Choir Str.
---	64	StringAahs	
---	65	Male Aahs	
54	0	0	Voice Oohs
	---	64	Voice Doo
	---	96	Voice Hmn
55	0	0	SynVox
	8	40	Syn.Voice
	---	41	Choral
	---	64	AnaVoice
56	0	0	Orch.Hit 1
	---	35	Orch.Hit 2
	8	64	Impact Hit
	9	65	Philly Hit
	10	66	Double Hit
	---	67	BrassStab
16	---	Lo Fi Rave	
<b>Brass</b>			
57	0	0	Trumpet 1
	1	16	Trumpet 2
	24	17	Bright Tp.
	25	32	Warm Tp.
	8	96	FlugelHorn
58	0	0	Trombone 1
	1	18	Trombone 2
59	0	0	Tuba 1
	1	16	Tuba 2
60	0	0	Muted Tp.1
	---	64	Muted Tp.2
61	0	0	Fr.Horn 1
	8	6	FrHornSolo
	1	32	Fr.Horn 2
	16	37	Horn Orch
62	0	0	Brass 1
	---	14	SfrzndBrs
	---	35	Tp&Tb Sec.
	16	39	Brass Fall
	8	40	Brass 2
	---	41	HiBrass
---	42	Mellow Brs	
63	0	0	Syn.Brass1
	9	12	QuackBrass
	---	20	RezoSynBrs
	1	24	Poly Brass
	8	27	Syn.Brass3
	---	32	Jump Brass
---	45	AnaVeloBrs	

PC	rBank	yBank	Instrument	
63	---	64	Analog Brs	
	16	---	Octave Brs	
64	0	0	Syn.Brass2	
	1	18	Soft Brass	
	8	40	Syn.Brass4	
	---	41	ChoirBrass	
	17	45	VeloBrass2	
	16	64	VeloBrass1	
<b>Reed</b>				
65	0	0	SopranoSax	
66	0	0	Alot Sax	
	---	40	Sax Sect.	
	8	43	Hyper Alto	
67	0	0	TenorSax 1	
	8	40	BrethTenor	
	---	41	Soft Tenor	
	---	64	TenorSax 2	
68	0	0	Bari.Sax	
69	0	0	Oboe	
70	0	0	EnglishHrn	
71	0	0	Bassoon	
72	0	0	Clarinet	
	8	96	BsClarinet	
<b>Pipe</b>				
73	0	0	Piccolo	
74	0	0	Flute	
75	0	0	Recorder	
76	0	0	PanFlute 1	
	---	64	PanFlute 2	
	8	96	Kawala	
77	0	0	BottleBlow	
78	0	0	Shakuhachi	
79	0	0	Whistle	
80	0	0	Ocarina	
<b>Synth Lead</b>				
81	0	0	SquareWave	
	1	6	Square	
	6	8	LM Square	
	2	18	HollowMini	
	5	19	Shmoog	
	3	64	Mellow FM	
	4	65	Soft Solo	
	8	66	Sine Wave	
	82	0	0	Saw Wave
		1	6	Saw
3		8	Thick Saw	
7		18	LA Saw	
---		19	Digi.Saw	
4		20	Big Lead	
6		24	HeavySynth	
16		25	WaspySynth	
2		40	Pulse Saw	
8		41	DoctorSolo	
5	45	Velo Lead		
---	96	Seq.Analog		
83	0	0	SynCaliope	
	1	64	Vent Synth	
	2	65	PurePanLd.	
84	0	0	Chiffer Ld	
	---	64	Rubby	
85	0	0	Charang	
	8	64	Dist.Lead	
	---	65	Wire Lead	
86	0	0	Solo Vox	
	---	24	Synth.Aahs	
---	64	Vox Lead		
87	0	0	5th Saw	
	1	35	Big Fives	
88	0	0	Bass&Lead	
	1	16	Big & Raw	

PC	rBank	yBank	Instrument	
88	2	64	Fat&Perky	
	---	65	SoftWurl	
<b>Synth Pad</b>				
89	0	0	Fantasia 1	
	1	64	Fantasia 2	
	---	64	Warm Pad	
90	0	0	Warm Pad	
	1	16	Thick Pad	
	4	17	Soft Pad	
	---	18	Sine Pad	
	2	64	Horn Pad	
	3	65	Rotary Str	
91	0	0	PolySynth	
	1	64	80sPolySyn	
	---	65	Click Pad	
	---	66	Analog Pad	
	---	67	Square Pad	
92	0	0	SpaceVoice	
	1	64	Heaven	
	---	65	Lite Pad	
	---	66	Itopia	
	---	67	Cycle Pad	
	93	0	0	Bowed Glass
---		64	Glacier	
---		65	Glass Pad	
94		0	0	Metal Pad
		1	64	Tine Pad
	2	65	Panner Pad	
95	0	0	Halo Pad	
96	0	0	Sweep Pad	
	9	20	Shwimmer	
	8	27	Converge	
	1	64	Polar Pad	
	---	65	Sweepy	
10	66	Celestial		
<b>Synth Effects</b>				
97	0	0	Ice Rain	
	8	45	Clavi Pad	
	1	64	Harmo Rain	
	2	65	AfricaWood	
	---	66	Caribbean	
98	0	0	Soundtrack	
	2	27	Prologue	
	1	64	Ancestral	
	8	65	Rave	
	99	0	0	Crystal
---		12	SynDrComp	
---		14	Popcorn	
---		18	Tiny Bell	
3		35	RoundGlock	
5		40	GlockChime	
6		41	ClearBells	
16		42	ChoralBell	
1		64	Syn.Mallet	
2		65	SftCrystal	
4		66	Loud Glock	
7		67	Xmas Bell	
8	68	VibraBells		
9	69	Digi Bells		
17	70	Air Bells		
18	71	Bell Harp		
19	72	Gamelimba		
100	0	0	Atmosphere	
	1	18	Warm Atmos	
	4	19	HollowRels	
	5	40	Nylon+EP	
	2	64	Nylon Harp	
	3	65	Harpvox	
6	66	AmbientPad		
---	67	Planet		
101	0	0	Brightness	

## GM-a/r:Bank/y:Bank

Bank Select r:Bank MSB=r:Bank No., LSB=0

Bank Select y:Bank MSB=0, LSB=y:Bank No.

PC	rBank	yBank	Instrument
101	---	64	Fanta Bell
	---	96	Smokey
102	0	0	Goblin
	1	64	Goblinson
	2	65	50s Sci-Fi
	---	66	Ring Pad
	---	67	Ritual
	---	68	ToHeaven
	---	69	Milky Way
	---	70	Night
	---	71	Glisten
	---	72	Puffy
	---	96	Bell Choir
103	0	0	Echo Drops
	3	8	Echo Pan 2
	2	14	Echo Pan 1
	1	64	Echo Bell
	4	65	Big Panner
	6	66	WaterPiano
	---	67	Creation
	---	68	Stardust
5	69	ResoPanner	
104	0	0	StarTheme1
	1	64	StarTheme2
	---	65	Odyssey
<b>Ethnic</b>			
105	0	0	Sitar 1
	2	32	Det.Sitar
	1	35	Sitar 2
	8	96	Tambra
	16	97	Tamboura
106	0	0	Banjo
	1	28	MutedBonjo
	8	96	Rabab
	16	97	Gopichant
	24	98	Oud
107	0	0	Shamisen
	1	96	Tsugaru
108	0	0	Koto
	8	96	TaishoKoto
	16	97	Kanoon
109	0	0	Kalimba
	---	64	BigKalimba
110	0	0	Bagpipe
111	0	0	Fiddle
112	0	0	Shanai 1
	1	64	Shanai 2
	8	96	Pungi
	16	97	Hichiriki
<b>Percussive</b>			
113	0	0	TinkleBell
	8	96	Bonang
	9	97	Gender
	10	98	GamelaGong
	11	99	St.Gamelan
	16	100	RamaCymbal
	---	101	Asian Bell
114	0	0	Agogo
	8	96	Atarigane
115	0	0	SteelDrums
	---	96	Tablas
	---	97	Glass Perc
	---	98	Thai Bell
116	0	0	Woodblock
	8	96	Castanets
117	0	0	Taiko
	8	96	Concert BD
118	0	0	Melo.Tom 1
	8	64	Melo.Tom 2
	1	65	Real Tom

## ySFX Bank

Bank Select MSB=64, LSB=0

PC	rBank	yBank	Instrument	
118	9	66	Rock Tom	
119	0	0	Synth Drum	
	8	64	Analog Tom	
	9	65	Elec Perc	
120	0	0	RevCymbal1	
	1	64	RevCymbal2	
	8	96	Rev.Snare1	
	9	97	Rev.Snare2	
	16	98	Rev.Kick 1	
	17	99	Rev.ConBD	
	24	100	Rev.Tom 1	
	25	101	Rev.Tom 2	
	<b>Sound Effects</b>			
	121	0	0	FretNoise
1		---	CutNoise 1	
2		---	StringSlap	
3		---	CutNoise 2	
4		---	DstCutNoiz	
5		---	Bass Slide	
122	0	0	BreathNoiz	
	1	---	FlKeyClick	
123	0	0	Seashore	
	1	---	Rain	
	2	---	Thunder	
	3	---	Wind	
	4	---	Stream	
124	0	0	Bird 1	
	1	---	Dog	
	2	---	Gallop	
	3	---	Bird 2	
	4	---	Kitty	
125	0	0	Telephone1	
	1	---	Telephone2	
	2	---	Door-Creak	
	3	---	Door-Slam	
	4	---	Scratch 1	
	5	---	WindChimes	
	7	---	Scratch 2	
126	0	0	Helicopter	
	1	---	Car-Engine	
	2	---	Car-Stop	
	3	---	Car-Pass	
	4	---	Car-Crash	
	5	---	Siren	
	6	---	Train	
	7	---	Jetplane	
	8	---	Starship	
127	0	0	BurstNoise	
	0	0	Applause 1	
	1	---	Laughing	
	2	---	Screaming	
	3	---	Punch	
	4	---	Heart Beat	
128	0	0	Gun Shot	
	1	---	MachineGun	
	2	---	Laser Gun	
3	---	Explosion		

PC	Instrument
1	CutNoise 1
2	CutNoise 2
3	DstCutNoiz
4	StringSlap
5	Bass Slide
6	PickScrape
17	FlKeyClick
33	Rain
34	Thunder
35	Wind
36	Stream
37	Bubble
38	Feed
49	Dog
50	Gallop
51	Bird 2
52	Kitty
53	Growl
54	Haunted
55	Ghost
56	Maou
65	Telephone1
66	Door-Creak
67	Door-Slam
68	Scratch 1
69	Scratch 2
70	WindChimes
71	Telephone2
81	Car-Engine
82	Car-Stop
83	Car-Pass
84	Car-Crash
85	Siren
86	Train
87	Jetplane
88	Starship
89	BurstNoise
90	Coaster
91	Submarine
97	Laughing
98	Screaming
99	Punch
100	Heart Beat
101	FootSteps
102	Applause 2
113	MachineGun
114	Lasergun
115	Explosion
116	Firework

## r:CM Bank

Bank Select MSB=127, LSB=0

PC	Name	PC	Name
1	Piano 1	65	AcouBass 1
2	AcouPiano1	66	AcouBass 2
3	AcouPiano2	67	ElecBass 1
4	DigiPiano	68	ElecBass 2
5	Elec.Piano	69	SlapBass 3
6	FunkyRoads	70	SlapBass 4
7	Whiry	71	Fretless 1
8	HonkyTonk	72	Fretless 1
9	Elec Org 1	73	Flute 1
10	Elec Org 2	74	Flute 2
11	Elec Org 3	75	Piccolo 1
12	Elec Org 4	76	Piccolo 2
13	Pipe Org 1	77	Recorder
14	Pipe Org 2	78	PanFlute 1
15	Pipe Org 3	79	Tenor Sax
16	AccordionF	80	Bari.Sax
17	Harpsi 1	81	Bari.Sax
18	Harpsi 2	82	SopranoSax
19	Harpsi 3	83	Clarinet 1
20	Clav.1	84	Clarinet 2
21	Clav.2	85	Oboe
22	Clav.3	86	EnglishHrn
23	Celesta	87	Bassoon
24	Celesta 2	88	Harmonica
25	Syn.Brass5	89	Trumpet 3
26	Syn.Brass6	90	Trumpet 4
27	Syn.Brass7	91	Trombone 3
28	Syn.Brass8	92	Trombone 4
29	SynthBass4	93	Fr.Horn 3
30	SynthBass5	94	Fr.Horn 4
31	SynthBass6	95	Tuba 1
32	SynthBass7	96	Brs Sect 1
33	Fantasy	97	Brs Sect 2
34	Harmo Pan	98	Vibe 1
35	Chorale	99	Vibe 2
36	Glasses	100	SynMallet2
37	Soundtrack	101	Wind Bell
38	Atmosphere	102	Glocken
39	Warm Bell	103	Tubular
40	Funny Vox	104	Xylophone
41	Echo Bell	105	Marimba
42	Ice Rain	106	Koto
43	Syn.Oboe	107	Sho
44	Echo Pan	108	Shakuhachi
45	DoctorSolo	109	Whistle
46	SchoolDaze	110	Whistle
47	Bellsinger	111	BottleBlow
48	SquareWave	112	Arabesque
49	Str Sect 1	113	Timpani
50	Str Sect 2	114	Melo.Tom 1
51	Str Sect 3	115	Deep Snare
52	Pizzicato	116	GiantDrums
53	Violin 1	117	Synth Drum
54	Violin 2	118	Taiko
55	Cello 1	119	Taiko Rim
56	Cello 2	120	Cymbal
57	ContraBs.2	121	Castanets
58	Harp 2	122	Triangle
59	Harp	123	Orch.Hit 1
60	Guitar 1	124	Telephone1
61	Guitar 2	125	Brid Tweet
62	Nyln+Steel	126	MalletLoop
63	Elec Gtr	127	FlyingToys
64	Sitar 3	128	Festival!

## GM-b

Bank Select MSB=56 or 57, LSB=0

PC	Name	PC	Name
1	Piano	65	Soprano Sax
2	BritePiano	66	Alto Sax
3	HammerPno	67	Tenor Sax
4	HonkeyTonk	68	Bari Sax
5	NewTines	69	Sweet Oboe
6	Digi Piano	70	EnglishHrn
7	Harpsicord	71	BassoonOboe
8	Clav	72	Clarinet
9	Celesta	73	Piccolo
10	Glocken	74	Flute
11	Music Box	75	Recorder
12	Vibes	76	Pan Flute
13	Marimba	77	Bottle
14	Xylophon	78	Shakuhachi
15	Tubular	79	Whistle
16	Santur	80	Ocarina
17	Full Organ	81	SquareWave
18	Perc Organ	82	Saw Wave
19	BX-3 Organ	83	SynCaliope
20	ChurchPipe	84	Syn Chiff
21	Positive	85	Charang
22	Musette	86	AirChorus
23	Harmonica	87	Rezzo4ths
24	Tango	88	Bass&Lead
25	ClassicGtr	89	Fantasia
26	A.Guitar	90	Warm Pad
27	JazzGuitar	91	Poly Pad
28	CleanGtr	92	Ghost Pad
29	MuteGuitar	93	BowedGlass
30	Over Drive	94	Metal Pad
31	DistGuitar	95	Halo Pad
32	RockMonics	96	Sweep
33	Jazz Bass	97	Ice Rain
34	Deep Bass	98	SoundTrack
35	Pick Bass	99	Crystal
36	Fretless	100	Atmosphere
37	SlapBass1	101	Brightness
38	SlapBass2	102	Goblin
39	SynthBass1	103	Echo Drop
40	SynthBass2	104	Star Theme
41	Violin	105	Sitar
42	Viola	106	Banjo
43	Cello	107	Shamisen
44	ContraBass	108	Koto
45	TremoloStr	109	Kalimba
46	Pizzicato	110	Scotland
47	Harp	111	Fiddle
48	Timpani	112	Shanai
49	Marcato	113	Metal Bell
50	SlowString	114	Agogo
51	Analog Pad	115	SteelDrums
52	String Pad	116	Woodblock
53	Choir	117	Taiko
54	Doo Voice	118	Tom
55	Voices	119	Synth Tom
56	Orch Hit	120	RevCymbal
57	Trumpet	121	Fret Noise
58	Trombone	122	NoiseChiff
59	Tuba	123	Seashore
60	Muted Trpt	124	Birds
61	FrenchHorn	125	Telephone
62	Brass	126	Helicopter
63	SynBrass1	127	Stadium!!
64	SynBrass2	128	GunShot

## PrgU (N1)

Bank Select MSB=80, LSB= 無視する  
MSB=0, LSB=0 (05R/W Map)

PC	Name	PC	Name
0	Expansions	50	Intro Pad
1	St. Piano	51	Piano Pads
2	BigBadBari	52	Fox Horns
3	Droid Beat	53	Ark Textur
4	RosewoodGt	54	N1 Clav
5	Rock Organ	55	N1 Organ
6	WalkinBass	56	Snap Bass
7	Symphony	57	Horns&Bows
8	Modular 3C	58	Syn Bottle
9	Techno Kit	59	BadWeather
10	Color Pad	60	KorgStatio
11	N1WhirlyEP	61	N1GrandEP
12	Big Brass	62	SopranoAir
13	Band Hit	63	Synthasaur
14	AcousticGT	64	O.D. Lead
15	VintageBX3	65	Brilliant
16	Solid Bass	66	StringSlap
17	LightVoice	67	St.Quartet
18	Solo Synth	68	Pulse
19	Harp Gliss	69	[ComboKit]
20	PlanetS+H	70	Padonomic
21	DWGS Dream	71	N1 Dyno EP
22	Reed&Flute	72	Orch&Horns
23	Throbmastr	73	CraterDust
24	Air Guitar	74	Stadium GT
25	N1JazzOrg	75	WhiteShade
26	AnaSawBass	76	Digi Bass
27	WindString	77	ArcoString
28	Mega Keys	78	WhiteHorns
29	Power Drum	79	ChurchBell
30	GlideSweep	80	The Voyage
31	N1 A.Piano	81	EP&Waves
32	TP & Brass	82	SuperBrass
33	Visitors	83	Smash It
34	PedalSteel	84	Mega Clav
35	StageOrgan	85	MasterFisa
36	SuperRound	86	LowRezBass
37	Divisi	87	Super Pizz
38	SynthBrass	88	SynLead 1
39	ODRaveKit	89	InTheTrees
40	AnaSquares	90	VeloSweep
41	N1StageEP	91	Magic Tines
42	V.S. Brass	92	Big Bones
43	PluggedIn	93	SonicBlast
44	Strummers	94	Guitar Pad
45	SmallPipes	95	Perc Trem
46	Slap&Slide	96	Big Mini
47	MixedChoir	97	GlassVoice
48	Pizarro's	98	Lead Stab
49	SteelDrums	99	Good Vibes

## PrgU (N5)

Bank Select MSB=80, LSB= 無視する  
MSB=0, LSB=0 (05R/W Map)

PC	Name	PC	Name
0	REZ:Matrix	50	Intro Pad
1	Classic	51	Wire Grand
2	BigBadBari	52	Fox Horns
3	Droid Beat	53	Ark Textur
4	RosewoodGt	54	Electric12
5	Rock Organ	55	VS Organ
6	WalkinBass	56	Snap Bass
7	Symphony	57	Horns&Bows
8	Modular 3C	58	Syn Bottle
9	Techno Kit	59	BadWeather
10	Color Pad	60	KorgStatio
11	Piano&Air	61	StagePiano
12	Big Brass	62	SopranoAir
13	Band Hit	63	Synthasaur
14	AcousticGT	64	O.D. Lead
15	VintageBX3	65	Brilliant
16	Solid Bass	66	StringSlap
17	LightVoice	67	St.Quartet
18	Solo Synth	68	Pulse
19	Harp Gliss	69	[ComboKit]
20	PlanetS+H	70	Padonomic
21	DWGS Dream	71	Crystal EP
22	Reed&Flute	72	Orch&Horns
23	Throbmastr	73	CraterDust
24	Air Guitar	74	Stadium GT
25	TremoloOrg	75	WhiteShade
26	AnaSawBass	76	Digi Bass
27	WindString	77	ArcoString
28	Mega Keys	78	WhiteHorns
29	Power Drum	79	ChurchBell
30	GlideSweep	80	The Voyage
31	GrandPiano	81	TIne Waves
32	TP & Brass	82	SuperBrass
33	Visitors	83	Smash It
34	PedalSteel	84	Fly Clav
35	StageOrgan	85	MasterFisa
36	SuperRound	86	LowRezBass
37	Divisi	87	Super Pizz
38	SynthBrass	88	SynLead 1
39	ODRaveKit	89	InTheTrees
40	AnaSquares	90	VeloSweep
41	Velvet EP	91	Classic EP
42	V.S. Brass	92	Big Bones
43	PluggedIn	93	SonicBlast
44	Strummers	94	Guitar Pad
45	SmallPipes	95	Perc Trem
46	Slap&Slide	96	Big Mini
47	MixedChoir	97	GlassVoice
48	Pizarro's	98	Lead Stab
49	SteelDrums	99	Good Vibes

## PrgA

Bank Select MSB=81, LSB= 無視する

PC	Name
0	RunawayPad
1	N Piano
2	Tenor&Alto
3	Chord Vox
4	Flamenco
5	RockSteady
6	Upright
7	N Strings
8	LA Synth
9	Street Kit
10	Alaska
11	PF&Strings
12	Octa Brass
13	Rave Mix
14	BriteSteel
15	Rotary Org
16	BassPicker
17	Boys Choir
18	MonoLead
19	TheSunrise
20	Vortex
21	VS E.Piano
22	Dyno Flute
23	WhiteNoise
24	Bouzouki
25	Jazz Organ
26	ReMixBass
27	Air Vox
28	Stab Pad
29	Lazer Toms
30	Sunrise
31	Rock Piano
32	Classic TP
33	Velo rez
34	HollowBody
35	R&B Organ
36	SweetStick
37	TheStrings
38	Xanalog
39	VeloGated
40	Swell Pad
41	Vintage EP
42	Brass Ens1
43	Coco
44	Parker Gt
45	Full Pipes
46	Slap It
47	VocalChoir
48	MiniODLead
49	Gamelan

## PrgB

Bank Select MSB=82, LSB= 無視する

PC	Name
0	LostWrldMS
1	Studio
2	AltoBreath
3	DanceReMix
4	BriteNylon
5	Distortion
6	ParkerBass
7	Legato Str
8	EtherBells
9	ProduceKit
10	Transforms
11	EP&Strings
12	Brass Ens2
13	Break It Up
14	12StringGt
15	Organomics
16	Heavy Pick
17	Humm Vox
18	Square
19	Mark Tree
20	Sputnik
21	HarmonicEP
22	Arabesque
23	50's SciFi
24	Follow Me
25	Warm Organ
26	SquareBass
27	AnalogPad
28	Residue
29	[Manimals]
30	BellShower
31	Elec.Grand
32	TB&TP
33	RoboticRez
34	StereoClav
35	Velo Organ
36	Stein Bass
37	OrchDivisi
38	Fatfilterz
39	SFX1
40	Wire Pad
41	Whirly EP
42	BrassSwell
43	SynTronic
44	Stratified
45	Principal
46	Super Bass
47	Full Choir
48	EOEknobSqr
49	Orch Perc

## PrgC

Bank Select MSB=83, LSB= 無視する

PC	Name
0	Introspect
1	Concert
2	Air Shaku
3	[Mr. Gong]
4	NylonDream
5	Knife Edge
6	Stand Up
7	DynoString
8	Super->Stab
9	Modern Kit
10	GlideSynth
11	PianoHaven
12	Brass Falls
13	Glass Hit
14	Guitar L+R
15	RotorNoise
16	FingerBass
17	RealVoices
18	EOEknobSaw
19	Asian Jung
20	Motion
21	Syn Piano
22	Synth Fife
23	Heartbeat
24	Harmonics
25	ComboOrgan
26	AnaSQ-Bass
27	AnaStrings
28	Chester
29	MalletLoop
30	WaveSweep
31	Piano & EP
32	Trumpets
33	Chrome Rez
34	MadlinTrem
35	Classic"B"
36	Rap Bass
37	Underscore
38	Composure
39	SFX2
40	Pulse Pad
41	Stage Tine
42	Brass Band
43	Repeater
44	Clean Funk
45	MediumPipe
46	Thumb&Slap
47	Vox Angels
48	AnalogSync
49	Flutter

PC	Name
50	Soft Pad
51	MIDI Grand
52	Woodwinds
53	Industrial
54	R&R Guitar
55	Drawbars
56	Bass Zap
57	VoxStrings
58	CompThing!
59	CicadaBugs
60	Wavetables
61	M1 Piano
62	SmokyTenor
63	Space Pets
64	Rock On!!!
65	Tube Organ
66	Fat Fretty
67	StringSect
68	Busy Boy
69	Zulu Kit
70	Polysix
71	Velo Stage
72	MutedBrass
73	Multi Rez
74	MonsterWah
75	Gospel Org
76	SynthBass3
77	SilkString
78	Sawtooth
79	Ice Bell
80	Mind Scan
81	Maxi Tines
82	Sfz Brass
83	UnderWater
84	Wah Clav
85	Velo Perc
86	Rez Bass
87	Velo Orch
88	Reso Waves
89	Wind Storm
90	Warm Glow
91	Warm Tines
92	Horn Ens
93	Power Play
94	Tamboura
95	Green Eyes
96	Stick Bass
97	WhisperVox
98	AnalogHorn
99	Lore

## CmbU (N1)

Bank Select MSB=88, LSB= 無視する

PC	Name	PC	Name
0	Alignment	50	Chem Lab
1	Zinger EP	51	Beefy EP
2	Acappella	52	Wordless
3	Rain Dance	53	Discovery
4	Blue Bass	54	Gtr/Flute
5	Fast Perc	55	Fanfare
6	VoxD'House	56	Virtuals
7	Midnight	57	5000 BC
8	Pulse:Mod	58	TheModKnob
9	FilmDrama	59	Borg Space
10	Moonrise	60	DreamPulse
11	PianoMagic	61	InYourEyes
12	12ToneBelz	62	The Light
13	Afro/Cuban	63	Big Ben
14	CrankItUp!	64	Mr. Metal
15	SwingHorns	65	N1JazzMan
16	Hip House	66	Split Bass
17	Sweeteners	67	Strings
18	Mega Pulse	68	PureAnalog
19	Wild Rave	69	Invaders
20	Flangesty	70	Luminous
21	Dynamite	71	Ballad EP
22	Goodbyes	72	Nashville
23	Indian Jam	73	Witch Hunt
24	FolkGuitar	74	WaveGuitar
25	Mr. "BX-3"	75	Trpt&Bones
26	Dyno Split	76	BS&StPiano
27	Pizz A Pie	77	Heavy Bows
28	DroidRoad	78	TheLastOne
29	DJ*ToolBox	79	Beam Me Up
30	Futurist	80	Generators
31	Cyclic EP	81	ProStageEP
32	Vox Bells	82	Child Song
33	NightTrain	83	Instanbul
34	Tune Smith	84	RezStakBS
35	16 Horns	85	OverLoad!
36	Rezzo Rave	86	Latin Band
37	LegatoReed	87	FreshRosin
38	CanyonView	88	GlassPipes
39	UnderWorld	89	Elements
40	Dizzying	90	PowderSnow
41	Vox King	91	Mouth Harp
42	IceClimber	92	Sea Horses
43	Zen Garden	93	Trinidad
44	Iron Layer	94	AtTheFeast
45	GreatOrgan	95	Eruption
46	ForceField	96	CelticBand
47	The Loner	97	HarpString
48	New Rave	98	Unison
49	Stereo Kit	99	MotherShip

## CmbU (N5)

Bank Select MSB=88, LSB= 無視する

PC	Name	PC	Name
0	From Above	50	Chem Lab
1	ZingerKeys	51	Beefy EP
2	Acappella	52	Wordless
3	Rain Dance	53	Discovery
4	Blue Bass	54	Gtr/Flute
5	Fast Perc	55	Fanfare
6	VoxD'House	56	Virtuals
7	Midnight	57	5000 BC
8	Pulse:Mod	58	TheModKnob
9	FilmDrama	59	Borg Space
10	Moonrise	60	DreamPulse
11	PianoMagic	61	InYourEyes
12	12ToneBelz	62	The Light
13	Afro/Cuban	63	Big Ben
14	CrankItUp!	64	Mr. Metal
15	SwingHorns	65	TheJazzMan
16	Hip House	66	Split Bass
17	Sweeteners	67	Strings
18	Mega Pulse	68	PureAnalog
19	Wild Rave	69	Invaders
20	Flangesty	70	Luminous
21	Dynamite	71	Ballad EP
22	Goodbyes	72	Nashville
23	Indian Jam	73	Witch Hunt
24	FolkGuitar	74	WaveGuitar
25	Mr. "BX-3"	75	Trpt&Bones
26	Split Keys	76	Bass/Piano
27	Pizz A Pie	77	Heavy Bows
28	DroidRoad	78	TheLastOne
29	DJ*ToolBox	79	Beam Me Up
30	Futurist	80	Generators
31	Cyclic EP	81	ProStageEP
32	Vox Bells	82	Child Song
33	NightTrain	83	Instanbul
34	Tune Smith	84	RezStakBS
35	16 Horns	85	OverLoad!
36	Rezzo Rave	86	Latin Band
37	LegatoReed	87	FreshRosin
38	CanyonView	88	GlassPipes
39	UnderWorld	89	Elements
40	Dizzying	90	PowderSnow
41	Vox King	91	Mouth Harp
42	IceClimber	92	Sea Horses
43	Zen Garden	93	Trinidad
44	Iron Keys	94	AtTheFeast
45	GreatOrgan	95	Eruption
46	ForceField	96	CelticBand
47	The Loner	97	HarpString
48	New Rave	98	Unison
49	Stereo Kit	99	MotherShip

## CmbA

Bank Select MSB=89, LSB= 無視する

PC	Name
0	Megatron
1	Rock Piano
2	Boys Choir
3	SongOfLife
4	StickSplit
5	Stax Organ
6	NeuroFunk
7	NightMusic
8	Hard Sync
9	Slammin'
10	Melotronic
11	Power Comp
12	TheRedSun
13	Ethnetic
14	Guitar Man
15	MutedHorns
16	Euroman
17	BigStrings
18	SkyCatLead
19	HouseOfSki
20	Warriors
21	Velo EP
22	Dreaming
23	IndianOrch
24	12 String
25	Deep Organ
26	SplitOrgan
27	Pizz & Bow
28	ODriveLead
29	PowerHouse
30	FreeTime
31	Emmabama
32	VoxGamelan
33	EastAfrica
34	Fat Pluck
35	Big Band
36	RezzoSplit
37	Sonata
38	Maxi Stab
39	Sea Storm
40	Vectoring
41	The Gospel
42	LunarBells
43	Sting&Wind
44	Slap & Pop
45	WeddingDay
46	Type Aline
47	DelayedHit
48	Have Fun
49	Wild Drums

## CmbB

Bank Select MSB=90, LSB= 無視する

PC	Name
50	Mast World
51	FunkySpice
52	Voices2Men
53	TheGamelan
54	Chorus Gtr
55	Full Brass
56	Orch Split
57	The Finale
58	CymbalLife
59	HeadHunter
60	L.F.O.City
61	Power Keys
62	Aquarium
63	Ice Bells
64	Oh-La-La !
65	Super Jazz
66	MasterFunk
67	ChamberStr
68	LayerSynth
69	Space Port
70	Uni Verse
71	Stak'oMidi
72	Airiana
73	Wet Lands
74	Guitar&Pad
75	Trombhorns
76	Bass&Vibes
77	Double Bow
78	Sophism
79	Dagobar
80	TheyAppear
81	Piano Pad
82	Milagro
83	RhythmPipe
84	DynamoBass
85	Rock Organ
86	Osaka Jazz
87	Leti Theme
88	Pad+Alpha
89	<N> File
90	Fade Away
91	Accordion
92	Moon Stone
93	Morocco
94	Dulcimer
95	FullManual
96	GiantSplit
97	Bolshoi
98	Synth Fat
99	TimeTunnel

PC	Name
0	Pollenesk
1	Fat Pianos
2	TheSingers
3	NeverLand
4	World Bass
5	L'ilBit O'
6	House Mix
7	Allegro
8	Rezzo Funk
9	Dance Trak
10	SunOffTron
11	EP&String
12	AlienSings
13	Hot Salsa
14	InTheArena
15	SmokyHorn
16	PhaseTwins
17	AnaStrings
18	Sync Home
19	EtherScape
20	Star*Burst
21	Super EP
22	Star Lense
23	Calcutta
24	Malaguena
25	O.D. Organ
26	Bass/Horn
27	Nutcracker
28	PowerStack
29	Rave Hits
30	First*Snow
31	SamAntic
32	SilkRoad33
33	AfricaMood
34	12 Stereo
35	PhantomSax
36	BiggerIdea
37	Serenade
38	Ruff&Ready
39	Worm Hole
40	Galaxia
41	Two In One
42	Bell Come!
43	TheOldWest
44	Slappin'
45	Mixture
46	BreakADish
47	WoodSector
48	Multi Rez
49	RapToolKit

PC	Name
50	StormOf97
51	ChorusClav
52	Goldmine
53	<The East>
54	HeartBreak
55	BrassSwell
56	Cool Duet
57	Overture
58	HitTheDust
59	Wild Split
60	N:Wave:Seq
61	M-1LayerEP
62	DeathStars
63	Java Bells
64	Maya Dance
65	The Legend
66	X-Voxsplit
67	ChamberOrc
68	Emmalog
69	AlienProbe
70	Nebulae
71	Digi Piano
72	VeloVoices
73	Botswana
74	Prog Split
75	Trpt.Brass
76	Bass/Brass
77	Bows&Brass
78	TheSweeper
79	TheDentist
80	Rezolution
81	Dreamy P
82	Echo Suite
83	Blues Harp
84	Split Bass
85	Cathedral
86	Jazz Duet
87	Philarmoney
88	Enose Horn
89	Bug Forest
90	InTheMaze
91	MasterFisa
92	ProxiMidi
93	SugarBells
94	Bavaria
95	BigDrawbar
96	There&Back
97	HornMelody
98	Lead & Pad
99	<<<Hell>>>

## CmbC

Bank Select MSB=91, LSB= 無視する

PC	Name
0	The Abyss
1	StereoKeys
2	<<Heaven>>
3	Pacifica
4	Slap Stick
5	Grinding B
6	Green Rave
7	Delicato
8	Big Swell
9	RagaTrance
10	QuarkSpark
11	PianoSings
12	New Worlds
13	Percolator
14	Velo Chord
15	SweetMutes
16	Asidic
17	StringsAtk
18	Rezzo Comp
19	HouseParty
20	Vaporizer
21	MIDIEP-Pad
22	Lassie&Tim
23	Ghame Jana
24	Folk Picks
25	Hippy's
26	Piano&Str
27	Velo-Pizz
28	PolyChords
29	TheBigBang
30	SolarFlare
31	LayerPiano
32	PizzoSynth
33	The Sphinx
34	ShoeString
35	MillerTime
36	Anna Split
37	WoodWinds
38	AnalogKing
39	RainForest
40	Beach Walk
41	Satellite
42	Rain Chime
43	Sir Robin
44	Acid Tools
45	PipeOrgan
46	Busy Split
47	Madrigal
48	ChrisTall
49	Marching

PC	Name
50	Encounters
51	Harpsicord
52	AngelChoir
53	<The West>
54	Dole Bee
55	Horn Stabs
56	Str/Oboe
57	Ensembled
58	Centrefold
59	THE Deep
60	FlutterPad
61	Layer Cake
62	HumanBeam
63	ChinaBell
64	Mr. Tone
65	Ultra Perc
66	Wavejammer
67	EthnicOrch
68	OctaveLead
69	Max Impact
70	HereltComz
71	Tiny&Tiny
72	Sing To Me
73	Lost Tribe
74	Power Band
75	Real Horns
76	Bs/EP&Str
77	Bows/Trpt
78	Blade Runs
79	Half Moons
80	Alienesque
81	DynoPiano
82	Rave Vox
83	Ethno Geo
84	Fret-Not!
85	Full Pipe
86	Bass&Piano
87	Grandioso
88	Torquemada
89	GABBA
90	FirstLight
91	Mazurca
92	VeloVoxBel
93	Javanese
94	Warm Koto
95	Super Perc
96	ChiffSplit
97	OrchDivisi
98	Midi Winds
99	Bad Dream

# Drumkit

## 0 STANDARD

## 1 ROOM

## 2 POWER

## 3 ELECTRONIC

	No.	Sample Name	Excl									
C1	-----	-----	OFF									
C#1	29	RollSnare1	OFF									
D1	121	FingerSnap	OFF									
D#1	152	Zap 1	OFF									
E1	278	Gun Shot 1	OFF									
F1	154	Scratch Hi	7	154	Scratch Hi	7	154	Scratch Hi	7	155	Scratch Lo	7
F#1	155	Scratch Lo	7	155	Scratch Lo	7	155	Scratch Lo	7	154	Scratch Hi	7
G1	40	Stick Hit	OFF									
G#1	122	Snap	OFF									
A1	284	Metronome1	OFF									
A#1	215	Tubular 3	OFF									
B1	6	Real Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	9	Metal Kick	OFF	10	Dance Kick	OFF
C2	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	7	Gated Kick	OFF	14	Syn Kick 4	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF									
D2	26	Rock Snare	OFF	27	GatedSnare	OFF	27	GatedSnare	OFF	68	OilDrum	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF									
E2	22	Light Snare	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	26	Rock Snare	OFF	27	GatedSnare	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF	65	Tom 2 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
F#2	52	Close HH	1									
G2	62	Tom 1 Lo	OFF	65	Tom 2 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
G#2	54	Pedal HH	1									
A2	62	Tom 1 Lo	OFF	65	Tom 2 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
A#2	53	Open HH	1									
B2	61	Tom 1 Hi	OFF	63	Tom 2 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
C3	61	Tom 1 Hi	OFF	63	Tom 2 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF									
D3	61	Tom 1 Hi	OFF	63	Tom 2 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF									
E3	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	180	Rev.Cymbal	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF									
F#3	100	Tambourine	OFF									
G3	47	Splash Cym	OFF									
G#3	108	Cowbell	OFF									
A3	43	Crash Cym	OFF									
A#3	123	Viblaslap	OFF									
B3	57	Ride Edge	OFF									
C4	79	Hi Bongo	OFF									
C#4	78	Lo Bongo	OFF									
D4	84	Palm Conga	OFF									
D#4	82	Open Conga	OFF									
E4	82	Open Conga	OFF									
F4	111	Hi Timbal	OFF									
F#4	112	Lo Timbal	OFF									
G4	107	Agogo	OFF									
G#4	107	Agogo	OFF									
A4	97	Cabasa	OFF									
A#4	96	Maracas	OFF									
B4	128	Whistle S	2									
C5	129	Whistle L	2									
C#5	124	Guiro S	3									
D5	125	Guiro L	3									
D#5	117	Claves	OFF									
E5	116	WoodBlockL	OFF									
F5	116	WoodBlockL	OFF									
F#5	94	Mute Cuica	4									
G5	95	Open Cuica	4									
G#5	104	MuteTriang	5									
A5	105	OpenTriang	5									
A#5	97	Cabasa	OFF									
B5	101	JingleBell	OFF									
C6	102	MarcTree 1	OFF									
C#6	119	Castanet	OFF									
D6	77	Taiko Lo	6									
D#6	77	Taiko Lo	6									
E6	-----	-----	OFF									
F6	-----	-----	OFF									
F#6	-----	-----	OFF									
G6	-----	-----	OFF									
G#6	-----	-----	OFF									
A6	-----	-----	OFF									
A#6	-----	-----	OFF									
B6	-----	-----	OFF									
C7	-----	-----	OFF									
C#7	-----	-----	OFF									
D7	-----	-----	OFF									
D#7	-----	-----	OFF									
E7	-----	-----	OFF									
F7	-----	-----	OFF									
F#7	-----	-----	OFF									
G7	-----	-----	OFF									
G#7	-----	-----	OFF									
A7	-----	-----	OFF									
A#7	-----	-----	OFF									
B7	-----	-----	OFF									
C8	-----	-----	OFF									



# Drumkit

## 4 ANALOG

## 5 DANCE

## 6 JAZZ

## 7 BRUSH

	No.	Sample Name	Excl									
C1		-----	OFF									
C#1	29	RollSnare1	OFF									
D1	121	FingerSnap	OFF									
D#1	152	Zap 1	OFF									
E1	278	Gun Shot 1	OFF									
F1	155	Scratch Lo	7	155	Scratch Lo	7	154	Scratch Hi	7	154	Scratch Hi	7
F#1	154	Scratch Hi	7	154	Scratch Hi	7	155	Scratch Lo	7	155	Scratch Lo	7
G1	40	Stick Hit	OFF									
G#1	122	Snap	OFF									
A1	284	Metronome1	OFF									
A#1	215	Tubular 3	OFF									
B1	13	Syn Kick 3	OFF	11	Syn Kick 1	OFF	4	Punch Kick	OFF	5	Dry Kick	OFF
C2	13	Syn Kick 3	OFF	10	Dance Kick	OFF	6	Real Kick	OFF	6	Real Kick	OFF
C#2	42	Syn Rim	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF
D2	31	SynSnare 1	OFF	27	GatedSnare	OFF	23	Dry Snare	OFF	37	Brush Tap	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	130	Hand Claps	OFF	130	Hand Claps	OFF	36	Brush Slap	OFF
E2	32	SynSnare 2	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	22	LightSnare	OFF	38	BrushSwish	OFF
F2	71	SynTom2 Lo	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF
F#2	55	CloseSynHH	1	55	CloseSynHH	1	52	Close HH	1	52	Close HH	1
G2	71	SynTom2 Lo	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF
G#2	55	CloseSynHH	1	55	CloseSynHH	1	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1
A2	71	SynTom2 Lo	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF
A#2	56	OpenSyn HH	1	56	OpenSyn HH	1	53	Open HH	1	53	Open HH	1
B2	70	SynTom2 Hi	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF
C3	70	SynTom2 Hi	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF
C#3	56	OpenSyn HH	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF
D3	70	SynTom2 Hi	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF									
E3	45	China Cym	OFF	180	Rev.Cymbal	OFF	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF									
F#3	100	Tambourine	OFF									
G3	47	Splash Cym	OFF									
G#3	109	SynCowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF									
A#3	123	Viblaslap	OFF									
B3	57	Ride Edge	OFF									
C4	79	Hi Bongo	OFF									
C#4	78	Lo Bongo	OFF									
D4	70	SynTom2 Hi	OFF	84	Palm Conga	OFF	84	Palm Conga	OFF	84	Palm Conga	OFF
D#4	70	SynTom2 Hi	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF
E4	70	SynTom2 Hi	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF									
F#4	112	Lo Timbal	OFF									
G4	107	Agogo	OFF									
G#4	107	Agogo	OFF									
A4	97	Cabasa	OFF									
A#4	98	SynMaracas	OFF	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF
B4	128	Whistle S	2									
C5	129	Whistle L	2									
C#5	124	Guiro S	3									
D5	125	Guiro L	3									
D#5	118	Syn Claves	OFF	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF
E5	116	WoodBlockL	OFF									
F5	116	WoodBlockL	OFF									
F#5	94	Mute Cuica	4									
G5	95	Open Cuica	4	94	Mute Cuica	4	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4
G#5	104	MuteTriang	5	207	BrightBell	5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5
A5	105	OpenTriang	5	207	BrightBell	5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5
A#5	97	Cabasa	OFF									
B5	101	JingleBell	OFF									
C6	102	MarcTree 1	OFF									
C#6	119	Castanet	OFF									
D6	77	Taiko Lo	6									
D#6	77	Taiko Lo	6									
E6		-----	OFF									
F6		-----	OFF									
F#6		-----	OFF									
G6		-----	OFF									
G#6		-----	OFF									
A6		-----	OFF									
A#6		-----	OFF									
B6		-----	OFF									
C7		-----	OFF									
C#7		-----	OFF									
D7		-----	OFF									
D#7		-----	OFF									
E7		-----	OFF									
F7		-----	OFF									
F#7		-----	OFF									
G7		-----	OFF									
G#7		-----	OFF									
A7		-----	OFF									
A#7		-----	OFF									
B7		-----	OFF									
C8		-----	OFF									

# Drumkit

## 8 ORCHESTRA

## 9 ETHNIC

## 10 KICK&SNARE

## 11 SFX

	No.	Sample Name	Excl									
C1			OFF			OFF			OFF			OFF
C#1	29	RollSnare1	OFF	121	FingerSnap	OFF			OFF			OFF
D1	121	FingerSnap	OFF	100	Tambourine	OFF			OFF			OFF
D#1	52	Close HH	1	119	Castanet	OFF			OFF			OFF
E1	54	Pedal HH	1	43	Crash Cym	OFF			OFF			OFF
F1	53	Open HH	1	29	RollSnare1	OFF			OFF			OFF
F#1	57	Ride Edge	OFF	21	Soft Snare	OFF			OFF			OFF
G1	40	Stick Hit	OFF	49	Orch Cym	OFF			OFF	155	Scratch Lo	1
G#1	122	Snap	OFF	15	Orch B.Drm	OFF			OFF	154	Scratch Hi	1
A1	284	Metronome1	OFF	101	JingleBell	OFF			OFF	136	GtCutNois1	OFF
A#1	215	Tubular 3	OFF	102	MarcTree 1	OFF			OFF	137	GtCutNois2	OFF
B1	6	Real Kick	OFF	103	MarcTree 2	OFF			OFF	139	Chic 2	OFF
C2	15	Orch B.Drm	OFF	77	Taiko Lo	OFF			OFF	138	Chic 1	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF			OFF	140	Bass Slide	OFF
D2	21	Soft Snare	OFF	81	Tsuzumi	OFF			OFF	134	Gt Scratch	OFF
D#2	119	Castanet	OFF	214	Tubular 2	OFF			OFF	152	Zap 1	OFF
E2	21	Soft Snare	OFF	117	Claves	OFF	4	Punch Kick	OFF	278	Gun Shot 1	OFF
F2	75	Timpani	OFF	40	Stick Hit	OFF	6	Real Kick	OFF	154	Scratch Hi	7
F#2	75	Timpani	OFF	81	Tsuzumi	OFF	0	Fat Kick	OFF	155	Scratch Lo	7
G2	75	Timpani	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	0	Fat Kick	OFF	40	Stick Hit	OFF
G#2	75	Timpani	OFF	41	Side Stick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	122	Snap	OFF
A2	75	Timpani	OFF	218	Gong Lo	OFF	6	Real Kick	OFF	284	Metronome1	OFF
A#2	75	Timpani	OFF	218	Gong Lo	OFF	4	Punch Kick	OFF	215	Tubular 3	OFF
B2	75	Timpani	OFF	217	Gong Hi	OFF	6	Real Kick	OFF	135	Gtr Slide	OFF
C3	75	Timpani	OFF	209	Gamelan 1	OFF	5	Dry Kick	OFF	136	GtCutNois1	OFF
C#3	75	Timpani	OFF	208	Metal Bell	OFF	15	Orch B.Drm	OFF	137	GtCutNois2	OFF
D3	75	Timpani	OFF	209	Gamelan 1	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	141	StringSlap	OFF
D#3	75	Timpani	OFF	91	Udu	1	2	Ambi.Kick	OFF	121	FingerSnap	OFF
E3	75	Timpani	OFF	91	Udu	1	7	Gated Kick	OFF	258	Laughing V	OFF
F3	75	Timpani	OFF	110	R-Timbal	OFF	9	Metal Kick	OFF	259	Scream	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	112	Lo Timbal	OFF	14	Syn Kick 4	OFF	260	Punch	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF	112	Lo Timbal	OFF	10	Dance Kick	OFF	261	Hart Beat	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	100	Tambourine	OFF	12	Syn Kick 2	OFF	263	Footstep 2	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF	89	Tabla 2	7	13	Syn Kick 3	OFF	262	Footstep 1	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	88	Tabla 1	7	13	Syn Kick 3	OFF	264	Applause 1	OFF
B3	49	Orch Cym	OFF	90	Tabla 3	7	11	Syn Kick 1	OFF	268	Door Creak	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF	87	Baya 2	8	16	Snare 1	OFF	269	Door Slam	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	86	Baya 1	8	20	PicloSnare	OFF	159	Scratch c	OFF
D4	84	Palm Conga	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	18	Snare 3	OFF	103	MarcTree 2	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	24	TightSnare	OFF	270	Car Engine	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	96	Maracas	OFF	16	Snare 1	OFF	271	Car Stop	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF	92	Djembe	OFF	21	Soft Snare	OFF	272	Car Pass	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF	23	Dry Snare	OFF	273	Car Crash	OFF
G4	107	Agogo	OFF	112	Lo Timbal	OFF	22	LightSnare	OFF	275	Siren	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	113	Timbales	OFF	27	GatedSnare	OFF	276	Train	OFF
A4	97	Cabasa	OFF	111	Hi Timbal	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	227	WhiteNoise	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	108	Cowbell	OFF	27	GatedSnare	OFF	277	Helicopter	OFF
B4	128	Whistle S	2	79	Hi Bongo	OFF	26	Rock Snare	OFF	228	Jetstar	OFF
C5	129	Whistle L	2	78	Lo Bongo	OFF	27	GatedSnare	OFF	279	Gun Shot 2	OFF
C#5	124	Guiro S	3	84	Palm Conga	OFF	27	GatedSnare	OFF	280	MachineGun	OFF
D5	125	Guiro L	3	82	Open Conga	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	281	Laser Gun	OFF
D#5	117	Claves	OFF	85	Mute Conga	OFF	28	PowerSnare	OFF	282	Explosion	OFF
E5	116	WoodBlockL	OFF	83	Slap Conga	OFF	27	GatedSnare	OFF	254	Dog	OFF
F5	116	WoodBlockL	OFF	82	Open Conga	OFF	17	Snare 2	OFF	256	Gallop	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	82	Open Conga	OFF	68	OilDrum	OFF	251	Bird 1	OFF
G5	95	Open Cuica	4	100	Tambourine	OFF	32	SynSnare 2	OFF	244	Rain	OFF
G#5	104	MuteTriang	5	82	Open Conga	OFF	31	SynSnare 1	OFF	245	Thunder	OFF
A5	105	OpenTriang	5	77	Taiko Lo	2	31	SynSnare 1	OFF	246	Wind	OFF
A#5	97	Cabasa	OFF	77	Taiko Lo	2	32	SynSnare 2	OFF	248	Seashore V	OFF
B5	101	JingleBell	OFF	79	Hi Bongo	OFF	32	SynSnare 2	OFF	249	Stream	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF	107	Agogo	OFF	37	Brush Tap	OFF	250	Bubble	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	107	Agogo	OFF	37	Brush Tap	OFF	253	Kitty	OFF
D6	77	Taiko Lo	6	98	SynMaracas	OFF	36	Brush Slap	OFF	252	Bird 2	OFF
D#6	77	Taiko Lo	6	129	Whistle L	3	36	Brush Slap	OFF	255	Growl 2	OFF
E6	264	Applause 1	OFF	129	Whistle L	3	36	Brush Slap	OFF	225	Stadium	OFF
F6			OFF	94	Mute Cuica	4	38	BrushSwish	OFF	266	Telephone1	OFF
F#6			OFF	95	Open Cuica	4	38	BrushSwish	OFF	267	Telephone2	OFF
G6			OFF	104	MuteTriang	5	39	BrushSwirl	OFF			OFF
G#6			OFF	105	OpenTriang	5			OFF			OFF
A6			OFF	124	Guiro S	6			OFF			OFF
A#6			OFF	125	Guiro L	6			OFF			OFF
B6			OFF	97	Cabasa	OFF			OFF			OFF
C7			OFF	97	Cabasa	OFF			OFF			OFF
C#7			OFF	117	Claves	OFF			OFF			OFF
D7			OFF	116	WoodBlockL	OFF			OFF			OFF
D#7			OFF	116	WoodBlockL	OFF			OFF			OFF
E7			OFF			OFF			OFF			OFF
F7			OFF			OFF			OFF			OFF
F#7			OFF			OFF			OFF			OFF
G7			OFF			OFF			OFF			OFF
G#7			OFF			OFF			OFF			OFF
A7			OFF			OFF			OFF			OFF
A#7			OFF			OFF			OFF			OFF
B7			OFF			OFF			OFF			OFF
C8			OFF			OFF			OFF			OFF



12 C/M

	No.	Sample Name	Excl
C1		-----	OFF
C#1		-----	OFF
D1		-----	OFF
D#1		-----	OFF
E1		-----	OFF
F1		-----	OFF
F#1		-----	OFF
G1		-----	OFF
G#1		-----	OFF
A1		-----	OFF
A#1		-----	OFF
B1		-----	OFF
C2		-----	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D2	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E2	69	Syn Tom 1	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1
G2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	53	Open HH	OFF
A2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1
B2	62	Tom 1 Lo	OFF
C3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E3		-----	OFF
F3		-----	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G3		-----	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A3		-----	OFF
A#3		-----	OFF
B3		-----	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D4	84	Palm Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E4	82	Open Conga	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A4	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B4	128	Whistle S	OFF
C5	129	Whistle L	OFF
C#5	123	Viblaslap	OFF
D5	0	Fat Kick	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E5	258	Laughing V	OFF
F5	259	Scream	OFF
F#5	260	Punch	OFF
G5	261	Hart Beat	OFF
G#5	263	Footstep 2	OFF
A5	262	Footstep 1	OFF
A#5	264	Applause 1	OFF
B5	268	Door Creak	OFF
C6	269	Door Slam	OFF
C#6	155	Scratch Lo	OFF
D6	102	MarcTree 1	OFF
D#6	270	Car Engine	OFF
E6	271	Car Stop	OFF
F6	272	Car Pass	OFF
F#6	273	Car Crash	OFF
G6	275	Siren	OFF
G#6	276	Train	OFF
A6	227	WhiteNoise	OFF
A#6	277	Helicopter	OFF
B6	228	Jetstar	OFF
C7	279	Gun Shot 2	OFF
C#7	280	MachineGun	OFF
D7	281	Laser Gun	OFF
D#7	282	Explosion	OFF
E7	254	Dog	OFF
F7	256	Gallop	OFF
F#7	251	Bird 1	OFF
G7	244	Rain	OFF
G#7	245	Thunder	OFF
A7	246	Wind	OFF
A#7	248	Seashore V	OFF
B7	249	Stream	OFF
C8	250	Bubble	OFF

13 Standard

	No.	Sample Name	Excl
C0	0	-----	OFF
C#0	77	Taiko Lo	3
D0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF
E0	113	Timbales	OFF
F0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4
G0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF
A0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF
B0	108	Cowbell	OFF
C1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF
D1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF
E1	39	BrushSwirl	OFF
F1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF
G1	21	Soft Snare	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF
A1	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF
B1	6	Real Kick	OFF
C2	0	Fat Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D2	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E2	22	LightSnare	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1
G2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1
B2	61	Tom 1 Hi	OFF
C3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E3	45	China Cym	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B3	57	Ride Edge	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E4	82	Open Conga	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B4	129	Whistle L	OFF
C5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF
D5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF
F5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF
G5	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2
A5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF
B5	101	JingleBell	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF
C#6		-----	OFF
D6		-----	OFF
D#6		-----	OFF
E6		-----	OFF
F6		-----	OFF
F#6		-----	OFF
G6		-----	OFF
G#6		-----	OFF
A6		-----	OFF
A#6		-----	OFF
B6		-----	OFF
C7		-----	OFF

14 Room

	No.	Sample Name	Excl
C0	0	-----	OFF
C#0	77	Taiko Lo	3
D0	77	Taiko Lo	3
D#0	153	Zap 2	OFF
E0	113	Timbales	OFF
F0	158	Scratch b	4
F#0	158	Scratch b	4
G0	121	FingerSnap	OFF
G#0	122	Snap	OFF
A0	285	Metronome2	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF
B0	108	Cowbell	OFF
C1	108	Cowbell	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF
D1	39	BrushSwirl	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF
E1	39	BrushSwirl	OFF
F1	29	RollSnare1	OFF
F#1	119	Castanet	OFF
G1	21	Soft Snare	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF
A1	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF
B1	6	Real Kick	OFF
C2	0	Fat Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF
D2	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF
E2	22	LightSnare	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1
G2	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1
A2	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1
B2	61	Tom 1 Hi	OFF
C3	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF
D3	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF
E3	45	China Cym	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF
B3	57	Ride Edge	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF
E4	82	Open Conga	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF
G4	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF
A4	98	SynMaracas	OFF
A#4	96	Maracas	OFF
B4	129	Whistle L	OFF
C5	129	Whistle L	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF
D5	125	Guiro L	OFF
D#5	117	Claves	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF
F5	115	WoodBlockM	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF
G5	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2
A5	105	OpenTriang	2
A#5	97	Cabasa	OFF
B5	101	JingleBell	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF
C#6		-----	OFF
D6		-----	OFF
D#6		-----	OFF
E6		-----	OFF
F6		-----	OFF
F#6		-----	OFF
G6		-----	OFF
G#6		-----	OFF
A6		-----	OFF
A#6		-----	OFF
B6		-----	OFF
C7		-----	OFF

15 Rock

16 Electro

17 Analog

18 Jazz

	No.	Sample Name	Excl									
C0	-----		OFF									
C#0	77	Taiko Lo	3									
D0	77	Taiko Lo	3									
D#0	153	Zap 2	OFF									
E0	113	Timbales	OFF									
F0	158	Scratch b	4									
F#0	158	Scratch b	4									
G0	121	FingerSnap	OFF									
G#0	122	Snap	OFF									
A0	285	Metronome2	OFF									
A#0	215	Tubular 3	OFF									
B0	108	Cowbell	OFF									
C1	108	Cowbell	OFF									
C#1	37	Brush Tap	OFF									
D1	39	BrushSwirl	OFF									
D#1	36	Brush Slap	OFF									
E1	39	BrushSwirl	OFF	180	Rev.Cymbal	OFF	180	Rev.Cymbal	OFF	39	BrushSwirl	OFF
F1	29	RollSnare1	OFF									
F#1	119	Castanet	OFF	153	Zap 2	OFF	153	Zap 2	OFF	119	Castanet	OFF
G1	28	PowerSnare	OFF	26	Rock Snare	OFF	28	PowerSnare	OFF	21	Soft Snare	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF									
A1	8	ProcesKick	OFF	5	Dry Kick	OFF	0	Fat Kick	OFF	1	Rock Kick	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF									
B1	6	Real Kick	OFF	10	Dance Kick	OFF	11	Syn Kick 1	OFF	6	Real Kick	OFF
C2	2	Ambi.Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	11	Syn Kick 1	OFF	1	Rock Kick	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	42	Syn Rim	OFF	41	Side Stick	OFF
D2	26	Rock Snare	OFF	28	PowerSnare	OFF	31	SynSnare 1	OFF	16	Snare 1	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF									
E2	27	GatedSnare	OFF	28	PowerSnare	OFF	32	SynSnare 2	OFF	22	LightSnare	OFF
F2	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
F#2	52	Close HH	1	52	Close HH	1	55	CloseSynHH	1	52	Close HH	1
G2	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1	55	CloseSynHH	1	54	Pedal HH	1
A2	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1	53	Open HH	1	56	OpenSyn HH	1	53	Open HH	1
B2	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF
C3	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF									
D3	67	ProcessTom	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF									
E3	45	China Cym	OFF									
F3	58	Ride Cup	OFF									
F#3	100	Tambourine	OFF									
G3	47	Splash Cym	OFF									
G#3	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	109	SynCowbell	OFF	108	Cowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF									
A#3	123	Viblaslap	OFF									
B3	57	Ride Edge	OFF									
C4	79	Hi Bongo	OFF									
C#4	78	Lo Bongo	OFF									
D4	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF	85	Mute Conga	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF	82	Open Conga	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF	82	Open Conga	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF									
F#4	112	Lo Timbal	OFF									
G4	107	Agogo	OFF									
G#4	107	Agogo	OFF									
A4	98	SynMaracas	OFF									
A#4	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	98	SynMaracas	OFF	96	Maracas	OFF
B4	129	Whistle L	OFF									
C5	129	Whistle L	OFF									
C#5	124	Guiro S	OFF									
D5	125	Guiro L	OFF									
D#5	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	118	Syn Claves	OFF	117	Claves	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF									
F5	115	WoodBlockM	OFF									
F#5	94	Mute Cuica	OFF	158	Scratch b	OFF	158	Scratch b	OFF	94	Mute Cuica	OFF
G5	95	Open Cuica	OFF	158	Scratch b	OFF	158	Scratch b	OFF	95	Open Cuica	OFF
G#5	104	MuteTriang	2									
A5	105	OpenTriang	2									
A#5	97	Cabasa	OFF									
B5	101	JingleBell	OFF									
C6	102	MarcTree 1	OFF									
C#6	-----		OFF									
D6	-----		OFF									
D#6	-----		OFF									
E6	-----		OFF									
F6	-----		OFF									
F#6	-----		OFF									
G6	-----		OFF									
G#6	-----		OFF									
A6	-----		OFF									
A#6	-----		OFF									
B6	-----		OFF									
C7	-----		OFF									



## 19 Brush

## 20 Classic

## 21 SFX 1

## 22 SFX 2

	No.	Sample Name	Excl									
C0		-----	OFF									
C#0	77	Taiko Lo	3	77	Taiko Lo	3		-----	OFF		-----	OFF
D0	77	Taiko Lo	3	77	Taiko Lo	3		-----	OFF		-----	OFF
D#0	153	Zap 2	OFF	153	Zap 2	OFF		-----	OFF		-----	OFF
E0	113	Timbales	OFF	113	Timbales	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F0	158	Scratch b	4	158	Scratch b	4		-----	OFF		-----	OFF
F#0	158	Scratch b	4	158	Scratch b	4		-----	OFF		-----	OFF
G0	121	FingerSnap	OFF	121	FingerSnap	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G#0	122	Snap	OFF	122	Snap	OFF		-----	OFF		-----	OFF
A0	285	Metronome2	OFF	285	Metronome2	OFF		-----	OFF		-----	OFF
A#0	215	Tubular 3	OFF	215	Tubular 3	OFF		-----	OFF		-----	OFF
B0	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C1	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C#1	37	Brush Tap	OFF	37	Brush Tap	OFF		-----	OFF		-----	OFF
D1	39	BrushSwirl	OFF	39	BrushSwirl	OFF		-----	OFF		-----	OFF
D#1	36	Brush Slap	OFF	36	Brush Slap	OFF		-----	OFF		-----	OFF
E1	39	BrushSwirl	OFF	39	BrushSwirl	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F1	29	RollSnare1	OFF	29	RollSnare1	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F#1	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G1	36	Brush Slap	OFF	21	Soft Snare	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G#1	40	Stick Hit	OFF	40	Stick Hit	OFF		-----	OFF		-----	OFF
A1	1	Rock Kick	OFF	1	Rock Kick	OFF		-----	OFF		-----	OFF
A#1	24	TightSnare	OFF	24	TightSnare	OFF		-----	OFF		-----	OFF
B1	6	Real Kick	OFF	15	Orch B.Drm	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C2	4	Punch Kick	OFF	15	Orch B.Drm	OFF	137	GtCutNois2	OFF	267	Telephone2	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	136	GtCutNois1	OFF	268	Door Creak	OFF
D2	36	Brush Slap	OFF	21	Soft Snare	OFF	138	Chic 1	OFF	269	Door Slam	OFF
D#2	131	Syn Claps	OFF	131	Syn Claps	OFF	141	StringSlap	OFF	156	ScratchDbf	OFF
E2	37	Brush Tap	OFF	21	Soft Snare	OFF	140	Bass Slide	OFF	158	Scratch b	OFF
F2	73	Brush Tom	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	134	Gt Scratch	OFF	102	MarcTree 1	OFF
F#2	52	Close HH	1	52	Close HH	1		-----	OFF	267	Telephone2	OFF
G2	73	Brush Tom	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1		-----	OFF		-----	OFF
A2	73	Brush Tom	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF		-----	OFF		-----	OFF
A#2	53	Open HH	1	53	Open HH	1		-----	OFF		-----	OFF
B2	73	Brush Tom	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C3	73	Brush Tom	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	49	Orch Cym	OFF		-----	OFF		-----	OFF
D3	73	Brush Tom	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF		-----	OFF		-----	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	49	Orch Cym	OFF		-----	OFF		-----	OFF
E3	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	285	Metronome2	OFF	270	Car Engine	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF	58	Ride Cup	OFF		-----	OFF	271	Car Stop	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF		-----	OFF	272	Car Pass	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF		-----	OFF	273	Car Crash	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF		-----	OFF	275	Siren	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF	49	Orch Cym	OFF		-----	OFF	276	Train	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF		-----	OFF	228	Jetstar	OFF
B3	57	Ride Edge	OFF	49	Orch Cym	OFF		-----	OFF	277	Helicopter	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF		-----	OFF	283	HandDrill	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF		-----	OFF	133	MetalHitLo	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF		-----	OFF	274	GlassBreak	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF		-----	OFF		-----	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	244	Rain	OFF	258	Laughing V	OFF
A4	98	SynMaracas	OFF	98	SynMaracas	OFF	245	Thunder	OFF	259	Scream	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	246	Wind	OFF	260	Punch	OFF
B4	129	Whistle L	OFF	129	Whistle L	OFF	249	Stream	OFF	261	Hart Beat	OFF
C5	129	Whistle L	OFF	129	Whistle L	OFF	250	Bubble	OFF	262	Footstep 1	OFF
C#5	124	Guiro S	OFF	124	Guiro S	OFF	247	Seashore	OFF	265	Applause 2	OFF
D5	125	Guiro L	OFF	125	Guiro L	OFF		-----	OFF		-----	OFF
D#5	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF		-----	OFF		-----	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F5	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF		-----	OFF		-----	OFF
F#5	94	Mute Cuica	OFF	94	Mute Cuica	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G5	95	Open Cuica	OFF	95	Open Cuica	OFF		-----	OFF		-----	OFF
G#5	104	MuteTriang	2	104	MuteTriang	2		-----	OFF		-----	OFF
A5	105	OpenTriang	2	105	OpenTriang	2		-----	OFF		-----	OFF
A#5	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF		-----	OFF		-----	OFF
B5	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF		-----	OFF		-----	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF	254	Dog	OFF	280	MachineGun	OFF
C#6		-----	OFF		-----	OFF	256	Gallop	OFF	281	Laser Gun	OFF
D6		-----	OFF		-----	OFF	252	Bird 2	OFF	282	Explosion	OFF
D#6		-----	OFF		-----	OFF	253	Kitty	OFF	279	Gun Shot 2	OFF
E6		-----	OFF		-----	OFF	255	Growl 2	OFF		-----	OFF
F6		-----	OFF		-----	OFF	251	Bird 1	OFF		-----	OFF
F#6		-----	OFF		-----	OFF	174	Monkey 2	OFF		-----	OFF
G6		-----	OFF		-----	OFF	172	Growl 1	OFF		-----	OFF
G#6		-----	OFF									
A6		-----	OFF									
A#6		-----	OFF									
B6		-----	OFF									
C7		-----	OFF									

## 23 K-GM Kit

## 24 Power Kit

## 25 Dance Kit

## 26 Analog Kit

	No.	Sample Name	Excl	No.	Sample Name	Excl	No.	Sample Name	Excl	No.	Sample Name	Excl
C0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
C#0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
D0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
D#0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
E0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
F0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
F#0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
G0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
G#0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
A0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
A#0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
B0		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
C1	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF
C#1	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF
D1	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF
D#1	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF
E1	1	Rock Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF
F1	18	Snare 3	OFF	26	Rock Snare	OFF	20	PicloSnare	OFF	32	SynSnare 2	OFF
F#1	53	Open HH	1	53	Open HH	1	53	Open HH	1	56	OpenSyn HH	1
G1	0	Fat Kick	OFF	7	Gated Kick	OFF	12	Syn Kick 2	OFF	10	Dance Kick	OFF
G#1	113	Timbales	OFF	113	Timbales	OFF	41	Side Stick	OFF	113	Timbales	OFF
A1	16	Snare 1	6	24	TightSnare	OFF	24	TightSnare	OFF	25	Ambi.Snare	OFF
A#1	29	RollSnare1	6	177	Rev.Snare1	OFF	177	Rev.Snare1	OFF	177	Rev.Snare1	OFF
B1	6	Real Kick	OFF	7	Gated Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF
C2	8	ProcessKick	OFF	9	Metal Kick	OFF	10	Dance Kick	OFF	11	Syn Kick 1	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	42	Syn Rim	OFF
D2	26	Rock Snare	OFF	28	PowerSnare	OFF	32	SynSnare 2	OFF	31	SynSnare 1	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	130	Hand Claps	OFF	130	Hand Claps	OFF	131	Syn Claps	OFF
E2	22	LightSnare	OFF	27	GatedSnare	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	22	LightSnare	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
F#2	51	Tite HH	1	51	Tite HH	1	51	Tite HH	1	55	CloseSynHH	1
G2	62	Tom 1 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1	55	CloseSynHH	1
A2	62	Tom 1 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
A#2	53	Open HH	1	53	Open HH	1	53	Open HH	1	56	OpenSyn HH	1
B2	61	Tom 1 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
C3	61	Tom 1 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
C#3	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	56	OpenSyn HH	OFF
D3	61	Tom 1 Hi	OFF	67	ProcessTom	OFF	67	ProcessTom	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
D#3	57	Ride Edge	OFF	57	Ride Edge	OFF	57	Ride Edge	OFF	57	Ride Edge	OFF
E3	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF
F3	58	Ride Cup	OFF	58	Ride Cup	OFF	58	Ride Cup	OFF	58	Ride Cup	OFF
F#3	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF
G3	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	109	SynCowbell	OFF
A3	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF
B3	59	Ride Cym 1	OFF	59	Ride Cym 1	OFF	57	Ride Edge	OFF	59	Ride Cym 1	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF
F#4	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF
G4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF
A4	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	98	SynMaracas	OFF
B4	128	Whistle S	2	128	Whistle S	2	128	Whistle S	2	128	Whistle S	2
C5	129	Whistle L	2	129	Whistle L	2	129	Whistle L	2	129	Whistle L	2
C#5	124	Guiro S	3	124	Guiro S	3	124	Guiro S	3	124	Guiro S	3
D5	125	Guiro L	3	125	Guiro L	3	125	Guiro L	3	125	Guiro L	3
D#5	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	118	Syn Claves	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF
F5	116	WoodBlockL	OFF	116	WoodBlockL	OFF	116	WoodBlockL	OFF	116	WoodBlockL	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	94	Mute Cuica	4	94	Mute Cuica	4	94	Mute Cuica	4
G5	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4
G#5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5
A5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5
A#5	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF
B5	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF
C6	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF
C#6	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF
D6	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF
D#6	77	Taiko Lo	OFF	77	Taiko Lo	OFF	77	Taiko Lo	OFF	77	Taiko Lo	OFF
E6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
F6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
F#6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
G6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
G#6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
A6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
A#6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
B6		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----
C7		-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----	OFF	-----

資料

Voice Name  
List

## 27 Jazz Kit

## 28 Brush Kit

## 29 Orch Kit

## 30 Perc Kit

	No.	Sample Name	Excl									
C1	3	Crisp Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	51	Tite HH	OFF	79	Hi Bongo	OFF
C#1	3	Crisp Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	51	Tite HH	OFF	79	Hi Bongo	OFF
D1	3	Crisp Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	51	Tite HH	OFF	79	Hi Bongo	OFF
D#1	3	Crisp Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	51	Tite HH	1	79	Hi Bongo	OFF
E1	3	Crisp Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	54	Pedal HH	1	79	Hi Bongo	OFF
F1	19	Snare 4	OFF	121	FingerSnap	OFF	53	Open HH	1	78	Lo Bongo	OFF
F#1	53	Open HH	1	53	Open HH	1	57	Ride Edge	OFF	100	Tambourine	OFF
G1	2	Ambi.Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	6	Real Kick	OFF	107	Agogo	OFF
G#1	113	Timbales	OFF	113	Timbales	OFF	6	Real Kick	OFF	33	VocalSnr 1	OFF
A1	30	RollSnare2	6	36	Brush Slap	6	6	Real Kick	OFF	107	Agogo	OFF
A#1	29	RollSnare1	6	29	RollSnare1	6	6	Real Kick	OFF	80	Slap Bongo	OFF
B1	4	Punch Kick	OFF	4	Punch Kick	OFF	6	Real Kick	OFF	116	WoodBlockL	OFF
C2	1	Rock Kick	OFF	1	Rock Kick	OFF	75	Timpani	OFF	117	Claves	OFF
C#2	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	115	WoodBlockM	OFF
D2	21	Soft Snare	OFF	37	Brush Tap	OFF	30	RollSnare2	OFF	108	Cowbell	OFF
D#2	130	Hand Claps	OFF	36	Brush Slap	OFF	119	Castanet	OFF	114	WoodBlockH	OFF
E2	17	Snare 2	OFF	38	BrushSwish	OFF	30	RollSnare2	OFF	119	Castanet	OFF
F2	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	87	Baya 2	OFF
F#2	51	Tite HH	1	51	Tite HH	1	75	Timpani	OFF	97	Cabasa	OFF
G2	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	86	Baya 1	OFF
G#2	54	Pedal HH	1	54	Pedal HH	1	75	Timpani	OFF	96	Maracas	OFF
A2	62	Tom 1 Lo	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	87	Baya 2	OFF
A#2	53	Open HH	1	53	Open HH	1	75	Timpani	OFF	97	Cabasa	OFF
B2	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	90	Tabla 3	1
C3	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	89	Tabla 2	1
C#3	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	75	Timpani	OFF	123	Viblaslap	OFF
D3	61	Tom 1 Hi	OFF	73	Brush Tom	OFF	75	Timpani	OFF	88	Tabla 1	1
D#3	60	Ride Cym 2	OFF	60	Ride Cym 2	OFF	75	Timpani	OFF	104	MuteTriang	3
E3	45	China Cym	OFF	45	China Cym	OFF	75	Timpani	OFF	66	Tom 2 Lo V	OFF
F3	59	Ride Cym 1	OFF	59	Ride Cym 1	OFF	75	Timpani	OFF	105	OpenTriang	3
F#3	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF	100	Tambourine	OFF	124	Guiro S	2
G3	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF	47	Splash Cym	OFF	101	JingleBell	OFF
G#3	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	108	Cowbell	OFF	125	Guiro L	2
A3	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	43	Crash Cym	OFF	102	MarcTree 1	OFF
A#3	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF	123	Viblaslap	OFF	229	Thing	OFF
B3	57	Ride Edge	OFF	57	Ride Edge	OFF	49	Orch Cym	OFF	96	Maracas	OFF
C4	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF	79	Hi Bongo	OFF	130	Hand Claps	OFF
C#4	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF	78	Lo Bongo	OFF	131	Syn Claps	OFF
D4	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF	85	Mute Conga	OFF	155	Scratch Lo	OFF
D#4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	154	Scratch Hi	OFF
E4	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	82	Open Conga	OFF	156	ScratchDbl	OFF
F4	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF	111	Hi Timbal	OFF	128	Whistle S	4
F#4	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF	112	Lo Timbal	OFF	129	Whistle L	4
G4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	83	Slap Conga	OFF
G#4	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	107	Agogo	OFF	85	Mute Conga	OFF
A4	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	82	Open Conga	OFF
A#4	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	96	Maracas	OFF	82	Open Conga	OFF
B4	128	Whistle S	2	128	Whistle S	2	128	Whistle S	2	94	Mute Cuica	OFF
C5	129	Whistle L	2	129	Whistle L	2	129	Whistle L	2	95	Open Cuica	OFF
C#5	124	Guiro S	3	124	Guiro S	3	124	Guiro S	3	113	Timbales	OFF
D5	125	Guiro L	3	125	Guiro L	3	125	Guiro L	3	110	R-Timbal	OFF
D#5	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	117	Claves	OFF	111	Hi Timbal	OFF
E5	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF	115	WoodBlockM	OFF	112	Lo Timbal	OFF
F5	116	WoodBlockL	OFF	116	WoodBlockL	OFF	116	WoodBlockL	OFF	118	Syn Claves	OFF
F#5	94	Mute Cuica	4	94	Mute Cuica	4	94	Mute Cuica	4	109	SynCowbell	OFF
G5	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4	95	Open Cuica	4	121	FingerSnap	OFF
G#5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5	104	MuteTriang	5	76	Taiko Hi	OFF
A5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5	105	OpenTriang	5	77	Taiko Lo	OFF
A#5	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	97	Cabasa	OFF	153	Zap 2	OFF
B5	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF	101	JingleBell	OFF	29	RollSnare1	5
C6	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF	102	MarcTree 1	OFF	30	RollSnare2	5
C#6	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF	119	Castanet	OFF	49	Orch Cym	6
D6	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	41	Side Stick	OFF	49	Orch Cym	6
D#6	77	Taiko Lo	OFF	77	Taiko Lo	OFF	77	Taiko Lo	OFF	142	Orch Hit	OFF
E6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
F6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
F#6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
G6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
G#6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
A6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
A#6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
B6		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
C7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
C#7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
D7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
D#7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
E7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
F7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
F#7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
G7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
G#7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
A7		----	OFF		----	OFF		----	OFF	142	Orch Hit	OFF
A#7		----	OFF		----	OFF		----	OFF			OFF
B7		----	OFF		----	OFF		----	OFF			OFF
C8		----	OFF		----	OFF		----	OFF			OFF

31 Total Kit

32 ProductKit

33 Krazy Kit

34 Combo Kit

	No.	Sample Name	Excl									
C1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
C#1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
D1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
D#1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
E1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
F1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
F#1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
G1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
G#1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
A1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
A#1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
B1	49	Orch Cym	OFF	4	Punch Kick	OFF	172	Growl 1	OFF	49	Orch Cym	OFF
C2	0	Fat Kick	OFF	4	Punch Kick	OFF	0	Fat Kick	OFF	0	Fat Kick	OFF
C#2	6	Real Kick	OFF	3	Crisp Kick	OFF	163	BOOFN	1	1	Rock Kick	OFF
D2	2	Ambi.Kick	OFF	0	Fat Kick	OFF	17	Snare 2	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
D#2	13	Syn Kick 3	OFF	6	Real Kick	OFF	169	POOM	1	13	Syn Kick 3	OFF
E2	7	Gated Kick	OFF	1	Rock Kick	OFF	167	COUGH	1	7	Gated Kick	OFF
F2	20	PicloSnare	OFF	2	Ambi.Kick	OFF	162	BISS	1	20	PicloSnare	OFF
F#2	21	Soft Snare	OFF	7	Gated Kick	OFF	126	Pull 1	OFF	21	Soft Snare	OFF
G2	27	GatedSnare	OFF	9	Metal Kick	OFF	168	ISSH	1	27	GatedSnare	OFF
G#2	31	SynSnare 1	OFF	8	ProcessKick	OFF	161	Drop	OFF	31	SynSnare 1	OFF
A2	16	Snare 1	OFF	10	Dance Kick	OFF	166	COOSH	1	16	Snare 1	OFF
A#2	41	Side Stick	OFF	13	Syn Kick 3	OFF	127	Pull 2	OFF	41	Side Stick	OFF
B2	26	Rock Snare	OFF	11	Syn Kick 1	OFF	165	CHLACK	1	26	Rock Snare	OFF
C3	62	Tom 1 Lo	OFF	12	Syn Kick 2	OFF	164	BOOGETA	1	62	Tom 1 Lo	OFF
C#3	67	ProcessTom	OFF	66	Tom 2 Lo V	OFF	274	GlassBreak	OFF	67	ProcessTom	OFF
D3	62	Tom 1 Lo	OFF	16	Snare 1	OFF	274	GlassBreak	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
D#3	67	ProcessTom	OFF	21	Soft Snare	OFF	274	GlassBreak	OFF	67	ProcessTom	OFF
E3	61	Tom 1 Hi	OFF	17	Snare 2	OFF	172	Growl 1	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
F3	51	Tite HH	1	20	PicloSnare	OFF	172	Growl 1	OFF	51	Tite HH	1
F#3	55	CloseSynHH	3	19	Snare 4	OFF	160	Sword	OFF	67	ProcessTom	OFF
G3	51	Tite HH	1	18	Snare 3	OFF	160	Sword	OFF	52	Close HH	1
G#3	56	OpenSyn HH	3	22	LightSnare	OFF	35	Fist	2	67	ProcessTom	OFF
A3	53	Open HH	1	27	GatedSnare	OFF	35	Fist	3	53	Open HH	1
A#3	100	Tambourine	OFF	24	TightSnare	OFF	238	Tron Up	2	100	Tambourine	OFF
B3	54	Pedal HH	1	28	PowerSnare	OFF	238	Tron Up	3	54	Pedal HH	1
C4	43	Crash Cym	OFF	25	Ambi.Snare	OFF	93	CorkPop	OFF	43	Crash Cym	OFF
C#4	43	Crash Cym	OFF	177	Rev.Snare1	OFF	93	CorkPop	OFF	43	Crash Cym	OFF
D4	57	Ride Edge	OFF	26	Rock Snare	OFF	283	HandDrill	OFF	57	Ride Edge	OFF
D#4	58	Ride Cup	OFF	29	RollSnare1	4	283	HandDrill	OFF	58	Ride Cup	OFF
E4	98	SynMaracas	OFF	30	RollSnare2	4	170	Uhhh!	OFF	98	SynMaracas	OFF
F4	97	Cabasa	OFF	41	Side Stick	OFF	170	Uhhh!	OFF	97	Cabasa	OFF
F#4	130	Hand Claps	OFF	31	SynSnare 1	OFF	171	Samurail	OFF	130	Hand Claps	OFF
G4	78	Lo Bongo	OFF	32	SynSnare 2	OFF	171	Samurail	OFF	78	Lo Bongo	OFF
G#4	80	Slap Bongo	OFF	278	Gun Shot 1	OFF	228	Jetstar	OFF	80	Slap Bongo	OFF
A4	79	Hi Bongo	OFF	33	VocalSnr 1	OFF	228	Jetstar	OFF	79	Hi Bongo	OFF
A#4	108	Cowbell	OFF	38	BrushSwish	OFF	219	MouthHarp1	4	108	Cowbell	OFF
B4	82	Open Conga	OFF	39	BrushSwirl	1	221	MouthHarp2	4	82	Open Conga	OFF
C5	82	Open Conga	OFF	37	Brush Tap	1	220	MouthHrp1A	4	82	Open Conga	OFF
C#5	112	Lo Timbal	OFF	36	Brush Slap	1	227	WhiteNoise	OFF	112	Lo Timbal	OFF
D5	104	MuteTriang	4	51	Tite HH	2	278	Gun Shot 1	OFF	104	MuteTriang	2
D#5	111	Hi Timbal	OFF	53	Open HH	2	152	Zap 1	OFF	111	Hi Timbal	OFF
E5	105	OpenTriang	4	54	Pedal HH	2	153	Zap 2	OFF	105	OpenTriang	2
F5	154	Scratch Hi	2	55	CloseSynHH	3	173	Monkey 1	OFF	59	Ride Cym 1	OFF
F#5	155	Scratch Lo	2	56	OpenSyn HH	3	174	Monkey 2	OFF	60	Ride Cym 2	OFF
G5	156	ScratchDbl	2	43	Crash Cym	OFF	133	MetalHitLo	OFF	45	China Cym	OFF
G#5	177	Rev.Snare1	5	47	Splash Cym	OFF	132	MetalHitHi	OFF	177	Rev.Snare1	3
A5	25	Ambi.Snare	5	45	China Cym	OFF	134	Gt Scratch	OFF	25	Ambi.Snare	3
A#5	29	RollSnare1	6	57	Ride Edge	OFF	218	Gong Lo	OFF	29	RollSnare1	4
B5	30	RollSnare2	6	58	Ride Cup	OFF	234	Cast Roll	5	30	RollSnare2	4
C6	211	Pole	OFF	59	Ride Cym 1	OFF	119	Castanet	5	47	Splash Cym	OFF
C#6	32	SynSnare 2	OFF	60	Ride Cym 2	OFF	68	OilDrum	OFF	40	Stick Hit	OFF
D6	131	Syn Claps	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	72	SolidHit	OFF	131	Syn Claps	OFF
D#6	118	Syn Claves	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF	229	Thing	OFF	118	Syn Claves	OFF
E6	71	SynTom2 Lo	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF	212	FingCymbal	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF
F6	71	SynTom2 Lo	OFF	67	ProcessTom	OFF	159	Scratch c	6	71	SynTom2 Lo	OFF
F#6	42	Syn Rim	OFF	67	ProcessTom	OFF	157	Scratch a	6	42	Syn Rim	OFF
G6	69	Syn Tom 1	OFF	71	SynTom2 Lo	OFF	158	Scratch b	6	99	Sagat	OFF
G#6	69	Syn Tom 1	OFF	70	SynTom2 Hi	OFF	154	Scratch Hi	6	229	Thing	OFF
A6	69	Syn Tom 1	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	155	Scratch Lo	6	102	MarcTree 1	OFF
A#6	69	Syn Tom 1	OFF	69	Syn Tom 1	OFF	156	ScratchDbl	6	102	MarcTree 1	OFF
B6	69	Syn Tom 1	OFF	73	Brush Tom	OFF	142	Orch Hit	OFF	102	MarcTree 1	OFF
C7	102	MarcTree 1	OFF	73	Brush Tom	OFF	142	Orch Hit	OFF	102	MarcTree 1	OFF
C#7		-----	OFF									
D7		-----	OFF									
D#7		-----	OFF									
E7		-----	OFF									
F7		-----	OFF									
F#7		-----	OFF									
G7		-----	OFF									
G#7		-----	OFF									
A7		-----	OFF									
A#7		-----	OFF									
B7		-----	OFF									
C8		-----	OFF									

資料

Voice Name

35 Zulu Kit

36 Modern Kit

	No.	Sample Name	Excl	No.	Sample Name	Excl
C1	3	Crisp Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
C#1	3	Crisp Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
D1	3	Crisp Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
D#1	3	Crisp Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
E1	3	Crisp Kick	OFF	2	Ambi.Kick	OFF
F1	3	Crisp Kick	OFF	26	Rock Snare	OFF
F#1	3	Crisp Kick	OFF	0	Fat Kick	OFF
G1	3	Crisp Kick	OFF	32	SynSnare 2	OFF
G#1	3	Crisp Kick	OFF	11	Syn Kick 1	OFF
A1	3	Crisp Kick	OFF	24	TightSnare	OFF
A#1	3	Crisp Kick	OFF	177	Rev.Snare1	OFF
B1	3	Crisp Kick	OFF	12	Syn Kick 2	OFF
C2	3	Crisp Kick	OFF	1	Rock Kick	OFF
C#2	11	Syn Kick 1	OFF	41	Side Stick	OFF
D2	2	Ambi.Kick	OFF	278	Gun Shot 1	OFF
D#2	7	Gated Kick	OFF	130	Hand Claps	OFF
E2	10	Dance Kick	OFF	25	Ambi.Snare	OFF
F2	6	Real Kick	OFF	67	ProcessTom	OFF
F#2	13	Syn Kick 3	OFF	51	Tite HH	1
G2	32	SynSnare 2	OFF	67	ProcessTom	OFF
G#2	28	PowerSnare	OFF	54	Pedal HH	1
A2	31	SynSnare 1	OFF	67	ProcessTom	OFF
A#2	21	Soft Snare	OFF	53	Open HH	1
B2	24	TightSnare	OFF	67	ProcessTom	OFF
C3	22	LightSnare	OFF	67	ProcessTom	OFF
C#3	25	Ambi.Snare	OFF	43	Crash Cym	OFF
D3	17	Snare 2	OFF	67	ProcessTom	OFF
D#3	278	Gun Shot 1	OFF	57	Ride Edge	OFF
E3	131	Syn Claps	OFF	43	Crash Cym	OFF
F3	108	Cowbell	OFF	58	Ride Cup	OFF
F#3	51	Tite HH	1	100	Tambourine	OFF
G3	55	CloseSynHH	2	47	Splash Cym	OFF
G#3	54	Pedal HH	1	108	Cowbell	OFF
A3	56	OpenSyn HH	2	43	Crash Cym	OFF
A#3	53	Open HH	1	123	Viblaslap	OFF
B3	105	OpenTriang	OFF	59	Ride Cym 1	OFF
C4	43	Crash Cym	OFF	79	Hi Bongo	OFF
C#4	47	Splash Cym	OFF	78	Lo Bongo	OFF
D4	105	OpenTriang	OFF	85	Mute Conga	OFF
D#4	100	Tambourine	OFF	82	Open Conga	OFF
E4	104	MuteTriang	OFF	82	Open Conga	OFF
F4	82	Open Conga	OFF	111	Hi Timbal	OFF
F#4	82	Open Conga	OFF	112	Lo Timbal	OFF
G4	83	Slap Conga	OFF	107	Agogo	OFF
G#4	83	Slap Conga	OFF	107	Agogo	OFF
A4	85	Mute Conga	OFF	97	Cabasa	OFF
A#4	85	Mute Conga	OFF	96	Maracas	OFF
B4	84	Palm Conga	OFF	128	Whistle S	2
C5	78	Lo Bongo	OFF	129	Whistle L	2
C#5	187	Log Drum 1	OFF	124	Guiro S	3
D5	188	Log Drum 2	OFF	125	Guiro L	3
D#5	189	Log Drum 3	OFF	117	Claves	OFF
E5	190	Log Drum 4	OFF	115	WoodBlockM	OFF
F5	226	BrushNoise	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
F#5	121	FingerSnap	OFF	51	Tite HH	4
G5	162	BISS	OFF	62	Tom 1 Lo	OFF
G#5	163	BOOFN	OFF	53	Open HH	4
A5	164	BOOGETA	OFF	61	Tom 1 Hi	OFF
A#5	165	CHLACK	OFF	50	OrchCym LP	4
B5	173	Monkey 1	OFF	101	JingleBell	OFF
C6	94	Mute Cuica	OFF	102	MarcTree 1	OFF
C#6	95	Open Cuica	OFF	105	OpenTriang	5
D6	220	MouthHrp1A	OFF	105	OpenTriang	5
D#6	221	MouthHarp2	OFF	104	MuteTriang	5
E6	222	MouthHrp2A	OFF	-----	-----	OFF
F6	243	MalletLoop	OFF	-----	-----	OFF
F#6	236	Waterphone	OFF	-----	-----	OFF
G6	243	MalletLoop	OFF	-----	-----	OFF
G#6	102	MarcTree 1	OFF	-----	-----	OFF
A6	221	MouthHarp2	OFF	-----	-----	OFF
A#6	135	Gtr Slide	OFF	-----	-----	OFF
B6	135	Gtr Slide	OFF	-----	-----	OFF
C7	242	Jung Gliss	OFF	-----	-----	OFF
C#7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
D7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
D#7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
E7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
F7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
F#7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
G7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
G#7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
A7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
A#7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
B7	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF
C8	-----	-----	OFF	-----	-----	OFF

## MultiSample

0	A.Piano1	67	G.GuitarLP	136	SlapBass3	205	S.SaxLP	274	JetstrLPNT
1	A.Piano1w	68	F.Guitar1	137	SynthBass1	206	BagPipe	275	BrushSwirl
2	A.Piano1LP	69	F.Gtr1LP	138	SynBass1LP	207	Tuba	276	Thing
3	A.Piano2	70	F.Guitar1V	139	SynthBass2	208	TubaLP	277	ThingNT
4	A.Piano2w	71	E.Guitar2	140	SynBass2LP	209	Horn	278	MarcTree1
5	M1Piano	72	A.GtrHarm	141	SynthBass3	210	BrightHorn	279	MrcTree1NT
6	M1Pianow	73	E.Guitar1	142	RezBass1	211	FlugelHorn	280	MarcTree1V
7	GrandEP	74	E.Guitr1V	143	RezBass2	212	Trombone1	281	MrcTre1VNT
8	E.Piano1	75	E.Guitar2	144	RezBass3	213	Trombone2	282	MarcTree2
9	E.Piano1w	76	E.Guitar3	145	RezBass3LP	214	Trumpet	283	MrcTree2NT
10	E.Piano1LP	77	MuteGuitar	146	MiniBass	215	TrumpetLP	284	MarcTree2V
11	E.Piano2	78	FunkyGtr	147	HouseBass	216	MuteTP	285	MrcTre2VNT
12	E.Piano2w	79	FunkyGtrV	148	FMBass	217	MuteTPLP	286	TriRoll
13	E.Piano2LP	80	E.GtrHarm	149	FMBassLP	218	Brass1	287	TriRollINT
14	SoftEP	81	E.GtrHramV	150	BassSlide	219	Brass1LP	288	TriRollV
15	SoftEPLP	82	DistGuitar	151	StringSlap	220	Brass2	289	TriRollVNT
16	HardEP	83	DistGtrLP	152	Kalimba	221	Brass2LP	290	Clicker
17	HardEPw	84	DistGuitrV	153	MusicBox	222	BrassFall	291	ClickerNT
18	HardEPLP	85	OverDrive	154	MusicBoxLP	223	StringEns.	292	CastRoll
19	StageEP	86	OverDrvLP	155	LogDrum	224	StrEns.V1	293	CastRollINT
20	StageEPw	87	OverDrvF4	156	Marimba	225	StrEns.V2	294	Lore
21	PianoPad1	88	MuteDstGtr	157	Marimbaw	226	StrEns.V3	295	LoreNT
22	PianoPad2	89	MtDstGtrV	158	Xylophone	227	AnaStrings	296	Waterphone
23	Clav	90	DstGtrHarm	159	SynMallet	228	AnaStr.V1	297	Crickets1
24	Clavw	91	PowerChord	160	Vibe	229	AnaStr.V2	298	Crickts1NT
25	ClavLP	92	PowerChdV	161	Vibew	230	AnaStr.V3	299	Crickets2
26	Harpsicord	93	OverDvChrd	162	Celesta	231	PWM	300	Crickts2NT
27	Harpsicdw	94	PowerGtr	163	Glocken1	232	Violin	301	MagicBell
28	HarpsicdLP	95	PowerGtrV	164	Glocken2	233	Viola	302	TronUp
29	PercOrgan1	96	GtScratch	165	BrightBell	234	Cello	303	TronUpLP
30	PercOrg1LP	97	GtrSlide	166	B.BellLP	235	CelloLP	304	TronUpNT
31	PercOrgan2	98	GtCutNois1	167	MetalBell	236	CBs.&Cello	305	FluteFX
32	PercOrg2LP	99	GtCutNois2	168	M.BellLP	237	Pizzicato	306	FluteFXLP
33	Organ1	100	Chic1	169	Gamelan	238	Voice	307	Flutter
34	Organ1LP	101	Chic2	170	Pole	239	Choir	308	FlutterLP
35	Organ2	102	Stick	171	PoleLP	240	SoftChoir	309	HarpUp
36	Organ2LP	103	Sitar1	172	Tubular	241	AirVox	310	HarpUpLP
37	Organ3	104	Sitar2	173	ChurchBell	242	DooVoice	311	JungGliss
38	Organ4	105	Sitar2LP	174	FingCymbal	243	DooVoiceLP	312	JungGlisLP
39	Organ5	106	Tambura	175	FingCymbNT	244	SynVox	313	MalletLoop
40	Organ6	107	TamburaLP	176	Gong	245	SynVoxLP	314	MalletLpNT
41	Organ6LP	108	Santur	177	GongLP	246	GlassVox	315	Boogeta
42	VoxOrgan1	109	Bouzouki	178	SplitDrum	247	WhitePad	316	Sporing
43	VoxOrgan2	110	BouzoukiLP	179	SplitBell	248	EtherBell	317	Rattle
44	VoxOrgan3	111	Mandolin	180	Flute	249	E.BellLP	318	Kava
45	RotaryOrg1	112	Banjo	181	TinFlute	250	Ghostly	319	Fever1
46	Rotary1LP	113	Shamisen	182	TinFluteLP	251	MegaPad	320	Fever2
47	RotaryOrg2	114	Koto	183	PanFlute	252	SynthPad	321	Scratchar
48	SuperBX-3	115	Uood	184	PanFluteLP	253	SynthPadA	322	Zappers1
49	SuperBX3LP	116	Harp	185	Shakuhachi	254	Spectrum1	323	Zappers2
50	Dist.Organ	117	Ukulele	186	ShakhachiV	255	Spectrum2	324	Bugs
51	Dist.OrgLP	118	MandlinTrm	187	ShakhachLP	256	WaveSweep	325	Surfy
52	PipeOrgan1	119	A.Bass1	188	Bottle	257	WaveSweepA	326	SleighBell
53	PipeOrg1LP	120	A.Bass1LP	189	Recorder	258	WaveSweepB	327	Sagatty
54	PipeOrgan2	121	A.Bass2	190	Ocarina	259	MouthHarp1	328	SagattyNT
55	PipeOrg2LP	122	A.Bass2LP	191	Oboe	260	MouthHrp1A	329	ElecBeat
56	PipeOrgan3	123	E.Bass1	192	EnglishHrn	261	MouthHarp2	330	Idling
57	PipeOrg3LP	124	E.Bass1LP	193	Eng.HornLP	262	MouthHrp2A	331	EthnicBeat
58	CheeseOrg	125	E.Bass2	194	BasoonOboe	263	MouthHarps	332	Tap-A
59	Musette	126	E.Bass2LP	195	BsonOboelP	264	ChromRes	333	Tap-B
60	MusetteV	127	PickBass1	196	Clarinet	265	WahFuzz	334	Tap-C
61	Bandneon	128	PicBass1LP	197	ClarinetLP	266	Applause	335	Mini1a
62	BandneonLP	129	PickBass2	198	Bari.Sax	267	Stadium	336	Digital1
63	Accordion	130	PickBass3	199	Bari.SaxLP	268	BrushNoise	337	VS102
64	AcordionLP	131	Fretless	200	TenorSax	269	BruNoiseNT	338	VS48
65	Harmonica	132	FretlessLP	201	T.SaxLP	270	WhiteNoise	339	VS52
66	G.Guitar	133	SlapBass1	202	AltoSax	271	WhiteNoiNT	340	VS58
		134	SlapBass2	203	A.SaxLP	272	Jetstar	341	VS71
		135	SlpBass2LP	204	SopranoSax	273	JetstarLP	342	VS72

343	VS88
344	VS89
345	13-35
346	DWGSOrgan1
347	DWGSOrgan2
348	DWGSE.P.
349	Saw
350	Square
351	Ramp
352	Pulse25%
353	Pulse8%
354	Pulse4%
355	SynSine
356	Sine
357	OrchHit
358	ImpactHitL
359	ImpactHitR
360	RaveHitL
361	RaveHitR
362	PhillyHit
363	PowerSnare
364	SynSnare
365	SnareRI/Ht
366	Fist
367	StickHit
368	SideStick
369	SideStikNT
370	TimbleSide
371	TimblSidNT
372	Indust
373	TaikoHit
374	SynRim
375	SynRimNT
376	Click
377	CrashCym
378	CrashCymLP
379	CrashLPNT
380	ChinaCym
381	ChinaCymLP
382	SplashCym
383	OrchCrash
384	TiteHH
385	TiteHHNT
386	OpenHH
387	CloseSynHH
388	OpenSynHH
389	BellRide
390	PingRide
391	OrchB.Drm
392	Tom1
393	Tom2Hi
394	Tom2Lo
395	ProccesTom
396	OilDrum
397	SynTom1
398	SynTom2
399	VocalSnare
400	SolidHit
401	SteelDrum
402	SteelDrmLP
403	Timapni
404	TimpaniLP
405	Taiko
406	Tsuzumi
407	LowBongo
408	SlapBongo
409	OpenConga
410	SlapConga
411	PalmConga

412	MuteConga
413	Baya
414	Tabla1
415	Tabla2
416	Djembe
417	Maracas
418	SynMaracas
419	SynMarcsNT
420	Cabasa
421	CabasaNT
422	Sagat
423	SagatNT
424	Tambourine
425	JingleBell
426	MuteTriang
427	OpenTriang
428	Agogo
429	CowBell
430	Timbale
431	WoodBlock1
432	WoodBlock2
433	WoodBlock3
434	Claves
435	SynClaves
436	Castanet
437	CastanetNT
438	CastanetV
439	FingerSnap
440	FingSnapNT
441	Snap
442	SnapNT
443	Drop
444	CorkPop
445	Vibraslap
446	Guiro
447	GuiroLP
448	HandClap
449	HandClapNT
450	GunShot1
451	GlassBreak
452	MetalHit
453	Pull1
454	Pull1NT
455	Pull2
456	Pull2NT
457	HandDrill
458	HandDrilNT
459	Zap1
460	Zap2
461	FretZap1
462	FretZap2
463	ScratchHi
464	ScratchHiNT
465	ScratchLo
466	ScratchLoNT
467	ScratchDbi
468	ScratchDbiNT
469	Scratcha
470	Rev.Kick
471	Rev.ConBD
472	RevSnare1
473	Rev.Snare2
474	Rev.Snare3
475	Rev.Cymbal
476	Rev.Tom1
477	Rev.Tom2
478	Samurai!
479	Growl1
480	Growl1NT

481	Monkey1
482	Monkey2
483	Rain
484	Thunder
485	Wind
486	Seashore
487	SeashoreV
488	Stream
489	Bubble
490	Bird1
491	Bird2
492	Kitty
493	Dog
494	Growl2
495	Gallop
496	Laughing
497	LaughingV
498	Scream
499	Punch
500	HartBeat
501	Footstep1
502	Footstep2
503	Telephone1
504	Telephone2
505	DoorCreak
506	DoorSlam
507	CarEngine
508	CarEnginLP
509	CarStop
510	CarPass
511	CarCrash
512	Siren
513	Train
514	Helicopter
515	GunShot2
516	MachineGun
517	LaserGun
518	Explosion
519	DJKit1
520	DJKit2
521	Scratches
522	OrchPerc
523	Loopey
524	ClockWorks
525	MusicalLoop
526	Animals
527	DownLo

## MultiSample: N1 only

528	St.Piano L
529	St.Piano R
530	A.Piano 3
531	A.Piano 3w
532	Grand EP 2
533	Grand EP2w
534	E.Piano 3
535	E.Piano 3w
536	E.Piano3LP
537	Stage EP 2
538	Stage EP2w
539	StageEP2LP
540	Dyno EP 1
541	Dyno EP 1w
542	DynoEP1 LP
543	Dyno EP 2
544	Dyno EP 2w
545	DynoEP2 LP
546	Wurly EP
547	Wurly EP w
548	WurlyEP LP
549	PianoPad 3
550	P.Pad 3 LP
551	Clav 2
552	Clav 2 w
553	Clav 2 LP
554	Organ 7
555	Organ 7 LP
556	Organ 8
557	Organ 8 LP
558	DWGS EP 2
559	DWGS EP 3
560	DWGS EP 4
561	DWGS EP 5
562	DWGS EP 6

## DrumSample

0	FatKick
1	RockKick
2	Ambi.Kick
3	CrispKick
4	PunchKick
5	DryKick
6	RealKick
7	GatedKick
8	ProcesKick
9	MetalKick
10	DanceKick
11	SynKick1
12	SynKick2
13	SynKick3
14	SynKick4
15	OrchB.Drm
16	Snare1
17	Snare2
18	Snare3
19	Snare4
20	PicloSnare
21	SoftSnare
22	LightSnare
23	DrySnare
24	TightSnare
25	Ambi.Snare
26	RockSnare
27	GatedSnare
28	PowerSnare
29	RollSnare1
30	RollSnare2
31	SynSnare1
32	SynSnare2
33	VocalSnr1
34	VocalSnr2
35	Fist
36	BrushSlap
37	BrushTap
38	BrushSwish
39	BrushSwirl
40	StickHit
41	SideStick
42	SynRim
43	CrashCym
44	CrashLP
45	ChinaCym
46	ChinaLP
47	SplashCym
48	SplashLP
49	OrchCym
50	OrchCymLP
51	TiteHH
52	CloseHH
53	OpenHH
54	PedalHH
55	CloseSynHH
56	OpenSynHH
57	RideEdge
58	RideCup
59	RideCym1
60	RideCym2
61	Tom1Hi
62	Tom1Lo
63	Tom2Hi
64	Tom2HiV
65	Tom2Lo
66	Tom2LoV
67	ProcessTom
68	OilDrum
69	SynTom1
70	SynTom2Hi
71	SynTom2Lo
72	SolidHit
73	BrushTom
74	BrushTomV
75	Timpani
76	TaikoHi
77	TaikoLo
78	LoBongo
79	HiBongo
80	SlapBongo
81	Tsuzumi
82	OpenConga
83	SlapConga
84	PalmConga
85	MuteConga
86	Baya1
87	Baya2
88	Tabla1
89	Tabla2
90	Tabla3
91	Udu
92	Djembe
93	CorkPop
94	MuteCuica
95	OpenCuica
96	Maracas
97	Cabasa
98	SynMaracas
99	Sagat
100	Tambourine
101	JingleBell
102	MarcTree1
103	MarcTree2
104	MuteTriang
105	OpenTriang
106	Flexatone
107	Agogo
108	Cowbell
109	SynCowbell
110	R-Timbal
111	HiTimbal
112	LoTimbal
113	Timbales
114	WoodBlockH
115	WoodBlockM
116	WoodBlockL
117	Claves
118	SynClaves
119	Castanet
120	CastanetV
121	FingerSnap
122	Snap
123	Viblaslap
124	GuiroS
125	GuiroL
126	Pull1
127	Pull2
128	WhistleS
129	WhistleL
130	HandClaps
131	SynClaps
132	MetalHitHi
133	MetalHitLo
134	GtScratch
135	GtrSlide
136	GtCutNois1
137	GtCutNois2
138	Chic1
139	Chic2
140	BassSlide
141	StringSlap
142	OrchHit
143	ImpactHitL
144	ImpactHitR
145	RaveHitL
146	RaveHitR
147	PhillyHit
148	BrassFall1
149	BrassFall2
150	BrassFall3
151	BrassFall4
152	Zap1
153	Zap2
154	ScratchHi
155	ScratchLo
156	ScratchDbl
157	Scratcha
158	Scratchb
159	Scratchc
160	Sword
161	Drop
162	BISS
163	BOOFN
164	BOOGETA
165	CHLACK
166	COOSH
167	COUGH
168	ISSH
169	POOM
170	Uhhh!
171	Samurai!
172	Growl1???
173	Monkey1
174	Monkey2
175	Rev.Kick
176	Rev.ConBD
177	Rev.Snare1
178	Rev.Snare2
179	Rev.Snare3
180	Rev.Cymbal
181	Rev.Tom1
182	Rev.Tom2
183	Kalimba1
184	Kalimba2
185	MusicBox1
186	MusicBox2
187	LogDrum1
188	LogDrum2
189	LogDrum3
190	LogDrum4
191	LogDrum5
192	Marimba1
193	Marimba2
194	Marimba3
195	Marimba4
196	Xylofon1
197	Xylofon2
198	Xylofon3
199	Vibe1
200	Vibe2
201	Vibe3
202	Vibe4
203	Celeste
204	Glocken1
205	Glocken2
206	Glocken3
207	BrightBell
208	MetalBell
209	Gamelan1
210	Gamelan2
211	Pole
212	FingCymbal
213	Tubular1
214	Tubular2
215	Tubular3
216	ChurchBell
217	GongHi
218	GongLo
219	MouthHarp1
220	MouthHrp1A
221	MouthHarp2
222	MouthHrp2A
223	Spectrum1
224	Spectrum2
225	Stadium
226	BrushNoise
227	WhiteNoise
228	Jetstar
229	Thing
230	TriRoll
231	Clicker1
232	Clicker2
233	Clicker3
234	CastRoll
235	Lore
236	Waterphone
237	Crickets
238	TronUp
239	FluteFX
240	Flutter
241	HarpUp
242	JungGliss
243	MalletLoop
244	Rain
245	Thunder
246	Wind
247	Seashore
248	SeashoreV
249	Stream
250	Bubble
251	Bird1
252	Bird2
253	Kitty
254	Dog
255	Growl2
256	Gallop
257	Laughing
258	LaughingV
259	Scream
260	Punch
261	HartBeat
262	Footstep1
263	Footstep2
264	Applause1
265	Applause2
266	Telephone1
267	Telephone2
268	DoorCreak
269	DoorSlam
270	CarEngine
271	CarStop
272	CarPass
273	CarCrash
274	GlassBreak
275	Siren
276	Train
277	Helicopter
278	GunShot1
279	GunShot2
280	MachineGun
281	LaserGun
282	Explosion
283	HandDrill
284	Metronome1
285	Metronome2

\*The sounds processed by INFINITY™.



# 故障かなと思ったら

POWERスイッチを押してもLCDに表示がでない！  
● AC/ACパワーサプライが接続されていますか？

音がでない！

- アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか？(デモ演奏ができますか？できれば接続はOKです。)
- アンプ、ミキサーの電源が入りこれらが正しく設定されていますか？
- ホールトーンの[VOLUME]スライダーは上がっていますか？
- Globalモードの<ローカル・コントロール>がONになっていますか？(P.65)
- スプリットの設定で音のでない鍵盤を弾いていませんか？(Performance P.27)、(Combination P.29)

音が止まらない！

- ARPEGGIATORの<ラッチ/キー・シンク>がLATCH、またはL&K.Sになっていませんか？(このパラメータをOFFにするか、ARPEGGIATORを止めてみてください。)(P.25)

エディットしたときと音色や動作がちがっている！

- エディット後にライト操作をしましたか？(P22) REALTIME CONTROLLERを使ってエディットしたときは、パフォーマンスをライトしてください。
- PerformanceまたはCombinationで選んだプログラムを、その後エディットしませんでしたか？

MIDIでコントロールできない！

- MIDIケーブルまたは専用ケーブルは正しく接続されていますか？

外部機器からホールトーンを演奏する場合は

- 送信機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか？(P.58)
- Globalモードの<MIDIチャンネル・トゥ・ポート>の設定が、使いたいチャンネルはAまたはBになっていますか？(P.66)
- Globalモードの<MIDIフィルター>が適切に設定されていますか？(P.66)
- コンビネーション音色の場合は、Combination Editモードの<レシーブ・ノート・オン>がOFFになっていませんか？(P.29) その他のコンビネーションのパラメータの設定は問題ありませんか？

ホールトーンから外部機器を演奏する場合は

- 受信機器のMIDIチャンネルとホールトーンのMIDI

チャンネルが同じに設定されていますか？(P.58)

コンピュータでコントロールできない！

- 専用ケーブルは正しく接続されていますか？
- Globalモードの<BPSセレクト>がコンピュータと合った設定になっていますか？(P.65、68~70)
- ホールトーンを接続しているMIDIインターフェイスのMIDIポートまたは、KORG MIDI Driverのポートがコンピュータ側で指定されていますか？

プログラムなどのライトができない！

- Globalモードの<ライト・プロテクト>が働いていませんか？(P.66)

鍵盤を弾いても設定したドラムの音がでない！

- Globalモードの<マスター・キー・シフト>が00以外になっていませんか？(P.64)
- Program Editモードの<オクターブ・セレクト>が8以外になっていませんか？(P.32)

MIDIプログラムチェンジでプログラム、コンビネーションを選ぶことができない！

- Globalモードの<MIDIフィルター>のPRGがXになっていませんか？(P.66)
- 選ぶようになっているプログラムのバンクとMIDIのバンクセレクトがあっていますか？

VDF2やVDA2のパラメータを選ぶことができない！

- 現在選択されているプログラムは<オシレータ・モード>がダブルモードになっていますか？(P.31)

GM対応のソング・データで正しく演奏できない！

- ソング・データはGMに対応していますか？
- あらかじめMulti PartをGM用に初期化してありますか？(P.63)
- Globalモードの設定は正しいですか？
- 音量やパンがおかしい場合はKORG MIDI Driverのフィルターで情報をカットしていませんか？

マスター・キー・シフトを正しく送受信できない！

- Globalモードの<キー・シフト・ポジション>の設定は問題ありませんか？(P.64)

アルペジエータが正しく演奏できない！

- Globalモードの<クロック・ソース>がMIDIまたはPCIFに設定されている場合、クロックを正しく送っていますか？

パート、レシーブ・MIDIチャンネル、パフォーマンス・ナンバーが切り替えられない！

- 鍵盤を押していませんか？

# 技術資料

## Program/Combination/Bank List

"yDr1" Bank (Bank MSB=7Bh)		"yDr2" Bank (Bank MSB=7Fh)	
Program No. (PCF set)	Drum Kit Name	Program No. (PCF set)	Drum Kit Name
1 (00h)	Standard	1 (00h)	STANDARD
2 (01h)	Standard	2 (01h)	POWER
3 (02h)	Rock	3 (02h)	ROCK
4 (03h)	Rock	4 (03h)	ELECTRONIC
5 (04h)	Rock	5 (04h)	ANALOG
6 (05h)	Rock	6 (05h)	DANCE
7 (06h)	Rock	7 (06h)	JAZZ
8 (07h)	Rock	8 (07h)	BRUSH
9 (08h)	Rock	9 (08h)	ORCHESTRA
10 (09h)	Rock	10 (09h)	ETHNIC
11 (0Ah)	Rock	11 (0Ah)	ELECTRONIC
12 (0Bh)	Rock	12 (0Bh)	CLASSIC
13 (0Ch)	Rock	13 (0Ch)	CLASSIC
14 (0Dh)	Rock	14 (0Dh)	CLASSIC
15 (0Eh)	Rock	15 (0Eh)	CLASSIC
16 (0Fh)	Rock	16 (0Fh)	CLASSIC
17 (10h)	Rock	17 (10h)	CLASSIC
18 (11h)	Rock	18 (11h)	CLASSIC
19 (12h)	Rock	19 (12h)	CLASSIC
20 (13h)	Rock	20 (13h)	CLASSIC
21 (14h)	Rock	21 (14h)	CLASSIC
22 (15h)	Rock	22 (15h)	CLASSIC
23 (16h)	Rock	23 (16h)	CLASSIC
24 (17h)	Rock	24 (17h)	CLASSIC
25 (18h)	Rock	25 (18h)	CLASSIC
26 (19h)	Rock	26 (19h)	CLASSIC
27 (1Ah)	Rock	27 (1Ah)	CLASSIC
28 (1Bh)	Rock	28 (1Bh)	CLASSIC
29 (1Ch)	Rock	29 (1Ch)	CLASSIC
30 (1Dh)	Rock	30 (1Dh)	CLASSIC
31 (1Eh)	Rock	31 (1Eh)	CLASSIC
32 (1Fh)	Rock	32 (1Fh)	CLASSIC
33 (20h)	Rock	33 (20h)	CLASSIC
34 (21h)	Rock	34 (21h)	CLASSIC
35 (22h)	Rock	35 (22h)	CLASSIC
36 (23h)	Rock	36 (23h)	CLASSIC
37 (24h)	Rock	37 (24h)	CLASSIC
38 (25h)	Rock	38 (25h)	CLASSIC
39 (26h)	Rock	39 (26h)	CLASSIC
40 (27h)	Rock	40 (27h)	CLASSIC
41 (28h)	Rock	41 (28h)	CLASSIC
42 (29h)	Rock	42 (29h)	CLASSIC
43 (2Ah)	Rock	43 (2Ah)	CLASSIC
44 (2Bh)	Rock	44 (2Bh)	CLASSIC
45 (2Ch)	Rock	45 (2Ch)	CLASSIC
46 (2Dh)	Rock	46 (2Dh)	CLASSIC
47 (2Eh)	Rock	47 (2Eh)	CLASSIC
48 (2Fh)	Rock	48 (2Fh)	CLASSIC
49 (30h)	Rock	49 (30h)	CLASSIC
50 (31h)	Rock	50 (31h)	CLASSIC
51 (32h)	Rock	51 (32h)	CLASSIC
52 (33h)	Rock	52 (33h)	CLASSIC
53 (34h)	Rock	53 (34h)	CLASSIC
54 (35h)	Rock	54 (35h)	CLASSIC
55 (36h)	Rock	55 (36h)	CLASSIC
56 (37h)	Rock	56 (37h)	CLASSIC
57 (38h)	Rock	57 (38h)	CLASSIC
58 (39h)	Rock	58 (39h)	CLASSIC
59 (3Ah)	Rock	59 (3Ah)	CLASSIC
60 (3Bh)	Rock	60 (3Bh)	CLASSIC
61 (3Ch)	Rock	61 (3Ch)	CLASSIC
62 (3Dh)	Rock	62 (3Dh)	CLASSIC
63 (3Eh)	Rock	63 (3Eh)	CLASSIC
64 (3Fh)	Rock	64 (3Fh)	CLASSIC
65 (40h)	Rock	65 (40h)	CLASSIC
66 (41h)	Rock	66 (41h)	CLASSIC
67 (42h)	Rock	67 (42h)	CLASSIC
68 (43h)	Rock	68 (43h)	CLASSIC
69 (44h)	Rock	69 (44h)	CLASSIC
70 (45h)	Rock	70 (45h)	CLASSIC
71 (46h)	Rock	71 (46h)	CLASSIC
72 (47h)	Rock	72 (47h)	CLASSIC
73 (48h)	Rock	73 (48h)	CLASSIC
74 (49h)	Rock	74 (49h)	CLASSIC
75 (4Ah)	Rock	75 (4Ah)	CLASSIC
76 (4Bh)	Rock	76 (4Bh)	CLASSIC
77 (4Ch)	Rock	77 (4Ch)	CLASSIC
78 (4Dh)	Rock	78 (4Dh)	CLASSIC
79 (4Eh)	Rock	79 (4Eh)	CLASSIC
80 (4Fh)	Rock	80 (4Fh)	CLASSIC
81 (50h)	Rock	81 (50h)	CLASSIC
82 (51h)	Rock	82 (51h)	CLASSIC
83 (52h)	Rock	83 (52h)	CLASSIC
84 (53h)	Rock	84 (53h)	CLASSIC
85 (54h)	Rock	85 (54h)	CLASSIC
86 (55h)	Rock	86 (55h)	CLASSIC
87 (56h)	Rock	87 (56h)	CLASSIC
88 (57h)	Rock	88 (57h)	CLASSIC
89 (58h)	Rock	89 (58h)	CLASSIC
90 (59h)	Rock	90 (59h)	CLASSIC
91 (5Ah)	Rock	91 (5Ah)	CLASSIC
92 (5Bh)	Rock	92 (5Bh)	CLASSIC
93 (5Ch)	Rock	93 (5Ch)	CLASSIC
94 (5Dh)	Rock	94 (5Dh)	CLASSIC
95 (5Eh)	Rock	95 (5Eh)	CLASSIC
96 (5Fh)	Rock	96 (5Fh)	CLASSIC
97 (60h)	Rock	97 (60h)	CLASSIC
98 (61h)	Rock	98 (61h)	CLASSIC
99 (62h)	Rock	99 (62h)	CLASSIC
100 (63h)	Rock	100 (63h)	CLASSIC

各バンクの説明はP.65の表を参照してください。

Bank Map List		Bank Map List		Bank Map List	
Bank Name	Bank Select (MSB LSR)	Bank Name	Bank Select (MSB LSR)	Bank Name	Bank Select (MSB LSR)
GM-A	00:00(00/00)	r:01	01:xx	r:01	01:xx
r:02	02:xx	r:02	02:xx	r:02	02:xx
r:03	03:xx	r:03	03:xx	r:03	03:xx
r:04	04:xx	r:04	04:xx	r:04	04:xx
r:05	05:xx	r:05	05:xx	r:05	05:xx
r:06	06:xx	r:06	06:xx	r:06	06:xx
r:07	07:xx	r:07	07:xx	r:07	07:xx
r:08	08:xx	r:08	08:xx	r:08	08:xx
r:09	09:xx	r:09	09:xx	r:09	09:xx
r:10	0A:xx	r:10	0A:xx	r:10	0A:xx
r:11	0B:xx	r:11	0B:xx	r:11	0B:xx
r:12	0C:xx	r:12	0C:xx	r:12	0C:xx
r:13	0D:xx	r:13	0D:xx	r:13	0D:xx
r:14	0E:xx	r:14	0E:xx	r:14	0E:xx
r:15	0F:xx	r:15	0F:xx	r:15	0F:xx
r:16	10:xx	r:16	10:xx	r:16	10:xx
r:17	11:xx	r:17	11:xx	r:17	11:xx
r:18	12:xx	r:18	12:xx	r:18	12:xx
r:19	13:xx	r:19	13:xx	r:19	13:xx
r:20	14:xx	r:20	14:xx	r:20	14:xx
r:21	15:xx	r:21	15:xx	r:21	15:xx
r:22	16:xx	r:22	16:xx	r:22	16:xx
r:23	17:xx	r:23	17:xx	r:23	17:xx
r:24	18:xx	r:24	18:xx	r:24	18:xx
r:25	19:xx	r:25	19:xx	r:25	19:xx
r:26	1A:xx	r:26	1A:xx	r:26	1A:xx
r:27	1B:xx	r:27	1B:xx	r:27	1B:xx
r:28	1C:xx	r:28	1C:xx	r:28	1C:xx
r:29	1D:xx	r:29	1D:xx	r:29	1D:xx
r:30	1E:xx	r:30	1E:xx	r:30	1E:xx
r:31	1F:xx	r:31	1F:xx	r:31	1F:xx
r:32	20:xx	r:32	20:xx	r:32	20:xx
r:33	21:xx	r:33	21:xx	r:33	21:xx
r:34	22:xx	r:34	22:xx	r:34	22:xx
r:35	23:xx	r:35	23:xx	r:35	23:xx
r:36	24:xx	r:36	24:xx	r:36	24:xx
r:37	25:xx	r:37	25:xx	r:37	25:xx
r:38	26:xx	r:38	26:xx	r:38	26:xx
r:39	27:xx	r:39	27:xx	r:39	27:xx
r:40	28:xx	r:40	28:xx	r:40	28:xx
r:41	29:xx	r:41	29:xx	r:41	29:xx
r:42	2A:xx	r:42	2A:xx	r:42	2A:xx
r:43	2B:xx	r:43	2B:xx	r:43	2B:xx
r:44	2C:xx	r:44	2C:xx	r:44	2C:xx
r:45	2D:xx	r:45	2D:xx	r:45	2D:xx
r:46	2E:xx	r:46	2E:xx	r:46	2E:xx
r:47	2F:xx	r:47	2F:xx	r:47	2F:xx
r:48	30:xx	r:48	30:xx	r:48	30:xx
r:49	31:xx	r:49	31:xx	r:49	31:xx
r:50	32:xx	r:50	32:xx	r:50	32:xx
r:51	33:xx	r:51	33:xx	r:51	33:xx
r:52	34:xx	r:52	34:xx	r:52	34:xx
r:53	35:xx	r:53	35:xx	r:53	35:xx
r:54	36:xx	r:54	36:xx	r:54	36:xx
r:55	37:xx	r:55	37:xx	r:55	37:xx
r:56	38:xx	r:56	38:xx	r:56	38:xx
r:57	39:xx	r:57	39:xx	r:57	39:xx
r:58	3A:xx	r:58	3A:xx	r:58	3A:xx
r:59	3B:xx	r:59	3B:xx	r:59	3B:xx
r:60	3C:xx	r:60	3C:xx	r:60	3C:xx
r:61	3D:xx	r:61	3D:xx	r:61	3D:xx
r:62	3E:xx	r:62	3E:xx	r:62	3E:xx
r:63	3F:xx	r:63	3F:xx	r:63	3F:xx
r:64	40:xx	r:64	40:xx	r:64	40:xx
r:65	41:xx	r:65	41:xx	r:65	41:xx
r:66	42:xx	r:66	42:xx	r:66	42:xx
r:67	43:xx	r:67	43:xx	r:67	43:xx
r:68	44:xx	r:68	44:xx	r:68	44:xx
r:69	45:xx	r:69	45:xx	r:69	45:xx
r:70	46:xx	r:70	46:xx	r:70	46:xx
r:71	47:xx	r:71	47:xx	r:71	47:xx
r:72	48:xx	r:72	48:xx	r:72	48:xx
r:73	49:xx	r:73	49:xx	r:73	49:xx
r:74	4A:xx	r:74	4A:xx	r:74	4A:xx
r:75	4B:xx	r:75	4B:xx	r:75	4B:xx
r:76	4C:xx	r:76	4C:xx	r:76	4C:xx
r:77	4D:xx	r:77	4D:xx	r:77	4D:xx
r:78	4E:xx	r:78	4E:xx	r:78	4E:xx
r:79	4F:xx</				

[64音 ミュージック・シンセサイザー] OCT. 1997

ホールトーン MIDIインプリメンテーション・チャート version:1.0

ファンクション・・・	送信	受信	備考
ベーシックチャンネル: 電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード 電源ON時 メッセージ 代用	3 × *****	×	
ノート・ナンバー: 音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ベロシティ: ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1~127 ×	○ 9n, V=1~127 ×	
アフタータッチ: キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	
ピッチ・ベンダー	○	○	
コントロール チェンジ: 0, 32 1, 5, 7 8, 10, 11, 12 6, 38 16, 17, 64 65, 66, 67 71, 72, 73, 75 74, 84 91, 93 92, 95 96, 97 98, 99, 100, 101 120, 121	○ ○ ○ × ○ ○ ○ ○ × ○ × × × × × ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト(MSB, LSB) モジュレーション, ボルタメント・タイム, ボリューム バランス, パンポット, エクスプレッション, エフェクトコントロール1 データエントリー(MSB, LSB) 汎用操作子1,2, ダンパーペダル(ホールド1) ボルタメント, ソステヌート, ソフト ハーモニック, EGタイム(リリース, アタック, ディケイ) ブライツネス, ボルタメントコントロール Cセンド, Dセンド エフェクト・スイッチ1, 2 データインクリメント, デクリメント NRPN(LSB, MSB), RPN(LSB, MSB) オール・サウンド オフ, リセット・オールコントロール
プログラム チェンジ: 設定可能範囲	○ 0~127 *****	○ 0~127 0~127	
エクスクルーシブ	○	○	
コモン: ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム: クロック コマンド	○ ○	○ ○	*1 *1
その他: ローカル・オン/オフ オール・ノート・オフ アクティブセンシング リセット	× × ○ ×	○ ○ 123~127 ○ ×	

備考\*1: クロックソースがインターナルの時送信し受信しない(但し、コンティニューは送信しない)。MIDI, PCIFの時はその逆。  
モード1:オムニ・オン, ポリ・モード2:オムニ・オン, モノ ○:あり / モード3:オムニ・オフ, ポリ・モード4:オムニ・オフ, モノ ×:なし

## 仕様

方式	AIスクエア・シンセシス・システム(フル・デジタル・プロセッシング)
音源部	64ボイス、64オシレータ(シングル・モード時) 32ボイス、32オシレータ(ダブル・モード時)
キーボード部	88鍵
波形メモリー	PCM 18M Byte
エフェクター部	デジタル・マルチ・エフェクト 2系統
エフェクト数	48エフェクト
プログラム数	1269(ユーザー100、プリセット1169)
コンビネーション数	402(ユーザー100、プリセット302)
ドラムキット数	39(ユーザー2、プリセット37)
アルペジエータ	20タイプ、40-240(BPM)
コントロール・インプット	アサインブル・ペダル、アサインブル・スイッチ
アウトプット	L/MONO、R
ヘッドホン端子	ステレオ・ミニ・ジャック
MIDI端子	IN、OUT、THRU
通信端子	TO HOST
ディスプレイ	144×40 Full Dot LCD(2色バックライト付き)
電源	AC9V AC/ACパワーサプライ(KA141)
消費電流	AC9V 1.4A(Max)
外形寸法	1030(W)×300(D)×85.8(H)mm
重量	6.5Kg
付属品	AC/ACパワーサプライ KA141