

ME

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Operation Guide

オペレーション・ガイド



Enhanced Definition
Synthesis



Graphical User Interface



KAY
ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC
ARCHITECTURE



KORG Komponent System

REMS



KORG

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



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



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- 電源プラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショート の恐れがあります。

- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。
 - 電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。
- 温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- 電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。
- 長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。
- 電池は幼児の手の届かないところへ保管する。



- **本製品を使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。**
電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。



- **付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。**
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **電池を過度の熱源(日光、火など)にさらさない。**
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーを使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **ディスプレイには、次のようなことを絶対にしない。**
 - シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでディスプレイを強く押ししたりこすったりする。
 - ディスプレイの隅を、ペンや爪などで強くこする。
 - 本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

本製品のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- 本製品に振動、衝撃を与えないでください。
製品内部を損傷するなどの、故障の原因になります。
- 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。
温度差が生じた場合、製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- 極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

ディスプレイについて

本製品のディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、ディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- 画面の一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許可を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許可を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む保証義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647、5,521,327、6,084,171、6,087,578、6,103,964、6,121,532、6,121,533、6,326,538、6,639,141、7,169,997、7,342,166 と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。

- * KARMA®, KARMA のロゴデザイン、KARMA MW™、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™、Freeze Randomize™、Random Capture™、Random FF/REW™、Scene Matrix™ は、Stephen Kay、Karma Lab LLC、www.karma-lab.com の商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグと Stephen Kay に帰属し、許可無く使用することを禁じます。
- * 使用しているパターン・グリッド等は KARMA ソフトウェアの画面によるもので、Stephen Kay、Karma Lab LLC に帰属しています。許可なく使用することを禁じます。
- * 本製品は、T-Engine フォーラム (www.t-engine.org) の T-License に基づき T-Kernel ソースコードを利用しています。
- * Apple、Mac、FireWire および Audio Units は、Apple Computer、Inc. の商標または登録商標です。
- * Windows XP は、Microsoft Corporation の登録商標です。
- * VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- * RTAS は、Avid Technology、Inc. およびその関連会社、ディビジョンの登録商標です。MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- * 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーション/サンプラー M3 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。本製品を末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になって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

M3 には次の取扱説明書が付属されています。

- M3 オペレーション・ガイド
- M3 パラメーター・ガイド (PDF)
- M3 Voice Name List (PDF)
- キーボード・アセンブリ取扱説明書 (M3-61/73/88 に付属)
M3-M 用ブラケットの使用方法 (M3-M 単体品にのみ付属)
- M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書 (PDF)
- EXB-RADIAS for M3 取扱説明書 (PDF) など

上記 PDF は、付属 CD-ROM の「MANUALS」フォルダに収録されています。KORG USB-MIDI ドライバなどのドライバ取扱説明書はドライバと同じフォルダに収録されています。

M3 オペレーション・ガイド

最初にお読みください。各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディング、サンプリングする上で必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、KARMA やエフェクト、ドラムトラック、ドラムキットについて説明しています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、エラー・メッセージ、仕様、EXB オプションの装着方法を説明しています。

M3 パラメーター・ガイド

本機のパラメーターの詳細な説明を、モード、ページごとに行っています。わからないパラメーターについてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

M3 Voice Name List

本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、KARMA 等の名前の一覧です。プリロードされているこれらの内容を知りたいときにご覧ください。

キーボード・アセンブリ取扱説明書

M3-M 用ブラケットの使用方法

「キーボード・アセンブリ取扱説明書」は、M3-61/73/88 に付属されています。M3-M (音源モジュール部) をキーボード・アセンブリから起こして使用する方や、M3-M を取り外し/取り付ける方法を説明しています。

「M3-M 用ブラケットの使用方法」は、M3-M 単体品にのみ付属されています。M3-M をテーブル等の上に傾けて設置するための、M3-M にブラケットを取り付け方を説明しています。

M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書

M3 Editor および M3 Plug-In Editor のセットアップと使用方法を説明しています。

EXB-RADIAS for M3 取扱説明書

M3 に装着した別売の EXB-RADIAS のパラメーターの詳細な説明を、モード、ページごとに行っています。

取扱説明書の表記

M3 の名称表記

M3 には、88 鍵モデルの M3-88、73 鍵モデルの M3-73、61 鍵モデルの M3-61、音源モジュール単体のみの M3-M があります。この取扱説明書では、M3 と表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名 OG, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OG: Operation Guide (M3 オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (M3 パラメーター・ガイド)

スイッチやノブ類の表記 []

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [] で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 " "

ディスプレイに表示されるパラメーターは " " で括弧で表しています。

マーク , , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDI に関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDI に関する表記

CC# は Control Change Number (コントロール・チェンジ・ナンバー) を略して表しています。

MIDI メッセージに関する [] 内の数字は、すべて 16 進数で表しています。

目次

安全上のご注意	ii
本製品のお取り扱いについて	iii
ディスプレイについて	iii
データについて	iii
著作権について	iii
取扱説明書について	iv

クイック・スタート 1

セットアップ	1
プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く	2
デモ演奏を聴く	5

はじめに 7

M3 のおもな特長	7
各部の名称と機能	9
フロント・パネル	9
リア・パネル/ボトム・パネル	15
ディスプレイの名称と機能	17
基礎知識	19
M3 のモード概要	19
基本的な操作方法	21

セットアップ 25

電源のオン/オフ	25
電源コードの接続	25
電源オン	25
電源オフ	25
接続	26
オーディオ機器の接続	27
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、 フット・ペダルの接続	28
コンピューターとの接続	29
MIDI 機器との接続	32
USB 機器(HDD や CD-R/RW など)の接続	32
ソフトウェアのインストール	33

プログラムの演奏とエディット .. 37

プログラムの演奏	37
プログラムの選択	37
KARMA 機能や、ドラムトラック機能に合わせて演奏する	40
コントローラーの使用方法	41
プログラムのコントローラー情報	45
プログラムの簡易エディット	46
スライダー、スイッチを使用した簡易エディット	46
コンペア	48
エディットしたプログラムを保存する	49
プログラムを詳細にエディットする	50
エディット・ページの概要	50
オシレーターの基本設定	50
LFO とエンベロープ(EG)を設定する	53
オルタネート・モジュレーションと AMS ミキサーを使用する	54
ピッチをコントロールする	55
フィルターを調整する	56
アンプを調整する	59
X-Y コントロールを設定する	60
KARMA 機能を設定する	61
ドラムトラック機能を設定する	61
エフェクト	62
プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする	62

コンビネーションの演奏と エディット 63

コンビネーションの演奏	63
コンビネーションの選択	63
KARMA 機能や、ドラムトラック機能に合わせて演奏する	65
コントローラーを使用してサウンドを変化させる	65
コンビネーションの簡易エディット	66
ティンバーのプログラムを変更する	66
ミキサー・パラメーターを調整する	66
スライダー、スイッチを使用した簡易エディット	67
エディットしたコンビネーションを保存する	67
コンビネーションをエディットする	68
エディット・ページの概要	68
エディット手順のアドバイス	69
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ	69
MIDI 設定	71
プログラムをコンビネーションに合わせて変更する	72
エフェクト	74
コンビネーションを自動で Sequencer モードに インポートする	74

ソングの制作75

Sequencer モード概要	75
M3 のシーケンサー機能について	75
Sequencer モードの構成	75
プレイバック(再生)する	78
プレイバックの方法	78
スライダー、スイッチを使用したコントロール	80
MIDI トラック・レコーディング	81
レコーディング準備	81
MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング	83
ステップ・レコーディング	86
レコーディング・バリエーション	87
パターンのリアルタイム・レコーディング	91
ソング編集(エディット)	92
RPPR の作成とレコーディング方法	93
RPPR を設定する	93
RPPR を演奏する	94
RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする	94
Sequencer モードでのサンプリング	96
キュー・リストの作成と演奏	97
キュー・リストを作成する	97
キュー・リストをソングにコンバートする	98
ソングを保存する	99
Sequencer モードでの注意とその他の機能	100
本機のソング・データとその互換性	100
コンペア機能	100
メモリー・プロテクト	100
MIDI について	101

サンプリング(オープン・サンプリング・システム) 103

Sampling モード概要	103
サンプリング機能について	103
コンペア	105
Sampling モードでのサンプリングとエディット	106
マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング	
P0: Recording	106
基本的なサンプリング方法	108
ループ・エディット P2: Loop Edit	112
サンプル(波形データ)のエディット P1: Sample Edit	114
マルチサンプルのエディット P3: Multisample Edit	115
リッピング P5: Audio CD	116
マルチサンプルのプログラムへのコンバート	116
サンプルをドラムキットで使用するには	117
マルチサンプル、サンプルの保存	117
Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング	118
KARMA 機能によるフレーズをリサンプリングする	118
KARMA 機能によるフレーズを聞きながら	119
KARMA 機能によるフレーズと外部からのギター音をミッ	

クスしてサンプリングする	120
イントラック・サンプリング	121
ソングをリサンプリングして、WAVE ファイルを作成する	122

本機全体に関する設定 (Global モード) 125

Global モードの構成	125
グローバル・セッティング	125
ベーシック・セットアップ	125
システム・プリファレンス	126
オーディオ入力設定	126
MIDI ベーシック/ルーティング	127
エクスターナル・コントロール	127
ペダル等のコントローラー設定	128
KARMA, X-Y, Pad コントローラーへ MIDI CC# を設定する	129
スケールを作成する	129
カテゴリー・ネームを設定する	129
ドラムキットのエディット	130
ドラムキットとは?	130
ドラムキットの作成	131
ドラムキットの保存	133

データの保存と読み込み (Media モード, etc) 135

データを保存する	135
保存できるデータについて	135
インターナル・メモリーへのライト方法	136
メディアのセーブ(Media- Save)	138
データ・ファイラーとして使用する	140
データをロード(読み込む)する	141
ロードできるデータについて	141
メディアからデータをロードする(Media- Load)	141
メディア・ユーティリティ	144
ファイルのコピーとデリート、フォーマット (Media- Utility)	144
オーディオ CD の作成	146
オーディオ CD の作成と再生 (Media- Make Audio CD, Play Audio CD)	146
メディアの情報を表示する -Media Information	148

エフェクトの設定149

M3のエフェクトの概要	149
エフェクトの種類	149
エフェクトの入出力	149
各モードのエフェクト	150
ルーティングとエフェクト設定	151
プログラムのエフェクト設定	151
コンビネーション、ソングのエフェクト設定	153
Samplingモードのエフェクト設定	154
AUDIO INPUTのエフェクト設定	155
ダイナミック・モジュレーション / Common FX LFO	157
ダイナミック・モジュレーション(Dmod)	157
Common FX LFO	158

KARMA 機能159

KARMA 機能の概要	159
KARMA とは?	159
KARMA 機能の構成	159
KARMA 機能を使って演奏する	163
Programモードで KARMA 機能を使って演奏する	163
Combinationモードで KARMA 機能を使って演奏する	165
KARMA 機能の設定	168
Programモードでの KARMA 機能の設定	168
Combinationモードでの KARMA 機能の設定	171
Sequencerモードでの KARMA 機能の設定	175
KARMA 機能の同期について	177

ドラムトラック機能179

ドラムトラック機能の概要	179
ドラムトラック機能とは?	179
ドラムトラック機能を使って演奏する	179
Programモードでドラムトラック機能を演奏する	179
Combinationモードでドラムトラック機能を演奏する	181
ドラムトラック機能の設定	183
Programモードでのドラムトラック機能の設定	183
Combinationモードでのドラムトラック機能の設定	184
Sequencerモードでのドラムトラック機能の設定	185
KARMA 機能とドラムトラック機能を一緒に演奏する	185
ドラムトラック機能の同期について	187
ドラムトラック・パターンの作成方法	189
ユーザー・パターンを用意する	189
ドラムトラック・パターンへコンバートする	189

その他の各モードで共通性のある機能 191

名前を付ける(リネーム)	191
[SW1], [SW2]の機能を設定する	192
Realtime Controls Slider 5-8の機能を設定する	192
タップでテンポをコントロール	193
コントローラーの設定をリセットする	193
ショート・カット	194

付 録 195

工場出荷時の設定に戻す	195
プリロード・データのロード	195
オプションなどの取り付け	196
オプション・ボード / メモリー取り付け時の注意	196
オプション・ボード / メモリー / カレンダー機能用 バッテリーについて	196
取り付け後の確認	197
オプションなどの取り付け前の準備	197
EXB-RADIUSの取り付け方	198
EXB-FWの取り付け方	199
EXB-M256の取り付け方	200
EXB-M256の取り外し方	200
カレンダー機能用バッテリーの交換方法	201
故障かなと思う前に	202
電 源	202
ディスプレイ	202
音の入出力	202
プログラム、コンビネーション	204
ソング	204
サンプリング	205
KARMA 機能	205
ドラムトラック機能	205
X-Yコントロール	206
ドラムキット	206
エフェクト	206
MIDI	206
パッドやダンパーの反応がおかしい	206
メディア	207
WAVE ファイル	208
コンピューターとの接続	208
付属 CD-ROM	208
エラーメッセージ	209
各種メッセージ	209
本機で使用可能なメディア	217
本機で使用できるメディア・タイプ	217
仕様とオプション	218
仕 様	218
オプション	221
MIDI インプリメンテーション・チャート	222
索 引	223

クイック・スタート

すぐにも M3 を演奏してみたいという人は、まず、このクイック・スタートの手順に沿って操作してください。

ここでは、セットアップ、プログラムの選び方とサウンド・コントロール、デモ・ソングの聞き方について、簡単に説明しています。

このクイック・スタートを読み終えたら、必ず以降の名説明をご覧ください。

セットアップ

ここでは、電源コードとオーディオ・ケーブルの接続と電源を入れるまでの操作方法を説明します。

1. お買い上げいただいた製品が M3-61/73/88 (M3-M とキーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88) のお客様は、M3-M (モジュール) を KYBD-61/73/88 から起こして使用することができます。M3-61/73/88 に同梱された「キーボード・アセンブリ取扱説明書」をご覧ください。

M3-M (モジュール) 単体をお買い上げのお客様は、付属のブラケットを接続して、テーブルなどに傾けて置くことができます。M3-M に同梱された「ブラケットの接続方法」をご覧ください。

2. 付属の電源コードを接続します。

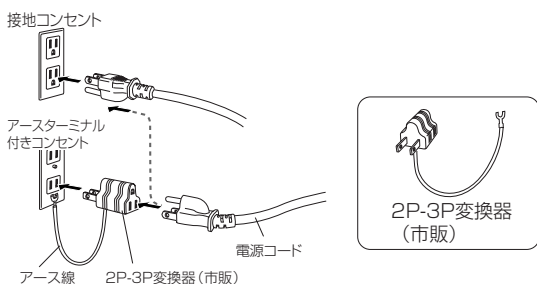
まず、付属の電源コードを M3 本体の電源端子に接続し、プラグをコンセントに接続します。

付属の電源コードには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行ってください。

接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込んでください。

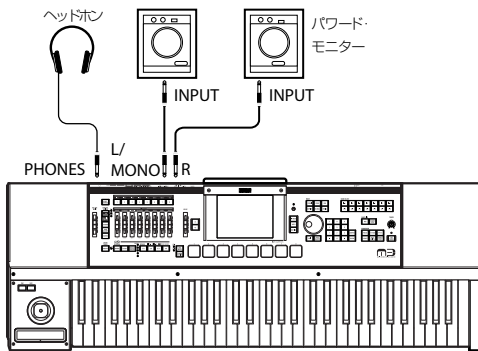
アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P 変換器 (市販) をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込んでください。

詳しくは、「電源コードの接続」(p.25) を参照してください。



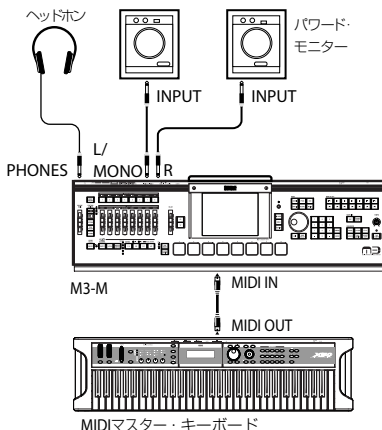
3. M3 をミキサーやモニター機器に接続します。

M3 の AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R 端子をミキサーやアンプ内蔵モニター・スピーカーなどに接続します。ヘッドホンでモニターする場合は、M3 のヘッドホン端子に接続してください。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R の出力を聞くことができます。

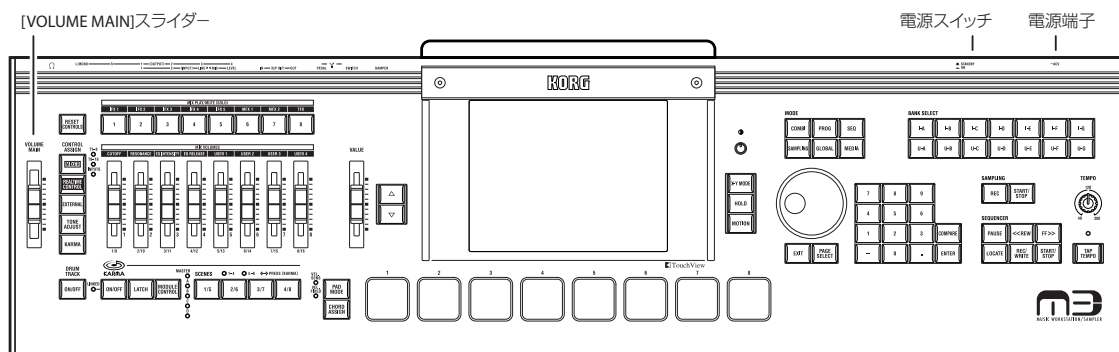


M3-61/73/88

M3-M を単体で使用するとき、MIDI マスター・キーボードを接続してください。



4. M3 の [VOLUME MAIN] スライダーを下げます。接続した機器のボリュームも最小にしてください。
5. リア・パネルの電源スイッチを押して、オンにします。
6. 接続した機器のボリュームを適切な音量になるまで上げます。そして、M3 のボリュームを [VOLUME MAIN] スライダーで徐々に上げて、適切な音量にします。



プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く

電源をオンにすると、工場出荷時の設定では Combination モードが選ばれます。鍵盤を弾くと Combi Bank I-A の 000 番のコンビネーションのサウンドを聞くことができます。コンビネーションは、最大で 16 つのプログラムをスプリットやレイヤーにして重ねたものです。また KARMA モジュールも 4 つ（プログラムは 1 つ）同時に使用できますので、プログラムより複雑なサウンドを聞くことができます。

このまま、コンビネーションを切り替えて、聞いていくのもよいのですが、まずは基本となるサウンドであるプログラムの音を聞きましょう。

Note: 鍵盤やパッドを押したときに音が聞こえない場合は、接続をもう一度確認してください。また、M3 の [VOLUME MAIN] スライダーとパワー・アンプやステレオ・アンプの音量が適度に上がっていることを確認してください。

プログラムの選択

- MODE [PROG] スイッチを押して (LED 点灯)、Program モードに入ります。
- ディスプレイ左上に Prog P0: Play と表示されます。通常この表示が出ているページでプログラムを演奏します。
鍵盤を弾くか、パッドを叩いて、サウンドを聞いてください。
Note: もしディスプレイを押して他のページ等へ移動した場合は、最高で3回 [EXIT] スイッチを押すと、プログラム・ネームが選ばれるようになります。
- ディスプレイ上方に大きな文字が反転しています。これはプログラム・ナンバーとプログラム・ネーム (“Program Select”) です。
この状態で [Δ] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。
[VALUE] ダイヤルを回すとさらに大きな単位でプログラムが切り替わります。
- BANK SELECT [I-A] ~ [I-G]、[U-A] ~ [U-G] スイッチを押して、他のバンクのプログラムを選びます。
工場出荷時は、INT-A ~ INT-D の各 0 ~ 127 にプリロード・プログラムが収録されています。これらのプログラムを選んでサウンドを確認してください。
各バンクのプログラムについては、「プログラム・バンク」(p.38) を参照してください。
- ディスプレイの “Program Select” 左側にあるポップアップ・ボタンを押します。

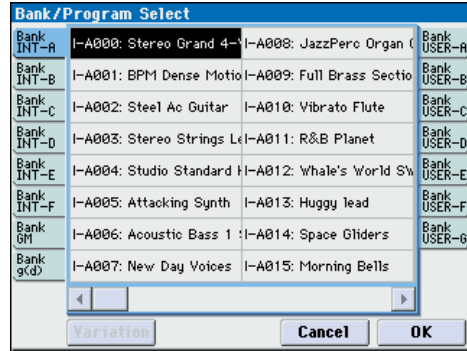
バンクごとのプログラムが一覧できます。

左右のタブを押してバンクを選びます。

そして、メニューの中のプログラムを押して選択します。メニューの下にあるスクロール・バーを押すと、表示されていないプログラムが表示されます。

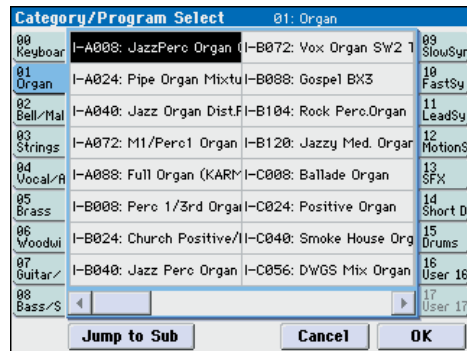
[Δ] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。

演奏するプログラムが決まったら、OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押します。



- この他にもプログラムを選ぶ方法はいくつかありますが、ここではキーボード、オルガン、ベースやドラム等のカテゴリからプログラムを選ぶ方法を説明します。

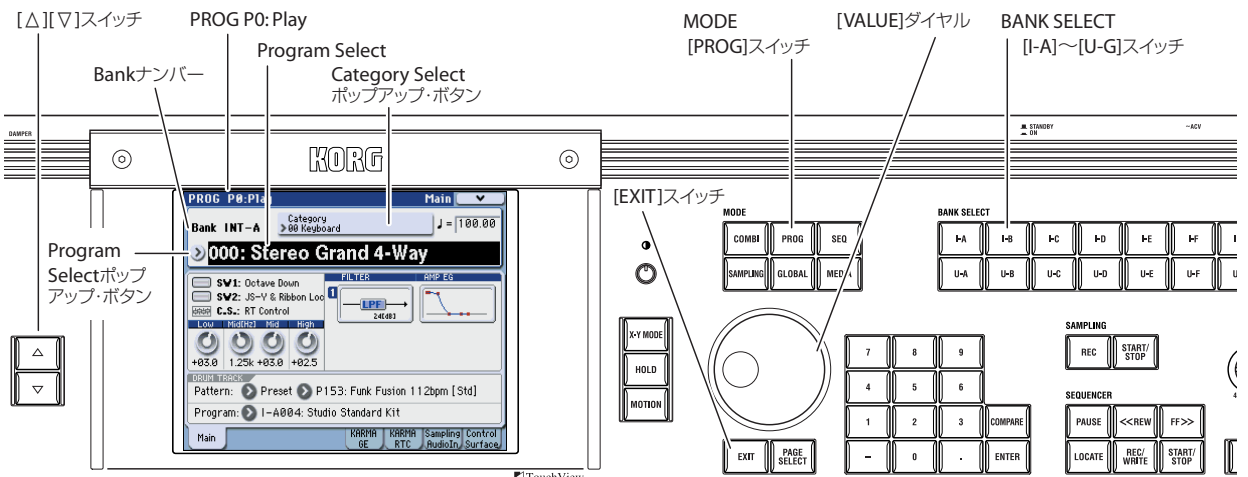
ディスプレイの Category Select ポップアップ・ボタンを押します。プログラム・ネームの上にある四角い枠です。



Category/Program Select というメニューが表示され、カテゴリごとプログラムが一覧できます。左右のタブを押して、カテゴリを選びます。

そして、メニューの中のプログラムを押して選択します。

[Δ] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。



演奏するプログラムが決まったら、OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押します。

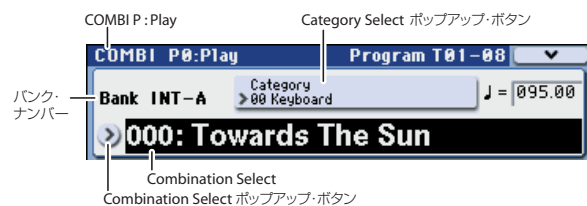
カテゴリーにはさらにサブ・カテゴリーがあり、Category/Program SelectメニューのJump to Sub ボタンを押すと、サブ・カテゴリーの一覧からプログラムを選ぶこともできます。

コンビネーションの選択

1. MODE [COMBI]スイッチを押して(LED点灯)、Combinationモードに入ります。
2. ディスプレイ左上にCombi P0: Play と表示されます。通常この表示が出ているページでコンビネーションを演奏します。

鍵盤を弾くか、パッドを叩いて、サウンドを聞いてください。

Note: もしディスプレイを押して他のページ等へ移動した場合は、最高で3回[EXIT]スイッチを押すと、コンビネーション・名前が選ばれるようになります。



3. ディスプレイ上方に大きな文字が反転しています。これはコンビネーション・ナンバーとコンビネーション・名前(“Combination Select”)です。

この状態で[△]スイッチまたは[▽]スイッチを押すと、1つ上、または下の番号のコンビネーションが選ばれます。

[VALUE]ダイヤルを回すとさらに大きな単位でコンビネーションが切り替わります。

4. BANK SELECT [I-A] ~ [I-G], [U-A] ~ [U-G]スイッチを押して、他のバンクのコンビネーションを選びます。

工場出荷時は、INT-A ~ INT-Cの各0 ~ 127にプリロード・コンビネーションが収録されています。これらのコンビネーションを選んでサウンドを確認してください。

5. Program モードと同じように、バンクごとのメニューからコンビネーションを選んだり、カテゴリーごとのメニューからコンビネーションを選ぶことができます。

「プログラムの選択」(※p.2)の手順5、6を参照して、プログラムを選んで演奏したのと同じようにコンビネーションのサウンドを聞いてください。

コントローラーでサウンドを変化させる

M3には、数多くのコントローラーがあります。

1. M3-61/73/88の鍵盤部(キーボード・アセンブリKYBD-61/73/88)には、鍵盤の他に、ジョイスティック、リボン・コントローラーや[SW1]、[SW2]スイッチがあります。これらを利用してサウンドを変化させます。

各プログラム、コンビネーションによって効果は異なりますので、いろいろと試してください。これらのコントローラーの詳しい説明は、「コントローラーの使用法」(※p.41)を参照してください。

2. M3の音源部であるM3-Mの左側には、ミキサーのように見えるスライダー、スイッチがあります。これらはコントロール・サーフェスといい、サウンドをエディットしたり、KARMA操作、MIDIメッセージの外部機器への送信などさまざまなコントロールができます。

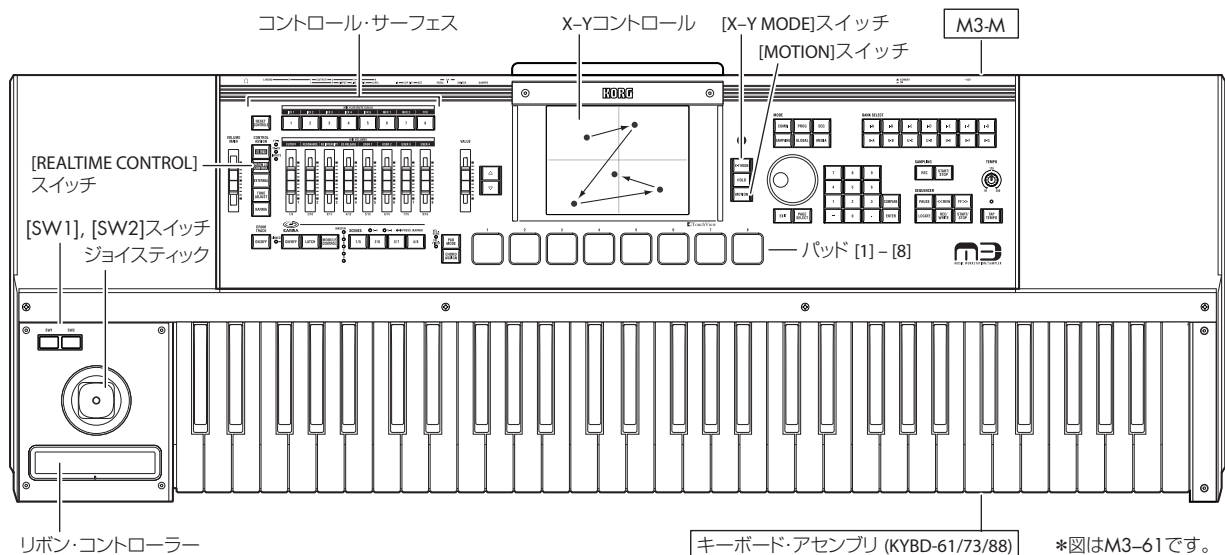
例えば、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL]スイッチを押します(LED点灯)。

コントロール・サーフェスの各スイッチを押すと、エフェクトのオン/オフが切り替えられます。

各スライダーを操作するとフィルター・カットオフ、レゾナンスやインテンシティ、または任意に設定した効果をコントロールできます。

このコントロール・サーフェスの機能と値はディスプレイで確認できます。ディスプレイ右下にあるControl Surfaceタブを押して確認してください。

コントローラーを操作すると、それに合わせてディスプレイの各オブジェクトが動きます。



Note: [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチ、または CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すと、保存されている値や初期値にリセットされます。(※p.193)

3. M3 の面白い機能として、**X-Y コントロール**があります。

これは、ディスプレイに触れて指を動かすことによって、ボリューム・バランスやサウンドを変化させます。さらにその動作を記録して、演奏中に再生してボリューム・バランスやサウンドを変化させることができます。

[X-Y MODE] スイッチを押します (LED 点灯)。ディスプレイの色調が変化します。鍵盤を演奏しながら、ディスプレイを指で触れて動かします。ディスプレイの色調が変化すると同時に、ボリューム・バランスやサウンドが変化します。

また、[MOTION] スイッチを押し続けると、記録した動作が再生されて、ディスプレイの色調とともにボリューム・バランスやサウンドが変化します。

詳しい操作方法や記録方法については「X-Y コントローラー」(※p.43)をご覧ください。

4. ディスプレイの下には 8 個のペロシティ対応トリガー・パッドがあります。

単音やコード (最大 8 ノートまで) をトリガーします。ドラムの演奏や、コード演奏、または KARMA での演奏に効果的です。パッドには、ノートやコードを簡単に割り当てることができます。(※p.44)

KARMA 機能を演奏する

KARMA は、幅広い音楽的な表現を可能にする非常にパワフルなパフォーマンス・ツールです。

1. Combination モードまたは Program モードを選択します。
2. KARMA [ON/OFF] スイッチを押します (LED 点灯)。
3. KARMA [LATCH] スイッチを押すと (LED 点灯)、鍵盤やパッド上での演奏を止めて指を離れた後でも、あるいは MIDI ノート・オン/オフ・メッセージの受信後でも、KARMA はそのままパターンやフレーズを生成し続けます。例えば、KARMA によって生成されるフレーズを聞きながら、(鍵盤で) 演奏するときに便利です。
4. 鍵盤またはパッドを押して、KARMA をトリガーします。KARMA による演奏が始まります。

Note: KARMA LINKED LED が点灯しているときは、鍵盤またはパッドを押しても演奏は始まりません。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押して、またはさらに鍵盤またはパッドを押して、ドラムトラック・フレーズを開始してください。同時に KARMA による演奏が始まります。

5. KARMA は最大で 8 つのシーンがあります。SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチを押してシーンを切り替えると、KARMA Switch と KARMA Slider に設定された KARMA パラメータの値が瞬時に切り替わり、演奏されるフレーズやパターンが多彩に変化します。

KARMA Slider、KARMA Switch には、フレーズやパターンを変化させたときに効果的なパラメーターがあらかじめアサインされています。

KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチは、KARMA シーン 1 ~ 4 または 5 ~ 8 の単位で選ぶことができます。点灯している CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。次に [1/5] ~ [4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。(※p.11)

6. KARMA シーンの設定はディスプレイで確認できます。

[EXIT] スイッチを 3 回押して P0: Play ページを表示し、ディスプレイ右下にある Control Surface タブを押します。そして、CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押してください。

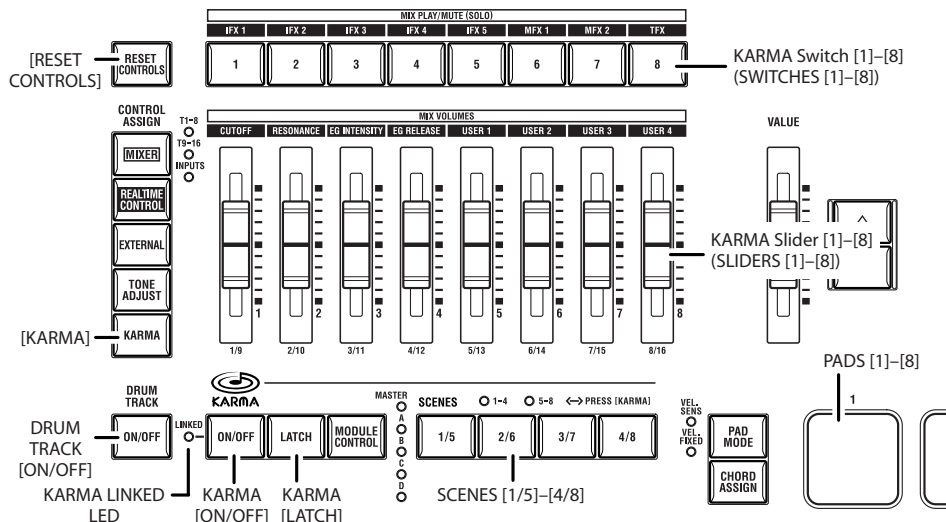
7. KARMA シーンの KARMA Switch と KARMA Slider は、コントロール・サーフェスの SLIDERS [1] ~ [8] や SWITCHES [1] ~ [8] を操作して、リアルタイムにエディットすることができます。

設定されているパラメーターはプログラムやコンビネーションごとに異なります。

Note: [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチ、または CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すと、保存されている値や初期値にリセットされます。(※p.193)

また、[COMPARE] スイッチを押すと (LED 点灯)、サウンドを変化させる前の、保存されている設定や初期値が呼び出されます。もう一度 [COMPARE] スイッチを押すと変更したサウンドに戻ります (LED 消灯)。

8. P0: Play ページの KARMA GE ページと KARMA RTC ページでは、より詳しい内容が確認できます。KARMA GE ページでは、KARMA モジュールが使用する GE (Generated Effect: ジェネレーテッド・エフェクト) の選択や、生成するパターンの拍子の設定などが内容が表示されます。



ドラムトラック機能を演奏する

ドラムトラック機能は、簡単な操作で M3 の高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。ドラムトラック・パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探ったり楽曲のアウトラインを構成するときを使用すると便利です。

1. Combination モードまたは Program モードを選択します。
ここでは、MODE [PROG] スイッチを押して Program モードを選び、Prog P0: Play- Main ページを表示してください。他のページが表示されているときは[EXIT]スイッチを最高で 3 回押してください。

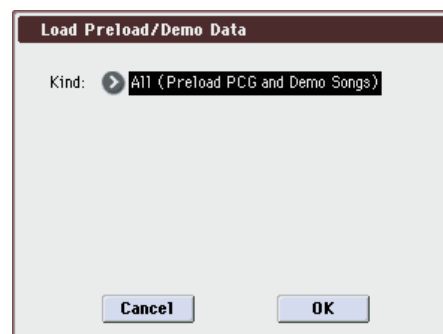


2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。
[ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはプログラムの設定によって変わります。
点灯する場合は、ドラムトラック・パターンが開始します。
[ON/OFF] スイッチをもう一度押すと停止します。
点滅する場合は、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。
フロント・パネルの KARMA LINKED と KARMA [ON/OFF] スイッチが点灯しているときは、KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。停止方法はプログラムの設定によって異なり、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押すか、鍵盤から手を離すことによって停止します。
3. ドラムトラック・パターンを変更するときは、“Pattern Bank”、“Pattern No.” でパターンを選びます。
Note: ドラムトラック・パターンは自分で作成することができます。(p.189)
4. “Drum Track Program” は、ドラムトラック・パターンを鳴らすプログラムを選びます。
Note: 選択できるプログラムはカテゴリー・ナンバー 15 (Drums) のプログラムのみです。

デモ演奏を聴く

Global モードでデモ演奏のデータをロードする

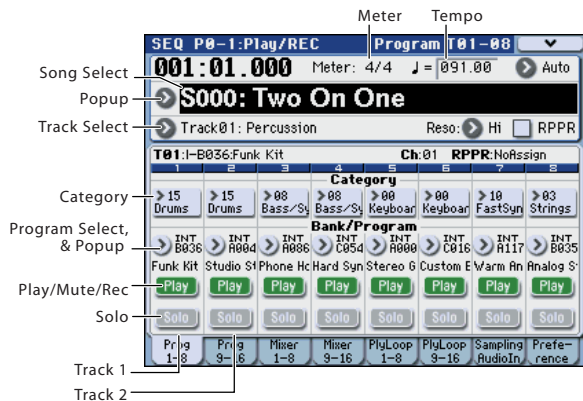
1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して (LED 点灯)、Global モードに入ります。
2. Global P0: Basic Setup ページを表示します。
他のページが表示されているときは[EXIT]スイッチを押してください。
3. ディスプレイ右上のメニュー・ボタンを押して、“Load Preload/Demo Data” を選びます。



4. “Kind” で、All (Preload PCG and Demo Songs) を選びます。
ロードを実行すると、プリロード・データとデモ・ソング・データがロードされます。
⚠️ プリロード・プログラマやコンビネーションをエディットしたり、新規に作成している場合は、ロードを実行するとこれらのデータは上書きされ、消えてしまいます。事前に M3 の USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス (市販) にセーブしておいてください。
5. OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押します。
確認のためのダイアログが表示されます。
もう一度 OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押すとロードが実行されます。
⚠️ データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
Memory Protected ダイアログが表示されるときは、System Pref. タブを押して、Memory Protect “Song” チェック・ボックスのチェックをはずします。そしてロードし直してください。

Sequencer モードでデモ演奏を聞く

1. MODE [SEQ] スイッチを押して (LED 点灯)、Sequencer モードに入ります。
2. P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページを表示します。
表示されていない場合は、[EXIT] スイッチを最高で 3 回押しします。



3. まずは S000 のソングを聞いてみましょう。
S000 のソングが選ばれていることを確認してください。他のソングが選ばれている場合は、ソング・ネームの部分 ("Song Select") を押して表示を反転させ、テン・キー [0]、[ENTER] スイッチを順番に押します。
4. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
LED が点滅し、ソングの演奏が始まります。
5. 途中で演奏を止めるときは、もう一度 [START/STOP] スイッチを押します。
6. 次のソングを聞いてみましょう。
ソング・ネームの部分 ("Song Select") を押します。テン・キー [1] を押して、[ENTER] スイッチを押します。 ("S001" のソングが選ばれます)。
また、ソング・ネームの左側の丸いボタン (Song Select ポップアップ) を押すと、リストにソング・ネームが表示されます。ソング・ネームを押してソングを選びます
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、演奏を開始し、そしてもう一度 [START/STOP] スイッチを押して停止してください。

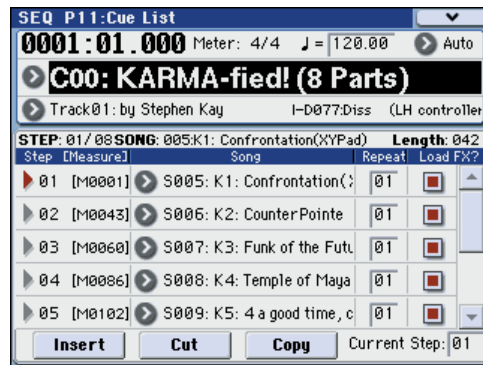
⚠ ロードしたデモ・ソングは電源をオフにすると消去されますので、必要に応じてロードしてください。

キュー・リストをプレイバック (再生) する

キュー・リストにアサインされたデモ・ソングをプレイバックします。キュー・リストは、アサインしたソングを順番にプレイバックするものです。各ソングの繰り返し回数を設定することもできます。

1. P11: Cue List ページを表示します。

[PAGE SELECT] スイッチを押して、Seq Page Select ページを表示します。ディスプレイの "P11 Cue List" を押ししてください。



2. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
リストにアサインされたソングを順番に聴くことができます。途中で演奏を止めるときは、もう 1 度 [START/STOP] スイッチを押します。

以上で、クイック・スタートは終わりです。

このオペレーション・ガイドには、M3 のさまざまな機能の中から代表的な機能の操作方法を説明していますので、ぜひ一通りお読みいただくことをお勧めします。

はじめに

M3 のおもな特長

新音源 EDS (Enhanced Definition Synthesis) による豊かでビビッドなサウンドを実現

コルグ独自のボイシング・テクノロジーで磨き上げた PCM ソースを元に、新音源システム「EDS」(Enhanced Definition Synthesis: エンハンスド・ディフィニション・シンセシス)を採用し、豊かでビビッドなサウンドを実現しました。

1 ボイスにつき最大 8 つのステレオ・マルチサンプルを扱うことができるオシレーター (4 段階ベロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能なオシレーターを 2 基) と、最大 4 つのフィルター (4 種のモード、4 種のルーティングを持つフィルターが 2 基)、2 基のアンプ、5 基の LFO、5 基の EG を同時に使用できます。

オシレーター・セクションでは、48kHz サンプルングの 7 種類のステレオ・マルチサンプルを含む合計 1,032 マルチサンプル、116 種類のステレオ・ドラム・サンプルを含む 1,606 種類のドラム・サンプルが 256 Mbyte (16 ビット・リニア換算時) 使用できます。これらの PCM ソースは、4 段階ベロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤー等により、広範かつ高品位、そして緻密な表現力をオシレーター段階で獲得することができます。

サウンド作りにかかせないフィルター・セクションでは、1 オシレーターにつき 2 系統のフィルターを同時に使用できます。フィルター・タイプはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトを搭載し、シングル、シリアル、パラレル、24dB モードからなる 4 種類のルーティングが可能です。

アンプ・セクションには、サウンドのエッジ感や質感を与えるドライバー回路を搭載しました。

音域ごとにフィルターの開き具合などを調節するキー・トラックキング・ジェネレーターによって、シミュレーション・サウンドの音作りに必要な、音域に応じた微妙なフィルタリングから、音域に応じてフィルターの開き具合がドラスティックに変化するアグレッシブなサウンドまで、さまざまな設定が可能です。

サウンドの立ち上がりから鳴り終わりまでの経時変化を設定する EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、各ステージ (アタック、ディケイ、スロープ、リリース) での変化カーブを 11 段階で調節でき、音色、音量の経時変化が複雑なアコースティック・サウンドのシミュレーションから、ピンテージ・シンセサイザー・サウンドまで、緻密なプログラミングを可能です。また、LFO の波形は 18 種を搭載しています。単に波形を選ぶだけでなく、波形のスタート位相調整、振幅ソフト機能など豊富なメニューから理想的なモジュレーションを得ることができます。

豊富なモジュレーションを備えた AMS (オルタネート・モジュレーション・ソース) を採用し、合計 50 種類のモジュレーション・ソースを駆使した複雑なサウンドづくりが行えます。さらに、AMS ミキサーを搭載し、複数のモジュレーション・ソースを同一のパラメーターにかけるための設定や、モジュレーション・ソースそのものを加工することなどが自由自在となり、さらなる緻密なサウンド・デザインが可能です。

プログラム、ドラムトラック、16 テンパー/トラックに、独立した 3 バンド EQ を搭載し、きめの細かい音質補正が可能です。

最終的な音の質感を演出するエフェクト・セクションは、最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1 基のトータル・エフェクトを使用できます。ディレイ、リバーブの他に、コーラス、フェイザー、フランジャーなどのモジュ

レーション系、コンプレッサーやリミッターなどのダイナミクス系、さらにコルグ独自のモデリング技術「REMS」によるアンプ・モデリングなど、高品位なエフェクトを 170 種類搭載しました。さらに、異なるモジュレーション・エフェクト間で共通して使用できるコモン LFO を 2 基搭載しています。例えば異なるティンバーに使用しているフェイザーとフランジャーのうねりの周期を、ひとつのコモン LFO を使い同期させるなどの、奥の深い効果を作り出すことができます。エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能 (Dmod) により、緻密で幅広い音色変化やエフェクトのコントロールができます。

REMS とは?

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

KARMA 機能、ドラム・トラック機能、オープン・サンプリング・システム、16 トラック MIDI シーケンサーなどを活用して、イメージをシームレスに素早く完成型へ到達できる新しい制作環境を実現

M3 は、閃いた曲想を直感的な操作でいかに素早く曲として仕上げるか、そのためのさまざまな機能を搭載しています。

ドラム・トラック機能は、ドラム・パターンを聞きながら、楽曲のアウトラインを構成するときに便利な機能です。M3 内蔵またはユーザーが作成したパターンを簡単に選ぶことができ、キーボードの任意のエリアや、設定値以上のベロシティなどでパターンをスタートさせたりすることができます。楽曲制作のメモ作りから、リアルタイム・パフォーマンスなどでも威力を発揮します。

さらに、幅広い音楽的な表現を可能にする KARMA も搭載しています。最大 4 基の KARMA モジュールを使用でき、重層的で複雑なテクスチャー作りや、さまざまな楽器表現に適した自然でナチュラルなニュアンスの演出など、あなたの楽曲制作を強力にサポートします。

サンプリング機能には、オープン・サンプリング・システムを採用し、プログラム、コンビネーションなどのモードを越えたさまざまな場面でのサンプリングやリサンプリングが可能です。タイム・ストレッチやタイム・スライスなどの豊富なサンプル・エディットも行えます。Sequencer モードでは、イントラック・サンプリングが行え、ソングのプレイバックに合わせて、オーディオ・トラックを録音するような感覚でサンプリングすることができます。また、コルグ・フォーマットのサンプル・データはもちろん、WAVE、AIFF、AKAI S1000/3000、SoundFont 2.0 の各種フォーマットのサンプル・データを取り込み楽曲制作や演奏で使用できます。

オート・ソング・セットアップ機能は、簡単な操作でプログラムとドラムトラック、またはコンビネーションと KARMA などの演奏をマルチトラックでレコーディングし、曲制作の核となるベーシック・トラックを即座に制作することができます。

楽曲制作の要となるシーケンサーは、16 MIDI トラック、最大 128 ソング、210,000 ノートをレコーディングできます。高精度な分解能 1/480 を持ち、プレイヤーの細やかな演奏表現にも応えます。キュー・リスト機能を使用すれば、楽曲を部分ごと

に制作することも、完成した楽曲をメドレー形式でプレイバックすることもできます。

ディスプレイがコントローラーに変化する X-Y コントロールと、8つのマルチ・パッド、コントロール・サーフェスなどのさまざまなコントローラーによる高い操作性と表現力の実現

M3のディスプレイは、視認性と操作性に優れた320x240ドットのクリア・カラー・ディスプレイで表示します。直接ディスプレイに触れて操作ができるタッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイスを搭載し、M3の膨大なパラメーター情報を快適に処理することができます。

さらにこのディスプレイは、X-Yコントロールとしても機能し、ディスプレイに触れて指を動かすと、ボリューム・バランスやサウンドがリアルタイムに変化します (X-Y Mode)。また、連続的に指を動かした位置を記録させ、再生することによってサウンドを変化させることができます (X-Y モーション)。

8つのマルチ・パッドは、単音やコード(最大8ノートまで)をトリガーします。ドラムの演奏や、コード演奏、または KARMA での演奏に効果的です。パッドには、ノートやコードを自分で簡単に割り当てることができます。

コントロール・サーフェスの8つのスライダーとスイッチは、オシレーターやティンバー/トラックのボリューム調整や、KARMA を使ったリアルタイム・パフォーマンス、またはリアルタイム・コントロールやトーン・アジャスト機能を使ったサウンド・メイキングなどで操作性と表現力を高めます。パッドと共に外部 MIDI 機器をコントロールするエクスターナル・コントロールとしても使用できます。

この他、キーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88 には、使いやすい新設計のジョイスティックや、サウンドの細かなニュアンスを表現するときに便利なリボン・コントローラーを装備しています。61鍵、73鍵モデルの鍵盤は、表現力豊かな打鍵時の鍵盤フィールとアフター・タッチなど、さまざまなサウンドで高い表現力を発揮します。また、88鍵モデルは、RH3 (リアル・ウェイテッド・ハンマー・アクション3) 鍵盤を採用し、低音部ではより重厚感のある、また高音部へいくほどライトな感覚で細やかな指の動きにも反応するグランド・ピアノ・フィードバックの鍵盤タッチが得られます。

最大4ch オーディオ・イン/6ch オーディオ・アウト、USB A, B などの豊富な入出力端子群

オーディオ入力は、アナログ2チャンネル、デジタル2チャンネル (S/P DIF) を標準装備しています。

オーディオ出力は、アナログのメイン2チャンネル (L/MONO、R)、4系統の独立アウトプットと、デジタル2ch (S/P DIF) を装備しています。

またUSB端子はパソコンとM3間でMIDIの送受信を行うタイプB端子を1系統と、USBメモリーなどの外部ストレージ・メディアを接続するタイプA端子を2系統装備しました。USB2.0に対応し、大容量データを高速転送できます。USBストレージ・デバイス (ハードディスクなど) へのリサンプリングや、WAVEファイルのエディットも行えます。USB CD-R/RWドライブを接続すれば、制作したソングをWAVEファイルへリサンプリングして、オリジナル・オーディオCDを作成することができます。

別売のEXB-FWを装着すると、付属のM3 Plug-In Editorを起動したホスト・アプリケーション上で、DAWソフトウェアとのMIDI情報の送受信、M3の2イン6アウトのデジタル・オーディオ信号の送受信が可能になります。

ハードウェア単位でも柔軟なシステム構築が可能な KKS (KORG Komponent System) 採用

M3は、「KKS」(KORG Komponent System: コルグ・コンポーネント・システム)を採用しています。「KKS」は、音源部(音源モジュール)と鍵盤部のキーボード・アセンブリ (KYBD-61/73/88) がデタッチャブル構造を持ちます。この脱着可能なシステムは、キーボード・アセンブリに他の音源モジュールをマウントしたり、2台の音源モジュールを同時にマウントするなど、柔軟なシステムを構築することができます。もちろんキーボード・アセンブリから取り外せば、音源モジュール単体でも使用できます。また、音源モジュールは斜めに起こして使用することもできます。

今後発売されるKKS規格に基づいた製品との柔軟なシステム構築が可能です。

DAW ソフトウェアでプラグイン・インストゥルメントのようにアサイン可能な、バーチャライズド・ハードウェア機能

バンドル・ソフト「M3 Editor」, 「M3 Plug-In Editor」は、コンピュータでM3のプログラム、コンビネーション、ドラムキット等のサウンド・エディットを行うアプリケーションです。

「M3 Editor」はスタンドアローン・タイプのエディターです。「M3 Plug-In Editor」は、VST、Audio Units、RTAS フォーマットに対応したエディターです。DAW (デジタル・オーディオ・ワークステーション) ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上でM3をプラグイン・インストゥルメントのように扱うことができます。

さらに別売のEXB-FW FireWire ボードを装着することによって、M3は、FireWire (IEEE1394) ケーブル1本でM3のオーディオ信号とMIDI信号をDAW上の「M3 Plug-In Editor」を経由して、DAWのトラックに送ることができます。まさにプラグイン・ソフトウェア・インストゥルメントを起動しているかのように扱うことができるこの機能を「バーチャライズド・ハードウェア (Virtualized Hardware)」といいます。

豊富な別売オプションによる拡張性

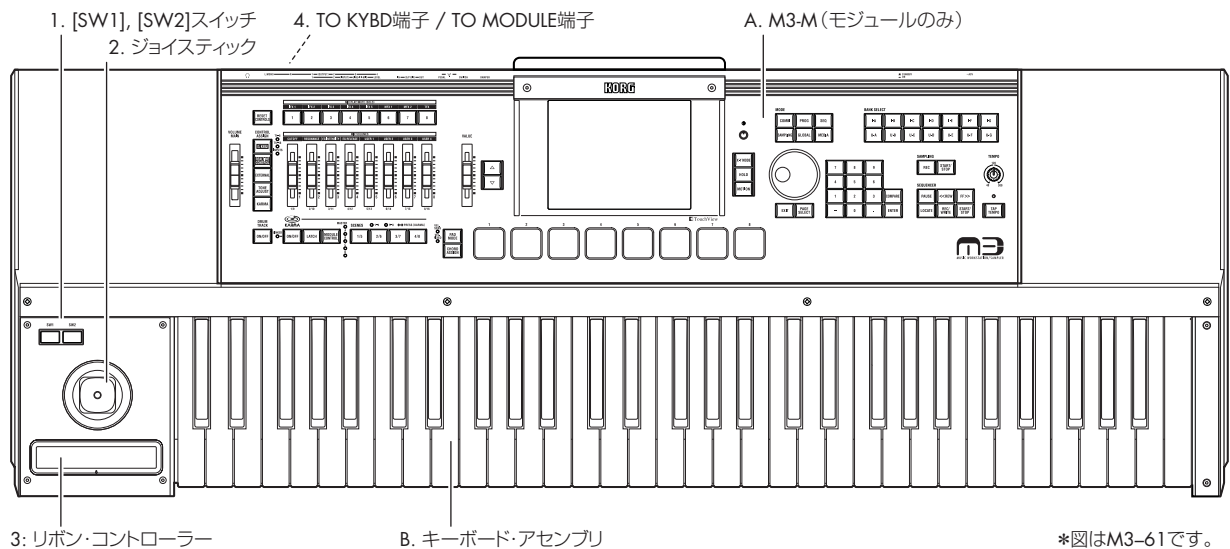
M3にはさらにアナログ・モデリング・シンセサイザーRADIUS音源ボード(1ティンバー、最大24ボイス)EXB-RADIUSや、本体のPCMマルチサンプルおよびサンプリング容量を最大320Mbyte(本体64Mbyte+256Mbyte)まで拡張できるEXB-M256、FireWire (IEEE1394) ケーブル1本でバーチャライズド・ハードウェア環境ができるEXB-FW、今後発売予定のEX-USB-PCM シリーズ・ライブラリーなどの豊富な拡張が可能です。

各部の名称と機能

フロント・パネル

M3 フロント・パネル

M3 ミュージック・ワーステーション/サンプラーは、「コルグ・コンポーネント・システム(KORG Komponent System)」を採用し、鍵盤部のキーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88 と音源部の M3-M がデタッチャブル構造になっています。



A. M3-M (音源モジュール部)

M3-M 音源モジュールです。

M3-M をキーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88 に取り付け使用したり、M3-M 単体を MIDI 音源モジュールとして外部の MIDI キーボードやコンピューターからコントロールすることができます。

B. キーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88

キーボード・アセンブリ KYBD-61/73/88 です。M3-M を接続します。M3-M との接続方法および使用方法については、「キーボード・アセンブリ取扱説明書」をご覧ください。

1. [SW1]、[SW2] スイッチ

M3-M のプログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ジョイスティックやリボン・コントローラーのロック機能などのオン/オフを切り替えます。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

2. ジョイスティック

ジョイスティックを上下左右に動かすことによって、M3-M の各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

通常は以下のように動作します。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS-X	ピッチ・ダウン
右側	JS+X	ピッチ・アップ
上(奥側)	JS+Y	ビブラート
下(手前側)	JS-Y	フィルター-LFO (ワウワウ)

3. リボン・コントローラー

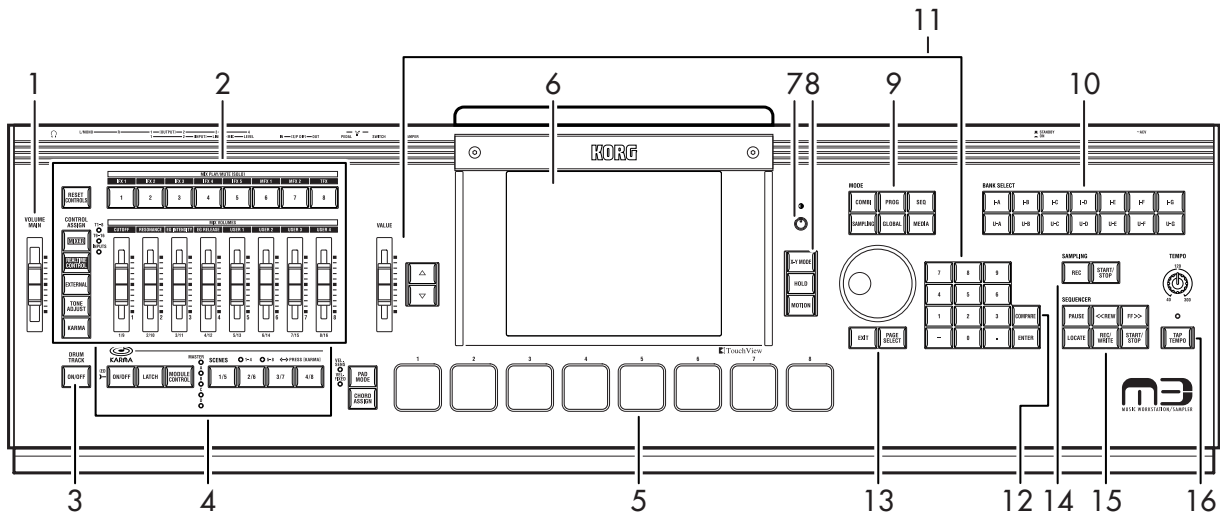
リボン・コントローラーを指で触れたり、すべらせることで、M3-M の各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

4. TO MODULE 端子, TO MODULE (2nd) 端子

M3-M とキーボード・アセンブリを付属ケーブルで接続します。接続すると、キーボード・アセンブリの鍵盤、[SW1]、[SW2] スイッチ、ジョイスティック、リボン・コントローラーで M3-M をコントロールすることができます。キーボード・アセンブリ KYBD-73/88 はメインとサブの 2 つの TO MODULE 端子があり、コルグ・コンポーネント・システム対応の 2 台の機器が接続できます。接続方法は「キーボード・アセンブリ取扱説明書」をご覧ください。

M3-M フロント・パネル



1. [VOLUME MAIN] スライダー

(MAIN OUTPUT) L/MONO, R 端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

S/P DIF OUT (MAIN)、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4、および別売 EXB-FW の各出力には影響しません。

2. Control Surface (MIXER & MODULATION)

コントロール・サーフェスはディスプレイの左側にあるスライダー 8 本、スイッチ 8 個と、コントロールする機能を選択するコントロール・アサインからなります。

オシレーター、ティンバー、トラック、オーディオ入力のミキサーとして、または音をエディットしたり、KARMA 操作、MIDI メッセージの外部機器への送信などさまざまなコントロールができます。エディット内容を損なわずに自由に機能の切り替えができます。

以下に説明するように、フロント・パネル上の CONTROL ASSIGN の各スイッチを使用して、コントロール・サーフェスのさまざまな機能を切り替えます。ディスプレイにコントロール・サーフェスの設定を表示 (各モード P0- Control Surface ページ) してエディットすることも可能です。

CONTROL ASSIGN:

[MIXER] スイッチ

T1-8, T9-16 : Program モードでは、オシレーター 1、2、ドラムトラックの音量、プレイ/ミュート、ソロをコントロールします。

Sampling モードではマルチサンプル (オシレーター) の音量、プレイ/ミュート、ソロをコントロールします。

Combination および Sequencer モードでは 16 のティンバーまたは MIDI トラックのそれぞれの音量、プレイ/ミュート、ソロをコントロールします。

INPUTS : アナログ入力と S/P DIF (別売の EXB-FW 装着時は FireWire L/R) オーディオ入力の音量、プレイ/ミュート、ソロをコントロールします。

スイッチの右にある LED は、ティンバー、トラックの 1 ~ 8、9 ~ 16、または INPUTS のいずれかを現在選択しているかを示します。[MIXER] スイッチを押して切り替えます。

[REALTIME CONTROL] スイッチ

スイッチ [1] ~ [8] でエフェクト・オン/オフをコントロールします。スライダー [1] ~ [8] でサウンドやエフェクトを変化させます。

[EXTERNAL] スイッチ

MIDI メッセージを外部 MIDI 機器へ送信します。

[TONE ADJUST] スイッチ

スライダー [1] ~ [8] およびスイッチ [1] ~ [8] を使って、プログラム・パラメーターを直接エディットします。Combination および Sequencer モードでは、コンビネーションまたはソング上でオリジナルのプログラム・データ自体を変更することなく、プログラムをエディットできます。

[KARMA] スイッチ

スライダー [1] ~ [8] およびスイッチ [1] ~ [8] を使って、KARMA 機能をコントロールします。

また、KARMA SCENES 1-4、5-8 を切り替えるために使用します。(※p.11)

MIX PLAY/MUTE (SOLO), IFX 1...5, MFX1, 2, TFX

[1] ~ [8] スイッチ

CONTROL ASSIGN で選択した機能をこれらのスイッチでコントロールします。

Note: PLAY/MUTE と SOLO On/Off の機能を切り替えるには、メニュー・コマンド "Panel-SW Solo Mode On" を使用します。

MIX VOLUMES, CUTOFF...EG RELEASE, USER1...4

[1/9] ~ [8/16] スライダー

CONTROL ASSIGN で選択した機能をこれらのスライダーでコントロールします。

▲ スライダーの最小値と最大値周辺では、コントローラーを動かしたときに、値とコントローラーの位置に若干のスレが生じます。

各モードでのコントロール・サーフェスの動作に関する詳細は、以下を参照してください。

Program モード : (※ 参照 : PG p.14 「0-8: Control Surface」)

Combination モード : (※ 参照 : PG p.132 「0-8: Control Surface」)

Sequencer モード：(☞ 参照：PG p.209「0-2-8: Control Surface」)

Sampling モード：(☞ 参照：PG p.324「0-8: Control Surface」)

[RESET CONTROLS] スイッチ

コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットし、保存した値や初期値に戻します。

コントロール・サーフェスのスライダーまたはスイッチを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするスライダーまたはスイッチを操作します。

コントロール・サーフェスの CONTROL ASSIGN ごと (コントロール・サーフェスのディスプレイ・ページ全体) のスライダー、およびスイッチの設定を一度にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[REALTIME CONTROL] または [TONE ADJUST] などの CONTROL ASSIGN スイッチを押します。

(☞ 参照：p.193「コントローラーの設定をリセットする」)

3. DRUM TRACK

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチ

ドラム・トラック機能をオンまたはオフにします。

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオフ (LED 消灯) のときにスイッチを押すと LED が点灯または点滅します。

LED 点灯時は、同時にドラムトラック・パターンがスタートします。オフにするとストップします。

LED 点滅時は、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オン・メッセージを受信すると、ドラムトラック・パターンがスタートします。

4. KARMA

KARMA (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) は非常にパワフルなパフォーマンス・ツールです。以下をはじめとする広範な音楽表現を可能にします。

- ハープをグリッサンドしたときのダイナミックなテンポ変化
- ドラムス・フレーズのランダム性とフィルインの増減
- テクノ系グループのフレーズや音色変化
- ギターでのナチュラルなカッティングやフィンガー・ピッキング、またその奏法の変化
- ブラスのフレーズに呼応した音量と音色変化
- 鍵盤演奏では不可能な複雑に織り混ぜた流れるようなフレーズ
- 鍵盤演奏にリアルタイムで追従する様々なバックング・グループ

など

[ON/OFF] スイッチ

KARMA 機能をオンまたはオフにします。その他の KARMA スイッチと同様に、オン時は、スイッチの LED が点灯します。

LINKED LED

KARMA モジュールごとの“Link to DT”がオンのときに点灯します。LED 点灯時、KARMA 機能のオン/オフがドラムトラック機能のオン/オフに同期してコントロールされます。

[LATCH] スイッチ

オンにすると、鍵盤やパッド上での演奏を止めて手を離れた後でも、あるいは MIDI ノート・オン/オフ・メッセージの受信後でも、KARMA はそのままパターンやフレーズを生成し続けます。例えば、KARMA によって生成されるフレーズを聴きながら、(鍵盤で) 演奏するときに便利です。

[MODULE CONTROL] スイッチ

KARMA には 4 つの独立したモジュールがあり、各モジュールはそれぞれ異なるパターンやフレーズを生成します。フロント・パネルのコントロール・サーフェスのコントローラーで、1~4 のモジュールを個別にコントロールするか、一度に 4 つのモジュール全てをコントロールするか (MASTER) をこのスイッチで選択します。

Combination、Sequencer モードで有効です。Program モードでは MASTER のみが選択できます。

SCENES

[1/5]...[4/8] スイッチ

KARMA シーン 1~8 を切り換えます。

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。次に [1/5] ~ [4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。

1-4、5-8 点滅中に、再度、CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、点滅状態はキャンセルされます。

また、KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチが点滅しているときは、そのシーンの KARMA Switch と KARMA Slider の設定が、保存された状態からエディットされていることを示します。

5. Pads

PAD [1]...[8]

ベロシティ・センシティブ対応のパッドです。パッドを叩くと、単音またはコード (最大 8 ノート) が発音します。ドラム・フレーズの演奏やプログラミング、またはコード・トリガーとして使用します。コード・トリガーは、KARMA 機能を使用するときに大変便利です。

パッドに割り当てた単音またはコードは、各プログラム、コンビネーション、およびソングに保存されます。

[PAD MODE] スイッチ

パッドは、2 つの動作モードで使用できます。[PAD MODE] スイッチで切り替えます。

VEL. SENS (Velocity Sensitive) : パッドを叩く強さによって音の大きさが変わります。

VEL. FIXED (Fixed Velocity) : ノートごとに設定したベロシティ値に固定されます。パッドを叩く強さに関係なく、いつでも同じ結果を得たいときに便利です。

[CHORD ASSIGN] スイッチ

パッドに 1 つのノートまたはコードを割り当てるときに使用します。(☞ 参照：p.44「ノートやコードをパッドへ割り当てる」)

6. ディスプレイ

タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。ディスプレイに表示されるオブジェクトを押すことによって、ページ、タブ、パラメーターを選択し、ディスプレイ上または VALUE コントローラーで値を設定します。直感的なエディットが可能です。

また、このディスプレイは、X-Y コントローラーとしても機能します。オシレーターやティンバー/トラックの音量、またはプログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターを X 軸、Y 軸にアサインし、リアルタイムにコントロールすることができます。このとき、ディスプレイの色調が指の動きに応じて変化します。またその操作を記録した X-Y モーションによるパラメーターのコントロールも可能です。

7. コントラストつまみ

ディスプレイのコントラストを調整します。適切な視認性が得られないときなどに調整します。

8. X-Y コントロール


X-Y コントロールは、ディスプレイに触れて指を動かす (X-Y モード)、またはその操作を記録した X-Y モーションによって、OSC1 と OSC2 (または各ティンバー/トラック) のボリューム・バランスをコントロールしたり、プログラムやエフェクトを調整するコントロール・チェンジを生成し、サウンドを変化させることです。

コントロールする機能は、X-Y Volume Control と X-Y CC Control で設定します。(※参照:p.60「音量と CC のコントロール」)

[X-Y MODE] スイッチ

X-Y MODE をオンまたはオフにします。オンにして、ディスプレイ上で指を動かすと、設定した機能によって、ボリュームや音色が変化します。

オン時は、スイッチが点灯し、ディスプレイの色調が変化します。

 オン時、ディスプレイのパラメーターが選択できなくなります。設定を変更するときは、オフにしてください。オンの状態を保存する方法については p.136 を参照してください。

[HOLD] スイッチ

[HOLD] スイッチをオンにすると (LED 点灯)、手を離れた後も、離れた位置の X-Y MODE の効果を保持します。オフ時は、手を離すと、ポイントはセンター値に戻ります。

[MOTION START/STOP] スイッチ

X-Y モーションをレコーディングまたはプレイバックします。スイッチを押している間 (LED 点灯)、レコーディングまたはプレイバックします。X-Y モーションのレコーディングをプレイバック方法については「X-Y コントローラー」(※p.43) を参照してください。

また、[MOTION START/STOP] スイッチの機能は、フット・スイッチでもコントロールすることができます。

9. MODE

各モードに入るためのスイッチです。M3 には 6 つのモードがあります。

スイッチを押して (LED 点灯)、各モードに入ります。

[COMBI] スイッチ

Combination モードが選ばれます。コンビネーションはプログラムをスプリットやレイヤー設定をして組み合わせたもので、プログラムに比べ複雑なサウンドが得られます。このコンビネーションを演奏したり、エディットします。

[PROG] スイッチ

Program モードが選ばれます。プログラムは基本的なサウンドで、このプログラムを演奏したり、エディットします。

[SEQ] スイッチ

Sequencer モードが選ばれます。MIDI トラックのレコーディング/プレイバック、エディット等を行います。

[SAMPLING] スイッチ

Sampling モードが選ばれます。ユーザー・サンプル、マルチサンプルのレコーディングとエディットをします。

[GLOBAL] スイッチ

Global モードが選ばれます。本体全体に関する設定やドラム・キットなどをエディットします。

[MEDIA] スイッチ

Media モードが選ばれます。データのセーブ、ロードを USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイスに対して行います。また、USB ストレージ・デバイスの WAVE ファイルをエディットしたり、オーディオ CD を作成したりします。

10. BANK SELECT

[I-A], [I-B], [I-C], [I-D], [I-E], [I-F], [I-G], [U-A], [U-B], [U-C], [U-D], [U-E], [U-F], [U-G] スイッチ

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチの LED が点灯して現在のバンクを示します。

Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは、以下の 2 つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- ティンバーのプログラムにエディット・セルがあるときは (反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

Sequencer モードでは、トラックのプログラムにエディット・セルがあるときは (反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

11. VALUE コントローラー

ディスプレイ上でパラメーターを選択したときに、以下の 4 つのフロント・パネルのスライダー、スイッチを使用してパラメーターをエディットできます。

- [VALUE] スライダー
- [Δ][▽] スイッチ
- [VALUE] ダイヤル
- テン・キーなど

[VALUE] スライダー

選択したパラメーター値を変化させます。値を大きく変化させたいときや、おおまかにエディットしたいときに便利です。

また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

[Δ][▽] スイッチ

選択したパラメーター値を 1 ステップずつ増減します。細かい設定を行うときに便利です。

[VALUE] ダイヤル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

テン・キー [0] ~ [9], [-], [.] および [ENTER] スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0] ~ [9]、[-] および [.] スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER] スイッチを押して確定します。

[-] スイッチは、パラメーター値の符号 (+/-) を切り替えます。[.] スイッチは、小数点を入力します。

[ENTER] スイッチと他のスイッチを併用した機能

[ENTER] スイッチには、他のスイッチと同時に押したときに使用できる機能がいくつかあります。

ノート・ナンバー (G4, C#2 など)、またはベロシティ値を設定するパラメーターで、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。(メニュー・コマンドのダイアログでは無効です。)

[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー ([0] ~ [9]) を押すと、ディスプレイ上で 10 番目までのメニュー・コマンドを選択できます。

Program および Combination モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、Auto Song Setup 機能が起動します。この機能は現在のプログラムまたはコンビネーションの設定をSequencerモードに読み込んで、手早く簡単に MIDI レコーディングをするためのものです。

ダイアログ表示中は、OK ボタンに相当します。(Cancel ボタンは [EXIT] スイッチが相当します。)

Sequencer モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すと、メニュー・コマンド “Set Location” が設定されます。

12. COMPARE

[COMPARE] スイッチ

保存されている (エディットしていない) サウンドと現在エディットしているプログラムまたはコンビネーションのサウンドを比較します。

Sequencer モードではレコーディングまたはエディット時の「前後の比較」をします。(※p.22)

13. PAGE SELECT

モードの各ページを選択します。

[PAGE SELECT] スイッチ

ページを移動するときはこのスイッチを押します。スイッチを押すと、モード内の各ページの一覧がディスプレイに表示されます。移動したいページ・ボタンを押すと、ページが移動します。またこのスイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] を押すことによって各ページに移動できます。

[EXIT] スイッチ

現在のモードのメイン・ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

メイン・ページ・グループの最後に選んでいた (タブ) ページ → メイン・ページ・グループの最初の (タブ) ページ → 各モードごとの特定パラメーター (“Program Select” 等)

ダイアログが開いているときは、このスイッチを押すとダイアログの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます (Cancel ボタンに相当します)。

メニューのポップアップが開いているときは、[EXIT] スイッチを押すとメニューが閉じます。

14. SAMPLING

[REC] スイッチ

Sampling、Program、Combination および Sequencer の各モードで、このスイッチを押すとスイッチが点灯してサンプリング待機状態になります。

サンプリングを行うには、以下のように続けて SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

[START/STOP] スイッチ

Sampling、Program、Combination、Sequencer の各モードで、SAMPLING [REC] スイッチを押した後に、このスイッチを押すと、“Trigger” の設定によって異なりますが、以下の3つのいずれかが実行されます。(“Trigger” は Sampling モードは P0: Recording- Audio In/Setup ページ、その他は各 P0-Sampling/Audio In ページにあります。)

- “Trigger” が Sampling START SW に設定されているときは、このスイッチを押すと、サンプリングがただちに開始します。

- “Trigger” が Note On に設定されているときは、このスイッチを押した後、鍵盤を押す (ノート・オン) とサンプリングが開始します。

- “Trigger” が “Threshold” に設定されているときは、このスイッチを押した後、オーディオ・ソースが設定されたスレシヨルド・レベルに到達するとサンプリングが開始します。

Sampling モードの P1: Sample Edit ページで、このボタンを押すと選択したサンプルが再生されます。

メディア内の WAVE ファイルを再生するときにも、このボタンを使用します。Media モードの各ページのディレクトリ・ウィンドウ、Media モードの Make Audio CD ページ、Program、Combination、Sequencer、Sampling モードでの “Select Directory” メニュー・ダイアログ等で使用することができます。

15. SEQUENCER

このセクションのほとんどのスイッチはSequencerモードでのレコーディング/プレイバックなどで使用します。また Media モードや Sampling モードでのオーディオ CD 再生に使用します。

[REC/WRITE] スイッチは例外で、以下に説明するように、Program、Combination、および Global モードで使用できる機能があります。

[PAUSE] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの再生を一時停止します。一時停止すると、スイッチの LED は点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソング再生を再開し、LED は消灯します。

Media または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生を一時停止します。

[<<REW] スイッチ

Sequencer モードでは、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早戻しします。押し続けると、LED が点灯し、再生しながら早戻しします (レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Media または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生を早戻しします。

[FF>>] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早送りします。押し続けると、LED が点灯し、再生しながら早送りします (レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Media または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生を早送りします。

[LOCATE] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの演奏位置を設定した位置に瞬時に移動します。初期設定は、1 小節目の第一拍目です。

現在の位置を設定するには、[ENTER] スイッチを押し [LOCATE] スイッチを押します。ディスプレイで、位置を直接設定することも可能です。

[REC/WRITE] スイッチ

Sequencer モードで、レコーディング待機状態になります。レコーディング待機 (LED 点灯状態) にして、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが始まります。(※参照: p.83 「MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング」)

Program、Combination、または Global モードで、このスイッチを押すと、Update ダイアログが開きます。(※参照: p.136 「(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト」)

Program、Combination モードでは、[ENTER] スイッチを押して [REC/WRITE] スイッチを押すと Auto Song Setup 機能が動作します。(※ 参照: p.87 「コンビネーションやプログラムのサウンドをレコーディングする」)

[START/STOP] スイッチ

Sequencer モードでは、レコーディング/プレイバックをスタート/ストップします。

Media または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生をスタート/ストップします。

16. TEMPO

[TEMPO] ノブ

以下をはじめとする M3 全体のテンポを調整します。

- KARMA
- Drum Track
- Sequencer モードのソング
- テンポ・シンク LFO
- テンポ・シンク・(BPM) デイレイ・エフェクト
- EXB-RADIAS モジュレーション・シーケンサー (別売オプション増設時)

四分音符のタイミングで LED が点滅します。

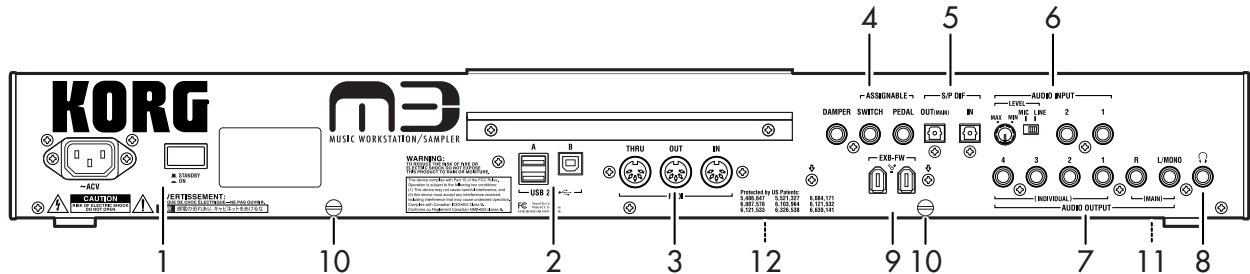
Note: Global P1: MIDI-MIDI Basic ページの “MIDI Clock” が External のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチは機能しません。

[TAP TEMPO] スイッチ

設定したいテンポに合わせて、スイッチを一定間隔で押すことによって、テンポを入力します。テンポはスイッチを 2 回押すと入力されます。精度を高めるには、スイッチを複数回押すと良いでしょう。

リア・パネル/ボトム・パネル

リア・パネル




1. 電源

電源スイッチ

電源をオン/オフします。M3 の電源をオフにする前に、プログラム、コンビネーション、ソング、その他エディットしたユーザー・データを保存したことを確認してください。

電源端子

付属の電源コードを接続します。

 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

2. USB 2.0

USB A 端子 (for connecting Hard Disk, CD-R/RW drive, etc)

外部 USB デバイスを接続するための端子です。

ハードディスクや CD-R/RW ドライブ等に M3 の PCG、SNG ファイルや WAVE ファイルなどを保存したり読み込みます。

USB B 端子 (for connecting to computer)

コンピューターと M3 との間で MIDI を送受信するための端子です。

USB とは?

Universal Serial Bus の略で、コンピューターとの周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェイスです。

3. MIDI

M3 と、外部の MIDI 機器や MIDI インターフェイスで接続されたコンピューターを接続します。ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。

MIDI THRU 端子

MIDI IN 端子で受信した MIDI メッセージを、そのまま送信します。

複数の MIDI 機器を MIDI ケーブルで接続するときに使用します。

MIDI OUT 端子

MIDI メッセージを送信します。

接続した外部 MIDI 機器をコントロールしたり、M3 での演奏を外部 MIDI シーケンサーにレコーディングするときに使用します。

MIDI IN 端子

MIDI メッセージを受信します。

接続した外部 MIDI 機器や外部 MIDI シーケンサーで M3 の音源を鳴らすときに使用します。

4. PEDALS

DAMPER 端子

別売の DS-1H (ダンパー・ペダル) 等を接続する端子です。

DS-1H を接続した場合はハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、スイッチの極性 (☞ 参照: PG p.385 「Damper Polarity」) とハーフ・ダンパーの調整 (☞ 参照: PG p.398 「Half Damper Calibration」) を行ってください。

ASSIGNABLE SWITCH 端子

別売の PS-1 (ペダル・スイッチ) 等のオン/オフを切り替えるタイプのフットスイッチを接続する端子です。フット・スイッチでサウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定、シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/アウト等を切り替えることができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じように動作します。Global モードの P2:Controllers/ Scales ページの Controller タブで機能を設定します。

(☞ 参照: p.128 「アサインブル・スイッチ, アサインブル・ペダルの機能を設定する」)

ASSIGNABLE PEDAL 端子

別売の EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション・ペダル) を接続する端子です。サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調整することができます。

ASSIGNABLE SWITCH と同様に、Global モードで機能を設定します。(☞ 参照: p.128 「アサインブル・スイッチ, アサインブル・ペダルの機能を設定する」)

5. S/P DIF IN & OUT

24 ビット・オプティカル (光) 型の S/P DIF フォーマット (IEC60958 EIAJCP-1201) のデジタル入出力端子です。オーディオ・システム、デジタル・ミキサー、MDなどを接続します。

複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合は、単一のクロックに同期させて、マスターを1つにしてください。

(☞ 参照: PG p.373 「System Clock」)

OUT (MAIN) 端子

オプティカル (光) 型の S/P DIF OUT は AUDIO OUTPUT (MAIN)L/R 端子と同じ信号をサンプリング周波数 48kHz でデジタル出力します。

Note: [VOLUME MAIN] スライダーでは、S/P DIF 出力の音量を調整できません。

IN 端子

M3 でレコーディング、サンプリング、そして内蔵エフェクトを使用したリアルタイム・ミキシングをする信号を、このオプティカル (光) 型の S/P DIF IN 端子に入力します。

サンプリング周波数 48kHz の音声をデジタル入力します。

2つのアナログ入力と同時に使用できます。

6. AUDIO INPUT

サンプリング、または内蔵エフェクトに送る信号を M3 に入力します。

AUDIO INPUT 1, 2 端子

アンバランス型 1/4" フォーン・タイプの端子です。

[LEVEL] ノブ

AUDIO INPUT 1, 2 の入力レベルを調整します。[MIC/LINE] スイッチで設定した後で、適正なゲイン調整をします。

[MIC/LINE] スイッチ

AUDIO INPUT 1, 2 の入力信号の規定レベルを切り替えます。接続機器に応じて設定します。設定後、[LEVEL] ノブでゲインを調整します。

LINE: ミキサー、コンピューター、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサまたは他のシンセサイザーに接続する場合に LINE にします。

MIC: マイクを接続して使用するとき MIC にします。

7. AUDIO OUTPUT

すべてのアナログ出力端子は、+4dBu レベルのアンバランス型 1/4" フォーン端子です。

アンプ、ミキサーなどの INPUT 端子に接続します。(MAIN) L/MONO、R ステレオ・オーディオ出力と、4 系統の独立したオーディオ出力を装備しています。

オシレーター、ドラム、ティンバーノトラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

さらに、メトロノーム音をステレオ・ミックスとは別に、個々の出力に送ることができます。

(MAIN) L/MONO, R 端子

メインのステレオ出力です。音量は [VOLUME MAIN] スライダーで調整します。工場出荷時のすべてのプログラム、コンビネーションはこの端子から出力されます。

プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、“Bus Select” を L/R に設定すると、この端子から出力することができます。

ステレオで接続するときは L/MONO、R 端子に、モノラルで接続するときは L/MONO 端子に接続します。

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 端子

4 系統のインディビジュアル (独立) 出力です。M3 の音源、オーディオ入力を、それぞれ独立して出力できるため、レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

ステレオ出力として、モノラル出力として、あるいは組み合わせて出力することもできます。Global モード P0: Basic Setup-

Audio ページの “L/R Bus Individ. Out Assign” を使用して MAIN のステレオ L/R 出力を任意のペアの端子から出力できます。

[VOLUME MAIN] スライダーで 1 ~ 4 端子の音量を調整できません。

8. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続 (ステレオ標準プラグ) します。

OUTPUT 端子の L/MONO と R からの出力をステレオでモニターすることができます。

ヘッドホンの音量は [VOLUME MAIN] スライダーで調節します。


9. オプション EXB-FW

M3 は、別売の EXB-FW を装着すると、付属の M3 Plug-In Editor を起動したホスト・アプリケーションで、次のようなトータル・リコールなどのコントロールが行えます。

- DAW ソフトウェアとの MIDI 情報の送受信
- M3 の各モード・パラメーターのエディット/セットアップ
- M3 の 2 イン 6 アウトのデジタル・オーディオ信号の送受信など

M3 に装着した EXB-FW の仕様は次のとおりです。

- オーディオ入出力: 24ビット、48kHz 固定、2 イン 6 アウト
- MIDI 入出力: 1 ポート・イン/アウト (16MIDI チャンネル・イン/アウト)

 以下は注意事項です。

- 2 つの端子は、同じ動作をします。コンピューターと接続していない端子は、ディジーチェーン接続用として、コンピューターで認識する FireWire デバイスを使用することができます。(M3 では認識しません。)
- EXB-FW はバスパワー供給しません。

EXB-FW を M3 に装着する方法については、p.196 を参照してください。

10. 固定ネジ

M3-M とキーボード・アセンブリを固定するためのネジ (ローレット・ネジ M3x8) です。使用方法是「キーボード・アセンブリ取扱説明書」をご覧ください。

ボトム・パネル

11. TO KYBD 端子

M3 とキーボード・アセンブリを付属ケーブルで接続します。接続方法は「キーボード・アセンブリ取扱説明書」をご覧ください。

12. EXB オプション・カバー

M3 の別売 EXB-RADIAS、EXB-FW、EXB-M256 と、カレンダー機能用バッテリーを取り付けまたは取り外すときに、このカバーを開閉します。

装着方法は p.196 を参照してください。

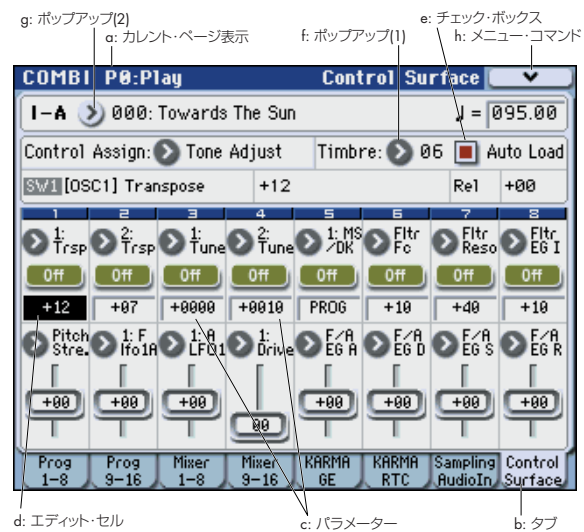
ディスプレイの名称と機能

M3 のディスプレイは、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。

ディスプレイに表示されるオブジェクトを押すことで、ページを選択をはじめ、パラメーター値の設定、プログラムやコンビネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行ないます。

▲ [X-Y MODE] スイッチがオンのときは、ディスプレイのパラメーターが選択できなくなります。設定を変更するときは、オフにしてください。

Note: 取扱説明書内に表記する「・・・ボタン」、「・・・タブ」はディスプレイ上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、「[・・・]スイッチ」、「[・・・]ノブ」、「[・・・]ダイヤル」、「[・・・]スライダー」はフロント・パネルまたはリア・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。



a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページを表しています。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー：ネーム、タブ・ネームが表示されます。



b: タブ

タブを押してページを選びます。

c: パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。

d: エディット・セル

ディスプレイ上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

値の変更方法については「3. パラメーターの選択と値の変更」(p.22) をご覧ください。

e: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押すたびに、赤いチェック・マークがつき、そして、消えます。

チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェックをはずすとパラメーターは機能しません。

f: ポップアップ・ボタン(1)

このボタンを押したときに、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

ポップアップ・メニューが表示されているときに、VALUE コントローラー (p.12) を操作すると、ポップアップ・メニューは閉じます。また、アンロック (「ピン」) 時にポップアップ・メニューの外に触れても、ポップアップ・メニューは閉じます。ロック/アンロックに関わらず、[EXIT] スイッチを押すと閉じます。

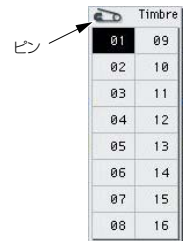
*ポップアップ・メニュー

ピン

ポップアップ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。

ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ・メニューは表示されずのままになります。

アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ・メニューは閉じます。



g: ポップアップ・ボタン(2)

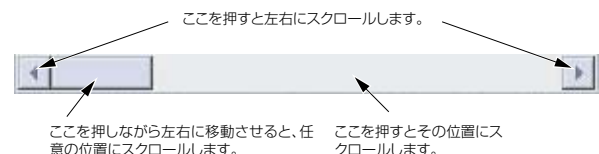
このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのメニューが表示されます。

- “Bank/Program Select”、“Bank/Combination Select”: プログラム、コンビネーションのバンク別選択
- “Multisample Select”: プログラムのマルチサンプルのカテゴリ別選択
- “Effect Select”: エフェクトのカテゴリ別選択
- “Drumsample Select”: ドラムキットのRomサンプルのカテゴリ別選択
- KARMA GE の選択

タブ付きのメニューを閉じるときは、OK ボタン、Cancel ボタンを押します。

スクロール・バー

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



カテゴリ・ポップアップ・ボタン

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのメニューが表示されます。

- “Category/Program Select”、“Category/Combination Select”

- Category/GE Select

カテゴリ別選択メニューを閉じるときは、OK ボタン、Cancel ボタンを押します。

Jump to Sub ボタンで、サブ・カテゴリ別選択メニューが表示されます。

h: メニュー・コマンド・ボタン

* メニュー

このボタンを押すと、メニュー・コマンドが表示されます。

選択しているページによって、表示されるメニュー・コマンドが異なります。

[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[0]～[9]を押すことによって、10 番目までのメニュー・コマンドが選べます。

メニュー以外のディスプレイを押すか、[EXIT] スイッチを押すと、メニューが閉じます。



* ダイアログ

選択するメニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUE コントローラー (※p.12) の操作でナンバーを入力します。

テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します (押して離れたときに動作します)。ダイアログが閉じます。

[ENTER] スイッチは、OK ボタンに相当します。

[EXIT] スイッチは Cancel ボタン、Done ボタン、Exit ボタンに相当します。

⚠ コマンドによっては実行後に、事前にロックしておいたメニューのピンを自動的に解除し、メニューを閉じるものがあります。



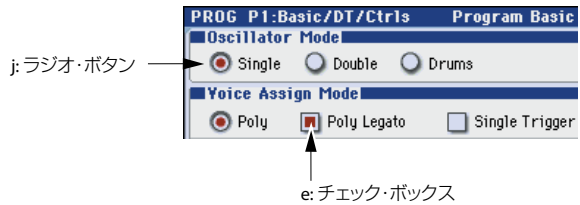
* テキスト・エディット・ボタン

このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト (プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等) をリネームします。(※参照: p.191 「名前を付ける (リネーム)」)

j: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から 1 つの値を選びます。

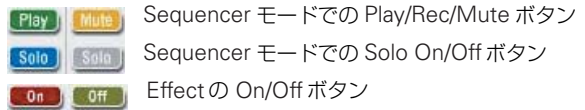


k: その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させて、VALUE コントローラーの操作で値を変えます。この他、「* ダイアログ」で説明した OK ボタンや Cancel ボタンのように、ボタンを押して離れたときに作業を実行する Done ボタン、Copy ボタン、Insert ボタン等があります。

トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン/オフします。



基礎知識

M3 のモード概要

M3 は、プログラムやコンビネーションを演奏／エディットしたり、シーケンス・データのレコーディングとプレイバック、サンプルのエディット、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。M3 には 6 つのモードがあります。

Program (プログラム) モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

Program モードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- KARMA モジュールを最大 1 つ使用し、フレーズを生成します。
- ドラムトラック・パターンをプレイバックしながら、プログラムを演奏することができます。
- サンプリング／リサンプリングが可能です。
外部入力音を KARMA 機能による演奏を聞きながらサンプリングしたり、プログラムによる演奏をリサンプリングすることができます。
- プログラムをエディットします。

オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO や、その他、エフェクト、KARMA 機能、X-Y コントロール等を設定します。

音源システム EDS (Enhanced Definition Synthesis):

オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。

- プリロード (256 MByte) : 1,032 マルチサンプル (ステレオ 7 個含む)
- RAM (64 Mbyte : 別売の EXB-M256 増設時は合計 320 Mbyte : ただし 512byte はシステムで使用) :
本機でサンプリングした、または Media モードでロードした RAM マルチサンプル
- ドラムキット (Global モードで作成) を使用したドラムス・プログラムの作成

別売の EXB-RADIUS 増設時 :

音源システム MMT (Multiple Modeling Technology):
が搭載され、演奏とエディットが可能です。

Combination (コンビネーション) モード

コンビネーションは、複数 (最大 16) のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- KARMA モジュールを最大 4 つ使用し、フレーズを生成します。
- ドラムトラック・パターン用に 1 つのティンバーを使用することによって、パターンをプレイバックします。
- 16 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- サンプリング／リサンプリングが可能です。
外部入力音を KARMA 機能による演奏を聞きながらサンプリングしたり、コンビネーションによる演奏をリサンプリングすることができます。
- コンビネーションをエディットします。

トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットができます。

複数ティンバー (プログラム) のボリューム、パン、レイヤー／スプリットや、エフェクト、KARMA 機能等を設定します。

Sequencer (シーケンサー) モード

MIDI トラックのレコーディング／プレイバック／エディットなどを行います。

- 16 マルチ・トラック MIDI シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイバック (再生) します。
- 16 MIDI トラックには、1 トラックのレコーディングから最大 16 トラックを同時にレコーディングできます。エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能です。
- KARMA モジュールを最大 4 つ使用し、フレーズを生成します。
- ドラムトラック・パターン用に 1 つのトラックを使用することによって、パターンをプレイバックします。
- サンプリング／リサンプリングが可能です。
外部入力音をソングのプレイバックに合わせてサンプリングし、自動的にノート・イベントを作成することができます。プレイバック時、MIDI トラックに合わせてサンプリングした音声を鳴らすことができます。(イントラック・サンプリング機能)
- ソングのプレイバックをリサンプリングすることができます。外部メディアにリサンプリングすることによって、作成したソングを USB CD-R/RW ドライブ (市販) でオーディオ CD にすることができます。
- ソングのエフェクトを設定します。
- 最大で 128 ソング、522 プリセット・パターン、ソングごとに 100 ユーザー・パターンが使用できます。
- 16 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ／レコーディング) 機能を使った演奏、設定をします。
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。

Sampling (サンプリング) モード

ユーザー・サンプル／マルチサンプルのレコーディングとエディットをします。

- 外部入力音をサンプリング (サンプルのレコーディング) します。外部入力音にエフェクトを通してサンプリングすることもできます。
- サンプリングした波形データや Media モードでロードした波形データをエディットしたり、ループ・ポイント等を設定します。
- サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートしたマルチサンプルは、Program、Combination、Sequencer の各モードで使用できます。
- USB CD-R/RW ドライブ (市販) からオーディオ CD のデジタル・データを直接サンプリングするリッピングを行います。またオーディオ CD をプレイバックします。

Global (グローバル) モード

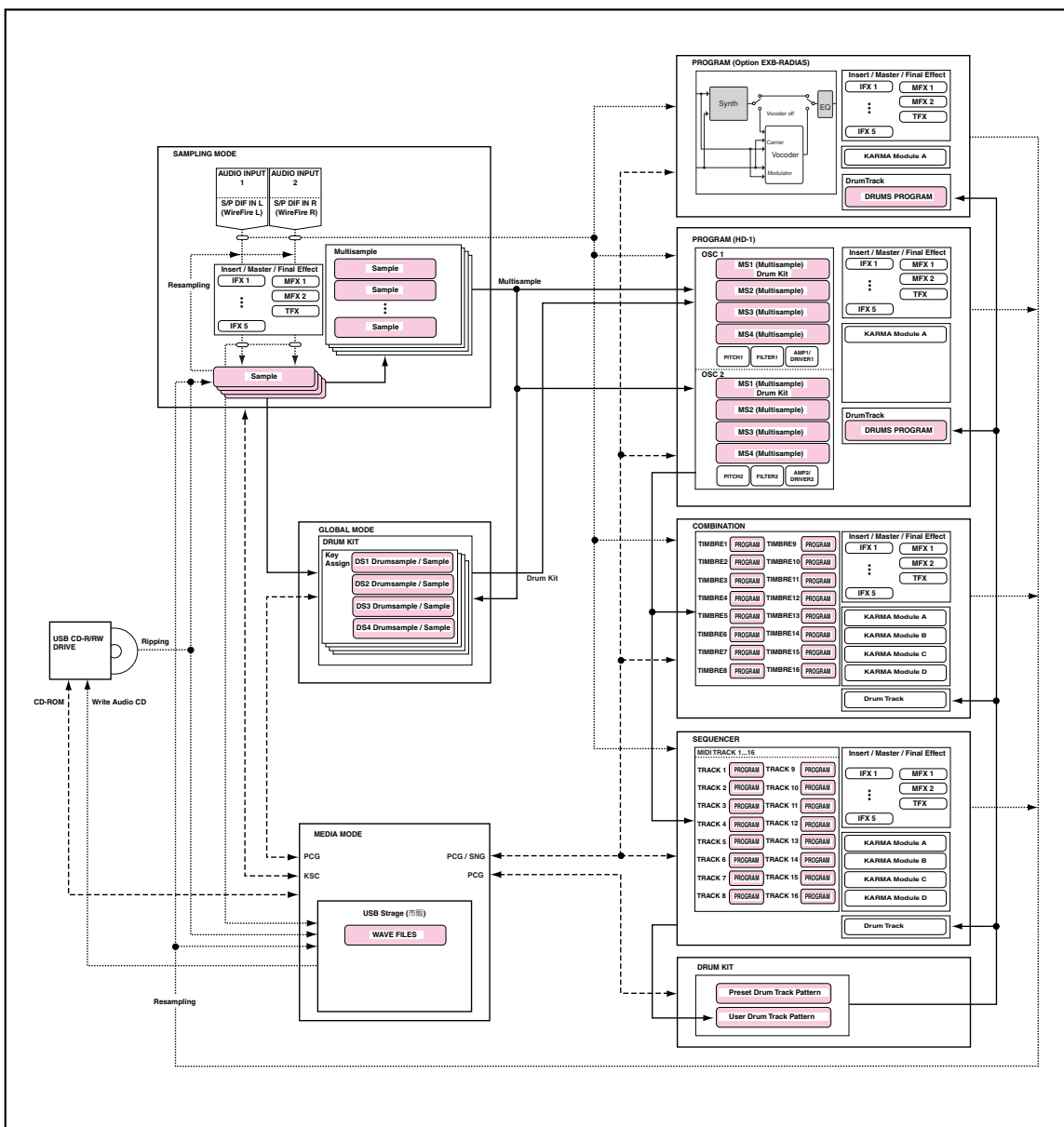
本体全体に関する設定、ドラム・キットなどをエディットします。

- マスター・チューン、グローバル MIDI チャンネル等、本体全体に関する設定を行います。
- ユーザー・ドラムキット、ユーザー・スケールを作成します。
- インターナル・ドラムサンプル (ROM) を使用したドラムキットを作成します。本機で作成したサンプル (RAM) が使用できます。
- プログラム、コンビネーション、KARMA GE のカテゴリー・ネームを変更します。
- アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定します。
- MIDI エクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Media (メディア) モード

データのセーブ、ロードを USB 2.0 対応のストレージに対して行います。

- 各モードのデータのセーブ、ロードをメディアに対して行います。
- 上記メディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- コルグ・フォーマット、AKAI、SoundFont 2.0、AIFF、WAVE フォーマットのサンプル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFF、WAVE フォーマットでエクスポートします。
- Sequencerモードで作成したソングを SMF フォーマットでセーブします。また SMF ファイルを Sequencer モードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能 (MIDI エクスクルーシブ・データのセーブ/ロード) を操作します。
- WAVE ファイルを編集します。
- WAVE ファイルを曲順に並べ、USB CD-R/RW ドライブ(市販)でオーディオ CD を作成します。また、オーディオ CD を再生します。



基本的な操作方法

本機の電源立ち上げ後、以下のような手順でモード、ページを選び、エディットなどの作業をします。

1. モードの選択

- 本機の各機能を使用するときは、最初にモードを選びます。フロント・パネルのモード・スイッチを押して、各モードに入ります。

[COMBI]スイッチ: Combination(コンビネーション)モード

[PROG]スイッチ: Program (プログラム) モード

[SEQ]スイッチ: Sequencer (シーケンサー) モード

[SAMPLING]スイッチ: Sampling (サンプリング) モード

[GLOBAL]スイッチ: Global (グローバル) モード

[MEDIA]スイッチ: Media (メディア) モード

2. ページ、タブの選択

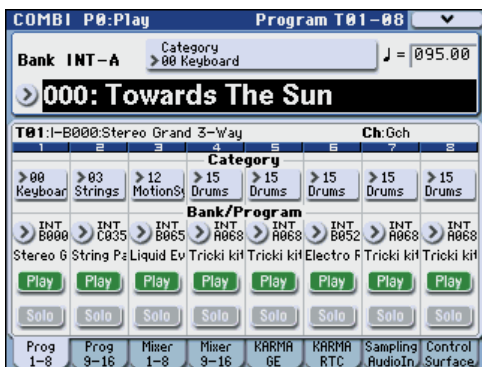
モード内にはさまざまなパラメーターがあります。これらはページ・グループごとに分けられています。

さらに1つのページは、最大で8つのタブ(見だし)で分けられています。

- 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。モードを選択するには、上記「1. モードの選択」を参照してください。

ここではCombinationモードを例として説明します。

[COMBI]スイッチを押してください。



Note: Combi P0: Play ページが表示されます (ディスプレイ左上で確認できます)。

Combination, Program, Sequencer モードでは、通常、この P0: Play ページで演奏します。また同時に簡単な音作り (エディット) もできます。そして、1 ページ (Combi P1: DT/XY/ Ctrl) など以降で詳細なエディットを行います。

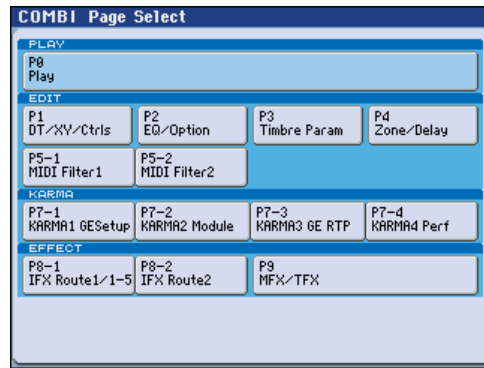
ページの選択

ページ・セレクトによる移動

各モードで [PAGE SELECT] スイッチを押すと、そのモードで構成しているページが一覧で表示できます。

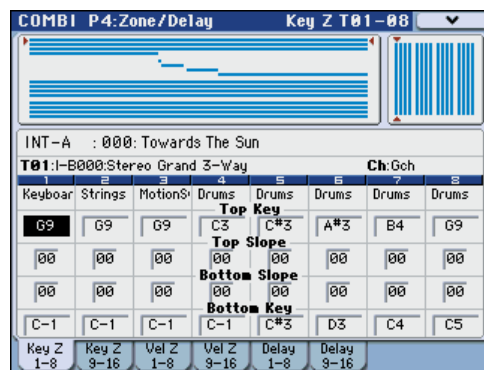
- [PAGE SELECT] スイッチを押します。ページ・セレクト・メニューが表示されます。

[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- 表示したいページを押します。

ここでは例として“P4 Zone/Delay”を選んでください。P4: Zone/Delay- Key Z T01-08 ページが表示されます。



Note: それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[PAGE SELECT] スイッチ+テン・キー [0] ~ [9] による移動

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながら、表示するページ・ナンバーをテン・キー [0] ~ [9] で指定します。

指定したページ・ナンバーを表示します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

Note: P5-1, P5-2, P7-1 ~ P7-4 や P8-1, P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P5-1, P7-1 または P8-1) のページが選ばれます。

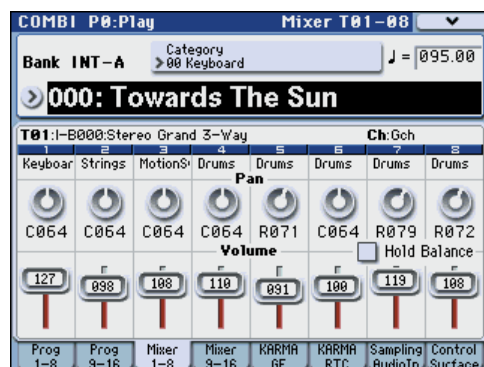
[EXIT] スイッチによる 0 ページへの移動

- [EXIT] スイッチを押すと、どのページからでも、0 ページへ移動します。

タブの選択

- ディスプレイ下段にあるタブを押すことによって、タブで仕切られた各ページを表示します。

図例では、Combi P0: Play の Program T01-08 ページから Mixer T01-08 ページが表示されています。



3. パラメーターの選択と値の変更

1. エディットするパラメーターを押します。
表示が反転します。(エディット・セル)
2. エディット・セルのパラメーター値は、VALUE コントローラー (VALUE) ダイアル、[Δ][▽] スイッチ、テン・キー [0] ~ [9]、[-] スイッチ、[.] スイッチ、[ENTER] スイッチ等) を使用して変更します。

Note: パラメーターやオブジェクトの種類によって、変更方法が異なります。

例えば、チェック・ボックスのオブジェクトでは、そのオブジェクトを押すことによって値を切り替えます。また、PROG SELECT の各スイッチでプログラム等のバンクを設定したり、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによって、ノートやベロシティ値を入力するキーボード入力が可能です。

3. コントロール・サーフェスに対応したパラメーターは、MIX PLAY/MUTE (SOLO) スイッチや MIX VOLUMES スライダーなどのコントロール・サーフェスで値を変更することができます。

Note: [COMPARE] スイッチを押すことによって、エディット前の音と後の音を比較することができます。

VALUE コントローラー

[VALUE] ダイアル

選択したパラメーターの値を増減します。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

[VALUE] スライダー

[VALUE] ダイアルと同様に、選択したパラメーターの値を増減します。また、モジュレーション・ソースとして使用することができます。値を大きく変化させるときに使用します。

[Δ][▽] スイッチ

選択したパラメーターの値を 1 ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。

テン・キー [0] ~ [9]、

[-]、[.]、[ENTER] スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0] ~ [9]、[-] および [.] スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER] スイッチを押して決定します。

[-] スイッチは、パラメーター値の符号 (+/-) を切り替えます。

[.] スイッチは、小数点を入力します。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによって、次の入力ができます。

[ENTER] スイッチ+鍵盤 (音名、ベロシティの入力など)

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、M3 の鍵盤を使うことができます。[ENTER] スイッチを押しながら、値として入力する鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。メニュー・コマンドを開いている間は、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして機能するため、この機能は無効です。

また、Global P5: Drum Kit の画面が表示されているときに [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。(ベロシティ値を設定するパラメーターが選ばれている場合は、そこにベロシティ値を入力します。)

その他

BANK SELECT [I-A]、[I-B]、[I-C]、[I-D]、[I-E]、[I-F]、[I-G]、[U-A]、[U-B]、[U-C]、[U-D]、[U-E]、[U-F]、[U-G] スイッチ

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチの LED が点灯して現在のバンクを示します。

Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは、以下の 2 つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- テンパーのプログラムがエディット・セルのときは (反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

Sequencer モードでは、トラックのプログラムがエディット・セルのときは (反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ

[TEMPO] ノブを回す、または [TAP TEMPO] スイッチを繰り返し押すタイミングによって、テンポを設定します。

コントロール・サーフェス

コントロール・サーフェスを使用した値の変更方法は、p.48 を参照してください。

[COMPARE] スイッチ

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の (保存されている) 音色を比較するときを使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中にこのスイッチを押すと (LED 点灯)、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライト (保存) した設定が呼び出されます。もう一度押すと (LED 消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] スイッチを押して呼び出した設定 (保存されている設定) をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] スイッチを押す前の設定には戻りません。

Sequencer モードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをした前後を比較するときを使用します。

例えば、ソングのトラックのリアルタイム・レコーディングのときには有効に使用できます。

1. 任意の MIDI トラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク 1)
2. 再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク 2)
3. [COMPARE] スイッチを押すと (LED 点灯)、テイク 1 が呼び出されます。
4. もう一度押すと (LED 消灯)、テイク 2 が呼び出されます。
5. 手順 3 の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると (テイク 3)、コンペアの対象はテイク 1 となります。

手順 4 の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると (テイク 3)、コンペアの対象はテイク 2 となります。

このように、1 つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

▲ Sampling、Media、Global モードではコンペア機能は効きません。

4. メニュー・コマンドの選択と実行



メニュー・コマンドは、ライト（保存）やコピー機能など、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって使用できるメニュー・コマンドが異なります。

例えば、Program モードには、ライト（保存）を行うメニュー・コマンドや、エディットするときに便利なオシレーター／エフェクトのコピー機能や、2 つの EG を一緒にエディットするシンク機能などのコマンドがあります。

1. ディスプレイ右上の [M] ボタンを押します。
メニュー・コマンドが表示されます。
2. メニュー・コマンドを指で押しして選びます。
選んだメニュー・コマンドのダイアログが表示されます。
チェック・タイプのコマンドでは、ダイアログは表示しないで、その状態を切り替えて、リストが閉じます。
[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [0] ~ [9] を押すと、メニュー・コマンド・リストを表示させることなく、10 番目までのユーティリティのダイアログが表示します。
 - コマンドを選ばずに、リストを閉じるときは、リスト以外のディスプレイを押すか、[EXIT] スイッチを押します。
3. ダイアログのパラメーターは、指で押しして選び、値は [VALUE] ダイアルや [Δ][▽] スイッチなどの VALUE コントローラーを操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択するときは、VALUE コントローラーの他に、バンクの入力に BANK SELECT スイッチが使用できます。
4. 実行するときは OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押します。
実行しないときは Cancel ボタンまたは [EXIT] スイッチを押します。
ダイアログが閉じます。

5. ライト／セーブ（保存方法）

エディットをした後は、必要に応じてライトまたはセーブしてください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。

Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

ライトについては以下のページをご覧ください。

- プログラム ④p.49
- コンビネーション ④p.67
- エフェクト・プリセット ④PG p.119
- グローバル・セッティング（ページ 0 ~ 4） ④p.137
- ドラムキット ④p.137

- ユーザー・ドラムトラック・パターン ④p.189
プリセット／ユーザー・ドラムトラック・パターンは電源をオフにしても、本体メモリーに保存されます。Sequencer モードで作成したパターンは、ユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートして、本体に保存することができます。
- ユーザー・テンプレート・ソング ④PG p.280
プリセット／ユーザー・テンプレート・ソングは電源をオフにしても、本体メモリーに保存されます。作成したソングのトラック設定、エフェクト設定をメニュー・コマンド“Save Template Song”で本体に保存することができます。
- インターナル・メモリーへのライト方法 ④p.136
セーブについては以下のページをご覧ください。

メディアのセーブ（Media-Save） ④p.138

Note: M3 では、通常、インターナル・メモリーに書き込む保存のことを「ライト」といい、外部の USB ストレージ・デバイスへ保存することを「セーブ」といいます。

セットアップ

電源のオン/オフ

電源コードの接続

1. M3 の電源スイッチが STANDBY (押し出されている状態) になっていることを確認してください。
2. 付属の電源コードのプラグを M3 リア・パネルの電源端子に接続します。
3. 電源コードのコネクターを電源コードに接続します。
4. 付属の電源コードには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

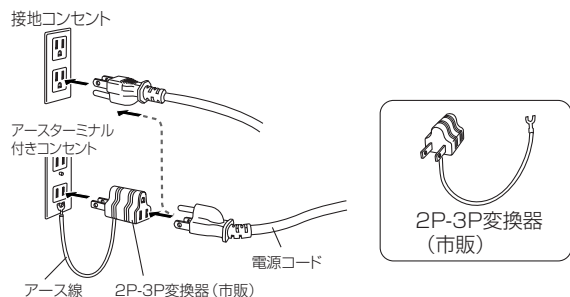
⚠ 電源は必ず AC100V を使用してください。

接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込んでください。

⚠ 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P 変換器 (市販) をプラグに付け、アース線を接続した後、コンセントに差し込んでください。

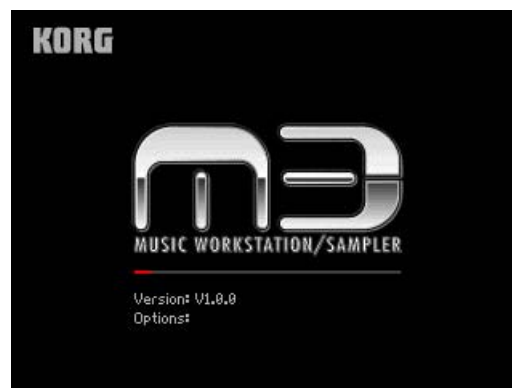
⚠ アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。



電源オン

1. M3 の [VOLUME MAIN] スライダーを下げます。
パワー・モニターやステレオ・アンプ等を接続しているときは、それらの機器のボリュームを最小にしてください。
2. M3 リア・パネルの電源スイッチを押して、電源をオンにします。
ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。(図は工場出荷時の表示です。Version 表示は予告なく変更される場合があります。)
3. M3 から音を送るパワー・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオンにします。
4. M3 の [VOLUME MAIN] スライダーを適当の位置まで上げ、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調節します。

Note: 電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode” の設定により異なります。(p.126)



電源オフ

⚠ エディットをした後は、必要に応じてライト (保存) してください。

プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。また、Sequencer モードや Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

1. M3 の [VOLUME MAIN] スライダーを下げます。
また、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを 0 にします。
2. パワー・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオフにします。
3. M3 の電源スイッチを押して、電源をオフにします。

⚠ 内部メモリーへデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると M3 は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ (初期化) します。これは故障ではありません。

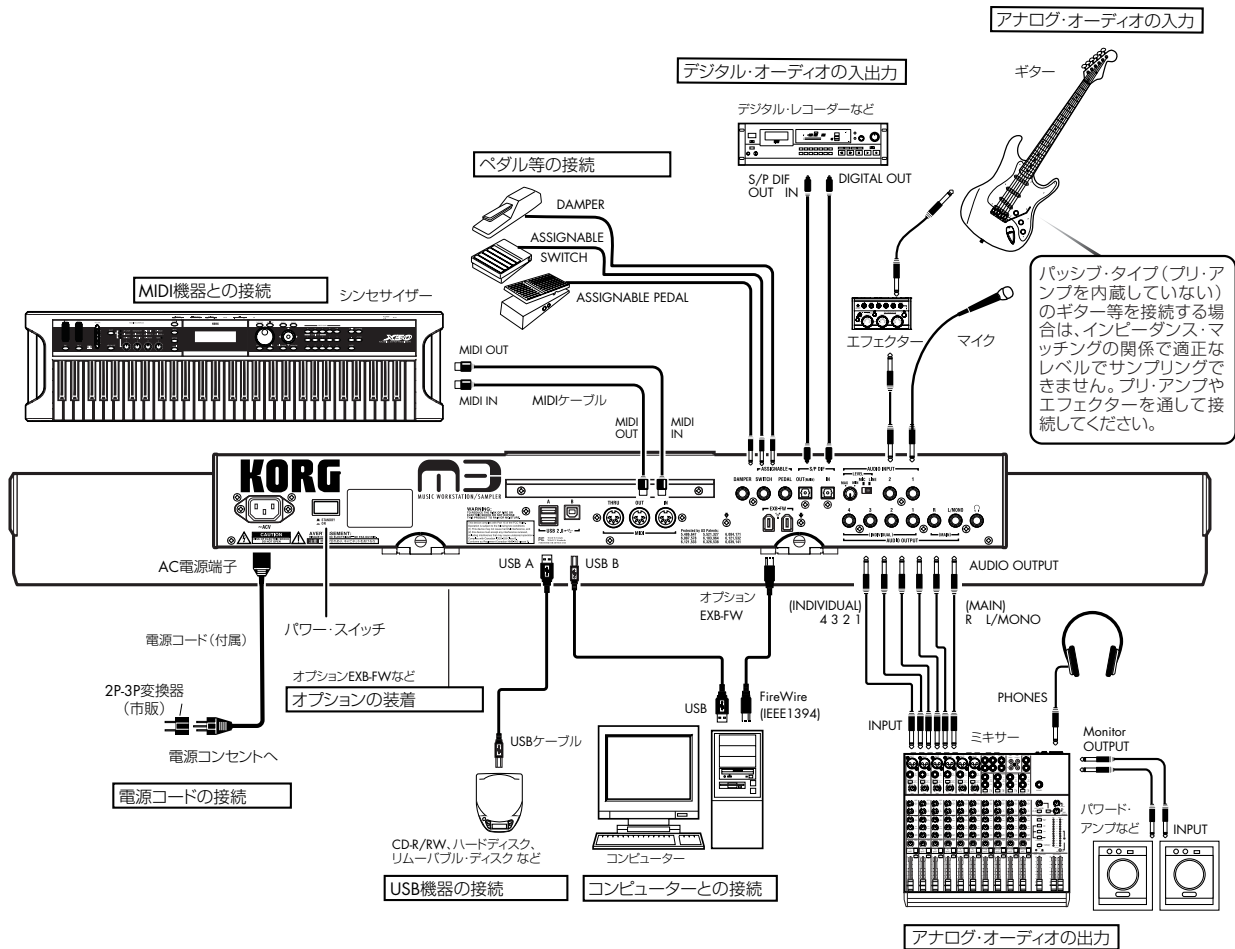
以下の操作時に、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに “Now writing into internal memory” が表示されます。

- Program, Combination, Global Setting, Drum Kits, RADIUS Formant Motion のライト、ユーザー・ドラムトラック・パターンへのコンパート (アップデート)
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, RADIUS Formant Motion の Preload Data ロード時
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, RADIUS Formant Motion、ユーザー・ドラムトラック・パターンの MIDI ダンプ・データ受信

接 続

- ⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。
- ⚠ M3-M (音源モジュール) を起こして使用することができます。操作手順については、付属の取扱説明書をご覧ください。

次図は接続例です。必要に応じて各ケーブルを接続してください。



オーディオ機器の接続

アナログ・オーディオ出力

アンプやミキサーなどに接続して、M3 のサウンドをアナログ出力します。

▲ オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので音量を上げすぎないように注意してください。

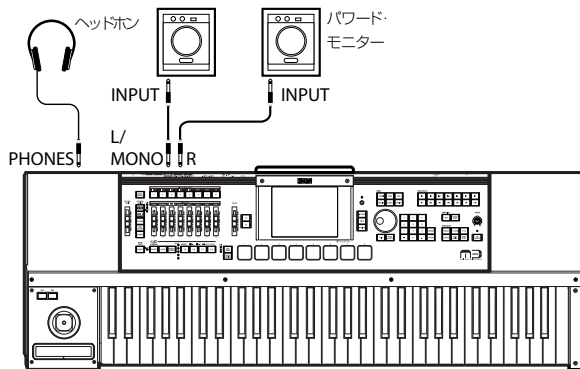
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R の接続

1. AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R 端子と、パワー・モニターやミキサーなどの INPUT 端子を接続します。

L/MONO, R はメイン出力です。ステレオで出力するときは、(MAIN) L/MONO 端子と R 端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO 端子へ接続します。

オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE IN または AUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください (必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください)。

電源オン後、プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、“Bus Select” を L/R に設定すると、この端子から出力することができます。



AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 の接続

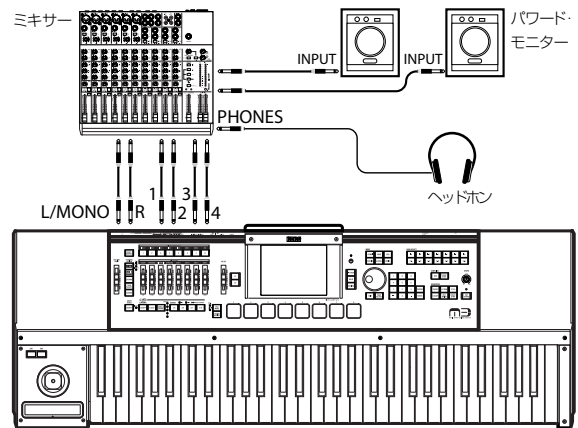
(INDIVIDUAL) 1 ~ 4 端子とアンプ、ミキサー等の INPUT 端子を接続します。

4 系統のインディビジュアル (独立) 出力です。M3 の音源、オーディオ入力を、それぞれ独立して出力できるため、レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

電源オン後、プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、“Bus Select” を 1 ~ 4 または 1/2, 3/4 に設定すると、この端子から出力することができます。

Global P0: Basic Setup- Audio ページの “L/R Bus Indiv. Out Assign” を使用して MAIN のステレオ L/R 出力を任意のペアの端子から出力できます。

Note: [VOLUME MAIN] スライダーで 1 ~ 4 端子の音量を調整できません。



ヘッドホン

1. ヘッドホンを使用するときは、M3 のヘッドホン端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量は [VOLUME MAIN] スライダーで調節します。M3 のヘッドホン端子は AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R からの出力と同じ信号を出力します。

Note: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 ~ 4 をモニターする場合は外部ミキサー経由で使用してください。

アナログ・オーディオ入力

外部からのアナログ・オーディオを入力して、サンプリングしたり、または内蔵エフェクトを通して OUTPUT 端子へ出力することができます。

AUDIO INPUT 1, 2 の接続

1. INPUT 1, 2 端子にマイクや LINE レベルの楽器や機器等の OUTPUT 端子を接続します。
これらの端子はアンバランス型 1/4" フォーンです。
2. 接続機器に応じて [MIC/LINE] スイッチを切り替えて、[LEVEL] ノブでゲインを調整します。
LINE は、ミキサー、オーディオ・システムまたは他のシンセサイザーを入力するときに選びます。
MIC は、マイクを接続して入力するときに選びます。
3. 外部機器で出力レベルを調整します。
4. 電源オン後、外部オーディオ信号の出力バスを “Bus Select” で設定します。(※PG p.10, p.375)

Note: Input 1, 2 には、ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

デジタル・オーディオ出力

S/P DIF OUT (MAIN) の接続

サンプリング・レート 48kHz のデジタル音声が入力できるオーディオ・システム、ミキサー、MTR などに本機の AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R と同じ音声を出力します。

1. M3 の S/P DIF OUT (MAIN) 端子と、外部のオプティカル・デジタル入力端子をオプティカル・ケーブルで接続します。
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R と同じ音声を出力します。
Note: [VOLUME MAIN] スライダーで音量を調整できません。
2. “System Clock” を設定します。

▲ 複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合は、単一のクロックに同期させて、マスターを 1 つにし、それ以外はスレーブにしてください。

例えば、2 台の M3 を S/P DIF (IN と OUT) で接続する場合は、一方の “System Clock” を Internal に、もう一方を S/P DIF に設定します。また、民生用のデジタル・オーディオ機器を S/P DIF (IN と OUT) で接続する場合は、本機の “System Clock” を S/P DIF に設定します。“System Clock” は Global P0: Basic Setup- System Preference ページで設定します。

デジタル・オーディオ入力

S/P DIF IN の接続

サンプリング・レート 48kHz のデジタル音声が入力できる機器の L、R チャンネルを入力して、サンプリングしたり、または内蔵エフェクトを通して OUTPUT 端子へ出力することができます。

1. 外部のオプティカル・デジタル出力端子と M3 の S/P DIF IN 端子をオプティカル・ケーブルで接続します。
2. “System Clock” (Global P0: Basic Setup- System Preference ページ) を S/P DIF に設定します。
(☞ 参照: PG p.373 「System Clock」)
3. 外部デジタル信号の出力バスを “Bus Select” で設定します。(☞ PG p.10、p.375)
4. 2 つのアナログ入力と同時使用できます。

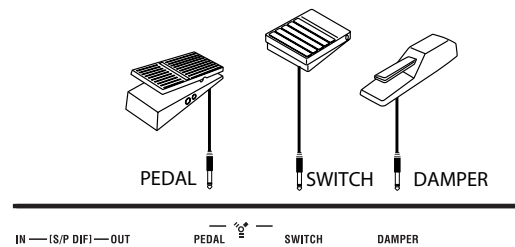
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することにより、以下のようにコントロールできる機能や効果が広がります。

ダンパー・ペダルは、演奏時にダンパー効果を加えることができます。

フット・スイッチは、ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、KARMA 機能のオン/オフ、プログラムやコンビネーションの切り替え、タップ・テンポ等をコントロールできます。

フット・ペダルは、音量やモジュレーション等をコントロールできます。



ダンパー・ペダルの接続

DAMPER 端子は、別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続することによって、ハーフ・ダンパー効果が得られます。

1. DAMPER 端子に別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続します。
DS-1H を接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。
2. 電源オン後、ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、スイッチの極性とハーフ・ダンパーの調整をしてください。(☞ PG p.385、p.398)

フット・スイッチの接続

ASSIGNABLE SWITCH 端子は、別売の PS-1 ペダル・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定等ができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global モードで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE SWITCH 端子に、別売の PS-1 などのフット・スイッチを接続します。
2. 電源オン後、フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性を “Foot Switch Assign”、“Foot Switch Polarity” (Global P2: Controllers- Foot Controllers ページ) で設定します。(☞ p.39、p.128)

フット・ペダルの接続

ASSIGNABLE PEDAL 端子は、別売の EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10 エクスプレッション/ボリューム・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global モードで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE PEDAL 端子に、別売の XVP-10 または EXP-2 を接続します。
2. 電源オン後、フット・ペダルでコントロールする機能を“Foot Pedal Assign” (Global P2: Controllers- Foot Controllers ページ) で設定します。(☞p.128)

コンピューターとの接続

M3 は、標準で USB 端子を装備しています。コンピューターに接続することによって、DAW ソフトウェアなどでコントローラーおよび MIDI 音源として使用することができます。

また、専用エディターを使用すると、コンピューター上でプラグイン・ソフトウェアのように M3 をエディットすることができます。(USB 端子ではオーディオ信号を送受信しません。)

また、別売の EXB-FW を M3 に装着すると、専用エディター上で MIDI とオーディオの送受信 (2 イン/6 アウト) が FireWire 端子を介して行うことができます。


M3 とコンピューターを接続する方法は、次の 3 とおりです。

- M3 の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを接続する。
- 市販の MIDI インターフェイスを使って M3 とコンピューターを MIDI 端子で接続する。
- 別売の EXB-FW を装着して、M3 の FireWire 端子とコンピューターの FireWire ポートを接続する。

USB による接続とセットアップ

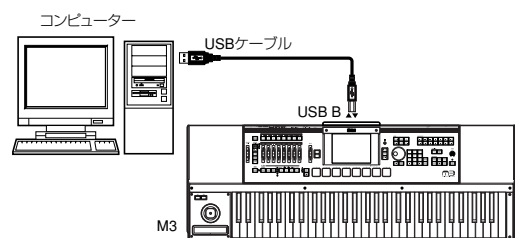
M3 の USB B 端子は、M3 とコンピューターを接続することによって、コンピューターと M3 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。

Note: M3 の USB B 端子は、MIDI データの送受信のみが可能です。

 M3 とコンピューターを USB で接続するときは、必ず事前に KORG USB-MIDI ドライバをコンピューターにインストールしてください。なお、ドライバのインストールは USB ポートごとに必要です。KORG USB-MIDI ドライバをインストールしたときとは異なる USB ポートに M3 を接続して使用する場合は、新たに KORG USB-MIDI ドライバをインストールし直す必要があります (☞参照：p.33 「ソフトウェアのインストール」)

1. M3 の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを USB ケーブルで接続します。

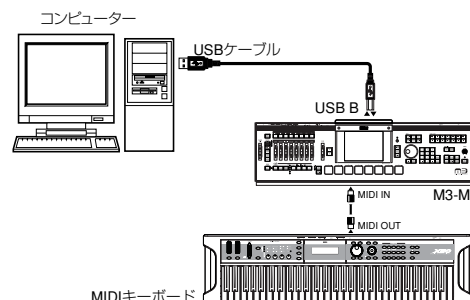
M3-61/73/88 の接続



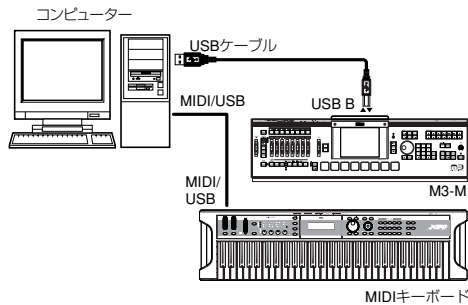
M3-M の接続

M3-M を外部の MIDI キーボードでコントロールする場合は、次のように接続します。

M3 Editor を使用するときは次図のように接続します。



M3 Plug-In Editor を使用するときや DAW を使用するとき、前図以外に次図のようにコンピューターを経由して MIDI キーボードを接続することができます。(コンピューターに MIDI で接続する場合は、市販の MIDI インターフェイスが必要です。)

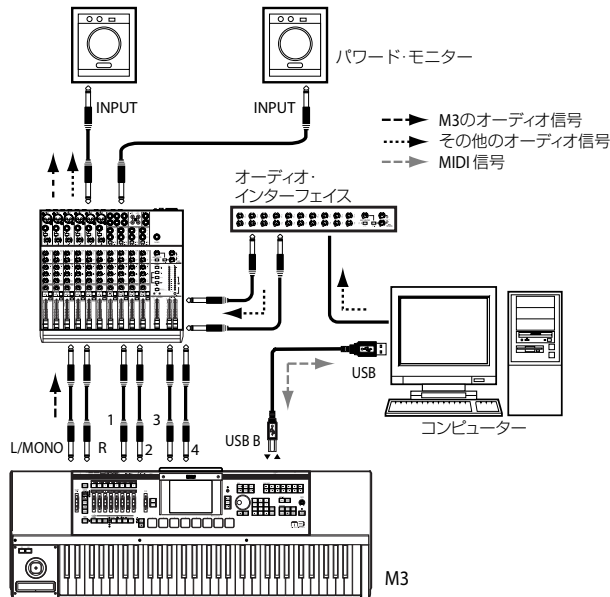


2. M3 の Global モードで、必要な各設定を行います。
後述の「M3 の Global モードでの各設定」を参照してください。
3. コンピューター側で必要な設定をします。
M3 Editor/Plug-In Editor についての詳細は「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) を参照してください。

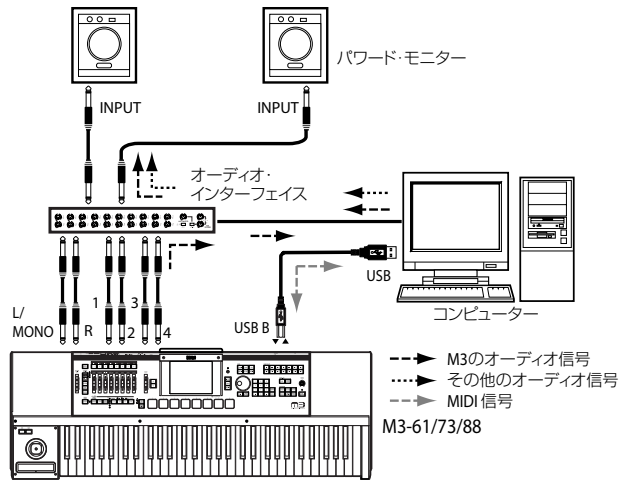
USB 接続時の M3 Editor/Plug-In Editor 使用例

以下は、M3 Editor/Plug-In Editor を USB で接続したときの使用例です。

M3 のオーディオ信号と、オーディオ・インターフェイスから出力されるホスト・アプリケーション上のオーディオ信号と一緒にミキシングするときは、以下のような設定をします。



M3 のオーディオ信号にプラグイン・エフェクトをかけたり、M3 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でそのオーディオ・トラックのデータなどと一緒にコントロールしたいときは、以下のような設定をします。それぞれのご使用のホスト・アプリケーションに合わせて設定してください。



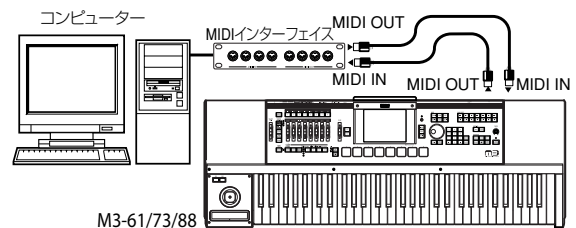
MIDI 端子によるコンピューターとの接続

市販の MIDI インターフェイスを介して、コンピューターと接続することができます。

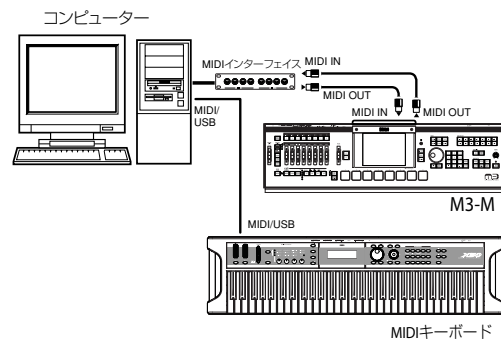
1. M3 の MIDI OUT 端子と MIDI IN 端子を、MIDI インターフェイス MIDI IN ポートと MIDI OUT ポートに接続します。
MIDI インターフェイスについては、MIDI インターフェイスに付属されている取扱説明書をご覧ください。

▲ USB-MIDI インターフェイス機器によっては、M3 の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

M3-61/73/88 の接続



M3-M の接続



Note: M3-M を鍵盤でコントロールする場合は、MIDI インターフェイスを経由して MIDI キーボードを接続します。

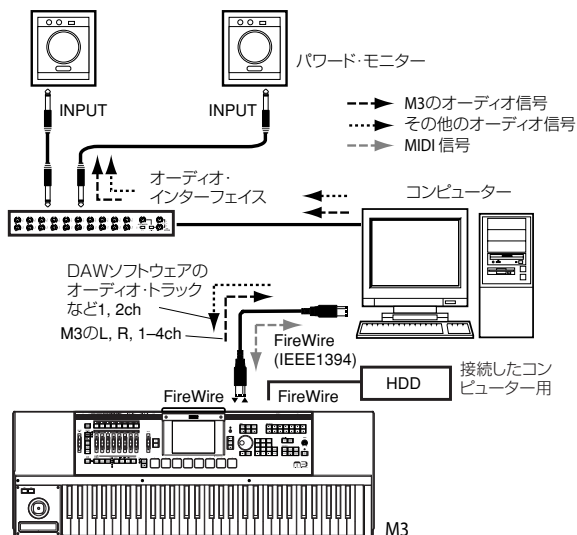
2. M3 の Global モードで、必要な各設定を行います。
後述の「M3 の Global モードでの各設定」を参照してください。

オプション EXB-FW による接続とセットアップ

別売の EXB-FW を装着すると、付属の M3 Plug-In Editor を起動したホスト・アプリケーション上で、M3 とコンピューターのオーディオ信号と MIDI 信号をやりとりすることができます。

接続とセットアップ例については、「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) を参照してください。

また、別売の EXB-FW を M3 に装着する方法は、p.196 を参照してください。



M3 の Global モードでの各設定

“Local Control On” の設定

コンピューターや外部 MIDI シーケンサーと M3 を接続するときは、エコー・バックをオンにします。エコー・バック・オンにすると、コンピューターや外部 MIDI シーケンサーは、MIDI IN/USB で受信したデータをそのまま MIDI OUT/USB から送信します。

そして M3 のローカル・コントロールをオフに設定します。ローカル・コントロールをオフにすると、M3 内部でキーボードやパッド [1] ~ [8] と、音源部が切り離されます。

M3 の鍵盤を弾いたり、パッド [1] ~ [8] を押すと、演奏データが外部 MIDI シーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで M3 の音源が発音することになります。

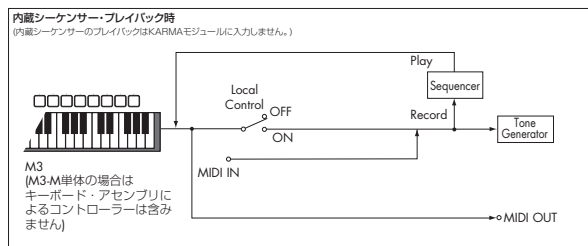
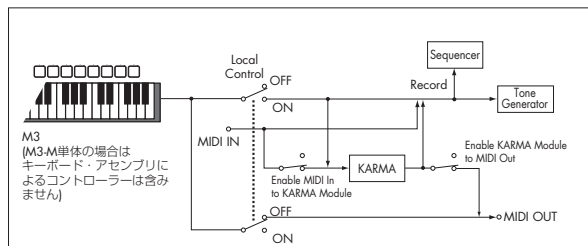
M3 のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くこと等による発音と、エコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぐことができます。

ローカル・コントロールの初期設定はオンです。ローカル・コントロールをオフに設定するには、Global P1: MIDI ページ “Local Control On” チェック・ボックスのチェックをはずします。

M3 だけで使用するときには、ローカル・コントロール・オンに設定します。(オフ時は、単体で鍵盤を弾いても音が出ません。)(※p.127、PG p.377)

Note: M3 Editor/Plug-In Editor を起動時、自動的に M3 のローカル・コントロール情報は適切な状態に設定されます。

Note: EXB-FW 装着時は、FireWire 端子も同様な動作をします。



MIDI Filter “Exclusive” の設定

システム・エクスクルーシブ・データを送受信するときは、MIDI Filter “Exclusive” チェック・ボックスのチェックをつけます (Global P1: MIDI-MIDI Routing ページ)。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときはチェックしておきます。M3 Editor/Plug-In Editor を使用するときには、チェックをつけてください。MIDI Filter “Exclusive” の初期設定はチェックがついています。

MIDI 機器との接続

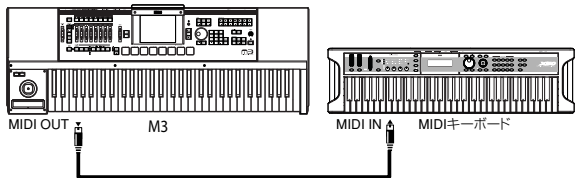
M3 の MIDI 端子は、M3 と外部 MIDI 機器を接続することによって、外部 MIDI 機器と M3 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。

MIDI とは？

MIDI とは Musical Instrument Digital Interface の略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI 機器同士を MIDI ケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

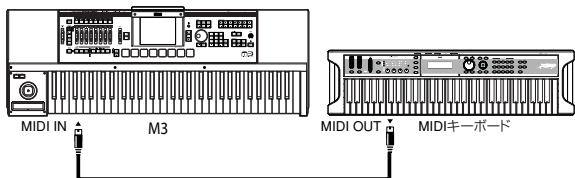
M3 から外部 MIDI 音源をコントロールする場合

M3 の鍵盤やパッドなどのコントローラー、シーケンサー、KARMA 機能などで、外部 MIDI 音源を鳴らしたりコントロールするときは、M3 の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 音源の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



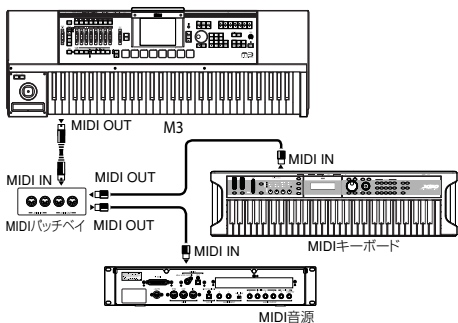
外部 MIDI 機器から M3 の音源をコントロールする場合

他の MIDI キーボードやシーケンサーなどで、M3 の音源を鳴らしたりコントロールするときは、外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子と M3 の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



M3 から複数の外部 MIDI 音源をコントロール

MIDI パッチベイを使用して複数の MIDI 機器を同時にコントロールできます。



USB 機器 (HDD や CD-R/RW など) の接続

M3 の USB A 端子は、USB 2.0 対応ハードディスク・ドライブなどの USB ストレージ・デバイスを接続することによって、M3 の PCG、SNG ファイルや WAVE ファイルなどを保存したり読み込みます。

また、USB CD-R/RW ドライブを接続すれば、M3 で作成したソング (WAV ファイルに変換して) をオーディオ CD に記録することもできます。次のように接続します。

- 接続可能な外部デバイス最大容量 (理論値) :
一台当たり 2TERA (2,000 Gbyte)
- 接続可能な台数 : 8 台

Note: M3 は 2 つの USB A 端子が利用できますが、接続可能な台数は、複数の USB 端子を同時に利用した場合も変わりません (最大 8 台固定)。

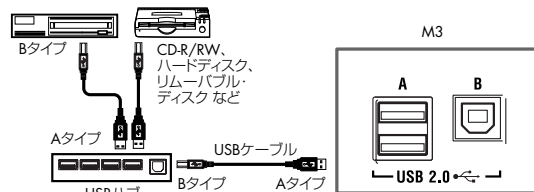
Note: 複数の USB デバイスを接続する場合は、セルフパワー対応の USB ハブをセルフパワー・モードで使用してください。ハブに関する接続、設定についてはハブの取扱説明書を参照してください。

Note: M3 の USB 端子はホット・プラグ (電源を入れた状態で USB ケーブルを抜き差しして使えること) に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用する USB デバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

1. M3 の USB A 端子と外部 USB デバイスを USB ケーブルで接続します。

両方の電源を ON にして、USB ケーブルの平たい形状のコネクターを M3 の USB A 端子へ、正方形に近い形状のコネクターを外部 USB 記憶デバイスの USB 端子へ差し込みます。

Note: ホット・プラグに未対応のデバイスを使用するときは、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。



Note: M3 の USB A 端子はバス電源方式 (USB) に対応しています。USB ケーブルで接続した USB デバイスに、USB ケーブルを通じて、本機から電源を供給することができます。USB デバイスによっては動作しない場合があります。その場合は、専用のアダプターをご使用ください。

Note: デバイスの消費電流量については、各デバイスの取扱説明書を参照してください。

2. Media モード Media Information のメニュー・コマンド "Scan USB device" を実行します。

各デバイスの消費電流が繋がれたハブに対して許容量を超えると、本機から USB デバイスが正常に認識されなくなります。(エラー・メッセージ "USB Hub Power Exceeded!" が表示されます。)

- ▲ USB ハブを使用することによって、最大 8 台のデバイスを認識することができます。

3. Media モードの "Media Select" で接続を確認します。

Note: ハードディスク等の USB ストレージ・メディアのフォーマットや、各データのロード、セーブの方法については、p.135 を参照してください。

ソフトウェアのインストール

ソフトウェアについて

同梱されている CD-ROM に収録されたアプリケーションの最新版は、コルグ・ホームページ (<http://www.korg.co.jp>) でダウンロードすることができます。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。

本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

動作環境

KORG USB-MIDI ドライバ

Windows:

対応コンピューター:

USB ポート搭載機種 (Intel 社の USB Host Controller を推奨)

対応 OS:

Microsoft Windows XP Home Edition /Professional / x64 Edition Service Pack 2 以降 (x64 Edition 用の MIDI ドライバはベータ版)

Microsoft Windows Vista すべてのエディション (64 ビット用の MIDI ドライバはベータ版)

Macintosh:

対応コンピューター: USB ポート搭載機種

対応 OS: Mac OS X 10.3.9 以降

M3 Editor、M3 Plug-In Editor

オーディオ機能あり

(EXB-FW を搭載して、FireWire ケーブルで接続した場合)

Windows

対応コンピューター:

CPU: Intel Pentium 4 / 2.4 GHz 以上、Pentium D または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 1GB 以上 (2GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、16bit カラー以上

Windows XP の動作環境を満たす IEEE1394 (FireWire) ポート搭載のコンピューター

対応 OS:

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Service Pack 3 以降

Macintosh

対応コンピューター:

CPU: Apple G4 1.4GHz 以上 (Intel Mac 対応)、G5 または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 1GB 以上 (2GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、32000 色カラー以上

Mac OS X の動作環境を満たす FireWire ポート搭載の Apple Macintosh

対応 OS:

Mac OS X v.10.4.9 以降

オーディオ機能無し

(EXB-FW 未搭載または EXB-FW の機能を使用しない場合)

Windows

対応コンピューター:

CPU: Intel Pentium III / 1GHz 以上、Pentium D または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 512MB 以上 (1GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、16bit カラー以上

Windows XP、Windows Vista の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター

対応 OS:

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Service Pack 3 以降、Microsoft Windows Vista Service Pack 1 以降 すべてのエディション (64 ビット版を除く)

Macintosh

対応コンピューター:

CPU: Apple G4 800MHz 以上 (Intel Mac 対応)、G5 または Core Duo 以上を推奨

メモリ: 512MB 以上 (1GB 以上を推奨)

モニター: 1,024 x 768、32000 色カラー以上

Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh

対応 OS:

Mac OS X v.10.4.9 以降

* M3 Plug-In Editor の対応フォーマット

Windows: VST、RTAS

Macintosh: VST、Audio Unit、RTAS

* 別途、M3 Plug-In Editor はホスト・アプリケーションの動作条件を満たしている必要があります。



M3 Editor および M3 Plug-In Editor は、OS 上に複数起動することができません。そのため、同時に 2 台以上の M3 を、これらのエディターでエディットすることはできません。

Windows XP のドライバとエディター・ソフトウェアのインストール

Note: Windows XPへのソフトのインストールおよびアンインストールを行うためには、Administrator の管理者権限が必要です。詳しくはシステム管理者に相談してください。

Note: M3 とコンピューターを USB で接続する前に、M3 アプリケーション・インストーラーで KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールしてください。

Note: M3 (別売の EXB-FW) とコンピューターを FireWire で接続する前に、M3 アプリケーション・インストーラーで KORG FireWire Audio/MIDI Driver をインストールしてください。

M3 アプリケーション・インストール

M3 アプリケーション・インストーラーは、KORG USB-MIDI Driver Tools や M3 Editor/Plug-In Editor を自動的にインストールします。

1. 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。

通常、「M3 Application Installer」が自動的に起動します。コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROM 中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2. 画面の指示に従って、KORG USB-MIDI Driver Tools や M3 Editor/Plug-In Editor などのソフトウェアをインストールしてください。

Note: USB ポートを経由して M3 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールしてください。

Note: FireWireポートを経由して M3 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、KORG FireWire Audio/MIDI Driver Tools をインストールしてください。

3. 選択したすべてのソフトウェアをインストールしたら、インストーラーを終了します。

4. 必要なときは、KORG USB-MIDI ドライバをインストールしてください。

インストールの方法は、次の「KORG USB-MIDI ドライバのインストール」を参照してください。

KORG USB-MIDI ドライバのインストール

USB ポートを経由して M3 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、コンピューターに「KORG USB-MIDI ドライバ」をインストールする必要があります。

KORG USB-MIDI ドライバは、KORG USB-MIDI Driver Tools を使ってインストールします。

1. コンピューターへ KORG USB-MIDI Driver Tools のインストールを済ませておいてください。

2. コンピューターの USB ポートと M3 の USB B 端子を、USB ケーブルで接続します。そして、M3 の電源をオンにします。コンピューターが M3 の接続を、初めて認識すると、Windows の標準ドライバが自動的にインストールされます (これは KORG USB-MIDI ドライバではありません)。

Note: ドライバのインストールは USB ポートごとに必要です。KORG USB-MIDI ドライバをインストールしたときは異なる USB ポートに M3 を接続して使用する場合は、同様の手順で、新たに KORG USB-MIDI ドライバをインストールし直してください。

3. タスクバーの [スタート] → [すべてのプログラム] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [KORG USB-MIDI デ

バイスのインストール]の順にクリックします。

セットアップ・ユーティリティが起動します。

4. 画面の指示に従って、KORG USB-MIDI ドライバをインストールしてください。

インストールの途中で、「...Windows ログテストに合格していません。」という内容の、デジタル署名認証に関するダイアログが表示される場合がありますが、[続行]をクリックして先に進みます。

Note: インストールできないときは、コンピューターがデジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている可能性があります。「デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには」に従って、コンピューターの設定を確認してください。

5. KORG USB-MIDI ドライバをインストールしたら、インストーラーを終了します。

再起動を求められた場合には、[はい]を選んでコンピューターを再起動してください。

KORG USB-MIDI ドライバのインストール、セットアップ、またはアンインストールについては、インストール・マニュアル (HTML) を参照してください。

インストール・マニュアルを表示するには、タスクバーの [スタート] → [すべてのプログラム] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [インストールマニュアル] を選びます。

M3 と USB-MIDI ドライバのポートについて

KEYBOARD ポート

本機の MIDI メッセージ (鍵盤やコントローラーのデータ) をコンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND ポート

コンピューターのアプリケーションの MIDI メッセージを本機の内部音源で発音させるときに使用します。

KORG FireWire Audio/MIDI ドライバのインストール

1. 画面の指示に従って KORG FireWire Audio/MIDI ドライバをインストールします。

インストールの途中で、「...Windows ログテストに合格していません。」という内容の、デジタル署名認証に関するダイアログが表示される場合がありますが、[続行]をクリックして先に進みます。

Note: インストールできないときは、コンピューターがデジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている可能性があります。「デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには」に従って、コンピューターの設定を確認してください。

2. KORG FireWire Audio/MIDI ドライバのインストール途中で、下記の画面が表示されたら、FireWire ケーブルを接続して、本機の電源を入れてください。

3. KORG FireWire Audio/MIDI ドライバをインストールしたら、インストーラーを終了します。

再起動を求められた場合には、[はい]を選んでコンピューターを再起動してください。

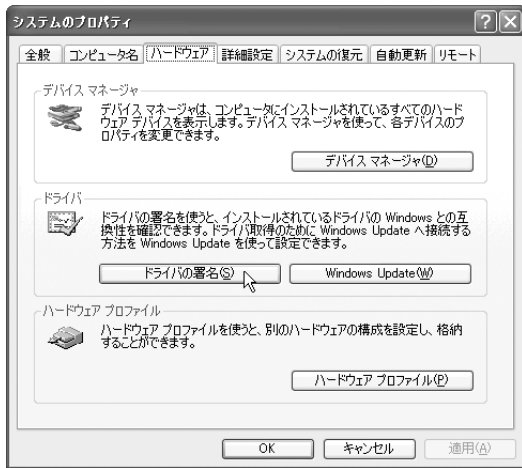
M3 Editor/Plug-In Editor のセットアップ

M3 Editor/Plug-In Editor のセットアップや使用方法については、「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

デジタル署名の認証によるドライバのインストールの抑制を回避するには

使用しているコンピューターが、デジタル署名の無いドライバをインストールできないように設定されている場合は、KORG USB-MIDI ドライバおよび FireWire Audio/MIDI ドライバをインストールすることができません。次の方法でドライバをインストールできるように設定を変更してください。

1. タスクバーの [スタート] → [コントロールパネル] の順にクリックして、コントロールパネルを表示します。
2. コントロールパネル内の [システム] をダブルクリックし、[ハードウェア] タブをクリックします。
3. “ドライバ” で、[ドライバの署名] をクリックします。



4. “どのように処理しますか?” で、[無視]または[警告]を選び、[OK]をクリックします。

必要なときは、KORG USB-MIDI ドライバまたは FireWire Audio/MIDI ドライバをインストール後に、この設定を元に戻してください。



Mac OS X の KORG MIDI ドライバとエディター・ソフトのインストール

ソフトウェアのインストール

KORG USB-MIDI ドライバや M3 Editor/Plug-In Editor などのソフトウェアのインストーラーを 1 つずつ起動し、それぞれをインストールします。

1. 付属の CD-ROM を、コンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。
2. CD-ROM 中のソフトウェアのインストーラー (.pkg) をダブルクリックして、インストーラーを起動します。
それぞれのインストーラーは、次のフォルダに納められています。
 - KORG USB-MIDI ドライバ
「KORG USB-MIDI DRIVER」フォルダの KORG USB-MIDI DRIVER.pkg
 - M3 Editor
「M3 Editor」フォルダの M3 Editor.pkg
3. 画面の指示に従って、KORG USB-MIDI ドライバや M3 Editor などのソフトウェアをインストールしてください。
Note: USBポートを経由して M3 Editorを使用するときは、KORG USB-MIDI ドライバをコンピューターにインストールしてください。
4. ソフトウェアをインストールしたら、インストーラーを終了します。

M3 と USB-MIDI ドライバのポートについて

KEYBOARD ポート

本機の MIDI メッセージ（鍵盤やコントローラーのデータ）をコンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND ポート

コンピューターのアプリケーションの MIDI メッセージを本機の内部音源で発音させるときに使用します。

M3 Editor/Plug-In Editor のセットアップ

M3 Editor/Plug-In Editor のセットアップや使用方法については、「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

プログラムの演奏とエディット

M3 のプログラムについて

プログラムは M3 の基本となるサウンドで、Program モードで演奏します。

また、プログラムは Program モード以外でも使用します。Combination モードではプログラムを複数重ねて複雑な音色を作ったり、Sequencer モードでは複数のプログラムを内蔵シー

ケンサーや外部コンピューターの 16チャンネル MIDIシーケンサー・トラックに使用して、鳴らすことができます。

ここでは Program モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、プログラムの基本的な使用方法について説明します。

プログラムの演奏

プログラムの選択

プログラムの選択方法は次のとおりです。

- “Program Select” と VALUE コントローラー等による選択：“Program Select” を選び、VALUE コントローラー等で選びます。
- Bank/Program Select メニューでの選択：ディスプレイ上で “Program Select” ポップアップ・ボタンを押して、バンクごとに表示されるメニューから選びます。
- Category/Program Select メニューでの選択：ディスプレイ上で “Category Select” ポップアップ・ボタンを押して、ピアノやドラムなどのカテゴライズされたメニューから選びます。
- 接続したフット・スイッチによる選択：フット・スイッチでプログラムを切り替えます。
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：外部 MIDI シーケンサー、あるいは外部 MIDI コントローラーからプログラムを切り替えます。

詳しくは以降をご覧ください。

“Program Select” と VALUE コントローラー等による選択

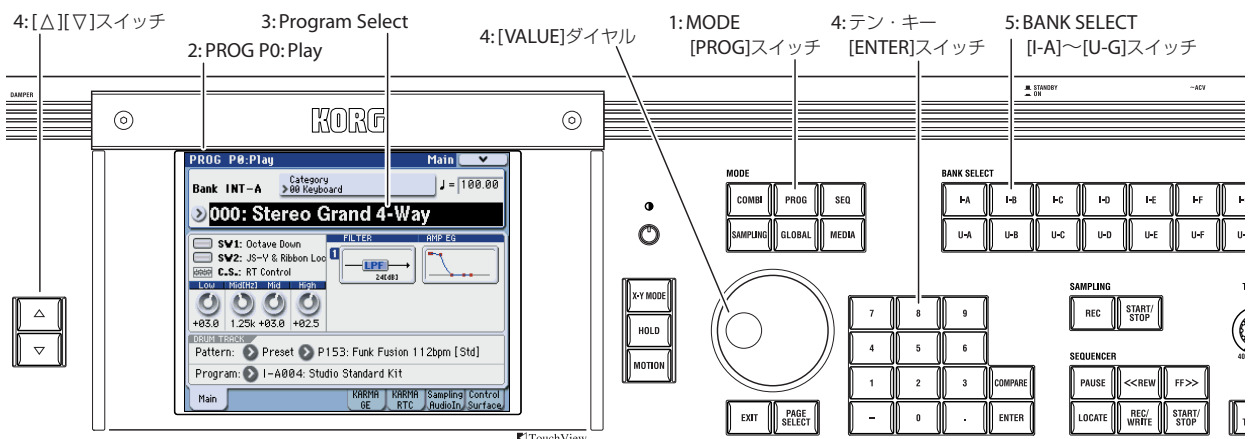
1. MODE [PROG] スイッチを押します。(LED 点灯)
(スイッチについては下図を参照してください)。
Program モードに入ります。
2. Prog P0: Play- Main ページを表示します。
ディスプレイの上段で確認できます。



- 異なるページが表示されている場合は、[EXIT] スイッチを数回押すと、Prog P0: Play- Main ページへ移動します。
3. “Program Select” が選ばれていることを確認します。
選ばれていない場合は、ディスプレイの “Program Select” を押して、表示を反転させます。
4. [VALUE] ダイアル等を操作して、演奏するプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選択できます。

- [Δ][▽] スイッチを押します。
- [VALUE] ダイアルを回します。
- テン・キー [0] ~ [9] でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER] スイッチで確定します。
- 5. BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押して、バンクを切り替えます。



バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えばバンク INT-B を選ぶ場合、BANK SELECT [I-B] スイッチを押します。[I-B] スイッチが点灯し、ディスプレイ左上に Bank INT-B が表示されます。

- [I-G] スイッチは、押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。
G → g(1) → g(2) → g(3) → g(4) → g(5) → g(6) → g(7) → g(8) → g(9) → g(d) → G → g(1) → . . .

音の確認

選択したプログラムの音は KYBD-61/73/88 の鍵盤や MIDI で接続したキーボード等を弾いて確認してください。また M3-M のパッドを叩いて確認することもできます。

プログラム・バンクの概要

工場出荷時の M3 には、512 のプリロード・プログラムと GM2 に準拠した 256 プログラムと 9 ドラムス・プログラムが収録されています。その他、自分で作ったサウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、1,536 のプログラムを保存することができます。

プログラムは次表のように 14 のバンクに分けて収録しています。

プログラム・バンク

Bank	Prog No.	説明	
INT-A...E	000...127	プリロード・プログラム	工場出荷時に収められているこれらのプログラムは、さまざまなマルチサンプル (PCM)、エフェクト、KARMA などを使用しています。
INT-F	000...127	EXB-RADIUS プログラム	別売の EXB-RADIUS を増設すると選択することができます。
G (GM)	001...128	GM2 キャピタル・プログラム	GM2 の音色配列に準拠した 256 プログラム、9 ドラムス・プログラムです。このバンクのプログラムは読み出し専用です。バンク G は 128 プログラム、バンク g(1) ~ g(9) では 128 プログラム、g(d) では 9 プログラムです。これらのバンクには、ライト (保存) することはできません。
g(1)...g(9)		GM2 バリエーション・プログラム	
g(d)		GM2 ドラムス・プログラム	
USER-A...E	000...127	プリロード・プログラム	バンク・タイプを EDS または EXB-RADIUS 用に切り替えることができます。異なるバンク・タイプに設定されているバンクにはプログラムを保存することはできません。Global モードのメニュー・コマンド "Set Prog User-Bank Type" で設定します。(※PG p.397) USER-A...E については、上記 INT-A...E の「説明」参照。USER-F はユーザー・サンプリング用推奨バンク。
USER-F, G		イニシャル・プログラム	

工場出荷時のプログラムについては、付属 CD-ROM に収録されている「Voice Name List」を参照してください。

Bank/Program Select メニューでの選択

バンクごとのプログラム・メニューから、プログラムを選びます。

1. Program Select ポップアップ・ボタンを押します。
Bank/Program Select メニューが表示されます。

Bank/Program Select メニュー :



図では、Bank INT-A が選ばれています。メニューはそのバンクに含まれるプログラムです。

2. ディスプレイの左右にあるタブを押してバンクを選びます。
3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。

または [Δ][▽] スイッチでも切り替わります。

鍵盤を弾いたり、パッドを叩いて、選んだプログラムの音を確認することができます。

4. Bank GM を選択したときは、Variation ボタンが表示されます。

この Variation ボタンを繰り返し押しすと、フロント・パネルの INT [G] スイッチを押したときと同じようにバンクが切り替わります。

5. 選択したプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。

Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

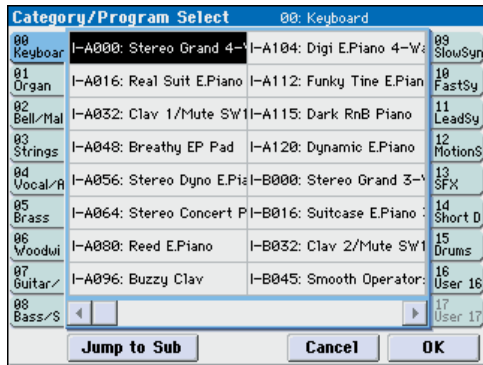
Category/Program Select メニューでの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、プログラムは 16 のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

1. Category Select ポップアップ・ボタンを押します。
Category/Program Select メニューが表示されます。

Category/Program Select メニュー：



図では、Keyboard カテゴリーが選ばれています。メニューは、そのカテゴリーに含まれるプログラムです。

2. 別のカテゴリーを選ぶときは、ディスプレイ左右にあるタブを押します。

右上に選択したカテゴリーがフル・ネームで表示されます。

3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。

または [Δ][▽] スイッチでも切り替わります

鍵盤を弾いたり、パッドを叩いて、選んだプログラムの音を確認することができます。

4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、Sub Category/Prog Select メニューを表示します。

左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。

Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリーはタブを選ばません。

上記手順 3 を参照して、プログラムを選んでください。

選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。

5. 選択したプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。

Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが上順または降順で 1 つずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えるときなどに使用すると便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は 2 通りあります。1 つは、フット・スイッチに Program Up/Down をアサインする方法です。もう 1 つは、フット・スイッチに Value Inc/Dec をアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

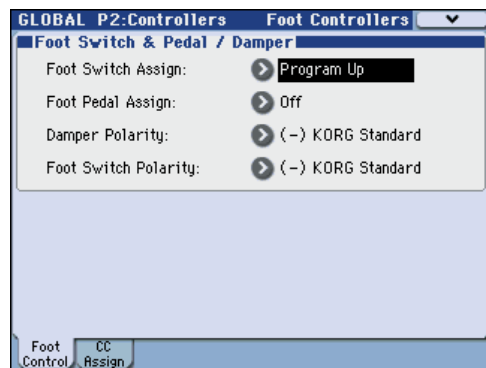
フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる

フット・スイッチに Program Up/Down をアサインすると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常こちらを使用します。

1. リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に、フット・スイッチを接続します。

別売の PS-1 ペダル・スイッチをお使いください。

2. Global P2: Controllers- Foot Controllers ページを表示します。



次のように操作してください。

MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。

[PAGE SELECT] スイッチを押して、Global Page Select を表示します。P2 Controllers を押します。

ディスプレイのタブ Foot Control を押します。

3. “Foot Switch Assign” を Program Up または Program Down に設定します。

Program Up にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。

Program Down にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。

4. “Foot Switch Polarity” を接続したペダルと同じ極性に設定します。

別売の PS-1 ペダル・スイッチを接続したときは、(-) KORG Standard に設定します。

これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが 1 つずつ切り替わります。

5. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(☞ 参照 : p.137 「グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト」)

6. [PROG] スイッチを押して PROG 0: Play に入り、フット・スイッチを押すと、プログラムが切り替わります。

Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てると、フット・スイッチでフロント・パネルの[△][▽]スイッチと同様の操作を行うことができます。

この方法は、演奏中に、Bank/Program Select メニューあるいは Category/Program Select メニューを開いて、プログラムやコンビネーションのメニューを見ながらプログラム・チェンジを行いたい場合に便利です。

この設定になっていると、メニューを開いているときは、Program Up/Down アサインの方法では動作しません（メニューを開いている間は、プログラム・チェンジを無視します）。

次のように設定します。

1. 「フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる」の手順 1～3 を行います。
2. “Foot Switch Assign” を “Value Inc”（あるいは Dec）に設定します。
3. この設定により、フット・スイッチがフロント・パネルの[△][▽]スイッチと同様の動作をします。

Note: バンク・セレクトあるいはカテゴリー・セレクト・ウィンドウが開いている場合だけではなく、フット・スイッチは M3 全体で同様の動作をします。

MIDI プログラム・チェンジによるプログラムの選択

外部 MIDI 機器（DAW ソフトウェアの MIDI シーケンサーや、MIDI コントローラーなど）から M3 に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを、MIDI バンク・セレクトと一緒に送ることによって、14 あるバンクのどのプログラムでも選択できます。

また、「M3 Plug-In Editor」を DAW ソフトウェアなどのプラグインとして組み込むことによって、M3 のプログラムやコンビネーションを DAW 上のリストから簡単に選ぶことができます。詳しくは、付属の「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

送受信 MIDI チャンネルの設定

Program モードでは、MIDI データの送受信はグローバル MIDI チャンネルを使用します。同じ MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが切り替わります。

グローバル MIDI チャンネルは、“MIDI Channel” (Global P1: MIDI- MIDI Basic ページ) で設定します。(※参照 : p.127 「本機全体の MIDI に関する設定をする」)

バンク・セレクトの設定

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。“Bank Map” (Global P0: Basic Setup- System Preference ページ) で設定します。(※PG p.372)

MIDI Filter の設定

MIDI フィルターを使用して、プログラム・チェンジ、バンク・セレクトを送受信する/しないを設定します。Global P1: MIDI- MIDI Routing ページで設定します。(※p.127、PG p.382)

KARMA 機能や、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

KARMA 機能は、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバックিং・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA スライダーや KARMA スイッチの操作によって、フレーズやパターンを自在に変化させることができます。

KARMA 機能については、p.159 を参照してください。

また、ドラムトラック機能は、M3 の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせて、プログラムを演奏するものです。

もちろん、KARMA によるフレーズとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用することもできます。

ドラムトラック機能については、p.179 を参照してください。

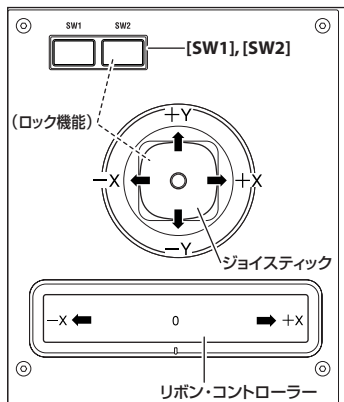
コントローラーの使用法

M3 は、コントロール・サーフェス・スライダー／スイッチや X-Y コントロールによるサウンドを簡単に变化させる多様なコントローラーや、パッドを装備しています。

M3 KYBD-61/73/88 では、鍵盤をはじめ、ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]、[SW2] スイッチによるサウンド・コントロールが可能です。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

M3 KYBD-61/73/88 のコントローラー



ジョイスティック

上下左右の 4 方向の操作で、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。ジョイスティックで何をコントロールするかは、プログラムによって異なりますが、通常は次のように動作します。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS-X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上 (奥側)	JS+Y	ビブラート効果
下 (手前側)	JS-Y	フィルター LFO (ワウワウ)

ジョイスティック・ロック機能

ジョイスティックは、手を離すと自動的に中央位置に戻ります。KYBD-61/73/88 の [SW1]、[SW2] スイッチ、あるいは M3-M に接続したフット・スイッチを使用して、現在位置をロックし、ジョイスティックを中央位置に戻した後も効果を持続させることができます。(☞ 参照：p.41 「ロック機能」)

リボン・コントローラー

リボン・コントローラー上で指を左右に動かして効果をかけます。通常、ピッチ、音量、フィルターなどをコントロールします。[SW1]、[SW2] スイッチの機能を使用して、リボン・コントローラーから指を離れた後にも、その効果を持続させることができます。(☞ 参照：p.41 「ロック機能」)

[SW1]、[SW2] スイッチ

[SW1]、[SW2] スイッチは、AMS (Alternate Modulation) を設定してプログラム・パラメーターをコントロールしたり、または Dmod (Dynamic Modulation) を使用してエフェクト・パラメーターをコントロールします。

その他、オクターブ単位で鍵盤をトランスポーズしたり、ポルタメント機能オン／オフの切り替え、あるいはジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチの効果などを持続させるロック機能として使用します。

各スイッチの動作は、スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わる Toggle モードと、スイッチを押している間だけオン／オフが切り替わる Momentary モードにいずれかに設定することができます。

Program モードでは、[SW1]、[SW2] スイッチの設定状態は Prog P0: Play- Main ページで確認できます。(☞ 参照：p.45 “プログラムのコントローラー情報”)

プログラム、コンビネーションのライト時に [SW1]、[SW2] スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

(☞ 参照：p.192 「[SW1]、[SW2]の機能を設定する」)

ロック機能

ジョイスティックのロック

1. プログラム INT-A003: Real Suit E.Piano を選び、鍵盤を弾いてください。
プログラムを選ぶには、Program モードで BANK INT [A] スイッチ→テン・キー[3] → [ENTER] スイッチの順に押します。
2. ジョイスティックを + Y 方向へ傾けます。
ビブラート効果が深くなります。
3. ジョイスティックを + Y 方向へ傾けたまま、[SW2] スイッチを押します。([SW2] スイッチの LED 点灯)
この時点の音色が保持されます。(ロック機能)
4. ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。
[SW2] スイッチを押したときの音色のままとなります。ジョイスティックを奥方向へ操作しても音色は変化しません。
5. 再度 [SW2] スイッチを押すと、ロックは解除されます。

リボン・コントローラーのロック

プログラム INT-A003: Real Suit E.Piano が選ばれているのを確認してください。

1. [SW2] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. リボン・コントローラー上で、指を左右に動かします。
音が + X 方向で明るい感じに、- X 方向でこもった感じになります。
3. リボン・コントローラーから指を離します。
音色は指を離す直前のままになります。(ロック機能)
4. 再度 [SW2] スイッチを押すと、ロックは解除されます。
Main タブを押して、P0: Play- Main ページを表示します。
ディスプレイの「[SW2]」には「JS Y & Ribbon Lock」が表示されています。これは [SW2] スイッチの機能がジョイスティック ± Y 方向と、リボン・コントローラーに対してロック機能が有効になっていることを示します。スイッチは Toggle で動きます。

ジョイスティックを + Y 方向に傾けて [SW2] スイッチを押してロック機能をオンにし、さらにリボン・コントローラーで変化

させた音を両方のコントローラーを離れた後も持続させることができます。

多くのプログラムやコンビネーションで、[SW2] スイッチにジョイスティック Y 方向やリボン・コントローラーのロック機能が割り当てられています。

その他、アフタータッチにロック機能をかけることができます。[SW1]、[SW2] スイッチの機能を After Touch Lock に設定すると、鍵盤を押し込んだときにかかる効果を、スイッチをオンにすることによって、鍵盤をから手を離れた後も持続させることができます。(PG p.623)

キーボード (鍵盤)

ベロシティ (Velocity)

ベロシティは、鍵盤を打鍵する強さで効果をかけます。音量や通常は EG の速さや感度をコントロールします。アタック時の音のキャラクター等を変化させます。

アフタータッチ (After Touch)

アフタータッチは、鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。

通常は音量、音色 (カットオフ周波数)、LFO の感度をコントロールするために使用します。

ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー (鍵盤の位置) によってサウンドに効果をかけます。

鍵盤の高音部を演奏すると、ノート・ナンバーでサウンドが明るくなるようにしたりします。

通常は、音量、音色 (カットオフ周波数)、LFO の感度、EG の速さなどをコントロールするために使用します。

M3-M のコントローラー

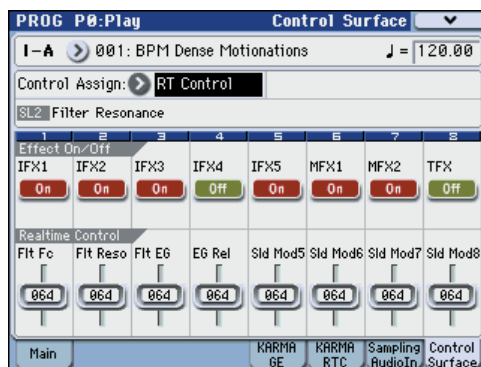
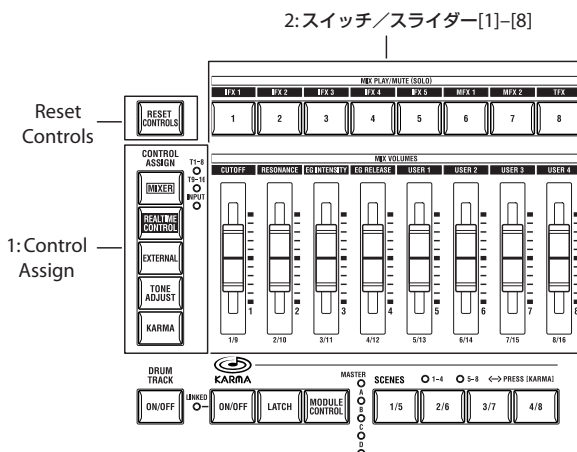
コントロール・サーフェス・スライダー／スイッチ

コントロール・サーフェスはスライダー 8 本、スイッチ 8 個と、コントロールする機能を選択するコントロール・アサインからなります。

- オシレーターやオーディオ入力のボリューム、ミュート、ソロ・オン/オフなどのミキサー機能をコントロールします。
- サウンドにモジュレーションをかけるなどのエディットをします。
- KARMA 機能をコントロールします。
- 外部 MIDI 機器をコントロールします。

1. コントロールする機能を CONTROL ASSIGN [MIXER] ~ [KARMA] スイッチで選びます。

または、Prog P0: Play- Control Surface ページの "Control Assign" パラメーターで選ぶことができます。ディスプレイ下段の Control Surface タブを押して、ページを表示します。フロント・パネルのスイッチとパラメーターの設定は連動していますので、どちらかの変更は、もう片方にも反映されます。



Program モードでは、次の 5 つの機能より選択できます。

MIXER (OSC Mix): オシレーター 1 と 2、ドラムトラックの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。(Combination モードと Sequencer モードでは、スイッチでティンバー、トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 に切り替えます。)

MIXER (Mixer Input): アナログ入力、S/P DIF と FireWire (EXB-FW 搭載時) オーディオ入力の音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

OSC MIX と Mixer Input の Solo On/Off は連動しています。

REALTIME CONTROL (RT Contorl): スライダーでサウンドやエフェクトを変化させます。スイッチでエフェクトのオン/オフ切り替えます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

TONE ADJUST: スライダー、スイッチを使ってプログラム・パラメーターを直接エディットします。

KARMA: スライダーとスイッチで KARMA 機能をコントロールします。

各機能でのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

2. スイッチ [1] ~ [8]、スライダー [1] ~ [8] を操作してコントロールします。

REALTIME CONTROL、TONE ADJUST、KARMA の使用例は、p.47、p.48、p.164 を参照してください。

コントロール・サーフェスのリセット

フロント・パネルの[RESET CONTROLS]スイッチで任意のスライダーやスイッチ、または CONTROL ASSIGN 単位で、保存されている値や初期値にリセットします。

スライダーやスイッチごとにリセットする方法は以下の通りです。

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするスライダー [1] ~ [8] を操作するか、スイッチ [1] ~ [8] を押しします。

スライダーまたはスイッチは、プログラムに保存されている値や初期値になります。

2. リセットしたら[RESET CONTROLS]スイッチを離します。スライダーやスイッチをグループ (CONTROL ASSIGN) 単位でリセットする方法は以下の通りです。

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ディスプレイに表示されている(LED点灯)CONTROL ASSIGN [MIXER] ~ [KARMA] スイッチを押しします。

すべてのスライダーやコントロール・サーフェスのスイッチはプログラムに保存されている値や初期値になります。

- 各 KARMA モジュールのスライダーやスイッチは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチを押ししてリセットします。
- 各 KARMA シーンは [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押ししてリセットします。

X-Y コントローラー


X-Y コントロールは、ディスプレイに触れて指を動かす (X-Y モード)、またはその操作を記録した X-Y モーションによって、OSC1 と OSC2 のボリューム・バランスをコントロールしたり、プログラムやエフェクトを調整するコントロール・チェンジを生成します。

(Combination モードと Sequencer モードでのボリューム・バランス・コントロールは、コンビネーションまたはソングで使用するプログラム間で調整することができます。)

ディスプレイで X-Y モードをコントロールする

1. [X-Y MODE] スイッチを押しします。

[X-Y MODE] スイッチをオンにすると、スイッチの LED が点灯し、ディスプレイの色調が変わります。

 [X-Y MODE] スイッチがオンのときは、ディスプレイでパラメーターが選択できなくなります。設定を変更するときは、オフにしてください。

2. ディスプレイ上で指をすべらせるとサウンドが変化します。
3. [HOLD] スイッチをオンにすると (LED が点灯)、手を離れた後も、離れた位置の効果を保持します。オフ時は、手を離すと、ポイントはセンター値 (効果のかからない) に戻ります。

Note: [X-Y MODE] スイッチのオン/オフは、フット・スイッチでコントロールできます。“Foot Switch Assign” に X-Y MODE を割り当てます。(☞参照: p.39「フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる」)

X-Y モーションをレコーディングする

イベントが空の場合

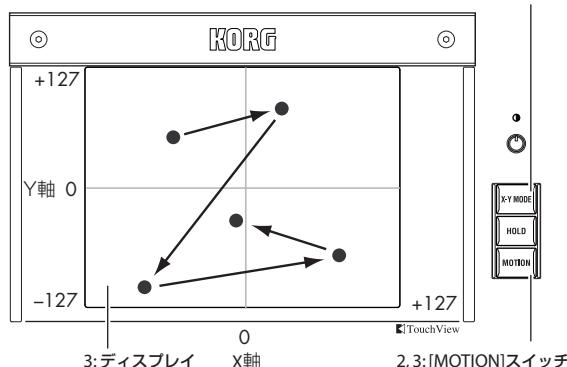
1. [X-Y MODE] スイッチを押しします。

[X-Y MODE] スイッチをオンにすると、スイッチの LED が点灯し、ディスプレイの色調が変わります。

2. [MOTION] スイッチを押して、記録待機状態にします。
3. [MOTION] スイッチを押したまま、ディスプレイに触れると記録が始まります。指を動かして記録をしてください。
4. [MOTION] スイッチを離す、またはイベントが最大容量まで記録されると終了します。

X-Y モーションをレコーディングする

1: [X-Y MODE] スイッチ



すでにイベントがある場合

1. [X-Y MODE] スイッチを押しします。

[X-Y MODE] スイッチをオンにすると、スイッチの LED が点灯し、ディスプレイの色調が変わります。

2. [MOTION] スイッチを押すと、プレイバックが始まります。
3. [MOTION] スイッチを押したまま、ディスプレイに触れると、その時点から記録が始まります。指を動かして記録をしてください。
4. [MOTION] スイッチを離す、またはイベントが最大容量まで記録されると終了します。
5. 再度 [MOTION] スイッチを押すと、途中まで旧イベント、途中からさっき記録したイベントが再生します。

X-Y モーションをプレイバックする

1. [MOTION] スイッチを押すと、X-Y モーションがプレイバックします。

KYBD-61/73/88 の鍵盤、またはパッドを演奏してください。

Note: [X-Y MODE] スイッチをオンにして、[MOTION] スイッチをオンにすると、ディスプレイの色調の変化が確認できます。

Note: [MOTION] スイッチのオン/オフは、フット・スイッチでコントロールできます。“Foot Switch Assign” に X-Y

Motion を割り当てます。(☞ 参照 : p.39 「フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる」)

X-Y モーション・データを消去する

- [ENTER] スイッチを押しながら、[MOTION] スイッチを押すと、X-Y モーション・データが消去されます。

パッド

ディスプレイの下には 8 個のベロシティ対応トリガー・パッドがあります。

単音やコード (最大 8 ノートまで) をトリガーします。ドラムの演奏や、コード演奏、または KARMA での演奏に効果的です。各ノートとそのベロシティを設定します。

パッドを演奏する

1. パッドの左にある [PAD MODE] スイッチでパッドの動作を切り替えます。
VELOCITY SENSITIVE (ベロシティ・センシティブ) :
 パッドを叩く強さによって音の大きさが変わります。
FIXED VELOCITY (フィックスド・ベロシティ) :
 パッドを叩く強さ (ベロシティ) にかかわらず、パッドごとに設定されているノート・ナンバーおよびベロシティ値でノートを出力します。
 CHORD ASSIGN でノートを設定したときも、常に、記憶したノート・ナンバーおよびベロシティのバランスが再現されます。
2. パッドを叩いて演奏します。

ノートやコードをパッドへ割り当てる

単音 (1 つのノート) やコード (最大 8 ノート) をパッドに割り当てる方法は、次の 3 とおりがあります。

先にノートを選択する方法

1. 1 つのノート、あるいはコード (最大 8 ノート) を鍵盤で押し、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. ノートを割り当てるパッドを押します。
 ノートはそのパッドに割り当てられました。

先に [CHORD ASSIGN] スイッチを押す方法

すべてのノートを同時に押さえることができないような、広範囲におよぶコードを割り当てるときに便利な方法です。

1. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
2. 1 つのノート、あるいはコード (最大 8 ノート) を鍵盤で押し、離します。
 一度に押さえないときは、1 つ以上のノートを押さえたまま、加えるノートを順番に押すことによって追加することができます。
3. ノートを割り当てるパッドを押します。
 ノートはそのパッドに割り当てられました。

ディスプレイでノートやベロシティをエディットする方法

設定したノートとベロシティをディスプレイ上でエディットできます。この方法で新しい音符を加えることもできます。(☞ PG p.36)

パッドのコピー/マージ

鍵盤を押してノートを入力しパッドに設定するように、パッドを叩くことによって、パッドに割り当てられているノートを他のパッドにコピーすることができます。2 つ以上のパッドの設定も一緒にすることができます (最大 8 ノートまで)。

パッドの音符を別のパッドにコピーする

1. コピーするノートが割り当てられたパッドを押して、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. コピー先のパッドを押します。
 コピー先のパッドはオリジナルのパッドと同じノートを発音します。

2 つ以上のパッドをマージする

1. 2 つ以上のパッドに割り当てたノート (最大 8 ノートまで) をマージすることができます。
1. マージするパッドを、すべて同時に押して離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. マージ先のパッドを押します。
 マージしたパッドはどれでも使用できます。

[VALUE] スライダー

Prog P0: Play ページでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、または Combi P0: Play ページでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。



ダンパー・ペダル

ダンパー・ペダル (サスティン・ペダル)

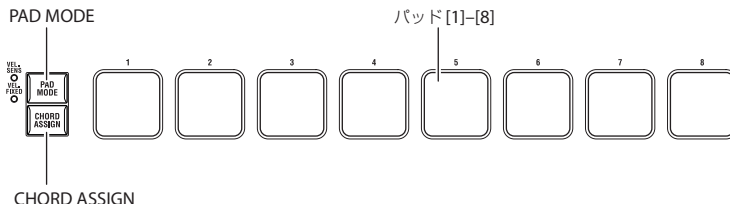
ダンパー・ペダルはサスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのペダルと同じ動きをします。ペダルを踏み込んでいる間は鍵盤から手を離しても、音は持続し続けます。

ダンパー・スイッチとハーフ・ペダル

M3-M は、普通のフット・スイッチ (別売 PS-1 など) でも、ハーフ・ダンパー・ペダル (別売 DS-1H) でも使用できます。

フット・スイッチ (別売 PS-1 など) は通常のシンセサイザー等のサスティン・ペダルと同じ動きで、ペダルを踏み込んでいる間は音にサスティンがかかります。このフット・スイッチではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

ハーフ・ダンパー・ペダル (別売 DS-1H) は、コンティニユアス型のフット・ペダルの特別のタイプで、サスティンを微妙に



コントロール可能です。特にピアノ・サウンドに効果を発揮します。

ハーフ・ダンパー・ペダル操作で、オフと最大に踏み込んだ状態ではフット・ペダルと同じ動きをします。しかし、中間位置ではリリース・タイムがコントロールでき、サスティンを細かくコントロールできます。

リア・パネルの DAMPER 端子にハーフ・ダンパー・ペダル (DS-1H) を接続すると M3-M は自動的にハーフ・ダンパー・ペダルとして認識します。

ペダルをより確実に動作させるためには、Global モードのメニュー・コマンド“Half Damper Calibration”でペダルの調整を行ってください。(☞ 参照：PG p.398 [Half Damper Calibration])

ダンパーと MIDI

MIDI コントロール・チェンジ (CC) # 64 を送受信してダンパー・ペダルをコントロールできます。

Combination、Sequencer モードでは、フィルターによって特定のティンバー／トラックが CC#64 を受信しないように設定でき、あるサウンドにはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

フット・スイッチ

アサインابل・フット・スイッチ

別売の PS-1 などのフット・スイッチをリア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続して、割り当てた機能のオン／オフを切り替えます。

次のことが行えます。

- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ボルタメントのオン／オフ
- プログラム選択
- シーケンサーのスタート／ストップ、パンチ・イン／パンチ・アウト
- タップ・テンポ
- KARMA のオン／オフ、ラッチ・オン／オフ、シーン選択
- ドラムトラックのオン／オフ
- X=Y モード、X=Y モーションのオン／オフ
- M3 の各コントロール (VALUE スライダー、パッド、リアルタイム・コントロール・スライダー、KARMA スライダー／スイッチ、ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW1/SW2 など)

上記の機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers ページで、現在のプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく、いつでも同じように動作するように設定します。

(☞ 参照：p.128 「アサインابل・スイッチ、アサインابل・ペダルの機能を設定する」)

アサインابل・フット・ペダル

別売の EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション／ボリューム・ペダル) などをリア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続して、割り当てた機能をコントロールします。

次のことが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション

- エフェクト・センド・レベル
- M3-M、KYBD-61/73/88 の各コントロール (VALUE スライダー、リアルタイム・コントロール・スライダー、KARMA スライダー／スイッチ、ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW1/SW2 など)

上記の機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers ページで、現在のプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく、いつでも同じように動作するように設定します。

(☞ 参照：p.128 「アサインابل・スイッチ、アサインابل・ペダルの機能を設定する」)

プログラムのコントローラー情報

Prog P0: Play- Main ページでは、以下の情報を確認することができます。

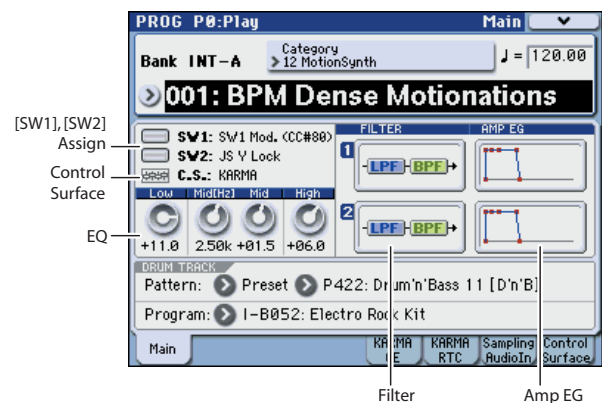
SW1, SW2: KYBD-61/73/88 の [SW1][SW2] スイッチでコントロールする機能です。

C.S.: 現在選択されているコントロール・アサインを表示します。コントロール・サーフェスによるコントロールはどのページでも有効です。

FILER 1, 2: フィルター1、2のフィルター・タイプ設定を表示します。

AMP EG 1, 2: アンプ1、2の EG 設定を表示します。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High): 3 バンド EQ 設定を表示します。VALUE コントローラーで値を設定することはできません。



プログラムの簡易エディット

スライダー、スイッチを使用した簡易エディット

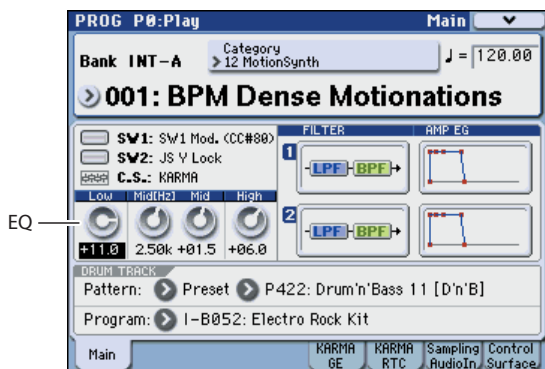
M3 に収録されているすべてのプログラムはエディットすることができます。プリロード・プログラムを元にエディットしていくことも、初期化されたプログラムから作ることもできます。初期化されたプログラムから自分の望むサウンドを作り上げるのはなかなか大変な作業です。まずは自分のイメージに近いプリロード・プログラムを元に、自分の望むサウンドに変えていくとよいでしょう。M3 は Prog P0: Play ページだけでも、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのスイッチ、スライダーなどを使って、効果的なエディットができます。

例えば、スライダーを操作して、アタック・タイムやリリース・タイムを変更したり、カットオフやレゾナンスを変化させたりすることができます。また、エフェクトのオン/オフやかかり具合を変えたり、KARMA によるフレーズ生成を変化させることができます。

EQ を調整する

Prog P0: Play- Main ページで MID スイープの 3 バンド EQ を調整することができます。EQ はオシレーター 1 とオシレーター 2 の両方に影響します。

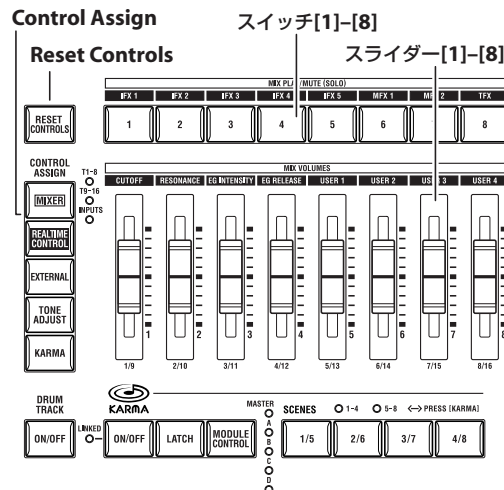
1. Prog P0: Play- Main ページを選びます。
2. 変更する EQ をディスプレイ上で選択します。
3. [VALUE] スライダーなどの VALUE コントローラーで値を変更します。
 Low: 80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。
 Mid [Hz]: Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。
 Mid: Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。
 High: 10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。



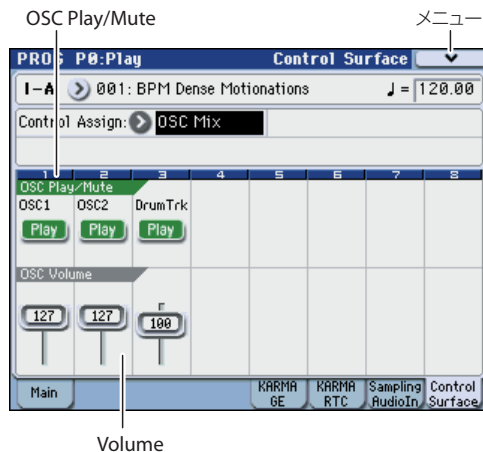
オシレーター 1, 2、ドラムトラックの音量、ミュート、ソロを設定する

コントロール・サーフェスのスライダー、スイッチで、オシレーターとドラムトラックの音量、ミュート、ソロを設定します。

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8 LED を点灯させます。



2. Prog P0: Play- Control Surface ページを選びます。
 このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。
 Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。



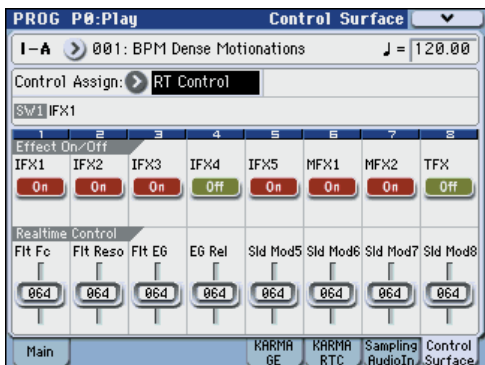
3. スライダー [1], [2], [3] を操作して、オシレーター 1, 2、およびドラムトラックの音量を調整します。
 Note: シングル・オシレーターのプログラムでは、オシレーター 2 はコントロールできません。
4. ディスプレイに OSC Play/Mute が表示されているときに、スイッチ [1], [2], [3] を押すと、それぞれオシレーター 1, 2、およびドラムトラックの Play/Mute が切り替わります。
5. メニューを押して、“Panel-SW Solo Mode” を選びます。メニューが閉じて、ディスプレイの OSC Play/Mute が OSC Solo に変わります。
 または、[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押すと、OSC Play/Mute と OSC Solo が切り替わります。
6. ディスプレイに OSC Solo が表示されているときに、スィ

チ [1]、[2]、[3] を押すと、それぞれオシレーター 1、2、およびドラムトラックの Solo On/Off が切り替わります。

リアルタイム・コントロールでサウンドやエフェクトをエディットする

コントロール・サーフェスでサウンドやエフェクトをリアルタイムにコントロールします。

- CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。(LED 点灯)
- 必要に応じて、Prog P0: Play- Control Surface ページを表示します。



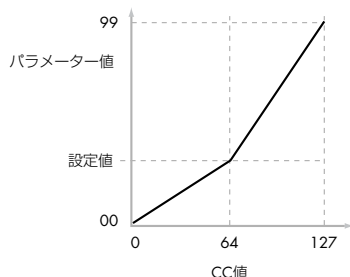
- スライダー [1] ~ [4] は MIDI コントロール・チェンジに対応した専用の機能が設定されています。

スライダー [5] ~ [8] はさまざまな機能を割り当てるができます。そしてその多くは対応する MIDI コントロール・チェンジがあります。

スライダーを動かすと、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。また、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ、または KARMA で生成されたコントロール・チェンジを受信すると、スライダーの値がコントロール・チェンジに対応する値に変わります。

通常、スライダーはプログラムの内部設定により変化量が変わります。スライダーが中央の位置にあるときは、プログラムの設定通りです。設定を最大値にするには、スライダーを一番上まで持ち上げます。最小値にするには、一番下まで下げます。

スライダー・スケールリング



- スイッチ [1] ~ [8] には、インサート・エフェクト 1 ~ 5、マスター・エフェクト 1、2、トータル・エフェクトの各エフェクトのオン/オフを切り替えることができます。

例:

- プログラム INT-A120: Smooth Operators を選びます。
これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。
- CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。(LED 点灯)

- 演奏しながら、スライダー [1] (フィルター・フリケンシー) をゆっくりと 3/4 くらいまで上げます。
ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。
- 次に、スライダー [2] (フィルター・レゾナンス) も 3/4 くらいまで上げます。
- スライダー [2] をその位置のままにして、スライダー [1] を上下に動かしてみてください。
レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。

リセット

もしもこの音が作りたかった音とは違うときは、スライダーを保存されている値に戻してください。スライダーを中央の位置に戻し、さらに微調整して正確に中央に設定することもできますが、もっと簡単な方法があります。

- [RESET CONTROLS] スイッチを押します。
- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、始めにスライダー [1] を、次にスライダー [2] を動かします。
スライダーを動かすと、値が初期値 (中央位置) にリセットされます。
- [RESET CONTROLS] スイッチを離します。
これで元のエレクトリック・ピアノのサウンドに戻りました。

下表は RT Control スライダーの標準的な割り当てを示します。

スライダー	MIDI コントロール・チェンジ	通常のコントロール
1	74	フィルター・カットオフ周波数
2	71	フィルター・レゾナンス
3	79	フィルター EG インテンシティ (CC#79)
4	72	EG リリース・タイム
5~6	プログラムごとに任意	
7	通常、コーラス・デプス - プログラムごとに任意	
8	通常、リバーブ・デプス - プログラムごとに任意	

スライダーを動かしてエディットした内容を保存する

リアルタイム・スライダーは、演奏中にサウンドを変化させるのに最適です。必要に応じて、メニュー・コマンド "Write Program" を実行し、エディットしたサウンドを保存します。(※参照: p.49 「エディットしたプログラムを保存する」)

ただし、スライダー 5 ~ 8 については、CC#70 ~ 79 をアサインしているときにのみ、エディットした内容を保存することができます。

内部的には、1 つのスライダーはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、スライダー自体を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が "新しい" 保存された値となるので、スライダーの値が中央位置に戻ります。

トーン・アジャストでエディットする

トーン・アジャスト機能は、コントロール・サーフェスのスライダ、スイッチを使って、プログラムのパラメーターをエディットすることができます。各コントローラーには、エディットに効果的なプログラム・パラメーターが割り当てられています。

1. CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. P0: Play- Control Surface ページを表示します。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。
3. スライダー [1] ~ [8]、スイッチ [1] ~ [8] を操作して、サウンドを変化させてください。

Note: 各コントローラーに主要なプログラム・パラメーターを割り当てられています。(☞ 参照: PG.p.19 「Tone Adjust」)

例:

1. プログラム INT-A120: Smooth Operators を選びます。
2. CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。(LED 点灯)
3. P0: Play- Control Surface ページを表示します。
4. スライダー [5]、[6]、[8] の割り当てを確認してください。
スライダー[5]には“F/A EG Attack Time”(フィルター/アンプ EG アタック・タイム)、スライダー[6]には“F/A EG Decay Time”(フィルター/アンプ EG ディケイ・タイム)、そしてスライダー[8]には“F/A EG Release Time”(フィルター/アンプ EG リリース・タイム)が割り当てられています。
5. 3つのスライダーをそれぞれ上方向に4/5の位置まで上げます。
ディスプレイには+60から+70の値が表示されると思います。このときフィルター EG やアンプ EG のアタック、ディケイ、およびリリースを、より長い値にエディットしたことになります。
6. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
サウンドがエレピの音色からソフトなパッド・サウンドに変わりました。ここで音色を豊かにするために、ピッチ・モジュレーションを少しかけてみましょう。
7. スライダー [2] の割り当てを確認してください。
スライダー[2]は“[OSC1] Filter LFO1 Int A”(OSC1のフィルター LFO1 インテンシティ)が割り当てられています。これは LFO1 によるフィルター・モジュレーションの量を変化させます。
8. スライダー [2] を、ディスプレイの表示が -6 程度になるように、少し下げます。
9. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
サウンドにピッチ・モジュレーションによる揺らぎが加わりました。もう少し明瞭さを加えてみましょう。
10. スイッチ [6] と [7] の割り当てを確認してください。
それぞれ“Filter Cutoff”と“Filter Resonance”に設定されています。スイッチ・ボタンはオン/オフですが、オンを特定の値に設定することができます。スイッチ・ボタンのボックスの値は、それぞれ+10と+40になっています。
11. 2つのスイッチ・ボタンをそれぞれ押します。
サウンドはフィルターの使用でさらに面白い音色になりました。音が明るくなったので、エレピ音の特徴を少し取り戻しました。

Note: パラメーターによっては、コントロールを動かしたときにノイズがサウンドに混じることがありますので注意してください。

パラメーターの割り当てを変更する

プリロード・プログラムはスライダー、スイッチに TONE ADJUST パラメーターを初期設定として割り当ててあります。この割り当ては、以下の手順で変更することができます。

1. Prog P0: Play- Control Surface ページで、CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。
2. 割り当てられたパラメーターの左隣にあるポップアップ・ボタンを押します。

パラメーターのメニューが表示されます。メニューには、選択肢についてのさまざまな区分が確認できます。

オシレーター1またはオシレーター2のみにかかるパラメーターは、名前の先頭に [OSC1] と [OSC2] がそれぞれ付きます。

両オシレーターにかかるパラメーターで EDS プログラムに特有なものには、名前の先頭に [OSC1&2] が付きます。

リストのはじめに表示される、その他のパラメーターのグループは「コモン」パラメーターで、ほとんどの EDS プログラムと RADIAS プログラムに使用できます。

Note: RADIAS プログラムは別売の EXB-RADIAS を装着時に、使用できます。

各パラメーターは TONE ADJUST コントロールの1つに割り当てられます。もしパラメーターがすでに割り当てられている場合は、グレー表示になります。

3. メニューからパラメーターを選択します。

パラメーターがコントローラーに割り当てられます。変更しないでリストを閉じるときには、ポップアップ・ウィンドウ以外のディスプレイの部分を押すか、または [EXIT] スイッチを押します。

コンペア

コンペア機能は、エディットしているプログラムのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するときを使用します。

1. エディットしているときに、[COMPARE] スイッチを押します。(LED 点灯)
エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。
2. [COMPARE] スイッチをもう一度押すと、エディット中のサウンドに変わり、LED が消灯します。

Note: [COMPARE] スイッチの LED が点灯しているときにエディットをすると、LED が消灯し、それまでのエディット内容は消えます。

個々のコントロールをリセットする

[RESET CONTROLS] スイッチは、個々のスライダー、スイッチを保存されている設定や初期値に戻します。

(☞ 参照: p.193 「コントローラーの設定をリセットする」)

エディットしたプログラムを保存する

プログラムをエディットしたら必要に応じて保存してください。保存の手順は以下の通りです。

1. ディスプレイ右上のメニューから“Write Program”を選びます。

このメニュー・コマンドは、[ENTER]スイッチを押しながらテン・キーの[0]を押して呼び出すこともできます。

プログラムを保存する Write Program ダイアログが表示されます。



2. プログラム・ネームや保存場所（バンクとプログラム・ナンバー）等を変更しないで、エディットした内容だけを保存することができます。手順6に進んでください。
3. プログラム・ネームを変更するときは、「T」ボタンを押してテキストエディット・ダイアログを表示します。
ディスプレイ上のキーボードを使用して、プログラムに名前を付けます。
名前の入力終了したら、OK ボタンを押します。
テキストエディット・ダイアログが閉じて、Write Program ダイアログに戻ります。
4. カテゴリーおよびサブ・カテゴリーを変更するときは、「Category」、「Sub Category」ポップアップ・ボタンを押して、メニューから選択します。
5. 保存場所（バンクとプログラム・ナンバー）を変更するときは、To “Program” ポップアップ・ボタンを押して、メニューで保存先を選び、OK ボタンを押します。
また、ポップアップ・ボタンの右側のプログラム・ネームを反転させ、BANK SELECT スイッチ、テン・キーと[ENTER]スイッチで保存先を選択することもできます。
バンク INT-A ~ INT-E、USER-A ~ USER-G に保存できます。プリセット・サウンドを誤って上書きするのを防ぐため、空いているUSERバンクに保存することをお勧めします。
Note: バンク INT-Fは EXB-RADIUS用バンクのため EDS プログラムを保存することができません。逆に、EXB-RADIUS 装着時、RADIUS プログラムはバンク INT-F だけ保存できます。USERバンクは EDS 用または RADIUS 用に設定を切り替えることができます。Global モードのメニュー・コマンド “Set Prog User-Bank Type” で設定します。
6. Write Program ダイアログで OK ボタンを押して、保存（ライト）を実行します。
確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、OK ボタンを押します。
保存されました。

(☞ 参照：p.136「プログラム、コンビネーションのライト」)

USB ストレージ・デバイスへ保存する

USB ストレージ・デバイス（市販）に、プログラムを保存（セーブ）して管理をすることができます。

(☞ 参照：p.138「メディアのセーブ（Media-Save）」)

プログラムを詳細にエディットする

プリロード・プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラムをエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。プログラム (EDS) は、バンク INT-A ~ INT-E、USER-A ~ USER-G に保存できます。(※参照：p.49「エディットしたプログラムを保存する」)

また、サンプリングしたり、メディアからロードしたユーザー・マルチサンプルを使用してプログラムを作ることでもできます。その他にも、演奏しているプログラムをリサンプリングしたり、KARMA 機能によるフレーズ等を聞きながら、外部オーディオソースをサンプリングしたりすることもできます。

Note: M3 が工場出荷時に使用できるプログラムは EDS プログラムのみです。別売の EXB-RADIUS を装着することによって、RADIUS プログラムが使用できます。ここでは EDS プログラムについて説明しています。RADIUS プログラムについては CD-ROM に収録された「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」を参照してください。

エディット・ページの概要

Prog P0: Play ページは、プログラムを選択して演奏します。また、コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチを使用してクイック・エディットをしたり、KARMA 機能やドラムトラック機能の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。次表をご覧ください。

Program モード・ページの構成

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: PLAY	プログラムの選択と演奏。 KARMA の簡易エディット。 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。 コントロール・サーフェスでのエディット。
	P1: Basic/DT/Ctrls	ボイス・アサイン・モードなどプログラムの基本設定。 ドラムトラックの設定。 X-Y コントロールの設定。 SW1, 2、スライダーの機能設定。 パッドのノート、ベロシティ設定。
EDIT	P2: OSC/Pitch	オシレーター選択とピッチ (音程) 設定。
	P3-1: Filter1	フィルター 1 (音色) 設定。
	P3-2: Filter2	フィルター 2 (音色) 設定。
	P4: Amp/EQ	アンプ 1、2 (音量) 設定。 アンプ 1、2 のドライバー、パン (定位) 設定。 3 バンド・パラメトリック EQ 設定。
	P5: LFO	LFO 設定。
	P6: AMS/ Common KeyTrack	AMS Mixer 設定。 コモン・キーボード・トラック設定。
KARMA	P7-1: KARMA1- GE Setup/Module	KARMA の全体的な設定と各モジュール設定。
	P7-2: KARMA2- GE RTP/Perf	KARMA のリアル・タイム・パラメーター設定 とパフォーマンス・パラメーター設定。
EFFECT	P8: IFX	オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。 トータル・エフェクト選択と設定。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(※p.21) を参照してください。

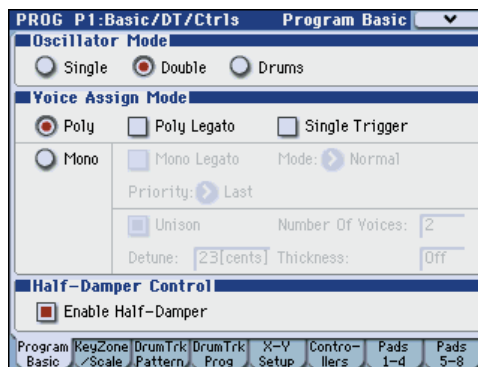
Program モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」(※p.118) を参照してください。

M3 の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。「プログラムのエフェクト設定」(※p.151) を参照してください。

オシレーターの基本設定

プログラム・タイプ (シングル、ダブル、ドラムキット) の設定

プログラムのタイプ (オシレーターを 1 つ、2 つまたはドラムキットを使う) を設定します。Prog P1: Basic/DT/Ctrls-Program Basic “Oscillator Mode” で設定します。



Single (シングル・プログラム) は 1 オシレーターを、Double (ダブル・プログラム) は 2 オシレーターを使用します。各オシレーターはクロスフェード・ベロシティ・スイッチで切り替わるマルチサンプルです。デュアル・フィルター、EG、LFO などで音作りをします。

Drums (ドラムス・プログラム) はシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット (Global モードで作成) を使用します。

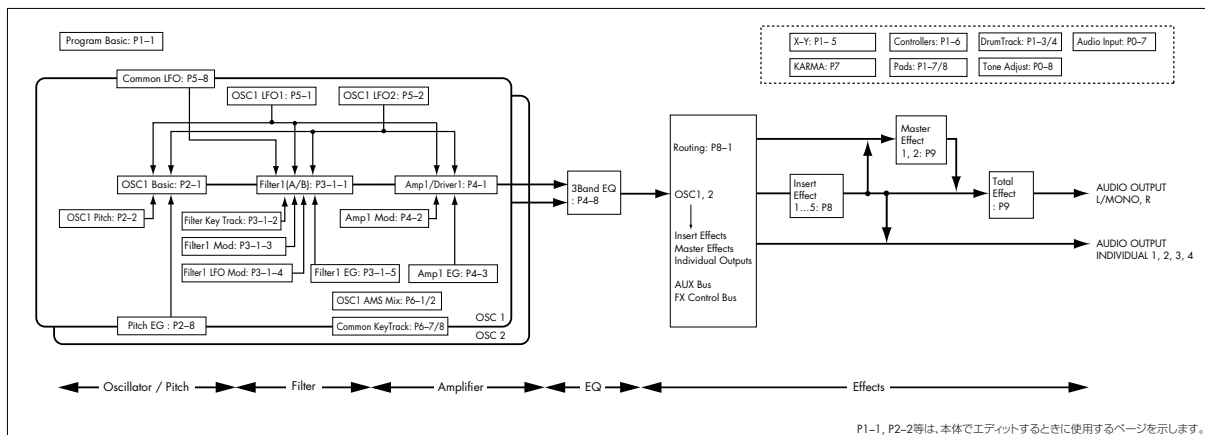
同時発音数

同時発音数は、和音などの同時に鳴らすことができるノート数です。プログラム・タイプによって発音数が異なります。

プログラム・タイプ	同時発音数
シングル	120
ダブル	60
ドラムス	120

Note:

- ダブル・プログラムはシングル・プログラムの 2 倍のボイスを使用します。
- ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの 2 倍のボイスを使用します。
- ベロシティ・スイッチのクロスフェード発音時は、マルチサンプルで通常の 2 倍のボイスを使用します。



P1-1, P2-2等は、本体でエディットするときに使用するページを示します。

ポリフォニック/モノフォニックでの発音

ポリフォニック (Poly)、モノフォニック (Mono) で発音するかを Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Program Basic “Voice Assign Mode” で設定します。

Poly にすると和音が弾けます。Mono にすると複数の鍵盤を同時に押さえても 1 音のみが発音します。通常、Poly にしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときには、Mono にすると効果的です。

Poly、Mono を切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

マルチサンプルを配置する

マルチサンプルとは？

シングルおよびダブル・プログラムでは、オシレーターのマルチサンプルを使用します。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。1,032 収録しています。

また、オシレーターごとに、最大 4 つのマルチサンプルが配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルを次のように配置している点異なります。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに 1 つずつサンプルを配置し、合計 6 つのサンプルで構成します。
- ドラムキットは、その名の通り、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをドラムのセットのように配置したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェードとレイヤー

“Oscillator Mode” が Drums 以外のおとき、各オシレーターは 4 つのベロシティ・ゾーン：MS1 (High) ~ MS4 (Low) が設定できます。各ゾーンでマルチサンプルを鳴らすことができ、レベル、スタート・オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ねないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを鳴らすことができます (ベロシティ・スプリット)。

最大で 2 つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に 2 つのサンプルを発音させることができます (レイヤー)。また、ベロシティの強さで、この 2 つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて鳴らすことができます (ベロシティ・クロスフェード)。

マルチサンプルを選択する

OSC1 に 2 つのマルチサンプルを使用し、この 2 つのマルチサンプルの間に簡単なベロシティ・クロスフェードを作る例を説明します。

1. Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを選びます。
2. MS1 と MS2 の “Multisample On/Off” をオン(チェックをつける) に設定します。
MS3 と MS4 の “Multisample On/Off” をオフ(チェックをはずす) に設定します。



3. MS1 と MS2 の “Bank” (マルチサンプル・バンク) を RomS に設定します。

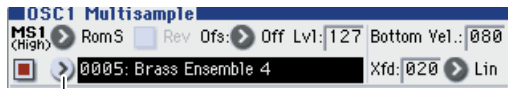
“Bank” (マルチサンプル・バンク) は、Rom、Ram、EX * のおもな 3 つのタイプがあります。それぞれのタイプで、モノ (M)、あるいはステレオ (S) ・マルチサンプルを選ぶことができます。ステレオ・マルチサンプルは、モノ・マルチサンプルの 2 倍のボイスが使われますので注意してください。

ROM マルチサンプルは内蔵プリセット・サウンドで、常に使用できます。これらは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリによって整理されています。

RAM マルチサンプルは、Akai、AIFF、WAVE または SoundFont ファイルをメディアからロードしたものや、Sampling モードで作成したマルチサンプルが使用できます。

EX * マルチサンプル・バンクは、別売の EX-USB-PCM シリーズのマルチサンプルをロードすることによって使用できます。メニューには現在ロードされている EX * バンクだけが表示されます。

4. MS1 の Multisample のポップアップ・ボタンを押します。



Multisample ポップアップ

カテゴリーに分類されたマルチサンプルのリストが表示されます。ディスプレイ左のタブを押すと、他のカテゴリーを閲覧することができます。

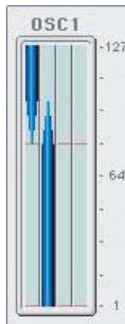
5. リストのマルチサンプル名を押してマルチサンプルを選びます。
 6. OK ボタンを押して確定します。
 7. 同じ操作を MS2 でも行い、MS1 と異なる Multisample を選んでください。

これで MS1 と MS2 にマルチサンプルが割り当てられました。次にベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。MS2 の “Bottom Vel.” を 001 に、“Xfd” を Off に設定します。

8. MS1 の “Bottom Vel.” を 80 に設定します。
 これで、ベロシティが 79、またはそれより弱く演奏したときは MS2 が発音します。ベロシティが 80、またはそれ以上で強く演奏したときは MS1 が発音します。

次に、MS1 の “Xfd” を 20 に、その “Curve” を Lin に設定します。

9. このスプリットは Prog P2: OSC/Pitch-Velocity Zone ページで視覚的に確認することができます。



OSC1 のグラフィックには、お互いが先細りの 2 つのレンジが表示されています。80 から 100 では MS2 がフェード・アウトして MS1 がフェード・インし、急激な切り替えではなく、なだらかな変化が得られます。

10. 必要に応じて、Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページで、2 つのマルチサンプルの “Level” を調整します。

OSC1 と OSC2 の設定をコピーする

プログラム・パラメーターの多くは OSC1 と OSC2 で別々に設定します。別々に設定するパラメーターは以下の通りです。

- Pitch EG (タブ) を除いた OSC/Pitch ページのすべてのパラメーター
- Filter ページのすべてのパラメーター
- EQ(タブ)を除いた Amp/EQページのすべてのパラメーター
- Common LFO (タブ) を除いた LFO ページのすべてのパラメーター
- AMS Mixer (タブ) のパラメーター

メニュー・コマンド “Copy Oscillator” を実行して、これらのパラメーターを別のオシレーターにコピーすることができます。異なったプログラムのオシレーターからでもコピーすることができます。

このコマンドは、2 つのオシレーターを同じ設定にするとときや、以前使用した設定をコピーするときに役に立ちます。

ドラムキットを配置する

ドラムキットとは？

ドラムキットは、Global モードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大 4 つのドラム・インストゥルメントのサンプルを割り当て、レイヤー／クロスフェード／ベロシティ・スイッチで切り替わり方を設定します。そして Program モードで、フィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。(※ 参照：p.131 「ドラムキットの作成」)

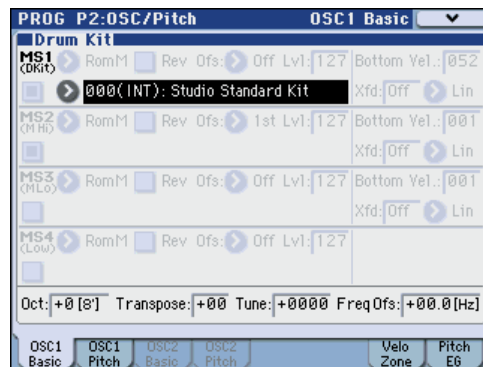
プログラムでドラムキットを使用するには、“Oscillator Mode” を Drums に設定し、144 個のユーザー・ドラムキット、または 9 個の GM2 準拠ドラムキットから選択します。

ドラムキットを選択する

1. Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Program Basic ページを選びます。
 2. “Oscillator Mode” を Drums に設定します。



3. Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを、ドラムキットを選びます。



4. オシレーターの基本となるピッチを設定します。ドラムキットの “Octave” は +0 [8'] に設定してください。

LFO とエンベロープ (EG) を設定する

LFO を設定する

各オシレーターには 2 つの LFO (LFO1、LFO2) があります。また、2 つのオシレーターで共通で使用される 1 つの Common LFO があります。LFO1 と LFO2 は各ボイスに個別のものです。Common LFO はプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスに同一の LFO による効果を得たいときに役に立ちます。

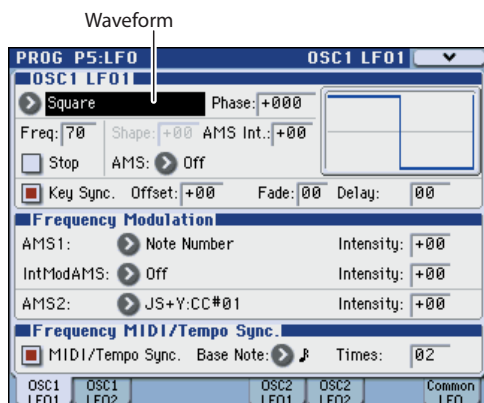
これら LFO を使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

- ピッチ (ビブラート)
- フィルター (ワウ・エフェクト)
- ボリューム (オート・トレモロ)
- パン (オート・パン)

LFO は上記の以外にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

基本的な LFO 設定

1. Prog P5: LFO- OSC1 LFO1 ページを選びます。



2. "Waveform" を選びます。
3. [△][▽] スイッチで異なる波形を順番に選び、ディスプレイに表示されるその形状を確認します。
数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。Triangle と Sine は、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的な LFO シェープです。Square はゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。Guitar は、ギターのビブラート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。Saw と Exponential Saw Down は、リズムカルなフィルターや音量変化用に適しています。Random 1(S/H) は、レゾナント・フィルターの变化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。
4. 各波形を確認した後は、Triangle を選んでください。
5. "Shape" を選び、[VALUE] スライダーを操作して -99 から +99 まで設定を変えます。
波形が変化し、-99 では下の部分が強調され、+99 では上の部分が強調されることを確認してください。
6. "Phase" を選び、[VALUE] スライダーを操作してその可変範囲を動かします。

波形が左右に移動することを確認してください。これで他の LFO との位相をずらすことによって、面白い効果を作ることができます。

7. "Freq" (Frequency) で LFO のスピードを設定します。
8. "Fade" と "Delay" の設定で、ノート・オン直後どのように LFO がかかるかをコントロールします。

LFO についての詳細は、PG p.65 「PROG P5: LFO」を参照してください。

これらのパラメーターは LFO 自体の動きをコントロールします。LFO で実際のサウンドに効果を加えるには、Filter、Pitch、Amp ページの LFO 専用のルーティングを使用したり、LFO を多くのパラメーターの AMS ソースとして使用します。

Frequency Modulation

"AMS" は LFO スピードを変えるために使うことができます。これはコントローラーを操作することによって、あるいは EG やキーボード・トラックの設定によって、LFO のスピードを変化させます。

Frequency MIDI/Tempo Sync.

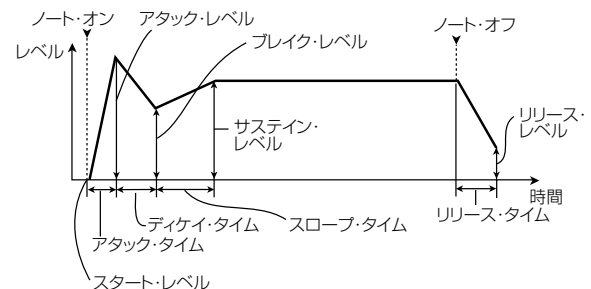
"MIDI/Tempo Sync." をチェックすると、LFO は "Frequency" の設定を無視し、[TEMPO] ノブで設定したシステム・テンポ、あるいは外部 MIDI クロックに同期します。

これで KARMA 機能、ドラムトラック機能、内部シーケンサー、あるいは外部シーケンサーに同期したビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ・エフェクトが作れます。

EG (Envelope Generator)

EG は、指定した時間をかけてあるレベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に 3 つの EG があります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。これらは AMS を使用して他の多くのプログラム・パラメーターを変化させるために使用することができます。



オルタネート・モジュレーションと AMS ミキサーを使用する

オルタネート・モジュレーション

AMS (Alternate Modulation Source) として、以下のソースを割り当てることができます。

- ジョイスティック、リボン・コントローラーのような KYBD-61/73/88 のコントローラー
- リアルタイム・スライダーのような M3 本体のコントローラー
- 受信した MIDI コントロール、または KARMA、あるいは X-Y コントロールで生成された MIDI コントロール
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、または AMS Mixer のようなモジュレーター

Intensity は、AMS がモジュレーションをコントロールする度合い(スピード、デプス、量など)を設定するパラメーターです。

KYBD-61/73/88 のジョイスティックを使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高いモジュレーション・ルーティングは AMS とは別に専用のルーティングとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかの AMS ソースは使用できませんので注意してください。

オルタネート・モジュレーションと AMS については、以下を参照してください。

- 「Alternate Modulation Source (AMS)」 (※PG p.613)
- 「ビブラートをかける」 (※p.55)
- 「Pitch EG (ピッチ EG)」 (※p.55)
- 「Filter EG (フィルター EG)」 (※p.57)
- 「LFO modulation (LFO モジュレーション)」 (※p.58)
- 「AMS (Pan) と Intensity」 (※p.59)
- 「LFO1/2」 (※p.59)

AMS ミキサーを設定する

AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS のリストに表示されます。つまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS も、AMS として使用できるということになります。

例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることもできます。

2 つの AMS ソースを加算する

AMS ミキサーは“Mixer Type”の設定により異なる動作をします。A+B に設定すると 2 つの AMS を 1 つにまとめます。もう 1 つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMS を選べる場所すべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に便利です。

例えば、LFO を使ってフィルターのレゾナンス(“Resonance”)を変化させる一方で、EG でも変化させたいときに使用します。レゾナンスには AMS 入力が 1 つしかありませんが、A+B の AMS ミキサーなら LFO と EG を簡単に組み合わせることができず。

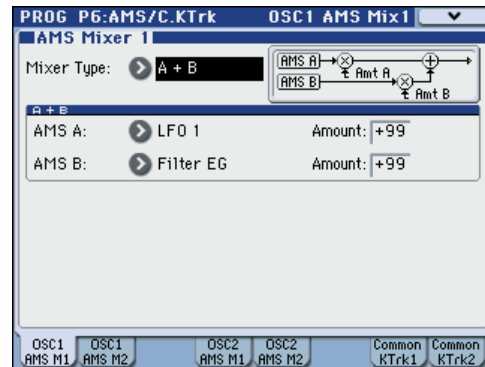
1. “AMS A” に LFO をアサインします。
2. “AMS B” に EG をアサインします。
3. AMS Mixer1 Out をフィルターの“Resonance”を変化させる AMS にアサインします。

AMS ミキサーのタイプが A+B の例

AMS A: LFO 

AMS B: EG 

A+B Output 




AMS ソースで別のソースを変化させる

“Mixer Type” を Amt A x B に設定すると、AMS ミキサーは“AMS B”で“AMS A”の量を変化させます。例えば、フィルター EG で LFO1 の量をコントロールしたり、リボンコントローラーで Pitch EG の量をコントロールできます。

AMS ミキサーのタイプが Amt A x B の例

AMS A: LFO 

AMS B: EG 

Amt AxB Output 

Smoothing (スムージング)

“Mixer Type” を Smoothing に設定すると、2 つの値の間での変化がなめらかになります。アタック時(信号レベルが上がっているとき)とディケイ時(レベルが下がっているとき)のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

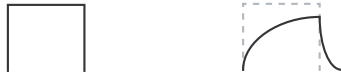
小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン/フェード・アウト効果が得られます。

この Smoothing タイプのミキサーを使って、LFO や EG などのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形し

ます。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例

オリジナルのAMS A アタックを長く、リリースを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、リリースを長くしてなめらかにしたとき



AMS Mixer のその他の機能

“Mixer Type”には、Offset、Shape、Quantizeなどが他にもあり、プログラムを作る上での可能性を広げます。

詳しくは、PG p.69「6-1: OSC1 AMS Mix1」を参照してください。

AMS を使用するためのヒント

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出したい効果を頭に浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、“AMS”を選択し、“Intensity”を設定します。このように論理的に作業していけば、希望する効果が得られます。

例えば、ギター・サウンドのプログラムで、ジョイスティックを動かしてフィードバックが起こるようにコントロールしたいときは、ジョイスティックでフィルター・フリケンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

Controllers Setup

各プログラムでは、Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Controllers Setup ページで、Realtime Control スライダー [5] ~ [8]、KYBD-61/73/88 の [SW1] スイッチ、[SW2] スイッチの機能が設定できます。

詳しくは、「[SW1]、[SW2]の機能を設定する」(p.192)を参照してください。

ピッチをコントロールする

ピッチ・ベンド

“JS (+X)”と“JS (-X)”の設定は、MIDI ピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき、あるいはジョイスティックを左右に動かしたときに変わるピッチ・チェンジ (半音単位で) の量を設定します。+12 の設定はピッチを最大 1 オクターブ上げるようにコントロールでき、-12 の設定では最大 1 オクターブ下げるようにコントロールできます。

“Ribbon”は、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ #16 を受信したとき、あるいはリボン・コントローラー上で指を左右に移動したときに変わるピッチ・チェンジ (半音単位で) の量を指定します。+12 の設定では、リボン・コントローラーの右端でピッチが 1 オクターブ上がり、リボン・コントローラーの左端で 1 オクターブ下がります。



ビブラートをかける

LFO を使用してビブラートを作ることができます。

“LFO1 Int.”、“LFO2 Int.”は、選択された LFO がピッチにかかる効果の深さを設定します。+12.00 の設定では、ビブラートは最大 ± 1 オクターブの範囲でピッチが変化します。

“JS+Y Int.”は、ジョイスティックを奥方向に押し倒したときに LFO が作るビブラートの量を設定します。

“Intensity” (AMS Intensity) は、LFO が選択された AMS によって変化するビブラートの効果の深さを設定します。例えば、“LFO1 AMS”が After Touch に設定され “Intensity” に適切な値が設定されていると、鍵盤を押し込んだとき、あるいは MIDI アフタータッチ・メッセージを受信したときに、ビブラートがかかります。

Pitch EG (ピッチ EG)

“Intensity” の値が +12.00 に設定されているとき、Pitch EG ページで指定される Pitch EG で、最大 ± 1 オクターブのピッチが変化します。

弦を引っ掻いたときや、プラスやボーカル・サウンドのアタック部分でピッチがほんの少し変わるピッチ変化を作るには、EG を使用してアタック部分にわずかなピッチ・チェンジを設定します。

Portamento (ポルタメント)

ポルタメントは、前のピッチと次のピッチの移行をなめらかにし、スムーズなピッチ・チェンジを行います。

“Time”は、ピッチが変化する時間をコントロールします。値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が “000” のときはポルタメントがかかりません。

[SW1]、または [SW2] スイッチにポルタメント・スイッチ・メッセージ (CC#65) を割り当て、ポルタメントをオン/オフできます。

フィルターを調整する

フィルターはサウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質はフィルター設定に大きく影響されます。

ルーティング、タイプ、カットオフ周波数とレゾナンスを含むベーシックなフィルター設定は P3-1 : Filter1、P3-2 : Filter2 ページで設定します。

Filter Routing (フィルター・ルーティング)

各オシレーターには2つのフィルター、フィルター A とフィルター B があります。1 つまたは両方のフィルターを使うかを "Filter Routing" で設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

Single: フィルター A のみを 1 基の 12 dB/oct フィルター (2 pole) として使います。(バンド・パス、バンド・リジェクトは 6 dB)。フィルター B のパラメーターは選ばません。

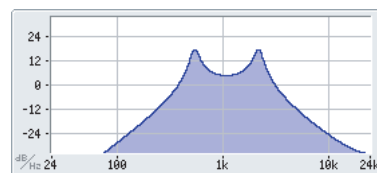
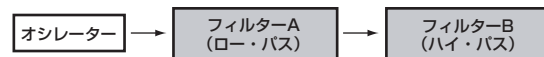
Serial: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは最初にフィルター A を通過し、フィルター A の出力からフィルター B に入ります。

Parallel: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

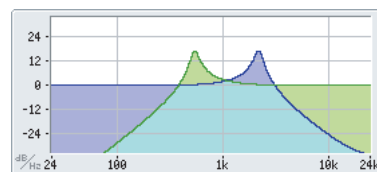
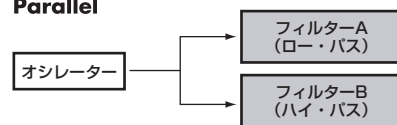
24 dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1 基の 4pole 24 dB/oct フィルターです (バンド・パスとバンド・リジェクトは 12 dB)。Single と比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。

シリアル/パラレル接続

Serial



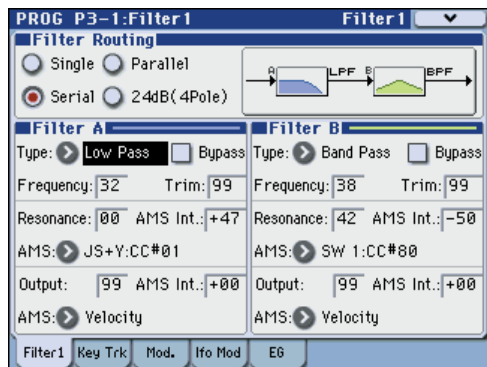
Parallel



Filter Type (フィルター・タイプ)

フィルター・タイプ“Type”で、フィルターによって影響を受けるサウンドの部分を選びます。シリアル、パラレル・ルーティングでは、Filter A と Filter B のタイプを個別に設定できます。

フィルター・タイプ“Type”を選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。



Low Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めになります。

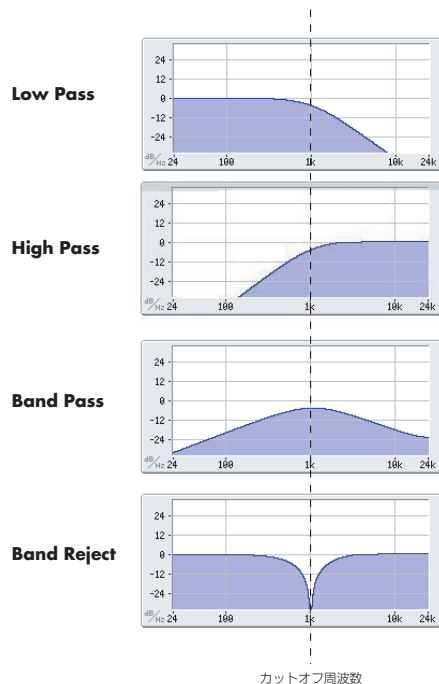
High Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass (6dB/oct): カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject (6dB/oct): このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフに LFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルターのタイプとカットオフ周波数



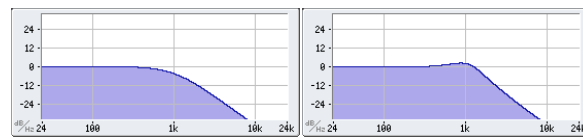
Resonance (レゾナンス)

レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

これを 0 に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

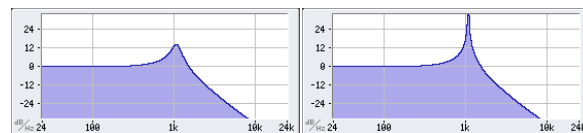
中程度の設定では、レゾナンスはフィルターのティンバーを変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは個別の口笛のように聞こえます。

レゾナンスをキーボード・ピッチに従って変化させるには、「Key Follow」(※PG p.49) を参照してください。



レゾナンス値が小さい

レゾナンス値が大きい

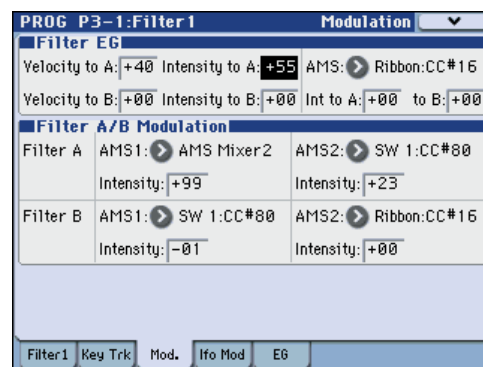


フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数を、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、本機コントローラー、MIDI コントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を与える方法です。

Filter EG (フィルター EG)

Filter EG は、フィルターにモジュレーションをかける以外に、他のプログラム・パラメーターに対してもモジュレーションをかけることができます。エンベロープ自体は Filter ページで設定しますが、フィルターをコントロールする以下のパラメーターは、Filter1/2- Modulation ページで設定します。



“Intensity to A”と“Intensity to B”の設定は、(他のモジュレーションがかかる前に、) フィルター・フリクエシー A、B にそれぞれかかる EG モジュレーションの基本的な量をコントロールします。

“Velocity to A” (ベロシティ A) と “Velocity to B” (ベロシティ B) の設定は、ベロシティによる EG モジュレーションのかかり具合を変化させます。

“AMS” の設定は、フィルター A、B への Filter EG のかかり具合を変化させる AMS モジュレーション・ソースを選択します。

2つのフィルターは、個別のインテンシティ “Into A”、“to B” の設定で1つのAMSソースを共有します。

LFO modulation (LFO モジュレーション)

フィルターは LFO1、LFO2、そして Common LFO でモジュレーションをかけることができます。LFO でのフィルターのモジュレーションは、ビンテージなオート・ワウの効果を作り出します。

Filter1/2- LFO Mod. ページで各 LFO の以下のパラメーターを設定します。



“Intensity to A” と “Intensity to B” は LFO が音質をどの程度変えるかを設定します。

“JS-Y Intensity to A” と “JS-Y Intensity to B” は、KYBD-61/73/88 のジョイスティックを手前に倒したとき、あるいは CC#2 を受信したときに、LFO によるワウ効果の深さを設定します。

“AMS” は、フィルター A、B にかかる LFO の量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。2つのフィルターは、個別のインテンシティの設定で1つのAMSソースを共有します。例えば、“AMS” をアフタータッチに設定していると、鍵盤を押し込むことでオート・ワウ・エフェクトがかかります。

Keyboard Track (キーボード・トラック)

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするにも、キーボード・トラックの設定が必要です。

M3 のキーボード・トラックは、最大 4 カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が高くなるように設定
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る

キーボード・トラックの仕組み

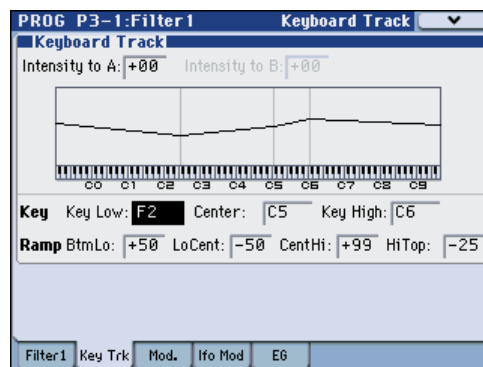
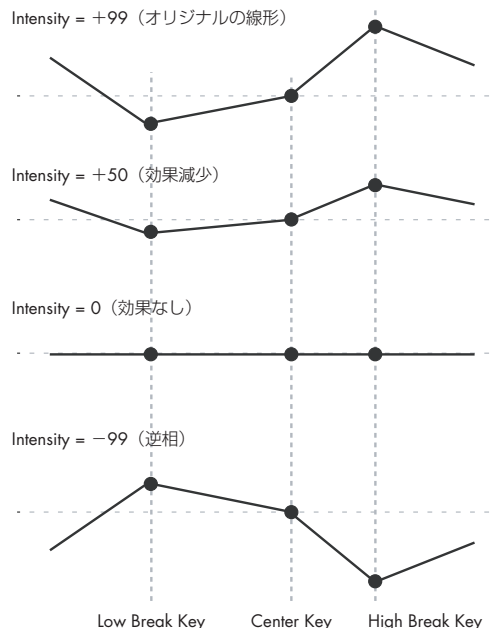
Key & Ramp (キーとランプ)

キーボード・トラックに4箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の5つの Key を軸にして傾きを設定します。5つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの3つの Key (“Low Break”、“Center”、“High Break”) を設定します。

4つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center” が 0 のとき、Key の “Low Break” と “Center” の間は値が変化しません。

Key “Center” では、キーボード・トラックの効果はありません。

キーボード・トラックの形状とインテンシティ



“Intensity to A” と “Intensity to B” は Filter A、B にかかるキーボード・トラックの効果調整します。詳しくは PG p.48 [3-1-2: Keyboard Track] を参照してください。

AMS モジュレーション

EG、LFO、Keyboard Track の他に、2つのAMSソースでフィルターにモジュレーションをかけることができます。例えば、リボン・コントローラーを使用して、音の明るさをコントロールすることができます。

アンプを調整する

Amp (アンプ) セクションは、音量、パン、それとドライバー回路をコントロールします。

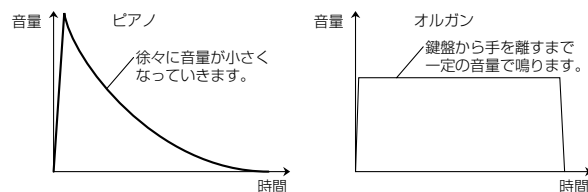
Amp EG、LFO1/2、キー・トラック、ベロシティ、および他のAMSソースを使って音量をコントロールします。

OSC1用のAmp 1と、OSC2用のAmp 2があります。

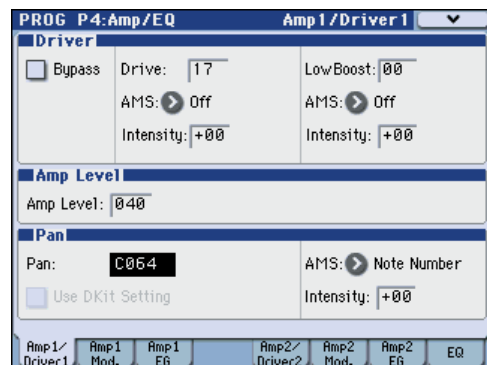
アンプとは？

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Pan



Pan (パン)

音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン(ステレオの定位)を設定します。

通常は、これをC064に設定します。“Oscillator Mode”をDoubleにしてステレオ感を得たいときは、Amp1/Driver1ページとAmp2/Driver2ページで“Pan”を、オシレーター1とオシレーター2のそれぞれを左と右に設定します。

Random(ランダム)は、パンの位置がM3でノートを弾くたびにランダムに変わり、面白い効果が得られます。

AMS (Pan) と Intensity

“Intensity”は、“AMS”のソースによるパン効果の深さを設定します。

例えば、“Pan”をC064に、“AMS”をNote Numberに設定すると、“Intensity”が+の値のときは、C4を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。LFO1やLFO2に設定すると、サウンドは左右に振れ、オート・パンの効果が得られます。

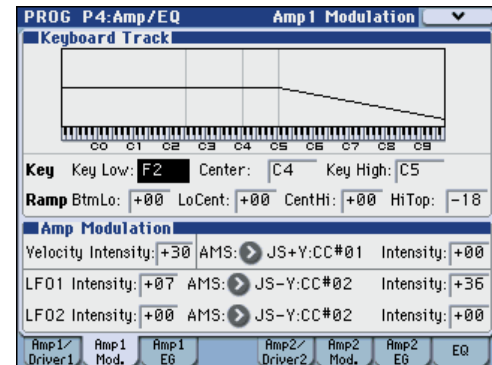
Pan – “Use DKit Setting” を使用する

“Oscillator Mode”がDrumsのときに有効です。

標準のプログラムと異なり、ドラムキットにはKeyごとに異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

これをチェックすると、プログラムはドラムキットでKeyごとに設定したパン設定を使います。通常、チェックします。

Amp Modulation (アンプ・モジュレーション)



Amp/EQ ページの“Amp Level”はベーシックな音量レベルを設定します。これを以下のモジュレーション・ソースを使用して変化させます。

Keyboard Track (キーボード・トラック)

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。

(☞参照：p.58「Keyboard Track (キーボード・トラック)」)

Amp Modulation (アンプ・モジュレーション)

ほとんどのプログラムで鍵盤を弱く弾いたときに音量が下がり、強く弾いたときに音量が上がります。これは、“Velocity Intensity”でコントロールします。

Amp Modulationパラメーターはこのコントロールに対する効果の深さを調整します。通常はAmp Modulationの値は+の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときに強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

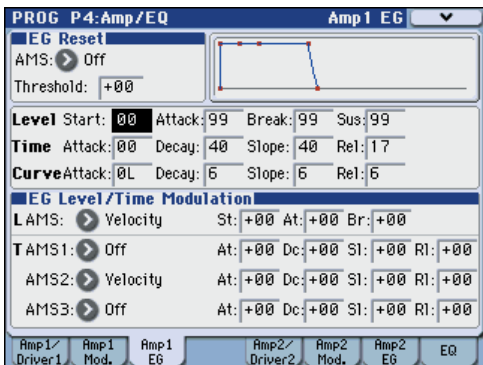
LFOで音量を変化させる値は、“LFO1 Intensity”と“LFO2 Intensity”で設定します。

“Intensity”(AMS Intensity)は、AMSモジュレーションによるトレモロ効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”(LFO1またはLFO2)をJS-Y:CC#02に設定すると、KYBD-61/73/88のジョイスティックを手前に倒したり、CC#2を受信したりしたときは、トレモロ効果が得られます。

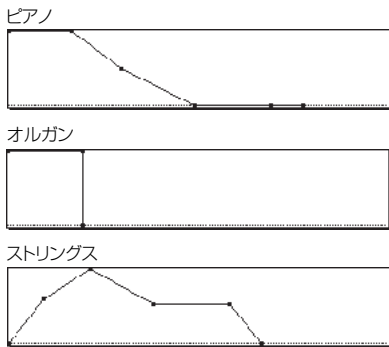
Amp EG (アンプ EG)

Amp EG は、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。



前述しましたが、楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ (Amp EG) があります。これは、その楽器を認識するため大変重要な部分といえます。

また、発想を変えて、ある楽器の Amp EG を他の楽器の Amp EG に使用すると面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスの Amp EG をオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。



Drive (ドライブ)

ドライバー回路は、低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数全体やレベルによらず一定な音色が得られます。

2つのおもなパラメーター、“Drive” と “Low Boost” が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。

“Drive” はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost” は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

多くの場合、“Drive” の値と共に “Low Boost” の値も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive” が 0 のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

ロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定のEQ周波数は、“Drive” の設定で変化します。値が大きいくほど低域がブーストされ、“Drive” の効果も強まります。

X-Y コントロールを設定する

X-Y コントロールのオン/オフやX-Y モーションの記録方法については、「X-Y コントローラー」(p.43)を参照してください。

X-Y コントロールとは?

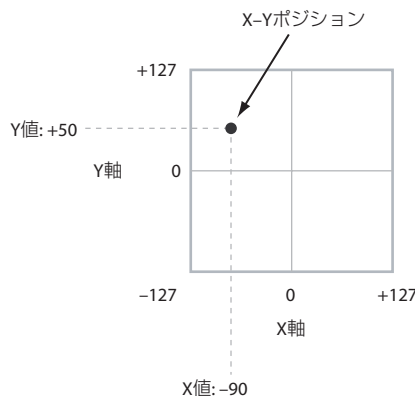
通常のモジュレーションは、スライダーなどで直線的に操作します。この操作範囲の片端ではモジュレーションが最小になり、もう片端では最大になります。

一方、X-Y コントロールは、平面上のある 1 点を中心として左右または上下に動かすことで変化を与えます。

この点は、2つの直線上、左右の線上 (X 軸) と上下の線上 (Y 軸) に同時に存在します。

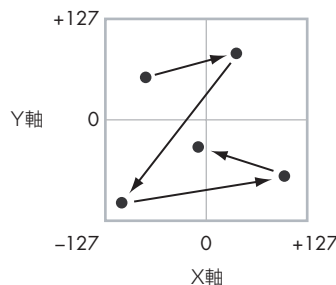
X-Y ポジションは、スライダーのように 1つの値だけがあるのではなく、2つの値 (X の値と Y の値) があります。次図を参照してください。

X-Y ポジションと X 軸 Y 軸の値



ディスプレイ上でポイントの位置を直接動かすだけでなく (X-Y モード)、X-Y モーションを使って自動的に、下図のようにポイントの位置を変化させることもできます。

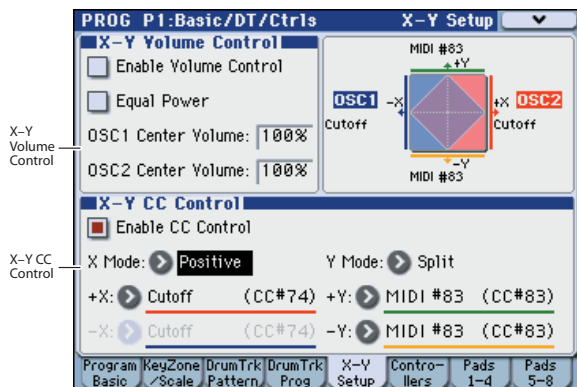
X-Y モーションによる X-Y ポジションの移動



音量と CC のコントロール

X-Y コントロールはおもに 2つの役割を果たします。1つは、Program モードで 2つのオシレーター (または Combination モードでは一度に最高 16のティンバー) の相関的な音量をコントロールすることです。

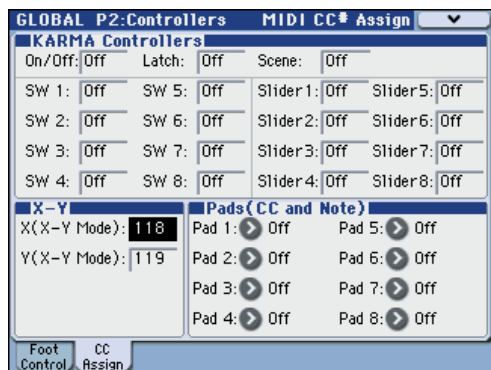
もう 1つは、プログラムとエフェクトのパラメーターを変化させる CC (MIDI コントロール・チェンジ) メッセージを生成し、サウンドを変化させることです。



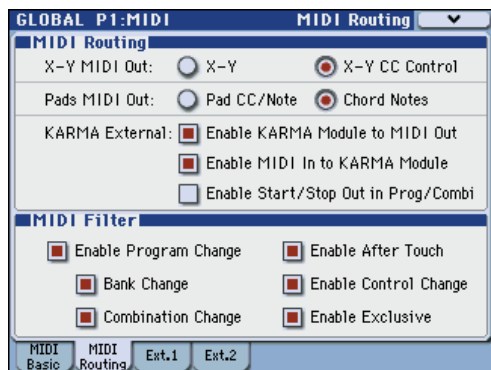
X-Y コントロールと MIDI

X-Y コントロールは 2 種類の方法 (X-Y モードと X-Y CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、X-Y モードは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。X-Y モード (または X-Y モーション) とその MIDI コントロール・チェンジは、X-Y ポジションをコントロールします。



一方、X-Y CC コントロールは、X-Y ポジションによって生成されます。通常、これは内部の音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを “X-Y MIDI Out” で外部 MIDI 機器に送信することもできます。



KARMA 機能を設定する

KARMA 機能は、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA Slider や KARMA Switch の操作によって、フレーズやパターンを自在に変化させることが可能です。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルを網羅し、KARMA 機能を十二分に活用したプログラム、コンビネーションがプリロードされています。(※p.159)

ドラムトラック機能を設定する

M3 の高品位ドラム・プログラムと、豊富なドラム・パターンを鳴らしながら、プログラムを演奏することができます。

ドラムトラック・パターンに合わせて、フレーズを探ったりすることが可能です。(※p.179)

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(※p.149)を参照してください。

インサート・エフェクト

個々のオシレーターやプログラム全体の出力を、最大 5 個のシリアル(直列)接続のインサート・エフェクトへ送ることができます。インサート・エフェクト出力は (MAIN) L/MONO, R 端子にも、各 INDIVIDUAL 端子にもルーティングすることができます。

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、IFX1 ~ 4 で使用でき、最大 2 つまで使用できます。

(※ 参照 : p.151 「インサート・エフェクト」)

マスター・エフェクト

“Send1” と “Send2” を介して個々のオシレーターやプログラム全体、またはインサート・エフェクト通過後に 2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適しています。ダブルサイズ・エフェクトはマスター・エフェクト1 だけで使用できます。また、ダブル・エフェクト使用時はマスター・エフェクト 2 は使用できません。

(※ 参照 : p.152 「マスター・エフェクト」)

トータル・エフェクト

1 つのトータル・エフェクトは、(MAIN) L/MONO, R 出力の処理専用です。これは、コンプレッサー、リミッター、EQ のような全体をミックスするようなエフェクトが適しています。

ダブルサイズ・エフェクト以外が使用できます。

(※ 参照 : p.153 「トータル・エフェクト」)

プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup (オート・ソング・セットアップ) 機能は、自動的に現在のプログラムの設定をソングに反映させます。

プログラムやコンビネーションの演奏中にフレーズやソングのアイデアが浮かんだとき、この機能を使用してレコーディングをすぐにスタートすることができます。

1. P0: Play- Main ページでプログラムを選び、KARMA 機能やドラムトラック機能等を任意にエディットします。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。
“Setup to Record” ダイアログが表示されます。
3. オート・ソング・セットアップ機能を実行させるために OK ボタンを押します。
Sequencer モードへ自動的に移り、プログラムの設定をソングにコピーします。
4. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定にしたがってメトロノームが発音します。
5. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

初期設定では、プログラムの演奏は MIDI トラック 01 に、ドラムトラックの演奏はトラック 10 に、それぞれレコーディングされるように設定されます。

コンビネーションの演奏とエディット

M3のコンビネーションについて

コンビネーションは、複数（最大 16）のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードで演奏およびエディットします。

ここでは Combination モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、コンビネーションの基本的な使用方法について説明します。

コンビネーションの演奏

コンビネーションの選択

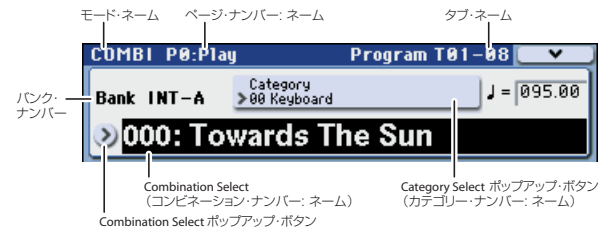
コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- “Combination Select” と VALUE コントローラー等による選択：
“Combination Select” を選び、VALUE コントローラー等で選びます。
- Bank/Combination Select メニューでの選択：
ディスプレイ上で “Combination Select” ポップアップ・ボタンを押して、バンクごとに表示されるメニューから選びます。
- Category/Combination Select メニューでの選択：
ディスプレイ上で “Category Select” ポップアップ・ボタンを押して、ピアノやドラムなどのカテゴリ化されたメニューから選びます。
- 接続したフット・スイッチによる選択：
フット・スイッチでコンビネーションを切り替えます。
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：
外部 MIDI シーケンサー、あるいは外部 MIDI コントローラーからコンビネーションを切り替えます。

詳しくは以降をご覧ください。

“Combination Select” と VALUE コントローラー等による選択

1. MODE [COMBI] スイッチを押します。（LED 点灯）
（スイッチについては下図を参照してください。）
Combination モードに入ります。
2. Combi P0: Play- Program T01-08 ページを表示します。
ディスプレイの上段で確認できます。

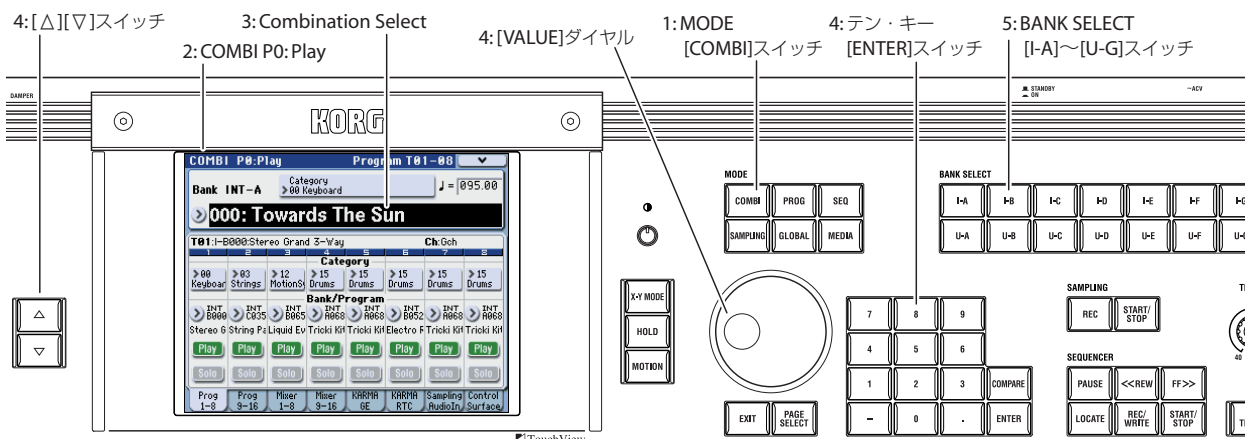


異なるページが表示されている場合は、[EXIT] スイッチを数回押すと、Combi P0: Play- Program T01-08 ページへ移動します。

3. “Combination Select” が選ばれていることを確認します。
選ばれていない場合は、ディスプレイの “Combination Select” を押して、表示を反転させます。
4. [VALUE] ダイアル等を使用して、演奏するコンビネーションを選びます。

次のいずれかの方法で選択できます。

- [Δ][▽] スイッチを押します。
- [VALUE] ダイアルを回します。
- テン・キー [0] ~ [9] でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER] スイッチで確定します。
- 5. BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押して、バンクを切り替えます。



バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えばバンク INT-B を選ぶ場合、BANK SELECT [I-B] スイッチを押します。[I-B] スイッチが点灯し、ディスプレイ左上に Bank INT-B が表示されます。

音の確認

選択したコンビネーションの音は KYBD-61/73/88 の鍵盤や MIDI で接続したキーボード等を弾いて確認してください。また M3-M のパッドを叩いて確認することもできます。

コンビネーション・バンクの概要

工場出荷時の M3 には、384 のプリロード・コンビネーションが収録されています。その他、自分で作ったサウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、1,792 のコンビネーションを保存することができます。

コンビネーションは次表のように 14 のバンクに分けて収録しています。

コンビネーション・バンク

Bank	Combi. No.	説明
INTA...C USER-E	000...127 000...031	プリロード・コンビネーション
INTD...G, USER A...D, F, G	000...127	イニシャル・コンビネーション

工場出荷時のコンビネーションについては、付属 CD-ROM に収録されている「Voice Name List」を参照してください。

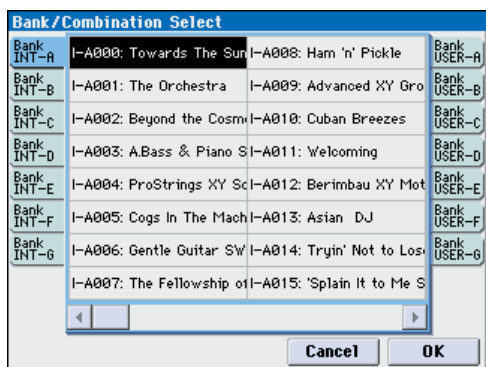
Bank/Combination Select メニューでの選択

バンクごとのコンビネーション・メニューから、コンビネーションを選びます。

- Combination Select ポップアップ・ボタンを押して、メニューを表示して、選択します。

選択方法は、「Bank/Program Select メニューでの選択」(※p.38)と同様です。そちらを参照してください。

Bank/Combination Select メニュー：



Category/Combination Select メニューでの選択

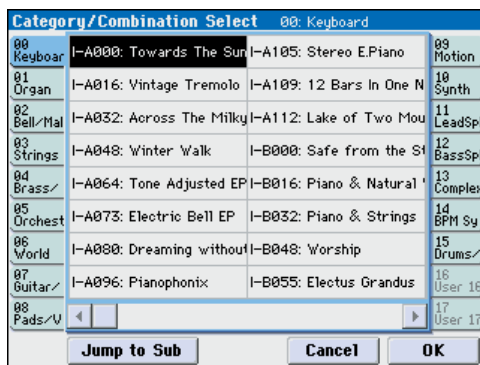
コンビネーションをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、コンビネーションは 16 のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

- Category Select ポップアップ・ボタンを押して、メニューを表示して、選択します。

選択方法は、「Category/Program Select メニューでの選択」(※p.39)と同様です。そちらを参照してください。

Category/Combination Select メニュー：



接続したフット・スイッチによるコンビネーションの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでコンビネーションを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、コンビネーション・ナンバーが上順または降順で 1 つずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでコンビネーションを素早く切り替えるときなどに使用すると便利です。

「接続したフット・スイッチによるプログラムの選択」(※p.39)を参照してください。

MIDI プログラム・チェンジによるコンビネーションの選択

外部 MIDI 機器 (DAW ソフトウェアの MIDI シーケンサーや、MIDI コントローラーなど) から M3 に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを、MIDI バンク・セレクトと一緒に送ることによって、14 あるバンクのどのコンビネーションまた、ティンバーのプログラムを選択することができます。

または、「M3 Plug-In Editor」を DAW ソフトウェアなどのプラグインとして組み込むことによって、M3 のプログラムやコンビネーションを DAW 上のリストから簡単に選ぶことができます。詳しくは、付属の「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

送受信 MIDI チャンネルの設定

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global P1: MIDI- MIDI Basic ページ) にチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。

ただし、Global P1: MIDI- MIDI Routing ページ “Combination Change” の設定に影響を受けます。チェックをつけてください。チェックをはずすとコンビネーションは切り替わらず、チャンネルが一致するティンバーのプログラムが切り替わります。

工場出荷時、グローバル MIDI チャンネルはチャンネル 1 です。設定を変える場合は「本機全体の MIDI に関する設定をする」(※p.127)を参照してください。

また、MIDI でティンバーのプログラムを切り替える場合は、ティンバーの MIDI チャンネルは、Combi P3: Timbre Param-

MIDI ページ “MIDI Channel” で設定します。ティンバーのチャンネルに一致する MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、“Status” が INT のティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、ティンバーに対するプログラム・チェンジは Combi P5-1: MIDI Filter1-1 ページの “Program Change” の設定に影響を受けません。

なお、グローバル MIDI チャンネルで受信したときの動作は Global P1: MIDI- MIDI Routing “Combination Change” の設定に影響を受けません。

バンク・セレクトの設定

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト (CC#0: 上位バイト, CC#32: 下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。“Bank Map” (Global P0: Basic Setup- System Preference ページ) で設定します。(※PG p.372)

MIDI Filter の設定

MIDI フィルターを使用して、プログラム・チェンジ、バンク・セレクトを送受信する／しないを設定します。Global P1: MIDI- MIDI Routing ページで設定します。(※PG p.382)

KARMA 機能や、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

KARMA 機能は、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA スライダーや KARMA スイッチの操作によって、フレーズやパターンを自在に変化させることができます。

KARMA 機能については、p.159 を参照してください。

また、ドラムトラック機能は、任意のティンバーで選択した M3 の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせて演奏したり、KARMA によるフレーズとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用したりすることができます。

ドラムトラック機能については、p.179 を参照してください。

コントローラーを使用してサウンドを変化させる

M3 は、コントロール・サーフェス・スライダー／スイッチや X-Y コントロールによるサウンドを簡単に変化させる多様なコントローラーや、パッドを装備しています。

また、M3 ではさらに KYBD-61/73/88 の鍵盤をはじめ、ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]、[SW2] スイッチによるサウンド・コントロールが可能です。

詳しくは、「コントローラーの使用法」(※p.41) を参照してください。

コンビネーションの簡易エディット

M3 に収録されているすべてのコンビネーションはエディットすることができます。プリロード・コンビネーションを元にエディットしていくことも、初期化されたコンビネーションから作ることもできます。

詳細なエディットが可能な各ページへ移らなくても、Combi P0: Play ページだけでも効果的なエディットが可能です。また、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのスイッチ、スライダーなどを使ってエディットすることもできます。

ティンバーのプログラムを変更する

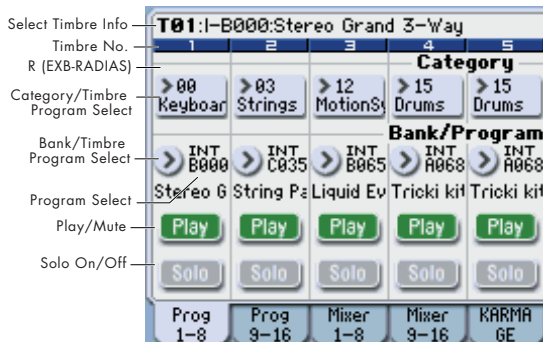
ティンバー1～16に割り当てられたプログラムを選び直すだけでも、コンビネーションのサウンドは大きく変化します。

Note: MIDI プログラム・チェンジでの選択は、ティンバーのステータスが“INT”に設定されているものに限られます。

本体操作でティンバーに割り当てられたプログラムを変更する

1. Combi P0: Play- Program T01-08/09-16 ページを表示します。

このページには、ティンバー1～16にアサインされているプログラムと、それらのプレイ/ミュート、ソロ設定の情報が確認できます。



2. 次のいずれかの方法でティンバーのプログラムを選びます。
 - “Program Select” を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
 - “Program Select” を選び、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、または[△][▽]スイッチを操作します。
 - “Program Select” が選ばれているときは、BANK [I-A]～[U-G]スイッチで選択されているティンバーのプログラム・バンクを切り替えます。(“Program Select”が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクのBANKキーLEDが点灯します。)
 - Bank/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
 - Category/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
 - 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。(※参照：p.64「MIDIプログラム・チェンジによるコンビネーションの選択」)

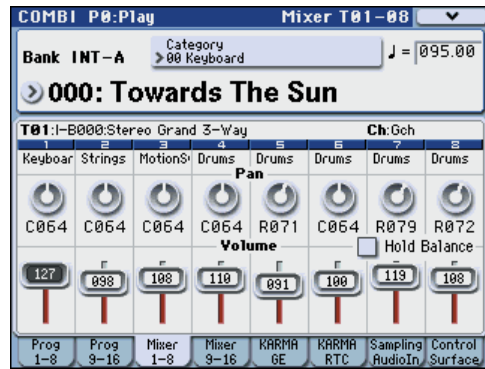
Note: は別売のEXB-RADIASを装着したときに表示されます。

ミキサー・パラメーターを調整する

各ティンバーの音量を調節する

1. Combi P0: Play- Mixer T01-08 ページを表示します。

このページでは、ティンバー1～8のパン、ポリウムを確認、および設定できます。



2. ディスプレイ上で、ティンバー1のポリウム・スライダーに触れ、数値の部分を反転させます。

[VALUE]スライダー、またはテン・キー等を使用して、音量を調整します。

“Hold Balance”をチェックすると、いずれかのポリウム・スライダー(ポリウム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのポリウムも同時に動きます。このときティンバー1～16のポリウム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

Note: 各ティンバーの音量はコントロール・サーフェスのスライダーで調整することができます。(※p.67)

各ティンバーのパンを調節する

1. Combi P0: Play- Mixer T01-08 ページを表示します。

2. ティンバー1のパン・ノブに触れ、[VALUE]ダイヤル、またはテン・キー等を使用して定位を調整してください。

ティンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値がC064とき、プログラムのパンの状態と同じになります。ティンバー・パンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001で左端に、R127で右端に定位します。

スライダー、スイッチを使用した簡易エディット

コントロール・サーフェスによって、さまざまなエディットが可能です。

例えば、各ティンバーの音量を調節したり、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。また、エフェクトのオン／オフやかかり具合を変えたり、KARMA によるフレーズ生成を変化させることができます。

ここでは各ティンバーの音量、ミュート、ソロのコントロール方法を説明します。その他については、以下の説明を参照してください。

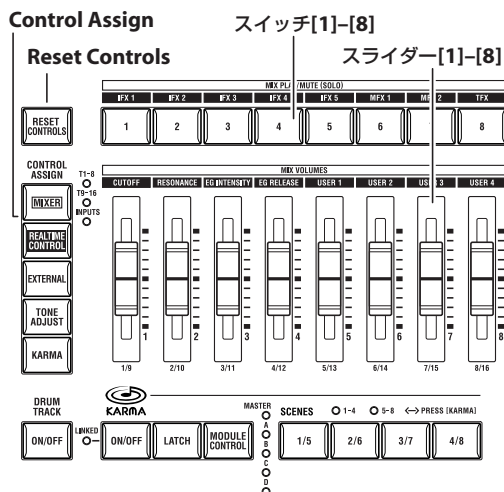
- 「リアルタイム・コントロールでサウンドやエフェクトをエディットする」(※p.47)
- 「トーン・アジャストでプログラムをエディットする」(※p.73)

各ティンバーの音量、ミュート、ソロを設定する

コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチで、8 つのティンバーのミキサー・パラメーターを同時に調節することができます。

- CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押し、「T1-8」LED を点灯させます。

Combination モードでは、スイッチを押すたびに T1-8、T9-16、INPUT が切り替わります。それぞれは、ティンバー 1～8、ティンバー 9～16、オーディオ・インプットに相当します。



- Combi P0: Play- Control Surface ページを表示します。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。
Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。
- スライダー [1]～[8] を操作して、ティンバー 1～8 の音量をそれぞれ調整します。
- ディスプレイに Timbre Play/Mute が表示されているときに、スイッチ [1]～[8] を押し、それぞれティンバー 1～8 の Play/Mute が切り替わります。

- メニューを押して、「Panel-SW Solo Mode」を選びます。
メニューが閉じて、ディスプレイの Timbre Play/Mute が Timbre Solo に変わります。
または、[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押し、Timbre Play/Mute と Timbre Solo が切り替わります。
- ディスプレイに Timbre Solo が表示されているときに、スイッチ [1]～[8] を押し、それぞれティンバー 1～8 の Solo On/Off が切り替わります。
Note: Solo On/Off は各ティンバーおよびオーディオ・インプットが対象となります。

エディットしたコンビネーションを保存する

コンビネーションをエディットしたら、必要に応じて保存してください。保存方法は「エディットしたプログラムを保存する」(※p.49)、および「インターナル・メモリーへのライト」(※p.135)を参照してください。

コンビネーションをエディットする

プリロード・コンビネーション (バンク INT-A ~ C) をエディットする、あるいは初期化されたコンビネーションをエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのコンビネーションは、すべてのバンクに保存 (ライト) することができます。

Note: Program モードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで鳴ります。

エディット・ページの概要

Combi P0: Play ページは、コンビネーションを選択して演奏します。また、コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチを使用してクイック・エディットをしたり、KARMA 機能の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。次表をご覧ください。

Combination モードのページ構成

ページ	おもな内容
PLAY	P0: PLAY コンビネーションの選択と演奏。 ティンバーのプログラム選択。 ティンバーのパン、ボリューム等の設定。 KARMA の簡易エディット。 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。 コントロール・サーフェスでのエディット。
EDIT	P1: DT/X-Y/Ctrls ドラムトラックの設定。 X-Y コントロールの設定。 SW1, 2, スライダーの機能設定。 パッドのノート、ベロシティ設定。
	P2: EQ/Option ティンバーの EQ 調節。 別売の EXB-RADIUS に関する設定。
	P3: Timbre Param ティンバーの各種パラメーター設定。 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay キー・スプリットやレイヤー等の設定。 (キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。
	P5-1: MIDI Filter 1 MIDI 送受信フィルター 1 設定。
	P5-2: MIDI Filter 2 MIDI 送受信フィルター 2 設定。

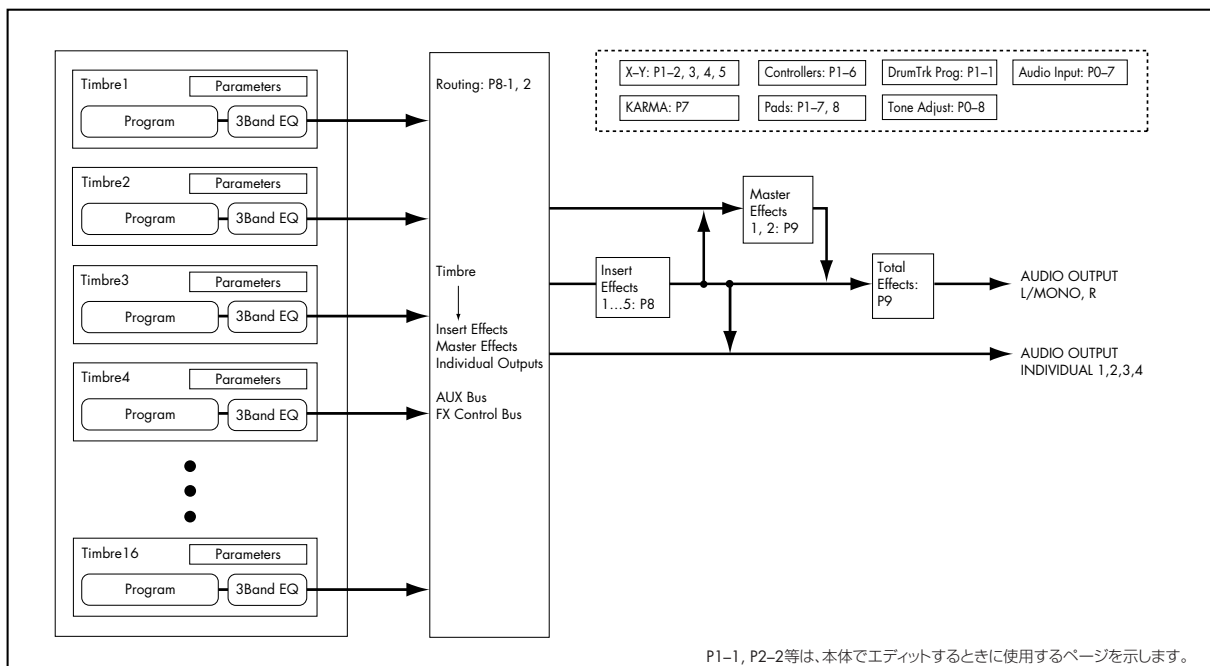
ページ	おもな内容
KARMA	P7-1: KARMA1-GE Setup KARMA の全体的な設定。
	P7-2: KARMA2-Module KARMA の各モジュール設定。
	P7-3: KARMA3-GE RTP KARMA の GE リアルタイム・パラメーター設定。
	P7-2: KARMA4-Perf KARMA のパフォーマンス・パラメーター設定。
EFFECT	P8-1: IFX Route1/1-5 オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P8-2: IFX Route2 オシレーター出力の各種 Bus 設定。 Common FX LFO 1, 2 設定。
	P9: MFX/TFX マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。 トータル・エフェクト選択と設定。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(p.21) を参照してください。

Combination モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」(p.118) を参照してください。

M3 の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」(p.153) を参照してください。

コンビネーションの構造と関連ページ



エディット手順のアドバイス

まず P0: Play- Program T01-08、T09-16 ページで各ティンバーのプログラムを選択し、次に P4: Zone/Delay- Keyboard Zones ページで各プログラムが発音する範囲（レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど）を指定します。その後、それぞれのティンバーの音量を調整し、その他のティンバー・パラメーターを設定します。

サウンドを仕上げるには、インサート・エフェクト（P8: IFX ページ）、マスターとトータル・エフェクト（P9: MFX/TFX ページ）を設定します。エフェクトは、Program モードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

さらに、KARMA の設定（P7: KARMA ページ）やコントロール設定（P1: DT/XY/Ctrls ページ）をします。

ティンバーをソロにする

コントロール・サーフェスのソロ機能で、ティンバーごとのサウンドを簡単に聞くことができます。（※ 参照：p.67「各ティンバーの音量、ミュート、ソロを設定する」）

コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の（保存されている）サウンドを比較するとき 사용됩니다。

1. エディットしているときに、[COMPARE] スイッチを押します。（LED 点灯）
エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。
2. [COMPARE] スイッチをもう一度押すと、エディット中のサウンドに変わり、LED が消灯します。

Note: [COMPARE] スイッチの LED が点灯しているときにエディットをすると、LED が消灯し、それまでのエディット内容は消えます。

個々のコントロールをリセットする

[RESET CONTROLS] スイッチは、個々のスライダー、スイッチを保存されている設定や初期値に戻します。（※ p.43）

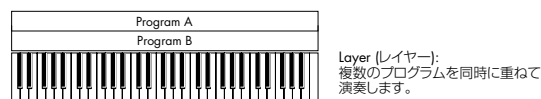
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせて設定します。

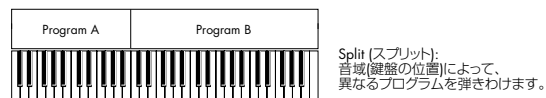
Layer (レイヤー)

レイヤーでは、ノートを演奏すると、2 つ以上のプログラムが同時に発音します。



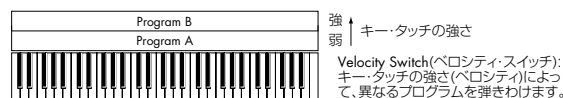
Split (スプリット)

スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。

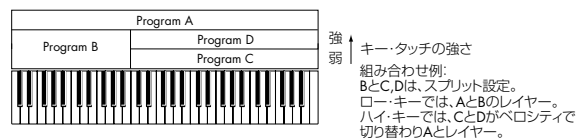


Velocity Switch (ベロシティ・スイッチ)

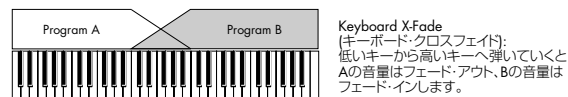
ベロシティ・スイッチは、ベロシティ（ノートを弾いた強さ）で発音するプログラムが変わります。



M3 では、最大 16 ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせてさらに複雑な設定をすることができます。



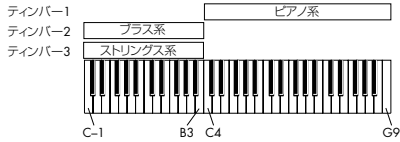
さらに、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に減少するようにすることもできます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。



キー・スプリットとレイヤーを設定する

スプリット&レイヤー

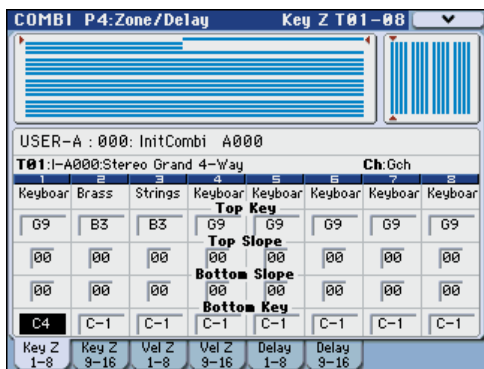
下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを作ってみましょう。



1. Combi P0: Play- Program T01-08 ページを表示します。
2. ティンバー1にピアノ系のプログラムを、ティンバー2にプラス系のプログラムを、そしてティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Param- MIDI T01-08 ページを表示します。
4. ティンバー1～3の“Status”をINTに、“MIDI Channel”をGch (Global チャンネル) に設定します。



5. P4: Zone/Delay- Key Z T01-08 ページを表示します。
6. ティンバー1の“Top Key”をG9に、“Bottom Key”をC4に設定します。



ノート値は、パラメーターを選択し、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力することができます。

7. ティンバー2とティンバー3の“Top Key”をB3に、“Bottom Key”をC-1に設定します。

キー・ゾーン・スロープ

サウンドが急激に変化するハード・スプリットの他に、Slope (スロープ) パラメーターを使用して、サウンドが徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

1. ティンバー1の“Bottom Key”をG3に、ティンバー2の“Top Key”をG4に設定して、2つのティンバーが重なり合うようにします。

2. ティンバー1の“Bottom Slope”を12に、ティンバー2の“Top Slope”を12に設定します。
サウンドが急激に切り替わらず、徐々に変わっていきます。

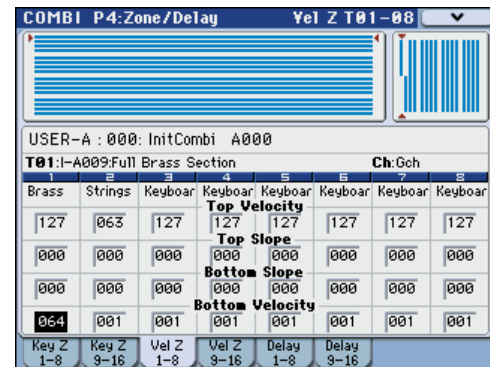
ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のような、シンプルなベロシティ・スイッチのコンビネーションを作ってみましょう。



1. Combi P0: Play- Program T01-08 ページを表示します。
2. ティンバー1にプラス系のプログラムを、ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Param- MIDI T01-08 ページを表示します。
4. ティンバー1、2の“Status”をINTに、“MIDI Channel”をGch (グローバル MIDI チャンネル) に設定します。
5. P4: Zone/Delay- Vel Z T01-08 ページを表示します。
6. ティンバー1の“Top Velocity”を127に、“Bottom Velocity”を64に設定します。

ベロシティ値は、パラメーターを選択し、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を弾くことによっても入力することができます。



7. ティンバー2の“Top Velocity”を63に、“Bottom Velocity”を1に設定します。

ベロシティ・ゾーン・スロープ

上述のキー・ゾーン・スロープと同様に、ハード・スイッチではなく、ベロシティ・レンジでサウンドを徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

1. 2つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
2. “Top Slope”と“Bottom Slope”を設定して、ベロシティ値が63と64の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるように設定します。

MIDI 設定

Timbre Parameters- MIDI ページ

Status (ステータス)

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INT にします。使用しないティンバーは Off にします。Off、EXT、EX2 にすると発音しません。EXT、EX2 にすると、MIDI で接続した外部音源をコントロールできます。



詳しくは、「Status」(※PG p.151) を参照してください。

バンク・セレクト (ステータス = EX2 時)

“Status” を EX2 に設定すると、“Bank Select MSB / LSB” の LSB 値と MSB 値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。

MIDI チャンネル

本機の鍵盤で発音させるティンバーは、グローバル MIDI チャンネルに設定する必要があります。鍵盤での演奏は、グローバル MIDI チャンネルで行い、この MIDI チャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gch に設定します。Gch に設定すると、グローバル MIDI チャンネルを変更しても、ティンバーの MIDI チャンネルが常にグローバル MIDI チャンネルに一致します。

▲ プリロード・コンビネーションでは、KARMA で使われているティンバーの MIDI チャンネルが Gch でない場合があります。これらのティンバーは KARMA がオンのときのみ発音します。(KARMA を使用したコンビネーションを作成するときには有益な方法です。)

詳しくは、「Combination モードでの KARMA 機能の設定」(※p.171) を参照してください。特に KARMA の割り当て、ステータス、MIDI チャンネルの関係に留意ください。

MIDI フィルター設定

それぞれの MIDI フィルター項目は、対応する MIDI メッセージを送受信するかを設定します。チェックをつけると送受信します。



MIDI フィルターの機能自体のオン/オフはありません。MIDI メッセージを送信、受信するかをコントロールするだけです。

例えば、ポルタメントがオンのときは、Enable Portamento SW にチェックが入ってなくても、ポルタメントが M3 内部のサウンドに適用されます。

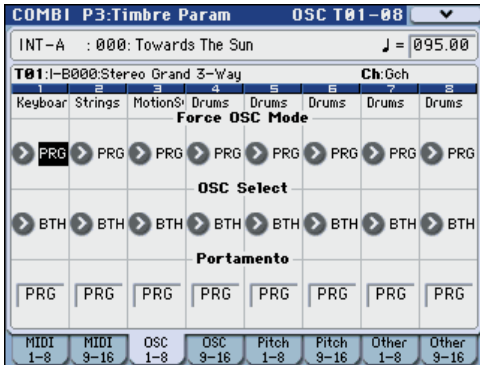
別の例としては、ベース/ピアノのスプリットを作るために、ティンバー 1 にベースのプログラムを、ティンバー 2 にピアノのプログラムを選択したとします。以下の設定をするとダンパー・ペダルの動きがティンバー 2 のピアノ・サウンドにだけかかるようになります。

1. P5-1: MIDI Filter1-1 T01-08 ページを表示します。
2. ティンバー 1 の “Enable Damper” のチェックボックスにチェックをはずします。
3. ティンバー 2 の “Enable Damper” のチェックボックスのチェックをつけます。

プログラムをコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、特定の音響効果を作ったりするために、プログラムにさまざまな変更をすることができます。これらの変更は、オリジナルのプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりはしません。

Timbre Parameters– OSC



Force OSC Mode

通常は、これを PRG に設定し、サウンドがオリジナルのプログラムで設定したように発音します。

ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックとして発音させるときは、MN (Mono)、または LGT (Legato) に設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときは Poly に設定します。

詳しくは、PG p.152「Force OSC Mode」を参照してください。

OSC Select

通常は、これを BTH (Both) 設定します。プログラムの設定に従い OSC1、2 が発音します。

ティンバーが、“Oscillator Mode” Double のプログラムを使用している場合に、OSC1 または OSC2 のみを発音させることができます。OS1 で OSC1 のみが発音し、OS2 で OSC2 のみが発音します。

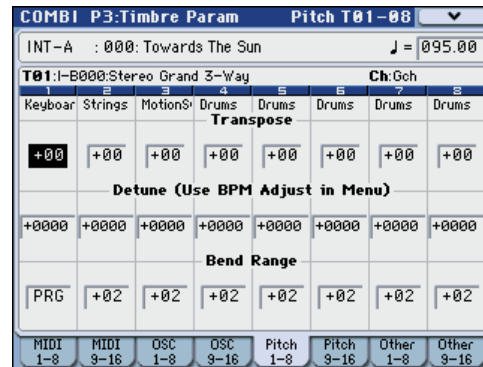
Portamento (ポルタメント)

通常は、これを PRG に設定します。

ティンバーが、ポルタメントのかかるプログラムを使用している場合に、現在のコンビネーションでポルタメントを無効にするときは、このパラメーターを Off に設定します。

反対に、強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001 ~ 127 に設定します。ポルタメントはここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

Timbre Parameters– Pitch



Transpose (トランスポーズ)、Detune (ディチューン)、BPM Adjust、(BPM 調整)

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2 つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、“Transpose” を使用してそれぞれのピッチを 1 オクターブずらしたり、あるいは“Detune” を使用して 2 つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、“Transpose” を使用してシフト(半音単位で) することができます。
- ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、“Detune” を使用します。“Transpose” の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

マルチサンプル、あるいは Sampling モードで作ったサンプルの BPM を調整する

ティンバーのプログラムがマルチサンプル、あるいは Sampling モードで特定の BPM 値でサンプリングした (または Media モードでロードした) サンプルを使用しているときは、メニュー・コマンド “Detune BPM Adjust” で新しい BPM 値を設定できます。これは再生ピッチを変えることで、BPM を変更します。

詳しくは、PG p.190「Detune BPM Adjust」を参照してください。

Use Program’s Scale, Scale (ユーザー・プログラム・スケール、スケール)

各ティンバーのスケールを選択します。

“Use Program’s Scale” にチェックをつけると、プログラムで選択したスケールが使用されます。ここにチェックが入っていないティンバーは、「Scale」で選択したスケールが使用されます。

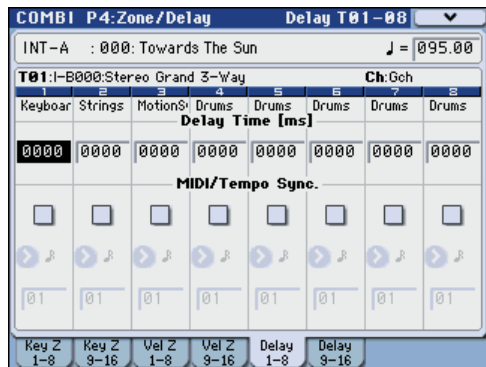


Delay (ディレイ)

ティンバーがノート・オンから、遅れて発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を設定します。

それぞれのティンバーには、ms (1/1000 秒) またはテンポと同期させた値で、ディレイ・タイムを設定することができます。

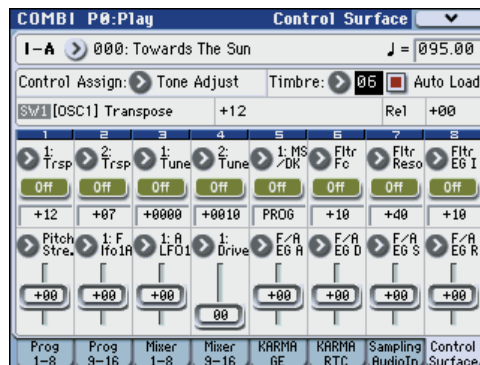
“Delay” を Key Off (キー・オフ) に設定したときは、ティンバーはノート・オフで発音します。



トーン・アジャストでプログラムをエディットする

トーン・アジャスト機能を使用して、ティンバーのプログラムに詳細なエディットができます。これらのエディットは、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響しません。トーン・アジャストでティンバーのプログラムをエディットするには、以下の手順で設定します。

1. CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. P0: Play- Control Surface ページを表示します。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。



3. パラメーターを調整するティンバーを、“Timbre” で選択します。
4. 各コントローラーを操作してエディットします。
それぞれの値のエディットをする他に、エディットするトーン・アジャスト・パラメーターの割り当てを、変更することもできます。
(※ 参照：p.48 「パラメーターの割り当てを変更する」)

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(☞p.149)を参照してください。

インサート・エフェクト

ティンバーの出力を、最大 5 個のシリアル (直列) 接続のインサート・エフェクトへ送ることができます。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。インサート・エフェクトは (MAIN) L/MONO, R 端子にも、各 INDIVIDUAL 端子にもルーティングすることができます。(☞ 参照 : p.154 「インサート・エフェクト」)

マスター・エフェクト

“Send1” と “Send2” を介して個々のティンバーまたはインサート・エフェクト通過後に 2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適しています。どのタイプのエフェクトでも使用できますが、ダブル・サイズのエフェクトはマスター・エフェクト 1 だけで使用できます。また、ダブル・エフェクト使用時はマスター・エフェクト 2 は使用できません。(☞ 参照 : p.154 「マスター・エフェクト」)

トータル・エフェクト

1 つのトータル・エフェクトは、(MAIN) L/MONO, R 出力の処理専用です。これは、コンプレッサー、リミッター、EQ のような全体をミックスするようなエフェクトが適しています。

ダブル・サイズのエフェクト以外が使用できます。(☞ 参照 : p.154 「トータル・エフェクト」)

コンビネーションを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup (オート・ソング・セットアップ) 機能は、自動的に現在のコンビネーションの設定をソングに反映させます。

プログラムやコンビネーションの演奏中にフレーズやソングのアイデアが浮かんだとき、この機能を使用してレコーディングをすぐにスタートすることができます。

1. P0: Play- Main ページでコンビネーションを選び、KARMA 等を任意にエディットします。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。
“Setup to Record” ダイアログが表示されます。
3. オート・ソング・セットアップ機能を実行させるために OK ボタンを押します。
4. Sequencer モードに自動的に移り、プログラムの設定をソングにコピーします。
5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定にしたがってメトロノームが発音します。
6. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

ソングの制作

Sequencer モード概要

M3 のシーケンサー機能について

M3 のシーケンサーは、最大 128 ソング / 210,000 MIDI イベントの 16トラック MIDI シーケンサー仕様です。

16MIDI トラック、1 マスター・トラック (テンポ情報等) による内部および外部音源を使用した MIDI データのレコーディング/プレイバックが可能で

ソングのプレイバックに合わせて、外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能を装備しています。

完成したソングは、USB CD-R/RW ドライブ (市販) を接続してオーディオ CD を作成することができます。(※p.122, p.146)

また、タイム・ストレッチ/スライス機能、KARMA 機能、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前に USB ストレージ・メディアや、データ・ファイラーなど (MIDI データ・ダンプを使用) にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトや KARMA 機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド "Save Template Song" を実行してください。

電源オン直後はソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。(※p.139, PG p.399)

Sequencer モードの構成

Sequencer モードは次のような構成を持ちます。

ソング (Song)

ソングは、MIDI トラック 1 ~ 16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、X-Y コントロール、KARMA 機能、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPR のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大 128 ソング作成できます。

MIDI トラック 1 ~ 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。

設定パラメーター/演奏データ

1 ソングは、MIDI トラック 1 ~ 16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、X-Y コントロール機能、KARMA 機能、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPR 機能のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。

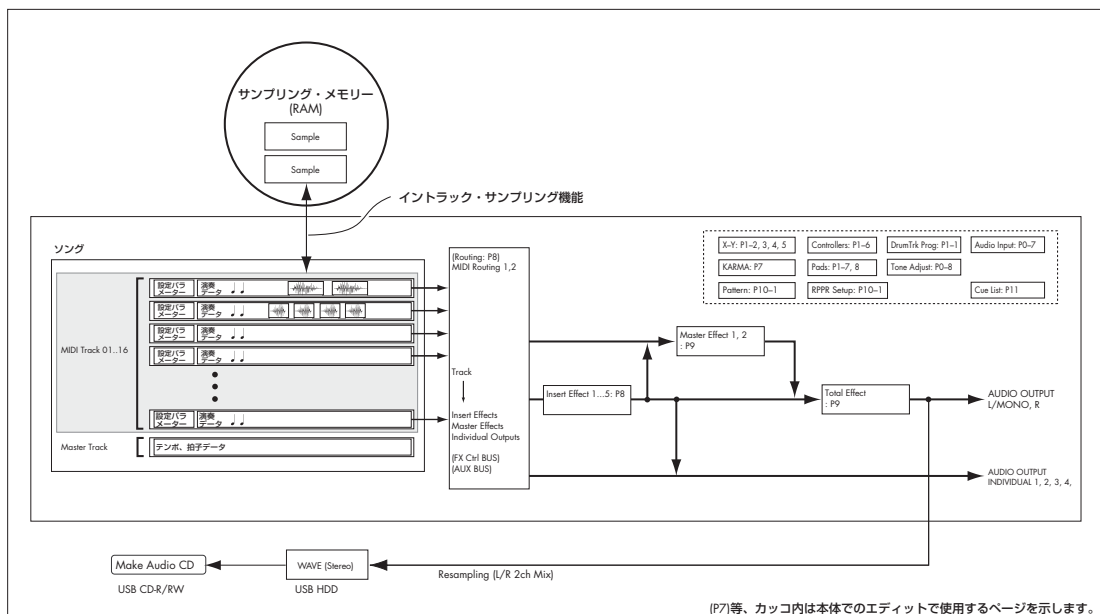
このソングを本機では最大 128 ソングまで作成できます。

MIDI トラック 1 ~ 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されます。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されます。

MIDI トラック 1 ~ 16

設定パラメーター

Bank/Program No. *, Play/Rec/Mute, Pan *, Volume *
Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Input Trim, Low Gain, Mid Frequency, Mid Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento *, Transpose **, Detune **, Bend Range **, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base



[P7]等、カッコ内は本体でのエディットで使用するページを示します。

Note, Times), KARMA Track On/Off Control, MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name, IFX/Indiv.Out Bus, FX Control Bus, AUX Bus, Send1 (MFX1)*, Send2 (MFX2)*, Drum Kit IFX Patch, X-Y Volume, X-Y CC, Enable RADIUS

演奏データ

Note On/Off

Program Change (Bank Select を含む)

Pitch Bend

After Touch (Poly After)

Control Change

Pattern No.

Exclusive Message

マスター・トラック

設定パラメーター / 演奏データ

拍子 *, テンポ *

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変更することができます。

** 演奏データ (MIDI RPN データ) を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変更することができます。

その他のパラメーター: リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで MIDI エクスクルーシブ・メッセージを演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変更することができます。

コントロール・チェンジと RPN についての詳細は、PG p.646、p.650 を参照してください。

MIDI エクスクルーシブ・メッセージについての詳細は、PG p.651 を参照してください。

ソングのレコーディングとエディット

ソングでのレコーディングはトラックが対象になります。

MIDI トラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは 6 種類のレコーディング・モードから選択します。

MIDI トラックのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのトラック・エディットが行えます。

パターン (Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

プリセット・パターン: ドラムスなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選べます。

ユーザー・パターン: 1 ソングについて最大 100 パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、メニュー・コマンド“Copy Pattern”、“Copy From Song”などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。1 つのパターンは 1 トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

これらのパターンは、MIDI トラックに配置 (メニュー・コマンド “Put to Track”) やコピー (メニュー・コマンド “Copy to Track”) をして MIDI トラックで使用します。またはソングの RPPR 機能で使用します。

パターンのレコーディングとエディット

パターンのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの 2 つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1 種類 (ループ) のレコーディング・タイプのみ選択できます。

パターンのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、メニュー・コマンド “Get From Track” で、MIDI トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、メニュー・コマンド “Put to Track”、“Copy to Track” でパターンの演奏データを MIDI トラックに配置、コピーすることができます。

Sequencer モードのパターンとドラムトラック・パターンとの関連性

プログラムやコンビネーションで使用するドラムトラック機能のパターンは、Sequencer モードのパターンと次の関連性があります。

プリセット・パターンは、ドラムトラック機能でも使用できる共通のライブラリーです。

ユーザー・パターンは、ドラムトラック機能で直接使用することはできませんが、(ユーザー・ドラムトラック・パターンに) コンバートすることによって、プログラムやコンビネーションで使用できます。コンバートすると、本体メモリーに記憶され、電源オフにしてもデータは消えません。

キュー・リスト (Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックするものです。本機は 20 個のキュー・リストが作成できます。1 つのキュー・リストには最大 99 個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。

また、メニュー・コマンド “Convert to Song” で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを 1 つのソングにコンバートすることができます。バックアップをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

Sequencer モードのページ構成

	ページ	おもな内容
PLAY	P0-1: Play/REC	ソングの選択とプレイバック/レコーディングトラックのプログラム選択。 トラックのパン、ボリューム等の設定。 トラックのプレイバック・ループ設定。 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。 レコーディング方法の設定。
	P0-2: Play/REC Control	KARMA の簡易エディット。 コントロール・サーフェスでのエディット。
EDIT	P1: DT/X-Y/Ctrls	ドラムトラックの設定。 X-Y コントロールの設定。 SW1, 2、スライダーの機能設定。 パッドのノート、ベロシティ設定。
	P2: EQ/Option	トラックのEQ 調節。 別売の EXB-RADIUS に関する設定。
	P3: Track Param	トラックの各種パラメーター設定。 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定。 (キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。
	P5-1: MIDI Filter1	MIDI 送受信フィルター 1 設定。
	P5-2: MIDI Filter2	MIDI 送受信フィルター 2 設定。
	P6: Track Edit	ステップ・レコーディング。 イベントエディット。 コピーやデリートなどトラック・エディット。
KARMA	P7-1: KARMA1-GE	KARMA の全体的な設定。
	P7-2: KARMA2-Module	KARMA の各モジュール設定。
	P7-3: KARMA3-GE RTP	KARMA の GE リアルタイム・パラメーター設定。
	P7-4: KARMA4-Perf	KARMA のパフォーマンス・パラメーター設定。
EFFECT	P8-1: IFX-Routing1	オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P8-2: IFX-Routing2	オシレーター出力の各種 Bus 設定。 Common FX LFO 1、2 設定。
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。 トータル・エフェクト選択と設定。
PATTERN&CUE	P10: Pattern/RPPR	パターンのレコーディングとエディット。 RPPR 設定。 パターンのドラムトラック・パターンへの変換
	P11: Cue List	キュー・リスト設定。 複数ソングの連続プレイバック。 ソングへのコンバート。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(※p.21)を参照してください。

Sequencer モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」(※p.118)を参照してください。

M3 の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」(※p.153)を参照してください。

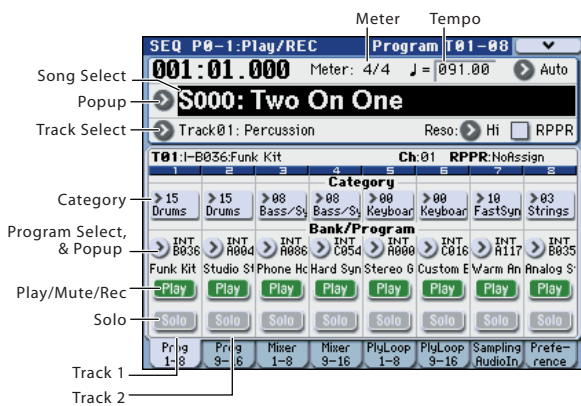
プレイバック（再生）する

プレイバックの方法

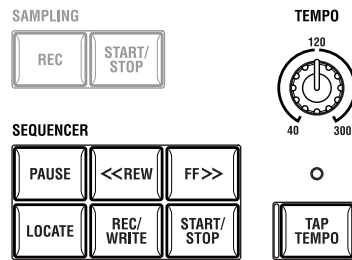
シーケンサーのソング・データをプレイバックするときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。

まずは、デモ・ソングをロードして、プレイバックしてください。ロード方法は、「デモ演奏を聴く」(※p.5)を参照してください。

- MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
P0-1: Play/REC- Program T01-08 または T09-16 ページを表示します。表示されていない場合は、[EXIT] スイッチを3回押します。
- プレイバックするソングを“Song Select”で選びます。
Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。



- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
手順2で選んだソングの演奏が始まります。
Note: P10: Pattern/RPPR 以外のページで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとソングの演奏が始まります。P10: Pattern/RPPR では選択中のパターンの演奏が始まります。(P11: Cue List ではキュー・リストの各ソングが演奏されます。)
- プレイバック中にSEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと演奏が停止します。
もう1度 [START/STOP] スイッチを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。
 - [LOCATE] スイッチを押すとセットされている位置に移動します。
 - [PAUSE] スイッチを押すと一時停止の状態になります。再度 [PAUSE] スイッチを押すとプレイが再開します。
 - [<<REW], [FF>>] スイッチを押すと、早戻し、早送りします。プレイ中、一時停止中に使用できます。
早戻し、早送りのスピードはページ・メニュー・コマンド“FF/REW Speed”で設定します。
 - [TEMPO] ノブを回す、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で、テンポを設定します。



任意のトラックだけをモニターしない/ 任意のトラックだけをモニターする (ミュート/ソロ機能)

本機には MIDI トラック 1 ~ 16、オーディオ・インプット・チャンネル (1, 2, S/P DIF L, R) の任意のトラックおよびインプットを消音するミュート機能と、ソロで出力するソロ機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、ソロにしてプレイバックしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

Tips: Play/Rec/Mute、Solo On/Off は、コントロール・サーフェスでもコントロールできます。(※p.80)

- プレイバックするソングを“Song Select”で選びます。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
- トラック1の“Play/Rec/Mute”を押します。
表示が「Play」から「Mute」に変わり、トラック1の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に消音することができます。
トラック2の“Play/Rec/Mute”を押します。表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。ミュートを止めるには、“Play/Rec/Mute”を再度押します。



- トラック1の“Solo On/Off”を押します。
「Solo」がハイライトで表示され、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることができます。
ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。トラック2の“Solo On/Off”を押します。
表示が変わり、トラック1と2の演奏が聞こえます。
ソロ・オンは、それぞれ MIDI トラック 1 ~ 16、オーディオ・インプット・チャンネル (1, 2, S/P DIF L, R) のすべてを対象に動作します。
ここでの例のように、MIDI トラック 1, 2 のみをソロ・オンした場合は、MIDI トラック 3 ~ 16、オーディオ・インプット・チャンネル (1, 2, S/P DIF L, R) の音は聞こえません。



- ソロ・オンをオフにするには再度“Solo On/Off”を押します。MIDI トラック1と2の“Solo On/Off”をそれぞれ押してください。

表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、“Play/Rec/Mute” の設定で再生されます。

Exclusive Solo

通常、ソロ機能は上記の操作例のように、複数のトラックがソロ・オンになる「Exclusive Solo オフ」動作です。これに対してソロ・トラック/チャンネルをワンタッチで次々に切り替えて、常に 1 つのトラック/チャンネルのみがソロになる動作を「Exclusive Solo オン」といいます。

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”でこの動作を切り替えます。

Exclusive Solo オフ：複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン：Solo On/Off ボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

▲ “SOLO” 設定は、ソングのセーブ時に記録されません。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[2]を押すことによって、Exclusive Solo オン/オフを切り替えることができます。

[LOCATE] の設定

[LOCATE] スイッチを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。初期設定では001:01.000へ移動します。

移動するロケーションを変更するには、メニュー・コマンド“Set Location”で設定します。

[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。

(参照: PG p.280「Set Location (Set Location for Locate Key)」)

ソングを選択したとき、“LOCATE” の設定は 001:01.000 に自動的に移動します。

ループ・プレイバック

ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中の MIDI トラックを個別にループさせることができます。

P0-1: Play/REC- Play Loop T01-08, T09-16 ページでループさせる MIDI トラックの“Track Play Loop”をチェックし、繰り返しプレイバックさせる小節の最初と最後を、“Loop Start Measure” と “Loop End Measure” で設定します。

“Play Intro” をチェックすると、イントロ部分をプレイバックさせてから、設定した小節間を繰り返しプレイバックします。



上図の設定例では、最初の小節からプレイバックした場合、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

“Play Intro” をチェックしない場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Global モード “SEQ Mode” の設定

SEQ Mode は、通常、内蔵シーケンサーを使って、内部音源や外部 MIDI 音源をコントロールするマスターとして使用しますが、外部 MIDI シーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチティンバー音源としても使用します（通常、マスター・キーボードとして使用するときは Combination モードを使用します）。

M3 は、この 2 つの用途に合わせて設定を変更することができます。Global P1: MIDI- MIDI Basic ページの SEQ Mode “Track MIDI Out” で設定します。

for Master は、M3 の内蔵シーケンサーを使用して外部音源をコントロールしたり、Sequencer モードをマスター・キーボードとして使用するときに設定します。この場合、M3 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックで、プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力して、外部 MIDI 音源をセットアップできます。

for External-Sequencer は、M3 を外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するときに設定します。M3 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは) プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力しません。そのため外部 MIDI シーケンサーでのエコー・バックによって、M3 の同一の MIDI チャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどは、同じ設定に切り替わることを防げます。

スライダー、スイッチを使用したコントロール

コントロール・サーフェスによって、さまざまなコントロールが可能です。プレイバックやレコーディング時にリアルタイムにコントロールすることができます。

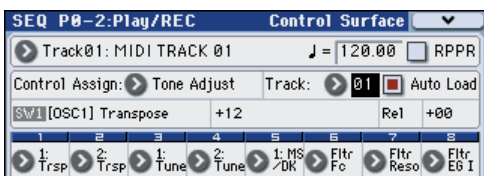
例えば、各トラックの音量を調節したり、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。また、エフェクトのオン/オフやかかり具合を変えたり、KARMA によるフレーズ生成を変化させることができます。

ここでは各トラックの音量、ミュート、ソロのコントロール方法を説明します。その他については、以下の説明を参照してください。

Sequencer モードでのリアルタイム・コントロールは“Track Select”で選択しているトラックがコントロールの対象になります。



トーン・アジャストは、“Track” 選択しているトラックが対象になります。



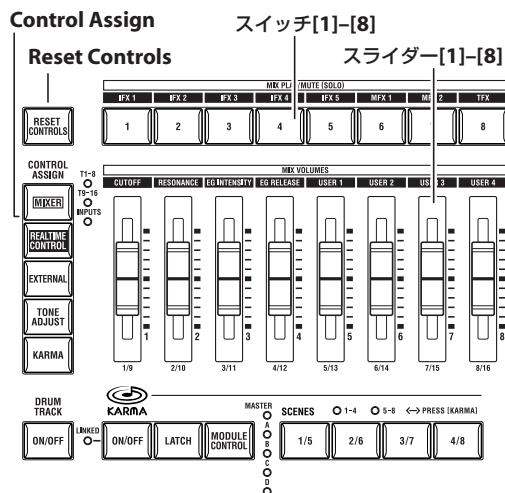
- 「リアルタイム・コントロールでサウンドやエフェクトをエディットする」(p.47)
- 「トーン・アジャストでプログラムをエディットする」(p.73)

各トラックの音量、ミュート、ソロを設定する

コントロール・サーフェスのスライダーやスイッチで、8 つのトラックのミキサー・パラメーターを同時に調節することができます。

- CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押し、[T1-8] LED を点灯させます。

Sequencer モードでは、スイッチを押すたびに T1-8、T9-16、INPUT が切り替わります。それぞれは、トラック 1 ~ 8、トラック 9 ~ 16、オーディオ・インプットに相当します。



- Seq P0-2: Play/REC- Control Surface ページを表示します。


このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。

- スライダー [1] ~ [8] を操作して、トラック 1 ~ 8 の音量をそれぞれ調整します。
- ディスプレイに Track Play/Mute が表示されているときに、スイッチ [1] ~ [8] を押し、それぞれトラック 1 ~ 8 の Play/Mute が切り替わります。
- メニューを押して、“Panel-SW Solo Mode” を選びます。メニューが閉じて、ディスプレイの Track Play/Mute が Track Solo に変わります。または、[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押し、Track Play/Mute と Track Solo が切り替わります。
- ディスプレイに Track Solo が表示されているときに、スイッチ [1] ~ [8] を押し、それぞれトラック 1 ~ 8 の Solo On/Off が切り替わります。

MIDIトラック・レコーディング

レコーディング準備

-  レコーディングする前に Global モードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。
(※参照：p.126「メモリーにプロテクトをかける」)

新規ソングの作成

空のソングを選び、そこにレコーディングします。

- MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
- “Song Select” を選びます (P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページ等)。

Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。



- 新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER] スイッチを押します (例えば [1] スイッチ、[ENTER] スイッチ)。ダイアログが表示されます。

Song Select Popup ボタンを押して、Song No. ダイアログを表示した場合は、ソング・ナンバーを押して、ダイアログを表示します。



- “Set Length” で小節数を入力して OK ボタンを押します。
小節数は後からでも変更できます。(※参照：PG p.294「Set Song Length」)
- OK ボタンを押すとソングが作成されます。
Tips: OK ボタンの代わりに、[ENTER] スイッチが使用できます。

トラック設定

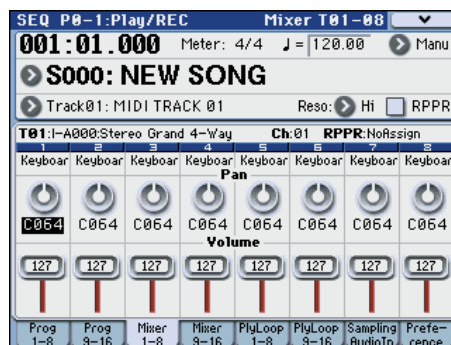
ここでは新規ソングをレコーディングするために、MIDIトラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な手順を説明します。

- 各 MIDIトラックにプログラムを割り当てます。
“Program Select” で各 MIDIトラックのプログラムを割り当てます。

“Category” ポップアップ・ボタンを押して、カテゴリーからプログラムを選ぶことができます。

また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。(※p.62、p.74)

- プログラムを割り当てるときは、“Track Select” で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。
- 各 MIDIトラックのパンとボリュームを設定します。
Mixer 1-8 タブ (または Mixer 9-16 タブ) を押して、Mixer T01-08 ページ (Mixer T09-16 ページ) を表示します。



- “Pan” で各トラックのパンを、“Volume” で各トラックの音量を設定します。
- 各 MIDIトラックで発音させる音源と MIDIチャンネルを設定します。

[PAGE SELECT] スイッチを押して、Seq Page Select を表示し、“P3 Track Param” を押します。P3: Track Param ページが表示されます。MIDI 1-8 タブ (または MIDI 9-16 タブ) を押して、MIDI T01-08 ページ (MIDI T09-16 ページ) を表示します。



- “Status” で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。
通常、内蔵音源を 16 マルチトラック・ティンバー音源として使用する場合は、INT または BTH に設定します。

INT: プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが内蔵音源で発音します。また “Track Select” で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したとき、内蔵音源が発音、コントロールされます。

外部へは MIDI データを送信しません。

EXT, EX2, BTH: プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが MIDI OUT から送信され、外部音源を発音されます。また “Track Select” で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したときも、MIDI データが送信され、外部音源が発音およびコントロールされます。(外部音源の MIDI チャンネルを本機の EXT, EX2 または BTH のトラックの “MIDI Channel” に合わせる必要があります。)

なお、BTH は、外部音源と同時に内蔵音源が発音、コントロールされます。

- “MIDI Channel” で各トラックの MIDI チャンネルを設定します。
通常、“MIDI Channel” は、基本的には各トラックで異なるチャンネル 1 ~ 16 に設定します。同じ MIDI チャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。

5. エフェクトを設定します。

P8:IFX および P9:MFY/TFX で各エフェクトを設定します。(※参照：p.153 「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」)

6. テンポと拍子を設定します。

- テンポは、[TEMPO] ノブを回して設定するか、[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔をテンポとして設定します。

または、P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページ等で “Tempo” を選び、VALUE コントローラーで設定します。“Tempo Mode” は Manual に設定します。

- 拍子を設定します。ここでは “Meter” で設定する例を説明します。通常、この方法は最初のトラックへのレコーディング時に拍子を設定し、そのままレコーディングを開始する場合に使用します。

a) SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、“Meter” を ** / ** にします。

b) ** / ** を押して表示を反転させ、VALUE コントローラーで拍子を設定します。

c) SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを開始し、プリカウントが終わり、Locate が 0001:01:000 を越えるのを確認した後に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了します。指定した拍子はマスター・トラック (Master Track) に記録されます。

プリカウント時に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

- 7. 必要に応じて、“REC Resolution” を設定します。MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。(レコーディング済みのデータは補正されません)

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8 分音符を入力していったときに、下図 1 のようにリズムが揺れてしまった場合に、“REC Resolution” を ♪ にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図 2 のように補正されます。Hi のときは演奏したままのタイミングで記録されます。



8. その他の設定を必要に応じて行います。

KARMA 機能 (P7:KARMA)、MIDI フィルター (P5:MIDI Filter/Zone) 等を設定します。(※参照：p.175 「Sequencer モードでの KARMA 機能の設定」)

Tone Adjust でサウンドを整えてもよいでしょう。(※p.80) 上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。

設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。頻繁にこの設定を使用する場合に、保存したテンプレートを、ロードして呼び出すことができるので、便利です。(※参照：p.280 「Save Template Song (Save as User Template Song)」)

テンプレート・ソングを利用する

テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。同時に、ドラム・パターンをトラックに割り当てることができます。

- 1. P0-1:Play/RECページ等でメニュー・ボタンを押して、“Load Template Song” を選びます。ダイアログが表示されます。



- 2. “From” でロードするテンプレート・ソングを選びます。

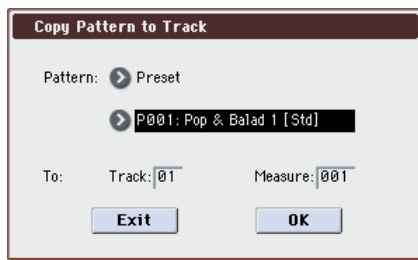
- 3. “Copy Pattern to Track too?” をチェックすると “Load Template Song” を実行後に、パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、手順 2 で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

- 4. テンプレート・ソングのロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

実行すると、MIDI Track Loop と RPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。

手順 3 で “Copy Pattern to Track too?” にチェックし、OK ボタンを押したときは、“Copy Pattern To Track” ダイアログが表示されます。



このダイアログは、メニュー・コマンド “Copy To Track” (P10: Pattern/RPPR- Patern Edit) と同様のものです。

- 5. “Pattern” でコピーするパターンを選びます。

To “Track” でコピー先のトラックを選びます。

“Measure” でコピー先の先頭の小節を設定します。

522 種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後ろには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

- 6. 実行するときは OK ボタンを押します。

実行すると“Measure”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはExitボタンを押します。

MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング

「レコーディング準備」が終わったら、レコーディングを開始します。

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングをシングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。ドラムトラック機能、RPPR機能、KARMA機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

レコーディング・セットアップ

P0:Play/REC-Preferenceページ“Recording Setup”で、リアルタイム・レコーディング方法を設定します。

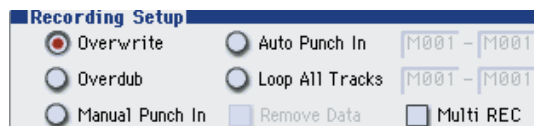


オーバー・ライト

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。

通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングや MIDI イベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”を Overwrite に設定します。



3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。

“Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

5. 演奏が終わったら SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

このとき SEQUENCER [START/STOP] スイッチのかわりに [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう 1 度 [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して終了させます。

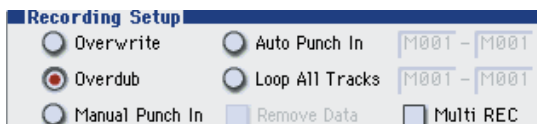
オーバー・ダブ

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。

コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

- レコーディングするトラックを “Track Select” で選びます。
- “Recording Setup” を Overdub に設定します。

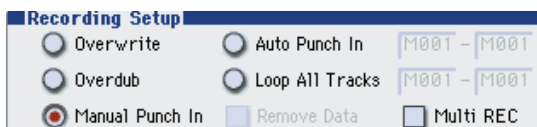


- 以降の手順は、「オーバー・ライト」の手順 3. ~ 5. を参照してください。

マニュアル・パンチ・イン

ソングの再生時に、任意の位置で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

- レコーディングするトラックを “Track Select” で選びます。
- “Recording Setup” を Manual Punch In に設定します。



- “Location” で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

演奏がスタートします。

- レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

- レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。

Note: 手順 5.、6. の SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。

Global P2: Controllers ページの “Foot Switch Assign” を Song Punch In/Out に設定してください。

(参照: p.128 「アサインابل・スイッチ, アサインابل・ペダルの機能を設定する」)

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
- 演奏が終了し、手順 3. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

オート・パンチ・イン

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

- レコーディングするトラックを “Track Select” で選びます。
- “Recording Setup” で Auto Punch In を選びます。



- “M(Auto Punch In Start Measure)” と “M(Auto Punch In End Measure)” でレコーディングする範囲を設定します。
- 例えば M005-M008 にすると 5 小節から 8 小節の間だけレコーディングできます。

- “Location” で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。

演奏がスタートします。

手順 3 で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。手順 3. で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
- 演奏が終了し、手順 4. で設定したロケーションに戻ります。

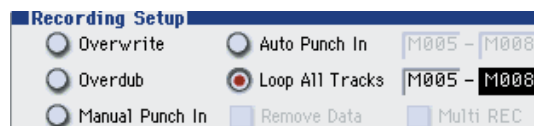
ループ・オール・トラックス

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

レコーディングするトラックを “Track Select” で選びます。

- “Recording Setup” を Loop All Tracks に設定します。
- “Multi REC” をチェック時、Loop All Tracks を選ばせません。



- “M(Loop Start Measure)” と “M(Loop End Measure)” で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。

例えば M004-M008 にすると 4 小節から 8 小節の間がループ (繰り返し) しながらレコーディングされます。

- “Location” で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。

演奏がスタートします。手順 3. で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

手順3. で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。

6. ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。

ループ・レコーディングの最中に SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、スイッチを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。

“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程（ノート・ナンバー）を鍵盤で押すと、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様に、ジョイスティックをX（横）方向に傾けている間はバンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

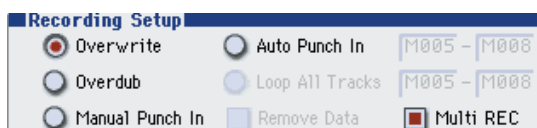
演奏データを書き込むとき（レコーディングするとき）はチェックをはずします。

7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順 4. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。
ループ・オール・トラックが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

マルチ（マルチトラック・レコーディング）

チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。

1. “Recording Setup” を設定します。
Overwrite、Overdub、Manual Punch In、Auto Punch In によるレコーディングが可能です。
2. “Recording Setup” の “Multi REC” をチェックします。



3. “Location” でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
5. レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” を押して Rec にします。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
“Metronome Setup” が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。KARMA や RPPR による演奏など、鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順3 で設定したロケーションに戻ります。

リアルタイム・レコーディング例

ここでは MIDI Track 01 にドラムス・プログラムを割り当て、次の1小節のドラムス・フレーズを作成する例を説明します。



- 新規ソングを作成し、MIDI Track 01 にドラムス・プログラムを設定します。“Track Select” で MIDI Track 01 を選び、ドラムス・プログラムが鳴ることを確認してください。（※p.81）
- P0-1:Play/REC- Preference ページを選び、Recording Setup で “Loop All Tracks” を設定し、M001- M001 に設定します。（※p.84）
これで 1 小節が繰り返しレコーディングされていきます。データは書き加えられていきます。
- “REC Resolution” を ♩ に設定します。（※p.82）
- SEQUENCE [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを順番に押します。
メトロノームのカウント・ダウンが2小節鳴った後、レコーディングが始まります。
- 譜面を参考にして、まずは鍵盤で C3 を弾き Bass drum を1小節レコーディングします。
- 次に鍵盤で E3 を弾き Snare を1小節、次に F#3 を弾き、Hi Hat をレコーディングします。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。
- プレイバックして、レコーディングした演奏を聞いてください。
SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。演奏を聞いたら、もう一度 [START/STOP] スイッチを押して演奏をストップします。
- 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順4 からレコーディングをやり直してください。

Note: レコーディングが終了したら、Recording Setup を通常使用する “Overwrite” (P0-1:Play/REC- Preference ページ) に設定します。

また、P0-1:Play/REC- Play Loop T01-08 ページを表示し、MIDI Track 01 の “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” と “Loop End Measure” を001に設定します。プレイバックすると MIDI Track 01 は1小節目を繰り返しプレイバックします。

ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データとして入力する方法です。

休符やタイは、ダイアログの Rest ボタン、Tie ボタンで入力します。

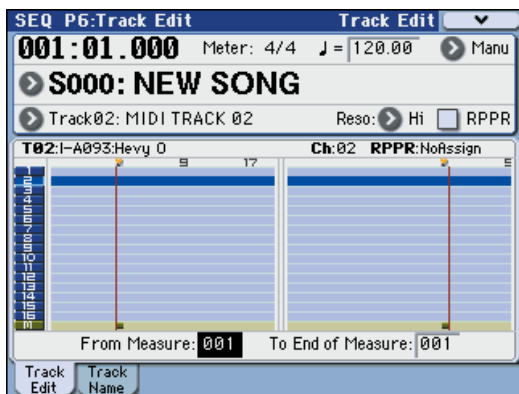
ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

ステップ・レコーディング例

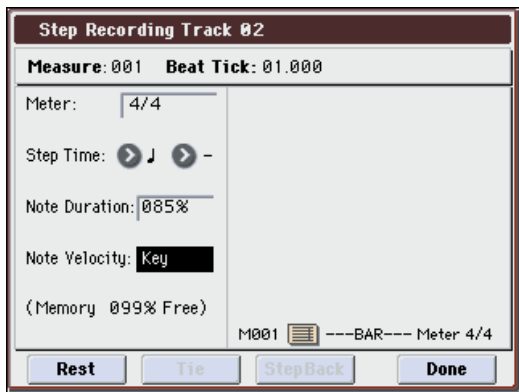
ここでは MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定し、次の 2 小節のフレーズをステップ・レコーディングで作成します。



- MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定します。“Track Select” で MIDI Track 02 を選び、ベース・プログラムが鳴ることを確認してください。
- P6: Track Edit-Track Edit ページを選びます。
- “From Measure” を 001 に設定します。
これで 1 小節目からステップ・レコーディングが行えます。



- メニュー・ボタンを押して、メニュー・コマンド “MIDI Step Recording” を押します。
ダイアログが表示されます。



- “StepTime” の “Select” で鍵盤で音程を入力するときの基本の音符、休符を表す長さを設定します。
最初の C3 を ♩ (付点八分音符) で入力します。
左側のポップアップ・ボタンで、♩ を選びます。
。(全音符) ~ ♩ (32 分音符) が選択できます。

付点音符を入力します。右側のポップアップ・ボタンで、「J」を選びます。

三連符は「3」を、左側で設定した音符の長さのままにするときは「-」を選びます。

“Note Duration” は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。

“Note Velocity” はベロシティ (音の強弱) のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。Key に設定してください。Key を設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。

- 鍵盤で入力する 1 音目の C3 を押さえて、離します。
ディスプレイに入力したデータが数値で表示されます。右上の Measure 001 Beat Tick 01.000 が、Measure 001 Beat Tick 01.360 に変わります。次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。
- 手順 5、6 を参照してノートを入力してください。(最初のノート C3 は入力済みです)
手順 5、6 以外にも、下記の入力方法も参照してください。
 - 休符を入力するとき Rest ボタンを押します。このとき “Step Time” 分の休符が入力されます。
 - 音の長さを変更するときは “Step Time” を変更して入力しますが、入力した音符を伸ばしたい (タイ) ときは Tie ボタンを押します。このとき直前に入力した音符が “Step Time” 分伸びます。
 - 入力した音符や休符を削除したいときは Step Back ボタンを押します。直前に入力した音符が削除されます。
 - 和音を入力するときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さなくても、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。
 - 次に入力したい音符を確認するときは、[PAUSE] スイッチを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [PAUSE] スイッチを押すと待機状態が解除され、入力が行えます。

Note	StepTime: Select	StepTime: . 3 -	Key, Button	Measure/Beat Tick
C3	♩	.	C3 鍵盤	001 / 01.000
G3	♩	-	G3 鍵盤	001 / 01.360
γ	♩	-	Rest ボタン	001 / 02.000
C4	♩	-	C4 鍵盤	001 / 02.240
γ	♩	-	Rest ボタン	001 / 02.360
C4	♩	-	C4 鍵盤	001 / 03.120
D3	♩	-	D3 鍵盤	001 / 03.240
Eb3	♩	-	Eb3 鍵盤	001 / 04.000
E3	♩	-	E3 鍵盤	001 / 04.240
F3	♩	-	F3 鍵盤	002 / 01.000
γ	♩	-	Rest ボタン	002 / 01.120
C3	♩	-	C3 鍵盤	002 / 01.360
γ	♩	-	Rest ボタン	002 / 02.000
F2	♩	-	F2 鍵盤	002 / 02.240
Tie	♩	-	Tie ボタン	002 / 03.000

Note	StepTime: Select	StepTime: . 3 -	Key, Button	Measure/Beat Tick
F2		-	F2 鍵盤	002 / 03.240
		-	Rest ボタン	002 / 03.360
A2		-	A2 鍵盤	002 / 04.000
A3		-	A3 鍵盤	002 / 04.240
		-	Rest ボタン	002 / 04.360

8. 入力が終了したら Done ボタンを押します。
SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してプレイバックしてください。
P0:Play/REC- Play Loop T01-08 ページを表示し、MIDI Track 02 の “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” を 001、“Loop End Measure” を 002 に設定すると、MIDIトラック 02 は 1 ~ 2 小節目を繰り返しプレイバックします。
9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順 4. からレコーディングをやり直してください。
- ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以降のその MIDIトラックのデータがすべて消えます。途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。
- データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他の MIDIトラックでステップ・レコーディングを行い、“Move Measure” または “Copy Measure” を実行してください。(※PG p.297)
- また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、“Event Edit” で編集するとよいでしょう。(※PG p.287)

レコーディング・バリエーション

コンビネーションやプログラムのサウンドをレコーディングする

コンビネーションやプログラムの設定を、簡単にコピーし、レコーディングすることができます。

オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能は、Program、Combinationモードでの演奏時、プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセットアップするものです。また、Sequencerモードのメニュー・コマンド “Copy From Combi” でセットアップすることもできます。

オート・ソング・セットアップ機能を、Combinationモードで行う操作手順を説明します。

- Combinationモードに入ります。
- Combi P0:Play- Program T01-08 ページで任意のコンビネーションを選びます。
各ティンバーのパンや音量、KARMA機能の設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は “Update Combination”、または “Write Combination” を実行してください。
- [ENTER] スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
“Setup to Record” ダイアログが表示されます。
- オート・ソング・セットアップを実行するときは OK ボタンを押します。
実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。
- 自動的にレコーディング待機状態になり、P0-1:Play/REC-Preference ページの設定に従ってメトロノームが発音します。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。
レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

コンビネーションで自動設定される内容

メニュー・コマンド “Copy From Combi” において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックする
- “Multi REC Standby” をチェックする

プログラムで自動設定される内容

メニュー・コマンド “Copy From Program” において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックする
- “KARMA” をチェックする
- “To” を MIDI Track01
- “KARMA Module” で A を選ぶ
- “with Drum Track” で Track10 を選ぶ
- “RADIAS Vocoder” をチェックする
- トラック 01 および 10 の “Multi REC Standby” をチェックする

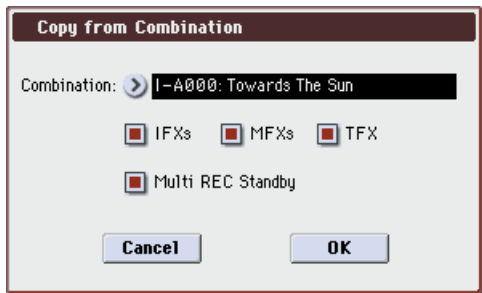
Sequencer モードでのセットアップ

(Copy From Combination / Copy From Program)

Sequencer モードではメニュー・コマンド “Copy From Combi”、“Copy From Program” でコンビネーション、プログラムをセットアップします。ここではコンビネーションのセットアップする操作手順を説明します。

Note: グローバル MIDI チャンネル (Global P1:MIDI- MIDI ページ “MIDI Channel”) が 01 であることを確認してください。

1. 新規ソングを作成します。
2. メニュー・コマンド “Copy From Combi” を選びます。
ダイアログが表示されます。



コピーする (コピー元の) コンビネーションを選びます。コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。“IFXs”、“MFXs”、“TFX” にチェックをつけます。

“Multi REC Standby” にチェックをつけます。コンビネーションの設定をそのままレコーディングするのに必要な MIDIトラックを自動的に REC に設定します。

OK ボタンを押して、コピーを実行します。

実行すると各トラックの “Play/REC/Mute” の設定が自動的に設定されているのが確認できます。また、“Multi REC” チェック・ボックスがチェックされています。

3. レコーディングを開始します。
[LOCATE] スイッチを押してロケーションを 001:01.000 にします。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押した後、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
Note: レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にドラムトラック機能、KARMA 機能によるフレーズの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。
4. 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能 ([COMPARE] スイッチを押す) を使って、何度もレコーディングし直してください。

ドラムトラック機能、KARMA 機能を使って同時に複数の MIDIトラックにレコーディングする

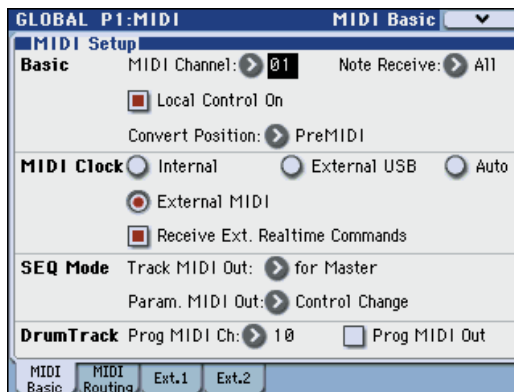
ドラムトラック機能、KARMA 機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(※ 参照 : p.175 「Sequencer モードでの KARMA 機能の設定」)

RPPR 機能を使って同時に複数の MIDIトラックにレコーディングする

RPPR 機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(※ 参照 : p.93 「RPPR の作成とレコーディング方法」)

外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDIトラックにレコーディングする

1. 本機の MIDI IN と外部シーケンサーの MIDI OUT が MIDI ケーブルで接続されていることを確認してください。
接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。
(※ 参照 : PG p.644 「MIDI アプリケーション」)
2. Global P1: MIDI- MIDI Basic ページで “MIDI Clock” を External MIDI に設定します。外部シーケンサーの MIDI クロックに同期するようにします。
“Receive Ext. Realtime Commands” にチェックがついていることを確認します。



3. Sequencer モードで新規ソングを作成し、P0-1: Play/REC-Preference ページ等で “Multi REC” チェック・ボックスにチェックをつけます。“Recording Setup” は Overwrite にしてください。



4. “Play/Rec/Mute” を押して、レコーディングするトラックを、“REC” に設定します。
レコーディングしないトラックは、Play または Mute にします。
Tips: Play/Rec/Mute は、フロント・パネルのミキサー・セクションや、P0-2: Play/REC- Control Surface ページのディスプレイ上でも設定できます。(※ p.80)



5. P3:Track Param- MIDI T01-08 および T09-16 ページの“MIDI Channel”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。外部シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルと、本機のトラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status”がINTまたはBTHに設定されていることを確認してください。

6. [LOCATE]スイッチを押してロケーションを001:01.000にします。
7. SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。
8. 外部シーケンサーをスタートさせます。
外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。
9. 演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機のSEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してもレコーディングは終了します。
10. 再生します。

Global P1:MIDI- MIDI Basic ページで“MIDI Clock”をInternalに設定します。

Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページ等で“Tempo Mode”をAutoにします。

SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押すとプレイバックします。

Note: プレイバックした直後の音色が正しく再生されない場合は、メニュー・コマンド“Event Edit” (P6:Track Edit)でProgram Changeを設定し直すことによって解決される場合があります。

エクスクルーシブ・イベントのレコーディング

MIDIトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジや、外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージを、任意のMIDIトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。プレイバック時、エクスクルーシブ・メッセージをこれらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部MIDI機器に送信することができます。

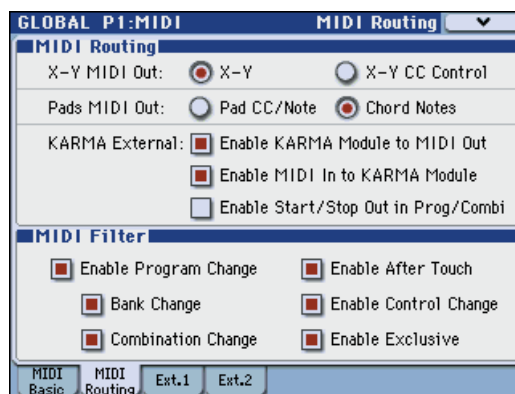
Note: メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入し、ソングの途中で切り替えることもできます。

MIDI GM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージをトラックにレコーディングすることはできませんが、本機の音源では再現されません。

内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を説明します。例として、トラック1にレコーディングしたフレーズにインサート・エフェクト (IFX1) をかけ、空きトラックへ、エフェクトを変更するなどのパラメーター・チェンジをレコーディングします。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global P1:MIDI- MIDI Routing ページの“Enable Exclusive”をチェックする必要があります。Globalモードに移りチェックが付いていることを確認してください。



- MIDIトラック1に任意のプログラムを選び、IFX1に送ってください。そして、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
 - P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページの“Program Select”で、MIDI Track 01に任意のプログラムを選びます。
 - P8-1: IFX- Routing1 T01-08 ページで、MIDI Track01の“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”を、IFX1ヘルパーティングします。そしてP8-1: IFX- Insert FX Setup ページでIFX1に任意のエフェクトを選びます。
 - “Track Select”でMIDI Track01を選び、SEQUENCER [REC/WRITE]、[START/STOP]の順でスイッチを押して、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
- “Track Select”でTrack 09を選び、パラメーター・チェンジをレコーディングします。

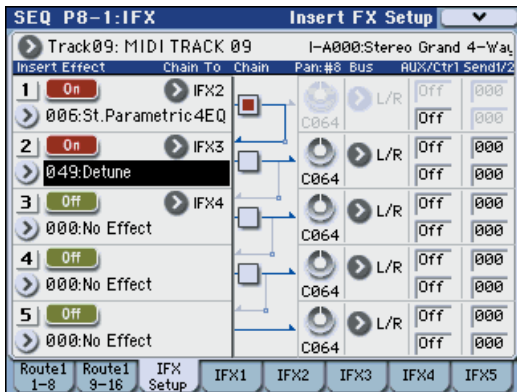
Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されているMIDIトラックにレコーディングする場合は、

P0-1: Play/REC- Preference ページの Recording Setup で、Overdub を選び、レコーディングします。



- “Track Select” で Track09 を選び、SEQUENCER [REC/ WRITE]、[START/STOP]の順でスイッチを押して、レコーディングを開始します。
- レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。

P8-1: IFX- Insert FX Setup ページの IFX1 に他のエフェクトを選び、エフェクト・パラメーターの値を変えたり、または P0-2: Play/REC- Control Surface ページの Tone Adjust などでも音色をリアルタイムに変更します。



Note: リアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターについては、「Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・イベント」(PG p.309)を参照してください。

3. レコーディングを終了します。

Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常に “Track Select” で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここでは MIDI トラック 9 (MIDI Track09) にレコーディングされます。

Note: MIDI イベント・エディットの画面で、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションが確認できます。エクスクルーシブ・イベントは “EXCL” と表示されます。

P6: Track Edit- Track Edit ページで、メニュー・コマンド “MIDI Event Edit” を選び、Set Event Filters ダイアログで Exclusive にチェックし、OK ボタンを押して確認してください。

- ⚠ エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

4. P8-1: IFX など、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

リアルタイム・レコーディングでレコーディングの対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。

- 外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencer モードでのパラメーター・チェンジ (PG p.309)
- フット・ペダル、スライダー等にあサインされた Master Volume のユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

MIDI トラックのパン、EQ、ボリューム、トーン・アジャスト等の変化をコントロール・サーフェスでレコーディングする

リアルタイム・レコーディング時に、パン、EQ、ボリューム、トーン・アジャストをコントロール・サーフェスでコントロールすることによって、それらの変化をレコーディングし、プレイバック時に反映させることができます。

複数のトラックの設定を同時に変更する場合はマルチトラック・レコーディングしてください。

Note: コントロール・サーフェスによるコントロールは、コントロール・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送信します。これらのデータをレコーディングするには、Global P1: MIDI- MIDI Routing の “Enable Control Change”、“Enable Exclusive” をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。

Note: パラメーターを変更したときに、Pan: CC#10 パン、Volume: CC#7 ボリューム、Send1/2: CC#93 センド 1 レベル、CC#91 センド 2 レベルについて、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを “Param. MIDI Out” で設定します。

このとき、それぞれ Global P1: MIDI- MIDI Routing の “Enable Control Change”、“Enable Exclusive” がチェックされている必要があります。

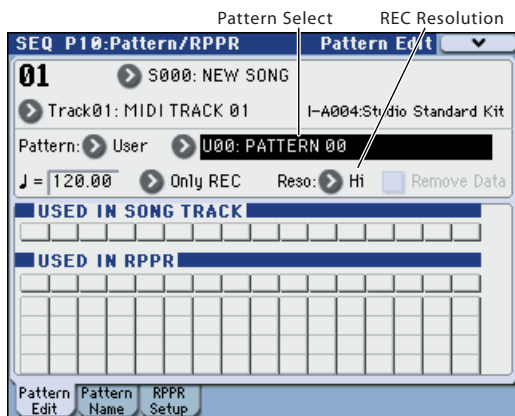
パターンのリアルタイム・レコーディング

リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様に RPPR 機能で使用したり、ソングにコピーや配置して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

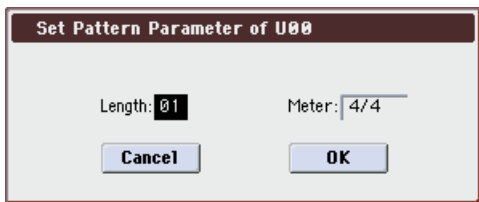
その他、メニュー・コマンド“Convert to Drum Trk Pattern”でユーザー・パターンをドラムトラック機能用のユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートすることができます。(※p.76)

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

1. 新規ソングを作成し、「レコーディング準備」(※p.81)を参考にして、パターンで使用するプログラムをトラックに設定します。
2. P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページを表示します。



3. “Track Select” でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。
選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。
4. “Pattern (Pattern Bank)” は User に、“Pattern Select” は U00 に設定します。
1つのソングにそれぞれ U00 ~ U99 のユーザー・パターンが作成できます。
5. メニュー・コマンド“Pattern Parameter” を選びます。
ダイアログが表示されます。



6. パターンの小節数を“Length”で 04 (4 小節) に、拍子を“Meter”で 4/4 に設定します。OK ボタンを押します。
7. 必要に応じて“REC Resolution”を設定し、リアルタイム・クオンタイズをかけます。
8. リアルタイム・レコーディングを開始します。
Loop All Tracks でのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。

9. パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したり“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックを付けます。
詳しくは、「ループ・オール・トラック」の手順 6 を参照してください。(※p.84)
10. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。
演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを中断し、[COMPARE] スイッチを押してください。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理

▲ コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR 機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングや RPPR 機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的に初期値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション 1 (CC#01)	00 (zero)
モジュレーション 2 (CC#02)	00 (zero)
エクスプレッション (CC#11)	127 (max)
リボン・コントローラー (CC#16)	64 (center)
ダンパー・スイッチ (CC#64)	00 (zero)
ソステヌート・スイッチ (CC#66)	00 (zero)
ソフト・スイッチ (CC#67)	00 (zero)
EG サステーン・レベル (CC#70)	64 (center)
フィルター・レゾナンス・レベル (CC#71)	64 (center)
EG リリース・タイム (CC#72)	64 (center)
EG アタック・タイム (CC#73)	64 (center)
フィルター・カットオフ (CC#74)	64 (center)
EG ディケイ・タイム (CC#75)	64 (center)
LFO1 スピード (CC#76)	64 (center)
LFO1 デプス (ピッチ) (CC#77)	64 (center)
LFO1 ディレイ (CC#78)	64 (center)
フィルター・EG インテンシティ (CC#79)	64 (center)
SW1 モジュレーション (CC#80)	00 (zero)
SW2 モジュレーション (CC#81)	00 (zero)
チャンネル・アフター・タッチ	00 (zero)
ベンダー・チェンジ	00 (zero)

パターン・レコーディングで KARMA 機能を使用する

“Track Select” で選択しているトラックに、KARMA 機能が動作するように設定されている場合、KARMA 機能による演奏がパターンにレコーディングできます。

ソング編集 (エディット)

ソングにさまざまな編集 (エディット) を加えることができます。次のようなエディットが行えます。詳しくは、PG p.279 を参照してください。

ソング

Delete Song: 現在選ばれているソングを削除します。

Copy From Song: 現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

FF/REW Speed: [FF] スイッチまたは [REW] スイッチを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

GM Initialize: GM システム・オン・メッセージをSequencer モードに送り、各 MIDI トラックを GM 用の設定にリセットします。

Set Song Length: ソングの長さ (小節数) を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

トラック

Step Recording: 各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データを入力します。

Event Edit: MIDI データをイベント単位でエディットします。

Erase Track: 指定したトラックのデータを消去します。マスター・トラックだけを消去することはできません。

Copy Track: コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

Bounce Track: バウンス元とバウンス先にある MIDI トラックの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

Erase Measure: 指定した小節の演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

Delete Measure: 指定した小節を削除します。デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

Insert Measure: 指定した数の小節を、指定したトラックにインサート (挿入) します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Repeat Measure: 指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure” の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Copy Measure: コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

Move Measure: 演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。ムーブ・メジャーを実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データは、移動した小節数だけ前へ移動し、移動先の小節より後ろにある演奏データは、移動させた小節数だけ後ろへ下がります。

Create Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを MIDI トラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

Erase Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース (消去) します。

Quantize: 入力した MIDI データ (ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ等) のタイミングを補正します。スイング補正も可能です。

Shift/Erase Note: 指定した MIDI トラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト (移動) またはイレース (消去) します。

Modify Velocity: 指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

パターン

Step Recording (Loop Type) : パターンをステップ・レコーディングします。

Event Edit: 入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

Pattern Parameter: 指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

Erase Pattern: 指定したパターンの演奏データを消去します。

Copy Pattern: 指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。

Bounce Pattern: バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。

Get From Track: MIDI トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

Put To Track: パターンを MIDI トラックに配置します。

Copy To Track: 指定したパターンの内容 (演奏データ) を MIDI トラックの演奏データとしてコピーします。

Convert to Drum Trk Pattern: 指定したパターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。

Load Drum Track Pattern: 指定したユーザー・ドラムトラック・パターンをユーザー・パターンにロードします。

その他

KARMA 関連 :

エフェクト関連 :

キュー・リスト関連 :

この他、KARMA 機能、エフェクト機能、キュー・リスト機能を活用するためのエディットが可能です。

RPPR の作成とレコーディング方法

ここでは、RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング）にパターンをアサインする方法と、演奏、レコーディング方法を示します。

RPPR を設定する

- 新規ソングを作成し、MIDIトラック 1 にドラムス・プログラムを設定してください。
- P10: Pattern/RPPR- RPPR Setup ページを選びます（下図参照）。このページでは RPPR 機能が自動的にオンになります。
- パターンをアサインするキーを選びます。
- C#2 を選びます。
[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押しても設定できます。
Note: C2 以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。
- C#2 の “Assign” をチェックします。
- “Pattern Bank” に Preset を、“Pattern Select” に P00 を設定します。
- “Track” に Track01 を設定します。
選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定（プログラム等）で再生されます。



- 他のキーにパターンをアサインします。
“KEY” を選び、[Δ] スイッチを押して D2 を選びます。
- Revert ボタンを押します。
“Assign”、“Pattern Bank”、“Pattern Select”、“Track” の各設定が、直前に設定した（手順 5～7）値になります。
- “Pattern Select” を選び、[Δ] スイッチを押して P01 を選びます。
このように “Revert” を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するときに効率よく作業が行えます。



- 上記の方法を参考にして、P03 からのいくつかのパターンをアサインしてください。
- C#2 のキーを押さえます。
アサインしたパターンが再生します。
 - C#2 のキーから指を離し、D2 のキーを押さえます。
パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は “Sync” と “Mode” の設定で変わります。
 - “KEY” で C#2 を選び、“Sync” を Measure にします。同様に D2 について設定します。
鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。
Measure は、パターンを 1 小節単位で扱います。そして、2 番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。
アサインした “Mode” の設定を Once にすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。
- 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2 以下のキーを押します。
- “Sync”、“Mode” また “Shift” についての詳細は、PG p.273 を参照してください。
- アサインしたキーはディスプレイのキーボード・グラフィックでも確認できます。
 - パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“Track Select” で、演奏するトラックを選びます。例えば C#2 ～ B2 までのキーに、ドラムス、ベースなどのバックিং・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3 より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPR のアサインは、特定の音域にまとめておくとういでしょう。

RPPR を演奏する

作成した RPPR を使って、P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページなどで演奏してみましょう。

1. P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページを選びます。



2. “RPPR” チェック・ボックスをチェックします。
RPPR 機能がオンになります。オン/オフはソングごとに設定します。
3. 鍵盤を弾くと RPPR の設定に従ってパターンが再生されます。
外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“Track Select”のMIDIチャンネルでコントロールします。
 - “Sync” が Beat または Measure に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。
 - “Sync” を Beat、Measure または SEQ にして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが ♪ (32 分音符) 以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。
4. RPPR 機能をオフにするときは、RPPR チェック・ボックスのチェックをはずします。

ソングを再生しながら RPPR を演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPR を演奏することができます。

“Sync” が SEQ に設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

🔊 ソングの演奏時に、[<<REW]、[FF>>] スイッチを押すと同期しくなくなります。

Note: ソングの演奏開始と同時に RPPR によるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの 1 小節を入れておくとよいでしょう。

Note: ソングが停止しているときは、KARMA 機能のタイミングに同期します。

RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPR をリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。「RPPR を設定する」(※p.93) のように 1 つのトラック (MIDI Track 01) のみを使用している場合は、“Track Select” で MIDI Track01 を選び、シングルトラック・レコーディング (1 つのトラックのみをレコーディングする) をします。

RPPR が 1 つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select” で他のトラックを選び、その演奏と一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

また、RPPR を 1 つのトラックだけではなく複数のトラックで設定して、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

Note: RPPR は、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

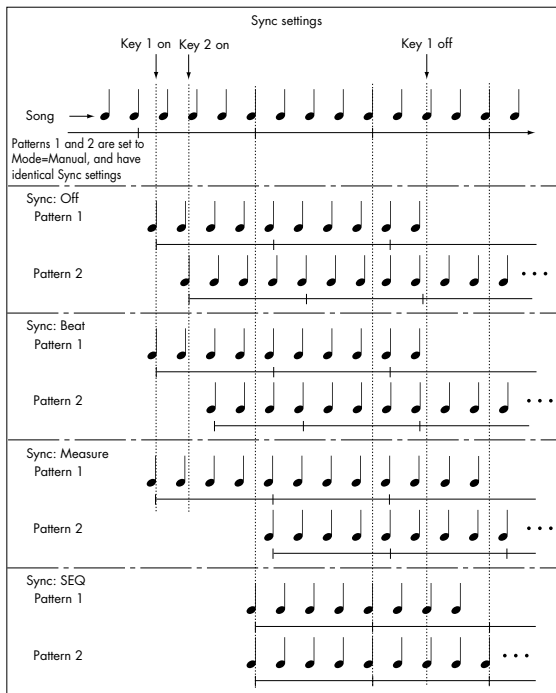
ここでは、RPPR 演奏と鍵盤の演奏を同時にレコーディングする方法を説明します。事前に P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページで MIDI トラック 1 にドラムスのプログラムを、MIDI トラック 2 にベースのプログラムを設定しておいてください。

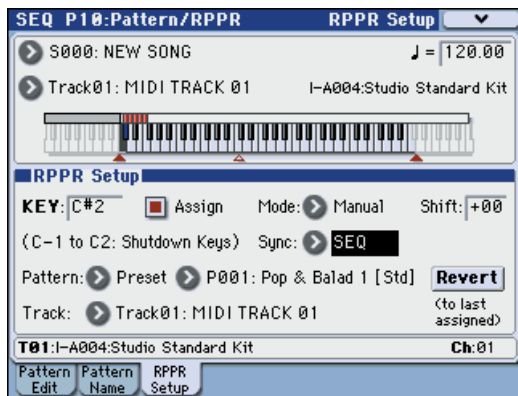
1. C#2 からいくつかの KEY にプリセット・パターンをアサインします。

C#2 の “Assign” をチェックし、“Pattern Bank” に Preset、 “Pattern Select” にプリセット・パターンをアサインします。“Track Name” でドラムス・プログラムが設定されている MIDI トラック 1 (T01) を選びます。

2. 各 RPPR の “Sync” を SEQ に設定します。

SEQ に設定すると、プレイバック/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期して始まります。





3. P0-1:Play/REC- Program T01-08 ページを選びます。
4. “RPPR” チェック・ボックスをチェックし、“Track Select” を MIDI Track 02 にします。

RPPR 機能がオンのとき、パターンをアサインしたキーは “Track Select” で選んだトラックに関係なく、設定したキーを押すとパターン再生が開始します。

パターンをアサインしていないキーは、通常の鍵盤演奏が可能です。ここで選択した MIDI トラックのプログラムで、通常の演奏をすることができます。



5. RPPR で演奏するトラックと、鍵盤演奏するトラックでの演奏を同時にレコーディングしますので、“Multi REC” チェック・ボックスをチェックします。(※p.85)

Note: “Recording Setup” に Loop All Tracks を選択しているときには Multi REC を選べません。“Recording Setup” に Overwrite を選んでください。

6. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング待機の状態にします。
7. レコーディングするトラック (MIDI Track 1, 2) の “Play/Rec/Mute” を押して、表示を REC にします。
レコーディングしないトラックが Play または Mute になっているのを確認してください。
8. [LOCATE] スイッチを押して、ロケーションを 001:01.000 にします。
9. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
そして RPPR でパターン再生するキーを押さえます。
レコーディング前のプリカウント中に RPPR をアサインしたキーの鍵盤を押さえると、パターン演奏がレコーディングと同時に始まり、レコーディングされます。
RPPR でのパターン演奏と、鍵盤による演奏をレコーディングしてください。

10. RPPR によるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“REC Resolution” を Hi 以

外に設定してみてください。

10. 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンパリア機能 ([COMPARE] スイッチを押す) を使って、何度でもレコーディングし直してください。

11. 他のトラックをレコーディングするときは、必要に応じて “Multi REC” (手順 5 参照)、“RPPR” (手順 4 参照) の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

Sequencer モードでのサンプリング

Sequencer モードでのサンプリング機能は、とても便利な機能が搭載されています。以下のようなことが行えます。詳しくは「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」(※p.118)を参照してください。

- 作成したマルチサンプル等を、Sequencer モードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。Sampling モードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencer モードで演奏データをプレイバックし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えずに、テンポのみを変えて再生することができます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。(※参照：PG p.359 「Time Slice」)
- ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能が使用できます。
- 完成したソングは、リサンプリングして WAVE ファイルにし、Media モードでオーディオ CD を作成することができます。(※参照：p.121 「イントラック・サンプリング」)

サンプリング／リサンプリングを行うための設定

メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を使用することによって、サンプリング／リサンプリング (イントラック・サンプリング等)、またはオーディオ CD を作成するための 2 チャンネル・ミックス等の必要な各設定が自動的に行われます。(※参照：PG p.283 「Auto Sampling Setup」)

- Initialize: サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。
- Resample SEQ Play: Sequencer モードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするための設定にします。
- In-Track Sampling: イントラック・サンプリング機能を使って、外部オーディオ信号のみをサンプリングして、MIDI トラックに配置するための設定にします。
- 2ch Mix to Media: 完成したソングをリサンプリングし、ステレオ 2 チャンネルの WAVE ファイルを外部の USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) へ作成するための設定にします。(WAVE ファイル作成後、Media モード Make AudioCD ページで USB CD-R/RW ドライブ (市販) でオーディオ CD にする場合などに使用します。)

キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックさせるものです。イントロ、A メロディー、B メロディー、サビ（コーラス）、エンディングなどの1曲を構成するソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときには、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、完成した1曲1曲を好きな順番に並べてプレイバックするジューク・ボックスとしても使用できます。

Step	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

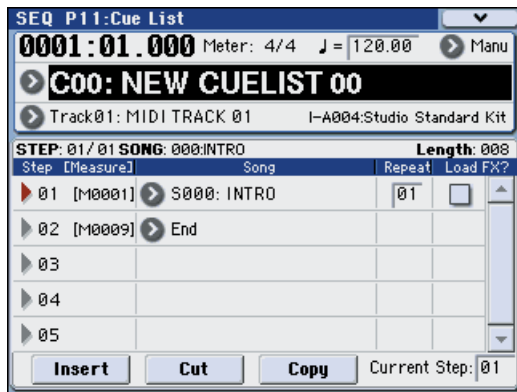
Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Ending	Ending

キュー・リストを作成する

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返し回数）を指定します。例えば、S000: INTRO、S001: VERSE、S002: CHORUSの各ソングを作成したとします。これらのソングをキュー・リストで組み合わせてみましょう。

1. Seq P11:Cue List を選びます。

初期設定で、Step 01 にソング S000、Step 02 に End が選ばれます。



2. Step にソングを追加します。

Step 02 の “Song” を選び、Insert ボタンを押します。Step 02 にソングが追加されます。ポップアップ・ボタンを押してリストから S001: VERSE を設定します。

同様に、Step 03 の “Song” を選び、Insert ボタンを押して、Step 03 にソングを追加します。S002: CHORUS を設定してください。

Cut ボタンを押すと、選択している Step が消去されます。Insert ボタンを押すと、カットしたソングが選択している Step に挿入されます。

Copy ボタンを押すと、選択している Step がコピーされます。Insert ボタンを押すと、コピーしたソングが選択している Step に挿入されます。

3. 最終ステップを End に設定します。

Continue to Step01 にすると、キュー・リストを繰り返し再生します。

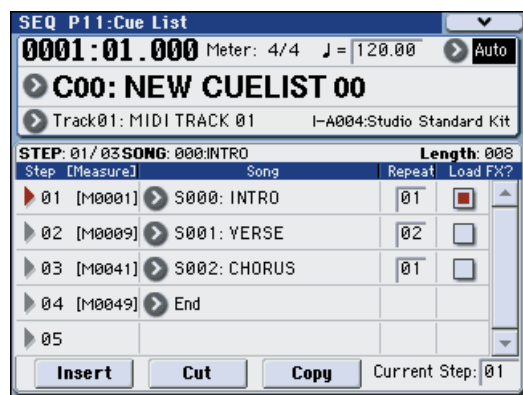
4. “Repeat” で Step のソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02 の S001: VERSE を 02 にしてください。

5. Step の各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合は “FX” チェック・ボックスをチェックします。

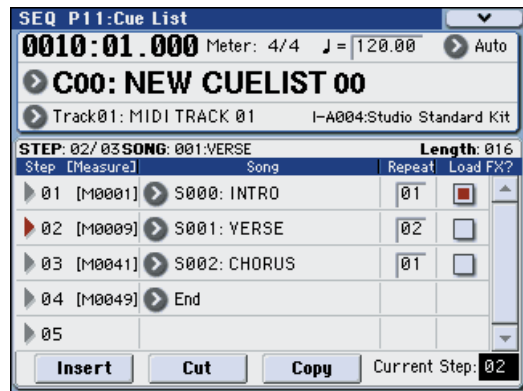
ここでは、エフェクトを読み込む Step 01 の “FX” チェック・ボックスをチェックします。

6. 各ソングで設定したテンポで再生するには “Tempo Mode” を Auto に設定します。

Manu (Manual) のときは、“J=” で設定したテンポで再生します。



7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと “Current Step” で設定したステップより演奏が開始します。



- “Step”: 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている “Step” です。また停止中に “Current Step” を設定すると表示がわかります。
- “M * * * * ”: そのステップの開始小節を示します。
- “Meter”: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー・リストの名前は、メニュー・コマンド “Rename Cue List” で設定します。
- 鍵盤を弾くと “Track Select” で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

キュー・リスト再生時、ソングのつなぎめで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。このようなときは、“Convert to Song” でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

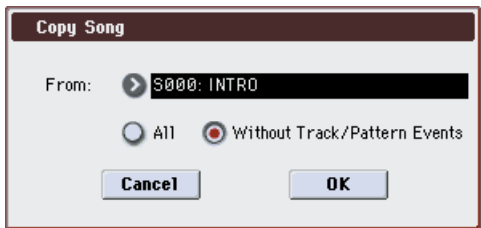
エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングからソングのつなぎめをスムーズにするには、Step 01 で “FX” をチェックします。残りのステップでは “FX” にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイム・ラグはありません。この方法では、エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDI コントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバーブを深くかけ、あるソングでは LFO のスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1 つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。

メニュー・コマンド “Convert to Song” の実行時にも、Step 01 のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“FX” にチェックしていない場合でも、その他の理由で、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングへのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめへの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song” でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する場合は、1 つのソング (例えば S000) の各設定 (プログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等) を行い、P0 等のメニュー・コマンド “Copy From Song” などを利用して、他のソングにコピーし、各設定を揃えておくこととよいでしょう。



⚠ キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDI チャンネルなどの設定が揃っていないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

フット・スイッチで Step を切り替える

フット・スイッチで Step を切り替えることができます。“Repeat” を FS にして、ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続

したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“Foot Switch Assign” (Global P2: Controllers ページ) を Cue Repeat Control に設定してください。

キュー・リストをソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またメディアに SMF で書き出すときにも、ソングにコンバートする必要があります。

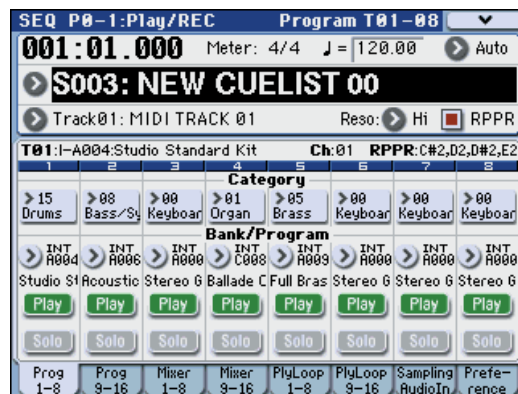
1. メニュー・コマンド “Convert to Song” を選びます。ダイアログが表示されます。
2. “To Song” でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。

コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます (“Convert to Song” の詳細、注意事項は、PG p.307 参照)。

新規ソングをコンバート先を選んでときに表示されるダイアログで、“Set Length” を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。OK ボタンを押すと、Convert Cue List ダイアログが表示されます。



3. OK ボタンを押します。キュー・リストがソングにコンバートされます。P0-1:Play/REC ページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。



ソングを保存する

ソングを USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス（市販）に保存する方法を説明します。

作成したデータを忠実に再現するために、“Save All”で保存することをお勧めします。

⚠ 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消えます。

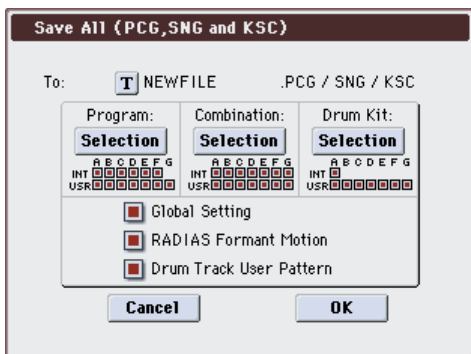
保存の手順は次のとおりです。

1. メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。（「メディアのセットアップ」）
2. MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
3. Save タブを押して、Media-Save ページを選びます。
4. “Media Select” でセーブ先を指定します。
5. ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

下の階層に移動する場合は Open ボタン、上の階層に移動する場合は Up ボタンを押します。

新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utility のメニュー・コマンド “Create Directory” を実行します。

6. メニュー・ボタンを押して、“Save All”を選びます。“Save All”は .PCG、.SNG、.KSC ファイルがセーブされます。



7. テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。
8. OK ボタンを押して、セーブを実行します。
9. セーブが終了して Save ページへ戻るとディスプレイには、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCG ファイル

インターナル・メモリーのプログラム、コンビネーション、ドラムキット・キット、RADIAS フォルマント・モーション、ユーザー・ドラムトラック・パターン、グローバル・セッティング、

.SNG ファイル

シーケンサーのソング、キュー・リスト、ユーザー・パターン

.KSC ファイル

マルチサンプル、サンプルの記述ファイル

ディレクトリ

.KSC ファイルに記述されているマルチサンプル (.KMP ファイル) とサンプル (.KSF ファイル)

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite（上書き）するかどうかを尋ねてきます。上書きするときは OK ボタンを押します。上書きをしないでセーブ

したいときは、Cancel ボタンを押して、再度手順 6 からの操作を行い、手順 7 でリネームした後にセーブしてください。

テンプレート・ソングの保存

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトや KARMA 機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド “Save Template Song” でセーブしてください。

Sequencer モードでの注意とその他の機能

本機のソング・データとその互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ

このデータは本機専用です。

本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお薦めします。

スタンダード MIDI ファイル


本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが（普通の演奏には問題ありません）、SMF 対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード／セーブは、Media モードで行ないます。（※p.138、p.141）

エクスクルーシブ・イベントを含んだデータにも対応しています。

XG、GS データ等の外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ（※PG p.309）を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

また、メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

 レコーディングした GM、XG、GS のエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にディスクへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF（スタンダード MIDI ファイル）のロードやセーブ（“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”）にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントを SMF として保存したり、SMF に含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

コンペア機能


リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

[COMPARE] スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが [COMPARE] スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

基本的には MIDI トラック、パターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット（メニュー・コマンドの実行時）のときだけコンペアが可能です。

- MIDI トラックへのレコーディング
- Track Edit（トラック・エディット）
P6:Track Edit-Track Edit ページのメニュー・コマンド“Memory Status”、“Panel-SW Solo Mode On”、“Exclusive Solo”、“FF/REW Spped”、“Set Location”以外のすべてのコマンド
- パターンへのレコーディング
- Pattern Edit（パターン・エディット）
P10: Pattern/RPPR-Pattern Edit ページのメニュー・コマンド“Memory Status”、“Panel-SW Solo Mode On”、“Exclusive Solo”、“Convert to Drum Trk Pattern”、“Erase Drum Track Pattern”、“FF/REW Speed”以外のすべてのコマンド
- Song Edit（ソング・エディット）
P0 ~ P5 各ページのメニュー・コマンド“Delete Song”、“Copy From Song”
- イントラック・サンプリング時
本体内蔵の RAM メモリーへのサンプリングにおいて、“Select Bank & Sample No.”（※PG p.282）の“Convert to”で Seq.Event をチェックしてサンプリングしたときのマルチサンプルとサンプルもコンペアの対象となります。これによってサンプリングをやりなおしたい場合に [COMPARE] スイッチを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。

 プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメーターのエディット
- 上記（コンペアが可能な操作）以外のメニュー・コマンド

メモリー・プロテクト

トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、Global モードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。（※p.126）

MIDI について

トラック・ステータス “Status”

シーケンサーで発音させる音源を、本機／外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス “Status” (P2- MIDI ページ) を INT または BTH にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“Status” を EXT、EX2 または BTH にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます。(外部音源の MIDI チャンネルを本機の EXT、EX2 または BTH のトラックの “MIDI Channel” に合わせる必要があります。)

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Status							
▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ Off	▶ INT	▶ EXT	▶ EX2
MIDI Channel							
01	02	03	04	05	06	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	000	001

本機の Sequencer モードを、16 マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INT または BTH に設定します。

(☞ 参照 : PG p.228 「Status」)

シーケンサーと外部 MIDI 機器との同期

シーケンサーでレコーディング／プレイするテンポを外部の MIDI 機器 (シーケンサーやリズム・マシンなど) と同期させることができます。(☞ PG p.652)

サンプリング(オープン・サンプリング・システム)

Sampling モード概要

サンプリング機能について

M3 は、オープン・サンプリング・システム (Open Sampling System) を採用し、Sampling モードをはじめ、Program、Combination、Sequencer モードで、各モードに特化したサンプリング/リサンプリングが行えます。

- AUDIO INPUT 端子、S/P DIF IN 端子に接続した外部からのオーディオ信号を 48kHz ステレオ 16 ビットでサンプリングします。アナログ信号はデジタル信号に変換してサンプリングします。デジタル信号はデジタル信号のまま取り込みます。

Note: 別売の EXB-FW を装着すると、ホスト・アプリケーション上の M3 Plug-In Editor からデジタル信号を入力することができます。詳しくは M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書 (PDF) をご覧ください。

- 本機のフィルター、エフェクト、KARMA、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングします。
- オーディオ CD からオーディオ信号を直接デジタルで抽出 (リップング) します。

これらのサンプリング/リサンプリングは、本機の RAM メモリーや USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス (市販のハードディスクなど) に書き込むことができます。

RAM メモリーと USB ストレージ・デバイスへのサンプリング

RAM メモリーへのサンプリング

EDS プログラムやドラムキットで、サンプリング/リサンプリングしたマルチサンプルやサンプルの音源波形を使用するには、RAM メモリーにサンプリングします。

M3 は 64 Mbyte の RAM を実装しており、別売の EXB-M256 を搭載することで 256 Mbyte を増設することができます。なお、RAM の 64 Mbyte のうち、512byte はシステムで使用するため、その領域にはサンプリングできません。

サンプリングが可能な時間の目安は、次のようになります。

RAM メモリー容量とサンプリング時間

メモリー容量	サンプリング周波数 48kHz のサンプリング時間	
	モノ	ステレオ
64Mbyte	約 11 分 39 秒	約 5 分 49 秒
256Mbyte	約 46 分 36 秒	約 23 分 18 秒

- ⚠ 電源をオフにすると、RAM メモリーに書き込んだマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前にメディアにセーブしてください。

電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存したデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

別売 EXB-M256 の装着

EXB-M256 は、256MB (メガ・バイト) の容量をもつメモリー・ボードです。

Sampling モードでは、サンプル・メモリー・バンク RAM2 が選択できるようになります。バンク RAM2 でのサンプリング時間は上記表を参照してください。

この他、各種フォーマット (KORG、WAVE、AIFF、AKAI (S1000/3000)、SoundFont2.0) のサンプル・ファイルをロードしたり、別売の PCM エクスパンション USB メモリーのデータをロードできます。

EXB-M256 の装着方法については、p.196 をご覧ください。

USB ストレージ・デバイスへのサンプリング

M3 の USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス (市販のハード・ディスクなど) のメディアへサンプリング/リサンプリングすると、サンプルは WAVE ファイルとして保存されます。

このサンプル (WAVE ファイル) は、M3 の RAM メモリーへロードすることによって再び音源波形として使用できますし、シーケンサーで作ったソングをサンプリングして、USB CD-R/RW ドライブ (市販) で、オーディオ CD を作成することもできます。また、WAVE ファイルですので、コンピューターでロードするなど汎用的な使用が可能です。

1 つのサンプル・ファイルは、モノ、ステレオ共に最大で 80 分 (モノ: 約 440Mbyte、ステレオ: 約 879 Mbyte 使用) のユーザー・サンプリングができます。

モードごとのサンプリング/リサンプリング機能

Sampling モード

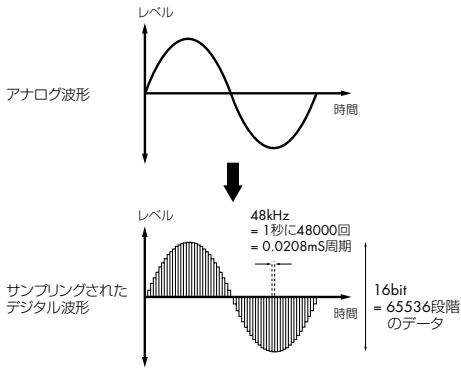
1. AUDIO INPUT 端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換してサンプリングします。エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。
2. S/P DIF 端子に接続したデジタル・オーディオ機器からのデジタル・オーディオ信号を直接サンプリングします。エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz に対応しています。
Note: 別売の EXB-FW 増設時、FireWire 端子からのサンプリングも可能です。
3. USB A 端子に接続した USB CD-R/RW ドライブ (市販) からオーディオ CD のデジタル・オーディオ信号を、直接サンプリングできます。(リップング機能)
4. サンプリングしたサンプルにエフェクトをかけるなどの加工をしてから、再びサンプリングするリサンプリングが可能です。サンプルを指定して自動的にエフェクト処理を行う "Auto"、エフェクトをかけたサンプルを手動で演奏して再度サンプリングする "Manual" が選択できます。
5. ディスプレイにサンプル波形を表示し、豊富な波形編集コマンド (メニュー・コマンド) やループ設定、タイム・スライス、タイム・ストレッチなどのエディットが可能です。

Program, Combination, Sequencer モード

1. 各モードの各機能(フィルター、エフェクト、KARMA、シーケンサー等)を使った演奏をリサンプリングできます。
2. 上記(前述「Sampling モード」1、2 参照)の入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます。このとき本機での演奏と各入力端子からの外部オーディオ音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら、入力端子等からの外部オーディオ音のみをサンプリングすることができます。
3. Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができます。シーケンサーをプレイバックさせながら、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように時間軸をある一定の周期でアナログ信号のレベルを読み取り、デジタル・データとしてメモリーに取り込みます。



この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz(キロ・ヘルツ)というのは1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は1(秒) / 48000(回) = 約0.00002083(秒) = 約0.02083(m秒ミリ・秒)となります。

サンプリング周波数が高いほどアナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタル・データに変換します。このときの精度がビット・レゾリューションです。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、有限のレゾリューションのデジタル・データに変換することになります。16bit(ビット)では、2の16乗 = 65536段階でレベルを表わすこととなります。

ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この48kHz、16bitというのは、DATなどのオーディオ機器のクオリティと同等です。CDは44.1kHz、16bitで、サンプリング周波数が少し低くなっています。

サンプリングの構成

サンプリングの構成を示します。

サンプルとマルチサンプル

サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)やファイルをロードして内部メモリーに取り込んだデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは実際の波形データとそれを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメータで構成されており、マルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。

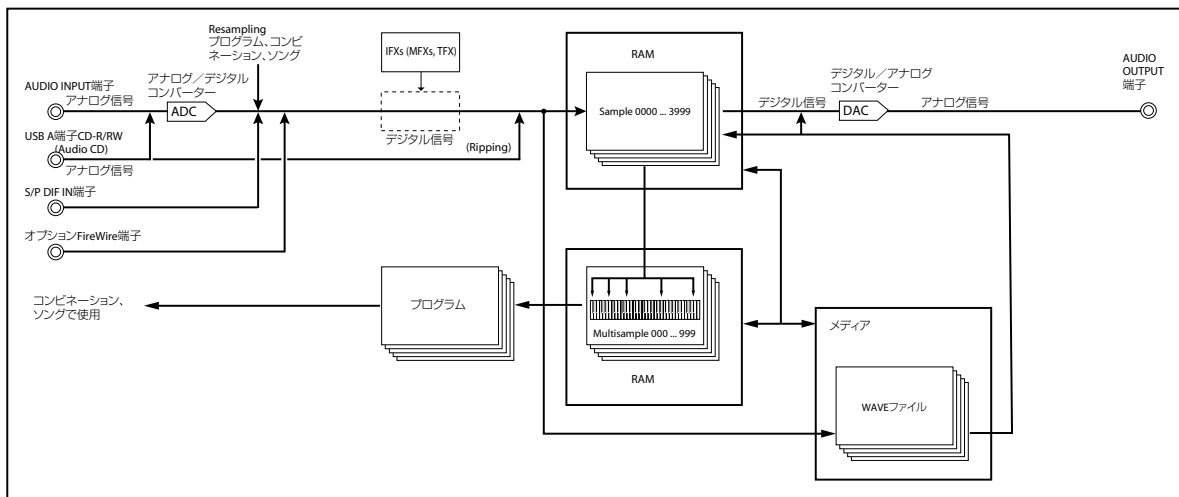
本機では、最大4000サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

1つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これによりインターナル・メモリーを無駄に消費することなく、1つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この1つの波形データを共有して、サンプルAでは「One-Two-Three」、サンプルBでは「One-Two」、サンプルCでは「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。

マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小1つから最大128個のインデックスで構成されます。1つのインデックスには、それぞれどのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメータを持っています。

サンプリング構成図



マルチサンプルの利用法

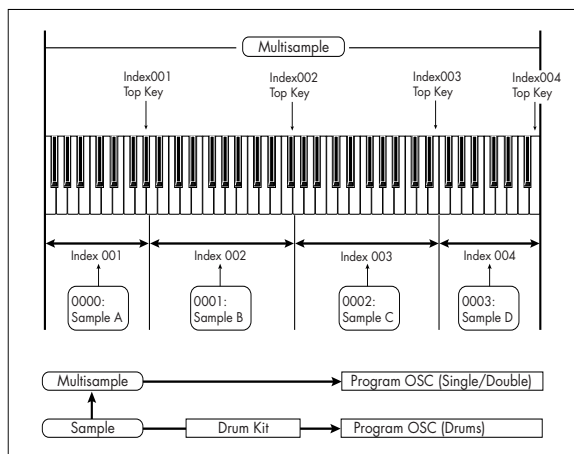
例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その 1 サンプルを全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞれの音域のサンプルを配置することによって不自然さを解決することができます。

例えば 1 オクターブごとに 1 つの音程をサンプリングして、それら複数のサンプルをインデックス（再生する鍵盤の範囲）に割り振ります。本機内蔵のプリセット・マルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルに配置して鍵盤上に並べることによって、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤やパッドごとに異なるフレーズをアサインできます。また、これらのサンプルを 1 オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

本機では、最大 1000 マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。

このマルチサンプルはプログラムのオシレーターに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソングで使用したりできます。また、KARMA 機能と組み合わせることによって面白い効果も出せます。(例：効果音や言葉のサンプルを KARMA 機能で自動演奏させるなど)



コンペア

Sampling モードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy Sample”、“Copy MS” (※ 参照：PG p.345、p.347) などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、P1: Sample Edit や P2: Loop Edit の一部メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

Sampling モードでのサンプリングとエディット

Sampling モードではサンプリングしたり、サンプリングしたサンプル・データやメディアから読み込んだサンプル・データ (WAVE や AIFF 等を含む) の波形をエディットします。また、エディットしたサンプルをインデックス (ゾーン) にアサインしてマルチサンプルを作成します。

Sampling モードのページ構成

	ページ	おもな内容
RECORDING	P0: Recording	サンプルのレコーディング (サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUT の設定、メモリーの表示。
	P1: Sample Edit	サンプリングしたり、Media モードでロードして内部メモリーに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。
EDIT	P2: Loop Edit	サンプルの再生パラメーターの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやリバース再生のオン/オフ。Time Slice、Time Stretch 等の編集。
	P3: Multisample	マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。
CONTROLLER & AUDIO CD	P4: Controllers Setup	コントローラーの設定。
	P5: Audio CD	オーディオ CD の再生とリッピング。
EFFECT	P8: IFX	Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの選択と設定。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.21「基本的な操作方法」を参照してください。

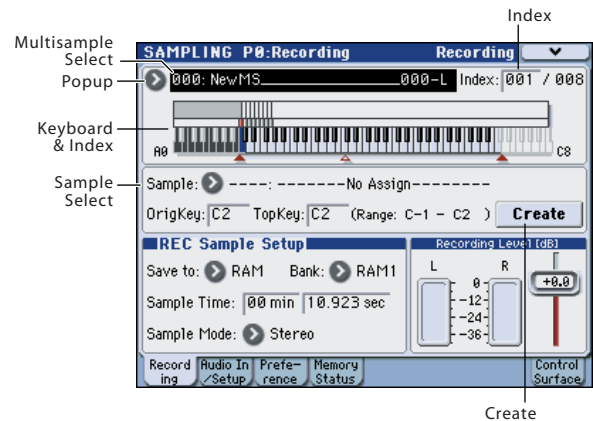
サンプリングは、Sampling モードの P0 ~ P9 のどのページでも SAMPLING [REC]、[START/STOP] スイッチを操作することによって行えます。入力レベルなどのレコーディングに関する設定は P0: Recording の各パラメーターで行い、この設定は他のページでも有効になります。

選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング P0: Recording

マルチサンプルにインデックスを作成して、サンプルをインデックスに割り当てます。

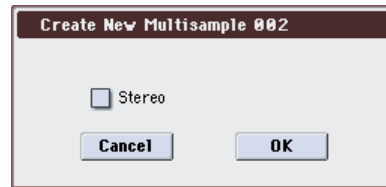
1. MODE [SAMPLING] スイッチを押して、Sampling モードに入ります。
2. P0: Recording- Recording ページを選びます。



3. “Multisample Select” を選び、マルチサンプルを作成します。

新規にマルチサンプルを作成する場合は、“Multisample Select” ポップアップ・ボタンを押して Multisample No. に名前が入っていないリストを押すか、テン・キー [0] ~ [9] でナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。

ダイアログが表示されます。

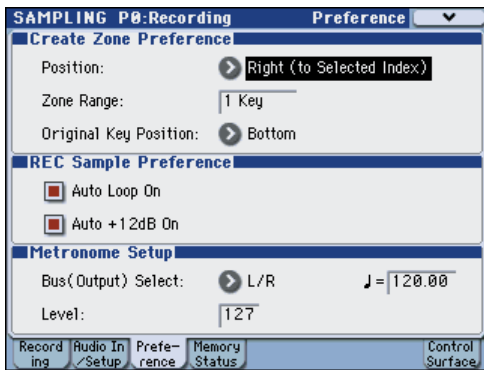


ステレオのマルチサンプルを作成する場合は “Stereo” チェック・ボックスをチェックして、OK ボタンを押します。モノのマルチサンプルを作成する場合は、“Stereo” チェック・ボックスのチェックをはずして OK ボタンを押します。

4. Create ボタンを押してインデックスを作成します。

電源オン直後の “Index” は 001/008 になっています。これは 8 つのインデックスがあり、そのうちの 1 つめのインデックスが選ばれていることを示しています。

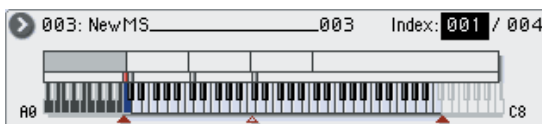
Create ボタンを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。“Keyboard & Index” にそれぞれのインデックスの範囲、オリジナル・キーの位置が表示されます。
 Note: Create ボタンを押したときに作成されるインデックスは、P0:Recording- Preference ページ Create Zone Preference に従って作成されます。(P3: Multisample- Preference ページでも設定できます。)



電源オン直後は、“Position”がRight (to Selected Index)、“Zone Range”が1 Key、“Original Key Position”がBottomに設定されていますので、次のようなインデックスが作成されます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテイクをまとめてサンプリングするときに便利です。



“Zone Range”を12 Keysにすると、1オクターブごとにインデックスが作成されます。



5. “Index”を選びます。

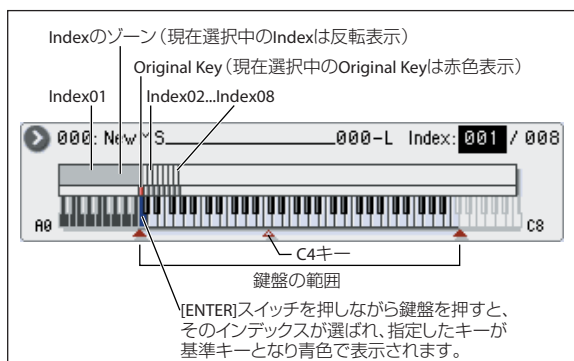
“Index”は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤またはパッドを押すことによっても選べます。ここでは001にします。

6. “Index”にサンプルを割り当てます。

サンプルがすでにRAMメモリーにある場合は、“Sample (Sample Select)”でサンプルを選び、割り当てます。新規にサンプリングする場合は、サンプリングしてください。サンプリングしたサンプルは自動的に手順5で選んだインデックスに割り当てられます。鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾くと、割り当てたサンプルが発音します。

7. 手順5、6を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てます。

マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスの範囲、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です。(※参照:p.115「マルチサンプルのエディット P3: Multisample Edit」)



複数のサンプルを作成するときは

前述の操作例では、インデックスを複数作成 (Create ボタンを数回押す) した後、各 “Index” にサンプルを割り当てていく方法を説明しました。

それ以外にも、1つのインデックスを作成し、サンプリングをする、この2つの作業を繰り返す方法があります。

1. Create ボタンを1回押してインデックスを作ります。

2. サンプリングをしてサンプルを作成します。

サンプリングしたサンプルは自動的に手順1.で作成したインデックスに割り当てられます。

3. 手順1、2の操作を繰り返します。

複数のサンプルをサンプリングしていくような場合に効率的です。

パッドへサンプルをアサインする

パッド [1] ~ [8] は、初期設定では C2 ~ G2 の各キーに対応しています。

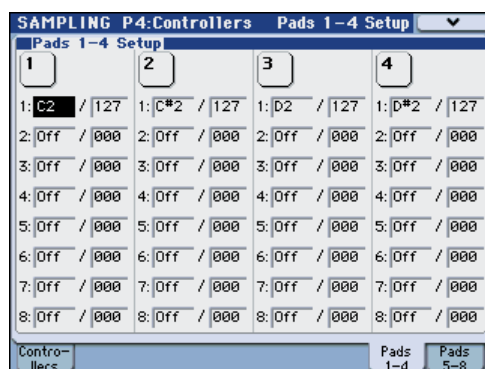
例えば、初期設定の “Index” 001/008 は “OrigKey” と “Top Key” が C2 に設定されています。C2 の鍵盤を弾くと割り当てたサンプルが発音します。パッド [1] を叩くと、同じサンプルが発音します。

このように “Index” 002 ~ 008 にサンプルを割り当てると、C#2 ~ G2 の鍵盤を弾くのと同じサンプルが、パッド [2] ~ [8] を叩くことによって発音します。

Samplingモードでは、PAD MODE を VELOCITY SENSITIVE にしてもペロシティで音量を変化させることはできません。

パッドによってサンプルが発音するノート・ナンバーを変更することができます。

Sampling P4: Controllers- Pads 1-4 Setup、または Pads 5-8 Setup ページで設定します。あまり弾かないであろう音域にパッドを対応させるということもできます。ノート・ナンバーを選び、[ENTER]スイッチを押しながら該当する鍵盤を押して設定することができます。



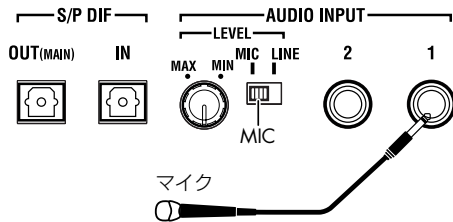
基本的なサンプリング方法

マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する

AUDIO INPUT 1 端子に接続したマイクで、声をモノラルでサンプリングします。

マイクを接続し、入力レベルを調節する

1. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にマイクを接続します。
2. AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを MIC 側に設定し、[LEVEL] ノブを MIN に回し、マイクを接続後、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。



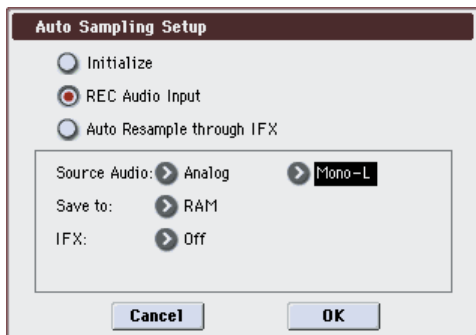
サンプリング・セットアップをする

1. Sampling P0: Recording– Audio In/Setup ページを選びます。
MODE [SAMPLING] スイッチを押して、Sampling モードに入ります。Sampling P0: Recording ページが表示されていることを確認してください。

表示されていない場合は [EXIT] スイッチを押して表示させ後、Audio In/Setup タブを押します。

2. メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選び、コマンドを表示します。

“Auto Sampling Setup” は、各モードでサンプリングをするために必要な各種パラメーターを自動的に設定します。サンプリングするときはこの設定をガイドとして使用するとよいでしょう。



3. “REC Audio Input” を選びます。
外部オーディオをサンプリングするための設定にします。
4. “Source Audio” を Analog にします。外部オーディオの入力ソースを AUDIO INPUT 1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力をサンプリングします。
5. “Mono-L/Mono-R/Stereo” を Mono-L にします。INPUT 1 端子の入力を内部 L チャンネルに送り、モノラルでサンプリングします。
6. “Save to” を RAM にします。サンプリングしたデータは RAM メモリーに書き込まれます。

7. “IFX” を Off にします。インサート・エフェクトをかけないでサンプリングします。
8. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
サンプリングするための設定が準備できました。



Note: 設定された内容を確認しておきましょう。

Analog Input:

Input 1 “Level”: 127, “Pan”: L000
“BUS Select”: L/R

INPUT 1 端子からの入力レベルとパン、送り先を L/R バスに設定します。

“Source BUS”: L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。

“Recording Level”: + 0.0

外部入力レコーディング用の初期設定です。

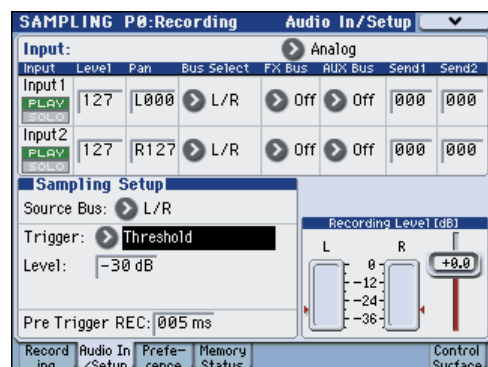
“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Sampling Mode”: L-Mono

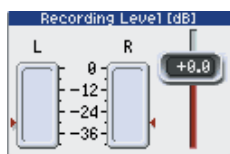
内部 L チャンネルの音をモノでサンプリングします。

9. サンプリングを開始する方法 “Trigger” を変更しましょう。入力音がある一定の音量を超えるとサンプリングがスタートするように設定します。
 - “Trigger” を Threshold, “Level” を - 30dB に設定します。レコーディング待機の状態から - 30dB 以上で音声入力があると自動的にレコーディングがスタートします。
 - “Pre Trigger” を 005ms に設定します。出だしの音がかけないように、サンプリング開始時の直前 (5ms) からレコーディングが始まります。



レコーディング・レベルを調節する

1. リア・パネルの [LEVEL] ノブで適切なレベルに調整します。
「ADC OVERLOAD !」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。
「ADC OVERLOAD !」が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最高の音が得られます。
2. SAMPLING [REC] スイッチを押します。
マイクに向かって声を出すと、レベル・メーターにレコーディングされる声の音量が確認できます。
「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。



3. 調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

レコーディングする

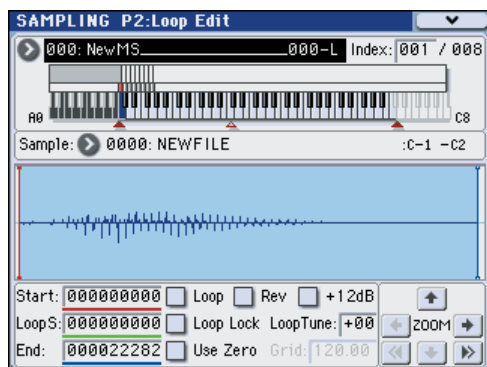
1. SAMPLING [REC] スイッチを押します。
レコーディング待機状態にします。
2. マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。
(例: 「It's」)
“Level” -30dB のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。
3. 話し終わったら SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。
これでサンプリングができました。“Sample(Sample Select)” にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。

サンプリングした内容を確認する

1. 今サンプリングして作成されたサンプルは、(初期設定では) Index 001 に割り当てられます。Index 001 の “OrigKey” の鍵盤 (C2) を押すと、サンプリングした音が確認できます。またパッド [1] を叩くことによっても確認できます。
鍵盤またはパッドを押し続けると、サンプルがループ (繰り返し) 再生することが確認できます。

ループをオフにする

1. P2:Loop Edit ページを表示します。
“Loop” のチェックをはずします。C2 鍵盤を押し続けてもループしません。



2. レコーディングするサンプルを、自動的にループ・オフにします。

P0: Recording- Preference ページを表示します。
“Auto Loop On” のチェックをはずします。

“Auto Loop On” にチェックが付いている場合は、サンプリングすると自動的に “Loop” オンになり、サンプルはループ再生します。

次のサンプルをレコーディングする

1. P0:Recording- Recording ページで “Index” を選び、[Δ] スイッチを押して、002 を選びます。
2. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。
マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。
(例: 「So」)
話し終わったら SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。
3. 手順 1 と 2 を繰り返して何回かサンプリングしてください。
(例: 「Easy」、 「To」、 「Sampling」、 「With」、 「M3」)

サンプリングした内容を確認する

1. 鍵盤を順番に弾いてください。
C2 の鍵盤から半音ずつ順番に弾いてください。今サンプリングしたサンプルが順番に再生されます。
(例では、C2 から F#2 の鍵盤を順番に弾くと 「It's So Easy To Sampling With M3」と聞こえます。)
作成したマルチサンプルはプログラムやコンビネーションとして使用することができます。(※参照: p.116 「マルチサンプルのプログラムへのコンパート」)

入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする

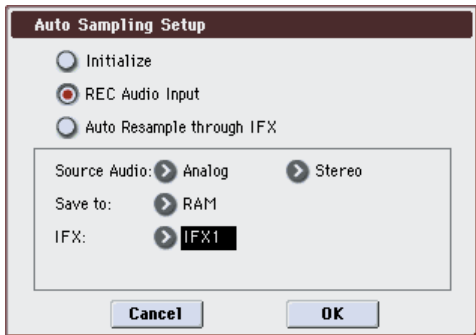
AUDIO INPUT 1 端子に接続したマイクでの声にインサート・エフェクトをかけて、ステレオでサンプリングします。

マイクを接続し、入力レベルを調節する

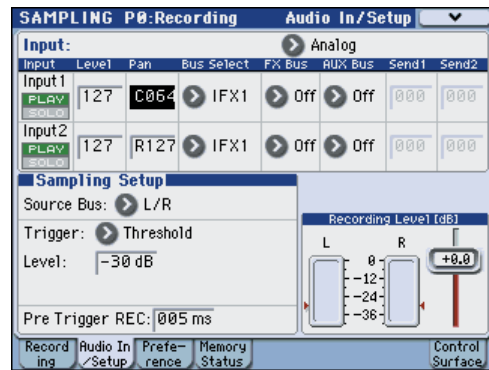
1. リア・パネルAUDIO INPUT 1 端子にマイクを接続し、入力レベルを調節します。(※ 参照 : p.108 「マイクを接続し、入力レベルを調節する」)

サンプリング・セットアップをする

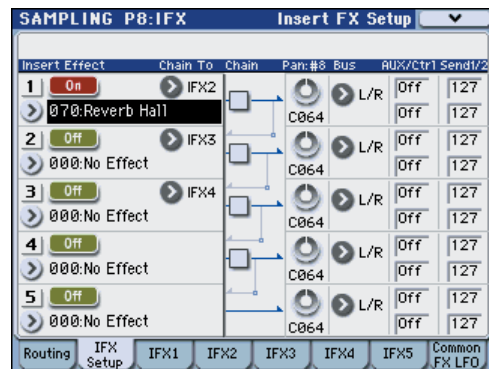
1. Sampling P0: Recording- Audio In/Setup ページのメニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選び、コマンドを表示します。



2. “REC Audio Input” を選びます。
外部オーディオをサンプリングするための設定にします。
3. “Source Audio” を Analog にします。外部オーディオの入力ソースを AUDIO INPUT 1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力をサンプリングします。
4. “Mono-L/Mono-R/Stereo” を Stereo にします。INPUT 1、2 端子の入力を内部 L、R チャンネルに送り、ステレオでサンプリングします。
5. “Save to” を RAM にします。サンプリングしたデータは RAM メモリーに書き込まれます。
6. “IFX” を IFX1 にします。インサート・エフェクト 1 を使用してサンプリングします。
7. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
サンプリングするための設定が準備できました。
Note: 設定された内容を確認しておきましょう。
Input 1 “BUS Select”: IFX1
INPUT 1 端子からの入力レベルとパン、送り先を IFX1 バスに設定します。
“Sampling Mode”: Stereo
内部 L、R チャンネルの音をステレオでサンプリングします。それ以外の設定は、「マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する」手順 8 (p.108) と同様です。
8. 若干設定を変更します。
Input1 の “Pan” を C64 に設定します。
これで入力信号が中央に定位します。
その他にも、“Trigger” を Threshold、“Level” を -30dB、“Pre Trigger” を 005ms に設定します。



9. P8: IFX- Insert FX Setup ページを選びます。



10. “IFX1” を選び、テン・キーで [7], [0] を入力し [ENTER] スイッチを押して、070: Reverb Hall を設定します。
“IFX1 On/Off” を押し、ON に設定します。
11. マイクに向かって言葉を話し、リバーブがかかっていることを確認してください。
IFX1 ページでエフェクトの設定を変えることができます。
12. IFX1 通過後の “Bus” が L/R に設定されているのを確認してください。
13. P0: Recording- Recording ページで Index を選びます。
新規にインデックスを作る場合は Create ボタンを押します。

レコーディング・レベルを調節する

(※ 参照 : p.109 「レコーディング・レベルを調節する」)

レコーディングする

1. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディング待機状態にします。
サンプリングする言葉を話します。
“Level” -30dB のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。
2. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。

サンプリングした内容を確認する

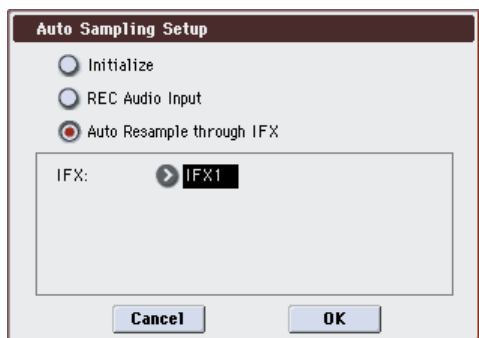
1. 鍵盤を弾いてください。
“OrigKey” の鍵盤を押すと、サンプリングした音が確認できます。

サンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする

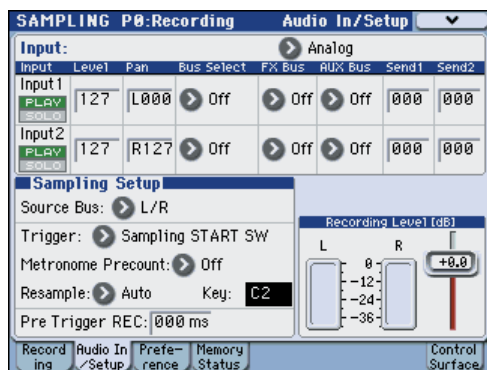
サンプリングした音にインサート・エフェクト等をかけてサンプリングし直すことを通常リサンプリングといいます。

“Resample” Auto

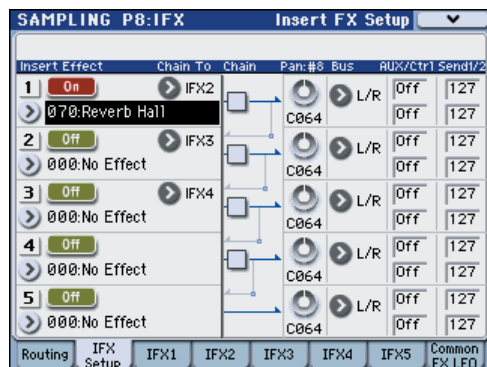
1. P0:Recording- Recording ページで、リサンプリングするサンプルを“Sample (Sample Select)”にアサインします。
電源オン直後の設定では、アサインしたサンプルは“Orig Key”C2に設定されます。
2. メニュー・コマンド“Auto Sampling Setup”を選びます。
ダイアログが表示されます。
3. “Auto Resample through IFX”を選び、“IFX”で使用するエフェクトを選びます。



4. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
サンプリングするための設定が準備できました。
5. リサンプリングするサンプルを P0: Recording- Audio In/Setup ページの“Key”で設定します。
通常、Recording ページの“Orig Key”に合わせます。



6. P0: Recording- Preference ページで、“Auto +12dB On”にチェックがついていることを確認します。
7. P8:IFX- Insert FX Setup ページで、“IFX1”に 070: Reverb Hall を選び、“IFX On/Off”を ON に設定します。



“Key”に設定した鍵盤を押して、リバーブがかかっていることを確認してください。

また、IFX1 の後ろの“Bus”が L/R になっていることを確認してください。

8. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを順番に押します。

自動的に“Key”にアサインしたサンプルが再生され、リサンプリングがスタートします。

サンプルが再生し終わり、リサンプリングが終了します。

“Sample Select”にリサンプリングされたサンプルが自動的に割り当てられます。

Note: Sampling モードでは、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングした結果をモニターするときに、ふたたび 2 重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、P8: IFX- Routing ページの“Bus (IFX/Output) Select”は自動的に L/R に設定されます。

再度インサート・エフェクトをかけたい場合は IFX1 に設定し直してください。

“Auto Resample through IFX”によるパラメーター設定

- P0: Recording- Audio In/Setup
INPUT1 “Bus Select”: Off
INPUT 1、2、S/P DIF L、R 端子からの入力をオフにします。
“Source Bus”: L/R
L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。
“Trigger”: Sampling START SW
SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、リサンプリングが開始します。
“Resample”: Auto
インデックスにアサインされているサンプルを自動的にリサンプリングします。
“Recording Level”: 0.0
リサンプリング用の初期設定です。
- P0: Recording- Recording
“Save to”: RAM
RAM メモリーへサンプリングします。
“Sampling Mode”: Stereo
内部 LR チャンルの音をステレオでサンプリングします。
- P0: Recording- Preference
“Auto +12dB On”: On
サンプリングしたサンプルは“+12dB”の設定が自動的にオンになります。
- P8: IFX- Routing
“Bus Select” IFX1
- ▲ “Bus Select”を Off から L/R や IFX1 ~ 5 に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R 端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

“Resample” Manual

上記のように自動的にリサンプリングを行う方法 (“Resample” Auto) 以外に、鍵盤で弾いた音をそのままリサンプリングする方法 (“Resample” Manual) があります。

- “Sample (Sample Select)” にリサンプリングするサンプルをアサインし、“Resample” を Manual に設定します。“Trigger” を Note On にし、必要に応じて “Sample Mode” を Stereo にします。そして、“Source Bus”、P8: IFX-Routing “Bus Select” とエフェクトを設定し、SAMPLING [REC]、[START/STOP] スイッチを押した後に、リサンプリングしたいサンプルがアサインされた鍵盤を押し、リサンプリングを開始します。リサンプリングを終了するには SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

ループ・エディット P2: Loop Edit

サンプルをループさせる再生アドレスをエディットします。P2:Loop Edit ページでは、次のことが行えます。

- “Start”、“End”、“Loop Start” でループさせる再生アドレスを波形を見ながら設定します。ズーム・イン／アウト、Use Zero、グリッド機能などを使用し、設定が容易にできます。
- ループ・オン／オフ、ループ再生のチューン変更、+12dB 再生、リバーブ再生などを設定します。
- タイム・スライス (Time Slice) 機能で、リズム・ループ・サンプル (ドラムス等のパターンをループさせたサンプル) のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割できます。分割したサンプルに対応するパターンやトラックの演奏データも自動的に作成できますので、即座に Sequencer モードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーで再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応) (☞ 参照: PG p.359 [Time Slice])
- タイム・ストレッチ (Time Stretch) 機能で、サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に適用している Sustaining またはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に適用している Slice を選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応) (☞ 参照: PG p.362 [Time Stretch])
- 弦・管などの音程付楽器音のサンプルをループして音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループ (Crossfade Loop) 機能を実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。(☞ 参照: PG p.366 [Crossfade Loop])

ループ設定

1. ループを設定するサンプルを選びます。

P2:Loop Edit ページや P0:Recording- Recording ページ等の “Sample (Sample Select)” や “Index” でサンプルを選びます。

- ▲ “Sample (Sample Select)” でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

Loop

2. P2:Loop Edit ページの “Loop” チェック・ボックスでループ再生のオン／オフを設定します。

チェックをつけたときループ・オンになります。

手順 3 で設定するアドレス間で動作します。

Loop On: Start → End → Loop Start → End → (Loop Start → End を繰り返す)

Loop Off: Start → End

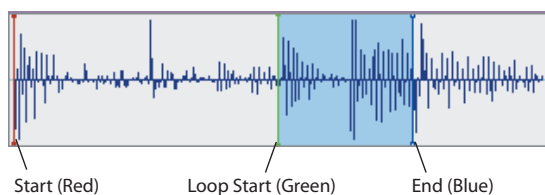


サンプルが割り当てられているキー (“Keyboard & Index” で反転表示している鍵盤の範囲) を鍵盤で弾くと再生します。

“Sample Mode” を Stereo にしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段が L 側、下段が R 側です。

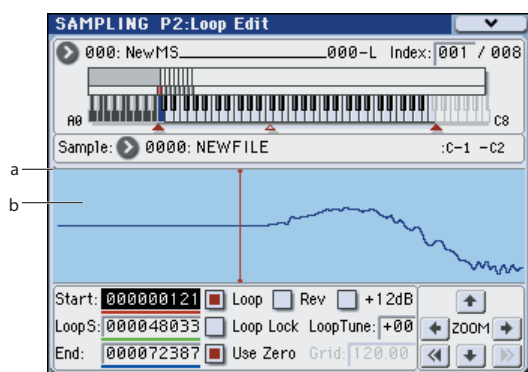
3. “Start” でスタート・アドレス、“Loop Start” でループ・スタート・アドレス、“End” でエンド・アドレスを設定します。

“Start” を選んで(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等のVALUEコントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。“Loop Start” と “End” も同様に設定します。下図の例では、“Start” を最初の波形の直前、“Loop Start” を2番目の波形の直前、“End” を任意に合わせています。



ZOOM

4. ZOOM ボタンを操作すると画面表示の範囲が変わります。“Start” が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。



図に示す a はサンプル波形全体のどの範囲を b で表示しているかを示します。時間軸に対してズーム・インしていくと、拡大している部分が全体のどこにあたるかを確認できます。b は ZOOM ボタンの操作で波形表示が拡大 (ズーム・イン) / 縮小 (ズーム・アウト) します。

Use Zero

“Use Zero” チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設

定できるようになります。つなぎめでノイズが発生しにくいアドレス設定が簡単に行えます。

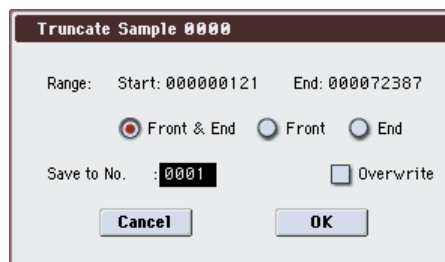
Truncate

5. 必要であればメニュー・コマンド “Truncate” で、スタート (またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。

ラジオ・ボタン Front & End を選びます。

“Save to No.”、“Overwrite” チェック・ボックスの設定を変更しないで、OK ボタンを押して実行します。

実行するとインデックスにはトランケートされたサンプル・データが自動的に設定されます。



- ⚠ メニューで選択したコマンドの一部には、ダイアログでエディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを “Save to No.” で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選ばれるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定を変えようとしてください。また、コマンドのダイアログで “Overwrite” にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが上書きされます。通常、チェックしないで保存を実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、メニュー・コマンド “Delete Sample” で消去することができます。

グリッドによるループ設定

“Grid” は、波形表示にテンポ BPM をグリッドで表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

P1: Sample Edit ページでも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

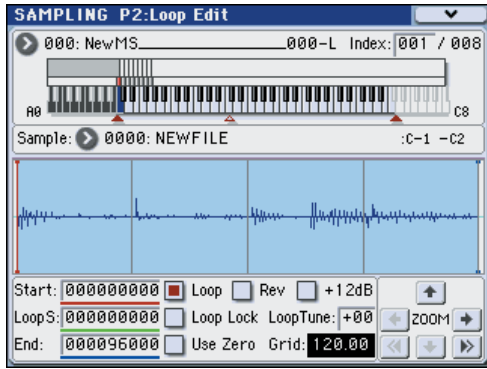
1. メニュー・コマンド “Grid” を選びます。

ダイアログで On を選びます。“Resolution” を任意に設定します。

OK ボタンを押します。



2. P2: Loop Edit の “Grid” でテンポを設定します。



グリッドは、基準キー (“Keyboard & Index” のブルーのキー) の再生ピッチを基準に表示されます。[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

基準キーの鍵盤を押して、サンプルを再生し、フレーズに合わせ、[TAP TEMPO] スイッチを 4 分音符刻みで押します。タップ・テンポが有効になり、テンポが設定されます。

3. エンド・アドレス “End” をグリッドの点線に重なるように設定します。

これでループ周期が、BPM 値に同期した長さに設定されます。

グリッド表示は、ループ・オンのときは “Loop Start” を基準に表示されます。ループ・オフのときは “Start” を基準にします。

4. グリッド表示を消すときは、メニュー・コマンド “Grid” で Off を選びます。

サンプル (波形データ) のエディット P1: Sample Edit

サンプル (波形データ) をエディットします。P1: Sample Edit では、次のことが行えます。

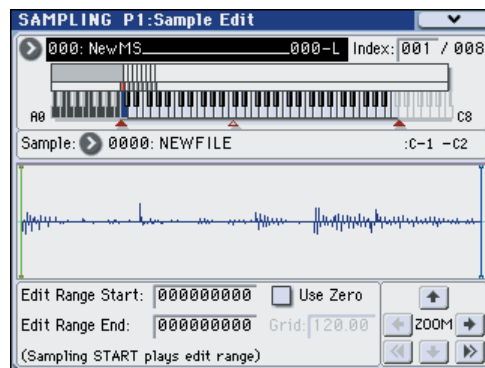
- “Edit Range Start”、“Edit Range End” を、波形を見ながら設定します。ズーム・イン/アウト、Use Zero、グリッド機能などを使用し、設定が容易にできます。
- サンプルをカット、コピー、ミックス、インサート、ノーマライズ、ボリューム・ランプ、リバースなどのさまざまなコマンドを使用して、サンプル波形のエディットが行えます。(参照: PG p.353 [Cut])
- レート・コンバートでは、サンプル・データのサンプリング周波数を 2/3 ~ 1/6 に下げ、いわゆるダウン・サンプリングした効果が出せます。(参照: PG p.356 [Rate Convert])
- リンク (Link: Crossfade 付) 機能は、2 つのサンプルをつなぎ合わせて、1 つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。(参照: PG p.357 [Link])

1. エディットするサンプルを選びます。

P1: Sample Edit ページや P0: Recording- Recording ページ等の “Sample (Sample Select)” や “Index” でサンプルを選びます。

▲ “Sample (Sample Select)” でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

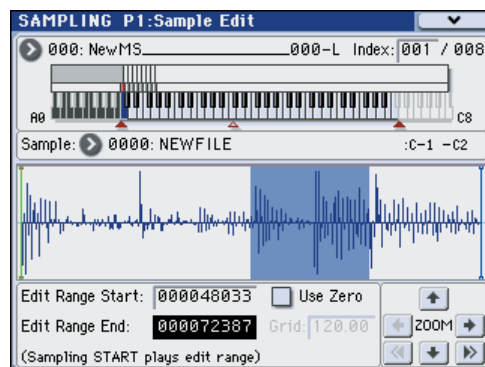
2. P1: Sample Edit ページを選びます。



現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。“Sample Mode” を Stereo にしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2 段に分かれて表示されます。上段が L 側、下段が R 側です。

3. “Edit Range Start”、“Edit Range End” でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示になります。



設定した範囲の音を確認するときは SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。基準キー（キーボード表示のブルーのキー）のピッチで再生されます。[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

サンプルが割り当てられているキー（“Keyboard & Index” で反転表示している鍵盤の範囲）を鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

ZOOM、“Use Zero” チェック・ボックスの使用方法は、P2: Loop Edit と同様です。

4. メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、OK ボタンを押して実行します。

各コマンドについては、PG p.344「Sampling: Menu Command」を参照してください。

マルチサンプルのエディット P3: Multisample Edit

マルチサンプルのインデックス作成、サンプルのアサイン、インデックスの削除、コピー、挿入や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

マルチサンプルのエディットは P3: Multisample で行います。

インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定は P0:Recording- Recording ページでも行えます。

インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、Insert、Cut、Copy、Create ボタンを使用します。

1. P3: Multisample Edit ページを選びます。



2. “Multisample (MS)” でエディットするマルチサンプルを選びます。
3. “Index” を選びます。
VALUE コントローラーまたは[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤（またはパッド）を押しても選択できます。
4. 次の各ボタンを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。
選択したインデックスを削除するときは Cut を使用します。
Insert は、Cut、Copy との組み合わせで使用します。Cut、Copy したインデックスの内容が挿入されます。
Create は、P0:Recording- Recording の Create と同機能のもので、(※参照：p.106「マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング P0: Recording」)

インデックスの設定の変更

1. 「インデックスの編集」手順 1～3 の各設定を行います。
2. 選択したインデックスのパラメーターを設定します。
 - “Sample” で、選択したインデックスのサンプルを設定します。ここでサンプルを選ぶことも可能です。
 - “OrigKey (Original Key)” で、サンプルのオリジナル・キーを設定します。
 - “Top Key” を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。“Range” は、“Top Key” の設定によって決定したゾーンの範囲を表示します。
 - “Level” は、サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

- “Constant Pitch” にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- “Pitch” は、インデックスごとにサンプルの発音ピッチを設定できます。メニュー・コマンド “Pitch BPM Adjust” で、ループの周期を任意の BPM 値へ合わせ込むことができます。(※参照：PG p.367 「Pitch BPM Adjust」)

リップング P5: Audio CD

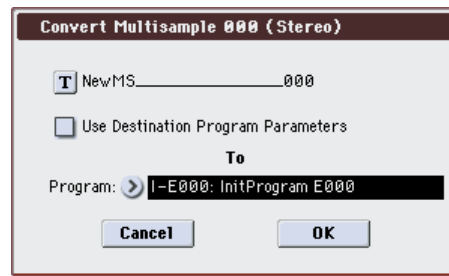
M3 は、USB A 端子に接続した USB CD-R/RW ドライブ (市販) から、オーディオ CD の音声情報をデジタル・データのままとり込む、リップングすることができます。

リップングの操作方法は、「Destination」(※PG p.367) を参照してください。

マルチサンプルのプログラムへのコンバート

P0: Recording ~ P4: Controllers ページでは、メニュー・コマンド “Convert MS To Program” が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。Program モードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。

1. プログラムにコンバートするマルチサンプルを “Multisample Select (MS)” で選びます。
2. メニュー・コマンド “Convert MS To Program” を選び、ダイアログを表示します。



3. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、新規プログラム名を (24 文字まで) 入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。
4. “Use Destination Program Parameters” をチェックしないで実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルをここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Sampling モードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

“Oscillator Mode” (Prog P1) が Single のプログラムとしてコンバートされます。

“Use Destination Program Parameters” をチェックして実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルをここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

- ▲ “Use Destination Program Parameters” をチェックする場合、次の点に注意してください。

コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” は Single である必要があります。この条件に合わないときに実行しようとする、[Oscillator Mode conflicts] を表示します。コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” の設定を変更してください。

5. To “Program” で、コンバート先のプログラムを選びます。バンク USER-F を Sampling モード用のプログラム・バンクとして使用することをお勧めします。
6. OK ボタンを押して、実行します。
7. MODE [PROGRAM] スイッチを押して Program モードに入り、コンバートしたプログラムを選び、確認してください。

Note: メニュー・コマンド “Convert MS To Program” を使用しないで、Sampling モードで作成したマルチサンプルをプログラムで使うには、Prog P2: OSC/Pitch- OSC1(2) Basic ページで OSC1(2) Multisample の “Bank” で、RamM または RamS を

設定します。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定で Sampling モードで作成したマルチサンプルが発音します。

サンプルをドラムキットで使用するには

Sampling モードで作成したサンプルは、ドラムキットのインストゥルメントとして使用することができます。


Global P5: Drum Kit- Sample Setup ページで Drumsample の “Bank” で、RamM または RamS を設定します。

マルチサンプル、サンプルの保存

作成したマルチサンプルやサンプルのデータを残しておきたいときは、USB ストレージ・デバイス (市販) に保存してください。

Sampling モードで、マルチサンプルとサンプルだけを保存する場合は、Media-Save ページのメニュー・コマンド “Save Sample Data” を実行します。マルチサンプルをプログラムにコンバートしたり、Combination や Sequencer モード、またはドラムキット等で Sampling モード等で作成したマルチサンプルまたはサンプルを使用しているときは、ロード時に忠実に再現するために、“Save All” で保存することをお勧めします。

その他の Program、Combination、Sequencer モードでも、“Save All” で保存することをお勧めします。

 作成した内容は、電源をオフにすると消えます。セーブ方法は p.138 を参照してください。またセーブが可能なメディアについては p.217 を参照してください。

Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング

Program、Combination、Sequencer モードでも、各入力端子から外部オーディオ音をサンプリングすることができます。

また、各モードでの演奏を内部デジタル領域でリサンプリングすることができます。M3 のフィルター、エフェクト、KARMA、ドラムトラック、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。

M3 での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本機の KARMA 機能、シーケンサー等の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。

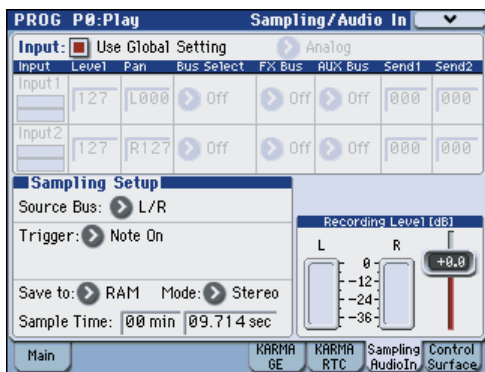
この他、Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができ、シーケンサーを走らせながら、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

KARMA 機能によるフレーズをリサンプリングする

自分で演奏したり KARMA 機能で鳴らした、プログラムやコンビネーションのサウンドをリサンプリングすることができます。

ここでは Program モードで KARMA 機能のフレーズをサンプリングする方法を説明します。Combination、Sequencer モードでも同様のサンプリングが可能です。

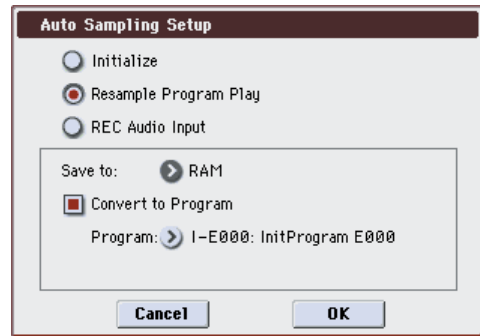
1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、リサンプリングするプログラムを選びます。
2. KARMA 機能をオン (KARMA [ON/OFF] スイッチ点灯) にして、鍵盤を弾き、フレーズが鳴るのを確認します。
3. P0: Play- Sampling/Audio In ページを選びます。



4. “Use Global Setting” にチェックがついている場合は、メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を実行すると、Global モードの Input 設定がエディットされます。チェックが付いていない場合はプログラムごとの Input 設定がエディットされます。ここでは確認しやすいので、チェックをはずしてください。
5. メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選び、ダイアログを表示します。

サンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。プログラム、コンビネーション、ソングでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときガイドとして使用することができます。また設定を初期化するとき使用します。

6. 次のように設定します。
 - “Resample Program Play”: On
プログラム演奏をリサンプリングするための設定にします。
 - “Save to”: RAM
リサンプリングしたデータ RAM メモリーに書き込みます。
 - “Convert to Program”: On
“Program”: 任意
リサンプリング後、自動的に “Program” で設定するプログラム・ナンバーにコンバートします。



7. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
リサンプリングするための設定が準備できました。

Note: 設定された内容を確認しておきましょう。

Input

各 Bus: Off

外部入力をすべて Off にします。

RECORDING LEVEL

“Recording Level”: 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

Sampling Setup

“Source Bus”: L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Note On

鍵盤を弾くと同時にサンプリングがスタートします。

“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

8. レコーディング・レベルを調整します。
SAMPLING [REC] スイッチを押して、“Recording Level” スライダーで調整します。

KARMA 機能をオンにして演奏し、「CLIP!」が表示される直前のレベルにします。“Recording Level” スライダーは [VALUE] スライダー等で調整します。

調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。

9. サンプリングします。
KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにします。
SAMPLING [REC] スイッチを押します。
SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディング待機状態にします。

鍵盤を押します。

鍵盤を押すと同時にレコーディングがスタートします。

レコーディング中、鍵盤やコントローラーによる演奏がすべてレコーディングされます。

SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

10. リサンプリングした音を確認します。

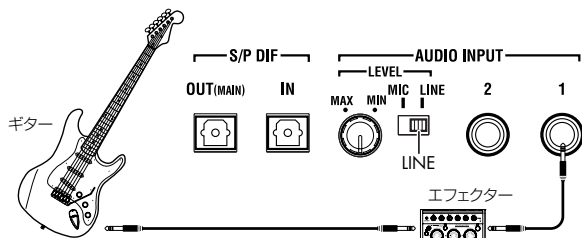
コンパート先プログラム・バンクとナンバーを選びます。
C2の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが聞こえます。

KARMA 機能によるフレーズを聞きながら、外部からのギター音のみをサンプリングする

ここでは、Program モードで M3 の KARMA によるフレーズ演奏を聞きながら、外部入力音の音のみをサンプリングする方法を説明します。

Program モード以外にも、Combination、Sequencer モードでも同様のサンプリングが可能です。

1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、モニター用として使用するプログラムを選びます。
2. KARMA 機能をオン (KARMA [ON/OFF] スイッチ点灯) にして、鍵盤を弾き、ドラム・フレーズが鳴るのを確認します。LATCH をオンにします。[LATCH] スイッチを押して点灯させてください。
また、テンポ “♪” を好みに合わせて調節してください。
3. KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。
4. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを LINE に設定し、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。



▲ ギター・エフェクター等パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

5. P0: Play- Sampling/Audio In ページを選びます。
6. “Use Global Setting” のチェックがついている場合は、メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を実行すると、Global モードの Input 設定がエディットされます。チェックが付いていない場合はプログラムごとの Input 設定がエディットされます。ここでは確認しやすいので、チェックをはずしてください。
7. メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選び、ダイアログを表示します。
8. 次のように設定します。

“REC Audio Input”: On

外部オーディオをプログラムの演奏をモニターしながら、サンプリングするための設定にします。

“Mono-L/Mono-R/Stereo”: Mono-L

Analog のときは Input1 からの入力を、L-MONO にサンプリングするように設定されます。

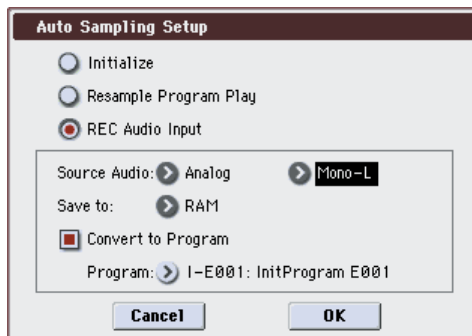
“Save to”: RAM

リサンプリングしたデータ RAM メモリーに書き込みます。

“Convert to Program”: On

“Program”: 任意

リサンプリング後、自動的に “Program” で設定するプログラム・ナンバーにコンバートします。



9. OK ボタンを押してコマンドを実行します。

サンプリングするための設定が準備できました。

Note: 設定された内容を確認しておきましょう。

Analog INPUT1

“AUX Bus”: 1/2

その他の Bus: Off

AUDIO INPUT 1 の入力を AUX Bus 1/2 へ送ります。

RECORDING LEVEL

“Recording Level”: 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

Sampling Setup

“Source Bus”: AUX 1/2

AUX Bus 1/2 へ送られる音がサンプリングされます。L/R バスへ送られる内部音源の音はサンプリングされません。

“Trigger”: Sampling START SW

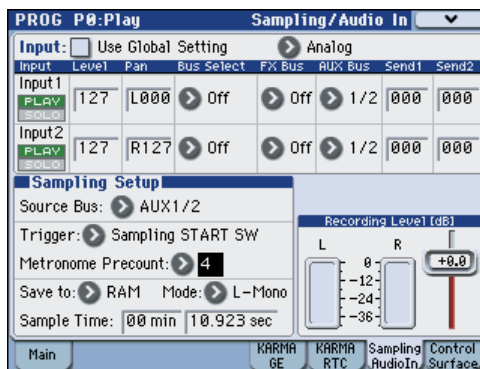
SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。

“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: L-Mono

内部 L チャンネルの音をモノでサンプリングします。



10. 設定をいくつか変えてみます。

“Metronome Precount”: 4

SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、

4 拍カウントされ、その後にレコーディングが開始します。
(レコーディング時はメトロノームは鳴りません。)

あと、Input “Pan” で定位を変えてもよいでしょう。

- 11.レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD !」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。

「ADC OVERLOAD !」が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最良の音が得られます。

- 12.SAMPLING [REC] スイッチを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにして、鍵盤を押し、ドラム・フレーズを鳴らしながら、ギターを弾いて最終的な音量を確認します。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。

- 13.調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。

- 14.KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにして、

SAMPLING [REC] スイッチを押すと、レコーディング待機状態になります。

- 15.SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを開始します。

- 16.レコーディングが終了したら、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

- 17.KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオフにします。

- 18.サンプリングした音を確認します。

コンパート先のプログラム・バンクとナンバーを選びます。

C2の鍵盤を押すとサンプリングしたサウンドが聞こえます。

KARMA 機能によるフレーズと外部からのギター音をミックスしてサンプリングする

KARMA 機能による演奏と、外部入力音を一緒にサンプリングする方法を説明します。

ここでは、Program モードで M3 の KARMA によるフレーズ演奏と、AUDIO INPUT 端子に接続したギターによる演奏と一緒にサンプリングする方法を説明します。

Program モード以外にも、Combination、Sequencer モードでも同様のサンプリングが可能です。

1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、リサンプリングするドラムス・プログラムを選びます。
2. KARMA 機能をオン (KARMA [ON/OFF] スイッチ点灯) にして、鍵盤を弾き、ドラム・フレーズが鳴るのを確認します。LATCH をオンにします。[LATCH] スイッチを押して点灯させてください。
また、テンポ “♪” を好みに合わせて調節してください。
3. KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。
4. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。
前述の手順 4 を参照してください。(※p.119)
5. P0:Play- Sampling/Audio In ページを選びます。
6. “Use Global Setting” のチェックをはずします。
7. ここでは “Auto Sampling Setup” を使用しないで、手動で設定します。

このサンプリング例は、前述の 2 例を組み合わせたもので、“Auto Sampling Setup” による設定をいくつかの変更が必要なためです。

次のように設定します。

Audio Input

“Use Global Setteing”: Off

INPUT1

“Bus Select”: L/R

“Pan”: 任意

“Level”: 127

“AUX Bus”: Off

AUDIO INPUT 1 の入力を L/R バスに送ります。

RECORDING LEVEL

“Recording Level”: 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

Sampling Setup

“Source Bus”: L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。

“Metronome Precount”: 4

4 拍をカウント・ダウンします。

“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

8. レコーディングするギターとドラム・フレーズの音量を調整し、サンプリングをしてください。

前述の手順 11 ~ 17 を参照してください。(※p.120)

9. サンプリングした音を確認します。

前例から引き続き作業しているときは、前回指定したコンパート先のプログラム・バンクとナンバーが有効になっています。そのプログラムを選び、C#2 の鍵盤を押すとサンプリングしたサウンドが聞こえます。

Auto Sampling Setup”の“Convert to Program”を使用していない場合は、Sampling モードで確認します。

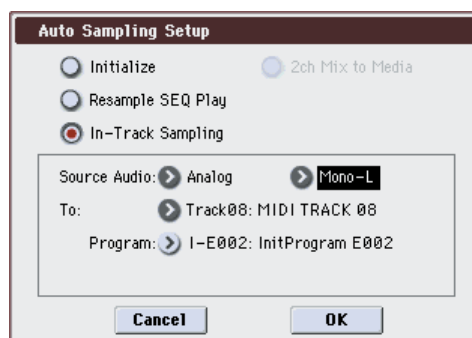
Sampling P0: Recording- Recording ページで “Sample (Sample Select)” でサンプルを割り当てます。割り当てたインデックスの鍵盤を押して、サンプリングした音を確認してください。

イントラック・サンプリング

イントラック・サンプリングは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、そのタイミングでノート・データを一緒に作成します。ソングのプレイバック時に、そのノート・データをきっかけにサンプルを再生します。つまり、サンプリングしたときと同じタイミングで、ソングに合わせてサンプルを鳴らすことができる機能です。

ここでは、マルチサンプルに AUDIO INPUT 1 端子に接続したギターの音を加える例を説明します。

1. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
2. ギターの音を加えるソングを選びます。
ソングを作成するか、作成したソングを事前に Media モードでロードしてください。
3. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。
(p.119)
4. P0-1:Play/REC- Sampling/Audio In ページを選びます。
5. Input “Use Global Setting” は Off にします。
6. メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選びます。
ダイアログが表示されます。
7. “In-Track Sampling” を選びます。



8. “In-Track Sampling” を次のように設定します。
 “Source Audio”: Analog
 “Mono-L/Mono-R/Stereo”: Mono-L
 Analog のときは Input1 からの入力を、L-MONO にサンプリングするように設定されます。
 “To”: 任意
 イントラック・サンプリング用のトラックを選びます。選択したトラックにサンプルをトリガーする MIDI ノート・データがレコーディングされます。
 “Program”: 任意
 コンパート先のプログラム・ナンバーを選びます。サンプリングが終了すると、新規マルチサンプルの作成からプログラムへのコンパート、トラックへのプログラムのアサインを自動的に行います。
9. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
 イントラック・サンプリングするための設定が準備できました。
 設定された内容を確認しておきましょう。
 Audio Input
 INPUT1
 “Bus Select”: Off
 “Pan”: L000
 “Level”: 127
 “AUX Bus”: 1/2

AUDIO INPUT 1 の入力を AUX バスに送ります。

RECORDING LEVEL

“Recording Level”: 0.0

サンプリング用の初期設定です。

Sampling Setup

“Source Bus”: AUX 1/2

AUX 1/2 バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。

“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: L-Mono

内部 L チャンネルの音をモノラルでサンプリングします。

- 10.ここでは次のように変更してください。

“Pan”: C64

“Trigger”: Threshold、 “Threshold Level”: 任意

“Sample Time”: 任意

- 11.レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD !」 (AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。

「ADC OVERLOAD !」 が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最良の音が得られます。

- 12.SAMPLING [REC] スイッチを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。

- 13.調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

- 14.SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

[LOCATE] スイッチを押してソングを再生する位置を先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してプレイバックします。

レコーディングしたいところで演奏を始めます。

“Threshold Level” の音量を超えるとサンプリングが始まります。

- 15.サンプリングを終了するところで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

ソングのプレイバックとサンプリングが終了します。

なお、設定した “Sample Time” になるとサンプリングが終了します。

- 16.[LOCATE] スイッチを押してソングの先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、サンプリングした音がソングに合わせて再生されるのを確認してください。

イントラック・サンプリング時のコンペアの動作については、p.100 を参照してください。

ソングをリサンプリングして、WAVE ファイルを作成する

ソングをリサンプリングし、ステレオ 2 チャンネルの WAVE ファイルを USB ストレージ・デバイス (市販のハードディスクなど) へ作成する手順を説明します。

メディアへリサンプリングした WAVE ファイルは、USB CD-R/RW ドライブ (市販) でオーディオ CD にすることができます。(※参照: p.146 「オーディオ CD の作成」)

- MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
- WAVE ファイルを作成するソングを選びます。
ソングを作成するか、作成したソングを事前に Media モードでロードしてください。
- 1 回のサンプリングにおいてメディアに書き込める時間は、モノ、ステレオ共に最大で 80 分 (モノ: 約 440Mbyte、ステレオ: 879Mbyte 使用) です。
- P0-1: Play/REC- Sampling/Audio In ページを選びます。
- Audio Input “Use Global Setting” は Off にします。
- メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” を選びます。
- ダイアログで “2ch Mix to Media” を選びます。



7. OK ボタンを押してコマンドを実行します。

設定された内容を確認しておきましょう。

Analog, S/P DIF, (FireWire)

Input 1, 2

“Bus Select”: Off

“AUX Bus”: Off

INPUT1, 2, S/P DIF L, R からの入力をすべて Off にします。

RECORDING LEVE

“Recording Level”: 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

Sampling Setup

“Source Bus”: L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sequencer START SW

SAMPLING [REC] スイッチ、[START/STOP] スイッチを押してレコーディング待機後、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、レコーディングが開始します。

“Save to”: MEDIA

“Select Directory” で選択したメディアへサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

8. メニュー・コマンド “Select Directory” を選び、WAVE ファイルの書き込み先等を設定します。

“Media Select”、Open、Up ボタンで、WAVE ファイルをセーブする先のディレクトリを選びます。

テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、ファイル名（6文字まで）を入力します。

“Take No.” はチェックしたままにしておきます。ファイル名の最後の2文字は“Take No.”の右側の番号が入ります。この番号はサンプリングするたびに1つずつ増えるので、続けてサンプリングしてもファイル名が同じになることはありません。

設定後、Done ボタンを押してダイアログを閉じます。

9. “Sample Time” にサンプリングする時間を設定します。

ソングの長さより少し多めに時間を設定します。

10. レコーディング・レベルを設定します。

- SAMPLING [REC] スイッチを押します。

Note: SAMPLING [REC] スイッチを押してからスタンバイ状態になる（SAMPLING [REC] スイッチが点滅してから点灯する）まで数秒から数十秒の時間がかかります。このときメディア内に必要な容量を確保する処理をしているためです。この状態のときに絶対にメディアを抜かないでください。メディアが故障することがあります。

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してソングをプレイバックし、レベル・メーターでサンプリングする音量を調整します。レベル・メーターの表示が小さい場合、0.0 から VALUE コントローラーで「CLIP!」が表示されないレベルまで上げてください。

電源オン時の初期設定は 0.0dB です。

- 調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してソングの再生を停止します。そして [LOCATE] スイッチを押します。

11. サンプリングを開始します。

- SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押し、ソングを再生します。同時にサンプリングが始まります。

12. ソングのプレイバックが終了したら、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押し、サンプリングを終了します。

13. メニュー・コマンド “Select Directory” で WAVE ファイルが作成されていることを確認します。ファイルを選び、SAMPLING [START/STOP] を押し、サンプリングした音を確認してください。

本機全体に関する設定(Global モード)

Global モードの構成

Global モードは、マスター・チューン、キー・トランスポーズ、エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバル MIDI チャンネル、システム・クロックなど全体に関する設定を行います。

その他に、ユーザー・ドラムキット、スケールの作成、ダンパー・ペダル、アサインابل・フット・スイッチ/ペダルの設定や、プログラム、コンビネーション、KARMA GE のカテゴリ・ネーム等を設定します。

Global モードのページ構成

	ページ	おもな内容
GLOBAL PARAMETERS	P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング Sampling モード以外での Audio Input の設定 (User Global Setting 用)
	P1: MIDI	本体全体の MIDI に関する設定 External Mode の設定
	P2: Controllers	リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定 KARMA、X-Y、Pad の CC# アサイン
	P3: Scales	ユーザー・スケール設定。16 種類のオクターブ・スケール、1 種類の全ノート・スケールを設定。
DRUM KIT	P4: Category	プログラム、コンビネーション、KARMA GE 等のカテゴリ・ネームをエディット
	P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(※p.21) を参照してください。

⚠ Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると消えます。Globalモードのデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、それ以外の全グローバル・セッティング(Global P0～4)の2つがあり、それぞれを保存します。また Media モードでメディアに保存することができます。(※参照：p.137、p.138)

⚠ Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

グローバル・セッティング

ベーシック・セットアップ

Global P0: Basic Setup- Basic ページでは、次の設定を行います。

他の楽器とチューニングを合わせる/ トランスポーズ(移調)する

“Master Tune” は、全体のピッチを調整します。他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CD やテープなどの音楽に合わせて演奏するときなどに設定します。± 50 セント(半音 = 100 セント)の範囲で設定できます。0 のとき 440Hz (A4 の周波数)です。

“Key Transpose” は、音域を半音単位ですらします。移調するときに設定します。± 1 オクターブの範囲で設定できます。

ベロシティやアフタータッチの強弱で、 音量や音色を変化する度合いを変える

ベロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱(ベロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさやある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分のベロシティの強さ、演

奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。(※参照：PG p.370)

“Velocity Curve” でベロシティ・カーブを、“After Touch Curve” でアフタータッチ・カーブを設定します。

エフェクトをバイパスする

Effect Global SW “IFX 1-5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX Off” をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトがバイパスになります。モードに関係なく全体の設定になります。例えば、本機の OUTPUT の出力を外部のミキサーへ送り、他の楽器と一緒にリバーブやコーラス等をかけるときはマスター・エフェクトやトータル・エフェクトをオフにします。

KARMA をプログラム、コンビネーション にリンクさせる / KARMA 機能を停止する

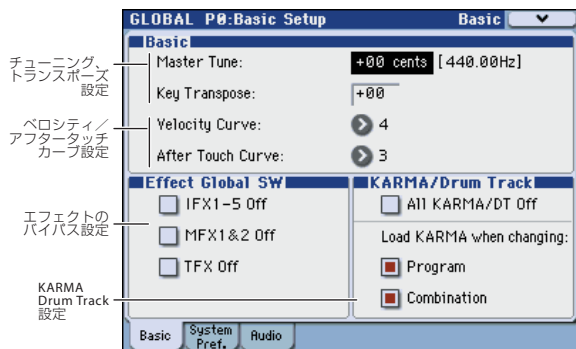
プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされている KARMA 設定を同時に切り替えるか、または KARMA 設定の状態を切り替えないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じ KARMA 設定でフレーズやパターンを生成しながら、プログラム、コン

ピネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Load KARMA settings when changing: “Program”、 “Combination” をチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えると、同時にライトされている KARMA 設定に切り替わります。

また、“All KARMA/DT Off” をチェックすると、すべての KARMA 機能とドラムトラック機能がオフになります。KARMA [ON/OFF] スイッチがオンの場合も KARMA 機能は動作しません。



ドラムトラック機能を停止する

“All KARMA/DT Off” をチェックすると、すべての KARMA 機能とドラムトラック機能がオフになります。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオンの場合もドラムトラック機能は動作しません。

システム・プリファレンス

Global P0: Basic Setup– System Preference ページでは、次の設定を行います。

複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合に設定する

S/P DIF による複数のデジタル・オーディオ機器を接続するときは、マスターを一つにして、それ以外はスレーブします。

本機がマスターのときは、“System Clock” を Internal に設定します。本機がスレーブのときは S/P DIF に設定します。

電源オン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる

電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode” の設定により異なります。

“Power On Mode” が Reset のとき (出荷時の設定)、自動的に Combination モードの P0:Play が選ばれます。

“Power On Mode” が Memorize のとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

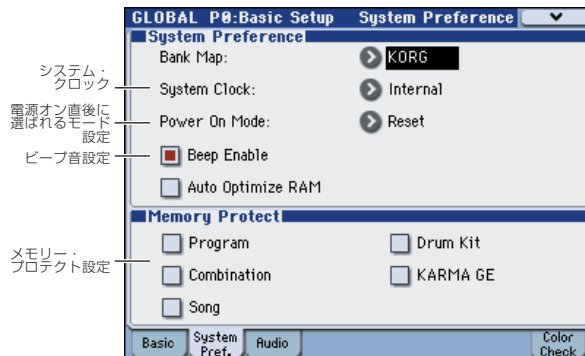
Memorize では、前回電源オフする直前の場所 (モード、ページ) およびプログラム、コンビネーション・ナンバーが呼び出されます。

ディスプレイを押したときにビープ音を出す

“Beep Enable” チェック・ボックスをチェックすると、ディスプレイのオブジェクトを押したときに、ビープ音が鳴ります。鳴らさないときはチェックをはずします。

メモリーにプロテクトをかける

Memory Protect の各チェック・ボックスをチェックすると、ライトやデータのロード、ソングのレコーディング等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

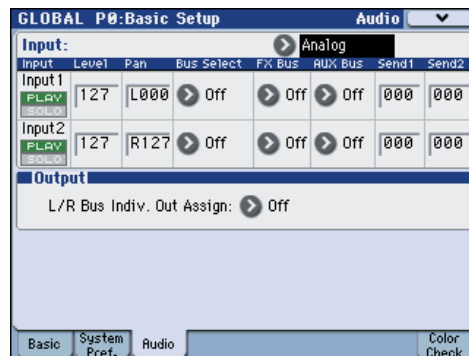


オーディオ入力設定

Program、Combination、Sequencer モード等で共通に使用するオーディオ入力を設定する

Global P0: Basic Setup– Audio ページでは、Sampling モード以外での、アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力元の選択、入力レベル、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

この設定を使用する場合は、各モードの “Use Global Setting” にチェックをつけてください。

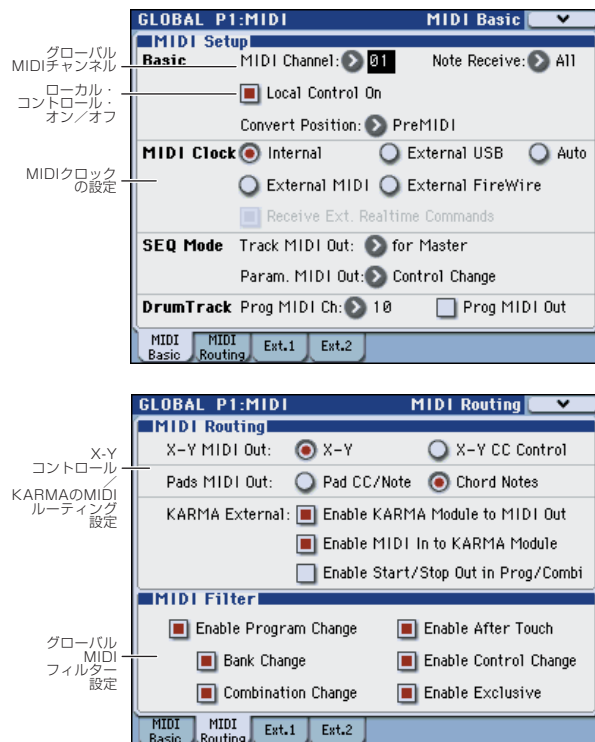


MIDI ベーシック／ルーティング

本機全体の MIDI に関する設定をする

Global P1: MIDI- MIDI Basic ページと MIDI Routing ページでは、グローバル MIDI チャンネルや、ローカル・コントロール・オン／オフ、MIDI クロック、MIDI ルーティングや、MIDI フィルターなどを設定します。

MIDI エクスクルーシブ・ダンプ・データの送信もこれらのページのメニュー・コマンドで行います。(※ 参照：PG p.399)



エクスターナル・コントロール

M3 のエクスターナル・コントロールは、コントロール・サーフェスのスイッチ [1]～[8] とスライダ [1]～[8]、パッド [1]～[8] で、外部 MIDI 機器をコントロールします。これらのコントローラーでそれぞれ MIDI チャンネルと MIDI コントロール・チェンジを送信します。

合計 128 のセットがあります。

工場出荷時には、プリロード・データがロードされています。例えば、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAW ソフトウェアのレベルやパンなどをリアルタイム・コントロールするためのセットアップが収められています。

Note: プリロード・エクスターナル・コントロールのコントロール・チェンジ (CC#) 設定と、対象となるアプリケーションの設定については、「M3 External Setups」(PDF) をご覧ください。

エクスターナル・コントロールを使用する

Note: 事前に M3 からコンピューターへのアプリケーションまたは MIDI 機器に MIDI データが送信できるように設定してください。

1. MODE [PROG] スイッチを押します。(LED 点灯)

ここでは例として Program モードを選びましたが、Combination、Sequencer モードのいずれでも構いません。

2. CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] スイッチを押します。

3. Prog P0: Play- Control Surface ページを選びます。

このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。



4. “Setup (Setup Select)” を選び、使用するエクスターナル・コントロール・セットを選びます。

下段にセット・リストが表示されます。現在有効になっているスイッチとスライダの機能が確認できます。

5. コントロール・サーフェスのスイッチ [1]～[8] とスライダ [1]～[8]、パッド [1]～[8] を操作すると、割り当てられた MIDI チャンネルで MIDI コントロール・チェンジ (CC#) が送信されます。

Note: M3 の鍵盤やその他のコントローラーは各モードでの通常の動作をします。

6. “Program Select” でプログラムを切り替えます

7. CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] スイッチを押して、各コントローラーを操作します。

設定を継続しながら、エクスターナル・コントロールをコントロールすることができます。

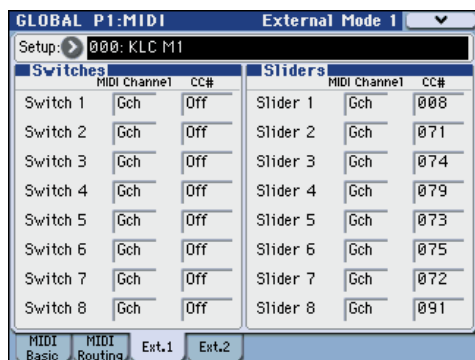
Program モードでプログラムを変更したり Combination モードに切り替えたりしても、そのセットはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI 機器へのコントロール設定を変えないで、別の M3 のサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロール設定を切り替えたりすることができます。

エクスターナル・コントロールを設定する

エクスターナル・コントロール・セットアップは Global モードで作成します。

⚡ Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。設定を保存するときは、“Write Global Setting” (または “Update Global Setup”) を実行してください。

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. Global P1: MIDI-External Mode 1 ページを表示します。



3. “Setup (Setup Select)” でエディットしたいエクスターナル・コントロールを選びます。
4. External Mode 1 ページでは、スイッチ [1] ~ [8] とスライダー [1] ~ [8] に対する設定をします。
 “MIDI Channel” は、各スイッチまたはスライダーが送信する MIDI チャンネルを設定します。
 “CC#” は、各スイッチまたはスライダーが送信する MIDI コントロール・チェンジを設定します。
5. Global P1: MIDI-External Mode 2 ページを表示します。
 パッド [1] ~ [8] に対する設定をします。
 “MIDI Channel” は、各パッドが送信する MIDI チャンネルを設定します。
 “Note/CC#” は、各パッドが送信するノートまたは MIDI コントロール・チェンジを設定します。
 “Fixed Velocity” は、フロント・パネル [PAD MODE] スイッチを FIXED VELOCITY (フィックスド・ベロシティ: パッドを叩く強さとは関係なくベロシティ値は固定) の値を設定します。

名前をつける

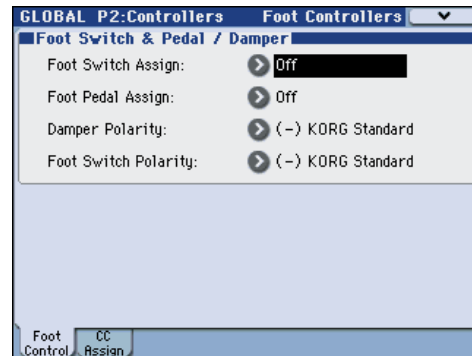
何をコントロールするためのセットアップなのか分かるように、エクスターナル・コントロールに名前をつけることをおすすめします。

メニュー・コマンド “Rename External Setup” でつけます。名前のつけ方は p.191 を参照してください。

ペダル等のコントローラー設定

Global P2: Controllers- Foot Controllers ページ では、次の設定を行います。

アサインブル・スイッチ, アサインブル・ペダルの機能を設定する



Assignable Switch

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチ (別売の PS-1 ペダル・スイッチ) の機能を設定します。

- “Foot Switch Assign” で設定します。
 以下の設定ができます。
 オルタネート・モジュレーション・ソース
 エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース
 パルタメント・オン/オフ
 ソステヌート効果
 ソフト・ペダル効果のオン/オフ
 ダンパー効果のオン/オフ
 プログラムやコンビネーションの選択 (アップ/ダウン)
 バリュウ Inc/Dec
 シーケンサーのスタート/ストップ
 シーケンサーのパンチ・イン/アウト
 キュー・リスト・リピート機能
 タップ・テンポ
 KARMA 機能のコントロール
 ドラムトラック機能のオン/オフ
 X-Y MODE、X-Y モーションのオン/オフ
 ジョイスティック、リボン・コントローラー等のコントローラー動作、など (☞ 参照: PG p.385)

Assignable Pedal

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ペダル (別売の XVP-10 エクスプレッション/ボリューム・ペダル、EXP-2 フット・コントローラー) でコントロールする機能を設定します。

- “Foot Pedal Assign” で設定します。
 以下の設定ができます。
 マスター・ボリューム
 オルタネート・モジュレーション・ソース
 エフェクト・ダイナミック・モジュレーション・ソース
 パルタメントのピッチ変化スピード
 ボリューム (エクスプレッション)
 インサート・エフェクト通過後のパンパン
 ボリューム
 マスター・エフェクトへのセンド・レベル

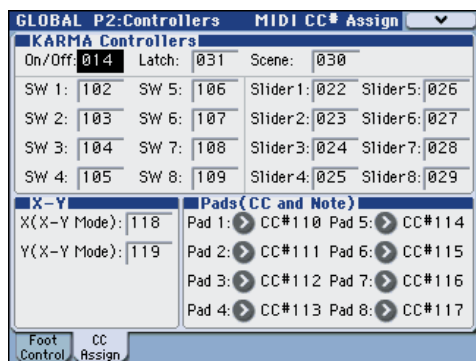
ジョイスティック、リボン・コントローラー等のコントローラー動作、など (※ 参照: PG p.385)

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき“Foot Switch Assign”はFoot Switch(CC#82)、“Foot Pedal Assign”はFoot Pedal(CC#04)に設定します。

KARMA, X-Y, Pad コントローラーへ MIDI CC# を設定する

Global P2: Controllers- MIDI CC# Assign ページでは、KARMAのスイッチとスライダ、パッド[1]~[8]、X-YコントロールのX方向、Y方向にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。パッド[1]~[8]は、コントロール・チェンジ・メッセージまたはノート・ナンバーを割り当てます。

通常、初期設定を使います。初期設定に戻すには、メニュー・コマンド“Reset Controller MIDI Assign”をDefault Settingで実行します。



スケールを作成する

オリジナル・スケールを作成し、プログラム等に設定する

オリジナル・スケールが作成できます。1 オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される User Octave Scale を 16 種類、128 鍵の音階を個別に設定する User All Notes Scale を 1 種類、設定できます。

各キーの音程を± 99 に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選べます。

それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	P1- Key Zone/Scale: Scale
Combination	P2- Other T01-08, T09-16: Scale, Use Program's Scale
Sequencer	P3- Other T01-08, T09-16: Scale, Use Program's Scale

ここでは Sequencer モードでの設定手順を説明します。

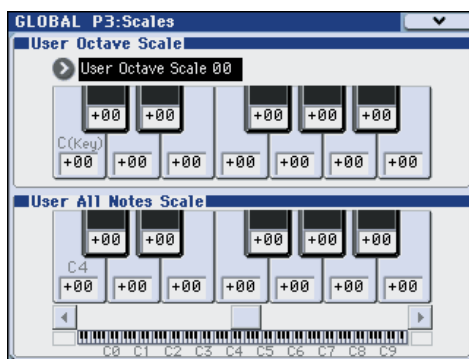
1. ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。

ユーザー・オクターブ・スケールを作成するときは、“User Octave Scale Select”で、作成するスケールを選択します。

2. キーを選び、VALUE コントローラーでピッチを変更します。± 99 で基準の音程より約半音上下します。

Note: キーは、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても選ぶことができます。

Note: プリセット・スケールをコピーして、オリジナルのスケールを作成することができます。メニュー・コマンド“Copy Scale”を実行します。



3. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
4. Seq P3: Track Param- Other T01-08 または T09-16 ページを選びます。
5. トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの“Use Program's Scale”チェックボックスをチェックします。
チェックしていないトラックは“Type”で設定しているスケールが使用されます。
6. 現在選択しているソング全体のスケールを“Type”で選択します。



カテゴリー・ネームを設定する

Program, Combination, KARMA GE のカテゴリー・ネームを設定する

プログラム、コンビネーション、KARMA のカテゴリー/サブ・カテゴリーに名前を付けます。(※ 参照: PG p.388)

ドラムキットのエディット

ドラムキットとは？

ドラムキットは、キーごとにドラムサンプルを割り当てたものです。ドラムキットには、以下のような特長があります。

- ノートごとに異なるサウンドが鳴る。
- 各キーに（1つのドラム・インストゥルメントである）ドラムサンプルを割り当てます。ドラムサンプルは Rom バンク、Ram バンク、あるいは EX *バンクに収録されています。
- M3 でサンプリングしたサンプルや、Media モードでロードしたサンプルを RAM バンクで選択できます。
- 各ノートに 4 個までのドラムサンプルがアサインでき、ベロシティ・クロスフェードで切り替えます。
- 各ノートは、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。
ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ、ドライブ、ロー・ブースト、プログラム EQ の各帯域ゲイン
例えば、いくつかのインストゥルメントにのみ高い“Drive”と低い“Filter Cutoff”を組み合わせてローファイなサウンドにして、それ以外のインストゥルメントはクリアなオリジナルのままにすることができます。
- ノートごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、エフェクト・センド・レベルが設定できます。例えばスネアだけをコンプレッサーに送ることができます。

ドラムキットは、“Oscillator Mode”を“Drums”に設定したプログラムでのみ使用できます。

Note: EX *バンクは、別売の EX-USB-PCM シリーズのドラムサンプルをロードすることによって使用できます。

ドラムキットのメモリー構成

M3 には、153 個のドラムキット・メモリー・エリアがあり、下表のように INT バンク、USER バンク、GM (General MIDI) バンクに分かれています。

エディットしたドラムキットは、GM バンク以外のどのバンクにでも保存できます。

Drum Kit バンク

No. (Bank)	内 容
000(INT)...031(INT)	M3 標準プリロード・ドラムキット
032(U-A)...047(U-A) 048(U-B)...063(U-B) 064(U-C)...079(U-C) 080(U-D)...095(U-D) 096(U-E)...111(U-E) 112(U-F)...127(U-F) 128(U-G)...143(U-G)	ユーザー・ドラムキット用
144(GM)...152(GM)	GM バンク

ドラムキット・プログラムと Oscillator Mode

Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Program Basic ページの“Oscillator Mode”でオシレーターにドラムキットを使用するか、または通常のマルチサンプル（ピアノ、ストリングスなど）を使用するかを設定します。

この設定は、Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページで確認できます。“Oscillator Mode”を Single または Double にしたときは、4つのマルチサンプルとクロスフェード・ベロシティ・スイッチが設定できます。

“Oscillator Mode”を Drums にしたときは、1つのドラムキットが設定できます。ドラムキットは、4つのレベルのベロシティ・スイッチまたはレイヤー設定をもちますが、それらの設定はドラムキット内部にあるためプログラムでのエディットや保存することはできません。

ドラムキットの作成

エディットする前に

ドラムス・プログラムを選択する

ドラムキットは Global モードでエディットしますが、Global モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでの EQ 設定やエフェクト等の設定が使用されます。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使ったプログラムを選び、このページに入ってください。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム・サウンドに適した設定になっています。Program モードで Category ポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、Drums カテゴリーからドラムキット・プログラムを選ぶとよいでしょう。

OSC1/Basic Octave を設定する

マッピングを鍵盤と合わせるためには、オシレーターの“Octave”設定を +0[8'] に設定します。すべてのドラムキット・プログラムはすでにこの設定になっています。設定は以下の手順で確認できます。

1. Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを表示します。
2. “Oct” (Octave) が +0[8'] に設定されていることを確認してください。

+0[8'] 以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。

メモリー・プロテクトを確認する

ドラムキットをエディットするときは、Global P0: Basic Setup- System Preference ページの Memory Protect “Drum Kit” がオフ (チェックしていない) になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。

ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットを USER バンクの空いているエリアにコピーしておくといよいでしょう。

ドラムキットのバックアップ

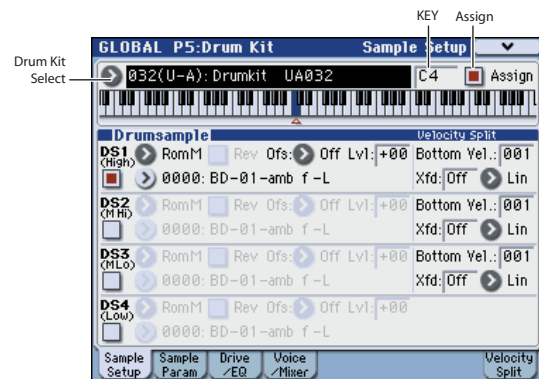
Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットをエディットする場合は、事前に “Copy Drum Kit” で、エディットするドラムキットを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

ドラムキットを作成する

ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する

1. ドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選択します。(※ 参照 : p.131 「ドラムス・プログラムを選択する」)

2. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
3. Global P5: Drum Kit- Sample Setup ページを表示します。



4. ディスプレイ上段の “Drum Kit Select” でエディットしたいドラムキットを選びます。

GM ドラムキットの 144(GM) ~ 152(GM) はここでは選べません (GM ドラムキットはエディットやライトはできません)。144(GM) ~ 152(GM) のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit” で 000(INT) ~ 143(U-G) にコピーしてからエディットしてください。

5. “KEY” でエディットするノート・ナンバーを選びます。フロント・パネルの VALUE コントロール (VALUE スライダー、VALUE ダイアル、テン・キーなど) で設定します。あるいは [ENTER] スイッチを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選択できます。この “KEY” のノート・ナンバー設定は 5 ページにわたる P5: Drum Kit のすべてのページに有効です。
6. “Assign” チェック・ボックスで、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。“Assign” をチェックをすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。“Assign” をチェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。発音するピッチは Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch ページの “Pitch Slope” の設定によります。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

ベロシティ・クロスフェードの作成

以下は 2 つのステレオ・ドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. Global P5: Sample Setup ページの Drum Sample の “DS1” と “DS2” が On になっていることを確認します。Off の場合は、ボタンを押すと On/Off が切り替わります。



2. 同じように“DS3”と“DS4”がOffになっていることを確認します。

Off の設定では、そのパラメーターの大部分はグレー表示になっています。

3. DS1 と DS2 のバンクとして“RomS”を選択します。

ドラムサンプルのバンクは、Rom、Ram、EX * という 3 タイプに分かれています。バンクによってはモノかステレオのドラムサンプルかを選択できます。例えば Rom の場合、RomM はモノのドラムサンプル、RomS はステレオのドラムサンプルが選択できます。なお、ステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。

Rom: このドラムサンプルは内蔵のプリロード・データで、いつでも使用できます。ドラムサンプルはバス・ドラム、スネアなどのカテゴリによって分類されています。

Ram: Media モードでロードした AKAI、AIFF、WAV、SoundFont 2.0 の各フォーマットのファイルや、Sampling モードで作成したサンプルを使用したドラムサンプルです。

EX *: 別売の EX-USB-PCM シリーズのドラムサンプルです。EX に続く数字はオプション・ナンバーです。例えば、EX-USB-PCM01 は EX1 になります。現在ロードされている EX * バンクだけがこのメニューに表示されます。

4. DS1 の“Drum Sample”ポップアップ・ボタンを押します。カテゴリで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。左端のタブを押すと、別のカテゴリのリストを見ることができます。
5. ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名を押して表示を反転させます。
6. OK ボタンを押して設定します。
7. 同様の操作で DS2 も設定します。

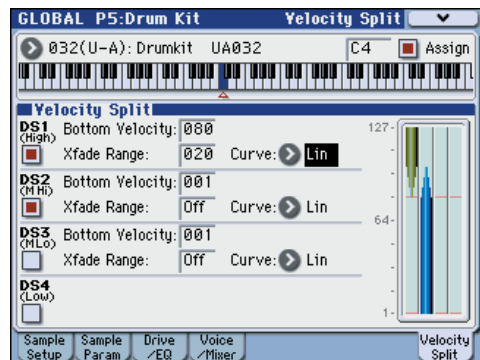
DS1 と DS2 にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。

8. P5: Drum Kit- Velocity Split ページを表示します。以下の設定は Sample Setup ページでも設定できますが、このページは設定を右側のグラフィックで視覚的に確認することができます。
9. DS2 の“Bottom Velocity”を 1 に設定します。“Xfade Range”を Off に設定します。
10. DS1 の“Bottom Velocity”を 80 に設定します。

ベロシティ値 79 以下で鍵盤を弾くと DS2 が発音します。ベロシティ値 80 以上で鍵盤を弾くと DS1 が発音します。

11. DS1 の“Xfade Range”を 20 に設定します。“Curve”は Lin (Linear) に設定します。

グラフィック表示には 2 つのゾーンが先細り部分で重なっています。80 から 100 で DS2 はフェードアウトし、DS1 はフェードインします。これでベロシティは大きく変化せずにだんだんと移行していきます。



各サンプルの微調整

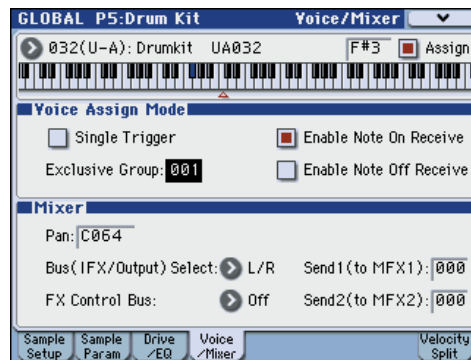
1. 2 つドラムサンプルのレベルを調整します。ベロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
2. 必要に応じて、チューニング、EG パラメーターとフィルターを設定します。P5: Drum Kit- Sample Parameter ページを表示します。各ドラムサンプルに“Tune”、“Attack (Amp EG Attack)”、“Decay (Amp EG Decay)”、“Cutoff”、“Resonance”の調整を行います。
3. ドラムサンプルごとにさらにドライブ、ブーストや EQ を設定することができます。P5: Drum Kit- Drive/EQ ページを表示します。各ドラムサンプルに“Drive”、“Low Boost”、“3 Band EQ Gain [dB]”を調整します。(※参照: PG p.392「5-2: Sample Parameters」)
4. 「ドラムサンプルを割り当てるキーを設定する」(※p.131)からの操作を繰り返して Drum Kit の“KEY”を設定します。
5. 1 つの“KEY”設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、メニュー・コマンド“Copy Key Setup”を実行します。

ハイハットのクローズとオープンなどを自然に鳴らすには

1. P5: Drum Kit- Voice/Mixer ページを表示します。
2. “Exclusive Group”を使用して、例えばハイハットのクローズとオープンなど、1 つのドラムサンプルを発音させ、別のドラムサンプルは発音しないようにします。

例えばハイハットのクローズとオープンなど同系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じ Exclusive group に割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。



ホールド機能を使用する

プログラムの“Hold”パラメーターはドラム・プログラムにたいへん便利な機能です。鍵盤を離れた後でも、ドラムサンプルは押し続けているように動作します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

1. Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Key Zone/Scale ページを表示します。
2. Key Zone の“Hold”チェックボックスがオン(チェックされている)になっているか確認します。

オンになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。

3. Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer ページを表示します。
4. 必要に応じて、各 KEY の “Enable Note Off Recieve” を設定します。

このチェックボックスにチェックが入っていないときは、ノートがホールドされます。チェックが入っているときは、ノートはホールドされません。

プログラムの “Hold” をオフにすると、弾いたキーの “Enable Note Off Receive” 設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれミキサーをもっています。各キーに対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・ SEND、パンをコントロールできます。

各キーに異なるバス設定をします。

1. Prog P8: IFX-Routing ページを表示します。
2. “Use Dkit Setting” チェックボックスがオン(チェックされている) かどうか確認します。
オンの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・ SEND設定を使用します。
オフの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・ SEND設定を無視します。
3. Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer ページを表示します。
4. Mixer の “Bus (IFX/Output) Select” で、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、INDIVIDUAL OUT に送るか設定します。

各キーは、そのインサート・エフェクト、あるいは INDIVIDUAL OUT、さらに MAIN L/R 出力のいずれにも送ることができます。

例えば、スネアは “IFX1” へ、キックは “IFX2” へ、残りは “L/R” へ、と送ることができます。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ “Bus (IFX/Output)Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

5. “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” を設定してキーごとのマスター・エフェクト 1、2 への SEND・レベルを設定します。

各キーにパンを設定

各キーに異なるパン設定をします。

1. Prog P4: Amp/EQ- Amp1/Driver1 ページを表示します。
2. “Use Dkit Setting” チェック・ボックスがオン(チェックされている) かどうか確認します。
オンの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. Global P5: Drum Kit-Voice/Mixer ページを表示します。
4. “Pan” でキーごとの定位を設定します。

ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。

- ▲ Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。設定を保存するときは、“Write Drum Kits” (または “Update Drum Kits”) を実行してください。
すべてのドラムキットが保存されます。

データの保存と読み込み(Media モード, etc)

データを保存する

保存できるデータについて

M3 の各データを保存する方法は、インターナル・メモリーへのライト、USB ストレージ・デバイス(市販のハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RW 等)へのセーブ、MIDI データ・ダンプがあります。

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトすることができます。

- プログラム
バンク INT-A...F、USER-A...G の各プログラム 000 ~ 127 (INT-F は、別売の EXB-RADIUS 装着時のみ可)
- コンビネーション
バンク INT-A...G、USER-A...G の各コンビネーション 000 ~ 127
- グローバル・セッティング
(Global P0:Basic Setup ~ P4:Category)
- ユーザー・ドラムキット 000(INT)...143(U-G)
- ユーザー・ドラムトラック・パターン U000...U999
(☞ 参照: p.179)
- ユーザー・テンプレート・ソング U00 ~ U15
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター (☞ PG p.194)、KARMA、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する“Meter”、“Metronome”、“PLAY/MUTE”、“Track Play Loop” (Start/End Measure を含む)、RPPR の設定もライトされません。Sequencer モードのメニュー・コマンド“Save Template Song”でライトします。(☞ PG p.280)
- エフェクト・プリセット
各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーにライトできます。メニュー・コマンド“Write FX Pre-set”でライトします。

▲ プログラムの Multisample、Drum Kit に、RAM バンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合は、これらのマルチサンプル、サンプル・データはインターナル・メモリーにはライトできません。そのためこれらを使用しているプログラムやコンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには、メディアにセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

▲ エディットした Sequencer、Sampling モードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータは本機のシステム領域に記憶されています。

Global モードのメニュー・コマンド“Load Preload / Demo Data”でインターナル・メモリーへ再ロードすることができます。

プリセット・データは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- GM プログラム Bank G、g(1) ~ g(9)、g(d)
- テンプレート・ドラムキット 144(GM) ~ 152(GM)
- プリセット・テンプレート・ソング P00 ~ P15
- プリセット・パターン P000 ~ P522

メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- .PCG ファイル:
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIUS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIUS 装着時)、ユーザー・ドラムトラック・パターン (セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。)
- .SNG ファイル:
ソング、キュー・リスト
- .KSC、.KMP、.KSF ファイル:
サンプリングしたサンプル、マルチサンプル・データの記述ファイル (.KSC ファイル)、マルチサンプル (.KMP ファイル)、サンプル (.KSF ファイル)
- .KCD ファイル:
オーディオ CD トラック・リスト
- .EXL ファイル:
本機で受信した外部 MIDI 機器のシステム・エクスクルーシブ・データ (本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- .MID ファイル:
Sequencer モードのソングをスタンダード MIDI ファイル (SMF) としてセーブします。
- .WAV、.AIF ファイル:
サンプリングしたサンプルを WAVE ファイル、または AIFF ファイルにエクスポート (書き出し) します。

MIDI データ・ダンプ

M3 の各データを外部の MIDI データファイラーに送信して、データを保存することができます。

MIDI データ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング
- ソング、キュー・リスト
- ユーザー・ドラムトラック・パターン
- RADIUS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIUS 装着時)

MIDI データ・ダンプについては、PG p.399 [Dump:] を参照してください。

インターナル・メモリーへのライト方法

プログラム、コンビネーションのライト

各ページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2つあります。

▲ ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞ 参照 : p.138 「メモリー・プロテクト」)

▲ コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

メニュー・コマンドでのライト

1. 保存するプログラムまたはコンビネーションが選択されていることを確認します。
2. メニュー・コマンド “Write Program”、 “Write Combination” を選びます。

Write Program、Write Combination ダイアログが表示されます。

Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(☞ 参照 : p.194 「ショート・カット」)



図は Program モード

3. 上段のライト元のプログラム／コンビネーション名を確認します。
4. プログラム／コンビネーション名を変更するときは、テキスト・エディット・ボタンを押します。
テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム／コンビネーション名を入力します。(☞ 参照 : p.191 「名前を付ける (リネーム)」)
名前を入力したら OK ボタンを押して、Write Program/Write Combination ダイアログに戻ります。
5. “Category” で、プログラム／コンビネーションのカテゴリーを指定します。
6. “Sub Category” で、プログラム／コンビネーションのサブ・カテゴリーを指定します。
プログラムは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。
Prog P0: Play
“Category”

Combi P0: Play- Program T01-08, 09-16

“Category”

Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08, 09-16

“Category”

コンビネーションは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

Combi P0: Play- Program T01-08, 09-16

“Category”

7. “To” でライト先のプログラム／コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

VALUE コントローラーや BANK スイッチで指定します。

8. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

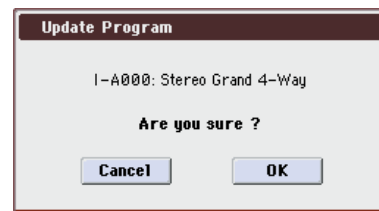
OK ボタンには [ENTER] スイッチが、Cancel ボタンには [EXIT] スイッチが相当します。それぞれのスイッチを押すことによって実行することもできます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム／コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

1. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

Update Program/Update Combination ダイアログが表示されます。



図は Program モード

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンには [ENTER] スイッチが、Cancel ボタンには [EXIT] スイッチが相当します。それぞれのスイッチを押すことによって実行することもできます。

X-Y MODE オンの状態をライトするには

X-Y MODE をオンにして保存するときは、ディスプレイ上で操作することができないため、上記「(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト」の方法で保存してください。

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、ダイアログを表示して、[ENTER] スイッチを押します。

保存されるトーン・アジャスト設定について

トーン・アジャスト・パラメーターには次の3種類あり、種類によってライトされる条件が異なります。

- **Absolute (アブソリュート)**: 1つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。これは、プログラム・パラメーターそのものを絶対的にコントロールします。
- **Relative (リラティブ)**: 2つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、“Filter/Amp EG Attack

Time”は全部で6つのプログラム・パラメーターに影響します。Relativeパラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変量となります。Relativeパラメーターが（スライダーは中央の位置で）0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これは、プログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。

- **Meta (メタ)**：他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。

このうち、アブソリュート・タイプとリラティブ・タイプを調整すると、その設定が次のようにライトされます。

Program モード：

- リラティブ・タイプのパラメーターは、プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・アジャスト設定値はゼロにリセットされます。
- アブソリュート・タイプのパラメーターは、トーン・アジャスト設定値がそのままライトされます。

Combination モード：

- リラティブタイプ、アブソリュート・タイプのパラメーターともに、テンパーごとに設定したトーン・アジャスト設定値がそのままライトされ、保持されます。
(※PG p.19、p.137)

プログラム、コンビネーションのエディット・バッファについて

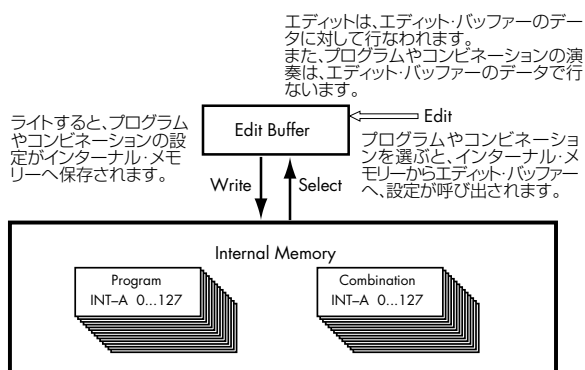
Prog P0:Play でプログラムを、または Combi P0:Play でコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファに、データが呼び出されます。

そして Program、Combination の各ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションを選ぶと、エディット・バッファに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Note: Program、Combination モードで [COMPARE] スイッチを押すと、メモリーのデータ（ライトされている内容）が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト

Global モードでエディットした設定を本体のメモリーにライトすることができます。それぞれグローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットとしてライトします。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト方法は、2つあります。

メニュー・コマンドでのライト

1. グローバル・セッティング (Global P0 ~ P4 の各設定) をライトするときは、Global P0 ~ P4 でメニュー・コマンド “Write Global Setting” を選びます。

Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(※参照：p.194 「ショート・カット」)

Write Global Setting ダイアログが表示されます。



ドラムキット (Global P0 ~ P4 の各設定) をライトするときは、Global P5 でメニュー・コマンド “Write Drum Kits” を選びます。

Write Drum Kits ダイアログが表示されます。



2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

1. Global モードの次の各ページで SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

ページごとに次のダイアログが表示されます。

P0 ~ P4: Update Global Setting
P5: Update Drum Kits

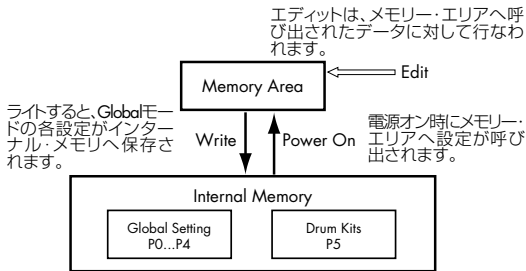
2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Global モードのメモリーについて

Global モードのデータは電源オン時に、M3の Global モード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Global モードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、グローバル・セッティングに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



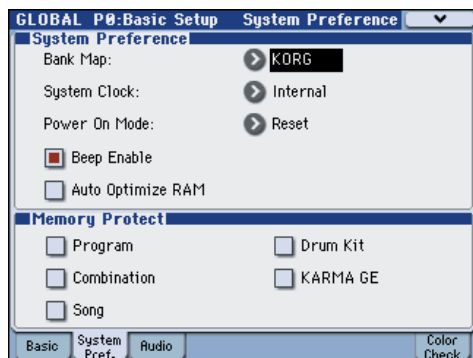
メモリー・プロテクト

不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、KARMA GE のデータを書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト（メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ（チェック・ボックスのチェックをはずした状態）にしてください。

また、メディアや MIDI データ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. Global P0: Basic Setup- System Preference ページを選びます。



3. 本体のメモリーにライトする対象の "Memory Protect" チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

メディアのセーブ (Media- Save)

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(p.135) を参照してください。

M3 の Sequencer モードのソング・データ、Sampling モードのマルチサンプルとサンプルはインターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。データを保存するときは、USB ストレージ・デバイス（市販のハードディスク、リムーバブル・ディスク等）へセーブしてください。またその他のデータでも、記憶メディアへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

使用できるメディアについて

USB ストレージ・デバイス

- ハードディスク
 - リムーバブル・ディスク
- ハードディスク、リムーバブル・ディスクは、MS-DOSフォーマットの FAT16 および FAT32 に対応。

認識できる容量：

FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで
FAT16: 4Gbyte まで

- CD-R/RW
- UDF フォーマットに対応しています。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み、および読み込みが可能です。（参照：PG p.666 「本機の PACKET LIGHT サポート」）また、CD-DA (オーディオ・データ) の録音 / 再生と、ISO9660 (レベル 1) フォーマットの読み込みが可能です。
 - フロッピー・ディスク

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOS フォーマットの 3.5 インチ 2HD、2DD です。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、2HD が 1.44MB (18 セクタ / トラック)、2DD が 720KB (9 セクタ / トラック) になります。USB A 端子に接続する方法については p.32 を参照してください。

これらのメディアは付属されていません。p.217 を参照して、別途にお買い上げください。

メディアのセットアップ

メディアをセーブするために、メディアを認識させる手順を説明します。

USB ストレージ・デバイスを使用するためのセットアップ

1. USB ストレージ・デバイス（市販のハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RW）の USB ポートと、M3 の USB A 端子を USB ケーブルで接続します。

Note: M3 の USB A 端子はホット・プラグ（電源を入れた状態で USB ケーブルを抜き差しして使えること）に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用する USB ストレージ・デバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

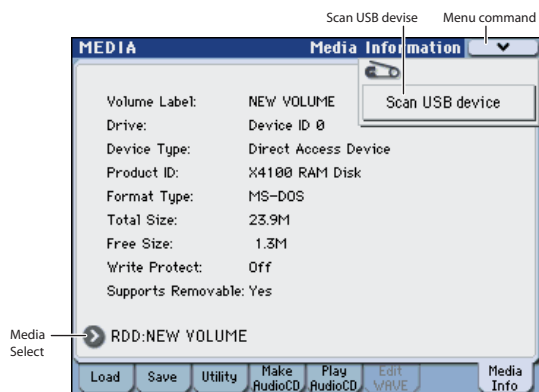
2. M3 の電源を入れます。
3. USB ストレージ・デバイスの電源を入れ、USB ストレージ・デバイスの USB ポートと M3 の USB A 端子に USB ケーブルで接続します。

Note: これは、ホット・プラグでの接続例です。ホット・プラグに未対応のデバイスを使用する場合は、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。

USB デバイスにアクセス中は、他の USB デバイスを接続したり、接続されているデバイスを抜かないでください。データが壊れる場合があります。

- MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
- Media Info タブを押した後、メニュー・コマンド "Scan USB device" を実行します。
- "Media Select" でメディアを選びます。

リムーバブル・ディスクを使用しているときは、メディアを挿入します。USB デバイスにメディアを入れ替えたときは、ディスプレイを押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、ディスプレイにメディアの情報が表示されます。



- フォーマットが必要なメディアはフォーマットを実行します。フォーマットが必要なメディアは "Media Select" に Unformatted と表示されます。
(参照 : p.144 「メディアのフォーマット」)

セーブ方法

ここでは例として "Save All" を実行し、.PCG、.SNG、.KSC、.KMP、.KSF ファイルをセーブします。

"Save All" は、インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時)、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを .PCG ファイルとしてメディアにセーブします。そして、ソング、キュー・リストを .SNG ファイルとして、また Sampling モードで作成したマルチサンプル、サンプルを .KSC ファイルとして、それぞれメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

これらのデータを容量の小さいメディアにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

- メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。(「メディアのセットアップ」)
- MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
- Media-Save ページを選びます。Save タブを押します。
- "Media Select" を押して、セーブ先のメディアを選びます。
- ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

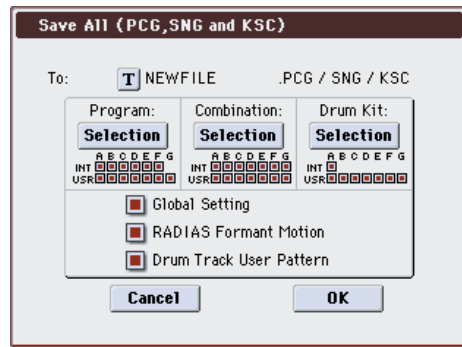
下の階層に移動する場合は Open ボタン、上の階層に移動する場合は Up ボタンを押します。

Note: 大容量のメディアにデータをセーブする場合は、用途別にディレクトリで区切ることをお勧めします。

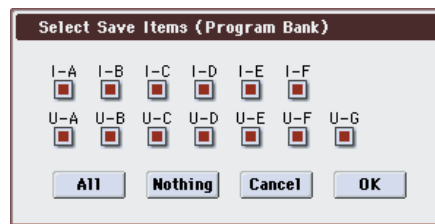
新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utility のメニュー・コマンド "Create Directory" を実行します。

- メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、"Save All" を押します。

ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。



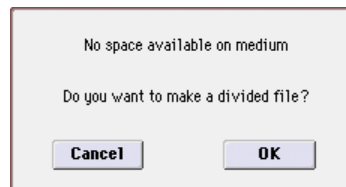
- テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。(参照 : p.191)
- 各 Selection ボタンを押してダイアログを表示し、チェック・ボックスでセーブする必要のないアイテムのチェックをはずします。



作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをお勧めします。

設定が終わったら OK ボタンを押してダイアログを閉じます。

- OK ボタンを押して、セーブを実行します。
 - データが 1 つのメディアに収まる場合
データがメディアへセーブされ、Save ページへ戻ります。
 - データが 1 つのメディアに収まらない場合
No space available on medium ダイアログが表示されます。



OK ボタンを押すと、ファイルを分割して複数のメディアにセーブします (参照 : PG p.429 「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。分割したくない場合は、Cancel ボタンを押し、空き容量の大きなメディアにセーブし直してください。

- セーブが終了して Save ページへ戻るとディスプレイには、セーブされたファイルが表示されます。

以下のデータがセーブされます。

- .PCG ファイル
- .SNG ファイル
- .KSC ファイル
- .KMP ファイル
- .KSF ファイル

Note: .KSC ファイルがあるディレクトリに .KSC ファイル名のディレクトリが作成されて、.KSC ファイルに記述されているマルチサンプル (.KMP ファイル) とサンプル (.KSF ファイル) がセーブされます。

セーブ時の注意事項

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite (上書き) するかどうかを尋ねてきます。上書きするときは OK ボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancel ボタンを押して、再度手順 6 からの操作を行い、手順 7 でリネームした後にセーブしてください。

セーブ時の注意

- “Save All”、“Save PCG & SNG”、“Save PCG” でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム (およびプログラムで使用しているドラムキット、RADIAS フォルマント・モーション) や、ユーザー・ドラムトラック・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・ドラムトラック・パターン、RADIAS フォルマント・モーションを同時にセーブするように心がけてください。

- Sampling モードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“Save All”でセーブすることをお勧めします。

また、プログラムやドラムキットを “Save PCG” で、作成したマルチサンプル、サンプルを “Save Sampling Data” で、それぞれ個別にセーブする場合は、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをお勧めします。

“Load PCG” で .PCG ファイルをロードする際に、同名の .KSC ファイルを同時にロードすることで、プログラムやドラムキットにマルチサンプル / サンプルが自動的に配置されます。

データをセーブするための所要時間

- 所要時間は、データの量によって異なります。

データ・ファイラーとして使用する

外部の機器から送信された MIDI エクスクルーシブ・データを受信して、それをメディアにセーブすることができます (データ・ファイラー機能)。メニュー・コマンド “Save Exclusive” を実行します。(※ 参照: PG p.432 [Save Exclusive])

データをロード (読み込む) する

ロードできるデータについて

メディアからのロード

メディアからロードできるデータは、次のとおりです。

- .PCG ファイル :
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時)、ユーザー・ドラムトラック・パターン
- .SNG ファイル :
ソング、キュー・リスト
- .KMP ファイル :
Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメーター・ファイル (コルグ・フォーマット)
- .KSF ファイル :
Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル (コルグ・フォーマット)
- .KSC ファイル :
Korg SScript コルグ・スクリプト・ファイル (コルグ・フォーマット)
- .AIF ファイル : AIFF ファイル
- .WAV ファイル : WAVE ファイル
- .SF2 ファイル :
Sound Font サウンド・フォント・ファイル
- .AKAI フォーマット・プログラム/サンプル・ファイル
- .KCD ファイル :
オーディオ CD トラック・リスト
- .MID ファイル :
スタンダード MIDI ファイル (SMF フォーマット)
- .EXL ファイル :
MIDI エクスルーシブ・データ

工場出荷時の設定に戻すプリロード・データとデモ・ソングのロード

M3 本体にメモリーされているプリロード・データとデモ・ソング・データをロードします。操作手順については、「プリロード・データのロード」(※p.195) をご覧ください。

- プリロード・データ :
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時)
- デモ・ソング・データ

メディアからデータをロードする (Media-Load)

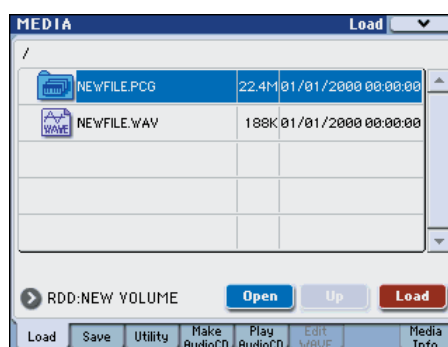
すべてのプログラム、コンビネーションやドラムキットをロードする

ここでは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングやドラムトラック・パターンなどが収められた .PCG ファイルからすべてのデータを一度にロードする方法を説明します。

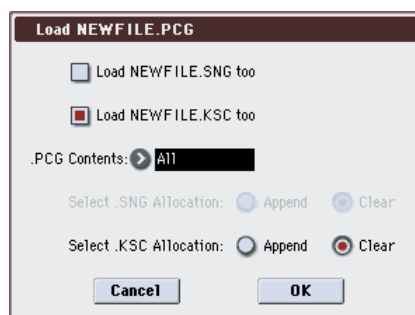
- ▲ プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、をロードするときは、Global モードのメモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。
(※参照：p.138 「メモリー・プロテクト」)

Note: データがロードできるメディアについては、p.138 を参照してください。

1. メディアがロードできる状態になっていることを確認します。(※参照：p.138 「メディアのセットアップ」)
2. Media-Load ページを選びます。Load タブを押します。
3. ロードするプログラムやコンビネーション・データが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させます。
 - “Media Select” を押して、メディアを選びます。
 - ディレクトリがある場合、下の階層に移動するときは Open ボタンを、上の階層に移動するときは Up ボタンを押します。



4. Load ボタンを押します。またはメニュー・コマンド “Load Selected” を選びます。ダイアログが表示されます。



5. ユーザー・マルチサンプルを使用しているプログラムもロードする場合は、“Load *****.KSC too” チェック・ボックスをチェックします。ロード実行時に、.PCG ファイルのロードと同時に .KSC ファイルもロードされます。

そして、“Select .KSC Allocation” で、マルチサンプル、サンプルをどこにロードするかを設定します。

Append は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルの次のナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clear は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時の配置のままロードします。

- “PCG Contents” で All を設定します。

ロード実行時、.PCG ファイル内の全てのデータがロードされます。

Note: プログラムやコンビネーションをバンク単位でロードすることができます。詳しくは PG p.417[1] Load .PCG] を参照してください。

- OK ボタンを押すと、.PCG ファイルのすべてのデータが M3 にロードされます。

⚠ データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

PCG ファイル内のデータをバンク単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・ドラムトラック・パターンや RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時) を 1 データまたは 1 バンク単位でもロードすることができます。ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

⚠ プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。

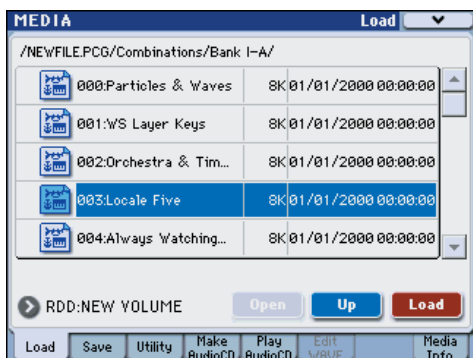
ここでは、セーブしたバンク INT-A の 1 つのコンビネーションを USER-A000 にロードする例を説明します。

- “Bank INT-A” のディレクトリに移動し、ロードするコンビネーションを選びます。(PCG ファイル /Combinations/ Bank INT-A)

次の手順で選びます。

- 「すべてのプログラム、コンビネーションやドラムキットをロードする」(p.141) の手順 1～3 に従い、ロードするデータが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- “Combinations” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- “Bank INT-A” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- スクロール・バーを押してロードするコンビネーションを探して選び、表示を反転させます。

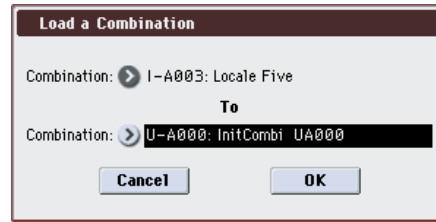
または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。



Note: 鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときテンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

- Load ボタンを押します。またはメニュー・コマンド “Load Selected” を選びます。

ダイアログが表示されます。



- 上の “Combination” でロード元のコンビネーションを選び、下の “(To) Combination” でロード先のコンビネーションを選び、U-A000 を選びます。

ポップアップ・ボタンを押してメニューから選ぶことも、BANK SELECT スイッチとテン・キーで選ぶことができます。

- OK ボタンを押すと、ロードが実行され、USER-A000 にロードしたコンビネーションが設定されます。

Sequencer モードで使用するソング (.SNG) をロードする

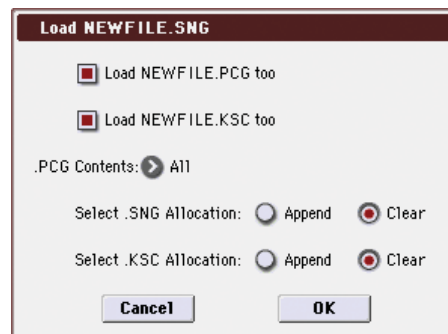
ここでは、ソングをロードする例を説明します。

このソングには、エディットしたプログラムや、サンプリングしたマルチサンプルを使用したプログラムが使用されています。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

- 「すべてのプログラム、コンビネーションやドラムキットをロードする」(p.141) の手順 1～3 に従い、ロードするデータが入っている .SNG ファイルを押して表示を反転させます。

- Load ボタンを押します。または、メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、“Load Selected” を選びます。

ダイアログが表示されます。



Note: ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

- “Load *****.PCG too” チェック・ボックスをチェックします。

ロードを実行すると、.SNG ファイルのロードと同時に .PCG ファイルもロードされます。

“Load *****.KSC too” チェック・ボックスをチェックします。

ロードを実行すると、.SNG ファイルのロードと同時に .KSC ファイルもロードされます。

“PCG Contents” でロードするデータを指定します。

.PCG ファイル内の全てのデータをロードする場合は、All を選びます。

“Select .SNG Allocation” で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。

Append は、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。


Clear は、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

“Select .KSC Allocation” で、マルチサンプル、サンプルをどこにロードするかを設定します。

Append は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルの次のナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clear は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時の配置のままロードします。

4. OK ボタンを押してロードを実行します。

 データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

M3 システム・バージョンアップ・データのロード

M3 は、コルグ・ホームページ (<http://www.korg.co.jp>) からコンピューターにダウンロードした最新のシステム・ファイルをロードすることによって、システムをアップデートすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホームページおよび、PG p.398 「Update System Software」を参照してください。

Global モードのメニュー・コマンド “Update System Software” でロードします。

メディア・ユーティリティ

ファイルのコピーとデリート、フォーマット (Media-Utility)

Media モード Utility ページは、メディアやファイルに対して、リネーム、コピー、デリートや、新規ディレクトリを作成します。また、メディアのフォーマットや最適化をします。

ここでは、メディアのフォーマットとデータのセーブ時に記録される日付と時間の設定のしかたを説明します。その他のメディア・ユーティリティ機能については、PG p.433「0-3: Utility Menu Command」を参照してください。

メディアのフォーマット

メディアをフォーマットします。

買って来たばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

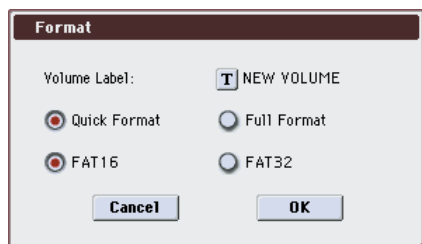
Note: オーディオ CD 作成に使用する CD-R/RW はフォーマットの必要がありません。

⚠ フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。また、コンピューター等で1台のドライブを複数のドライブとして扱えるようにしていた場合、その情報も消去されます。

確認の上、フォーマットを実行してください。

⚠ フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(☞ 参照 : p.138 「メディアのセットアップ」)
2. Media-Utility ページを選びます。Utility タブを押します。
3. 「Media Select」を押して、フォーマットするメディアを選びます。
4. メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、「Format」を押して、ダイアログを表示します。



5. 「Volume Label」で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、設定します。

フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたは DOS 以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

6. 初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Format で初期化します。

すでに物理フォーマットされているメディア、または本機で UDF フォーマットされているメディアをフォーマットするときに選びます。メディアのシステム領域の初期化だけで済みますので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディア、または UDF フォーマットされていないメディアをフォーマットするときに選びます。

Note: 通常、512 バイト/ブロックの物理フォーマットされたメディアに対しては Full Format をかける必要はありません。Quick Format を実行してください。

Note: Full Format は通常、UDF フォーマットされていない CD-RW メディアなどをフォーマットするときに選びます。「Media not formatted」のエラー・メッセージが表示される場合は Full Format を実行してください。

なお Full Format を実行した場合、メディアの容量によっては相当数の時間がかかります。

7. ファイル・システムを設定します。

FAT16 は最大 4Gbyte までフォーマットできます。4Gbyte 以上のメディアを使用するときは FAT32 でフォーマットしてください。(FAT32 の場合、理論値 2TERA=2,000Gbyte まで可能)

Note: 4GByte 未満のコンパクトフラッシュやマイクロドライブは、FAT16 でフォーマットされます。

8. フォーマットを実行するときは OK ボタンを、フォーマットを実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、もう一度 OK ボタンを押してください。フォーマットが実行されます。

⚠ CD-R/RW をバケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です。

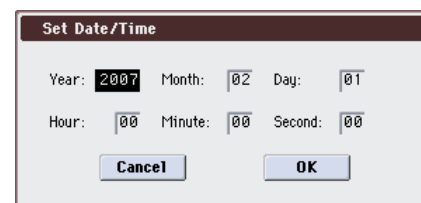
オーディオ CD 作成に使用する CD-R/RW はフォーマットの必要がありません。CD-RW を他の機器で使用していた場合はフォーマットする必要があります。

⚠ メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

カレンダー機能を設定する

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時に記録されます。メニュー・コマンド「Set Date/Time」(Media, Utility ページ) で設定します。製品購入後やカレンダー機能用バッテリー交換後に、設定してください。

1. MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
2. Media-Utility ページを選びます。Utility タブを押します。
3. Utility ページのメニュー・コマンド「Set Date/Time」を選びます。
ダイアログが表示されます。



4. 「Year」、「Month」、「Day」、「Hour」、「Minute」、「Second」で年、月、日、時、分、秒を VALUE コントローラーで設定します。
5. OK ボタンを押します。

- ⚠ カレンダー機能用バッテリーが消耗すると、ディスプレイに「The clock battery voltage is low.」が表示されます。カレンダー機能用バッテリーがなくなるとカレンダーは初期化され、日付と時間が正しく記録されません。

Note: カレンダー機能用バッテリーはご自分で交換することができます。(※ 参照: PG p.196 「オプションなどの取り付け」)

オーディオ CD の作成

オーディオ CD の作成と再生 (Media- Make Audio CD、Play Audio CD)

Sequencer モードでソングをリサンプリングして作成した WAVE ファイル (※参照: p.122) を順番に並べ、オーディオ CD を作成することができます。

Note: 市販の USB CD-R/RW ドライブおよびメディアが必要です。

USB CD-R/RW ドライブと USB ストレージ・デバイスの接続

1. WAVE ファイルが入っている USB ストレージ・デバイスの USB ポートと、M3 の USB A 端子を USB ケーブルで接続します。

もう一つの M3 の USB A 端子に CD-R/RW ドライブを USB ケーブルで接続します。

Note: M3 の USB A 端子はホット・プラグ (電源を入れた状態で USB ケーブルを抜き差しして使えること) に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用する USB ストレージ・デバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

2. M3 の電源を入れます。
 3. USB ストレージ・デバイスの電源を入れ、USB ストレージ・デバイスの USB ポートと M3 の USB A 端子に USB ケーブルで接続します。
- Note: これは、ホット・プラグでの接続例です。ホット・プラグに未対応のデバイスを使用する場合は、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。

- ⚠ USB デバイスにアクセス中は、他の USB デバイスを接続したり、接続されているデバイスを抜かないでください。データが壊れる場合があります。

4. MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
5. Media Info タブを押した後、メニュー・コマンド “Scan USB device” を実行します。

6. “Media Select” でメディアを選びます。
リムーバブル・ディスクを使用しているときは、メディアを挿入します。USB デバイスにメディアを入れ替えたときは、ディスプレイを押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、ディスプレイにメディアの情報が表示されます。

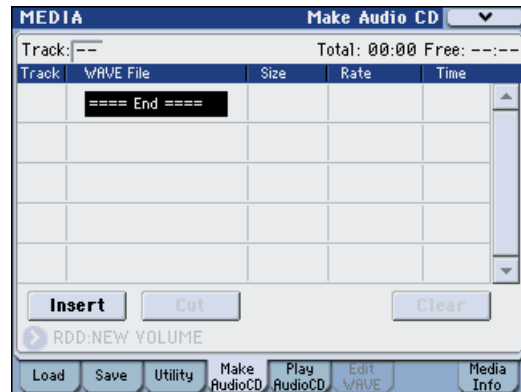
- ⚠ WAVE ファイルが入った USB ストレージ・デバイスと、USB CD-R/RW ドライブのメディアが認識されていることを確認してください。

- ⚠ CD-R/RW メディアにデータを書き込むとき、WAVE ファイルが収められているメディアは、その WAVE ファイルと同じサイズ程度の空き容量を必要とします。WAVE ファイルが収められているドライブに十分な空きがあることを確認してから実行してください。

オーディオ CD の作成手順

1. Make Audio CD タブを押して、Media- Make Audio CD ページを選びます。

初期状態では WAVE File には “====End====” のみが表示されています。



2. CD に書き込む WAVE ファイルをトラック・リストに追加します。

“====End====” を選び (表示反転)、Insert ボタンを押します。

Insert Track ダイアログが表示されます。



メディア・セレクト、Open、Up ボタンで、WAVE ファイルのあるディレクトリに移動し、追加する WAVE ファイルを選びます。

SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してサンプルを再生して、ファイルを確認することができます。

- ⚠ サンプリング周波数 44.1kHz、48kHz の WAVE ファイル以外を選んだとき、Insert ボタンは押せません。

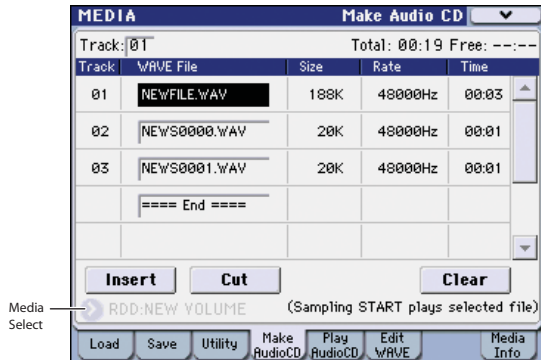
- ⚠ サンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイルは、オーディオ CD 書き込み時 (“Write to CD” 実行時) に 44.1kHz に変換されます。

追加する場合は Insert ボタンを押します。

Exit ボタンを押すまで、続けて追加することができます。トラック・リストには追加した順番で入ります。また、ディレクトリ内のすべての WAVE ファイルを追加する場合に Insert All ボタンを押します。

リストへの追加が終了したら、Exit ボタンを押してダイアログを閉じます。

トラック・リストに WAVE ファイルが表示されているのを確認してください。



このページでもサンプリング周波数 44.1kHz、48kHz の WAVE ファイルを選ぶと、Play ボタンでサンプルを再生することができます。

さらにトラック・リストに WAVE ファイルを追加する場合は、再度 Insert ボタンを押します。

トラックを追加したいときは、追加したいトラックの次のトラックの WAVE ファイルを選びます。また、トラック・リストの最後に追加する場合は “====End====” を選びます。そして Insert ボタンを押します。

トラック・リストから WAVE ファイルを消す場合は、消したい WAVE ファイルを選び、Cut ボタンを押します。それ以降にあるトラックは前にずれます。

Note: Clear ボタン、メニュー・コマンド “Swap Track” などの編集機能については、PG p.410、p.436 を参照してください。

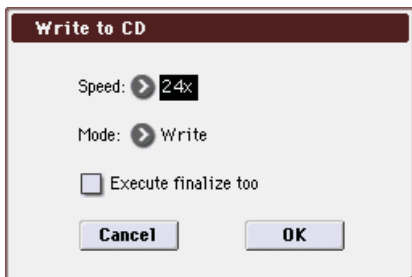
3. メディアにデータの入っていない CD-R または CD-RW ディスクを入れます。

Make Audio CD ページの “Media Select” で外部 USB CD-R/RW ドライブ（市販）を選びます。CD-R/RW ドライブは “CDD: Blank Disc” と表示されます。

- ⚠ Audio データ以外のデータ（ファイル等）が書き込まれているディスクは、オーディオ CD を作成できません。この場合、メニュー・コマンド “Write to CD”、“Finalize Audio CD” が選択できません。

Note: CD-R/RW メディアは、推奨メディア使用時でもオーディオ CD プレーヤーによっては、再生できない場合があります。また、CD-RW メディアはオーディオ CD プレーヤーでは再生できないことがあるため、CD-R メディアを使用することをお勧めします。

4. メニュー・コマンド “Write to CD” を選び、ダイアログを表示し、CD に書き込み方法を設定します。



“Speed” で書き込む速度を設定します。お使いになる CD-R/RW ドライブが対応している書き込み速度が表示されます。ここでは “Speed” を選択できる最低速度に設定してください。

- ⚠ 転送速度が遅い環境で書き込み速度を速くすると、書き込みエラーが発生しますので注意してください。

“Mode” で書き込み方法を設定します。

Note: ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますので、最初の書き込みのときは Test を選び、書き込みテストを行い、ドライブの速度の限界を確認しておくとういでしょう。Test は、CD-R/RW メディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。エラー発生時は、「Error in writing to medium」を表示します。

OK ボタンを押して書き込みテストをしてください。

正常に書き込みができることが確認できたら、Write を選びます。

“Execute finalize too” は、CD-R/RW メディアへのオーディオ・トラック書き込み終了時にファイナライズを実行するかを設定します。ファイナライズを実行すると CD プレーヤー等で再生することができますが、トラックを追加することができなくなります。

Note: ファイナライズのみを実行したい場合は “Finalize Audio CD” で行ってください。

5. CD-R/RW メディアへの書き込み、またはテスト書き込みを実行する場合は OK ボタンを、実行しない場合は Cancel ボタンを押します。

- ⚠ OK ボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」（著作権に従ってください）というダイアログが表示されます。p.iii 「著作権について」をよく読んで、使用許諾に同意する場合は OK ボタンを押して CD への書き込みまたはテスト書き込みを開始してください。同意しない場合は Cancel ボタンを押して中止してください。

- ⚠ CD-R/RW メディアへの書き込み実行時は、エラー防止のために、ドライブに振動や衝撃を与えないでください。

6. オーディオ・トラックの書き込みとファイナライズを実行したオーディオ CD は、Play Audio CD ページで再生することができますので、音を確認してください。

ファイナライズしたオーディオ CD の音の確認

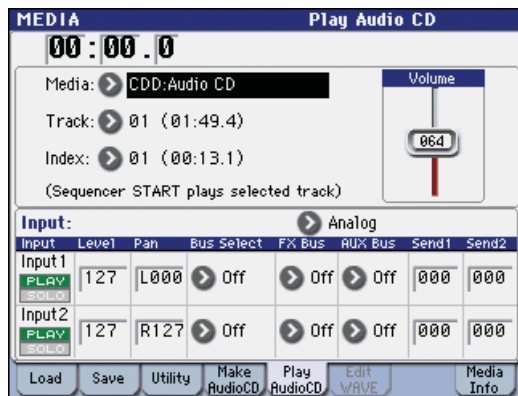
USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブで、ファイナライズを実行したオーディオ CD を再生します。

- ⚠ オーディオ・アウトプット端子、ヘッドホン端子、または S/P DIF OUT 端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることはできません。

1. USB CD-R/RW ドライブのオーディオ・アウトプット端子（またはヘッドホン端子）と、本機の AUDIO INPUT 1、2 を接続してください。

または、CD-R/RW ドライブの S/P DIF OUT 端子と、本機の S/P DIF IN 端子とを接続しても、音声をモニターすることができます。

2. Play Audio CD タブを押して、Play Audio CD ページを表示します。



“Media Select” で CD-R/RW ドライブを選びます。
 “Media” (Media Select) には Audio CD と表示されます。
 モニターするために、Input を以下のように設定します。
 “Input” Analog または S/P DIF
 INPUT1: “Bus Select” L/R, “FX Bus” Off, “AUX Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan L000, “Level” 127
 INPUT2: “Bus Select” L/R, “FX Bus” Off, “AUX Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan R127, “Level” 127
 “Volume” 任意
 “Track” でトラックを選び、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと再生します。

途中までエディットしたトラック・リストや、完成したトラック・リストをセーブするには

トラック・リストは電源をオフにすると消えてしまいますので、大切なデータはセーブしてください。

1. Save ページで、Save したいディレクトリを選びます。
2. メニュー・コマンドで “Save Audio CD Track List” を選び、ダイアログを表示します。
3. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

メディアの情報を表示する – Media Information

“Media Select” で選択しているメディアの情報を表示します。また、USB A 端子に接続したデバイスをメニュー・コマンド “Scan USB device” で、マウントします。(※PG p.413)

エフェクトの設定

M3 のエフェクトの概要

M3 のエフェクトは、5 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

また、これらのエフェクトは、特定のエフェクト・パラメーターのかかり具合を M3 のコントローラーや MIDI メッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させるダイナミック・モジュレーション (Dmod) や、MIDI/Tempo Sync 機能、また種類の異なるモジュレーション・エフェクトを同期させたり使用できるコモン LFO を持ちます。

エフェクトの種類

エフェクトは 170 種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

エフェクト 170 種の分類

エフェクト・タイプ	説明
Dynamics: 000...005	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 006...017	各種 EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
Overdrive/Amp/Mic: 018...025	オーバー・ドライブ系、およびギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Chorus/Flanger/Phaser: 026...039	コーラス、フランジャーやフェイザー等のビッチ、フェイズ・モジュレーション系
Modulation/Pitch Shift: 040...054	トレモロ、ロータリー・スピーカー等の各種モジュレーション系、およびビッチ・シフター系
Delay: 055...069	ディレイ系
Reverb/ER:070...076	リバーブ、アーリー・リフレクション系
Mono-Mono Serial: 077...108	2 つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・シリアル・エフェクト
Mono//Mono Parallel: 109...153	2 つのモノ・エフェクトが L, R それぞれ独立に設定可能なモノ & モノ・パラレル・エフェクト
Double Size: 154...170	ダブルサイズ・エフェクト

エフェクトの入出力

インサート・エフェクト

インサート・エフェクト IFX1 ~ 5 の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

マスター・エフェクト

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2 で設定します。

マスター・エフェクトは、“Wet/Dry” の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみを出します。“Wet/Dry” からの出力は “Return1”、“Return2” で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は “Bus Select” (各モードの P8- Routing ページまたは P8- Insert FX Setup ページ) の L/R 出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたはエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

トータル・エフェクト

トータル・エフェクト TFX の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。
(☞ 参照 : PG p.459)

各モードのエフェクト

Program モード

EDS プログラムは、オシレーター (OSC1&2) の出力音を、フィルター (Filter)、ドライバー (Driver)、アンプ (Amplifier)、イコライザー (EQ) で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的なサウンドを調節します。また、ドラムトラック・プログラムの出力音にも、同様にエフェクト処理が可能です。これらの設定はプログラムごとに行えます。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音を、トラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごと、Sequencer モードではソングごとに行います。

なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Sampling モード

Sampling モードは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Sampling モードでのオーディオ・インプットは、P0:Recording-Audio In/Setup ページで設定します。ここでの設定は Sampling モードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

Audio Input

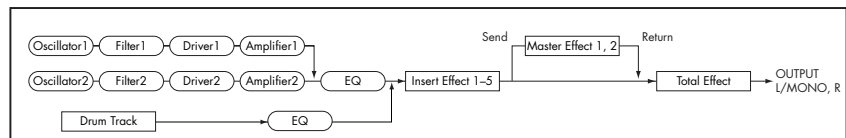
Sampling モード以外の Program、Combination、Sequencer の各モードでも、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子から音を入力することができます。

各端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングしたり、4 イン (AUDIO INPUT1、2、S/P DIF IN L、R) 6 アウトのエフェクトとして使用することができます。内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (156: Vocoder) としても使用できます。(※ 参照: PG p.443、p.538)

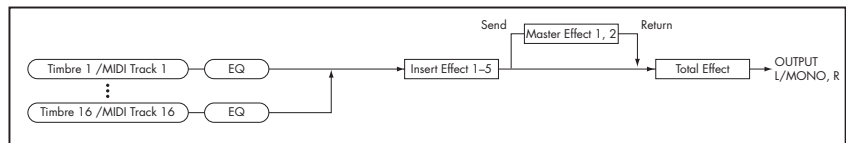
Audio Input は、各モードの P0: Play-Sampling/Audio In ページで設定します。または、“Use Global Setting” をチェックして Global モードの P0: Basic Setup-Audio ページの設定を使用することもできます。通常、“Use Global Setting” をチェックして使用し、プログラムやコンビネーションで独自の設定を持ちたい場合にチェックをはずします。例えば、ボコーダー・エフェクト・プログラムとして保存する場合等に便利です。

Note: 別売の EXB-FW を装着することによって、FireWire による入出力が可能になります。合計 6 イン 6 アウトになります。

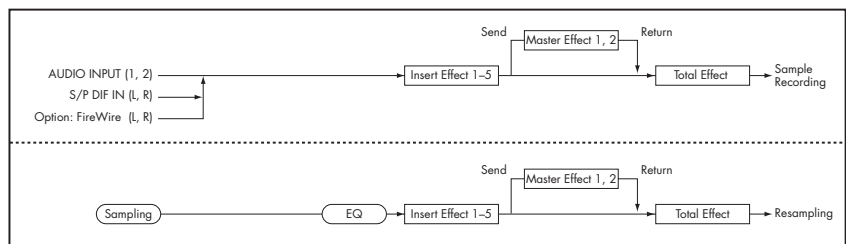
Program モード



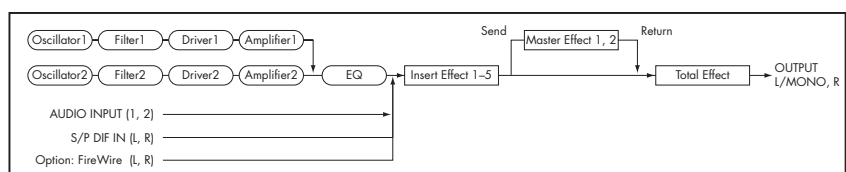
Combination, Sequencer モード



Sampling モード



Audio Input



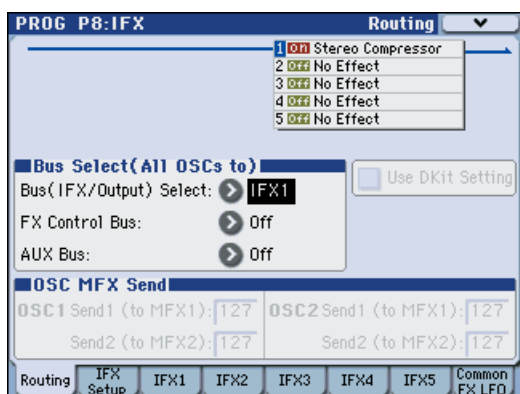
ルーティングとエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーター／コンビネーションのティンバー／ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、トータル・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

1. Prog P8: IFX- Routing ページを表示します。

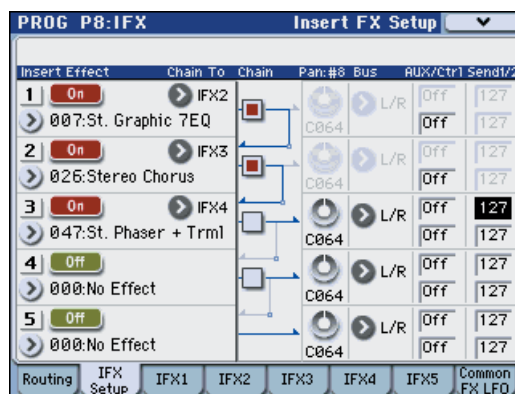


2. “Bus (IFX/Output) Select” で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。オシレーターの出力をインサート・エフェクト1へ入力する場合は IFX1 を選びます。L/R: インサート・エフェクトへは送りません。トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。
IFX1～5: インサート・エフェクト IFX1～5へ送ります。
1～4、1/2、3/4: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1～4へ送ります。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへは送りません。
Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1～4へ送りません。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。
3. “OSC MFX Send” は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。
“Bus (IFX/Output) Select” を L/Rまたは Off にしたときのみ設定できます。
“Bus (IFX/Output) Select” を IFX1～5 にしているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX Setup ページ) でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。
4. “FX Control Bus” は、オシレーター1、2出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※ 参照: PG p.443 「FX Control Bus」)

5. “AUX Bus” は、オシレーター1、2出力を AUXバスへ送ります。P0: Play- Sampling/Audio Inページ Sampling Setup の “Source Bus” に AUXバスを選ぶことで、AUXバスへ送った信号をサンプリングすることができます。通常、オシレーター1、2出力をサンプリングするときは “Source Bus” を L/R に設定しますので、Off にします。

インサート・エフェクト

6. Prog P8: IFX- Insert FX Setup ページを表示します。



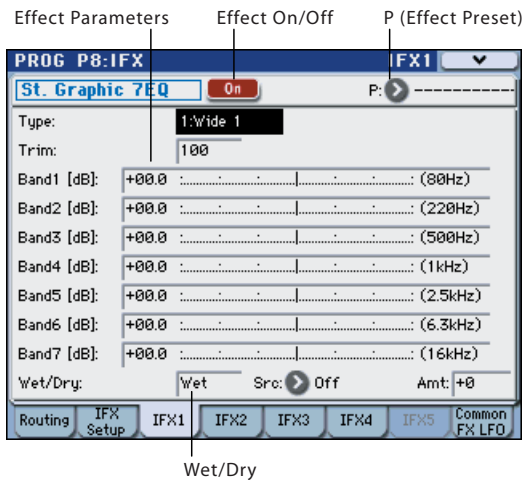
7. IFX1～5で各インサート・エフェクトを選びます。
ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが10種類のカテゴリに分かれて表示されます。左右のタブでカテゴリを選び、そのカテゴリに含まれるエフェクトをディスプレイで選びます。
メニュー・コマンド “Copy Insert Effect” で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また “Swap Insert Effect” で、例えば IFX1 と IFX5 を入れ替えることができます。
8. On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。
押すたびにインサート・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。
9. “Chain” を設定します。
“Chain” チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。手順2でオシレーターの出力が IFX1 へ入力されていますので、手順6図のように設定すると IFX1 → IFX2 → IFX3 の3系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート (挿入) されます。
10. インサート・エフェクト通過後の “Pan:#8”、“Bus (Bus Select)”、“Send1”、“Send2”、“AUX Bus”、“Ctrl Bus” を設定します。
“Chain” をチェックしているときは、一番最後の IFX 通過後の設定が有効です。(“Ctrl Bus” を除く)
“Pan”: パンを設定します。
“Bus” (Bus Select): 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後の音を AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1～4 に出力するときは、1～4、1/2、3/4 に設定します。
“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。
“Ctrl Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコ

ントロールするときには使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。
(☞ 参照：PG p.443 「FX Control Bus」)

“AUX Bus”：インサート・エフェクト通過後の音を、AUX バスへ送ります。P0: Play- Sampling/Audio In ページ Sampling Setup の“Source Bus”で AUX バスを選ぶことによって、AUX バスに送った信号をサンプリングすることができます。オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音だけをサンプリングするとき（オシレーター出力はサンプリングしない）などに使用します。オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を AUX バスにミックスしてサンプリングすることも可能です。

- 11.P8: IFX- IFX ページで選択したインサート・エフェクトのパラメーターを調整します。

IFX 1～5 タブを押して、パラメーターを調節します。



“Effect On/Off”：インサート・エフェクトのオン／オフを設定します。Insert FX Setup ページのオン／オフとリンクしています。

“P (Effect Preset)”：エフェクト・プリセットを選択します。M3は、001: Stereo compressor～170: Early Reflectionsの各エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のパリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定を、メニュー・コマンド “Write FX Preset” でプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

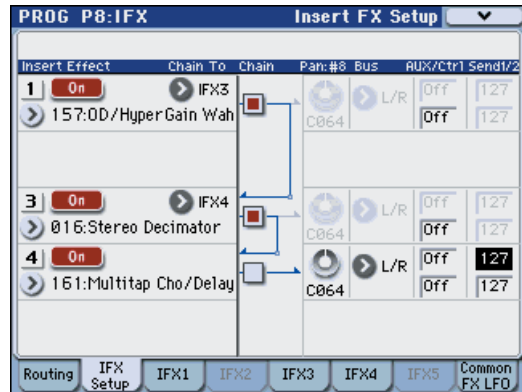
各エフェクトのパラメーターについては、PG p.463 ～を参照してください。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト（154: St.Mltband Limiter ～ 170: Early Reflections）は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1～IFX4、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1 にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときは IFX2 が使用できません。MFX1 に選択したときは MFX2 が使用できません。

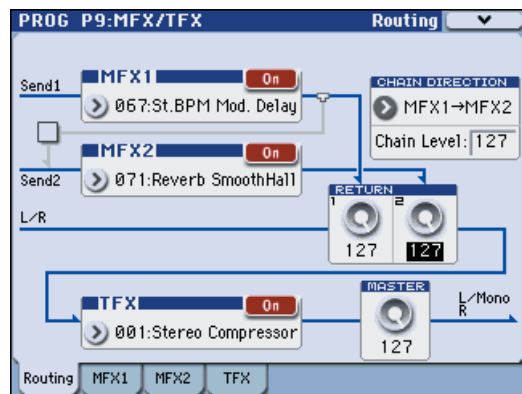
IFX1, IFX4 にダブルサイズ・エフェクトを選択した例



マスター・エフェクト

- 12.“Send1”、“Send2” の設定（手順3または10）によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“Send1”、“Send2” が0のときはマスター・エフェクトへは入力されません。“Send1”が MFX1に、“Send2”が MFX2に対応します。

- 13.Prog P9: MFX/TFX- Routing ページを表示します。



- 14.MFX1、MFX2 で、それぞれのマスター・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞ 参照：手順 7)
Note: ダブルサイズ・エフェクトは MFX1 にのみ選択できます。(☞ 参照：p.152 「ダブルサイズ・エフェクト」)

- 15.On/Off ボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。押すたびにマスター・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

- 16.“Return1”、“Return2” で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。
Note: 各エフェクトの“Wet/Dry”のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターン値をかけたものが (“Return”=127 で x1.0) 実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

- 17.MFX1、MFX2 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順11を参照してください。

トータル・エフェクト

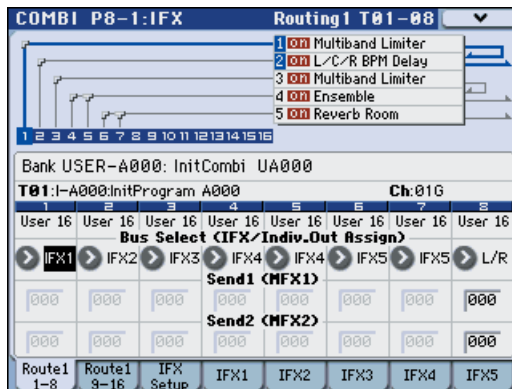
- 18.“Bus (IFX/Output) Select” でオシレーターの出力を L/R、またはインサート通過後の“Bus Select”をL/Rに設定することによってトータル・エフェクトへ入力されます。
また、マスター・エフェクトからの出力は、Prog P9: MFX/TFX- Routing ページの“Return1”、“Return2”で、トータル・エフェクトへ入力されます。
トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R に出力されます。
- 19.Prog P9: MFX/TFX- Routing ページを表示します。
- 20.TFX で、それぞれのトータル・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞ 参照：手順 7)
トータル・エフェクトは、ダブルサイズ・エフェクトを使用できません。(☞ 参照：p.152 「ダブルサイズ・エフェクト」)
- 21.On/Off ボタンを押して、トータル・エフェクトをオンにします。
押すたびにトータル・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音そのまま出力されます。
- 22.TFX ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定し、最終的な音を調整します。
「プログラムのエフェクト設定」手順 11 を参照してください。

コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

ルーティング

1. Combi P8-1: IFX- Routing1 T01-08 ページを表示します。

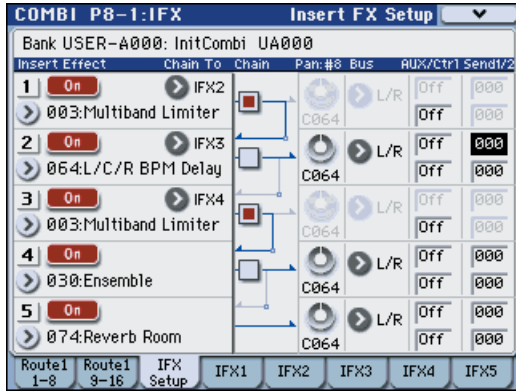


2. “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” で、ティンバーごとに出力を、どのバスへ送るかを設定します。ティンバーの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。
ディスプレイ上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェーンの設定の状態が表示されます。この例では、T01 (ティンバー 1) は IFX1 と 2 を使用しています。T02 は IFX2、T03 は IFX3 と 4、T04 と T05 は IFX4、T06 と T07 は IFX5 をそれぞれ使用しています。
3. “Send1”、“Send2” では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをティンバーごとに設定します。
“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。
Note: 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター 1、2 ことの“Send1”、“Send2”の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの“Send1”、“Send2”の設定が 0 のとき、このセンド・レベルを上げても実際のレベルは 0 になります。
“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2” (Insert FX Setup ページ) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。
4. Combi P8-2: IFX- Routing2 ページを表示します。
“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” は Routing1 ページと同じものです。どちらのページからでも設定することができます。
“FX Control Bus” は、ティンバー出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときを使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照：PG p.443 「FX Control Bus」)
“AUX Bus” は、ティンバー出力を AUX バスへ送ります。P0: Play- Sampling/Audio In ページ Sampling Setup の“Source Bus”に AUX バスを選ぶことで、AUX バスへ送っ

た信号をサンプリングすることができます。特定のティンバーだけをサンプリングするとき等に使用します。

インサート・エフェクト

- Combi P8: IFX- Insert FX Setup ページを表示します。



- IFX1 ~ 5 で各インサート・エフェクトを選び、各設定を行います。
- IFX1 ~ 5 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメータを調整します。

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.151)

MIDI 各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン (CC#8)、Send1、Send2 を MIDI でコントロールすることができます。

IFX にルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

マスター・エフェクト トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.152)

MIDI “Ctrl Ch.” によるコントロールが可能で、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) を、設定した MIDI チャンネルでコントロールすることができます。

Sampling モードのエフェクト設定

Sampling モードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子から外部オーディオ入力音にエフェクトをかけてサンプリングすることができます。またマルチサンプルにエフェクトをかけてリサンプリングすることも可能です。

ルーティング

外部入力のルーティング

- Sampling P0: Recording- Audio In/Setup ページを表示します。

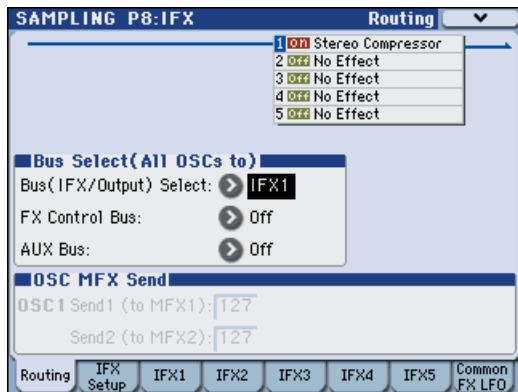


- “Input” で、入力ソースを選択します。
- “Bus Select” で、オーディオ入力をどのバスへ送るかを設定します。例えば、AUDIO INPUT 1 に接続した機器の出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は、“Input” に Analog を選び、INPUT1 の “Bus Select” を IFX1 に設定します。
- Send1、Send2 は、各入力のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。
“Bus Select” を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。
“Bus Select” を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX Setup ページ) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。
- “Pan” では、入力するオーディオ入力のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。
- “Level” では、入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。
- “FX Bus” は、オーディオ入力を FX Control バスへ送りません。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※ 参照：PG p.443 [FX Control Bus])
- “AUX Bus” は、オーディオ入力を AUX バスへ送ります。“Source Bus” に AUX バスを選ぶことで、AUX バスへ送った信号をサンプリングすることができます。通常、このモードでサンプリングするときは “Source Bus” を L、R に設定しますので、Off にします。

マルチサンプル (サンプル) のルーティング

マルチサンプル (サンプル) にエフェクトをかけて、リサンプリングする場合は、P8: IFX- Routing ページの “Bus (IFX/Output) Select” でバスを設定します。

1. Sampling P8: IFX- Routing ページを表示します。

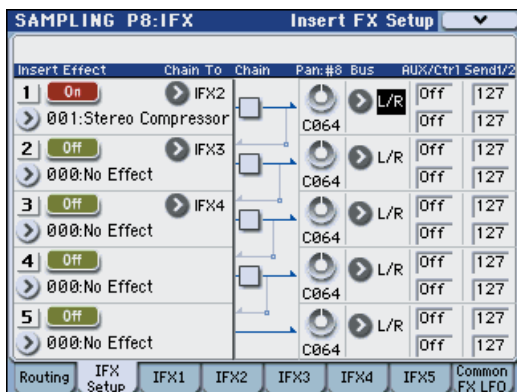


2. “Bus (IFX/Output) Select” で、マルチサンプルの出力をどのバスへ送るかを設定します。例えば、インサート・エフェクト1へ入力する場合は、IFX1に設定します。

Note: サンプリングすると “Bus (IFX/Output) Select” の設定は自動的に L/R になります。これは IFX を使用してサンプリングしたサンプルを再生するときに、2重に IFX がかからないようにするために自動的に設定されます (同様に MFX1、2、TFX On/Off の設定は自動的にオフが選ばれます)。再度サンプリングするときは、注意が必要です。

インサート・エフェクト

1. Insert FX Setup ページを表示します。



2. IFX1 ~ 5 で各インサート・エフェクトを選び、各設定を行います。
3. IFX1 ~ 5 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメータを調整します。
これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.151)

マスター・エフェクト トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.152)

AUDIO INPUTのエフェクト設定

Program、Combination、Sequencerの各モードでは、Samplingモード同様に、オーディオ・インプット設定にエフェクトを使用することができます。

各端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングしたり、4イン (AUDIO INPUT1、2、S/P DIF IN L、R) 6アウトのエフェクトとして使用することができます。内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (156: Vocoder) としても使用できます。(※ 参照: PG p.443、p.538)

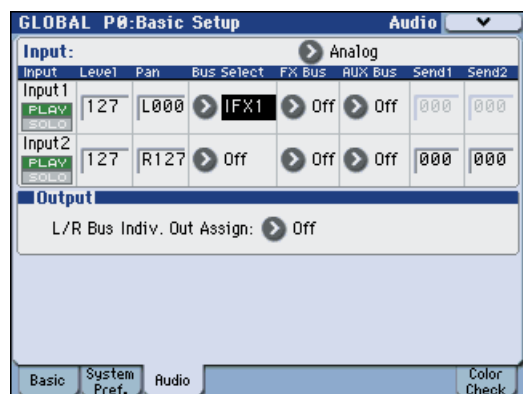
GlobalモードのP0:Basic Setup- Audioページで設定します。Program、Combination、Sequencerモードでは、“Use Global Setting” をチェックしているとき、Globalモードでの設定が有効になります。例えばあるプログラム (Programモード) をボコーダー・エフェクト用に使う場合などは、“Use Global Setting” のチェックをはずし、そのプログラムで個別に入力に関する設定をします。Mediaモードの設定は、Globalモードの設定と同じです。

ルーティング

1. Global P0: Basic Setup- Audio ページを表示します。

Note: Samplingモード以外の外部オーディオ信号を入力するモードから移動してください。SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、SamplingモードのAudio Input設定を継続し、このページでの設定が確認できません。なお、Samplingモードではここでの設定が無効になります。Samplingモードでのオーディオ入力に関する設定は、Sampling P0: Recording- Audio In/Setupページで設定します。

2. AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するときは、エフェクトの種類やパラメータの設定によって発信音が出ることがあります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメータを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。



2. “Input” で、入力ソースを選択し、“Bus Select”、“Send1”、“Send2” 等を設定します。

「外部入力のルーティング」(※p.154) を参照してください。

2. “Bus Select” をオフ以外に設定して、“Level” の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくてもノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1~4から出力することがあります。外部入力を使用しない

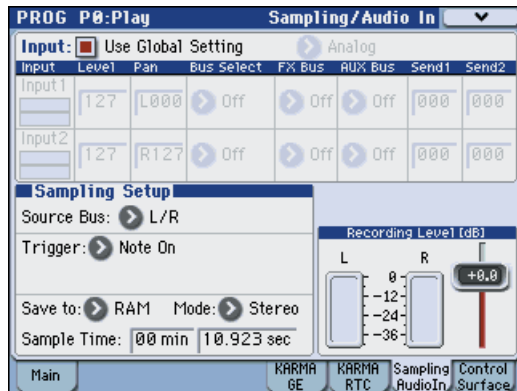
場合は、“Bus Select” をオフ、または “Level” を 0 に設定してください。

S/P DIF IN端子も使用しない場合は、同様に “Bus Select” をオフ、または “Level” を 0 に設定してください。

“AUX Bus”、“FX Control Bus” を同様に、使用していないときは、オフに設定してください。

- ⚡ エディットした設定を本体に保存する場合は、必ずライトしてください。Global モードのメニュー・コマンド “Write Global Setting” で行います。

3. 各モードで Global モードの Input 設定を使用する場合は “Use Global Setting” をチェックします。プログラム、コンピネーション、ソングで独自に使用する場合は、チェックをはずして設定します。



ダイナミック・モジュレーション / Common FX LFO

ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーターを M3 のコントローラーや MIDI メッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトの LFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等を KARMA やシーケンサーのテンポに同期させることができます。(※PG p.442)

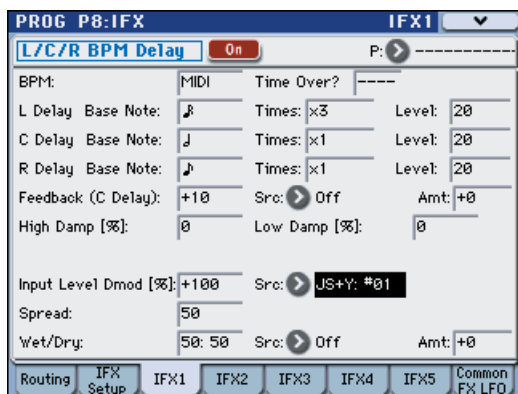
設定例：

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

1. 「プログラムのエフェクト設定」(※p.151) の手順に沿って、「IFX1」に 064: L/C/R BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。
2. Prog P8: IFX- IFX1 ページを表示します。

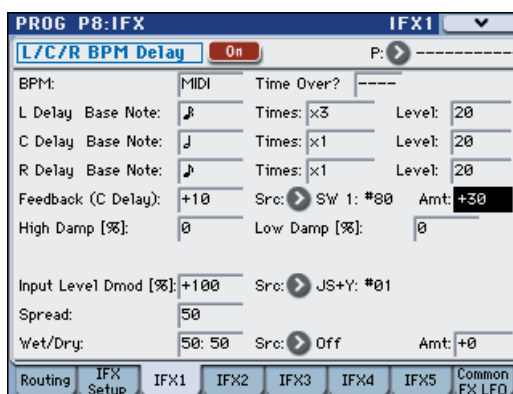
ジョイスティックを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

3. 「Input Level Dmod」を +100 にします。
4. 「Source」を JS+Y: #01 にします。ディレイ音が消えます。エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。



[SW1] スイッチを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

5. P1: Basic/DT/Ctrl- Controllers Setup ページで、「SW1」の機能を SW1 Mod. (CC#80)、「Mode」を Toggle にします。P8 を表示します。Feedback 「Src」を SW1: #80 にし、「Amt」を +30 にします。

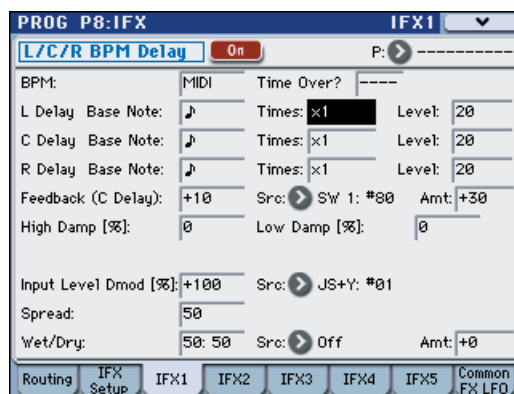


(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW1] スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。「Amt」の設定で [SW1] スイッチを押したときのフィードバック・レベルが決まります。「Amt」を -10 にして SW1 を押すと、フィードバック・レベルは 0 になります。

MIDI/Tempo Sync 機能で、KARMA のテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

6. 「BPM」を MIDI にします。
7. L、C、R それぞれの「Delay Base Note」と「Times」を任意に設定します。

効果をわかりやすくするために、ここでは「L/C/R Delay Base Note」を ♩ に、「Times」を x1 に設定してください。ディレイ・タイムは、8 分音符の周期でリピートします。



8. [TEMPO] ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW] スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。
9. KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、KARMA を演奏させます。KARMA GE は任意に選択してください。[TEMPO] ノブを回すと KARMA 演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

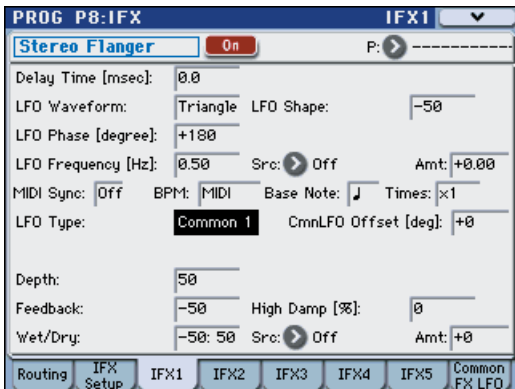
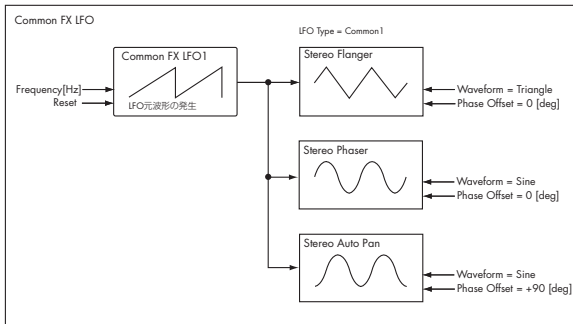
⚠ ディレイ音を発音中に、[TEMPO] ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

MIDI エフェクトによっては、LFO の周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの「MIDI Sync」を On に、「BPM」を MIDI に設定してください。詳細は PG p.442 を参照してください。

Common FX LFO

Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。Program、Combination、Sequencer、Samplingモードの各 P8- Common FX LFO ページで、Common FX LFO1、2 のリセット条件とスピードに関する設定を行います。

通常、モジュレーション系エフェクトの LFO は、Frequency を合わせても、それぞれ独立して発生するために位相は合っていません。モジュレーション系の各エフェクトの“LFO Type”パラメーターで Common1 または Common2 を選択すると、各エフェクトごとの個別な LFO ではなく、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかかります。これにより複数のモジュレーション系エフェクト、例えばフランジャー、フェイザー、オート・パンなどを同時に、1 つの Common FX LFO で、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとに LFO 波形や、位相オフセット等の設定を別々にできるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。



KARMA 機能

KARMA 機能の概要

KARMA とは？

KARMA とは、Kay Algorithmic Realtime Music Architecture (ケイ・アルゴリズムミック・リアルタイム・ミュージック・アーキテクチャー) の略で、発明者である Stephen Kay 氏の名から付けられました。

KARMA 機能は、MIDI データを生成する機能です。複雑でさまざまなアルゴリズムをシームレスに統合することでパワフルな “ミュージック・クリエイト・エンジン (音楽制作エンジン)” を実現しています。入力したノート、コード情報などを基に、アルゴリズムやパラメーターの設定で、ノート・データだけでなくコントロール・データを含むフレーズやパターンなどの音楽をリアルタイムにクリエイトします。KARMA 機能では、これらのアルゴリズムやパラメーターをコントロールすることで、フレーズやパターンを自在に変化させることができます。

例えば、ハーブのグリッサンドにおけるダイナミックなテンポの変化、ブラスにおけるフレーズに同期した音量、音色の変化、ドラムスにおけるフレーズのランダム性、フィルインの増減、テクノ系グループにおけるフレーズや音色の変化、鍵盤による演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ、ギターにおけるナチュラルなカッティング/フィンガー・ピッキングやその奏法の変化、鍵盤演奏にリアルタイムに追従するバックিং・グループなどを自在にコントロールすることができます。従来のアルペジエーターやパターンの演奏では実現できない、より音楽性の高い、より自由度の高い、フレーズやパターンの生成およびコントロールが可能です。

M3 では、この KARMA 機能が、他のさまざまな機能と融合して、ライブ演奏や音楽制作のあらゆる場面で、最大限のパフォーマンスが得られるようにデザインされています。

KARMA 機能の構成

KARMA 機能は、以下の主要パートで構成されます。

KARMA モジュール

KARMA モジュールは、GE を使ってフレーズやパターンを生成します。

Program モードでは、1 つのモジュール [A] が使用できます。

Combination、Sequencer モードでは、4 つのモジュール [A]、[B]、[C]、[D] が使用できます。それぞれのモジュールでドラムス、ベース、ギター、ピアノ等の別々の音色に対するフレーズやパターンを生成します。

MIDI Program モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データは、すべてグローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” で送受信します。

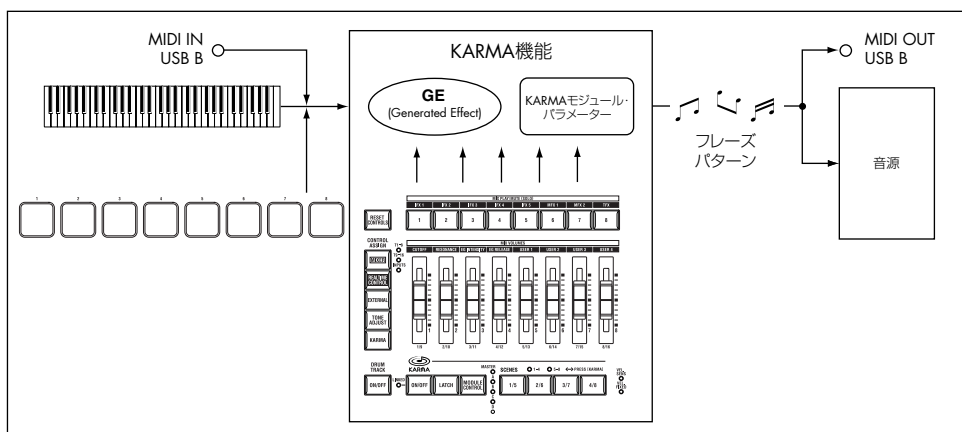
Combination、Sequencer モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データはモジュールごとの “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” で送受信します。

GE (Generated Effect- ジェネレーテッド・エフェクト)

KARMA モジュールで作られるフレーズやパターンは、GE によって生成されます。

GE は、鍵盤からのノート・データを基にして、ノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成やベロシティなどをコントロールして、フレーズやパターンを生成します。また、MIDI コントロール・チェンジ、ピッチ・ベンド等をフレーズやパターンに同期して生成することが可能です。M3 独自のコントロールとして MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを使用してプログラムのマルチサンプル等をリアルタイムで切り替える KARMA 機能による、ウェーブ・シーケンス機能があります。音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる多種多様な GE をプリセットしています。



GE リアルタイム・パラメーター (GE RTP - Real Time Parameters)

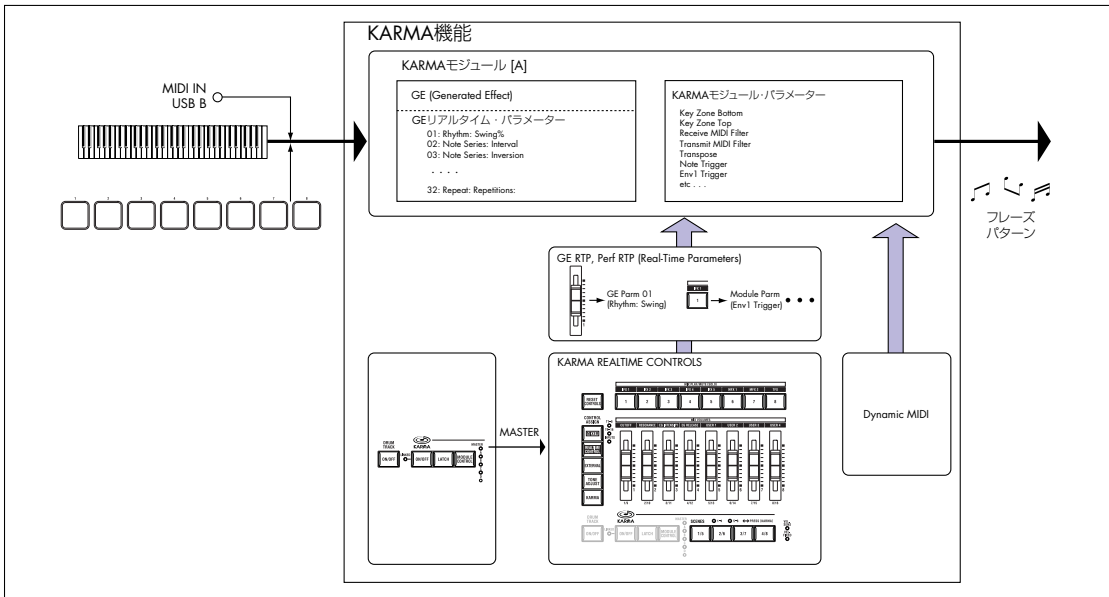
GE は 200 種類以上の内部パラメーターで構成されています。それぞれの GE では、この内部パラメーターの中からフレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメーターが最大 32 個、あらかじめプリセットされています。これらを GE リアルタイム・パラメーターといいます。

選択した GE の設定を変更したり、KARMA Slider、KARMA Switch にアサインして、演奏中にフレーズやパターンをコントロールできます。

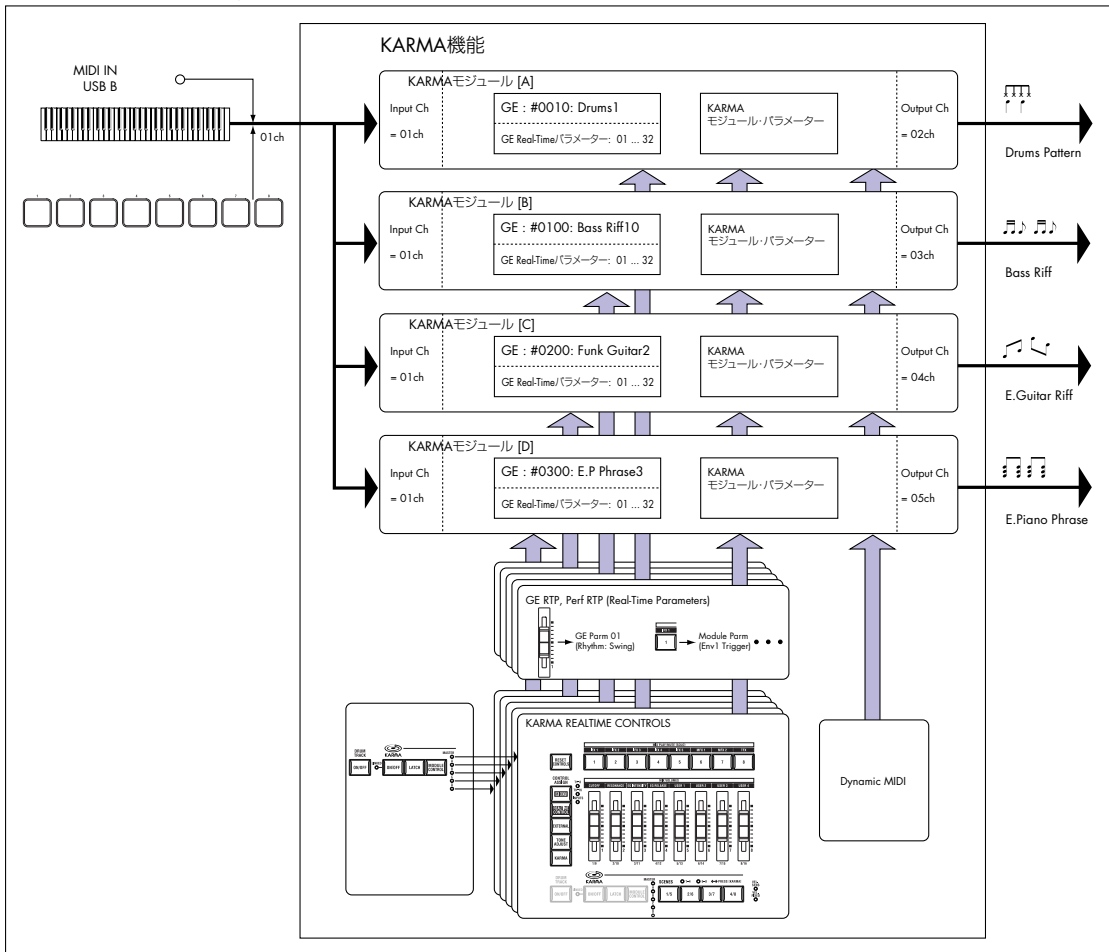
* RTC Model

すべてのプリセット GE には、RTC Model が内部的に設定されています。RTC Model とは、GE のタイプや目的に従って、GE の 200 種類以上の内部パラメーターを、ある程度標準化したものです。

KARMA - Program mode



KARMA - Combination/ Sequencer mode



同じ RTC Model の GE では、同じ GE リアルタイム・パラメーターが標準化されてプリセットされています。この GE リアルタイム・パラメーターの標準化によって、同じ RTC Model の GE を次々と切り替えたときでも、初期状態が標準化されているため、GE が適切にコントロールされた状態で GE の効果を確認することができます。もちろん、GE リアルタイム・パラメーターは自由なエディットが可能です。

また、プリロード・プログラムやコンビネーションでは、各モジュールで使用する GE の RTC Model に従って、KARMA Slider、KARMA Switch の機能が標準化されています。例えば、Drum/Percussion カテゴリーの GE を使用している、大部分のプログラムやコンビネーションのモジュールでは、KARMA Slider、KARMA Switch では、Slider 1 がスイング、Slider 2 がパターン・バリエーションといったように同じ機能をコントロールできるように設定されています。もちろん、KARMA Slider、KARMA Switch への機能のアサインは自由にエディットが可能です。

RTC Model には、以下の種類があります。

- DP1 - Drum/Perc
- BL1 - Bass/Lead
- DM1 - Drum Melodic
- GV1 - Gated Vel/Pattern
- GC1 - Gated CCs
- CL1 - Comp/Lead
- WS1 - WaveSeq 1
- WS2 - WaveSeq 2
- EG1 - Dual Env Gen
- LF1 - Dual LFOs
- MR1 - Melodic Repeat
- MB1 - Mel Rpt/Bend
- RB1 - Real-Time Bend
- Custom

*** Auto RTC Setup**

GE の RTC Model をもとに KARMA Slider、KARMA Switch の設定を自動的に行う便利な機能です。この機能は、“Load GE Options” ダイアログで設定します。ダイアログで “Auto RTC” をチェックします。“GE Select” パラメーターで GE を選択した際に、自動的に KARMA コントローラーの設定を行います。どのようなタイプの GE を選択しても自動的に標準的な KARMA CONTROL 機能がすぐに使用できます。(※PG p.4)

KARMA モジュール・パラメーター

KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンをコントロールするパラメーターです。

各 KARMA モジュールごとに設定します。GE の選択、MIDI 入出力チャンネル、キー・ゾーン、MIDI フィルター、トリガーなどを設定します。

**GE RTP (GE Real-Time Parameters)
Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)**

KARMA Slider や KARMA Switch でコントロールするための設定です。

GE リアルタイム・パラメーター (GE RTP)、KARMA モジュール・パラメーター (Perf RTP) を KARMA Slider、KARMA Switch にアサインすることによって、演奏中にこれらのパラメーターをコントロールしてフレーズやパターンを自在に変化させます。

Dynamic MIDI

Dynamic MIDI (ダイナミック MIDI) とは、本体コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等により、KARMA 機能の特定の機能をコントロールできる機能です。

この機能を使用して、ジョイスティックでギターのコード・カッティング・フレーズ、フット・スイッチで KARMA モジュールの Run/Mute、ダンパー・ペダルで KARMA モジュールのラッチをコントロールするなど、さまざまに KARMA モジュールを演奏中にリアルタイムでコントロールすることができます。

KARMA CONTROLS

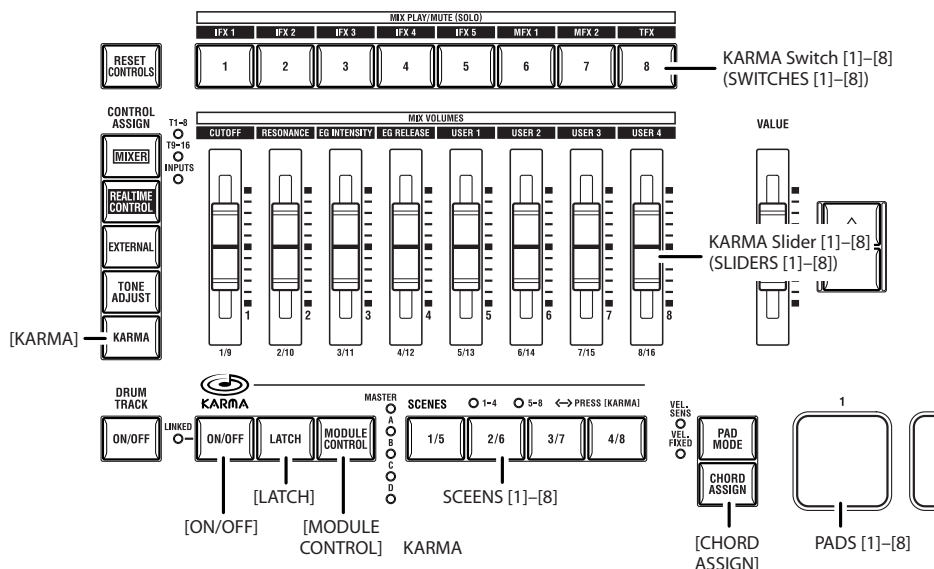
フロント・パネルにある KARMA 機能用のコントローラーです。プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定を保存することができます。(※p.136、p.138)

[ON/OFF] スイッチ

KARMA 機能のオン/オフをコントロールします。

[LATCH] スイッチ

オンにすると、鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離してもフレーズやパターンを演奏し続けます。



KARMA

[MODULE CONTROL] スイッチ

Combination、Sequencer モードのときに、KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch (SWITCHES) [1] ~ [8]、KARMA SCENES [1] ~ [8] でコントロールするモジュールを選択します。

MASTER: モジュール A、B、C、D を同時にコントロールします。例えば、KARMA Slider [1] でモジュール A、B、C、D の GE リアルタイム・パラメーターの Swing を同時のコントロールすることが可能です。

A, B, C, D: モジュール A、B、C、D をそれぞれ個別にコントロールします。

Note: Program モードでは MASTER のみとなり、モジュール A をコントロールします。

KARMA Slider [1] ~ [8] (SLIDERS [1] ~ [8])**KARMA Switch [1] ~ [8] (SWITCHES [1] ~ [8])**

CONTROL ASSIGN を KARMA に設定して、[MODULE CONTROL] スイッチで選択した KARMA モジュールをコントロールします。

演奏中に GE リアルタイム・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターをコントロールして、KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンを自在に変化させます。

P7: KARMA-GE RTP ページ、Perf RTP ページでコントロールするパラメーターを設定します。

KARMA SCENES [1] ~ [8]

KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の設定をシーンとして、KARMA SCENES [1] ~ [8] に保持します。また、Combination、Sequencer モードでは、各モジュールごとに設定を保持することができます。[MODULE CONTROL] スイッチや Scen Matrix 機能を使用して各モジュールをコントロールすることが可能です。(※ 参照：PG p.167 「7-1-7a: Module Control Scene Matrix」)

[PAD MODE] スイッチ

パッドを叩く強さによって音の大きさが変わる VEL. SENS (ベロシティ・センシティブ) と、Pads 1-4/5-8 Setup ページで設定したベロシティ値に固定される VEL. FIXED (ベロシティ・フィクスト) を切り替えます。

[CHORD ASSIGN] スイッチ

パッド [1] ~ [8] に、単音、または和音などの複数音のコードを設定するときに使用します。(※ p.44)

パッド [1] ~ [8]

パッド [1] ~ [8] は、押す強さに反応するベロシティ対応パッドです。パッドを押すと、設定されたノートやコード (最大 8 ノートとベロシティの設定が可能) が発音します。ドラムス音の演奏、サンプリングした音のトリガー、KARMA 機能をトリガーするコード・パッドとして幅広い活用が可能です。

プリロード・プログラムとコンビネーションでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。[CHORD ASSIGN] スイッチで簡単にコードを登録できます。

KARMA 機能を使って演奏する

KARMA 機能は、鍵盤やMIDI IN、USB B 端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA Slider や KARMA Switch の操作によって、フレーズやパターンを自在に変化させることが可能です。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルを網羅し、KARMA 機能を十二分に活用したプログラム、コンビネーションがプリロードされています。これらのプログラム、コンビネーションでは、あらかじめ効果的なパラメーターが KARMA Slider、KARMA Switch にアサインされています。

Program モードで KARMA 機能を使って演奏する

Program モードでは、1 つの KARMA モジュールを使用して、プログラム音色にあったフレーズやパターンを演奏します。

プログラムの選択と KARMA 機能のオン/オフ

1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、プログラムを選びます。(※参照:p.37「プログラムの選択」)



プログラムを切り替えていくと、KARMA [ON/OFF] スイッチの LED が点灯するプログラムがあります。

鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押すと、KARMA 機能による演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも [ON/OFF] スイッチを押すと (LED 点灯)、KARMA 機能がオンになります。

Note: ドラムトラック機能がオンのとき (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 設定時)、ドラムトラック演奏が同時にスタートします。

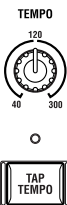
演奏のテンポ調整

1. [TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポを調整します。

ディスプレイ右上の “♩=” の値が変わります。40.00 ~ 300.00 の範囲で設定できます。[TAP TEMPO] スイッチの上にある LED が4分音符 (♩) で点滅します。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチの他に、ディスプレイ上で “♩=” を選び、テン・キー [0] ~ [9] でテンポを入力し、[ENTER] スイッチを押しても設定できます。その他、VALUE コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期して LED が点滅します。

Note: プログラムのライト時に [TEMPO] ノブの状態が保存されます。

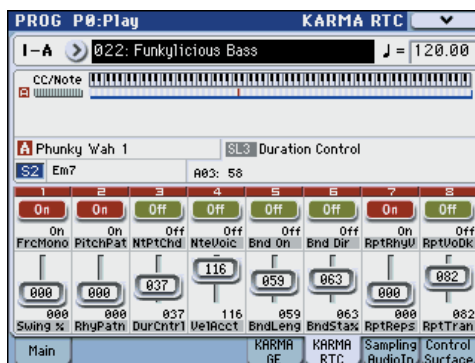


- ▲ Global P1: MIDI-MIDI Basic ページの “MIDI Clock” が External MIDI または External USB のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、“♩=” EXT と表示され、外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

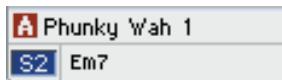
ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

鍵盤やパッド [1] ~ [8]、MIDI IN または USB B 端子からのノート情報と、KARMA モジュールが生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

1. Prog P0: Play- KARMA RTC ページを選びます。



鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押さえると、KARMA Module Info の “Chord” に KARMA モジュールが認識したコード名を表示します。



CC/Note では、KARMA モジュールのキー・ゾーンと、KARMA モジュールが生成したコントロール・データやノート・オン/オフの状態を表示します。(※参照:p.168 “KARMA 機能が動作する鍵盤範囲を設定する”)



KARMA コントローラーの操作

Note: KARMA コントローラーの状態は、プログラムのライト時に保存されます。

KARMA 機能のオン/オフ : [ON/OFF] スイッチ

スイッチを押すたびに KARMA 機能のオン/オフが切り替わります。オンのときに、スイッチの LED が点灯します。鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押すと、KARMA モジュールで選択されている GE によるフレーズやパターンの演奏がスタートします。

パッドを使った演奏 : パッド [1] ~ [8]

パッド [1] ~ [8] を押すと、設定されているコード (最大 8 ノートとベロシティの設定が可能) を発音し、KARMA 機能によるフレーズやパターンがスタートします。プリロード・プログラムでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。鍵盤での演奏と組み合わせることも可能です。

パッドにコードを割り当てる方法については「パッド」(※p.44) を参照してください。

**鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離しても演奏を続けさせる：
[LATCH] スイッチ**

鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離れた後も KARMA 機能による演奏を続けさせるかを設定します。

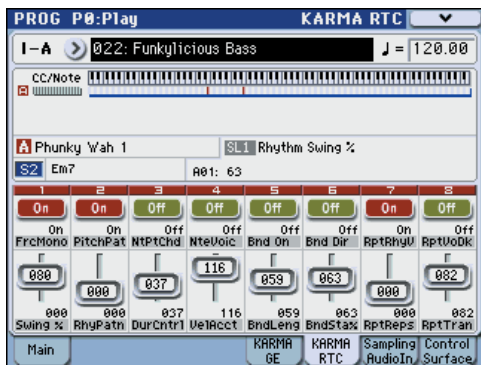
LED が点灯：ラッチがオンの状態です。鍵盤、パッド [1] ~ [8] から手を離しても演奏を続けます。

LED が消灯：ラッチがオフの状態です。鍵盤、パッド [1] ~ [8] から手を離すと、演奏が停止します。

**KARMA モジュールのフレーズやパターンを変化させる：
KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8]、
KARMA SCENES [1] ~ [8] スイッチ**

KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8]、KARMA SCENES [1] ~ [8] スイッチには、フレーズやパターンに対して効果的なパラメーターがあらかじめアサインされています。これらのコントローラーを操作して、演奏されるフレーズやパターンを多彩に変化させることが可能です。

1. Prog P0: Play- KARMA RTC ページを選びます。



ディスプレイの下側にプログラムごとに設定されているスライダーとスイッチと名前が表示されます。プリロード・プログラムでは、あらかじめ KARMA Slider と KARMA Switch の機能名が設定されています。

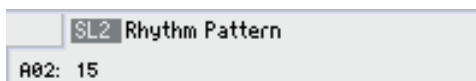
2. CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押します。コントロール・サーフェスのスライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] がそれぞれ KARMA Slider、KARMA Switch として機能します。

3. フロント・パネルのスライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] を操作します。

スライダーやスイッチの操作によってパターンやフレーズが変化します。

スイッチは、ディスプレイ上のスイッチを押すことによってもオン/オフが切り替わります。スライダーは、ディスプレイ上で選択し、VALUE コントローラーで設定を変更することもできます。

スライダーやスイッチによってコントロールしているパラメーターの種類や値は、KARMA Module Info の "KARMA Value" に表示されます。スライダーやスイッチ操作で、パラメーターがどのようにコントロールされるかを確認できます。



また、スライダーやスイッチの右下に保存されている値を表示します。



4. フロント・パネルの KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチを押して、シーンを選択します。

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチがオンのとき、再度 [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。次に [1/5] ~ [4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。

シーンを切り替えると、スライダーとスイッチが選択したシーンに保存されている設定に切り替わります。

Note: 点滅時に [KARMA] スイッチを押すと、点滅状態が解除されます。

8つのシーンには、スライダー[1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の値がそれぞれ保存されています。KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチ (と [KARMA] スイッチ) でシーンを選ぶことによって、瞬時にスライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の設定を呼び出すことができます。

操作したスライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の設定は、シーンを切り替えても、他のプログラムを選択するまで保持されます。シーン 1 ~ 8 のスライダーとスイッチの設定は、プログラムのライト時にそれぞれのシーンに保存されます。

スライダー、スイッチの状態を戻す

変更した設定を戻すには、以下の方法があります。詳細は各参照ページをご覧ください。

- [COMPARE] スイッチを押して、プログラム全体の設定を戻します。(☞ 参照：p.22 「[COMPARE] スイッチ」)
- [RESET CONTROLS] スイッチを使用して、設定を戻すことができます。次のような単位で戻すことができます。スライダーやスイッチごと / 1シーンごと / モジュールコントロールごと / すべて (☞ 参照：p.43 「コントロール・サーフェスのリセット」)、(☞ 参照：p.193 「コントローラーの設定をリセットする」)

⚠ [RESET CONTROLS] スイッチを使用して戻した場合は、戻す前の変更した状態には戻りません。

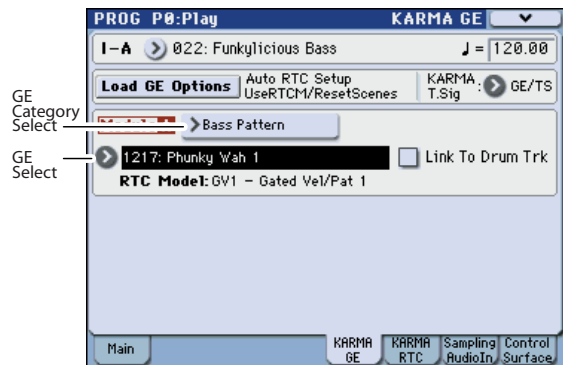
Note: KARMA SCENES のスイッチが点滅しているときは、そのシーンの KARMA Switch と KARMA Slider の設定が、保存された状態からエディットされていることを示します。

GE (Generated Effect) の選択

KARMA 機能オン時、KARMA モジュールは GE によってフレーズやパターンを生成します。本機には、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルで使用できる、多種多様な GE をプリセットしています。(☞ p.159 「KARMA 機能の構成」)

プリロード・プログラムでは、プログラム音色に適した GE があらかじめ選択されています。別の GE に変更することで、フレーズやパターンは大きく変化します。

1. Prog P0: Play- KARMA GE ページを選びます。



2. ディスプレイ上で “GE Category Select” ポップアップ・ボタンを押して、“GE Select” メニューを表示します。
3. 左右のタブからカテゴリーを選び、メニューから GE を選びます。
選んだ GE が反転表示になり、その GE に切り替わります。ここで鍵盤を弾くと、選んだ GE によるフレーズやパターンを生成します。OK ボタンを押さなくても、メニュー表示中は、この GE の演奏を確認することができます。
4. 選択した GE を選択する場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。
ディスプレイ上で “GE Select” を選び、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル等でも GE を選択することができます。また、“GE Select” ポップアップ・ボタンを押して、“GE Select” メニューから GE を選択することができます。
5. “Tempo” で GE のフレーズやパターンのテンポを設定します。
“KARMA T.Sig” で GE のフレーズやパターンの拍子を設定します。GE/TS にすると GE で設定されている拍子、それ以外にすると一時的に拍子が変わります。

KARMA モジュール・パラメーターの設定

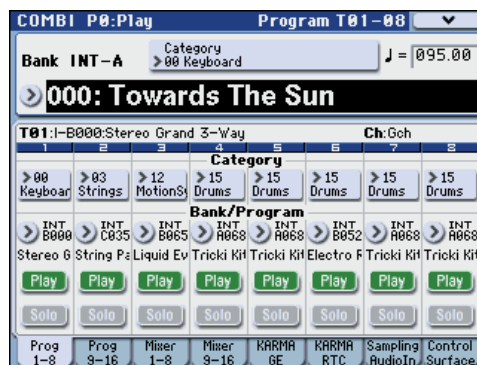
KARMA モジュール・パラメーター等の設定については、(☞ 参照：p.168 “KARMA 機能の設定”) を参照してください。

Combination モードで KARMA 機能を使って演奏する

Combination モードでは、最大 4 つの KARMA モジュールを同時に動作させることができます。ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンを演奏させるなど、4 つの KARMA モジュールと、16 のティンバー・プログラムを組み合わせたさまざまな設定が可能です。

コンビネーションの選択と KARMA 機能のオン/オフ

1. MODE [COMBI] スイッチを押して、Combination モードに入り、コンビネーションを選びます。(☞ 参照：p.63 「コンビネーションの選択」)



コンビネーションを切り替えていくと、[ON/OFF] スイッチの LED が点灯するコンビネーションがあります。

鍵盤やパッド [1] ~ [8] によって KARMA 機能による演奏がスタートします。

Note: ドラムトラック機能がオンのとき (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 設定時)、ドラムトラック演奏が同時にスタートします。

また、その他のプログラムでも [ON/OFF] スイッチを押すと (LED 点灯)、KARMA 機能がオンになります。

演奏のテンポ調整

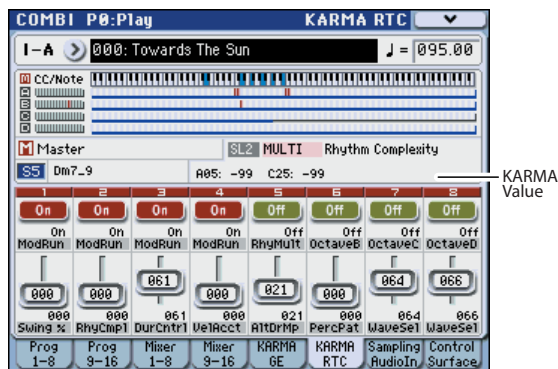
プログラム同様に、[TEMPO] ノブや [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポを調整します。テンポを変えると動作している KARMA モジュールすべての演奏テンポが変化します。(☞ p.163)

各 KARMA モジュールの演奏テンポを個別に設定することはできません。

ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

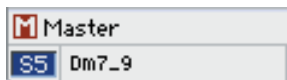
鍵盤やパッド [1] ~ [8]、MIDI IN や USB B 端子からのノート情報と、KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] が生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

1. Combi P0: Play- KARMA RTC ページを選びます。



鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押さえると、Selected Module Info の “Chord” に各 KARMA モジュールが認識したコード名が表示されます。

表示されるコード名は、フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチで選択されているモジュールが認識したコードです。コードの認識は、KARMA モジュールの設定によって異なります。



CC/Notes では、KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] が生成したコントロール・データ、ノート・オン/オフの状態や、KARMA モジュールのキー・ゾーンを表示します。



Note: コード認識には、KARMA モジュールのキー・ゾーン設定 (☞ 参照: PG p.163 [7-1-1b: GE Setup])、 “Transpose” (☞ PG p.171) および Dynamic MIDI “Destination” (☞ PG p.176) の Chord Scan と Smart Scan の設定が影響します。(☞ PG p.630)

KARMA コントローラーの操作

KARMA コントローラーの操作によって各 KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンをコントロールします。Combination モードでは、コントロールする KARMA モジュールを選択することができます。

Note: KARMA コントローラーの状態は、コンビネーションのライト時に保存されます。

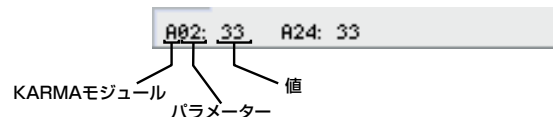
1. Combi P0: Play- KARMA RTC ページを選びます。
ディスプレイの下側にコンビネーションごとに設定されているスライダーとスイッチと名前が表示されます。
プリロード・コンビネーションでは、あらかじめ KARMA Slider と KARMA Switch の機能名が設定されています。
2. CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押します。
コントロール・サーフェスのスライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] がそれぞれ KARMA Slider, KARMA Switch として機能します。
3. フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチでコントロールするモジュールを選択します。
Master にすると、4 つの KARMA モジュールに対してコントロールできます。
A ~ D にすると、選択した KARMA モジュールに対してコントロールできます。

4. フロント・パネルの KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] を操作します。

[MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている KARMA モジュールのパターンやフレーズが変化します。Master のときは、モジュールのオン/オフをコントロールしたり、複数の KARMA モジュールのパターンやフレーズが変化します。

スライダーとスイッチは、プログラムと同様にディスプレイや VALUE コントローラーでも変更することもできます。

スライダーやスイッチによってコントロールしている KARMA モジュール、パラメーターの種類や値は、KARMA Module Info の “KARMA Value” に表示されます。スライダーやスイッチ操作で、コントロールしている KARMA モジュールとパラメーターを確認できます。



5. フロント・パネルの KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチを押して、シーンを選択します。

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。次に [1/5] ~ [4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。

シーンを切り替えると、[MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている KARMA モジュールのシーンが切り替わります。

“Module Control” が Master のときは、マスターで保存されている各 KARMA モジュールのシーンに切り替わります。8 つのシーンには、KARMA Slider と KARMA Switch の値がそれぞれ保存されています。KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチ (と [KARMA] スイッチ) でシーンを選ぶことによって、瞬時に KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の設定を呼び出すことができます。

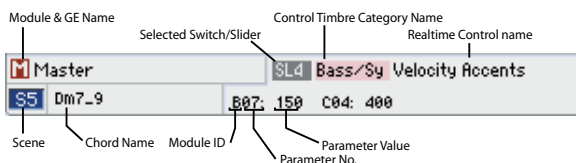
操作した KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の設定は、シーンを切り替えても、他のコンビネーションを選択するまで保持されます。シーン 1 ~ 8 のスライダーとスイッチの設定は、コンビネーションのライト時にそれぞれのシーンに保存します。

KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の Name 表示

Combi P0: Play- KARMA RTC ページでは、プログラムと同様にコンビネーションごとに設定されているスライダー、スイッチと、その名前が表示されます。

コンビネーションでは、KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch によってコントロールされるティンバーで選択されているプログラムのカテゴリーが [] 内に自動的に表示されます。KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダーと KARMA Switch によって、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。

複数のティンバーを同時にコントロールする場合は、MULTI と表示されます。

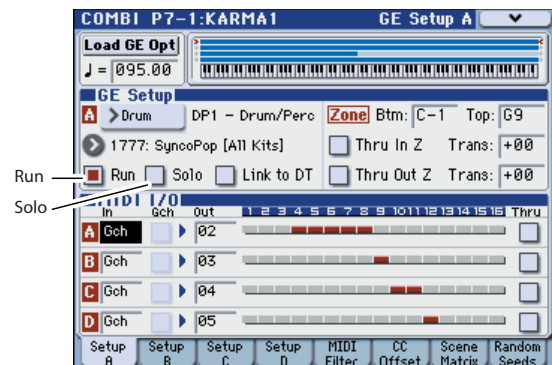


動作させる KARMA モジュールの設定 (“Run”、“Solo” の設定)

Combination モードでは、最大 4 つの KARMA モジュールを同時に動作させることが可能です。

KARMA 機能をオフにすると、すべての KARMA モジュールが停止します。KARMA 機能オン時は、ここで設定する KARMA モジュールが動作します。

1. Combi P7-1: KARMA1- GE Setup A ページを選びます。



2. KARMA モジュール [A] が KARMA オン時に発音するかを “Run”、“Solo” で設定します。

“Run” が On (チェックする) の KARMA モジュールが発音します。

“Solo” を On (チェックする) にすると、KARMA モジュールは、そのモジュールだけが発音します。GE の選択時や演奏されるフレーズを確認するときに有効です。

“Solo” を On (チェックする) にしたモジュールは、“Run” が Off (チェックしない) でも発音します。

Note: “Run” がディスプレイ上に表示されていないときは、パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターとして設定されています。KARMA Switch 等で “Run” をコントロールします。(参考: p.170 「Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)」)

- “Solo” の設定は、他のコンビネーションに切り替えたときにクリアされます。また、ライトしても保存されません。

3. KARMA モジュール [B], [C], [D] の各 “Run” と “Solo” は、Combi P7-1: KARMA1- GE Setup B, C, D 各ページで設定します。

KARMA モジュール MIDI I/O チャンネルの設定

各 KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルの設定と各ティンバーの MIDI チャンネルの設定で、KARMA モジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。

Combi P7-1: KARMA1- GE Setup A, B, C, D 各ページの MIDI I/O で設定します。KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルとティンバーの MIDI チャンネルを合わせることで、動作中の KARMA モジュールのフレーズやパターンをティンバーが発音します。設定の方法は、「Combination モードでの KARMA 機能の設定」(参考: p.171) と PG p.163 を参照してください。

GE (Generated Effect) の選択

プログラム同様に、“GE Select” で各モジュールに使用する GE を選択します。(参考: p.171 “Combination モードでの KARMA 機能の設定”)

GE を選択したら、“Tempo” で GE のフレーズやパターンのテンポを設定します。

“KARMA T.Sig” で GE のフレーズやパターンの拍子を設定します。GE/TS にすると、各モジュールの GE で設定されている拍子、それ以外にすると全モジュールの GE で一時的に拍子が変わります。

KARMA モジュール・パラメーターの設定

KARMA モジュール・パラメーター等の設定については、(参考: p.171 “Combination モードでの KARMA 機能の設定”) を参照してください。

KARMA 機能の設定

各モードでの KARMA 機能の設定方法を説明します。KARMA 機能を使った演奏方法については、「KARMA 機能を使って演奏する」(※p.163)を参照してください。

Program モードでの KARMA 機能の設定

Program モードでは、1つの KARMA モジュール (モジュール [A]) が使用できます。プログラムでの KARMA 機能は、Prog P7: KARMA の各ページのパラメーターで設定します。ここでは、GE の選択等、おもなパラメーターの設定手順を説明します。各パラメーターについては、PG p.77 ~を参照してください。

KARMA 機能のオン/オフ

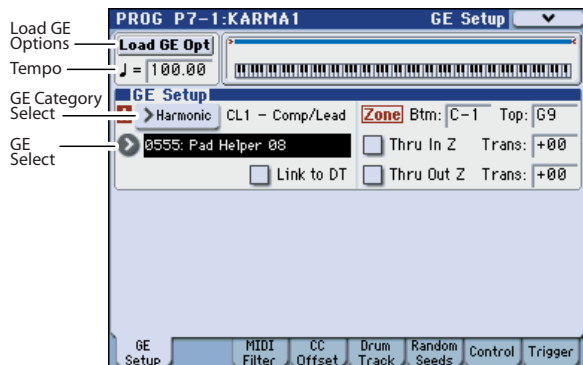
KARMA [ON/OFF] スイッチを押すたびに KARMA 機能のオン/オフが切り替わります。オン時、スイッチの LED が点灯します。

プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

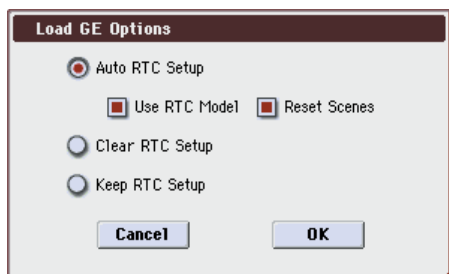
GE の選択

KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

1. Prog P7-1: KARMA1- GE Setup ページを選びます。



2. “Load GE Opt” (Load GE Options) を押してダイアログを表示し、“Auto RTC Setup” をチェックして、Use RTC Model と Reset Scenes にもチェックします。



“Load GE Options” では、GE を選択するときに、KARMA Slider や KARMA Switch の設定を自動設定、イニシャライズ、保持するかどうかを設定します。

ここでは、すぐにフレーズやパターンをコントロールできるように、選択した GE の RTC Model 設定に従って、スライダーとスイッチ機能を標準的な設定に自動設定します。

3. “GE Select” で、KARMA モジュールで使用する GE を選択します。“Tempo” で GE のフレーズやパターンのテンポを設定します。

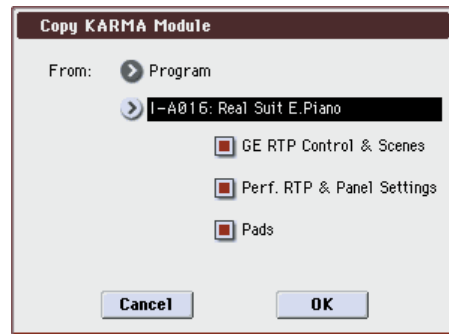
M3は、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる GE をプリセットしています。

“GE Category Select” に、KARMA モジュールで選択している GE のカテゴリーが表示されます。すべての GE はカテゴリーに分類されています。“GE Category Select” を押すと、Category/GE Select が開き、カテゴリー、サブ・カテゴリーから GE を選択できます。

他のプログラムの KARMA 機能の設定をコピーして使用する

メニュー・コマンド “Copy KARMA Module” を使用して、他のプログラムで使用している KARMA 機能の設定 (GE の選択、KARMA モジュール・パラメーターの設定等) をコピーすることができます。

1. メニュー・ボタンを押して、メニューを表示して “Copy KARMA Module” を選びます。

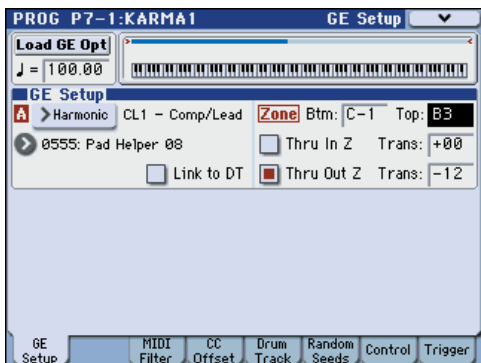


2. コピー元のモード、バンク、ナンバー等を設定します。他のプログラムでの GE リアルタイム・パラメーターの設定とシーンの設定をコピーする場合は、“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) にします。他のプログラムでのパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの設定とフロント・パネルの設定をコピーする場合は、“Perf. RTP & Panel Settings” を On (チェックする) にします。他のプログラムでのパッドの設定をコピーする場合は、“Pads” を On (チェックする) にします。
3. コピーを実行するときは OK を、実行しないとき Cancel を押します。

KARMA 機能が動作する鍵盤範囲を設定する

KARMA 機能をトリガーする鍵盤範囲を設定します。鍵盤の低いキーでフレーズをトリガーして、高いキーでは通常の鍵盤演奏をする等の設定が可能です。

1. Prog P7-1: KARMA1- GE Setup ページを選びます。(※参照: 「GE の選択」 手順 1. 図)
2. Key Zones “Btm” (Bottom)、“Top” でキーゾーンを設定します。設定した範囲の鍵盤や MIDI IN、USB B 端子からのノート・データが KARMA モジュールへ入力されます。



上図の設定例では、C-1 から B3 のノートが KARMA モジュールへ入力されます。B3 より低いキーを弾くと、KARMA 機能によるフレーズやパターンが演奏できます。

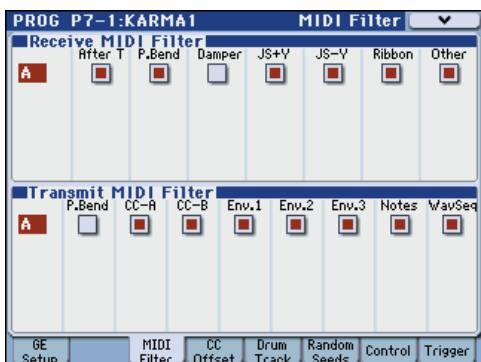
3. “Thru In Z (Zone)”、“Thru Out Z (Zone)” を On (チェックする) にすると、KARMA 機能によるフレーズやパターンの演奏と同時に、鍵盤による演奏も発音します。それぞれキーゾーンの内外について設定できます。

“Trans (Transpose In Zone)”、“Trans (Transpose Out Zone)” は鍵盤による演奏の音程を半音単位で調整する場合に設定します。

上図の設定例では、B3 より低いキーでは、KARMA 機能によるフレーズやパターン演奏のみをコントロールし、C4 より高いキーでは鍵盤による手弾き演奏します。手弾き演奏での音程を “Trans (Transpose Out Zone)” で調整します。

KARMA モジュール MIDI フィルター

1. Prog P7-1: KARMA1- MIDI Filter ページを選びます。



Receive MIDI Filter

KARMA モジュールが受信する MIDI コントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。On (チェックする) で受信が可能になります。

KARMA 機能オン時、KARMA モジュールが受信する MIDI コントロール・データは、そのまま音源に送られます。Off (チェックしない) 時、そのデータは音源に送られません。上図の例では、ダンパー・ペダルによる効果が KARMA 機能オフで有効に、オンで無効になります。

Transmit MIDI Filter

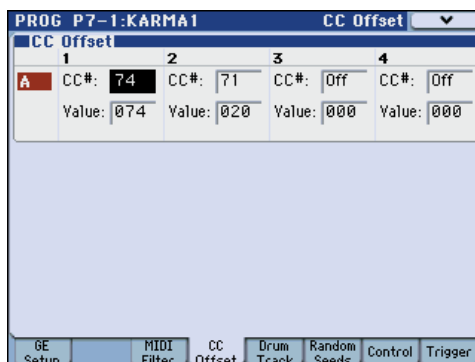
KARMA モジュールで選択された GE が生成する MIDI コントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。On (チェックする) で送信が可能になります。

通常、On (チェックする) にします。選択した GE が生成するピッチ・ベンドや各種コントロール・チェンジ・データが不必要な場合は、Off (チェックしない) にします。

図の例では、GE が生成するピッチ・ベンド情報が送信されません。

KARMA モジュール CC オフセット

1. Prog P7-1: KARMA1- CC Offset ページを選びます。



CC Offset

KARMA 機能オン時のプログラム音色やエフェクト等をコントロールするときに設定します。KARMA 機能オン時、生成されたフレーズに合わせて音色を暗くしたり、レゾナンスを上げたりする場合に設定します。また、生成されたフレーズに合わせてディレイ・エフェクトをオンにするなど、エフェクトのコントロールも可能です。

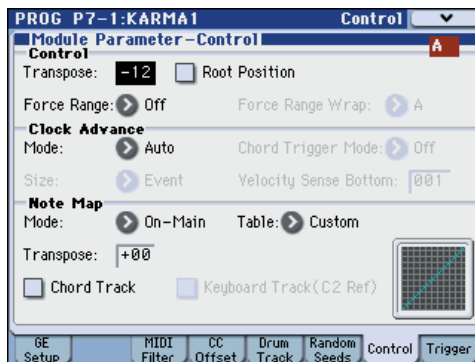
“CC Number” で MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。音色をコントロールする 70 番台 CC#, AMS や Dmod ソース等に設定します。(※PG p.80)

例では、CC#74、CC#71 で、それぞれフィルター・カットオフ、レゾナンス・レベルをコントロールします。

KARMA モジュール・パラメーター

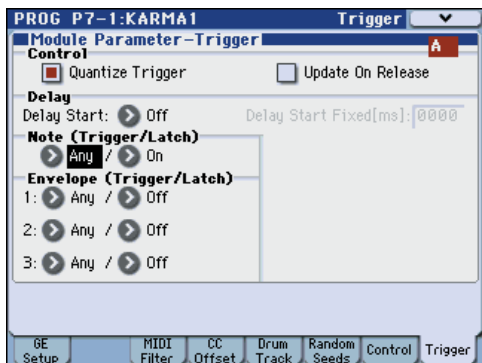
Prog P7-1: KARMA1- Control、Trigger ページでは、KARMA モジュール・パラメーターを設定します。

ここでは、使用頻度の高いパラメーターの設定方法を示します。各パラメーターについては、PG p.85 を参照してください。



Control - Transpose

KARMA モジュールへ入力されるノート・データの音程を半音単位で設定します。KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンの音程をコントロールします。例えば、ベースのフレーズを1オクターブ下げたいときは-12に設定します。



Control - Quantize Trigger

ノート・データによるトリガーのタイミングをクオンタイズ (補正) します。(※ 参照: p.177 “KARMA 機能の同期について”)

Off (チェックしない): 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。

On (チェックする): トリガーのタイミングが、ベースとなるテンポに対して 16分音符の単位でクオンタイズされます。

Note - Trigger

GE が生成するフレーズやパターンのトリガー条件を設定します。ここではそれぞれ効果を確認してください。

Any: 鍵盤を弾くたびにトリガーがかかり、フレーズやパターンの先頭から演奏します。

AKR: 鍵盤から手をすべて離れた状態から弾いた場合だけ、トリガーがかかります。

1st: KARMA 機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。

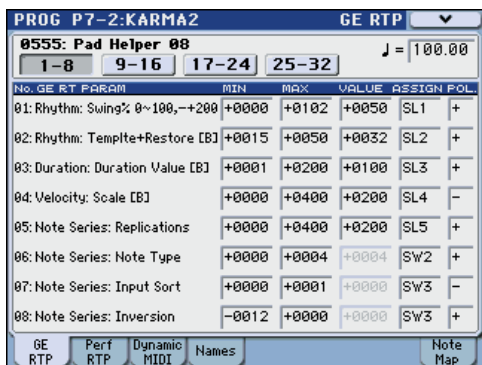
Dyn: 鍵盤を弾いてもトリガーはかかりません。Dynamic MIDI で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。

GE リアルタイム・パラメーター (GE Real-Time Parameters)

KARMA モジュールで選択した GE リアルタイム・パラメーターをエディットします。また、GE リアルタイム・パラメーターを KARMA Slider、KARMA Switch 等へアサインすると、演奏中にリアルタイムでフレーズやパターンをコントロールすることができます。

Note: “Load GE Options” の Auto RTC Setup 機能で、GE を選択したときに GE の RTC Model に従い、標準的な KARMA Slider、KARMA Switch 機能を自動設定します。(※ 参照: p.171 “GE の選択”)

1. Prog P7-2: KARMA2- GE RTP ページを選びます。



“GE RTC Select” で GE リアルタイム・パラメーターの表示を切り替えます。



それぞれ、1-8、9-16、17-24、25-32 に GE リアルタイム・パラメーターが表示されます。

選択した GE によって、ここでエディットできる GE リアルタイム・パラメーターとその数は異なります (最大で 32 個)。それぞれの GE は、フレーズやパターンをコントロールする最適なパラメーターがあらかじめプリセットされています。

Note: RTC Model とは、GE のタイプや目的に従って、GE の 200 種類以上の内部パラメーターを、ある程度スタンダード化したものです。すべての GE は RTC Model が内部的に設定されています。同じ RTC Model を設定した GE は、同じ GE リアルタイム・パラメーターが標準化されてプリセットされています。

2. “VALUE”、“MIN”、“MAX” で GE リアルタイム・パラメーターの値、最小値、最大値を設定します。

GE を選択すると、それぞれの GE でプリセットされているパラメーターの初期値が設定されます。

ここで設定した値は、“ASSIGN” で設定する KARMA CONTROLS によって以下のようにコントロールされます。

SL1 ~ 8	000-064-127 =MIN-VALUE-MAX
SLs1 ~ 8	000-063 = MIN, 064-127 = MAX
SW1 ~ 8	Off = MIN, On = MAX
Dyn1 ~ 8	Dynamic MIDI の設定による

3. “ASSIGN” で GE リアルタイム・パラメーターのコントローラーをアサインします。

4. “POL. (POLARITY)” でコントロールの極性を設定します。

+ : 上記の表のようにコントロールします。

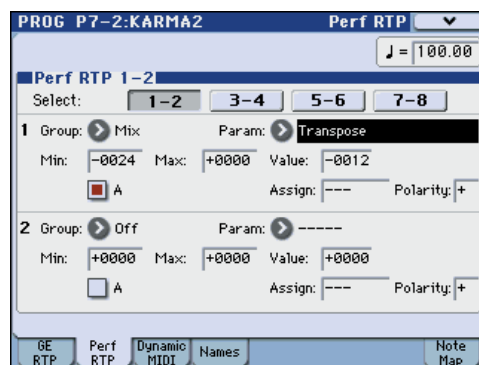
- : MIN、MAX の関係が逆になります。例えば、スライダーを 000 から 127 に上げていくと、MAX 値から MIN 値へコントロールします。

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

KARMA キーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなど、GE リアルタイム・パラメーター以外の KARMA パラメーターをコントローラーにアサインします。

KARMA CONTROLS 等にアサインすると、演奏中にリアルタイムでコントロールすることができます。(※ p.42、PG p.92)

1. Prog P7-2: KARMA2- Perf RTP ページを選びます。



“Perf RTP Select” でパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの表示を切り替えます。



ここでは例として、KARMA モジュール・パラメーター “Transpose” を KARMA Slider でコントロールしてみましょう。

2. “Group”、“Param (Parameter)” でコントロールするパラメーターを選択します。

ここでは、“Group”: Mix、“Param (Parameter)”: Transpose に設定します。“A” を On (チェックする) にして、コントロールを KARMA モジュール [A] に対して有効にします。

3. コントロールする範囲、値を設定します。パラメーターの設定値 (P7-1: KARMA1- Control ページで設定 ※PG p.85) が初期値として設定されます。(この例では -12)
ここでは、“Min”/“Max”/“Value” をそれぞれ、-24/+0/-12 に設定します。
4. “Assign” でコントローラーをアサインします。
ここでは SL1 (Slider1) をアサインします。
5. “Polarity” でコントロールの極性を設定します。
ここでは、“+” に設定します。

CONTROL ASSIGN で、KARMA を選択して、スライダ 1 を操作すると、Transpose が -12 を中心に -24 から +0 の範囲で半音単位で変化します。

Note: “Parameter” で Transpose Octave を選択すると、-12 を中心に -24 から +0 の範囲でオクターブ刻みで変化します。

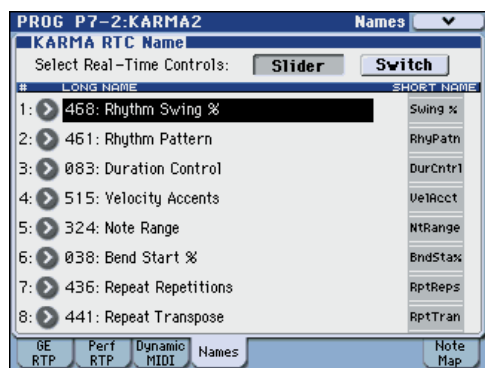
Transpose Octave/5th を選択すると、-12 を中心に -24 から +0 の範囲でオクターブと 5 度刻みで変化します。例えば、Min のときに C3 で発音している音があると、スライダ 1 を 000 から 127 へ操作すると、C3 → G3 → C4 → G4 → C5 と音程が変化します。

Dynamic MIDI の設定

Dynamic MIDI (ダイナミック MIDI) とは、本体コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等で KARMA 機能の特定の機能をコントロールするものです。ここで最大 8 つのコントローラー (Source) と、その機能 (Destination) の設定をします。(※PG p.627 「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA RTC スライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の名前の設定

1. Prog P7-2: KARMA2-Names ページを選びます。



KARMA Slider と KARMA Switch の名前を選択します。プログラムごとに設定を保存することができます。本体にはあらかじめ KARMA Slider と KARMA Switch の機能に適した名前がプリセットされています。

Note:

Auto Assign RTC Name

KARMA Slider と KARMA Switch の名前を、コントロールしている GE RTP、Perf RTP 等から判断して自動的に設定します。(※PG p.118)

KARMA の設定をプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされている KARMA の設定も同時に切り替える場合は、“Load KARMA when changing” で、“Programs” を On (チェックする) にします。(※PG p.371)

Combination モードでの KARMA 機能の設定

Combination モード (および Sequencer モード) では、4 つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。コンビネーションでは、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4 つの KARMA モジュールと 16 のティンバー・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。Combi P7-1: KARMA1 と 7-2: KARMA2 の各パラメーターによりコンビネーションでの KARMA 機能を設定します。ここでは、“Run”、“Solo” の設定、GE の選択、MIDI I/O の設定等、おもなパラメーターの設定手順を説明します。各パラメーターについては、PG p.127、p.163 ~ を参照してください。

KARMA 機能オン/オフ

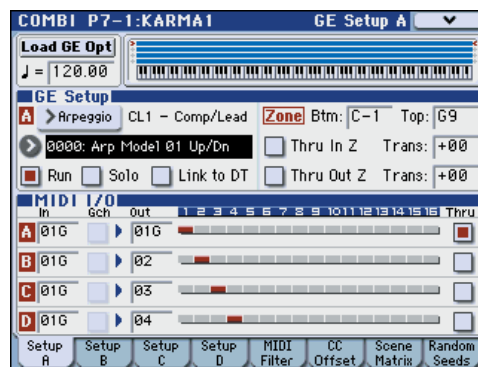
KARMA [ON/OFF] スイッチを押すたびに KARMA 機能オン/オフが切り替わります。オン時、スイッチの LED が点灯します。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

KARMA 機能オフでは、[A]、[B]、[C]、[D] すべての KARMA モジュールがオフとなります。KARMA 機能オンでは、KARMA モジュールでの “Run”、“Solo” の設定に従って KARMA モジュールが動作します。

“Run”、“Solo” の設定

1. Combi P7-1: KARMA1- GE Setup A ~ D ページを選びます。

Note: Combi P0: Play- KARMA GE ページでも設定できません。



2. “Run”、“Solo” で KARMA 機能オンの時に動作するモジュールを設定します。

“動作させる KARMA モジュールの設定 (“Run”、“Solo” の設定)” ※p.167、※PG p.127

Note: プリロード・コンビネーションでは、Master Module Control の KARMA Switch [1]、[2]、[3]、[4] でモジュール A、B、C、D の “Run” オン/オフをコントロールするように設定されています。

GE の選択

各 KARMA モジュールで使用する GE を選択します。(※p.168 「Program モードの KARMA 機能設定」)

1. Combi P7-1: KARMA1- GE Setup A ~ D ページを選びます。

Note: Combi P0: Play- KARMA GE ページでも設定できません。

2. “Load GE Opt (Load GE Options)” を押してダイアログを表示し、Auto RTC Setup をオンにして Use RTC Model、Reset Scenes にそれぞれチェックします。
 “Load GE Options” では、GE を選択するときに、KARMA Slider や KARMA Switch の設定を自動設定、イニシャライズ、保持するかどうかを設定します。
 ここでは、すぐにフレーズやパターンをコントロールできるように、選択した GE の RTC Model 設定に従って、対応する KARMA モジュール A、B、C、D のスライダー、スイッチ機能を標準的な設定に、自動設定します。
3. “GE Select” で KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

MIDI I/O チャンネルの設定

コンビネーションで使用する4つのKARMAモジュールのMIDI入出力チャンネルを設定します。
 ここでの各 KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルの設定と、各ティンバーの MIDI チャンネルの設定で、KARMA モジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。コンビネーションで複数の KARMA モジュールを使用するための最も重要なパラメーターです。

1. Combi P7-1: KARMA1- GE Setup A (~ D) ページを選びます。
2. 各 KARMA モジュールの “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” を設定します。
 “In (Input Channel)”：コンビネーションでは、通常 Gch に設定します。鍵盤演奏により KARMA モジュールをコントロールします。
 “Out (Output Channel)”：KARMAモジュールにより発音させるティンバーの MIDI チャンネルに設定します。
 Gch (Gch Also)：In (Input Channel) を Gch 以外に設定したときに有効になります。On (チェックする) にすると、通常 In (Input Channel) のチャンネルでのみでトリガーするモジュールが Gch でもトリガーします。(Gch ≡ PG p.377)
 Thru (Timbre Thru)：On (チェックする) にすると、KARMA 機能オフ時にグローバルMIDIチャンネルと異なるティンバーを発音します。

設定例 1：

“Gch (Gch Also)” の動作を確認します。

1. “MIDI Channel” で、各ティンバーの MIDI チャンネルを以下のように設定します。
 ティンバー 1: Gch
 ティンバー 2: 2ch
 ティンバー 3: 3ch
 ティンバー 4: 4ch
 ティンバー 5: 5ch
2. パッドの MIDI チャンネルを以下のように設定します。
 パッド 1: MIDI Channel=2ch
 パッド 2: MIDI Channel=3ch
 パッド 3: MIDI Channel=4ch
 パッド 4: MIDI Channel=5ch
3. 各 KARMA モジュールの “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” を以下のように設定します。
 KARMA モジュール A: “Input Ch” = 2ch, “Out Ch”=2ch
 KARMA モジュール B: “Input Ch” = 3ch, “Out Ch”=3ch
 KARMA モジュール C: “Input Ch” = 4ch, “Out Ch”=4ch
 KARMA モジュール D: “Input Ch” = 5ch, “Out Ch”=5ch
4. KARMA 機能をオフにします。
 鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。

- パッド 1 ~ 4 を押すと、ティンバー 2 ~ 5 が発音します。
5. KARMA 機能をオンにします。
 鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。
 パッド 1 ~ 4 を押すと、KARMA モジュール A ~ D が、それぞれ異なる GE をトリガーしてティンバー 2 ~ 5 がフレーズやパターンを発音します。
 6. KARMA モジュール A の “Gch (Gch Also)” を On (チェックする) にします。
 7. KARMA 機能をオフにします。
 鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。
 パッド 1 ~ 4 を押すと、ティンバー 2 ~ 5 が発音します。
 8. KARMA 機能をオンにします。
 鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。“Gch (Gch Also)” を On (チェックする) にした KARMA モジュール A が GE をトリガーしてティンバー 2 がフレーズやパターンを発音します。
 パッド 1 ~ 4 を押すと、KARMA モジュール A ~ D が、それぞれ異なる GE をトリガーしてティンバー 2 ~ 5 がフレーズやパターンを発音します。

設定例 2：

“Thru (Timbre Thru)” の動作を確認します。

ティンバー 1 にピアノ、ティンバー 2 にベース、ティンバー 3 にドラムスのプログラムを選択します。

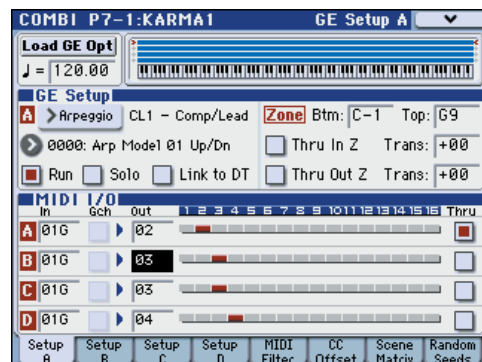
ティンバー 1 は鍵盤による手弾き演奏、ティンバー 2 は KARMA モジュール A によるベースのフレーズ、ティンバー 3 は KARMA モジュール B によるドラムスのフレーズを設定します。(グローバル MIDI チャンネルが 01 であることを確認してください。)

1. ティンバー 1、2、3 の “MIDI Channel” (≡p.71) を設定します。



ここではティンバー 1 を 01、ティンバー 2 を 02、ティンバー 2 を 03 に設定します。別々のチャンネルに設定することで、チャンネルに一致する KARMA モジュールによってそれぞれのティンバーが発音します。

2. 各 KARMA モジュールの “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” を設定します。



KARMA モジュール A: "Input Ch"=Gch, "Out Ch"=02
 KARMA モジュール B: "Input Ch"=Gch, "Out Ch"=03
 ティンバーの MIDI Channel, KARMA モジュール Out Channel の設定により, KARMA モジュールにより発音するティンバーが赤く表示されます。

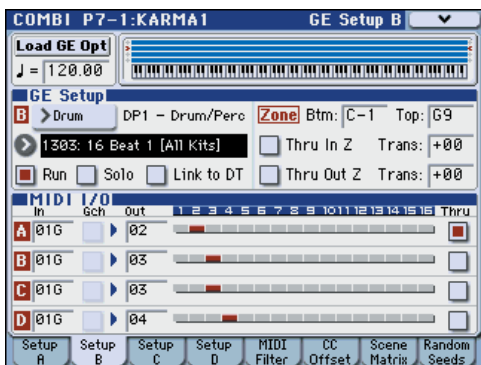


3. KARMA モジュール A と B の "Run" を On(チェックする)にして, "GE Select" で GE を選択します。(※p.167)

KARMA モジュール A: GE にベース・フレーズを選択
 KARMA モジュール B: GE にドラムス・フレーズを選択
 KARMA 機能オン時、鍵盤を弾くとティンバー1のピアノが発音すると同時に, KARMA モジュール [A], [B]に入力されます。

モジュール A は, 生成したベース・フレーズをMIDIチャンネル 02ch で出力し, ティンバー 2 を発音させます。
 モジュール B は, 生成したドラムス・フレーズをMIDIチャンネル 03ch で出力し, ティンバー 3 を発音させます。

4. "Thru (Timbre Thru)" で KARMA 機能オフ時の発音を設定します。



KARMA 機能がオフのときは, 通常、鍵盤を弾くとグローバル MIDI チャンネル (Ch01) に一致するティンバーだけが発音します。

この例の場合, ティンバー 1 (Ch01) のピアノが発音します。
 "Thru (Timbre Thru)" を On (チェックする) にすることで, KARMA 機能オフ時にグローバル MIDI チャンネルと異なるティンバーの発音が可能になります。

KARMAモジュールAの"Thru (Timbre Thru)"をOn(チェックする)にします。KARMA機能オフ時、鍵盤を弾くとティンバー 1 (Ch01) のピアノに加えて, ティンバー 2 (Ch02) のベースが発音します。

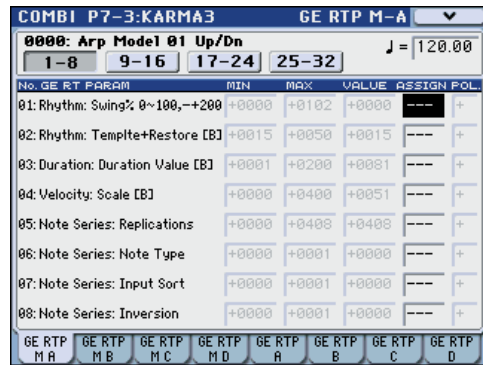
KARMA モジュールごとにパラメーターを設定する

各 KARMA モジュールが動作する鍵盤の範囲, MIDI フィルター, KARMA モジュール・パラメーターを設定します。プログラム同様にこれらのパラメーターを KARMA モジュールごとに設定します。

GE リアルタイム・パラメーター (GE Real-Time Parameters)

各 KARMA モジュールで選択した GE のパラメーターをエディットします。

1. Combi P7-3: KARMA3- GE RTP M-A ページを選びます。



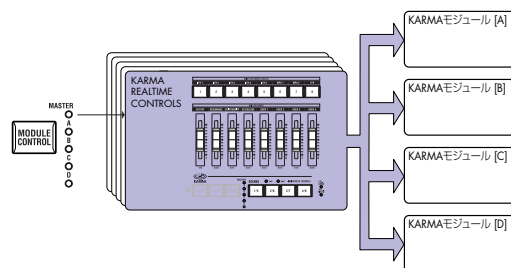
2. "MIN", "MAX", "VALUE, ASSIGN", "POL. (POLARITY)" を設定します。

Master では, "ASSIGN" を設定することで, "MIN", "MAX", "VALUE", "POL. (POLARITY)" の設定ができます。

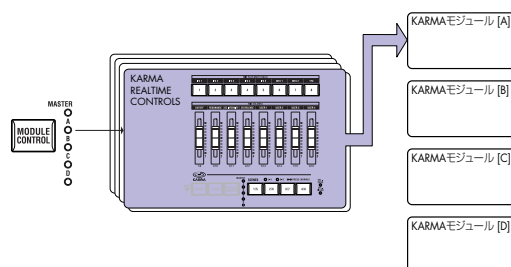
3. 他の Master B, C, D は, Combi P7-3: KARMA3- GE RTP M-B, C, D ページで設定をします。

これらの設定は "Module Control" が Master のときに有効となります。

Master では, モジュール A, B, C, D の, どのパラメーターでもコントロールできます。例えば, スライダー 1 でモジュール A, B, C, D の "Rhythm: Swing %" パラメーターというように, 1 つのコントローラーで, 複数のモジュールでの, 複数のパラメーターを同時にコントロールすることも可能です。



4. GE RTP A タブを押して, Module A を選択します。
5. "MIN", "MAX", "VALUE, ASSIGN", "POL. (POLARITY)" を設定します。
6. 他の Module B, C, D に対しても, 同様に設定をします。
 Module A, B, C, D での "ASSGN" の設定は, Module Control がそれぞれ A, B, C, D のときに有効となります。



4. "ASSIGN" を設定することで, Master と Module A で, モジュール A の GE リアルタイム・パラメーターを別々にコントロールすることなどが可能になります。例えば, モジュール A のドラムス GE の Swing パラメーターを, Master ではスライダー 1 で 0 ~ 50% の範囲を, Module A ではスライダー 1 で 50 ~ 100% の範囲をコントロールする設定が可能です。

Master: 0 ~ 50%
 Module A: 50 ~ 100%

この時、[MODULE CONTROL] スイッチで Master と A を切り替えながらスライダー 1 でコントロールした場合は、最後にコントロールした状態で動作します。Master で Swing 0% として、Module A に切り替えたとき、スライダー 1 を動かさないかぎり、Swing は 0% で動作します。一旦、スライダー 1 を動かして 50 ~ 100% の範囲でコントロールすると Swing は変化します。

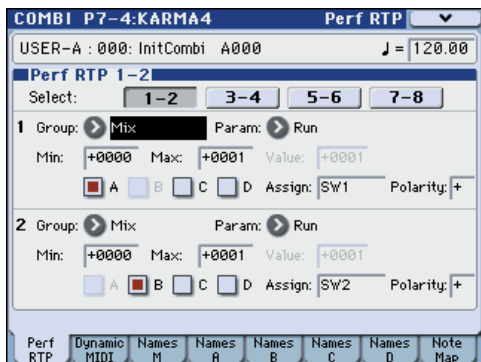
- 1.[MODULE CONTROL] スイッチを Master にしてスライダー 1 を最小値にする。→ “Swing” 0% で動作。
- 2.[MODULE CONTROL] スイッチを A に切り替える。→ “Swing” 0% で動作。
- 3.スライダー 1 を最大値にする→ “Swing” 100% で動作。コントロールしているフレーズが、急に変化しないように、内部的な設定が自動的にコントロールされます。上記の例では、Master で “Swing” を 0% にコントロールして Module A に切り替えたとき、表示は 50 ~ 100% ですが、実際には 0% で動作しています。このように、表示での効果と、実際の効果が異なる場合があるので、注意してください。

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

プログラム同様にキーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなど、GE リアルタイム・パラメーター以外の KARMA 機能のパラメーターをコントローラーにアサインします。

Module Control が Master のときに有効となります。

1. Combi P7-4: KARMA4- Perf RTP ページを選びます。



プログラム同様に、“Group”、“Parameter”、“Min”、“Max”、“Value”、“Assign”、“Polarity”を設定します。コンビネーションでは、[A]、[B]、[C]、[D] の KARMA モジュールが使用できます。

“A”、“B”、“C”、“D”でコントロールするモジュールを On (チェックする) にします。

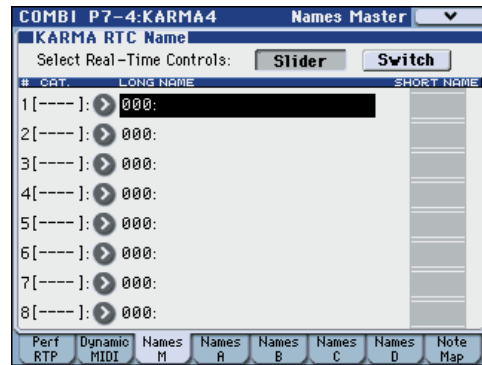
上図の例では、KARMA Switch [1]、[2]、[3]、[4] で、モジュール [A]、[B]、[C]、[D] の Run/Mute をそれぞれコントロールします。

Dynamic MIDI の設定

プログラム同様に設定します。(※PG p.627 「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の名前を Master、モジュール A ~ D ごとに設定

プログラム同様に、KARMA Slider と KARMA Switch の名前を選択します。コンビネーションごとに設定を保存することができます。



コンビネーションでは、KARMA Slider と KARMA Switch でコントロールされるティンバーで使用しているプログラムのカテゴリ・ネームの 1 部が、[] 内に自動的に表示されます。KARMA Slider と KARMA Switch により、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。

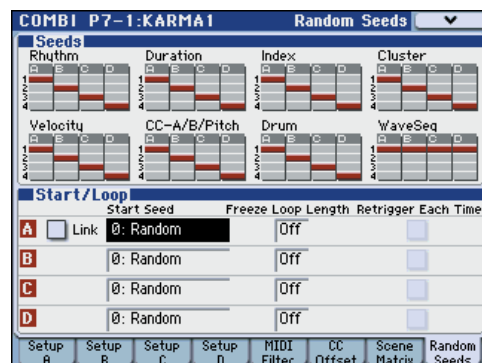
複数のティンバーを同時にコントロールするように設定されている場合は、MULTI と表示されます。

Auto Assign RTC Name (※PG p.118)

ランダム具合を設定する (ランダム・シード)

それぞれの GE リアルタイム・パラメーター・グループのランダム具合をコントロールする値を、KARMA モジュールごとに設定します。ランダム具合は、“Seeds” の値を基に処理されます。

1. Combi P7-1: KARMA1-Random Seeds ページを選びます。



通常、上図のように“A”: 1、“B”: 2、“C”: 3、“D”: 4 と別々の値を設定します。複数の KARMA モジュールに同じ GE を選択し、ランダム具合を同じにしてユニゾンで演奏させる場合などに同じ値を設定します。(※PG p.169)

KARMA 機能の設定をコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされている KARMA 機能の設定も同時に切り替える場合は、“Load KARMA when changing” で、“Combinations” を On (チェックする) にします。(※PG p.371)

Sequencer モードでの KARMA 機能の設定

Sequencer モードでは、4 つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。コンビネーションと同様に、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4 つの KARMA モジュールと 16 のトラック・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。

KARMA 機能に関するパラメーターの構成はコンビネーション同様です。(※ 参照: p.171 “Combination モードでの KARMA 機能の設定”)

Sequencer モードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングに KARMA 機能を使用することができます。

KARMA モジュールが生成するノート・オン/オフや MIDI コントロール・データをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。このとき、KARMA Slider、KARMA Switch 等で、フレーズやパターンをリアルタイムにコントロールしながらレコーディングできます。

また、コンビネーションの設定をコピーして、鍵盤演奏をリアルタイム・レコーディング (マルチ・トラック・レコーディング) することも可能です。

▲ 内蔵シーケンサーからのデータは、KARMA モジュールへは入力されません。また、内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、KARMA 機能によるフレーズ等を生成することはできません。

ここでは、オート・ソング・セットアップ機能を使用したリアルタイム・レコーディング方法を紹介します。さらに、KARMA 機能を使用してリアルタイム・レコーディング (シングル・トラック・レコーディング) する手順、コンビネーションの設定をコピーしてリアルタイム・レコーディング (マルチ・トラック・レコーディング) する手順を示します。

オート・ソング・セットアップ

プログラムやコンビネーション設定を自動的にソングへコピーし、レコーディング待機状態にするオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけで、すぐにレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、KARMA 演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

操作方法 (Combination モードでの例)

1. Combination モードに入ります。
2. Combi P0: Play ページで任意のコンビネーションを選び、KARMA RTC 等任意にエディットします。
Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、“Update Combination”、または “Write Combination” を実行してください。
3. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。
“Setup to Record” ダイアログを表示します。
4. オート・ソング・セットアップ機能を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
Sequencer モードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。
コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

Combination でコピーされる内容

メニュー・コマンド “Copy From Combi” ダイアログ (※ PG p.282) において “IFXs”、“MFXs”、“TFX”、“Multi REC Standby” をチェックして実行する内容と同じです。

Program でコピーされる内容

メニュー・コマンド “Copy From Program” ダイアログ (※ PG p.188) において次のように設定し実行する内容と同じです。

“IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックし、“To: ” を Track01 を選択する。

“KARMA” をチェックし、“To: ” を KARMA ModuleA を選択する。

“with Drum Track” をチェックし、“To: ” を Drum Track Track 10 に設定する。

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定 (Seq P0-1: Play/REC-Preference, Metronome Setup) にしたがってメトロノームが発音します。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。(“MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング” ※ p.83)

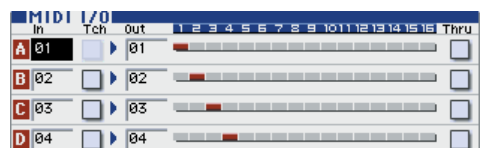
KARMA 機能を使用したリアルタイム・レコーディング (シングル・トラック・レコーディング)

ここでは例として、トラック 1 に KARMA 機能を使用してドラムス・パターンをレコーディングしてみましょう。

1. トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法、レコーディングの準備 (※ p.81) を参照して、トラック 1 に任意のドラムス・プログラムを選択してください。また “Track Select” で T01 を選択する等、レコーディングに必要な設定を行います。



2. Seq P7-1: KARMA1- GE Setup A ページを選びます。KARMA モジュールの MIDI I/O の設定を行い、KARMA モジュール [A] でトラック 1 が発音するように設定します。(※ 参照: p.171 “Combination モードでの KARMA 機能の設定”)
KARMA モジュール [A] の “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” をそれぞれ 01、01 に設定します。(Tch, Tch に設定しても同様の動作となります。(※ 参照: PG p.250 「7-1-1c: MIDI I/O」)

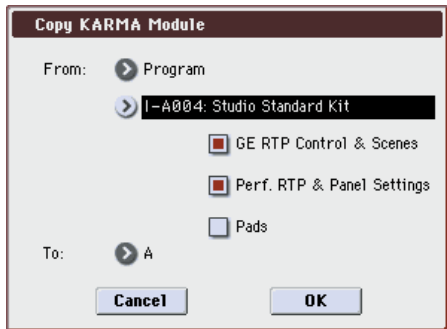


MIDIトラックのMIDI Channel、KARMAモジュール Out Channel の設定により、KARMAモジュールにより発音するMIDIトラックが赤く表示されます。

3. KARMAモジュール [A] のGE を選択し、パラメーターを設定します。

任意に選択、設定も可能ですが、ここではメニュー・コマンドの“Copy KARMA Module”を使用して、プログラムのKARMA機能の設定をまとめてコピーします。プログラムでのKARMA機能によるフレーズやパターンを簡単にセットアップ、レコーディングできます。

1. 左上のメニュー・ボタンから、メニューを表示して “Copy KARMA Module” を選びます。



コピー元のプログラムを設定します。“GE RTP Control & Scenes”と“Perf. RTP & Panel Settings”をOn(チェックする)にします。OKボタンを押して、コピーを実行します。KARMA Slider、KARMA Switch、シーンの設定がModule Control Aにコピーされます。

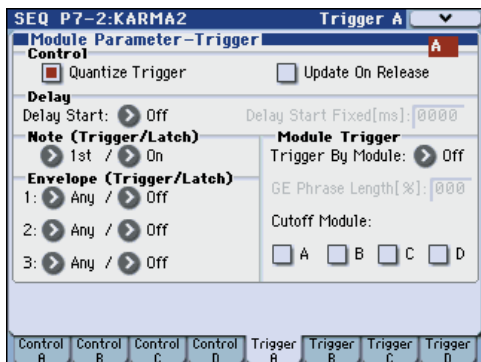
2. KARMA [ON/OFF] スイッチを押して、KARMA 機能をオンにします。鍵盤を弾くと、プログラム同様に KARMA 機能によるドラムス・パターンが演奏されます。
3. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを操作して、トラック 1 にリアルタイム・レコーディングします。(※参照：p.83 [MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング])

レコーディング中に KARMA Slider、KARMA Switch、KARMA SCENES 等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

⚠ ソングと KARMA 機能のテンポは独立して設定できません。

4. レコーディング中のシーケンサーのタイミングに KARMAモジュールを同期させて演奏する場合は、“Quantize Trigger” をチェックします。

Seq P7-2: KARMA2- Trigger A ページを選びます。



トリガーのタイミングが、シーケンサーのビートに対して16分音符の単位でクオンタイズされます。(※参照：p.177 “KARMA機能の同期について”)

5. シーケンサーのスタート・タイミングで、KARMAモジュールを同期させることができます。

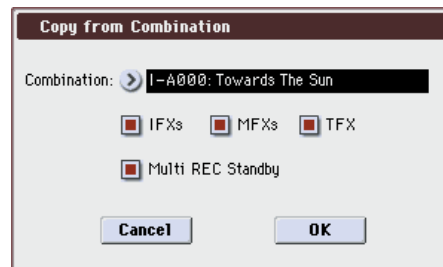
- KARMA 動作中に、[START/STOP] スイッチを押すと、KARMA 機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
- さらに、[START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともに KARMA 機能も停止します。KARMA 機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押してオフにします。
- レコーディングの開始と同時にKARMA機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押してオンにし、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMAモジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。(※参照：p.177 “KARMA機能の同期について”)

コンビネーションの設定をコピーして、リアルタイム・レコーディング (マルチ・トラック・レコーディング)

プリロード・コンビネーションには、KARMA 機能をフルに活用した多種多様なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションでの演奏を、曲のアイデア・スケッチやベーシック・トラックとして使用できます。これらのコンビネーションの多くは、MIDIチャンネルの設定が異なるティンパー、KARMAモジュールにより構成されています。

複数 MIDIチャンネルの演奏を同時にレコーディングができるマルチ・トラック・レコーディングで、演奏をリアルタイム・レコーディングしてみましょう。

1. コンビネーションの設定をソングにコピーします。Seq P0-1: Play/REC- Program T01-08 ページを選びます。
2. 左上のメニュー・ボタンから、メニューを表示して “Copy From Combi” を選びます。



コピー元のコンビネーションを設定します。“IFXs”、“MFXs”、“TFX”、“Multi REC Standby”をOn(チェックする)にします。OKボタンを押してコピーを実行します。

3. MIDI Track1 ~ 16 にコンビネーションのティンパー1 ~ 16 の設定がコピーされます。エフェクト、KARMA機能等、その他すべての共通パラメーターがソングのトラックにコピーされます。

4. “Track Select” を選択します。グローバル MIDIチャンネルと同じ MIDIチャンネルのトラックを選びます。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して、KARMA機能をオンにして鍵盤やパッドを押すと、コンビネーション同様にKARMA機能による演奏がスタートします。“Track Select”で選択したトラックによってコンビネーション同様の演奏とならない場合があります。グローバル MIDIチャンネルと同じ MIDIチャンネルのトラックを選択してください。

5. マルチ・トラック・レコーディングを行います。「マルチ (マルチ・トラック・レコーディング)」(※p.85)を参照して、レコーディングの準備を行います。“Multi REC”をOn(チェックする)にします。



レコーディングするトラック以外を PLAY または MUTE に設定します。

- [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを操作して、リアルタイム・レコーディングします。（“MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング” 参照 p.83）

レコーディング中に KARMA Slider、KARMA Switch、KARMA SCENES スイッチ等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

- 🔊 ソングと KARMA 機能のテンポは独立して設定できません。

KARMA 機能の同期について

“Quantize Trigger” パラメーター

KARMA モジュールの “Quantize Trigger” パラメーターの設定によって KARMA モジュールのトリガー・タイミングが異なります。

On (チェックする) : ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングが 16 分音符の単位でクオンタイズされます。

Off (チェックしない) : 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。

Note: 動作中の KARMA 機能に、ドラムトラック機能による演奏を同期させるときは、Prog P1: DT/XY/Crls- DrumTrk Pattern ページ、Combi および Seq P1: DT/XY/Crls- Drum Track ページ、Trigger “Sync” を On にします。（参照 p.187）

KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] 間の同期

Combination、Sequencer モードでは、4 つの KARMA モジュールを動作させることができます。それぞれの KARMA モジュールごとに “Quantize Trigger” を設定します。

“Quantize Trigger” Off: 鍵盤を押したタイミングで KARMA モジュールがトリガーします。KARMA モジュール間の同期はなく、それぞれのタイミングでトリガーします。

“Quantize Trigger” On: 最初にトリガーして動作中の KARMA モジュールのタイミングに、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

複数の KARMA モジュールを鍵盤やパッドにより同時にトリガーする場合も、それぞれの KARMA モジュールで “Quantize Trigger” を On にします。

Sequencer モードでのソング、パターン、RPPR 演奏との同期

プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに KARMA モジュールを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、“Quantize Trigger” を On にします。

“Quantize Trig” Off: 鍵盤を押したタイミングで KARMA モジュールがトリガーします。プレイ中のソング、パターン、RPPR には同期しません。

“Quantize Trig” On: プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中の KARMA 機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync” (Seq P10: Pattern/RPPR- RPPR Setup ページ) を SEQ に設定します。

ドラムトラック・パターン演奏との同期

プレイ中のドラムトラック・パターンのタイミングに KARMA モジュールを同期させて演奏する場合は、“Quantize Trigger” を On にします。

“Quantize Trig” Off: 鍵盤を押したタイミングで KARMA モジュールがトリガーします。プレイ中のドラムトラック・パターンには同期しません。

“Quantize Trig” On: プレイ中のドラムトラック・パターンの演奏タイミングに、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中の KARMA 機能にドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、“Sync” (各モード Drum Track ページ Trigger) を On に設定します。

ソング・スタート、ストップとの同期

Sequencer モードでのソングおよびパターンとの同期

- KARMA 機能動作中に、[START/STOP] スイッチを押すと、KARMA 機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
KARMA 機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- シーケンサーが演奏中で KARMA 機能動作中のとき、[LOCATE] スイッチを押すなどでロケーションを変更すると、KARMA 機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、[START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともに KARMA 機能も停止します。KARMA 機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押します。
- レコーディングの開始と同時に KARMA 機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押して、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMA モジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

M3 の MIDI IN と外部 MIDI 機器の MIDI OUT を接続します。“MIDI Clock” (PG p.378) を External MIDI または External USB に設定します。接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDI クロックとの同期

KARMA 機能は、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Sequence モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。KARMA 機能も本機で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様にコントロールされます。(PG 「ソング・スタート、ストップとの同期」)

また、ソング・ポジション・ポインターの受信により、本機でロケーションを変更したときと同様にソングのロケーションがコントロールされ、KARMA 機能も本機でロケーションを変更したときと同様にコントロールされます。

Program、Combination モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により KARMA 機能がコントロールされます。

- KARMA 機能動作中に、ソング・スタート、コンティニューおよびソング・ポジション・ポインターを受信すると、KARMA 機能はリセットされフレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、ソング・ストップを受信すると KARMA 機能は停止します。

マスター

M3 の MIDI OUT と外部 MIDI 機器の MIDI IN を接続します。“MIDI Clock” (Global 1-1a) を Internal に設定します。接続された外部 MIDI 機器は MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、MIDI リアルタイム・クロックを送信している時も、同様です。(PG p.378)

MIDI クロックとの同期

接続された外部 MIDI 機器は、M3 本体の MIDI クロックに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi をオンにすると、(PG p.381)、M3 本体での、Program/Combination モードの KARMA 演奏のスタートで、外部 MIDI シーケンサーやリズム / グループ・マシンなどの演奏スタートをコントロールが可能になります。

- Program/Combination モードで、鍵盤やパッドのノート・オンによって、KARMA モジュールで選択した GE をトリガーするタイミングで MIDI システム・リアルタイム・メッセージの “スタート” を送信します。
- スタート送信後、KARMA 機能をオフにするタイミングで、MIDI システム・リアルタイム・メッセージの “ストップ” を送信します。

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能の概要

ドラムトラック機能とは？

ドラムトラック機能は、簡単な操作で M3 の高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。

ドラムトラック・パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探ったり楽曲のアウトラインを構成するときに使用すると便利です。そしてアイデアが浮かんだらオート・ソング・セットアップ機能を使用して、すぐにSequencerモードでレコーディングすることもできます。

ドラムトラック・パターンには、さまざまな音楽ジャンルを網羅したプリセット・パターンと、自分で作成したユーザー・パターンが使用できます。

Preset	P001...P522	プリセット・ドラムトラック・パターン
User	U000...U999	ユーザー・ドラムトラック・パターン

U000 ~ U999 は書き込みことができます。Sequencer モードで作成したユーザー・パターンを、ユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートすることができます。

ドラムトラック・パターンは DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してすぐにスタートさせるか、[ON/OFF] スイッチを押した後、鍵盤を押したときにスタートさせます。鍵盤を押してスタートさせるときは、任意の鍵盤やベロシティの範囲でパターンをスタートさせることもできます。

また、KARMA 機能とリンクさせることもできます。

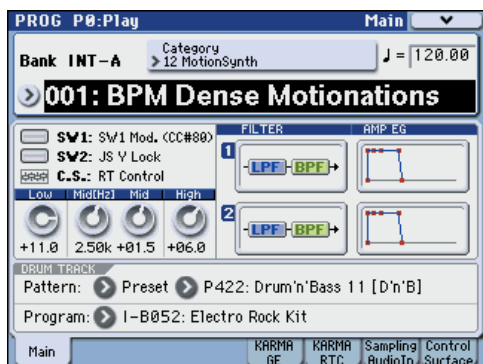
ドラムトラック・プログラムは、ドラムトラック用の EQ で音質を補正したり、エフェクトのルーティング設定なども簡単にできます。

ドラムトラック機能を使って演奏する

Program モードでドラムトラック機能を演奏する

プログラムの選択とドラムトラック機能のオン/オフ

1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、プログラムを選びます。(※ 参照：p.37「プログラムの選択」)



2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。

[ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはプログラムの設定 (“Trigger Mode”) によって変わります。

点灯する場合：ドラムトラック・パターンが “Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。 (“Trigger Mode” Start Immediately 時)

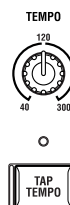
点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時)。フロント・パネルの KARMA LINKED と KARMA [ON/OFF] スイッチが点灯していると

きは、KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。

演奏のテンポ調整

1. [TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポ調整します。

ディスプレイ右上の “♩=” の値が変わります。40.00 ~ 300.00 の範囲で設定できます。[TAP TEMPO] スイッチの上にある LED が 4 分音符 (♩) で点滅します。



[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチの他に、ディスプレイ上で “♩=” を選び、テン・キー [0] ~ [9] でテンポを入力し、[ENTER] スイッチを押しても設定できます。その他、VALUE コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期して LED が点滅します。

Note: プログラムのライト時に [TEMPO] ノブの状態が保存されます。

2. Global P1: MIDI- MIDI Basic ページの “MIDI Clock” が External MIDI または External USB のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、“♩=” EXT と表示され、外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

1. Prog P0: Play- Main ページを表示します。



2. ドラムトラック・パターンを選びます。“Pattern Bank” でプリセットまたはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.”でパターン・ナンバーを選びます。
3. “Drum Track Program” は、ドラムトラック・パターンを鳴らすプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはカテゴリー No. 15 (Drums) のプログラムのみです。自分で作成したプログラムをドラムトラックで使用するときには、“Category” を 15 に設定して保存してください。(※p.49)

Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチはオンにすることができません。

これらのパラメーターはP1: Basic/DT/Ctrlでも設定できます。

KARMA 機能とのリンク

KARMA 演奏をドラムトラックのスタート/ストップにリンクさせることができます。

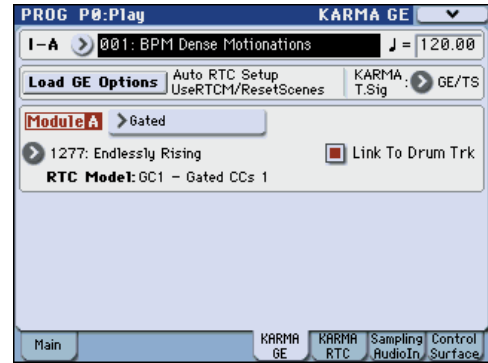
1. Prog P0: Play- KARMA GE ページを表示します。
2. “Link To Drum Trk” をオンにします (チェックをつける)。フロント・パネルの KARMA LINKED LED が点灯します。“Link To Drum Trk” をオン (チェックする) にすると、KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。
3. KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにします。鍵盤を押さえても (またはノート・オンを受信しても)、KARMA はトリガーしません。

4. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにします。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチが点灯するときは、ドラムトラック・パターンと同時に KARMA がトリガーされ、動作を開始します。(鍵盤を押さえている場合、または KARMA [LATCH] スイッチがオンの場合)

スイッチが点滅するときは、鍵盤を押さえると (またはノート・オン受信)、ドラムトラック・パターンと同時に KARMA がトリガーされ、動作を開始します。

KARMA 動作時に、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにすると KARMA もリンクして停止します。

KARMA 機能とのリンク方法については、p.185 を参照してください。



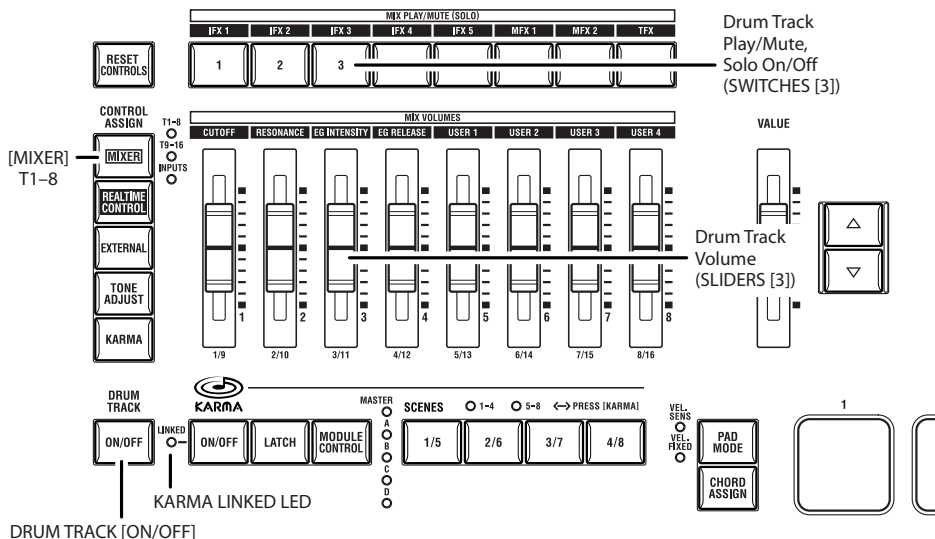
コントロール・サーフェスでの設定

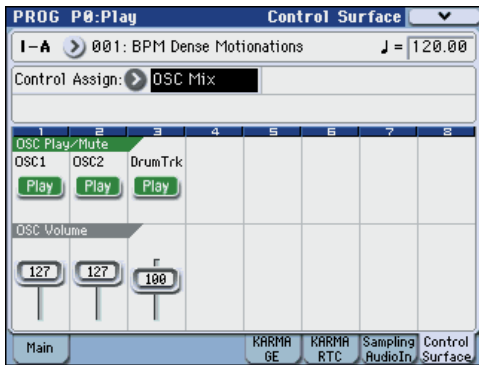
コントロール・サーフェスを使用して、ドラムトラックのボリューム、Play/Mute、Solo On/Off がコントロールできます。

1. ドラムトラック・パターンを演奏させます。(※参照: p.179 「プログラムの選択とドラムトラック機能のオン/オフ」)
2. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押し、「T1-8」LED を点灯させます。
3. Control Surface タブを押して、Prog P0: Play- Control Surface ページを表示します。

このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

Note: コントロール・サーフェスはどのページを表示していても、コントロールすることができます。



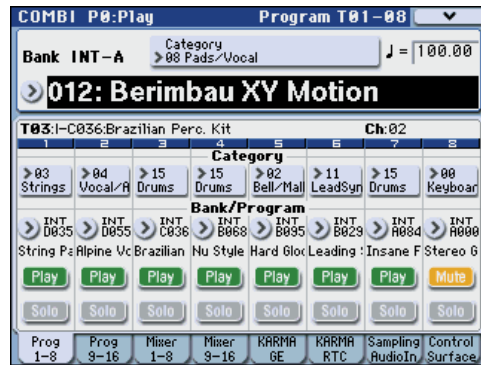


4. スライダー [3] を操作して、ドラムトラックの音量を調節します。
5. ディスプレイに OSC Play/Mute が表示されているときに、スイッチ [3] を押すと、ドラムトラックの Play/Mute が切り替わります。
6. 右上のメニュー・コマンドを押して、“Panel-SW Solo Mode” を選びます。
メニューが閉じて、ディスプレイの OSC Play/Mute が OSC Solo に変わります。
または、[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押すと、OSC Play/Mute と OSC Solo が切り替わります。
7. ディスプレイに OSC Solo が表示されているときに、スイッチ [3] を押すと、ドラムトラックの Solo On/Off が切り替わります。

Combinationモードでドラムトラック機能を演奏する

コンビネーションの選択とドラムトラック機能のオン/オフ

1. MODE [COMBI] スイッチを押して Combination モードに入り、コンビネーションを選びます。(※ 参照：p.63「コンビネーションの選択」)



2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。
[ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはコンビネーションの設定 (“Trigger Mode”) によって変わります。
点灯する場合：ドラムトラック・パターンが “Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。
 (“Trigger Mode” Start Immediately 時)
点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時)。フロント・パネルの KARMA LINKED と KARMA [ON/OFF] スイッチが点灯しているときは、KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。

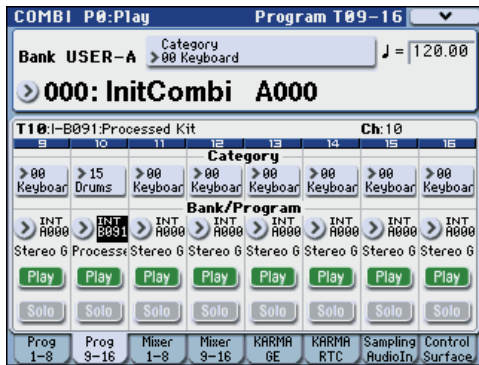
演奏のテンポ調整

[TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポ調整します。

ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

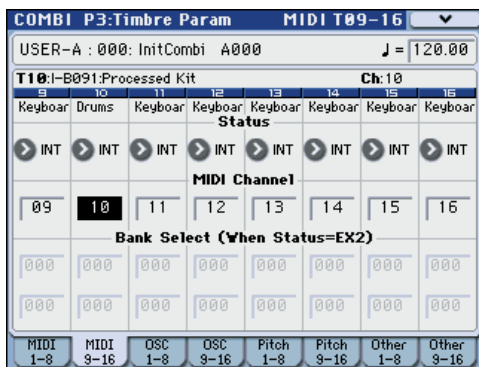
Combination モードでのドラムトラック機能は、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラック (ティンバー) がありません。そのため、ドラムトラック・パターンを鳴らすプログラムのために任意のティンバーを使用します。

1. Combi P0: Play- Program T01-08 または T09-16 ページで、ドラムトラック用のティンバーを選択し、ドラムトラック・プログラムを選択します。
次図の例ではティンバー 10 をドラムトラック用のティンバーに選んでいます。

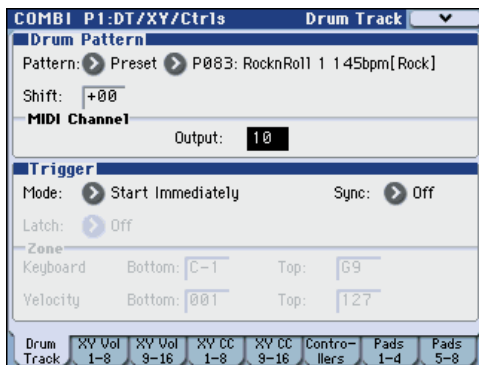


2. ドラムトラック用のティンバーの MIDI チャンネルを設定します。

他に同じ MIDI チャンネルのティンバーがあるとそのティンバーも一緒に発音しますので注意してください。



3. Combi P1: DT/XY/Ctrls- Drum Track ページを表示します。ドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル “Output” を設定します。手順2 で設定したティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” に合わせます。



4. ドラムトラック・パターンを選びます。“Pattern Bank” でプリセット、またはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.”でパターン・ナンバーを選びます。

Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチはオンにすることができません。

5. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押して、正しく発音するかを確認してください。

Trigger の各設定によって、トリガーのしかたが変わりますが、“Trigger Mode” に Start Immediately を設定した場合は、[ON/OFF] スイッチを押すとドラムトラック・パターンがスタートします。Trigger の各設定については、「ドラムトラック・パターンのトリガー設定」(※p.183) をご覧ください。

ドラムトラック機能の設定

Program モードでのドラムトラック機能の設定

Program モードには、ドラムトラック専用のトラックがあります。プログラムでのドラムトラック機能は、Prog P1: Basic/DT/Ctrls- DrumTrk Pattern ページと DrumTrk Program ページで設定します。ここでは、おもなパラメーターの設定手順を説明します。各パラメーターについては、PG p.28 ~を参照してください。

ドラムトラック機能のオン/オフ

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押すたびにドラムトラック機能のオン/オフが切り替わります。オン時、スイッチの LED が点灯または点滅します。

この点灯/点滅の状態は“Trigger Mode”の設定に従います。

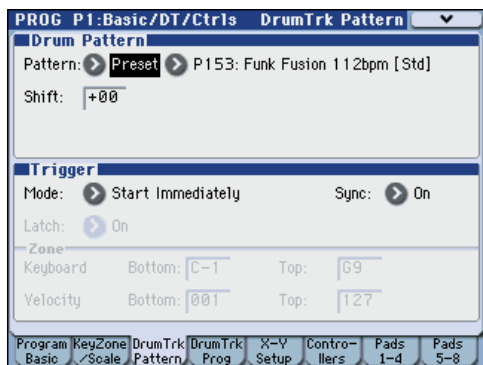
点滅するときは、“Trigger Mode”が Wait KBD Trig に設定されています。Wait KBD Trig を設定時は、プログラムを保存すると、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチのオン/オフ状態も保存します。

点灯するときは、“Trigger Mode”が Start Immediately に設定されています。Start Immediately を設定時は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは保存時の状態に関わらず、常にオフで保存されます。

ドラムトラック・パターンの選択

ドラムトラック・パターンを選択します。先に説明したように Prog P0: Play- Main ページでも選択できます。(p.180)

1. Prog P1: Basic/DT/Ctrls- DrumTrk Pattern ページを選びます。



2. “Pattern Bank” でプリセット、またはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.” でパターン・ナンバーを選びます。

“Shift” の値を変更すると、ドラムトラック・パターンが半音単位で移動し、ドラムキットのインストゥルメントが変わります。

ドラムトラック・パターンのトリガー設定

ドラムトラック・パターンのトリガー方法を設定します。

1. Prog P1: Basic/DT/Ctrls- DrumTrk Pattern ページを選びます。
2. “Trigger Mode” はドラムトラック・パターンがトリガーする方法を設定します。

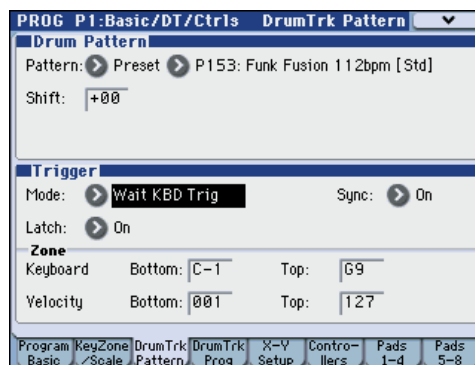
Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると LED が点灯し、ドラムトラック・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると LED が点滅し、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラムトラック・パターンがスタートします。

3. “Sync” を設定します。

Off: 動作中の KARMA にドラムトラック・パターンが同期しないで、すぐにドラムトラック・パターンがスタートします。

On: 動作中の KARMA にドラムトラック・パターンが同期します。



4. “Trigger Mode” を Wait KBD Trig に設定しているときは、“Latch” を設定します。“Latch” は、鍵盤から手を離してもドラムトラック・パターンを演奏させ続けるかを設定します。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして鍵盤を弾く (ノート・オン) と、パターンが開始します。鍵盤から指を離す (ノート・オフ) と停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして鍵盤を弾く (ノート・オン) と、パターンが開始します。鍵盤から指を離しても (ノート・オフ) パターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Use KARMA Latch Switch: KARMA [LATCH] スイッチのオン/オフが“Latch”の On/Off 動作になります。KARMA の Latch 動作と連携して使用します。

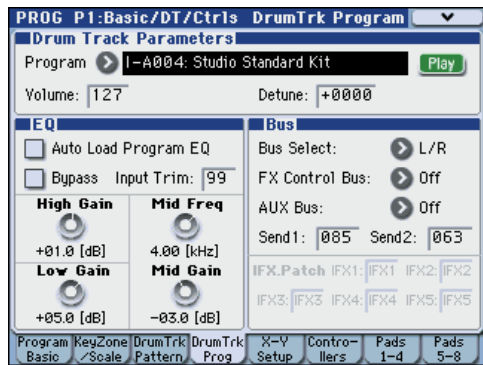
5. “Trigger Mode” を Wait KBD Trig に設定しているときは、Keyboard Zone、Velocity Zone を設定します。

鍵盤を弾いた (ノート・オフ) ときに、ドラムトラック・パターンがトリガーする鍵盤とペロシティの範囲を設定します。

ドラムトラック・プログラムの選択

ドラムトラック・プログラムを選択します。Prog P0: Play-Main ページでも選択できます(※p.180)が、DrumTrk Program ページでは、プログラムを選ぶ以外に、EQ やデチューンやバスを設定します。

1. Prog P1: Basic/DT/Ctrls- DrumTrk Program ページを選びます。



2. “Program (Select)” でドラムス・プログラムを選びます。
Note: 選択できるプログラムはカテゴリー No. 15 (Drums) のプログラムのみです。
3. “Volume” ではドラムトラック・プログラムのボリュームを設定します。
4. “Detune” は、ピッチをセント単位で調整します。1 セントは半音の 1/100 です。ドラムトラック・プログラム全体のピッチを調整します。
Note: 個々のドラムキットのピッチは、Global P5:Drum Kit で設定します。

ドラムトラック・プログラムの EQ 調節

ドラムトラック・プログラムの 3 バンド EQ を調節します。“Auto Load Program EQ” をオン (チェックをつける) と、ドラムトラック・プログラムを切り替えたときに、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値を自動的にロードします。通常チェックします。

自動的にロードされた 3 バンド EQ の各値は、自由に変更できます。元のプログラムの設定を基本として、調整を加えます。

ドラムトラックの MIDI 送受信

Program モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信：鍵盤を弾くことでトリガーをコントロールするときは、グローバル MIDI チャンネルで受信します。

送信：Drum Track “Prog MIDI Ch” で設定する MIDI チャンネル (初期設定：10ch) で送信します。(ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。)

Note: パターンの MIDI データ送信は、Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ (チェックなし) です。

ドラムトラック・プログラムは、プログラム・チェンジは送受信しません。

Combination モードでのドラムトラック機能の設定

Combination モードでのドラムトラック機能は、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラックがありません。ドラムトラック・プログラムはティンバー 1 ~ 16 の任意のティンバーに設定する必要があります。

そしてドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル “Output” とティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” を合わせることでドラムトラックのプログラムを発音させます。

(※ 参照：p.181 「ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択」)

ドラムトラックの MIDI 送受信

Combination モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信：グローバル MIDI チャンネルで鍵盤を弾くことによってトリガーをコントロールします。

送信：コンビネーションごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。

ドラム・プログラムを設定したティンバーの MIDI チャンネルに合わせます。

ティンバーの “Status” が EXT、EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

Sequencer モードでのドラムトラック機能の設定

ドラムトラック機能に関するパラメーターの構成はコンビネーション同様です。ドラムトラック・プログラムはトラック 1 ~ 16 の任意のトラックに設定します。

ただし、コンビネーションがグローバル MIDI チャンネルでドラムトラック・パターンをトリガーするのに対し、ソングは Drum Pattern “Input” で設定する MIDI チャンネルでトリガーします。通常、Tch に設定します。Tch に設定すると、“Track Select” で選択しているトラックの MIDI チャンネルに自動的に一致させて、トリガーすることができます。

(参照 : p.181 「ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択」)



Sequencer モードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングにドラムトラック機能を使用することができます。

ドラムトラック・パターンが出力するノート・オン/オフをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。

▲ 内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、ドラムトラック機能によるパターン等をスタートすることはできません。

オート・ソング・セットアップ機能を使用して、プログラムやコンビネーションでドラムトラック機能を使った曲のアイデアを、すぐにリアルタイム・レコーディングすることができます。(参照 p.175)

ドラムトラックの MIDI 送受信

Sequencer モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信 : ソングごとに設定する Drum Pattern “Input” で設定する MIDI チャンネルで受信します。通常、Tch に設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信 : ソングごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。ドラム・プログラムを設定した MIDI トラックの MIDI チャンネルに合わせます。トラックの “Status” が BTH、EXT または EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

KARAMA 機能とドラムトラック機能を一緒に演奏する

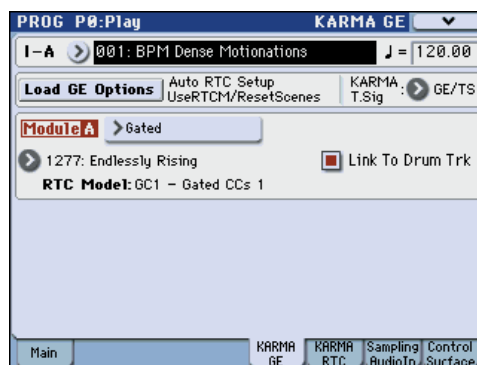
ドラムトラックと KARAMA 機能を一緒に使用するときには、両方のスタート/ストップをリンクさせたり、KARAMA シーンごとにドラムトラック・パターンを動作させる/しないを設定することができます。

Program モードでの設定

KARAMA による演奏とドラムトラック・パターンのスタート/ストップをリンクさせる

ドラムトラック・パターンのスタート/ストップに合わせて、KARAMA による演奏をスタート/ストップさせます。

1. Prog P0: Play- KARAMA GE ページを表示します。



2. “Link To Drum Trk” をオン (チェックをつける) にします。フロント・パネルの KARMA LINKED LED が点灯します。“Link To Drum Trk” をオン (チェックをつける) にすると、KARAMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクして、スタート/ストップします。

Note: Prog P7-1: KARMA1- GE Setup ページの “Link to DT” (Link To Drum Trk) でも設定できます。

3. KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤を押さえても (またはノート・オンを受信しても)、KARAMA はトリガーしません。
4. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにすると、ドラムトラックがスタートするタイミングでスタートします。

“Trigger Mode” に Start Immediately を設定時は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにすると KARAMA がトリガーされ、動作を開始します。(鍵盤を押さえている場合、または KARMA [LATCH] スイッチがオンの場合)

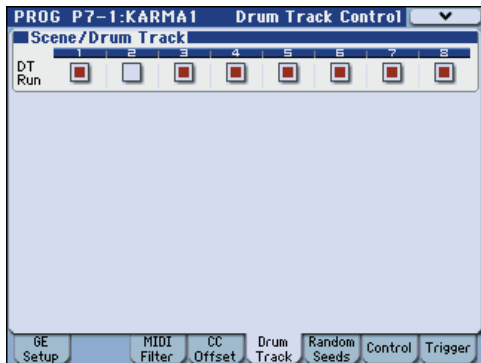
“Trigger Mode” に Wait KBD Trig を設定時は、鍵盤を押さえると (またはノート・オン受信)、動作を開始します。

KARAMA 動作時に、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにすると、KARAMA もリンクして停止します。

KARMA の Master シーンごとにドラムトラックを動作させるかを設定する

KARMA の Master シーンごとにドラムトラックを動作させるかを設定します。

1. Prog P7: KARMA1- Drum Track Control ページを表示します。



2. “DT Run” (Drum Track Run) で、ドラムトラックを動作させない Master シーンのチェック・ボックスをオフ (チェックをはずす) にします。
例えば、シーン 1 をオンにし、シーン 2 をオフにします。
3. KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにします。
SCENES 1-4 LED を点灯していることを確認し、SCENES [1/5] スイッチを押して、シーン 1 を選びます。(※p.164)
4. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。
“Trigger Mode” を Wait KBD Trig に設定しているときは、鍵盤を押します (またはノート・オン送信)。
KARMA とドラムトラック・パターンによる演奏が行われていることを確認してください。
5. SCENES [2/6] スイッチを押して、シーン 2 を選びます。
ドラムトラック・パターンの演奏が聞こえなくなります。
SCENES [1/5] スイッチを押すと、ドラムトラック・パターンの演奏も聞こえるようになります。
6. もう一度、SCENES [2/6] スイッチを押して、シーン 2 を選んでください。
このときに、KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオフにすると、ドラムトラックの演奏は聞こえないままです。
ドラムトラックを再度トリガーするためには、一度、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにして、再度オンにし直して鍵盤を弾いてください。

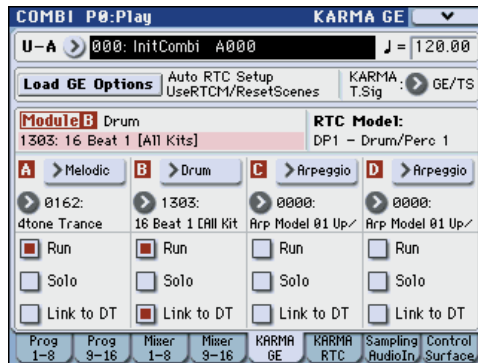
Combination、Sequencer モードでの設定

KARMA による演奏とドラムトラック・パターンのスタート/ストップをリンクさせる

Combination モードと Sequencer モードでの KARMA 機能は、最大 4 つの KARMA モジュールを同時に動作させることができます。KARMA モジュールごとのスタート/ストップをドラムトラック・パターンのスタート/ストップに合わせることができます。

ここでは Combination モードについて説明します。Sequencer モードの設定は Combination モードと同様です。

1. Combi P0: Play- KARMA GE ページを表示します。



2. ドラムトラック・パターンのスタート/ストップにリンクさせる KARMA モジュールの “Link To DT” をオン (チェックをつける) にします。

A ~ D のモジュールのうち、1 つでもオンにすると、フロント・パネルの LINKED LED が点灯します。

Note: Prog P7-1: KARMA1- GE Setup A/B/C/D ページの “Link to DT” (Link To Drum Trk) でも設定できます。

3. KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤を押さえると (またはノート・オンを受信する)、“Link to DT” オフの KARMA モジュールがトリガーし、スタートします。“Link To DT” オンの KARMA モジュールはトリガーしません。
4. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにすると、ドラムトラックがスタートするタイミングで “Link To DT” オンの KARMA モジュールもスタートします。

“Trigger Mode” を Start Immediately に設定時は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにすると KARMA がトリガーされ、動作を開始します。(KARMA “LATCH” On 時) “Trigger Mode” を Wait KBD Trig に設定時は、鍵盤を押さえると (またはノート・オン送信)、動作を開始します。

KARMA 動作時に、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにすると、KARMA “LATCH” Off の場合は KARMA も停止します。

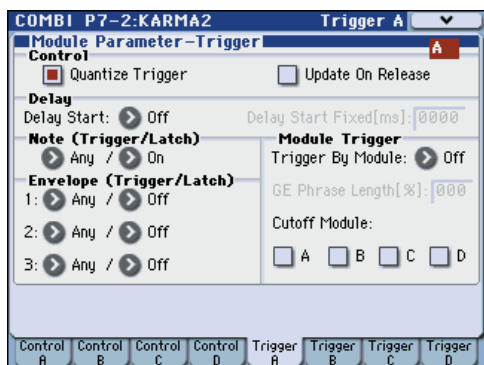
5. 動作中の KARMA モジュールにビートが合うように (同期するように) 設定します。

Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Drum Track ページの Trigger “Sync” を On に設定します。



6. 動作中のドラムトラック・パターンに KARMA モジュールの演奏が同期するように設定します。

P7-2: KARMA2-Trigger A/B/C/D ページの “Quantize Trigger” をオン (チェックをつける) にします。



KARMA の Master シーンごとにドラムトラックを動作させるかを設定する

Combination モードと Sequencer モードでも、Program モードと同様に、Master シーンごとにドラムトラックを動作させる／させないを設定することができます。各 P7-1: KARMA1-Scene Matrix ページの“DT Run” で設定します。Program の手順 (p.186) を参照してください。

ドラムトラック機能の同期について

Trigger “Sync” パラメーター

ドラムトラックの Trigger “Sync” パラメーターの設定によってドラムトラックのトリガー・タイミングが異なります。

On (チェックする) : ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングがビート (拍) 単位でクオンタイズされます。

Off (チェックしない) : “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押したタイミングでトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでトリガーします。

KARMA 機能、Sequencer モードでのソング、パターン、RPPR 演奏との同期

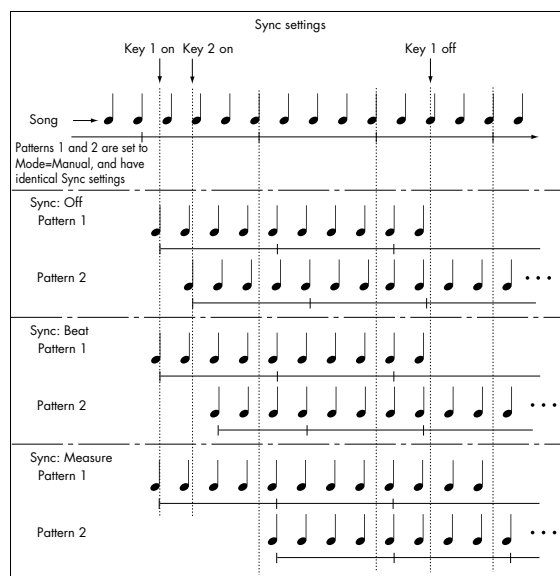
動作中の KARMA 機能や、プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングにドラムトラック・パターンを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、Trigger “Sync” を On にします。

Trigger “Sync” Off: “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。動作中の KARMA や、プレイバック中のソング、パターン、RPPR には同期しません。

Trigger “Sync” On: プレイバック中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。動作中の KARMA (Sequencer モードではソング、パターン停止時) の演奏タイミングに、ビート (拍) 単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中のドラムトラック機能に KARMA を同期させるには “Quantize Trigger” (Prog P7-1: KARMA1-Trigger, Combi/Seq P7-2: KARMA2-Trigger A/B/C/D) で設定します。

Note: 動作中のドラムトラック機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync” (Seq P10: Pattern/RPPR-RPPR Setup ページ) を Beat または Measure に設定します。



ソング・ストップとの同期

Sequencer モードでのソングおよびパターンとの同期

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともにドラムトラック機能も停止します。
- レコーディングの開始と同時にドラムトラック機能をスタートさせるときは、レコーディング前のプリカウント中に DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押す (“Trigger Mode” Start Immediately 時)、または鍵盤を弾きます (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時)。ドラムトラック・パターンは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

M3 の MIDI IN と外部 MIDI 機器の MIDI OUT、または M3 の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

“MIDI Clock” (Global [PG p.377](#)) を External MIDI または External USB に設定します。接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDI クロックとの同期

機能は、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Sequence モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。ドラムトラック機能も本機で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様にストップ動作がコントロールされます。([PG](#) 「ソング・ストップとの同期」)

マスター

M3 の MIDI OUT と外部 MIDI 機器の MIDI IN、または M3 の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

“MIDI Clock” (Global 1-1a) を Internal に設定します。接続された外部 MIDI 機器は MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、MIDI リアルタイム・クロックを送信しているときも、同様です。([PG p.378](#))

MIDI クロックとの同期

接続された外部 MIDI 機器は、M3 本体の MIDI クロックに同期します。

ドラムトラック・パターンの作成方法

ドラムトラック・パターンを作成するためには、SequencerモードのP10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページでユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。コンバートすることによって、各モードのドラム・トラックで使用することができます。このコンバートしたドラムトラック・パターンは電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

ユーザー・パターンを用意する

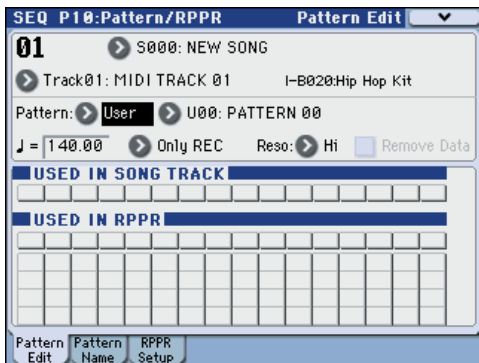
ドラムトラック・パターンへコンバートするには、ユーザー・パターンを用意する必要があります。

ユーザー・パターンを作成するときは、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページでリアルタイム・レコーディングをしたり (※p.91)、ステップ・レコーディングをします (※PG p.304)。

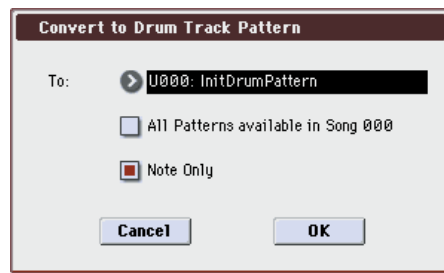
またトラックの演奏データはパターンに取り込むことができますので、トラックで作成した演奏データや、Media モードでロードした SMF などの演奏データをユーザー・パターンにすることができます。トラックの演奏データをパターンに取り込むには、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページでメニュー・コマンド “Get From Track” を実行します (※PG p.305)。

ドラムトラック・パターンへコンバートする

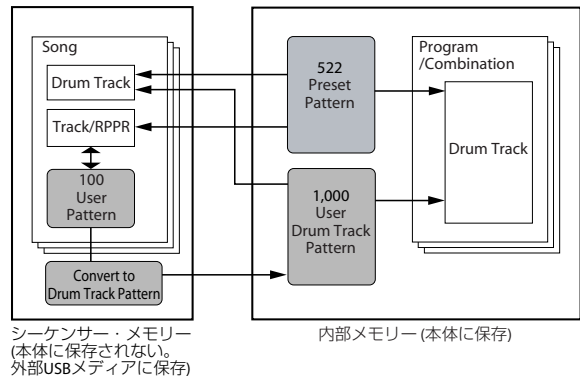
1. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
2. Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページを表示します。



3. ドラムトラック・パターンにコンバートするユーザー・パターンを選びます。
“Pattern” に User を選び、“Pattern Select” でパターンを選びます。
4. メニュー・コマンド “Convert to Drum Trk Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



5. To “Drum Track Patern Select” で、コンバート先のユーザー・ドラムトラック・パターン・ナンバーを設定します。実行するとコンバート先のナンバーに上書きします。
6. “All Patterns available in Song ***” をチェックすると、ソング内のノート・イベントを持つすべてのパターンが、手順4で指定したナンバーを先頭にしてコンバートされます。
7. “Note Only” をチェックして実行すると、ノート・イベントだけをコンバートします。
8. OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押して実行します。実行しないときは Cancel ボタンまたは [EXIT] スイッチを押します。
9. 「Programモードでドラムトラック機能を演奏する」(※p.179) を参照して、Drum Track “Pattern Bank” で User を選び、“Pattern No.” コンバートしたユーザー・ドラムトラック・パターンを設定してください。そしてドラムトラック・パターンを演奏させてください。



その他の各モードで共通性のある機能

名前を付ける (リネーム)

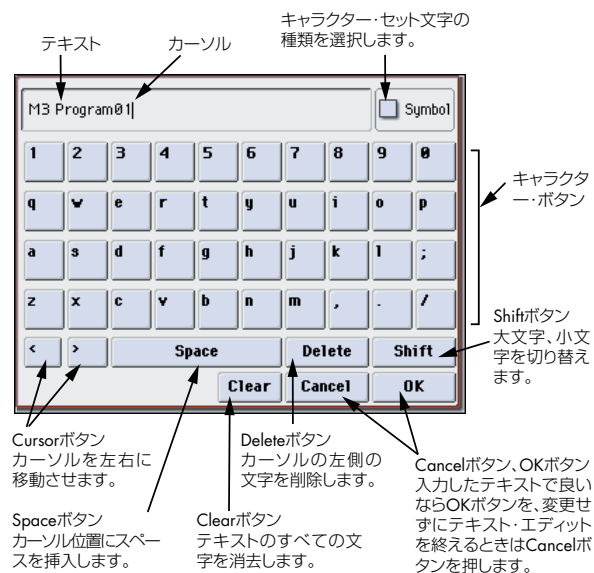
エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、マルチサンプル、サンプルなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

項目	ページ
プログラム	Prog P0...9 メニュー・コマンド: Write Program
コンビネーション	Combi P0...9 メニュー・コマンド: Write Combination
ソング	Seq P0...5 メニュー・コマンド: Rename Song
トラック	Seq P6: Track Name
パターン	Seq P10: Pattern Name
キュー・リスト	Seq P11 メニュー・コマンド: Rename Cue List
マルチサンプル	Sampling P0...4 メニュー・コマンド: Rename MS
サンプル	Sampling P0...4 メニュー・コマンド: Rename Sample
プログラム・カテゴリ／サブ・カテゴリ	Global P4: Program Category
コンビネーション・カテゴリ／サブ・カテゴリ	Global P4: Combination Category
KARMA GE カテゴリ／サブ・カテゴリ	Global P4: GE Category
ドラムキット	Global P5 メニュー・コマンド: Rename Drum Kit
ファイル	MEDIA Save: Save All...Save Audio CD Track List, MEDIA Utility メニュー・コマンド: Rename Prog, Combi, Seq, Sampling P0 メニュー・コマンド: Select Directory
WAVE パラメーター	Media Edit WAVE メニュー・コマンド: Save WAVE Parameter
エフェクト・プリセット	Prog, Combi, Seq, Sampling P8, 9 メニュー・コマンド: Write FX Preset

1. 上記のページまたはそのページのメニュー・コマンドを選び、テキスト・エディット・ボタン **T** を押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。



2. 例として、「M3 Program01」と入力してみましょう。
 - Clear ボタンを押します。
 - Shift ボタンを押して大文字に切り替え、Mを押します。
 - もう一度、Shift ボタンを押して小文字に切り替え、3を押します。
 - Space ボタンを押します。
 - Shift ボタンを押して大文字に切り替え、Pを押します。
 - Shift ボタンを押して小文字に切り替え、残りの文字を入力します。

Note: Media モードでは、一部入力できる文字に制限があります。
3. OK ボタンを押してダイアログを閉じます。
テキスト・エディット・ダイアログを表示する直前の画面に戻ります。

[SW1], [SW2] の機能を設定する

[SW1], [SW2] スイッチの機能を設定します。

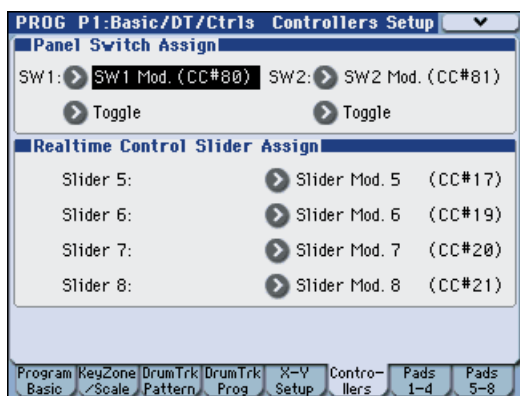
[SW1], [SW2] スイッチの機能は、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。また Sampling モードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

[SW1], [SW2] スイッチはスイッチの動作も設定でき、[SW1], [SW2] スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わる Toggle と、[SW1], [SW2] スイッチを押している間だけオンになる Momentary があります。

それぞれの設定は以下の Controllers Setup または Setup ページの Panel Switch Assign で行います。

モード	ページ
プログラム	Prog P1: Basic/DT/Ctrls
コンビネーション	Combi P1: DT/XY/Ctrls
ソング	Seq P1: DT/XY/Ctrls
Sampling モード	Sampling P4: Controllers

プログラムでの設定例



Note: プログラム、コンビネーションのライト時に、[SW1], [SW2] スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81) を設定します。

[SW1] スイッチをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例を p.157 に示していますので参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照: p.136)。ただし、Sampling モードの設定は保存できません。

Realtime Controls Slider 5-8 の機能を設定する

CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] オン時のスライダー [5] ~ [8] の機能を設定します。

1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。また Sampling モードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

それぞれの設定は、各 Controllers Setup または Setup ページの Realtime Control Slider Assign で行います。設定するページについては「[SW1], [SW2] の機能を設定する」を参照してください。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、Slider Mod.5 (CC#17)、Slider Mod.6 (CC#19)、Slider Mod.7 (CC#20)、Slider Mod.8 (CC#21) を選択します。

ここでは、スライダー [5] でプログラムのフィルターとアンプの EG アタックをコントロールする設定手順を示します。

1. MODE [PROG] スイッチを押して、Program モードに入ります。
2. P1: Basic/DT/Ctrls- Controllers Setup ページを表示します。
[PAGE SELECT] スイッチを押して、Page Select を表示し、「P1 Basic/DT/Ctrls」を選びます。
3. Realtime Control Slider Assign の“Slider 5”のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack (CC#73) を選びます。
4. CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。(LED 点灯)
5. スライダー [5] (USER 1) を操作するとフィルターとアンプの EG アタックがコントロールできます。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照: p.136)。ただし、Sampling モードの設定は保存できません。

タップでテンポをコントロール

Program、Combination、Sequencer モードの KARMA 機能やドラムトラック機能等のテンポを [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押すことによって変化させることができます。Sequencer モードではソングのテンポをコントロールできません。

Sampling モードでは、サンプルの再生に合わせて [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押すことで、“Grid” に BPM 値を設定できます。

[TAP TEMPO] スイッチを指で軽く叩いてテンポを入力します。テンポは 2 回叩くと入力されますが、精度を高める場合には何度か叩いてください。その中の最後の 16 回の平均がテンポに設定されます。

再生中に目的のテンポで [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押すと、テンポがリアルタイムに追従し、変化します。演奏テンポをリアルタイムに他の速さと合わせるときに便利です。

KARMA 機能を例に説明します。

1. Program モードまたは Combination モードで KARMA 機能による演奏をします。
KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤またはパッドを押さえます。(LATCH) スイッチを押すと指を離しても KARMA 機能による演奏が続きます。)

2. 目的のテンポに合わせて [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押します。
[TAP TEMPO] スイッチによるテンポをディスプレイ右上の “♩=” が変化するのが確認できます。

[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔を少し狭めると、演奏テンポが少し速くなります。

- 🔍 **タップ・テンポ・コントロール**は、[TEMPO] ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。
例えば、Sequencer モードで “Tempo Mode” を Auto に設定しているソングの再生中にはコントロールできません。(☞ 参照：PG p.198)

Note: **タップ・テンポ・コントロール**機能は、[TAP TEMPO] スイッチだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(☞ 参照：p.128、PG p.625)

コントローラーの設定をリセットする

コントロール・サーフェスのコントローラーを保存した値や初期値に戻します。

コントロールを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスのリセットしたいスライダーまたはスイッチを操作します。

コントロール・サーフェスの CONTROL ASSIGN 単位 (Control Surface ページのタブ単位) のスライダーおよびスイッチ全体を一度にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押します。)

CONTROL ASSIGN MIXER & MODULATION

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチで任意のスライダーやスイッチ、または CONTROL ASSIGN 単位でリセットします。

スライダーやスイッチごとにリセットする方法は以下の通りです。

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするスライダー [1] ~ [8] を操作するか、スイッチ [1] ~ [8] を押します。
2. リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。
スライダーやスイッチをグループ (CONTROL ASSIGN) 単位でリセットする方法は以下の通りです。
 - [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ディスプレイに表示されている (LED 点灯) CONTROL ASSIGN [MIXER] ~ [KARMA] スイッチを押します。

プログラムやコンビネーションはライトされている値にリセットされます。シーケンサーのソングは、モードに入ったとき、ソング選択したとき、または “Copy From Combi” 等の実行直後の状態にリセットされます。

Note: CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] をリセットすると、各スライダーはセンター (064) になります。

Note: CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] では、アサインされているパラメーターによって次のようにリセットされます。

プログラムでは、Absolute (絶対値) タイプは設定値に、Relative (相対値) タイプはセンターにリセットされます。

コンビネーションではライトされている値にリセットされません。シーケンサーのソングではモードに入ったとき、ソング選択したとき、または “Copy From Combi” 等の実行直後の状態にリセットされます。

KARMA [MODULE CONTROL] スイッチ

- 点灯中の KARMA モジュールのスライダーやスイッチ、シーンの設定をまとめてリセットします。[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチを押してリセットします。

KARMA SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチ

- KARMA シーンは [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押してリセットします。
再度 [RESET CONTROL] スイッチを押しながら LED が点灯している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押すと、点滅状態に戻ります。

プログラムやコンビネーションはライトされている値にリセットされます。Sequencer モードでは、モードに入ったとき、ソングを選択したとき、または “Copy From Combi” 等の実行直後の状態にリセットされます。

ショート・カット

[ENTER] スイッチ + テン・キー [0] ~ [9]

- 各ページのメニュー・コマンドへアクセス (10 項目まで) します。

[ENTER] スイッチ + [REC/WRITE] スイッチ

- オート・ソング・セットアップ機能が起動します。Program、Combination モードでのこのスイッチを押すと、自動的に Sequencer モードのソングに、プログラム、コンビネーションの設定を割り当て、レコーディング待機になります。

[ENTER] スイッチ + 鍵盤

- ノート・ナンバー値、ベロシティ値を入力します。
- Global P5:Drum Kit、Seq P10: Pattern/RPPR、RPPR Setup ページで “KEY” を選択します。
- Sampling モードでの基準キーおよびインデックスを選択します。

Note: [ENTER] スイッチはダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。そのため OK ボタンが表示されているダイアログでのノート・ナンバー値やベロシティ値は、この方法で入力できません。

[ENTER] スイッチ + [LOCATE] スイッチ

- Sequence モードでの、現在のロケーション “Location” をセットします。(メニュー・コマンド “Set Location” に相当)

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチ (LED 点灯) + KARMA [MODULE CONTROL] スイッチ

Combination または Sequencer モードで、Module Control を Master にセットします。(P0 の Control Surface “Control Assign” KARMA で、Module Control = M を選択するのと同様動作)

[ENTER] スイッチ

ダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。

[PAGE SELECT] スイッチ + テン・キー [0] ~ [9]

[PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] を押すと、該当するページへ移動します。

Note: 複数に分けられたページでは、最初のページ (P3-1 や P7-1 など) が選ばれます。

[EXIT] スイッチ

P0 へページ移動します。以下のように動作します。下記は最長での移動例です。(P0 以外を表示している場合)

- [EXIT] スイッチを押します。P0 の選択していたページへ移動します。
- [EXIT] スイッチを押します。P0 のトップ・ページ (Prog: Main, Combi/Seq: Program T01-08) の選択していたパラメーターへ移動します。
- [EXIT] スイッチを押します。P0 のトップ・ページ最初のタブへ移動し、各パラメーターが選ばれます。
(Prog: “Program Select”、Combi: “Combination Select”、Seq: “Song Select”) へ移動します。

どのページにいても [EXIT] スイッチを最高で 3 回押せば、即、テン・キー、[Δ][▽] スイッチでプログラム、コンビネーション、ソングが選べます。

EXIT (その 2)

ダイアログを表示時、Cancel、Done、Exit ボタンと同等な動作をします。

電源オフ時に、[RESET CONTROL] スイッチ + (コントロール・サーフェス) [1] + [2] を押しながら電源オン

- 本機がイニシャライズ (初期化) されます。
(ロード中、ディスプレイに 「Now writing into internal Memory」 が表示されます。)
イニシャル後は、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー・コマンド “Load Preload/Demo Data” を実行して、データをロードしてください。
(PG p.396)

付 録

工場出荷時の設定に戻す

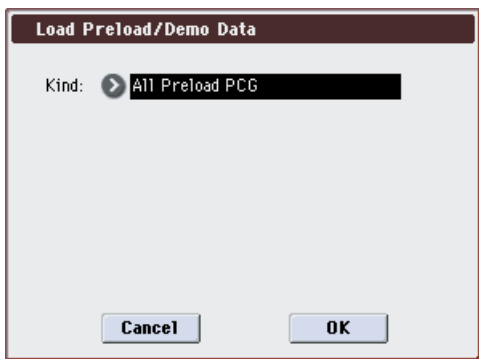
プリロード・データのロード

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。

本体に記録されているプリロード・データをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻します。

- ▲ データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
- ▲ ロードする前に Global モードの P0: Basic Setup-System Preference ページの“Memory Protect”で、ロードするデータのチェックを必ずしてください。チェックしたまま実行すると、ロードできません。
- ▲ プリロード・データのロードを実行すると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に“Save All”、“Save PCG”でセーブしておいてください。

1. GlobalモードのP0: Basic Setup- Basicページを選びます。MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Globalモードに入ります。Global P0: Basic Setup- Basic ページが選ばれていない場合は、[EXIT] スイッチを押してください。
2. メニュー・コマンド“Load Preload/Demo Data”を選びます。ダイアログが表示されます。



3. “Kind”で All Preload PCG を選びます。
4. ロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。OK ボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、OK ボタンを押して、ロードを実行してください。
Note: [ENTER] スイッチはダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。

All Preload PCG でロードされるデータについて

All Preload PCG を実行すると、次のデータがロードされます。All (Preload PCG and Demo Song) を実行すると、All Preload PCG のデータに加え、Demo Song がロードされます。

また、EXB-RADIAS を装着している場合は、バンク I-F にプログラムがロードされます。

EXB-RADIAS を装着していない場合

- Program: Bank I-A...I-E, U-A...U-D (000...63), U-E
- Combination: Bank I-A...I-C, U-E (000...31)
- Drum Kit: 000 (INT)...031 (INT)
- Global Setting
- Demo Song: S000...S005, S008...S015
All (Preload PCG and Demo Song) 実行時のみ
Note: Demo Song データは電源をオフにすると消去されます。

EXB-RADIAS を装着している場合

上記「EXB-RADIAS を装着していない場合」に加えて、以下がロードされます。

- Program: Bank I-F
- Formant Motion 1 ~ 16

詳しくは「EXB-RADIAS for M3 取扱説明書」(PDF) を参照してください。




オプションなどの取り付け

取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意





警告

- 
 • オプション類を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜く。
感電や機器の破損の原因になります。
- 
 • オプション類の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしない。
- 
 • オプション類の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしない。
感電、火災、故障の原因になります。




注意

- 
 • オプション類に触れる前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除く。
故障の原因になります。
- オプション類や取り付ける機器の金具等に注意して作業する。
けがをする恐れがあります。
- 指定した電池を使用する。
指定の電池を使用しないと破裂する恐れがあります。
- 
 • 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には絶対に触れない。
けが、感電、故障の原因になります。
- オプション類を扱うときは、基板裏側のリード（電子部品の足部）に触れない。
けがをする恐れがあります。
- オプション類や取り付ける機器を液体でぬらしたり、異物をのせたりしない。
故障の原因になります。
- 取り付ける機器の中にネジなどを落とさない。
故障の原因になります。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意

- 
 • 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボードの部品に影響をおよぼすことがあります。
- 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- オプション・ボードの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
- 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には触れないようにしてください。
- 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボードなどを本体内部へ落とさないようにしてください。
- 落としたネジや部品がとれない場合は、サービス・センターにお問い合わせください。

オプション・ボード／メモリー／カレンダー機能用バッテリーについて

本機は、オプション・ボードやメモリーを取り付けることにより、機能を拡張することができます。次の3種類の拡張が行えます。

オプション

EXB-RADIUS (RADIUS Synthesizer Board)

EXB-RADIUS は、コルグ MMT (Multiple Modeling Technology) を採用した、幅広い音色バリエーションが得られる最大同時発音数 24 ボイスのシンセサイザー / ボコーダー・オプションです。

EXB-FW (FireWire Board)

EXB-FW を装着すると、M3 Plug-In Editor を起動したホスト・アプリケーション上で、M3 とコンピューターのオーディオ信号と MIDI 信号をやりとりすることができます。

EXB-FW には、2 つの FireWire 端子が用意されています。

EXB-M256 (Sample Memory Expansion)

256MB(メガ・バイト)の容量をもつ専用メモリー・ボードです。M3 に取り付けると、ユーザー・サンプル・メモリーを拡張します。

カレンダー機能用バッテリー

カレンダー機能用バッテリー

データのセーブ時に記録する日付と時刻を保持するためのバッテリーです。型番 CR2032 のバッテリーを使用します。

本機で使用できる CR2032 バッテリー

- Panasonic 社製、または SONY 社製 CR2032 バッテリー

取り付け後の確認

オプション・ボード／メモリー

本機は、電源をオンにしたときに現在装着されているオプション・ボード／メモリー名をディスプレイに表示します。



各オプション・ボード／メモリーを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けたオプション・ボード／メモリー名がディスプレイに表示されることを確認してください。

EXB-RADIUS: EXB-RADIUS が装着されています。
EXB-FW: EXB-FW が装着されています。
EXB-M256: EXB-M256 が装着されています。

表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。

カレンダー機能用バッテリー

カレンダー機能用バッテリーが正しく取り付けられていないときやバッテリーの電圧が不足しているときは、電源をオンにしたとき、ディスプレイに下図のメッセージが表示されます。

The clock battery voltage is low. Please do the following.
1. Turn off power, and replace the battery.
2. Turn on power.
You will see this message one last time. This is normal.
3. Set the date and time in Media mode.
4. Turn the power off, and then on again.

OK

もう一度、電圧が不足していないバッテリーを使用していることと、そのバッテリーが正しく取り付けられていることを確認し直してください。

ただし、このメッセージはカレンダー機能用バッテリーを正常に交換したあと、電源をオンにしたときも一度だけ表示されません。

取り付け等でご不明な点がありましたら、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

オプションなどの取り付け前の準備

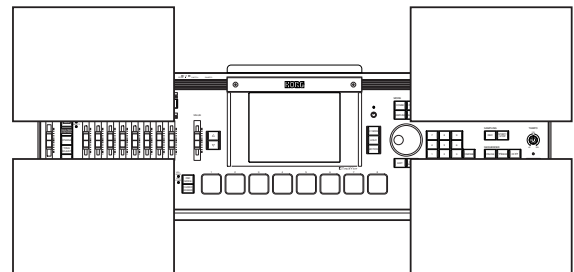
必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

音源モジュールがキーボード・アセンブリに取り付けてある場合は、キーボード・アセンブリから取り外します。音源モジュールの取り外し方は、「キーボード・アセンブリ」の取扱説明書を参照してください。

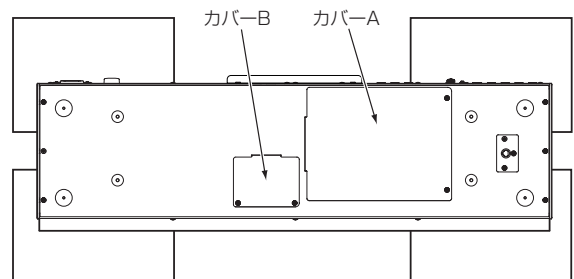
お手持ちの+（プラス）ドライバーと、雑誌など（スライダやノブなどを破損から防ぐためのもの：下図参照）を用意してください。

下図のようにスライダやノブなどを破損から防ぐために、4隅に用意した雑誌などを置き、その上に音源モジュール本体を裏返しにしてのせます。

- ▲ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。
- ▲ 作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。



下から見た図



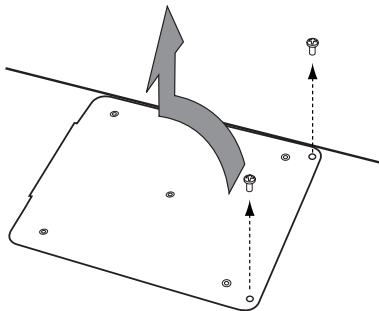
上から見た図

EXB-RADIUS の取り付け方

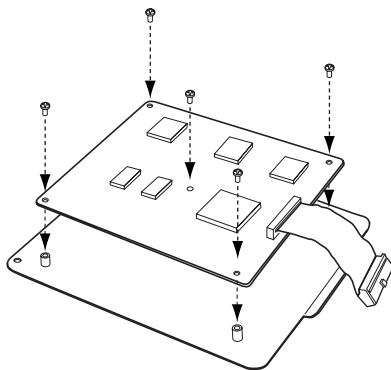
必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード/メモリー取り付け時の注意」(※p.196)、「オプションなどの取り付け前の準備」(※p.197)をお読みになってから取り付けはじめてください。

- ⚠ EXB-FW と EXB-RADIUS を同時に取り付ける場合は、EXB-FW を最初に取り付けてください。
- ⚠ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。
- ⚠ 作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。

1. カバー A の 2 本のネジをお手持ちの+ (プラス) ドライバーで外し、カバー A を本体から取り外します。

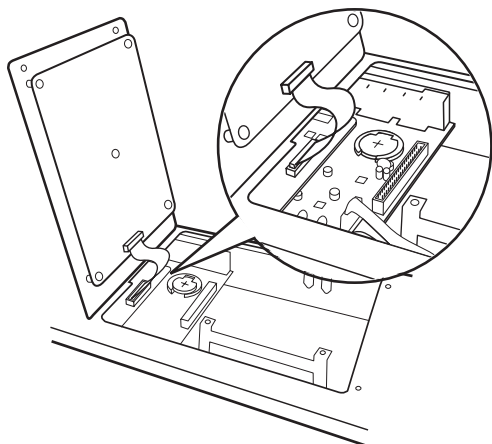


2. EXB-RADIUS を向きに注意して、カバー A の裏面にネジ 5 本で取り付けます。

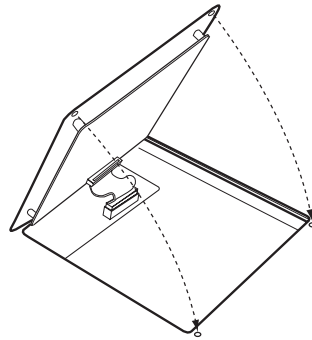


3. EXB-RADIUS のケーブルを下図のように本体側のコネクタに取り付けます。

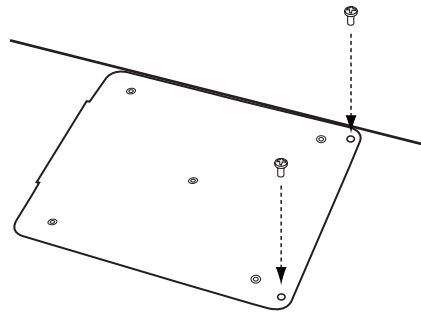
- ⚠ ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないように奥までしっかり押し込んでください。



4. カバー A を本体に取り付けます。



5. カバー A を手順 4 で取り外したネジ 2 本で固定します。



6. すべての作業が終わったら電源をオンにして EXB-RADIUS が正しく取り付けられていることを確認してください。(※参照 : p.197 「取り付け後の確認」)

7. Global モードでフォルマント・モーション・データをロードします。

「プリロード・データのロード」(※p.195)の手順を参照してください。このとき手順 3 で “Kind” All Preload PCG を選択せずに、RADIUS Formant Motion Data と All を選択して実行してください。(または、「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」の「フォルマント・モーション・データを工場出荷時に戻す」(※p.18)を参照してください。)

EXB-FW の取り付け方

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意」(p.196)、「オプションなどの取り付け前の準備」(p.197)をお読みになってから取り付けをはじめてください。

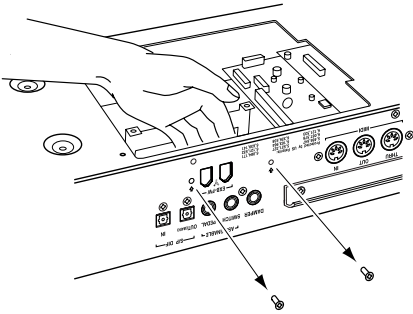
- ⚠ EXB-FW と EXB-RADIUS を同時に取り付ける場合は、EXB-FW を最初に取り付けてください。
- ⚠ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。
- ⚠ 作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。

1. 「EXB-RADIUS の取り付け方法」手順 1 を参照して、カバー A を取り外します。

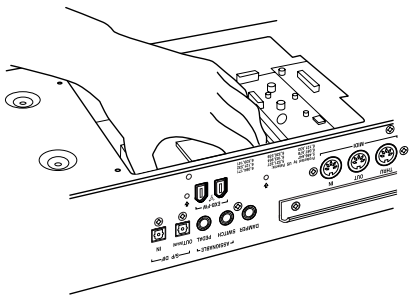
- ⚠ すでに EXB-RADIUS が取り付けられている場合は、EXB-RADIUS を接続しているコネクタ・ケーブルに注意しながらカバー A を持ち上げて、一度コネクタ・ケーブルを外してください。

2. 音源モジュール・リア面の EXB-FW の取り付け口をふさいでいる FW 用カバーのネジ 2 本をお手持ちの+ (プラス) ドライバーで取り外し、FW 用カバーを取り出します。外したネジ 2 本は EXB-FW 固定時に使用します。

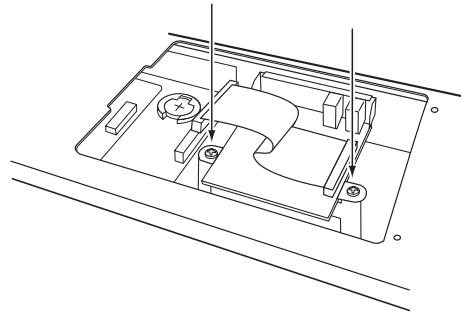
- ⚠ 取り外した FW 用カバーは、本体の中に残さないように取り出してください。FW 用カバーは、EXB-FW を取り外したときに使用しますので、大事に保管しておいてください。



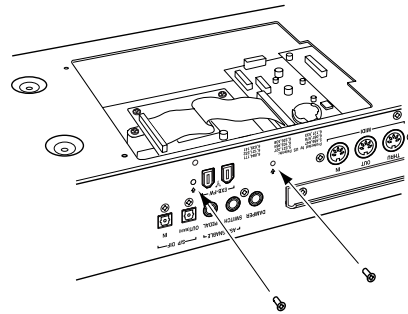
3. EXB-FW を取り付ける位置を確認し、EXB-FW のコネクタ部が本体リア面から出るように組み込みます。



4. EXB-FW に付いているネジ 2 本を締めて、しっかり本体側に固定します。

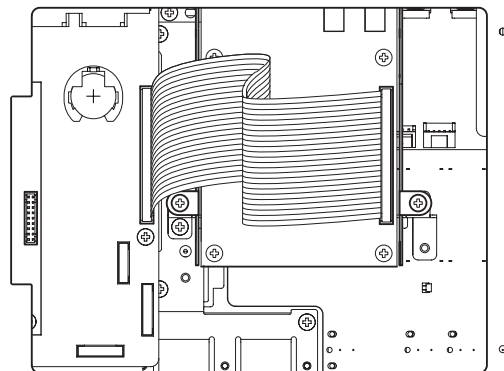


5. 手順 2 で外したネジ 2 本で本体リア面に固定します。



6. ケーブルを図のように取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ⚠ ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないようにしてください。



7. 「EXB-RADIUS の取り付け方」手順 4 ~ 5 を参照して、カバー A を本体に取り付けます。

8. すべての作業が終わったら電源をオンにして EXB-FW が正しく取り付けられていることを確認してください。(参照: p.197 「取り付け後の確認」)

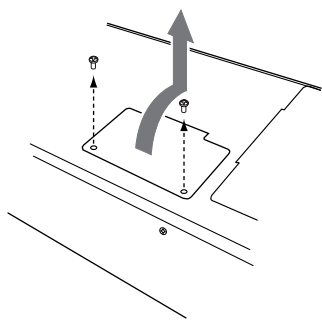
EXB-M256 の取り付け方

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意」(※p.196)、「オプションなどの取り付け前の準備」(※p.197)をお読みになってから取り付けをはじめてください。

- ⚠ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。
- ⚠ 作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。
- ⚠ EXB-M256 は、コルグ社製に対応する機器のみで使用可能です。一般コンピューター用と互換性はありません。また、市販のメモリー・ボードを EXB-M256 の代わりに使用すると故障の原因となりますので、正しい方法で使用してください。

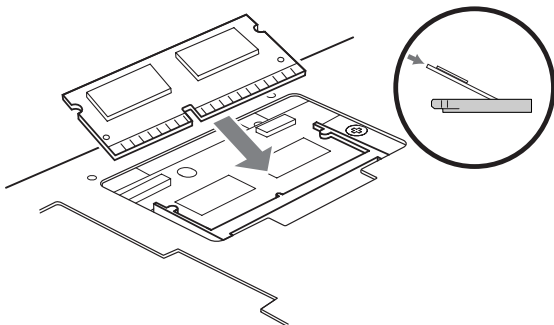
1. カバー B の 2 本のネジをお手持ちのプラス・ドライバーで外し、カバー B を本体から取り外します。

⚠ 取り外したネジは無くさないようにしてください。

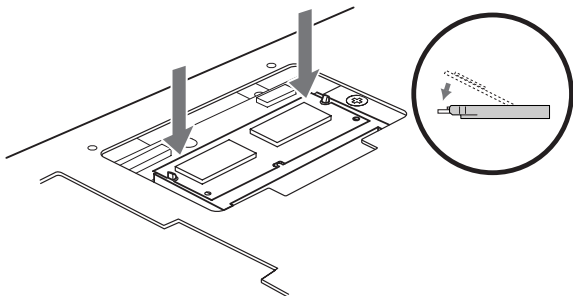


2. EXB-M256 を取り付ける位置を確認します。

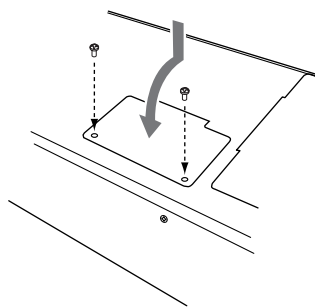
EXB-M256 の向きに注意し、図のように本体側のスロットに斜めに入れてしっかり差し込みます。



3. 図のように、EXB-M256 が水平になるように上から軽く押します。カチッと音がすると、EXB-M256 が固定爪で固定されます。



4. カバー B を本体に取り付け、手順 2 で取り外したネジ 2 本で固定します。



5. すべての作業が終わったら電源をオンにして EXB-M256 が正しく取り付けられていることを確認してください。(※ 参照 : p.197 「取り付け後の確認」)

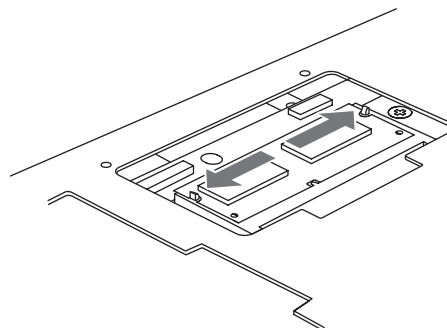
EXB-M256 の取り外し方

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

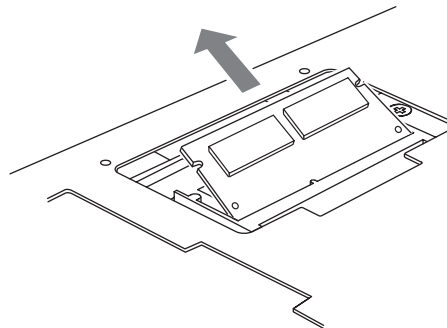
- ⚠ オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。
- ⚠ 作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。

1. 「EXB-M256 の取り付け方」手順 1 を参照して、カバー B を本体から取り外します。

2. EXB-M256 が斜めに浮き上がるまで固定爪を左右に押し広げます。





3. EXB-M256 をまっすぐ引いて、スロットから取り外します。



4. 「EXB-M256 の取り付け方」の手順 4 を参照して、カバー B を本体に取り付けます。

カレンダー機能用バッテリーの交換方法

必ず前述の「安全上のご注意」、「オプション・ボード／メモリー取り付け時の注意」(※p.196)、「オプションなどの取り付け前の準備」(※p.197)をお読みになってから取り付けをはじめてください。

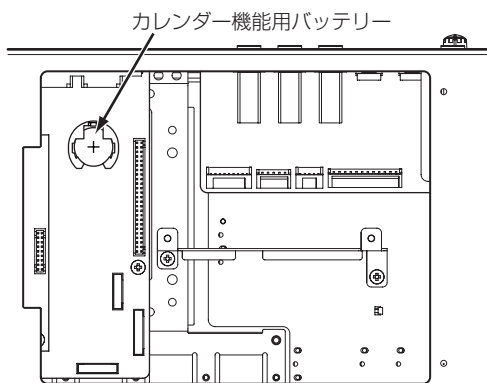
-  作業時に、音源モジュール本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。
-  カレンダー機能用バッテリーの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC 電源コードを抜いたままにしてください。

カレンダー機能用バッテリーの電圧が不足している状態で電源をオンにすると、ディスプレイに下図のメッセージが表示されます。


新しいバッテリーと交換してください。

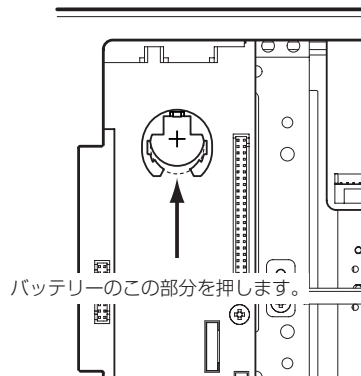


1. 「EXB-RADIUS の取り付け方法」手順 1 を参照して、カバー A を取り外します。
2. カレンダー機能用バッテリーを取り付ける位置を確認してください。

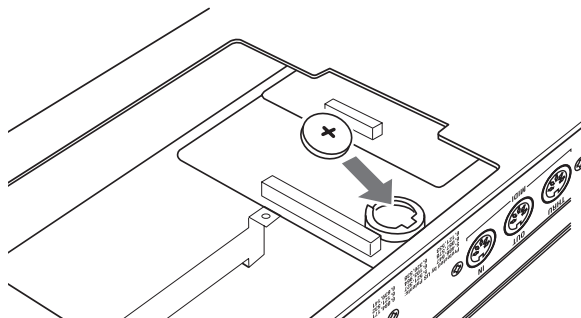


カバーAを外したところ

3. 古くなったカレンダー機能用バッテリーを取り外します。
バッテリーの下図の位置を押して、バッテリー・ホルダーのツメ部分から外し、そのまま上に持ち上げて取り外します。
-  バッテリーを落としてすき間に入り込まないように注意してください。



4. 新しいバッテリーを取り付けます。
カレンダー機能用バッテリーは+面を上にして、斜めに傾けてバッテリー・ホルダーの中に入れて押し込みます。



5. 「EXB-RADIUS の取り付け方法」手順 4～5 を参照して、カバー A を本体に取り付けます。
6. すべての作業が終わったら電源をオンにします。再度、ディスプレイに上記メッセージが表示されますが故障ではありません。
Media モードで日付と時間を設定します。(※参照：p.144 「カレンダー機能を設定する」)
7. 以上で作業は終了しましたが、カレンダー機能用バッテリーが正しく取り付けられていることを確認するためにも、一度電源をオフにし、数秒おいたあと再度電源をオンにして左上図のメッセージが表示されないことを確認してください。

故障かなと思う前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源

電源が入らない

- 電源コードがコンセントに接続されていますか？ → p.25
- リア・パネルの電源スイッチがオンになっていますか？ → p.25

ディスプレイ

電源が入っているがディスプレイには何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作をすると、通常に動作している。

- コントラスト調整ノブでディスプレイのコントラストを調整してください。→ p.12

電源が入っているがディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

- プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機を初期化してください。

1. M3 の電源をオフにします。
2. [RESET CONTROLS] スイッチとそのとなりの [1] と [2] スイッチを押しながら、本機の電源をオンしてください。本機がイニシャライズ（初期化）され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに “Now writing into internal memory” が表示されます。イニシャル後、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー・コマンド “Load Preload/Demo Data” を実行してデータをロードしてください。→ p.195

ディスプレイの操作でうまく入力できない

- メニュー・コマンド “Touch Panel Calibration” (Global P0: Basic Setup) を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。→ PG p.397
- Note: メニューからコマンドが選べないときは、[GLOBAL] スイッチを押し、次に [EXIT] スイッチを 2 回押した後、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[4] を押して、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

- ソングやパターンをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？
- サンプリングをしていませんか？ またはサンプリング・スタンバイ状態ではないですか？
- CD を再生していませんか？
- WAVE ファイルを再生していませんか？

Combination、Sequencer モードで、“MIDI Channel”、“Status” 等の Timbre/Track パラメーターのバリューを変更できない

- 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。
- “Damper Polarity” (Global P2: Controllers- Foot Controllers) の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？ PG p.385
- メニュー・コマンド “Half Damper Calibration” (Global P0 :Basic Setup) を実行すると解決する場合があります。PG p.398

ディスプレイに触れたときビープ音が出ない

- “Beep Enable” チェック・ボックス (Global P0:Basic Setup- System Preference) をチェックしてください。→ PG p.373

音の入出力

音が出力できない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ → p.27
- 接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？
- Local Control On になっていますか？
- “Local Control On” (Global P1: MIDI) のチェック・ボックスをチェックしてください。→ PG p.377
- [VOLUME MAIN] スライダーが上がっていますか？ → p.10
- Master Volume を “Foot Pedal Assign” にアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？ → p.128
- X-Y コントロールでボリュームをコントロールし、ボリュームが下がった状態で、[HOLD] スイッチをオン (LED 点灯) にしていませんか？ → p.43
- [HOLD] スイッチがオフ (LED 消灯) でも、センター・ボリューム設定がゼロのときは、音が出ない場合があります。
- AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 端子から音が出ない場合、“Bus Select” またはインサート・エフェクト通過後の “Bus” (Bus Select) を 1 ~ 4、1/2、3/4 のいずれかに設定していますか？ → p.151, p.154
- Combination モードで特定のティンバーが鳴らない場合、Play/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo はすべてオフになっていますか？ → p.67
- Sequencer モードで特定のトラックが鳴らない場合、Play/Rec/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo はすべてオフになっていますか？ → p.80
- “Status” が INT、BTH になっていますか？ → p.71, p.81
- Key Zone や Velocity Zone は、音が出る設定になっていますか？ → PG p.27, p.77, p.155, p.163, p.233, p.250
- コントロール・サーフェス・ミキサーで、オシレーター、ドラムトラック、ティンバー、トラックのレベルが下がっていませんか？ → p.46

音が止まらない

- “Hold” チェック・ボックス (Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Key Zone/Scale ページ) のチェックがはずれていますか? → p.132, PG p.27
- Tone Adjust で “Hold” をオンにしていますか? → PG p.22
- “Damper Polarity” または “Foot Switch Polarity” (Global P2: Controllers- Foot Controllers) が正しい設定になっていますか? → PG p.385

音が入力できない

- AUDIO INPUT 1、2 端子、S/P DIF IN 端子に入力するソースが接続されていますか? → p.27, p.28
- Sampling モードで音が出ない場合、Sampling P0: Recording- Audio In/Setup ページで “Bus Select”、“Level” を正しく設定しましたか? → p.108
または SAMPLING [REC] がオンになっていますか?
- Program、Combination、Sequencer の各モードで音が出ない場合、Global P0: Basic Setup- Audio ページ、または Program、Combination、Sequencer モードの各 P0 の Sampling/Audio In ページで “Bus Select”、“Level” を正しく設定しましたか? → p.120, p.155
- “Use Global Setting” の設定は正しいですか? → PG p.9, p.130, p.203
- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL] ノブのレベルが上がっていますか? → p.16, p.110
- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、[MIC/LINE] スイッチの設定は合っていますか? → p.16, p.110
- S/P DIF IN 端子から入力するフォーマットが異なりますか?
→ CP-1201 または S/P DIF に準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。
- S/P DIF IN 端子から入力するサンプリング周波数は正しいですか?
→ サンプリング周波数 48kHz による入力が可能です。対応していないサンプリング周波数を入力するとノイズが発生したり、“S/P DIF CLOCK ERROR !” になります。
- デジタル入力の音が2~3秒間入力されないことがあります。

AUDIO INPUT に接続した USB CD-R/RW ドライブのオーディオ CD の音が出ない

- Media モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードを選んでいますか?
- 入出力が正しく設定されていますか?
→ 音声をモニターするときは、USB CD-R/RW ドライブのオーディオ・アウトプット端子 (またはヘッドホン端子) と、本機の AUDIO INPUT 1、2 を接続します。または、USB CD-R/RW ドライブの S/P DIF OUT 端子と、本機の S/P DIF IN 端子します。
→ “Input” を入力に合わせて Analog または S/P DIF に設定し、“Level”、“Bus Select” を正しく設定します。各パラメーターは、Media モード Play Audio CD ページ、または Sampling モード Audio In/Setup ページで設定します。PG p.367, p.411

- “Volume” (Media モード Play Audio CD ページ、Sampling P5: Audio CD- Ripping ページ) スライダーが上がっていますか? PG p.367, p.411
- ファイナライズした CD ですか?
→ Media モードの Make Audio CD ページで書き込んだ USB CD-R/RW は、ファイナライズをしないと Media モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードで音を聞くことはできません。メニュー・コマンド “Finalize Audio CD” を実行してファイナライズしてください。PG p.436

入力音またはレコーディングした音にノイズやひずみが多い

- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL] ノブと “Recording Level” の設定が適正ですか?
→ “Recording Level” に「ADC OVERLOAD !」が表示される場合は [LEVEL] ノブを調整してください。また「CLIP !」が表示される場合は、“Recording Level” を調整してください。p.205
- S/P DIF IN 端子に入力している場合、出力側のレベルと “Recording Level” の設定が適正ですか?
→ 「CLIP !」が表示される場合は、“Recording Level” スライダーを調整してください。
- システム・クロックは正しく設定されていますか?
→ 周期的なクリック・ノイズが発生している場合は、入力している “System Clock” に設定されているかを確認してください。PG p.373

ノイズや発振音が出る

- AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。
- サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング (サンプルのレコーディング) の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。
- MIDI/Tempo Sync 機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。
- エフェクト 017: St. Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。
- 以下のエフェクトを使用時、次のルーティングを行うとフィードバック・ループの状態になり、大きな音を出ることがありますので、注意してください。
オシレーターやティンバーノトラック出力や、インサート・エフェクト通過後の信号を、FX Control バスに送り、その信号がそのまま出力するように設定します。そしてその出力を FX Control バスへ送ると、大きな音を出ることがあります。(DC 成分が最大レベルで出力して無音となる場合があります。)
- 002: Stereo Limiter、または 005: Stereo Gate を使用し、これらのエフェクトの “Envelope Source” が FX Control 1

または FX Control2、"TriggerMonitor" が On に設定されたとき。

- 156: Vocoder を使用し、このエフェクトの "Modulator Source" が FX Control1 または FX Control2、"Modulator High Mix" が 0 以外に設定されたとき。
- EXB-RADIUS のオシレーター出力をインサート・エフェクト通過後に、AUXバスと FX Control バスの両方に送る場合は、上記同様のエフェクト設定により、フィードバック・ループの状態になり、大きな音を出力することがあります。注意してください。(DC 成分が最大レベルで出力して無音となる場合もあります。)

プログラム、コンビネーション

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

- "Oscillator Mode" (Prog P1: Basic/DT/Ctrls) に Double を選択していますか? → p.50

プログラムが発音しない

- プログラムで使用しているマルチサンプル、サンプルをロードしましたか?

RADIUS プログラムが発音しない

- 別売の EXB-RADIUS のオシレーター出力や、インサート・エフェクト通過後のオシレーター出力を、AUX バスを介して EXB-RADIUS オシレーターまたはボコーダーへ入力すると、フィードバック・ループ状態になります。このときは、内部で自動的に入力信号を切り、ループ状態にならないように処理が行われます。このときは、発音しなくなりますので、注意してください。

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

- データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? p.139
- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク/ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか? → プログラム・バンクを入れ替えた場合は、メニュー・コマンド "Change all bank references" でコンビネーションのテンパーに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。PG p.397

プログラムがライト (保存) できない

- EDSプログラムはバンク INT-Fにライトすることができません。別売 EXB-RADIUS の RADIUS プログラムは逆にバンク INT-A ~ E にライトすることができません。バンク USER-A ~ G の工場出荷時の設定は、すべて EDS プログラム用に設定されていますので、RADIUS プログラムはライトすることができません。
- バンク USER-A ~ G のバンク・タイプは、Global モードのメニュー・コマンド "Set Program User-Bank Type" で RADIUS または EDS プログラム用に変更することができます。RADIUS プログラムをライトする場合は設定を変更してください。PG p.397
- Memory Protect "Program" チェック・ボックス (Global P0) のチェックがはずれていますか? p.126

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? p.139
- ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか? → プログラム・バンクを入れ替えた場合は、メニュー・コマンド "Change all bank references" でソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。PG p.397
- ソングをセーブするときは "Save All" や "Save PCG & SEQ" でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には .PCG と .SEQ を一緒にロードするとよいでしょう p.139
- プログラムで使用しているマルチサンプル、サンプルをロードしましたか?

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押しても演奏がスタートしない

- "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか? PG p.378

レコーディングができない

- レコーディングする MIDI トラックを "Track Select" で選択していますか? p.83
- Memory Protect "Song" チェック・ボックス (Global P0) のチェックがはずれていますか? p.126
- "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか? PG p.378

別売 EXB-RADIUS の RADIUS プログラムがソングで正しく発音しない

- 別売の EXB-RADIUS が M3 に正しく装着されていますか?
- RADIUS プログラムを設定したトラックに [R] マークが表示されていますか? → "Enable RADIUS" (Seq P2: EQ/Option) をオン (チェックをつける) にしてください。

"Copy From Combi" でコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じように KARMA をレコーディングできない

- "Multi REC" (Seq P0: Play/REC) をチェックしていますか? p.85
- Copy from Combination ダイアログでの設定は正しいですか。p.87
- Copy from Combination ダイアログで、"Multi REC Standby" をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。

Tone Adjust を使用した演奏をレコーディングできない

- Tone Adjust は、システム・エクスクルーシブとしてレコーディングされます。Global モードの MIDI Filter "Enable Exclusive" チェック・ボックスにチェックしましたか? PG p.382

RPPR 機能による演奏がスタートしない

- Seq P0:Play/REC ページの“RPPR” チェック・ボックスにチェックがついていますか? p.94
- “Assign”、“Pattern Name”、“Track Name”等が正しく設定されていますか? p.93
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか? PG p.378

Media モードでロードした SMF が正しく再生できない

- メニュー・コマンド“GM Initialize”を実行して設定を初期化してください。PG p.281
- “Bank Map”を GM(2)を設定してください。PG p.372

サンプリング

サンプリングできない

- オーディオ入力の設定は正しいですか?
 - 「音の入出力 — 音が入力できない」を確認してください。p.203
- メモリーに残り容量はありますか? PG p.323
 - RAM メモリーにサンプリングする場合は、サンプリングに必要な容量を確保してください。PG p.345, p.349
 - USB ストレージ・デバイスにサンプリングする場合は、他のUSBストレージ・デバイスを選択してください。PG p.110, p.349
 - 必要のないサンプルをデリートしてください。PG p.345
 - 必要なサンプルを外部メディアにコピーしてからデリートしてください。PG p.433
- USB ストレージ・デバイスに記録する場合は、記録が可能なメディアを選んでいませんか?
- “Trigger”の設定は正しいですか? PG p.12, p.320
- Sampling モードで“Resample”を Auto にしてリサンプリングする場合は、リサンプリングするサンプルを鍵盤にアサインし、“Key”に設定していますか? p.111
- “Source Bus”の設定は正しいですか?
- USB ハードディスクへサンプリングしたときに、“Buffer overrun error occurred”が頻発する場合、メニュー・コマンド“Check Medium” (Media- Utility ページ)を実行し、選択したMS-DOS フォーマットされたメディアのエラーを検査し修復してください。PG p.435

ステレオのサンプルがステレオで再生できない

- マルチサンプルはステレオですか?
 - メニュー・コマンド“MS Mono To Stereo”を実行し、マルチサンプルをステレオにしてください。PG p.349
- サンプル・ネームは正しく付けられていますか? PG p.317

サンプリングしたサンプルの音量が小さい/大きい

- “Recording Level”を 0.0 (dB) 程度にしてリサンプリングしたサンプルの再生音が、リサンプリングしたときの音量より小さい。
 - リサンプリングするとき、“Auto + 12dB On”をオンにしましたか? PG p.282, p.322

→ “Auto + 12dB On”をオフにしてリサンプリングをした場合は、そのサンプルの“+ 12dB”(Sampling モード Loop Edit ページ)をオンにしてください。PG p.330

サンプリングするとソングや CD の再生が一時的に止まる

- “Auto Optimize RAM”にチェックが入っていませんか?
 - チェックをつけると、サンプリングが終了すると自動的にRAMを最適化するため、サンプリングが終了すると発音を止めます。Sequencer モードでソングを再生している場合や CD を再生している場合、再生は止まります。

“Recording Level”を 0dB に設定したとき、入力音が歪んでいるのに、「CLIP !」が表示されない

- “Recording Level”の設定が 0dB のとき、内部バス (L/R, AUX1/2, AUX3/4, Indiv.1/2, Indiv.3/4) 経由の信号を“Source Bus”に設定すると、AUDIO INPUT 1、2 端子や S/P DIF 端子からの入力信号が実際に歪んでしまうレベルであっても内部レベル演算精度の関係で「CLIP !」マークは表示されません。
 - “Source Bus”の選択を Analog Input1/2、S/P DIF IN L/R した場合は内部バスを経由しないため、入力信号のレベルはそのままサンプリングされます。クリップして歪んでいる入力信号には、“Recording Level”が 0dB 以上の場合、「CLIP !」マークを表示します。
- “Recording Level”の設定が 0dB のとき、クリップして歪んでいる本機の演奏音を、これらの内部バス経由でリサンプリングする場合も、内部レベル演算精度の関係で「CLIP !」マークは表示されません。

KARMA 機能

KARMA 機能による演奏がスタートしない

- KARMA [ON/OFF] スイッチがオン (点灯) になっていますか? p.163
- Combination、Sequencer モードで KARMA モジュールがスタートしない場合、“Run”にチェックがついていますか? また“Input Channel”、“Output Channel”に設定は適切ですか? p.167, p.171
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか? PG p.378
- Global P0:Basic Setup ページで“All KARMA/DT Off”がチェックされていませんか? p.125
- KARMA LINKED LED が点灯していませんか?
 - KARMA 機能はドラムトラックとリンクしています。ドラムトラックをスタートして、KARMA をトリガーしてください。p.185

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能による演奏がスタートしない

- DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオン (点灯) になっていますか? p.179
- DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押したがドラムトラック・パターンがスタートしない。

- DRUM TRACK [ON/OFF]スイッチが点滅していませんか？
“Trigger Mode” が Wait KBD Trig に設定されています。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。p.179
- データが入っていないパターンが選択されていませんか？
- Combination モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、“Output Channel” の設定は適切ですか？ Sequencer モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、“Input Channel”、“Output Channel” の設定は適切ですか？ p.181, p.185
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか？ PG p.378
- Global P0:Basic Setup ページで “All KARMA/DT Off” がチェックされていませんか？ p.125
- KARMA の Master シーンを切り替えるとドラムトラック・パターンの音が聞こえなくなる。
- KARMA の Master シーンの “DT Run” (Drum Track Run) チェック・ボックスをチェックしていますか？ p.186

X-Y コントロール

ボリュームがコントロールできない

- “Enable Volume Control” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.32, p.142, p.219
- Combination、Sequencer モードの “X-Y Assign” の設定が適切ですか？ PG p.143, p.220
- Combination、Sequencer モードでプログラムのボリューム・コントロールを再現する場合は、“Enable Program X-Y Volume” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.143, p.220

CC コントロールが動作しない

- “Enable CC Control” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.33, p.144, p.221
- X-Y “X Mode”、“Y Mode” の設定は適切ですか？ PG p.33, p.145, p.222
- Combination、Sequencer モードの “Enable Combi X-Y CC”、“Enable Seq X-Y CC” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.146, p.223
- Combination、Sequencer モードでプログラムの CC コントロールを再現するには、“Enable Program X-Y CC” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.146, p.223

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

- “Assign” チェック・ボックスにチェックを付けないで、右隣のドラムサンプルを半音下げで発音させようとしたがピッチが変わらない。
- Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Global モードでドラムキットをエディットする場合は、Program P2:OSC/Pitch- OSC1 Pitch ページで “Pitch Slope” を +1.0 に設定してから Global モードに入ってください。PG p.40

エフェクト

エフェクトがかからない

- エフェクト・プログラム 000 を選んでいませんか？
→ “IFX1 ~ 5”、“MFX1, 2”、“TFX” に 000:No Effect 以外を選んでください。
 - CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] オン時、スイッチ [1] ~ [8] でエフェクトをオフにしていますか？
 - Effect Global SW “IFX1-5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX Off” (Global P0:Basic Setup) がチェックされていませんか？ PG p.371
 - Combination、Sequencer モードでティンバー／トラックの “Send1”、“Send2” を上げてマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの “Return1”、“Return2” は上がっていますか？ PG p.104, p.185, p.269
- また、ティンバー／トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの “Send1”、“Send2” が下がっていませんか？ PG p.180, p.263

Note: 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

- 出力をインサート・エフェクトルーティングしていますか？ PG p.10, p.30, p.99, p.101, p.131, p.179, p.180, p.183, p.204, p.206, p.263, p.265

MIDI

外部から送信された MIDI データにตอบสนองしない

- MIDI ケーブルまたは USB ケーブルはすべて正しく接続されていますか？ p.29, p.32
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDI データを受信していますか？ PG p.645

外部機器から送信された MIDI データに正しくตอบสนองしない

- MIDI Filter “Enable Program Change”、“Enable Bank Change”、“Enable Control Change”、“Enable AfterTouch”、“Enable Exclusive” (Global P1:MIDI) が、それぞれチェックされていますか？ PG p.382
- 本機が対応しているメッセージを送信していますか？ PG p.645

プログラム・チェンジの対応が正しくない

- “Bank Map” の設定は合っていますか？ PG p.372

パッドやダンパーの反応がおかしい

パッドの反応がおかしい

- メニュー・コマンド “Pad Calibration” (Global P0:Basic Setup) を実行し、パッドの感度を正しく調整してください。PG p.398

ダンパーの反応がおかしい

- メニュー・コマンド “Half Damper Calibration” (Global P0:Basic Setup) を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。PG p.398

メディア**データの日付が正しくない**

- セーブしたファイルやサンプリングした WAVE ファイルの日付が正しくない。
- メニュー・コマンド “Set Date/Time” (Media- Utility ページ) で現在時刻を設定してください。p.144

外部 USB デバイス**USB 接続した USB デバイスのドライブを認識しない**

- フォーマットしましたか？ PG p.434
- 外部 USB デバイスが正しく接続されていますか？ p.32
- 本機の電源をオンにする前に、USB 機器の電源をオンにしましたか？
- メニュー・コマンド “Scan USB device” (Media- Media Information) で USB デバイスを再マウントしてください。

外部ハードディスクにデータをセーブするとき、“Error in writing to medium” のエラーが頻発する

- メニュー・コマンド “Check Medium” (Media- Utility ページ) を実行しメディアのエラーを検査し修復してください。

USB CD-R/RW ドライブの CD メディアを認識しない

- ディスプレイに触れましたか？

CD-R/RW ドライブ**書き込みができない**

- PCG、SNG ファイルなどのデータがセーブできない場合、そのメディアをフォーマットしましたか？
WAVE ファイルを書き込んでオーディオ CD を作成する場合はフォーマットは必要ありません。
- お使いのドライブに、推奨されているメディアを使用していますか？
- 外部 USB ドライブから CD-R/RW へ書き込もうとする場合、転送速度が足りない場合があります。
- 書き込み速度を下げることによって書き込みが成功する場合があります。PG p.436
- ブランクのメディアをお使いですか？
- CD-R の場合、新品のメディアを使ってください。CD-RW の場合メニュー・コマンド “Erase CD-RW” (Media- Make Audio CD) でメディアの中身を消去してからセーブを実行してください。

本機でセーブした USB CD-R/RW が、外部機器で認識しない

- 本機でパケットライトによるセーブ、コピーをした CD-R/RW がコンピューターで認識しない。

- UDF バージョン 1.5 対応の UDF リーダーまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。PG p.666
- CD-R の場合、メニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” (Media- Utility ページ) を実行し、ISO9660 フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によって ISO9660 レベル 3 に変換され、認識しない場合があります。その場合 ISO9660 レベル 3 対応のリーダー・ソフトウェアまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。PG p.435
- 本機でパケットライトによるセーブ、コピーをした CD-R/RW が TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack/TRITON Le/TR で認識しない。
- UDF バージョン 1.5 は対応していないため認識しません。
- CD-R の場合、メニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” (Media- Utility ページ) を実行し、ISO9660 フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によって ISO9660 レベル 3 に変換され、認識しない場合があります。PG p.435
- ISO9660 フォーマットに変換した CD-R が、お使いのコンピューターで読み込みができない
- パケットライト・ソフトがインストールされている場合、データを読めない場合があります。その場合、そのソフトを一時的に無効にするか、またはアンインストールしてください。
- Macintosh OS9 では、機能拡張の UDF Volume Access が有効になっている場合、データを読めない場合があります。その場合、以下の方法で「UDF Volume Access」を無効にしてください。
 1. 「アップルメニュー」から「コントロールパネル」内の「機能拡張マネージャー」を開きます。
 2. 「機能拡張マネージャー」内の「UDF Volume Access」のチェックをはずします。
 3. Macintosh を再起動します。

オーディオ CD トラックを書き込みできない

- ファイナライズを実行した CD-R/RW ディスクには、追加書き込みできません。

オーディオ CD プレーヤーで再生できない

- ファイナライズを実行しましたか？
- 追加してデータを書き込んだ後にファイナライズをする場合は、メニュー・コマンド “Write to CD” (Media- Make Audio CD) を実行時に “Execute finalize too” チェック・ボックスにチェックをして、ファイナライズを実行してください。p.147、PG p.436
- ファイナライズのみを行う場合は、メニュー・コマンド “Finalize Audio CD” (Media- Make Audio CD) で OK ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。PG p.436
- CD-R メディアを使用していますか？
- CD-RW メディアは CD プレーヤーで再生できないことがあるため、CD-R メディアを使用することをお勧めします。
- メディアの種類を替えてみましたか？
- CD-R/RW のメディアは、CD プレーヤーによっては再生できない場合があります。CD-R/RW メディアの種類を変えると再生できる場合があります。

WAVE ファイル

ロードできない

- M3 がロードできる WAVE ファイルの形式に対応しているものですか？ PG p.425、p.659
- Media モード Make Audio CD ページでトラック CD リストにインサートできる WAVE ファイルは 48kHz、44.1kHz です。

プレビューできない

- M3 がロードできる WAVE ファイルの形式に対応しているものですか？ PG p.659
- 外部メディア上にある WAVE ファイルのファイル名が 8 文字を越える場合はプレビューできません。リネームしてファイル名を 8 文字以下にしてください。

コンピューターとの接続

USB, FireWire (別売 EXB-FW)

外部から送信された MIDI データに反応しない

- USB ケーブル、FireWire (IEEE1394) ケーブルはすべて正しく接続されていますか？ p.29, p.32, p.31

コンピューター側が本機を認識しない

- USB ケーブル、FireWire (IEEE1394) ケーブルが正しく接続されていますか？ p.29, p.31
- 複数の M3 をコンピューターに接続していませんか？ M3 はコンピューターからは 1 台のみ認識します。

コンピューターから取り外すときにエラーが出た

- ホスト・アプリケーションを使用中には、絶対に本機とコンピューターの接続を取り外さないでください。

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

- お使いのコンピューターの OS のバージョンは、本機に対応したものですか？ p.33

EXB-FW の MIDI または Audio データが正しく送受信できない

- FireWire (IEEE1394) ケーブルを一度抜き、差し直してください。それでも問題が解決しない場合は、本体の電源を入れ直してください。
- EXB-FW ボードは M3 で認識されていますか？ 認識しているかは電源オン時のディスプレイで確認することができます。
- EXB-FW ボードが M3 で認識されているのに問題が解決しない場合は、EXB-FW ボードと本体をつなぐフラット・ケーブルをもう一度取り付け直してください。必ず奥までしっかり押し込んでください。


付属 CD-ROM

ドライバがインストールできない

- USB ケーブルが正しく接続されていますか？
- CD-ROM が CD ドライブに正しく入っていますか？
- CD-ROM が正しく入っていることを確認してください。
- CD ドライブのレンズが汚れていませんか？
- 市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。
- USB が使用可能になっていますか？
- Windows XP の場合は、[コントロールパネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]でユニバーサル シリアルバスコントロール、USB ルートハブを確認してください。
- 不明なデバイスとして認識されていませんか？
- Windows XP の場合、[コントロールパネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]で確認します。正しく認識されない場合は、M3 が「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USB ケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、M3 が不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。

ソフトウェアが反応しない

- USB ケーブルが正しく接続されていますか？
- ドライバをインストールしましたか？
- 接続したコンピューターに M3 は認識されていますか？
- Windows XP の場合は、[コントロールパネル]の[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア]タブで確認してください。
- Mac OS X の場合は、Macintosh HD → アプリケーション・フォルダ → ユーティリティ・フォルダ → “Audio MIDI 設定” の “MIDI 装置” タブ・ページで本機が認識されているかを確認してください。

 ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB 接続で M3 を認識できないことがあります。

- 本機のアサイン設定と USB-MIDI ポートの設定を確認してください。
- 接続している機器やソフトウェアが、本機に対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取説を参照し、確認してください。

エラーメッセージ

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容：実行するかどうかの確認です。実行するときは OK ボタン、実行しないときは Cancel ボタンを押してください。

B

Buffer overrun error occurred

内 容：外部 USB メディアへのサンプリング時に書き込み処理がサンプリング処理に対して間に合いませんでした。

対 策：Media Utility のメニュー・コマンド “Check Medium” を実行してください。その後、サンプリングを行なってください。改善されない場合は、メディア内のいくつかのファイルを別メディアにコピー後、そのファイルを消去してから、再実行してください。

Note: 使用するメディアによっては、サンプリングができない場合があります。推奨するメディアをご使用ください。(※ 参照：p.217 「本機で使用可能なメディア」)

Note: 「Buffer overrun error occurred」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはサンプリングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

Buffer underrun error occurred

内 容：外部 USB メディア上の WAVE ファイルをプレイバック中に、読み込み処理が再生処理に間に合いませんでした。

対 策：再生したいファイルを別フォルダ等にコピーしてから再実行してください。

Note: 使用するメディアによっては、プレイバックができない場合があります。メディアは推奨するものをご使用ください。(※ 参照：p.217 「本機で使用可能なメディア」)

C

Can't calibrate

内 容：正しく調整できませんでした。

対 策：再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect

内 容：インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX5 または MFX2 にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。

対 策：IFX5 と MFX2 にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Can't load divided PCG file

内 容：メニュー・コマンド “Load PCG (RAM) and Samples” は、分割された PCG ファイルに対しては行えません。

Can't open pattern

内 容：レコーディングを終えるときに、トラック上にプットされているパターンをオープンするための空きメモリが確保できません（自動的にオープンが必要な場合です）。OK ボタンを押すとパターンのデータは消去されレコーディングの内容が保存されます。Cancel ボタンを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Continue ?

Completed

内 容：各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

Completed. Please turn the power off, and then on again

内 容：Update System Software の実行が無事終了しました。続けてシステムをリスタートすることでアップデートは完了します。電源スイッチを一旦オフ後、オンしてください。

D

Destination and source are identical

内 容：コピーやバウンス時に、ソースとディスティネーションに同一のソング、トラック、パターンを選択しています。

対 策：ソースとディスティネーションを異なるソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内 容：オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。

対 策：ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内 容：エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。

対 策：演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容：ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。

対 策：ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination multisample already exists

内 容：ディスティネーション（セーブ先）のマルチサンプルがすでに存在しています。

対 策：ディスティネーション（セーブ先）のマルチサンプルをデリートするか、セーブ先のマルチサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination multisample and source multisample are identical

内 容：ソースとディスティネーションに同一のマルチサンプルを選択しています。

対 策：ソースとディスティネーションに異なるマルチサンプルを選択してください。

Destination sample already exists

内 容：ディスティネーション（セーブ先）のサンプルがすでに存在しています。

対 策：ディスティネーション（セーブ先）のサンプルをデリートするか、セーブ先のサンプル・ナンバーを変えてください。

内 容：ディスティネーション（セーブ先）のサンプル・ナンバーがタイム・ストレッチを実行するために一時的に使用されています。そのためにセーブが実行できません。

対 策：ディスティネーション（セーブ先）のサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination sample data used in source sample Can't overwrite

内 容：ディスティネーション（セーブ先）のサンプルのサンプル・データがソースのサンプルでも使われているため Over-write することができません。

対 策：Overwrite を使用せず、ディスティネーション（セーブ先）に別のサンプルを指定してください。

Destination sample is empty

内 容：エディットするサンプルが空です。

Destination song is empty

内 容：コピーまたはバウンス先に指定したソングが存在しません。

対 策：コピーまたはバウンスをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty Cleanup directory Are you sure?

内 容：ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。

対 策：OK ボタンでディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて消去します。

Disc full

内 容：Media モード Make Audio CD のメニュー・コマンド “Write to CD” 実行時に USB CD-R/RW の残り容量が少なく書き込みができません。

対 策：他のメディアに書き込むか、必要のないトラックをカットしてください。

Disk not formatted

内 容：メディアを論理フォーマット（クイック・フォーマット）しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対 策：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Format” で物理フォーマット（フル・フォーマット）を実行してください。

E

Error in formatting medium

内 容：メディアを物理フォーマット（フル・フォーマット）、論理フォーマット（クイック・フォーマット）している最中にエラーが発生しました。

対 策：他のメディアを使用してください。

内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” 実行時の、UDF 領域の再書きこみ中にエラーが発生しました。

対 策：他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容：メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

対 策：再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、メディア内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容：メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。（ペリファイ・エラー等）

対 策：メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアはなるべく使用しないようにしてください。

Media モード Utility のメニュー・コマンド “Check Medium” を実行してください。

Exceeded 16 Programs - some data not loaded

内 容：Advanced Conversion Load 中に 16 プログラムを超えました。AKAI Program の構成によっては、複数のプログラムと 1 つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後の本機でのプログラムの最大数は、コンビネーションで使用可能な 16 個に制限されます。

対 策：AKAI Program を 1 つずつロード後、本機でエディットしてください。

対 策：Advanced Conversion Load を使用せずに、マルチサンプルあるいはサンプルとしてロード後、本機でエディットしてください。

内 容：SoundFont 2.0 ファイルのロード中に 16 プログラムを超えました。SoundFont 2.0 ファイル内の音色データの構成によっては、複数のプログラムと 1 つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後の本機でのプログラムの最大数は、コンビネーションで使用可能な 16 個に制限されます。この音色は正しく発音しません。

F

File already exists

内 容：クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、メディア内に存在しています。

内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” で、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。

- 内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Save Sampling Data” で、All, All Multisamples, All Samples, One Multisample を実行したとき、本体で作成しようとしたディレクトリと同じ名前のディレクトリが、メディア内に存在していました。
- 内 容：USB ストレージ・デバイスへのサンプリング時、セーブ先に同じ名前のファイルが存在していました。
- 対 策：存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File contains unsupported data

- 内 容：AIFF、WAVE、KSF、KEP ファイル等で、本機ではサポートしていないフォーマットのファイルをロードしようとしたとき。
- 対 策：AIFF、WAVE の場合、可能であればパソコン等で本機でサポートしているフォーマットに変換し、ロードしてください。

File is read-only protected

- 内 容：ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。
- 内 容：すでにメディア上にある読み出し専用のファイルと同じ名前前でファイルをセーブしようとしたとき。
- 対 策：別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

- 内 容：ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとしたとき。
- 内 容：KEP ファイル内のデータが不正でした。KEP ファイルが壊れている可能性があります。
- 対 策：KEP ファイルを USB デバイスに復元し直してください。

File/path not found

- 内 容：Media モードでサンプル・ファイルのロード時、指定したファイルが存在しない、および別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。
- 内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Delete” 実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。
- 内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” 実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが 76 を超えています。
- 内 容：Media モード等で、Open ボタンでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが 76 を超えています。
- 内 容：Media モード Make Audio CD ページで Insert 実行時に、Insert All ボタンで WAVE ファイルを追加しようとしたが、選択したディレクトリにサンプリング周波数 44.1kHz または 48kHz の WAVE ファイルが見つかりませんでした。
- 対 策：ファイルまたはディレクトリを確認してください。
- 内 容：Media モードで .KCD ファイルの Load 時、Audio Track List に書かれた WAVE ファイルが見つかりませんでした。
- 対 策：Media モード Make Audio CD ページで Size の表示されていないファイルが見つからなかったファイルです。ファイルやディレクトリを確認するか、Audio Track List から削除してください。

Front sample data used in rear sample

Can't overwrite

- 内 容：Sampling モード Sample Edit のメニュー・コマンド “Link” 実行時に、フロント・サンプルのサンプル・データがリア・サンプルでも使われているため “Overwrite” することができません。
- 対 策：“Overwrite” を使用せず、セーブ先に別のサンプルを指定してください。

I

Illegal file description

- 内 容：ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。
- 対 策：指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

- 内 容：スタンダード MIDI ファイルでないファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF division

- 内 容：タイムコード・ベースになっているスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF format

- 内 容：フォーマット 0 または 1 以外のスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしたとき。

Inconvertible file exists

- 内 容：メディア内に、ISO9660 フォーマットとして利用できないファイルが存在しています。
- 対 策：本機以外でフォーマット、記録されたメディアは、本機では ISO9660 フォーマットへの変換ができない場合があります。変換には、フォーマットまたは記録に利用したバケットライトソフトを使用してください。

Index number over limit

- 内 容：Combination、Program、Sequencer モードで RAM へのサンプリング時にインデックスが多すぎるため、同時にマルチサンプルへのコンパートができませんでした。
- 対 策：別のプログラム、マルチサンプルにコンパートするか、Sampling モードでインデックスを削除してからサンプリングしてください。

M

Master Track can't be recorded alone

- 内 容：シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディングを開始しようとしたとき。
- 対 策：レコーディングするトラックを MIDI Track 1-16 にしてレコーディングを開始してください。

Measure number over limit

- 内 容：エディットを実行するとトラックの長さが 999 小節を超えてしまいます。

対 策：必要ない小節を消去してください。

Measure size over limit

内 容：スタンダード MIDI ファイルのロード時、1 小節のイベント数が最大容量（約 65535 イベント）を超えています。

内 容：エディットを実行すると、1 小節のイベント数が最大容量（約 65535 イベント）を超えてしまいます。

対 策：必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Medium changed

内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” 実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。同一ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium unavailable

内 容：読み込みできないメディアが選択されました。

Medium write protected

内 容：データの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対 策：メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内 容：Sequencer モードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

対 策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内 容：Sequencer モードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対 策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Memory overflow

内 容：Media モード Save のメニュー・コマンド “Save Exclusive” でエクスクルーシブ・データを受信中、インターナル・メモリーの残り容量を超えてしまいました。

対 策：複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

内 容：Media モードでサンプル波形データ用のメモリーの残り容量を超えてロードしようとしてしました。

対 策：Sampling モードで、Delete Sample を実行し、サンプル波形データ用のメモリに空容量を確保してから、ロードし直してください。

Memory Protected

内 容：本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、KARMA GE にプロテクトがかかっています。

内 容：Auto Song Setup 実行時にソングにプロテクトがかかっています。

対 策：Global モードでメモリー・プロテクトを解除して、再度ライト、ロード、Auto Song Setup 等を実行してください。

MIDI data receiving error

内 容：MIDI エクスクルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わなかった等の不正フォーマットのデータを受信しました。

Multisample L and R are identical

内 容：ディスティネーション（セーブ先）の L と R のマルチサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策：ディスティネーション（セーブ先）の L と R に異なるマルチサンプル・ナンバーを選択してください。

N

No 48kHz Clock is detected from S/P DIF clock master device.

The System Clock cannot be changed to S/P DIF.

内 容：EXB-RADIAS 装着時、Global モード P0: Basic Setup- System Preference の “System Clock” は、48kHz のシステム・クロックが入力されていないと、S/P DIF に切り替えることができません。

対 策：S/P DIF Optical フォーマット対応機器から 48kHz のシステム・クロックを、本機の S/P DIF IN 端子に入力してください。48kHz のみに対応します。入力後、“System Clock” を S/P DIF に切り替えることができません。

No data

内 容：スタンダード MIDI ファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

内 容：Media モード Save のメニュー・コマンド “Export Samples as AIFF/WAVE” で、Samples in One Multisample を実行したとき、サンプルがありませんでした。

対 策：サンプル・データを作成してください。

No medium

内 容：Media モードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。

対 策：メディアを挿入して、マウントしてください。

No recording track specified

内 容：マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、REC になっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしてしました。

対 策：レコーディングするトラックを REC に設定してください。

No space available on medium

内 容：ファイルのセーブやコピーまたはディレクトリを作成しようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。

対 策：すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるメディアに交換してください。

No space available on medium**Do you want to make a divided file?**

内 容：.PCG および .KSF ファイルのセーブ時、メディアの空き容量が不足したため、ファイルを分割してセーブするかを指定します。

対 策：OK ボタンで分割セーブを実行、Cancel ボタンで中止します。

Not enough Drum Track pattern locations available

内 容：ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、使用可能なユーザー・ドラムトラック・パターン数を超過してコンバートしようとした。

対 策：必要に応じて、Mediaモードで“Save PCG”を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。Sequencerモードでメニュー・コマンド“Erase Drum Track Pattern”を実行し、使用可能なドラムトラック・ユーザー・パターンを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough Drum Track pattern memory

内 容：ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、メモリーに空き容量がありませんでした。

対 策：必要に応じて、Mediaモードで“Save PCG”を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。Sequencerモードでメニュー・コマンド“Erase Drum Track Pattern”を実行し、他のユーザー・ドラムトラック・パターンを削除して、空きメモリーを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough memory

内 容：Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー（レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど）を確保できていません。

対 策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to load

内 容：Mediaモードで .SNG ファイルまたはスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。

対 策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内 容：パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。

対 策：必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

Not enough multisample memory

内 容：マルチサンプルのメモリーが足りません。（MSの数が最大値 1000 をオーバーします。）

対 策：マルチサンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough pattern locations available

内 容：“Load Drum Track Pattern”実行時、選択しているソングのユーザー・パターンの残り数を超過してロードしようとした。

対 策：新規ソングを作成して、そのソングのユーザー・パターンへロードし直してください。ソングごとに最大 100 個のユーザー・パターンがロード可能です。ロードするドラム・トラック・パターン数がこれ以上の場合、複数のソングに分割してロードしてください。

Not enough relative parameter memory

内 容：リラティブ・パラメーターのメモリーが足りません。（Sample in MS の数が最大値 4000 をオーバーします。）

対 策：マルチサンプルやマルチサンプルのインデックスを削除して空きメモリーを増やしてください。

Not enough sample memory

内 容：サンプルのメモリー（Sample パラメーターまたはサンプル波形データ）が足りません。

対 策：サンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。
対 策：MediaモードのEX-USB PCM ページで、ロードされているEX-USB-PCM オプション・タイトルをUnloadするか、Samplingモードで、サンプル・データを削除（Delete）してください。

Not enough sample/multisample locations available

内 容：マルチサンプル、サンプルの追加可能な残り数を超過してロードしようとした。

対 策：Samplingモードでメニュー・コマンド“Delete Multisample”、“Delete Sample”を実行し、追加可能な数に収まるように、ロードし直してください。

Not enough song locations available

内 容：.SNG ファイルを“Append”指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超過してロードしようとした。

対 策：Sequencerモードでメニュー・コマンド“Delete Song”を実行し、使用可能なソングを増やしてからロードし直してください。

Not enough song memory

内 容：Samplingモード Loop Edit のメニュー・コマンド“Time Slice”の“Save”実行時に全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、セーブすることができません。

内 容：SequencerモードでのRAMへのサンプリングで、同時にトラック・データの作成ができません。

対 策：他のソング・データなどを削除し、空メモリーを増やしてください。

Now switching system clock source... please wait!

内 容：EXB-RADIAS 装着時、Globalモード P0: Basic Setup- System Preferenceの“System Clock”をS/P DIFへ切り替えているときに表示します。切り替わるまでしばらくお待ちください。

O

Obey Copyright Rules

内 容：Media モード Make Audio CD のメニュー・コマンド “Write to CD” や、Sampling モード Audio CD ページのメニュー・コマンド “Destination” を、“Destination” ダイアログで実行したとき表示されません。

「著作権について」 p.iii をよくお読みになってデータをご使用ください。

Oscillator Mode conflicts (Check PROG P1)

内 容：Sampling モードのメニュー・コマンド “Convert MS To Program” で、Use Destination Program Parameters をチェックして実行したときに、コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” の設定が合っていない。

対 策：Program モードでコンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” を設定します。モノラル・マルチサンプルをコンバートするときは、Single に設定します。ステレオ・マルチサンプルをコンバートするときは、Double に設定してください。

P

Pattern conflicts with events

内 容：バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。

対 策：パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内 容：メジャー（小節）を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがブットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対 策：パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track**Open pattern ?**

内 容：エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがブットされています。パターンをオープンして実行する場合（パターンのイベントをコピーして実行します）は OK ボタンを、パターンをオープンしないで実行する場合は Cancel ボタンを押してください。

Pattern used in song**Continue ?**

内 容：エディット時、指定したパターンがトラックにブットされています。実行を続ける場合は OK ボタンを、実行しない場合は Cancel ボタンを押してください。

Program Type conflicts

内 容：Copy Tone Adjust 実行時に、コピー元とコピー先の Program のタイプが異なっている場合に表示されます。EDS と RADIAS の異なるプログラム間ではコピーはできません。

R

Rear sample is empty

内 容：Sampling モード Sample Edit ページのメニュー・コマンド “Link” 実行時に、リア・サンプルで設定したサンプルが空です。

対 策：リア・サンプルにデータのあるサンプルを設定して実行してください。

Root directory is full

内 容：メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エントリー数を超過してしまいました。

対 策：存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、ディレクトリを Open して 1 階層入ってから実行してください。

S

Sample data used in other sample(s)**Continue ?**

内 容：エディットするサンプルと同じサンプル・データを使っているサンプルがあります。エディットを続行するときは、OK ボタンを押します。

Sample L and R are identical

内 容：ディスティネーション（セーブ先）の L と R のサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策：ディスティネーション（セーブ先）の L と R に異なるサンプル・ナンバーを選択してください。

Sample length is shorter than minimum

内 容：サンプル・データの長さが 8sample 以下になるようなエディットを実行しようとした。

対 策：サンプル・データの長さが 8sample 以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

Sample used in other multisample(s)**Continue ?**

内 容：エディットするサンプルが他のマルチサンプルでも使用されています。エディットを続行するときは、OK ボタンを押します。

Selected file/path is not correct

内 容：分割セーブされた .PCG ファイルをロード時、同じ名前の .PCG ファイルで分割されていない、または内容の異なるファイルをロードしようとした。

対 策：正しい .PCG ファイルをロードしてください。

内 容：複数のメディアに分割セーブされた .KSF ファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

対 策：正しい順番の KSF ファイルをロードしてください。セーブ時に分割された KSF ファイルの順番は Media モードのメニュー・コマンド “Translation” をチェックするとファイルの番号が確認できます（1 番目の KSF ファイルはサンプル名と番号が表示されます）。

Slice point over limit

内 容：Sampling モード Loop Edit のメニュー・コマンド “Time Slice”、“Time Stretch” の Slice でサンプルを分割した数が最大数（1000 個）を超えてしまうため “Divide” を実行できません。

対 策：分割する必要のない “Index” を Sampling モード Sample Edit のメニュー・コマンド “Link” によって繋げてから “Divide” を実行してください。

Source file is not 44100Hz or 48000 Hz Can't convert

内 容：Media モード Utility メニュー・コマンド “Rate Convert” 実行時に、44.1kHz、48kHz 以外の WAVE ファイルを選択しています。

対 策：44.1kHz、48kHz 以外の WAVE ファイルを変換することはできません。

Source is empty

内 容：ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対 策：演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Source sample is empty

内 容：Insert, Mix, Paste 実行時に、ソースのサンプルが空です。

対 策：Copy を実行してから、Insert, Mix, Paste を実行してください。

T**The clock battery voltage is low. Please do the following.**

1. Turn off power, and replace the battery.
2. Turn on power.

You will see this message one last time. This is normal.

3. Set the date and time in Media mode.
4. Turn the power off, and then on again.

内 容：時計／カレンダー機能用バッテリーの電圧が不足しています。

対 策：「カレンダー機能用バッテリーの交換方法」p.201 の手順に従い、バッテリーを交換してください。取り付け後、電源を入れるともう一度このメッセージが表示されますが、これは故障ではありません。Media Utility メニュー・コマンド “Set Date/Time” で時刻を設定してください。

There is not readable data

内 容：ファイル・サイズが 0 または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内 容：分割された .PCG ファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとした。

対 策：ロードしていない .PCG ファイルをロードしてください。

Can't divide**This title is already loaded**

内 容：すでにロードされた EX-USB-PCM オプション・タイトルをロードしようとした。

Track is full

内 容：Media モード Make Audio CD ページでトラックをインサートしたときに 99 トラックを超えてしまって、インサートできません。

対 策：必要のないトラックをカットしてからインサートを実行してください。

U**Unable to create directory**

内 容：階層の上限（フルパスで 76 文字以内）を超えて、ディレクトリを作成しようとした。

Unable to save file

内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” 実行時に、コピー先のパスが 76 を超えてしまいました。

内 容：Media モードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが 76 を超えてしまいました。

内 容：Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” 実行時、ファイルの管理情報が管理領域の大きさを超えてしまいました。

内 容：Media へのサンプリング時に、WAVE ファイルのセーブ先のパスが 76 を超えてしまいました。

USB HUB Power exceeded**Please disconnect USB device**

内 容：各 USB デバイスにおける消費電力が、繋がれたハブに対して許容量を超えています。この状態では USB デバイスが正常に認識されません。

対 策：セルフパワー対応の USB ハブやデバイス機器は、セルフパワー・モードで利用してください。また、複数の USB ハブを使用している場合は、別の USB ハブへ繋ぎ変えることで解決する場合があります。再接続後、“Scan USB Device” を実行してください。

W**WAVE file size over limit**

内 容：Media モードの Edit WAVE でのエディットにおいて、使用できる WAVE ファイルの最大長 230400000 サンプル（サンプル・レート 48kHz で 80 分）を超えています。

対 策：Edit WAVE では 230400000 サンプル（サンプル・レート 48kHz で 80 分）を超える WAVE ファイルはエディットできません。

Y**You can't undo this operation Are you sure ?**

内 容：イベント・エディットに入ると、（実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも）1 つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合は OK ボタンを、入らない場合は Cancel ボタンを押してください。

You can't undo last operation Are you sure ?

- 内 容：Sequencer モードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときは OK ボタンを、以前のデータに戻す（直前にレコーディングやエディットしたデータを消す）ときは Cancel ボタンを押してください。
- 内 容：Sequencer モードでのエディット時、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合は OK ボタンを押します（エディット前の状態には戻せません）。エディットを実行しない場合は Cancel ボタンを押してください。
- 対 策：アンドゥ（コンペア機能）が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをお勧めします。

Symbol**ADC OVERLOAD !**

- 内 容：Recording Level” のバー表示の上に「ADC OVERLOAD !」が表示される場合は AUDIO INPUT 入力段で過入力のために歪んでいます。
- 対 策：[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ (Analog Input)、または外部音源の出力レベルを調整してください。

CLIP !

- 内 容：信号レベルが 0dB を超えると「CLIP !」を表示します。
- 対 策：サンプリングにレコーディングする信号レベルがオーバーしていますので、“Recording Level” スライダーでレベルを調整してください。
- Note: AUDIO INPUT 1、2 端子から入力するときに、最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVERLOAD !」が表示されない最大レベルになるように [MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ (Analog Input) を調整します。さらに、“Level” を 127 にし、「CLIP !」が表示されない最大レベルになるように “Recording Level” を調整してください。

S/P DIF Clock Error

- 内 容：Global モードで “System Clock” を S/P DIF に設定したときに、クロックが正しく認識できません。
- 対 策：外部機器から Digital Output が正しく出力されているかを確認してください。本機に入力できるサンプリング周波数は 48kHz です。
- 対 策：Optical ケーブルに問題がないかチェックしてください。

本機で使用可能なメディア

本機で使用できるメディア・タイプ

(2007.4月現在)

外部 USB 記憶メディア

- HD: ハードディスク
- RM: リムーバブル・ディスク (Flash ドライブ/メモリ、Flash ディスク、MO、フロッピー・ディスク)
HD、RM は、MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応。
認識できる容量 :FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで
FAT16: 4Gbyte まで
- CDR: (CD-R/RW)
UDF フォーマットに対応しています。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み、読み込みが可能です。(パケットライト対応 ※PG p.666)
また、CD-DA(オーディオ・データ)の録音 / 再生と、ISO9660 (レベル 1) フォーマットの読み込みが可能です。

Note: 本機の外部 USB 記憶メディアの認識条件については、p.32 「USB 機器 (HDD や CD-R/RW など) の接続」を参照してください。

Note: USB 端子に接続する方法については、「USB 機器 (HDD や CD-R/RW など) の接続」(※p.32)を参照してください。

本機がメディアを対象にする機能

内蔵ハードディスク、内蔵 CD-R/RW ドライブと外部 USB メディアに対して利用可能な機能

- セーブ (保存) / ロード (読み込み) (Media モード)
インターナル・メモリー、RAM メモリーの各種データをセーブ / ロードします。セーブおよびロード可能なファイルについては、PG p.406 表を参照してください。
ファイルを分割したファイルのロード、またはセーブは USB 端子に接続したメディアが対象になります。
- ユーティリティ (Media モード)
メディアのコピー、フォーマット等を行います。
- サンプリング / リサンプリング
(Program, Combination, Sequencer, Sampling モード)
"Save to" MEDIA を設定したとき、WAVE ファイルをメディアへ書き込みます。
- WAVE File Play (Sequencer, Media モード)
WAVE ファイルを再生します。
- オーディオ CD の作成 (Media モード)
CD-R/RW ドライブで、WAVE ファイルからオーディオ CD を作成します。WAVE ファイルが保存されているメディア (from) によって書き込みができないものがあります。
- Convert to ISO9660 Format (Media モード)
UDF フォーマットの CD-R メディアを ISO9660 フォーマットに変換します。

メディア機能	USB: HD (Hard Disk)	USB: RM *1	USB: RM (Floppy Disk)	USB: CD-R/RW (Packet Write)	USB: CD-R/RW (ISO9660)
セーブ/ロード	○	○	○	○	△ *3
サンプリング/リサンプリング	○	○ *2	×	×	-
WAVE File Play	○	○	×	×	×
Edit WAVE	○	○	×	×	×
Make AUDIO CD	○ (from)	○ (from)	×	○ (to)	○ (from)
Convert to ISO9660 Format	-	-	-	○ (to)	-

○ : 可 × : 不可 - : 無効 △ : 一部可能

*1: 「セーブ/ロード」以外は USB 2.0 対応機器を使用。

*2: 640MB以上のMOへのサンプリング/リサンプリングは不可。

*3: ロードのみ可能。

USB: CD-DA (オーディオ CD) は Sampling モードでリッピングが可能。

Note: 使用できるメディアについて不明な点がございましたら、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。なお、コルグ Web ページ (<http://www.korg.co.jp>) でも確認することができます。

仕様とオプション

仕様

使用温度条件	±0 ~ +40 °C (結露させないこと)
--------	------------------------

KYBD-61/73/88 キーボード・アセンブリ

システム	KKS (KORG Komponent System)	
鍵盤部	88 鍵	RH3 (リアル・ウエイテッド・ハンマー・アクション3) 鍵盤 *RH3 鍵盤は、音域によって鍵盤の重量感 (低音部が重め、高音部が軽め) が 4 段階で異なり、グランド・ピアノのようなタッチ感が得られます。
	73 鍵	セミウエイテッド
	61 鍵	セミウエイテッド
コントローラー	ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW[1]、[2]	
インターフェイス	TO MODULE (M3-M 音源モジュールとの接続用)、TO MODULE (2nd) (73-key、88-key モデルのみ)	

M3XP-M 音源モジュール

システム	EDS (Enhanced Definition Synthesis) オプション EXB-RADIUS による、MMT (Multi Modeling Technology) 音源の追加が可能。		
音源部	最大同時発音数	120 ボイス (120 オシレーター) シングル・モード時 60 ボイス (120 オシレーター) ダブル・モード時 * 最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ペロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。	
	プリセット PCM メモリー	256 Mbyte (16 ビット・リニア換算時) 1,032 マルチサンプル (ステレオ 7 個含む)、1,606 ドラムサンプル (ステレオ 116 個含む)	
	PCM 拡張オプション	EX-USB-PCM01: Brass and Woodwinds 1 約 128MByte (16 ビット・リニア換算時)、59 マルチサンプル (ステレオ 5 個含む) EX-USB-PCM02: Brass and Woodwinds 2 約 128MByte (16 ビット・リニア換算時)、47 マルチサンプル EX-USB-PCM03: Stereo Grand Piano 約 128MByte (16 ビット・リニア換算時)、10 マルチサンプル (ステレオ 5 個含む) RAM メモリーにロードすることによって使用できます。標準 64MByte の RAM メモリーには、1 つのタイトルのみがロード可能。EXB-M256 (オプション) 装着時に、3 つのタイトルを同時に使用可能。	
	RAM メモリー	標準 64 Mbyte (ただし 512byte はシステムで使用)、EXB-M256 (オプション) 装着により、320 Mbyte に拡張可能。	
	プログラム (EDS)	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応。 1 オシレーターにつき 4 段階ペロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能。
		フィルター	4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)
		ドライバー	1 ボイスにつき 1 基の非線形ドライバー、ロー・ブースト
		EQ	3 バンド EQ (ミッドは中心周波数可変式)
		モジュレーション	1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp)、2 基の LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp)、AMS ミキサー 2 基 その他に、Pitch EG、コモン LFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基
	コンビネーション	ティンバー数	最大 16 ティンバー、キーボード、ペロシティ・スプリット/レイヤー/クロスフェード、Tone Adjust 機能によるプログラムの設定変更可能。
		マスター・キーボード機能	外部 MIDI 機器のコントロール可能。
	ドラムキット	ステレオ/モノ・ドラムサンプルのアサインが可能。 4 段階ペロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)	
	数: ... コンビネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンビネーション	1,792 コンビネーション / 416 プリロード
ユーザー・プログラム		1,664 プログラム / 1,344 プリロード (EDS: 1,216 + RADIUS: 128)	
ユーザー・ドラムキット		144 ドラム・キット / 32 プリロード	
プリセット・プログラム		256 GM2 プリセット・プログラム + 9 GM2 プリセット・ドラムス・プログラム	

サンプリング	オープン・サンプリング・システム	
	48kHz/16ビット・リニア、ステレオ/モノ・サンプリング	
	サンプリング・タイム (RAM)	RAM1: 64 Mbyte (標準装備) 最大でモノ約 11 分 39 秒、ステレオ約 5 分 49 秒。512byte はシステムで使用。
		RAM2: 256 Mbyte (EXB-M256 搭載時) 最大でモノ約 46 分 36 秒、ステレオ約 23 分 18 秒
		RAM1+RAM2: 計 320Mbyte。モノ約 58 分 15 秒、ステレオ約 29 分 7 秒 (RAM1、RAM2 連続サンプリングは不可)
	サンプリング・タイム (MEDIA)	USB ストレージ・デバイスへの最大サンプリング・タイムは、1 サンプル・ファイルにおいて、モノ/ステレオ共に最大で約 80 分。モノで約 440 Mbyte、ステレオで約 879 Mbyte を使用。
	サンプル/マルチサンプル数	4,000 サンプル/1,000 マルチサンプル (1 マルチサンプルにつき最大 128 インデックス)
CD-DA (オーディオ CD) の作成/再生/リッピング		
AIFF、WAVE、AKAI (S1000/S3000)、SoundFont2.0、KORG フォーマット・サンプル・データをロード可能。タイムストレッチ、タイムスライス、クロスフェイドループ等々、エディット機能。		
エフェクト	インサート・エフェクト	5 系統、ステレオ入出力
	マスター・エフェクト	2 系統、ステレオ入出力
	トータル・エフェクト	1 系統、ステレオ入出力
	ティンバー/トラック EQ	1 ティンバー/トラックにつき 1 基の 3 バンド EQ
	エフェクト・タイプ	170 種 (インサート、マスター、トータルとして使用可能。ただし、ダブル・サイズ・エフェクトはトータルでは使用不可。)
	モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション、コモン LFO2 基
	エフェクト・コントロール・パス	ステレオ・サイドチェイン (リミッター、ゲート、ボコーダー等)
	エフェクト・プリセット	エフェクトごとに 32 メモリー、700 プリセット
AUX パス	サンプリング、EXB-RADIAS へのオーディオ・ルーティング用、内部バス。2 系統。	
X-Y コントロール	X-Y MODE	タッチ・ビュー・ディスプレイを、X-Y コントローラーとして使用。Hold 機能。
	X-Y MOTION 機能	X-Y コントロールの指の動きをリアルタイムにレコーディング。プログラム/コンビネーション/ソング毎にメモリー可能
	Program モード	各オシレーターのパリウム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能。
	Combination、Sequencer モード	各ティンバー/トラックのパリウム、シンセ・パラメータ、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能。
KARMA	KARMA モジュール	Program モード: 1 基、Combination、Sequencer モード: 4 基使用可能。
	GE	2,093 プリセット、1,024 ユーザー GE
	コントローラー	ON/OFF、LATCH、MODULE CONTROL、KARMA SLIDERS [1] ~ [8]、KARMA SWITCHES [1] ~ [8]、KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] (8 シーン)
	KARMA Wave Sequence 機能、Freeze Randomize 機能、Time Signature コントロール機能、Auto RTC セットアップ機能。	
ドラムトラック	プリセット・パターン	671 パターン (シーケンサーのプリセット・パターンと共通)
	ユーザー・パターン	1,000 パターン。Sequencer モードで作成したパターンを、ドラムトラック・ユーザー・パターンへコンバートが可能。
	Trigger Mode/Sync/Zone 設定可能。	
シーケンサー	トラック	16MIDI トラック +1 マスター・トラック
	ソング	128 ソング
	分解能	1/480
	テンポ	40.00 ~ 300.00 (1/100BPM 単位)
	最大記憶容量	210,000 MIDI イベント
	テンプレート・ソング	16 プリセット/16 ユーザー・テンプレート・ソング
	キュー・リスト機能	20 キュー・リスト。最大 99 ステップのソング連続/リピート・プレイ。ソングへの再コンバート可能。
	パターン/RPPR 機能	671 プリセット/100 ユーザー・パターン (1 ソングにつき) RPPR (Realtime Pattern Play/Recording): 1 ソングにつき 1 パターン・セット使用可能。
	フォーマット	コルグ (M3) フォーマット、SMF フォーマット 0、1 に対応。
	イントラック・サンプリング機能、オート・ソング・セットアップ機能	
メディア	ロード、セーブ、ユーティリティ、オーディオ CD 作成/再生	
	データ・ファイラー機能 (セーブ/ロード MIDI エクスクリューシブ・データ)	
	CD-ROM/R/RW	UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込みと読み込み、オーディオ CD の書き込み/再生 (CD-DA)、ISO9660 level1 ロード対応
	WAVE ファイル・エディット機能	
CD-ROM/R/RW については、市販の USB ドライブを接続時に使用可能。		

コントローラー	パッド	パッド [1] ~ [8] (ベロシティ対応) [PAD MODE] スイッチ (Velocity Sensitive / Fixed Velocity)、CHORD ASSIGN スイッチ		
	コントロール・サーフェス	CONTROL ASSIGN スイッチ	MIXER(T1-8, T9-16, INPUTS)、REALTIME CONTROL、EXTERNAL、TONE ADJUST、KARMA	
		RESET CONTROL スイッチ		
		8 スイッチ	MIXER: PLAY/MUTE (SOLO)	
			REALTIME CONTROL: IFX1-5、MFX1、MFX2、TFX オン/オフ	
			EXTERNAL: エクスターナル・モード。外部 MIDI コントロール	
			TONE ADJUST: トーン・アジャスト機能コントロール	
			KARMA: KARMA コントロール	
		8 スライダー	MIXER: ボリューム	
	REALTIME CONTROL: リアルタイム・モジュレーション			
EXTERNAL: エクスターナル・モード。外部 MIDI コントロール				
TONE ADJUST: トーン・アジャスト機能コントロール				
		* エクスターナル・モードでは、8 スライダー、8 スイッチ、8 パッドが MIDI コントローラーとして使用可能。128 個のセットアップをメモリー可能。(102 プリロード。ソフトシンセや DAW ソフトのコントロールが可能。)		
ドラムトラック	スイッチ =ON/OFF			
KARMA	スイッチ =ON/OFF、LATCH、MODULE CONTROL (Master/A/B/C/D)、SCENES [1/5] ~ [4/8]			
X-Y コントロール	スイッチ =X-Y MODE、HOLD、MOTION			
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	タッチビュー・カラー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス、5.7 インチ、320 × 240 ピクセル LCD ディスプレイ、X-Y コントロール機能		
	Mode	スイッチ =COMBI、PROG、SEQ、SAMPLING、GLOBAL、MEDIA		
	VALUE コントローラー	スイッチ =[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[Δ][▽] スイッチ、テン・キー・ブロック ([0] ~ [9]、[-]、[.]、[ENTER]、[COMPARE])		
	BANK	スイッチ =I-A ~ G、U-A ~ G		
	SEQUENCER	スイッチ =PAUSE、REW、FF、LOCATE、REC/WRITE、START/STOP		
	SAMPLING	スイッチ =REC、START/STOP		
	TEMPO	[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ		
	その他	[PAGE SELECT] スイッチ、[EXIT] スイッチ、[VOLUME MAIN] スライダー、ディスプレイ・コントラスト		
共通規格	周波数特性	20 [Hz] ~ 20 [kHz] ±1.0 [dB]	10 [kΩ] 負荷	
	THD+N	20 [Hz] ~ 20 [kHz] 0.08 %	(標準) 10 [kΩ] 負荷	
オーディオ・アウトプット	アナログ	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	6.3mm フォーン・ジャック (不平衡)、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R のみ [VOLUME MAIN] スライダーによるコントロールが可能	
			出カインピーダンス	1.1 [kΩ] (L/Mono 端子 Mono 出力時 550[Ω])
			規定出力レベル	+4.0 [dBu]
			最大出力レベル	+16.0 [dBu]
			負荷インピーダンス	10 [kΩ] 以上
			S/N 比	90 [dBu] (標準)
			ダイナミック・レンジ	91 [dBu] (標準)
	Headphone output	6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック、[VOLUME MAIN] スライダーによるコントロールが可能。(AUDIO OUTPUT(Main)L/Mono 連動)		
		出カインピーダンス	33 [Ω]	
		最大出力レベル	32+ 32 [mW] 33 [Ω] 負荷	
		デジタル	オプティカル S/P DIF	フォーマット: 24 ビット、S/P DIF (IEC60958 EIAJCP-1201)
				48kHz サンプル・レート AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono, R と同じ信号をデジタル出力
オプション EXB-FW	オプティカル S/P DIF	6 チャンネル、24 ビット、48kHz サンプル・レート		
		AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono, R, AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 と同じ信号をデジタルで出力。		

オーディオ・インプット	アナログ	AUDIO INPUT 1, 2	6.3mm フォーン・ジャック (不平衡)	
			MIC/LINE 切り替えスイッチ、[LEVEL] (レベル調整) ノブ	
			入力インピーダンス	10 [kΩ]
			ヘッド・ルーム	12 [dB]
			入力レベル範囲 LINE	-29 [dBu] ~ +4 [dBu] 以上 (標準)
			入力レベル範囲 MIC	-54 [dBu] ~ -17 [dBu] 以上 (標準)
	ソース・インピーダンス	600 [Ω]		
デジタル	オプティカル S/P DIF	フォーマット: 24 ビット、S/P DIF (IEC60958 EIAJCP-1201)		
	オプション EXB-FW	48kHz サンプル・レート 2チャンネル、24 ビット、48kHz サンプル・レート		
コントロール・インプット		DAMPER (ハーフ・ダンパー対応)		
		ASSIGNABLE SWITCH、ASSIGNABLE PEDAL		
		TO KYBD (キーボード・アセンブリ部との接続用)		
MIDI		IN、OUT、THRU		
USB	USB 端子 (TYPE A) x 2		USB 規格 Ver. 2.0 に準拠、ハイスピード (480 Mbps 対応)	
	USB 端子 (TYPE B) x 1		MIDI インターフェイス	
オプション EXB-FW		KORG FireWire Audio/MIDI インターフェイス、FireWire 端子 x 2 MIDI インターフェイス 1 イン 1 アウト、オーディオ 2 イン 6 アウト Virtualized Hardware (バーチャライズド・ハードウェア) 機能		
電源		AC 電源端子、POWER スイッチ		
本体外形寸法 (mm) (W x D x H)	M3XP-M	673 x 202 x 82		
	M3XP-M + KYBD61	1,016 x 372 x 121 (M3XP-M を収納した状態)、1,016 x 372 x 171 (M3XP-M を起こした状態)		
	M3XP-M + KYBD73	1,189 x 371 x 131 (M3XP-M を収納した状態)、1,189 x 371 x 207 (M3XP-M を起こした状態)		
	M3XP-M + KYBD88	1,425 x 442 x 131 (M3XP-M を収納した状態)、1,425 x 442 x 207 (M3XP-M を起こした状態)		
本体重量	M3XP-M	4.8 kg		
	M3XP-M + KYBD61	14.1 kg		
	M3XP-M + KYBD73	17.3 kg		
	M3XP-M + KYBD88	26.5 kg		
消費電力	M3XP-M	35W		
	M3XP-M + KYBD61			
	M3XP-M + KYBD73			
	M3XP-M + KYBD88			
付属品	ブラケット (M3XP-M のみ)、AC コード、取扱説明書 (M3 オペレーション・ガイド) CD-ROM (M3 XP<Under>ANDED パラメーター・ガイド PDF、ボイスネーム・リスト PDF、KORG USB-MIDI ドライバ、M3 Editor/Plug-In Editor、など)			

オプション

EXB-RADIUS	RADIUS シンセサイザー・ボード
EXB-FW	FireWire ボード
EXB-M256	256MB サンプル・メモリー・エクステンション・ボード
MA-L	リフトアップ・アタッチメント
MA-T	ラック・トレイ
XVP-10	エクスペッション/ボリューム・ペダル
EXP-2	フット・コントローラー
DS-1H	ダンパー・ペダル
PS-1	ペダル・スイッチ

* 製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2008年10月)

索引

A

AIF 135
 Amp 59
 AMS ミキサー 54
 AMS (Alternate Modulation Source) 54
 Assignable Pedal 128
 ASSIGNABLE PEDAL 端子 45
 Assignable Switch 128
 ASSIGNABLE SWITCH 端子 45
 AUDIO INPUT 27, 147, 150, 154, 155
 AUDIO OUTPUT 16, 27, 151
 Auto Punch In 84

B

Bank/Combination Select 64
 Bank/Program Select 38
 BPM 72, 113

C

Category/Combination Select 64
 Category/Program Select 39
 CC#0/CC#32 40
 Combination Select 63
 Common FX LFO 158
 Common LFO 53

D

Dmod 157
 Dynamic MIDI 161

E

EDS (Enhanced Definition Synthesis) 7
 EG
 アンブ 60
 ピッチ 55
 フィルター 57
 EG (Envelope Generator) 53
 EQ 46
 EXB
 FW 199
 M256 103, 200
 RADIAS 38, 198
 Exclusive
 Group 132
 Solo 79
 EXL 135

G

Gch 70
 GE 159
 RTP 161
 選択 164, 168
 リアルタイム・パラメーター 160
 Global 125

I

Intensity 54

K

KARAMA
 KARMA とドラムトラック 185
 KARMA 159, 168
 オン/オフ 163, 165
 設定 168, 171, 175
 停止 125
 モジュール 159
 モジュール・パラメーター 161
 リンク 125

KCD 135
 KKS (KORG Komponent System) 8
 KMP 135
 KSC 135
 KSF 135

L

LFO 53
 スピード 53
 モジュレーション 58
 LFO1, LFO2 53
 Load GE Opt 168
 LOCATE 79
 Loop All Tracks 84

M

M3-M 9
 Mac OS X 35
 Manual Punch In 84
 MID 135
 MIDI/Tempo Sync 157
 MIDI 機器との接続 32
 MIDI チャンネル 40, 64, 71
 MIDI データ・ダンプ 135
 MIDI フィルター 71
 MIDI プログラム・チェンジ 40, 64
 Multi REC 85
 Multisample 104

O

Overdub 84
 Overwrite 83

P

Panel-SW Solo Mode 46, 67, 80
 PCG 135
 Perf RTP 161
 Power On Mode 126
 Program Select 37, 81

R

RAM メモリーへのサンプリング 103
 Realtime Controls Slider
 機能設定 192
 REC Resolution 82
 REMS 7
 RPPR 93

S

S/P DIF 15, 28, 103, 126
 Sample 104
 SEQ Mode 79
 SF2 141
 SNG 135
 Song Select 78, 81
 Status 71, 81, 101
 SW1, SW2 41
 機能設定 192
 フィードバック・レベル 157
 System Clock 126

T

TO MODULE 端子, TO MODULE
 (2nd) 端子 9
 Truncate 113

U

USB A 端子 32
 USB B 端子 29
 USB 機器の接続 32
 USB ストレージ・デバイス 32, 138
 USB ストレージ・デバイスへのサンプリング 103
 Use Zero 113

V

VALUE コントローラー 12, 22
 VALUE スライダー 44

W

WAV 135
Waveform 53
WAVE ファイル 135, 141
 ソングをリサンプリング 122
Windows XP 34

X

X-Y コントロール 43, 60
X-Y モーション 43
 データ消去 44
 レコーディング 43
X-Y モード 43

Z

ZOOM 113

ア

アフタータッチ 42
 カーブ 125
 ビブラート 55
 ワウ 58
アンブ 59
 EG 60
 モジュレーション 59

イ

移調 125
インサート・エフェクト 149, 151, 154
インターナル・メモリー 135
インデックス 106
 編集 115
イントラック・サンプリング 121

エ

エクスクルーシブ・イベント
 レコーディング 89
エクスターナル・コントロール 127
エディット
 コンビネーション 66, 68
 ソング 92
 ドラムキット 130
 プログラム 46, 50
 マルチサンプル、サンプル 106
エディット・セル 17
エディット・バッファー 137
エフェクト 149
 On/Off 151, 152, 153
 選択 151, 152, 154
 タイプ 149
 入出力 149
 バイパス 125
 ルーティング 151, 153, 154, 155
エフェクトを 151
エラーメッセージ 209
演奏データ 75

オ

オーディオ CD の作成 146
オーディオ機器の接続 27
オーディオ入力設定 126
オート・ソング・セットアップ 62, 74, 87, 175
オート・パンチ・イン 84
オーバー・ダブ 84
オーバー・ライト 83
オープン・サンプリング・システム 103
オプション 221
 取り付け 196
オルタネート・モジュレーション 54
音量 10, 42, 46, 53, 59, 60, 66, 67, 80, 81

カ

カットオフ周波数 57
カテゴリー 39, 64
カテゴリー・ネーム 129
カレンダー 144
カレンダー機能用バッテリー 197, 201

キ

キー・オフ 73
キーボード 42
キーボード・アセンブリ 9
キーボード・トラック 58, 59
キュー・リスト 76, 97
 ソングにコンバート 98

ク

グリッド 113
グローバル MIDI チャンネル 127

コ

工場出荷時の設定に戻す 195
コピー
 KARMA モジュール 168
 Step 97
 エフェクト 151
 オート・ソング・セットアップ 87
 オシレーター 52
 コンビネーション 88
 ソング 92, 98
 トラック 92
 パターン 92
 パッド 44
 プログラム 88
 小節 92
コントローラー情報 45
コントロール・サーフェス 10, 42, 180
コンバート
 キュー・リスト 98
 ドラムトラック・パターン 189
 マルチサンプル 116

コンビネーション 63
 エディット 66, 68
 エフェクト 153
 選択 63
コンピューターとの接続 29
コンペア 48, 69, 100, 105

サ

再生 78
サンプリング 103
 AUDIO INPUT 1 端子 108, 119
 KARMA フレーズ 118
 KARMA フレーズとギター音の
 ミックス 120
 エフェクト 110, 111, 154
サンプル 104, 114
 ドラムキットで使用 117
 不要なデータを削除 113

シ

シーケンサー 75
システム・クロック 203
ジョイスティック 41
 ディレイ・レベル 157
 ビブラート 55
 ロック 41
 ワウ 58
仕様 218
ショート・カット 194
シングル・プログラム 50

ス

スケール 72
 作成 129
スタンダード MIDI ファイル 100
ステータス 71, 81, 101
ステップ・レコーディング 86
スプリット 69, 70

セ

セーブ (保存) 135, 138
 トラック・リスト 148
設定パラメーター 75

ソ

ソフトウェア 33
 動作環境 33
ソロ 46, 67, 78, 80
ソング 75
 エディット 92
 エフェクト 153
 新規 81
 プレイバック 78
 レコーディング 81

タ

ダイナミック MIDI 161
 ダイナミック・モジュレーション 157
 タップ・テンポ 193
 タブ 17
 タブの選択 21
 ダブルサイズ・エフェクト 152
 ダブル・プログラム 50
 ダンパー・ペダル 28, 44

テ

ディスプレイ 17, 197
 ディチューン 72
 テイレイ
 ティンバー 73
 ティンバー 66
 データ・ファイラー 140
 デジタル・オーディオ機器の接続 126
 デモ演奏 5
 電源 25, 126
 電源コード 25
 テンプレート・ソング 82
 テンポ 82, 163, 179

ト

同期 101, 177, 187
 同時発音数 50
 トータル・エフェクト 149, 153
 トーン・アジャスト 48, 73
 パラメーターの割り当て 48
 ドライブ 60
 トラック 81
 ドラムキット 52, 130
 作成 131
 選択 52
 メモリー構成 130
 ドラムス・プログラム 50
 ドラムトラック 179
 オン/オフ 179, 181
 設定 183
 停止 126
 ドラムトラック・パターン
 作成 189
 選択 180, 181
 ドラムトラック・プログラム
 選択 180, 181
 トランスポーズ 72, 125
 トレモロ 59

ナ

名前を付ける 191

ノ

ノート・ナンバー 42
 ノッチ・フィルター 57

ハ

ハーフ・ダンパー 44
 ハイ・パス・フィルター 57
 ハイハットのクローズとオープンなどを自然に鳴らす 132
 波形データ 114
 パターン 76, 91
 パッド 44
 サンプルをアサイン 107
 割り当て 44
 パラメーター 17, 22
 パン 59, 66, 81
 バンク
 コンビネーション 64
 プログラム 38
 バンク・セレクト 40, 65, 71
 バンド・パス・フィルター 57
 バンド・リジェクト・フィルター 57

ヒ

ビープ音 126
 ピッチ 55
 EG 55
 ベンド 55
 ビブラート 55
 拍子 82, 91, 165

フ

ファイナライズ 147
 ファイル
 EXL 135
 KCD 135
 KSC, KMP, KSF 135
 MID 135
 PCG 135
 SNG 135
 WAV, AIF 135
 フィルター 56
 EG 57
 タイプ 57
 ルーティング 56
 ブースト 60
 フォーマット 144
 フット・スイッチ 28, 39
 フット・ペダル 28
 プリロード・データ 195
 プレイバック 78
 プログラム 37, 81
 EXB-RADIAS 38
 エディット 46, 50
 エフェクト 151
 選択 37
 タイプ 50
 プロテクト 126
 フロント・パネル 9

ヘ

ページの選択 21
 ベロシティ 42
 カーブ 125
 ベロシティ・クロスフェード 51, 69, 131
 ベロシティ・スイッチ 69, 70
 ベロシティ・スプリット 51

ホ

ボコーダー 155
 保存 23, 135
 ソング 99
 テンプレート・ソング 99
 ドラムキット 133
 プログラム 49
 マルチサンプル, サンプル 117
 リアルタイム・コントロール 47
 ボトム・パネル 16
 ポリフォニック 51, 72
 ポルタメント 55, 72

マ

マスター・エフェクト 149, 152
 マスター・トラック 76
 マニュアル・パンチ・イン 84
 マルチサンプル 51, 104, 115
 選択 51
 マルチ (マルチトラック・レコーディング) 85

ミ

ミュート 46, 67, 78, 80

メ

メディア 135, 217
 使用できるメディア 138
 セットアップ 138
 ロード 141
 メディア情報 148
 メニュー・コマンド 18, 23
 メモリー・プロテクト 138

モ

モード 19
 エフェクト 150
 ページ構成 50, 68, 77, 106, 125
 モードの選択 21
 モノフォニック 51, 72

ラ

- ライト (保存) 135
 - グローバル・セッティング 137
 - ドラムキット 137
 - プログラム、コンビネーション 136
- ライト/セーブ 23

リ

- リア・パネル 15
- リアルタイム・コントロール 47
- リアルタイム・レコーディング 83, 85
- リセット 69, 193
 - コントロール・サーフェス 43
 - リアルタイム・コントロール 47
- リップング 116
- リネーム 191
- リボン・コントローラー 41
 - ピッチ 55
 - ロック 41
- リンク 180

ル

- ループ 79, 112
- ループ・オール・トラックス 84

レ

- レイヤー 51, 69, 70
- レコーディング 81
 - KARMA 175
 - RPPR 94
 - オート・ソング・セットアップ 87
 - コントロール・サーフェス 90
 - ステップ 86
 - パターン 91
 - パラメーター・チェンジ 89
 - 複数のMIDIトラック 88
 - リアルタイム 83, 85
- レゾナンス 57

ロ

- ローカル・コントロール 31, 127
- ロード
 - システム・バージョンアップ・データ 143
- ロード (読み込む) 141
 - プリロード・データ 195
 - ソング (.SNG) 142
 - バンク単位 142
- ロー・パス・フィルター 57
- ロケーション 79

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(5355)5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470