

# RS-5 RS-9

## 64 VOICE SYNTHESIZER

### 取扱説明書

このたびは、ローランド 64 ボイス・シンセサイザー RS-5/9 をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

この機器を正しくお使いいただくために、ご使用前に「安全上のご注意」(P.2 ~ 3) と「使用上のご注意」(P.4) をよくお読みください。また、この機器の優れた機能を十分ご理解いただくためにも、取扱説明書をよくお読みください。取扱説明書は必要ときにすぐに見ることができるよう、手元に置いてください。

### 取扱説明書の読みかた

RS-5/9の取扱説明書は「クイック・スタート」「進んだ使いかた」の2部構成になっています。

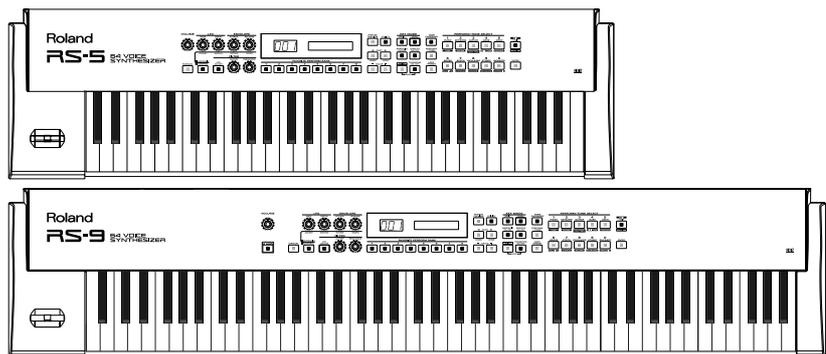
「クイック・スタート」は、RS-5/9 の基本的な機能を解説してあります。各項目ごとに「進んだ使いかた」の参照ページを載せていますので、クイック・スタートをお読みいただくと、全機能の概要を理解することができます。

「進んだ使いかた」は、細かな設定をしたり、設定の保存をする、外部機器と一緒に使う場合にお読みください。

本書は目的別に書いてあります。設定項目名から機能を知りたい場合は、設定項目一覧(P.137)をご覧ください。参照ページが書いてあります。

### 文中の表記について

- [] で囲まれた英数字は、パネル上のボタンを表しています。  
例：[SPLIT] は SPLIT ボタンを表しています。
- (P.\*\* ) は参照ページを表しています。



# 安全上のご注意

## 火災・感電・傷害を防止するには

### ⚠ 警告と ⚠ 注意の意味について

 <b>警告</b>	取扱いを誤った場合に、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を表わしています。
 <b>注意</b>	取扱いを誤った場合に、使用者が傷害を負う危険が想定される場合および物的損害のみの発生が想定される内容を表わしています。  ※物的損害とは、家屋・家財および家畜・ペットにかかわる拡大損害を表わしています。

### 図記号の例

	△は、注意（危険、警告を含む）を表わしています。具体的な注意内容は、△の中に描かれています。左図の場合は、「一般的な注意、警告、危険」を表わしています。
	⊘は、禁止（してはいけないこと）を表わしています。具体的な禁止内容は、⊘の中に描かれています。左図の場合は、「分解禁止」を表わしています。
	●は、強制（必ずすること）を表わしています。具体的な強制内容は、●の中に描かれています。左図の場合は、「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表わしています。

----- 以下の指示を必ず守ってください -----

### **警告**

- この機器を使用する前に、以下の指示と取扱説明書をよく読んでください。 
- この機器および AC アダプターを分解したり、改造したりしないでください。 
- 修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれていないことは、絶対にしないでください。必ずお買い上げ店またはローランド・サービスに相談してください。 
- 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（直射日光の当たる場所、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
  - 雨に濡れる場所
  - ホコリの多い場所
  - 振動の多い場所
- この機器の設置には、ローランドが推奨するスタンド（型番 :KS-8 (RS-5)、KS-14 (RS-9)、FPS-10A (RS-9)）を使用してください。 

### **警告**

- この機器の設置にスタンド（型番 :KS-8 (RS-5)、KS-14 (RS-9)、FPS-10A (RS-9)）を使用する場合、ぐらついた所や傾いた所にスタンド（型番 :KS-8 (RS-5)、KS-14 (RS-9)、FPS-10A (RS-9)）を設置しないでください。安定した水平な所に設置してください。機器を単独で設置する場合も、同様に安定した水平な所に設置してください。 
- AC アダプターは、必ず付属のものを、AC 100 V の電源で使用してください。 
- 電源コードを無理に曲げたり、電源コードの上に重いものを載せたりしないでください。電源コードに傷がつき、ショートや断線の結果、火災や感電の恐れがあります。 
- この機器を単独で、あるいはヘッドホン、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、直ちに使用をやめて専門の医師に相談してください。 
- この機器に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水、ジュースなど）を絶対に入れないでください。  

## 警告

- 次のような場合は、直ちに電源を切って AC アダプターをコンセントから外し、お買い上げ店またはローランド・サービスに修理を依頼してください。
  - AC アダプター本体や電源コードが破損したとき
  - 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
  - 機器が（雨などで）濡れたとき
  - 機器に異常や故障が生じたとき
- お子様のいるご家庭で使用する場合、お子様の取り扱いやいたずらに注意してください。必ず大人のかたが、監視／指導してあげてください。
- この機器を落としたり、この機器に強い衝撃を与えないでください。
- 電源は、タコ足配線などの無理な配線をしないでください。特に、電源タップを使用している場合、電源タップの容量（ワット／アンペア）を超えると発熱し、コードの被覆が溶けることがあります。
- 外国で使用する場合は、お買い上げ店またはローランド・サービスに相談してください。

## 注意

- この機器と AC アダプターは、風通しのよい、正常な通気が保たれている場所に設置して、使用してください。
- AC アダプターを機器本体やコンセントに抜き差しするときは、必ず AC アダプターの本体やプラグを持ってください。
- 長時間使用しないときは、AC アダプターをコンセントから外してください。
- 接続したコードやケーブル類は、繁雑にならないように配慮してください。特に、コードやケーブル類は、お子様の手が届かないように配慮してください。
- この機器の上に乗ったり、機器の上に重いものを置かないでください。
- 濡れた手で AC アダプターの本体やプラグを持って、機器本体やコンセントに抜き差ししないでください。
- この機器を移動するときは、AC アダプターをコンセントから外し、外部機器との接続を外してください。
- お手入れをするときには、電源を切って AC アダプターをコンセントから外してください。
- 落雷の恐れがあるときは、早めに AC アダプターをコンセントから外してください。
- 譜面立ての取り付けネジや、キーボード・スタンドの取り付けネジを外した場合は、小さなお子様が誤って飲み込んだりすることのないようお子様の手の届かないところへ保管してください。

※ GS (  ) は、ローランド株式会社の登録商標です。

※ Apple は、米国 Apple Computer, Inc. の米国及びその他の国における登録商標です。

※ Macintosh は、米国 Apple Computer, Inc. の米国及びその他の国における登録商標です。

※ IBM は、米国 International Business Machines Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

※ IBM PC は、米国 International Business Machines Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

※ PC-9800 シリーズは、日本電気株式会社の商標です。

※ MIDI は社団法人 音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

※ 文中記載の会社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

# 使用上のご注意

2～3ページに記載されている「安全上のご注意」以外に、次のことに注意してください。

## 電源について

- 雑音を発生する装置（モーター、調光器など）や消費電力の大きな機器とは、別のコンセントを使用してください。
- ACアダプターを長時間使用すると ACアダプター本体が多少発熱しますが、故障ではありません。
- 接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源を切ってください。

## 設置について

- この機器の近くにパワー・アンプなどの大型トランスを持つ機器があると、ハム（うなり）を誘導することがあります。この場合は、この機器との間隔や方向を変えてください。
- テレビやラジオの近くでこの機器を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。この場合は、この機器を遠ざけて使用してください。
- 直射日光の当たる場所や、発熱する機器の近く、閉め切った車内などに放置しないでください。変形、変色することがあります。
- 故障の原因になりますので、雨や水に濡れる場所で使用しないでください。
- 鍵盤の上に物を置いたままにしないでください。発音しなくなるなどの故障の原因になります。

## お手入れについて

- 通常のお手入れは、柔らかい布で乾拭きするか、堅く絞った布で汚れを拭き取ってください。汚れが激しいときは、中性洗剤を含んだ布で汚れを拭き取ってから、柔らかい布で乾拭きしてください。
- 変色や変形の原因となるベンジン、シンナーおよびアルコール類は、使用しないでください。

## 修理について

- お客様がこの機器や ACアダプターを分解、改造された場合、以後の性能について保証できなくなります。また、修理をお断りする場合があります。
- 当社では、この製品の補修用性能部品（製品の機能を維持するために必要な部品）を、製造打切後 6年間保有しています。この部品保有期間を修理可能の期間とさせていただきます。なお、保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能の場合がありますので、お買い上げ店、または最寄りのローランド・サービスにご相談ください。

## その他の注意について

- ディスプレイに直接、カメラのフラッシュのような瞬間的な強い光を当てないでください。誤動作することがあります。
- 記憶した内容は、機器の故障や誤った操作などにより、失われることがあります。失っても困らないように、大切な記憶内容はバックアップとして他の MIDI 機器（シーケンサーなど）に保存しておいてください。
- 他の MIDI 機器（シーケンサーなど）の失われた記憶内容の修復に関しましては、補償を含めご容赦願います。
- 故障の原因になりますので、ボタン、つまみ、入出力端子などに過度の力を加えないでください。
- ディスプレイを強く押したり、叩いたりしないでください。
- ケーブルの抜き差しは、ショートや断線を防ぐため、プラグを持ってください。
- 音楽をお楽しみになる場合、隣近所に迷惑がかからないように、特に夜間は、音量に十分注意してください。ヘッドホンを使用すれば、気がねなくお楽しみいただけます。
- 輸送や引っ越しをするときは、この機器が入っていたダンボール箱と緩衝材、または同等品で梱包してください。
- エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のもの（別売：EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

# RS-5/9 でできること (主な特長)

## 低価格でありながら高品位な音色

音色（トーン）は、従来のXP / JVシリーズの音色素材を元に作成されています。低価格でもライブ演奏に十分使える高品位なトーンを640個（プリセット：512（GM / GM2用を含む）、ユーザー：128）内蔵しています。

## ピアノ・ボタン装備（RS-9のみ）

どんな状態のときでも、ピアノ・ボタンを押せば、ピアノ演奏に最適な設定にすることができます（P.60）。

## 16パート64ボイスのGM2対応音源

最大同時発音数が64音で、16パートまで同時に扱うことができる音源です。また、GM / GM2に準拠したミュージックデータ（GMスコア）であれば、コンピューターやシーケンサーと組み合わせて、そのデータをRS-5/9で演奏できます（P.128）。

## フェイバリット・パフォーマンス・バンク・ボタン装備

8つのボタンに好みのパフォーマンスを登録して、簡単に呼び出すことができます（P.58）。

## リアルタイムに音質を変えるつまみを装備

演奏をしながらトーンに変化をつけることができる、便利なつまみが6つ装備されています（P.74）。

## 充実のエフェクター

高性能DSP（Digital Signal Processor）により、多彩なエフェクト効果を得ることができます。42種類のエフェクト・タイプを持つマルチエフェクト、音に広がりや奥行きをつけるコーラス、残響をつけるリバーブの合計3系統のエフェクターを搭載しています（P.79）。

## アルペジエーター搭載

和音を押さえるだけで、さまざまなパターンのアルペジオ（分散和音）の演奏ができます。つまみを使って、パターンをリアルタイムに変えることもできます。また、アルペジオのテンポを、接続した外部シーケンサーなどに同期させることも可能です（P.75）。

## トーン検索機能、フレーズ・プレビュー機能搭載

トーンの種類（カテゴリー）を指定することで、使いたいトーンをすばやく選び出すことができます（トーン検索機能 P.23）。また、選んだトーンは、[PHRASE PREVIEW] ボタンを押すことによって、そのトーンの種類ごとに用意された最適なフレーズで確認することができます（フレーズ・プレビュー機能 P.33）。

## 高級感あふれるアルミパネル

ライブ・ステージで映えるチタン・カラーのアルミパネルを採用しています。軽量なので、持ち運びに便利。しかも、耐久性に優れています。

### GM / General MIDI



GM（General MIDI）とは、音源のMIDI機能の仕様を、メーカーを越えて標準化することを目的とした推奨規定です。GMに合致した音源やミュージックデータにはGMマーク（）がついており、GMマークのついたミュージックデータは、GMマークつきの音源であればどれでもほぼ同じ演奏表現ができます。

### GM2 / General MIDI 2



GM2（）は、より高度な演奏表現と互換性を実現させるために決められた、GMの上位互換の推奨規定です。従来のGMで規定されていなかった音色のエディットやエフェクトなどの動作仕様が細かく規定され、音色も拡張されています。GM2に対応する音源は、GM、GM2のどちらのマークのついたミュージックデータも正しく再生できます。なお、GM2の追加規定を含まない従来のGMを「GM1」と呼んで、両者を区別することがあります。

### GSフォーマット



GSフォーマット（）は、ローランドの音源に関する共通仕様です。GMの仕様に加え、音色数の拡張だけでなく、音色のエディット、エフェクト（リバーブやコーラス）などの機能を細かく規定することにより、互換性を高めています。また将来のニーズにも柔軟に対応できるよう、新しい音色の追加や機能の拡張性についても十分考慮されています。GSフォーマットはGMの上位互換なので、GSミュージックデータ（GSフォーマットに基づいて作られたミュージックデータ）と同様に、GMスコアも正しく演奏することができます。

# 目次

安全上のご注意 .....	2
使用上のご注意 .....	4
RS-5/9 ができること (主な特長) .....	5
各部の名称と働き .....	10
<b>クイック・スタート .....</b>	<b>13</b>
<b>演奏する前の準備をしよう .....</b>	<b>14</b>
外部機器と接続する .....	14
電源を入れる .....	15
電源を切るには .....	16
表示の濃さを調節する (LCD コントラスト) .....	16
他の楽器と音の高さを合わせる (マスター・チューニング) .....	18
<b>デモ曲を聴いてみよう (DEMO) .....</b>	<b>19</b>
デモ曲一覧 .....	20
<b>音を出してみよう .....</b>	<b>21</b>
製品出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット) .....	21
カテゴリー別にトーンを選ぶ (TONE CATEGORY) .....	23
グループとナンバーを指定してトーンを選ぶ .....	26
トーンを簡単に選ぶ (パートの切り替え) .....	28
打楽器 (ドラム・セット) を鳴らす .....	29
ドラム・セットを切り替える .....	29
グループとナンバーを指定してドラム・セットを選ぶ .....	30
パート 10 以外のパートでドラム・セットを鳴らす .....	31
ドラム・セットを選ぶときの注意点 .....	32
トーンを試聴する (PHRASE PREVIEW) .....	33
<b>鍵盤で 2 つのトーンを鳴らしてみよう .....</b>	<b>34</b>
鍵盤を 2 つの音域に分けて別々のトーンを鳴らす (SPLIT) .....	34
2 つのトーンを重ねて鳴らす (DUAL) .....	36
トーン、ドラム・セットを選ぶ .....	37
カテゴリー別にトーンを選ぶ (TONE CATEGORY) .....	37
グループとナンバーを指定してトーンを選ぶ .....	38
使用する 2 つのパートを変える .....	39
スプリット・ポイントを変える .....	40
<b>演奏に便利な機能を使ってみよう .....</b>	<b>42</b>
弾いた和音をアルペジオにする (ARPEGGIO ON/OFF) .....	42
マルチエフェクト、コーラス、リバーブを使う .....	44
エフェクトをオン/オフする (EFFECTS ON/OFF) .....	44
コーラスとリバーブのかかり具合を設定する .....	46
マルチエフェクトのタイプを変える .....	47
全パートを移調する (TRANSPOSE ON/OFF) .....	48
移調する量を設定する .....	48
音の高さをリアルタイムに変化させる (ピッチ・ベンド・レバー) .....	50
音にビブラート効果をつける (モジュレーション・レバー) .....	51
つまみを使って音色を変化させる .....	52
ビブラート効果とワウ効果 (LFO) .....	52
音量を変化させる (ENVELOPE) .....	54
音の明るさを変えたり音にクセをつける (FILTER) .....	55
RS-5/9 の設定を一度に変える (パフォーマンスを選ぶ) .....	56
お気に入りのパフォーマンスを簡単に選ぶ (FAVORITE PERFORM BANK) .....	58
パフォーマンスを登録する .....	58
簡単にパフォーマンスを選ぶ .....	59
簡単にピアノ演奏ができる状態にする .....	60

# 進んだ使いかた ..... 61

<b>第1章 RS-5/9 の概要</b> .....	<b>62</b>
RS-5/9 の基本構成 .....	62
いろいろな音の単位 .....	62
トーン .....	62
ドラム・セット .....	62
パフォーマンス .....	62
メモリーについて .....	63
最大同時発音数 .....	64
音が消えると困るパートがある場合は (ボイス・リザーブ) .....	64
設定値の変更のしかた .....	64
便利なショートカット .....	65
音が鳴りやまなくなったら (PANIC) .....	65
RS-5/9 の音が鳴りやまなくなるとき .....	65
外部音源の音が鳴りやまなくなるとき .....	65
<b>第2章 パートの音量とパンの設定をする</b> .....	<b>66</b>
<b>第3章 演奏機能を使いこなす</b> .....	<b>67</b>
単音で演奏する (ソロ) .....	67
音の高さを滑らかに変化させる (ポルタメント) .....	67
鍵盤を弾く強さによる音量を決める (ベロシティー・センス) .....	68
移調して演奏する .....	69
全パートを移調する (TRANSPOSE ON/OFF) .....	69
特定パートを移調する (キー・シフト) .....	69
音の高さをずらしたトーンを重ねて音に厚みをつける (ファイン・チューン) .....	69
純正律やアラビア風音階にする (スケール・チューン) .....	70
平均律、純正律、アラビア風音階とは .....	70
スケール・チューンを設定する .....	70
<b>第4章 リアルタイムに音色を変化させる</b> .....	<b>71</b>
音の高さをリアルタイムに変化させる (ピッチ・ベンド・レバー) .....	71
モジュレーション・レバーを使って音色を変化させる .....	71
ペダルを使って音色を変化させる .....	73
ペダルの極性を切り替える (ペダル・ポラリティー) .....	73
つまみを使って音色を変化させる .....	74
現在のつまみの位置の値にする (MANUAL) .....	74
<b>第5章 アルペジオ演奏をする</b> .....	<b>75</b>
アルペジオのオン/オフをする (ARPEGGIO ON/OFF) .....	75
アルペジオのパターンを作るコツ .....	75
アルペジオの設定できる項目 .....	75
パターンを作る .....	77
パターンをつまみでリアルタイムに変化させる .....	78
<b>第6章 エフェクトの設定をする</b> .....	<b>79</b>
エフェクトのオン/オフをする (EFFECTS ON/OFF) .....	79
エフェクトの信号の流れ .....	80
マルチエフェクトの設定をする .....	80
マルチエフェクト・ソースの設定をする .....	80
タイプを選び、各設定項目を設定する .....	81
00: THROUGH (スルー) .....	82
01: STEREO EQ (ステレオ・イコライザー) .....	82
02: OVERDRIVE (オーバードライブ) .....	83
03: DISTORTION (ディストーション) .....	83
04: PHASER (フェイザー) .....	84
05: SPECTRUM (スペクトラム) .....	84
06: ENHANCER (エンハンサー) .....	85
07: AUTO WAH (オート・ワウ) .....	85
08: ROTARY (ロータリー) .....	86

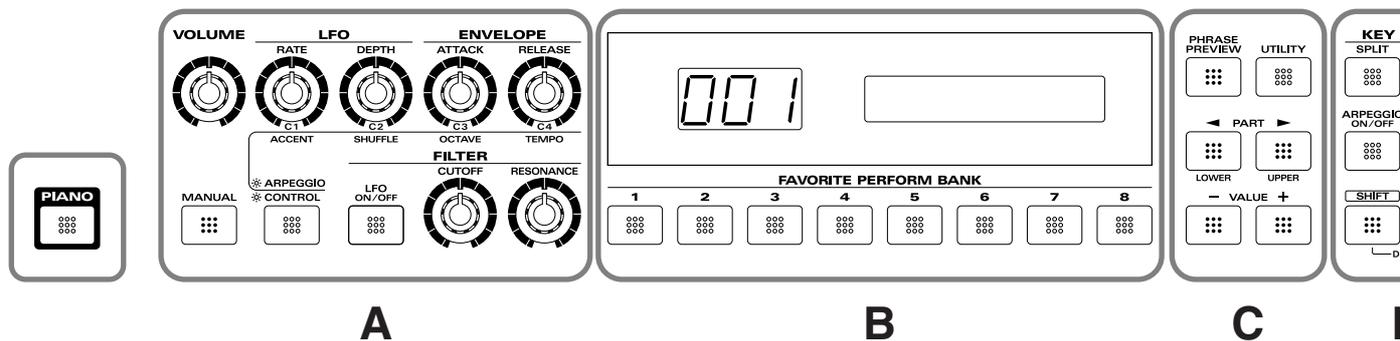
09: COMPRESSOR (コンプレッサー) .....	87
10: LIMITER (リミッター) .....	87
11: HEXA-CHORUS (ヘキサ・コーラス) .....	88
12: TREMOLO CHORUS (トレモロ・コーラス) .....	88
13: SPACE-D (スペース D).....	89
14: STEREO CHORUS (ステレオ・コーラス) .....	89
15: STEREO FLANGER (ステレオ・フランジャー) .....	90
16: STEP FLANGER (ステップ・フランジャー) .....	91
17: STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ) .....	92
18: MODULATION DELAY (モジュレーション・ディレイ) .....	93
19: TRIPLE TAP DELAY (トリプル・タップ・ディレイ).....	94
20: QUADRUPLE TAP DELAY (クアドラプル・タップ・ディレイ) .....	95
21: TIME CONTROL DELAY (タイム・コントロール・ディレイ) .....	96
22: 2VOICE PITCH SHIFTER (2 ボイス・ピッチ・シフター).....	96
23: FBK PITCH SHIFTER (フィードバック・ピッチ・シフター) .....	97
24: REVERB (リバーブ) .....	98
25: GATED REVERB (ゲート・リバーブ).....	99
26: OVERDRIVE → CHORUS (オーバードライブ→コーラス).....	99
27: OVERDRIVE → FLANGER (オーバードライブ→フランジャー) .....	100
28: OVERDRIVE → DELAY (オーバードライブ→ディレイ) .....	100
29: DISTORTION → CHORUS (ディストーション→コーラス).....	101
30: DISTORTION → FLANGER (ディストーション→フランジャー).....	101
31: DISTORTION → DELAY (ディストーション→ディレイ) .....	101
32: ENHANCER → CHORUS (エンハンサー→コーラス) .....	102
33: ENHANCER → FLANGER (エンハンサー→フランジャー) .....	102
34: ENHANCER → DELAY (エンハンサー→ディレイ) .....	103
35: CHORUS → DELAY (コーラス→ディレイ) .....	103
36: FLANGER → DELAY (フランジャー→ディレイ) .....	104
37: CHORUS → FLANGER (コーラス→フランジャー) .....	104
38: CHORUS/DELAY (コーラス/ディレイ).....	105
39: FLANGER/DELAY (フランジャー/ディレイ) .....	105
40: CHORUS/FLANGER (コーラス/フランジャー) .....	105
41: LOFI (ローファイ) .....	106
42: SLICER (スライサー) .....	106
パートごとにマルチエフェクトのオン/オフを設定する .....	107
コーラスの設定をする .....	107
タイプを選び、各設定項目を設定する .....	107
パートごとにコーラスの深さを設定する .....	108
リバーブの設定をする .....	108
タイプを選び、各設定項目を設定する .....	108
パートごとにリバーブの深さを設定する .....	109
<b>第 7 章 自分だけのトーンやドラム・セットを作る .....</b>	<b>110</b>
トーンを作る .....	110
トーンの設定できる項目 .....	110
トーンを作る .....	111
ドラム・セットを作る .....	112
ドラム・セットの設定できる項目 .....	112
ドラム・セットを作る .....	112
<b>第 8 章 設定を保存する .....</b>	<b>113</b>
トーン/ドラム・セット/パフォーマンスを保存する .....	113
名前をつける .....	113
保存のしかた .....	114
外部シーケンサーに設定を保存する (バルク・ダンプ) .....	115
デバイス ID ナンバーを設定する .....	115
バルク・ダンプのしかた .....	115
エクスクルーシブ受信スイッチを設定する .....	116
保存した設定を RS-5/9 に戻す .....	116

<b>第 9 章 元の設定に戻す</b> .....	<b>117</b>
製品出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット) .....	117
GM / GM2 の基本設定に戻す (GM / GM2 システム・オン) .....	117
<b>第 10 章 外部 MIDI 機器と一緒に演奏する</b> .....	<b>118</b>
MIDI とは? .....	118
MIDI コネクターについて .....	118
MIDI チャンネルとマルチティンバー音源について .....	118
RS-5/9 が扱う主な MIDI 情報 .....	119
RS-5/9 から外部 MIDI 音源を鳴らす .....	120
外部 MIDI 音源と接続する .....	120
鍵盤の送信チャンネルを設定する .....	120
RS-5/9 から外部 MIDI 音源の音色を切り替える .....	121
外部 MIDI 機器から RS-5/9 を鳴らす .....	122
外部 MIDI 機器と接続する .....	122
受信チャンネルとトーン・チェンジ受信スイッチを設定する .....	122
外部 MIDI 機器から RS-5/9 の音色を切り替える .....	123
外部 MIDI コントローラーを使って RS-5/9 の音色を変化させる .....	123
<b>第 11 章 RS-5/9 の演奏を外部機器に録音する</b> .....	<b>124</b>
外部シーケンサーに録音する .....	124
外部シーケンサーと接続する .....	124
録音する前の設定をする .....	124
録音をする .....	125
録音した演奏を聴く .....	126
録音した演奏を再生しながら一緒に演奏する .....	126
録音した演奏を移調して再生する (マスター・キー・シフト) .....	126
コンピューター・ミュージックを楽しむ .....	126
コンピューターと接続する .....	126
録音する前の設定をする / 録音をする / 録音した演奏を聴く .....	128
RS-5/9 を GM / GM2 システム対応音源として使う .....	128
GM / GM2 音源用ミュージックデータを再生する .....	128
GM / GM2 システム対応音源用の曲を作る .....	129

## 資料..... 131

故障かな?と思ったら .....	132
<b>エラー・メッセージ/メッセージ一覧</b> .....	<b>135</b>
エラー・メッセージ一覧 .....	135
メッセージ一覧 .....	135
<b>設定項目一覧</b> .....	<b>137</b>
パフォーマンス .....	137
パフォーマンス・パート .....	139
トーン .....	140
ドラム・セット .....	140
システム .....	141
マルチエフェクト .....	142
<b>パフォーマンス一覧</b> .....	<b>147</b>
<b>トーン一覧</b> .....	<b>148</b>
<b>ドラム・セット一覧</b> .....	<b>151</b>
<b>アルペジオ・スタイル一覧</b> .....	<b>155</b>
<b>MIDI インプリメンテーション</b> .....	<b>156</b>
<b>主な仕様</b> .....	<b>173</b>
<b>索引</b> .....	<b>174</b>
<b>お問い合わせの窓口</b> .....	<b>179</b>

# 各部の名称と働き



## PIANO (ピアノ) ボタン (RS-9のみ)

どんな状態のときでも、ピアノ・ボタンを押せば、ピアノ演奏に最適な設定にすることができます (P.60)。

## A

### VOLUME (ボリューム) つまみ

OUTPUT ジャックと PHONES ジャックから出力される全体の音量を調節します (P.16)。

### LFO

#### RATE (レイト) つまみ

LFO レイトの値を変更します (P.52)。

#### DEPTH (デプス) つまみ

LFO デプスの値を変更します (P.52)。

### ENVELOPE

#### ATTACK (アタック) つまみ

エンベロープ・アタック・タイムの値を変更します (P.54)。

#### RELEASE (リリース) つまみ

エンベロープ・リリース・タイムの値を変更します (P.54)。

#### MANUAL (マニュアル) ボタン

6 つのつまみ (LFO、ENVELOPE、FILTER) に割り当てられているパラメーターを現在のつまみの位置の値にします (P.74)。

## ARPEGGIO/CONTROL (アルペジオ/コントロール) ボタン

LFO と ENVELOPE の 4 つのつまみで、別のパラメーターをコントロールできるようにします (P.74、78)。

## FILTER

### LFO ON/OFF (LFO オン/オフ) ボタン

LFO でフィルターのカットオフ周波数を変化させる (オン) か、ピッチを変化させる (オフ) かを設定します (P.52)。

### CUTOFF (カットオフ) つまみ

トーンのフィルター・カットオフ周波数の値を変更します (P.55)。

### RESONANCE (レゾナンス) つまみ

トーンのフィルター・レゾナンスの値を変更します (P.55)。

## B

### LED ディスプレイ

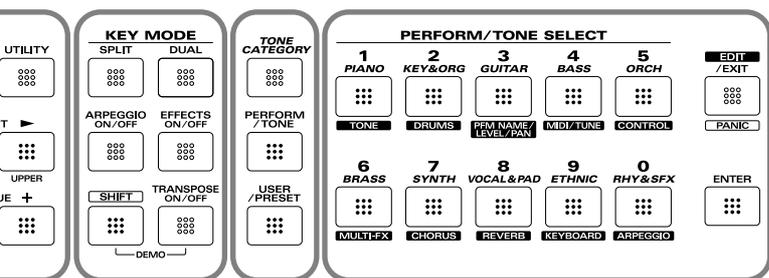
トーン・ナンバー、ドラム・セット・ナンバー、またはパフォーマンス・ナンバーを表示します。

### ディスプレイ

操作に応じていろいろな情報を表示します。

### FAVORITE PERFORM BANK (フェイバリット・パフォーマンス・バンク) ボタン 1～8

好きなパフォーマンスを登録して、すぐに呼び出せるようにします (P.58)。



## C

### PHRASE PREVIEW (フレーズ・プレビュー) ボタン

トーンやドラム・セットを鳴らして確認するときに押します (P.33)。

### UTILITY (ユーティリティ) ボタン

データを保存したり (P.113)、GM / GM2 セットアップ情報を送信したり (P.129)、元の設定に戻したりします (P.117)。

### PART ◀/▶ (パート) ボタン

パートを切り替えます (P.28)。

### VALUE -/+ (バリュー) ボタン

値を変更します。片方のボタンを押しながらもう一方のボタンを押したり、[SHIFT] を押しながら押すと値が速く変わります (P.64)。

## D

### KEY MODE

#### SPLIT (スプリット) ボタン

キー・モードをスプリットにします。鍵盤を2つの音域に分けて別々のトーンを鳴らせるようになります (P.34)。

#### DUAL (デュアル) ボタン

キー・モードをデュアルにします。2つのトーンを重ねて鳴らせるようになります (P.36)。

## F

### ARPEGGIO ON/OFF (アルペジオ・オン/オフ) ボタン

アルペジオのオン/オフを設定します (P.75)。

### EFFECTS ON/OFF (エフェクト・オン/オフ) ボタン

マルチエフェクト、リバーブ、コーラスのオン/オフを設定します (P.79)。

### TRANSPOSE ON/OFF

#### (トランスポーズ・オン/オフ) ボタン

全パートを移調します (P.48)。

### SHIFT (シフト) ボタン

このボタンは他のボタンと組み合わせて使います (P.64、65)。

## E

### TONE CATEGORY (トーン・カテゴリー) ボタン

トーン検索機能を使ってトーンを選びます (P.23)。

### PERFORM/TONE (パフォーマンス/トーン) ボタン

トーン選択画面とパフォーマンス選択画面を切り替えます (P.23、29、57)。

### USER/PRESET (ユーザー/プリセット) ボタン

ユーザー・トーン (またはドラム・セット、パフォーマンス) とプリセット・トーン (またはドラム・セット、パフォーマンス) を切り替えます (P.26、30、57)。

## F

### テン・キー 1~0 ボタン

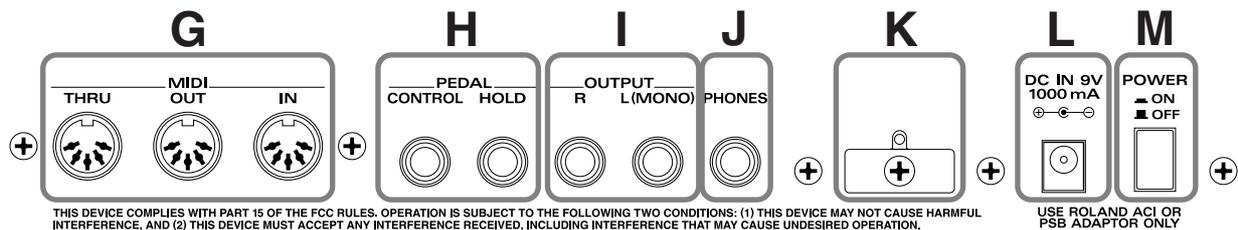
トーンやパフォーマンスを選ぶときや、保存するとき番号を入力します (P.27、30、57)。トーンをカテゴリー別に選ぶときは、カテゴリーを指定します (P.23)。エディット・ボタンを押したときは、ボタン下に表記されている機能を選びます。

### EDIT (エディット) ボタン

いろいろな設定を変更するときに押します。

### ENTER (エンター) ボタン

値の確定や操作の実行のときに押します。



## G

### MIDI コネクター

外部 MIDI 機器を接続します (P.120、122、124、127)。接続には MIDI ケーブル (別売) を使います。

#### IN (イン) :

外部機器から MIDI メッセージを受信します。

#### OUT (アウト) :

外部機器へ MIDI メッセージを送信します。

#### THRU (スルー) :

MIDI IN で受信した MIDI メッセージを、そのまま外部機器へ送信します。

## H

### PEDAL (ペダル) ジャック

#### CONTROL (コントロール) :

エクスプレッション・ペダル (別売 : EV-5)、ペダル・スイッチ (別売 : DP-2/6)、フット・スイッチ (別売 : BOSS FS-5U) などを接続します (P.14)。

#### HOLD (ホールド) :

ペダル・スイッチ (別売 : DP-2/6)、フット・スイッチ (別売 : BOSS FS-5U) などを接続して、ホールド・ペダルとして使います (P.14)。

## I

### OUTPUT (アウトプット) ジャック

アンプやミキサーを接続します (P.14)。音声信号をステレオで出力します。モノラルで出力するときには L 側に接続してください。

## J

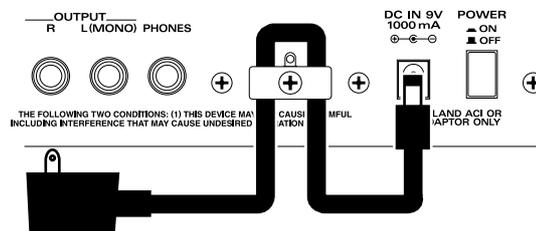
### PHONES (フォーンズ) ジャック

ヘッドホンを接続します (P.14)。

## K

### コード・フック

AC アダプターのコードは図のようにコード・フックに固定してください。誤ってコードを引っ張ってしまっても、プラグが抜けて電源が切れてしまうことや、AC アダプター・ジャックに無理な力が加わることを防ぐことができます。



## L

### AC アダプター・ジャック

付属の AC アダプターを接続します (P.14)。

## M

### POWER (パワー) スイッチ

電源のオン/オフをします (P.15)。

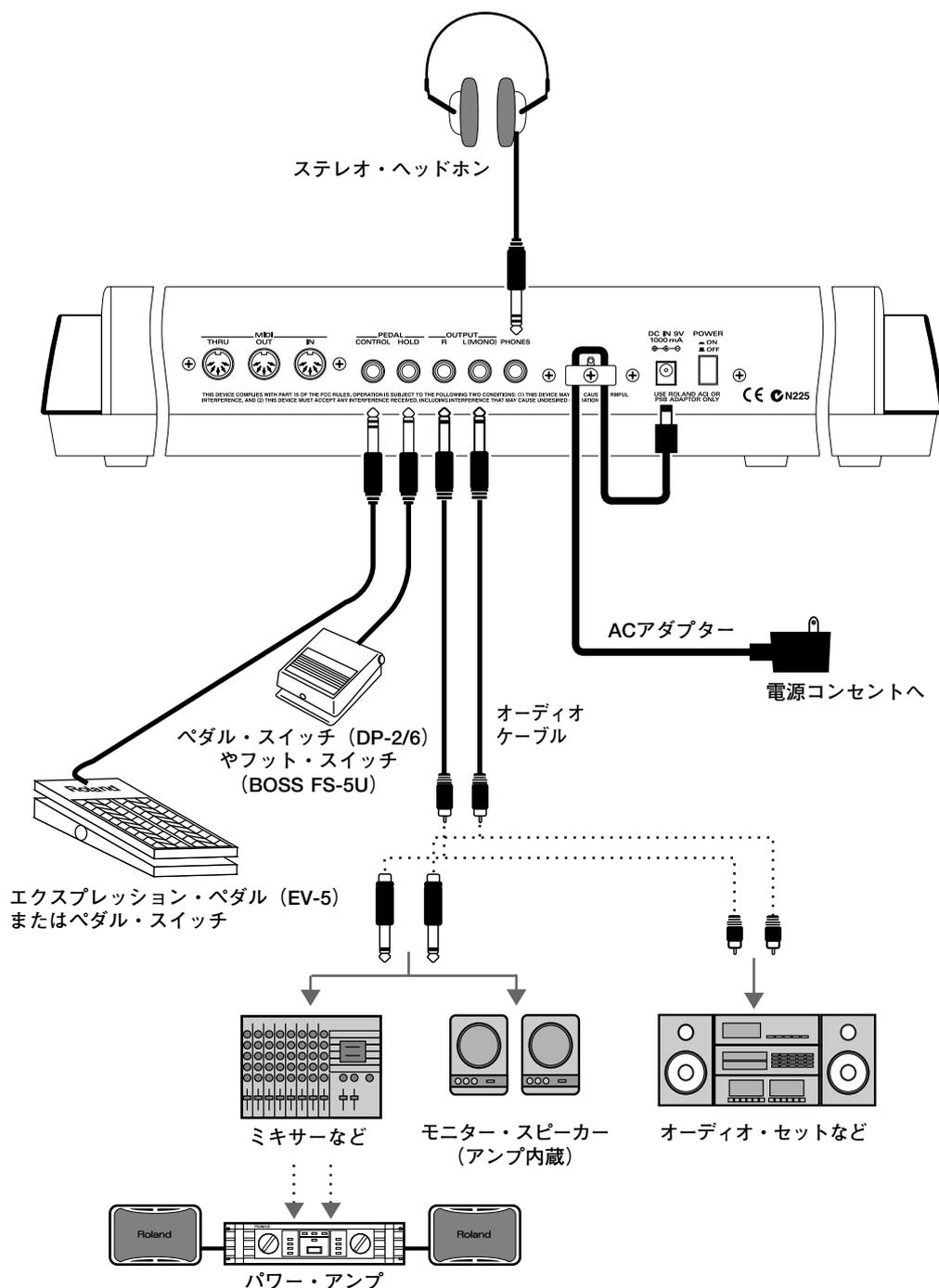
# クイック・スタート

# 演奏する前の準備をしよう

## 外部機器と接続する

RS-5/9には、アンプやスピーカーは内蔵されていません。音を出すためにはモニター・スピーカーやステレオ・セットなどのオーディオ機器、またはヘッドホンなどをご用意ください。

RS-5/9を単体で使うときは、次のように接続します。



### ご注意!

- ACアダプターのコードは図のようにコード・フックに固定してください。誤ってコードを引っ張ってしまっても、プラグが抜けて電源が切れてしまうことや、ACアダプター・ジャックに無理な力が加わることを防ぐことができます。
- オーディオ・ケーブル、MIDIケーブル、ステレオ・ヘッドホンは付属していません。別途販売店にてお買い求めください。
- エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のもの（別売：EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

### ご注意!

他の機器と接続するときは、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞った状態で電源を切ってください。

1

接続を始める前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。

2 付属の AC アダプターを RS-5/9 に接続し、電源コンセントに差し込みます。

3 RS-5/9 と外部機器を図のように接続します。  
 アンプやスピーカーなどのオーディオ機器を接続するには、オーディオ・ケーブルを使います。ヘッドホンを使う場合は、PHONES ジャックにプラグを差し込みます。また必要に応じて、ペダル・スイッチ、エクスプレッション・ペダルも接続します。

他の外部機器と一緒に使う場合の接続方法を知りたいときは

- 「RS-5/9 から外部 MIDI 音源を鳴らす」 (P.120)
- 「外部 MIDI 機器から RS-5/9 を 鳴らす」 (P.122)
- 「外部シーケンサーに録音する」 (P.124)
- 「コンピューター・ミュージックを楽しむ」 (P.126)

### メモ

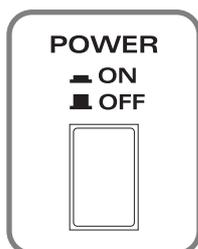
- CONTROL PEDAL ジャックにはペダル・スイッチも接続できます。
- RS-5/9 の性能を最大限に生かすためにもステレオでの使用をおすすめしますが、モノで使用されるときは、OUTPUT ジャックの L (MONO) に接続してください。

## 電源を入れる

1 電源を入れる前に、次のことを確認します。

- 周辺機器と正しく接続されていますか？
- RS-5/9 および接続しているオーディオ機器のボリュームが最小になっていますか？
- RS-5/9 に AC アダプターが正しく接続されていますか？

2 RS-5/9 のリア・パネルにある電源スイッチを押して、電源を入れます。



3 接続しているオーディオ機器の電源を入れます。

### 注意!

正しく接続したら (P.14)、必ず次の手順で電源を投入してください。手順を間違えると、誤動作をしたりスピーカーなどが破損する恐れがあります。

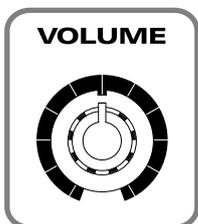
### 注意!

この機器は回路保護のため、電源をオンしてからしばらくは動作しません。

## 演奏する前の準備をしよう

4

鍵盤を弾いて音を出しながら、本体および接続しているオーディオ機器のボリュームを適当な音量に調節します。



**注意!**

ボリュームを上げすぎないように注意してください。大きな音量は周囲の迷惑となるばかりでなく、オーディオ機器の破損や聴力障害の原因になることがあります。

## 電源を切るには

1

電源を切る前に次のことを確認します。

- RS-5/9 および接続しているオーディオ機器のボリュームが最小になっていますか？
- 作った音色データ等は保存しましたか？ (P.113)

2

接続しているオーディオ機器の電源をオフにします。

3

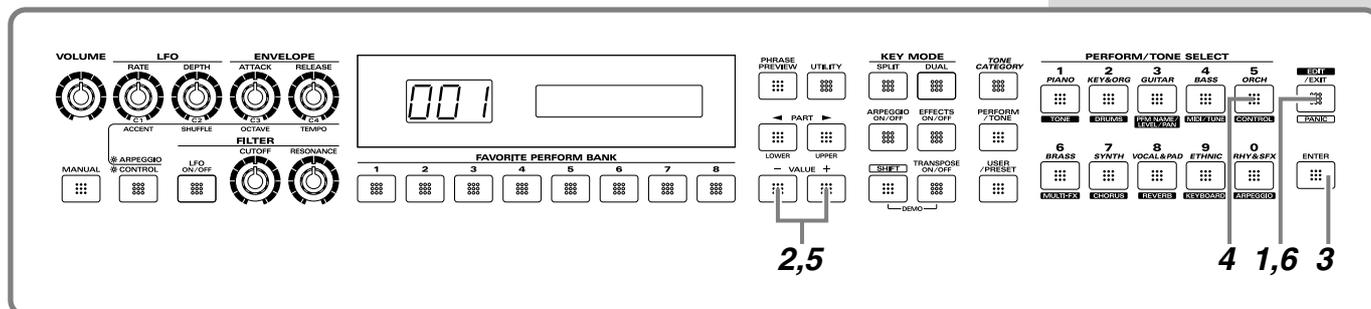
RS-5/9 の電源スイッチをオフにします。

## 表示の濃さを調節する (LCD コントラスト)

電源を入れた直後や長時間使用した後、または設置条件などによって、ディスプレイの文字が見つらなくなることがあります。このようなときは、以下の手順で表示の濃さを調節してください。

**メモ**

LCD コントラストは、RS-5/9 全体 (システム) の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。



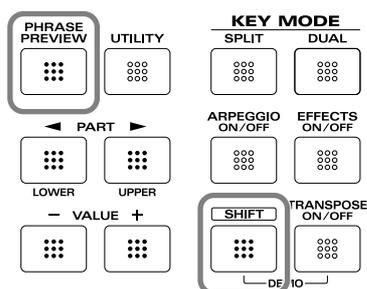
- 1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
  - 2 VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
  - 3 [ENTER] を押します。
  - 4 テンキー [5] を数回押して、「LCD Contrast」を選びます。
- |               |         |
|---------------|---------|
| SYSTEM        | CONTROL |
| LCD Contrast: | 4       |
- 5 VALUE [-] / [+] を押して、値（1～8）を設定します。
  - 6 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。



[SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。

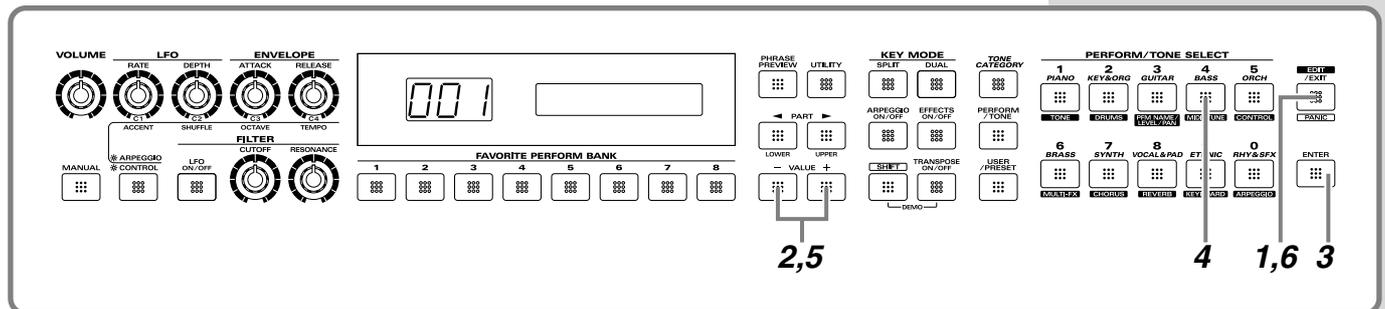
### 簡単に LCD コントラストを設定するには

[SHIFT] を押しながら [PHRASE PREVIEW] を押すと、直接「LCD Contrast」の画面を選ぶことができます。上記の手順5～6に従って設定してください。



## 他の楽器と音の高さを合わせる (マスター・チューニング)

RS-5/9を他の楽器と一緒に演奏するときには、基準となる音の高さを合わせておかなければ、きれいな演奏はできません。一般には、中央のA（中央のラ）の音の高さが何ヘルツ（Hz）かを基準にして、他の楽器と音の高さを合わせます。



- 1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
- 2 VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
- 3 [ENTER] を押します。
- 4 テン・キー [4] を数回押して、「Master Tune」を選びます。

SYSTEM TUNE  
Master Tune: 440.0Hz

- 5 VALUE [-] / [+] を押して、値（415.3～440.0～466.2）を設定します。

RS-5/9と他の楽器の中央のA（中央のラ）の音の高さを聴きくらべて、チューニングをします。

- 6 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。



マスター・チューニングは、RS-5/9全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。



[SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。



基準ピッチを合わせることを「チューニング」と言います。

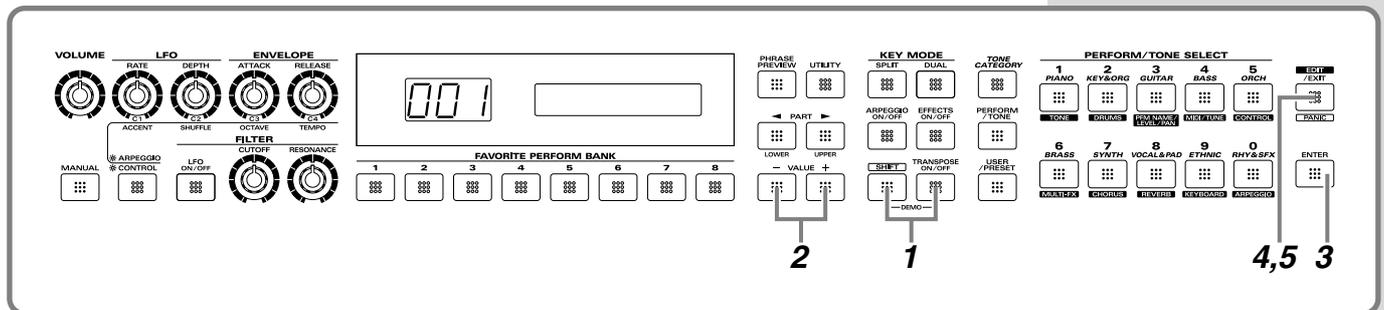
# デモ曲を聴いてみよう (DEMO)

RS-5/9にはデモ曲が内蔵されています。

RS-5/9の優れた音色やエフェクトを聴いてみましょう。



これらのデモ曲を個人で楽しむ以外に権利者の許諾なく使用することは、法律で禁じられています。



- 1 [SHIFT] と [TRANSPOSE ON/OFF] を同時に押します。  
ディスプレイには、次のように表示されます。

```
DEMO Press [ENTER]
All Songs
```

- 2 VALUE [-] / [+] を押して、聴きたい曲を選びます。  
全曲を順に聴きたいときは、「All Songs」を選びます。

- 3 [ENTER] を押すと、演奏が始まります。  
選んだ曲を繰り返し演奏します。  
「All Songs」を選んだときは、全曲を順に繰り返し演奏します。

- 4 [EXIT] を押すと、演奏が止まります。

- 5 鍵盤で演奏できる状態に戻るには、もう一度 [EXIT] を押します。



- デモ曲の演奏中は、鍵盤を弾いても音は鳴りません。
- デモ曲の演奏データは、MIDI OUT コネクターからは出力されません。



- 手順4で [EXIT] の代わりに [ENTER] を押しても、演奏は止まります。
- 手順5で [EXIT] の代わりに [SHIFT] と [TRANSPOSE ON/OFF] を同時に押しても、鍵盤で演奏できる状態に戻ります。

## **デモ曲一覧**

---

RS-5/9にはデモ曲が3曲用意されています。

### **1. The Groove's Up**

Copyright © 2000, Roland Corporation

### **2. RS Fanfare**

Copyright © 2000, Roland Corporation

### **3. Journey To RS**

Copyright © 2000, Roland Corporation

# 音を出してみよう

## 製品出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット)

RS-5/9 を初めてお使いになるときは、取扱説明書の手順にそって正しく動作させるために、最初に出荷時の設定に戻してください。

### ご注意

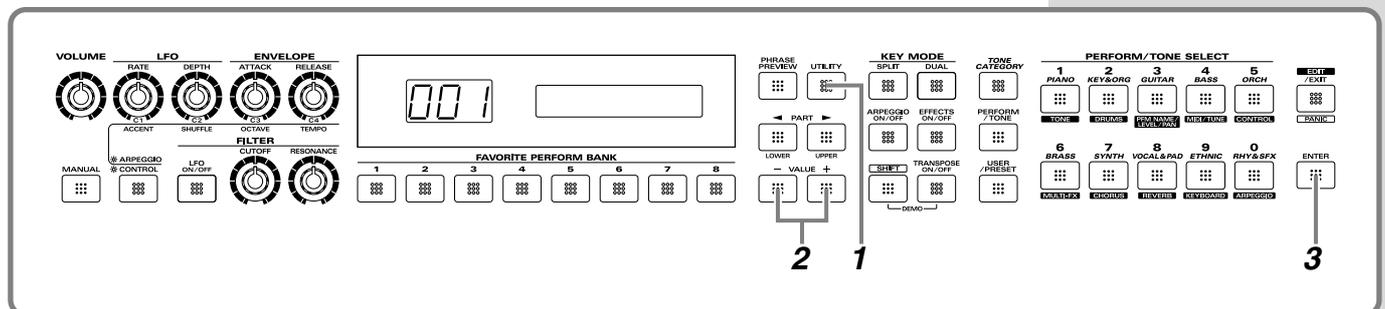


ファクトリー・リセット中（「KEEP POWER ON!」表示中）は、絶対に電源を切らないでください。

ファクトリー・リセット中に電源を切ると、本体内のデータが破壊されたり電源が入らなくなる場合があります。本体内のデータが失われているなどの症状が確認された場合には、お買い上げ店またはローランド・サービスにご相談ください。ただし、失われた記録内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

### 注意!

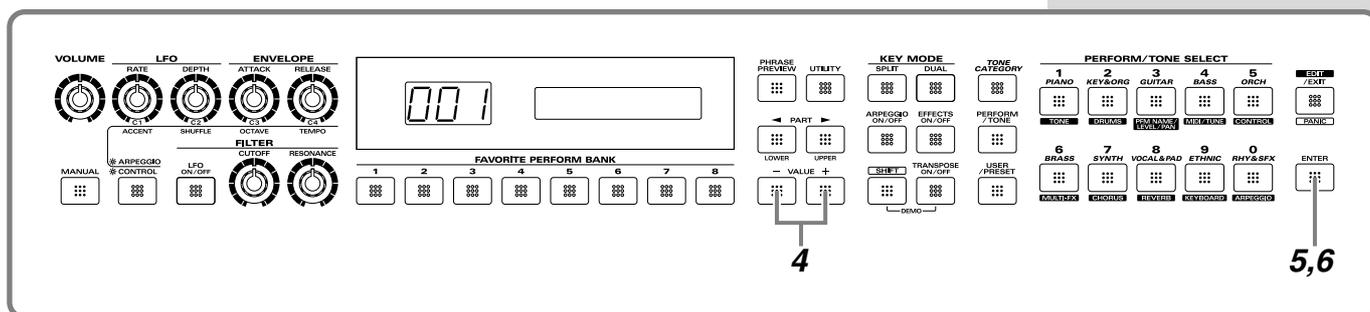
この操作を行うと、ユーザー・エリア（ユーザー・トーンなど、自分で作った音色を記憶しているところ）に記憶されている設定や、システム・セットアップの設定は失われます。データを残しておきたい場合は、「パルク・ダンプ (All)」で外部シーケンサーやコンピューターに保存してください (P.115)。



- 1 [UTILITY] を押して、インジケーターを点灯させます。
- 2 VALUE [-] / [+] を押して、「Factory Reset」を選びます。  

- 3 [ENTER] を押します。

## 音を出してみよう



- 4 VALUE [-] / [+] を押して、「All」を選びます。

```
FACTORY [ENTER]
All
```

- 5 [ENTER] を押します。  
確認のメッセージが表示されます。

```
Are you sure?
YES=[ENTER]NO=[EXIT]
```

- 6 もう一度 [ENTER] を押して、ファクトリー・リセットを実行します。  
ファクトリー・リセットが終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### メモ

- ファクトリー・リセットを中止するときは、[EXIT] を押します。
- ファクトリー・リセットを行っても、見る角度によっては画面が見にくい場合があります。その場合は、表示の濃さを調節してください (P.16)。

ユーザー・エリアの一部を製品出荷時の設定に戻したいときは

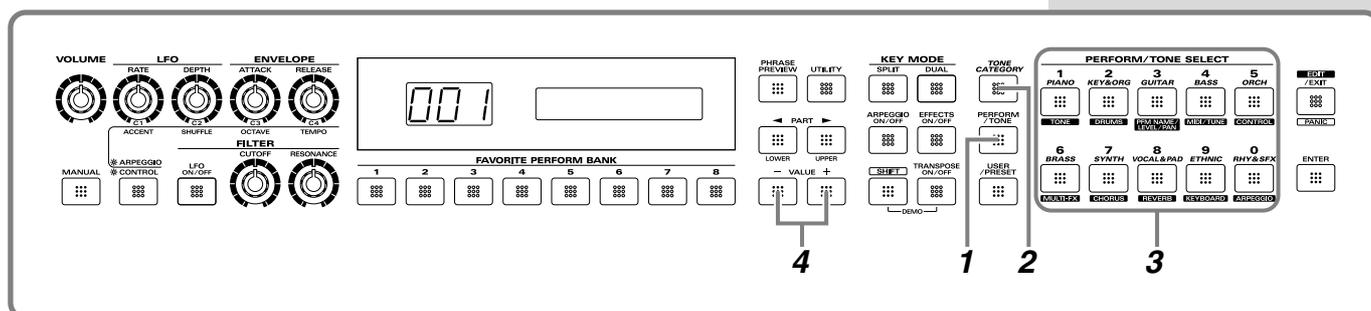
- 「製品出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット)」 (P.117)

## カテゴリー別にトーンを選ぶ (TONE CATEGORY)

RS-5/9には、トーン（音色）の種類（カテゴリー）を指定することで、使いたいトーンをすばやく選び出せるトーン検索機能があります。35個のカテゴリーが10種類のグループに分類されています。



製品出荷時は、[TONE CATEGORY] はオンに設定されています。



1

[PERFORM/TONE] を押して、トーン選択画面を表示させます。

2

[TONE CATEGORY] のインジケータが点灯していることを確認します。

[TONE CATEGORY] のインジケータが消灯しているときは、もう一度 [TONE CATEGORY] を押してください。



「PERFORM」と表示されたときは、もう一度 [PERFORM/TONE] を押すと、トーン選択画面になります。



3

テン・キー（[1] ～ [0]）を数回押して、カテゴリーを選びます。

4

VALUE [-] / [+] を押して、現在選ばれているカテゴリー内のトーンを選びます。

### カテゴリーをフル表示で選びたいときは

手順3で [TONE CATEGORY] を押しながらテン・キーを押すと、カテゴリーを選択する画面が表示されます。

このとき、インジケータは点灯から点滅に変わります。

```
Category Select PNO  
Piano: AC.PIANO
```

テン・キーを数回押す、または VALUE [-] / [+] を押してカテゴリーを選びます。

[TONE CATEGORY] または [EXIT] を押すと、元の表示（手順2の画面）に戻ります。

インジケータは点滅から点灯に変わります。

### ドラム・セットを選んでいるときは

[TONE CATEGORY] がオンのときに、ドラム・セットを選ぶと、ディスプレイには「DRM」と表示されます (P.29)。

このとき、テン・キー ([1] ~ [0]) は効きませんので、ご注意ください。

```
DRUM1: RS Pop Kit 1  
Part 10 User:(DRM)
```

カテゴリーは次のものが選べます。

カテゴリー・グループ	カテゴリー	内容
Piano	PNO AC.PIANO	アコースティック・ピアノ
	EP EL.PIANO	エレクトリック・ピアノ
Keys&Organ	KEY KEYBOARDS	その他のキーボード (クラビ、ハーブシコードなど)
	BEL BELL	ベル、ベル・パッド
	MLT MALLET	マレット
	ORG ORGAN	エレクトリック・オルガン、 チャーチ・オルガン
	ACD ACCORDION	アコーディオン
	HRM HARMONICA	ハーモニカ、ブルース・ハーブ
	AGT AC.GUITAR	アコースティック・ギター
Guitar	EGT EL.GUITAR	エレクトリック・ギター
	DGT DIST.GUITAR	ディストーション・ギター
	BS BASS	アコースティック・ベース、 エレクトリック・ベース
Bass	SBS SYNTH BASS	シンセ・ベース
	STR STRINGS	ストリングス
Orchestral	ORC ORCHESTRA	オーケストラ・アンサンブル
	HIT HIT&STAB	オーケストラ・ヒット、ヒット
	WND WIND	木管楽器 (オーボエ、クラリネットなど)
	FLT FLUTE	フルート、ピッコロ
Brass	BRS AC.BRASS	アコースティック・ブラス
	SBR SYNTH BRASS	シンセ・ブラス
	SAX SAX	サクソ
Synth	HLD HARD LEAD	シンセ・リード (ハードなもの)
	SLD SOFT LEAD	シンセ・リード (ソフトなもの)
	TEK TECHNO SYNTH	テクノ・シンセ
	PLS PULSATING	鼓動音
	FX SYNTH FX	シンセ FX (ノイズなど)
	SYN OTHER SYNTH	ポリ・シンセ
Vocal&Pad	VOX VOX	ボックス、クワイア
	BPD BRIGHT PAD	パッド・シンセ (明るいもの)
	SPD SOFT PAD	パッド・シンセ (ソフトなもの)
Ethnic	PLK PLUCKED	撥弦楽器 (ハーブ、民族楽器など)
	ETH ETHNIC	その他の民族楽器
	FRT FRETTED	フレットのある撥弦楽器 (マンドリンなど)
Rhythm&SFX	PRC PERCUSSION	パーカッション類
	SFX SOUND FX	サウンド・エフェクト

## グループとナンバーを指定してトーンを選ぶ

トーンは次の2つのグループに分かれています。グループとナンバーを指定してトーンを選ぶこともできます。

### User (ユーザー)

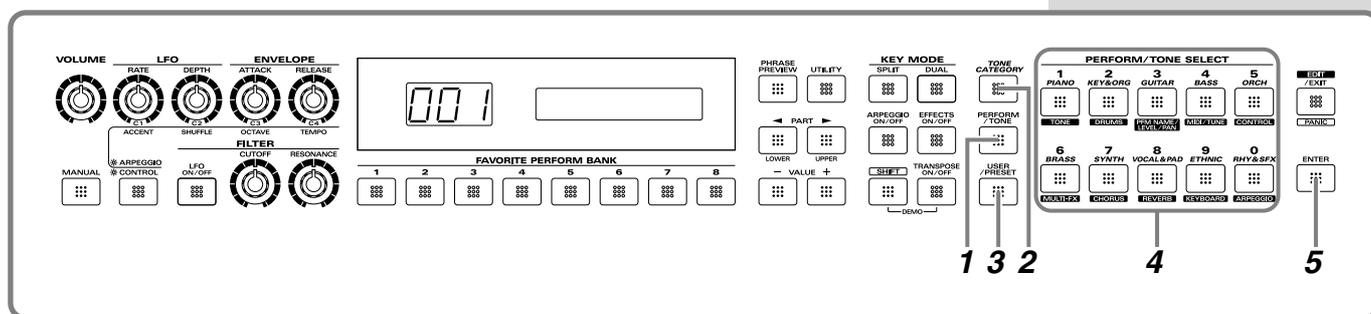
128個のトーンが記憶されています。自分で作ったトーンに書き替えることができます (P.113)。

### Preset (プリセット)

512個のトーンが記憶されており、書き替えることができません。ただし、現在選んでいるトーンの設定は変更できるので、ユーザーにその設定を記憶しておくことができます。

1～256は、RS-5/9 オリジナル・トーンです。

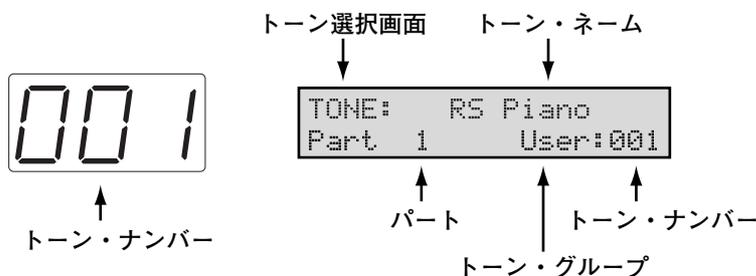
257～512は、GM2で規定されているトーンです。



**1** [PERFORM/TONE] を押して、トーン選択画面を表示させます。

**2** [TONE CATEGORY] を押して、インジケータを消灯させます。

画面は次のようになります。



**3** [USER/PRESET] を押して、グループ (ユーザー : User、プリセット : Preset) を選びます。



「PERFORM」と表示されたときは、もう一度 [PERFORM/TONE] を押すと、トーン選択画面になります。

4 テン・キー（[1] ～ [0]）を押して、トーン・ナンバー（ユーザー：1～128、プリセット：1～512）を指定します。

5 [ENTER] を押して、確定します。

#### 値を大きく変更するには

RS-5/9は値を変更するときに VALUE [-] / [+] を使います。これらは次のように操作することで、値が大きく変化します。

値を大きくするには、VALUE [+] を押しながら VALUE [-] を押します。

値を小さくするには、VALUE [-] を押しながら VALUE [+] を押します。

値を10ずつ増やすには、[SHIFT] を押しながら VALUE [+] を押します。

値を10ずつ減らすには、[SHIFT] を押しながら VALUE [-] を押します。

#### トーンの名前やナンバーを知りたいときは

- 「トーン一覧」(P.148)

キー・モードがスプリットとデュアルのときの、トーンの切り替えかたを知りたいときは

- 「トーン、ドラム・セットを選ぶ」(P.37)

自分でトーンを作るには

- 「トーンを作る」(P.110)

作ったトーンをユーザーに記憶させたいときは

- 「トーン／ドラム・セット／パフォーマンスを保存する」(P.113)

外部MIDI機器からトーンを切り替えたいときは

- 「外部MIDI機器からRS-5/9の音色を切り替える」(P.123)



押し間違えたときは、[EXIT] を押して、もう一度ナンバーを指定してください。



手順4、5の代わりに、VALUE [-] / [+] を押してトーンを切り替えることもできます。

## トーンを簡単に選ぶ (パートの切り替え)

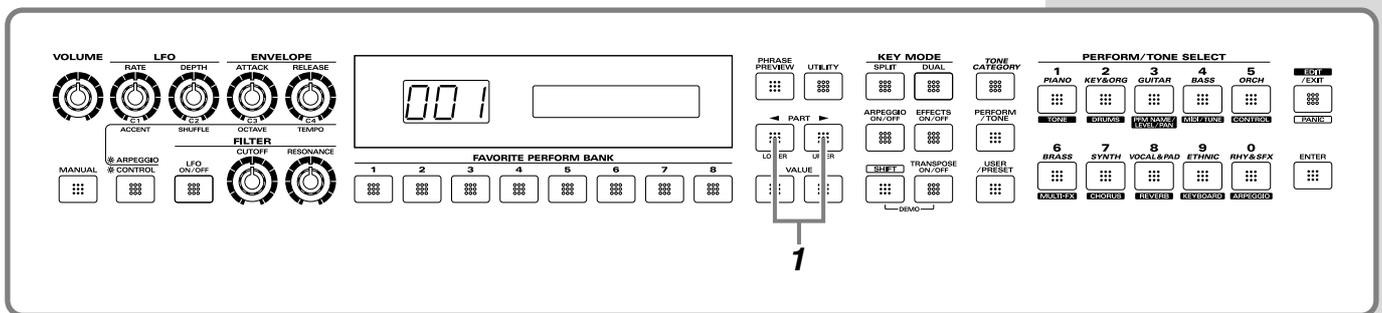
パートを切り替えて、トーンを簡単に選ぶこともできます。

RS-5/9には、16のパートがあります。パートとは楽器の演奏者にあたるもので、パートごとに違うトーンを割り当てることができます。

- カテゴリー別にトーンを選ぶ (TONE CATEGORY)
- グループとナンバーを指定してトーンを選ぶ

以上で述べたトーンの選びかたは、1つのパートを選んだ状態で、トーンを切り替えていました。

ここでは、パートを切り替えることでトーンを簡単に選んでみましょう。



**1** PART [◀] / [▶] を押して、パート 1～16 を選びます。

TONE: Atk A. Bass  
 Part 2 Preset: 053

複数のパートを使ってアンサンブル演奏をしたいときは

- 「外部シーケンサーに録音する」 (P.124)
- 「コンピューター・ミュージックを楽しむ」 (P.126)

キー・モードがスプリットとデュアルのときの、パートの切り替えかたを知りたいときは

- 「使用する2つのパートを変える」 (P.39)



パートを選んだ後に、トーン (P.23、26) またはドラム・セット (P.29、P.30) を選べば、そのパートのトーンやドラム・セットを切り替えることができます。

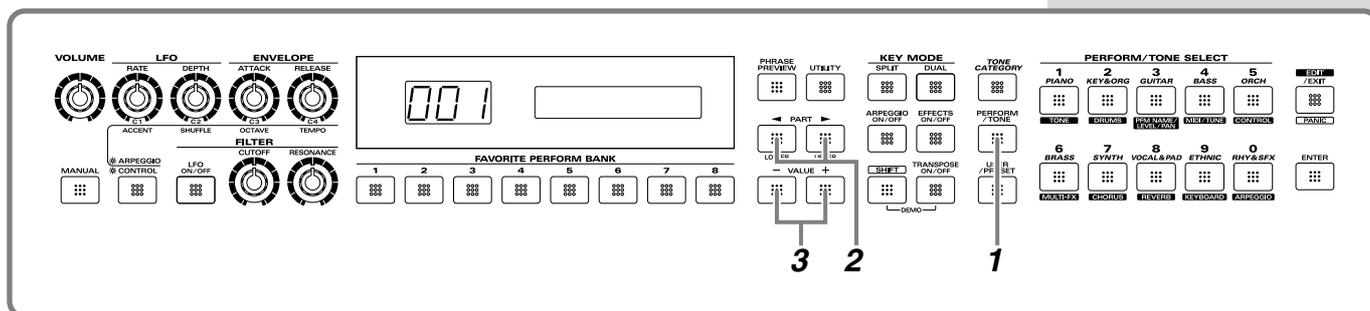
## 打楽器（ドラム・セット）を鳴らす

RS-5/9には、キーごとにいろいろな打楽器音や特殊効果音を鳴らせるドラム・セットが内蔵されています。

### ドラム・セットを切り替える

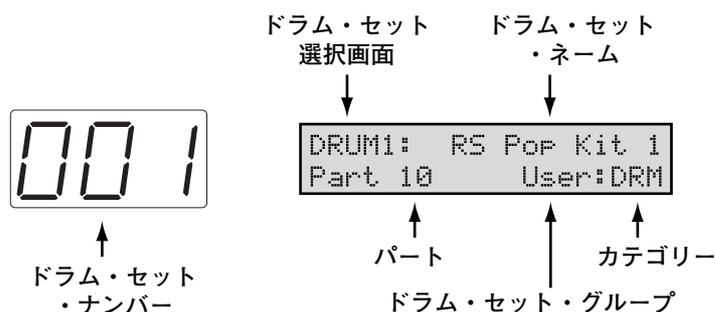
製品出荷時は、パート 10 にドラム・セットが割り当てられていますので、PART [◀] / [▶] を押してパート 10 を選ぶと、すぐに鍵盤で打楽器音を鳴らすことができます。

ここでは、パート 10 を選び、ドラム・セットの切り替えかたを覚えましょう。



**1** [PERFORM/TONE] を押して、トーン／ドラム・セット選択画面を表示させます。

**2** PART [◀] / [▶] を押して、パート 10 を選びます。



**3** VALUE [-] / [+] を押して、ドラム・セットを切り替えます。



「PERFORM」と表示されたときは、もう一度 [PERFORM/TONE] を押すと、トーン／ドラム・セット選択画面になります。

## グループとナンバーを指定してドラム・セットを選ぶ

トーンと同じように、ドラム・セットは次の2つのグループに分かれています。グループとナンバーを指定してドラム・セットを選ぶこともできます。

### User (ユーザー)

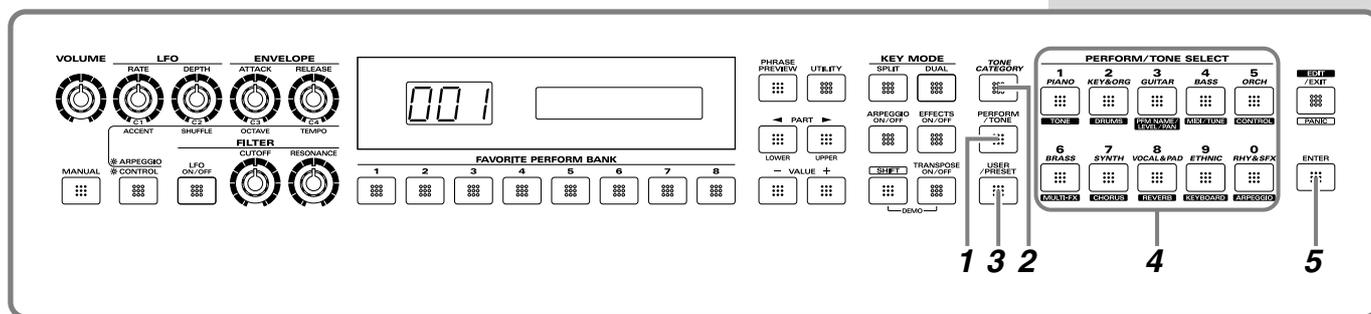
2個のドラム・セットが記憶されています。自分で作ったドラム・セットに書き替えることができます (P.113)。

### Preset (プリセット)

20個のドラム・セットが記憶されており、書き替えることができません。ただし、現在選んでいるドラム・セットの設定は変更できるので、ユーザーにその設定を記憶しておくことができます。

1～11は、RS-5/9 オリジナル・ドラム・セットです。

12～20は、GM2 で規定されているドラム・セットです。



**1** [PERFORM/TONE] を押して、トーン／ドラム・セット選択画面を表示させます。

**2** [TONE CATEGORY] を押して、インジケーターを消灯させます。画面は次のようになります。



**3** [USER/PRESET] を押して、グループ (ユーザー: User、プリセット: Preset) を選びます。

**4** テン・キー ([1] ~ [0]) を押して、ドラム・セット・ナンバー (User:1, 2, Preset:1 ~ 20) を指定します。

### ヒント

「PERFORM」と表示されたときは、もう一度 [PERFORM/TONE] を押すと、トーン／ドラム・セット選択画面になります。

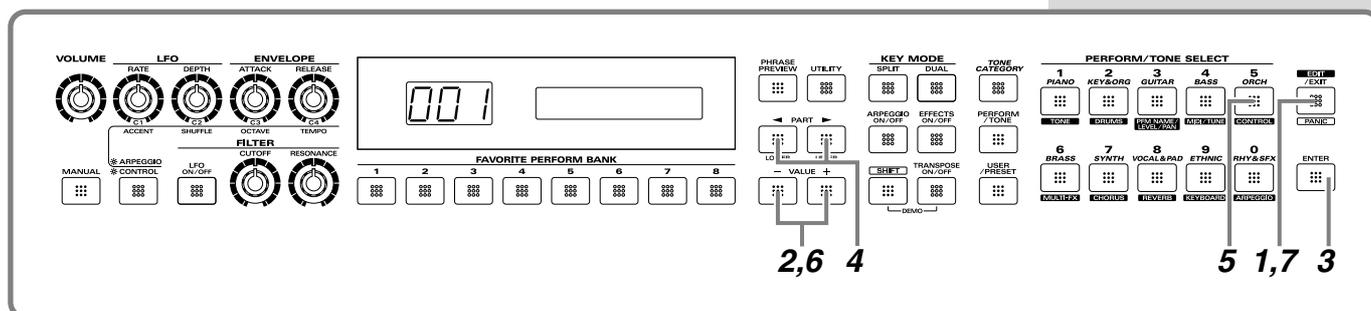
### メモ

押し間違えたときは、[EXIT] を押して、もう一度ナンバーを指定してください。

- 5 [ENTER] を押して、確定します。

## パート 10 以外のパートでドラム・セットを鳴らす

パート 10 以外のパートで、ドラム・セットを鳴らすこともできます。



手順 4、5 の代わりに、VALUE [-] / [+] を押してドラム・セットを切り替えることもできます。

- 1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。

- 2 VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。

- 3 [ENTER] を押します。

- 4 PART [◀] / [▶] を押して、ドラム・セットを割り当てるパートを選びます。

- 5 テン・キー [5] を数回押して、「Tone Type」を選びます。

```

PART 1      CONTROL
Tone Type:  DRUM1
  
```

- 6 VALUE [-] / [+] を押して、「DRUM1」または「DRUM2」を選びます。

- 7 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。



Tone Type の設定は、パフォーマンス (P.56) のパートごとに設定することができます。



キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロー・パートの2つのパートだけが選べません。



[SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。



- 複数のパートの設定を変更するときは、手順 4 ~ 6 を繰り返してください。
- ドラム・セットから普通の音色 (トーン) に戻すときは、手順 6 で「TONE」を選んでください。

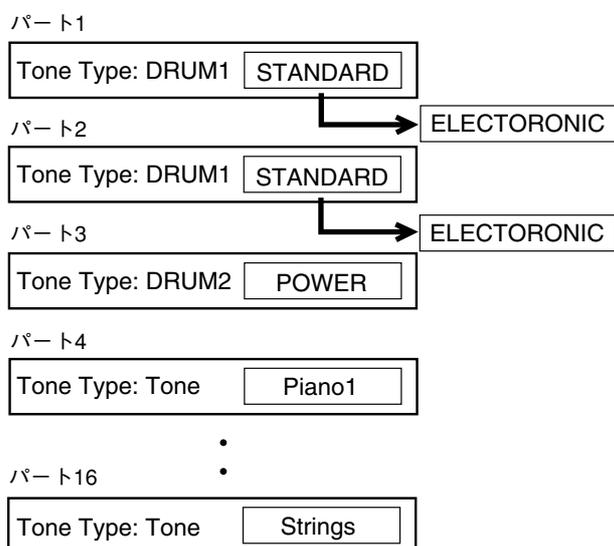
## ドラム・セットを選ぶときの注意点

各パートでトーンを鳴らすのか、ドラム・セットを鳴らすのかは、「パート10以外のパートでドラム・セットを鳴らす」(P.31)の手順6のTone Typeで、TONE / DRUM1 / DRUM2 のどれを選ぶかで決まります。

パートに割り当てることができるドラム・セットは、2種類までです。Tone TypeをDRUM1に設定したパートには、すべて同じドラム・セットが選ばれます。DRUM2に設定した場合も同様です。

例：

パート1、2には、DRUM1が設定されており、STANDARDが選ばれているとします。この状態で、パート1をSTANDARDからELECTRONICに切り替えると、パート2も自動的にELECTRONICになります。



鍵盤の音域をこえるキーの打楽器音を鳴らしたいときは

- 「全パートを移調する (TRANSPOSE ON/OFF)」(P.48)

ドラム・セットの名前やナンバーを知りたいときは

- 「ドラム・セット一覧」(P.151)

自分でドラム・セットを作るには

- 「ドラム・セットを作る」(P.112)

作ったドラム・セットをユーザーに記憶させたいときは

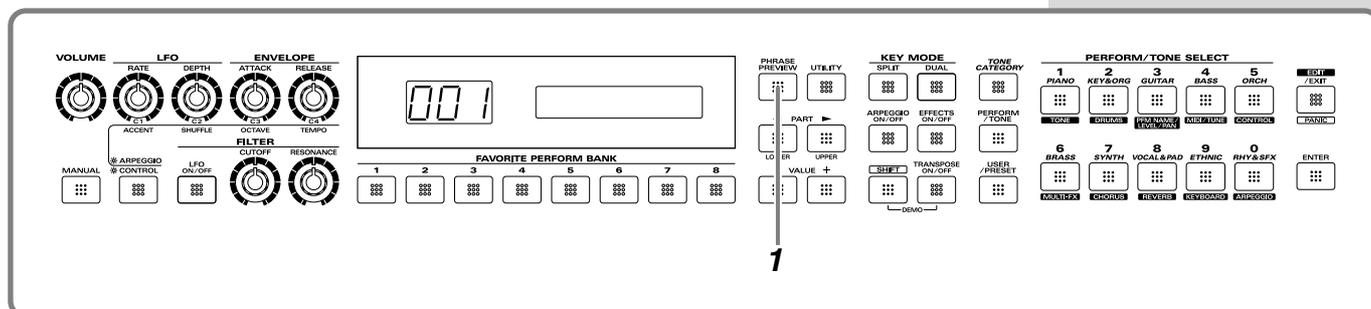
- 「トーン／ドラム・セット／パフォーマンスを保存する」(P.113)

外部MIDI機器からドラム・セットを切り替えたいときは

- 「外部MIDI機器からRS-5/9の音色を切り替える」(P.123)

## トーンを試聴する (PHRASE PREVIEW)

RS-5/9では、トーンの種類 (カテゴリー P.25) ごとに用意された最適なフレーズでトーンの確認をすることができます



- 1 トーン、またはドラム・セットを選びます (P.23、26、29、30)。
- 2 [PHRASE PREVIEW] を押し続けます。
- 3 [PHRASE PREVIEW] から指を離すと、フレーズの演奏は止まります。

### メモ

キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、選ばれているパートのトーン、またはドラム・セットが鳴ります。

### 注意!

カテゴリーは、トーンやドラム・セットに固有のもので、変更することはできません。

# 鍵盤で 2 つのトーンを鳴らしてみよう

鍵盤で1つのトーンを鳴らせるか、2つのトーンを鳴らせるか、といった鍵盤の状態を「キー・モード」と呼びます。キー・モードには、次の3種類があります。

**シングル：** 全鍵で1つのトーンを鳴らすことができます。通常の演奏状態です。

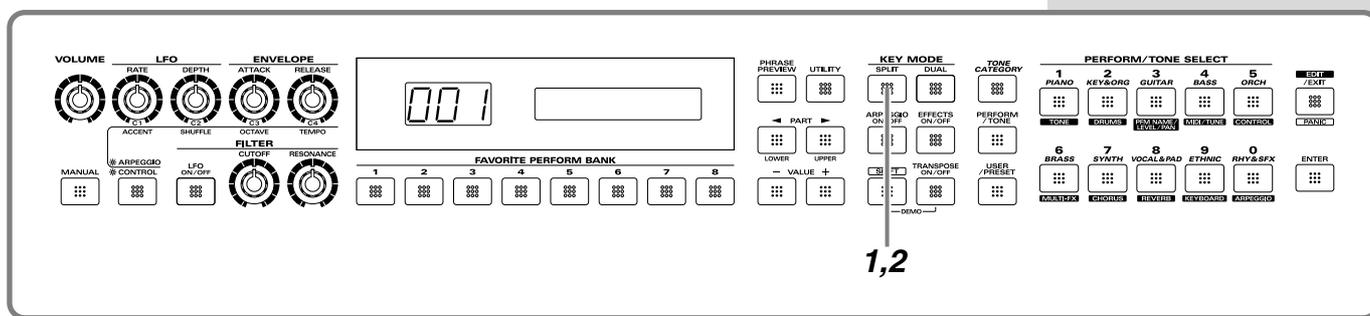
**スプリット：** あるキー（スプリット・ポイント）を境に鍵盤の音域を2つに分け、右手と左手で違うトーンを鳴らすことができます。

**デュアル：** 2つのトーンを重ねて鳴らすことができます。



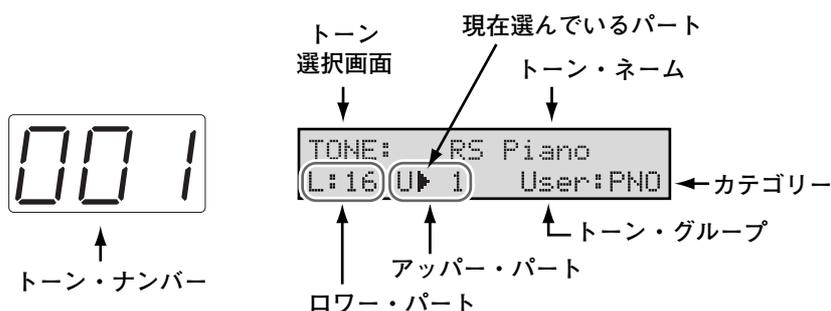
キー・モードの設定は、パフォーマンス (P.56) ごとに設定することができます。

## 鍵盤を 2 つの音域に分けて別々のトーンを鳴らす (SPLIT)



1

[SPLIT] を押して、インジケータを点灯させます。鍵盤を弾いてみましょう。



スプリットでは、2つのパートを使っています。それぞれ「アッパー・パート」「ローワー・パート」と呼びます。ディスプレイには、現在選んでいるパートの音色情報が表示されます。

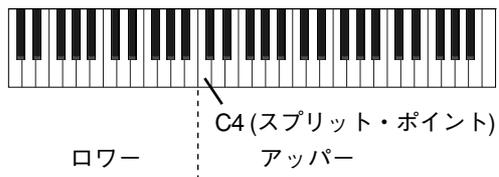
上図は、アッパーにパート1、ローワーにパート16が使われている例です。製品出荷時は、C4にスプリット・ポイントが設定されています。C4を含む上の音域でアッパー・パートの音色、C4より下の音域でローワー・パートの音色が鳴ります。



プリセット・パフォーマンスには、スプリットやデュアルの設定になっているものがあります（「パフォーマンス一覧」(P.147)）。パフォーマンスを切り替えて (P.56) いろいろな音色の組み合わせを聴いてみましょう。



スプリット・ポイントのキーは、アッパー・パートの音色で鳴ります。



2

もう一度 [SPLIT] を押すと、インジケーターが消灯し、通常の演奏状態（シングル）に戻ります。

音色を切り替えたいときは

- 「トーン、ドラム・セットを選ぶ」 (P.37)

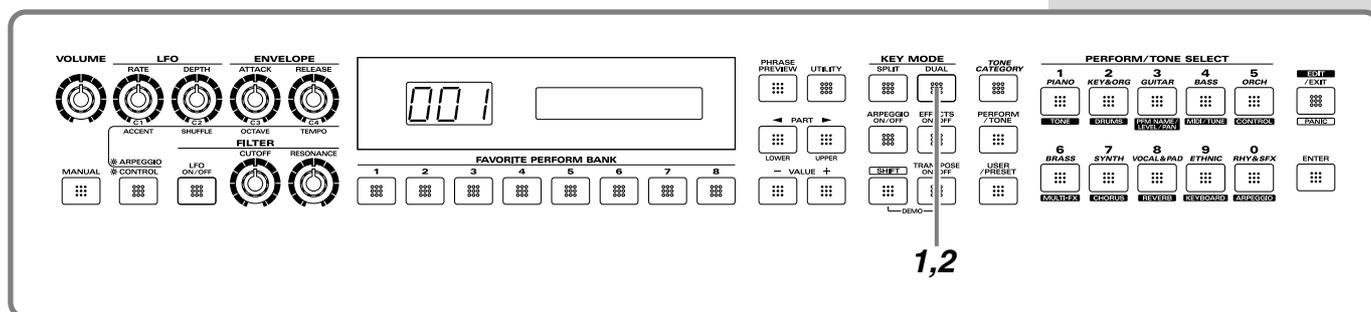
アップパーとロワーに使うパートを変えたいときは

- 「使用する2つのパートを変える」 (P.39)

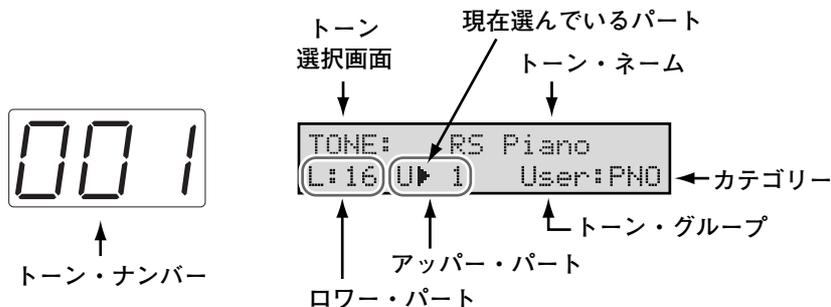
2つの音域に分けるキーを変えたいときは

- 「スプリット・ポイントを変える」 (P.40)

## 2つのトーンを重ねて鳴らす (DUAL)



- 1** [DUAL] を押して、インジケータを点灯させます。  
鍵盤を弾いてみましょう。



スプリットのとくと同じように、2つのパートを使っています。  
全鍵でアッパー・パートとロワー・パートの音色が同時に鳴ります。

- 2** もう一度 [DUAL] を押すと、インジケータが消灯し、通常の演奏状態 (シングル) に戻ります。

音色を切り替えたいときは

- 「トーン、ドラム・セットを選ぶ」 (P.37)

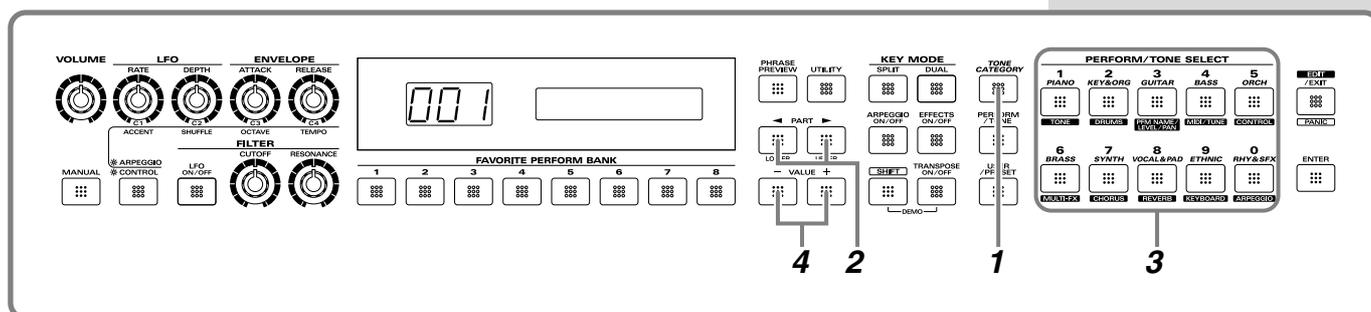
アッパーとロワーに使うパートを変えたいときは

- 「使用する2つのパートを変える」 (P.39)

## トーン、ドラム・セットを選ぶ

キー・モードがスプリットとデュアルのときの音色の切り替えは、次のようになります。

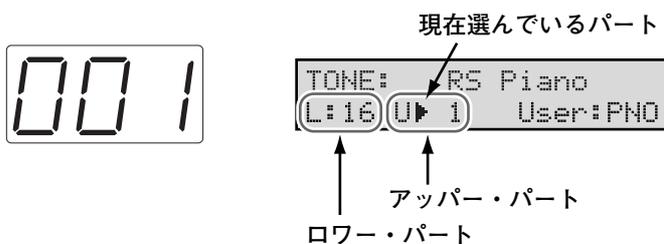
### カテゴリー別にトーンを選ぶ (TONE CATEGORY)



**1** [TONE CATEGORY] のインジケータが点灯していることを確認します。

[TONE CATEGORY] のインジケータが消灯しているときは、もう一度 [TONE CATEGORY] を押してください。

**2** PART [◀] / [▶] を押して、音色を切り替えるパートにカーソル▶を移動します。



上図は、アッパー・パートが選ばれている例です。

**3** テン・キー ([1] ~ [0]) を数回押して、カテゴリーを選びます。

**4** VALUE [-] / [+] を押して、現在選ばれているカテゴリー内のトーン、またはドラム・セットを選びます。

#### メモ

ドラム・セットのときは、手順3をする必要はありません。

## 鍵盤で2つのトーンを鳴らしてみよう

### カテゴリーをフル表示で選びたいときは

手順3で [TONE CATEGORY] を押しながらテン・キーを押すと、カテゴリーを選択する画面が表示されます。

このとき、インジケータは点灯から点滅に変わります。

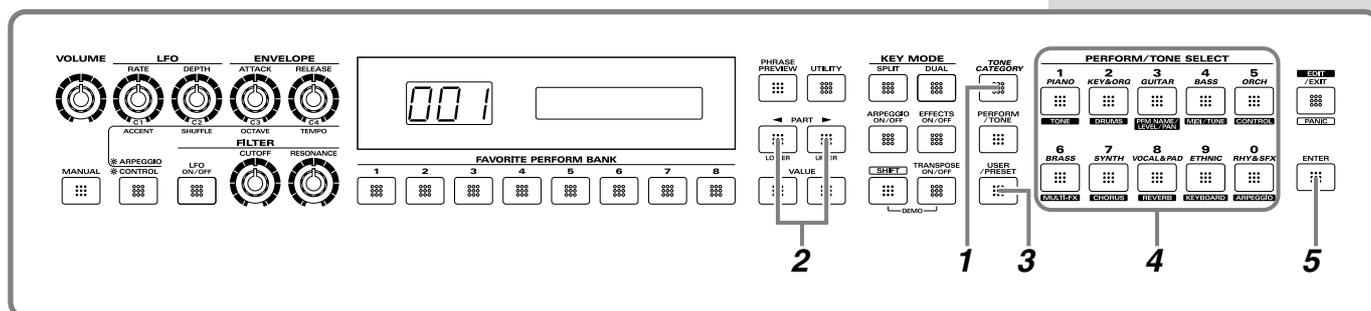
```
Category Select PNO
Piano: AC.PIANO
```

テン・キーを数回押す、または VALUE [-] / [+] を押してカテゴリーを選びます。

[TONE CATEGORY] または [EXIT] を押すと、元の表示（手順2の画面）に戻ります。

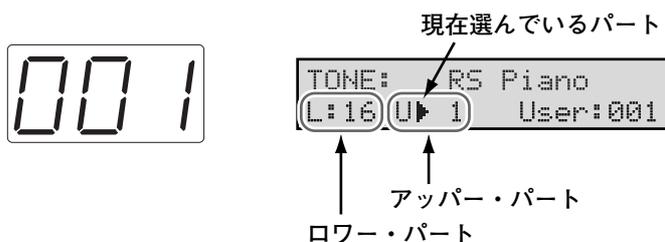
インジケータは点滅から点灯に変わります。

## グループとナンバーを指定してトーンを選ぶ



**1** [TONE CATEGORY] を押して、インジケータを消灯させます。

**2** PART [◀] / [▶] を押して、音色を切り替えるパートにカーソル▶を移動します。



上図は、アッパー・パートが選ばれている例です。

**3** [USER/PRESET] を押して、グループ（ユーザー：User、プリセット：Preset）を選びます。

**4** テン・キー（[1] ~ [0]）を押して、トーンまたはドラム・セットのナンバーを指定します。

**5** [ENTER] を押して、確定します。  
LED ディスプレイにトーン・ナンバー、またはドラム・セット・ナンバーが表示されます。



押し間違えたときは、[EXIT] を押して、もう一度ナンバーを指定してください。



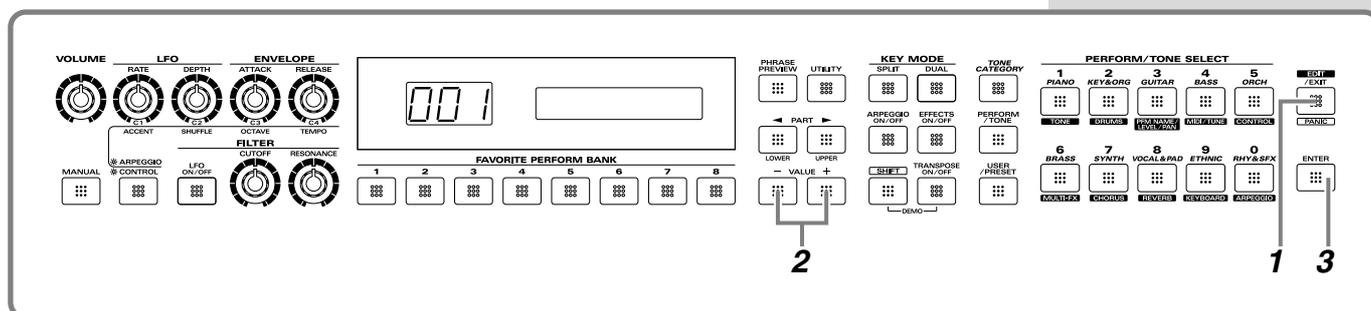
手順4、5の代わりに、VALUE [-] / [+] を押して音色を切り替えることもできます。

## 使用する2つのパートを変える

キー・モードがスプリットとデュアルのときは、2つのパート（アッパーとロワー）を使っています。16のパートの中で、どのパートをアッパー・パート、ロワー・パートとして使用するかを選ぶことができます。



これらの設定は、パフォーマンス (P.56) ごとに設定することができます。

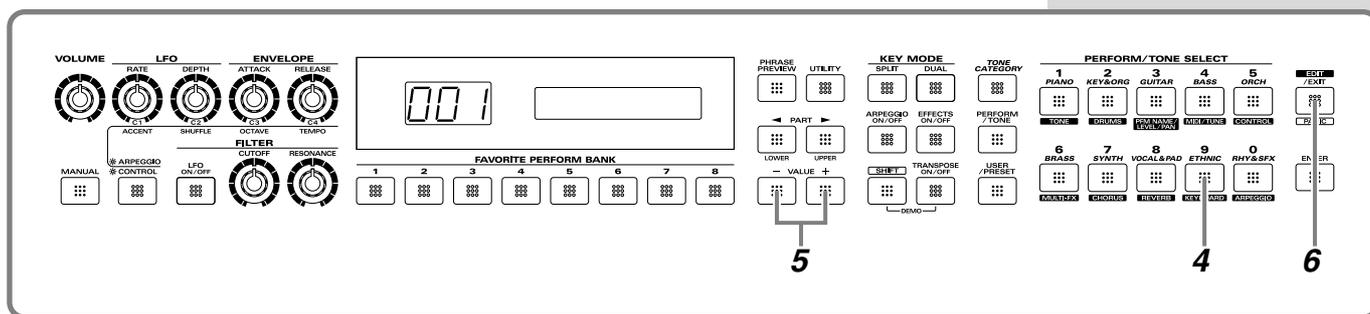


**1** [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。

**2** VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。

**3** [ENTER] を押します。

## 鍵盤で2つのトーンを鳴らしてみよう



- 4 テン・キー [9] を数回押して、「Upper Part」または「Lower Part」を選びます。

```
PERFORMANCE KEYBOARD
Upper Part:      1
```

```
PERFORMANCE KEYBOARD
Lower Part:     16
```

- 5 VALUE [-] / [+] を押して、値 (1~16) を設定します。

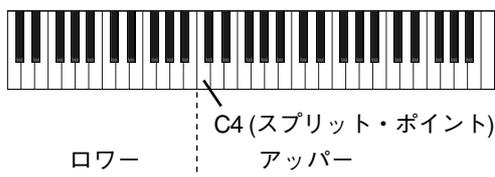
- 6 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### シングルのときに使用するパートは？

キー・モードがシングルのときは、アッパー・パートを使用しています。したがって、キー・モードがシングルのときに、PART [◀] / [▶] でパートを切り替えると、「Upper Part」の値が書き替わりますので、ご注意ください。

## スプリット・ポイントを変える

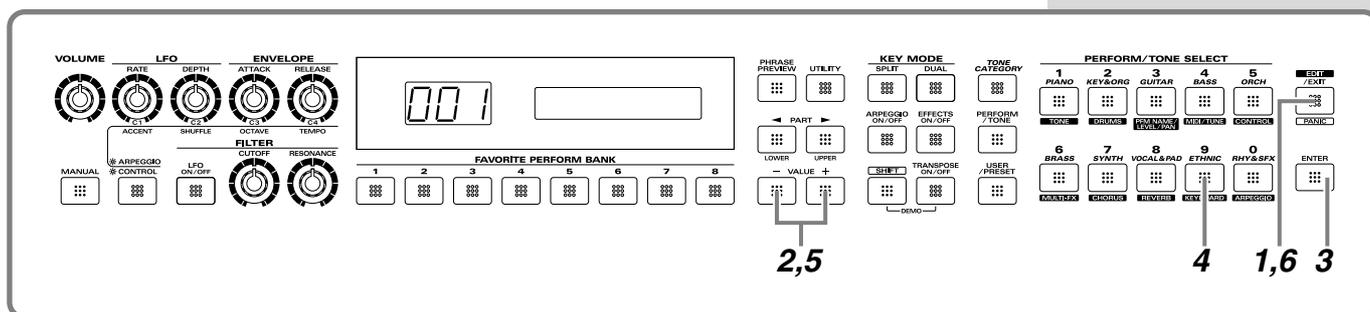
キー・モードがスプリットのとき、鍵盤を2つの音域に分けるキーをC2~C#7の範囲で設定することができます。



[SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。



スプリット・ポイントは、パフォーマンス (P.56) ごとに設定することができます。



- 1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
- 2 VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
- 3 [ENTER] を押します。
- 4 テン・キー [9] を数回押して、「Split Point」を選びます。  

PERFORMANCE KEYBOARD
Split Point: C 4
- 5 VALUE [-] / [+] を押して、値 (C-1 ~ G9) を設定します。
- 6 [EDIT] を押します。  
 [EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。



[SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。

### 簡単にスプリット・ポイントを設定するには

[SPLIT] を押しながら [EDIT] を押すと、直接「Split Point」の画面を選ぶことができます。上記の手順5～6に従って設定してください。

また、スプリット・ポイントをすばやく変えたいときには、[SPLIT] を押しながら VALUE [-] / [+] を押すと、「Split Point」の設定だけを変えることができます。[SPLIT] から指を離すと、元の画面に戻ります。

# 演奏に便利な機能を使ってみよう

この章では、演奏でよく使う機能の使いかたについて説明します。



各機能の細かな設定のしかたは、コラムの参照ページをご覧ください。

## 弾いた和音をアルペジオにする (ARPEGGIO ON/OFF)

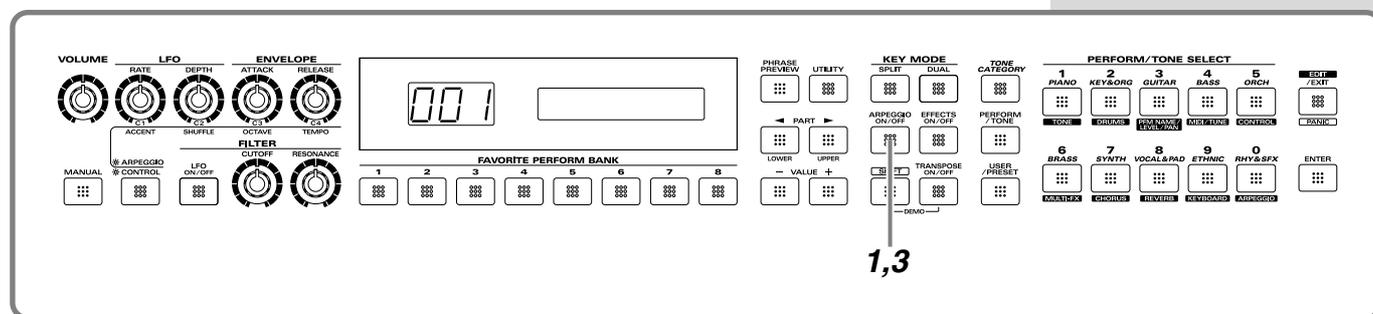
和音（コード）を弾くだけで、その構成音に従ってアルペジオ（分散和音）演奏をすることができます。

キー・モードがシングルとデュアルのときは、すべての音域でアルペジオ演奏をすることができます。

キー・モードがスプリットのときは、ロワーの音域で弾いたコードでアルペジオ演奏をすることができます。

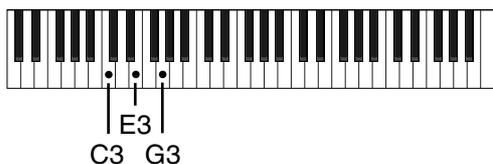


RS-5/9の鍵盤でのみアルペジオ演奏ができます。MIDI IN コネクターからのノート情報では、アルペジオ演奏はできません。



**1** [ARPEGGIO ON/OFF] を押して、インジケータを点灯させます。

**2** 図のようにキーを押さえます。



C3、E3、G3、E3、C3、E3、G3、E3・・・の順番でアルペジオ演奏をします。

他のコードも弾いてみましょう。

**3** もう一度 [ARPEGGIO ON/OFF] を押すと、インジケータが消灯し、通常の演奏状態に戻ります。



- アルペジオのデータは、MIDI OUT コネクターから出力されます。
- アルペジオのオン/オフは、パフォーマンス (P.56) ごとに設定することができます。

**キーを押さえずにアルペジオを演奏するには**

[SHIFT] を押しながら [ARPEGGIO ON/OFF] を押します。  
[ARPEGGIO ON/OFF] のインジケーターが点滅し、コードを押さえずにでもアルペジオ演奏ができるようになります。アルペジオのホールドを解除するには、もう一度 [SHIFT] を押しながら [ARPEGGIO ON/OFF] を押します。

または、ペダル・スイッチ（別売：DP-2/6）やフット・スイッチ（別売：BOSS FS-5U）などを PEDAL HOLD ジャックに接続して、ペダルを踏みながらコードを弾いても、コードを押さえずにでもアルペジオ演奏ができます。

**アルペジオの設定について詳しく知りたいときは**

- 「第5章 アルペジオ演奏をする」(P.75)

## マルチエフェクト、コーラス、リバーブを使う

RS-5/9には、次の3系統のエフェクターが内蔵されており、各エフェクターは、独立に設定することができます。

### マルチエフェクト

ディストーションやロータリーを始めとする42種類のエフェクト・タイプを持つマルチエフェクターです。

### コーラス

音に厚みや広がりを与えるエフェクターです。

### リバーブ

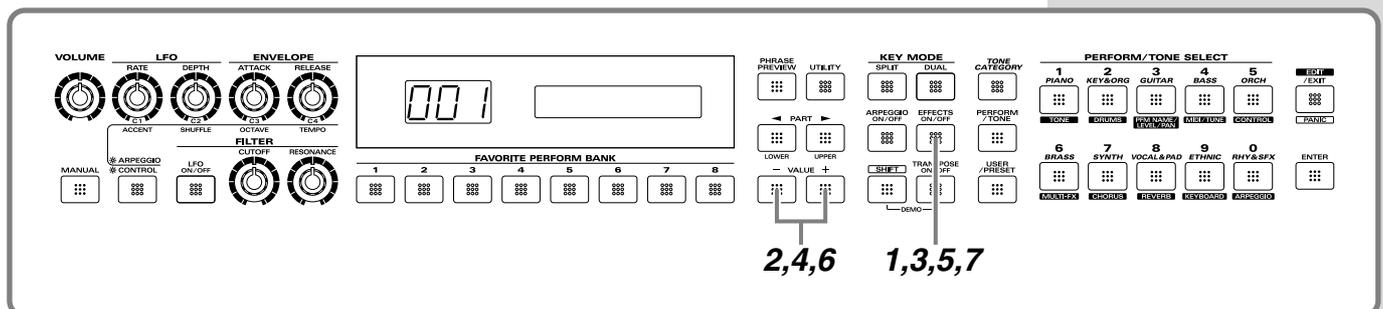
ホールで鳴らしているような響きを与えるエフェクターです。

## エフェクトをオン／オフする (EFFECTS ON/OFF)

製品出荷時は、3つのエフェクターともオンに設定されています。

### メモ

各エフェクターのオン／オフの設定は、RS-5/9全体(システム)の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。



- 1 [EFFECTS ON/OFF] を押して、インジケータを点滅させます。

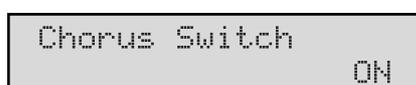
マルチエフェクトのオン／オフを設定する画面が表示されます。



- 2 VALUE [-] / [+] を押して、オン／オフを設定します。

- 3 [EFFECTS ON/OFF] を押します。

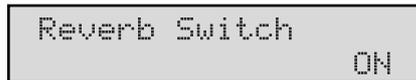
次に、コーラスのオン／オフを設定する画面が表示されます。



4 VALUE [-] / [+] を押して、オン/オフを設定します。

5 [EFFECTS ON/OFF] を押します。

次に、リバーブのオン/オフを設定する画面が表示されます。



6 VALUE [-] / [+] を押して、オン/オフを設定します。

7 [EFFECTS ON/OFF] を押して、元の画面に戻します。

3つのエフェクターのうち、1つでもオンに設定すると、[EFFECTS ON/OFF] のインジケーターが点灯します。

#### メモ

- 途中で [EXIT] を押せば、元の画面に戻すことができます。
- 3つのエフェクターをすべてオフに設定すると、[EFFECTS ON/OFF] のインジケーターが消灯します。

#### スプリットとデュアルでマルチエフェクトを使うときは

RS-5/9では、2種類以上のマルチエフェクトを同時に使うことができません。そのために、どのマルチエフェクトの設定を使うかを選ぶ「Source」という設定項目があります。

#### 設定値

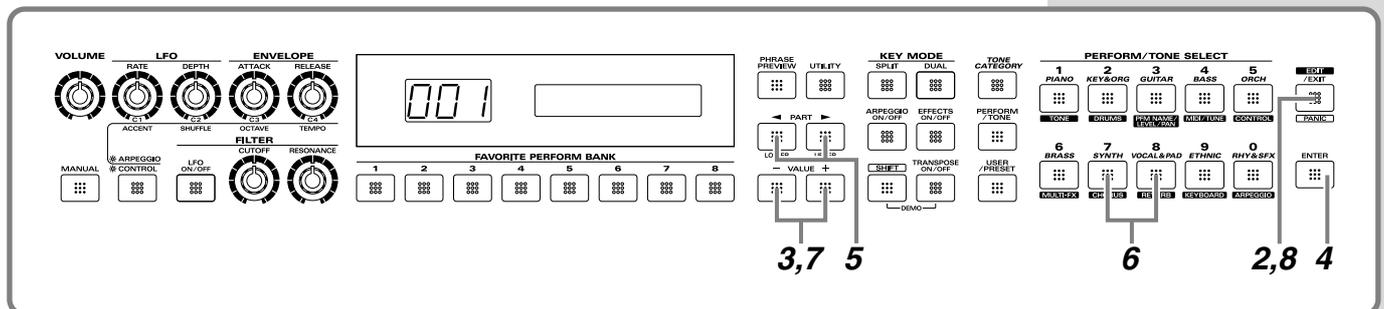
UPPER： アッパー・トーンのマチエフェクトの設定を使います。  
アッパー・パートにのみマルチエフェクトがかかります。

LOWER： ロワー・トーンのマチエフェクトの設定を使います。  
ローワー・パートにのみマルチエフェクトがかかります。

PERFORMANCE： パフォーマンスのマチエフェクトの設定を使います。  
全パート（1～16）に同じマルチエフェクトがかかります。

したがって、スプリットとデュアルのときは、Source の設定によって、マルチエフェクトが効かないパートがありますのでご注意ください。  
詳しくは「マルチエフェクトの設定をする」(P.80) をご覧ください。

## コーラスとリバーブのかかり具合を設定する



- 1 コーラスやリバーブをオンに設定します（前項参照）。
- 2 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
- 3 VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
- 4 [ENTER] を押します。
- 5 PART [◀] / [▶] を押して、かかり具合を設定するパートを選びます。
- 6 コーラスを設定するときはテン・キー [7] を、リバーブを設定するときはテン・キー [8] を押します。

```
PART 1 CHORUS
Send Level: 0
```

```
PART 1 REVERB
Send Level: 40
```

- 7 VALUE [-] / [+] を押して、値（1～127）を設定します。

- 8 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### メモ

コーラスとリバーブのかかり具合は、パフォーマンス (P.56) のパートごとに設定することができます。

### ご注意!

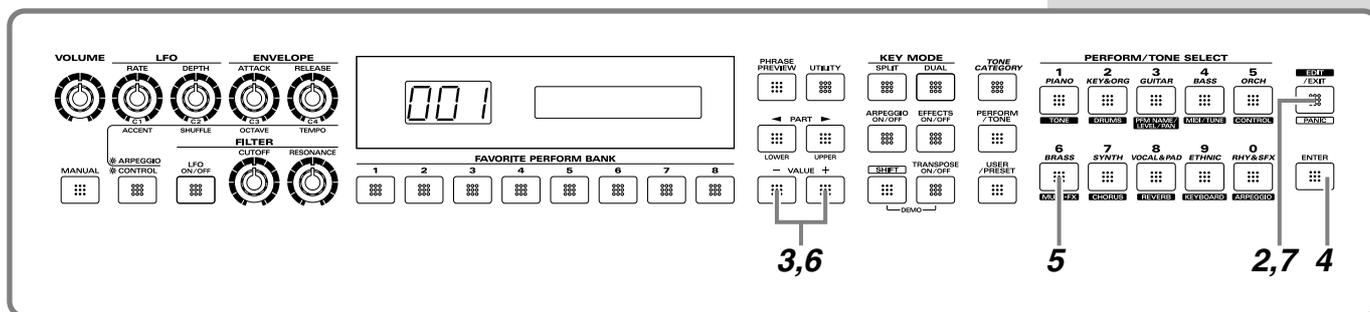
- キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ローワ・パートの2つのパートだけしか選べません。
- コーラスやリバーブをオンに設定しても、各 Send Level を0に設定すると、効果はかからなくなりますので、ご注意ください。

### メモ

複数のパートの設定を変更するときは、手順5～7を繰り返してください。

## マルチエフェクトのタイプを変える

42種類の中から好みのマルチエフェクトを選んでみましょう。



- 1 マルチエフェクトをオンに設定します (P.44)。
- 2 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
- 3 VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
- 4 [ENTER] を押します。
- 5 テン・キー [6] を数回押して、「Type」を選びます。



上図は、Source が UPPER に設定されている場合です。ディスプレイ左上に、どのマルチエフェクトの設定を使っているのかがわかるようになっています。

- 6 VALUE [-] / [+] を押して、タイプを設定します。
- 7 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

エフェクトの設定について詳しく知りたいときは  
 ・「第6章 エフェクトの設定をする」(P.79)

## メモ

マルチエフェクト・タイプは、Source の設定によって、トーンごと、またはパフォーマンス (P.56) ごとに設定することができます。

## ヒント

[SHIFT] を押しながら [6] を押すと、前の項目に戻ります。

## メモ

「00:THROUGH」に設定すると、マルチエフェクトの効果はかからなくなります。

## 全パートを移調する (TRANSCOPE ON/OFF)

鍵盤の音域を半音単位で移動させる機能です。次のようなときに使うと便利です。

### 歌う人の声の高さに合わせるとき

メロディーがボーカリストの声域からはずれるため、曲の調を変えて演奏をしたいときに、今までと同じ指使いで調を変えて演奏できます。

### 難しい調の曲を弾きやすい調に変えるとき

シャープやフラットがたくさんついた指使いの難しい曲を、簡単な指使いで演奏できるようになります。

### 移調楽器のトーンを弾くとき

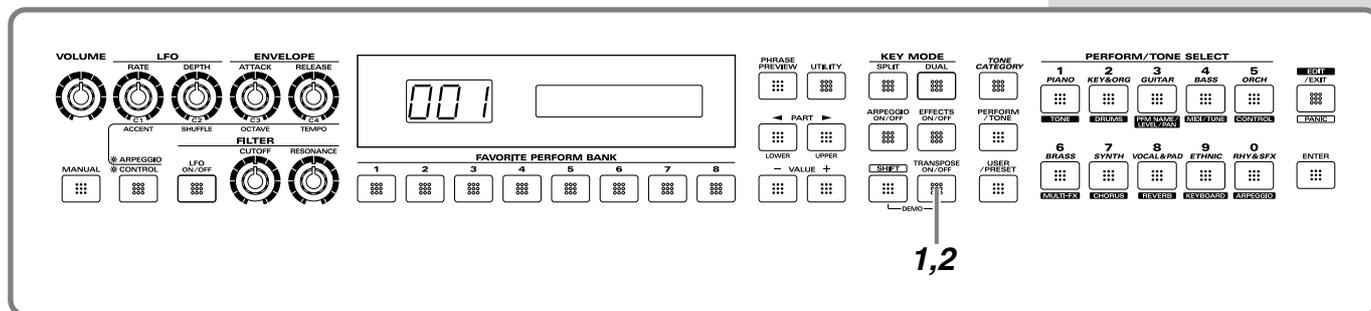
移調楽器のトーンを、譜面どおりに演奏できるようになります。

### 鍵盤の音域からはずれた音を鳴らすとき

RS-5は61鍵の鍵盤を持っていますが、演奏する曲によっては、より高い音やより低い音を出したい場合があります。また、ドラム・セットを演奏するときなど、RS-5/9の鍵盤そのままでは演奏できない打楽器音があります。このようなときもトランスポーズ機能を使うと、演奏できるようになります。

#### メモ

トランスポーズのオン/オフは、パフォーマンス(P.56)ごとに設定することができます。



1,2

1

[TRANSCOPE ON/OFF] を押して、インジケータを点灯させます。

製品出荷時は、1オクターブ低いキーの音が鳴るように設定されています。

2

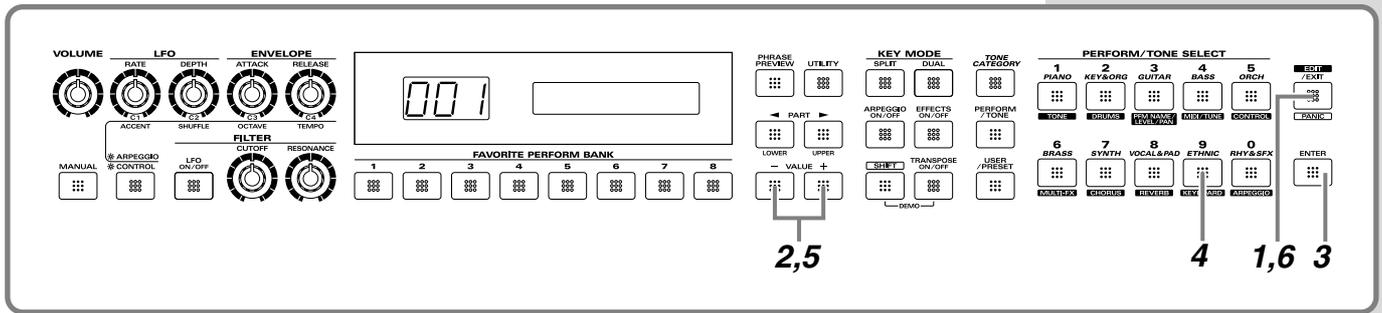
もう一度 [TRANSCOPE ON/OFF] を押すと、インジケータが消灯し、通常の演奏状態に戻ります。

### 移調する量を設定する

トランスポーズをオンにしたときに移調する量を、半音単位で±3オクターブの範囲で設定することができます。

#### メモ

移調する量は、パフォーマンス(P.56)ごとに設定することができます。



1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。

2 VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。

3 [ENTER] を押します。

4 テン・キー [9] を数回押して、「Transpose」を選びます。



5 VALUE [-] / [+] を押して、値 (-36 ~ +36) を設定します。

6 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。



**ご注意!**  
MIDI IN コネクタからのノート情報は、移調されません。



[SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。

### 簡単に移調する量を設定するには

[TRANSPOSE ON/OFF] を押しながら [EDIT] を押すと、直接「Transpose」の画面を選ぶことができます。上記の手順5～6に従って設定してください。

また、トランス・ポーズをすばやく変えたいときには、[TRANSPOSE ON/OFF] を押しながら VALUE [-] / [+] を押すと、「Transpose」の設定だけを変えることができます。[TRANSPOSE ON/OFF] から指を離すと、元の画面に戻ります。

### 特定のパートを移調したいときは

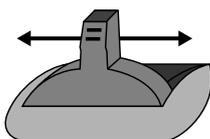
- 「特定パートを移調する (キー・シフト)」 (P.69)

## 音の高さをリアルタイムに変化させる (ピッチ・ベンド・レバー)

音の高さのことを「ピッチ」と呼びます。

鍵盤を弾きながらレバーを左に倒すとピッチが下がり、右に倒すとピッチが上がります。

製品出荷時は、上下1音までピッチが変わるように設定されています。



ピッチ・ベンド効果

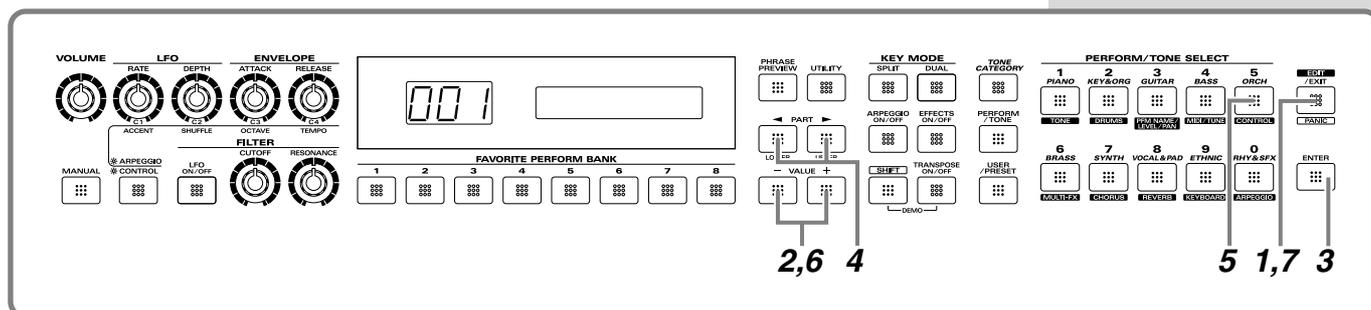
ピッチの変化幅を、半音単位で2オクターブの範囲で設定することができます。

### ご注意!

ピッチ・ベンドは、アルペジオ演奏に対しては効きません。

### メモ

ピッチの変化幅は、パフォーマンス (P.56) のパートごとに設定することができます。



- 1 [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
- 2 VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
- 3 [ENTER] を押します。
- 4 PART [◀] / [▶] を押して、ピッチの変化幅を変えるパートを選びます。

### ご注意!

キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロー・パートの2つのパートだけが選べません。

- 5 テン・キー [5] を数回押して、「Pitch Bend Range」を選びます。

```
PART 1 CONTROL
Pitch Bend Range: + 2
```

- 6 VALUE [-] / [+] を押して、値 (0 ~ +24) を設定します。

- 7 [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。



[SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。



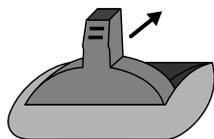
0 に設定すると、効果がなくなります。



複数のパートの設定を変更するときは、手順 4 ~ 6 を繰り返してください。

## 音にビブラート効果をつける (モジュレーション・レバー)

鍵盤を弾きながらレバーを向こう側に倒すと、ビブラートがかかります。



モジュレーション効果

モジュレーション・レバーでビブラート以外の効果をつけたいときは  
• 「モジュレーション・レバーを使って音色を変化させる」 (P.71)

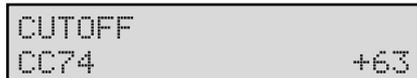


キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとローアの両パートに効きます。

## つまみを使って音色を変化させる

パネル上の6つのつまみを使って、リアルタイムに音色を変化させることができます。

つまみを回すと、つまみに割り当てられている機能と値が、ディスプレイに一時的に表示されます。

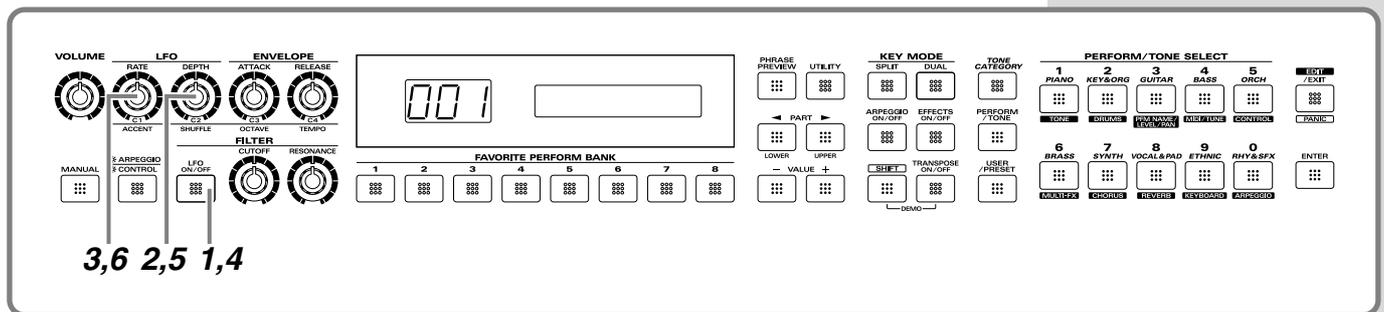


### 注意!

キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとローアの両パートに効きます。

## ビブラート効果とワウ効果 (LFO)

LFOとは、ロー・フリケンシー・オシレーター (low frequency oscillator) の略で、周期的な変化を作り出すものです。LFOでピッチを変化させたときに得られる効果を「ビブラート効果」、LFOでフィルターのカットオフ周波数を変化させたときに得られる効果を「ワウ効果」と呼びます。



1

FILTERの[LFO ON/OFF]がオフになっていることを確認します。

[LFO ON/OFF]がオフのときは、LFOの2つのつまみでビブラート効果を変化させることができます。

2

LFOのDEPTHつまみを回します。

右に回すと揺れが深くなり、左に回すと浅くなります。

3

LFOのRATEつまみを回します。

右に回すと揺れが速くなり、左に回すと遅くなります。

### メモ

オンになっているときは、もう一度[LFO ON/OFF]を押してオフにしてください。

**4** FILTERの[LFO ON/OFF]を押して、インジケータを点灯させます。

[LFO ON/OFF]がオンのときは、LFOの2つのつまみでワウ効果を変化させることができます。

**5** LFOのDEPTHつまみを回します。

右に回すと揺れが深くなり、左に回すと浅くなります。

**6** LFOのRATEつまみを回します。

右に回すと揺れが速くなり、左に回すと遅くなります。

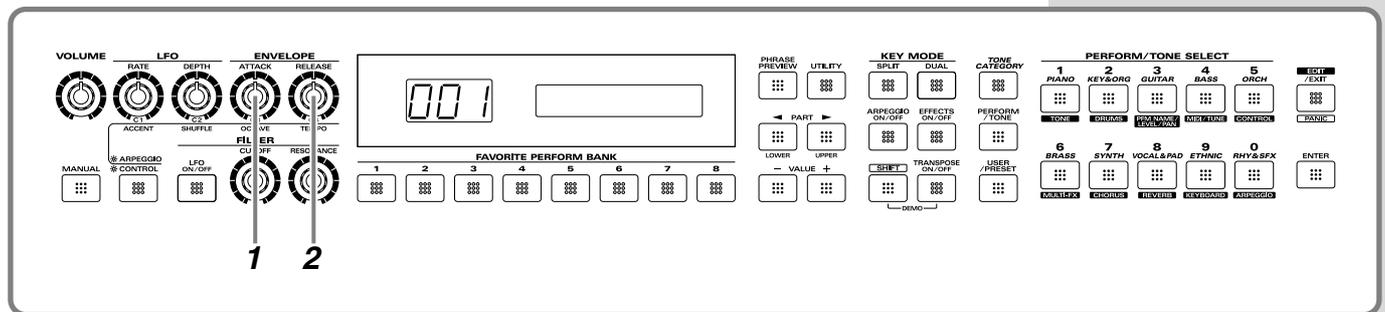
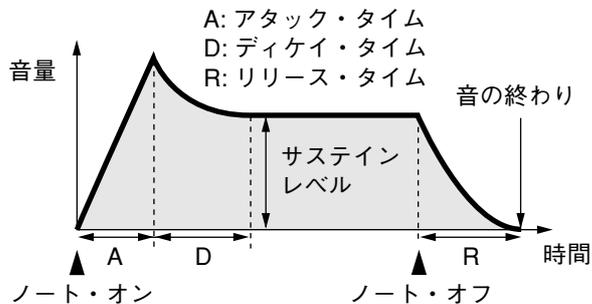
## 音量を変化させる (ENVELOPE)

キーを押さえてから離すまでの間には、音量の変化があります。

A: アタック・タイム：キーを押さえてから、音が立ち上がるまでの時間

R: リリース・タイム：キーを離してから、音が消えるまでの時間

ENVELOPEの2つのつまみで、AとRの時間を変化させます。

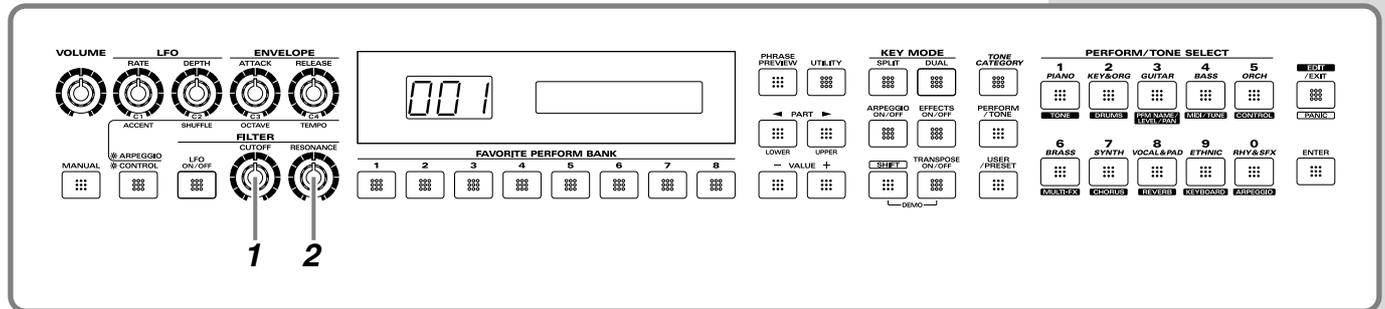


**1** ENVELOPEのATTACKつまみを回します。  
右に回すと音が立ち上がるまでの時間が長くなり、左に回すと短くなります。

**2** ENVELOPEのRELEASEつまみを回します。  
右に回すと音が消えるまでの時間が長くなり、左に回すと短くなります。

## 音の明るさを変えたり音にクセをつける (FILTER)

FILTERの2つのつまみで、音の明るさを変えたり、音にクセをつけます。



**1** FILTERのCUTOFFつまみを回します。  
右に回すと音が明るくなり、左に回すと暗くなります。

**2** FILTERのRESONANCEつまみを回します。  
右に回すとクセが強くなり、左に回すと弱くなります。

## [ARPEGGIO/CONTROL] と [MANUAL] の働き

[ARPEGGIO/CONTROL] をオンにすると、LFOとENVELOPEの4つのつまみで、別の設定項目をコントロールできるようになります (P.74)。さらに、[ARPEGGIO ON/OFF] をオンにして、[ARPEGGIO/CONTROL] が点滅のときは、4つのつまみでアルペジオの設定をリアルタイムに変化させることができます (P.74)。

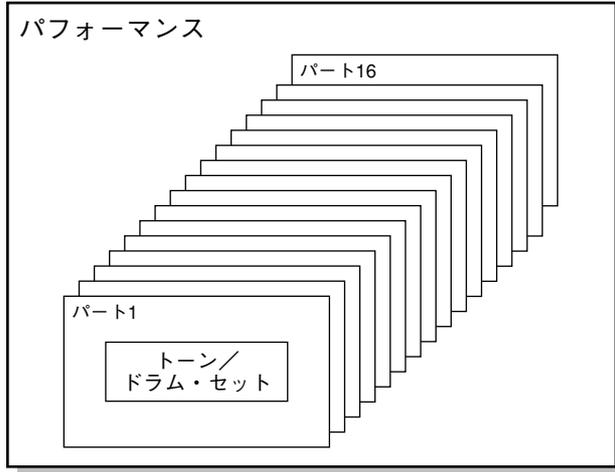
[MANUAL] を押すと、そのときに6つのつまみに割り当てられているものを、現在のつまみの位置の値にします (P.74)。

リアルタイムの音色変化について詳しく知りたいときは

- 「第4章 リアルタイムに音色を変化させる」 (P.71)

## RS-5/9 の設定を一度に変える (パフォーマンスを選ぶ)

16個のパートにトーンやドラム・セットを割り当てたものをまとめて「パフォーマンス」と呼びます。



パフォーマンスは、各パートに割り当てた音色のナンバーや、キー・モードの設定、アルペジオの設定、トランスポーズの設定などを記憶することができます。

演奏に最適なパフォーマンスをあらかじめ記憶しておけば、演奏時にパフォーマンスを切り替えるだけで、まとめて設定を切り替えることができます。

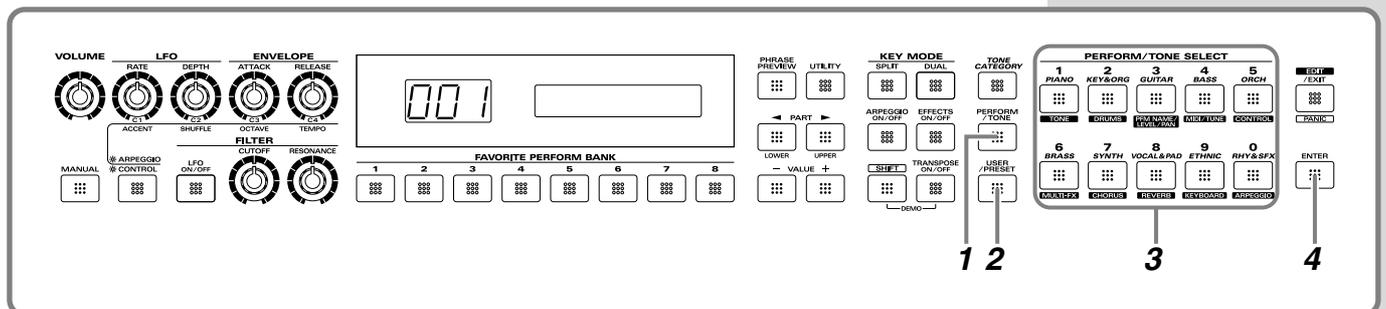
パフォーマンスはトーンと同様に、次の2つのグループに分かれています。

### User (ユーザー)

あらかじめ、128個のパフォーマンスが記憶されていますが、自分で作ったパフォーマンスに書き替えることもできます。

### Preset (プリセット)

あらかじめ、128個のパフォーマンスが記憶されており、書き替えることができません。ただし、現在選んでいるパフォーマンスの設定は変更できるので、ユーザーにその設定を記憶しておくことができます。

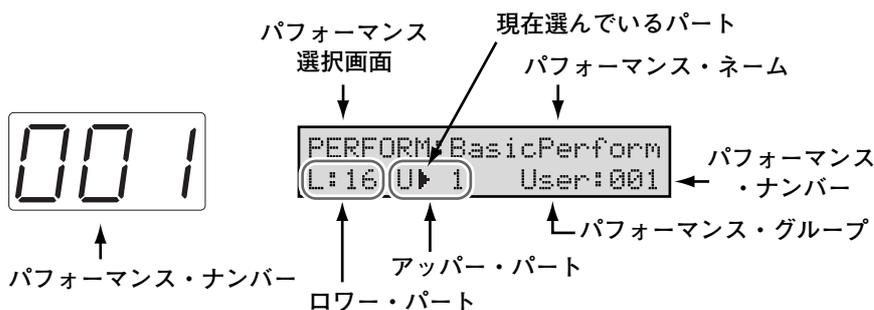


- 1 [PERFORM/TONE] を押して、パフォーマンス選択画面を表示させます。

### シングルするとき



### スプリット/デュアルするとき



- 2 [USER/PRESET] を押して、グループ（ユーザー：User、プリセット：Preset）を選びます。

- 3 テン・キー（[1] ～ [0]）を押して、パフォーマンス・ナンバー（1～128）を指定します。

- 4 [ENTER] を押して、確定します。

パフォーマンスの名前やナンバーを知りたいときは

- 「パフォーマンス一覧」(P.147)

パフォーマンスに記憶できる設定を知りたいときは

- 「設定項目一覧（パフォーマンス）」(P.137)

作ったパフォーマンスをユーザーに記憶させたいときは

- 「トーン/ドラム・セット/パフォーマンスを保存する」(P.113)



「PERFORM」と表示されないときは、もう一度 [PERFORM/TONE] を押すと、パフォーマンス選択画面になります。



押し間違えたときは、[EXIT] を押して、もう一度ナンバーを指定してください。



手順3、4の代わりに、VALUE [-] / [+] を押してパフォーマンスを切り替えることもできます。

## お気に入りのパフォーマンスを簡単に選ぶ (FAVORITE PERFORM BANK)

お気に入りのパフォーマンスを、ボタンを1回押すだけで呼び出すことができます。

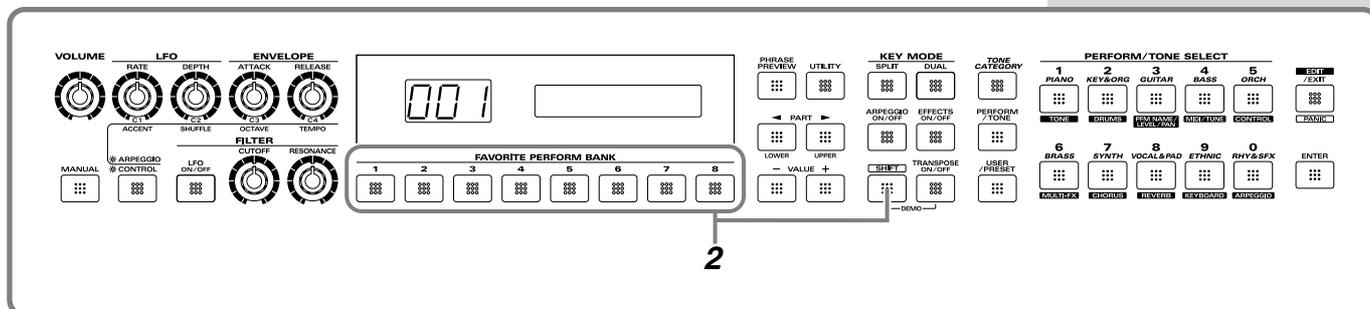
ディスプレイ下のFAVORITE PERFORM BANK [1] ~ [8] にパフォーマンスを登録して使います。

### パフォーマンスを登録する

フェイバリット・パフォーマンス・バンクには、あらかじめパフォーマンスが登録されていますが、自分でお気に入りのパフォーマンスに変えることができます。



フェイバリット・パフォーマンス・バンクは、RS-5/9全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。



1 登録したいパフォーマンスを選びます（前項参照）。

2 [SHIFT] を押しながら、FAVORITE PERFORM BANK [1] ~ [8] のいずれかを押します。  
登録されると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
押したボタンのインジケータが点灯します。

### パフォーマンスを保存していない場合は

パフォーマンスを選んだ後、パフォーマンスの設定を変えて保存をしていない場合は、手順2をすると、パフォーマンスの保存画面にジャンプします。

```
WRITE PERFORM[ENTER]
Usr:001:BasicPerform
```

パフォーマンスを保存すると同時に、ボタンにパフォーマンスのグループとナンバーが登録されます。

3. テン・キー ([1] ~ [0]) を押して、保存先の番号 (001 ~ 128) を指定します。
4. [ENTER] を押して、番号を確定します。
5. もう一度 [ENTER] を押して、保存を実行します。

保存されると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。

保存されると同時に、ボタンにパフォーマンスのグループとナンバーが登録されます。

#### メモ

番号を押し間違えたときは [EXIT] を押して、もう一度番号を指定してください

#### ヒント

手順3、4の代わりに、VALUE [-] / [+] を押して、番号を指定することもできます。

#### メモ

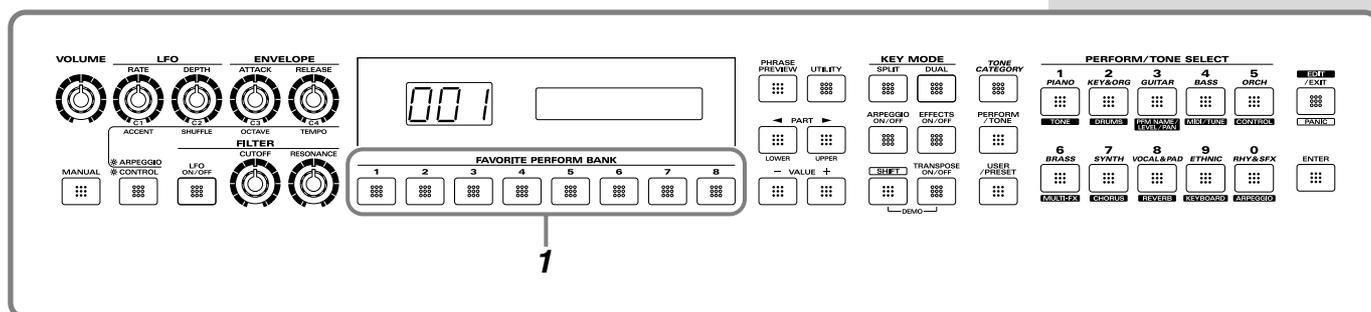
保存と登録を途中で中止するときは、[EXIT] を押します。

## 簡単にパフォーマンスを選ぶ

1

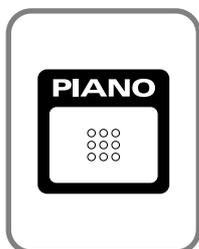
FAVORITE PERFORM BANK [1] ~ [8] のいずれかを押して、インジケータを点灯させます。

押したボタンに登録されているパフォーマンスが呼び出されます。



## 簡単にピアノ演奏ができる状態にする

ボタンを1回押すだけで、ピアノ演奏に最適な設定にすることができます。



1

[PIANO] を押して、インジケータを点灯させます。  
ピアノ演奏に最適なパフォーマンス (Preset:127) が呼び出されます。



ご注意!

この機能は、RS-9だけに付いています。RS-5には付いていません。



ご注意!

[PIANO] を押したときに、呼び出されるパフォーマンスを変えることはできません。

# 進んだ使いかた

第1章

第2章

第3章

第4章

第5章

第6章

第7章

第8章

第9章

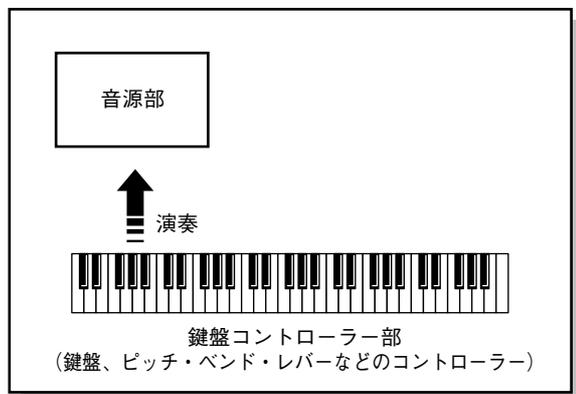
第10章

第11章

# 第 1 章 RS-5/9 の概要

## RS-5/9 の基本構成

RS-5/9 は大きく分けて、**鍵盤コントローラー部**と**音源部**で構成されており、これらの間は MIDI で内部接続されています。



### 鍵盤コントローラー部

鍵盤、ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、パネル上のつまみ、およびリア・パネルに接続したペダルなどが含まれます。キーを押す／離す、ホールド・ペダルを踏むなどの演奏情報を MIDI メッセージに変換して、音源部や外部 MIDI 機器に送信します。

### 音源部

音を発生させる部分です。鍵盤コントローラー部や外部 MIDI 機器からの MIDI メッセージを楽音信号に変換して、OUTPUT ジャックや PHONES ジャックからアナログ信号として出力します。

## いろいろな音の単位

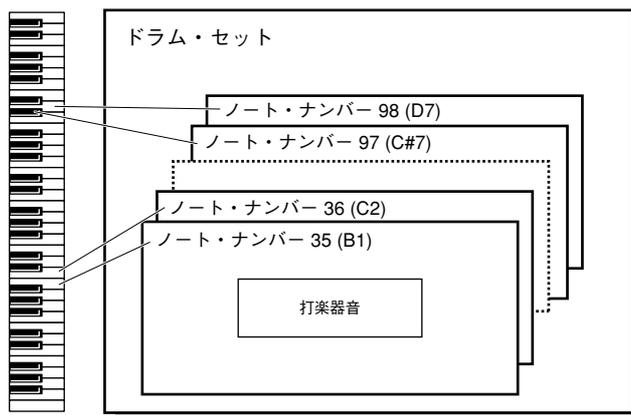
RS-5/9 を使う場合、いくつかの音の単位があります。ここでは、それぞれの音の単位について簡単に説明します。

### トーン

RS-5/9 では、演奏に使う 1 つの音色を「トーン」と呼びます。RS-5/9 には 640 個のトーンが記憶されていて、ユーザー・トーン 128 個とプリセット・トーン 512 個に分かれています。トーンは、パフォーマンスのパートに割り当てて鳴らします。

## ドラム・セット

ドラム・セットは、複数の打楽器音を集めたグループのことです。打楽器音の場合、一般にメロディーを演奏することはないので、鍵盤を使って音階が演奏できなくてもかまいません。また、できるだけ多くの打楽器音を一度に使えることが大切です。これらのことから、ドラム・セットでは押さえる鍵盤（ノート・ナンバー）によって異なった打楽器音が鳴るようになっています。ドラム・セットも、パフォーマンスのパートに割り当てて鳴らします。

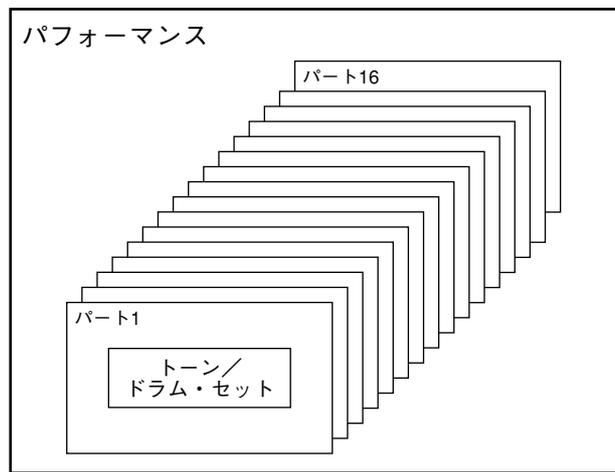


## パフォーマンス

パフォーマンスは、16 個のパートにトーンやドラム・セットを割り当てたものです。パフォーマンスは、各パートに割り当てた音色のナンバーや、キー・モードの設定、アルペジオの設定、トランスポーズの設定などを記憶することができます。

トーンと同様、ユーザー・パフォーマンス 128 個とプリセット・パフォーマンス 128 個に分かれています。

鍵盤からは、最大 2 つのパートまで同時に扱うことができます。外部シーケンサーを接続すると、16 のパートを同時に扱えるので、アンサンブル演奏を楽しむことができます (P.124)。



## メモリーについて

メモリーとは、トーンなどの設定を記憶しているところです。RS-5/9のメモリーには**システム・メモリー**、**ユーザー・メモリー**、**プリセット・メモリー**があります。

トーンやパフォーマンスを選んで音を鳴らしたり設定を変えるときは、メモリー内のデータが**テンポラリー・エリア**というところに呼び出されます。

### システム・メモリー

システム・メモリーには、RS-5/9の操作環境を決めるシステム・セットアップの設定が記憶されています。

### ユーザー・メモリー

ユーザー・メモリーは、記憶内容を書き替えることができるメモリーで、自分で作った設定を保存しておくことができます。ユーザー・メモリーには、トーン 128 個、パフォーマンス 128 個を保存しておくことができます。

### プリセット・メモリー

プリセット・メモリーは、設定内容を書き替えることができないメモリーです。プリセット・メモリーには、トーン 512 個、パフォーマンス 128 個が保存されています。

### テンポラリー・エリア

音を鳴らしたり、設定を変えるためにトーンやパフォーマンスを選ぶと、選んだトーンやパフォーマンスは、テンポラリー・エリアという一時的な記憶場所に呼び出されます。

パフォーマンスを選んだときは、選ばれたパフォーマンスがテンポラリー・エリアに呼び出され、それが発音します。

トーンを選んだときは、選ばれたトーンが、テンポラリー・エリアにあるパフォーマンスのアップパー、またはロワー・パートに呼び出され、それが発音します。テンポラリー・エリアには、常にパフォーマンスが呼び出されています。

アップパー・パートとロワー・パートは、1～16パートのいずれかが使われています。キー・モードがシングルときはアップパー・パートを使います。キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アップパーとロワーの両方を使います。

メモリーのデータは電源を切っても記憶されていて、いつでも呼び出すことができますが、テンポラリー・エリアのデータは、電源を切ると失われてしまいます。

トーンやパフォーマンスの設定を変えたときは、直接メモリーに記憶されている設定を変えているのではなく、テンポラリー・エリアに呼び出されたデータを変えています。変更したテンポラリー・エリアのデータを残しておきたいときは、データをユーザー・メモリーに保存しなければなりません。

システムの設定については、メモリーにあるデータを直接操作したり設定変更をするので、データは常に更新されています。ですから、データを保存する必要はありません。

## 最大同時発音数

RS-5/9 の音源が同時に発音できる音数は 64 音（ボイス）です。このボイス数を超えるデータを受けると、音が抜けてしまいます。RS-5/9 では、ボイス数が 64 を超えると後から鳴る音を優先し、すでに鳴っている音を古いものから順に 1 つずつ消していきます。音が消えると困るパートがある場合は、ボイス・リザーブを設定しておきます。

※ トーンによっては、2 つのボイスで 1 つのトーンを作っている場合もあります。それぞれのトーンのボイス数は「トーン一覧」(P.148) をご覧ください。

## 音が消えると困るパートがある場合は (ボイス・リザーブ)

64 ボイスを越える発音数で演奏された場合に、各パートが確保するボイス数を設定します。例えば、パート 1 のボイス・リザーブを 6 に設定した場合、64 音を越えたときでもパート 1 の音数は必ず 6 音まで確保されます。

ボイス・リザーブの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [5] を数回押して、「Voice Reserve」を選びます。

```

PART 1      CONTROL
Voice Reserve: 4(32)
    
```

最小限鳴らしたい  
ボイス数      ↑      ↑  
残りボイス数

※ [SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。

6. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

※ 各パートの設定値の合計が 64 を越えることはできません。() には設定できる残りのボイス数が表示されています。表示を確認しながら設定してください。

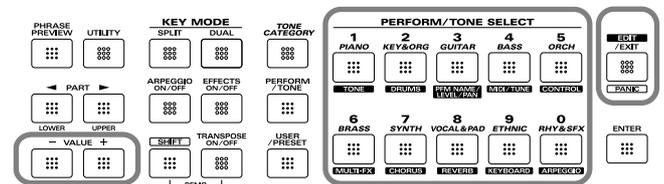
※ 複数のパートを設定するときは、手順 4 ~ 6 を繰り返してください。

7. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## 設定値の変更のしかた

値を変更するには、VALUE [-] / [+]、テン・キー ([0] ~ [9]) のいずれかを使います。



### VALUE [-] / [+]

値を大きくするときは VALUE [+] を押し、小さくするときは VALUE [-] を押します。連続して大きく（または小さく）するときはボタンを押し続けます。値を速く大きくしたいときは、VALUE [+] を押しながら VALUE [-] を押します。逆に、VALUE [-] を押しながら VALUE [+] を押すと値が速く小さくなります。

また、[SHIFT] を押しながら VALUE [+] または VALUE [-] を押すと、値が 10 ずつ変わります。

### [0] ~ [9] (テン・キー)

トーン、ドラム・セット、パフォーマンスを選択するときに、番号を直接指定します。番号を指定すると番号が点滅します。点滅している状態では番号が確定されていないので、[ENTER] を押して確定させます。

### [EXIT]

テン・キーで番号を押し間違えたり、設定操作を中止したり、設定後に元の画面に戻るときなどに押します。

## 便利なショートカット

RS-5/9には、便利なショートカットがいくつかあります。

※ **[\*\*] + [##]** とは、**[\*\*]** を押しながら **[##]** を押しすることを表しています。

### スプリット・ポイントの設定 (P.40)

**[SPLIT] + [EDIT]**

スプリット・ポイントを設定する画面が表示されます。

**[SPLIT] + VALUE [-] / [+]**

スプリット・ポイントを設定することができます。**[SPLIT]** から指を離すと、元の画面に戻ります。

### アルペジオの設定 (P.77)

**[ARPEGGIO ON/OFF] + [EDIT]**

アルペジオ・スタイルを設定する画面が表示されます。

**[ARPEGGIO ON/OFF] + VALUE [-] / [+]**

アルペジオ・スタイルを設定することができます。

**[ARPEGGIO ON/OFF]** から指を離すと、元の画面に戻ります。

### トランスポーズの設定 (P.48)

**[TRANSCOPE ON/OFF] + [EDIT]**

トランスポーズを設定する画面が表示されます。

**[TRANSCOPE ON/OFF] + VALUE [-] / [+]**

トランスポーズを設定することができます。

**[TRANSCOPE ON/OFF]** から指を離すと、元の画面に戻ります。

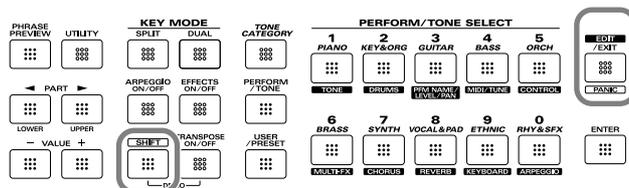
### LCD コントラストの設定 (P.16)

**[SHIFT] + [PHRASE PREVIEW]**

LCD コントラストを設定する画面が表示されます。

## 音が鳴りやまなくなったら (PANIC)

なんらかの操作でRS-5/9の音や、MIDIケーブルで接続した外部音源の音が鳴りやまなくなったときは、**パニック機能**を使います。



### RS-5/9の音が鳴りやまなくなったとき

1. **[SHIFT]** を押しながら **[PANIC]** を軽く押します。

RS-5/9の音が鳴りやみます。

パニック機能の動作中は、「Panic! Now Muting.」と表示されます。表示が消えると、演奏ができる状態になります。

Panic!  
Now Muting.

### 外部音源の音が鳴りやまなくなったとき

1. **[SHIFT]** を押しながら **[PANIC]** を1秒以上押します。

すべてのMIDIチャンネル(パート)に対して、オール・サウンド・オフ、リセット・オール・コントローラー、ホールド1(0)、ホールド2(0)、ソステヌート(0)のMIDIメッセージを送信します。

パニック機能の動作中は、「Panic! Now Transmitting.」と表示されます。表示が消えると、演奏ができる状態になります。

Panic!  
Now Transmitting.

## 第2章 パートの音量とパンの設定をする

パフォーマンスのパートごとに音量とパン（音像の定位）の設定をすることができます。

### Level（レベル）

各パートの音量を設定します。主にキー・モードがスプリットやデュアルのときに、パート間の音量バランスをとるために使います。

設定値：0～127

### Pan（パン）

ステレオ出力するときの、各パートのパン（音像の定位）を設定します。Lの数字が大きくなるほど左から音が聞こえます。Rの数字が大きくなるほど、右から音が聞こえます。RANDOM（ランダム）にすると、鍵盤を弾くたびに音が左右に飛び交う特殊な効果が得られます。

設定値：RANDOM, L63～0～63R

※ ドラム・セットは、打楽器ごとにパンが設定されています（P.112）。ドラムが割り当てられているパートでパンの設定をすると、ドラム・セット自体のパンが移動します。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [3] を数回押して、設定する項目を選びます。

```
PART 1          LEVEL
Level:          100
```

```
PART 1          PAN
Pan:            0
```

6. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

# 第3章 演奏機能を使いこなす

## 単音で演奏する (ソロ)

サククスやフルートなどの単音楽器のトーンを使用するときに、ソロで演奏すると効果的です。

ソロ・スイッチの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。

※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロワー・パートの2つのパートだけしか選べません。

5. テン・キー [9] を数回押して、「Solo Switch」を選びます。

```
PART 1      KEYBOARD
Solo Switch: OFF
```

※ [SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。

6. VALUE [-] / [+] を押して、「ON」に設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## 音の高さを滑らかに変化させる (ポルタメント)

ポルタメントとは、はじめに弾いたキーと次に弾いたキーとの間の音程をなめらかに変化させる効果です。ソロ・スイッチ (前項参照) をオンに設定しているときにポルタメントをかけると、バイオリンのスライド奏法のような効果が得られます。

ソロ・スイッチがオフのときも、ポルタメント効果をかけることができます。

ポルタメントの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

### Portamento Sw (ポルタメント・スイッチ)

ポルタメント効果をかけるか (ON)、かけないか (OFF) を設定します。

設定値: OFF, ON

### Portamento Time (ポルタメント・タイム)

ポルタメント演奏で、音の高さが変化する時間を設定します。値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。

設定値: 0 ~ 127

※ ポルタメント・スイッチがオフのときは、ポルタメント・タイムの設定は無効になります。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。

4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。

※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロワー・パートの2つのパートだけしか選べません。

5. テン・キー [9] を数回押して、設定する項目を選びます。

```
PART 1      KEYBOARD
Portamento Sw: OFF
```

```
PART 1      KEYBOARD
Portamento Time: 0
```

※ [SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。

6. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## 鍵盤を弾く強さによる音量を決める (ベロシティー・センス)

鍵盤を弾く強さに応じて、音量をどれくらい変化させるかを設定することができます。

ベロシティー・センスの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

### Velo Sens Depth (ベロシティー・センス・デプス)

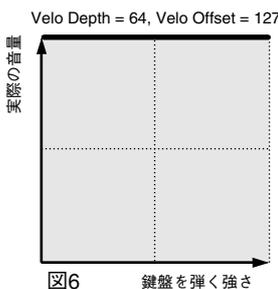
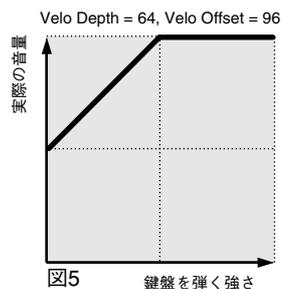
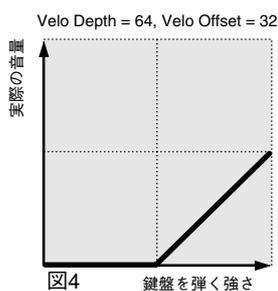
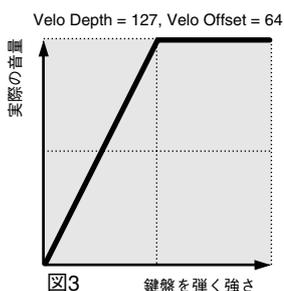
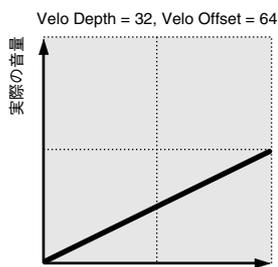
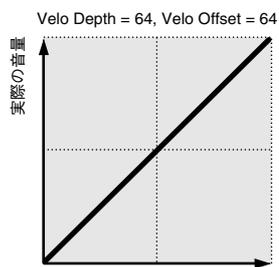
値を大きくすると、鍵盤を弾く強弱の差が小さくても実際の音に大きな変化をつけることができます。値を小さくすると、鍵盤を弾く強弱の差を大きくしても音の大きさはあまり変化しません。

設定値：0～127

### Velo Sens Offset (ベロシティー・センス・オフセット)

値を64より大きくするほど、鍵盤を弾く強さが弱くても大きな音になります。値を64より小さくするほど、鍵盤を強く弾いても小さな音になります。

設定値：0～127



1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。  
※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロワー・パートの2つのパートだけしか選べません。
5. テン・キー [9] を数回押して、設定する項目を選びます。

```
PART 1    KEYBOARD
Velo Sens Depth: 64
```

```
PART 1    KEYBOARD
Velo Sens Offset: 64
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [9] を押すと、前の項目に戻ります。
6. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
  7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

## 移調して演奏する

鍵盤の音域を半音単位で移動させる機能は、「トランスポーズ」と「キー・シフト」があります。トランスポーズは全パートを移調し、キー・シフトは特定のパートを移調します。

### 全パートを移調する (TRANSCOPE ON/OFF)

トランスポーズの設定のしかたは、クイック・スタート (P.48) をご覧ください。

### 特定パートを移調する (キー・シフト)

次のようなときに使うと便利です。

#### オクターブ違いのトーンを重ねて鳴らすとき

キー・モードがデュアルのときに、一方のトーンをオクターブ違いに設定すると、厚みのあるトーンを作ることができます。

#### 特定パートのトーンだけ低い音で鳴らすとき

キー・モードをスプリットにして、ロワーでベースのトーンを鳴らすような場合に、より低い音で鳴らすことができます。キー・シフトの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

※ MIDI IN コネクターからのノート情報も、移調されます。

※ ドラム・セットが割り当てられているパートでは、この設定は無効になります。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。  
※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロワー・パートの2つのパートだけしか選べません。
5. テン・キー [4] を数回押して、「Key Shift」を選びます。

```

PART 1      TUNE
Key Shift:  0
  
```

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (-24 ~ +24) を設定します。

7. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

## 音の高さをずらしたトーンを重ねて音に厚みをつける (ファイン・チューン)

音の高さ (ピッチ) がわずかに異なるトーンを重ねて鳴らすと、厚みのある音になります。

キー・モードをデュアルにし (P.36)、両方のパートに同じトーンを割り当て (P.37)、どちらか一方のパートのファイン・チューンを設定してください。

※ わずかに音の高さ (ピッチ) が異なる音を重ねる効果を「デチューン」といいます。

ファイン・チューンの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。  
※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロワー・パートの2つのパートだけしか選べません。
5. テン・キー [4] を数回押して、「Fine Tune」を選びます。

```

PART 1      TUNE
Fine Tune:  0cent
  
```

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (-100 ~ +100) を設定します。

※ 1 セント (cent) = 半音の 100 分の 1

7. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

## 純正律やアラビア風音階にする (スケール・チューン)

### 平均律、純正律、アラビア風音階とは

#### 平均律

1 オクターブを 12 等分した音律で、現在、西洋音楽を中心に最も広く使われています。

#### 純正律

平均律とくらべると、主要 3 和音がとても美しく響きます。しかし 1 つの調でしかその効果は得られず、転調すると和音が濁ってしまいます。

#### アラビア風音階

平均律とくらべて、E、B は 1/2 半音低く、C#、F#、G# は 1/2 半音高い音階です。G ~ B、C ~ E、F ~ G#、A# ~ C#、D# ~ F# の音程に中立 3 度（長三度と短三度の間の音程）を持っています。

### スケール・チューンを設定する

スケール・チューンを使って、さまざまな音律を設定することができます。C ~ B のそれぞれの音の高さ（ピッチ）を、1 セント（半音の 1/100）単位で微調整できます。

スケール・チューンの設定は、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [4] を数回押して、「Scale Tune C」 ~ 「Scale Tune B」を選びます。

```

PART 1          TUNE
Scale Tune C :  0
    
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。
- ※ キーを押すと、直接ピッチを変えたい音名を選ぶことができます。

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (-64 ~ +63) を設定します。

※ 複数の項目を設定するときは、手順 5 ~ 6 を繰り返してください。

7. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### 設定例

音名	平均律	純正律 (主音が C)	アラビア風音階
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

※ この設定例では、G、C、F の 3 つの調でアラビア風の音階が楽しめます。

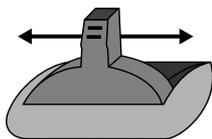
# 第4章 リアルタイムに音色を変化させる

RS-5/9 では、ピッチ・ベンド・レバー、モジュレーション・レバー、つまみを操作して、リアルタイムに音色を変化させることができます。また、PEDAL ジャックにペダルを接続して、ペダルで音色を変化させることもできます。

## 音の高さをリアルタイムに変化させる (ピッチ・ベンド・レバー)

鍵盤を弾きながらレバーを左に倒すとピッチが下がり、右に倒すとピッチが上がります。

ピッチ・ベンド・レバーの詳細な説明は、クイック・スタート (P.50) をご覧ください。

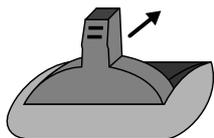


ピッチ・ベンド効果

## モジュレーション・レバーを使って音色を変化させる

製品出荷時は、鍵盤を弾きながらレバーを向こう側に倒すと、ピブラートがかかります。

モジュレーション・レバーでピブラート以外の効果をつけることができます。



モジュレーション効果

※ キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとロワーの両パートに効きます。

## MOD (モジュレーション・アサイン)

設定値	Tx CC#	機能/変化する設定項目
MODURATION	CC01	ピブラート効果
PORTAMENTO TIME	CC05	Perform Part のポルタメント・タイム (P.67)
VOLUME	CC07	Perform Part のレベル (P.66)
PAN	CC10	Perform Part のパン (P.66)
EXPRESSION	CC11	Perform Part のレベル (P.66)
PORTAMENTO SWITCH	CC65	Perform Part のポルタメント・スイッチ (P.67)
SOSTENUTO	CC66	押されているキーの音を持続させる
SOFT	CC67	音色を柔らかくする
RESONANCE	CC71	Tone のフィルター・レゾナンス (P.110)
RELEASE TIME	CC72	Tone のエンベロープ・リリース・タイム (P.110)
ATTACK TIME	CC73	Tone のエンベロープ・アタック・タイム (P.110)
CUTOFF	CC74	Tone のフィルター・カットオフ (P.110)
DECAY TIME	CC75	Tone のエンベロープ・ディケイ・タイム (P.110)
LFO RATE	CC76	Tone の LFO レイト (P.110)
LFO DEPTH	CC77	Tone の LFO デプス (P.110)
LFO DELAY	CC78	Tone の LFO ディレイ (P.110)
CHO SEND LEVEL	CC93	Perform Part のコーラス・センド・レベル (P.108)
REV SEND LEVEL	CC91	Perform Part のリバーブ・センド・レベル (P.109)
UP-LO BALANCE	CC07	Perform Part のアッパーとロワーのレベル (P.66)
MFx PARAMETER 1	CC12	マルチエフェクトの #1 マークのついている設定項目 (P.81)
MFx PARAMETER 2	CC13	マルチエフェクトの #2 マークのついている設定項目 (P.81)
AFTERTOUCH	----	

「Tx CC#」とは、モジュレーション・レバーを動かしたときに、MIDI OUT コネクターから送信されるコントローラー・ナンバーです。AFTERTOUCH に設定したときは、チャンネル・アフタータッチ情報が送信されます。

これらのコントローラー・ナンバーを MIDI IN コネクターから受信すると、モジュレーション・レバーを動かしたのと同様の効果が得られます。

AFTERTOUCH は、主に外部音源をアフタータッチ情報でコントロールしたいときに設定します。

## 第4章 リアルタイムに音色を変化させる

- ※ MFX PARAMETER 1、または MFX PARAMETER 2 を設定したときは、次のことにご注意ください。
- マルチエフェクト・タイプが01: STEREO EQ (P.82)、または41: LOFI (P.106) のときは、MFX PARAMETER 1 と MFX PARAMETER 2 のどちらを選んでも Level が変化します。
  - マルチエフェクト・タイプが22: 2VOICE PITCH SHIFTER (P.96) のときは、2つの設定項目が同時に変化します。
  - マルチエフェクト・タイプが23: FBK PITCH SHIFTER (P.97) のときは、MFX PARAMETER 1 を選ぶと、2つの設定項目が同時に変化します。
  - Source (P.80) の設定によって、効くパートが決まっています。  
UPPER = アッパー  
LOWER = ロワー  
PERFORMANCE = 全パート
- ※ LFO RATE、LFO DEPTH、LFO DELAY を設定したときは、[LFO ON/OFF] のオン/オフによって得られる効果が変わります。[LFO ON/OFF] がオフのときは、LFO でピッチを変化させます (ビブラート効果)。[LFO ON/OFF] がオンのときは、LFO でフィルターの cutoff 周波数を変化させます (ワウ効果)。

モジュレーション・レバーの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [5] を数回押して、「MOD」を選びます。

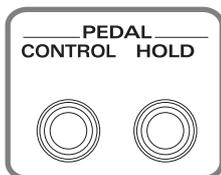
```
PERFORMANCE MOD
CC01: MODULATION
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## ペダルを使って音色を変化させる

エクスプレッション・ペダル（別売：EV-5）、ペダル・スイッチ（別売：DP-2/6）、フット・スイッチ（別売：BOSS FS-5U）などを PEDAL CONTROL ジャックに接続して、ペダルを踏んで音色を変化させることができます。

ペダルを踏んだときの機能は、モジュレーション・レバーと同様に設定することができます。ペダルでは、主に音量（VOLUME、EXPRESSION、UP-LO BALANCE）を変えたり、ソステヌート（SOSTENUTO）やソフト（SOFT）の効果をつけると良いでしょう。



※ キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとロワーの両パートに効きます。

設定値の説明は、(P.71) をご覧ください。

設定のしかたは、前項の手順4 (P.72) で「PEDAL」（コントロール・ペダル・アサイン）を選んでください。

PERFORMANCE	PEDAL
CC07:	VOLUME

※ 発音中の音を持続させる効果（「ホールド効果」と呼びます）をつけたいときは、ペダル・スイッチ（別売：DP-2/6）、フット・スイッチ（別売：BOSS FS-5U）などを PEDAL HOLD ジャックに接続してください。アルペジオをオンにしたときは、アルペジオ・ホールド機能になります。コードを押さえ続けなくても、アルペジオ演奏ができるようになります。ただし、キー・モードがスプリットのときは、アッパーではホールド効果、ロワーではアルペジオ・ホールド機能が得られます (P.75)。

## ペダルの極性を切り替える （ペダル・ポラリティー）

ペダルの極性を切り替えます。ペダルによっては、ペダルを踏んだときと離れているときの動作が逆になるものがあります。動作が逆になるペダルを使うときは REVERSE にしてください。ローランドのペダル（ポラリティー・スイッチが付いていない）を使うときは STANDARD にします。

ペダル・ポラリティーは、RS-5/9 全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [5] を数回押して、設定する項目を選びます。

PEDAL CONTROL ジャックに接続したペダルの極性を設定するときは、「CONTROL PEDAL Polarity」を選びます。

PEDAL HOLD ジャックに接続したペダルの極性を設定するときは、「HOLD PEDAL Polarity」を選びます。

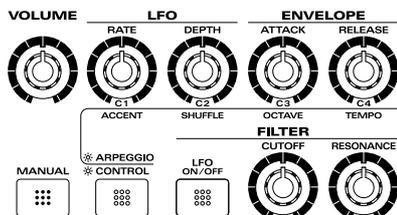
SYSTEM CONTROL PEDAL
Polarity: STANDARD

SYSTEM HOLD PEDAL
Polarity: STANDARD

- ※ [SHIFT] を押しながら [5] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、値（STANDARD, REVERSE）を設定します。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### つまみを使って音色を変化させる

パネル上の6つのつまみを使って、リアルタイムに音色を変化させることができます。つまみの機能は、[ARPEGGIO/CONTROL]、[ARPEGGIO ON/OFF] のオン/オフ状態によって変わります。



※ キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとロウアーの両パートに効きます。

つまみを回すと、つまみに割り当てられている機能と値が、ディスプレイに一時的に表示されます。



#### [ARPEGGIO/CONTROL] がオフのとき

6つのつまみで、パネルに表示されているとおり、トーンの設定項目の値を変えることができます。

LFO RATE つまみ: ToneのLFOレイト (P.110)

LFO DEPTHつまみ: ToneのLFOデプス (P.110)

ENVELOPE ATTACK つまみ: Toneのエンベロープ・アタック・タイム (P.110)

ENVELOPE RELEASE つまみ: Toneのエンベロープ・リリース・タイム (P.110)

FILTER CUTOFF つまみ: Toneのフィルター・カットオフ (P.110)

FILTER RESONANCE つまみ: Toneのフィルター・レゾナンス (P.110)

※ LFOの2つのつまみは、[LFO ON/OFF] のオン/オフによって得られる効果が変わります。[LFO ON/OFF] がオフのときは、LFOでピッチを変化させます(ピブラート効果)。[LFO ON/OFF] がオンのときは、LFOでフィルターのカットオフ周波数を変化させます(ワウ効果)。

※ キー・モードがスプリットとデュアルのときに、[LFO ON/OFF] を押すと、両パートのトーンのLFO Filter Swの値が同じになります。

#### [ARPEGGIO/CONTROL] がオンのとき

LFOとENVELOPEの4つのつまみ(C1~C4)で、自分で設定した設定項目をコントロールできるようになります。つまみを回したときの機能は、モジュレーション・レバーと同様に設定することができます。

設定値の説明は、(P.71)をご覧ください。

設定のしかたは、手順4 (P.72) で「CONTROL1~CONTROL4」(ノブ・アサイン)のいずれかを選んでください。



※ FILTERの2つのつまみでは、パネルに表示されているトーンの設定項目の値を変えることができます。

#### [ARPEGGIO ON/OFF] がオンのとき

[ARPEGGIO ON/OFF] がオンのときは、[ARPEGGIO/CONTROL] を押すたびに点灯(オン)→点滅→消灯(オフ)の3つの状態が選べます。

[ARPEGGIO/CONTROL] が点滅のときに、LFOとENVELOPEの4つのつまみ(C1~C4)で、アルペジオの設定項目をコントロールできるようになります。

C1: Accent Rate (P.77)

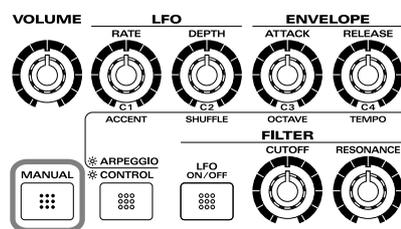
C2: Shuffle Rate (P.77)

C3: Octave Range (P.77)

C4: Tempo (P.77)

※ FILTERの2つのつまみでは、パネルに表示されているトーンの設定項目の値を変えることができます。

#### 現在のつまみの位置の値にする (MANUAL)



[MANUAL] を押すと、そのときに6つのつまみに割り当てられているものを、現在のつまみの位置の値にします。

※ キー・モードがスプリットとデュアルのときは、アッパーとロウアーの両パートに効きます。

# 第5章 アルペジオ演奏をする

和音（コード）を弾くだけで、その構成音に従ってアルペジオ（分散和音）演奏をすることができます。

キー・モードがシングルとデュアルのときは、すべての音域でアルペジオ演奏をすることができます。

キー・モードがスプリットのときは、ロワーの音域で弾いたコードでアルペジオ演奏をすることができます。

※ RS-5/9 の鍵盤でのみアルペジオ演奏ができます。MIDI IN コネクターからのノート情報では、アルペジオ演奏はできません。

※ アルペジオのデータは、MIDI OUT コネクターから出力されます。

## アルペジオのオン／オフをする (ARPEGGIO ON/OFF)

アルペジオのオン／オフは、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [ARPEGGIO ON/OFF] を押して、インジケーターを点灯させます。

オンにすると、鍵盤でアルペジオを演奏できる状態になります。

2. もう一度 [ARPEGGIO ON/OFF] を押して、インジケーターを消灯させます。

オフにすると、通常の演奏状態になります。

※ [SHIFT] を押しながら [ARPEGGIO ON/OFF] を押しします。[ARPEGGIO ON/OFF] のインジケーターが点滅し、コードを押さえ続けなくてもアルペジオ演奏ができるようになります。アルペジオのホールドを解除するには、もう一度 [SHIFT] を押しながら [ARPEGGIO ON/OFF] を押しします。

または、ペダル・スイッチ（別売：DP-2/6）やフット・スイッチ（別売：BOSS FS-5U）などを PEDAL HOLD ジャックに接続して、ペダルを踏みながらコードを弾いても、コードを押さえ続けなくてもアルペジオ演奏ができます。

※ ピッチ・バンドは、アルペジオ演奏に対しては効きません。

## アルペジオのパターンを作るコツ

アルペジオで設定できる項目は全部で9つありますが、「アルペジオのスタイル」の設定が特に重要になります。アルペジオの演奏パターンは、この設定によってほとんど決まるからです。

アルペジオのスタイルを選ぶと、以下の\*印のついた4つの項目は自動的に設定されます。ですから、アルペジオのスタイルを選ぶことによって、最適な演奏パターンを簡単に呼び出すことができます。アルペジオのスタイルを選んだ後は、必要に応じてテンポやオクターブ・レンジなどの設定をします。通常は、このようにして演奏パターンを作ります。

これだけでは物足りないという場合に、以下の\*印のついた4つの項目（Motif、Beat Ptrn、Shuffle Rate、Accent Rate）の設定を変更して、好みの設定にしてください。

## アルペジオの設定できる項目

### Style（アルペジオ・スタイル）

アルペジオの種類を設定します。以下の45種類の中から選びます。自由にスタイルを作りたいときは、LIMITLESS を選びます。

#### 設定値

1/4	4分音符の間隔でリズムを刻みます。
1/6	3連4分音符の間隔でリズムを刻みます。
1/8	8分音符の間隔でリズムを刻みます。
1/12	3連8分音符の間隔でリズムを刻みます。
1/16	16分音符の間隔でリズムを刻みます。
1/32	32分音符の間隔でリズムを刻みます。
PORTAMENTO A、B	ポルタメント効果を伴ったスタイルです。
GLISSANDO	グリッサンドのスタイルです。
SEQUENCE A～D	シーケンス・パターンのようなスタイルです。
ECHO	やまびこのようなスタイルです。
SYNTH BASS、HEAVY SLAP、LIGHT SLAP、WALK BASS	ベースの演奏に適したスタイルです。
RHYTHM GTR A～E	ギターのカットिंगのスタイルです。B～Eのスタイルは3～4音押さえると効果的です。
3 FINGER GTR	ギターのスリー・フィンガーのスタイルです。
STRUM GTR UP、STRUM GTR DOWN、STRUM GTR U&D	ギターで、コードを弾き上げ（下ろし）たようなスタイルです。5～6音押さえると効果的です。
PIANO BACKING、CLAVI CHORD	鍵盤楽器のバックイングのスタイルです。
WALTZ、SWING WALTZ	3拍子のスタイルです。
REGGAE	レゲエ風のスタイルです。3音押さえると効果的です。
PERCUSSION	打楽器音に適したスタイルです。
HARP	ハーブ演奏のようなスタイルです。
SHAMISEN	三味線の演奏のようなスタイルです。
BOUND BALL	ボールが弾んだようなスタイルです。

## 第5章 アルペジオ演奏をする

RANDOM	音の鳴る順番がランダム（無作為）なスタイルです。
BOSSA NOVA	ボサ・ノヴァのギターのカットिंगのスタイルで、3～4音押さえると効果的です。テンポを速くするとサンバとしても使えます。
SALSA	サルサの典型的なスタイル。3～4音押さえると効果的です。
MAMBO	マンボの典型的なスタイル。3～4音押さえると効果的です。
LATIN PERC	Clave、Cowbell、Clap、Bongo、Conga、Agogoなどのラテン系打楽器用のリズム・スタイルです。
SAMBA	サンバの典型的なスタイル。リズム・パターンやベース・ラインに使えます。
TANGO	タンゴの典型的なリズム・スタイル。3和音のルート、3rd、5thなどの押さえかたが効果的です。
HOUSE	ハウス系ピアノ・バックイングのスタイルです。3～4音で押さえると効果的です。
LIMITLESS	各設定項目の設定を、制限なく自由に組み合わせられます。

### Motif（モチーフ）＊

コードの構成音の鳴る順番を以下の中から設定します。

※ Style (P.75) の設定によっては選べないものもあります。設定できる値については「アルペジオ・スタイル一覧」(P.155) をご覧ください。

#### 設定値

SINGLE UP	押さえたキーの低い方から順番に、1音ずつ鳴ります。
SINGLE DOWN	押さえたキーの高い方から順番に、1音ずつ鳴ります。
SINGLE UP&DOWN	押さえたキーの低い方から高い方へ、さらに折り返して低い方へ順番に、1音ずつ鳴ります。
SINGLE RANDOM	押さえたキーの音がランダム（無作為）に、1音ずつ鳴ります。
DUAL UP	押さえたキーの低い方から順番に、2音ずつ鳴ります。
DUAL DOWN	押さえたキーの高い方から順番に、2音ずつ鳴ります。
DUAL UP&DOWN	押さえたキーの低い方から高い方へ、さらに折り返して低い方へ順番に、2音ずつ鳴ります。
DUAL RANDOM	押さえたキーの音がランダム（無作為）に、2音ずつ鳴ります。
TRIPLE UP	押さえたキーの低い方から順番に、3音ずつ鳴ります。
TRIPLE DOWN	押さえたキーの高い方から順番に、3音ずつ鳴ります。
TRIPLE UP&DOWN	押さえたキーの低い方から高い方へ、さらに折り返して低い方へ順番に、3音ずつ鳴ります。

TRIPLE RANDOM	押さえたキーの音が、ランダム（無作為）に3音ずつ鳴ります。
NOTE ORDER	キーを押さえた順番になります。128音まで記憶することができるので、キーを押さえる順番を工夫すれば、メロディー・ラインを作ることができます。
GLISSANDO	押さえた和音の最低音と最高音の間を、半音ずつ上昇、下降を繰り返しながら鳴ります。和音を弾くときは、最低音と最高音の2つを押さえるようにします。
CHORD	押さえたキーの音がすべて同時になります。
BASS+CHORD 1～5	押さえたキーの最低音と、それ以外の音を和音で鳴らします。
BASS+UP 1～8	押さえたキーの最低音と、それ以外の音を分散させて鳴らします。
BASS+RANDOM 1～3	押さえたキーの最低音と、それ以外の音をランダム（無作為）に鳴らします。
TOP+UP 1～6	押さえたキーの最高音と、それ以外の音を分散させて鳴らします。
BASS+UP+TOP	フォーク・ギターのスリー・フィンガー奏法の運指をシミュレーションして鳴らします。

### Beat Ptrn（ビート・パターン）＊

リズムの種類を以下の中から設定します。それぞれアクセントの位置や音の長さが異なりますので、いろいろなリズムで演奏することができます。

※ Style (P.75) の設定によっては選べないものもあります。設定できる値については「アルペジオ・スタイル一覧」(P.155) をご覧ください。

#### 設定値

1/4、1/6、1/8、1/12、1/16 1～3、1/32 1～3、PORTA-A 01～11、PORTA-B 01～15、SEQ-A 1～7、SEQ-B 1～5、SEQ-C 1～2、SEQ-D 1～8、ECHO 1～3、MUTE 01～16、STRUM1～8、REGGAE1～2、REFRAIN1～2、PERC1～4、WALKBS、HARP、BOUND、RANDOM、BOSSA NOVA、SALSA 1～4、MAMBO 1～2、CLAVE、REV CLA、GUIRO、AGOGO、SAMBA、TANGO 1～4、HOUSE 1～2

※ PORTA-A 01～11、PORTA-B 01～15を選んだ場合は、Portamento Time (P.67) でポルタメントの立ち上がりコントロールできます。このとき、Portamento Sw を ON にする必要はありません。

## Tempo (テンポ)

アルペジオの速さを設定します。

設定値：20～250

※ Sync Source (P.77) が MIDI のときは Tempo(=MIDI) と表示され、外部 MIDI 機器のクロックに同期します。

## Octave Range (オクターブ・レンジ)

アルペジオ演奏をする音域をオクターブ単位で設定します。弾いた和音の音だけで演奏したいときは 0 にします。弾いた和音とその 1 オクターブ上の音で演奏するときは +1 に、弾いた和音とその 1 オクターブ下の音で演奏するときは -1 に設定します。

設定値：-3～+3

## Key Velocity (キー・ベロシティー)

鍵盤を弾いたときの発音の強さを設定します。鍵盤タッチを再現させるときは REAL にします。鍵盤タッチに関わらず一定の強さにしたいときは 1～127 で好みの値にします。

設定値：REAL, 1～127

## Shuffle Rate (シャッフル・レイト) \*

発音のタイミングを変化させて、シャッフルのリズムを作ることができます。50% のときは等間隔で鳴り、値が大きくなるにつれて付点音符のような弾んだ感じになります。

設定値：50～90%



※ Beat Ptrn (P.76) が 1/4 のときは、シャッフル・レイトの値を大きくしてもシャッフルはかかりません。

## Accent Rate (アクセント・レイト) \*

アクセントの強さや音の長さを変えて、演奏のグルーブ感を変化させます。100% のときに最もグルーブ感が出ます。

設定値：0～100%

## Sync Source (シンク・ソース)

アルペジオ演奏のテンポを何に合わせるかを設定します。通常は、「INT」に設定してください。シーケンサーにアルペジオ演奏を録音したり、ライブなどでアルペジオを外部機器に同期させて演奏するときなどに「MIDI」に設定してください。

### 設定値

INT: 本体のテンポに合わせてアルペジオを演奏します。外部から MIDI クロックを受信しても無視します。

MIDI: アルペジオのテンポを外部から受信した MIDI クロックに同期させます。外部から MIDI クロックを受信していないときは、アルペジオの演奏はできません。

※ MIDI クロックは、MIDI ケーブルで接続された MIDI 機器の間で同期をとるための信号です。RS-5/9 をシーケンサーなどの MIDI 機器に接続し、Sync Source を MIDI に設定しておけば、シーケンサーなどが再生する曲のテンポで、アルペジオ演奏ができます。(「MIDI とは？」 P.118)。

## パターンを作る

アルペジオの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [0] を数回押して、設定する項目を選びます。

PERFORMANCE ARPEGGIO  
Style: 1/16

※ [SHIFT] を押しながら [0] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

※ 複数の項目を設定するときは、手順 4～5 を繰り返してください。

6. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### 簡単にアルペジオの設定をするには

[ARPEGGIO ON/OFF] を押しながら [EDIT] を押すと、直接「Style」の画面を選ぶことができます。上記の手順 4～6 に従って設定してください。

また、アルペジオ・スタイルをすばやく変えたいときには、[ARPEGGIO ON/OFF] を押しながら VALUE [-] / [+] を押すと、「Style」の設定だけを変えることができます。[ARPEGGIO ON/OFF] から指を離すと、元の画面に戻ります。

### パターンをつまみでリアルタイムに変化させる

つまみ C1～C4 で、パターンをリアルタイムに変化させることができます。

1. [ARPEGGIO ON/OFF] を押して、インジケータを点灯させます。

鍵盤でアルペジオを演奏できる状態になります。

2. [ARPEGGIO/CONTROL] を数回押して、インジケータを点滅させます。

※ インジケータが点灯したときは、もう一度 [ARPEGGIO/CONTROL] を押してください。

C1～C4 つまみで、それぞれ次の設定項目の設定値をリアルタイムに変えることができます。

C1: Accent Rate (P.77)

C2: Shuffle Rate (P.77)

C3: Octave Range (P.77)

C4: Tempo (P.77)

[ARPEGGIO ON/OFF] がオンのときは、  
[ARPEGGIO/CONTROL] を押すたびに点灯→点滅→  
消灯の3つの状態が選べます。

消灯のときは、トーンの LFO Rate、LFO Depth、  
Envelope Attack、Envelope Release をリアルタイムに  
変化させることができます (P.74)。

点灯のときは、自分で設定した設定項目をリアルタイム  
に変化させることができます (P.74)。

# 第6章 エフェクトの設定をする

RS-5/9には、マルチエフェクト、コーラス、リバーブの3系統のエフェクターが内蔵されています。各エフェクターは、独立に設定することができます。

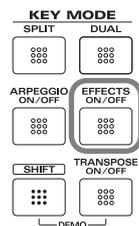
マルチエフェクトは42種類、コーラスは8種類、リバーブは8種類あります。それぞれパフォーマンスに1つずつ使用することができます。

## エフェクトのオン/オフをする (EFFECTS ON/OFF)

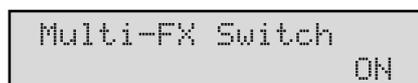
各エフェクター（マルチエフェクト、コーラス、リバーブ）を効かせるには、それぞれのスイッチをオンに設定します。

原音を聞きながら音づくりをするときや、内蔵エフェクターを使わずに外部エフェクターを使うときは、この設定をオフにすると良いでしょう。

各エフェクターのオン/オフの設定は、RS-5/9全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。製品出荷時は、3つのエフェクターともオンに設定されています。



1. [EFFECTS ON/OFF] を押して、インジケータを点滅させます。  
マルチエフェクトのオン/オフを設定する画面が表示されます。

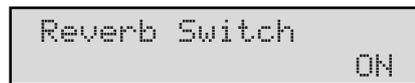


2. VALUE [-] / [+] を押して、オン/オフを設定します。
3. [EFFECTS ON/OFF] を押します。  
次に、コーラスのオン/オフを設定する画面が表示されます。



4. VALUE [-] / [+] を押して、オン/オフを設定します。

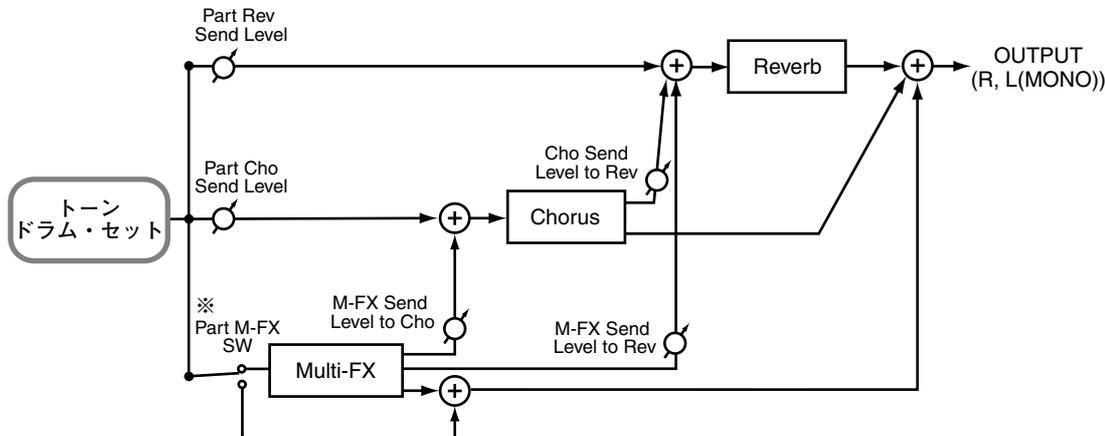
5. [EFFECTS ON/OFF] を押します。  
次に、リバーブのオン/オフを設定する画面が表示されます。



6. VALUE [-] / [+] を押して、オン/オフを設定します。
  7. [EFFECTS ON/OFF] を押して、元の画面に戻します。  
3つのエフェクターのうち、1つでもオンに設定すると、[EFFECTS ON/OFF] のインジケータが点灯します。
- ※ 途中で [EXIT] を押せば、元の画面に戻すことができます。
- ※ 3つのエフェクターをすべてオフに設定すると、[EFFECTS ON/OFF] のインジケータが消灯します。

### エフェクトの信号の流れ

エフェクトの信号の流れは、以下の図のようになっています。



※ パートの MULTI-FX Switchは、Source が PERFORMANCE のときのみ設定することができます。Source が UPPER または LOWER のときは、自動的にアッパー／ロワー・パートの MULTI-FX Switch がオンになり、その他のパートは全てオフになります。

### マルチエフェクトの設定をする

マルチエフェクトは、パフォーマンスで1種類だけ使用することができます。

必ず最初に **Source (マルチエフェクト・ソース)** の設定をします。ここで、用途に応じて、どのマルチエフェクトの設定を使うかを選びます。

その後、タイプを選び、各設定項目を設定します (P.81)。

Source が PERFORMANCE のときは、パートごとにマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定することができます (P.107)。

### マルチエフェクト・ソースの設定をする

用途に応じて、どのマルチエフェクトの設定を使うかを選びます。

マルチエフェクト・ソースの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

#### Source (マルチエフェクト・ソース)

##### 設定値

UPPER: アッパー・トーンのマルチエフェクトの設定を使います。アッパー・パートにのみマルチエフェクトがかかります。

LOWER: ロワー・トーンのマルチエフェクトの設定を使います。ロワー・パートにのみマルチエフェクトがかかります。

PERFORMANCE: パフォーマンスのマルチエフェクトの設定を使います。全パート (1~16) に同じマルチエフェクトがかかります。

それぞれ、次のような用途のときに設定します。

#### UPPER に設定するとき

- キー・モードがシングル のときに、マルチエフェクトの効いた音色を使いたい。
- キー・モードがスプリット のときに、アッパーでマルチエフェクトの効いた音色を使いたい。

#### LOWER に設定するとき

- キー・モードがスプリット のときに、ロワーでマルチエフェクトの効いた音色を使いたい。

#### PERFORMANCE に設定するとき

- キー・モードがスプリット、またはデュアル のときに、両パートの音色に同じマルチエフェクトを効かせたい。
- トーンやドラム・セットを切り替えたときに、マルチエフェクトは変えたくない。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/ PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [6] を数回押して、「Source」を選びます。

```
PERFORMANCE MULTI-FX
Source:          UPPER
```

※ [SHIFT] を押しながら [6] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

6. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### タイプを選び、各設定項目を設定する

マルチエフェクトは42種類(タイプ)あります。その中から使用するタイプを1つ選びます。タイプを選んだ後、各設定項目の値を変更することができます。

※ タイプや各設定項目の設定は、Source が UPPER や LOWER のときは、そのパートに割り当てられているトーンやドラム・セットの設定になります。Source が PERFORMANCE のときは、パフォーマンスの設定になります。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。

2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。

3. [ENTER] を押します。

4. テン・キー [6] を数回押して、設定する項目を選びます。

```
U TONE          MULTI-FX
Type:01         STEREO EQ
```

```
PERFORMANCE MULTI-FX
Type:01         STEREO EQ
```

※ Source の設定値によって、ディスプレイ左上の表示が変わります。

※ [SHIFT] を押しながら [6] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

※ 複数の項目を設定するときは、手順4～5を繰り返してください。

6. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### Type (マルチエフェクト・タイプ)

次の42種類の中からマルチエフェクトを選びます。

また、各マルチエフェクト・タイプの設定項目掲載ページは次のとおりです。

### 設定値

00: THROUGH	(P.82)
01: STEREO EQ	(P.82)
02: OVERDRIVE	(P.83)
03: DISTORTION	(P.83)
04: PHASER	(P.84)
05: SPECTRUM	(P.84)
06: ENHANCER	(P.85)
07: AUTO WAH	(P.85)
08: ROTARY	(P.86)
09: COMPRESSOR	(P.87)
10: LIMITER	(P.87)
11: HEXA-CHORUS	(P.88)
12: TREMOLO CHORUS	(P.88)
13: SPACE-D	(P.89)
14: STEREO CHORUS	(P.89)
15: STEREO FLANGER	(P.90)
16: STEP FLANGER	(P.91)
17: STEREO DELAY	(P.92)
18: MODULATION DELAY	(P.93)
19: TRIPLE TAP DELAY	(P.94)
20: QUADRUPLE TAP DELAY	(P.95)
21: TIME CONTROL DELAY	(P.96)
22: 2VOICE PITCH SHIFTER	(P.96)
23: FBK PITCH SHIFTER	(P.97)
24: REVERB	(P.98)
25: GATED REVERB	(P.99)
26: OVERDRIVE → CHORUS	(P.99)
27: OVERDRIVE → FLANGER	(P.100)
28: OVERDRIVE → DELAY	(P.100)
29: DISTORTION → CHORUS	(P.101)
30: DISTORTION → FLANGER	(P.101)
31: DISTORTION → DELAY	(P.101)
32: ENHANCER → CHORUS	(P.102)
33: ENHANCER → FLANGER	(P.102)
34: ENHANCER → DELAY	(P.103)
35: CHORUS → DELAY	(P.103)
36: FLANGER → DELAY	(P.104)
37: CHORUS → FLANGER	(P.104)
38: CHORUS/DELAY	(P.105)
39: FLANGER/DELAY	(P.105)
40: CHORUS/FLANGER	(P.105)
41: LOFI	(P.106)
42: SLICER	(P.106)

※ # 1、# 2 マークの付いている設定項目は、モジュレーション・レバーやつまみを使って、リアルタイムに値を変化させることができます。詳しくは (P.71) をご覧ください。

## 第6章 エフェクトの設定をする

### Send Level to Cho (マルチエフェクト・センド・レベル・トゥー・コーラス)

マルチエフェクト音をコーラスへ送る量を設定します。値を大きくするほど送られる量が多くなります。

設定値：0～127

※ この設定項目は、すべての種類(タイプ)にあります。

### Send Level to Rev (マルチエフェクト・センド・レベル・トゥー・リバーブ)

マルチエフェクト音をリバーブへ送る量を設定します。値を大きくするほど送られる量が多くなります。

設定値：0～127

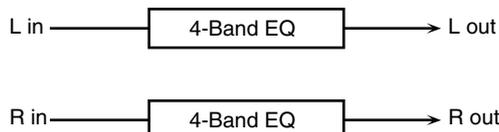
※ この設定項目は、すべての種類(タイプ)にあります。

## 00: THROUGH (スルー)

エフェクト効果はかかりません。マルチエフェクトを使わないトーンやドラム・セットを作るときに設定します。

## 01: STEREO EQ (ステレオ・イコライザー)

低域、中域×2、高域の音質を調節するステレオ・イコライザーです。



### Low Freq (ロー・フリケンシー)

低域を調節するときの、基準周波数(200Hz/400Hz)を設定します。

設定値：200, 400 [Hz]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

＋にするほど低域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### High Freq (ハイ・フリケンシー)

高域を調節するときの、基準周波数(4000Hz/8000Hz)を設定します。

設定値：4000, 8000 [Hz]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

＋にするほど高域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### Mid1 Freq (ミドル1・フリケンシー)

特定の周波数帯を調節するときの、基準周波数を設定します。

設定値：200～8000 [Hz]

### Mid1 Q (ミドル1・Q)

Mid1 Freq で設定した周波数を基準として、周波数帯に幅を持たせます。

値を大きくするほど Mid1 Gain で調節する周波数帯の幅が狭くなります。

設定値：0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

### Mid1 Gain (ミドル1・ゲイン)

Mid1 Freq や Mid1 Q で設定した周波数帯のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

＋にするほど Mid1 Freq、Mid1Q で設定した周波数帯が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### Mid2 Freq (ミドル2・フリケンシー)

特定の周波数帯を調節するときの、基準周波数を設定します。

設定値：200～8000 [Hz]

### Mid2 Q (ミドル2・Q)

Mid2 Freq で設定した周波数を基準として、周波数帯に幅を持たせます。

値を大きくするほど Mid2 Gain で調節する周波数帯の幅が狭くなります。

設定値：0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

### Mid2 Gain (ミドル2・ゲイン)

Mid2 Freq や Mid2 Q で設定した周波数帯のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

＋にするほど Mid2 Freq、Mid2Q で設定した周波数帯が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

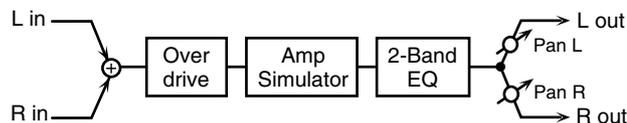
### Level (アウトプット・レベル) #1、#2

出力音量を設定します。

設定値：0～127

## 02: OVERDRIVE (オーバードライブ)

オーバードライブは真空管アンプで歪ませたような、自然な歪みが得られます。



### Drive (ドライブ) # 1

歪み具合を設定します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

設定値：0～127

### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

オーバードライブをかけたときとかけないときの音量差は、アウトプット・レベルで調節するとよいでしょう。

設定値：0～127

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

+にするほど低域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

+にするほど高域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### Amp Type (アンプ・シミュレーター・タイプ)

ギター・アンプの種類を設定します。

設定値

SMALL： 小型アンプ

BUILT-IN： ビルト・イン・タイプのアンプ

2-STACK： 大型2段積みアンプ

3-STACK： 大型3段積みアンプ

### Pan (アウトプット・パン) # 2

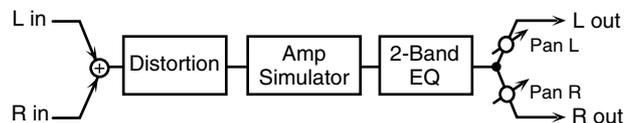
出力音の定位を設定します。

L64で最も左、0で中央、63Rで最も右に定位します。

設定値：L64～63R

## 03: DISTORTION (ディストーション)

ディストーションはオーバードライブよりも激しい歪みが得られます。



### Drive (ドライブ) # 1

歪み具合を設定します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

設定値：0～127

### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

ディストーションをかけたときとかけないときの音量差は、アウトプット・レベルで調節するとよいでしょう。

設定値：0～127

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

+にするほど低域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

+にするほど高域が強調(増幅)されます。

設定値：-15～+15 [dB]

### Amp Type (アンプ・シミュレーター・タイプ)

ギター・アンプの種類を設定します。

設定値

SMALL： 小型アンプ

BUILT-IN： ビルト・イン・タイプのアンプ

2-STACK： 大型2段積みアンプ

3-STACK： 大型3段積みアンプ

### Pan (アウトプット・パン) # 2

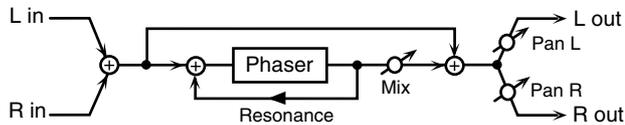
出力音の定位を設定します。

L64で最も左、0で中央、63Rで最も右に定位します。

設定値：L64～63R

### 04: PHASER (フェイザー)

フェイザーは原音に位相をずらした音を加えて音色を時間的に変化させ、音をうねらせます。



#### Manual (マニュアル) # 1

音をうねらせる基準周波数を設定します。

設定値：100 ~ 8000 [Hz]

#### Rate (レイト) # 2

うねりの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Depth (デプス)

うねりの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Resonance (レゾナンス)

フェイザーのフィードバック量を設定します。値を大きくするほど、クセの強い音になります。

設定値：0 ~ 127

#### Mix (ミックス・レベル)

原音に対する位相をずらせた音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Pan (アウトプット・パン)

出力音の定位を設定します。

L64で最も左、0で中央、63Rで最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

#### Level (アウトプット・レベル)

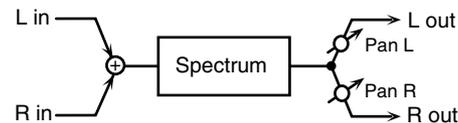
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 05: SPECTRUM (スペクトラム)

スペクトラムはフィルター的一种で、特定の周波数のレベルを増減させて音色を変えます。

イコライザーと働きが似ていますが、音色のクセを付けるのに最適な8つの周波数が決められているので、より特徴のある音が作れます。



#### Band 1 (バンド1・ゲイン)

250Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 2 (バンド2・ゲイン)

500Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 3 (バンド3・ゲイン)

1000Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 4 (バンド4・ゲイン)

1250Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 5 (バンド5・ゲイン)

2000Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 6 (バンド6・ゲイン)

3150Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 7 (バンド7・ゲイン)

4000Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Band 8 (バンド8・ゲイン)

8000Hzのゲイン(増幅/減衰量)を設定します。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

Q

各バンド共通の、レベルを変化させる帯域幅を設定します。

設定値：0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0

**Pan (アウトプット・パン) # 1**

出力音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

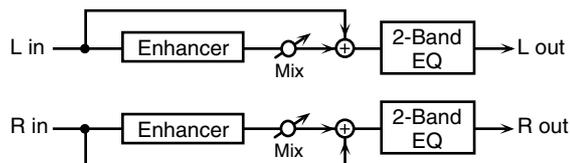
**Level (アウトプット・レベル) # 2**

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

**06: ENHANCER (エンハンサー)**

エンハンサーは高域の倍音成分をコントロールすることで、音にメリハリを付け、音ヌケをよくします。



**Sens (センス) # 1**

エンハンサーのかかり具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

**Mix (ミックス・レベル) # 2**

エンハンサーで生成された倍音を原音に混ぜ合わせる割合を設定します。

設定値：0 ~ 127

**Low Gain (ロー・ゲイン)**

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

**High Gain (ハイ・ゲイン)**

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

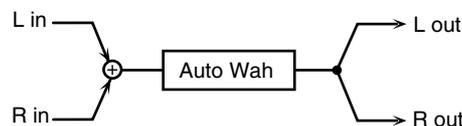
**Level (アウトプット・レベル)**

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

**07: AUTO WAH (オート・ワウ)**

オート・ワウはフィルターを周期的に動かすことで、ワウ効果 (音色が周期的に変化する効果) を得るエフェクターです。



**Filter Type (フィルター・タイプ)**

フィルターの種類を設定します。

**設定値**

LPF：広い周波数範囲でワウ効果が得られます。

BPF：狭い周波数範囲でワウ効果が得られます。

**Sens (センス)**

フィルターを変化させる感度を設定します。

設定値：0 ~ 127

**Manual (マニュアル) # 1**

ワウ効果を与える基準周波数を設定します。

設定値：0 ~ 127

**Peak (ピーク)**

基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を設定します。

値を小さくすると基準周波数周辺の広い範囲で、値を大きくすると狭い範囲でワウ効果が得られます。

設定値：0 ~ 127

**Rate (レート) # 2**

ワウ効果の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

**Depth (デプス)**

ワウ効果の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

**Polarity (ポラリティー)**

オート・ワウのフィルターを変化させる場合に、フィルターがどちらの周波数方向に動くかを設定します。Up ではフィルターが高い周波数方向に動き、Down では低い周波数方向に動きます。

設定値：UP, DOWN

**Level (アウトプット・レベル)**

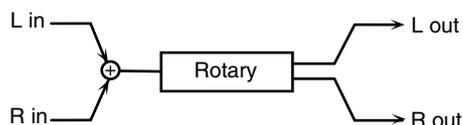
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 08: ROTARY (ロータリー)

ロータリーは往年の回転スピーカー・サウンドをシミュレートしたエフェクターです。

高域と低域のローターの動作をそれぞれ独立して設定できるので、独特のうねり感をリアルに再現できます。オルガンのパッチに最も効果的です。



#### Low Slow (ロー・フリケンシー・スロー・レイト)

低域ローターの低速回転時 (SLOW) の周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Low Fast (ロー・フリケンシー・ファースト・レイト)

低域ローターの高速回転時 (FAST) の周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Low Accel (ロー・フリケンシー・アクセラレーション)

低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときに、低域ローターの回転周期が変化するのに要する時間を設定します。値を小さくするほど時間がかかります。

設定値：0 ~ 15

#### Low Level (ロー・フリケンシー・レベル)

低域ローターの音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### High Slow (ハイ・フリケンシー・スロー・レイト)

高域ローターの低速回転時 (SLOW) の周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### High Fast (ハイ・フリケンシー・ファースト・レイト)

高域ローターの高速回転時 (FAST) の周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### High Accel (ハイ・フリケンシー・アクセラレーション)

低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときに、高域ローターの回転周期が変化するのに要する時間を設定します。値を小さくするほど時間がかかります。

設定値：0 ~ 15

#### High Level (ハイ・フリケンシー・レベル)

高域ローターの音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Separation (セパレーション)

音の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Speed (スピード) # 1

低域ローターと高域ローターの回転速度 (周期) を設定します。

##### 設定値

SLOW：指定の回転周期 (Low Slow/High Slow の値) になります。

FAST：指定の回転周期 (Low Fast/High Fast の値) になります。

※ ペダル・スイッチでロータリーの回転速度を切り替えたときは、コントロール・ペダル・アサインで MFX PARAMETER 1 を選んでください (P.73)。

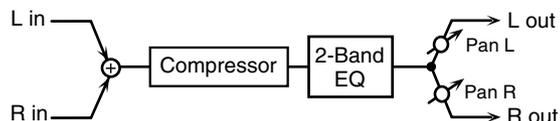
#### Level (アウトプット・レベル) # 2

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 09: COMPRESSOR (コンプレッサー)

コンプレッサーは大きなレベルの音を抑え、小さなレベルの音を持ち上げることで、全体の音量のバラツキを抑えるエフェクターです。



### Attack (アタック・タイム)

入力した音の立ち上がり時間を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Sustain (サスティン)

小さなレベルの音を持ち上げて一定の音量に達するまでの時間を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Post Gain (ポスト・ゲイン)

出力するレベルを設定します。

設定値：0, +6, +12, +18 [dB]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン（増幅／減衰量）を設定します。

+にするほど低域が強調（増幅）されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン（増幅／減衰量）を設定します。

+にするほど高域が強調（増幅）されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Pan (アウトプット・パン) # 1

出力音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

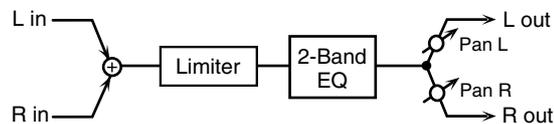
### Level (アウトプット・レベル) # 2

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 10: LIMITER (リミッター)

リミッターは指定の音量レベルより大きな音を圧縮し、音の歪みを抑えるエフェクターです。



### Threshold (スレッシュホールド・レベル)

圧縮を始める音量レベルを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Ratio (コンプレッション・レシオ)

圧縮比を設定します。

設定値：1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

### Release (リリース・タイム)

音量がスレッシュホールド・レベル以下になってから効果がなくなるまでの時間を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Post Gain (ポスト・ゲイン)

出力する音のレベルを設定します。

設定値：0, +6, +12, +18 [dB]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン（増幅／減衰量）を設定します。

+にするほど低域が強調（増幅）されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン（増幅／減衰量）を設定します。

+にするほど高域が強調（増幅）されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Pan (アウトプット・パン) # 1

出力音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

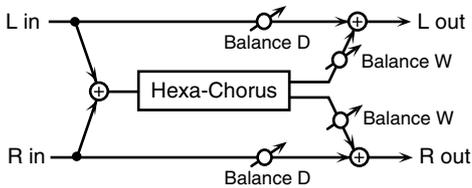
### Level (アウトプット・レベル) # 2

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 11: HEXA-CHORUS (ヘキサ・コーラス)

ヘキサ・コーラスは音に厚みと広がりを与える6相コーラス(ディレイ・タイムの異なる6つのコーラス音が重なる)です。



#### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値: 0.0 ~ 100 [ms]

#### Rate (レート) # 1

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値: 0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Depth (デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値: 0 ~ 127

#### Pre Delay Dev (プリ・ディレイ・ディビエーション)

プリ・ディレイは原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間でした。これは、各コーラス音のプリ・ディレイの偏差を設定します。値が大きいくほど、各コーラス音の発音のずれが大きくなります。

設定値: 0 ~ 20

#### Depth Dev (デプス・ディビエーション)

各コーラス音の揺れの深さの偏差を設定します。

設定値: -20 ~ +20

#### Pan Dev (パン・ディビエーション)

各コーラス音の定位の偏差を設定します。

0ですべてのコーラス音の定位が中央になります。20にすると、中央の定位を基準に各コーラス音が60度間隔で定位します。

設定値: 0 ~ 20

#### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とコーラス音の音量バランスを設定します。

D100:0Wで原音だけが出力され、D0:100Wでコーラス音だけが出力されます。

設定値: D100:0W ~ D0:100W

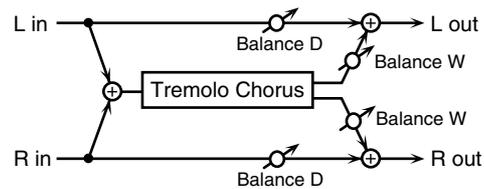
#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値: 0 ~ 127

### 12: TREMOLO CHORUS (トレモロ・コーラス)

トレモロ・コーラスはトレモロ効果(音量を周期的に揺らす)のかかったコーラスです。



#### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値: 0.0 ~ 100 [ms]

#### Chorus Rate (コーラス・レート)

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値: 0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Chorus Depth (コーラス・デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値: 0 ~ 127

#### Tremolo Phase (トレモロ・フェイズ)

トレモロ効果の広がり具合を設定します。

設定値: 0 ~ 180 [deg]

#### Tremolo Rate (トレモロ・レート) # 1

トレモロ効果の揺れの周期を設定します。

設定値: 0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Tremolo Sep (トレモロ・セパレーション)

トレモロ効果の広がり具合を設定します。

設定値: 0 ~ 127

#### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とトレモロ・コーラス音の音量バランスを設定します。

D100:0Wで原音だけが出力され、D0:100Wでトレモロ・コーラス音だけが出力されます。

設定値: D100:0W ~ D0:100W

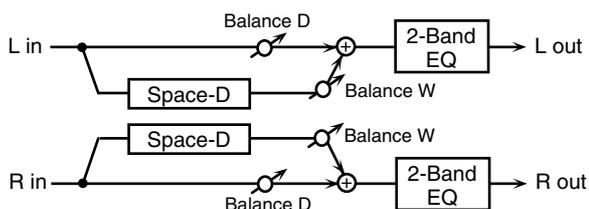
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 13: SPACE-D (スペース D)

スペース D は 2 相のモジュレーションをステレオでかける多重コーラスです。変調感はありませんが、透明感のあるコーラス効果が得られます。



### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Rate (レート) # 1

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Depth (デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Phase (フェイズ)

コーラス音の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 180 [deg]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とコーラス音の音量バランスを設定します。

D 100:0W で原音だけが出力され、D 0:100W でコーラス音だけが出力されます。

設定値：D 100:0W ~ D 0:100W

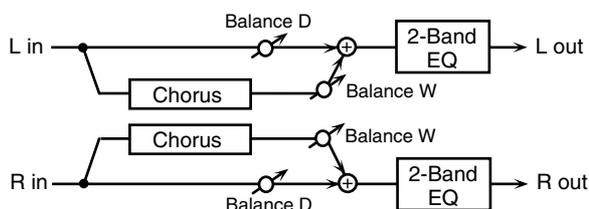
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 14: STEREO CHORUS (ステレオ・コーラス)

ステレオ仕様のコーラスです。フィルターを使ってコーラス音の音質を調節できます。



### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Rate (レート) # 1

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Depth (デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Phase (フェイズ)

コーラス音の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 180 [deg]

### Filter Type (フィルター・タイプ)

フィルターの種類を設定します。

#### 設定値

OFF：フィルターをしません。

LPF：Cutoff (カットオフ・フリクエンシー) の値より上の周波数帯域をカットします。

HPF：Cutoff (カットオフ・フリクエンシー) の値より下の周波数帯域をカットします。

## 第6章 エフェクトの設定をする

### Cutoff Freq (カットオフ・フリケンシー)

フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数を設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とコーラス音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でコーラス音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

### Level (アウトプット・レベル)

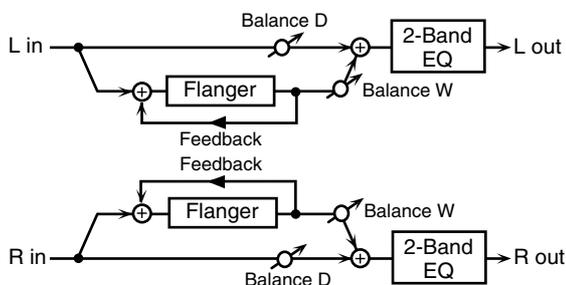
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 15: STEREO FLANGER (ステレオ・フランジャー)

ステレオ仕様のフランジャーです (LFO は左右同相)。

ジェット機の上昇音/下降音のような金属的な響きが得られます。フィルターを使ってフランジャー音の音質を調節できます。



### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Rate (レイト) # 1

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Depth (デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Feedback (フィードバック・レベル) # 2

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

値を大きくするほど、クセのある音になります。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Phase (フェイズ)

フランジャー音の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 180 [deg]

### Filter Type (フィルター・タイプ)

フィルターの種類を設定します。

設定値

OFF：フィルターをしません。

LPF：Cutoff (カットオフ・フリケンシー) の値より上の周波数帯域をカットします。

HPF：Cutoff (カットオフ・フリケンシー) の値より下の周波数帯域をカットします。

### Cutoff Freq (カットオフ・フリケンシー)

フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数を設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス)

原音とフランジャー音の音量バランスを設定します。  
D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でフランジャー音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

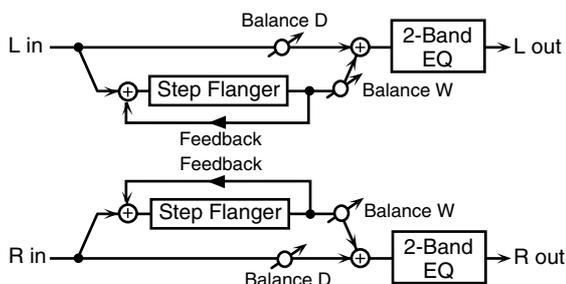
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 16: STEP FLANGER (ステップ・フランジャー)

ステップ・フランジャーはフランジャー音のピッチが段階的に変化するフランジャーです。



### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Rate (レイト)

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Depth (デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Feedback (フィードバック・レベル) # 1

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。  
プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

値を大きくするほど、クセのある音になります。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Phase (フェイズ)

フランジャー音の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 180 [deg]

### Step Rate (ステップ・レイト) # 2

ピッチ変化の周期を設定します。

設定値：0.1 ~ 20.0 [Hz], 音符記号

Step Rateは、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。その場合は、音符記号の値を設定してください。Tempo (P.77) の設定が、基準テンポとなります。

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス)

原音とフランジャー音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でフランジャー音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

### Level (アウトプット・レベル)

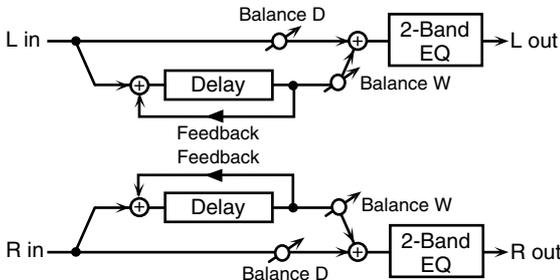
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

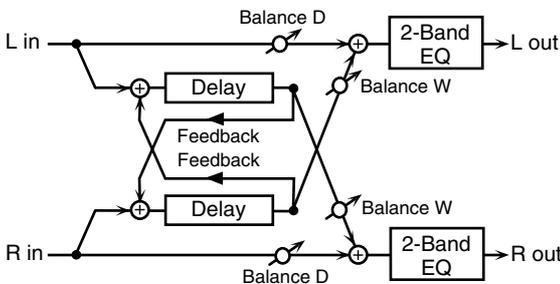
### 17: STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ)

ステレオ仕様のディレイです。

フィードバック・モードが **NORMAL** のとき



フィードバック・モードが **CROSS** のとき



#### Delay Left (ディレイ・タイム・レフト)

原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

#### Delay Right (ディレイ・タイム・ライト)

原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

#### Feedback (フィードバック・レベル) # 1

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

#### Feedback Mode (フィードバック・モード)

ディレイ音を戻す入力先を設定します。

##### 設定値

**NORMAL**：左のディレイ音は左の入力に、右のディレイ音は右の入力に戻されます。

**CROSS**：左のディレイ音は右の入力に、右のディレイ音は左の入力に戻されます。

#### Phase Left (フィードバック・フェイズ・レフト)

左のディレイ音の位相を設定します。

##### 設定値

**NORMAL**：位相は変わりません。

**INVERT**：位相が反転します。

#### Phase Right (フィードバック・フェイズ・ライト)

右のディレイ音の位相を設定します。

##### 設定値

**NORMAL**：位相は変わりません。

**INVERT**：位相が反転します。

#### HF Damp (HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときは **BYPASS** に設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], **BYPASS**

#### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でディレイ音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

#### Level (アウトプット・レベル)

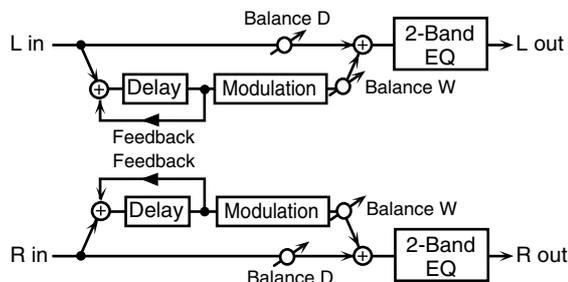
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

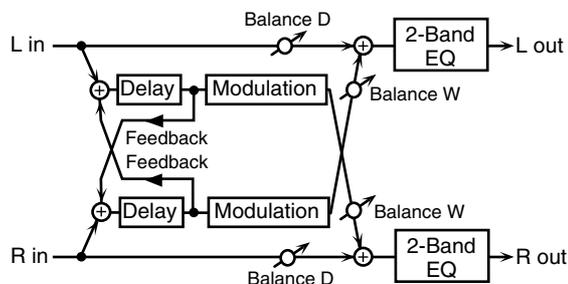
## 18: MODULATION DELAY (モジュレーション・ディレイ)

モジュレーション・ディレイはディレイ音に揺れが加えられるエフェクターです。フランジャーのような効果が得られます。

フィードバック・モードが **NORMAL** のとき



フィードバック・モードが **CROSS** のとき



### Delay Left (ディレイ・タイム・レフト)

原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Delay Right (ディレイ・タイム・ライト)

原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Feedback (フィードバック・レベル)

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Feedback Mode (フィードバック・モード)

ディレイ音に戻す入力先を設定します。

設定値

**NORMAL**： 左のディレイ音は左の入力に、右のディレイ音は右の入力に戻されます。

**CROSS**： 左のディレイ音は右の入力に、右のディレイ音は左の入力に戻されます。

### Rate (レイト) # 1

モジュレーション効果の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Depth (デプス)

モジュレーション効果の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Phase (フェイズ)

モジュレーション効果の広がり具合を設定します。

設定値：0 ~ 180 [deg]

### HF Damp (HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときは **BYPASS** に設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], **BYPASS**

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とモジュレーション・ディレイ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でモジュレーション・ディレイ音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

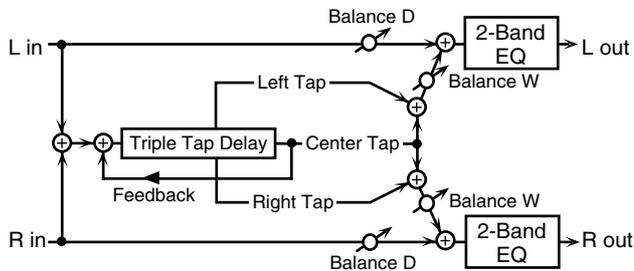
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 19: TRIPLE TAP DELAY (トリプル・タップ・ディレイ)

トリプル・タップ・ディレイは、中央、左、右の3方向にディレイ音が鳴らせるエフェクターです。



#### Delay Center (ディレイ・タイム・センター)

原音が鳴ってから中央のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

#### Delay Left (ディレイ・タイム・レフト)

原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

#### Delay Right (ディレイ・タイム・ライト)

原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

Delay Center、Delay Left、Delay Right は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。その場合は、音符記号の値を設定してください。Tempo (P.77) の設定が、基準テンポとなります。

#### Feedback (フィードバック・レベル) # 1

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

#### Center Level (センター・レベル)

中央のディレイ音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Left Level (レフト・レベル)

左のディレイ音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Right Level (ライト・レベル)

右のディレイ音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### HF Damp (HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

#### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でディレイ音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

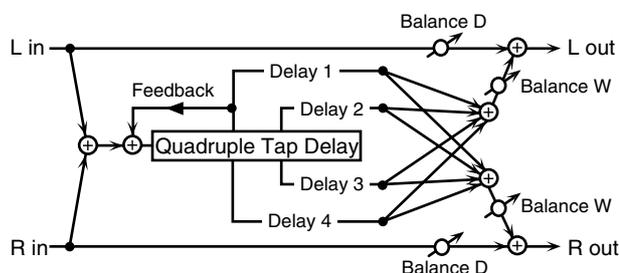
#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

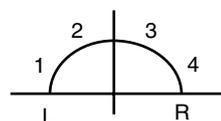
設定値：0 ~ 127

## 20: QUADRUPLE TAP DELAY (クアドラプル・タップ・ディレイ)

クアドラプル・タップ・ディレイは4つのディレイを持っています。



各ディレイ音の定位は次のとおりです。



### Delay 1 (ディレイ・タイム 1)

原音が鳴ってから、ディレイ 1 の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

### Delay 2 (ディレイ・タイム 2)

原音が鳴ってから、ディレイ 2 の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

### Delay 3 (ディレイ・タイム 3)

原音が鳴ってから、ディレイ 3 の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

### Delay 4 (ディレイ・タイム 4)

原音が鳴ってから、ディレイ 4 の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms], 音符記号

Delay 1、Delay 2、Delay 3、Delay 4 は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。その場合は、音符記号の値を設定してください。Tempo (P.77) の設定が、基準テンポとなります。

### Level 1 (レベル 1)

ディレイ 1 の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Level 2 (レベル 2)

ディレイ 2 の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Level 3 (レベル 3)

ディレイ 3 の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Level 4 (レベル 4)

ディレイ 4 の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### Feedback (フィードバック・レベル) # 1

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### HF Damp (HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときは BYPASS に設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でディレイ音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

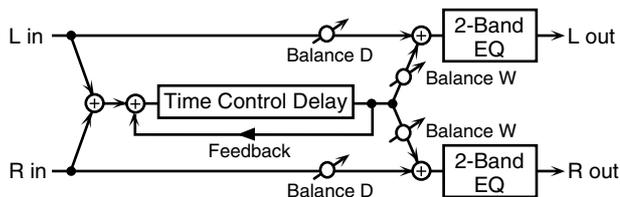
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 21: TIME CONTROL DELAY (タイム・コントロール・ディレイ)

モジュレーション・レバーやつまみを使って、ディレイ・タイムとピッチをリアルタイムに変化させることができます (P.71)。ディレイ・タイムを長くするとピッチが下がり、短くするとピッチが上がります。



#### Delay (ディレイ・タイム) # 1

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：200 ~ 1000 [ms]

#### Acceleration (アクセラレーション)

ディレイ・タイムを変化させた場合、現在のディレイ・タイムから指定のディレイ・タイムに達するまでの時間を設定します。ディレイ・タイムと同時にピッチ変化の速さも変わります。

設定値：0 ~ 15

#### Feedback (フィードバック・レベル) # 2

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

#### HF Damp (HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

#### Pan (アウトプット・パン)

ディレイ音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

#### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

#### Balance (エフェクト・バランス)

原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でディレイ音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

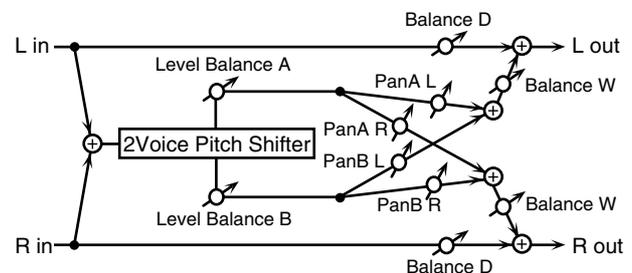
#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 22: 2VOICE PITCH SHIFTER (2ボイス・ピッチ・シフター)

ピッチ・シフターは原音のピッチをずらすエフェクターです。2ボイス・ピッチ・シフターは2つのピッチ・シフターを持ち、ピッチをずらせた2つの音を原音に重ねて鳴らすことができます。



#### Coarse A (コース・ピッチ A) # 1

ピッチ・シフト A のピッチ・シフト量を半音単位で設定します。(-2 ~ +1 オクターブ)

設定値：-24 ~ +12 [semi]

#### Fine A (ファイン・ピッチ A) # 1

ピッチ・シフト A のピッチ・シフト量を2セント単位 (1セント=半音の1/100) で設定します。

設定値：-100 ~ +100 [cent]

#### Pan A (アウトプット・パン A)

ピッチ・シフト A の音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

### Pre Delay A (プリ・ディレイ・タイム A)

原音が鳴ってからピッチ・シフト A の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Coarse B (コース・ピッチ B) # 2

ピッチ・シフト B のピッチ・シフト量を半音単位で設定します。(-2 ~ +1 オクターブ)

設定値：-24 ~ +12 [semi]

### Fine B (ファイン・ピッチ B) # 2

ピッチ・シフト B のピッチ・シフト量を 2 セント単位 (1 セント=半音の 1/100) で設定します。

設定値：-100 ~ +100 [cent]

### Pan B (アウトプット・パン B)

ピッチ・シフト B の音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

### Pre Delay B (プリ・ディレイ・タイム B)

原音が鳴ってからピッチ・シフト B の音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Mode (ピッチ・シフター・モード)

値を大きくするほど反応が遅くなり、音揺れも少なくなります。

設定値：1, 2, 3, 4, 5

### Lev Balance (レベル・バランス)

ピッチ・シフト A とピッチ・シフト B の音量バランスを設定します。

A100:0B でピッチ・シフト A 音だけが出力され、A0:100B でピッチ・シフト B 音だけが出力されます。

設定値：A100:0B ~ A0:100B

### Balance (エフェクト・バランス)

原音とピッチ・シフト音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でピッチ・シフト音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

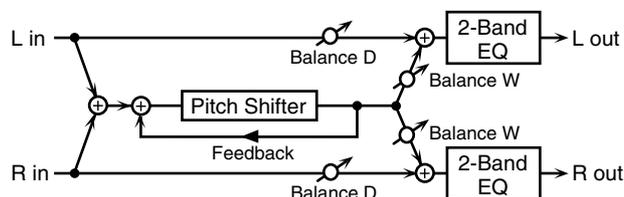
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 23: FBK PITCH SHIFTER (フィードバック・ピッチ・シフター)

ピッチ・シフト音を入力に戻ることができるピッチ・シフターです。



### Coarse (コース・ピッチ) # 1

ピッチ・シフトする量を半音単位で設定します。(-2 ~ +1 オクターブ)

設定値：-24 ~ +12 [semi]

### Fine (ファイン・ピッチ) # 1

ピッチ・シフトする量を 2 セント単位 (1 セント=半音の 1/100) で設定します。

設定値：-100 ~ +100 [cent]

### Feedback (フィードバック・レベル) # 2

ピッチ・シフト音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからピッチ・シフト音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Mode (ピッチ・シフター・モード)

値を大きくするほど反応が遅くなり、音揺れも少なくなります。

設定値：1, 2, 3, 4, 5

### Pan (アウトプット・パン)

ピッチ・シフト音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64 ~ 63R

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15 ~ +15 [dB]

## 第6章 エフェクトの設定をする

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値: -15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス)

原音とピッチ・シフト音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でピッチ・シフト音だけが出力されます。

設定値: D100:0W ~ D0:100W

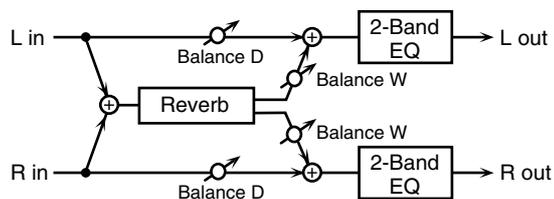
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値: 0 ~ 127

## 24: REVERB (リバーブ)

リバーブは原音に残響を加え、空間の広さなどをシミュレートします。



### Type (リバーブ・タイプ)

リバーブの種類を設定します。

#### 設定値

ROOM1: リバーブ音が短く、密度の濃いリバーブ

ROOM2: リバーブ音が短く、密度の薄いリバーブ

STAGE1: 後部リバーブ音の多いリバーブ

STAGE2: 初期反射の強いリバーブ

HALL1: 澄んだ響きのリバーブ

HALL2: 豊かな響きのリバーブ

### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値: 0.0 ~ 100 [ms]

### Time (リバーブ・タイム) # 1

リバーブ音の余韻の長さを設定します。

設定値: 0 ~ 127

### HF Damp (HF ダンプ)

リバーブ音の高域成分をカットする周波数を設定します。

周波数を低くするほど高域成分がカットされ、やわらかなリバーブ音になります。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値: 200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値: -15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値: -15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス) # 2

原音とリバーブ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でリバーブ音だけが出力されます。

設定値: D100:0W ~ D0:100W

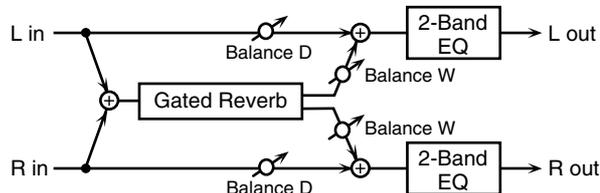
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値: 0 ~ 127

## 25: GATED REVERB (ゲート・リバーブ)

ゲート・リバーブはリバーブ音を途中でカットするリバーブです。



### Type (ゲート・リバーブ・タイプ)

リバーブの種類を設定します。

#### 設定値

NORMAL : 通常のゲート・リバーブ。

REVERSE : 逆回転のリバーブ。

SWEEP1 : リバーブ音が右から左へ移動します。

SWEEP2 : リバーブ音が左から右へ移動します。

### Pre Delay (プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値 : 0.0 ~ 100 [ms]

### Gate Time (ゲート・タイム)

リバーブ音の余韻の長さを設定します。

設定値 : 5 ~ 500 [ms]

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値 : -15 ~ +15 [dB]

### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値 : -15 ~ +15 [dB]

### Balance (エフェクト・バランス) # 1

原音とリバーブ音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でリバーブ音だけが出力されます。

設定値 : D100:0W ~ D0:100W

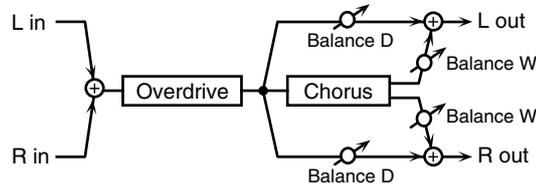
### Level (アウトプット・レベル) # 2

出力音量を設定します。

設定値 : 0 ~ 127

## 26: OVERDRIVE → CHORUS (オーバードライブ→コーラス)

オーバードライブとコーラスを直列に接続しています。



### OD Drive (ドライブ)

オーバードライブの歪み具合を設定します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

設定値 : 0 ~ 127

### OD Pan (オーバードライブ・パン) # 1

オーバードライブ音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値 : L64 ~ 63R

### Chorus Delay (コーラス・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値 : 0.0 ~ 100 [ms]

### Chorus Rate (コーラス・レート)

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値 : 0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Chorus Depth (コーラス・デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値 : 0 ~ 127

### Chorus Bal (コーラス・バランス) # 2

オーバードライブにコーラスを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でオーバードライブ音だけが出力され、

D0:100W でオーバードライブにコーラスを通した音だけが出力されます。

設定値 : D100:0W ~ D0:100W

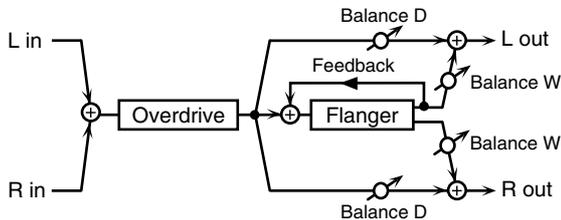
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値 : 0 ~ 127

### 27: OVERDRIVE → FLANGER (オーバードライブ→フランジャー)

オーバードライブとフランジャーを直列に接続しています。



#### OD Drive (ドライブ)

オーバードライブの歪み具合を設定します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

設定値：0～127

#### OD Pan (オーバードライブ・パン) # 1

オーバードライブ音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64～63R

#### Flg Pre Delay (フランジャー・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0～100 [ms]

#### Flg Rate (フランジャー・レート)

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05～10.00 [Hz]

#### Flg Depth (フランジャー・デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0～127

#### Flg Feedback (フランジャー・フィードバック・レベル)

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98～+98 [%]

#### Flg Balance (フランジャー・バランス) # 2

オーバードライブにフランジャーを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でオーバードライブ音だけが出力され、

D0:100W でオーバードライブにフランジャーを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W～D0:100W

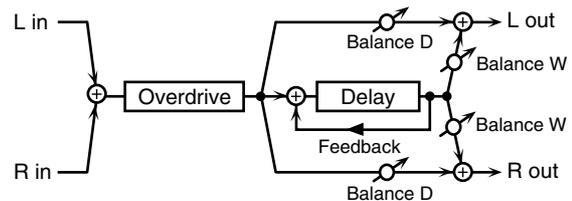
#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0～127

### 28: OVERDRIVE → DELAY (オーバードライブ→ディレイ)

オーバードライブとディレイを直列に接続しています。



#### OD Drive (ドライブ)

オーバードライブの歪み具合を設定します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

設定値：0～127

#### OD Pan (オーバードライブ・パン) # 1

オーバードライブ音の定位を設定します。

L64 で最も左、0 で中央、63R で最も右に定位します。

設定値：L64～63R

#### Delay Time (ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0～500 [ms]

#### Delay Feedback (ディレイ・フィードバック・レベル)

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98～+98 [%]

#### Delay HF Damp (ディレイ・HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200～8000 [Hz], BYPASS

### Delay Bal (ディレイ・バランス) # 2

オーバードライブにディレイを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でオーバードライブ音だけが出力され、  
D0:100W でオーバードライブにディレイを通した音だけが  
出力されます。

設定値 : D100:0W ~ D0:100W

### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

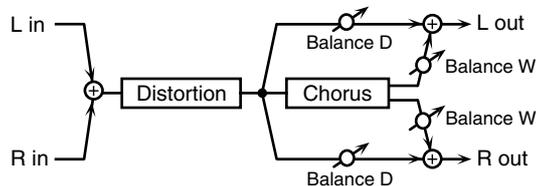
設定値 : 0 ~ 127

## 29: DISTORTION → CHORUS (ディストーション→コーラス)

ディストーションとコーラスを直列に接続しています。設定項目は「26: OVERDRIVE → CHORUS」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)

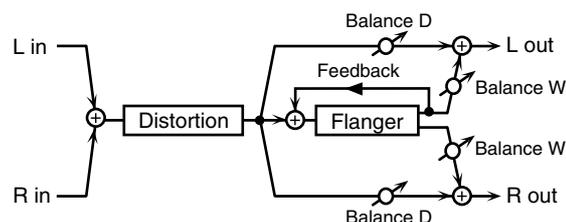


## 30: DISTORTION → FLANGER (ディストーション→フランジャー)

ディストーションとフランジャーを直列に接続しています。設定項目は「27: OVERDRIVE → FLANGER」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)

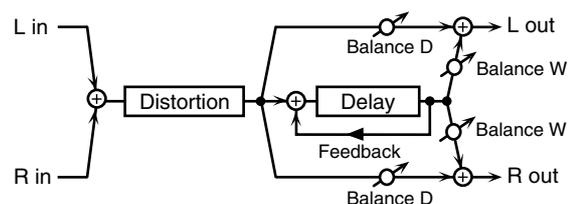


## 31: DISTORTION → DELAY (ディストーション→ディレイ)

ディストーションとディレイを直列に接続しています。設定項目は「28: OVERDRIVE → DELAY」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

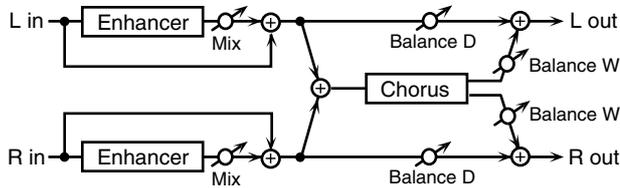
OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)



### 32: ENHANCER → CHORUS (エンハンサー→コーラス)

エンハンサーとコーラスを直列に接続しています。



#### Enhancer Sens (エンハンサー・センス) # 1

エンハンサーのかかり具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Enhancer Mix (エンハンサー・ミックス・レベル)

原音に対するエンハンサーで生成される倍音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Chorus Delay (コーラス・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

#### Chorus Rate (コーラス・レート)

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Chorus Depth (コーラス・デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Chorus Bal (コーラス・バランス) # 2

エンハンサーにコーラスを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でエンハンサー音だけが出力され、D0:100W でエンハンサーにコーラスを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

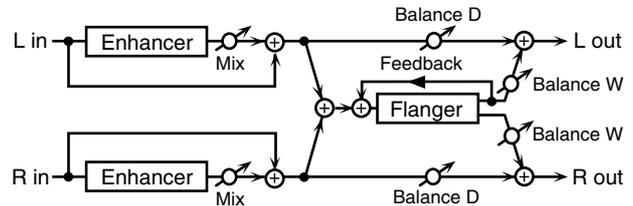
#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 33: ENHANCER → FLANGER (エンハンサー→フランジャー)

エンハンサーとフランジャーを直列に接続しています。



#### Enhancer Sens (エンハンサー・センス) # 1

エンハンサーのかかり具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Enhancer Mix (エンハンサー・ミックス・レベル)

原音に対するエンハンサーで生成される倍音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Flg Pre Delay (フランジャー・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

#### Flg Rate (フランジャー・レート)

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

#### Flg Depth (フランジャー・デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

#### Flg Feedback (フランジャー・フィードバック・レベル)

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

#### Flg Balance (フランジャー・バランス) # 2

エンハンサーにフランジャーを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でエンハンサー音だけが出力され、D0:100W でエンハンサーにフランジャーを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

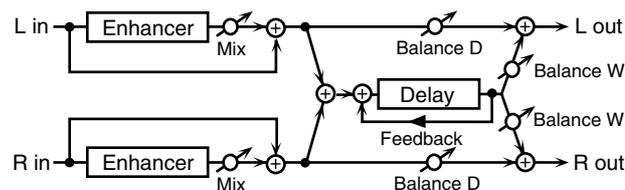
Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 34: ENHANCER → DELAY (エンハンサー→ディレイ)

エンハンサーとディレイを直列に接続しています。



Enhancer Sens (エンハンサー・センス) # 1

エンハンサーのかかり具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

Enhancer Mix (エンハンサー・ミックス・レベル)

原音に対するエンハンサーで生成される倍音の音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

Delay Time (ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

Delay Feedback (ディレイ・フィードバック・レベル)

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

Delay HF Damp (ディレイ・HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

Delay Bal (ディレイ・バランス) # 2

エンハンサーにディレイを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でエンハンサー音だけが出力され、D0:100W でエンハンサーにディレイを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

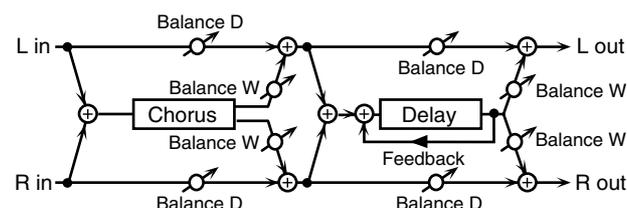
Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

### 35: CHORUS → DELAY (コーラス→ディレイ)

コーラスとディレイを直列に接続しています。



Chorus Delay (コーラス・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

Chorus Rate (コーラス・レート)

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

Chorus Depth (コーラス・デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

Chorus Bal (コーラス・バランス) # 1

原音とコーラス音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W コーラス音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

Delay Time (ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

Delay Feedback (ディレイ・フィードバック・レベル)

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

## 第6章 エフェクトの設定をする

### Delay HF Damp (ディレイ・HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

### Delay Bal (ディレイ・バランス) # 2

コーラスにディレイを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でコーラス音だけが出力され、D0:100W でコーラスにディレイを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

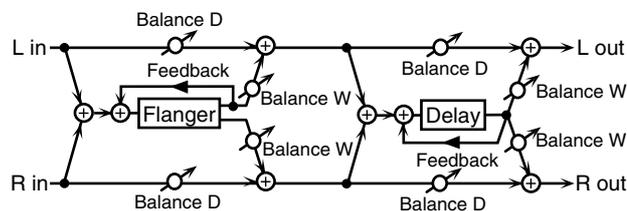
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 36: FLANGER → DELAY (フランジャー→ディレイ)

フランジャーとディレイを直列に接続しています。



### Flg Pre Delay (フランジャー・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Flg Rate (フランジャー・レート)

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Flg Depth (フランジャー・デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Flg Feedback (フランジャー・フィードバック・レベル)

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Flg Balance (フランジャー・バランス) # 1

原音とフランジャー音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W でフランジャー音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

### Delay Time (ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 500 [ms]

### Delay Feedback (ディレイ・フィードバック・レベル)

ディレイ音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。

プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Delay HF Damp (ディレイ・HF ダンプ)

入力に戻すディレイ音について、高域成分をカットする周波数を設定します。

カットしないときはBYPASSに設定します。

設定値：200 ~ 8000 [Hz], BYPASS

### Delay Bal (ディレイ・バランス) # 2

フランジャーにディレイを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W フランジャー音だけが出力され、D0:100W でフランジャーにディレイを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

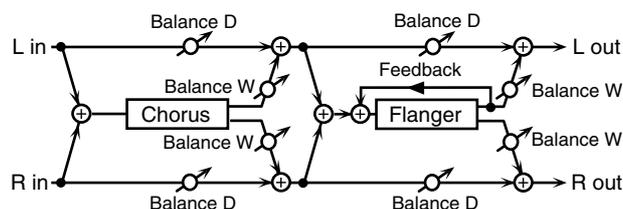
### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 37: CHORUS → FLANGER (コーラス→フランジャー)

コーラスとフランジャーを直列に接続しています。



### Chorus Delay (コーラス・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Chorus Rate (コーラス・レート)

コーラス音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Chorus Depth (コーラス・デプス)

コーラス音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Chorus Bal (コーラス・バランス) # 1

原音とコーラス音の音量バランスを設定します。

D100:0W で原音だけが出力され、D0:100W コーラス音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

### Flg Pre Delay (フランジャー・プリ・ディレイ・タイム)

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間を設定します。

設定値：0.0 ~ 100 [ms]

### Flg Rate (フランジャー・レート)

フランジャー音の揺れの周期を設定します。

設定値：0.05 ~ 10.00 [Hz]

### Flg Depth (フランジャー・デプス)

フランジャー音の揺れの深さを設定します。

設定値：0 ~ 127

### Flg Feedback (フランジャー・フィードバック・レベル)

フランジャー音を再び入力に戻す割合 (%) を設定します。プラスの値にすると正相で、マイナスの値にすると逆相で入力に戻されます。

設定値：-98 ~ +98 [%]

### Flg Balance (フランジャー・バランス) # 2

コーラスにフランジャーを通した音と通さない音の音量バランスを設定します。

D100:0W でコーラス音だけが出力され、D0:100W でコーラスにフランジャーを通した音だけが出力されます。

設定値：D100:0W ~ D0:100W

### Level (アウトプット・レベル)

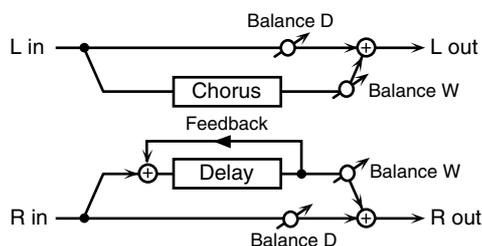
出力音量を設定します。

設定値：0 ~ 127

## 38: CHORUS/DELAY (コーラス/ディレイ)

コーラスとディレイを並列に接続しています。設定項目は「35: CHORUS → DELAY」と同じです。

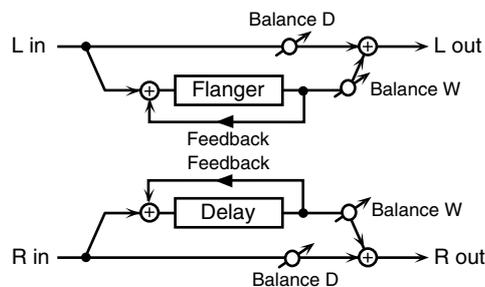
ただし、Delay Bal では原音とディレイ音の音量バランスを設定します。



## 39: FLANGER/DELAY (フランジャー/ディレイ)

フランジャーとディレイを並列に接続しています。設定項目は「36: FLANGER → DELAY」と同じです。

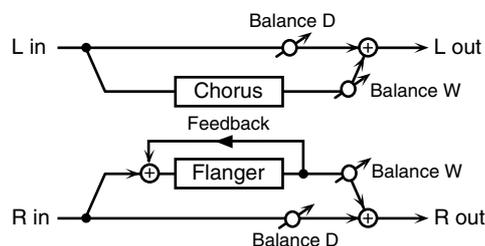
ただし、Delay Bal では原音とディレイ音の音量バランスを設定します。



## 40: CHORUS/FLANGER (コーラス/フランジャー)

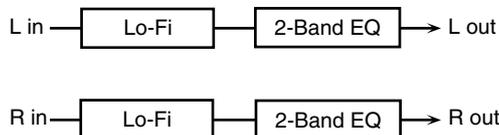
コーラスとフランジャーを並列に接続しています。設定項目は「37: CHORUS → FLANGER」と同じです。

ただし、Flanger Bal では原音とフランジャー音の音量バランスを設定します。



### 41: LOFI (ローファイ)

わざと音質を悪くしたような、ロー・ファイな効果をつけます。特にリズム・セットにかけると効果的です。



#### Bit Down (ビット・ダウン)

音質を落とします。設定値が大きいほど、音質が悪くなります。

設定値：0～7

#### S-Rate Down (サンプル・レイト・ダウン)

出力信号を荒くします。設定値が小さいほど、音が荒くなります。

設定値：32, 16, 8, 4 [kHz]

#### Post Gain (ポスト・ゲイン)

出力するレベルを設定します。

設定値：0, +6, +12, +18 [dB]

#### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど低域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15～+15 [dB]

#### High Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲイン (増幅/減衰量) を設定します。

+にするほど高域が強調 (増幅) されます。

設定値：-15～+15 [dB]

#### Output (アウトプット)

出力のしかたを設定します。「MONO」にするとモノラルで出力されます。

設定値：MONO, STEREO

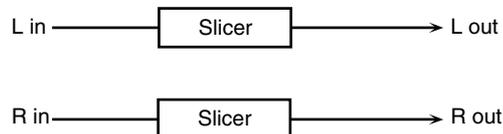
#### Level (アウトプット・レベル) # 1、# 2

ロー・ファイからの出力音量を設定します。

設定値：0～127

### 42: SLICER (スライサー)

音を連続的にカットすることで、普通に音を鳴らしているだけで、バッキング・フレーズを刻んでいるような効果を作り出します。特に持続音にかけると効果的です。



#### Timing Ptttern (タイミング・パターン)

音をカットするタイミングを決めます。

設定値：1～34

#### Accent Ptttern (アクセント・パターン)

アクセントの位置を決めます。

設定値：1～16

#### Accent Level (アクセント・レベル)

アクセントの音量を調節します。設定値が大きいほど、抑揚のついた音になります。

設定値：0～127

#### Attack (アタック)

音の立ち上がりの速さを調節します。設定値が大きいほど、立ち上がりが速くなります。

設定値：1～10

#### Rate (レイト) # 1

パターンの周期を設定します。

設定値：0.05～10.00 [Hz], 音符記号

Rate は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。その場合は、音符記号の値を設定してください。Tempo (P.77) の設定が、基準テンポとなります。

#### Reset (リセット) # 2

音を鳴らしたときに、パターンをリセットするか (ON)、しないか (OFF) を設定します。

設定値：OFF, ON

#### Level (アウトプット・レベル)

出力音量を設定します。

設定値：0～127

## パートごとにマルチエフェクトのオン／オフを設定する

Source が PERFORMANCE のときのみ、パートごとにマルチエフェクトを使うか (ON) 使わないか (OFF) を設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [6] を押して、「Switch」を選びます。

```
PART 1 MFX:STEREO EQ
Switch: OFF
```

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (OFF, ON) を設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## コーラスの設定をする

コーラスは、パフォーマンスで 1 種類だけ使用することができます。

コーラスは 8 種類 (タイプ) あります。その中から使用するタイプを 1 つ選びます。タイプを選んだ後、各設定項目の値を変更することができます。

また、パートごとにコーラスの深さ (かかり具合) を設定することができます。

### タイプを選び、各設定項目を設定する

コーラス・タイプを変更すると、8 種類のコーラスの設定項目が、自動的に最適な値に変更されます。コーラスの設定項目をひとつひとつ設定するより、コーラス・タイプを先に設定し、その後必要な設定項目だけを変更するほうが、設定が楽にできます。

これらの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。

4. テン・キー [7] を数回押して、設定する項目を選びます。

```
PERFORMANCE CHORUS
Type: CHORUS3
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [7] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。  
※ 複数の項目を設定するときは、手順 4 ~ 5 を繰り返してください。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### Type (コーラス・タイプ)

コーラスの種類を、次の 8 種類の中から選びます。

#### 設定値

- CHORUS1 ~ 4: 一般的なコーラスです。音に広がり  
と厚みがつきます。
- FEEDBACK CHORUS: フランジャーのような効果が得られる  
コーラスです。やわらかな音になります。
- FLANGER: ジェット機の上昇下降音のような響  
きになります。
- SHORT DELAY: デレイ・タイムの短いデレイです。
- SHORT DELAY(FB): 繰り返し回数の多いショート・デ  
レイです。

### Pre-LPF (コーラス・プリ・ローパス・フィルター)

コーラスへ入力する音にローパス・フィルターをかけて、高  
い周波数成分を減衰させます。値を大きくするほど高域成分  
が減衰されるので、コーラス音に丸みがあります。

設定値: 0 ~ 7

### Level (コーラス・レベル)

コーラス音の大きさを設定します。

設定値: 0 ~ 127

### Feedback (コーラス・フィードバック・レベル)

コーラス音を再びコーラスへ入力する (フィードバック) レ  
ベルを設定します。フィードバックすることで、より密度の  
高いコーラス効果を得ることができます。値を大きくするほ  
どフィードバック・レベルが上がります。

設定値: 0 ~ 127

### Delay (コーラス・ディレイ・タイム)

コーラス効果での遅延時間 (ディレイ・タイム) を設定します。

設定値: 0 ~ 127

### Rate (コーラス・レート)

コーラス音のうねりの速度 (周波数) を設定します。値を大きくするほど、うねりが速くなります。

設定値: 0 ~ 127

### Depth (コーラス・デプス)

コーラス音のうねりの深さを設定します。値を大きくするほど、うねりが深くなります。

設定値: 0 ~ 127

### Send Level to Rev

(コーラス・センド・レベル・トゥー・リバーブ)

コーラス音をリバーブへ送る量を設定します。値を大きくするほど送られる量が多くなります。

設定値: 0 ~ 127

## パートごとにコーラスの深さを設定する

### Send Level (コーラス・センド・レベル)

各パートのコーラスの効き具合を設定します。

設定値: 0 ~ 127

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [7] を押して、「Send Level」を選びます。

PART 1	CHORUS
Send Level:	0

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (0 ~ 127) を設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

## リバーブの設定をする

リバーブは、パフォーマンスで1種類だけ使用することができます。

リバーブは8種類 (タイプ) あります。その中から使用するタイプを1つ選びます。タイプを選んだ後、各設定項目の値を変更することができます。

また、パートごとにリバーブの深さ (かかり具合) を設定することができます。

## タイプを選び、各設定項目を設定する

リバーブ・タイプを変更すると、リバーブ・キャラクターを含む6種類のリバーブの設定項目が、自動的に最適な値に変更されます。リバーブの設定項目をひとつひとつ設定するより、リバーブ・タイプを先に設定し、その後必要な設定項目だけを変更するほうが、設定が楽にできます。

これらの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [8] を数回押して、設定する項目を選びます。

PERFORMANCE	REVERB
Type:	HALL2

- ※ [SHIFT] を押しながら [8] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
    - ※ 複数の項目を設定するときは、手順4 ~ 5を繰り返してください。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### Type (リバーブ・タイプ)

リバーブの種類を、次の8種類の中から選びます。

#### 設定値

ROOM1 ~ 3:	室内での残響を再現したリバーブです。きれの良い、広がりのある残響が得られます。
HALL1、2:	ホールでの残響を再現したリバーブです。Room より奥行き感のある響きが得られます。
PLATE:	プレート・エコー（金属板の振動を利用したリバーブ）を再現しています。
DELAY:	一般的なディレイです。山びこ効果が得られます。
PANNING DELAY:	ディレイ音が左右に飛び交う特殊なディレイです。ステレオ接続時に効果的です。

### Character (リバーブ・キャラクター)

リバーブの種類を設定するパラメーターです。0 から5 までがリバーブ系で、6 と7 はディレイ系になっています。

設定値：0 ~ 7

### Pre-LPF (リバーブ・プリ・ローパスフィルター)

リバーブへ入力する音にローパスフィルターをかけて、高い周波数成分を減衰させます。値を大きくするほど高域成分が減衰されるので、残響音に丸みがでます。

設定値：0 ~ 7

### Level (リバーブ・レベル)

残響音の大きさを設定します。値を大きくするほど、残響音が大きくなります。

設定値：0 ~ 127

### Time (リバーブ・タイム)

残響が続く時間を設定します。値を大きくするほど、残響時間が長くなります。

設定値：0 ~ 127

### Delay Feedback (リバーブ・ディレイ・フィードバック)

リバーブ・キャラクター (Character) が6 か7、リバーブ・タイプ (Type) がDELAY、PANNING DELAY のときに使用できるパラメーターです。ディレイの繰り返しの度合を設定します。値を大きくするほど、ディレイ音の繰り返しが多くなります。

設定値：0 ~ 127

## パートごとにリバーブの深さを設定する

### Send Level (リバーブ・SEND・レベル)

各パートのリバーブの効き具合を設定します。

設定値：0 ~ 127

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
5. テン・キー [8] を押して、「Send Level」を選びます。

PART 1	REVERB
Send Level:	40

6. VALUE [-] / [+] を押して、値 (0 ~ 127) を設定します。
7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

# 第7章 自分だけのトーンやドラム・セットを作る

## トーンを作る

プリセット・トーンの設定を修正して、オリジナルのトーンを作成できます。作成したトーンは、ユーザー・トーンとして記憶できます。

トーンには、10個の設定項目とマルチエフェクトの設定項目があります。これらの値を変更することで、オリジナルのトーンを作ります。

※ トーンのマルチエフェクトの設定のしかたは (P.81) をご覧ください。

※ トーン・ネーム以外の設定項目は、つまみでリアルタイムに変更することができます (P.74)。

## トーンの設定できる項目

### [1] TONE

#### Tone Name (トーン・ネーム)

作ったトーンの名前を変えることができます。名前の文字数は、12文字固定です。

設定値: スペース、A~Z、a~z、0~9、! "# \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

#### LFO Rate (LFO レイト)

LFOの周期の速さを設定します。

設定値: -64 ~ +63

#### LFO Depth (LFO デプス)

LFOのかかり具合を設定します。

設定値: -64 ~ +63

#### LFO Delay (LFO ディレイ)

キーを押さえてから、LFOがかかり始めるまでの時間を設定します。

設定値: -64 ~ +63

#### LFO Filter Sw (LFO フィルター・スイッチ)

LFOでフィルターのカットオフ周波数を変化させる(オン)か、ピッチを変化させる(オフ)かを設定します。FILTER [LFO ON/OFF] を押すと、この設定項目の値が変わります。

設定値: OFF, ON

### ワウ効果とビブラート効果

LFOでフィルターのカットオフ周波数を変化させたときに得られる効果を「ワウ効果」、LFOでピッチを変化させたときに得られる効果を「ビブラート効果」と呼びます。

#### Filter Cutoff (フィルター・カットオフ)

倍音成分をカットする周波数を設定します。音の明るさが変わります。

設定値: -64 ~ +63

#### Filter Resonance (フィルター・レゾナンス)

カットオフ周波数付近の倍音成分を、どのくらい強調するかを設定します。くせのある音になります。

設定値: -64 ~ +63

#### Envelope Attack (エンベロープ・アタック・タイム)

キーを押さえてから、音が立ち上がるまでの時間を設定します。

設定値: -64 ~ +63

#### Envelope Decay (エンベロープ・ディケイ・タイム)

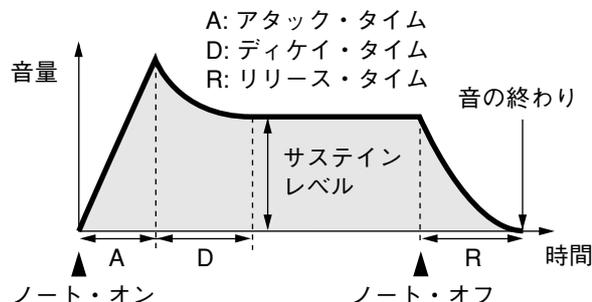
音が立ち上がってから、サステイン・レベルになるまでの時間を設定します。サステイン・レベルとは、音量/カットオフ周波数の変化が一定になるレベルです。

設定値: -64 ~ +63

#### Envelope Release (エンベロープ・リリース・タイム)

キーを離してから、音が消えるまでの時間を設定します。

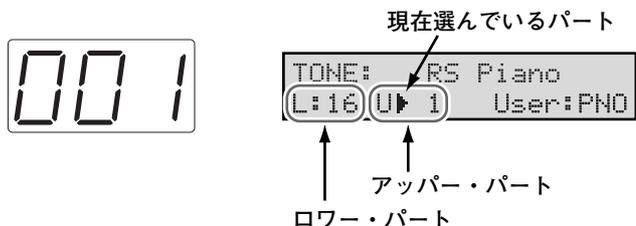
設定値: -64 ~ +63



## トーンを作る

1. 修正するトーンを選びます。

※ キー・モードがスプリット、またはデュアルのときは、PART [◀] / [▶] を押して、どちらのパートのトーンを修正するのか選んでください。



上図は、アップパー・パートが選ばれている例です。

2. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。

3. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。

4. [ENTER] を押します。

5. テン・キー [1] を数回押して、設定する項目を選びます。



※ [SHIFT] を押しながら [1] を押すと、前の項目に戻ります。

6. 名前をつけるときは、PART [◀] / [▶] を押して、文字を入力したい位置にカーソルを動かします。

※ Tone Name 以外の画面のときに PART [◀] / [▶] を押すと、パートが切り替わりますので、ご注意ください。

7. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

※ 複数の項目を設定するときは、手順5～7を繰り返してください。

8. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### ドラム・セットを作る

プリセット・ドラム・セットの打楽器音を修正して、オリジナルのドラム・セットを作成できます。作成したドラム・セットは、ユーザー・ドラム・セットとして記憶できます。ドラム・セットには、5つの設定項目があります。これらの値を変更することで、オリジナルのドラム・セットを作ります。

### ドラム・セットの設定できる項目

#### [2] ドラム (DRUMS)

##### DrumSet Name (ドラム・セット・ネーム)

作ったドラム・セットの名前を変更することができます。名前の文字数は、12文字固定です。

**設定値:** スペース、A～Z、a～z、0～9、! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

##### Pitch (ピッチ)

打楽器音の音程を、半音単位で設定します。

**設定値:** -60 ~ +67

##### Level (レベル)

打楽器音の音量を設定します。

**設定値:** 0 ~ 127

##### Pan (パン)

ステレオ出力するときの、各打楽器音のパン（音像の定位）を設定します。Lの数字が大きくなるほど左から音が聞こえます。Rの数字が大きくなるほど、右から音が聞こえます。RANDOM（ランダム）にすると、鍵盤を弾くたびに音が左右に飛び交う特殊な効果が得られます。

**設定値:** RANDOM, L63 ~ 0 ~ 63R

##### Reverb Depth (リバーブ・デプス)

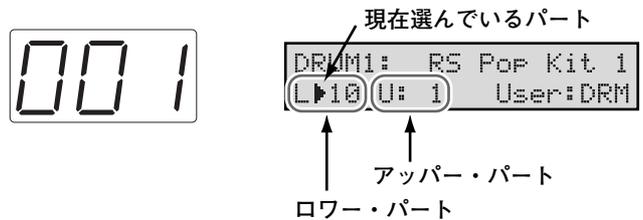
リバーブのかかり具合を設定します。

**設定値:** 0 ~ 127

### ドラム・セットを作る

1. 修正するドラム・セットを選びます。

※ キー・モードがスプリット、またはデュアルのときは、PART [◀] / [▶] を押して、どちらのパートのドラム・セットを修正するのかを選んでください。



上図は、ローワー・パートが選ばれている例です

2. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。

3. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。

4. [ENTER] を押します。

5. テン・キー [2] を数回押して、設定する項目を選びます。

※ [SHIFT] を押しながら [2] を押すと、前の項目に戻ります。

6. 名前をつけるとき以外は、鍵盤を押して、修正したい打楽器音を選びます。



※ 鍵盤の音域を越えるキーの打楽器音を修正するときは、トランスポーズ (P.48) で鍵盤の音域を移動してください。

7. 名前をつけるときは、PART [◀] / [▶] を押して、文字を入力したい位置にカーソルを動かします。

※ Drum Set Name 以外の画面のときに PART [◀] / [▶] を押すと、パートが切り替わりますので、ご注意ください。

8. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。

※ 複数の項目を設定するときは、手順5～8を繰り返してください。

9. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

# 第 8 章 設定を保存する

## トーン／ドラム・セット／パフォーマンスを保存する

音色の設定を変えると、LED ディスプレイの右下にドット「。」が点灯し、選ばれているトーン／ドラム・セット／パフォーマンスの設定が変更されたことを表します。

トーンの設定変更のとき



ドラム・セットの設定変更のとき



パフォーマンスの設定変更のとき



ドットが点灯している状態で、別のトーン、ドラム・セット、またはパフォーマンスを選ぶと、現在の設定は消えてしまいます。気に入ったトーン／ドラム・セット／パフォーマンスができたなら、ユーザー・メモリーに保存しましょう。

※ トーン／ドラム・セット／パフォーマンスを外部シーケンサーに保存することもできます (P.115)。

## 名前をつける

保存をする前に、区別がつくように名前を変更しておくと便利です。

1. 名前を変更するトーン、ドラム・セット、またはパフォーマンスを選びます (P.23、26、29、30、56)。

※ トーンまたはドラム・セットの名前を変更する場合、キー・モードがスプリット、またはデュアルのときは、PART [◀] / [▶] を押して、どちらのパートのトーンまたはドラム・セットをエディットするのか選んでください。

例：アッパーをエディットできる場合



2. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
3. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
4. [ENTER] を押します。

5. トーンの場合は、テン・キー [1] を数回押して、「Tone Name」を選びます。ドラム・セットの場合は、テン・キー [2] を数回押して、「DrumSet Name」を選びます。パフォーマンスの場合は、[3] を押して「PERFORMANCE Name」を選びます。

※ [SHIFT] を押しながら [1] または [2] を押すと、前の項目に戻ります。

6. PART [◀] / [▶] を押して、文字を入力したい位置にカーソルを動かします。
7. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。  
選べる文字は次の通りです。  
スペース、A～Z、a～z、0～9、! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }  
8. 手順 6～7 を繰り返して、名前を入力します。
9. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

文字を入力する場合、FAVORITE PERFORM BANK [1] ～ [8] を押すと

次のような便利な操作ができます。

- [1]：カーソルの位置に「。」を表示します。
- [2]：カーソルの位置にスペースを表示します。
- [3]：カーソルの位置に「A」を表示します。
- [4]：カーソルの位置に「a」を表示します。
- [5]：カーソルの位置に「0」を表示します。
- [6]：大文字と小文字を変換します。
- [7]：カーソルの位置にスペースを挿入します。
- [8]：カーソルの位置の文字を消し、文字を左に詰めます。

### 保存のしかた

- ※ キー・モードがスプリットまたはデュアルのときに、トーンまたはドラム・セットを保存する場合は、選ばれているパートに割り当てられているトーンまたはドラム・セットが保存されます。

#### ご注意



ユーザー・メモリーにデータを書き込んでいるとき（「KEEP POWER ON!」表示中）は、絶対に電源を切らないでください。

データの書き込み中に電源を切ると、本体内のデータが破壊されたり電源が入らなくなる場合があります。本体内のデータが失われているなどの症状が確認された場合には、お買い上げ店またはローランド・サービスにご相談ください。ただし、失われた記録内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

- ※ 大切なデータは、バルク・ダンプ（P.115）で外部シーケンサーなどに保存しておくことをおすすめします。

1. [UTILITY] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Write Tone/Drum」または「Write Performance」を選びます。
  - ※ トーンまたはドラム・セットを保存するときは、「Write Tone/Drum」を選びます。パフォーマンスを保存するときは、「Write Performance」を選びます。
3. [ENTER] を押します。

トーンするとき

```
WRITE TONE [ENTER]
Usr:001:RS Piano
```

ドラム・セットするとき

```
WRITE DRUM [ENTER]
Usr:001:RS Pop Kit 1
```

パフォーマンスするとき

```
WRITE PERFORMANCE [ENTER]
Usr:001:BasicPerform
```

4. テン・キー（[1] ~ [0]）を押して、保存先の番号を指定します。

トーン： 001 ~ 128

ドラム・セット： 001, 002

パフォーマンス： 001 ~ 128

- ※ 番号を押し間違えたときは [EXIT] を押して、もう一度番号を指定してください。

- ※ VALUE [-] / [+] を押して、番号を指定することもできます。この場合は、手順5で [ENTER] を押す必要はありません。

5. [ENTER] を押して、番号を確定します。

6. もう一度 [ENTER] を押して、保存を実行します。  
保存されると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

- ※ トーン／ドラム・セットの設定を変更し、そのトーン／ドラム・セットを保存していない状態で、パフォーマンスを保存しようとする、次のメッセージが表示されます。このメッセージが表示されたときは、設定を変更したトーン／ドラム・セットを先に保存してください。

```
Edited Tone/Drum Set
Exists. Write Them.
```

## 外部シーケンサーに設定を保存する (バルク・ダンプ)

トーン、ドラム・セット、パフォーマンス、またはシステムの設定を外部 MIDI 機器に転送します。この操作を「バルク・ダンプ」と呼びます。もう 1 台同じ設定の RS-5/9 を接続して演奏したいときや、トーン、ドラム・セット、パフォーマンス、またはシステムの設定が壊れたときの場合に備えて、あらかじめデータを外部 MIDI 機器に保存しておくときなどに使います。

### デバイス ID ナンバーを設定する

バルク・ダンプをするときは、デバイス ID ナンバーを設定します。製品出荷時は、「17」に設定されています。通常、シーケンサーなどにデータを送信するときは、この設定を変える必要はありません。変更したいときは、以下の手順に従って設定してください。

※ 2 台の RS-5/9 を同じ設定にしたいときは、それぞれのデバイス ID ナンバーを同じ値にする必要があります。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「Device ID#」を選びます。

SYSTEM	MIDI
Device ID#:	17

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、値 (17~32) を設定します。
6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

#### バルク・ダンプはどんなデータ？

「エクスクルーシブ・メッセージ」という種類のデータです。

## バルク・ダンプのしかた

### バルクダンプの種類

Temporary: テンポラリー・エリアの設定  
 User Tone: すべてのユーザー・トーンの設定  
 User Drum Set: すべてのユーザー・ドラム・セットの設定  
 User Performance: すべてのユーザー・パフォーマンスの設定  
 System Setup: システム・セットアップの設定

ただし、次のシステム・セット・アップの設定は、バルク・ダンプされません

- GM System ON SW
- GM2 System ON SW
- Rx SysEx SW
- Device ID#
- LCD Contrast

All: 上記 5 つの設定全部

1. 本体の MIDI OUT コネクタと外部シーケンサーの MIDI IN コネクタを、MIDI ケーブルで接続します。
2. [UTILITY] を押して、インジケータを点灯させます。
3. VALUE [-] / [+] を押して、「Bulk Dump」を選びます。
4. [ENTER] を押します。
5. VALUE [-] / [+] を押して、バルク・ダンプの種類を選びます。

BULK DUMP	[ENTER]
Temporary	

6. 外部シーケンサーを録音状態にします。
7. [ENTER] を押して、設定を送信します。  
送信中は、ディスプレイに「Transmitting...」と表示されます。

※ バルク・ダンプ中は鍵盤を弾かないでください。鍵盤を弾くと、MIDI OUT コネクタからノート情報が送信されます。バルク・ダンプを中止するときは、[EXIT] を押します。

送信が終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。

[UTILITY] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

8. 外部シーケンサーを停止させます。

### エクスクルーシブ受信スイッチを設定する

保存した設定をRS-5/9に戻すときは、エクスクルーシブ受信スイッチをオンに設定します。製品出荷時は、「ON」に設定されています。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「System Exclusive」を選びます。

```
SYSTEM      MIDI Rx
System Exclusive: ON
```

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、「ON」に設定します。
6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### 保存した設定をRS-5/9に戻す

※ 本体にデータに戻すと、本体に記憶されていたデータは上書きされ、失われてしまいますのでご注意ください。

#### ご注意



ユーザー・メモリーにデータを書き込んでいるとき（「KEEP POWER ON!」表示中）は、絶対に電源を切らないでください。

データの書き込み中に電源を切ると、本体内のデータが破壊されたり電源が入らなくなる場合があります。本体内のデータが失われているなどの症状が確認された場合には、お買い上げ店またはローランド・サービスにご相談ください。ただし、失われた記録内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

1. 外部シーケンサーのMIDI OUTコネクタと本体のMIDI INコネクタを、MIDIケーブルで接続します。
  2. デバイスIDナンバーをバルク・ダンプのときと同じ設定にします。  
System Setup テン・キー [4] : Device ID (P.115)
  3. エクスクルーシブ受信スイッチをオンに設定します。  
System Setup テン・キー [4] : System Exclusive (前項参照)
  4. 外部シーケンサーから設定を送信（再生）します。  
受信が終わると元の画面に戻ります。
- ※ 外部シーケンサーは、バルク・ダンプのときと同じテンポで再生してください。それよりも速いテンポで再生すると、設定を正しく戻せないことがあります。

# 第9章 元の設定に戻す

## 製品出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセット)

ユーザー・パフォーマンス、ユーザー・トーン、ユーザー・ドラム・セット、システム・セットアップの設定を製品出荷時の設定に戻すことができます。

※ RS-5/9 本体内にすでに作った大切なデータが保存されている場合、この操作を行うと、それらのデータがすべて失われてしまいます。データを残しておきたい場合は、外部シーケンサーにデータを転送して保存してください (P.115)。

### ご注意



ユーザー・メモリーにデータを書き込んでいるとき (「KEEP POWER ON!」表示中) は、絶対に電源を切らないでください。

データの書き込み中に電源を切ると、本体内のデータが破壊されたり電源が入らなくなる場合があります。本体内のデータが失われているなどの症状が確認された場合には、お買い上げ店またはローランド・サービスにご相談ください。ただし、失われた記録内容の修復に関しましては、補償も含めご容赦願います。

ファクトリー・リセットには、以下のような5つの方法があります。目的に合わせて選びます。

User Tone: すべてのユーザー・トーンの設定  
User Drum Set: すべてのユーザー・ドラム・セットの設定  
User Performance: すべてのユーザー・パフォーマンスの設定  
System Setup: システム・セットアップの設定  
All: 上記4つの設定全部

1. [UTILITY] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [+] / [-] を押して、「Factory Reset」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. VALUE [+] / [-] を押して、ファクトリー・リセットの種類を選びます。

```
FACTORY [ENTER]
User Tone
```

5. [ENTER] を押します。  
確認のメッセージが表示されます。

```
Are you sure?
YES=[ENTER]NO=[EXIT]
```

6. [ENTER] を押して、ファクトリー・リセットを実行します。  
ファクトリー・リセットが終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

## GM / GM2 の基本設定に戻す (GM / GM2 システム・オン)

自分で作った GM / GM2 音源用の曲の最初に、GM / GM2 システム・オン・メッセージが含まれていない場合は、再生前に RS-5/9 の音源を GM または GM2 の初期設定に戻す必要があります。

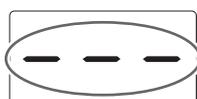
また、GM / GM2 音源用の曲を作るときも、最初に音源の設定を GM または GM2 の初期設定に戻す必要があります。

1. [UTILITY] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Initialize」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. VALUE [-] / [+] を押して、「GM System ON」または「GM2 System ON」を選びます。

```
INITIALIZE [ENTER]
GM System ON
```

5. [ENTER] を押して、イニシャライズを実行します。  
イニシャライズが終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケーターが消灯します。

RS-5/9 が GM / GM2 システム対応音源として動作するとき、パフォーマンスを選択する画面には、次のように表示されます。



```
PERFORM:Init Perform
Part 1 (GM:----)
```

- ※ GM / GM2 の基本設定状態から通常の演奏状態に戻すには、パフォーマンスを切り替えるか、外部機器から GM システム・オフを RS-5/9 に送信してください。

# 第 10 章 外部 MIDI 機器と一緒に演奏する

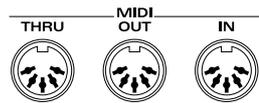
## MIDI とは？

MIDI (ミディ : Musical Instruments Digital Interface) とは、電子楽器やコンピューターの間で演奏などの情報をやりとりできる統一規格です。MIDI コネクターを持つ機器同士を MIDI ケーブルで接続すると、1 台の MIDI キーボードで複数の楽器を鳴らす、複数の MIDI 楽器をアンサンブルで演奏する、曲の演奏の進行に合わせて自動的に設定を変える、などができるようになります。

RS-5/9 を鍵盤での演奏だけで使う場合、MIDI について詳しい知識がなくても簡単に使えるようになっていますが、外部 MIDI 機器を使って RS-5/9 を鳴らすなど、より使いこなしていきたい方のために、以下に MIDI に関する説明をします。

## MIDI コネクターについて

RS-5/9 の MIDI コネクターには次の 3 種類があり、それぞれ働きが異なります。



### MIDI IN コネクター

外部の MIDI 機器から送られてくる MIDI 情報を受信します。MIDI 情報を受信した RS-5/9 は、音を出す、音色を切り替えるなどの動作をします。

### MIDI OUT コネクター

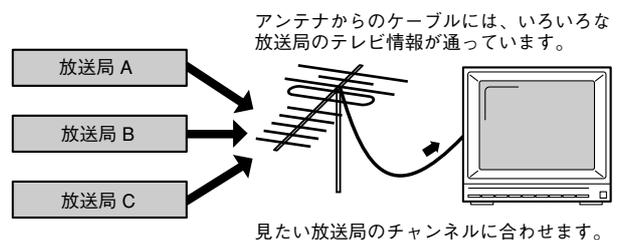
外部の MIDI 機器に対して MIDI 情報を送信します。RS-5/9 は、MIDI OUT コネクターから鍵盤コントローラー部の演奏情報を送信する、いろいろな設定の内容を保存するための情報を送信する (バルク・ダンプ P.115) ときなどに使います。

### MIDI THRU コネクター

MIDI IN コネクターで受信したメッセージを、そのまま外部 MIDI 機器へ送信します。複数の MIDI 機器を同時に使うときなどに使います。

## MIDI チャンネルとマルチティンバー音源について

MIDI では、多くの演奏情報を 1 本の MIDI ケーブルでやりとりできます。これを可能にしているのが MIDI チャンネルです。MIDI チャンネルを使うことで、多くの情報の中から必要とする情報を選ぶことができます。MIDI チャンネルはテレビのチャンネルと似ています。テレビでチャンネルを変えると、いろいろな放送局の番組を見ることができます。これは、送られてきたいくつかの放送局の情報をテレビで選んでいるためです。MIDI でも同様に、送られてきた情報の中からその機種に必要な情報を選んで使います。



MIDI チャンネルには 1 から 16 までのチャンネルがあります。通常は、送信側の MIDI チャンネルの中で必要なチャンネルだけを使うように受信側で設定しておきます。

例：

送信側は 1 チャンネルと 2 チャンネルを送信し、音源 A は 1 チャンネルだけを、音源 B は 2 チャンネルだけを受信するように設定しておきます。こうすることにより、音源 A はギター、音源 B はベースといったアンサンブル演奏ができるようになります。



RS-5/9 を音源モジュールとして使うとき、最大 16 チャンネル分使えます。RS-5/9 のように 1 台で複数のチャンネルを受信し、それぞれ演奏できる音源モジュールのことを「マルチティンバー音源」といいます。

## RS-5/9 が扱う主な MIDI 情報

MIDI には、さまざまな演奏情報を伝えるために、いろいろな種類の MIDI 情報があります。MIDI 情報は、MIDI チャンネルごとに扱うメッセージ（チャンネル・メッセージ）と MIDI チャンネルに関係なく扱うメッセージ（システム・メッセージ）に大きく分けられます。RS-5/9 が扱う主な MIDI 情報は次のとおりです。

### チャンネル・メッセージ

演奏操作を伝えるためのメッセージです。MIDI 情報の大部分を占めています。

#### ノート・オン

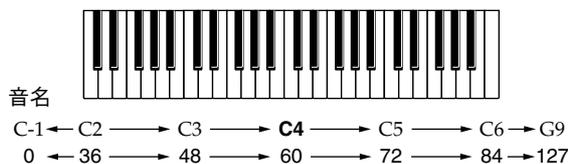
キーを弾いたときに送られるメッセージです。ノート・オンは次の 3 つから構成され、まとめて扱われます。

ノート・オン： キーを弾いた

ノート・ナンバー：どのキーを弾いたか

ベロシティ： どれくらいの強さ（速さ）で弾いたか

ノート・ナンバーは、中央の C（C4）を 60 として、0 から 127 までの数字でキーの位置を表します。



#### ノート・オフ

キーを離れたときに送られるメッセージです。このメッセージを受信すると、そのキーの発音が止まります。ノート・オフは次の 3 つから構成され、まとめて扱われます。

ノート・オフ： キーを離れた

ノート・ナンバー：どのキーを離れたか

ベロシティ： どれくらいの強さ（速さ）で離れたか

### ピッチ・ベンド・チェンジ

ピッチ・ベンド・レバーをどれだけ動かしたかを伝えるメッセージです。

### アフタータッチ

キーを押してから、さらに強く押し込んだ時の押し強さを伝えるメッセージです。チャンネルごとにコントロールするチャンネル・アフタータッチと、弾いたキーごとにコントロールするポリフォニック・アフタータッチがあります。RS-5/9 は、キーを押してアフタータッチを送信することができません。そのかわり、モジュレーション・レバー／ペダル／つまみのいずれかに割り当てて送信することができます。

### プログラム・チェンジ

音色を切り替えるメッセージです。RS-5/9 では 1 ~ 128 のプログラム・ナンバーでトーンやドラム・セットを切り替えます（P.121、123）。

### コントロール・チェンジ

演奏表現を高めるためのメッセージです。モジュレーション（CC#（コントローラー・ナンバー）1）、パン（CC#10）、エクスプレッション（CC#11）など、さまざまなコントロール・チェンジをモジュレーション・レバー／ペダル／つまみに割り当てて、演奏に変化をつけます（P.71）。

バンク・セレクト（CC#0、CC#32）は、トーンやドラム・セットを切り替えるために、プログラム・チェンジと組み合わせて使います（P.121、123）。

### システム・メッセージ

エクスクルーシブ・メッセージ、同期演奏に必要なメッセージ、トラブル防止のためのメッセージなどがあります。

### エクスクルーシブ・メッセージ

エクスクルーシブ・メッセージは、同じメーカーの互換性をもつ機種同士で、音色などの固有のデータをやりとりするためのメッセージです。

MIDI でやりとりするメッセージを、MIDI 規格で定められたの共通の規格だけに限定してしまうと、メーカー独自のメッセージや機器固有のメッセージを送ることができなくなってしまいます。そこで、メーカーごとに一定のフォーマット（形式）を決め、さまざまなメッセージをやりとりできるようにしてあるのです。

RS-5/9 では、エクスクルーシブ・メッセージを使ってトーンの設定などのデータをシーケンサーに記憶させることができます（P.115）。

#### MIDI インプリメンテーション・チャートについて

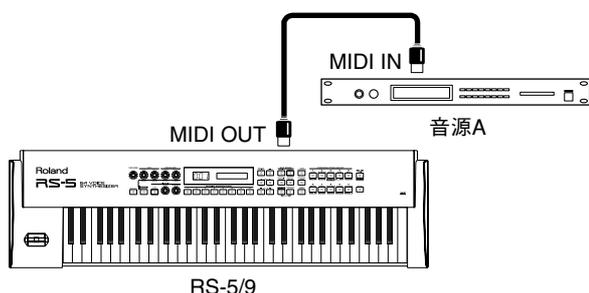
MIDI では演奏に関するいろいろなメッセージを扱いますが、接続機種の機能によって、送受信できるメッセージがそれぞれ異なります。どの MIDI 情報が扱えるかは、接続する機器の取扱説明書に記載されている MIDI インプリメンテーション・チャートで、確認してください。双方のチャートで、○の付いているメッセージを扱うことができます。

## RS-5/9 から外部 MIDI 音源を鳴らす

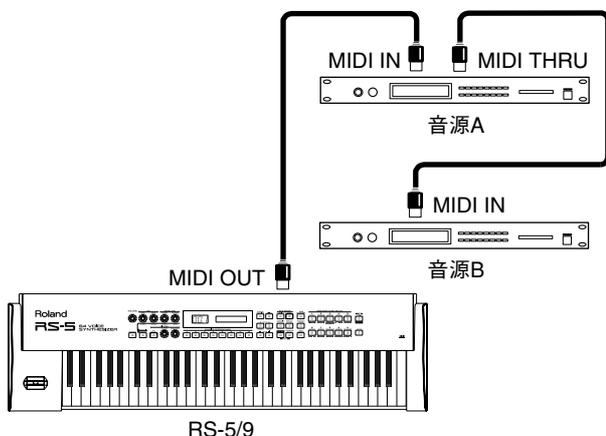
RS-5/9 と外部 MIDI 音源を MIDI ケーブルで接続し、チャンネルの設定をすると、RS-5/9 の鍵盤を弾いて外部 MIDI 音源を鳴らすことができます。RS-5/9 から外部 MIDI 音源の音色を切り替えることもできます。

### 外部 MIDI 音源と接続する

例 1：外部 MIDI 音源を 1 台接続する場合

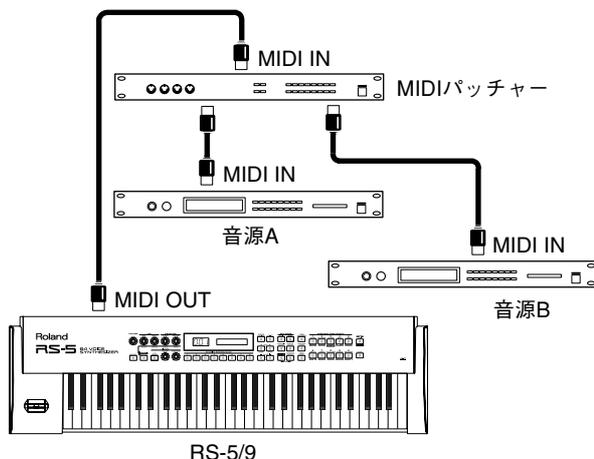


例 2：外部 MIDI 音源を 2 台接続する場合



※ MIDI THRU コネクターからは、MIDI IN コネクターで受信した MIDI 情報をそのまま出力します。

例 3：外部 MIDI 音源を 3 台以上接続する場合



※ 3 台以上の MIDI 機器を IN → THRU → IN → THRU... といったように接続すると、信号が遅れたり、情報が正しく伝わらないことがあります。このような場合は、MIDI スルー・ボックスを使用してください。MIDI スルー・ボックスは MIDI 信号を分配するユニットで、たくさんの MIDI 機器や音源モジュールを接続したときに生じる MIDI 情報の遅れや、送受信エラーを避けることができます。

1. 接続を始める前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。
2. 「外部機器と接続する」(P.14) を読んで、オーディオ機器またはヘッドホンなどを接続します。
3. 図のように、RS-5/9、外部 MIDI 音源を MIDI ケーブルで接続します。
4. 「電源を入れる」(P.15) を読んで、各機器の電源を入れます。

### 鍵盤の送信チャンネルを設定する

外部 MIDI 音源との接続が終わったら、鍵盤の送信チャンネルと外部 MIDI 音源の各パートの受信チャンネルを合わせます。

#### 設定値

PART: 演奏しているパートの受信チャンネル (P.122) と同じチャンネルで演奏情報を送信します。

1 ~ 16: 選んだチャンネルで RS-5/9 の演奏情報が送信されます。

通常は、PART に設定して使います。特に、キー・モードがスプリットやデュアルのときは、アッパーとロウアーの演奏情報が別チャンネルで送信されます。したがって、2 つの外部 MIDI 音源をコントロールすることができます。

RS-5/9 のパートを切り替えながら演奏をしたいときなどは、1 ~ 16 のいずれかに設定すると良いでしょう。

鍵盤の送信チャンネルの設定は、パフォーマンスごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tone/Drum/PFMCommon」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を押して、「Channel」を選びます。

```
PERFORMANCE MIDI Tx
Channel: PART
```

5. VALUE [-] / [+] を押して、値 (1 ~ 16, PART) を設定します。
6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。  
RS-5/9 の鍵盤を弾くと、RS-5/9 の音が鳴ると同時に、外部 MIDI 音源も鳴ります。

※ 外部 MIDI 音源の各パートの受信チャンネルの設定のしかたは、それぞれの取扱説明書を参照してください。

※ 外部 MIDI 音源だけを鳴らしたいときは、ローカル・コントロールをオフに設定してください (P.124)。

### RS-5/9 から外部 MIDI 音源の音色を切り替える

接続とチャンネルの設定が終わったら、RS-5/9 から外部 MIDI 音源の音色を切り替えてみましょう。

RS-5/9 のパネル上のボタンで、トーンやドラム・セットを切り替えると、選んだトーンやドラム・セットに対応したバンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 0、32) とプログラム・チェンジが、MIDI OUT コネクターから送信されます。外部 MIDI 音源の音色は、これらの MIDI 情報に対応した音色に切り替わります。

GM2 フォーマット対応音源を接続して、GM2 フォーマットで規定されている音色を選びたいときは、プリセット・トーンの 257 ~ 512、ドラム・セットの 12 ~ 20 を選んでください。

プリセット・トーンの 1 ~ 128 とユーザー・トーンの 1 ~ 128 は、トーン・ナンバーと出力されるプログラム・ナンバーが一致しています。プログラム・ナンバーを意識して音色を切り替えたいときは、バンク・セレクト送信スイッチをオフに設定してから (次項参照)、これらのトーンを選ぶと良いでしょう。

音色切り替えの情報は、鍵盤の送信チャンネル (前項参照) から次の順番で送信されます。

1. バンク・セレクト MSB (コントローラー・ナンバー 0) (BnH 00H mmH)
2. バンク・セレクト LSB (コントローラー・ナンバー 32) (BnH 20H llH)
3. プログラム・チェンジ (CnH ppH)  
n: MIDI チャンネル・ナンバー  
mm, ll: バンク・ナンバー  
pp: プログラム・ナンバー

※ パートを切り替えて、トーンやドラム・セットを選んだ場合は、MIDI 情報は送信されません。

※ パフォーマンスを切り替えても、音色切り替えの情報は送信されません。

※ 各トーン、各ドラム・セットを選んだときに送信されるバンク・ナンバーとプログラム・ナンバーは、(P.123、「トーン一覧」(P.149、150)、「ドラム・セット一覧」(P.151 ~ 154)) をご覧ください。

### プログラム・ナンバーだけを送信する

外部 MIDI 音源が、音色が配置されていないバンク・ナンバーを受信すると、代わりに音色が選ばれたり、場合によっては音が鳴らないこともあります。

正確に音色を選ぶためには、外部 MIDI 音源の音色グループを先に選んでおき、プログラム・ナンバーだけを送信すると良いでしょう。同じグループ内で、音色を切り替えることができます。

プログラム・ナンバーだけ送信するようにするには、バンク・セレクト送信スイッチをオフに設定します。

バンク・セレクト送信スイッチは、RS-5/9 全体 (システム) の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「Bank Select」を選びます。

```
SYSTEM MIDI Tx
Bank Select: ON
```

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、「OFF」に設定します。

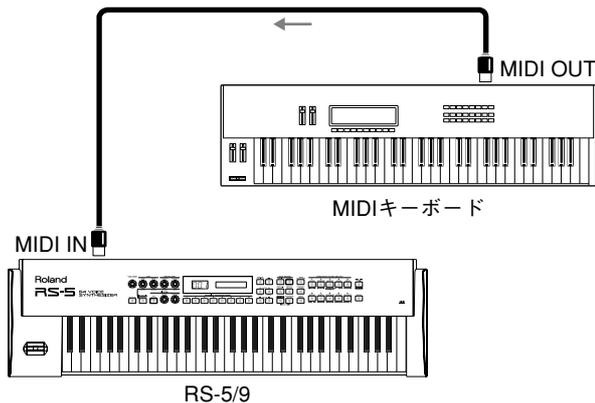
6. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。

### 外部 MIDI 機器から RS-5/9 を鳴らす

今度は、外部 MIDI 機器から RS-5/9 を鳴らしてみましょう。

#### 外部 MIDI 機器と接続する



1. 接続を始める前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。
2. 「外部機器と接続する」(P.14) を読んで、オーディオ機器またはヘッドホンなどを接続します。
3. 図のように、RS-5/9、外部 MIDI 音源を MIDI ケーブルで接続します。
4. 「電源を入れる」(P.15) を読んで、各機器の電源を入れます。

#### 受信チャンネルとトーン・チェンジ受信スイッチを設定する

外部 MIDI 機器との接続が終わったら、各パートの受信チャンネルと外部 MIDI 機器の送信チャンネルを合わせます。また、外部 MIDI 機器から音色を切り替えられるようにするために、各パートのトーン・チェンジ受信スイッチをオンに設定します。製品出荷時は、全パートとも「ON」に設定されています。

##### Channel (受信チャンネル)

1～16 に設定すると、そのチャンネルで各パートの演奏情報を受信します。

設定値：1～16, OFF

- ※ 受信チャンネルをオフに設定すると、演奏情報を受信しなくなるので、音は鳴りません。

##### Tone Change (トーン・チェンジ受信スイッチ)

設定値：OFF, ON

- ※ トーン・チェンジ受信スイッチをオフに設定すると、外部 MIDI 機器から音色を切り替えることができません。

受信チャンネルとトーン・チェンジ受信スイッチは、パフォーマンスのパートごとに設定することができます。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
  2. VALUE [-] / [+] を押して、「Performance Part」を選びます。
  3. [ENTER] を押します。
  4. PART [◀] / [▶] を押して、パートを選びます。
- ※ キー・モード (P.34) がスプリット、またはデュアルのときは、アッパー・パート、ロー・パートの2つのパートだけしか選べません。
5. テン・キー [4] を数回押して、設定する項目を選びます。

PART 1	MIDI Rx
Channel:	1

PART 1	MIDI Rx
Tone Change:	ON

- ※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。
6. VALUE [-] / [+] を押して、値を設定します。
  7. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。
- ※ 外部 MIDI 機器の送信チャンネルの設定のしかたは、それぞれの取扱説明書を参照してください。

## 外部 MIDI 機器から RS-5/9 の音色を切り替える

外部 MIDI 機器から RS-5/9 にバンク・セレクト（コントローラー・ナンバー 0、32）とプログラム・チェンジを送信することで、トーンやドラム・セットを切り替えることができます。

1. RS-5/9 にバンク・セレクト MSB（コントローラー・ナンバー 0）（BnH 00H mmH）を送信します。
  2. RS-5/9 にバンク・セレクト LSB（コントローラー・ナンバー 32）（BnH 20H lH）を送信します。
  3. RS-5/9 にプログラム・チェンジ（CnH ppH）を送信します。
- ※ バンク・セレクトとプログラム・チェンジでは、外部 MIDI 機器からパフォーマンスを切り替えることはできません。

### バンク・ナンバー、プログラム・ナンバー対応表

外部 MIDI 機器から送信する MIDI メッセージとトーン・ナンバー／ドラム・セット・ナンバーは、以下のように対応しています。

- ※ 外部 MIDI 機器のプログラム・ナンバーが 0 ~ 127 で表記されているときは、次の対応表のナンバーから 1 を引いて換算してください。
- ※ RS-5/9 は、バンク・セレクトを受信せずにプログラム・チェンジのみ受信すると、現在選ばれているトーン／ドラム・セットと同じバンク・ナンバーのトーン／ドラム・セットに切り替わります。

#### トーン

グループ	ナンバー	バンク・ナンバー		プログラム・ナンバー
		MSB	LSB	
User	001 ~ 128	64	00	001 ~ 128
Preset	001 ~ 128	65	00	001 ~ 128
Preset	129 ~ 256	66	00	001 ~ 128

- ※ プリセット・トーン・ナンバー 257 ~ 512 のバンク・ナンバーとプログラム・ナンバーは、(P.149、150) をご覧ください。

#### ドラム・セット

グループ	ナンバー	バンク・ナンバー		プログラム・ナンバー
		MSB	LSB	
User	001, 002	64	00	001, 002
Preset	001 ~ 011	65	00	001 ~ 011
Preset	012	120	00	001
Preset	013	120	00	009
Preset	014	120	00	017
Preset	015	120	00	025
Preset	016	120	00	026
Preset	017	120	00	033
Preset	018	120	00	041
Preset	019	120	00	049
Preset	020	120	00	057

## 外部 MIDI コントローラーを使って RS-5/9 の音色を変化させる

RS-5/9 では、モジュレーション・レバー、ペダル、つまみを使って、リアルタイムに音色を変化させることができることは、第 4 章で説明しました。

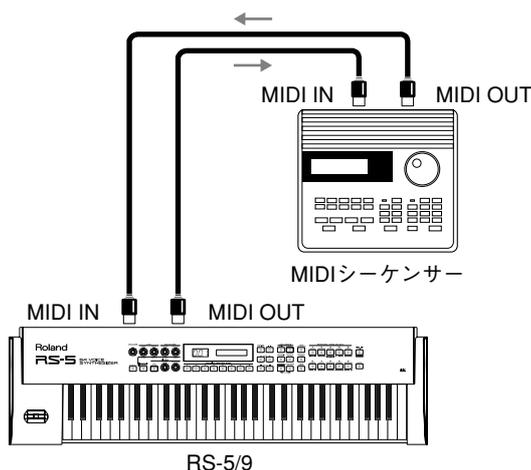
モジュレーション・アサイン (P.71)、コントロールペダル・アサイン (P.73)、ノブ・アサイン (P.74) のそれぞれで設定したコントローラー・ナンバーを RS-5/9 に送信すると、モジュレーション・レバー、ペダル、つまみを動かしたのと同様の効果が得られます。

# 第 11 章 RS-5/9 の演奏を外部機器に録音する

## 外部シーケンサーに録音する

外部シーケンサーを使って、複数のトラックに演奏を重ねて録音したり、録音した演奏を再生してみましょう。

### 外部シーケンサーと接続する



1. 接続を始める前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。
2. 「外部機器と接続する」(P.14) を読んで、オーディオ機器またはヘッドホンなどを接続します。
3. 図のように、RS-5/9、外部 MIDI 音源を MIDI ケーブルで接続します。
4. 「電源を入れる」(P.15) を読んで、各機器の電源を入れます。

### 録音する前の設定をする

外部シーケンサーに録音するときは、次のことをする必要があります。

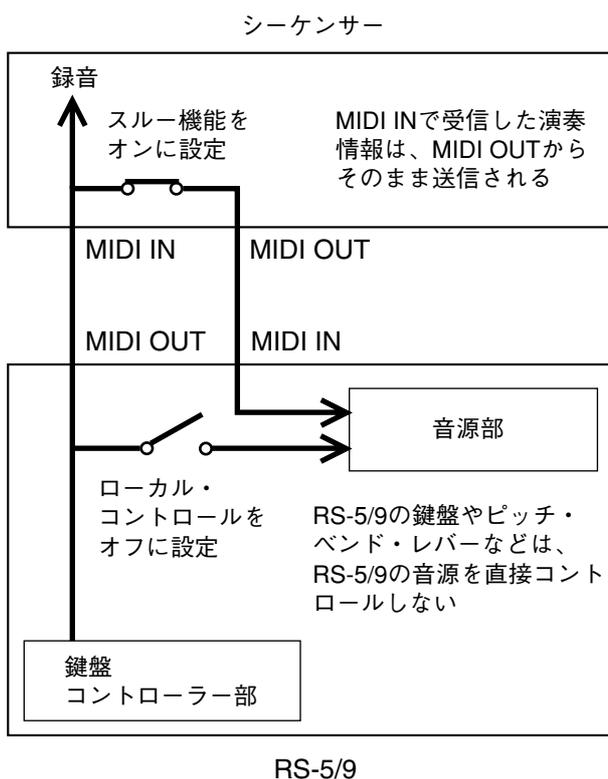
- RS-5/9 のローカル・コントロールをオフに設定する (次項参照)
- 外部シーケンサーのスルー機能をオンに設定する (P.125)
- パフォーマンスを設定する (P.125)
- デバイス ID ナンバーを設定する (P.125)

### ローカル・コントロールをオフに設定する

鍵盤コントローラー部 (P.62) と音源部を切り離すかどうかの設定を「ローカル・コントロール」と呼びます。

ローカル・コントロールがオンのときは、鍵盤を弾くと音が出たり、ピッチ・ベンド・レバーで音の高さが変化します。

オフのときは、鍵盤を弾いても音は出ず、ピッチ・ベンド・レバーで音の高さを変化させることはできません。外部の MIDI 機器からの演奏情報で、RS-5/9 の音源が鳴ります。



RS-5/9 の鍵盤コントローラー部での演奏情報が、MIDI OUT コネクターから出力されて、シーケンサーに録音されます。その演奏情報が、さらにシーケンサーの MIDI OUT コネクターから RS-5/9 に出力されて、RS-5/9 の音源を鳴らします。

ローカル・コントロールがオンの場合、シーケンサーからの演奏情報と、鍵盤コントローラー部から直接送られる演奏情報のタイミングがずれるために、音が 2 回鳴ってしまいます (2 度鳴り)。この 2 度鳴りを防ぐために、ローカル・コントロールをオフにして、鍵盤コントローラー部と音源部を切り離します。

ローカル・コントロールは、RS-5/9 全体 (システム) の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。

1. [EDIT] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。

3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「Local Control」を選びます。

```
SYSTEM          MIDI
Local Control:  ON
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、「OFF」に設定します。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。
- ※ シーケンサーにスルー機能がない場合は、RS-5/9 のローカル・コントロールはオンに設定してください。
  - ※ 外部 MIDI 機器からの演奏情報は、ローカル・コントロールの設定に関係なく受信でき、内部音源を鳴らすことができます。

## 外部シーケンサーのスルー機能をオンに設定する

シーケンサーのスルー機能をオンに設定します。シーケンサーは、MIDI IN コネクターで受信した演奏情報を、そのまま MIDI OUT コネクターから出力します（前項参照）。

シーケンサーにスルー機能があるかどうか、およびスルー機能の設定のしかたは、お使いのシーケンサーの取扱説明書をご覧ください。

- ※ シーケンサーにスルー機能がない場合は、RS-5/9 のローカル・コントロールはオンに設定してください。

## パフォーマンスを設定する

録音を始める前に、あらかじめパフォーマンスの設定（トーンやキー・モードを選んだり、マルチエフェクト／リバーブ／コーラスの設定、つまみの設定など）をします。

特に重要な設定は次のとおりです。

### 鍵盤の送信チャンネルを PART に設定する (P.120)

PART に設定すると、演奏しているパートの受信チャンネルと同じチャンネルで演奏情報を送信します。シーケンサーに録音するときは、PART に設定してください。

### 各パートの受信チャンネルを設定する (P.122)

各パートのトーン・チェンジ受信スイッチをオンに設定する (P.122)

## デバイス ID ナンバーを設定する

パフォーマンスの設定を曲の頭に記録するために（次項参照）、デバイス ID ナンバーを設定してください (P.115)。

## 録音をする

### 曲の頭にパフォーマンスの設定を記録する

まず、曲の先頭部分にパフォーマンスの設定を記録します。こうすることにより、どんなパフォーマンスが選ばれていても、曲の先頭から再生するだけで、録音時のパフォーマンスの設定になり、元どおりの演奏ができます。

- ※ 曲を再生するときのテンポで記録してください。録音時と再生時の曲のテンポを変えると、記録したパフォーマンスの設定を RS-5/9 が正しく受信できず、演奏情報を正しく再生できないことがあります。

1. [UTILITY] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Bulk Dump」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. VALUE [-] / [+] を押して、「Temporary」を選びます。

```
BULK DUMP      [ENTER]
Temporary
```

5. 外部シーケンサーを録音状態にします。
6. [ENTER] を押して、設定を送信します。  
送信中は、ディスプレイに「Transmitting...」と表示されます。  
※ バルク・ダンプ中は鍵盤を弾かないでください。鍵盤を弾くと、MIDI OUT コネクターからノート情報が送信されます。バルク・ダンプを中止するときは、[EXIT] を押します。  
送信が終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。
7. 外部シーケンサーを停止させます。

### パートごとに録音する

次に各パートの演奏データを、別々のトラックに順番に録音していきます。頭に記録したパフォーマンス設定の次の小節から曲の録音を始めます。

ドラム→ベース→伴奏→メロディーの順で、録音済のパートを聴きながら録音します。

例えば、次のように各パートに音色を割り当てます。

ドラム： パート 10

ベース： パート 2

伴奏： パート 4

メロディー： パート 1

※ 音色の切り替え操作や、ピッチ・ベンド・レバー、モジュレーション・レバー、つまみなどのコントローラーを動かす操作も録音されます。

※ 曲を再生するときのテンポで録音する必要はありません。

### 録音した演奏を聴く

全パートの録音が終わったら、再生をして聴いてみましょう。再生するときは、次のことに注意してください。

※ 各パートの設定（音量やパンなど）を変更したいときは、曲の頭に記録したパフォーマンスの設定を記録し直してください（P.125）。

#### エクスクルーシブ受信スイッチをオンに設定する (P.116)

オフの場合は、曲の先頭に録音したパフォーマンスの設定を受信することができません。製品出荷時は、「ON」に設定されています。

#### 録音したときと同じデバイス ID ナンバーに設定する (P.115)

同じデバイス ID ナンバーに設定しないと、曲の先頭に録音したパフォーマンスの設定を受信することができません。

#### 必ず曲の先頭部分から再生する

途中から再生すると、録音時のパフォーマンスの設定にならないので、正しく演奏されません。

### 録音した演奏を再生しながら一緒に演奏する

録音した演奏を再生しながら、RS-5/9 の鍵盤を弾いて一緒に演奏することもできます。このときは、録音しなかったパートを選んで、鍵盤を弾いてください。

### 録音した演奏を移調して再生する (マスター・キー・シフト)

録音した曲を移調して再生したいときは、マスター・キー・シフトを使います。ドラム・パート以外のすべてのパートを移調します。半音単位で±2 オクターブの範囲で設定することができます。

マスター・キー・シフトは、RS-5/9 全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「Master Key Shift」を選びます。

```
SYSTEM TUNE
Master Key Shift: 0
```

- ※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。
5. VALUE [-] / [+] を押して、値 (-24 ~ +24) を設定します。
  6. [EDIT] を押します。  
[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

### コンピューター・ミュージックを楽しむ

外部シーケンサーの代わりに、コンピューターとシーケンス・ソフトウェアを使っても、複数のトラックに演奏を重ねて録音したり、録音した演奏を再生することができます。

### コンピューターと接続する

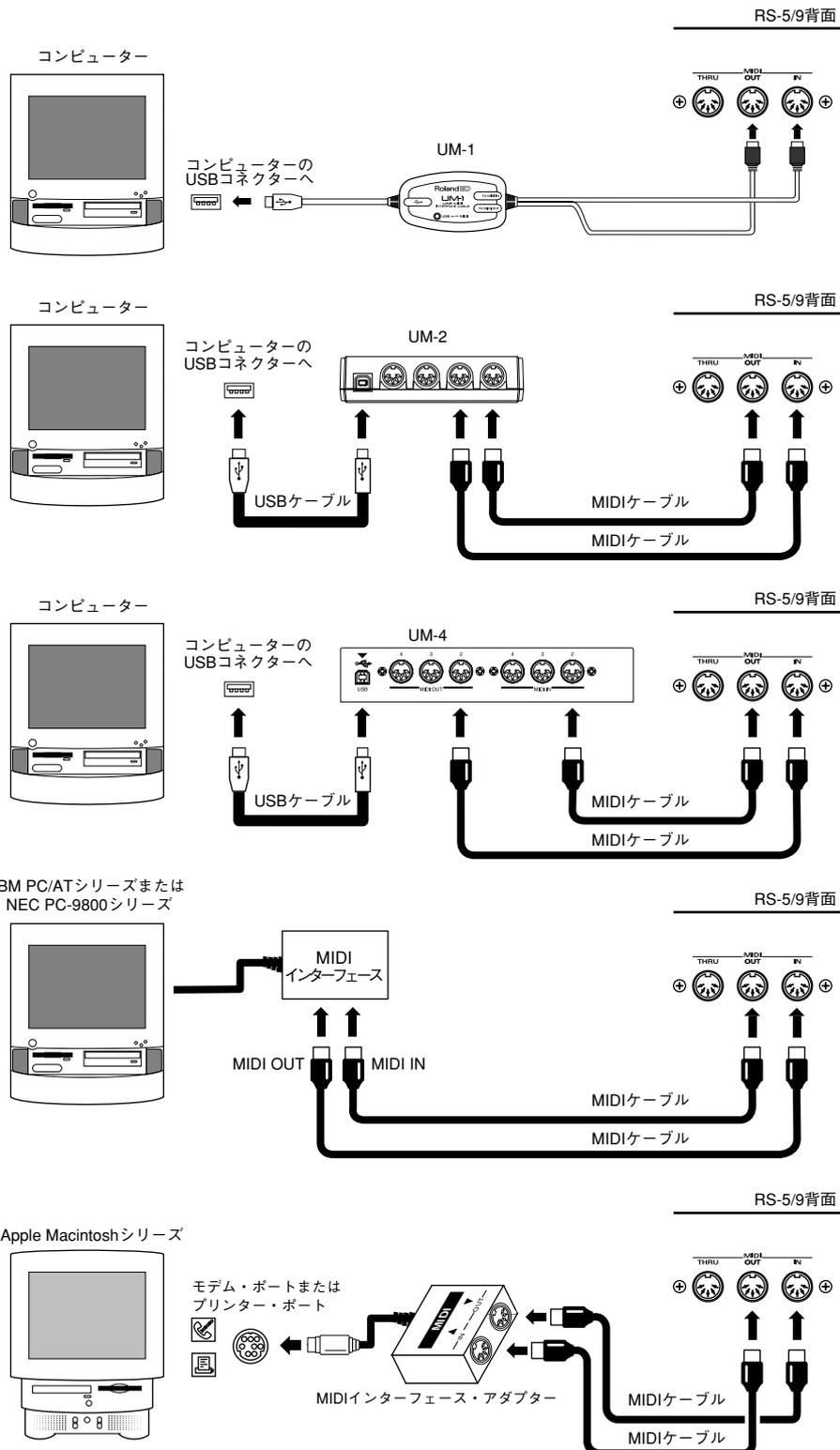
RS-5/9 とコンピューターを接続するには、次のいずれかが必要です。

- USB MIDI インターフェース・ケーブル (Roland ED UM-1)
- USB MIDI インターフェース (Roland ED UM-2/4) と MIDI ケーブル
- MIDI コネクター付きのインターフェース・ボード (Roland Super MPU II) と MIDI ケーブル
- MIDI インターフェース・アダプターと MIDI ケーブル

## 第11章 RS-5/9の演奏を外部機器に録音する

お使いの環境に合わせて、いずれかの接続方法でコンピューターと接続してください。

1. 接続を始める前に、すべての機器の電源がオフになっていることを確認します。
2. 「外部機器と接続する」(P.14) を読んで、オーディオ機器またはヘッドホンなどを接続します。
3. 図のように、RS-5/9とコンピューターを接続します。
4. 「電源を入れる」(P.15) を読んで、各機器の電源を入れます。



### 録音する前の設定をする／録音をする ／録音した演奏を聴く

外部シーケンサーを接続したときと同じ方法で、録音したり、録音した演奏を聴くことができます。(P.124～126)をご覧ください。

※ 本文中の「シーケンサー」を「シーケンス・ソフトウェア」あるいは「コンピューター」に置き換えてお読みください。

### RS-5/9 を GM / GM2 システム対応音源として使う

外部シーケンサーを接続して、RS-5/9 を音源として使えば、GM / GM2 音源用ミュージックデータを再生することができます。

- ※ 外部シーケンサーとの接続のしかたは、(P.124) をご覧ください。
- ※ 本機は GS リセット・メッセージを受信すると、GS フォーマット（ローランドが提唱するマルチティンバー音源の標準化を目的とした共通仕様）に対応できるようになります。これにより、GS マークが付いたミュージックデータ（GS ミュージックデータ）を再生することができます。ただし、当社のサウンド・キャンバス・シリーズ（SC-8850/SC-8820 など）とは音源方式や音色の拡張マップが異なるため、サウンド・キャンバス・シリーズ専用で作成されたミュージックデータは、正しく再生できないことがあります。

### GM / GM2 音源用ミュージックデータを再生する

GM / GM2 音源用ミュージックデータを再生するときは、次のことに注意してください。

エクスクルーシブ受信スイッチをオンに設定する (P.116)。

オフの場合は、GM システム・オンや GM2 システム・オンの MIDI 情報を受信することができません。製品出荷時は、「ON」に設定されています。

### 必ず曲の先頭部分から再生する

途中から再生すると、音源の設定が GM や GM2 の初期設定値に戻らないので、正しく演奏されません。

※ 曲の先頭部分に、音源の設定を初期設定値に戻す情報（GM セットアップ情報や GM2 セットアップ情報）が録音されていない曲を再生したい場合は、あらかじめ RS-5/9 の音源を GM / GM2 の基本設定に戻す必要があります (P.117)。

### GM システム・オン受信スイッチ、GM2 システム・オン受信スイッチをオンに設定する

オフの場合は、GM システム・オンや GM2 システム・オンの MIDI 情報を受信することができません。製品出荷時は、両方とも「ON」に設定されています。

GM システム・オン受信スイッチと GM2 システム・オン受信スイッチは、RS-5/9 全体（システム）の設定です。電源を切っても、設定は記憶されています。

1. [EDIT] を押して、インジケーターを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「System Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. テン・キー [4] を数回押して、「GM SYSTEM」または「GM2 SYSTEM」を選びます。

SYSTEM	MIDI Rx
GM SYSTEM:	ON

SYSTEM	MIDI Rx
GM2 SYSTEM:	ON

※ [SHIFT] を押しながら [4] を押すと、前の項目に戻ります。

5. VALUE [-] / [+] を押して、「ON」に設定します。

6. [EDIT] を押します。

[EDIT] のインジケーターが消灯し、元の画面に戻ります。

## GM / GM2 システム対応音源用の曲を作る

「外部シーケンサーに録音する」(P.124 ~ 126) とほぼ同じようにして作ることができます。異なる部分は、次の 3 点です。

- GM / GM2 の基本設定に戻す
- 使用できる音色が限定される
- 曲の頭にパフォーマンスの設定記録する代わりに、GM セットアップ情報または GM2 セットアップ情報を記録する

### GM / GM2 の基本設定に戻す

パフォーマンスを設定する (P.125) 前に、音源の設定を GM または GM2 の初期設定に戻してください (P.117)。

### 使用できる音色

GM / GM2 システムで規定されている次の音色のみ使うことができます。録音する前にパフォーマンスの設定をしますが、このとき、次の音色の中から選んでください。

#### GM システムで規定されている音色

トーン： Preset:257 ~ 512 のうち、バンク・セレクト LSB が 0 のトーン (P.149、150)

ドラム・セット：Preset:12 の B1 ~ A5 (ノート・ナンバー 35 ~ 81)

※ パート 10 にはドラム・セット、その他のパートにはトーンを割り当ててください。

#### GM2 システムで規定されている音色

トーン： Preset:257 ~ 512

ドラム・セット：Preset:12 ~ 20

※ 任意の 2 つのパートまでドラム・セットを割り当てることができます。

## 曲の頭に GM セットアップ情報または GM2 セットアップ情報を記録する

GM セットアップ情報 / GM2 セットアップ情報とは、音源の設定を GM システム / GM2 システムの初期状態に戻すための情報です。GM システム / GM2 システム対応音源用の曲を作るときには、曲の先頭に GM セットアップ情報、または GM2 セットアップ情報を録音してください。この情報を録音しておくことで、その曲を再生するだけで、正しい演奏を聴くことができます。

※ 曲を再生するときのテンポで記録してください。録音時と再生時の曲のテンポを変えると、記録した GM / GM2 セットアップ情報を RS-5/9 が正しく受信できず、演奏情報を正しく再生できないことがあります。

1. [UTILITY] を押して、インジケータを点灯させます。
2. VALUE [-] / [+] を押して、「Tx Setup」を選びます。
3. [ENTER] を押します。
4. VALUE [-] / [+] を押して、「GM Setup」または「GM2 Setup」を選びます。

```
Tx SETUP [ENTER]
GM Setup
```

5. 外部シーケンサーを録音状態にします。
6. [ENTER] を押して、設定を送信します。  
送信中は、ディスプレイに「Transmitting...」と表示されます。  
送信が終わると、ディスプレイに「Completed」と表示されます。  
[UTILITY] のインジケータが消灯し、元の画面に戻ります。
7. 外部シーケンサーを停止させます。

## 第 11 章 RS-5/9 の演奏を外部機器に録音する

### GM セットアップ情報とは

GM セットアップ情報とは、次のような MIDI データです。

- GM システム・オン・メッセージ (エクスクルーシブ・メッセージ : F0H 7EH 7FH 09H 01HF7H)
- パート 1 ~ 16 で設定されている次の値
  - バンク・セレクト (CC#00 と CC#32: BnH 00H vvH BnH 20H vvH)
  - プログラム・チェンジ (CnH ppH)
  - ポルタメント・タイム (CC#05: BnH 05H vvH)
  - ボリューム (CC#07: BnH 07H vvH)
  - パン (CC#10: BnH 0AH vvH)
  - ポルタメント・スイッチのオン/オフ (CC#65: BnH 41H vvH)
  - フィルター・レゾナンス (CC#71: BnH 47H vvH)
  - リリース・タイム (CC#72: BnH 48H vvH)
  - アタック・タイム (CC#73: BnH 49H vvH)
  - カットオフ (CC#74: BnH 4AH vvH)
  - ディケイ・タイム (CC#75: BnH 4BH vvH)
  - LFO レイト (CC#76: BnH 4CH vvH)
  - LFO デプス (CC#77: BnH 4DH vvH)
  - LFO ディレイ (CC#78: BnH 4EH vvH)
  - リバーブ・センド・レベル (CC#91: BnH 5BH vvH)
  - コーラス・センド・レベル (CC#93: BnH 5DH vvH)
  - ソロ・スイッチのオン/オフ (CC#126 / CC#127: BnH 7EH 00H / BnH 7FH 00H)
  - ピッチ・ベンド・レンジ  
(RPN、CC#06、RPN ヌル: BnH 65H 00H BnH 64H 00H BnH 06H vvH BnH 65H 7FH BnH 64H 7FH)
  - ファイン・チューン  
(RPN、CC#06、CC#38、RPN ヌル: BnH 65H 00H BnH 64H 01H BnH 06H vvH BnH 26H vvH  
BnH 65H 7FH BnH 64H 7FH)
  - キー・シフト (RPN、CC#06、RPN ヌル: BnH 65H 00H BnH 64H 02H BnH 06H vvH BnH 65H 7FH BnH 64H 7FH)

※ CC#: コントローラー・ナンバー

n : MIDI チャンネル

pp : プログラム・ナンバー

vv : データ

※ 接続する GM / GM2 音源によっては、受信されない MIDI データもあります。

GM2 セットアップ情報とは、次のような MIDI データです。

- GM2 システム・オン・メッセージ (エクスクルーシブ・メッセージ : F0H 7EH 7FH 09H 03HF7H)
- パート 1 ~ 16 で設定されている次の値
  - GM セットアップ情報のものと同じです。

# 資料

# 故障かな？と思ったら

思ったように動作しないときは、まず以下の点をチェックしてください。チェックしても原因がわからないときは、お買い上げ店または最寄りのローランド・サービス・ステーションにお問い合わせください。

※ 操作中、何らかのメッセージが画面に表示されたときは、「エラー・メッセージ/メッセージ一覧」(P.135)をご覧ください。

## 電源が入らない

ACアダプターがコンセントや本体に正しく接続されていますか？

## 音が鳴らない

接続しているアンプやスピーカーの電源が入っていますか？

ボリュームが下がっていませんか？

- RS-5/9のボリュームや、接続しているアンプやミキサーのボリュームを確認してください。

正しく接続されていますか？(P.14、120、122、124、127)

- ヘッドホンから音が出るようであれば、接続しているケーブルが断線していたり、アンプやミキサーが故障している場合が考えられます。もう一度、接続ケーブルや機器を確認してください。

鍵盤を押さえて音が鳴らない場合、ローカル・コントロールがオフに設定されていませんか？

- ローカル・コントロールをオンに設定してください(P.124)。

送信チャンネルと受信チャンネルは合っていますか？

- RS-5/9から外部MIDI音源を鳴らす場合は、鍵盤の送信チャンネルと外部MIDI音源の各パートの受信チャンネルを合わせます(P.120)。
- 外部MIDI機器からRS-5/9を鳴らす場合は、各パートの受信チャンネルと外部MIDI機器の送信チャンネルを合わせます(P.122)。

パートのレベルの設定が小さくなっていませんか？

- 設定を確認してください(P.66)。

デモ曲を聴く状態になっていませんか？

- [EXIT]を押すか、または[SHIFT]と[TRANSPPOSE ON/OFF]を同時に押して、通常の演奏状態に戻してください。

エフェクトの設定は正しいですか？

- エフェクトのオン/オフ(P.79)、マルチエフェクトのレベル(P.82～106)などの設定を確認してください。

ペダルの操作や外部MIDI機器から受信したMIDIメッセージ(エクスプレッション・メッセージ)によって、音量が下がっていませんか？

- パニック機能を使って音量を上げてください(P.65)。

## 音の高さ(ピッチ)がおかしい

トランスポーズがオンになっていませんか？

- [TRANSPPOSE ON/OFF]を押して、オフにしてください。

キー・シフトの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください(P.69)。

スケール・チューンの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください(P.70)。

マスター・キー・シフトの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください(P.126)。

マスター・チューンの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください(P.18)。

外部機器から、ピッチ・ベンド情報を受けただまになっていませんか？

- パニック機能を使って元の設定の状態に戻してください(P.65)。

## 音が抜ける

ソロ・スイッチがオンに設定されていませんか？

- ソロ・スイッチ (P.67) がオンになっていると、複数のキーを押しても1つの音しか発音されません。複数の音を同時に出したいときは、ソロ・スイッチをオフにしてください。

同時に使用しているボイスの数が、64 を越えると音が抜けます。

- 音抜けさせたくないパートのボイス・リザーブを多めに設定してください (P.64)。

## エフェクトがかからない

各エフェクターのスイッチがオフになっていませんか？

- 設定を確認してください (P.79)。

コーラスの設定は正しいですか？

- コーラス・センド・レベル (P.108)、コーラス・レベル (P.107)、コーラス・デプス (P.108) の設定を確認してください。

リバーブの設定は正しいですか？

- リバーブ・センド・レベル (P.109)、リバーブ・レベル (P.109) の設定を確認してください。

キー・モードがシングル有的时候に、マルチエフェクト・ソースを LOWER に設定していませんか？

- マルチエフェクト・ソースの設定によって、マルチエフェクトのかかるパートが決まります。よって、シングルの場合は、マルチエフェクト・ソースを UPPER、または PERFORMANCE に設定してください (P.80)。

パートのマルチエフェクト・スイッチがオフに設定されていませんか？

- マルチエフェクト・ソースを PERFORMANCE に設定しているときは、使用するパートのマルチエフェクト・スイッチをオンに設定してください (P.107)。

## 曲データが正しく再生できない

GM システム・オン受信スイッチ、GM2 システム・オン受信スイッチがオフに設定されていませんか？

- それぞれの受信スイッチをオンに設定してください (P.128)。

曲の途中から再生していませんか？

- GM システム / GM2 システム対応音源用の曲の頭には、GM / GM2 システム・オン・メッセージが書き込まれています。このメッセージを受信しないと、曲データが正しく再生できない場合があります。

曲の先頭に、パフォーマンスの設定が録音されていませんか？

- 曲の先頭に、パフォーマンスの設定が録音されていないと、録音時のパフォーマンスの状態が再現されず、正しく再生できません。曲を録音するときは、必ず先頭にパフォーマンスの設定を録音してください (P.125)。

GM / GM2 システム対応音源用の曲を自分で作った場合、曲の先頭に、GM セットアップ情報または GM2 セットアップ情報が録音されていますか？

- 曲の先頭に、GM セットアップ情報または GM2 セットアップ情報が録音されていないと、音源の設定が GM システム / GM2 システムの初期状態に戻らなため、正しく再生できません。GM / GM2 システム対応音源用の曲を録音するときは、必ず先頭に GM セットアップ情報または GM2 セットアップ情報を録音してください (P.129)。

GS フォーマットの曲データを再生していませんか？

- RS-5/9 は GS リセット・メッセージを受信すると、GS フォーマットに対応できるようになります。これにより、GS マークが付いたミュージックデータ (GS ミュージックデータ) を再生することができますが、当社のサウンド・キャンパス・シリーズ専用で作成されたミュージックデータは、正しく再生できないことがあります。

## アルペジオが演奏できない

シンク・ソース (P.77) を MIDI に設定しているときに、MIDI クロックを受信していないのではありませんか？

- 外部 MIDI 機器から MIDI クロックを受信してください。接続している MIDI 機器によっては、録音／再生中でないと MIDI クロックを RS-5/9 に送信しないものがあります。

## 鍵盤を押さえると音が鳴りっぱなしになる

ホールド・ペダルの極性 (ペダル・ポラリティー) が逆になっていませんか？

- HOLD PEDAL Polarity の設定を確認してください (P.73)。

## MIDI 情報が正しく受信できない

受信チャンネルの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください (P.122)。

各受信スイッチの設定は正しいですか？

- トーン・チェンジ受信スイッチ (P.122)、GM システム・オン受信スイッチ (P.128)、GM2 システム・オン受信スイッチ (P.128)、エクスクルーシブ受信スイッチ (P.116) の設定を確認してください。

デバイス ID ナンバーの設定は正しいですか？

- シーケンサーにエクスクルーシブ情報を録音したときのデバイス ID ナンバーに設定してください (P.115)。

シーケンサーを再生するテンポは正しいですか？

- シーケンサーにエクスクルーシブ情報を録音したときのテンポで、シーケンサーを再生してください (P.125)。

## MIDI 情報が正しく送信できない

送信チャンネルの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください (P.120)。

バンク・セレクト送信スイッチの設定は正しいですか？

- 設定を確認してください (P.121)。

## シーケンス・ソフトウェア使用時にモジュレーション・レバーやつまみを動かしても音に反映されない

シーケンス・ソフトウェアによっては、エクスクルーシブ・メッセージをソフト・スルーしない (MIDI IN コネクターで受信した情報を、そのまま MIDI OUT コネクターから出力しない) ものがあります。

- このようなシーケンス・ソフトウェアを使ってエクスクルーシブ・メッセージを録音する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定してください (P.124)。

# エラー・メッセージ／メッセージ一覧

ここでは、RS-5/9 が出すエラー・メッセージ／メッセージの意味とその対処方法について説明します。

エラー・メッセージ／メッセージは、アルファベット順に並べてあります。

## エラー・メッセージ一覧

BULK DUMP  
Checksum Error

原因：受信したシステム・エクスクルーシブ・メッセージのチェックサム値が間違っています。

対応：チェックサム値を修正して下さい。

MIDI Buffer Full

原因：受信したMIDIメッセージの量が多いため、正しく処理できませんでした。

対応：送信するMIDIメッセージの量を減らして下さい。

MIDI  
Communication Error

原因：MIDIケーブルの接続に問題があります。

対応：MIDIケーブルの抜けや断線がないことを確認して下さい。

Receive Data Error

原因：MIDIメッセージが正しく受信できませんでした。

対応：何度も同じメッセージが表示される場合は、MIDIメッセージの内容に問題があります。

User Memory Backup  
Error

原因：ユーザー・エリアおよび、システム・セットアップのデータを記憶しておくメモリーに問題があります。

対応：お買い上げ店または最寄りのローランド・サービスへ修理を依頼して下さい。

User Memory Damaged

原因：ユーザー・メモリーのデータが壊れています。

対応：ファクトリー・リセット (P.21) の操作で、製品出荷時の設定に戻して下さい。

## メッセージ一覧

BULK DATA  
Transmitting...

バルク・ダンプを実行中です。

BULK Receiving...  
KEEP POWER ON!

バルク・データを受信中です。電源を切らないでください。

Canceled

処理を中止しました。

Completed

処理が完了しました。

Edited Tone/Drum Set  
Exists. Write Them.

保存していない音色があります。設定を変更したトーン／ドラム・セットを先に保存した後、もう一度パフォーマンスの保存をしてください。

GM SETUP  
Transmitting...

GMセットアップ情報を送信中です。

GM2 SETUP  
Transmitting...

GM2セットアップ情報を送信中です。

## エラー・メッセージ/メッセージ一覧

```
Now Executing...  
KEEP POWER ON!
```

処理を実行中です。電源を切らないでください。

```
Now Resetting...  
KEEP POWER ON!
```

ファクトリー・リセットを実行中です。電源を切らないでください。

```
Now Writing...  
KEEP POWER ON!
```

データを保存中です。電源を切らないでください。

```
Panic!  
Now Muting.
```

パニック操作をしました。音が鳴り止むようにするために、ミュート処理中です。

```
Panic!  
Now Transmitting.
```

パニック操作をしました。音が鳴るようにするために、データを送信中です。

# 設定項目一覧

## パフォーマンス

### パネル上のボタンで設定

正式名称	設定値	
キー・モード	SINGLE, DUAL, SPLIT	(P.34)
アルペジオ・スイッチ	OFF, ON	(P.75)
トランスポーズ・スイッチ	OFF, ON	(P.48)

### テン・キー [3] (PFM NAME/LEVEL/PAN)

設定項目	正式名称	設定値	
Name	パフォーマンス・ネーム	ASCII キャラクター (最大 12 文字)	(P.113)

### テン・キー [4] (MIDI/TUNE)

設定項目	正式名称	設定値	
MIDI Tx Channel	送信チャンネル	1 ~ 16, PART	(P.120)

### テン・キー [5] (CONTROL)

設定項目	正式名称	設定値	
MOD	モジュレーション・アサイン	※	(P.71)
PEDAL	コントロール・ペダル・アサイン	※	(P.73)
CONTROL1	ノブ 1・アサイン	※	(P.74)
CONTROL2	ノブ 2・アサイン	※	(P.74)
CONTROL3	ノブ 3・アサイン	※	(P.74)
CONTROL4	ノブ 4・アサイン	※	(P.74)

※ MODULATION, PORTAMENTO TIME, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, UP-LO BALANCE, MFX PARAMETER 1, MFX PARAMETER 2, AFTERTOUCH

### テン・キー [6] (MULTI-FX)

設定項目	正式名称	設定値	
Source	マルチエフェクト・ソース	UPPER, LOWER, PERFORMANCE	(P.80)
Type	マルチエフェクト・タイプ	※ 1	(P.81)

※ タイプや各設定項目の設定は、Source が PERFORMANCE のときは、パフォーマンスの設定です。

※ 各タイプの設定項目は (P.142 ~ 146) をご覧ください。

※ 1 00 THROUGH, 01 STEREO EQ, 02 OVERDRIVE, 03 DISTORTION, 04 PHASER, 05 SPECTRUM, 06 ENHANCER, 07 AUTO WAH, 08 ROTARY, 09 COMPRESSOR, 10 LIMITER, 11 HEXA-CHORUS, 12 TREML CHORUS, 13 SPACE-D, 14 STEREO CHO, 15 STEREO FLNGR, 16 STEP FLANGER, 17 STEREO DELAY, 18 MODLT DELAY, 19 TRI TAP DELY, 20 QUAD TAP DLY, 21 T CTRL DELAY, 22 2V PCH SHIFT, 23 FBK PCH SIFT, 24 REVERB, 25 GATED REVERB, 26 OD>CHORUS, 27 OD>FLANGER, 28 OD>DELAY, 29 DIST>CHORUS, 30 DIST>FLANGER, 31 DIST>DELAY, 32 ENH>CHORUS, 33 ENH>FLANGER, 34 ENH>DELAY, 35 CHORUS>DELAY, 36 FLNGR>DELAY, 37 CHORUS>FLNGR, 38 CHORUS/DELAY, 39 FLNGR/DELAY, 40 CHORUS/FLNGR, 41 LOFI, 42 SLICER

## 設定項目一覧

### テン・キー [7] (CHORUS)

設定項目	正式名称	設定値	
Type	コーラス・タイプ	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)	(P.107)
Pre-LPF	コーラス・プリ・ローパス・フィルター	0 ~ 7	(P.107)
Level	コーラス・レベル	0 ~ 127	(P.107)
Feedback	コーラス・フィードバック・レベル	0 ~ 127	(P.107)
Delay	コーラス・ディレイ・タイム	0 ~ 127	(P.108)
Rate	コーラス・レート	0 ~ 127	(P.108)
Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127	(P.108)
Send Level to Rev	コーラス・センド・レベル・トゥー・リバーブ	0 ~ 127	(P.108)

### テン・キー [8] (REVERB)

設定項目	正式名称	設定値	
Type	リバーブ・タイプ	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY	(P.109)
Character	リバーブ・キャラクター	0 ~ 7	(P.109)
Pre-LPF	リバーブ・プリ・ローパスフィルター	0 ~ 7	(P.109)
Level	リバーブ・レベル	0 ~ 127	(P.109)
Time	リバーブ・タイム	0 ~ 127	(P.109)
Delay Feedback	リバーブ・ディレイ・フィードバック	0 ~ 127	(P.109)

### テン・キー [9] (KEYBOARD)

設定項目	正式名称	設定値	
Transpose	トランスポーズ	-36 ~ +36	(P.48)
Split Point	スプリット・ポイント	C-1 ~ G9	(P.40)
Upper Part	アッパー・パート	1 ~ 16	(P.39)
Lower Part	ロワー・パート	1 ~ 16	(P.39)

### テン・キー [0] (ARPEGGIO)

設定項目	正式名称	設定値	
Style	アルペジオ・スタイル	※ 1	(P.75)
Motif	モチーフ	※ 2	(P.76)
Beat Ptrn	ビート・パターン	※ 3	(P.76)
Tempo	テンポ	20 ~ 250 (Sync Source が MIDI のときは Tempo(=MIDI) と表示される)	(P.77)
Octave Range	オクターブ・レンジ	-3 ~ +3	(P.77)
Key Velocity	キー・ベロシティ	1 ~ 127, REAL	(P.77)
Shuffle Rate	シャッフル・レート	50 ~ 90 [%]	(P.77)
Accent Rate	アクセント・レート	0 ~ 100 [%]	(P.77)
Sync Source	シンク・ソース	INT, MIDI	(P.77)

※ 1 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A ~ B, GLISSANDO, SEQUENCE A ~ D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR A ~ E, 3 FINGER GTR, STRUM GTR UP, STRUM GTR DOWN, STRUM GTR U&D, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERC, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS

※ 2 SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1 ~ 5, BASS+UP 1 ~ 8, BASS+RANDOM 1 ~ 3, TOP+UP 1 ~ 6, BASS+UP+TOP

※ 3 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1 ~ 3, 1/32 1 ~ 3, PORTA-A 01 ~ 11, PORTA-B 01 ~ 15, SEQ-A 1 ~ 7, SEQ-B 1 ~ 5, SEQ-C 1 ~ 2, SEQ-D 1 ~ 8, ECHO 1 ~ 3, MUTE 01 ~ 16, STRUM1 ~ 8, REGGAE1 ~ 2, REFRAIN1 ~ 2, PERC1 ~ 4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1 ~ 4, MAMBO 1 ~ 2, CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1 ~ 4, HOUSE 1 ~ 2

## パフォーマンス・パート

### テン・キー [3] (PFM NAME/LEVEL/PAN)

設定項目	正式名称	設定値	
Level	レベル	0 ~ 127	(P.66)
Pan	パン	RANDOM, L63 ~ 0 ~ 63R	(P.66)

### テン・キー [4] (MIDI/TUNE)

設定項目	正式名称	設定値	
Channel	受信チャンネル	1 ~ 16, OFF	(P.122)
Tone Change	トーン・チェンジ受信スイッチ	OFF, ON	(P.122)
Key Shift	キー・シフト	-24 ~ +24	(P.69)
Fine Tune	ファイン・チューン	-100 ~ +100 [cent]	(P.69)
Scale Tune C ~ B	スケール・チューン C ~ B	-64 ~ +63	(P.70)

### テン・キー [5] (CONTROL)

設定項目	正式名称	設定値	
Pitch Bend Range	ピッチ・バンド・レンジ	0 ~ +24	(P.50)
Voice Reserve	ボイス・リザーブ	0 ~ 64	(P.64)
Tone Type	トーン・タイプ	TONE, DRUM1, DRUM2	(P.31)

### テン・キー [6] (MULTI-FX)

設定項目	正式名称	設定値	
Switch	マルチエフェクト・スイッチ	OFF, ON	(P.107)

※ Source (P.80) が PERFORMANCE に設定されているときのみ設定できます。

### テン・キー [7] (CHORUS)

設定項目	正式名称	設定値	
Send Level	コーラス・センド・レベル	0 ~ 127	(P.108)

### テン・キー [8] (REVERB)

設定項目	正式名称	設定値	
Send Level	リバーブ・センド・レベル	0 ~ 127	(P.109)

### テン・キー [9] (KEYBOARD)

設定項目	正式名称	設定値	
Solo Switch	ソロ・スイッチ	OFF, ON	(P.67)
Portamento Sw	ポルタメント・スイッチ	OFF, ON	(P.67)
Portamento Time	ポルタメント・タイム	0 ~ 127	(P.67)
Velo Sens Depth	ベロシティー・センス・デプス	0 ~ 127	(P.68)
Velo Sens Offset	ベロシティー・センス・オフセット	0 ~ 127	(P.68)

## トーン

### テン・キー [1] (TONE)

設定項目	正式名称	設定値	
Tone Name	トーン・ネーム	ASCII キャラクター (最大 12 文字)	(P.110)
LFO Rate	LFO レイト	-64 ~ +63	(P.110)
LFO Depth	LFO デプス	-64 ~ +63	(P.110)
LFO Delay	LFO ディレイ	-64 ~ +63	(P.110)
LFO Filter Sw	LFO フィルター・スイッチ	OFF, ON	(P.110)
Filter Cutoff	フィルター・カットオフ	-64 ~ +63	(P.110)
Filter Resonance	フィルター・レゾナンス	-64 ~ +63	(P.110)
Envelope Attack	エンベロープ・アタック・タイム	-64 ~ +63	(P.110)
Envelope Decay	エンベロープ・ディケイ・タイム	-64 ~ +63	(P.110)
Envelope Release	エンベロープ・リリース・タイム	-64 ~ +63	(P.110)

### テン・キー [6] (MULTI-FX)

設定項目	正式名称	設定値	
Type	マルチエフェクト・タイプ	※ 1	(P.81)

※ 次のようなとき、タイプや各設定項目の設定は、トーンの設定です。

- ・ Source (P.80) が UPPER で、アッパーにトーンが割り当てられているとき
- ・ Source (P.80) が LOWER で、ロワーにトーンが割り当てられているとき

※ 各タイプの設定項目は (P.142 ~ 146) をご覧ください。

※ 1 00 THROUGH, 01 STEREO EQ, 02 OVERDRIVE, 03 DISTORTION, 04 PHASER, 05 SPECTRUM, 06 ENHANCER, 07 AUTO WAH, 08 ROTARY, 09 COMPRESSOR, 10 LIMITER, 11 HEXA-CHORUS, 12 TREML CHORUS, 13 SPACE-D, 14 STEREOCHO, 15 STEREO FLNGR, 16 STEP FLANGER, 17 STEREO DELAY, 18 MODLT DELAY, 19 TRI TAP DELY, 20 QUAD TAP DLY, 21 T CTRL DELAY, 22 2V PCH SHIFT, 23 FBK PCH SIFT, 24 REVERB, 25 GATED REVERB, 26 OD>CHORUS, 27 OD>FLANGER, 28 OD>DELAY, 29 DIST>CHORUS, 30 DIST>FLANGER, 31 DIST>DELAY, 32 ENH>CHORUS, 33 ENH>FLANGER, 34 ENH>DELAY, 35 CHORUS>DELAY, 36 FLNGR>DELAY, 37 CHORUS>FLNGR, 38 CHORUS/DELAY, 39 FLNGR/DELAY, 40 CHORUS/FLNGR, 41 LOFI, 42 SLICER

## ドラム・セット

### テン・キー [2] (DRUMS)

設定項目	正式名称	設定値	
DrumSet Name	ドラム・セット・ネーム	ASCII キャラクター (最大 12 文字)	(P.112)
Pitch	ピッチ	-60 ~ +67	(P.112)
Level	レベル	0 ~ 127	(P.112)
Pan	パン	RANDOM, L63 ~ 0 ~ 63R	(P.112)
Reverb Depth	リバーブ・デプス	0 ~ 127	(P.112)

### テン・キー [6] (MULTI-FX)

設定項目	正式名称	設定値	
Type	マルチエフェクト・タイプ	※ 1	(P.81)

※ 次のようなとき、タイプや各設定項目の設定は、ドラム・セットの設定です。

- ・ Source (P.80) が UPPER で、アッパーにドラム・セットが割り当てられているとき
- ・ Source (P.80) が LOWER で、ロワーにドラム・セットが割り当てられているとき

※ 各タイプの設定項目は (P.142 ~ 146) をご覧ください。

※ 1 00 THROUGH, 01 STEREO EQ, 02 OVERDRIVE, 03 DISTORTION, 04 PHASER, 05 SPECTRUM, 06 ENHANCER, 07 AUTO WAH, 08 ROTARY, 09 COMPRESSOR, 10 LIMITER, 11 HEXA-CHORUS, 12 TREML CHORUS, 13 SPACE-D, 14 STEREO CHO, 15 STEREO FLNGR, 16 STEP FLANGER, 17 STEREO DELAY, 18 MODLT DELAY, 19 TRI TAP DELY, 20 QUAD TAP DLY, 21 T CTRL DELAY, 22 2V PCH SHIFT, 23 FBK PCH SIFT, 24 REVERB, 25 GATED REVERB, 26 OD>CHORUS, 27 OD>FLANGER, 28 OD>DELAY, 29 DIST>CHORUS, 30 DIST>FLANGER, 31 DIST>DELAY, 32 ENH>CHORUS, 33 ENH>FLANGER, 34 ENH>DELAY, 35 CHORUS>DELAY, 36 FLNGR>DELAY, 37 CHORUS>FLNGR, 38 CHORUS/DELAY, 39 FLNGR/DELAY, 40 CHORUS/FLNGR, 41 LOFI, 42 SLICER

## システム

### パネル上のボタンで設定

正式名称	設定値	
マルチエフェクト・スイッチ	OFF, ON	(P.79)
コーラス・スイッチ	OFF, ON	(P.79)
リバーブ・スイッチ	OFF, ON	(P.79)
フェイバリット・パフォーマンス・バンク [1] ~ [8]	パフォーマンスのグループとナンバー (Preset:1 ~ 128、User:1 ~ 128)	(P.58)

### テン・キー [4] (MIDI/TUNE)

設定項目	正式名称	設定値	
Local Control	ローカル・コントロール	OFF, ON	(P.124)
GM SYSTEM	GM システム・オン受信スイッチ	OFF, ON	(P.128)
GM2 SYSTEM	GM2 システム・オン受信スイッチ	OFF, ON	(P.128)
System Exclusive	システム・エクスクルーシブ受信スイッチ	OFF, ON	(P.116)
Bank Select	バンク・セレクト送信スイッチ	OFF, ON	(P.121)
Device ID#	デバイス ID ナンバー	17 ~ 32	(P.115)
Master Key Shift	マスター・キー・シフト	-24 ~ +24	(P.126)
Master Tune	マスター・チューン	415.3 ~ 440.0 ~ 466.2 [Hz]	(P.18)

### テン・キー [5] (CONTROL)

設定項目	正式名称	設定値	
LCD Contrast	LCD コントラスト	1 ~ 8	(P.16)
CONTROL PEDAL Polarity	コントロール・ペダル・ポラリティー	STANDARD, REVERSE	(P.73)
HOLD PEDAL Polarity	ホールド・ペダル・ポラリティー	STANDARD, REVERSE	(P.73)

## マルチエフェクト

### 01: STEREO EQ (ステレオ・イコライザー) (P.82)

設定項目	正式名称	設定値
Low Freq	ロー・フリケンシー	200, 400 [Hz]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Freq	ハイ・フリケンシー	4000, 8000 [Hz]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Mid1 Freq	ミドル1・フリケンシー	200 ~ 8000 [Hz]
Mid1 Q	ミドル1・Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid1 Gain	ミドル1・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Mid2 Freq	ミドル2・フリケンシー	200 ~ 8000 [Hz]
Mid2 Q	ミドル2・Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid2 Gain	ミドル2・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 02: OVERDRIVE (オーバードライブ) (P.83)

設定項目	正式名称	設定値
Drive	ドライブ	0 ~ 127
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Amp Type	アンプ・シミュレーター・タイプ	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R

### 03: DISTORTION (ディストーション) (P.83)

設定項目	正式名称	設定値
Drive	ドライブ	0 ~ 127
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Amp Type	アンプ・シミュレーター・タイプ	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R

### 04: PHASER (フェイザー) (P.84)

設定項目	正式名称	設定値
Manual	マニュアル	100 ~ 8000 [Hz]
Rate	レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Resonance	レゾナンス	0 ~ 127
Mix	ミックス・レベル	0 ~ 127
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 05: SPECTRUM (スペクトラム) (P.84)

設定項目	正式名称	設定値
Band 1	バンド1・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 2	バンド2・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 3	バンド3・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 4	バンド4・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 5	バンド5・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 6	バンド6・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 7	バンド7・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Band 8	バンド8・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 06: ENHANCER (エンハンサー) (P.85)

設定項目	正式名称	設定値
Sens	センス	0 ~ 127
Mix	ミックス・レベル	0 ~ 127
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 07: AUTO WAH (オート・ワウ) (P.85)

設定項目	正式名称	設定値
Filter Type	フィルター・タイプ	LPF, BPF
Sens	センス	0 ~ 127
Manual	マニュアル	0 ~ 127
Peak	ピーク	0 ~ 127
Rate	レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Polarity	ポラリティー	UP, DOWN
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 08: ROTARY (ロータリー) (P.86)

設定項目	正式名称	設定値
Low Slow	ロー・フリケンシー・スロー・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Low Fast	ロー・フリケンシー・ファースト・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Low Accel	ロー・フリケンシー・アクセラレーション	0 ~ 15
Low Level	ロー・フリケンシー・レベル	0 ~ 127
High Slow	ハイ・フリケンシー・スロー・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
High Fast	ハイ・フリケンシー・ファースト・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
High Accel	ハイ・フリケンシー・アクセラレーション	0 ~ 15
High Level	ハイ・フリケンシー・レベル	0 ~ 127
Separation	セパレーション	0 ~ 127
Speed	スピード	SLOW, FAST
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 09: COMPRESSOR (コンプレッサー) (P.87)

設定項目	正式名称	設定値
Attack	アタック・タイム	0 ~ 127
Sustain	サスティン	0 ~ 127
Post Gain	ポスト・ゲイン	0, +6, +12, +18 [dB]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**10: LIMITER (リミッター) (P.87)**

設定項目	正式名称	設定値
Threshold	スレッシュホールド・レベル	0 ~ 127
Ratio	コンプレッション・レシオ	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	リリース・タイム	0 ~ 127
Post Gain	ポスト・ゲイン	0, +6, +12, +18 [dB]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**11: HEXA-CHORUS (ヘキサ・コーラス) (P.88)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Pre Delay Dev	プリ・ディレイ・ディビエーション	0 ~ 20
Depth Dev	デプス・ディビエーション	-20 ~ +20
Pan Dev	パン・ディビエーション	0 ~ 20
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**12: TREMOLO CHORUS (トレモロ・コーラス) (P.88)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Chorus Rate	コーラス・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Chorus Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127
Tremolo Phase	トレモロ・フェイズ	0 ~ 180 [deg]
Tremolo Rate	トレモロ・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Tremolo Sep	トレモロ・セパレーション	0 ~ 127
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**13: SPACE-D (スペース D) (P.89)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Phase	フェイズ	0 ~ 180 [deg]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**14: STEREO CHORUS (ステレオ・コーラス) (P.89)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Phase	フェイズ	0 ~ 180 [deg]
Filter Type	フィルター・タイプ	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	カットオフ・フリケンシー	200 ~ 8000 [Hz]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**15: STEREO FLANGER (ステレオ・フランジャー) (P.90)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Phase	フェイズ	0 ~ 180 [deg]
Filter Type	フィルター・タイプ	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	カットオフ・フリケンシー	200 ~ 8000 [Hz]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

**16: STEP FLANGER (ステップ・フランジャー) (P.91)**

設定項目	正式名称	設定値
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Phase	フェイズ	0 ~ 180 [deg]
Step Rate	ステップ・レート	0.1 ~ 20.0 [Hz], 音符記号
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 17: STEREO DELAY (ステレオ・ディレイ) (P.92)

設定項目	正式名称	設定値
Delay Left	ディレイ・タイム・レフト	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Right	ディレイ・タイム・ライト	0.0 ~ 500 [ms]
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Feedback Mode	フィードバック・モード	NORMAL, CROSS
Phase Left	フィードバック・フェイズ・レフト	NORMAL, INVERT
Phase Right	フィードバック・フェイズ・ライト	NORMAL, INVERT
HF Damp	HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 18: MODULATION DELAY (モジュレーション・ディレイ) (P.93)

設定項目	正式名称	設定値
Delay Left	ディレイ・タイム・レフト	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Right	ディレイ・タイム・ライト	0.0 ~ 500 [ms]
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Feedback Mode	フィードバック・モード	NORMAL, CROSS
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Depth	デプス	0 ~ 127
Phase	フェイズ	0 ~ 180 [deg]
HF Damp	HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 19: TRIPLE TAP DELAY (トリプル・タップ・ディレイ) (P.94)

設定項目	正式名称	設定値
Delay Center	ディレイ・タイム・センター	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Delay Left	ディレイ・タイム・レフト	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Delay Right	ディレイ・タイム・ライト	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Center Level	センター・レベル	0 ~ 127
Left Level	レフト・レベル	0 ~ 127
Right Level	ライト・レベル	0 ~ 127
HF Damp	HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 20: QUADRUPLE TAP DELAY (クアドラプル・タップ・ディレイ) (P.95)

設定項目	正式名称	設定値
Delay 1	ディレイ・タイム 1	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Delay 2	ディレイ・タイム 2	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Delay 3	ディレイ・タイム 3	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Delay 4	ディレイ・タイム 4	200 ~ 1000 [ms], 音符記号
Level 1	レベル 1	0 ~ 127
Level 2	レベル 2	0 ~ 127
Level 3	レベル 3	0 ~ 127
Level 4	レベル 4	0 ~ 127
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
HF Damp	HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 21: TIME CONTROL DELAY (タイム・コントロール・ディレイ) (P.96)

設定項目	正式名称	設定値
Delay	ディレイ・タイム	200 ~ 1000 [ms]
Acceleration	アクセラレーション	0 ~ 15
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
HF Damp	HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Hi Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 22: 2VOICE PITCH SHIFTER (2ボイス・ピッチ・シフター) (P.96)

設定項目	正式名称	設定値
Coarse A	コース・ピッチ A	-24 ~ +12 [semi]
Fine A	ファイン・ピッチ A	-100 ~ +100 [cent]
Pan A	アウトプット・パン A	L64 ~ 63R
Pre Delay A	プリ・ディレイ・タイム A	0.0 ~ 500 [ms]
Coarse B	コース・ピッチ B	-24 ~ +12 [semi]
Fine B	ファイン・ピッチ B	-100 ~ +100 [cent]
Pan B	アウトプット・パン B	L64 ~ 63R
Pre Delay B	プリ・ディレイ・タイム B	0.0 ~ 500 [ms]
Mode	ピッチ・シフター・モード	1, 2, 3, 4, 5
Lev Balance	レベル・バランス	A100:0B ~ A0:100B
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 23: FBK PITCH SHIFTER (フィードバック・ピッチ・シフター) (P.97)

設定項目	正式名称	設定値
Coarse	コース・ピッチ	-24 ~ +12 [semi]
Fine	ファイン・ピッチ	-100 ~ +100 [cent]
Feedback	フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 500 [ms]
Mode	ピッチ・シフター・モード	1, 2, 3, 4, 5
Pan	アウトプット・パン	L64 ~ 63R
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 24: REVERB (リバーブ) (P.98)

設定項目	正式名称	設定値
Type	リバーブ・タイプ	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Delay Time	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
HF Damp	HF ダンプ	0 ~ 127
Low Gain	ロー・ゲイン	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	-15 ~ +15 [dB]
Level	アウトプット・レベル	D100:0W ~ D0:100W
		0 ~ 127

## 25: GATED REVERB (ゲート・リバーブ) (P.99)

設定項目	正式名称	設定値
Type	ゲート・リバーブ・タイプ	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Delay	プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Gate Time	ゲート・タイム	5 ~ 500 [ms]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Hi Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Balance	エフェクト・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 26: OVERDRIVE → CHORUS (オーバードライブ→コーラス) (P.99)

設定項目	正式名称	設定値
OD Drive	ドライブ	0 ~ 127
OD Pan	オーバードライブ・パン	L64 ~ 63R
Chorus Delay	コーラス・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Chorus Rate	コーラス・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Chorus Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127
Chorus Bal	コーラス・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 27: OVERDRIVE → FLANGER (オーバードライブ→フランジャー) (P.100)

設定項目	正式名称	設定値
OD Drive	ドライブ	0 ~ 127
OD Pan	オーバードライブ・パン	L64 ~ 63R
Flg Pre Delay	フランジャー・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Flg Rate	フランジャー・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Flg Depth	フランジャー・デプス	0 ~ 127
Flg Feedback	フランジャー・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Flg Balance	フランジャー・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 28: OVERDRIVE → DELAY (オーバードライブ→ディレイ) (P.100)

設定項目	正式名称	設定値
OD Drive	ドライブ	0 ~ 127
OD Pan	オーバードライブ・パン	L64 ~ 63R
Delay Time	ディレイ・タイム	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Feedback	ディレイ・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Delay HF Damp	ディレイ・HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Delay Bal	ディレイ・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

## 29: DISTORTION → CHORUS (ディストーション→コーラス) (P.101)

設定項目は「26: OVERDRIVE → CHORUS」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)

## 30: DISTORTION → FLANGER (ディストーション→フランジャー) (P.101)

設定項目は「27: OVERDRIVE → FLANGER」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)

## 31: DISTORTION → DELAY (ディストーション→ディレイ) (P.101)

設定項目は「28: OVERDRIVE → DELAY」とほぼ同じで、以下の2カ所だけ異なります。

OD Drive → Dist Drive (ディストーションの歪み具合を設定します。)

OD Pan → Dist Pan (ディストーション音の定位を設定します。)

## 32: ENHANCER → CHORUS (エンハンサー→コーラス) (P.102)

設定項目	正式名称	設定値
Enhancer	エンハンサー・センス	0 ~ 127
Sens		
Enhancer Mix	エンハンサー・ミックス・レベル	0 ~ 127
Chorus Delay	コーラス・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Chorus Rate	コーラス・レイト	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Chorus Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127
Chorus Bal	コーラス・バランス	D100:0W ~ D0:100W

## 設定項目一覧

設定項目	正式名称	設定値
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 33: ENHANCER → FLANGER (エンハンサー→フランジャー) (P.102)

設定項目	正式名称	設定値
Enhancer Sens	エンハンサー・センス	0 ~ 127
Enhancer Mix	エンハンサー・ミックス・レベル	0 ~ 127
Flg Pre Delay	フランジャー・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Flg Rate	フランジャー・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Flg Depth	フランジャー・デプス	0 ~ 127
Flg Feedback	フランジャー・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Flg Balance	フランジャー・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 34: ENHANCER → DELAY (エンハンサー→ディレイ) (P.103)

設定項目	正式名称	設定値
Enhancer Sens	エンハンサー・センス	0 ~ 127
Enhancer Mix	エンハンサー・ミックス・レベル	0 ~ 127
Delay Time	ディレイ・タイム	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Feedback	ディレイ・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Delay HF Damp	ディレイ・HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Delay Bal	ディレイ・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 35: CHORUS → DELAY (コーラス→ディレイ) (P.103)

設定項目	正式名称	設定値
Chorus Delay	コーラス・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Chorus Rate	コーラス・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Chorus Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127
Chorus Bal	コーラス・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Delay Time	ディレイ・タイム	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Feedback	ディレイ・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Delay HF Damp	ディレイ・HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Delay Bal	ディレイ・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 36: FLANGER → DELAY (フランジャー→ディレイ) (P.104)

設定項目	正式名称	設定値
Flg Pre Delay	フランジャー・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Flg Rate	フランジャー・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Flg Depth	フランジャー・デプス	0 ~ 127
Flg Feedback	フランジャー・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Flg Balance	フランジャー・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Delay Time	ディレイ・タイム	0.0 ~ 500 [ms]
Delay Feedback	ディレイ・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Delay HF Damp	ディレイ・HF ダンプ	200 ~ 8000 [Hz], BYPASS
Delay Bal	ディレイ・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 37: CHORUS → FLANGER (コーラス→フランジャー) (P.104)

設定項目	正式名称	設定値
Chorus Delay	コーラス・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Chorus Rate	コーラス・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Chorus Depth	コーラス・デプス	0 ~ 127
Chorus Bal	コーラス・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Flg Pre Delay	フランジャー・プリ・ディレイ・タイム	0.0 ~ 100 [ms]
Flg Rate	フランジャー・レート	0.05 ~ 10.00 [Hz]
Flg Depth	フランジャー・デプス	0 ~ 127
Flg Feedback	フランジャー・フィードバック・レベル	-98 ~ +98 [%]
Flg Balance	フランジャー・バランス	D100:0W ~ D0:100W
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 38: CHORUS/DELAY (コーラス/ディレイ) (P.105)

設定項目は「35: CHORUS → DELAY」と同じです。  
ただし、Delay Bal では原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

### 39: FLANGER/DELAY (フランジャー/ディレイ) (P.105)

設定項目は「36: FLANGER → DELAY」と同じです。  
ただし、Delay Bal では原音とディレイ音の音量バランスを設定します。

### 40: CHORUS/FLANGER (コーラス/フランジャー) (P.105)

設定項目は「37: CHORUS → FLANGER」と同じです。  
ただし、Flanger Bal では原音とフランジャー音の音量バランスを設定します。

### 41: LOFI (ローファイ) (P.106)

設定項目	正式名称	設定値
Bit Down	ビット・ダウン	0 ~ 7
S-Rate Down	サンプル・レート・ダウン	32, 16, 8, 4 [kHz]
Post Gain	ポスト・ゲイン	0, +6, +12, +18 [dB]
Low Gain	ロー・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
High Gain	ハイ・ゲイン	-15 ~ +15 [dB]
Output	アウトプット	MONO, STEREO
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

### 42: SLICER (スライサー) (P.106)

設定項目	正式名称	設定値
Timing Pttern	タイミング・パターン	1 ~ 34
Accent Pttern	アクセント・パターン	1 ~ 16
Accent Level	アクセント・レベル	0 ~ 127
Attack	アタック	1 ~ 10
Rate	レート	0.05 ~ 10.00 [Hz], 音符記号
Reset	リセット	OFF, ON
Level	アウトプット・レベル	0 ~ 127

# パフォーマンス一覧

## User (ユーザー・グループ)

No.	Name	Key Mode	No.	Name	Key Mode
001	BasicPerform	SINGLE	065	Combine	SINGLE
002	SlicingPower	DUAL	066	Morph Pad	SINGLE
003	Lo-Fi Tekno	SPLIT	067	5th Saws	SINGLE
004	Rock Organ	SPLIT	068	4th Sweep	SINGLE
005	SoundTrk1912	SPLIT	069	Saws Sweep	DUAL
006	ARP Bs/Saws	SPLIT	070	RS Soundtrk	DUAL
007	ARP DigiClav	SINGLE	071	StepMetalPad	DUAL
008	RS Pop Kit 1	SINGLE	072	Running Saws	SINGLE
009	RS Strings	DUAL	073	Etherality	SINGLE
010	PowerBrass	DUAL	074	Step Flanger	DUAL
011	Bass/Piano	SPLIT	075	Step Saws	SINGLE
012	ARP Bs/Tp	SPLIT	076	Random Pad	SINGLE
013	RS Finale	DUAL	077	RandomEnding	SINGLE
014	Rhm/JC Gtr	SPLIT	078	FlangeRandom	SINGLE
015	Big Blue	SINGLE	079	Slicer	SINGLE
016	Arpio Bell	DUAL	080	Sliced Sync	DUAL
017	MG Split	SPLIT	081	Shock Wave	SINGLE
018	ARP SteelGtr	SINGLE	082	Techno Hit	SINGLE
019	Chaotic	DUAL	083	Impact Hit	SINGLE
020	Alto Sax	SINGLE	084	Noise Hit	SINGLE
021	RS Dist Gtr	SINGLE	085	Minor Rave	SINGLE
022	Twin Rave	DUAL	086	MinorIncidnt	SINGLE
023	Air Heaven	DUAL	087	Tekno Saw	SINGLE
024	Twilight	DUAL	088	Teknoheadz	SINGLE
025	Jazz Scat	SINGLE	089	TeknoSplit	SPLIT
026	Pad/NylonGtr	SPLIT	090	Vox Lead	SINGLE
027	Happy Saws	SPLIT	091	303 Reso	SINGLE
028	GR-300	DUAL	092	Uilleann Pipe	SINGLE
029	Frog Pad	DUAL	093	Hichiriki	SINGLE
030	Angel Choir	DUAL	094	Quad Winds	SINGLE
031	7th Atmos	SINGLE	095	Tb Section	SINGLE
032	Brite Piano	SINGLE	096	TpTbSax Sect	DUAL
033	Warm Piano	DUAL	097	Sax Section	SINGLE
034	SA Rhodes	SINGLE	098	Fr.Horns	SINGLE
035	RS E.Piano	SINGLE	099	Big Band	SINGLE
036	Dyno Phase	SINGLE	100	RS Brass	SINGLE
037	RS Crystal	SINGLE	101	OB Brass	SINGLE
038	Hyper Bell	SINGLE	102	Warm Brass	SINGLE
039	Chime Bells	DUAL	103	RS SawBrass1	SINGLE
040	Air Crystal	DUAL	104	RS SawBrass2	DUAL
041	Air Bell	DUAL	105	RS Flute	SINGLE
042	EP Heaven	SINGLE	106	Spectre	SPLIT
043	HyperBellPad	DUAL	107	Pipe Lead	SPLIT
044	Bell Heaven	SINGLE	108	Shmoog	SINGLE
045	RS SawsKey	DUAL	109	RS Bs&Lead	SPLIT
046	ARP Pipe	DUAL	110	HardSyncLead	SINGLE
047	Marc.Strings	SINGLE	111	Full Organ	SINGLE
048	Orchestral	SINGLE	112	Jazz Organ	SINGLE
049	OvertoneScan	SINGLE	113	DigitalOrgan	DUAL
050	Square Pad	SINGLE	114	Cheese Organ	SINGLE
051	Pipe Pad	SINGLE	115	Rocker Organ	SINGLE
052	Haunting	DUAL	116	Finger Bass	SINGLE
053	RS Prologue	DUAL	117	Fretnot Bass	SINGLE
054	OB Strings	SINGLE	118	SH101 Bs 1	SINGLE
055	Soft JP Str	SINGLE	119	SH101 Bs 2	SINGLE
056	JP Strings	SINGLE	120	Jungle Bass	SINGLE
057	JUNO Strings	SINGLE	121	JP-4 Bass	SINGLE
058	RS Soft Pad	SINGLE	122	TB303 Bass	SINGLE
059	MatrxStrings	DUAL	123	303SqDstBass	SINGLE
060	Heaven Pad	SINGLE	124	RS Pop Kit 2	SINGLE
061	Glass Orbit	SINGLE	125	TR-909 Kit	SINGLE
062	Metal 5thPad	DUAL	126	Brush Kit	SINGLE
063	Mystic Pad	SINGLE	127	RS Piano	SINGLE
064	Comb Saws	DUAL	128	Init Perform	SINGLE

## Preset (プリセット・グループ)

No.	Name	Key Mode	No.	Name	Key Mode
001	BasicPerform	SINGLE	065	Combine	SINGLE
002	SlicingPower	DUAL	066	Morph Pad	SINGLE
003	Lo-Fi Tekno	SPLIT	067	5th Saws	SINGLE
004	Rock Organ	SPLIT	068	4th Sweep	SINGLE
005	SoundTrk1912	SPLIT	069	Saws Sweep	DUAL
006	ARP Bs/Saws	SPLIT	070	RS Soundtrk	DUAL
007	ARP DigiClav	SINGLE	071	StepMetalPad	DUAL
008	RS Pop Kit 1	SINGLE	072	Running Saws	SINGLE
009	RS Strings	DUAL	073	Etherality	SINGLE
010	PowerBrass	DUAL	074	Step Flanger	DUAL
011	Bass/Piano	SPLIT	075	Step Saws	SINGLE
012	ARP Bs/Tp	SPLIT	076	Random Pad	SINGLE
013	RS Finale	DUAL	077	RandomEnding	SINGLE
014	Rhm/JC Gtr	SPLIT	078	FlangeRandom	SINGLE
015	Big Blue	SINGLE	079	Slicer	SINGLE
016	Arpio Bell	DUAL	080	Sliced Sync	DUAL
017	MG Split	SPLIT	081	Shock Wave	SINGLE
018	ARP SteelGtr	SINGLE	082	Techno Hit	SINGLE
019	Chaotic	DUAL	083	Impact Hit	SINGLE
020	Alto Sax	SINGLE	084	Noise Hit	SINGLE
021	RS Dist Gtr	SINGLE	085	Minor Rave	SINGLE
022	Twin Rave	DUAL	086	MinorIncidnt	SINGLE
023	Air Heaven	DUAL	087	Tekno Saw	SINGLE
024	Twilight	DUAL	088	Teknoheadz	SINGLE
025	Jazz Scat	SINGLE	089	TeknoSplit	SPLIT
026	Pad/NylonGtr	SPLIT	090	Vox Lead	SINGLE
027	Happy Saws	SPLIT	091	303 Reso	SINGLE
028	GR-300	DUAL	092	Uilleann Pipe	SINGLE
029	Frog Pad	DUAL	093	Hichiriki	SINGLE
030	Angel Choir	DUAL	094	Quad Winds	SINGLE
031	7th Atmos	SINGLE	095	Tb Section	SINGLE
032	Brite Piano	SINGLE	096	TpTbSax Sect	DUAL
033	Warm Piano	DUAL	097	Sax Section	SINGLE
034	SA Rhodes	SINGLE	098	Fr.Horns	SINGLE
035	RS E.Piano	SINGLE	099	Big Band	SINGLE
036	Dyno Phase	SINGLE	100	RS Brass	SINGLE
037	RS Crystal	SINGLE	101	OB Brass	SINGLE
038	Hyper Bell	SINGLE	102	Warm Brass	SINGLE
039	Chime Bells	DUAL	103	RS SawBrass1	SINGLE
040	Air Crystal	DUAL	104	RS SawBrass2	DUAL
041	Air Bell	DUAL	105	RS Flute	SINGLE
042	EP Heaven	SINGLE	106	Spectre	SPLIT
043	HyperBellPad	DUAL	107	Pipe Lead	SPLIT
044	Bell Heaven	SINGLE	108	Shmoog	SINGLE
045	RS SawsKey	DUAL	109	RS Bs&Lead	SPLIT
046	ARP Pipe	DUAL	110	HardSyncLead	SINGLE
047	Marc.Strings	SINGLE	111	Full Organ	SINGLE
048	Orchestral	SINGLE	112	Jazz Organ	SINGLE
049	OvertoneScan	SINGLE	113	DigitalOrgan	DUAL
050	Square Pad	SINGLE	114	Cheese Organ	SINGLE
051	Pipe Pad	SINGLE	115	Rocker Organ	SINGLE
052	Haunting	DUAL	116	Finger Bass	SINGLE
053	RS Prologue	DUAL	117	Fretnot Bass	SINGLE
054	OB Strings	SINGLE	118	SH101 Bs 1	SINGLE
055	Soft JP Str	SINGLE	119	SH101 Bs 2	SINGLE
056	JP Strings	SINGLE	120	Jungle Bass	SINGLE
057	JUNO Strings	SINGLE	121	JP-4 Bass	SINGLE
058	RS Soft Pad	SINGLE	122	TB303 Bass	SINGLE
059	MatrxStrings	DUAL	123	303SqDstBass	SINGLE
060	Heaven Pad	SINGLE	124	RS Pop Kit 2	SINGLE
061	Glass Orbit	SINGLE	125	TR-909 Kit	SINGLE
062	Metal 5thPad	DUAL	126	Brush Kit	SINGLE
063	Mystic Pad	SINGLE	127	RS Piano	SINGLE
064	Comb Saws	DUAL	128	Init Perform	SINGLE

# トーン一覧

## User (ユーザー・グループ)

No.	Name	Voice	Category	No.	Name	Voice	Category
001	RS Piano	4	PNO	065	Orchestra 3	4	ORC
002	Bright Piano	4	PNO	066	Romantic Tp.	1	BRS
003	Piano + Str	4	PNO	067	Tp. Mar/Shk	2	BRS
004	Dyno Rhodes	3	EP	068	Cup Mute Tp.	1	BRS
005	Tremolo Dyno	4	EP	069	Twin Tps.	2	BRS
006	Phase Rhodes	4	EP	070	Tuba + Horn	2	BRS
007	SA E.Piano	2	EP	071	RS Fr.Horns	2	BRS
008	StackE.Piano	4	EP	072	Lo Brass	2	BRS
009	60's E.Piano	1	EP	073	Big Band	2	BRS
010	Atk Clav.	2	KEY	074	Power Brass	4	BRS
011	DigitalClav.	2	KEY	075	Orch Brass	4	BRS
012	EI.Organ 1	4	ORG	076	LA Brass	4	SBR
013	EI.Organ 4	4	ORG	077	Stack Brass	4	SBR
014	EI.Organ 6	2	ORG	078	Jump Brass 2	2	SBR
015	Trem.Organ	2	ORG	079	OB Brass	4	SBR
016	Perc.Organ 2	4	ORG	080	LoFi Brass	2	SBR
017	Rock Organ 1	1	ORG	081	Warm Brass	4	SBR
018	Cheese Organ	1	ORG	082	SoaringHorns	4	SBR
019	D-50 Organ	2	ORG	083	Sugar Keys	2	SYN
020	DigitalOrg.1	2	ORG	084	RS SawsKeys	4	SYN
021	RequintoGtr.	1	AGT	085	Super Saws	2	SYN
022	SteelGtr.VSW	2	AGT	086	Double Saws	2	BPD
023	ResoGt/Slide	2	AGT	087	RS Prologue	3	SPD
024	Dulcimer	2	ETH	088	RS Crystal	4	BEL
025	Celtic Harp	2	PLK	089	Hyper Bell	1	BEL
026	JC ChorusGt.	2	EGT	090	Warm Bell	1	BEL
027	Tele Rear	2	EGT	091	EP Heaven	4	SYN
028	Fab 4 Guitar	4	EGT	092	RS Heaven	2	SPD
029	Half Drv.	2	DGT	093	Heaven Pad	1	SPD
030	Dazed Guitar	2	DGT	094	RS Soft Pad1	3	SPD
031	Atk A.Bass	3	BS	095	Morph Pad	4	SPD
032	Heart Bass	1	BS	096	Comb Strings	4	STR
033	Mr.Smooth	2	BS	097	4th Sweep	4	SPD
034	TB303 Bass 2	1	SBS	098	Mystic Pad	4	BPD
035	Tee Bee	4	SBS	099	OvertoneScan	4	SPD
036	TB303 Reso	1	SBS	100	Warm Sqr Pad	4	SPD
037	JP-4 Bass	1	SBS	101	JP8 Hollow	4	SPD
038	P5 Bass	1	SBS	102	7th Atmos.	2	FX
039	Square Bass	2	SBS	103	Dual Sqr&Saw	4	PLS
040	Jungle Bass	1	SBS	104	Step Saws	4	PLS
041	Pedal Bass	2	SBS	105	RandomEnding 2	2	PLS
042	SH101Bass 1	2	SBS	106	Big Blue	2	PLS
043	SH101Bass 2	1	SBS	107	RND Fl.Chord	4	PLS
044	West End Bs.	3	SBS	108	RS SquareLd1	2	SLD
045	RS Choir	2	VOX	109	2600 Sine	1	SLD
046	Mello Choir	2	VOX	110	Shmoog	2	SLD
047	Jazz Scat	3	VOX	111	CC Solo	2	SLD
048	RS SynVox	1	SLD	112	FM Lead 1	1	SLD
049	RS Strings	4	STR	113	PureFlatLead	2	SLD
050	Marc.Strings	4	STR	114	MG Saw Ld. 1	1	SLD
051	Oct Strings	4	STR	115	MG Saw Ld. 2	1	SLD
052	RS SlowStr.1	2	STR	116	GR300 Lead 1	1	SLD
053	OB Strings	3	STR	117	MG 2 OSCs	2	SLD
054	Soft JP Str.	3	STR	118	Sync Lead	1	HLD
055	JP Strings	4	STR	119	Dirty Sync	2	HLD
056	RS Flute	1	FLT	120	Happy Saws	4	TEK
057	Bamboo Flute	2	FLT	121	TwinOct.Rave	4	TEK
058	Tin Whistle	2	FLT	122	MinorIncident	4	TEK
059	Zampona	2	FLT	123	Minor Rave	4	TEK
060	RS Alto Sax	1	SAX	124	Vox Lead	2	TEK
061	Blown Tenor	1	SAX	125	Technoheadz	4	TEK
062	Sax Section	4	SAX	126	Impact Hit	2	HIT
063	Uilleann Pipe	2	ETH	127	Techno Hit	1	HIT
064	Orchestra 2	4	ORC	128	P5 Noise	1	FX

Voice : ボイス数

User 1 ~ 128 : MSB=64, LSB=0

## Preset (プリセット・グループ)

No.	Name	Voice	Category	No.	Name	Voice	Category
001	RS Piano	4	PNO	065	P5 Bass	1	SBS
002	Bright Piano	4	PNO	066	RS SawBs.1	2	SBS
003	Dance Piano	2	PNO	067	JP Bass	2	SBS
004	Piano + Str	4	PNO	068	Square Bass	2	SBS
005	Piano+Choir	4	PNO	069	RS Sine Bass	2	SBS
006	Dyno Rhodes	3	EP	070	Jungle Bass	1	SBS
007	Tremolo Dyno	4	EP	071	Ring Bass	2	SBS
008	Phase Rhodes	4	EP	072	Hit&Saw Bass	2	SBS
009	RS Rhodes	4	EP	073	Pedal Bass	2	SBS
010	SA E.Piano	2	EP	074	RS SawBs.2	2	SBS
011	StackE.Piano	4	EP	075	SH101Bass 1	2	SBS
012	Hard FM EP	4	EP	076	SH101Bass 2	1	SBS
013	Detuned EP	4	EP	077	RS LightBs.1	2	SBS
014	60's E.Piano	1	EP	078	Seq Bass	2	SBS
015	Atk Clav.	2	KEY	079	RS LightBs.2	2	SBS
016	AnalogClav.1	1	KEY	080	West End Bs.	3	SBS
017	AnalogClav.2	1	KEY	081	Bubble Bass	2	SBS
018	DigitalClav.	2	KEY	082	RS Choir	2	VOX
019	EI.Organ 1	4	ORG	083	Rich Choir	4	VOX
020	EI.Organ 2	4	ORG	084	Mello Choir	2	VOX
021	EI.Organ 3	4	ORG	085	Jazz Scat	3	VOX
022	EI.Organ 4	4	ORG	086	JX8P Vox	2	SPD
023	EI.Organ 5	4	ORG	087	RS SynVox	1	SLD
024	EI.Organ 6	2	ORG	088	RS Strings	4	STR
025	Trem.Organ	2	ORG	089	Rich Strings	4	STR
026	Perc.Organ 2	4	ORG	090	Marc.Strings	4	STR
027	Perc.Organ 3	4	ORG	091	Oct Strings	4	STR
028	Perc.Organ 4	4	ORG	092	Hybrid Str.	4	STR
029	Perc.Organ 5	4	ORG	093	Warm Strings	3	STR
030	Rock Organ 1	1	ORG	094	RS SlowStr.1	2	STR
031	Rock Organ 2	3	ORG	095	RS SlowStr.2	3	STR
032	Cheese Organ	1	ORG	096	ContraBsSect	4	STR
033	D-50 Organ	2	ORG	097	OB Strings	3	STR
034	DigitalOrg.1	2	ORG	098	Soft JP Str.	3	STR
035	DigitalOrg.2	2	ORG	099	JP Strings	4	STR
036	RequintoGtr.	1	AGT	100	Mystic Str.	4	STR
037	RS SteelGtr.	2	AGT	101	JUNO Strings	2	STR
038	SteelGtr.VSW	2	AGT	102	Digital Str.	4	STR
039	Nylon+Steel	2	AGT	103	RS Flute	1	FLT
040	ResoGt/Slide	2	AGT	104	Bamboo Flute	2	FLT
041	Dulcimer	2	ETH	105	Nay	2	FLT
042	Celtic Harp	2	PLK	106	Tin Whistle	2	FLT
043	Harp&Strings	3	PLK	107	Zampona	2	FLT
044	Andreas Cave	4	PLK	108	Pure Lead	4	FLT
045	JC ChorusGt.	2	EGT	109	Pipe Lead	3	FLT
046	Tele Rear	2	EGT	110	BottleBlow 2	3	FLT
047	Strat Rear	2	EGT	111	RS Alto Sax	1	SAX
048	Fab 4 Guitar	4	EGT	112	Blown Tenor	1	SAX
049	5th Overdrv.	2	DGT	113	Sax Section	4	SAX
050	Half Drv.	2	DGT	114	Fat + Reed	4	SAX
051	5th Dist.	2	DGT	115	Quad Wind	4	WND
052	Dazed Guitar	2	DGT	116	Uilleann Pipe	2	ETH
053	Atk A.Bass	3	BS	117	Hichiriki	2	ETH
054	Heart Bass	1	BS	118	Orchestra 2	4	ORC
055	Rock Bass	2	BS	119	Orchestra 3	4	ORC
056	Double Pick	4	BS	120	Orchestra 4	4	ORC
057	Mr.Smooth	2	BS	121	Henry IV	4	ORC
058	TB303 Bass 1	1	SBS	122	Mariachi Tp.	1	BRS
059	TB303 Bass 2	1	SBS	123	Romantic Tp.	1	BRS
060	Tee Bee	4	SBS	124	Tp. Shake	1	BRS
061	303 Sqr.Rev	1	SBS	125	Tp. Mar/Shk	2	BRS
062	303 SqDistBs	2	SBS	126	Atk Trumpet	2	BRS
063	TB303 Reso	1	SBS	127	Cup Mute Tp.	1	BRS
064	JP-4 Bass	1	SBS	128	Twin Tps.	2	BRS

Voice : ボイス数

Preset 1 ~ 128 : MSB=65, LSB=0

## Preset (プリセット・グループ)

No.	Name	Voice	Category	No.	Name	Voice	Category	No.	Name	Voice	Category	LSB	PC
129	4th Trumpets	2	BRS	193	Mystic Pad	4	BPD	257	Piano 1	4	PNO	0	1
130	Twin Bones	2	BRS	194	OvertoneScan	4	SPD	258	Piano 1w	4	PNO	1	1
131	2Tps + Tb	1	BRS	195	Pipe Pad	3	SPD	259	Piano 1d	4	PNO	2	1
132	2Tps+Tb+Sax	3	BRS	196	Warm Sqr Pad	4	SPD	260	Piano 2	4	PNO	0	2
133	Bones & Tuba	4	BRS	197	JP8 Haunting	4	SPD	261	Piano 2w	4	PNO	1	2
134	Tuba + Horn	2	BRS	198	JP8 Hollow	4	SPD	262	Piano 3	1	PNO	0	3
135	RS Fr.Horns	2	BRS	199	Glass Orbit	3	BPD	263	Piano 3w	1	PNO	1	3
136	VoyagerBrass	3	BRS	200	7th Atmos.	2	FX	264	Honky-tonk	2	PNO	0	4
137	Lo Brass	2	BRS	201	Dual Sqr&Saw	4	PLS	265	HonkyTonk w	2	PNO	1	4
138	RS TbSection	2	BRS	202	Halo Step	4	PLS	266	E.Piano 1	2	EP	0	5
139	Big Band	2	BRS	203	Step Saws	4	PLS	267	St.Soft EP	2	EP	1	5
140	Power Brass	4	BRS	204	Step Metal	4	BPD	268	FM+SA EP	2	EP	2	5
141	BrassSection	4	BRS	205	Random Pad	2	PLS	269	Wurlly	2	EP	3	5
142	Quad Brass	4	BRS	206	RandomEnding	2	PLS	270	E.Piano 2	2	EP	0	6
143	Brass + Sax	4	BRS	207	Big Blue	2	PLS	271	Detuned EP 2	2	EP	1	6
144	Orch Brass	4	BRS	208	LFO Pad	2	PLS	272	EP Legend	2	EP	2	6
145	LA Brass	4	SBR	209	RND Fl.Chord	4	PLS	273	St.FM EP	2	EP	3	6
146	P5 Brass	4	SBR	210	Etherality	4	PLS	274	EP Phase	2	EP	4	6
147	Poly Brass	4	SBR	211	RS SquareLd1	2	SLD	275	Harpischord	1	KEY	0	7
148	Fat SynBrass	4	SBR	212	Sine Lead	1	SLD	276	Coupled Hps.	2	KEY	1	7
149	MKS Brass	2	SBR	213	2600 Sine	1	SLD	277	Harpsi.w	1	KEY	2	7
150	Stack Brass	4	SBR	214	RS SquareLd2	1	SLD	278	Harpsi.o	2	KEY	3	7
151	Jump Brass 2	2	SBR	215	Shmoog	2	SLD	279	Clav.	1	KEY	0	8
152	OB Brass	4	SBR	216	CC Solo	2	SLD	280	Pulse Clav	2	KEY	1	8
153	JUNO Brass	2	SBR	217	FM Lead 1	1	SLD	281	Celesta	1	KEY	0	9
154	LoFi Brass	2	SBR	218	FM Lead 2	2	SLD	282	Glockenspiel	1	BEL	0	10
155	Reso Brass	2	SBR	219	JP8 PulseLd1	1	SLD	283	Music Box	1	BEL	0	11
156	Warm Brass	4	SBR	220	JP8 PulseLd2	2	SLD	284	Vibraphone	1	MLT	0	12
157	SoaringHorns	4	SBR	221	Soft SawLead	2	SLD	285	Vibraphone w	1	MLT	1	12
158	DeepSynBrass	2	SBR	222	PureFlatLead	2	SLD	286	Marimba	1	MLT	0	13
159	Sugar Keys	2	SYN	223	MG Square 2	1	HLD	287	Marimba w	1	MLT	1	13
160	RS Pipe Keys	3	SYN	224	Unison SqrLd	4	SLD	288	Xylophone	1	MLT	0	14
161	RS SawsKeys	4	SYN	225	Dist Square	1	HLD	289	Tubular-bell	1	BEL	0	15
162	WireKeys	2	SYN	226	RS Digi Lead	1	SLD	290	Church Bell	1	BEL	1	15
163	Super Saws	2	SYN	227	260 RingLead	2	HLD	291	Carillon	1	BEL	2	15
164	Double Saws	2	BPD	228	MG Saw Ld. 1	1	SLD	292	Santur	1	PLK	0	16
165	Poly Saws	4	SYN	229	MG Saw Ld. 2	1	SLD	293	Organ 1	2	ORG	0	17
166	Polysynth 2	2	BPD	230	GR300 Lead 1	1	SLD	294	Trem. Organ	2	ORG	1	17
167	Super Poly	4	SPD	231	GR300 Lead 2	1	SLD	295	60's Organ1	1	ORG	2	17
168	RS Prologue	3	SPD	232	MG 2 OSCs	2	SLD	296	Organ 4	2	ORG	3	17
169	RS Crystal	4	BEL	233	FatSolo Lead	4	SLD	297	Organ 2	2	ORG	0	18
170	Hyper Bell	1	BEL	234	ForcefulLead	4	HLD	298	Chorus Or.2	2	ORG	1	18
171	Warm Bell	1	BEL	235	CrowdingLead	4	HLD	299	Perc. Organ	2	ORG	2	18
172	Chime Bells	4	BEL	236	Sync Lead	1	HLD	300	Organ 3	2	ORG	0	19
173	D-50 Retour	4	BPD	237	DualSyncLead	4	HLD	301	Church Org.1	1	ORG	0	20
174	Bell Heaven	2	SYN	238	Dirty Sync	2	HLD	302	Church Org.2	2	ORG	1	20
175	EP Heaven	4	SYN	239	Sync Hard	4	HLD	303	Church Org.3	2	ORG	2	20
176	RS Heaven	2	SPD	240	Talking Box	3	HLD	304	Reed Organ	1	ORG	0	21
177	Heaven Key	2	SYN	241	Happy Saws	4	TEK	305	Puff Organ	2	ORG	1	21
178	Heaven Pad	1	SPD	242	TwinOct.Rave	4	TEK	306	Accordion Fr	1	ACD	0	22
179	RS Soft Pad1	3	SPD	243	MinorIncident	4	TEK	307	Accordion It	1	ACD	1	22
180	RS Soft Pad2	4	SPD	244	Minor Rave	4	TEK	308	Harmonica	1	HRM	0	23
181	Saw Strings	3	SPD	245	Vox Lead	2	TEK	309	Bandoneon	2	ACD	0	24
182	Spectre	4	BPD	246	Waspy Synth	2	TEK	310	Nylon-str.Gt	1	AGT	0	25
183	Morph Pad	4	SPD	247	Technoheadz	4	TEK	311	Ukulele	1	AGT	1	25
184	Comb Strings	4	STR	248	Techno Saw	2	PLS	312	Nylon Gt.o	2	AGT	2	25
185	Combine	2	BPD	249	Cheese Saw	1	PLS	313	Nylon Gt.2	1	AGT	3	25
186	Soft Sweep	4	SPD	250	Acid Guitar	2	TEK	314	Steelstr.Gt	1	AGT	0	26
187	Saws Sweep	3	SPD	251	BOG	3	TEK	315	12-str.Gt	2	AGT	1	26
188	CelestialPad	3	BPD	252	Impact Hit	2	HIT	316	Mandolin	2	AGT	2	26
189	4th Sweep	4	SPD	253	Double Hit	2	HIT	317	Steel + Body	2	AGT	3	26
190	5th Saws	4	BPD	254	Techno Hit	1	HIT	318	Jazz Gt.	1	EGT	0	27
191	Big Fives	4	BPD	255	Shock Wave	2	HIT	319	Pedal Steel	1	EGT	1	27
192	7th Bell Pad	2	BPD	256	P5 Noise	1	FX	320	Clean Gt.	1	EGT	0	28

Voice : ボイス数

Preset 129 ~ 256 : MSB=66, LSB=0

Preset 257 ~ 320 : MSB=121  
PC : プログラム・ナンバー

## Preset (プリセット・グループ)

No.	Name	Voice	Category	LSB	PC	No.	Name	Voice	Category	LSB	PC	No.	Name	Voice	Category	LSB	PC
321	Chorus Gt.	2	EGT	1	28	385	French Horns	1	BRS	0	61	449	Sitar	1	PLK	0	105
322	Mid Tone GTR	1	EGT	2	28	386	Fr.Horn 2	2	BRS	1	61	450	Sitar 2	2	PLK	1	105
323	Muted Gt.	1	EGT	0	29	387	Brass 1	2	BRS	0	62	451	Banjo	1	FRT	0	106
324	Funk Pop	1	EGT	1	29	388	Brass 2	2	BRS	1	62	452	Shamisen	1	PLK	0	107
325	Funk Gt.2	2	EGT	2	29	389	Synth Brass1	2	SBR	0	63	453	Koto	1	PLK	0	108
326	Jazz Man	2	EGT	3	29	390	Pro Brass	2	SBR	1	63	454	Taisho Koto	2	PLK	1	108
327	Overdrive Gt	1	DGT	0	30	391	Oct SynBrass	2	SBR	2	63	455	Kalimba	1	PLK	0	109
328	Guitar Pinch	2	DGT	1	30	392	Jump Brass	1	SBR	3	63	456	Bagpipe	1	ETH	0	110
329	DistortionGt	1	DGT	0	31	393	Syn.Brass 2	2	SBR	0	64	457	Fiddle	1	STR	0	111
330	Feedback Gt	2	DGT	1	31	394	SynBrass sfz	1	SBR	1	64	458	Shanai	1	ETH	0	112
331	Dist Rtm GTR	1	DGT	2	31	395	Velo Brass 1	2	SBR	2	64	459	Tinkle Bell	1	BEL	0	113
332	Gt.Harmonics	1	EGT	0	32	396	Soprano Sax	1	SAX	0	65	460	Agogo	1	PRC	0	114
333	Gt.Feedback	1	EGT	1	32	397	Alto Sax	1	SAX	0	66	461	Steel Drums	1	MLT	0	115
334	Acoustic Bs.	2	BS	0	33	398	Tenor Sax	2	SAX	0	67	462	Woodblock	1	PRC	0	116
335	Fingered Bs.	1	BS	0	34	399	Baritone Sax	1	SAX	0	68	463	Castanets	1	PRC	1	116
336	Finger Slap	2	BS	1	34	400	Oboe	1	WND	0	69	464	Taiko	1	PRC	0	117
337	Picked Bass	1	BS	0	35	401	English Horn	1	WND	0	70	465	Concert BD	1	PRC	1	117
338	Fretless Bs.	1	BS	0	36	402	Basoon	1	WND	0	71	466	Melo. Tom 1	1	PRC	0	118
339	Slap Bass 1	1	BS	0	37	403	Clarinet	1	WND	0	72	467	Melo. Tom 2	1	PRC	1	118
340	Slap Bass 2	1	BS	0	38	404	Piccolo	1	FLT	0	73	468	Synth Drum	1	PRC	0	119
341	Synth Bass 1	1	SBS	0	39	405	Flute	1	FLT	0	74	469	808 Tom	2	PRC	1	119
342	SynthBass101	1	SBS	1	39	406	Recorder	1	FLT	0	75	470	Elec Perc	1	PRC	2	119
343	Acid Bass	1	SBS	2	39	407	Pan Flute	1	FLT	0	76	471	Reverse Cym	1	PRC	0	120
344	Clavi Bass	2	SBS	3	39	408	Bottle Blow	2	FLT	0	77	472	Gt.FretNoise	1	AGT	0	121
345	Hammer	2	SBS	4	39	409	Shakuhachi	2	ETH	0	78	473	Gt.Cut Noise	1	AGT	1	121
346	Synth Bass 2	2	SBS	0	40	410	Whistle	1	FLT	0	79	474	String Slap	1	AGT	2	121
347	Beef FM Bass	2	SBS	1	40	411	Ocarina	1	FLT	0	80	475	Breath Noise	1	FX	0	122
348	Rubber Bass	2	SBS	2	40	412	Square Wave	2	HLD	0	81	476	Fl.Key Click	1	FX	1	122
349	Attack Pulse	1	SBS	3	40	413	MG Square	1	HLD	1	81	477	Seashore	1	SFX	0	123
350	Violin	1	STR	0	41	414	Sine Wave	1	HLD	2	81	478	Rain	1	SFX	1	123
351	Slow Violin	1	STR	1	41	415	Saw Wave	2	HLD	0	82	479	Thunder	1	SFX	2	123
352	Viola	1	STR	0	42	416	OB2 Saw	1	HLD	1	82	480	Wind	1	SFX	3	123
353	Cello	1	STR	0	43	417	Doctor Solo	2	HLD	2	82	481	Stream	2	SFX	4	123
354	Contrabass	1	STR	0	44	418	Natural Lead	2	HLD	3	82	482	Bubble	2	SFX	5	123
355	Tremolo Str	1	STR	0	45	419	SequencedSaw2	2	HLD	4	82	483	Bird	2	SFX	0	124
356	PizzicatoStr	1	STR	0	46	420	Syn.Calliope	2	SLD	0	83	484	Dog	1	SFX	1	124
357	Harp	1	PLK	0	47	421	Chiffer Lead	2	SLD	0	84	485	HorseGallop	1	SFX	2	124
358	Yang Qin	2	PLK	1	47	422	Charang	2	HLD	0	85	486	Bird 2	1	SFX	3	124
359	Timpani	1	PRC	0	48	423	Wire Lead	2	HLD	1	85	487	Telephone 1	1	SFX	0	125
360	Strings	1	STR	0	49	424	Solo Vox	2	SLD	0	86	488	Telephone 2	1	SFX	1	125
361	Orchestra	3	ORC	1	49	425	5th Saw Wave	2	HLD	0	87	489	DoorCreaking	1	SFX	2	125
362	60s Strings	2	STR	2	49	426	Bass & Lead	2	HLD	0	88	490	Door	1	SFX	3	125
363	Slow Strings	1	STR	0	50	427	Delayed Lead	2	HLD	1	88	491	Scratch	1	SFX	4	125
364	Syn.Strings1	1	STR	0	51	428	Fantasia	2	SYN	0	89	492	Wind Chimes	2	SFX	5	125
365	Syn.Strings3	2	STR	1	51	429	Warm Pad	1	SPD	0	90	493	Helicopter	1	SFX	0	126
366	Syn.Strings2	2	SPD	0	52	430	Sine Pad	2	SPD	1	90	494	Car-Engine	1	SFX	1	126
367	Choir Aahs	1	VOX	0	53	431	Polysynth	2	SYN	0	91	495	Car-Stop	1	SFX	2	126
368	Chorus Aahs2	1	VOX	1	53	432	Space Voice	1	VOX	0	92	496	Car-Pass	1	SFX	3	126
369	Voice Oohs	1	VOX	0	54	433	Itopia	2	VOX	1	92	497	Car-Crash	2	SFX	4	126
370	Humming	2	VOX	1	54	434	Bowed Glass	2	SPD	0	93	498	Siren	1	SFX	5	126
371	SynVox	1	VOX	0	55	435	Metal Pad	2	BPD	0	94	499	Train	1	SFX	6	126
372	Analog Voice	1	VOX	1	55	436	Halo Pad	2	BPD	0	95	500	Jetplane	2	SFX	7	126
373	OrchestraHit	2	HIT	0	56	437	Sweep Pad	1	SPD	0	96	501	Starship	2	SFX	8	126
374	Bass Hit	2	HIT	1	56	438	Ice Rain	2	SYN	0	97	502	Burst Noise	2	SFX	9	126
375	6th Hit	2	HIT	2	56	439	Soundtrack	2	SPD	0	98	503	Applause	2	SFX	0	127
376	Euro Hit	2	HIT	3	56	440	Crystal	2	BEL	0	99	504	Laughing	1	SFX	1	127
377	Trumpet	1	BRS	0	57	441	Syn Mallet	1	BEL	1	99	505	Screaming	1	SFX	2	127
378	Dark Trumpet	1	BRS	1	57	442	Atmosphere	2	AGT	0	100	506	Punch	1	SFX	3	127
379	Trombone	1	BRS	0	58	443	Brightness	2	SYN	0	101	507	Heart Beat	1	SFX	4	127
380	Trombone 2	2	BRS	1	58	444	Goblin	2	PLS	0	102	508	Footsteps	1	SFX	5	127
381	Bright Tb	1	BRS	2	58	445	Echo Drops	1	BPD	0	103	509	Gun Shot	1	SFX	0	128
382	Tuba	1	BRS	0	59	446	Echo Bell	2	BPD	1	103	510	Machine Gun	1	SFX	1	128
383	MutedTrumpet	1	BRS	0	60	447	Echo Pan	2	BPD	2	103	511	Lasergun	1	SFX	2	128
384	MuteTrumpet2	1	BRS	1	60	448	Star Theme	2	BPD	0	104	512	Explosion	2	SFX	3	128

Voice : ボイス数

Preset 321 ~ 512 : MSB=121

PC : プログラム・ナンバー

# ドラム・セット一覧

## Preset (プリセット・グループ)

	001 (PC: 1)	002 (PC: 2)	003 (PC: 3)	004 (PC: 4)	005 (PC: 5)	006 (PC: 6)
Note No.	RS Pop Kit 1	RS Pop Kit 2	STANDARD 2	STANDARD 3	R&B	DANCE
25	Snare Roll		Snare Roll			
26	FingerSnaps2	%	Finger Snap		%	
27	High-Q		High-Q			
28	Slap		Slap			
29	ScratchPush [EXC7]		ScratchPush [EXC7]			Scrth Push2 [EXC7]
30	ScratchPull [EXC7]		ScratchPull [EXC7]			Scrth Pull2 [EXC7]
31	Sticks		Sticks			
32	SquareClick		SquareClick			
33	MetronmClick		MetronmClick			
34	Metronm Bell		Metronm Bell			
35	Pop Kick 1 *3	Pop Kick 3 *3	Std.2 Kick1	Std.3 Kick1 *2	R&B Kick	909 Comp BD
36	Pop Kick 2 *3	Pop Kick 4 *3	Std.2 Kick2	Std.3 Kick2 *2	%	Elec Kick 2
37	Cross Stick *2	%	Side Stick		%	
38	Pop Snare 1 *2	Pop Snare 3 *2	Std.2 Snare1	Piccolo SD2	%	House SD
39	Ghost Note *2	%	808 Clap		%	909 HandClap
40	Pop Snare 2 *2	Pop Snare 4 *2	Std.2 Snare2	Std.3 Snare2	R&B Snare	Elec. Snare3
41	PopLoTomFlam *2	%	Real Tom 6 *2		%	Synth Drum 2 *2
42	PopCIHiHat 1 [EXC1] *2	PopCIHiHat 2 [EXC1] *2	Jazz CHH [EXC1]	Close HiHat3 [EXC1]	%	CR78 CHH [EXC1]
43	PopLowTom *2	%	Real Tom 6 *2		%	Synth Drum 2 *2
44	PopPdHiHat 1 [EXC1] *3	PopPdHiHat 2 [EXC1] *3	Pedal HiHat [EXC1]	Pedal HiHat3 [EXC1]	%	808 CHH 1 [EXC1]
45	PopMdTomFlam *2	%	Real Tom 4 *2		%	Synth Drum 2 *2
46	PopOpHiHat 1 [EXC1] *3	PopOpHiHat 2 [EXC1] *3	Jazz OHH [EXC1]	Open HiHat3 [EXC1]	%	CR78 OHH [EXC1]
47	PopMidTom *2	%	Real Tom 4 *2		%	Synth Drum 2 *2
48	PopHiTomFlam *2	%	Real Tom 1 *2		%	Synth Drum 2 *2
49	PopCymbal 2 *2	%	Crash Cym.1		%	808 Crash
50	PopHighTom *2	%	Real Tom 1 *2		%	Synth Drum 2 *2
51	Pop Ride 1 *2	%	Ride Cymbal		%	606 RideCym.
52	PopCymbal 1 *2	%	ChinaCymbal		%	ReverseCymbl
53	Pop Ride 2 *2	%	Ride Bell		%	
54	Tambourine		Tambourine			Shake Tambrn
55	PopSplashCym	%	Splash Cym.		%	Splash Cym.2
56	ChaChaBell *2	%	Cowbell		%	808 Cowbel
57	RockCrashCym *2	%	Crash Cym.2		%	
58	Vibraslap		Vibraslap			
59	RockRideCym *2	%	Ride Cymbal		%	
60	Pop Hi Bongo *2	%	High Bongo		%	
61	Pop Lo Bongo	%	Low Bongo		%	
62	PopCongaSlap *2	%	HiConga Mute		%	
63	PopCongaOpen	%	HiCongaOpen		%	
64	Pop Lo Conga	%	LoCongaOpen		%	
65	PopHiTimbale *2	%	High Timbale		%	
66	PopLoTimbale	%	Low Timbale		%	
67	Pop Agogo	%	Agogo		%	
68	Pop Agogo	%	Agogo		%	
69	Pop Shaker2	%	Cabasa *2		%	
70	Pop Shaker1 *2	%	Maracas		%	
71	ShortWhistle [EXC2]		ShortWhistle [EXC2]			
72	Long Whistle [EXC2]		Long Whistle [EXC2]			
73	Pop Guide1 [EXC3]	%	Short Guiro [EXC3]		%	
74	Pop Guide2 [EXC3]	%	Long Guiro [EXC3]		%	
75	Pop Claves *2	%	Claves		%	
76	Woodblock		Woodblock			
77	Woodblock		Woodblock			
78	Mute Cuica [EXC4]		Mute Cuica [EXC4]			Hoo [EXC4]
79	Open Cuica [EXC4]		Open Cuica [EXC4]			Hoo [EXC4]
80	MuteTriangle [EXC5]		MuteTriangle [EXC5]			
81	OpenTriangle [EXC5]		OpenTriangle [EXC5]			
82	Pop Shaker3	%	Shaker		%	626 Shaker
83	Jingle Bell		Jingle Bell			
84	Bell Tree	%	Bar Chimes		%	Bell Tree
85	Castanets		Castanets			
86	Mute Surdo [EXC6]		Mute Surdo [EXC6]			
87	Open Surdo [EXC6]		Open Surdo [EXC6]			
88	Applause 2 *2		Applause 2 *2			

※ User:001 には Preset:001、User:002 には Preset:004 と同じものが記憶されています。(User 001, 002: MSB=64, LSB=0)

※ ノート・ナンバー 0 ~ 24、および 89 ~ 127 については、(P.154) を参照してください。

\*2 : 使用ボイス数が 2

\*3 : 使用ボイス数が 3

[EXC] : 同じ EXC 番号の音は同時に鳴らない

% : 001: RS Pop Kit 1 の打楽器と同じ

空欄 : 003: STANDARD 2 の打楽器と同じ

PC : プログラム・ナンバー

Preset 001 ~ 006 : MSB=65, LSB=0

# ドラム・セット一覧

## Preset (プリセット・グループ)

Note No.	007 (PC: 7) HOUSE	008 (PC: 8) HIP HOP	009 (PC: 9) TECHNO	010 (PC: 10) TR-909
25				
26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
27				
28				
29	Scrth Push2 [EXC7]	Scrth Push2 [EXC7]	Scrth Push2 [EXC7]	Scrth Push2 [EXC7]
30	Scrth Pull2 [EXC7]	Scrth Pull2 [EXC7]	Scrth Pull2 [EXC7]	Scrth Pull2 [EXC7]
31				
32				
33				
34				
35	HipHop BD2	909 Comp BD	Techno BD2	Techno BD2
36	909 BD2 *2	HipHop BD1	Techno BD1	909 BD2 *2
37		808 Rimshot	808 Rimshot	909 Rim
38	House SD	Whack SD 2	Techno SD 1	909 SD 1
39	909 HandClap	909 HandClap	707 Claps	909 HandClap
40	Elec. Snare2	HipHop SD2	MG Blip	909 SD 2
41	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2	909 Tom
42	707 CHH 1 [EXC1]	Room CHH [EXC1]	707 CHH 1 [EXC1]	707 CHH 1 [EXC1]
43	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2 *2	909 Tom
44	CR78 CHH [EXC1]	Pedal HiHat [EXC1]	CR78 CHH [EXC1]	707 CHH 2 [EXC1]
45	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2 *2	909 Tom
46	909 OHH [EXC1]	R8 OHH 2 [EXC1]	909 OHH [EXC1]	909 OHH [EXC1]
47	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2 *2	909 Tom
48	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2 *2	909 Tom
49	909 Crash	909 Crash	909 Crash	909 Crash
50	909 Tom	909 Tom	808 Tom 2 *2	909 Tom
51	909 RideCym. *2			909 RideCym. *2
52	ReverseCymb1	ReverseCymb1	ReverseCymb1	
53				
54	Shake Tambrn	Shake Tambrn	Shake Tambrn	Tambourine 2
55	Splash Cym.2	Splash Cym.2	Splash Cym.2	Splash Cym.2
56	808 Cowbel	808 Cowbel	808 Cowbel	808 Cowbel
57	909 Crash		909 Crash	
58				RideCym Edge
59				
60	CR78 HiBongo		CR78 HiBongo	
61	CR78 LoBongo		CR78 LoBongo	
62	808 Conga		808 Conga	
63	808 Conga		808 Conga	
64	808 Conga		808 Conga	
65				
66				
67				
68				
69				
70	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas
71				
72				
73				
74	CR78 Guiro [EXC3]	CR78 Guiro [EXC3]	CR78 Guiro [EXC3]	CR78 Guiro [EXC3]
75	808 Clave	808 Clave	808 Clave	808 Clave
76				
77	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]
78	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]	Hoo [EXC4]
79				
80				
81				
82	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
83				
84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85				
86				
87				
88				

Note No.	011 (PC:11) RHYTHM FX
21	RevBsAtkNoiz
22	RevClnGtMtUp
23	RevDstGCutUp
24	Click
25	Pop Drop
26	Wood Slap
27	Syn.Drops
28	Rev.Hi-Q
29	ShortWhistle
30	Ice Block
31	Digi Tambrn. *2
32	Alias
33	Tambourine
34	Noise Slap *2
35	Rev.Kick 1
36	Rev.Kick 1
37	Rev.ConBD
38	Rev.PowerBD1
39	Rev.Elec.BD1
40	Rev.BrBsDrum
41	Rev.909BD2
42	Rev.909BD2
43	Rev.HpHpBD1
44	Rev.HpHpBD1
45	Rev.HpHpBD1
46	Rev.Tech BD2
47	Rev.Snare 1
48	Rev.Snare 1
49	Rev.Snare 2
50	Rev.Std1SD1
51	Rev.808SD
52	Rev.909SD1
53	Rev.CR78SD1
54	Rev.Tech SD2
55	Rev.HpHpSD2
56	Rev.HpHpSD2
57	Rev.HpHpSD2
58	Rev.House SD
59	Rev.House SD
60	Rev.Snare 1
61	Rev.Hi-Q
62	Rev.Tom 1
63	Rev.Tom 1
64	Rev.Tom 1
65	Rev.Tom 1
66	Rev.Tom 2
67	Rev.Sticks
68	Rev.Slap
69	ReverseCymb1
70	Rev.Cymbal2
71	Rev.606Cym.
72	Rev.RideCym.
73	Rev.ClosedHH
74	Rev.707CH
75	Rev.808CHH
76	Rev.Open HH1
77	Rev.Open HH2
78	Rev.808OHH
79	Rev.CR-78OHH
80	Rev.CR-78OHH
81	Rev.HpHpSD2
82	Shaker
83	Rev.Slap
84	Rev.Tombrn 2
85	Rev.ShakeTmb
86	Rev.707Crash *2
87	Rev.Belltree
88	Rev.Guiro
89	Rev.GunShot
90	Rev.Scratch
91	Rev.Lasergun
92	VeloNoiseFX
93	St.NoiseClap *2
94	Swish
95	Tape Stop 1 *2
96	Missile *2
97	Space Birds
98	FlyingMonstr
99	Voice 1
100	Hoo

※ ノート・ナンバー 0 ~ 24、および 89 ~ 127 については、(P.154) を参照してください (011: RHYTHM FX を除く)。

\*2: 使用ボイス数が 2  
[EXC]: 同じ EXC 番号の音は同時に鳴らない  
空欄: 003: STANDARD 2 の打楽器と同じ  
PC: プログラム・ナンバー  
Preset 007 ~ 011: MSB=65, LSB=0

Preset (プリセット・グループ)

Note No.	012 (PC: 1)	013 (PC: 9)	014 (PC: 17)	015 (PC: 25)	016 (PC: 26)	017 (PC: 33)
	STANDARD 1	ROOM	POWER	ELECTRONIC	TR-808	JAZZ
25	Snare Roll					
26	FingerSnaps2	Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap
27	High-Q					
28	Slap					
29	ScratchPush [EXC7]			Scrth Push2 [EXC7]	Scrth Push2 [EXC7]	
30	ScratchPull [EXC7]			Scrth Pull2 [EXC7]	Scrth Pull2 [EXC7]	
31	Sticks					
32	SquareClick					
33	MetronmClick					
34	Metronm Bell					
35	Mix Kick	Room Kick 2	Power Kick2	Elec Kick 2	808 Kick 1	Jazz Kick 2
C2 36	Std.1 Kick2	Room Kick 1	Power Kick1	Elec Kick 1 *2	808 Kick 2	Jazz Kick 1
37	Side Stick				808 Rimshot	
38	Std.1 Snare1	Room Snare 1	Dance Snare1	Elec. Snare1	808 Snare 1	Jazz Snare 1
39	909 HandClap	808 Clap	808 Clap	808 Clap	808 Clap	Hand Clap2
40	LD Snare M	Room Snare 2	Power Snare1	Elec. Snare2	808 Snare 2	Jazz Snare 2
41	Real Tom 6 *2	Room Tom 5 *2	Rock Tom 4 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
42	Close HiHat2 [EXC1]	Room CHH [EXC1]		Jazz CHH [EXC1]	808 CHH 2 [EXC1]	Jazz CHH [EXC1]
43	Real Tom 6 *2	Room Tom 5 *2	Rock Tom 4 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
44	Pedal HiHat2 [EXC1]	Pedal HiHat [EXC1]		Pedal HiHat [EXC1]	808 CHH 1 [EXC1]	Pedal HiHat [EXC1]
45	Real Tom 4 *2	Room Tom 2 *2	Rock Tom 4 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
46	Open HiHat2 [EXC1]	R8 OHH 2 [EXC1]		Jazz OHH [EXC1]	808 OHH [EXC1]	Jazz OHH [EXC1]
47	Real Tom 4 *2	Room Tom 2 *2	Rock Tom 4 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
C3 48	Real Tom 1 *2	Room Tom 2 *2	Rock Tom 1 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
49	Crash Cym.1				808 Crash	
50	Real Tom 1 *2	Room Tom 2 *2	Rock Tom 1 *2	Synth Drum 2 *2	808 Tom 2 *2	
51	Ride Cymbal				606 RideCym.	RideCymMidIn
52	ChinaCymbal			ReverseCymb1		
53	Ride Bell					
54	Tambourine				CR78 Tmb	
55	Splash Cym.2	Splash Cym.		Splash Cym.		
56	Cowbell				808 Cowbel	
57	Crash Cym.2				909 Crash	
58	Vibraslap					
59	Ride Cymbal				RideCym Edge	RideCym Edge
C4 60	High Bongo				CR78 HiBongo	
61	Low Bongo				CR78 LoBongo	
62	HiConga Mute				808 Conga	
63	HiCongaOpen				808 Conga	
64	LoCongaOpen				808 Conga	
65	High Timbale					
66	Low Timbale					
67	Agogo					
68	Agogo					
69	Cabasa *2					
70	Maracas				808 Maracas	
71	ShortWhistle [EXC2]					
C5 72	Long Whistle [EXC2]					
73	Short Guiro [EXC3]					
74	Long Guiro [EXC3]				CR78 Guiro [EXC3]	
75	Claves				808 Clave	
76	Woodblock					
77	Woodblock					
78	Mute Cuica [EXC4]				Hoo [EXC4]	
79	Open Cuica [EXC4]				Hoo [EXC4]	
80	MuteTriangle [EXC5]					
81	OpenTriangle [EXC5]					
82	Shaker				626 Shaker	
83	Jingle Bell					
C6 84	Bell Tree					
85	Castanets					
86	Mute Surdo [EXC6]					
87	Open Surdo [EXC6]					
88	Applause 2 *2					Applause *2

※ ノート・ナンバー 0 ~ 24、および 89 ~ 127 については、(P.154) を参照してください。

\*2: 使用ボイス数が 2  
 [EXC]: 同じ EXC 番号の音は同時に鳴らない  
 空欄: 012: STANDARD 1 の打楽器と同じ  
 PC: プログラム・ナンバー  
 Preset 012 ~ 017: MSB=120, LSB=0

# ドラム・セット一覧

## Preset (プリセット・グループ)

Note No.	018 (PC: 41) BRUSH	019 (PC: 49) ORCHESTRA
26	Finger Snap	Finger Snap
27		Jazz CHH [EXC1]
28		Pedal HiHat [EXC1]
29		Jazz OHH [EXC1]
30		Ride Cymbal
31		
32		
33		
34		
35	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	Jazz Kick 1	Concert BD
37		
38	Brush Tap	ConcertSnare
39	Brush Slap	Castanets
40	Brush Swirl	ConcertSnare
41	Lite Tom 4 *2	Timpani
42	Brush CHH [EXC1]	Timpani
43	Lite Tom 4 *2	Timpani
44	Pedal HiHat [EXC1]	Timpani
45	Lite Tom 4 *2	Timpani
46	Brush OHH [EXC1]	Timpani
47	Lite Tom 4 *2	Timpani
C3 48	Lite Tom 4 *2	Timpani
49	Brush Crash	Timpani
50	Lite Tom 4 *2	Timpani
51	Ride Cym In	Timpani
52		Timpani
53	Brush RideBl	Timpani
54		
55		Splash Cym.
56		
57		ConcertCym.2
58		
59	RideCym Edge	ConcertCym.1
C4 60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
C5 72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
C6 84		
85		
86		
87	Applause *2	Applause *2

※ ノート・ナンバー 0 ~ 24、および 89 ~ 127 については、右欄を参照してください (020: SFX を除く)。

\*2 : 使用ボイス数が 2  
\*3 : 使用ボイス数が 3  
[EXC] : 同じ EXC 番号の音は同時に鳴らない  
空欄 : 012: STANDARD 1 の打楽器と同じ  
PC : プログラム・ナンバー  
Preset 018 ~ 020 : MSB=120, LSB=0

## Note No. 0 ~ 24, 89 ~ 127

Note No.	020 (PC: 57) SFX
29	MG Blip
30	Tape Stop 2 *2
31	Scrth Push2 [EXC1]
32	Scrth Pull2 [EXC1]
33	Finger Snap
34	FingerSnaps2
35	Gtr.Feedback
C2 36	Dist.CutNoiz
37	Bass Slide
38	Pick Scrape
39	High-Q
40	Slap
41	ScratchPush [EXC7]
42	ScratchPull [EXC7]
43	Sticks
44	SquareClick
45	MetronmClick
46	Metronm Bell
47	Gt.FretNoise
C3 48	Gt.Cut Noise
49	Gt.Cut Noise
50	String Slap
51	Fl.Key Click
52	Laughing
53	Screaming
54	Punch
55	Heart Beat
56	Footsteps
57	Footsteps
58	Applause *2
59	DoorCreaking
C4 60	Door
61	Scratch
62	Wind Chimes *2
63	Car-Engine
64	Car-Stop
65	Car-Pass
66	Car-Crash *2
67	Siren
68	Train
69	Jetplane *2
70	Helicopter
71	Starship *2
C5 72	Gun Shot
73	Machine Gun
74	Lasergun
75	Explosion *2
76	Dog
77	HorseGallop
78	Bird *2
79	Rain
80	Thunder
81	Wind
82	Seashore
83	Stream *2
C6 84	Bubble *2
85	Kitty
86	Bird 2
87	Growl
88	Applause 2 *2
89	Encore
90	Telephone 1
91	Telephone 2
92	Burst Noise *2
93	Ghost *2
94	Submarine *2
95	Big Shot *2
C7 96	Wind 2
97	Hoo
98	Emergency! [EXC2] *2
99	Abduction [EXC2] *2
100	UFO FX [EXC2] *2
101	7th Atmos. [EXC2] *2
102	Angklung

Note No.	
C-10	Mix Kick
1	Std.1 Kick2
2	Std.3 Kick1 *2
3	Std.3 Kick2 *2
4	Room Kick 1
5	Room Kick 2
6	Power Kick1
7	Power Kick2
8	Jazz Kick 1
9	Concert BD
10	Elec Kick 1 *2
11	Elec Kick 2
C0 12	808 Kick 1
13	808 Kick 2
14	909 BD2 *2
15	909 Comp BD
16	HipHop BD1
17	HipHop BD2
18	Techno BD1
19	Techno BD2
20	R&B Kick
21	Pop Kick 1 *3
22	Pop Kick 2 *3
23	Pop Kick 3 *3
C1 24	Pop Kick 4 *3
89	Std.1 Snare1
90	LD Snare M
91	Std.2 Snare1
92	Std.2 Snare2
93	Piccolo SD2
94	Std.3 Snare2
95	Room Snare 1
C7 96	Room Snare 2
97	Dance Snare1
98	Power Snare1
99	Jazz Snare 1
100	Jazz Snare 2
101	Brush Tap
102	Brush Slap
103	Brush Swirl
104	ConcertSnare
105	Elec. Snare1
106	Elec. Snare2
107	Elec. Snare3
C8 108	808 Snare 1
109	808 Snare 2
110	909 Snare 1
111	909 SD 1
112	909 SD 2
113	CR78 SD 1
114	Whack SD 2
115	HipHop SD2
116	Techno SD 1
117	MG Blip
118	House SD
119	House SD
C9 120	R&B Snare *2
121	Pop Snare 1 *2
122	Pop Snare 2 *2
123	Pop Snare 3 *2
124	Pop Snare 4 *2
125	Rev. Snare
126	Cross Stick *2
127	Ghost Note *2

# アルペジオ・スタイル一覧

Style	Motif	Beat Pattern
1/4	all	1/ 4
1/6	all	1/ 6
1/8	all	1/ 8
1/12	all	1/12
1/16	all	1/16 1 ~ 3
1/32	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 ~ 8, BASS+RANDOM 1 ~ 3, TOP+UP 1 ~ 6	1/32 1 ~ 3
PORTAMENTO A	all	PORTA-A 01 ~ 11
PORTAMENTO B	all	PORTA-B 01 ~ 15
GLISSANDO	GLISSANDO	1/16 1 ~ 3, 1/32 1 ~ 3
SEQUENCE A	all	SEQ-A 1 ~ 7
SEQUENCE B	all	SEQ-B 1 ~ 5
SEQUENCE C	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, BASS+UP 1 ~ 8, BASS+RANDOM 1 ~ 3, TOP+UP 1 ~ 6	SEQ-C 1 ~ 2
SEQUENCE D	all	SEQ-D 1 ~ 8
ECHO	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER	ECHO 1 ~ 3
SYNTH BASS	BASS+UP 2	SEQ-A 1, SEQ-C 1
HEAVY SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
LIGHT SLAP	BASS+UP 5, TOP+UP 5	MUTE 02, 03
WALK BASS	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	REFRAIN 1, WALKBS
RHYTHM GTR A	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1 ~ 8, BASS+RANDOM 1 ~ 3, TOP+UP 1 ~ 6	MUTE 01, 04
RHYTHM GTR B	CHORD	MUTE 07, 13, 14
RHYTHM GTR C	CHORD	MUTE 08, 12, 15
RHYTHM GTR D	CHORD	MUTE 09, 10, 11, 16
RHYTHM GTR E	SINGLE UP, SINGLE DOWN	STRUM 1 ~ 6
3 FINGER GTR	BASS+UP+TOP	SEQ-A 7
STRUM GTR UP	SINGLE UP	STRUM 7 ~ 8
STRUM GTR DOWN	SINGLE DOWN	STRUM 7 ~ 8
STRUM GTR U&D	SINGLE UP&DOWN	STRUM 7 ~ 8
PIANO BACKING	CHORD	MUTE 12, REFRAIN 2
CLAVI CHORD	BASS+CHORD 4, BASS+CHORD 5	MUTE 05, 06
WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/ 6, 1/12
SWING WALTZ	BASS+CHORD 2, BASS+UP 2, BASS+RANDOM 2, TOP+UP 2	1/16 1 ~ 3
REGGAE	CHORD, BASS+CHORD 1	REGGAE 1 ~ 2
PERCUSSION	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, BASS+UP 1 ~ 8, BASS+RANDOM 1 ~ 3, TOP+UP 1 ~ 6	PERC 1 ~ 4
HARP	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, GLISSANDO	HARP
SHAMISEN	TOP+UP 4 ~ 6	SEQ-A 2
BOUND BALL	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	BOUND
RANDOM	SINGLE RANDOM, DUAL RANDOM, BASS+RANDOM 1 ~ 3	1/ 4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1 ~ 3, 1/32 1 ~ 3, RANDOM
BOSSA NOVA	all	BOSSA NOVA
SALSA	all	SALSA 1 ~ 4
MAMBO	all	MAMBO 1 ~ 2
LATIN PERC	SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO	CLAVE, REV CLA, GUIRO, AGOGO
SAMBA	all	SAMBA
TANGO	all	TANGO 1 ~ 4
HOUSE	all	HOUSE 1 ~ 2
LIMITLESS	all	all

all : すべての値を設定することができます。

# MIDI インプリメンテーション

Model: RS-5/9 (64-voice synthesizer (conforms to General MIDI 2 System))  
Date: Oct. 13, 2000  
Version: 1.00

## 1. 受信データ

### ■チャンネル・ボイス・メッセージ

※ パート・パラメーターのRx Channel がOFF のときには受信しません。

#### ●ノート・オフ

ステータス 第2バイト 第3バイト  
8nH kkH vvH  
9nH kkH 00H  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk= ノート・ナンバー: 00H - 7FH (0 - 127)  
vv= ノート・オフ・ベロシティ: 00H - 7FH (0 - 127)

※ ノート・オフ・メッセージのベロシティの値は無視します。

#### ●ノート・オン

ステータス 第2バイト 第3バイト  
9nH kkH vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
kk= ノート・ナンバー: 00H - 7FH (0 - 127)  
vv= ノート・オン・ベロシティ: 01H - 7FH (1 - 127)

#### ●コントロール・チェンジ

○バンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 0,32)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 00H mmH  
BnH 20H llH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
mm,ll= バンク・ナンバー: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

※ 「GM1 システム・オン」を受信すると、バンク・セレクトを受信しません。「GM システム・オフ」を受信すると、バンク・セレクトの受信可能状態になります。  
※ プログラム・チェンジを受信するまで、バンク・セレクトの処理は保留されます。  
※ 各バンク・セレクトとトーン、ドラム・セットの対応は以下のとおりです。

トーン

BANK SELECT MSB	BANK SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	TO NE GROUP	TO NE NUMBER
000 - 032	000	001 - 128	Preset (GM)	257 - 512
064	000	001 - 128	User	001 - 128
065	000	001 - 128	Preset	001 - 128
066	000	001 - 128	Preset	129 - 256
121	000 - 009	001 - 128	Preset (GM)	257 - 512

ドラム・セット

BANK SELECT MSB	BANK SELECT LSB	PROGRAM NUMBER	DRUMSET GROUP	DRUMSET NUMBER
000	000	001 - 057	Preset (GM)	012 - 020
064	000	001 - 002	User	001 - 002
065	000	001 - 011	Preset	001 - 011
120	000	001 - 057	Preset (GM)	012 - 020

○モジュレーション (コントローラー・ナンバー 1)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 01H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= モジュレーション・デプス: 00H - 7FH (0 - 127)

○ポルタメント・タイム (コントローラー・ナンバー 5)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 05H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= ポルタメント・タイム: 00H - 7FH (0 - 127)

※ ポルタメント・オンのとき、またはポルタメント・コントロール使用時のピッチ変化速度を調節できます。0 の時は OFF になります。

※ パート・パラメーターのPortamento Time が変化します。

○データ・エンタリー (コントローラー・ナンバー 6,38)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 06H mmH  
BnH 26H llH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
mm,ll=RPN/NRPN で指定されたパラメーターに対する値  
mm= 上位バイト (MSB), ll= 下位バイト (LSB)

○ボリューム (コントローラー・ナンバー 7)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 07H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= ボリューム: 00H - 7FH (0 - 127)

※ ボリューム・メッセージは、各パートの音量バランスを設定するのに使います。  
※ パート・パラメーターのLevel が変化します。

○パンポット (コントローラー・ナンバー 10)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 0AH vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= パンポット: 00H - 40H - 7FH (左 - 中央 - 右)

※ パート・パラメーターのPan が変化します。

※ ドラム・パートでは、各インストゥルメントのパン設定を相対的に変化させます。

○エクスプレッション (コントローラー・ナンバー 11)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 0BH vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= エクスプレッション: 00H - 7FH (0 - 127)

※ パートの音量を調節します。ボリューム・メッセージとは独立して使用できます。エクスプレッション・メッセージは、エクスプレッション・ペダル、クレッシェンド、デクレッシェンドなど、演奏中の抑揚表現に使用します。

○エフェクト・コントロール 1 (コントローラー・ナンバー 12)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 0CH vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127)

○エフェクト・コントロール 2 (コントローラー・ナンバー 13)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 0DH vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127)

○ホールド 1 (コントローラー・ナンバー 64)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 40H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ボルタメント (コントローラー・ナンバー 65)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 41H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

※ パート・パラメーターのPortamento Switch が変化します。

○ソステヌート (コントローラー・ナンバー 66)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 42H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

○ソフト (コントローラー・ナンバー 67)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 43H vvH  
n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

## ○レゾナンス (コントローラー・ナンバー 71)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              47H              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= レゾナンス値 (相対変化):      00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの Filter Resonance が変化します。

## ○リリース・タイム (コントローラー・ナンバー 72)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              48H              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= リリース・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの Envelope Release が変化します。

## ○アタック・タイム (コントローラー・ナンバー 73)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              49H              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= アタック・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの Envelope Attack が変化します。

## ○カットオフ (コントローラー・ナンバー 74)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              4AH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= カットオフ値 (相対変化):      00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの Filter Cutoff が変化します。

## ○ディケイ・タイム (コントローラー・ナンバー 75)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              4BH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= ディケイ・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの Envelope Decay が変化します。

## ○ピブラート・レート (コントローラー・ナンバー 76)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              4CH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= ピブラート・レート値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの LFO Rate が変化します。

## ○ピブラート・デプス (コントローラー・ナンバー 77)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              4DH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= ピブラート・デプス値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの LFO Depth が変化します。

## ○ピブラート・ディレイ (コントローラー・ナンバー 78)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              4EH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= ピブラート・ディレイ値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ トーン・パラメーターの LFO Delay が変化します。

## ○ポルタメント・コントロール (コントローラー・ナンバー 84)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              54H              kkH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 kk= ソース・ノート・ナンバー:    00H - 7FH (0 - 127)

- ※ ポルタメント・コントロール直後に受信したノート・オンは、ソース・ノート・ナンバーのピッチから連続的にピッチが変化して発音します。
- ※ ソース・ノート・ナンバーと等しいノート・ナンバーですでに発音しているボイスがある場合、このボイスはポルタメント・コントロール直後に受信したノート・オンで新たな音程にピッチが変化して発音が継続され (レガート演奏が行なわれ) ます。
- ※ ポルタメント・コントロールによるピッチ変化の速さは、ポルタメント・タイムの設定値で決まります。

## ○エフェクト 1 (リバーブ・センド・レベル) (コントローラー・ナンバー 91)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              5BH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= リバーブ・センド・レベル:      00H - 7FH (0 - 127)

※ パート・パラメーターの Reverb Send Level が変化します。

## ○エフェクト 3 (コーラス・センド・レベル) (コントローラー・ナンバー 93)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              5DH              vvH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 w= コーラス・センド・レベル:      00H - 7FH (0 - 127)

※ パート・パラメーターの Chorus Send Level が変化します。

## ○RPN MSB/LSB (コントローラー・ナンバー 100,101)

ステータス      第2バイト      第3バイト  
 BnH              65H              mmH  
 BnH              64H              llH  
 n=MIDI チャンネル・ナンバー:    0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 mm=RPN で指定するパラメーター・ナンバーの上位バイト (MSB)  
 ll=RPN で指定するパラメーター・ナンバーの下位バイト (LSB)

<<< RPN >>>

コントロール・チェンジには、RPN (レジスタード・パラメーター・ナンバー)、すなわち MIDI 規格で機能が定義されている拡張パラメーターがあります。実際の使用にあたっては、まず RPN (コントローラー・ナンバー 100 および 101、順番はどちらからでもよい) を送信して制御するパラメーターを指定し、その後データ・エントリー (コントローラー・ナンバー 6,38) で指定パラメーターの値を設定します。一旦 RPN のパラメーターが指定されると、その後同一チャンネルで受信するデータ・エントリーは全てそのパラメーターに対する値の変更とみなされます。誤動作を防止するために、必要なパラメーターとその値の設定が終わったら、RPN 又ルを設定することをお勧めします。

本機は、以下に示す RPN を受信します。

RPN	Data entry	解説
MSB LSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH llH	ピッチ・ベンド・センシティブィー mm: 00H - 18H (0 - 24 半音) ll: 無視します (00H として処理します) 半音ステップで 2 オクターブまで指定可能です。 ※ パート・パラメーターの Pitch Bend Range が変化します。
00H 01H	mmH llH	チャンネル・ファイン・チューニング mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 セント) ※ パート・パラメーターの Fine Tune が変化します。
00H 02H	mmH llH	チャンネル・コース・チューニング mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音) ll: 無視します (00H として処理します) ※ パート・パラメーターの Key Shift が変化します。ただし、ドラム・セットが割り当てられているパートでは、この設定は無効になります。
00H 05H	mmH llH	モジュレーション・デプス・レンジ mm, ll: 00 00H - 06 00H (0 - 16384 * 600 / 16384 cent)
7FH 7FH	----	RPN 又ル RPN および NRPN が指定されていない状態にします。RPN 又ルに設定後受信したデータ・エントリーは無視します。(RPN 又ルの設定にはデータ・エントリーの送信は不要です。)既に設定済みの設定値は変化しません。 mm, ll: 無視します。

# MIDI インプリメンテーション

## ●プログラム・チェンジ

ステータス 第2バイト  
CnH ppH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
pp=プログラム・ナンバー： 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- ※ パート・パラメーターのRx Tone Change がOFF のときは受信しません。
- ※ プログラム・チェンジ受信後の新たなノート・オンから音色が変わります。プログラム・チェンジ受信前からすでに発音中のボイスは影響を受けません。

## ●ピッチ・ベンド・チェンジ

ステータス 第2バイト 第3バイト  
EnH llH mmH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
mm,ll=ピッチ・ベンド値： 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

## ■チャンネル・モード・メッセージ

- ※ パート・パラメーターのRx Channel がOFF のときには受信しません。

## ●オール・サウンド・オフ (コントローラー・ナンバー 120)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 78H 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー：0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ このメッセージを受信すると、該当チャンネルの発音中の音を全て消音します。

## ●リセット・オール・コントローラー (コントローラー・ナンバー 121)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 79H 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ このメッセージを受信すると、以下のコントローラーがリセット値に設定されます。

コントローラー	リセット値
ピッチ・ベンド・チェンジ	± 0 (中点)
ポリフォニック・キー・プレッシャー	0 (オフ)
チャンネル・プレッシャー	0 (オフ)
モジュレーション	0 (オフ)
エクスプレッション	127 (最大)
ホールド 1	0 (オフ)
ソステヌート	0 (オフ)
ソフト	0 (オフ)
RPN	未設定状態、設定済みのデータは変化しません
NRPN	未設定状態、設定済みのデータは変化しません

## ●オール・ノート・オフ (コントローラー・ナンバー 123)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 7BH 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ オール・ノート・オフを受信すると、該当チャンネルのオンになっているノートをすべてオフします。ただし、ホールド 1 またはソステヌートがオンの場合は、それらがオフになるまで発音は終了しません。

## ●オムニ・オフ (コントローラー・ナンバー 124)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 7CH 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ オール・ノート・オフを受信したときと同じ処理を行いません。

## ●オムニ・オン (コントローラー・ナンバー 125)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 7DH 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ オール・ノート・オフを受信したときと同じ処理を行いません。OMNI ON にはなりません。

## ●モノ (コントローラー・ナンバー 126)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 7EH mmH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
mm=モノ数： 00H - 10H (0 - 16)

- ※ オール・サウンド・オフおよびオール・ノート・オフを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode4 (M=1) にします。受信したmm (モノ数) の値にかかわらず、M=1 になります。
- ※ パート・パラメーターのSolo Sw がON になります。

## ●ポリ (コントローラー・ナンバー 127)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 7FH 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー： 0H - FH (ch.1 - ch.16)

- ※ オール・サウンド・オフおよびオール・ノート・オフを受信したときと同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3 にします。
- ※ パート・パラメーターのSolo Sw がOFF になります。

## ■システム・リアルタイム・メッセージ

### ●タイミング・クロック

ステータス  
F8H

- ※ アルペジオのSync Sourceの設定がMIDIのときに受信します。このときアルペジオのタイミング・クロックの間隔に応じたテンポになります。

### ●スタート

ステータス  
FAH

- ※ アルペジオのSync Sourceの設定がMIDIのときに受信します。受信するとアルペジオをはじめからスタートさせます。

### ●コンティニュー

ステータス  
FBH

- ※ アルペジオのSync Sourceの設定がMIDIのときに受信します。ストップを受信してアルペジオが停止しているときに受信すると、停止した位置の続きからアルペジオをスタートさせます。

### ●ストップ

ステータス  
FCH

- ※ アルペジオのSync Sourceの設定がMIDIのときに受信します。アルペジオを停止させます。

### ●アクティブ・センシング

ステータス  
FEH

- ※ アクティブ・センシングを受信すると、それ以降のすべてのメッセージ間隔を監視する状態になります。監視している状態では、メッセージ間隔が420msを超えると、オール・サウンド・オフ/オール・ノート・オフ/リセット・オール・コントローラーを受信したときと同じ処理をして、メッセージ間隔を監視しない状態に戻ります。

## ■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	iiH, ddH, ....., eeH	F7H

F0H : システム・エクスクルーシブ・メッセージのステータス  
 ii = ID ナンバー : どのメーカーのエクスクルーシブ・メッセージであるかの識別をするためのID ナンバー (マニファクチャラー ID) です。ローランドのマニファクチャラーID は41Hです。7EH と7FHの ID ナンバーは、ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ (7EH)、ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ (7FH) として MIDI 規格の拡張として使用されます。  
 dd,.... ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H : EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

本機が受信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージには、ユニバーサル・ノンリアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、ユニバーサル・リアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、グローバル・パラメーター・コントロール、データ要求 (RQ1)、データ・セット (DT1) があります。

※ システム・パラメーターの Rx System Exclusive が OFF のときには受信しません。

## ●ユニバーサル・ノンリアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ

○アイデンティティ・リクエスト・メッセージ

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,dev,06H,01H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
dev	デバイスID (dev : 10H - 1FH,7FH)
06H	サブID#1 (General Information)
01H	サブID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ このメッセージを受信すると、本機は所定のアイデンティティ・リプライ・メッセージ (P.164) を送信します。

## ●モード設定に関するシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

○GM1 システム・オン

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,09H,01H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (General MIDI Message)
01H	サブID#2 (General MIDI1 On)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ このメッセージを受信すると、GM1 で規定されているメッセージを受信したり、音色配列が GM1 で規定されているものになります。

※ このメッセージ受信により、バンク・セレクトおよびNRPN を受信しなくなります。  
 ※ システム・パラメーターの Rx GM System On が OFF のときには受信しません。  
 ※ このメッセージとその次のメッセージの間には、50ms以上の間隔を空けてください。

○GM2 システム・オン

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,09H,03H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (General MIDI Message)
03H	サブID#2 (General MIDI2 On)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ このメッセージを受信すると、GM2 で規定されているメッセージを受信したり、音色配列が GM2 で規定されているものになります。

※ システム・パラメーターの Rx GM2 System On が OFF のときには受信しません。  
 ※ このメッセージとその次のメッセージの間には、50ms以上の間隔を空けてください。

○GMシステム・オフ

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,09H,02H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (General MIDI Message)
02H	サブID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ このメッセージを受信すると、機器内部の状態を GM の状態から機器本来の状態にリセットします。  
 ※ このメッセージとその次のメッセージの間には、50ms以上の間隔を空けてください。

○GS リセット

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H,dev,42H,12H,40H,00H, 7FH,00H,41H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ID ナンバー (Roland)
dev	デバイスID (dev : 10H - 1FH)
42H	モデルID (GS)
12H	コマンドID (DT1)
40H	アドレス上位バイト
00H	アドレス
7FH	アドレス下位バイト
00H	データ (GS リセット)
41H	チェックサム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ このメッセージとその次のメッセージの間には、50ms以上の間隔を空けてください。

## ●ユニバーサル・リアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ

○マスター・ボリューム

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,04H,01H,IIIH,mmH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
04H	サブID#1 (Device Control messages)
01H	サブID#2 (Master Volume)
IIIH	マスター・ボリュームの下位バイト
mmH	マスター・ボリュームの上位バイト
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ マスター・ボリュームの下位バイト (IIIH) は、00H として処理します。

○マスター・ファイン・チューニング

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,04H,03H,IIIH,mmH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
04H	サブID#1 (Device Control)
03H	サブID#2 (Master Fine Tuning)
IIIH	マスター・ファイン・チューニングの下位バイト
mmH	マスター・ファイン・チューニングの上位バイト
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

II,mm : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 +99.9 セント)

※ システム・パラメーターの Master Tune が変化します。

# MIDI インプリメンテーション

## ○マスター・コース・チューニング

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,04H,04H,11H,mmH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
04H	サブID#1 (Device Control)
04H	サブID#2 (Master Coarse Tuning)
11H	マスター・コース・チューニングの下位バイト
mmH	マスター・コース・チューニングの上位バイト
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

11H: 無視します。(00Hとして処理します。)  
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音)

※ システム・パラメーターのMaster Key Shift が変化します。

## ●グローバル・パラメーター・コントロール

グローバル・パラメーター・コントロールに記載されている以下のパラメーターは、GM2で規定されているものです。

### ○リバーブ・パラメーター

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
04H	サブID#1 (Device Control)
05H	サブID#2 (Global Parameter Control)
01H	スロット・パス・レンジ
01H	パラメーターID ウィドゥス
01H	バリュー・ウィドゥス
01H	スロット・パスの上位バイト
01H	スロット・パスの下位バイト (Effect 0101: Reverb)
ppH	パラメーター
vvH	バリュー
	pp=0 Reverb Type
	vv=00H Small Room
	vv=01H Medium Room
	vv=02H Large Room
	vv=03H Medium Hall
	vv=04H Large Hall
	vv=08H Plate
	※ コモン・パラメーターのReverb Type が変化します。
	pp=1 Reverb Time
	vv=00H - 7FH (0 - 127)
	※ コモン・パラメーターのReverb Time が変化します。
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

## ○コーラス・パラメーター

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
04H	サブID#1 (Device Control)
05H	サブID#2 (Global Parameter Control)
01H	スロット・パス・レンジ
01H	パラメーターID ウィドゥス
01H	バリュー・ウィドゥス
01H	スロット・パスの上位バイト
02H	スロット・パスの下位バイト (Effect 0102: Chorus)
pp	パラメーター
vv	バリュー
	pp=0 Chorus Type
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	※ コモン・パラメーターのChorus Type が変化します。
	pp=1 Mod Rate
	vv=00H - 7FH (0 - 127)
	※ コモン・パラメーターのChorus Rate が変化します。
	pp=2 Mod Depth
	vv=00H - 7FH (0 - 127)
	※ コモン・パラメーターのChorus Depth が変化します。
	pp=3 Feedback
	vv=00H - 7FH (0 - 127)
	※ コモン・パラメーターのChorus Feedback が変化します。
	pp=4 Send To Reverb
	vv=00H - 7FH (0 - 127)
	※ コモン・パラメーターのChorus Send To Reverb が変化します。
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

### ○チャンネル・ブレッシャー

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrH	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (Controller Destination Setting)
01H	サブID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI チャンネル (00 - 0FH)
ppH	パラメーター
rrH	レンジ
	pp=0 Pitch Control
	rr=28H - 58H (-24 - +24 半音)
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr=00H - 7FH (-9600 - +9450 セント)
	pp=2 Amplitude Control
	rr=00H - 7FH (0 - 200%)
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 600 セント)
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 2400 セント)
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 100%)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

## ○コントローラー

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrH	F7H

## バイト

	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (Controller Destination Setting)
03H	サブID#2 (Control Change)
0nH	MIDI チャンネル (00-0FH)
ccH	コントローラー
ppH	パラメーター (01 - 1FH,40 - 5FH)
rrH	レンジ
	pp=0 Pitch Control
	rr=28H - 58H (-24 - +24 半音)
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr=00H - 7FH (-9600 - +9450 セント)
	pp=2 Amplitude Control
	rr=00H - 7FH (0 - 200%)
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 600 セント)
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 2400 セント)
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr=00H - 7FH (0 - 100%)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

## ○スケール/オクターブ・チューニング

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,08H,08H,ffH,ggH,hhH,ssH...	F7

## バイト

	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
08H	サブID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	サブID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	チャンネル/オプション・バイト 1
	bits 0 to 1 = channel 15 to 16
	bit 2 to 6 = 未定義
ggH	チャンネル・バイト 2
	bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH	チャンネル・バイト 3
	bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
	00H = -64 セント
	40H = 0 セント (平均律)
	7FH = +63 セント
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

## ○キー・ベースド・インスト・コントローラー

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7FH,7FH,0AH,01H,0nH,kkH,nnH,vvH	F7H

## バイト

	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7FH	ID ナンバー (ユニバーサル・リアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
0AH	サブID#1 (Key-Based Instrument Control)
01H	サブID#2 (Controller)
0nH	MIDI チャンネル (00 - 0FH)
kkH	キー・ナンバー
nnH	コントロール・ナンバー
vvH	バリュース
	nn=07H Level
	vv=00H - 7FH (0 - 200%) (相対値)
	※ ドラム・セット・パラメーターのLevel が変化します。
	nn=0AH Pan
	vv= 00H - 7FH (Left - Right) (絶対値)
	※ ドラム・セット・パラメーターのPan が変化します。
	nn=5BH Reverb Send
	vv= 00H - 7FH (0 - 127) (絶対値)
	※ ドラム・セット・パラメーターのReverb Send が変化します。
	nn=5D Chorus Send
	vv= 00H - 7FH (0 - 127) (絶対値)
:	:
F7	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

## ●データ転送

本機は、エクスクルーシブ・メッセージを使用して、機器内部のさまざまな設定や機器間のデータ転送を行なうことができます。  
本機のデータ転送に使用するエクスクルーシブ・メッセージのモデル ID は 00H 3CH です。

### ○データ要求 1 (RQ1)

相手の機器に対して「データを送れ」という要求をするメッセージです。アドレスとサイズで要求するデータの種類や量を指示します。  
データ要求メッセージを受信した場合、その機器がデータを送ることのできる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、要求されたデータを「データ・セット 1 (DT1)」メッセージで送信します。そうでない場合は何も送信しません。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, dev, 00H, 3CH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

## バイト

	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ID ナンバー (Roland)
dev	デバイスID (dev : 10H - 1FH,7FH)
00H	モデルID#1 (RS-5/9)
3CH	モデルID#2 (RS-5/9)
11H	コマンドID (RQ1)
aaH	アドレス上位バイト
bbH	アドレス
ccH	アドレス
ddH	アドレス下位バイト
ssH	サイズ上位バイト
ttH	サイズ
uuH	サイズ
vvH	サイズ下位バイト
sum	チェックサム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ データの種類により一度に転送するデータの量は決まっており、決められた先頭アドレスとサイズでデータ要求をする必要があります。「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。  
※ チェックサムについては (P.170) を参照してください。

### ○データ・セット 1 (DT1)

実際のデータの転送を行なうメッセージで、機器に対してデータを設定したい場合に使用します。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, dev, 00H, 3CH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

## バイト

	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ID ナンバー (Roland)
dev	デバイスID (dev : 10H - 1FH,7FH)
00H	モデルID#1 (RS-5/9)
3CH	モデルID#2 (RS-5/9)
12H	コマンドID (DT1)
aaH	アドレス上位バイト
bbH	アドレス
ccH	アドレス
ddH	アドレス下位バイト
eeH	データ: 送信するデータの本体。複数バイトのデータはアドレス順に送信します
:	:
ffH	データ
sum	チェックサム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ データの種類により一度に転送するデータの量は決まっており、決められた先頭アドレスとサイズのデータ以外は受信しません。「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。  
※ 128 バイトを越えるサイズのデータは 128 バイト以下のパケットに区切って送信してください。「データ・セット 1」を続けて送る場合、パケット間は 40ms 以上の時間間隔をあけてください。  
※ チェックサムについては (P.170) を参照してください。

## 2. 送信データ

### ■チャンネル・ボイス・メッセージ

#### ●ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	kkH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk= ノート・ナンバー:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv= ノート・オフ・ベロシティ:	00H - 7FH (0 - 127)	

#### ●ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
kk= ノート・ナンバー:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv= ノート・オン・ベロシティ:	01H - 7FH (1 - 127)	

#### ●コントロール・チェンジ

○バンク・セレクト (コントローラー・ナンバー 0,32)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm,ll= バンク・ナンバー:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

※ パネルから音色を切り替えたときに送信しますが、システム・パラメーターの Tx Bank Select が OFF のときには送信しません。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○モジュレーション (コントローラー・ナンバー 1)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= モジュレーション・デプス:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が MODULATION のときに送信します。

○ポルタメント・タイム (コントローラー・ナンバー 5)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	05H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= ポルタメント・タイム:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が PORTAMENTO TIME のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○データ・エンタリー (コントローラー・ナンバー 6,38)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
mm,ll=RPN/NRPN で指定されたパラメーターに対する値		
mm= 上位バイト (MSB), ll= 下位バイト (LSB)		

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ボリューム (コントローラー・ナンバー 7)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= ボリューム:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が VOLUME または UP-LO BALANCE のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○バンポット (コントローラー・ナンバー 10)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0AH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= バンポット:	00H - 40H - 7FH (左 - 中央 - 右)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が PAN のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○エクスプレッション (コントローラー・ナンバー 11)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0BH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= エクスプレッション:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が EXPRESSION のときに送信します。

○エフェクト・コントロール 1 (コントローラー・ナンバー 12)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0CH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が MFX PARAMETER 1 のときに送信します。

○エフェクト・コントロール 2 (コントローラー・ナンバー 13)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0DH	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127)	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が MFX PARAMETER 2 のときに送信します。

○ホールド 1 (コントローラー・ナンバー 64)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF,64-127=ON	

※ コモン・パラメーターの Arpeggio Switch が OFF の時に HOLD ペダルを操作すると送信します。

○ポルタメント (コントローラー・ナンバー 65)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	41H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が PORTAMENTO のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ソステヌート (コントローラー・ナンバー 66)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	42H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が SOSTENUTO のときに送信します。

○ソフト (コントローラー・ナンバー 67)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	43H	vvH
n=MIDIチャンネル・ナンバー:	0H - FH (ch.1 - ch.16)	
vv= コントロール値:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON	

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が SOFT のときに送信します。

○ホールド 2 (コントローラー・ナンバー 69)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	45H	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= コントロール値: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63=OFF, 64-127=ON

※ パニック操作をすると送信します。

○レゾナンス (コントローラー・ナンバー 71)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	47H	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= レゾナンス値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が RESONANCE のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○リリース・タイム (コントローラー・ナンバー 72)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	48H	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= リリース・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が RELEASE TIME のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○アタック・タイム (コントローラー・ナンバー 73)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	49H	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= アタック・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が ATTACK TIME のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○カットオフ (コントローラー・ナンバー 74)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	4AH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= カットオフ値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が CUTOFF のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ディケイ・タイム (コントローラー・ナンバー 75)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	4BH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= ディケイ・タイム値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が DECAY TIME のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ピブラート・レイト (コントローラー・ナンバー 76)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	4CH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= ピブラート・レイト値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が LFO RATE のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ピブラート・デプス (コントローラー・ナンバー 77)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	4DH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= ピブラート・デプス値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が LFO DEPTH のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ピブラート・ディレイ (コントローラー・ナンバー 78)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	4EH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= ピブラート・ディレイ値 (相対変化): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が LFO DELAY のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ボルタメント・コントロール (コントローラー・ナンバー 84)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	54H	kkH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 kk= ソース・ノート・ナンバー: 00H - 7FH (0 - 127)

○エフェクト 1 (リバーブ・センド・レベル) (コントローラー・ナンバー 91)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5BH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= リバーブ・センド・レベル: 00H - 7FH (0 - 127)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が REV SEND LEVEL のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○エフェクト 3 (コーラス・センド・レベル) (コントローラー・ナンバー 93)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5DH	vvH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 vv= コーラス・センド・レベル: 00H - 7FH (0 - 127)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が CHO SEND LEVEL のときに送信します。

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○RPN MSB/LSB (コントローラー・ナンバー 100,101)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n=MIDI チャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
 mm=RPN で指定するパラメーター・ナンバーの上位バイト (MSB)  
 ll=RPN で指定するパラメーター・ナンバーの低位バイト (LSB)

※ GM/GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

<<< RPN >>>

コントロール・チェンジには、RPN (レジスタード・パラメーター・ナンバー)、すなわち MIDI 規格で機能が定義されている拡張パラメーターがあります。実際の使用にあたっては、まず RPN (コントローラー・ナンバー 100 および 101、順番はどちらからでもよい) を送信して制御するパラメーターを指定し、その後データ・エントリー (コントローラー・ナンバー 6,38) で指定パラメーターの値を設定します。一旦 RPN のパラメーターが指定されると、その後同一チャンネルで受信するデータ・エントリーは全てそのパラメーターに対する値の変更とみなされます。誤動作を防止するために、必要なパラメーターとその値の設定が終わったら、RPN ヌルを設定することをお勧めします。本機は、以下に示す RPN を送信します。

RPN	Data entry	解説
MSB LSB	MSB LSB	
00H 00H	mmH llH	ピッチ・ベンド・センシティブィー mm: 00H - 18H (0 - 24 半音) ll: 00H
00H 01H	mmH llH	チャンネル・ファイン・チューニング mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 セント)
00H 02H	mmH llH	チャンネル・コース・チューニング mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 半音) ll: 00H
7FH 7FH	--- ---	RPN ヌル RPN および NRPN が指定されていない状態にします。 既に設定済みの設定値は変化しません。 mm, ll: 無視します。

# MIDI インプリメンテーション

## ●プログラム・チェンジ

ステータス 第2バイト  
CnH ppH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
pp=プログラム・ナンバー: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

※ パネルから音色を切り替えたとき、およびGM/GM2セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

## ●チャンネル・プレッシャー

ステータス 第2バイト  
DnH vvH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
vv=チャンネル・プレッシャー: 00H - 7FH (0 - 127)

※ コモン・パラメーターの Modulation/Pedal/C1-C4 Assign が AFTERTOUCH のときに送信します。

## ●ピッチ・ベンド・チェンジ

ステータス 第2バイト 第3バイト  
EnH llH mmH  
n=MIDIチャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)  
mm,ll=ピッチ・ベンド値: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 +8191)

## ■チャンネル・モード・メッセージ

### ●オール・サウンド・オフ (コントローラー・ナンバー 120)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 78H 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

※ パニック操作をすると送信します。

### ●リセット・オール・コントローラー (コントローラー・ナンバー 121)

ステータス 第2バイト 第3バイト  
BnH 79H 00H  
n=MIDIチャンネル・ナンバー: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

※ パニック操作をすると送信します。

## ■システム・リアルタイム・メッセージ

### ●アクティブ・センシング

ステータス  
FEH  
※ 約250ms 間隔で常時送信します。

## ■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

本機が送信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージには、ユニバーサル・ノンリアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、データ・セット (DT1) があります。

### ●ユニバーサル・ノンリアルタイム・システム・エクスクルーシブ・メッセージ

○アイデンティティ・リプライ・メッセージ (RS-5)  
RS-5 がアイデンティティ・リクエスト・メッセージを受信した場合、このメッセージを送信します。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,dev,06H,02H,41H,3CH,01H	F7H
	00H,00H,00H,01H,00H,00H	

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
dev	デバイスID (dev: 10H - 1FH)
06H	サブID#1 (General Information)
02H	サブID#2 (Identity Reply)
41H	ID ナンバー (Roland)
3CH,01H	デバイス・ファミリー・コード (RS-5)
00H,00H	デバイス・ファミリー・ナンバー・コード (RS-5)
00H,01H,00H,00H	ソフトウェア・リビジョン・レベル
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

○アイデンティティ・リプライ・メッセージ (RS-9)  
RS-9 がアイデンティティ・リクエスト・メッセージを受信した場合、このメッセージを送信します。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,dev,06H,02H,41H,3CH,01H	F7H
	00H,00H,01H,01H,00H,00H	

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
dev	デバイスID (dev: 10H - 1FH)
06H	サブID#1 (General Information)
02H	サブID#2 (Identity Reply)
41H	ID ナンバー (Roland)
3CH,01H	デバイス・ファミリー・コード (RS-9)
00H,00H	デバイス・ファミリー・ナンバー・コード (RS-9)
01H,01H,00H,00H	ソフトウェア・リビジョン・レベル
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

○ GM1 システム・オン

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,09H,01H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (General MIDI Message)
01H	サブID#2 (General MIDI1 On)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ GM1 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

○ GM2 システム・オン

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH,7FH,09H,03H	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
7EH	ID ナンバー (ユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージ)
7FH	デバイスID (Broadcast)
09H	サブID#1 (General MIDI Message)
03H	サブID#2 (General MIDI2 On)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

※ GM2 セットアップ・データ送信を実行したときに送信します。

●データ転送

○データ・セット 1 (DT1)

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H,dev,00H,3CH,12H,aaH,bbH, ccH, ddH,eeH,...ffH,sum	F7H

バイト	解説
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	ID ナンバー (Roland)
dev	デバイスID (dev: 10H - 1FH)
00H	モデルID#1 (RS-5/9)
3CH	モデルID#2 (RS-5/9)
12H	コマンドID (DT1)
aaH	アドレス上位バイト
bbH	アドレス
ccH	アドレス
ddH	アドレス下位バイト
eeH	データ: 送信するデータの本体。複数バイトのデータはアドレス順に送信します。
:	:
ffH	データ
sum	チェックサム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

- ※ データの種類により、一度に転送するデータの量が決まっており、定められた先頭アドレスとサイズでデータ要求をする必要があります。「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。
- ※ サイズの大きなデータは 128 バイト以下のパケットに区切り、約40msの時間間隔をあけて送信します。
- ※ チェックサムについては (P.170) を参照してください。

3. パラメーター・アドレス・マップ

RS-5/9 (Model ID=00H 3CH)

※ # の付いているアドレスは、データを2バイトに分けて転送します。元のデータの最上位ビットが1の場合、01Hと残りの7ビットをそのまま送ります。最上位ビットが0の場合、00Hと残りの7ビットをそのまま送ります。  
例えば、元のデータがBCHである場合、BCHを2進数で表すと10111100ですから、最初のバイトでは01Hを送ります。次のバイトは残った0111100 = 3CHをそのまま送ります。また、受信の際には2バイトを一緒に受信しなければ無視します。

Start Address	Description
00 00 00 00	System Setup
01 00 00 00	Temporary Performance
02 00 00 00	Temporary Tone (Part 1)
02 01 00 00	Temporary Tone (Part 2)
:	:
02 0F 00 00	Temporary Tone (Part 16)
03 00 00 00	Temporary DrumSet 1
03 01 00 00	Temporary DrumSet 2
04 00 00 00	User Performance 1
04 01 00 00	User Performance 2
:	:
04 7F 00 00	User Performance 128
05 00 00 00	User Tone 1
05 01 00 00	User Tone 2
:	:
05 7F 00 00	User Tone 128
06 00 00 00	User DrumSet 1
06 01 00 00	User DrumSet 2

■ 1. System Setup

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Bank Select Transmit Switch 0 - 1 (OFF, ON)
00 01	0aaa aaaa	Master Key Shift 40 - 88 (-24 - +24)
# 00 02	0000 aaaa 0bbb bbbb	Master Tune 24 - 2024 (415.3 - 466.2)
00 04	0000 000a	Control Pedal Polarity 0 - 1 (NORMAL, REVERSE)
00 05	0000 000a	Hold Pedal Polarity 0 - 1 (NORMAL, REVERSE)
00 06	0000 000a	MPX Master Switch 0 - 1 (OFF, ON)
00 07	0000 000a	Chorus Master Switch 0 - 1 (OFF, ON)
00 08	0000 000a	Reverb Master Switch 0 - 1 (OFF, ON)
00 09	0000 000a	Favorite Performance 1 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0A	0000 000a	Favorite Performance 2 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0B	0000 000a	Favorite Performance 3 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0C	0000 000a	Favorite Performance 4 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0D	0000 000a	Favorite Performance 5 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0E	0000 000a	Favorite Performance 6 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 0F	0000 000a	Favorite Performance 7 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 10	0000 000a	Favorite Performance 8 Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 11	0aaa aaaa	Favorite Performance 1 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 12	0aaa aaaa	Favorite Performance 2 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 13	0aaa aaaa	Favorite Performance 3 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 14	0aaa aaaa	Favorite Performance 4 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 15	0aaa aaaa	Favorite Performance 5 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 16	0aaa aaaa	Favorite Performance 6 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 17	0aaa aaaa	Favorite Performance 7 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 18	0aaa aaaa	Favorite Performance 8 Number 0 - 127 (1 - 128)
00 19	0000 000a	Current Performance Group 0 - 1 (USER, PRESET)
00 1A	0aaa aaaa	Current Performance Number 0 - 127 (1 - 128)
00 00 00 1B	Total Size	

■ 2. Performance

Offset Address	Description
00 00	Performance Common
10 00	Performance Part 1
11 00	Performance Part 2
:	:
1F 00	Performance Part 16

# MIDI インプリメンテーション

## 2-1. Performance Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1 (ASCII) 32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2 (ASCII) 32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3 (ASCII) 32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4 (ASCII) 32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5 (ASCII) 32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6 (ASCII) 32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7 (ASCII) 32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8 (ASCII) 32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9 (ASCII) 32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10 (ASCII) 32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11 (ASCII) 32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12 (ASCII) 32 - 125
00 0C	0000 0aaa	Chorus Type (CHORUS1, ..., SHORT DELAY(FB)) 0 - 7
00 0D	0000 0aaa	Chorus Pre LFP 0 - 7
00 0E	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127) 0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	Chorus Feedback (0 - 127) 0 - 127
00 10	0aaa aaaa	Chorus Delay (0 - 127) 0 - 127
00 11	0aaa aaaa	Chorus Rate (0 - 127) 0 - 127
00 12	0aaa aaaa	Chorus Depth (0 - 127) 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb (0 - 127) 0 - 127
00 14	0000 0aaa	Reverb Type (ROOM1, ..., PANNING DELAY) 0 - 7
00 15	0000 0aaa	Reverb Character (0 - 7) 0 - 7
00 16	0000 0aaa	Reverb Pre LFP (0 - 7) 0 - 7
00 17	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127) 0 - 127
00 18	0aaa aaaa	Reverb Time (0 - 127) 0 - 127
00 19	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback (0 - 127) 0 - 127
00 1B	0000 00aa	MPX Source (UPPER, LOWER, PERFORM) 0 - 2
00 1C	00aa aaaa	MPX Type (THROUGH, ..., SLICER) 0 - 42
00 1D	0aaa aaaa	MPX Parameter 1 (0 - 127) 0 - 127
00 1E	0aaa aaaa	MPX Parameter 2 (0 - 127) 0 - 127
00 1F	0aaa aaaa	MPX Parameter 3 (0 - 127) 0 - 127
00 20	0aaa aaaa	MPX Parameter 4 (0 - 127) 0 - 127
00 21	0aaa aaaa	MPX Parameter 5 (0 - 127) 0 - 127
00 22	0aaa aaaa	MPX Parameter 6 (0 - 127) 0 - 127
00 23	0aaa aaaa	MPX Parameter 7 (0 - 127) 0 - 127
00 24	0aaa aaaa	MPX Parameter 8 (0 - 127) 0 - 127
00 25	0aaa aaaa	MPX Parameter 9 (0 - 127) 0 - 127
00 26	0aaa aaaa	MPX Parameter 10 (0 - 127) 0 - 127
00 27	0aaa aaaa	MPX Parameter 11 (0 - 127) 0 - 127
00 28	0aaa aaaa	MPX Parameter 12 (0 - 127) 0 - 127
00 29	0aaa aaaa	MPX Parameter 13 (0 - 127) 0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	MPX Parameter 14 (0 - 127) 0 - 127
00 2B	0aaa aaaa	MPX Parameter 15 (0 - 127) 0 - 127
00 2C	0aaa aaaa	MPX Parameter 16 (0 - 127) 0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	MPX Parameter 17 (0 - 127) 0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	MPX Parameter 18 (0 - 127) 0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	MPX Parameter 19 (0 - 127) 0 - 127
00 30	0aaa aaaa	MPX Parameter 20 (0 - 127) 0 - 127
00 31	0aaa aaaa	MPX Send Level to Reverb (0 - 127) 0 - 127
00 32	0aaa aaaa	MPX Send Level to Chorus (0 - 127) 0 - 127
00 33	0000 aaaa	Transmit Channel (1 - 16, PART) 0 - 16
00 34	0aaa aaaa	Transpose (28 - 100) (-36 - +36)
00 35	0aaa aaaa	Split Point (0 - 127) (C-1 - G9)
00 36	0000 aaaa	Upper Part (0 - 15) (PART1 - PART16)
00 37	0000 aaaa	Lower Part (0 - 15) (PART1 - PART16)
00 38	000a aaaa	Modulation Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 39	000a aaaa	Control Pedal Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 3A	000a aaaa	C1 Knob Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 3B	000a aaaa	C2 Knob Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 3C	000a aaaa	C3 Knob Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 3D	000a aaaa	C4 Knob Assign (MODULATION, ..., AFTERTOUCH) 0 - 21
00 3E	00aa aaaa	Arpeggio Style (1/4, ..., LIMITLESS) 0 - 44
00 3F	00aa aaaa	Arpeggio Motif (SINGLE UP, ..., BASS-UP+POS) 0 - 37
00 40	0aaa aaaa	Arpeggio Beat Pattern (1/4, ..., HOUSE2) 0 - 114
00 41	0000 000a	Arpeggio Tempo (20 - 250 [bpm]) 20 - 250
00 43	0000 0aaa	Arpeggio Octave Range (0 - 6) (-3 - +3)

00 44	0aaa aaaa	Arpeggio Key Velocity (0 - 127) (0 - 127)
00 45	0aaa aaaa	Arpeggio Shuffle Rate (50 - 90) (50 - 90[%])
00 46	0aaa aaaa	Arpeggio Accent Rate (0 - 100) (0 - 100[%])
00 47	0000 000a	Arpeggio Sync Source (0 - 1) (INT, MIDI)
00 48	0000 000a	Arpeggio Switch (0 - 1) (OFF, ON)
00 49	0000 000a	Transpose Switch (0 - 1) (OFF, ON)
00 4A	0000 00aa	Keyboard Mode (0 - 2) (SINGLE, SPLIT, DUAL)
=====		
00 00 00 4B	Total Size	

## 2-2. Performance Part

Offset Address	Description	
00 00	0000 00aa	Tone Group (USER, PRESET, GM) 0 - 2
# 00 01	0000 000a	Tone Number 0 - 255
	0aaa aaaa	(1 - 256)
00 03	0aaa aaaa	Level (0 - 127) 0 - 127
00 04	0aaa aaaa	Pan (0 - 127) 0 - 127
00 05	0aaa aaaa	Chorus Send Level (RANDOM, L63 - 63R) 0 - 127
00 06	0aaa aaaa	Reverb Send Level (0 - 127) 0 - 127
00 07	0000 000a	MPX Switch (0 - 127) 0 - 1
00 08	000a aaaa	Receive Channel (OFF, ON) 0 - 16
00 09	0000 000a	Tone Change Receive Switch (1 - 16, OFF) 0 - 1
00 0A	0aaa aaaa	Key Shift (OFF, ON) 40 - 88
# 00 0B	0000 000a	Fine Tune (-24 - +24) 28 - 228
	0bbb bbbb	(-100 - +100[cent]) 0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Scale Tune C (-64 - +63) 0 - 127
00 0E	0aaa aaaa	Scale Tune C# (-64 - +63) 0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	Scale Tune D (-64 - +63) 0 - 127
00 10	0aaa aaaa	Scale Tune D# (-64 - +63) 0 - 127
00 11	0aaa aaaa	Scale Tune E (-64 - +63) 0 - 127
00 12	0aaa aaaa	Scale Tune F (-64 - +63) 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Scale Tune F# (-64 - +63) 0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Scale Tune G (-64 - +63) 0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Scale Tune G# (-64 - +63) 0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Scale Tune A (-64 - +63) 0 - 127
00 17	0aaa aaaa	Scale Tune A# (-64 - +63) 0 - 127
00 18	0aaa aaaa	Scale Tune B (-64 - +63) 0 - 127
00 19	0000 000a	Solo Switch (OFF, ON) 0 - 1
00 1A	0000 000a	Portamento Switch (OFF, ON) 0 - 1
00 1B	0aaa aaaa	Portamento Time (OFF, ON) 0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Velocity Sense Depth (0 - 127) 0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Velocity Sense Offset (0 - 127) 0 - 127
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Range (64 - 88) (0 - 24) 0 - 64
00 1F	000a aaaa	Voice Reserve (0 - 64) (0 - 64)
00 20	0000 00aa	Tone Type (TONE, DRUM1, DRUM2) 0 - 2
=====		
00 00 00 21	Total Size	

## 3. Tone

Offset Address	Description	
00 00	0000 00aa	Original Group (PRESET, GM) 1 - 2
# 00 01	0000 000a	Original Number 0 - 255
	0aaa aaaa	(1 - 256)
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 1 (32 - 125) (ASCII)
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 2 (32 - 125) (ASCII)
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 3 (32 - 125) (ASCII)
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 4 (32 - 125) (ASCII)
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 5 (32 - 125) (ASCII)
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 6 (32 - 125) (ASCII)
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 7 (32 - 125) (ASCII)
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 8 (32 - 125) (ASCII)
00 0C	0aaa aaaa	Tone Name 9 (32 - 125) (ASCII)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Name 10 (32 - 125) (ASCII)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Name 11 (32 - 125) (ASCII)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Name 12 (32 - 125) (ASCII)
00 10	00aa aaaa	MPX Type (THROUGH, ..., SLICER) 0 - 42
00 11	0aaa aaaa	MPX Parameter 1 (0 - 127) (0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	MPX Parameter 2 (0 - 127) 0 - 127
00 13	0aaa aaaa	MPX Parameter 3 (0 - 127) 0 - 127
00 14	0aaa aaaa	MPX Parameter 4 (0 - 127) 0 - 127

00 15	0aaa aaaa	MPX Parameter 5	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	MPX Parameter 6	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	MPX Parameter 7	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	MPX Parameter 8	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	MPX Parameter 9	0 - 127
00 1A	0aaa aaaa	MPX Parameter 10	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	MPX Parameter 11	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	MPX Parameter 12	(0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	MPX Parameter 13	0 - 127
00 1E	0aaa aaaa	MPX Parameter 14	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	MPX Parameter 15	0 - 127
00 20	0aaa aaaa	MPX Parameter 16	(0 - 127)
00 21	0aaa aaaa	MPX Parameter 17	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	MPX Parameter 18	(0 - 127)
00 23	0aaa aaaa	MPX Parameter 19	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	MPX Parameter 20	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	MPX Send Level to Reverb	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	MPX Send Level to Chorus	(0 - 127)
00 27	0aaa aaaa	LFO Rate	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	LFO Depth	(-64 - +63)
00 29	0aaa aaaa	LFO Delay	(-64 - +63)
00 2A	0000 000a	LFO Filter Switch	(-64 - +63)
00 2B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 1
00 2C	0aaa aaaa	Resonance	(OFF, ON)
00 2D	0aaa aaaa	Attack Time	(-64 - +63)
00 2E	0aaa aaaa	Decay Time	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Release Time	(-64 - +63)
-----			
00 00 00 30	Total Size		

01 nn	0aaa aaaa	Pitch	(0 - 127)
02 nn	0aaa aaaa	Level	0 - 127
03 nn	0aaa aaaa	Pan	(-60 - +67)
04 nn	0aaa aaaa	Reverb Depth	0 - 127
-----			
00 00 05 00	Total Size		(RANDOM, L63 - 63R)
(nn = 00 - 7F : Note Number)			

## 4. DrumSet

Offset Address	Description	
00 00	0000 00aa	Original Group
00 01	0000 aaaa	Original Number
00 02	0aaa aaaa	DrumSet Name 1
00 03	0aaa aaaa	DrumSet Name 2
00 04	0aaa aaaa	DrumSet Name 3
00 05	0aaa aaaa	DrumSet Name 4
00 06	0aaa aaaa	DrumSet Name 5
00 07	0aaa aaaa	DrumSet Name 6
00 08	0aaa aaaa	DrumSet Name 7
00 09	0aaa aaaa	DrumSet Name 8
00 0A	0aaa aaaa	DrumSet Name 9
00 0B	0aaa aaaa	DrumSet Name 10
00 0C	0aaa aaaa	DrumSet Name 11
00 0D	0aaa aaaa	DrumSet Name 12
00 0E	0aaa aaaa	MPX Type
00 0F	0aaa aaaa	MPX Parameter 1
00 10	0aaa aaaa	MPX Parameter 2
00 11	0aaa aaaa	MPX Parameter 3
00 12	0aaa aaaa	MPX Parameter 4
00 13	0aaa aaaa	MPX Parameter 5
00 14	0aaa aaaa	MPX Parameter 6
00 15	0aaa aaaa	MPX Parameter 7
00 16	0aaa aaaa	MPX Parameter 8
00 17	0aaa aaaa	MPX Parameter 9
00 18	0aaa aaaa	MPX Parameter 10
00 19	0aaa aaaa	MPX Parameter 11
00 1A	0aaa aaaa	MPX Parameter 12
00 1B	0aaa aaaa	MPX Parameter 13
00 1C	0aaa aaaa	MPX Parameter 14
00 1D	0aaa aaaa	MPX Parameter 15
00 1E	0aaa aaaa	MPX Parameter 16
00 1F	0aaa aaaa	MPX Parameter 17
00 20	0aaa aaaa	MPX Parameter 18
00 21	0aaa aaaa	MPX Parameter 19
00 22	0aaa aaaa	MPX Parameter 20
00 23	0aaa aaaa	MPX Send Level to Reverb
00 24	0aaa aaaa	MPX Send Level to Chorus

# MIDI インプリメンテーション

## ■ アルペジオ・パラメーター一覧

### ● Arpeggio Style

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	1/ 4	15	HEAVY SLAP	30	SWING WALTZ
1	1/ 6	16	LIGHT SLAP	31	REGGAE
2	1/ 8	17	WALK BASS	32	PERCUSSION
3	1/12	18	RHYTHM GTR A	33	HARP
4	1/16	19	RHYTHM GTR B	34	SHAMISEN
5	1/32	20	RHYTHM GTR C	35	BOUND BALL
6	PORTAMENTO A	21	RHYTHM GTR D	36	RANDOM
7	PORTAMENTO B	22	RHYTHM GTR E	37	BOSSA NOVA
8	GLISSANDO	23	3 FINGER GTR	38	SALSA
9	SEQUENCE A	24	STRUM GTR UP	39	MAMBO
10	SEQUENCE B	25	STRUM GTR DOWN	40	LATIN PERCUSSION
11	SEQUENCE C	26	STRUM GTR U&D	41	SAMBA
12	SEQUENCE D	27	PIANO BACKING	42	TANGO
13	ECHO	28	CLAVI CHORD	43	HOUSE
14	SYNTH BASS	29	WALTZ	44	LIMITLESS

### ● Arpeggio Motif

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	SINGLE UP	13	GLISSANDO	26	BASS+UP 7
1	SINGLE DOWN	14	CHORD	27	BASS+UP 8
2	SINGLE UP&DOWN	15	BASS+CHORD 1	28	BASS+RANDOM 1
3	SINGLE RANDOM	16	BASS+CHORD 2	29	BASS+RANDOM 2
4	DUAL UP	17	BASS+CHORD 3	30	BASS+RANDOM 3
5	DUAL DOWN	18	BASS+CHORD 4	31	TOP+UP 1
6	DUAL UP&DOWN	19	BASS+CHORD 5	32	TOP+UP 2
7	DUAL RANDOM	20	BASS+UP 1	33	TOP+UP 3
8	TRIPLE UP	21	BASS+UP 2	34	TOP+UP 4
9	TRIPLE DOWN	22	BASS+UP 3	35	TOP+UP 5
10	TRIPLE UP&DOWN	23	BASS+UP 4	36	TOP+UP 6
11	TRIPLE RANDOM	24	BASS+UP 5	37	BASS+UP+TOP
12	NOTE ORDER	25	BASS+UP 6		

### ● Arpeggio Beat Pattern

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	1/ 4	40	SEQ-A 5	80	STRUM 4
1	1/ 6	41	SEQ-A 6	81	STRUM 5
2	1/ 8	42	SEQ-A 7	82	STRUM 6
3	1/12	43	SEQ-B 1	83	STRUM 7
4	1/16 1	44	SEQ-B 2	84	STRUM 8
5	1/16 2	45	SEQ-B 3	85	REGGAE 1
6	1/16 3	46	SEQ-B 4	86	REGGAE 2
7	1/32 1	47	SEQ-B 5	87	REFRAIN 1
8	1/32 2	48	SEQ-C 1	88	REFRAIN 2
9	1/32 3	49	SEQ-C 2	89	PERC 1
10	PORTA-A 01	50	SEQ-D 1	90	PERC 2
11	PORTA-A 02	51	SEQ-D 2	91	PERC 3
12	PORTA-A 03	52	SEQ-D 3	92	PERC 4
13	PORTA-A 04	53	SEQ-D 4	93	WALKBS
14	PORTA-A 05	54	SEQ-D 5	94	HARP
15	PORTA-A 06	55	SEQ-D 6	95	BOUND
16	PORTA-A 07	56	SEQ-D 7	96	RANDOM
17	PORTA-A 08	57	SEQ-D 8	97	BOSSA NOVA
18	PORTA-A 09	58	ECHO 1	98	SALSA 1
19	PORTA-A 10	59	ECHO 2	99	SALSA 2
20	PORTA-A 11	60	ECHO 3	100	SALSA 3
21	PORTA-B 01	61	MUTE 01	101	SALSA 4
22	PORTA-B 02	62	MUTE 02	102	MAMBO 1
23	PORTA-B 03	63	MUTE 03	103	MAMBO 2
24	PORTA-B 04	64	MUTE 04	104	CLAVE
25	PORTA-B 05	65	MUTE 05	105	REV CLA
26	PORTA-B 06	66	MUTE 06	106	GUIRO
27	PORTA-B 07	67	MUTE 07	107	AGOGO
28	PORTA-B 08	68	MUTE 08	108	SAMBA
29	PORTA-B 09	69	MUTE 09	109	TANGO 1
30	PORTA-B 10	70	MUTE 10	110	TANGO 2
31	PORTA-B 11	71	MUTE 11	111	TANGO 3
32	PORTA-B 12	72	MUTE 12	112	TANGO 4
33	PORTA-B 13	73	MUTE 13	113	TANGO 1
34	PORTA-B 14	74	MUTE 14	114	HOUSE 1
35	PORTA-B 15	75	MUTE 15		HOUSE 2
36	SEQ-A 1	76	MUTE 16		
37	SEQ-A 2	77	STRUM 1		
38	SEQ-A 3	78	STRUM 2		
39	SEQ-A 4	79	STRUM 3		

## ■ モジュレーション・アサイン/コントロール・ペダル・アサイン/ノブ・アサイン・パラメーター一覧

value	parameter	value	parameter	value	parameter
0	MODULATION	8	RESONANCE	16	CHO SEND LEVEL
1	PORTAMENTO TIME	9	RELEASE TIME	17	REV SEND LEVEL
2	VOLUME	10	ATTACK TIME	18	UP-LO BALANCE
3	PAN	11	CUTOFF	19	MPX PARAMETER 1
4	EXPRESSION	12	DECAY TIME	20	MPX PARAMETER 2
5	PORTAMENTO	13	LFO RATE	21	AFTERTOUCH
6	SOSTENUTO	14	LFO DEPTH		
7	SOFT	15	LFO DELAY		

## 4. 参考資料

### ● 10進数と16進数の対応表（16進数表記の数字の後ろにはHをつけています。）

MIDIでは、データ値や、エクスクルーシブ・メッセージのアドレスやサイズには、7ビットごとの16進表記が使用されます。10進表記との対応表は次の通りです。

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- ※ MIDIチャンネル、バンク・セレクト、プログラム・チェンジなどの10進表記は、前表の10進数に1を足した値になっています。
- ※ 7ビットごとの16進表記では、1バイトのデータで表せる値は最大128段階です。それ以上の分解能のデータは複数のバイトを使います。たとえば、aa bbHと2バイトの7ビットごとの16進表記された値は、aa x 128 + bb となります。
- ※ 土の符号のある値は、00H = -64, 40H = ±0, 7FH = +63 となり、10進表記には上表の10進数から64引いた値を使います。2バイトの場合は、00 00H = -8192, 40 00H = ±0, 7F 7FH = +8191 となり、たとえば aa bbH を10進表記すると aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128 となります。
- ※ 「Nibbled」と書かれたデータの場合は、4ビットごとの16進表記が使用されます。0a 0bHと2バイトのニブル表記された値は、a x 16 + b となります。

<例 1> 5AHの10進表記は？  
前表より 5AH = 90 となります。

<例 2> 7ビットごとの16進表記された値 12 34Hの10進表記は？  
前表より 12H = 18, 34H = 52 ですから  
18 x 128 + 52 = 2356  
となります。

<例 3> 0A 03 09 0Dとニブル表記された値の10進表記は？  
前表より 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 ですから  
(10 x 16 + 3) x 16 + 9 = 41885  
となります。

<例 4> 10進数表記の1258をニブル表記すると？

```

16 ) 1258
    ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
    ) 0 ... 4
    
```

前表より 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH ですから  
00 04 0E 0AH  
となります。

### ● 実際のMIDIメッセージの例

<例 1> 92 3E 5F  
9nHはノート・オン・ステータスで、nはMIDIチャンネル・ナンバーです。2H = 2, 3EH = 62, 5FH = 95 ですから、これはMIDI CH = 3、ノート・ナンバー 62（音名はD4）、ベロシティ 95のノート・オン・メッセージです。

<例 2> CE 49  
CnHはプログラム・チェンジのステータスで、nはMIDIチャンネル・ナンバーです。EH = 14, 49H = 73 ですから、これはMIDI CH = 15、プログラム・ナンバー 74（GSではFlute）のプログラム・チェンジ・メッセージです。

<例 3> EA 00 28  
EnHはピッチ・バンド・チェンジのステータスで、nはMIDIチャンネル・ナンバーです。第2バイト(00H=0)がピッチ・バンド値の下位バイト、第3バイト(28H=40)が上位バイトですが、ピッチ・バンド値は 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) を0とする符号のある値ですから、この場合のピッチ・バンド値は、  
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

ピッチ・バンド・センシティブィーが2半音になっているとすると、-8192 (00 00H) で -200セントだけピッチを変化させますから、この場合は -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75セントのピッチ・バンドをMIDI CH = 11 に指示していることとなります。

<例 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F  
BnHはコントロール・チェンジのステータスで、nはMIDIチャンネル・ナンバーです。コントロール・チェンジは、第2バイトがコントローラー・ナンバー、第3バイトはそのパラメーターの値です。MIDIでは、ランニング・ステータスといって、同じステータスのメッセージが連続する場合は、2つめ以降のステータスを省略してもよいことになっていますから、このメッセージは以下の情報が順番に送られています。

B3 64 00	MIDI CH = 4 にRPNパラメーター・ナンバーの下位バイト:	00H
(B3) 65 00	MIDI CH = 4 にRPNパラメーター・ナンバーの上位バイト:	00H
(B3) 06 0C	MIDI CH = 4 にパラメーター値の上位バイト:	0CH
(B3) 26 00	MIDI CH = 4 にパラメーター値の下位バイト:	00H
(B3) 64 7F	MIDI CH = 4 にRPNパラメーター・ナンバーの下位バイト:	7FH
(B3) 65 7F	MIDI CH = 4 にRPNパラメーター・ナンバーの上位バイト:	7FH

つまり、MIDI CH = 4 のRPNパラメーター・ナンバー 00 00Hに0C 00Hのパラメーター値を送り、その後RPNパラメーター・ナンバー 7F 7FHに設定するメッセージです。

RPNパラメーター・ナンバー 00 00Hの機能はピッチ・バンド・センシティブィーで、パラメーター値の上位バイトが半音単位を示しています。この例ではパラメーター値の上位バイトは0CH = 12 ですから、ピッチバンドの最大変化幅を±12半音（1オクターブ）に設定しています。（GS音源ではピッチ・バンド・センシティブィーの下位バイトは無視されますが、どの機器でも正しく動作させるために下位バイト（パラメーター値は0）も一緒に送りましょう。）

RPNやNRPNは一度パラメーター・ナンバーを設定すると、その後同一チャンネルに送られたデータ・エンタリーが全て有効になってしまうため、必要なパラメーター値を送った後でパラメーター・ナンバーを7F 7FHに設定して誤動作を防止することが推奨されています。最後の(B3) 64 7F (B3) 65 7Fはそのためのものです。

曲データ（たとえばスタンダードMIDIファイルのデータ）中では<例 4>のように多くのイベントをランニング・ステータスで記述することは好ましくありません。曲中で、ポーズ/早送り/巻き戻し、などの操作を行なった場合に、シーケンサーが正しいステータスを出力できず、音源が誤った解釈をしてしまう可能性があります。すべてのイベントにそれぞれステータスをつけるようにしてください。

また、RPNやNRPNはパラメーター・ナンバーの設定とパラメーター値の送信が正しい順序で行なわれなければなりません。シーケンサーによっては、同一（または近接した）クロックに記述されたイベントの送信順序がデータに記載されている順序と変わってしまうものもありますから、各イベントの時刻を（TPQN=96で1-Tick, TPQN=480なら5-Ticks程度）ずらして記述するのがよいでしょう。

※ TPQN: Ticks Per Quarter Note (4分音符あたりのティック数)

# MIDI インプリメンテーション

## ● エクスクルーシブ・メッセージの例とチェックサムの計算

ローランドのエクスクルーシブ・メッセージ (RQ1,DT1) では、メッセージが正しく受信できているかどうかのチェックを行なうために、データの後ろ (F7の前) にチェックサムを付けてメッセージを送ります。チェックサムの値は、送られるエクスクルーシブ・メッセージのアドレス、データ (またはサイズ) によって決まります。

○チェックサムの計算のしかた (16進表記の数字の後ろにはHをつけています)  
 チェックサムは、アドレス、サイズ、およびチェックサム自身を加算した値の下位7ビットがゼロになる値です。  
 具体的な計算は、送りたいエクスクルーシブ・メッセージのアドレスは aa bb ccH、データまたはサイズが dd ee ffH とすると、以下のようになります。

aa + bb + cc + dd + ee + ff = 合計  
 合計 ÷ 128 = 商 … 余り  
 128 - 余り = チェックサム

<例 1> パフォーマンス・COMMON・リバーブの REVERB TYPE を ROOM 3 に設定する (DT1) 場合

「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165) より、テンポラリー・パフォーマンスのスタート・アドレスは 01 00 00 00H、パフォーマンス・COMMONのオフセット・アドレスは 00 00H、REVERB TYPE のアドレスは 00 14H ですからアドレスは、

```

01 00 00 00H
  00 00H
+) 00 14H
-----
01 10 00 14H
    
```

ROOM 3 はパラメーター値 02H ですから

```

F0 41 10 00 3C 12 01 00 00 14 02 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) アドレス データ チェックサム (6)
    
```

(1) エクスクルーシブ・ステータス (2) ID ナンバー (Roland) (3) デバイス ID (17)  
 (4) モデル ID (RS-5/9) (5) コマンド ID (DT1) (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

01H + 00H + 00H + 14H + 02H = 1 + 0 + 0 + 20 + 2 = 23 (合計)  
 23 (合計) ÷ 128 = 0 (商) … 23 (余り)  
 チェックサム = 128 - 23 (余り) = 105 = 69H

したがって、F0 41 10 00 3C 12 01 00 00 14 02 69 F7 が送信するメッセージです。

<例 2> USER:03 のパフォーマンス・パート 3 のデータを取り出す (RQ1) 場合  
 「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165) より、USER:03 のスタート・アドレスは 04 02 00 00H、パフォーマンス・パート 3 のオフセット・アドレスは 12 00H ですから、

```

04 02 00 00H
+) 12 00H
-----
04 02 12 00H
    
```

パフォーマンス・パートのサイズは 00 00 00 21H ですから、

```

F0 41 10 00 3C 11 04 02 12 00 00 00 00 21 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) アドレス データ チェックサム (6)
    
```

(1) エクスクルーシブ・ステータス (2) ID ナンバー (Roland) (3) デバイス ID (17)  
 (4) モデル ID (RS-5/9) (5) コマンド ID (RQ1) (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

04H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 21H = 4 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 0 + 33 = 57 (合計)  
 57 (合計) ÷ 128 = 0 (商) … 57 (余り)  
 チェックサム = 128 - 57 (余り) = 71 = 47H

したがって、F0 41 10 00 3C 11 04 02 12 00 00 00 00 21 47 F7 が送信するメッセージです。

<例 3> テンポラリー・パフォーマンスのデータを取り出す (RQ1) 場合  
 「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165) より、テンポラリー・パフォーマンスのスタート・アドレスは次のように割り付けられています。

```

01 00 00 00H Temporary Performance Common
01 00 10 00H Temporary Performance Part 1
:
01 00 1F 00H Temporary Performance Part 16
    
```

パフォーマンス・パートのサイズは 00 00 00 21H ですから、テンポラリー・パフォーマンス・パート 16 のスタート・アドレスにそのサイズを加算すると、

```

01 00 1F 00H
+) 00 00 00 21H
-----
01 00 1F 21H
    
```

となります。したがって、取り出すデータのサイズは、

```

01 00 1F 21H
-) 01 00 00 00H
-----
00 00 1F 21H
    
```

```

F0 41 10 00 3C 11 01 00 00 00 00 00 1F 21 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) アドレス データ チェックサム (6)
    
```

(1) エクスクルーシブ・ステータス (2) ID ナンバー (Roland) (3) デバイス ID (17)  
 (4) モデル ID (RS-5/9) (5) コマンド ID (RQ1) (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

01H + 00H + 00H + 00H + 00H + 00H + 1FH + 21H = 1 + 0 + 0 + 0 + 0 + 31 + 33 = 65 (合計)  
 65 (合計) ÷ 128 = 0 (商) … 65 (余り)  
 チェックサム = 128 - 65 (余り) = 63 = 3FH

したがって、F0 41 10 00 3C 11 01 00 00 00 00 00 1F 21 3F F7 が送信するメッセージです。

<例 4> テンポラリー・パフォーマンスのデータと、テンポラリーの全トーンとドラム・セットのデータをまとめて取り出す (RQ1) 場合

※ ユーティリティ・モードの Bulk Dump:Temporary を実行したときに転送されるのと同じデータが取り出されます。

「パラメーター・アドレス・マップ」(P.165) より、テンポラリー・パフォーマンス、テンポラリー・トーン、テンポラリー・ドラム・セットのスタート・アドレスは次のように割り付けられています。

```

01 00 00 00H Temporary Performance Common
02 00 00 00H Temporary Tone (Part 1)
02 01 00 00H Temporary Tone (Part 2)
:
02 0F 00 00H Temporary Tone (Part 16)
03 00 00 00H Temporary DrumSet 1
03 01 00 00H Temporary DrumSet 2
    
```

ドラム・セットのサイズは 00 00 05 00H ですから、テンポラリー・ドラム・セット 2 のスタート・アドレスにそのサイズを加算すると、

```

03 01 00 00H
+) 00 00 05 00H
-----
03 01 05 00H
    
```

となります。したがって取り出すデータのサイズは、

```

03 01 05 00H
-) 01 00 00 00H
-----
02 01 05 00H
    
```

```

F0 41 10 00 3C 11 01 00 00 00 02 01 05 00 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) アドレス データ チェックサム (6)
    
```

(1) エクスクルーシブ・ステータス (2) ID ナンバー (Roland) (3) デバイス ID (17)  
 (4) モデル ID (RS-5/9) (5) コマンド ID (RQ1) (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

01H + 00H + 00H + 00H + 02H + 01H + 05H + 00H = 1 + 0 + 0 + 0 + 2 + 1 + 5 + 0 = 9 (合計)  
 9 (合計) ÷ 128 = 0 (商) … 9 (余り)  
 チェックサム = 128 - 9 (余り) = 119 = 77H

したがって、F0 41 10 00 3C 11 01 00 00 00 02 01 05 00 77 F7 が送信するメッセージです。

## ●スケール・チューン機能

スケール・チューンは、C～Bそれぞれのピッチを微調整する機能です。1オクターブ分の設定ですべてのオクターブのピッチが微調整されます。スケール・チューンを設定することで、平均律以外のさまざまな音律で演奏することができます。ここでは、例として3種類の設定を説明します。

### ○平均律

1オクターブを12等分した音律で、現在、西洋音楽を中心に最も広く使われています。本機のスケール・チューン機能の初期設定は平均律になっています。

### ○純正律（主音がC）

平均律と比べると、主要3和音がとても美しく響きます。しかし1つの調でしかその効果は得られず、転調すると和音が濁ってしまいます。ここでは主音をCとする調の設定を紹介します。

### ○アラビア風音階

スケール・チューン機能を使うことで、さまざまな民族音楽のチューニングができます。ここでは、代表的なアラビア風音階のデータを紹介します。

### 設定例

音名	平均律	純正律（主音がC）	アラビア風音階
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

表の値の単位はセントです。16進数に変換し、エクスクルーシブ・データとして送信してください。

例えば、パート1のスケール・チューンをアラビア風にするには、以下のデータを送ってください。

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

## ●ASCIIコード対応表

RS-5/9では、トーン・ネームやパフォーマンス・ネーム等のデータを扱うとき、以下に示すようなASCIIコードを用います。

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal

H: hexadecimal

※ SPはスペースです。



# 主な仕様

## RS-5/9 : 64 ボイス・シンセサイザー (GM2 システム対応)

### ●鍵盤

RS-5 : 61 鍵 (ペロシティー付き)

RS-9 : 88 鍵 (ペロシティー付き)

### ●パート数

16

### ●最大同時発音数

64 音

### ●波形メモリー

32M バイト (16ビット・リニア換算)

### ●プリセット・メモリー

トーン : 512 (RS-5/9 オリジナル : 256、GM2 : 256)

パフォーマンス : 128

ドラム・セット : 20 (RS-5/9 オリジナル : 11、GM2 : 9)

### ●ユーザー・メモリー

トーン : 128

パフォーマンス : 128

ドラム・セット : 2

### ●エフェクト

マルチエフェクト : 42 種類

リバーブ : 8 種類

コーラス : 8 種類

### ●アルペジエーター

45 スタイル

### ●コントローラー

ピッチ・ベンド/モジュレーション・レバー

コントロール・ノブ : 6

### ●ディスプレイ

20 文字 2 行 (バックライト付 LCD)

7 セグメント 3 桁 (LED)

### ●接続端子

アウトプット・ジャック (L (MONO)、R)

ヘッドホン・ジャック

MIDI コネクター (IN、OUT、THRU)

ホールド・ペダル・ジャック

コントロール・ペダル・ジャック

### ●電源

DC 9V (AC アダプター)

### ●消費電流

600 mA

### ●外形寸法

RS-5 : 1033 (幅) × 294 (奥行) × 103 (高さ) mm

RS-9 : 1395 (幅) × 294 (奥行) × 108 (高さ) mm

### ●質量

RS-5 : 6.0kg (AC アダプターを除く)

RS-9 : 10.8kg (AC アダプターを除く)

### ●付属品

取扱説明書

AC アダプター (ACI-100C)

保証書

譜面立て / 譜面立て取り付けネジ (RS-9)

### ●別売品

キーボード・スタンド : KS-8 (RS-5)、  
KS-14 (RS-9)、  
FPS-10A (RS-9)

ペダル・スイッチ : DP-2/6

フット・スイッチ : BOSS FS-5U

エクスペッション・ペダル : EV-5

※ 製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

# 索引

## 数字

2 ボイス・ピッチ・シフター (マルチエフェクト) .... 96

## A

ACCENT ..... 78  
Accent Rate (アルペジオ) ..... 77  
[ARPEGGIO ON/OFF] ..... 42, 75  
[ARPEGGIO/CONTROL] ..... 74  
ATTACK (ENVELOPE) ..... 54  
AUTO WAH (マルチエフェクト) ..... 85

## B

Bank Select (MIDI Tx) ..... 121  
Beat Ptrn (アルペジオ) ..... 76  
BULK DUMP ..... 115

## C

C1 ~ C4 ..... 74  
Channel (MIDI Rx) ..... 122  
Channel (MIDI Tx) ..... 121  
Chorus  
    オン/オフをする ..... 44, 79  
    コーラスの設定 ..... 107  
CHORUS/DELAY (マルチエフェクト) ..... 105  
CHORUS/FLANGER (マルチエフェクト) ..... 105  
CHORUS → DELAY (マルチエフェクト) ..... 103  
CHORUS → FLANGER (マルチエフェクト) .... 104  
COMPRESSOR (マルチエフェクト) ..... 87  
CONTROL PEDAL Polarity ..... 73  
CONTROL 1 ~ CONTROL 4 ..... 74  
CUTOFF (FILTER) ..... 55

## D

DEMO ..... 19  
DEPTH (LFO) ..... 52  
Device ID# ..... 115  
DISTORTION (マルチエフェクト) ..... 83  
DISTORTION → CHORUS (マルチエフェクト) .... 101  
DISTORTION → DELAY (マルチエフェクト) ... 101  
DISTORTION → FLANGER (マルチエフェクト) ... 101  
[DUAL] ..... 36

## E

[EFFECTS ON/OFF] ..... 44, 79  
ENHANCER (マルチエフェクト) ..... 85  
ENHANCER → CHORUS (マルチエフェクト) .... 102  
ENHANCER → DELAY (マルチエフェクト) ..... 103  
ENHANCER → FLANGER (マルチエフェクト) ..... 102  
[ENTER] ..... 11  
ENVELOPE ..... 54, 110  
[EXIT] ..... 64

## F

Factory Reset ..... 21, 117  
FAVORITE PERFORM BANK ..... 58  
FBK PITCH SHIFTER (マルチエフェクト) ..... 97  
FILTER ..... 55, 110

Fine Tune ..... 69  
FLANGER/DELAY (マルチエフェクト) ..... 105  
FLANGER → DELAY (マルチエフェクト) ..... 104

## G

GATED REVERB (マルチエフェクト) ..... 99  
GM SYSTEM (MIDI Rx) ..... 128  
GM2 SYSTEM (MIDI Rx) ..... 128  
GM / GM2 システム・オン ..... 117  
GM / GM2 システム・オン受信スイッチ ..... 128  
GM / GM2 セットアップ情報 ..... 129

## H

HEXA-CHORUS (マルチエフェクト) ..... 88  
HOLD PEDAL Polarity ..... 73

## K

KEY MODE ..... 34  
Key Shift ..... 69  
Key Velocity (アルペジオ) ..... 77

## L

LCD コントラスト ..... 16  
Level (ドラム・セット) ..... 112  
Level (パート) ..... 66  
LFO ..... 52, 110  
[LFO ON/OFF] ..... 52  
LIMITER (マルチエフェクト) ..... 87  
Local Control ..... 125  
LOFI (マルチエフェクト) ..... 106  
Lower Part ..... 40

## M

[MANUAL] ..... 74  
Master Key Shift ..... 126  
Master Tune ..... 18  
MIDI コネクター ..... 118  
MIDI とは? ..... 118  
MOD ..... 71  
MODULATION DELAY (マルチエフェクト) ..... 93  
Motif (アルペジオ) ..... 76  
Multi-FX  
    オン/オフをする ..... 44, 79  
    パート・スイッチ ..... 107  
    マルチエフェクトの設定 ..... 80

## O

OCTAVE ..... 78  
Octave Range (アルペジオ) ..... 77  
OVERDRIVE (マルチエフェクト) ..... 83  
OVERDRIVE → CHORUS (マルチエフェクト) ... 99  
OVERDRIVE → DELAY (マルチエフェクト) .... 100  
OVERDRIVE → FLANGER (マルチエフェクト) .... 100

## P

PANIC	65
Pan (ドラム・セット)	112
Pan (パート)	66
PART	28
PEDAL	73
PEDAL Polarity	73
[PERFORM/TONE]	23, 26, 29 ~ 30, 57
PHASER (マルチエフェクト)	84
[PHRASE PREVIEW]	33
[PIANO]	60
Pitch Bend Range	51
Pitch (ドラム・セット)	112
Portamento	67
POWER	15
Preset	26, 30, 56

## Q

QUADRUPLE TAP DELAY (マルチエフェクト)	95
--------------------------------	----

## R

RATE (LFO)	52
RELEASE (ENVELOPE)	54
RESONANCE (FILTER)	55
Reverb	
オン/オフをする	44, 79
リバーブの設定	108
Reverb Depth (ドラム・セット)	112
REVERB (マルチエフェクト)	98
ROTARY (マルチエフェクト)	86

## S

Scale Tune	70
[SHIFT]	64 ~ 65
SHUFFLE	78
Shuffle Rate (アルペジオ)	77
SLICER (マルチエフェクト)	106
Solo Switch	67
Source (マルチエフェクト)	80
SPACE-D (マルチエフェクト)	89
SPECTRUM (マルチエフェクト)	84
[SPLIT]	34
Split Point	41
STEP FLANGER (マルチエフェクト)	91
STEREO CHORUS (マルチエフェクト)	89
STEREO DELAY (マルチエフェクト)	92
STEREO EQ (マルチエフェクト)	82
STEREO FLANGER (マルチエフェクト)	90
Style (アルペジオ)	75
Switch (マルチエフェクト、パートごと)	107
Sync Source (アルペジオ)	77
System Exclusive (MIDI Rx)	116

## T

TEMPO	78
Tempo (アルペジオ)	77
THROUGH (Multi-FX)	82

TIME CONTROL DELAY (マルチエフェクト)	96
[TONE CATEGORY]	23
Tone Change (MIDI Rx)	122
Tone Type	31
Transpose	49
[TRANPOSE ON/OFF]	48
TREMOLO CHORUS (マルチエフェクト)	88
TRIPLE TAP DELAY (マルチエフェクト)	94
Tx Setup	129
Type (マルチエフェクト)	81

## U

Upper Part	40
User	26, 30, 56
[USER/PRESET]	26, 30, 39

## V

VALUE [-] / [+]	64
Velo Sens	68
Voice Reserve	64
VOLUME	16

## あ

アクセント・レイト	77
アッパー・パート	34, 40
アフタータッチ	119
アラビア風音階	70
アルペジオ	42, 75
アルペジオ・スタイル	75

## い

移調	
全パート	48
特定パート	69
イニシャルイズ	117

## え

エクスクルーシブ受信スイッチ	116
エクスクルーシブ・メッセージ	119
エフェクト	
オン/オフをする	44, 79
信号の流れ	80
エンハンサー (マルチエフェクト)	85
エンハンサー→コーラス (マルチエフェクト)	102
エンハンサー→ディレイ (マルチエフェクト)	103
エンハンサー→フランジャー (マルチエフェクト)	102
エンベローブ	110

## お

オート・ワウ (マルチエフェクト)	85
オーバードライブ (マルチエフェクト)	83
オーバードライブ→コーラス (マルチエフェクト)	99
オーバードライブ→ディレイ (マルチエフェクト)	100
オーバードライブ→フランジャー (マルチエフェクト)	100
オクターブ・レンジ	77
音量	16

- か**  
 カテゴリー ..... 25
- き**  
 キー・シフト ..... 69  
 キー・ペロシティー ..... 77  
 キー・モード ..... 34
- く**  
 クアドラプル・タップ・ディレイ (マルチエフェクト) .... 95
- け**  
 ゲート・リバーブ (マルチエフェクト) ..... 99
- こ**  
 コーラス  
   オン/オフをする ..... 44, 79  
   コーラスの設定 ..... 107  
 コーラス/ディレイ (マルチエフェクト) ..... 105  
 コーラス/フランジャー (マルチエフェクト) .... 105  
 コーラス→ディレイ (マルチエフェクト) ..... 103  
 コーラス→フランジャー (マルチエフェクト) .... 104  
 コントロール・チェンジ ..... 119  
 コントロール・ペダル・アサイン ..... 73  
 コンプレッサー (マルチエフェクト) ..... 87
- さ**  
 最大同時発音数 ..... 64
- し**  
 システム・メッセージ ..... 119  
 シャッフル・レイト ..... 77  
 受信チャンネル ..... 122  
 純正律 ..... 70  
 ショートカット ..... 65  
 シングル ..... 34  
 シンク・ソース ..... 77
- す**  
 スケール・チューン ..... 70  
 ステップ・フランジャー (マルチエフェクト) ..... 91  
 ステレオ・イコライザー (マルチエフェクト) ..... 82  
 ステレオ・コーラス (マルチエフェクト) ..... 89  
 ステレオ・ディレイ (マルチエフェクト) ..... 92  
 ステレオ・フランジャー (マルチエフェクト) ..... 90  
 スプリット ..... 34  
 スプリット・ポイント ..... 40  
 スペース D (マルチエフェクト) ..... 89  
 スペクトラム (マルチエフェクト) ..... 84  
 スライサー (マルチエフェクト) ..... 106  
 スルー (マルチエフェクト) ..... 82
- そ**  
 送信チャンネル ..... 120  
 ソロ ..... 67
- た**  
 タイム・コントロール・ディレイ (マルチエフェクト) ..... 96
- ち**  
 チャンネル・メッセージ ..... 119  
 チューニング ..... 18
- つ**  
 つまみ ..... 74
- て**  
 ディストーション (マルチエフェクト) ..... 83  
 ディストーション→コーラス (マルチエフェクト) ... 101  
 ディストーション→ディレイ (マルチエフェクト) ... 101  
 ディストーション→フランジャー (マルチエフェクト) ... 101  
 デチューン ..... 69  
 デバイス ID ナンバー ..... 115  
 デモ曲 ..... 19  
 デュアル ..... 34, 36  
 電源 ..... 15  
 テンポ ..... 77  
 テン・キー ..... 64
- と**  
 トーン  
   選ぶ (シングルするとき) ..... 23  
   選ぶ (スプリットとデュアルするとき) ..... 37  
   トーンとは ..... 62  
   トーンを作る ..... 110  
   名前をつける ..... 113  
   保存する ..... 113  
 トーン検索機能 ..... 23  
 トーン・タイプ ..... 31  
 トーン・チェンジ受信スイッチ ..... 122  
 ドラム・セット  
   選ぶ (シングルするとき) ..... 29  
   選ぶ (スプリットとデュアルするとき) ..... 37  
   ドラム・セットとは ..... 62  
   ドラム・セットを作る ..... 112  
   名前をつける ..... 113  
   保存する ..... 113  
 トランスポーズ ..... 48  
 トリプル・タップ・ディレイ (マルチエフェクト) .... 94  
 トレモロ・コーラス (マルチエフェクト) ..... 88
- な**  
 名前をつける ..... 113
- の**  
 ノート・オフ ..... 119  
 ノート・オン ..... 119  
 ノブ・アサイン ..... 74

## は

パート	28, 39
パニック機能	65
パフォーマンス	
選ぶ	56
簡単に選ぶ	58
名前をつける	113
保存する	113
パフォーマンスとは	62
バルク・ダンプ	115
バンク・セレクト送信スイッチ	121
パン（ドラム・セット）	112
パン（パート）	66

## ひ

ビート・パターン	76
ピッチ・ベンド・チェンジ	119
ピッチ・ベンド・レバー	50
ピッチ（ドラム・セット）	112
ビブラート効果	52, 110

## ふ

ファイン・チューン	69
ファクトリー・リセット	21, 117
フィードバック・ピッチ・シフター（マルチエフェクト）	97
フィルター	110
フェイザー（マルチエフェクト）	84
フェイバリット・パフォーマンス・バンク	58
フランジャー／ディレイ（マルチエフェクト）	105
フランジャー→ディレイ（マルチエフェクト）	104
プリセット	26, 30, 56
フレーズ・プレビュー	33
プログラム・チェンジ	119

## へ

平均律	70
ヘキサ・コーラス（マルチエフェクト）	88
ペダル	73
ペダル・ポラリティー	73
ペロシティー・センス	68

## ほ

ボイス・リザーブ	64
ホールド効果	73
保存	113
ボリューム	16
ポルタメント	67

## ま

マスター・キー・シフト	126
マスター・チューニング	18
マルチエフェクト	
オン／オフをする	44, 79
パート・スイッチ	107
マルチエフェクトの設定	80
マルチエフェクト・ソース	80
マルチエフェクト・タイプ	81
マルチティンバー音源	118

## め

メモリー	63
------	----

## も

モジュレーション・アサイン	71
モジュレーション・ディレイ（マルチエフェクト）	93
モジュレーション・レバー	51, 71
モチーフ	76

## ゆ

ユーザー	26, 30, 56
------	------------

## り

リバープ	
オン／オフをする	44, 79
リバープの設定	108
リバープ・デプス（ドラム・セット）	112
リバープ（マルチエフェクト）	98
リミッター（マルチエフェクト）	87

## れ

レベル（ドラム・セット）	112
レベル（パート）	66

## ろ

ローカル・コントロール	124
ロータリー（マルチエフェクト）	86
ローファイ（マルチエフェクト）	106
ローワー・パート	34, 40

## わ

ワウ効果	52, 110
------	---------



## お問い合わせの窓口

商品のお取り扱いに関するお問い合わせは・・・ ローランドお客様相談センターまでご相談ください。尚、お問い合わせの際には取扱説明書をご用意ください。

ローランドお客様相談センター

受付時間：午前10時～午後5時（土、日曜、祝日および弊社規定の休日を除く）

<電話番号>

■ 大阪 TEL (06) 6345-9500 ■ 東京 TEL (03) 3251-6150 ■ 浜松 TEL (053) 414-7120

<住所>

〒433-8118 静岡県浜松市高丘西4-7-19 ローランド浜松流通センター

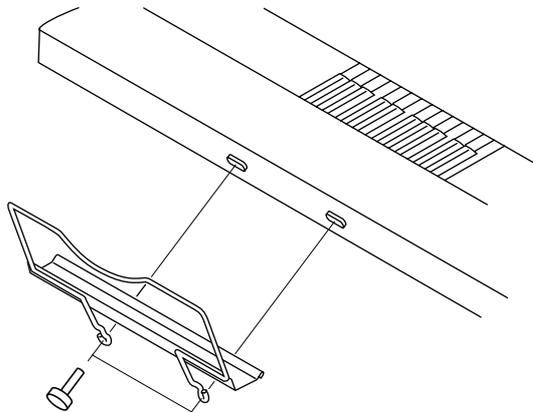
修理に関するお問い合わせは・・・ 商品をお求めの販売店か「サービスの窓口」に記載の営業所、またはサービス・ステーションまでご相談ください。「サービスの窓口」は保証書に同封、もしくは封筒の裏面に記載されています。

※上記窓口の名称、所在地、電話番号等は、予告なく変更することがありますのでご了承ください。

'02. 2. 13 現在

## 譜面立てを取り付ける (RS-9のみ)

RS-9には、譜面立てが付属されています。譜面立ての取り付けかた／外しかたは次のとおりです。



1

付属のネジで、本体背面に左図のように譜面立てを固定します。  
ネジは右に回して締めます。

2

取り外すときは、譜面立てを手で支えながらネジをゆるめ、  
譜面立てを外します。

- ※ 取り付ける際は、譜面立てを落とさないように手でしっかり支えてください。また、手をはさまないように注意してください。
- ※ 取り付けた譜面立ての前後に無理な力を加えないでください。
- ※ 譜面立ての取り付けネジや、キーボード・スタンドの取り付けネジを外した場合は、小さなお子様が誤って飲み込んだりすることのないようお子様の手の届かないところへ保管してください。

取扱説明書の英語版（有料）をご希望の方は、販売店にお問い合わせください。

If you should require an English Owner's Manual (at a modest fee), please contact an authorized Roland distributor.