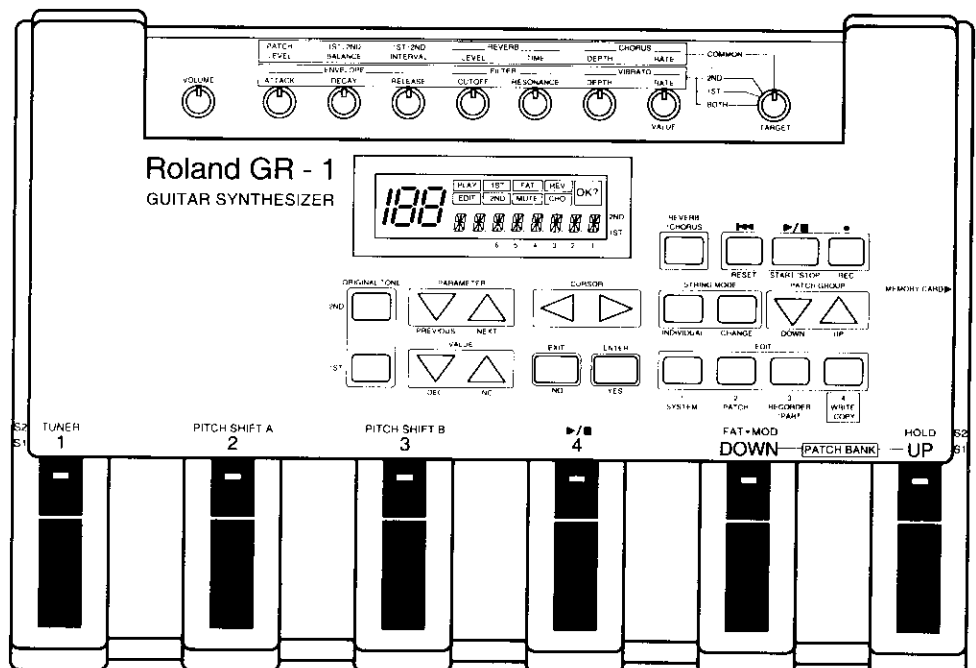


Roland

GUITAR SYNTHESIZER

GR-1

取扱説明書



Roland GR - 1 GUITAR SYNTHESIZER

取扱説明書

はじめに

このたびはローランド・ギター・シンセサイザー GR-1 をお買い上げいただきましてまことにありがとうございます。

GR-1 は、電子楽器に不慣れなギタリストのかたにでも簡単に扱うことのできるフット・エフェクター感覚の操作系を採用し、さらに高品位で多彩な音色を内蔵しています。また、マルチ・ティンバー音源部、および、レコーダーを内蔵していますので簡単なアンサンブル演奏も楽しめます。その優れた音質や数々の機能を十分にご理解いただき、未永くご愛用いただくためにもこの取扱説明書をよくお読みください。

そして、GR-1 がライブ・ステージやレコーディングなどさまざまな場所で、あなたの身近なサウンド・ツールとしてお役に立てれば幸いです。

© 1992 ローランド

本書の一部、もしくは全部を無断で複写・転載することを禁じます。

■主な特長

超高速レスポンスに加え、弾き心地を追求

- 定評のあるギター・シンセサイザー用カスタムLSIをベースに、ピッチ抽出LSIを新設計しました。ピッチ抽出方式の極限に迫る、超高速ピッキング・レスポンスを実現しています。
- ピッチ抽出部のアナログ回路を改善し、より自然な弾き心地を実現しました。

足踏み型エフェクター・タイプの形状を採用

- 音源、ギターMIDIインターフェース、ペダルの一体化により、複雑な接続が不要となり、素早いセッティングが可能になりました。また可搬性も大幅に向上し、ライブやスタジオで機動力を発揮します。
- 本体ペダルでは音色切り換えの他に、ホールドやピッチの連続変化等の各種効果のコントロールも可能です。
- 蛍光表示管を使用した大型ディスプレイにより、暗いステージでも十分な視認性を確保しています。

アンプやエフェクター感覚で使える操作系

- パネル面にエディットつまみを7個装備し、スピーディーでわかりやすい操作ができます。
- シンプルな操作系により、電子楽器に不慣れなギタリストの方でも、シンセサイザーの音作りを存分に楽しめます。

ギタリスト向けの最新音色を搭載

- 最新音源による、高品位な200個のオリジナル・トーンを内蔵し、幅広いサウンド・バリエーションを実現しています。またデジタル・フィルターの搭載により、さらに表現力を増しています。
- さらにウエーブ・エクспанション・キット(SR-GR1-01:別売)により、オリジナル・トーン数を400個(容量で3倍)にまで拡張可能です。

レコーダーとマルチ・ティンバー音源を搭載

- 4トラックのレコーダー(簡易シーケンサー)を内蔵しています。レコーダーは、ステージでイントロ等を演奏させたり、デモ・テープ作りの際にバックアップを担当させるなど、さまざまな用途に対応できます。
- レコーダーの曲データは、音色データ等といっしょにメモリー・カードに保存可能です。
- レコーダー直結のマルチ・ティンバー音源(3パート+ドラム・パート)も搭載し、外部キーボードや本格的シーケンサー・システムの拡張MIDI音源としても使用可能です。

汎用性に富んだリバーブ、コーラスを内蔵

- 内蔵シンセ音用のエフェクターとして、デジタル・リバーブ、コーラスを搭載しています。リバーブはディレイとして、またコーラスはフランジャー等としても使用できます。
- リバーブ・レベルやコーラス・デプスなども、つまみで直接エディットできます。また、リバーブ/コーラスはパネル上のスイッチで簡単にオン/オフが可能です。

ステージで便利なリア・パネルのジャック類

- ギター音用のステレオ・リターン・ジャックを装備しています。ギター・アンプ1台でギター音とシンセ音両方を鳴らす状態でも、ギターのみ外部エフェクトをかけることも可能です。
- ボリューム専用と汎用の二つの外部ペダル・ジャックを装備しています。シンセ音色をペダル・ワウのような操作感で変化させる機能などを、ボリューム・ペダルと同時に使うことができます。

■このマニュアルの使いかた

この取扱説明書は次のような構成になっています。必要に応じて、必要な部分を、必要なときにお読みください。

第1章 導入編「あなたのギターでGR-1を鳴らそう」

GR-1をあなたのギターで鳴らすところまで説明しています。

第2章 基本知識編「GR-1の構成」

GR-1という機器についての基本的な考えかたについて説明しています。

第3章 音作り編「音作り、パッチ・エディットに挑戦しよう！」

GR-1(ギター・シンセ)での簡単な音作りについて説明しています。

第4章 上級パッチ作り編「パッチに凝ったエディットを加えてみよう！」

第3章で行なったパッチ作りについてもっと細かいところまで追求しています。

第5章 レコーディング編「内蔵レコーダーの活用」

内蔵レコーダーへの記録方法について説明しています。

第6章 拡張編「外部MIDI機器との組合せ」

GR-1を外部MIDI機器と組み合わせて使う方法などについて説明しています。

第7章 便利な機能編「その他の設定／機能」

データの保存方法やペダルの使いかたなど、知っているると便利な機能について説明しています。

第8章 使いこなし編「GR-1使いこなしアイデア集」

「GR-1はこんな風にも使える」といった使いかたのアイデアの例を述べています。

第9章 資料編

さまざまな設定などの資料と目的別索引が記載されています。

【本文中の表記について】

この取扱説明書では、操作方法を簡潔に説明するために、下記のような表記を多用しています。もし、わからない表記があった場合は、このページをもう一度見直してください。

- で囲んだ英文字はパネル上のボタンを表しています。たとえば、 ENTER/YES はエンター/イエス・ボタンを表しています。
- PARAMETER PREVIOUS NEXT、VALUE DEC INC などどちらかのボタンを押すことを表します。
- 頭に*マークがついている文章は、注意文を示しています。
- 文中の (OP.***) という表記は、参照ページを示しています。

■ご使用上の注意

- ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。付属のACアダプター以外は、誤動作や故障の原因となります。

【電源について】

- 他の機器と接続する際は、誤動作やスピーカーなどの破損を防ぐため、必ずすべての機器の電源をオフにしてください。
- 雑音を発生する装置(モーター、調光器など)や消費電力の大きな機器とは、別のコンセントをご使用ください。
- ACアダプターは、必ずAC100Vの電源でご使用ください。
- 電源コードの上に重いものをのせたり踏みつけたり、傷をつけないでください。
- ACアダプターをコンセントから抜く場合は、電源コードの断線やショートによる危険防止のため、必ずプラグを持ってください。
- 長時間使用しない場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

【設置について】

- 次のような場所でのご使用や保存は、故障の原因となりますので、ご注意ください。
 - 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房器具の近く、発熱する機器の上など)
 - 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
 - ホコリの多い場所
 - 振動の多い場所
- 本機の近くにパワー・アンプなどの大型トランスを持つ機器がある場合、ハム(うなり)を誘導することがあります。
- テレビやラジオの近くで本機を動作させると、テレビ画面に色ムラが出たり、ラジオから雑音が出ることがあります。このような場合は、本機を遠ざけてご使用ください。
- 直射日光の当たる場所や、発熱する機器の近く、締め切った車内などに放置しないでください。変形、変色することがあります。

【お手入れについて】

- 通常のお手入れは、柔らかい布で空拭きするか、堅く絞った布で汚れを拭き取ってください。汚れが激しいときは、中性洗剤で汚れを拭き取ってから、必ず柔らかい布で空拭きしてください。
- 変色や変形の原因となるベンジン、シンナー及びアルコール類は、絶対にご使用にならないでください。

【その他の注意について】

- 本機に強い衝撃を与えないでください。
- 本機に異物(硬貨や針金など)、または液体(水、ジュース、酒など)を入れないように注意してください。
- 本機に異常や故障が生じた場合は直ちに使用を中止し、お買い上げ店、またはローランド・サービスにご連絡ください。
- 感電や故障の原因となりますので、本体およびACアダプターを分解したり、改造しないでください。

【メモリー・バックアップについて】

- 本体内には、電源オフ後も記憶した内容を保持するための電池を装備しています。5年を目安に交換してください(電池の寿命は使用条件によって異なります)。交換の際は、必ずローランド・サービスにご相談ください。
- 電池が消耗してくると、ディスプレイに“BATTLo”と表示されます。電池が消耗してしまうと記憶した内容が失われますので、早めに交換してください。
- 修理に出される場合や万一異常な動作をしたときには、記憶した内容が失われることがあります。大切なデータは、メモリー・カードにセーブするか、データをメモしておいてください。修理の際のデータ保存には細心の注意を払っておりますが、メモリー部の故障などでデータが復元できない場合はご容赦ください。

目次

■ 主な特長	0-4
■ このマニュアルの使いかた	0-5
【本文中の表記について】	0-5
■ ご使用上の注意	0-6
■ 目次	0-7
■ 各部の名称と働き	0-10
■ 電源を入れる前に	0-14

第1章 導入編

1. ギターに GK-2 を取り付ける	1-2
2. GK-2、GR-1、アンプ等を接続する	1-3
3. 電源を入れ、ギターをチューニングする	1-4
□ 電源の入れ方	1-4
□ ギターのチューニング	1-5
4. 各弦ごとにピックアップ感度を調節する	1-6
ディバイデッド・ピックアップの感度調節	1-6
5. ギターを弾き、内蔵シンセ音源を鳴らしてみる	1-8
6. ペダルを踏んで、他のパッチも聴いてみよう	1-9
□ パッチとは	1-9
パッチの切り換え方	1-10
7. ペダルを踏んで、ホールド等の演奏効果を得る	1-12
◇ ペダル機能を使う前に	1-13
◇ 各ペダル機能について	1-13
TUNER	1-13
PITCH SHIFT A	1-13
PITCH SHIFT B	1-13
▶/■ (スタート/ストップ)	1-14
FAT・MOD	1-14
HOLD	1-14
【この章のチェック・ポイント】	1-15

第2章 基本知識編

1. GR-1 の構成	2-2
2. アンプやエフェクターとの代表的な接続例	2-4
□ 比較的シンプルなセッティング例	2-4
□ 拡張されたセッティング例	2-5
3. マスター・チェーンの変えかた	2-6
4. パッチを並べ換えるには	2-7
5. お買上げ時のパッチの設定に戻すには	2-9
【この章のチェック・ポイント】	2-10

第3章 音作り編

1. 音作りの前に…	
「パッチ」と「トーン」の関係	3-2
2. つまみによるパッチのエディット	3-3
(1) エディットに入る前に	3-3
(2) つまみで音色を変えてみる	3-4
◇ エンベロープの調節	3-4
◇ フィルターの調節	3-5
◇ ビブラートの調節	3-5
3. 1st、2nd トーンを鳴らす／鳴らさない	3-6
4. オリジナル・トーンの切り換え	3-7
5. リバース・コーラスの ON/OFF とエディット	3-9
(1) リバース・コーラスを ON/OFF する	3-9
(2) つまみでエフェクターの効き具合を変える	3-9
◇ リバースの調節	3-10
◇ コーラスの調節	3-10
6. つまみによるその他のエディット	3-11
7. パッチに名前をつける	3-13
8. パッチ・ライト (パッチへの書き込み／保存)	3-14
【この章のチェック・ポイント】	3-15

第4章 上級パッチ作り編

1. スtring・モード (1st/2nd) を弦別に設定する	4-2
2. シンセ音を移調する	4-5
1st トーン全体を移調する手順	4-5
弦毎に異なった量の移調をする手順	4-6
2nd トーンの移調	4-7
3. リバース／コーラスにさらに細かい設定をする	4-9
リバース効果を設定する手順	4-9
コーラス効果を設定する手順	4-12
4. 1st/2nd トーンの細かい設定を変更する	4-15
5. パッチ作りのその他の設定 (パッチ・コモン)	4-18
6. パッチ作りに便利な機能	4-24
□ 1st/2nd トーンを入れ換えるには	4-24
□ あるトーンを別のトーンにコピーする (トーン・コピー機能)	4-26
【この章のチェック・ポイント】	4-28

第5章 レコーディング編

1. デモ曲を聴いてみよう	
～マルチ・ティンバー・パートのしくみ	5-2
□ デモ曲を聴いてみよう	5-2

フット・ペダルでレコーダーを操作するには	5-2
リセットの有無の設定手順	5-3
<input type="checkbox"/> ギター・パートとマルチ・ティンバー・パートの違い	5-4
○ギター・パート (1パート)	5-4
○マルチ・ティンバー・パート (3パート+ドラム・パート)	5-4
2.パート1~3に演奏を記録するには	5-5
外部キーボードを使ってレコーディングする際の接続	5-5
レコーダー上の曲を消す手順	5-5
デモ曲を再度呼び出すには	5-6
パート1~3にレコーディングを行なう手順	5-7
各パートの音量、リバーブ、コーラス量、パンを変えるには	5-10
ループ・レコーディング	5-10
ビートにキチッと合わせたい時 (クオンタイズ機能について)	5-11
3.ドラム・パートに入力するには	
~ループ・レコーディングのしかた	5-12
ドラム・パートにレコーディングを行なう手順 (ループ・レコーディング)	5-12
各打楽器の音量、リバーブ量、パンを変えるには	5-18
4.曲の編集 (コピーやデリート) をしてみる	5-19
<input type="checkbox"/> コピー機能	5-19
<input type="checkbox"/> イレース機能	5-22
<input type="checkbox"/> デリート機能	5-24
5.レコーディングについてのさまざまな設定	5-26
6.演奏中に音色を切り換え、レコーディングする	5-28
7.音抜けを最小限におさえるには ~ボイス・リザーブについて	5-30
8.再生する曲 (本体とカード) の切り換え	5-32
【この章のチェック・ポイント】	5-34

第6章 拡張編

1.外部MIDI音源をギターでの演奏で鳴らす	6-2
接続のしかた	6-2
■Aタイプ:パートが6以上あるマルチ・ティンバー音源を使う場合	6-2
■Bタイプ:使用するパート数、チャンネル数を節約したい場合 (使用する音源の総パート数が5以下の場合)	6-4
■Cタイプ:6チャンネルを使って「モノ・モード」でコントロールできるがマルチ・ティンバーではない音源を用いる場合	6-6
本体ペダルで外部音源の音色を切り換えるには	6-7

手順/パッチ番号と送信プログラム・チェンジの対応を変更するには	6-7
手順/弦毎に異なったプログラム・チェンジを送信するには	6-8
<input type="checkbox"/> GR-1から外部に送信されるMIDI情報	6-10
<input type="checkbox"/> 外部機器に送信するノート情報を、1オクターブ下げるには	6-11
2.GR-1を外部MIDI機器の増設音源として使う	6-12
<input type="checkbox"/> マルチ・ティンバー・パートを鳴らすには	6-12
<input type="checkbox"/> マルチ・ティンバー・パートの音色を切り換えるには	6-13
<input type="checkbox"/> 音量やチャンネルなど、各パート毎の設定を変更するには	6-15
3.外部MIDIシーケンサーと組み合わせる	6-19
<input type="checkbox"/> キーボードなどの外部音源用データを、ギター (GR-1) で入力する場合	6-19
<input type="checkbox"/> GR-1とシーケンサーの相互接続	6-20
<input type="checkbox"/> ステージなどでの演奏で、曲によってローカル・オン/オフを切り換えたい場合	6-22
4.シーケンサーからレコーダーへ曲を転送する	6-24
5.外部エフェクターをMIDIでコントロールする	6-27
<input type="checkbox"/> パッチの切り換えに合わせて、外部エフェクターのプログラムを切り換えるには	6-27
6.データをMIDIで外部機器とやりとりする	6-30
<input type="checkbox"/> データの送受信	6-30
<input type="checkbox"/> デバイスID (機器番号) について	6-33
【この章のチェック・ポイント】	6-34

第7章 便利な機能編

1.ピッチ・シフトやホールドの効きかたを変える	7-2
2.EV-5、DP-2を使って	7-6
3.FAT・MODペダルの働きを切り換えるには	7-9
4.メモリー・カードの使いかた	7-11
5.パッチの切り換わりかたを変えるには	7-20
6.お買上げ時の状態に戻すには (初期化)	7-22
7.エクспанション・ボードについて	7-23
【この章のチェック・ポイント】	7-24

第8章 使いこなし編

ポイント1…	
ギター本体とのコンビネーション	8-2
<input type="checkbox"/> ギター音とシンセ音を、 曲中で使い分ける	8-2
<input type="checkbox"/> ギター音とシンセ音を同時に鳴らす	8-3

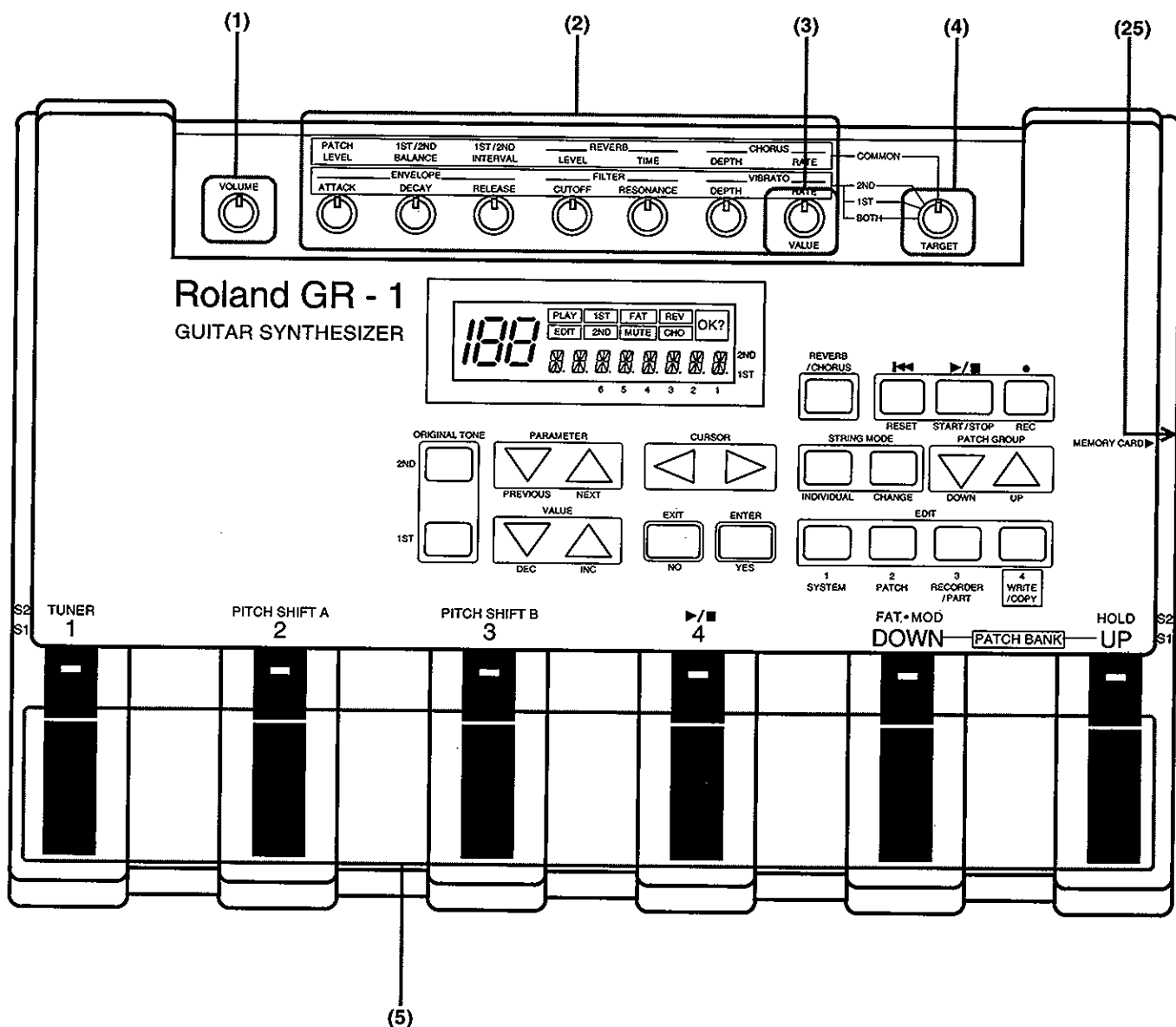
◇ギターとシンセのユニゾン.....8-3
 ◇シンセ音が後から聞こえてくる.....8-3
 ◇複数のギターのような効果.....8-3
強く弾いた時のみシンセ音を鳴らす.....8-3
シンセ音とギター音の出力法の工夫.....8-4
 ポイント2...
 内蔵リバーブ・コーラスの活用.....8-5
リバーブを使うコツ.....8-5
ディレイを使うコツ.....8-5
コーラス系エフェクトを使うコツ.....8-6
リバーブ無し、コーラス無しの効果.....8-6

第9章 資料編

■GK-2の各部の名称と働き
 (GR-1と組み合わせる場合).....9-2
 ■目的別索引.....9-3
 ■故障と思う前に.....9-7
 ○エラー・メッセージ.....9-7
 ○トラブルシューティング.....9-9
 ■初期設定.....9-12
 ■オリジナル・トーン一覧表.....9-16
 ■パラメーター一覧表.....9-18
 ■ブランク・チャート.....9-25
 ローランドのエクスクルーシブ・メッセージ
 について.....9-27
 MIDIインプリメンテーション.....9-29
 MIDIインプリメンテーション・チャート
 9-33
 ■主な仕様.....9-35
 ■索引.....9-36

■各部の名称と働き

《フロント・パネル》



(1) マスター・ボリューム

リア・パネルのアウトプット・ジャックから出力されるシンセ音、ギター音の音量を同時に調節します。ヘッドホン・ジャック使用時の音量も、ここで調節できます。

*ギター・アウト・ジャックからのギター音には関係しません。

(2) エディットつまみ

プレイ・モード時(☞P.1-4)に音色やリバープ、コーラスを調節します。

(3) バリュートつまみ

プレイ・モード時にはエディットつまみのひとつになり、ピブラートのレート、または、コーラスのレートを調節します。エディット・モード時には、設定値を大きく変更するのに便利です。

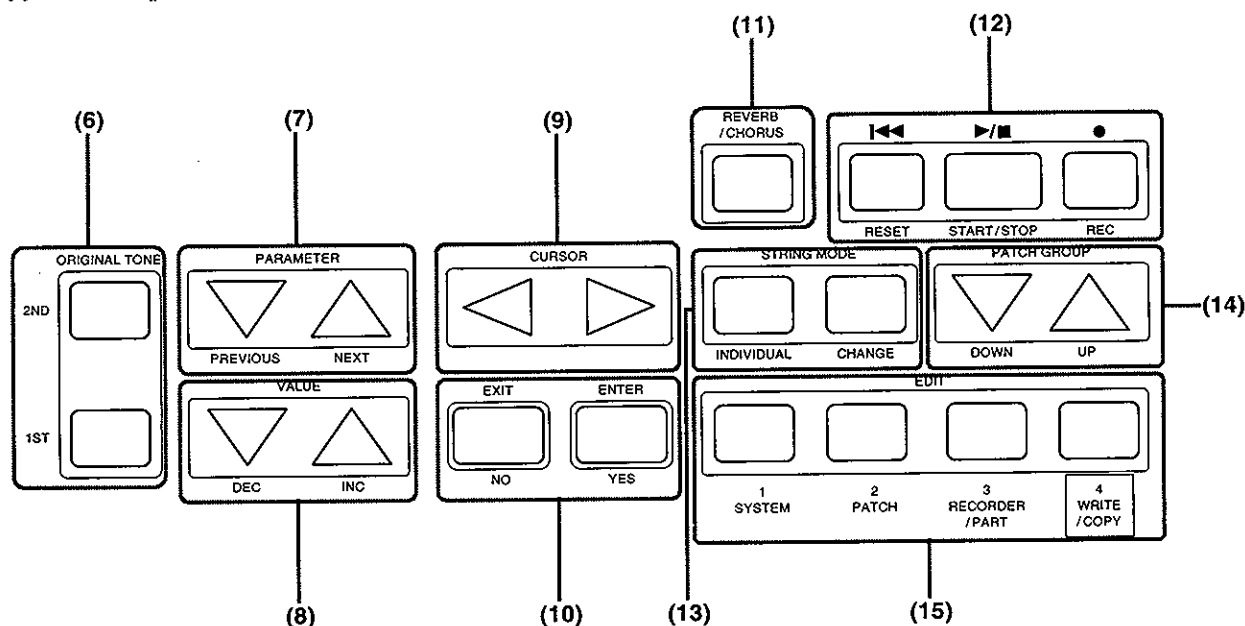
(4) ターゲット切り換えつまみ

エディットつまみで操作する、設定の対象を切り換えます。

(5) ナンバー・ペダル、 バンク・アップ/ダウン・ペダル

パッチを選ぶときに踏みます(☞P.1-9)。

《操作ボタン》



(6) オリジナル・トーン・ボタン

パッチの1stトーンおよび2ndトーンにオリジナル・トーンを割り当てるときに押します(☞P.3-7)。

(7) パラメーター・ボタン

エディット時に、何を設定するかを選んだり、機能を切り換えたりします。

(8) バリュー・ボタン

エディット時やトーン選択時に、設定を変更します。

数値で設定する場合は、**INC**を押すと値が増え、**DEC**を押すと値が減ります。

押し続けると数値が早送りされます。プレイ・モード時では、パッチ番号が増減します。

(9) カーソル・ボタン

パッチ・ネーム(☞P.1-9、3-13)を付ける際や、弦別のストリング・モード(☞P.3-13、4-2)の設定時の弦の切り換えなど、画面上の点滅位置を「左右」に動かすのに使います。

またレコーダー/パート(☞P.5-1)のエディット時には、画面のページ切り換えにも使います。

(10) エンター・ボタン、エグジット・ボタン

エンター・ボタンは、各エディット時の機能の決定、確認メッセージ(OK?)に対する「はい」(YES)の入力などに用います。エグジット・ボタンは現在の画面からプレイ・モードへの復帰、確認メッセージに対する「いいえ」(NO)の入力などに用います。

*各モードでの設定は、**EXIT**を押しても無効にはなりません。

(11) リバーブ/コーラス・ボタン

内蔵リバーブ、コーラスをON/OFFします(☞P.3-9)。

(12) レコーダー・コントロール・ボタン

内蔵レコーダー(☞P.5-1)をコントロールします。プレイ・モードでは左側のふたつ(リセット、スタート/ストップ)のみが使えます。

(13) スtring・モード・ボタン

1st、2ndのうち、どちらのトーンを鳴らすかを弦ごとに設定します(☞P.3-6)。

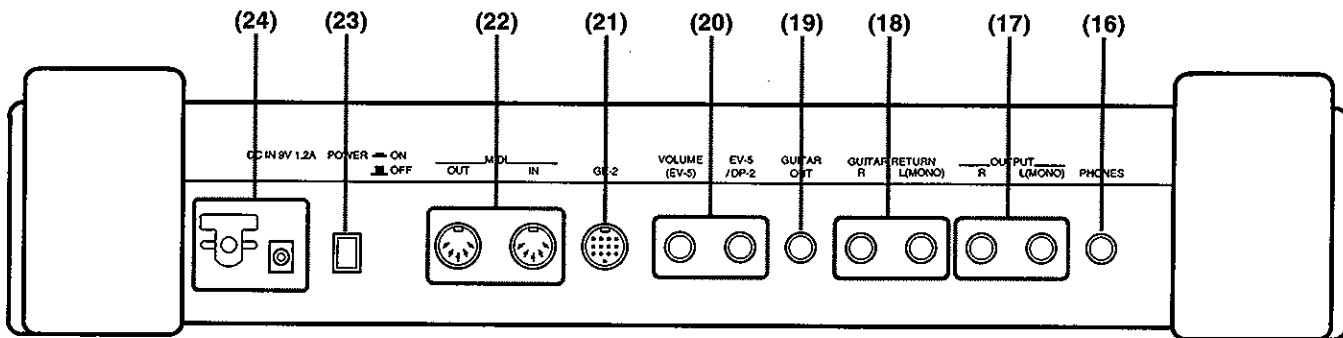
(14) パッチ・グループ・ボタン

パッチのグループ(☞P.1-9)を切り換えます。通常はグループ1と2が切り換わり、カード使用時には3、4も選べるようになります。

(15) エディット・ボタン

エディット・モードに入る為のボタンです。1. システム(☞P.7-1)、2. パッチ(☞P.4-1)、3. レコーダー/パート(☞P.5-1)、4. ライト/コピー(☞P.3-14)の4つのエディット・モードが選べます。

《リア・パネル》



(16) ヘッドホン・ジャック

ヘッドホンを接続します。

(17) アウトプット・ジャック

ギター・パート及びマルチ・ティンバー・パートのシンセ音を出します。ギター・アウト・ジャックに何も接続されていない場合は、ギター音もここにミックスして出力されます。ステレオで使用しない場合は、L(MONO)側に接続します。

(18) ギター・リターン端子

後述のギター・アウト・ジャックを、ギター用外部エフェクターへのエフェクト・センド(送り)として使う際、その外部エフェクターの出力を、ここにリターン(受け)します。エフェクターの出力がステレオでない場合は、L(MONO)に接続します。

(19) ギター・アウト・ジャック

ギター音のみを独立出力させたい場合、ここに接続します。ギター専用のアンプやエフェクターを使う場合に有効です。

(20) 外部ペダル・ジャック

外部ペダルを接続するジャックです。
VOLUME(EV-5)ジャックにはEV-5(別売)を接続して、ギター・シンセ・パートの音量をコントロールできます(☞P.7-6)。
EV-5/DP-2ジャックには、EV-5(機能によってはDP-2:別売)を接続して、1st トーンと2nd トーンのバランスを変えたり、音色を変えたりします(☞P.3-12、7-7)。

(21) GK-2 コネクター

付属のケーブルを用いて、シンセサイザー・ドライバーGK-2と接続します。

(22) MIDI コネクター

IN :内部シンセ音源(主にマルチ・ティンバー・パート)を、外部シーケンサーやMIDI キーボード等のMIDI コントローラーで発音させる際、外部機器のMIDI OUTコネクターと接続します。
OUT:主に外部音源を、GR-1のギターMIDIコンバート機能で鳴らす時に、外部機器のMIDI INコネクターと接続します。

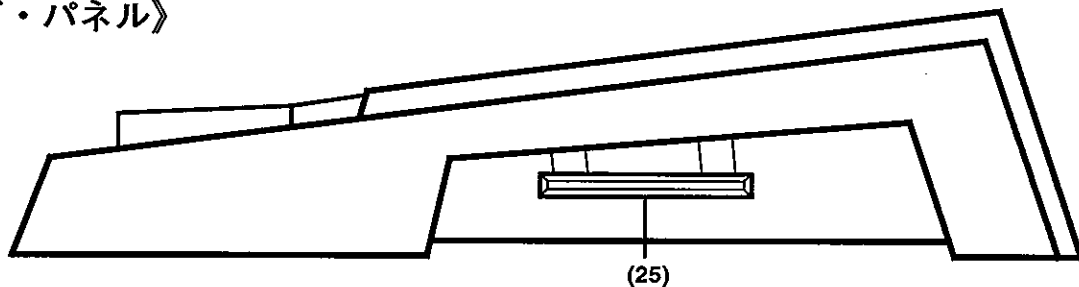
(23) 電源スイッチ

(24) 電源ジャック、コード・フック

付属のACアダプターを接続します。
また、コード・フックにアダプターのコードを軽く引っかけておくと、演奏中にコードが抜ける事故を防ぐことができます。

*付属品以外のアダプターは絶対に使用しないで下さい。

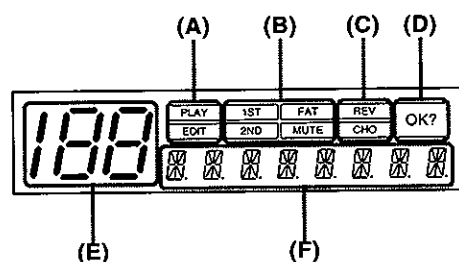
《サイド・パネル》



(25) カード・スロット

メモリー・カード(☞P.7-11)、またはGR-1用の音色カード(☞P.7-23)を挿入します。

《表示部》



(A) “PLAY”、“EDIT” 表示部

プレイ・モード時には“PLAY”が、またエディット・ボタンを押してエディット・モードに入っている時は“EDIT”が点灯します。

発音中のパッチの設定をつまみ等で変更し、記憶されている内容から変わっている場合には、“PLAY”、“EDIT”の表示が点滅し、設定が変更されているを示します。

(B) “1ST”、“2ND”、“FAT”、“MUTE” 表示部

“1ST”“2ND”は1ST トーン、2ND トーンをそれぞれ意味し、ストリング・モード・ボタン(1ST トーン、2ND トーンの選択)で選ばれているトーンの表示が点灯します。どちらも選ばれていない場合には、“MUTE”(消音)が点灯します。

オリジナル・トーン選択中は、1ST、2NDのうち選んでいる方の表示が点滅します。

“FAT”の表示は、ペダル機能のFAT効果がかかっているときに点灯します。

(C) “REV”、“CHO” 表示部

“REV”はリバーブ、“CHO”はコーラスのON/OFFを示します。それぞれONの時に点灯します。

(D) “OK ?” 表示部

パッチ・ライト操作時などに、“OK?”が点滅し、実行してよいか確認してきます。

実行して良いときは **YES** を、操作を中止したいときは **NO** を押します。

*“OK ?” が点滅するときは、主に上書きや初期化でそれまでのデータが失われる場合ですので、よく確認してから **YES** を押してください。

(E) 数字表示部

プレイ・モード時には、パッチの上2ケタ(グループとバンク)が表示されています(☞P.1-9)。

エディット・モード中では、各エディット画面についている番号が2ケタで表示されます。

オリジナル・トーン選択時には、00~199のオリジナル・トーン番号が表示されます(☞P.3-9)。

ペダル機能モード時(☞P.1-12)には、“Pd”と表示され、現在ペダル・モードであることを示します。

(F) 文字表示部

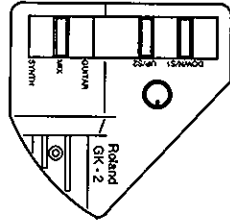
プレイ・モード時には、その時選択されているパッチの名前が表示されています。

エディット・ボタンを押してエディット・モードに入っている時は、機能名や設定値が表示されます。

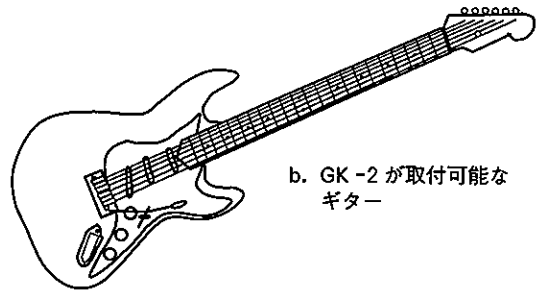
またチューナー画面(☞P.1-5)や、ストリング・モードの弦別画面(☞P.4-2)、ピックアップの感度調節画面(☞P.1-6)などでは、それぞれに専用の表示となります。

■電源を入れる前に

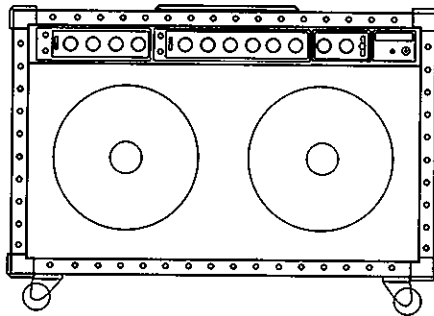
●GR-1を使用するためには、付属品以外に次の物（別売）が必要です。



a. ギター・シンセサイザー
・ドライバーGK-2



b. GK-2が取付可能な
ギター



c. アンプ/ミキサー等、出力のための
オーディオ機器、またはヘッドホン

- a. ギター・シンセサイザー・ドライバーGK-2
- b. GK-2が取付可能なギター（「取り付けのできないギター」参照：P.1-2）
- c. アンプ/ミキサー等、出力のためのオーディオ機器、またはヘッドホン

* ギター本体の音をより良い音質で鳴らすためには、ギター音専用の再生装置（ギター・アンプ等）をご使用ください（「アンプやエフェクターとの代表的な接続例」参照：P.2-4）。

●GK-2のオーナーズ・マニュアルの内容について

GK-2付属のオーナーズ・マニュアル（取扱説明書）は、ローランド・ギター・シンセサイザーGR-50との組み合わせで使用することを前提に書かれている場合があります。したがって、GR-1と組み合わせて使う際に「各部の名称と働き」や「操作方法」については、本書のP.9-2をご覧ください。なお、GK-2のオーナーズ・マニュアル中の「ギターへの取り付け」の項（P.5~11）は、GR-1と組み合わせる場合にもご参照頂けます。

第 1 章

導入編

「あなたのギターでGR-1を鳴らそう！」

【この章の目的】

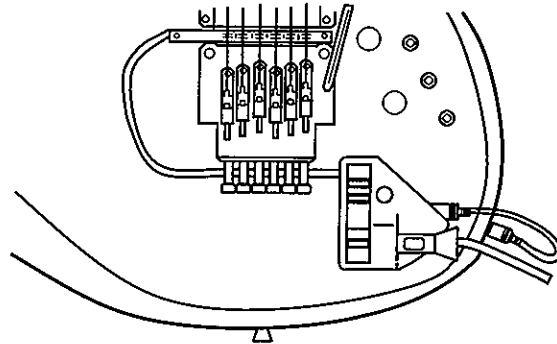
この章では、あなたがお使いのギターにGK-2(シンセサイザー・ドライバー:別売)を取り付け、実際にGR-1を鳴らしてみるところまで説明します。

表示の意味や、各つまみ、スイッチ等の詳しい使い方は、次章以降で順に説明していきますので、ここではあまり気にせずに、まずはGR-1の音を出してみましょう。

初めて電子楽器に接する方も、この章さえマスターすればGR-1の“基本的な演奏法”を理解できることでしょう。

1. ギターにGK-2を取り付ける

まず最初に、ギターにGK-2を取り付けます。詳しい取り付け方法は、GK-2のオーナーズ・マニュアル(P.5~11)に記載されています。これを参照しながら、演奏の妨げにならない位置に確実に取り付けましょう。



ご注意！

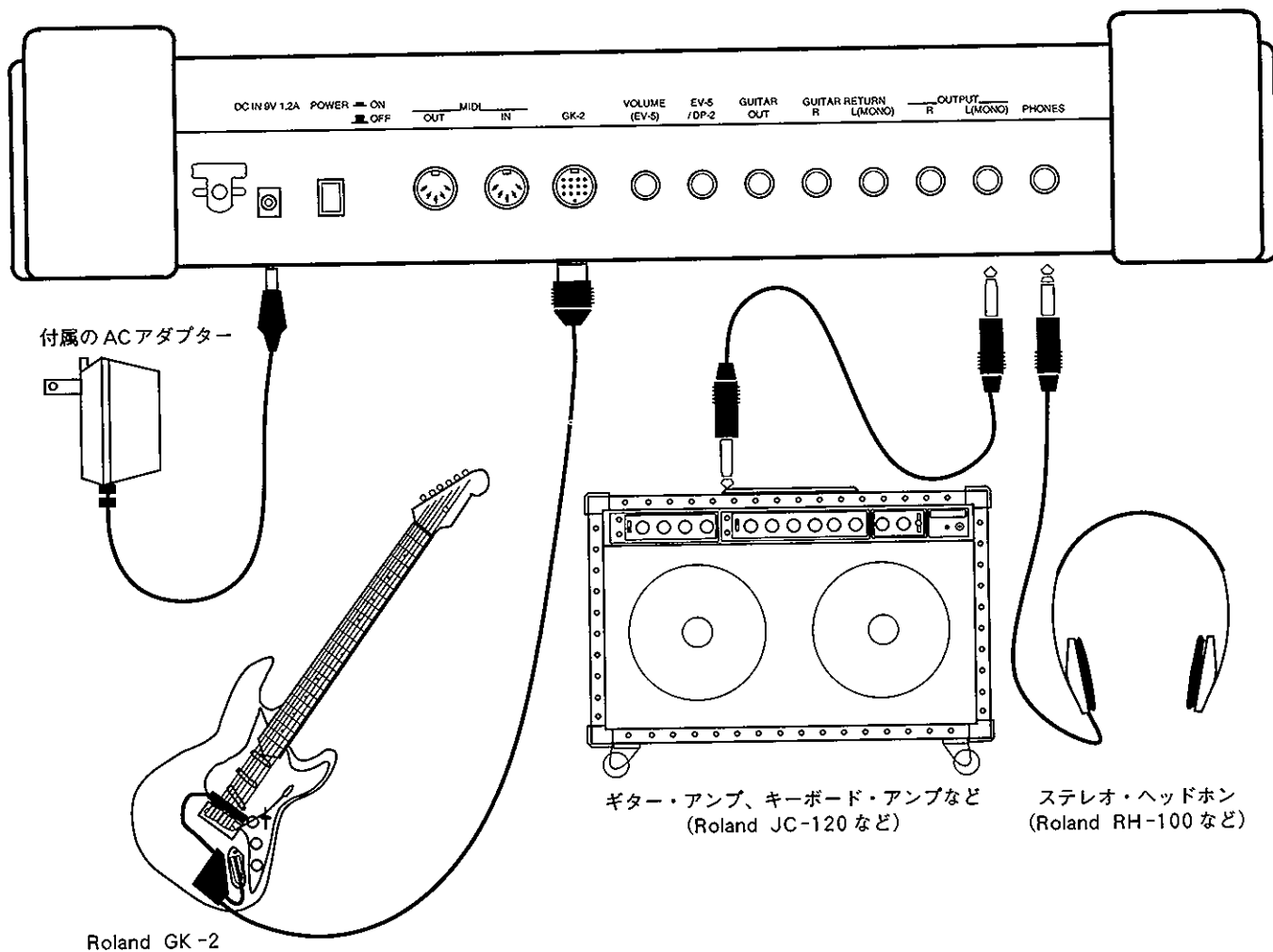
GK-2は小型に設計されていますので、多くのギターへの取り付けが可能です。しかし、以下のようなギターには使用できません。

- a. 12弦ギター等の弦構成が特殊なギター、ナイロン弦、ガット弦等のギター、およびベース・ギター。(取り付けても正常に動作しません。)
- b. 構造上、GK-2のピックアップを正しく装着するスペースがないギター。

*上記bについては、ギター側の簡単な改造で取り付けられる場合もありますので、お買い上げの楽器店などにご相談ください。

2. GK-2、GR-1、アンプ等を接続する

次の図は、GR-1を鳴らすための最も簡単な接続例です。これを参考にしながら、各機器を接続してください。



*GUITAR OUT 端子にケーブルを接続しないと、ギター本体の音はシンセ音といっしょに、OUTPUT 端子から出力されます。

3. 電源を入れ、ギターをチューニングする

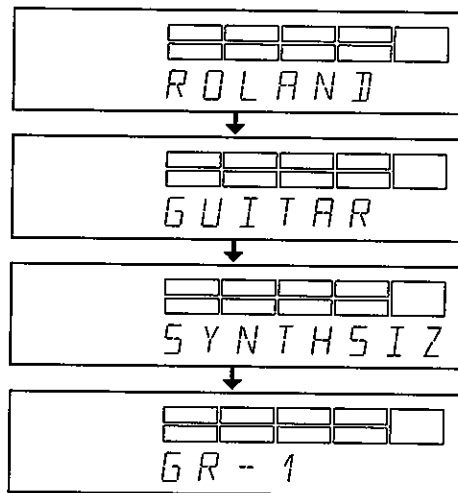
□電源の入れ方

- ① 付属のACアダプターが確実に接続されているのを確認します。
- ② リア・パネルのパワー・スイッチをONにします。

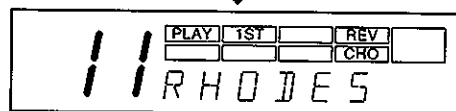
POWER



本体の表示窓に、次のような表示が現れます。



最後に、以下の表示に変わります。



この表示状態を「プレイ・モード」といいます。これがすべての操作の基本となる状態です。

- ③ アンプ類の電源をオンにします。

●操作法が判らない画面に入ってしまったら・・

慣れないうちに、見たことのない表示画面になってしまった場合は、**EXIT**を1回~数回押してください。上記のプレイ・モード表示に戻ります。

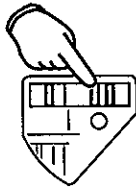
また、フット・ペダル上の6個のランプが同時に点滅を始めた場合(GK-2の**S2**スイッチを押してしまった場合は、GK-2の**S1**スイッチを押せば元に戻ります。

この他、グループ・ボタン(☐P.0-11)を押したり、バンク・ペダル(☐P.0-10)を踏んで数字の表示部が点滅している場合は、パッチを選び直してください(☐P.1-9)。

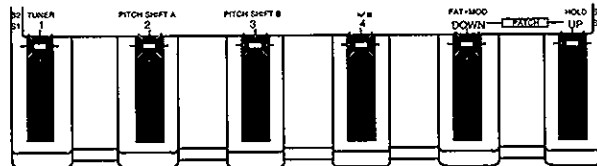
電源が入ったら、まずGR-1に搭載されてるギター・チューナー機能を使って、ギターをチューニングしましょう。(すでにギターのチューニングが済んでいる方は、次項の「4.各弦ごとにピックアップ感度を調節する」(☐P.1-6)に進んでください。)

□ギターのチューニング

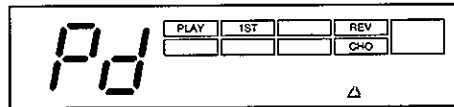
- ① GK-2の[S2]スイッチを押します。



本体ペダル上のランプが点滅を始めます。



- ② 一番左のペダル (1 TUNER) を踏みます。
ペダル上のランプが点灯し、チューナー機能が呼び出されます。



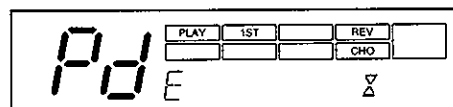
- ③ まず6弦を弾きます。
文字表示部の先頭2文字に、6弦の現在のおよその音階が半音刻みで表示されます。

- ④ 表示が“E”になるまで、ギターのペグをゆっくり回してください。
(表示例)

A= A A# = A \flat

*他の弦が鳴らないよう注意してください。

- ⑤ 文字表示部に表示されている指針が中央の基準位置になるように、ぴったり合わせてください。



上のような表示になったら、6弦のチューニングは完了です。

- ⑥ 同じ要領で、5弦から1弦までをそれぞれA、D、G、B、Eにチューニングします。

- ⑦ チューニングが終わったらGK-2の[S1]スイッチを押します。
チューナー機能から抜け出て元の表示に戻ります。

●他の楽器のチューニングに合わせるには・・

GR-1の出荷時のマスター・チューン(基準ピッチ)はA=440.0に設定されています。
他の楽器との合奏するときなどに基準ピッチの変更が必要な場合は、マスター・チューンを設定し直してください(P.2-6)。
これにより、ギター・チューニング用の基準ピッチと内蔵音源のピッチの両方が設定できます。

4. 各弦ごとにピックアップ感度を調節する

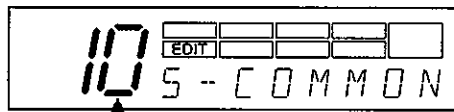
初めて使用する際は、デバイデッド・ピックアップの取り付け状態に合わせ各弦ごとの感度を調節します。

●デバイデッド・ピックアップとは

GK-2等のシンセサイザー・ドライバーのピックアップを、デバイデッド・ピックアップと呼びます。ギター・シンセを動かすため、各弦の振動をそれぞれ独立して検出できるように設計されています。

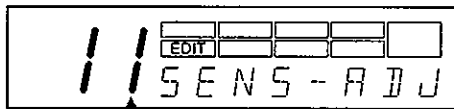
デバイデッド・ピックアップの感度調節

- ① プレイ・モード (OP.1-4) から、EDIT **SYSTEM** を押します。
次の様な表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

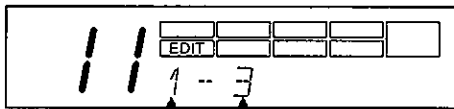
- ② PARAMETER **NEXT** を1回押します。
“SENS - ADJ”(感度調節)に表示が切り換わります。



下桁の“1”のみ点滅

*押し過ぎて他の機能が選ばれてしまったら、PARAMETER **PREVIOUS** を押すと一つ前の機能に戻れます。

- ③ **ENTER/YES** を押します。
機能が「感度調節」に決定されて、次の表示となります。



弦番号 感度 (0~7)

文字表示部の“1-3”は、1弦の感度が“3”に設定されていることを示します。

- ④ 弦を単音で弾いて、感度調節をする弦を選びます。
弦を弾くと、弦番号の表示が弾いた弦に自動的に切り換わり、その弦の感度調節ができるようになります。また、次のようなレベル・メーターが現れます。



- ⑤ VALUE **DEC** **INC** キーで入力感度を調節します。
感度は0~7まで8段階で設定できます。
各弦ごとに、最も強く弾いた時にレベル・メーターの右端の*印が時々つく程度に感度を設定してください。

レベル・メーターが振り切れたらVALUE **DEC** で感度を下げてください。また、右端まで届かない時はVALUE **INC** で上げてください。

- ⑥ すべての弦の感度調節を終えたら、**EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

* 以上の操作は、GK-2を新たにギターに取り付けた時や、デバインド・ピックアップの高さを調節し直した場合等に必要です。1度完全に調節すれば、その設定は電源を切っても記憶されますので、以後は演奏の度に調節し直す必要はありません。

5. ギターを弾き、内蔵シンセ音源を鳴らしてみる

では実際に演奏してみましょう。

- ① GR -1 がプレイ・モード (P.1 -4) になっていることを確認します。
- ② GK -2 の切り換えスイッチを “SYNTH” に設定します。
- ③ GK -2 のボリューム (SYNTH VOL.) を右に回し切り、最大にします。
- ④ GR -1 の本体ボリューム (VOLUME) を右に回し切り、最大にします。

以上で演奏の準備は整いました。このままギターを弾けば、その時文字表示部に呼び出されている音色で、GR -1 の内蔵シンセ音源が鳴ります。

●内蔵シンセ音が鳴らない場合は・・

アンプ等のボリューム、各機器間の接続 (P.1 -3) 等を再度確認してください。

●通常のギター音も出すには・・

GK -2 の切り換えスイッチを “MIX” に設定します。

“GUITAR” にするとシンセ音源側は消音され、ギター音だけになります。

なお、ギター用として独立したギター・アンプを使用する際は、市販のケーブルで、リア・パネルの GUITAR OUT 端子からギター・アンプに接続してください (P.2 -5)。

●シンセ音源の音量を変えるには・・

GK -2 の SYNTH VOL.つまみ、または GR -1 の VOLUMEつまみで調節します。

ご注意！

GR -1 側の VOLUMEつまみを調節すると、OUTPUT 端子と PHONES 端子の音量すべてが変わります。従って、OUTPUT 端子からギター音も出力されている場合、ギター側の音量もシンセ音とともに変化します。ただしこの時、GUITAR OUT 端子からの出力音量は変化しません。また GK -2 の SYNTH VOL.つまみでは、ギターの音量は一切変化しません。

6. ペダルを踏んで、他のパッチも聴いてみよう

□パッチとは

GR-1の音色ひとつひとつの単位を「パッチ」と呼びます。

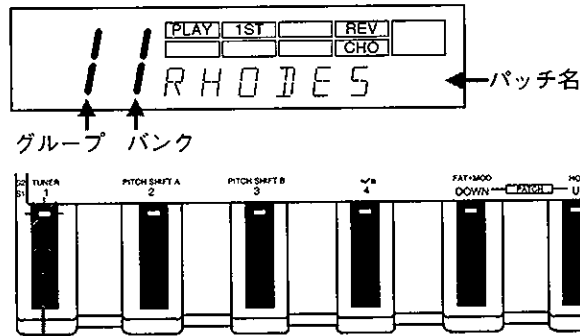
GR-1本体には最大64個のパッチが記憶でき、ペダルを踏むだけでいつでも呼び出すことができます。

*お買上げ時には、あらかじめ63個が用意されています。

通常プレイ・モード時には、下記の様にパッチ番号とパッチ名が表示されています。

パッチ番号は3桁構成で、上の桁から順に「グループ」、「バンク」、「ナンバー」と呼びます。

下の例ではパッチ番号“111”を表しています。



ランプのついている位置がパッチ番号の最下1桁（「ナンバー」）、この場合1。

*グループは1~4（3、4はメモリー・カード使用時のみ）、バンクは1~8、ナンバー（ペダル上のランプで表示）は1~4まで選べます。

*グループとバンクをまとめて2桁で、例えば「バンク16」等と呼ぶ場合もあります。

●パッチ番号の構成

パッチ番号は、次のような構成で記憶されます。

→ナンバー・ペダル **1** ~ **4** で、4個のパッチが瞬時に呼び出せます。

→これら4個のパッチを記憶しておく「バンク」が、下記の通り合計16バンクあります。

グループ1=「11」から「18」までの8バンク

グループ2=「21」から「28」までの8バンク

→バンクの下桁は、PATCH BANK **UP** ペダルと PATCH BANK **DOWN** ペダルで切り換えます。

PEDAL : **UP** → **UP** → **UP** → **UP** → **DOWN** → **DOWN**
 DISPLAY : 11 → 12 → 13 → 14 → 15 → 14 → 13 ...

→バンクの上桁（＝「グループ」）は、パネル上の PATCH GROUP **UP**、PATCH GROUP **DOWN** スイッチで切り換えます。

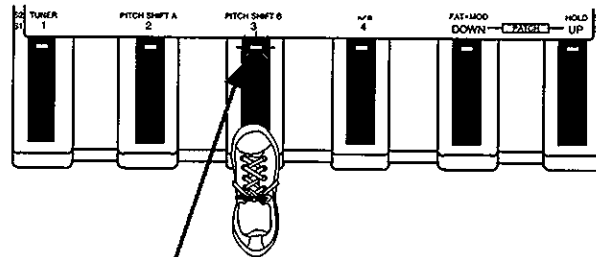
SWITCH : **UP** → **DOWN** → **UP**
 DISPLAY : 11 → 21 → 11 → 21

従って、2(グループ)×8(バンク)×4(ペダル・ナンバー)=64となり、本体に64個のパッチが記憶できることとなります。メモリー・カード(M-256E:別売)使用時には、グループ3と4が増え、4×8×4=128パッチとなります。

パッチの切り換え方

◇同じグループ、同じバンクのパッチの呼び出し

ペダルの **1**、**2**、**3**、**4** を踏むと、それぞれのペダルの上のランプがつき、パッチが切り換わります。

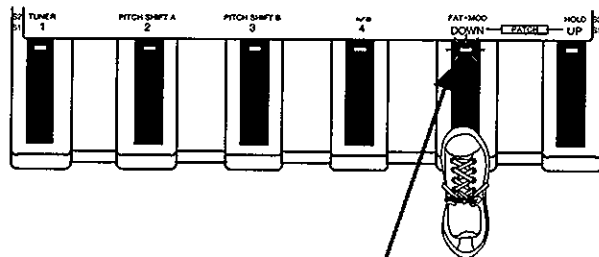


踏んだペダルのランプが点灯します。

◇別のバンクのパッチの呼び出し

① 希望するバンクを選びます。

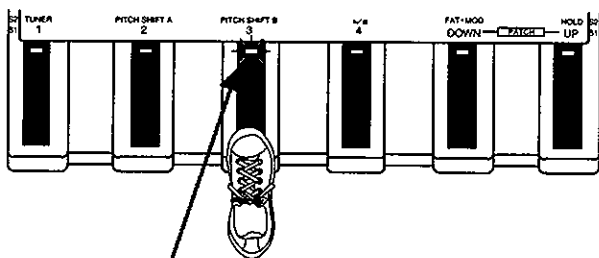
PATCH BANK **UP** ペダルを踏むと、バンク番号が点滅しながら上がっていきます。同様に PATCH BANK **DOWN** ペダルを踏むと下がります。



踏んだペダルのランプが点灯します。

② ナンバーを選びます。

このままナンバー・ペダル **1**、**2**、**3**、**4** を踏むと、指定したバンク（点滅中）中のナンバーが選ばれ、パッチが確定します。



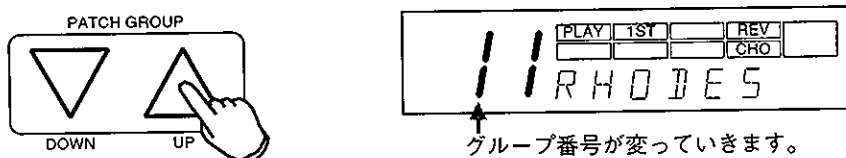
踏んだペダルのランプが点灯します。

* 操作①でバンク・ペダルを踏んだ瞬間にパッチが切り換わるようにも設定できます。詳しくは第7章「5.パッチの切り換わりかたを変えるには」(P.7-20)をご覧ください。

◇別のグループのパッチの呼び出し

- ① 希望するグループを選びます。

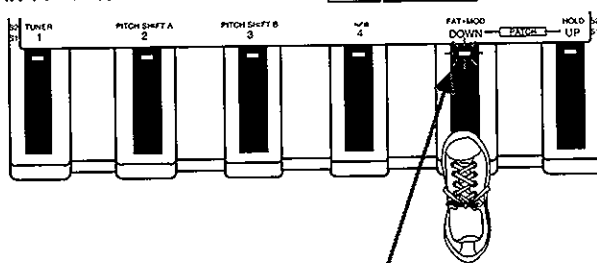
パネル上の PATCH GROUP **UP** スイッチを押すと、グループ番号が点滅しながら上がっていきます。同様に PATCH GROUP **DOWN** スイッチを押すと下がります。



*グループ3、4を選ぶと、メモリー・カードのパッチが選ばれます。カード・スロットに何も挿入してない場合は、グループ1または2しか選べません。

- ② バンクを選びます。

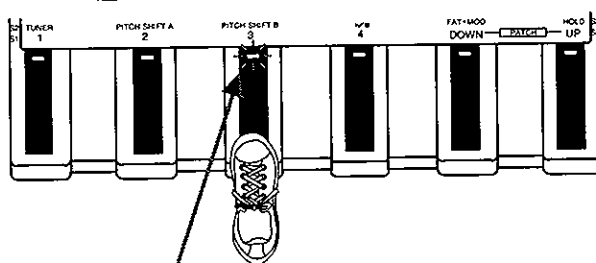
前項と同様に、PATCH BANK **UP** **DOWN** ペダルで選びます。



踏んだペダルのランプが点灯します。

- ③ ナンバーを選びます。

ナンバー・ペダル **1**、**2**、**3**、**4** を踏むと、指定したグループ、バンク（点滅中）のそのナンバーが選ばれ、パッチが確定されます。



踏んだペダルのランプが点灯します。

それでは実際にパッチを切り換え、プリセットのパッチを呼び出して演奏してみてください。

●パッチの切り換わりかた

プレイ・モードでは、VALUE **INC** **DEC** スイッチで、パッチを連続的に切り換えることができます。

… 113, 114, 121, 122 …………… 127, 128, 131, 132 …



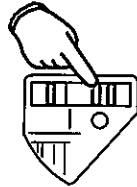
7. ペダルを踏んで、ホールド等の演奏効果を得る

通常プレイ・モード時では、本体のペダルはパッチの切り換えに使用します。

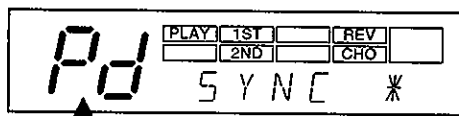
この他に、これらのペダルを使って、シンセ音に対して様々な演奏効果を付加することもできます。

そのための状態を、プレイ・モードに対して「ペダル機能モード」といいます。プレイ・モードとペダル機能モードの切り換えは、GK-2上のスイッチで行ないます。

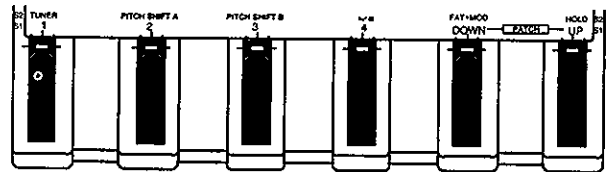
- ① プレイ・モードで、GK-2の **S2** スイッチを押す……………ペダル機能モードになります。



数字表示部に、“Pd”と表示され、各ペダル上のランプが点滅します。



現在「ペダル機能モード」であることを示します。



ペダル上のすべてのランプが点滅します。

- ② **S1** を押す……………プレイ・モードに戻ります。



* **ORIGINAL TONE** を押してトーンを選んでいるときや、4個のEDITボタンのいずれかを押した状態（エディット・モードと呼びます）では、上記の切り換えはできません。この場合は **EXIT** を1～数回押して、プレイ・モードまたはペダル機能モードに戻ってから切り換えてください。

* 本体表示器の“EDIT”が点灯している時やトーン・セレクト時（P.3-7）には、GK-2の **S1** **S2** スイッチはそれぞれ本体上のVALUE **DEC** **INC** と同じ働きをします。

ペダル機能には、次の物があります。左側のペダルから順に、

TUNER、**PITCH SHIFT A**、**PITCH SHIFT B**、**▶/■**、**FAT・MOD**、**HOLD**

となっています。

各ペダルの効果名は、パネル上にも表記されています。

ここでは、お買上げ時に各ペダルに設定されている効果を試してみましょう。

* 各ペダルの機能の設定内容は変更できます。詳しくは第7章「便利な機能編」（P.7-2、P.7-9）をご覧ください。

◇ペダル機能を使う前に

- ① プレイ・モードで、パッチを選びます。
ピッチ・シフトやホールドの効果がわかりやすいように、161 “SYNC *” の様な持続系の音色を選んでください(「6.ペダルを踏んで、他のパッチも聴いてみよう」参照: P.1-9)。
- ② ペダル機能モードに切り換えます。
GK-2の[S2]スイッチを押すと、本体ペダル上のランプが点滅を始め、ペダル機能モードに入ったことを示します。

この状態で順にペダルを踏んでみましょう。

* [S1]スイッチを押すとプレイ・モードに戻ります。

◇各ペダル機能について

TUNER

ペダルを踏むと、ギター・チューナー機能が呼び出されます。もう一度踏むと、ペダル機能モードの通常画面に戻ります。詳しくは「3.電源を入れ、ギターをチューニングする」(P.1-4)をご覧ください。

PITCH SHIFT A

GR-1のピッチ・シフトは、シンセ音のピッチ(音の高さ)を連続的に変化させます。ハーモニーを保ったままピッチを大きく変化させることができるので、ギターのトレモロ・アームとも異なった、独得の効果が得られます。

*お買上げ時には、「ピッチ・シフトA」はピッチが比較的ゆっくり下がる効果に設定してあります。

- ① 長音を演奏しながら [PITCH SHIFT A] ペダルを踏みます。
そのペダルのランプが点灯し、発音中の音のピッチが滑らかに下がります。
- ② 踏み続けると、1オクターブ下がったところでピッチが一定になります。
- ③ ペダルを離すと徐々に元のピッチに戻ります。完全に元のピッチに戻ると、ランプも点滅に戻ります。

PITCH SHIFT B


「ピッチ・シフトA」と同様に、連続したピッチ変化が得られます。

*お買上げ時には、「ピッチ・シフトB」はピッチが急激に上がる効果に設定してあります。

- ① 長音を演奏しながら [PITCH SHIFT B] ペダルを踏みます。
そのペダルのランプが点灯し、シンセ音のピッチが1オクターブ急激に上がります。
- ② ペダルを離すと、急激に元のピッチに戻ります。完全に元のピッチに戻ると、ランプも点滅に戻ります。

*ピッチ・シフトはA、Bとも、ピッチ変化の幅や方向、立ち上がり時間、ペダルを離してからの復帰時間を、奏法や得たい効果に合わせて変更できます。変更のしかたは、P.7-2をご覧ください。

*ピッチ・シフトA/Bによるピッチ・コントロールの変化範囲は、トーンや音域、演奏状態などによって制約を受ける場合があります。

 (スタート/ストップ)

本体パネル上の **START/STOP** スイッチと同じ働きをします。内蔵レコーダーをスタート/ストップします。

*お買上げ時には、このペダルにはデモ・ソングの再生/停止が設定されています。ペダルを踏むとデモ・ソングが再生され、もう一度踏むと停止します。

*レコーダーについての詳細は、第5章「レコーディング編」(P.5-1)をご覧ください。

FAT・MOD

このペダルは、お買上げ時には「ファット (FAT)」効果に設定されています。本機のファット効果は、ギター用のエフェクター「オクターバー」によく似た効果です。

- ① ペダルを1回踏むと、現在鳴っているシンセ音に1オクターブ下の音が付加されます。さらに分厚く迫力のある音を得ることができます。
- ② もう一度踏むと、通常の発音に戻ります。

*なお、FAT・MOD ペダルに限り、「モジュレーション」効果に機能を切り換えることもできます。モジュレーションを選択した場合、ペダルを踏むと発音中の音に、深いビブラート（ピッチのうねり）が加えられます。ファット効果/モジュレーション効果の切り換え方はP.7-9をご覧ください。

●**ご注意!**

ファット効果は通常の2倍のボイス数(P.5-30)を使用します。そのため、状況によっては発音数が不足し、新たに弦を弾くことによりすでに発音している音が消音される場合があります。

●**ご注意!**

通常ギター・パートでは、新しい発音をする際、既に鳴っている同じ弦のリリース音が消音されます。しかし、FAT使用時に限っては、「同じ弦の音源で1オクターブ下の音も鳴らす」という目的の為、この消音を行わないようになっています。従ってFAT使用時の発音には、次のような特徴がありますのでご了承ください。

◇リリースの長い音では、リリース部が次の音のベンド情報に影響されて聴こえる為、リリース部の音程が不安定に聴こえる場合があります。

FAT機能はリリースを短めにした音で、ソロ・プレイ等を中心にお使い下さい。

HOLD

このペダルでは、ホールド効果が得られます。ホールドはピアノのダンパー・ペダルに似た効果で、ギターの弦振動が停止(減衰)しても、シンセ音はペダルを離すまで鳴り続けます。

- ① ペダルを踏むと、その時点で鳴っていた音(鳴っていない弦では、それ以降最初に弾かれた音)にホールドがかかり、弦の振動が終わっても発音が持続します。
- ② ペダルを離すとホールドが解除されます。

*お買上げ時には、ホールド中に新たに弦を弾くと、弾いた弦と同じ弦ですすでに発音されている音を順次消音しながら、新しく弾かれた音を発音します。発音中のシンセ音を途切れさせずに、和音を転回させることができます。

*ホールドは、上記の効果(タイプ1)の他、異なった基本動作のが2種類用意されています(タイプ2、タイプ3)。これらの選択方法、動作のしかたなどについては第7章「ホールドの効き方を変える」(P.7-4)をご覧ください。

* **S1** を押すと、プレイ・モードに戻ります。

【この章のチェック・ポイント】

- ギターにGK-2を正しく装着できましたか？(P.1-2)
- 各機器の基本的な接続をご理解頂けましたか？(P.1-3)
- デバインド・ピックアップの感度は調節できましたか？(P.1-6)
- パッチの切り換えはうまくいきましたか？(P.1-9)
- シンセ音源の音量調節はできましたか？(P.1-8)
- 内蔵ギター・チューナーの使用法をご理解頂けましたか？(P.1-4)
- ピッチ・シフトやホールド等、ペダル機能の概要をご理解頂けましたか？(P.1-12)

第 2 章

基本知識編

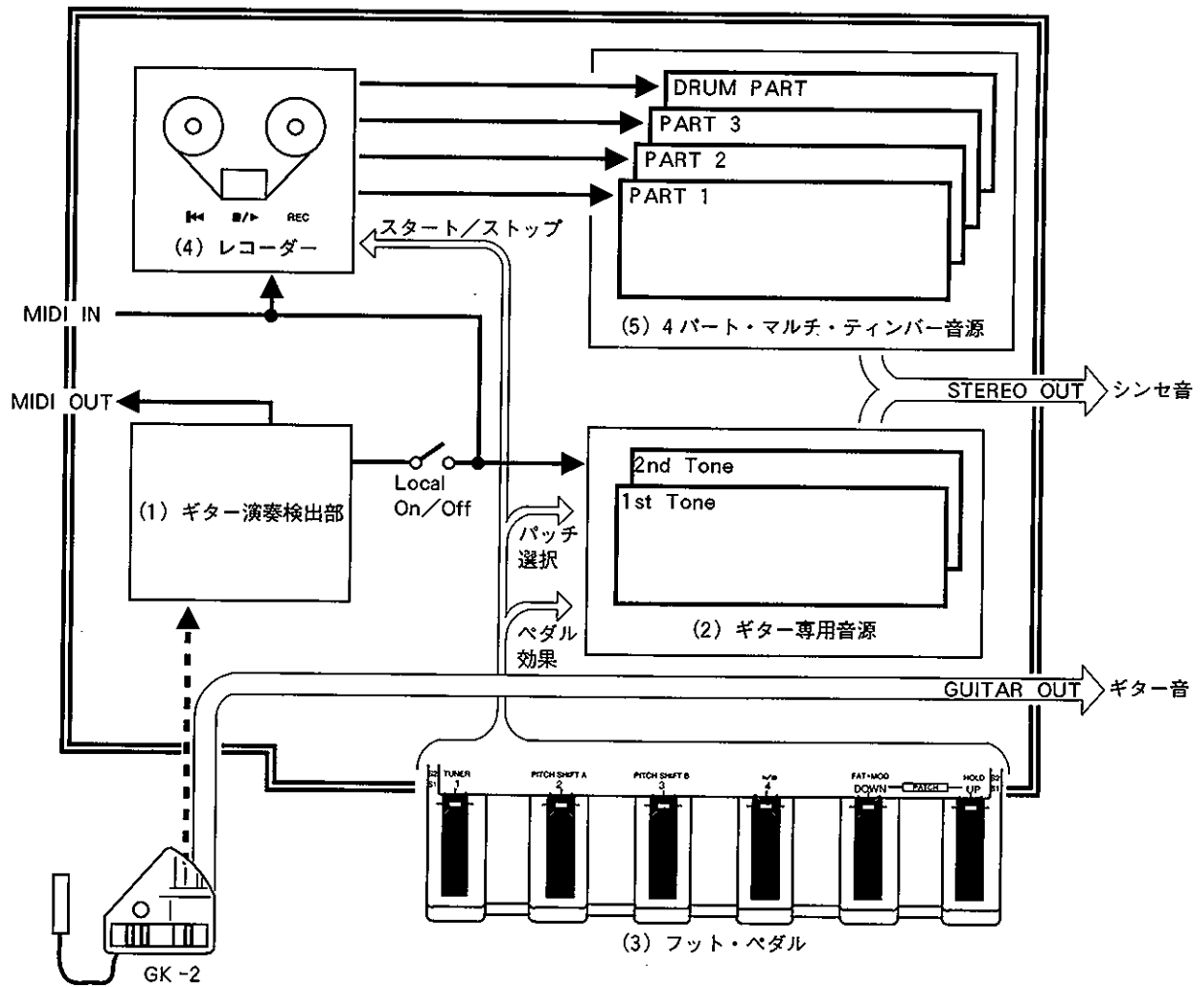
「GR-1の構成」

【この章の目的】

第2章では、GR-1全体の構成を解説し、代表的なセッティング例を紹介します。また併せて、パッチ順の並び換えやマスター・チューンの変更等についても説明します。ここで紹介する機能は、「音作りはしない。出荷時の音色を呼び出して鳴らせるだけで十分。」といったユーザーの方にも、ぜひ押さえておいて頂きたいものです。

1.GR-1の構成

次の図はGR-1の内部構成の大まかなイメージを示した物です。内部は次の各部に分かれています。

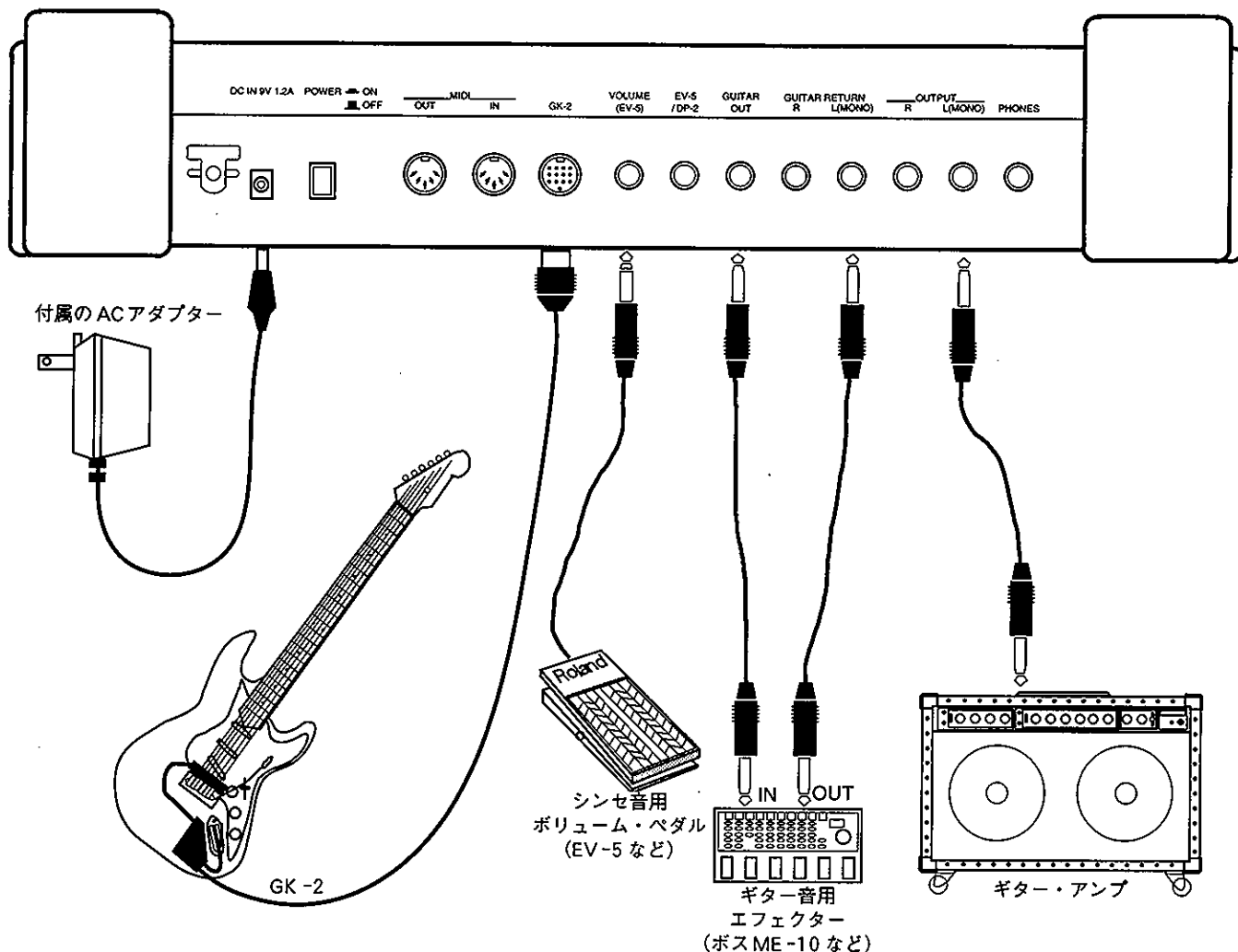


-
- (1) **ギター演奏検出部** GK-2から各弦毎に独立して送られるギター音より音量変化とピッチ(音の高さ)を検出し、それを基に内蔵のギター専用音源をコントロールします。また外部音源をMIDIでコントロールします(第6章「拡張編」:P.6-1)。
- (2) **ギター専用音源** ギター演奏検出部から送られてきた情報を受けて発音する、ギター・パート専用の音源です。内部は各弦毎に独立した構成になっており、ギター独得のダブル・チョーキングやアーミング奏法にも対応します。またひとつのバッチの中で2種類の音色を同時に鳴らしたり、弦毎に選んだりすることもできます。
- (3) **フット・ペダル** ペダルを踏むことによって、ギター専用音源のバッチを切り換えたり、ホールドやモジュレーション等の効果を与えることができます。また、レコーダー(次項)をスタート/ストップしたり、ギター・チューナー機能を呼び出したりもできます(P.1-12)。
- (4) **レコーダー** ギターを使ってバックアップ演奏等を記録し、再生することができるレコーダー(簡単なシーケンサー=自動演奏装置)です。4つのトラックを持ち、それぞれに1パートずつの音源が直結されています。データの書き込みには外部鍵盤も使うことができます。また外部の本格的なMIDIシーケンサーからのデータを、ダウン・ロード機能(P.6-24)によりGR-1のレコーダーに転送することもできます。
- (5) **4パート・マルチ・ティンバー音源** 上記のレコーダーの各トラックに直結した、合計4パートの音源です。キーボード等、他のMIDIシステムの拡張用としても使用できます(P.6-12)。
- *第1章で紹介したような基本的な使い方では、上図の「ギター演奏検出部」、「ギター専用音源」、「フット・ペダル」の三つを使用しています。

2. アンプやエフェクターとの代表的な接続例

第1章でも最も簡単なセッティング例について述べましたが(ロP.1-3)、ここではもう少し拡張されたシステムについて述べ、併せてリア・パネルのジャック類の応用について説明します。

□比較的シンプルなセッティング例



これは、ギター・アンプをシンセサイザー音源用アンプとしても使った例です。

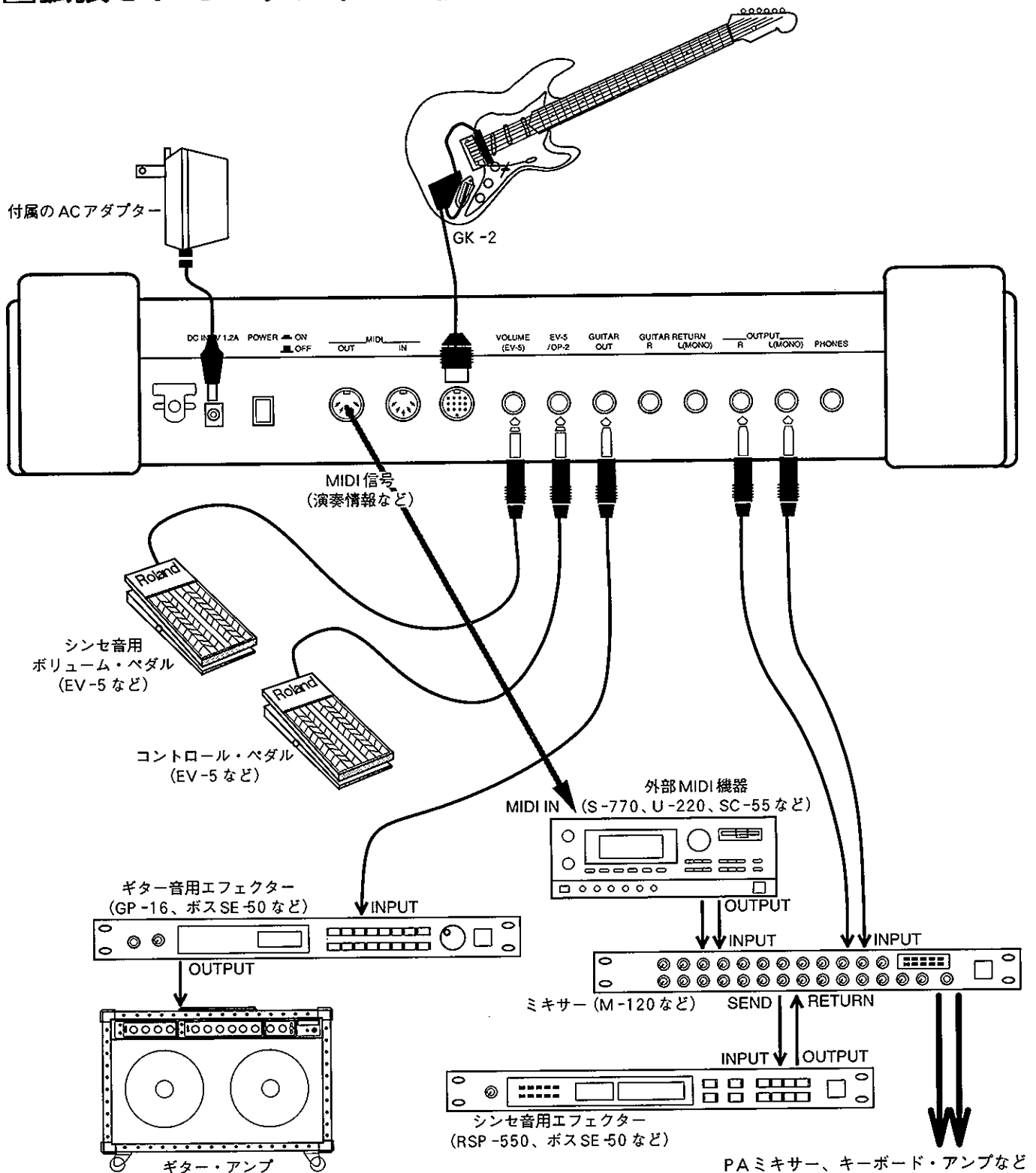
GUITAR RETURN ジャックを使って、ギター用フット・タイプのエフェクターと組み合わせることにより、アンプ1個のままギター音のみにエフェクト(ディストーション等)をかけることができます。この場合、ギター音はなるべくエフェクター側で作成し、アンプの設定はクリーン・トーンにする方が本来のシンセ音を引き出せます。GR-1の使用頻度が比較的低い場合には、このような接続方法をすれば、セッティングが簡単になります。

●アンプのセッティングについて

これと同様のセッティングで、ギター・アンプの代わりに、ライン・ミキサー等に送って発音させることもできます。

その際には、ローランドGP-16やボスME-10の様な、ギター・アンプ・シミュレーション機能を備えたギター・エフェクターと組み合わせれば、ギター音もより良い状態で演奏できます。詳しくは各エフェクターの取扱説明書をご覧ください。

□拡張されたセッティング例



この例ではギター音とシンセ音の両方に、独立した再生装置を使用しています。これにより、それぞれに最適な音質を作ったり、別々のエフェクトをかけることが可能になります。

またMIDIを使って外部音源を一緒に鳴らしたり、音色(パッチ)を切り換える毎に各エフェクターに対してプログラム・チェンジを送信したりできます。

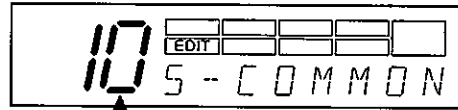
さらに、「(1)比較的シンプルなセッティング例」にもあったEV-5(内蔵音源用ボリューム・ペダル)の他に、もうひとつのEV-5を音源コントロール用(ボリューム以外のいくつかの設定をコントロールできる)として加えています(第7章「2. EV-5、DP-2を使って」参照:☞P.7-6)。

3. マスター・チューンの変えかた

他の楽器との合奏等のため、基準ピッチの変更が必要な場合は、以下の手順でマスター・チューンを再設定してください。これにより、ギターのチューニング基準ピッチと内蔵音源のピッチの両方を同時に指定できます。

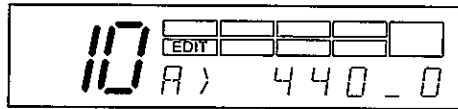
*お買上げ時には、GR-1のマスター・チューン（基準ピッチ）はA=440.0 Hzに設定されています。

- ① プレイ・モード（P.1-4）から、EDIT **SYSTEM** を押します。
次の様な表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② **ENTER/YES** を押します。
機能が「マスター・チューン」に決定されて、次の表示となります。



- ③ VALUE **INC** **DEC** キーで基準ピッチを設定します。
設定範囲は427.2~452.6です。
- ④ 設定を終えたら、**EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

4. パッチを並べ換えるには

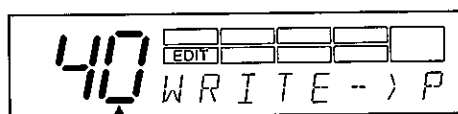
1 曲の中でいくつかのパッチを使うときに、使う順番にパッチを並び換えておくと便利です。さらに、ステージでの演奏順にパッチを並び換えると、なお便利です。

このようにパッチの並び換えが必要になった場合は、パッチ・エクスチェンジ(パッチ番号の交換)機能を使います。現在選ばれているパッチと他のパッチを交換します。

*現在選ばれているパッチがエディット(変更)されている場合はパッチ・エクスチェンジはできません。その場合、変更した内容を保存してから操作を続けてください(☞P.3-14)。

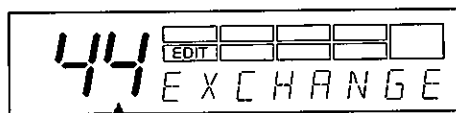
パッチ・エクスチェンジの手順

- ① プレイ・モード(☞P.1-4)から、EDIT **WRITE/COPY** を押します。
次の様な表示になります。



下桁の“0”は点滅

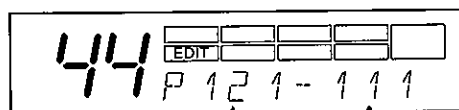
- ② PARAMETER **NEXT** を4回押します。
“EXCHANGE”に表示が切り換わります。



下桁の“4”は点滅

*押し過ぎて他の機能が選ばれてしまったら、PARAMETER **PREVIOUS** を押すと元の表示に戻れます。

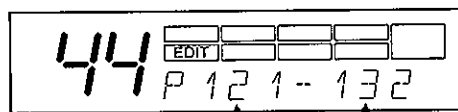
- ③ **ENTER/YES** を押します。
機能がパッチ・エクスチェンジに決定されて、次の表示となります。



現在選ばれているパッチ (コピー元) コピー先のパッチ

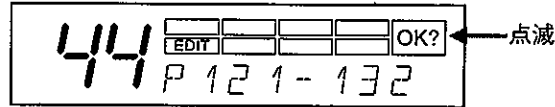
このとき、コピー元のパッチ番号は、プレイ・モードで選ばれている番号に設定されます(この例では121)。

- ④ VALUE **DEC** **INC** キーを押します。
右側(コピー先)のパッチ番号が増減できます。

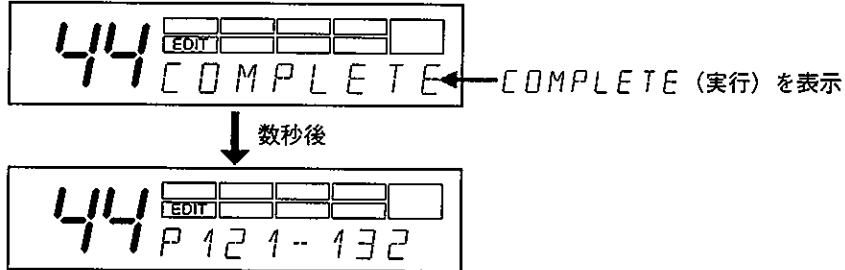


左側は現在選ばれているパッチ。コピー先のパッチを選ぶ。

- ⑤ 交換したいパッチ番号を選んだら、**ENTER/YES**を押します。
ふたつのパッチを交換しても良いか確認のメッセージが表示されます。



- ⑥ **ENTER/YES**を押します。
下記の表示となり、指定したふたつのパッチが入れ替わります。



- ⑦ **EXIT/NO**を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

●パッチ・エクスチェンジとは

パッチ・エクスチェンジは、このように本体に記憶されているパッチをふたつ選び、両者のパッチ番号を入れ換え、記憶し直す機能です。
同じ曲のソロ用とバックアップ用等、瞬時に切り換える必要のあるパッチは、この機能を使って同じバンクに入れておくと便利です。また、ステージ等での演奏順にパッチを並べて置けば、パッチ呼び出しの際に混乱しないですみます。

*パッチ番号の構成については、第1章「6.ペダルを踏んで、他のパッチも聴いてみよう」(P.1-9)をご覧ください。

5. お買上げ時のパッチの設定に戻すには

全パッチの順番と内容をお買上げ時の状態に戻します。

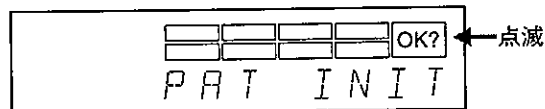
*この操作により、現在記憶されている64パッチの内容とその順番は、すべて消去されます。必要な場合は、あらかじめメモリー・カードに全パッチをコピーして保存してください (P.3-14)。

全パッチの順番と内容をお買上げ時の状態に戻す手順

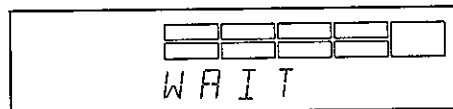
① 一旦、電源を切ります。

② **PATCH** を押しながら電源を入れます。

“PAT INIT” と表示され、全パッチをお買上げ時の設定に戻しても良いか確認のため、“OK?” が点滅します。



③ **ENTER/YES** を押します。



数秒後、電源投入時の表示に変わり (P.1-4)、全パッチの設定がお買上げ時の状態に戻ります。

*操作を中止する場合は、**ENTER/YES** の代わりに **EXIT/NO** を押します。

【この章のチェック・ポイント】

- GR -1 の機能、構成をおおまかにご理解頂けましたか？(P.2 -2)
- 機器間の接続は確実にできましたか？(P.2 -4)
- マスター・チューンの設定はできましたか？(P.2 -6)
- 2 つのパッチを入れ換える方法はご理解頂けましたか？(P.2 -7)

第 3 章

音作り編

「音作り、パッチ・エディットに挑戦しよう！」

【この章の目的】

シンセサイザーの魅力は、なんといっても幅広い音色を、イメージ通りに作っていくことができる点です。この章では、その音色作りを中心にパッチ・エディットに挑戦します。

1. 音作りの前に... 「パッチ」と「トーン」の関係

GR-1の音作り(=パッチ作り)は、あらかじめ用意された200個の「オリジナル・トーン」の中から、作りたいパッチのイメージに近い物を選び、これにつまみやスイッチを使って調節(エディット)を加えていく方式です。

オリジナル・トーンは、プロのギタリストの幅広い要求に応えるように、専門家が作り上げた物です。従ってシンセサイザーに慣れないギタリストの方でも、トーンを選んで鳴らすだけで十分な完成度を持った音を得ることができます。

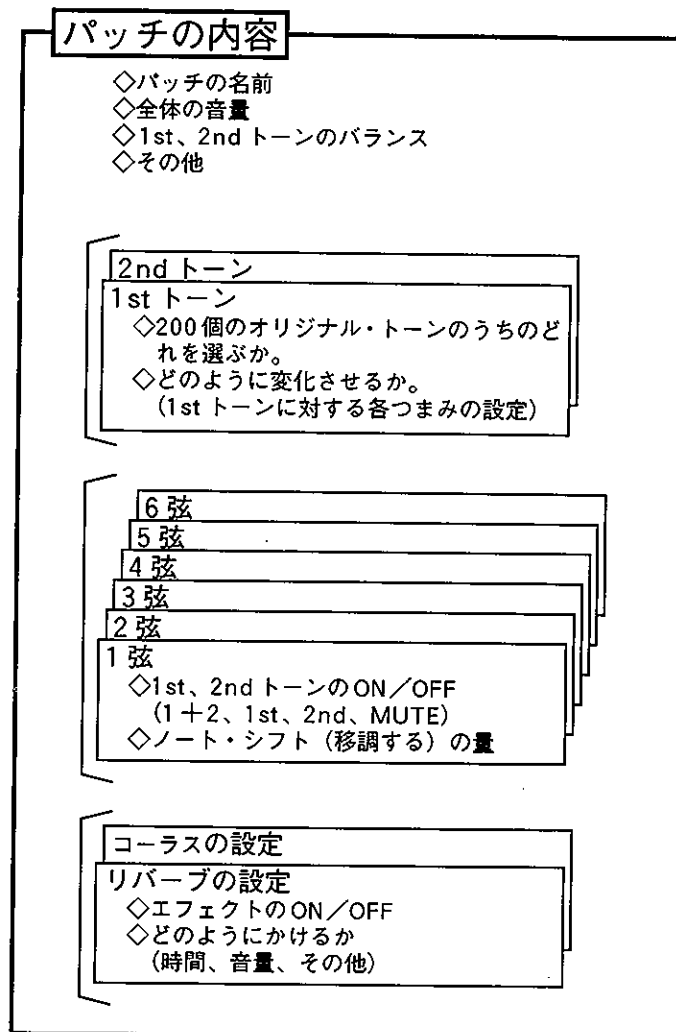
*オリジナル・トーンは、専用エクスパンジョン・ボード(SR-GR1-01/別売)により、400個まで拡張することができます(☞P.7-23参照)。

「パッチ」と「トーン」の関係

本機ではオリジナル・トーンの中から、各パッチに対して最大2つまでのトーンが選べます。選んだ2つのトーンを、そのパッチの1stトーン、2ndトーンと呼びます。

2つのトーンの鳴らし方は、1st+2nd、1stのみ、2ndのみ、ミュート(両方鳴らさない)を選択できます。これらは全弦同時に、または各弦独立して設定可能です(☞P.3-6、4-2)。また、1st+2ndを選んだ場合、両者を単に重ねて鳴らすのか、またはピッキングの強さで切り換えて鳴らすのかといった選択も可能です(☞P.4-20)。

この他に、パッチには音色だけではなく、各弦毎の移調、リバーブ/コーラスの設定等も含まれています。これらのパッチは本体上に64種類記憶でき、本体上のペダルによって切り換え可能です(第1章「6.ペダルを踏んで、他のパッチも聴いてみよう」:☞P.1-9)。



2. つまみによるパッチのエディット

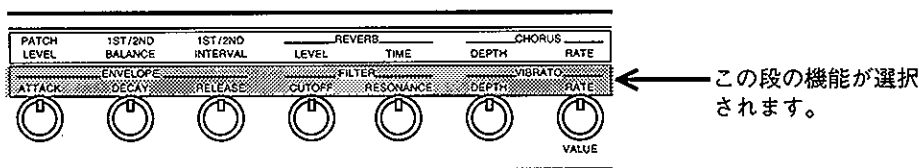
既に記憶されているパッチの音色を、パネル上の7個のつまみで変化させてみましょう。

●参考

パッチ作りは通常パッチ・エディット・モード (EDIT PATCH) を押した状態 (P.4-1) の中で行ないます。ただし、つまみを用いての簡単なエディットやリバーブ、コーラスの ON/OFF は、プレイ・モードのままでもできます。

(1) エディットに入る前に・・

- ① パネル面右上の、TARGET 切り換えスイッチ (右端のつまみ) を “BOTH” の位置にします。各つまみに2段で表示されている機能名のうち、下段の機能が選択されます。



* TARGET を「BOTH」の位置にすると、1st、2nd 両方のトーンにつまみの操作が効きます。

ここではとりあえず、BOTH に設定してください。

* 1st/2nd トーンを独立してエディットする場合は P.3-6 をご覧ください。。

- ② 次に、ペダルでパッチ144 “SOLO VLN” を選びます。

すべてのつまみの動作を確認するには、このパッチが最適です。

●ご注意

音色によっては、フィルターのカットオフを高めに設定すると、音が歪むことがあります。これは「デジタル・フィルターの演算オーバーフロー」という現象によるものです。

GR-1 では各音色の波形の個性を限界まで引出すために、フィルターの動作範囲をかなり広くとっているため、このような現象が起こります。

万一、演奏中に気になる場合、パッチ・レベル (P.3-12、4-22) やフィルターのカットオフ (P.3-5、7-7) を調節して歪まないようにしてお使いください。

(2) つまみで音色を変えてみる

上記の状態でのつまみの機能は、エンベロープ(ENVELOPE)、フィルター(FILTER)、ビブラート(VIBRATO)の三つのグループに分けられます。200個のオリジナル・トーンのひとつひとつには、これら各要素の基本値があらかじめ設定されています(つまみを中央に設定した時、その値となります)。

ここで調節した音色は、パッチ・データとして記憶できます(「パッチ・ライト」:P.3-14)。

実際につまみを回して、変化を確認してみましょう。

◇エンベロープの調節 (アタック、ディケイ、リリース)

アタック (ATTACK)

発音が始まってから最大のレベルになるまでの、立ち上がり時間を設定します。中央から左に回すほど、鋭く(早く)立ち上がり、右に回すほど音がゆっくり立ち上がります。

ディケイ (DECAY)

最大レベルになって以降サスティン・レベル(音が持続しているレベル)になるまで、どの位の早さで減衰するかを調節します。左に回すほど素早くサスティン・レベルに達し、右に回すほど音がゆっくりサスティン・レベルに達します。

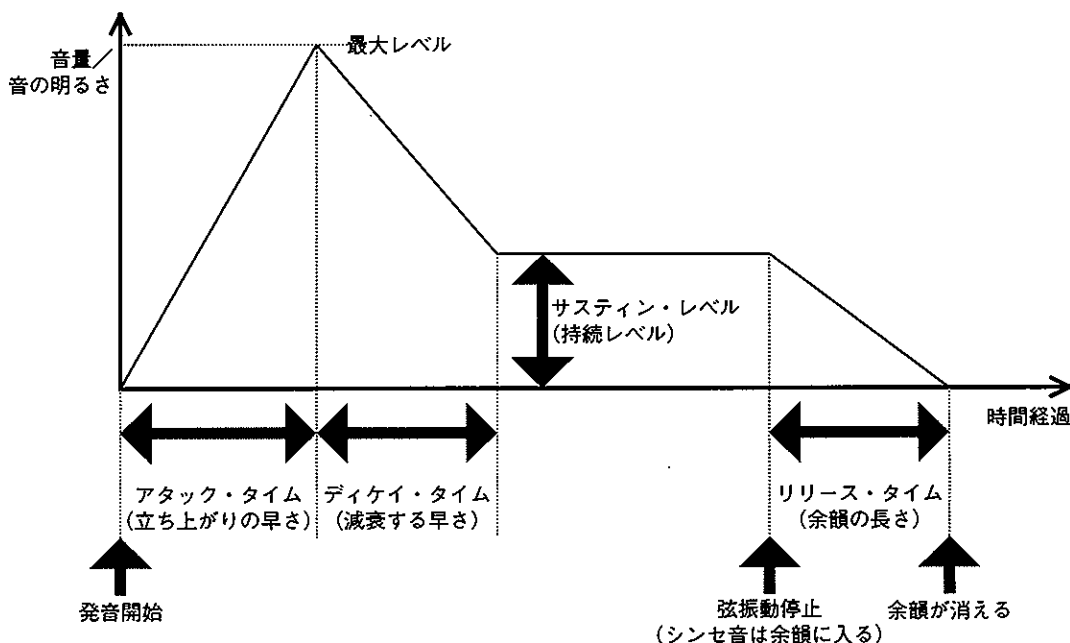
*サスティン・レベルは、各オリジナル・トーン(P.3-2)ごとに一定値に固定されています。

リリース (RELEASE)

弦の振動が止まってから完全に音が消えるまでの時間、すなわち「余韻」の長さを決定します。左に回すと余韻が短くなり、右に回すと長くなります。

●エンベロープとは？

音量(音の大きさ)や音色(音の明るさやクセ)は、発音開始から、最大レベルに達し発音完了、余韻が無くなるまで、刻一刻と変化していきます。この変化を示すのが「エンベロープ」です。



GR-1の場合、図のような4つのエンベロープ要素(アタック、ディケイ、サスティン、リリース)があります。これらのうちアタック、ディケイ、リリースの3つが、つまみ等でエディット可能です。本機では、ひとつのつまみを操作するだけで、音量・音色の両方のエンベロープを、バランス良く同時にコントロールできるようになっています。

◇フィルターの調節 (カットオフ、レゾナンス)

■ **カットオフ (CUTOFF)**

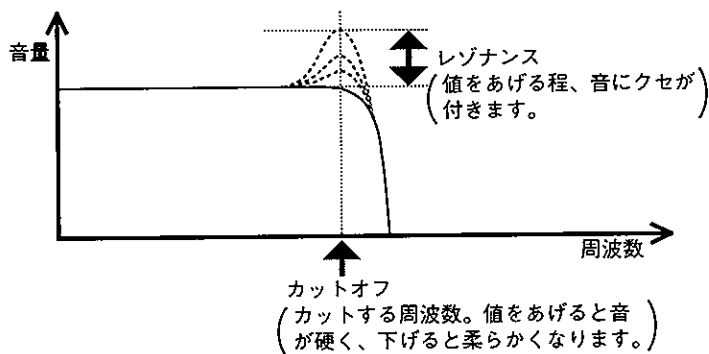
この「カットオフ」では、音の明るさ(硬さ)を調節できます。中央から右に回す程、明るく硬い音になり、左に回すともった柔らかな音になります。

■ **レゾナンス (RESONANCE)**

この「レゾナンス」の調節により、音色にシンセサイザー独特のクセをつけることができます。中央から右に回す程クセが強くなり、左に回すと弱くなります。シンセ・ベース等の音色で特に効果があります。

● **フィルターとは**

各音色の「それ」らしさ(ピアノらしさ、プラスらしさ、ベースらしさ...)は、オリジナル・トーンの波形が持っている個性で決まります。しかし、さらに音色(音の明るさやクセ)に変化をつけ表現力を増すために、GR-1はデジタル処理によるフィルターも搭載しています。フィルターとは、ちょうどエレキ・ギターやアンプの「トーンつまみ」や「イコライザー」によく似た物と考えればよいでしょう。上記のようにGR-1のフィルターでは、カットオフとレゾナンスの2つが設定できます。



◇ビブラートの調節 (デプス、レート)

■ **デプス (DEPTH)**

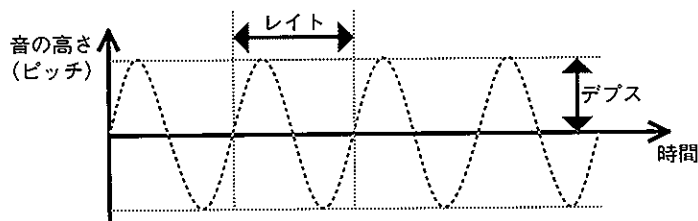
中央から右に回す程、ビブラートの音程変化の幅が大きくなり、左に回すと小さくなります。

■ **レート (RATE)**

中央から右に回す程、ビブラートのうねりの速さが速くなり、左に回すほどゆっくりになります。

● **ビブラートとは**

ビブラートはシンセ音のピッチに、周期的な揺らぎをつける効果です。これらのつまみの調節により、ギターでのフィンガー・ビブラート奏法とは異なった、いかにもシンセサイザーらしい機械的なビブラートが得られます。ギター・シンセサイザーではこの両者を使い分けることができます。



◇変更内容の保存について

つまみを使って変更したパッチの内容は、別のパッチを選び直した時点で消えてしまいます。変更後の音色を保存したい場合は、パッチ・ライト(パッチの書き込み)の操作を行なってください(☞P.3-14)。

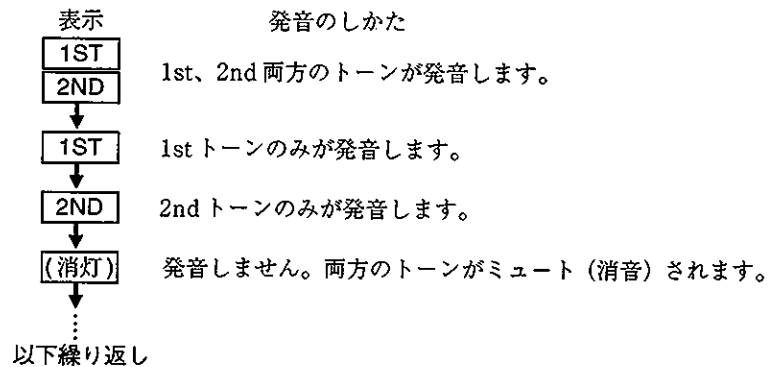
3. 1st、2nd トーンを鳴らす/鳴らさない

まず、パッチ124“GTT+STGS”を呼び出してみてください。ディスプレイをみると、“1ST”、“2ND”の両方が点灯しているのが確認できます。これは、このパッチが「1st トーンと2nd トーンの、両方が発音する状態(1st+2nd)」になっていることを示しています。

このような「1st、2nd トーンの組合せ方(トーンのON/OFF)」は、パネル上のSTRING MODE **CHANGE** (ストリング・モード「チェンジ」スイッチ)を押して切り換えます。

実際に切り換えて、1st+2nd、1stのみ、2ndのみのそれぞれで、音色の違いを確認してみましょう。

- ① プレイ・モードで、STRING MODE **CHANGE** を押します。
押す度に、次の様に切り換わります。



この設定は、「8.パッチ・ライト(パッチへの書き込み/保存)」(P.3-14)の操作により、各パッチごとに記憶されます。

なお、この「ストリング・モード」は、各弦ごとに異なった設定にすることも可能です。(例えば1~4弦は1st、5~6弦は2ndを鳴らすといった設定。)詳しくは第4章「ストリング・モード(1st/2nd)を別々に設定する」(P.4-2)をご参照ください。

● 1st、2nd 独立での、つまみによるエディット

「2.つまみによるパッチのエディット」で行なったつまみによるエディットでは、TARGET 切り換えスイッチを“BOTH”に設定し、1st、2nd、両方のトーンを同時に調節しました。この際、TARGETを“1ST”または、“2ND”に設定すれば、つまみの操作は1st トーンのみ、2nd トーンのみに効きます。

これをプレイ・モードで、STRING MODE **CHANGE** の切り換えと組み合わせれば、1st、2nd 各トーンを独立してつまみでエディットできます。

4. オリジナル・トーンの切り換え

各パッチの1st、2ndの両トーンに割り当てられているオリジナル・トーンを、他の物に変更すれば、パッチの音色を全く別の物に変えることができます。次の手順に従って、パッチに選定されているオリジナル・トーンを、他の物に変更してみましょう。

例：1st トーンに割り当てられているオリジナル・トーンを、他の物に変更する。

① 「3. 1st、2nd トーンを鳴らす／鳴らさない」(P.3-6) の操作 (STRING MODE **CHANGE** スイッチの切り換え) で、1st トーンのみが鳴るようにします。

② ORIGINAL TONE **1ST** を押します。

“1ST” の表示が点滅し、オリジナル・トーン選択画面に入ったことを示します。

“1ST” が選ばれている＝1st トーンのオリジナル・トーンを選択中



現在選ばれているオリジナル・トーンの番号 オリジナル・トーン名

この図の例では、トーン00番「A PIANO1」が呼び出されています。

③ 図の状態では、VALUE **INC** **DEC** を押します。

200個のオリジナル・トーンが順次呼び出されます。

実際にギター等で発音させながら、イメージに合ったトーンを選びましょう(必要に応じて「オリジナル・トーン・リスト」(P.9-16)をご参照ください)。

④ トーンを選び終わったら、**EXIT/NO** を押します。

これで操作は完了です。このパッチの1st トーンの、オリジナル・トーンが変更できました。

2nd トーンについても、同様の操作で変更できます。①に戻って今度は2nd トーンのみが鳴るように設定し、②以降も同じ要領で2nd トーンのオリジナル・トーンも換えてみましょう。

*ここで行ったオリジナル・トーンの変更は、別のパッチを選び直した時点で消えてしまいます。選択した結果を保存したい場合は、パッチ・ライト(パッチの書き込み)を行なってください(P.3-14)。

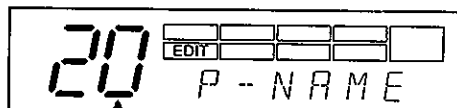
●1st (2nd) トーンのイニシャライズ

上記の操作で別のオリジナル・トーンを呼び出したあとも、前のオリジナル・トーンが選ばれているときに行なったエディット内容は残っています。これは再び元のオリジナル・トーン番号に戻した際に、同じ音が再現される必要を考慮したものです。

新たに呼び出したオリジナル・トーンの、本来設定された音(つまみで調節を加える前の状態)を得たい時には、7個のつまみすべてを中央位置にすれば良いのですが、次の操作により、一瞬でこれと同じ操作をしたこととなります。これを1st、または2ndトーンの「イニシャライズ(初期化)」といいます。

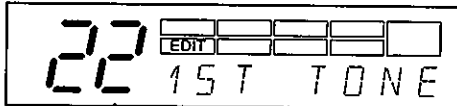
1st(2nd)トーンを初期化するには、以下の操作をしてください。

- ① **PATCH** を押します。



↑
下桁の“0”が点滅します。

- ② **PARAMETER NEXT** を2 (3) 回押します。
“1ST TONE”(“2ND TONE”)に表示が切り換わります。

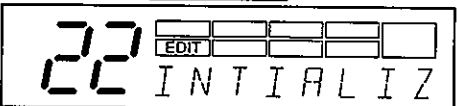


↑
下桁の“2”が点滅します。

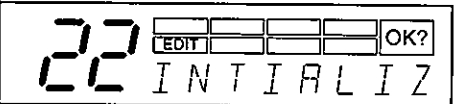
- ③ **ENTER/YES** を押します。
“DTUN”に表示が切り換わります。



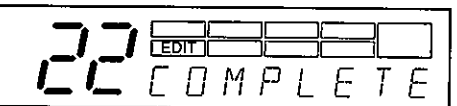
- ④ **PARAMETER PERVIOUS** を押します。



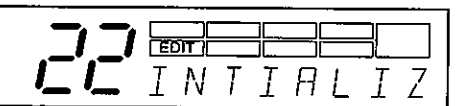
- ⑤ **YES/ENTER** を押します。
“OK?”が点滅し1st(2nd)トーンを初期化しても良いか確認のメッセージが表われます。



- ⑥ **YES/ENTER** を押します。
“COMPLETE”と表示され初期化が実行されます。



数秒後、もとの表示に戻ります。



5. リバーブ・コーラスのON/OFFとエディット

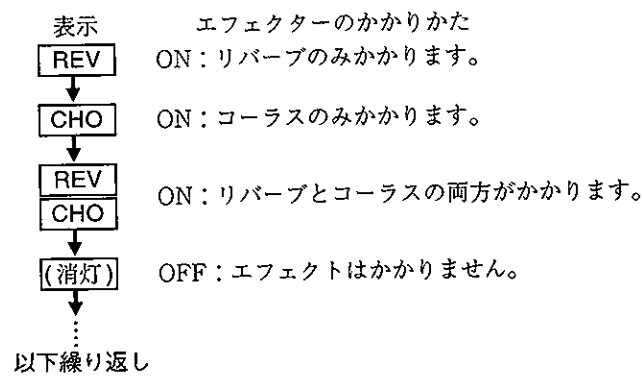
GR-1は、ホールのような残響効果等が得られる「リバーブ」と、独得のうねりや広がり得られる「コーラス」の2系統のエフェクターを搭載しています。ここでは、これらのエフェクターのON/OFFの方法と、つまみを使った簡単なエディットのしかたを紹介します。

(1) リバーブ・コーラスをON/OFFする。

① プレイ・モードで、**REVERB/CHORUS**を押します。

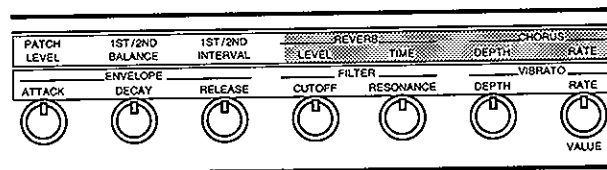
押す度に、ディスプレイの“REV”、“CHO”の表示が切り換わり、エフェクターのON/OFFが切り換わります。

パッチ163“SQR LEAD”を選択し、実際にON/OFFを切り換え、音の変化を確認してみてください。



(2) つまみでエフェクターの効き具合を変える

TARGET 切り換えスイッチ(パネル面右上端のつまみ)を“COMMON”の位置にします。各つまみに2段で表示されている機能名のうち、上段の機能が選択されます。このとき右側の4個のつまみが、エフェクターの調節用となります。



この4つのつまみを使って、エフェクターの調節します。

実際につまみを回して、変化を確認してみましょう。

◇リバーブ効果の調節 (レベル、タイム)

レベル (REVERB LEVEL)

リバーブ(残響)音の量を設定します。右に回しきるとリバーブ音量が最大に、左に回しきるとリバーブ無しの状態になります。

タイム (REVERB TIME)

残響時間を設定します。右に回すと長く、左に回すと短くなります。

*選ばれているパッチのリバーブが、「ディレイ」タイプ(山びこのような、繰り返しエコー)に設定されている場合は、ディレイ・タイム(繰り返し音の間隔)の設定となります。

◇コーラスの調節 (デプス、レイト)

デプス (CHORUS DEPTH)

コーラス効果の深さ(うねりの強さや広がり)の大きさを設定します。右に回すと効果が深くなり、左に回すと効果が浅くなります。

レイト (CHORUS RATE)

コーラスで得られる、音のうねりや揺らぎの速さを設定します。右に回すとうねりが速く、左に回すとうねりがゆっくりになります。

*コーラス音の量(CHORUS LEVEL)は、つまみでの操作では設定はできません。この場合、パッチ・エディット・モードで変更する必要があります(☞P.4-12)。
この「コーラス・レベル」が「0」に設定されていると、**REVERB/CHORUS**スイッチでコーラスをONに設定しても、コーラス効果は得られませんのでご注意ください。

●リバーブ、コーラスのその他の設定

リバーブとコーラスについては、4つのつまみでのエディットのほか、エフェクトのタイプ等、いくつかの設定、変更ができます。これらはすべて、パッチ・エディット・モードで行ないます。詳しくはP.4-9をご覧ください。

●エフェクトの働きかたについて

GR-1のエフェクターは内蔵シンセ音源に対してのみ有効です。GK-2から送信されるギター音に対しては働きません。

ギター音に対してもエフェクトをかけたい場合は、リア・パネルのGUITAR OUT端子を用い、ギター用エフェクター(RolandのGP-16、BOSSのME-10、ME-6やコンパクト・シリーズ等)をご利用ください。

接続方法はP.2-5を御参照ください。

◇変更内容の保存について

つまみを使って変更したエフェクトの内容は、別のパッチを選び直した時点で消えてしまいます。変更後の音色を保存したい場合は、「8.パッチ・ライト(パッチへの書き込み/保存)」(☞P.3-14)の手順でパッチ・ライト(パッチの書き込み)を行なってください。

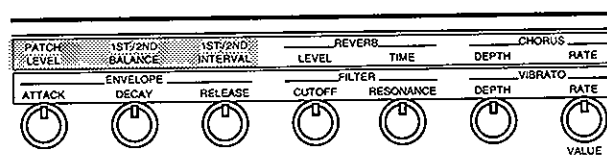
6. つまみによるその他のエディット

第3章「2. つまみによるパッチのエディット」と第3章「5. リバース、コーラスのON/OFFとエディット」で述べた他にも、パネル上のつまみを使ってプレイ・モードのまま変更できるものがあります。パッチ・レベル、トーンの音量バランス、トーンのインターバルの三つがそれです。以下にその手順と効果を説明します。

◇エディットに入る前に・・・

- ① TARGET 切り換えスイッチ（パネル面右上端のつまみ）を“COMMON”の位置にします。
つまみ上に2段で表示されている機能名のうち、上段の機能が選択されました。

ここでは、左側の3個のつまみの効果を説明します。



この3つのつまみについて説明します。

- ② STRING MODE **CHANGE** を押して、1st トーン、2nd トーンの両方が鳴る状態にしてから、各つまみを操作してみてください。（「3. 1st、2nd トーンを鳴らす／鳴らさない」(P.3-6)）

では三つのつまみを、左から順に回してみましょう。

パッチ・レベル (PATCH LEVEL)

そのパッチのシンセ音量を設定します。ボリュームつまみは本機全体の音量を調節しますが、パッチ・レベルは選ばれているパッチの音量を調節します。ですから、パッチ・レベルで調節した音量は、パッチを選び直すと別の音量になります。

このつまみで調節した結果はパッチ・ライト(☐P.3-14)により記憶できます。これにより、パッチ切り換え時の他のパッチとの音量差を補正したり、バックアップ用パッチとソロ用パッチに音量差をつける、といったことが可能です。

*このつまみは基本的に、なるべく大きな音量に設定しておく方が、雑音を減らす点で有利です。

1ST/2ND トーン・バランス (1ST/2ND BALANCE)

そのパッチの1STトーンと2NDトーンの、音量のバランスをとります。左に回すほど1stトーンの音量が、右に回すほど2ndトーンの音量が大きくなります。

*どちらかに一方に回しきった場合、もう一方のトーンの音は全く聴きませんのでご注意ください。

1ST/2ND トーン・インターバル (1ST/2ND INTERVAL)

そのパッチの1stトーンと2ndトーンのピッチ差を、半音単位で設定します。ただし、このつまみの操作では、1st側の音程は各弦ともそのまま、2nd側のピッチのみを変化します。

1st、2ndトーンのオリジナル・トーンのピッチが同じときに、右いっぱいに戻すと2ndが1stの1オクターブ上、左いっぱいに戻すと同じく1オクターブ下に設定されます。また、中央に戻すと1stと2ndが同じピッチになります。

*このつまみを操作すると、パッチ・エディットモード内の「2ND SHIFT (2nd トーン・ノート・シフト)」(☐P.4-7)の設定が変更されますのでご注意ください。

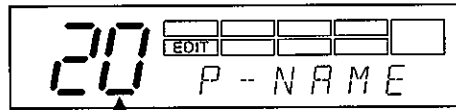
◇変更内容の保存について

つまみを使って変更した内容は、パッチを選び直した時点で消えてしまいます。変更後の音色を保存したい場合は、「8.パッチ・ライト(パッチへの書き込み/保存)」(☐P.3-14)の手順でパッチ・ライト(パッチの書き込み)を行なってください。

7. パッチに名前をつける

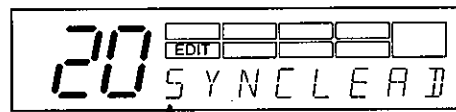
この章では、パネル上のつまみを中心とした操作でできる、簡単なパッチづくりを説明してきました。出来上がったパッチをパッチ・ライト(次項)で記憶させる前に、新しくできたパッチに貴方だけの名前をつけましょう。

- ① EDIT **PATCH** を押します。
次の様な、「パッチ・ネーミング(命名)」の選択を示す表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② ここで **ENTER/YES** を押します。
機能が「パッチ・ネーミング」に決定されて、現在のパッチ名が表示されます。(図の例では「SYNCLEAD」。)



1文字目が点滅。**INC/DEC**で変更できる。
(SならばT、U、V、W...)

- ③ VALUE **DEC/INC** を押します。
一番左の点滅している文字(図ではS)が、アルファベット順に変化します。
- ④ 1文字目が決まったら、CURSOR (カーソル) **▶** を押します。
表示の点滅位置が次の文字へ進みます。
- ⑤ 2文字目以降も同様に VALUE **INC/DEC** で変更します。CURSOR **◀** で、前の文字に戻ることできます。
- ⑥ 新しい名前の入力が終わったら、**EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

◇変更内容の保存について

変更後の名前を保存したい場合は、「8.パッチ・ライト(パッチへの書き込み/保存)」(P.3-14)の手順でパッチ・ライト(パッチの書き込み)を行なってください。

●パッチ・ネームに使える文字

GR-1では、アルファベット(大文字のみ)とアラビア数字の他、全部で64種類の文字と記号をパッチ・ネームに用いることができます(内容と順番は次表の通り)。

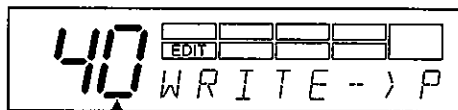
パッチ・ネームには、最大8文字まで使えます。例えばプラス系なら「-----BRAS」、ストリングス系なら「-----STRG」という様に、音色をイメージできる略語を折り込んだり、そのパッチを使用する曲名を略してパッチ・ネームとすれば、ライブやスタジオでわかりやすく、便利でしょう。

(space)) { ^ v Δ ▽ ∂ ∪ ∩ * + □ - □ / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 < = >]
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z \ \ _

8. パッチ・ライト(パッチへの書き込み/保存)

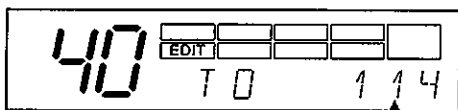
この章で行なった音色等のエディット(変更)内容を、パッチ・ライト操作でGR-1に記憶させ、いつでもペダルで呼び出せるようにしましょう。この操作はこれまで行なった音色エディットを始め、パッチの中に記憶可能なすべてのデータの保存において必要です。

- ① EDIT **WRITE/COPY** を押します。
次の様な、パッチ・ライトの選択を示す表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② **ENTER/YES** を押します。
機能が「パッチ・ライト」に決定されて、次の表示となります。



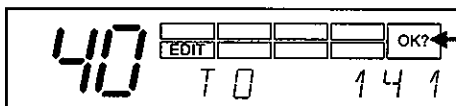
書き込み先のパッチ番号
この場合バンク11のペダル番号4

“TO”に続いて表示された3桁の番号は、書き込み先のパッチ番号を示します。

- ③ 書き込み先のパッチを、VALUE **DEC** **INC** で選びます。
書き込み先にあるパッチ・データは、新しいパッチの書き込みによって消えてしまいます。お買上げ時には“284”(本体で最後のパッチ)が空白にしてありますので、とりあえずここに書き込んでみてください。必要な場合は、メモリー・カード(M-256E/別売)を用い、“311”以降(カード上のパッチ)に書き込んでください。

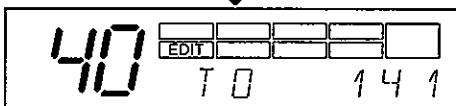
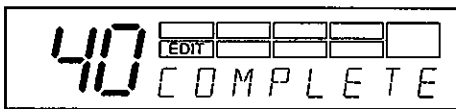
*必要なパッチを消してしまった場合、全パッチ同時にお買上げ時の設定に戻すことができます(☞P.2-9)。ただし、一つのパッチだけお買上げ時の設定に戻すことはできません。

- ④ 書き込み先が選べたら、**ENTER/YES** を押します。
“OK?”と表示され、このパッチに書き込んでも良いか、確認のメッセージが表示されます。



点滅。「このパッチでOKですか」の意味。

- ⑤ 書き込んでも良い場合は **ENTER/YES** を押します。
“COMPLETE”(書き込み完了)が表示された後、③に戻ります。



- ⑥ **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

●同じ番号のパッチに書き込む場合

WRITE/COPY → **ENTER/YES** 3回 → **EXIT** 2回 の順に押して下さい。

【この章のチェック・ポイント】

- 「パッチ」と「トーン」の関係はご理解頂けましたか？(☞P.3-2)
- パッチの簡単なエディットはできましたか？(☞P.3-3～P.3-8)
- リバーブとコーラスの簡単なエディットはできましたか？(☞P.3-9)
- パッチの名前のつけかたはご理解頂けましたか？(☞P.3-13)
- パッチ・ライト（パッチの書き込み／保存）はできましたか？(☞P.3-14)

第 4 章

上級パッチ作り編

「パッチに凝ったエディットを加えてみよう！」

【この章の目的】

本機では第3章で紹介した以外にも、様々なパッチ・エディットができます。例えば各弦、各トーン独立で音程をずらしたり、リバーブのタイプを切り換えたりすることも可能です。この章ではこういった、さらに凝ったパッチ作りの手順について説明していきます。

1. スtring・モード (1st/2nd) を弦別に設定する

前章「3. 1st、2nd トーンを鳴らす/鳴らさない」では、STRING MODE **CHANGE** を使って、そのパッチのトーンの使い方 (1st+2nd/1st/2nd/MUTE) を切り換える方法を説明しました。

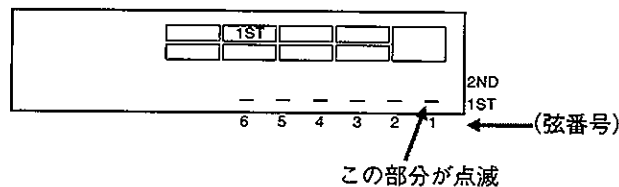
この 1st/2nd を切り換える状態を「String・モード」と呼びます。String・モードはその名のとおり、各弦独立で設定することもできます。

例えば、低音弦にベース音、高音弦にローズ風ピアノ音を割り当て、弾き分けによるアンサンブル効果を得ることもできます。

例) 1 弦～4 弦に 1st トーン、5 弦、6 弦に 2nd トーンを割り当てる。

- ① プレイ・モードで、STRING MODE **CHANGE** を押して、トーンを選択を “1st” にします (全弦同時に切り換わります)。

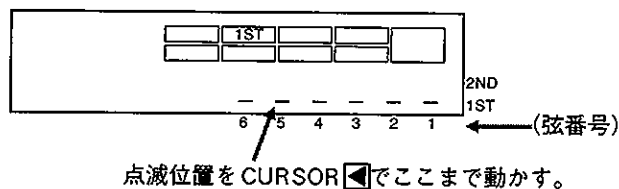
- ② STRING MODE **INDIVIDUAL** を押します。
次のような、弦別設定の画面になります。



文字表示部の下に印刷された “1”～“6” の数字は、この画面での各桁の弦番号を示しています。最初が一番右側の “1” の上の、 “_” 表示が点滅しています。これは現在、1 弦の設定が選ばれていることを示しています。

- ③ CURSOR **◀▶** を押します。

表示中の点滅する位置が左右に動きます。これにより点滅位置を、数字 “5” の上に動かしてください。



これで、5 弦のトーンを切り換える状態になりました。

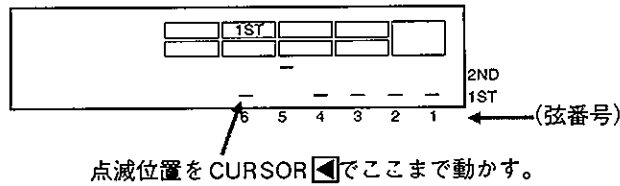
- ④ STRING MODE **CHANGE** を押します。

点滅している位置 (5 弦) の表示が、次のように切り換わります。

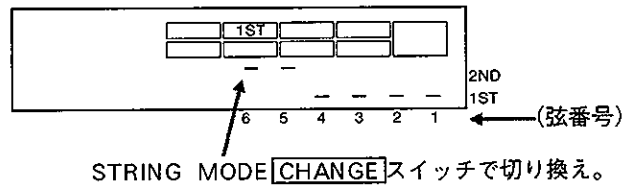
“_” : 1st トーンのみ発音
↓
“-” : 2nd トーンのみ発音
↓
“M” : ミュート (発音させない)
↓
“_” : 1st、2nd 両トーン発音
↓
⋮
以下繰り返し

ここでは、5 弦を 「2nd トーンのみ発音」 に設定しします。

- ⑤ CURSOR ◀ を押して、点滅位置を“6”の位置にします。



- ⑥ ④と同様に STRING MODE CHANGE を操作して、6弦も「2nd トーンのみ発音」に設定してください。



これで、1弦~4弦に1st トーン、5弦~6弦に2nd トーンが割り当てられました。

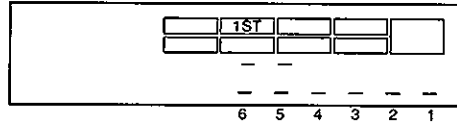
- ⑦ EXIT/NO を1回押します。
プレイ・モードに戻ります。

* 設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。
* パッチ・ライトをする前に、プレイ・モードで STRING MODE CHANGE を押したり、パッチの選び直したりすると、弦別に設定した内容は無効になりますのでご注意ください。

● ストリング・モードの応用例

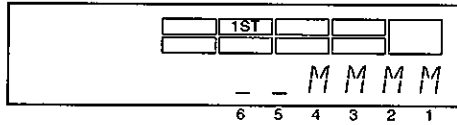
この例と同じ要領で、次のような設定もできます。

- 高音弦は 1st のみ、低音弦は 1st と 2nd のミックスにする。



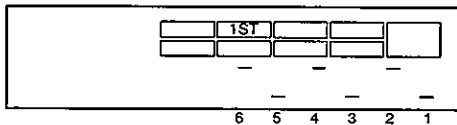
- 1 弦 : 1st
- 2 弦 : 1st
- 3 弦 : 1st
- 4 弦 : 1st
- 5 弦 : 1st + 2nd
- 6 弦 : 1st + 2nd

- 1~4 弦はシンセ音をミュートしてギター音のみとし、5、6 弦はシンセ・ベース音等をギターと同時に鳴らす。



- 1 弦 : MUTE
- 2 弦 : MUTE
- 3 弦 : MUTE
- 4 弦 : MUTE
- 5 弦 : 1st
- 6 弦 : 1st

- 1、3、5 弦は 1st トーン、第 2、4、6 弦は 2nd トーンにする。



- 1 弦 : 1st (L)
- 2 弦 : 2nd (R)
- 3 弦 : 1st (L)
- 4 弦 : 2nd (R)
- 5 弦 : 1st (L)
- 6 弦 : 2nd (R)

*例えば、1st、2nd トーンに同じオリジナル・トーンを割り当て、1st、2nd トーンのパン (定位) を、L (左) R (右) に振り分けてから、上記の設定にします。アルペジオ奏法等に用いるとステレオ出力時に効果的です。

2. シンセ音を移調する(ノート・シフト)

演奏時には、シンセ音の音程に移調が必要となる場合があります。

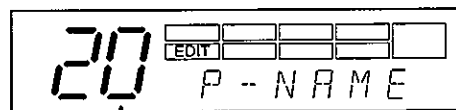
例えば、「シンセ・ベース音をさらに1オクターブ下げたい」とか、「ギター・ソロに、5度上のシンセ・リード音を加えたい」といった例が考えられます。

GR-1ではこのような移調が、1st トーン、2nd トーンそれぞれに独立してできます。さらに、6本の弦それぞれの移調量を異なった値にすることもできます。

これらの移調機能を、まとめて「ノート・シフト」機能と呼びます。

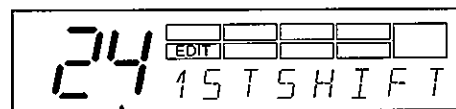
1st トーン全体を移調する手順

- ① EDIT **PATCH** を押します。



下桁の“0”が点滅

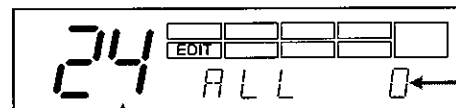
- ② PARAMETER **NEXT** を4回押して、以下の表示を選びます。



下桁の“4”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。

機能が「1st トーン・ノート・シフト」に決定されます。



下桁の“4”は点灯

VALUE **DEC** **INC** により
-24~0~12の範囲で変化。

*各弦独立して設定する場合は、このまま⑥へ進んでください。

- ④ VALUE **DEC** **INC** を押して、ノート・シフトする量を設定します。

表示が-24~0~12の範囲で変化します。これに伴い、半音単位で上1オクターブ、下2オクターブの範囲でピッチが変わります。

- ⑤ ピッチの変化量の設定が終わったら、**EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

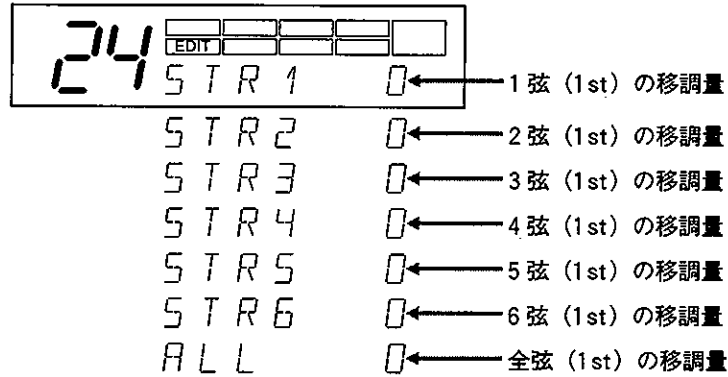
*設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.P.3-14) を行なってください。

弦毎に異なった量の移調をする手順

前項③の操作が終わってから、以下の操作をしてください。

- ⑥ PARAMETER **NEXT** を押して、設定する弦を選びます。

ノート・シフト画面が1弦から6弦の順に表示されます。



* PARAMETER **PREVIOUS** を押すと、逆の順番で表示されます。

- ⑦ 弦を選択したら、VALUE **DEC** **INC** を押して、ノート・シフトする量を設定します。

表示が-24~0~12の範囲で変化します。これに伴い、半音単位で上1オクターブ、下2オクターブの範囲でピッチが変わります。

- ⑧ ピッチの変化量の設定が終わったら、**EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

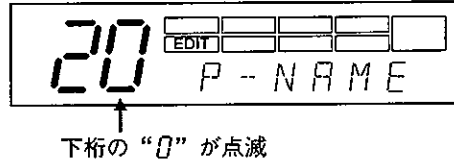
* 設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

* 各弦のノート・シフトが異なった値に設定されている場合、“ALL”の画面には、最初1弦の設定と同じ値が表示されます。

2nd トーンの移調

基本的に1st トーンと同じです。ここでは、手順の冒頭の1st と異なる部分のみ説明します。

- ① EDIT [PATCH] を押します。



- ② PARAMETER [NEXT] を5回押して、2nd トーン・ノート・シフトを選びます(この点のみ1st トーンの場合と異なります)。



- ③ この後の手順は、前述の1st トーンの場合の③以降(☞P.4-5)と同じ操作をしてください。

*2nd トーンについても、設定の保存が必要な時はパッチ・ライト(☞P.3-14)を忘れず行ってください。

*2nd トーンのノート・シフトの表示は-36~0~24の範囲で変化します。これに伴い、半音単位で上2オクターブ、下3オクターブの範囲でピッチが変わります。

●弦別ノート・シフトの応用例

各弦独立でのノート・シフトを応用すれば、次のような効果も得ることができます。

例1) ピアノ等の鍵盤楽器での、両手弾きの雰囲気をつくる。

次のように5、6弦のみ1オクターブ低く設定します。

鍵盤楽器の「左手でベース・パート、右手でコードを弾く」というような奏法の雰囲気を出すことができます。

第4章「5.パッチ作りのその他の設定」(P.4-18)の操作で「クロマチック」をオンに設定すると、ピッチが狂わないので(チョーキングなどによるピッチの変動が無い)ピアノ風の演奏にはより効果的です。

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
1st tone	-12	-12	0	0	0	0
2nd tone	*	*	*	*	*	*

例2) ギターの特殊チューニングを表現する

ギターの特殊なチューニングの例に「オープン・チューニング」があります。

ギター系のシンセ音色を選び、次のようなノート・シフト状態のパッチを作ります。

通常のチューニングのままパッチを呼び出すだけで、オープン・チューニングのギターに持ち換えたような効果が得られます。この時、GK-2の切り換えスイッチは“SYNTH”にして、ギター音を鳴らさないようにしてください。

オープンGチューニング

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
1st tone	-2	-2	0	0	0	-2
2nd tone	*	*	*	*	*	*
	(D)	(G)	(D)	(G)	(B)	(D)

* 6弦のストリング・モードは“MUTE”にしても構いません。

オープンDチューニング

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
1st tone	-2	0	0	-1	-2	-2
2nd tone	*	*	*	*	*	*
	(D)	(A)	(D)	(F#)	(A)	(D)

例3) 12弦ギター風のチューニング

6弦ギター(いわゆる普通のギター)でも12弦ギターのような音色を得ることができます。

トーンを選択によっては、「12弦エレクトリック・シタール」等、実際には存在しない楽器を想定したパッチも作れます。両トーンにデチューン(2つのトーンのピッチを微妙にずらす)をかけると効果的でしょう。(第4章「4.1st/2ndトーンの細かい設定を変更する」:P.4-15)

	6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦
1st tone	0	0	0	0	0	0
2nd tone	12	12	12	12	0	0

3. リバーブ/コーラスにさらに細かい設定をする

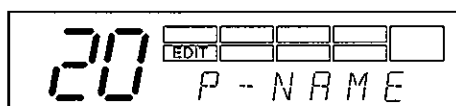
第3章「5. リバーブ、コーラスのON/OFFとエディット」では、パネル上のつまみとREVERB/CHORUSボタンを使っての、リバーブとコーラスのもっとも簡単な設定変更のしかたを説明しました。リバーブとコーラスには、さらに細かい設定を行なうこともできます。

ここでは、その内容と手順を説明します。

リバーブ効果を設定する手順

リバーブのいろいろなパラメーター(設定するための要素)を設定していきます

- ① EDIT PATCH を押します。



下桁の“0”が点滅

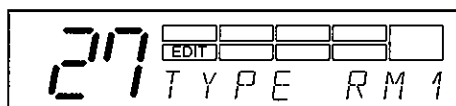
- ② PARAMETER PREVIOUS を2回押します。



下桁の“7”が点滅

- ③ ENTER/YES を押します。

次の表示となり、「リバーブ」の設定状態になります。



下桁の“7”は点灯

- ④ PARAMETER NEXT PREVIOUS を押して、設定するリバーブのパラメーターを選びます。

- ⑤ VALUE DEC INC でそれぞれの値を設定します。

- ⑥ ④⑤を繰り返して好みの設定にします。

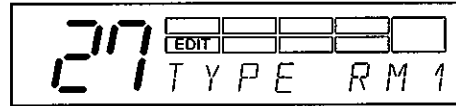
- ⑦ 設定が終了すれば、EXIT/NO を1~数回押してプレイ・モードに戻ります。

* 設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

◇各パラメーターについて

リバーブ・タイプ (REVERB TYPE)

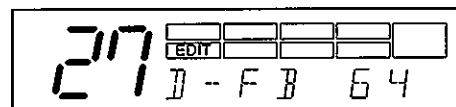
リバーブ系エフェクトのタイプが、8種類の中から選択できます。
VALUE DEC INC で、希望するタイプを選んでください。



- RM1~3 (ルーム1~3) : 室内での残響をシミュレート(模倣的に再現)したリバーブです。3種類あります。
- HL1~2 (ホール1~2) : ホールでの残響をシミュレートした奥行きのあるリバーブです。2種類あります。
- PLT (プレート) : プレート・リバーブ(金属板の振動を利用した残響装置)をシミュレートしたものです。金属的な響きが特徴です。
- DLY (ディレイ) : ディレイ効果(山びこのような繰り返しエコー)が得られます。
- P-D (パンニング・ディレイ): 繰り返し音が、1回ごとに左右交互に出力される特殊なディレイ効果です。ステレオ出力時に有効です。

ディレイ・フィードバック (DELAY FEEDBACK)

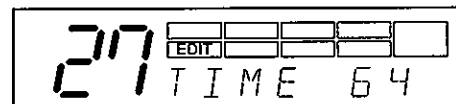
ディレイ音の、繰り返し回数を設定します。
設定範囲は0~127までです。値が大きくなるほど、繰り返しの回数が多くなります。



*この設定は、「リバーブ・タイプ」でディレイ系の効果(“DLY”または“P-D”)が選ばれている時のみ有効です。

リバーブ・タイム (REVERB TIME)

残響時間を設定します。
設定範囲は0~127までです。値が大きくなるほど残響時間は長くなります。

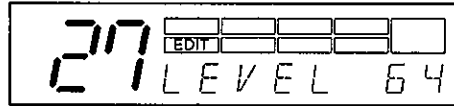


- *「リバーブ・タイプ」でディレイ系の効果(“DLY”または“P-D”)が選ばれている場合に、この設定を変更するとディレイ・タイム(繰り返し音の間隔)が設定されます。
- *この設定はプレイ・モードのままで、パネル上のREVERB TIMEつまみを動かしても変化させることができます。

リバーブ・レベル (REVERB LEVEL)

残響音の音量を設定します。

設定範囲は0~127 までです。127 で残響音の音量が最大になり、0 で残響音が出力されなくなります。



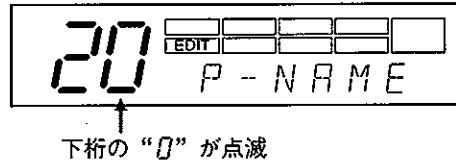
*この設定はプレイ・モードのまま、パネル上のREVERB LEVELつまみを動かしても変化させることができます。

●リバーブについて

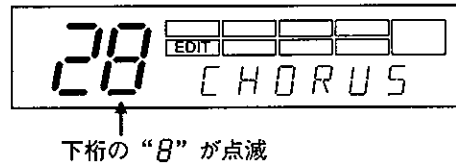
リバーブとは、コンサート・ホールやライブ・ハウスなどのさまざまな会場の残響特性を模擬的に作り出します。壁からの反射音や残響音を原音にミックスして、音に広がりや余韻を付け加えます。

コーラス効果を設定する手順

- ① EDIT **PATCH** を押します。

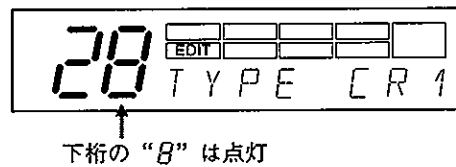


- ② PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。



- ③ **ENTER/YES** を押します。

次の表示となり、「コーラス」の設定状態になります。



- ④ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を押して、設定するコーラスのパラメーターを選びます。

- ⑤ VALUE **DEC** **INC** でそれぞれの値を設定します。

- ⑥ ④⑤を繰り返して好みの設定にします。

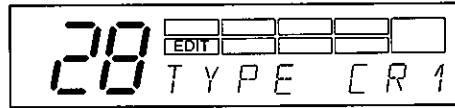
- ⑦ 設定が終了すれば、**EXIT/NO** を1～数回押してプレイ・モードに戻ります。

*設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

◇各パラメーターについて

コーラス・タイプ (CHORUS TYPE)

コーラス系エフェクトのタイプが、8種類の中から選択できます。VALUE **DEC** **INC** で、希望するタイプを選んでください。

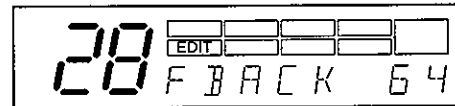


- CR1~4 (コーラス1~4) : 音に広がりやうねり、複数人数で演奏しているような効果をつけます。4種類あります。
- FBC (フィードバック・コーラス) : コーラスとフランジャーの、中間的な効果が得られます。
- FLN (フランジャー) : コーラスに似ていますが、より鋭く強力なうねりが得られます。
- SD1~2 (ショート・ディレイ1~2) : 繰り返し音の間隔が短いディレイ(原音を繰り返し鳴らす効果)が得られます。SD1よりSD2のほうが、ディレイ音の間隔が長くなっています。

コーラス・フィードバック (CHORUS FEEDBACK)

「フィードバック」と呼ばれる効果をつけることで、コーラス、フランジャーの音に、独得の上昇/下降音を加えます。

設定範囲は0~127までです。127でフィードバック量が最大になります。



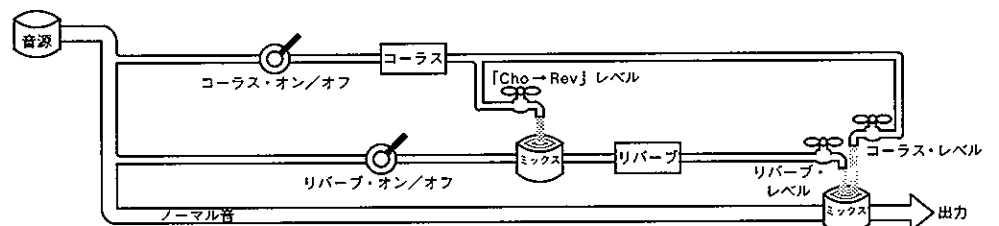
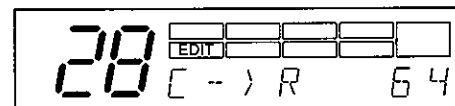
*この設定は、コーラス・タイプで「ショート・ディレイ」(“SD1”または“SD2”)が選ばれている場合は、ディレイ・フィードバック(ディレイ音の繰り返し回数)の設定になります。また、コーラス・タイプで“CR1~4”が選ばれているときは無効になります。

「コーラス出力→リバーブ入力」の送り量

コーラス系エフェクトの出力の一部を、リバーブ系エフェクトの入力に送ります。

コーラス音にもリバーブをかけることとなります。その結果、エフェクターのコーラスとリバーブを直列につないだような効果を得ることができます。

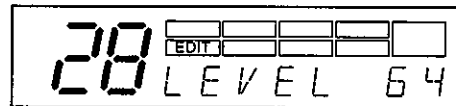
設定範囲は0~127までです。127で、送り量が最大になります。



コーラス・レベル (CHORUS LEVEL)

コーラス系エフェクト音の音量を設定します。

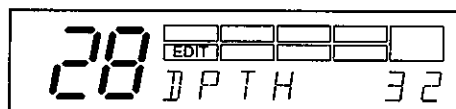
設定範囲は0~127までです。127でエフェクト音の音量が最大になり、0で原音のみになります。



コーラス・デプス (CHORUS DEPTH)

コーラス系エフェクトのうねりの深さを設定します。

設定範囲は0から127までです。127でうねりが最も深くなります。



*この設定はプレイ・モードのまま、パネル上のCHORUS DEPTHつまみを動かしても変化させることができます。

コーラス・レート (CHORUS RATE)

コーラス系エフェクトのうねりの速さを設定します。

設定範囲は0から127までです。0で非常にゆっくりとした、127で最も速いうねりになります。



*この設定はプレイ・モードのまま、パネル上のCHORUS RATEつまみを動かしても変化させることができます。

●コーラス/フランジャーについて

コーラスとは、ショート・ディレイ音のピッチを変調させたエフェクト音と原音をミックスして、音に厚みや広がりをつけ加えます。

またフランジャーとは、変調のかかったショート・ディレイ音を何回も繰り返して(フィードバック量を上げて)音に独特のクセをつけ加えます。

このようにコーラスとフランジャーはいわば親戚同士の関係にあります。

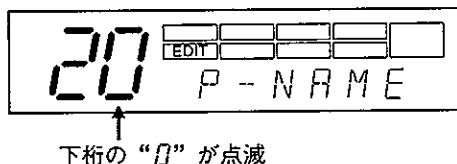
音に広がりをつけたり、音の厚みを増したり、音に柔らかみをつけ加えたいときにはコーラスを選ぶと良いでしょう。また、クセのある特徴的な音にしたいときはフランジャーを選ぶと良いでしょう。

4.1st/2nd トーンの細かい設定を変更する

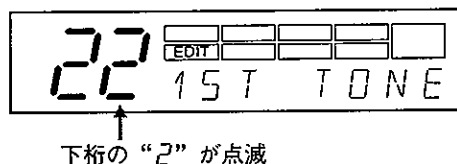
第3章「2.つまみによるパッチのエディット」では、1st、2ndの各トーンの設定を、パネル上のつまみを使って変更しました。トーンに関しては、パッチ・エディット・モードに入ること、さらにいくつかの細かい設定を変更できます。

手順 (1st トーンの場合)

- ① EDIT **PATCH** を押します。

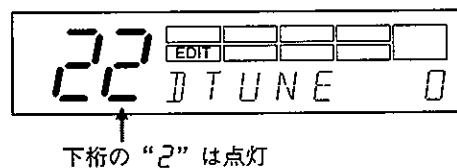


- ② PARAMETER **NEXT** を2回押します。



- ③ **ENTER/YES** を押します。

次の表示となり、1st トーンの設定状態になります。



- ④ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を押して、設定する1st トーンのパラメーターを選びます。

- ⑤ VALUE **DEC** **INC** でそれぞれの値を設定します。

- ⑥ ④⑤を繰り返して好みの設定にします。

- ⑦ 設定が終了すれば、**EXIT/NO** を2回押してプレイ・モードに戻ります。

* 設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

手順 (2nd トーンの場合)

2nd トーンの場合は上記の手順中の②で、PARAMETER **NEXT** を3回押し、「23 2ND TONE」を表示させてください。それ以降は1st トーンの場合と全く同じ要領です。設定が終了すれば、**EXIT/NO** を2回押してプレイ・モードに戻ります。

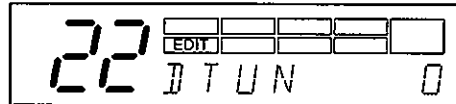
* 設定内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

◇各パラメーターについて

ピッチ・デチューン (PITCH DETUNE)

ピッチ・デチューンとは、1st/2ndのチューニングの微調整です。この場合、第2章「3. マスター・チューンの変えかた」(P.2-6)で設定したマスター・チューンの値からどれだけずらすかを設定します。

設定範囲は-50から50までです。上下最大1/4音の幅でピッチが変わります。

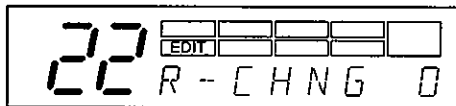


*1st トーンと2nd トーンで設定をずらせば、コーラス効果とも違う独自の音の厚みが得られます。

ビブラート・レート・チェンジ (VIBRATO RATE CHANGE)

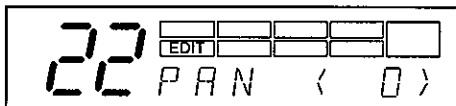
ビブラート・レート・チェンジは、各トーンのビブラートのレート(うねりの速さ)を、弦ごとに微妙に変化させる効果です。弦ごとにビブラートの速さを変えることで、ストリングス系などの音色で和音演奏する際、多人数でのアンサンブルの雰囲気が出せます。

設定範囲は-7から+7までです。0にすると全弦に同じ速さのビブラートがかかります。数値が+7に近づくほど高音弦になるほどビブラートのレートが速くなります。逆に-7に近づくほど、低音弦になるほどレートが速くなります。

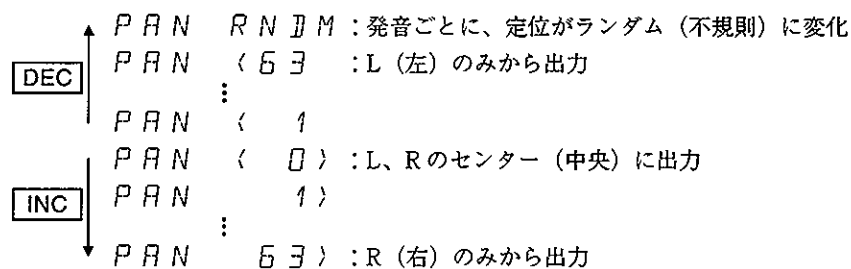


パン (PAN)

ステレオ出力時に、1st/2nd トーンがそれぞれどのように定位されるかを設定します。



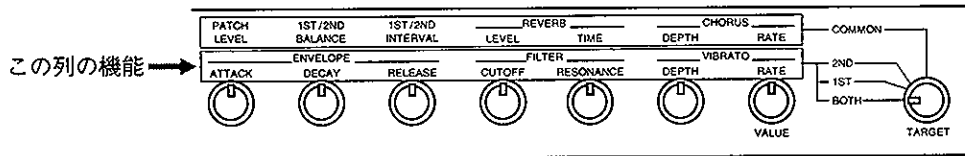
VALUE **DEC** **INC** を押すと、表示が次のように変化し、これに伴ってパン(定位)も変わります。



*1st トーンと2nd トーンでパンを左右に振り分けたり、一方をセンター、他方をランダムに設定したりすると効果的です。

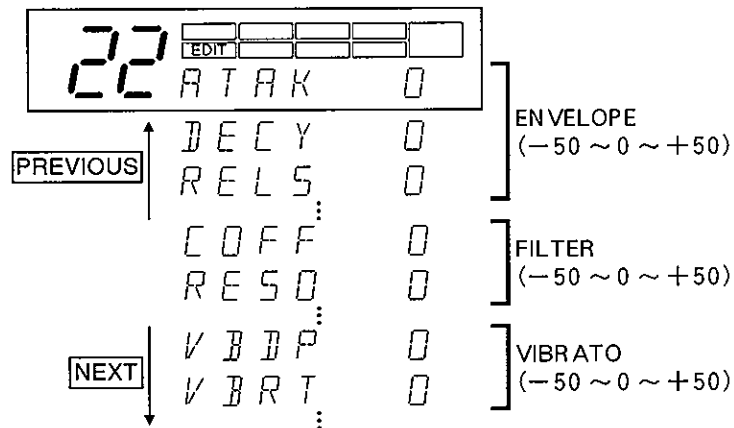
エンベロープ (ENVELOPE)、フィルター (FILTER)、ビブラート (VIBRATO)

PARAMETER **NEXT** を押し続けていくと、エンベロープ、フィルター、ビブラートに関する設定画面が順次現れます。これらは第3章「2. つまみによるパッチのエディット」(P.3-8)で説明した、つまみによってプレイ・モードのままエディットできる7個のパラメーターと全く同じ物です(左のつまみから順に現れます)。



これらの画面ではVALUE **DEC** **INC** を使って入力できますので、つまみよりさらに微妙な設定が可能です。

設定範囲は全て-50~0~+50です。



(トーン・イニシャライズに進む。: P.3-8)

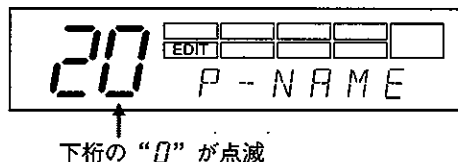
5. パッチ作りのその他の設定(パッチ・コモン)

ここではパッチ・エディットモードの、21「P-COMMON」(パッチ・コモン)に分類される設定項目の機能と、その設定手順を説明します。

ここで設定できるものには、「クロマチックのON/OFF」や、演奏法に合わせて感度を微調節する「ピッキング・センス」等があります。

手順

- ① EDIT **PATCH** を押します。



- ② PARAMETER **NEXT** を1回押します。



- ③ **ENTER/YES** を押します。

次の表示となり、「パッチ・コモン」の設定状態になります。



- ④ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を押して、設定するパラメーターを選びます。

- ⑤ VALUE **DEC** **INC** でそれぞれの値を設定します。

- ⑥ ④⑤を繰り返して好みの設定にします。

- ⑦ 設定が終了すれば、**EXIT/NO** を2回押してプレイ・モードに戻ります。

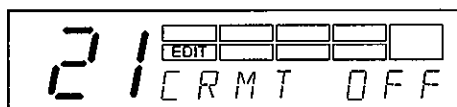
* 設定した内容の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

◇各パラメーターについて

クロマチックのON/OFF (CHROMATIC ON/OFF)

クロマチック機能のON/OFFです。これをONにすると、チョーキングやフィンガー・ビブラートなどで半音以下の細かいピッチ変化をかけても、シンセ音のピッチ変化は半音刻みになります。

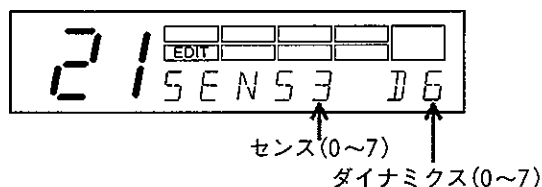
ピアノやオルガン等、半音刻み以上の細かいピッチ変化を出せない楽器をリアルに表現したい時に便利です。



VALUE **DEC** **INC** を押すと ON/OFF が切り換わります。

ピッキング・センス/ダイナミクス (PICKING SENS/DYNAMICS)

ピッキングに対する感度と、ピッキングの強弱をどの程度発音に反映させるかを設定します。



この画面では、「SENS」(センス=ピッキング感度)と「D」(ダイナミクス)の両方が設定できます。現在選ばれている方の数値表示が点滅し、CURSOR **◀** **▶** で他方に切り換えます。

「SENS(センス)」は、ピッキングに対する感度を、バッチごとに微調節します。通常は「3」に設定してください。

フィンガー・ピッキング(指弾き)を用いるようなパッチはVALUE **INC** を押してより大きな値に設定してください。これによりピックアップを弦に近付けたときと同様の状態になり、弱いピッキングの際も確実な発音が得られます。

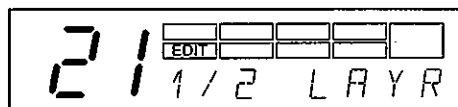
*大きな値に設定して強く弾くと、同じ弦の同じ音を連続して弾いたときに正しく発音しくなくなります。演奏法に応じて、適正な値に設定してください。

「D」(ダイナミクス)では、ピッキングの強弱をどの程度発音に反映させるかを設定します。VALUE **DEC** **INC** で、数値を0から7までの間で設定します。「7」に設定すると、ピッキングの強弱が最もはっきり音に現れます。値を小さくする程、強弱の差がわかりにくくなります。「0」にすると、ピッキングの強弱は音量・音色に関係なくなり、常に最大レベルで発音されます。

1st/2nd コンビネーション (1ST/2ND COMBINATION)

ストリング・モード (第3章「3.1st、2nd トーンを鳴らす/鳴らさない」: P.3-6) で、ある弦に 1st、2nd 両方のトーンを割り当てた場合、1st、2nd の鳴らし方を設定します。

1つの弦に 1st、2nd の両方が割り当てられている場合、通常は両トーンが同時に、重なって発音されます。が、ピッキングの強弱によって鳴らすトーンを切り換えたり、強くピッキングした時のみ両方のトーンが鳴るようにすることもできます。



VALUE **DEC** **INC** を押すと、3つの状態が切り換わります。

1 / 2 L A Y R : 1st、2nd の両方が割り当てられている弦では、両トーンが同時に (レイヤー) 重なって発音されます。

1 / 2 V - S W : 1st、2nd の両方が割り当てられている弦で、弱くピッキングすると 1st トーンのみが、強くピッキングすると 2nd トーンのみが鳴ります。どの程度のピッキング強度で両者が切り換わるかは、次のペロシティー・スレッシュールドで設定します。

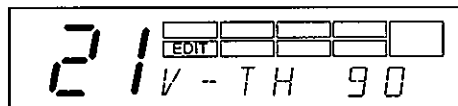
1 / 2 V - M X : 1st、2nd の両方が割り当てられている弦では、1st トーンが常時発音します。一定以上に強いピッキングをすると、さらに 2nd トーンが加えられ両方のトーンが鳴ります。どの程度のピッキング強度で 2nd も加えられるかは、次のペロシティー・スレッシュールドで設定できます。

● 「ペロシティー」について

ペロシティー (Velocity) という言葉は本来「速度」という意味です。しかし、現在、電子楽器や MIDI の世界では、一般に「演奏するタッチの強さ」という意味で用いられています。

ペロシティー・スレッシュールド (VELOCITY THRESHOLD)

「1st/2nd コンビネーション」で、「V-SW」(ペロシティー・スイッチ)、「V-MX」(ペロシティー・ミックス) が選択されているときに、どの程度のピッキング強度でトーンが切り換わったり、2nd トーンがミックスされ始めるかを設定します。



設定範囲は 0 から 127 までです。この値を大きくする程、トーンを切り換え(またはミックス)するのに、より強いピッキングが必要となります。

実際に弾いてみて、好みの値に設定してください。

*「1st/2nd コンビネーション」で「LAYR」(レイヤー) が選ばれている場合は、ここでの設定は無視されます。

● 1st と 2nd を入れ換えたい場合

本機のペロシティー・スイッチ(またはミックス)は、弱音時には必ず 1st トーン側が鳴ります。必要な場合は、「SWAP 1-2」(スワップ 1st/2nd 機能: P.4-24) を使って、1st トーンと 2nd トーンを入れ換えてください。

FAT (ファット) 効果の初期設定

ペダル機能の FAT 効果は、第 1 章「7. ペダルを踏んで、ホールド等の演奏効果を得る」(P.1-12)で説明したように、ペダルを踏むと、現在鳴っているシンセ音に1オクターブ下の音が付加され、分厚い音になります。通常(この画面の設定がOFFの場合)はパッチを呼び出した時点で、FAT効果はかかっておらず、ペダル機能モードでFATペダルを踏むことで、初めて効果が得られます。

ここでの設定を“FAT ON”にしておけば、そのパッチを選んだ時点で、すでにFAT効果がかかった状態になります。



VALUE **DEC** **INC** を押すと、ON/OFF が切り換わります。

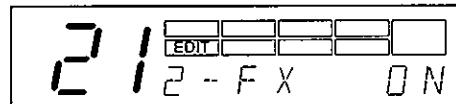
*FAT 効果はソロ・パートで単音でメロディーを弾くときなどに効果的です。

ただし、通常の2倍のボイス数を使用する為、音数を多用したときなど発音数が不足し、すでに発音していた弦の音が新たな弾弦により消音される場合があります。

2nd トーンのエフェクトON/OFF

リバーブとコーラスを2nd トーンに効かせる (ON)/効かせない (OFF) を設定します。

例えば、高音弦にストリングス音を、低音弦にベース音を割り当て、ストリングス音のみにリバーブ、コーラスをかけたいといった場合に、これを“OFF”に設定すると1st トーンのみエフェクトがかかり、2nd トーンにはリバーブ、コーラスはかかりません。



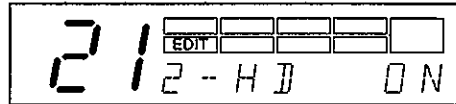
VALUE **DEC** **INC** を押すと“ON”(効く)と“OFF”(効かない)が切り換わります。

*この設定が“OFF”になっていると、エフェクトの設定に関わらず、2nd トーンにはリバーブとコーラスが一切効かなくなりますので御注意ください。通常のパッチでは“ON”に設定しておいてください。

2nd トーンのホールド ON/OFF

ホールド効果を 2nd トーンに効く (ON)、効かない (OFF) を設定します。

例えば、1st トーンで和音をホールドし、それに重ねて 2nd トーンでメロディーを弾きたい場合などに、これを “OFF” に設定すると 2nd トーンにはホールド効果がかからなくなります。



VALUE **DEC** **INC** を押すと “ON”(効く) と “OFF”(効かない) が切り換わります。

*この設定が “OFF” になっていると、そのバッチでは、2nd トーンにホールド効果が一切効かなくなりますので御注意ください。通常のバッチでは “ON” に設定しておいてください。

● 1st と 2nd を入れ換えたい場合

リバーブ/コーラスやホールド効果を片方のトーンにだけ効せる場合、必ず 1st が ON に、2nd が OFF になります。

必要な場合は、「SWAP 1-2」(スワップ 1st/2nd 機能: 第 4 章「6. バッチ作りに便利な機能」参照: P.4-24) を使って、1st トーンと 2nd トーンを入れ換えてください。

● ご注意

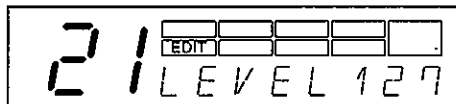
外部 MIDI シーケンサーを使ってギター・パートをレコーディングした場合(第 6 章「3. 外部 MIDI シーケンサーと組み合わせる」参照: P.6-19)、2nd トーンのホールドを “OFF” にしていても、再生時にはこの設定は無視され、両トーンにホールドがかかります。

バッチ・レベル (PATCH LEVEL)

そのバッチのシンセ音量を設定します。

PATCH LEVEL つまみによるエディット(第 3 章「6. つまみによるその他のエディット」: P.3-11) と全く同じ物ですが、この画面では、VALUE **DEC** **INC** により、さらに細かい設定ができます。

設定値は、バッチ・ライト(P.3-14)により記憶可能ですので、バッチ切り換え時の音量差を補正したり、バックアップ用バッチとソロ用バッチに音量差をつけたりするのに使うと便利です。



設定範囲は 0 から 127 までです。

*このつまみは基本的に、なるべく大きな音量に設定してください。雑音軽減の点で有利です。また、0 に設定するとそのバッチは全く発音しなくなりますのでご注意ください。

1ST/2ND トーン・レベル・バランス (1ST/2ND TONE LEVEL BALANCE)

パッチの1STトーンと2NDトーンの音量バランスを設定します。

1ST/2ND BALANCEつまみによるエディットの(第3章「6.つまみによるその他のエディット」:
P.3-11)と全く同じ物ですが、この画面では、VALUE **DEC** **INC**により、さらに細かい設定
ができます。



設定範囲は-64~0~63です。“0”にすると1st/2ndトーンのバランスは同じになります。“0”より
大きくすると2ndトーンが、“0”より小さくすると1stトーンが大きくなります。

*“63”または“-64”にした場合、他方のトーンは全く発音しなくなりますので、ご注意ください。

6. パッチ作りに便利な機能

GR-1には、既に完成しているパッチを元にして新しいパッチを作る際、便利に使える機能があります。1st/2nd スワップ機能と、トーン・コピー機能がそれです。

□ 1st/2nd トーンを入れ換えるには

GR-1では1st/2nd トーンを入れ換えることができます。この機能をスワップ1st/2nd 機能と呼びます。

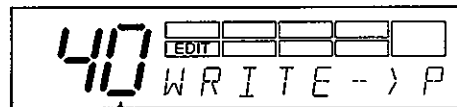
この機能を実行すると、呼び出されているパッチの、それまで1st トーンだった音が2nd トーン、逆に2nd トーンだった音が1st トーンになります。

手順

- ① プレイ・モードで、1st トーンと2nd トーンを入れ換えたいパッチを選びます。

- ② EDIT **WRITE/COPY** を押します。

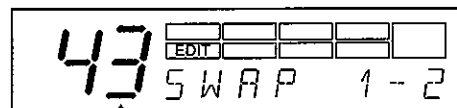
次のような表示になります。



下桁の“0”が点滅

- ③ PARAMETER **NEXT** を3回押します。

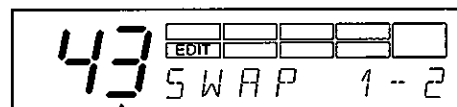
次のような表示になり、「スワップ1st/2nd」機能が選ばれます。



下桁の“3”が点滅

- ④ **ENTER/YES** を押します。

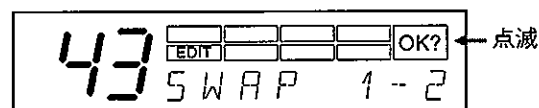
機能が確定し、番号表示の点滅が点灯に変わります。



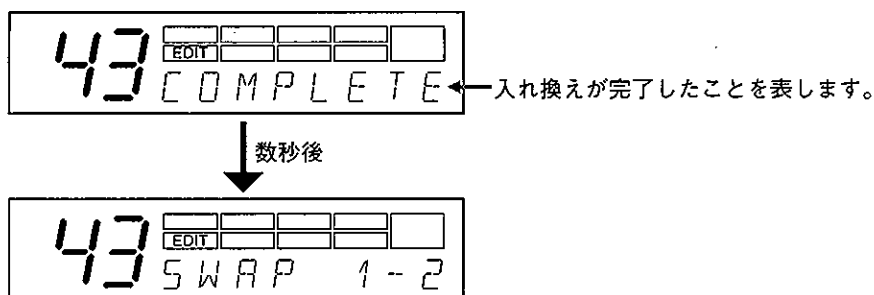
下桁の“3”が点灯

- ⑤ トーンを交換しても良ければ **ENTER/YES** を押します。

“OK?”が点滅し、トーンを交換しても良いか確認のメッセージが表示されます。



- ⑥ トーンを交換しても良ければ **ENTER/YES** を押します。
トーンの変換が実行され、④の機能選択の表示に戻ります。



- ⑦ **EXIT/NO** を押します。
プレイ・モードに戻ります。

* 実行した結果の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

スワップ機能によって両トーン間で交換されるデータには、オリジナル・トーンを選択を始め、エンベロープやフィルター等、各トーンに対するエディット値も含まれます。ベロシティー・スイッチやベロシティー・ミックスの際、トーンの鳴る順を反転したい場合や、リバーブ/コーラスやホールド効果を片方のトーンのみにかける際、どちらのトーンにかけるかを逆転したい場合に便利です(第4章「5. パッチ作りのその他の設定」の「2nd トーンのエフェクト ON/OFF」: P.4-21、「2nd トーンのホールド ON/OFF」: P.4-22 参照)。

* 1st、2nd 両トーンのリフトの設定は、スワップ機能を用いても交換されません。

□あるトーンを別のトーンにコピーする（トーン・コピー機能）

この機能により、現在エディット中のパッチの1stトーンに、任意のパッチの1st(または2nd)トーンの全内容をコピーできます。コピーされるデータには、オリジナル・トーンを選択を始め、エンベロープやフィルターの設定等、そのトーンに対するエディット値も含まれます。

* 2nd トーンにコピーすることはできません。

* ノート・シフトの設定はコピーされません。

手順（1st トーンに、2nd トーンの内容を写す例）

- ① パッチ作成（エディット）中に、EDIT **WRITE/COPY** を押します。
次のような表示になります。

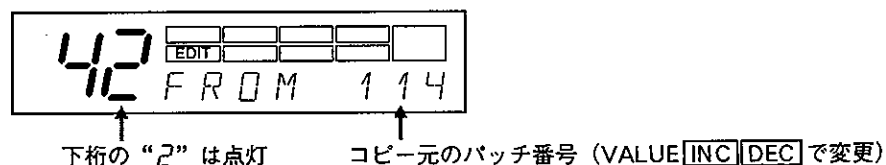


- ② PARAMETER **NEXT** を2回押します。
次のような表示になり、「コピー2ndトーン」（2ndトーンをコピーする）機能が選ばれます。



* 1回だけ押すと、「コピー1stトーン」が選ばれます。以下の手順は同じです。

- ③ **ENTER/YES** を押します。
次の表示になり、機能が「コピー2ndトーン」に確定します。

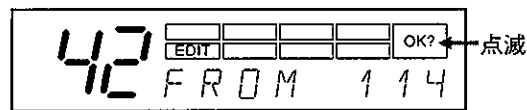


ここで表示されている数字(この例では114)は「コピー元のパッチ番号」です。どのパッチの2ndトーンをコピー元にするかを示します。(トーン・コピー機能のコピー先は、常にエディット中のパッチの1stトーンです。)

- ④ 必要に応じてVALUE **INC** **DEC** でコピー元のパッチを選びます。
同じパッチ内でのコピーの場合は、この操作は必要ありません。

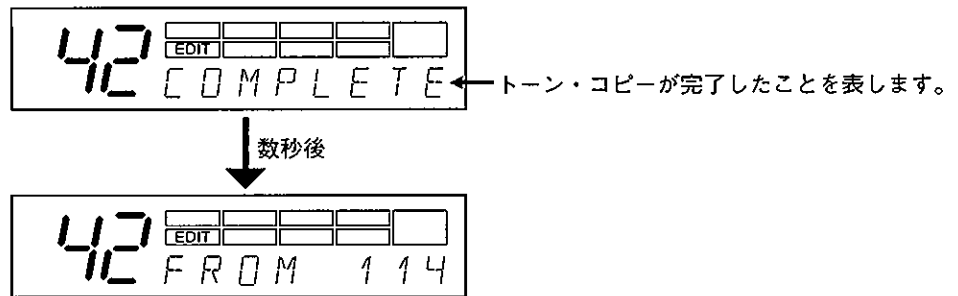
- ⑤ もう一度 **ENTER/YES** を押します。

“OK?”が点滅し、トーン・コピーを実行しても良いかどうかを確認してきます。



- ⑥ トーン・コピーを実行しても良ければ **ENTER/YES** を押します。

トーンのコピーが実行され、そのまま③の表示に戻ります。



- ⑦ **EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

*実行した結果の保存が必要な場合は、パッチ・ライト (P.3-14) を行なってください。

トーン・コピー機能は、異なったパッチのトーンを組み合わせ、新しいパッチを作る場合に有効です。また上記③で、現在エディット中のパッチ自体をコピー元に指定すれば、1stと2ndを全く同じ音にもできます。また、「スワップ1st-2nd」機能(P.4-24)を併用すればさらに便利に使うことができます。

【この章のチェック・ポイント】

- 弦別に1st/2nd トーンを使い分ける方法はわかりましたか？(☞P.4 -2)
- 弦別の移調（ノート・シフト）はできましたか？(☞P.4 -6)
- つまみではできないリバーブとコーラスの設定は変更できましたか？(☞P.4 -9)
- 1st（2nd）トーンのリバーブやパンの設定はできましたか？(☞P.4 -16)
- 1st/2ndのベロシティー・スイッチ/ミックスはできましたか？(☞P.4 -20)
- 2ndにエフェクトやホールドを効かせない方法はわかりましたか？(☞P.4 -21、4 -22)
- 1st/2ndのコピーや交換の方法はわかりましたか？(☞P.4 -24)

第 5 章

レコーディング編

「内蔵レコーダーとマルチ・ティンバーの活用」

【この章の目的】

この章では、内蔵レコーダーとマルチ・ティンバー音源の使い方について説明します。GR-1には4トラック・レコーダー（簡単なシーケンサー：演奏の記録/再生機）と、これに直結した、4パートのマルチ・ティンバー音源が搭載されています。レコーダーは、デモ・テープ作成時に、ギター以外のパートを担当させたり、ステージで曲のイントロを演奏させたりするなど、さまざまな用途に使えます。

- * マルチ・ティンバー・パートを外部MIDI機器で鳴らす方法は、第6章「2. 内蔵マルチ・ティンバー音源を外部MIDI機器の増設音源として使う」（P.6-12）をご覧ください。
- * 「トラック」とはレコーダーのデータを記録する「道」の意味です。GR-1では「パート」とほぼ同じ意味と考えて差し支えありません。
- * レコーダー使用中、特にレコーディング中には、電源を切らないように十分ご注意ください。曲やパッチのデータが破壊され、電源を再投入しても動作しなくなる可能性があります。万一これらにより、電源を入れても正常に動作しなくなった場合は、システム・データ、パッチ、ソングの初期化を行なってください。これらの際、本体上の現在あるデータはすべて消去されます。

1. デモ曲を聴いてみよう

～マルチ・ティンバー・パートのしくみ


□デモ曲を聴いてみよう


GR-1には、マルチ・ティンバーによるデモ演奏データが内蔵されています。お買上げ時に、このデータはレコーダー上に準備され、いつでも演奏できるようになっています。次の手順で、デモ演奏を聴いてみましょう。

- ① パネル上の **START/STOP** を押します。
デモ演奏が始まります。
- ② 演奏中に、**START/STOP** を押します。
演奏が中断します。
- ③ 再度 **START/STOP** を押します。
演奏を再開します。

*なお、曲の途中で止めた場合でも、**RESET** 押すと曲の先頭に戻ります。

フット・ペダルでレコーダーを操作するには

レコーダーは以下の手順により、本体上のペダル・スイッチ  でも、スタート/ストップができます。

- ① プレイ・モードで、GK-2の **S2** スイッチを押します。
ペダル機能モードになり、全ペダル上のランプが点滅します。
- ②  ペダルを踏みます。
レコーダーがスタートします。もう一度踏むと止まります。

*ペダルでパッチを切り換えたい時は、GK-2の **S1** スイッチを押して、ペダル機能モードから抜けてください。

曲の途中でペダルを踏んで演奏を中断し、次にもう一度ペダルを踏んだときに、「曲の先頭に戻って」演奏を始めるのか、「演奏を中断した位置から」そのまま演奏をつづけるのかを選ぶことができます。

切り換えの手順は、次ページの通りです。

*この設定はペダルでの操作にのみ有効です。パネル上の **START/STOP** での操作には関係しません。

“Styles” Music by Paul Youngblood Copyright ©1992, Roland US

*このデモ・ソングを個人で楽しむ以外に権利者の許諾なく使用することは、法律で禁じられています。

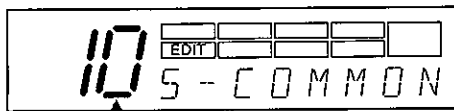
ポール・ヤングブラッド (Paul Youngblood)

ギターのスペシャリスト。演奏、作曲、電子楽器のプログラミングまで、ロサンゼルスを中心に幅広く活躍中。彼のサウンド・デザインは大物アーティストにも好評で、ジョージ・マイケル、リー・リトナー、KISS、ラリー・カールトンらと共演している。パークリー音楽大学卒業。Guitar Insitute of Technology および Dick Groves School of Music 常勤講師。UCLA 公開講座非常勤講師。

リセットの有無の設定手順

- ① プレイ・モードでEDIT [SYSTEM] を押します。

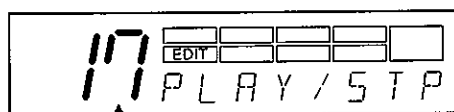
次のような表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER [PREVIOUS] を3回押します。

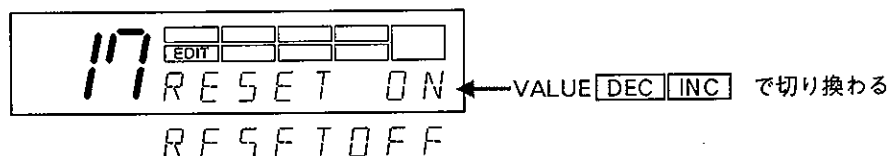
“PLAY/STP”に表示が切り換わります。



下桁の“7”のみ点滅

- ③ [ENTER/YES] を押します。

「リセット有り/無し」の選択機能に決定されて、次の表示となります。



- ④ この状態でVALUE [DEC] [INC] を押します。

「リセット・オン」、「リセット・オフ」が切り換わります。

RESET ON : 曲の途中でペダルを踏んで演奏を中断し、次にもう一度ペダルを踏んだ
(リセット・オン) ときに、瞬時に曲の先頭に戻ってから演奏を開始します。

RESETOFF : 曲の途中でペダルを踏んで演奏を中断し、次にもう一度ペダルを踏んだ
(リセット・オフ) ときに、中断した位置からそのまま演奏を再開します。

- ⑤ 各設定が完了したら、[EXIT/NO] を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

*EDIT [SYSTEM] を押して設定した内容は、電源オフ後も自動的に記憶されます。パッチ・ライトのような書き込み操作は必要ありません。

*レコーダー再生時には、リピート・プレイを行なうこともできます。リピート・プレイにすることで、曲の最後まで演奏すると曲の先頭に戻り、もう一度曲の先頭から演奏を続けます。これにより、長い時間の繰り返し演奏ができます。

リピート・プレイにする手順は、「5.レコーディングについてのさまざまな設定」(P.5-26)をご覧ください。

□ギター・パートとマルチ・ティンバー・パートの違い

GR-1の音源は、ギター・パートとマルチ・ティンバー・パートのふたつに大きく分けられます。通常のギター・シンセサイザーとしての演奏にはギター・パートを使用します。また内蔵レコーダー用の音源としては、マルチ・ティンバー・パートを使用します。

*ギター・パートとマルチ・ティンバー・パートには、それぞれ次のような特徴があります。

○ギター・パート (1パート)

- 基本的にギター (GK-2) からのコントロールにより発音します。
- 最大128個のパッチ (カードを含む) から、1個を選んで鳴らすことができます。
- ひとつのパッチには、1st/2ndの2個のトーンを持てます。
- 外部からのMIDIコントロールでも発音しますが、この時は各弦に1チャンネルずつ、6個のMIDIチャンネルが必要となります。
- ピッチ・バンド (チョーキングやビブラート) 情報に、各弦独立で反応できます。

○マルチ・ティンバー・パート (3パート+ドラム・パート)

- 基本的に、内蔵レコーダーによるコントロール、または外部からのMIDIコントロールで発音します。
- 各パートが、それぞれひとつずつのMIDIチャンネルを使用します。
- 内蔵レコーダーへの、ギターでのレコーディング時に限り、ギター (GK-2) からの信号によっても鳴らせます。
- リバーブ、コーラスの、エフェクト音量以外の設定 (タイプやレイト等) はそのときギター・パートに呼び出されているパッチと同じ設定になります。

◇第1～3パート

- 200個 (拡張時400個) のオリジナル・トーンの中から、1～3の各パートにそれぞれ1個ずつを選んで鳴らすことができます。
- *パッチを割り当てて鳴らすことはできません。
- 選んだオリジナル・トーンに対する、音色エディットはできません。
- 音量、パン、リバーブ量、コーラス量は、第1～3の各パートごとに独立して設定できます。

◇ドラム・パート

- 各音階 (ギターの指板上のポジション) にスネアやバス・ドラム、ハイハット等の、異なった種類の打楽器音が配置されており、これらを同時に発音させることができます。
- 音量、パン、リバーブ量が、各打楽器ごとに独立して設定できます。
- ドラム・パートの音色や楽器配列の変更はできません。またコーラスはかかりません。

2. パート1~3に演奏を記録するには

本機の内蔵レコーダーへの曲の記録(以下「レコーディング」と呼びます)は、ギターで実際にマルチ・ティンバー・パートを鳴らし、あたかもテープ・レコーダーに録音するように操作していきます。

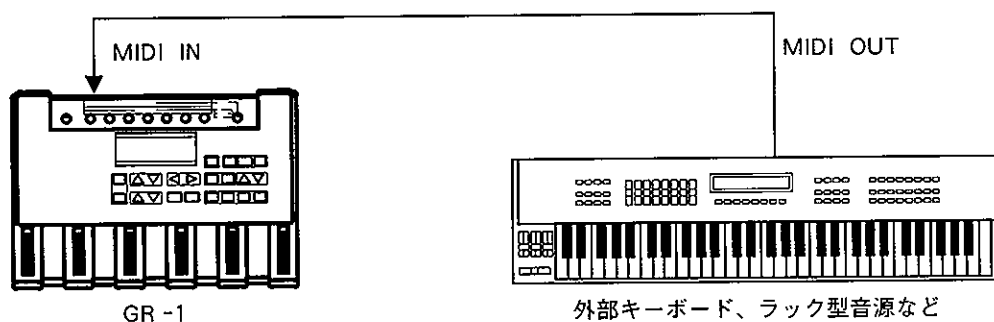
ただしテープ・レコーダーと違い、「間違え易いところはテンポをゆっくりにしてレコーディングし、再生時には本来のテンポに戻す」といったことが可能です。

この他、一定の区間を繰り返しレコーディングする「ループ・レコーディング」もできます(「3. ドラム・パートに入力するには」参照: P.5-12)。

また曲のある部分を別の部分に複写すること(コピー)や、ある部分だけを消去すること(デリート)などなども、小節単位で行なうことができます。(第5章「4. 曲の編集(コピーやデリート)を試みる」参照: P.5-19)

レコーディングは、ギター(GK-2)からの演奏情報の他、外部MIDIキーボードを接続し、それを弾くことでも可能となっています。従って、「アコースティック・ギターのトーンを使うパートはギターで、ピアノのパートはMIDIキーボードで入力する」といった使い分けも可能です。

外部キーボードを使ってレコーディングする際の接続



* キーボード側の送信MIDIチャンネルは何でもかまいません(内蔵レコーダーの動作中は、チャンネルは無関係になります)。

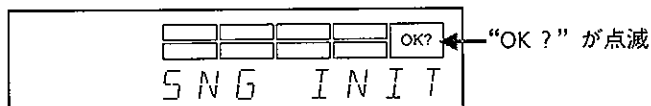
外部キーボードを使ってレコーディングを行なう場合は、第6章「2. GR-1を外部MIDI機器の増設音源として使う」(P.6-12)も、本章と併せてご覧ください。

レコーダー上の曲を消す手順

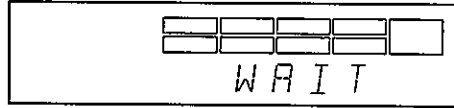
レコーダー上で扱える曲は1曲だけです。ですから、まず、お買上げ時にレコーダー上に準備されているデモ曲を、次の手順で消去してください。(デモ曲に限り、本体上の専用のメモリーに記憶されていますので、後でそれを再度呼び出すことができます。)

「ソング・イニシャライズ」機能を使います(P.7-22)。

- ① 一旦電源を切ります。
- ② **EXIT/NO** を押しながら、もう一度電源を入れます。
“SNG INIT”と表示され、“OK?”の表示が点滅を始めます。



- ③ **ENTER/YES** を押します。
“WAIT”と表示されます。



レコーダー上の曲が消去されると、表示が電源投入時の画面(☞P.1-4)に変わり、その後、通常の動作状態に戻ります。

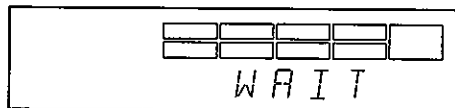
* **START/STOP** を押しても演奏が始まらない(レコーダーに何も記憶されていない)のを確認してください。

デモ曲を再度呼び出すには

- ① レコーダー上に今ある曲を消したくない場合には、予めメモリー・カード(M-256E:別売)を用意し、P.7-17の手順で曲をカードに保存しておいてください。
- ② **EDIT RECORDER/PART** を押したまま電源を入れます。
“DEMOSONG”と表示され、OK?表示が点滅します。



- ③ **ENTER/YES** を押します。
“WAIT”と表示されます。



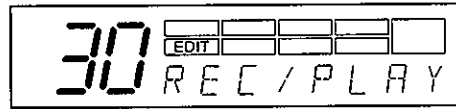
しばらくすると通常の動作状態に戻ります。

これでデモ曲がレコーダー上に呼び出されました。

これまでの操作で、レコーディングの準備はできました。それでは、レコーディングを進めていきましょう。

パート1～3にレコーディングを行なう手順

- ① EDIT **RECORDER/PART** を押します。
次の表示になり、レコーダー・エディット・モードに入ります。



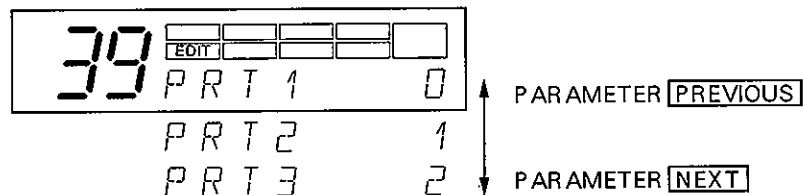
*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

- ② 各パートで使用する音色を選びます。
②-1 上記①の状態、PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。
次の表示になります。



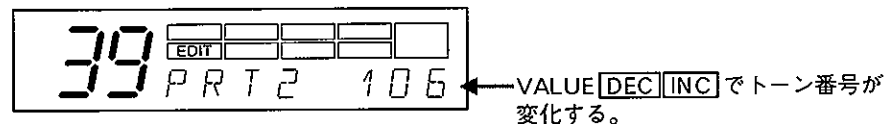
下桁の“9”が点滅

- ②-2 **ENTER/YES** を押します。
機能がパートと音色の切り換えに決定され、図のような表示に切り換わります。

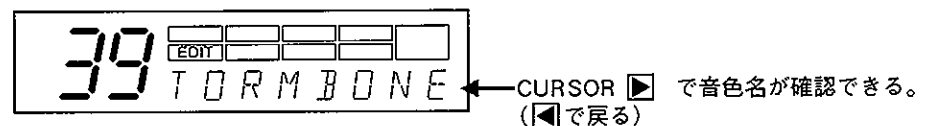


- ②-3 ここでPARAMETER **NEXT PREVIOUS** で“PRT1”～“PRT3”を切り換え、音色を変更したいパートを選びます。

- ②-4 パートを選んだら、ギターを弾いて音を確認しながら、VALUE **DEC INC** でトーンを選びます。

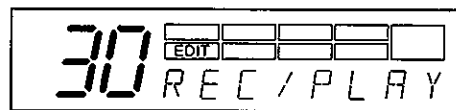


音色名を確認したい場合は、CURSOR **▶** を押せば表示されます(**◀** で番号表示に戻ります)。



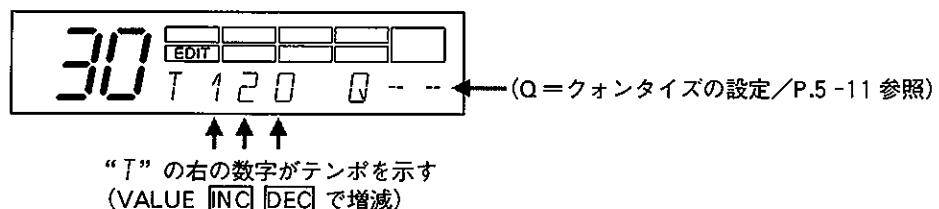
*お買上げ時に選べるトーンは、P.9-16のトーン・リストにある200個です。リストを参照しながら0番～199番の範囲で選んでください。エクспанション・ボードを増設すると(P.7-23)、200番～399番の拡張トーンも発音可能となります。

- ②—5 トーン選択が終わったら、**EXIT/NO**を1回押し、PARAMETER **NEXT**を1回押します。
①の表示に戻ります。



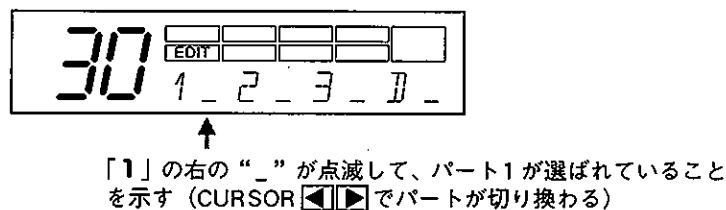
* この操作では、曲中に音色切り換え情報を書き込むことはできません。曲中に音色切り換え情報まで書き込むには、第5章「6.演奏中に音色を切り換えレコーディングする」(P.5-28)で述べられているようにペダルを使って切り換えてください。

- ③ テンポを設定します。
③—1 上記②—5で**ENTER/YES**を押し、さらにPARAMETER **NEXT**を1回押します。
次のような表示になり、同時に曲のテンポを示すメトロノーム音が鳴り始めます。



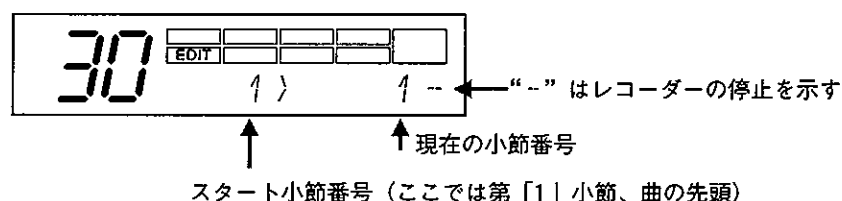
- ③—2 これを聴きながら、VALUE **INC** **DEC**でテンポ(点滅する数字)を設定してください。

- ④ レコーディングするパートを選びます。
④—1 上記③でPARAMETER **PREVIOUS**を1回押します。
下のようなトラック選択画面に戻ります。1、2、3、Dの文字はパート1~3及びドラム・パートを示します。各文字の右の“-”表示は、そのパートに何もレコーディングされていないことを表します。



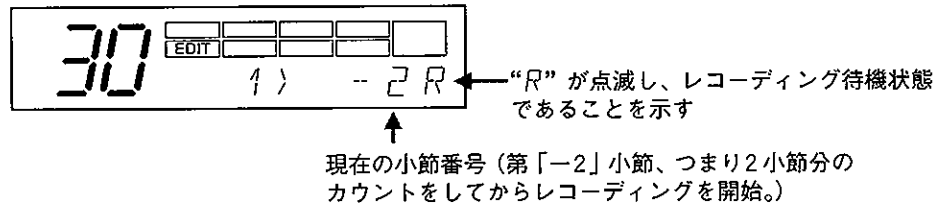
- “-”表示が点滅しているパートが、そのとき選ばれているパートです。
④—2 CURSOR **◀▶**でレコーディングするパートを選びます。
ここではパート1を選びましょう。

- ⑤ レコーディング画面に入り、レコーディング待機状態にします。
⑤—1 上記④—2で**ENTER/YES**を押します。
④で選んだパートのレコーディング画面に入り、次のように表示が変わります。



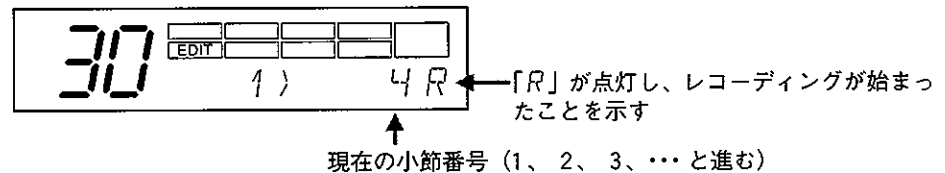
ここではまず曲の先頭からレコーディングしてみましょう。

- ⑤—2 上記の状態、赤色の[REC]を押します。
次のように表示が変わり、レコーディング待機状態となります。

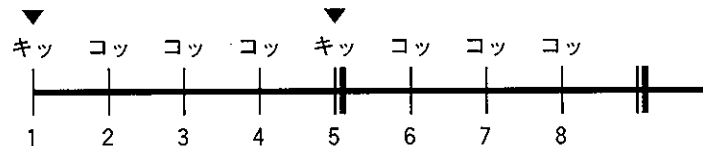


*中止する場合は、[REC]をもう一度押します。⑤-1の状態に戻ります。

- ⑥ レコーディングを開始します。
⑥—1 [START/STOP]スイッチを押します。
メトロノームが鳴り始め、レコーダーがスタートします。画面右側の「現在の小節番号」が-2、-1となり、1になった瞬間からレコーディングが始まります。



*最初は4/4拍子に設定されているので、メトロノームは次のように鳴ります。

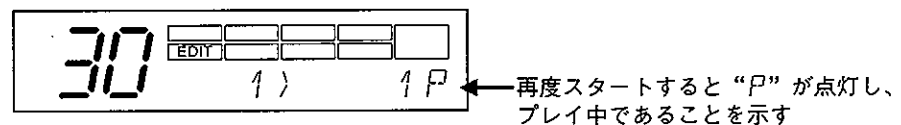


4/4拍子以外の曲をレコーディングしたい場合は、第5章「5.レコーディングについてのさまざまな設定」(P.5-26)の手順に従って、ビートを変更してください。

- ⑥—2 ギターを弾いてレコーディングします。
②で選んだ音色が鳴り、その演奏内容がレコーディングされていきます。

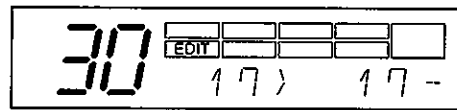
- ⑦ レコーダーを止めます。
適当な小節数の演奏をしたところで、[START/STOP]を再度押します。
メトロノームが止まり、レコーディングが中断されます。この際、「現在の小節番号」はレコーディングを開始した位置(この場合1)まで、瞬時に戻されます。

- ⑧ レコーダーをプレイ(再生)にし、レコーディングされたものを確認します。
そのまま[START/STOP]を押します。



今レコーディングした内容が演奏されます。演奏内容を確認し、やり直したい場合は⑤~⑥を繰り返します。(データがある上に再度レコーディングすると、テープ・レコーダーと同様に前のデータが消えていきます。)

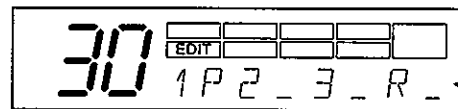
- ⑨ うまくレコーディングできたら、VALUE **INC** **DEC** で次のスタート位置を指定し、⑤以降と同じ要領で続きをレコーディングします。この時も、**REC** を押すとスタート小節番号から2小節手前からカウントを始めます。



↑ 現在の小節番号 (一緒に前進、後退)
 ↑ スタート小節番号 (VALUE **INC** で前進、VALUE **DEC** で後退)

- ⑩ 必要な長さのレコーディングができたら、パートを切り換えます。
- ⑩-1 **EXIT/NO** スイッチを1回押します。
 上記④のトラック選択画面に戻ります。
 - ⑩-2 最初と同様に **CURSOR** **◀▶** でパートを選びます。
 - ⑩-3 ⑤~⑧の要領でパート2、パート3と順にレコーディングをしていきます。

ここで、すでにレコーディングを終ったパート1の表示部には“P”と表示されています。この“P”の位置に点滅位置を合わせると、VALUE **INC** **DEC** によって“P”(プレイ/鳴らす)と“M”(ミュート/鳴らさない)が選択できます。他のパートのレコーディング時に、そのパートを鳴らすか鳴らさないかを指定できます。これは全てのパートにおいて同様です。



↑ (CURSOR **◀▶** でパート変更)
 ↑ VALUE **INC** **DEC** で“P”と“M”が切り換わる

以上で、パート1~パート3の基本的なレコーディングができました。

各パートの音量、リバブ、コーラス量、パンを変えるには

第6章の「音量やチャンネルなど、各パート毎の設定を変更するには」(P.6-15)をご参照ください。

各パートの音量については、特にドラム・パートとのバランスに注意し、必要な場合はパート1~3を低めに設定してください。(ドラム・パートは他より小さく聴こえがちです。)

この他、同じ項目で、各パートの「受信バンド・レンジ」と「MIDIチャンネル」が設定できます。レコーダーの設定(P.5-27)で「バンド・オン」になっている場合、外部MIDIキーボードを使ってレコーディングするときに、各パートのバンド・レンジを、キーボード側のバンド・レンジに合わせる必要があります。詳しくは第6章「2.GR-1を外部MIDI機器の増設音源として使う」(P.6-12)をご覧ください。

なお、ギター(GK-2)のみを使って内蔵レコーダーにレコーディングする場合には、MIDIチャンネルの設定は関係ありません。

ループ・レコーディング

パート1~3のレコーディングの際、ある小節区間を、繰り返し再生しながら重ねてレコーディングできます。これを「ループ・レコーディング」といいます。

通常ドラム・パートのレコーディングに使いますが、曲の先頭から少しずつ入力する場合や、1カ所だけを修正したい時には、パート1~3で使っても便利です。

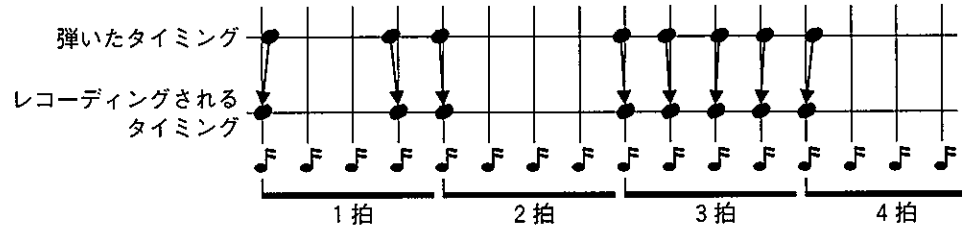
ループ・レコーディングをしたい時は、第5章「5.レコーディングについてのさまざまな設定」(P.5-26)の要領で、ループ小節数を設定してください。

具体的な手順については、第5章「3.ドラム・パートの演奏を入力する」(P.5-12)でも詳しく説明します。

ビートにキチッと合わせたい時 (クオンタイズ機能について)

本機のレコーダーには、「クオンタイズ機能」が搭載されています。

この機能を使うと、一定間隔で刻まれる「目もり」に、弦を弾いたり鍵盤を押したタイミングが合わせ込まれてレコーディングされます。クオンタイズを用いると、細かいタイミング表現はできなくなりますが、拍にキチッと合った演奏が得られるため、必要に応じて使うと効率よくレコーディングを進めることができます。



--		オフ	12		3連8分音符	4		4分音符
24		3連16分音符	8		8分音符	3		3連2分音符
16		16分音符	6		3連4分音符	2		2分音符

P.5-8の手順③の表示(テンポの設定)において、テンポ表示の右横に表示されている“Q --”が、このクオンタイズの設定値です。

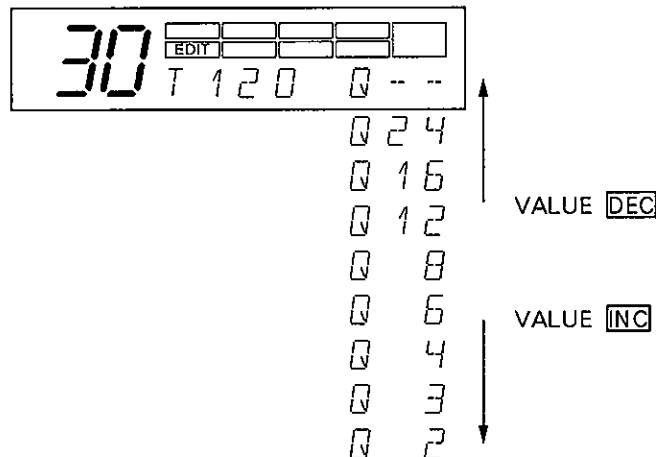


“Q --”はクオンタイズ・オフを意味しています。

① CURSOR を押して点滅位置を “--” に合わせます。

② VALUE を押します。

表示が次のように変わり、レコーディング時にクオンタイズ効果が得られます。



3. ドラム・パートに入力するには ～ループ・レコーディングのしかた

ドラム・パートは、ギターや外部キーボードを使用しなくても、本体上のボタン（**ENTER/YES**）をリズムに合わせて軽く叩くことでレコーディングできます。これを「タップ入力」といいます。

また、GR-1のレコーダーには、ドラム・パートのレコーディングに最適な「ループ・レコーディング機能」が搭載されています。ここでは、ドラム・パートのループ・レコーディングを、タップ入力を使ってやってみましょう。

*基本的に、パート1～3もドラム・パートも、タップ入力の有無を除けば、レコーディング方法は同じです。従って、ギターや外部キーボードを使ってループ・レコーディングせずにレコーディングすることも可能です。

*ギターやキーボードの、どの音階を弾けば何の打楽器が鳴るかは、P.9-15のドラム・セット図をご覧ください。

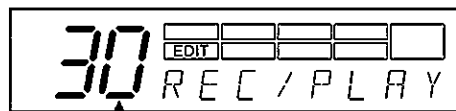
ご注意！

入力されるデータの強弱は、実際にスイッチを叩く強さとは全く関係ありません。タップ入力時の音の強弱は、「入力ベロシティ値」の設定に従います。設定の手順は、第5章「5.レコーディングについてのさまざまな設定」(P.5-26)、またはこの項の「タップ入力時の音の強さを変更したい場合は」(P.5-16)をご参照ください。
必要以上に強くスイッチを叩くと、スイッチ部の故障の原因となりますので、十分にご注意ください。

ドラム・パートにレコーディングを行なう手順 (ループ・レコーディング)

① まず、レコーディング時のループの長さを決めます。

①-1 **EDIT** **RECORDER/PART** を押します。

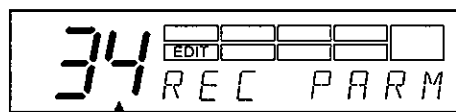


下桁の“0”のみ点滅

*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

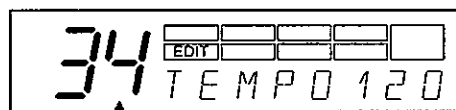
①-2 **PARAMETER** **NEXT** を4回押します。

次の表示になります。



下桁の“4”のみ点滅

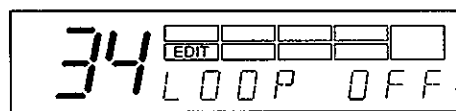
①-3 **ENTER/YES** を押します。



下桁の“4”は点灯

①-4 **PARAMETER** **PREVIOUS** を1回押します。

ループする小節数の設定画面になります。お買上げ時には“OFF”(ループ・レコーディング・オフ)に設定されています。



VALUE **INC** **DEC** で変化
(OFF、1～8)

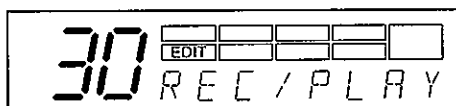
- ①—5 VALUE **INC** **DEC** で1〜8のいずれかに設定し直します。
ループ・レコーディングがオンになり、それぞれ指定した小節数分の長さのループ・レコーディングとなります。ここでは“2”を選んでみましょう。

*この設定はパート1〜3にも有効です。ドラム・パート以外でループレコーディングを行ないたい場合も、同じ要領で設定してください。

- ①—6 ループの小節数が設定できたら、**EXIT/NO** を1回押します。

- ①—7 PARAMETER **PREVIOUS** を4回押します。

次の表示に戻ります。

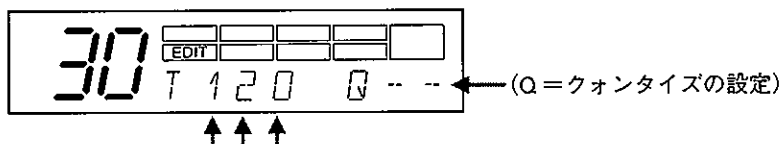


- ② テンポとクオンタイズを設定します。

- ②—1 上記①—7の状態では**ENTER/YES** を1回押します。

- ②—2 **NEXT** を1回押します。

次のような画面になり、同時に曲のテンポを示すメトロノーム音が鳴り始めます。



↑↑↑
“T”の右の数字がテンポを示す
(VALUE **INC** **DEC** で増減)


- ②—3 これを聴きながら、VALUE **INC** **DEC** でテンポ（点滅する数字）を設定してください。また、必要に応じてクオンタイズも設定してください。

*お買上げ時には、4/4拍子に設定されています。4/4拍子以外の曲をレコーディングしたい場合は、第5章「5.レコーディングについてのさまざまな設定」(P.5-26)の手順に従って、ビートを変更してください。

●クオンタイズ機能の使いかた

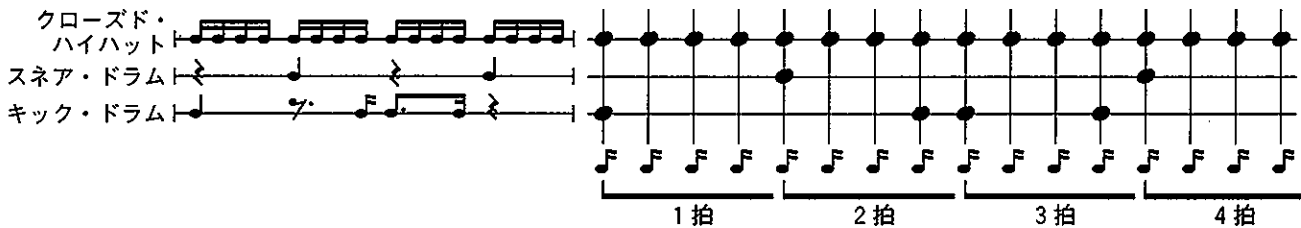
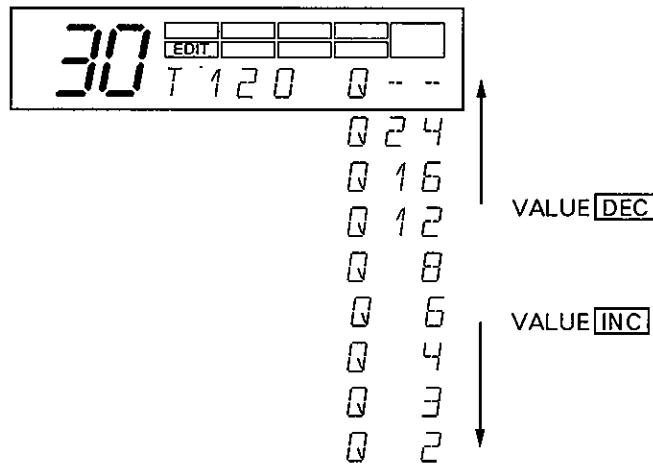
「クオンタイズ機能」を使うと、一定間隔で刻まれる「目もり」に、弦を弾いたり鍵盤を押したタイミングが合わせ込まれてレコーディングされます。これにより、細かいタイミング表現はできなくなりますが、拍にキチッと合った演奏が得られるため、必要に応じて使うと効率よくレコーディングを進めることができます。

“0 ---”の表示は、クオンタイズ・オフを意味しています。

① CURSOR  を押して点滅位置を “---” に合わせます。

② VALUE   を押します。

表示が次のように変わり、レコーディング時にクオンタイズ効果が得られます。



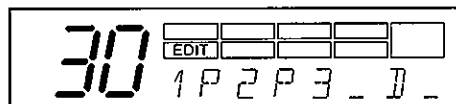
目盛りの細かさは、次の中から選ぶことができます。

--		オフ	12		3連8分音符	4		4分音符
24		3連16分音符	8		8分音符	3		3連2分音符
16		16分音符	6		3連4分音符	2		2分音符

③ ドラム・パートを選びます。

③—1 上記②で PARAMETER [PREVIOUS] を1回押します。

下のようなトラック選択画面に戻ります。“-”表示が点滅しているパートが、その時選ばれているパートです。



↑
CURSOR [▶] でこの位置を点滅させ、ドラム・パートを選ぶ

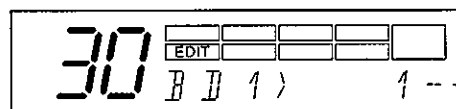
③—2 CURSOR [▶] で点滅位置を右に動かし、ドラム・パートを選びます。

*表示中の“1”、“2”、“3”、“D”の文字はパート1~3及びドラム・パートを示します。すでにレコーディングを終ったパートには“P”（または“M”）が、まだレコーディングされていないパートには“-”が表示されます。

④ レコーディング画面に入り、レコーディング待機状態にします。

④—1 ③—2の状態では [ENTER/YES] を押します。

③で選んだパートのレコーディング画面に入り、次のように表示が変わります。左側3文字に表示されるのは打楽器の種類です。



[REC] を押すと“-”が“R”の点滅に変わり、待機状態を示す

↑ 現在の小節番号

↑ 打楽器の種類、ここでは「BD1」

④—2 [ENTER/YES] を軽く叩き（タッピング）します。

それに併せて表示されている打楽器の音が鳴ります。

④—3 このまま赤色の [REC] を押します。

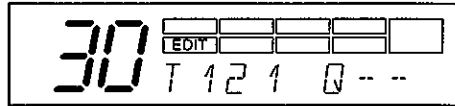
右端の“-”の表示が“R”の点滅に変わり、レコーディング待機状態になります。

*中止する場合は、[REC] をもう一度押します。④—1の状態に戻ります。

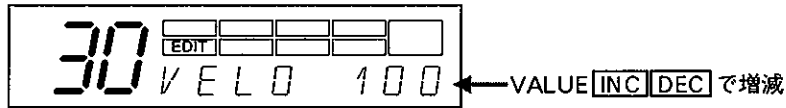
●タップ入力時の音の強さを変更したい場合は

①上記の④の状態から **EXIT/NO** を1回押します。

② **PARAMETER NEXT** を1回押します。



③さらに **PARAMETER NEXT** を押します。
ベロシティ(音の強さ)の設定画面になります。



④ **VALUE INC DEC** を押します。
タップ入力時の音の強さを変更できます。

⑤適切な値に設定したら、**PARAMETER NEXT** を1回押します。

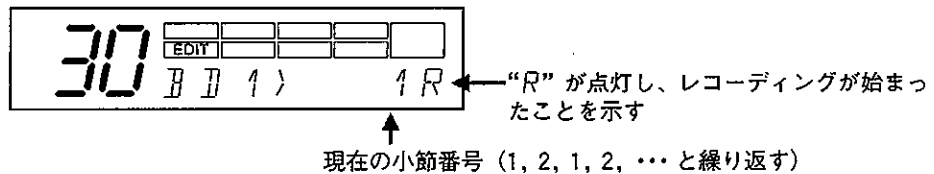
⑥ **ENTER/YES** を1回押します。
ドラム・パートのレコーディング画面に戻ります。

*ドラム音は他の楽器音に混ざると小さく聴こえがちですので、基本的にはなるべく高めに設定してください。なお、ギターや外部キーボードからの入力の際には、この設定は関係しません。

⑤ レコーディングを開始します。

⑤-1 **START/STOP** を押します

メトロノームが鳴り始め、レコーダーがスタートします。画面右側の「現在の小節番号」は、1,2,1,2,...というように、先頭から2小節分(操作①-5で指定した長さ)を繰り返します。



重要!

ループ動作が行われるのは、レコーディング時のみです。

⑥ メトロノームに合わせ、**ENTER/YES** を軽く叩きます。

表示されている打楽器音が鳴り、その内容がそのままレコーディングされていきます。

ループ・レコーディングでは、レコーディングをストップするまで、指定した区間が繰り返し演奏され、データはどんどん重なって入っていきます。

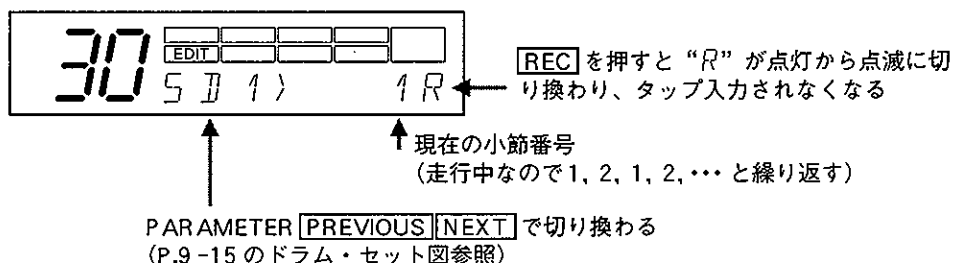
⑦ 間違って入力した音を消します。

- ⑦—1 思ったタイミングにレコーディングできなかった場合は、レコーダーを走らせたままの状態ですべての音を消します。
すでにレコーディングされた楽器音のうち、**EXIT/NO**を押してから離すまでの間にあるものが消されます。
- ⑦—2 間違って入力した音が消えたら、再度**ENTER/YES**を叩いて入力します。

*この消去機能は、ループ・レコーディング時のみに使えます。また、ドラムに関しては、その時表示されている打楽器のみが消されます。

⑧ 表示されている打楽器の、指定したループ区間での入力ができたら、打楽器の種類を変えます。

- ⑧—1 レコーダーを走らせたままの状態ですべての音を消します。
右端に表示されている“R”が点灯から点滅に変わります。この状態だとタップ入力(**ENTER/YES**を叩く)によって発音させても、レコーディングはされません。



- ⑧—2 **ENTER/YES**を叩きながら、PARAMETER **PREVIOUS** **NEXT**を押します。
音を確認しながら打楽器の切り換えができます。
- ⑧—3 入力する打楽器が選べたら、再度**REC**を押します。
レコーディング状態になります。
- ⑧—4 ⑥～⑧を繰り返して、ループ区間のドラム演奏を完成させます。

ご注意！

お買上げ時の状態で使うことができるドラム/リズム音は以下の17種類です。

BD1, SD1, CHH, OHH, HT1, HT2, MT1, MT2, LT1, LT2,
CR1, CR2, RID, SPL, SST, HCP, CWB

次の打楽器は、お買上げ時には本体に内蔵されていません。専用エキスパンション・キット (SR-GR1-01:別売)を搭載することで、自動的に発音可能となります。

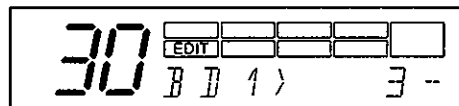
BD2, SD2, PHH, RDB, CHN, TBR, MCG, HCG, LCG, HTL, LTL
HAG, LAG, CBS, WDB

⑨ レコーダーを止めます。

この区間の入力が終われば、**START/STOP**を押します。
メトロノームが止まりレコーディングが中断されます。この際、「現在の小節番号」はレコーディングを開始した位置(この場合1)まで戻されます。

- ⑩ 次のレコーディング区間を指定します。
この例では以上の結果、先頭から2小節分のドラム・パートが入力できました。次は第3~第4小節の、小節2個分をループ・レコーディングしてみましょう。

VALUE **INC** **DEC** で、次のスタート位置を“3”に指定します。



現在の小節番号
(VALUE **INC** **DEC** で、次のスタート位置を指定する)

あとは⑤から⑩の手順を、レコーディング区間を前に進めながら繰り返していきます。

各区間の前後のつながりを確認したい場合は、**START/STOP** を押してレコーダーを完全に停止させ、VALUE **DEC** で適当な位置まで戻してから、**START/STOP** を押して再生してください。

- *再生時にはループしません。
- *レコーディング時のテンポや、クオンタイズを変更したい場合は、再度② (P.5-13) の操作を行ってください (ただし、テンポ変化そのものをレコーディングすることはできません)。
- *ループ区間の長さを変更したい場合は、① (P.5-12) の設定をやり直してください。

以上で、ドラム・パートの基本的なレコーディングができました。**EXIT/NO** を3回押して、プレイ・モードに戻ってください。

各打楽器の音量、リバーブ量、パンを変えるには

第6章「音量やチャンネルなど、各パート毎の設定を変更するには」の、ドラム・パートの項 (P.6-17) をご参照ください。

各打楽器の音量については、ドラム・パート全体とパート1~3とのバランスに、特に注意してください (ドラム・パートは他より小さく聴こえがちです)。スネアやバス・ドラムは最大にしておくといいでしょう。

- *ドラム・パートのように繰り返しの多いパートでは、次の「4. 曲の編集 (コピーやデリート) をしてみる」で説明するコピー機能を使えば、さらに効率よい曲データの作成ができます。

4. 曲の編集(コピーやデリート)を試してみる

本機のレコーダーには、コピー(小節内容の複写)、イレース(小節内容の消去)、デリート(小節の削除)の3つの編集機能があります。どの編集機能も、小節単位で区間を指定し、実行します。

□コピー機能

「小節から小節への内容の複写」機能です。

あるトラック内の「任意の位置、任意の小節区間」の内容を、同じトラックの「任意の位置」を先頭として、「必要な回数」複写できます。

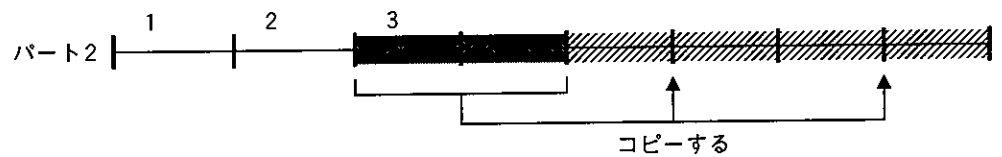
*本機のコピー機能では、「他のトラックへのコピー」はできません。

●トラックとは

「トラック」とはレコーダーのデータ(演奏情報)を記録する「道」の意味です。ステレオのテープ・レコーダーでは、音声の右チャンネル、左チャンネルが録音されているテープ上の「道」のことを、「トラック」と呼びます。レコーダー(シーケンサー)では、音声の代わりに演奏情報(どの音を弾くか、どれくらいの長さで弾くか、等々)を記録します。ですから、レコーダーで言う「トラック」とは、演奏情報を記録する「道」と考えて良いでしょう。GR-1の「トラック」は「パート」とほぼ同じ意味と考えて差し支えありません。

実際に次の例でやってみましょう。

「パート2の、第3小節から始まる2小節分のベース・パターンを、第3小節から3回繰り返したい。」



コピーの手順／上記の例の場合

- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
 “REC/PLAY”と表示されます。



下桁の“0”のみ点滅

*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

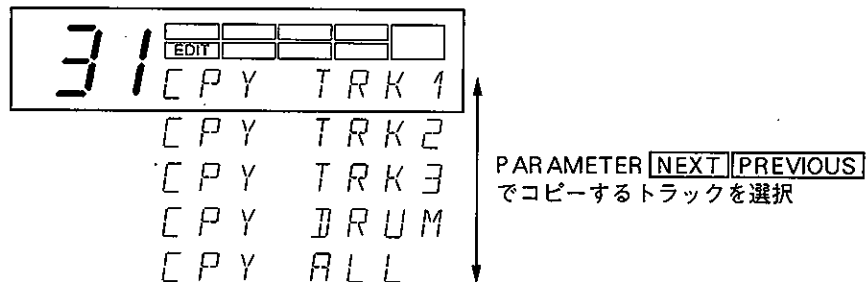
- ② PARAMETER **NEXT** を1回押します。
 次の表示になります。



下桁の“1”のみ点滅

- ③ トラックを指定します。

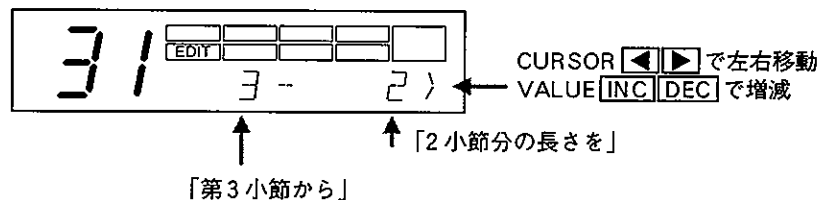
- ③-1 **ENTER/YES** を1回押します。
 次の表示となります。



- ③-2 PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を押します。
 コピーするトラックを“TRK1”~“TRK3”(第1~第3)、“DRUM”(ドラム)、“ALL”(全トラック)の中からから選択できます。ここでは“TRK2”選択します。

- ④ 「コピー元」を指定します。

- ④-1 ③-2の状態では **ENTER/YES** をもう1回押します。
 次の設定画面となります。

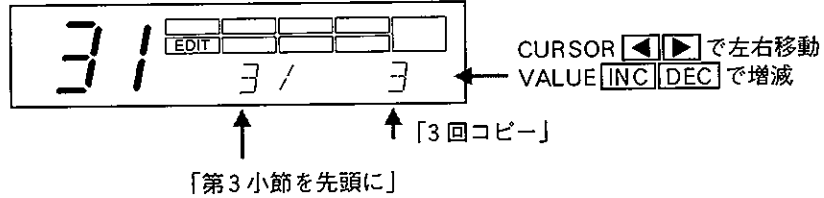


ここでコピー元を指定します。左側の数字は「どこの小節から」、右側の数字は「何小節分の長さを」を意味しています。

- ④-2 CURSOR **◀▶** でカーソル位置（点滅する数字）を切り換え、
 VALUE **INC** **DEC** で数字を変更します。
 ここでは、「第3小節から」「2小節分の長さ(=第4小節まで)」に設定しましょう。

⑤ 「コピー先」を指定します。

- ⑤—1 ④—2の状態でもう1回ENTER/YESを押します。
次の表示になります。



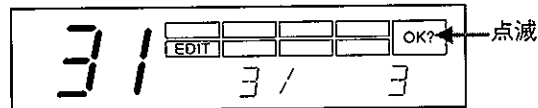
左側の数字は「どこの小節を先頭として」、右側の数字は「何回コピーするか」を意味しています。

- ⑤—2 CURSOR [left/right] でカーソル位置（点滅する数字）を切り換え、
VALUE [INC/DEC] で数字を変更し、コピー先を指定します。

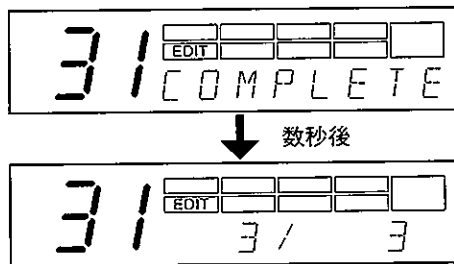
ここでは、「第3小節を先頭に」「3回コピーする」に設定しましょう。

⑥ コピーを実行します。

- ⑥—1 コピー先が決まったら、⑤—2の状態でもう1回ENTER/YESを押します。
確認の「OK?」表示が点滅します。



- ⑥—2 もう1度ENTER/YESを押します。
コピーが実行され、「COMPLETE」と表示され④の画面に戻ります。



- ⑥—3 EXIT/NOを何回か押します。
ひとつずつ前画面に戻っていきます。

*コピーを実行すると、コピー先の区間は指定されたコピー元の内容に書き変わります。それ以前にあったデータは失われ、復活できませんので、ご注意ください。

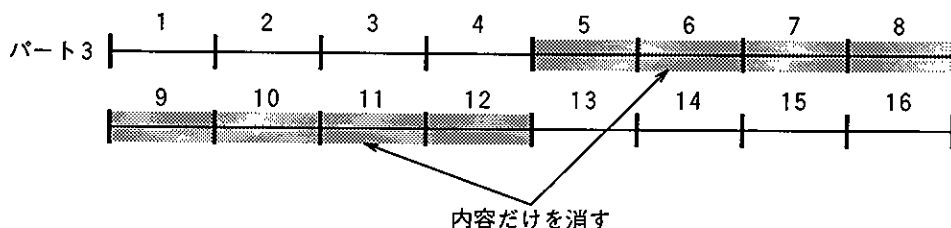
□イレース機能

「指定小節区間の、内容の消去」機能です。

あるトラックの「任意の位置、任意の長さの小節区間」の内容のみを消去します。イレースされた区間は、空の小節となって残ります。「譜面上の音符だけを消しゴムで消す」と考えれば良いでしょう。

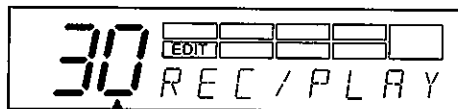
実際に次の例でやってみましょう。

「パート3の、第5~第12小節にまたがる8小節分のシンセ・ソロを消したい。」



イレースの手順／上記の例の場合

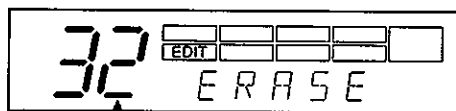
- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
“REC/PLAY”と表示されたら、



下桁の“0”のみ点滅

*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

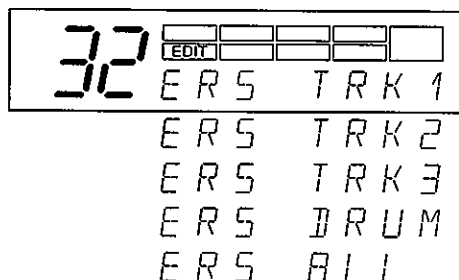
- ② PARAMETER **NEXT** を2回押します。
次の表示になります。



下桁の“2”のみ点滅

- ③ トラックを指定します。

- ③-1 **ENTER/YES** を1回押します。
次の表示となります。

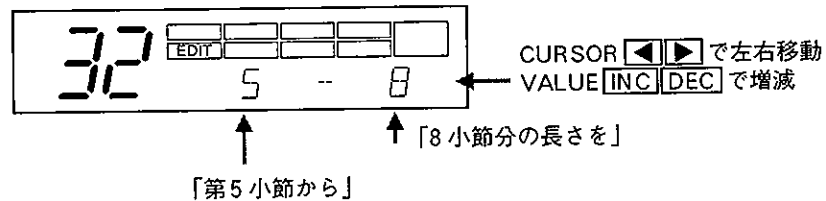


PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で
イレースするトラックを選択

③—2 PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を使ってコピーするトラックを選びます。
 “TRK1”~“TRK3”(第1~第3)、“DRUM”(ドラム)、“ALL”(全トラック)の中からから選択できます。
 ここでは“TRK3”を選択します。

④ 「イレース区間」を指定します。

④—1 **ENTER/YES** をもう1回押します。
 次の設定画面となります。

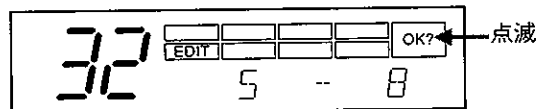


左側の数字は「どこの小節を先頭とする」、右側の数字は「何小節分の長さ」を意味しています。

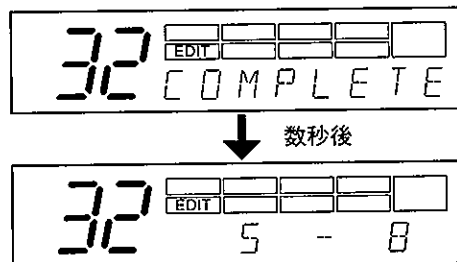
④—2 CURSOR ◀▶ でカーソル位置 (点滅する数字) を左右切り換え、
 CURSOR **INC** **DEC** で数字を変更します。
 ここでは、「第5小節から」「8小節分の長さ (=第12小節まで)」に設定しましょう。

⑤ イレースを実行します。

⑤—1 イレース区間が決まったら、**ENTER/YES** を1回押します。
 確認の「OK?」表示が点滅します。



⑤—2 もう1度 **ENTER/YES** を押します。
 イレースが実行され、「COMPLETE」と表示されてから④の画面に戻ります。



⑤—3 **EXIT/NO** を何回か押します。
 ひとつずつ前画面に戻っていきます。

*イレースで消去したデータは失われ、復活できませんのでご注意ください。

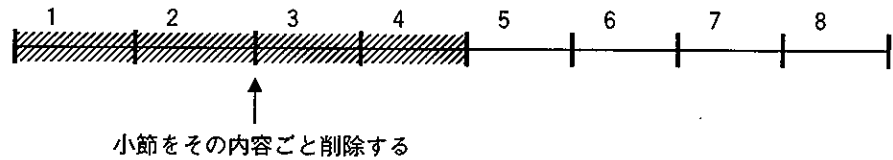
□デリート機能

「指定した区間の小節自体の削除」機能です。

あるトラックの「任意の位置、任意の長さの小節区間」の小節自体を削除します。デリートされた小節は存在なくなり、そこから後ろの小節が前詰めされます。

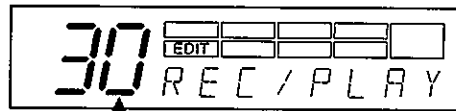
実際に次の例でやってみましょう。

「4小節分のイントロを無くし、現在の5小節目から曲を始めたい。」



デリートの手順／上記の例の場合

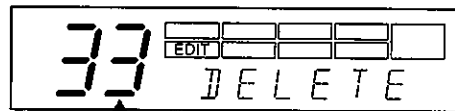
- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
“REC/PLAY” と表示されます。



下桁の“0”のみ点滅

*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

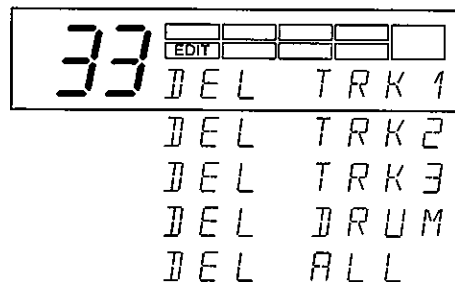
- ② PARAMETER **NEXT** を3回押します。
次の表示になります。



下桁の“3”のみ点滅

- ③ トラックを指定します。

- ③—1 **ENTER/YES** を1回押します。
次の表示となります。

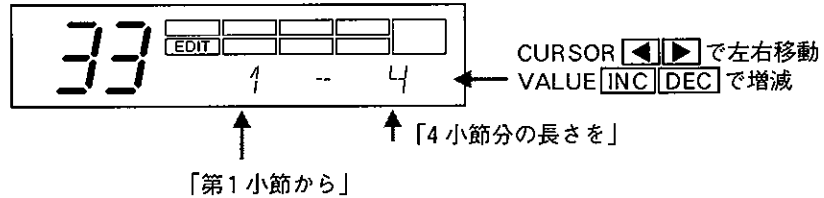


PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で
デリートするトラックを選択

- ③—2 PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** を押して、コピーするトラックを選びます。
“TRK1”~“TRK3”(第1~第3)、“DRUM”(ドラム)、“ALL”(全トラック)の中からから選択できます。ここでは“ALL”を選択します。

④ 「デリート区間」を指定します。

- ④—1 ③—2の状態ですべての「ENTER/YES」をもう1回押します。
次の表示になります。

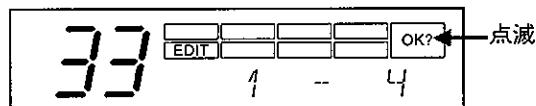


左側の数字は「どこの小節を先頭とする」、右側の数字は「何小節分の長さ」を意味しています。

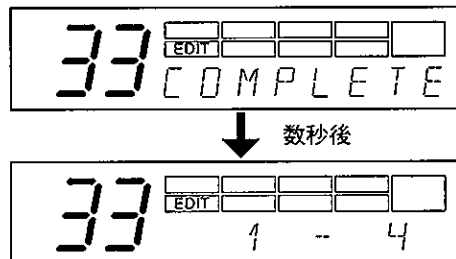
- ④—2 CURSOR ◀▶ でカーソル位置 (点滅する数字) を左右切り換え、
VALUE INC DEC で数字を変更します。
ここでは、「第1小節から」「4小節分の長さ」に設定しましょう。

⑤ デリートを実行します。

- ⑤—1 デリート区間が決まったら、④—2の状態ですべての「ENTER/YES」を1回押します。
確認の「OK?」が点滅します。



- ⑤—2 もう1度「ENTER/YES」を押します。
デリートが実行され、「COMPLETE」と表示されてから④の画面に戻ります。



- ⑤—3 「EXIT/NO」を何回か押します。
ひとつずつ前画面に戻っていきます。

*デリートで削除した小節は、復活できませんのでご注意ください。

5. レコーディングについてのさまざまな設定

レコーダーには、レコーディングに関わるさまざまな設定を集中的に行える、「REC PARM」(レコーディング・パラメーター)画面が用意されています。ここでできる設定には、タイミング・オフセット、拍子の設定、メトロノーム音の有無、カウントの長さ指定などがあります。

手順/レコーディング・パラメーターの設定

- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
“REC/PLAY”と表示されます。



下桁の“0”のみ点滅

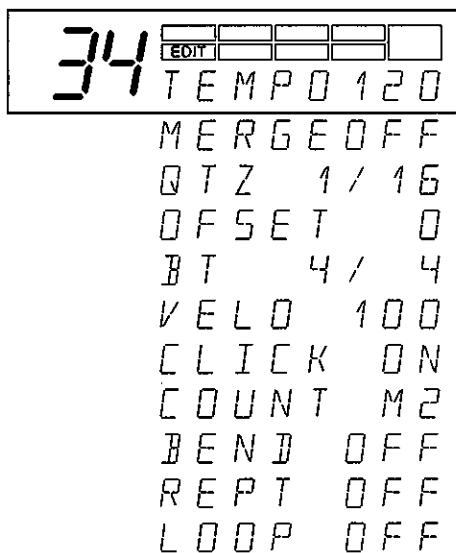
*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

- ② PARAMETER **NEXT** を4回押します。
次の表示になります。



下桁の“4”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
次の表示となり、レコーディング・パラメーターの設定状態になります。

















PARAMETER **PREVIOUS**

表示が切り換わる(各表示の意味は後述)

PARAMETER **NEXT**

- ④ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で何を設定するかを切り換え、VALUE **INC** **DEC** でその値を入力します。
- ⑤ 設定ができたなら **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

□表示の意味とその機能 (の部分は設定値を表します)

- TEMPO  120 「テンポ」 変化範囲：20～250（拍／毎分）
レコーダーのテンポを設定します。「REC/PLAY」画面中のテンポ設定部と同じ機能です。
- MERGE  OFF 「マージ機能OFF/ON」 変化範囲：OFF、ON
通常のレコーディング（ループ・レコーディング以外）では、すでにデータのあるトラックに新しいレコーディングすると、その区間の前のデータは消されていきます。しかし、この「マージ機能」をONにすると、前のデータを残したまま、同じトラックに新しいデータを重ねどりでできます。必要に応じてONにしてください（ループ・レコーディングには、この設定は関係しません）。
- QTZ  1/16 「クオンタイズ」 変化範囲：OFF～1/2（9段階）
クオンタイズの細かさを設定します。「REC/PLAY」画面中のクオンタイズ設定部と同じ機能です。（「クオンタイズについて」参照：P.5-11）
- OFSET  0 「タイミング・オフセット」 変化範囲：-48～48
レコーディングされるタイミングの微調整です。実際に演奏した時刻より手前に戻ったタイミングで入力したい場合はマイナス値に、遅らせたタイミングで入力したい場合にはプラス値に設定します。いわゆる「前ノリ」「後ノリ」が表現できます。
- BT  4/4 「ビート（拍子）」 変化範囲：分子1～16、分母2、4、8、16
曲の拍子を決めます。メトロノーム音の鳴り方もこの設定で変化します。
- VELO  100 「入力ベロシティ値」 変化範囲：1～127
タップ入力でのドラム・レコーディング（P.5-12）の際の、ベロシティ値（音の強さ）を決めます。「REC/PLAY」中のベロシティ値設定の画面と同じ機能です。
- CLICK  ON 「メトロノーム音の有無」 変化範囲：ON、OFF
レコーディング時の、クリック（メトロノーム）音の有り無し（ON/OFF）を設定します。
- COUNT  M2 「カウントの長さ」 変化範囲：M0、M1、M2、M4
レコーディング時に、 を押してからレコーディングが始まるまでの「カウントの長さ」を設定できます。例えば“M0”ならカウント無し、“M2”なら「2小節」分の長さで曲が始まる前のカウントを行いません。
- BEND  OFF 「バンド・レコーディングOFF/ON」 変化範囲：OFF、ON
本機のレコーダーは、基本的にバンド情報を記録しません。しかし、曲中の一部などでどうしてもバンド情報をレコーディングする必要がある場合には、この設定をONにします。そうすれば、例外的にバンド情報をレコーディングできます。
*バンド情報は、大量の連続データとなります。そのため、本機のレコーダーの限られた記憶容量を大幅に消費したり、内部処理に遅れが生じたりします。その結果、曲（ソング）の長さが短くなったり、発音が遅れたり、レコーダーの演奏時にテンポが狂ったりすることがあります。
- REPT  OFF 「リピート・プレイOFF/ON」 変化範囲：OFF、ON
この設定をオンにすると、レコーダーのリピート・プレイができます。リピート・プレイ時には、曲の最後まで演奏すると曲の先頭に戻り、そのまま繰り返し演奏を続けます。演奏をストップするには、 ペダルを踏むか、または  を押します。
- LOOP  OFF 「ループ・レコーディング」 変化範囲：OFF、1～8小節
ループ・レコーディング時のループ区間の長さを設定します。1～8にすると、その小節数のループ・レコーディングとなります。OFFにすると、通常の（ループしない）レコーディングとなります。

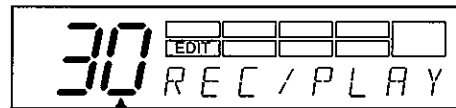
6. 演奏中に音色を切り換え、レコーディングする

レコーディング中に音色を切り換えることができれば、限られたパート数をより有効に使えます。しかしGR-1のレコーダーは、テープ・レコーダーのように、実際に演奏を行なってレコーディングをしていく方式なので、レコーディング中に両手が楽器でふさがってしまうことも起こります。

このような場合のため、レコーディング中はフット・ペダルによる音色(トーン)切り換えができるようになっています。踏まれたペダルと、呼び出されるオリジナル・トーンの対応は、次の手順で自由に設定できます。

手順/ペダルと、それによって呼ばれるトーンの対応変更

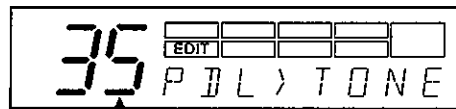
- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
“REC/PLAY”と表示されます。



下桁の“0”のみ点滅

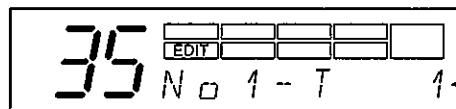
*レコーダーに、カードのソングが選ばれているところの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

- ② PARAMETER **NEXT** を5回押します。
次の表示になります。



下桁の“5”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
ペダル操作とトーン番号の対応設定画面に入り、次の表示となります。







「オリジナル・トーンの何番が呼ばれているか」
(VALUE **INC** **DEC** で増減)

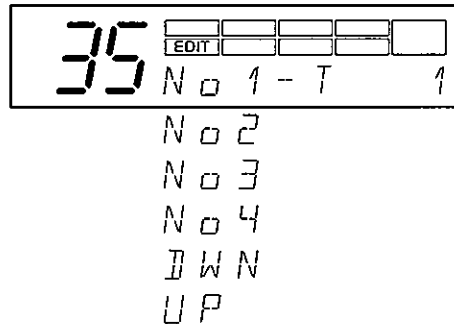
CURSOR **◀▶** で左右切り換え


「どのパッチを呼ぶ時と同じペダル操作で…」
(VALUE **INC** **DEC** で変化)


左側の表示はペダルを、右の00~399の数字は、それによってレコーディング中に呼び出されるオリジナル・トーンを示します。

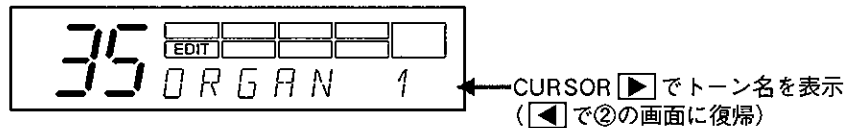
- ④ CURSOR   でカーソル位置（点滅する数字）を左右切り換え、VALUE   で数字（設定するペダル、または割り当てるオリジナル・トーン）を変更します。



左側のペダル表示は次のように変化します。




例えば、“DWN - T 16”と設定すれば、 ペダルを踏むことによって、オリジナル・トーン16番(ORGAN 1)がレコーディング中のパートに呼び出される、ということになります。

- ⑤ 指定しているオリジナル・トーンを確認したい場合は、CURSOR  を押します。その名前が表示されます。



- ⑥ 確認ができたなら CURSOR  を押します。④の画面に戻ります。
- ⑦ 以上④～⑥を繰り返して、レコーディング時に使用するトーンを、ペダルに割り振っていきます。
- ⑧ 設定が終わったら  を2回押します。プレイ・モードに戻ります。

これで内蔵レコーダーについても、レコーディング中にペダルで音色(トーン)の切り換えができるようになりました。

*この機能を使う場合、スタート/ストップはペダルではなく、パネル上の  で行ないます。

*音色切り換え情報を書き込むには、以上の要領でペダルを用いて行ないます。「パート1～3にレコーディングを行なう手順」(P.5-7)の②-4の操作では音色切り換え情報は書き込まれません。レコーディング終了後に音色切り換え情報を書き込むには、レコーダーのマージ機能をオンにして、レコーディング状態でペダルの操作を行なってください。

7. 音抜けを最小限におさえるには ~ボイス・リザーブについて

* GR-1 の最大同時発音数は 24 ボイス

本機の最大同時発音数は、ギター・パート、マルチ・ティンバー・パートの合計で 24 ボイスです。オリジナル・トーン 1 つのトーンで 2 ボイスを消費するものもあります (P.9-16 のトーン・リスト参照)。またパッチには、1st/2nd のふたつのトーンを使うことができます。従ってギター・パートの通常演奏に関しては、最大で、

$$\begin{array}{ccccccc} 2 \text{ ボイス} & \times & 2 \text{ トーン} & \times & 6 \text{ 弦} & = & 24 \text{ ボイス} \\ \text{(最大)} & & \text{(1st+2nd)} & & \text{(最大)} & & \end{array}$$

となります。これだと、本機の最大発音数内に収まっていますので、問題なく発音できることになります。(ただし、FAT機能使用時を除きます。)

しかし、レコーダーや外部MIDIシーケンサーを使って、マルチ・ティンバー・パートも鳴らす場合には、音源部に対する発音の要求が 24 音を超えてしまう場合が起こり得ます。このような場合には、基本的に発音中の音のうち、一番最初に発音を開始したのから順に消音して、新しい発音を行なっていきます。

□最大発音数を超えた場合の処理 ~ボイス・リザーブの活用

上記の方式の問題点は、それぞれパートの重要性や、聴感上、音抜けが目立ち易いかどうかといったこととは関係なく、先発順に消音されていってしまうことです。

例えば GR-1 全体でのボイス数が 24 を超えた瞬間に、たまたま単音のベース・パートやドラム・パートのスネアが、「一番最初に発音が始まった音」に該当したとしたら、無条件にこれを消音してしまいます。これらはバックイングの和音のうちの 1 音が抜けたりするのに比べ、非常に目立ちやすく、アンサンブル上問題となります。

このような問題を解決し、音抜けを聴感上、最小限にとどめるため、本機にはボイス・リザーブ機能が搭載されています。

ボイス・リザーブ機能とは、各パートで保証する最低発音数を指定する機能です。

例えば単音中心となるベース・パートのボイス・リザーブ数を「2」に指定してやれば、他のパートで音数が増えてボイス数が不足した場合でも、そのパートは 2 ボイスの発音が保証され、音が完全に途切れてしまうということはありません。

もちろんこれは、「そのパートでのボイス数が最大 2 ボイスになる」という意味ではありません。他のパートでボイスの不足が起こっていなければ、24 ボイスまでの範囲で自由に発音させることができます。

マルチ・ティンバー・パートを使用する際には、各パートが担当する演奏内容やトーンによって、ボイス・リザーブを設定してください。手順は次ページの通りです。

手順／ボイス・リザーブの設定

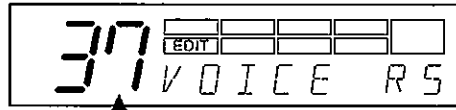
- ① プレイ・モードで、EDIT **RECORDER/PART** を押します。
 “REC/PLAY”と表示されます。



下桁の“0”のみ点滅

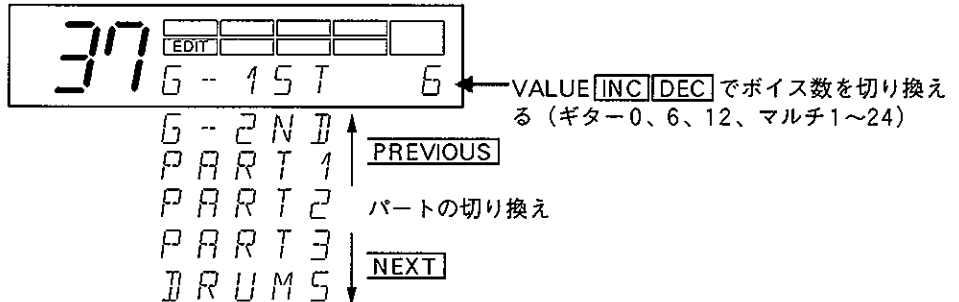
*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を3回押します。
 次の表示になります。



下桁の“7”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
 ボイス・リザーブのパート別の設定状態になります。



VALUE **INC** **DEC** でボイス数を切り換える (ギター0、6、12、マルチ1～24)

PREVIOUS

パートの切り換え

NEXT

- ④ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で、どのパートに設定するかを選択をします。
 ギター・パートは1st トーン、2nd トーンで別々に設定できます。

- ⑤ パートが選べたら、VALUE **INC** **DEC** で、そのパートのボイス・リザーブ値を設定します。

重要!

ボイス・リザーブの設定値は、各パートの合計が24を超えることはできません。
 ギター・パートの設定は、1st トーン、2nd トーンともに、「0,6,12」の3段階です。各弦について、「6」だと1ボイスずつ、12だと2ボイスずつ発音が保証されます。マルチ・ティンバー・パートは、1,2,3..のように1ボイス刻みで、24までの範囲で設定できます。

- ⑥ 設定ができれば、**EXIT/NO** を2回押します。
 プレイ・モードに戻ります。

8. 再生する曲(本体とカード)の切り換え

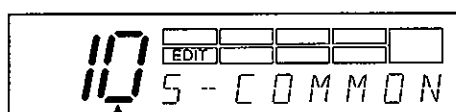
GR-1のレコーダーで扱える曲は、次の2曲です。

- 本体上に1曲(レコーディング、再生とも可能)
- メモリー・カード(M-256E:別売)1枚につき1曲(再生のみ可能)

カード・スロットにメモリー・カードを挿入すれば、メモリー・カード上の曲を本体にコピーしなくても、そのまま再生できます。再生する曲が、「本体に記憶されている曲」か「カードに記憶されている曲」かを選択する手順は次のとおりです。

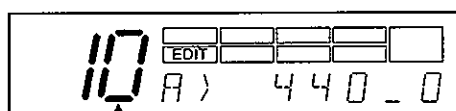
手順/レコーダーの曲の選択

- ① プレイ・モードで、EDIT **SYSTEM** を押します。
“S-COMMON”と表示されます。



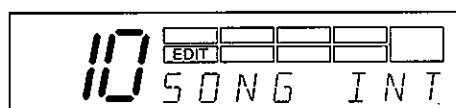
下桁の“0”のみ点滅

- ② **ENTER/YES** を1回押します。
次の表示になります。

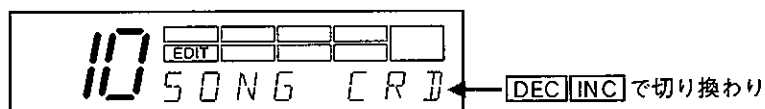


下桁の“0”は点灯

- ③ **PARAMETER NEXT** を1回押します。
次の表示になります。



- ④ **VALUE INC DEC** を押します。
“INT”(本体に記憶されている曲)、または“CRD”(カードに記憶されている曲)が選択できます。



- ⑤ **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

- ⑥ **START/STOP** を押します。
選択した方の曲が演奏されます。

重要！

カードの曲は再生のみが可能です。直接レコーディングすることはできません。

このため、再生する曲にカードの曲が選ばれている時は、EDIT **RECORDER/PART** を押してもレコーダー/パート画面に入れなくなっています。ご注意ください。

カードに新しい曲を書き込むには、まず本体上に曲をレコーディングし、それをカードにソング・コピーします。ソング・コピーは、カードから本体、または本体からカードに、曲の全内容を複写する機能です (EDIT **RECORDER/PART** を押して行なう設定内容も、ソング・データに含まれます。)。ソング・コピーの手順は、第7章「4.メモリー・カードの使いかた」の中の「レコーダーのソングを、本体・カード間でやり取りする手順」(P.7-17)をご覧ください。

【この章のチェック・ポイント】

- 基本的なレコーダーのプレイ、レコーディングはできましたか？(☞P.5-5)
- ループ・レコーディングのしかたはご理解頂けましたか？(☞P.5-12)
- ドラム・パートのタップ入力はできましたか？(☞P.5-12)
- 曲の編集（コピーやデリート）はできましたか？(☞P.5-19)
- マージ（重ね）・レコーディングはできましたか？(☞P.5-27)
- クオンタイズとその使い方はご理解頂けましたか？(☞P.5-11)
- 演奏中の音色切り換えをレコーディングできましたか？(☞P.5-28)
- ボイス・リザーブとその使い方はご理解頂けましたか？(☞P.5-30)
- 再生する曲の切り換えはできましたか？(☞P.5-32)

第 6 章

拡張編

「外部MIDI機器との組み合わせ」

【この章の目的】

本機のリア・パネルには、MIDI IN/OUTの両コネクタが装備されています。MIDIを使えば、外部音源をギターでコントロールしたり、逆にGR-1をキーボードや外部シーケンサーの拡張音源として使うなど、さまざまな応用が可能となります。この章ではこれらの、MIDIを応用したシステムの拡張例について説明していきます。

● MIDIとは？

MIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、演奏情報や音の切り換え情報などを、電子楽器や周辺機器の間で伝えあうための世界統一規格です。MIDIは、異なったメーカーや種類の機器に共通の規格ですので、これを用いれば、例えばA社のギター・シンセを使って、B社の音源を鳴らしたり、C社のシーケンサーにデータを打ち込んだりすることまで可能になります。

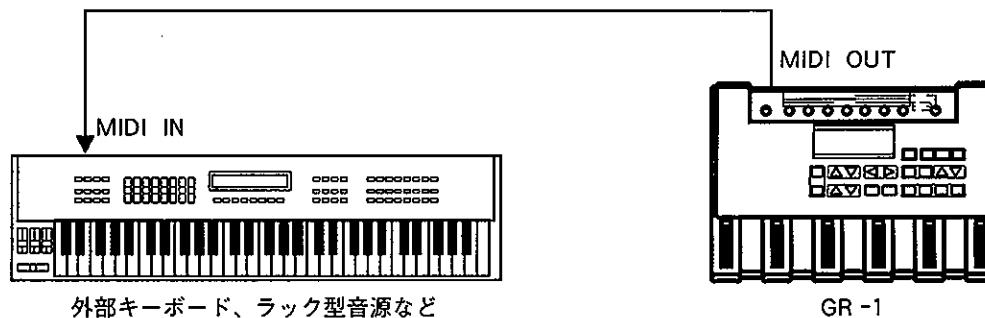
GR-1で扱うMIDI演奏情報には、

- ◇弦がどんな音の高さ、どの程度の強さで弾かれたかを伝える「ノート・オン情報」
 - ◇弦振動が一定以下に減衰したのを伝える「ノート・オフ情報」
 - ◇チョーキングやアーミング、スライド等の音の高さの連続変化を伝える「バンド情報」
 - ◇パッチ（マルチ・ティンバー・パートではトーン）の切り換えを伝える「プログラム・チェンジ情報」
 - ◇音量や各種効果の変化などを伝える「コントロール・チェンジ情報」
- などをはじめ、さまざまなものがあります。

1. 外部MIDI音源をギターでの演奏で鳴らす

GR-1には、ギターでの演奏をMIDI情報に変換し、外部MIDI音源をコントロールする機能があります。これにより、多くのMIDIキーボードやラック型音源モジュールなどを、ギターでの演奏で鳴らすことができます。

接続のしかた



ここでは音源のタイプや目的によって、次の3種類に分けて説明します。

Aタイプ：パートが6以上あるマルチ・ティンバー音源を使う場合（モノ・モードで送信）

Bタイプ：使用するパート数、チャンネル数を節約したい場合（ポリ・モードで送信）

（または、使用する音源の総パート数が5以下の場合）

Cタイプ：6チャンネルを使って「モノ・モード」でコントロールできるがマルチ・ティンバーではない音源を用いる場合

■ Aタイプ：パートが6以上あるマルチ・ティンバー音源を使う場合

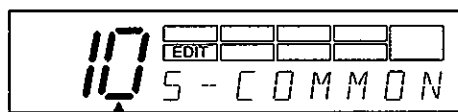
GR-1は6個のMIDIチャンネルを使い、各弦独立でノート情報・ベンド情報を送信できます。これを「モノ・モードによる送信」といいます。

これにより、パートが6個以上ある音源を用いれば、ハーモナイズド・チョーキングやアーミング、同音階を別の弦で同時に弾くといったギター独得の奏法を、内蔵ギター・パートと同様に再現することができます。

GR-1側の準備

① ベーシック・チャンネルを設定します。

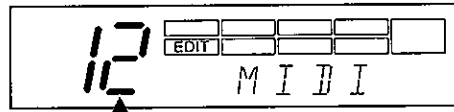
①-1 EDIT [SYSTEM] を押します。



下桁の“0”は点滅

①—2 PARAMETER **EDIT** を2回押します。

“MIDI”と表示されます。



下桁の“2”は点滅

①—3 **ENTER/YES** を押します。

次のベーシック・チャンネル切り換え画面となります。



← **DEC** **INC** で設定変更
(変化幅1~11、OFF、お買い上げ時11)

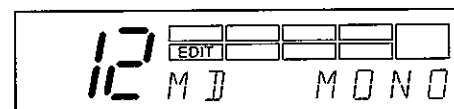
受信する音源側の都合上11~16チャンネルが使えない場合には、VALUE **INC** **DEC** で設定を変更してください。

*モノ・モードでは、ここで“1”に設定すると1~6チャンネル、“5”に設定すると5~10チャンネルというように、常に6個のチャンネルを使用します。

② MIDI送信モードを「モノ・モード」にします。

①—3の状態ではPARAMETER **EDIT** を1回押します。

次のモード切り換え画面となります。設定が“MONO”になっていることを確認してください。



← VALUE **DEC** でMONOに設定
(MONO/POLY、お買い上げ時MONO)

③ ベンド・レンジを設定します。

②の状態では、PARAMETER **EDIT** を1回押します。

ベンド・レンジ設定画面となります。0~24までの範囲で、使用するMIDI音源で設定できる最大の値を選んでください。



← VALUE **DEC** **INC** で設定変更
(変化幅0~24、お買い上げ時12)

ベンド・レンジとは、その音源がMIDIベンド情報を受けた際の、最大変化幅を決定するものです。“12”では、最大±12半音(±1オクターブ)の変化幅となります。ここでの設定を受信音源側のベンド・レンジに合わせることで、チョーキングなどの音程変化情報を、正しく伝えることが可能となります。ベンド・レンジが“0”に設定されていると、半音単位でMIDI情報を送信しません(細かいピッチの変動は送信しません)。

●ベンド・レンジの設定について

ベンド・レンジは、なるべく大きい値に設定して設定してください。大きい値にするほど、チョーキング、スライドなどのギター・テクニックに素直に反応します。

- ④ **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。設定内容は自動的に記憶されます。

以上でGR-1側の準備はできました。

外部MIDI音源側の準備

使用する外部MIDI音源側では、その機器の取扱説明書に従って、次の設定を行なってください。

- ① ギターでコントロールする6個のパートを決め、それらの受信MIDIチャンネルを、GR-1のベーシック・チャンネルを先頭とする6つの連続したチャンネルに合わせます。例えば、ベーシック・チャンネルが11なら、6個のパートのチャンネルを、それぞれ11、12、13、14、15、16にします。この場合、チャンネル11が1弦、後は順に2、3、4、5、6弦に相当します。
- ② ベンド・レンジをGR-1側で設定した値に合わせます。
- ③ 6個のパートそれぞれに、演奏したい音色を設定します。

以上で準備はできました。ギターを弾いて、外部MIDI音源が鳴るのを確認してください。

鳴らない場合は、MIDIケーブル、アンプなどの接続を再度確認してください。

また、演奏中の音色切り換えについては、この項の後半の、「本体ペダルで外部音源の音色を切り換えるには」(P.6-7)をご参照ください。

■ Bタイプ：使用するパート数、チャンネル数を節約したい場合 (使用する音源の総パート数が5以下の場合)

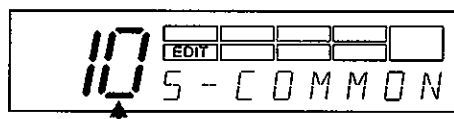
GR-1では鍵盤楽器のように、1個だけのMIDIチャンネルを使って外部音源を鳴らすこともできます。これを「ポリ・モードによる送信」といいます。

ポリ・モードでは和音演奏時に、ベンド情報の送信が停止されます。従ってモノ・モード時のように、ギター独得のニュアンスを完全に伝えることはできません。しかし、ギターでの演奏用に6個のパート(チャンネル)を確保できない場合や、外部音源自体が、6個のパートを備えていない場合に便利です。シンセ・ベースのような、和音演奏が少ない楽器の表現にも適しています。

GR-1側の準備

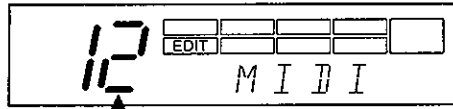
基本的には、前述のモノ・モードの場合と同じです。

- ① モノ・モード時と同様の手順で、ベーシック・チャンネルを設定します。
①—1 **EDIT SYSTEM** を押します。



下桁の“0”は点滅

- ①—2 PARAMETER **NEXT** を2回押します。



下桁の“2”は点滅

- ①—3 **ENTER/YES** を押します。

ベーシック・チャンネル切り換え画面となります。



VALUE **DEC** **INC** で設定変更
(変化幅1~11、OFF、お買い上げ時11)

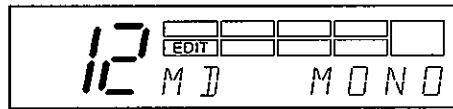
- ①—4 VALUE **INC** **DEC** で、1~11のチャンネルから選びます。

ポリ・モードでは、送信に使用するチャンネルは1個だけです。例えば設定が“11”なら、11チャンネルのみで送信し、12~16チャンネルは他の目的に自由に使えます。

- ② MIDI送信モードを「ポリ・モード」にします。

- ②—1 ベーシック・チャンネル設定画面（操作①—3の画面）でPARAMETER **NEXT** を1回押します。

次のモード切り換え画面となります。



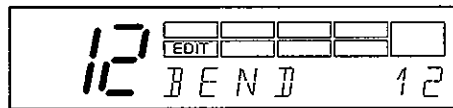
INC でPOLYに設定
(MONO/POLY、お買い上げ時MONO)

- ②—2 VALUE **INC** で“POLY”に設定してください。

- ③ ベンド・レンジを設定します。

- ③—1 ②—2の状態ではPARAMETER **NEXT** を押します。

バンド・レンジ設定画面になります。



VALUE **DEC** **INC** で設定変更
(変化幅0~24、お買い上げ時12)

- ③—2 VALUE **INC** **DEC** でバンド・レンジを設定します。

- ③—3 設定ができれば、**EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

外部MIDI音源側の準備

使用する外部MIDI音源側では、その機器の取扱説明書に従って次の設定を行なってください。

- ① 外部音源機器の受信MIDIチャンネルを、GR-1のベーシック・チャンネルに合わせます。マルチ・ティンバー方式の音源の場合は、ギターでコントロールするパートをひとつ決め、それをGR-1のベーシック・チャンネルに合わせます。
- ② ベンド・レンジをGR-1側で設定した値に合わせます。
- ③ 外部音源で、演奏したい音色を選びます。

以上で準備はできました。ギターを弾いて、外部MIDI音源が鳴るのを確認してください。演奏中の音色切り換えについては、この項の後半の、「本体ペダルで外部音源の音色を切り換えるには」(P.6-7)をご参照ください。

■ Cタイプ:6チャンネルを使って「モノ・モード」でコントロールできるがマルチ・ティンバーではない音源を用いる場合

近年、MIDI音源は複数のパートを持つマルチ・ティンバー方式が中心です。しかし、この方式が一般的になる前には、「全チャンネルを通して同時に鳴すことのできる音色は1つ(パートは1つしかない)。6チャンネルを使ってモノ・モードでのコントロールはできる。」という方式の機種がありました。

このような音源をGR-1でコントロールする場合は、次の手順を行なってください。

*ローランド製品では、以下の機種がこれに相当します。

D-50、D-550、MKS-70、MKS-50 他

GR-1側の準備

Aタイプと同様の操作で、モノ・モードを選択し、ベーシック・チャンネルとバンド・レンジを設定してください。

外部MIDI音源側の準備

使用する外部MIDI音源側では、その機種の取扱説明書に従って次の設定を行なってください。

- ① 外部音源機器の受信MIDIチャンネルを、GR-1のベーシック・チャンネルに合わせます。
- ② ベンド・レンジをGR-1側で設定した値に合わせます。
- ③ 外部音源のMIDI受信モードの設定を「モノ・モード」にします。
- ④ 外部音源で、演奏したい音色を選びます。

以上で準備はできました。ギターを弾いて、外部MIDI音源が鳴るのを確認してください。

本体ペダルで外部音源の音色を切り換えるには

GR-1の本体ペダルでパッチ・チェンジを行なうと、MIDI OUT からプログラム・チェンジ情報が送信されます。

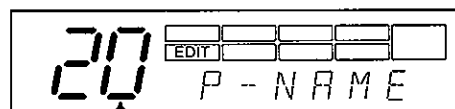
お買上げ時、パッチ番号と送信されるプログラム・チェンジの対応は、次のようになっています。

グループ、 バンク \ ナンバー	1	2	3	4	グループ、 バンク \ ナンバー	1	2	3	4
11	1	2	3	4	21	33	34	35	36
12	5	6	7	8	22	37	38	39	40
13	9	10	11	12	23	41	42	43	44
14	13	14	15	16	24	45	46	47	48
15	17	18	19	20	25	49	50	51	52
16	21	22	23	24	26	53	54	55	56
17	25	26	27	28	27	57	58	59	60
18	29	30	31	32	28	61	62	63	64

これらの対応は、必要に応じて自由に変更できます。

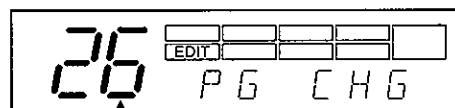
手順/パッチ番号と送信プログラム・チェンジの対応を変更するには

- ① GR-1のペダルを踏んで、対応を変更したい番号のパッチを呼び出します。
- ② EDIT **PATCH** を押します。



下桁の“0”は点滅

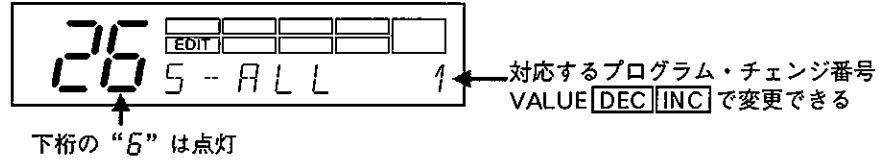
- ③ PARAMETER **PREVIOUS** を3回押します。
“PG.CHG”が選択されます。



下桁の“6”は点滅

- ④ **ENTER** を押します。

“S-ALL 1”のように、①で呼び出したパッチが選択された際に、MIDI OUTから何番のプログラム・チェンジ情報が送信されるかが表示されます。



下桁の“6”は点灯

- ⑤ VALUE **INC** **DEC** で希望するプログラム・チェンジ番号に変更します。

- ⑥ **EXIT** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

*このとき、必ずパッチ・ライトを行なってください (P.3-14)。パッチ・ライトを行なわないとパッチを切り換えたときに設定内容が失われてしまいます。

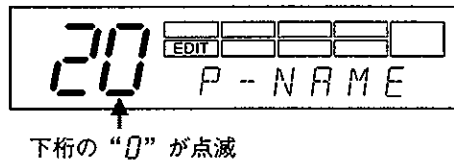
- ⑦ ①～⑥の操作を繰り返して、好みの対応に変更します。

またモノ・モードの場合、6本の弦 (=6個のチャンネル) 毎に、異なるプログラム・チェンジ情報を送信することも可能です。これにより、先に説明したAタイプ (パート総数が6以上のマルチ・ティンバー) の外部音源を使えば、ペダルを1回踏むだけで6本の弦に全く異なる音色を呼び出し、演奏することもできます。

手順/弦毎に異なるプログラム・チェンジを送信するには

- ① 対応を変更したい番号のパッチを、GR-1のグループ・ボタン、バンク・ペダル、ナンバー・ペダルで呼び出します。

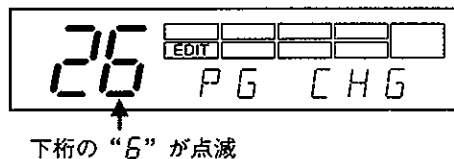
- ② **EDIT** **PATCH** キーを押します。



下桁の“0”が点滅

- ③ **PARAMETER** **PREVIOUS** を3回押します。

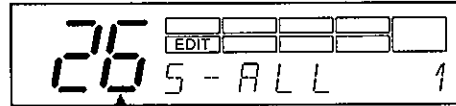
“PG.CHG”が選ばれます。



下桁の“6”が点滅

④ **ENTER/YES** を押します。

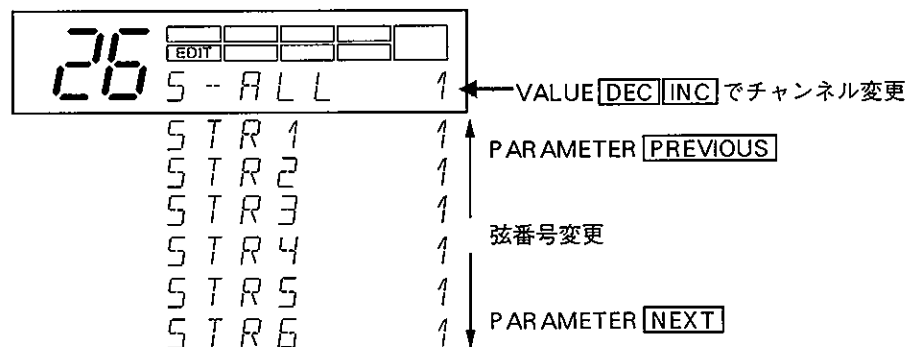
“S-ALL 1”のように、①で呼び出したパッチが選ばれたときに、MIDI OUTから何番のプログラム・チェンジ情報が送信されるかが表示されます。



下桁の“6”が点滅

⑤ **PARAMETER NEXT** を繰り返し押して、設定する弦を選びます。

下図のように、6本の弦それぞれに相当するチャンネルで、何番のプログラム・チェンジを送信するかが順に表示されます。



* **PARAMETER PREVIOUS** で戻ります。

⑥ **VALUE INC DEC** でそれぞれの弦に対応するプログラム・チェンジ番号を設定します。⑦ 設定が完了したら、**EXIT** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

*このとき、必ずパッチ・ライトを行なってください (P.3-14)。

⑧ これらの操作を繰り返して、必要なパッチすべてに設定します。

*この機能はモノ・モード (P.6-2) でのみ対応します。

ご注意!

Cタイプ (P.6-6) の外部音源を用いる場合は、誤動作を避けるため、全ての弦を同じプログラム・チェンジ番号に設定しておいてください。

手順の⑤で **VALUE INC DEC** の操作で“S-ALL”を選んでから、プログラム・チェンジ番号を設定してください。

□ GR-1 から外部に送信される MIDI 情報

GR-1のMIDI OUTからは、本体ペダル、外部ペダル(EV-5/DP-2)、その他の操作によって、さまざまな情報が送信されます。このうち、外部音源などを接続した場合に有効となるものには、次のものがあります。(その他の送信情報の有無については、本書の巻末のMIDIインプリメンテーション・チャートをご覧ください。:P.9-33)

◇ギターの演奏情報 (ノート・オン/オフ、ピッチ・バンド情報)

ギターを弾くことによって送信されます。

◇音量情報 (コントロール・チェンジ7番)

外部ペダル(EV-5)、またはGK-2上のつまみでの、ボリューム操作に伴って送信されます。



◇モジュレーション情報 (コントロール・チェンジ1番)

EV-5にモジュレーション機能を割り当てているとき、その変化が送信されます。また、パネル上のFAT・MODペダルにモジュレーション機能を割り当てているときには、オンで“127”、オフで“0”を送信します。

◇プログラム・チェンジ情報

パッチを切り換えるごとに送信。どのパッチを選んだときに何番のプログラム・チェンジを送信するかは変更可能です。また、弦別の設定も可能です(P.6-8)。

◇スタート/ストップ情報

パネル上の  ペダル、または  の操作に従って、外部シーケンサーやリズム・マシンに、スタート、ストップ、コンテニュー情報を送信し、これらの機器をリモート・コントロールすることも可能です。

◇汎用操作子情報 (コントロール・チェンジ16番)

外部ペダルの機能選択により、EV-5の操作状態をコントロールチェンジ16番の値として、MIDI OUTから送信できます。(第7章「2. EV-5、DP-2を使って」参照:P.7-6)

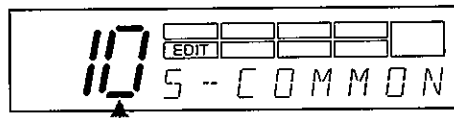
□外部機器に送信するノート情報を1オクターブ下げるには

ギターで鳴らせる最低音は6弦の解放弦(E2)ですので、外部音源をGR-1で鳴らすときに、発音させることのできない音域があります。

こんな場合、必要に応じてノート情報(音階)を1オクターブ下げて送信することもできます。

手順/外部に送信するノート情報を1オクターブ下げる、または戻す

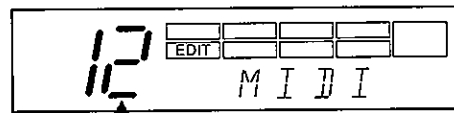
- ① EDIT **SYSTEM** を押します。



下桁の“0”のみ点滅

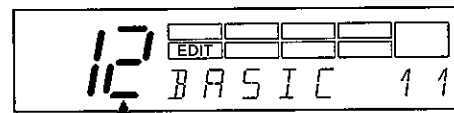
- ② PARAMETER **NEXT** を2回押します。

“MIDI”と表示されます。



下桁の“2”のみ点滅

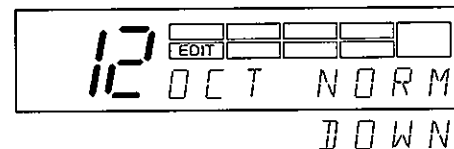
- ③ **ENTER/YES** を押します。



下桁の“2”は点灯

- ④ PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。

次のように表示されます。



← VALUE **INC** **DEC** で切り換わる

DOWN

- ⑤ VALUE **INC** **DEC** で、“NORM”（ノーマル）と“DOWN”（ダウン）を切り換えます。

通常は“NORM”を、1オクターブ下げる場合は“DOWN”を選びます。

- ⑥ 選択ができれば、**EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

*この設定は、内蔵音源の発音には関係ありません。

*設定した内容は、電源を切っても失われません。

2. GR-1 を外部MIDI機器の増設音源として使う

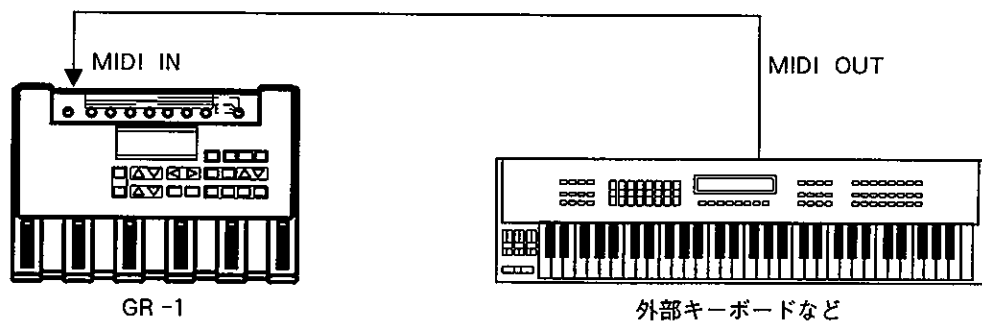
GR-1のマルチ・ティンバー・パート(3パート+ドラム・パート)は、リア・パネルのMIDI INコネクタに接続した、キーボードなどのMIDIコントローラーで発音させることができます。

ご注意!

ギター・パートもマルチ・ティンバー・パートと同じく、外部からのMIDI信号を受信します。ただし、この機能はシーケンサーに記録したギター・シンセの演奏情報を、再度、GR-1で再生するときに合せて設定されており(モノ・モード固定など)、動作もマルチ・ティンバー・パートとは異なります。
キーボードなどで通常のポリフォニック演奏を行なう場合(一般的なMIDI音源としてGR-1を使う場合は、マルチ・ティンバー・パートをご使用ください。

*GR-1側でアフタータッチ情報を受信すると、現在鳴っているトーンのカットオフ周波数が増えます。この効果が不要な場合は、送信側の外部機器からのアフタータッチ情報を送信しないようにしてください。

接続のしかた



□マルチ・ティンバー・パートを鳴らすには

外部機器のMIDI送信チャンネルを、GR-1の受信チャンネルに合わせます。お買上げ時には、GR-1のMIDI受信チャンネルは次のようになっています。

パート1 : 2ch
パート2 : 3ch
パート3 : 4ch
ドラム・パート : 10ch
(*ギター・パート = 11~16ch/弦別独立チャンネル)

- ① 各機器の取扱説明書に従い、MIDI送信チャンネルをGR-1の受信チャンネルに合わせてください。

*マルチ・ティンバー・パートの受信チャンネルを、お買上げ時の状態から変更する必要がある場合は、この項の後半に述べる、「手順(パート1~3のさまざまな設定)」(P.6-15)に従って再設定してください。

□ マルチ・ティンバー・パートの音色を切り換えるには

1-3の各マルチ・ティンバー・パートには、200個(拡張時400個)のオリジナル・トーンの中からそれぞれ1個を選び、そのまま割り当てます。

*これらのトーンには、音色のエディットなどを加えることはできません。

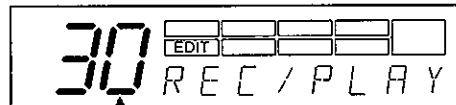
● マルチ・ティンバー・パートとギター・パートとの違い

ギター・パートにはパッチ、つまり2個までのトーンを選んで弦に配分し、さまざまなエディットを加えたものを割り当てることができます。

これに対し、マルチ・ティンバー・パートではオリジナル・トーンをそのまま使うことになるので、音色の細かいエディットなどはまったくできません。

マルチ・ティンバー・パートの音色切り換えの手順

- ① EDIT **RECORDER/PART** を1回押します。

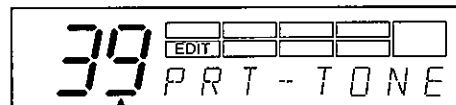


下桁の“0”が点滅

*レコーダーにカードのソングが選ばれていると、この操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

- ② レコーダー/パート設定画面になったら、PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。

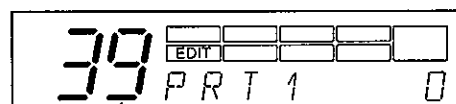
次の表示になります。



下桁の“9”が点滅

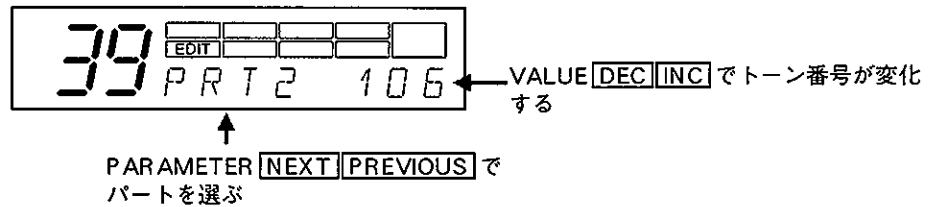
- ③ **ENTER/YES** を押します。

パートと音色の切り換えに決定され、図のように表示が切り換わります。



下桁の“9”も点灯

- ④ PARAMETER **EDIT** **NEXT** **PREVIOUS** で、音色を変更したいパートを選びます (“PRT1” ~ “PRT3” を切り換えます)。



- ⑤ パートを選んだら、VALUE **DEC** **INC** でトーンを選びます。
お買上げ時のトーンは、P.9-16のトーン・リストにある200個ですので、リストを参照しながら0番~199番の範囲で選んでください。専用エクспанション・ボード(←P.7-23)を増設すると、200番~399番の拡張トーンも発音可能となります。

- ⑥ トーン選択が終わったら、**EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

マルチ・ティンバー・パートの音色(トーン)は、外部MIDI機器からのプログラム・チェンジ情報でも切り換えられます。最大400個のトーンの内、通常先頭の00番~127番までの128音色が、プログラム・チェンジ情報(1~128)で呼び出せます。

129番以降のトーンも外部機器から呼び出したい場合は、まずコントロール・チェンジ番号0番で値“0”~“3”を送信します。これでプログラム・チェンジで呼び出すことのできるトーンの範囲(00~127、128~255など)が選ばれます。次に、プログラム・チェンジ番号を送信すると、呼び出したいトーン・ナンバーが選ばれます。

【トーン・ナンバー／プログラム・チェンジ番号対応表】

(プログラム・チェンジ番号)

	1	2	3	4	(16)	125	126	127	128
(コントロール・チェンジ番号0番の値)	00	01	02	03	124	125	126	127
1	128	129	130	131	252	253	254	255
2	256	257	258	259	380	381	382	383
3	384	385	386	387	399			

例えば、トーン・ナンバー131を呼び出したいときは、まず、コントロール・チェンジ番号0番の値“1”を送信し、次に、プログラム・チェンジ番号の“4”を送信します。

ご注意!

ドラム・パートは、プログラム・チェンジ情報を受信しません。
ドラム(リズム)・パートは、各音階にスネア、ハイハットなど、異なった楽器を割り当てた特殊な構成になっています。これを「ドラム・セット」と呼びます。本機のドラム・セットの楽器配置は、P.9-15をご覧ください。

□音量やチャンネルなど、各パート毎の設定を変更するには

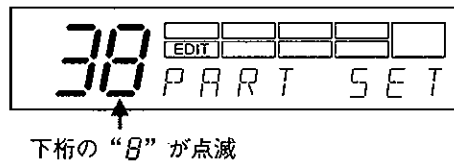
1-3、およびドラム(リズム)の各パートでは、音量、MIDI受信チャンネル、リバーブ/コーラスの音量、バンド・レンジ、パンが独立して設定できます。
必要な場合は、次の手順で設定を変更してください。

手順 (パート1~3のさまざまな設定)

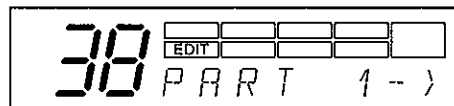
- ① EDIT **RECORDER/PART** を押します。
レコーダー/パート設定画面になります。



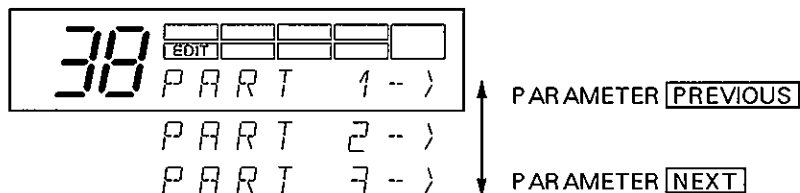
- ② PARAMETER **PREVIOUS** を2回押します。
次の表示になります。



- ③ **ENTER/YES** を押します。
図のように表示が切り換わります。

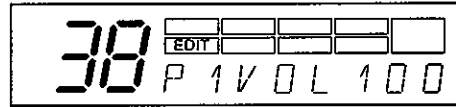


- ④ この状態で、PARAMETER **NEXT** を押します。
表示が次のように順に切り換わり、パート1、2、3が選択できます。

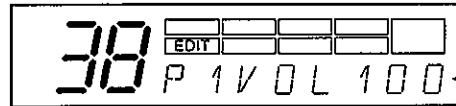


*押しすぎた場合はPARAMETER **PREVIOUS** で戻ります。

- ⑤ パート1~3 からひとつが選べたら、**ENTER/YES** を押します。
そのパートの各設定画面が呼び出されます。



- ⑥ PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で何を設定するかを選びます。



← そのパート (左の場合1) の音量が設定できます (変化幅 0~127)。

P 1 [CH] 2 ← そのパートの受信チャンネルが設定できます (変化幅 1~16、OFF)。

P 1 REV 40 ← そのパートのリバーブ音量が設定できます (変化幅 0~127)。

P 1 [CHO] 0 ← そのパートのコーラス音量が設定できます (変化幅 0~127)。

P 1 [BND] 24 ← そのパートのベンド・レンジが設定できます (変化幅 0~24)。

P PAN < 0 > ← そのパートのパン (定位) が設定できます。 (変化幅 RNDM、< 63 ~ < 0 > ~ 63)

*リバーブ、コーラスの上記以外の設定は現在選ばれているパッチの設定になります。

- ⑦ 希望のものが選択できたら、VALUE **DEC** **INC** でその値を変更します。

- | | |
|--------------------|---|
| <p>●受信チャンネルの設定</p> | <p>本機でMIDI送受信を行なう場合、ベーシック・チャンネル(☞P.6-3)から、その上5個までのチャンネルは、ギター・パートのMIDIデータ送受信に用いられます。マルチ・ティンバー・パートの受信チャンネルを変更する際には、これらのチャンネルと重ならないようにご注意ください。</p> |
| <p>●ベンド・レンジの設定</p> | <p>ベンド・レンジは、そのパートがMIDIベンド情報を受けた際の、最大変化幅を決定するものです。“24”に設定すると、±24半音、つまり最大±2オクターブの変化幅となります。“0”に設定するとベンド情報は無視されます。</p> |
| <p>●パンの設定</p> | <p>ステレオ出力時に、そのパートの音が、左右のどの位置に定位するかを決める値です。“<63”ではL(左)のみ、“<0>”では中央、“63>”では右のみから出力されます。“RNDM”(ランダム)では、定位が発音毎に不規則に変化します。</p> |

- ⑧ 必要な設定変更が終わったら、**EXIT/NO** を3回押します。
プレイ・モードに戻ります。

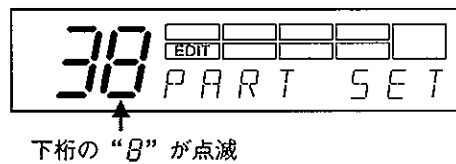
手順 (ドラム・パートのさまざまな設定)

- ① EDIT **RECORDER/PART** を押します。
レコーダー/パート設定画面になります。



下桁の“0”が点滅

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を2回押します。
次の表示になります。



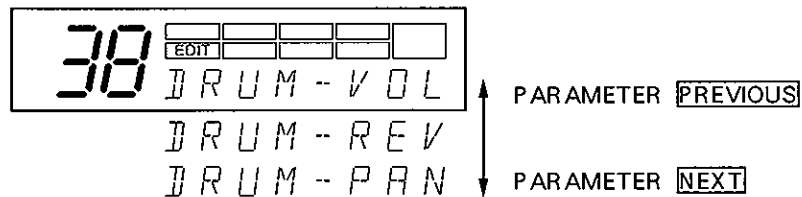
下桁の“8”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
図のように表示が切り換わります。



下桁の“8”は点灯

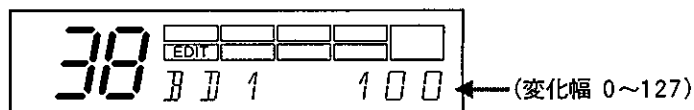
- ④ PARAMETER **NEXT** を3回押します。
次の表示になり、ドラム・パートの音量設定画面が選ばれます。



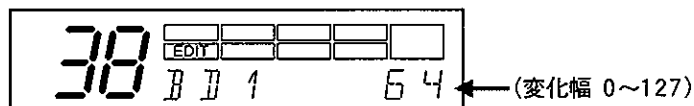
上記③で、PARAMETER **NEXT** を
3回押すと、“DRUM-VOL” (ドラム・パートの音量設定)
4回押すと、“DRUM-REV” (ドラム・パートのリバース量設定)
5回押すと、“DRUM-PAN” (ドラム・パートのパン設定)
になります。

- ⑤ **ENTER/YES** を押します。
それぞれの設定画面に入ります。

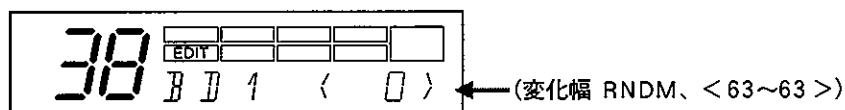
《音量設定画面》



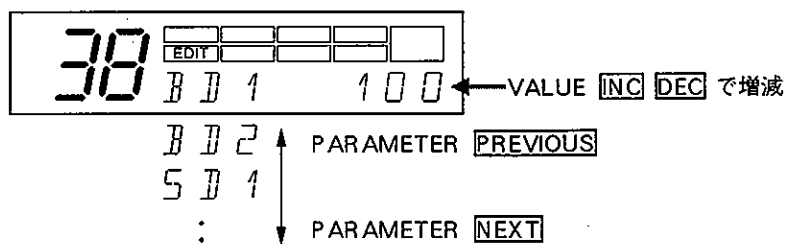
《リバーブ量設定画面》



《パン設定画面》



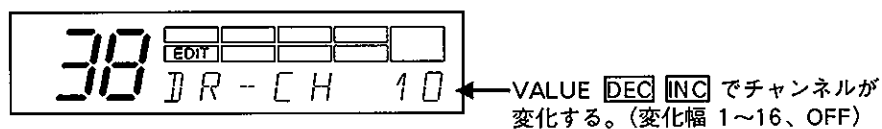
- ⑥ いずれの画面でも、PARAMETER **NEXT** **PREVIOUS** で打楽器が切り換わり、VALUE **INC** **DEC** でその設定値が変わります。



- ⑦ 必要な設定ができたら、**EXIT/NO** を3回押します。
プレイ・モードに戻ります。

ドラム・パートのチャンネルを変えたい場合

- ① 上記③の状態ではPARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。
次の表示になります。



- ② VALUE **DEC** **INC** でドラム・パートのチャンネルを変更します。
- ③ 変更が完了したら **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

3. 外部MIDI シーケンサーと組み合わせる

GR-1には簡単なレコーダーが内蔵されています。ちょっとしたアイデアの記録/再生をはじめとして、トレーニングやライブに便利に使えます。

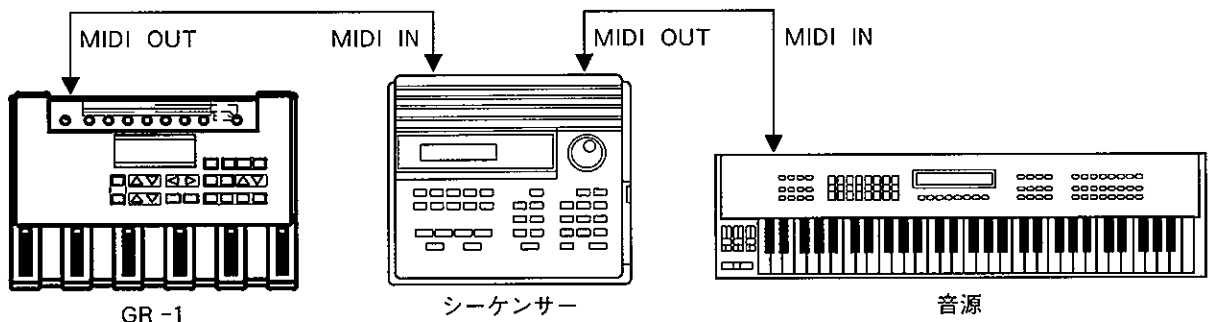
しかし、内蔵されているレコーダーは機能に限界があります。より本格的なソング・データの作成を行いたい場合には、大容量、多機能の外部MIDIシーケンサー(ローランドMC-50、MV-30など)と組み合わせれば、内蔵レコーダーだけではできなかったさまざまなことが可能になります。

この組み合わせにより、キーボードが弾けないギター・プレイヤーにも、MIDIシーケンサーへのリアルタイム・レコーディングが可能となるだけでなく、内蔵レコーダーだけでは困難だった次のようなことも可能になります。

- アーミングなどを含んだ、よりギターらしい演奏の記録・再生
(6個のチャンネルを使った、モノ・モードでの記録/再生)
- 外部音源を含んだ、多くのパートによる大規模アンサンブルの表現
- 長い曲など、大容量データの記録/再生
- 各シーケンサーに備えられたエディット機能を駆使しての高度な曲編集

□ キーボードなどの外部音源用データを、ギター (GR-1) で入力する場合

接続と手順



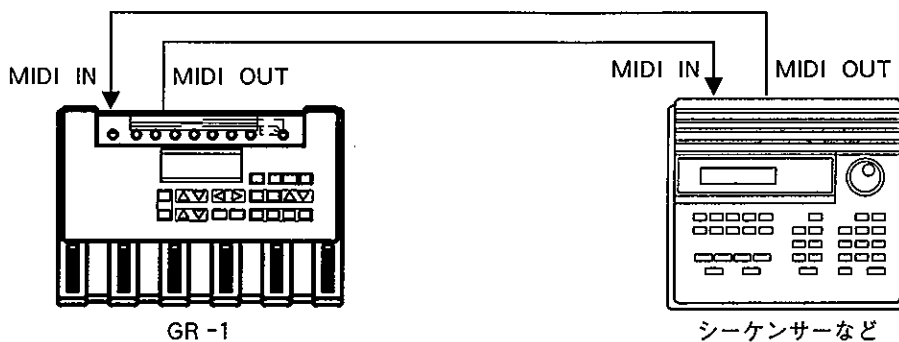
- ① 第6章「1.外部MIDI音源をギターの演奏で鳴らす」(P.6-2)を参照しながら、ギターおよび外部音源を設定してください。
- ② シーケンサーの「ソフト・スルー」、またはこれに相当する機能をオンにし、レコーディング時にはGR-1から送信されたMIDI情報が、シーケンサーのMIDI OUTからもそのまま出力されるように設定してください。
- ③ 準備が完了したら、まずギターを弾いて、外部音源が鳴るのを確認してください。
- ④ 問題がないようでしたら、外部シーケンサーを操作してレコーディングを行ないます。

*モノ・モード(「1.外部MIDI音源をギターの演奏で鳴らす」で述べた「Aタイプ」、「Cタイプ」: P.6-2)でレコーディングする場合は、6個のMIDIチャンネルを同時に記録していきます。使用するシーケンサーが、複数チャンネルの同時レコーディングに対応していない場合は、ポリ・モードでレコーディングしてください。また、チャンネル数やパート数を節約したい場合も、同様にポリ・モードをお使いください。

□ GR-1 とシーケンサーの相互接続

GR-1は、ギター・パートとは独立したマルチ・ティンバー・パートを持っていますので、GR-1と外部シーケンサーのみの組み合わせでも、アンサンブル演奏を表現できます。外部シーケンサーを用いれば、内蔵レコーダーではできなかったギター・パートの記録・再生も可能となります。(なお、ギター・パートは6個のMIDIチャンネルを必要とします。)

接続と手順



- ① シーケンサーの「ソフト・スルー」、またはこれに相当する機能をオンにし、レコーディング時にはGR-1から送信されたMIDI情報が、シーケンサーのMIDI OUTからもそのまま出力されるように設定してください。

- ② GR-1の「ローカル・オン/オフ」をオフに設定します (☞P.6-21)。

これによって内蔵ギター・パートは、GR-1自体のギター・コントロールから分離され、シーケンサーからのMIDI情報のみで発音します。ローカル・オフにすることで、相互接続(ソフト・スルー時)に起こり得る、ギターとシーケンサー双方からの演奏情報の衝突を避けることができます。

*他の使い方のときは、基本的にローカル・オンにしておいてください。

- ③ 必要に応じて、ボイス・リザーブを設定してください。これにより、限られたボイス数を有効に使い、音抜けを軽減できます。(第5章「7.音抜けを最小限に押えるには」参照：☞P.5-30)

- ④ 全てのパートをギターでレコーディングをする場合は、必ずマルチ・ティンバー・パートからレコーディングをしていきます。

- ④—1 ベーシック・チャンネルをレコーディングするパートの受信チャンネルに合わせます。このとき、ギター・パートは発音しなくなります。(第6章「1.外部MIDI音源をギターの演奏で鳴らす」参照：☞P.6-2)

*ギター・パートとマルチ・ティンバー・パートのチャンネルが重複した場合、マルチ・ティンバー・パートが優先され、ギター・パートが発音しなくなります。

- ④—2 MIDI送信モードを「ポリ・モード」にします (☞P.6-3)。

④—3 送信バンド・レンジを、レコーディングするパートのバンド・レンジに合わせます。
(☞P.6-3)

⑤ 準備が完了したら、ギターを弾いて選んだチャンネルのマルチ・ティンバー・パートが鳴るのを確認してください。

問題がないようでしたら、外部シーケンサーを操作してレコーディングを開始します。

⑥ 最後にギター・パートのレコーディングをします。予め、次の準備をしてください。

⑥—1 ギター・パートで使う6個のチャンネルが、マルチ・ティンバー・パートの受信チャンネルとぶつからないように、ベーシック・チャンネルを設定します。(☞P.6-3)

⑥—2 MIDI送信モードを「モノ・モード」にします。(☞P.6-3)

⑥—3 送信バンド・レンジを、必ず「24」にします。(☞P.6-3)

ギター・パートの受信バンド・レンジは、24に固定されています。

⑦ 準備が完了したらギターを弾いて、ギター・パートが鳴るのを確認してください。

問題がないようでしたら、外部シーケンサーを操作してレコーディングを開始します。

*ギター・パートのMIDI受信機能は、モノ・モード専用です。ひとつのチャンネルだけを使っての和音演奏はできませんのでご注意ください。

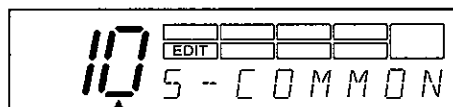
*ギター・パートのレコーディングをるす際、音色の切り換えを行なう場合は、「送信プログラム・チェンジの初期化」(☞P.7-22)を行なって、MIDIプログラム・チェンジ番号を送信側と受信側で一致させてください。

●**ご注意**

このように外部MIDIシーケンサーと相互接続してギター・パートをレコーディングした場合、2nd トーンのホールドを“OFF”にしても、再生時にはこの設定は無視され、両トーンにホールドがかかります(第4章「5.パッチ作りのその他の設定」参照:☞P.4-18)。

手順/ローカル・オン/オフ

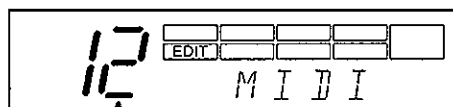
① EDIT [SYSTEM] を押します。



下桁の“0”が点滅

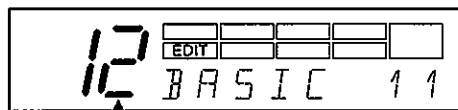
② PARAMETER [NEXT] を2回押します。

“MIDI”が表示されます。



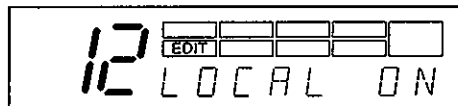
下桁の“2”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を1回押します。



下桁の“2”は点灯

- ④ **PARAMETER PREVIOUS** を1回押します。
“LOCAL ON”と表示されます。



- ⑤ **VALUE DEC** で“OFF”にします。
(**VALUE INC** で“ON”に戻ります。)

- ⑥ **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

□ステージなどでの演奏で、曲によってローカル・オン/オフを切り換えたい場合

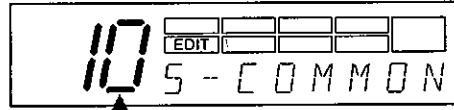
ライブ演奏などでは、次のような場合も考えられます。

「GR-1のギター・パートを、ある曲はギター・シンセとして生演奏したい。また別の曲では、ギター・パートを外部シーケンサーからのソング・データで鳴らしたい。しかも、そのときには、GK-2が取り付けられているギターを、普通のギターとしても使いたい。」

このような場合に備えて、リア・パネルのEV-5/DP-2ジャックにDP-2(別売)をつなぎ、これの操作でローカル・オン/オフを瞬時に切り換える機能が用意されています。手順は、次のとおりです。

手順/DP-2をローカル・オン/オフのスイッチとして使う

- ① プレイ・モードでEDIT **SYSTEM** を押します。



下桁の“0”が点滅

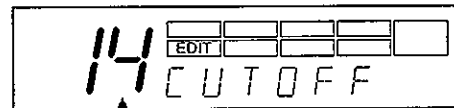
- ② PARAMETER **NEXT** を4回押します。

“EXT FOOT”と表示されます。



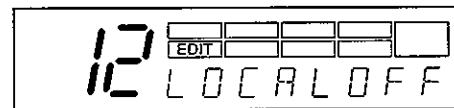
下桁の“4”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。



下桁の“4”は点灯

- ④ VALUE **DEC** **INC** を数回押して、“LOCALOFF”に設定します。



- ⑤ 設定後 **EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

* DP-2の機能の設定は、電源オフ後も自動的に記憶されます。

この状態でDP-2を踏むと、表示器には“LOCALOFF”と表示され、ローカル・オフ状態になります。

このとき、EDIT **SYSTEM** を押して設定した「ローカルオン/オフ」の設定は無視されます。再度踏むと通常の状態(ローカル・オン)に戻ります。

4. シーケンサーからレコーダーへ曲を転送する

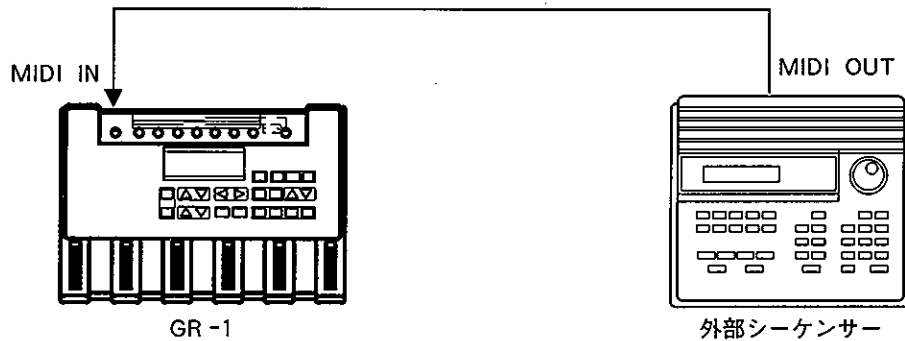
外部MIDIシーケンサーで作ったソング・データを、GR-1の内蔵レコーダーへ転送し、GR-1のみで演奏することもできます。この転送を、「ダウン・ロード」と呼びます。

ただし、次の条件に当てはまっていないデータはダウン・ロードできませんのでご注意ください。

- データ量が約2000音相当以下であること。(バンド情報などに注意)
- 最大3パート+ドラム・パートまでのパート数であること(4パート以内)。
- データで使用している4つのパートのMIDIチャンネルが、GR-1のマルチ・ティンバー・パートの受信チャンネルのそれぞれとあっていること。

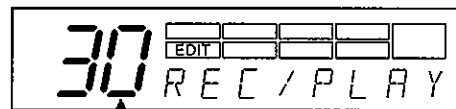
*ダウン・ロードした場合、それまで記憶されていたソングは消去されますのでご注意ください。

接続



手順/MIDIシーケンサーから内蔵レコーダーへのダウン・ロード

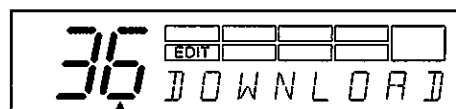
- ① EDIT **RECORDER/PART** を押します。
レコーダー/パート設定画面になります。



下桁の“0”が点滅

*レコーダーに、カードのソングが選ばれているとこの操作はできません。P.5-32の手順で本体上のソングを選んでください。

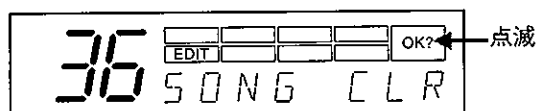
- ② PARAMETER **PREVIOUS** を4回押します。
次の表示になります。



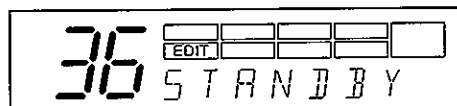
下桁の“5”が点滅

③ **ENTER/YES** を押します。

ダウン・ロード機能が呼び出されます。“SONG CLR”と表示され、「OK?」表示が点滅します。

④ 既に本体内に記憶されている曲を消去してもよい場合は、**ENTER/YES** を押します。

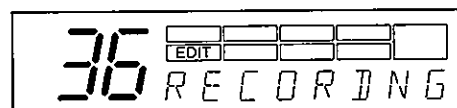
“STANDBY”と表示してダウン・ロード待機状態となります。



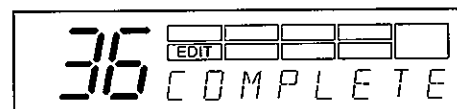
*ダウン・ロードを中止する場合は、**EXIT/NO** を2回押し、プレイ・モードに戻ります。

⑤ 外部MIDIシーケンサーをスタートします。

“RECORDNG”と表示され、内蔵レコーダーへのレコーディング(ダウン・ロード)が開始されます。



曲が終ると、“COMPLETE”と表示されます。



*もしデータ量が多すぎて内蔵レコーダーにデータが入りきらなかった場合は、“MEM FULL”と表示されます。



このようになった場合、**EXIT/NO** を2回押して、プレイ・モードに戻り、曲を短くするなどして、データ量を減らしてから、もう一度ダウンロードの操作をやり直してください。

⑥ **EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

START/STOP を押して内蔵レコーダーをスタートさせ、演奏が行われるのを確認してください。

●ダウン・ロードで転送される機能

ダウン・ロードで転送される情報は次のとおりです。

- ノート・オン/オフ情報
- コントロール・チェンジ (0番) と、プログラム・チェンジによるトーンの切り換え情報
- コントロール・チェンジ (7番) : 音量の調節 (ドラム・パートを除く)
- コントロール・チェンジ (10番) : パン (音像の定位) (ドラム・パートを除く)
- ベンド情報

これらの情報を予め送信側のシーケンサーに入力しておく、ダウン・ロード時にGR-1のレコーダーに送信できます。また、外部シーケンサーで作成されたパンや音量などの情報もGR-1に記録できます。

*ベンド情報などの連続的な変化の起こる情報はメモリーを大量に消費しますので、なるべく記録させないでください。

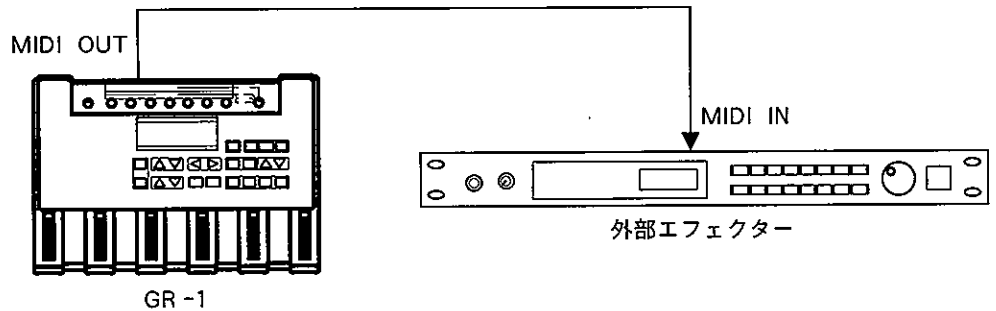
この他のもの(テンポ、各パートの音量、リバーブやコーラスのレベル、その他)は、ダウン・ロード後にGR-1本体で設定し直してください。

*内蔵レコーダーのタイミング分解能は48 (/1 拍) です。これ以上の細かいタイミングのデータは、ダウン・ロード時に48 (/1 拍) に自動的に修正されます。

5. 外部エフェクターをMIDIでコントロールする

MIDIを用いると、GR-1の操作によって外部エフェクターをコントロールできます。

接続のしかた



* GR-1のMIDI OUTと外部エフェクターのMIDI INを接続します。

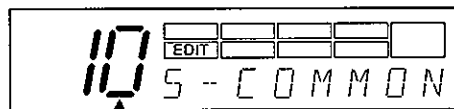
□パッチの切り換えに合わせて、外部エフェクターのプログラムを切り換えるには

ローランドGP-16、ボスME-10などの、MIDIプログラム・チェンジを受信してのパッチ切り換えができるエフェクターと組合せれば、GR-1のペダルによるパッチ切り換えと同時に、エフェクター側のパッチも切り換えることができます。

手順

① GR-1のギター・パートの現在のMIDIベーシック・チャンネルを確認します。

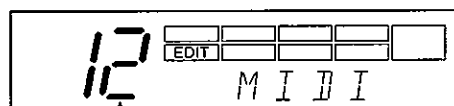
①-1 EDIT [SYSTEM] を押します。



下桁の“0”が点滅

①-2 PARAMETER [NEXT] を2回押します。

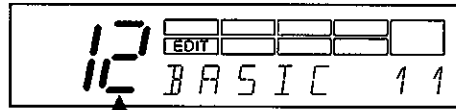
“MIDI”が選択されます。



下桁の“2”が点滅

- ①—3 **ENTER/YES** を押します。

“BASIC 11”のように、現在のベーシック・チャンネルが表示されます。(お買上げ時は11チャンネル)



下桁の“2”は点灯

- ①—4 特に必要な場合は、VALUE **INC** **DEC** で変更します。

- ①—5 **EXIT** を2回押します。

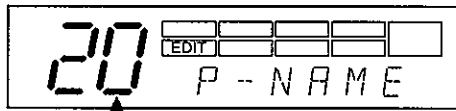
プレイ・モードに戻ります。

- ② エフェクター側のMIDI受信チャンネルを、エフェクターの取扱説明書に従い、GR-1のベーシック・チャンネルに合わせます。

- ③ GR-1の各パッチの、送信プログラム・チェンジ番号を設定します。

- ③—1 使用するGR-1のパッチを、ペダルで呼び出します

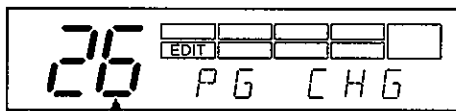
- ③—2 **EDIT** **PATCH** を押します。



下桁の“0”が点滅

- ③—3 **PARAMETER** **PREVIOUS** を3回押します。

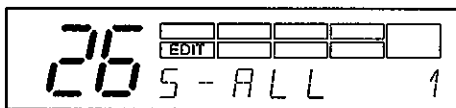
“PG.CHG”が選択されます。



下桁の“6”が点滅

- ③—4 **ENTER** を押します。

例えば“S-ALL 1”のように、そのパッチが選択された際にMIDI OUTから、何番のプログラム・チェンジ情報が送信されるかが表示されます。



- ③—5 上記の設定をVALUE **INC** **DEC** で変更し、そのパッチに合わせて呼び出したい、エフェクター側のパッチに合わせます。

- ③—6 **EXIT** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。このとき、必ずパッチ・ライトを行なってください (P.3-14)。

- ④ 上記③の操作で、その他の使用するパッチにも設定すれば、GR-1側のパッチの切り換えに合わせて、指定したプログラム・チェンジ情報が送信され、エフェクター側のパッチも切り換わります。

本機は外部ペダル(EV-5)を接続すると、その操作状態をMIDI OUTからコントロール情報(16番)として送信できます。

従って、上記のような使い方をする場合、EV-5の操作により、外部エフェクターの設定をコントロールすることもできます。

EV-5の機能を、コントロール情報(16番)の送信にする手順は第7章「2.EV-5、DP-2を使って」(P.7-6)をご覧ください。

*ただし、この機能は使用する外部エフェクターが、MIDIコントロール情報(16番)を受信し、それによって内部パラメーターを変更できるタイプである場合に限り使用できます。ご使用になるエフェクターの取扱説明書でご確認ください。

以下の手順で変更した送信プログラム・チェンジ情報は、必要に応じて次の基本状態に戻すことができます。

〔パッチ111~484に、プログラム・チェンジ1~128が順番に対応〕
(パッチ111~128については、お買い上げ時には、この設定になっています。)

この基本状態に戻す操作を「送信プログラム・チェンジの初期化」と呼びます。

以下のような場合に、この操作を行ないます。

- ◇送信プログラム・チェンジのエディットを行なったり、パッチ・エクスチェンジやパッチ・ライトの結果、順序がバラバラになった番号をもう一度パッチの順に1~128番としたい場合。
- ◇外部MIDIシーケンサーとの相互接続時(P.6-20)など、メモリー・カードのパッチも含め、プログラム・チェンジ情報を送信、受信で一致させる必要がある場合。(注)

注) ギター・パートがMIDI INからのプログラム・チェンジを受信する場合は、1~128番に対して、パッチ111~484が必ず順番に呼び出されます。受信時の対応は、送信時のような変更を加えることはできません。

手順

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **ENTER/YES** を押しながら、電源を入れます。
- ③ 再度を **ENTER/YES** 押します。

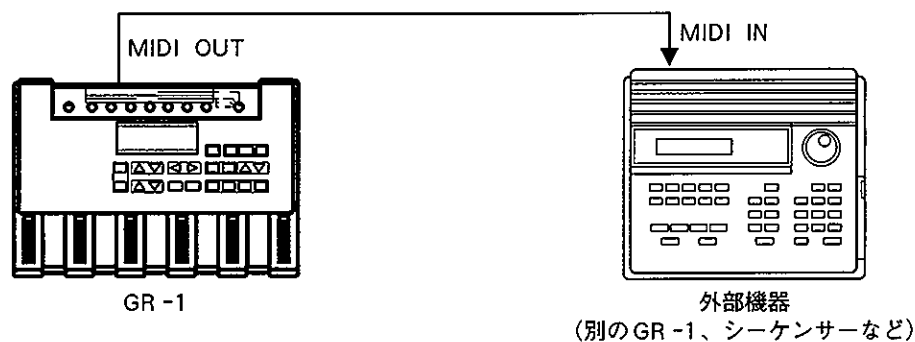
6. データをMIDIで外部機器とやりとりする

パッチ・データやレコーダー上の曲は、MIDIケーブルを通して、外部の機器に送信することができます。これによりGR-1同士で、データのやりとりができます。

このように、データをひとまとめにして外部に送信する機能を、「バルク・ダンプ」と呼びます。

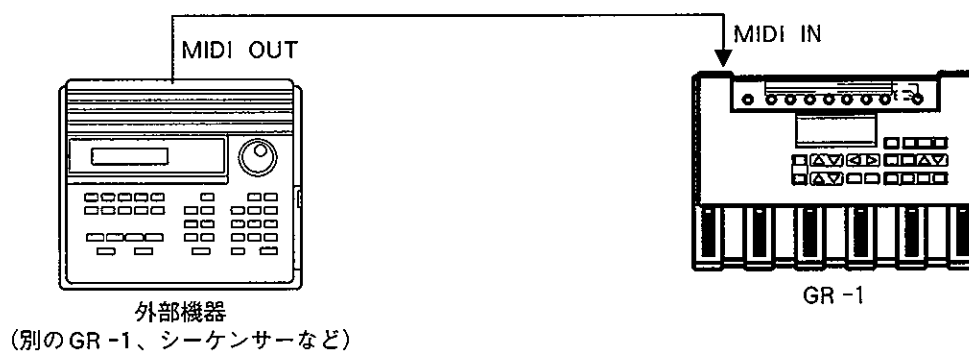
□データの送受信

接続のしかた



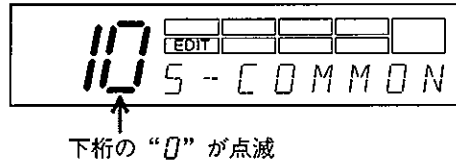
ディスク・ドライブ付きのMIDIシーケンサーをお使いの場合には、バルク・ダンプによってGR-1のパッチ・データや曲データを、フロッピー・ディスクに保存することも可能です。

保存したデータをGR-1に戻すには、接続を送信時と逆(GR-1側がMIDI IN、外部機器側がMIDI OUT)にし、GR-1側で受信の準備(後述)をしてから、外部シーケンサーからデータを送ります。



バルク・ダンプでデータを送信する手順

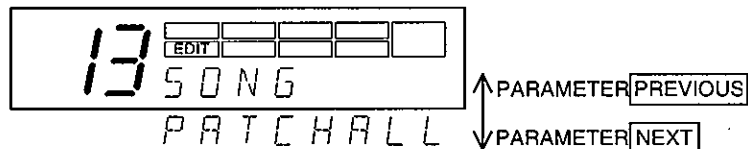
- ① EDIT **SYSTEM** を押します。



- ② PARAMETER **NEXT** を3回押します。
“BLK DUMP”と表示されます。

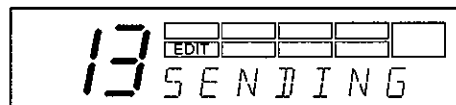


- ③ **ENTER/YES** を押します。
“SONG”と表示されます。

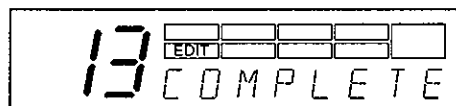


この状態で次の④に進むと、レコーダー上の曲が転送されます。パッチの転送を行う場合は、ここでPARAMETER **NEXT** を1回押して“PATCHALL”を選びます。特定のパッチのみを転送したい場合は、さらにVALUE **INC/DEC** でパッチ番号を指定します。

- ④ 転送するデータが選べたら、受信側の準備（下記参照）を確認し、**ENTER/YES** を2回押します。
データが送信されます。



送信が終ると、“COMPLETE”と表示してから③の画面に戻ります。



*“PATCHALL”を選んだ場合、同時にシステムに関する全設定（マスター・チューン等）も送信されます。

- ⑤ **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

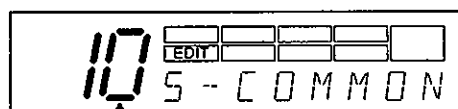
受信側の準備 (外部シーケンサーなどへの転送)

外部シーケンサー等にデータを転送する場合、上記の手順③でデータを送信する直前に、接続したシーケンサーをリアルタイム・レコーディング状態にしてください。データを送ると、シーケンサー上にエクスクルーシブ情報として記録されます。詳しくは各機器の取扱説明書をご覧ください。

受信側の準備 (別のGR-1への転送)

GR-1でデータを受信する場合には、次の手順で受信状態にしてください。

- ① EDIT **SYSTEM** を押します。



下桁の“0”が点滅

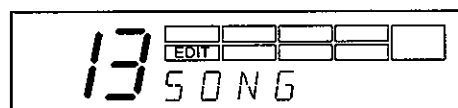
- ② さらに PARAMETER **NEXT** を3回押します。

“BLK DUMP”と表示されます。



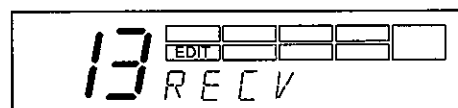
下桁の“3”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。



- ④ PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。

“RECV”(レシーブ/受信)と表示され、受信状態となります。



この状態でのみデータ受信が可能です。

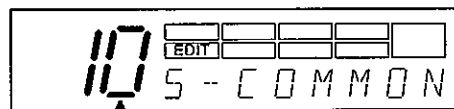
□デバイスID（機器番号）について

バルク・ダンプでデータを送受信するときには、送信側と受信側で「デバイスID」と呼ばれる番号を一致させる必要があります。例えば、デバイスIDを「17」に設定して外部シーケンサーに送信するときは、受信側のデバイスIDもやはり「17」にして受信しなければデータを受信できません。

GR-1のデバイスIDの変化幅は1~32で、出荷時には17に設定されています。

デバイスIDを変更する手順

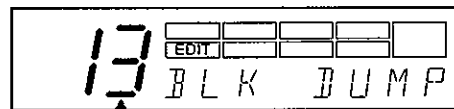
- ① EDIT **SYSTEM** を押します。



下桁の“0”が点滅

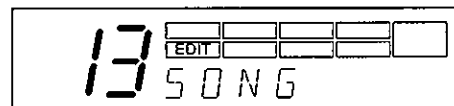
- ② PARAMETER **NEXT** を3回押します。

“BLK DUMP”と表示されます。



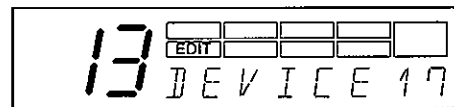
下桁の“3”が点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。



- ④ PARAMETER **PREVIOUS** を2回押します。

“DEVICE17”と表示されます。



- ⑤ VALUE **INC** **DEC** を押して数値を増減します。

- ⑥ 設定ができたら **EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

【この章のチェック・ポイント】

- 外部MIDI機器との接続のしかたはご理解頂けましたか？(☞P.6-2、6-12、6-19、6-27)
- 「モノ・モード」と「ポリ・モード」の違いはご理解頂けましたか？(☞P.6-2、6-4)
- 「ローカル・オフ」にする方法と、その用途はわかりましたか？(☞P.6-20)
- マルチ・ティンバー・パートの音色を、外部から切り換える方法は？(☞P.6-14)
- 外部シーケンサーから内蔵レコーダーへの曲の転送はできましたか？(☞P.6-24)

第 7 章

便利な機能編

「その他の設定／機能」

【この章の目的】

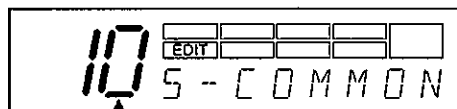
この章では GR - 1 の使いかたのまとめとして、システム全体に関する設定の方法や、メモリー・カード等の使いかたについて説明します。

1. ピッチ・シフトやホールドの効きかたを変える

本体のペダルを使ってピッチ・シフト効果やホールド効果を与える方法は、第1章「7.ペダルを踏んで、ホールド等の演奏効果を得る」(P.1-12)で説明しました。これらの効果は演奏スタイル等に合わせて、どのように働くかを変化させることができます。

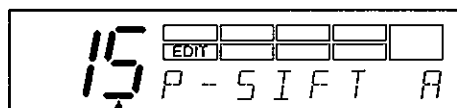
ピッチ・シフトAの効きかたを変える

- ① プレイ・モードでEDIT **SYSTEM** を押します。
次のような表示になります。



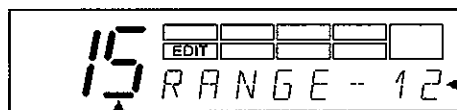
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **NEXT** を5回押します。
表示が“P-SIFT A”(ピッチ・シフトA)に切り換わります。



下桁の“5”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
機能がピッチ・シフトAに決定されて、次の表示となります。



下桁の“5”は点灯

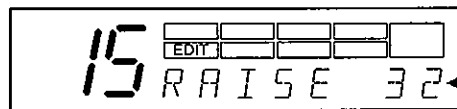
←VALUE **DEC INC** で値が変化

この“RANGE”の画面では、ピッチ・シフト・レンジ(ピッチ・シフトAペダルを踏んだ時、音程が通常よりどれだけ高く(低く)なるか)が設定できます。

* ピッチ・シフトA(またはB)のレンジを低く過ぎる値に設定すると、リトリガー(再発音)する場合があります。

- ④ VALUE **DEC INC** で、ピッチ・シフト・レンジを設定します。
設定値は半音刻みです。例えば、“2”では1音上がり、“-12”では1オクターブ下がります。変化の範囲は-24~0~12です。

- ⑤ **NEXT** を押します。
表示が“RAISE”(レイズ)に変わります。

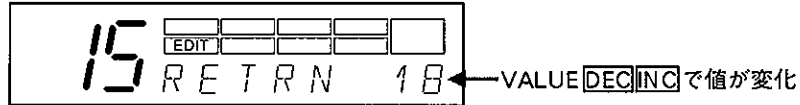


←VALUE **DEC INC** で値が変化

この画面では、ピッチ・シフト・レイズ・タイム(ピッチ・シフトAペダルを踏んだ時、どれだけの時間をかけてピッチ・シフト・レンジで設定した音程分移動するか)が設定できます。

- ⑥ VALUE **DEC INC** で、ピッチ・シフト・レイズ・タイムを設定します。
変化の範囲は1~63です。“1”ではほぼ瞬時に設定された音程に達します。値を大きくするほど音程変化にかかる時間が長くなります。

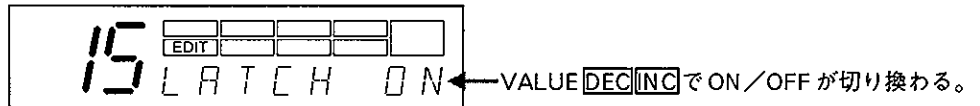
- ⑦ **NEXT** を押します。
表示が“RETRN”(リターン)に変わります。



この画面では、ピッチ・シフト・リターン・タイム(ピッチ・シフト A ペダルから足を離したとき、どれだけの時間をかけて元の音程戻るか)を設定します。

- ⑧ **VALUE DEC/INC** で、ピッチ・シフト・リターン・タイムを設定します。
変化の範囲は 1~63 で、“1”ではほぼ瞬時に通常の音程に戻ります。値を大きくするほど、音程が元に戻る時間が長くなります。

- ⑨ **NEXT** を押します。
表示が“LATCH”(ラッチ)に変わります。



この画面では、ピッチ・シフト A のペダル動作のしかたを選びます。

- ⑩ **VALUE DEC/INC** で LATCH ON/OFF を切り換えます。
次のふたつの動作のしかたが選べます。

LATCH OFF : ペダルを踏んでいる間だけピッチ・シフトがかかります。ペダルを離すとピッチ・シフトは解除されます。

LATCH ON : ペダルを踏むごとに、ピッチ・シフト開始/ピッチ・シフト解除が交互に切り換わります。

- ⑪ 各設定が完了したら、**EXIT/NO** を 2 回押してプレイ・モードに戻ります。

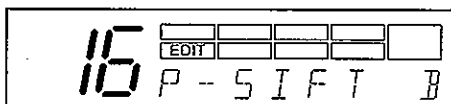
*このように、システムのエディットで設定した内容は、電源 OFF 後も自動的に記憶されます。
この際、バッチ・ライトのような書き込み操作は必要ありません。

*ピッチ・シフト A の“RANGE”の設定状態は、外部ペダル (EV-5 など) にバンド効果を選んだ場合、その効きかたにも関係します。詳しくは第 7 章「2.EV-5、DP-2 を使って」(P.7-6)をご覧ください。(なお、EV-5 にバンド効果を割り当てると、本体ペダルを使ってのピッチ・シフト効果は使えなくなりますのでご注意ください。)

*ピッチ・シフトによるピッチ・コントロールの変化範囲は、トーンや音域、演奏状態などによって制約を受ける場合があります。

ピッチ・シフト B の効きかたを変える

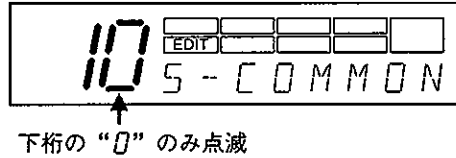
ピッチ・シフト B の効きかたの変えかたも、基本的にピッチ・シフト A の場合と同じです。ただし上記の手順中の②で、PARAMETER **PREVIOUS** を 4 回押し“P-SIFT B”(ピッチ・シフト B)を選んでください。



*ピッチ・シフトによるピッチ・コントロールの変化範囲は、トーンや音域、演奏状態などによって制約を受ける場合があります。

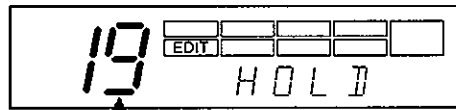
ホールドの効きかたを変える

- ① プレイ・モードでEDIT **SYSTEM** を押します。
次のような表示になります。



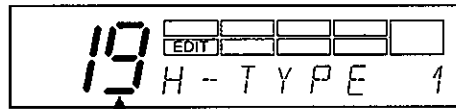
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。
“HOLD”(ホールド)に表示が切り換わります。



下桁の“9”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
次の表示となり、ホールド効果の設定状態になります。



下桁の“9”は点灯

この“H-TYPE”の画面では、ホールド効果のタイプを選びます。

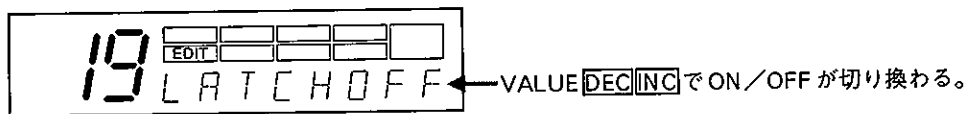
- ④ VALUE **DEC** **INC** でホールド効果のタイプを選びます。
ホールド効果1~3の3つのタイプから、一つを選ぶことができます。

H-TYPE 1 (ホールド・タイプ1) :「タイプ1」は、ピアノなどのダンパー・ペダルに近い効果です。ホールド中に新たに弦を弾くと、弾いた弦と同じ弦ですでに発音されている音を順次消音しながら、新しく弾かれた音を発音します。発音中のシンセ音を途切れさせずに、和音を転回させることができます。

H-TYPE 2 (ホールド・タイプ2) :「タイプ2」は、電子ピアノなどの「ソステヌート」によく似た効果です。このタイプでは、ペダルを踏んだ時点で、発音中だった弦のシンセ音(すでに弦振動が停止し、余韻に入っているシンセ音は含みません)のみにホールドがかかります。ペダルを踏んだ瞬間に発音中だった弦が、そのピッチでホールドされます。さらに、発音中でなかった弦も含めて、以後ペダルを離すまでの間、新しいシンセの発音は一切行なわれません。シンセ音で和音やベース音をホールドし、それをバックにギター音で演奏したいときなどに便利です。この際、GK-2の切り換えスイッチは、“MIX”にしてください。

H-TYPE 3 (ホールド・タイプ3) :「タイプ3」は、基本的な動作はタイプ2と同じです。ただし、ホールドされなかった弦(=ペダルを踏んだ瞬間に発音してなかった弦)が、ペダルを踏んだままでも、シンセ音で演奏できます。特定の弦の音のみをホールドさせ、他の弦は通常のシンセ音による演奏したい、といった場合に使います。

- ⑤ **NEXT** を押します。
表示が“LATCH”(ラッチ)に変わります。



この画面では、ペダル動作のしかたを選ぶことができます。

- ⑥ VALUE **DEC** **INC** で ON/OFF を切り換えます。
ON、OFF はそれぞれ、次のような動作になります。

LATCH OFF : ペダルを踏んでいる間だけホールドがかかります。ペダルから足を離すとホールドは解除されます。

LATCH ON : ペダルを1回踏むごとに、ホールド開始/ホールド解除が交互に切り換わります。

- ⑦ 各設定が完了したら **EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

*システムのエディットで設定した内容は、電源OFF後も自動的に記憶されます。この際、パッチ・ライトのような書き込み操作は必要ありません。

2.EV-5、DP-2を使って

GR-1のリア・パネルには、外部ペダルをつないで様々な演奏効果を得る為に、「VOLUME(EV-5)」と「EV-5/DP-2」の2つのジャックが用意されています。

VOLUME (EV-5) ジャック

このジャックにエクスプレッション・ペダルEV-5(別売)を接続し、シンセ音用ボリューム・ペダルとして使用できます。ペダルを操作すると、内蔵シンセ音源のギター・シンセ・パートの音量が変化します。

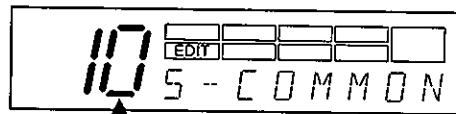
*これと同時に、GR-1のMIDIアウト端子からペダルの操作量を反映した、MIDIボリューム情報(コントロール・チェンジ情報7番)も出力されます。送信MIDIチャンネルは、ギター・パートのチャンネル設定に従います。

EV-5/DP-2 ジャック

このジャックには、機能によってEV-5またはDP-2を接続します。VOLUME(EV-5)ジャックが、シンセ音量のコントロール専用であるのに対し、EV-5/DP-2ジャックは、その機能を選ぶことができます。

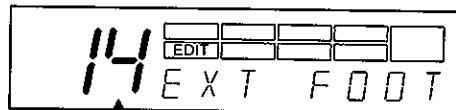
外部ペダル機能切り換えの手順

- ① プレイ・モードでEDIT **SYSTEM** を押します。
次のような表示になります。



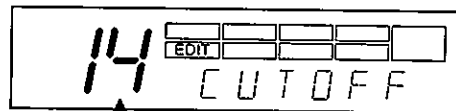
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **NEXT** を4回押します。
“EXT FOOT”(外部フット・ペダル)に表示が切り換わります。



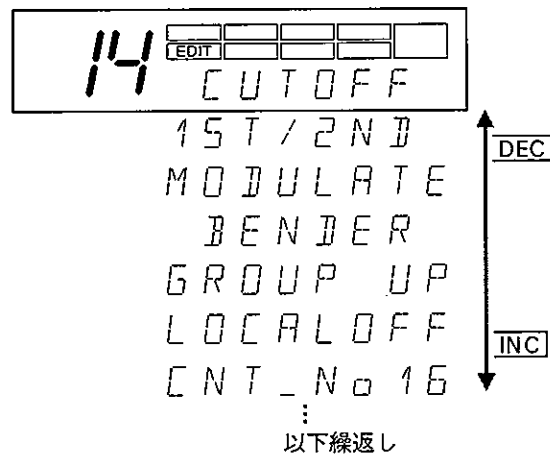
下桁の“4”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
次の表示となり、外部フット・ペダル機能の設定状態になります。



下桁の“4”は点灯

- ④ VALUE **DEC** **INC** でEV-5 の機能の選びます。
VALUE **DEC** **INC** を押すごとに、図のように表示が切り換わります。



機能の内容は次の通りです。

- CUTOFF**
(フィルター・カットオフ) : EV-5 ペダルの操作で、パネル上のCUTOFFつまみ（第3章「2.つまみによるパッチのエディット」参照：P.3-3）を回したときと同じ効果が得られます。RESONANCEつまみを高めに設定したパッチに対してペダル操作を与えると、ギター用のペダル・ワウ風の効果をシンセ音に与えることができます。
- 1ST/2ND**
(1st/2nd トーンバランス) : 演奏しながらEV-5 ペダルの操作で、1st トーンと2nd トーンの音量バランスを変更できます。ペダルを奥に踏み込んだ状態では2nd トーンのみが、逆にペダルを手前に戻しきった状態では1st トーンのみが鳴ります。
- MODULATE**
(モジュレーション) : シンセ音に、本体上のMOD ペダルを踏んだ時と同様のビブラート効果をつけることができます。EV-5 によるモジュレーション効果では、ビブラートの深さが連続的に変えられます。ですから、本体ペダルの「ON」と「OFF」の中間に相当するビブラートも与えることができます。この際、本体のFAT (MOD) ペダルにファット効果の方が選ばれている場合、EV-5 の操作でモジュレーション効果も同時に与えることができます。
- BENDER**
(ベンダー) : シンセ音の音程を、ペダルによって連続的に変化させることができます。ペダルを戻しきった状態で通常の音程が得られ、ペダルを踏み込むにつれて音程が通常の音程から離れていきます。この時、ペダルを最も奥に踏み込んだ時の音程は、ペダル機能の設定のうち、ピッチ・シフトAの「ピッチ・シフト・レンジ」（P.7-2）の設定できまります。
設定は半音単位です。例えばペダルを踏み込みきった時、“-12”なら通常の1 オクターブ下、“+7”なら完全5度上になります。

*EV-5 によるピッチ・コントロールの変化範囲は、トーンや音域、または演奏状態によって制約を受ける場合があります。

GROUP UP (パッチ・グループ・アップ) : この機能を選び、ジャックにペダル・スイッチDP-2を接続すると、DP-2がパネル上のPATCH GROUP **UP**と同じ動きをします。パッチ・グループは、通常パネル上のPATCH GROUP **UP** **DOWN**でのみ切り換え可能ですが、この機能を選ぶことでペダル操作でのグループ切り換えが可能になります。

* 「GROUP UP」を選んだ場合、EV-5/DP-2ジャックには、EV-5ではなく、必ずDP-2（スイッチ式ペダル）を接続してください。

LOCALOFF (ローカル・オフ) : この機能を選んでジャックにペダル・スイッチDP-2を接続して踏むと、GR-1が一時的に「ローカル・オフ」状態になり、ギターからのコントロールの信号（ギター音ではない）とギター音源部（P.2-2）が切り放されます。このとき、表示部には“LOCALOFF”と表示されます。もう一度踏むと通常の状態に戻ります。外部シーケンサーを使ったステージで、曲によってローカルON/OFFを切り換えたい場合に便利です（第6章「3.外部MIDIシーケンサーと組み合わせる」参照：P.6-19）。

* 「LOCAL OFF」を選んだ場合、EV-5/DP-2ジャックには、EV-5ではなく、必ずDP-2（スイッチ式ペダル）を接続してください。

CNT No16 (コントロールチェンジ16番) : この機能を選び、ジャックに接続したEV-5を操作すると、その設定が本機のMIDI OUT端子から、汎用操作子情報（コントロールチェンジ16番）として連続的に出力されます。ラック・エフェクター等、コントロール・チェンジ16番で内部パラメーター変更できる機種とMIDIでつなげば、EV-5の操作でこれら外部機器パラメーターを変更できます。

* この機能を選んだ場合、EV-5を動かしてもGR-1の内蔵音源には変化はありません。

⑤ 機能が選び終わったら、**EXIT/NO**を2回押します。プレイ・モードに戻ります。

* システムのエディットで設定した内容は、電源OFF後も自動的に記憶されます。この際、パッチ・ライトのような書き込み操作は必要ありません。

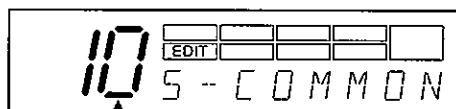
3.FAT・MOD ペダルの働きを切り換えるには

本体のペダルを使ってファット効果を与えるには、GK-2の[S2]スイッチを押してから、[FAT・MOD]ペダルを踏みます(第1章「7.ペダルを踏んで、ホールド等の効果を得る」参照:P.1-12)。

このペダルの機能は、お買い上げ時には「ファット(FAT)」に設定されていますが、次の手順により「モジュレーション(MOD)」に切り換えることもできます。

ペダルの働きを切り換える手順

- ① プレイ・モードでEDIT [SYSTEM] を押します。
次のような表示になります。



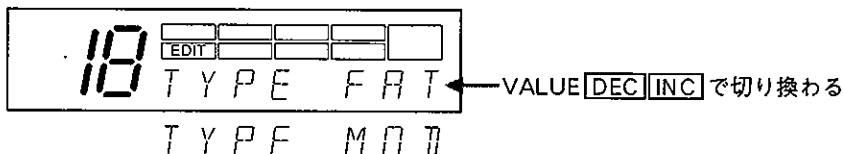
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER [PREVIOUS] を2回押します。
“FAT/MOD”に表示が切り換わります。



下桁の“8”のみ点滅

- ③ [ENTER/YES] を押します。
次の表示となり、FAT・MODペダルの機能選択状態になります。



- ④ VALUE [DEC] [INC] で、TYPE (タイプ) の表示を切り換えます。
FAT効果(“FAT”)とMOD効果(“MOD”)のいずれか選ぶことができます。

TYPE FAT (ファット効果)	:ペダルを踏むと、発音中のシンセ音に1オクターブ下の音が付加されます。より分厚い、迫力のある音を得られます。
TYPE MOD (モジュレーション効果)	:ペダルを踏むと、発音中のシンセ音に、深いビブラート(音程のうねり)が加わります。

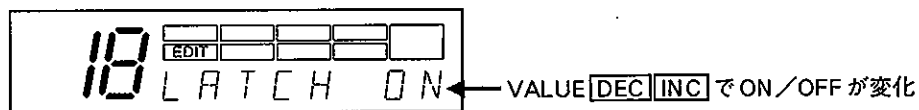
●ご注意!

通常ギター・パートでは、新しい発音をする際、既に鳴っている同じ弦のリリース音が消音されます。しかし、FAT使用時に限っては、「同じ弦の音源で1オクターブ下の音も鳴らす」という目的の為、この消音を行わないようになっています。従ってFAT使用時の発音には、次のような特徴がありますのでご了承ください。

◇リリースの長い音では、リリース部が次の音のバンド情報に影響されて聴こえる為、リリース部の音程が不安定に聴こえる場合があります。

FAT機能はリリースを短めにした音で、ソロ・プレイ等を中心にお使い下さい。

- ⑤ **NEXT** を押します。
表示が“LATCH”(ラッチ)に変わります。



- ⑥ VALUE **DEC** **INC** でON/OFFを切り換えます。
次のふたつの動作のしかたが選べます。

LATCH OFF : ペダルを踏んでいる間だけファット効果(またはモジュレーション効果)がかかります。ペダルを離すとファット効果は解除されます。

LATCH ON : ペダルを1回踏むごとに、効果開始/効果解除が、交互に切り換わります。

- ⑦ 各設定が完了したら、**EXIT/NO** を2回押します。
プレイ・モードに戻ります。

* システムのエディットで設定した内容は、電源OFF後も自動的に記憶されます。この際、パッチ・ライトのような書き込み操作は必要ありません。

* ペダル機能モードに入ってペダル操作をしなくても、ファット効果が必要なパッチを呼び出しただけで、効果得られるように設定しておくことも可能です。詳しくは、第4章「5.パッチ作りのその他の設定」の「ファット効果の初期設定」(P.4-21)の項をご覧ください。(なお、モジュレーションについては、この設定はできませんのでご注意ください。)

4. メモリー・カードの使いかた

本機では本体上のメモリーの他、メモリー・カード(M-256E:別売)を使って次の各データを保存できます。

パッチ・データ：64パッチ

本体上に保存できるパッチはグループ1、2の計64パッチですが、メモリー・カードを本体カード・スロットに挿入すると、新たにグループ3、4も選択可能となり、そこにカード上の64パッチが割り当てられます。

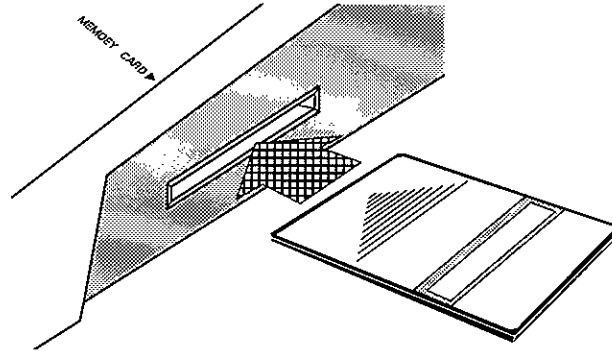
レコーダーのソング・データ：1曲

内蔵レコーダーには1ソングのみが記憶可能ですが、新たなソングを作成する前に本体上の曲をメモリー・カードにコピーすることで、カードの枚数と同じ数だけの曲を外部に保存できます。再生の際には、本体上の曲とカード上の曲を、GR-1側で選ぶことができます。

システム・データ：1セット

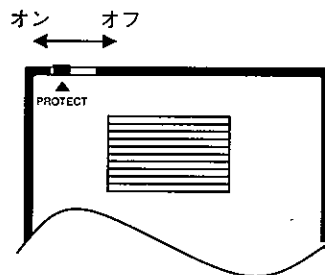
本体上のシステム・エディット・モード(OP.7-1)の全設定内容をまとめて、カードに転送、記憶できます。

メモリー・カードは、本体右側のサイド・パネルにあるカード・スロットに挿入して使います。使用に際しては、カードの裏表、向きを確認の上、奥まで確実に挿入してください。



ご注意！

メモリー・カードには誤消去防止のためのプロテクト・スイッチがついています。データを書き込む時以外は、このスイッチを“PROTECT”の位置にしておいてください。こうしておくと、書き込み(消去)できないようになり、万一の操作ミス等に対して安心です。詳しくは、カードの取扱説明書をご覧ください。



エディットしたパッチ1個をカードに書き込む手順

音色や各種設定をエディットしたパッチ1個をカードに書き込む手順は、本体メモリーへのパッチ書き込みの場合と全く同じです（第3章「8.パッチ・ライト」参照：P.3-14）。

書き込み先のパッチ番号に311～484、つまりグループ3または4の番号を選べば、パッチ・データはカードに記憶されます。

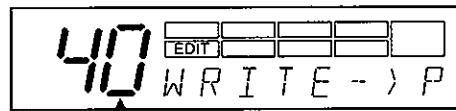
なお、書き込みの際には、カードのプロテクト・スイッチを解除してください。

本体上の64パッチすべてをカードにコピーする手順

本体上のグループ1および2にある64個のパッチ・データすべてを、カード上にコピーして保存します。

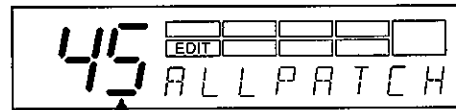
*この際、カード上にあったすべてのパッチは消去されますのでご注意ください。

- ① EDIT **WRITE/COPY** を押します。
次のような表示になります。



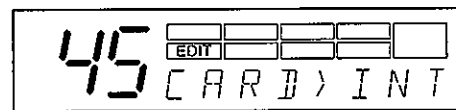
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を3回押します。
“ALLPATCH”と表示され、コピー・オール・パッチ機能(すべてのパッチをコピーする)が選ばれます。



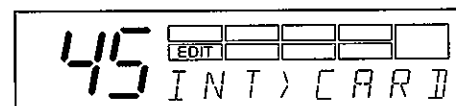
下桁の“5”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
“CARD>INT”と表示され、コピー・オール・パッチ機能に決定されます。



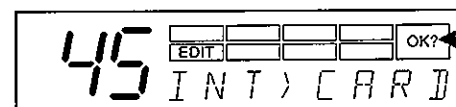
この状態では、カードのすべてのパッチが本体にコピーされます。

- ④ PARAMETER **NEXT** を押します。
“INT>CARD”に表示が切り換わります。これで「本体上の全パッチをカードへコピーする」機能が選ばれました。



(全パッチのカードへの転送)

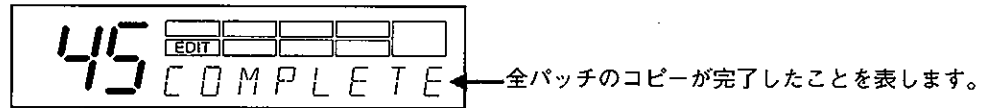
- ⑤ **ENTER/YES** を押します。
“OK?”が点滅します。



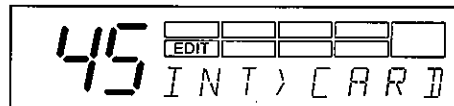
点滅。「コピーしても良いですか?」の意味

*ここで、パッチ・データが消えても構わないカードが挿入されていることを確認してください。
*操作を中止する際には **EXIT/NO** を押します。

- ⑥ **ENTER/YES** を押します。
“COMPLETE”(完了)と表示され、コピーが実行されます。



その後、“INT>CARD”の表示に戻ります。

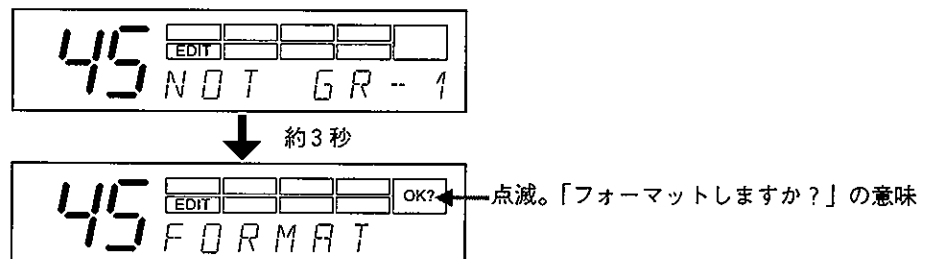


- ⑦ **EXIT** を2回押して、プレイ・モードに戻ります。

以上の結果、本体上のグループ1、2にある全64パッチの内容が、カード(つまりグループ3、4)の64パッチにコピーされます。

GR-1 で未使用のカードを用いる場合

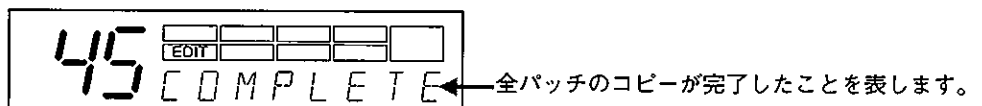
上記の⑥で、それまでGR-1に使用していなかったカードを用いた場合、まず“NOT GR-1”と表示され、GR-1用のカードでないことが警告されます。
約3秒後、自動的にカード・フォーマット画面に入ります。



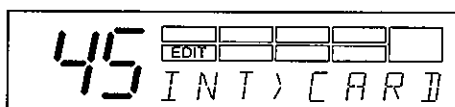
⑤-1

ENTER/YES を押します。
“COMPLETE”(完了)と表示され、フォーマットが実行されます。
このとき、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへ転送されます。

*それまでカードに記憶されていた全データは失われます。



直後、“INT>CARD”の表示に戻ります。



⑤-2

EXIT を2回押してプレイ・モードに戻ってください。

●フォーマットとは？

GR-1で使用されたことのないメモリー・カードをGR-1で使用する場合、GR-1の各種データが書き込めるように、カード内部をGR-1用に準備する必要があります。これを、「カードをフォーマットする」といいます。

新たにフォーマットすると、それまでカードに記憶されていたすべてのデータが失われますのでご注意ください。

本機では、カードをフォーマットすると、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへコピーされます。ですからフォーマットした場合、改めて本体上の全パッチを、カードにコピーし直す必要はありません。

カード上の64パッチすべてを本体メモリーにコピーする手順

カード上(グループ3、4)に保存しておいた64個のパッチ・データすべてを、本体上のパッチ(グループ1、2)にコピーします。

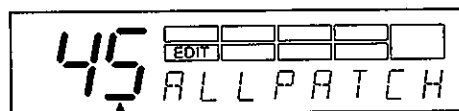
*この際、本体上の全パッチ・データは消去されますので、十分ご注意ください。

- ① EDIT **WRITE/COPY** を押します。
 次のような表示になります。



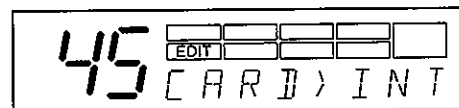
下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を3回押します。
 “ALLPATCH”と表示され、コピー・オール・パッチ機能が選ばれます。



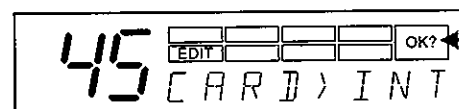
下桁の“5”のみ点滅

- ③ **ENTER/YES** を押します。
 “CARD>INT”の表示となり、コピー・オール・パッチ機能に決定されます。
 これで「カード上の全パッチを本体へコピーする」機能が選ばれました。



(カードから本体へのコピー)

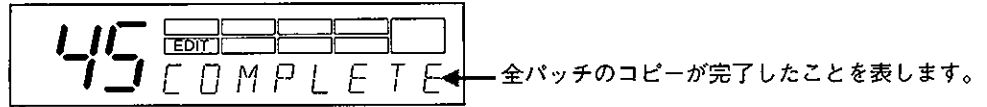
- ④ **ENTER/YES** を押します。
 “OK?”が点滅します。



←点滅。「コピーしますか?」の意味

*操作を中止する際には **EXIT/NO** を押します。

- ⑤ **ENTER/YES** を押します。
 “COMPLETE”(完了)と表示され、コピーが実行されます。



直後、“CARD>INT”の表示に戻ります。



- ⑥ **EXIT/NO** を2回押して、プレイ・モードに戻ります。

以上の結果、カード上のグループ3、4にある全64パッチの内容が、本体メモリー(つまりグループ1、2)の64パッチにコピーされます。

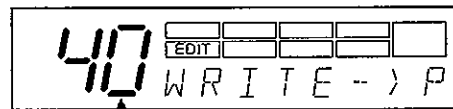
システムの設定を本体↔カード間でやり取りする手順

システムの全設定(☞P.7-11)を本体からメモリー・カードへコピーすることにより、システムの全設定を保存できます。

またメモリー・カードから本体へコピーすることにより、GR-1を元の状態に復帰させることができます。

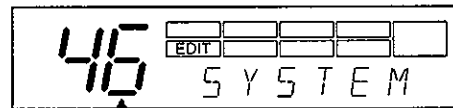
*この際、コピー先にあったシステムに関するすべての設定は消去されますので、十分ご注意ください。

- ① EDIT **WRITE/COPY** を押します。
 次のような表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② PARAMETER **PREVIOUS** を2回押します。
 “SYSTEM”と表示され、システム・コピー機能が選ばれます。



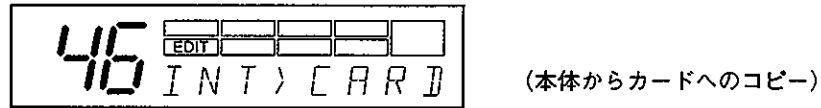
下桁の“5”のみ点滅

- ③ ここで **ENTER/YES** を押します。
 “CARD>INT”と表示され、システム・コピー機能に決定されます。

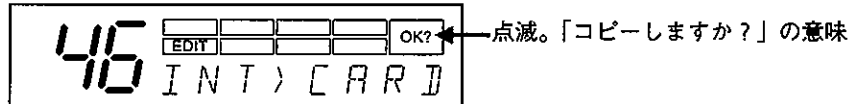


(カードから本体へのコピー)

- ④ PARAMETER **NEXT** を押します。
 押すごとに“INT>CARD”と“CARD>INT”が交互に切り換わります。
 コピーの方向を「カード→本体」、「本体→カード」のいずれかから選んでください。

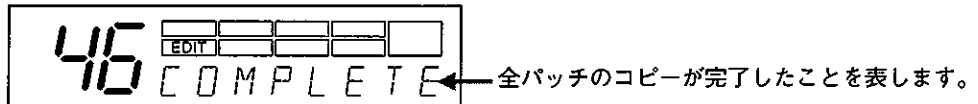


- ⑤ 選び終わったら、**ENTER/YES** を押します。
 “OK?”が点滅します。
 コピー先のシステム・データが消えても構わないことを確認してください。

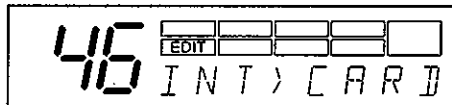


*操作を中止するときには **EXIT/NO** を押します。

- ⑥ **ENTER/YES** を押します。
 “COMPLETE”(完了)が表示され、コピーが実行されます。



直後、“INT>CARD”または“CARD>INT”の表示に戻ります。

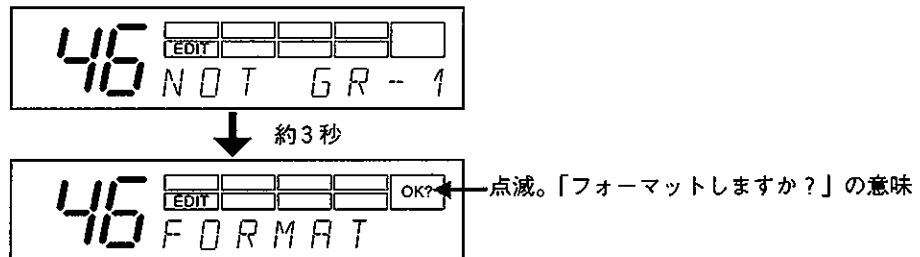


- ⑦ **EXIT** を2回押します。
 プレイ・モードに戻ります。

以上の結果、システム的全設定の「本体→メモリー・カード」または「メモリー・カード→本体」の
 コピーが完了しました。

GR-1で未使用のカードを用いる場合

上記の⑤で、それまでGR-1に使用していなかったカードを用いた場合、まず“NOT GR-1”と表示され、GR-1用のカードでないことが警告されます。
 約3秒後、自動的にカード・フォーマット画面に入ります。



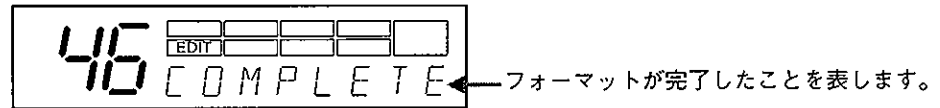
⑤—1

ENTER/YES を押します。

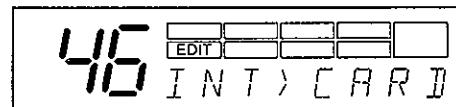
“COMPLETE”(完了)と表示され、フォーマットが実行されます。

このとき、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへ転送されます。

*それまでカードに記憶されていた全データは失われます。



直後、“INT>CARD”の表示に戻ります。



⑤—2

EXIT を2回押してプレイ・モードに戻ってください。

●フォーマットとは？

GR-1で使用されたことのないメモリー・カードをGR-1で使用する場合、GR-1の各種データが書き込めるように、カード内部をGR-1用に準備する必要があります。これを、「カードをフォーマットする」といいます。

新たにフォーマットすると、それまでカードに記憶されていたすべてのデータが失われますのでご注意ください。

本機では、カードをフォーマットすると、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへコピーされます。ですからフォーマットした場合、改めて本体上の全パッチを、カードにコピーし直す必要はありません。

レコーダーのソングを、本体↔カードでやり取りする手順

GR-1のレコーダーでは、本体に記憶できるソング数は1曲のみです。

しかし、次の手順で「本体→メモリー・カード」または「メモリー・カード→本体」へコピーすることにより、カード1枚につき1曲ずつ、ソングを保存することができます。

① EDIT **WRITE/COPY** を押します。

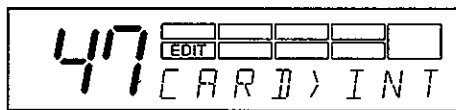
次のような表示になります。

② PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。

“SONGCOPY”と表示され、ソング・コピー機能が選ばれます。

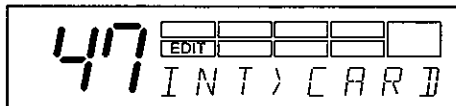


- ③ **ENTER/YES** を押します。
 “CARD>INT” と表示され、ソング・コピー機能に決定されます。



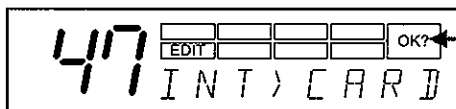
(カードから本体へのコピー)

- ④ **PARAMETER NEXT** を押します。
 押すごとに“INT>CARD”と“CARD>INT”が交互に切り換わります。
 コピーの方向を、「カード→本体」、「本体→カード」のいずれかから選んでください。



(本体からカードへのコピー)

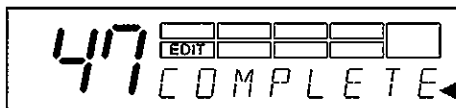
- ⑤ 選び終わったら、**ENTER/YES** を押します。
 “OK?” が点滅します。コピー先のソング・データが消えても構わないことを確認してください。



←点滅。「コピーしますか?」の意味

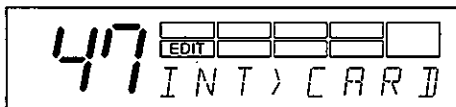
*操作を中止する際には **EXIT/NO** を押します。

- ⑥ **ENTER/YES** を押します。
 “COMPLETE”(完了)と表示され、コピーが実行されます。



←全バッチのコピーが完了したことを表します。

直後、“INT>CARD”または“CARD>INT”の表示に戻ります



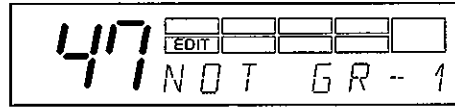
- ⑦ **EXIT** を2回押します。
 プレイ・モードに戻ります。

以上の結果、レコーダーのソングの「本体→メモリー・カード」または「メモリー・カード→本体」へのコピーが完了しました。

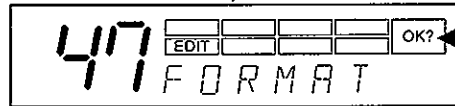
GR-1で未使用のカードを用いる場合

上記の⑤で、それまでGR-1で使用していなかったカードを用いた場合、まず“NOT GR-1”と表示され、GR-1用のカードでないことが警告されます。

約3秒後、自動的にカード・フォーマット画面に入ります。



↓ 約3秒



←点滅。「フォーマットしますか?」の意味

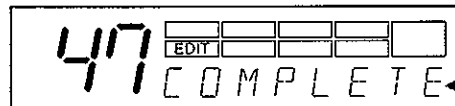
⑤—1

ENTER/YES を押します。

“COMPLETE”(完了)と表示され、フォーマットが実行されます。

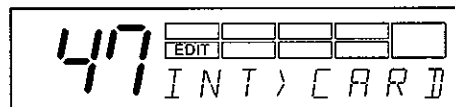
このとき、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへ転送されます。

*それまでカードに記憶されていた全データは失われます。



←フォーマットが完了したことを表します。

直後、“INT>CARD”の表示に戻ります。

**⑤—2**

EXIT を2回押してプレイ・モードに戻ってください。

●フォーマットとは?

GR-1で使用されたことのないメモリー・カードをGR-1で使用する場合、GR-1の各種データが書き込めるように、カード内部をGR-1用に準備する必要があります。これを、「カードをフォーマットする」といいます。

新たにフォーマットすると、それまでカードに記憶されていたすべてのデータが失われますのでご注意ください。

本機では、カードをフォーマットすると、同時に本体上のシステム設定、および64個のパッチすべてが、自動的にカードへコピーされます。ですからフォーマットした場合、改めて本体上の全パッチを、カードにコピーし直す必要はありません。

5. パッチの切り換わりかたを変えるには

本機ではパッチを切り換える際に、使用法や好みによって2種類の切り換わりかたが選べます。

一つはグループ・ボタン、バンク・ペダルを押した(踏んだ)時点ではパッチは切り換わず、ナンバー・ペダルを踏んだ時点で初めて切り換わる方法、もう一つはグループ・ボタン、バンク・ペダル、ナンバー・ペダルのどれを押しても(踏んでも)その時点でパッチが切り換わる方法です。

この選びかたは、システムの設定中、“CHANGE”(パッチ・チェンジ・タイプ)で“1”“2”のどちらを選ぶかで決まります。

◇ “CHANGE 1” を選ぶと

バンクやグループを切り換えても、それだけではパッチは切り換わりません。1~4のナンバー・ペダルが踏まれるまで、バンク(グループ)の表示が点滅しながらパッチ切り換えは保留されます。ナンバー・ペダルが踏まれた時点で、初めてパッチが切り換わります。(併せてMIDIアウト端子から、他機器にむけてプログラム・チェンジ情報が送信されます。)

ただし、PATCH GROUP [UP] [DOWN] を押して元のバンク、グループに戻った場合は、切り換え保留(点滅)状態から通常の動作状態に戻ります。

*お買い上げ時には、「パッチ・チェンジ・タイプ」は“CHANGE 1”に設定されています。この状態にしておけば、別のグループ、バンクのパッチへ切り換えても、演奏上無関係なパッチの発音が起こりません。また、外部MIDIシーケンサーに演奏を記録するときにも、無関係なプログラム・チェンジ情報が送信されないという利点もあります。

◇ “CHANGE 2” を選ぶと

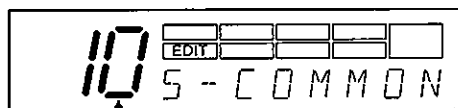
1~4のナンバー・ペダルが踏まれなくても、バンクやグループを切り換えるだけで、パッチが切り換わります。(その度に、MIDI OUT 端子から他機器にむけてプログラム・チェンジ情報が送信されます。)

*この状態にしておけば、切り換え保留(点滅表示)の状態が起こらないので、現在のパッチ番号を常に目で確認できるというメリットがあります。また、例えば、ソロ用とバックアップ用のパッチを111とパッチ121に割り当てたり、リバーブ有り無しのパッチを112と122に割り当てたりという風に、「基本の音色とバリエーション音色をBANK [UP] [DOWN] ペダルで切り換える」、といった使いかたもできます。

111	112	113	114	
↑	↑	↑	↑	BANK [UP] [DOWN] ペダルで直接切り換え可能
121	122	123	124	

切り換えかた変更の手順

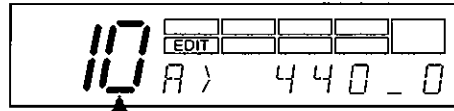
- ① プレイ・モードでEDIT [SYSTEM] を押します。
次のような表示になります。



下桁の“0”のみ点滅

- ② **ENTER/YES** を押します。

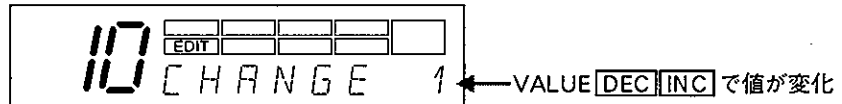
次の表示となり、「システム・コモン」(P.2-6)の選択状態になります。



下桁の“0”も点灯

- ③ PARAMETER **PREVIOUS** を1回押します。

“CHANGE”(パッチ・チェンジ・タイプ)に表示が切り換わります。



- ④ VALUE **DEC** **INC** で“CHANGE 1”または“CHANGE 2”を選びます。

- ⑤ 設定ができたなら、**EXIT/NO** を2回押します。

プレイ・モードに戻ります。

6. お買上げ時の状態に戻すには(初期化)

GR-1のさまざまなデータ(システム・データ、パッチ、およびレコーダー上の曲)をお買上げ時の状態に戻します。この操作を初期化と言います。

*初期化を行なった場合、それまで記憶されていたデータは失われてしまいますのでご注意ください。

○本体上の全設定を放棄し、お買上げ時の状態に戻すには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **WRITE/COPY** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ **ENTER/YES** を押します。

○EDIT **SYSTEM** スイッチに関わる全設定を、お買上げ時の状態に戻すには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **SYSTEM** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ **ENTER/YES** を押します。

○本体上の全パッチを、お買上げ時の状態に戻すには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **PATCH** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ **ENTER/YES** を押します。

○レコーダー上の曲(ソング)データを消去し、デモ曲を呼び出すには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **RECORDER/PART** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ **ENTER/YES** を押します。

○曲データを消去し、レコーダーを空にするには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **EXIT/NO** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ **ENTER/YES** を押します。

○送信プログラム・チェンジを初期化して、MIDI受信側と一致させるには？

- ① 一旦、電源を切ります。
- ② **EXIT/YES** を押しながら電源スイッチを入れます。
- ③ 再度 **ENTER/YES** を押します。

7. エクспанション・ボードについて

GR-1は、専用エクспанション・ボードSR-GR1-01(別売)を内蔵することによって、オリジナル・トーンの数(お買い上げ時200個)を合計400個に拡張することが可能です。

エクспанション・ボードに含まれている200個の新しいトーンは、本体に含まれているトーンの2倍に及ぶメモリーを贅沢に使用しています。ですから、これらのトーンは本体音色にも増して高品位でバリエーション豊かなものとなっています。パッチ作り際には、エクспанション・ボードの取り付けで追加されたトーンと従来のトーンを、1st トーン/2nd トーンとして併用することも可能です。

また、エクспанション・ボードには、増設されたオリジナル・トーンを用いたパッチ例を64個内蔵した、サウンド・ライブラリー・カード(PN-GR1-01)が付属しています。このカードをGR-1のカード・スロットに挿入し、グループ3、4のパッチを選べば、増設されたトーンで作られたパッチを、ただちに鳴らすことができます。

*詳しくは、ボード取り付け時にお渡しする説明書をご覧ください。

●取り付けをご希望の際は・・

エクспанション・ボードの取り付けは、ローランド・サービス・ステーション/サービス・スポットにて行ないます。取り付けをご希望の際はお買い上げの楽器店、またはお近くのローランド・サービスまでご相談ください(口裏表紙の内側参照)。

【この章のチェック・ポイント】

- ホールドの各タイプの特徴と、その選びかたはわかりましたか？(☞P.7-4)
- ピッチ・シフトの効きかたを変える手順は？(☞P.7-2)
- 外部ペダルを使ってできることは？またその変更手順は？(☞P.7-6)
- FAT・MODペダルの働きを切り換える方法は？(☞P.7-9)
- メモリー・カードに記憶できるデータの内容は？(☞P.7-11)
- メモリー・カードと本体の、データのやりとりの方法は？(☞P.7-12)
- バンクUP/DOWNペダルの操作に対するパッチの切り換わりかたを変えるには？
(☞P.7-20)
- エクспанジョン・ボードを搭載して可能になることは？(☞P.7-23)

第 8 章

使いこなし編

「GR-1 使いこなしアイデア集」

【この章の目的】

ここでは1~7章の本文で詳しく触れなかった、GR-1の音作りのポイントや、実戦的なアイデアの例を紹介していきます。これらのアイデアはほんの一例ですから、あなた自身のユニークなアイデアを加え、自由な発想でGR-1を使いこなしてください。

ポイント1……ギター本体とのコンビネーション

ギター・シンセサイザーの素晴らしさは、キーボード・プレイヤーが独占していたシンセ・サウンドやさまざまな楽器の音色を、ギタリストにも開放してくれる点にあります。また、ホールドやペダルによるバンド等、シンセサイザー独得の様々な演奏効果得が得られる点も見逃せません。

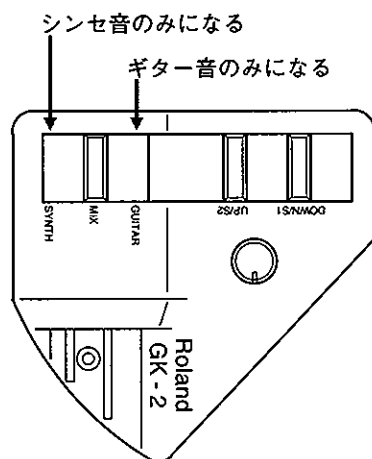
逆に、エレクトリック・ギターやアコースティック・ギター自体のピッキング・ノイズまで含んだ音色変化やミュート奏法の微妙なニュアンスなどは、ギター・シンセとは異なった多くの魅力を持っています。「ギターそのものの音」は、やはり現在の多くのギタリストにとって、もっとも重要な音色と言えます。

GR-1の場合、お手持ちのギターにGK-2を搭載すれば、あなたが鳴らしたいギター・サウンドはそのままに、シンセ・サウンドを付加することが可能です。従って、実戦では「従来のギター・サウンドとシンセ・サウンドを、どのように組み合わせていくか」が、ギター・シンセを効果的に使うポイントとなります。

ここでは、その具体例について考えてみましょう。

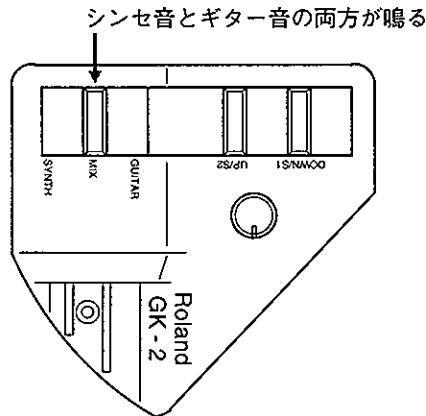
□ギター音とシンセ音を、曲中で使い分ける

シンセ音/ギター音の選択は、GK-2上の切り換えスイッチの操作で自由に切り換えることができます。ギターでバックアップを弾き、ソロ時にはシンセ・リード音色やブラス音色でシンセ・ソロを弾いたり、逆にバックアップ時のみにオルガン系等のシンセ音を用いたりといった使用法が考えられます。



□ギター音とシンセ音を同時に鳴らす

GK-2上のスイッチを“MIX”に設定すると、ギター音、シンセ音の両方が鳴ります。



この状態では、次のような様々な演奏効果が得られます。

◇ギターとシンセのユニゾン

GR-1側にオルガン系やシンセ・リード系の音色を選び、ギター本体の音を外部エフェクタやアンプで歪ませると、70年代のハード・ロック・バンドやジャズ・ロック・バンドに見られる、キーボードとギターのユニゾン演奏の雰囲気再現できます。

この時、シンセ音をギター音より、完全4度低い音程(ノート・シフト値“-5”)に設定すると、さらに重厚な感じが得られます。また、1オクターブ上、または下に設定しても良いでしょう(第4章「2.シンセ音を移調する」参照:☞P.4-5)。

リフやゆったりとしたメロディーを弾くと効果的です。

◇シンセ音が後から聞こえてくる

音の立ち上がりが遅いストリングス系サウンドや、シンセ・パッド系サウンドを、ギターのコード・プレイと組み合わせれば、先に鳴ったギター音を、後からシンセ音が包み込むような効果が得られます。この効果には、内蔵オリジナル・トーンの60番、84番、166番などが向いています。長めのリバーブや、ゆったりとしたコーラスと組み合わせるとさらに効果的でしょう。長い音符で音をのばしてやると効果的です。

◇複数のギターのような効果

エレキ・シタール(37番)やアコースティック・ギター(23番)、バンジョー(36番)等のオリジナル・トーンを用い、ギター本体の音を歪ませずに鳴らして組み合わせれば、弦楽器同士のアンサンブルのような音が得られます。GR-1側の音に、僅かにデチューンを加えてやると、複数演奏の雰囲気が強まります。(デチューンの手順は第4章「4.1st/2nd トーンの細かい設定をする」参照:☞P.4-15)

アルペジオ奏法などに効果的です。

□強く弾いた時のみシンセ音を鳴らす

やや特殊な応用例ですが、ペロシティー・ミックス機能を使って、強く弾いた時のみシンセ音を鳴らすという効果も得られます。

具体的には、まずパッチの2ndトーンに、鳴らしたいオリジナル・トーンを割り当てます。次に、第4章「5.パッチ作りのその他の設定」(☞P.4-18)の要領で、1st/2ndコンビネーションを「ペロシティー・ミックス」に設定します。さらに、1st/2ndバランスのつまみを2nd側に回しきり、1stトーンは鳴らなくしてしまいます。これにより、通常はギター本体の音のみが鳴り、強く弾いた時にはシンセ音(2ndトーン)も混じる、という効果が得られます。

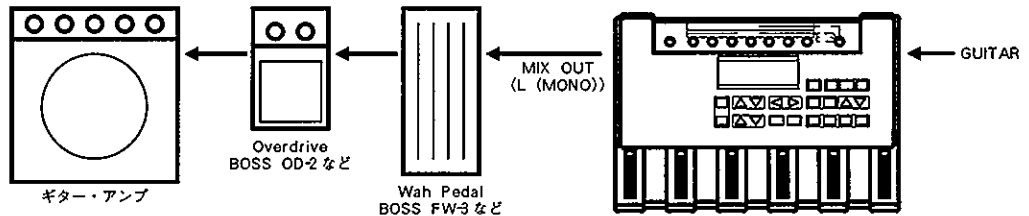
例えば、シンセ音に「爆発音」を選んでおき、一番強く弾いたときだけ鳴るようにしておいて、曲中のキメの部分で一番強く弾くと、キメと同時に「爆発音」が鳴ります。

□シンセ音とギター音の出力法の工夫

これまでの各例のように、ギター音・シンセ音を併用する場合、ギター本体の音とシンセ音の両方を、より「ギターらしい音」、「シンセらしい音」で鳴らすには、GR-1から別々に取り出し、それぞれに最適なアンプ等に接続するのがより効果的な方法です。

ギター音は、ギター・アウトからギター用エフェクター、ギター・アンプへ出力することでギターらしい音を得られます。これに対してシンセ音は、ギター音より広い周波数範囲を持っています。従って特性に独得のクセがあり、比較的歪み易いギター用アンプでは、「そのままの音を再現する」ことは困難です。このため、シンセ音はミックス・アウトからキーボード・アンプやミキサーにつないだ方が、本来の高品位な音を得やすいわけです。さらに、ステレオ・アンプで出力できれば、GR-1内蔵のパンヤリバーブ、コーラスの効果も最大限に引き出すことができます。(第2章「2.アンプやエフェクターとの代表的な接続例」参照: P.2-4)

ただし、もしギター・シンセを「ギター用エフェクターの1種」と考えるのであれば、さらに思い切った使いかたも可能です。必ずしも、サクソやピアノなど「そっくりな音」や周波数帯域が広く歪みの少ない音だけが、表現力に富んでいるとは限らないからです。例えば、次のようなセッティングを考えてみましょう。



このセッティングはGR-1の部分を除けば、ロックやブルースのギタリストにとって、ごく一般的な物でしょう。この状態でGK-2の切り換えスイッチの設定が“GUITAR”だと、GR-1のシンセ音は鳴らず、ミックス・アウトからはギター音のみがそのまま出力されます。従って、単にワウとオーバードライブを接続したギター・サウンドが得られます。

ここでGK-2のスイッチを“MIX”にすると、ミックス・アウトからはGR-1のシンセ音も出力されることとなります。この結果シンセ音とギター音はミックスされて、歪まされ、さらにギター専用アンプで鳴らされます。当然シンセ音は、本来の音色とはまったく異なりますが、ギター音とも通常のシンセとも異なる、迫力あるソロ・サウンドが得られるでしょう(オルガン系やシンセ・ベース系の音色で、GR-1の内蔵リバーブを切ってお試してください)。

この例はかなり極端な物ですが、外部エフェクターとの組合せも含めていろいろ試し、自由な発想で、GR-1の可能性を引き出してみましょう。

ポイント2…………… 内蔵リバーブ・コーラスの活用

本機にはリバーブとコーラスの、2系統のエフェクターが内蔵されています。リバーブはディレイ、またはパンニング・ディレイとしても使えます。またコーラスはフランジャー、またはショート・ディレイとしても使えます。

リバーブ、コーラスの設定はパッチごとに記憶されますから、音色を切り換えても、常にそれに最適なりバーブやコーラスの効果が得られます。

ここでは、音作りの一部としてのリバーブ、コーラスの利用も含めて、実戦的な使用例を考えてみましょう。

*設定の方法等、リバーブ、コーラスについての詳しくは、第4章「3.リバーブ/コーラスにさらに細かい設定をする」(P.4-9)をご参照ください。

□リバーブを使うコツ

本機のリバーブの内、ROOM1~3、HALL1~2といったタイプのは、普通の残響効果をつけるのに用います。これらのリバーブは、ソロ、バックিংを問わず、演奏に臨場感や広がりを与えることができます。

しかし、あまり大きなリバーブ・レベルで、時間(リバーブ・タイム)の長いリバーブをかけると、演奏内容が聴き取りにくくなり、リズムのキレも失われやすく逆効果です。

リバーブをつかいこなすには、

- リバーブ・タイムが長い場合はリバーブ・レベルは低めに
- レベルが大きい場合はタイムを短めに

の2点を目安にすると無難でしょう。

もちろん、サウンド・エフェクティブな音を狙ったり、ギター音のずっと後方で微かにシンセ音が鳴っているような効果を得たい場合には、これにこだわる必要はありません。

この他、リバーブをフィルター等と同様に、音色作りに利用することもできます。

例えばマリンバ(オリジナル・トーン15番)のような打楽器系の音に、タイムをごく短くしたルーム系リバーブを加えると、音に厚みをつけることができます。

また、1stトーンと2ndトーンを重ねての音作りをする際、両トーンの個性が強くてうまく調和しない場合に、リバーブを加えることで解決できることがあります。

□ディレイを使うコツ

リバーブ・タイプで“DLY”(ディレイ)を選ぶと、ディレイ効果が得られます。

ディレイ効果は、リバーブの豊かな響きとは、また異なった印象を与えることができますので、シンセ音の個性や用途によって、両者を使い分ける必要があります。

ディレイの場合、ディレイ・タイムの値(0~127)によって、エフェクト音が繰り返される間隔が決まります。ですから、「ルーム」や「ホール」で選ぶリバーブ以上に、ディレイ・タイムの違いで効果は異なり、その設定が重要なポイントとなります。

例えば、シンセ・リード音色等でよく見られる、長めのディレイを数回鳴らすような場合、ディレイ・タイムの設定を「2拍分相当」「1拍半相当」のような、曲のテンポに合わせた値にするという手法が用いられます。

この他、ステレオ・アウトを利用している場合には、リバーブ・タイプをP-D(パンニング・ディレイ)にしてリバーブ(ディレイ)・タイム、ディレイ・フィードバックを最小にすると、コーラスとは異なった、揺らぎのない広がりを得ることもできます。

□コーラス系エフェクトを使うコツ

通常コーラスでは、レイト (RATE: 揺らぎの速さ) を遅めに設定すると、空間的な広がりを得られます。

また、タイプ (TYPE) でフランジャーやフィードバック・コーラス (FLN、FBC) を選び、フィードバック (FBACK) の値を上げることで、音程感のある強いうねりを得ることもできます (コーラス 1~4 では、フィードバックは効きません)。特にフランジャーでは、レイトを遅めにし、フィードバックを中位に設定することで、特徴的な鋭いうねりが得られます。この効果はジェット・マシン効果とも呼ばれ、硬めの音色には特に有効です。

またコーラス、フランジャーを問わず、非常に速いレイトで、デプス (DPTH) を深めにすると、原音とはまったく異なった、効果音的なサウンドも得られます。

ショート・ディレイ 1~2 では、フィード・バックを 0 にすることでダブリング効果 (エフェクト音のごくわずかに遅れて聴こえ、厚みが増える) をつけたり、フィードバックを上げて金属的な響きを加えるのにも使えます。

これらの効果をリバーブの隠し味として併用するのも有効でしょう。

□リバーブ無し、コーラス無しの効果

リバーブ、コーラスでは様々な効果が得られますが、いつも同じようなりバーブとコーラスを深々とかけていると、どの音色も同じような雰囲気になってしまいがちです。

そこで、

- どのタイプ (TYPE) のリバーブ、コーラスを選ぶか。
- リバーブのみ、コーラスのみ、リバーブとコーラス両方のどれを使うか。

という 2 点の設定を、曲調やシンセ音の使用目的 (ソロ、バックিং、効果音等) によって、どのように選ぶかがポイントになります。

場合によっては、リバーブ、コーラスを両方とも使わないことも考えられます。

例えば、オリジナル・トーンの 137 番「CALLIOPE」等を使ったパッチづくりで、リバーブ、コーラスを両方とも切ってしまうと、民族楽器風の素朴な音を得ることができます。

また、深いリバーブのかかったパッチから、まったくリバーブの無いパッチに切り換えれば、曲における急激な場面展開を強く印象づけることができます。このほか、パッチ・エディットの「2ND - FX」(2ND トーンのリバーブ・コーラス ON/OFF) の設定によって、2nd トーンのみ、リバーブ・コーラスがかからなくすることができます。これを使えば、遠くで 1st トーンが鳴り、手前で 2nd トーンが鳴っているような聴感を得ることもできます。

第 9 章

資料編

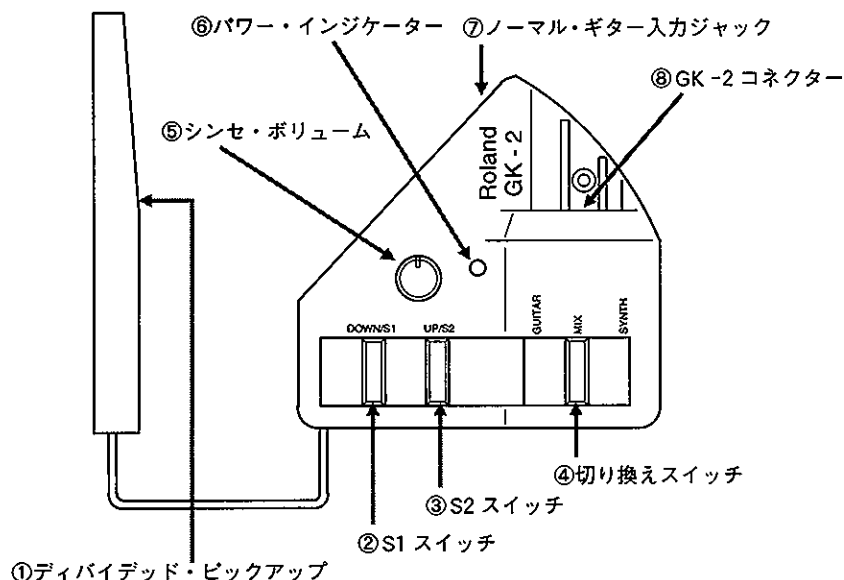
「GR-1 資料集」

【この章の目的】

ここでは GR-1 についてのさまざまな資料を紹介しています。

■ GK-2の各部の名称と働き (GR-1と組み合わせる場合)

*シンセサイザー・ドライバーの取扱説明書は、ローランド・ギター・シンセサイザー GR-50との組み合わせを前提に書かれている場合があります。本機 (GR-1) と組み合わせる場合には、スイッチの機能がGR-50の場合と異なります。以下の内容をご参照の上、GK-2をお使いください。



① デバイデッド・ピックアップ

ギターの弦振動を検出するためのピックアップです。ギター本体の、ブリッジとブリッジ側のピックアップとの間に取り付けて使用します。

② S1 スイッチ

GR-1がペダル機能モードのとき、これを押すとプレイ・モードに戻ります。また、オリジナル・トーンを選択時やエディット・モード時では、GR-1のパネル上のVALUE **DEC**と同じ働きをします。

③ S2 スイッチ

GR-1がプレイ・モードのとき、これを押すとペダル機能モードになります。また、オリジナル・トーンを選択時やエディット・モード時では、GR-1のパネル上のVALUE **INC**と同じ働きをします。

*GR-1では、本体上のペダルでパッチ切り換えを行います。S1、S2スイッチでパッチを切り換えることは出来ません。

④ 切り換えスイッチ

GR-1のシンセ音と、ギター本体のノーマル音を切り換えるスイッチです。“GUITAR”側にするとギター本体のノーマル音のみが、“SYNTH”側にするとGR-1のシンセ音が鳴ります。“MIX”にすると、ギター本体の音とシンセ音の両方が同時に鳴ります。

⑤ シンセ・ボリューム

ギターで制御されるシンセ音量を調節します。ギター本体の音量、及びマルチ・ティンバー部の音量には関係しません。

⑥ パワー・インジケータ

電源オンを示すランプです。GR-1とGK-2が専用ケーブルで接続されたときに点灯します。

⑦ ノーマル・ギター入力ジャック

GK-2にギターのノーマル信号を入力するジャックです。接続には付属のノーマル・ギター用コードを使用します。切り換えスイッチを“GUITAR”または“MIX”にして使う場合は、必ずこの接続を行なって下さい。

⑧ GK-2 コネクター

GR-1と接続するためのコネクターです。

目的別索引

ここでは、あなたが目的とする(やりたい)操作に関する記事を記載しているページが列挙されています。GR-1を効率良く使うために、是非お役立てください。

□音量を変えるには？

- パッチの音量を変える。……………パッチ・レベル(☞P.3-12、4-22)
- 外部ペダル(EV-5など)でシンセ音の音量を変える。……………(☞P.7-6)
- 外部ペダルの操作で、1st、2nd トーンの音量バランスを変える。……………(☞P.7-7)
- 1st、2nd トーンを鳴らす/鳴らさないを設定する。……………(☞P.3-6)
- 1st/2nd トーンの音量のバランスを調節する。
……………1st/2nd トーン・バランス(☞P.3-12、4-23)

□音色を変えるには？

- パッチをペダルで切り換える。……………(☞P.1-9)
- オリジナル・トーンを切り換える。……………オリジナル・トーンの切り換え(☞P.3-7)
- 本体上のつまみを使って音色を変える。
……………つまみによるパッチのエディット(☞P.3-3)
- ペダルを踏んでオクターブのような効果を得る。……………FAT機能(☞P.1-14)
- 外部ペダルの操作で、シンセ音にペダル・ワウをかけたような効果を得る。……………(☞P.7-7)
- 外部ペダルの操作で、モジュレーション効果を与える。……………(☞P.7-7)
- 1st/2nd トーンのビブラートのうねりの速さを弦ごとに微妙に変化させる。……………ビブラート・レイト・チェンジ(☞P.4-16)
- 2nd トーンにコーラスとリバーブを効かせる/効かせないを設定する。……………2nd トーンのエフェクトのON/OFF(☞P.4-21)
- リバーブ、コーラスのオン/オフを切り換える。……………(☞P.3-9)
- リバーブ、コーラスの効き具合を変える。……………(☞P.3-9、4-9)
- リバーブをディレイとして使う。……………(☞P.4-10)
- コーラスをフランジャーとして使う。……………(☞P.4-13)
- マルチ・ティンバー音源の各パートのトーンを切り換える。……………(☞P.5-7)
- マルチ・ティンバー音源の各パートのリバーブ・レベル、コーラス・レベルを変える。……………(☞P.5-10、6-15)

□音を伸ばすには？

- ペダルを踏んでホールド効果を得る。……………(☞P.1-14)
- ホールド効果の効きかたを変える。……………(☞P.7-4)
- 2nd トーンにホールド効果を効かせる/効かせないを設定する。……………2nd トーンのホールドのON/OFF(☞P.4-22)

□ピッチを変える(移調する)には？

- ペダルを踏んでピッチを連続的に変化させる。……………ピッチ・シフト(☞P.1-14)
- ピッチ・シフトの設定を変える。……………(☞P.7-2)
- 外部ペダルの操作で、シンセ音の音程を連続的に変える。……………(☞P.7-7)
- 1st、2nd トーンのピッチ差を半音単位で設定する。
……………1st/2nd トーン・インターバル(☞P.3-12)
- シンセ音を移調する。……………(☞P.4-5)

- 1st、2nd トーンのピッチの微調節をする。…………… ピッチ・デチューン(☞P.4-16)
- シンセ音のピッチの変化を半音刻みにする。……………(☞P.4-19)

□パン (定位) を設定するには？

- 1st、2nd トーンの定位を設定する。…………… パン(☞P.4-16)
- マルチ・ティンバー・モジュール (パート1~3)
の定位を設定する。……………(☞P.6-15)
- ドラム・パートの各打楽器音の定位を設定する。……………(☞P.6-17)

□チューニングをするには？

- GR-1 を使って、ギターをチューニングする。……………(☞P.1-4)
- 他の楽器にチューニングを合わせる。……………(☞P.2-6)

□ギターの奏法に合わせて GR-1 の設定を行なうには？

- FAT 機能をモジュレーション機能に切り換える。……………(☞P.7-9)
- 1st、2nd トーンを鳴らす／鳴らさないを弦別に設定する。……………(☞P.4-2)
- 1st/2nd トーンをピッキングの強弱で切り換えたり、
ミックスしたりする。……………1st/2nd コンビネーション(☞P.4-20)
- 外部ペダルの操作で、パッチ・グループを切り換える。……………(☞P.7-8)
- 外部ペダルの操作で、ローカル・オン／オフを切り換える。……………(☞P.6-23、7-8)

□GR-1 から外部機器を操作するには？

- GR-1 のパッチ切り換えに合わせて、外部に接続している
エフェクターのパッチを切り換える。……………(☞P.6-27)
- GR-1 のペダルの操作で、外部音源の音色を切り換える。……………(☞P.6-7)
- GR-1 に接続している外部ペダルの操作で、
外部機器のパラメーターの値を変える。……………(☞P.7-8)
- 外部 MIDI 音源をギターで鳴らす。……………(☞P.6-2)
- GR-1 を外部 MIDI 機器の増設音源とする。……………(☞P.6-12)
- 外部 MIDI シーケンサーと組合せる。……………(☞P.6-19)
- 外部シーケンサーからレコーダーへ曲を転送する。……………(☞P.6-24)
- 外部 MIDI 機器に送信するノート情報を1 オクターブ下げる。
…………… MIDI オクターブ・シフト(☞P.6-11)

□ピッキングによる感度を調節するには？

- GK-2 のピックアップ感度を調節する。……………(☞P.1-6)
- ピックアップ感度をパッチ毎に調節する。……………(☞P.4-19)
- ピッキング強弱による音色、音量の変化を少なくする。……………(☞P.4-19)
- どの程度のピッキングの強弱で1st、2nd トーンが入れ換わったり
ミックスされるか設定する。……………ペロシティー・スレッシュホールド(☞P.4-20)

□レコーディングするには？

- ペダルを踏んで内蔵レコーダーをスタート/ストップさせる。……………(P.1 - 14)
- マルチ・ティンバー音源のパート1~3にレコーディングする。……………(P.5 - 5)
- レコーダー上の曲を消す。……………(P.5 - 5)
- ビートにキチッと合わせてレコーディングする。……………クォンタイズ(P.5 - 11)
- ある小節区間を繰り返し再生しながら重ねてレコーディングする。……………ループ・レコーディング(P.5 - 10)
- ドラム・パートをレコーディングする。……………(P.5 - 12)
- レコーダーのテンポを設定する。……………(P.5 - 8)
- レコーダーの拍子を設定する。……………(P.5 - 27)
- 前のデータを残したまま同じパートに新しいデータを重ねどりする。……………(P.5 - 27)
- 前ノリ、後ノリを表現する。……………(P.5 - 27)
- レコーディング時のメトロノームのオン/オフを設定する。……………(P.5 - 27)
- レコーディングが始まる前のカウントの長さを設定する。……………(P.5 - 27)
- レコーディング時の音色をペダルで切り換える。……………(P.5 - 28)

□ソングを聴くには？

- デモ曲を聴く。……………(P.5 - 2)
- デモ曲を再度呼び出す。……………(P.5 - 6)
- レコーダー上の曲を消す。……………(P.5 - 5)
- カード上の曲を聴く。……………(P.5 - 32)
- 外部シーケンサーからレコーダーへ曲を転送する。……………(P.6 - 24)
- 曲を本体↔カード間でやりとりする。……………(P.7 - 17)
- 曲を繰り返し演奏する。……………リピート・プレイ(P.5 - 27)

□ソングを編集するには？

- ソングのある部分を別の部分にコピー（複写）する。……………コピー機能(P.5 - 19)
- ソングのある部分を小節を残したまま内容だけ消去する。……………イレース機能(P.5 - 22)
- ソングのある部分を小節ごと削除する。……………デリート機能(P.5 - 24)
- 外部シーケンサーからレコーダーへ曲を転送する。……………(P.6 - 24)
- 曲データをMIDIバルク・ダンプで外部機器とやりとりする。……………(P.6 - 30)

□パッチの設定を保存するには？

- エディットしたパッチを保存する。……………パッチ・ライト(P.3 - 14)

□カードを使うには？

- カードをGR-1で使えるようにする。……………フォーマット(□P.7-13)
- エディットしたパッチをカードにコピーする。……………(□P.7-12)
- カードに保存されているパッチを本体にコピーする。……………(□P.7-14)
- システム・エディット・モードの全設定内容を本体、カード間でやりとりする。……………(□P.7-15)
- 曲(ソング)を本体↔カード間でやりとりする。……………(□P.7-17)

□お買上げ時の設定に戻すには？

- パッチをお買上げ時の設定に戻す。……………(□P.2-9、7-22)
- システムをお買上げ時の設定に戻す。……………(□P.7-22)
- ソングをお買上げ時の設定に戻す。……………デモ・ソング(□P.7-22)
- すべての設定をお買上げ時の設定に戻す。……………(□P.7-22)

□パッチを便利に使うには？

- パッチを並び換える。……………パッチ・エクスチェンジ(□P.2-7)
- パッチに名前を付ける。……………パッチ・ネーム(□P.3-13)
- パッチの切り換わりかたを変える。……………(□P.7-20)

□トーンのエディットを便利にするには？

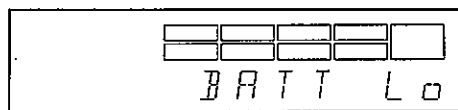
- 1st、2nd トーンを入れ換える。……………1st/2nd スワップ機能(□P.4-24)
- 1st トーンに任意のパッチのトーンをコピーする。…… トーン・コピー機能(□P.4-26)

□その他

- 音抜けを最小限に抑える。……………ボイス・リザーブ(□P.5-30)

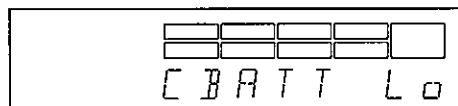
■故障と思う前に

○エラー・メッセージ



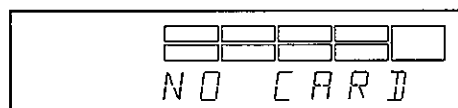
原因：内蔵のバックアップ用電池が消耗しています。

対応：記憶されているデータが消失する恐れがありますので、お買い上げの楽器店、または最寄りのローランド・サービス・ステーションにご相談ください(☞裏表紙の内側)。



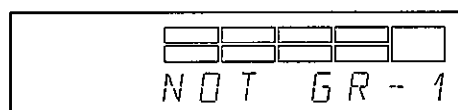
原因：メモリー・カードのバックアップ用電池が消耗しています。

対応：メモリー・カードの取扱説明書の手順に従い、電池を交換してください。



原因：メモリー・カードがカード・スロットに挿入されていないか、挿入状態が不完全です。

対応：メモリー・カードの挿入状態を確認してください。



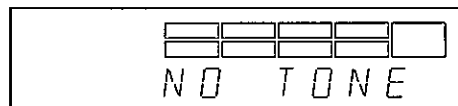
原因：カード・スロットに挿入されているカードがGR-1用にフォーマットされた物ではありません。また、GR-1では使用できないカードが挿入されている場合にもこの表示が出ます。

対応：GR-1で使用可能なカードを挿入するか、カードをGR-1用にフォーマットしてください(☞P.7-13)。



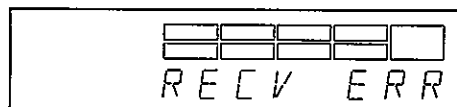
原因：メモリー・カードのプロテクト・スイッチがオンになっています。

対応：書き込みを行う場合は、オフに設定してください。



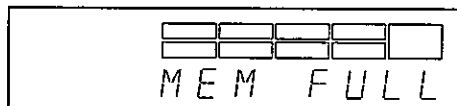
原因：エクспанション・ボードが内蔵されていません。

対応：オリジナル・トーンの200番~399番を使用する場合は、ローランド・サービス・ステーション(☞裏表紙の内側)にご相談の上、エクспанション・ボードを増設してください。



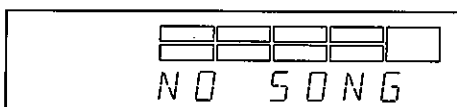
原因：エクスクルーシブ・データの受信に失敗しました。

対応：接続を確認した上で、再度正しい手順で送受信を行なってください。



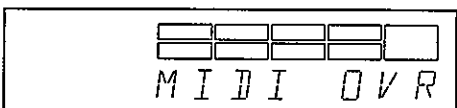
原因：内蔵レコーダーのメモリー（最大約2000音）がいっぱいになりました。これ以上入力することはできません。

対応：曲の構成や長さをもう一度考えて、不要な部分を削除するなどして、もう一度レコーディングし直してください。



原因：カード・スロットに挿入されているGR-1用カードに、レコーダー用の曲データが書き込まれていません。

対応：カードの曲を再生したいときは、曲データの入っているカードを使用してください。



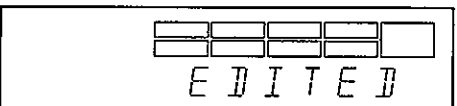
原因：外部MIDI機器から同時に送られてきたMIDI情報が多過ぎたため、GR-1の内部で処理しきれませんでした。

対応：外部MIDI機器からGR-1に送信するMIDI情報の量を減らしてから、送信し直してください。



原因：メモリー・カード上の曲が選ばれているため、レコーダー/パートの画面を選ぶことができません。

対応：5-32ページの要領で本体上の曲を選んでください。



原因：今、呼び出されているパッチに何らかの変更(エディット)が加えられているため、機能を実行できませんでした。

対応：機能を実行する前にパッチ・ライトを行ない、変更内容を本体またはメモリー・カードに記憶させてください。

○トラブルシューティング

操作中や演奏中に起こるトラブルの対処のしかたについて説明します。もし、原因がわからなかったり症状が直らない場合は、お買い上げ店もしくはお近くのローランド・サービス・ステーション(☞裏表紙の内側)までご相談ください。

○音が出ない

- 本体、アンプ、ミキサー等の電源は入っていますか？
→電源を入れてください。
- 正しい接続はされていますか？
→正しく接続してください。(☞P.2-4、2-5)
- 本体、GK-2、アンプ、ミキサー等のボリュームは下がっていませんか？
→各機器のボリュームを適度に上げてください
- パッチ・レベルは下がっていませんか？
→ターゲット切り換えつまみを“COMMON”にし、パッチ・レベルつまみを右に回してください。(☞P.3-11)
- STRING MODE **CHANGE** の操作で“MUTE”を選んでいませんか？
→STRING MODE **CHANGE** を操作して“MUTE”を解除してください。(☞P.3-6)
- STRING MODE **INDIVIDUAL** で“MUTE”を選んでいませんか？
→STRING MODE **INDIVIDUAL** または **CHANGE** を操作して“MUTE”を解除してください。(☞P.4-2)
- GK-2の切り換えスイッチの設定が“GUITAR”になっていませんか？
→“GUITAR”になっているとシンセ音は出力されませんので“MIX”または“SYNTH”に設定してください。
- VOLUME (EV-5) ジャックに挿入していたEV-5を抜きませんでしたか？
→この場合、一旦ギター・パートの音が消音され、パッチを切り換えても発音されません。GK-2のボリュームまたは切り換えスイッチを操作すると、瞬時に発音は再開されます。

○マルチ・ティンバー音源の音が出ない

- 各パートの音量は下がっていませんか？
→各パートの音量を設定してください(☞P.6-15、6-18)
- 外部MIDI機器とMIDIチャンネルは合っていますか？
→MIDIチャンネルを合わせてください。(☞P.6-15、6-18)

○200番以降のオリジナル・トーンが鳴らない

- エクспанジョン・ボードは搭載されていますか？
未搭載の状態では、00番~199番までしか発音できません。

○ピッチがおかしい

- ギターチューニングは合っていますか？
→ギターチューニングを合わせてください。(☞P.1-5)
- 他の楽器とのチューニングがずれていませんか？
マスター・チューニングを調節してください。(☞P.2-6)
- シンセ音を移調していませんか？
→ノート・シフトの値を適正な値に設定してください。(☞P.4-5)
- ピッチ・デチューンが極端に大きな値に設定されていませんか？
→適切な値に設定してください(☞P.4-16)
- 外部MIDI機器とバンド・レンジは合っていますか？
→バンド・レンジを合わせてください。(☞P.6-3、6-5、6-15)

○ギターでチョーキングやアーミングをしても、シンセ音を思うようにコントロールできない

- クロマチックが“ON”になっていませんか？
→クロマチックを“OFF”に設定してください。(☞P.4-19)
- RECORDER/PART MODEに入っていないですか？
→このモードでは通常クロマチック動作(ピッチが半音単位で動く)となります。(レコーディング・パラメーターのBENDが“ON”の時を除きます。)(☞P.5-27)

○エフェクターが効かない

- リバーブ、コーラスは“ON”になっていますか？
→REVERB/CHORUSを押して“ON”に設定してください(☞P3-9)
- 各エフェクターのエフェクト・レベルは下がっていませんか？
→適正な値を設定してください(☞P.4-11、4-14)

○パッチが切り換わらない

- エディット・モードに入っていないですか？
→EXIT/NOを数回をしてプレイ・モードに戻ってください。
- ペダル機能モードに入っていないですか？
→GK-2のSIスイッチを押してプレイ・モードに戻ってください。(☞P.1-12)

○レコーダーが鳴らない

- 曲の頭出しは出来ていますか？
→I◀◀(RESET)を押してください。
- 本体メモリー上に曲はありますか？
→本体のメモリー上に曲を呼び出してください。(☞P.5-6)
- メモリー・カード・スロットにカードを差し込まずに、カード上の曲を選んでいませんか？
→カードが差し込まれていないと、カード上に記憶されている曲を選んでもレコーダーは鳴りません。カードを差し込むか曲の選択を本体側にしてください(☞P5-32)

○RECORDER/PARTを押しても、レコーダー/パートのエディット画面に入れない

- レコーダーの曲の選択で、カード上の曲が選ばれていませんか？
→カード上の曲が選ばれているとレコーダーの機能は使えません。本体上の曲を選んでください(☞P.5-32)。

○レコーディングが思うように出来ない

- クオンタイズの設定がレコーディングしたい曲に合った設定になっていますか？
→曲に合うような設定に変更してください(☞P.5-11)

○音の強弱がはっきりしない

- ダイナミクスの値が小さすぎませんか？
→パッチに合ったダイナミクス値に設定し直してください(☞P.4-19)
- センスの値が大きすぎませんか？
→パッチに合ったセンスの値に設定し直してください(☞P.4-19)

○弦によって音量のばらつきがある

- GK-2のピックアップの感度調節は適切ですか？
- 適正な値に調節してください(☞P.1-6)

○曲にエフェクトが効きすぎる、あるいはほとんど効かない

- 各パートのコーラス/リバーブ・レベルが適切な値に設定されていますか？
- 適正な値に設定してください(☞P.6-15、6-17)
- *コーラス/リバーブ・レベル以外のエフェクターの設定はそのとき呼び出されているパッチの設定になりますのでご注意ください。

○レコーダーに記録したデータで外部音源が鳴らない

- GR-1のレコーダーは、内蔵マルチ・ティンバー音源専用です。ギター音源や外部MIDI音源を鳴らすことはできません。
- 必要な場合は、本格的な外部MIDIシーケンサー(ローランドMC-50等)とGR-1を組み合わせでお使いください。(☞P.6-19)

○レコーダーが外部機器に同期しない

- GR-1のレコーダーを外部機器のMIDIクロックに同期させてプレイすることはできません(ダウンロード機能使用時を除きます)。
- 同期演奏が必要な場合は、外部機器側を、GR-1から送信されるMIDIクロックに同期させてください。GR-1のMIDIクロックは、MIDIアウトから常時送信されています。

○ペダル機能モードのときにピッチ・シフトA、Bが全く効かない

- エクスプレッション・ペダル(EV-5)の機能に、“BENDER“(ベンダー)が選ばれていませんか？
- “BENDER”を選んだ場合、ピッチ・シフト機能は働きません。BENDER以外の効果を選んでください。

○ペダル機能のFAT・MODにモジュレーションを選択した場合の効果が弱い

- MOD**ペダルを踏んだときの効果は、オリジナル・トーンごとに異なります。
- 必要な場合は、効果のはっきり出るトーンを選んでください。

○ギターを弾いて外部MIDI機器(特にドラム・セット)を鳴らすときに、鳴らない音がある。

- ギター(GR-1)で鳴らすことのできる最低音はE2です。それより低い音は通常では鳴らすことができません
- MIDIオクターブ・シフト機能(☞P.6-11)を用いて、送信するノート情報を1オクターブ下げてください。

○パッチ切り換えの直後、意図していない音(前のパッチに似た異音)が鳴ったり、切り換え前の音のリリースが残る場合がある。

- パッチ切り換えの際、トーンの変更に先行して新しいパッチ・パラメーターを音源部へ送るために起こる、GR-1独特の現象です。(音色切り換え後の第1弾弦に対応する反応を向上するための仕様です。)
- 演奏上、気になる場合は、前の音を完全に消してからパッチの切り換えを行なうか、新しい音色での演奏に入る直前にパッチを切り換えてください。

■初期設定

○パッチ・リスト

GROUP /BANK	Number			
	1	2	3	4
11	RHODES	FLUGEL	HUGE JP8	SCATIN
12	FEEDBKER	PDLSTEEL	FANTAPAD	GIT+STGS
13	GRAND	VIBES	BIG BEE	ROCK BEE
14	V-SWSTGS	BIG STGS	HISYNSTG	SOLO VLN
15	FANTASIA	ATMSPHRE	PLUKGLAS	DIGIPLUK
16	SYNC *	GR300 LD	SQR LEAD	GRUNG
17	FLUTE	MUTE TPT	SOP> SAX	TENORSAX
18	RIPBRASS	POLY SYN	HORNSECT	SYN HORN
21	OOOHS	BREATH	HEAVEN	THE DEEP
22	NYLON GT	HARM GTR	E-SITAR	JAHMAYKA
23	BLOWPIPE	CLARINET	HRMONICA	DIGILEAD
24	FRETLESS	SLAPIN	DINOSAUR	ROK BASS
25	TRUMPET	ORKESTRA	RICH BRS	PLKSWEEP
26	BEAT KIT	INVISIBL	SOFT PAD	VMIXLEAD
27	BELLS +	BANDSECT	BASS>PNO	JAZZSPLT
28	BOMBER	PLANET10	MAYHEM	(blank)

○システム・パラメーター

EDIT SYSTEM "S - COMMON"	Master Tune	A = 440.0Hz	EDIT SYSTEM "EXT FOOT"	Function of Expression Pedal	CUTOFF	
	Song Select	INT		EDIT SYSTEM "P - SIFT A"	Pitch Shift Range	- 12
	Patch Change Type	CHANGE 1			Raise Time	32
EDIT SYSTEM "SENS - ADJ"	Pickup Sensitivity	1st string [3]	Return Time		18	
		2nd string [3]	Pedal Latch On/Off	OFF		
		3rd string [3]	EDIT SYSTEM "P - SIFT B"	Pitch Shift Range	12	
		4th string [3]		Raise Time	8	
		5th string [3]		Return Time	8	
		6th string [3]	Pedal Latch On/Off	OFF		
EDIT SYSTEM "MIDI"	Guitar Basic Channel	11	EDIT SYSTEM "PLAY/STP"	Recorder Reset On/Off	OFF	
	Mode	MONO		EDIT SYSTEM "FAT/MOD"	FAT/MOD Effect Type	FAT
	Bend Range	12	Pedal Latch On/Off		OFF	
	MIDI Local On/Off	ON	EDIT SYSTEM "HOLD"		Hold Type	1
	MIDI Octave Shift	NORM		Pedal Latch On/Off	OFF	
EDIT SYSTEM "BLK DUMP"	MIDI Device ID	17				

○パッチ・パラメーター

EDIT PATCH "P - COMMON"	Chromatic On/Off	ON
	Picking Sensitivity Dynamics	SENS : 3 D : 6
	1st/2nd Combination	LAYR
	Velocity Threshold	0
	FAT Initial Setting	OFF
	2nd Tone Effect	ON
	2nd Tone Hold	ON
	Patch Level	127
	1st/2nd Level Balance	0

EDIT PATCH "2NDSHIFT"	Note Shift for 2nd Tone	0
		0
		0
		0
		0
		0

EDIT PATCH "PG CHG"	Program Change Number for MIDI Sending	1
		1
		1
		1
		1
		1

EDIT PATCH "1ST TONE"	Pitch Detune	0
	Vibrato Rate Change	0
	Pan	< 0 >
	Envelope Attack	0
	Envelope Decay	0
	Envelope Release	0
	Filter Cutoff	0
	Filter Resonance	0
	Vibrato Depth	0
	Vibrato Rate	0

EDIT PATCH "REVERB"	Reverb Type	RM1
	Delay Feedback	0
	Reverb Time	64
	Reverb Level	64

EDIT PATCH "CHORUS"	Chorus Type	CR1
	Feedback	0
	Chorus to Reverb Send Level	0
	Chorus Level	64
	Chorus Depth	8
Chorus Rate	2	

EDIT PATCH "2ND TONE"	Pitch Detune	0
	Vibrato Rate Change	0
	Pan	< 0 >
	Envelope Attack	0
	Envelope Decay	0
	Envelope Release	0
	Filter Cutoff	0
	Filter Resonance	0
	Vibrato Depth	0
	Vibrato Rate	0

EDIT PATCH "P - NAME"	Patch Name	(Depending on the Patch)
--------------------------	------------	-------------------------------

PLAY MODE	Original Tone Select	1st: (Depending on the Patch) 2nd:	
	String Mode CHANGE (All Strings)	(Depending on the Patch)	
	String Mode INDIVIDUAL (Each Strings)	1st string	(Depending on the Patch)
		2nd string	
		3rd string	
		4th string	
		5th string	
6th string			
Reverb/Chorus On/Off	(Depending on the Patch)		

EDIT PATCH "1STSHIFT"	Note Shift for 1st Tone	0
		0
		0
		0
		0
		0
		0

○ドラム・セット

ノート・ ナンバー	トーン・ネーム	Internal /Expansion board	表示	ギターのフレット番号						
				6弦	5弦	4弦	3弦	2弦	1弦	
35	Bass Drum 2	exp	BD2	7	2					
36	Bass Drum 1	int	BD1	8	3					
37	Side Stick	int	SST	9	4					
38	Snare Drum 2	exp	SD2	10	5	0				
39	Hand Clap	int	HCP	11	6	1				
40	Snare Drum 1	int	SD1	12	7	2				
41	Low Tom 2	int	LT2	13	8	3				
42	Closed Hi - hat	int	CHH	14	9	4				
43	Low Tom 1	int	LT1	15	10	5	0			
44	Pedal Hi - hat	exp	PHH	16	11	6	1			
45	Mid Tom 2	int	MT2	17	12	7	2			
46	Open Hi - hat	int	OHH	18	13	8	3			
47	Mid Tom 1	int	MT1	19	14	9	4	0		
48	High Tom 2	int	HT2	20	15	10	5	1		
49	Crash Cymbal 1	int	CR1	21	16	11	6	2		
50	High Tom 1	int	HT1	22	17	12	7	3		
51	Ride Cymbal 1	int	RID		18	13	8	4		
52	Chinese Cymbal	exp	CHN		19	14	9	5	0	
53	Ride Bell	exp	RDB		20	15	10	6	1	
54	Tambourine	exp	TBR		21	16	11	7	2	
55	Splash Cymbal	int	SPL		22	17	12	8	3	
56	Cowbell	int	CWB			18	13	9	4	
57	Crash Cymbal 2	int	CR2			19	14	10	5	
58										
59	Ride Cymbal 2 (*)	int	RD2			21	16	12	7	
60	High Bongo (*)	exp	HBG			22	17	13	8	
61	Low Bongo (*)	exp	LBG				18	14	9	
62	Mute Conga	exp	MCG				19	15	10	
63	High Conga	exp	HCG				20	16	11	
64	Low Conga	exp	LCG				21	17	12	
65	High Timbale	exp	HTL				22	18	13	
66	Low Timbale	exp	LTL					19	14	
67	High Agogo	exp	HAG					20	15	
68	Low Agogo	exp	LAG					21	16	
69	Cabasa	exp	CBS					22	17	
70	Maracas (*)	exp	MRC						18	
71	Wood Block	exp	WDB						19	

- ご注意1 *印のついている打楽器音は、タップ入力(☐P.5 - 12)はできません。これらの打楽器音はギターや外部MIDIキーボードを使って入力してください。また、間違って入力した場合は、イレース機能を使ってその小節を消去してから他の打楽器音を含めて入力し直してください。
- ご注意2 Internal/Expansion Boardの項で“exp”と記載されている打楽器はエクステンション・ボード(☐P.7 - 23)を装着しなければ発音しません。
- ご注意3 ギターのフレット番号との対応は、内蔵レコーダーのドラム入力画面においての物です。実際にギター自体で弾く音程は、ここで記載されているノート・ナンバーよりは1オクターブ高くなっています。
 ですから、外部シーケンサーとの併用時など、MIDI IN/OUTを経由する場合(GR - 1をローカル・オフに設定し、外部シーケンサーをソフト・スルーに設定した場合など)、一部の打楽器はギターでは発音できなくなります。
 必要な場合は、MIDIオクターブ・シフト機能(P.6 - 11)をご使用下さい。]

■オリジナル・トーン一覧表

「No.」に“”マークの付いているオリジナル・トーンは1音につき2ボイス使用します。

分類	No.	名前	分類	No.	名前	分類	No.	名前	
ピアノ系	00	A PIANO1	ベース系	46	SLAP BS1	ボイス(クワイヤー)系	92 *	DLY SCAT	
	01	A PIANO2		47 *	SLAP BS2		93 *	NYLN SCAT	
	02 *	HONKYTNK		48 *	DTUNSLAP		94 *	PLUK -- DOO	
	03	E PIANO1		49	FRTLESS1		95	BRS SEC1	
	04 *	E PIANO2		50 *	FRTLESS2	96 *	BRS SEC2		
	05	E GRAND		51	MINI BS1	97 *	BRS SEC3		
	06 *	POP EPNO		52 *	MINI BS2	98 *	OCT BRS		
	07	RHODES 1		53 *	OCT BS1	99	BRS FALL		
	08 *	OVERTONE		54 *	OCT BS2	100 *	SYN BRS1		
	09 *	APNO+VIB		55 *	RESOBASS	101 *	SYN BRS2		
	10 *	AC P+VOX		56 *	PDL BASS	102 *	SYN BRS3		
	11 *	CLAV 1		57 *	DLY BASS	103 *	BRS BLST		
12 *	CLAV 2	58 *	BS+DRUMS	104 *	RICH BRS				
クロマチック ・パーカッション	13	VIBES 1	ストリングス・アンサンブル系	59	STRINGS1	プラス(ソロ等)	105	TRUMPET1	
	14 *	VIBES 2		60	SLW STRG		106	TROMBONE	
	15	MARIMBA		61 *	OCT STRG		107	TUBA	
オルガン系	16	ORGAN 1		62	BOWDSTRG		108	BRITE TP	
	17	ORGAN 2		63	TREM STR		109	MUTE TP1	
	18 *	ROCK ORG		64	BRT STRG		110 *	ALTO+TP	
	19	JAZZORG1		65	DRK STRG		111 *	TP+TRBN	
	20 *	JAZZORG2		66	JP STR 1		112 *	TRBN+SAX	
	21 *	CHEESO		67	JP PAD		113 *	FRNCH HN	
	22 *	PIPE ORG		68 *	OCTJPSTR		114	FLUGEL	
ギター系	23	STEELGT1		69 *	JP STR 2		ホルン	115 *	DTUN HRN
	24	NYLN GTR		70 *	HYBDSTR1			116 *	VELO HRN
	25 *	12ST GTR	71 *	HYBDSTR2	117 *	DUAL HRN			
	26	GTRHARM1	72 *	HYBDSTR3	118 *	PULSEHRN			
	27 *	GTRHARM2	ストリングス(ソロ)	73	VIOLIN	119		SYN HRN1	
	28	DISTGTR1		74	CELLO	120 *		BRTH HRN	
	29 *	DISTGTR2		75 *	CNTRA BS	121 *		FLGL+TP	
	30 *	FUNK GTR		76	FIDDLE	122 *		FLGL+FLT	
	31 *	GTR LEAD		77	WIRESTRG	サククス		123	ALTOSAX1
	32 *	FEEDBCK1		78	HARP			124	TENORSAX
	33 *	FEEDBCK2		79 *	SYN HARP			125	SOP SAX
	34 *	ONLYFDBK	80 *	SYN VOX1	126 *			ALTOGRWL	
	35	PDLSTEEL	81	SYN VOX2	127 *		TENRGRWL		
	36	BANJO	82 *	DBL VOX	128 *		ALTO+TNR		
ベース系	37	E SITAR1	ボイス(クワイヤー)系	83	VOXLEAD1	木管楽器	129	PICCOLO	
	38 *	E SITAR2		84 *	HAUNTVOX		130	FLUTE	
	39	ACOU BS1		85 *	CHIFFPAD		131	OBOE	
	40 *	ACOU BS2		86	BREATH		132	CLARINET	
	41	E BASS 1		87 *	WIND VOX		133 *	CHIF FLT	
	42	PICK BS1		88 *	INVRSION		134 *	MUTE+FLT	
	43 *	PICK BS2		89 *	SYN HARM		135 *	VIBE+FLT	
	44 *	PICK BS3		90 *	ECHO VOX		その他の サウンド系	136 *	OCARINA
	45 *	PICK BS4		91	SCAT VOX			137 *	CALLIOPE

分類	No.	名前	分類	No.	名前	
その他のウインド楽器	138	BTL BLOW	パーカッション	184	HANDCLAP	
	139	BLOWPIPE		185	TIGHT SN	
	140	HRMONICA		186	TOM	
	141 *	WHISTLE		187	CLOSEHAT	
シンセサイザー	142	GR300 1		188	OPEN HAT	
	143	PLN LEAD		189	RIDE CYM	
	144 *	POLY SYN		190	COWBELL	
	145 *	TWEETY		191	KICK 1	
	146	SOFT PAD		192	CRSH CYM	
	147 *	METALPAD		193 *	SYN TOMS	
	148 *	SQRLEAD1		194 *	KIK+SNAR	
	149 *	SYNLEAD1		効果音	195 *	GUNSHOT
	150	SYNLEAD2			196 *	TALKING
	151 *	SYNLEAD3			197 *	MILENEUM
	152	SYNLEAD4	198 *		SPACEVOX	
	153	SYNLEAD5	199 *		DROPBOMB	
	154 *	5TH LEAD				
	155 *	SAW LEAD				
	156	SAW PAD				
	157 *	PULSEPAD				
	158 *	TECHNO				
	159 *	OMINOUS				
	160 *	HARP PAD				
	161 *	INVISIBL				
	162 *	ATMSPHRE				
	163 *	DIGIPLUK				
	164 *	PLUKSWP1				
	165 *	PLUKSWP2				
	166 *	SWEEPPAD				
	167 *	OCT PAD				
	168 *	HLLW PAD				
	169 *	CHOIRPAD				
	170 *	DIGI BOW				
	171 *	DIGI VOX				
	172 *	SOUNDTRK				
	173 *	BOWEDGLS				
174 *	HEAVEN					
175 *	AMBIENCE					
シンセ・ベル系	176	FANTA BL				
	177	TINKBELL				
	178 *	SYN BELL				
	179 *	SPRKBELL				
	180 *	FANTASIA				
	181 *	FANTAPAD				
パーカッション	182	STEELDRM				
	183	SIDE STK				

■パラメーター一覧表

□システム・パラメーター

EDIT SYSTEM “10 S-COMMON”

パラメーター名	表示	設定範囲
Master Tune	A > 440_0	427.2 ~ 452.6 (Hz)
Song Select	SONG INT	INT (本体)、CRD (カード)
Patch Change Type	CHANGE 1	1、2

EDIT SYSTEM “11 SENS-ADJ”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pickup Sensitivity string #1	-----	0 ~ 7
Pickup Sensitivity string #2	-----	0 ~ 7
Pickup Sensitivity string #3	-----	0 ~ 7
Pickup Sensitivity string #4	-----	0 ~ 7
Pickup Sensitivity string #5	-----	0 ~ 7
Pickup Sensitivity string #6	-----	0 ~ 7

EDIT SYSTEM “12 MIDI”

パラメーター名	表示	設定範囲
Guitar Basic Channel	BASIC 11	1 ~ 11
Mode (MIDI OUT)	MD MONO	MONO、POLY
Bend Range (MIDI OUT)	BEND 12	0 ~ 24
MIDI Local On/Off	LOCAL ON	OFF、ON
MIDI Octave Shift	OCT NORM	NORM、DOWN

EDIT SYSTEM “13 BLK DUMP”

パラメーター名	表示	設定範囲
MIDI Device ID	DEVICE17	1 ~ 32

EDIT SYSTEM “14 EXT FOOT”

パラメーター名	表示	設定範囲
Function of Expression Pedal	CUTOFF	CUTOFF、1ST/2ND、MODULATE、BENDER、 GROUP UP、LOCAL OFF、CNT_No16

EDIT SYSTEM “15 P – SIFT A”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pitch Shift Range	RANGE 12	– 24 ~ 12
Raise Time	RAISE 32	1 ~ 63
Return Time	RETRN 18	1 ~ 63
Pedal Latch On/Off	LATCNOFF	OFF、ON

EDIT SYSTEM “16 P – SIFT B”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pitch Shift Range	RANGE 12	– 24 ~ 12
Raise Time	RAISE 8	1 ~ 63
Return Time	RETRN 8	1 ~ 63
Pedal Latch On/Off	LATCNOFF	OFF、ON

EDIT SYSTEM “17 PLAY STP”

パラメーター名	表示	設定範囲
Recorder Reset On/Off	RESETOFF	OFF、ON

EDIT SYSTEM “18 FAT/ MOD”

パラメーター名	表示	設定範囲
FAT/MOD Effect Type	TYPE FAT	FAT、MOD
Pedal Latch On/Off	LATCNOFF	OFF、ON

EDIT SYSTEM “19 HOLD”

パラメーター名	表示	設定範囲
Hold Type	H – TYPE 1	1、2、3
Pedal Latch On/Off	LATCNOFF	OFF、ON

□パッチ・パラメーター

PLAY MODE

パラメーター名	表示	設定範囲
1st Original Tone	(Tone name)	00 ~ 199 (エクスパンジョン・ボード増設時：00 ~ 399)
2nd Original Tone	(Tone name)	00 ~ 199 (エクスパンジョン・ボード増設時：00 ~ 399)
String Mode string #1	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
String Mode string #2	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
String Mode string #3	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
String Mode string #4	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
String Mode string #5	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
String Mode string #6	-----	1st+2nd、1st、2nd、mute
Reverb/Chorus	REV、 CHO	reverb、 chorus、 reverb+chorus、 off

EDIT PATCH “21 P-NAME”

パラメーター名	表示	設定範囲
Patch Name	-----	最大8文字

EDIT PATCH “22 P-COMMON”

パラメーター名	表示	設定範囲
Chromatic	CRMT OFF	OFF、 ON
Picking Sensitivity	SENS2 D7	0 ~ 7
Dynamics	SENS2 DZ	0 ~ 7
1st/2nd Combination	1/2 LAYR	LAYR、 V-SW、 V-MX
Velocity Threshold	V-TH 0	0 ~ 127
FAT Initial Setting	FAT OFF	OFF、 ON
2nd Tone Effects	2-FX ON	OFF、 ON
2nd Tone Hold	2-HD ON	OFF、 ON
Patch Level	LEVL 127	0 ~ 127
1st/2nd Level Balance	L-BAL 0	-64 ~ 63

EDIT PATCH “22 1ST TONE”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pitch Detune	DTUN 0	-50 ~ 50
Vibrato Rate Change	R-CHNG 0	-7 ~ 7
Pan	PAN < 0 >	RNDM、< 63 ~ < 0 > ~ 63 >
Envelope Attack	ATAK 0	-50 ~ 50
Envelope Decay	DECY 0	-50 ~ 50
Envelope Release	RELS 0	-50 ~ 50
Filter Cutoff	COFF 0	-50 ~ 50
Filter Resonance	RESO 0	-50 ~ 50
Vibrato Depth	VBDP 0	-50 ~ 50
Vibrato Rate	VBRT 0	-50 ~ 50

EDIT PATCH “23 2ND TONE”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pitch Detune	DTUN 0	-50 ~ 50
Vibrato Rate Change	R-CHNG 0	-7 ~ 7
Pan	PAN < 0 >	RNDM、< 63 ~ < 0 > ~ 63 >
Envelope Attack	ATAK 0	-50 ~ 50
Envelope Decay	DECY 0	-50 ~ 50
Envelope Release	RELS 0	-50 ~ 50
Filter Cutoff	COFF 0	-50 ~ 50
Filter Resonance	RESO 0	-50 ~ 50
Vibrato Depth	VBDP 0	-50 ~ 50
Vibrato Rate	VBRT 0	-50 ~ 50

EDIT PATCH “24 1STSHIFT”

パラメーター名	表示	設定範囲
1st Tone Note Shift string #1	STR1 0	-24 ~ 12
1st Tone Note Shift string #2	STR2 0	-24 ~ 12
1st Tone Note Shift string #3	STR3 0	-24 ~ 12
1st Tone Note Shift string #4	STR4 0	-24 ~ 12
1st Tone Note Shift string #5	STR5 0	-24 ~ 12
1st Tone Note Shift string #6	STR6 0	-24 ~ 12

EDIT PATCH “25 2NDSHIFT”

パラメーター名	表示	設定範囲
2nd Tone Note Shift string #1	STR1 0	-36 ~ 24
2nd Tone Note Shift string #2	STR2 0	-36 ~ 24
2nd Tone Note Shift string #3	STR3 0	-36 ~ 24
2nd Tone Note Shift string #4	STR4 0	-36 ~ 24
2nd Tone Note Shift string #5	STR5 0	-36 ~ 24
2nd Tone Note Shift string #6	STR6 0	-36 ~ 24

EDIT PATCH “26 PG CHG”

パラメーター名	表示	設定範囲
Program Change # for MIDI sending :string #1	STR1 1	1 ~ 128
Program Change # for MIDI sending :string #2	STR1 1	1 ~ 128
Program Change # for MIDI sending :string #3	STR1 1	1 ~ 128
Program Change # for MIDI sending :string #4	STR1 1	1 ~ 128
Program Change # for MIDI sending :string #5	STR1 1	1 ~ 128
Program Change # for MIDI sending :string #6	STR1 1	1 ~ 128

EDIT PATCH “27 REVERB”

パラメーター名	表示	設定範囲
Reverb Type	TYPE RM1	RM1、RM2、RM3、HL1、HL2、 PLT、DLY、P-D
Delay Feedback	D-FB 0	0 ~ 127
Reverb Time	TIME 64	0 ~ 127
Reverb Level	LEVL 64	0 ~ 127

EDIT PATCH “28 CHORUS”

パラメーター名	表示	設定範囲
Chorus Type	TYPE CR1	CR1、CR2、CR3、CR4、 FBC、FLN、SD1、SD2
Feedback	FBAK 0	0 ~ 127
Chorus to Reverb Send Level	C→R 64	0 ~ 127
Chorus Level	LEVL 64	0 ~ 127
Chorus Depth	DPTH 8	0 ~ 127
Chorus Rate	RATE 2	0 ~ 127

□レコーディング・パラメーター

EDIT RECORDER/PART “34 REC PARM”

パラメーター名	表示	設定範囲
Tempo	TEMPO120	20 ~ 250 (Beat per minute)
Merge Recording	MERGE OFF	OFF、ON
Quantize	QTZ OFF	OFF、1/24、1/16、1/12、1/8、 1/6、1/4、1/3、1/2
Data Offset Level	OFFSET 0	-48 ~ 48
Beat Number of Beats	BT 4 / 4	1 ~ 16
Beat Number of Unit	BT 4 / 4	2、4、8、16
Velocity for Tapping	VELO 100	0 ~ 127
Metronome On/Off	CLICK ON	OFF、ON
Count In Length	COUNT M2	M0、M1、M2、M4
Bend Recording	BEND OFF	OFF、ON
Repeat Play	REPT OFF	OFF、ON
Loop Recording	LOOP OFF	OFF、1 ~ 8

EDIT RECORDER/PART “35 PDL > TONE”

パラメーター名	表示	設定範囲
Pedal Select	No1 - 0	No1、No2、No3、No4、DWN、UP
Tone Assign	No1 - 0	0 ~ 399

EDIT RECORDER/PART “37 VOICE RS”

パラメーター名	表示	設定範囲
Voice Reserve Guitar 1st Tone	G-1ST 12	0、6、12
Voice Reserve Guitar 2st Tone	G-2ND 12	0、6、12
Voice Reserve Multi Part1	PART1 0	0 ~ 24
Voice Reserve Multi Part2	PART2 0	0 ~ 24
Voice Reserve Multi Part3	PART3 0	0 ~ 24
Voice Reserve Drum Part	DRUMS 0	0 ~ 24

EDIT RECORDER/PART “38 PART SET”

パラメーター名	表示	設定範囲
Part1 Set Up	PART 1 ->	
Part1 Level	P1VOL100	0 ~ 127
Part1 Channel	P1 CH 2	1 ~ 16、OFF
Part1 Reverb	P1REV 64	0 ~ 127
Part1 Chorus	P1CHO 64	0 ~ 127
Part1 Bend Range	P1BND 12	0 ~ 24
Part1 Pan	P1PAN < 0 >	RNDM、 < 63 ~ < 0 > ~ 63 >
Part2 Set Up	PART 2 ->	(パート1と同じ)
Part3 Set Up	PART 3 ->	(パート1と同じ)
Drum Level	DRUM-VOL	
Bass Drum 1	BD1 127	0 ~ 127
Snare 1	SD1 127	0 ~ 127
⋮	⋮	0 ~ 127
Drum Reverb Level	DRUM-REV	
Bass Drum 1	BD1 64	0 ~ 127
Snare 1	SD1 64	0 ~ 127
⋮	⋮	0 ~ 127
Drum Pan	DRUM-PAN	
Bass Drum 1	BD1 < 0 >	RNDM、 < 63 ~ < 0 > ~ 63 >
Snare 1	SD1 < 0 >	RNDM、 < 63 ~ < 0 > ~ 63 >
⋮	⋮	RNDM、 < 63 ~ < 0 > ~ 63 >
Drum Part Channel	DR-CH 10	1 - 16、OFF

EDIT RECORDER/PART “39 PRT-TONE”

パラメーター名	表示	設定範囲
Part1 Tone Assign	PRT1 0	00 ~ 399
Part2 Tone Assign	PRT1 42	00 ~ 399
Part3 Tone Assign	PRT1 95	00 ~ 399

■ ブランク・チャート

○ システム・パラメーター

EDIT SYSTEM "S - COMMON"	Master Tune	A = Hz	EDIT SYSTEM "EXT FOOT"	Function of Expression Pedal	CUTOFF / 1ST/2ND / MODULATE / BENDER / GROUP UP / LOCALOFF / CNT_No16	
	Song Select	INT / CRD		EDIT SYSTEM "P - SIFT A"	Pitch Shift Range	RANGE []
	Patch Change Type	CHANGE 1 / 2			Raise Time	RAISE []
EDIT SYSTEM "SENS - ADJ"	Pickup Sensitivity	1st string []	EDIT SYSTEM "P - SIFT B"	Return Time	RETRN []	
		2nd string []		EDIT SYSTEM "PLAY/STP"	Pedal Latch On/Off	LATCH ON / OFF
		3rd string []			Pitch Shift Range	RANGE []
		4th string []	EDIT SYSTEM "MIDI"	Raise Time	RAISE []	
		5th string []		Return Time	RETRN []	
		6th string []		Pedal Latch On/Off	LATCH ON / OFF	
EDIT SYSTEM "MIDI"	Guitar Basic Channel	BASIC []	EDIT SYSTEM "FAT/MOD"	Recorder Reset On/Off	RESET ON / OFF	
	Mode	MD [MONO/POLY]		FAT/MOD Effect Type	TYPE FAT / MOD	
	Bend Range	BEND []	EDIT SYSTEM "HOLD"	Pedal Latch On/Off	LATCH ON / OFF	
	MIDI Local On/Off	LOCAL [On/OFF]		Hold Type	H - TYPE 1 / 2 / 3	
	MIDI Octave Shift	NORM, DOWN		Pedal Latch On/Off	LATCH ON / OFF	
EDIT SYSTEM "BLK DUMP"	MIDI Device ID	DEVICE []				

○ パッチ・パラメーター

PLAY MODE	Original Tone Select	1st [:] 2nd [:]
	String Mode CHANGE (All Strings)	1st / 2nd
	String Mode INDIVIDUAL (Each Strings)	1st string []
		2nd string []
		3rd string []
		4th string []
		5th string []
6th string []		
Reverb/Chorus On/Off	REV / CHO / REV+CHO / (off)	

EDIT PATCH "P - NAME"	Patch Name	[]
--------------------------	------------	-----

EDIT PATCH "P - COMMON"	Chromatic On/Off	CRMT ON / OFF
	Picking Sensitivity	SENS []
	Dynamics	D []
	1st/2nd Combination	1/2 LAYR / V - SW / V - MX
	Velocity Threshold	V - TH []
	FAT Initial Setting	FAT ON / OFF
	2nd Tone Effect	2 - FX ON / OFF
	2nd Tone Hold	2 - HD ON / OFF
	Patch Level	LEVL []
1st/2nd Level Balance	LEVL []	

EDIT PATCH "1ST TONE"	Pitch Detune	DTUN []
	Vibrato Rate Change	R - CHNG []
	Pan	PAN []
	Envelope Attack	ATAK []
	Envelope Decay	DECY []
	Envelope Release	RELS []
	Filter Cutoff	COFF []
	Filter Resonance	RESO []
	Vibrato Depth	VBDP []
Vibrato Rate	VBRT []	

EDIT PATCH "2ND TONE"	Pitch Detune	DTUN []
	Vibrato Rate Change	R - CHNG []
	Pan	PAN []
	Envelope Attack	ATAK []
	Envelope Decay	DECY []
	Envelope Release	RELS []
	Filter Cutoff	COFF []
	Filter Resonance	RESO []
	Vibrato Depth	VBDP []
Vibrato Rate	VBRT []	

EDIT PATCH "1STSHIFT"	Note Shift for 1st Tone	1st string []
		2nd string []
		3rd string []
		4th string []
		5th string []
		6th string []

EDIT PATCH "2NDSHIFT"	Note Shift for 2nd Tone	1st string []
		2nd string []
		3rd string []
		4th string []
		5th string []
		6th string []

EDIT PATCH "PG CHG"	Program Change Number for MIDI Sending	1st string []
		2nd string []
		3rd string []
		4th string []
		5th string []
		6th string []

EDIT PATCH "REVERB"	Reverb Type	TYPE RM1 / RM2 / RM3 / HL1 / HL2 / PLT / DLY / P - D
	Delay Feedback	D - FB []
	Reverb Time	TIME []
	Reverb Level	LEVL []

EDIT PATCH "CHORUS"	Chorus Type	TYPE CR1 / CR2 / CR3 / CR4 / FBC / FLN / SD1 / SD2
	Feedback	FBAK []
	Chorus to Reverb Send Level	C ->R []
	Chorus Level	LEVL []
	Chorus Depth	DPTH []
Chorus Rate	RATE []	

ローランドのエクスクルーシブ・メッセージについて

1. メッセージのフォーマット

ローランドのエクスクルーシブ・フォーマット (タイプIV) はすべて以下の表のようになっています。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	マニファクチャラーID (ローランド)
DEV	デバイスID
MDL	モデルID
CMD	コマンドID
[BODY]	データ本体
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

■ MIDI ステータス [MIDI status] (F0H),(F7H)
 エクスクルーシブ・メッセージは2つのステータスによって囲まれ、(F0H)の次には「マニファクチャラーID」を必要とします。(MIDI規格Ver1.0による。)

■ マニファクチャラーID [Manufacturer ID] (41H)
 ローランドのIDです。「マニファクチャラーID」により、どのメーカーのエクスクルーシブ・メッセージであるかを判断することができます。

■ デバイスID [Device ID] DEV
 複数の機器を区別するためにあります。通常「ベーシック・チャンネル」から1を引いた値 (00H-0FH) が使用されますが、複数のベーシック・チャンネルを持つ機器などでは (00H-1FH) を設定して使用することもあります。

■ モデルID [Model ID] MDL
 機種ごとに決まった値を持ちます。ただし、機種が違っても同じデータを扱うものは共通に使用されます。拡張のために (00H) を使用し、(00H) の個数によっても各々区別されます。

例えば、

(01H),
 (02H),
 (03H),
 (00H, 01H),
 (00H, 02H),
 (00H, 00H, 01H)

は各々、別の機種を表します。

■ コマンドID [Command ID] CMD
 メッセージの役割を表します。拡張のために (00H) を使用し、(00H) の個数によっても各々区別されます。

例えば、

(01H),
 (02H),
 (03H),
 (00H,01H),
 (00H,02H),
 (00H,00H,01H)

は各々、別の役割を表します。

■ データ本体 [BODY]
 送受信されるデータ本体。「モデルID」および「コマンドID」によってサイズと内容が変わります。

2. アドレス・マッピング方式によるデータ転送

アドレス・マッピング方式とは1.のフォーマットにしたがったデータ転送の方式です。この方式では、波形データ、音色データ、スイッチ情報やパラメーターなどを、その機種ごとに設定したアドレス空間に割り付けることによって、さまざまなデータを、そのアドレスを示すことで、データの転送を行います。

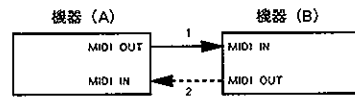
以上により、機種やデータの種類の異なるデータの転送方法が変わることはありません。転送方法としては、ワン・ウェイ方式とハンドシェイク方式の2方式があります。

機器によって、データの種類の異なる、2方式を使い分けていたり、1つの方式しかできない場合もあります。

■ワン・ウェイ方式 (3.参照)

この方式は、比較的少ないデータの転送に適しており、一方的にエクスクルーシブ・メッセージを送信することによってデータ転送を行っています。

接続図

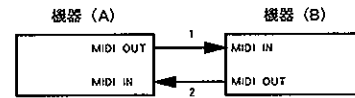


「データ要求」(3.参照) を使用するとき、2の接続が必要です。

■ハンドシェイク方式 (本機では対応していません)

この方式は、送る側と受ける側で互いに確認 (ハンドシェイク) をしてデータ転送を行っています。多量のデータの転送では、信頼性が高く、転送速度も速くなります。

接続図



必ず1及び2の接続が必要です。

上記2方式について

* 転送方式により「コマンドID」が決まっています。

* 機器 [A] および機器 [B] が各々、同じ方式を採用しており、データ転送ができる状態にあって、さらに、「デバイスID」と「モデルID」が一致していなければ、データ転送を行なうことはできません。

3. ワン・ウェイ方式によるデータ転送

この方式は比較的少量のデータを転送するときメッセージごとの確認を行わず一方的に送る方法です。ただし多量のデータを続けて送る時は、適当な時間間隔 (20msec以上) を取って送ります。この方式では受信側はその時間内で正しくデータを受け取らなければなりません。

メッセージの種類

メッセージ	コマンドID
データ要求1	RQ1 (11H)
データ・セット1	DT1 (12H)

■データ要求1 [Request data 1] RQ1 (11H)

相手の機器からデータを送ってもらうときに送信します。アドレスとサイズで要求するデータと量を示しています。

このメッセージを受信した場合、その機器がデータを送られる状態にあり、アドレスとサイズが適当なものであれば、要求されたデータを「データ・セット1」メッセージで送信します。そうでない場合は何も送信をしません。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	マニファクチャラーID (ローランド)
DEV	デバイスID
MDL	モデルID
11H	コマンドID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	サイズ MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

*サイズは要求するデータ全体のアドレスを示しており、1つの「データ・セット1」のメッセージのデータのバイト数ではありません。

*機種ごとに、データの種類によって1度に転送するデータの数があらかじめ決まっていたり、決められたアドレスで区切って送受信しなければならない場合もあります。

*アドレスとサイズは同じバイト数で、「モデルID」ごとに決められます。

*チェック・サムは、アドレス、サイズ、及びチェック・サム自身を加算した値の下位7ビットがゼロになる値になっています。

■データ・セット1 [Data set 1] DT1 (12H)

実際のデータの転送を行いません。
データはそれぞれ1バイトごとにアドレスを持ちますが、このメッセージでは、1つまたは、複数データの先頭のアドレスと、データだけをアドレス順にならべたものを送ることができます。

MIDI規格により、リアル・タイム・メッセージ以外のメッセージはエクスクルーシブ・メッセージにはわり込めません。ローランドでは、ソフト・スルーする機種を考慮して、1つの「データ・セット1」メッセージで転送するデータを最大256バイトとしていますので、256バイトを超えるような多量のデータは、区切って何回かに分けて送ります。

バイト	説明
F0H	エクスクルーシブ・ステータス
41H	マニファクチャラーID (ローランド)
DEV	デバイスID
MDL	モデルID
12H	コマンドID
aaH	アドレス MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	データ
⋮	⋮
sum	チェック・サム
F7H	エンド・オブ・エクスクルーシブ

*このメッセージは、「データ要求1」メッセージで示される範囲の中で有効な部分のみを転送することができます。

*機種ごとに、データの種類によって1度に転送するデータの数があらかじめ決まっていたり、決められたアドレスで区切って送受信しなければならない場合もあります。

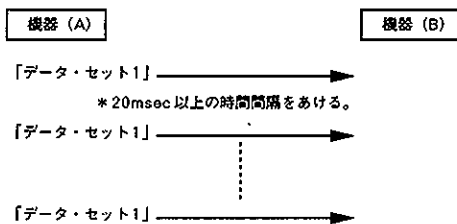
*アドレスのバイト数では、「モデルID」ごとに決められます。

*チェック・サムは、アドレス、データ、及びチェック・サム自身を加算した値の下位7ビットがゼロになる値になっています。

■送受信の例

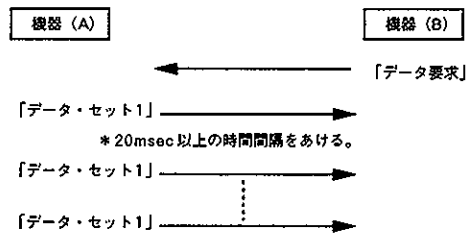
●機器 (A) が機器 (B) にデータを転送するとき。

単に「データ・セット1」のメッセージを送信します。



●機器 (B) が機器 (A) からデータを転送してもらうとき。

最初に「データ要求1」メッセージを送信します。そして、機器 (A) は「データ・セット1」メッセージを送信します。



1.受信データ (Guitar Part)

■チャンネル・ボイス・メッセージ

●ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = ベロシティー : 無視

●ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = ベロシティー : 01H - 7FH (1 - 127)

●コントロール・チェンジ

○モジュレーション

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11
 vv = モジュレーション・アプス : 00H - 7FH (0 - 127)

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

○ボリューム

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11
 vv = ボリューム : 00H - 7FH (0 - 127)

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

○ホールド1

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11
 vv = コントロール・バリュウ : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

●プログラム・チェンジ

ステータス	第2バイト
CnH	ppH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11
 pp = プログラム・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

●ピッチ・ベンド・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	llH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 mm, ll = バリュウ : 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

■チャンネル・モード・メッセージ

●オール・ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7BH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

*オール・ノート・オフを受信すると、ギターパートのオンしているノートすべてをオフします。ただしホールド1がオンの場合、それがオフになるまで発音は終了しません。

●OMNI OFF

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7CH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行います。

●OMNI ON

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7DH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行います。

●MONO

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7EH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11
 mm = モノ数 : 00H - 10H (0 - 16)

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行います。

●POLY

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7FH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - AH (0 - 10) 0 = ch.1 10 = ch.11

*ベーシック・チャンネルのみ受信します。

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行います。

■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H : システム・エクスクルーシブ
 ii = IDナンバー : 41H (65)
 dd, ..., ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H : EOX (End of Exclusive/System common)

*バルク受信モードのとき、受信します。

*詳細はセクション5以降を参照してください。

■システム・リアルタイム・メッセージ

●アクティブ・センシング

ステータス
FEH

* アクティブ・センシングを受信すると、それ以降のすべてのメッセージ間隔を監視する状態になります。監視している状態では、メッセージ間隔が約400msecを超えると、オール・ノート・オフを受信したときと同じ処理をして、メッセージ間隔を監視しない状態に戻ります。

2.送信データ (Guitar Section)

■チャンネル・ボイス・メッセージ

●ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)

●ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = ベロシティ : 01H - 7FH (1 - 127)

●コントロール・チェンジ

○モジュレーション

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = モジュレーション・デプス : 00H - 7FH (0 - 127)

○ボリューム

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = ボリューム : 00H - 7FH (0 - 127)

○汎用操作子1

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	10H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = コントロール・バリュー : 00H - 7FH (0 - 127)

○ホールド1

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = コントロール・バリュー : 00H,7FH (0,127) 0 = OFF,127 = ON

●プログラム・チェンジ

ステータス	第2バイト
CnH	ppH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 pp = プログラム・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)

●ピッチ・バンド・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	llH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 mm,ll = バリュー : 00H,00H - 7FH,7FH (-8192 - +8191)

■システム・リアルタイム・メッセージ

●アクティブ・センシング

ステータス
FEH

*約250msec.間隔で常時送信します。

■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト
F0H	iiH,ddH,.....,eeH
F7H	

F0H : システム・エクスクルーシブ
 ii = IDナンバー : 41H (65)
 dd.....ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H : EOX (End of Exclusive/System common)

*システム・パラメーター及びパッチ・パラメーターのバルク送信のとき、送信します。
 *詳細はセクション5以降を参照してください。

3.受信データ (Multi Timbre Part & Recorder Section)

3.1 録音時に記憶するメッセージ

■チャンネル・ボイス・メッセージ

●ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = ベロシティ : 無視

●ノート・オン

ステータス	第2バイト	第3バイト
9nH	kkH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 kk = ノート・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = ベロシティ : 01H - 7FH (1 - 127)

●コントロール・チェンジ

○バンク・セレクト

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 mm,ll = バンク・ナンバー : 00 00H - 7F 7FH (1 - 16384)

*下位7ビットは00Hとして処理します。
 *プログラム・チェンジを受信するまで、バンク・セレクトの処理は保留され、プログラム・チェンジを受信後に、記憶します。

○モジュレーション

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	01H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = モジュレーション・デプス : 00H - 7FH (0 - 127)

○ボリューム

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	07H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = ボリューム : 00H - 7FH (0 - 127)

○エクスプレッション

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	0BH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = エクスプレッション : 00H - 7FH (0 - 127)

○ホールド1

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	40H	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = コントロール・バリュー : 00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON

○汎用エフェクト1 (リバーブ・センド・デブス)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5BH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = コントロール・バリュー : 00H - 7FH (0 - 127)

○汎用エフェクト3 (コーラス・センド・デブス)

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	5DH	vvH

@n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = コントロール・バリュー : 00H - 7FH (0 - 127)

●プログラム・チェンジ

ステータス	第2バイト
CnH	ppH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 pp = プログラム・ナンバー : 00H - 7FH (0 - 127)

●チャンネル・プレッシャー

ステータス	第2バイト
DnH	vvH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 vv = バリュー : 00H - 7FH (0 - 127)

●ピッチ・ベンド・チェンジ

ステータス	第2バイト	第3バイト
EnH	llH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 mm, ll = バリュー : 00H, 00H - 7FH, 7FH (-8192 - +8191)

3.2 録音時に記憶しないメッセージ

●オール・ノート・オフ

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7BH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16

*オール・ノート・オフを受信すると、該当チャンネルのオンしているノートすべてをオフします。ただしホールド1がオンの場合、それがオフになるまで発音は終了しません。

●OMNI OFF

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7CH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行いません。

●OMNI ON

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7DH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行いません。OMNI ON にはなりません。

●MONO

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7EH	mmH

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16
 mm = モノ数 : 00H - 10H (0 - 16)

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行ない、mm が上記範囲内であれば該当チャンネルをMode4 (m = 1) にします。

●POLY

ステータス	第2バイト	第3バイト
BnH	7FH	00H

n = MIDIチャンネル・ナンバー : 0H - FH (0 - 15) 0 = ch.1 15 = ch.16

*オール・ノート・オフを受信した時と同じ処理を行ない、該当チャンネルをMode3 にします。

3.3 同期のために認識するメッセージ

*ダウン・ロード・モードの時、受信します。

■システム・リアルタイム・メッセージ

*ダウン・ロード・スタンバイ状態において受信します。

●タイミング・クロック

ステータス
F8H

●スタート

ステータス
FAH

●ストップ

ステータス
FCH

3.4 ソングデータ転送のために認識するメッセージ

■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス	データ・バイト
F0H	iiH, ddH, ..., eeH
F7H	

F0H : システム・エクスクルーシブ
 ii = ID ナンバー : 41H (65)
 dd, ..., ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)
 F7H : EOX (End of Exclusive/System common)

*バルク受信モードのとき、受信します。
 *詳細はセクション5以降を参照してください。

4.送信 (Recorder Section)

4.1 同期のために生成するメッセージ

■システム・コモン・メッセージ

●ソング・ポジション・ポインター

ステータス	第2バイト	第3バイト
F2H	mmH	llH

mm, ll = バリュー : 00H, 00H - 7FH, 7FH (0 - 16383)

■システム・リアルタイム・メッセージ

●タイミング・クロック

ステータス
F8H

●スタート

ステータス
FAH

●コンティニュー

ステータス
FBH

●ストップ

ステータス
FCH

4.2 ソングデータ転送のために生成するメッセージ

■システム・エクスクルーシブ・メッセージ

ステータス データ・バイト
FOH iiH,ddH,.....eeH
F7H

FOH : システム・エクスクルーシブ
ii = ID ナンバー : 41H (65)
dd,.....ee = データ : 00H - 7FH (0 - 127)
F7H : EOX (End of Exclusive/System common)

*ソングデータのバルク送信のとき、送信します。
*詳細はセクション5以降を参照してください。

5. エクスクルーシブ・コミュニケーションズ

GR-1は、エクスクルーシブ・メッセージによって、システム・パラメーター、パッチ・パラメーター、ソング・データを送受信できます。
GR-1で使用可能なエクスクルーシブ・メッセージのモデルIDは、54Hです。
デバイスIDは、10H - 1FHで設定可能です。

■ワン・ウェイ・コミュニケーション

●データ・セット DT1 (12H)

バイト	解説
FOH	エクスクルーシブ・ステータス
41H	マニファクチャーID (Roland)
dev	デバイスID (dev: 00H - 1FH)
mdl	モデルID (mdl: 54H)
iiH	コマンドID (DT1)
aaH	アドレスMSB
bbH	アドレス
ccH	アドレスLSB
ddH	データ
eeH	データ
sum	チェック・サム
F7H	EOX (エンド・オブ・エクスクルーシブ)

6. パラメーター・アドレス・マップ

アドレスおよびサイズは、7ビットごとの16進表示です。

アドレスMSB	LSB	
バイナリ	0aaa aaaa	0bbb bbbb 0ccc cccc
7ビット・16進	AA	BB CC
サイズ	MSB	LSB
バイナリ	0sss ssss	0ttt tttt0uuu uuuu
7ビット・16進	SS	TT UU

■ Parameter base address

[SYSTEM PARAMETER DUMP]
1 - packet = 128 byte (MIDI)

--- SYSTEM PARAMETER (30 = 0xiE byte)
--- 0xiE * 2(nibblize) = 00 3C (MIDI)

Address(H)	SIZE(H)	Data(H)	Description
00 00 00	00 00 3C		
#			system parameter1 packets
00 00 3B#			

[PATCH PARAMETER DUMP]
1 - packet = 128 byte (MIDI)

--- PATCH PARAMETER (68 = 0x44 byte)
--- 0x44 * 2(nibblize) = 01 08 (MIDI)

Address(H)	SIZE(H)	Data(H)	Description
01 00 00	00 01 08		
#			patch 111 2 packets
01 01 07#			
01 02 00	00 01 08		
#			patch 112 2 packets
01 03 07#			
01 04 00	00 01 08		
#			patch 113 2 packets
01 05 07#			
01 06 00	00 01 08		
#			patch 114 2 packets
01 07 07#			
01 08 00	00 01 08		
#			patch 121 2 packets
01 09 07#			
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
01 7E 00	00 01 08		
#			patch 284 2 packets
01 7F 07#			

[SONG DATA DUMP]
1 - packet = 128 byte (MIDI)

--- SONG DATA (0x3B00 byte)
--- 0x3B00 * 2(nibblize) = 01 6C 00 (MIDI)

Address(H)	SIZE(H)	Data(H)	Description
02 00 00	01 6C 00		
#			song data 236 packets
03 6B 7F#			

ファンクション...	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル 電源 ON 時 設定可能範囲	1-11 1-11	1-11 1-11	*1
モード 電源 ON 時 メッセージ 代用	モード 3、4 (M=6) × *****	モード 4 (M=6) ×	*1
ノート ナンバー 音 域	0-127 *****	0-127	
ペロシティー ノート・オン ノート・オフ	○ 9n v=1-127 × 9n v=0	○ ×	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ×	× ×	
ピッチ・ベンダー	○	○	
コントロール チェンジ 1 7 16 64	○ ○ ○ ○	○ *2 ○ *2 × ○ *2	モジュレーション ボリューム 汎用操作子1 ホールド1
プログラム チェンジ 設定可能範囲	○ *****	○ *2	
エクスクルーシブ	○	○	
コモン ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル クロック タイム コマンド	× ×	× ×	
その他 ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× × ○ ×	× ○ (123-127) *2 ○ ×	
備 考	*1 電源オフ後も記憶されます。 *2 ベーシック・チャンネルでのみ受信します。		

モード 1 : オムニ・オン, ポリ
モード 3 : オムニ・オフ, ポリ

モード 2 : オムニ・オン, モノ
モード 4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり
× : なし

ファンクション...	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能範囲 × ×	1-16 1-16	*1
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用 × × *****	モード 3 モード 3、4	
ノート ナンバー	音 域 × *****	0-127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ × ×	○ ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別 × ×	× ○	
ピッチ・ベンド	×	○	
コントロール チェンジ	0、32 1 7 10 11 64 91 93 × × × × × × × ×	○ (MSB only) ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト モジュレーション ボリューム パン エクスプレッション ホールド1 リバーブ・センド・レベル コーラス・センド・レベル
プログラム チェンジ	設定可能範囲 × *****	○	
エクスクルーシブ	×	×	
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン ○ × ×	× × ×	
リアル タイム	クロック コマンド ○ ○	○ *2 ○ *2	
その他	ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット × × × ×	× ○ (123-127) ○ ×	
備 考	*1 電源オフ後も記憶されます。 *2 ダウン・ロード・モード時のみ認識します。		

モード 1 : オムニ・オン, ポリ
モード 3 : オムニ・オフ, ポリ

モード 2 : オムニ・オン, モノ
モード 4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり
× : なし

■主な仕様

ギター・シンセサイザー：GR-1

●音源パート構成

ギター音源部	1パート (MIDIモノ・モード/M=6)
マルチ・ティンバー音源部	3パート+ドラム・パート

●最大同時発音数

24音

●メモリー構成

○本体

システム・セット・アップ	1
オリジナル・トーン	200 (400/別売エキスパンジョン・キット装着時)

パッチ 64

内蔵レコーダー用ソング 1

○メモリーカード

システム・セット・アップ 1

パッチ 64

内蔵レコーダー用ソング 1

●エフェクト

リバーブ、コーラス

●レコーダー (内蔵マルチ・ティンバー音源専用)

構成 4トラック簡易レコーダー

ソング数 本体:1
カード:1、

レコーディング方法 リアルタイム専用
(ループ・レコーディング可、ドラム・パート
のタップ入力可)

メモリー音数 約2,000音

ソング長 最大999小節

分解能 48クロック/4分音符

テンポ ♩=20~250

●ディスプレイ

専用蛍光表示管

●接続端子

MIDIコネクター(IN、OUT)

ミックス・アウト・ジャック(L/MONO、R)

ギター・アウト・ジャック

ギター・リターン・ジャック(L/MONO、R)

外部ペダル・ジャック(ボリューム専用、汎用各1)

GK-2ジャック

ヘッドホン・ジャック

ACアダプター・ジャック

●電源

DC9V(ACアダプター)

●消費電流

600mA

●最外形寸法

426(幅)×290(奥行)×70(高さ)mm

●重量

3.2kg

(ACアダプターを除く)

●付属品

取扱説明書

保証書

愛用者カード

ACアダプター

GR専用ケーブル(C-13A:5m)

●別売品

GR専用ロング・ケーブル(C-13B:10m)

専用エキスパンジョン・キットSR-GR1-01

(パッチ・カードPN-GR1-01付)

*製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

索引

【ア】

アタック……………P.3-4
EV-5……………P.7-6
イニシャライズ(1st、2nd トーン)……………P.3-8
イレース機能……………P.5-22
エキスパンジョン・ボード……………P.3-2、5-17、7-23
エディット・モード……………P.0-11
エディットつまみ……………P.0-10
エンベロープ……………P.3-4、4-17
オリジナル・トーン……………P.3-2、3-7
音量(1-3パート)……………P.6-15
音量(ドラム・パート)……………P.6-17

【カ】

外部MIDI音源……………P.6-2、6-17、6-19
外部エフェクター……………P.6-27
カウント……………P.5-27
カットオフ……………P.3-5、7-7
ギター・アウト……………P.0-12
ギター・パート……………P.5-4
ギター・リターン……………P.0-12
ギター音源……………P.2-3
クォンタイズ……………P.5-11、5-14、5-27
クロマチック……………P.4-19
グループ……………P.1-9
グループ・ボタン……………P.0-11、1-11
コーラス……………P.3-9
コーラス・タイプ……………P.4-13
コーラス・デプス……………P.3-10、4-14
コーラス・フィードバック……………P.4-13
コーラス・レイト……………P.3-10、4-14
コーラス・レベル……………P.4-14
コーラス音量(1-3パート)……………P.6-15
C→Rレベル……………P.4-13
コピー・オール・パッチ……………P.7-12、7-14
コピー1st トーン……………P.4-26
コピー2nd トーン……………P.4-26
コピー機能……………P.5-19
コントロール・チェンジ16番……………P.7-8
コントロール・チェンジ情報……………P.6-1

【サ】

最大同時発音数……………P.5-30
サスティン・レベル……………P.3-4
GK-2……………P.9-2
システム・コピー……………P.7-15
システム・データ……………P.7-11
受信MIDIチャンネル……………P.6-12、6-16
ショート・ディレイ……………P.4-13

初期化(システム)……………P.7-22
初期化(パッチ)……………P.2-9、7-22
初期化(レコーダー)……………P.7-22
スタート/ストップ……………P.1-13
ストリング・モード(1st/2ndのオン/オフ設定)……………P.3-6
ストリング・モード(1st/2ndの弦別設定)……………P.4-2
スワップ1st/2nd……………P.4-24
2nd トーン……………P.3-2
2nd トーン・エフェクト・オン/オフ……………P.4-21
2nd トーン・ホールド・オン/オフ……………P.4-22
送信MIDIチャンネル……………P.6-3、6-5
ソング・クリア……………P.5-5
ソング・コピー……………P.7-17
ソング・データ……………P.7-11

【タ】

ターゲット切り換えつまみ……………P.0-10、3-3
タイミング・オフセット……………P.5-27
タップ入力……………P.5-12
ダイナミクス……………P.4-19
ダウン・ロード……………P.6-24
チューナー……………P.1-13
チューニング……………P.1-4
テンポ……………P.5-27
DP-2……………P.7-6
ディケイ……………P.3-4
ディレイ……………P.4-10
ディレイ・フィードバック……………P.4-10
デバイスID……………P.6-33
デバイデッド・ピックアップ……………P.1-6
デバイデッド・ピックアップ感度……………P.1-6
デモ・ソング……………P.5-2
デリート機能……………P.5-24
トーン・コピー……………P.4-26
トラック……………P.5-19
ドラム・パート……………P.5-12

【ナ】

ナンバー……………P.1-9
ナンバー・ペダル……………P.0-10、1-9
入力ベロシティ値……………P.5-27
ノート・シフト……………P.4-5
ノート情報……………P.6-1

【ハ】

バリュートつまみ……………P.0-10
バルク・ダンブ……………P.6-30
バンク……………P.1-9
バンク・ペダル……………P.0-10、1-9

パート..... P.5 - 4
 パッチ..... P.1 - 9
 パッチ・エクスチェンジ P.2 - 7
 パッチ・グループ・アップ P.7 - 8
 パッチ・コモン P.4 - 18
 パッチ・チェンジ・タイプ P.7 - 20
 パッチ・データ P.7 - 11
 パッチ・ネーム P.1 - 9、3 - 13
 パッチ・ライト P.3 - 14
 パッチ・レベル P.3 - 12、4 - 22
 パッチ番号..... P.1 - 9
 パン(1-3パート)..... P.6 - 15
 パン(1st/2nd)..... P.4 - 16
 パン(ドラム・パート)..... P.6 - 17
 パンニング・ディレイ P.4 - 10
 ビート(拍子)..... P.5 - 27
 ビブラート..... P.3 - 5、4 - 17
 ビブラート・デプス P.3 - 5
 ビブラート・レイト P.3 - 5
 ビブラート・レイト・チェンジ P.4 - 16
 ピッキング・センス P.4 - 19
 ピッチ・シフト P.1 - 13
 ピッチ・シフト・リターン・タイム P.7 - 2
 ピッチ・シフト・レイズ・タイム P.7 - 2
 ピッチ・シフト・レンジ P.7 - 2
 ピッチ・デチューン P.4 - 16
 1st/2nd コンビネーション..... P.4 - 20
 1st/2nd トーン・インターバル..... P.3 - 12
 1st/2nd トーン・バランス..... P.3 - 12、7 - 7
 1st/2nd トーン・レベル・バランス..... P.4 - 23
 1st トーン P.3 - 2
 ファット効果..... P.1 - 14、4 - 21、7 - 9
 フィールドバック・コーラス P.4 - 13
 フィルター..... P.3 - 5、4 - 17
 フォーマット..... P.7 - 13、7 - 16、7 - 19
 フット・ペダル P.2 - 3
 フランジャー..... P.4 - 13
 プレート・リバーブ P.4 - 12
 プレイ・モード P.1 - 4
 プログラム・チェンジ情報 P.6 - 1、6 - 7、6 - 13
 プロテクト・スイッチ P.7 - 11
 ベーシック・チャンネル P.6 - 2、6 - 4
 ベロシティー..... P.4 - 20
 ベロシティー・スイッチ P.4 - 20
 ベロシティー・スレッシュヨルド P.4 - 20
 ベロシティー・ミックス P.4 - 20
 ベンダー..... P.7 - 7
 ベンド・レコーディング・オン/オフ P.5 - 27
 ベンド・レンジ P.6 - 3、6 - 16
 ベンド情報..... P.5 - 27、6 - 1
 ペダル機能モード..... P.1 - 12
 ホールド..... P.1 - 14

ホールド・タイプ P.7 - 4
 ボイス..... P.5 - 30
 ボイス・リザーブ P.5 - 30
 ポリ・モード P.6 - 4

【マ】

マージ機能..... P.5 - 27
 マスター・チューン P.2 - 6
 マスター・ボリューム P.0 - 10
 マルチ・ティンバー(マルチ・ティンバー音源)..... P.2 - 3
 マルチ・ティンバー・パート P.5 - 4、6 - 12
 MIDI P.6 - 1
 MIDI オクターブ・シフト..... P.6 - 11
 MIDIチャンネル
 P.6 - 3、6 - 5、6 - 6、6 - 12、6 - 16、6 - 18、6 - 28
 メトロノーム..... P.5 - 27
 メモリー・カード P.0 - 12、1 - 9、7 - 11
 モジュールーション..... P.1 - 14、7 - 7、7 - 9
 モノ・モード P.6 - 2

【ラ】

ラッチ・オン/オフ..... P.7 - 3、7 - 5、7 - 10
 リセット・オン/オフ..... P.5 - 3
 リバーブ..... P.3 - 9
 リバーブ・タイプ P.4 - 11
 リバーブ・タイム P.3 - 10、4 - 11
 リバーブ・レベル P.3 - 10、4 - 11
 リバーブ音量(1-3パート)..... P.6 - 15
 リバーブ音量(ドラム・パート)..... P.6 - 17
 リピート・プレイ P.5 - 27
 リリース..... P.3 - 4
 ループ・レコーディング P.5 - 10、5 - 12
 ループ区間..... P.5 - 27
 レイヤー..... P.4 - 20
 レコーダー..... P.2 - 3
 レコーディング..... P.5 - 5、5 - 12
 レゾナンス..... P.3 - 5
 ローカル・オン/オフ..... P.6 - 20、7 - 8

