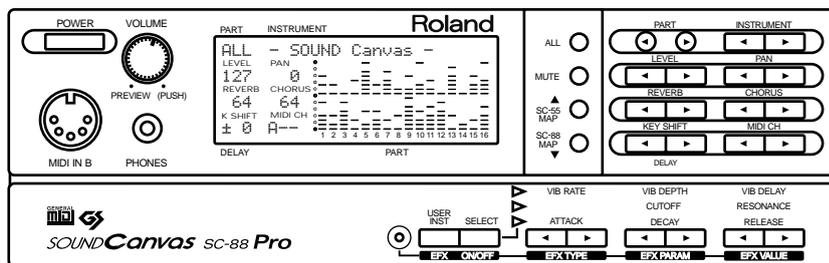


SOUND Canvas

MIDI SOUND GENERATOR *SC-88 Pro*



安全上のご注意

マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。

	注意 感電の恐れあり キャビネットをあげるな	
<p>注意： 感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。 修理は、お買い上げ店またはローランド・サービスに依頼してください。</p>		



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは、注意喚起シンボルです。取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表わしています。

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

 警告	<p>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。</p>
 注意	<p>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。</p> <p>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。</p>

図記号の例

	<p>△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。</p>
	<p>⊘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。</p>
	<p>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。</p>

----- 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

ホコリの多い場所

振動の多い場所



この機器を、ぐらついた台の上や傾いた場所に設置しないでください。必ず安定した水平な場所に設置してください。



電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。



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。不快な程の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、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。



次のような場合は、直ちに電源を切って電源コード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。

電源コードやプラグが破損したとき
異物が内部に入ったり、液体がこぼれたりしたとき
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。



電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。



長時間使用しないときは、電源プラグ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。



濡れた手で電源コードのプラグを持って、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、電源プラグ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、電源を切って電源プラグ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、早めに電源プラグをコンセントから外してください。



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」（表紙裏）と「使用上のご注意」（P.3）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、この取扱説明書をよくお読みください。取扱説明書は必要な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。

はじめに

サウンド・キャンバスSC-88Proの主な特長

SC-88Proは、GMシステムに適合した音源です。GMマークのついたミュージック・データ(GMスコア)で演奏させることができます。また、SC-88Proはローランドの共通仕様であるGSフォーマットの音源です。GSマークのついた市販のミュージック・データで演奏することができます。

SC-88Proは、32パート64ボイスのマルチ・ティンバー音源です。SC-88Pro一台で壮大なアンサンブル演奏が可能です。コンピューター・ミュージックの音源として最適です。(P.120)

SC-88Proは、高品位で多彩な1117音色とドラム・セット42種類(3つのSFXセットを含む)を備えています。その中には、SC-55/55mkIIおよびSC-88の音色と同じ音色を含んでいますので、SC-55/55mkIIおよびSC-88の演奏が簡単に再現できます。(P.10)

エフェクトは、64種類のインサクション・エフェクトと、リバーブ/コーラスがそれぞれ8種類、ディレイが10種類、そして2バンドのイコライザーと豊富です。さらに、それぞれのエフェクトごとに、適したパラメーターの値が設定できるので、本格的な音作りが可能です。(P.46, 56)

ユーザー音色を256音色、ユーザー・ドラム・セットを2種類作ることができますので、オリジナルな音色とドラム・セットを使って演奏できます。(P.96, 102)

ビブラート、フィルター、エンベロープなどの音色パラメーターをエディットすることで、好みの音づくりが可能です。(P.31)

コンピューター端子の装備により、Apple、IBM、NECのパーソナル・コンピューターと直接接続して演奏できます。(P.120)

いろいろな設定をまとめて表示できる大型画面の採用で、視認性に優れ、各パートの音量などをグラフィカルに確認できます。また、ドット・マトリックスを利用した絵と文字の表示ができます(10画面)。(P.110)

多くの音色パラメーターを、ダイレクトなボタン操作で簡単にエディットできます。(P.11, 31)

入力ボリューム付きのオーディオ入力端子により、他の音源の出力とミキシングして、オーディオ出力端子から出力できます。また、オーディオ出力端子は、2系統装備されています。(P.15)



GMシステム

GM (General MIDI) システムとは、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システム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マーク付きの音源であればどれでも同じ演奏表現ができます。



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システムの仕様に加え、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、互換性をさらに高めています。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システムの上位互換なので、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。

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。

漢字Talkは、米国Apple Computer, Inc.の登録商標です。

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。

NEC PC-9800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。

使用上の注意

記載されている「安全上のご注意」以外に、次のことを守ってください。

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。

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。

修理について

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。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な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。

お客様がこの機器を分解、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。

修理に出される場合、記憶した内容が失われることがあります。大切な記憶内容は、他のMIDI機器（シーケンサーなど）に保存するか、記憶内容をメモしておいてください。修理するときには記憶内容の保存に細心の注意を払っておりますが、メモリー部の故障などで記憶内容が復元できない場合もあります。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。

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。

その他の注意について

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。

本体メモリー、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。

この機器は多少発熱することがありますが、故障ではありません。

音楽をお楽しみになる場合、隣近所に迷惑がかけないように、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。

メモリー・バックアップについて

本体には、電源を切った後も記憶した内容を保持するための電池を装備しています。電池が消耗してくると、ディスプレイに次のように表示されます。電池が消耗すると記憶した内容が失われますので、早めに交換してください。交換するときは、必ずローランド・サービスに相談してください。

“ Battery Low ”

取扱説明書の表記について

画面の説明中では、パラメーターの名称を“ Cho Rate ”のように表記しています。これは略称であることが多いので、続いて正式名称が“ コーラス・レート ”のように書かれています。

また、そのパラメーターの設定できる値を、連続的なものは0 - 127、特定の値のものは200 / 400Hzなどと表記しています。

パネル上のボタンを表わす場合は、[ALL][r]のように括弧で囲んでいます。

画面表示の記載について

この取扱説明書には、SC-88Proの画面表示の例が載っていますが、工場出荷時の設定による表示内容と本文中の記載内容が若干異なる場合がありますので、ご了承ください。

目次

安全上のご注意.....	1
はじめに.....	2
使用上の注意.....	3
目次.....	4
各部の名称.....	6

第1章 SC-88Proの簡単な使いかた

MIDIキーボードをつないで	
音を鳴らしてみよう.....	8
接続のしかた.....	8
電源のオンとオフ.....	9
音が鳴りますか?.....	9
いろいろな音色を聴いてみよう.....	10
SC-88Proの各ボタンを操作してみよう.....	11
音にエフェクトをかけてみよう.....	13
他の楽器のピッチに合わせる(チューニング).....	14
ヘッドホン.....	15
オーディオ入力端子/オーディオ入力ボリューム.....	15

第2章 パートとパラメーター

パートと音色について.....	18
パートに音色を割り当てる.....	18
バリエーション音色の設定のしかた.....	20
インストゥルメント番号と	
バリエーション番号の見方.....	21
パートのチャンネルについて.....	22
各パートは、どのMIDI INのデータを	
受け取るのか?.....	23
同時発音数とボイスの関係.....	24
レガート対応音色について.....	24
演奏のためのパート・パラメーター.....	25
[1] パネルのボタン操作で	
設定するパラメーター.....	25
[2] メニューで設定するパラメーター.....	26
各パラメーターの働き.....	27
音作りのためのパート・パラメーター.....	31
パラメーターの設定のしかた.....	31
各パラメーターの働き.....	32

全パート共通パラメーターの設定.....	34
設定のしかた.....	34
各パラメーターの働き.....	35
システム・パラメーターの設定.....	36
設定のしかた.....	36
各システム・パラメーターの働き.....	37
パッチを使う.....	39
パッチを読み込む.....	40
MIDIメッセージでパッチを切り替える.....	41
ドラム・セットを作る(ドラム・エディット).....	42
ドラム・エディットのしかた.....	42
コーラスとディレイについて.....	44
アサイン・グループについて.....	44

第3章 システム・エフェクト

SC-88Proのエフェクトの構成.....	46
システム・エフェクトの設定.....	48
イコライザーの設定のしかた.....	48
イコライザー・パラメーターの働き.....	49
各システム・エフェクトのかかり具合を、	
パート全体に対して設定するとき.....	50
各システム・エフェクトのかかり具合を、	
パートごとに設定するとき.....	50
リバース/コーラス/ディレイ・パラメーターの	
設定のしかた.....	51
リバース・パラメーターの働き.....	52
コーラス・パラメーターの働き.....	53
ディレイ・パラメーターの働き.....	54

第4章 インサクション・エフェクト

インサクション・エフェクトの設定.....	56
インサクション・エフェクトの設定のしかた.....	56
エフェクトの種類.....	57
コントローラーでエフェクトのパラメーターを	
変化させる.....	92
設定のしかた.....	92
パラメーターの働き.....	93

第5章 便利な機能

音を作って記憶する (ユーザー・インストゥルメント)	96
インサーション・エフェクトを作って記憶する (ユーザー・エフェクト)	99
パッチを作って記憶する (ユーザー・パッチ)	100
作ったドラム・セットを記憶する (ユーザー・ドラム)	102
パートの設定をコピー / 初期化 / 入れ替える ..	106
設定した内容をシーケンサーに記録する	107
バルク・ダンプの送信のしかた	107
インディビジュアル・データの送信のしかた	108
画面に絵や文字を描く (フレーム・ドロ)	110
SC-88Pro / SC-88兼用のデータを作成する	112
CM-64の音色配列にする	114
CM-64とSC-88Proの違い	115
2台の音源モジュールとして使う	116
ダブル・モジュール・モードにする	116
イニシャライズ (初期化)	118
工場出荷時の設定に戻す	118
GM/GSのためのイニシャライズ	118

第6章 パソコンによるSC-88Pro操縦法

コンピューターとの接続	120
コンピューター端子を使った接続	120
MIDI端子を使った接続	122
コンピューターとMIDIデータのやりとりについて	123
SC-88Proに他のMIDI音源をつなぐとき	125
MIDI信号を使って SC-88Proの音色を切り替える	126
MIDI信号を使って SC-88Proのドラム・セットを切り替える ..	128

第7章 MIDI (ミディ) とSC-88Pro

MIDI (ミディ) について	130
MIDIメッセージのやりとり	130
MIDIチャンネルとマルチ・ティンバー音源	130
SC-88Proが受信できる主なMIDIメッセージ	131
デバイスIDナンバーの設定	134
MIDIメッセージの経路設定とスイッチ	135
[1] SC-88Pro全体にかかわるスイッチ (A)	135
[2] SC-88Pro全体にかかわるスイッチ (B)	139
[3] パートごとに設定できるスイッチ	141

第8章 資料

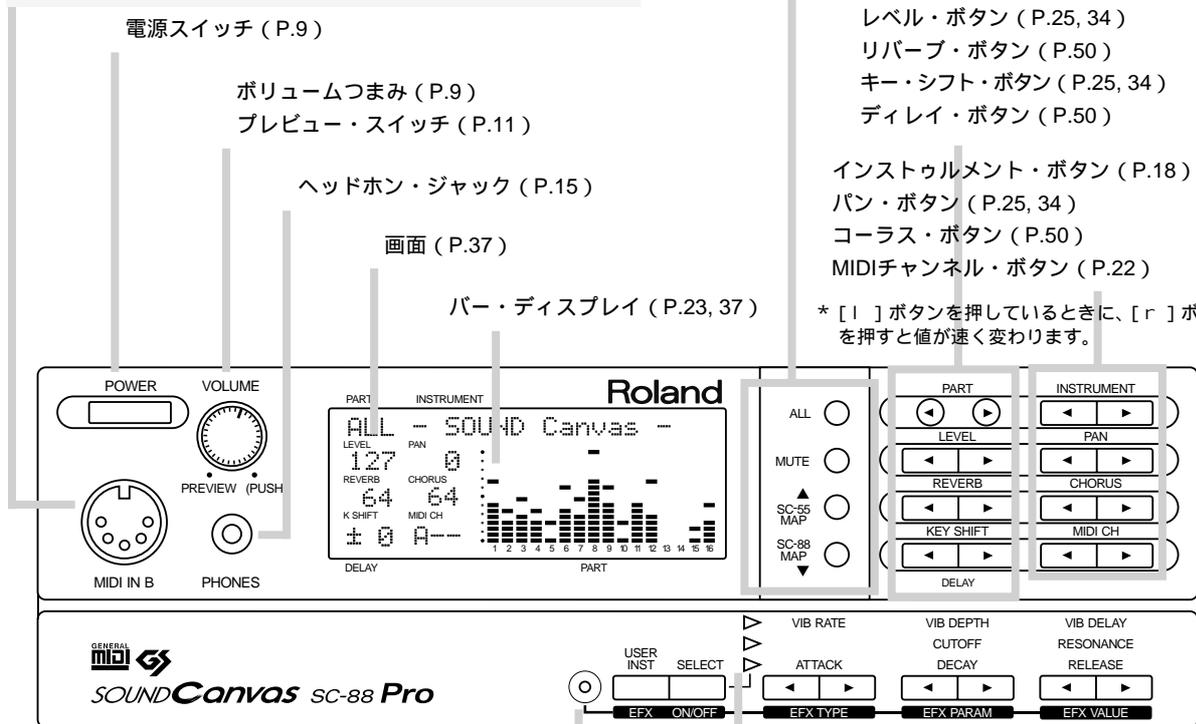
故障と思う前に	146
メッセージが表示されたら	148
コンピューター・ケーブル配線図	149
パラメーターと操作一覧表	150
インストゥルメント一覧表	154
ドラム・セット一覧表	163
エフェクト一覧表	176
エフェクト・データ・テーブル	183
プリセット・パッチ一覧表	186
MIDIインプリメンテーション	188
MIDIインプリメンテーション・チャート	209
索引	210
主な仕様	214
基本的な演奏データ例	215

各部の名称

フロント・パネル

MIDI IN B端子 (フロント)

IN B Select (P.135) がRearに設定されていると (工場出荷時の設定)、フロントのMIDI IN B端子は使えません。



* [!] ボタンを押しているときに、[r] ボタンを押すと値が速く変わります。

エフェクト (橙) (P.56) / ユーザー・エディット (赤) ・インジケータ (P.97)
 ユーザー・インスト・ボタン (P.97) / エフェクト・ボタン (P.56)
 セレクト・ボタン (P.31) / エフェクトON/OFF・ボタン (P.56)
 セレクト (P.31) / エフェクトON/OFF・インジケータ (P.56)

エフェクト・タイプ・ボタン (P.56)
 ビブラート・レート・ボタン (P.31)
 エンベロープ・アタック・ボタン (P.31)

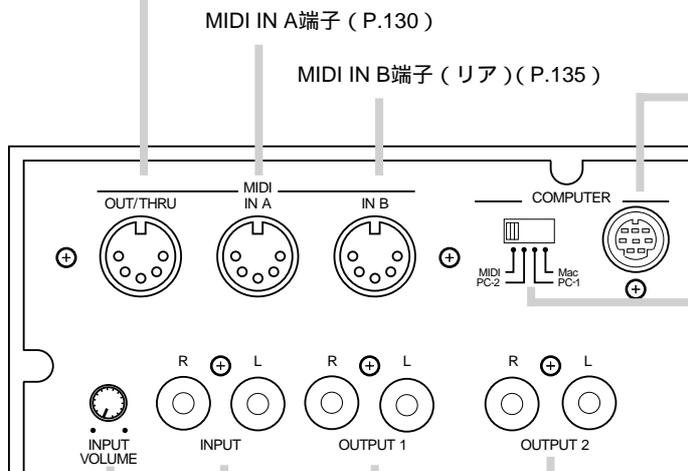
エフェクト・パラメーター・ボタン (P.56)
 ビブラート・デプス・ボタン (P.31)
 フィルター・カットオフ・フリケンシー・ボタン (P.31)
 エンベロープ・ディケイ・ボタン (P.31)

リア・パネル

MIDI OUT/THRU端子

MIDI OUTとして機能するか、MIDI THRUとして機能するかはOUT/THRU セレクト (P.136) の設定で決まります。工場出荷時の設定では、MIDI OUTになっています。

エフェクト・バリュー・ボタン (P.56)
 ビブラート・ディレイ・ボタン (P.31)
 フィルター・レゾナンス・ボタン (P.31)
 エンベロープ・リリース・ボタン (P.31)



コンピューター端子
 別売の専用コンピューター・ケーブルを接続します。コンピューター・ケーブルの種類は、接続するコンピューターによって異なります。左にあるコンピューター・スイッチがMIDIに設定してあると、コンピューター端子は使えません。(P.120)

コンピューター・スイッチ
 コンピューター端子に接続するコンピューターや、使用するソフトウェアによって設定を切り替えます。コンピューター・スイッチは、電源をいったんオフにしてから切り替えてください。MIDI端子を使うときはMIDIの位置に合わせます。(P.120)

オーディオ出力2端子 (P.29)
 工場出荷時は、この端子からは音が出ないように設定されています。
 オーディオ出力1端子 (P.8)
 オーディオ入力端子 (P.15)
 オーディオ入力ボリュームつまみ (P.15)

第1章

SC-88Proの簡単な使いかた

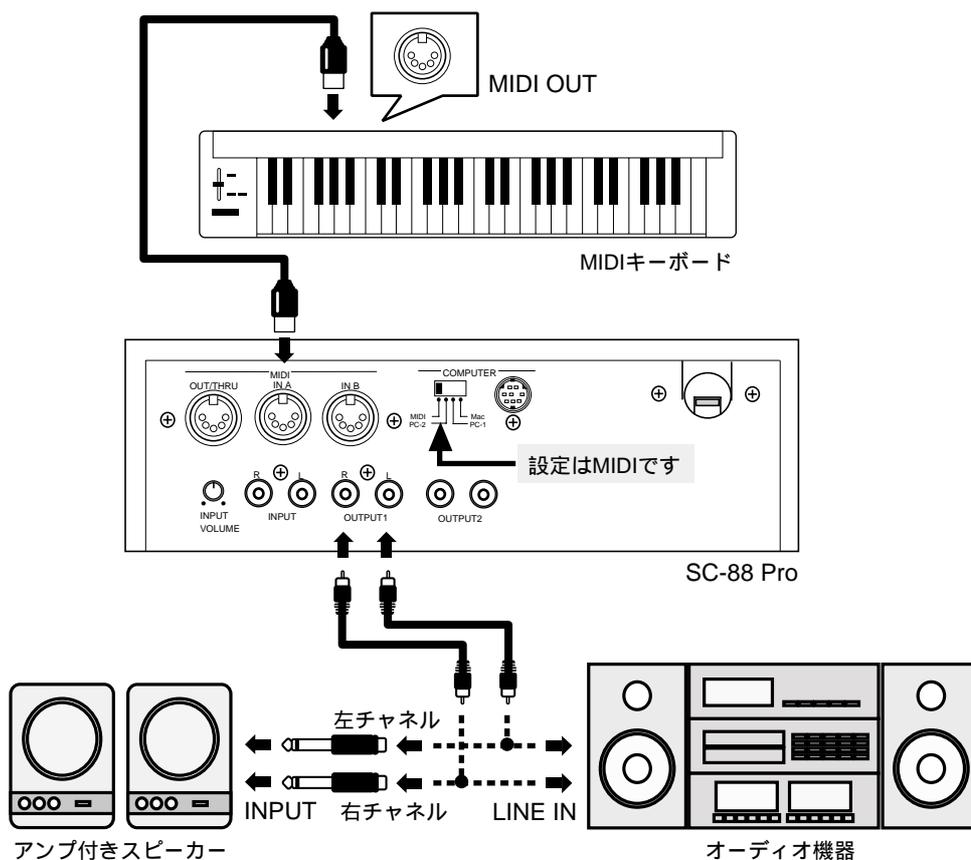
MIDIキーボードをつないで音を鳴らしてみよう

接続のしかた

*ここでは、SC-88ProとMIDIキーボードをつないで音を鳴らす場合を説明します。シーケンサーやパーソナル・コンピューターとSC-88Proをつなぐ場合は、P.120をご覧ください。

*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。

SC-88Pro背面のコンピューター・スイッチの設定はMIDIにします。



*工場出荷時は、オーディオ出力2端子からは音が出力されないように設定されています。(P.29)

電源のオンとオフ

正しく接続したら、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。

電源のオン

1. 電源を入れる前に、次のことを確認してください。

各機器の電源プラグが、コンセントにきちんと差し込まれていること。

SC-88Proとその周辺機器が正しく接続されていること。(P.8)

アンプおよびSC-88Proのボリュームが下がっていること。

2. SC-88ProとMIDI機器の電源を入れます。

3. 接続しているオーディオ機器の電源を入れます。

アンプのボリュームを適当な位置に設定します。

* SC-88Pro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。

* 音量の上げすぎは、スピーカーをいためます。一般のオーディオ機器で使われているスピーカーは楽器用のスピーカーに比べ、大きな信号が入力されると破損する危険性が高いので、特に注意してください。

* 設置される位置によっては、ディスプレイの表示がよく見えないことがあります。その場合は、LCDコントラスト(P.38)を調節してください。

* 工場出荷時の設定に戻すときは、P.118をご覧ください。

電源のオフ

1. 電源を切る前に、次のことを確認してください。

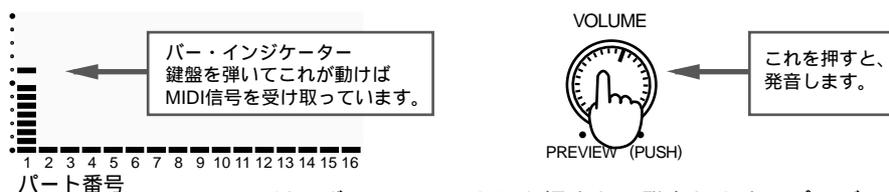
アンプおよびSC-88Proのボリュームが下がっている。

2. 以下の順番で電源を切ります。

オーディオ機器 SC-88ProとMIDI機器

音が鳴りますか？

「接続のしかた」に従ってケーブル類をつないだら、電源を入れ、ボリュームを少しずつ上げながら、鍵盤を弾いてみます。SC-88Proのパー・インジケーターが動きますか？ 動いている場合は、SC-88ProはMIDI信号を受け取っています。



SC-88Proは、ボリュームつまみを押し、発音します(プレビュー機能)。音が聴こえないときは、プレビュー機能でテスト発音させて、アンプの音量、スピーカーとの接続をチェックしてください。

SC-88Proのパー・インジケーターが動かない場合は、MIDIキーボードからのMIDI信号を受け取っていません。MIDIキーボードの設定とMIDIケーブルの接続をチェックしてください。

* MIDIキーボードの送信チャンネル(P.130)が、1から16の、どのチャンネルになっても、工場出荷時のSC-88Proは音が鳴ります。これは、SC-88Proの32のパートに、パート番号と同じ番号のMIDIチャンネルが設定されているからです。動いているパー・インジケーターの下の数字がパート番号です。

* 音が鳴っていても、パー・インジケーターが動かないときは、[ALL]ボタンを押して[ALL]インジケーターを点灯させます(P.23)。そうすると、すべてのパートの音量レベルが表示されます。

いろいろな音色を聴いてみよう

SC-88Proは、実に多彩で多くの音色を持っています。ピアノ、オルガン、ギターなど、アンサンブルに必要な楽器音はもちろんのこと、鳥のさえずりや電話のベル音といった効果音まであります。SC-88Proでは、これらの音色を「インストゥルメント」と呼んでいます。また、多くのインストゥルメントを集めてグループにしたものを「マップ」と呼びます。

SC-88Proは、オリジナルの音色を並べたSC-88Proマップと、SC-88と同じ音色を並べたSC-88マップと、SC-55/SC-55mkIIと同じような音色を並べたSC-55マップの、3つの音色マップを持っています。(P.21, 154)

では、インストゥルメントやマップを切り替えて、いろいろな音色を聴いてみましょう。

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

点灯している場合は、ボタンを押して消灯させます。

2. INSTRUMENT [I] [r] で音色を切り替えて、SC-88Proマップの音色を鳴らしてみましょう。

INSTRUMENT [I] を押すと音色番号が小さくなり、INSTRUMENT [r] を押すと音色番号が大きくなります。

3. [SC-55MAP] ボタンを押して、インジケーターを点灯させるとSC-55マップが選ばれます。

[SC-88MAP] ボタンを押して、インジケーターを点灯させるとSC-88マップが選ばれます。

INSTRUMENT [I] [r] で音色を切り替えて、SC-55マップ、またはSC-88マップの音色を鳴らしてみましょう。

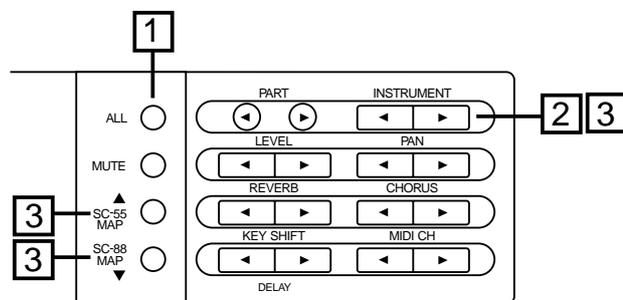
SC-55マップの音色を選んでいる時は、音色 (INSTRUMENT) 名の左側に “ 5 ” マークが表示されます。

```
PART  INSTRUMENT
A01  001  "Piano 1
LEVEL PAN  :
100    0 :
```

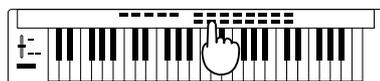
SC-88マップの音色を選んでいる時は、音色 (INSTRUMENT) 名の左側に “ 8 ” マークが表示されます。

```
PART  INSTRUMENT
A01  001  'Piano 1
LEVEL PAN  :
100    0 :
```

インジケーターが消灯しているとSC-88Proマップが選ばれます。



* MIDIキーボードの音色選択ボタンを押すとSC-88Proの音色が切り替わります。

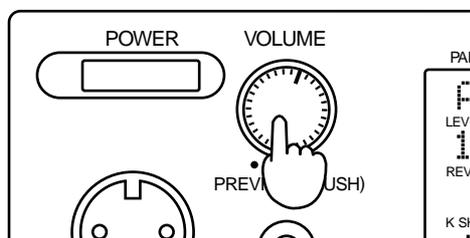


MIDI キーボード

SC-88Proの各ボタンを操作してみよう

テスト発音 (プレビュー機能)

ボリュームつまみを押すと、表示している音色が鳴ります。鳴る音のピッチや音量を設定することができます (P.37)。キーボードをつながないときや音を出しての確認、チューニングのときに役立ちます。



ここからの操作は、[ALL] ボタンのインジケーターが消灯した状態でおこなってください。点灯している場合は、[ALL] ボタンを押して消灯させてください。

音量を変えてみる

LEVEL [r] を押すと音が大きくなり、LEVEL [l] を押すと音が小さくなります。

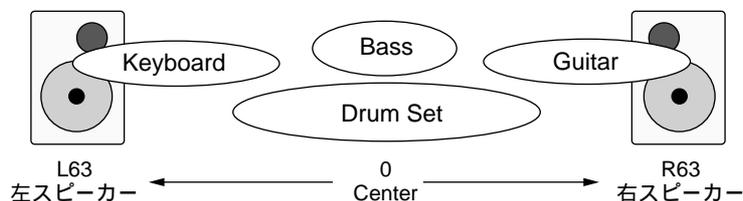
パン (音像の定位) を変えてみる

パンは、ステレオ再生したときの音像の定位を決めます。PAN [l] [r] を押して設定します。例えば、ドラム・セットとベースの音は中央に、ギターは右に、キーボードは左にといったように定位させるときに調節します。中央に定位させるときは、値0を設定します。Lの数字が大きくなるほど音が左に定位し、Rの数字が大きくなるほど右に定位します。

PAN [l] を押し続けると、“Rand” (ランダム) になり、音が鳴るたびに左右に飛び交う特殊な効果が得られます。

* 音色によっては、左 (または右) いっぱいに定位させても、反対のスピーカーから多少音がもれることがあります。

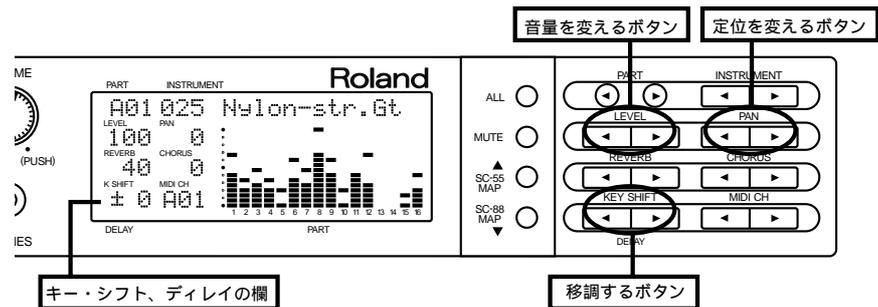
* モノラルで接続すると、パンの効果が得られません。



移調する

音の高さを半音単位で移調します。KEY SHIFT [l] を押すと、キー（調）が下がります。KEY SHIFT [r] を押すと、キー（調）が上がります。

* 画面のキー・シフトの設定値が表示される欄は、DELAY（ディレイ）と兼用になっています。[SC-88MAP] ボタンを押しながら [DELAY] ボタンを押すとディレイの設定値を表示し、[KEY SHIFT] ボタンを押すとキー・シフトの設定値を表示します。±（プラスマイナス）表示になっているときは、キー・シフトの設定値を表示しています。（P.13）



音にエフェクトをかけてみよう

エフェクトとは、電氣的に音を処理してさまざまな効果を加えるものです。SC-88Proのエフェクトは、システム・エフェクト (P.48) とインサクション・エフェクト (P.56) の二つに分類されます。システム・エフェクトには、リバーブ、コーラスがそれぞれ8種類、ディレイが10種類、2バンドのイコライザーがあります。インサクション・エフェクトには64種類のエフェクト・タイプがあります。さらに、それぞれのエフェクトごとに適したパラメーターの値を設定できるので、多彩で緻密な調整が可能です。

ここでは、システム・エフェクトをかけてみましょう。

リバーブのかかり具合を調節する

リバーブは音に残響や余韻を与え奥行きのある音像を創り出すエフェクトです。コンサート・ホールで演奏を聴いているような効果を出すことができます。REVERB [l] を押すと、リバーブのかかりが浅くなります。REVERB [r] を押すと、リバーブのかかりが深くなります。

コーラスのかかり具合を調節する

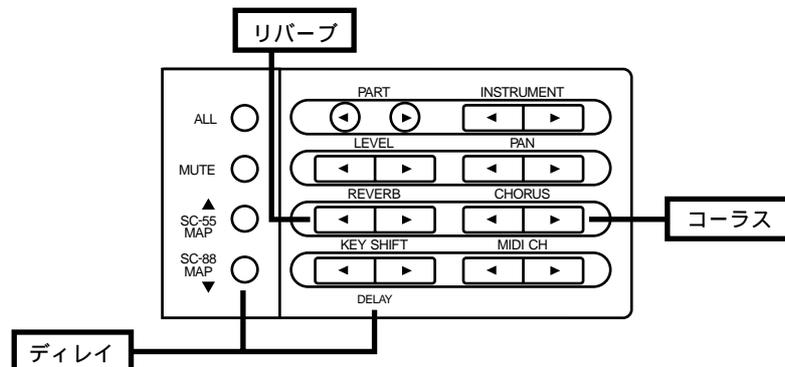
コーラスは音像を拡大し、音に厚みと潤いを与えます。CHORUS [l] を押すと、コーラスのかかりが浅くなります。CHORUS [r] を押すと、コーラスのかかりが深くなります。

ディレイのかかり具合を調節する

ディレイは音を遅らせ、山びこのような効果を演出します。また、短いディレイ音を原音と重ねて、音に厚みと広がりを持たせることができます。[SC-88MAP] を押しながら DELAY [l] を押すと、ディレイ音が小さくなります。[SC-88MAP] を押しながら DELAY [r] を押すと、ディレイ音が大きくなります。

* ディレイの設定値が表示される場所は、KEY SHIFT (キー・シフト) と兼用になっています。[SC-88MAP] を押しながら [DELAY] ボタンを押すとディレイの設定値を表示し、[KEY SHIFT] ボタンを押すとキー・シフトの設定値を表示します。± (プラスマイナス) 表示になっているときは、キー・シフトの設定値を表示しています。(P.12)

* EFXのインジケーターが消灯しているときは、EFX TYPE [l] [r] を押してもディレイを設定できません。



他の楽器のピッチに合わせる (チューニング)

M. Tune (マスター・チューン) 415.3 - 466.2Hz

他の楽器とアンサンブル演奏するときや、SC-88Proを他の楽器のピッチに合わせるときは、マスター・チューンを調節します。表示される値 (例えば440.0Hz) は、A4鍵 (ノート・ナンバー69) の周波数です。

チューニングのしかた

1. [ALL] を押してボタンのインジケータを点灯させます。
2. PARTの [l] と [r] を同時に押します。
3. [u][d] を押して、“M. Tune”(マスター・チューン) を選びます。

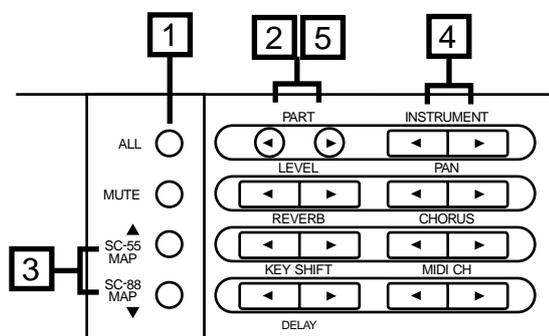


4. INSTRUMENT [l][r] を押すとピッチが変わります。音を聴きながら、他の楽器のピッチに合わせます。

[l] を押すとピッチは下がり、[r] を押すとピッチは上がります。また、画面にはピッチが周波数表示されますので、特定の周波数に設定したいときは表示の数値で確認しながらピッチを変えてください。

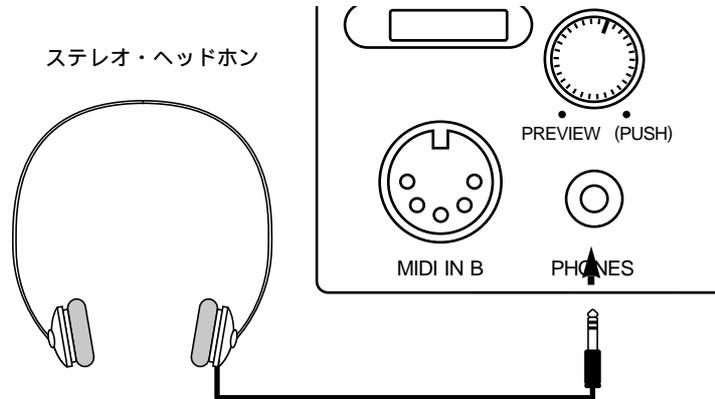
5. 設定ができたなら、PARTの [l] と [r] を同時に押して操作を終了します。

* パートごとにピッチを変えて、音に厚みを付けることもできます (P.28)



ヘッドホン

ヘッドホンは、インピーダンスが8~150 のものをお使いください。ヘッドホンを使っているときも、オーディオ出力端子から音が出力されます。

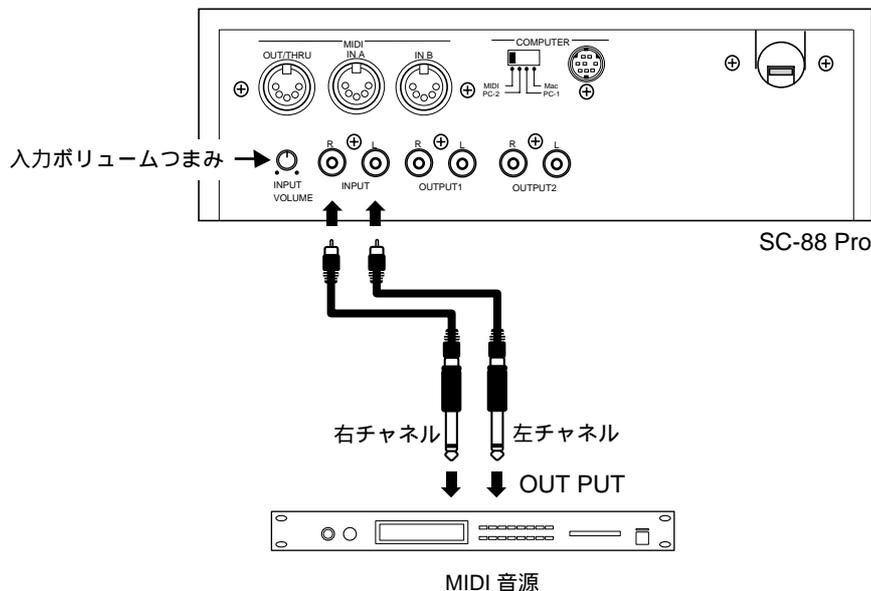


*ヘッドホン・ジャックからは、OUTPUT1の音が出力されます。したがってOUTPUT2に割り当てたパートの音はヘッドホン・ジャックからは聞こえません。(P.29)

オーディオ入力端子 / オーディオ入力ボリューム

オーディオ入力端子に他のMIDI音源の音声出力端子をつないでください。オーディオ入力端子に入力した音声信号は、SC-88Proの音とミックスされて、オーディオ出力1端子から出力されます。

SC-88Proに入力する音声信号が大きすぎたり、小さすぎたりするときは、オーディオ入力ボリュームつまみで調節します。入力する音声信号が大きいときは、つまみを左に回して音量を小さくします。



第2章

パートとパラメーター

パートと音色について

SC-88Proは32種類の音色を同時に鳴らすことができます。SC-88Proのように1台でたくさんの音色を同時に鳴らせる音源をマルチ・ティンバー音源といいます。ティンバー (Timbre) とは、音色を意味しています。32種類の音色を同時に鳴らせるということは、オーケストラに例えれば、演奏パート32の壮大なアンサンブルを演奏できるということです。SC-88Proでは各パートの音色のことを「インストゥルメント」と呼んでいます (インストゥルメント一覧表 P.154)。好みの音色を32のパートに割り当ててアンサンブルを演奏させます。

それぞれのパートは、ノーマル・パートかドラム・パートのどちらかに設定されています。これをパート・モードと呼びます (P.27)。ノーマル・パートはメロディーやベースを演奏させるパートとして使います。ドラム・パートはパーカッション系の楽器を演奏させるためのパートです。

SC-88Proは、オリジナルの音色を並べたSC-88Proマップと、SC-88と同じ音色を並べたSC-88マップと、SC-55/SC-55mkIIとほぼ同じ音色を並べたSC-55マップの、3つの音色マップを持っています。(P.21, 154)

では、インストゥルメントやマップを切り替えて、いろいろな音色を聴いてみましょう。

*パート・モードについての詳しい説明は、P.27をご覧ください。

パートに音色を割り当てる

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。

2. PART [I] [r] で音色を設定するパートを選びます。

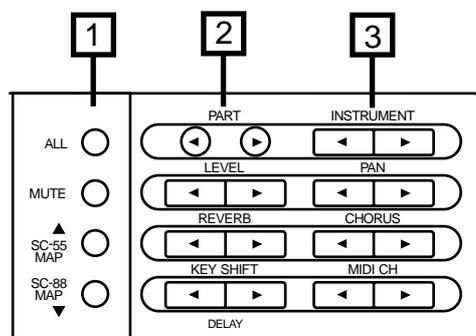
PART [I] [r] を押すと、パート番号を示す画面の表示が “A01..A16 B01..B16” と変わります。ドラム・パートを選ぶとドラム・セット名の前に “*” マークが付きます。

* [ALL] とPART [I] を同時に押すと、グループAとグループBの表示が切り替わります。



3. INSTRUMENT [I] [r] で各パートに設定する音色 (インストゥルメント) を選びます。

ドラム・パートの場合、ドラム・セットが選ばれます。



SC-55/55mkIIと同じ音色にする

4-1. [SC-55MAP] を押すと、そのパートの音色はSC-55/55mkIIとほぼ同じものになります。

このときインストゥルメント名の前に “ ” マークが付きます。

```
PART  INSTRUMENT
A01  001  "Piano 1
LEVEL PAN  :
100   0  :
```

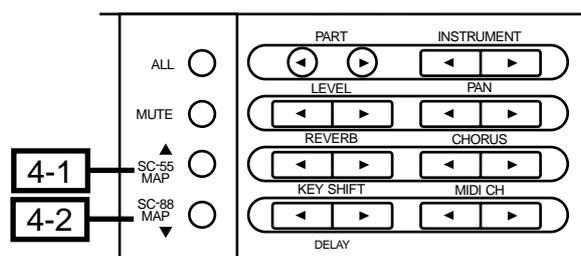
* CM-64の音色配列にすることもできます。(P.114)

SC-88と同じ音色にする

4-2. [SC-88MAP] を押すと、そのパートの音色はSC-88と同じものになります。

このときインストゥルメント名の前に “ ’ ” マークが付きます。

```
PART  INSTRUMENT
A01  001  'Piano 1
LEVEL PAN  :
100   0  :
```



* 他のMIDI機器を使ってパートの音色やドラム・セットを替えるときは、P.126をご覧ください。

* SC-88Proが備えている音色の中には、あるピッチ以上（以下）の音が鳴らないものがあります。これは、楽器が実際に出すことのできる音域を基準にして音を作っているためです。

* 好みに応じて音色をエディットし、ユーザー音色として記憶しておくことができます。(P.96)

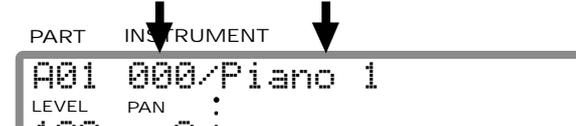
バリエーション音色の設定のしかた

SC-88Proの3つの音色マップのそれぞれの中には、基本的な音のキャピタル音色と、それに対して音のニュアンスの違うバリエーション音色とがあります。前ページの操作では128種類のキャピタル音色が選ばれます（インストール一覧表 P.154）。バリエーション音色を選ぶときは以下のように操作します。

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
2. PART [l] [r] でバリエーション音色を割り当てるパートを選びます。
3. INSTRUMENT の [l] と [r] を同時に押すと、バリエーションを選ぶモードになります。

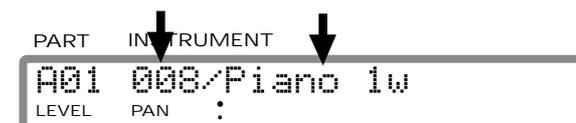
インストール名名の左側に、バリエーション番号とともに“/”マークが表示されます。

バリエーション番号 音色名（キャピタル）



4. INSTRUMENT の [l] [r] を押すと、バリエーション番号が変わります。

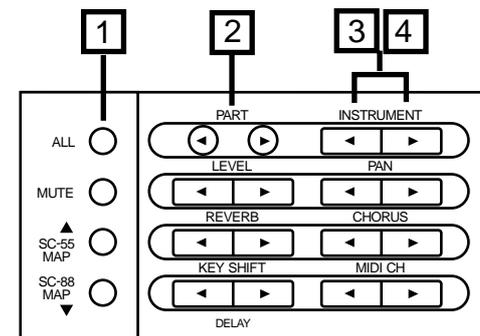
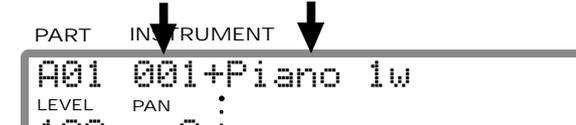
バリエーション番号 音色名（バリエーション）



5. INSTRUMENT の [l] と [r] を同時に押すと、バリエーションを選ぶモードから抜けて、インストール番号を表示する通常のモードに戻ります。

この状態でINSTRUMENTの [l] [r] を押すとインストール番号が変わります

インストール番号 音色名（バリエーション）



* パートがドラム・パート（P.18, 27）になっている場合は、バリエーションは切り替わりません。これは、ドラム・セットにはバリエーションが無いからです。

* バリエーション番号は、連番になっていないものもあります。

* CM-64の音色配列は、SC-55マップのバリエーション音色となっています。また、自分で作ったオリジナルな音色（P.96）は、SC-88マップおよびSC-88Proマップのバリエーションとなっています。

* EFXのインジケーターが消灯しているときは、EFX PARAM [^] [r] でインストールメントを、EFX VALUE [^] [r] でバリエーションを設定できます。

どのタイプの音色を選んでいるか確認できるように、音色名の左に以下の記号が表示されます。

- 空白：キャピタル音色 (SC-88Pro、88、55マップのバリエーション番号000)
- “+”：バリエーション音色 (SC-88Pro、88、55マップのバリエーション番号001 - 125)
- “'”：SC-88と同じ音色 (SC-88マップ)
- “#”：SC-55/55mkIIと同じ音色 (SC-55マップ)
- “#”：CM-64互換音色 (SC-55マップのバリエーション番号126、127)

PART INSTRUMENT A01 001 Piano 1 LEVEL PAN : 400 0 :	← キャピタル音色
PART INSTRUMENT A01 001+Piano 1w LEVEL PAN : 400 0 :	← バリエーション音色 (インストール番号の表示)
PART INSTRUMENT A01 008/Piano 1w LEVEL PAN : 400 0 :	← バリエーション音色 (バリエーション番号の表示)
PART INSTRUMENT A01 001 'Piano 1 LEVEL PAN : 400 0 :	← SC-88と同じ音色
PART INSTRUMENT A01 001 "Piano 1 LEVEL PAN : 400 0 :	← SC-55/55mkIIと同じ音色
PART INSTRUMENT A01 001#"Piano 1 LEVEL PAN : 400 0 :	← CM-64互換音色

インストール番号とバリエーション番号の見方

SC-88Proの音色（インストール）には、インストール番号とバリエーション番号という二つの番号が付いています。バリエーション番号が000の音色がキャピタル音色で、番号が000でないものがバリエーション音色です。

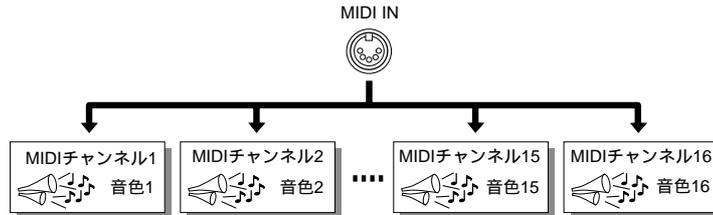
通常の画面ではインストール番号が表示されています。SC-88Proの画面上には、インストール番号かバリエーション番号のどちらか一つしか表示されません。

SC-88 Proマップの音色	SC-88マップの音色	SC-55マップの音色																																																				
<table border="0" style="width: 100%; font-size: small;"> <tr> <td style="width: 25%;">065 User Tone</td> <td style="width: 25%;">064 User Tone</td> <td style="width: 25%;">063 User Tone</td> <td style="width: 25%;">062 User Tone</td> </tr> <tr> <td>032 Piano + Str.</td> <td>024 Hard FM EP</td> <td>016 European Pt</td> <td>008 Piano 1w</td> </tr> <tr> <td>000 Piano 1</td> <td>007 E.Piano 2</td> <td>006 E.Piano 2</td> <td>005 Harpschord</td> </tr> <tr> <td>001</td> <td>008</td> <td>009</td> <td>01000 Gun Shot</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">007 インストール番号</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">キャピタル音色</p>	065 User Tone	064 User Tone	063 User Tone	062 User Tone	032 Piano + Str.	024 Hard FM EP	016 European Pt	008 Piano 1w	000 Piano 1	007 E.Piano 2	006 E.Piano 2	005 Harpschord	001	008	009	01000 Gun Shot	007 インストール番号				<table border="0" style="width: 100%; font-size: small;"> <tr> <td style="width: 25%;">065 User Tone</td> <td style="width: 25%;">064 User Tone</td> <td style="width: 25%;">063 User Tone</td> <td style="width: 25%;">062 User Tone</td> </tr> <tr> <td>024 Piano 1d</td> <td>016 Piano 1w</td> <td>008 Piano 1</td> <td>000 Gun Shot</td> </tr> <tr> <td>001</td> <td>006</td> <td>007</td> <td>008</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">007 インストール番号</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">キャピタル音色</p>	065 User Tone	064 User Tone	063 User Tone	062 User Tone	024 Piano 1d	016 Piano 1w	008 Piano 1	000 Gun Shot	001	006	007	008	007 インストール番号				<table border="0" style="width: 100%; font-size: small;"> <tr> <td style="width: 25%;">127 Acou Piano 1</td> <td style="width: 25%;">Elec Piano 3</td> <td style="width: 25%;">Elec Piano 4</td> <td style="width: 25%;">Jungle Tone</td> </tr> <tr> <td>024 Piano 1d</td> <td>016 Piano 1w</td> <td>008 Piano 1</td> <td>000 Gun Shot</td> </tr> <tr> <td>001</td> <td>006</td> <td>007</td> <td>008</td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">007 インストール番号</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">キャピタル音色</p>	127 Acou Piano 1	Elec Piano 3	Elec Piano 4	Jungle Tone	024 Piano 1d	016 Piano 1w	008 Piano 1	000 Gun Shot	001	006	007	008	007 インストール番号			
065 User Tone	064 User Tone	063 User Tone	062 User Tone																																																			
032 Piano + Str.	024 Hard FM EP	016 European Pt	008 Piano 1w																																																			
000 Piano 1	007 E.Piano 2	006 E.Piano 2	005 Harpschord																																																			
001	008	009	01000 Gun Shot																																																			
007 インストール番号																																																						
065 User Tone	064 User Tone	063 User Tone	062 User Tone																																																			
024 Piano 1d	016 Piano 1w	008 Piano 1	000 Gun Shot																																																			
001	006	007	008																																																			
007 インストール番号																																																						
127 Acou Piano 1	Elec Piano 3	Elec Piano 4	Jungle Tone																																																			
024 Piano 1d	016 Piano 1w	008 Piano 1	000 Gun Shot																																																			
001	006	007	008																																																			
007 インストール番号																																																						

パートのチャンネルについて

SC-88Proの32のパートには、音色とともにチャンネルというものが割り当てられています。これは、複数の音色を区別して鳴らすために、MIDIでは、チャンネルという概念を使っているためです。SC-88Proを普通に使っているときは、パートのチャンネルを変える必要はありませんが、二つのパートを同じチャンネルに設定すれば、二つの音色を重ねて鳴らすといった面白い使い方もできます。パートのMIDIチャンネルを変えるときは、以下のように操作します。

* MIDIについての詳しい説明は、P.130をご覧ください。



MIDIチャンネルの設定

1. [ALL] のインジケータが消灯していることを確認します。

点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。

* [ALL] が点灯しているときに、以下の操作を行うと、パッチのMIDIチャンネル (P.41) が変わってしまうので、注意してください。

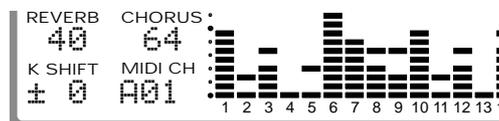
2. PART [I] [r] でチャンネルを変えるパートを選びます。

PART [I] [r] を押すと、パート番号を示す画面の表示が “A01..A16 B01..B16” と変わります。ドラム・パートを選ぶとドラム・セット名の前に “* ” マークが付きます。

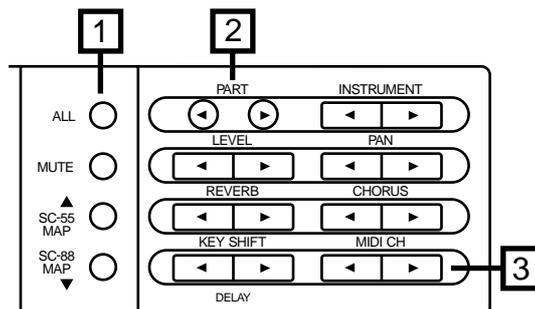
3. MIDI CH [I] [r] でパートに割り当てるMIDIチャンネルを設定します。

MIDI CH [I] [r] を押すと、MIDIチャンネル番号を示す画面の表示が “A01..A16 A--- B01..B16 B---” と変わるので、設定したいMIDIチャンネル番号を選びます。ここで、“A---”、“B---” を設定したパートは、システム・エクスクルーシブ・メッセージを除くすべてのMIDIメッセージを無視するので音は鳴りません。

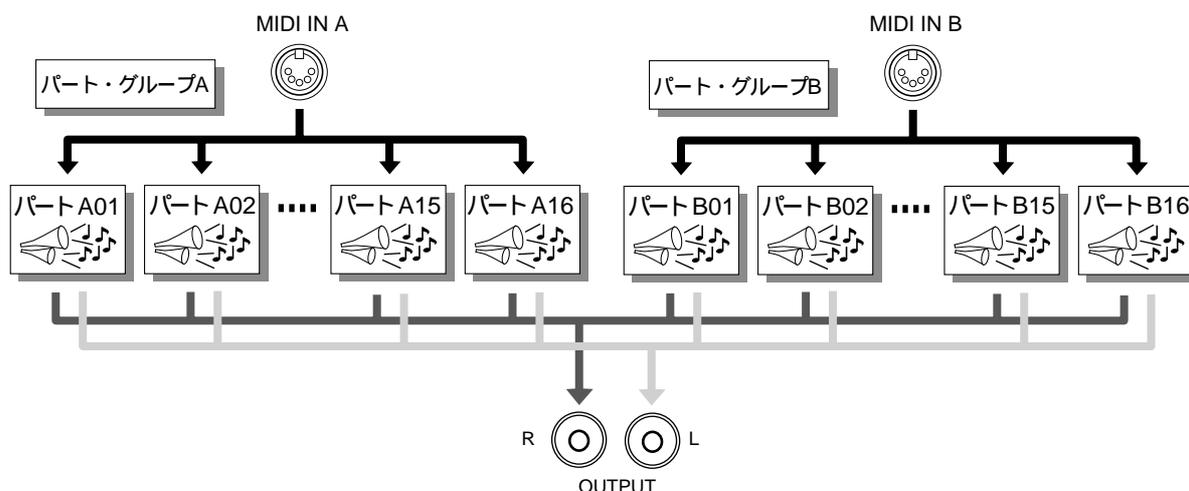
* KEY SHIFT [r] とMIDI CH [I] を同時に押すと、AとBの表示が切り替わります。



MIDIチャンネル



各パートは、どのMIDI INのデータを受け取るのか？



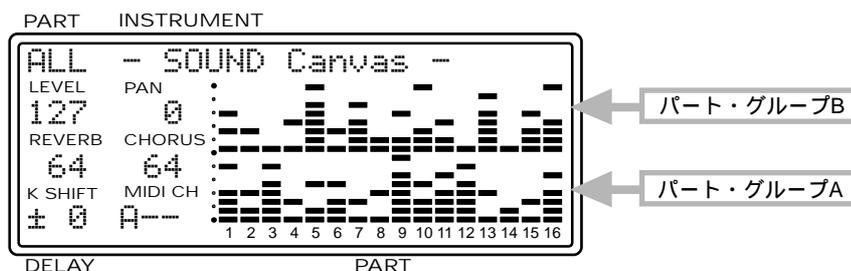
SC-88Proは、MIDI IN端子を二つ持っています。これは、MIDIチャンネルが規格上16パート分しか無いため、32パート演奏させるには、二つのMIDI INが必要になるからです。

パートは、A01からA16、B01からB16のようにグループAとBに分けられ、それぞれ01から16までの番号が付けられています。また、各パートに割り振られたMIDIチャンネルも、同じくA01からA16、B01からB16とグループAとBに分けられて画面に表示されています。工場出荷時の設定では、グループA、BはSC-88Proの二つのMIDI IN端子A、Bに対応するようになっています。

つまり、MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡されます。たとえば、MIDI IN Bで受信したチャンネル5のMIDIメッセージは、グループBのパート5（B05）を鳴らします（工場出荷時の設定）。

*このような、二つのMIDI IN端子と各パートの間でのデータの受渡しについては、システム・パラメーターの In Mode (P.137) の設定で経路が変わるので注意してください。また、エクスクルーシブ・メッセージは、アドレス設定によってMIDI IN Aで受けたものをグループBのパートに渡すことができます。(P.128, 193)

[ALL] ボタンを押して、[ALL] のインジケーターを点灯させた状態でSC-88Proに演奏させると、以下のように、32個のパートの音量レベルがグラフィカルに表示されます。この表示によって、各パートの受信状況を把握することができます。



同時発音数とボイスの関係

SC-88Proの音色は「ボイス」と呼ばれるユニットから成り立っています。この「ボイス」の数には制限があり、SC-88Proの場合、同時に64ボイスを使うことができます。音色（インストゥルメント）には、1ボイス仕様のもとと2ボイス仕様のものがあります（インストゥルメント一覧表 P.154）。2ボイス仕様になっている主な理由は、ペロシティーの値によって最適な音の変化を実現するためです。

SC-88Proでは、使用ボイス数が64を超えると、あとから鳴る音が優先され、すでに鳴っている音が古いものから順番に一つずつ消えていきます。1ボイス仕様の音色だけ使っていれば、64音を同時に鳴らせますが、2ボイス仕様の音色を使うと同時発音数は64より少なくなってしまう。また、MIDIノート・オフ（P.131）を受信しても、音が鳴っている限りはボイスが使用されています。特に、リリース・タイム（P.33）の長い音色を使うときには注意してください。

* 64ボイスの発音を条件として作った曲データを、より少ない同時発音数の音源で鳴らすと音が抜けたりして期待した演奏ができません。SC-55のボイス数は24、SC-55mkIIのボイス数は28となっています。

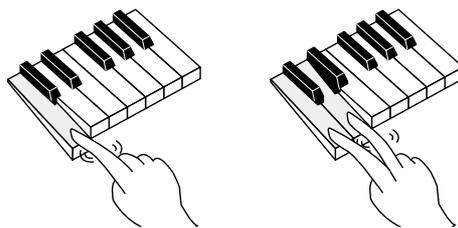
レガート対応音色について

SC-88Proでは、楽器の演奏をリアルに再現するために、レガート演奏が最適な音色はレガート対応音色になっています。例えば、弦楽器の演奏では、弓を動かし始めたときのみアタック感のある音が鳴り、動かしている最中はアタック感のない緩やかな音が鳴ります。レガート対応音色はインストゥルメント中の特定のボイスをキーボードの弾き方によりオン/オフし、このアタック感の違いをシミュレートします。

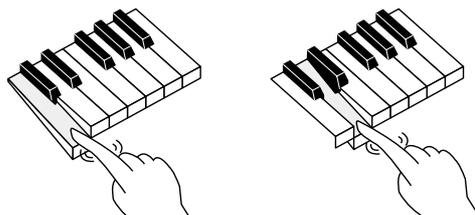
“Violin ”のように、インストゥルメント名の最後に“”と表示されるものがレガート対応音色です。音がレガート音になったときには、“”と表示されます。

実際にこのインストゥルメントを使って演奏してみましょう。

あるひとつの鍵盤を弾いて、その鍵を離さずに別の鍵を弾いてみてください。最初の音はアタック感がありますが、ふたつ目の音はアタック感がなく、音がなめらかにつながります。このとき、インストゥルメント名の“”のあとに“”と表示されます。



アタック感をつけたいときは、今押さえている鍵を完全に離してから次の鍵を弾きます。このとき、インストゥルメント名の“”のあとに“”は表示されません。



* 各インストゥルメントのレガートの機能をオン/オフすることはできません。使用目的にあったインストゥルメントを選んでエディットしてください。

演奏のためのパート・パラメーター

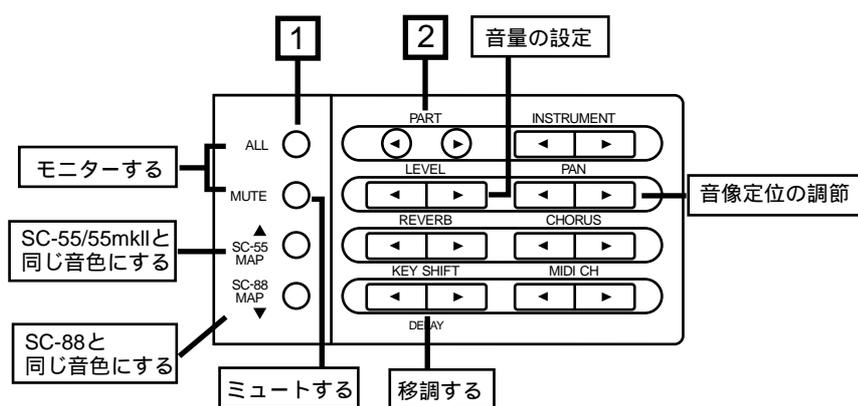
各パートがMIDIメッセージを受け取ったときの振る舞いを決めるパラメーターです。ペロシティー、バンド、モジュレーション、アフタータッチなどのMIDIメッセージを受信したときの音の鳴りかたが、このパラメーターの設定で決まります。

[1] パネルのボタン操作で設定するパラメーター

- LEVEL [l][r]各パートの音量の設定
 - PAN [l][r]各パートのパン（音像定位）の調節
 - KEY SHIFT [l][r]各パートを移調させる
 - [MUTE]各パートをミュートする（パート・ミュート）
 - [ALL] * [MUTE]各パートの音を聴く（パート・モニター）
 - [SC-55MAP]各パートの音色をSC-55/55mkIIとほぼ同じものにする
 - [SC-88MAP]各パートの音色をSC-88と同じものにする
- * はボタンを同時に押すことを表します。

設定のしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
* 全部のパートの音量などを一括して変更したいときは、[ALL] ボタンのインジケーターを点灯させて以下の操作を行います。（P.34）
2. PART [l][r] で値を変えるパートを選びます。
3. パネル上のパラメーター・ボタンで値を設定します。
4. LEVEL、PAN、KEY SHIFT各ボタンの [l] と [r] を同時に押すと、各パートの設定値がグラフィカルに表示されます。



[2] メニューで設定するパラメーター

ここで選択できるパラメーターは以下のとおりです。

Part EQ	(パート・イコライザー)	Bnd Range	(バンド・レンジ)
Part Mode	(パート・モード)	Bnd Cutoff	(バンド・カットオフ)
M/P Mode	(モノ/ポリ・モード)	Bnd Amp	(バンド・アンプリチュード)
Fine Tune	(ファイン・チューン)	Bnd LFO Rate	(バンドLFOレート)
Rx Bank Sel	(バンク・セレクト受信スイッチ)	Bnd LFO Pch	(バンドLFOピッチ)
Rx NRPN	(NRPN受信スイッチ)	Bnd LFO TVF	(バンドLFO TVF)
		Bnd LFO TVA	(バンドLFO TVA)
Velo Depth	(ベロシティー・センス・デプス)	CAf Range	(チャンネル・アフタータッチ・レンジ)
Velo Offset	(ベロシティー・センス・オフセット)	CAf Cutoff	(チャンネル・アフタータッチ・カットオフ)
K. Range L	(キーボード・レンジ・ロー)	CAf Amp	(チャンネル・アフタータッチ・アンプリチュード)
K. Range H	(キーボード・レンジ・ハイ)	CAf LFO Rate	(チャンネル・アフタータッチLFOレート)
CC1 C.Number	(CC1コントローラー・ナンバー)	CAf LFO Pch	(チャンネル・アフタータッチLFOピッチ)
OUT Asgn	(アウトプット・アサイン)	CAf LFO TVF	(チャンネル・アフタータッチLFO TVF)
		CAf LFO TVA	(チャンネル・アフタータッチLFO TVA)
S.Tune C - B	(スケール・チューニング C - B)	CC1 Range	(CC1レンジ)
Mod Range	(モジュレーション・レンジ)	CC1 Cutoff	(CC1カットオフ)
Mod Cutoff	(モジュレーション・カットオフ)	CC1 Amp	(CC1アンプリチュード)
Mod Amp	(モジュレーション・アンプリチュード)	CC1 LFO Rate	(CC1 LFOレート)
Mod LFO Rate	(モジュレーションLFOレート)	CC1 LFO Pch	(CC1 LFOピッチ)
Mod LFO Pch	(モジュレーションLFOピッチ)	CC1 LFO TVF	(CC1 LFO TVF)
Mod LFO TVF	(モジュレーションLFO TVF)	CC1 LFO TVA	(CC1 LFO TVA)
Mod LFO TVA	(モジュレーションLFO TVA)		

設定のしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

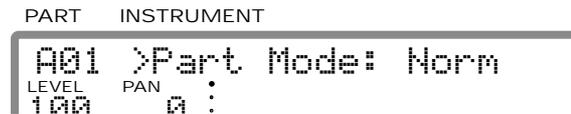
インジケーターが点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。

2. PARTの [l] と [r] を同時に押します。

3. PART [l] [r] で設定を変更するパートを選びます。

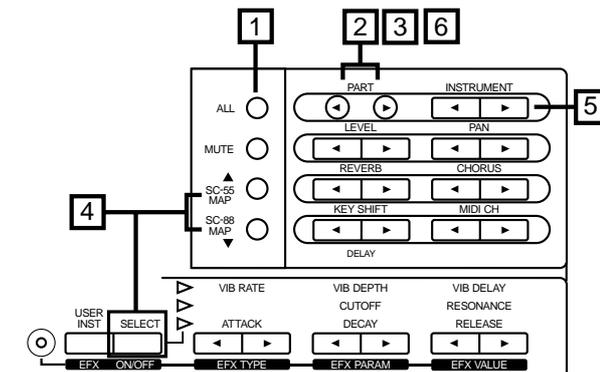
4. [u][d] を押して、設定を変えるパラメーターを選びます。

[SELECT]を押しながら、[u][d] を押すと、Part EQ, S.Tune C, Mod Range, Bnd Range, CAf Range, CC1 Range, CC1 LFO TVAとパラメーターをジャンプすることができます。



5. INSTRUMENT [l] [r] で値を設定します。

6. 設定ができたならPARTの [l] と [r] を同時に押して操作を終了します。



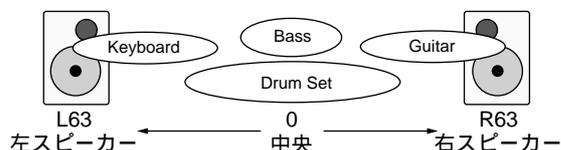
各パラメーターの働き

LEVEL (音量レベル) 0 - 127

パートの音量を調節します。値を大きくするほど、音が大きくなります。

PAN (パン) Rnd, L63 - 0 - R63

パンは、ステレオ再生したときの音像の定位を設定するものです。例えば、ドラムとベースの音は中央に、ギターは右に、キーボードは左といった定位を実現させることができます。中央に定位させるときは、値0を設定します。Lの数字が大きくなるほど音が左に定位し、Rの数字が大きくなるほど右に定位します。“Rnd”(ランダム)にすると、音が鳴るたびに左右に飛び交う特殊な効果が得られます。



* ドラム・セットは、個々の打楽器音ごとに定位が決まられています。ドラム・パートのパンを変更すると、ドラム・セット全体の定位が移動します。

* 音色によっては、左(または右)いっばいに定位させても、反対のスピーカーから多少音ももれることがあります。

* モノラルで接続すると、パンの効果が得られません。

KEY SHIFT (キー・シフト) -24 - ±0 - +24

半音単位、2オクターブ

パートを移調します。値が1上がる(下がる)ごとに半音ずつピッチが上がり(下がり)ます。12で1オクターブ移動します。0になっていると移調しません。

MUTE (パート・ミュート) On/Off

特定のパートの音を鳴らさないときは、パート・ミュートをオンにします。[MUTE] ボタンを押してインジケータを点灯させると、パート・ミュートがオン(On)になります。シーケンサーなどでのアンサンブル演奏中に、ミュートしたパートの代わりにキーボードで演奏したいときに便利です。パー・ディスプレイの一番下のドットで、各パートのミュートのオン/オフを確認できます。パート・ミュートがオンになっているパートは、ドットが消灯しています。

* オール・ミュート(P.35)がオンのときは、パート・ミュートのオン/オフに関係なく、パー・ディスプレイの一番下のドットがすべて消灯します。

* GMシステム・オンやGSリセット(P.133)を受信すると、ミュートが解除されます。解除したくないときは、MUTE Lock(P.139)をオンにしてください。

SC-55MAP (パートSC-55マップ) On/Off

[SC-55MAP] ボタンを押してインジケータを点灯させると、現在選んでいるパートの音色がSC-55/55mkIIとほぼ同じものになります。

このとき、インストゥルメント名の前に、“⁵⁵”マークが付きます。

SC-88MAP (パートSC-88マップ) On/Off

[SC-88MAP] ボタンを押してインジケータを点灯させると、現在選んでいるパートの音色がSC-88と同じものになります。

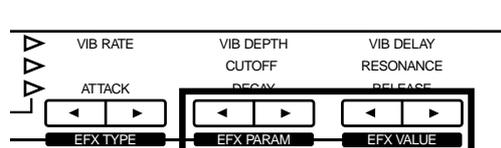
このとき、インストゥルメント名の前に、“⁸⁸”マークが付きます。

Part Monitor (パート・モニター) On/Off

パート・モニターは、一つのパートの音を聞いてみたいときにオンにします。[ALL] と [MUTE] ボタンを同時に押すと、[MUTE] のインジケータが点滅し、パート・モニターがオン(On)になります。シーケンサーなどでのアンサンブル演奏中に、一つのパートの音だけを聞いてみたいときに便利です。

* パート・モニターをオンにしている状態で、パネル面下のEFX PARAM [r] を押し続けていくと、他のパートの音も聴くことができます。他のパートの音量(比率)が、MIDI CHの欄に表示されます。

* パート・モニターをオンにしている状態で、PART [l] [r] を押してパートを選び、EFX VALUE [r] を押すと、モニターするパートを追加することができます。EFX VALUE [l] を押すと、その設定が解除されます。



Part EQ (パート・イコライザー) On/Off

イコライザーのオン/オフは、パートごとに設定できます。Onにすると、パートの音色にイコライザーがかかります。Offにすると、イコライザーはかかりません。

* イコライザーの設定については、P.48を参照してください。

* 工場出荷時の設定では、イコライザーのゲインが0になっているため、Onに設定されてもイコライザーはかかりません。

Part Mode (パート・モード) Norm/Drum1/Drum2

一般の楽器の音を演奏させるパートには、Normを設定します(ノーマル・パート)。パーカッションやドラムを演奏させるパートに対してはDrum1かDrum2を設定します(ドラム・パート)。ドラム・パートでは、MIDIノート・ナンバー(P.131)が異なると違った音色(楽器)が鳴りますので、一つのパートでいろいろな打楽器音を鳴らすことができます(ドラム・セット一覧表 P.163)。

Drum1のパートとDrum2のパートとで、ドラム・セットは同時に2種類使えます。例えば以下のようにドラム・パートを設定した場合、パートA10のドラム・セットSTANDARD1をTR-808に替えると、パートA12も同じTR-808に替わります。パートに対してのドラム・セットの割り当て方はP.18をご覧ください。

パートの名前 (パート・モード)	ドラム・セットの名前
パートA10 (Drum1)	STANDARD1
パートA11 (Drum2)	JAZZ
パートA12 (Drum1)	STANDARD1

M/P Mode (モノノポリ・モード) Mono/Poly

Mono (モノ・モード) に設定すると、そのパートの音色は同時に1音しか鳴りません。トランペットやサックスのような単音楽器のパートはモノ・モードにすると効果があります。和音を演奏させるパートはPoly (ポリ・モード) に設定しておきます。

* ドラム・パートでは、M/Pモードを変更しても音の鳴り方は変わりません。

Fine Tune (ファイン・チューン) -100.0 - +100.0 cent

各パートのピッチを微調整したいときに使います。プラスの値になるほどピッチが上がり、マイナスの値になるほどピッチが下がります。複数パートを同じMIDIチャンネルと音色に設定して、それぞれのピッチをFine Tuneでずらすと、複数パートが重なって鳴るので、厚みと広がりのある音になります。

* 全パートのピッチを調整するときは、P.14のM.Tuneで調整します。

* 各パートを移調させるときは、P.25のKEY SHIFTを使います。

Rx Bank Sel (バンク・セレクト受信スイッチ) On/Off

Rx NRPN (NRPN受信スイッチ) On/Off

この二つのパラメーターの説明はP.141をご覧ください。

Velo Depth (ベロシティー・センス・デプス) 0 - 127

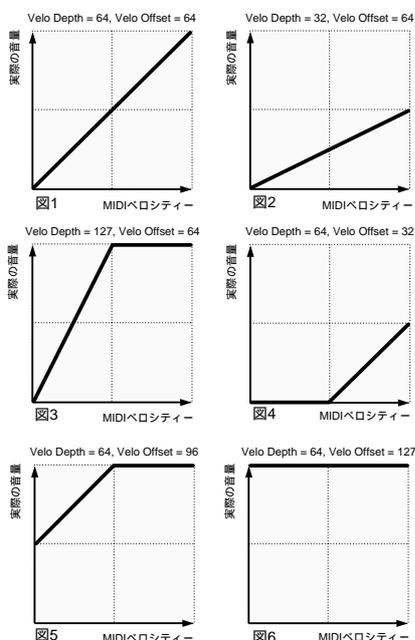
Velo Offset (ベロシティー・センス・オフセット) 0 - 127

MIDIキーボードの鍵盤を弾く強さを、MIDIではベロシティーというパラメーターで表現しています。鍵盤を強く弾くと大きい値のベロシティーが送られます。Velo DepthとVelo Offsetの値を調整することで、鍵盤を弾く強さと実際の音の大きさの関係を気に入ったものに変えることができます。

Velo Depthの値を大きくすると、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(図3)。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(図2)。

Velo Offsetの値を64より大きくするほど、鍵盤を強く強さが弱くても(ベロシティー値が小さくても)大きな音になります(図5)。値を64より小さくするほど、鍵盤を強く弾いても(ベロシティー値が大きくても)小さな音になります(図4)。

* 設定した値によっては、音が鳴らないことがあります。その場合は、Velo DepthやVelo Offsetの値を大きくしてください。

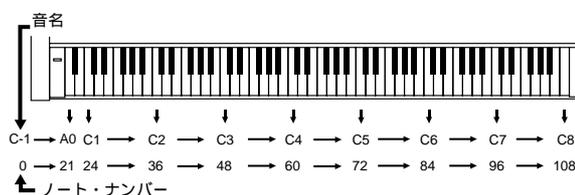


K. Range L (キーボード・レンジ・ロー) C-1 - G9

K. Range H (キーボード・レンジ・ハイ) C-1 - G9

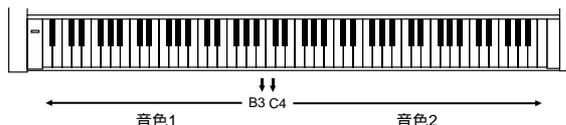
キーボード・レンジは、音が鳴る範囲を決めるパラメーターです。キーボード・レンジ・ローとキーボード・レンジ・ハイで挟まれた鍵盤の範囲の音が鳴ります。この範囲外のMIDIノート・メッセージを受けても、パートの音は鳴りません。

キーボード・レンジは、鍵(キー)の位置を示す音名で表されており、中央CをC4 (MIDIノート・ナンバー60)として、C-1~G9 (MIDIノート・ナンバー0~127)の範囲で設定できます。



例えば、二つのパートに同じMIDIチャンネルを割り当て、それぞれのパートのキーボード・レンジをC-1～B3とC4～G9に設定します。そして、それぞれのパートに違う音色を割り当てると、C4を境に2種類の音色を鳴らすことができます。また、この二つのパートのキーボード・レンジが重なるように設定しておく、二つの音色を重ねて鳴らすことができます。

*キーボード・レンジ・ローより低い音名をキーボード・レンジ・ハイに設定すると、音が鳴らなくなりますので注意してください。



CC1 C.Number (CC1コントローラー・ナンバー) 1 - 95
CC1のパラメーター (P.30) をMIDIでコントロールするときのコントローラー・ナンバーを設定します。例えば、CC1 C.Numberを16に設定しておく、コントローラー・ナンバー16の値をMIDIで受信したときに、CC1のパラメーターの設定に従って音が変化します。

OUT Asgn (アウトプット・アサイン) OUT-1 / 2 / 2L / 2R
各パートの音を、どのオーディオ出力端子から出力するか設定します。

OUT-1 エフェクト音を含む音がOUTPUT 1端子からステレオで出力されます。

OUT-2 エフェクトのかからないダイレクト音がOUTPUT 2端子からステレオで出力されます。

OUT-2L エフェクトのかからないダイレクト音がOUTPUT 2L端子から出力されます。
(パンの設定は無効になります。)

OUT-2R エフェクトのかからないダイレクト音がOUTPUT 2R端子から出力されます。
(パンの設定は無効になります。)

*ヘッドホン・ジャックからはOUTPUT 1の音が出力されます。したがってOUTPUT 2に割り当てたパートの音は、ヘッドホン・ジャックからは聞こえません。

*Sys. OUT Mode (P.38) がSelのときのみ有効です。Fixになっていると上記設定は無視されますので注意してください。

*工場出荷時は全パートともOUT-1に設定されています。

*OUTPUT2からの音は、ボリュームつまみに関係なく一定の音量で出力されます。

S.Tune C - B (スケール・チューニング C - B)

-64 - +63

スケール・チューニングは、オクターブ内の各音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同時に調整されます。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。SC-88Pro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 (値の単位はセントです。)

音名	平均律	純正律	アラビア風音階 (主音がC)
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

Mod ~ / Bnd ~ / CAf ~ / CC1 ~

Mod ~ (モジュレーション~)

MIDIキーボードのモジュレーション・レバーやモジュレーション・ホイールを動かすとモジュレーション(変調)のメッセージが出て、音が変化します。Mod ~のパラメーターはこのメッセージを受けたときの音の変化のしかたを設定します。工場出荷時では、これらのパラメーターは音にビブラートがかかるような設定になっています。

Bnd ~ (ベンド ~)

MIDIキーボードのピッチ・ベンド・レバーやピッチ・ホイールを動かすとピッチ・ベンドのメッセージが出て、音が変わります。Bnd ~ のパラメーターはこのメッセージを受けたときの音の変化のしかたを設定します。工場出荷時では、これらのパラメーターはピッチが変化するように設定されています。

CAf ~ (チャンネル・アフタータッチ ~)

MIDIキーボードの中には鍵盤を強く押し込むとアフタータッチと呼ばれるメッセージを送信するものがあります。(チャンネル・アフタータッチはチャンネル・プレッシャーとも呼ばれます。)このアフタータッチのメッセージを受けると、音を変化させることができます。CAf ~ のパラメーターはアフタータッチのメッセージを受けたときの音の変化のしかたを設定します。工場出荷時では、これらの設定は効果が発生しないように設定されています。

* お使いのMIDIキーボードがアフタータッチのメッセージを送信できるかどうかを確認してください。

CC1 ~ (CC1 ~)

MIDIキーボードの中にはボリュームなどにコントローラー・ナンバーを割り当てることができるものがあります。このボリュームを動かすと、割り当てたコントローラー・ナンバーのメッセージが送信されて、音を変化させることができます。CC1 ~ のパラメーターはコントローラー・ナンバーのメッセージを受けたときの音の変化のしかたを設定します。何番のコントローラー・ナンバーを割り当てるかは、CC1 C.Number (前ページ) で決めておきます。

~ Range (~ レンジ) -24 - +24 (ベンドレンジは±0 - +24)

それぞれのメッセージを受けたときの、ピッチの最大変化幅を設定します。12で1オクターブ、24で2オクターブ変化します。0になっているとピッチは変化しません。

* 音色によっては、それぞれのRangeの設定どおりにピッチが上がらないものがあります。

~ Cutoff (~ カットオフ・フリケンシー) -64 - +63

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、カットオフ・フリケンシーの変化を設定します。値が大きくなるほどカットオフ・フリケンシーが上がります。プラスにするほど音が硬くなり、マイナスにするほど音が柔らかくなります。

~ Amp (~ アンプリチュード) -64 - +63

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、音量の変化を設定します。値が大きくなるほど音量が大きくなります。

~ LFO Rate (~ LFOレイト) -64 - +63

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、LFOの周期を調節して音の揺れや震えの速さを設定します。値が大きくなるほど揺れ、震えが速くなります。

~ LFO Pch (~ LFOピッチ) 0 - 127

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、ビブラート効果(ピッチの周期的変化)の深さを設定します。値が大きくなるほどビブラート効果が大きくなります。

~ LFO TVF (~ LFO TVF) 0 - 127

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、グロウル効果(音質の周期的変化)の深さを設定します。値が大きくなるほどグロウル効果が大きくなります。

~ LFO TVA (~ LFO TVA) 0 - 127

それぞれのメッセージを受けたときに鳴る音の、トレモロ効果(音量の周期的変化)の深さを設定します。値が大きくなるほどトレモロ効果が大きくなります。

* それぞれの設定が0にしてあると、効果が発生しません。

音作りのためのパート・パラメーター

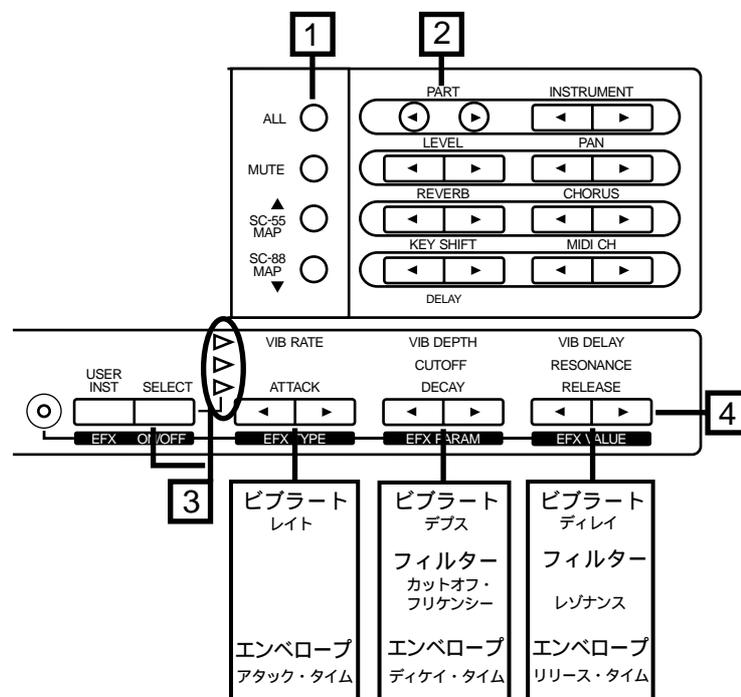
SC-88Proでは、音色のいろいろなパラメーターの値を変更して、演奏に最も適した音にすることができます。「パラメーター」とは音の鳴りかたや特徴を決めている要素のことです。パラメーターの値を変更することを「エディット」と言います。音色のパラメーターには、音量、音質、ピッチに関係するものがあります。

設定できるパラメーターは以下のとおりです。

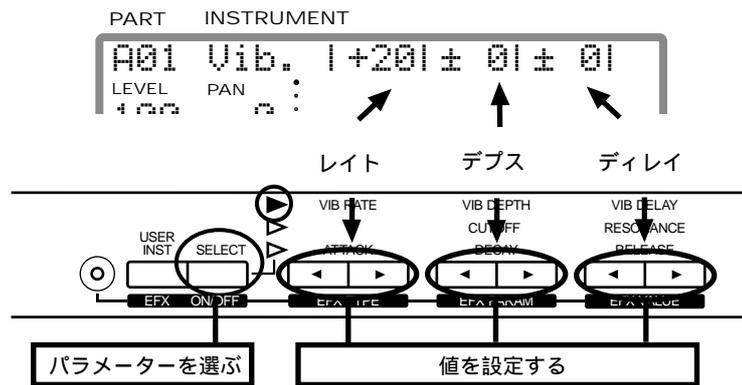
ビブラート	: レイト	デプス	ディレイ
フィルター	:	カットオフ・フリケンシー	レゾナンス
エンベロープ	: アタック・タイム	ディケイ・タイム	リリース・タイム

パラメーターの設定のしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
2. PART [l] [r] でパートを選びます。
3. [SELECT] ボタンを押して、エディットするパラメーター（ビブラート、フィルター、エンベロープ）を選び、それぞれのパラメーターに対応する [l] [r] ボタンで、値を変えます。
4. ビブラート、フィルター、エンベロープを設定した各ボタンの [l] [r] を同時に押すと、そのパラメーターの設定状態がグラフィカルに画面に表示されます。
もう一度同時に押すと、もとの画面に戻ります。



(例) ビブラートのエディット画面



各パラメーターの働き

SC-88Proでは、パラメーターの値をパートに対して設定するようになっています。したがって、各パラメーターはパートに属するものであって、音色（インストゥルメント）に属するものではありません。例えば、ビブラート・レイトを+20に設定した後で、そのパートに割り当てている音色を別のものに替えると、その新たな音色のビブラート・レイトは+20のままです（初期値の±0にならない）。このように、パートに属するパラメーターをパート・パラメーターと呼びます。

* ビブラート、フィルター、エンベロープのパラメーターは、パートだけではなく、音色（インストゥルメント）に対しても設定できます。こうして作った音色をユーザー音色と呼び、SC-88Pro音色マップのメモリー・エリアに記憶させておくことができます。（P.97）

ビブラート

ビブラートとは、音のピッチをふるわせる効果のことです。ビブラートをかけることで、演奏の表現力を補うことができます。

Vibrato Rate (ビブラート・レイト) -64 - +63

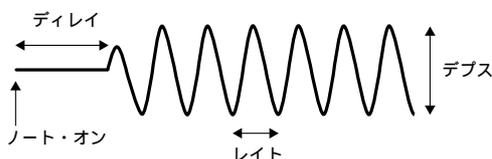
ピッチをふるわせる速さ（周波数）を調節します。プラスにするほどピッチのふるえが速くなり、マイナスにするほど遅くなります。

Vibrato Depth (ビブラート・デプス) -64 - +63

ピッチをふるわせる深さを調節します。プラスにするほどピッチの揺れ幅が大きくなり、マイナスにするほど小さくなります。

Vibrato Delay (ビブラート・ディレイ) -64 - +63

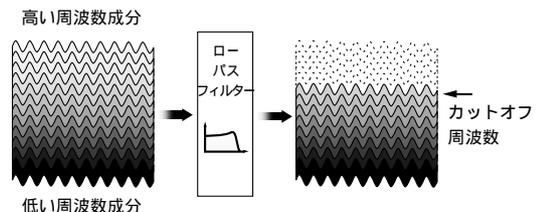
ビブラート効果がかかり始めるまでの時間を設定します。プラスにするほどかかり始めるまでの時間が長くなり、マイナスにするほど短くなります。



フィルター

フィルターの値を変えると、音質を変えることができます。SC-88Proのフィルターは、ロー・パス・フィルター（Low Pass Filter）と呼ばれるもので、決められた周波数より低い成分だけを通すフィルターです。この周波数をカットオフ周波数（Cutoff Frequency）と言います。カットオフ周波数の値を変えることで、音を明るくしたり暗くしたりできます。

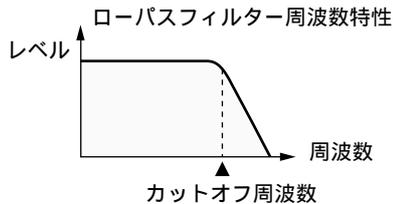
また、カットオフ周波数は、エンベロープの動きにしたがって時間的に変化します。フィルターとエンベロープを調節することで、動きと表情のある音が作れます。



Cutoff Freq (カットオフ・フリケンシー) -64 - +63

Cutoff Freqをプラスにすると、カットオフ周波数が上がります。反対にマイナスにするとカットオフ周波数が下がります。プラスにするほど高い周波数成分を多く通すので音が硬く（明るく）なり、マイナスにするほど高い周波数成分が削られるので音が柔らかく（暗く）なります。

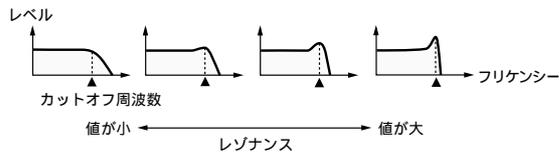
* 音色によってはCutoff Freqをプラスにしても、聴感上、変化のないものがあります。



Resonance (レゾナンス) -64 - +63

Resonanceの値を大きくすると、カットオフ周波数付近の倍音成分が強調されクセのある音になります。

* 音色によってはResonanceをマイナスにしても、聴感上、変化のないものがあります。



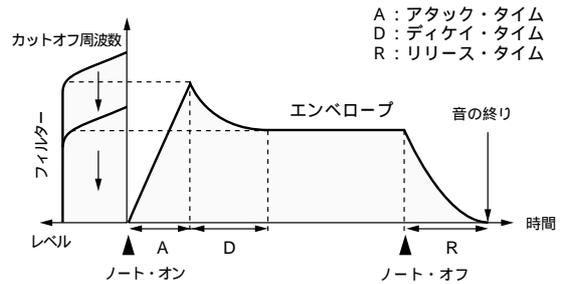
エンベロープ

楽器の音量は、音が鳴り始めてから消えるまで、時間とともに変化していきます。この変化をグラフにすると次の図のような形になります。この形は、その楽器に特有のものであるため、人間が楽器の種類を聴き分ける大きな要素となっています。この形のことをエンベロープと呼びます。

楽器音のエンベロープは演奏のしかたによっても形が変わります。たとえば、トランペットを強く鋭く吹くと、速い立ち上がりの鋭い音になりますが、軽くゆっくり吹くと、立ち上がりがなまった音になります。

音の立ち上がりの鋭さを調節するには、エンベロープのアタック・タイムを変えます。このように、エンベロープの値を調整すれば、さまざまな楽器音の特徴を表現することができます。

また、ここで設定したエンベロープの形はフィルターのカットオフ周波数の動きにも影響します。カットオフ周波数を下げた場合、エンベロープの立ち上がりとともにカットオフ周波数も上がり、立ち下がりとともにカットオフ周波数も下がります。



Attack Time (アタック・タイム) -64 - +63

音の立ち上がりの鋭さを調節します。

Decay Time (ディケイ・タイム) -64 - +63

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調節します（図1）。

* 音色によってはサステイン・レベルが0のものがあります（図2）。例えば、ピアノ系やギター系の音色がそれに該当します。

Release Time (リリース・タイム) -64 - +63

ノート・オフ（離鍵）してから、音が消えるまでの時間を調節します。カットオフ周波数もこれに従って下がります。

* 音色によっては、エンベロープの各タイムを変更しても、聴感上、変化のないものもあります。

図1

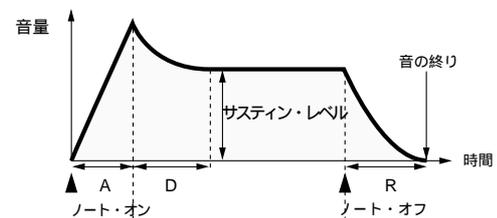
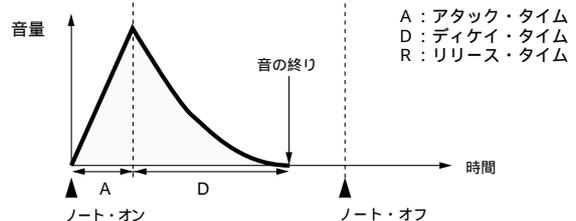


図2



全パート共通パラメーターの設定

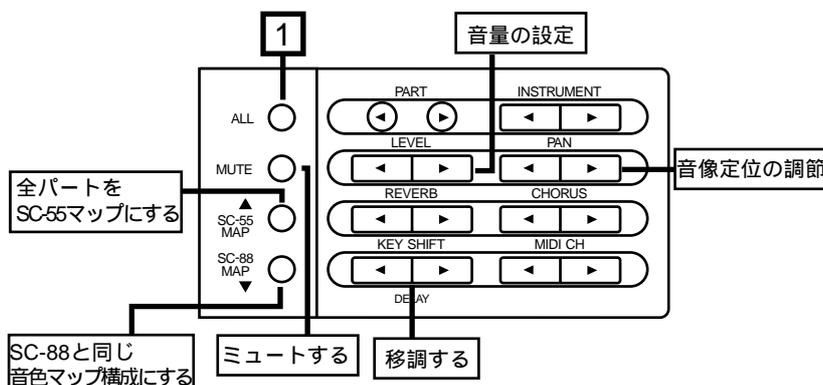
パート全体に共通するパラメーターの設定をします。ここで設定した値は全部のパートに適用されます。

この操作で設定できるパラメーターは以下のとおりです。

- LEVEL [l] [r]パート全体の音量の設定 (マスター・レベル)
- PAN [l] [r]パート全体のパンの設定 (マスター・パン)
- KEY SHIFT [l] [r]パート全体を移調する (マスター・キー・シフト)
- [MUTE]すべてのパートのミュート (オール・ミュート)
- [SC-55 MAP]すべてのパートをSC-55マップにする
- [SC-88 MAP]すべてのパートをSC-88と同じ音色マップ構成にする

設定のしかた

1. [ALL] のインジケーターが点灯していることを確認します。
消灯しているときは、[ALL] ボタンを押して点灯させます。
* パートごとに設定をするときは、[ALL] ボタンのインジケーターを消灯させて以下の操作を行います。(P.25)
2. パネル上のパラメーター・ボタンで値を設定します。
3. LEVEL、PAN、KEY SHIFT各ボタンの [l] [r] を同時に押すと、現在の設定がグラフィカルに表示されます。もう一度同時に押すと、もとの画面に戻ります。



各パラメーターの働き

*ここで設定した値は全部のパートに適用されます ([ALL] ボタンを押して、インジケータを点灯させてください)。パートごとに異なる設定をするときはP.25の操作を行いません。

LEVEL (マスター・レベル) 0 - 127

パート全体の音量を調節します。表示の値を大きくするほど、音が大きくなります。基準となるSC-88Pro全体の音量は、ボリュームつまみで調節します。ボリュームつまみを最小にしたときは、ここでこの操作でLEVELを上げても音は鳴りません。

PAN (マスター・パン) L63 - 0 - R63

パート全体のパン (音像の定位) を設定します。表示のLの数字が大きくなるほど音が左に定位し、Rの数字が大きくなるほど右に定位します。

*音色によっては、左または右いっばいに定位させても、反対のスピーカーから多少音がもれることがあります。

*モノラルで接続すると、パンの設定が効きません。

KEY SHIFT (マスター・キー・シフト) -24 - ±0 - +24 半音単位、2オクターブ

キー・シフトとは、音の高さ (ピッチ) を半音単位で変える機能です。例えば、シーケンサーで演奏させる場合、シーケンサー側の設定を変えずに違うキー (調) で演奏できます。また、曲データの演奏に合わせて歌うとき、音が高すぎたり低すぎたりする場合は、キー・シフトで音の高さを調節すると良いでしょう。表示の値が1上がる (下がる) ごとに半音ずつピッチが上がり (下がり) ます。したがって、12で1オクターブ移動します。

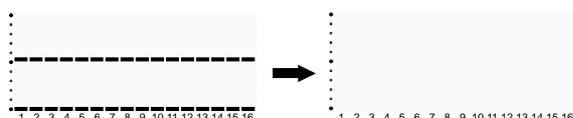
*パート全体のキー・シフトを設定しても、ドラム・パートのピッチは変わりません。

MUTE (オール・ミュート) On/Off

[MUTE] ボタンを押してインジケータを点灯させると、オール・ミュートがオン (On) になります。オール・ミュートをオンにするとすべてのパートの音が鳴らなくなります。

*ミュートはパートごとの設定もできます。(P.25)

*オール・ミュートをオンにすると、バー・ディスプレイの一番下のドットがすべて消灯します。



SC-55 MAP (オールSC-55マップ) On/Off

[SC-55 MAP] ボタンを押してインジケータを点灯させると、すべてのパートが、SC-55マップの音色になります。

* SC-55マップのオン/オフは、パートごとに設定できます。(P.25)

* [ALL] インジケータ点灯時に、[SELECT] ボタンを押しながら [SC-55MAP] ボタンを押すと、すべてのパートの音色が、SC-88Proマップの音色になります。このとき、[SC-55MAP] インジケータが点滅します。

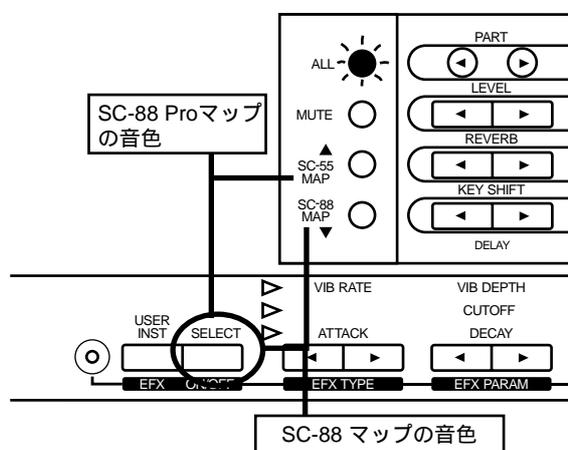
SC-88 MAP (オールSC-88マップ) On/Off

[SC-88 MAP] ボタンを押してインジケータを点灯させると、すべてのパートが、SC-88と同じ音色マップ構成になります。

パートSC-55マップを選んでいるパートは、SC-55マップの音色が鳴ります。

* SC-88マップのオン/オフは、パートごとに設定できます。(P.25)

* [ALL] インジケータ点灯時に、[SELECT] ボタンを押しながら [SC-88MAP] ボタンを押すと、すべてのパートが、SC-88マップになります。このとき、[SC-88MAP] インジケータが点滅します。



システム・パラメーターの設定

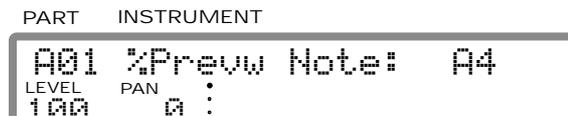
SC-88Pro全体に関わるパラメーターの値を設定します。これらのパラメーターをシステム・パラメーターと呼びます。

システム・パラメーターは以下のとおりです。

Prevw Note	(プレビュー・ノート・ネーム)
Prevw Velo	(プレビュー・ベロシティ)
Display	(ディスプレイ)
Peak Hold	(ピーク・ホールド)
LCD Contrast	(LCDのコントラスト)
Backup	(バックアップ・スイッチ)
IN B Sel.	(IN Bセレクト)
OUT/THRU	(アウト/スルー・セレクト)
In Mode	(入力モード)
Rx Sys. Mode	(システム・モード・セット受信スイッチ)
Sys. OUT Mode	(システム・アウトプット・モード)
Assign Lock	(アウトプット・アサイン・ロック)
P.Load Init	(パッチ・ロード・イニシャライズ・スイッチ)

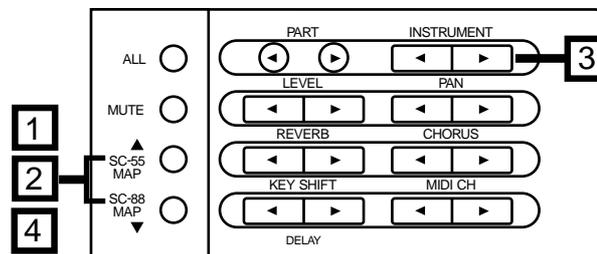
設定のしかた

1. [u] と [d] を同時に押します。
2. [u][d] を押して、設定を変えるパラメーターを選びます。



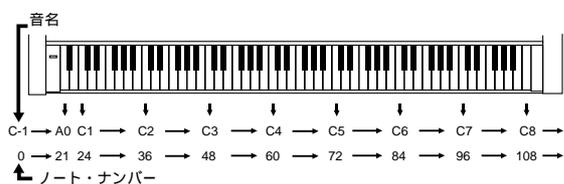
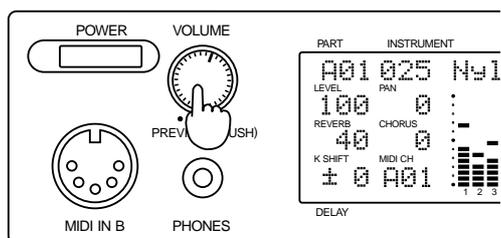
* 画面でパラメーター名の左側に表示される “” は、SC-88Pro全体に関わるパラメーター（システム・パラメーター）であることを表しています。

3. INSTRUMENT [l] [r] で値を設定します。
4. 設定ができたなら [u] と [d] を同時に押して操作を終了します。



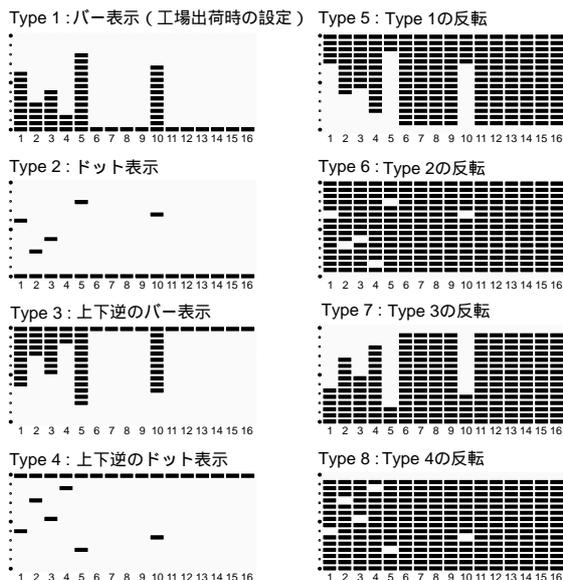
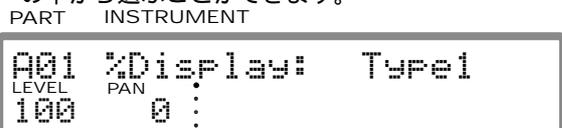
各システム・パラメーターの働き

Prevw Note (プレビュー・ノート・ネーム) C-1 - G9
 PREVIEWつまみを押すと、画面に表示されている音色の音が鳴ります。Prevw Noteは、このとき鳴る音を音名で指定します。鍵盤中央のAの音がA4です。
 *キー・シフト (P.25, 34) を設定していると、ピッチがシフトします。



Prevw Velo (プレビュー・ベロシティー) 0 - 127
 PREVIEWつまみを押し発音させる時のベロシティー値を設定します。通常は、ベロシティー値を大きくすると音量が上がります。(P.28 ベロシティーセンス他)

Display (ディスプレイ) Type1 - Type8
 画面での音量レベルの表示方法を、以下の8タイプの中から選ぶことができます。



*ダブル・モジュール・モード (P.116) では、Type1~4の表示とType5~8の表示が入れ替わります。

Peak Hold (ピーク・ホールド) Off / Type1 - Type3



音量のピーク・レベル (最大値) を確認しやすいように、画面上では、音量が下がってもしばらくピーク・レベルのドット表示をホールド (保持) します。このピーク・ホールドの表示方法を、以下の4つのタイプの中から選ぶことができます。

Type1またはType3は、上記のDisplayタイプをType3,4,7,8のいずれかに設定していると、ピーク・レベルのドットの動きも上下逆になります。

- Off : ピーク・レベルをホールドしません
- Type1 : ピーク・レベルをホールドした後、ピーク・レベルのドットが下がります
- Type2 : ピーク・レベルをホールドした後、ピーク・レベルのドットが消えます
- Type3 : ピーク・レベルをホールドした後、ピーク・レベルのドットが上がります

LCD Contrast (LCDのコントラスト) 1 - 16

SC-88Proを設置する位置によっては、画面の表示が見えにくくなることがあります。その時は、コントラスト(明瞭度)を調節します。値を大きくするほど、文字が濃くなります。

PART INSTRUMENT



Backup (バックアップ・スイッチ) On/Off

SC-88Proは、電源をオフにしてもオンのときの設定を記憶しているため、再び電源をオンにすると前の内容が画面上に再現されます。BackupをOffにしておくと、この記憶を行いません。

*バックアップ・スイッチがオフであっても、システム・パラメーターの設定(P.36)は記憶されています。

IN B Sel. (IN Bセレクト) Front/Rear

前面と背面の二つのMIDI IN B端子のうち、どちらの端子を有効にするかを設定します。(P.135)

*設定を変えたときは、電源を入れ直してください。

OUT/THRU (MIDI OUT/THRUセレクト)

OUT/THRU

背面のMIDI OUT/THRU端子をOUT端子とするか、THRU端子とするかを設定します。(P.136)

*設定を変えたときは、電源を入れ直してください。

In Mode (入力モード)

Standard, X-connect, Merge->A, Merge->B, A only
MIDI IN A、Bで受けたデータを、A、Bのどちらのパート・グループに渡すのかを設定します。(P.137)

*設定を変えたときは、電源を入れ直してください。

Rx Sys. Mode (システム・モード受信スイッチ) On/Off

シングル・モジュール・モードとダブル・モジュール・モード(P.116)のことをシステム・モードと呼びます。Rx Sys. Modeは、システム・モードを切り替えるMIDIメッセージ(システム・モード・セット P.194)の受信スイッチです。Rx Sys. ModeをOffにすると、システム・モード・セットのメッセージを受信しても、モードは切り替わりません。Onにすると、切り替わります。(P.137)

Sys.OUT Mode (システム・アウトプット・モード) Sel/Fix

OUT Asgn (アウトプット・アサイン)(P.29)の設定を有効にするか無効にするかを決定します。

Sel : 各パートの音は、OUT Asgn (アウトプット・アサイン)の設定どおりに出力されます。

Fix : OUT Asgn (アウトプット・アサイン)の設定に関わらず各パートの出力先が次のように固定されます。

シングル・モジュール・モードの場合:

パート・グループA、パート・グループBとも、エフェクト音を含む音がOUTPUT 1端子からステレオで出力されます。



ダブル・モジュール・モードの場合:

パート・グループAはOUTPUT 1端子、パート・グループBはOUTPUT 2端子から、エフェクト音を含む音がステレオで出力されます。

パート・グループA → OUTPUT 1 (エフェクト音含む)

パート・グループB → OUTPUT 2 (エフェクト音含む)

この場合のみOUTPUT 2端子からエフェクト音を含む音が出力されます。

*ヘッドホン・ジャックからはOUTPUT 1の音が出力されます。したがってOUTPUT 2に割り当てたパートの音は、ヘッドホン・ジャックからは聞こえません。

*工場出荷時はSelに設定されています。

Assign Lock (アウトプット・アサイン・ロック) On/Off

OUT Asgn (アウトプット・アサイン)(P.29)の設定はGSリセットやGMシステム・オンを受けると工場出荷時の設定に戻りますが、Assign LockをOnにしておくと設定が変わりません。

P.Load Init (パッチ・ロード・イニシャライズ・スイッチ)

On/Off

パッチ(P.39)を読み込むときに、パートA03からB16までの設定を初期化するかどうかを設定します。Onにすると、パートA03以降の設定は初期化されます。Offにすると、パートA03以降の設定は初期化されません。工場出荷時の設定はOnになっています。

*ダブル・モジュール・モードの場合、パート・グループBの設定は初期化されません。

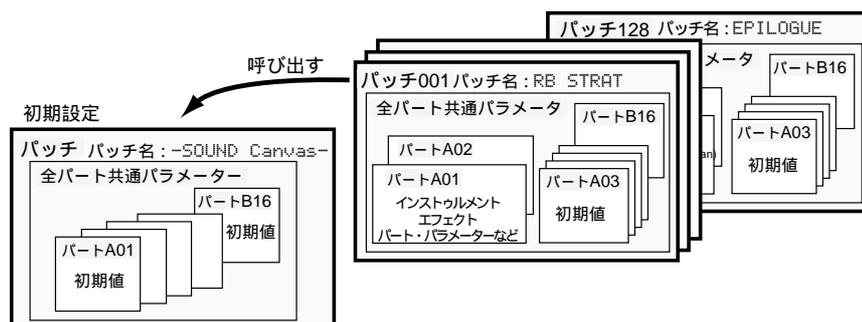
パッチを使う

SC-88Proでは、インストゥルメントやエフェクトなどのパラメーターの設定全体を含めてパッチと呼びます。SC-88Proには、これらのパラメーターがあらかじめ最適に設定された128種類のプリセット・パッチが用意されています。(P.186)

パッチ番号 001 - 128 : プリセット・パッチ

プリセット・パッチは、高品位な音色に加えて、エフェクトなどの多彩なパラメーターを駆使した音作りがされていますので、キーボードなどの拡張音源としても充分使用できます。

パッチではパートA01とパートA02にパラメーターの設定がされています(下図)。また、他のパートには初期値が設定されています。



パッチに設定されている内容は、パッチ・パラメーターすべてです(P.194)。このうちパネルで設定できるものはおもに次のものです。(パラメーターと操作一覧表P.150)

全パート共通パラメーター (P.34)

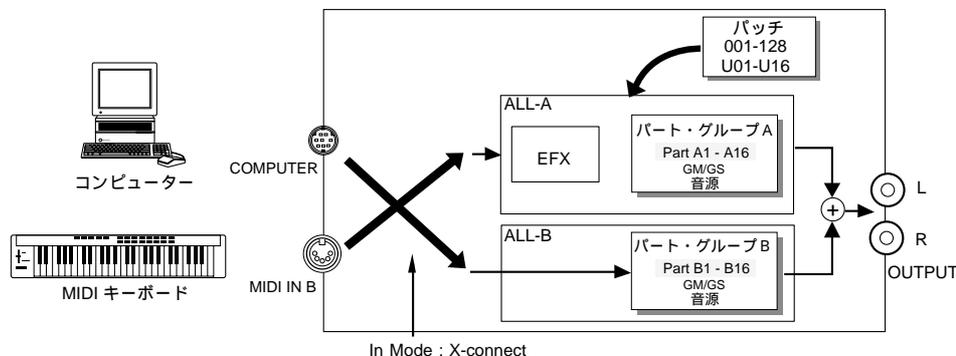
システム・エフェクト・パラメーター (P.48)

インサージョン・エフェクト・パラメーター (P.56)

パートA01、A02のパート・パラメーター (P.25, 31)

ダブル・モジュール・モードでは、パート・グループAでのみパッチを選ぶことができ、パートA01とA02にパラメーターが設定されます。曲データをパート・グループBで演奏させながら、キーボードなどでパート・グループAのパッチを使って演奏をすると、独特なエフェクトをかけたソロ演奏などを楽しむことができます。

シーケンサー・ソフトによっては、コンピューター端子からのデータを使ってパート・グループBで演奏できないことがあります。この場合は、In Modeを“Xconnect”に設定すると、パート・グループBで演奏できます(P.137)。



*ダブル・モジュール・モードでパッチを選択すると、イコライザー、ディレイの設定は無視されます。また、パート・グループBではパッチを選ぶことができません。

パッチを読み込む

1. [ALL] ボタンを押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. INSTRUMENT [l] [r] で読み込むパッチを選びます。
パッチの名前が表示され、[ALL] ボタンと [MUTE] ボタンが点滅します。

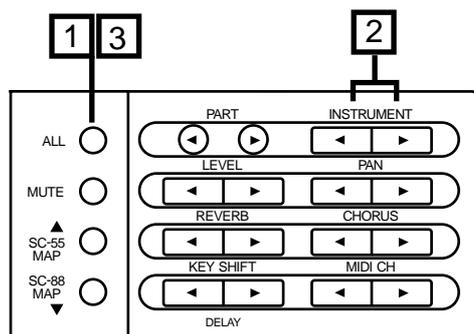
```
PART  INSTRUMENT
ALL  001  RB  STRAT
LEVEL PAN  :
100   0  :
```

3. [ALL] ボタンを押してパッチを読み込みます。
読み込みを中止するときは、[MUTE] ボタンを押します。

```
PART  INSTRUMENT
ALL  001  RB  STRAT
LEVEL PAN  :
100   0  :
```

* パッチを切り替えたあとは、音が鳴るまでに少し時間がかかります。

* 工場出荷時では、パッチを読み込むとパートA03以降の設定は初期化されますので注意してください。パッチを読み込んだときに、パートA03以降の設定を初期化しないようにしたいときは、“P.Load Init.” をオフに設定してください (P.38)。また、ダブル・モジュール・モードの場合、パート・グループBの設定は初期化されません。



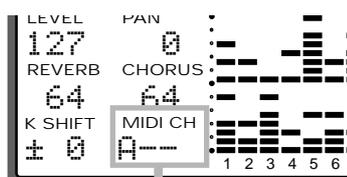
MIDIメッセージでパッチを切り替える

通常はMIDIメッセージのプログラム・チェンジを受信すると、パートのインストゥルメントが切り替わりますが、パッチのMIDIチャンネルを設定すると、プログラム・チェンジを受信したときにパッチが切り替わります (P.131)。

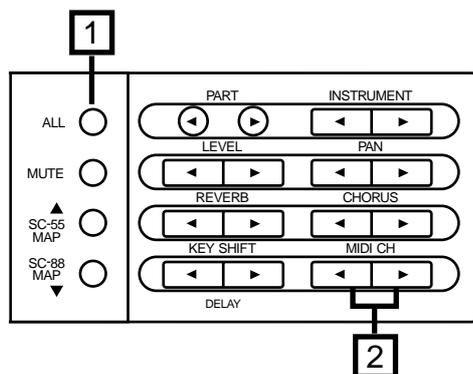
パッチのMIDIチャンネルを“**A**”または“**B**”に設定したときにプログラム・チェンジを受信すると、パートのインストゥルメントが切り替わります。

*工場出荷時は、パッチのMIDIチャンネルは“**A**”に設定されています。

1. [ALL] ボタンを押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. MIDI CH [I] [r] でMIDIチャンネルを設定します。



パッチのMIDIチャンネル



たとえば、以下のようにパッチとパートのMIDIチャンネルが設定されているとき、

パッチのMIDI CH : **A01**

パートA01のMIDI CH : **A01**

チャンネル1のプログラム・チェンジ[C0H 01H]を送信すると、パッチは“**02 MILD OD**”が選択され、パートA01はパッチに設定されているインストゥルメント (TC Front Pick) になります。

パートA01のインストゥルメントをプログラム・チェンジで切り替えたいときは、パッチのMIDIチャンネルを“**A**”にしてください。

*パッチを切り替えたあとは、音が鳴るまでに少し時間がかかります。

ドラム・セットを作る (ドラム・エディット)

ドラム・パートには、ドラム・セットと呼ばれるパーカッション系楽器の音色セットを設定できます。ドラム・パートはノーマル・パートと違い、ノート・ナンバーで楽器を区別して鳴らしています。バスドラム、スネア、タム、シンバルなどのたくさんの打楽器を一度に演奏する必要があるドラム・パートでは、ノート・ナンバーで楽器を区別できるのは非常に便利なことです。ノート・ナンバーに割り振られた各音色の集まりをドラム・セットと呼びます。また、ドラム・セットの中の一つ一つの楽器音をドラム・インストゥルメントと呼びます (ドラム・セット一覧表 P.163)。

SC-88Proでは、ドラム・インストゥルメントのいろいろなパラメーターの値を変更して、演奏に最も適した音にすることができます。「パラメーター」とは音の鳴りかたや特徴を決めている要素のことです。パラメーターの値を変更することを「エディット」と言います。

現在選んでいるドラム・セット内の各楽器音 (ドラム・インストゥルメント) の音量、パン (音像の定位)、ピッチ、リバーブ・センド・レベル、コーラス・センド・レベル、ディレイ・センド・レベル、アサイン・グループの設定値を変えることができます。これらのパラメーターの値は、ノート・ナンバーに割り振られた各ドラム・インストゥルメントごとに違った値を設定しておくことができます。

* 作ったドラム・セットを本体内に記憶させることができます。(P.102)

* ノーマル・パート、ドラム・パートの設定は、パート・モードでおこないます。(P.27)

ドラム・エディットのしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

点灯している場合は、[ALL] を押して消灯させます。

2. PART [I] [r] でドラム・パートを選びます。

ドラム・パートには音色名の左側に “*” マークが表示されています。



3. INSTRUMENT [I] [r] で、ドラム・セットを選びます。

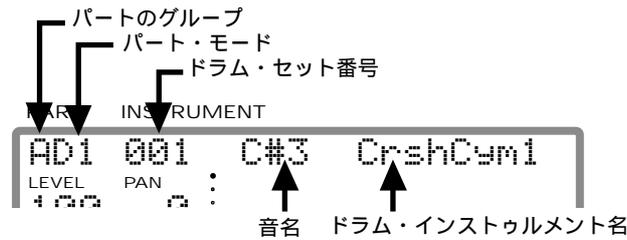
[SC-55MAP] を点灯させると、SC-55/55mkII と同じドラム・セットを選んでいることとなります。SC-55/55mkII と同じドラム・セットの名前の左側には “^{II}” マークが表示されています。

[SC-88MAP] を点灯させると、SC-88 と同じドラム・セットを選んでいることとなります。SC-88 と同じドラム・セットの名前の左側には “⁸” マークが表示されています。ここで選んだドラム・セットがエディットの対象となります。

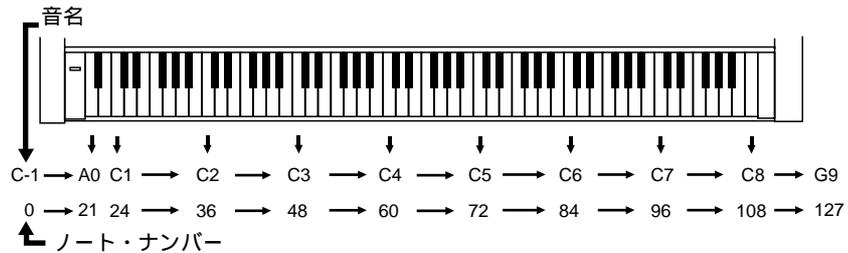


4. [SELECT] と EFX TYPE [I] を同時に押します。

画面にパートのグループ (P.23)、パート・モード (P.27)、ドラム・セット番号、音名、ドラム・インストゥルメント名が表示されます。



* 音名は鍵盤のキー（鍵）一つ一つに付けられた名前前で、MIDIノート・ナンバーにも対応しています。ドラム・インストゥルメントはノート・ナンバーに割り当てられています。



5. INSTRUMENT [I] [r] を押して、エディットするドラム・インストゥルメントを選びます。

操作の途中でドラム・セットを替えたい場合は、INSTRUMENTの [I] と [r] を同時に押します。ドラム・セット番号が点滅するので、INSTRUMENTの [I] [r] でドラム・セットを替えます。もう一度、INSTRUMENTの [I] と [r] を同時に押すと、ドラム・インストゥルメントを選べる状態になります。

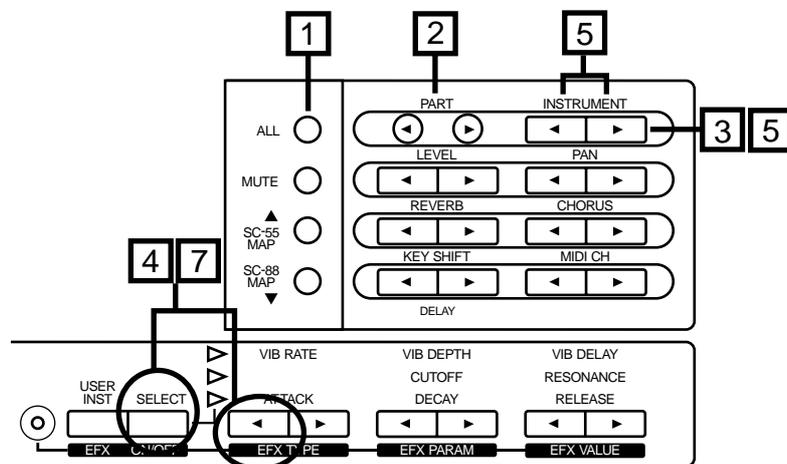
* ドラム・セットを替えると、パラメーターの値は初期化されますので注意してください。

6. パネル上のパラメーター・ボタンでパラメーターの値を変えます。

設定値が画面のそれぞれの欄に表示されます。

- LEVEL [I] [r] 各楽器音の音量の設定
- PAN [I] [r] 各楽器音のパンの設定
- REVERB [I] [r] 各楽器音のリバース・センド・レベルの設定
- CHORUS [I] [r] 各楽器音のコラス・センド・レベルの設定
- EFX TYPE [I] [r] 各楽器音のディレイ・センド・レベルの設定
- KEY SHIFT [I] [r] ピッチ・コース（各楽器音のピッチを半音単位でずらします）
- MIDI CH [I] [r] アサイン・グループ（P.44）

7. 再び [SELECT] と EFX TYPE [I] を同時に押すと、通常の画面に戻ります。



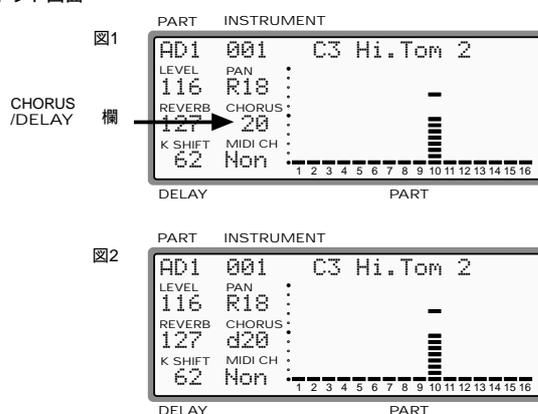
コーラスとディレイについて

ドラム・インストゥルメントには、コーラスとディレイを同時にかけることができません。画面のCHORUS欄に“C”あるいは“D”が表示されているドラム・インストゥルメントにはコーラスがかかりません（図2）。この状態で、CHORUS [I] [r] を押してコーラス・センド・レベルを設定すると、コーラスがかかるようになります。

画面のCHORUS欄に、数字のみが表示されているドラム・インストゥルメントにはディレイがかかりません（図1）。この状態で、EFX TYPE [I] [r] を押してディレイ・センド・レベルを設定すると、ディレイがかかるようになります。つまり、コーラス、ディレイは後から設定したものが有効になります。

*ディレイ欄の値は、0から99が“d00”から“d99”、100から127が“D00”から“D27”と表示されます。

ドラム・エディット画面



アサイン・グループについて

各楽器音に番号をつけて、同じ番号の楽器音を同一アサイン・グループとして扱います。同じアサイン・グループの楽器音は同時に鳴りません。同時に鳴らすようなMIDIメッセージが送られると、最初に鳴っている音を消した上で後からノート・オンした楽器音が鳴ります。例えば、オープン・ハイハットとクローズド・ハイハットは同時に鳴っているのは不自然ですから、アサイン・グループを同じにしておきます。つまり、同じ番号を設定しておきます。

番号は、Non、1から127までありますが、Nonを設定すると、他の楽器音が鳴っても音が消えません。つまり、Nonはアサイン・グループの処理をしない設定になります。

*他のドラム・セットを選び直すと、パラメーターの値が初期化されてしまいますので注意してください。

第3章

システム・エフェクト

SC-88Proのエフェクトの構成

SC-88Proのエフェクトは、システム・エフェクト（P.48）とインサクション・エフェクト（P.56）の二つに分類されます。

システム・エフェクトにはリバーブ、コーラスがそれぞれ8種類、ディレイが10種類、2バンドのイコライザーがあります。また、インサクション・エフェクトには64種類もの多彩なエフェクト・タイプがあります。

システム・エフェクトのリバーブ/コーラス/ディレイは、各パートの音の一部を利用して新しいエフェクト音（残響成分等）を作り、もとの音に付け加えられます。

これらは、各パートの音を、どれだけエフェクターへ送るかをセンド・レベルで設定します。数値が大きくなると、エフェクターへ送られる信号のレベルが大きくなり、作り出されるエフェクト音が大きくなります。その結果、エフェクト効果が大きくなります。

一方、システム・エフェクトのイコライザーは、パートの音がイコライザーを通るか通らないか、つまりオン/オフを設定して音質を変化させます。

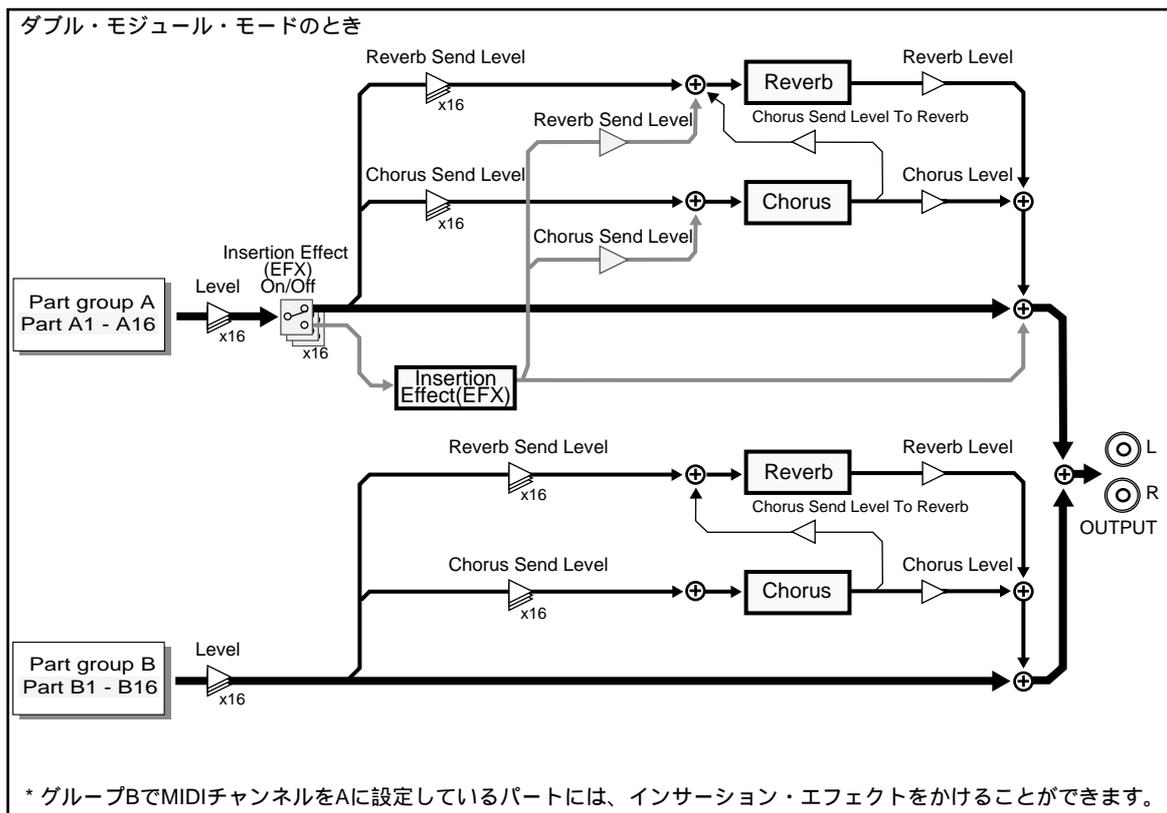
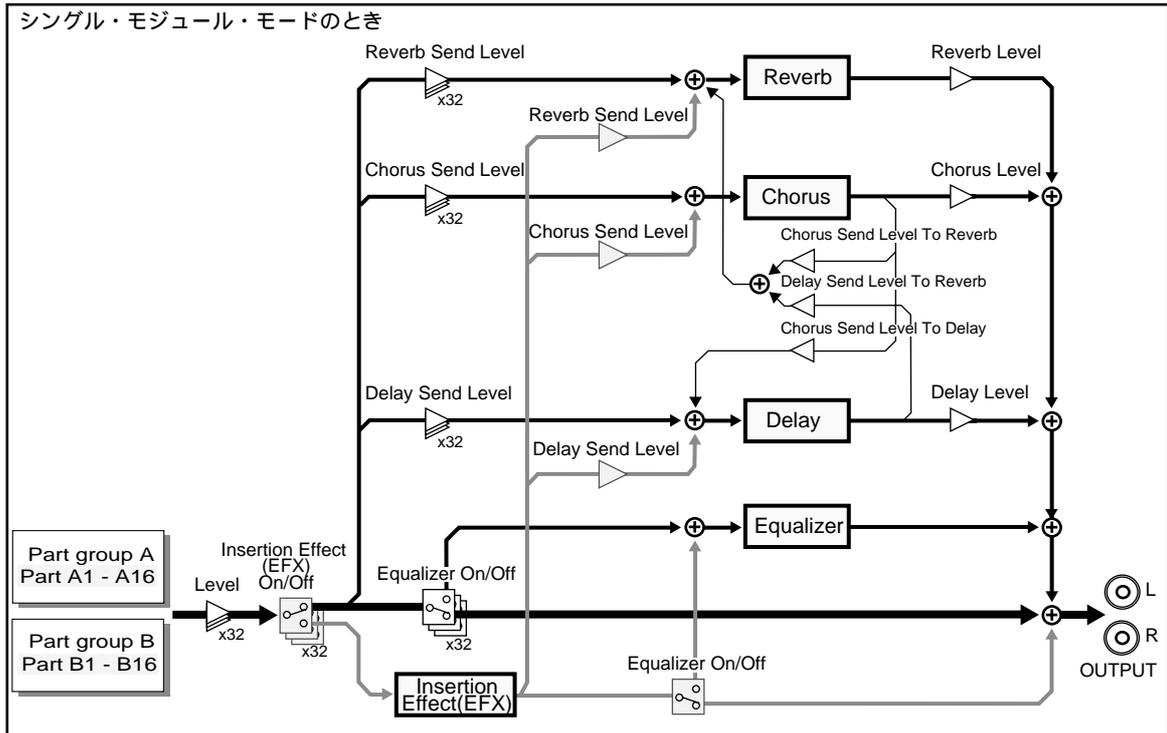
インサクション・エフェクトは、音そのものを変化させて、全く違う種類の音に変えることもできます。パートごとにエフェクターを通るか通らないかを設定します。

しかし、同時に1種類しか設定できませんので、複数のパートでオンにすると、それぞれのパートの音がミックスされます。インサクション・エフェクトをオンにしたパートにシステム・エフェクトをかけると、パートごとのセンド・レベルではなく、インサクション・エフェクトを通ったパートに共通のセンド・レベルが使われます。（P.56）

また、これらのエフェクトは、システム・モードの設定によって、使えるエフェクターが違ってきます。

シングル・モジュール・モード（モード1）では、それぞれ1セットずつ持っています。ダブル・モジュール・モード（モード2）では、イコライザーとディレイを使うことはできませんが、リバーブとコーラスの設定をそれぞれ2セットずつ持っていて、同時に使うことができます。これは、パートによってエフェクトの種類や設定を変えたいときに威力を発揮します。また、インサクション・エフェクトはパート・グループAでのみ使うことができます。これは、ソロ・パートに独特なエフェクトをかけた演奏をするときなどにたいへん効果的です。

*シングル・モジュール・モードおよびダブル・モジュール・モードについてはP.116をご覧ください。



* グループBでMIDIチャンネルをAに設定しているパートには、インサージョン・エフェクトをかけることができます。

システム・エフェクトの設定

SC-88Proのシステム・エフェクトには、それぞれリバーブ、コーラスが8種類、ディレイが10種類あります。さらに、それぞれのエフェクトごとにキャラクター、デプス、レイト、タイムなどの値が設定できます。リバーブは音に残響や余韻を与え奥行きのある音像を創り出すエフェクトです。コンサート・ホールで演奏を聴いているような効果があります。コーラスは音像を拡大し、音に厚みと潤いを与えます。ディレイは音を遅らせ、山びこのような効果を演出します。また、短いディレイ音を原音と重ねて、音に厚みと広がりを持たせることができます。これらのエフェクターは、パート全体とパートごとのレベル設定が可能です。

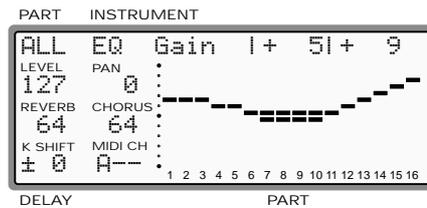
SC-88Proは2バンド（高音域、低音域）のイコライザーも備えています。イコライザーは、音の周波数成分レベルを増減して、音質を変えるエフェクターです。高音域、低音域それぞれの周波数（フリクエンシー）と増減量（ゲイン）が設定できます。

イコライザーの設定のしかた

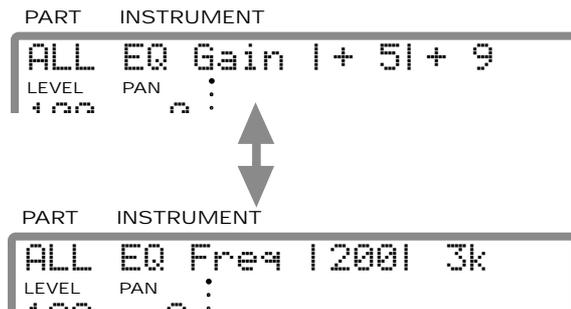
* イコライザーは、ダブル・モジュール・モード（P.116）にしていると使用できません。

* パートごとのオンとオフの設定ができます（P.27）。

1. [ALL] を押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. [SELECT] ボタンを押して、イコライザー設定画面にします。



3. EFX TYPE [l] [r] を押して、ゲイン設定画面とフリクエンシー設定画面を切り替えます。

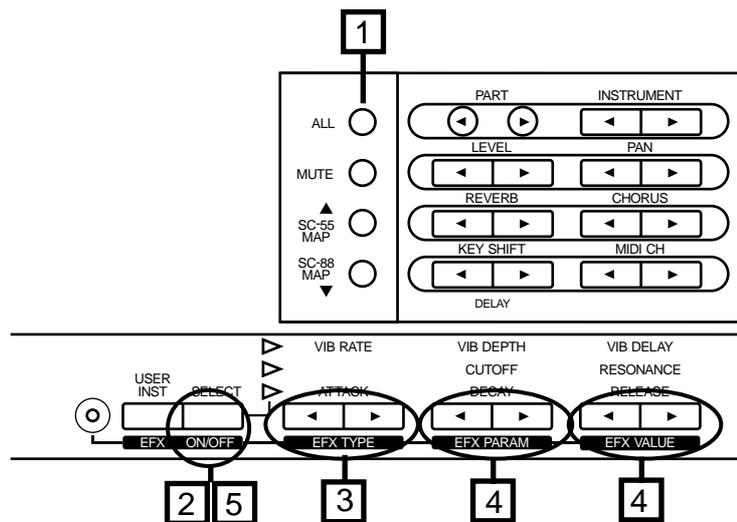


4. EFX PARAM [l] [r] でイコライザー・ゲイン（ロー）またはイコライザー・ロー・フリケンシーを設定します。

EFX VALUE [l] [r] でイコライザー・ゲイン（ハイ）またはイコライザー・ハイ・フリケンシーの値を設定します。

* ここで設定したイコライザーの設定は、全パートに共通ですからパートごとに変えることはできません。

5. 設定が終わったら、もう一度 [SELECT] ボタンを押して元の画面に戻します。



イコライザー・パラメーターの働き

EQ Gain (Low) イコライザー・ゲイン（ロー）： -12 - 0 - +12dB

EQ Gain (High) イコライザー・ゲイン（ハイ）： -12 - 0 - +12dB

高音域（ハイ）、低音域（ロー）それぞれの増減量（ゲイン）を設定します。プラスにするとその帯域の音を増幅し、マイナスにすると減衰します。

* ゲインが0になっていると、イコライザーが効きません。

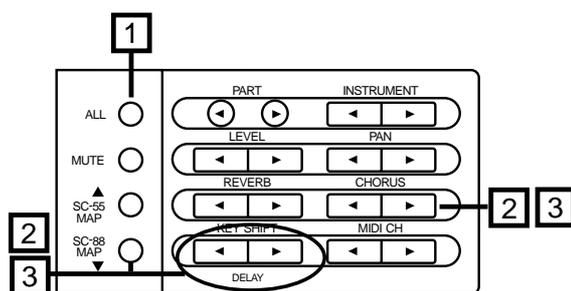
EQ Low Freq (イコライザー・ロー・フリケンシー) 200 / 400Hz

EQ High Freq (イコライザー・ハイ・フリケンシー) 3 / 6kHz

イコライザーで増減させる帯域のカットオフ周波数を設定します。高音域（ハイ）、低音域（ロー）それぞれのカットオフ周波数が設定できます。

各システム・エフェクトのかかり具合を、パート全体に対して設定するとき

1. [ALL] を押してボタンのインジケータを点灯させます。
2. 調整したいエフェクトのボタンを押します。
REVERB [l] [r]パート全体のリバーブ・レベルの調整
CHORUS [l] [r]パート全体のコーラス・レベルの調整
[SC-88MAP] を押しながら
DELAY [l] [r]パート全体のディレイ・レベルの調整
3. 以下の操作をすると、現在の設定が画面にグラフィカルに表示されます。
REVERBまたはCHORUSの [l] と [r] を同時に押します。
[SC-88MAP] ボタンを押したまま、DELAYの [l] と [r] を同時に押します。
もう一度同時に押すと、もとの表示に戻ります。



- * EFXのインジケータが消灯しているときは、EFX TYPE [l] [r] を押しても、ディレイ・レベルを設定できません。EFX TYPE [l] と [r] を同時に押すと、ディレイ・レベルの設定がグラフィカルに表示されます。

各システム・エフェクトのかかり具合を、パートごとに設定するとき

1. [ALL] のインジケータが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
 2. PART [l] [r] を押して設定を変えるパートを選びます。
 3. 調整したいエフェクトのボタンを押します。
REVERB [l] [r]各パートのリバーブ・レベルの調整
CHORUS [l] [r]各パートのコーラス・レベルの調整
[SC-88MAP] を押しながら
DELAY [l] [r]各パートのディレイ・レベルの調整
 4. 以下の操作をすると、現在の設定が画面にグラフィカルに表示されます。
REVERBまたはCHORUSの [l] と [r] を同時に押します。
[SC-88MAP] ボタンを押したまま、DELAYの [l] と [r] を同時に押します。
もう一度同時に押すと、もとの表示に戻ります。
- * インサクション・エフェクトがオンになっているパートでは、システム・エフェクトを独立に設定することができません。(P.46)
 - * EFXのインジケータが消灯しているときは、EFX TYPE [l] [r] を押しても、ディレイ・レベルを設定できません。EFX TYPE [l] と [r] を同時に押すと、ディレイ・レベルの設定がグラフィカルに表示されます。

リバーブ/コーラス/ディレイ・パラメーターの設定のしかた

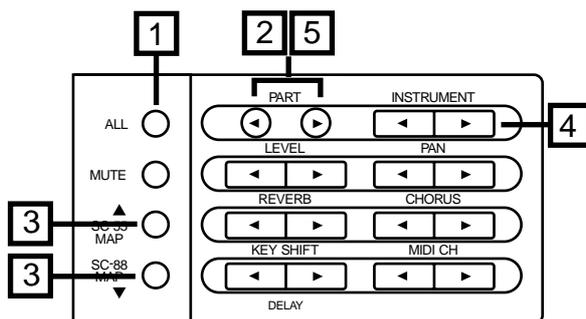
1. [ALL] を押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. PARTの [I] と [r] を同時に押します。
3. [u] か [d] を押して、設定を変えるパラメーターを選びます。
[SELECT]を押しながら、[u][d] を押すと、パラメーターをジャンプすることができます。

```
PART  INSTRUMENT
ALL  >Reverb:   Hall12
LEVEL PAN      :
100  0  :
```

4. INSTRUMENT [I] [r] で値を設定します。

```
PART  INSTRUMENT
ALL  >Reverb:   Plate
LEVEL PAN      :
100  0  :
```

5. 設定できたら、PARTの [I] と [r] を同時に押して操作を終了します。



*ダブル・モジュール・モード (P.116) になっていると、ディレイのパラメーターは設定できません。

リバーブ・パラメーターの働き

Reverb (リバーブ・タイプ)

リバーブは8種類の中から選べます。

Room1 Room2 Room3

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 Hall2

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。

リバーブ・タイプを替えると、以下のパラメーターの値が自動的に変わります。これは、選んだリバーブ・タイプに応じてパラメーターの値を最適にするためです。そのあと、以下のパラメーターを画面上で選び（P.51）、値を変更すれば好みのエフェクトに上げることができます。

Rev Charac. (Reverb Character) 0 - 7 (リバーブ・キャラクター)

リバーブの種類だけ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。

Rev Pre-LPF (Reverb Pre-LPF) 0 - 7 (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、リバーブ音に丸みができます。

Rev Level (Reverb Level) 0 - 127 (リバーブ・レベル)

リバーブ音の大きさを設定します。値を大きくするほど、リバーブ音が大きくなります。

Rev Time (Reverb Time) 0 - 127 (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。

Rev Delay Fb (Reverb Delay Feedback) 0 - 127 (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（Reverb Character）が6か7、リバーブ・タイプ（Reverb 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を度合を設定します。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。

Rev Pre Dly T (Reverb Pre-Delay Time) 0ms - 127ms (リバーブ・プリ・ディレイ・タイム)

リバーブ音が出るまでの遅延時間（ディレイ・タイム）を設定します。値を大きくするほど、プリ・ディレイ・タイムが長くなり、音像空間の広さを感じます。

* Reverb Pre-Delay Timeは、ダブル・モジュール・モード（P.116）にしていると使用できません。

リバーブ・タイプについて

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上記6種類のリバーブのパラメーターが、自動的に最適な値に変更されます。リバーブのパラメーターをひとつひとつ設定するより、リバーブ・タイプ（MIDIインプリメンテーションでは「REVERB MACRO」と表記P.194）を先に設定し、その後必要なパラメーターだけを変更する方が、設定が楽にできます。特に、MIDIでエクスクルーシブ・メッセージを使うときにこの方法で設定すると、データの量を少なくすることができます。コーラス・タイプ（CHORUS MACRO）、ディレイ・タイプ（DELAY MACRO）も同じように利用できます。

コーラス・パラメーターの働き

Chorus (コーラス・タイプ)

コーラスは8種類の中から選べます。

Chorus1 Chorus2 Chorus3 Chorus4

一般的なコーラスです。音に広がりや厚みがつきます。

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

ディレイ・タイムの短いディレイです。

Short Delay (FB)

繰り返し回数の多いショート・ディレイです。

コーラス・タイプを替えると、以下のパラメーターの値が自動的に変わります。これは、選んだコーラス・タイプに応じてパラメーターの値を最適にするためです。そのあと、以下のパラメーターを画面上で選び (P.51) 値を変更すれば好みのエフェクトに仕上げることができます。

Cho Pre-LPF (Chorus Pre-LPF) 0 - 7 (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でます。

Cho Level (Chorus Level) 0 - 127 (コーラス・レベル)

コーラス音の大きさを設定します。
値を大きくするほど、コーラス音が大きくなります。

Cho Feedback (Chorus Feedback) 0 - 127 (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コーラス効果が大きくなります。

Cho Delay (Chorus Delay) 0 - 127 (コーラス・ディレイ・タイム)

コーラス効果の遅延時間 (ディレイ・タイム) を設定します。値を大きくするほど、コーラス音のピッチ (音の高さ) がずれて聞こえます。

Cho Rate (Chorus Rate) 0 - 127 (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。

Cho Depth (Chorus Depth) 0 - 127 (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。

Cho Rev (Chorus Send Level To Reverb) 0 - 127 (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入力するレベルを設定します。値を大きくするほど入力するレベルが大きくなります。

Cho Dly (Chorus Send Level To Delay) 0 - 127 (コーラス・センド・レベル・トゥー・ディレイ)

コーラス音をディレイへ入力するレベルを設定します。値を大きくするほど入力するレベルが大きくなります。

* Chorus Send Level To Delayは、ダブル・モジュール・モード (P.116) にしていると使用できません。

ディレイ・パラメーターの働き

*ダブル・モジュール・モード (P.116) にしているとディレイは使用できません。

Delay (ディレイ・タイプ)

ディレイは10種類の中から選べます。

Delay1 Delay2 Delay3

一般的なディレイです。1、2、3となるほど遅延時間が長くなります。

Delay4

遅延時間がかなり短いディレイです。

Pan Delay1 Pan Delay2 Pan Delay3

ディレイ音が左右に飛び交います。ステレオ接続時に効果的です。1、2、3と遅延時間が長くなります。

Pan Delay4

遅延時間がかなり短く、ディレイ音が左右に飛び交います。ステレオ接続時に効果的です。

Delay To Reverb

リバーブがかかったディレイ音が、左右に飛び交います。ステレオ接続時に効果的です。

Panning Repeat

ディレイ音が左右に飛び交いますが、定位のしかたが上記のものと異なります。ステレオ接続時に効果的です。

ディレイ・タイプを替えると、以下のパラメーターの値が自動的に変わります。これは、選んだディレイ・タイプに応じてパラメーターの値を最適にするためです。そのあと、以下のパラメーターを画面上で選び (P.51) 値を変更すれば好みのエフェクトに仕上げることができます。

DlyPre-LPF (Delay Pre-LPF) 0 - 7

(ディレイ・プリ・ローパス・フィルター)

ディレイ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、ディレイ音が丸みがあります。

Dly Time C (Delay Time Center) 0.1ms - 1.0s

(ディレイ・タイム・センター)

SC-88Proが備えているディレイ・エフェクトは、中央、左、右の3方向の遅延時間を設定できます (ステレオ接続時)。ディレイ・タイム・センターは、中央に定位しているディレイ音のディレイ・タイムを設定します。

Dly T Ratio L (Delay Time Ratio Left) 4% - 500%

(ディレイ・タイム・レシオ・レフト)

左に定位しているディレイ音の遅延時間を、ディレイ・タイム・センターに対する比率で設定します。(最大1.0sまで)

Dly T Ratio R (Delay Time Ratio Right) 4% - 500%

(ディレイ・タイム・レシオ・ライト)

右に定位しているディレイ音の遅延時間を、ディレイ・タイム・センターに対する比率で設定します。(最大1.0sまで)

Dly Level C (Delay Level Center) 0 - 127

(ディレイ・レベル・センター)

中央に定位しているディレイ音の大きさを設定します。値を大きくするほど、中央に定位しているディレイ音が大きくなります。

Dly Level L (Delay Level Left) 0 - 127

(ディレイ・レベル・レフト)

左に定位しているディレイ音の大きさを設定します。値を大きくするほど、左に定位しているディレイ音が大きくなります。

Dly Level R (Delay Level Right) 0 - 127

(ディレイ・レベル・ライト)

右に定位しているディレイ音の大きさを設定します。値を大きくするほど、右に定位しているディレイ音が大きくなります。

Dly Level (Delay Level) 0 - 127

(ディレイ・レベル)

中央、左、右に定位したディレイ音全体の大きさを設定します。値を大きくするほど、ディレイ音全体が大きくなります。

Dly Fback (Delay Feedback) -64 - 0 - +63

(ディレイ・フィードバック)

ディレイの繰り返しの度合を設定します。値が0のときは、フィードバックしないのでディレイの繰り返しが起こりません。値を大きくするほど、ディレイの繰り返しが多くなります。値がマイナス (-) のときは、フィードバックした中央定位のディレイ音の位相が反転します。マイナス値は、ディレイ・タイムが短い場合に効果があります。

Dly Rev (Delay Send Level To Reverb) 0 - 127

(ディレイ・センド・レベル・トゥー・リバーブ)

ディレイ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。

第4章

インサージョン・エフェクト

インサージョン・エフェクトの設定

SC-88Proのエフェクトには、システム・エフェクトとインサージョン・エフェクトの2種類があります。

このうちのインサージョン・エフェクトには、64種類のエフェクト・タイプがあります。さらに、それぞれのエフェクトに適切なパラメーターが用意されていますので、これらを駆使した本格的な音作りが可能です。

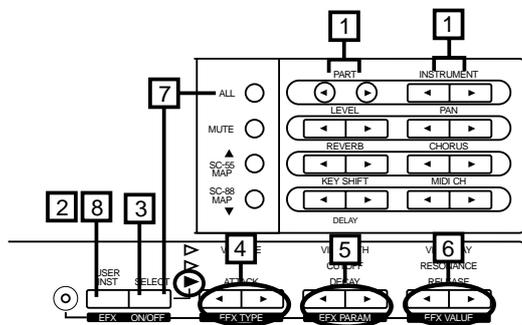
*システム・エフェクトとインサージョン・エフェクトについて、およびSC-88Proのエフェクトの構成についてはP.46をご覧ください。

インサージョン・エフェクトはパートごとに設定することができます。

インサージョン・エフェクトの設定のしかた

1. PART [I][r] でパートを選び、INSTRUMENT [I][r] でエフェクトをかけるインストゥルメントを選びます。
2. [EFX] ボタンを押して、インジケータをオレンジ色に点灯させます。
3. [ON/OFF] ボタンを押してインジケータを点灯させると、インサージョン・エフェクトがオンになります。
オフにするときは、[ON/OFF] ボタンを押してインジケータを消灯させます。
4. EFX TYPE [I][r] でエフェクト・タイプを選びます。
5. EFX PARAM [I][r] でパラメーターを選びます。
6. EFX VALUE [I][r] でエフェクト・パラメーターに対応する値を設定します。
7. [ALL] ボタンのインジケータが点灯している状態で、[ON/OFF] ボタンを押してインジケータを消灯させると、全パートのエフェクトがオフになります。
8. [EFX] ボタンを押して、操作を終了します。

エフェクト・タイプを変更するとエフェクト・パラメーターは初期化されますので注意してください。パラメーターの値を記憶させておきたいときは、ユーザー・エフェクトを使うと便利です。(P.99)



* インサージョン・エフェクトを切り替えたあとは、音が鳴るまでに少し時間がかかります。

* モノラル・タイプのインサージョン・エフェクトをオンにすると、パート・パン (P.25) およびマスター・パン (P.34) の設定は無視されます。

<例> モノラル・タイプ・・・2 : Spectrum、35 : OD Chorusなど

ステレオ・タイプのインサージョン・エフェクトについては、オンにすると、パート・パン (P.25) およびマスター・パン (P.34) の設定が有効になります。(ステレオ・タイプのインサージョン・エフェクトは、エフェクト・タイプの図中で、出力側までL/Rが独立してつながっているものです。)

<例> ステレオ・タイプ・・・1 : Stereo-EQ、16 : Hexa Chorusなど

* 複数のパートのインサージョン・エフェクトをオンにすると、それぞれのパートの音がミックスされますので、リバーブ/コーラス/ディレイ/イコライザーは、それぞれパートごとに設定できません。オンにしたパートで共通の値が設定されます。(P.46)

例えば、パート1とパート2のインサージョン・エフェクトをオンにした状態で、パート1のリバーブの値を変更すると、パート2のリバーブの値も同時に変更されます。インサージョン・エフェクトがオフのパートでは、パートごとに独立に設定できます。

* 00 Thru を選んでいると、インサージョン・エフェクトはかかりません。

エフェクトの種類

エフェクト・タイプは大きく次のように分類されます。

- 音色を変えるもの(フィルター系)(1-4)
 - 音を歪ませるもの(歪み系)(5-6)
 - 音を揺らすもの(モジュレーション系)(7-13)
 - レベルを変えるもの(コンプレッサー系)(14-15)
 - 音を拡げるもの(コーラス系)(16-20)
 - 音を響かせるもの(ディレイ/リバース系)(21-28)
 - 音程を変えるもの(ピッチ・シフト系)(29-30)
 - その他(31-34)
- 2種類のエフェクトを直列に接続したもの(直列2)
(35-46)
- 3種類以上のエフェクトを直列に接続したもの(直列3/直列4/直列5)(47-55)
- 2種類のエフェクトを並列に接続したもの(並列2)
(56-64)

以下の説明で、エフェクト・タイプの行の最後には、エクスクループ・データで設定するときのバリューを16進数で表記しています。また、エフェクト・パラメーターの行の最後には、パラメーターの番号を10進数で表記しています。この値はMIDIメッセージでパラメーターを設定するときを利用します。エクスクループ・メッセージの使いかたは、P.191以降を参照してください。

<例>

1: Stereo-EQ (ステレオ・イコライザー) [01H, 00H]

これは、アドレス40H 03H 00Hのバリューが、MSB:01H、LSB:00Hであることを表しています。

例えば、エフェクト・タイプを、1: Stereo-EQに設定したいときには、次のようなエクスクループ・メッセージを使います。

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 00 3C F7
アドレス バリュー

Low Freq (ロー・フリケンシー) 200/400 [1]

[1]は、パラメーター番号が1であることを表しています。

*「+」「#」記号のついているパラメーターは、ペダルやベンダーなどのコントローラーやコントロール・チェンジ・メッセージを使って、値を変化させることができます。(P.92)

0: thru [00H, 00H]

エフェクト効果はかかりません。

GSリセットやGMシステム・オン(P.133)を受信すると、0:Thruになります。

音色を変えるもの(フィルター系)

1: Stereo-EQ (ステレオ・イコライザー) [01H, 00H]

4バンド(低域、中域×2、高域)のステレオのイコライザーです。



Low Freq (ロー・フリケンシー) 200/400 [1]
低域の基準周波数(200Hz/400Hz)を選びます。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [2]
Low Freqパラメーターのゲインを調節します。

Hi Freq (ハイ・フリケンシー) 4k/8k [3]
高域の基準周波数(4kHz/8kHz)を選びます。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [4]
High Freqパラメーターのゲインを調節します。

M1 Freq (ミッド1・フリケンシー) 200 - 6.3k [5]
ミッド1(中域1)の基準周波数を選びます。

M1 Q (ミッド1・Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [6]
M1 Freqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

M1 Gain (ミッド1・ゲイン) -12 - +12 [7]
M1 FreqパラメーターとM1 Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

M2 Freq (ミッド2・フリケンシー) 200 - 6.3k [8]
ミッド2(中域2)の基準周波数を選びます。

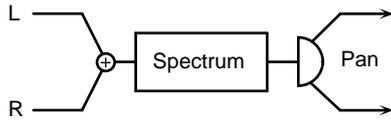
M2 Q (ミッド2・Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9]
M2 Freqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

M2 Gain (ミッド2・ゲイン) -12 - +12 [10]
M2 FreqパラメーターとM2 Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

+ Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

2: Spectrum (スペクトラム) [01H, 01H]

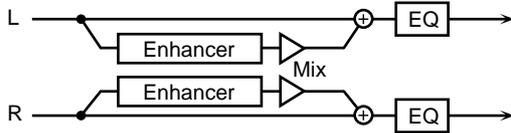
スペクトラムはフィルターの一種で、特定の周波数のレベルを増減させて音色を変えます。イコライザーと働きが似ていますが、音色のクセをつけるのに最適な8つの周波数が決められていますので、より特徴のある音が作れます。



Band 1 (バンド1・ゲイン)	-12 - +12 [1]
250Hzのゲインを調節します。	
Band 2 (バンド2・ゲイン)	-12 - +12 [2]
500Hzのゲインを調節します。	
Band 3 (バンド3・ゲイン)	-12 - +12 [3]
1000Hzのゲインを調節します。	
Band 4 (バンド4・ゲイン)	-12 - +12 [4]
1250Hzのゲインを調節します。	
Band 5 (バンド5・ゲイン)	-12 - +12 [5]
2000Hzのゲインを調節します。	
Band 6 (バンド6・ゲイン)	-12 - +12 [6]
3150Hzのゲインを調節します。	
Band 7 (バンド7・ゲイン)	-12 - +12 [7]
4000Hzのゲインを調節します。	
Band 8 (バンド8・ゲイン)	-12 - +12 [8]
8000Hzのゲインを調節します。	
Width (バンド・ウィズ)	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9]
ゲインを変化させる帯域幅を各バンド共通で調節します。値を大きくするほど帯域幅が狭くなります。	
+ Pan (アウトプット・パン)	L63 - 0 - R63 [19]
出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。	
# Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

3 : Enhancer (エンハンサー) [01H, 02H]

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により、音にメリハリをつけたり、音ヌケをよくしたりします。

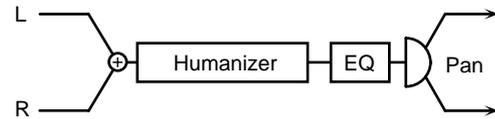


+ Sens (センス)	0 - 127 [1]
エンハンサーのかかり具合を調節します。	
# Mix (ミックス・レベル)	0 - 127 [2]
エンハンサーで生成された倍音を原音に混ぜ合わせる割合について調節します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	

Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

4 : Humanizer (ヒューマナイザー) [01H, 03H]

人間の声のように、音に母音をつけることができます。

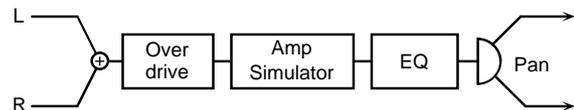


Drive (ドライブ)	0 - 127 [1]
歪み具合を調節します。	
Drive Sw (ドライブ・スイッチ)	Off/On [2]
Driveをオン/オフします。	
+ Vowel (ヴォウエル)	a/i/u/e/o [3]
母音を選びます。	
Accel (アクセラレーション)	0 - 15 [4]
Vowelで設定した音へ移り変わる時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Pan (アウトプット・パン)	L63 - 0 - R63 [19]
出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。	
# Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

音を歪ませるもの(歪み系)

5 : Overdrive (オーバードライブ) [01H, 10H]

オーバードライブは真空管アンプのようなやわらかな歪みが得られます。



+ Drive (ドライブ)	0 - 127 [1]
歪み具合を調節します。	
Amp Type (アンプ・シミュレーター・タイプ)	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [2]
ギター・アンプの種類を選びます。	
Small : 小型アンプ	
BitIn : ビルト・イン・タイプのアンプ	

2-Stk : 大型2段積みアンプ
 3-Stk : 大型3段積みアンプ

Amp Sw (アンプ・スイッチ) Off/On [3]
 Amp Typeをオン/オフします。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

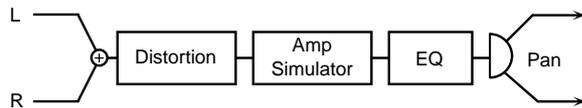
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Pan (アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [19]
 出力される音の定位を調節します。L63で最も左、
 0で中央、R63で最も右に定位します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

6 : Distortion (ディストーション) [01H, 11H]

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) 0 - 127 [1]
 歪み具合を調節します。

Amp Type (アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [2]
 ギター・アンプの種類を選びます。

Small : 小型アンプ
 Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
 2-Stk : 大型2段積みアンプ
 3-Stk : 大型3段積みアンプ

Amp Sw (アンプ・スイッチ) Off/On [3]
 Amp Typeをオン/オフします。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

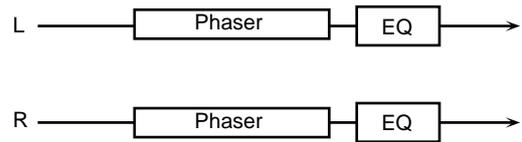
Pan (アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [19]
 出力される音の定位を調節します。L63で最も左、
 0で中央、R63で最も右に定位します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

音を揺らすもの (モジュレーション系)

7 : Phaser (フェイザー) [01H, 20H]

フェイザーは原音に位相をずらした音を加えることで音にうねりを与え、広がり感や奥行き感が得られます。



+ Manual (マニュアル) 100 - 8k [1]
 音をうねらせる基準の周波数を調節します。

Rate (レート) 0.05 - 10.0 [2]
 うねりの周期を調節します。

Depth (デプス) 0 - 127 [3]
 うねりの深さを調節します。

Reso (レゾナンス) 0 - 127 [4]
 Manualパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

Mix (ミックス・レベル) 0 - 127 [5]
 位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

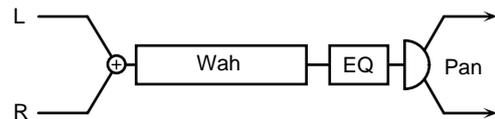
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

8 : Auto Wah (オート・ワウ) [01H, 21H]

オート・ワウはフィルターを周期的に動かすことで、音色を周期的に変化させます。



Fil Type (フィルター・タイプ) LPF/BPF [1]
 フィルターの種類を選びます。
 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) 0 - 127 [2]
 フィルターを変化させる感度を調節します。値を大きくすると入力レベルに応じてフィルターの周波数が変わりやすくなります。

+ Manual (マニュアル) 0 - 127 [3]
 効果を与える基準周波数を調節します。

Peak (ピーク) 0 - 127 [4]
 基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。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。

LPFの場合には、値を小さくするとワウ効果の変化が小さく聴こえます。

Rate (レイト) 0.05 - 10.0 [5]
揺れの周期を調節します。

Depth (デプス) 0 - 127 [6]
揺れの深さを調節します。

Polarity (ポラリティー) Down/Up [7]
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。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

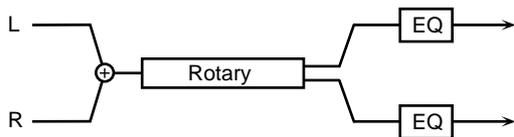
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Pan (アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [19]
出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

9 : Rotary (ロータリー) [01H, 22H]

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。オルガンに最も効果があります。



Low Slow (ロー・フリクエンシー・スロー・レイト) 0.05 - 10.0 [1]
低域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

Low Fast (ロー・フリクエンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [2]
低域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

Low Accl (ロー・フリクエンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [3]
低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、低域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

Low Level (ロー・フリクエンシー・レベル) 0 - 127 [4]
低域ローターの音量を調節します。

Hi Slow (ハイ・フリクエンシー・スロー・レイト) 0.05 - 10.0 [5]
高域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

Hi Fast (ハイ・フリクエンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [6]
高域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

Hi Accl (ハイ・フリクエンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [7]
低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、高域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

Hi Level (ハイ・フリクエンシー・レベル) 0 - 127 [8]
高域ローターの音量を調節します。

Separate (セパレーション) 0 - 127 [9]
音の広がり具合を調節します。

+ Speed (スピード) Slow/Fast [11]
低域ローターと高域ローターの回転速度を同時に切り替えます。
Slow : 指定の回転周期 (Low Slowパラメーター / Hi Slowパラメーターの値) に下げます。
Fast : 指定の回転周期 (Low Fastパラメーター / Hi Fastパラメーターの値) に上げます。

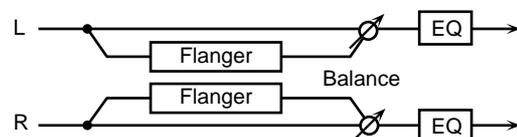
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

10 : Stereo Flanger (ステレオ・フランジャー) [01H, 23H]

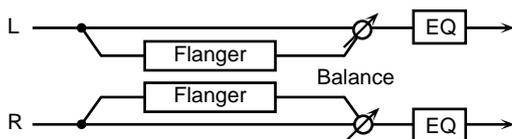
ステレオ仕様のフランジャーです。ジェット機の上昇音 / 下降音のような金属的な響きが得られます。フィルターを使ってフランジャー音の音質を調節できません。



Pre Filter (プリ・フィルター・タイプ)	Off/LPF/HPF [1]
フィルターの種類を選びます。	
Off	: フィルターをしません。
LPF	: Cutoffパラメーターより上の帯域をカットします。
HPF	: Cutoffパラメーターより下の帯域をカットします。
Cutoff (カットオフ・フリケンシー)	250 - 8k [2]
フィルターの基準周波数を調節します。	
Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム)	0 - 100m [3]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。	
+ Rate (レート)	0.05 - 10.0 [4]
揺れの周期を調節します。	
Depth (デプス)	0 - 127 [5]
揺れの深さを調節します。	
# Feedback (フィードバック・レベル)	-98% - +98% [6]
エフェクト音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。	
Phase (フェイズ)	0 - 180 [7]
音の広がり具合を調節します。	
Balance (エフェクト・バランス) D> 0E - D 0<E [16]	
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

11 : Step Flanger (ステップ・フランジャー) [01H, 24H]

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。

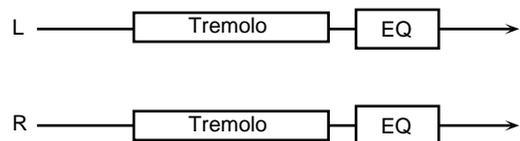


Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム)	0 - 100m [1]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。	
Rate (レート)	0.05 - 10.0 [2]
揺れの周期を調節します。	

Depth (デプス)	0 - 127 [3]
揺れの深さを調節します。	
+ Feedback (フィードバック・レベル)	-98% - +98% [4]
エフェクト音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。	
Phase (フェイズ)	0 - 180 [5]
音の広がり具合を調節します。	
# Step Rate (ステップ・レート)	0.05 - 10.0 [6]
ピッチ変化の周期を調節します。	
Balance (エフェクト・バランス) D> 0E - D 0<E [16]	
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

12 : Tremolo (トレモロ) [01H, 25H]

トレモロは音量を周期的に動かすことで、音にトレモロ効果を与えます。



Mod Wave (モジュレーション・ウェーブ) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1]

揺れの変化のしかたを選びます。

- Tri : 三角波のように変化します。
- Sqr : 矩形波のように変化します。
- Sin : 正弦波のように変化します。
- Saw1,2 : のこぎり波のように変化します。Saw1とSaw2では、のこぎりの刃の向きが逆になっています。

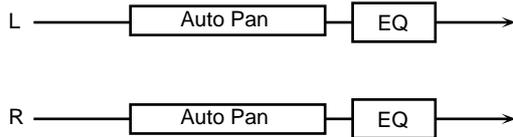


+ Mod Rate (モジュレーション・レート)	0.05 - 10.0 [2]
揺れの周期を調節します。	
# Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 - 127 [3]
揺れの深さを調節します。	

Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

13 : Auto Pan (オート・パン) [01H, 26H]

オート・パンは音の定位を周期的に変化させます。



Mod Wave (モジュレーション・ウェーブ) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1]
揺れの変化のしかたを選びます。

- Tri : 三角波のように変化します。
- Sqr : 矩形波のように変化します。
- Sin : 正弦波のように変化します。
- Saw1,2 : のこぎり波のように変化します。
Saw1とSaw2では、のこぎりの刃の向きが逆になっています。

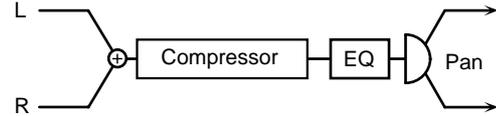


+ Mod Rate (モジュレーション・レイト)	0.05 - 10.0 [2]
揺れの周期を調節します。	
# Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 - 127 [3]
揺れの深さを調節します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

レベルを変えるもの (コンプレッサー系)

14 : Compressor (コンプレッサー) [01H, 30H]

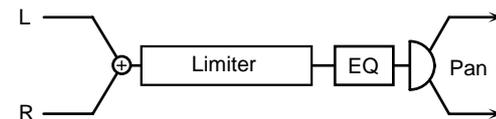
コンプレッサーは大きなレベルの音を抑え、小さなレベルの音を持ち上げることで、音量のバラツキを抑えます。



Attack (アタック)	0 - 127 [1]
音を入力したときの音の立ち上がり時間を調節します。	
Sustain (サスティン)	0 - 127 [2]
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調節します。値を大きくすると時間が短くなります。値を変えるとレベルも変化します。	
Post Gain (ポスト・ゲイン)	0/+6/+12/+18 [3]
出力ゲインを調節します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
+ Pan (アウトプット・パン)	L63 - 0 - R63 [19]
出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。	
# Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

15 : Limiter (リミッター) [01H, 31H]

リミッターは指定の音量レベルより大きな音のみを圧縮し、音の歪みを抑えます。



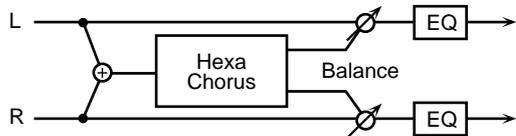
Threshold (スレッシュヨルド・レベル)	0 - 127 [1]
圧縮を始める音量レベルを調節します。	
Ratio (コンプレッション・レシオ)	1/1.5, 1/2, 1/4, 1/100 [2]
スレッシュヨルド・レベル以上の信号の圧縮率を調節します。1/100が最も圧縮率が高く、出力レベルは小さくなります。	
Release (リリース・タイム)	0 - 127 [3]
音量がスレッシュヨルド・レベル以下になってから効果がなくなるまでの時間を調節します。	
Post Gain (ポスト・ゲイン)	0/+6/+12/+18 [4]
出力ゲインを調節します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	

- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。
- + Pan (アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [19]
 出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。
- # Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

音を拡げるもの(コーラス系)

16 : Hexa Chorus (ヘキサ・コーラス) [01H, 40H]

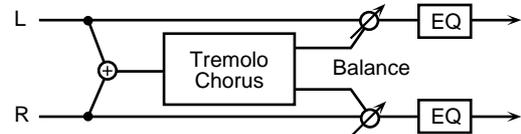
ヘキサ・コーラスは音に厚みと広がりを与える6相コーラス(6つのコーラス音が重なる)です。



- Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム) 0 - 100m [1]
 原音が鳴ってからエフェクト音が鳴るまでの時間を調節します。
- + Rate (レート) 0.05 - 10.0 [2]
 揺れの周期を調節します。
- Depth (デプス) 0 - 127 [3]
 揺れの深さを調節します。
- Pre Dly Dev (プリ・ディレイ・デビエーション) 0 - 20 [4]
 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時間です。ここでは、6相の各コーラス音のプリ・ディレイの差を調節します。
- Depth Dev (デプス・デビエーション) -20 - +20 [5]
 6相の各コーラス音の揺れの深さの差を調節します。
- Pan Dev (パン・デビエーション) 0 - 20 [6]
 6相の各コーラス音の定位の差を調節します。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30度間隔で定位します。
- # Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。
- Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。
- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

17 : Tremolo Chorus (トレモロ・コーラス) [01H, 41H]

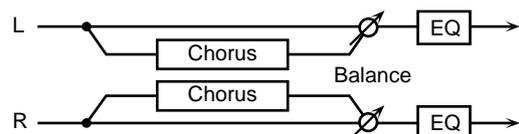
トレモロ・コーラスはトレモロ効果(音量を周期的に揺らす)がつけられるコーラスです。



- Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム) 0 - 100m [1]
 原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。
- Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [2]
 コーラス効果の揺れの周期を調節します。
- Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [3]
 コーラス効果の揺れの深さを調節します。
- Trem Phase (トレモロ・フェイズ) 0 - 180 [4]
 トレモロ音の広がり具合を調節します。
- + Trem Rate (トレモロ・レート) 0.05 - 10.0 [5]
 トレモロ効果の揺れの周期を調節します。
- Trem Sep (トレモロ・セパレーション) 0 - 127 [6]
 トレモロ効果の広がり具合を調節します。
- # Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。
- Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。
- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

18 : Stereo Chorus (ステレオ・コーラス) [01H, 42H]

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。

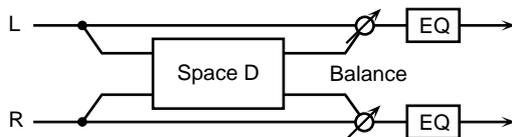


- Pre Filter (プリ・フィルター・タイプ) Off/LPF/HPF [1]
 フィルターの種類を選びます。
 Off : フィルターをしません。

LPF	: Cutoffパラメーターより上の周波数帯域をカットします。
HPF	: Cutoffパラメーターより下の周波数帯域をカットします。
Cutoff (カットオフ・フリクエンシー)	250 - 8k [2] コーラス音のフィルターの基準周波数を調節します。
Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム)	0 - 100m [3] 原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。
+ Rate (レート)	0.05 - 10.0 [4] 揺れの周期を調節します。
Depth (デプス)	0 - 127 [5] 揺れの深さを調節します。
Phase (フェイズ)	0 - 180 [7] 音の広がり具合を調節します。
# Balance (エフェクト・バランス)	D > 0E - D 0 < E [16] 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。 表示の “D”、“E” は、D (ドライ音) E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17] 低域のゲインを調節します。
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18] 高域のゲインを調節します。
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20] 出力音量を調節します。

19 : Space D (スペースD) [01H, 43H]

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。

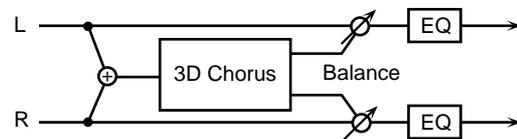


Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム)	0 - 100m [1] 原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。
+ Rate (レート)	0.05 - 10.0 [2] 揺れの周期を調節します。
Depth (デプス)	0 - 127 [3] 揺れの深さを調節します。
Phase (フェイズ)	0 - 180 [4] 音の広がり具合を調節します。
# Balance (エフェクト・バランス)	D > 0E - D 0 < E [16] 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

表示の “D”、“E” は、D (ドライ音) E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17] 低域のゲインを調節します。
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18] 高域のゲインを調節します。
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20] 出力音量を調節します。

20 : 3D Chorus (3Dコーラス) [01H, 44H]

コーラス音に3D効果がかかります。コーラス音が90度左と90度右に定位します。



Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム)	0 - 100m [1] 原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。
+ Cho Rate (コーラス・レート)	0.05 - 10.0 [2] コーラス音の揺れの周期を調節します。
Cho Depth (コーラス・デプス)	0 - 127 [3] コーラス音の揺れの深さを調節します。
Out (アウトプット・モード)	Speaker/Phones[15] OUTPUTジャックから出力させる音を再生する方法を設定します。スピーカーで鳴らすときはSpeakerを、ヘッドホンで鳴らすときはPhonesを選ぶと、最適な3D効果が得られます (P.91)。

# Balance (エフェクト・バランス)	D > 0E - D 0 < E [16] 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。 表示の “D”、“E” は、D (ドライ音) E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17] 低域のゲインを調節します。
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18] 高域のゲインを調節します。
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20] 出力音量を調節します。

音を響かせるもの (ディレイ/リバース系)

21 : Stereo Delay (ステレオ・ディレイ) [01H, 50H]

ステレオ仕様のディレイです。

Fb ModeがNormのとき	
Fb ModeがCrossのとき	
Dly Tm L (ディレイ・タイム・レフト)	0 - 500m [1]
原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。	
Dly Tm R (ディレイ・タイム・ライト)	0 - 500m [2]
原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。	
+ Feedback (フィードバック・レベル)	-98% - +98% [3]
エフェクト音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。	
Fb Mode (フィードバック・モード)	Norm/Cross [4]
エフェクト音を入力に戻すときのつなぎかたを選びます。	
Norm	: 左のディレイ音は左に、右のディレイ音は右に戻します。
Cross	: 左のディレイ音は右に、右のディレイ音は左に戻します。
Phase L (フェイズ・レフト)	Norm/Invert [5]
左のディレイ音の位相を選びます。	
Norm	: 位相は変わりません。
Invert	: 位相が反転します。
Phase R (フェイズ・ライト)	Norm/Invert [6]
右のディレイ音の位相を選びます。	
Norm	: 位相は変わりません。
Invert	: 位相が反転します。
HF Damp (HFダンプ)	315 - 8k/Bypass [8]
入力に戻したエフェクト音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。	
# Balance (エフェクト・バランス)	D > 0E - D 0 < E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。	
Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

22 : Mod Delay (モジュレーション・ディレイ) [01H, 51H]

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。

Fb ModeがNormのとき	
Fb ModeがCrossのとき	
Dly Tm L (ディレイ・タイム・レフト)	0 - 500m [1]
原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。	
Dly Tm R (ディレイ・タイム・ライト)	0 - 500m [2]
原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。	
Feedback (フィードバック・レベル)	-98% - +98% [3]
エフェクト音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。	
Fb Mode (フィードバック・モード)	Norm/Cross [4]
エフェクト音を入力に戻すときのつなぎかたを選びます。	
Norm	: 左のディレイ音は左に、右のディレイ音は右に戻します。
Cross	: 左のディレイ音は右に、右のディレイ音は左に戻します。
+ Mod Rate (モジュレーション・レート)	0.05 - 10.0 [5]
揺れの周期を調節します。	
Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 - 127 [6]
揺れの深さを調節します。	
Mod Phase (モジュレーション・フェイズ)	0 - 180 [7]
音の広がり具合を調節します。	

HF Damp (HFダンブ) 315 - 8k/Bypass [8]
 入力に戻したエフェクト音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Balance (エフェクト・バランス) D> 0E - D 0<E [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

HF Damp (HFダンブ) 315 - 8k/Bypass [8]
 デレイ・センター音を入力に戻したときの、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Balance (エフェクト・バランス) D> 0E - D 0<E [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

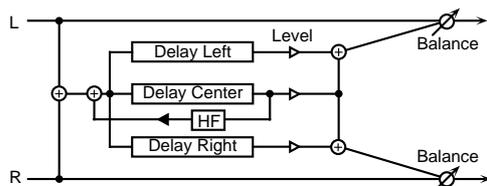
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

23 : 3 Tap Delay (トリプル・タップ・ディレイ) [01H, 52H]

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。



Dly Tm C (ディレイ・タイム・センター) 200m - 990m/1sec [1]
 原音が鳴ってから中央のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

Dly Tm L (ディレイ・タイム・レフト) 200m - 990m/1sec [2]
 原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

Dly Tm R (ディレイ・タイム・ライト) 200m - 990m/1sec [3]
 原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

+ Feedback (フィードバック・レベル) -98% - +98% [4]
 エフェクト・センター音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

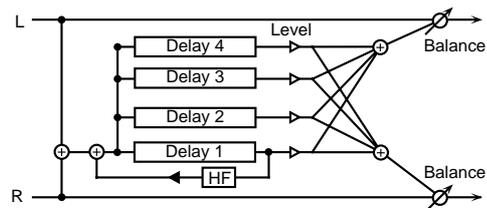
Dly Lev C (ディレイ・レベル・センター) 0 - 127 [5]
 中央のディレイ音の音量を調節します。

Dly Lev L (ディレイ・レベル・レフト) 0 - 127 [6]
 左のディレイ音の音量を調節します。

Dly Lev R (ディレイ・レベル・ライト) 0 - 127 [7]
 右のディレイ音の音量を調節します。

24 : 4 Tap Delay (クアドラブル・タップ・ディレイ) [01H, 53H]

クアドラブル・タップ・ディレイは4つのディレイを持っています。



Dly Tm 1 (ディレイ・タイム1) 200m - 990m/1sec [1]
 原音が鳴ってから、ディレイ1の音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Tm 2 (ディレイ・タイム2) 200m - 990m/1sec [2]
 原音が鳴ってから、ディレイ2の音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Tm 3 (ディレイ・タイム3) 200m - 990m/1sec [3]
 原音が鳴ってから、ディレイ3の音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Tm 4 (ディレイ・タイム4) 200m - 990m/1sec [4]
 原音が鳴ってから、ディレイ4の音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Lev 1 (ディレイ・レベル1) 0 - 127 [5]
 デレイ1の音量を調節します。

Dly Lev 2 (ディレイ・レベル2) 0 - 127 [6]
 デレイ2の音量を調節します。

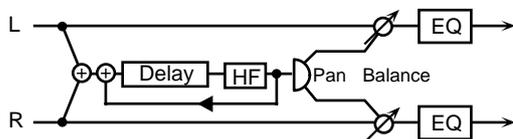
Dly Lev 3 (ディレイ・レベル3) 0 - 127 [7]
 デレイ3の音量を調節します。

Dly Lev 4 (ディレイ・レベル4) 0 - 127 [8]
 デレイ4の音量を調節します。

- + Feedback (フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]
 デレイ1を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
- HF Damp (HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [10]
 デレイ1音を入力に戻したときの、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。
- # Balance (エフェクト・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。
- Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。
- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

25 : Tm Ctrl Delay (タイム・コントロール・デレイ) [01H, 54H]

EFX C.Src (P.92) で設定した指定のコントローラーを使ってデレイ・タイムとピッチをリアルタイムでコントロールできます。デレイ・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。

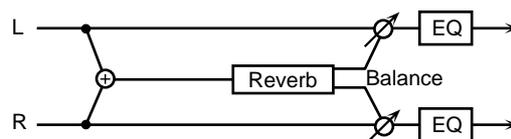


- + Dly Time (デレイ・タイム) 200m - 990m/1sec [1]
 原音が鳴ってからデレイ音が鳴るまでの時間を調節します。
- Accel (アクセラレーション) 0 - 15 [2]
 デレイ・タイムを変化させた場合、現在のデレイ・タイムから指定のデレイ・タイムに達するまでの時間を調節します。デレイ・タイムと同時にピッチ変化の速さも変わります。
- # Feedback (フィードバック・レベル) -98% - +98% [3]
 エフェクト音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
- HF Damp (HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [4]
 入力に戻したエフェクト音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

- EFX Pan (エフェクト・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [5]
 エフェクト音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。
- Balance (エフェクト・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。
- Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。
- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

26 : Reverb (リバーブ) [01H, 55H]

リバーブは原音に残響音を加え、空間の広さをシミュレートします。



- Type (リバーブ・タイプ) Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1]
 リバーブの種類を選びます。
 Room1 : 残響が短く、密度の濃いリバーブ
 Room2 : 残響が短く、密度の薄いリバーブ
 Stage1 : 後部残響音の多いリバーブ
 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

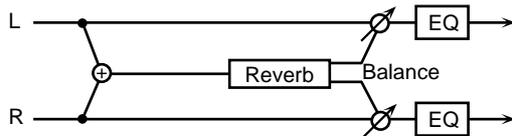
- Pre Dly (プリ・デレイ・タイム) 0 - 100m [2]
 原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの時間を調節します。
- + Time (リバーブ・タイム) 0 - 127 [3]
 リバーブ音の余韻の長さを調節します。

- HF Damp (HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [4]
 残響音の高域成分をカットする周波数を調節します。周波数を低くするほど高域成分がカットされ、やわらかな残響音になります。高域成分をカットしないときはBypassにします。
- # Balance (エフェクト・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [16]
 原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

27 : Gate Reverb (ゲート・リバーブ) [01H, 56H]

ゲート・リバーブは残響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)
Norm/Reverse/Sweep1/2 [1]

- リバーブの種類を選びます。
- Norm : 通常のゲート・リバーブ。
 - Reverse : 逆回転のリバーブ。
 - Sweep1 : 残響音が右から左へ移動します。
 - Sweep2 : 残響音が左から右へ移動します。

Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム) 0 - 100m [2]
原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの時間を調節します。

Gate Time (ゲート・タイム) 5 - 500m [3]
リバーブ音が鳴りはじめてから消えるまでの時間を調節します。

+ Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

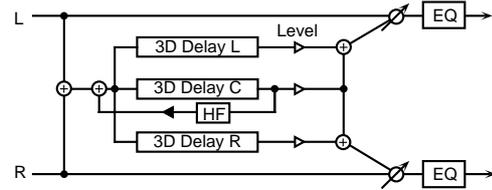
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

28 : 3D Delay (3Dディレイ) [01H, 57H]

ディレイ音に3D効果がかかります。ディレイ音が90度左と90度右に定位します。



Dly Tm C (ディレイ・タイム・センター) 0m - 500m [1]
原音が鳴ってから中央のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

Dly Tm L (ディレイ・タイム・レフト) 0m - 500m [2]
原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

Dly Tm R (ディレイ・タイム・ライト) 0m - 500m [3]
原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの時間をそれぞれ調節します。

+ Feedback (ディレイ・フィードバック) -98% - +98% [4]
ディレイ・センター音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly Lev C (ディレイ・レベル・センター) 0 - 127 [5]
中央のディレイ音の音量を調節します。

Dly Lev L (ディレイ・レベル・レフト) 0 - 127 [6]
左のディレイ音の音量を調節します。

Dly Lev R (ディレイ・レベル・ライト) 0 - 127 [7]
右のディレイ音の音量を調節します。

HF Damp (HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]
ディレイ・センター音を入力に戻したときの、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Out (アウトプット・モード) Speaker/Phones [15]
OUTPUTジャックから出力させる音を再生する方法を設定します。スピーカーで鳴らすときはSpeakerを、ヘッドホンで鳴らすときはPhonesを選ぶと、最適な3D効果が得られます (P.91)。

Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

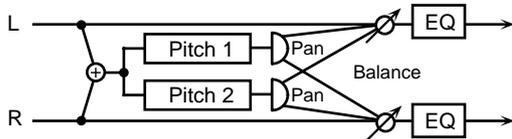
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

音程を変えるもの (ピッチ・シフト系)

29 : 2 Pitch Shifter (2ボイス・ピッチ・シフター) [01H, 60H]

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 1 (コース・ピッチ1) -24 - 0 - +12 [1]
ピッチ・シフト1のピッチを半音単位で調節します (-2~+1オクターブ)。

Fine 1 (ファイン・ピッチ1) -100 - 0 - +100 [2]
ピッチ・シフト1のピッチを2セント単位で微調節します (-100~+100セント)。

Pre Dly 1 (プリ・ディレイ・タイム1) 0 - 100m [3]
原音が鳴ってからピッチ・シフト1の音が鳴るまでの時間を調節します。

EFX Pan 1 (エフェクト・アウトプット・パン1) L63 - 0 - R63 [4]
ピッチ・シフト1の音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Coarse 2 (コース・ピッチ2) -24 - 0 - +12 [5]
ピッチ・シフト2のピッチを半音単位で調節します (-2~+1オクターブ)。

Fine 2 (ファイン・ピッチ2) -100 - 0 - +100 [6]
ピッチ・シフト2のピッチを2セント単位で微調節します (-100~+100セント)。

Pre Dly 2 (プリ・ディレイ・タイム2) 0 - 100m [7]
原音が鳴ってからピッチ・シフト2の音が鳴るまでの時間を調節します。

EFX Pan 2 (エフェクト・アウトプット・パン2) L63 - 0 - R63 [8]
ピッチ・シフト2の音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Shift Mode (ピッチ・シフター・モード) 1 - 5 [9]
数値を大きくするほど反応が遅くなりますが、音揺れが少なくなります。

L.Bal (レベル・バランス) A > 0B - A 0 < B [10]
ピッチ・シフト1とピッチ・シフト2の音量バランスを調節します。

Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の "D", "E" は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

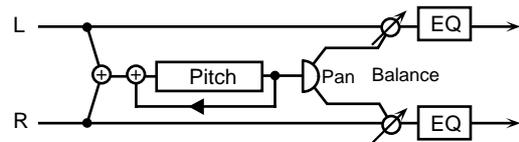
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

30 : Fb P.Shifter (フィードバック・ピッチ・シフター) [01H, 61H]

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。



+ P.Coarse (コース・ピッチ) -24 - 0 - +12 [1]
ピッチ・シフトのピッチを半音単位で調節します (-2~+1オクターブ)。

P.Fine (ファイン・ピッチ) -100 - 0 - +100 [2]
ピッチ・シフトのピッチを2セント単位で微調節します (-100~+100セント)。

Feedback (フィードバック・レベル) -98% - +98% [3]
ピッチ・シフト音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Pre Dly (プリ・ディレイ・タイム) 0 - 100m [4]
原音が鳴ってからピッチ・シフト音が鳴るまでの時間を調節します。

Mode (ピッチ・シフター・モード) 1 - 5 [5]
数値を大きくするほど反応が遅くなりますが、音揺れが少なくなります。

EFX Pan (エフェクト・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [6]
ピッチ・シフト音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Balance (エフェクト・バランス) D > 0E - D 0 < E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の "D", "E" は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

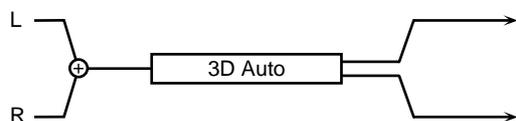
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

その他

31 : 3D Auto (3Dオート) [01H, 70H]

3Dオートは定位を回転させるエフェクターです。



Azimuth (アジマス) 180/L168 - 0 -R168 [1]
回転を止めたときに止まる位置を設定します。0で中央に定位します。

+ Speed (スピード) 0.05 - 10.0 [2]
回転する速さを設定します。

Clockwise (クロックワイズ) -/+ [3]
回転方向を設定します。-で反時計周りに、+で時計周りに回転します。

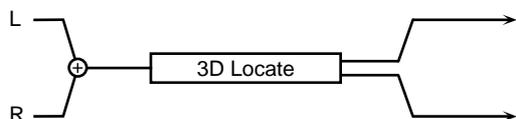
Turn (ターン) Off/On [4]
回転を止めたり、動かしたりします。Onにすると回転します。Offにすると回転がAzimuthで設定した位置で止まります。

Out (アウトプット・モード) Speaker/Phones [15]
OUTPUTジャックから出力させる音を再生する方法を設定します。スピーカーで鳴らすときはSpeakerを、ヘッドホンで鳴らすときはPhonesを選ぶと、最適な3D効果が得られます (P.91)。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

32 : 3D Manual (3Dマニュアル) [01H, 71H]

3Dの効果を任意の位置に定位させます。



+ Azimuth (アジマス) 180/L168 - 0 -R168 [1]
定位を設定します。0で中央に定位します。

Out (アウトプット・モード) Speaker/Phones [15]
OUTPUTジャックから出力させる音を再生する方法を設定します。スピーカーで鳴らすときはSpeakerを、ヘッドホンで鳴らすときはPhonesを選ぶと、最適な3D効果が得られます (P.91)。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

33 : Lo-Fi 1 (ロー・ファイ1) [01H,72H]

ロー・ファイ1は音質を粗くするエフェクターです。



Pre Filter (プリ・フィルター・タイプ) 1 - 6 [1]

Lo-Fiを通る前のフィルターのタイプを設定します。

Lo-Fi Type (ロー・ファイ・タイプ) 1 - 9 [2]

音質を粗くします。値が大きいくほど音質が粗くなります。

Post Filter (ポスト・フィルター・タイプ) 1 - 6 [3]

Lo-Fiを通った後のフィルターのタイプを設定します。

+ Balance (バランス) D > 0 E - D 0 < E [16]

原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]

低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]

高域のゲインを調節します。

Pan (アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [19]

出力される音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

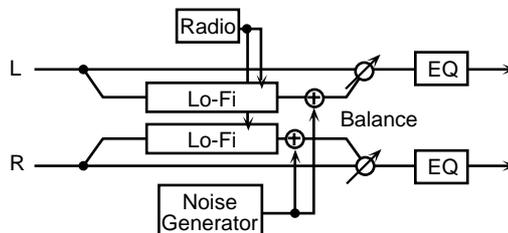
Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]

出力音量を調節します。

34:Lo-Fi 2 (ロー・ファイ2) [01H,73H]

ロー・ファイ2は音質を粗くした音に、いろいろなノイズを加えることができます。

* R.Detune (ラジオ・デチューン)、W/P Level (ホワイト/ピンク・ノイズ・レベル)、Disc Nz Lev (ディスク・ノイズ・レベル)、Hum Level (ハム・ノイズ・レベル)の値を大きくすると、音が鳴っていないときにもノイズ音が鳴ります。



Lo-Fi Type (ロー・ファイ・タイプ) 1 - 6 [1]

音質を粗くします。値が大きいくほど音質が粗くなります。

Fil Type (フィルター・タイプ) Off / LPF / HPF [2]

Lo-Fiを通った後のフィルターの種類を選びます。

Cutoff (カットオフ・フリケンシー) 250 - 8k [3]
Lo-Fiを通った後のフィルターの基準周波数を調節します。

+ R.Detune (ラジオ・デチューン) 0 - 127 [4]
ラジオのチューニングのノイズをシミュレートします。値が大きくなるほどチューニングがずれます。

R.Nz Lev (ラジオ・ノイズ・レベル) 0 - 127 [5]
ラジオ・ノイズの音量を調節します。

W/P Sel (ホワイト/ピンク・ノイズ・セレクト) White / Pink [6]
ホワイト・ノイズまたはピンク・ノイズを選択します。

W/P LPF (ホワイト/ピンク・ノイズLPF) 250 - 6.3k / Bypass[7]
ホワイト・ノイズまたはピンク・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数を調節します。

W/P Level (ホワイト/ピンク・ノイズ・レベル) 0 - 127 [8]
ホワイト・ノイズまたはピンク・ノイズの音量を調節します。

Disc Type (ディスク・ノイズ・タイプ) LP / EP / SP / RND[9]
レコード・ノイズの種類を選びます。タイプによってノイズの出る頻度が変わります。

Disc LPF (ディスク・ノイズLPF) 250 - 6.3k / Bypass [10]
レコード・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数を調節します。

Disc Nz Lev (ディスク・ノイズ・レベル) 0 - 127 [11]
レコード・ノイズの音量を調節します。

Hum Type (ハム・ノイズ・タイプ) 50 / 60Hz [12]
ハム・ノイズの種類を選びます。

Hum LPF (ハム・ノイズLPF) 250 - 6.3k / Bypass[13]
ハム・ノイズにかけるロー・パス・フィルターの基準周波数を調節します。

Hum Level (ハム・ノイズ・レベル) 0 - 127 [14]
ハム・ノイズの音量を調節します。

M/S (モノラル/ステレオ・スイッチ) Mono / Stereo [15]
エフェクト音をモノラルにするかステレオにするかを選びます。

Balance (エフェクト・バランス) D> 0E - D 0<E [16]
原音とエフェクト音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

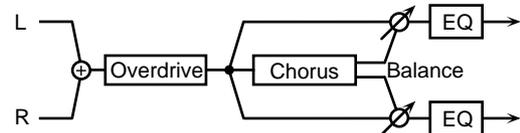
Pan(Mono) (アウトプット・パン・モノラル) L63 - 0 - R63 [19]
モノラル・モードのときに出力されるエフェクト音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

2種類のエフェクトを直列に接続したもの(直列2)

35 : OD Chorus (オーバードライブ コーラス) [02H, 00H]

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 (オーバードライブ・ドライブ) 0 - 127 [1]
オーバードライブの歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

+ OD Pan (オーバードライブ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [2]
オーバードライブ音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Amp (オーバードライブ・アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]
ギター・アンプの種類を選びます。

Small : 小型アンプ
Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk : 大型2段積みアンプ
3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (オーバードライブ・アンプ・スイッチ) Off/On [4]
OD Ampをオン/オフします。

Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [7]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [8]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

Cho Bal (コーラス・バランス) D> 0E - D 0<E [10]
コーラスに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D> 0Eでコーラスに通さないオーバードライブ音だけを出力し、D 0<Eでオーバードライブ音をコーラスに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

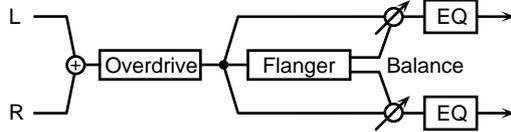
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

36 : OD Flanger (オーバードライブ フランジャー) [02H, 01H]

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 (オーバードライブ・ドライブ) 0 - 127 [1]
オーバードライブの歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

+ OD Pan (オーバードライブ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [2]
オーバードライブ音の定位を調節します。L63 で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Amp (オーバードライブ・アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]
ギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (オーバードライブ・アンプ・スイッチ) Off/On [4]
OD Ampをオン/オフします。

FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [7]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [8]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

FL Bal (フランジャー・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]
フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでフランジャーに通さないオーバードライブ音だけを出力し、D 0 < Eでオーバードライブ音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

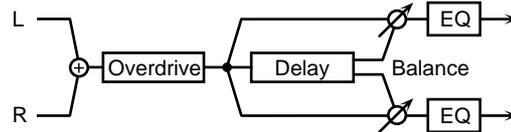
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

37 : OD Delay (オーバードライブ ディレイ) [02H, 02H]

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 (オーバードライブ・ドライブ) 0 - 127 [1]
オーバードライブの歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

+ OD Pan (オーバードライブ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [2]
オーバードライブ音の定位を調節します。L63 で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Amp (オーバードライブ・アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]
ギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (オーバードライブ・アンプ・スイッチ) Off/On [4]
OD Ampをオン/オフします。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0 - 500m [6]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) -98% - +98% [7]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]
入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

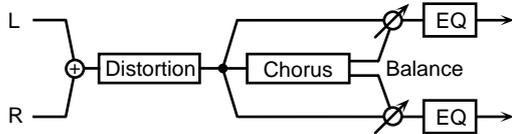
Dly Bal (ディレイ・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]
ディレイに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでディレイに通さないオーバードライブ音だけを出力し、D 0 < Eでオーバードライブ音をディレイに通した音だけを出力します。

表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

38 : DS Chorus (ディストーション コーラス) [02H, 03H]

ディストーションとコーラスを直列に接続しています。



DS Drive (ディストーション・ドライブ) 0 - 127 [1]
ディストーションの歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

+ DS Pan (ディストーション・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [2]

ディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

DS Amp (ディストーション・アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]

ギター・アンプの種類を選びます。

Small	: 小型アンプ
Bltn	: ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk	: 大型2段積みアンプ
3-Stk	: 大型3段積みアンプ

DS Amp Sw (ディストーション・アンプ・スイッチ) Off/On [4]

DS Ampをオン/オフします。

Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [7]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [8]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

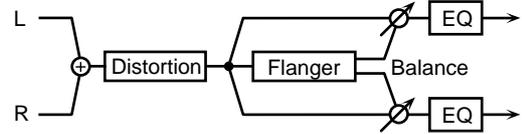
Cho Bal (コーラス・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]
コーラスに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでコーラスに通さないディストーション音だけを出力し、D 0 < Eでディストーション音をコーラスに通した音だけを出力します。

表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン)	-12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。	
Hi Gain (ハイ・ゲイン)	-12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

39 : DS Flanger (ディストーション フランジャー) [02H, 04H]

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。



DS Drive (ディストーション・ドライブ) 0 - 127 [1]
ディストーションの歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

+ DS Pan (ディストーション・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [2]

ディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

DS Amp (ディストーション・アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]

ギター・アンプの種類を選びます。

Small	: 小型アンプ
Bltn	: ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk	: 大型2段積みアンプ
3-Stk	: 大型3段積みアンプ

DS Amp Sw (ディストーション・アンプ・スイッチ) Off/On [4]

DS Ampをオン/オフします。

FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [7]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [8]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]

フランジャー音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

FL Bal (フランジャー・バランス)

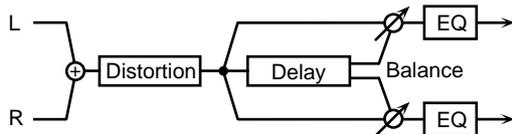
D > 0E - D 0 < E [10]

フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでフランジャーに通さないディストーション音だけを出力し、D 0 < Eでディストーション音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

- Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。
- Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

40 : DS Delay (ディストーション デレイ) [02H, 05H]

ディストーションとディレイを直列に接続しています。



- DS Drive (ディストーション・ドライブ) 0 - 127 [1]
ディストーションの歪み具合を調節します。歪み具合と一っしょに音量も変わります。

+ DS Pan (ディストーション・アウトプット・パン)

L63 - 0 - R63 [2]

ディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

DS Amp (ディストーション・アンプ・シミュレーター・タイプ)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]

ギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk : 大型2段積みアンプ
3-Stk : 大型3段積みアンプ

DS Amp Sw (ディストーション・アンプ・スイッチ)

Off/On [4]

DS Ampをオン/オフします。

Dly Time (ディレイ・タイム)

0 - 500m [6]

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル)

-98% - +98% [7]

ディレイ音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ)

315 - 8k/Bypass [8]

入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Dly Bal (ディレイ・バランス)

D > 0E - D 0 < E [10]

ディレイに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでディレイに通さないディストーション音だけを出力し、D 0 < Eでディストーション音をディレイに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライブ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン)

-12 - +12 [17]

低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン)

-12 - +12 [18]

高域のゲインを調節します。

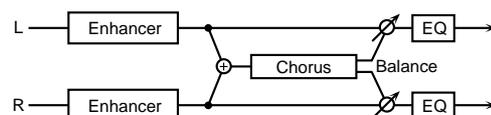
Level (アウトプット・レベル)

0 - 127 [20]

出力音量を調節します。

41 : EH Chorus (エンハンサー コーラス) [02H, 06H]

エンハンサーとコーラスを直列に接続しています。



+ EH Sens (エンハンサー・センス)

0 - 127 [1]

エンハンサーのかかり具合を調節します。

EH Mix (エンハンサー・ミックス・レベル)

0 - 127 [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調節します。

Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ)

0 - 100m [6]

原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート)

0.05 - 10.0 [7]

コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス)

0 - 127 [8]

コーラス音の揺れの深さを調節します。

Cho Bal (コーラス・バランス)

D > 0E - D 0 < E [10]

コーラスに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでコーラスに通さないエンハンサー音だけを出力し、D 0 < Eでエンハンサー音をコーラスに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音) E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

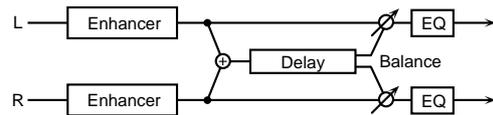
Low Gain (ロー・ゲイン)

-12 - +12 [17]

低域のゲインを調節します。

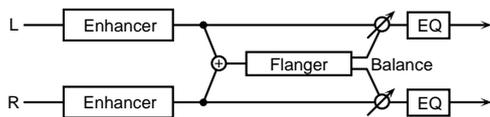
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。



42 : EH Flanger (エンハンサー フランジャー) [02H, 07H]

エンハンサーとフランジャーを直列に接続しています。



+ EH Sens (エンハンサー・センス) 0 - 127 [1]
 エンハンサーのかかり具合を調節します。

EH Mix (エンハンサー・ミックス・レベル) 0 - 127 [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について調節します。

FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
 原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [7]
 フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [8]
 フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]
 フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

FL Bal (フランジャー・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [10]
 フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。 $D > 0E$ でフランジャーに通さないエンハンサー音だけを出力し、 $D 0 < E$ でエンハンサー音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の "D", "E" は、D (ドライブ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

+ EH Sens (エンハンサー・センス) 0 - 127 [1]
 エンハンサーのかかり具合を調節します。

EH Mix (エンハンサー・ミックス・レベル) 0 - 127 [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調節します。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0 - 500m [6]
 原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) -98% - +98% [7]
 ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]
 入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Dly Bal (ディレイ・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [10]
 ディレイに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。 $D > 0E$ でディレイに通さないエンハンサー音だけを出力し、 $D 0 < E$ でエンハンサー音をディレイに通した音だけを出力します。表示の "D", "E" は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

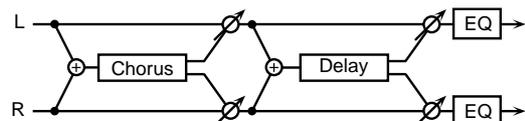
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
 低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
 高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

44 : Cho Delay (コーラス ディレイ) [02H, 09H]

コーラスとディレイを直列に接続しています。



Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [1]
 原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

43 : EH Delay (エンハンサー ディレイ) [02H, 08H]

エンハンサーとディレイを直列に接続しています。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [2]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [3]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

+ Cho Bal (コーラス・バランス) D > 0E - D 0 < E [5]
原音とコーラス音の音量バランスを調節します。
D > 0Eで原音だけを出力し、D 0 < Eでコーラス音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0 - 500m [6]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) -98% - +98% [7]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]
入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Dly Bal (ディレイ・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]
ディレイに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでディレイに通さないコーラス音だけを出力し、D 0 < Eでコーラス音をディレイに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

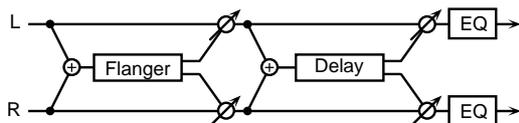
Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

45 : FL Delay (フランジャー デイレイ) [02H, 0AH]

フランジャーとディレイを直列に接続しています。



FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ)

0 - 100m [1]

原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [2]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [3]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

+ FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [4]

フランジャー音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

FL Bal (フランジャー・バランス) D > 0E - D 0 < E [5]

原音とフランジャー音の音量バランスを調節します。D > 0Eで原音だけを出力し、D 0 < Eでフランジャー音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0 - 500m [6]

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル)

-98% - +98% [7]

ディレイ音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]

入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Dly Bal (ディレイ・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]

ディレイに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでディレイに通さないフランジャー音だけを出力し、D 0 < Eでフランジャー音をディレイに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]

低域のゲインを調節します。

Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]

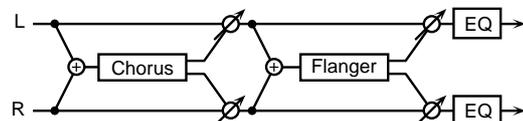
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]

出力音量を調節します。

46 : Cho Flanger (コーラス フランジャー) [02H, 0BH]

コーラスとフランジャーを直列に接続しています。



Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [1]
原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [2]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [3]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

+ Cho Bal (コーラス・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [5]
原音とコーラス音の音量バランスを調節します。
 $D > 0E$ で原音だけを出力し、 $D 0 < E$ でコーラス音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [7]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [8]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

FL Bal (フランジャー・バランス) $D > 0E - D 0 < E$ [10]
フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。 $D > 0E$ でフランジャーに通さないコーラス音だけを出力し、 $D 0 < E$ でコーラス音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Low Gain (ロー・ゲイン) -12 - +12 [17]
低域のゲインを調節します。

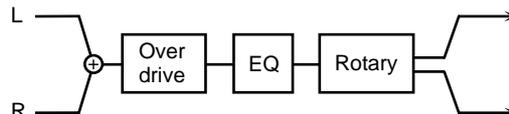
Hi Gain (ハイ・ゲイン) -12 - +12 [18]
高域のゲインを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

3種類以上のエフェクトを直列に接続したもの (直列3 / 直列4 / 直列5)

47 : Rotary Multi (ロータリー・マルチ) [03H, 00H]

オーバードライブ(OD)と3バンド・イコライザー(EQ)とロータリー(RT)を直列に接続しています。



+ OD Drive (オーバードライブ・ドライブ) 0 - 127 [1]

歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD Sw (オーバードライブ・スイッチ) Off/On [2]
オーバードライブをオン/オフします。

EQ L Gain (EQロー・ゲイン) -12 - +12 [3]
イコライザーの低域のゲインを調節します。

EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー) 200 - 6.3k [4]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。

EQ M Q (EQミッド・Q) 0.5 / 1.0 / 2.0 / 4.0 / 9.0 [5]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

EQ M Gain (EQミッド・ゲイン) -12 - +12 [6]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

EQ H Gain (EQハイ・ゲイン) -12 - +12 [7]
イコライザーの高域のゲインを調節します。

< RT (ロータリー) >

RT L Slow (RTロー・フリケンシー・スロー・レート) 0.05 - 10.0 [8]
ロータリーの低域ローターの低速回転時(Slow)の周期を調節します。

RT L Fast (RTロー・フリケンシー・ファースト・レート) 0.05 - 10.0 [9]
ロータリーの低域ローターの高速回転時(Fast)の周期を調節します。

RT Lo Accl (RTロー・フリケンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [10]

ロータリーの低速回転から高速回転(または高速回転から低速回転)に切り替えたときの、低域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Lo Lev (RTロー・フリケンシー・レベル) 0 - 127 [11]

ロータリーの低域ローターの音量を調節します。

RT H Slow (RTハイ・フリケンシー・スロー・レート) 0.05 - 10.0 [12]

ロータリーの高域ローターの低速回転時(Slow)の周期を調節します。

RT H Fast (RTハイ・フリケンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [13]

ロータリーの高域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

RT Hi Accl (RTハイ・フリケンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [14]

ロータリーの低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、高域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Hi Lev (RTハイ・フリケンシー・レベル) 0 - 127 [15]

ロータリーの高域ローターの音量を調節します。

RT Sept (RTセパレーション) 0 - 127 [16]

ロータリーの音の広がり具合を調節します。

RT Speed (RTスピード) Slow/Fast [17]

ロータリーの低域ローターと高域ローターの回転速度を同時に切り替えます。

Slow : 指定の回転周期 (RT L Slowパラメーター / RT H Slowパラメーターの値) に下げます。

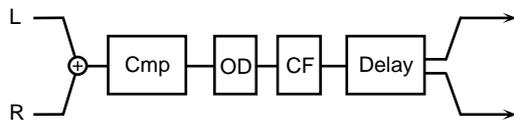
Fast : 指定の回転周期 (RT L Fastパラメーター / RT H Fastパラメーターの値) に上げます。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]

出力音量を調節します。

48 : GTR Multi 1 (ギター・マルチ1) [04H, 00H]

ギター・マルチ1はコンプレッサー (Cmp)、オーバードライブまたはディストーション (OD)、コーラスまたはフランジャー (CF)、ディレイ (Dly) を直列に接続しています。



< Cmp (コンプレッサー) >

Cmp Atck (コンプレッサー・アタック) 0 - 127 [1]

音を入力したときの音の立ち上がり時間を調節します。

Cmp Sus (コンプレッサー・サスティン) 0 - 127 [2]

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調節します。値を大きくすると、時間が短くなります。値を変えるとレベルも変化します。

Cmp Level (コンプレッサー・レベル) 0 - 127 [3]

コンプレッサー音の音量を調節します。

Cmp Sw (コンプレッサー・スイッチ) Off/On [4]

コンプレッサーをオン / オフします。

< OD (オーバードライブ / ディストーション) >

OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [5]

オーバードライブまたはディストーションを選びます。

+ OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [6]

歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [7]

ギター・アンプの種類を選びます。

Small : 小型アンプ

BitIn : ビルト・イン・タイプのアンプ

2-Stk : 大型2段積みアンプ

3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [8]

OD Ampをオン / オフします。

OD L Gain (ODロー・ゲイン) -12 - +12 [9]

低域のゲインを調節します。

OD H Gain (ODハイ・ゲイン) -12 - +12 [10]

高域のゲインを調節します。

OD Sw (ODスイッチ) Off/On [11]

オーバードライブまたはディストーションをオン / オフします。

< CF (コーラス / フランジャー) >

CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [12]

コーラスまたはフランジャーを選びます。

CF Rate (CFレイト) 0.05 - 6.40 [13]

揺れの周期を調節します。

CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [14]

揺れの深さを調節します。

CF Fb (CFフィードバック) -98% - +98% [15]

フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

* コーラスのときには効きません。

CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [16]

コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。

< Dly (ディレイ) >

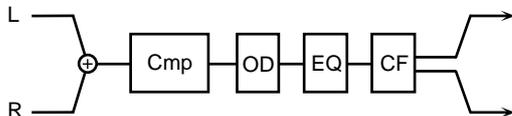
Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 635m [17]

原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル)	0 - 127 [18]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。	
# Dly Mix (ディレイ・ミックス)	0 - 127 [19]
ディレイ音の音量を調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

49 : GTR Multi 2 (ギター・マルチ2) [04H, 01H]

ギター・マルチ2はコンプレッサー (Cmp)、オーバードライブまたはディストーション (OD)、イコライザー (EQ)、コーラスまたはフランジャー (CF) を直列に接続しています。



< Cmp (コンプレッサー) >

Cmp Atck (コンプレッサー・アタック)	0 - 127 [1]
音を入力したときの音の立ち上がり時間を調節します。	
Cmp Sus (コンプレッサー・サステイン)	0 - 127 [2]
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調節します。値を大きくすると時間が短くなります。値を変えるとレベルも変化します。	
Cmp Level (コンプレッサー・レベル)	0 - 127 [3]
コンプレッサー音の音量を調節します。	
Cmp Sw (コンプレッサー・スイッチ)	Off/On [4]
コンプレッサーをオン/オフします。	

< OD (オーバードライブ/ディストーション) >

OD Sel (ODセレクト)	Odrv/Dist [5]
オーバードライブとディストーションを選びます。	
+ OD Drive (ODドライブ)	0 - 127 [6]
歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。	
OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ)	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]
ギター・アンプの種類を選びます。	
Small	: 小型アンプ
Bltn	: ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk	: 大型2段積みアンプ
3-Stk	: 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ)	Off/On [8]
OD Ampをオン/オフします。	

OD Sw (ODスイッチ)	Off/On [9]
オーバードライブまたはディストーションをオン/オフします。	

< EQ (イコライザー) >

EQ L Gain (EQロー・ゲイン)	-12 - +12 [10]
イコライザーの低域のゲインを調節します。	
EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー)	200 - 6.3k [11]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。	
EQ M Q (EQミッド・Q)	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。	
EQ M Gain (EQミッド・ゲイン)	-12 - +12 [13]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。	
EQ H Gain (EQハイ・ゲイン)	-12 - +12 [14]
イコライザーの高域のゲインを調節します。	

< CF (コーラス/フランジャー) >

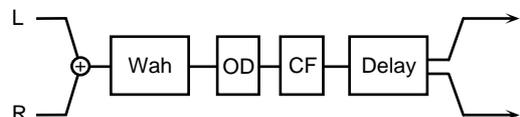
CF Sel (CFセレクト)	Chorus/Flangr [15]
コーラスまたはフランジャーを選びます。	
CF Rate (CFレイト)	0.05 - 6.40 [16]
コーラスまたはフランジャーの揺れの周期を調節します。	
CF Depth (CFデプス)	0 - 127 [17]
コーラスまたはフランジャーの揺れの深さを調節します。	
CF Fb (CFフィードバック)	-98% - +98% [18]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。	

* コーラスのときには効きません。

# CF Mix (CFミックス)	0 - 127 [19]
コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。	
Level (アウトプット・レベル)	0 - 127 [20]
出力音量を調節します。	

50 : GTR Multi 3 (ギター・マルチ3) [04H, 02H]

ギター・マルチ3はワウ (Wah)、オーバードライブまたはディストーション (OD)、コーラスまたはフランジャー (CF)、ディレイ (Dly) を直列に接続しています。



- < Wah (ワウ) >
- Wah Fil (ワウ・フィルター・タイプ) LPF/BPF [1]
 フィルターの種類を選びます。
 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。
- + Wah Man (ワウ・マニュアル) 0 - 127 [2]
 効果を与える基準周波数を調節します。
- Wah Peak (ワウ・ピーク) 0 - 127 [3]
 基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。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。
- Wah Sw (ワウ・スイッチ) Off/On [4]
 ワウをオン/オフします。

- < OD (オーバードライブ/ディストーション) >
- OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [5]
 オーバードライブまたはディストーションを選びます。
- # OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [6]
 歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。
- OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ)
 Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7]
 ギター・アンプの種類を選びます。
 Small : 小型アンプ
 Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
 2-Stk : 大型2段積みアンプ
 3-Stk : 大型3段積みアンプ
- OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [8]
 OD Ampをオン/オフします。
- OD L Gain (ODロー・ゲイン) -12 - +12 [9]
 オーバードライブ(またはディストーション)音の低域のゲインを調節します。
- OD H Gain (ODハイ・ゲイン) -12 - +12 [10]
 オーバードライブ(またはディストーション)音の高域のゲインを調節します。
- OD Sw (ODスイッチ) Off/On [11]
 オーバードライブまたはディストーションをオン/オフします。

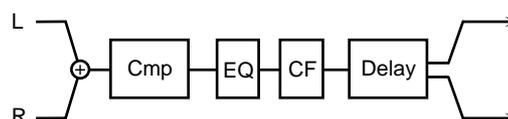
- < CF (コーラス/フランジャー) >
- CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [12]
 コーラスまたはフランジャーを選びます。
- CF Rate (CFレート) 0.05 - 6.40 [13]
 コーラスまたはフランジャーの揺れの周期を調節します。
- CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [14]
 コーラスまたはフランジャーの揺れの深さを調節します。

- CF Fb (CFフィードバック) -98% - +98% [15]
 フランジャー音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
 * コーラスのときには効きません。
- CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [16]
 コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。

- < Dly (ディレイ) >
- Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 635m [17]
 原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。
- Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) 0 - 127 [18]
 ディレイ音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。
- Dly Mix (ディレイ・ミックス) 0 - 127 [19]
 ディレイ音の音量を調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

51 : Clean Gt Multi1 (クリーン・ギター・マルチ1) [04H, 03H]

コンプレッサー (Cmp) イコライザー (EQ) コーラスまたはフランジャー (CF) ディレイ (Dly) を直列に接続しています。



- < Cmp (コンプレッサー) >
- Cmp Atck (コンプレッサー・アタック) 0 - 127 [1]
 音を入力したときの音の立ち上がり時間を調節します。
- Cmp Sus (コンプレッサー・サステイン) 0 - 127 [2]
 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調節します。値を大きくすると時間が短くなります。
 * 値を変えるとレベルも変化します。
- Cmp Level (コンプレッサー・レベル) 0 - 127 [3]
 コンプレッサー音の音量を調節します。
- Cmp Sw (コンプレッサー・スイッチ) Off/On [4]
 コンプレッサーをオン/オフします。

< EQ (イコライザー) >

EQ L Gain (EQロー・ゲイン) -12 - +12 [5]
イコライザーの低域のゲインを調節します。

EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー) 200 - 6.3k [6]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。

EQ M Q (EQミッド・Q) 0.5 / 1.0 / 2.0 / 4.0 / 9.0 [7]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

EQ M Gain (EQミッド・ゲイン) -12 - +12 [8]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

EQ H Gain (EQハイ・ゲイン) -12 - +12 [9]
イコライザーの高域のゲインを調節します。

< CF (コーラス / フランジャー) >

CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [10]
コーラスまたはフランジャーを選びます。

CF Rate (CFレート) 0.05 - 6.40 [11]
コーラスまたはフランジャーの揺れの周期を調節します。

CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [12]
コーラスまたはフランジャーの揺れの深さを調節します。

CF Fb (CFフィードバック) -98% - +98% [13]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

* コーラスのときには効きません。

+ CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [14]
コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。

< Dly (ディレイ) >

Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 635m [15]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) 0 - 127 [16]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。

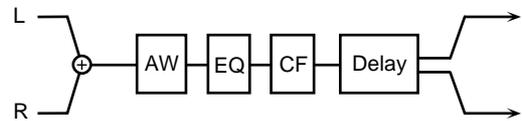
Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315-8k/Bypass [17]
入力に戻したディレイ音について、音域成分をセットする周波数を調節します。カットしないときは、Bypassに設定します。

Dly Mix (ディレイ・ミックス) 0 - 127 [18]
ディレイ音の音量を調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

52 : Clean Gt Multi2 (クリーン・ギター・マルチ2) [04H, 04H]

オート・ワウ (AW)、イコライザー (EQ)、コーラスまたはフランジャー (CF)、ディレイ (Dly) を直列に接続しています。



< AW (オート・ワウ) >

AW Filter (オート・ワウ・フィルター・タイプ)

LPF/BPF [1]

オート・ワウのフィルターの種類を選びます。

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。

+ AW Man (オート・ワウ・マニュアル) 0 - 127 [2]
オート・ワウの効果を与える基準周波数を調節します。

AW Peak (オート・ワウ・ピーク) 0 - 127 [3]
基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。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。

AW Rate (オート・ワウ・レート) 0.05 - 6.40 [4]
オート・ワウの揺れの周期を調節します。

AW Depth (オート・ワウ・デプス) 0 - 127 [5]
オート・ワウの揺れの深さを調節します。

AW Sw (オート・ワウ・スイッチ) Off/On [6]
オート・ワウをオン / オフします。

< EQ (イコライザー) >

EQ L Gain (EQロー・ゲイン) -12 - +12 [7]
イコライザーの低域のゲインを調節します。

EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー) 200 - 6.3k [8]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。

EQ M Q (EQミッド・Q) 0.5 / 1.0 / 2.0 / 4.0 / 9.0 [9]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

EQ M Gain (EQミッド・ゲイン) -12 - +12 [10]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

EQ H Gain (EQハイ・ゲイン) -12 - +12 [11]
イコライザーの高域のゲインを調節します。

< CF (コーラス/フランジャー) >

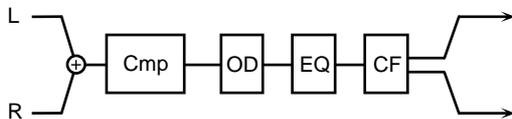
- CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [12]
コーラスまたはフランジャーを選びます。
- CF Rate (CFレイト) 0.05 - 6.40 [13]
コーラスまたはフランジャーの揺れの周期を調節します。
- CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [14]
コーラスまたはフランジャーの揺れの深さを調節します。
- CF Fb (CFフィードバック) -98% - +98% [15]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
* コーラスのときには効きません。
- CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [16]
コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。

< Dly (ディレイ) >

- Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 635m [17]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。
- Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) 0 - 127 [18]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。
- #Dly Mix (ディレイ・ミックス) 0 - 127 [19]
ディレイ音の音量を調節します。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

53 : Bass Multi (ベース・マルチ) [04H, 05H]

コンプレッサー (Cmp) オーバードライブまたはディストーション (OD) イコライザー (EQ) コーラスまたはフランジャー (CF) を直列に接続しています。



< Cmp (コンプレッサー) >

- Cmp Atck (コンプレッサー・アタック) 0 - 127 [1]
音を入力したときの音の立ち上がり時間を調節します。
- Cmp Sus (コンプレッサー・サスティン) 0 - 127 [2]
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調節します。値を大きくすると、時間が短くなります。
* 値を変えるとレベルも変化します。

- Cmp Level (コンプレッサー・レベル) 0 - 127 [3]
コンプレッサー音の音量を調節します。
- Cmp Sw (コンプレッサー・スイッチ) Off/On [4]
コンプレッサーをオン/オフします。

< OD (オーバードライブ/ディストーション) >

- OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [5]
オーバードライブまたはディストーションを選びます。
- +OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [6]
歪み具合を調節します。歪み具合とっしょに音量も変わります。
- OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ) Small/BitIn/2-Stk [7]
ギター・アンプの種類を選びます。
Small : 小型アンプ
BitIn : ビルト・イン・タイプのアンプ
2-Stk : 大型2段積みアンプ
- OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [8]
OD Ampをオン/オフします。
- OD Sw (ODスイッチ) Off/On [9]
オーバードライブまたはディストーションをオン/オフします。

< EQ (イコライザー) >

- EQ L Gain (EQロー・ゲイン) -12 - +12 [10]
イコライザーの低域のゲインを調節します。
- EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー) 200 - 6.3k [11]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。
- EQ M Q (EQミッド・Q) 0.5 / 1.0 / 2.0 / 4.0 / 9.0 [12]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。
- EQ M Gain (EQミッド・ゲイン) -12 - +12 [13]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。
- EQ H Gain (EQハイ・ゲイン) -12 - +12 [14]
イコライザーの高域のゲインを調節します。

< CF (コーラス/フランジャー) >

- CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [15]
コーラスまたはフランジャーを選びます。
- CF Rate (CFレイト) 0.05 - 6.40 [16]
コーラスまたはフランジャーの揺れの周期を調節します。
- CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [17]
コーラスまたはフランジャーの揺れの深さを調節します。

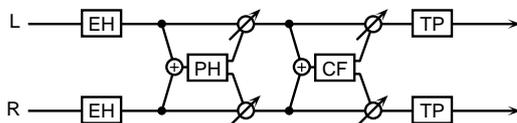
CF Fb (CFフィードバック・レベル) -98% - +98% [18]
 フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
 * コーラスのときには効きません。

CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [19]
 コーラスまたはフランジャー音の音量を調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

54 : Rhodes Multi (ローズ・マルチ) [04H, 06H]

エンハンサー (EH)、フェイザー (PH)、コーラスまたはフランジャー (CF)、トレモロまたはパン (TP) を直列に接続しています。



<EH (エンハンサー)>

EH Sens (エンハンサー・センス) 0 - 127 [1]
 エンハンサーのかかり具合を調節します。

EH Mix (エンハンサー・ミックス・レベル) 0 - 127 [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について調節します。

<PH (フェイザー)>

PH Man (フェイザー・マニュアル) 100 - 8k [3]
 音をうねらせる基準の周波数を調節します。

PH Rate (フェイザー・レート) 0.05 - 6.40 [4]
 うねりの周期を調節します。

PH Depth (フェイザー・デプス) 0 - 127 [5]
 うねりの深さを調節します。

PH Reso (フェイザー・レゾナンス) 0 - 127 [6]
 PH Manパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

PH Mix (フェイザー・ミックス) 0 - 127 [7]
 位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

<CF (コーラス/フランジャー)>

CF Sel (CFセレクト) Chorus/Flangr [8]
 コーラスまたはフランジャーを選びます。

CF LPF (CFローパス・フィルター) 250 - 6.3k / Bypass [9]
 コーラスまたはフランジャー音の高域成分をカットします。

CF Dly (CFプリ・ディレイ) 0 - 100m [10]
 原音が鳴ってからコーラスまたはフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

CF Rate (CFレート) 0.05 - 6.40 [11]
 揺れの周期を調節します。

CF Depth (CFデプス) 0 - 127 [12]
 揺れの深さを調節します。

CF Fb (CFフィードバック・レベル) -98% - +98% [13]
 フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。
 * コーラスのときには効きません。

CF Mix (CFミックス) 0 - 127 [14]
 コーラス音またはフランジャー音の音量を調節します。

<TP (トレモロ/パン)>

TP Sel (TPセレクト) Trem / Pan [15]
 トレモロまたはパンを選びます。

TP Mod WV (TPモジュレーション・ウェーブ) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [16]
 トレモロまたはパンの揺れの変化のしかたを選びます。

Tri : 三角波のように変化します。
 Sqr : 矩形波のように変化します。
 Sin : 正弦波のように変化します。
 Saw1,2 : のこぎり波のように変化します。
 Saw1とSaw2では、のこぎりの刃の向きが逆になっています。



+ TP Mod RT (TPモジュレーション・レート) 0.05 - 6.40 [17]
 揺れの周期を調節します。

TP Mod Dep (TPモジュレーション・デプス) 0 - 127 [18]
 揺れの深さを調節します。

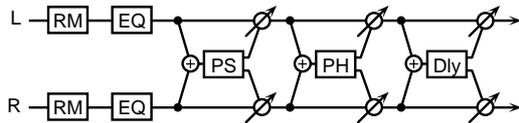
TP Sw (TPスイッチ) Off/On [19]
 トレモロまたはパンをオン/オフします。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

55 : Keyboard Multi (キーボード・マルチ) [05H, 00H]

リング・モジュレーター (RM)、イコライザー (EQ)、ピッチ・シフター (PS)、フェイザー (PH)、ディレイ (Dly) を直列に接続しています。

リング・モジュレーターは、入力信号に振幅変調 (AM変調) をかけることによりベルのような音を出すことができるエフェクターです。



<RM (リング・モジュレーター)>

+ RM Mod Freq (RMモジュレーション・フリケンシー) 0 - 127 [1]

変調をかける周波数を設定します。

RM Bal (RMバランス) D > 0E - D 0 < E [2]
原音とリング・モジュレーター音の音量バランスを調節します。表示の “D”、“E” は、D (ドライ音) E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

<EQ (イコライザー)>

EQ L Gain (EQロー・ゲイン) -12 - +12 [3]
イコライザーの低域のゲインを調節します。

EQ M Fq (EQミッド・フリケンシー) 200 - 6.3k [4]
イコライザーの中域の基準周波数を設定します。

EQ M Q (EQミッド・Q) 0.5 / 1.0 / 2.0 / 4.0 / 9.0 [5]
EQ M Fqパラメーターを中心にしたゲインの変化範囲を調節します。値を大きくするほど変化範囲が狭くなります。

EQ M Gain (EQミッド・ゲイン) -12 - +12 [6]
EQ M FqパラメーターとEQ M Qパラメーターで設定した範囲のゲインを調節します。

EQ H Gain (EQハイ・ゲイン) -12 - +12 [7]
イコライザーの高域のゲインを調節します。

<PS (ピッチ・シフター)>

PS Coarse (PSコース・ピッチ) -24 - 0 - +12 [8]
ピッチ・シフトのピッチを半音単位で調節します (-2 ~ +1オクターブ)。

PS Fine (PSファイン・ピッチ) -100 - 0 - +100 [9]
ピッチ・シフトのピッチを2セント単位で微調節します (-100 ~ +100セント)。

PS Mode (PSシフター・モード) 1 - 5 [10]
数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。

PS Bal (PSバランス) D > 0E - D 0 < E [11]
原音とピッチ・シフト音の音量バランスを調節します。表示の “D”、“E” は、D (ドライ音) E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

<PH (フェイザー)>

PH Man (フェイザー・マニュアル) 100 - 8k [12]
音をうねらせる基準の周波数を調節します。

PH Rate (フェイザー・レート) 0.05 - 6.40 [13]
うねりの周期を調節します。

PH Depth (フェイザー・デプス) 0 - 127 [14]
うねりの深さを調節します。

PH Reso (フェイザー・レゾナンス) 0 - 127 [15]
PH Manパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

PH Mix (フェイザー・ミックス) 0 - 127 [16]
位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

<Dly (ディレイ)>

Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 635m [17]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) 0 - 127 [18]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。

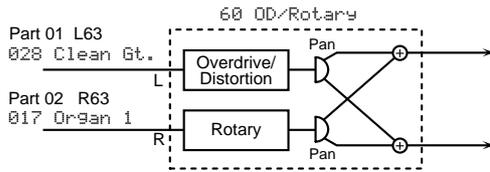
Dly Mix (ディレイ・ミックス) 0 - 127 [19]
原音とディレイ音の音量バランスを調節します。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

2種類のエフェクトを並列に接続したもの (並列2)

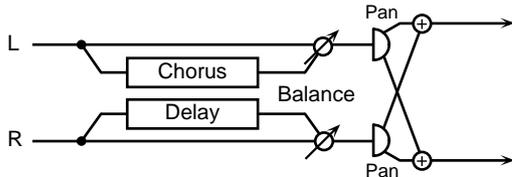
2種類のエフェクトを並列に接続したものは、L、R独立に違ったエフェクトをかけることができます。2つのパートの音に対して並列のエフェクトを設定すると、仮想的に2系統のエフェクトを使うことができます。

例えば、パート1にギター音を、パート2にオルガンの音を選択します。そして、パンの設定をパート1はL63にして左側に、パート2はR63にして右側にします。このパート1、2の両方にエフェクト「59 : OD / Rotary」をかけます。さらに、エフェクトのパラメーター「OD Pan」と「RT Pan」を適当に設定すると、ギター音にはオーバードライブが、オルガンの音にはロータリーがかかり、2系統のエフェクトを同時に使うことができます。



56 : Cho / Delay (コーラス、ディレイ) [11H, 00H]

コーラスとディレイを並列に接続しています。



Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [1]
原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [2]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [3]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

+ Cho Bal (コーラス・バランス) D > 0E - D 0 < E [5]
原音とコーラス音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Cho Pan (コーラス・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
コーラス音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Cho Level (コーラス・レベル) 0 - 127 [17]
コーラス音の音量を調節する。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0 - 500m [6]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) -98% - +98% [7]
ディレイ音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315 - 8k/Bypass [8]
入力に戻したディレイ音について、高域成分をカットする周波数を調節します。カットしないときはBypassに設定します。

Dly Bal (ディレイ・バランス) D > 0E - D 0 < E [10]
原音とディレイ音の音量バランスを調節します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

Dly Pan (ディレイ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]

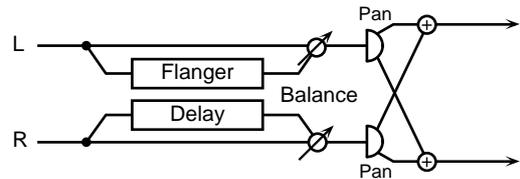
ディレイ音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Dly Level (ディレイ・レベル) 0 - 127 [19]
ディレイ音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

57 : FL / Delay (フランジャー、ディレイ) [11H, 01H]

フランジャーとディレイを並列に接続しています。



FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [1]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [2]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [3]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [4]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合(%)を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

+ FL Bal (フランジャー・バランス) D > 0E - D 0 < E [5]

フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D > 0Eでフランジャーに通さないディストーション音だけを出力し、D 0 < Eでディストーション音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の“D”、“E”は、D(ドライ音)、E(エフェクト音)の値がそれぞれ100であることを表します。

FL Pan (フランジャー・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
フランジャー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

FL Level (フランジャー・レベル) 0 - 127 [17]
フランジャー音の音量を調節する。

Dly Time (ディレイ・タイム) 0m - 500m [6]
原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの時間を調節します。

Dly Fb (ディレイ・フィードバック・レベル) -98% - +98% [7]

ディレイ音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

Dly HF (ディレイ・HFダンプ) 315-8k/Bypass [8]
入力に戻したディレイ音について、音域成分をセットする周波数を調節します。カットしないときは、Bypassに設定します。

#Dly Bal (ディレイ・バランス) D> 0E - D 0<E [10]
原音とディレイ音の音量バランスを調節します。表示の “D”、“E” は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

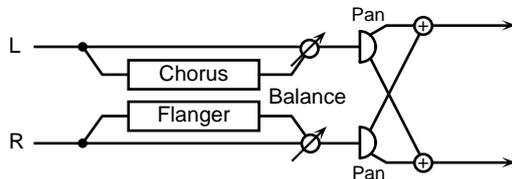
Dly Pan (ディレイ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
ディレイ音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Dly Level (ディレイ・レベル) 0 - 127 [19]
ディレイ音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

58 : Cho / Flanger (コーラス、フランジャー) [11H, 02H]

コーラスとフランジャーを並列に接続しています。



Cho Dly (コーラス・プリ・ディレイ) 0 - 100m [1]
原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの時間を調節します。

Cho Rate (コーラス・レート) 0.05 - 10.0 [2]
コーラス音の揺れの周期を調節します。

Cho Depth (コーラス・デプス) 0 - 127 [3]
コーラス音の揺れの深さを調節します。

+ Cho Bal (コーラス・バランス) D> 0E - D 0<E [5]
原音とコーラス音の音量バランスを調節します。表示の “D”、“E” は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

Cho Pan (コーラス・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
コーラス音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

Cho Level (コーラス・レベル) 0 - 127 [17]
コーラス音の音量を調節する。

FL Dly (フランジャー・プリ・ディレイ) 0 - 100m [6]
原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの時間を調節します。

FL Rate (フランジャー・レート) 0.05 - 10.0 [7]
フランジャー音の揺れの周期を調節します。

FL Depth (フランジャー・デプス) 0 - 127 [8]
フランジャー音の揺れの深さを調節します。

FL Fb (フランジャー・フィードバック・レベル) -98% - +98% [9]
フランジャー音を再び入力に戻すときの割合 (%) を調節します。マイナスの値にしたときは位相が反転します。

#FL Bal (フランジャー・バランス) D> 0E - D 0<E [10]
フランジャーに通した音と通さない音の音量バランスを調節します。D> 0Eでフランジャーに通さないディストーション音だけを出力し、D 0<Eでディストーション音をフランジャーに通した音だけを出力します。表示の “D”、“E” は、D (ドライ音)、E (エフェクト音) の値がそれぞれ100であることを表します。

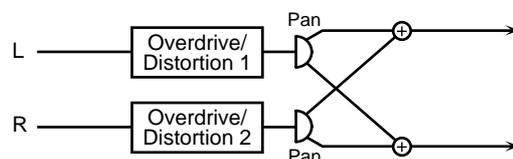
FL Pan (フランジャー・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
フランジャー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

FL Level (フランジャー・レベル) 0 - 127 [19]
フランジャー音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

59 : OD1 / OD2 (オーバードライブ/ディストーション1, 2) [11H, 03H]

オーバードライブまたはディストーションを選ぶエフェクター2セットを並列に接続しています。



<OD1 (オーバードライブ/ディストーション1) >

OD 1Sel (OD1セレクト) Odrv/Dist [1]
セット1のオーバードライブまたはディストーションを選びます。

+ OD1 Drive (OD1ドライブ) 0 - 127 [2]
セット1の歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD1 Amp (OD1アンプ・シミュレーター・タイプ) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]

セット1のギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD1 Amp Sw (OD1アンプ・スイッチ) Off/On [4]

OD1 Ampをオン/オフします。

OD1 Pan (OD1アウトプット・パン)

L63 - 0 - R63 [16]

セット1のオーバードライブまたはディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD1 Level (OD1レベル) 0 - 127 [17]

セット1のオーバードライブまたはディストーション音の音量を調節する。

<OD2 (オーバードライブ/ディストーション2) >

OD2 Sel (OD2セレクト) Odrv/Dist [6]

セット2のオーバードライブまたはディストーションを選びます。

#OD2 Drive (OD2ドライブ) 0 - 127 [7]

セット2の歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD2 Amp (OD2アンプ・シミュレーター・タイプ)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [8]

セット2のギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD2 Amp Sw (OD2アンプ・スイッチ) Off/On [9]

OD2 Ampをオン/オフします。

OD2 Pan (OD2アウトプット・パン)

L63 - 0 - R63 [18]

セット2のオーバードライブまたはディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD2 Level (OD2レベル) 0 - 127 [19]

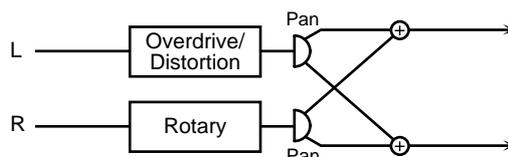
セット2のオーバードライブまたはディストーション音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]

出力音量を調節します。

60 : OD / Rotary (オーバードライブ/ディストーション、ロータリー) [11H, 04H]

オーバードライブまたはディストーションとロータリーを並列に接続しています。



<OD (オーバードライブ/ディストーション) >

OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [1]

オーバードライブまたはディストーションを選びます。

+ OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [2]

歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]

ギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [4]

OD Ampをオン/オフします。

OD Pan (ODアウトプット・パン)

L63 - 0 - R63 [16]

オーバードライブまたはディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Level (ODレベル) 0 - 127 [17]

オーバードライブまたはディストーション音の音量を調節する。

<RT (ロータリー) >

RT L Slow (RTロー・フリケンシー・スロー・レイト)

0.05 - 10.0 [6]

ロータリーの低域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

RT L Fast (RTロー・フリケンシー・ファースト・レイト)

0.05 - 10.0 [7]

ロータリーの低域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

RT Lo Accl (RTロー・フリケンシー・アクセラレーション)

0 - 15 [8]

ロータリーの低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、低域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Lo Lev (RTロー・フリケンシー・レベル)

0 - 127 [9]

ロータリーの低域ローターの音量を調節します。

RT H Slow (RTハイ・フリケンシー・スロー・レイト) 0.05 - 10.0 [10]
 ロータリーの高域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

RT H Fast (RTハイ・フリーケンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [11]
 ロータリーの高域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

RT Hi Accl (RTハイ・フリケンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [12]
 ロータリーの低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、高域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Hi Lev (RTハイ・フリケンシー・レベル) 0 - 127 [13]
 ロータリーの高域ローターの音量を調節します。

RT Sept (RTセパレーション) 0 - 127 [14]
 ロータリーの音の広がり具合を調節します。

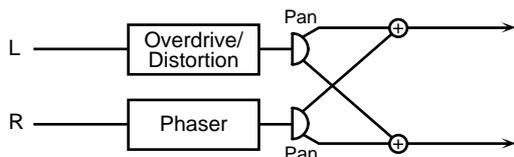
RT Speed (RTスピード) Slow/Fast [15]
 ロータリーの低域ローターと高域ローターの回転速度を同時に切り替えます。
 Slow : 指定の回転周期 (RT L Slowパラメーター / RT H Slowパラメーターの値) に下げます。
 Fast : 指定の回転周期 (RT L Fastパラメーター / RT H Fastパラメーターの値) に上げます。

RT Pan (RTアウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
 ロータリー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

RT Level (RTレベル) 0 - 127 [19]
 ロータリー音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

61 : OD / Phaser (オーバードライブ/ディストーション, フェイザー) [11H, 05H]
 オーバードライブまたはディストーションとフェイザーを並列に接続しています。



< OD (オーバードライブ/ディストーション) >
 OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [1]
 オーバードライブとディストーションを選びます。

+ OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [2]
 歪み具合を調節します。歪み具合といっしょに音量も変わります。

OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3]
 ギター・アンプの種類を選びます。
 Small : 小型アンプ
 Bltn : ビルト・イン・タイプのアンプ
 2-Stk : 大型2段積みアンプ
 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [4]
 ODアンプをオン/オフします。

OD Pan (ODアウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
 オーバードライブまたはディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Level (ODレベル) 0 - 127 [17]
 オーバードライブまたはディストーション音の音量を調節する。

< PH (フェイザー) >

PH Man (フェイザー・マニュアル) 100 - 8k [6]
 音をうねらせる基準の周波数を調節します。

PH Rate (フェイザー・レイト) 0.05 - 10.0 [7]
 うねりの周期を調節します。

PH Depth (フェイザー・デプス) 0 - 127 [8]
 うねりの深さを調節します。

PH Reso (フェイザー・レゾナンス) 0 - 127 [9]
 PH Manパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

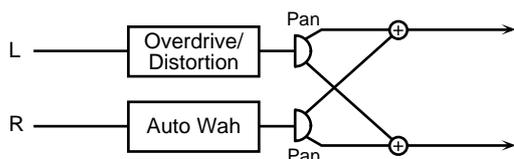
PH Mix (フェイザー・ミックス・レベル) 0 - 127 [10]
 位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

PH Pan (フェイザー・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
 フェイザー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

PH Level (フェイザー・レベル) 0 - 127 [19]
 フェイザー音の音量を調節する。

Level (フェイザー・アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

62 : OD / AutoWah (オーバードライブ/ディストーション, オート・ワウ) [11H, 06H]
 オーバードライブまたはディストーションとオート・ワウを並列に接続しています。



< OD (オーバードライブ/ディストーション) >

OD Sel (ODセレクト) Odrv/Dist [1]
 オーバードライブまたはディストーションを選びます。

+ OD Drive (ODドライブ) 0 - 127 [2]
 歪み具合を調節します。歪み具合と一っしょに音量も変わります。

OD Amp (ODアンプ・シミュレーター・タイプ) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [3]
 ギター・アンプの種類を選びます。

- Small : 小型アンプ
- BitIn : ビルト・イン・タイプのアンプ
- 2-Stk : 大型2段積みアンプ
- 3-Stk : 大型3段積みアンプ

OD Amp Sw (ODアンプ・スイッチ) Off/On [4]
 OD Ampをオン/オフします。

OD Pan (ODアウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
 オーバードライブまたはディストーション音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

OD Level (ODレベル) 0 - 127 [17]
 オーバードライブまたはディストーション音の音量を調節する。

< AW (オート・ワウ) >

AW Filter (オート・ワウ・フィルター・タイプ) LPF/BPF [6]
 オート・ワウのフィルターの種類を選びます。

- 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。

AW Sens (オート・ワウ・センス) 0 - 127 [7]
 オート・ワウのフィルターを変化させる感度を調節します。

AW Man (オート・ワウ・マニュアル) 0 - 127 [8]
 オート・ワウの効果を与える基準周波数を調節します。

AW Peak (オート・ワウ・ピーク) 0 - 127 [9]
 基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。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。

AW Rate (オート・ワウ・レート) 0.05 - 10.0 [10]
 オート・ワウの揺れの周期を調節します。

AW Depth (オート・ワウ・デプス) 0 - 127 [11]
 オート・ワウの揺れの深さを調節します。

AW Pol (オート・ワウ・ポラリティー) Down/Up [12]
 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。

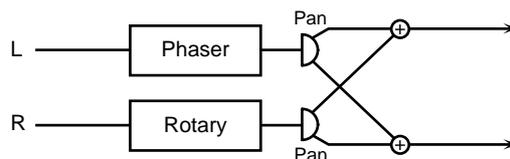
AW Pan (オート・ワウ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
 オート・ワウ音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

AW Level (オート・ワウ・レベル) 0 - 127 [19]
 オート・ワウ音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

63 : PH / Rotary (フェイザー、ロータリー) [11H, 07H]

フェイザーとロータリーを並列に接続しています。



< PH (フェイザー) >

PH Man (フェイザー・マニュアル) 100 - 8k [1]
 音をうねらせる基準の周波数を調節します。

+ PH Rate (フェイザー・レート) 0.05 - 10.0 [2]
 うねりの周期を調節します。

PH Depth (フェイザー・デプス) 0 - 127 [3]
 うねりの深さを調節します。

PH Reso (フェイザー・レゾナンス) 0 - 127 [4]
 PH Manパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

PH Mix (フェイザー・ミックス・レベル) 0 - 127 [5]
 位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

PH Pan (フェイザー・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]
 フェイザー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

PH Level (フェイザー・レベル) 0 - 127 [17]
 フェイザー音の音量を調節する。

< RT (ロータリー) >

RT L Slow (RTロー・フリケンシー・スロー・レイト) 0.05 - 10.0 [6]

ロータリーの低域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

RT L Fast (RTロー・フリケンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [7]

ロータリーの低域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

RT Lo Accl (RTロー・フリケンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [8]

ロータリーの低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、低域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Lo Lev (RTロー・フリケンシー・レベル) 0 - 127 [9]

ロータリーの低域ローターの音量を調節します。

RT H Slow (RTハイ・フリケンシー・スロー・レイト) 0.05 - 10.0 [10]

ロータリーの高域ローターの低速回転時 (Slow) の周期を調節します。

RT H Fast (RTハイ・フリケンシー・ファースト・レイト) 0.05 - 10.0 [11]

ロータリーの高域ローターの高速回転時 (Fast) の周期を調節します。

RT Hi Accl (RTハイ・フリケンシー・アクセラレーション) 0 - 15 [12]

ロータリーの低速回転から高速回転 (または高速回転から低速回転) に切り替えたときの、高域ローターの回転周期が落ちつくまでの時間を調節します。値を小さくするほど時間がかかります。

RT Hi Lev (RTハイ・フリケンシー・レベル) 0 - 127 [13]

ロータリーの高域ローターの音量を調節します。

RT Sept (RTセパレーション) 0 - 127 [14]

ロータリーの音の広がり具合を調節します。

RT Speed (RTスピード) Slow/Fast [15]

ロータリーの低域ローターと高域ローターの回転速度を同時に切り替えます。

Slow : 指定の回転周期 (RT L Slowパラメーター / RT H Slowパラメーターの値) に下げます。

Fast : 指定の回転周期 (RT L Fastパラメーター / RT H Fastパラメーターの値) に上げます。

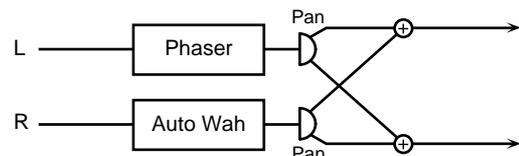
RT Pan (RTアウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
ロータリー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

RT Level (RTレベル) 0 - 127 [19]
ロータリー音の音量を調節する。

Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
出力音量を調節します。

64 : PH / Auto Wah (フェイザー、オート・ワウ) [11H, 08H]

フェイザーとオート・ワウを並列に接続しています。



< PH (フェイザー) >

PH Man (フェイザー・マニュアル) 100 - 8k [1]
音をうねらせる基準の周波数を調節します。

+ PH Rate (フェイザー・レイト) 0.05 - 10.0 [2]
うねりの周期を調節します。

PH Depth (フェイザー・デプス) 0 - 127 [3]
うねりの深さを調節します。

PH Reso (フェイザー・レゾナンス) 0 - 127 [4]
PH Manパラメーターで設定した基準周波数付近の周波数成分を強調します。

PH Mix (フェイザー・ミックス・レベル) 0 - 127 [5]
位相をずらせた音を原音に混ぜ合わせる割合を調節します。

PH Pan (フェイザー・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [16]

フェイザー音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。

PH Level (フェイザー・レベル) 0 - 127 [17]
フェイザー音の音量を調節する。

< AW (オート・ワウ) >

AW Filter (オート・ワウ・フィルター・タイプ) LPF/BPF [6]

オート・ワウのフィルターの種類を選びます。

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。

AW Sens (オート・ワウ・センス) 0 - 127 [7]

オート・ワウのフィルターを変化させる感度を調節します。

- # AW Man (オート・ワウ・マニュアル) 0 - 127 [8]
 オート・ワウの効果を与える基準周波数を調節します。
- AW Peak (オート・ワウ・ピーク) 0 - 127 [9]
 基準周波数付近のワウ効果のかかり具合を調節します。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。
- AW Rate (オート・ワウ・レイト) 0.05 - 10.0 [10]
 オート・ワウの揺れの周期を調節します。
- AW Depth (オート・ワウ・デプス) 0 - 127 [11]
 オート・ワウの揺れの深さを調節します。
- AW Pol (オート・ワウ・ポラリティー) Down/Up [12]
 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。
- AW Pan (オート・ワウ・アウトプット・パン) L63 - 0 - R63 [18]
 オート・ワウ音の定位を調節します。L63で最も左、0で中央、R63で最も右に定位します。
- AW Level (オート・ワウ・レベル) 0 - 127 [19]
 オート・ワウ音の音量を調節する。
- Level (アウトプット・レベル) 0 - 127 [20]
 出力音量を調節します。

3Dエフェクトを使うとき

次の4つの3Dエフェクトでは、RSS (ローランド・サウンド・スペース) で培われたノウハウを生かし、ディレイ、リバーブやコーラスなどでは表現できない広がりを出しています。

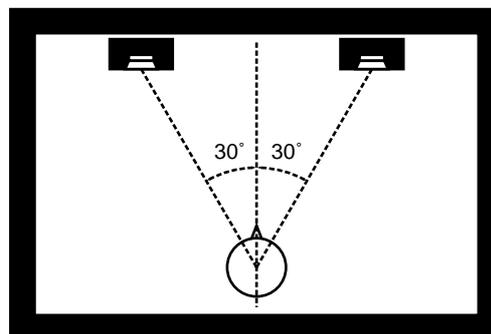
20 : 3D Chorus (3Dコーラス)

28 : 3D Delay (3Dディレイ)

31 : 3D Auto (3Dオート)

32 : 3D Manual (3Dマニュアル)

これらのエフェクトを使うときは、スピーカーを以下のように設置されることをおすすめします。また、スピーカーは、側面の壁から十分離してください。



左右のスピーカーの距離が離れすぎている場合や、残響が多すぎる部屋では、3Dの効果は十分現れないことがあります。

また、これらのエフェクトには「Out (アウトプット・モード)」というパラメーターがあります。OUTPUT端子から出力される音をスピーカーで鳴らすときはSpeakerに、ヘッドホンで鳴らすときはPhonesに設定すると、最適な3D効果が得られます。このパラメーターが正しく設定されていないと、3Dの効果は十分現れないことがあります。

コントローラーでエフェクトのパラメーターを変化させる

インサクション・エフェクトのパラメーターは、コントローラーを使って値を変化させることができるものがあります。

曲の途中でMIDIデータを使ってエフェクトのパラメーターを変化させたいとき、すべてエクスクルーシブ・データで設定するとデータ量が多くなってしまいます。そこで、エフェクトのパラメーターでは、エフェクト・タイプごとに代表的なものがコントローラーで変更できるようになっています。これを利用すると、コントロール・チェンジ・メッセージなどでパラメーターの値を変更できるので、曲の途中で変更してもデータ量が少なくすみすみます。

またキーボードなどを使って演奏するときに、ベンダーなどのコントローラー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。

EFX C.Src1、2 (エフェクト・コントロール・ソース1、2)

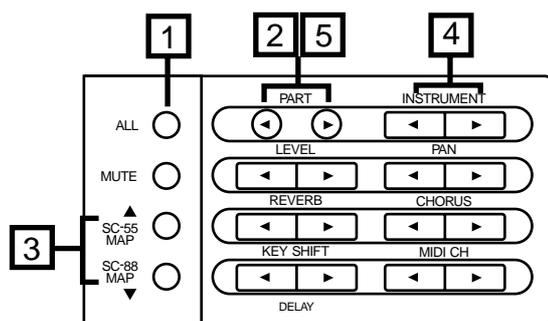
EFX C.Dep1、2 (エフェクト・コントロール・デプス1、2)

設定のしかた

1. [ALL] を押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. PARTの [l] [r] を同時に押します。
3. [u] か [d] を押して、設定を変えるパラメーターを選びます。
[SELECT]を押しながら、[u][d]を押すと、パラメーターをジャンプすることができます。
4. INSTRUMENT [l] [r] で値を設定します。

```
PART  INSTRUMENT
ALL >EFX C.Src1: Off
LEVEL PAN :
100  0 :
```

5. 設定できたら、PARTの [l] [r] を同時に押して操作を終了します。



パラメーターの働き

EFX C.Src1、2 (エフェクト・コントロール・ソース)
Off/CC1 - 95/CAf/Bend

使いたいコントローラーを設定します。EFX C.Src1はパラメーター名の左に「+」のついたパラメーターを、EFX C.Src2はパラメーター名の左に「#」のついたパラメーターをコントロールします。

CC1 - 95 : コントローラー・ナンバー1 - 95
CAf : チャンネル・アフタータッチ
Bend : ピッチ・バンド

*CC1 - 95の場合は、MIDIメッセージ送信側のコントローラー・ナンバーと合わせてください。

EFX C.Depth1、2 (エフェクト・コントロール・デプス)
-100 - +100 (%)

コントローラーを使ったときに、パラメーターの最大変化量のうちの何パーセントの間を変化するのかを設定します。値を大きくするほど変化量が大きくなります。この値を0に設定していると、エフェクト・パラメーターはコントローラーでは変化しません。また、マイナスに設定すると逆に変化します。エフェクト・パラメーターは、パネルで設定している値を基準に、コントローラーで変化させた分だけ増減されて効果がかかります。このとき、パネルで表示される値は変化しません。

デプスをプラス側に設定したとき

パネルの設定値 + コントローラーからの値 × デプス (%) / 100

デプスをマイナス側に設定したとき

パネルの設定値 - コントローラーからの値 × デプス (%) / 100

<例>

5 : OverdriveのDriveパラメーターは通常は0 - 127の間を変化します。

このパラメーターをコントローラーで変更するとき、エフェクト・コントロール・デプスの値を+100に設定すると0 - 127の間を変化します。+50に設定すると127の50%の0 - 64の間を変化します。

通常	0 - 127
デプス = +100%	0 - 127
デプス = +50%	0 - 64
デプス = -100%	127 - 0

エフェクト・コントローラーの使用例

エフェクト・コントローラーの使用例をいくつか説明します。

この説明では、MIDIメッセージを使って設定を変更していますが、これらの設定はパネルでも操作できます (P.56,P.92)。

<設定>の項目ではエクスクルーシブ・メッセージが、<値の変更>の項目ではコントロール・チェンジ・メッセージが16進数で書かれています。また、エクスクルーシブ・メッセージはデバイスID 17 (10H)(工場出荷時の設定)で書かれています。<設定>の操作をしたあと、<値の変更>のようにコントロール・チェンジ・メッセージを送信すると、パラメーターを好みの値に変更できます。

エクスクルーシブ・メッセージについての詳しい説明はP.191以降をご覧ください。

コントロール・チェンジ16で6 : DistortionのDriveの値を変える

<設定>

1.パート1のEFXをオンにします。

F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2.エフェクト・タイプを6 : Distortion (値 : 01H 11H) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7

3.Drive (アドレス : 40H 03H 03H) を0に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 03 00 3A F7

4.エフェクト・コントロール・ソース1 (アドレス : 40H 03H 1BH) をCC16 (10H) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5.エフェクト・コントロール・デプス1 (アドレス : 40H 03H 1CH) を+100% (7FH) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

<値の変更>

B0 10 00 Drive 0

B0 10 01 Drive 1

:

:

B0 10 7E Drive 126

B0 10 7F Drive 127

コントロール・チェンジ16で9 : RotaryのSpeedの値を変える

<設定>

1.パート1のEFXをオンにします。

F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2.エフェクト・タイプを9 : Rotary (値 : 01H 22H) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 22 1A F7

3.Speed (アドレス : 40H 03H 0DH) をSlowに設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 0D 00 30 F7

4.エフェクト・コントロール・ソース1 (アドレス : 40H 03H 1BH) をCC16 (10H) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5.エフェクト・コントロール・デプス1 (アドレス : 40H 03H 1CH) を+100% (7FH) に設定します。

F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

(次のページへ続く)

< 値の変更 >

Speedのパラメーターの値はSlowとFastの2つしかありませんので、値の下半分(00Hから3FH)がSlow、上半分(40Hから7FH)がFastになります。

B0 10 00	Speed	Slow
:	:	:
B0 10 3F	Speed	Slow
B0 10 40	Speed	Fast
:	:	:
B0 10 7F	Speed	Fast

コントロール・チェンジ16で50 : GTR Multi3の Wah Manの値を変える

< 設定 >

- 1.パート1のEFXをオンにします。
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2.エフェクト・タイプを50 : GTR Multi3 (値 : 04H 02H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 00 04 02 37 F7
- 3.Wah Man (アドレス : 40H 03H 04H) を0に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 04 00 39 F7
- 4.エフェクト・コントロール・ソース1 (アドレス : 40H 03H 1BH) をCC16 (10H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
- 5.エフェクト・コントロール・デプス1 (アドレス : 40H 03H 1CH) を+100% (7FH) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< 値の変更 >

B0 10 00	Wah Man	0
B0 10 01	Wah Man	1
:	:	:
B0 10 7E	Wah Man	126
B0 10 7F	Wah Man	127

* 16進数の値とパラメーターの値の対応表はP.183 (エフェクト・データ・テーブル) をご覧ください。

コントロール・チェンジ17で10 : Stereo FlangerのFeedbackの値を変える

その1 : エフェクト・コントロール・デプスを+100に設定したとき

< 設定 >

- 1.パート1のEFXをオンにします。
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2.エフェクト・タイプを10 : Stereo Flanger (値 : 01H 23H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
- 3.Feedback (アドレス : 40H 03H 08H) を-98%に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 08 00 35 F7
- 4.エフェクト・コントロール・ソース2 (アドレス : 40H 03H 1DH) をCC17 (11H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
- 5.エフェクト・コントロール・デプス2 (アドレス : 40H 03H 1EH) を+100% (7FH) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1E 7F 20 F7

< 値の変更 >

Feedbackのパラメーターは40Hを中心として上下に2%ずつ変化します (16進数の値とパラメーターの値の対応表 P.183)。

B0 11 00	Feedback	-98%
:	:	:
B0 11 0F	Feedback	-98%
B0 11 10	Feedback	-96%
:	:	:
B0 11 3E	Feedback	-4%
B0 11 3F	Feedback	-2%
B0 11 40	Feedback	±0%
B0 11 41	Feedback	+2%
B0 11 42	Feedback	+4%
:	:	:
B0 11 70	Feedback	+96%
B0 11 71	Feedback	+98%
:	:	:
B0 11 7F	Feedback	+98%

コントロール・チェンジ17で10 : Stereo FlangerのFeedbackの値を変える

その2 : エフェクト・コントロール・デプスを-100に設定したとき

< 設定 >

- 1.パート1のEFXをオンにします。
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2.エフェクト・タイプを10 : Stereo Flanger (値 : 01H 23H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
- 3.Feedback (アドレス : 40H 03H 08H) を+98% (7FH) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 08 7F 36 F7
- 4.エフェクト・コントロール・ソース2 (アドレス : 40H 03H 1DH) をCC17 (11H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
- 5.エフェクト・コントロール・デプス2 (アドレス : 40H 03H 1EH) を-100% (00H) に設定します。
F0 41 10 42 12 40 03 1E 00 1F F7

< 値の変更 >

Feedbackのパラメーターは40Hを中心として上下に2%ずつ変化します (16進数の値とパラメーターの値の対応表 P.183) 。エフェクト・コントロール・デプスを-100%に設定したので、コントロールチェンジの値が大きくなるとFeedbackパラメーターの値は小さくなります。

B0 11 00	Feedback	+98%
:	:	:
B0 11 0E	Feedback	+98%
B0 11 0F	Feedback	+96%
:	:	:
B0 11 3D	Feedback	+4%
B0 11 3E	Feedback	+2%
B0 11 3F	Feedback	±0
B0 11 40	Feedback	-2%
B0 11 41	Feedback	-4%
:	:	:
B0 11 6F	Feedback	-96%
B0 11 70	Feedback	-98%
:	:	:
B0 11 7F	Feedback	-98%

第5章

便利な機能

音を作って記憶する（ユーザー・インストゥルメント）

SC-88Proの音色パラメーターの値を好みに応じて変更し、記憶することができます。こうして記憶した音色をユーザー・インストゥルメントと呼びます。記憶できる音色数は256種類で、SC-88 / SC-88Pro音色マップのバリエーション番号64、65に記憶されます（P.98）。

音色ごとに設定できるパラメーターは、

ビブラート
フィルター
エンベロープ

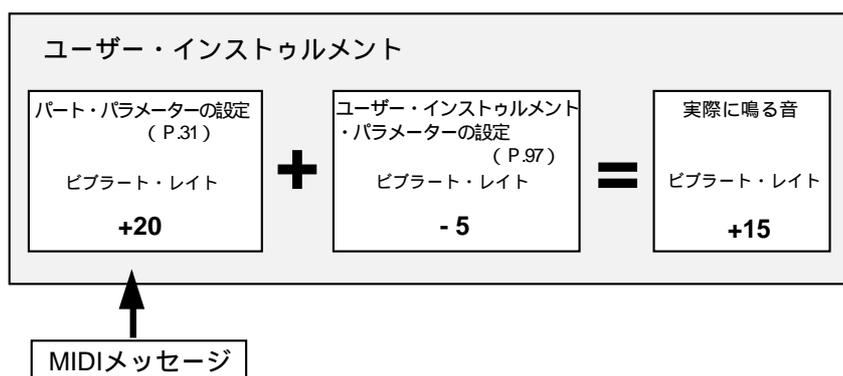
です。これらをユーザー・インストゥルメント・パラメーターといいます。各パラメーターの働きについては、P.31を参照してください。

実際に鳴るユーザー・インストゥルメントの音には、パート・パラメーターの設定とユーザー・インストゥルメント・パラメーターの設定を合わせた値が反映されます。例えば、ビブラートのレイトを、パート・パラメーターとして+20、ユーザー・インストゥルメント・パラメーターとして-5に設定してあった場合、実際に鳴る音のビブラート・レイトは $20 - 5 = 15$ で+15となります。

また、ビブラート、フィルター、エンベロープの値をMIDIメッセージで変更すると、パート・パラメーター（P.32）の値が変更されます。このとき、ユーザー・インストゥルメント・パラメーターの値は変化しません。

* SC-88、SC-88Proのどちらの音色マップにも同じ内容が記憶されます。

* システム・エクスクルーシブやNRPNなどの音色を変えるためのMIDIメッセージについては、P.132、133を参照してください。

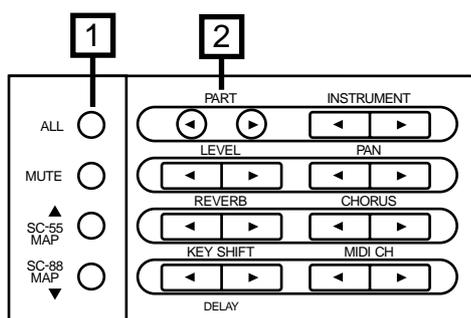


音色を作る手順と記憶のさせかた

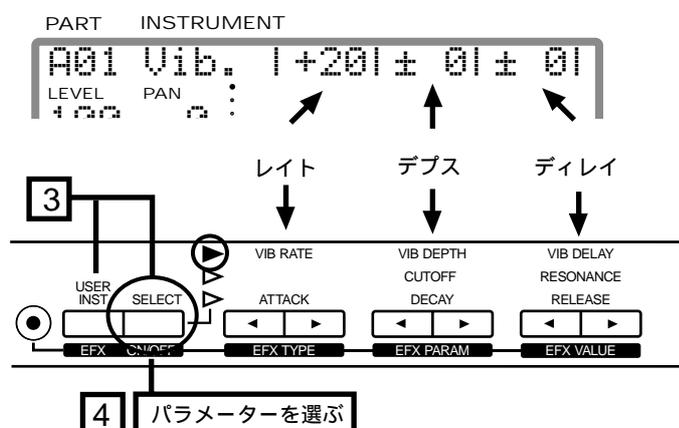
1. [ALL] のインジケータが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
2. PART [l] [r] でノーマル・パートを選び、INSTRUMENT [l] [r] で元になる音色を選びます。
音作りは、ここで選んだ音色を元に行います。



3. [USER INST] と [SELECT] を同時に押してインジケータを赤色に点灯させます。
点灯させないで以下のエディット操作を行うと、ユーザー・インストゥルメントのパラメーターではなくパート・パラメーター (P.31) の値が変わるので注意してください。
4. [SELECT] ボタンを押して、変更したいパラメーターを選び、対応しているボタン [l] [r] で値を設定します。
パラメーターの解説と変更のしかたはP.31をご覧ください。



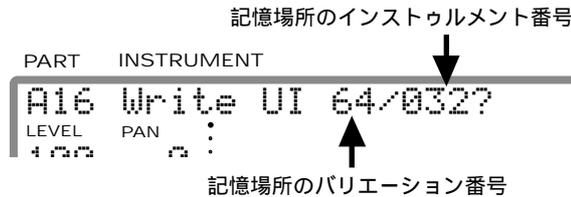
(例) ピブラートのエディット画面



音色を記憶する

5. [USER INST] と [SELECT] を同時に押します。

“Write UI 64/001?” と表示されます。INSTRUMENTの [l] と [r] を同時に押すと、二つの番号間をカーソルが移動します。INSTRUMENT [l] [r] を押して、記憶場所のインストゥルメント番号 (001-128) とバリエーション番号 (64/65) を選びます。

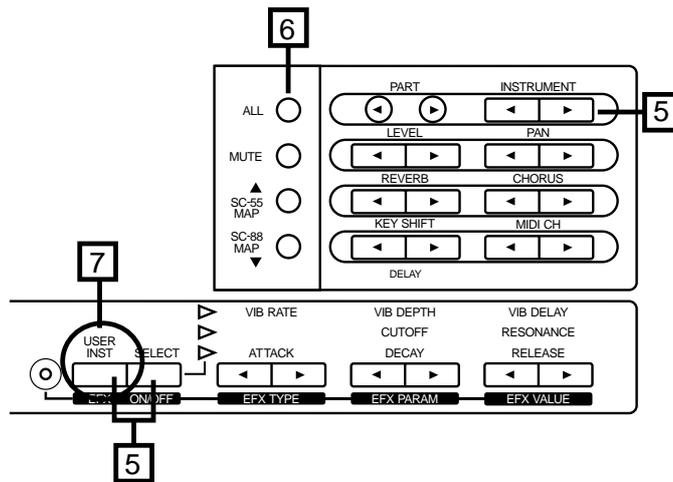


6. 記憶してもよければ、[ALL] を押します。

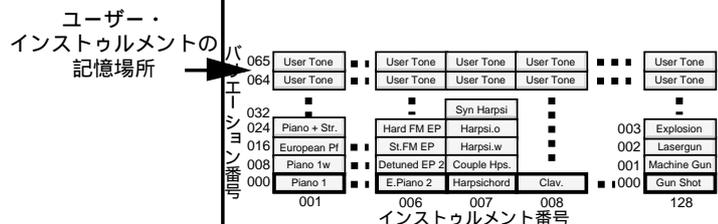
記憶の操作を中止するときは、[MUTE] を押します。

7. [USER INST] ボタンを押して、インジケータを消灯させ、操作を終了します。

* ユーザー・インストゥルメントの設定値は、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信することができます (P.107)。この送信データをシーケンサーやコンピューターを使って記録しておき、再びSC-88Proに戻ると、ユーザー・インストゥルメントの保存と再現が可能です。



SC-88 Proマップの音色



インサクション・エフェクトを作って記憶する (ユーザー・エフェクト)

インサクション・エフェクトのパラメーターの値を好みに応じて設定したものを、記憶することができます。こうして記憶したインサクション・エフェクトをユーザー・エフェクトと呼びます。ユーザー・エフェクトは、64種類記憶できます。

* 各パラメーターの働きについては、それぞれのページを参照してください (P.57)。

ユーザー・エフェクトを記憶する

1. インサクション・エフェクトのパラメーターを設定します。

(「インサクション・エフェクトの設定のしかた」(P.56))

2. [EFX] ボタンを押して、インジケーターをオレンジ色に点灯させます。

このとき、エフェクト・タイプを変更すると、エフェクトのパラメーターは初期化されますので、注意してください。

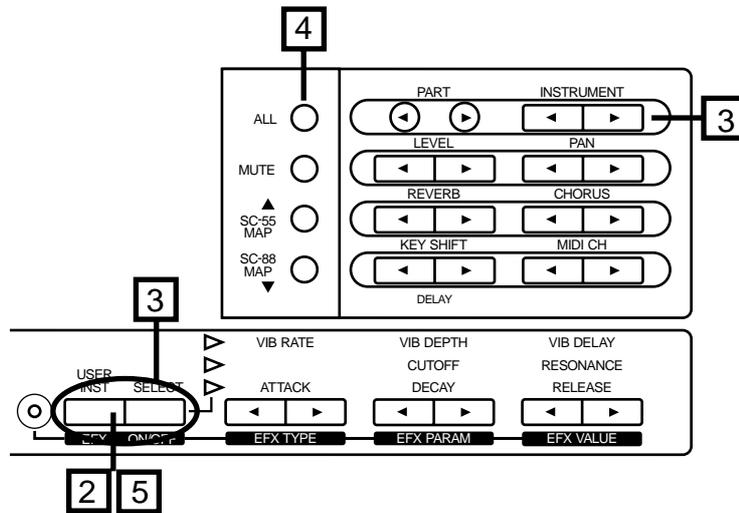
3. [EFX] と [ON/OFF] を同時に押します。

“Write U.EFX 01?” と表示されます。INSTRUMENT [l] [r] を押して、記憶場所の番号 (01 ~ 64) を選びます。

4. 記憶してもよければ、[ALL] を押します。

記憶の操作を中止するときは、[MUTE] を押します。

5. [EFX] を押して、インジケーターを消灯させて操作を終了します。



記憶させたユーザー・エフェクトを選ぶときは、次の操作をします。

1. [EFX] ボタンを押して、インジケーターをオレンジ色に点灯させます。

2. EFX TYPE [r] を押して、64 PH / AutoWahを表示させます。

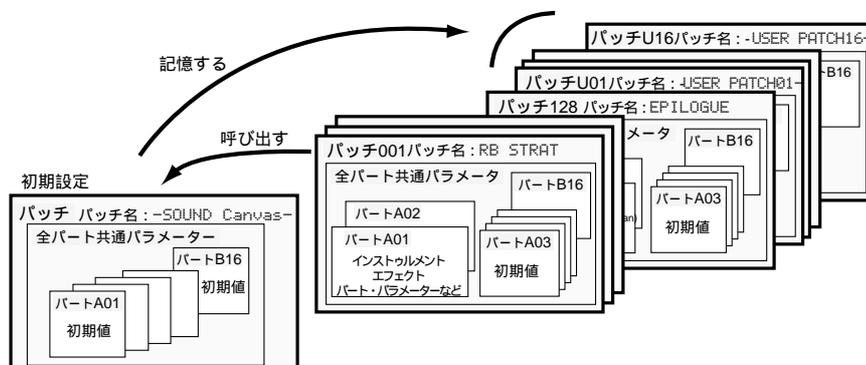
3. さらに EFX TYPE [r] を押すと、ユーザー・エフェクトが選ばれます。

エフェクト番号の “×” マークは、ユーザー・エフェクトであることを表しています。

```
PART  INSTRUMENT
A01  01× Stereo-EQ
LEVEL PAN  :
100   0 :
```

パッチを作って記憶する（ユーザー・パッチ）

パートA01、A02のパラメーターの値を好みに応じて設定したものを、パッチとして名前をつけて記憶することができます。こうして記憶したパッチをユーザー・パッチと呼びます。記憶できるユーザー・パッチの数は16種類で、記憶される場所はパッチ番号のU01 - U16です。



* 記憶できるパラメーターは、すべてのパッチ・パラメーター（P.194）です。（パラメーターと操作一覧表P.150）ただし、MIDIチャンネルのグループA、Bの区別は記憶されません。グループAのチャンネル“A*”として記憶されます。

* パッチにはドラム・セットのパラメーターは記憶されません。

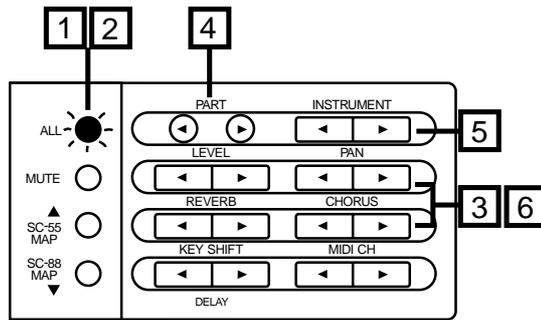
ユーザー・パッチに名前を付ける

1. [ALL] ボタンを押してボタンのインジケーターを点灯させ、INSTRUMENT [I] [r] で名前を変更するパッチを選びます。
2. [ALL] ボタンを押してパッチを読み込みます。
3. PAN [r] とCHORUS [r] を同時に押します。
指定している文字の位置が点滅します。



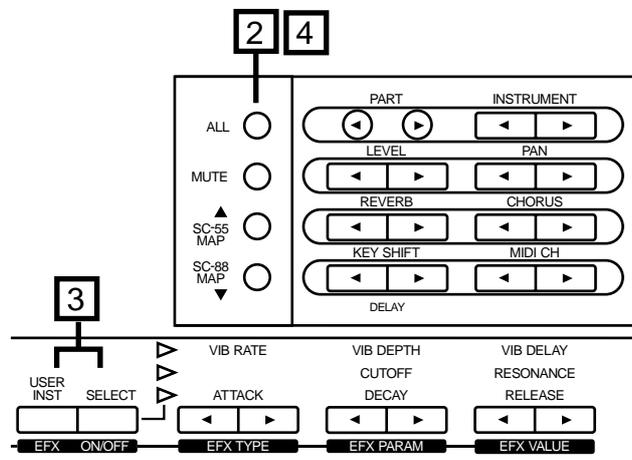
4. PART [I] [r] で変更する文字の位置を指定します。
点滅している場所が移動します。
5. INSTRUMENT [I] [r] を押すと表示の文字が変わります。
表示の文字を選んで、4.に戻ります。
[ALL] を押すたびに、文字がA a A aと変わります。
[MUTE] を押すとスペースになります。
[SC-55MAP] を押すとAになります。
[SC-88MAP] を押すたびに、記号がA (A (と変わります。
6. PAN [r] とCHORUS [r] を同時に押して、操作を終了します。

* ユーザー・パッチの名前を記憶させるには、「ユーザー・パッチを記憶する」の操作を実行してください。



ユーザー・パッチを記憶する

1. パートA01, A02 のパラメーターを好みに応じて設定します。
2. [ALL] ボタンを押してボタンのインジケーターを点灯させます。
3. [USER INST] と [SELECT] を同時に押します。
 “Write U.Patch01?” と表示されます。INSTRUMENT [l] [r] を押して、ユーザー・パッチの番号 (01 - 16) を選びます。
 すでにユーザー・パッチが記憶されている番号を選ぶと、“Write*U.Patch01?” のように “*” 印が表示されます。
4. 記憶してもよければ、[ALL] を押します。
 記憶の操作を中止するときは、[MUTE] を押します。



記憶させたユーザー・パッチを読み込むときは、次の操作をします。

1. [ALL] ボタンを押して、インジケーターを点灯させます。
2. INSTRUMENT [r] を押して、128 EPILOGUE を表示させます。
3. さらに INSTRUMENT [r] を押すと、ユーザー・パッチが表示されますので、読み込みたいユーザー・パッチを選びます。
4. [ALL] ボタンを押すと、ユーザー・パッチが読み込まれます。

```

PART  INSTRUMENT
U01  -USER PATCH01-
LEVEL PAN  :
100  0  :
```

作ったドラム・セットを記憶する（ユーザー・ドラム）

ドラム・インストゥルメントのパラメーターの値を好みに応じて変更し、ドラム・セットとして記憶することができます。こうして記憶したドラム・セットをユーザー・ドラム・セットと呼びます。記憶できるユーザー・ドラム・セットは2種類ですが、1セットあたり128のドラム・インストゥルメントがあるので、合計256のドラム・インストゥルメントを記憶できます。また、ユーザー・ドラム・セットには、オリジナルな名前を付けることができます。記憶させる場所は、SC-88 / SC-88Pro音色マップのドラム・セット番号65と66です（P.104）。

* SC-88、SC-88Proのどちらの音色マップにも同じ内容が記憶されます。

ユーザー・ドラム・セットに名前を付ける

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

点灯している場合は、[ALL] を押して消灯させます。

2. PART [I] [r] でドラム・パートを選び、PAN [r] とCHORUS [r] を同時に押します。

指定している文字の位置が点滅します。



3. PART [I] [r] で文字の位置を指定します。

点滅している場所が移動します。

4. INSTRUMENT [I] [r] を押すと表示の文字が変わります。

文字を選んで、3.に戻ります。

[ALL] を押すたびに、文字が $\bar{\bar{A}}$ $\bar{\bar{a}}$ $\bar{\bar{R}}$ $\bar{\bar{a}}$ と変わります。

[MUTE] を押すとスペースになります。

[SC-55MAP] を押すと $\bar{\bar{C}}$ になります。

[SC-88MAP] を押すたびに、記号が $\bar{\bar{E}}$ $\bar{\bar{C}}$ $\bar{\bar{E}}$ $\bar{\bar{C}}$ と変わります。

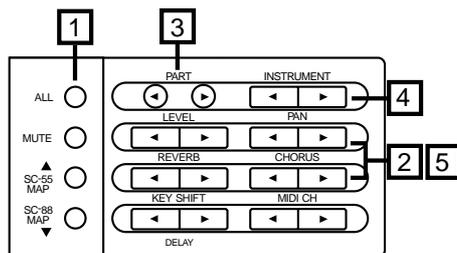
ユーザー・ドラム・セット番号を変えたい場合は、INSTRUMENTの [I] と [r] を同時に押して、INSTRUMENTの [I] [r] で変えます。

ただし番号を変えるとパラメーターの設定も同時に変わりますので、注意してください。



5. PAN [r] とCHORUS [r] を同時に押して、操作を終了します。

* ユーザー・ドラム・セットの名前を記憶させるには、「ドラム・セットとして記憶させる（記憶方法2）」（P.103, 105）の操作を実行してください。



ドラム・インストゥルメントを記憶する

1. ドラム・パートとドラム・セットを選んでドラム・インストゥルメントを作ります。(「ドラム・エディットのしかた」(P.42))



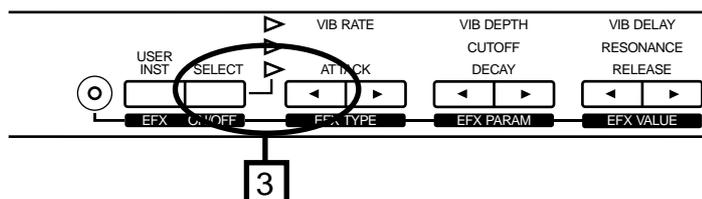
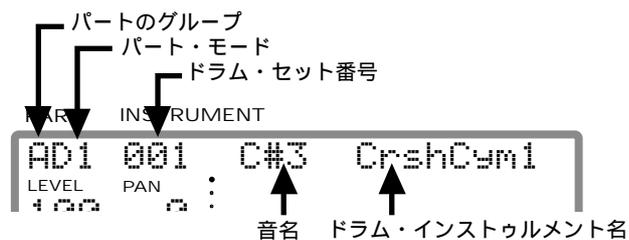
ドラム・インストゥルメントを作ったあとで、上の画面が表示されているときは、次のページの手順でユーザー・ドラム・セットとして記憶させることができます。上の画面が表示されていないときは、以下の2. 3. の操作を行なってください。

2. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。

点灯している場合は、[ALL] を押しして消灯させます。

3. [SELECT] と EFX TYPE [I] を同時に押します。

画面にパートのグループ (P.23)、パート・モード (P.27)、ドラム・セット番号、音名、ドラム・インストゥルメント名が表示されます。(P.43)

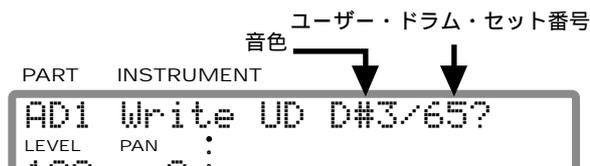


エディットしたドラム・インストゥルメントの記憶のしかたは二つあります。一つは、ドラム・インストゥルメントを1個1個記憶させる方法(1)で、もう一つはドラム・インストゥルメントの集まりであるドラム・セットとして記憶させる方法(2)です。

ドラム・インストゥルメントを記憶させる(記憶方法1)

エディットしたドラム・インストゥルメントを音名ごとに記憶させます。

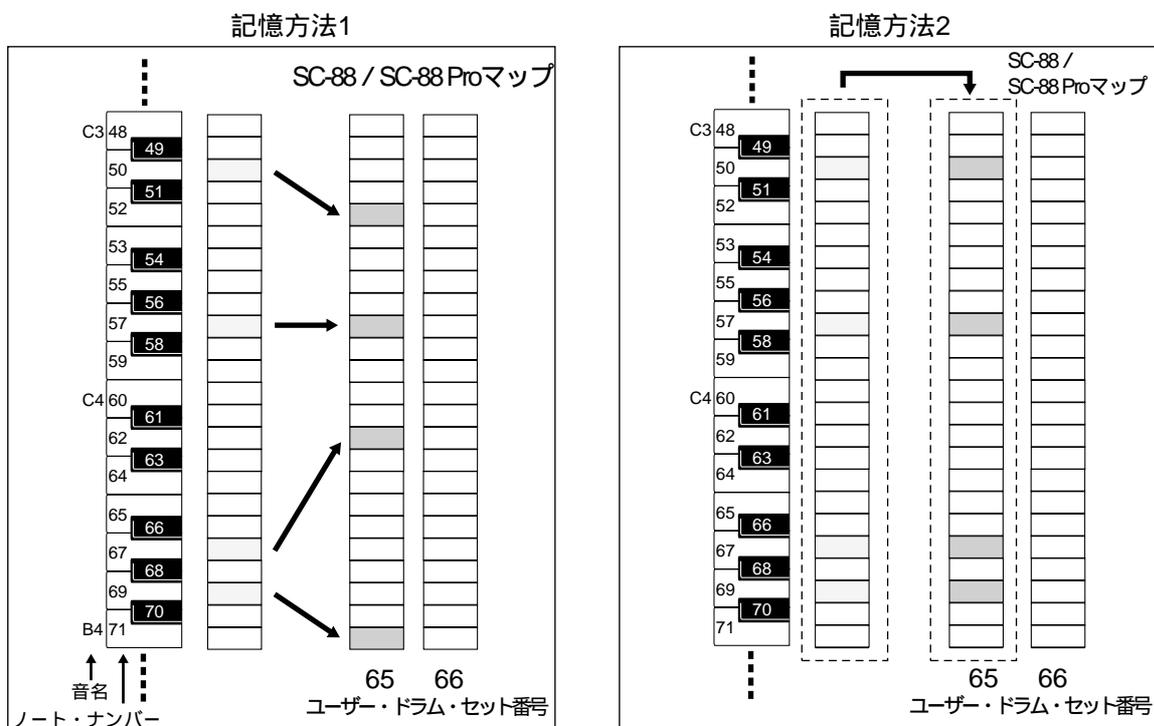
4-1. ドラム・インストゥルメントを記憶させたい場合は、[USER INST] と [SELECT] を同時に押します。



INSTRUMENT [I] [r] を押して記憶先の音名とユーザー・ドラム・セット番号(65/66)を選びます。INSTRUMENTの[I]と[r]を同時に押すことで、音名とドラム・セット番号をカーソルが移動します。

5. 記憶してもよければ [ALL] を押します。

記憶を中止するときは、[MUTE] を押します。



ドラム・セットとして記憶させる（記憶方法2）

エディットしたドラム・インストゥルメントを、現在選んでいるドラム・セットごと記憶させます。

4-2. ドラム・セットごと記憶させたい場合は、EFX VALUEの[l]と[r]を同時に押します。

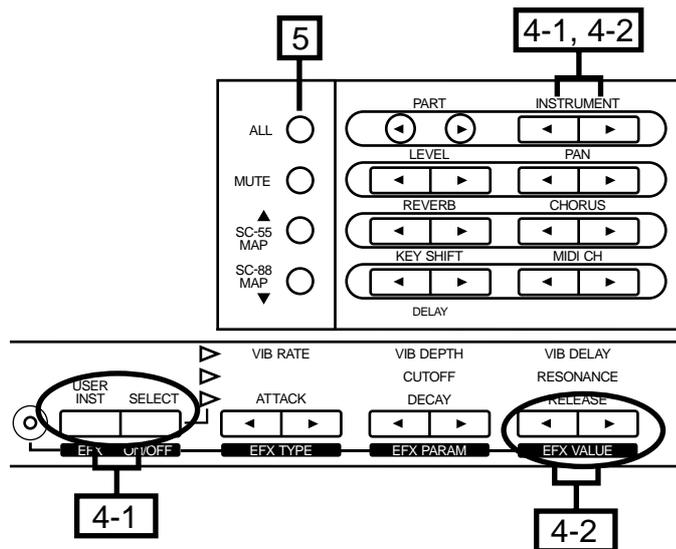
記憶先のユーザー・ドラム・セット番号



INSTRUMENT [l] [r] を押して記憶先のユーザー・ドラム・セット番号（65/66）を選びます。

5. 記憶してもよければ [ALL] を押します。

記憶を中止するときは、[MUTE] を押します。

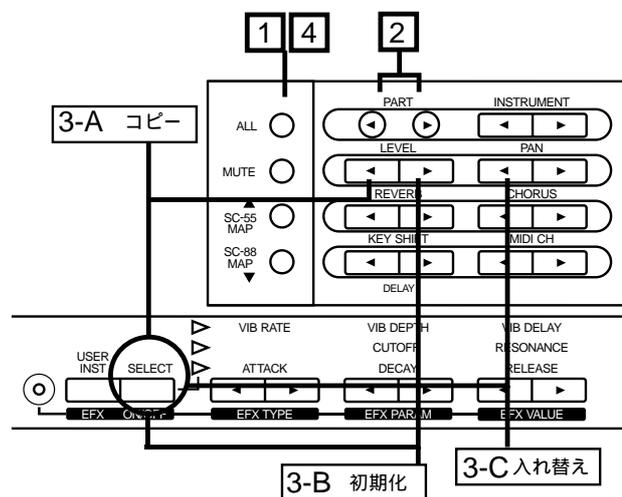


パートの設定をコピー / 初期化 / 入れ替える

選択しているパートの設定を他のパートにコピーしたり、初期化したり、パートどうしで設定を入れ替えたりできます。この機能を上手に利用することによって、音作りの操作が楽になります。

操作のしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。
点灯しているときは、[ALL] ボタンを押して消灯させます。
2. PART [l] [r] でもとになるパートを選びます。
3. 以下のように操作します。
 - (A) コピー : [SELECT] を押しながら LEVEL [l] を押します。
“Copy A01→A02?” と表示されます。
INSTRUMENT [l] [r] を押して、コピー先のパートを選びます。
 - (B) 初期化 : [SELECT] を押しながら LEVEL [r] を押します。
“Clear A01?” と表示されます。
 - (C) 入れ替え : [SELECT] を押しながら PAN [l] を押します。
“Exchs A01↔A02?” と表示されます。
INSTRUMENT [l] [r] 入れ替え先のパートを選びます。
4. それぞれ、実行してよければ [ALL] ボタンを押します。
中止するときは、[MUTE] ボタンを押します。



* ドラム・パートは、コピーや入れ替えをすることはできません。

設定した内容をシーケンサーに記録する

SC-88Proでは、音源の設定内容をMIDIデータとして送信できます。送信できるデータには、パラメーターをある程度まとめて送信できるバルク・ダンプと、パラメーターごとに個別に送信できるインディビデュアル・データの2種類があります。データはすべてシステム・エクスクルーシブ・データの形式で送信されます。

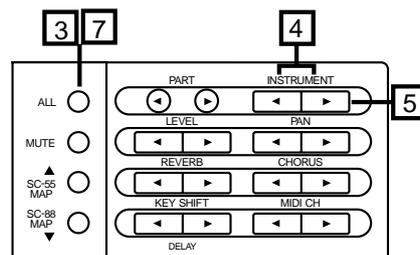
バルク・ダンプは、SC-88Proの設定をシーケンサーやパーソナル・コンピューターに保存するときに活用します。また、バルク・ダンプを送信すると、2台のSC-88Proの全パラメーターを同じ設定にすることもできます。

インディビデュアル・データを利用すると、システム・エクスクルーシブ・データをひとつひとつ調べなくてもデータを作成できるので、データの作成が効率よくできます。

バルク・ダンプの送信のしかた

1. MIDI OUT/THRUセレクト (P.135) をOUTに設定します。
2. SC-88ProのMIDI OUT/THRU端子とシーケンサーのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
3. [ALL] を押してボタンのインジケーターを点灯させます。
4. INSTRUMENTの [l] と [r] を同時に押します。
“DUMP All, Sure?” と表示され、データを送信できる状態になります。
5. INSTRUMENTの [l] [r] を押して、送信するデータの内容を選びます。

ALL	SC-88Proすべてのパラメーターの設定 (ユーザー・パラメーターを含む)
ALL-U	ユーザー・パラメーター (ユーザー・インストゥルメント、ユーザー・ドラム・セット、ユーザー・エフェクト、ユーザー・パッチ) を除いたすべてのパラメーターの設定
U. INST	ユーザー・インストゥルメントの設定
U. DRUM	ユーザー・ドラム・セットの設定
U. PATCH	ユーザー・パッチの設定
U. EFX	ユーザー・エフェクトの設定
GS A	パート・グループAのGSパラメーターの設定
GS B	パート・グループBのGSパラメーターの設定
6. シーケンサーのレコーディングを開始します。
7. [ALL] を押すとデータの送信が始まります。
“Transmitting” と表示されている間、SC-88Proはデータを送信しています。
データの送信を中止するときは、[MUTE] を押します。
“Transmitting” の表示が消えたら、送信の終了です。
8. SC-88Proがデータの送信を終えたらシーケンサーのレコーディングをストップします。



* データ量が多いので、データを受け取るMIDI機器のメモリー容量を確かめてから転送してください。記録できるメモリー容量が足りないと、転送が途中で中断してしまい、データの完全な転送ができません。すべてのパートのデータを送信した場合、SC-88Proが送信するパルク・ダンプのデータ量は約40Kバイトです。

インディビデュアル・データの送信のしかた

送信方法には、メニューで選択するパート・パラメーターを送信する方法と、メニューで選択するパート全体のパラメーターを送信する方法と、インサクション・エフェクト・パラメーターを送信する方法の3種類あります。

インディビデュアル・データを送信できるパラメーターの種類は、P.150の「パラメーターと操作一覧」を参照してください。

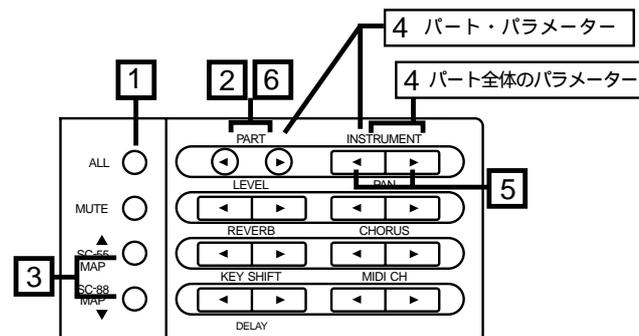
* メニューで選択するパート全体のパラメーターのうち、次のパラメーターのデータは送信できません。

Device ID
MUTE Lock
EQ Lock
Rx GM On
Rx GS Reset

パート・パラメーターの送信方法

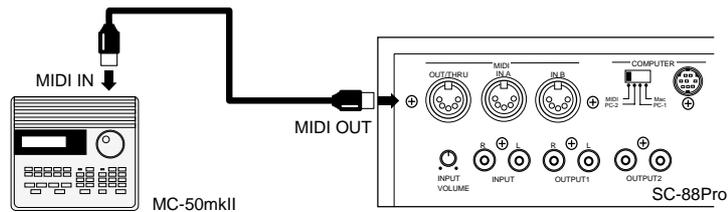
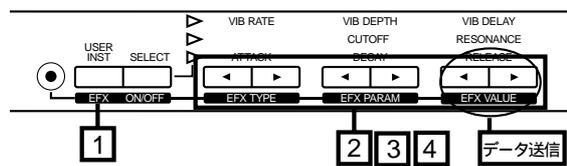
パート全体のパラメーターの送信方法

1. **パート・パラメーター** : [ALL] ボタンを押してインジケーターを消灯させます。
パート全体のパラメーター : [ALL] ボタンを押してインジケーターを点灯させます。
2. PART [l] と [r] を同時に押します。
3. [u][d] を押して、送信するパラメーターを選びます。
[SELECT] を押しながら [u][d] を押すと、パラメーターをジャンプすることができます。
4. **パート・パラメーター** : PART [l][r] でパラメーターを送信するパートを選び、INSTRUMENT [l][r] で値を設定します。
パート全体のパラメーター : INSTRUMENT [l][r] で値を設定します。
5. INSTRUMENT [l] と [r] を同時に押すと、データが送信されます。
“Transmitting” と表示されている間、データが送信されています。
6. PART [l] と [r] を同時に押して操作を終了します。



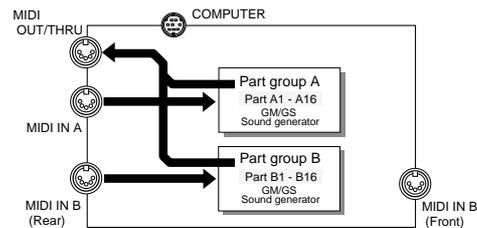
インサクション・エフェクト・パラメーターの送信方法

1. [EFX] ボタンを押して、インジケーターをオレンジ色に点灯させます。
2. EFX TYPEとEFX PARAMのボタンで送信するパラメーターを選び、EFX VALUEで値を設定します。
3. EFX TYPE [I] [r] を押すと、エフェクト・タイプが表示されます。この状態で、EFX VALUE [I] と [r] を同時に押すと、エフェクト・タイプのデータが送信されます。
4. EFX PARAM [I] [r] を押すと、エフェクト・パラメーターが表示されます。この状態で、EFX VALUE [I] と [r] を同時に押すと、エフェクト・パラメーターのデータが送信されます。



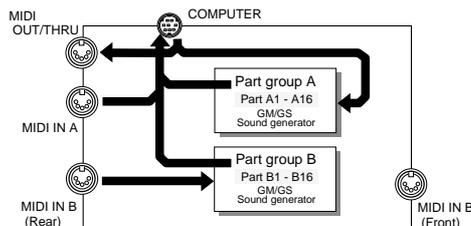
MIDI OUT/THRUセレクト (P.136) がTHRUに設定されていると、データが送信されませんので注意してください。

MIDI OUT/THRUセレクト :
OUT
コンピューター・スイッチ :
MIDI



MIDI端子を使わないで、コンピューター端子を使ってコンピューターにデータを転送することもできます。(P.120)

MIDI OUT/THRUセレクト :
OUT
コンピューター・スイッチ :
MAC, PC-1, PC-2



画面に絵や文字を描く（フレーム・ドロー）

SC-88Pro画面の四角いドットを使って絵や文字を描けます。これをフレーム・ドローと呼びます。絵の画面は10種類持つことができます。10種類の画面の一枚一枚を「Page（ページ）」と呼びます。絵のデータはMIDIシステム・エクスクループ・データとしてシーケンサーやコンピューターへ保存し、再びSC-88Proに転送することで絵や文字を音楽に合わせて表示させることができます。

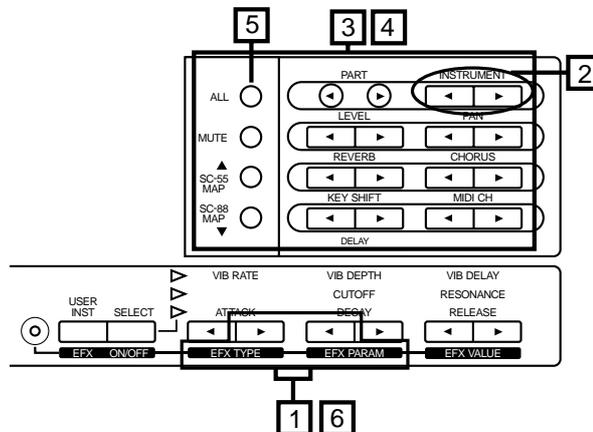
絵や文字のデータを作る

1. EFX TYPE [r] と EFX PARAM [l] を同時に押します。
 “FrameDraw: Page 1” と表示されます。
2. INSTRUMENT [l] [r] で描くページを選びます。
3. カーソルを動かし、下記のボタン操作で、各ドットをオン（点灯）、オフ（消灯）させて絵や文字を描きます。
 カーソルの位置では、ドットが点滅しています。

- [u] [d]カーソルの上下方向移動
- PART [l] [r]カーソルの左右方向移動
- [ALL]ドットのオン（点灯）
- [MUTE]ドットのオフ（消灯）
- CHORUS [r]ドットが大きくなる
- CHORUS [l]ドットが小さくなる
- LEVEL [r]表示している絵が上に移動する
- LEVEL [l]表示している絵が下に移動する
- PAN [r]表示している絵が右に移動する
- PAN [l]表示している絵が左に移動する
- INSTRUMENT [l] [r]表示している画面のデータを送信する

* はボタンを同時に押すことを表します。

* MIDI OUT/THRUセレクト（P.136）がTHRUに設定されていると、画面のデータがMIDI OUT端子から出力されませんので注意してください。



4. 絵や文字を反転、消去、コピーするときは以下のように操作します。

- (A) 画面の反転： REVERBの [I] または [r] を押します。
“Invert Page * ?” と表示されます。
INSTRUMENT [I] [r] を押して、反転するページを設定します。
- (B) 画面の消去： MIDI CHの [I] または [r] を押します。
“Clear Page * ?” と表示されます。
INSTRUMENT [I] [r] を押して、絵を消すページを設定します。
- (C) 画面のコピー： KEY SHIFTの [I] または [r] を押します。
“Copy to Page * ?” と表示されます。
INSTRUMENT [I] [r] を押して、コピー先のページを設定します。

* 上記の “*” の部分には画面のページ番号が表示されます。

5. それぞれ、実行してよければ [ALL] を押します。

中止するときは、[MUTE] を押します。

6. EFX TYPE [r] と EFX PARAM [I] を同時に押して操作を終了します。

動きのある絵を表示させたいときは、

- (1) 3. の LEVEL と PAN ボタンの操作で絵を移動させ、別ページにコピーして画面のデータ作ります。
- (2) この複数の画面データを、3. INSTRUMENT [I] * [r] の操作で SC-88Pro から取り出し、シーケンサーに記録しておきます (P.107)。
- (3) 曲を始める前に、(2) の画面データを SC-88Pro に送信しておきます。
- (4) 画面切り替えコマンド (エクスクループ・データ P.193) を入れた曲データを再生します。

そうすると、動きのある絵や文字を音楽に合わせて表示させることができます。

これらの作業をするためには、システム・エクスクループ・データをエディットして送受信できるシーケンサー (ローランド MC-50mkII など) が必要となります。また、パーソナル・コンピュータ用の音楽ソフトウェアの中にも、システム・エクスクループ・データをエディットして送受信できるものがあります。ソフトウェアの機能を良くご確認の上、使用してください。

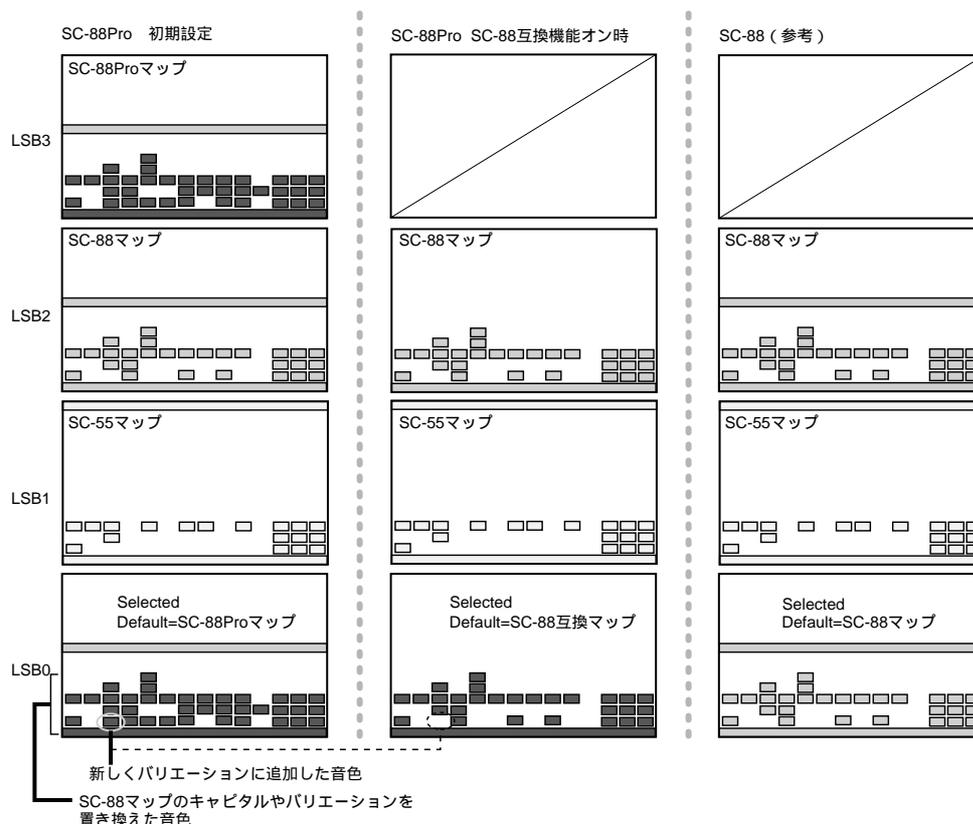
* 絵のデータを、MIDI エクスクループ・データとして受信すると、既存の絵のデータは書き替えられますので注意してください。

SC-88Pro / SC-88兼用のデータを作成する

SC-88Proには、SC-88Pro / SC-88兼用データを作るときに便利なSC-88互換機能があります。

SC-88Proでは、多彩な音色が数多く追加されています。追加された音色には、SC-88マップのキャピタルやバリエーションを置き換えたものと、新しくバリエーションに追加したものとがあります(下図)。このうち、SC-88マップと同じキャピタルやバリエーションを置き換えた音色は、SC-88ProとSC-88のどちらの音色で鳴らしても同じ種類の音色ですので、この音色を使えば、音楽的にはおおむね互換性のある演奏をさせることができます。そこで、SC-88互換機能にはSC-88互換マップが用意されています。SC-88互換マップでは、SC-88Proのグレードの高い音色が、SC-88マップと同じように配置されています。

SC-88Pro初期設定、SC-88互換機能オン、SC-88での音色マップの構成は、それぞれ図のようになっています。



* LSBはバンク・セレクト・メッセージの下位部分です。LSBのSelectedではパネルで選ばれている状態になります。(P.127)

SC-88互換機能オンのときのマップ構成はSC-88と比べると、SC-88互換マップを使用できることが違うだけで、その他は同じ構成になっています。

SC-88互換機能オンのときに、MIDIメッセージでLSB0を使って音色を指定すると、通常はSC-88互換マップが選択されますが、[SC-88MAP]ボタンを押すとSC-88マップが選択され、[SC-55MAP]ボタンを押すとSC-55マップが選択されます。SC-88互換マップではSC-88Proの音色が鳴り、SC-88マップではSC-88と同じ音色が鳴ります。

SC-88Pro / SC-88兼用データを作るときは、基本的にはSC-88互換機能オンの状態でLSB0で音色を指定して作るとよいでしょう。また、SC-55マップ(またはSC-88マップ)を特定したいときには、LSB1(またはLSB2)で音色を指定します。

* インサクション・エフェクトを使った場合、SC-88では同じような演奏ができない場合があります。

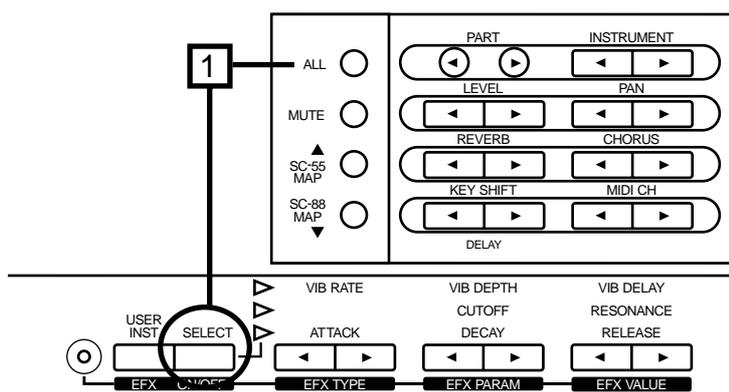
設定のしかた

1. [SELECT] を押しながら [ALL] を押します。

[ALL] ボタンが点滅して、SC-88互換機能がオンになります。

このとき、[SC-88MAP] ボタンを押すと、[SC-88MAP] ボタンが点灯してSC-88マップが選択されます。また、[SC-55MAP] ボタンを押すと、[SC-55MAP] ボタンが点灯してSC-55マップが選択されます。

2. SC-88互換機能をオフにするには、[SELECT] を押しながら [ALL] を押しませ



コラム

SC-88ProではGM/GSなどの各種の曲データに対応できるように3つの音色マップを持っています。それぞれ、次のような操作をしてください。

データの種類	再生するマップ	マップの設定
GM/GS用データ	SC-88Proマップ	初期設定
"	SC-55マップ	[SC-55MAP] : ON
"	SC-88マップ	[SC-88MAP] : ON
SC-88用データ (LSB0)	SC-88Proマップ	初期設定
" (LSB0)	SC-88マップ	[SC-88MAP] : ON
SC-88Pro / SC-88兼用データ (LSB0)	SC-88マップ	[SC-88MAP] : ON
SC-88Pro用データ	SC-88Proマップ	初期設定

例えばGM/GS用データをSC-88Proマップで再生するときは、マップを初期設定にします。

CM-64の音色配列にする

SC-88Proは、ローランドのCM-64 (マルチ・ティンバー・サウンド・モジュール) の音色配列に設定できます。CM-64用の曲データで演奏したいときは、以下のように操作してください。

* CM-64の音色配列にすると、以前の設定内容は全て失われますので注意してください。

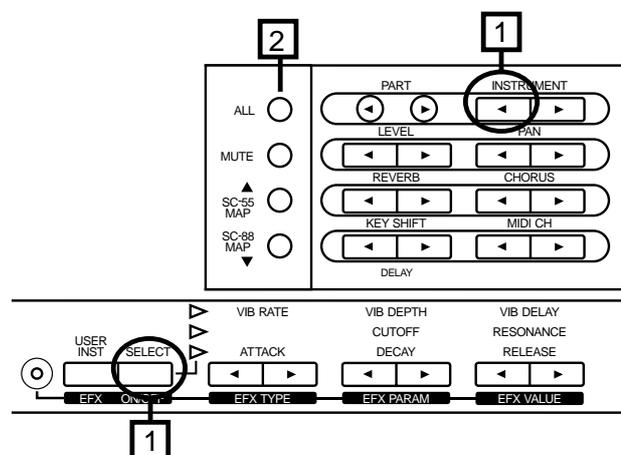
* SC-55/55mkIIと同じ音色で鳴らすときは、[SC-55MAP] ボタンを押してください。

1. [SELECT] を押しながら INSTRUMENT [I] を押します。

“Init CM-64, Sure?” と表示されます。

2. [ALL] を押します。

操作を中止するときは、[MUTE] を押します。



CM-64の音色配列にすると、各パートの設定はパート・グループA、Bともに以下のようになります。

各パートの設定

パート名	MIDI受信 チャンネル	音色 (バリエーション番号/インストゥルメント番号)	音量	パン	リバーブ	コーラス	キー・シフト
1	1	Acou Piano 1 (127/001)	100	0	64	0	0
2	2	Slap Bass 1 (127/069)	100	L10	64	0	0
3	3	Str Sect 1 (127/049)	100	L10	64	0	0
4	4	Brs Sect 1 (127/096)	100	L10	64	0	0
5	5	Sax 1 (127/079)	100	L10	64	0	0
6	6	Ice Rain (127/042)	100	L46	64	0	0
7	7	Elec Piano 1 (127/004)	100	R27	64	0	0
8	8	Bottleblow (127/111)	100	L63	64	0	0
9	9	Orche Hit (127/123)	100	R63	64	0	0
10	10	CM-64/32L Set (128)	100	0	64	0	0
11	11	FRETLESS 1 (126/028)	100	0	64	0	0
12	12	CHOIR 1 (126/030)	100	R17	64	0	0
13	13	A.PIANO 1 (126/001)	100	0	64	0	0
14	14	E.ORGAN 2 (126/038)	100	R35	64	0	0
15	15	E.GUITAR 1 (126/014)	100	L37	64	0	0
16	16	SOFT TP 1 (126/047)	100	L19	64	0	0

*Bnd Range : +12, Mod LFO Pch : +4

*この表の音色名は、CM-64の音色名を記載しています。SC-88Proの表記とは異なります。

パート全体の設定

レベル	パン	リバーブ	コーラス	キー・シフト
127	0	64	64	±0

CM-64とSC-88Proの違い

CM-64の音色配列にすると、CM-64を使ったときと同じような演奏ができるように設定されます。しかし、CM-64とは音源のしくみが異なりますので、完全に同じではありません。以下の主な違いをご理解のうえ、お使いください。

1.音色の変化

ペロシティー、モジュレーション、アフタータッチなどで音色を変化させた場合、音色の微妙な変化はCM-64と異なります。

2.エクスクルーシブ・データ

CM-64のエクスクルーシブ・データとは互換性がありません。CM-64のエクスクルーシブ・データを受信しても、SC-88Proの設定は変わりません。したがって、CM-64の音色データ(エクスクルーシブ・データ)が曲データに入っているときは、その曲データを演奏してもCM-64と同じ演奏にはなりません。

3.パン

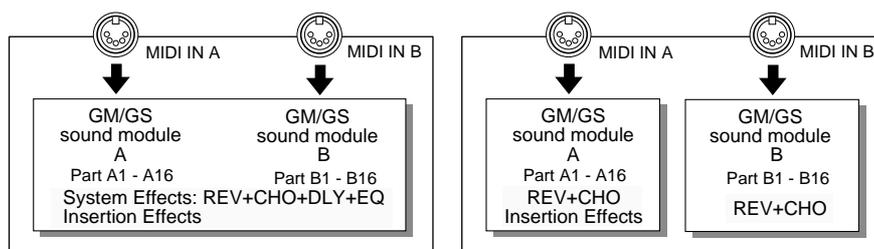
CM-64とは、パンの設定が左右逆になります。オーディオ出力端子の左右(L/R)の接続を入れ替えてお使いください。

2 台の音源モジュールとして使う

SC-88Proには、シングル・モジュール・モード (Mode1) とダブル・モジュール・モード (Mode2) という二つのシステム・モードがあります。ダブル・モジュール・モードにすると、2種類のシステム・エフェクトを同時に使えます。例えば、ドラム・パートとノーマル・パートとで違った種類のリバーブを使うことができます。その他のパラメーターでも、2系統分設定できるものがあります。

インサージョン・エフェクトは、パート・グループAでのみ使えます。通常は、シングル・モジュール・モードになっています。

シングル・モジュール・モード (Mode 1) ダブル・モジュール・モード (Mode 2)



ダブル・モジュール・モードにする

1. [SELECT] を押しながら、KEY SHIFT [r] を押します。

“Set Mode2, Sure?” と表示されます。

2. [ALL] ボタンを押すとダブル・モジュール・モードになります。

操作を中止するときは [MUTE] ボタンを押します。

ダブル・モジュール・モードにすると、パラメーター名の左側には、AまたはBと表示されますが、これは、パート・グループA、Bのどちらのパラメーターを設定してるかわかるようにするためです。AまたはBと表示されるパラメーターは、パート・グループA、Bの2系統分持っています。PARTの [I] か [r] を押すと、A、B間を移動できます。



3. シングル・モジュール・モードに戻すには、[SELECT] を押しながらKEY SHIFT [I] を押します。そして、[ALL] ボタンを押してください。

操作を中止するときは [MUTE] ボタンを押します。

* シングル、ダブルのシステム・モードは、電源をオフしても記憶しています。電源を入れ直してもシステム・モードは変わりません。

* システム・モードを変えると、各パートの設定は初期化 (GSリセット) されますので注意してください。

* ダブル・モジュール・モードでは、画面の表示が反転します。反転しないようにするには、ディスプレイ・タイプで適当なタイプを選んでください。(P.37)

シングル・モジュール・モードのときも、ダブル・モジュール・モードのときも、基本的には、MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡されます (P.23)。このような、二つのMIDI IN端子と各パートの間でのデータの受渡しについては、In Mode (P.137) の設定で経路が変わるので注意してください。また、エクスクルーシブ・メッセージは、アドレス設定によってMIDI IN Aで受けたものをグループBのパートに渡すことができます。(P.128)

ダブル・モジュール・モードで2系統持つことのできるパラメーターは以下のとおりです。

Master Level (マスター・レベル)	(P.35)
Master Pan (マスター・パン)	(P.35)
Master Key Shift (マスター・キーシフト)	(P.35)
Master Tune (マスター・チューン)	(P.14)
Reverb Type (リバーブ・タイプ)	(P.52)
Reverb Character (リバーブ・キャラクター)	(P.52)
Reverb Pre-LPF (リバーブ・プリ・ローパスフィルター)	(P.52)
Reverb Level (リバーブ・レベル)	(P.52)
Reverb Time (リバーブ・タイム)	(P.52)
Reverb Delay Feedback (リバーブ・ディレイ・フィードバック)	(P.52)
Chorus Type (コーラス・タイプ)	(P.53)
Chorus Pre-LPF (コーラス・プリ・ローパス・フィルター)	(P.53)
Chorus Level (コーラス・レベル)	(P.53)
Chorus Feedback (コーラス・フィードバック・レベル)	(P.53)
Chorus Delay (コーラス・ディレイ・タイム)	(P.53)
Chorus Rate (コーラス・レート)	(P.53)
Chorus Depth (コーラス・デプス)	(P.53)
Chorus Send Level To Reverb (コーラス・センド・レベル・トゥー・リバーブ)	(P.53)
Mute Lock (ミュート・ロック)	(P.140)
Rx GM On (GMシステム・オン受信スイッチ)	(P.140)
Rx GS Reset (GSシステム・オン受信スイッチ)	(P.140)
Device ID number (デバイスIDナンバー)	(P.134)

イニシャライズ（初期化）

工場出荷時の設定に戻す

SC-88Proのすべての設定を工場出荷時の設定にします。このイニシャライズを行なうと、システム・パラメーター（P.36）もユーザー・パラメーター（P.96）も工場出荷時の設定になりますので、注意してください。

1. [SELECT] を押しながらINSTRUMENTの [l] と [r] を同時に押します。
“Init All, Sure?” と表示されます。

2. 実行するときは [ALL] を押します。

操作を中止するときは、[MUTE] を押します。

* このイニシャライズを実行すると、以下のシステム・パラメーターの画面表示は工場出荷時の設定に戻りますが、実際の設定はイニシャライズされていません。必ず、電源を入れ直してください。

In Mode、OUT/THRU、IN B Sel. (P.135)

GM/GSのためのイニシャライズ

GM/GSマークの付いた曲データで演奏させる場合は、GM/GSのためのイニシャライズを行なう必要があります。このイニシャライズを行なうとGM/GSの基本設定になりますから、GM/GSマークが付いた曲データでの演奏ができます。

GM/GSマークの付いた曲データの先頭部分には、イニシャライズさせるデータ（General MIDIシステム・オン、GSリセット P.133）が含まれています。したがって、曲データの先頭から演奏させた場合は、自動的にイニシャライズされますので、ボタン操作でイニシャライズする必要はありません。

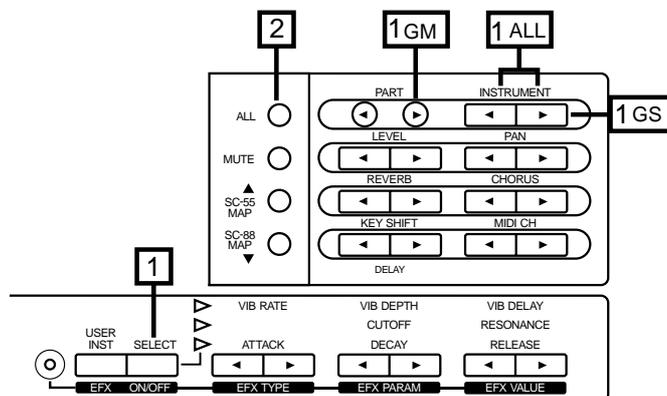
* GM/GSのためのイニシャライズを行なっても、システム・パラメーター（P.36）の設定内容はイニシャライズ前と変わりません。

* バック・アップ・スイッチ（P.37）がオンになっていても、下記の操作で基本設定に書き替わりますので注意してください。

1. (GMのとき)[SELECT] を押しながらPART [r] を押します。
(GSのとき)[SELECT] を押しながらINSTRUMENT [r] を押します。
“Init GM, Sure?” または “Init GS, Sure?” と表示されます。
ダブル・モジュール・モード（P.116）のときにこの操作を行なうと、“Init GS A, Sure?” と表示されます。INSTRUMENTの [l] [r] でイニシャライズするパート・グループ（A、B）を選びます。

2. 実行するときは [ALL] を押します。

操作を中止するときは、[MUTE] を押します。



第6章

パソコンによるSC-88Pro操縦法

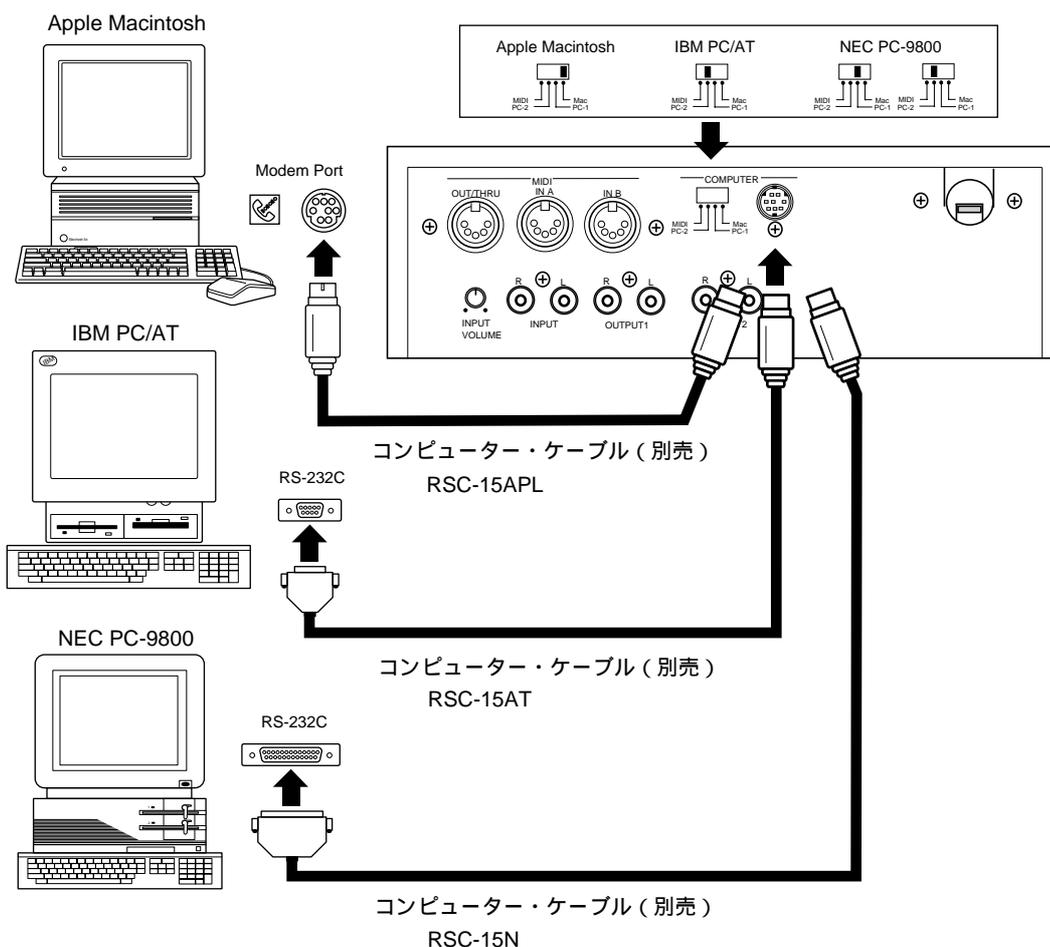
コンピューターとの接続

パーソナル・コンピューター上で動作する音楽ソフトウェアを使えば、SC-88Proのコントロールをコンピューターで実行できます。曲データの再生や作成はもちろんのこと、自動的に音色を切り替えたり、画面上で音作りをしたりすることができます。こういうシステムをDTMS (Desk Top Music System) と呼んでいます。DTMSで実現できる機能は、使用するソフトウェアで大きく異なります。したがって、目的に合ったソフトウェアを選ぶことが大切です。

パーソナル・コンピューターにSC-88Proを接続して演奏させる場合、MIDI端子を使う方法とコンピューター端子を使う二つの方法があります。MIDI端子を使う場合は、MIDI端子付きのインターフェース・ボード (ローランドSuper MPUなど) やアダプターをコンピューターに取り付ける必要があります。SC-88Proのコンピューター端子を使う場合は、専用ケーブルでコンピューターと直結できますが、使用するソフトウェアがシリアル・ポート (コンピューター本体の通信端子) に対応していなければなりません。

MIDI端子を使った接続のしかたについては、P.122 (MIDI端子を使った接続) をお読みください。以下は、SC-88Proのコンピューター端子を使う場合の接続を説明します。

コンピューター端子を使った接続

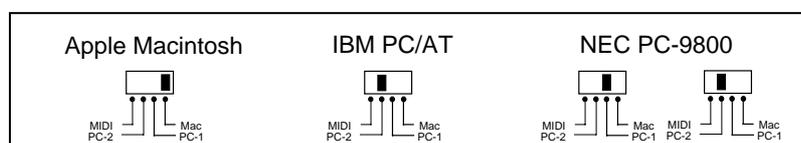


1. SC-88Proの電源をオフにして、SC-88Pro背面のコンピューター・スイッチを設定します。

注意：コンピューター・スイッチの切り替えは、電源をオフにして行ってください。電源をオンにしたときに設定が有効になります。

* コンピューターの種類と使用するソフトウェアによって、コンピューター・スイッチの設定が異なりますので注意してください。

PC-1のボー・レートは、31.25K (bit/sec)、PC-2のボー・レートは、38.4K (bit/sec) となっています。お使いになるMIDIアプリケーション（ソフトウェア）が要求するボー・レートに、コンピューター・スイッチを設定してください。スイッチの設定については、ソフトウェアに付属している取扱説明書をよく読んで設定してください。一般的には、パーソナル・コンピューターがMacintoshシリーズの場合はMac、IBM PC ATシリーズの場合はPC-2に設定し、NEC PC-9800シリーズの場合はPC-1かPC-2に設定します。



2. コンピューター背面のRS232C端子、またはモデム・ポートにコンピューター・ケーブルを接続します。

コンピューター・ケーブル（別売）の品名

Macintoshシリーズ	RSC-15APL
IBM PC ATシリーズ	RSC-15AT（これは9ピン・タイプのケーブルです。25ピンタイプのものが必要な場合は、P.149の配線図をご覧ください。適切なケーブルを購入してください。）
PC-9800シリーズ	RSC-15N

3. コンピューター・ケーブルのもう片方をSC-88Proのコンピューター端子（COMPUTER）に接続します。

4. SC-88Proの電源をオンにします。

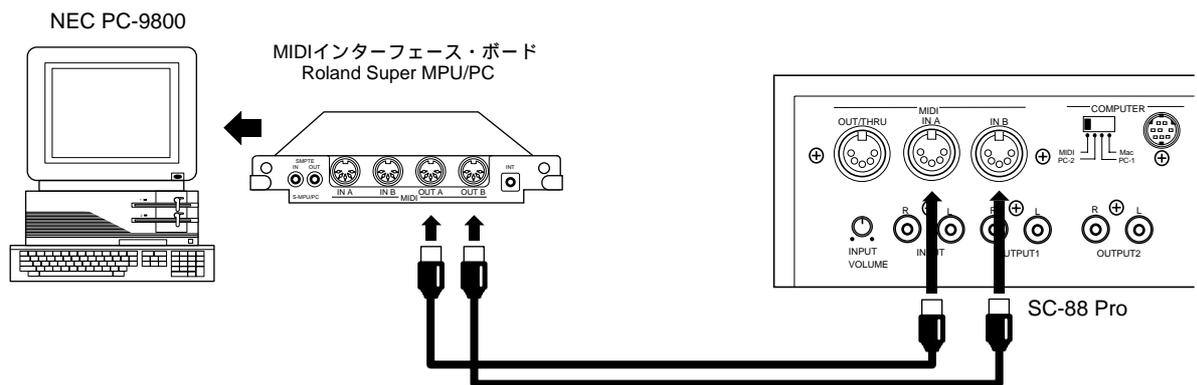
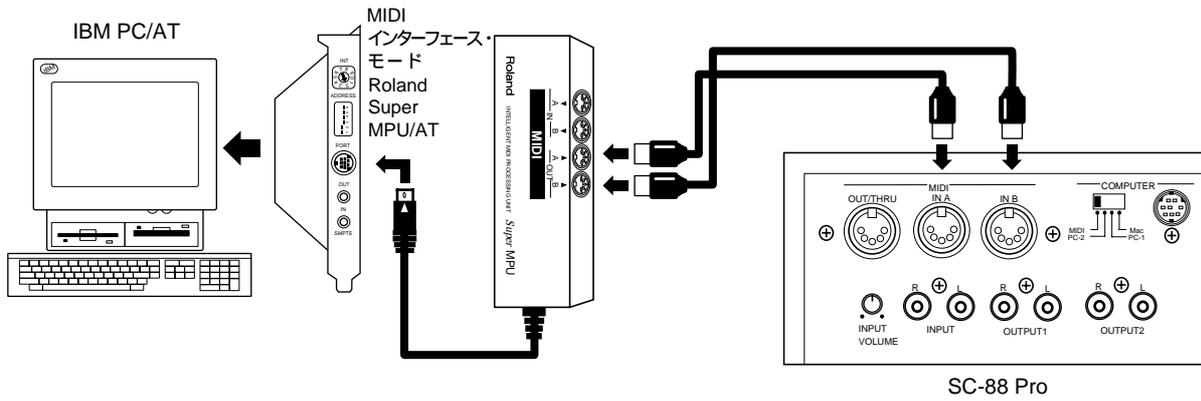
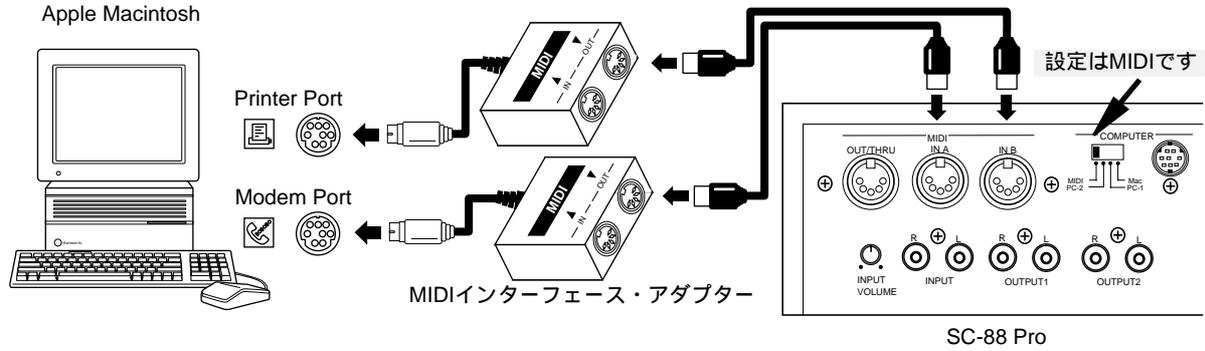
PC-9800シリーズ、IBM PC ATシリーズで使うときの注意点

SC-88Proのコンピューター端子と各パーソナル・コンピューターを接続しても、ソフトウェア（MIDIアプリケーション）が対応していなければ正常に動作しません。必ず、パーソナル・コンピューターのシリアル・ポート対応のソフトウェアとともに使用してください。

その他、各コンピューター上での設定が必要な場合がありますので、使用するソフトウェアの取扱説明書をよくお読みのうえ、適切な設定を施してからお使いください。

MIDI端子を使った接続

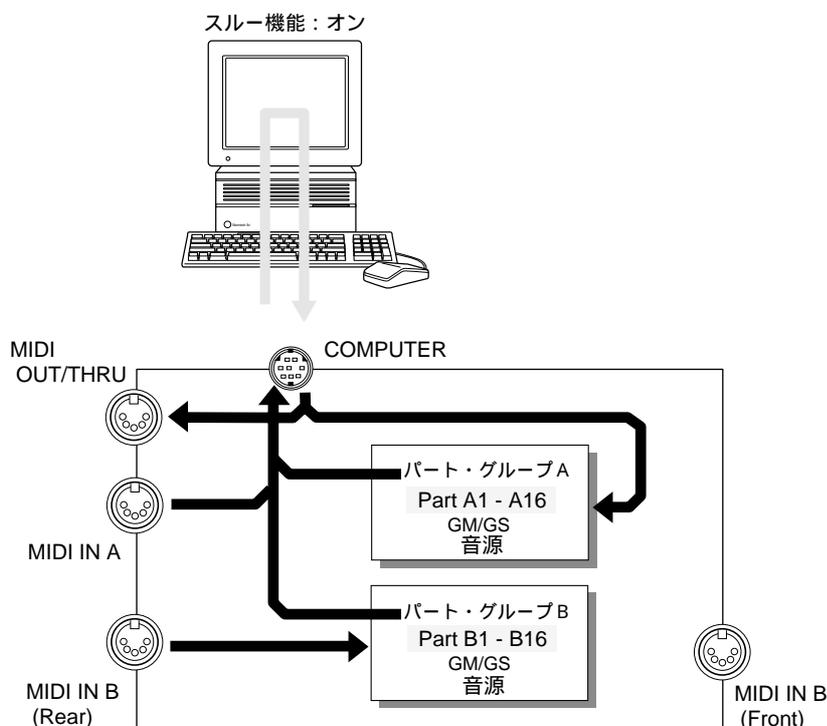
* SC-88Pro背面のコンピューター・スイッチの設定はMIDIにします。



コンピューターとのMIDIデータのやりとりについて

コンピューター・スイッチの設定位置によって、MIDIデータの流れが以下の図のようになります（工場出荷時の設定）。

コンピューター・スイッチがPC-1、PC-2、Macのとき

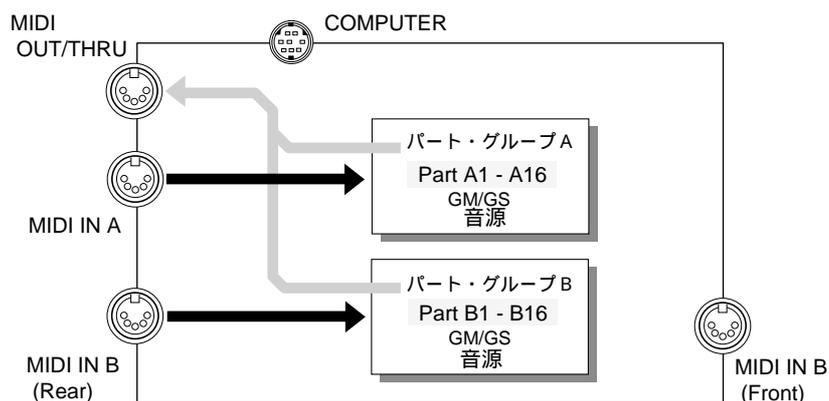


* MIDI IN Aで受けたデータを音源部に渡すためには、コンピューター端子に接続しているコンピューターのスルー機能をオンしておく必要があります。スルー機能とは、SC-88Proのコンピューター端子から取り込んだデータを、データの内容を変えないで、SC-88Proのコンピューター端子へ戻す機能です。スルー機能をオンにすることで、MIDI IN Aで受けたデータはコンピューターを通して音源部に渡され音が鳴ります。また、音源部からのMIDIエクスクルーシブ・データをSC-88ProのMIDI OUT/THRU端子から送信するときも、コンピューターのスルー機能をオンしておく必要があります。

* MIDI IN Bで受けたデータはコンピューター端子へは行かず、直接、音源部へ渡されます。

* コンピューター端子を使ってコントロールできる音源部のパート数は、使っているソフトウェアの仕様によります。したがって、コンピューター端子を使った場合、32パート演奏が必ずしもできるわけではありません。ソフトウェアに付属している取扱説明書をよくお読みのうえ、使用してください。また、SC-88Proは、MIDI IN AとBの二つの端子を同時に使うことで、32パートの演奏を行うことができますが、これもソフトウェアの仕様によっては、実現不可能な場合がありますので注意してください。

コンピューター・スイッチがMIDIのとき



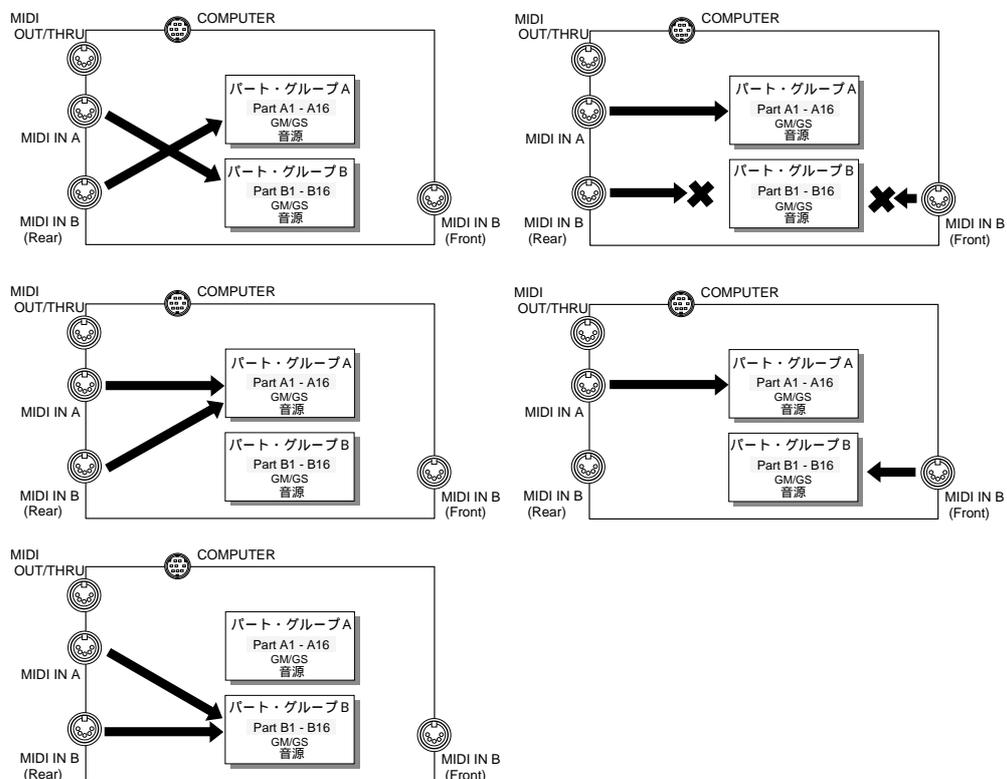
* SC-88Pro背面のコンピューター・スイッチがMIDIの位置にあると、コンピューター端子を使つてのデータのやりとりができないので注意してください。

* フロントのMIDI IN Bを使うときは、IN Bセレクト (P.135) を設定する必要があります。

* MIDI OUT/THRU端子は、工場出荷時の設定ではMIDI OUTとして機能しています。MIDI THRUとして機能させたいときは、MIDI OUT/THRUセレクト (P.136) をTHRUに設定してください。

* エクスクループ・データのアドレス設定については、P.128、193に説明がありますので参照してください。

* 工場出荷時の設定では、MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡されます。一般的な使いかたでは、この設定を変える必要はありませんが、MIDI信号の伝わりかたを下記の図のようにすることもできます (P.137, 138)。

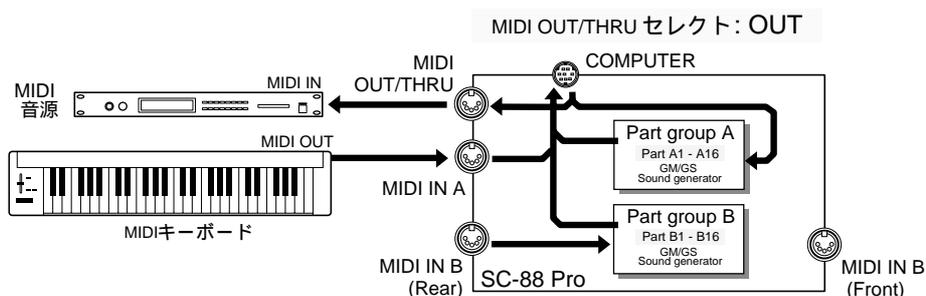


SC-88Proに他のMIDI音源をつなぐとき

SC-88ProのMIDI OUT/THRU端子に別のMIDI音源をつないで鳴らすときは、以下のことに注意してください。

コンピューター端子で受けたデータで別の音源を鳴らすとき

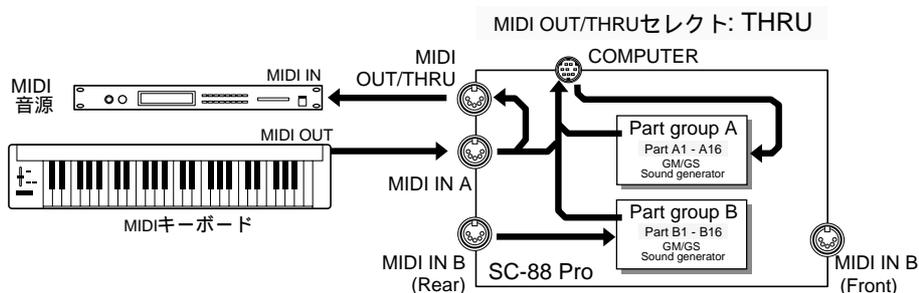
このときは、MIDI OUT/THRUセレクト (P.136) をOUTに設定してください。コンピューター端子で受けたコンピューターのデータが、SC-88ProのMIDI OUT/THRU端子から送信されます。



MIDI IN Aで受けたデータで別の音源を鳴らすとき

このときは、MIDI OUT/THRUセレクト (P.136) をTHRUに設定してください。MIDI IN Aで受けたデータを、そのままMIDI OUT/THRU端子から出力します。

* MIDI IN Bで受けたデータは、THRUに設定してあってもスルー (THRU) されません。また、In Mode (入力モード P.137) の設定が何であっても、MIDI IN Bのデータはスルーされません。



MIDI信号を使ってSC-88Proの音色を切り替える

MIDIキーボードやシーケンサーでMIDIメッセージを送ると、遠隔操作で各パートの音色（インストゥルメント）を選べます。MIDIキーボードの音色選択ボタンを操作すると、自動的に音色を選ぶMIDIメッセージが送信されます。

また、パーソナル・コンピューターを使ってSC-88Proの音色を指定することもできます。音色の指定は、バリエーション番号とインストゥルメント番号（P.21）をコンピュータに入力して指定しますが、ソフトウェアによっては番号表示のしかたが異なる場合がありますので注意してください。SC-88Proでは、バリエーション番号は0から始まっており、インストゥルメント番号は1から始まっています。

バリエーション番号はMIDIバンク・ナンバーに対応しており、インストゥルメント番号はMIDIプログラム・ナンバーに対応しています。

* MIDIバンク・ナンバーには上位部分（MSB）と下位部分（LSB）があります。それぞれ0 - 127の値をとることができるので、 $128 \times 128 = 16384$ のバンクを指定することができます。バンク・ナンバーの上位部分が、SC-88Proのバリエーション番号に対応しています。バンク・ナンバーの下位部分は、SC-55マップ / SC-88マップ / SC-88Proマップの切り替えに使っています。（MIDIインプリメンテーション P.188）

* MIDIキーボードの各音色とプログラム・ナンバーとの対応は、MIDIキーボードの取扱説明書をご覧ください。

* SC-88Proが備えていない音色番号を指定した場合は、音が替わりません。P.154のインストゥルメント一覧表にしたがって音色を選択してください。

SC-88 Pro マップの音色

バ リ エ ー シ ョ ン 番 号	065	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	バ リ エ ー シ ョ ン 音 色
	064	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	User Tone	
	032			Syn Harpsi			
	024	Piano + Str.	Hard FM EP	Harpsi.o			
	016	European Pf	St.FM EP	Harpsi.w			
	008	Piano 1w	Detuned EP 2	Couple Hps.			
	000	Piano 1	E.Piano 2	Harpsichord	Clav.		
						003 Explosion	
						002 Lasergun	
						001 Machine Gun	
					000 Gun Shot	キャピタル音色	
		001	006	007	008		128
		インストゥルメント番号					

シーケンサーやパーソナル・コンピューターでMIDIメッセージを作り、送信する場合は以下の順番で送ってください。

1. コントロール・チェンジ0の値 : MIDIバンク・ナンバー上位
(SC-88Proバリエーション番号)
2. コントロール・チェンジ32の値 : MIDIバンク・ナンバー下位
3. プログラム・チェンジの値 : MIDIプログラム・ナンバー
(SC-88Proインストゥルメント番号)

1.と2.がバンク・セレクト・メッセージになります。バンク・セレクト・メッセージはコントロール・チェンジ・メッセージのひとつです。(P.131)

例えば、バリエーション番号8、インストゥルメント番号3のインストゥルメント (Piano3 w) を選びたいときは、以下のデータをSC-88Proに送信します。

(10進数で表記)

1. コントロール・チェンジ0の値 : 8 (バンク・ナンバー上位8、バリエーション番号8)
2. コントロール・チェンジ32の値 : 0
3. プログラム・チェンジの値 : 2 (プログラム・ナンバー3、インストゥルメント番号3)

* プログラム・チェンジで実際に送られるデータは、プログラム・ナンバーから1を引いた数値なので注意してください。

上記の内容を16進数で表記すると以下のようになります。

(16進数で表記)

1. BnH 00H 08H
2. BnH 20H 00H
3. CnH 02H

* Hは16進数を表します。10進数32は、16進数では20Hとなります。

* nはMIDIチャンネルを表します。

* MIDIチャンネルとインストゥルメント番号は、番号から1を引いた数値が使われますので注意してください。例えばMIDIチャンネル4のパートの音色を替えたいときには、nは3になります。インストゥルメント番号3の音色に替えたいときには、3.での値は2になります。

SC-88Proは、バンク・セレクト・メッセージの下位部分 (LSB) を以下のように処理します。(P.188)

下位部分 (LSB)

- 00H [SC-55MAP] および [SC-88MAP] ボタンの設定に従います。パネル面の [SC-55MAP] ボタンが点灯しているときはSC-55マップが選ばれ、[SC-88MAP] ボタンが点灯しているときはSC-88マップが選ばれます。消灯しているときはSC-88Proマップが選ばれます。
- 01H SC-55マップが選ばれ、[SC-55MAP] ボタンが点灯します。
- 02H SC-88マップが選ばれ、[SC-88MAP] ボタンが点灯します。
- 03H SC-88Proマップが選ばれ、[SC-55MAP][SC-88MAP] ボタンが消灯します。

先ほど例にあげた場合を考えると、

1. BnH 00H 08H
2. BnH 20H 03H
3. CnH 02H

をSC-88Proに送ったときは、SC-88ProマップのPiano 3wが選ばれます。2.でBnH 20H 01Hを送ったときは、SC-55マップのPiano3wが選ばれます。BnH 20H 02Hを送ったときは、SC-88マップのPiano3wが選ばれます。

* SC-55マップを選んだときは、インストゥルメント名の左側には " " マークが表示されます。
SC-88マップを選んだときは、インストゥルメント名の左側には " ' " マークが表示されます。

```
PART INSTRUMENT
A01 001 "Piano 1
LEVEL PAN :
100 0 :
```

```
PART INSTRUMENT
A01 001 'Piano 1
LEVEL PAN :
100 0 :
```

MIDI信号を使ってSC-88Proのドラム・セットを切り替える

インストゥルメントと同様に、ドラム・セットもMIDIキーボードやシーケンサーから送信されるMIDIメッセージで選ぶことができます。ドラム・セットはプログラム・チェンジ・メッセージを受信すると切り替わります。ドラム・パートのMIDI受信チャンネルと同じチャンネルでプログラム・チェンジ・メッセージを送信してください。工場出荷時は、パート10がドラム・パート（MIDI受信チャンネル：10）に設定されています。SC-88Proでは、ドラム・セット番号がプログラム・ナンバーに対応しています。（P.163）

*演奏するリズム・データ上のノート・ナンバーを、使用するSC-88Proドラム・セットのノート・ナンバー（P.164）に合わせてお使いください。

ドラム・セット名とドラム・セット番号（プログラム・ナンバー）



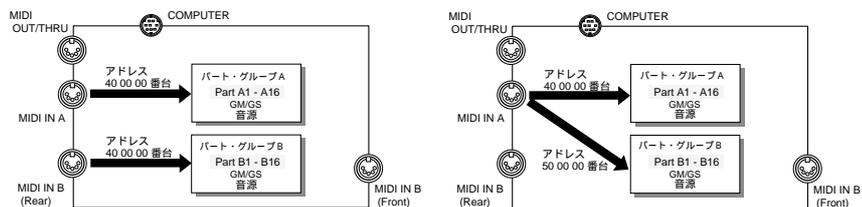
エクスクルーシブ・データのアドレスについて

エクスクルーシブ・データを受信するとき

MIDIエクスクルーシブ・データ（GSフォーマット）のアドレスは、16パート分を一つのまとまりとして規定してあり（「MIDIインプリメンテーション」P.193）、アドレス40 00 00番台で16パート分のパラメーターをまとめています。SC-88Proは、さらに16パート分が追加されて32パート分のデータがあります。このため、SC-88ProのMIDIエクスクルーシブ・データでは、アドレスを拡張し、残りの16パート分を50 00 00番台にまとめています。

エクスクルーシブ・データもチャンネル・メッセージと同様に、MIDI IN Aで受けたエクスクルーシブ・データはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたエクスクルーシブ・データはグループBのパートに渡されます。つまり、32パート分のエクスクルーシブ・データを、二つのMIDI INを使って受信するわけです。この場合は、一つのMIDI INに対し16パート分のエクスクルーシブ・データを入力することになるので、アドレスは40 00 00番台を使い、50 00 00番台を使う必要はありません。

また、SC-88Proでは、一つのMIDI INで32パート分のエクスクルーシブ・データを受信することもできます。そのためには、50 00 00番台のアドレスを使うことになります。例えば、MIDI IN Aに入力されたアドレス40 00 00番台のデータはグループAのパートに渡され、同じMIDI IN Aに入力されたアドレス50 00 00番台のデータはグループBのパートに渡されます。すなわち、アドレス50 00 00番台で入力すると、入力したMIDI INとは別のグループのパートに渡されるということです。



このような、二つのMIDI IN端子と各パートの間でのデータの受渡しについては、エクスクルーシブ・データに限り、システム・パラメーターの入力モード（P.137）の影響を受けません。

エクスクルーシブ・データを送信するとき

SC-88Proが送信するエクスクルーシブ・データのアドレスは、MIDI OUTが一つなので、40 00 00番台と50 00 00番台のアドレスを使って送信されます。ユーザー音色エリアのアドレスは20 00 00番台となっています。

*MIDI OUT/THRUセレクト（P.136）がOUTに設定されていないと、エクスクルーシブ・データがMIDI OUT端子から送信されませんので注意してください。

第7章

MIDI（ミディ）とSC-88Pro

MIDI (ミディ) について

MIDI (ミディ) とは、Musical Instrument Digital Interfaceの略です。MIDIを使えば、楽器の演奏情報や音色の選択情報などを伝えることができます。MIDI規格は世界で共通の規格であり、メーカーや楽器の種類が異なっても、それぞれの機器の性能に応じて演奏情報を伝えることができます。MIDI規格では、「鍵盤を弾く」「ペダルを踏む」といった演奏動作を、MIDIメッセージというデータ形式に変換してやりとりします。

市販のミュージック・データでSC-88Proを演奏したり、コンピューターのソフトウェア（ゲームなど）で鳴らしたりする場合は、必ずしもMIDIの知識は必要ではありません。ミュージック・データの再生装置（MIDIプレイヤー）やソフトウェアのマニュアル（取扱説明書）に書いてある操作で、簡単にSC-88Proを鳴らすことができます。

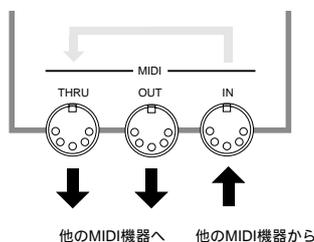
以下で説明する内容は、MIDIを使ってより細かくSC-88Proをコントロールするときに役立つものです。必要に応じてお読みください。

MIDIメッセージのやりとり

まず、MIDIメッセージがどのようにやりとりされているかを簡単に説明します。

MIDI端子について

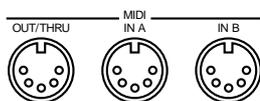
MIDI情報のやりとりは、一般的には、次の3種類の端子で行います。使い方に応じて、これらの端子にMIDIケーブルをつなぎます。



- MIDI IN : 他のMIDI機器からのメッセージを受ける。
- MIDI OUT : SC-88Proからのメッセージを送信する。
- MIDI THRU : MIDI INで受けたメッセージをそのまま送信する。

* MIDI THRUを使えば何台もMIDI機器をつなげますが、5台ぐらいが限度と考えたほうがよいでしょう。後ろにつないだMIDI機器になるほどメッセージの伝達が遅れたり、信号が劣化したりして、正しくメッセージが伝わらなくなります。

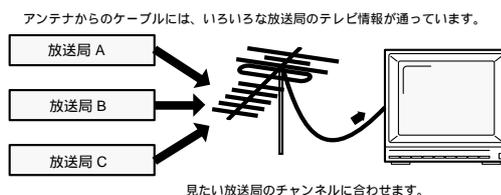
* SC-88ProのMIDI THRUはMIDI OUTと端子が兼用になっています。MIDI OUT/THRUセレクト（P.136）の設定でどちらになるかが決まります。



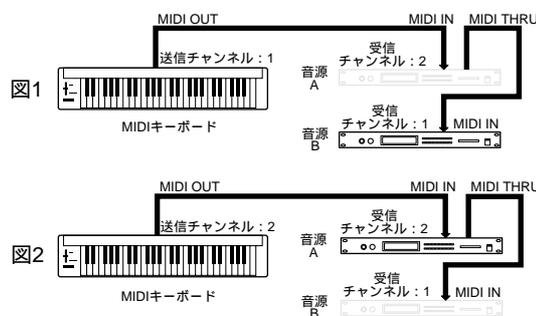
MIDIチャンネルとマルチ・ティンバー音源

MIDIでは、たくさんの演奏情報を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、たくさんの情報の中から必要とする情報を選ぶことができるのです。

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、映像を送る側と受ける側のチャンネルを一致させて、見たい番組を受信しているからです。MIDIでも、同様に、送信側と受信側のチャンネルを一致させてメッセージを伝えます。



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。送り手の送信チャンネルと受け手の受信チャンネルを一致させると、演奏情報が伝わります。下の図1のようにMIDIチャンネルを設定した場合、キーボードを弾いたときに音が鳴るのは音源Bだけで、音源Aは鳴りません。これは、キーボードの送信チャンネルに合っているのは音源Bであり、音源Aはチャンネルが合っていないからです。逆に、図2のようにキーボードの送信チャンネルを音源Aに合わせると、音源Aが鳴ります。



SC-88ProはMIDI INを二つ持っているので、合わせて32チャンネル分のメッセージを同時に受けることができます。32のチャンネルを使えば、32のパートをアンサンブル演奏させることができます（P.23）。SC-88Proのように、1台でたくさんのパートを同時に演奏できる音源をマルチ・ティンバー音源といいます。ティンバー（Timbre）とは音色を意味します。

パートには、ノーマル・パートとドラム・パートの2種類のパートがあります（P.27）。ノーマル・パートはメロディーやベースを演奏させるパートとして使います。GM/GS音源では、チャンネル10がドラム・パートのチャンネルです。

SC-88Proが受信できる主なMIDIメッセージ

MIDIには、さまざまな演奏表現を伝えるために、いろいろな種類のMIDIメッセージがあります。例えば、“どの鍵をどのくらいの強さで叩いたか”という情報は、ノート・メッセージというデータ形式に変えて伝えられます。

各MIDIメッセージを受信したときの機器の振るまい（音の鳴りかたなど）は、その機器の仕様に従います。したがって、送信されたメッセージが要求する機能が、受信した機器に備わっていない場合、期待する効果は得られません。

SC-88Proが受信できる主なMIDIメッセージには、以下のものがあります。

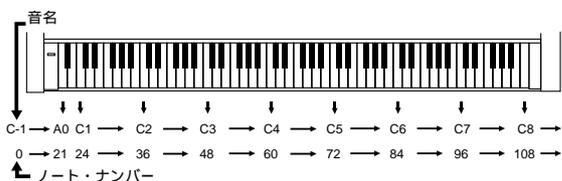
* 印のついているものは、GMシステム（レベル1）で受信が義務づけられているMIDIメッセージです。

ノート・メッセージ

鍵盤の操作情報を伝えるメッセージです。ノート・メッセージには、次のものがあります。

- ノート・ナンバー : 鍵一つ一つに付けられた番号
- ノート・オン : 鍵を押さえると送信されるメッセージ
- ノート・オフ : 鍵から指を離すと送信されるメッセージ
- ベロシティ : 鍵を押さえる速さに応じて送信されるメッセージ

ノート・ナンバーは中央C（C4）を60とし、0から127の数字で鍵盤の鍵の位置を示します。



ピッチ・ベンド・チェンジ

ベンダー・レバー（またはピッチ・ベンド・ホイール）の操作を伝えるメッセージです。このメッセージを受けるとピッチ（音の高さ）が変わります。

バンク・セレクト（コントローラー・ナンバー0、32）プログラム・チェンジ

一般的には、音色を切り替えるときに使うメッセージです。1から128のプログラム・ナンバーで音色を選びます。SC-88Proでは、プログラム・チェンジを使って音色（インストゥルメント）を切り替えることができます。また、コントロール・チェンジ・メッセージの一つであるバンク・セレクトをプログラム・チェンジと合わせて使えば、より多くの音色を選ぶことができます（P.126）。

また、パッチを選択することもできます（P.41）。ただし、パッチを選択できるように設定されていると、パートに対するプログラム・チェンジ・メッセージは無視されます。

コントロール・チェンジ

モジュレーションやパンなどをコントロールするメッセージです。各機能は、コントローラー・ナンバーで区別されます。

モジュレーション（コントローラー・ナンバー1）

このメッセージを受けると、ビブラート効果がかけられます。

ボリューム（コントローラー・ナンバー7）

パートの音量を伝えるメッセージです。このメッセージを受けるとパートの音量が変化します。

エクスプレッション（コントローラー・ナンバー11）

音量の変化を伝えるメッセージです。曲の途中で音量の抑揚を付けるときに使います。

* パートの音量はボリューム・メッセージ（コントロール・チェンジ7）とエクスプレッション・メッセージ（コントロール・チェンジ11）の両方によって変化します。どちらかのメッセージで0の値（バリュー）を受けるとパートの音量が0になってしまい、もう片方のメッセージでパートの音量を上げようとしても上がりません。注意してください。

ボリュームとエクスプレッションの使いかた
ボリュームとエクスプレッションは次のように使い分けると便利です。

ボリューム	各パート間の音量バランスの調整
エクスプレッション	曲の途中での音量変化 (クレッシェンド、デクレッシェンドなど)

これは、ボリュームだけで曲中の音量変化を入力した場合、あとで各パート間の音量バランスを調整しようとする、曲中のボリューム・データを全て変更しなければならぬからです。しかし、曲の先頭にはボリューム、曲中にはエクスプレッションと区別して入力しておく、先頭のボリューム・データを変更するだけで曲を全体でのパート間の音量バランスを調整でき、曲中で音量変化のデータはそのまま使うことができます。曲が完成に近づいてから、ピアノとベースのバランスをちょっと変えたい、などというときに便利です。

パンポット（コントローラー・ナンバー10）

パートのパン（ステレオ出力するときの音像定位）を伝えるメッセージです。（P.27, 35）

ホールド (1) (コントローラー・ナンバー64)

ダンパー・ペダルを踏んだり離したりする動作を伝え、発音中の音を持続させるメッセージです。ホールド・オンを受けると発音が続きます。ピアノのような減衰音は、ホールド・オフが来るまでゆっくりと減衰します。オルガンのような持続音はホールド・オフが来るまで音が持続して鳴っています。

ソステヌート (コントローラー・ナンバー66)

ペダルを踏んだ瞬間に弾いていた音のみを持続させるペダルをソステヌート・ペダルといいます。このペダルを踏んだり離したりする動作を伝えるメッセージです。

ソステヌート・オンを受けると、受信した時点でキー・オンしていた音だけ発音が続きます。ピアノのような減衰音は、ソステヌート・オフが来るまでゆっくりと減衰します。オルガンのような持続音はソステヌート・オフが来るまで音が持続します。

ソフト (コントローラー・ナンバー67)

ペダルを踏んでいる間、柔らかな音質にするペダルをソフト・ペダルといいます。このペダルを踏んだり離したりする動作を伝えるメッセージです。

ソフト・オンを受けると、カット・オフ周波数が低くなり、柔らかな音質になります。ソフト・オフが来ると元に戻ります。

リバース・センド・レベル (コントローラー・ナンバー91)

パートの演奏にリバース効果を付けるためのメッセージです。(リバース・レベル P.52)

コーラス・センド・レベル (コントローラー・ナンバー93)

パートの演奏にコーラス効果を付けるためのメッセージです。(コーラス・レベル P.53)

ディレイ・センド・レベル (コントローラー・ナンバー94)

パートの演奏にディレイ効果を付けるためのメッセージです。(ディレイ・レベル P.54)

ポルタメント (コントローラー・ナンバー65)

ポルタメント・タイム (コントローラー・ナンバー5)

ポルタメント・コントロール (コントローラー・ナンバー84)

ポルタメント機能は、直前に押した鍵から今押している鍵に、ピッチをなめらかに変化させる機能です。

ポルタメントを受けるとポルタメント効果のオン/オフが切り替わり、ポルタメント・タイムでピッチ変化のスピードが設定されます。ポルタメント・コントロールを受けるとソース・ノート・ナンバー (直前に押したキー) が指定されます。

RPN LSB、MSB (コントローラー・ナンバー100/101)

データ・エントリー (コントローラー・ナンバー6/38)

RPN (レジスタード・パラメーター・ナンバー) は、MIDI規格で機能が定義されているので機器が異なっても共通に使うことができます。RPN MSBとRPN LSBで変更したいパラメーターを指定し、その後データ・エントリーでパラメーターの値を設定します。ピッチ・ベンド・センシティビティー、マスター・コース・チューン、マスター・ファイン・チューンの値をRPNを使って変えることができます。

* RPNで変更された値は、プログラム・チェンジ等を受信して音色が切り替わってもイニシャルイズ (初期化) されません。

NRPN LSB、MSB (コントローラー・ナンバー98/99)

データ・エントリー (コントローラー・ナンバー6/38)

NRPN (ノンレジスタード・パラメーター・ナンバー) を使えば、機器固有の音色パラメーターなどを変更できます。NRPN MSBとNRPN LSBで変更したいパラメーターを指定し、その後データ・エントリーでパラメーターの値を設定します。

GSフォーマットでは共通のNRPNが定められており、GSフォーマット対応のアプリケーション・ソフトウェアを使って音色パラメーターを変化させることができます。ピブラート、カットオフ・フリケンシー、レゾナンス、エンベロープの値をNRPNを使って変えることができます。

* NRPNで変更された値は、プログラム・チェンジ等を受信して音色が切り替わってもイニシャルイズ (初期化) されません。

* SC-88Proは、工場出荷時の設定では、NRPNを認識しないので受信しても無視します。GSリセットを受信すると、NRPNを認識できるようになります。また、パネル操作やエクスクルーシブ・メッセージでRx.NRPN (NRPN受信スイッチ P.141) をOnにすれば、NRPNを認識できるようになります。

アフタータッチ (チャンネル・プレッシャーのみ)

アフタータッチとは、鍵を弾いたあと、さらに鍵を押さえこみ、その強さ (プレッシャー) で発音中の音にさまざまな変化をつける機能です。

アフタータッチには、チャンネル・プレッシャーとポリフォニック・キー・プレッシャーがあります。チャンネル・プレッシャーは、同じMIDIチャンネルのすべてのノート・ナンバーの音に効果を与えます。ポリフォニック・キー・プレッシャーは、強く押さえた鍵 (ノート・ナンバー) の音にだけ効果を与えます。

* SC-88Proの工場出荷時の設定では、アフタータッチのメッセージを受信しても音に効果がつきません。効果を出すためには、アフタータッチ関係のパラメーターを設定する必要があります。(P.30)

オール・サウンド・オフ

発音中の音を完全に消音するためのメッセージです。該当するチャンネルの音が強制的に消音されます。

オール・ノート・オフ

ノート・オンの音をまとめてノート・オフするためのメッセージです。該当するチャンネルのノート・オンの音が全部ノート・オフされます。ただし、ホールド1もしくはソステヌートがオンのときは、それらがオフになるまで発音は終了しません。

リセット・オール・コントローラー

コントローラーの値を初期値（デフォルト値）に戻すためのメッセージです。該当するチャンネルの、以下のコントローラーの設定値が初期値に戻ります。

コントローラー	初期値
ピッチ・バンド・チェンジ	0（中点）
ポリフォニック・キー・プレッシャー	0（最小）
チャンネル・プレッシャー	0（最小）
モジュレーション	0（最小）
エクスプレッション	127（最大）
ホールド	0（オフ）
ポルタメント	0（オフ）
ソフト	0（オフ）
ソステヌート	0（オフ）
RPN	番号を設定していない状態
NRPN	番号を設定していない状態

* RPN、NRPNを使って設定したパラメーターの値は、リセット・オール・コントローラーを受信しても変わりません。

アクティブ・センシング

MIDIケーブルの抜けや断線をチェックするメッセージです。SC-88Proは、MIDI OUTから、一定の間隔ごとにアクティブ・センシングを送信しています。

MIDI INでは、アクティブ・センシングを一回受信すると、アクティブ・センシングを常時監視するモードになります。この時、420ミリ秒以上待ってもアクティブ・センシングが来ない場合、ケーブルが抜けていたり断線していると判断します。そして、すべての発音を中止し、リセット・オール・コントローラーのメッセージを受信したときと同様の処理してからアクティブ・センシングを監視しないモードになります。

システム・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、機器固有の働きをコントロールするためのメッセージです。ユニバーサル・システム・エクスクルーシブはメーカーが異なっても使えますが、一般のエクスクルーシブ・メッセージは、メーカーや機種が異なるとデータの

やりとりができません。

ローランドのエクスクルーシブ・メッセージでは、どの機器のためのデータかが判別できるように、マニファクチャラーID、デバイスID、モデルIDを定めています。

SC-88Proのエクスクルーシブには、モデルIDが二つ用意されています。GSフォーマット専用の42HとSC-55（/88）専用の45Hです。二つの番号は変更するパラメーターに応じて使い分けます。これらのID番号が一致していないと、データのやりとりができないので注意してください（P.134）。

GMシステム・オン

（ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ）

GMシステム・オンを受信すると、GMの基本設定になります。また、GMシステム・オンを受信すると、NRPNの受信はできなくなります。GMマークの付いた曲データの先頭部分には、GMシステム・オンのMIDIメッセージが含まれています。したがって、曲データの先頭から演奏させた場合は自動的にイニシャライズされ、基本設定になります。

GSリセット

（GSフォーマット共通システム・エクスクルーシブ）

GSリセットを受信すると、GSの基本設定になります。また、GSリセットを受信すると、GSフォーマットで定められたNRPNが受信できるようになります。GSマークの付いた曲データの先頭部分には、GSリセットのMIDIメッセージが含まれています。したがって、曲データの先頭から演奏させた場合は自動的にイニシャライズされ、基本設定になります。

マスター・ボリューム

（ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ）

パート全体のマスター・ボリュームをコントロールするための、MIDI機器に共通なエクスクルーシブ・メッセージです。

その他のエクスクルーシブ・メッセージ

SC-88Proは、GSフォーマットで定められたGS音源共通のエクスクルーシブ・メッセージ（モデルID 42H）に対応しています。また、SC-55（/88）専用のエクスクルーシブ・メッセージ（モデルID 45H）も使うことができます。エクスクルーシブ・メッセージを使えば、SC-88Proの設定内容を記録したり、パラメーターを細かく変更したりできます。

SC-88Proが送受信するエクスクルーシブ・メッセージの詳細な内容については、P.191以降で説明してありますので参考にしてください。

デバイスIDナンバーの設定

デバイス・IDナンバーは、エクスクルーシブ・メッセージ (P.133) を送受信するための認識番号です。SC-88Proは、同じデバイスIDナンバーのエクスクルーシブ・メッセージを受信します。したがって、エクスクルーシブ・メッセージを使ってデータのやりとりを行なう場合は、相互の機器のデバイスIDナンバーを合わせる必要があります。

デバイスIDナンバーには、1から32の番号を設定します。工場出荷時の設定は17になっています。

* ローランドSMFミュージック・データで演奏させるときは、デバイスIDの番号を必ず17にしてください。17に設定されていない場合、正常な演奏ができません。

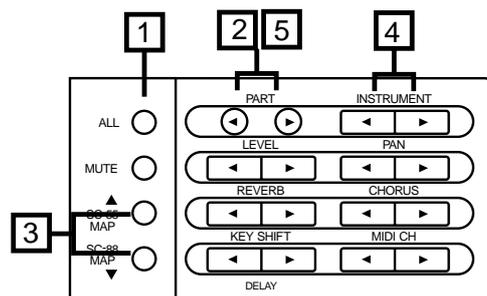
* パートごとに異なるデバイスIDナンバーの設定はできません。

デバイスIDナンバーの設定のしかた

1. ALLを押して、ボタンのインジケータを点灯させます。
2. PARTの [l] と [r] を同時に押します。
3. [u] か [d] を押して、“Device ID” を選びます。



4. INSTRUMENT [l] [r] でデバイスIDナンバーを変更します。
5. 設定ができたら、PART [l] と [r] を同時に押して操作を終了します。



MIDIインプリメンテーション・チャートについて

MIDIを使うことで、いろいろな楽器をつないで演奏できるようになりますが、場合によっては、やりとりできないMIDIメッセージも出てきます。例えば、キーボードのアフター・タッチでコントロールしようとしても、接続している音源がアフター・タッチに対応していなければ、その効果は得られません。このように、接続しているMIDI機器の間でやりとりできるメッセージは、両方のMIDI機器で対応しているメッセージだけです。

「MIDIインプリメンテーション・チャート」(P.209) は、実際にやりとりできるMIDIメッセージが一目でわかる表であり、取扱説明書への掲載が義務付けられています。送信機器のチャートの送信欄と受信機器のチャートの受信欄を見くらべて、両方が になっているメッセージがやりとりできるメッセージです。片方でも × になっていれば、やりとりできません。

また、エクスクルーシブ・メッセージのデータ形式など、SC-88ProのMIDIインプリメンテーションの内容については、P.188以降で説明してありますので、参照してください。

MIDIメッセージの経路設定とスイッチ

SC-88Proには、受信したMIDIメッセージをどのパートへ渡すのかを決めるパラメータが準備されています。また、いくつかのMIDIメッセージに対しては、送られても無視するためのスイッチが設けられています。このパラメータには「パート全体にかかわるスイッチ」と「パートごとに設定できるスイッチ」があります。

[1] SC-88Pro全体にかかわるスイッチ (A)

IN B Sel. (IN Bセレクト) Front/Rear
OUT/THRU (MIDI OUT/THRUセレクト) OUT/THRU
In Mode (入力モード) Standard, X-connect, Merge A, Merge B, A only
Rx Sys.Mode (システム・モード・セット受信スイッチ) On/Off

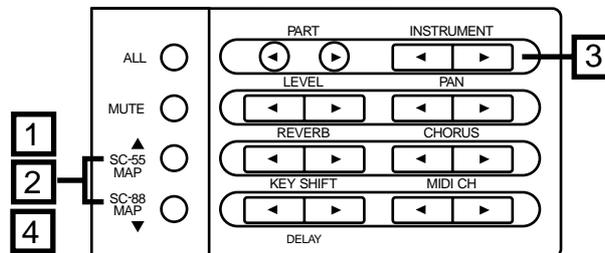
* IN B Sel.、OUT/THRU、In Modeの設定を変えたときは、もう一度、電源を入れ直してください。
電源を入れ直すことで設定が有効になります。

設定のしかた

1. [u] と [d] を同時に押します。
2. [u] か [d] を押してパラメータを選びます。



3. INSTRUMENT [l] [r] で値を設定します。
4. 設定できたら [u] と [d] を同時に押して操作を終了します。
5. 電源を入れ直します。(Rx Sys Modeを設定する場合を除く)



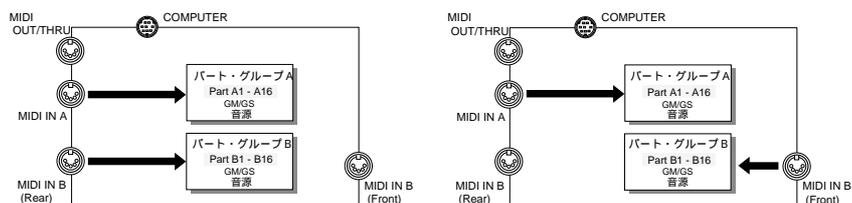
各スイッチの働き

IN B Sel. (IN Bセレクト) Front/Rear

SC-88Proには、前面と背面に「MIDI IN B端子」が二つあります。IN B Sel.をFrontに設定すると、前面のMIDI IN Bが使えます。IN B Sel.をRearに設定すると、背面のMIDI IN Bが使えます。MIDI IN Bは、前面、背面のものを同時に使うことはできません。

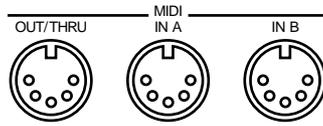
Frontに設定

Rearに設定



OUT/THRU (MIDI OUT/THRUセレクト) OUT/THRU

SC-88Proでは背面の「MIDI OUT/THRU端子」で、MIDI OUTとMIDI THRUを兼用しています。OUT/THRUセレクトをOUTに設定すると、MIDI OUTとして機能し、THRUに設定するとMIDI THRUとして機能します。

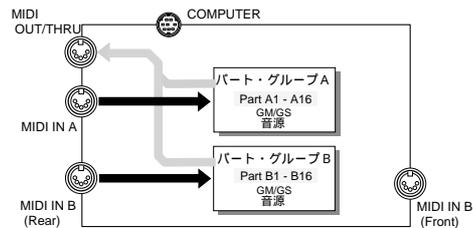


THRUを設定しておく、MIDI IN Aで受けたデータをそのままMIDI OUT/THRU端子から出力します。MIDI IN Bで受けたデータは、THRUが設定してあってもスルー (THRU) されません。また、In Mode (入力モード：次項) の設定がいずれであっても、MIDI IN Bのデータはスルーされません。

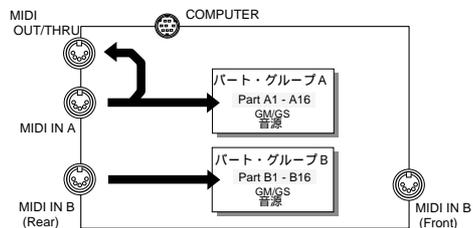
OUTに設定しておく、エクスクルーシブ・データやコンピュータ端子に入力されたデータを、MIDI OUT/THRU端子から送信することができます。(P.107, 123)

コンピューター・スイッチがMIDIのとき

MIDI OUT/THRUセレクトをOUTに設定

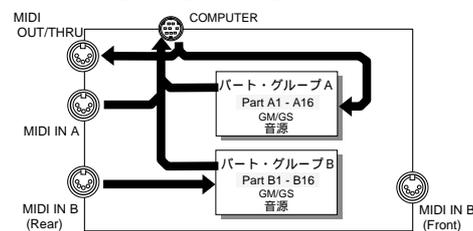


MIDI OUT/THRUセレクトをTHRUに設定

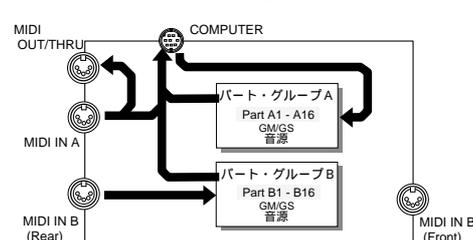


コンピューター・スイッチがPC-1、PC-2、Macのとき

MIDI OUT/THRUセレクトをOUTに設定



MIDI OUT/THRUセレクトをTHRUに設定



In Mode (入力モード)

Standard, X-connect, Merge A, Merge B, A only

工場出荷時の設定では、MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡されます。一般的な使いかたでは、この設定 (Standard) を変える必要はありませんが、MIDI信号の伝わりかたを以下のようにすることもできます (図は次ページ)。

Standard

MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡されます。工場出荷時の設定はStandardです。

X-connect (Cross connect)

Standardと反対の伝わりかたになります。MIDI IN Aで受けたMIDIメッセージはグループBのパートに渡され、MIDI IN Bで受けたMIDIメッセージはグループAのパートに渡されます。

Merge A

MIDI IN AとMIDI IN Bで受けたMIDIメッセージは、両方ともグループAのパートに渡されます。グループBのパートにはMIDIメッセージが渡されないため、音は鳴りません。例えば、グループAのパートをMIDIキーボードとMIDIシーケンサーの両方で鳴らしたいときにこの設定にします。

Merge B

Merge->AのグループAをグループBに替えた設定です。MIDI IN AとMIDI IN Bで受けたMIDIメッセージは、両方ともグループBのパートに渡されます。グループAのパートにはMIDIメッセージが渡されないため、音は鳴りません。

A only

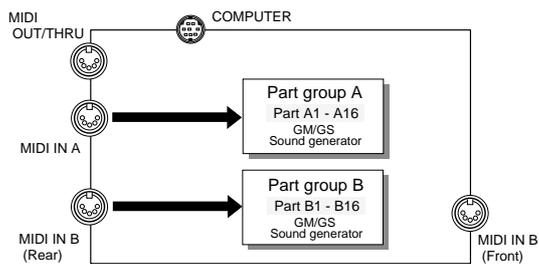
ローランドSuper MPU (MIDIプロセッシング・ユニット: MIDI OUTが2系統) を使った場合、ソフトウェアによっては、SC-88Proの二つのMIDI INに同じデータを送ってしまう場合があります。このとき、SC-88Proは、二つのパートが重なって鳴るなどの不自然な演奏になります。そういうときは、2系統のMIDIを使わずに、MIDIケーブルを1本は必ずして1系統の接続で使用するか、In Mode (入力モード) をA onlyにしておきます。A onlyにすると、MIDI IN Bで受けたデータを無視します。

* SC-88Pro背面のコンピューター・スイッチが、PC-1、PC-2、Macのいずれかに設定されていると、MIDI IN Aで受けたMIDIデータはコンピューター端子を通じてコンピューターに送られ、各パート (音源) には直接渡りませんので注意してください。しかし、お使いのMIDIソフトウェアでスルー機能をオンにすると、いったんコンピューターが取り込んだデータをコンピューター端子を通じて、SC-88Proの各パートに渡すことができます (P.123)。

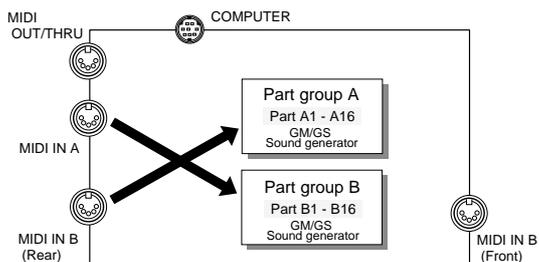
* コンピューター端子を通じてコンピューターからSC-88Proに送られるデータは、MIDI IN Aで受けたデータと見なされ、In Modeの設定にしたがって各パートに渡されます。

Rx Sys.Mode (システム・モード受信スイッチ) On/Off

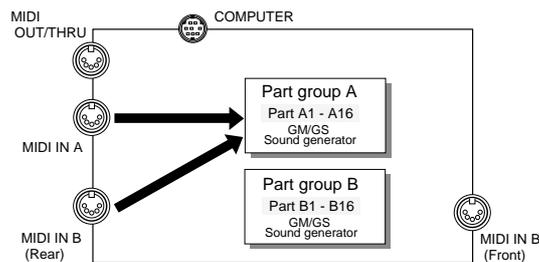
シングル・モジュール・モードとダブル・モジュール・モード (P.116) のことをシステム・モードと呼びます。Rx Sys.Modeは、システム・モードを切り替えるMIDIメッセージ (システム・モード・セット P.194) の受信スイッチです。Rx Sys.ModeをOffにすると、システム・モード・セットのメッセージを受信しても、モードは切り替わりません。Onにすると、切り替わります。



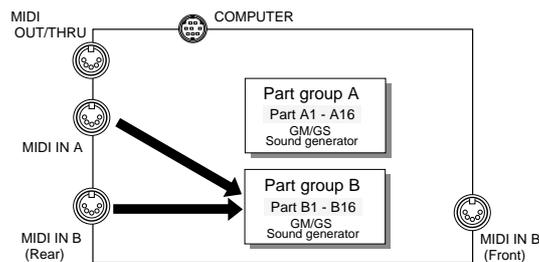
Standard



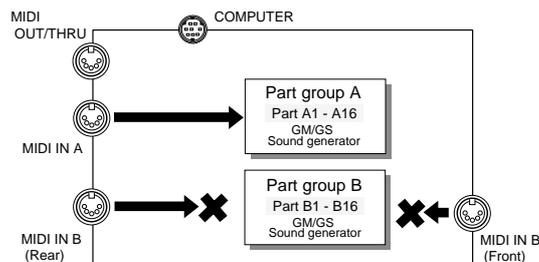
**X-connect
(Cross connect)**



Merge ->A



Merge ->B



A only

[2] SC-88Pro全体にかかわるスイッチ (B)

MUTE Lock (ミュート・ロック) On/Off
EQ Lock (イコライザー・ロック) On/Off
Rx GM On (GMシステム・オン受信スイッチ) On/Off
Rx GS Reset (GSリセット受信スイッチ) On/Off

設定のしかた

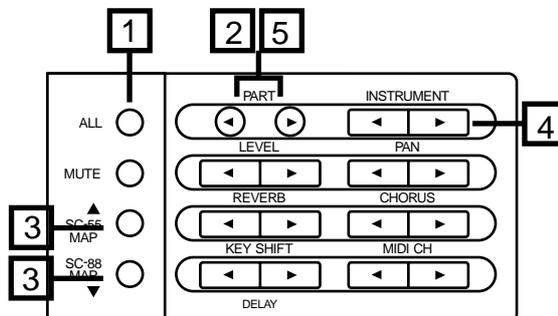
1. [ALL] を押してボタンのインジケーターを点灯させます。
2. PARTの [l] と [r] を同時に押します。
3. [u] か [d] を押して、設定を変えるパラメーターを選びます。

```
PART  INSTRUMENT
ALL  >Rx GS Reset:  On
LEVEL PAN  :
100  0  :
```

4. INSTRUMENT [l] [r] で値を設定します。

```
PART  INSTRUMENT
ALL  >Rx GS Reset:  Off
LEVEL PAN  :
100  0  :
```

5. 設定できたら、PARTの [l] と [r] を同時に押して操作を終了します。



各スイッチの働き

MUTE Lock (ミュート・ロック) On/Off

一度演奏した曲データをもう一度始めから演奏すると、パート・ミュートの設定 (P.27) が解除されることがあります。これは、その曲データの先頭にSC-88Proを基本設定に初期化するメッセージ (GMシステム・オン / GSリセット P.133) が入っているためです。MUTE LockをOnにすると、GSリセットやGMシステム・オンを受けてもミュートが解除されないため、ミュートを設定しなおす必要がなくなります。例えば、あるパートをミュートし、曲を繰り返し演奏させながらそのパートを自分で演奏する場合に便利です。

* オール・ミュート (P.35) は、ミュート・ロックの設定に関わらず、GSリセットやGMシステム・オンを受けても解除されません。

EQ Lock (イコライザー・ロック) On/Off

GSリセットやGMシステム・オンを受けると、イコライザーの設定は工場出荷時の設定に戻りますが、EQ LockをOnにしておくことで設定が変わりません。

Rx GM On (GMシステム・オン受信スイッチ) On/Off

Rx GS Reset (GSリセット受信スイッチ) On/Off

GMシステム・オンやGSリセット (P.133) は、GMやGSマーク付きの曲データの先頭部分に含まれているMIDIエクスクルーシブ・メッセージです。このメッセージの働きで、曲データの先頭から演奏させた場合は、自動的に各パラメーターの値が基本設定に置き替わり、最適な演奏を行うことができます。したがって、GMやGSマーク付きの曲データを演奏させるときは、Onにしておきます。Offにすると、GMシステム・オン、GSリセットは無視されます。

GMスコアを再生するときは、GMシステム・オン受信スイッチをオンに設定してください。

ローランドのGS用SMFミュージック・データを再生するときは、デバイスIDナンバーを17 (P.134) GSリセット受信スイッチをオンに設定してください。

工場出荷時はこの設定になっています。

[3] パートごとに設定できるスイッチ

Rx Bank Sel (バンク・セレクト受信スイッチ) On/Off

SC-88Proの音色を他のMIDI機器で切り替えるときは、バンク・セレクトとプログラム・チェンジというMIDIメッセージを送信します。Rx Bank SelをOnにしていれば、これらのMIDIメッセージでバリエーション音色 (P.20) やユーザー音色 (P.96) を選ぶことができます。Offになっていると、バンク・セレクト・メッセージは無視されますので、MIDIメッセージでバリエーション音色やユーザー音色を選ぶことができません (キャピタル音色が選べます)。Offにすると、インストゥルメント番号と音色名の間に“ ”が表示されます。

MIDIメッセージを使って音色を切り替える方法は、P.126をご覧ください。

PART INSTRUMENT

```
A01 001_Piano 1
LEVEL PAN
100 0 :
```

Rx NRPN (NRPN受信スイッチ) On/Off

NRPN (ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー P.132) は、ビブラート、フィルター、エンベロープ (P.32) の値をMIDIメッセージで変更するときに使います。Rx NRPNがOnにしていれば、MIDIメッセージを使って、それらの音色パラメーターの値を変えられます。Offになっていると変えられません。

* GMシステム・オンを受信すると、バンク・セレクト受信スイッチとNRPN受信スイッチはオフになります。

* GSリセットを受信すると、バンク・セレクト受信スイッチとNRPN受信スイッチはオンになります。

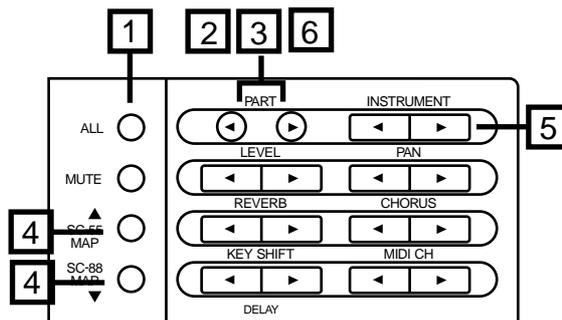
オンとオフのしかた

1. [ALL] のインジケーターが消灯していることを確認します。
インジケーターが点灯しているときは、ボタンを押して消灯させます。
2. PARTの [I] と [r] を同時に押します。
3. PART [I] [r] で設定を変更するパートを選びます。
4. [u] か [d] を押してパラメーターを選びます。

PART INSTRUMENT

```
A01 >Rx Bank Sel: On
LEVEL PAN
100 0 :
```

5. INSTRUMENT [I] [r] でOnかOffを設定します。
6. 設定できたらPARTの [I] と [r] を同時に押して操作を終了します。



GS音源のNRPNを使う方法

コントロール・チェンジ・メッセージの中には、NRPN（ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー）と呼ばれる拡張領域が用意されています。GS音源では、このNRPNを使うことで、ピブラート、フィルター、エンベロープなどの音色パラメーターを変えることができます。これにより、システム・エクスクルーシブのような煩雑なデータを使わずに、コントロール・チェンジ（CCと略記されることがある）という比較的扱いやすい少量のデータで、音色のモディファイができます（P.132, 189）。このコントロール・チェンジ・メッセージの中で使う、機能を特定するための番号をコントローラー・ナンバーと呼びます。

NRPNで設定できる具体的な機能は、MIDI規格では定義されていません。NRPNは、機器の固有の音色や演奏表現に関するパラメーターを割り当てて使用する拡張領域です。一方、具体的な機能がMIDI規格で定義されている拡張領域は、RPN（レジスタード・パラメーター・ナンバー）と呼ばれています（P.190）。

NRPNは、まずNRPN MSB（コントローラー・ナンバー99）とNRPN LSB（コントローラー・ナンバー98）で与える数値の組み合わせにより機能（音色パラメーター）を指定し、その後で送るデータ・エントリー（コントローラー・ナンバー6）で、指定した音色パラメーターの値を変更します。

「MIDIインプリメンテーション」では、NRPNで与える数値の組み合わせ（GS音源専用）が16進数で記載されていますが（P.189）、ここでは10進数に変換した表を記載します。

NRPN MSB	NRPN LSB	値の範囲	機能
1	8	0 - 64 - 127	ピブラート・レイト*1 (P.32)
1	9	0 - 64 - 127	ピブラート・デプス*1 (P.32)
1	10	0 - 64 - 127	ピブラート・ディレイ*1 (P.32)
1	32	0 - 64 - 127	TVFカットオフ・フリケンシー*1 (P.33)
1	33	0 - 64 - 127	TVFレゾナンス*1 (P.33)
1	99	0 - 64 - 127	TVF&TVAエンベロープ・アタック・タイム*1 (P.33)
1	100	0 - 64 - 127	TVF&TVAエンベロープ・ディケイ・タイム*1 (P.33)
1	102	0 - 64 - 127	TVF&TVAエンベロープ・リリース・タイム*1 (P.33)
24	rr	0 - 64 - 127	ドラム・インストゥルメント・ピッチ・コース*1 ドラム・パートの打楽器ごとのピッチが変化します。
26	rr	0 - 127	ドラム・インストゥルメント・TVAレベル ドラム・パートの打楽器ごとの音量が設定できます。
28	rr	0, 1 - 64 - 127	ドラム・インストゥルメント・パンポット ドラム・パートの打楽器ごとのパンが設定できます。0でランダム、1で左端、64で中央、127で右端。
29	rr	0 - 127	ドラム・インストゥルメント・リバーブ・センド・レベル ドラム・パートの打楽器ごとのリバーブのかけ具合を設定できます。
30	rr	0 - 127	ドラム・インストゥルメント・コーラス・センド・レベル ドラム・パートの打楽器ごとのコーラスのかけ具合を設定できます。
31	rr	0 - 127	ドラム・インストゥルメント・ディレイ・センド・レベル ドラム・パートの打楽器ごとのディレイのかけ具合を設定できます（SC-88 / SC-88Pro専用）。

次に、以上の機能のうち、TVFカットオフ・フリケンシーを変える場合を説明します。まずコントロールする機能（TVFカットオフ・フリケンシー）を、NRPN MSB、NRPN LSBの組み合わせで設定します。NRPN MSBはコントローラー・ナンバー99、NRPN LSBはコントローラー・ナンバー98で与えます。

コントローラー・ナンバー99で値：1

コントローラー・ナンバー98で値：32

をそれぞれ送信します。これで、TVFカットオフ・フリケンシーが設定されたこととなります。続いてコントロール・チェンジのデータ・エントリーでTVFカットオフ・フリケンシーの値（xx）を設定します。

コントローラー・ナンバー6で値：xx

これで送信される値により、TVFカットオフ周波数が変わり、そのパートで選択されているインストゥルメントの音質が変化します。

なお、データ・エントリーが誤って作用することを防ぐため、NRPNでの音色パラメーターの変更が終了したら、RPNで以下の数値を送ることをお勧めします。

コントローラー・ナンバー101で値：127

コントローラー・ナンバー100で値：127

RPNのこの設定は、ヌルnull機能（null function）と呼ばれ、NRPNとRPNの番号が設定されていない状態にします。この状態の時は、もう一度NRPNで番号が設定されない限り、コントロール・チェンジのデータ・エントリーで値を送信しても、音色パラメーターの値は変わりません。そうすることで、意図しない音色変化を防ぐことができます。

ドラム・インストゥルメントに関する機能のNRPN LSB：rrには、取扱説明書巻末のドラム・セット一覧表（P.164）に記載されている、各打楽器のノート・ナンバーを数値として与え、打楽器を指定します。例えば、ドラム・セットSTANDARD Set1の、中央のC（ノート・ナンバー60）に割り当てられているHigh Bongoliにリバーブをかけないようにするには、

コントローラー・ナンバー99で値：29

コントローラー・ナンバー98で値：60

コントローラー・ナンバー6で値：0

という内容のMIDIメッセージを、この順番で送信します。

左の表の中で、*1印のものは、プリセットされている値を基準（0）とした相対変化で、音色によって変化のしかたが違い、変化を確認しにくい場合もあります。また、変化幅も音色により異なります。

お持ちの機器やソフトウェアでのコントロール・チェンジ・メッセージの入力や送信方法は、それぞれの取扱説明書を参照してください。機器により特定のコントローラー・ナンバーしかり取り扱えないものがあります。

RPNやNRPNとデータ・エントリーの送信は、上で説明したように正しい順序で行なわれなければなりません。ミュージック・ソフトウェアによっては、同一（または近接した）タイミングでMIDIメッセージを記述した場合、意図した順序とは異なる順序で送信するものもありますから、各メッセージの時刻を（TPQN=96で1-Tick、TPQN=480なら5-Ticks程度）ずらし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）

* NRPNで変更された値は、プログラム・チェンジ等を受信して音色が切り替わってもイニシャライズ（初期化）されません。NRPNでの設定をイニシャライズしたいときは、GSリセットを送るか「GSのためのイニシャライズ」（P.118）を実行してください。

* 工場出荷時の設定では、SC-88ProはNRPNを認識しないので受信しても無視します。GSリセットを受信すると、NRPNを認識できるようになります。また、パネル操作やエクスクルーシブ・メッセージでRx.NRPN（NRPN受信スイッチP.141）をOnにすれば、NRPNを認識できるようになります。

ソング・データを演奏すると音が違うとき

SC-55やSC-155を使用して作成したソング・データをSC-88Proで演奏すると、意図した音色に設定されない場合があります。この原因には次の二つのどちらかが考えられます。

1.バリエーション番号の選択間違い

SC-88Proでは、音色の存在しないバリエーション番号が選択された場合、ディスプレイにNo INSTRUMENT (ドラムパートの場合はNo DRUM SET)とメッセージが表示されます。該当するパートが表示されていなくても、どこかのパートでこのようなデータを受信すると、上記メッセージが一瞬表示されます。音色を指定するデータはソング・データの先頭に入力されていることが多いので、ソング・データをスタートしたときにこのメッセージが表示されるかどうかを確認してください。メッセージが表示される場合には、ソング・データに含まれるコントロール・チェンジのバンク・セレクト・メッセージ (ドラム・パートの場合はプログラム・チェンジ) (P.126) に間違いがあることが考えられます。インストゥルメント一覧表 (P.154) を参照して、存在する音色を選択するように値を変更してください。

2.音色マップの選択間違い

SC-88Proでは、コントロール・チェンジのバンク・セレクト・メッセージの下位部分 (LSB) (コントロール・チェンジ 32) で、音色マップを切り替えることができます (P.126)。

コントロール・チェンジ32の値

- 00 : パネルのボタンで選択されているマップが有効になります。
- 01 : SC-55マップが選択されます。
- 02 : SC-88マップが選択されます。
- 03 : SC-88Proマップが選択されます。

これ以外の値を送信すると、SC-88Proでは音色のないマップが指定されるので、No INSTRUMENTとメッセージが表示されます。SC-55/155/55mkIIの場合、このバンク・セレクト・メッセージの下位部分 (LSB) は無視されますので、どのような値を送信しても音色選択には影響がありません。しかし、バンク・セレクト・メッセージは上位部分 (MSB) と下位部分 (LSB) の二つでセットになっていますので、ソング・データの低位部分 (LSB) には00と入力しておく方が良いでしょう。

SC-55シリーズ用のディスプレイの表示データを使う方法

ディスプレイの表示データについて

SC-55 / 55mkII / SC-88 / VL / Proのディスプレイ中央部のレベルを表示する部分 (バー・ディスプレイ) は、エクスクループ・メッセージを使って16×16ドットの絵を表示させることができます。このデータをソング・データと同時に送信すると、曲に合わせてディスプレイを変化させることができます。

SC-88 / VL / Proでは10ページ分の表示データを持つことができます。エクスクループ・メッセージを使って、任意のページを表示させることができ、各ページの表示時間を調整できます (P.193)。

また、INSTRUMENT表示エリアには、文字列を表示させることができ、ソング・タイトルや歌詞を表示させることができます。

SC-55 / 55mkII用の表示データでも、そのままのデータで同じ表示が再現できます。この場合、10ページのうちの1ページ目として表示されます。

フレーム・ドロワー機能 (P.110)

SC-88 / Proには、フレーム・ドロワー機能があります。これは、本体のパネル操作で各ページの表示データを作成でき、作成したデータをエクスクループ・データとして出力することができる機能です。このデータを利用して、表示させる順序やタイミングを合わせたデータを作成すると、動きのある表示データを作ることができます。

パート10以外のパートをドラム・パートにして、2種類のドラム・セットを同時に使う方法

パート・モードについて

1~16のどのパートも、通常の音色が使えるパート (ノーマル・パート) あるいはドラム・セットが使えるパート (ドラム・パート) のどちらかにできます。この設定は、パート・モードの設定で行います。(P.27)

ドラム・パートのモードはDrum1、Drum2の2種類です。パート・モードが同じパートには、同じドラム・セットが自動的に選ばれますので、同時に使用できるドラム・セットは2種類までです。

たとえば、パート10、パート11のパート・モードをそれぞれDrum1、Drum2に設定すると、パート10にSTANDARD Set1を、パート11にJAZZ Setを選択できます。パート10、11のパート・モードをどちらもDrum1に設定した場合、パート10にSTANDARD Set1を選択するとパート11も自動的に同じSTANDARD Set1が選択されます。

MIDIで設定

パート・モードをMIDIメッセージで設定するには、システム・エクスクループ・メッセージを使います。

たとえば、パート11のパート・モードをDrum2に設定するには、次のようなメッセージを送信します。(P.197)

```
F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7
10      : デバイスID (17)
40 1A 15 : アドレス (パート11のUSE FOR RHYTHM PART)
02      : データ (パート・モード Drum2)
```

パート・モードを設定後、ドラム・セットを選択するには、パート11に対してプログラム・チェンジを送信します。

アフタータッチを使う方法

まず、SC-88Proがアフタータッチのメッセージを受信できるように機器を接続します。MIDIキーボードによっては、アフタータッチのメッセージを送信できないものもありますので、ご注意ください。

SC-88Proでは、アフタータッチのメッセージを受信したときに、どのような動作をするかを設定できるようになっています。工場出荷時や、GSリセットなどで初期化された直後は、効果がかからない設定になっていますので、このような場合には設定を変更する必要があります。

アフタータッチのパラメーターは、次の2種類に分類されます。

チャンネル・アフタータッチ (Caf)

同一チャンネルのパート全体に効果がかかります。たとえば「ドミソ」と和音を弾いて「ド」だけを強く押し込むと、「ドミソ」全ての音に効果がかかります。

ポリフォニック・アフタータッチ (PAf)

ノート・ナンバー毎に独立して効果がかかります。たとえば「ドミソ」と和音を弾いて「ド」だけを強く押し込むと、「ド」の音だけに効果がかかります。

このチャンネル・アフタータッチのパラメーターのうちの次の7種類は、パネルから設定できます（P.30）。

CAf Range / CAf Cutoff / CAf Amp / CAf LFO Rate / CAf LFO Pitch / CAf LFO TVF / CAf LFO TVA

その他のパラメーター（CAf：4種類 / PAf：11種類）は、シーケンサーやコンピュータからエクスクルーシブ・メッセージを送信して設定します。各パラメーターについては、MIDIインプリメンテーションP.198を参照してください。

システム・エフェクトのかかり具合をMIDIでコントロールする方法（P.46）

リバーブ/コーラス/ディレイ

システム・エフェクトのリバーブ/コーラス/ディレイは、コントロールチェンジでパートごとにかかり具合を設定することができます（P.132）。

リバーブ・センド・レベル（コントローラー・ナンバー91）
コーラス・センド・レベル（コントローラー・ナンバー93）
ディレイ・センド・レベル（コントローラー・ナンバー94）

リバーブ/コーラス/ディレイは、各パートの音の一部を利用して新しいエフェクト音（残響成分等）を作り、もとの音に付け加えられます。

上記3項目は、各パートの音（信号）のうち、どれだけエフェクターへ送るかをコントロールします。数値が大きくなると、エフェクターへ送られる信号のレベルが大きくなり、作り出されるエフェクト音が大きくなります。その結果、エフェクト効果が深くかかります。

イコライザー

イコライザーは音の音質を変化させるものです。そのパートの音がイコライザー通過をするかしないか、つまりオン/オフを設定します。また設定もコントロールチェンジではなく、エクスクルーシブ・データで行います。（P.195）

<設定例>

パート1のイコライザーをオンにする場合
F0 41 10 42 12 40 41 20 01 5E F7

第8章

資料

故障と思う前に	146
メッセージが表示されたら	148
コンピューター・ケーブル配線図	149
パラメーターと操作一覧表	150
インストゥルメント一覧表	154
ドラム・セット一覧表	163
エフェクト一覧表	176
エフェクト・データ・テーブル	183
プリセット・パッチ一覧表	186
MIDIインプリメンテーション	188
MIDIインプリメンテーション・チャート	209
索引	210
主な仕様	214
基本的な演奏データ例	215

故障と思う前に

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（本書の末尾に記載）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、次項の「メッセージが表示されたら」を参照してください。

* GM/GSマークの付いた曲データを演奏させたとき、演奏がおかしい場合は、デバイスIDの番号が17（P.134）になっていること
GMシステム・オン/GSリセット受信スイッチ（P.140）がオンになっていることを、まず確認してください。工場出荷時の設定は、上記の設定になっています。

電源が入らない

電源プラグが電源コンセントにきちんと接続されていますか。

音が鳴らない

接続機器の電源が入っていますか。

ボリュームつまみで音量レベルを絞っていませんか。

MIDI端子のINとOUTを間違えて接続していませんか。（P.8）

ヘッドホンを接続して音が聴こえますか（プレビュー機能を使ってみる P.11）。

ヘッドホンで音が聴こえる場合は、他の機器へ信号を伝えているオーディオ・ケーブルの断線、接続不良、接続しているアンプ、ミキサー、スピーカーなどに原因があるかもしれません。

画面のバー・インジケーターが動きますか？

(1) バー・インジケーターが動いているとき

SC-88ProはMIDIデータをきちんと受信しています。ボリュームつまみの位置やケーブルの接続をもう一度調べてください。

(2) バー・インジケーターが動いていないとき

バー・ディスプレイの一番下のドットが消えていませんか？

[ALL]ボタンを点灯させた状態で、全部のドットが消えているときはオール・ミュートがオンになっていますのでオフにしてください（P.34）。

[ALL]ボタンを消灯させた状態で、一部のドットが消えているときはパート・ミュートがオンになっていますのでオフにしてください（P.25）。

パート全体の音量レベルを下げていませんか。（P.34）

つないでいるMIDI機器のエクスペッション・ペダルなどで音量レベルが下がっていませんか。

OUTPUT1, 2端子の設定は、正しくされていますか。（P.29, 38）

リア・パネルのコンピューター・スイッチは、お使いのソフトウェアに合わせて正しい位置に設定されていますか。（P.120）コンピューター・スイッチの設定を変えたら必ずSC-88Proの電源を入れ直してください。

SC-88Proのパラメーターの設定がおかしくなっている場合があります。GM/GSのためのイニシャライズをおこなってください。（P.118）

特定のパートの音が鳴らない

バー・ディスプレイの一番下のドットが消灯していませんか。消灯しているパートは、パート・ミュートがオンになっています。パート・ミュートをオフにしてください。（P.25）

パートの音量レベルを下げていませんか。（P.25）

パートのMIDI受信チャンネルと、つないでいるMIDI機器のMIDI送信チャンネルが合っていますか。（P.22）

特定の音域の音が出ない

キーボード・レンジを設定していませんか。（P.28）

音が鳴っても、バー・インジケーターが動かない

MIDI IN BにMIDI信号を入力して、Aグループのパート情報を表示させていませんか。

そのときは、PART [I] [r] ボタンを押して、Bグループのパートを表示させてください。また、[ALL] ボタンを押してインジケーターを点灯させると、A、B両グループのパート情報が表示されます。

期待した音色に切り替わらない

間違ったプログラム・ナンバーを送っていませんか。（P.126）

パッチのMIDI受信チャンネルを設定していませんか。（P.41）

オールSC-55マップ、またはオールSC-88マップに設定していませんか。（P.35）

音が歪む

音が歪むようなエフェクトをかけていませんか。(P.56)

特定の音色やパートの音が歪むときは、そのパートの音量レベルを下げてください。(P.25)

全体の音が歪むときは、パート全体の音量レベル(P.34)を下げるか、ボリュームつまみで音量レベルを下げてください。

ピッチがずれている

特定のパートのピッチがずれていますか。(P.28)

パート全体のピッチが半音以上ずれていますか。(P.34)

特定のパートのピッチが半音以上ずれていますか。(P.25)

ピッチ・ベンド・メッセージを受けたままになっていませんか。ピッチ・ベンド・レバーやホイールを中央に戻してください。または、ピッチ・ベンド・メッセージの中央の値(40 00H)を送信してください。

音色がおかしい

音色パラメーター(フィルターなど)の設定を変更したあとで、他の音色に切り替えていませんか。音色パラメーターの設定値をすべて0にしてください。(P.31)

SC-88Proのパラメーターの設定がおかしくなっている場合があります。GM/GSのためのイニシャライズをおこなってください。(P.118)

音が途切れる

同時に使用しているボイスの数が、64を越えると音が途切れます。(P.24)

MIDI IN AとMIDI IN Bに、同じ内容のMIDIデータを入力していませんか。(P.137)

MIDI IN AあるいはMIDI IN Bの片方でしか演奏できない

In Mode(入力モード)の設定がStandardになっていることを確認してください。(P.137)

In Mode(入力モード)の設定がA onlyになっていませんか。(P.137)

コンピューター・スイッチが「MIDI」になっていることを確認してください。(P.136)

エクスクルーシブ・メッセージを受信しない

送信しているエクスクルーシブ・データのデバイスIDナンバーと、SC-88ProのデバイスIDナンバーが合っていますか。(P.134)

SC-88ProがMIDIデータを出力しない

コンピューター端子を介してSC-88Proのデータを出力させるときは、コンピューター・スイッチを、お使いのソフトウェアに応じてPC-1、PC-2、Macのいずれかに設定してください。(P.120)

リアパネルのコンピューター・スイッチがMIDIのとき、SC-88Proは、コンピューター端子からデータを出力しません。このとき、データは、MIDI OUT/THRU端子から出力されます。

MIDI OUT/THRUセレクトがTHRUに設定してあるときは、MIDI IN Aで受けたデータをMIDI OUT/THRU端子から出力します。(P.136)

SC-88ProにつないだMIDI音源が、コンピューターやシーケンサーで演奏できない

SC-88Proのコンピューター端子で受けた演奏データは、MIDI OUT/THRU端子から送信されますが、

コンピューター・スイッチをお使いのソフトウェアに応じてPC-1、PC-2、MacのいずれかにMIDI OUT/THRUセレクトをOUTに

設定しなければなりません。(P.120, 136)

MIDI IN Aで受けたMIDIデータは、MIDI OUT/THRU端子から送信されますが、

コンピューター・スイッチをMIDIに

MIDI OUT/THRUセレクトをTHRUに

設定しなければなりません。(P.120, 136)

* IN B Sel.、OUT/THRU、In Modeの設定を変えたときは、もう一度、電源を入れ直してください。電源を入れ直すことで設定が有効になります。

メッセージが表示されたら

操作に誤りがあったり、データが正しく処理されなかったときは、ディスプレイにエラー・メッセージが表示されます。

下記のエラー・メッセージへの対応に従ってください。

Battery Low

原因：SC-88Proの内部のメモリー・バックアップ用電池が消耗しています。

対応：ローランド・サービス・ステーションにご相談ください。

Check Sum Error

原因：受信したエクスクルーシブ・メッセージのチェック・サムが違います。

対応：SC-88Proに送信したデータの内容をチェックして、もう一度送信してください。

また、MIDIケーブルが断線していないかを確認してください。

MIDI Buff. Full

原因：SC-88Proが多量のMIDIデータを短時間で受信したため、処理できません。

対応：多量のMIDIデータを短時間で送信していないかどうか調べてください。

MIDI Off Line

原因1：MIDI IN端子に接続しているMIDI機器の電源が切れた可能性があります。

対応1：SC-88Proに問題はありません。接続しているMIDI機器の電源を確認してください。

原因2：MIDIケーブルが抜けているか、断線している可能性があります。

対応2：MIDIケーブルを調べてください。

No INSTRUMENT

原因：SC-88Proが備えていない音色（インストゥルメント）が指定されました。

対応：直前に選んでいた音色名が表示され、その音色が鳴ります。P.154からP.162の表をよくご覧になり、正しいバンク・ナンバーとプログラム・ナンバーを指定してください。

No DRUM SET

原因：SC-88Proが備えていないドラム・セットが指定されました。

対応：直前に選んでいたドラム・セット名が表示され、そのセットの音が鳴ります。

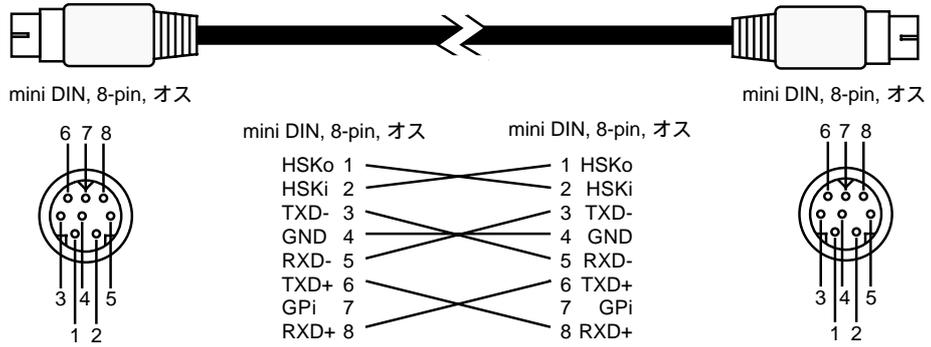
No PATCH

原因：SC-88Proが備えていないパッチが指定されました。

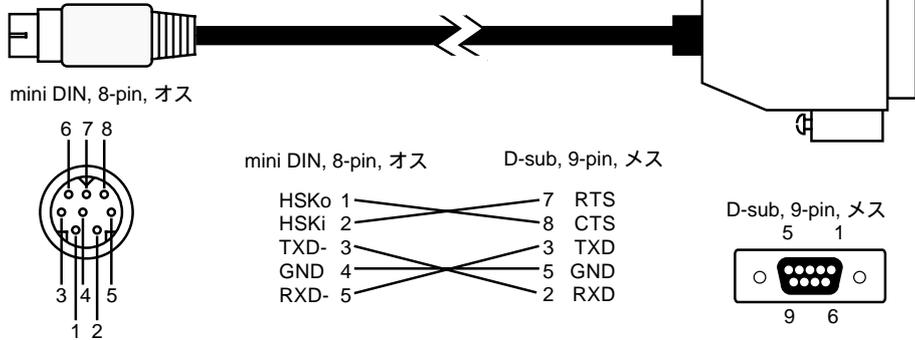
対応：直前に選んでいたパッチ名が表示され、そのパッチの音が鳴ります。

コンピューター・ケーブル配線図

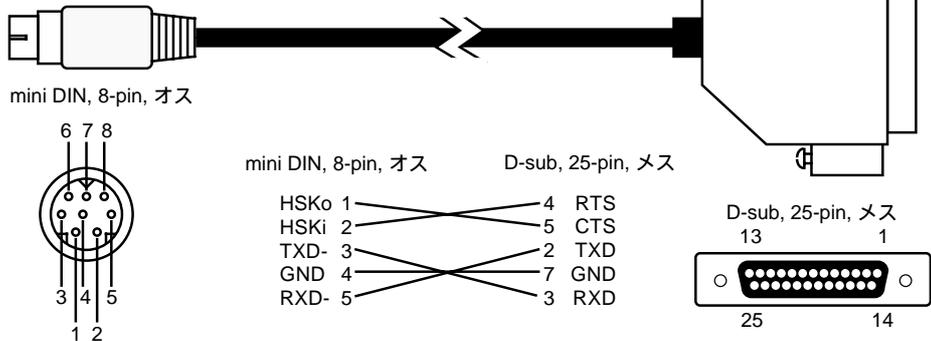
Apple Macintosh 用 (別売 : RSC-15APL)



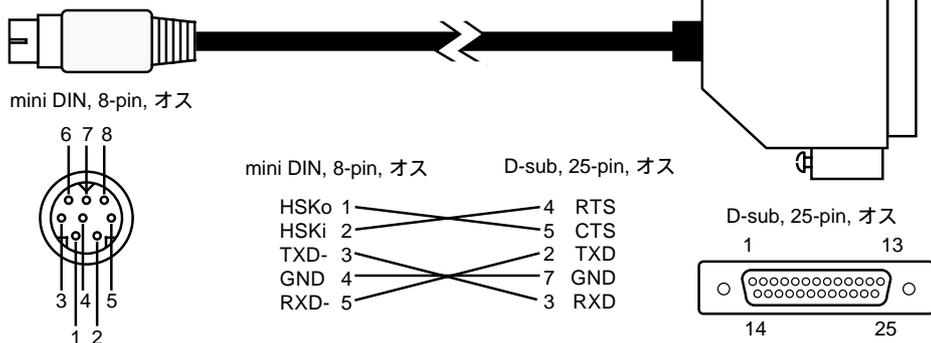
IBM PC/AT 用 (9-pin) (別売 : RSC-15AT)



IBM PC/AT 用 (25-pin)



NEC PC98 用 (別売 : RSC-15N)



パラメーターと操作一覧表

ALL画面とPART画面の切り替え

ALL/PARTの選択	ALL/PART	[ALL]:点灯 / 消灯	
-------------	----------	---------------	--

パート全体の設定 ([ALL]点灯)

Level	*	0 - 127	LEVEL[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.34
Pan	*	L63 - 0 - R63	PAN[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Key Shift	*	-24 - 0 - +24	KEY SHIFT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Mute		Off, On	[MUTE]	
ALL SC-55 Map		Off, On	[SC-55 MAP]	
ALL SC-88 Map		Off, On	[SC-88 MAP]	
Reverb Level	*	0 - 64 - 127	REVERB[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.50
Chorus Level	*	0 - 64 - 127	CHORUS[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Delay Level	*	0 - 64 - 127	[SC-88 MAP]+DELAY[<i>i</i>] [<i>r</i>]または[EFX]:OFF...EFX TYPE[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
インサージョン・エフェクト		Off, On	[EFX]:オレンジ色...[ON/OFF]	P.56
パッチ選択		1 - 128,U01 - U16	[ALL]点灯...INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>]... [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.40
M. Tune	# *	415.3 - 440.0 - 466.2Hz	PART[<i>i</i>] * [<i>r</i>]...[<i>u</i>][<i>d</i>]...INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.14
MUTE Lock		Off, On	[SELECT]+[<i>u</i>][<i>d</i>]:パラメーター・ジャンプ	P.139
EQ Lock		Off, On		

各パートの設定 ([ALL]消灯...PART[*i*] [*r*]:パート選択)

パート選択		A01 - B16	PART[<i>i</i>] [<i>r</i>],[ALL]*[PART][<i>i</i>]] : A,B切替	P.18
インストゥルメント音色選択	*	1 - 128	INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.18
バリエーション音色選択	*	0 - 127	INSTRUMENT[<i>i</i>] * [<i>r</i>]...INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.20
ドラム・セット選択	*	1 - 128	INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.18
Level	*	0 - 100 - 127	LEVEL[<i>i</i>] [<i>r</i>]	P.25
Pan	*	Rnd, L63 - 0 - R63	PAN[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Key Shift	*	-24 - 0 - +24	KEY SHIFT[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Mute	*	Off, On	[MUTE]	
SC-55 Map	*	Off, On	[SC-55 MAP]	
SC-88 Map	*	Off, On	[SC-88 MAP]	
Part Monitor		Off, On	[ALL]*[MUTE]	
Reverb Level	*	0 - 40 - 127	REVERB[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Chorus Level	*	0 - 127	CHORUS[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
Delay Level	*	0 - 127	[SC-88 MAP]+DELAY[<i>i</i>] [<i>r</i>]または[EFX]:OFF...EFX TYPE[<i>i</i>] [<i>r</i>]	
インサージョン・エフェクト	*	Off, On	[EFX]:オレンジ色...[ON/OFF]	P.56
Part EQ	# *	Off, On	PART[<i>i</i>] * [<i>r</i>]...[<i>u</i>][<i>d</i>]... INSTRUMENT[<i>i</i>] [<i>r</i>] :値設定	P.26
Part Mode	# *	Norm, Drum1, 2	[SELECT]+[<i>u</i>][<i>d</i>]:パラメーター・ジャンプ	
M/P Mode	# *	Mono, Poly		
Fine Tune	# *	-100 - 0.0 - +100		
Velo Depth	# *	0 - 64 - 127		
Velo Offset	# *	0 - 64 - 127		
K.Range L	# *	C-1 - G9		
K.Range H	# *	C-1 - G9		
CC1 C.Number	# *	0 - 16 - 95		
OUT Asgn	# *	OUT-1/2/2L/2R		
S.Tune C - B	# *	-64 - 0 - +63		
Mod Range	# *	-24 - 0 - +24		
Mod Cutoff	# *	-64 - 0 - +63		
Mod Amp	# *	-64 - 0 - +63		
Mod LFO Rate	# *	-64 - 0 - +63		
Mod LFO Pch	# *	0 - 10 - 127		
Mod LFO TVF	# *	0 - 127		
Mod LFO TVA	# *	0 - 127		
Bnd Range	# *	0 - +2 - +24		
Bnd Cutoff	# *	-64 - 0 - +63		
Bnd Amp	# *	-64 - 0 - +63		
Bnd LFO Rate	# *	-64 - 0 - +63		
Bnd LFO Pch	# *	0 - 127		
Bnd LFO TVF	# *	0 - 127		
Bnd LFO TVA	# *	0 - 127		

CAf Range	# *	-24 - 0 - +24		P.26
CAf Cutoff	# *	-64 - 0 - +63		
CAf Amp	# *	-64 - 0 - +63		
CAf LFO Rate	# *	-64 - 0 - +63		
CAf LFO Pch	# *	0 - 127		
CAf LFO TVF	# *	0 - 127		
CAf LFO TVA	# *	0 - 127		
CC1 Range	# *	-24 - 0 - +24		
CC1 Cutoff	# *	-64 - 0 - +63		
CC1 Amp	# *	-64 - 0 - +63		
CC1 LFO Rate	# *	-64 - 0 - +63		
CC1 LFO Pch	# *	0 - 127		
CC1 LFO TVF	# *	0 - 127		
CC1 LFO TVA	# *	0 - 127		
Vibrato Rate	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX TYPE[I] [r]:値設定	P.31
Vibrato Depth	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX PARAM[I] [r]:値設定	
Vibrato Delay	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX VALUE[I] [r]:値設定	
Cutoff Frequency	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX PARAM[I] [r]:値設定	
Resonance	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX VALUE[I] [r]:値設定	
Attack Time	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX TYPE[I] [r]:値設定	
Decay Time	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX PARAM[I] [r]:値設定	
Release Time	*	-64 - 0 - +63	[SELECT]... EFX VALUE[I] [r]:値設定	

エフェクトの設定

システム・エフェクト	Reverb Type	# *	Room1, 2, 3, Hall1, 2, Plate, Delay, Panning Delay	[ALL]点灯...PART[I]*[r]...[u][d]... INSTRUMENT[I] [r]:値設定 [SELECT]+[u][d]:パラメーター・ジャンプ	P.51
	Rev Charac.	# *	0 - 4 - 7		
	Rev Pre-LPF	# *	0 - 7		
	Rev Level	# *	0 - 64 - 127		
	Rev Time	# *	0 - 64 - 127		
	Rev Delay Fb	# *	0 - 127		
	Rev Pre Delay T	# *	0 - 127 (ms)		
	Chorus Type	# *	Chorus1, 2, 3, 4, Feedback Chorus, Flanger, Short Delay, Short Delay (FB)		
	Cho Pre-LPF	# *	0 - 7		
	Cho Level	# *	0 - 64 - 127		
	Cho Feedback	# *	0 - 8 - 127		
	Cho Delay	# *	0 - 80 - 127		
	Cho Rate	# *	0 - 3 - 127		
	Cho Depth	# *	0 - 19 - 127		
	Cho Rev	# *	0 - 127		
	Cho Dly	# *	0 - 127		
	Delay Type	# *	Delay1, 2, 3, 4, Pan Delay1, 2, 3, 4, Delay To Reverb, Pan Repeat		
	Dly Pre-LPF	# *	0 - 7		
	Dly Time C	# *	0.1 - 340 - 1000 (ms)		
	Dly T Ratio L	# *	4 - 500 (%)		
	Dly T Ratio R	# *	4 - 500 (%)		
	Dly Level C	# *	0 - 127		
	Dly Level L	# *	0 - 127		
Dly Level R	# *	0 - 127			
Dly Level	# *	0 - 64 - 127			
Dly Fback	# *	-64 - +16 - +63			
Dly Rev	# *	0 - 127			
イコライザー	Low Freq	# *	200, 400	[ALL]点灯...[SELECT]...	P.48
	High Freq	# *	3K, 6K	EFX TYPE[I] [r]:ゲイン/フリクエンシーの選択...	
	Low Gain	# *	-12 - 0 - +12	EFX PARAM[I] [r], EFX VALUE[I] [r]:値設定...[SELECT]:終了	
	High Gain	# *	-12 - 0 - +12		
インサージョン・エフェクト	タイプ	# *	0 - 64, 1 ^x - 64 ^x	[EFX]...EFX TYPE[I] [r]	P.56
	パラメーター	# *	---	[EFX]...EFX PARAM[I] [r]... EFX VALUE[I] [r]:値設定	
	EFX C.Src1/2	# *	Off, CC1 - 95, CAf, Bend	[ALL]点灯...PART[I]*[r]...[u][d]... INSTRUMENT[I] [r]:値設定	P.92
	EFX C.Dep1/2	# *	-100 - 0 - +100	[SELECT]+[u][d]:パラメーター・ジャンプ	

(注) ... : 次の操作に移ります。
太字は工場出荷時の設定値です。
* : パッチに設定できるパラメーター

[A]*[B] : [A]ボタンと[B]ボタンを同時に押します。
[A]+[B] : [A]ボタンを押しながら[B]ボタンを押します。
: インディビジュアル・データ送信のできるパラメーター

ドラム・エディット

	PART[!][r]:ドラム・パート選択...INSTRUMENT[!][r]:ドラム・セット選択... [SELECT]*EFX TYPE[!]...INSTRUMENT[!][r]:ドラム音選択...	P.42
Level	0 - 127 LEVEL[!][r]	
Pan	Rnd, L63 - R63 PAN[!][r]	
Reverb	0 - 127 REVERB[!][r]	
Chorus	0 - 127 CHORUS[!][r]	
Key Shift	0 - 127 KEY SHIFT[!][r]	
Delay	0 - 127 EFX TYPE[!][r]	
Assign Group	Non, 1 - 127 MIDI CH[!][r]	

ユーザー・エディット

ユーザー・ インストゥルメント	エディット	[ALL]消灯...INSTRUMENT[!][r]:インストゥルメント選択 [USER INST]*[SELECT]:赤色...[SELECT]... EFX TYPE[!][r], EFX PARAM[!][r], EFX VALUE[!][r]:値設定	P.96
	記憶	[USER INST]*[SELECT]...INSTRUMENT[!][r]:インストゥルメント番号設定... INSTRUMENT[!][r]...INSTRUMENT[!][r]:バリエーション番号設定... [ALL]:実行, [MUTE]:中止...[USER INST]:終了	P.98
ユーザー・パッチ	パッチ名変更	[ALL]点灯...PAN[r]*CHORUS[r]...PART[!][r]:カーソル移動, INSTRUMENT[!][r]:文字、記号選択, [ALL]:A a A, [MUTE]:Space, [u]:0, [d]:& (&...PAN[r]*CHORUS[r]:終了	P.100
	記憶	[ALL]点灯...[USER INST]*[SELECT]...INSTRUMENT[!][r]:パッチ番号設定... [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.101
ユーザー・エフェクト	記憶	[EFX]:オレンジ色...[EFX]*[ON/OFF]...INSTRUMENT[!][r]:エフェクト番号設定 [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.99
ユーザー・ドラム	セット名変更	[ALL]消灯...[SELECT]*EFX TYPE[!]...PAN[r]*CHORUS[r]... PART[!][r]:カーソル移動, INSTRUMENT[!][r]:文字、記号選択, [ALL]:A a A, [MUTE]:Space, [u]:0, [d]:& (&...PAN[r]*CHORUS[r]:終了	P.102
	インストゥルメント記憶	[SELECT]*EFX TYPE[!]...[USER INST]*[SELECT]... INSTRUMENT[!][r]:ドラム・セット番号設定... INSTRUMENT[!][r]...INSTRUMENT[!][r]:キー名設定... [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.104
	セット記憶	[SELECT]*EFX TYPE[!]...EFX VALUE[!][r]...INSTRUMENT[!][r]:ドラム・セット番号選択... [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.105

MIDI関連

MIDI CH	* *1	A01 - A16, A--, B01 - B16, B--	PART[!][r]...MIDI CH[!][r] KEY SHIFT[r]*MIDI CH[!][r]:A,B切替	P.22
IN B Sel.		Rear, Front	[u]*[d]...[u][d]... INSTRUMENT[!][r]:値設定	P.135
OUT/THRU		OUT, THRU	電源を入れなおしたときに設定有効	
In Mode		Standard, Xconnect, Merge A, Merge B, A only		
Rx Sys Mode		Off, On		
Device ID		1 - 17 - 32	[ALL]点灯...PART[!][r]...[u][d]... INSTRUMENT[!][r]:値設定	P.134
Rx GM On		Off, On	[SELECT]+[u][d]:パラメーター・ジャンプ	P.139
Rx GS Reset		Off, On		
Rx Bank Sel	# *	Off, On	[ALL]消灯...PART[!][r]...[u][d]... INSTRUMENT[!][r]:値設定	P.141
Rx NRPN	# *	Off, On	[SELECT]+[u][d]:パラメーター・ジャンプ	
バルク・ダンプ送信		All, All-U, U, INST, U, DRUM U, EFX, U, Patch, GS A, GS B	[ALL]点灯...INSTRUMENT[!][r]...INSTRUMENT[!][r] [ALL]:実行, [MUTE]:中止	P.107
インディビジュアル・データ送信			パラメーター表示...INSTRUMENT[!][r] インサージョン・エフェクト・パラメーター表示...EFX VALUE[!][r]	P.108

システム機能

Preview Note	C-1 - A4 - G9	[u]*[d]...[u][d]... INSTRUMENT[!][r]:値設定	P.36
Preview Velocity	0 - 100 - 127		
Display Type	Type1 - 8		
Peak Hold	Off, Type1 - 3		
LCD Contrast	1 - 8 - 16		
Backup	Off, On		
Sys OUT Mode	Sel/Fix		
Assign Lock	Off, On		
P.Load Init	Off, On		

その他の機能

SC-88互換機能		Off, On	[SELECT]+[ALL]	P.112
パート	コピー	[ALL]消灯...PART[I][r]:コピー元パート選択...[SELECT]+LEVEL[I]... INSTRUMENT[I][r]:コピー先パート選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		P.106
	初期化	[ALL]消灯...[SELECT]+LEVEL[r]... INSTRUMENT[I][r]:パート選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		
	入れ替え	[ALL]消灯...PART[I][r]:入替元パート選択...[SELECT]+PAN[I]... INSTRUMENT[I][r]:入替先パート選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		
パート画面で32パート表示		EFX PARAM[r]*EFX VALUE[I]		P.23
シングル・モジュール・モード		[SELECT]+K SHIFT[I]...[ALL];実行[MUTE]:中止		P.116
ダブル・モジュール・モード		[SELECT]+K SHIFT[r]...[ALL];実行[MUTE]:中止		
工場出荷時の設定		[SELECT]+INSTRUMENT[I]*[r]...[ALL];実行[MUTE]:中止		P.118
GMイニシャライズ		[SELECT]+PART[r]...[ALL];実行[MUTE]:中止		
GSイニシャライズ		[SELECT]+INSTRUMENT[r]...[ALL];実行[MUTE]:中止		
CM-64音色配列		[SELECT]+INSTRUMENT[I]...[ALL];実行[MUTE]:中止		P.114
画面に絵や文字を描く(フレーム・ドロー)		EFX TYPE[r]*EFX PARAM[I]...[ALL]:ドット点灯,[MUTE]:ドット消灯, [u][d]:カーソル上下方向移動, PART[I][r]:カーソル左右方向移動, INSTRUMENT[I][r]:ページ設定, LEVEL[I][r]:絵の上下方向移動, PAN[I][r]:絵の左右方向移動, INSTRUMENT[I]*[r]:画面データを外部へ送信		P.110
反転		REVERB[I][r]...INSTRUMENT[I][r]:ページ選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		
コピー		K.SHIFT[I][r]...INSTRUMENT[I][r]:ページ選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		
消去		MIDI CH[I][r]...INSTRUMENT[I][r]:ページ選択...[ALL];実行[MUTE]:中止		

- (注) ... : 次の操作に移ります。 [A]*[B] : [A]ボタンと[B]ボタンを同時に押します。
太字は工場出荷時の設定値です。 [A]+[B] : [A]ボタンを押しながら [B]ボタンを押します。
 * : パッチに設定できるパラメーター # : インディビジュアル・データ送信のできるパラメーター
 *1: ユーザー・パッチには、MIDIチャンネルのグループA, Bの区別は記憶されません。グループAのチャンネル“A**”として記憶されます。

インストゥルメント一覧表

ピアノ

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
001	000	Piano 1	1	Piano 1	1	Piano 1	1
	008	Piano 1w	1	Piano 1w	1	Piano 1w	1
	016	European Pf	1	Piano 1d	1	Piano 1d	1
	024	Piano + Str.	2	-----	-----	-----	-----
002	000	Piano 2	2	Piano 2	1	Piano 2	1
	008	Piano 2w	2	Piano 2w	1	Piano 2w	1
	016	Dance Piano	2	-----	-----	-----	-----
003	000	Piano 3	2	Piano 3	1	Piano 3	1
	001	EG+Rhodes 1	2	EG+Rhodes 1	2	-----	-----
	002	EG+Rhodes 2	2 #	EG+Rhodes 2	2	-----	-----
	008	Piano 3w	2	Piano 3w	1	Piano 3w	1
004	000	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2
	008	Honky-tonk 2	2	Old Upright	2	HonkyTonk w	2
005	000	E.Piano 1	1	E.Piano 1	2	E.Piano 1	1
	008	St.Soft EP	2 #	St.Soft EP	2	Detuned EP1	2
	009	Cho. E.Piano	2	-----	-----	-----	-----
	010	SilentRhodes	2	-----	-----	-----	-----
	016	FM+SA EP	2 #	FM+SA EP	2	E.Piano 1v	2
	017	Dist E.Piano	2	-----	-----	-----	-----
	024	Wurly	2	60'sE.Piano	1	60's E.Piano	1
	025	Hard Rhodes	2 #	Hard Rhodes	2	-----	-----
	026	MellowRhodes	2 #	MellowRhodes	2	-----	-----
006	000	E.Piano 2	2 #	E.Piano 2	2	E.Piano 2	1
	008	Detuned EP 2	2 #	Detuned EP2	2	Detuned EP2	2
	016	St.FM EP	2 #	St.FM EP	2	E.Piano 2v	2
	024	Hard FM EP	2 #	Hard FM EP	2	-----	-----
007	000	Harpsichord	1 #	Harpsichord	1	Harpsichord	1
	001	Harpsichord2	2	-----	-----	-----	-----
	008	Coupled Hps.	2 #	Coupled Hps	2 *	Coupled Hps	2
	016	Harpsi.w	1 #	Harpsi.w	1	Harpsi.w	1
	024	Harpsi.o	2 #	Harpsi.o	2	Harpsi.o	2
	032	Synth Harpsi	2	-----	-----	-----	-----
008	000	Clav.	1 #	Clav.	1	Clav.	1
	008	Comp Clav.	1	-----	-----	-----	-----
	016	Reso Clav.	1	-----	-----	-----	-----
	024	Clav.o	2	-----	-----	-----	-----
	032	Analog Clav.	2	-----	-----	-----	-----
	033	JP8 Clav. 1	1	-----	-----	-----	-----
	035	JP8 Clav. 2	1	-----	-----	-----	-----

クロマチック・パーカッション

009	000	Celesta	1 #	Celesta	1 *	Celesta	1
	001	Pop Celesta	2	-----	-----	-----	-----
010	000	Glockenspiel	1 #	Glockenspiel	1	Glockenspl	1
011	000	Music Box	1 #	Music Box	1	Music Box	1
012	000	Vibraphone	1	Vibraphone	1	Vibraphone	1
	001	Pop Vibe.	2	Hard Vibe	2	-----	-----
	008	Vibraphone w	1	Vib.w	1 *	Vib.w	1
	009	Vibraphones	2	-----	-----	-----	-----
013	000	Marimba	1 #	Marimba	1	Marimba	1
	008	Marimba w	1 #	Marimba w	1	Marimba w	1

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	016	Barafon	1 #	Barafon	1	-----	-----
	017	Barafon 2	1 #	Barafon 2	1	-----	-----
	024	Log drum	1 #	Log drum	1	-----	-----
014	000	Xylophone	1 #	Xylophone	1	Xylophone	1
015	000	Tubular-bell	1 #	Tubularbell	1 *	Tubularbell	1
	008	Church Bell	1 #	Church Bell	1 *	Church Bell	1
	009	Carillon	1 #	Carillon	1 *	Carillon	1
016	000	Santur	1 #	Santur	1 *	Santur	1
	001	Santur 2	2 #	Santur 2	2	-----	-----
	008	Cimbalom	2 #	Cimbalom	2	-----	-----
	016	Zither 1	1	-----	-----	-----	-----
	017	Zither 2	2	-----	-----	-----	-----
	024	Dulcimer	2	-----	-----	-----	-----

オルガン

017	000	Organ 1	2	Organ 1	1	Organ 1	1
	001	Organ 101	2	Organ 101	2	-----	-----
	008	Trem. Organ	2	DetunedOr.1	2	Detuned Or1	2
	009	Organ. o	2	Organ 109	2	-----	-----
	016	60's Organ 1	1	60'sOrgan 1	1	60's Organ1	1
	017	60's Organ 2	1	60'sOrgan 2	1	-----	-----
	018	60's Organ 3	1	60'sOrgan 3	1	-----	-----
	019	Farf Organ	1	-----	-----	-----	-----
	024	Cheese Organ	1 #	CheeseOrgan	1	-----	-----
	025	D-50 Organ	2	-----	-----	-----	-----
	026	JUNO Organ	2	-----	-----	-----	-----
	027	Hybrid Organ	2	-----	-----	-----	-----
	028	VS Organ	2	-----	-----	-----	-----
	029	Digi Church	2	-----	-----	-----	-----
	032	70's E.Organ	2	Organ 4	1	Organ 4	2
	033	Even Bar	2 #	Even Bar	2	-----	-----
	040	Organ Bass	1 #	Organ Bass	1	-----	-----
	048	5th Organ	2	-----	-----	-----	-----
018	000	Organ 2	2	Organ 2	1	Organ 2	1
	001	Jazz Organ	2	Organ 201	2	-----	-----
	002	E.Organ 16+2	2	-----	-----	-----	-----
	008	Chorus Or.2	2	DetunedOr.2	2	Detuned Or2	2
	009	Octave Organ	2	-----	-----	-----	-----
	032	Perc. Organ	2	Organ 5	2	Organ 5	2
019	000	Organ 3	2 #	Organ 3	2 *	Organ 3	2
	008	Rotary Org.	1 #	Rotary Org.	1	-----	-----
	016	Rotary Org.S	1 #	RotaryOrg.S	1	-----	-----
	017	Rock Organ 1	2	-----	-----	-----	-----
	018	Rock Organ 2	2	-----	-----	-----	-----
	024	Rotary Org.F	1 #	RotaryOrg.F	1	-----	-----
020	000	Church Org.1	1 #	ChurchOrg.1	1	Church Org1	1
	008	Church Org.2	2 #	ChurchOrg.2	2	Church Org2	2
	016	Church Org.3	2 #	ChurchOrg.3	2	Church Org3	2
	024	Organ Flute	1 #	Organ Flute	1	-----	-----
	032	Trem.Flute	2 #	Trem.Flute	2	-----	-----
	033	Theater Org.	2	-----	-----	-----	-----

PC : プログラム・ナンバー

CC00 : コントローラー・ナンバー0の値

Voices : インストゥルメントが使用しているボイス

: : レガート対応音色

: SC-88マップと同じ音色

* : SC-55マップと同じ音色

+ : 打楽器音や効果音などで音階のついた演奏はできません。C4 (ノート・ナンバー60) 付近で使用してください。

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices	PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
021	000	Reed Organ	1 #	Reed Organ	1 *	Reed Organ	1	009	Feedback Gt2	2 #	FeedbackGt2	2	----	----	----
	008	Wind Organ	2	----	----	----	----	016	Power Guitar	2 #	PowerGuitar	2	----	----	----
022	000	Accordion Fr	1	AccordionFr	1	Accordion F	2	017	Power Gt.2	2	Power Gt.2	2	----	----	----
	008	Accordion It	1	AccordionIt	2	Accordion I	2	018	5th Dist.	2 #	5th Dist.	2	----	----	----
	009	Dist. Accord	2	----	----	----	----	024	Rock Rhythm	2 #	Rock Rhythm	2	----	----	----
	016	Cho. Accord	2	----	----	----	----	025	Rock Rhythm2	2 #	RockRhythm2	2	----	----	----
	024	Hard Accord	2	----	----	----	----	032	000	Gt.Harmonics	1 #	Gt.Harmonix	1 *	Gt.Harmonix	1
	025	Soft Accord	2	----	----	----	----		008	Gt. Feedback	1 #	Gt.Feedback	1 *	Gt.Feedback	1
023	000	Harmonica	1	Harmonica	1	Harmonica	1		009	Gt. Feedback2	2	----	----	----	----
	001	Harmonica 2	1	Harmonica 2	2	----	----		016	Ac.Gt.Harmnx	1 #	Ac.Gt.Harm.	1	----	----
024	000	Bandoneon	2	Bandoneon	1	Bandoneon	2		024	E.Bass Harm.	1	----	----	----	----
	008	Bandoneon 2	2	----	----	----	----	ベース							
	016	Bandoneon 3	2	----	----	----	----	033	000	Acoustic Bs.	1	AcousticBs.	2	Acoustic Bs	1
ギター									001	Rockabilly	2	----	----	----	----
025	000	Nylon-str.Gt	2	Nylonstr.Gt	1	Nylon Gt.	1		008	Wild A.Bass	2	----	----	----	----
	008	Ukulele	1 #	Ukulele	1	Ukulele	1		016	Bass + OHH	2	----	----	----	----
	016	Nylon Gt.o	2	Nylon Gt.o	2	Nylon Gt.o	2	034	000	Fingered Bs.	1	FingeredBs.	1	Fingered Bs	1
	024	Velo Harmnix	1 #	VeloHarmnix	1	----	----		001	Fingered Bs2	2	FingeredBs2	2	----	----
	032	Nylon Gt 2	1	Nylon Gt.2	1	Nylon Gt.2	1		002	Jazz Bass	1 #	Jazz Bass	1	----	----
	040	Lequint Gt.	1 #	Lequint Gt.	1	----	----		003	Jazz Bass 2	2	----	----	----	----
026	000	Steel-str.Gt	1	Steelstr.Gt	1	Steel Gt.	1		004	Rock Bass	2	----	----	----	----
	008	12-str.Gt	2	12-str.Gt	2	12-str.Gt	2		008	ChorusJazzBs	2	----	----	----	----
	009	Nylon+Steel	2	Nylon+Steel	2	----	----		016	F.Bass/Harm.	1	----	----	----	----
	016	Mandolin	2 #	Mandolin	2	Mandolin	1	035	000	Picked Bass	1	Picked Bass	1	Picked Bass	1
	017	Mandolin 2	2	----	----	----	----		001	Picked Bass2	2	----	----	----	----
	018	MandolinTrem	2	----	----	----	----		002	Picked Bass3	2	----	----	----	----
	032	Steel Gt.2	1 #	Steel Gt.2	1	----	----		003	Picked Bass4	2	----	----	----	----
027	000	Jazz Gt.	1	Jazz Gt.	1 *	Jazz Gt.	1		008	Muted PickBs	1	MutePickBs.	1	----	----
	001	Mellow Gt.	2 #	Mellow Gt.	2	----	----		016	P.Bass/Harm.	1	----	----	----	----
	008	Pedal Steel	1 #	Pedal Steel	1	Hawaiian Gt	1	036	000	Fretless Bs.	1 #	FretlessBs.	1	Fretless Bs	1
028	000	Clean Gt.	1	Clean Gt.	1	Clean Gt.	1		001	Fretless Bs2	2	FretlessBs2	2	----	----
	001	Clean Half	1	----	----	----	----		002	Fretless Bs3	2 #	FretlessBs3	2	----	----
	002	Open Hard 1	2	----	----	----	----		003	Fretless Bs4	2 #	FretlessBs4	2	----	----
	003	Open Hard 2	1	----	----	----	----		004	Syn Fretless	2 #	SynFretless	2	----	----
	004	JC Clean Gt.	1	----	----	----	----		005	Mr.Smooth	2 #	Mr.Smooth	2	----	----
	008	Chorus Gt.	2	Chorus Gt.	2	Chorus Gt.	2		008	Wood+FlessBs	2	----	----	----	----
	009	JC Chorus Gt	2	----	----	----	----	037	000	Slap Bass 1	1 #	Slap Bass 1	1	Slap Bass 1	1
	016	TC FrontPick	1	----	----	----	----		001	Slap Pop	1	----	----	----	----
	017	TC Rear Pick	1	----	----	----	----		008	Reso Slap	1 #	Reso Slap	1	----	----
	018	TC Clean ff	2	----	----	----	----		009	Unison Slap	2	----	----	----	----
	019	TC Clean 2:	2	----	----	----	----	038	000	Slap Bass 2	2 #	Slap Bass 2	2	Slap Bass 2	1
029	000	Muted Gt.	1	Muted Gt.	1	Muted Gt.	1		008	FM Slap	2	----	----	----	----
	001	Muted Dis.Gt	1 #	MutedDis.Gt	1	----	----	039	000	Synth Bass 1	2 #	SynthBass 1	2	Syn.Bass 1	1
	002	TC Muted Gt.	2	----	----	----	----		001	SynthBass101	1 #	Syn.Bass101	1 *	Syn.Bass101	1
	008	Funk Pop	1 #	Funk Pop	1	Funk Gt.	1		002	CS Bass	2	----	----	----	----
	016	Funk Gt.2	1 #	Funk Gt.2	1	Funk Gt.2	1		003	JP-4 Bass	1	----	----	----	----
030	000	OverdriveGt	2	OverdriveGt	1	OverdriveGt	1		004	JP-8 Bass	2	----	----	----	----
	001	Overdrive 2	2	----	----	----	----		005	P5 Bass	1	----	----	----	----
	002	Overdrive 3	2	----	----	----	----		006	JPMG Bass	2	----	----	----	----
	003	More Drive	2	----	----	----	----		008	Acid Bass	1 #	Acid Bass	1	Syn.Bass 3	1
	008	LP OverDrvGt	2	----	----	----	----		009	TB303 Bass	1 #	TB303 Bass	1	----	----
	009	LP OverDrv:	2	----	----	----	----		010	Tekno Bass	2 #	Tekno Bass	2	----	----
031	000	DistortionGt	2	DistortionGt	1	Dist.Gt.	1		011	TB303 Bass 2	1	----	----	----	----
	001	Dist. Gt2:	2	Dist. Gt2	2	----	----		012	Kicked TB303	2	----	----	----	----
	002	Dazed Guitar	2 #	DazedGuitar	2	----	----		013	TB303 Saw Bs	1	----	----	----	----
	003	Distortion:	2	----	----	----	----		014	Rubber303 Bs	1	----	----	----	----
	004	Dist.Fast:	2	----	----	----	----		015	Reso 303 Bs	1	----	----	----	----
	008	Feedback Gt.	2 #	FeedbackGt.	2	Feedback Gt	2		016	Reso SH Bass	1 #	Reso SHBass	1	----	----

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	017	303 Sqr Bs	1	----		----	
	018	TB303 DistBs	1	----		----	
	024	Arpeggio Bs	1	----		----	
040	000	Synth Bass 2	2 #	SynthBass 2	2	Syn.Bass 2	2
	001	SynthBass201	2 #	Syn.Bass201	2	----	
	002	Modular Bass	2 #	ModularBass	2	----	
	003	Seq Bass	2 #	Seq Bass	2	----	
	004	MG Bass	1	----		----	
	005	Mg Oct Bass1	2	----		----	
	006	MG Oct Bass2	2	----		----	
	007	MG Blip Bs:	2	----		----	
	008	Beef FM Bass	2 #	Beef FMBass	2	Syn.Bass 4	2
	009	Dly Bass	2	X Wire Bass	2	----	
	010	X Wire Bass	2 #	----		----	
	011	WireStr Bass	2	----		----	
	012	Blip Bass:	2	----		----	
	013	RubberBass 1	2	----		----	
	016	RubberBass 2	2	Rubber Bass	2 *	Rubber Bass	2
	017	SH101 Bass 1	1 #	SH101Bass 1	1	----	
	018	SH101 Bass 2	1 #	SH101Bass 2	1	----	
	019	Smooth Bass	2 #	Smooth Bass	2	----	
	020	SH101 Bass 3	1	----		----	
	021	Spike Bass	1	----		----	
	022	House Bass:	2	----		----	
	023	KG Bass	2	----		----	
	024	Sync Bass	2	----		----	
	025	MG 5th Bass	2	----		----	
	026	RND Bass	2	----		----	
	027	WowMG Bass	2	----		----	
	028	Bubble Bass	2	----		----	

ストリングス / オーケストラ

041	000	Violin :	2	Violin	1	Violin	1
	001	Violin Atk:	2	----		----	
	008	Slow Violin	1	Slow Violin	1	Slow Violin	1
042	000	Viola :	2	Viola	1	Viola	1
	001	Viola Atk.:	2	----		----	
043	000	Cello :	2	Cello	1	Cello	1
	001	Cello Atk.:	2	----		----	
044	000	Contrabass	1	Contrabass	1	Contrabass	1
045	000	Tremolo Str	1 #	Tremolo Str	1	Tremolo Str	1
	008	Slow Tremolo	1 #	SlowTremolo	1	----	
	009	Suspense Str	2 #	SuspenseStr	2	----	
046	000	PizzicatoStr	1 #	Pizz. Str.	1	Pizzicato	1
	001	Vcs&Cbs Pizz	2	----		----	
	002	Chamber Pizz	2	----		----	
	003	St. Pizzicato	2	----		----	
	008	Solo Pizz.	1	----		----	
	016	Solo Spic.	1	----		----	
047	000	Harp	1 #	Harp	1	Harp	1
	016	Synth Harp	1	----		----	
048	000	Timpani	1 #	Timpani	1	Timpani	1

アンサンブル

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
049	000	Strings :	2	Strings	1	Strings	1
	001	Bright Str:	1	Strings 2	1	----	
	002	ChamberStr:	2	----		----	
	003	Cello sect.	1	----		----	
	008	Orchestra	2	Orchestra	2	Orchestra	2
	009	Orchestra 2	2	Orchestra 2	2	----	
	010	Tremolo Orch	2 #	TremoloOrch	2	----	
	011	Choir Str.	2	Choir Str.	2	----	
	012	Strings+Horn	2	----		----	
	016	St. Strings	2	St.Strings	2	----	
	024	Velo Strings	2 #	VeloStrings	2	----	
	032	Oct Strings1	2	----		----	
	033	Oct Strings2	2	----		----	
050	000	SlowStrings	1	SlowStrings	1	SlowStrings	1
	001	SlowStrings2	1	Slow Str. 2	1	----	
	008	Legato Str.	2 #	Legato Str.	2	----	
	009	Warm Strings	2 #	WarmStrings	2	----	
	010	St.Slow Str.	2	St.SlowStr.	2	----	
051	000	Syn.Strings1	2	SynStrings1	2	SynStrings1	1
	001	OB Strings	2	OB Strings	2	----	
	002	StackStrings	2	----		----	
	003	JP Strings	2	----		----	
	008	Syn.Strings3	2 #	SynStrings3	2 *	SynStrings3	2
	009	Syn.Strings4	2	----		----	
	016	High Strings	2	----		----	
	017	Hybrid Str.	2	----		----	
	024	Tron Strings	2	----		----	
	025	Noiz Strings	2	----		----	
052	000	Syn.Strings2	2 #	SynStrings2	2 *	SynStrings2	2
	001	Syn.Strings5	2	----		----	
	002	JUNO Strings	2	----		----	
	008	Air Strings	2	----		----	
053	000	Choir Aahs	1	Choir Aahs	1	Choir Aahs	1
	008	St.ChoirAahs	2	St.Choir	2	----	
	009	Melted Choir	2	Mello Choir	2	----	
	010	Church Choir	2	----		----	
	016	Choir Hahs	1	----		----	
	024	Chorus Lahs	1	----		----	
	032	Chorus Aahs	2	ChoirAahs 2	1 *	Choir Aahs2	1
	033	Male Aah+Str	2	----		----	
054	000	Voice Oohs	1 #	Voice Oohs	1 *	Voice Oohs	1
	008	Voice Dahs	1	----		----	
055	000	SynVox	1 #	SynVox	1 *	SynVox	1
	008	Syn.Voice	2 #	Syn.Voice	2	----	
	009	Silent Night	2	----		----	
	016	VP330 Choir	1	----		----	
	017	Vinyl Choir	2	----		----	
056	000	OrchestraHit	2 #	Orch. Hit	2	Orchest.Hit	2
	008	Impact Hit	2 #	Impact Hit	2	----	
	009	Philly Hit	2 #	Philly Hit	2	----	

PC : プログラム・ナンバー
 CC00 : コントローラー・ナンバー0の値
 Voices : インストゥルメントが使用しているボイス
 : : レガート対応音色
 # : SC-88マップと同じ音色
 * : SC-55マップと同じ音色
 + : 打楽器音や効果音などで音階のついた演奏はできません。C4 (ノート・ナンバー60) 付近で使用してください。

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	010	Double Hit	2 #	Double Hit	2	----	
	011	Perc. Hit	1	----		----	
	012	Shock Wave	2	----		----	
	016	Lo Fi Rave	2 #	Lo Fi Rave	2	----	
	017	Techno Hit	1	----		----	
	018	Dist. Hit	1	----		----	
	019	Bam Hit	1	----		----	
	020	Bit Hit	1	----		----	
	021	Bim Hit	1	----		----	
	022	Technorg Hit	1	----		----	
	023	Rave Hit	2	----		----	
	024	Strings Hit	2	----		----	
	025	Stack Hit	2	----		----	

ブラス

057	000	Trumpet	1	Trumpet	1	Trumpet	1
	001	Trumpet 2	1 #	Trumpet 2	1	----	
	002	Trumpet :	1	----		----	
	008	Flugel Horn	1 #	Flugel Horn	1	----	
	016	4th Trumpets	2	----		----	
	024	Bright Tp.	2	Bright Tp.	2	----	
	025	Warm Tp.	2 #	Warm Tp.	2	----	
	032	Syn. Trumpet	1	----		----	
058	000	Trombone	1	Trombone	1	Trombone	1
	001	Trombone 2	1	Trombone 2	2 *	Trombone 2	2
	002	Twin bones	2	----		----	
	008	Bs. Trombone	1	----		----	
059	000	Tuba	1 #	Tuba	1	Tuba	1
	001	Tuba 2	1 #	Tuba 2	1	----	
060	000	MutedTrumpet	1 #	Muted Tp.	1	MuteTrumpet	1
	008	Muted Horns	1	----		----	
061	000	French Horns	1 #	FrenchHorns	1	French Horn	2
	001	Fr.Horn 2	2 #	Fr.Horn 2	2 *	Fr.Horn 2	2
	002	Horn + Orche	2	----		----	
	003	Wide FreHrns	2	----		----	
	008	F.Hrn Slow:	1	Fr.HornSolo	1	----	
	009	Dual Horns	2	----		----	
	016	Synth Horn	2	Horn Orch	2	----	
	024	F.Horn Rip	1	----		----	
062	000	Brass 1	2	Brass 1	1 *	Brass 1	1
	001	Brass ff	1	----		----	
	002	Bones Sect.	1	----		----	
	008	Brass 2	2	Brass 2	2	Brass 2	2
	009	Brass 3	2	----		----	
	010	Brass sfz	2	----		----	
	016	Brass Fall	1 #	Brass Fall	1	----	
	017	Trumpet Fall	1	----		----	
	024	Octave Brass	2	----		----	
	025	Brass + Reed	2	----		----	
063	000	SynthBrass1	2	SynthBrass1	2	Syn.Brass 1	2
	001	JUNO Brass	2	Poly Brass	2	----	
	002	StackBrass	2	----		----	
	003	SH-5 Brass	2	----		----	
	004	MKS Brass	2	----		----	
	008	Pro Brass	2	Syn.Brass 3	2 *	Syn.Brass 3	2
	009	P5 Brass	2	Quack Brass	2	----	
	016	Oct SynBrass	2	OctaveBrass	2	Analog Brs1	2
	017	Hybrid Brass	2	----		----	

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
064	000	Synth Brass 2	2	Syn.Brass 2	2 *	Syn.Brass 2	2
	001	Soft Brass	2	Soft Brass	2	----	
	002	Warm Brass	2	----		----	
	008	SynBrass sfz	1	Syn.Brass 4	1 *	Syn.Brass 4	1
	009	OB Brass	2	----		----	
	010	Reso Brass	2	----		----	
	016	Velo Brass 1	2 #	VeloBrass 1	2	Analog Brs2	2
	017	Transbrass	2	VeloBrass 2	2	----	

リード

065	000	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1
	008	Soprano Exp.	1	----		----	
066	000	Alto Sax	1	Alto Sax	1	Alto Sax	1
	008	AltoSax Exp.	1	Hyper Alto	1	----	
	009	Grow Sax	1	----		----	
	016	AltoSax + Tp	2	----		----	
067	000	Tenor Sax	2	Tenor Sax	2	Tenor Sax	1
	001	Tenor Sax :	2	----		----	
	008	BreathyTn.:	1	BreathyTnr.	1	----	
	009	St. Tenor Sax	2	----		----	
068	000	Baritone Sax	2	BaritoneSax	1	BaritoneSax	1
	001	Bari. Sax :	2	----		----	
069	000	Oboe	1	Oboe	1	Oboe	1
	008	Oboe Exp.	1	----		----	
	016	Multi Reed	1	----		----	
070	000	English Horn	1 #	EnglishHorn	1	EnglishHorn	1
071	000	Bassoon	1 #	Bassoon	1	Bassoon	1
072	000	Clarinet	1	Clarinet	1	Clarinet	1
	008	Bs Clarinet	1 #	Bs Clarinet	1	----	
	016	Multi Wind	1	----		----	

パイプ

073	000	Piccolo	1 #	Piccolo	1	Piccolo	1
	001	Piccolo :	1	----		----	
	008	Nay	2	----		----	
	009	Nay Tremolo	2	----		----	
	016	Di	2	----		----	
074	000	Flute	1 #	Flute	1	Flute	1
	001	Flute 2 :	1	----		----	
	002	Flute Exp.	1	----		----	
	003	Flt Travelso	2	----		----	
	008	Flute + Vln	2	----		----	
	016	Tron Flute	1	----		----	
075	000	Recorder	1 #	Recorder	1 *	Recorder	1
076	000	Pan Flute	2 #	Pan Flute	2	Pan Flute	1
	008	Kawala	2 #	Kawala	2	----	
	016	Zampona	2	----		----	
	017	Zampona Atk	1	----		----	
077	000	Bottle Blow	2 #	Bottle Blow	2	Bottle Blow	2
078	000	Shakuhachi	2 #	Shakuhachi	2 *	Shakuhachi	2
	001	Shakuhachi:	2	----		----	
079	000	Whistle	1 #	Whistle	1 *	Whistle	1
	001	Whistle 2	2	----		----	
080	000	Ocarina	1 #	Ocarina	1 *	Ocarina	1

シンセ・リード

081	000	Square Wave	2	Square Wave	2 *	Square Wave	2
	001	MG Square	1	Square	1 *	Square	1
	002	Hollow Mini	1 #	Hollow Mini	1	----	
	003	Mellow FM	2 #	Mellow FM	2	----	

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices	PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	004	CC Solo	2 #	CC Solo	2	----		085	000	Charang	2 #	Charang	2 *	Charang	2
	005	Shmoog	2 #	Shmoog	2	----		008	Dist.Lead	2 #	Dist.Lead	2	----		
	006	LM Square	2 #	LM Square	2	----		009	Acid Guitar1	2	----		----		
	008	2600 Sine	1	Sine Wave	1 *	Sine Wave	1	010	Acid Guitar2	2	----		----		
	009	Sine Lead	1	----		----		016	P5 Sync Lead	1	----		----		
	010	KG Lead	1	----		----		017	Fat Sync Lead	2	----		----		
	016	P5 Square	1	----		----		018	Rock Lead	2	----		----		
	017	OB Square	1	----		----		019	5th DecaSync	2	----		----		
	018	JP-8 Square	1	----		----		020	Dirty Sync	1	----		----		
	024	Pulse Lead	2	----		----		024	JUNO Sub Osc	1	----		----		
	025	JP8 PulseLd1	2	----		----		086	000	Solo Vox	2 #	Solo Vox	2 *	Solo Vox	2
	026	JP8 PulseLd2	1	----		----		008	Vox Lead	2	----		----		
	027	MG Reso. Pls	1	----		----		009	LFO Vox	2	----		----		
082	000	Saw Wave	2	Saw Wave	2 *	Saw Wave	2	087	000	5th Saw Wave	2 #	5th Saw	2 *	5th Saw	2
	001	OB2 Saw	1	Saw	1 *	Saw	1	001	Big Fives	2 #	Big Fives	2	----		
	002	Pulse Saw	2 #	Pulse Saw	2	----		002	5th Lead	2	----		----		
	003	Feline GR	2 #	Feline GR	2	----		003	5th Ana.Clav	2	----		----		
	004	Big Lead	2 #	Big Lead	2	----		008	4th Lead	2	----		----		
	005	Velo Lead	2 #	Velo Lead	2	----		088	000	Bass & Lead	2 #	Bass & Lead	2 *	Bass & Lead	2
	006	GR-300	2 #	GR-300	2	----		001	Big & Raw	2 #	Big & Raw	2	----		
	007	LA Saw	1 #	LA Saw	1	----		002	Fat & Perky	2 #	Fat & Perky	2	----		
	008	Doctor Solo	2 #	Doctor Solo	2 *	Doctor Solo	2	003	JUNO Rave	1	----		----		
	009	Fat Saw Lead	2	----		----		004	JP8 BsLead 1	1	----		----		
	011	D-50 Fat Saw	2	----		----		005	JP8 BsLead 2	2	----		----		
	016	Waspy Synth	2 #	Waspy Synth	2	----		006	SH-5 Bs.Lead	2	----		----		
	017	PM Lead	1	----		----		シンセ・パッドなど							
	018	CS Saw Lead	1	----		----		089	000	Fantasia	2 #	Fantasia	2 *	Fantasia	2
	024	MG Saw 1	1	----		----		001	Fantasia 2	2 #	Fantasia 2	2	----		
	025	MG Saw 2	1	----		----		002	New Age Pad	2	----		----		
	026	OB Saw 1	1	----		----		003	Bell Heaven	2	----		----		
	027	OB Saw 2	1	----		----		090	000	Warm Pad	1 #	Warm Pad	1 *	Warm Pad	1
	028	D-50 Saw	1	----		----		001	Thick Matrix	2	Thick Pad	2	----		
	029	SH-101 Saw	1	----		----		002	Horn Pad	2 #	Horn Pad	2	----		
	030	CS Saw	1	----		----		003	Rotary Strng	2 #	RotaryStrng	2	----		
	031	MG Saw Lead	1	----		----		004	OB Soft Pad	2	Soft Pad	2	----		
	032	OB Saw Lead	1	----		----		008	Octave Pad	2	----		----		
	033	P5 Saw Lead	2	----		----		009	Stack Pad	2	----		----		
	034	MG unison	2	----		----		091	000	Polysynth	2 #	Polysynth	2 *	Polysynth	2
	035	Oct Saw Lead	2	----		----		001	80's PolySyn	2 #	80'sPolySyn	2	----		
	040	SequenceSaw1	2	----		----		002	Polysynth 2	2	----		----		
	041	SequenceSaw2	1	----		----		003	Poly King	2	----		----		
	042	Reso Saw	1	----		----		008	Power Stack	2	----		----		
	043	Cheese Saw 1	1	----		----		009	Octave Stack	2	----		----		
	044	Cheese Saw 2	2	----		----		010	Reso Stack	1	----		----		
	045	Rhythmic Saw	2	----		----		011	Techno Stack	2	----		----		
083	000	Syn.Calliope	2 #	SynCalliope	2 *	SynCalliope	2	092	000	Space Voice	1 #	Space Voice	1 *	Space Voice	1
	001	Vent Synth	2 #	Vent Synth	2	----		001	Heaven II	2 #	Heaven II	2	----		
	002	Pure PanLead	2 #	PurePanLead	2	----		002	SC Heaven	2	----		----		
084	000	Chiffer Lead	2 #	ChifferLead	2 *	ChifferLead	2	008	Cosmic Voice	2	----		----		
	001	TB Lead	2	----		----		009	Auh Vox	1	----		----		
	008	Mad Lead	2	----		----		010	AuhAuh	2	----		----		

PC : プログラム・ナンバー
CC00 : コントローラー・ナンバー0の値
Voices : インストゥルメントが使用しているボイス
: : レガート対応音色
: SC-88マップと同じ音色
* : SC-55マップと同じ音色
+ : 打楽器音や効果音なので音階のついた演奏はできません。C4 (ノート・ナンバー60) 付近で使用してください。

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	011	Vocorderman	2	----		----	
093	000	Bowed Glass	2 #	Bowed Glass	2 *	Bowed Glass	2
	001	SoftBellPad	2	----		----	
	002	JP8 Sqr Pad	2	----		----	
	003	7thBelPad	2	----		----	
094	000	Metal Pad	2 #	Metal Pad	2 *	Metal Pad	2
	001	Tine Pad	2 #	Tine Pad	2	----	
	002	Panner Pad	2 #	Panner Pad	2	----	
095	000	Halo Pad	2 #	Halo Pad	2 *	Halo Pad	2
	001	Vox Pad	2	----		----	
	002	Vox Sweep	2	----		----	
	008	Horror Pad	2	----		----	
096	000	Sweep Pad	1 #	Sweep Pad	1 *	Sweep Pad	1
	001	Polar Pad	1 #	Polar Pad	1	----	
	008	Converge	1 #	Converge	1	----	
	009	Shwimmer	2 #	Shwimmer	2	----	
	010	Celestial Pd	2 #	CelestialPd	2	----	
	011	Bag Sweep	2	----		----	

シンセSFX

097	000	Ice Rain	2 #	Ice Rain	2 *	Ice Rain	2
	001	Harmo Rain	2 #	Harmo Rain	2	----	
	002	African wood	2 #	AfricanWood	2	----	
	003	Anklung Pad	2	----		----	
	004	Rattle Pad	2	----		----	
	008	Clavi Pad	2 #	Clavi Pad	2	----	
098	000	Soundtrack	2 #	Soundtrack	2 *	Soundtrack	2
	001	Ancestral	2 #	Ancestral	2	----	
	002	Prologue	2 #	Prologue	2	----	
	003	Prologue 2	2	----		----	
	004	Hols Strings	2	----		----	
	008	Rave	2 #	Rave	2	----	
099	000	Crystal	2 #	Crystal	2 *	Crystal	2
	001	Syn Mallet	1 #	Syn Mallet	1 *	Syn Mallet	1
	002	Soft Crystal	2 #	SoftCrystal	2	----	
	003	Round Glock	2 #	Round Glock	2	----	
	004	Loud Glock	2 #	Loud Glock	2	----	
	005	GlockenChime	2 #	GlocknChime	2	----	
	006	Clear Bells	2 #	Clear Bells	2	----	
	007	ChristmasBel	2 #	X'mas Bell	2	----	
	008	Vibra Bells	2 #	Vibra Bells	2	----	
	009	Digi Bells	2 #	Digi Bells	2	----	
	010	Music Bell	2	----		----	
	011	Analog Bell	1	----		----	
	016	Choral Bells	2 #	ChoralBells	2	----	
	017	Air Bells	2 #	Air Bells	2	----	
	018	Bell Harp	2 #	Bell Harp	2	----	
	019	Gamelimba	2 #	Gamelimba	2	----	
	020	JUNO Bell	2	----		----	
100	000	Atmosphere	2 #	Atmosphere	2 *	Atmosphere	2
	001	Warm Atmos	2 #	Warm Atmos	2	----	
	002	Nylon Harp	2 #	Nylon Harp	2	----	
	003	Harpvox	2 #	Harpvox	2	----	
	004	HollowReleas	2 #	HollowRels.	2	----	
	005	Nylon+Rhodes	2 #	NylonRhodes	2	----	
	006	Ambient Pad	2 #	Ambient Pad	2	----	
	007	Invisible	2	----		----	
	008	Pulsey Key	2	----		----	
	009	Noise Piano	2	----		----	

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
101	000	Brightness	2 #	Brightness	2 *	Brightness	2
	001	Shining Star	2	----		----	
	002	OB Stab	1	----		----	
	008	Org Bell	2	----		----	
102	000	Goblin	2 #	Goblin	2 *	Goblin	2
	001	Goblinson	2 #	Goblinson	2	----	
	002	50's Sci-Fi	2 #	50's Sci-Fi	2	----	
	003	Abduction	2	----		----	
	004	Auhbient	2	----		----	
	005	LFO Pad	2	----		----	
	006	Random Str	2	----		----	
	007	Random Pad	2	----		----	
	008	LowBirds Pad	2	----		----	
	009	Falling Down	2	----		----	
	010	LFO RAVE	2	----		----	
	011	LFO Horror	2	----		----	
	012	LFO Techno	2	----		----	
	013	Alternative	2	----		----	
	014	UFO FX	2	----		----	
	015	Gargle Man	1	----		----	
	016	Sweep FX	1	----		----	
103	000	Echo Drops	1 #	Echo Drops	1 *	Echo Drops	1
	001	Echo Bell	2 #	Echo Bell	2 *	Echo Bell	2
	002	Echo Pan	2 #	Echo Pan	2 *	Echo Pan	2
	003	Echo Pan 2	2 #	Echo Pan 2	2	----	
	004	Big Panner	2 #	Big Panner	2	----	
	005	Reso Panner	2 #	Reso Panner	2	----	
	006	Water Piano	2 #	Water Piano	2	----	
	008	Pan Sequence	2	----		----	
	009	Aqua	2	----		----	
104	000	Star Theme	2 #	Star Theme	2 *	Star Theme	2
	001	Star Theme 2	2 #	StarTheme 2	2	----	
	008	Dream Pad	2	----		----	
	009	Silky Pad	2	----		----	
	016	New Century	1	----		----	
	017	7th Atmos.	2	----		----	
	018	Galaxy Way	2	----		----	

エスニックなど

105	000	Sitar	1 #	Sitar	1 *	Sitar	1
	001	Sitar 2	2 #	Sitar 2	2 *	Sitar 2	2
	002	Detune Sitar	2 #	DetuneSitar	2	----	
	003	Sitar 3	2	----		----	
	008	Tambra	1 #	Tambra	1	----	
	016	Tamboura	2 #	Tamboura	2	----	
106	000	Banjo	1 #	Banjo	1	Banjo	1
	001	Muted Banjo	1 #	Muted Banjo	1	----	
	008	Rabab	2 #	Rabab	2	----	
	009	San Xian	2	----		----	
	016	Gopichant	2 #	Gopichant	2	----	
	024	Oud	2 #	Oud	2	----	
	028	Oud+Strings	2	----		----	
	032	Pi Pa	1	----		----	
107	000	Shamisen	1 #	Shamisen	1 *	Shamisen	1
	001	Tsugaru	2 #	Tsugaru	2	----	
	008	Syn Shamisen	2	----		----	
108	000	Koto	2	Koto	1 *	Koto	1
	001	Gu Zheng	2	----		----	
	008	Taisho Koto	1 #	Taisho Koto	1	Taisho Koto	2

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	016	Kanoon	2 #	Kanoon	2	----	
	019	Kanoon+Choir	2	----		----	
	024	Oct Harp	1	----		----	
109	000	Kalimba	1	Kalimba	1	Kalimba	1
	008	Sanza	2	----		----	
110	000	Bagpipe	1 #	Bagpipe	1	Bagpipe	1
	008	Didgeridoo	1 +	----		----	
111	000	Fiddle	1 #	Fiddle	1 *	Fiddle	1
	008	Er Hu	1	----		----	
	009	Gao Hu	1	----		----	
112	000	Shanai	1 #	Shanai	1 *	Shanai	1
	001	Shanai 2	1 #	Shanai 2	1	----	
	008	Pungi	1 #	Pungi	1	----	
	016	Hichiriki	2 #	Hichiriki	2	----	
	024	Mizmar	1	----		----	
	032	Suona 1	1	----		----	
	033	Suona 2	1	----		----	

パーカッシブ

113	000	Tinkle Bell	1 #	Tinkle Bell	1 *	Tinkle Bell	1
	008	Bonang	1 #	Bonang	1	----	
	009	Gender	1 #	Gender	1	----	
	010	Gamelan Gong	1 #	GamelanGong	1	----	
	011	St.Gamelan	2 #	St.Gamelan	2	----	
	012	Jang-Gu	2	----		----	
	016	RAMA Cymbal	1 #	RAMA Cymbal	1	----	
114	000	Agogo	1 #	Agogo	1	Agogo	1
	008	Atarigane	1 #	Atarigane	1	----	
	016	Tambourine	1 +	----		----	
115	000	Steel Drums	1 #	Steel Drums	1 *	Steel Drums	1
	001	Island Mlt	2	----		----	
116	000	Woodblock	1 # +	Woodblock	1 * +	Woodblock	1 +
	008	Castanets	1 # +	Castanets	1 * +	Castanets	1 +
	016	Angklung	1	----		----	
	017	Angkl Rhythm	2	----		----	
	024	Finger Snaps	1 +	----		----	
	032	909 HandClap	1 +	----		----	
117	000	Taiko	1 # +	Taiko	1 * +	Taiko	1 +
	001	Small Taiko	1 +	----		----	
	008	Concert BD	1 # +	Concert BD	1 * +	Concert BD	1 +
	016	Jungle BD	1 +	----		----	
	017	Techno BD	1 +	----		----	
	018	Bounce	1 +	----		----	
118	000	Melo. Tom 1	1 # +	Melo. Tom 1	1 * +	Melo. Tom 1	1 +
	001	Real Tom	2 # +	Real Tom	2 +	----	
	008	Melo. Tom 2	1 # +	Melo. Tom 2	1 * +	Melo. Tom 2	1 +
	009	Rock Tom	2 # +	Rock Tom	2 +	----	
	016	Rash SD	1 +	----		----	
	017	House SD	1 +	----		----	
	018	Jungle SD	1 +	----		----	
	019	909 SD	1 +	----		----	

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
119	000	Synth Drum	1 # +	Synth Drum	1 * +	Synth Drum	1 +
	008	808 Tom	2 # +	808 Tom	2 +	808 Tom	1 +
	009	Elec Perc	1 # +	Elec Perc	1 * +	Elec Perc	1 +
	010	Sine Perc.	1	----		----	
	011	606 Tom	1 +	----		----	
	012	909 Tom	1 +	----		----	
120	000	Reverse Cym.	1 # +	Reverse Cym	1 * +	Reverse Cym	1 +
	001	Reverse Cym2	1 # +	ReverseCym2	1 +	----	
	002	Reverse Cym3	1 +	----		----	
	008	Rev.Snare 1	1 # +	Rev.Snare 1	1 +	----	
	009	Rev.Snare 2	1 # +	Rev.Snare 2	1 +	----	
	016	Rev.Kick 1	1 # +	Rev.Kick 1	1 +	----	
	017	Rev.ConBD	1 # +	Rev.ConBD	1 +	----	
	024	Rev.Tom 1	1 # +	Rev.Tom 1	1 +	----	
	025	Rev.Tom 2	1 # +	Rev.Tom 2	1 +	----	

SFX

121	000	Gt.FretNoise	1 #	Gt.FretNoiz	1 *	Gt.FretNoiz	1
	001	Gt.Cut Noise	1 # +	Gt.CutNoise	1 * +	Gt.CutNoise	1 +
	002	String Slap	1 # +	String Slap	1 * +	String Slap	1 +
	003	Gt.CutNoise2	1 # +	Gt.CutNz. 2	1 +	----	
	004	Dist.CutNoiz	1 # +	Dist.CutNz.	1 +	----	
	005	Bass Slide	1 # +	Bass Slide	1 +	----	
	006	Pick Scrape	1 # +	Pick Scrape	1 +	----	
	008	Gt. FX Menu	1	----		----	
	009	Bartok Pizz.	1	----		----	
	010	Guitar Slap	1 +	----		----	
	011	Chord Stroke	1	----		----	
	012	Biwa Stroke	1 +	----		----	
	013	Biwa Tremolo	1 +	----		----	
122	000	Breath Noise	1 #	BreathNoise	1 *	BreathNoise	1
	001	Fl.Key Click	1 # +	Fl.KeyClick	1 * +	Fl.KeyClick	1 +
123	000	Seashore	1 # +	Seashore	1 * +	Seashore	1 +
	001	Rain	1 # +	Rain	1 * +	Rain	1 +
	002	Thunder	1 # +	Thunder	1 * +	Thunder	1 +
	003	Wind	1 # +	Wind	1 * +	Wind	1 +
	004	Stream	2 # +	Stream	2 * +	Stream	2 +
	005	Bubble	2 # +	Bubble	2 * +	Bubble	2 +
	006	Wind 2	1 +	----		----	
	016	Pink Noise	1	----		----	
	017	White Noise	1	----		----	
124	000	Bird	2 # +	Bird	2 * +	Bird	2 +
	001	Dog	1 # +	Dog	1 * +	Dog	1 +
	002	Horse-Gallop	1 # +	HorseGallop	1 * +	HorseGallop	1 +
	003	Bird 2	1 # +	Bird 2	1 * +	Bird 2	1 +
	004	Kitty	1 # +	Kitty	1 +	----	
	005	Growl	1 # +	Growl	1 +	----	
125	000	Telephone 1	1 # +	Telephone 1	1 * +	Telephone 1	1 +
	001	Telephone 2	1 # +	Telephone 2	1 * +	Telephone 2	1 +
	002	DoorCreaking	1 # +	Creaking	1 * +	Creaking	1 +
	003	Door	1 # +	Door	1 * +	Door	1 +
	004	Scratch	1 # +	Scratch	1 * +	Scratch	1 +

PC : プログラム・ナンバー
 CC00 : コントローラー・ナンバー0の値
 Voices : インストゥルメントが使用しているボイス
 : : レガート対応音色
 # : SC-88マップと同じ音色
 * : SC-55マップと同じ音色
 + : 打楽器音や効果音なので音階のついた演奏はできません。C4 (ノート・ナンバー60) 付近で使用してください。

PC	CC00	SC88pro Map	Voices	SC88 Map	Voices	SC55 Map	Voices
	005	Wind Chimes	2 # +	Wind Chimes	2 * +	Wind Chimes	2 +
	007	Scratch 2	1 # +	Scratch 2	1 +	----	----
	008	ScratchKey	2 +	----	----	----	----
	009	TapeRewind	1 +	----	----	----	----
	010	Phono Noise	1 +	----	----	----	----
	011	MC-500 Beep	1	----	----	----	----
126	000	Helicopter	1 # +	Helicopter	1 * +	Helicopter	1 +
	001	Car-Engine	1 # +	Car-Engine	1 * +	Car-Engine	1 +
	002	Car-Stop	1 # +	Car-Stop	1 * +	Car-Stop	1 +
	003	Car-Pass	1 # +	Car-Pass	1 * +	Car-Pass	1 +
	004	Car-Crash	2 # +	Car-Crash	2 * +	Car-Crash	2 +
	005	Siren	1 # +	Siren	1 * +	Siren	1 +
	006	Train	1 # +	Train	1 * +	Train	1 +
	007	Jetplane	2 # +	Jetplane	2 * +	Jetplane	2 +
	008	Starship	2 # +	Starship	2 * +	Starship	2 +
	009	Burst Noise	2 # +	Burst Noise	2 * +	Burst Noise	2 +
	010	Calculating	2 +	----	----	----	----
	011	Perc. Bang	2 +	----	----	----	----
127	000	Applause	2 # +	Applause	2 * +	Applause	2 +
	001	Laughing	1 # +	Laughing	1 * +	Laughing	1 +
	002	Screaming	1 # +	Screaming	1 * +	Screaming	1 +
	003	Punch	1 # +	Punch	1 * +	Punch	1 +
	004	Heart Beat	1 #	Heart Beat	1 *	Heart Beat	1
	005	Footsteps	1 # +	Footsteps	1 * +	Footsteps	1 +
	006	Applause 2	2 # +	Applause 2	2 +	----	----
	007	Small Club	2 +	----	----	----	----
	008	ApplauseWave	2 +	----	----	----	----
	016	Voice One	1 +	----	----	----	----
	017	Voice Two	1 +	----	----	----	----
	018	Voice Three	1 +	----	----	----	----
	019	Voice Tah	1 +	----	----	----	----
	020	Voice Whey	1 +	----	----	----	----
128	000	Gun Shot	1 # +	Gun Shot	1 * +	Gun Shot	1 +
	001	Machine Gun	1 # +	Machine Gun	1 * +	Machine Gun	1 +
	002	Lasergun	1 # +	Lasergun	1 * +	Lasergun	1 +
	003	Explosion	2 # +	Explosion	2 * +	Explosion	2 +
	004	Eruption	1 +	----	----	----	----
	005	Big Shot	2 +	----	----	----	----

SC-55マップ (CM-64音色配列)

CM-64音色配列 (PCM音色)					CM-64音色配列 (LA音色)									
PC	CC00	Instrument	Voices	備考	PC	CC00	Instrument	Voices	備考	PC	CC00	Instrument	Voices	備考
001	126	Piano 2	1		001	127	Acou Piano1	1		065	127	Acou Bass 1	1	
002	126	Piano 2	1		002	127	Acou Piano2	1		066	127	Acou Bass 2	1	
003	126	Piano 2	1		003	127	Acou Piano3	1		067	127	Elec Bass 1	1	
004	126	Honky-tonk	2		004	127	Elec Piano1	1		068	127	Elec Bass 2	1	
005	126	Piano 1	1		005	127	Elec Piano2	1		069	127	Slap Bass 1	1	
006	126	Piano 2	1		006	127	Elec Piano3	1		070	127	Slap Bass 2	1	
007	126	Piano 2	1		007	127	Elec Piano4	1		071	127	Fretless 1	1	
008	126	E.Piano 1	1		008	127	Honkytonk	2		072	127	Fretless 2	1	
009	126	Detuned EP1	2		009	127	Elec Org 1	1		073	127	Flute 1	1	
010	126	E.Piano 2	1		010	127	Elec Org 2	2		074	127	Flute 2	1	
011	126	Steel Gt.	1		011	127	Elec Org 3	1		075	127	Piccolo 1	1	
012	126	Steel Gt.	1		012	127	Elec Org 4	1		076	127	Piccolo 2	2	
013	126	12-str.Gt	2		013	127	Pipe Org 1	2		077	127	Recorder	1	
014	126	Funk Gt.	1		014	127	Pipe Org 2	2		078	127	Pan Pipes	1	
015	126	Muted Gt.	1		015	127	Pipe Org 3	2		079	127	Sax 1	1	
016	126	Slap Bass 1	1		016	127	Accordion	2		080	127	Sax 2	1	
017	126	Slap Bass 1	1		017	127	Harpsi 1	1		081	127	Sax 3	1	
018	126	Slap Bass 1	1		018	127	Harpsi 2	2		082	127	Sax 4	1	
019	126	Slap Bass 1	1		019	127	Harpsi 3	1		083	127	Clarinet 1	1	
020	126	Slap Bass 2	1		020	127	Clavi 1	1		084	127	Clarinet 2	1	
021	126	Slap Bass 2	1		021	127	Clavi 2	1		085	127	Oboe	1	
022	126	Slap Bass 2	1		022	127	Clavi 3	1		086	127	Engl Horn	1	
023	126	Slap Bass 2	1		023	127	Celesta 1	1		087	127	Bassoon	1	
024	126	Fingered Bs	1		024	127	Celesta 2	1		088	127	Harmonica	1	
025	126	Fingered Bs	1		025	127	Syn Brass 1	2		089	127	Trumpet 1	1	
026	126	Picked Bass	1		026	127	Syn Brass 2	2		090	127	Trumpet 2	1	
027	126	Picked Bass	1		027	127	Syn Brass 3	2		091	127	Trombone 1	2	
028	126	Fretless Bs	1		028	127	Syn Brass 4	2		092	127	Trombone 2	2	
029	126	Acoustic Bs	1		029	127	Syn Bass 1	1		093	127	Fr Horn 1	2	
030	126	Choir Aahs	1		030	127	Syn Bass 2	2		094	127	Fr Horn 2	2	
031	126	Choir Aahs	1		031	127	Syn Bass 3	2		095	127	Tuba	1	
032	126	Choir Aahs	1		032	127	Syn Bass 4	1		096	127	Brs Sect 1	1	
033	126	Choir Aahs	1		033	127	Fantasy	2		097	127	Brs Sect 2	2	
034	126	SlowStrings	1		034	127	Harmo Pan	2		098	127	Vibe 1	1	
035	126	Strings	1		035	127	Chorale	1		099	127	Vibe 2	1	
036	126	SynStrings3	2		036	127	Glasses	2		100	127	Syn Mallet	1	
037	126	SynStrings3	2		037	127	Soundtrack	2		101	127	Windbell	2	
038	126	Organ 1	1		038	127	Atmosphere	2		102	127	Glock	1	
039	126	Organ 1	1		039	127	Warm Bell	2		103	127	Tube Bell	1	
040	126	Organ 1	1		040	127	Funny Vox	1		104	127	Xylophone	1	
041	126	Organ 2	1		041	127	Echo Bell	2		105	127	Marimba	1	
042	126	Organ 1	1		042	127	Ice Rain	2		106	127	Koto	1	
043	126	Organ 1	1		043	127	Oboe 2001	2		107	127	Sho	2	
044	126	Organ 2	1		044	127	Echo Pan	2		108	127	Shakuhachi	2	
045	126	Organ 2	1		045	127	Doctor Solo	2		109	127	Whistle 1	2	
046	126	Organ 2	1		046	127	School Daze	1		110	127	Whistle 2	1	
047	126	Trumpet	1		047	127	Bellsinger	1		111	127	Bottleblow	2	
048	126	Trumpet	1		048	127	Square Wave	2		112	127	Breathpipe	1	
049	126	Trombone	1		049	127	Str Sect 1	1		113	127	Timpani	1	
050	126	Trombone	1		050	127	Str Sect 2	1		114	127	Melodic Tom	1	
051	126	Trombone	1		051	127	Str Sect 3	1		115	127	Deep Snare	1	+
052	126	Trombone	1		052	127	Pizzicato	1		116	127	Elec Perc 1	1	+
053	126	Trombone	1		053	127	Violin 1	1		117	127	Elec Perc 2	1	+
054	126	Trombone	1		054	127	Violin 2	1		118	127	Taiko	1	+
055	126	Alto Sax	1		055	127	Cello 1	1		119	127	Taiko Rim	1	
056	126	Tenor Sax	1		056	127	Cello 2	1		120	127	Cymbal	1	
057	126	BaritoneSax	1		057	127	Contrabass	1		121	127	Castanets	1	+
058	126	Alto Sax	1		058	127	Harp 1	1		122	127	Triangle	1	+
059	126	Brass 1	1		059	127	Harp 2	1		123	127	Orche Hit	1	
060	126	Brass 1	1		060	127	Guitar 1	1		124	127	Telephone	1	+
061	126	Brass 2	2		061	127	Guitar 2	1		125	127	Bird Tweet	1	+
062	126	Brass 2	2		062	127	Elec Gtr 1	1		126	127	OneNote Jam	1	+
063	126	Brass 1	1		063	127	Elec Gtr 2	1		127	127	Water Bell	2	
064	126	Orchest.Hit	2		064	127	Sitar	2		128	127	Jungle Tune	2	

ドラム・セット一覧表

SC-88Proのドラム・セットの構成は次のようになっています。

SC-88Proマップに25種類、SC-88マップに14種類、SC-55マップに10種類あります。

PC	SC-88Proマップ	SC-88マップ	SC-55マップ
001	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD
002	STANDARD 2 #	STANDARD 2	---
003	STANDARD 3 *	---	---
009	ROOM #	ROOM	ROOM
010	HIP HOP	---	---
011	JUNGLE	---	---
012	TECHNO	---	---
017	POWER	POWER	POWER
025	ELECTRONIC #	ELECTRONIC	ELECTRONIC
026	TR-808	TR-808/909	TR-808
027	DANCE	DANCE	---
028	CR-78	---	---
029	TR-606	---	---
030	TR-707	---	---
031	TR-909	---	---
033	JAZZ	JAZZ	JAZZ
041	BRUSH	BRUSH	BRUSH
049	ORCHESTRA #	ORCHESTRA	ORCHESTRA
050	ETHNIC #	ETHNIC	---
051	KICK & SNARE #	KICK & SNARE	---
053	ASIA	---	---
054	CYMBAL&CLAPS	---	---
057	SFX	SFX	SFX
058	RHYTHM FX #	RHYTHM FX	---
059	RHYTHM FX 2	---	---
128	---	---	CM-64/32L

: SC-88マップのドラム・セットと同じ

* : ドラム・セット「STANDARD 3」のKick, Snare, Hi-Hat等、[RND]マークのついた音色（P.164リスト中）は、音色や発音タイミングが発音ごとにランダムに変化します。これは一定のタイミングでノート情報を送って打楽器音を鳴らした場合でも、音色や発音タイミングが適度に揺らぐことで、より人間的な演奏に聞こえることをねらったものです。ただし、使用状況によっては希望通りの効果が得られないことがあります。

SC-88Pro ドラム・セット (1)

SC-88のドラム・セットと同じ

	PC1	PC2	PC3	PC9	PC10
	STANDARD 1	STANDARD 2 #	STANDARD 3	ROOM #	Hip-Hop
21					
22	MC-500 Beep 1	←	←	←	←
23	MC-500 Beep 2	←	←	←	←
C1 24	Concert SD	←	←	←	←
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap 2	Finger Snap	←	Finger Snap	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	TR-808 Rim Shot
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
39	TR-909 Hand Clap	Hand Clap	[RND] Hand Clap *	Hand Clap	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
41	Low Tom 2 *	←	←	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
42	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Low Tom 1 *	←	←	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
45	Mid Tom 2 *	←	←	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
46	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Open Hi-Hat [EXC1]
47	Mid Tom 1 *	←	←	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2 *	←	←	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
49	Crash Cymbal 1	←	[RND] Crash Cymbal	←	TR-909 Crash Cymbal
50	High Tom 1 *	←	←	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
51	Ride Cymbal 1	←	[RND] Ride Cymbal 1 *	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	[RND] Ride Bell 1	←	←
54	Tambourine	←	←	←	Shake Tambourine
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	TR-808 Cowbell
57	Crash Cymbal 2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal 2	←	[RND] Ride Cymbal 2 *	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	TR-808 Maracas
71	Short High Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75	Claves	←	←	←	TR-808 Claves
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	High Hoo [EXC4]
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	Mute Triangle
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	Open Triangle
82	Shaker	←	←	←	TR-626 Shaker
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	Applause 2 *	←	←	←	Small Club 1 *
89	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---	---

ノット・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Proドラム・セット(2)

#: SC-88のドラム・セットと同じ

	PC 11	PC 12	PC 17	PC 25	PC 26
	JUNGLE	TECHNO	POWER	ELECTRONIC #	TR-808
21					
22					
23					
C1 24					
25					
26				Finger Snap 2	
27					
28					
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]		[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]		[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] Scratch Pull 2 [EXC7]
31					
32					
33					
34					
35	Jungle Kick 2	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2
C2 36	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1
37		TR-808 Rim Shot			TR-808 Rim Shot
38	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1
39	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2
41	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
42	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]		Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
43	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]		Pedal Hi-Hat [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	TR-909 Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *
46	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]		Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
47	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3 48	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal			TR-808 Crash Cymbal
50	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
51					TR-606 Ride Cymbal
52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal		Reverse Cymbal	
53					
54	Shake Tambourine	Shake Tambourine			CR-78 Tambourine
55					
56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell			TR-808 Cowbell
57		TR-909 Crash Cymbal			TR-909 Crash Cymbal
58					
59					Ride Cymbal 2
C4 60		CR-78 High Bongo			CR-78 High Bongo
61		CR-78 Low Bongo			CR-78 Low Bongo
62		TR-808 High Conga			TR-808 High Conga
63		TR-808 Mute Conga			TR-808 Mute Conga
64		TR-808 Low Conga			TR-808 Low Conga
65					
66					
67					
68					
69					
70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas			TR-808 Maracas
71					
C5 72					
73					
74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]			CR-78 Guiro [EXC3]
75	TR-808 Claves	TR-808 Claves			TR-808 Claves
76					
77	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]			High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]			Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle	Mute Triangle			Mute Triangle
81	Open Triangle	Open Triangle			Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker			TR-626 Shaker
83					
C6 84					
85					
86					
87					
88	Small Club 1 *			Small Club 1 *	Small Club 1 *
89					
90					
91					
92					
93					
94					
95					
C7 96					

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Pro ドラム・セット (3)

#: SC-88のドラム・セットと同じ

	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	PC 29 TR-606	PC 30 TR-707
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	Finger Snap 2	←	←	←
27	←	←	←	←
28	←	←	←	←
29	Scratch Push 2	[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] Scratch Push 2
30	Scratch Pull 2	[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] Scratch Pull 2
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	←	←	←	←
C2 36	TR-909 Comp Kick	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick 2
37	Electric Kick 2	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1
38	←	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
39	House Snare	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1
40	←	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap
41	Dance Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2
42	Electric Low Tom 2 *	CR-78 Low Tom 2 *	TR-606 Low Tom 2	TR-707 Low Tom 2 *
43	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
44	Electric Low Tom 1 *	CR-78 Low Tom 1 *	TR-606 Low Tom 1	TR-707 Low Tom 1 *
45	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
46	Electric Mid Tom 2 *	CR-78 Mid Tom 2 *	TR-606 Mid Tom 2	TR-707 Mid Tom 2 *
47	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
C3 48	Electric Mid Tom 1 *	CR-78 Mid Tom 1 *	TR-606 Mid Tom 1	TR-707 Mid Tom 1 *
49	Electric High Tom 2 *	CR-78 High Tom 2 *	TR-606 High Tom 2	TR-707 High Tom 2 *
50	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal
51	Electric High Tom 1 *	CR-78 High Tom 1 *	TR-606 High Tom 1	TR-707 High Tom 1 *
52	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal *
53	Reverse Cymbal	←	←	←
54	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2
55	←	←	←	←
56	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell
57	←	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←
58	←	←	←	←
59	←	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4 60	←	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	←
61	←	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	←
62	←	TR-808 High Conga	TR-808 High Conga	←
63	←	TR-808 Mute Conga	TR-808 Mute Conga	←
64	←	TR-808 Low Conga	TR-808 Low Conga	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	←	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	←	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←
75	←	CR-78 Claves	CR-78 Claves	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle	CR-78 Metallic Beat 1 [EXC5]	CR-78 Metallic Beat 1 [EXC5]	Mute Triangle
81	Open Triangle	CR-78 Metallic Beat 2 [EXC5]	CR-78 Metallic Beat 2 [EXC5]	Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
C7 96	---	---	---	---

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Proドラム・セット(4)

#: SC-88のドラム・セットと同じ

	PC 31	PC 33	PC 41	PC 49
	TR-909	JAZZ	BRUSH	ORCHESTRA #
21	←	←	←	←
22	←	←	←	←
23	←	←	←	←
C1 24	←	←	←	←
25	←	←	←	←
26	←	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap
27	←	←	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
28	←	←	←	Pedal Hi-Hat [EXC1]
29	Scratch Push 2 [EXC7]	←	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal 1
31	←	←	←	←
32	←	←	←	←
33	←	←	←	←
34	←	←	←	←
35	←	←	←	←
C2 36	TR-909 Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
37	TR-909 Kick 1 *	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1
38	TR-909 Rim	←	←	←
39	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap 1	Concert SD
40	←	Hand Clap 2	Brush Slap 1	Castanets
41	TR-909 Snare2	Jazz Snare 2	Brush Swirl 1	Concert SD
42	TR-909 Low Tom 2	←	Brush Low Tom 2 *	Timpani F
43	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Closed Hi-Hat [EXC1]	Timpani F#
44	TR-909 Low Tom 1	←	Brush Low Tom 1 *	Timpani G
45	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#
46	TR-909 Mid Tom 2	←	Brush Mid Tom 2 *	Timpani A
47	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Brush Open Hi-Hat [EXC1]	Timpani A#
C3 48	TR-909 Mid Tom 1	←	Brush Mid Tom 1 *	Timpani B
49	TR-909 High Tom 2	←	Brush High Tom 2 *	Timpani c
50	TR-909 Crash Cymbal	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
51	TR-909 High Tom 1	←	Brush High Tom 1 *	Timpani d
52	TR-909 Ride Cymbal *	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner	Timpani d#
53	←	←	←	Timpani e
54	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
55	Tambourine 2	←	←	←
56	←	←	←	←
57	TR-808 Cowbell	←	←	←
58	←	←	←	Concert Cymbal 2
59	←	←	←	←
C4 60	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1
61	←	←	←	←
62	←	←	←	←
63	←	←	←	←
64	←	←	←	←
65	←	←	←	←
66	←	←	←	←
67	←	←	←	←
68	←	←	←	←
69	←	←	←	←
70	TR-808 Maracas	←	←	←
71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
73	←	←	←	←
74	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	←
75	TR-808 Claves	←	←	←
76	←	←	←	←
77	←	←	←	←
78	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	Mute Triangle	←	←	←
81	Open Triangle	←	←	←
82	TR-626 Shaker	←	←	←
83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
85	←	←	←	←
86	←	←	←	←
87	←	←	←	←
88	←	Applause *	Applause *	Applause *
89	←	←	←	←
90	←	←	←	←
91	←	←	←	←
92	←	←	←	←
93	←	←	←	←
94	←	←	←	←
95	←	←	←	←
C7 96	←	←	←	←

ノート・ナンバー (注) PC: プログラム・ナンバー(ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88]: SC-88の打楽器音と同じ
 [55]: SC-55の打楽器音と同じ ---: 音は鳴らない *: 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC]: 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Pro ドラム・セット (5)

#: SC-88のドラム・セットと同じ

	PC 50 ETHNIC #	PC 51 KICK & SNARE #	PC 53 ASIA	PC 54 CYMBAL&CLAPS
	25	Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong 1
26		Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong 2
	27	Castanets	TR-606 Kick	Gamelan Gong 3
28		Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong 4
	29	Snare Roll	TR-808 Kick 1	Gamelan Gong 5
	30	Concert SD	TR-909 Kick 1	Gamelan Gong 6
31		Concert Cymbal	TR-909 Kick 2 *	Gamelan Gong 7
	32	Concert BD 1	Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong 8
33		Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong 9
	34	Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong 10
35		Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender 1
C2	36	Wadaiko *	Techno Kick 2	Gender 2
	37	Wadaiko Rim *	Techno Kick 1	Gender 3
38		Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender 4
	39	Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender 5
40		Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1	Bonang 1
41		Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2	Bonang 2
	42	High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1	Bonang 3
43		Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2	Bonang 4
	44	Ban Gu	[55] Kick Drum 1	Bonang 5
45		Big Gong	[55] Kick Drum 2	Rama Cymbal Low
	46	Small Gong	[88] Soft Kick	Rama Cymbal High
47		Bend Gong	[88] Jazz Kick 1	Sagat Open [EXC7]
C3	48	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2	Sagat Closed [EXC7]
	49	Rama Cymbal	[55] Concert BD 1	Jaws Harp
50		Gamelan Gong	[88] Room Kick 1	Wadaiko *
	51	Udo Short [EXC1]	[88] Room Kick 2	Wadaiko Rim *
52		Udo Long [EXC1]	[88] Power Kick 1	Small Taiko
53		Udo Slap	[88] Power Kick 2	Shimedaiko
	54	Bendir	[88] Electric Kick 2	Atarigane
55		Req Dum	[88] Electric Kick 1 *	Hyoushigi
	56	Req Tik	[55] Electric Kick	Ohkawa
57		Tabla Te	[88] TR-808 Kick	High Kotsuzumi
	58	Tabla Na	[88] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi
59		Tabla Tun	[88] Dance Kick	Yyoo Dude
C4	60	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1	Buk
	61	Tabla Ge Hi	[88] Standard 1 Snare 2	Buk Rim
62		Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p [EXC1]
	63	Bend Talking Drum *	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low [EXC1]
64		Caxixi	[55] Tight Snare	Gengari f [EXC2]
65		Djembe	[55] Concert Snare	Gengari Mute High [EXC2]
	66	Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1	Gengari Samll
67		Timbales Low	[88] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che
	68	Timbales Paila	[88] Room Snare 1	Jang-Gu Kun
69		Timbales High	[88] Room Snare 2	Jang-Gu Rim
	70	Cowbell	[88] Power Snare 1	Jing p [EXC3]
71		High Bongo	[88] Power Snare 2	Jing f * [EXC3]
C5	72	Low Bongo	[55] Gated Snare	Jing Mute [EXC3]
	73	Mute High Conga	[88] Dance Snare 1	Asian Gong
74		Open High Conga	[88] Dance Snare 2	Big Gong
	75	Mute Low Conga	[88] Disco Snare	Small Gong
76		Conga Slap	[88] Electric Snare 2	Pai Ban
	77	Open Low Conga	[88] House Snare *	Ban Gu
	78	Conga Slide *	[55] Electric Snare 1	Tang Gu [EXC4]
79		Mute Pandiero	[88] Electric Snare 3 *	Tang Gu Mute [EXC4]
	80	Open Pandiero	[88] TR-808 Snare 1	Shou Luo *
81		Open Surdo	[EXC2] [88] TR-808 Snare 2 *	Bend Gong
	82	Mute Surdo [EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	Hu Yin Luo Low *
83		Tamborim	[88] TR-909 Snare 2 *	Hu Yin Luo Mid [EXC5]
C6	84	High Agogo	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid 2 [EXC5]
	85	Low Agogo	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High [EXC6]
86		Shaker	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High 2 [EXC6]
	87	High Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 2	Nao Bo
88		Low Whistle [EXC3]	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo
89		Mute Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 1	---
	90	Open Cuica [EXC4]	[88] Brush Swirl 2	---
91		Mute Triangle [EXC5]	[88] Brush Long Swirl	---
	92	Open Triangle [EXC5]	Standard 1 Snare 1	---
93		Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2	---
	94	Long Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 3	---
95		Cabasa Up	Rap Snare	---
C7	96	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---
	97	Claves	Jungle Snare 1	---
98		High Wood Block	Jungle Snare 2	---
	99	Low Wood Block	Techno Snare 1	---

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Proドラム・セット(6)

#: SC-88のドラム・セットと同じ

	PC 57 SFX	PC 58 RHYTHM FX #	PC 59 RHYTHM FX 2
21	MC-500 Beep 1	---	---
22	MC-500 Beep 2	---	---
23	Guitar Slide	---	---
24	Guitar Wah	---	---
25	Guitar Slap	---	---
26	Chord Stroke Down	---	---
27	Chord Stroke Up	---	---
28	Biwa FX	* ---	---
29	Phonograph Noise	---	---
30	Tape Rewind	---	---
31	Scratch Push 2	[EXC1] ---	---
32	Scratch Pull 2	[EXC1] ---	---
33	Cutting Noise 2 Up	---	---
34	Cutting Noise 2 Down	---	---
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up	---	---
36	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1
37	Bass Slide	Reverse Concert Bass Drum	Reverse TR-909 Kick 1
38	Pick Scrape	Reverse Power Kick1	Reverse Hip-Hop Kick 1
39	High Q	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2
40	Slap	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2
41	Scratch Push	[EXC7] Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2
42	Scratch Pull	[EXC7] Reverse Standard 1 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1
43	Sticks	Reverse Tight Snare	Reverse CR-78 Snare 2
44	Square Click	Reverse Dance Snare	Reverse Jungle Snare 2
45	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2
46	Metronome Bell	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare
47	Guitar Fret Noise	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1
48	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1
49	Guitar Cutting Noise Down	Reverse Slap	Reverse Hip-Hop Snare 2
50	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1
51	Flute Key Click Noise	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare
52	Laughing	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat
53	Screaming	Reverse Ride Cymbal	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat
54	Punch	Reverse CR-78 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Closed Hi-Hat
55	Heart Beat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat
56	Footsteps 1	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat
57	Footsteps 2	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2
58	Applause	* Reverse Guiro	Reverse Shake Tambourine
59	Door Creaking	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open Hi-Hat
60	Door	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open Hi-Hat
61	Scratch	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat
62	Wind Chimes	* Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open Hi-Hat
63	Car - Engine	Key Click	Reverse Hu Yin Luo
64	Car - Stop	Techno Thip	Reverse TR-707 Crash Cymbal *
65	Car - Passing	Pop Drop	Voice One
66	Car - Crash	* Woody Slap	Reverse Voice One
67	Siren	Distortion Kick	* Voice Two
68	Train	Syn. Drops	Reverse Voice Two
69	Jetplane	* Reverse Hi Q	Voice Three
70	Helicopter	Pipe	Reverse Voice Three
71	Starship	* Ice Block	Voice Tah
72	Gun Shot	Digital Tambourine	* Reverse Voice Tah
73	Machine Gun	Alias	Voice Ou
74	Laser Gun	Modulated Bell	Voice Au
75	Explosion	* Spark	Voice Whey
76	Dog	Metallic Percussion	Frog Vpocce *
77	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude
78	Birds	* Stereo Noise Clap	* Douby
79	Rain	Swish	Reverse Douby
80	Thunder	Slappy	* Baert High
81	Wind	Voice Ou	Baert Low
82	Seashore	Voice Au	Bounce
83	Stream	* Hoo	Reverse bounce
84	Bubble	* Tape Stop 1	* Distortion Knock
85	Kitty	Tape Stop 2	* Guitar Slide
86	Bird 2	Missile	* Sub Marine
87	Growl	Space Birds	Noise Attack
88	←	Flying Monster	Space Worms
89	Telephone 1	---	Emergency ! *
90	Telephone 2	---	Calculating... *
91	Small Club 1	* ---	Saw LFO Saw
92	Small Club 2	* ---	---
93	Applause Wave	* ---	---
94	Eruption	---	---
95	Big Shot	* ---	---
96	Percussion Bang	* ---	---

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88Pro ドラム・セット (7)

鍵盤の0-19および97-127は次のようになっています。

	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2	PC3 STANDARD 3	PC9 ROOM	PC17 POWER	PC10 Hip-Hop	PC11 JUNGLE	PC12 TECHNO	PC25 ELECTRONIC	PC26 TR-808	PC27 DANCE	PC28 CR-78	PC29 TR-606	PC30 TR-707	PC31 TR-909	PC33 JAZZ	PC41 BRUSH	PC49 ORCHESTRA	PC51 KICK & SNARE		
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Electric Kick 2	←	←	---																
1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1 *	←	←	---																
2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	←	←	---																
3	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	←	←	---																
4	[55] Kick Drum 1	TR-606 Kick1	←	←	---																
5	[55] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	←	←	---																
6	[88] Jazz Kick 1	[55] TR-808 Kick	←	←	---																
7	[88] Jazz Kick 2	[88] TR-808 Kick	←	←	---																
8	[88] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	←	←	---																
9	[88] Room Kick 2	[88] TR-909 Kick	←	←	---																
10	[88] Power Kick 1	[88] Dance Kick	←	←	---																
11	[88] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	←	←	---																
C0 12	[88] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	←	←	---																
13	[88] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	←	←	---																
14	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	←	←	---																
15	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	←	←	---																
16	[88] Dance Kick	Bounce Kick	←	←	---																
17	Voice One	←	←	←	---																
18	Voice Two	←	←	←	---																
19	Voice Three	←	←	←	---																
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
97	[88] Standard 1 Snare1	Techno Hit	---	---	Applause 2	*	Jungle Snare 1														
98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit	*	---	Small Club 1	*	Jungle Snare 2														
99	[88] Standard 2 Snare 1	Impact Hit	*	---	[55] Timpani D#		Techno Snare 1														
100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave	*	[88] Brush Tap 1	[55] Timpani E		Techno Snare 2														
101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	[55] Timpani F			House Snare 2														
102	Standard 1 Snare 1	Bim Hit	[88] Brush Slap 1	[55] Timpani F#			CR-78 Snare 1														
103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	[55] Timpani G			CR-78 Snare 2														
104	Standard 1 Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	[55] Timpani G#			TR-606 Snare 1														
105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[55] Timpani A			TR-606 Snare 2														
106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[55] Timpani A#			TR-707 Snare 1														
107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[55] Timpani B			TR-707 Snare 2														
C8 108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[55] Timpani c			Standard 3 Snare 2														
109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[55] Timpani c#			TR-808 Snare 2														
110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[55] Timpani d			TR-909 Snare 1														
111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3 *	[88] Standard 1 Snare2	[55] Timpani d#			TR-909 Snare 2														
112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[55] Timpani e			---														
113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[55] Timpani f			---														
114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	---			---														
115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 1 *	Standard 1 Snare 1	---			---														
116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2	---			---														
117	[88] Electric Snare 3 *	[88] TR-909 Snare 1	Standard 1 Snare 3	---			---														
118	TR-707 Snare 1	[88] TR-909 Snare 2 *	[88] Room Snare 1	---			---														
119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---			---														
C9 120	[88] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---			---														
121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---			---														
122	[88] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---			---														
123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---			---														
124	Jungle Snare 1	[88] House Snare *	[88] Dance Snare 2	---			---														
125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare	---			---														
126	[88] House Snare *	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---			---														
127	House Snare 2	[88] Slappy *	[88] Electric Snare 3 *	---			---														

ノート・ナンバー

(注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88ドラム・セット(1)

	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	PowerSnare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2 *	←	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1 *	←	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2 *	←	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1 *	←	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *
C3 48	High Tom2 *	←	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1 *	←	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88ドラム・セット(2)

	PC 26 TR-808/909	PC 27 DANCE	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
	25	←	←	←	←
26	←	←	←	←	←
28	←	←	←	←	Closed Hi-hat2 [EXC1]
	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	←	←	Open Hi-hat2 [EXC1]
	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal1
31	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
35	←	←	←	←	←
	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
	808 Rim Shot	←	←	←	←
38	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
	←	←	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
40	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	←	Brush Low Tom2 *	Timpani F
41	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
43	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	←	Brush Low Tom1 *	Timpani G
	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	←	←	Timpani G#
45	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	←	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
47	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	←	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
C3 48	808 Hi Tom2 *	Electric High Tom2 *	←	Brush Hi Tom2 *	Timpani c
	808 Cymbal	←	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	808 Hi Tom1	Electric High Tom1 *	←	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
	←	←	←	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
52	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
	←	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
53	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
55	←	←	←	←	←
	808 Cowbell	←	←	←	←
57	←	←	←	←	Concert Cymbal2
	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Concert Cymbal1
	←	←	←	←	←
C4 60	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
62	808 High Conga	←	←	←	←
	808 Mid Conga	←	←	←	←
64	808 Low Conga	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
65	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
71	808 Maracas	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
74	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
76	808 Claves	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
77	←	High Hoo [EXC4]	←	←	←
	←	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
79	←	Electric Mute Triangle [EXC5]	←	←	←
	←	Electric Open Triangle [EXC5]	←	←	←
81	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
83	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
88	←	←	←	←	Applause *
	←	←	←	←	←
89	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
91	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
92	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
93	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
94	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
95	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
C7 96	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
98	←	←	←	←	←
	←	←	←	←	←
99	←	←	←	←	←

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-88ドラム・セット(3)

	PC 50 ETHNIC	PC 51 KICK&SNARE	PC 57 SFX	PC 58 RHYTHM FX
25	Finger Snap	----	----	----
26	Tambourine	----	----	----
27	Castanets	----	----	----
28	Crash Cymbal1	----	----	----
29	Snare Roll	----	----	----
30	Concert Snare Drum	----	----	----
31	Concert Cymbal	----	Scratch Push2	[EXC1] ----
32	Concert BD1	----	Scratch Pull2	[EXC1] ----
33	Jingle Bell	----	Cutting Noise 2 Up	----
34	Bell Tree	----	Cutting Noise 2 Down	----
35	Bar Chimes	----	Distortion Guitar Cutting Noise Up	----
C2 36	Wadaiko *	----	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1
37	Wadaiko Rim *	----	Bass Slide	Reverse Concert BD 1
38	Shime Taiko	----	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1
39	Atarigane	----	High Q	Reverse Electric Kick 1
40	Hyoushigi	Standard 1 Kick 1	Slap	Reverse Snare 1
41	Ohkawa	Standard 1 Kick 2	Scratch Push	[EXC7] Reverse Snare 2
42	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	Scratch Pull	[EXC7] Reverse Standard set1 Snare 1
43	Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Sticks	Reverse Tight Snare
44	Ban Gu	Kick 1	Square Click	Reverse Dance Snare
45	Big Gong	Kick 2	Metronome Click	Reverse 808 Snare
46	Small Gong	Soft Kick	Metronome Bell	Reverse Tom1
47	Bend Gong	Jazz Kick 1	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2
C3 48	Thai Gong	Jazz Kick 2	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks
49	Rama Cymbal	Concert BD	GuitarCutting Noise Down	Reverse Slap
50	Gamelan Gong	Room Kick 1	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal1
51	Udo Short [EXC1]	Room Kick 2	Fl.Key Click	Reverse Cymbal2
52	Udo Long [EXC1]	Power Kick 1	Laughing	Reverse Open Hi-hat
53	Udo Slap	Power Kick 2	Scream	Reverse Ride Cymbal
54	Bendir	Electric Kick 2	Punch	Reverse CR-78 OHH
55	Req Dum	Electric Kick 1 *	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat
56	Req Tik	Electric Kick	Footsteps1	Reverse Gong
57	Tabla Te	808 Bass Drum	Footsteps2	Reverse Bell Tree
58	Tabla Na	909 Bass Drum	Applause *	Reverse Guiro
59	Tabla Tun	Dance Kick	Door Creaking	Reverse Bendir
C4 60	Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Door	Reverse Gun Shot
61	Tabla Ge Hi	Standard 1 Snare 2	Scratch	Reverse Scratch
62	Talking Drum *	Standard 2 Snare 1	Wind Chimes *	Reverse Laser
63	Bend Talking Drum *	Standard 2 Snare 2	Car-Engine	Key Click
64	Caxixi	Tight Snare	Car-Stop	Tekno Thip
65	Djembe	Concert Snare	Car-Pass	Pop Drop
66	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Car-Crash *	Woody Slap
67	Timbales Low	Jazz Snare 2	Siren	Distortion Kick *
68	Timbales Paila	Room Snare 1	Train	Syn.Drop
69	Timbales High	Room Snare 2	Jetplane *	Reverse High Q
70	Cowbell	Power Snare 1	Helicopter	Pipe
71	Hi Bongo	Power Snare 2	Starship *	Ice Block
C5 72	Low Bongo	Gated Snare	Gun Shot	Digital Tambourine *
73	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Machine Gun	Alias
74	Open Hi Conga	Dance Snare 2	Lasergun	Modulated Bell
75	Mute Low Conga	Disco Snare	Explosion *	Spark
76	Conga Slap	Electric Snare2	Dog	Metalic Percussion
77	Open Low Conga	House Snare *	Horse-Gallop	Velocity Noise FX
78	Conga Slide *	Electric Snare 1	Birds *	Stereo Noise Clap *
79	Mute Pandiero	Electric Snare 3 *	Rain	Swish
80	Open Pandiero	808 Snare 1	Thunder	Slappy *
81	Open Surdo	[EXC2] 808 Snare 2 *	Wind	Voice Ou
82	Mute Surdo	[EXC2] 909 Snare 1	Seashore	Voice Au
83	Tamborim	909 Snare 2 *	Stream	Hoo
C6 84	High Agogo	Brush Tap1	Bubble *	Tape Stop1 *
85	Low Agogo	Brush Tap2	Kitty	Tape Stop2 *
86	Shaker	Brush Slap1	Bird2	Missile *
87	High Whistle	[EXC3] Brush Slap2	Growl	Space Bird
88	Low Whistle	[EXC3] Brush Slap3	Applause2 *	Flying Monster
89	Mute Cuica	[EXC4] Brush Swirl1	Telephone1	----
90	Open Cuica	[EXC4] Brush Swirl2	Telephone2	----
91	Mute Triangle	[EXC5] Brush Long Swirl	----	----
92	Open Triangle	[EXC5] ----	----	----
93	Short Guiro	[EXC6] ----	----	----
94	Long Guiro	[EXC6] ----	----	----
95	Cabasa Up	----	----	----
C7 96	Cabasa Down	----	----	----
97	Claves	----	----	----
98	High Wood Block	----	----	----
99	Low Wood Block	----	----	----

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SC-55ドラム・セット

	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	----	----	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----	----	----
27	High Q						Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap						Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push						Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull						Ride Cymbal1
31	Sticks						
32	Square Click						
33	Metronome Click						
34	Metronome Bell						
35	Kick Drum2 / Jazz BD2					Jazz BD2	Concert BD2
36	Kick Drum1 / Jazz BD1		MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick				808 Rim Shot		
38	Snare Drum1		Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap					Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2			Gated SD		Brash Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2		Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]				808 CHH [EXC1]		Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1		Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]				808 CHH [EXC1]		Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2		Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]				808 OHH [EXC1]		Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1		Timpani B
48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2		Timpani c
49	Crash Cymbal1				808 Cymbal		Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1		Timpani d
51	Ride Cymbal1						Timpani d#
52	Chinese Cymbal			Reverse Cymbal			Timpani e
53	Ride Bell						Timpani f
54	Tambourine						
55	Splash Cymbal						
56	Cowbell				808 Cowbell		
57	Crash Cymbal2						Concert Cymbal2
58	Vibra-slap						
59	Ride Cymbal2						Concert Cymbal1
60	High Bongo						
61	Low Bongo						
62	Mute High Conga				808 High Conga		
63	Open High Conga				808 Mid Conga		
64	Low Conga				808 Low Conga		
65	High Timbale						
66	Low Timbale						
67	High Agogo						
68	Low Agogo						
69	Cabasa						
70	Maracas				808 Maracas		
71	Short Hi Whistle [EXC2]						
72	Long Low Whistle [EXC2]						
73	Short Guiro						
74	Long Guiro						
75	Claves				808 Claves		
76	High Wood Block						
77	Low Wood Block						
78	Mute Cuica [EXC4]						
79	Open Cuica [EXC4]						
80	Mute Triangle [EXC5]						
81	Open Triangle [EXC5]						
82	Shaker						
83	Jingle Bell						
84	Bell Tree						
85	Castanets						
86	Mute Surdo [EXC6]						
87	Open Surdo [EXC6]						
88	----	----	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----	----	----
96	----	----	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----	----	----

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号) : Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ
 [55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない * : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

SFXセット CM-64/32Lドラム・セット

	PC 57	PC 128
	SFX	CM-64/32L
	35	CM Kick Drum
C2	36	CM Kick Drum
	37	CM Rim Shot
	38	CM Snare Drum
	39	CM Hand Clap
	40	CM Electronic Snare Drum
	41	Scratch Push [EXC7] CM Acoustic Low Tom
	42	Scratch Pull [EXC7] CM Closed High Hat [EXC1]
	43	Sticks CM Acoustic Low Tom
	44	Square Click CM Open Hi-Hat2
	45	Metronome Click CM Acoustic Middle Tom
	46	Metronome Bell CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
	47	Guitar Fret Noise CM M.TomAcoustic Middle Tom
C3	48	Guitar cuttingnoise/up CM Acoustic High Tom
	49	Guitar cutting noise/down CM Crash Cymbal
	50	String slap of double bass CM Acoustic High Tom
	51	Fl.Key Click CM Ride Cymbal
	52	Laughing
	53	Scream
	54	Punch CM Tambourine
	55	Heart Beat
	56	Footsteps1 CM Cowbell
	57	Footsteps2
	58	Applause *
	59	Door Creaking
C4	60	Door CM High Bongo
	61	Scratch CM Low Bongo
	62	Wind Chimes * CM Mute High Conga
	63	Car-Engine CM High Conga
	64	Car-Stop CM Low Conga
	65	Car-Pass CM High Timbale
	66	Car-Crash * CM Low Timbale
	67	Siren CM High Agogo
	68	Train CM Low Agogo
	69	Jetplane * CM Cabasa
	70	Helicopter CM Maracas
	71	Starship * CM Short Whistle
C5	72	Gun Shot CM Long Whistle
	73	Machine Gun CM Vibrato Slap
	74	LaserGUN
	75	Explosion * CM Claves
	76	Dog Laughing
	77	Horse-Gallop Scream
	78	Birds * Punch
	79	Rain * Heart Beat
	80	Thunder Footsteps1
	81	Wind Footsteps2
	82	Seashore Applause *
	83	Stream * Creaking
C6	84	Bubble * Door
	85	Scratch
	86	Wind Chimes *
	87	Car-Engine
	88	Car-Stop
	89	Car-Pass
	90	Car-Crash *
	91	Siren
	92	Train
	93	Jetplane *
	94	Helicopter
	95	Starship *
C7	96	Gun Shot
	97	Machine Gun
	98	LaserGUN
	99	Explosion *
	100	Dog
	101	Horse-Gallop
	102	Birds *
	103	Rain *
	104	Thunder
	105	Wind
	106	SeaShore
	107	Stream *
C8	108	Bubble *

SC-88ProマップとSC-88マップ、SC-55マップの切り替え

パネル面の[SC-55MAP]ボタンを押してインジケータを点灯させると、SC-55マップが選ばれます。(P.25)

パネル面の[SC-88MAP]ボタンを押してインジケータを点灯させると、SC-88マップが選ばれます。(P.25)

MIDIでは、バンク・セレクト・メッセージを使って、SC-88Proマップ、SC-88マップ、SC-55マップを切り替えます。(P.126)

ノート・ナンバー (注) PC : プログラム・ナンバー (ドラム・セット番号)

: Standard Set (PC1) の打楽器音と同じ [88] : SC-88の打楽器音と同じ

[55] : SC-55の打楽器音と同じ --- : 音は鳴らない

* : 使用ボイス数が2の打楽器 [EXC] : 同じEXC番号の打楽器音は同時に鳴らない

エフェクト一覧表

音色を変えるもの(フィルター系)

パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
0: Thru			00 00
1: Stereo-EQ			01 00
Low Freq	200/400	00/01	03
Low Gain	-12 - +5 - +12	34 - 4C	04
Hi Freq	4k/8k	00/01	05
Hi Gain	-12 - +12	34 - 4C	06
M1 Freq	200 - 1.6k - 6.3k	*10	07
M1 Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	08
M1 Gain	-12 - +8 - +12	34 - 4C	09
M2 Freq	200 - 1k - 6.3k	*10	0A
M2 Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
M2 Gain	-12 - -8 - +12	34 - 4C	0C
+ Level	0 - 127	00 - 7F	16
2: Spectrum			01 01
Band 1	-12 - -4 - +12	34 - 4C	03
Band 2	-12 - +1 - +12	34 - 4C	04
Band 3	-12 - +3 - +12	34 - 4C	05
Band 4	-12 - +6 - +12	34 - 4C	06
Band 5	-12 - +2 - +12	34 - 4C	07
Band 6	-12 - -1 - +12	34 - 4C	08
Band 7	-12 - -4 - +12	34 - 4C	09
Band 8	-12 - -5 - +12	34 - 4C	0A
Width	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
+ Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
# Level	0 - 127	00 - 7F	16
3: Enhancer			01 02
+ Sens	0 - 64 - 127	00 - 7F	03
# Mix	0 - 127	00 - 7F	04
Low Gain	-12 - +3 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
4: Humanizer			01 03
Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
Drive Sw	Off/On	00/01	04
+ Vowel	a/i/u/e/o	00/01/02/03/04	05
Accel	0 - 15	*14	06
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
# Level	0 - 127	00 - 7F	16

音を歪ませるもの(歪み系)

5: Overdrive			01 10
+ Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
Amp Type	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/On	00/01	05
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
# Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16
6: Distortion			01 11
+ Drive	0 - 76 - 127	00 - 7F	03
Amp Type	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/On	00/01	05
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - -8 - +12	34 - 4C	14
# Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
Level	0 - 84 - 127	00 - 7F	16

音を揺らせるもの(モジュレーション系)

パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
7: Phaser			01 20
+ Manual	100 - 620 - 8k	*12	03
# Rate	0.05 - 0.85 - 10.0	*6	04
Depth	0 - 64 - 127	00 - 7F	05
Reso	0 - 16 - 127	00 - 7F	06
Mix	0 - 127	00 - 7F	07
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 104 - 127	00 - 7F	16
8: Auto Wah			01 21
Flt Type	LPF/BPF	00/01	03
Sens	0 - 127	00 - 7F	04
+ Manual	0 - 68 - 127	00 - 7F	05
Peak	0 - 62 - 127	00 - 7F	06
# Rate	0.05 - 2.05 - 10.0	*6	07
Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	08
Polarity	Down/Up	00/01	09
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16
9: Rotary			01 22
Low Slow	0.05 - 0.35 - 10.0	*6	03
Low Fast	0.05 - 6.40 - 10.0	*6	04
Low Accl	0 - 3 - 15	*14	05
Low Level	0 - 127	00 - 7F	06
Hi Slow	0.05 - 0.90 - 10.0	*6	07
Hi Fast	0.05 - 7.50 - 10.0	*6	08
Hi Accl	0 - 11 - 15	*14	09
Hi Level	0 - 64 - 127	00 - 7F	0A
Separate	0 - 96 - 127	00 - 7F	0B
+ Speed	Slow/Fast	00/7F	0D
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
# Level	0 - 127	00 - 7F	16
10: Stereo Flanger			01 23
Pre Filter	Off/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	250 - 8k	*9	04
Pre Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	05
+ Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	06
Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	07
# Feedback	-98% - +80% - +98%	0F - 71	08
Phase	0 - 180	00 - 5A	09
Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 104 - 127	00 - 7F	16
11: Step Flanger			01 24
Pre Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	03
Rate	0.05 - 0.30 - 10.0	*6	04
Depth	0 - 95 - 127	00 - 7F	05
+ Feedback	-98% - +30% - +98%	0F - 71	06
Phase	0 - 180	00 - 5A	07
# Step Rate	0.05 - 2.75 - 10.0	*6	08
Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14

+ : エフェクト・コントロール1で設定値の変化が可能 (P.92)

: エフェクト・コントロール2で設定値の変化が可能 (P.92)

MSB/LSB : エクスクルーシブ・メッセージの次の**の部分を表します。(P.196)(16進数表記)

エフェクト・タイプの場合(データ部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 ** sum F7

エフェクト・パラメーターの場合(アドレスのLSB部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 ** data sum F7

(dev: デバイスID, sum: チェックサム)

Valueの欄に*印のついているものは、16進数と設定値との対応がエフェクト・データ・テーブル(P.183)に記載されています。

- *1: Pre Delay Timeの列
- *2: Delay Time 1の列
- *3: Delay Time 2の列
- *4: Delay Time 3の列
- *5: Delay Time 4の列
- *6: Rate 1の列
- *7: Rate 2の列
- *8: HF Dampの列
- *9: Cutoff Freqの列
- *10: EQ Freqの列
- *11: LPFの列
- *12: Manualの列
- *13: Azimuthの列
- *14: Acclの列

パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16
12 : Tremolo			01 25
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05 - 3.05 - 10.0	*6	04
# Mod Depth	0 - 96 - 127	00 - 7F	05
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
13 : Auto Pan			01 26
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05 - 3.05 - 10.0	*6	04
# Mod Depth	0 - 96 - 127	00 - 7F	05
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
レベルを変えるもの (コンプレッサー系)			
14 : Compressor			01 30
Attack	0 - 72 - 127	00 - 7F	03
Sustain	0 - 100 - 127	00 - 7F	04
Post Gain	0 /+6/+12/+18	00/01/02/03	05
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
+ Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
# Level	0 - 104 - 127	00 - 7F	16
15 : Limiter			01 31
Threshold	0 - 85 - 127	00 - 7F	03
Ratio	1/1.5,1/2,1/4, 1/100	00/01/02/03	04
Release	0 - 16 - 127	00 - 7F	05
Post Gain	0 /+6/+12/+18	00/01/02/03	06
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
+ Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
# Level	0 - 127	00 - 7F	16
音を拡げるもの (コーラス系)			
16 : Hexa Chorus			01 40
Pre Dly	0 - 2.4m - 100m	*1	03
+ Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Depth	0 - 127	00 - 7F	05
Pre Dly Dev	0 - 5 - 20	00 - 14	06
Depth Dev	-20 - +2 - +20	2C - 54	07
Pan Dev	0 - 16 - 20	00 - 14	08
# Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 112 - 127	00 - 7F	16
17 : Tremolo Chorus			01 41
Pre Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	03
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 40 - 127	00 - 7F	05
Trem Phase	0 - 80 - 180	00 - 5A	06
+ Trem Rate	0.05 - 3.05 - 10.0	*6	07
Trem Sep	0 - 96 - 127	00 - 7F	08
# Balance	D> 0E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
18 : Stereo Chorus			01 42
Pre Filter	Off/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	250 - 8k	*9	04
Pre Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	05
+ Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	06
Depth	0 - 111 - 127	00 - 7F	07
Phase	0 - 180	00 - 5A	09
# Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)

Level	0 - 104 - 127	00 - 7F	16
19 : Space D			01 43
Pre Dly	0 - 3.2m - 100m	*1	03
+ Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Depth	0 - 127	00 - 7F	05
Phase	0 - 180	00 - 5A	06
# Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16
20 : 3D Chorus			01 44
Pre Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	03
+ Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	05
Out	Speaker/Phones	00/01	11
# Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16
音を響かせるもの (ディレイ/リバース系)			
21 : Stereo Delay			01 50
Dly Tm L	0 - 150m - 500m	*4	03
Dly Tm R	0 - 300m - 500m	*4	04
+ Feedback	-98% - +48% - +98%	0F - 71	05
Fb Mode	Norm/ Cross	00/01	06
Phase L	Norm /Invert	00/01	07
Phase R	Norm /Invert	00/01	08
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
22 : Mod Delay			01 51
Dly Tm L	0 - 40m - 500m	*4	03
Dly Tm R	0 - 220m - 500m	*4	04
Feedback	-98% - +48% - +98%	0F - 71	05
Fb Mode	Norm/ Cross	00/01	06
+ Mod Rate	0.05 - 0.65 - 10.0	*6	07
Mod Depth	0 - 21 - 127	00 - 7F	08
Mod Phase	0 - 180	00 - 5A	09
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Balance	D> 0E - D>61E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
23 : 3 Tap Delay			01 52
Dly Tm C	200m - 300m - 990m/1sec	*2	03
Dly Tm L	200m - 200m - 990m/1sec	*2	04
Dly Tm R	200m - 235m - 990m/1sec	*2	05
+ Feedback	-98% - +32% - +98%	0F - 71	06
Dly Lev C	0 - 127	00 - 7F	07
Dly Lev L	0 - 127	00 - 7F	08
Dly Lev R	0 - 127	00 - 7F	09
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
24 : 4 Tap Delay			01 53
Dly Tm 1	200m - 500m - 990m/1sec	*2	03
Dly Tm 2	200m - 300m - 990m/1sec	*2	04
Dly Tm 3	200m - 400m - 990m/1sec	*2	05
Dly Tm 4	200m - 200m - 990m/1sec	*2	06
Dly Lev 1	0 - 127	00 - 7F	07
Dly Lev 2	0 - 127	00 - 7F	08
Dly Lev 3	0 - 127	00 - 7F	09
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
Dly Lev 4	0 - 127	00 - 7F	0A

+ Feedback	-98% - +32% - +98%	0F - 71	0B	L.Bal	A> 0B - A=B - A 0<B	00 - 7F	0C
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	0C	Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12
# Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12	Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13	Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14	Level	0 - 95 - 127	00 - 7F	16
Level	0 - 127	00 - 7F	16	30 : Fb P.Shifter			01 61
25 : Tm Ctrl Delay			01 54	+ P.Coarse	-24 - +7 - +12	28 - 4C	03
+ Dly Time	200m - 500m - 990m/1sec *3		03	P.Fine	-100 - 0 - +100	0E - 72	04
Accel	0 - 10 - 15	*14	04	# Feedback	-98% - +40% - +98%	0F - 71	05
# Feedback	-98% - +32% - +98%	0F - 71	05	Pre Dly	0 - 45m - 100m	*1	06
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	06	Mode	1 - 3 - 5	00 - 04	07
EFX Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	07	EFX Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	08
Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12	Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13	Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14	Hi Gain	-12 - -6 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16	Level	0 - 127	00 - 7F	16
26 : Reverb			01 55	その他			
Type	Room1/2/ Stage1/2 /Hall1/2	00/01/02/03/04/05	03	31 : 3D Auto			01 70
Pre Dly	0 - 74m - 100m	*1	04	Azimuth	180/L168 - 0 - R168	*13	03
+ Time	0 - 120 - 127	00 - 7F	05	+ Speed	0.05 - 1.30 - 10.0	*6	04
HF Damp	315 - 6.3k - 8k/Bypass	*8	06	Clockwise	-/+	00/01	05
# Balance	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	12	# Turn	Off/ On	00/01	06
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13	Out	Speaker /Phones	00/01	11
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14	Level	0 - 127	00 - 7F	16
Level	0 - 127	00 - 7F	16	32 : 3D Manual			01 71
27 : Gate Reverb			01 56	+ Azimuth	180/L168 - 0 - R168	*13	03
Type	Norm /Reverse/Sweep1/2	00/01/02/03	03	Out	Speaker /Phones	00/01	11
Pre Dly	0 - 0.5m - 100m	*1	04	# Level	0 - 127	00 - 7F	16
Gate Time	0 - 65m - 500m	00 - 63	05	33 : Lo-Fi 1			01 72
+ Balance	D> 0E - D>65E - D 0<E	00 - 7F	12	Pre Filter	1 - 2 - 6	00 - 05	03
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13	Lo-Fi Type	1 - 6 - 9	00 - 08	04
Hi Gain	-12 - -3 - +12	34 - 4C	14	Post Filter	1 - 2 - 6	00 - 05	05
# Level	0 - 112 - 127	00 - 7F	16	+ Balance	D> 0E - D 0<E	00 - 7F	12
28 : 3D Delay			01 57	Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Dly Tm C	0m - 300m - 500m	*4	03	Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Dly Tm L	0m - 200m - 500m	*4	04	# Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
Dly Tm R	0m - 240m - 500m	*4	05	Level	0 - 127	00 - 7F	16
+ Feedback	-98% - +32% - +98%	0F - 71	06	34 : Lo-Fi 2			01 73
Dly Lev C	0 - 40 - 127	00 - 7F	07	Lo-Fi Type	1 - 2 - 6	00 - 05	03
Dly Lev L	0 - 64 - 127	00 - 7F	08	Fil Type	Off/ L PF/HPF	00/01/02	04
Dly Lev R	0 - 64 - 127	00 - 7F	09	Cutoff	250 - 630 - 8k	*9	05
HF Damp	315 - 8k/ Bypass	*8	0A	+ R.Detune	0 - 127	00 - 7F	06
Out	Speaker /Phones	00/01	11	R.Nz Lev	0 - 64 - 127	00 - 7F	07
# Balance	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	12	W/P Sel	White/ P ink	00/01	08
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13	W/P LPF	250 - 6.3k/ B ypass	*11	09
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14	W/P Level	0 - 127	00 - 7F	0A
Level	0 - 127	00 - 7F	16	Disc Type	LP /EP/SP/RND	00/01/02/03	0B
音程を変えるもの (ピッチ/シフト系)				Disc LPF	250 - 6.3k/ B ypass	*11	0C
29 : 2 Pitch Shifter			01 60	Disc Nz Lev	0 - 127	00 - 7F	0D
+ Coarse 1	-24 - +7 - +12	28 - 4C	03	Hum Type	50Hz /60Hz	00/01	0E
Fine 1	-100 - -4 - +100	0E - 72	04	Hum LPF	250 - 6.3k/ B ypass	*11	0F
Pre Dly 1	0 - 100m	*1	05	Hum Level	0 - 127	00 - 7F	10
EFX Pan 1	L63 - 0 - R63	00 - 7F	06	M/S	Mono/ S tereo	00 - 01	11
# Coarse 2	-24 - -5 - +12	28 - 4C	07	# Balance	D> 0E - D 0<E	00 - 7F	12
Fine 2	-100 - +4 - +100	0E - 72	08	Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Pre Dly 2	0 - 100m	*1	09	パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)	Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
EFX Pan 2	L63 - 0 - R63	00 - 7F	0A	Pan(Mono)	L63 - 0 - R63	00 - 7F	15
Shift Mode	1 - 3 - 5	00 - 04	0B	Level	0 - 127	00 - 7F	16

+ : エフェクト・コントロール1で設定値の変化が可能 (P.92)

: エフェクト・コントロール2で設定値の変化が可能 (P.92)

MSB/LSB : エクスクルーシブ・メッセージの次の**の部分を表します。(P.196)(16進数表記)

エフェクト・タイプの場合(データ部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 ** sum F7

エフェクト・パラメーターの場合(アドレスのLSB部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 ** data sum F7

(dev : デバイスID、sum : チェックサム)

Valueの欄に*印のついているものは、16進数と設定値との対応がエフェクト・データ・テーブル(P.183)に記載されています。

*1 : Pre Delay Timeの列

*2 : Delay Time 1の列

*3 : Delay Time 2の列

*4 : Delay Time 3の列

*5 : Delay Time 4の列

*6 : Rate 1の列

*7 : Rate 2の列

*8 : HF Dampの列

*9 : Cutoff Freqの列

*10 : EQ Freqの列

*11 : LPFの列

*12 : Manualの列

*13 : Azimuthの列

*14 : Acclの列

2種類のエフェクトを直列に接続したもの(直列2)			
35 : OD Chorus		02 00	
OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
OD Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
Cho Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	08
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	09
Cho Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	0A
# Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16
36 : OD Flanger		02 01	
OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
OD Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	08
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	09
FL Depth	0 - 40 - 127	00 - 7F	0A
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0B
# FL Bal	D> 0E - D>49E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16
37 : OD Delay		02 02	
OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
OD Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16
38 : DS Chorus		02 03	
DS Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
DS Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
Cho Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	08
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	09
Cho Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	0A
# Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 72 - 127	00 - 7F	16
39 : DS Flanger		02 04	
DS Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
DS Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
FL Dly	0 - 1.1m - 100m	*1	08
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	09
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	0A
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0B
# FL Bal	D> 0E - D>49E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 72 - 127	00 - 7F	16
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
40 : DS Delay		02 05	
DS Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	03
+ DS Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	04
DS Amp	Small/ BitIn /2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 72 - 127	00 - 7F	16
41 : EH Chorus		02 06	
+ EH Sens	0 - 64 - 127	00 - 7F	03
EH Mix	0 - 127	00 - 7F	04
Cho Dly	0 - 14m - 100m	*1	08
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	09
Cho Depth	0 - 101 - 127	00 - 7F	0A
# Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16
42 : EH Flanger		02 07	
+ EH Sens	0 - 64 - 127	00 - 7F	03
EH Mix	0 - 127	00 - 7F	04
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	08
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	09
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	0A
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0B
# FL Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16
43 : EH Delay		02 08	
+ EH Sens	0 - 64 - 127	00 - 7F	03
EH Mix	0 - 127	00 - 7F	04
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 88 - 127	00 - 7F	16
44 : Cho Delay		02 09	
Cho Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	03
Cho Rate	0.05 - 0.50 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 120 - 127	00 - 7F	05
+ Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
45 : FL Delay		02 0A	
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	03
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	04
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	05
+ FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	06
FL Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 127	00 - 7F	16
46 : Cho Flanger		02 0B	
Cho Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	03
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 120 - 127	00 - 7F	05

+ Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	08
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	09
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	0A
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0B
# FL Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	0C
Low Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	13
Hi Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	14
Level	0 - 112 - 127	00 - 7F	16

3種類以上のエフェクトを直列に接続したもの

(直列3 / 直列4 / 直列5)

47 : Rotary Multi				03	00
+ OD Drive	0 - 13 - 127	00 - 7F	03		
OD Sw	Off/On	00/01	04		
EQ L Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	05		
EQ M Fq	200 - 1.6k - 6.3k	*10	06		
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07		
EQ M Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	08		
EQ H Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	09		
RT L Slow	0.05 - 0.35 - 10.0	*6	0A		
RT L Fast	0.05 - 6.40 - 10.0	*6	0B		
RT Lo Accl	0 - 3 - 15	*14	0C		
RT Lo Lev	0 - 127	00 - 7F	0D		
RT H Slow	0.05 - 0.90 - 10.0	*6	0E		
RT H Fast	0.05 - 7.50 - 10.0	*6	0F		
RT Hi Accl	0 - 11 - 15	*14	10		
RT Hi Lev	0 - 64 - 127	00 - 7F	11		
RT Sept	0 - 96 - 127	00 - 7F	12		
# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	13		
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16		
48 : GTR Multi 1				04	00
Cmp Atck	0 - 100 - 127	00 - 7F	03		
Cmp Sus	0 - 80 - 127	00 - 7F	04		
Cmp Level	0 - 100 - 127	00 - 7F	05		
Cmp Sw	Off/On	00/01	06		
OD Sel	Odrv /Dist	00/01	07		
+ OD Drive	0 - 80 - 127	00 - 7F	08		
OD Amp	Small /Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09		
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A		
OD L Gain	-12 - +5 - +12	34 - 4C	0B		
OD H Gain	-12 - +10 - +12	34 - 4C	0C		
OD Sw	Off/On	00/01	0D		
CF Sel	Chorus /Flangr	00/01	0E		
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0F		
CF Depth	0 - 30 - 127	00 - 7F	10		
CF Fb	-98% - +76% - +98%	0F - 71	11		
CF Mix	0 - 40 - 127	00 - 7F	12		
Dly Time	0m - 300m - 635m	*5	13		
Dly Fb	0 - 34 - 127	00 - 7F	14		
# Dly Mix	0 - 15 - 127	00 - 7F	15		
Level	0 - 110 - 127	00 - 7F	16		

パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)		
49 : GTR Multi 2				04	01
Cmp Atck	0 - 70 - 127	00 - 7F	03		
Cmp Sus	0 - 127	00 - 7F	04		
Cmp Level	0 - 90 - 127	00 - 7F	05		
Cmp Sw	Off/On	00/01	06		
OD Sel	Odrv /Dist	00/01	07		
+ OD Drive	0 - 80 - 127	00 - 7F	08		
OD Amp	Small /Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09		
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A		
OD Sw	Off/On	00/01	0B		
EQ L Gain	-12 - +12	34 - 4C	0C		
EQ M Fq	200 - 1k - 6.3k	*10	0D		
EQ M Q	0.5/1.0/ 2.0 /4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E		
EQ M Gain	-12 - +5 - +12	34 - 4C	0F		
EQ H Gain	-12 - -10 - +12	34 - 4C	10		
CF Sel	Chorus /Flangr	00/01	11		
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	12		
CF Depth	0 - 96 - 127	00 - 7F	13		
CF Fb	-98% - +76% - +98%	0F - 71	14		
# CF Mix	0 - 127	00 - 7F	15		
Level	0 - 80 - 127	00 - 7F	16		
50 : GTR Multi 3				04	02
Wah Fil	LPF/BPF	00/01	03		
+ Wah Man	0 - 60 - 127	00 - 7F	04		
Wah Peak	0 - 10 - 127	00 - 7F	05		
Wah Sw	Off/On	00/01	06		
OD Sel	Odrv /Dist	00/01	07		
# OD Drive	0 - 80 - 127	00 - 7F	08		
OD Amp	Small /Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09		
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A		
OD L Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	0B		
OD H Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	0C		
OD Sw	Off/On	00/01	0D		
CF Sel	Chorus /Flangr	00/01	0E		
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0F		
CF Depth	0 - 127	00 - 7F	10		
CF Fb	-98% - +50% - +98%	0F - 71	11		
CF Mix	0 - 50 - 127	00 - 7F	12		
Dly Time	0m - 160m - 635m	*5	13		
Dly Fb	0 - 64 - 127	00 - 7F	14		
Dly Mix	0 - 30 - 127	00 - 7F	15		
Level	0 - 88 - 127	00 - 7F	16		
51 : Clean Gt Multi 1				04	03
Cmp Atck	0 - 50 - 127	00 - 7F	03		
Cmp Sus	0 - 127	00 - 7F	04		
Cmp Level	0 - 75 - 127	00 - 7F	05		
Cmp Sw	Off/On	00/01	06		
EQ L Gain	-12 - +12	34 - 4C	07		
EQ M Fq	200 - 6.3k	*10	08		
EQ M Q	0.5/1.0/ 2.0 /4.0/9.0	00/01/02/03/04	09		
EQ M Gain	-12 - +5 - +12	34 - 4C	0A		
EQ H Gain	-12 - +12	34 - 4C	0B		
CF Sel	Chorus /Flangr	00/01	0C		
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0D		
CF Depth	0 - 40 - 127	00 - 7F	0E		
CF Fb	-98% - +30% - +98%	0F - 71	0F		
+ CF Mix	0 - 100 - 127	00 - 7F	10		
Dly Time	0m - 120m - 635m	*5	11		

+ : エフェクト・コントロール1で設定値の変化が可能 (P.92)

: エフェクト・コントロール2で設定値の変化が可能 (P.92)

MSB/LSB : エクスクループ・メッセージの次の**の部分を表します。(P.196)(16進数表記)

エフェクト・タイプの場合(データ部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 ** sum F7

エフェクト・パラメーターの場合(アドレスのLSB部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 ** data sum F7

(dev : デバイスID、sum : チェックサム)

Valueの欄に*印のついているものは、16進数と設定値との対応がエフェクト・データ・テーブル(P.183)に記載されています。

- *1 : Pre Delay Timeの列
- *2 : Delay Time 1の列
- *3 : Delay Time 2の列
- *4 : Delay Time 3の列
- *5 : Delay Time 4の列
- *6 : Rate 1の列
- *7 : Rate 2の列
- *8 : HF Dampの列
- *9 : Cutoff Freqの列
- *10 : EQ Freqの列
- *11 : LPFの列
- *12 : Manualの列
- *13 : Azimuthの列
- *14 : Acclの列

パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)
Dly Fb	0 - 40 - 127	00 - 7F	12
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	13
# Dly Mix	0 - 30 - 127	00 - 7F	14
Level	0 - 95 - 127	00 - 7F	16
52 : Clean Gt Multi2 04 04			
AW Filter	LPF/BPF	00/01	03
+ AW Man	0 - 55 - 127	00 - 7F	04
AW Peak	0 - 40 - 127	00 - 7F	05
AW Rate	0.05 - 1.50 - 6.40	*7	06
AW Depth	0 - 80 - 127	00 - 7F	07
AW Sw	Off/On	00/01	08
EQ L Gain	-12 - +12	34 - 4C	09
EQ M Fq	200 - 1.6k - 6.3k	*10	0A
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
EQ M Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	0C
EQ H Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	0D
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0F
CF Depth	0 - 20 - 127	00 - 7F	10
CF Fb	-98% - +76% - +98%	0F - 71	11
CF Mix	0 - 100 - 127	00 - 7F	12
Dly Time	0m - 30m - 635m	*5	13
Dly Fb	0 - 15 - 127	00 - 7F	14
# Dly Mix	0 - 80 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 76 - 127	00 - 7F	16
53 : Bass Multi 04 05			
Cmp Atck	0 - 72 - 127	00 - 7F	03
Cmp Sus	0 - 100 - 127	00 - 7F	04
Cmp Level	0 - 75 - 127	00 - 7F	05
Cmp Sw	Off/On	00/01	06
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	08
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk	00/01/02	09
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A
OD Sw	Off/On	00/01	0B
EQ L Gain	-12 - +2 - +12	34 - 4C	0C
EQ M Fq	200 - 1.6k - 6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12 - +4 - +12	34 - 4C	0F
EQ H Gain	-12 - 0 - +12	34 - 4C	10
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05 - 0.30 - 6.40	*7	12
CF Depth	0 - 20 - 127	00 - 7F	13
CF Fb	-98% - +76% - +98%	0F - 71	14
# CF Mix	0 - 64 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 76 - 127	00 - 7F	16
54 : Rhodes Multi 04 06			
EH Sens	0 - 64 - 127	00 - 7F	03
EH Mix	0 - 64 - 127	00 - 7F	04
PH Man	100 - 620 - 8k	*12	05
PH Rate	0.05 - 0.85 - 6.40	*7	06
PH Depth	0 - 32 - 127	00 - 7F	07
PH Reso	0 - 16 - 127	00 - 7F	08
PH Mix	0 - 64 - 127	00 - 7F	09
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0A
CF LPF	250 - 6.3k/ Bypass	*11	0B
CF Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	0C
CF Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0D
CF Depth	0 - 64 - 127	00 - 7F	0E
CF Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0F
CF Mix	0 - 127	00 - 7F	10
TP Sel	Trem/ Pan	00/01	11
TP Mod WV	Tri/Sqr/ Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	12
+ TP Mod RT	0.05 - 3.05 - 6.40	*7	13
# TP Mod Dep	0 - 64 - 127	00 - 7F	14
TP Sw	Off/On	00/01	15
Level	0 - 127	00 - 7F	16
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)

55 : Keyboard Multi			05 00
+ RM Mod Freq	0 - 50 - 127	00 - 7F	03
# RM Bal	D> 0E - D>30E - D 0<E	00 - 7F	04
EQ L Gain	-12 - +3 - +12	34 - 4C	05
EQ M Fq	200 - 6.3k	*10	06
EQ M Q	0.5/1.0/ 2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	07
EQ M Gain	-12 - +5 - +12	34 - 4C	08
EQ H Gain	-12 - -3 - +12	34 - 4C	09
PS Coarse	-24 - +7 - +12	28 - 4C	0A
PS Fine	-100 - 0 - +100	0E - 72	0B
PS Mode	1 - 5	00 - 04	0C
PS Bal	D> 0E - D>60E - D 0<E	00 - 7F	0D
PH Man	100 - 620 - 8k	*12	0E
PH Rate	0.05 - 0.45 - 6.40	*7	0F
PH Depth	0 - 90 - 127	00 - 7F	10
PH Reso	0 - 80 - 127	00 - 7F	11
PH Mix	0 - 75 - 127	00 - 7F	12
Dly Time	0m - 100m - 635m	*5	13
Dly Fb	0 - 64 - 127	00 - 7F	14
Dly Mix	0 - 40 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16

2種類のエフェクトを並列に接続したものの (並列2)

56 : Cho / Delay			11 00
Cho Dly	0 - 1.0m - 100m	*1	03
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 120 - 127	00 - 7F	05
+ Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
Cho Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12
Cho Level	0 - 127	00 - 7F	13
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>61E - D 0<E	00 - 7F	0C
Dly Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
Dly Level	0 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16

57 : FL / Delay			11 01
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	03
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	04
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	05
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	06
+ FL Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
FL Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12
FL Level	0 - 127	00 - 7F	13
Dly Time	0 - 250m - 500m	*4	08
Dly Fb	-98% - +32% - +98%	0F - 71	09
Dly HF	315 - 8k/ Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E - D>74E - D 0<E	00 - 7F	0C
Dly Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
Dly Level	0 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	16

58 : Cho / Flanger			11 02
Cho Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	03
Cho Rate	0.05 - 0.45 - 10.0	*6	04
Cho Depth	0 - 120 - 127	00 - 7F	05
+ Cho Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	07
Cho Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12
Cho Level	0 - 127	00 - 7F	13
FL Dly	0 - 1.6m - 100m	*1	08
FL Rate	0.05 - 0.60 - 10.0	*6	09
FL Depth	0 - 24 - 127	00 - 7F	0A
FL Fb	-98% - +80% - +98%	0F - 71	0B
# FL Bal	D> 0E - D=E - D 0<E	00 - 7F	0C
FL Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
FL Level	0 - 127	00 - 7F	15
Level	0 - 88 - 127	00 - 7F	16
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)

59 : OD1 / OD2			11 03
-----------------------	--	--	--------------

OD1 Sel	Odrv/Dist	00/01	03	AW Rate	0.05 - 2.05 - 10.0	*6	0C
+ OD1 Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	04	AW Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	0D
OD1 Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05	AW Pol	Down/Up	00/01	0E
OD1 Amp Sw	Off/On	00/01	06	AW Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
OD1 Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12	AW Level	0 - 127	00 - 7F	15
OD1 Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	13	Level	0 - 127	00 - 7F	16
OD2 Sel	Odrv/Dist	00/01	08	63 : PH / Rotary			11 07
# OD2 Drive	0 - 76 - 127	00 - 7F	09	PH Man	100 - 620 - 8k	*12	03
OD2 Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	0A	+ PH Rate	0.05 - 0.85 - 10.0	*6	04
OD2 Amp Sw	Off/On	00/01	0B	PH Depth	0 - 64 - 127	00 - 7F	05
OD2 Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14	PH Reso	0 - 16 - 127	00 - 7F	06
OD2 Level	0 - 84 - 127	00 - 7F	15	PH Mix	0 - 127	00 - 7F	07
Level	0 - 127	00 - 7F	16	PH Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12
60 : OD / Rotary			11 04	PH Level	0 - 127	00 - 7F	13
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	03	RT L Slow	0.05 - 0.35 - 10.0	*6	08
+ OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	04	RT L Fast	0.05 - 6.40 - 10.0	*6	09
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05	RT Lo Accl	0 - 3 - 15	*14	0A
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06	RT Lo Lev	0 - 127	00 - 7F	0B
OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12	RT H Slow	0.05 - 0.90 - 10.0	*6	0C
OD Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	13	RT H Fast	0.05 - 7.50 - 10.0	*6	0D
RT L Slow	0.05 - 0.35 - 10.0	*6	08	RT Hi Accl	0 - 11 - 15	*14	0E
RT L Fast	0.05 - 6.40 - 10.0	*6	09	RT Hi Lev	0 - 64 - 127	00 - 7F	0F
RT Lo Accl	0 - 3 - 15	*14	0A	RT Sept	0 - 96 - 127	00 - 7F	10
RT Lo Lev	0 - 127	00 - 7F	0B	# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	11
RT H Slow	0.05 - 0.90 - 10.0	*6	0C	RT Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
RT H Fast	0.05 - 7.50 - 10.0	*6	0D	RT Level	0 - 127	00 - 7F	15
RT Hi Accl	0 - 11 - 15	*14	0E	Level	0 - 127	00 - 7F	16
RT Hi Lev	0 - 64 - 127	00 - 7F	0F	64 : PH / AutoWah			11 08
RT Sept	0 - 96 - 127	00 - 7F	10	PH Man	100 - 620 - 8k	*12	03
# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	11	+ PH Rate	0.05 - 0.85 - 10.0	*6	04
RT Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14	PH Depth	0 - 64 - 127	00 - 7F	05
RT Level	0 - 127	00 - 7F	15	PH Reso	0 - 16 - 127	00 - 7F	06
Level	0 - 127	00 - 7F	16	PH Mix	0 - 127	00 - 7F	07
61 : OD / Phaser			11 05	PH Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	03	PH Level	0 - 127	00 - 7F	13
+ OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	04	AW Filter	LPF/BPF	00/01	08
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05	AW Sens	0 - 127	00 - 7F	09
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06	# AW Man	0 - 68 - 127	00 - 7F	0A
OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12	AW Peak	0 - 62 - 127	00 - 7F	0B
OD Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	13	AW Rate	0.05 - 2.05 - 10.0	*6	0C
PH Man	100 - 620 - 8k	*12	08	AW Depth	0 - 72 - 127	00 - 7F	0D
# PH Rate	0.05 - 0.85 - 10.0	*6	09	AW Pol	Down/Up	00/01	0E
PH Depth	0 - 64 - 127	00 - 7F	0A	AW Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14
PH Reso	0 - 16 - 127	00 - 7F	0B	AW Level	0 - 127	00 - 7F	15
PH Mix	0 - 127	00 - 7F	0C	Level	0 - 127	00 - 7F	16
PH Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	14				
PH Level	0 - 127	00 - 7F	15				
Level	0 - 127	00 - 7F	16				
62 : OD / AutoWah			11 06				
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	03				
+ OD Drive	0 - 48 - 127	00 - 7F	04				
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/002/03	05				
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06				
OD Pan	L63 - 0 - R63	00 - 7F	12				
OD Level	0 - 96 - 127	00 - 7F	13				
AW Filter	LPF/BPF	00/01	08				
AW Sens	0 - 127	00 - 7F	09				
パラメーター	設定値	Value(H) min - max	MSB/LSB(H)				
# AW Man	0 - 68 - 127	00 - 7F	0A				
AW Peak	0 - 62 - 127	00 - 7F	0B				

+ : エフェクト・コントロール1で設定値の変化が可能 (P.92)

: エフェクト・コントロール2で設定値の変化が可能 (P.92)

MSB/LSB : エクスクルーシブ・メッセージの次の**の部分を表します。(P.196)(16進数表記)

エフェクト・タイプの場合(データ部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 00 ** sum F7

エフェクト・パラメーターの場合(アドレスのLSB部分)

F0 41 dev 42 12 40 03 ** data sum F7

(dev : デバイスID、sum : チェックサム)

Valueの欄に*印のついているものは、16進数と設定値との対応がエフェクト・データ・テーブル(P.183)に記載されています。

*1 : Pre Delay Timeの列

*2 : Delay Time 1の列

*3 : Delay Time 2の列

*4 : Delay Time 3の列

*5 : Delay Time 4の列

*6 : Rate 1の列

*7 : Rate 2の列

*8 : HF Dampの列

*9 : Cutoff Freqの列

*10 : EQ Freqの列

*11 : LPFの列

*12 : Manualの列

*13 : Azimuthの列

*14 : Acclの列

エフェクト・データ・テーブル

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Value(H)	Pre Delay	Delay	Delay	Delay	Delay	Rate1	Rate2	HF Damp	Cutoff		EQ		Azimuth	Accl
	Time	Time 1	Time 2	Time 3	Time 4				Freq	Freq	LPF	Manual		
	(ms)	(ms)	(ms)	(ms)	(ms)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(Hz)	(deg)	
00	0.0	200	200	0.0	0	0.05	0.05	315	250	200	250	100	L180(=R180)	0
01	0.1	205	205	0.1	5	0.10	0.10	"	"	"	"	110	"	"
02	0.2	210	210	0.2	10	0.15	0.15	"	"	"	"	120	"	"
03	0.3	215	215	0.3	15	0.20	0.20	"	"	"	"	130	"	"
04	0.4	220	220	0.4	20	0.25	0.25	"	"	"	"	140	"	"
05	0.5	225	225	0.5	25	0.30	0.30	"	"	"	"	150	"	"
06	0.6	230	230	0.6	30	0.35	0.35	"	"	"	"	160	L168	"
07	0.7	235	235	0.7	35	0.40	0.40	"	"	"	"	170	"	"
08	0.8	240	240	0.8	40	0.45	0.45	400	315	250	315	180	"	1
09	0.9	245	245	0.9	45	0.50	0.50	"	"	"	"	190	"	"
0A	1.0	250	250	1.0	50	0.55	0.55	"	"	"	"	200	L156	"
0B	1.1	255	255	1.1	55	0.60	0.60	"	"	"	"	210	"	"
0C	1.2	260	260	1.2	60	0.65	0.65	"	"	"	"	220	"	"
0D	1.3	265	265	1.3	65	0.70	0.70	"	"	"	"	230	"	"
0E	1.4	270	270	1.4	70	0.75	0.75	"	"	"	"	240	L144	"
0F	1.5	275	275	1.5	75	0.80	0.80	"	"	"	"	250	"	"
10	1.6	280	280	1.6	80	0.85	0.85	500	400	315	400	260	"	2
11	1.7	285	285	1.7	85	0.90	0.90	"	"	"	"	270	"	"
12	1.8	290	290	1.8	90	0.95	0.95	"	"	"	"	280	L132	"
13	1.9	295	295	1.9	95	1.00	1.00	"	"	"	"	290	"	"
14	2.0	300	300	2.0	100	1.05	1.05	"	"	"	"	300	"	"
15	2.1	305	305	2.1	105	1.10	1.10	"	"	"	"	320	"	"
16	2.2	310	310	2.2	110	1.15	1.15	"	"	"	"	340	L120	"
17	2.3	315	315	2.3	115	1.20	1.20	"	"	"	"	360	"	"
18	2.4	320	320	2.4	120	1.25	1.25	630	500	400	500	380	"	3
19	2.5	325	325	2.5	125	1.30	1.30	"	"	"	"	400	"	"
1A	2.6	330	330	2.6	130	1.35	1.35	"	"	"	"	420	L108	"
1B	2.7	335	335	2.7	135	1.40	1.40	"	"	"	"	440	"	"
1C	2.8	340	340	2.8	140	1.45	1.45	"	"	"	"	460	"	"
1D	2.9	345	345	2.9	145	1.50	1.50	"	"	"	"	480	"	"
1E	3.0	350	350	3.0	150	1.55	1.55	"	"	"	"	500	L96	"
1F	3.1	355	355	3.1	155	1.60	1.60	"	"	"	"	520	"	"
20	3.2	360	360	3.2	160	1.65	1.65	800	630	500	630	540	"	4
21	3.3	365	365	3.3	165	1.70	1.70	"	"	"	"	560	"	"
22	3.4	370	370	3.4	170	1.75	1.75	"	"	"	"	580	L84	"
23	3.5	375	375	3.5	175	1.80	1.80	"	"	"	"	600	"	"
24	3.6	380	380	3.6	180	1.85	1.85	"	"	"	"	620	"	"
25	3.7	385	385	3.7	185	1.90	1.90	"	"	"	"	640	"	"
26	3.8	390	390	3.8	190	1.95	1.95	"	"	"	"	660	L72	"
27	3.9	395	395	3.9	195	2.00	2.00	"	"	"	"	680	"	"
28	4.0	400	400	4.0	200	2.05	2.05	1000	800	630	800	700	"	5
29	4.1	405	405	4.1	205	2.10	2.10	"	"	"	"	720	"	"
2A	4.2	410	410	4.2	210	2.15	2.15	"	"	"	"	740	L60	"
2B	4.3	415	415	4.3	215	2.20	2.20	"	"	"	"	760	"	"
2C	4.4	420	420	4.4	220	2.25	2.25	"	"	"	"	780	"	"
2D	4.5	425	425	4.5	225	2.30	2.30	"	"	"	"	800	"	"
2E	4.6	430	430	4.6	230	2.35	2.35	"	"	"	"	820	L48	"
2F	4.7	435	435	4.7	235	2.40	2.40	"	"	"	"	840	"	"
30	4.8	440	440	4.8	240	2.45	2.45	1250	1000	800	1000	860	"	6
31	4.9	445	445	4.9	245	2.50	2.50	"	"	"	"	880	"	"
32	5.0	450	450	5.0	250	2.55	2.55	"	"	"	"	900	L36	"
33	5.5	455	455	5.5	255	2.60	2.60	"	"	"	"	920	"	"
34	6.0	460	460	6.0	260	2.65	2.65	"	"	"	"	940	"	"
35	6.5	465	465	6.5	265	2.70	2.70	"	"	"	"	960	"	"
36	7.0	470	470	7.0	270	2.75	2.75	"	"	"	"	980	L24	"
37	7.5	475	475	7.5	275	2.80	2.80	"	"	"	"	1000	"	"
38	8.0	480	480	8.0	280	2.85	2.85	1600	1250	1000	1250	1100	"	7
39	8.5	485	485	8.5	285	2.90	2.90	"	"	"	"	1200	"	"
3A	9.0	490	490	9.0	290	2.95	2.95	"	"	"	"	1300	L12	"
3B	9.5	495	495	9.5	295	3.00	3.00	"	"	"	"	1400	"	"
3C	10	500	500	10	300	3.05	3.05	"	"	"	"	1500	"	"
3D	11	505	505	11	305	3.10	3.10	"	"	"	"	1600	"	"
3E	12	510	510	12	310	3.15	3.15	"	"	"	"	1700	0	"
3F	13	515	515	13	315	3.20	3.20	"	"	"	"	1800	"	"

Value(H)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (deg)	Accl
40	14	520	520	14	320	3.25	3.25	2000	1600	1250	1600	1900	0	8
41	15	525	525	15	325	3.30	3.30	"	"	"	"	2000	"	"
42	16	530	530	16	330	3.35	3.35	"	"	"	"	2100	R12	"
43	17	535	535	17	335	3.40	3.40	"	"	"	"	2200	"	"
44	18	540	540	18	340	3.45	3.45	"	"	"	"	2300	"	"
45	19	545	545	19	345	3.50	3.50	"	"	"	"	2400	"	"
46	20	550	550	20	350	3.55	3.55	"	"	"	"	2500	R24	"
47	21	560	555	21	355	3.60	3.60	"	"	"	"	2600	"	"
48	22	570	560	22	360	3.65	3.65	2500	2000	1600	2000	2700	"	9
49	23	580	565	23	365	3.70	3.70	"	"	"	"	2800	"	"
4A	24	590	570	24	370	3.75	3.75	"	"	"	"	2900	R36	"
4B	25	600	575	25	375	3.80	3.80	"	"	"	"	3000	"	"
4C	26	610	580	26	380	3.85	3.85	"	"	"	"	3100	"	"
4D	27	620	585	27	385	3.90	3.90	"	"	"	"	3200	"	"
4E	28	630	590	28	390	3.95	3.95	"	"	"	"	3300	R48	"
4F	29	640	595	29	395	4.00	4.00	"	"	"	"	3400	"	"
50	30	650	600	30	400	4.05	4.05	3150	2500	2000	2500	3500	"	10
51	31	660	610	31	405	4.10	4.10	"	"	"	"	3600	"	"
52	32	670	620	32	410	4.15	4.15	"	"	"	"	3700	R60	"
53	33	680	630	33	415	4.20	4.20	"	"	"	"	3800	"	"
54	34	690	640	34	420	4.25	4.25	"	"	"	"	3900	"	"
55	35	700	650	35	425	4.30	4.30	"	"	"	"	4000	"	"
56	36	710	660	36	430	4.35	4.35	"	"	"	"	4100	R72	"
57	37	720	670	37	435	4.40	4.40	"	"	"	"	4200	"	"
58	38	730	680	38	440	4.45	4.45	4000	3150	2500	3150	4300	"	11
59	39	740	690	39	445	4.50	4.50	"	"	"	"	4400	"	"
5A	40	750	700	40	450	4.55	4.55	"	"	"	"	4500	R84	"
5B	41	760	710	50	455	4.60	4.60	"	"	"	"	4600	"	"
5C	42	770	720	60	460	4.65	4.65	"	"	"	"	4700	"	"
5D	43	780	730	70	465	4.70	4.70	"	"	"	"	4800	"	"
5E	44	790	740	80	470	4.75	4.75	"	"	"	"	4900	R96	"
5F	45	800	750	90	475	4.80	4.80	"	"	"	"	5000	"	"
60	46	810	760	100	480	4.85	4.85	5000	4000	3150	4000	5100	"	12
61	47	820	770	110	485	4.90	4.90	"	"	"	"	5200	"	"
62	48	830	780	120	490	4.95	4.95	"	"	"	"	5300	R108	"
63	49	840	790	130	495	5.00	5.00	"	"	"	"	5400	"	"
64	50	850	800	140	500	5.10	5.10	"	"	"	"	5500	"	"
65	52	860	810	150	505	5.20	5.20	"	"	"	"	5600	"	"
66	54	870	820	160	510	5.30	5.30	"	"	"	"	5700	R120	"
67	56	880	830	170	515	5.40	5.40	"	"	"	"	5800	"	"
68	58	890	840	180	520	5.50	5.50	6300	5000	4000	5000	5900	"	13
69	60	900	850	190	525	5.60	5.60	"	"	"	"	6000	"	"
6A	62	910	860	200	530	5.70	5.70	"	"	"	"	6100	R132	"
6B	64	920	870	210	535	5.80	5.80	"	"	"	"	6200	"	"
6C	66	930	880	220	540	5.90	5.90	"	"	"	"	6300	"	"
6D	68	940	890	230	545	6.00	6.00	"	"	"	"	6400	"	"
6E	70	950	900	240	550	6.10	6.10	"	"	"	"	6500	R144	"
6F	72	960	910	250	555	6.20	6.20	"	"	"	"	6600	"	"
70	74	970	920	260	560	6.30	6.30	8000	6300	5000	6300	6700	"	14
71	76	980	930	270	565	6.40	6.40	"	"	"	"	6800	"	"
72	78	990	940	280	570	6.50	6.50	"	"	"	"	6900	R156	"
73	80	1000	950	290	575	6.60	6.60	"	"	"	"	7000	"	"
74	82	--	960	300	580	6.70	6.70	"	"	"	"	7100	"	"
75	84	--	970	320	585	6.80	6.80	"	"	"	"	7200	"	"
76	86	--	980	340	590	6.90	6.90	"	"	"	"	7300	R168	"
77	88	--	990	360	595	7.00	7.00	"	"	"	"	7400	"	"
78	90	--	1000	380	600	7.50	7.50	Bypass	8000	6300	Bypass	7500	"	15
79	92	--	1000	400	605	8.00	8.00	"	"	"	"	7600	"	"
7A	94	--	1000	420	610	8.50	8.50	"	"	"	"	7700	R180(=L180)	"
7B	96	--	1000	440	615	9.00	9.00	"	"	"	"	7800	"	"
7C	98	--	1000	460	620	9.50	9.50	"	"	"	"	7900	"	"
7D	100	--	1000	480	625	10.00	10.00	"	"	"	"	8000	"	"
7E	100	--	1000	500	630	10.00	10.00	"	"	"	"	8000	"	"
7F	100	--	1000	500	635	10.00	10.00	"	"	"	"	8000	"	"

前ページのテーブルはそれぞれ次のエフェクトタイプで使われています。

Pre Delay Time

10: Stereo Flanger
11: Step Flanger
16: Hexa Chorus
17: Tremolo Chorus
18: Stereo Chorus
19: Space-D
20: 3D Chorus
26: Reverb
27: Gate Reverb
29: 2 Pitch Shifter
30: Fb P.Shifter
35: OD → Chorus
36: OD → Flanger
38: DS → Chorus
39: DS → Flanger
41: EH → Chorus
42: EH → Flanger
44: Cho → Delay
45: FL → Delay
46: Cho → Flanger
54: Rhodes Multi
56: Cho / Delay
57: FL / Delay
58: Cho / Flanger

Delay Time1

23: 3 Tap Delay
24: 4 Tap Delay

Delay Time2

25: Tm Ctrl Delay

Delay Time3

21: Stereo Delay
22: Mod Delay
28: 3D Delay
37: OD → Delay
40: DS → Delay
43: EH → Delay
44: Cho → Delay
45: FL → Delay
56: Cho / Delay
57: FL / Delay

Delay Time4

48: GTR Multi 1
50: GTR Multi 3
51: Clean Gt Multi 1
52: Clean Gt Multi 2
55: Keyboard Multi

Rate1

7: Phaser
8: Auto Wah
9: Rotary
10: Stereo Flanger
11: Step Flanger
12: Tremolo
13: Auto Pan
16: Hexa Chorus
17: Tremolo Chorus
18: Stereo Chorus
19: Space-D
20: 3D Chorus
22: Mod Delay
35: OD → Chorus
36: OD → Flanger

38: DS → Chorus
39: DS → Flanger
41: EH → Chorus
42: EH → Flanger
44: Cho → Delay
45: FL → Delay
46: Cho → Flanger
47: Rotary Multi
56: Cho / Delay
57: FL / Delay
58: Cho / Flanger
60: OD / Rotary
61: OD / Phaser
62: OD / Auto Wah
63: PH / Rotary
64: PH / Auto Wah

Rate2

48: GTR Multi 1
49: GTR Multi 2
50: GTR Multi 3
51: Clean Gt Multi 1
52: Clean Gt Multi 2
53: Bass Multi
54: Rhodes Multi
55: Keyboard Multi

HF Damp

21: Stereo Delay
22: Mod Delay
23: 3 Tap Delay
24: 4 Tap Delay
25: Tm Ctrl Delay
26: Reverb
28: 3D Delay
37: OD → Delay
40: DS → Delay
43: EH → Delay
44: Cho → Delay
45: FL → Delay
51: Clean Gt Multi 1
56: Cho / Delay
57: FL / Delay

Cutoff Freq

10: Stereo Flanger
18: Stereo Chorus
34: Lo-Fi 2

LPF

34: Lo-Fi 2
54: Rhodes Multi

Manual

7: Phaser
54: Rhodes Multi
55: Keyboard Multi
61: OD / Phaser
63: PH / Rotary
64: PH / Auto Wah

Azimuth

31: 3D Auto
32: 3D Locate

プリセット・パッチ一覧表

No.	Patch Name	マップ	PC/CC00	インストゥルメント	エフェクト・タイプ
001	RB STRAT	[Pro]	028/000	Clean Gt.	48:GTR Multi 1
002	MILD OD	[Pro]	028/016	TC FrontPick	48:GTR Multi 1
003	WAH! PEDAL	[Pro]	028/017	TC Rear Pick	50:GTR Multi 3
004	WARM OD	[Pro]	028/016	TC FrontPick	49:GTR Multi 2
005	EC STRAT	[Pro]	028/001	Clean Half	48:GTR Multi 1
006	BLUES OD	[Pro]	028/019	TC Clean 2:	05:Overdrive
007	HEAVY & WILD	[Pro]	028/017	TC Rear Pick	49:GTR Multi 2
008	FLANGER GTR	[Pro]	028/019	TC Clean 2:	49:GTR Multi 2
009	SLOW GEAR	[Pro]	028/019	TC Clean 2:	40:DS -> Delay
010	MID-BOOST	[Pro]	028/017	TC Rear Pick	50:GTR Multi 3
011	POWER RHYTHM	[55]	029/000	"Muted Gt.	49:GTR Multi 2
012	HEAVY RHYTHM	[Pro]	035/001	Picked Bass2	49:GTR Multi 2
013	NOISY RHYTHM	[Pro]	028/003	Open Hard 2	59: OD1 / OD2
		[Pro]	028/002	Open Hard 1	59: OD1 / OD2
014	CLEAN RHYTHM	[Pro]	028/003	Open Hard 2	51:CleanGtMulti1
015	WAH RHYTHM	[Pro]	028/003	Open Hard 2	52:CleanGtMulti2
016	T-WAH GUITAR	[Pro]	028/003	Open Hard 2	08:Auto Wah
017	FUNK PHASE	[Pro]	028/003	Open Hard 2	07:Phaser
018	MELLOW&CLEAN	[Pro]	028/016	TC FrontPick	51:CleanGtMulti1
019	COOL ARP.	[Pro]	028/001	Clean Half	51:CleanGtMulti1
020	SURF GUITAR	[Pro]	029/002	TC Muted Gt.	51:CleanGtMulti1
021	JAZZ GUITAR	[Pro]	027/000	Jazz Gt.	51:CleanGtMulti1
022	NYLON BOSSA	[Pro]	025/032	Nylon Gt.2	26:Reverb
023	ENH. NYLON	[Pro]	025/000	Nylon-str.Gt	43:EH -> Delay
024	ENH. STEEL	[Pro]	026/032	Steel Gt.2	41:EH -> Chorus
025	COMP PK BASS	[Pro]	035/000	Picked Bass	53:Bass Multi
026	DRIVE PK BS.	[Pro]	035/000	Picked Bass	53:Bass Multi
027	JP FRETLESS	[Pro]	036/001	Fretless Bs2	53:Bass Multi
028	HYPER BASS	[Pro]	039/001	SynthBass101	62:OD / AutoWah
		[Pro]	037/009	Unison Slap	62:OD / AutoWah
029	303 SAW BASS	[Pro]	039/013	TB303 Saw Bs	07:Phaser
030	FAT S.BASS	[Pro]	040/000	Synth Bass 2	07:Phaser
031	SYNC BASS	[Pro]	040/024	Sync Bass	07:Phaser
032	HUMAN BASS	[Pro]	039/009	TB303 Bass	04:Humanizer
033	PH RHODES	[Pro]	005/000	E.Piano 1	07:Phaser
034	TREM RHODES	[Pro]	005/000	E.Piano 1	17:TremoloChorus
035	TREM WURLY	[Pro]	005/024	Wurly	54:Rhodes Multi
036	TREM FM EP	[Pro]	006/016	St.FM EP	17:TremoloChorus
037	SC RHODES	[Pro]	005/000	E.Piano 1	54:Rhodes Multi
038	SOFT E.PIANO	[88]	005/008	'St.Soft EP	22:Mod Delay
039	COMP PIANO	[Pro]	003/000	Piano 3	14:Compressor
040	COMP CLAV.	[Pro]	008/000	Clav.	51:CleanGtMulti1
041	THE E.ORGAN	[Pro]	017/000	Organ 1	09:Rotary
042	TREM ORGAN	[Pro]	017/008	Trem. Organ	09:Rotary
043	5TH ORGAN	[Pro]	017/048	5th Organ	09:Rotary
044	PERC. ORGAN	[88]	018/000	'Organ 2	09:Rotary
045	OD-ROT ORGAN	[Pro]	017/000	Organ 1	47:Rotary Multi
046	THEARTER ORG	[Pro]	020/033	Theater Org.	26:Reverb
047	DIGI ORGAN	[Pro]	017/028	VS Organ	22:Mod Delay
048	ORGAN BELL	[Pro]	101/008	Org Bell	09:Rotary
049	CHO STRINGS	[Pro]	049/016	St. Strings	18:Stereo Chorus
050	WIDE STRINGS	[Pro]	049/002	ChamberStr.	28:3D Delay
051	WIDE SYN STR	[Pro]	050/009	Warm Strings	20:3D Chorus
052	WARM STRINGS	[Pro]	051/009	Syn.Strings4	22:Mod Delay
053	FAT STRINGS	[Pro]	049/012	Strings+Horn	22:Mod Delay
054	SPIC WALTZ	[Pro]	046/016	Solo Spic.	23:3 Tap Delay
055	WIDE CHOIR	[Pro]	053/009	Meltd Choir	28:3D Delay
056	DUAL CHOIR	[Pro]	053/008	St.ChoirAahs	21:Stereo Delay
		[88]	053/032	'ChoirAahs 2	21:Stereo Delay
057	NYMAN BRASS	[Pro]	062/000	Brass 1	03:Enhancer
		[Pro]	066/016	AltoSax + Tp	---
058	SAX LIVE	[Pro]	067/009	St.Tenor Sax	30:Fb P.Shifter
		[Pro]	068/000	Baritone Sax	---
059	SFORZANDO	[Pro]	062/010	Brass sfz	03:Enhancer
060	TS WIND	[Pro]	091/003	Poly King	29:2PitchShifter
061	ANALOG BRS	[Pro]	063/001	JUNO Brass	03:Enhancer
		[Pro]	063/009	P5 Brass	03:Enhancer
062	OCT BRASS	[Pro]	063/016	Oct SynBrass	03:Enhancer
		[Pro]	063/002	Stack Brass	03:Enhancer
063	M.TROMBONE	[55]	058/000	"Trombone	02:Spectrum
064	DRIVE TENOR	[Pro]	067/000	Tenor Sax	35:OD -> Chorus
065	PM SYN LEAD	[Pro]	082/017	PM Lead	22:Mod Delay
066	MAD CHO LEAD	[Pro]	084/008	Mad Lead	16:Hexa Chorus
067	MG SAW LEAD	[Pro]	082/031	MG Saw Lead	23:3 Tap Delay

No.	Patch Name	マップ	PC/CC00	インストゥルメント	エフェクト・タイプ
068	OB SAW LEAD	[Pro]	082/032	OB Saw Lead	23:3 Tap Delay
069	SINE LEAD	[Pro]	081/009	Sine Lead	23:3 Tap Delay
070	BND WAH LEAD	[Pro]	066/000	Alto Sax	50:GTR Multi 3
071	SUPER SAW	[Pro]	082/000	Saw Wave	55:KeyboardMulti
072	SILKY LEAD	[Pro]	017/032	70's E.Organ	55:KeyboardMulti
073	STEP SYNC	[Pro]	085/017	Fat SyncLead	11:Step Flanger
074	PHASER HPF	[Pro]	096/011	Bag Sweep	07:Phaser
075	PHASER STR	[Pro]	052/008	Air Strings	07:Phaser
076	PROLOGUE	[Pro]	098/003	Prologue 2	07:Phaser
077	MOD SWEEP	[Pro]	096/011	Bag Sweep	22:Mod Delay
078	MOD HEAVEN	[Pro]	092/002	SC Heaven	22:Mod Delay
079	RAVE SHIFT	[Pro]	098/008	Rave	29:2PitchShifter
080	FB FAR OUT!	[Pro]	031/009	Feedback Gt2	25:Tm Ctrl Delay
081	STEP BELL	[Pro]	093/000	Bowed Glass	11:Step Flanger
082	STEP STRINGS	[Pro]	052/002	JUNO Strings	11:Step Flanger
083	SEQ HORN PAD	[Pro]	090/002	Horn Pad	11:Step Flanger
084	THE SOFT PAD	[88]	090/004	'Soft Pad	22:Mod Delay
085	RATTLE PAD	[Pro]	097/004	Rattle Pad	22:Mod Delay
086	WARM VOX PAD	[Pro]	095/001	Vox Pad	22:Mod Delay
087	JP8 SQR PAD	[Pro]	093/002	JP8 Sqr Pad	19:Space D
088	OB SOFT PAD	[Pro]	090/004	OB Soft Pad	19:Space D
089	PAN SEQUENCE	[Pro]	103/008	Pan Sequence	23:3 Tap Delay
090	ASIAN DREAM	[Pro]	108/001	Gu Zheng	24:4 Tap Delay
		[Pro]	089/000	Fantasia	---
091	ER HU LEAD	[Pro]	111/008	Er Hu	24:4 Tap Delay
092	ZITHER	[Pro]	016/016	Zither 1	21:Stereo Delay
093	PSY. TABLA	[Pro]	032/016	Ac.Gt.Harmnx	55:KeyboardMulti
094	SITAR DANCE	[Pro]	105/003	Sitar 3	55:KeyboardMulti
095	SPIN BIWA	[Pro]	121/013	Biwa Tremolo	31:3D Auto
096	ARABIC LEAD	[Pro]	112/024	Mizmar	23:3 Tap Delay
097	3D BUBBLE	[Pro]	123/005	Bubble	31:3D Auto
098	3D ROTARY	[Pro]	017/000	Organ 1	31:3D Auto
099	3D DIDGERIDO	[Pro]	110/008	Didgeridoo	31:3D Auto
100	3D BAG SWEEP	[Pro]	096/011	Bag Sweep	20:3D Chorus
101	3D UFO.....	[Pro]	102/014	UFO FX	20:3D Chorus
102	3D CHURCH	[Pro]	015/008	Church Bell	20:3D Chorus
103	3D IMPCT HIT	[Pro]	056/012	Shock Wave	28:3D Delay
104	3D EXCITE !!	[Pro]	127/006	Applause 2	28:3D Delay
105	LO-FI AUH	[Pro]	102/004	Auhbient	33:Lo-Fi 1
106	LO-FI TECHNO	[Pro]	102/013	Alternative	33:Lo-Fi 1
107	LO-FI ORGAN	[Pro]	017/024	Cheese Organ	33:Lo-Fi 1
108	LO-FI SQUARE	[Pro]	093/002	JP8 Sqr Pad	33:Lo-Fi 1
109	LO-FI VOX	[Pro]	086/008	Vox Lead	33:Lo-Fi 1
110	LO-FI JAZZ	[Pro]	RHY/033	JAZZ SET	34:Lo-Fi 2
111	LO-FI DUO	[Pro]	004/008	Honky-tonk 2	34:Lo-Fi 2
		[Pro]	033/000	Acoustic Bs.	34:Lo-Fi 2
112	LO-FI GND NZ	[Pro]	030/003	More Drive	34:Lo-Fi 2
113	LEAD & SEQ	[Pro]	085/016	P5 Sync Lead	19:Space D
		[Pro]	039/024	Arpeggio Bs	19:Space D
114	PIANO & BASS	[Pro]	001/000	Piano 1	---
		[Pro]	033/000	Acoustic Bs.	---
115	GTR & ORGAN	[Pro]	017/000	Organ 1	60:OD / Rotary
		[Pro]	028/016	TC FrontPick	60:OD / Rotary
116	VIOLIN&CELLO	[Pro]	041/000	Violin :	43:EH -> Delay
		[Pro]	043/000	Cello :	43:EH -> Delay
117	BRS. & FLUTE	[Pro]	074/001	Flute 2 :	---
		[Pro]	062/008	Brass 2	30:Fb P.Shifter
118	SYNTH SPLIT	[Pro]	082/018	CS Saw Lead	---
		[Pro]	063/001	JUNO Brass	---
119	PIANO & VIBE	[Pro]	001/000	Piano 1	26:Reverb
		[Pro]	012/000	Vibraphone	26:Reverb
120	JAZZ RHYTHM	[88]	033/000	'AcousticBs.	---
		[Pro]	RHY/033	JAZZ SET	---
121	ACID PANNER	[Pro]	085/009	Acid Guitar1	13:Auto Pan
122	LFO RAVE	[Pro]	102/010	LFO RAVE	19:Space D
123	FLANGER NZ	[Pro]	123/016	Pink Noise	10:StereoFlanger
124	1 KEY STROKE	[Pro]	121/011	Chord Stroke	24:4 Tap Delay
125	INET LIVE:-)	[Pro]	127/007	Small Club	34:Lo-Fi 2
126	DOUBLE HIT	[Pro]	056/017	Techno Hit	---
		[Pro]	056/016	Lo Fi Rave	33:Lo-Fi 1
127	SCRAPE SHIFT	[Pro]	121/006	Pick Scrape	30:Fb P.Shifter
128	EPILOGUE	[Pro]	055/016	VP330 Choir	30:Fb P.Shifter

SC-88Proでは従来のGSフォーマット音源を拡張したSC-88から更に、機能やパラメータが追加されています。これらの機能やパラメータには[Pro]マークが付いています。[Pro]マークの付いたMIDIメッセージを他のGSフォーマットの音源やSC-88に送った場合、そのメッセージは認識されない場合があります。また、従来のGSフォーマット音源からSC-88で追加された機能やパラメータには[88]マークが付いていません。

1. 受信データ

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
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・ベロシティー : 00H-7FH (0-127)

ドラム・パートでは、各インストゥルメントについてRx.NOTE OFF = ONのときは受信します。

ノート・オフ・メッセージのベロシティーの値は無視します。

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・ベロシティー : 01H-7FH (1-127)

Rx.NOTE MESSAGE = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

ドラム・パートでは、各インストゥルメントについてRx.NOTE ON = OFFのときは受信しません。

ポリフォニック・キー・プレッシャー

ステータス	第2バイト	第3バイト
AnH	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 = キー・プレッシャー : 00H-7FH (0-127)

Rx.POLY PRESSURE (PAF) = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

効果の内容はシステム・エクスクルーシブ・メッセージで設定します。初期設定では効果が発生しません。

コントロール・チェンジ

Rx.CONTROL CHANGE = OFFのときは、チャンネル・モード・メッセージ以外のコントロール・チェンジを受信しません。

コントロール・チェンジで設定された値は、プログラム・チェンジ等を受信しても初期設定値にリセットされません。

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	IIH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-ch.16)
 mm = バンク・ナンバー上位バイト : 00H - 7FH (GSバリエーション・ナンバー 0 - 127) 初期設定値 = 00H
 II = バンク・ナンバー下位バイト : 00H - 03H (MAP) 初期設定値 = 00H

Rx.BANK SELECT = OFFのときは受信しません。

"GMシステム・オン"を受信するとRx.BANK SELECT = OFFになり、バンク・セレクトを受信しません。

電源投入時、および"GSリセット"を受信したときはRx.BANK SELECT = ONになります。

Rx.BANK SELECT LSB = OFFのときは、バンク・ナンバーの下位バイト (IIH) は無視します (IIHは00Hとして処理します)。しかし、この場合でもバンク・セレクトを送信するときは必ず上位バイト (mmH) と下位バイト (IIH) ; 値は00Hとしてください) の両方を送信してください。

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。

GSフォーマットの「バリエーション・ナンバー」は、バンク・セレクトの上位バイト (コントローラー・ナンバー-0) の値を十進表記したものです。

SC-88Proでは、バンク・セレクトの下位バイト (コントローラー・ナンバー-32) は、SC-88ProMAP、SC-88MAP及びSC-55MAPの切り替え用として認識します。バンク・セレクトの下位バイトが、00HでパネルのSC-55MAPまたはSC-88MAPボタンで選択されたMAP、01HでSC-55MAP、02HでSC-88MAP、03HでSC-88ProMAPとなります。

バンク・セレクトの下位バイト (コントローラー・ナンバー-32) は、他のGS機器では認識しない機種があります。

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)

Rx.MODULATION = OFFのときは受信しません。

効果の内容はシステム・エクスクルーシブ・メッセージで設定します。初期設定はピッチ・モジュレーション・デプスです。

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) 初期設定値 = 00H (0)

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の時に最も速くなります。

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	IIH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-ch.16)
 mm, II = 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) II = 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) 初期設定値 = 64H (100)

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。

Rx.VOLUME = OFFのときは受信しません。

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) 初期設定値 = 40H (中央)

リズム・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。

Rx.PANPOT = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

エクスペッション (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 = エクスペッション : 00H-7FH (0-127) 初期設定値 = 7FH (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。エクスペッション・メッセージは、エクスペッション・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。

Rx.EXPRESSION = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

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)

Rx.HOLD1 = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

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

Rx.PORTAMENTO = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

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

Rx.SOSTENUTO = OFFのときは受信しません。(初期設定値は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

Rx.SOFT = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)

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。

例1)

MIDIメッセージ (説明)	変化
90 3C 40 (Note on C4)	C4オン
B0 54 3C (Portamento Control from C4)	変化なし
90 40 40 (Note on E4)	C4からE4にピッチが変化する
80 3C 40 (Note off C4)	変化なし
80 40 40 (Note off E4)	E4オフ

例2)

MIDIメッセージ (説明)	変化
B0 54 3C (Portamento Control from C4)	変化なし
90 40 40 (Note on E4)	C4からE4にピッチ変化しながら発音開始
80 40 40 (Note off E4)	E4オフ

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) 初期設定値 = 28H (40)

各パートのリバーブ・センド・レベルを調節します。

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) 初期設定値 = 00H (0)

各パートのコーラス・センド・レベルを調節します。

エフェクト4 (ディレイ・センド・レベル) (コントローラー・ナンバー94) [88]

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5EH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-ch.16)
 vv = ディレイ・センド・レベル : 00H-7FH (0-127) 初期設定値 = 00H (0)

各パートのディレイ・センド・レベルを調節します。
 このメッセージは他のGS機器では認識しない機種があります。
 MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、ディレイは使えません。

NRPN MSB / LSB (コントローラー・ナンバー98, 99)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-ch.16)
 mm = NRPNで指定するパラメーター・ナンバーの上位バイト (MSB)
 ll = NRPNで指定するパラメーター・ナンバーの下位バイト (LSB)

電源投入時、および"GMシステム・オン"を受信すると、Rx.NRPN = OFFとなり、NRPNを受信しません。"GSリセット"または、Rx.NRPN = ONを受信すると、NRPNの受信可能状態になります。

NRPNで設定された値は、プログラム・チェンジリセット・オール・コントローラーなどを受信してもリセットされません。

NRPN

コントロール・チェンジには、NRPN (ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー) と呼ばれる、機器固有の機能を設定できる拡張領域が用意されています。SC-88ProではNRPNの使用によって、音色のパラメーターなどを変化させることができます。

実際の使用にあたっては、まずNRPN (コントローラー・ナンバー98および99、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・エンタリー (コントローラー・ナンバー6) で指定パラメーターの値を設定します。一旦NRPN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・エンタリーは全てそのパラメーターに対する変更値とみなされます。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 (RPN 7FH 7FH) を設定することをお勧めします。5.参考資料「実際のMIDIメッセージの例」 <例4> (Page 207) のRPNメッセージの例を参照してください。なお、SC-88ProではNRPNに対するデータ・エンタリーの低位バイト (コントローラー・ナンバー38) は無視します。これらのNRPNに対応するデータ・エンタリーは上位バイト (コントローラー・ナンバー6) のみを送信すればよいです。

SC-88Proは、以下に示すNRPNを受信します。

NRPN	Data entry	
MSB LSB	MSB	パラメーター名と値の範囲
01H 08H	mmH	ビブラート・レイト (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 09H	mmH	ビブラート・デプス (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 0AH	mmH	ビブラート・ディレイ (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 20H	mmH	TVFカットオフ周波数 (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 21H	mmH	TVFレゾナンス (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 63H	mmH	TVF&TVAエンベロープ・アタック・タイム (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 64H	mmH	TVF&TVAエンベロープ・ディケイ・タイム (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
01H 66H	mmH	TVF&TVAエンベロープ・リリース・タイム (相対変化) mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63)
18H rrH	mmH	ドラム・インストゥルメント・ピッチ・コース (相対変化) rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H-40H-7FH (-64-0-+63半音)
1AH rrH	mmH	ドラム・インストゥルメントTVAレベル (絶対変化) rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H-7FH (0-最大)
1CH rrH	mmH	ドラム・インストゥルメント・パンポット (絶対変化) rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H、01H-40H-7FH (ランダム、左-中央-右)
1DH rrH	mmH	ドラム・インストゥルメント・リバーブ・センド・レベル (絶対変化) rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H-7FH (0-最大)
1EH rrH	mmH	ドラム・インストゥルメント・コーラス・センド・レベル (絶対変化) rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H-7FH (0-最大)
1FH rrH	mmH	ドラム・インストゥルメント・ディレイ・センド・レベル (絶対変化) [88] rr : ドラム・インストゥルメントのノート・ナンバー mm : 00H-7FH (0-最大)

相対変化のパラメーターは、プリセットされている値を基準 (40H) として相対的に変化します。相対変化のパラメーターは、GS機種同士でも、機種により音色などの変化の仕方や変化範囲が異なる場合があります。

絶対変化のパラメーターは、プリセットされている値に関わらず絶対値で設定します。

1つのドラム・インストゥルメントで「コーラス・センド・レベル」と「ディレイ・センド・レベル」の両方を同時に使用することはできません。

データ・エンタリーの低位バイト (llH) は無視します。

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	IIH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-h.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)
II = RPNで指定するパラメーター・ナンバーの低位バイト (LSB)

Rx.RPN = OFFのときは受信しません。

RPNで設定された値は、プログラム・チェンジやリセット・オール・コントローラーなどを受信してもリセットされません。

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) さまざまな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・エンタリー (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・エンタ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。5.参考資料「実際のMIDIメッセージの例」 <例4> (Page 207) を参照してください。

SC-88Proは、以下に示すRPNを受信します。

RPN	Data entry
MSB LSB	MSB LSB 解説
00H 00H	mmH --- ピッチ・バンド・センシティブィー mm: 00H-18H (0-24半音) 初期設定値 = 02H (2半音) II: 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。
00H 01H	mmH IIH マスター・ファイン・チューニング mm, II: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 +99.99セント) 5.参考資料「チューニングについて」(Page 208) を参照してください。
00H 02H	mmH --- マスター・コース・チューニング mm: 28H-40H-58H (-24 - 0 +24半音) II: 無視します (00Hとして処理します)
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。RPNヌルに設定後受信したデータ・エンタリーは無視します。 (RPNヌルの設定にはデータ・エンタ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, II: 無視します。

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)

Rx.PROGRAM CHANGE = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)
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。

ドラム・パートでは、バンク・ナンバーの低位バイト (コントローラー・ナンバー0の値が0 (00H) 以外) のバンクではプログラム・チェンジを受信しません。

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)

Rx.CH PRESSURE (CAf) = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)
効果の内容はシステム・エクスクルーシブ・メッセージで設定します。初期設定では効果が発生しません。

ピッチ・バンド・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	IIH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H-FH (ch.1-ch.16)
mm, II = ピッチ・バンド値 : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 +8191)

Rx.PITCH BEND = OFFのときは受信しません。(初期設定値はON)
効果の内容はシステム・エクスクルーシブ・メッセージで設定します。初期設定はピッチ・バンドです。

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)

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・バンド・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)
ポルタメント	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。

OMNI OFF (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ないます。

OMNI ON (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ないます。OMNI ONにはなりません。

MONO (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。

POLY (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。

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

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)

SC-88Proが受信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージには、モード設定に関するメッセージ、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、データ要求 (RQ1)、データ・セット (DT1) があります。

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
機器をGSやGMのモードに初期化したり、動作モードの変更をする場合に使用するメッセージです。曲データ作成の際には、GMスコアでは「GMシステム・オン」を、GSミュージック・データでは「GSリセット」を、SC-88及びSC-88Pro用のデータには「システム・モード・セット」を曲データの先頭に置くことをお勧めします。ただし、1つの曲には、その曲にあったモード・メッセージを1つだけ入れるようにしてください。(複数個のモード設定メッセージを1つの曲に入れないでください。)
「GMシステム・オン」はユニバーサル・ノンリアルタイム・メッセージのフォーマットを使用しています。「システム・モード・セット」「GSリセット」はローランドのエクスクルーシブ・フォーマット「データ・セット1 (DT1)」を使用しています。

GMシステム・オン

「GMシステム・オン」は、機器の内部設定をGMの初期状態 (General MIDI System-Level 1) にリセットするコマンド・メッセージです。これを受信したGM機器は、GMスコアを正しく演奏できる状態に自動的にになります。

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 MIDI On)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

このメッセージ受信により、Rx.BANK SELECT = OFF、Rx.NRPN = OFFになります。

RX.GM On = OFF (Page 139) 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。

GSリセット

GSリセットは、機器の内部設定をGSの初期状態にリセットするコマンド・メッセージです。GSミュージック・データの前にはこのメッセージが入っており、それを受信したGS機器は、GSミュージック・データを正しく演奏できる状態に自動的にになります。SC-88Proでは、MODE-1 (シングル・モジュール・モード) の場合は32パートすべてが、MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) の場合は該当する16パートが初期化されます。MODE-2で各パートの受信MIDI端子を変更してある場合は、他方のMIDI端子による演奏に影響がある場合があります。その場合は一旦イニシャライズ (Page 118) をしてからご使用ください。

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 : 00H-1FH (1-32)、初期設定値は10H (17))
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)

このメッセージ受信により、Rx.NRPN = ONになります。

Rx.GS Reset = OFF (Page 139) 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。

システム・モード・セット [88]

システム・モード・セットは、SC-88Proの動作モードを MODE-1 (シングル・モジュール・モード) か MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) に設定するメッセージです。これを受信すると、動作モードの設定を行なうと同時に、(各パートのマップ設定を除く) 全ての内部パラメーターを初期状態にリセットします。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, dev, 42H, 12H, 00H, 00H, 7FH, ddH, sumH	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 : 00H-1FH (1-32) 初期設定値は10H (17))
42H	モデルID (GS)
12H	コマンドID (DT1)
00H	アドレス上位バイト
00H	アドレス
7FH	アドレス下位バイト
ddH	データ 00H (MODE-1)、01H (MODE-2)
sumH	チェックサム 01H (MODE-1)、00H (MODE-2)
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

このメッセージ受信により、Rx.NRPN = ONになります。

Rx.GS Reset = OFF (Page 139) または Rx.Sys Mode = OFF (Page 135) 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。

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, IIH, 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)
IIH	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 (IIH) は、00Hとして処理します。

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

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 : 00H-1FH (1-32)、初期設定値は10H (17))
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)

devは自分のデバイスIDと一致するもの、および7FH (Broadcast)。

データ転送

SC-88Pro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。エクスクルーシブ・メッセージを使用してのデータ転送には、各パラメーターを1つ1つ転送するインディビジュアル・パラメーター転送 (Page 193) と大量のデータを一括して転送するバルク・ダンブ転送 (Page 205) の2種類の方法があります。

GSフォーマット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42H、デバイスIDは10Hです。(SC-88ProではデバイスIDの設定を変更することができます。)

データ要求1 RQ1 (11H)

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。1つ1つのパラメーターを指定してデータ送信を要求するインディビジュアル・パラメーター要求と、大量のデータを一括して送信することを要求するバルク・ダンブ要求があります。いずれのデータ要求の場合も「データ要求1 (RQ1)」のメッセージ形式を使い、メッセージに含まれるアドレスとサイズで要求するデータの種類や量を指定します。

インディビジュアル・パラメーター要求については「3.インディビジュアル・パラメーター転送」(Page 193)を参照してください。

バルク・ダンブ要求については「4.バルク・ダンブ」(Page 205)を参照してください。

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ができる状態にあり、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されません。

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, dev, 42H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, 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 : 00H-1FH, 初期設定値は10Hです)
42H	モデルID (GS)
11H	コマンドID (RQ1)
aaH	アドレス上位バイト : 要求するデータの先頭アドレスの上位バイト
bbH	アドレス中位バイト : 要求するデータの先頭アドレスの中位バイト
ccH	アドレス下位バイト : 要求するデータの先頭アドレスの下位バイト
ssH	サイズ上位バイト
ttH	サイズ中位バイト
uuH	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。「3. インディビジュアル・パラメーター転送」(Page 193)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207ページを参照してください。

データ・セット1 DT1 (12H)

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, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, 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 : 00H-1FH, 初期設定値は10Hです)
42H	モデルID (GS)
12H	コマンドID (DT1)
aaH	アドレス上位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの上位バイト
bbH	アドレス中位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの中位バイト
ccH	アドレス下位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの下位バイト
ddH	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
:	:
eeH	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。「3. インディビジュアル・パラメーター転送」(Page 193)に記載されたアドレスとサイズを参照してください。

128バイトを超えるサイズのデータは128バイト以下のバ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、バケット間は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207ページを参照してください。

2. 送信データ

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

GSフォーマットの音源が送信するシステム・エクスクルーシブ・メッセージは、アイデンティティ・リプライとデータ・セット (DT1) のみです。適正な「アイデンティティ・リクエスト・メッセージ」と「データ要求1 (RQ1)」メッセージを受信したときに機器内部の要求されたデータを送信します。

アイデンティティ・リプライ [Pro]

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, ddH, ddH, ssH, ssH, ssH	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 (ローランドのデバイスIDと同一のものを使用する)
06H	サブID#1 (General Information)
02H	サブID#2 (Identity Reply)
41H	IDナンバー (Roland)
42H	デバイス・ファミリー・コード (LSB)
00H	デバイス・ファミリー・コード (MSB)
ddH	デバイス・ファミリー・ナンバー・コード (LSB)
ddH	デバイス・ファミリー・ナンバー・コード (MSB)
ssH	ソフトウェア・リビジョン・レベル
ssH	ソフトウェア・リビジョン・レベル
ssH	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)

Broadcastでアイデンティティ・リクエスト・メッセージを受信した場合でも、返答は自己のデバイスIDで行なう。

データ・セット1 DT1 (12H)

ステータス	データ・バイト	ステータス
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, 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 : 00H-1FH, 初期設定値は10Hです)
42H	モデルID (GS)
12H	コマンドID (DT1)
aaH	アドレス上位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの上位バイト
bbH	アドレス中位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの中位バイト
ccH	アドレス下位バイト : 送信するデータの先頭アドレスの下位バイト
ddH	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。
:	:
eeH	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送信をします。「3. インディビジュアル・パラメーター転送」(Page 193)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バイト以下のバケットに区切り、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207ページを参照してください。

GSのデータ転送方法には、各パラメーターを1つ1つ転送するインディビジュアル・パラメーター転送 (Page 193) と、大量のデータを一括して転送するバルク・ダンブ転送 (Page 205) の2種類の方法があります。

3. インディビジュアル・パラメーター転送 (Model ID=45H or 42H)

インディビジュアル・パラメーター転送では、1つのエクスクルーシブ・メッセージ (「F0 F7」の1パケット) で1つのパラメーターのデータ送信 (またはデータ送信要求) をします。

インディビジュアル・パラメーター転送には、下記の「パラメーター・アドレス・マップ」記載のアドレスおよびサイズを使用してください。「#」の付いているアドレスは先頭アドレスとして使用できません。

アドレス・ブロック・マップ

インディビジュアル・パラメーター転送のアドレス・マップの概略は以下の通りです。

<Model ID = 45H>

アドレス(H)	ブロック
10 00 00	ディスプレイ・データ

<Model ID = 42H>

Port-A	アドレス(H)	ブロック	アドレス(H)	ブロック
	00 00 00	システム		
	20 00 00	ユーザー・トーン・バンク		
	21 00 00	ユーザー・ドラム・セット		
	22 00 00	ユーザー・エフェクト		
	23 00 00	ユーザー・パッチ・コモン		
	24 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック01)		
	25 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック01)		
	26 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック02)		
	27 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック02)		
	40 00 00	パッチ・コモン	#A 50 00 00	パッチ・コモン B
	40 10 00	パッチ・パート (ブロック 00-0F)	A 50 10 00	パッチ・パート (ブロック 10-1F) B
	41 00 00	ドラム・セットアップ	A 51 00 00	ドラム・セットアップ B

グレー表示のブロックは mode-1 (シングル・モジュール・モード) ではアクセスできません。

“#A”と記されたブロックは、mode-1の時は機器全体に共通、mode-2 (ダブル・モジュール・モード) の時は A01 - A16 のパートのみに有効なパラメーター・ブロックです。

Port-B

アドレス(H)	ブロック	アドレス(H)	ブロック
00 00 00	システム		
20 00 00	ユーザー・トーン・バンク		
21 00 00	ユーザー・ドラム・セット		
22 00 00	ユーザー・エフェクト		
23 00 00	ユーザー・パッチ・コモン		
24 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック01)		
25 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック01)		
26 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック02)		
27 00 00	ユーザー・パッチ・パート (ブロック02)		
50 00 00	パッチ・コモン	A 40 00 00	パッチ・コモン #B
50 10 00	パッチ・パート (ブロック 00-0F)	A 40 10 00	パッチ・パート (ブロック 10-1F) B
51 00 00	ドラム・セットアップ	A 41 00 00	ドラム・セットアップ B

グレー表示のブロックは mode-1 (シングル・モジュール・モード) ではアクセスできません。

“#B”と記されたブロックは、mode-1の時は機器全体に共通、mode-2 (ダブル・モジュール・モード) の時は B01 - B16 のパートのみに有効なパラメーター・ブロックです。

パラメーター・アドレス・マップ

このマップは、エクスクルーシブ・メッセージの「データ要求1」「データ・セット1」によりデータ転送を行なう際の、アドレス、サイズ、データの設定できる範囲、パラメーター (データの種類) 説明、初期設定値を記述したものです。アドレス、サイズ、データの記述は全て16進表示、説明の欄は10進表記です。MODEL ID = 45HのパラメーターはLCD表示に関するものです。MODEL ID = 42Hの5* ** **のアドレスのパラメーターは、このマップには掲載してありません。5* ** **のアドレスのパラメーターは、4* ** **のアドレスと同じ形式になっています。

< Model ID = 45H >

ディスプレイ・データ	アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)
	10 00 00	00 00 20	20-7F	Displayed Letter	32 - 127	---
	10 00 01#				(ASCII)	
	10 00 02#					
	:					
	10 00 1F#					

このメッセージを受信した場合は、そのデータに基づいてインストゥルメント表示エリアに文字列を一定時間表示します。文字列は、1から32文字の範囲で受信可能です。16文字を超えた場合は、自動的にスクロールします。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)
10 0p 00	00 00 40	00 - 1F	Displayed		
			Dot Data d00	00 - 31	--
10 0p 01#			Dot Data d01		
10 0p 02#			Dot Data d02		
10 0p :			Dot Data :		
10 0p 3F#			Dot Data d63		
(p : ページ・ナンバー		p=1 : Page1, p=2 : Page3, p=3 : Page5, p=4 : Page7, p=5 : Page9)			
10 0p 40	00 00 40	00 - 1F	Displayed		
			Dot Data d00	00 - 31	--
10 0p 41#			Dot Data d01		
10 0p 42#			Dot Data d02		
10 0p :			Dot Data :		
10 0p 7F#			Dot Data d63		
(p : ページ・ナンバー		p=1 : Page2, p=2 : Page4, p=3 : Page6, p=4 : Page8, p=5 : Page10)			

このメッセージを受信した場合、Displayed Dot Data のビット・パターンに基づいた画面データ (16x16ドット) が、SC-88Pro内のメモリーに記憶されます。データとドットの対応は、以下のとおりです。記憶した画面データは、アドレス10 20 00のメッセージを送ることで表示させることができます。

Page1の場合のみ、このメッセージを受信するとすぐに、画面データを一定時間表示します。

bit	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4	3	2	1	0	4			
[* * d00 * *]	[* * d16 * *]	[* * d32 * *]	[* * d48 * *]	[* * d01 * *]	[* * d17 * *]	[* * d33 * *]	[* * d49 * *]	[* * d02 * *]	[* * d18 * *]	[* * d34 * *]	[* * d50 * *]	[* * d03 * *]	[* * d19 * *]	[* * d35 * *]	[* * d51 * *]	[* * d04 * *]	[* * d20 * *]	[* * d36 * *]	[* * d52 * *]
[* * d05 * *]	[* * d21 * *]	[* * d37 * *]	[* * d53 * *]	[* * d06 * *]	[* * d22 * *]	[* * d38 * *]	[* * d54 * *]	[* * d07 * *]	[* * d23 * *]	[* * d39 * *]	[* * d55 * *]	[* * d08 * *]	[* * d24 * *]	[* * d40 * *]	[* * d56 * *]	[* * d09 * *]	[* * d25 * *]	[* * d41 * *]	[* * d57 * *]
[* * d10 * *]	[* * d26 * *]	[* * d42 * *]	[* * d58 * *]	[* * d11 * *]	[* * d27 * *]	[* * d43 * *]	[* * d59 * *]	[* * d12 * *]	[* * d28 * *]	[* * d44 * *]	[* * d60 * *]	[* * d13 * *]	[* * d29 * *]	[* * d45 * *]	[* * d61 * *]	[* * d14 * *]	[* * d30 * *]	[* * d46 * *]	[* * d62 * *]
[* * d15 * *]	[* * d31 * *]	[* * d47 * *]	[* * d63 * *]	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

例えば [* * d00 * *] は、バー・ディスプレイの左上5個分のドットを表しています。

データ・バイト中の bit4 - 0 (下位5ビット) のビット・パターンで、ドットをオン / オフします。ただし、d48 - d63 については、bit4だけがドットのオン / オフに対応します。

d00 : 0-*****	
d01 : 0-*****	
d47 : 0-*****	
d48 : 0-****-	* : 0でドット消灯、1でドット点灯
d63 : 0-****-	- : 0でも1でもドット表示には影響しません。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)
10 20 00	00 00 01	00 - 0A	Display Page	00 : Bar Display	--
				01 : Page1	
				↓	
				↓	
				0A : Page10	--

このメッセージを受信した場合、指定されたページの画面データを、以下の Display Time (アドレス10 20 01) で設定した時間だけ表示します。

10 20 01	00 00 01	00 - 0F	Display Time	0 - 7.2 [sec]	06 (2.88 [sec])
----------	----------	---------	--------------	---------------	-------------------

システム・パラメーター [88]

2つの MIDI IN の使い方の設定など、機器全体にかかわるパラメーターをシステム・パラメーターといいます。

<MODEL ID = 42H>

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
00 00 7F	00 00 01	00 - 01	SYSTEM MODE SET [88]		00	MODE-1
				00 : MODE-1 (シングル・モジュール・モード) 01 : MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) (受信のみ)		

「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」(Page 191) を参照してください。

CHANNEL MSG RX PORT [88]						
00 01 00	00 00 01	00 - 01	BLOCK00	PORT A - B	00	PORT A
:	:	:	:	:	:	:
00 01 0F	00 00 01	00 - 01	BLOCK0F	PORT A - B	00	PORT A
00 01 10	00 00 01	00 - 01	BLOCK10	PORT A - B	01	PORT B
:	:	:	:	:	:	:
00 01 1F	00 00 01	00 - 01	BLOCK1F	PORT A - B	01	PORT B

各 BLOCK のチャンネル・メッセージの受信MIDIポートを変更できます。通常は BLOCK01-0F を PORT A、BLOCK10-1F を PORT B で使用することをお勧めします。(その場合は設定を変更する必要はありません。)

BLOCK については196ページを参照してください。

パッチ・パラメーター

パッチ・コモン・パラメーター

SC-88Proは、MODE-1 (シングル・モジュール・モード) の時は32パートの1つの音源モジュール、MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) の時は16パートの2つの音源モジュールになります。それぞれのモジュール内の各パートに共通するパラメーターを、パッチ・コモン・パラメーターといいます。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
40 00 00	00 00 04	0018 - 07E8	MASTER TUNE	-100.0 - +100.0 [セント] (ニブル・データを使用)	00 04 00 00	0 [セント]
40 00 01#						
40 00 02#						
40 00 03#						

5.参考資料「チューニングについて」(Page 208) を参照してください。

40 00 04	00 00 01	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127 (= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)	7F	127
40 00 05	00 00 01	28 - 58	MASTER KEY-SHIFT	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 00 06	00 00 01	01 - 7F	MASTER PAN	-63 (左) - +63 (右)	40	0 (中央)
40 00 7F	00 00 01	00	MODE SET	00 = GS リセット (受信のみ)		

「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」(Page 191) を参照してください。

40 01 00	00 00 10	20 - 7F	PATCH NAME	16 ASCII Characters		
40 01 : #						
40 01 0F#						
40 01 30	00 00 01	00 - 07	REVERB MACRO	00 : Room 1 01 : Room 2 02 : Room 3 03 : Hall 1 04 : Hall 2 05 : Plate 06 : Delay 07 : Panning Delay	04	Hall 2
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB CHARACTER	0 - 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB PRE-LPF	0 - 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL	0 - 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB TIME	0 - 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY FEEDBACK	0 - 127	00	0
40 01 37	00 00 01	00 - 7F	REVERB PREDELAY TIME [88]	0 - 127[ms]	00	0

REVERB MACRO はリバーブの各パラメーターを一括して設定するマクロ・パラメーターです。REVERB MACRO でリバーブの種類を選択すると、各マクロに対応したプリセット値が各リバーブ・パラメーターにセットされます。

REVERB CHARACTER は、リバーブのアルゴリズムを変えるパラメーターです。その値は、同じ番号の REVERB MACRO に対応しています。

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、REVERB PREDELAY TIME は使えません。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO	00 : Chorus 1 01 : Chorus 2 02 : Chorus 3 03 : Chorus 4 04 : Feedback Chorus 05 : Flanger 06 : Short Delay 07 : Short Delay (FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-LPF	0-7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL	0-127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK	0-127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY	0-127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS RATE	0-127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DEPTH	0-127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB	0-127	00	0
40 01 40	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY [88]	0-127	00	0

CHORUS MACRO はコーラスの各パラメーターを一括して設定するマクロ・パラメーターです。CHORUS MACRO でコーラスの種類を選択すると、各マクロに対応したプリセット値が各コーラス・パラメーターにセットされます。

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、CHORUS SEND LEVEL TO DELAY は使えません。

40 01 50	00 00 01	00 - 09	DELAY MACRO [88]	00 : Delay 1 01 : Delay 2 02 : Delay 3 03 : Delay 4 04 : Pan Delay 1 05 : Pan Delay 2 06 : Pan Delay 3 07 : Pan Delay 4 08 : Delay to Reverb 09 : Pan Repeat	00	Delay1
40 01 51	00 00 01	00 - 07	DELAY PRE-LPF [88]	0 - 7	00	0
40 01 52	00 00 01	01 - 73	DELAY TIME CENTER [88]	0.1ms - 1sec	61	340
40 01 53	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO LEFT [88]	4 - 500%	01	4
40 01 54	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO RIGHT [88]	4 - 500%	01	4
40 01 55	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL CENTER [88]	0 - 127	7F	127
40 01 56	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL LEFT [88]	0 - 127	00	0
40 01 57	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL RIGHT [88]	0 - 127	00	0
40 01 58	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL [88]	0 - 127	40	64
40 01 59	00 00 01	00 - 7F	DELAY FEEDBACK [88]	-64 - +63	50	+16
40 01 5A	00 00 01	00 - 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB [88]	0 - 127	00	0

DELAY MACRO はディレイの各パラメーターを一括して設定するマクロ・パラメーターです。DELAY MACRO でディレイの種類を選択すると、各マクロに対応したプリセット値が各ディレイ・パラメーターにセットされます。

DELAY TIME CENTER の値と実際のディレイ・タイムの関係は、次のとおりです。

DELAY TIME	Time Range [ms]	Resolution [ms]	DELAY TIME	Time Range [ms]	Resolution [ms]
01 - 14	0.1 - 2.0	0.1	46 - 50	50.0 - 100.0	5.0
14 - 23	2.0 - 5.0	0.2	50 - 5A	100.0 - 200.0	10.0
23 - 2D	5.0 - 10.0	0.5	5A - 69	200.0 - 500.0	20.0
2D - 37	10.0 - 20.0	1.0	69 - 73	500.0 - 1000.0	50.0
37 - 46	20.0 - 50.0	2.0			

DELAY TIME RATIO LEFT と DELAY TIME RATIO RIGHT は、DELAY TIME CENTER に対する比で設定します。分解能は 100/24 (%) です。

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、ディレイは使えません。

40 02 00	00 00 01	00 - 01	EQ LOW FREQ [88]	200Hz, 400Hz	00	200Hz
40 02 01	00 00 01	34 - 4C	EQ LOW GAIN [88]	-12 - +12dB	40	0
40 02 02	00 00 01	00 - 01	EQ HIGH FREQ [88]	3kHz, 6kHz	00	3kHz
40 02 03	00 00 01	34 - 4C	EQ HIGH GAIN [88]	-12 - +12dB	40	0

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、EQ (イコライザー) は使えません。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	初期設定値(H)	説明
40 03 00	00 00 02	00 - 7F	EFX TYPE [Pro]	00 00	00 : Thru
40 03 01#					
40 03 03	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 1 [Pro]		
40 03 04	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 2 [Pro]		
40 03 05	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 3 [Pro]		
40 03 06	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 4 [Pro]		
40 03 07	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 5 [Pro]		
40 03 08	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 6 [Pro]		
40 03 09	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 7 [Pro]		
40 03 0A	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 8 [Pro]		
40 03 0B	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 9 [Pro]		
40 03 0C	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 10 [Pro]		
40 03 0D	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 11 [Pro]		
40 03 0E	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 12 [Pro]		
40 03 0F	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 13 [Pro]		
40 03 10	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 14 [Pro]		
40 03 11	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 15 [Pro]		
40 03 12	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 16 [Pro]		
40 03 13	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 17 [Pro]		
40 03 14	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 18 [Pro]		
40 03 15	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 19 [Pro]		
40 03 16	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 20 [Pro]		

*EFX TYPE、EFX PARAMETERは「第4章 インサージョン・エフェクト」(Page 56, 176)を参照して下さい。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
40 03 17	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO REVERB [Pro]	0-127	28	40
40 03 18	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO CHORUS [Pro]	0-127	00	0
40 03 19	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO DELAY [Pro]	0-127	00	0
40 03 1B	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE1 [Pro]	Off, CC1-95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1C	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH1 [Pro]	-100 - 0 - +100[%]	40	0(%)
40 03 1D	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE2 [Pro]	Off, CC1 - 95, CAf, Bend	00	Off
40 03 1E	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH2 [Pro]	-100 - 0 - +100[%]	40	0(%)
40 03 1F	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND EQ SWITCH [Pro]	OFF/ON	01	ON

EFX TYPEはインサージョン・エフェクトの各パラメーターを一括して設定するマクロ・パラメーターです。EFX TYPEでインサージョン・エフェクトの種類を選択すると、各エフェクト・パラメーターは最適な値に設定されます。

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード)では、EFX SEND TO DELAYとEFX SEND EQ SWITCHは使えません。

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード)のとき、CHANNEL MSG RX PORT (Page 194)をPORT Bに設定しているパートでは、インサージョン・エフェクトは使えません。

パッチ・パート・パラメーター

SC-88Proは、Aグループ、Bグループそれぞれ16個のパートを持っており、これらのパートごとに様々な設定を行うパラメータをパッチ・パート・パラメーターといいます。エクスクルーシブ・メッセージでパッチ・パート・パラメーター情報の通信をする場合、パート・ナンバー (通常はMIDIチャンネルと同じ番号)ではなく、ブロック・ナンバーによりアドレスを指定します。ブロック・ナンバーは0 (H) からF (H) まで、16個のブロックを指定できるようになっています。

Aグループのパートを指定する場合にはPORT A (通常はMIDI IN A) からパートに対応するブロック・ナンバーを使って40 ***のアドレスを指定します。

Bグループのパートを指定する場合にはPORT B (通常はMIDI IN B) からパートに対応するブロック・ナンバーを使って40 ***のアドレスを指定します。

また、片側のPORTからA, B両グループのパートを指定する場合は、PORT A (通常はMIDI IN A) からAパートには40 ***のアドレスを、Bパートには50 ***のアドレスを使います。

逆にPORT B (通常はMIDI IN B) から指定する場合、Aパートには50 ***のアドレスを、Bパートには40 ***のアドレスを使います。つまり、PORTと反対側のパートを指定する場合には、50 ***を使います。

パート・ナンバーとブロック・ナンバーの関係は以下の通りです。

x...ブロック・ナンバー (0 - F),	Part 1	(default MIDlch = 1)	x=1
	Part 2	(default MIDlch = 2)	x=2
	:	:	:
	Part 9	(default MIDlch = 9)	x=9
	Part10	(default MIDlch =10)	x=0
	Part11	(default MIDlch =11)	x=A
	Part12	(default MIDlch =12)	x=B
	:	:	:
	Part16	(default MIDlch =16)	x=F

n...ブロックのMIDIチャンネル・ナンバー (0 - F)

以下のマップでは、コントロール・チェンジのコントロール・ナンバーをCC#で表しています。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
40 1x 00	00 00 02	00 - 7F	TONE NUMBER	CC#00 VALUE 0 - 127	00	0
40 1x 01#		00 - 7F		プログラム・チェンジ 1 - 128	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 - 10	Rx. CHANNEL	1 - 16, OFF		(パート・ナンバーと同じ)
40 1x 03	00 00 01	00 - 01	Rx. PITCH BEND	OFF / ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 - 01	Rx. CH PRESSURE (CAf)	OFF / ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 - 01	Rx. PROGRAM CHANGE	OFF / ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 - 01	Rx. CONTROL CHANGE	OFF / ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 - 01	Rx. POLY PRESSURE (PAf)	OFF / ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE MESSAGE	OFF / ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 - 01	Rx. RPN	OFF / ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 - 01	Rx. NRPN	OFF / ON	00 (01)	OFF (ON)

"GMシステム・オン"を受信すると Rx. NRPN = OFF になります。"GSリセット"を受信すると ON になります。

40 1x 0B	00 00 01	00 - 01	Rx. MODULATION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0C	00 00 01	00 - 01	Rx. VOLUME	OFF / ON	01	ON
40 1x 0D	00 00 01	00 - 01	Rx. PANPOT	OFF / ON	01	ON
40 1x 0E	00 00 01	00 - 01	Rx. EXPRESSION	OFF / ON	01	ON
40 1x 0F	00 00 01	00 - 01	Rx. HOLD1	OFF / ON	01	ON
40 1x 10	00 00 01	00 - 01	Rx. PORTAMENTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 11	00 00 01	00 - 01	Rx. SOSTENUTO	OFF / ON	01	ON
40 1x 12	00 00 01	00 - 01	Rx. SOFT	OFF / ON	01	ON
40 1x 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE	Mono / Poly (=CC# 126 01 / CC# 127 00)	01	Poly
40 1x 14	00 00 01	00 - 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	SC-88/Pro MAPのとき 01 SC-55 MAPのとき 00 at x = 0 01 at x = 0	LIMITED-MULTI SINGLE(Drum Part) LIMITED-MULTI(Normal Part)

ASSIGN MODE は、同一チャンネル同一ノート・ナンバーの音が重なった場合（同音連打と言います）のボイス・アサイン処理の仕方に関するパラメーターです。あらかじめ各パートに最適なモードに初期設定されていますから、一般的な演奏では設定を変更する必要はありません。

40 1x 15	00 00 01	00 - 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at x = 0 01 at x = 0	OFF(Normal Part) MAP1(Drum Part)
----------	----------	---------	---------------------	---------------------------------	----------------------------	-------------------------------------

ドラム・パートとして使用するパートの、ドラム・マップを設定するパラメーターです。SC-88Proでは最大2つのドラム・マップ（MAP1, MAP2）を同時に（異なったパートで）使用することができます。初期設定では Part10（MIDI CH=10, x=0）が MAP1（1）に、その他のパートは通常の楽器音のパート（OFF（0））になっています。

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
40 1x 16	00 00 01	28 - 58	PITCH KEY SHIFT	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 1x 17	00 00 02	08 - F8	PITCH OFFSET FINE	-12.0 - +12.0 [Hz]	08 00	0 [Hz]
40 1x 18#				(ニブル・データを使用)		

発音ピッチを指定した周波数だけでなくパラメーターです。一般的なファイン・チューニング（RPN# 1）とは異なり、どの音域でもずらす周波数(in Hz)は一定になります。PITCH OFFSET FINE を異なる設定にした複数のパートを同一のノート・ナンバーで鳴らすと、どの音域でも一定のうねりのあるセレステ効果が得られます。

40 1x 19	00 00 01	00 - 7F	PART LEVEL	0 - 127 (=CC# 7)	64	100
40 1x 1A	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127	40	64
40 1x 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40	64
40 1x 1C	00 00 01	00 - 7F	PART PANPOT	-64 (ランダム), -63 (左) - +63 (右) (=CC# 10, ただしランダムの場合を除く)	40	0 (中央)
40 1x 1D	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE LOW	(C-1) - (G9)	00	C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE HIGH	(C-1) - (G9)	7F	G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 - 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	10	16
40 1x 20	00 00 01	00 - 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	11	17
40 1x 21	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 93)	00	0
40 1x 22	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 91)	28	40
40 1x 23	00 00 01	00 - 01	Rx.BANK SELECT	OFF / ON	01 (00)	ON (OFF)

" GMシステム・オン " を受信すると、Rx.BANK SELECT = OFFになります。" GSリセット " または、" システム・モード・セット " を受信するとONになります。

40 1x 24	00 00 01	00 - 01	RX BANK SELECT LSB [88]	OFF / ON	01	ON
----------	----------	---------	-------------------------	----------	----	----

RX BANK SELECT LSB = OFFのときは、Bank Select LSB (Bn 20 11) を、その値にかかわらず、00H として認識します。

40 1x 2A	00 00 02	00 00 - 40 00 - 7F 7F	PITCH FINE TUNE [88]	-100 - 0 - +100 [セント] (= RPN#1)	40 00	0
40 1x 2B#						
40 1x 2C	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL [88]	0-127 (=CC# 94)	00	0

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、DELAY SEND LEVELは使えません。

40 1x 30	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY1 [88] Vibrato Rate	-64 - +63 (=NRP# 8)	40	0
40 1x 31	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY2 [88] Vibrato Depth	-64 - +63 (=NRP# 9)	40	0
40 1x 32	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY3 [88] TVF Cutoff Freq	-64 - +63 (=NRP# 32)	40	0
40 1x 33	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY4 [88] TVF Resonance	-64 - +63 (=NRP# 33)	40	0
40 1x 34	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY5 [88] TVF&TVA Env.attack	-64 - +63 (=NRP# 99)	40	0
40 1x 35	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY6 [88] TVF&TVA Env.decay	-64 - +63 (=NRP# 100)	40	0
40 1x 36	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY7 [88] TVF&TVA Env.release	-64 - +63 (=NRP# 102)	40	0
40 1x 37	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY8 [88] Vibrato Delay	-64 - +63 (=NRP# 10)	40	0
40 1x 40	00 00 0C	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 41#		00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 42#		00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 43#		00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 44#		00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 45#		00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 46#		00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 47#		00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 48#		00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 49#		00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 4A#		00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]
40 1x 4B#		00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63 [セント]	40	0 [セント]

SCALE TUNINGは、オクターブ内の各音名のピッチを微調整する機能です。全オクターブの同一音名のピッチが同時に変わります。± 0セント (40H) で平均律です。
(Page 208)

40 2x 00	00 00 01	28 - 58	MOD PITCH CONTROL	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 2x 01	00 00 01	00 - 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 02	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	0A	10 [セント]
40 2x 05	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 06	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 09	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 0A	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 - 58	BEND PITCH CONTROL	0 - 24 [半音]	42	2 [半音]
40 2x 11	00 00 01	00 - 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 12	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 15	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 16	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 19	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 1A	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 - 58	CAf PITCH CONTROL	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 2x 21	00 00 01	00 - 7F	CAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 22	00 00 01	00 - 7F	CAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 25	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 26	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 29	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 2A	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 - 58	PAf PITCH CONTROL	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 2x 31	00 00 01	00 - 7F	PAf TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 32	00 00 01	00 - 7F	PAf AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 35	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 36	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 39	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 3A	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]

40 2x 40	00 00 01	28 - 58	CC1 PITCH CONTROL	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 2x 41	00 00 01	00 - 7F	CC1 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 42	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 45	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 46	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 49	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 4A	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 - 58	CC2 PITCH CONTROL	-24 - +24 [半音]	40	0 [半音]
40 2x 51	00 00 01	00 - 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [セント]	40	0 [セント]
40 2x 52	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 55	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 56	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 59	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [セント]	00	0 [セント]
40 2x 5A	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]

LFO1, LFO2のパラメーターを変化させても、希望通りの効果が得られない場合があります。

40 4x 00	00 00 01	00 - 03	TONE MAP NUMBER [Pro] (= CC#32 : Bank number LSB)	MAP 0 - 3 00 : SELECTED 01 : SC-55 MAP 02 : SC-88 MAP 03 : SC-88Pro MAP	00	
----------	----------	---------	--	---	----	--

"GSリセット"を受信したとき、00 : SELECTED になります。

40 4x 01	00 00 01	01 - 03	TONE MAP-0 NUMBER [Pro]	01 : SC-55 MAP 02 : SC-88 MAP 03 : SC-88Pro MAP	(03)	
----------	----------	---------	-------------------------	---	--------	--

TONE MAP NUMBER が00のときのMAPを設定します。この設定は、電源投入時や"GSリセット"、"GMシステム・オン"を受信してもリセットされません。

40 4x 20	00 00 01	00 - 01	EQ ON/OFF [88]	OFF / ON	01	ON
----------	----------	---------	----------------	----------	----	----

EQ (イコライザー) のオン / オフを設定します。MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、使えません。

40 4x 21	00 00 01	00 - 03	OUTPUT ASSIGN [Pro]	00:OUTPUT-1 01:OUTPUT-2 02:OUTPUT-2L 03:OUTPUT-2R	00	OUTPUT-1
40 4x 22	00 00 01	00 - 01	PART EFX ASSIGN [Pro]	00:BYPASS 01:EFX	00	BYPASS

ドラム・セットアップ・パラメーター

m : マップ・ナンバー (0 = MAP1, 1 = MAP2)

rr : ドラム・パートのノート・ナンバー (00H - 7FH : 0 - 127)

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明
41 m0 00	00 00 0C	20 - 7F	DRUM MAP NAME	ASCII Character
41 m0 0B#				! #
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	PLAY NOTE NUMBER	ピッチ・コース
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	LEVEL	TVAレベル (=NRP# 26)
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	ASSIGN GROUP NUMBER	Non, 1 - 127
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANPOT	-64 (ランダム) , -63 (左) - +63 (右) (=NRP# 28, ただしランダムの場合を除く)
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0.0 - 1.0 ドラム・パートのリバース・レベルに掛けられる (=NRP# 29)
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0.0 - 1.0 ドラム・パートのコーラス・レベルに掛けられる (=NRP# 30)
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE OFF	OFF / ON
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE ON	OFF / ON
41 m9 rr	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL [88]	0.0 - 1.0 ドラム・パートのディレイ・レベルに掛けられる (=NRP# 31)

ドラム・セットを切り替えるとドラム・セットアップ・パラメーターの値はすべて初期化されます。

1つのドラム・インストゥルメントでコーラス・センド・レベルとディレイ・センド・レベルを同時に使用することはできません。

ユーザー・インストゥルメント

SC-88Proの音色パラメーターの値を好みに応じて変更し、記憶することができます。こうして記憶した音色をユーザー・インストゥルメントと呼びます。記憶できる音色数は256種類で、記憶する場所は、SC-88/88Pro音色マップのバリエーション番号64、65番です（Page 98）。音色ごとに設定できるパラメーターは、ビブラート、フィルター、エンベロープです。

その他の音色パラメーターはパートに設定した値（パート・パラメーター Page 196）が反映されます。また、上記の音色ごとに設定できるユーザー・パラメーターと同じ名前のものが各パートにパート・パラメーターとして設定されており、結果として音色に反映される値は、パートに設定された値とユーザー音色に対して設定している値を合わせたものになります。例えば、ビブラートのレイトを、パート・パラメーターとして+20、ユーザー・インストゥルメント・パラメーターとして-5に設定してあった場合、実際に鳴る音のビブラート・レイトは20 - 5 = 15で+15となります。

b : バンク・ナンバー（0H = GSバリエーション・ナンバー-64, 1H = GSバリエーション・ナンバー-65）

pp : プログラム・ナンバー（00 - 7F : 1-128）

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明	初期設定値(H)	説明
20 b0 pp	00 00 01	01 - 03	SOURCE TONE# (MAP) [88]	--		
20 b1 pp	00 00 01	00 - 7F	(CC#00 : バンク・ナンバー上位バイト) [88]	--		
20 b2 pp	00 00 01	00 - 7F	(PG# : プログラム・ナンバー) [88]	--		
20 b3 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY1-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Vibrato Rate			
20 b4 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY2-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Vibrato Depth			
20 b5 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY3-2 [88]	-64 - +63	40	0
			TVF Cutoff Freq			
20 b6 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY4-2 [88]	-64 - +63	40	0
			TVF Resonance			
20 b7 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY5-2 [88]	-64 - +63	40	0
			TVF&TV A Env.attack			
20 b8 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY6-2 [88]	-64 - +63	40	0
			TVF&TV A Env.decay			
20 b9 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY7-2 [88]	-64 - +63	40	0
			TVF&TV A Env.release			
20 bA pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY8-2 [88]	-64 - +63	40	0
			Vibrato Delay			

ユーザー・ドラム・セット

ドラム音色のパラメーターの値を好みに応じて変更し、ドラム・セットとして記憶することができます。こうして記憶したドラム・セットをユーザー・ドラム・セットと呼びます。記憶できるドラム・セットは2種類ですが、1セットあたり128の楽器音があるので、合計256の楽器音（ドラム・インストゥルメント）を記憶できます。また、ユーザー・ドラム・セットには、オリジナルな名前を付けることができます。記憶させる場所は、SC-88/88Proマップのドラム・セット番号65と66です。

d : ドラム・セット・ナンバー（0H = ユーザー・ドラム・セット・ナンバー-65, 1H = ユーザー・ドラム・セット・ナンバー-66）

rr : ドラム・パートのノート・ナンバー（00 - 7F : 0-127）

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明
21 d0 00	00 00 0C	20 - 7F	USER DRUM SET NAME [88]	32 - 127 (ASCII 12 characters)
:				
21 d0 0B#				
21 d1 rr	00 00 01	00 - 7F	PLAY NOTE [88]	0 - 127
21 d2 rr	00 00 01	00 - 7F	LEVEL [88]	0 - 127
21 d3 rr	00 00 01	00 - 7F	ASSIGN GROUP [88]	0 - 127
21 d4 rr	00 00 01	00 - 7F	PAN [88]	0 - 127
21 d5 rr	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL [88]	0 - 127
21 d6 rr	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL [88]	0 - 127
21 d7 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE OFF [88]	OFF / ON
21 d8 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE ON [88]	OFF / ON
21 d9 rr	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL [88]	0 - 127
21 dA rr	00 00 01	01 - 03	SOURCE DRUM SET# (MAP) [88]	1 - 3
21 dB rr	00 00 01	00 - 7F	(PG# : プログラム・ナンバー) [88]	0 - 127
21 dC rr	00 00 01	00 - 7F	SOURCE NOTE NUMBER [88]	0 - 127

ユーザー・エフェクト

インサージョン・エフェクトのパラメーターの値を好みに応じて変更し、エフェクト・タイプとして記憶することができます。こうして記憶したエフェクト・タイプをユーザー・エフェクトと呼びます。記憶できるエフェクト・タイプは64種類です。記憶させる場所は、エフェクト・タイプ番号40 00Hから40 3FHです。

pp : エフェクト・タイプの下位バイトのナンバー（00 - 3F : 0-64）

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明
22 00 pp	00 00 02	--	SOURCE EFX TYPE [Pro]	
22 01 pp#				
22 03 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 1 [Pro]	
22 04 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 2 [Pro]	
22 05 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 3 [Pro]	
22 06 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 4 [Pro]	
22 07 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 5 [Pro]	
22 08 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 6 [Pro]	
22 09 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 7 [Pro]	
22 0A pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 8 [Pro]	
22 0B pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 9 [Pro]	
22 0C pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 10 [Pro]	
22 0D pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 11 [Pro]	
22 0E pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 12 [Pro]	
22 0F pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 13 [Pro]	
22 10 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 14 [Pro]	
22 11 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 15 [Pro]	
22 12 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 16 [Pro]	
22 13 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 17 [Pro]	
22 14 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 18 [Pro]	
22 15 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 19 [Pro]	
22 16 pp	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 20 [Pro]	

ユーザー・パッチ

パッチ・コモン及び、パッチ・パートの全パラメータ (PART1とPART2に限る) の値を好みに応じて変更し、パッチとして記憶することができます。こうして記憶したパッチをユーザー・パッチと呼びます。記憶できるユーザー・パッチは16種類です。

ユーザー・パッチ・コモン

pp : パッチ・ナンバー (00 - 0F : 1-16)

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明
23 pp 00	00 00 04	0018 - 07E8	MASTER TUNE [Pro]	-100.0 - +100.0 [セント]
23 pp 01#				
23 pp 02#				
23 pp 03#				
23 pp 04	00 00 01	00 - 7F	MASTER VOLUME [Pro]	0 - 127
23 pp 05	00 00 01	28 - 58	MASTER KEY-SHIFT [Pro]	-24 - +24 [半音]
23 pp 06	00 00 01	01 - 7F	MASTER PAN [Pro]	-63 - +63
23 pp 08	00 00 10	20 - 7F	PATCH NAME [Pro]	16 ASCII Characters
23 pp : #				
23 pp 17#				
23 pp 18	00 00 01	00 - 07	REVERB MACRO [Pro]	Room 1 - PDelay
23 pp 19	00 00 01	00 - 07	REVERB CHARACTER [Pro]	0 - 7
23 pp 1A	00 00 01	00 - 07	REVERB PRE-LPF [Pro]	0 - 7
23 pp 1B	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL [Pro]	0 - 127
23 pp 1C	00 00 01	00 - 7F	REVERB TIME [Pro]	0 - 127
23 pp 1D	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY FEEDBACK [Pro]	0 - 127
23 pp 1F	00 00 01	00 - 7F	REVERB PREDELAY TIME [Pro]	0 - 127[ms]
MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、REVERB PREDELAY TIMEは使えません。				
23 pp 20	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO [Pro]	Chorus 1 - SDelay(FB)
23 pp 21	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-LPF [Pro]	0 - 7
23 pp 22	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL [Pro]	0 - 127
23 pp 23	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK [Pro]	0 - 127
23 pp 24	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY [Pro]	0 - 127
23 pp 25	00 00 01	00 - 7F	CHORUS RATE [Pro]	0 - 127
23 pp 26	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DEPTH [Pro]	0 - 127
23 pp 27	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB [Pro]	0 - 127
23 pp 28	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY [Pro]	0 - 127
MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、CHORUS SEND LEVEL TO DELAYは使えません。				
23 pp 29	00 00 01	00 - 09	DELAY MACRO [Pro]	Delay 1 - Pan Repeat
23 pp 2A	00 00 01	00 - 07	DELAY PRE-LPF [Pro]	0 - 7
23 pp 2B	00 00 01	01 - 73	DELAY TIME CENTER [Pro]	0.1ms - 1sec
23 pp 2C	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO LEFT [Pro]	4 - 500%
23 pp 2D	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO RIGHT [Pro]	4 - 500%
23 pp 2E	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL CENTER [Pro]	0 - 127
23 pp 2F	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL LEFT [Pro]	0 - 127
23 pp 30	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL RIGHT [Pro]	0 - 127
23 pp 31	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL [Pro]	0 - 127
23 pp 32	00 00 01	00 - 7F	DELAY FEEDBACK [Pro]	-64 - +63
23 pp 33	00 00 01	00 - 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB [Pro]	0 - 127
MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、ディレイは使えません。				
23 pp 34	00 00 01	00 - 01	EQ LOW FREQ [Pro]	200Hz, 400Hz
23 pp 35	00 00 01	34 - 4C	EQ LOW GAIN [Pro]	-12 - +12dB
23 pp 36	00 00 01	00 - 01	EQ HIGH FREQ [Pro]	3kHz, 6kHz
23 pp 37	00 00 01	34 - 4C	EQ HIGH GAIN [Pro]	-12 - +12dB
MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、イコライザーは使えません。				

23 pp 40	00 00 02	00 - 7F	EFX TYPE [Pro]
23 pp 41#			
23 pp 43	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 1 [Pro]
23 pp 44	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 2 [Pro]
23 pp 45	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 3 [Pro]
23 pp 46	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 4 [Pro]
23 pp 47	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 5 [Pro]
23 pp 48	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 6 [Pro]
23 pp 49	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 7 [Pro]
23 pp 4A	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 8 [Pro]
23 pp 4B	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 9 [Pro]
23 pp 4C	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 10 [Pro]
23 pp 4D	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 11 [Pro]
23 pp 4E	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 12 [Pro]
23 pp 4F	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 13 [Pro]
23 pp 50	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 14 [Pro]
23 pp 51	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 15 [Pro]
23 pp 52	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 16 [Pro]
23 pp 53	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 17 [Pro]
23 pp 54	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 18 [Pro]
23 pp 55	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 19 [Pro]
23 pp 56	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 20 [Pro]
23 pp 57	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO REVERB [Pro]
23 pp 58	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO CHORUS [Pro]
23 pp 59	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO DELAY [Pro]
23 pp 5B	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE1 [Pro]
23 pp 5C	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH1 [Pro]
23 pp 5D	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE [Pro]
23 pp 5E	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH2 [Pro]
23 pp 5F	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND EQ SWITCH [Pro]

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) のとき、CHANNEL MSG RX PORT (Page 194) をPORT Bに設定しているパートでは、インサージョン・エフェクトは使えません。

ユーザー・パッチ・パート

2a : パッチ・パート・ナンバー (PART1: a=4, PART2: a=6)

2b : パッチ・パート・ナンバー (PART1: b=5, PART2: b=7)

pp : パッチ・ナンバー (00 - 0F : 1-16)

アドレス(H)	サイズ(H)	データ(H)	パラメーター	説明
2a pp 00	00 00 02	00 - 7F	TONE NUMBER [Pro]	CC#00 VALUE 0 - 127
2a pp 01#		00 - 7F		プログラム・チェンジ 1 - 128
2a pp 02	00 00 01	00 - 10	Rx. CHANNEL [Pro]	1 - 16, OFF
2a pp 03	00 00 01	00 - 01	Rx. PITCH BEND [Pro]	OFF / ON
2a pp 04	00 00 01	00 - 01	Rx. CH PRESSURE (Caf) [Pro]	OFF / ON
2a pp 05	00 00 01	00 - 01	Rx. PROGRAM CHANGE [Pro]	OFF / ON
2a pp 06	00 00 01	00 - 01	Rx. CONTROL CHANGE [Pro]	OFF / ON
2a pp 07	00 00 01	00 - 01	Rx. POLY PRESSURE (Paf) [Pro]	OFF / ON
2a pp 08	00 00 01	00 - 01	Rx. NOTE MESSAGE [Pro]	OFF / ON
2a pp 09	00 00 01	00 - 01	Rx. RPN [Pro]	OFF / ON
2a pp 0A	00 00 01	00 - 01	Rx. NRPN [Pro]	OFF / ON
2a pp 0B	00 00 01	00 - 01	Rx. MODULATION [Pro]	OFF / ON
2a pp 0C	00 00 01	00 - 01	Rx. VOLUME [Pro]	OFF / ON
2a pp 0D	00 00 01	00 - 01	Rx. PANPOT [Pro]	OFF / ON
2a pp 0E	00 00 01	00 - 01	Rx. EXPRESSION [Pro]	OFF / ON
2a pp 0F	00 00 01	00 - 01	Rx. HOLD1 [Pro]	OFF / ON
2a pp 10	00 00 01	00 - 01	Rx. PORTAMENTO [Pro]	OFF / ON
2a pp 11	00 00 01	00 - 01	Rx. SOSTENUTO [Pro]	OFF / ON
2a pp 12	00 00 01	00 - 01	Rx. SOFT [Pro]	OFF / ON
2a pp 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE [Pro]	Mono / Poly
2a pp 14	00 00 01	00 - 02	ASSIGN MODE [Pro]	SINGLE - FULL MULTI
2a pp 15	00 00 01	00 - 02	USE FOR RHYTHM PART [Pro]	OFF - MAP2
2a pp 16	00 00 01	28 - 58	PITCH KEY SHIFT [Pro]	-24 - +24 [半音]
2a pp 17	00 00 02	08 - F8	PITCH OFFSET FINE [Pro]	-12.0 - +12.0 [Hz]
2a pp 19	00 00 01	00 - 7F	PART LEVEL [Pro]	0 - 127
2a pp 1A	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH [Pro]	0 - 127
2a pp 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET [Pro]	0 - 127
2a pp 1C	00 00 01	00 - 7F	PART PANPOT [Pro]	Random, L63 - R63
2a pp 1D	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE LOW [Pro]	0 - 127
2a pp 1E	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE HIGH [Pro]	0 - 127
2a pp 1F	00 00 01	00 - 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER [Pro]	0 - 95
2a pp 20	00 00 01	00 - 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER [Pro]	0 - 95
2a pp 21	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL [Pro]	0 - 127
2a pp 22	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL [Pro]	0 - 127
2a pp 23	00 00 01	00 - 01	Rx. BANK SELECT [Pro]	OFF / ON
2a pp 24	00 00 01	00 - 01	RX BANK SELECT LSB [Pro]	OFF / ON
2a pp 2A	00 00 02	00 00 - 7F 7F	PITCH FINE TUNE [Pro]	-100 - 0 - +100 [セント]
2a pp 2B#				
2a pp 2C	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL [Pro]	0 - 127

MODE-2 (ダブル・モジュール・モード) では、DELAY SEND LEVELは使えません。

2a pp 30	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY1 [Pro]	-64 - +63 Vibrato Rate
2a pp 31	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY2 [Pro]	-64 - +63 Vibrato Depth
2a pp 32	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY3 [Pro]	-64 - +63 TVF Cutoff Freq
2a pp 33	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY4 [Pro]	-64 - +63 TVF Resonance
2a pp 34	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY5 [Pro]	-64 - +63 TVF&TVA Env.attack
2a pp 35	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY6 [Pro]	-64 - +63 TVF&TVA Env.decay
2a pp 36	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY7 [Pro]	-64 - +63 TVF&TVA Env.release
2a pp 37	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY8 [Pro]	-64 - +63 Vibrato Delay
2a pp 40	00 00 0C	00 - 7F	SCALE TUNING C [Pro]	-64 - +63 [セント]
2a pp : #				
2a pp 4B#		00 - 7F	SCALE TUNING B [Pro]	-64 - +63 [セント]
2a pp 50	00 00 01	28 - 58	MOD PITCH CONTROL [Pro]	-24 - +24 [半音]
2a pp 51	00 00 01	00 - 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2a pp 52	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 53	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 54	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 55	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 56	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 57	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 58	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 59	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 5A	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 60	00 00 01	40 - 58	BEND PITCH CONTROL [Pro]	0 - 24 [半音]
2a pp 61	00 00 01	00 - 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2a pp 62	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 63	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 64	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 65	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 66	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 67	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 68	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 69	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 6A	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 70	00 00 01	28 - 58	CAf PITCH CONTROL [Pro]	-24 - +24 [半音]
2a pp 71	00 00 01	00 - 7F	CAf TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2a pp 72	00 00 01	00 - 7F	CAf AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2a pp 73	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 74	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 75	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 76	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2a pp 77	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2a pp 78	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2a pp 79	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2a pp 7A	00 00 01	00 - 7F	CAf LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 00	00 00 01	28 - 58	PAf PITCH CONTROL [Pro]	-24 - +24 [半音]
2b pp 01	00 00 01	00 - 7F	PAf TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2b pp 02	00 00 01	00 - 7F	PAf AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 03	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 04	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 05	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 06	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 07	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 08	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 09	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 0A	00 00 01	00 - 7F	PAf LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 10	00 00 01	28 - 58	CC1 PITCH CONTROL [Pro]	-24 - +24 [半音]
2b pp 11	00 00 01	00 - 7F	CC1 TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2b pp 12	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 13	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 14	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 15	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 16	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 17	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 18	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 19	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 1A	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]

2b pp 20	00 00 01	28 - 58	CC2 PITCH CONTROL [Pro]	-24 - +24 [半音]
2b pp 21	00 00 01	00 - 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL [Pro]	-9600 - +9600 [セント]
2b pp 22	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL [Pro]	-100.0 - +100.0 [%]
2b pp 23	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 24	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 25	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 26	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 27	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL [Pro]	-10.0 - +10.0 [Hz]
2b pp 28	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH [Pro]	0 - 600 [セント]
2b pp 29	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH [Pro]	0 - 2400 [セント]
2b pp 2A	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH [Pro]	0 - 100.0 [%]
2b pp 30	00 00 01	00 - 03	TONE MAP NUMBER [Pro]	MAP 0 - 3
2b pp 31	00 00 01	01 - 03	TONE MAP-0 NUMBER [Pro]	SC-55MAP - SC-88ProMAP
2b pp 33	00 00 01	00 - 01	EQ ON/OFF [Pro]	OFF / ON
2b pp 34	00 00 01	00 - 03	OUTPUT ASSIGN [Pro]	OUTPUT-1 - OUTPUT-2R
2b pp 35	00 00 01	00 - 01	PART EFX ASSIGN [Pro]	BYPASS - EFX

内蔵音色リストのダンプ

インストゥルメント・リスト・ダンプ

インストゥルメント・リスト・ダンプ・リクエスト (受信のみ) [Pro]
内蔵するプリセット音色 (インストゥルメント) のリストをバルク・ダンプ送信することを要求するコマンドで、「データ要求1 (RQ1)」のフォーマットを使用します。サイズにより、要求するデータの内容を指定します。

アドレス: 0C 00 01
サイズ: 00 00 00 : ALL
00 00 01 : SC-55 MAP
00 00 02 : SC-88 MAP
00 00 03 : SC-88Pro MAP
00 mm bb mm = MAPナンバー 01 - 03 (01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP)
bb = バンク・ナンバー 00 - 7F

インストゥルメント・リスト・ダンプ (送信のみ) [Pro]
インストゥルメント・リスト・ダンプ・リクエストを受信したとき、指定されたMAPの音色名を、以下に示す1音色16バイトのフォーマットで連続して送信します。送信されるデータのアドレスはどのバケットも 0C 00 01 です。ユーザー・バンクの音色名は送信されません。

DUMP FORMAT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
CC0	MAP	PC	00	TONE NAME(ASCII 12 Characters)											

CC0: バリエーション・ナンバー
MAP: MAPナンバー 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP
PC: プログラム・ナンバー

ドラム・セット・リスト・ダンプ

ドラム・セット・リスト・ダンプ・リクエスト (受信のみ) [Pro]
内蔵するプリセット・ドラム・セットのリストをバルク・ダンプ送信することを要求するコマンドで、「データ要求1 (RQ1)」のフォーマットを使用します。サイズにより、要求するデータの内容を指定します。

アドレス: 0C 00 02
サイズ: 00 00 00 : ALL
00 00 01 : SC-55 MAP
00 00 02 : SC-88 MAP
00 00 03 : SC-88Pro MAP

ドラム・セット・リスト・ダンプ (送信のみ) [Pro]
ドラム・セット・リスト・ダンプ・リクエストを受信したとき、指定されたMAPのドラム・セット名を、以下に示す1音色16バイトのフォーマットで連続して送信します。送信されるデータのアドレスはどのバケットも 0C 00 02 です。

DUMP FORMAT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	00	DRUM TONE NAME(ASCII 12 Characters)											

MAP: MAPナンバー 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP
PC: プログラム・ナンバー

ドラム・インストゥルメント・リスト・ダンプ

ドラム・インストゥルメント・リスト・ダンプ・リクエスト (受信のみ) [Pro]
内蔵するプリセット・ドラム・セットのインストゥルメント・リストをバルク・ダンプ送信することを要求するコマンドで、「データ要求1 (RQ1)」のフォーマットを使用します。サイズにより、要求するデータの内容を指定します。

アドレス: 0C 00 03
サイズ: 00 mm pp mm = MAPナンバー 01 - 03 (01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP)
pp = ドラム・セット・ナンバー 00 - 7F (PC# と同じ)

ドラム・インストゥルメント・リスト・ダンプ (送信のみ) [Pro]
ドラム・インストゥルメント・ダンプ・リクエストを受信したとき、指定されたドラム・セットのドラム・インストゥルメント名を、以下に示す1音色16バイトのフォーマットで連続して送信します。送信されるデータのアドレスはどのバケットも 0C 00 03 です。

DUMP FORMAT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	KEY	DRUM TONE NAME(ASCII 12 Characters)											

MAP: MAPナンバー 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP
PC: プログラム・ナンバー
KEY: ノート・ナンバー

インサージョン・エフェクト・リスト・ダンプ

インサージョン・エフェクト・リスト・ダンプ・リクエスト (受信のみ) [Pro]
内蔵するプリセット・インサージョン・エフェクトのリストをバルク・ダンプ送信することを要求するコマンドで、「データ要求1 (RQ1)」のフォーマットを使用します。サイズにより、要求するデータの内容を指定します。

アドレス: 0C 00 04
サイズ: 00 00 00 : ALL

インサージョン・エフェクト・リスト・ダンプ (送信のみ) [Pro]
インサージョン・エフェクト・リスト・ダンプ・リクエストを受信したとき、指定されたインサージョン・エフェクト名を、以下に示す1音色20バイトのフォーマットで連続して送信します。送信されるデータのアドレスはどのバケットも 0C 00 04 です。

DUMP FORMAT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
MSB	LSB	00	00	EFFECT NAME(ASCII 16 Characters)															

MSB: カテゴリー
LSB: タイプ

プリセット・パッチ・リスト・ダンプ

プリセット・パッチ・リスト・ダンプ・リクエスト (受信のみ) [Pro]
内蔵するプリセット・パッチのリストをバルク・ダンプ送信することを要求するコマンドで、「データ要求1 (RQ1)」のフォーマットを使用します。サイズにより、要求するデータの内容を指定します。

アドレス: 0C 00 05
サイズ: 00 00 00 : ALL

プリセット・パッチ・リスト・ダンプ (送信のみ) [Pro]
プリセット・パッチ・リスト・ダンプ・リクエストを受信したとき、指定されたプリセット・パッチ名を、以下に示す1音色20バイトのフォーマットで連続して送信します。送信されるデータのアドレスはどのバケットも 0C 00 05 です。

DUMP FORMAT :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
00	00	PC	00	PATCH NAME(ASCII 16 Characters)															

PC: プログラム・ナンバー

5. 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。

10進	16進	10進	16進	10進	16進	10進	16進
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。

±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。

「ニブル・データを使用」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) x 16 + 13 = 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
16) 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
9nはノート・オンのステータスで、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）ペロシティー=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・ベンド・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・ベ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・ベンド値は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・ベンド値は、
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

ピッチ・ベンド・センシティブィティが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・ベンドを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・ベンド・センシティブィティで、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、ピッチベ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・ベンド・センシティブィティ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)

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（7F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プ・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> REVERB MACROをROOM 3に設定する場合
 「パラメーター・アドレス・マップ」より、REVERB MACROのアドレスは40 01 30H、ROOM 3はパラメーター値02Hですから

F0 41 10 42 12 40 01 30 02 ?? F7
 (1) (2) (3) (4) (5) アドレス データ チェックサム (6)

(1) エクスクループ・ステータス、 (2) IDナンバー (Roland)、 (3) デバイスID (17)
 (4) モデルID (GS) (5) コマンドID (DT1)、 (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

40H + 01H + 30H + 02H = 64 + 1 + 48 + 2 = 115 (sum)
 115 (合計) ÷ 128 = 0 (商) ... 115 (余り)
 チェックサム = 128 - 115 (余り) = 13 = 0DH

したがって、F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7が送信するメッセージです。

<例2> ドラム・マップ1のノート・ナンバー75 (D#5; Claves) のLEVELの送信要求をする場合
 ノート・ナンバー75 (D#5) は16進表示で4BHです。
 「パラメーター・アドレス・マップ」より、ドラム・マップ1のノート・ナンバー75 (D#5; Claves) のLEVELのアドレスは41 02 4BH、サイズは00 00 01Hですから、

F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 ?? F7
 (1) (2) (3) (4) (5) アドレス サイズ チェックサム (6)

(1) エクスクループ・ステータス、 (2) IDナンバー (Roland)、 (3) デバイスID (17)
 (4) モデルID (GS) (5) コマンドID (RQ1)、 (6) EOX

次にチェックサムの計算をします。

41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H = 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143 (sum)
 143 (合計) ÷ 128 = 1 (商) ... 15 (余り)
 チェックサム = 128 - 15 (余り) = 113 = 71H

したがって、F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7が送信するメッセージです。

チューニングについて

MIDIで、パートごとのチューニングをするには、RPN #1 (マスター・ファイン・チューニング) を必要なMIDI CHに送ります。
 MIDIで、全パートのチューニングをするには、使用している全部のMIDI CHにRPN #1をそれぞれ送るか、またはシステム・エクスクループでMASTER TUNE (アドレス40 00 00H) を送ります。
 RPN #1は、約0.012セント (正確には100 / 8192セント) の、システム・エクスクループのMASTER TUNEは0.1セントの細かさでチューニングの指定ができます。セントとは、1つの半音の音程の間を100等分したチューニングの単位です。
 RPN #1 (マスター・ファイン・チューニング) とシステム・エクスクループでMASTER TUNEの値は、それぞれのパートで加算されて各パートの実際の発音ピッチが決まります。

よく使うチューニングの値は下の表を参照してください。値は16進表記 (カッコ内は十進表記) になっています。

Hz in A4	cent	RPN #1	Sys.Ex. 40 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443.0	+11.76	47 44 (+964)	00 04 07 06 (+118)
442.0	+7.85	45 03 (+643)	00 04 04 0F (+79)
441.0	+3.93	42 42 (+322)	00 04 02 07 (+39)
440.0	0.00	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439.0	-3.94	3D 3D (-323)	00 03 0D 09 (-39)
438.0	-7.89	3A 7A (-646)	00 03 0B 01 (-79)

<例> MIDI channel 3のチューニングをA4 = 442.0Hzにする場合
 MIDI CH = 3にRPN#1に送ります。値は、上表から45 03Hです。

B2 64 00 MIDI CH = 3にRPN/パラメーター・ナンバーの下位バイト : 00H
 (B2) 65 01 MIDI CH = 3にRPN/パラメーター・ナンバーの上位バイト : 01H
 (B2) 06 45 MIDI CH = 3にパラメーター値の上位バイト : 45H
 (B2) 26 03 MIDI CH = 3にパラメーター値の下位バイト : 03H
 (B2) 64 7F MIDI CH = 3にRPN/パラメーター・ナンバーの下位バイト : 7FH
 (B2) 65 7F MIDI CH = 3にRPN/パラメーター・ナンバーの上位バイト : 7FH

スケール・チューン機能 (アドレス: 40 1x 40)

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。SC-88Pro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いたします。

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。198ページのSCALE TUNINGの記述を参照して16進数に変換し、エクスクループ・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

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション...	送信	受信	備考	
ベーシック電源ON時	×	1-16	電源オフ時も記憶される	
チャンネル設定可能	×	1-16		
モード電源ON時	×	モード3	*2	
メッセージ 代用	*****	モード3、4 (M=1)		
ノート ナンバー : 音域	×	0-127		
	*****	0-127		
ベロシティ ノート・オン	×			
ノート・オフ	×	×		
アフター キー別	×	*1		
タッチ チャンネル別	×	*1		
ピッチ・ベンド	×	*1		
コントロール チェンジ	0, 32	×	*1	バンク・セレクト モジュレーション ポルタメント・タイム データ・エントリー ボリューム パンポット エクスプレッション ホールド1 ポルタメント ソステヌート ソフト ポルタメント・コントロール エフェクト1(リバブ・センド・レベル) エフェクト3(コーラス・センド・レベル) エフェクト4(ディレイ・センド・レベル) NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
	1	×	*1	
	5	×	*1	
	6, 38	×	*1	
	7	×	*1	
	10	×	*1	
	11	×	*1	
	64	×	*1	
	65	×	*1	
	66	×	*1	
	67	×	*1	
	84	×	*1	
	91	×	*1	
	93	×	*1	
94	×	*1		
98, 99	×	×	*1	
100, 101	×	*1		
プログラム チェンジ : 設定可能範囲	×	*1		
	*****	0-127	プログラム・ナンバー1-128	
エクスクルーシブ				
: ソング・ポジション	×	×		
コモン : ソング・セレクト	×	×		
: チューン	×	×		
リアル : クロック	×	×		
タイム : コマンド	×	×		
: オール・サウンド・オフ	×	(120, 126, 127)		
: リセット・オール・コントローラー	×			
その他 : ローカルON/OFF	×	×		
: オール・ノート・オフ	×	(123-125)		
: アクティブ・センシング	×			
: リセット	×	×		
備考	*1 ×切り換え可能 *2 M 1の場合もM=1として扱う			

モード1 : オムニ・オン、ポリ
モード3 : オムニ・オフ、ポリ

モード2 : オムニ・オン、モノ
モード4 : オムニ・オフ、モノ

: あり
x : なし

索引

【A K】		Delay Level Left	54
Apple Macintosh	120	Delay Level Right	54
Assign Group	44	Delay Pre-LPF	54
Assign Lock	38	Delay Send Level	132
Attack Time	33	Delay Send Level To Reverb	54
Back Up Switch	37	Delay Time Center	54
Bend		Delay Time Ratio Left	54
Amp	30	Delay Time Ratio Right	54
Cutoff	30	Delay Type	54
LFO Pitch	30	Device ID	134
LFO Rate	30	Display	37
LFO TVA	30	Double Module Mode	116
LFO TVF	30	Dump	107
Range	30	Drum Edit	42
Bulk Dump	107	Drum Set	18
CAf		EFX	56
Amp	30	EFX Control Depth	92
Cutoff	30	EFX Control Source	92
LFO Pitch	30	EFX Param	56
LFO Rate	30	EFX Type	56
LFO TVA	30	EFX Value	56
LFO TVF	30	EQ Lock	140
Range	30	Expression	131
CC1		Fine Tune	28
Amp	30	Frame Draw	110
Cutoff	30	GMイニシャライズ	118
LFO Pitch	30	GMシステム	2, 118
LFO Rate	30	GMシステム・オン受信スイッチ	140
LFO TVA	30	GSイニシャライズ	118
LFO TVF	30	GSフォーマット	2
Range	30	GSリセット受信スイッチ	140
CC1 Controller Number	29	High Frequency	49
Chorus		High Gain	49
All Chorus	50	IBM PC/AT	120
Part Chorus	13, 50	In B セレクト	135
Chorus Delay	53	In Mode	137
Chorus Depth	53	Instrument	10, 18
Chorus Feedback	53	Keyboard Range H	28
Chorus Level	53	Keyboard Range L	28
Chorus Pre-LPF	53	Key Shift	
Chorus Rate	53	Master Key Shift	35
Chorus Send Level	132	Part Key Shift	12, 25
Chorus Send Level To Delay	53	【L P】	
Chorus Send Level To Reverb	53	LCD Contrast	38
Chorus Type	53	Level	
CM-64	114	Master Level	35
Cutoff Frequency	33	Part Level	11, 25
Decay Time	33	Low Frequency	49
Delay		Low Gain	49
All Delay	50	Master Tune	14
Part Delay	13, 50	MIDI	130
Delay Feedback	54	MIDI IN B	135
Delay Level	54	MIDIインプリメンテーション	188
Delay Level Center	54		

MIDIインプリメンテーション・チャート	209	Reverb Time	52
MIDI端子	135	Reverb Type	52
MIDIチャンネル	22, 41, 130	RPN	132, 142
Modulation	29	Rx.Bank sel	141
Amp	30	Rx.GM On	140
Cutoff	30	Rx.GS Reset	140
LFO Pitch	30	Rx.NRPN	141
LFO Rate	30	Rx Sys Mode	137
LFO TVA	30	SC-55 MAP	
LFO TVF	30	All SC-55MAP	34
Range	30	Part SC-55MAP	25
Mono/Polyモード	26	SC-88 MAP	
Mute		All SC-88MAP	34
All Mute	34	Part SC-88MAP	25
Part Mute	25	SC-88 互換機能	112
Mute Lock	140	Scale Tuning	29
NEC PC-9800	120	Single Module Mode	116
NRPN	132, 142	SFX	160, 169, 175
NRPN受信スイッチ	141	System Effect	48
Output Assign	29	System Output Mode	38
OUT/THRU セレクト	136	THRU	136
Pan		User Drum Edit	102
Master Pan	35	User Effect	99
Part Pan	11, 25	User Instrument Edit	96
Part Copy	106	User Patch	101
Part EQ	27	User Patch Name	100
Part Exchange	106	Velocity Sens Depth	28
Part Initialize	106	Velocity Sens Offset	28
Part Mode	27	Vibrato Delay	32
Part Monitor	27	Vibrato Depth	32
Part Parameter	25, 31	Vibrato Rate	32
Patch	39	Voice	24
Patch Load Initialize Switch	38		
Peak Hold	37	【あ】	
Pitch Bend Change	131	アウト/スルー・セレクト	136
Pitch Coarse	43	アウトプット・アサイン	29
Portamento	132	アクティブ・センシング	133
Portamento Control	132	アサイン・グループ	44
Portamento Time	132	アサイン・ロック	38
Preview Note Name	37	アタック・タイム	33
Preview Velocity	37	アフタータッチ・チャンネル	33, 132
		イコライザー・ロック	140
【R V】		イニシャライズ	118
Release Time	33	インプット・モード	137
Resonance	33	インストゥルメント	10, 18
Reverb		インディビデュアル・データ	108
All Reverb	50	エクスクルーシブ・メッセージ	133
Part Reverb	13, 50	エクスプレッション	131
Reverb Character	52	エフェクト	
Reverb Delay Feedback	52	インサーション・エフェクト	56
Reverb Level	52	システム・エフェクト	48
Reverb Pre Delay Time	52	エフェクト・コントロール・ソース	92
Reverb Pre-LPF	52	エフェクト・コントロール・デプス	92
Reverb Send Level	132	エフェクト・タイプ	56

エフェクト・パラメーター.....	56	ディスプレイのコントラスト.....	38
エラー・メッセージ.....	148	ディレイ	
オーディオ入力端子.....	15	オール・ディレイ.....	50
オール・サウンド・オフ.....	133	パート・ディレイ.....	13, 50
オール・ノート・オフ.....	133	ディレイ・センド・レベル.....	132
音量.....	11	ディレイ・センド・レベル・トゥ・リバーブ.....	54
【か】		ディレイ・タイプ.....	54
カットオフ・フリケンシー.....	33	ディレイ・タイム・センター.....	54
キー・シフト		ディレイ・タイム・レシオ・ライト.....	54
パート・キーシフト.....	12, 25	ディレイ・タイム・レシオ・レフト.....	54
マスター・キーシフト.....	35	ディレイ・フィードバック.....	54
キーボード・レンジ・ハイ.....	28	ディレイ・プリ・ロー・パス・フィルター.....	54
キーボード・レンジ・ロー.....	28	ディレイ・レベル.....	54
キャピタル.....	20	ディレイ・レベル・センター.....	54
工場出荷時の設定.....	118	ディレイ・レベル・ライト.....	54
コンピューター・ケーブル.....	120	ディレイ・レベル・レフト.....	54
コンピューター・スイッチ.....	120	デバイスIDナンバー.....	134
コントロール・チェンジ.....	131	データ・エントリー.....	132
コーラス		電池.....	3
オール・コーラス.....	50	電源.....	9
パート・コーラス.....	13, 50	同時発音数.....	24
コーラス・センド・レベル.....	132	ドラム・エディット.....	42
コーラス・センド・レベル・トゥ・ディレイ.....	53	ドラム・セット.....	18, 128
コーラス・センド・トゥ・リバーブ.....	53	ドラム・パート.....	27
コーラス・タイプ.....	53	【な】	
コーラス・ディレイ.....	53	ノート・ナンバー.....	131
コーラス・デブス.....	53	ノート・メッセージ.....	131
コーラス・フィードバック.....	53	ノーマル・パート.....	27
コーラス・プリ・ローパス・フィルター.....	53	入力モード.....	137
コーラス・レイト.....	53	【は】	
コーラス・レベル.....	53	ハイ・ゲイン.....	49
【さ】		ハイ・フリーケンシー.....	49
システム・アウトプット・モード.....	38	発音数.....	24
システム・エクスクルーシブ・メッセージ.....	133	バックアップ・スイッチ.....	37
システム・モード・セット受信スイッチ.....	137	パッチ	
シングル・モジュール・モード.....	116	プリセット・パッチ.....	39
スケール・チューニング.....	29	ユーザー・パッチ.....	101
スルー.....	136	パッチ・ロード・イニシャライズ・スイッチ.....	38
スルー機能.....	123	パリエーション.....	20
ソステヌート.....	132	パルク・ダンプ・データ.....	107
ソフト.....	132	バンク・セレクト.....	126
【た】		バンク・セレクト受信スイッチ.....	141
ダブル・モジュール・モード.....	116	パー・インジケーター.....	9
ダンプ・データ.....	107	パン	
チャンネル.....	22, 41, 130	パート・パン.....	11, 25
チャンネル・アフタータッチ.....	30	マスター・パン.....	35
チャンネル・プレッシャー.....	30	パンポット.....	131
チューニング.....	14	パート.....	18
定位.....	11, 25, 35	パート	
ディケイ・タイム.....	33	入れ替え.....	106
ディスプレイ.....	37	コピー.....	106
		初期化.....	106

パート・イコライザー.....	27	リバーブ・ディレイ・フィードバック.....	52
パート・モード.....	27	リバーブ・プリ・ディレイ・タイム.....	52
パート・モニター.....	27	リバーブ・プリ・ローパスフィルター.....	52
ピブラート・ディレイ.....	32	リバーブ・レベル.....	52
ピブラート・デプス.....	32	リリース・タイム.....	33
ピブラート・レイト.....	32	レガート対応音色.....	24
ピッチ・コース.....	43	レゾナンス.....	33
ピッチ・ベンド・チェンジ.....	131	レベル	
ピーク・ホールド.....	37	パート・レベル.....	11, 25
ファイン・チューン.....	28	マスター・レベル.....	35
ファクトリー・プリセット.....	118	ロー・ゲイン.....	49
フレーム・ドロウ.....	110	ロー・フリーケンシー.....	49
プレビュー・ノート・ネーム.....	37		
プレビュー・ベロシティ.....	37		
プログラム・チェンジ.....	126, 131		
ヘッドホン.....	15		
ベロシティ・センス・オフセット.....	28		
ベロシティ・センス・デプス.....	28		
ベンド.....	30		
ボイス.....	24		
ポリ.....	27		
ポリフォニック・キー・プレッシャー.....	132		
ポリューム.....	131		
ポルタメント.....	132		
ポルタメント・コントロール.....	132		
ポルタメント・タイム.....	132		
ホールド1.....	132		
【ま】			
マスター・チューン.....	14		
マルチ・ティンバー音源.....	18		
ミュート			
オール・ミュート.....	34		
パート・ミュート.....	25		
ミュート・ロック.....	140		
メッセージが表示されたら.....	148		
モジュレーション.....	29		
モノ.....	27		
【や】			
ユーザー・インストゥルメント.....	96		
ユーザー・エフェクト.....	99		
ユーザー・ドラム.....	102		
ユーザー・パッチ.....	100		
【ら】			
リセット・オール・コントローラー.....	133		
リバーブ			
オール・リバーブ.....	50		
パート・リバーブ.....	13, 50		
リバーブ・キャラクター.....	52		
リバーブ・センド・レベル.....	52		
リバーブ・タイプ.....	52		
リバーブ・タイム.....	52		

主な仕様

製品名：サウンド・キャンパス SC-88Pro
(GMシステム  / GSフォーマット )

パート数

32

最大同時発音数

64音(ボイス)

本体メモリ

音色マップ：3(SC-55,SC-88,SC-88Pro)

プリセット音色数：1117

ドラム音色セット：42(3つのSFXセットを含む)

ユーザー音色数：256

ユーザー・ドラム音色セット：2

ユーザー・エフェクト数：64

プリセット・パッチ数：128(エフェクト付き)

ユーザー・パッチ数：16

エフェクト

リバーブ(8種類)

コーラス(8種類)

ディレイ(10種類)

2バンド・イコライザー

インサーション・エフェクト(64種類)

ディスプレイ

70.6 x 24.5 mm(バック照明付きLCD)

接続端子

MIDI端子(IN A,IN B Front/Rear,OUT/THRU)

オーディオ入力端子x2(L,R)

インプット・ボリュームつまみ

オーディオ出力端子x4(OUTPUT-1L,1R,2L,2R)

ヘッドホン端子

コンピューター端子

コンピューター・スイッチ

電源

AC100V(50/60Hz)

消費電力

16 W

最大外形寸法

218(幅)x250(奥行)x72(高さ)mm

重量

2.6 kg

付属品

取扱説明書

保証書

別売品

コンピューター・ケーブル

RSC-15N(NEC PC-9800シリーズ用)

RSC-15AT(IBM PC/ATシリーズ用)

RSC-15APL(Apple Macintosh用)

*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。

基本的な演奏データ例

SC-88Proには数多くの音色やエフェクトなどのパラメーターがあります。演奏時にこれらの機能を最大限に引き出すためには、正しくデータを入力する必要があります。ここでは、主なデータの例を紹介しています。

*文中の「CC#」はコントロール・チェンジのコントローラー・ナンバーを、「PC#」はプログラム・ナンバーを表しています。

音源の初期化（システム・モード・セット）

このメッセージを受信すると、音源が初期化されます。音源が予期しない状態になることを防ぐために、曲の先頭に入れるようにしてください。

システム・モードには、シングル・モジュール・モード（Mode1）とダブル・モジュール・モード（Mode2）の2種類がありますが、通常はシングル・モジュール・モード（Mode1）にセットします。

シングル・モジュール・モード（Mode1）にするとき（16進数で表記）

F0 41 10 42 12 00 00 7F 00 01 F7

このメッセージと次のメッセージのあいだには、50ms以上の間隔をあけてください。

例えば、♩=120で4分の4拍子の場合は1拍分が500msですから、次のメッセージまで1拍の1/10以上の間隔をあけます。

*ダブル・モジュール・モード（Mode2）についての詳しい説明はP.116、P.194をご覧ください。

*初期化するためのモード・メッセージには、GMシステム・オン、GSリセット、システム・モード・セットの3種類があります。曲データを作るときには、SC-88及びSC-88Pro用のデータでは「システム・モード・セット」を、GMスコアでは「GMシステム・オン」を、GSミュージック・データでは「GSリセット」を曲の先頭に入れておくことをおすすめします。ただし、1つの曲には、その曲にあったモード・メッセージを1つだけ入れるようにしてください。1つの曲の中に、複数個のモード・メッセージを入れないようにしてください。

SC-88及びSC-88Pro用のデータ	: システム・モード・セット
GMスコア	: GMシステム・オン
GSミュージック・データ	: GSリセット

基本的なパラメーターの設定

音色や音量などの設定には、プログラム・チェンジやコントロール・チェンジなどのチャンネル・ボイス・メッセージを使います。以下はそのデータ例です。（10進数で表記）

パート1の音色をSC-88Proマップの005 Dist E.Piano（バリエーション017）にするとき

MIDI CH = 01
CC#00 017...バリエーション番号を017に設定
CC#32 003...マップをSC-88Proマップに設定
PC# 005...インストゥル番号を005に設定

パート2の音色をSC-88マップの017 Organ 1（バリエーション000）にするとき

MIDI CH = 02
CC#00 000...バリエーション番号を000に設定
CC#32 002...マップをSC-88マップに設定
PC# 017...インストゥル番号を017に設定

パート3の音色をSC-55マップの039 Syn.Bass 3（バリエーション008）にするとき

MIDI CH = 03
CC#00 008...バリエーション番号を008に設定
CC#32 001...マップをSC-55マップに設定
PC# 039...インストゥル番号を039に設定

パート1のレベルを110にするとき

MIDI CH = 01
CC#07 110

パート2のパンをL30にするとき

MIDI CH = 02

CC#10 34...64で0 (中央) ですので、 $64 - 30 = 34$ になります。

* R30のときの値は、 $64 + 30 = 94$ になります。

* 音色の選択方法については、P.126も合わせてご覧ください。

NRPNによる音色パラメーターの設定

コントロール・チェンジ・メッセージの中にはNRPNと呼ばれる拡張領域があります。GS音源では、このNRPNで、ビブラート、フィルター、エンベロープやドラム・インストなどの設定をすることができます。以下はそのデータ例です。(10進数で表記)

パート3のカットオフ・フリクエンシーを-25にするとき

MIDI CH = 03

CC#99 01

CC#98 32...カット・オフ・フリクエンシー

CC#06 39...64で0

ですので、 $64 - 25 = 39$ になります。

パート10のドラム・セットのノート番号48のピッチを、オリジナルのピッチから+5上げるとき

MIDI CH = 10

CC#99 24...ドラム・インストゥルメント・ピッチ・コース

CC#98 48...ノート番号

CC#06 69...64でオリジナルのピッチですので、 $64 + 5 = 69$ になります。

* NRPNの使い方については、P.142も合わせてご覧ください。

その他のパラメーターの設定 (システム・エクスクルーシブ・メッセージ)

GSおよびSC-88Pro専用のパラメーターを設定する場合には、システム・エクスクルーシブ・メッセージを使います。以下はそのデータ例です。(16進数で表記)

パート全体のリバース・タイプをRoom 3にするとき

F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7

パート全体のコーラス・タイプをChorus 4にするとき

F0 41 10 42 12 40 01 38 03 04 F7

パート全体のディレイ・タイプをDelay 3にするとき

F0 41 10 42 12 40 01 50 02 6D F7

パート1のパンをランダムにするとき

F0 41 10 42 12 40 11 1C 00 13 F7

イコライザーのロー・ゲインを+6に設定し、パート3のイコライザーをオフにするとき

F0 41 10 42 12 40 02 01 46 77 F7...イコライザーのロー・ゲインを+6に設定

F0 41 10 42 12 40 43 20 00 5D F7...パート3のイコライザーをオフに設定

* 各パートのイコライザーは、工場出荷時ではオンになっています。

パート1にインサーション・エフェクトの6:Distortionをかけるとき

F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7...パート1のエフェクトをオンに設定

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7...エフェクト・タイプを6:Distortionに設定

F0 41 10 42 12 40 03 03 7F 3B F7...エフェクト・パラメーターのドライブを127に設定

パート11をドラム・パートにするとき

F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7

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・・・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。

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) 345-9500

東京 TEL (03) 3251-6150

< 住所 >

〒530-0004 大阪市北区堂島浜1-4-16 大和堂島ビル7F

修理に関するお問い合わせは・・・商品をお求めの販売店か、保証書に同封されている「サービスの窓口」に記載の営業所、サービス・ステーション、またはサービス・スポットまでご相談ください。

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。

'97 10. 20 現在

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.

