



Aerophone Pro
AE-30

Aerophone
AE-20

パラメーター・ガイド

目次

AE-30 AE-30 固有の機能です。

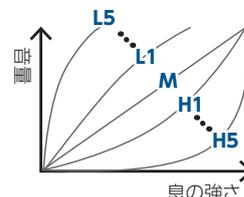
AE-20 AE-20 固有の機能です。

本体設定	3	TONE/PARTIAL/PARTIAL EQ	50
システム・パラメーター	3	TONE/PARTIAL/OUTPUT	50
シーン・パラメーター	11	TONE/PARTIAL/CONTROL	50
Assign パラメーター	12	TONE/PARTIAL/MATRIX CONTROL	51
MIDI パラメーター	14	MFX/IFX パラメーター	53
データのバックアップ／リストア	16	Thru	53
USB メモリーの初期化	16	Equalizer (イコライザー)	53
システム設定のバックアップ／リストア	16	Low Boost (ロー・ブースト)	53
シーン設定のバックアップ／リストア	17	Enhancer (エンハンサー)	53
SOUND PACK/WAVE EXPANSION のインストール	19	Auto Wah (オート・ワウ)	54
音色ファイルの準備	19	Humanizer (ヒューマナイザー)	54
SOUND PACK のインポート	19	Speaker Sim (スピーカー・シミュレーター)	55
AE-30 WAVE EXPANSION のインストール	20	Phaser 1 (フェイザー 1)	55
AE-30 WAVE EXPANSION データの管理	20	Tremolo (トレモロ)	56
ユーザー・ライセンスの初期化	21	Auto Pan (オート・パン)	56
シーン構成図	22	VK Rotary (VK ロータリー)	56
ZEN-Core Tone	22	Chorus (コーラス)	57
SuperNATURAL Tone	22	Flanger (フランジャー)	57
Drum Kit	23	Step Flanger (ステップ・フランジャー)	58
シーン・パラメーター	24	Hexa-Chorus (ヘキサ・コーラス)	58
SCENE/COMMON	24	Space-D (スペース D)	59
SCENE/ASSIGN (INT)	24	Overdrive (オーバードライブ)	59
SCENE/CONTROL SOURCE (INT)	25	Distortion (ディストーション)	59
SCENE/ASSIGN (MIDI)	25	T-Scream (T スクリーム)	59
SCENE/CONTROL (MIDI)	26	Guitar Amp Sim (ギター・アンプ・シミュレーター)	60
SCENE/PART	27	Compressor (コンプレッサー)	61
SCENE/MODE	27	Limiter (リミッター)	61
SCENE/RANGE	27	Delay (ディレイ)	61
SCENE/PITCH	28	Mod Delay (モジュレーション・ディレイ)	62
SCENE/OFFSET	28	3Tap Pan Dly (3 タップ・パン・ディレイ)	62
SCENE/EQ	28	Tape Echo (テープ・エコー)	63
SCENE/OUTPUT	29	LOFI Comp (ローファイ・コンプレス)	63
SCENE/CONTROL	29	Pitch Shifter (ピッチ・シフター)	63
SCENE/CONTROL RX	29	2V Pshifter (2 ボイス・ピッチ・シフター)	64
SCENE/IFX	30	Gt->Delay (ギター・アンプ・シミュレーター → ディレイ)	64
SCENE/CHORUS	31	CE-1 (コーラス)	65
Chorus パラメーター	31	SBF-325 (フランジャー)	65
SCENE/DELAY	32	SDD-320 (ディメンション D)	65
Delay パラメーター	32	2Tap Pan Dly (2 タップ・パン・ディレイ)	66
SCENE/REVERB	34	Fuzz (ファズ)	66
Reverb パラメーター	34	JUNO-106 Chorus (JUNO-106 コーラス)	66
トーン・パラメーター	37	Exciter (エキサイター)	66
TONE/COMMON	37	コントロール・チェンジー覧	68
TONE/STRUCTURE	39	運指表	69
TONE/MFX	41	サクソス	69
TONE/PARTIAL	42	リコーダー	70
TONE/PARTIAL/OSC	42	電子吹奏楽器	71
TONE/PARTIAL/RANGE	43	トランペット	72
TONE/PARTIAL/PITCH	44	左手	73
TONE/PARTIAL/FILTER	45	右手	74
TONE/PARTIAL/AMP	47	フルート	75
TONE/PARTIAL/LFO1、LFO2	48	クラリネット	77

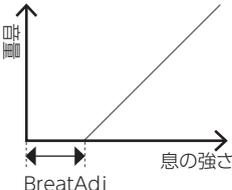
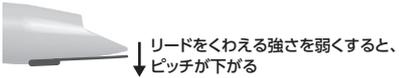
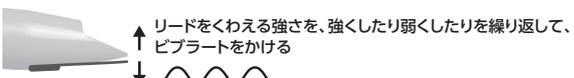
本体設定

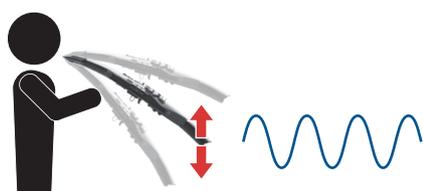
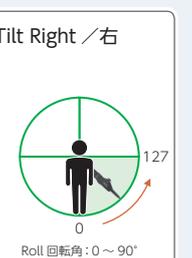
システム・パラメーター

表示 (パラメーター)	設定値	説明
Master Tuning マスター・チューニング	415.3 ~ 466.2 (Hz)	システムのチューニングを変更します。 表示の値は A4 (ラ) の周波数です。
Transpose Mode 移調設定切替	トランスポーズの動作モードを設定します。	
	System / システム	System Transpose の値が本体のトランスポーズ値として適用されます。
AE-30 Transpose Knob Mode TRANSPOSE つまみ設定	Scene / シーン	シーンが選ばれたときに、シーンに保存してあるトランスポーズ値になります。 ※ シーンにトランスポーズが設定されている場合でも、System Transpose を変更すると System Transpose の値が適用されます。その後シーンを切り替えた場合はシーンのトランスポーズ値になります。
	AE-20 [TRANSPOSE] つまみ / AE-20 [VOLUME] つまみの機能を設定します。	
AE-30 Transpose Knob Mode TRANSPOSE つまみ設定	System Transpose / 移調 (システム)	つまみ操作で System Transpose パラメーターが変化します。
	Speaker Volume / スピーカー音量	内蔵スピーカーの音量の設定に使用します。
AE-20 Volume Knob Mode VOLUME つまみ設定	Output Volume / アウトプット音量	PHONES 端子に接続したヘッドホンや OUTPUT 端子から出力される音量の設定に使用します。
	Speaker & Output / スピーカー&アウトプット音量	内蔵スピーカーの音量と PHONES 端子に接続したヘッドホンや OUTPUT 端子から出力される音量の両方を同時に設定します。
System Transpose 移調 (システム)	-5 (G) ~ 0 (C) ~ +6 (F#)	システム・トランスポーズの値を設定します。
Display Contrast 画面の明るさ	1 ~ 5	ディスプレイのコントラストを設定します。値が大きいと明るくなります。
Display Off Time 画面表示オート・オフ	Always On / 常時オン、 3 second / 3 秒、 10 second / 10 秒、 30 second / 30 秒、 1 ~ 3min / 1 ~ 3 分	何も操作をしていないときに、ディスプレイが消灯するまでの時間を設定します。 「Always On」にすると、ディスプレイは常に点灯します。 ディスプレイが消灯している状態で [SCENE] または [MENU] ボタンを押すと、ディスプレイが再点灯します。
Auto Off オート・オフ	Always On / 常時オン、 5 minute / 5 分、 30 minute / 30 分	自動的に電源が切れるまでの時間を設定します。 本機は、演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。 自動的に電源が切れないようにするには、「Always On」に設定してください。
Speaker Volume スピーカー音量	0 ~ 11	内蔵スピーカーの音量を設定します。
Output Volume アウトプット音量	0 ~ 11	PHONES 端子に接続したヘッドホンや OUTPUT 端子から出力される音量を設定します。
Speaker Setting スピーカー設定	スピーカーの設定をします。	
	Off / オフ	内蔵スピーカーから音を出しません。
	On / オン	常に内蔵スピーカーから音を出します。
Output Mode アウトプット設定	Auto / オート	PHONES 端子にヘッドホンを接続したときに、内蔵スピーカーから音を出しません。
	Stereo / ステレオ、 Mono / モノ	PHONES 端子や OUTPUT 端子から出力されるオーディオ信号を、ステレオにするかモノにするかを設定します。
Hold Mode ホールド設定	息を吹き続けなくても音が持続する「ホールド・モード」を設定します。	
	Off / オフ	音をホールドしません。
	Breath / ブレス	一度吹くと、吹いたときの音量で音をホールドします。息を吸うと止まります。
Breath Curve ブレス・カーブ	Key / 演奏キー	演奏キーを押すと、運指どおりに音が鳴ります。
	ブレス感度 (息の強さによって変わる音の大きさ) を設定します。	
	L5 ~ L1	管楽器初心者にお勧めです。 弱く吹いても大きな音が出せるようになります。
	M	標準的な設定です。
H1 ~ H5	サックス経験者にお勧めです。 より強く吹かないと大きな音が出せなくなります。	



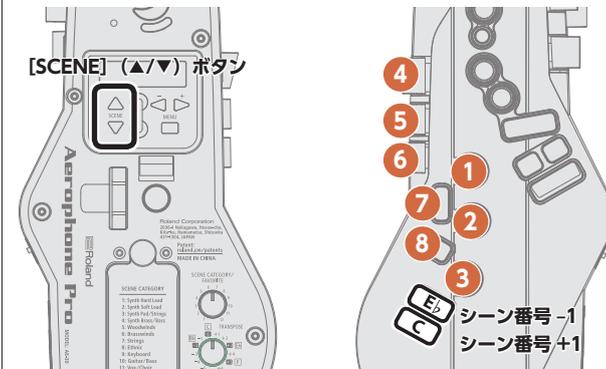
本体設定

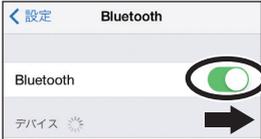
表示 (パラメーター)	設定値	説明	
Breath Adjust ブレス調整	1 ~ 50	音が鳴り始める息の強さを調節します。 値が大きくなるほど、息の強さが強くないと音が鳴らなくなります。 	
Bite Ctrl Mode バイト機能設定	バイト・センサーによるコントロールの方法を設定します。		
	Off / オフ	バイト・センサーのコントロールをオフにします。	
	Sax / サックス	アコースティック・サクスのように、リードの位置でピッチを制御します。 	
E-Wind	リードをくわえる強さを周期的に変化させて、ピッチを制御します。 		
Bite Center (Sax) バイト通常噛み位置 (サク クス)	Auto / オート、 1 ~ 70	通常演奏時のリードの閉め具合 (バイト・センター) を設定します。 [Auto] にすると、自動で設定されます。 ※ 通常演奏時と同じようにマウスピースをくわえた状態で+2 オクターブ・キーと-2 オクターブ・キーを同時に押してバイト・センターを設定することもできます。	
Bite Sense (E-Wind) バイト感度 (E-Wind)	1 ~ 10	Bite Ctrl Mode が [E-Wind] のときの感度を設定します。 効果がかかりにくい場合は値を大きくし、効きすぎる場合は値を小さくします。	
Bite Calibration バイト調整	バイト・センサーの調整 (キャリブレーション) をします。		
	<ol style="list-style-type: none"> [Bite Calibration] を選んで、[MENU] ボタンを押します。 「◀NO YES▶」が表示された状態で、リードを指で押さえます。  リードを押さえたまま、[▶] (YES) ボタンを押します。 [Adjusting now...] と表示され、自動でキャリブレーションが実行されます。 内蔵の電子ボリュームが自動で調整されます。 [Press MENU to save] と表示されたら、[MENU] ボタンを押します。 [Saving...] → [Complete] と表示され、キャリブレーションの値が保存されます。 リードから指を離します。 		
Bend Range Source バンド・レンジ設定切替	System / システム、 Scene / シーン	バンドの動作時に、システム設定のバンド・レンジを使う (System) か、各シーンに設定されているバンド・レンジを使う (Scene) かを選びます。	
Bend Range Bite Dn バンド・レンジ (バイト・ ダウン)	0 ~ 2400 (cent / セント)	バイト・コントローラーに [Bend Up/Down] を割り当てたときのバンド・レンジをセント値で設定します。	※ Bend Range Source が [System] のときに有効です。
Bend Range Bite Up バンド・レンジ (バイト・ アップ)			
Bend Range Ctrl バンド・レンジ	0 ~ 24	サム・レバーやその他のコントローラーに [Bend Up/Down] を割り当てたときのバンド・レンジを半音単位で設定します。	
Bend Range Mode バンド・レンジ設定	バンド・レンジのモードを切り替えます。		
	Normal / ノーマル	Bend Range Bite、 AE-30 Bend Range Motion、Bend Range Ctrl のうち最も大きいものをバンド・レンジとして使用します。バイト・コントロールとサム・レバーなどのバンド・コントロールを同時に使用すると、最大値や最小値に振り切って、それ以上動作しないことがあります。	
	Advance / アドバンス	Bend Range Bite、 AE-30 Bend Range Motion、Bend Range Ctrl の組み合わせから、バンド・レンジを自動計算します。	
AE-30 Thumb Pad Sense サム・パッド感度	Off / オフ、1 ~ 10	サム・パッドの効果のかかり具合を設定します。 値が大きいほど効果が大きくなります。	

表示 (パラメーター)	設定値	説明			
AE-30 Motion Ctrl Mode モーション機能設定	モーション・センサーによるコントロールの方法を設定します。				
	Off / オフ	モーション・センサーのコントロールをオフにします。			
	Normal / ノーマル	Aerophone 本体の傾きで Assign で割り当てられた機能を制御します。 傾きの検出範囲は、Motion_1 Setting、Motion_2 Setting で設定します。			
AE-30 Vibrato / ビブラート	Vibrato / ビブラート	Aerophone 本体の傾きを周期的に変化させて、ピッチを制御します。 Aerophone 本体を繰り返し上下動させることで、ビブラートのような効果を得られます。 			
AE-30 Motion_1 Setting モーション 1 動作設定 Motion_2 Setting モーション 2 動作設定	モーション・センサーの検出範囲を設定します。				
					
	Elevation / 上下	Aerophone 本体を下から上に持ち上げる動きを使用します。上方方向に 180 度持ち上げた状態までが有効になります。			
	Tilt / 左または右	Aerophone 本体を左右どちらかの方向に傾ける動きを使用します。左右どちらかに 90 度傾けた状態までが有効になります。			
	Tilt Full / 左右全域	Aerophone 本体を左右どちらかの方向に傾ける動きを使用します。左方向に 90 度傾けた状態が基準になり、右方向に 90 度傾けた状態までが有効になります。			
	Tilt Left / 左	Aerophone 本体を左方向に傾ける動きを使用します。左方向に 90 度傾けた状態までが有効になります。			
Tilt Right / 右	Aerophone 本体を右方向に傾ける動きを使用します。右方向に 90 度傾けた状態までが有効になります。				
AE-30 Motion Sense (Vib) モーション感度 (ビブラート)	1 ~ 10	Motion Ctrl Mode が「Vibrato」のときの感度を設定します。効果がかかりにくい場合は値を大きくし、効きすぎる場合は値を小さくします。			
AE-30 Bend Range Motion Dn ベンド・レンジ (モーション・ダウン) Bend Range Motion Up ベンド・レンジ (モーション・アップ)	0 ~ 2400 (cent / セント)	モーション・コントロールに「Bend Up/Down」を割り当てたときのベンド・レンジをセント値で設定します。 ※ Bend Range Source が「System」のときに有効です。			

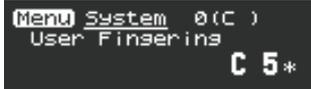
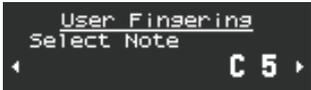
本体設定

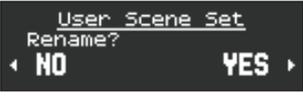
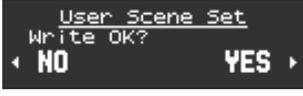
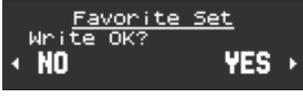
表示 (パラメーター)	設定値	説明
Asgn Src Breath アサイン切替 (ブレス)	System / システム、 Scene / シーン	ブレス・コントロールに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
Asgn Src Bite アサイン切替 (バイト)		バイト・コントロールに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
Asgn Src Lever アサイン切替 (サム・レバー)		サム・レバーに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
AE-30 Asgn Src Thumb Pad アサイン切替 (サム・パッド)		サム・パッドに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
AE-30 Asgn Src Motion アサイン切替 (モーション)		モーション・コントロールに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
Asgn Src S1/S2 アサイン切替 (S1/S2)		[S1] / [S2] ボタンに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
Asgn Src Key アサイン切替 (キー)		演奏キーに割り当てる Assign パラメーターや MIDI パラメーターについて、システムの設定 (System) を使うか、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。
Harmony Source ハーモニー切替	システム設定 (System) か、各シーン設定 (Scene) を使うかを選びます。	
Harmony 1 ハーモニー 1	各コントローラーの機能を「Harmony」に設定したときに動作するハーモニー音の音程を設定します。ハーモニー音は 4 つまで付けることができます。	
Harmony 2 ハーモニー 2	※ Harmony Source が「System」のときに有効です。	
Harmony 3 ハーモニー 3	Oct below (-12) / オクターブ下 (-12)、7th Maj below (-11) / 長七度下 (-11)、7th min below (-10) / 短七度下 (-10)、6th Maj below (-9) / 長六度下 (-9)、6th min below (-8) / 短六度下 (-8)、5th below (-7) / 完全五度下 (-7)、Tritone below (-6) / 三全音下 (-6)、4th below (-5) / 完全四度下 (-5)、3rd Maj below (-4) / 長三度下 (-4)、3rd min below (-3) / 短三度下 (-3)、2nd Maj below (-2) / 長二度下 (-2)、2nd min below (-1) / 短二度下 (-1)、 Off、 / オフ	
Harmony 4 ハーモニー 4	2nd min above (+1) / 短二度上 (+1)、2nd Maj above (+2) / 長二度上 (+2)、3rd min above (+3) / 短三度上 (+3)、3rd Maj above (+4) / 長三度上 (+4)、4th above (+5) / 完全四度上 (+5)、Tritone above (+6) / 三全音上 (+6)、5th above (+7) / 完全五度上 (+7)、6th min above (+8) / 短六度上 (+8)、6th Maj above (+9) / 長六度上 (+9)、7th min above (+10) / 短七度上 (+10)、7th Maj above (+11) / 長七度上 (+11)、Oct above (+12) / オクターブ上 (+12)	
Ctrl Source Select コントロール・ソース切替	トーン・コントロールに、システム設定を使うかシーン設定を使うかを選びます。	
System Ctrl Source 1 コントロール・ソース 1	System / システム	System Control Source1 ~ 4 を使います。
System Ctrl Source 2 コントロール・ソース 2	Scene / シーン	シーンの Control Source1 ~ 4 を使います。
System Ctrl Source 3 コントロール・ソース 3	Off / オフ、 CC01 ~ 31、 CC33 ~ 95、 Bend / ベンド、 After Touch / アフター・タッチ	トーン・コントロールに使う MIDI メッセージを設定します。
System Ctrl Source 4 コントロール・ソース 4		

表示 (パラメーター)	設定値	説明								
Category Knob Mode CATEGORY つまみ設定	[CATEGORY] つまみの機能を設定します。									
	Category / カテゴリー	つまみを回して、プリセット・シーンのカテゴリーを選ぶことができます。 [▲] ボタンを押しながらつまみを回すと、フェイバリット・シーンを選ぶことができます。 [▼] ボタンを押しながらつまみを回すと、ユーザー・シーンのバンクを選ぶことができます。								
	User / ユーザー	つまみを回して、ユーザー・シーンのバンクを選ぶことができます。 [▲] ボタンを押しながらつまみを回すと、プリセット・シーンのカテゴリーを選ぶことができます。 [▼] ボタンを押しながらつまみを回すと、フェイバリットに登録されているシーンを選ぶことができます。								
Favorite / フェイバリット	つまみを回して、フェイバリットに登録されているシーンを選ぶことができます。 [▲] ボタンを押しながらつまみを回すと、プリセット・シーンのカテゴリーを選ぶことができます。 [▼] ボタンを押しながらつまみを回すと、ユーザー・シーンのバンクを選ぶことができます。									
Scene Shortcut シーン・ショートカット	Off / オフ、 On / オン	シーンの切り替えに便利なショートカット機能のオン/オフを設定します。 								
		<table border="1"> <tr> <td>[SCENE] (▲) または (▼) を 押しながら</td> <td>① ~ ⑧</td> <td>ユーザー・シーン (U01-01 ~ U01-08) を選択</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Eb</td> <td>シーン番号 -1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>C</td> <td>シーン番号 +1</td> </tr> </table>	[SCENE] (▲) または (▼) を 押しながら	① ~ ⑧	ユーザー・シーン (U01-01 ~ U01-08) を選択		Eb	シーン番号 -1		C
[SCENE] (▲) または (▼) を 押しながら	① ~ ⑧	ユーザー・シーン (U01-01 ~ U01-08) を選択								
	Eb	シーン番号 -1								
	C	シーン番号 +1								
Edit Confirm シーン変更確認	Off / オフ、 On / オン	シーン・パラメーターをエディットしてユーザー・シーンに保存せずに他のシーンを選んだとき、確認メッセージを表示するか (On) しないか (Off) を設定します。								
Bluetooth	Off / オフ、 On / オン	Bluetooth 機能のオン/オフを設定します。								
Bluetooth ID	Off / オフ、 1 ~ 9	Aerophone が複数ある場所でスマートフォンとペアリングをする場合は、各 Aerophone に ID (識別番号) を設定することができます。 ID を設定すると、スマートフォンやアプリに表示されるデバイス名の末尾に設定した数字が付きます。 (例: 「AE-30 AUDIO 1」 「AE-30 1」 など)								

表示 (パラメーター)	設定値	説明				
BT Audio Pairing Bluetooth オーディオ	(Pairing Start) / (ペアリング開始)	<p>1. 接続したいスマートフォンを、Aerophone 周辺に置きます。</p> <p>2. Aerophone の [MENU] ボタンを押します。 メニュー画面が表示されます。</p> <p>3. [-] [+] (◀ / ▶) ボタンで [BT Audio Pairing] を選び、[MENU] ボタンを押します。 カーソルが下段に移動し、[Yes] [No] が表示されます。</p>  <p>メモ Aerophone の Bluetooth 機能がオフになっている場合は、MENU から [Bluetooth] を [On] にします (P.7)。</p> <p>4. [+] (▶) ボタンで [Yes] を選びます。</p>  <p>Bluetooth LED が点滅し、Aerophone がペアリング接続待ち状態になります。</p> <p>5. スマートフォンの設定で、Bluetooth 機能をオンにします。</p>  <p>6. スマートフォンの Bluetooth [デバイス] 欄に表示される [AE-30 AUDIO] もしくは [AE-20 AUDIO] をタップします。 Aerophone とスマートフォンがペアリングされます。ペアリングが完了すると、以下のように表示されます。</p> <table border="1" data-bbox="724 846 1477 1032"> <tr> <td>スマートフォン</td> <td>[自分のデバイス] 欄に [AE-30 AUDIO] もしくは [AE-20 AUDIO] が追加され、「接続済み」と表示される</td> </tr> <tr> <td>Aerophone</td> <td>画面に [Connected] と表示される</td> </tr> </table> 	スマートフォン	[自分のデバイス] 欄に [AE-30 AUDIO] もしくは [AE-20 AUDIO] が追加され、「接続済み」と表示される	Aerophone	画面に [Connected] と表示される
スマートフォン	[自分のデバイス] 欄に [AE-30 AUDIO] もしくは [AE-20 AUDIO] が追加され、「接続済み」と表示される					
Aerophone	画面に [Connected] と表示される					
Bluetooth Reset Bluetooth リセット		Bluetooth の設定をリセットします。リセットする以前に接続したスマートフォンで再度接続する場合は、スマートフォン側の登録を一旦解除してください。				
MIDI Ctrl Sound 音源発音 (MIDI コントロール時)	Off / オフ、 On / オン	MIDI コントロール・モードが On のときの、内蔵音源のオン/オフを設定します。				
MIDI Ctrl PC PC 出力 (MIDI コントロール時)	Off / オフ、 On / オン	MIDI コントロール・モードが On のときの、プログラム・チェンジ出力のオン/オフを切り替えます。				
MIDI Ctrl BS BS 出力 (MIDI コントロール時)	Off / オフ、 On / オン	MIDI コントロール・モードが On のときの、バンク・セレクト (MSB、LSB) 出力のオン/オフを切り替えます。				
MIDI Speed MIDI メッセージ出力間隔	1 ~ 15 (ms / ミリ秒)	MIDI コントロール・モードが On のときの、MIDI メッセージを出力する間隔を設定します。				
MIDI Velocity MIDI ベロシティ設定	MIDI コントロール・モードが Off のときの、MIDI 出力時のノート・オン・ベロシティーの値を設定します。 Tongued / 可変 Fixed / 固定 1 ~ 127	タンギングの強さで、ベロシティーの値が決まります。 指定した値 (固定値) になります。				
USB Driver USB ドライバー	USB ドライバーを選びます。 Generic / ジェネリック Vendor / ベンダー	パソコンに標準添付の USB ドライバーを使うときに選びます。 ※ MIDI のみ使えます。 ローランドのホームページからダウンロードした USB ドライバーを使うときに選びます。				
Key Delay キー・ディレイ	0 ~ 10	演奏キーを操作してから動作するまでの時間を設定します。 複数のキーを同時に押したり離したりするとき、連指のばらつきによって意図しない音が鳴ることがあります。 値が大きいくほど、意図しない音を出にくくすることができます。				

表示 (パラメーター)	設定値	説明	
Octave Key オクターブ・キー	オクターブ・キーは、±2 オクターブ、±3 オクターブ、Sax1、Sax2 に設定することができます。		
	Oct2 / オクターブ 2、 Oct3 / オクターブ 3		
	Sax1 / サックス 1	サックス互換モードです。 上のオクターブキーで+1 オクターブのみ動作します。	
	Sax2 / サックス 2	バリトン・サックス互換モードです。 上のオクターブキーで+1 オクターブ動作します。下のオクターブキーで、最低音を Low A まで広げます。	
Fingering Mode 運指モード	運指モードを設定します。 各モードの運指については、「運指表」(P.69) をご覧ください。		
	Sax / サックス	サックス運指です。	
	Recorder / リコーダー	リコーダー運指です。 一般的なリコーダーの運指に、テーブル・キーを使って音域を広げています。 この運指では、左右のサイド・キーを誤って押しても音が切り替わらないように、サイド・キーが無効になっています。	
	E-Wind	電子吹奏楽器運指です。 一般的なサックスやリコーダーの「ドレミファソラシド」と同じ運指と、半音上げる／半音下げるキーの組み合わせになっています。	
		1、2、3、4、5、6、C	一般的なサックスやリコーダーの「ドレミファソラシド」と同じ運指
		Tc、G#、C#	半音上げる
		Ta、Tf、Eb、B	半音下げる
	Trumpet / トランペット	トランペット運指です。 一般的な金管楽器の運指に近いモードです。右手の 4、5、6 キーがトランペットの 1、2、3 ピストンに対応します。	
		Left Hand / 左手	左手のみで演奏できる運指です。
	Right Hand / 右手	右手のみで演奏できる運指です。	
	Flute / フルート	フルート運指です。 一般的なフルート運指に、以下のキーを使って音域を広げています。	
		x、C1、C2、C3	半音上げる
		p、B、C4、Tc、Ta	半音下げる
Bb		1 音下げる	
Clarinet / クラリネット	クラリネット運指です。 一般的なクラリネット運指に、以下のキーを使って音域を広げています。		
	C1	半音上げる	
	p、C5	半音下げる	

表示 (パラメーター)	設定値	説明											
User Fingering ユーザー運指設定	<p>好みの運指を追加／編集／削除できます。</p> <p>※ 運指の設定は、36 個まで可能です。</p> <p>※ このモードでは、トランスポーズ、オクターブ・シフトの設定は無視されます。</p> <p>表示される音名と運指については、「運指表」(P.69) をご覧ください。</p>												
	<p>追加／編集</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「User Fingering」を選び、[MENU] ボタンを押します。 2. 演奏キーを押します。 音名が表示されます。対応する音がない場合は「None」と表示されます。 3. 編集したい運指の状態、オクターブ・キー [+2] を押します。  <ol style="list-style-type: none"> 4. [◀] [▶] ボタンで、音名を変更します。 5. [MENU] ボタンを押します。 確認画面が表示されます。 6. 保存を実行する場合は、[▶] (YES) ボタンを押します。 キャンセルする場合は、[◀] (NO) ボタンを押します。 追加や無効にした運指の場合は、音名の横に「*」が表示されます。 	<p>削除</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「User Fingering」を選び、[MENU] ボタンを押します。 2. 演奏キーを押します。 音名が表示されます。追加や無効にした運指の場合は、画面に「*」が表示されます。 3. 編集したい運指の状態、オクターブ・キー [+2] を押します。  <ol style="list-style-type: none"> 4. [◀] [▶] ボタンで、[Del] を選びます。 5. [MENU] ボタンを押します。 確認画面が表示されます。 6. 保存を実行する場合は、[▶] (YES) ボタンを押します。 画面の「*」が消えます。 キャンセルする場合は、[◀] (NO) ボタンを押します。 											
Key Function 演奏キー機能	<p>演奏キーを無効にしたり、半音／全音をアップ／ダウンさせたりする機能にします。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「Key Function」を選び、演奏キーを押します。 押されたキーの名前が表示されます。 2. [MENU] ボタンを押して、カーソルを下段に移動させます。 3. 機能を選びます。 4. [MENU] ボタンを押して、上段にカーソルを戻します。 												
	<table border="1"> <tr> <td>Off / オフ</td> <td>キーが無効になります。</td> </tr> <tr> <td>Sax Key / サックスキー</td> <td>通常の演奏キーとして動作します。</td> </tr> <tr> <td>Semitone Down / 半音下げ</td> <td>半音下がるキーになります。</td> </tr> <tr> <td>Semitone Up / 半音上げ</td> <td>半音上がるキーになります。</td> </tr> <tr> <td>Wholetone Down / 全音下げ</td> <td>1 全音下がるキーになります。</td> </tr> <tr> <td>Wholetone Up / 全音上げ</td> <td>1 全音上がるキーになります。</td> </tr> </table>	Off / オフ	キーが無効になります。	Sax Key / サックスキー	通常の演奏キーとして動作します。	Semitone Down / 半音下げ	半音下がるキーになります。	Semitone Up / 半音上げ	半音上がるキーになります。	Wholetone Down / 全音下げ	1 全音下がるキーになります。	Wholetone Up / 全音上げ	1 全音上がるキーになります。
Off / オフ	キーが無効になります。												
Sax Key / サックスキー	通常の演奏キーとして動作します。												
Semitone Down / 半音下げ	半音下がるキーになります。												
Semitone Up / 半音上げ	半音上がるキーになります。												
Wholetone Down / 全音下げ	1 全音下がるキーになります。												
Wholetone Up / 全音上げ	1 全音上がるキーになります。												
Language 言語 (Language)	<p>English / 英語 (English)、 Japanese / 日本語 (Japanese)、Chinese / 中国語 (Chinese)</p>	<p>表示する言語を設定します。</p>											

表示 (パラメーター)	設定値	説明								
User Scene Set ユーザー・シーン保存	<p>現在演奏しているシーンをユーザー・シーンに登録します。</p> <ol style="list-style-type: none"> [User Scene Set] を選び、[MENU] ボタンを押します。 [-] [+] (◀ / ▶) ボタンで、現在選ばれているシーンをユーザー・シーンの何番に登録するかを選びます。  <ol style="list-style-type: none"> [MENU] ボタンを押します。 シーン名を変更するための確認画面が表示されます。  <ol style="list-style-type: none"> 変更する場合は、[▶] (YES) ボタンを押します。  <table border="1" data-bbox="991 439 1485 573"> <tr> <td>[-] [+] (◀ / ▶) ボタン</td> <td>カーソルを移動</td> </tr> <tr> <td>[SCENE] (▲ / ▼) ボタン</td> <td>文字の変更</td> </tr> <tr> <td>[S1] ボタン</td> <td>1文字挿入</td> </tr> <tr> <td>[S2] ボタン</td> <td>1文字削除</td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> 変更が終わったら、[MENU] ボタンを押します。確認画面が表示されます。  <ol style="list-style-type: none"> 書き込む場合は [+] (▶) ボタン、書き込まない場合は [-] (◀) ボタンを押します。 	[-] [+] (◀ / ▶) ボタン	カーソルを移動	[SCENE] (▲ / ▼) ボタン	文字の変更	[S1] ボタン	1文字挿入	[S2] ボタン	1文字削除	
[-] [+] (◀ / ▶) ボタン	カーソルを移動									
[SCENE] (▲ / ▼) ボタン	文字の変更									
[S1] ボタン	1文字挿入									
[S2] ボタン	1文字削除									
Favorite Set フェイバリット保存	<p>現在選ばれているシーンをフェイバリットに登録します。</p> <ol style="list-style-type: none"> [Favorite Set] を選び、[MENU] ボタンを押します。 [-] [+] (◀ / ▶) ボタン、または [SCENE CATEGORY] つまみで、現在選ばれているシーンをフェイバリット・シーンの何番に登録するかを選びます。  <ol style="list-style-type: none"> [MENU] ボタンを押します。確認画面が表示されます。  <ol style="list-style-type: none"> 書き込む場合は [+] (▶) ボタン、キャンセルする場合は [-] (◀) ボタンを押します。書き込み完了後、登録したシーンが表示されます。 									
Factory Reset ファクトリー・リセット	<p>システム設定を工場出荷時の設定に戻します。 この操作をしてもユーザー・シーン/トーンは消えません。</p>									
User Scene Clear ユーザー・シーン消去	<p>登録したユーザー・シーン/トーンをすべて消去します。</p>									
Version バージョン	<p>本機のシステム・プログラムのバージョンを表示します。</p>									

シーン・パラメーター

表示 (パラメーター)	設定値	説明
Scene Volume	0 ~ 127	シーンの音量を設定します。
Scene Transpose	-5 ~ 0 ~ +6	シーンのトランスポーズ (移調) を設定します。 ※ システム・パラメーターの Transpose Mode が [Scene] の場合、シーン選択時にこのトランスポーズ値になります。 ※ シーンを選んだあとで、System Transpose を変更すると、System Transpose の値が本体のトランスポーズ値として適用されます。
Scene Octave Shift	-3 ~ 0 ~ +3	シーンのオクターブ・シフト量を設定します。
Scene Chorus	0 ~ 127	シーンのコーラスの深さを設定します。
Scene Reverb	0 ~ 127	シーンのリバーブの深さを設定します。
Scene Delay	0 ~ 127	シーンのディレイの深さを設定します。
Scene IFX Sw	Off, On	シーンの IFX のオン/オフを設定します。
All Effects Off	-	シーンに設定されているすべてのエフェクト (コーラス/リバーブ/ディレイ/MFX) をオフにします。 オフにするときは、[MENU] ボタンを押してから [▶] ボタンを押します。

Assign パラメーター

ボタンやサム・レバーなどのコントローラーに機能を割り当て、どのようにコントロールするかを設定します。

各コントローラーの最大アサイン数	
Breath	8
Bite Up / Down、 AE-30 Thumb Pad	4
Lever Up / Down	2
AE-30 Motion	2
S1、S2、Side Key	2

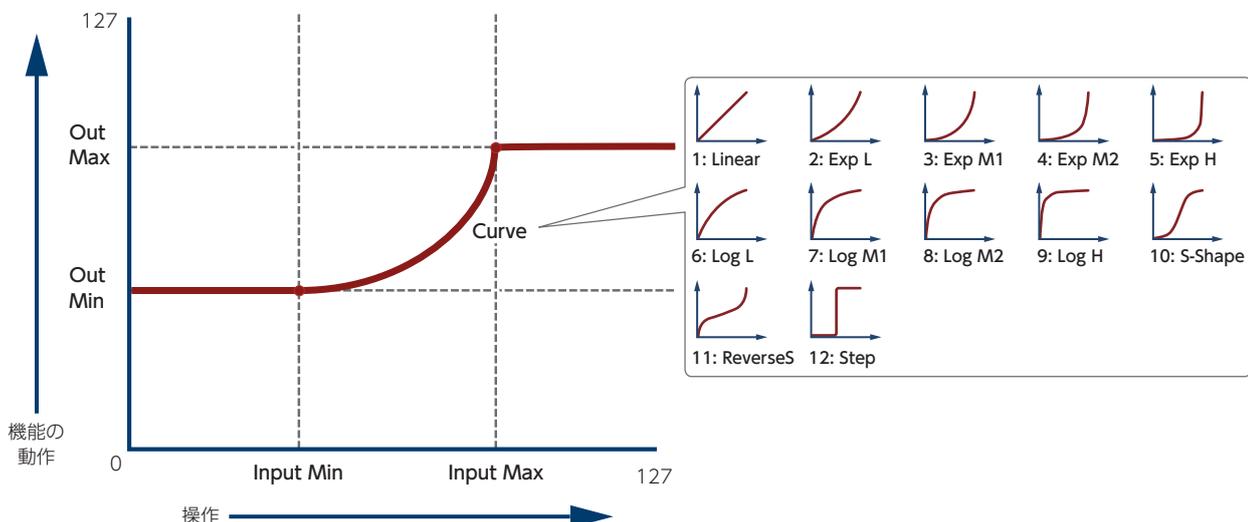
※ Assign のパラメーターは、システムにある各コントローラーの Asgn Src (アサイン・ソース) の設定を [System] にした場合に動作します。Asgn Src を [Scene] にした場合は、各シーンのアサイン設定が有効になります (P.6)。

連続動作のコントローラー (**AE-30** Breath_1 ~ Motion_2 / **AE-20** Breath_1 ~ LeverUp_2)

※ 表中「***」の部分には、以下の名称が入ります。Breath の 1 番目は Breath_1、S1 の 2 番目は S1_2 のように表記しています。
Breath_1 ~ 8、BiteDn_1 ~ 4、BiteUp_1 ~ 4、LeverDn_1 ~ 2、LeverUp_1 ~ 2、**AE-30** ThumbPad_1 ~ 4、**AE-30** Motion_1 ~ 2
※ Func が [Off] のコントローラーでは、そのコントローラーのアサイン設定に関連するパラメーターは表示されません。

表示 (パラメーター)	設定値	説明
*** Func	[アサイン機能一覧] (P.13) 参照	連続動作のコントローラーに割り当てる機能を設定します。
*** In Min	0 ~ 127	コントローラーの操作が有効になる範囲を、下限値 (Min) / 上限値 (Max) で設定します。
*** In Max		
*** Out Min	0 ~ 127	割り当てた機能が動作する範囲を、下限値 (Min) / 上限値 (Max) で設定します。
*** Out Max		
*** Mode	Latch	操作をするたびに Out Min の値と Out Max の値が切り替わります。
	Momentary	[機能アサイン (連続動作)] のグラフのように、コントローラーへの操作に対応して機能が動作します。
*** Curve	動作モードが [Momentary] のときの、動作カーブを設定します。	

機能アサイン (連続動作)



スイッチ動作のコントローラー (S1_1 ~ Ta_2)

※ 表中「***」の部分には、以下の名称が入ります。

S1_1 ~ 2, S2_1 ~ 2, X_1 ~ 2, C1_1 ~ 2, C2_1 ~ 2, C3_1 ~ 2, C4_1 ~ 2, C5_1 ~ 2, Tc_1 ~ 2, Ta_1 ~ 2

※ Func が「Off」のコントローラーでは、そのコントローラーのアサイン設定に関連するパラメーターは表示されません。

表示 (パラメーター)	設定値	説明
*** Func	「アサイン機能一覧」参照	各コントローラーを押したときの機能を割り当てます。
*** Release Val	0 ~ 127	ボタンから指を離れたときの値 (Release) / ボタンを押したときの値 (Press) を設定します。
*** Press Val		
*** Mode	動作モードを設定します。	
	Latch	ボタンを押すたびに Press Val の値と Release Val の値が切り替わります。
	Momentary	ボタンを押している間 Press Val の値になり、離すと Release Val の値になります。

アサイン機能一覧

設定値	可変範囲	説明	備考
Off	---	割り当てしません。	
CC 01 ~ 31, CC33 ~ 95	0 ~ 127	コントロール・チェンジ	
Bend Down	0 ~ 127	ベンド・ダウン	
Bend Up	0 ~ 127	ベンド・アップ	
After Touch	0 ~ 127	アフタータッチ (Channel Key Pressure)	
Scene Down	---	1 つ前のシーンを選択	Breath、Bite は無し
Scene Up	---	次のシーンを選択	
Favorite Down	---	1 つ前のフェイバリット・シーンを選択	
Favorite Up	---	次のフェイバリット・シーンを選択	
Chorus Sw	オフ、オン	コーラスをオンにします。	
Reverb Sw	オフ、オン	リバーブをオンにします。	
Delay Sw	オフ、オン	ディレイをオンにします。	
IFX Sw	オフ、オン	IFX をオンにします。	
Unison Sw	オフ、オン	ユニゾンをオンにします。	
Oct Down	---	オクターブ・ダウン	
Oct Up	---	オクターブ・アップ	
Transpose Down	---	トランスポーズ・ダウン (0 → -1 → ... -5 → +6 ...)	
Transpose Up	---	トランスポーズ・アップ (0 → +1 → ... +6 → -5 ...)	
Drone Sw	オフ、オン	ドローン機能をオンにします。	
Harmony Sw	オフ、オン	ハーモニーをオンにします。	
X-Fade	0 ~ 127	クロス・フェード	

MIDI パラメーター

各コントローラーに MIDI コントロール用の機能を割り当て、どのようにコントロールするかを設定します。

各コントローラーの最大アサイン数	
Breath	8
Bite、 AE-30 Thumb Pad	4
Lever Up / Down	2
AE-30 Motion	2
S1、S2、Side Key	2

※ MIDI パラメーターは、システムにある各コントローラーの Asgn Src (アサイン・ソース) の設定を「System」にした場合に動作します。Asgn Src を「Scene」にした場合は、各シーンのアサイン設定が有効になります (P.6)。

連続動作のコントローラー (**AE-30** Breath_1 ~ Motion_2 / **AE-20** Breath_1 ~ LeverUp_2)

※ 表中「***」の部分には、以下の名称が入ります。

Breath_1 ~ 8、BiteDn_1 ~ 4、BiteUp_1 ~ 4、LeverDn_1 ~ 2、LeverUp_1 ~ 2、**AE-30** ThumbPad_1 ~ 4、**AE-30** Motion_1 ~ 2

※ Func が「Off」のコントローラーでは、そのコントローラーのアサイン設定に関連するパラメーターは表示されません。

表示 (パラメーター)	設定値	説明
*** Func	「アサイン機能 (MIDI) 一覧」 (P.15) 参照	連続動作のコントローラーに割り当てる機能を設定します。
*** In Min	0 ~ 127	コントローラーの操作が有効になる範囲を、 下限値 (Min) / 上限値 (Max) で設定します。
*** In Max		
*** Out Min	0 ~ 127	割り当てた機能が動作する範囲を、下限値 (Min) / 上限値 (Max) で設定します。
*** Out Max		
*** Mode	動作モードを設定します。	
	Latch	操作をするたびに Out Min の値と Out Max の値が切り替わります。
	Momentary	「機能アサイン (連続動作)」のグラフのように、コントローラーへの操作に対応して機能が動作します。
*** Curve	動作モードが「Momentary」のときの、動作カーブを設定します。	
	1: Linear 2: Exp L 3: Exp M1 4: Exp M2 5: Exp H 6: Log L 7: Log M1 8: Log M2 9: Log H 10: S-Shape 11: Reverse S 12: Step	

スイッチ動作のコントローラー (S1_1 ~ Ta_2)

※ 表中「***」の部分には、以下の名称が入ります。

S1_1 ~ 2、S2_1 ~ 2、X_1 ~ 2、C1_1 ~ 2、C2_1 ~ 2、C3_1 ~ 2、C4_1 ~ 2、C5_1 ~ 2、Tc_1 ~ 2、Ta_1 ~ 2

※ Func が「Off」のコントローラーでは、そのコントローラーのアサイン設定に関連するパラメーターは表示されません。

表示 (パラメーター)	設定値	説明
*** Func	「アサイン機能 (MIDI) 一覧」 (P.15) 参照	各コントローラーを押したときの機能を割り当てます。
*** Release Val	0 ~ 127	ボタンから指を離したときの値 (Release) / ボタンを押したときの値 (Press) を設定します。
*** Press Val		
*** Mode	動作モードを設定します。	
	Latch	ボタンを押すたびに Press Val の値と Release Val の値が切り替わります。
	Momentary	ボタンを押している間 Press Val の値になり、離すと Release Val の値になります。

アサイン機能 (MIDI) 一覧

設定値	可変範囲	説明	備考
Off		割り当てしません。Side Key は連指モードの設定に従います。	
CC 01 ~ 31、CC33 ~ 95	0 ~ 127	コントロール・チェンジ	
Bend Down	00 00 ~ 00 40	バンド・ダウン	
Bend Up	00 40 ~ 7F 7F	バンド・アップ	
After Touch	0 ~ 127	アフタータッチ (Channel Key Pressure)	
Drone Sw	オフ、オン	ドローン機能をオンにします。	Breath、Bite は無し
Harmony Sw	オフ、オン	ハーモニーをオンにします。	
Start/Stop	オフ、オン	Start (FA) / Stop (FC) を出力します。	Breath、Bite は無し

データのバックアップ／リストア

バックアップ、リストアできるユーザー設定として、システム設定とシーン設定の2種類があります。

システム設定	• 本体の各種設定
シーン設定	• ユーザー・シーン • ユーザー・トーン

用意するもの

USBメモリー (Type-C)

USBメモリーの初期化

AerophoneはFAT32のファイル・システムにフォーマットされたUSBメモリーのみを認識します。

USBメモリーが認識されない場合、パソコンでFAT32ファイル・システムにフォーマットしたUSBメモリーをお使いください。

1. **[MENU]** ボタンを押しながら電源を入れます。
Rolandロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。

2. USBメモリーを本体のUSB端子に接続します。

3. **[▶]** ボタンで「USB Memory Format」を選び、**[MENU]** ボタンを押します。



4. 初期化する場合は **[▶]** ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は **[◀]** ボタンを押して「NO」を選びます。

[YES] を選ぶと、確認画面が表示されます。



5. **[MENU]** ボタンを押します。

画面に「Executing...」と表示されて、USBメモリーが初期化されます。

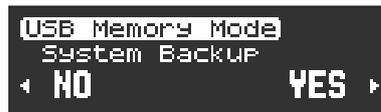
フォーマットが完了すると「Complete」と表示されたあと、USB Memory Format 画面に戻ります。

6. 電源を切って、USBメモリーを抜きます。

システム設定のバックアップ／リストア

バックアップ

1. **[MENU]** ボタンを押しながら電源を入れます。
Rolandロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. USBメモリーを本体のUSB端子に接続します。
3. **[◀]** **[▶]** ボタンで「System Backup」を選び、**[MENU]** ボタンを押します。



4. **[▶]** ボタンを押して「YES」を選びます。キャンセルする場合は **[◀]** ボタンを押して「NO」を選びます。
5. ファイル名を入力します。



[◀] **[▶]** ボタンでカーソルを移動させ、**[▲]** **[▼]** ボタンで文字を入力します。[S1] ボタンで文字の挿入、[S2] ボタンで文字の削除ができます。

6. **[MENU]** ボタンを押します。

画面に「Write OK ?」と表示されます。

7. バックアップする場合は **[▶]** ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は **[◀]** ボタンを押して「NO」を選びます。

画面に「Writing...」と表示されて、バックアップが実行されます。完了すると「Complete」と表示されたあと、System Backup 画面に戻ります。

8. 電源を切って、USBメモリーを抜きます。

リストア

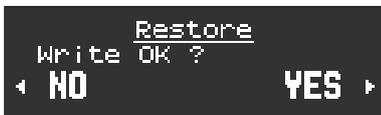
1. [MENU] ボタンを押しながら電源を入れます。
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. データをバックアップしておいた USB メモリーを本体の USB 端子に接続します。
3. [◀] [▶] ボタンで「System Restore」を選び、[MENU] ボタンを押します。



4. [▶] ボタンを押して「YES」を選びます。キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。
5. [◀] [▶] ボタンでバックアップしたファイルを選び、[MENU] ボタンを押します。



確認画面が表示されます。



6. リストアする場合は [▶] ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。

画面に「Writing...」と表示されて、リストアが実行されます。完了すると「Complete」と表示されたあと、System Restore 画面に戻ります。

※ ファイルが正常に読み込めない場合は、「Read Error」と表示されます。USB メモリーの接続を確認し、再度リストアを実行してください。

また、シーン設定のバックアップ・ファイルを System Restore で選んだ場合も「Read Error」と表示されます。

7. 電源を切って、USB メモリーを抜きます。

シーン設定のバックアップ／リストア

バックアップ

1. [MENU] ボタンを押しながら電源を入れます。
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. USB メモリーを本体の USB 端子に接続します。
3. [◀] [▶] ボタンで「Scene Backup」を選び、[MENU] ボタンを押します。



4. [▶] ボタンを押して「YES」を選びます。キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。

5. ファイル名を入力します。



[◀] [▶] ボタンでカーソルを移動させ、[▲] [▼] ボタンで文字を入力します。[S1] ボタンで文字の挿入、[S2] ボタンで文字の削除ができます。

6. [MENU] ボタンを押します。
画面に「Write OK?」と表示されます。
7. バックアップする場合は [▶] ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。

画面に「Writing...」と表示されて、バックアップが実行されます。完了すると「Complete」と表示されたあと、Scene Backup 画面に戻ります。

8. 電源を切って、USB メモリーを抜きます。

リストア

.....

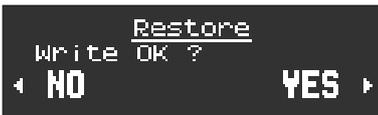
1. **[MENU]** ボタンを押しながら電源を入れます。
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. データをバックアップしておいた USB メモリーを本体の USB 端子に接続します。
3. **[◀] [▶]** ボタンで「Scene Restore」を選び、**[MENU]** ボタンを押します。



4. **[◀] [▶]** ボタンでバックアップしたファイルを選び、**[MENU]** ボタンを押します。



確認画面が表示されます。



5. **[▶]** ボタンを押します。
画面に「Writing...」と表示されて、リストアが実行されます。完了すると「Complete」と表示されたあと、Scene Restore 画面に戻ります。
- ※ ファイルが正常に読み込めない場合は、「Read Error」と表示されます。USBメモリーの接続を確認し、再度リストアを実行してください。
- また、システム設定のバック・アップファイルを Scene Restore で選んだ場合も「Read Error」と表示されます。
6. **電源を切って、USBメモリーを抜きます。**

SOUND PACK/WAVE EXPANSION のインストール

音色ファイルの準備

※ USB メモリーを初めて使うときは、Aerophone でフォーマットしてください。

➔ [USBメモリーの初期化] (P.16)

1. Aerophone に追加する音色のファイルを用意します。

メモ

SOUND PACK や WAVE EXPANSION などの音色ファイルは、Roland Cloud で配信しています。

※ WAVE EXPANSION のインストールは AE-30 のみ対応しています。

Roland Cloud について詳しくは、ローランドのホームページをご覧ください。

➔ <https://www.roland.com/jp/>

2. USB メモリーをパソコンに接続します。

3. USB メモリーの対象ディレクトリーにファイルを保存します。

SOUND PACK (拡張子:.SDZ):ROLAND/SOUND フォルダ
WAVE EXPANSION (拡張子:.EXZ):ルート・ディレクトリー

4. パソコンから USB メモリーを取りはずします。

SOUND PACK のインポート

SOUND PACK をユーザー・トーン/シーンにインポートします。

1. [MENU] ボタンを押しながら電源を入れます。

Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。

2. 音色ファイルを保存した USB メモリーを、本体の USB 端子に接続します。

3. [◀] [▶] ボタンで [Import Tone] を選び、[MENU] ボタンを押します。



4. [▶] ボタンを押して [YES] を選びます。

キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して [NO] を選びます。

5. [◀] [▶] ボタンでインポートしたいファイルを選び、[MENU] ボタンを押します。

初めてインポートするときは、ユーザー・ライセンスのインストール画面が表示されます。

インポートを続けるときは、[▶] ボタンを押して [YES] を選びます。

6. インポートするトーン/シーンを選びます。

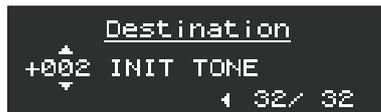


[▲] [▼] ボタンでトーン/シーンを切り替え、[▶] ボタンで選択し、[◀] ボタンで選択を解除します。

選ばれたトーン/シーン番号に [+] が表示されます。

選択が終了したら [MENU] ボタンを押します。

7. インポート先のトーン/シーンを選びます。



[▲] [▼] ボタンで切り替え、[▶] ボタンで選択し、[◀] ボタンで選択を解除します。

選ばれたトーン/シーン番号に [+] が表示されます。

8. 選択が終了したら [MENU] ボタンを押します。

トーンをインポートする場合

1. [Make Scene] と表示されたら、インポートするトーン用のシーンを生成します。
2. [▲] [▼] ボタンでシーンを切り替え、[▶] ボタンで選択し、[◀] ボタンで選択を解除します。
選ばれたシーン番号に [+] が表示されます。
3. 選択が終了したら [MENU] ボタンを押します。
画面に [Import OK ?] と表示されます。

9. インポートする場合は [▶] ボタンを押して [YES] を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して [NO] を選び

ます。

[YES] を選ぶと、インポートが実行されます。

完了すると [Completed!] と表示されます。

[MENU] ボタンを押すと、Import Tone 画面に戻ります。

メモ

[MENU] ボタンを押し続けると、Import Tone 画面に戻ります。

AE-30 WAVE EXPANSION のインストール

1. **[MENU] ボタンを押しながら電源を入れます。**
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. **音色ファイルを保存した USB メモリーを、本体の USB 端子に接続します。**
3. **[◀] [▶] ボタンで「Install Expansion」を選び、[MENU] ボタンを押します。**



4. **[▶] ボタンを押して「YES」を選びます。**
キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。
5. **[◀] [▶] ボタンでインストールしたいファイルを選び、[MENU] ボタンを押します。**
初めてインストールするときは、ユーザー・ライセンスのインストール画面が表示されます。
インストールを続けるときは、[▶] ボタンを押して「YES」を選びます。
画面に「Install OK ?」と表示されます。
6. **インストールする場合は [▶] ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。**
「YES」を選ぶと、インストールは実行されます。
完了すると「Completed!」と表示されます。
[MENU] ボタンを押すと、Install Expansion 画面に戻ります。

メモ

[MENU] ボタンを押し続けると、Install Expansion 画面に戻ります。

AE-30 WAVE EXPANSION データの管理

インストールしている WAVE EXPANSION データを管理します。

1. **[MENU] ボタンを押しながら電源を入れます。**
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. **[◀] [▶] ボタンで「Expansion Manager」を選び、[MENU] ボタンを押します。**
3. **[▶] ボタンを押して「YES」を選びます。**
キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。
4. **[◀] [▶] ボタンで、インストールしている WAVE EXPANSION データを選び、[MENU] ボタンを押します。**
5. **選んだデータに対する操作を [◀] [▶] ボタンで選び、[MENU] ボタンを押します。**
「Make Scene」は、WAVE EXPANSION データ中のトーン用のシーンをユーザー領域に作成します。Tone Select 画面が表示されます（手順 6 に進む）。
「Uninstall」は、WAVE EXPANSION データをアンインストールします（手順 10 に進む）。
6. **シーン・データを作るトーンを選びます。**
[▲] [▼] ボタンで切り替え、[▶] ボタンで選択し、[◀] ボタンで選択を解除します。
選ばれたトーン番号に [+] が表示されます。
7. **選択が終了したら [MENU] ボタンを押します。**
Destination 画面が表示されます。
8. **作成先のシーンを選びます。**
[▲] [▼] ボタンで切り替え、[▶] ボタンで選択し、[◀] ボタンで選択を解除します。
選ばれたシーン番号に [+] が表示されます。
選択が終了したら [MENU] ボタンを押します。
画面に「Make OK ?」と表示されます。
9. **作成する場合は [▶] ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。**
「YES」を選ぶと、シーン作成は実行されます。
完了すると「Completed!」と表示されます。
[MENU] ボタンを押すと Expansion Manager 画面に戻ります。
10. **「Uninstall OK ?」と表示されます。**
アンインストールする場合は [▶] ボタンを押して「YES」を選び、キャンセルする場合は [◀] ボタンを押して「NO」を選びます。
11. **再度確認する画面が表示されます。**
[MENU] ボタンを押すと実行され、[◀] ボタンを押すとキャンセルされ Expansion Manager 画面に戻ります。

メモ

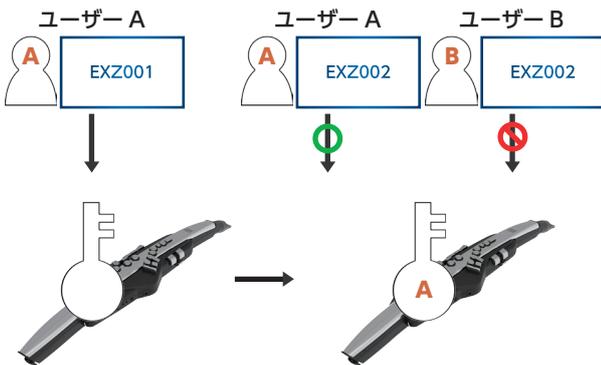
[MENU] ボタンを押し続けると、Expansion Manager 画面に戻ります。

ユーザー・ライセンスの初期化

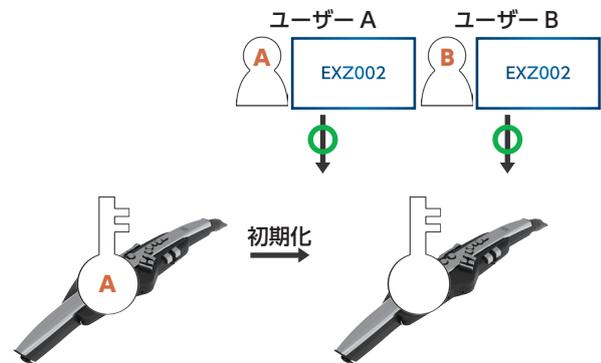
ユーザー・ライセンス

SOUND PACK や WAVE EXPANSION には、ダウンロードしたユーザーのユーザー・ライセンスが紐付いています。

異なるユーザー・ライセンスの SOUND PACK や WAVE EXPANSION を 1 台の Aerophone にインポート/インストールすることはできません。



すでに Aerophone 本体に登録されているユーザー・ライセンスとは異なるユーザー・ライセンスの SOUND PACK や WAVE EXPANSION をインポート/インストールする場合には、ユーザー・ライセンスを初期化してください。



ライセンスをリセットします。

リセットするとインストールしている WAVE EXPANSION はアンインストールされます。

1. **[MENU]** ボタンを押しながら電源を入れます。
Roland ロゴが消えるまで、[MENU] ボタンを押し続けます。
2. **[◀] [▶]** ボタンで「Remove License」を選び、**[MENU]** ボタンを押します。

3. **[▶]** ボタンを押して「YES」を選びます。キャンセルする場合は **[◀]** ボタンを押して「NO」を選びます。

```

USB Memory Mode
Remove License
◀ NO YES ▶
  
```

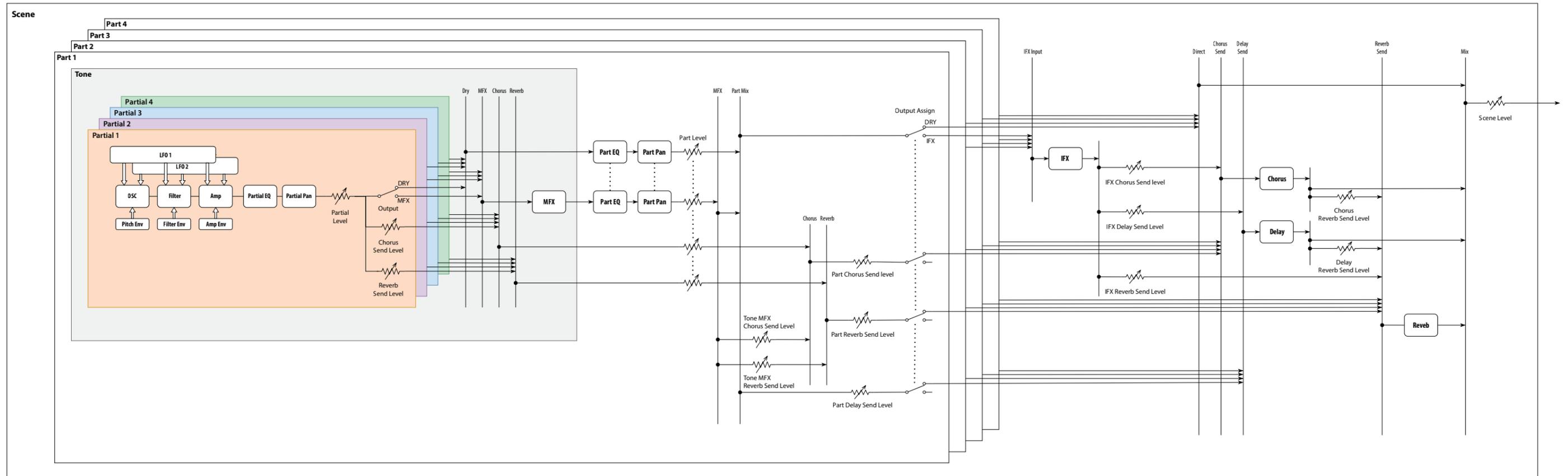
4. **Remove License 確認画面が表示されるので、[MENU] ボタンを押して実行します。**

キャンセルする場合は **[◀]** ボタンを押します。

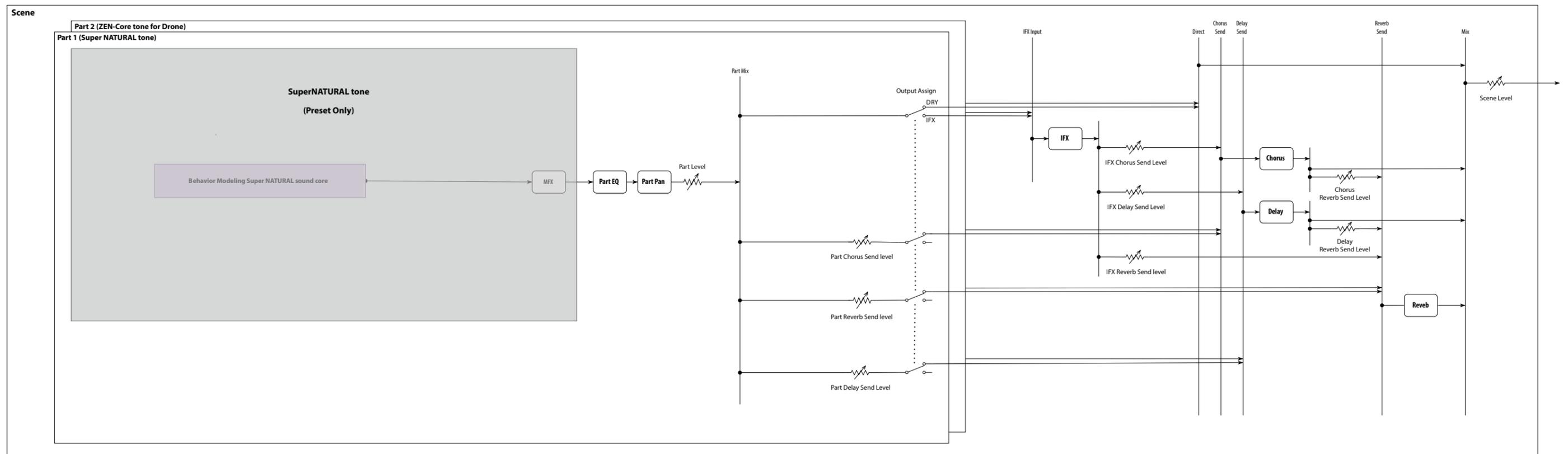
リセットが実行され。完了すると「Complete!」と表示されます。

[MENU] ボタンを押すと Remove License 画面に戻ります。

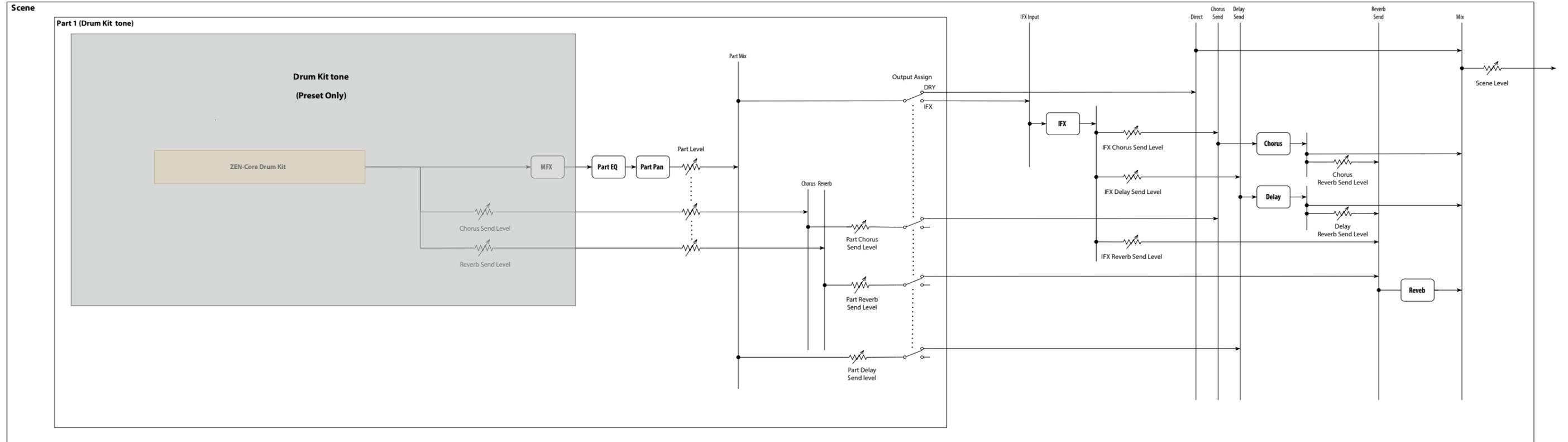
ZEN-Core Tone



SuperNATURAL Tone



Drum Kit



シーン・パラメーター

シーン・パラメーターは、アプリ「Aerophone Pro Editor」を使って設定することができます。

パラメーター	設定値	説明
Scene Name	シーンの名前を設定します (最大 16 文字)。	

SCENE/COMMON

パラメーター	設定値	説明
Scene Volume	0 ~ 127	シーン全体の音量を設定します。
Scene Tempo	20.00 ~ 300.00	シーンのテンポを設定します。エフェクトなどで使用します。
Scene Transpose	-5 ~ 0 ~ +6	シーンのトランスポーズ (移調) を設定します。 ※ システム・パラメーターの Transpose Mode (P.3) が「Scene」のときに有効です。
Scene Octave Shift	-3 ~ 0 ~ +3	シーンのオクターブ・シフト量を設定します。
Bend Range Ctrl	0 ~ 24	サム・レバーやその他のコントローラーに「Bend Down/Up」を割り当てたときのベンド・レンジを半音単位で設定します。
Bend Range Bite Dn	0, 5, 10 ~ 100,	※ システム・パラメーターの Bend Range Source (P.4) が「Scene」のときに有効です。
Bend Range Bite Up	200 ~ 2400 (cent)	
AE-30 Bend Range Motion Dn	0 ~ 2400 (cent)	モーション・コントロールに「Bend Up/Down」を割り当てたときのベンド・レンジをセント値で設定します。 ※ Bend Range Source が「Scene」のときに有効です。
AE-30 Bend Range Motion Up		
Harmony 1 Assign Harmony 2 Assign Harmony 3 Assign Harmony 4 Assign	各コントローラーの機能を「Harmony」に設定したときに動作するハーモニー音の音程を設定します。ハーモニー音は 4 つまで付けることができます。 ※ システム・パラメーターの Harmony Source (P.6) が「Scene」のときに有効です。 Oct below (-12), 7th Maj below (-11), 7th min below (-10), 6th Maj below (-9), 6th min below (-8), 5th below (-7), Tritone below (-6), 4th below (-5), 3rd Maj below (-4), 3rd min below (-3), 2nd Maj below (-2), 2nd min below (-1), Off, 2nd min above (+1), 2nd Maj above (+2), 3rd min above (+3), 3rd Maj above (+4), 4th above (+5), Tritone above (+6), 5th above (+7), 6th min above (+8), 6th Maj above (+9), 7th min above (+10), 7th Maj above (+11), Oct above (+12)	

SCENE/ASSIGN (INT)

※ 以下のシステム・パラメーター (P.6) が「Scene」のときに有効です。

- Asgn Src Breath
- Asgn Src Bite
- Asgn Src Lever
- AE-30** Asgn Src Thumb Pad
- AE-30** Asgn Src Motion
- Asgn Src S1/S2
- Asgn Src Key

コントローラー	設定値	説明
Breath	1 ~ 8	ブレス・コントローラーのアサイン設定をします。
Bite Down Bite Up	1 ~ 4	バイト・コントローラーのアサイン設定をします。
Thumb Lever Down Thumb Lever Up	1, 2	サム・レバーのアサイン設定をします。
AE-30 Thumb Pad	1 ~ 4	サム・パッドのアサイン設定をします。
AE-30 Motion	2	モーション・コントローラーのアサイン設定をします。
S1, S2	1, 2	[S1], [S2] ボタンのアサイン設定をします。
X, C1 ~ 5, Tc, Ta	1, 2	[X] キー、サイド・キー ([C1] ~ [C5], [Tc], [Ta]) のアサイン設定をします。

■ 連続動作のコントローラーのアサイン設定

パラメーター	設定値	説明
Assign Function	パラメーターの詳細については、「連続動作のコントローラー」(P.12) をご覧ください。	
Input Min、Max		
Output Min、Max		
Assign Mode		
Curve		

■ スイッチ動作のコントローラーのアサイン設定

パラメーター	設定値	説明
Assign Function	パラメーターの詳細については、「スイッチ動作のコントローラー」(P.13) をご覧ください。	
Release Val		
Press Val		
Assign Mode		
Curve		

SCENE/CONTROL SOURCE (INT)

※ システム・パラメーターの Control Source Select が「Scene」のときに有効です。

パラメーター	設定値	説明
Control Source 1 ~ 4	OFF、CC01 ~ 31、 CC33 ~ 95、BEND、 AFTER TOUCH	トーン・コントロールとして使う MIDI メッセージを設定します。

SCENE/ASSIGN (MIDI)

※ MIDI コントロール・モードがオンで、以下のシステム・パラメーター (P.6) が「Scene」のときに有効です。

Asgn Src Breath

Asgn Src Bite

Asgn Src Lever

AE-30 Asgn Src Thumb Pad

AE-30 Asgn Src Motion

Asgn Src S1/S2

Asgn Src Key

コントローラー		説明
Breath	1 ~ 8	ブレス・コントローラーの、MIDI コントロール用のアサイン設定をします。
Bite Down	1 ~ 4	バイト・コントローラーの、MIDI コントロール用のアサイン設定をします。
Bite Up		
Thumb Lever Down	1、2	サム・レバーの、MIDI コントロール用のアサイン設定をします。
Thumb Lever Up		
AE-30 Thumb Pad	1 ~ 4	サム・パッドの、MIDI コントロール用のアサイン設定をします。
AE-30 Motion	2	モーション・コントローラーのアサイン設定をします。
S1、S2	1、2	[S1]、[S2] ボタンの、MIDI コントロール用のアサイン設定をします。
X、C1 ~ 5、Tc、Ta	1、2	[X] キー、サイド・キー ([C1] ~ [C5]、[Tc]、[Ta]) の MIDI コントロール用のアサイン設定をします。

■ 連続動作のコントローラーのアサイン設定

パラメーター	設定値	説明
Assign Function	パラメーターの詳細については、「連続動作のコントローラー」(P.12) をご覧ください。	
Input Min、Max		
Output Min、Max		
Assign Mode		
Curve		

■ スイッチ動作のコントローラーのアサイン設定

パラメーター	設定値	説明
Assign Function	パラメーターの詳細については、「スイッチ動作のコントローラー」(P.13) をご覧ください。	
Release Val		
Press Val		
Assign Mode		
Curve		

SCENE/CONTROL (MIDI)

※ MIDI コントロール・モードがオンのとき、以下の設定が有効になります。

表示	設定値	説明
Tx Channel	1 ~ 16	MIDI 送信チャンネルを設定します。
Bank MSB (CC#0)	OFF、0 ~ 127	シーンが選ばれたときに送信するバンク・セレクト/プログラム・チェンジを設定します。 「OFF」のときは送信しません。 ※ システム・パラメーターの MIDI Ctrl PC、MIDI Ctrl BS (P.8) が「ON」のときに有効です。
Bank LSB (CC#32)	OFF、0 ~ 127	
PC	OFF、1 ~ 128	
Velocity	MIDI 出力時の、ノート・オン・ベロシティーの値を設定します。	
	REAL 1 ~ 127	タンギングの強さで、ベロシティーの値が決まります。 指定した値 (固定値) を送信します。
Volume (CC#7)	OFF、0 ~ 127	シーンが選ばれたときに送信する Volume (CC#7) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Pan (CC#10)	OFF、L64 ~ 0 ~ 63R	シーンが選ばれたときに送信する PAN (CC#10) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Modulation (CC#1)		シーンが選ばれたときに送信する Modulation (CC#1) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Reverb (CC#91)	OFF、0 ~ 127	シーンが選ばれたときに送信する Reverb Send (CC#91) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Chorus (CC#93)		シーンが選ばれたときに送信する Chorus Send (CC#93) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Coarse (RPN#2)	OFF、-48 ~ 0 ~ +48	シーンが選ばれたときに送信する Coarse Tune (RPN#2) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Fine Tune (RPN#1)	OFF、-50 ~ 0 ~ +50	シーンが選ばれたときに送信する Fine Tune (RPN#1) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Bend Rng (RPN#0)	OFF、0 ~ 24	シーンが選ばれたときに送信する Bend Range (RPN#0) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。

表示	設定値	説明
Cutoff (CC#74)	OFF、0 ~ 127	シーンが選ばれたときに送信する Cutoff Offset (CC#74) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Resonance (CC#71)		シーンが選ばれたときに送信する Resonance Offset (CC#71) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Attack (CC#73)		シーンが選ばれたときに送信する Attack Time Offset (CC#73) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Decay (CC#75)		シーンが選ばれたときに送信する Decay Time Offset (CC#75) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
Release (CC#72)		シーンが選ばれたときに送信する Release Time Offset (CC#72) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。
MONO/POLY (CC#126/127)	OFF、MONO (CC#126)、 POLY (CC#127)	シーンが選ばれたときに送信する Mono/Poly (CC#126/127) の値を設定します。 「OFF」のときは送信しません。

SCENE/PART

パラメーター	設定値	説明
PartSW	OFF、ON	各パート (PART1 ~ 4) をオン/オフします。

SCENE/MODE

パラメーター	設定値	説明
Part Mode	パート・モードを設定します。	
	LEAD	メロディーなどを演奏する通常モードです。
	DRONE	低音の持続音を演奏する特別なモードです。 アサイン機能を「Drone SW」(P.13) に設定して使用します。

SCENE/RANGE

パラメーター	設定値	説明
Key Range	(Lower) C-1 ~ G9 (Upper) C-1 ~ G9	各パートの鍵域 (キー・レンジ) を設定します。 鍵域の上限 (Upper) と下限 (Lower) を指定します。 鍵域によってトーンを吹き分けるときなどに設定します。
Key Fade Width Lower	0 ~ 127	トーンが Key Range Lower よりも低い鍵域を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。
Key Fade Width Upper	0 ~ 127	トーンが Key Range Upper よりも高い鍵域を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。
Velocity Range	(Lower) 1 ~ 127 (Upper) 1 ~ 127	トーンの鳴るペロシティーの下限 (Lower) / 上限 (Upper) を設定します。 ペロシティーの強さでトーンを鳴らし分けたいときに設定します。
Velocity Fade Width Lower	0 ~ 127	トーンが Velocity Range Lower より弱く吹かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。
Velocity Fade Width Upper	0 ~ 127	トーンが Velocity Range Upper より強く吹かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。
X-Fade Range	(Lower) 0 ~ 127 (Upper) 0 ~ 127	トーンの鳴る X-Fade (CC30) の下限 (Lower) / 上限 (Upper) を設定します。 X-Fade (CC30) の値でトーンを鳴らし分けたいときに設定します。
X-Fade Fade Width Lower	0 ~ 127	X-Fade (CC30) の値が X-Fade Range Lower より小さい場合の音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。
X-Fade Fade Width Upper	0 ~ 127	X-Fade (CC30) の値が X-Fade Range Upper より大きい場合の音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。

SCENE/PITCH

パラメーター	設定値	説明
Part Octave Shift	-3 ~ 0 ~ +3	パートの音の高さを、オクターブ単位 (± 3 オクターブまで) で設定します。
Part Coarse Tune	-48 ~ 0 ~ +48	パートのピッチ (音の高さ) を、半音単位で設定します。
Part Fine Tune	-50 ~ 0 ~ +50cent	パートのピッチを、1 セント単位で微調整します。

SCENE/OFFSET

パラメーター	設定値	説明
Cutoff	-64 ~ 0 ~ +63	フィルターの開き具合を調節します。 値を大きくすると音が明るくなり、小さくすると暗くなります。
Resonance	-64 ~ 0 ~ +63	カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音にクセを付けます。 設定値を上げすぎると、発振して音が歪むことがあります。値が大きくなるとクセが強くなり、小さくすると弱くなります。
Attack Time	-64 ~ 0 ~ +63	ノート・オンしてから、音が立ち上がるまでの時間を設定します。 値を大きくすると立ち上がりが緩やかに、小さくすると立ち上がりが鋭くなります。
Decay Time	-64 ~ 0 ~ +63	音が立ち上がってから、音量が下がっていくまでの時間を設定します。 値を大きくすると音量が下がるまでの時間が長くなり、小さくすると短くなります。
Release Time	-64 ~ 0 ~ +63	ノート・オフしてから、音が消えるまでの時間を設定します。 値を大きくすると余韻の長い音になり、小さくすると歯切れの良い音になります。
Vibrato Rate	-64 ~ 0 ~ +63	ビブラートの周期 (音の高さの揺れる速さ) を調節します。 値を大きくするほど音の高さの揺れが速くなり、小さくするほど遅くなります。
Vibrato Depth	-64 ~ 0 ~ +63	ビブラート効果の深さ (音の高さを揺らす深さ) を調節します。 値を大きくするほど音の高さの揺れ幅が大きくなり、小さくするほど揺れ幅も小さくなります。
Vibrato Delay	-64 ~ 0 ~ +63	ビブラート (音の高さの揺れ) 効果がかかり始めるまでの時間を調節します。 値を大きくするほどかかり始めるまでの時間が長くなり、小さくするほど短くなります。

SCENE/EQ

パラメーター	設定値	説明
EQ Switch	OFF、ON	パートEQ (パートごとにかけるイコライザー) を、使う (ON) か使わない (OFF) かを設定します。
Input Gain	-24 ~ +24dB	EQ への入力の増幅/減衰量を調節します。
Low Gain	-24 ~ +24dB	低域の増幅/減衰量を調節します。
Low Freq	20 ~ 16000Hz	低域の基準周波数を設定します。
Mid Gain	-24 ~ +24dB	中域の増幅/減衰量を調節します。
Mid Freq	20 ~ 16000Hz	中域の基準周波数を設定します。
Mid Q	0.5 ~ 16.0	中域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。
High Gain	-24 ~ +24dB	高域の増幅/減衰量を調節します。
High Freq	20 ~ 16000Hz	高域の基準周波数を設定します。

SCENE/OUTPUT

パラメーター	設定値	説明
Part Level	0 ~ 127	各パートの音量を設定します。
Part Pan	L64 ~ 0 ~ 63R	ステレオ出力するときの、各パートの音の定位を設定します。
Chorus Send	0 ~ 127	コーラスへのセンド・レベルを設定します。
Delay Send	0 ~ 127	コーラスへのセンド・レベルを設定します。
Reverb Send	0 ~ 127	コーラスへのセンド・レベルを設定します。
Output Assign	DRY、IFX	各パートの出力先を選びます。

SCENE/CONTROL

パラメーター	設定値	説明
Mono/Poly	MONO、POLY、TONE	パートに割り当てているトーンを、モノフォニック (MONO) で演奏するかポリフォニック (POLY) で演奏するかを設定します。 トーンの設定に従うときは「TONE」にします。
Legato Switch	OFF、ON、TONE	MONO/POLYが「MONO」に設定されている状態で Legato Switch を「ON」にしたときにレガートが有効になります。 トーンの設定に従うときは「TONE」にします。 ある音を吹き続けたまま演奏キーで他の音に変えるような演奏 (レガート演奏) をしたときに、滑らかに音高を変化させることができます。
Portamento Switch	OFF、ON、TONE	ポルタメントをかける (ON) か、かけない (OFF) かを設定します。 トーンの設定に従うときは「TONE」にします。
Portamento Time	0 ~ 127、TONE	ポルタメント演奏時のピッチが変化する時間を設定します。 値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。 トーンの設定に従うときは「TONE」にします。
Unison Switch	OFF、ON、TONE	1つの音色を重ねる機能です。 ユニゾンで演奏するときは「ON」、演奏しないときは「OFF」にします。 トーンの設定に従うときは「TONE」にします。 ※ Unison Switch が「ON」のパートは、モノフォニックになります。
Velocity	ノート・オン・ベロシティーの値を設定します。	
	REAL	タンギングの強さで、ベロシティーの値が決まります。
	FIXED	指定した値 (固定値) になります。
Fixed Velocity	1 ~ 127	Velocity が「FIXED」のときのベロシティー値を設定します。

SCENE/CONTROL RX

パラメーター	設定値	説明
Rx S1、Rx S2	OFF、ON	S1、S2 ボタンの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
Rx X、Rx C1 ~ 5、 Rx Tc、Rx Ta	OFF、ON	サイド・キーの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
Rx Breath	OFF、ON	ブレス・コントローラーの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
Rx Bite Down Rx Bite Up	OFF、ON	バイト・コントローラーの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
Rx Thumb Lever Down Rx Thumb Lever Up	OFF、ON	サム・レバーの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
AE-30 Rx Thumb Pad	OFF、ON	サム・パッドの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。
AE-30 Rx Motion	OFF、ON	モーション・コントローラーの操作を受信するか (ON) 受信しないか (OFF) を設定します。

SCENE/IFX

パラメーター	設定値	説明
IFX SW	OFF、ON	IFX のオン/オフを設定します。
IFX Type	「MFX/IFX パラメーター」 (P.53) 参照	IFX のタイプを選びます。
FX		
IFX パラメーター	「MFX/IFX パラメーター」 (P.53) 参照	選んだ IFX のパラメーターを設定します。 選べるパラメーターは、IFX Type で設定したエフェクトの種類によって異なります。
SEND		
Chorus Send Level	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは「0」に設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは「0」に設定します。
Delay Send Level	0 ~ 127	ディレイのかかり具合を設定します。 ディレイをかけないときは「0」に設定します。

SCENE/CHORUS

パラメーター	設定値	説明
CH SW	OFF、ON	コーラスのオン/オフを設定します。
Chorus Type	コーラスのタイプを選びます。	
	OFF、1 Chorus、2 CE-1、3 SDD-320、4 JUNO-106 Chorus	
FX		
Chorus パラメーター	選んだコーラスのパラメーターを設定します。	
	「Chorus パラメーター」参照	選べるパラメーターは、Chorus Type で設定したコーラスの種類によって異なります。
OUTPUT		
Chorus Level	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは「0」に設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは「0」に設定します。

Chorus パラメーター

1 Chorus (コーラス)

ステレオ仕様のコーラスです。

パラメーター	設定値	説明
Rate	0 ~ 127	揺れの周期を調節します。
Depth	0 ~ 127	揺れの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	コーラスの音を入力に戻すレベルを調節します。

4 JUNO-106 Chorus (JUNO-106 コーラス)

ローランドの JUNO-106 のコーラスのモデリングです。

パラメーター	設定値	説明
Mode	I、II、I+II、 JX I、JX II	モードを切り替えます。 I+II ：同時に 2 つのボタンを押したときの状態です。
Noise Level	0 ~ 127	ノイズの音量を調節します。

2 CE-1 (コーラス)

BOSS 往年のコーラス・エフェクターの名機 CE-1 のモデリングです。
アナログ独特の温かみのあるコーラス・サウンドです。

パラメーター	設定値	説明
Intensity	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を調節します。

3 SDD-320 (ディメンション D)

ローランドの DIMENSION D (SDD-320) のモデリングです。
さわやかなコーラス・サウンドです。

パラメーター	設定値	説明
Mode	1、2、3、4、 1+4、2+4、 3+4	モードを切り替えます。

SCENE/DELAY

パラメーター	設定値	説明
DLY SW	OFF、ON	ディレイのオン/オフを設定します。
Delay Type	ディレイのタイプを選びます。	
	OFF、1 Delay、2 T-Ctrl Dly、3 Delay → Trem、4 2Tap PanDly、5 3Tap PanDly	
FX		
Delay パラメーター	選んだディレイのパラメーターを設定します。	
	[Delay パラメーター] 参照	選べるパラメーターは、Delay Type で設定したディレイの種類によって異なります。
OUTPUT		
Delay Level	0 ~ 127	ディレイのかかり具合を設定します。 ディレイをかけないときは「0」に設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは「0」に設定します。

Delay パラメーター

1 Delay (ディレイ)

ステレオ仕様のディレイです。

パラメーター	設定値	説明
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 1300	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Delay Time (note)	音符 (*1)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合を調節します (マイナス: 逆相)。
HF Damp	(*2)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。

2 T-Ctrl Dly (タイム・コントロール・ディレイ)

ディレイ・タイムを滑らかに変化させることができるディレイです。

パラメーター	設定値	説明
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 1300	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Delay Time (note)	音符 (*1)	
Acceleration	0 ~ 15	ディレイ・タイムを変化させた場合、現在のディレイ・タイムから指定のディレイ・タイムに達するまでの時間を調節します。 ディレイ・タイムと同時にピッチ変化の速さも変わります。
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合を調節します (マイナス: 逆相)。
HF Damp	(*2)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。

3 Delay → Trem (ディレイ → トレモロ)

ディレイ音にトレモロがかかります。

パラメーター	設定値	説明
Input Mode	MONAURAL	入力をモノ・ミックスします。
	STEREO	ステレオで入力します。
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 1300	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Delay Time (note)	音符 (*1)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合を調節します (マイナス: 逆相)。
HF Damp	(*2)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。
Tremolo Switch	OFF、ON	トレモロ効果のオン/オフを設定します。
Tremolo Mod Wave	定位の変化のしかたを設定します。	
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	SIN	正弦波
	SAW1	のこぎり波
	SAW2	
TRP	台形波	
Tremolo Rate (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、トレモロがテンポに同期します。
Tremolo Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	トレモロのかかる周期を調節します。
Tremolo Rate (note)	音符 (*1)	
Tremolo Depth	0 ~ 127	トレモロのかかる深さを調節します。

4 2Tap PanDly (2 タップ・パン・ディレイ)

お好みの 2 方向にディレイ音が鳴らせます。

パラメーター	設定値	説明
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 1300	原音が鳴ってから 2 番目のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Delay Time (note)	音符 (*1)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合を調節します (マイナス: 逆相)。
HF Damp	(*2)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。
Delay 1 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 1 の定位を調節します。
Delay 2 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 2 の定位を調節します。
Delay 1 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 の音量を調節します。
Delay 2 Level	0 ~ 127	ディレイ 2 の音量を調節します。

- (*1) 1/64T、1/64、1/32T、1/32、1/16T、1/32、1/16、1/8T、1/16、1/8、1/4T、1/8、1/4、1/2T、1/4、1/2、1T、1/2、1、2T、1、2
- (*2) 200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)、BYPASS

5 3Tap PanDly (3 タップ・パン・ディレイ)

お好みの 3 方向にディレイ音が鳴らせます。

パラメーター	設定値	説明
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	「ON」のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 2600	原音が鳴ってから 3 番目のディレイ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Delay Time (note)	音符 (*1)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合を調節します (マイナス: 逆相)。
HF Damp	(*2)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。
Delay 1 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 1 の定位を調節します。
Delay 2 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 2 の定位を調節します。
Delay 3 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 3 の定位を調節します。
Delay 1 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 の音量を調節します。
Delay 2 Level	0 ~ 127	ディレイ 2 の音量を調節します。
Delay 3 Level	0 ~ 127	ディレイ 3 の音量を調節します。

SCENE/REVERB

パラメーター	設定値	説明
RV SW	OFF、ON	リバーブのオン/オフを設定します。
Reverb Type	リバーブのタイプを選びます。	
	OFF、1 INTEGRA7Rev、2 Warm Hall、3 Hall、4 GS Reverb、5 SRV-2000、6 SRV-2000NL、7 GM2 Reverb	
FX		
Reverb パラメーター	選んだリバーブのパラメーターを設定します。	
	[Reverb パラメーター] 参照	選べるパラメーターは、Reverb Type で設定したリバーブの種類によって異なります。
OUTPUT		
Reverb Level	0 ~ 127	リバーブのかかり具合を設定します。 リバーブをかけないときは「0」に設定します。

Reverb パラメーター

1 INTEGRA7Rev (INTEGRA 7 リバーブ)

パラメーター	設定値	説明
Char	ROOM1 ~ 2、 HALL1 ~ 2、 PLATE	リバーブのタイプを選びます。
PreDelay	0 ~ 100	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Time	0.1 ~ 10.0 (sec)	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
Density	0 ~ 127	リバーブ音の密度を調節します。
Diffusion	0 ~ 127	リバーブ音の密度の時間変化値が大きいほど、時間の経過と共に濃密な音になります。 リバーブ・タイムを長くした場合に、効果がよくあらわれます。
LF Damp	0 ~ 100	リバーブ音の低域成分を調節します。
HF Damp	0 ~ 100	リバーブ音の高域成分を調節します。
Spread	0 ~ 127	リバーブ音の広がりを調節します。
Tone	0 ~ 127	リバーブ音の音質を調節します。

2 Warm Hall (ワーム・ホール)

パラメーター	設定値	説明
PreDelay	0 ~ 100	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Time	0.3 ~ 30.0 (sec)	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
Pre LPF	(*3)	リバーブに入力する音の高域成分をカットする基準周波数を調節します。
Pre HPF	(*4)	リバーブに入力する音の低域成分をカットする基準周波数を調節します。
PreLoop LPF	(*3)	長い残響音の高域成分をカットする基準周波数を調節します。
Diffusion	0 ~ 127	リバーブ音の密度の時間変化を調節します。
HF Damp Freq	(*5)	リバーブ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します。
HF Damp Ratio	0.1 ~ 1.0	リバーブ音の広域成分の減衰量を調節します。

(*1) 16、20、25、32、40、50、63、80、100、125、160、200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、10000、12500、15000 (Hz)、BYPASS

(*2) BYPASS、16、20、25、32、40、50、63、80、100、125、160、200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、10000、12500、15000 (Hz)

(*3) 1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)

3 Hall (ホール)

パラメーター	設定値	説明
PreDelay	0 ~ 100	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Time	0 ~ 127	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
Size	1 ~ 8	部屋／ホールの大きさを調節します。
High Cut	(*6)	最終出力音の高域成分をカットする基準周波数を調節します (BYPASS: カットしない)。
Density	0 ~ 127	リバーブ音の密度を調節します。
Diffusion	0 ~ 127	リバーブ音の密度の時間変化値が大きいほど、時間の経過と共に濃密な音になります。リバーブ・タイムを長くした場合に、効果がよくあらわれます。
LF Damp Freq	(*7)	リバーブ音の低域成分をカットする基準周波数を調節します。
LF Damp Gain	-36 ~ 0 (dB)	LF ダンプの減衰量を調節します (0: 効果なし)。
HF Damp Freq	(*8)	リバーブ音の高域成分をカットする基準周波数を調節します。
HF Damp Gain	-36 ~ 0 (dB)	HF ダンプの減衰量を調節します (0: 効果なし)。

(*4) 160、200、250、320、400、500、640、800、1000、1250、1600、2000、2500、3200、4000、5000、6400、8000、10000、12500 (Hz)、BYPASS

(*5) 50、64、80、100、125、160、200、250、320、400、500、640、800、1000、1250、1600、2000、2500、3200、4000 (Hz)

(*6) 4000、5000、6400、8000、10000、12500 (Hz)

4 GS Reverb (GS リバーブ)

パラメーター	設定値	説明
Character	ROOM1 ~ 3、HALL1 ~ 2、PLATE、DELAY、PAN-DELAY	リバーブのタイプを選びます。
Pre LPF	0 ~ 7	リバーブに入力する音の、高域成分の減衰量を調節します
Time	0 ~ 127	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
Delay Feedback	0 ~ 127	リバーブ音を入力に戻すレベルを調節します。

5 SRV-2000

パラメーター	設定値	説明
Selection	R0.3、R1.0、R7.0、R15、R22、R26、R32、R37、H15、H22、H26、H32、H37、P-B、P-A	Roland DIGITAL REVERB SRV-2000 のリバーブの種類を選びます。
PreDelay	0 ~ 160	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
Time	0.1 ~ 99.0 (sec)	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
HF Damp	0.05 ~ 1.00	リバーブ音の高域成分を調節します。
Density	0 ~ 9	後部残響音の密度を調節します。
Attack Gain	0 ~ 9	初期反射音のゲインを調節します。
Attack Time	0 ~ 9	初期反射音の時間を調節します。
ER Density	0 ~ 9	初期反射音の密度を調節します。
ER Level	0 ~ 99	初期反射音の音量を調節します。
EQ Low Freq	0.04 ~ 1.00 (kHz)	低域の基準周波数を設定します。
EQ Low Gain	-24 ~ +12 (dB)	低域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Mid Freq	0.25 ~ 9.99 (kHz)	中域の基準周波数を設定します。
EQ Mid Gain	-24 ~ +12 (dB)	中域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Mid Q	0.2 ~ 9.0	中域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ Hi Freq	0.80 ~ 9.99 (kHz)	高域の基準周波数を設定します。
EQ Hi Gain	-24 ~ +12 (dB)	高域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Hi Q	0.2 ~ 9.0	高域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。

6 SRV-2000NL (NON-LINEAR)

パラメーター	設定値	説明
PreDelay	0 ~ 120	原音が鳴ってからリバーブ音が鳴るまでの遅延時間を調節します。
ReverbTime	-0.9 ~ 99.0 (sec)	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
GateTime	10 ~ 450	リバーブ音の余韻の長さを調節します。
EQ Low Freq	0.04 ~ 1.00 (kHz)	低域の基準周波数を設定します。
EQ Low Gain	-24 ~ +12 (dB)	低域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Mid Freq	0.25 ~ 9.99 (kHz)	中域の基準周波数を設定します。
EQ Mid Gain	-24 ~ +12 (dB)	中域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Mid Q	0.2 ~ 9.0	中域の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。
EQ Hi Freq	0.80 ~ 9.99 (kHz)	高域の基準周波数を設定します。
EQ Hi Gain	-24 ~ +12 (dB)	高域の増幅／減衰量を調節します。
EQ Hi Q	0.2 ~ 9.0	高域の帯域幅を設定します。 値を大きくするほど幅が狭くなります。

7 GM2 Reverb (GM2 リバーブ)

パラメーター	設定値	説明
Character	SMALL ROOM、 MEDIUM ROOM、 LARGE ROOM、 MEDIUM HALL、 LARGE HALL、 PLATE	リバーブのタイプを選びます。
Time	0 ~ 127	リバーブ音の余韻の長さを調節します。

トーン・パラメーター

トーン・パラメーターは、アプリ「Aerophone Pro Editor」を使って設定することができます。

パラメーター	設定値	説明
Tone Name	トーンの名前を設定します (最大 16 文字)。	

TONE/COMMON

パラメーター	設定値	説明
Category	トーンのカテゴリーを選びます。	
	No Assign	E.Guitar Synth Lead
	Ac.Piano	Dist.Guitar Synth Brass
	Pop Piano	Ac.Bass Synth Pad/Str
	E.Grand Piano	E.Bass Synth Bellpad
	E.Piano1	Synth Bass Synth PolyKey
	E.Piano2	Plucked/Stroke Synth FX
	E.Organ	Solo Strings Synth Seq/Pop
	Pipe Organ	Ensemble Strs Phrase
	Reed Organ	Orchestral Pulsating
	Harpischord	Solo Brass Beat&Groove
	Clav	Ensemble Brass Hit
	Celesta	Wind Sound FX
	Accordion	Flute Drums
	Harmonica	Sax Percussion
	Bell	Recorder Stack
Mallet	Vox/Choir Zone	
Ac.Guitar	Scat	
Tone Level	0 ~ 127	トーン全体の音量を調節します。
Tone Pan	L64 ~ 0 ~ 63R	トーンのパンを設定します。 [L64] で最も左、[0] で中央、[63R] で最も右に定位します。
Priority	最大同時発音数を超えたときにどのように発音するかを設定します。	
	LAST	あとから鳴るボイスを優先し、現在鳴っているボイスのうち先に鳴ったものから順に消れていきます。
	LOUDEST	音量の大きいボイスを優先し、現在鳴っているボイスのうち音量の小さいものから順に消れていきます。
Analog Feel	0 ~ 127	発音しているトーンの音の高さや音量を時間的に変化させ、揺らぎを与えます。 値を大きくするほど、揺らぎの量が多くなり不安定になります。
Mono/Poly	トーンの鳴りかたをポリフォニック (POLY) にするか、モノフォニック (MONO) にするかを設定します。	
	MONO	1 音ずつ最後に押したキーの音だけを鳴らせます。
	POLY	複数の音を同時に鳴らせます。
PITCH		
Coarse Tune	-48 ~ +48 (semitone)	音の高さを半音単位 (± 4 オクターブまで) で設定します。
Fine Tune	-50 ~ +50 (cent)	音の高さを 1 セント単位 (± 50 セントまで) で設定します。
Octave Shift	-3 ~ +3	トーンの音の高さをオクターブ単位 (± 3 オクターブまで) で設定します。
Stretch Tune Depth	OFF、1 ~ 3	高音域はより高く、低音域はより低くというピアノの独特の調律手法 (ストレッチ・チューニング) でピッチを設定します。 [OFF] にすると平均律になり、[3] にすると高音域と低音域のピッチ変化が最も大きくなります。

パラメーター	設定値	説明
UNISON		
Unison Switch	OFF、ON	1 つの音色を重ねる機能です。 • OSC Type が [PCM] のときはモノ発音に限定されます。 • Legato Switch を [ON] にしている場合、レガート中は Delay Time が無効になります。 • Retrigger Interval を設定していても、動作は OFF になります。
Size	2 ~ 8	Unison Switch が [ON] のときの、押さえるキー 1 つに対して割り当てられる、音の数を設定します。 Size を増やすと発音数が増えるため、音切れしやすくなります。
Detune	0 ~ 100	Size の数で割り当てられた各音のチューニングをずらして、デチューン効果を出します。 値が大きいほど、各音のチューニングがずれていき、厚みのある音になります。
LEGATO		
Legato Switch	OFF、ON	ある音を吹いたまま運指を変えて他の音を出すような演奏 (レガート演奏) をしたときに、滑らかにピッチを変化させることができます。 変化のさせかたは、Retrigger Interval によって変わります。 ※ Mono/Poly が [MONO] に設定されている状態で、Legato Switch を [ON] にしたときに有効になります。
Retrigger Interval	Legato Switch が有効になっていて、レガート演奏する際に、再発音するか (0 ~ 12) しないか (OFF) を設定します。	
	OFF	現在発音しているトーンのピッチのみ、キーの高さに応じて変化します。
	0 ~ 12	[1 ~ 12] に設定した場合は、レガート演奏のピッチ差が設定値を超えたときに滑らかに再発音します。 たとえば 4 と設定した場合、C4 を基準ピッチとして、Db4 ~ E4 までのレガート演奏は再発音せずピッチのみ変化しますが、C4 から 5 半音離れた F4 にレガートする際に F4 が再発音します。 このとき、F4 で再発音すると、今度は F4 がレガートの基準ピッチになります。 [0] に設定した場合は、ピッチ差に関係なく毎回、再発音する動作になります。 特にアコースティック系の音色では、ピッチのみ変化させても不自然になるので、Retrigger Interval を調整する必要があります。
PORTAMENTO		
Portamento Switch	OFF、ON	ポルタメント効果をかけるか (ON)、かけないか (OFF) を設定します。 メモ ポルタメントとは、始めに弾いたキーと次に弾いたキーとの間の音程を、滑らかに変化させる効果です。Mono/Poly が [MONO] のときにポルタメントをかけると、バイオリンなどのスライド奏法のような効果が得られます。
Mode	ポルタメント効果をかける演奏方法を設定します。	
	NORMAL	常にポルタメントがかかります。
	LEGATO	レガート奏法 (あるキーを押しながら他のキーを押す) のときにだけポルタメントがかかります。

トーン・パラメーター

パラメーター	設定値	説明
Type	ポルタメント効果の種類を設定します。	
	RATE	音程に比例してピッチの変化時間が変わります。
	TIME	音程に関係なく、一定の時間でピッチが変わります。
Start	現在のポルタメントの途中でキーを押したときに、次のポルタメントが始まるピッチを設定します。	
	Pitch	<p>次のピッチに変化していく途中で他のキーが押されたとき、押された時点のピッチから新たなポルタメントが始まります。</p> <p>時間</p>
NOTE	次のピッチに変化していく途中で他のキーが押されたとき、押された時点のピッチが変化終了時のピッチに変わって、新たなポルタメントが始まります。	
	NOTE	<p>時間</p>
Time	0 ~ 1023	ポルタメント演奏で、音の高さが変化する時間を設定します。値が大きくなるほど、次の音の高さに移動する時間が長くなります。
Curve Type	ポルタメントのピッチ変化カーブを設定します。	
	LIN	線形カーブで変化します。
	EXP-L	非線形カーブ（傾き緩やか）カーブで変化します。
	EXP-H	非線形カーブ（傾き急）カーブで変化します。
BEND		
※ BEND にある ZEN-Core トーン・パラメーターは Aerophone では使いません。		
Range Up	0 ~ 48 (semitone)	ピッチ・バンド・レバーを最も右に傾けたときの変化量を半音単位で設定します。たとえば、「48」に設定してピッチ・バンド・レバーを右側いっぱい傾けると、ピッチが 4 オクターブ上がります。
Range Down	0 ~ 48 (semitone)	ピッチ・バンド・レバーを最も左に傾けたときの変化量を半音単位で設定します。たとえば、「48」に設定してピッチ・バンド・レバーを左側いっぱい傾けると、ピッチが 4 オクターブ下がります。
Range Fine Up	0 ~ 100 [cent]	ピッチ・バンド・レバーを右に傾けたときの変化量をセント単位で微調整します。
Range Fine Down	0 ~ 100 [cent]	ピッチ・バンド・レバーを左に傾けたときの変化量をセント単位で微調整します。
Bend Mode	バンド・モードを設定します。	
	NORMAL	通常のピッチ・バンド・レバー効果になります。
	CATCH+LAST	最後に発音した音（ノート）にのみ、ピッチ・バンド効果が有効になります。ピッチ・バンドした状態でノート・オンした場合、ピッチがセンター（中央）で発音します。操作子の位置がセンター（中央）を通過したときに初めてピッチが変化します。

パラメーター	設定値	説明
SOFT PEDAL		
Soft Level Sens	0 ~ 100	ソフト・ペダル（CC#67）を変化させたときの音量変化の度合いを設定します。ピアノ音色で設定すると効果があります。
PARTIAL MIX TABLE		
Velocity Control	吹き始めの強さ（ベロシティ）でパーシャルの鳴らし分けをするときの、パーシャルの鳴りかたを設定します。	
	OFF	オフ
Velocity Control	ON	Velocity Range Lower/Upper, Velocity Fade Low/Up (P.43) で設定した値とベロシティに応じて鳴らし分けします。
	RANDOM	各パーシャルがランダムに発音します。
	CYCLE	各パーシャルが周期的に発音します。
[RANDOM] [CYCLE] の場合		
<ul style="list-style-type: none"> Structure 1-2 (3-4) が OFF 以外のときは、パーシャル 1 と 2 (3 と 4) がペアでランダム、または周期的に発音します。 ベロシティは関係なくなりますが、各パーシャルで Velocity Range (P.43) が被らないように設定する必要があります。 		
Level Curve	Velocity Control で鳴らし分ける際のレベル変化カーブを設定します。	
	EXP	パーシャルのクロスフェード・レベルを、非線形カーブで変化させます。
	LINEAR	パーシャルのクロスフェード・レベルを、線形カーブで変化させます。
CONDITION		
Pitch Drift	0 ~ 255	アナログ・シンセサイザーのような、発音時の微細なピッチのずれを再現します。ずれ具合を調節します。
Condition	0 ~ 100	経年変化を起こしたような変化を付加します。変化の度合いを調節します。

TONE/STRUCTURE

Structure は、2つのパーシャルを1組にして発音することができます。パーシャル1または3（キャリア）に対して、他方のパーシャル2または4（モジュレーター）で変調することによって、幅広い音色を作成することができます。

Structure は2つのパーシャルをペアで使用するため、キャリア、モジュレーターで共通に扱うパラメーターがあります。

以下のパラメーターについては、キャリア側のパーシャル設定のみが有効になります（モジュレーターの設定は無効になります）。

TONE/PARTIAL/RANGE

- Key Range Lower
- Key Range Upper
- Key Fade Lower
- Key Fade Upper
- Velocity Range Lower
- Velocity Range Upper
- Velocity Fade Low
- Velocity Fade Up

TONE/PARTIAL

- Partial Switch

TONE/PARTIAL/OSC

- Delay Mode
- Delay Time Sync
- Delay Time (note)
- Delay Time

TONE/PARTIAL/CONTROL

- Envelope Mode
- Receive Hold-1
- Redamper Switch
- Damper Free Note

TONE/PARTIAL/MATRIX CONTROL

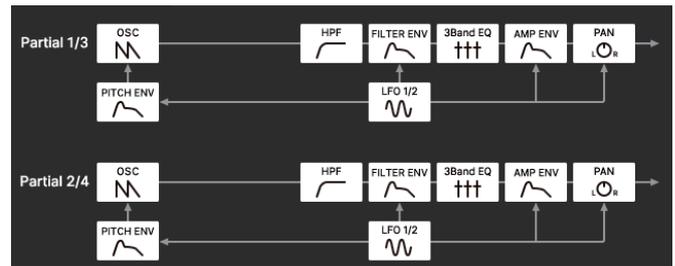
- Destination : PMT
- Destination : CROSS-MOD

パラメーター	設定値	説明
Structure1-2		パーシャル1の発音をパーシャル2で変調します。
	OFF	オフ
	SYNC	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているオシレーター・シンク機能を実現したものです。 Partial2のピッチの周期でPartial1のオシレーターをリセットします。 ※ OSC Type (P.42) が [VA] または [PCM-Sync] のときに有効です。
	RING	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているリング・モジュレーターを実現したものです。 Partial2の出音をPartial1に掛け合わせます。
Structure3-4		パーシャル3の発音をパーシャル4で変調します。
	OFF	オフ
	SYNC	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているオシレーター・シンク機能を実現したものです。 Partial4のピッチの周期でPartial3のオシレーターをリセットします。 ※ OSC Type (P.42) が [VA] または [PCM-Sync] のときに有効です。
	RING	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているリング・モジュレーターを実現したものです。 Partial4の出音をPartial3に掛け合わせます。
Structure1-2	XMOD、XMOD2	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているクロス・モジュレーション機能を実現したものです。 Partial2の出音をPartial1のピッチとして与えます。 XMOD2では、Partial1、3でOSC Type (P.42) が [VA] のときに有効です。
	XMOD、XMOD2	アナログ・シンセサイザーなどで搭載されているクロス・モジュレーション機能を実現したものです。 Partial4の出音をPartial3のピッチとして与えます。 XMOD2では、Partial1、3でOSC Type (P.42) が [VA] のときに有効です。
Partial Phase Lock	OFF、ON	パーシャル間で波形の位相をロックします。 XMOD2で使用すると効果的です。 ※ OSC Type (P.42) が [VA] のときに有効です。
RING		
1-2 Level	0 ~ 127	Structure1-2が [RING] のときのRINGレベルを設定します。
3-4 Level	0 ~ 127	Structure3-4が [RING] のときのRINGレベルを設定します。
OSC1 Level	0 ~ 127	Partial1のOSCレベルを設定します。 ※ Structure1-2が [RING] のときに有効です。
OSC2 Level	0 ~ 127	Partial2のOSCレベルを設定します。 ※ Structure1-2が [RING] のときに有効です。
OSC3 Level	0 ~ 127	Partial3のOSCレベルを設定します。 ※ Structure3-4が [RING] のときに有効です。
OSC4 Level	0 ~ 127	Partial4のOSCレベルを設定します。 ※ Structure3-4が [RING] のときに有効です。

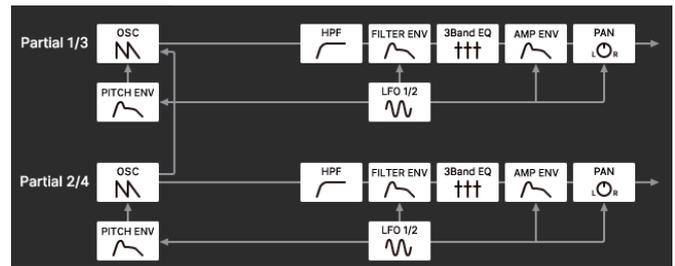
トーン・パラメーター

パラメーター	設定値	説明
CROSS MOD		
1-2 Depth	0 ~ 10800 (cent)	Structure1-2 が [XMOD] のときの Cross Modulation のかかる深さを設定します。
3-4 Depth	0 ~ 10800 (cent)	Structure3-4 が [XMOD] のときの Cross Modulation のかかる深さを設定します。
OSC1 Level	0 ~ 127	Partial1 の OSC レベルを設定します。 ※ Structure1-2 が [XMOD] [XMOD2] のときに有効です。
OSC2 Level	0 ~ 127	Partial2 の OSC レベルを設定します。 ※ Structure1-2 が [XMOD] [XMOD2] のときに有効です。
OSC3 Level	0 ~ 127	Partial3 の OSC レベルを設定します。 ※ Structure3-4 が [XMOD] [XMOD2] のときに有効です。
OSC4 Level	0 ~ 127	Partial4 の OSC レベルを設定します。 ※ Structure3-4 が [XMOD] [XMOD2] のときに有効です。
XM2 1-2 Depth	0 ~ 127	Structure1-2 が [XMOD2] のときの Cross Modulation のかかる深さを設定します。
XM2 3-4 Depth	0 ~ 127	Structure3-4 が [XMOD2] のときの Cross Modulation のかかる深さを設定します。

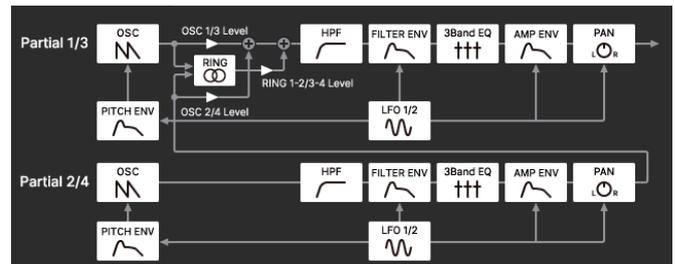
OFF



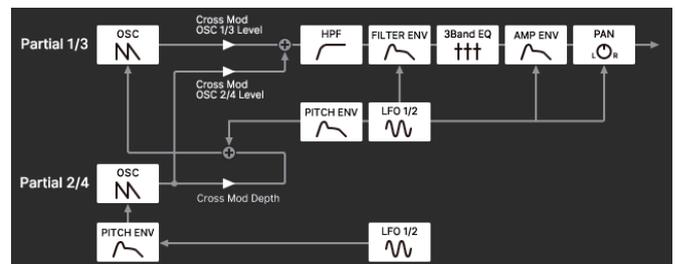
SYNC



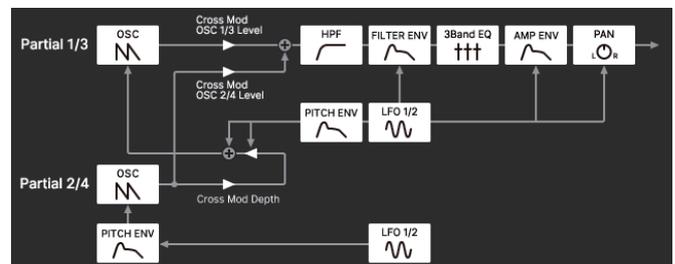
RING



XMOD



XMOD2



TONE/MFX

パラメーター	設定値	説明
MFX Switch	OFF、ON	MFX のオン/オフを設定します。
MFX Type		MFX のタイプを選びます。
MFX パラメーター	「MFX/IFX パラメーター」 (P.53) 参照	選んだ MFX のパラメーターを設定します。 選べるパラメーターは、MFX Type で設定したエフェクトの種類によって異なります。
SEND		
Chorus Send Level	0 ~ 127	コーラスのかかり具合を設定します。 コーラスをかけないときは「0」に設定します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバンプのかかり具合を設定します。 リバンプをかけないときは「0」に設定します。
CONTROL		
Control Source 1 ~ 4	MFX CONTROL を使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。	
	OFF	MFX CONTROL を使いません。
	CC01 ~ 31	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31
	CC33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 33 ~ 95
	BEND	ピッチ・ベンド
	AFTER TOUCH	アフタータッチ
	SYS-CTRL1 ~ 4	System Control Source1 ~ 4 で設定しているコントローラーを使います。
Control Destination 1 ~ 4	MFX CONTROL を使って、マルチ・エフェクトのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。 コントロールできるパラメーターは、マルチ・エフェクト・タイプによって異なります。	
Control Sens 1 ~ 4	-63 ~ +63	MFX CONTROL の効果のかかり具合を設定します。 設定したパラメーターの値を現在の値からプラス方向（大きい値、右方向、速いなど）に変化させるときはプラスの値に、マイナス方向（小さい値、左方向、遅いなど）に変化させるときはマイナスの値に設定します。 数値が大きいほど変化は大きくなります。

MFX を MIDI でコントロールする
(MFX CONTROL)

MFX のパラメーターのうち、代表的なものをコントロール・チェンジ・メッセージなどの MIDI メッセージで変更することができます。

この機能を「MFX CONTROL (マルチエフェクト・コントロール)」と呼びます。

変更できるパラメーターは、MFX のタイプごとにあらかじめ決まっています。マルチエフェクト・コントロールは、4 つまで設定することができます。

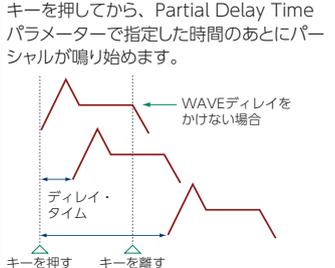
マルチエフェクト・コントロールを使うときは、どの MIDI メッセージ (Source) で、どのパラメーター (Destination) を、どれくらいコントロール (Sens) するかを設定します。

TONE/PARTIAL

パラメーター	設定値	説明
Partial SW	OFF, ON	各パーシャルのオン/オフを設定します。

TONE/PARTIAL/OSC

パラメーター	設定値	説明
OSC Type	オシレーター・タイプを設定します。	
	PCM(INT A ~ D)	Wave Group (INT A ~ D)、Wave LEFT/RIGHT で指定された Wave を発音します。
	VA	演算によりアナログ・モデリング Wave を生成します。 Wave で指定された番号の Wave を発音します。
	PCM-Sync	PCM-Sync Wave Number で指定された波形の Wave を発音します。
	SuperSAW	SuperSAW を発音します。
Noise	WhiteNoise を発音します。	
Wave LEFT/RIGHT	OSC Type が [PCM] のときに発音する Wave を設定します。 Wave Group で指定された Group 内の Wave を指定します。 モノで使用する場合は、LEFT だけを指定して RIGHT は [0:OFF] にします。 ステレオで使用する場合は、RIGHT も指定します。 RIGHT だけ設定しても発音しません。	
Waveform	OSC Type が [VA] のときに発音する Wave を設定します。	
	SAW	のこぎり波
	SQR	矩形波
	TRI	三角波
	SIN	サイン波
	RAMP	傾斜波
	JUNO	変調のこぎり波
	TRI2	三角波のパリエーション
	TRI3	三角波のパリエーション
SIN2	サイン波のパリエーション	
VA Waveform Invert Switch	OFF, ON	ON にすると VA 波形の位相が反転します。
PCM-Sync Wave	OSC Type が [PCM-Sync] のときに発音する Wave を設定します。 PCM-Sync は、Structure が [SYNC] のときに Sync 変調される側 (Partial1, 3) に設定すると効果的なオシレーターです。	
Gain	-18 ~ +12 (dB)	波形のゲイン (振幅) を設定します。 値は 6dB (デシベル) ずつ変わります。 6dB 上がると、ゲインは 2 倍になります。
Pulse Width	0 ~ 127	パルス幅のデューティー比を変えて波形を変形させることで得られる効果です。 OSC Type が [VA] のときに有効で、SQR (矩形波) 以外にも効果を得ることができます。 ※ 値が 64 のときに 50%:50% のデューティー比になります。
PWM Depth	-63 ~ +63	PW (パルス・ウィズ) にかける LFO の、かかる量 (深さ) を設定します。 LFO2 の設定に従って PW を変調します。
Click Type	SOFT, HARD, NATURAL, OFF	発音開始位置を変更してアタック感を変更します。 OSC Type が [VA] の場合に有効になります。ただし、HARD が有効なのは、Waveform が [TRI]、[TRI2]、[SIN]、[SIN2] のときになります。

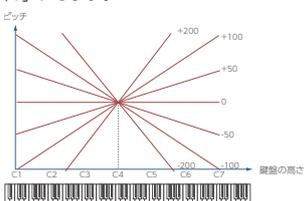
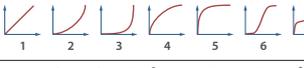
パラメーター	設定値	説明
Fat	0 ~ 127	低域を強調します。 OSC Type が [VA] のときに有効になります。
SuperSAW Detune	0 ~ 127	SuperSAW の Detune のかかり具合を調節します。 値を大きくするほど、Detune 効果が深くかかります。 ※ OSC Type に [SuperSAW] を選んだときに有効です。
OSC Attenuator	0 ~ 255	OSC のレベルを設定します。 255 が基準値となります。フィルターの自己発振だけで発音させる場合は、0 に設定します。
FXM Switch	OFF, ON	FXM を使うか (ON)、使わないか (OFF) を設定します。 メモ FXM (Frequency Cross Modulation) は、選んだ波形を特定の波形を使って周波数変調し、複雑な倍音を作り出します。激しい音や効果音を作るのに適しています。
FXM Color	1 ~ 4	FXM による周波数変調のしかたを設定します。 値が大きくなるほどざらつきのある音に、値が小さくなるほど金属的な音になります。
FXM Depth	0 ~ 16	FXM による周波数変調の深さを設定します。
Delay Mode	パーシャル・ディレイ パーシャル・ディレイはキーを押してから (または離してから)、パーシャルが鳴り始めるまでの時間を遅らせるものです。設定によっては、パーシャルごとに発音するタイミングをずらすこともできます。 内蔵エフェクトのディレイとは異なり、遅れて発音するパーシャルの音質を変えたり、パーシャルごとにピッチを変えたりすれば、1 つのキーを押すだけでアルペジオのような演奏をすることもできます。 また、パーシャル・ディレイの時間を外部 MIDI シークンサーのテンポに同期させることもできます。 Retrigger Interval (P.37) が OFF 以外の場合は、Delay Mode が [NORMAL] のときのみレガート動作をします。 また、このとき Retrigger Interval は 0 として動作します (Delay Time ごとに再発音します)。	
	NORMAL	キーを押してから、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間のあとにパーシャルが鳴り始めます。 

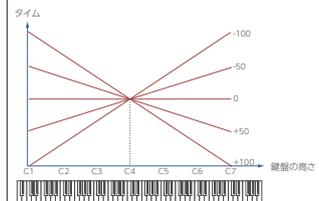
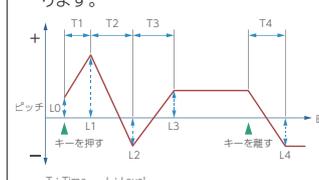
パラメーター	設定値	説明
Delay Mode	HOLD	<p>キーを押してから、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間のあとにパーシャルが鳴りますが、Partial Delay Time パラメーターで指定した時間より早くキーを離れたときはパーシャルが鳴りません。</p>
	KEY-OFF-NORMAL	<p>キーを押している間はパーシャルが鳴らず、キーを離れたときから、Partial Delay Time パラメーターで設定した時間のあとにパーシャルが鳴り始めます。 ギターなどのノイズ音をシミュレートするときなどに効果的です。</p>
	KEY-OFF-DECAY	<p>キーを押している間はパーシャルが鳴らず、キーを離れたときから、Partial Delay Time パラメーターで設定した時間のあとに、パーシャルが鳴ります。 ただし、キーを押したときに TVA エンベロープの変化が始まるので、多くの場合は減衰部分の音だけが鳴ることになります。</p>
Delay Time Sync	OFF、ON	<p>パーシャル・ディレイする時間をテンポに同期するときには、「ON」に設定します。</p>
Delay Time (note)	1/64T ~ 2	<p>ディレイする時間を音符長で設定します。 ※ Delay Time Sync が「ON」のときに有効です。</p>
Delay Time	0 ~ 1023	<p>ディレイする時間をテンポに無関係に設定します。 ※ Delay Time Sync が「OFF」のときに有効です。</p>

TONE/PARTIAL/RANGE

パラメーター	設定値	説明
Key Range Lower	C-1 ~ G9	<p>各パーシャルの鍵域 (キー・レンジ) を設定します。 鍵域によってトーンを弾き分けるときなどに設定します。</p>
Key Range Upper	C-1 ~ G9	<p>設定する鍵域の下限 (Lower) と、上限 (Upper) を指定します。</p>
Key Fade Lower	0 ~ 127	<p>パーシャルが Key Range Lower より低く弾かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。</p>
Key Fade Upper	0 ~ 127	<p>パーシャルが Key Range Upper より高く弾かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。</p>
Velocity Range Lower	1 ~ 127	<p>パーシャルの鳴るベロシティの下限 (Lower) と、上限 (Upper) を設定します。</p>
Velocity Range Upper	1 ~ 127	<p>鍵盤を弾く強さでパーシャルを鳴らし分けたいときに設定します。</p>
Velocity Fade Low	0 ~ 127	<p>パーシャルが Velocity Range Lower より弱く弾かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。</p>
Velocity Fade Up	0 ~ 127	<p>パーシャルが Velocity Range Upper より強く弾かれた音を鳴らす度合いを設定します。 鳴らさない場合は「0」にします。</p>

TONE/PARTIAL/PITCH

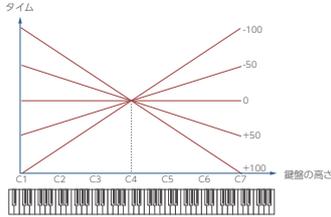
パラメーター	設定値	説明
Coarse Tune	-48 ~ +48 (semitone)	音の高さを半音単位 (±4 オクターブまで) で設定します。
Fine Tune	-50 ~ +50 (cent)	音の高さを 1 セント単位 (±50 セントまで) で設定します。
Random Depth	0 ~ 1200 (cent)	キーを押すたびにピッチを不規則に変化させるときの変化幅を設定します。 不規則に変化させないときは「0」にします。 ※ 値の単位はセント (半音の 100 分の 1) です。
Pitch Keyfollow	-200 ~ +200	キーを 1 オクターブ (12 キー) 上に移動したときのピッチの変化幅を設定します。 通常のキーボードのようにピッチを 1 オクターブ変化させたいときは「+100」にします。ピッチを 2 オクターブ変化させたいときは「+200」に、逆にピッチを下げたいときはマイナスの値にします。 どのキーを押しても同じピッチにするには「0」にします。 
Vibrato Pitch Sens	-100 ~ +100	プログラムの MODIFY : Vib Depth に応じて、LFO1 の Pitch Depth の変化量を設定します。
Stereo Detune	-50 ~ +50 (cent)	ステレオ発音する場合の、L↔R 間のデチューンを設定します。
PITCH ENVELOPE		
Depth	-100 ~ +100	ピッチ・エンベロープの効き具合を設定します。値を大きくするほどピッチ・エンベロープによる変化が大きくなります。「-」の値にするとエンベロープの形が反転します。 OSC Type (P.42) が、VA ではない場合、±63 で頭打ちになります。
Velocity Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの効き具合を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。 キーを押す強さによってピッチ・エンベロープの効き具合を変化させないときは「FIXED」に設定します。 
Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの効き具合を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、ピッチ・エンベロープの効き具合を大きくするには「+」の値に、小さくするには「-」の値にします。
T1 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さでピッチ・エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。
T4 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを離す速さでピッチ・エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。

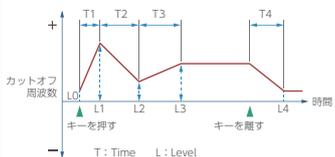
パラメーター	設定値	説明
Time Keyfollow	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によってピッチ・エンベロープの時間 (Time 2 ~ Time 4) を変化させるときに設定します。 C4 キー (中央のド) のピッチ・エンベロープの時間を基準に、「+」の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、「-」の値にすると時間が長くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
LFO Trigger Switch	OFF、ON	ON にすると、ピッチ・エンベロープを LFO1 によって周期的にトリガーします。 ※ Envelope Mode (P.50) が「SUSTAIN」のときに有効です。
Time1 (Attack) Time2 Time3 (Decay) Time4 (Release)	0 ~ 1023	ピッチ・エンベロープの時間 (Time 1 ~ Time 4) を設定します。 値を大きくするほど、次のピッチに達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。 ※ ADSR Envelope Switch (P.50) が「ON」のときは、Time 2 が無効になります。 
Level0 Level1 Level2 Level3 (Sustain) Level4	-511 ~ +511	ピッチ・エンベロープのレベル (Level 0 ~ Level 4) を設定します。 各ポイントでのピッチを基準のピッチ (Pitch 画面で設定したコース・チューンとファイン・チューンの値) からどれくらい変化させるかを決めます。 「+」の値にすると基準ピッチより高くなり、「-」の値にすると低くなります。 ※ ADSR Envelope Switch (P.50) が「ON」のときは、Level 3 (Sustain) のみ有効になります。また、このとき負の値の設定は無効になります。

TONE/PARTIAL/FILTER

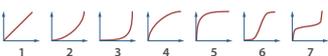
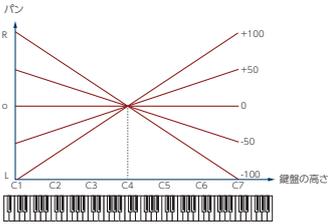
パラメーター	設定値	説明
FILTER		
Filter Type	TVF、VCF	フィルターの種類を選びます。 メモ TVFとはTime Variant Filterの略で、音の周波数成分の時間的変化を細かく設定できるフィルターです。 VCFを選んだ場合、同時発音数がTVFを選んだ場合に比べて少なくなります。
	TVF フィルターの種類を選びます。 ※ Filter Type で VCF を選んだときは LPF になります。	
	OFF	フィルターをしません。
	LPF	ロー・パス・フィルター。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットします。高域の周波数をカットするので音が丸くなります。最も一般的に使われます。
	BPF	バンド・パス・フィルター。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) 付近の成分だけ残して他をカットします。クセのある音などを作るのに適しています。
	HPF	ハイ・パス・フィルター。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より下の成分をカットします。高域に特徴のある打楽器系の音などを作るのに適しています。
	PKG	ピーキング・フィルター。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) 付近の成分を強調します。LFO でカットオフ周波数を周期的に変えるとワウ効果を得ることもできます。
TVF Type	LPF2	ロー・パス・フィルター 2。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットしますが、フィルターの感度が LPF の半分になっています。LPF に比べて緩やかなロー・パス・フィルターになります。アコースティック・ピアノなどの楽器音のシミュレーションに適しています。 ※ [LPF2] に設定した場合、Resonance パラメーター (P.45) の設定は無効になります。
	LPF3	ロー・パス・フィルター 3。 カットオフ周波数 (Cutoff Freq) より上の成分をカットしますが、フィルターの感度がカットオフ周波数に応じて変化します。アコースティック系の楽器音のシミュレーションに適していますが、同じ TVF エンベロープの設定でも LPF2 とは異なったニュアンスになります。 ※ [LPF3] に設定した場合、Resonance パラメーター (P.45) の設定は無効になります。
VCF Type	VCF1、JP、MG、P5	Filter Type が VCF のときに有効になります。 いずれもアナログ・シンセサイザーの LPF の動作を模倣したものです。特に MG、JP、P5 は、往年のシンセサイザー・サウンドを再現するのに適したタイプです。
Filter Slope	-12、-18、-24 (dB/Oct)	フィルターの傾き (スロープ) を選びます。VCF のときは、-12、-18、-24 が選べます。TVF のときは、-12、-24 のみ選べます。Filter Type が [TVF] の場合は、以下の制約がです。 <ul style="list-style-type: none"> • -12dB と -24dB のみ指定できます。 • -18dB を設定しても音源内部では -12dB として動作します。 • -24dB に設定すると、同時発音数が -12dB のときに比べて少なくなります。

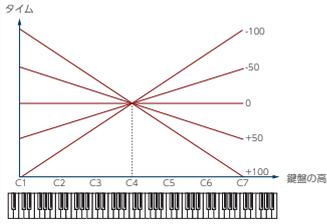
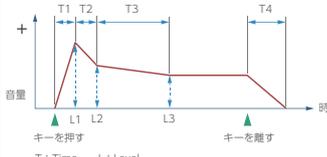
パラメーター	設定値	説明
Resonance	0 ~ 1023	カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音色にクセを付けます。 設定値を上げすぎると発振して音が歪むことがあります。
Reso Velo Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さでレゾナンスのかかり具合を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほどレゾナンスの効果を大きくするには「+」の値に、小さくするには「-」の値にします。
Vib Cutoff Sens	-100 ~ +100	プログラムの MODIFY : Vib Depth に応じて、LFO1 の TVF Depth の変化量を設定します。
HPF Cutoff	0 ~ 1023	-6dB のハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。 ※ Filter Type が VCF のときに有効です。
Cutoff Freq	0 ~ 1023	波形の周波数成分に対して、フィルターが効き始める周波数 (カットオフ周波数) を設定します。 TVF Filter Type が LPF/LPF2/LPF3 のときと VCF のときは、カットオフ周波数を小さくすると高次倍音が少なくなるので音色は丸くなります。大きくすると音色は明るくなります。 Filter Type が [BPF] のときは、カットオフ周波数の値によって発音される倍音成分が変わります。クセのある音などを作るのに適しています。 Filter Type が [HPF] のときは、カットオフ周波数を高くすると低次倍音が少なくなるので、音の明るい部分だけが強調されます。 Filter Type が [PKG] のときは、カットオフ周波数の値によって強調して発音される倍音成分が変わります。
Cutoff Keyfollow	-200 ~ +200	押さえる鍵盤の位置によってカットオフ周波数を変化させたいときに設定します。 Cut KF Base Point に指定したキーのカットオフ周波数を基準に、「+」の値にすると、基準のキーより高音域のキーを押すほどカットオフ周波数が高くなり、「-」の値にするとカットオフ周波数が低くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 カットオフ周波数 (オクターブ)
Cutoff Velo Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。 キーを押す強さによってカットオフ周波数を変化させないときは「FIXED」に設定します。

パラメーター	設定値	説明
Cutoff Velo Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さでカットオフ周波数を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、カットオフ周波数を高くするには「+」の値に、低くするには「-」の値にします。
Cut KF Base Point	0 ~ 127	カットオフ周波数の Keyfollow を効かせるときの基準となるキーを設定します。 60 のときに、C4 キー（中央のド）が基準のキーになります。
FILTER ENVELOPE		
Depth	-63 ~ +63	Filter エンベロープの効き具合を設定します。 値を大きくするほど Filter エンベロープによる変化が大きくなります。「-」の値にするとエンベロープの形が反転します。
Fine Depth	-63 ~ +63	フィルター・エンベロープの効き具合を微調整します。
Velocity Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さで Filter エンベロープの効き具合を変化させるときの変化カーブを次の 7 種類の中から選びます。 キーを押す強さによって Filter エンベロープの効き具合を変化させないときは「FIXED」に設定します。 
Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さで Filter エンベロープの効き具合を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、Filter エンベロープの効き具合を大きくするには「+」の値に、小さくするには「-」の値にします。
T1 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さで Filter エンベロープの Time 1（時間）を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。
T4 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを離す速さで Filter エンベロープの Time 4（時間）を変化させるときに設定します。 キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。
Time Keyfollow	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によって Filter エンベロープの時間（Time 2 ~ Time 4）を変化させるときに設定します。 C4 キー（中央のド）の Filter エンベロープの時間を基準に、「+」の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、「-」の値にすると時間が長くなります。 値を大きくするほど変化が大きくなります。 
LFO Trigger Switch	OFF、ON	「ON」にすると、Filter エンベロープを LFO1 によって周期的にトリガーします。 ※ Envelope Mode (P.50) が「SUSTAIN」のときに有効です。

パラメーター	設定値	説明
Time1 (Attack) Time2 Time3 (Decay) Time4 (Release)	0 ~ 1023	Filter エンベロープの時間（Time 1 ~ Time 4）を設定します。 値を大きくするほど、次のカットオフ周波数に達するまでの時間（たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間）が長くなります。 ※ ADSR Envelope Switch (P.50) が「ON」のときは、Time 2 が無効になります。 
Level0 Level1 Level2 Level3 (Sustain) Level4	0 ~ 1023	Filter エンベロープのレベル（Level 0 ~ Level 4）を設定します。 各ポイントでのカットオフ周波数を基準のカットオフ周波数 (Filter 画面で設定したカットオフ周波数の値) からどれくらい変化させるかを決めます。 ※ ADSR Envelope Switch (P.50) が「ON」のときは、Level 3 (Sustain) のみが有効になります。

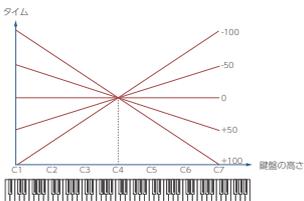
TONE/PARTIAL/AMP

パラメーター	設定値	説明
AMP		
Level	0 ~ 127	パーシャルの音量を設定します。 主に各パーシャルの音量バランスをとるときに使用します。
Velocity Curve	FIXED、1 ~ 7	キーを押す強さでパーシャルの音量を変化させるときの変化カーブを次の7種類の中から選びます。 キーを押す強さによってパーシャルの音量を変化させないときは「FIXED」に設定します。 
Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さでパーシャルの音量を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、パーシャルの音量を大きくするには「+」の値に、小さくするには「-」の値にします。
Bias Level	-100 ~ +100	バイアス・ディレクションの方向に対して音量変化の角度を設定します。 値を大きくするほど変化が大きくなります。「-」の値にすると変化が逆になります。
Bias Position	0 ~ 127	音量を変化させる基準のキーを設定します。 64 が C4 (中央のド) になります。
Bias Direction	バイアス・ポジションに対して変化を与える方向を設定します。	
	LOWER	バイアス・ポイントより低音域の音量を変えます。
	UPPER	バイアス・ポイントより高音域の音量を変えます。
	LOWER&UPPER	バイアス・ポイントより左右対称に音量を変えます。
ALL	バイアス・ポイントを中心にして直線的に音量を変えます。	
Pan	L64 ~ 63R	パーシャルのパンを設定します。 [L64] で最も左、[0] で中央、[63R] で最も右に定位します。
Pan Keyfollow	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によってパンを変化させます。 C4 キー (中央のド) のパンを基準に、「+」の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど右に定位し、「-」の値にすると左に定位します。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
Rand Pan Depth	0 ~ 63	キーを押すたびに、不規則にパンを変化させるときに設定します。 値を大きくするほど変化幅が大きくなります。
Alt Pan Depth	L64 ~ 63R	キーを押すたびに、左右交互にパンを移動させるときに設定します。 値を大きくするほど変化幅が大きくなります。値には「L」と「R」があり、左右に定位する順番が逆になります。 たとえば、2つのパーシャルをそれぞれ「L」、「R」に設定すると、2つのトーンのパンが交互に入れ替わって発音します。
Vibrato Level Sens	-100 ~ +100	プログラムの MODIFY : Vib Depth に応じて、LFO1 の Amp Depth の変化量を設定します。
Stereo Width	0 ~ 100	Stereo 発音する場合の広がり具合を調節します。 Mono 発音時には無効になります。

パラメーター	設定値	説明
AMP ENVELOPE		
T1 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを押す強さで AMP エンベロープの Time 1 (時間) を変化させるときに設定します。 キーを強く押すほど、Time 1 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。
T4 Velocity Sens	-100 ~ +100	キーを離す速さで AMP エンベロープの Time 4 (時間) を変化させるときに設定します。 キーを速く離すほど、Time 4 の時間を速くするには「+」の値に、遅くするには「-」の値にします。
Time Keyfollow	-100 ~ +100	押さえる鍵盤の位置によって AMP エンベロープの時間 (Time 2 ~ 4) を変化させるときに設定します。 C4 キー (中央のド) の AMP エンベロープの場合を基準に、「+」の値にすると C4 より高音域のキーを押すほど時間が短くなり、「-」の値にすると時間が長くなります。値を大きくするほど変化が大きくなります。 
LFO Trigger Switch	OFF, ON	[ON] にすると、AMP エンベロープを LFO1 によって周期的にトリガーします。 ※ Envelope Mode (P.50) が [SUSTAIN] のときに有効です。
Time1 (Attack) Time2 Time3 (Decay) Time4 (Release)	0 ~ 1023	AMP エンベロープの時間 (Time 1 ~ 4) を設定します。 値を大きくするほど、次の音量に達するまでの時間 (たとえば、Time 2 は Level 1 から Level 2 に達する時間) が長くなります。 ※ ADSR Envelope Switch (P.50) が [ON] のときは、Time 2 が無効になります。
Level1 Level2 Level3 (Sustain)	0 ~ 1023	AMP エンベロープのレベル (Level 1 ~ Level 3) を設定します。 各ポイントでの音量を基準の音量 (Amp 画面で設定したパーシャル・レベルの値) からどれくらい変化させるかを決めます。  ※ ADSR Envelope Switch (P.50) [ON] のときは、Level 3 (Sustain) のみ有効になります。

TONE/PARTIAL/LFO1、LFO2

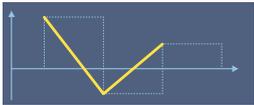
パラメーター	設定値	説明
Waveform	LFO の波形を設定します。	
	SIN	正弦波
	TRI	三角波
	SAW-UP	のこぎり波
	SAW-DW	のこぎり波 (負極性)
	SQR	矩形波
	RND	ランダム波
	TRP	台形波
	S&H	サンプル&ホールド波 (1 周期に 1 回 LFO 値を変換)
	CHS	カオス波
	VSIN	変形した正弦波。正弦波の振幅を 1 周期に 1 回ランダムに変化させます。
	STEP	LFO Step 1 ~ 16 で設定されたデータから生成される波形。 ステップ・モジュレーターのような一定パターンのステップ変化が得られます。
Rate Sync	OFF、ON	LFO の周期をテンポに同期したい場合は「ON」にします。
Rate (note)	1/64T ~ 4	LFO の周期を音符長で設定します。 ※ Rate Sync が「ON」のときに有効です。
Rate	0 ~ 1023	LFO の周期をテンポには無関係に設定します。値を大きくすると LFO の周期が短くなります。 ※ Rate Sync が「OFF」のときに有効です。
Offset	-100 ~ +100	LFO の波形を、中心となる値 (ピッチやカットオフ周波数) から上下にずらします。「+」の値にすると中心となる値から上で揺れるように波形が移動し、「-」の値にすると中心となる値から下で揺れるように波形が移動します。
Rate Detune	0 ~ 127	キーを押すたびに、LFO の周期の速さ (Rate) を微妙に変えます。 設定値が大きくなるほど、変化幅が広がります。 ※ Rate が「音符」に設定されているときは、このパラメーターは無効です。
Delay Time	0 ~ 1023	キーを押した (離れた) あと、LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの時間を設定します。 ※ 「LFO のかけかた」 (P.49) を参考に、目的に合わせて設定してください。
Delay Time KF	-100 ~ +100	C4 キー (中央のド) を基準に押さえるキーの位置によって、Delay Time の値を変えます。 高音域のキーを押すほど LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの場合間を短くするには「+」の値に、長くするには「-」の値にします。値を大きくするほど変化が大きくなります。 押さえるキーの位置によって LFO の効果がかかる (効果が持続する) までの時間を変えないときは「0」にします。
Fade Mode	ON-IN	LFO のかけかたを設定します。 ※ 「LFO のかけかた」 (P.49) を参考に、目的に合わせて設定してください。
	ON-OUT	
	OFF-IN	
	OFF-OUT	



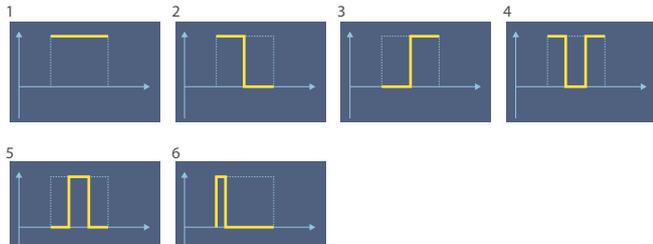
パラメーター	設定値	説明	
Fade Time	0 ~ 1023	LFO の振幅が最大 (最小) になるまでの時間を設定します。 ※ 「LFO のかけかた」 (P.49) を参考に、目的に合わせて設定してください。	
Key Trigger Switch	OFF、ON	キーを弾いたタイミングと、LFO の周期が始まるタイミングを合わせるか (ON)、合わせないか (OFF) 設定します。	
Pitch Depth	-100 ~ +100	LFO をピッチ (音の高さ) にかけるとき、そのかかり具合を設定します。 ※ OSC Type が VA 以外の場合は、設定範囲が -63 ~ +63 に制限されます。	
Filter Depth	-100 ~ +100	LFO をカットオフ周波数にかけるとき、そのかかり具合を設定します。	
Amp Depth	-100 ~ +100	LFO を音量にかけるとき、そのかかり具合を設定します。	
Pan Depth	-63 ~ +63	LFO をパンにかけるとき、そのかかり具合を設定します。	
		メモ それぞれのデプスが「+」の値のときと「-」の値の場合では、ピッチや音量の変化のしかたが逆になります。 たとえば、1 つのパーシャルでデプスを「+」の値に設定し、もう 1 つのパーシャルで「-」側に同じだけデプスをかけると、うねりの位相が逆になります。 これによって、異なるパーシャルを入れ替わりで鳴らしたり、パンと組み合わせると周期的に音像を動かしたりできます。	
Phase Position	0 1 2 3	Key Trigger Switch が「ON」のときの LFO の開始位相値を設定します。 ※ Waveform が「[RND]、[S&H]、[CHS]」のときは無効です。	
		0	1 周期
		1	1/4 周期
		2	1/2 周期
Step Size	1 ~ 16	3/4 周期	
		ステップ変化の長さを設定します。 ※ Waveform が「[STEP]」のときに有効です。	
Step1 ~ 16	-72 ~ +72	各ステップの大きさ (振幅) を設定します。音階単位 (100cent) で設定したい場合は以下のようになります。	
		<ol style="list-style-type: none"> 1 Pitch Depth : 51、Step : 6 刻み 1 オクターブまで変化可能 2 Pitch Depth : 74、Step : 3 刻み 2 オクターブまで変化可能 3 Pitch Depth : 89、Step : 2 刻み 3 オクターブまで変化可能 ※ OSC Type が VA 以外の場合は、PitchDepth の設定範囲が -63 ~ +63 に制限されるので、上記「1」のみとなります。	
Step Curve1 ~ 16	0 ~ 36	各ステップのカーブの種類を設定します。 ➡ 「Step Curve の種類」 (P.49)	

Step Curve の種類

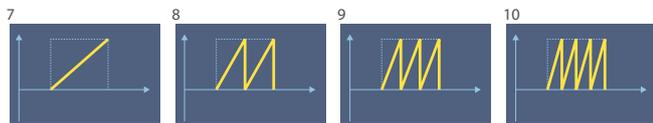
Step Curve 0



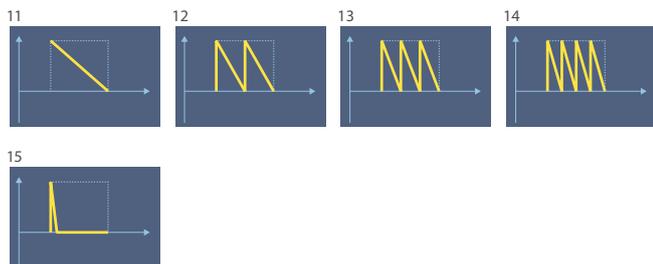
Step Curve 1 ~ 6 (矩形のバリエーション)



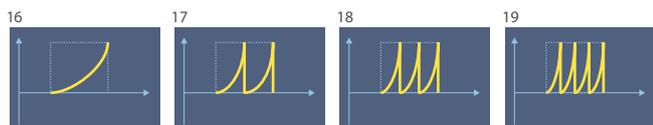
Step Curve 7 ~ 10 (SAWの上昇形のバリエーション)



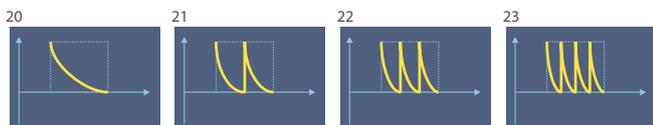
Step Curve 11 ~ 15 (SAWの下降形のバリエーション)



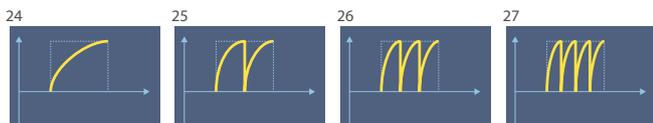
Step Curve 16 ~ 19 (指数関数的な上昇形のバリエーション)



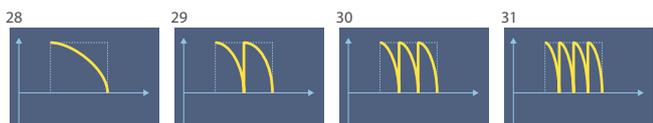
Step Curve 20 ~ 23 (指数関数的な下降形のバリエーション)



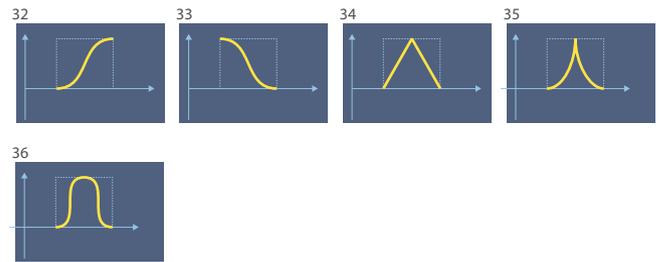
Step Curve 24 ~ 27 (充電カーブの上昇形のバリエーション)



Step Curve 28 ~ 31 (充電カーブの下降形のバリエーション)



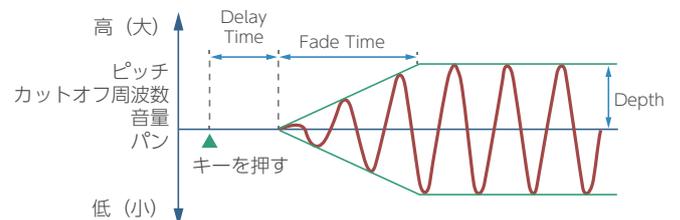
Step Curve 32 ~ 36 (そのほかのバリエーション)



LFO のかけかた

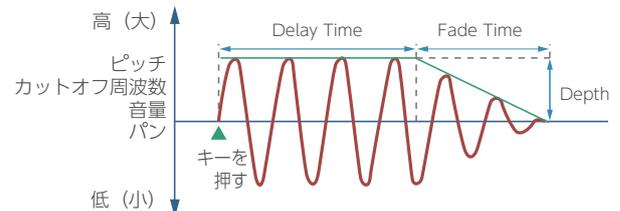
キーを押したあと、徐々に LFO をかける

Fade Mode : ON-IN



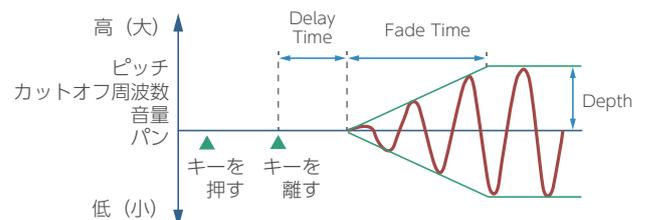
キーを押してすぐに LFO をかけ、徐々にその効果を弱める

Fade Mode : ON-OUT



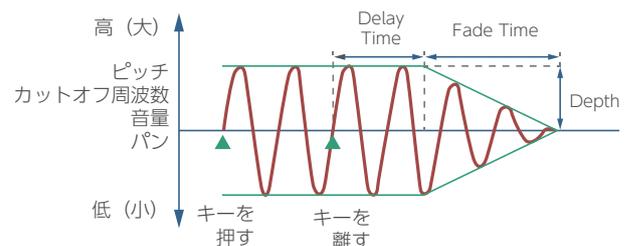
キーを離したあと、徐々に LFO をかける

Fade Mode : OFF-IN



キーを押してから離すまで LFO をかけ、キーを離したあと、徐々にその効果を弱める

Fade Mode : OFF-OUT



TONE/PARTIAL/PARTIAL EQ

パラメーター	設定値	説明
Switch	OFF、ON	各パーシャルのイコライザーをオン/オフします。
Low Gain	-24.0 ~ +24.0 (dB)	低域の増幅/減衰量を調節します。
Low Frequency	20 ~ 16000 (Hz)	低域の基準周波数を設定します。
Mid Gain	-24.0 ~ +24.0 (dB)	中域の増幅/減衰量を調節します。
Mid Frequency	20 ~ 16000 (Hz)	中域の基準周波数を設定します。
Mid Q	0.5 ~ 16.0 (0.1 step)	中域の帯域幅を設定します。値を大きくするほど幅が狭くなります。
High Gain	-24.0 ~ +24.0 (dB)	高域の増幅/減衰量を調節します。
High Frequency	20 ~ 16000 (Hz)	高域の基準周波数を設定します。

TONE/PARTIAL/OUTPUT

パラメーター	設定値	説明
Output Assign	DRY、MFX	パーシャルごとに出力先を設定します。
Chorus Send Level	0 ~ 127	パーシャルごとにコーラスへ送る信号のレベルを設定します。
Reverb Send level	0 ~ 127	パーシャルごとにリバーブへ送る信号のレベルを設定します。

TONE/PARTIAL/CONTROL

パラメーター	設定値	説明
ADSR Envelope Switch	OFF、ON	アナログ・シンセサイザーに搭載されている、ADSR Envelope の動作を模擬します。 ※ ADSR Env Switch が「ON」になっているときは、Pitch/Filter/Amp Env Time の Time2 が無効、Pitch/Filter/Amp Env Level の Level3 のみが有効になります。
Envelope Mode	エンベロープ・モードを設定します。	
	NO-SUS	ノート・オフのタイミングに関係なく、Time 3 を過ぎたらリリース区間に移行して、エンベロープで設定された時間どおりに動作します。
Envelope Mode	SUSTAIN	エンベロープが Time 3 を過ぎたら、ノート・オフするまで Envelope Level 3 を維持します。 ノート・オフすると、現在値から Time 4 区間 (リリース区間) に移行します。
	Damper Free Note	指定したノート・ナンバー以上のノートに対して Envelope Mode を「NO-SUS」にして動作させます。 ピアノ音色の Damper Free 鍵域を模擬するのに使用します。
D.Free Decay Offset	OFF、1 ~ 127	指定したノート・ナンバー以上のノートに対して Envelope Mode を「NO-SUS」にして動作させます。 ピアノ音色の Damper Free 鍵域を模擬するのに使用します。
D.Free Decay Offset	-100 ~ +100	Damper Free Note の効果をかけるときの、音が減衰する時間の微調整をします。
Receive Bender	OFF、ON	パーシャルごとに、MIDI のピッチ・バンド・メッセージを受信する (ON) か受信しない (OFF) かを設定します。
Receive Expression	OFF、ON	パーシャルごとに、MIDI のエクスプレッション・メッセージを受信する (ON) か受信しない (OFF) かを設定します。
Receive Hold-1	OFF、ON	パーシャルごとに、MIDI のホールド 1・メッセージを受信する (ON) か受信しない (OFF) かを設定します。
Redamper Switch	OFF、ON	Redamper Switch を「ON」にすると、Piano 音色で使用する Half Damper の動作ができるようになります。 ただし、動作するには以下の条件を満たしておく必要があります。 <ul style="list-style-type: none"> Envelope Mode が「NO-SUS」 AMP ENVELOPE の Level1、2 が 1 以上 AMP ENVELOPE の Time が Time 3 > Time4
Soft EQ Sens	0 ~ 100	ペダル量に応じて、EQ の High Gain を下げる比率を上げます。 0 で無効になります。
Wave Tempo Sync	OFF、ON	フレーズ・ループをクロック (テンポ) に合わせるときは「ON」にします。 ※ テンポ (BPM) が表示されている波形を選んだときに有効です。

TONE/PARTIAL/MATRIX CONTROL

外部MIDI機器からパーシャルのパラメーターを変えたいとき、通常はシステム・エクスクルーシブ・メッセージと呼ばれるAerophone特有のMIDIメッセージを送信しなければなりません。しかし、システム・エクスクルーシブ・メッセージを使うと設定が煩雑になるだけでなく、転送するデータ量が多くなってしまいます。

そこでAerophoneでは、パーシャルのパラメーターのうち代表的なものをコントロール・チェンジ・メッセージなどのMIDIメッセージで変更できるようになっています。

MIDIメッセージを使ってパーシャルのパラメーターをリアルタイムに変化させる機能を「マトリックス・コントロール」と呼びます。

マトリックス・コントロールは、1つのトーンで4つまで使うことができます。

マトリックス・コントロールを使うときは、どのMIDIメッセージ（Source：ソース）で、どのパラメーター（Destination：デスティネーション）を、どれくらいコントロール（Sens：センス）するかを設定します。

パラメーター	設定値	説明
		マトリックス・コントロールを使うとき、どのMIDIメッセージでパーシャルのパラメーターを変えるかを設定します。
	OFF	マトリックス・コントロールをしません。
	CC01 ~ 31、 CC33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND	ピッチ・バンド
	AFTER TOUCH	アフタータッチ
	SYS-CTRL1 ~ 4	SYSTEMパラメーターのSystem Ctrl Source1 ~ 4 (P.6) で設定されたMIDIメッセージ。
	VELOCITY	ベロシティー（鍵盤を弾く強さ）
	KEYFOLLOW	キーフォロー（C4を0とするキーの位置）
	TEMPO	テンポ・アサイン・ソースで設定したテンポ
	LFO1、LFO2	LFO 1 LFO 2
	PIT-ENV	ピッチ・エンベロープ
	FLT-ENV	フィルター・エンベロープ
	AMP-ENV	アンプ・エンベロープ
Source		※ ベロシティー、キーフォローは、ノート・メッセージに対応します。
		※ LFO 1 ~ AMPエンベロープはMIDIメッセージではありませんが、マトリックス・コントロールとして使うことができます。この場合、トーンを鳴らすことによってパーシャルの設定をリアルタイムに変化させることができます。
		※ Aerophone全体で共通のコントローラーを使いたいときは、[SYS-CTRL1] ~ [SYS-CTRL4] を選びます。システム・コントロール 1 ~ 4として使うMIDIメッセージは、System Ctrl Source1 ~ 4 (P.6) で設定します。
	注意	
		パーシャルごとにピッチ・バンド、コントローラー・ナンバー 11（エクスプレッション）、コントローラー・ナンバー 64（ホールド1）を受信するかどうかを決めるパラメーターがあります（P.50）。これらの設定が「ON」になっていると、そのMIDIメッセージを受信したときに、目的のパラメーターの設定を変えると同時にピッチ・バンド／エクスプレッション／ホールド1の設定も変わってしまいます。目的のパラメーターの設定だけを変えたいときは「OFF」に設定してください。

パラメーター	設定値	説明
		マトリックス・コントロールを使って、パーシャルのどのパラメーターをコントロールするかを設定します。コントロールできるパラメーターは以下のとおりです。
		マトリックス・コントロールでパラメーターをコントロールしないときは「OFF」にします。
		1つのマトリックス・コントロールに4つまでのパラメーターを指定でき、同時にコントロールできます。
	OFF	マトリックス・コントロールをしません。
	PCH	ピッチを変えます。
	CUT	カットオフ周波数を変えます。
	RES	カットオフ周波数付近の音の成分を強調し、音にクセを付けます。
	LEV	音量を変えます。
	PAN	パンを変えます。
	CHO	コーラスのかかり具合を変えます。
	REV	リバーブのかかり具合を変えます。
	PIT-LFO1	ビブラート効果のかかり具合を変えます。
	PIT-LFO2	
	FLT-LFO1	ワウ効果のかかり具合を変えます。
	FLT-LFO2	
Destination 1 ~ 4	AMP-LFO1	トレモロ効果のかかり具合を変えます。
	AMP-LFO2	
	PAN-LFO1	パンにLFOをかけるときのかかり具合を変えます。
	PAN-LFO2	
	LFO1-RATE	LFOの周期の速さを変えます。LFO Rateが「音符」に設定されていると、速さは変わりません。
	LFO2-RATE	
	PIT-ATK	PITCHエンベロープのTime 1を変えます。
	PIT-DCY	PITCHエンベロープのTime 2、Env Time 3を変えます。
	PIT-REL	PITCHエンベロープのTime 4を変えます。
	FLT-ATK	FILTERエンベロープのTime 1を変えます。
	FLT-DCY	FILTERエンベロープのTime 2、Env Time 3を変えます。
	FLT-REL	FILTERエンベロープのTime 4を変えます。
AMP-ATK	AMPエンベロープのTime 1を変えます。	
AMP-DCY	AMPエンベロープのTime 2、Env Time 3を変えます。	
AMP-REL	AMPエンベロープのTime 4を変えます。	

トーン・パラメーター

パラメーター	設定値	説明
Destination 1 ~ 4	PMT	マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるときは、Velocity Control (P.38) を「OFF」にします。 <ul style="list-style-type: none"> マトリックス・コントロールでパーシャルを鳴らし分けるとき、Sens は「+63」に設定することをお勧めします。これより小さい値に設定すると、パーシャルがうまく切り替わらないことがあります。また、効果を逆転させたいときは「-63」に設定します。 マトリックス・コントロールでパーシャルをな滑らかに切り替えたいときは、Velocity Fade Low、Velocity Fade Up を設定してください (P.43)。大きな値にするほど、滑らかに切り替わります。
	FXM	FXM による周波数変調の深さを変えます。
	MFx-CTRL1	MFx CONTROL1 ~ 4 Source に対して変化を与えます。 複数 Partial で指定されたときは、それぞれを加算した値になります。
	MFx-CTRL2	
	MFx-CTRL3	
	MFx-CTRL4	
	PW	PW に変化を与えます。
	PWM	PWM に変化を与えます。
	FAT	FAT に変化を与えます。
	XMOD	設定はキャリア側 (Partial1 または 3) の Partial のみ有効で、CROSS MOD 1-2 Depth または CROSS MOD 3-4 Depth に対して変化を与えます。
	LFO1-STEP	ステップ位置を指定します。このとき、Sens の値は無効になります。
	LFO2-STEP	※ LFO1/LFO2 の Waveform (P.48) が「STEP」のときに有効です。
	SSAW-DETN	Super-SAW Detune に対して変化を与えます。 ※ OSC Type (P.42) が「SuperSAW」のときに有効です。
	PIT-DEPTH	PITCH エンベロープの Depth に変化を与えます。
	FLT-DEPTH	FILTER エンベロープの Depth に変化を与えます。
	AMP-DEPTH	AMP エンベロープの Depth に変化を与えます。
	XMOD2	XMOD2 1-2 (3-4) Depth に変化を与えます。 ※ Structure1-2 (3-4) (P.39) が「XMOD2」のときに有効です。
	ATT	OSC Attenuator に変化を与えます。
	RING-OSC1-LEV	RING OSC1 Level に変化を与えます。 ※ Structure1-2 (3-4) (P.39) が「RING」のときに有効です。
	RING-OSC2-LEV	RING OSC2 Level に変化を与えます。 ※ Structure1-2 (3-4) (P.39) が「RING」のときに有効です。
XMOD-OSC1-LEV	CROSS MOD OSC1 Level に変化を与えます。 ※ Structure1-2 (3-4) (P.39) が「XMOD」 「XMOD2」のときに有効です。	
XMOD-OSC2-LEV	CROSS MOD OSC2 Level に変化を与えます。 ※ Structure1-2 (3-4) (P.39) が「XMOD」 「XMOD2」のときに有効です。	

パラメーター	設定値	説明
Sens 1 ~ 4	-63 ~ +63	マトリックス・コントロールの効果のかかり具合を設定します。 現在の値からプラス方向 (大きい値、右方向、速いなど) に変化させるときは「+」の値に、マイナス方向 (小さい値、左方向、遅いなど) に変化させるときは「-」の値に設定します。 「+」、「-」共に数値が大きいほど変化は大きくなります。 効果をかけないときは「0」にします。

MFX/IFX パラメーター

MFX/IFX パラメーターは、アプリ「Aerophone Pro Editor」を使って設定することができます。

00 Thru

01 Equalizer (イコライザー)

低域、中域×2、高域の音質を調節します。



パラメーター	設定値	説明
Low Freq	20、25、31、40、50、63、80、100、125、160、200、250、315、400 (Hz)	低域の基準周波数
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
Mid1 Freq	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	中域 1 の基準周波数
Mid1 Gain	-15 ~ +15 (dB)	中域 1 の増幅/減衰量
Mid1 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域 1 の幅 値を大きくするほど幅が狭くなります。
Mid2 Freq	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	中域 2 の基準周波数
Mid2 Gain	-15 ~ +15 (dB)	中域 2 の増幅/減衰量
Mid2 Q	0.5、1.0、2.0、4.0、8.0	中域 2 の幅 値を大きくするほど幅が狭くなります。
High Freq	2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、10000、12500、16000 (Hz)	高域の基準周波数
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

04 Low Boost (ロー・ブースト)

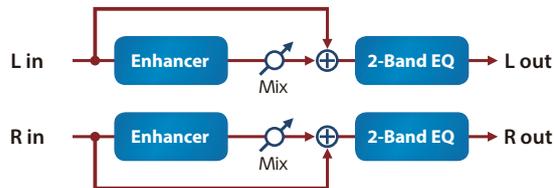
低域の音量を増幅させ、重低音を作り出します。



パラメーター	設定値	説明
Boost Frequency	50、56、63、71、80、90、100、112、125 (Hz)	増幅する低域の基準周波数
Boost Gain	0 ~ +12 (dB)	増幅する低域の基準周波数
Boost Width	WIDE、MID、NARROW	増幅する低域の幅
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

07 Enhancer (エンハンサー)

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



パラメーター	設定値	説明
Sens	0 ~ 127	エンハンサーのかかり具合
Mix	0 ~ 127	生成された倍音の音量
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

08 Auto Wah (オート・ワウ)

フィルターを周期的に動かすことで、ワウ効果（音色が周期7的に変化する効果）を得るエフェクターです。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	LPF、BPF	フィルターの種類 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。
Manual	0 ~ 127	ワウ効果を与える基準周波数
Peak	0 ~ 127	ワウ効果のかかる周波数帯の幅 値を大きくするほど周波数帯の幅が狭くなります。
Sens	0 ~ 127	フィルターを変化させる感度
Polarity	UP、DOWN	フィルターの動く方向 UP : 高い周波数方向 DOWN : 低い周波数方向
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	ワウ効果の揺れの周期
Rate (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	ワウ効果の揺れの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	左右の音でワウ効果の揺れをずらすときの割合
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

09 Humanizer (ヒューマナイザー)

人間の声のように、音に母音を付けることができます。



パラメーター	設定値	説明
Drive Switch	OFF、ON	オーバードライブのオン/オフ
Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Vowel1	a、e、i、o、u	母音 1
Vowel2	a、e、i、o、u	母音 2
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	母音 1/2 の切り替え周期
Rate (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	効果の深さ
Input Sync Switch	OFF、ON	LFO リセットのオン/オフ ON にすると、母音を切り替えるための LFO が入力音によってリセットされます。
Input Sync	0 ~ 127	リセットをかける音量レベル
Manual	0 ~ 100	母音 1/2 の切り替えポイント 0 ~ 49 : Vowel 1 の時間が長くなります。 50 : Vowel 1 と 2 が同じ時間で切り替わります。 51 ~ 100 : Vowel 2 の時間が長くなります。
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

10 Speaker Sim (スピーカー・シミュレーター)

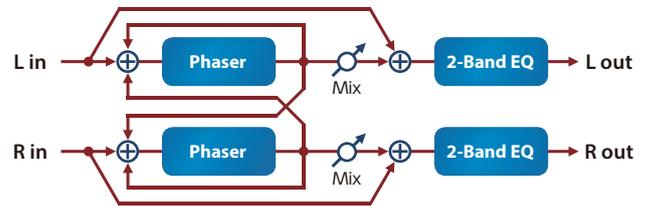
スピーカーのタイプとスピーカーの音を録るマイクのセッティングをシミュレートします。



パラメーター	設定値	説明		
Speaker Type		キャビネット		
		スピーカーの径 (インチ) と個数		
		マイク		
	SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
	SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
	MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
	JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN 1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN 2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK 1	密閉型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK 2	大型密閉型	12 x 2	コンデンサー
	MS STACK 1	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
MS STACK 2	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー	
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
2-STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
3-STACK	大型 3 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
Mic Setting	1、2、3	スピーカーの音を取録するマイクの位置 1/2/3 の順でマイクの位置が遠ざかります。		
Mic Level	0 ~ 127	マイクの音量		
Direct Level	0 ~ 127	ダイレクト音の音量		
Level	0 ~ 127	出力音量		

11 Phaser 1 (フェイザー 1)

ステレオ仕様のフェイザーです。原音に位相をずらした音を加えてうねらせませます。



パラメーター	設定値	説明
Mode	4-STAGE、8-STAGE、12-STAGE	フェイザーの段数
Manual	0 ~ 127	音をうねらせる基準周波数
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON] のとき、シーンのテンポに同期します。 → [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	
Rate (note)	音符 → [音符] (P.67)	うねりの周期
Depth	0 ~ 127	うねりの深さ
Polarity	INVERSE、SYNCHRO	モジュレーションの左右の位相 INVERSE : 左右逆相 モノ・ソースを使用したときに音の広がりができます。 SYNCHRO : 左右同相 ステレオ・ソースを使用するときに選びます。
Resonance	0 ~ 127	フィードバック量
Cross Feedback	-98 ~ +98 (%)	フェイザー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Mix	0 ~ 127	位相をずらした音の音量
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

18 Tremolo (トレモロ)

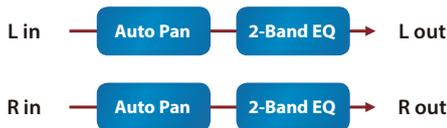
音量を周期的に動かします。



パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	音量の揺れかた TRI : 三角波 SQR : 矩形波 SIN : 正弦波 SAW1/2 : のこぎり波 TRP : 台形波
	SAW1 SAW2	
Rate (sync sw)	OFF, ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	エフェクトのかかる周期
Rate (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	エフェクトのかかる深さ
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

19 Auto Pan (オート・パン)

音の定位を周期的に変化させます。

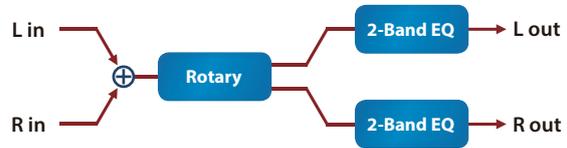


パラメーター	設定値	説明
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2, TRP	定位の変化のしかた TRI : 三角波 SQR : 矩形波 SIN : 正弦波 SAW1/2 : のこぎり波 TRP : 台形波
	SAW1 SAW2	
Rate (sync sw)	OFF, ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	エフェクトのかかる周期
Rate (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	エフェクトのかかる深さ
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

22 VK Rotary (VK ロータリー)

ロータリーのスピーカー特性を変えたタイプで、低域がより強調されています。

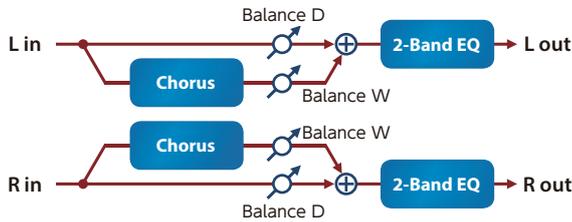
VK-7 に搭載されているロータリーと同じ仕様のエフェクトです。



パラメーター	設定値	説明
Speed	SLOW, FAST	スピーカーの回転速度 (周期) SLOW : 低速 FAST : 高速
Brake	OFF, ON	スピーカーの回転のオン/オフ オンにするとスピーカーの回転は徐々に止まり、オフにすると回転を始めます。
Wf Slow Speed	0.05 ~ 10.00 (Hz)	ウーファースの低速回転時の回転速度
Wf Fast Speed	0.05 ~ 10.00 (Hz)	ウーファースの高速回転時の回転速度
Wf Trans Up	0 ~ 127	Speed を SLOW から FAST に切り替えたときに、ウーファースの回転速度が変化する速さ
Wf Trans Down	0 ~ 127	Speed を FAST から SLOW に切り替えたときに、ウーファースの回転速度が変化する速さ
Wf Level	0 ~ 127	ウーファースの音量
Tw Slow Speed	0.05 ~ 10.00 (Hz)	ツイーターの設定 設定項目はウーファースと同じです。
Tw Fast Speed	0.05 ~ 10.00 (Hz)	
Tw Trans Up	0 ~ 127	
Tw Trans Down	0 ~ 127	
Tw Level	0 ~ 127	
Spread	0 ~ 10	回転スピーカーの音の広がり
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量
OD Switch	OFF, ON	オーバードライブのオン/オフ
OD Gain	0 ~ 127	オーバードライブの入力レベル 値を大きくするほど歪みが増します。
OD Drive	0 ~ 127	歪み具合
OD Level	0 ~ 127	オーバードライブの音量

23 Chorus (コーラス)

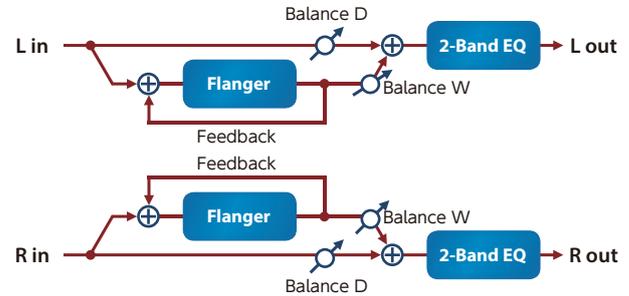
ステレオ仕様のコーラスです。フィルターを使ってコーラス音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 OFF : フィルター未使用 LPF : 高域をカット HPF : 低域をカット
Cutoff Freq	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100 (msec)	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	
Rate (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

24 Flanger (フランジャー)

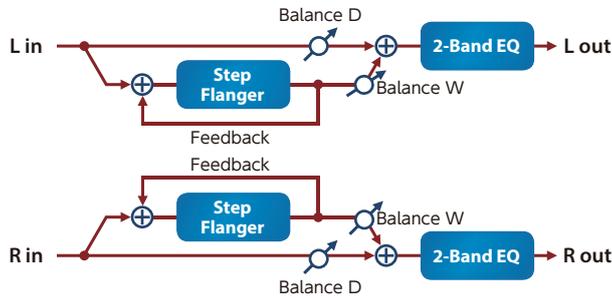
ステレオ仕様のフランジャーです (LFO は左右同相)。ジェット機の上昇音/下降音のような金属的な響きが得られます。フィルターを使ってフランジャー音の音質を調節できます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 OFF : フィルター未使用 LPF : 高域をカット HPF : 低域をカット
Cutoff Freq	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100 (msec)	原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	
Rate (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	揺れの周期
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98 (%)	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

25 Step Flanger (ステップ・フランジャー)

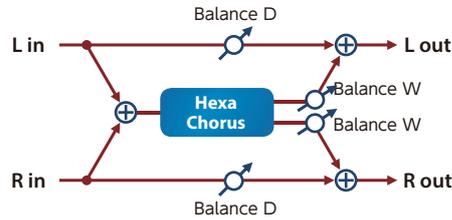
フランジャー音のピッチが段階的に変化します。ピッチ変化の周期は、特定のテンポに対する音符の長さで設定することもできます。



パラメーター	設定値	説明
Filter Type	OFF、LPF、HPF	フィルターの種類 OFF : フィルター未使用 LPF : 高域をカット HPF : 低域をカット
Cutoff Freq	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	フィルターで特定の周波数帯をカットする場合の基準周波数
Pre Delay	0.0 ~ 100.0 (msec)	原音が鳴ってからフランジャー音が鳴るまでの遅延時間
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	揺れの周期
Rate (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	フランジャー音の広がり具合
Feedback	-98 ~ +98 (%)	フランジャー音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Step Rate (sync sw)	OFF、ON	ONのとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)
Step Rate (Hz)	0.10 ~ 20.00 (Hz)	ピッチ変化の周期
Step Rate (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)	
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とフランジャー音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

26 Hexa-Chorus (ヘキサ・コーラス)

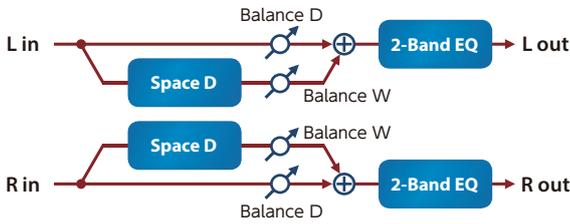
音に厚みと広がりを与える6相コーラス (ディレイ・タイムの異なる6つのコーラス音が重なる) です。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100 (msec)	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate (sync sw)	OFF、ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	揺れの周期
Rate (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Pre Delay Deviation	0 ~ 20	各コーラス音の発音のずれ
Depth Deviation	-20 ~ +20	各コーラス音の揺れの深さの偏差
Pan Deviation	0 ~ 20	各コーラス音の定位の偏差 0 : すべて中央に定位 20 : 中央を基準に各コーラス音が 60 度間隔で定位
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

28 Space-D (スペースD)

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。



パラメーター	設定値	説明
Pre Delay	0.0 ~ 100 (msec)	原音が鳴ってからコーラス音が鳴るまでの遅延時間
Rate (sync sw)	OFF, ON	[ON]のとき、シーンのテンポに同期します。 → [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	揺れの周期
Rate (note)	音符 → [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	揺れの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	コーラス音の広がり具合
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とコーラス音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

29 Overdrive (オーバードライブ)

強い歪みが得られるオーバードライブです。



パラメーター	設定値	説明
Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Tone	0 ~ 127	音質
Amp Switch	OFF, ON	アンプ・シミュレーターのオン/オフ
Amp Type	SMALL、 BUILT-IN、 2-STACK、 3-STACK	ギター・アンプの種類 SMALL : 小型アンプ BUILT-IN : ビルト・イン・タイプ 2-STACK : 大型 2 段積みアンプ 3-STACK : 大型 3 段積みアンプ
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

30 Distortion (ディストーション)

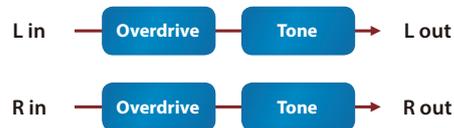
強い歪みが得られるディストーションです。



パラメーター	設定値	説明
Drive	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Tone	0 ~ 127	音質
Amp Switch	OFF, ON	アンプ・シミュレーターのオン/オフ
Amp Type	SMALL、 BUILT-IN、 2-STACK、 3-STACK	ギター・アンプの種類 SMALL : 小型アンプ BUILT-IN : ビルト・イン・タイプ 2-STACK : 大型 2 段積みアンプ 3-STACK : 大型 3 段積みアンプ
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位
Level	0 ~ 127	出力音量

31 T-Scream (Tスクリーム)

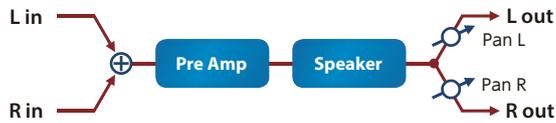
往年のアナログ・オーバードライブをモデリングしたものです。音が汚くならず適度な倍音加わるのが特長です。



パラメーター	設定値	説明
Distortion	0 ~ 127	歪み具合 音量も変化します。
Tone	0 ~ 127	オーバードライブの音質
Level	0 ~ 127	出力音量

32 Guitar Amp Sim (ギター・アンプ・シミュレーター)

ギター・アンプをシミュレートします。

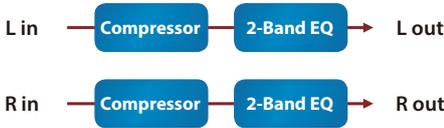


パラメーター	設定値	説明
Pre Amp Switch	OFF、ON	アンプのスイッチ
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類	
	JC-120	ローランド JC-120 のサウンドをモデリングしています。
	CLEAN TWIN	Fender の Twin Reverb をモデリングしています。
	MATCH DRIVE	Matchless D/C-30 の左インプットに入力したサウンドをモデリングしています。ブルース・ロックからフュージョンまで幅広く使われている真空管アンプのサウンドが得られます。
	BG LEAD	MESA/Boogie コンボ・アンプのリード・サウンドをモデリングしています。70 年代後半～80 年代を代表する真空管アンプのサウンドです。
	MS1959I	Marshall 1959 のインプット I に入力したサウンドをモデリングしています。ハード・ロックに適したトレブリーなサウンドです。
	MS1959II	Marshall 1959 のインプット II に入力したサウンドをモデリングしています。
	MS1959I+II	Marshall 1959 のインプット I と II をパラレル接続したサウンドをモデリングしています。I よりも低域が強調されたサウンドです。
	SLDN LEAD	Soldano SLO-100 をモデリングしています。80 年代の代表的なサウンドです。
	METAL 5150	Peavey EVH5150 のリード・チャンネルをモデリングしています。
	METAL LEAD	ヘビーなリフを演奏するのに最適なディストーション・サウンドです。
	OD-1	ボス OD-1 のサウンドをモデリングしています。甘くマイルドな歪みが得られます。
	OD-2 TURBO	ボス OD-2 風の、ハイ・ゲインなオーバードライブ・サウンドです。
	DISTORTION	オーソドックスなディストーション・サウンドです。
FUZZ	倍音成分が豊かなファズ・サウンドです。	
Pre Amp Volume	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
Pre Amp Master	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
Pre Amp Gain	LOW、MIDDLE、HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域/中域/高域の音質
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0 ~ 127	超高域の音質
Pre Amp Bright	OFF、ON	「ON」にすると、歯切れの良い明るい音になります。 ※ プリ・アンプ・タイプが「JC-120」「CLEAN TWIN」「MATCH DRIVE」「BG LEAD」のときに有効です。

パラメーター	設定値	説明		
Speaker Switch	OFF、ON	スピーカーを通すか(オン)/通さないか(オフ)を選択		
Speaker Type		キャビネット	スピーカーの径(インチ)と個数	マイク
	SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
	SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
	MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
	JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN 1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN 2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN 5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK1	密閉型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK2	大型密閉型	12 x 2	コンデンサー
	MS STACK1	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
	MS STACK2	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
METAL STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
2-STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
3-STACK	大型 3 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
Mic Setting	1、2、3	スピーカーの音を収録するマイクの位置 1/2/3 の順でマイクの位置が遠ざかります。		
Mic Level	0 ~ 127	マイクの音量		
Direct Level	0 ~ 127	ダイレクト音の音量		
Pan	L64 ~ 63R	出力音の定位		
Level	0 ~ 127	出力音量		

33 Compressor (コンプレッサー)

大きなレベルの音を抑え、小さなレベルの音を持ち上げることで、全体の音量のばらつきを抑えます。



パラメーター	設定値	説明
Attack	0 ~ 124	Threshold を超える入力があったときに、音量を圧縮するまでの時間
Release	0 ~ 124	圧縮がかかっている状態から、入力が Threshold より小さくなったときに、圧縮をやめるまでの時間
Threshold	-60 ~ 0 (dB)	圧縮を始める音量レベル
Knee	0 ~ 30 (dB)	圧縮されていない状態から、かかり始めるまでの推移を滑らかにする機能 Threshold より手前から徐々に圧縮していきます。値を大きくするほど滑らかになります。
Ratio	1:1、1.5:1、2:1、4:1、16:1、INF:1	圧縮比
Post Gain	0 ~ +18 (dB)	出力する音のレベル
Level	0 ~ 127	出力音量

34 Limiter (リミッター)

指定の音量より大きな音を圧縮し、音の歪みを抑えます。

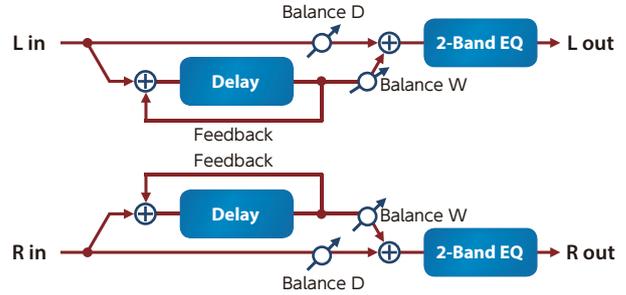


パラメーター	設定値	説明
Release	0 ~ 127	圧縮がかかっている状態から、入力が Threshold より小さくなったときに、圧縮をやめるまでの時間
Threshold	0 ~ 127	圧縮を始める音量レベル
Ratio	1.5:1、2:1、4:1、100:1	圧縮比
Post Gain	0 ~ +18 (dB)	出力する音のレベル
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

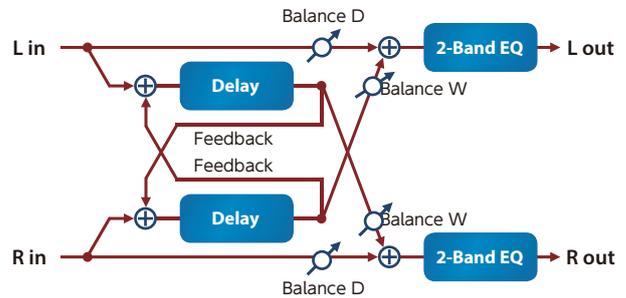
37 Delay (ディレイ)

ステレオ仕様のディレイです。

Feedback Mode が NORMAL の場合



Feedback Mode が CROSS の場合

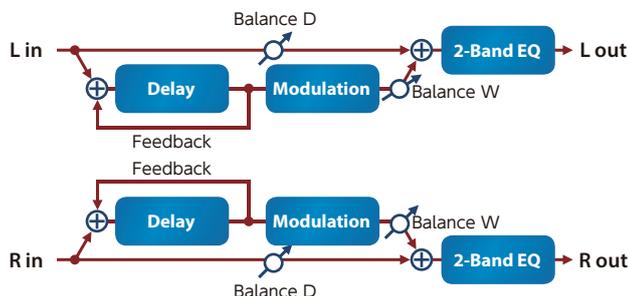


パラメーター	設定値	説明
Delay L (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 → [Scene Tempo] (P.24)
Delay L (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay L (note)	音符 → [音符] (P.67)	
Delay R (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 → [Scene Tempo] (P.24)
Delay R (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay R (note)	音符 → [音符] (P.67)	
Phase Left	NORMAL、 INVERSE	左右のディレイ音の位相 NORMAL : 非反転 INVERT : 反転
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL、 CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム 図参照)
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
HF Damp	200、250、315、 400、500、630、 800、1000、 1250、1600、 2000、2500、 3150、4000、 5000、6300、 8000、BYPASS (Hz)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカット する基準周波数 (BYPASS: カットしない)
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の音量パ ランス
Level	0 ~ 127	出力音量

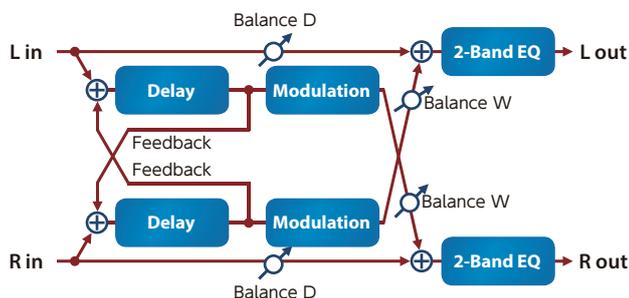
38 Mod Delay (モジュレーション・ディレイ)

ディレイ音に揺れが加えられます。

Feedback Mode が NORMAL の場合



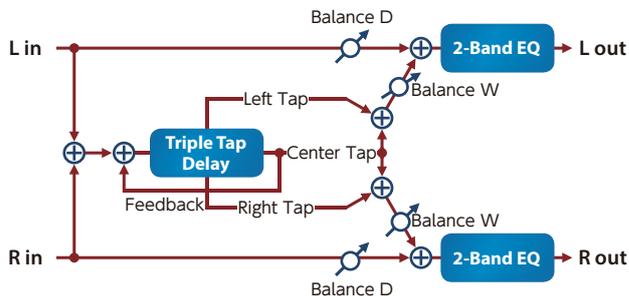
Feedback Mode が CROSS の場合



パラメーター	設定値	説明
Delay L (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay L (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay L (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Delay R (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay R (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay R (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Feedback Mode	NORMAL、CROSS	ディレイ音を戻す入力先 (アルゴリズム 図参照)
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
HF Damp	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、BYPASS (Hz)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS : カットしない)
Rate (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.05 ~ 10.00 (Hz)	モジュレーションの周期
Rate (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Depth	0 ~ 127	モジュレーションの深さ
Phase	0 ~ 180 (deg)	モジュレーションの広がり
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

39 3Tap Pan Dly (3タップ・パン・ディレイ)

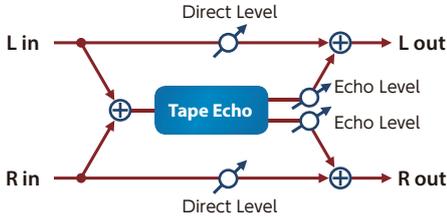
中央、左、右の3方向にディレイ音が鳴らせます。



パラメーター	設定値	説明
Delay L (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay L (msec)	1 ~ 2600 (msec)	原音が鳴ってから左のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay L (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Delay R (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay R (msec)	1 ~ 2600 (msec)	原音が鳴ってから右のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay R (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Delay C (sync sw)	OFF、ON	「ON」 のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay C (msec)	1 ~ 2600 (msec)	原音が鳴ってから中央のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay C (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Center Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
HF Damp	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、BYPASS (Hz)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS : カットしない)
Left Level	0 ~ 127	左/右/中央のディレイ音の音量
Right Level	0 ~ 127	
Center Level	0 ~ 127	
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とディレイ音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

44 Tape Echo (テープ・エコー)

リアルなテープ・ディレイ・サウンドが得られる、バーチャル・テープ・エコーです。ローランド RE-201 スペース・エコーの、テープ・エコー部のシミュレートです。



パラメーター	設定値	説明
Mode	S、M、L、S+M、S+L、M+L、S+M+L	使用する再生ヘッドの組み合わせ 遅れ時間の異なる3個のヘッドから選びます。 S : ショート M : ミドル L : ロング
Repeat Rate	0 ~ 127	テープ・スピード 値を大きくすると、ディレイ音の間隔が短くなります。
Intensity	0 ~ 127	ディレイ音の繰り返し量
Bass	-15 ~ +15 (dB)	エコー音の低域の増幅/減衰量
Treble	-15 ~ +15 (dB)	エコー音の高域の増幅/減衰量
Head S Pan	L64 ~ 63R	ショート/ミドル/ロングの再生ヘッドごとの定位
Head M Pan	L64 ~ 63R	
Head L Pan	L64 ~ 63R	
Tape Distortion	0 ~ 5	テープ独特の歪みを付加する量 測定器で測るとわかるような微妙な音色変化を再現します。値を大きくすると、歪みが深くなります。
W/F Rate	0 ~ 127	ワウ・フラッター (テープの劣化や回転ムラによる、複雑なピッチの揺れ) の速さ
W/F Depth	0 ~ 127	ワウ・フラッターの深さ
Echo Level	0 ~ 127	エコー音の音量
Direct Level	0 ~ 127	原音の音量
Level	0 ~ 127	出力音量

45 LOFI Comp (ローファイ・コンプレス)

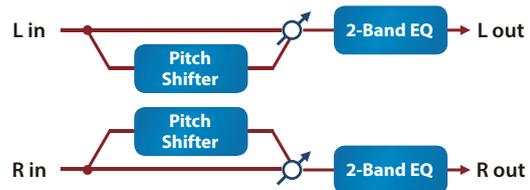
音質を粗くします。



パラメーター	設定値	説明
Pre Filter Type	1、2、3、4、5、6	LoFi を通る前のフィルターの種類 1 : Compressor オフ 2~6 : Compressor オン
LoFi Type	1、2、3、4、5、6、7、8、9	音質を粗くします。 値が大きいほど音質が粗くなります。
Post Filter Type	OFF、LPF、HPF	LoFi を通ったあとのフィルターの種類 OFF : フィルター未使用 LPF : 高域をカット HPF : 低域をカット
Post Filter Cutoff	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	Post Filter の基準周波数
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とエフェクト音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

47 Pitch Shifter (ピッチ・シフター)

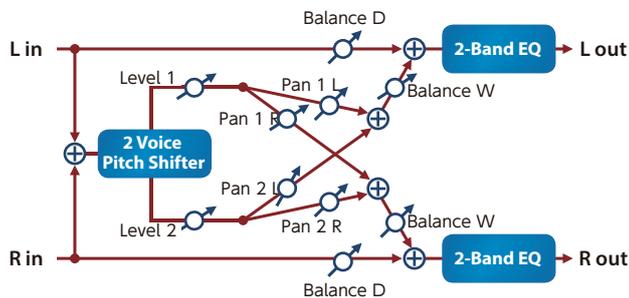
ステレオ仕様のピッチ・シフターです。



パラメーター	設定値	説明
Coarse	-24 ~ +12 (semi)	ピッチ・シフト量 (半音単位)
Fine	-100 ~ +100 (cent)	ピッチ・シフト量 (2 セント単位)
Delay Time (sync sw)	OFF、ON	[ON] のとき、シーンのテンポに同期します。 ➔ [Scene Tempo] (P.24)
Delay Time (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってからピッチ・シフト音が鳴るまでの遅延時間
Delay Time (note)	音符 ➔ [音符] (P.67)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ピッチ・シフト音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とピッチ・シフト音 (W) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

48 2V Pshifter (2ボイス・ピッチ・シフター)

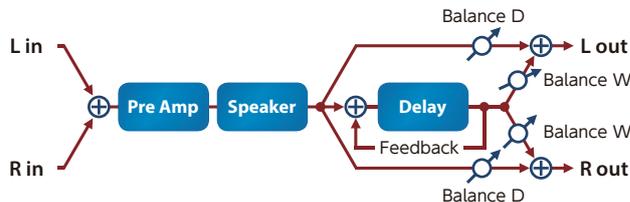
原音のピッチをずらしします。ピッチをずらした2つの音を原音に重ねて鳴らすことができます。



パラメーター	設定値	説明	
Pitch1 Coarse	-24 ~ +12 (semi)	ピッチ・シフト1のピッチ・シフト量 (半音単位)	
Pitch1 Fine	-100 ~ +100 (cent)	ピッチ・シフト1のピッチ・シフト量 (2セント単位)	
Pitch1 Delay (sync sw)	OFF, ON	ON のとき、シーンのテンポに同期します。 ⇒ [Scene Tempo] (P.24)	
Pitch1 Delay (msec)	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってからピッチ・シフト1の音が鳴るまでの遅延時間	
Pitch1 Delay (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)		
Pitch1 Feedback	-98 ~ +98 (%)	ピッチ・シフト音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)	
Pitch1 Pan	L64 ~ 63R	ピッチ・シフト1の音の定位	
Pitch1 Level	0 ~ 127	ピッチ・シフト1の音量	
Pitch2 Coarse	-24 ~ +12 (semi)	ピッチ・シフト2の設定 設定項目はピッチ・シフト1と同じです。	
Pitch2 Fine	-100 ~ +100 (cent)		
Pitch2 Delay (sync sw)	OFF, ON		
Pitch2 Delay (msec)	1 ~ 1300 (msec)		
Pitch2 Delay (note)	音符 ⇒ [音符] (P.67)		
Pitch2 Feedback	-98 ~ +98 (%)		
Pitch2 Pan	L64 ~ 63R		
Pitch2 Level	0 ~ 127		
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)		低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)		高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	原音 (D) とピッチ・シフト音 (W) の音量バランス	
Level	0 ~ 127	出力音量	

49 Gt->Delay (ギター・アンプ・シミュレーター → デレイ)

(ギター・アンプ・シミュレーター → デレイ)



パラメーター	設定値	説明	
Pre Amp Switch	OFF, ON	アンプのオン/オフ	
Pre Amp Type	ギター・アンプの種類		
	JC-120	ローランド JC-120 のサウンドをモデリングしています。	
	CLEAN TWIN	Fender の Twin Reverb をモデリングしています。	
	MATCH DRIVE	Matchless D/C-30 の左インプットに入力したサウンドをモデリングしています。ブルース・ロックからフュージョンまで幅広く使われている真空管アンプのサウンドが得られます。	
	BG LEAD	MESA/Boogie コンボ・アンプのリード・サウンドをモデリングしています。70年代後半～80年代を代表する真空管アンプのサウンドです。	
	MS1959I	Marshall 1959 のインプット I に入力したサウンドをモデリングしています。ハード・ロックに適したトレブリーなサウンドです。	
	MS1959II	Marshall 1959 のインプット II に入力したサウンドをモデリングしています。	
	MS1959II	Marshall 1959 のインプット I と II をパラレル接続したサウンドをモデリングしています。I よりも低域が強調されたサウンドです。	
	SLDN LEAD	Soldano SLO-100 をモデリングしています。80年代の代表的なサウンドです。	
	METAL 5150	Peavey EVH5150 のリード・チャンネルをモデリングしています。	
	METAL LEAD	ヘビーなリフを演奏するのに最適なディスティーション・サウンドです。	
	OD-1	ポス OD-1 のサウンドをモデリングしています。甘くマイルドな歪みが得られます。	
	OD-2 TURBO	ポス OD-2 風の、ハイ・ゲインなオーバードライブ・サウンドです。	
	DISTORTION	オーソドックスなディストーション・サウンドです。	
	FUZZ	倍音成分が豊かなファズ・サウンドです。	
	Pre Amp Volume	0 ~ 127	アンプの音量と歪み具合
	Pre Amp Master	0 ~ 127	プリ・アンプ全体の音量
	Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	プリ・アンプの歪み具合
Pre Amp Bass	0 ~ 127	低域/中域/高域の音質	
Pre Amp Middle	0 ~ 127		
Pre Amp Treble	0 ~ 127		
Speaker Switch	OFF, ON	スピーカーを通すか (オン) / 通さないか (オフ) を選択	

パラメーター	設定値	説明		
Speaker Type		キャビネット	スピーカーの径 (インチ) と個数	マイク
	SMALL 1	小型後面開放型	10	ダイナミック
	SMALL 2	小型後面開放型	10	ダイナミック
	MIDDLE	後面開放型	12 x 1	ダイナミック
	JC-120	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN1	後面開放型	12 x 2	ダイナミック
	BUILT-IN2	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN3	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN4	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BUILT-IN5	後面開放型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK1	密閉型	12 x 2	コンデンサー
	BG STACK2	大型密閉型	12 x 2	コンデンサー
	MS STACK1	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
	MS STACK2	大型密閉型	12 x 4	コンデンサー
	METAL STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
	2-STACK	大型 2 段重ね	12 x 4	コンデンサー
3-STACK	大型 3 段重ね	12 x 4	コンデンサー	
Delay Switch	OFF, ON	ディレイのオン/オフ		
Delay Time	1 ~ 1300 (msec)	原音が鳴ってからディレイ音が鳴るまでの遅延時間		
Delay Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス: 逆相)		
Delay HF Damp	200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS (Hz)	ディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS: カットしない)		
Delay Balance	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス		
Level	0 ~ 127	出力音量		

72 CE-1 (コーラス)

BOSS 往年のコーラス・エフェクターの名機 CE-1 のモデリングです。アナログ独特の温かみのあるコーラス・サウンドです。



パラメーター	設定値	説明
Intensity	0 ~ 127	コーラスのかかり具合
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

73 SBF-325 (フランジャー)

ローランドのアナログ・フランジャー SBF-325 を再現したエフェクトです。

3 種類のフランジング効果 (原音に金属的なうねりを加える) とコーラス風の効果が得られます。



パラメーター	設定値	説明
Mode	フランジング効果の種類	
	FL1	一般的なモノ・フランジャー
	FL2	原音のステレオ定位が活かせるステレオ・フランジャー
	FL3	より強烈な効果が得られるクロス・ミックス・フランジャー
	CHO	コーラス効果
Rate (sync sw)	OFF, ON	ON のとき、シーンのテンポに同期します。 → [Scene Tempo] (P.24)
Rate (Hz)	0.02 ~ 5.00 (Hz)	フランジャー音の揺れの周期
Rate (note)	音符 → 「音符」 (P.67)	
Depth	0 ~ 127	フランジャー音の揺れの深さ
Manual	0 ~ 127	フランジング効果をかける基準周波数
Feedback	0 ~ 127	フランジング効果の増強具合 ※ Mode が「CHO」のとき、この設定は無効になります。
CH-R Mod Phase	NORM, INV	右チャンネルの揺れの位相 通常はノーマル (NORM) にします。 インバート (INV) にすると、右チャンネルの揺れ (上昇/下降) が反転します。
CH-L Phase		原音にフランジング音を混ぜるときの位相 NORM : 正相 INV : 逆相
CH-R Phase		
Level	0 ~ 127	出力音量

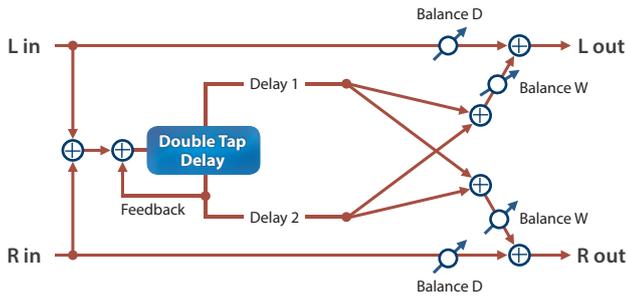
74 SDD-320 (ディメンション D)

ローランドの DIMENSION D (SDD-320) のモデリングです。さわやかなコーラス・サウンドです。



パラメーター	設定値	説明
Mode	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4	モードを切り替えます。
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Level	0 ~ 127	出力音量

75 2Tap Pan Dly (2タップ・パン・ディレイ)



パラメーター	設定値	説明
Delay Time (sync sw)	OFF, ON	「ON」 のとき、ディレイがテンポに同期します。
Delay Time (msec)	1 ~ 2600 (msec)	原音が鳴ってから 2 番目のディレイ音が鳴るまでの遅延時間
Delay Time (note)	音符 → 「音符」 (P.67)	
Feedback	-98 ~ +98 (%)	ディレイ音を入力に戻す割合 (マイナス：逆相)
HF Damp	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、BYPASS (Hz)	入力に戻すディレイ音の高域成分をカットする基準周波数 (BYPASS: カットしない)
Delay 1 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 1 の定位
Delay 2 Pan	L64 ~ 63R	ディレイ 2 の定位
Delay 1 Level	0 ~ 127	ディレイ 1 の音量
Delay 2 Level	0 ~ 127	ディレイ 2 の音量
Low Gain	-15 ~ +15 (dB)	低域の増幅/減衰量
High Gain	-15 ~ +15 (dB)	高域の増幅/減衰量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	ディレイを通した音 (W) と通さない音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

86 Fuzz (ファズ)

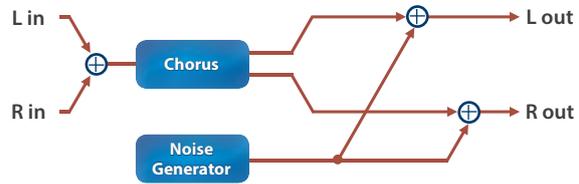
音に倍音を加えて激しく歪ませます。



パラメーター	設定値	説明
Drive	0 ~ 127	歪み具合を調節します。音量も変わります。
Tone	0 ~ 100	音質
Level	0 ~ 127	出力音量

87 JUNO-106 Chorus (JUNO-106 コーラス)

ローランドの JUNO-106 のコーラス部分をモデリングしたものです。

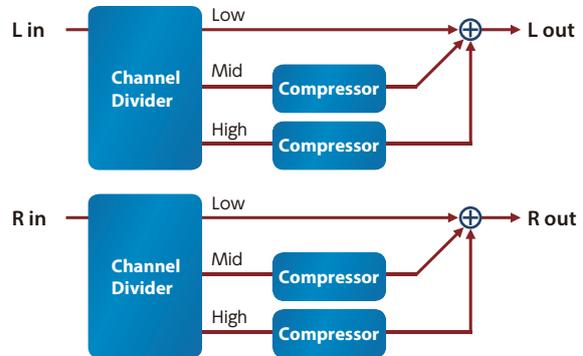


パラメーター	設定値	説明
Mode	I, II, I+II, JX I, JX II	コーラスの種類 I+II: 同時に 2 つのボタンを押したときの状態です。
Noise Level	0 ~ 127	コーラスによって発生するノイズの音量
Balance	D100:0W ~ D0:100W	エフェクト音 (W) とドライ音 (D) の音量バランス
Level	0 ~ 127	出力音量

92 Exciter (エキサイター)

帯域分割コンプレッサーで高音域をダイナミックに持ち上げることで、音にメリハリを加えます。

※ IFX で使うことができます。MFX にはありません。



パラメーター	設定値	説明
Band2 Threshold	-80.0 ~ 0.0 (dB)	中音域が指定した音量を下回ったとき、レベルを上げていきます。
Band2 Max Gain	0 ~ +24 (dB)	中音域の音量が小さいときに、どの程度までレベルを上げるかを設定します。
Band3 Threshold	-80.0 ~ 0.0 (dB)	高音域が指定した音量を下回ったとき、レベルを上げていきます。
Band3 Max Gain	0 ~ +24 (dB)	高音域の音量が小さいときに、どの程度までレベルを上げるかを設定します。
Split1 Frequency	2000 ~ 5000 (Hz)	低音域と中音域を分割する周波数
Split2 Frequency	3000 ~ 10000 (Hz)	中音域と高音域を分割する周波数
Level	0 ~ 127	出力音量

音符

	3連64分音符		64分音符		3連32分音符		32分音符
	3連16分音符		付点32分音符		16分音符		3連8分音符
	付点16分音符		8分音符		3連4分音符		付点8分音符
	4分音符		3連2分音符		付点4分音符		2分音符
	3連全音符		付点2分音符		全音符		3連倍全音符
	付点全音符		倍全音符				

コントロール・チェンジー覧

MIDI フットコントローラーなどの外部 MIDI 機器から Aerophone をコントロールするときに使用するコントロール・チェンジーです。

CC#	コントロールする機能	説明
0	Bank Select MSB	
1	Mudulation (シーンの設定による)	vib、tone、filter、level、rotary、Xfade
2	Breath (シーンの設定による)	cutoff、dynamics、PMT
4	(シーンの設定による)	growl、sfx、tremolo
5	Portamento Time	
6	Data Entry MSB	
7	Volume	
9	(シーンの設定による)	resonance
10	Pan	
11	Expression (シーンの設定による)	Expression、dynamics
16	(SuperNATURAL Control1)	noise level
18	(SuperNATURAL Control2)	growl
19	(SuperNATURAL Control3)	bend mode、glissando mode、hold legato mode
20	Scene Down	
21	Scene Up	
22	Favorite Down	
23	Favorite Up	
24	Octave Down	
25	Octave Up	
26	Transpose Down	
27	Transpose Up	
28	Harmony Sw	
29	Drone Sw	
30	X-Fade	
32	Bank Select LSB	
38	Data Entry LSB	
64	Hold1	
65	Portamento	
66	Sostenuto	
68	Legato	
71	Resonance	
72	Release Time	
73	Attack Time	
74	Cut Off	
75	Decay Time	
76	Vibrato Rate	
77	Vibrato Depth	
78	Vibrato Delay	
80	(SuperNATURAL Control 4)	staccato、drone、ornament、tambura、strum、nail、voice woo
81	(SuperNATURAL Control 5)	fall、pizz
82	(SuperNATURAL Control 6)	subtone、tremolo
84	Portamento Control	
91	Reverb Send Level	
93	Chorus Send Level	
98	NRPN LSB	
99	NRPN MSB	
100	RPN LSB	
101	RPN MSB	
120	All Sound Off	
121	Reset All Controllers	
123	All Note Off	
126	Mono Mode On	
127	Poly Mode On	

運指表

サクソス

A#/B _b 3	B3	C4	C#/D _b 4	D4	D#/E _b 4	E4	F4

F#/G _b 4	G4	G#/A _b 4	A4	A#/B _b 4	B4

C5	C#/D _b 5	D5	D#/E _b 5	E5

F5	F#/G _b 5

リコーダー

左右のサイド・キーを誤って押しても音が切り替わらないように、サイド・キーが無効になっています。

A#/B ₃	B ₃	C ₄	C#/D ₄	D ₄	D#/E ₄	E ₄	F ₄

F#/G ₄	G ₄	G#/A ₄	A ₄	A#/B ₄

B ₄	C ₅	C#/D ₅	D ₅

電子吹奏楽器

1、2、3、4、5、6、C	一般的なサクソスやリコーダーの「ドレミファソラシド」と同じ運指
Tc、G#、C#	半音上げる
Ta、Tf、Eb、B	半音下げる
Bb	1音下げる

A3	A#/B ₃	B3	C4	C#/D ₄	D4	D#/E ₄	E4
F4	F#/G ₄	G4	G#/A ₄	A4	A#/B ₄	B4	C5
C#/D ₅	D5	D#/E ₅	E5	F5	F#/G ₅	G5	

トランペット

右手の4、5、6キーがトランペットの1、2、3ピストンに対応します。

F#/G _b 3	G3	G#/A _b 3	A3	A#/B _b 3	B3	C4	C#/D _b 4
D4	D#/E _b 4	E4	F4	F#/G _b 4	G4	G#/A _b 4	A4
A#/B _b 4	B4	C5	C#/D _b 5	D5	D#/E _b 5	E5	F5
F#/G _b 5	G5						

左手

左手のみで演奏できる運指です。

C4	C#/D \flat 4	D4	D#/E \flat 4	E4	F4
F#/G \flat 4	G4	G#/A \flat 4	A4	A#/B \flat 4	B4
C5	C#/D \flat 5	D5	D#/E \flat 5	E5	F5

右手

右手のみで演奏できる運指です。

C4	C#/D \flat 4	D4	D#/E \flat 4	E4	F4	F#/G \flat 4	

G4	G#/A \flat 4		A4	A#/B \flat 4		B4	

C5	C#/D \flat 5		D5	D#/E \flat 5		E5	F5

フルート

フルートに対応した運指です。

x、C1、C2、C3	半音上げる
p、B、C4、Tc、Ta	半音下げる
Bb	1音下げる

C4	C#4/Db4	D4	D#4/Eb4	E4	F4	F#4/Gb4

G4	G#4/Ab4	A4	A#4/Bb4	B4	C5	C#5/Db5

D5	D#5/Eb5			E5	F5

F [#] 5/G ^b 5	G5	G [#] 5/A ^b 5	A5

A [#] 5/B ^b 5	B5	C6

クラリネット

クラリネットに対応した運指です。

C1	半音上げる
p、C5	半音下げる

E3	F3	F [#] 3/G ^b 3	G3	G [#] 3/A ^b 3	A3	A [#] 3/B ^b 3

B3	C4	C [#] 4/D ^b 4	D4	D [#] 4/E ^b 4	E4

F4	F [#] 4/G ^b 4	G4	G [#] 4/A ^b 4	A4	A [#] 4/B ^b 4

B4	C5	C [#] 5/D ^b 5	D5	D [#] 5/E ^b 5	E5	F5

F [#] 5/G ^b 5	G5	G [#] 5/A ^b 5	A5	A [#] 5/B ^b 5	B5

C6	C [#] 6/D ^b 6	D6	D [#] 6/E ^b 6	E6

F6	F [#] 6/G ^b 6	G6	G [#] 6/A ^b 6	A6