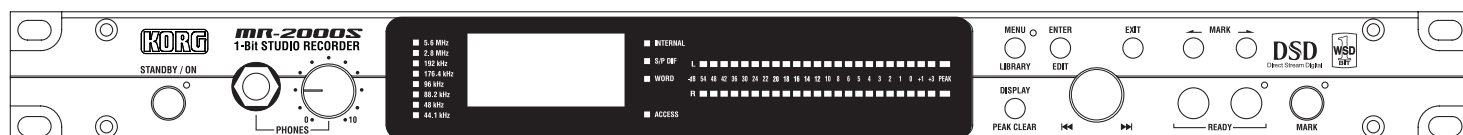


MR-2000S **1-Bit STUDIO RECORDER**

取扱説明書



KORG

DSD
Direct Stream Digital



J 2

安全上の注意

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。



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。感電やショートのおそれがあります。
- ・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以外のことは絶対にしない。



- ・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、必ずプラグを持つ。
- ・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。
- ・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、強酸性のポリッシャーは使用しない。
- ・不安定な場所に置かない。本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・本製品の上に乘ったり、重いものをのせたりしない。本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損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。電源がオンのときに振動や衝撃が加わると、ハードディスク上のデータが失われることがあります。また、ハードディスクの損傷、または製品内部を損傷するなどの、故障の原因になります。特に、ハードディスクがアクセス中のときは振動、衝撃に非常に弱いので、十分に注意してください。

- ・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、ハードディスク・ドライブ、または製品内部に、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。

内蔵ハードディスクの使用上の注意事項

- ・電源のオンとオフを、頻繁に繰り返さないでください。

電源をオンにすると、ハードディスク・ドライブへのアクセスが開始されます。アクセス中に電源をオフにすると、ハードディスク上のデータが失われたり、ハードディスク・ドライブや製品内部を損傷するなどの故障の原因になります。電源をオフにした後、再度オンにする場合は、10秒ほど待って電源を入れてください。

操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によってハードディスクが破損した場合は、保証期間内であっても有償交換になることがあります。

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。

*すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。



本製品は、株式会社 高度圧縮技術研究所社のMP3デコーダーISC-MP3 BF532 d Korgを搭載しています。



目次

安全上の注意	2	9. プロジェクト内の移動（マークを使う）	23
		マークの登録	23
		マーク・リストの確認	23
		マークを使った移動と確認	24
		マークの編集	24
目次	3	そのほかの機能	26
はじめに	4	再生モード	26
特長	4	プレイ・リスト（PLAY LIST）	26
接続例	4	プレイ・リストの作成	26
各部の名称と働き	5	プレイ・リストの確認	27
フロント・パネル	5	プレイ・リストの編集	27
リア・パネル	7	録音モード	29
画面と操作	8	プロジェクトの録音フォーマット	
ホーム画面とメニュー・リスト画面	8	(New Project Type)	29
パラメーターの選択、値の設定	8	WAV（BWF）選択時の設定	29
基本的な使い方	9	DFF、DSF、WSD 選択時の設定	29
1. 電源の準備	9	ファイル・フォーマットと録音可能時間	29
2. モニター機器の接続	9	システム設定（SYSTEM）	30
3. 電源のオン、オフ	9	LCD コントラスト（LCD Contrast）	30
電源オン	9	同期クロックの設定（Clock Source）	30
電源オフ（スタンバイ）	9	アナログ規定レベルの設定（Reference Level）	31
4. デモ・プロジェクトの再生	10	マーク・モードの設定（Mark Mode）	31
再生する	10	デバイスの情報（Device Info）	31
一時停止（ポーズ）する	10	DSD フィルター設定（DSD Filter）	31
再生を止める	10	プロジェクト・ネームの設定（Project Name）	32
再生中に聞きたい場所を探す	10	システム設定のリセット（Factory Reset）	32
5. ホーム画面の表示	11	ハードディスクのフォーマット（HDD Format）	33
6. 録音	12	ソフトウェア・アップデート（SoftwareUpdate）	33
入力ソースの選択	12	コンピューターとの連携	34
録音フォーマットの選択	13	USB モード	34
入力レベルの調整	14	ハードディスクの構成とファイル	35
録音開始、終了	15	録音したプロジェクトの	
録音操作のロック機能（REC Lock）	15	オーディオ・ファイルの活用	37
7. こんなときは（再生 / 編集）	16	付録	38
再生するプロジェクト / ファイルを選ぶ	16	故障かな？と思ったら	38
編集するプロジェクト / ファイルを選ぶ	17	USB	38
8. こんなときは（全般）	18	各種のメッセージ	39
ホーム画面のカウンター表示を変える	18	仕様	40
メーターのピーク・ホールド表示を変える	18	主要各部	40
日時の設定をする	19	主要規格	41
プロジェクト / ファイルの名前を変える	20	付属品	41
プロジェクトを保護する	21	デモ・プロジェクト	41
プロジェクト / ファイルを削除する	21	索引	42
プロジェクト / ファイルの詳細を知りたい	22		

はじめに

このたびは、コルグ1ビット・スタジオ・レコーダー MR-2000Sをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。本機を末永くご愛用いただくためにも、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。また、取扱説明書は大切に保存してください。

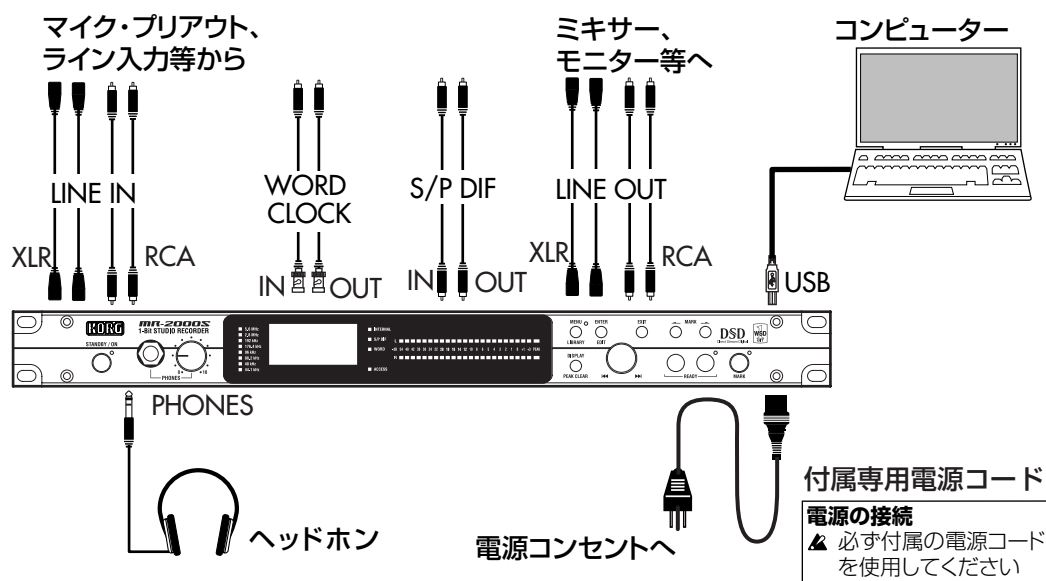
特長

MR-2000Sは、DVD オーディオ・フォーマット (24bit/192kHz)、および SACD (スーパー・オーディオ CD) クオリティのフォーマット (1bit/2.8MHz)、さらに高品位な 1bit/5.6MHz フォーマットの録音・再生ができる超高音質レコーダーです。また、コンピューターやポータブル・デジタル・オーディオ機器に多く用いられている、MP3 フォーマットを再生することもできます。

MR-2000Sは長時間の録音に対応するために、大容量ハードディスクを内蔵しています。さらに、録音したデータは、USB ストレージの機能を使ってコンピューターに取り込んだり、逆にコンピューターから音楽データを転送したりすることを簡単に行うことができます。

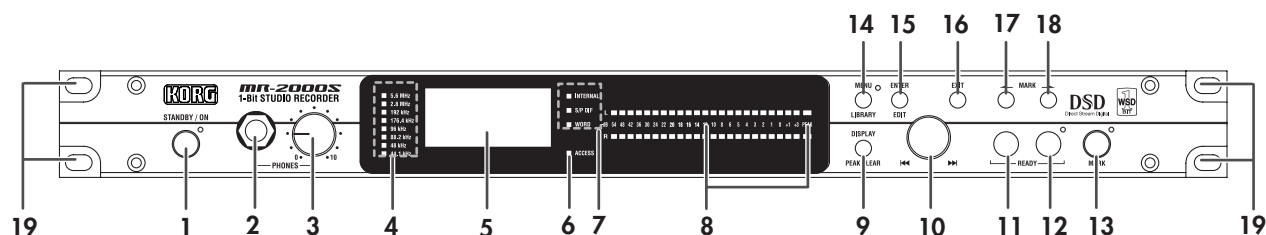
また、コンピューターに録音したファイルを取り込んだり、同梱のオーディオ・フォーマット変換アプリケーション “AudioGate” を使って、フォーマットの変換や編集をすることができます。

接続例



各部の名称と働き

フロント・パネル



1. 電源ボタン、電源LED

本機のオン、オフ（スタンバイ）を行います。これに合わせて電源LEDが、オン時には緑の点灯、オフ（スタンバイ）時には赤の点灯になります。

note 電源コードを抜くと完全オフになり、電源LEDは消灯します。再び電源コードを接続したときは、オフ（スタンバイ）状態に復帰するまで約1秒かかります。

▲ オフ時にはシャットダウン作業が自動的に行われるので、ディスプレイが消灯するまで電源コードを抜かないでください。

2. PHONES 端子

ヘッドホンを接続します。

3. PHONES ツマミ

ヘッドホン端子の音量を調整します。

4. サンプリング周波数インジケータ

現在再生中のプロジェクト（→p.10）/ファイル、または録音中のプロジェクトの、サンプリング周波数のLEDを点灯します（→p.29）。

ただし、同期クロックの設定を S/P DIF、Word Clock（外部）に設定した場合、本機と外部機器のサンプリング周波数が一致していないときは、外部機器のサンプリング周波数のLEDが点滅します（→p.30）。なお、録音時に同期がとれていないときは、インジケータは点灯しません。

5. ディスプレイ

録音、再生時のカウンター、プロジェクト（→p.10）/ファイル情報や各種パラメーターが表示されます。

6. HDD アクセス・インジケータ

録音や再生時など、内蔵ハードディスクにアクセスしているときに点灯します。

▲ インジケータの点灯中は、本機の電源を切ったり、本機に振動や衝撃を与えないでください。

7. クロック・ソース・インジケータ

現在の同期クロックを表示します（→p.30）。ただし、録音時に同期がとれていないときは、インジケータが点滅します。また、録音フォーマットが DSD で 44.1 kHz が検出されないときは点滅、検出できているときは点灯します。

8. レベル・メーター

録音（待機状態含む）や再生中に L/R 音声レベルを表示します。メーター内の PEAK が点灯しないように入力レベルを調整します。また、DISPLAY ボタンを長押しして PEAK を消灯することができます。なお、メーターの目盛りは、リファレンス・レベルのインジケータも兼ねていて、設定値が常に点灯しています。

9. DISPLAY ボタン

ディスプレイにホーム画面を表示しているときに、このボタンを押して画面のカウンター表示部に表示する内容（→p.18）を切り替えます。

10. ダイヤル

プロジェクト（→p.10）/ファイルの選択や各画面でパラメーターの選択、値を設定するときなどに使用します。また、録音待機時にはレベルを調整します。

11. 停止ボタン

録音、再生を停止します。

12. 再生/ポーズ・ボタン、再生LED

録音、再生を開始します。録音、再生中に押すとポーズ（一時停止）になります。再生中はLEDが点灯し、ポーズのときは点滅に変わります。なお、再生しているプロジェクト（→p.10）/ファイルを早送り、早戻ししているときはLEDが早い点滅になります。

13. 録音ボタン、録音LED

ボタンを押すと録音待機（LEDが点滅）になり、再生/ポーズ・ボタンを押すと録音を開始（LEDが点灯）します。

再生、または録音中にボタンを押すとマークを登録（→p.23）します。

録音待機時や録音一時停止中にこのボタンを押して、録音を終了することもできます。

14. MENU ボタン、メニューLED

ディスプレイに表示させる情報や、パラメーターを選ぶメニュー・リスト画面を表示します。このときメニューLEDが点灯します。MENU ボタンを押すたびに、ホーム画面とメニュー・リスト画面が入れ替わります。

ホーム画面で再生、または停止中にMENU ボタンを長押しした場合には、再生モード（→p.26）の設定によって、プロジェクトの選択画面やプレイ・リスト画面を表示します。

15. ENTER ボタン

各種パラメーターの選択、値の確定、各種機能の実行、およびメニュー・リスト画面で次の画面に入るときなどに使います。

ホーム画面のときに長押しすると、現在選択しているプロジェクト/ファイルの編集画面へ移動し、“MARK LIST”、“PLAY LIST”の各画面リストが表示されているときに長押しすると、選択された項目の編集画面に移動することができます。

16. EXIT ボタン

実行のキャンセル、およびメニュー・リストの各編集画面から元の画面へ戻るときなどに使用します。

17. 早戻しボタン

早戻し、マークへの移動などに使用します。

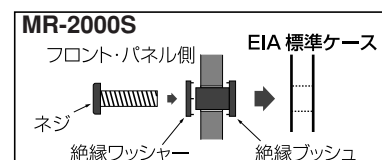
18. 早送りボタン

早送り、マークへの移動などに使用します。

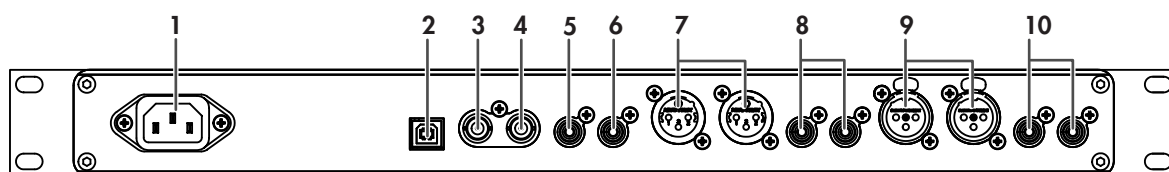
19. ラック取り付け穴

図のように、付属のネジ、絶縁ワッシャー、絶縁ブッシュでEIAの標準ケースへ取り付けます。

▲ 本機をEIAの標準ケースに取り付ける場合は、放熱のための空間や、後部すき間を十分に取るようにしてください。



リア・パネル



1. AC 電源端子

付属の電源コードを接続します。

2. USB 端子

USB ケーブルを使用してコンピューターと接続します。

3. WORD CLOCK OUT 端子

プロジェクト (→p.10) / ファイルの同期用ワード・クロックを出力します。

note 1 bit フォーマット時は、44.1 kHz を出力します。

4. WORD CLOCK IN 端子

外部からの 44.1 kHz ~ 192 kHz の同期用ワード・クロックを入力します。

note 1 bit フォーマット時に、外部からの同期ワード・クロックを使用するときは、44.1 kHz を入力すると正常に動作します。

5. S/P DIF OUT 端子 (COAXIAL)

S/P DIF デジタル信号 (IEC60958) の出力端子です。

プロジェクト (→p.10) / ファイルのフォーマットが “WAV” のときは、LINE OUT 端子と同じ音声を、サンプリング周波数とビット数で出力します。

note MP3 のときはビット数が 16 bit で固定されます。1 bit フォーマットのときは信号を出力しません。

6. S/P DIF IN 端子 (COAXIAL)

S/P DIF デジタル信号 (IEC60958) の入力端子です。

7. バランス出力端子 (XLR)

XLR 端子が使用できるバランス型出力です。RCA 端子と同じ音声を出力します。

8. アンバランス出力端子 (RCA)

RCA 端子が使用できるアンバランス型出力です。XLR 端子と同じ音声を出力します。

9. バランス入力端子 (XLR)

XLR 端子が使用できるバランス型入力です。

10. アンバランス入力端子 (RCA)

RCA 端子が使用できるアンバランス型入力です。

画面と操作

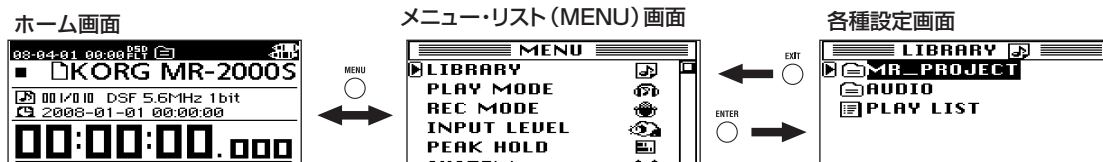
ホーム画面とメニュー・リスト画面

本機は電源をオンにしたときは、ディスプレイにホーム画面が表示されます。

ホーム画面のときにMENUボタンを押すと、各種の設定や情報画面に進むメニュー・リスト (MENU) 画面が表示されます。各種の設定は、この画面からダイヤルとENTERボタンを使って行います。

メニュー・リスト (MENU) 画面のときにMENUボタンを押すと、ホーム画面に戻ります。



このようにMENUボタンを押すたびに、メニュー・リスト (MENU) 画面とホーム画面が切り替わります。




note 再生時にMENUボタンを長押しすると、再生モード (→p.26) によって各ライブラリー選択画面やプレイ・リスト画面になります。設定が終わったらEXITボタンを押して前の画面に戻ります。

note ホーム画面のときにENTERボタンを長押しすると、現在選択しているプロジェクト/ファイルの編集画面へ移動し、“MARK LIST”、“PLAY LIST”の各画面リストが表示されているときにENTERボタンを長押しすると、リストの編集画面に移動することができます。

パラメーターの選択、値の設定

本機では、ダイヤルを回して選択し、ENTERボタンを押して確定することでパラメーターや、値の設定などを行います。なお、ダイヤルを回すと選択している項目が、選択アイコン“”または“”の移動で確認できます。

選択アイコンの“”は、ENTERボタンを押すと、新たな設定画面があることを示しています。

パラメーターの選択、値の設定はダイヤルを回して選択アイコンを移動、または値を変化させ、ENTERボタンを押すことで確定します。この一連の操作を本機では「選択確定する」と表現します。

選択確定したときにパラメーターによっては、新たな設定画面が表示されたり、チェック・ボックスにチェックがついたりします。

新たな設定画面で設定をしたときは、EXITボタンを押して、1つ前の画面に戻ります。



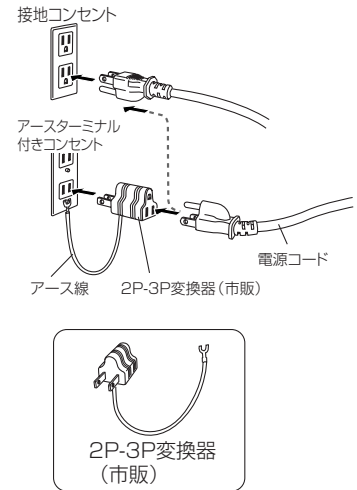
基本的な使い方

1. 電源の準備

付属の電源コードのプラグをコンセントに接続してください。

本機リア・パネルのAC電源端子に電源コードを接続します。
電源コードを接続すると、約1秒でオフ（スタンバイ）になり、電源LEDが赤く点灯します。

- ⚠ 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に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。



2. モニター機器の接続

出力端子にモニター機器を接続します。XLR端子またはRCA端子で接続します。

ヘッドホン端子にステレオ・ヘッドホン接続します。ヘッドホンの音量はPHONESツマミで調整します。

- ⚠ ヘッドホン接続しても、音声は出力端子から出力されます。

3. 電源のオン、オフ

本機はハードディスクを搭載するコンピューターと同等の精密機器です。
電源のオン、オフには、これから説明する手順を必ず守って行ってください。

電源オン

電源ボタンを押してください。

電源LEDが緑点灯に変わり、オープニング画面が表示された後、ホーム画面が表示されます。



電源オフ（スタンバイ）

電源ボタンを2秒以上押してください。シャットダウン画面が表示され、数秒後に自動的にオフになり、電源LEDが赤点灯に変わります。

- ⚠ オフになる前に、電源コードを抜くとデータや、本機の内部回路を破損する場合があります。

- ⚠ 電源コードを抜くときは、電源LEDが赤く点灯し、必ず画面が消えていること（電源オフ）を確認して行ってください。

note 電源コードを抜くと完全にオフの状態になり、電源LEDは消灯します。



4. デモ・プロジェクトの再生

本機にはDFF（DSDIFF）フォーマットで録音された、高音質、高品位なデモ・プロジェクトが入っています。これを再生してみましょう。

note 工場出荷時は、クロック・ソース（→p.30）がInternalに設定されています。

プロジェクトとは

本機で録音をすると、オーディオ・ファイルとプロジェクト・ファイル（プロテクトやマーク情報など）が作成されます。この2つのファイルをまとめたものを“プロジェクト”と呼び、本機の操作上は1つのオーディオ・ファイルのように操作することができます（35ページ「ハードディスクの構成とファイル」参照）。

再生する

電源をオンにしたら、ホーム画面上にデモ・プロジェクトが表示されているのを確認して、再生/ポーズ・ボタンを押します。
本機で録音したデモ・プロジェクトが再生されます。

note デモ・プロジェクト以外が表示されているときは、16ページの「再生するプロジェクト/ファイルを選ぶ」を参照して、デモ・プロジェクトを選んでください。



クイック・プレイ機能

本機は、再生/ポーズ・ボタンを押してから、データを読み込んだ後で再生を開始します。このため、ボタンを押して再生を開始するのまでに多少の時間がかかります。

他の機器とタイミングを合わせて再生するときには、このクイック・プレイ機能を使います。

停止中に、停止ボタンを押しながら再生/ポーズ・ボタンを押すとホーム画面のレコーダの状態表示が一時停止になり、再生LEDが速く点滅してから、通常の点滅になります。

そのあと、再生/ポーズ・ボタンを押すと、押したと同時にプロジェクト/ファイルの先頭から再生が始まります。



一時停止（ポーズ）する

再生中に再生/ポーズ・ボタンを押すと、その場所で一時停止し再生LEDが点滅します、もう一度再生/ポーズ・ボタンを押すと、停止位置から再生を再開します。

再生を止める

再生中に停止ボタンを押します。

次に再生/ポーズ・ボタンを押すと、現在選んでいるプロジェクト/ファイルの先頭から再生を開始します。

再生中に聞きたい場所を探す

再生中は、早戻しボタンを押している間だけプロジェクト/ファイルの前方向に移動し、離すとその位置から通常の再生を始めます。また、早送りボタンを押している間だけプロジェクト/ファイルの後方向に移動し、離すとその位置から通常の再生を始めます。

停止/一時停止時は、ボタンを押している間だけ移動して、ボタンを離すとその位置で停止/一時停止します。なお、このときは音声は再生しません。

note プロジェクトにマークを登録することで、すばやく移動することもできます（→p.23参照）。

5. ホーム画面の表示

電源をオンにすると、ディスプレイにはホーム画面が表示されます。また、この画面はメニュー・リスト (MENU) 画面のときにMENUボタンを押しても表示することもできます。
この画面では、本機の動作状態や録音再生フォーマットなどを確認することができます。



カレンダー表示

現在の日時 (→p.19) が表示されます。

DSD フィルター表示

DSD フィルターのオンのときに表示されます。(→p.31)

再生モード表示

現在の再生モードをアイコン (→p.26) で表示します。

オール/シャッフル表示

全曲再生、シャッフル再生、全曲シャッフル再生を設定したときに表示されます。設定していないときは表示されません (→p.26)。

リピート表示

リピート再生を設定したときに表示されます。設定していないときは表示されません (→p.26)。

オート・ポーズ表示

オート・ポーズを設定したときに表示されます。設定していないときは表示されません (→p.26)。

入力ソース表示

現在の選択している入力ソースがアイコン (→p.12) で表示されます。

レコーダーの状態

現在のレコーダーの状態が録音 (●)、再生 (▶)、停止 (■) などのシンボルで表示されます。

REC Lock表示

録音操作ロック機能をオンにしたときに表示されます。
設定していないときは表示されません (→p.15)。

プロジェクト/ファイル名 (カレント・プロジェクト/ファイル)

現在選ばれているプロジェクト/ファイル名とアーティスト、タイトル情報が表示されます。

▲ アーティスト、タイトル情報は、本機では入力できません。付属のAudioGateや他の編集ソフト、または情報が入力できる録音機で設定したものが表示されます。

フォルダー内の順番/総数表示

カレント・プロジェクト/ファイルのフォルダー内の順番と、フォルダー内のプロジェクト/ファイルの総数を表示します。

プロジェクト/ファイル・フォーマット表示

カレント・プロジェクト/ファイルのフォーマットが表示されます (→p.29)。

録音/編集カレンダー表示

カレント・プロジェクト/ファイルの録音、または最後に編集した日時が表示されます (→p.19)。

プロテクト表示

カレント・プロジェクトにプロテクトがかかっているときに表示されます。

オフのときは表示されません (→p.21)。

カウンター表示

カウンターに進行時間、残量時間を表示します (→p.18)。

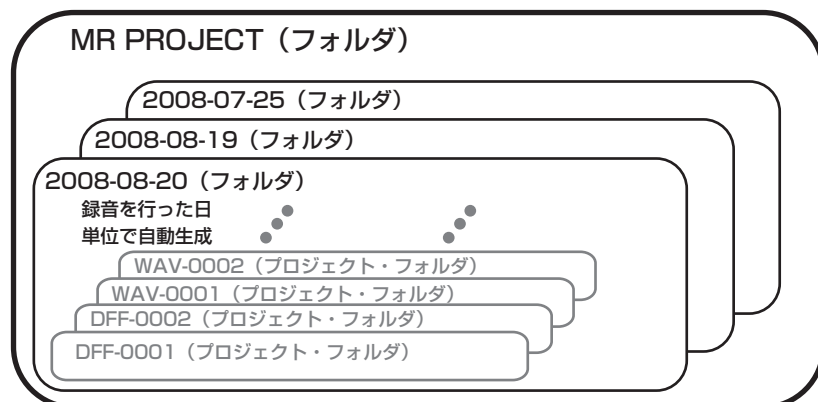
プロジェクト/ファイルの再生位置表示

カレント・プロジェクト/ファイルの全体の長さに対して、現在のカウンター数値の位置がどのあたりかをグラフで表示します。

6. 録音

note 日時を設定 (→p.19) すると、プロジェクトや日付フォルダごとに、正確な日時情報を付加することができます。ただし、電源コードの接続を外した状態では、約 1 週間で内蔵時計の動作が止まります。長時間電源コードの接続を外したときは、電源コードを接続後に、日時の設定をやりなおしてください。

本機は、プロジェクトの管理がしやすいように、録音した日単位で自動的に日付フォルダが作られます。この中にプロジェクトと呼ばれるオーディオ・ファイルと、その設定ファイルを含むフォルダが録音するたびに作られていきます。このときプロジェクト・フォルダには自動的に名前が付けられます (→p.35)。



なお、この名前は録音終了後リネームすることができます (→p.20)。

本機では、このプロジェクト・フォルダがオーディオ・ファイルと同じように認識されます。

入力ソースの選択

使用する入力ソースの選択をします。録音待機時、録音時に入力される音声は、設定した端子の入力音のみになります。

note 工場出荷時はクロック・ソース (→p.30) が Internal に設定されています。

! “S/P DIF” を選択しているときに 1 bit フォーマットで録音をしようとすると、エラー・メッセージが表示されます。

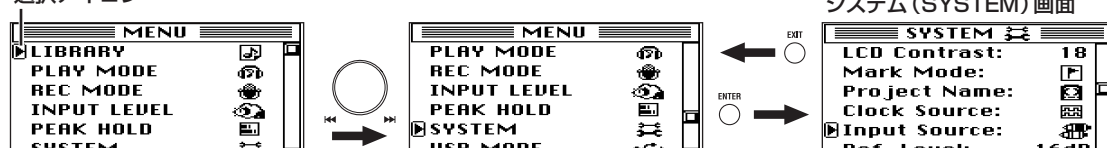
1. MENU ボタンを押して、メニュー・リストからダイヤルを回して “SYSTEM” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

システム (SYSTEM) 設定画面が表示されます。

2. システム (SYSTEM) 設定画面でダイヤルを回して “INPUT SOURCE” を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

入力ソース (INPUT SOURCE) の設定画面が表示されます。

選択アイコン



3. ダイヤルで入力ソース (Source) を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

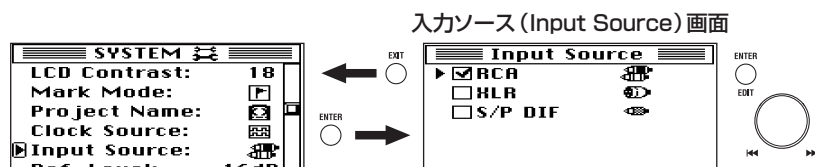
選択確定した端子タイプのチェック・ボックスにチェックがつきます。

XLR：バランス型アナログ入力

RCA：アンバランス型アナログ入力

S/P DIF：デジタル入力

- ▲ S/P DIFを選択したときは、録音待機中および録音中は、ここでの設定に関わらずクロック・ソース (→p.30) がS/P DIFに切り替わり、クロック・ソース・インジケータもS/P DIFに変わります。ただし、クロック・ソース設定値は保存されているので、停止時および再生時には設定されたクロック・ソースに戻ります。



4. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押してメニュー・リスト画面に戻り、MENU ボタンを押してホーム画面に戻ります。

録音フォーマットの選択

録音するフォーマット (形式) を選択します。録音する毎に、選択している録音フォーマットで新しいプロジェクトが作成されます。

note 初期設定は、DFF、5.6MHzです。

1. MENUボタンを押して、メニュー・リストからダイヤルを回して “REC MODE” を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

録音モード (REC MODE) の設定画面が表示されます。

選択アイコン

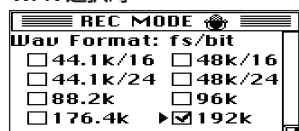


2. ダイヤルを回して録音プロジェクト・タイプ (Project Type) を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

選択確定したファイル・タイプのチェック・ボックスにチェックがつきます。

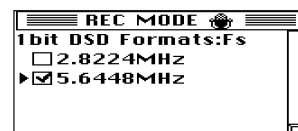
WAV (BWF)、DFF、DSF、WSD の中から選びます。各ファイル・タイプの詳細は、29 ページの「プロジェクトの録音フォーマット (New Project Type)」をご覧ください。

WAV選択時



または

DFF、WSD、DSF選択時



3. WAV (BWF) にチェックをつけたときは、ダイヤルを回して Wav Format: fs/bit 設定のビット数とサンプリング周波数を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
DFF、DSF、WSDにチェックをつけたときは、1bit DSD Format: Fs 設定のサンプリング周波数を選択確定します。
4. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押してメニュー・リスト画面に戻り、MENU ボタンを押してホーム画面に戻ります。

入力レベルの調整

録音ボタンを押し（録音LED が点滅）録音待機状態にして、入力レベルの調整を行います。

デジタル入力の場合（インプット・ソース：S/P DIF）

入力レベル設定は不要です。

アナログ入力の場合（インプット・ソース：RCA、XLR）

入力レベルは、0.25dB 単位で設定できます。範囲はインプット・ソースやリファレンス・レベルによって異なります。

インプット・ソース	RCA	XLR				
リファレンス・レベル	設定無し	− 12dB	− 14dB	− 16dB	− 18dB	− 20dB
設定範囲 (dB)	− 60~21	− 60~19	− 60~21	− 60~23	− 60~25	− 60~27

note バランス入出力時のアナログの規定レベル（リファレンス・レベル）を変更するときは、31 ページの「アナログ規定レベルの設定（Reference Level）」をご覧ください。

1. MENU ボタンを押して、メニュー・リストからダイヤルを回して“INPUT LEVEL”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
入力レベル（INPUT LEVEL）の設定画面が表示されます。



2. ダイヤルを回して入力レベルのリンク設定を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

LR Link: ダイヤルを回すと左右の入力レベルが同時に増減します。レベル・メーターの目盛り“0”を超えないように、ダイヤルでゲインの値を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

Indivi.: LR 別々にレベルを調整します。操作3以降を行います。

3. ダイヤルを回して InL Gain（または InR Gain）を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが“▶”から“◀”に変わり、ゲインの値が反転表示になります。

4. ダイヤルを回してゲインの値を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

選択アイコンが“▶”から“◀”に変わります。これを左右別に行います。
目盛りの0を超えないように調整します。



5. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押して、メニュー・リスト画面に戻り、MENU ボタンを押してホーム画面に戻ります。

録音開始、終了

本機は、録音するたびにプロジェクトと呼ばれるオーディオ・ファイルと、その設定ファイルを含むフォルダが次々に作られていきます。このときフォルダには自動的に名前が付けられます。(→p.36)

なお、この名前は録音終了後リネームすることができます(→p.20)。

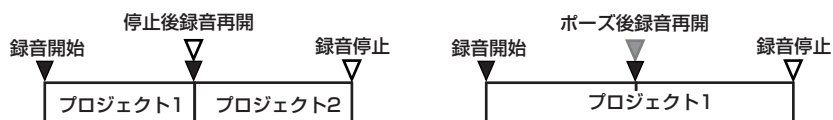
本機は、このプロジェクト・フォルダがオーディオ・ファイルと同じように認識されます。

1. 録音待機状態から録音を開始するには、再生/ポーズ・ボタンを押します。

再生LEDが点灯し、録音LEDは点滅から点灯に変わります。

2. 録音を一時停止するときは、再生/ポーズ・ボタンを押します(録音LEDが点滅)。再開するときは、もう一度再生/ポーズ・ボタンを押します(録音LEDと再生LEDが点灯)。

録音中に一時停止をしても、新たなプロジェクトは作られず、オーディオ・ファイルが分割された1つのプロジェクトになります。



3. 録音を終了するには、停止ボタンを押します。

録音LEDと再生LEDが消灯します。

録音操作のロック機能 (REC Lock)

ディスプレイにホーム画面が表示されているときの録音待機および録音中は、ENTER ボタンを長押しして録音操作をロックすることができます。

このロックが有効なときは、ホーム画面の上部にREC Lockアイコン(→p.11)が表示され、録音停止や録音待機の解除、録音中の一時停止を行うことができません。

またこのとき、無効な操作を行うと画面にメッセージが表示されます。

録音操作のロック機能を解除するときは、もう一度ENTERボタンを長押しして画面のREC Lockアイコンを消します。

7. こんなときは（再生 / 編集）

再生するプロジェクト / ファイルを選ぶ

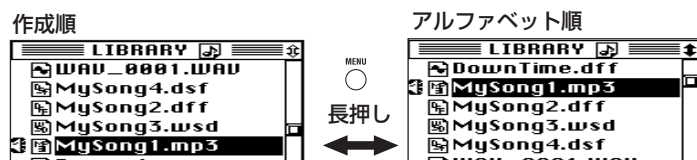
ダイヤルで、または各リストから、再生プロジェクト / ファイルを選びます。

note 電源オン時には、最後に選んでいたプロジェクト / ファイルが選ばれます。

プロジェクト / ファイルの並びについて

ライブラリー選択画面のフォルダ内のプロジェクト / ファイルの並びは、作成順（FAT 順）になっていますが、これをアルファベット順にソートして表示することもできます。

MENU ボタンを長押しするたびに、ライブラリーがアルファベット順、作成順と切り替わります。



ダイヤルでプロジェクト / ファイルを選ぶ

ディスプレイがホーム画面のときに再生、停止中にダイヤルを回すことで、現在選択しているフォルダやプレイ・リスト内のプロジェクト / ファイルを選択することができます。

ダイヤルを回すと、その位置にあるプロジェクト / ファイル名が表示され、そのまま約 2 秒経過するとその表示されたプロジェクト / ファイルが選択され、停止または再生します。

各リストからプロジェクト / ファイルを選ぶ

1. MENU ボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面でダイヤルを回して“LIBRARY”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面が表示されます。

MR Project : 本機で録音したプロジェクトのライブラリーです。

Audio : 本機以外の機器で作成されたオーディオ・ファイルが入ったフォルダです。

Play List : プレイ・リストです (→p.26 参照)。

2. ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面でダイヤルを回して“MR Project”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

日付フォルダが並んだ日付フォルダ選択画面が表示されます。

note ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面から“Audio”を選択確定したときは、操作 3 は不要です。

3. 日付フォルダ選択画面で、ダイヤルを回して選択するプロジェクトが含まれるフォルダを選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

プロジェクト選択画面が表示されます。



4. プロジェクト選択画面でダイヤルを回してプロジェクトを選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
新たに選択したプロジェクト名が表示されたホーム画面が表示されます。



note ディスプレイがホーム画面のときに MENU ボタンを長押しすると、現在選択しているプロジェクト / ファイルが含まれる選択画面を表示する（操作4.）ことができます。

編集するプロジェクト / ファイルを選ぶ

現在選択中のプロジェクト / ファイルを編集する

ディスプレイがホーム画面のときに ENTER ボタンを長押しして、プロジェクト / ファイルの編集画面を表示します。

別のプロジェクト / ファイルを編集する

1. 16ページの「各リストからプロジェクト / ファイルを選ぶ」の操作1～3を参照してください。
2. プロジェクト / ファイル選択画面で、ダイヤルを回して編集するプロジェクト / ファイルを選択し、ENTER ボタンを長押しします。
選択したプロジェクト / ファイルの編集画面が表示されます。

8. こんなときは（全般）

ホーム画面のカウンター表示を変える

ホーム画面が表示されているときに、DISPLAY ボタンを押します。
ボタンを押すたびに、カウンター表示が以下のように変わります。

再生、停止時	表示なし⇒REMAIN⇒TOTAL⇒TOTAL REMAIN⇒REC REMAIN⇒表示なし⇒...
録音待機、録音時	表示なし⇔REC REMAIN

表示なし：カレント・プロジェクト/ファイルの先頭を0にした絶対時間を表示します。

REMAIN：カレント・プロジェクト/ファイルの残り再生時間を表示します。

TOTAL：カレント・フォルダ内またはプレイ・リスト再生の、プロジェクト/ファイル全体の経過時間を表示します。

TOTAL REMAIN：カレント・フォルダ内、またはプレイ・リストの再生残り時間の表示を行います。

REC REMAIN：カレント・プロジェクトのフォーマットで、録音可能な残り時間の表示を行います。

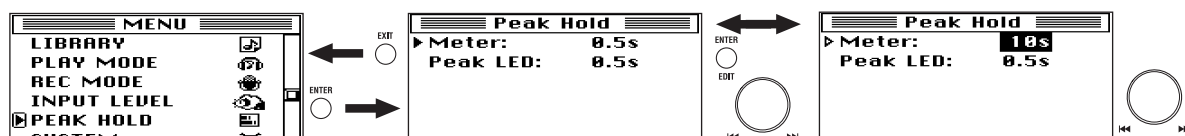
メーターのピーク・ホールド表示を変える

メーターのピーク値とPEAK表示の点灯のホールド時間を、別々に設定することができます。
設定できるホールド時間は、0、0.5、1、2、3、4、10秒と∞（常に表示）になります。

1. MENU ボタンを押して、メニュー・リスト（MENU）画面でダイヤルを回して“PEAK HOLD”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

ピーク・ホールド設定（PEAK HOLD）画面が表示されます。

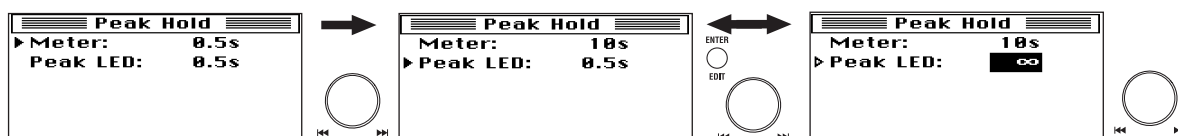
 レベル・メータのPEAK表示が点灯しているときは消灯します。



2. ダイヤルを回して“Meter”（メーター・ピーク保持時間）を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わり、ホールド時間が反転表示になります。

3. ダイヤルで、ホールド時間を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わります。

4. ダイヤルを回して“Peak LED”（ピーク表示保持時間）をダイヤルで選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わり、ホールド時間が反転表示になります。



5. ダイヤルで、ホールド時間を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わります。

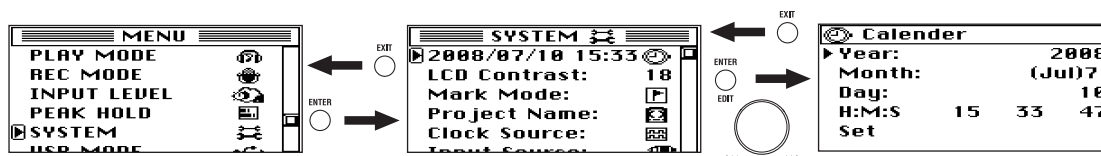
6. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押してホーム画面に戻ります。

日時の設定をする

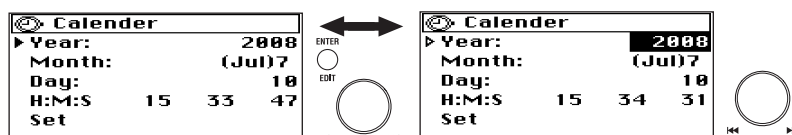
内蔵時計を合わせます。

1. MENUボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面でダイヤルを回して“SYSTEM”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
システム設定 (SYSTEM) 画面が表示されます。

2. ダイヤルを回して上段の日時表示を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
日時設定 (Calender) 画面が表示されます。



3. ダイヤルを回して“Year” (年) を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▷” に変わり、年表示が反転表示になります。
4. ダイヤルを回して年を選択してから、ENTERボタンを押し確定します。
選択アイコンが、“▷” から “▶” に変わります。



5. 同様に、“Month” (月)、“Day” (日)、“Hour” (時間)、“Minute” (分)、“Sec” (秒) を選択確定します。
6. 設定が終わったら、ダイヤルを回して“Set”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。

⚠ 電源コードの接続を外した状態では、約 1 週間で内蔵時計の動作が止まります。長時間電源コードの接続を外したときは、電源コードを接続後に、日時の設定をやりなおしてください。

⚠ 設定中の時刻は進みません。

プロジェクト/ファイルの名前を変える

文字数は最大16文字で、使用できる文字はアルファベットの太文字A～Z、小文字a～z、数字0～9と下記の記号になります。

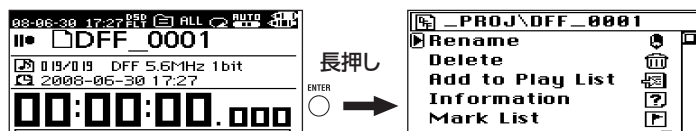
! # \$ % & ' () + , - . : ; = [] ^ _ ` { } ~

▲ プロテクト (→p.21) がオンになっているプロジェクトの名前は、変えることができません。

1. 名前を変更するプロジェクト/ファイルを選択確定します。

17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。

2. 上部に選択確定したプロジェクト/ファイル名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。



3. ダイヤルを回して“Rename”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

名前の編集画面が表示されます。

4. [◀]または[▶]を選択した状態で、ダイヤルを回し変更する文字位置（反転表示）を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

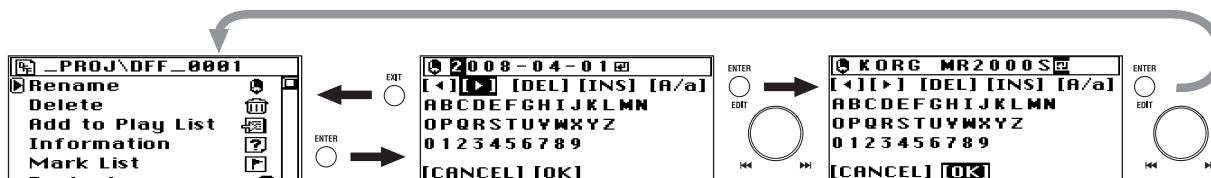
5. 文字が選択され反転表示になるので、ダイヤルを回して変更する文字を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

[DEL]：選択反転文字が削除され、それ以降の文字が左に移動します。

[INS]：変更する文字の位置（反転表示）の前にスペースを入れます。

[A/a]：大文字、小文字、記号を切り替えます。

操作4、5を繰り返して名前を変更します。



6. 変更が終わったら、ダイヤルで[OK]を選択（反転表示）、ENTERボタンを押して確定します。

ファイル編集選択画面に戻ります。

ダイヤルで[CANCEL]を選択（反転表示）して、ENTER ボタンを押すか EXIT ボタンを押してプロジェクト/ファイル編集選択画面に戻ったときは、名前の変更は無効になります。

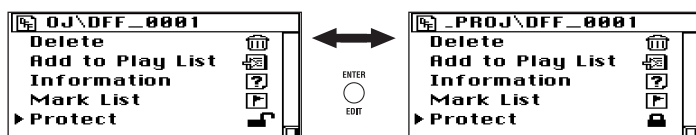
プロジェクトを保護する

プロジェクトのプロテクト設定をします。

プロテクトされたプロジェクトは、マーク設定の変更をしても、別のプロジェクトを選択したり電源をオフにすると元の設定に戻ります。プロテクトされたプロジェクトは、ホーム画面(→p.11)に“**PROTECT**”が表示されます。

▲ 本機以外で録音したオーディオ・ファイル(AUDIOフォルダ内)にプロテクトをかけることはできません。

1. プロテクト設定をするプロジェクト/ファイルを選択確定します。
17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。
3. ダイヤルを回して選択アイコンを“Protect”に合わせます。
4. ENTERボタンを押すたびに、プロジェクトの保護(🔒)、保護解除(🔓)が切り替わります。



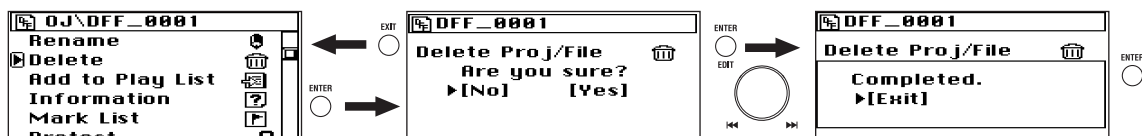
5. 設定が終わったら、EXITボタンを押してプロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。

プロジェクト/ファイルを削除する

プロジェクト/ファイルの削除を行います。一度削除したプロジェクト/ファイルは、復旧することができませんのでよく確認をしてから削除を行ってください。

▲ プロテクトがオンになっているプロジェクトは削除できません。

1. 削除するプロジェクト/ファイルを選択確定します。
17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト/ファイル名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。
3. ダイヤルを回して“Delete”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
削除の確認画面が表示されます。

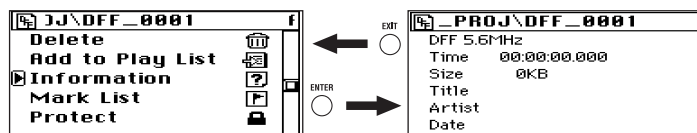


4. ダイヤルを回して[Yes]を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
画面に“Working...”と表示され削除が始まり、終わると完了表示“Completed”と表示されます。
削除しない場合は、[No]を選択確定する(または、EXITボタンを押す)と、プロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。
5. EXITボタンを押して、プロジェクト/ファイル選択画面に戻ります。

プロジェクト/ファイルの詳細を知りたい

プロジェクト/ファイルの詳細情報を表示します。オーディオ・フォーマット、曲時間、アーティスト、タイトル、日時、ファイル・サイズ（容量）が表示されます。

1. 詳細を確認するプロジェクト/ファイルを選択確定します。
17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト/ファイル名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。
3. ダイヤルを回して“Information”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
プロジェクト/ファイルの詳細が表示されます。



4. 確認が終わったら、EXIT ボタンを押してプロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。

9. プロジェクト内の移動（マークを使う）

ライブや練習等を連続して長時間録音した場合、曲間や任意の演奏開始位置に移動するには、音を聞きながら移動するか、カウンターの時間を目安に早送り、早戻しする方法があります。

本機で録音または録音したプロジェクトの再生中にマークを登録すると、再生時にすばやく登録位置に早送り、早戻しボタンで移動することができます。

note 本機以外で録音、編集したマーク情報を含むオーディオ・ファイル（本機で認識可能なWAV、DSDIFF）でも移動はできますが、マーク情報を編集することはできません。

マークの登録

マークを登録するには、録音または再生中に録音ボタンを押します。

マークは100個まで登録することができ、登録後にマークの編集をすることができます。

また、録音時のマーク・モード（→p.31）の設定によっては、マークを登録した位置でファイルを分割することもできます。

note プロジェクトの先頭と、録音時に一時停止した後録音を再開した位置には、自動的にマークが登録されます。また、録音中にデータ・サイズが1GBを超えて分割ファイルが生成（→p.36）された場合も、分割の先頭位置に自動的にマークが登録されます。

note マークを登録したプロジェクトを保存すると、プロジェクト内のオーディオ・ファイル（WAV、DSDIFF）にマーク情報が自動的に付加されます。

▲ マークを登録できるのは、本機で録音したプロジェクトだけです。

▲ WAV、DFF、WSDプロジェクトのときは、任意の位置にマークを登録することができますが、DSFプロジェクトでは最小約11.6ms（Fs=2.8MHz）、約5.8ms（Fs=5.6MHz）単位でしかマークを登録できません。

マーク・リストの確認

プロジェクト/ファイルに登録されたマークの時刻順のリストを表示します。

1. マークを確認するプロジェクト/ファイルを選択確定します。
17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト/ファイル名がに表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。



3. プロジェクト/ファイル編集画面でダイヤルを回して“Mark List”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
マーク・リスト（Mark List）画面が表示されます。
4. 確認が終わったら、EXITボタンを押してプロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。

マークを使った移動と確認

1. マークが登録されたプロジェクト/ファイルを選択確定します。
17ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト/ファイル名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。
3. ディスプレイの画面に関係なく、再生中に早送りまたは早戻しボタンを押すと、前後のマークを登録した時刻に移動します。

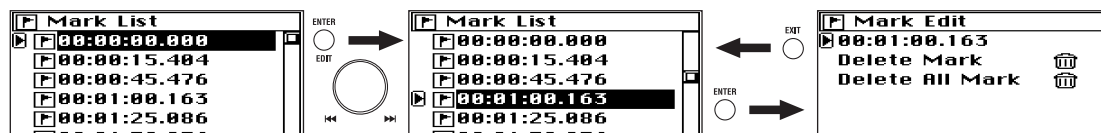


もう一つの方法として、マーク・リスト (Mark List) 画面でダイヤルを回して移動先のマークを選択し、ENTER ボタンを押して移動することができます。移動が終わるとディスプレイはホーム画面に戻ります。

マークの編集

マーク・リスト (Mark List) 画面の時刻の変更やマークの削除を行います。

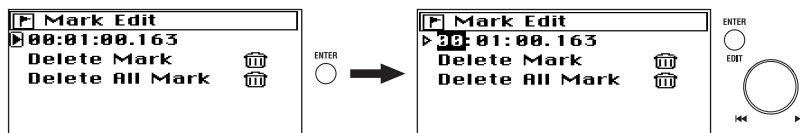
- ▲ マークの編集ができるのは、本機が認識できるプロジェクトだけです。
 - ▲ プロテクトがオンになっているプロジェクトのマークも編集できますが、別のプロジェクトを選択したり電源をオフにすると編集前の状態に戻ります。
1. マーク・リスト (Mark List) 画面でダイヤルを回して編集するマークを選択し、ENTER ボタンを長押しします。
マーク編集選択 (Mark Edit) 画面が表示されます。
マーク・リスト (Mark List) 画面に戻るときは、EXIT ボタンを押します。
 2. 編集項目をダイヤルで選択、ENTER ボタンを押して確定します。



マークの時刻の変更

- ▲ WAV、DFF、WSD プロジェクトのときは、任意の位置にマーク時刻を変更することができますが、DSF プロジェクトでは最小約 11.6ms (Fs=2.8MHz)、約 5.8ms (Fs=5.6MHz) 単位でしかマークを変更できません。なお、時刻の変更をしたときは、それぞれの条件内で最も近い位置に自動的に調整されます。
1. ダイヤルを回して時刻を選択し、ENTER ボタンを押して確定すると、マーク時刻の変更に入ります。
選択アイコンが、「▶」から「▶」に変わります。
 2. ENTER ボタンを押す度に、反転表示の桁が移動します。
最後の桁が反転表示のときに ENTER ボタンを押すと、選択アイコンが「▶」から「▶」に変わり、時刻の変更が終了しますが、もう一度 ENTER ボタンを押すと時刻の変更に入ります。
 3. 反転表示の数値を変更するときは、ダイヤル回して選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

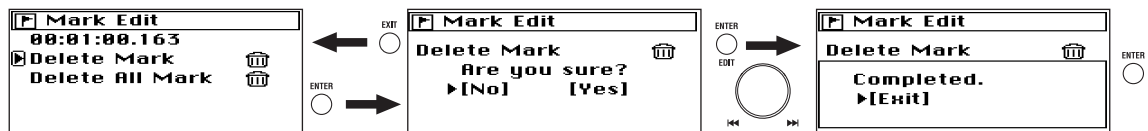
操作2、3を繰り返して時刻を変更します。



4. 変更が終わったら、EXIT ボタンを押して、マークの編集項目を選択する (Mark Edit) 画面に戻ります。

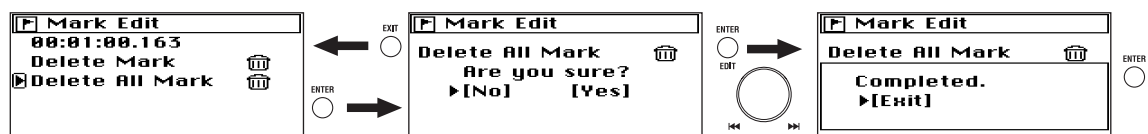
マークの削除 (Delete Mark)

1. ダイアルを回して “Delete Mark” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
削除の確認画面が現れます。
2. ダイアルを回して [Yes] を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
画面に “Working...” と表示され削除が始まり、終わると完了表示 “Completed” と表示されます。
削除しない場合は、[No] を選択確定する (または、EXIT ボタンを押す) と、マーク編集選択 (Mark Edit) 画面に戻ります。
3. EXIT ボタン (または、ENTER ボタン) を押して、マーク・リスト (Mark List) 画面に戻ります。



マークの全削除 (Delete All Mark)

1. ダイアルを回して “Delete All Mark” を選択し、ENTER ボタンを押して確定すると、全削除の確認画面が現れます。
2. ダイアルを回して [Yes] を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
画面に “Working...” と表示され全削除が始まり、終わると完了表示 “Completed” と表示されます。
削除しない場合は、[No] を選択確定する (または、EXIT ボタンを押す) と、マーク編集選択 (Mark Edit) 画面に戻ります。
3. EXIT ボタン (または、ENTER ボタン) を押して、マーク・リスト (Mark List) 画面に戻ります。



4. マークがすべて削除をされているのを確認したら、EXIT ボタンを押して、プロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。

その他の機能

再生モード

本機には、再生モードが3つと、リピート再生、オート・ポーズの設定があります。
再生モードはメニュー・リスト (MENU) 画面の、“PLAY MODE” で設定します。なお、ここでの設定はホーム画面にアイコンで表示 (→p.11) されます。

Single (1 プロジェクト/ファイルだけ再生) :

 (フォルダ) /  (プレイ・リスト)

選んだ1 プロジェクト/ファイルだけを再生します (16 ページ「再生するプロジェクト/ファイルを選ぶ」参照)。選んだファイルの再生が終わると、自動的に停止します。

All (フォルダ内全曲再生/プレイ・リスト再生) :


 ALL (フォルダ) /  ALL (プレイ・リスト)

選んでいるプロジェクト/ファイルが、含まれているフォルダ (またはプレイ・リスト) 内のプロジェクト/ファイルを、ライブラリー選択画面のリストの表示順で再生します。フォルダ (またはプレイ・リスト) 内のプロジェクト/ファイルをすべての再生が終わると、自動的に停止します。


Shuffle All (フォルダ内シャッフル再生/プレイ・リストシャッフル再生) :

  (フォルダ) /   (プレイ・リスト)


プロジェクト/ファイル (またはプレイ・リスト) の再生順番をシャッフルして (差し替えて) 再生します。ひとつおり再生が終わると、自動的に停止します。また、停止ボタンを押したあとに、再生ボタンを押すと、同じプロジェクト/ファイルの先頭から続きを再生します。

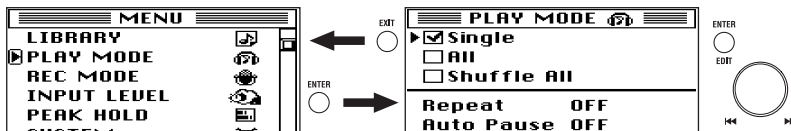
Repeat (リピート再生) : 

リピート (繰り返し) 再生をするときは “On” にして、ホーム画面にアイコンを表示します。この設定は、すべての再生モードで有効で、停止ボタンを押すまで、選んだモードで再生を繰り返します。

Auto Pause (オート・ポーズ) : 

オート・ポーズ機能を設定します。“On” にするとホーム画面にアイコンを表示し、1 曲ごとに再生が終わると次の曲のデータを読み込んだあとで一時停止します。この設定は、All、Shuffle All、Repeat に対してすべて有効になります。

1. MENU ボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面でダイヤルを回して “PLAY MODE” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
再生方法選択 (PLAY MODE) 画面が表示されます。
2. ダイヤルを回して再生方法を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
3. 繰り返し再生するときは、“Repeat” を “On” にします。
 “Auto Pause” を “On” をオンにすると、リピート再生の設定は無視されます。
4. EXIT ボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面に戻ります。
5. 再生ボタンを押すと、選んだモードで再生を始めます。



プレイ・リスト (PLAY LIST)

プレイ・リストの作成

プレイ・リストを作成します。ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面で “PlayList” を選択すると、ここで作られたプレイ・リストにそった順番でプロジェクト/ファイルの再生が行われます。

プレイ・リストには、プロジェクト/ファイルが最大100個まで登録することができます。

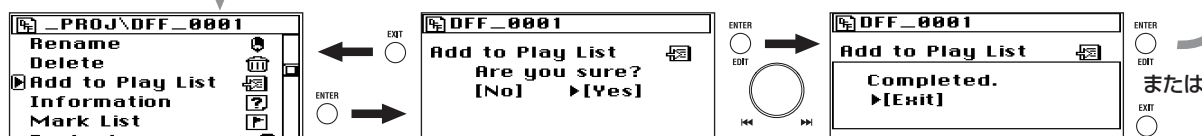
1. リストに登録するプロジェクト / ファイルを選択確定します。
17 ページの「編集するプロジェクト/ファイルを選ぶ」をご覧ください。
2. 上部に選択確定したプロジェクト / ファイル名が表示された、プロジェクト/ファイル編集画面が表示されます。
3. ダイヤルを回して、選択アイコンを “Add to Play List” に合わせます。
4. ENTER ボタンを押すと、“Add to Play List. Are you sure?” と表示されます。

5. [Yes] を選択確定します。
画面に “Working...” と表示され、追加が終わると完了表示 “Completed” と表示されます。

加えない場合は、[No] を選択確定する (または、EXIT ボタンを押す) と、プロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。

6. EXIT ボタン (または ENTER ボタン) を押すと、プロジェクト/ファイル編集画面に戻ります。
追加したプロジェクト/ファイルは、プレイ・リストの最後に追加されます。
リストの順番の変更や削除などは、27 ページの「プレイ・リストの編集」をご覧ください。
7. 続けてプロジェクト / ファイルを加えるときは、MENU ボタンを押して、操作 1 から 7 を繰り返してプレイ・リストを作成します。
一度作成したプレイ・リストに新たにプロジェクト/ファイルを加えるときも、同様の操作で行います。

プロジェクト/ファイル
編集画面



プレイ・リストの確認

登録されたプレイ・リストを確認します。なお、プレイ・リストを編集するときはこの画面から編集を行います。

1. MENU ボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面でダイヤルを回して“LIBRARY”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面が表示されます。

MR Project :

本機で録音したプロジェクトのライブラリーです。

Audio :

本機以外の機器で作成されたオーディオ・ファイルが入ったフォルダです。

Play List :

プレイ・リストです (→p.26 参照)。

2. ライブラリー選択 (LIBRARY) 画面でダイヤルを回して“Play List”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
プレイ・リスト (PLAY LIST) 画面が表示されます。



プレイ・リストの編集

プレイ・リストから、編集するプロジェクト/ファイルを選び、編集する内容を選択します。

再生

プレイ・リストからプロジェクト/ファイルを選びます。
再生ボタンを押して再生を始めます。

Change Order

リストのプロジェクト/ファイルの順番を入れ替えます。

1. プレイ・リスト (PLAYLIST) 画面でダイヤルを回して順番を変更するプロジェクト / ファイルを選択し、ENTER ボタンを長押しします。

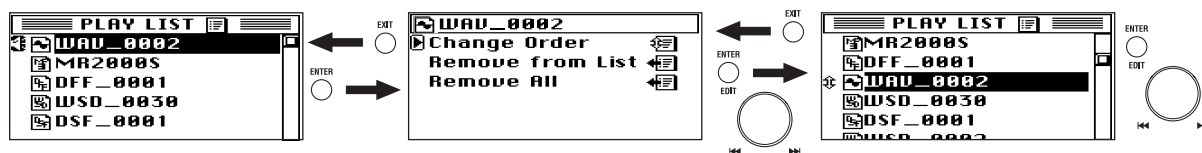
上部に選択したプロジェクト/ファイル名が表示されたプレイ・リストの編集画面が表示されます。

2. ダイヤルを回して“Change Order”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

移動アイコンのついたプレイ・リスト (PLAY LIST) 画面が表示されます。

note 編集を中止するときはEXITボタンを押します。プレイ・リストの編集画面に戻ります。

3. ダイヤルを回して、希望する順番にプロジェクト/ファイルに移動し、ENTER ボタンを押して確定します。
順番の入れ替わったプレイ・リスト (PLAY LIST) 画面が表示されます。



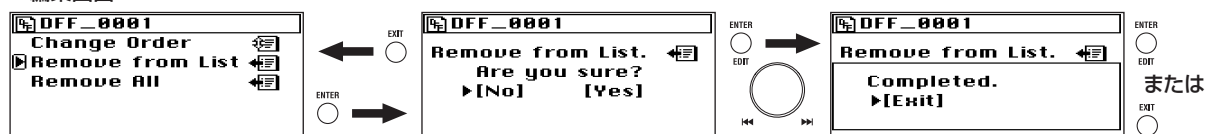
Remove from List

選択したプロジェクト/ファイルをプレイ・リストから削除します。

note プロジェクト/ファイル自体は削除されません。再度プレイ・リストに登録したい場合には、プレイ・リストの作成 (Add to Play List) を行います。

1. プレイ・リスト (PLAY LIST) 画面でダイヤルを回して削除するプロジェクト/ファイルを選択し、ENTERボタンを長押しします。
上部に選択したプロジェクト/ファイル名が表示されたプレイ・リストの編集画面が表示されます。
2. ダイヤルを回して “Remove from List” を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
画面に “Remove from List. Are you sure?” と表示されます。

プレイ・リスト
編集画面



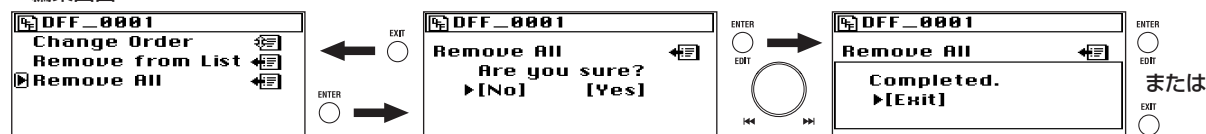
Remove All

プレイ・リストからすべてのプロジェクト/ファイルを削除します。

note プロジェクト/ファイル自体は削除されません。

1. プレイ・リスト (PLAY LIST) 画面でダイヤルを回して任意のプロジェクト/ファイルを選択し、ENTERボタンを長押しします。
上部に選択したプロジェクト/ファイル名が表示されたプレイ・リストの編集画面が表示されます。
2. ダイヤルを回して “Remove All” を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
画面に “Remove All Are you sure?” と表示されます。

プレイ・リスト
編集画面



3. ダイヤルを回して [Yes] を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
画面に “Working...” と表示され、削除が終わると完了表示 “Completed” と表示されます。
- 削除しない場合は、[No] をダイヤルで選択し、ENTERボタンを押して確定する (または、EXITボタンを押す) と、プレイ・リストの編集画面に戻ります。
4. EXITボタン (またはENTERボタン) を押すと、プレイ・リスト画面に戻ります。
5. 続けてプロジェクト/ファイルを削除するときは、操作1から4を繰り返します。

3. ダイヤルを回して [Yes] を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
画面に “Working...” と表示され、削除が終わると完了表示 “Completed” と表示されます。
- 実行しない場合は、[No] をダイヤルで選択し、ENTERボタンを押して確定する (または、EXITボタンを押す) と、プレイ・リストの編集画面に戻ります。
4. EXITボタン (またはENTERボタン) を押すと、プレイ・リスト画面に戻ります。
このとき画面には、 “No File in List” と表示されます。
5. MENUボタンを押して、ホーム画面に戻ります。

録音モード

録音の様々な設定を行います。

MENU ボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面を表示してからダイヤルを回して“REC MODE”を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。

録音モード (REC MODE) 画面から、それぞれの設定を行います。

プロジェクトの録音フォーマット (New Project Type)

WAV (BWF)

リニア PCM の非圧縮マルチビットのオーディオ・ファイル・フォーマットです。後述の Wav Format でサンプリング周波数/ビット数を選択します。

Wave File Format (拡張子.wav) の略でデジタル・オーディオ用のフォーマットですが、放送用音声フォーマット Broadcast Wave Format (拡張子.wav) と互換性を持たせています。

サンプリング周波数/ビット数は、大きい方がより高音質に録音することができますが、より多くのハードディスク容量が必要になります。

DFF (DSDIFF)

SACD (スーパー・オーディオ CD) 製作用のプロ・オーディオ機器で広く採用されている 1 ビットのオーディオ・ファイル・フォーマットです。後述の 1bit DSD Format でサンプリング周波数を選択します。Direct Stream Digital Interchange File Format (拡張子.dff) の略です。

DSF

ソニー製パーソナル・コンピュータ「VAIO (Sound Reality 搭載モデル)」で採用されている 1 ビットのオーディオ・ファイル・フォーマットです。後述の 1bit DSD Format でサンプリング周波数を選択します。DSD Stream File (拡張子.dsf) の略です。

WSD


「1 ビット・オーディオ・コンソーシアム」が策定した 1 ビットのオーディオ・ファイル・フォーマットです。後述の 1bit DSD Format でサンプリング周波数を選択します。Wideband Single-bit Data (拡張子.wsd) の略です。

WAV (BWF) 選択時の設定

WAV (BWF) を選択したときは、“Wav Format : Fs/bit” でサンプリング周波数/ビット数を設定します。サンプリング周波数が 88.2kHz 以上の場合は、すべてビット数は 24 になります。

DFF、DSF、WSD 選択時の設定

1 bit のフォーマットを選択したときは、1 bit DSD Format: Fs でサンプリング周波数を設定します。

 本機以外にデジタル・オーディオ機器と同期させて使用する場合は共通のクロックで同期している必要があります (→p.30 参照)。

ファイル・フォーマットと録音可能時間

ハードディスク容量 1 Gbyte あたりの、録音時間の目安は下記の通りです。

WAV フォーマット	録音可能 時間	1bit フォーマット	録音可能 時間
44.1kHz/16bit	90分	DFF 2.8MHz	22分
44.1kHz/24bit	60分	DFF 5.6MHz	11分
48kHz/16bit	85分	DSF 2.8MHz	22分
48kHz/24bit	55分	DSF 5.6MHz	11分
88.2kHz/24bit	30分	WSD 2.8MHz	22分
96kHz/24bit	25分	WSD 5.6MHz	11分
176.4kHz/24bit	15分		
192kHz/24bit	13分		

システム設定 (SYSTEM)

本機の様々なシステムの機能を設定します。

MENUボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面を表示してからダイヤルを回して“SYSTEM”を選択し、ENTERボタンを押して確定後、それぞれの設定を行います。

LCDコントラスト (LCD Contrast)

LCDのコントラストを設定します。

数値を大きくすると黒表示部分が濃くなっていきます。見やすいように、値の設定をしてください。

note LCDのコントラストを強制的に変更する方法として、ホーム画面のときにEXITボタンを長押しすることで、“LCD Contrast”の値を“8”に設定することができます。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して“LCD Contrast”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶”から“▷”に変わり、設定値が反転表示になります。
2. ダイヤルを回すと、値に合わせてコントラストが変化します。
3. 見やすいコントラストになったら、ENTERボタンを押して、設定を終わります。
選択アイコンが、“▷”から“▶”に変わります。



同期クロックの設定 (Clock Source)

同期クロックの設定を行います。同期クロックのソースはクロック・ソース・インジケータで常に確認することができます。録音時にクロック・ソース・インジケータが点滅しているときは、同期がとれてない、またはDSD フォーマット時に外部クロックから44.1kHzが検出できないことを示しています。

INTERNAL : 内部クロックで動作します

S/P DIF : S/P DIF IN 端子に供給されるクロックに同期します

WORD : WORD CLOCK IN 端子に供給されるクロックに同期します

⚠ 1bit フォーマット時に“WORD”をクロック・ソースとするときは、44.1kHzを入力してください。44.1kHz以外を入力したときは正常に動作しません。

⚠ 入力ソース (→p.12) を“S/P DIF”に設定しているとき、録音待機および録音中は一時的にクロック・ソースが“S/P DIF”に変更され、クロック・ソース・インジケータに表示されます。録音が終わると、自動的に元のクロック・ソースに戻ります

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して“Clock Source”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。
同期クロック (Clock) 設定画面が表示されます。
2. ダイヤルを回してクロック・ソースを選択し、ENTERボタンを押して確定します。
選択確定したクロック・ソースのチェック・ボックスにチェックがつきます。
3. 設定が終わったら、EXITボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。

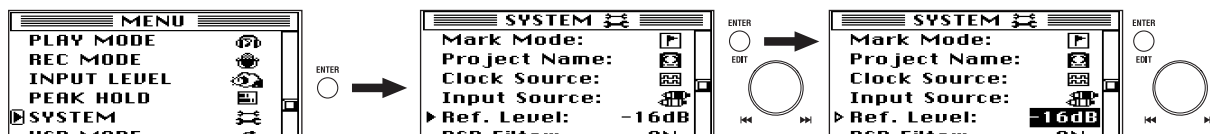


アナログ規定レベルの設定 (Reference Level)

アナログ規定レベルを、デジタル・クリップ・レベルより何dB低く設定するかを選択します。
選択範囲は-12dB、-14dB、-16dB、-18dB、-20dBの5段階です。なお、設定した値はレベル・メーターの該当する目盛りが点灯するので、容易に確認できます。

⚠ ヘッドホン端子およびアンバランス (RCA) 端子に対しては、設定が無効になります。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して “Ref. Level” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わり、設定値が反転表示になります。
2. ダイヤルを回して値を選択し、ENTER ボタンを押して設定を終わります。選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わります。



マーク・モードの設定 (Mark Mode)

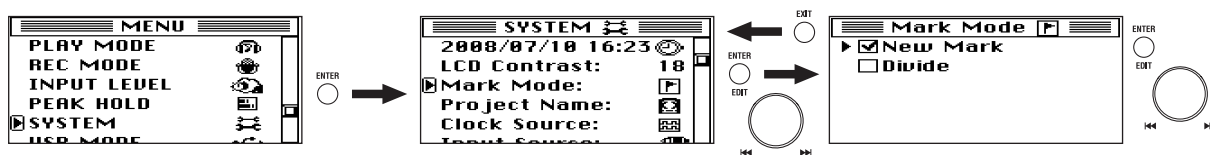
録音時のマーク・モードの設定を行います。この設定は、再生時に登録するマークには影響しません。

New Mark : 通常のマーク登録します

Divide : マークを登録した位置で分割 (→p.36) します。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して “Mark Mode” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
マーク・モード (Mark List) 設定画面が表示されます。

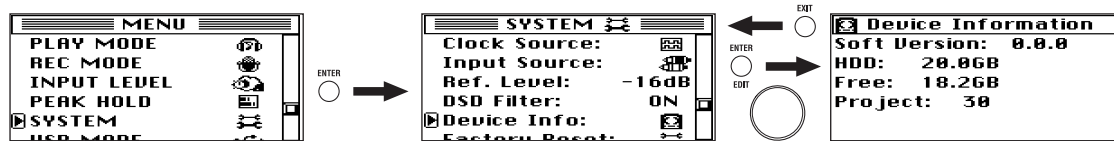
2. ダイヤルを回してモードを選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択確定したモードのチェック・ボックスにチェックがつきます。
3. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。



デバイスの情報 (Device Info)

本機のシステム・ソフトのバージョン、ハードディスクの総容量、空き容量、録音したプロジェクト/ファイル数が表示されます。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して “Device Info” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
情報 (Device Information) が表示されます。
2. 確認が終わったら、EXIT ボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。



DSDフィルター設定 (DSD Filter)

設定をオンにすると、1bit プロジェクト/ファイルの再生時に、信号処理用 (DSD) フィルターを通して出力します。初期設定は、“ON” になっています。このときは、ホーム画面にアイコンが表示 (→p.11) されます。

ON (アイコン表示) : DSD フィルターを通して再生します (通過帯域 50kHz @ -3.0dB)。

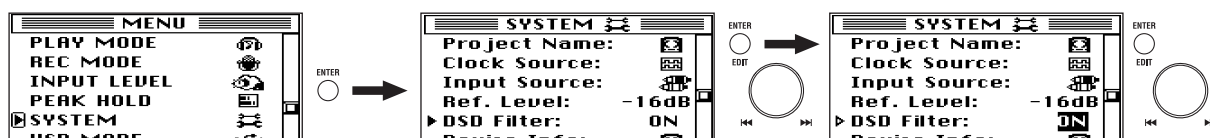
OFF (アイコン表示無し) : DSD フィルターを通さずに、1bit 信号を直接再生します。

⚠ この設定は停止時のみに行うことができます。

⚠ 設定がオフのときに広帯域オーディオ入力に対応していない機器に接続すると、雑音や異音が発生する場合があります。設定をオフにするときは、接続する機器の取扱説明書で確認してください。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイヤルを回して “DSD Filter” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わり、設定が反転表示になります。

2. ダイアルを回して設定を選択し、ENTER ボタンを押して設定を終わります。
選択アイコンが、“▶” から “▶” に変わります。



プロジェクト・ネームの設定 (Project Name)

録音するたびに自動的に作成されるプロジェクト・フォルダの、名前の付け方を設定します。

Default Name :

ファイル・タイプ(→p.35)_0001 ~ 9999 になります。

例 : DFF_0001、WAV_0001 等

UserName :

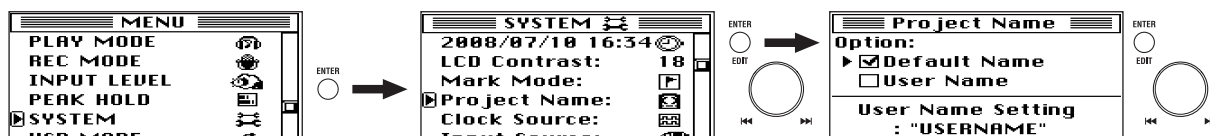
UserName0001 ~ 9999 になります。

この「UserName」部分は、最大8文字で自由に名前を変更することができます。

例 : UserName0001、Select0002

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイアルを回して “Project Name” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
プロジェクト・ネーム (Project Name) 設定画面が表示されます。

2. ダイアルを回して “User Name Setting” を選択し、ENTER ボタンを押します。
名前の編集画面が表示されます。
3. 名前を編集します。
20 ページの「プロジェクト / ファイルの名前を変える」の操作 4 ~ 6 を参照してください。
4. プロジェクト・フォルダ名を編集した名前にするときは、ダイアルを回して “User Name” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
プロジェクト・フォルダ名をファイル・タイプに戻すときは、“Default Name” を選択確定します。
5. 設定が終わったら、EXIT ボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。

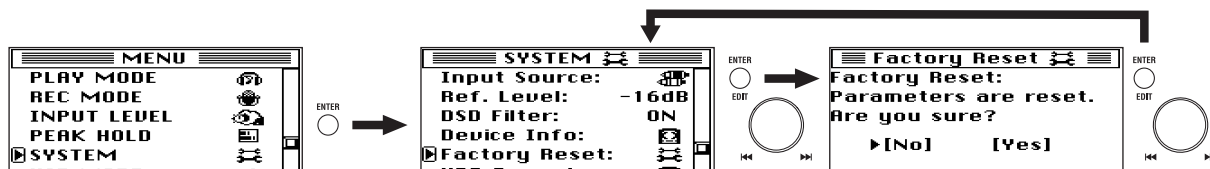


システム設定のリセット (Factory Reset)

本機のシステム設定を工場出荷時の設定に戻します。

1. システム設定 (SYSTEM) 画面でダイアルを回して “Factory Reset” を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
画面に “Factory Reset: Parameters are reset. Are you sure?” と表示されます。

2. ダイアルを回して [Yes] を選択し、ENTER ボタンを押して確定します。
画面に “Working...” が表示され、リセットが終わると完了表示 “Completed” が表示されます。
操作を中止する場合は、[No] を選択確定する（または、EXIT ボタンを押す）と、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。
3. EXIT (または ENTER) ボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。



ハードディスクのフォーマット (HDD Format)

本機のハードディスクをフォーマットします。

ハードディスクに保存したデータをすべて消去したいときや、“Drive Error.” が頻繁に表示されるようになったときに行います。

フォーマットを実行すると、ハードディスク内のシステム設定以外のMR_PROJ、AUDIOフォルダ内のプロジェクト/ファイル、MRPlayList.txt ファイルはすべて消去されます(→p.35参照)。

必ず内容を確認して、必要なデータはバックアップをとった後で実行してください(→p.34参照)。

⚠ フォーマット中に電源が切れるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合は、コルグお客様相談窓口にご相談ください。

1. MENUボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面でダイヤルを回して“SYSTEM”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

システム設定 (SYSTEM) 画面が表示されます。

2. ダイヤルを回して“HDD Format”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

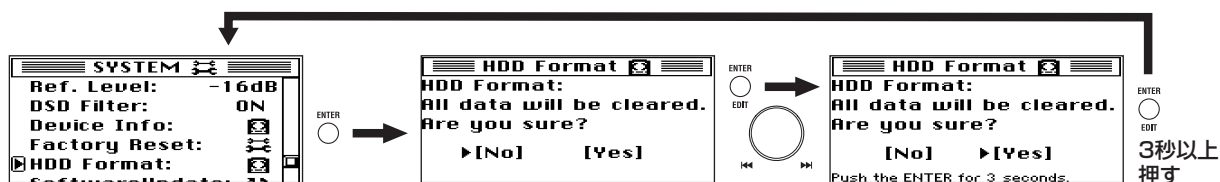
画面に“HDD Format: All Data will be cleared. Are you sure?”と表示されます。

3. [Yes]をダイヤルで選択して、ENTERボタンを3秒以上押し続けます。

画面に“Working...”と表示され、フォーマット終わると完了表示“Completed”と表示されます。

操作を中止する場合は、[No]を選択確定する(または、EXITボタンを押す)と、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。

4. ENTERボタンを押して、システム設定 (SYSTEM) 画面に戻ります。



ソフトウェア・アップデート (SoftwareUpdate)

ソフトウェア・アップデート用の最新のシステム・ファイルは、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することができます。詳しい手順については、コルグ・ホームページをご確認ください。

アップデートの準備

USBケーブルで本機とコンピューターを接続(→p.34)し、ダウンロードしたシステム・ファイルを本機のハードディスクのルート上(またはフォルダ)にコピーします。

アップデートの手順

⚠ ソフトウェア・アップデート中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

1. MENUボタンを押して、メニュー・リスト (MENU) 画面から“SYSTEM”をダイヤルで選択、ENTERボタンを押して確定します。

システム設定 (SYSTEM) 画面が表示されます。

2. “SoftwareUpdate”をダイヤルで選択、ENTERボタンを押して確定します。

画面に“SoftwareUpdate: Upgrading the system. Are your sure?”とメッセージが表示されます。

3. ダイヤルを回して [Yes] を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

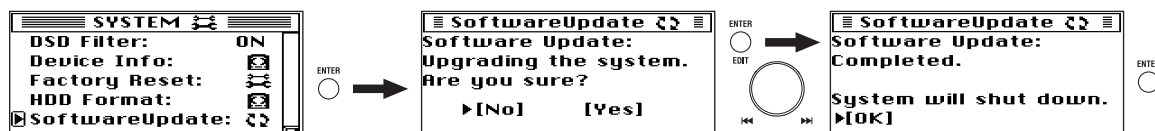
画面には“SoftwareUpdate: Working...”と表示され、システム・ロードが始まります。

ソフトウェア・アップデートが終了すると、“System will shut down. [OK]”と表示されます。

4. ENTERボタンを押すと、本機がシャットダウンして電源がオフになります。

5. 電源ボタンを押して、電源オンにすると、ロードを行ったシステムで起動します。

⚠ ソフトウェア・アップデートに失敗するとメッセージが表示されます。メッセージの内容を確認してください(→p.39参照)。



コンピューターとの連携

本機はUSB2.0のマスストレージクラスの機器として使うことができます。
このため、本機内のファイルをコンピューターに移したり、コンピューター内のファイル（WAV、DSDIFFなど）を取り込むことができます。

USBモード

このモードに入ったときは、本機はコンピューターの外付けハードディスクとして認識されます。このモードのときは、レコーダーとして機能しません。

USBモードへの入り方

1. コンピューターと本機を接続します。

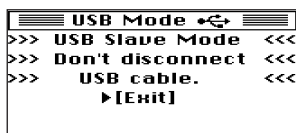
Windowsの場合（Windows 2000以降）

本機のUSB端子とコンピューターのUSB端子をUSBケーブルでつなぎます。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。
MENUボタンを押して、メニュー・リスト（MENU）画面でダイヤルを回して“USB MODE”を選択し、ENTERボタンを押して確定します。

Macintoshの場合（Mac OS X 10.3.9以降）

本機の電源がオフの状態では、本機のUSB端子とコンピューターのUSB端子をUSBケーブルでつなぎます。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。
本機の電源をオンにすると、自動的にUSBモードに入ります。

2. 本機のUSBモード（USB MODE）画面の表示を確認します。



この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。

3. コンピューターに「MR-2000S」というドライブが追加されていることを確認します。

初めて本機を接続した場合は、デバイス・ドライバのインストールが自動的に行われます。

4. コンピューターにデータを保存します。

3.で追加された「MR-2000S」を開くと、本機のハードディスクの内容が表示されます。
必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータを本機のハードディスクに書き込むことも可能です。

ファイルの転送中は、USBケーブルを外さないでください。

本機で認識できるオーディオ・ファイルには制限があります（→p.35）。

USBモードから抜ける

1. コンピューターから本機を外します。

Windowsの場合（Windows 2000以降）

コンピューターのタスクバー右側に表示されているアイコンを左クリックします。

表示されたメニューから「USB大容量記憶装置デバイス（ドライブ名）の停止」を左クリックします。

「“USB大容量記憶装置デバイス”は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。

Macintoshの場合（Mac OS X 10.3.9以降）

デスクトップ上のドライブを「ゴミ箱」に捨てるか、「ファイル」メニューの「片付ける」を選択します。

2. ENTERキーを押して、メニュー・リスト（MENU）画面に戻ります。

メニュー・リスト（MENU）画面に戻ったら、USBケーブルを外します。

ファイルのやり取り

本機で録音したファイルは、MR_PROJフォルダ内の日付フォルダごとに、プロジェクト・フォルダ（WAV、DFF、DSF、WSD）として自動生成されます。このフォルダをコンピューターにコピーすることでファイルをバックアップすることができます。
このフォルダの中に次の2つのファイルが入っています。

- ・オーディオ・データ・ファイル（.wav/.dff/.dsf/.wsd）：録音した音声のファイル
- ・プロジェクト・データ・ファイル（.prj）：プロジェクト設定・マークの情報などのファイル

この2つのファイル名は変更しないでください。変更すると本機で再生することができなくなる場合があります。

バックアップしたデータを読み込むときは、それぞれの録音フォーマット・フォルダにコピーをします。

コンピューターや他の機器で作成したオーディオ・データ（.mp3/.wav/.dff/.dsf/.wsd）を本機にコピーするときは、AUDIOフォルダ内においてください。

ハードディスクの構成とファイル

対応オーディオ・ファイル

本機で設定できる録音フォーマット（→p.29）全般で、ステレオのファイルです。

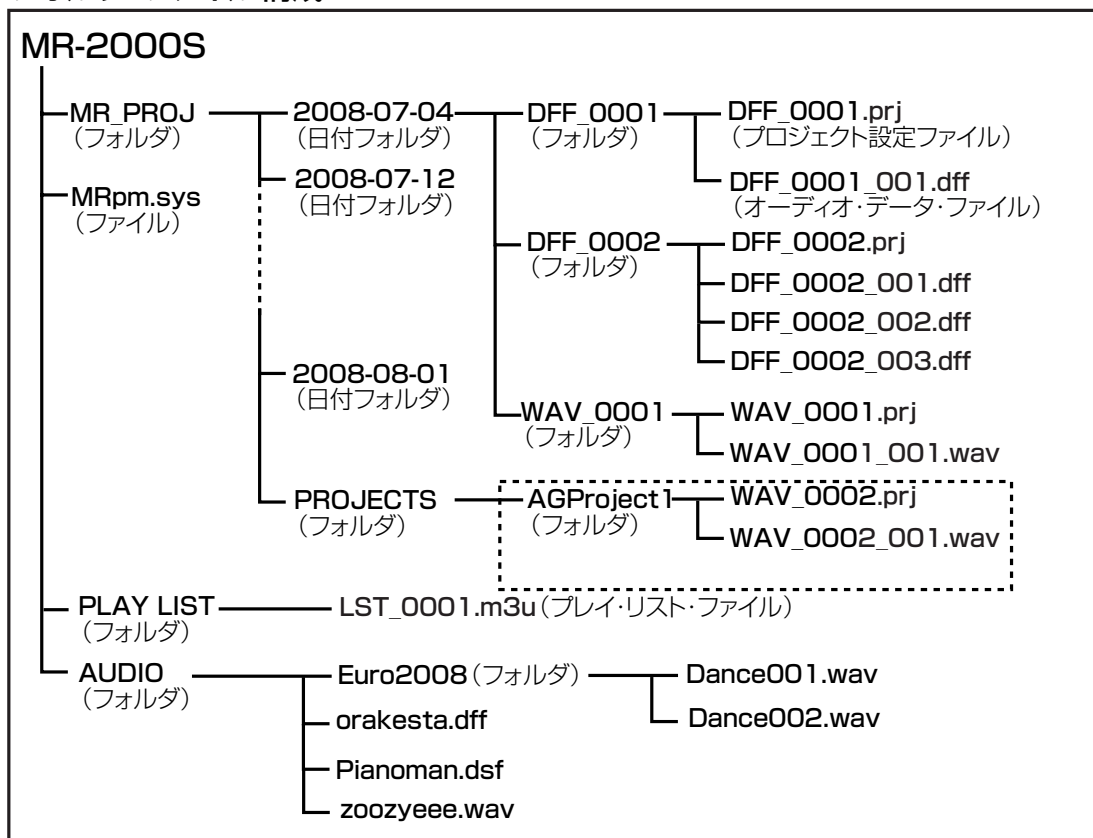
なお、再生に限り下記のファイルにも対応しています。

・サンプリング周波数 44.1 kHz、または 48kHz のビットレート 32～320kbps の MP3 ファイル

対応フォルダ、ファイル・ネーム

ファイル・システム FAT32 形式、ロング・ファイル・ネーム対応、2 バイト文字（日本語など）未対応

フォルダ/ファイル構成



MR_PROJフォルダ

本機で録音した日付単位のフォルダを収納するフォルダです。

- ▲ コンピューターでMR_PROJフォルダの削除や名前を変更しないでください。作成したファイルを認識できなくなります。

日付フォルダ（年月日：2008-07-04など）

日付単位で、このフォルダ内に最大400個のプロジェクト・フォルダが作成されます。

なお、本機で編集ができるのはこのフォルダ内の録音したファイルのみになります。

- ▲ 認識できる日付フォルダは、400個までです。400を超えた日付フォルダは、USBモードでコンピューターと接続することで認識できます。
- ▲ 日付フォルダ内の認識できるプロジェクト・フォルダは、400個までです。400を超えたプロジェクト・フォルダは、USBモードでコンピューターと接続することで認識できます。

- ▲ 作成されるプロジェクト・フォルダの最大数は、ハードディスクの残り容量により制限されます。

- ▲ コンピューターでプロジェクトのオーディオ・データ・ファイルの名前を変更しないでください。作成したプロジェクトを認識できなくなります。

- ▲ コンピューターや他の機器で作成したオーディオ・データを、このプロジェクト・フォルダに入れても認識することはできません。

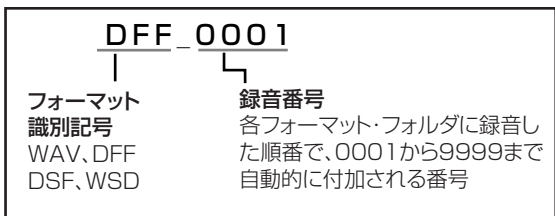
- ▲ PROJECTS フォルダは、付属の「AudioGate」で作成したプロジェクトや、外部機器にバックアップ保存していた、プロジェクトを入れるフォルダです。

MRpm.sys

システムで使用する設定ファイルです。重要なファイルなので移動や削除はしないでください。

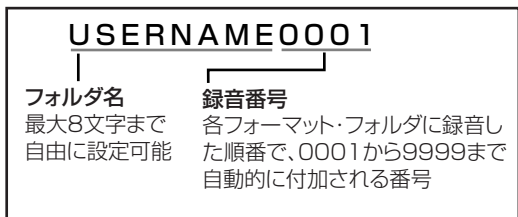
- ▲ このファイルの削除や名前の変更は、絶対しないでください。

DFF_0001 フォルダ (プロジェクト・フォルダ)



録音したプロジェクト毎にできるフォルダです。数字部分が0001から順番のフォルダが作られます。なお、録音フォーマットによって、先頭3文字のアルファベットが異なります。

note プロジェクト・ネームの設定で *User Name* を設定した場合は、“DFF_”部分が自由に変更できるため、以下の構成になります。



本機の操作上は、このプロジェクト・フォルダが録音したプロジェクトとして認識され、プロジェクト名を変更すると、そのプロジェクト・フォルダ名を変更することになり、フォルダ内のプロジェクト設定ファイルの名前も自動的に変更されます。

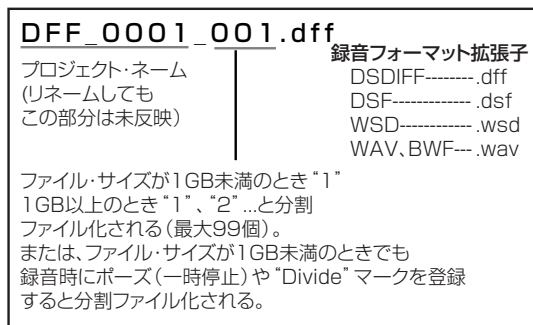
note コンピューターでプロジェクト・フォルダ名を変更したときは、そのフォルダ内のプロジェクト設定ファイル (***.prj) を、必ずしも同名にする必要はありません。

DFF_0001 フォルダ (プロジェクト・フォルダ) 内のファイル

DFF_0001.prj (プロジェクト設定ファイル)

録音したプロジェクト毎に固有な設定（プロテクト、マーク情報など）の本機独自のファイルです。拡張子 (.prj) が付いたファイルは、プロジェクト・フォルダに1つだけしか入れることができません。

DFF_0001_001.dff (オーディオ・データ・ファイル:dff)
ステレオのオーディオ・データ・ファイルです。拡張子 (.wav) は録音フォーマットによって異なります。拡張子より前の部分のファイル名は録音した時点で自動的に下記ようになります。



note プロジェクト・ネームに *User Name* を設定している場合は、以下のようになります。

USERNAME0001 フォルダ内のファイル
USERNEME0001.prj
USERNEME0001-001.dff

PLAYLIST フォルダ

プレイ・リスト・ファイルを収納するフォルダです。

LST_0001.m3u


プレイ・リストの記述ファイルです。

AUDIO フォルダ

コンピューターや他の機器で作成したオーディオ・データを収納するフォルダです。

本機で編集することはできませんが、プレイ・リストに登録して再生することはできます。なお、フォルダ内には最大4階層まで設定できますが、本機はこのフォルダ内のフォルダ、ファイルを合わせて最大400個までしか認識できません。

 このフォルダ名は絶対変更しないでください。

 対応オーディオ・ファイル以外のファイルは認識できません。

録音したプロジェクトのオーディオ・ファイルの活用

本機で録音したプロジェクトは、コンピュータにコピーをして、付属CDに含まれるオーディオ・フォーマット変換アプリケーション“AudioGate”を使って、フォーマットの変換、オーディオ・ファイルのエディットや分割、結合などを行うことができます。

詳しくは、付属CDからインストールの上、AudioGate取扱説明書（PDF）をご覧ください。

AudioGateのインストール

インストールCDの内容

同梱されているインストールCDには、以下のものが収められています。

- ・ フォーマット変換アプリケーション“AudioGate”
- ・ AudioGate取扱説明書（PDF）
- ・ ソフトウェア使用許諾契約（PDF）

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、必ずソフトウェア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

Windows

対応OS

Microsoft Windows XP Home Edition/
Professional Edition Service Pack 1以降、
Microsoft Windows Vista

対応コンピューター

CPU: Intel Pentium III 1GHz以上
RAM: 256MB以上（512以上推奨）
Microsoft Windows XP/Vistaの操作環境を満たす
USBポートを持ったコンピューター

Mac OS X


対応OS

Mac OS X 10.3.9以降

対応コンピューター

CPU: Apple G4 800MHz以上、Intel Mac対応
RAM: 256MB以上（512以上推奨）
Mac OS Xの動作環境を満たすUSBポートを持った
コンピューター

Windowsの場合

 Windows 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。

1. 付属のインストール CD を、コンピューターの CD-ROMドライブに挿入します。

通常は、「AudioGate 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、インストールCDの中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2. 画面の指示に従って、インストールしてください。

3. AudioGateのインストールが終わったら、インストーラーを終了します。

Mac OS Xの場合

1. 付属のインストール CD を、コンピューターの CD-ROMドライブに挿入します。

2. インストールCDの中のAudioGate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。

3. 画面の指示に従って、インストールしてください。

4. AudioGateのインストールが終わったら、インストーラーを終了します。

付録

故障かな？と思ったら

電源が入らない

- ☐ 電源コードは正しく接続されていますか？
- ☐ 電源LEDが緑点灯になっていますか？
 - 電源LEDが赤点灯時は、スタンバイ状態です。電源ボタンを押してオンにしてください。(→p.9)

ディスプレイに何も表示されない

- ☐ コントラストの調整はできていますか？(→p.30)

音が出ない

- ☐ 本機または、接続している機器の電源はオンになっていますか？(→p.9)
- ☐ アンプやヘッドホンの接続は間違っていないですか？
- ☐ PHONESツマミが“0”になっていませんか？

入力した音が聞こえない

- ☐ 録音は正しく設定されていますか？
- ☐ 入力機器と入力ソースは一致していますか？(→p.12)
- ☐ 入力レベルが、適正なレベルまで上がっていますか？
- ☐ 音声が入力されているかを確認してください。
 - レベル・メーターが振れていることを確認してください。

選曲後に再生が開始されるまで時間がかかる

- ☐ カレント・プロジェクト/ファイルとは別のフォルダのプロジェクト/ファイルを選択した場合に、本機の仕様上フォルダ内の演奏時間の合計を算出するため、再生を開始するのに時間がかかる場合があります。

USB

コンピューター側が本機を認識しない

- ☐ USBケーブルが正しく接続されていますか？(→p.34)
 - ケーブルをもう一度接続し直してください。

コンピューター側から本機をうまく開放できない

- ☐ コンピューター側の搭載 OS によって手順が異なります。(→p.34)

このような状態を避けるため、使用する曲をプレイリスに登録しておくか、コンピューターを利用して同じフォルダに集めておくことをお勧めします。

サンプリング周波数インジケーターが点滅する

- ☐ 再生や録音に使用する機器の、サンプリング周波数とS/P DIF、またはワード・クロックが合っていない。
 - サンプリング周波数を合わせてください。
なお、1bit フォーマット時は44.1 kHzを入力してください。

クロック・ソース・インジケーターが点滅する

- ☐ クロック・ソースが、“S/P DIF” または “WORD” になっていません。
 - クロック・ソースの設定を入力端子と合わせてください。

録音できない

- ☐ 入力機器と入力ソースは一致していますか？(→p.12)
- ☐ 入力レベルが下がっていませんか？
- ☐ 残りハードディスク容量が不足していませんか？
 - ホーム画面のカウンター表示を “REC REMAIN” にして、録音可能な時間を確認してください。(→p.18)

録音が途切れている

- ☐ 録音中に本体に衝撃を与えませんでしたか？
- ☐ 本機を連続した震動（モーターやベース・アンプ等）がある場所に設置して録音しませんでしたか？

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.37)

各種のメッセージ

メッセージ・ダイアログは、ENTER ボタン、または、EXIT ボタンを押すと消えます。

実行メッセージ

Completed

- ☐ 各種実行を正常に終了しました。

Working...

- ☐ 各種作業を実行中です。表示が消えるまでしばらくお待ちください。

エラー・メッセージ

Check Sum Error.

- ☐ ソフトウェア・アップデートに失敗しました。
→ 初めからもう一度やり直してください。再度表示されるときには、お客様相談窓口にお問合せください。

Disk too busy.

- ☐ 録音、書き込みと削除を繰り返し行なうと、ハードディスク内に連続した空き領域が少なくなるため録音時にファイルが分割された領域に保存されてしまいます。これによりドライブへのアクセスが遅くなったときに表示されます。
→ 必要なファイルのバックアップを取り、フォーマット後にハードディスクに戻してください。
または、不要なファイルを削除して空き領域を増やしてから、USB モードでコンピューターに接続してドライブの最適化を行ってください。空き領域の最適化を行うタイプのソフトウェアをお使いになると効果的です。

Drive Error.

- ☐ ドライブのアクセス中にエラーが発生しました。
→ USB モードでコンピューターに接続してチェック・ドライブを行ってください。チェック・ドライブを実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、ドライブのフォーマットを行ってください。

Drive Full.

- ☐ ドライブの残量が足りません。
→ 不要なプロジェクト / ファイルを削除してください。

Failed to write System File.

- ☐ ソフトウェア・アップデートに失敗しました。
→ 故障の可能性があります。お客様相談窓口にお問い合わせください。

Memory Full.

- ☐ マークの登録が 100 個を超えました。登録できません。
→ 不要マークを削除してから、登録を行ってください。

Not supported file.

- ☐ サポートされていないファイル形式です。
→ 扱えるオーディオ・ファイルの形式を確認してください。

Operation is forbidden while recorder is running.

- ☐ 現在この操作を行うことはできません。

Play List Full.

- ☐ プレイ・リストに登録できるプロジェクト/ファイルは 100 までです。

Please enter name.

- ☐ プロジェクト/ファイル名がありません（スペースのみの名前）。
→ プロジェクト/ファイル名を正しく入力（1 つ以上の文字、数字、記号）してください。

Protected Project.

- ☐ プロジェクトがプロテクト・オンになっているので、実行できません。
→ プロジェクトのプロテクトをオフにしてください。

Project Name Error. Delete illegal folder.

- ☐ 同じプロジェクト/ファイル名が存在します。
→ プロジェクト/ファイル名を変更してください。または、USB モードでプロジェクト/ファイルと同名のディレクトリを削除してください。

Recorder Info: Canot record at 1-bit via S/P DIF.

- ☐ 入力ソースが S/P DIF のときは、1 ビット・フォーマットで録音できません。

S/P DIF. Error: No Audio.

- ☐ S/P DIF 受信時に非オーディオ信号を検出しました。
→ オーディオ信号の S/P DIF を送信してください。

S/P DIF. Error: Non PCM.

- ☐ S/P DIF 受信時に非リニア PCM オーディオ信号を検出しました。
→ リニア PCM オーディオ信号の S/P DIF を送信してください。

S/P DIF. Error: Parity.

- ☐ S/P DIF 受信時にパリティ・エラーが発生しました。
→ 外部機器と正しく接続されているか確認してください。
コアキシャル・デジタル・ケーブルに、問題がないか確認してください。

S/P DIF Error: Unlock.

- ☐ S/P DIF 同期時にロックが外れました。
→ 外部機器と正しく S/P DIF 接続されているか確認してください。
コアキシャル・デジタル・ケーブルに問題がないか確認してください。

S/P DIF Info: Sample Rate Changed.

- ☐ S/P DIF 同期時にサンプリング周波数が変更されました。

System File Error.

- ☐ “SoftwareUpdate” に必要なシステム・ファイルがないか、ファイルの長さが合いません。
→ システム・ファイルを確認してセーブし直してください。

Warning: Rec Time Limit.

- ☐ 連続録音時間は 6 時間までです。これ以上連続して録音できません。

Warning: Bad fragmentation. Should be optimized.

- ハードディスク内に連続した空き領域が少ないため、録音を開始すると途中で "Disk too busy." が発生する可能性がある場合、録音待機状態になるときに表示されます。

通常は、空き容量が10分以上あるときは最低10分間の、10分以下のときはその分だけの連続空き領域が確保されています。警告が表示されても必ずしも "Disk too busy." が発生するとは限りませんが、下記の対処をお勧めします。

- 必要なファイルのバックアップを取り、フォーマット後にハードディスクに戻してください。
または、不要なファイルを削除して空き領域を増やしてから、USB モードでコンピューターに接続してドライブの最適化を行ってください。空き領域の最適化を行うタイプのソフトウェアをお使いになると効果的です。

Word Error: Unlock.

- ワードクロック同期時にロックが外れました。
 - 外部機器と正しくワードクロック接続されているか確認してください。
同軸接続ケーブルに問題がないか確認してください。

Word Info: Sample Rate Changed.

- ワードクロック同期時にサンプリング周波数が変更されました。

確認メッセージ

Info: ※※※※

- ユーザーに伝える情報がある場合に表示されます。
 - ENTER ボタン、または、EXIT ボタンを押して、操作を続けてください。

Warning: ※※※※

- ユーザーに伝える警告がある場合に表示されます。
 - ENTER ボタンまたは EXIT ボタンを押して、原因を取り除いてください。

重大なエラー・メッセージ

Fatal: ※※※※

- 本体の不具合や故障などの場合に表示されます。
 - このようなメッセージが表示されるときは、“※※※※”の文章をメモした上で、お客様相談窓口にお問い合わせください。

仕様

使用条件：+5～+35度（結露させないこと）

主要各部

レコーダー部

- トラック数 : 2トラック
 - : 同時再生2トラック/
同時録音2トラック
- 録音フォーマット : PCMオーディオ・フォーマットの選択
 - BWF（拡張子.wav）
44.1 kHz @ 16/24bit、
48 kHz @ 16/24bit
88.2 kHz @ 24bit、
96 kHz @ 24bit
176.4 kHz @ 24bit、
192 kHz @ 24bit
 - : 1bitオーディオ・フォーマットの選択
 - DSDIFF形式（拡張子.dff）、
DSF（拡張子.dsf）、
WSD（拡張子.wsd）
2.8MHz @ 1bit、5.6MHz @ 1bit
- 録音時間 : 最大約120時間44.1 kHz/16bit
～約14.5時間5.6MHz/1bit
(ハードディスク、80Gバイト時)
 - : 最長連続録音6時間
- プロジェクト数 : 日付フォルダごとに
最大400まで認識

- マーク・ポイント : 100ポイント/1プロジェクト
 - *マーク名無し
- USB機能 : コンピューターにUSB2.0で接続、
FAT32USB外部ドライブとして
使用可
- ファイル編集 : リネーム、デリート、プロテクト

一般

- ディスプレイ : 160×104ドット、
バックライト付きLCD
- レベル・メーター : -54dBFS～0dBFS
(PCMオーディオ) /
-54dBFS～+3dBFS
(1bitオーディオ)、
LR各21/23段階LED+ピークLED
- 電源 : AC100～240V
- 消費電力 : 20W
- 外形寸法/重量 :
482mm(W) x 220mm(D) x 45mm(H):
突起部含む/2.8kg

主要規格

周波数特性	: 10Hz~20kHz \pm 1dB @fs44.1kHz/48kHz 10Hz~40kHz \pm 1dB @fs88.2kHz/96kHz/ 176.4kHz/192kHz 10Hz~100kHz (1bit)
S/N	: 103dB (標準) @IHF-A
THD+N	: 0.005% (標準) 20Hz~20kHz
A/D変換	: 2.8224MHz/5.6448MHz (1bit)、 24bit (PCM)
D/A変換	: 2.8224MHz/5.6448MHz (1bit)、 24bit (PCM)

LINE IN L、R

XLR

コネクター	: XLR-3-31タイプ (バランス)
入力インピーダンス	: 22k Ω
規定レベル	: +4dBu (REC LEVEL=0dB)
最大レベル	: +24dBu

RCA

コネクター	: RCAピン・ジャック (アンバランス)
入力インピーダンス	: 50k Ω
規定レベル (-12dBFS -12dB-SACD)	: -6dBV (REC LEVEL=0dB)
最大レベル	: +10dBV

LINE OUT L、R

XLR

コネクター	: XLR-3-32タイプ (バランス)
出力負荷インピーダンス	: 600 Ω 以上
規定レベル	: +4dBu
最大レベル (0dBFS 0dB-SACD)	: +16dBu (規定レベル=-12dBFS) +18dBu (規定レベル=-14dBFS) +20dBu (規定レベル=-16dBFS) +22dBu (規定レベル=-18dBFS) +24dBu (規定レベル=-20dBFS)

RCA

コネクター	: RCAピン・ジャック (アンバランス)
出力負荷インピーダンス	: 47k Ω 以上
規定レベル (-12dBFS -12dB-SACD)	: -6dBV
最大レベル (0dBFS 0dB-SACD)	: +6dBV

PHONES

コネクター	: ϕ 6.3mm ステレオ・フォン・ジャック
負荷インピーダンス	: 16 Ω 以上
最大レベル	: 170mW+170mW @32 Ω

S/P DIF IN/OUT (同軸)

コネクター	: RCAピン・ジャック
フォーマット	: IEC60958

WORD CLOCK IN/OUT

コネクター	: BNCレセプタクル、75 Ω
-------	-------------------------

USB

コネクター	: タイプB
フォーマット	: USB2.0準拠、 USBマストレージクラス
対応OS	: Windows 2000以降、 Mac OS X (10.3.9) 以降

付属品

電源ケーブル、取扱説明書 (本書)、
インストールCD (オーディオ・ファ
イル・コンバート・ソフト
"AudioGate")

デモ・プロジェクト

All Most Blues
The Wind and the Wheat
performed by Phil Keaggy
copyright Phil Keaggy 2006
www.philkeaggy.com

※ 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。

索引

A

ABS	18
All	26
AudioGate	37

C

Calender	19
Clock Source	30

D

Delete All Mark	25
Delete Mark	25
Device Info	31
DFF (DSDIFF)	29
DSD Filter	31
DSF	29

F

Factory Reset	32
---------------	----

H

HDD Format	33
------------	----

I

Information	22
INPUT LEVEL	14
INPUT SOURCE	12

L

LCD Contrast	30
--------------	----

M

MARK	23
Meter Peak Hold	18

P

PEAK HOLD	18
Peak Indicator Hold	18
PLAY LIST	26
Project Name Option	32
Project Type	13
Protect	21

R

REC REMAIN	18
REC Lock	15
Reference Level	31
Rename	20
Repeat	26

S

Shuffle	26
Single	26
SoftwareUpdate	33
SYSTEM	30

T

TOTAL	18
TOTAL REMAIN	18

U

USB モード	34
---------	----

W

WAV (BWF)	29
WSD	29

あ

アップデート	33
アナログ規定レベル	14, 31

い

インストール	37
--------	----

え

エラー・メッセージ	39
-----------	----

お

オーディオ・ゲート	37
オーディオ・ファイル	35
オート・ポーズ 表示	26 11

か

カウンター表示	12
カレンダー 表示	19 11

く

クイック・プレイ	10
クロック・ソース	30

こ

コントラスト	30
コンピューター	34

さ

再生	
プレイ・リスト	27
モード	26
モード表示	11
削除	21
プレイ・リストの項目	28
マーク	25

し

システム設定	30
実行メッセージ	39
シャッフル	
再生	26
表示	11
仕様	40
詳細情報	22

す

スペック	40
------	----

せ

全曲再生	26
------	----

そ

ソフトウェア・アップデート	33
---------------	----

て

DSD フィルター	31
デバイスの情報	31
デモ・プロジェクト	41

と

同期クロック	30
動作環境	37

な

内蔵時計	19
------	----

に

入力	
ソース	12
ソース表示	11

ね

ネーム・オプション	32
-----------	----

は

ハードディスクのフォーマット	33
早送り	10
早戻し	10

ふ

ファイル	
構成	35
削除	21
詳細	22
名表示	11
ネーム	35
フィルター	
設定	31
表示	11
フォーマット	33
表示	12
プレイ・リスト	26
プロジェクト	10
削除	21
詳細	22
名表示	11
フォルダ	36
プロテクト	21
表示	12

へ

編集	
日時表示	12
プレイ・リスト	27
マーク	24

ほ

ホーム画面	11
保護	21

ま

マーク	23
-----	----

ゆ

USBモード	34
--------	----

り

リセット	32
リピート	
再生	26
表示	11
リファレンス・レベル	14, 31

れ

レコーダーの状態	11
----------	----

ろ

録音	12
可能時間	29
操作ロック	15
操作ロック表示	11
日時表示	12
フォーマット	13, 29
モード	29
レベル	14

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）の機能が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 TEL03 (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

KORG 株式会社コルグ

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

<http://www.korg.co.jp/>