

KORG

Digital Recording Studio

D8



取扱説明書

このたびはコルグ Digital Recording Studio D8をお買い上げいただき、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。

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

付属のAC/ACパワーサプライは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んで使用してください。次のような場合には直ちに電源を切り、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

AC/ACパワーサプライの電源コードやプラグが破損したとき
異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
製品が(雨などで)濡れたとき
製品に異常や故障が生じたとき



次のような場所での使用や保存はしないでください。

温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
ホコリの多い場所
ぐらついた台の上や傾いた所などの不安定な場所



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、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

AC/ACパワーサプライのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。

本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせ使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、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)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれしないでください。



本製品およびAC/ACパワーサプライを分解したり、改造したりしないでください。

注意



本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時に使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。

AC/ACパワーサプライをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のパワーサプライやアダプターをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はAC/ACパワーサプライをコンセントから抜いてください。

AC/ACパワーサプライは使用中に多少の熱を持ちますが故障ではありません。通電中はAC/ACパワーサプライをビニール製品等の上に置かないでください。

スイッチやツマミに必要な以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



AC/ACパワーサプライをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。

データについて

万一異常な動作をしたときに、録音したデータ等の内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはハード・ディスクやリムーバブル・ディスク等の外部ドライブやDATレコーダーにコピーやバック・アップをしてください。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。

また、DATやCDなどの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。当社では著作権法違反で生じた処置等に関する一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

この取扱説明書について

この取扱説明書は次のように構成されています。

- 第1章 イントロダクション
D8のおもな特長と、各部の名称とその基本的な機能について説明しています。
- 第2章 オペレーション編
さまざまな録音方法や再生方法、またミックス・ダウンや編集などの操作について順を追って説明しています。
- 第3章 リファレンス編
D8の各キーを押したときにディスプレイに表示されるパラメーターや各キー、フェーダーについて説明しています。
- 第4章 付録
D8に関する仕様、エラー・メッセージ、ブロック・ダイアグラムやエフェクト・プログラム・リスト、メトロノーム・タイプ・リスト等をまとめています。

ディスプレイ表示について

取扱説明書には、機能や操作の解説と共にディスプレイ画面が記載されています。記載されているソング名、各種のパラメーター、数値などは表示の一例ですので、製品本体の実際のディスプレイ表示とは必ずしも一致しない場合があります。

内蔵ハード・ディスクのお取り扱いについて

本装置に衝撃を与えないでください。とくに電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えたり絶対にしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクや装置内部を損傷するなど、故障の原因になります。

電源のオン/オフを頻繁に繰り返さないでください。本装置ばかりでなく、接続しているSCSI機器の故障の原因になります。HDDアクセス・インジケーターが点灯または点滅しているときには絶対に電源をオフにしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクを損傷するなど、故障の原因になります。

本装置は、電源投入後、すぐにハード・ディスクにアクセスを開始します。このときHDDアクセス・インジケーターが点滅し、ディスプレイに“Working”を表示します。ディスプレイにソング名を表示し、HDDアクセス・インジケーターが消灯するまでは電源を絶対にオフにしないでください。電源をオンにした後のハード・ディスクへのアクセス時間は、ハード・ディスクの容量や内部のデータ量によって異なります。

再生や録音などの動作を停止しても、万が一、音が鳴り続けるなどのハード・ディスクのアクセスが止まらない場合は、必ずHDDアクセス・インジケーターが消灯したことを確認してから電源をオフにしてください。このような場合、数分から数十分の間、アクセスが止まらないことも想定されます。

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起こったハード・ディスクの破損の場合は、保証期間内に修理に持ち込まれても有償交換になることがあります。

目次

安全上のご注意	ii
データについて	ii
この取扱説明書について	iii
内蔵ハード・ディスクのお取り扱いについて	iii

第1章 イントロダクション

D8のおもな特長	1
各部の名称	2
ディスプレイの表示について	6

第2章 オペレーション編

STEP1 接続、電源オン/オフ、デモ	7
1. オーディオ機器等の接続	7
2. 電源のオン/オフ	8
3. デモ・ソングを聴く	8
STEP2 ソングの作成と選択	9
1. 新しいソングの作成	9
2. ソングに名前を付ける	9
他のソングを選択する	9

STEP3 録音

1. 録音(アナログ録音)	10
2. 録音(デジタル録音)	11
3. EQで音質を変えて録音する	11
4. 入力音にエフェクトをかけて録音する	12
5. 入力音にエフェクトをかけて入力音だけを録音する	13
6. 入力音に専用ディレイをかける	14
7. 録音したトラックを聴きながら、別のトラックに録音する(オーバー・ダビング)	14
8. 演奏の一部を手動で録音する(マニュアル・パンチ・イン/アウト)	15
録音や編集の取り消し(アンドゥ/リドゥ)	15
9. 演奏の一部を自動で録音する(オート・パンチ・イン/アウト)	16
10. 複数トラックの演奏を1つまたは2つのトラックにまとめる(バウンス)	17
11. メトロノームを聴きながらの録音	19
12. トリガー録音	20

STEP4 再生

1. 再生	20
2. ソングのある区間を1回または繰り返し再生する	20
3. 再生音にエフェクトをかける	21
4. 再生音に外部のエフェクトをかける	21
5. ソングをプログラム再生する	22
6. シーンを切り換えながら再生する	22

STEP5 時刻の移動と登録	22
1. 現在時刻の移動	22
2. 正確な時刻を検索する	23
3. ロケート・ポイント(LOC1、LOC2、LOC3)	23
4. マーク・ポイント	24
STEP6 ミキサーの調節と登録	25
1. ペアリングを設定する	25
2. 各チャンネルの音量を調節する	25
3. 音の定位を調節する	26
4. EQで音質を調節する	26
5. エフェクト・センド、AUXセンド、 トラック・ステータスの設定	26
6. シーン	27
STEP7 ミックス・ダウン	28
1. マスター・テープに録音する(ミックス・ダウン)	28
2. ミックス・ダウン時にエフェクトをかける	28
STEP8 トラックの編集	29
1. IN、OUT、TO時刻の登録	29
2. トラック上のデータをコピーする(コピー・トラック)	29
3. トラック上のデータに空白を挿入する (インサート・トラック)	31
4. トラック上のデータの消去(イレース・トラック)	31
5. トラック上のデータの削除(デリート・トラック)	32
6. トラック上のデータの交換(スワップ・トラック)	32
STEP9 ソングの編集	33
1. ソングのコピー	33
2. ソングの削除	33
3. ソングの移動	33
4. ソングのリカバー	33
STEP10 テンポの設定	34
1. テンポ・マップの設定	34
2. MIDIシーケンサーのMIDIロックを記録する	34
3. タップ・テンポを記録する	35
4. テンポ・ソースを選択する	35
STEP11 MIDIシーケンサーの同期とコントロール ...	36
1. D8からMIDIシーケンサーをMIDIロックで同期させる	36
2. D8からMIDIシーケンサーをMTCで同期させる	36
3. MIDIシーケンサーからD8をMMCでコントロールする	37
STEP12 外部ドライブを使用する	37
1. 外部ドライブの接続	37
2. 外部ドライブ接続時の電源オン/オフ	38
3. ドライブの初期化とフォーマット	38
4. リムーバブル・ディスク・ドライブのディスクを 入れ換える	39
5. リムーバブル・ディスク・ドライブへの ソングの保存(バックアップ)	39
6. リムーバブル・ディスク・ドライブから バックアップしたソングを読み込む(リストア)	40

STEP13 DATへの保存と読み込み	41
1. DATレコーダーへのソングの保存(バックアップ)	41
2. DATレコーダーからバックアップしたソングを 読み込む(リストア)	42

第3章 リファレンス編

1. SONG/TRACK	44
2. EDIT SONG/TRACK	44
3. SYSTEM	47
4. EDIT SYSTEM	48
5. DISPLAY MODE	51
6. REC MODE	51
7. PLAY MODE	51
8. EDIT PLAY MODE	52
9. TRIGGER	52
10. EDIT TRIGGER	53
11. TEMPO	53
12. EDIT TEMPO	54
13. METRONOME	55
14. EDIT METRONOME	55
15. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3	55
16. SCENE	56
17. EDIT SCENE	56
18. STORE	57
19. SCRUB	57
20. UNDO	57
21. TRACK STATUS	58
22. EQ	58
23. EFFECT SEND	58
24. PAN/BALANCE	59
25. FADER	59
26. PAIR On/Off	60
27. REC SELECT	60
28. EFFECT	61
29. EDIT EFFECT	63
30. EFFECT ASSIGN	64
31. EDIT EFFECT ASSIGN	64

第4章 付録

1. 故障とお思いになる前に	65
2. 各種のメッセージ	67
3. MIDIインプリメンテーション・チャート	68
4. ブロック・ダイアグラム	69
5. エフェクト・プログラム・リスト	71
6. エフェクト・パラメーター・リスト	72
7. メトロノーム・タイプ・リスト	75
8. デモ・ソング・リスト	75
9. D8 Specifications	76

D8の追加機能

トラック1~8をバウンスする	77
----------------------	----

第1章 インTRODクシヨN

ここでは、D8 Digital Recording Studioのおもな特長と、D8の各部の名称とその基本的な機能について説明しています。

D8のおもな特長

フルデジタル・プロセッシング 内部処理24bit、録音再生16bit非圧縮、44.1kHz)の8トラック・デジタルMTRです。

8トラック・レコーダー、12チャンネル・4バス・ミキサー、エフェクトを本体に搭載し、2トラックの同時録音、8トラックの同時再生が行え、録音からエフェクト処理、そして最終的なDATレコーダーなどへのミックス・ダウンまでのすべての行程をフルデジタルで行えます。

1.4GBのハードディスクを本体に内蔵し、録音データの合計が最長約4.5時間可能です。最大50ソング×8トラック、合計400トラックのデータをストックできます。

D8のミキサー部の2つのアナログ入力には、フルデジタルによる音質を損なわないように高性能のバランスド・ヘッド・アンプを採用しています。本体フロント・パネルのインプット・インピーダンスの設定を切り換えることにより、マイク・レベルから、業務レベルを超える+16dBuまで対応し、マイクやギター、ベース、キーボード、サンプラーなどさまざまなサウンド・ソースを直接接続することができます。また、この入力にはTRSジャック型のバランス・タイプを採用していますので、変換プラグを使ってXLR端子を持つバランス・タイプのマイクを接続することが可能です。もちろん通常のライン入力にも対応しています。

また、デジタル入力にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載し、48kHz、32kHzのソースを44.1kHzに変換して録音することができます。

各チャンネルごとのハイEQ、ローEQに加え、高品位エフェクト50種を最大4個まで組み合わせた65種のエフェクト・プログラムを内蔵しています。アンプ・シミュレーションやローファイ・プロセッサなどの楽器別エフェクトや、アンビエンス系などの機能別エフェクトなど多彩なエフェクト・プログラムを用意しています。さらにこれらの65種のプリセット・エフェクト・プログラムを元に、ユーザー・エリアに独自にエディットしたエフェクト・プログラムを65種保存することができます。これらのエフェクト・プログラムは録音時、録音後のソングや各トラックに、目的に応じて挿入する位置をインサート、マスター(センド・タイプ、グローバル・タイプ)から選択することができます。

ミキサー部のフェーダー、EQ、パン、エフェクト・センド、AUXセンド等の設定をシーンとして1ソングにつき20種本体に記憶することができます。汎用の設定として必要ときに呼び出したり、時間の経過にあわせてシーンを切り換えながら再生することができます。

レコーディング、コピー、ペースト等の各作業は、ノンディストラクティブ・エディット(非破壊編集機能)が行え、録音や編集をする一つ前の状態に戻したり(アンドゥ) それを取り消す(リドゥ)ことができます。

録音/編集したソング、フレーズをそのまま内蔵ハードディスクや外部ドライブに保持するオート・セーブ機能により保存の作業が必要ありません。またマルチ・ソング・オーディション機能により、他のソングへのアクセスを素早く行いますので、CDプレイヤーの曲を選ぶような簡単さと早さで他のソングが選曲でき、聴きたいトラックを即座に呼び出したり、ミックスの異なるソングなどの聴き比べもストレスなく行えます。

メトロノームに加え、よりテンポ感のあるレコーディングをガイドするさまざまな音楽ジャンルのリズム・パターン131種を内蔵しています。リズム・マシーン等を接続しなくても気に入ったリズムに合わせながら簡単に録音できます。

オート・パンチ・イン/アウト録音、マニュアル・パンチ・イン/アウト録音機能により、演奏を間違ってしまった範囲だけを簡単に録音し直すことができます。

オーディオの入力をきっかけにして自動的に録音を開始するオーディオ・トリガー録音機能により、ギターやキーボードなどを両手で演奏しながらでも簡単に録音を開始できます。

各トラックの録音状況をオープンリール感覚で耳で聞きながら確かめられるスクラブ機能により、フレーズの頭出し等が簡単に行えます。

ソングのロケーション(位置)を記録するロケート・ポイント・メモリー機能(1ソングあたり3ヶ所)とマーク・ポイント・メモリー機能(1ソングあたり100ヶ所)により、小節の各先頭や、後で確認したい位置を記録して、即座に呼び出すことができます。

CD等にある、プログラム再生機能をもち、複数のソングを任意の順序で連続再生できます。DATレコーダーへのミックス・ダウン時に連続して録音するのにも便利です。

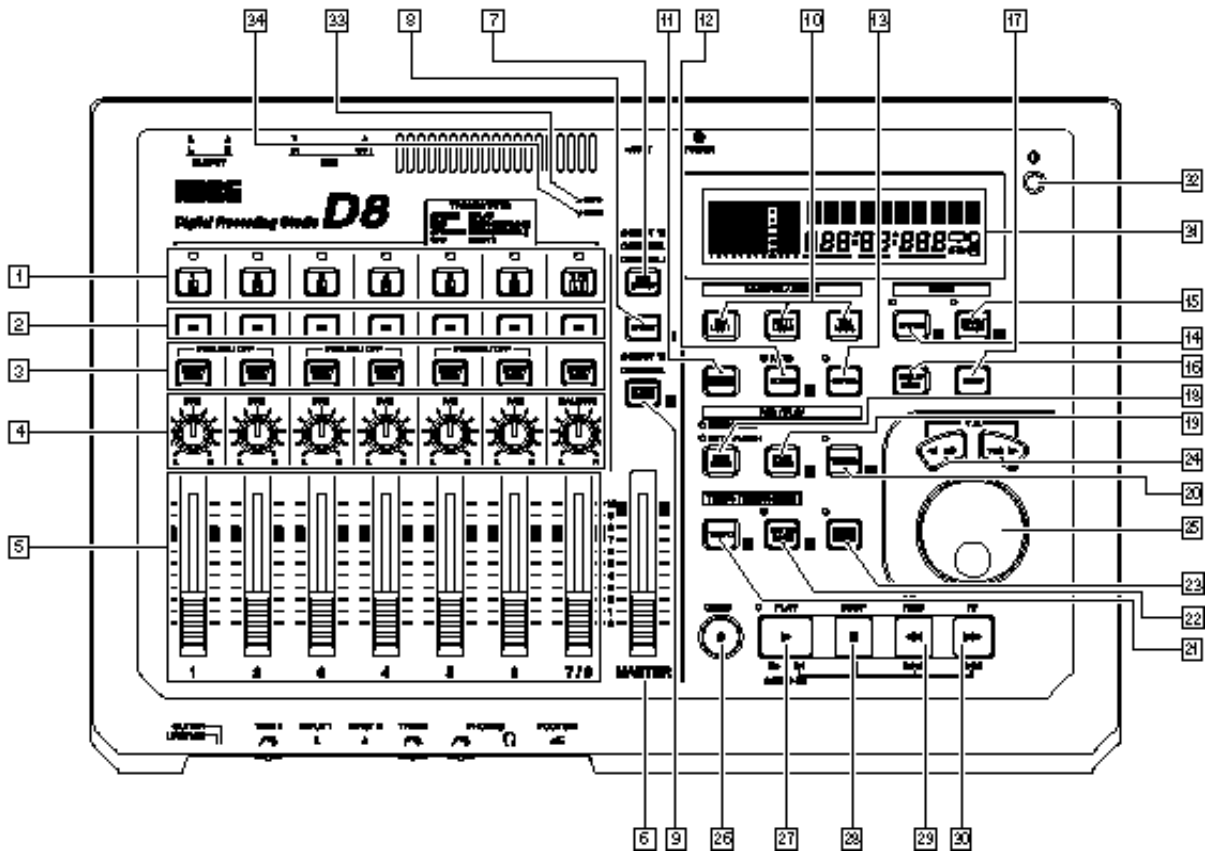
レコードやCD等の外部の曲やフレーズを取り込み編集するときに便利なタップ・テンポによるデンボ設定が行えます。この他、数値でテンポ・データを入力したり(テンポ・マップ) 外部MIDI機器からのMIDIクロックを記録することができます。

MIDIクロック、MTCやMMC対応のシーケンサーやリズム・マシンなどと同期できます。

SCSIポート、S/P DIFデジタル・インターフェイス、AUX INなど、外部機器と接続するための主要な端子を標準装備しています。SCSIポートを使用し、外部ハードディスク・ドライブ、リムーバブル・ディスク・ドライブ等への録音、再生やデータのバック・アップが行えます。S/P DIFはCDなどの外部デジタル機器からデジタル録音や、制作したソングをDAT、MDへ直接デジタル出力してミックス・ダウン等を行うことができます。また、AUX IN/OUTにより、外部エフェクトも接続できます。

各部の名称

トップ・パネル



1 [TRACK STATUS]キー

各トラックを再生や録音できる状態に、またミュートの状態にします。キーを押すたびにインジケータが点灯または消灯して、トラックの設定が切り換わります。(58ページ参照)
アナログまたはデジタル録音時、奇数・偶数で隣り合う2つのトラックまでを録音トラックとして選ぶことができます。
ペアリング、シーン登録が可能です。

2 [EQ]キー

各チャンネルのEQを調節します。キーを押すたびにハイEQとローEQが切り換わります。(58ページ参照)
ペアリング、シーン登録が可能です。

3 [EFFECT SEND]キー

各チャンネル・フェーダー後に内蔵エフェクトとAUX OUT(外部出力)へ送る音声レベルを調節します。(58、59ページ参照)
ペアリング、シーン登録が可能です。
また、奇数・偶数で隣り合うキーを同時に押すことによってペアリング機能をオン/オフします。(25ページ参照)

4 [PAN]ツマミ(Ch1...6) [BALANCE]ツマミ(Ch7/8)

各チャンネルのステレオ定位を調節します。チャンネル1~6では各チャンネルのパンを、チャンネル7/8ではバランスを調節します。(59ページ参照)
ペアリング、シーン登録が可能です。

5 [CHANNEL]フェーダー(1...7/8)

1~7/8の各チャンネルの録音・再生時の音量を調節します。
ペアリング、シーン登録が可能です。(59ページ参照)

6 [MASTER]フェーダー




チャンネル全体の音量を調節します。パウンス時、パウンスするトラックの録音レベルを調節します。(59ページ参照)

7 [REC SELECT]キー

録音するソースを選択します。キーを押すたびにインジケータが点灯して、機能が切り換わります。(60ページ参照)

8 [EFFECT]キー

エフェクト・プログラムの選択やモニター・エフェクトのオン/オフを設定します。[EDIT]キーを押した後、このキーを押すことによってエフェクトの各パラメーターを選択し、調節します。(61ページ参照)

- 9 [EFFECT ASSIGN]キー
エフェクトを挿入する位置を選択します。キーを押すたびにインジケーターが点灯または点滅して、挿入する位置が切り換わります。(64ページ参照)
- 10 [IN/LOC 1]キー・[OUT/LOC 2]キー・[TO/LOC 3]キー
ソングの任意の時刻を登録し、登録した時刻を呼び出します。また、登録した時刻はオート・パンチ・イン/アウトの開始位置と停止位置として、さらにトラックのコピーや削除などの編集する位置となります。その他、マークを登録します。(55ページ参照)
- 11 [STORE]キー
ロケーションやシーン、マークを登録するときこのキーを押して登録を待機させ、各登録キーを押すことによって登録を実行します。(57ページ参照)
- 12 [SCENE]キー
シーン機能をオン/オフします。シーン機能をオンにすることによってミキサの各設定をソングの任意の時刻に登録し、登録をした時刻で各設定を切り換えながら再生します。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって登録したシーンを呼び出し、各シーンの設定を確認することができます。(56ページ参照)
- 13 [SCRUB]キー
スクラブ機能、プレイ・トゥやプレイ・フロム機能をオン/オフします。(57ページ参照)
- 14 [SYSTEM]キー
レベル・メーターが音量レベルを表示する場所を選択したり、録音時にモニターする音声を選択したり、フット・スイッチの機能を設定します。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、同期に関する設定や、ペアリングが有効になるパラメーターを選択したり、INPUT 1/2に入力する音声信号の入力先の選択や、外部ドライブに関する設定(初期化やバックアップ)をします。(47ページ参照)
- 15 [SONG/TRACK]キー
ソング番号とソング名をディスプレイに表示します。通常この画面を表示させておくとよいでしょう。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、現在選択している以外のドライブのソングを呼び出したり、ソングやトラックのコピー、削除などの編集をします。(44ページ参照)
- 16 [DISPLAY MODE]キー
ロケーション・カウンターを小節単位や時間単位の表示に切り換えます。(51ページ参照)
- 17 [UNDO]キー
トラックへの録音や編集をした後、編集する前の状態に戻します(アンドゥ)。また、アンドゥ後、アンドゥの前の状態に戻します(リドゥ)。(57ページ参照)
- 18 [REC MODE]キー
通常の録音やオート・パンチ・イン/アウト、リハーサル録音などの録音のしかたを選択します。キーを押すたびにインジケーターが点灯または消灯して、録音時の機能が切り換わります。(51ページ参照)
- 19 [PLAY MODE]キー
通常の再生や、ある区間内(IN~OUT)のみを再生するか“”、繰り返し再生するか“”を選択します。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、IN~OUT区間の前後に一定の時間を加える設定をしたり(プリ・ロール・タイム、ポスト・ロール・タイム)複数のソングを任意の順番で再生するプログラム再生が行えます。(51ページ参照)
- 20 [TRIGGER]キー
入力音をきっかけとして録音を開始するトリガー録音機能をオン/オフします。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、トリガー録音のきっかけとなる入力音の音量レベル調節や、トリガー録音時の録音開始時刻の前に加える時間を設定します。(52ページ参照)
- 21 [TEMPO]キー
テンポや拍子、メトロノーム・タイプなどを設定します。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、テンポ・ソースの選択やMIDIクロック、タップ・テンポを記録します。(53ページ参照)
- 22 [METRONOME]キー
メトロノームをオン/オフします。[EDIT]キーを押した後このキーを押すことによって、メトロノームの音量や、メトロノームを録音時や再生時に鳴らすかななどを設定します。(55ページ参照)
- 23 [EDIT]キー
このキーを押した後、キーの右横にの表示のあるキーを押すと、各項目の詳細な設定をするページに入ります。
- 24 [◀](NO)キー、[▶](YES)キー
各ページへの移動やカーソルを移動します。[◀]キーと[▶]キーを同時に押すことによってカーソルの位置を上下に移動します。また、設定を確定・実行します。確定・実行が必要なときはディスプレイに“?”を表示します。
- 25 [VALUE]ダイヤル
各設定値を変更したり、現在時刻を移動します。スクラブ機能がオンのとき[VALUE]ダイヤルを回すとその速さでトラックを再生します。(23ページ参照)
- 26 [REC]キー
キーを押すとインジケーターが点滅して録音を待機します。録音待機状態にするにはいずれかのトラックの[TRACK STATUS]REC(ANALOG)またはREC(DIGITAL)にする必要があります。[PLAY]キーを押すとインジケーターが点灯して録音が開始します。フット・スイッチの機能をPncl/Oに設定している場合、フット・スイッチが[REC]キーの代用にもなります。

27 [PLAY]キー

[TRACK STATUS]PLAYのトラックを再生します。
[TRACK STATUS]RECにしているトラックに対して
[REC]キーを押した後このキーを押すことによって録音
を開始します([REC]キー参照)。スクラブ機能がオンの
ときこのキーを押すことによってプレイ・フロム、またこ
のキーを押しながら[STOP]キーを押すことによってプレ
イ・トゥが行えます(23ページ参照)。

28 [STOP]キー

録音または再生を終了・停止します。

29 [REW]キー

停止時または再生時に、時刻を前に移動(早戻し)しま
す。現在時刻がソングの先頭("001M 01B 000"など)
のときに[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと
番号が1つ前のソングへ移動します。また現在時刻がソ
ングの途中のときに、[STOP]キー押しながら[REW]
キーを押すとそのソングの先頭に移動します。

30 [FF]キー

停止時または再生時に、時刻を後ろに移動(早送り)しま
す。[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押すと番号が1
つ後ろのソングへ移動します。後ろにソングがない
("NoDATA"ソングは除く)ときは、新しいソングを作成
します。スクラブ機能がオンのときにこのキーを押すこ
とによってスロー・プレイが行えます(23ページ参照)。

31 ディスプレイ

録音、再生時の音量情報(レベル・メーター)や、時間情
報(ロケーション・カウンター)各編集作業時に必要な
設定値等を表示します。(『ディスプレイの表示につい
て』6ページ参照)

32 [コントラスト調節]ツマミ

ディスプレイのコントラストを調節します。画面の表示
は、演奏者の目線の高さや角度によって見え方が異なり
ますので、必要に応じて調節してください。右へ回すと
文字が濃くなり、左へ回すと文字が薄くなります。

33 HDDアクセス・インジケータ

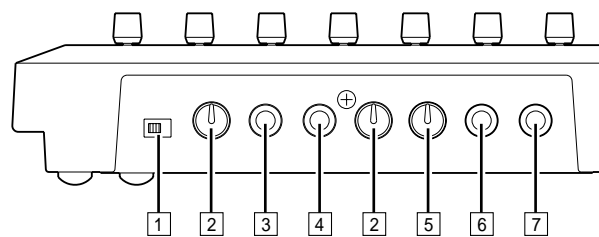
電源投入直後、録音時や再生時、編集時などの内蔵ハー
ド・ディスクにアクセスしているときに点灯します。

▲ HDDアクセス・インジケータが点灯または点滅して
いるときには、絶対に電源をオフにしないでください。
ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、
ディスクを損傷し、故障の原因になります。

34 MIDIアクセス・インジケータ

MIDI IN端子からMIDI情報を受信したときに点灯しま
す。

フロント・パネル



1 [GUITAR-LINE/MIC]スイッチ

INPUT 1端子のインプット・インピーダンスを切り換え
ます。

GUITARでは入力インピーダンスを1M にし、ギター
やベース等を直接入力することができます。LINE/MIC
では10k にし、キーボードやマイク等を接続するこ
とができます。

2 [TRIM 1]ツマミ、[TRIM 2]ツマミ

INPUT 1/2端子の入力レベルを調節します。

3 INPUT 1端子

6.3mm TRSフォーン端子です。[GUITAR-LINE/MIC]
スイッチがLINE/MIC時バランス型に、またGUITAR時
アンバランス型になります。LINE/MIC時にも標準のアン
バランス型フォーン・プラグを接続することができます。

4 INPUT 2端子

6.3mm TRSフォーン端子です。バランス型です。標
準のアンバランス型フォーン・プラグを接続することも
できます。

バランス型フォーン・プラグ



アンバランス型フォーン・プラグ



5 [PHONES VOLUME]ツマミ

ヘッドホンの音量を調節します。

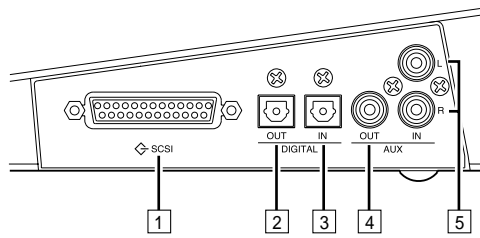
6 PHONES端子

6.3mm ステレオ・フォーン端子です。ヘッドホンに接
続します。

7 FOOT SW端子

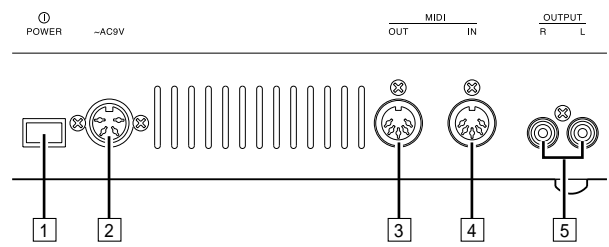
別売のフット・スイッチ(PS-1など)を接続します。再生
やマニュアル・パンチ・イン/アウト録音の開始と終了、
マークの登録やタップ・テンポの記録をするときに接続
します。

サイド・パネル



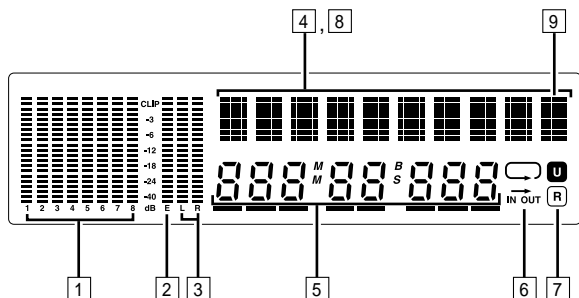
- 1 SCSI端子
D-Sub 25pinのSCSI端子です。外部ハード・ディスク・ドライブ、リムーバブル・ディスク・ドライブを接続して、内蔵ドライブと同様に録音/再生やバックアップなどが行えます。
- 2 DIGITAL OUT端子
オプティカル・タイプのS/P DIFフォーマット(IEC958、EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子(ステレオ)です。ミックス・ダウン時などにデジタル・オーディオ機器の入力端子に接続します。OUTPUT L/R端子と同じ音を出します。
- 3 DIGITAL IN端子
オプティカル・タイプのS/P DIFフォーマット(IEC958、EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子(ステレオ)です。デジタル出力を持つ楽器やデジタル・オーディオ機器等の出力端子を接続してD8に録音などを行います。
- 4 AUX OUT端子
RCAピン端子です。Aux Outバスからの音を出力します。通常は外部エフェクターに接続します。
- 5 AUX IN(L、R)端子
RCAピン端子です。マスター・バスへ音を入力します。

リア・パネル



- 1 [POWER]スイッチ(パワースイッチ)
電源をオン/オフします。(8ページ参照)
- 2 AC/ACパワー・サプライ端子
付属のAC/ACパワー・サプライ・アダプターを接続します。
- 3 MIDI OUT端子
MIDIデータを送信する端子です。接続した外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。
- 4 MIDI IN端子
MIDIデータを受信する端子です。接続した外部MIDI機器からコントロールするときに使用します。
- 5 OUTPUT端子(L、R)
RCAピン端子です。マスターL・Rの信号をアナログ出力します。パワード・モニターなどのモニター用のアナログ・オーディオ機器や、ミックス・ダウン時などのアナログ・オーディオ機器の入力端子に接続します。DIGITAL OUT端子と同じ音を出力します。

ディスプレイの表示について



- 1 チャンネル・レベル・メーター (1...8)
各チャンネルの入出力音声レベルを表示します。
- 2 エフェクト・レベル・メーター (E)
各チャンネルからのエフェクト入力音声レベルを表示します。
- 3 マスター・レベル・メーター (L、R)
MASTER OUT端子からの出力音声レベルを表示します。
- 4 ソング名表示/パラメーター表示
ソング名や、各ページで設定するパラメーターを表示します。
- 5 ロケーション・カウンター
ソングの現在時刻や、絶対時間、ドライブの空き容量時間等を表示します。[DISPLAY MODE]キーを押すと表示が順番に切り換わります(51ページ参照)。
- 6 プレイ・モードの表示
オート・プレイまたはオート・リピート・プレイが選択されているときに表示します。
- 7 アンドゥ/リドゥの表示
アンドゥまたはリドゥが可能なときに表示します。
- 8 カーソル
設定を入力・変更する位置を示します。上段ではその項目を点滅で、下段では“_”で表示します。
[◀]キーを押しながら[▶]キーを押すと、パラメーター/ロケーション・カウンターの上下方向に移動します。
[◀]キーまたは[▶]キーを押して左右方向に移動します。
[VALUE]ダイヤルを回すことによって値を変更します。
- 9 ページの位置表示
現在選択しているページの位置をディスプレイ右上端に表示します。
 - ▶▶▶ : 矢印方向にページの続きがあります。矢印のどちらの方向にもページの続きがある場合、交互に表示します。
 - ❌ : キャンセルや中止をすることができる状態のときに表示します。

ディスプレイ文字のコントラスト調節

[コントラスト調節]ツマミ(『フロント・パネル』参照)を回してディスプレイの表示のコントラストを調節します。

第2章 オペレーション編

この章では、D8のさまざまな機能の操作について順を追って説明しています。

STEP1

接続、電源オン/オフ、デモ

D8にオーディオ機器等を接続して、デモ・ソングを聴きます。

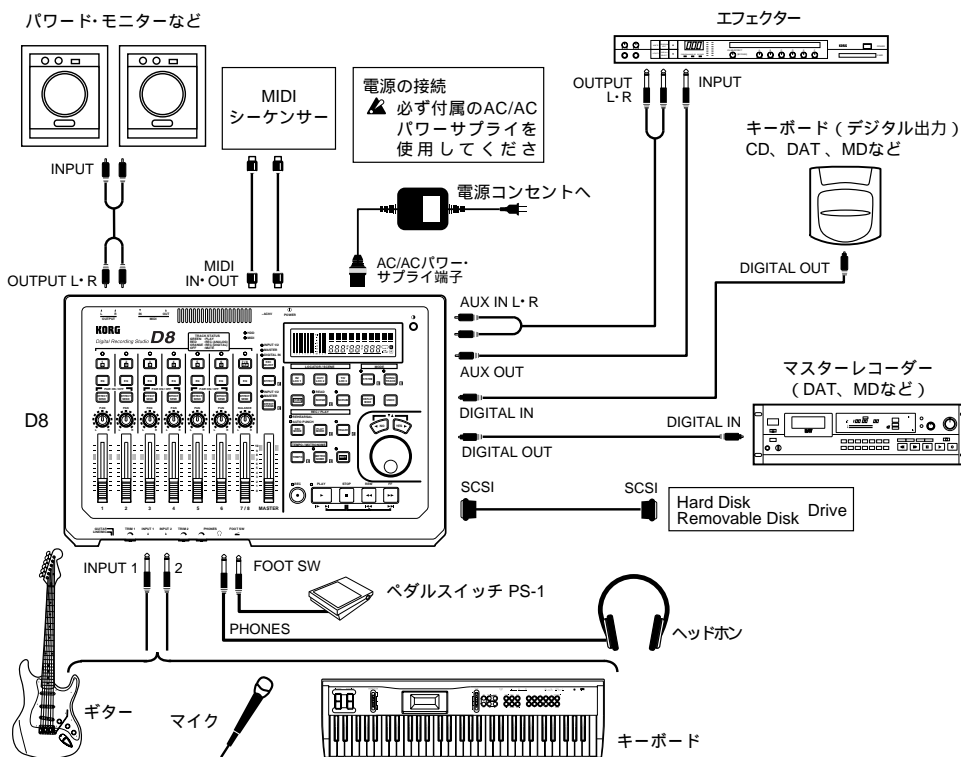
1. オーディオ機器等の接続

図はD8を使って録音するときの基本的な接続例です。必要に応じて機器等をあなたのシステムに置き換えて接続してください。

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意に操作を行うと、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になりますので十分に注意してください。

- 1 付属のAC/ACパワー・サプライをD8のAC/ACパワー・サプライ端子に接続します。接続後、コンセントに差し込みます。
- 2 オーディオ機器を接続します。OUTPUT L・R端子にRCAピン・ケーブルでパワー・モニター（アンプ内蔵スピーカー：PM-15B＜別売＞）等を接続します。
- 3 ヘッドホンでモニターするときはPHONES端子にヘッドホンの標準プラグを接続します。音量は左側の[PHONES]ツマミで調節します。

- 4 アナログ録音時、ギターやマイクなどの標準プラグをINPUT 1端子に接続します（10ページ参照）。アナログ録音をステレオで行う場合は、INPUT 1端子とINPUT 2端子にステレオ機器のL・R端子を標準プラグで接続します。
- 5 デジタル録音時、デジタル出力を持つ楽器やCD、MDなどのDIGITAL OUTをDIGITAL IN端子へオプティカル・ケーブルで接続します（11ページ参照）。
- 6 ミックス・ダウン時、デジタル録音機器（DAT、MDなど）に録音するときはこれらのDIGITAL INへD8のDIGITAL OUT端子をオプティカル・ケーブルで接続します（28ページ参照）。
- 7 外部エフェクトをAUX IN/OUT経由で使用時、エフェクトの入力端子をAUX OUT端子に、エフェクトの出力端子をAUX IN端子に接続します（21ページ参照）。
- 8 フット・スイッチを使ってオート・パンチ・イン/アウトや、再生の開始と停止、タップ・テンポを記憶するときは、ペダル・スイッチPS-1＜別売＞をFOOT SW端子に接続します（47ページ参照）。
- 9 D8からMIDIシーケンサー等を同期するときは、D8のMIDI OUT端子にMIDIシーケンサー等のMIDI INをMIDIケーブルで接続します。MMCを使用するときは、MIDIシーケンサー等のMIDI OUTにD8のMIDI IN端子も接続します（36ページ参照）。



ギターやベースが直接接続できるのはINPUT 1のみです。

1トラックのみに録音するときは、INPUT1に接続してください。
2トラック同時録音時のみ、INPUT2が有効になります。

録音 電源オン/オフ、デモ

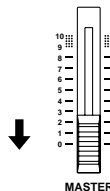
2. 電源のオン / オフ

電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えたり絶対にしないでください。また、電源投入直後、録音時や再生時、トラックやソングの編集実行中などのHDDアクセス・インジケータが点滅している間は、絶対に電源をオフにしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ディスクや装置内部を損傷し、故障の原因になります。

電源オン

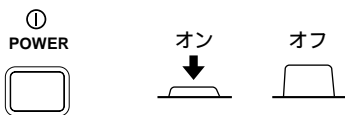
1 接続している各機器の電源を入れます。各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを送り出し側の機器から順番に入れてください。外部ドライブを接続している場合は38ページをご覧ください。

2 D8の[MASTER]フェーダーを絞ります。その他の接続している外部機器のボリュームを最小にします。



3 入力機器やマスター・レコーダー(DATなど)の電源を入れます。

4 D8の[POWER]スイッチを押して、電源を入れます。



ディスプレイにオープニング・メッセージを表示した後、前回電源をオフにする直前のソングを表示します。

5 パワード・モニターの電源を入れて、接続している各機器の音量を適当な位置まで上げます。

電源オフ

ソングの録音や再生がすべて終わったら電源をオフにしてください。

D8に録音した音声は、そのまま保存されます。エフェクトをエディットしたり、ミキサーを調節した場合はこれらの設定は保存しないと失われてしまいます。エフェクトの保存方法は12ページを、ミキサーの設定(シーン)の登録方法は27ページをご覧ください。

1 接続している各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを受け側の機器から順番にオフにしてください。外部ドライブを接続している場合は39ページをご覧ください。

2 エフェクトのエディットやミキサーの設定を残したいときは保存または登録をします。

3 パワード・モニターの電源をオフにします。

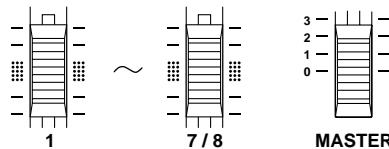
4 [POWER]スイッチを押して、D8の電源をオフにします。

5 音声入力機器等の電源をオフにします。

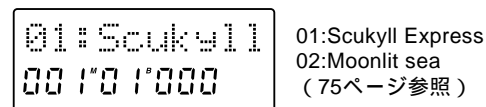
3. デモ・ソングを聴く

工場出荷時のD8には、デモ・ソングが録音されています。デモ・ソングを再生して、D8のダイナミックかつクリアな音質を聴いてみましょう。

1 D8の1~7/8の[CHANNEL]フェーダーをユニティ・ゲイン(フェーダー目盛の「0」)に設定し、[MASTER]フェーダーを0に設定します。

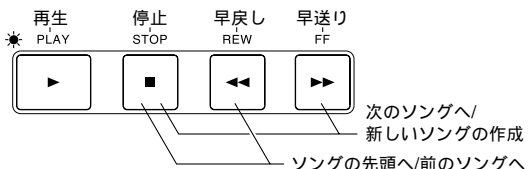


2 再生するソングを選びます。

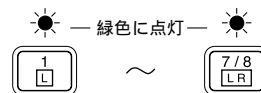


次の番号のソングを選ぶには、[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押します。後ろにソングが無い場合は“ NoDATA ”を表示します。

前の番号のソングを選ぶには、ソングの先頭時刻にいるとき(“ 001^M01^B000 ”など)に、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押します。ソングの先頭以外の時刻にいるときには、そのソングの先頭時刻に移動します。もう一度[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、前の番号のソングへ移動します。



3 1~7/8トラックの[TRACK STATUS]キー上のインジケータが緑色に点灯しているのを確認してください。消灯していたり、他の色に点灯している場合は、それぞれの[TRACK STATUS]キーを数回押してインジケータを緑色に点灯させます。



4 [PLAY]キーを押して再生を開始します。

5 [MASTER]フェーダーをゆっくり上げて音量を適当なレベルに調節します。ソングを再生しながら、[CHANNEL]フェーダーや[PAN]ツマミ、EQ 25、26ページ参照) またエフェクトの送り量(21ページ参照)やエフェクト・プログラムを変更(12ページ参照)してソングの雰囲気が変わるのを確認してもよいでしょう。

6 デモ・ソングの演奏が終了したら、[STOP]キーを押して再生を停止します。

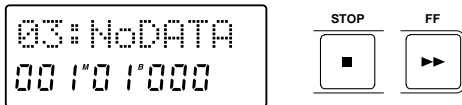
STEP2

ソングの作成と選択

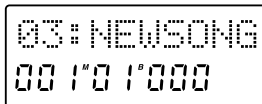
新しく曲を録音するにはまず新規ソングを作成します。ここではソングの作成やその名前の付け方、またEDIT SONG/TRACK **[P1]**でのソングの選び方について説明します。

1. 新しいソングの作成

- 最後の番号のソングを選択した後、[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押します。ディスプレイに“ NoDATA ”を表示します。



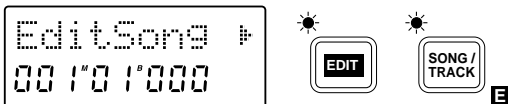
- 次のいずれかの操作をしてソングを作成します。
 - ソング名を“ NoDATA ”から変更します。ここでは例としてソング名を変えることによってソングを作成します。『2. ソングに名前を付ける』参照。
 - トラックにオーディオ・データを録音します。ディスプレイにソング名“ NEWSONG ”を表示します。
 - テンポや拍子を設定します。テンポ・マップがテンポ・トラック上に作成され、ディスプレイにソング名“ NEWSONG ”を表示します。



2. ソングに名前を付ける

他のソングと区別が付くようにあらかじめ名前を付けておくことをお奨めします。

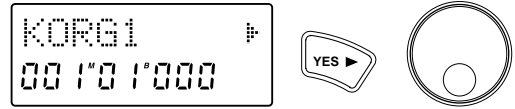
- [EDIT]キーを押した後(インジケータ点灯)、[SONG/TRACK]キーを押して、ディスプレイに“ EditSong ”を表示します。表示されない場合は、“ EditSong ”が表示されるまで[SONG/TRACK]キーを押します。



- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押して、ディスプレイに“ Renam ”を表示します。



- [▶]キーを数回押して、名前を変更する位置にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回してアルファベットや記号を入力して、名前を付けます。



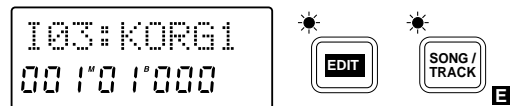
- 名前の入力が終わったら[EDIT]キーを押して(インジケータ点灯)、EDIT SONG/TRACKのページから出ます。このページから出ることによって名前が確定します。



他のソングを選択する

ソングの選択方法には、[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押して次のソング番号を選び、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押して前のソング番号を選択する方法(『デモ・ソングを聴く』操作2参照)と、EDIT SONG/TRACK **[P1]**でソングを選ぶ方法があります。

- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押して、ディスプレイに“ I04:KORG1 ”などのソング名を表示します(EDIT SONG/TRACK **[P1]**)。



- [VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号を選びます。
- ハード・ディスク・ドライブやリムーバブル・ディスク・ドライブなどの外部のドライブを接続して、その中のソングを選ぶ場合は、[◀]キーを押した後[VALUE]ダイヤルを回して接続しているドライブを選びます。

STEP3

録音

D8へのさまざまな録音方法について説明します。目的にあった録音をしてください。

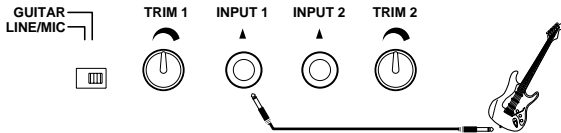
1. 録音 (アナログ録音)

通常は、ドラムスなどのリズム楽器を最初に録音し、その演奏を聴きながらベース、ギターやボーカルを録音していきます。

ここでは基本的な録音のしかたとして、1つのトラックに録音する方法と、2つのトラックに同時に録音する方法について説明します。

入力機器の接続とレベル調節

- 1 D8の[MASTER]フェーダーを絞り、INPUT 1端子に楽器等を接続します。1つのトラックに録音するときには必ずINPUT 1端子に接続してください。2トラック同時録音時のみINPUT 2端子が有効になります。

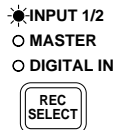


2つのトラックに同時に録音をするときはINPUT 1端子とINPUT 2端子に接続します。このときエレクトリック・ギター/ベースを使うときはこれらを優先してINPUT 1端子に接続してください。また、ステレオ録音するときは楽器のLチャンネル出力をINPUT 1端子に、Rチャンネル出力をINPUT 2端子に接続します。

- 2 INPUT 1端子に接続した楽器の入力インピーダンスを[GUITAR-LINE/MIC]スイッチで切り換えます。
GUITAR: ギターやベース等の出力インピーダンスが高い楽器を入力するときに選びます。
MIC/LINE: マイクやライン機器(キーボード、ミキサーなど)を入力するときに選びます。

- 3 [GUITAR-LINE/MIC]スイッチはINPUT 1端子専用です。INPUT 2端子にギター/ベースを接続するときにはコンパクト・エフェクター等を経由して入力してください。

- 4 [REC SELECT]キーを数回押して、INPUT 1/2 インジケータ点灯)を選びます。

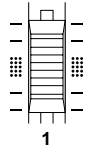


- 4 チャンネル1の[TRACK STATUS]キーを数回押して、REQ ANALOG (インジケータ赤色点滅)を選び、録音トラックにします。



2つのトラックに同時に録音をするときは奇数・偶数で隣り合う2つのトラック(1-2、3-4、5-6、7/8)の[TRACK STATUS]キーを押して、REQ ANALOG インジケータ赤色点灯)を選び、録音トラックにします。

- 5 チャンネルの[CHANNEL]フェーダーをユニティ・ゲイン(フェーダー目盛の“0”)に設定します。



- 6 INPUT 1端子に接続した楽器のボリュームをできるだけ大きくして、ディスプレイのチャンネル・レベル・メーター1を見ながら、少しずつ[TRIM 1]つまみを右に回して、録音レベルを調節します。

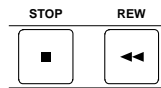


2つのトラックに同時に録音をするときは録音するトラックの[CHANNEL]フェーダーをそれぞれユニティ・ゲインに設定し、[TRIM 1][TRIM 2]ノブで録音レベルを調節します。

- 7 "CLIP" が点灯しない範囲でレベルが大きく入るように設定してください。

録音開始と停止

- 7 トラックの最初から録音します。ロケーション・カウンターが* 001M01P000 になっているのを確認してください。他の時刻が選ばれている場合は、[STOP]キー押しながら[REW]キーを押してソングの先頭に現在時刻を移動します。



- 8 [REC]キーを押して([REC][PLAY]インジケータ点滅)、録音待機状態にします。



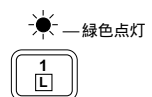
- 9 [PLAY]キーを押すと録音が始まります([REC][PLAY]インジケータ点灯)。演奏を始めてください。
- 10 演奏が終わったら[STOP]キーを押して録音を終了します([PLAY]・[REC]インジケータ消灯)。

録音内容の確認(再生)

録音した内容を聴いてみましょう。

- 11 [STOP]キー押しながら[REW]キーを押してソングの先頭に移動します。

- 12 録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押してPLAY(インジケータ緑色点灯)を選び、再生トラックにします。



- 13 [PLAY]キーを押して再生を開始します(インジケータ点灯)。
- 14 演奏が終わったら[STOP]キーを押して再生を停止します([PLAY]インジケータ消灯)。

2. 録音 (デジタル録音)

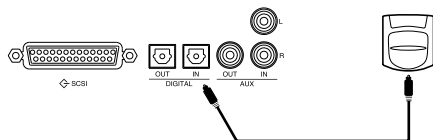
デジタル出力を持つ楽器やCD、DATなどの外部デジタル機器からデジタル録音を行います。D8のデジタル入力部にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載していますので、48kHz、32kHzのソースを44.1kHzに変換して録音することができます。

ここでは例として、トラック3と4にステレオで録音します。2つのトラックに同時に録音をするときは奇数・偶数で隣り合う2つのトラック(1-2、3-4、5-6、7/8)に録音します。

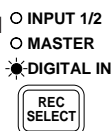
- ▶ デジタル録音時、エフェクトはオフになり、すべてのトラックにもエフェクトを使用することができません。

入力機器の接続とレベル調節

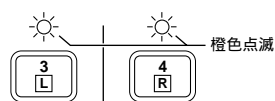
- 1 本体の[MASTER]フェーダーを絞り、DIGITAL IN端子にキーボードやCD、DATなどのデジタル出力端子を接続します。



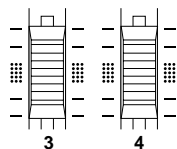
- 2 [REC SELECT]キーを押してDIGITAL IN (インジケーター点灯)を選びます。



- 3 チャンネル3と4の[TRACK STATUS]キーを押して、REQ DIGITAL (インジケーター橙色点滅)を選び、トラック3と4を録音トラックにします。



- 4 ディスプレイのチャンネル・レベル・メーターを見ながらチャンネル3と4の[CHANNEL]フェーダーを上げて、トラック3と4の録音レベルを調節します。



- ▶ “CLIP”が点灯しない範囲でレベルが大きく入るように設定してください。

録音開始と停止

- 5 『1. 録音(アナログ録音) 録音開始と停止』を参照して録音します。

録音内容の確認(再生)

- 6 録音が終了したら『1. 録音(アナログ録音) 録音内容の確認(再生)』を参照して再生します。

3. EQで音質を変えて録音する

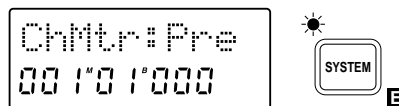
入力音にD8の内蔵2バンド・イコライザー(EQ)をかけ、音質を調節し、その調節した音を録音します。

入力機器の接続とレベル調節

- 1 前述の『1. アナログ録音』または『2. デジタル録音』を参照して、録音する機器の接続とレベルを調節します。

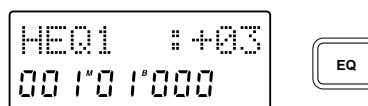
- ▶ アナログ録音時、[TRIM 1]・[TRIM 2]による入力レベルが適切でないと入力音がはずんだり、ノイズが多くなることがあります。チャンネル・レベル・メーターの表示選択(47ページ参照)をPostに設定しているときにチャンネル・レベル・メーターはEQと[CHANNEL]フェーダーを通った後の音量レベルを表示するためEQをかけたり、フェーダーをユニティ・ゲイン以外(またはエフェクト[EFFECT ASSIGN]INPUT1/2時)にすると入力レベルのみを確認できなくなります。

[SYSTEM]キーを数回押してディスプレイに“ChMtr”を表示し、[VALUE]ダイヤルを回しPreを選びます。[TRIM 1]・[TRIM 2]ツマミを回してチャンネル・レベル・メーターの“CLIP”が点灯しない範囲で大きく入るように入力レベルを調節します。調節後“ChMtr”の設定を[VALUE]ダイヤルを回してPostに戻します。



EQを調節する

- 2 音質を調節するチャンネルの[EQ]キーを押して、“LEQ*”または“HEQ*”(*はチャンネル番号)を表示し、[VALUE]ダイヤルを回してEQを調節します。



録音開始と停止

- 3 『1. 録音(アナログ録音) 録音開始と停止』を参照して録音します。

録音内容の確認(再生)

- 4 録音が終了したら『1. 録音(アナログ録音) 録音内容の確認(再生)』を参照して再生します。

- ▶ 入力モニター(47ページ参照)がAUTOのとき[TRACK STATUS]をREQに設定しているトラックには、EQとフェーダーが入力音にのみかかり、再生音にはかかりません。[TRACK STATUS]をREQのまま再生すると録音したそのものの音を確認することができます。また、[TRACK STATUS]をPLAYにして再生するときは、そのEQの設定のままで再生すると二重にEQがかかることとなりますので、EQの値を0にしてください。

4. 入力音にエフェクトをかけて録音する

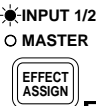
INPUT 1/2端子に接続した楽器などの入力音にD8の内蔵エフェクトをかけ、そのエフェクト音を録音します。

入力機器の接続とレベル調節

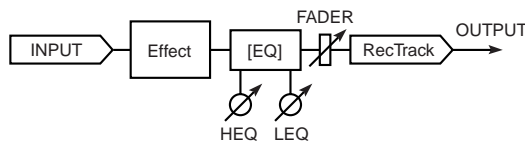
- 1 入力機器の接続とレベル調節 (10、11ページ)を参照して、入力機器の接続とレベル調節をします。

! デジタル録音時はエフェクトを使用することができません。

エフェクトを挿入する場所を決める

- 2 [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、をします。

INPUT1/2は、[TRACK STATUS]をRECにしているミキサー・チャンネルの入力とEQの間に内蔵エフェクトを挿入します。

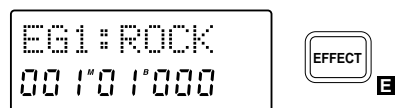


- 3 楽器等の入力音を聞きながら以降のエフェクトの各設定をしてください。

! エフェクト(“E”)レベル・メーターがCLIPまで点灯しないように[TRIM]ツマミで調節してください。

エフェクト・プログラムの選択

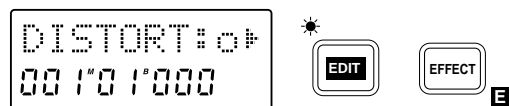
- 4 [EFFECT]キーを数回押して、ディスプレイに図のようなエフェクト・プログラムを表示するページを選びます。



- 5 [VALUE]ダイヤルを回して、エフェクト・プログラムを選びます。

エフェクトのエディット

- 6 エフェクト・プログラムは最大4種類のエフェクトで構成されています(61ページ参照)。[EDIT]キーを押した後、[EFFECT]キーを数回押して、エディットするエフェクトを選びます。



- 7 [VALUE]ダイヤルを回して、6で選んだエフェクトを使用するときにはα(オン)に、使用しないときは(オフ)にします。

- 8 [▶]キーを押してエディットするエフェクト・パラメータを選びます。[▶]キーを押すと次のパラメータへ、[◀]キーを押すと前のパラメータへ移動します(72ページ参照)。

- 9 [VALUE]ダイヤルを回して値を変えます。

エフェクト・プログラムの保存


エディットしたエフェクト・プログラムをそのソングに使用したいときや、汎用のエフェクト・プログラムとしてさまざまなソングに使用したいときにはエフェクト・プログラムをユーザー・バンクに保存してください。

! エディットしたエフェクトは、エディット後に保存をしないで次の操作をするとエディットした設定を失います。

- 他のエフェクト・プログラムを選ぶ
- 他のソングを選ぶ
- 電源をオフにする

- 10 [EFFECT]キーを数回押して、ディスプレイに“Ren * * * (* はエフェクト・プログラム・ネーム)を表示します。

- 11 [▶]キーを数回押して、名前を変更する位置にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回してアルファベットや記号を入力して、名前を付けます。

! は特殊記号です。この表示を一度変えると新たに選択することができません。

- 12 [EFFECT]キーを押して、ディスプレイに“Write U * * (Uはユーザー・バンク・エリア、* * はエフェクト番号)表示します。

- 13 [VALUE]ダイヤルを回して保存するエフェクト・プログラムの保存先を選びます。

- 14 [▶]キーをおよそ1秒押してエフェクト・プログラムとその名前の保存を実行します。保存が完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。

! 保存を実行すると保存先の番号のエフェクト・プログラムを上書きしますので、元のプログラムは失われます。

録音開始と停止

- 15 [REC]キーを押した後、[PLAY]キーを押して録音を開始し、[STOP]キーを押して録音を終了します(『録音開始と停止』10ページ参照)。

録音内容の確認(再生)

- 16 現在時刻を録音開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。



5. 入力音にエフェクトをかけて入力音だけを録音する

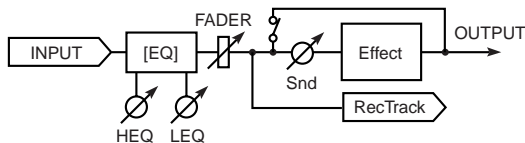
録音時にINPUT 1/2端子に接続した楽器などの入力音にD8の内蔵エフェクトをかけます。ここでは録音する音は入力音だけです。再生時にさまざまなエフェクトを試し、最終的な音色は後で決定する場合などに有効です。

入力機器の接続とレベル調節

- 1 『入力機器の接続とレベル調節』(10、11ページ)を参照して、入力機器の接続とレベル調節をします。
- ⚠ デジタル録音時はエフェクトを使用することができません。

エフェクトを挿入する場所を決める

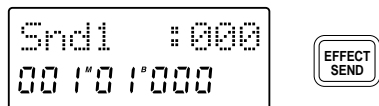
- 2 [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、 MASTER Send Type(インジケータ点灯)を選びます。MASTER Send Typeは、 SEND・バスから内蔵エフェクトへ送りマスター・バスに出力します。



- 3 楽器等の入力音を聞きながら以降のエフェクトの各設定をしてください。

入力音をエフェクトへ送る

- 4 エフェクトをかけたい入力チャンネルの[EFFECT SEND]キーを数回押して、ディスプレイに“ Snd * ”(* はチャンネル番号)を表示します。



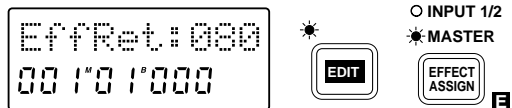
- 5 [VALUE]ダイヤルを回して入力音をエフェクトに送る量を調節します。
- ⚠ エフェクト(“E”)レベル・メーターがCLIPまで点灯しないように注意してください。

エフェクト・プログラムの選択

- 6 『4. 入力音にエフェクトをかけて録音する エフェクト・プログラムの選択』を参照して、エフェクト・プログラムを選びます。

エフェクトからの戻りレベルと戻りバランスの調節

- 7 [EDIT]キーを押した後、[EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、ディスプレイに“ EffRet (エフェクト・リターン・レベル) ”を表示します。



- 8 [VALUE]ダイヤルを回して、エフェクトからの戻りレベルを調節します。
- 9 [EFFECT ASSIGN]キーを押して、ディスプレイに“ EffBal (エフェクト・リターン・バランス) ”を表示します。



- 10 [VALUE]ダイヤルを回して、エフェクトからの戻りバランスを調節します。

エフェクト・プログラムの保存

- 11 『4. 入力音にエフェクトをかけて録音する エフェクトのエディット～ エフェクト・プログラムの保存』を参照してください。

録音開始と停止

- 12 [REC]キーを押した後、[PLAY]キーを押して録音を開始し、[STOP]キーを押して録音を終了します(『録音開始と停止』10ページ参照)。

録音内容の確認(再生)


- 13 現在時刻を録音を開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。

6. 入力音に専用ディレイをかける



D8は『4. 入力音にエフェクトをかけて録音する』、『5. 入力音にエフェクトをかけて入力音だけを録音する』でのエフェクトに加え、入力音にのみディレイをかけるモニター・ディレイを内蔵しています。ボーカルやギターなどの録音時にディレイをかけて広がり感を付加して歌いやすく、演奏しやすくします。このディレイ音は録音されません。内蔵エフェクトを占有しませんのでエフェクトを効率よく使用することができます。

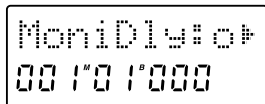
入力機器の接続とレベル調節

- 『1. 録音(アナログ録音) 入力機器の接続とレベル調節』を参照して、入力機器の接続とレベル調節をします。

 デジタル録音時、エフェクトおよびモニター・ディレイを使用することができません。

モニター・ディレイのオン/オフ


- [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、 INPUT 1/2 インジケータ点灯を選びます。
- [EFFECT]キーを数回押して、ディスプレイに“MoniDly”を表示します。



MoniDly: 00'00"000

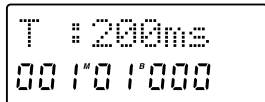


- [VALUE]ダイヤルを回して、モニター・ディレイをオン(○)します。

 [EFFECT ASSIGN] INPUT 1/2 [REC SELECT] INPUT 1/2選択時、[TRACK STATUS] REC ANALOGのトラックにのみ、モニター・ディレイのオンが機能し、INPUT 1/2端子に入力した音に対してモニター・ディレイがかかります。

モニター・ディレイのエディット

- [▶]キーを押してエディットするモニター・ディレイ・パラメーターを選びます。[▶]キーを押すと次のパラメーターへ、[◀]キーを押すと前のパラメーターへ移動します(74ページ参照)。



T : 200ms
00'00"000

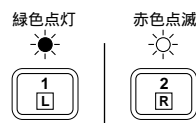
- [VALUE]ダイヤルを回して値を設定します。

7. 録音したトラックを聴きながら、別のトラックに録音する(オーバー・ダビング)

録音したトラックを聴きながら、別のトラックに録音することを「オーバー・ダビング」といいます。ここでは例として、トラック1に録音した音を再生しながら、トラック2にアナログ録音をします。

再生/録音トラックの選択

- 録音したトラック1の[TRACK STATUS]キーを数回押してPLAY(インジケータ緑色点灯)を選び、再生トラックにします。



- トラック2の[TRACK STATUS]キーを数回押してREC (ANALOG)インジケータ赤色点滅を選び、録音トラックにします。
- 3~7/8の[CHANNEL]フェーダーを絞るか、[TRACK STATUS]キーを数回押してMUTE(インジケータ消灯)を選び、ミュート・トラックにして、再生時に音が出ないようにします。

録音トラックへの入力機器の接続とレベル調節

- 『 入力機器の接続とレベル調節(10、11ページ)』を参照にして、INPUT 1端子に楽器等を接続して入力レベルを設定してください。
- 演奏しやすく再生トラックの音量レベルを[CHANNEL]フェーダーを上下させて調節します。


録音開始と停止

- [REC]キーを押した後、[PLAY]キーを押して録音を開始し、[STOP]キーを押して録音を終了します(『録音開始と停止』10ページ参照)。

録音内容の確認(再生)

- 現在時刻を録音開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。

アンドゥ

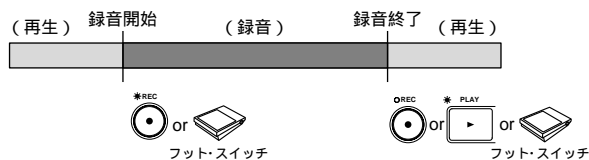
録音後やトラックの編集後、またはリドゥ後、ディスプレイに  マークを表示します。[UNDO]キーを押すとアンドゥを実行し、事前の状態に戻ります。

8. 演奏の一部分を手動で録音する (マニュアル・パンチ・イン/アウト)

録音した演奏の一部分を間違えたり、思ったような演奏ができなかったときに、ソングの先頭から録音せずにその一部分だけを録音し直すことができます。

「パンチ・イン」とは、ソングを再生状態から録音状態に切り換えることをいい、「パンチ・アウト」は、逆にソングを録音状態から再生状態に切り換えることをいいます。

「マニュアル・パンチ・イン/アウト」とは、手動でパンチ・インとパンチ・アウトを切り換えることをいいます。D8では再生中に[REC]キーを押すか、フット・スイッチ<別売>を踏むことによって録音を開始し、[REC]キーまたは[PLAY]キーを押すか、フット・スイッチを踏むことによって録音を終了します。

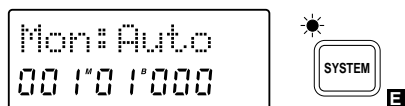


入力機器の接続とレベル調節

- 『 入力機器の接続とレベル調節 (10、11ページ)』を参照してください。このとき入力する楽器の音量が録音したトラックと音量差がないように調節してください。

入力モニターを選択

- [SYSTEM]キーを数回押して(インジケータ点灯)ディスプレイに“Mon”を表示した後、[VALUE]ダイヤルを回して、Autoを選びます。



録音開始と停止

- 現在時刻を録音し直す時刻より前に移動します。[STOP]キー押しながら[REW]キーを押すとソングの先頭に移動します。

- [PLAY]キーを押して(インジケータ点灯)再生を開始します。RECに設定した[TRACK STATUS]インジケータが点滅し、トラック音が聴こえます。



- [TRACK STATUS]をRECに設定しているトラックにはEQとフェーダーが入力音にのみかかり、再生音にはかかりません。入力レベルを設定した後、再生している間にフェーダーやEQの値を変えると入力音の音量、EQが変更されてしまうので変更しないでください。

- 録音し直したい時刻で[REC]キーを押すと(マニュアル・パンチ・イン) [TRACK STATUS]インジケータ

が点滅から点灯へ切り換わり、録音状態になります。このとき外部入力音が聴こえます。演奏を始めて録音してください。



- 録音を終了したい時刻でもう一度[REC]キーを押すか[PLAY]キーを押すと録音状態から再生状態に切り換わります。(マニュアル・パンチ・アウト) [TRACK STATUS]インジケータが点滅、[REC]インジケータ消灯し、トラック音が聴こえます。
- [STOP]キーを押して([PLAY]インジケータ消灯)ソングの再生を停止します。

録音内容の確認(再生)

- 現在時刻を録音開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『 録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。また、[TRACK STATUS]をRECのまま再生するとフェーダーとEQを通らない録音したそのものの音を確認することができます。

フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン/アウト

フット・スイッチ<別売>を押すことによって、演奏しながらや、離れたところから再生/録音を切り換えることができます。また、ソングの先頭からきちんと録音したいときにも有効です。

FOOT SW端子にフット・スイッチを接続します。[SYSTEM]キーを数回押して(インジケータ点灯)ディスプレイに“Fsw”を表示し、[VALUE]ダイヤルを回してPncI/Oを選びます。上記操作5、6で[REC]キー押す代わりに(併用も可)フット・スイッチを踏むことによって行います。



ソングを先頭から録音を開始するには、ソングの先頭で[REC]キーを押し(インジケータ点滅)フット・スイッチを押すと録音が始まります。

録音や編集の取り消し(アンドゥ/リドゥ)

録音や後に説明するトラックのコピーまたは削除などの編集をした後に事前の状態に戻すことができます。録音後、トラックの編集後やりドゥ後、ディスプレイの右側に“U”マークを表示します。これらが表示されているときは、その前の状態に戻すことができます。またアンドゥ実行後、“R”を表示し、アンドゥを行う前の状態に戻すリドゥが行えます。



アンドゥ

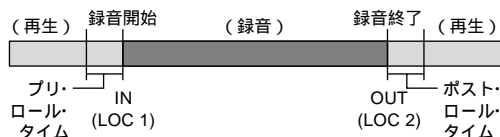
録音後やトラックの編集後、またはリドゥ後、ディスプレイに“U”を表示します。[UNDO]キーを押すとアンドゥを実行し、事前の状態に戻ります。

リドゥ

アンドゥ実行後、ディスプレイに“R”マークを表示します。[UNDO]キーを押すとリドゥを実行し、リドゥ前の状態に戻ります。

9. 演奏の一部分を自動で録音する (オート・パンチ・イン/アウト)

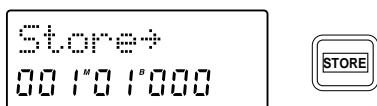
「オート・パンチ・イン/アウト」とは、あらかじめ設定しておいた時刻でパンチ・インとパンチ・アウトを自動的に切り換えることをいいます。録音し直したい部分を正確にとり直すことができます。演奏に集中したいときなどに便利です。



IN, OUT時刻の登録

録音開始時刻をIN(パンチ・イン)として、録音終了時刻をOUT(パンチ・アウト)として登録します。

- 1 現在時刻を録音を開始する時刻へ移動します(『1. 現在時刻の移動』22ページ参照)。
- 2 [STORE]キーを押して登録待機中にします。ディスプレイに“Store”を表示します。



- 3 [IN/LOC 1]キーを押します。“Store In(登録先)”を表示し、IN(パンチ・イン)を登録します。キーを離すと登録する前にいたページに戻ります。



- 4 上記1~3を参照して、現在時刻を録音を終了する時刻へ移動して、[STORE]キーを押した後、[OUT/LOC 2]キーを押してOUT(パンチ・アウト)を登録します。

再生をしながらIN(パンチ・イン)、OUT(パンチ・アウト)を登録することができます。[STORE]キーを押した後、録音を開始する時刻で[IN/LOC 1]キーを、同様に[STORE]キーを押した後、録音を終了する時刻で[OUT/LOC 2]キーを押します。

入力機器の接続とレベル調節

- 5 『入力機器の接続とレベル調節』(10、11ページ)を参照してください。このとき入力する楽器の音量が録音したトラックと音量差がないように調節してください。

入力モニターの選択

- 6 [SYSTEM]キーを数回押して(インジケータ点灯)ディスプレイに“Mon Auto(SYSTEM P3参照)”を表示した後、[VALUE]ダイヤルを回して、Autoを選びます。

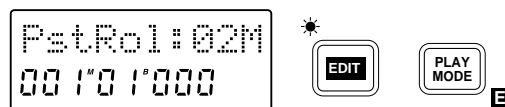


オート・プレイ機能とオート・リピート機能

オート・パンチ・イン/アウトを行うときにオート・プレイ機能またはオート・リピート機能を併用すると便利です(51、52ページ参照)。

オート・プレイ機能オン時、[REC]キーを押した後に[PLAY]キーを押すと自動的にプリ・ロール・タイムに移動して再生を開始し、IN~OUT間を録音、ポスト・ロール・タイムを再生して停止します。また、オート・リピート・オン時、オート・プレイ機能の動作を行った後、停止しないでプリ・ロール・タイムに移動し、ポスト・ロール・タイムまでを繰り返し再生します。

- 7 [PLAY MODE]キーを1回押すとディスプレイに“ $\overline{\text{IN}}\overline{\text{OUT}}$ ”を表示し、オート・プレイ機能がオンになります。もう一度[PLAY MODE]キーを押すと“ $\overline{\text{IN}}\overline{\text{OUT}}$ ”を表示し、オート・リピート機能がオンになります。
- 8 [EDIT]キーを押した後、[PLAY MODE]キーを数回押しで“PreRol”を表示し、プリ・ロール・タイムを設定します。[VALUE]ダイヤルを回して数値を、[▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回すことによって単位を小節(M)または秒(s)で設定します。






- 9 [PLAY MODE]キーを押して“PstRol”を表示し、8を参照してポスト・ロール・タイムを設定してください。設定後、[EDIT]キーを押します。


* 以降の操作10~18は、オート・プレイ機能がオンのときの動作です。オート・プレイ/リピート機能を併用しない場合は、現在時刻をIN時刻より前へ戻してから録音や再生を開始してください。

オート・パンチ・イン/アウトのリハーサル

実際にオート・パンチ・イン/アウトの録音をする前に録音をする演奏のリハーサルをしておくといでしょう。リハーサルが必要ないときは、『オート・パンチ・イン/アウトの設定』へ進んでください。

- 10 [REC MODE]キーを数回押して、 (両インジケータ点灯)を選びます。AUTO PUNCH + では、録音を開始すると入力モニター等が録音時と同じ動作をして録音のリハーサルをすることができます。
- 11 [REC]キーを押した後([REC][PLAY]インジケータ点滅)、[PLAY]キーを押して([REC][PLAY]インジケータ点灯)再生を開始します。RECに設定した[TRACK STATUS]インジケータが点滅し、トラック音が聞こえます。
-  [TRACK STATUS]をRECに設定しているトラックにはEQとフェーダーが入力音にのみかかり、再生音にはかかりません。入力レベルを設定した後、再生している間にフェーダーやEQの値を変えると入力音の音量、EQが変更されてしまうので変更しないでください。
- 12 IN時刻に達すると[TRACK STATUS]インジケータが点滅から点灯、[REC]インジケータが点滅へ切り換わり、外部入力音が聞こえます。演奏のリハーサルを始めてください。
- 13 OUT時刻に達すると[TRACK STATUS]インジケータが点滅、[REC]インジケータが消灯し、トラック音が聞こえますので、演奏のリハーサルを止めてください。

オート・パンチ・イン/アウトの設定

- 14 [REC MODE]キーを数回押して、 (インジケータ点灯)を選びます。

録音開始と停止

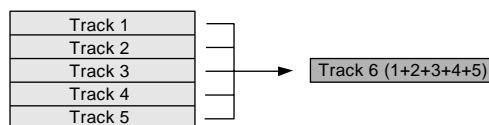
- 15 [REC]キーを押した後([REC][PLAY]インジケータ点滅)、[PLAY]キーを押して([REC][PLAY]インジケータ点灯)再生を開始します。RECに設定した[TRACK STATUS]インジケータが点滅し、トラック音が聞こえます。
- 16 IN時刻に達すると[TRACK STATUS]インジケータが点滅から点灯へ切り換わり、録音状態になります。このとき外部入力音が聞こえます。演奏を録音してください。
- 17 OUT時刻に達すると[TRACK STATUS]インジケータが点滅、[REC]インジケータが消灯し、録音が終了します。トラック音が聞こえます。

録音内容の確認(再生)

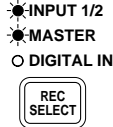
- 18 現在時刻を録音開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。また、[TRACK STATUS]をRECのまま再生するとフェーダーとEQを通らない録音したそのものの音を確認することができます。

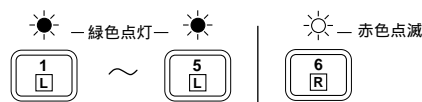
10. 複数トラックの演奏を1つまたは2つのトラックにまとめる(バウンス)

複数のトラックの演奏を1つにまとめて別のトラックに録音し、元のトラックを別の録音用トラックとして確保します。この操作を「バウンス」または「ピンポン録音」といいます。再生したいトラックの演奏が8つのトラックに納まらないときなどに使用します。ここでは例としてトラック1~5の音をトラック6にまとめます。また、同様にトラック1~5のトラックの音を、トラック7と8にステレオでまとめる場合についても説明します。




再生トラックと録音トラックの設定

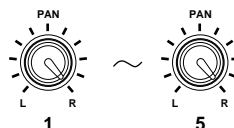
- 1 [REC SELECT]キーを数回押して  (両方のインジケータ点灯)にします。INPUT 1/2 + MASTERではマスター・バスからの入力を録音することができます。
- 2 トラック1~5の各[TRACK STATUS]キーを数回押してPLAY(インジケータ緑色点灯)にして再生トラックにします。トラック6の[TRACK STATUS]キーを数回押してREC ANALOG(インジケータ赤色点滅)にして録音トラックにします。



トラック7と8にステレオでまとめる場合は、トラック7/8の[TRACK STATUS]キーを数回押してREC (ANALOG)(インジケータ赤色点滅)にして録音トラックにします。

- 3 録音するトラック6のバスは[TRACK STATUS]キー上の表示「R」です。トラック1~5の[PAN]ツマミを右一杯(R)に回して音声を送ります。

-  1つのトラックにバウンスするときは、必ずバウンス先のトラックの[TRACK STATUS]キー上の表示「L」または「R」に、バウンス元のトラックの[PAN]ツマミを合わせてください。




トラック7と8にステレオでまとめる場合は、トラック1~5の[PAN]ツマミを回して各トラックの好みの位置に定位します。

再生レベルと録音レベルの調節

- 4 [PLAY]キーを押して再生を開始します。
 - 5 [CHANNEL]フェーダー1~5を上げて各トラックの再生レベルを調節します(25ページ参照)。
 - 6 [MASTER]フェーダーを上げてトラック6の録音レベルを調節します。
マスター・レベル・メーターRにトラック6の録音レベルを表示します。
トラック7と8にステレオでまとめる場合は、[MASTER]フェーダーはトラック7/8の録音レベルとなり、マスター・レベル・メーターL・Rに録音レベルを表示します。
 - 7 [CHANNEL]フェーダー6はINPUT 1の入力レベル調節になりますので、バウンスしながら、入力音を録音する場合は[CHANNEL]フェーダー6を上げて調節してください。録音しない場合はフェーダーを絞ってください。
トラック7と8にステレオでまとめる場合は、[CHANNEL]フェーダー7/8が入力レベル調節になります。
 - 8 録音しないトラック7・8は[CHANNEL]フェーダー7/8を絞るか、[TRACK STATUS]キーを数回押してMUTE(インジケータ消灯)にします。
トラック7と8にステレオでまとめる場合は、録音しないのはトラック6です。[CHANNEL]フェーダー6を絞るか、MUTEしてください。
- トラック7と8にステレオでまとめた場合、[TRACK STATUS]をトラック7/8はPLAY、それ以外はMUTEにし、[CHANNEL]フェーダー7/8を上げて再生レベルを調節します。
- 13 現在時刻を録音を開始した時刻より前に移動し、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。

EQ、エフェクトをかけて録音する

- 9 必要に応じてトラック1~5にEQをかけて録音します(26ページ参照)。
 - 10 必要に応じてトラック1~5にエフェクトをかけて録音します。エフェクトのかけ方については『3. 再生音にエフェクトをかける』(21ページ)、『2. ミックス・ダウン時に内蔵エフェクトをかける』(28ページ)を参照してください。
-  [EFFECT ASSIGN]にMASTER(Send Type選択時、エフェクトへ送られる信号はモノラルになりますのでステレオ入力タイプのエフェクトを選択しても、ステレオ効果が得られない場合があります。

録音開始と停止

- 11 [REC]キーを押した後、[PLAY]キーを押して録音を開始し、[STOP]キーを押して録音を終了します(『録音開始と停止』10ページ参照)。

録音内容の確認(再生)

- 12 [TRACK STATUS]キーを押してトラック1~5をMUTE(インジケータ消灯)し、トラック6をPLAY(インジケータ緑色点灯)にします。そして[CHANNEL]フェーダー6を上げて再生レベルを調節します。

11. メトロノームを聴きながらの録音

D8には拍子ごとに数多くのメトロノーム・パターンが納められています(『メトロノーム・パターン・リスト』参照)。急に曲のアイデアが浮かんだときなどに、リズム・マシン等を接続することなく内蔵のメトロノーム・パターンをガイドにして録音することができます。

- メトロノーム音は録音されません。メトロノーム音はOUTPUT L・R端子からマスター音声出力と共に出力します。

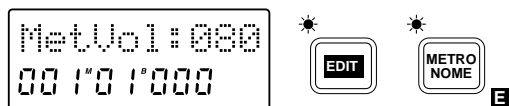
メトロノームのオン/オフ

- [METRONOME]キーを押して、メトロノームON(インジケータ点灯)にします。録音または再生を行うとメトロノーム音が鳴り始めます(『再生時と録音時にメトロノーム音を鳴らす』参照)。



メトロノームの音量調節

- [EDIT]キーを押した後(メトロノーム音が鳴ります)(インジケータ点灯)、[METRONOME]キーを押して、ディスプレイに“MetVol”を表示します。“MetMod”が表示される場合は、もう一度[METRONOME]キーを押します。

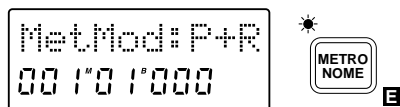


また[EDIT]キーを押さずに、[TEMPO]キーを数回押すことによっても“MetVol”を表示し、メトロノームの音量を調節することができます。

- [VALUE]ダイヤルを回して、適当な音量にします。

再生時と録音時にメトロノーム音を鳴らす

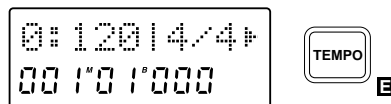
- [METRONOME]キーをもう一度押して、ディスプレイに“MetMod”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回して、P+R(Play+Recording)を選びます。これで再生時と録音時にメトロノーム音が鳴ります。また、Recでは録音時のみメトロノームが鳴るようになります。

テンポと拍子の設定

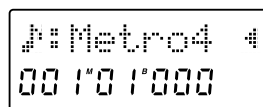
- [TEMPO]キーを押して([EDIT]キーを押してインジケータ消灯)、“0:120|4/4”などのテンポと拍子を表示します(メトロノーム音が鳴りません)。



- [VALUE]ダイヤルを回して、左端に0を表示します。0はソングの先頭に置かれる基本となるテンポです。
- [▶]キーを押してテンポにカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポを設定します。同様に、[▶]キーを押して拍子にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回して拍子を設定します。[METRONOME]キーを押して、メトロノーム音をオン/オフすることができます。

メトロノーム・パターンの選択

- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してメトロノーム・パターンを選択します(『メトロノーム・パターン・リスト』参照)。



ソングの途中で拍子やテンポ、メトロノーム・パターンを変更することができます。(『テンポ・マップの設定』34ページ参照)。

入力機器の接続とレベル調節

- 入力機器を接続して、録音レベルを調節します。『入力機器の接続とレベル調節』(10、11ページ)を参照して設定します。

録音開始と停止

- [REC]キーを押すとカウントが始まり、[PLAY]キーを押して録音を開始すると選択したメトロノーム音が鳴ります。メトロノーム音に合わせながら演奏をしてください(『録音開始と停止』10ページ参照)。

録音内容の確認(再生)

- 現在時刻を録音を開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。

12. トリガー録音

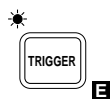
入力音をトリガーにして録音を開始します。D8への音声入力と同時に録音が始まります。

入力機器の接続とレベル調節

- 1 『入力機器の接続とレベル調節』(10、11ページ)を参照して、録音するトラックを設定します。

トリガー録音の準備

- 2 [TRIGGER]キーを押して、トリガーをオン(インジケータ点灯)にします。



- 3 録音する時刻へ移動します。
- 4 [REC]キーを押して録音待機状態(インジケータ点滅)にします。

トリガー録音の開始

- 5 演奏を始めます。入力がスレッシュホールド・レベルを越えたところから録音が始まります。
- 6 プリ・トリガー・タイムを000ms以外に設定している場合、録音をその秒前から開始し、その時間分の音が消えますので注意してください(53ページ参照)。
- 6 演奏が終わったら[STOP]キーを押して録音を終了します。

録音内容の確認(再生)

- 7 現在時刻を録音開始した時刻より前に移動します。そして録音したトラックの[TRACK STATUS]をPLAYにし、[PLAY]キーを押して再生、[STOP]キーを押して停止します(『録音内容の確認(再生)』10ページ参照)。

スレッシュホールド・レベルの調節

録音が始まる位置が不適切なときは、どのくらいの音量レベルに達したときに録音が始まるかをEDIT TRIGGER P1(53ページ参照)で設定し直してください。

再生


STEP4

D8のさまざまな再生方法について説明します。

1. 再生

基本的な再生のしかたです。後述する『ミキサーの調節と登録』も参照してください。

再生トラックを選択する

- 1 録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押してPLAY(インジケータ点灯)を選び、再生トラックにします。

現在時刻をソングの先頭に移動する


- 2 [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押します。その他の時刻に移動する場合は『現在時刻の移動』を参照してください。

再生開始と停止

- 3 [PLAY]キーを押して再生します(インジケータ点灯)。
- 4 [STOP]キーを押して停止します([PLAY]インジケータ消灯)。
フット・スイッチ<別売>を押すことによって再生開始と停止が行えます(47ページ参照)。

2. ソングのある区間を1回または繰り返し再生する

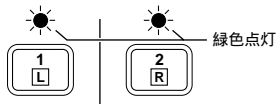
ソングのIN~OUT区間を1回再生する「オート・プレイ機能」、IN~OUT区間を繰り返し再生する「オート・リピート機能」をオンにすることによって、その区間を簡単に、再生/繰り返し再生をすることができます。また、これらの機能はオート・パンチ・イン/アウト録音と併用すると便利です。

- 1 再生したいトラックの[TRACK STATUS]キーを数回押してPLAY(インジケータ点灯)にします。
- 2 再生したい区間をINとOUTに登録します(『ロケート・ポイント(LOC1、LOC2、LOC3)』23ページ参照)。
- 3 IN~OUT区間を1回再生するときは、[PLAY MODE]キーを数回押して、ディスプレイに“IN OUT”を表示します。
- 4 “IN OUT”表示時、[PLAY]キーを押すとIN~OUT区間を再生して自動的に停止します。
“IN OUT”表示時、[PLAY]キーを押すとIN~OUT区間を繰り返し再生します。[STOP]キーを押して停止してください。

3. 再生音にエフェクトをかける

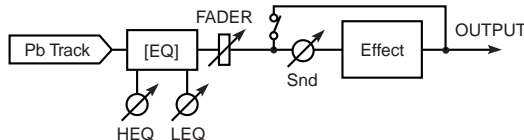
再生トラックを選択する

- 再生したいトラックの[TRACK STATUS]キーを押してPLAY(インジケータ緑色点灯)を選び、再生トラックにします。



エフェクトを挿入する場所を決める

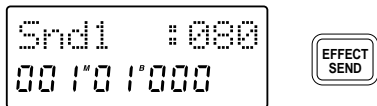
- [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、MASTER Send Type(インジケータ点灯)を選びます。MASTER Send Typeは、 SEND・バスから内蔵エフェクトへ送りマスター・バスに出力します。



- [PLAY]キーを押して再生を開始します。

再生音をエフェクトへ送る

- エフェクトをかけたい再生トラックの[EFFECT SEND]キーを数回押して、ディスプレイに“ Snd * ” (*はチャンネル番号)を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回して再生音をエフェクトに送る量を調節します。
- エフェクト(“ E ”)レベル・メーターがCLIPまで点灯しないように注意してください。

エフェクト・プログラムの選択

エフェクトからの戻りレベルと戻りバランスの調節

エフェクトのエディット

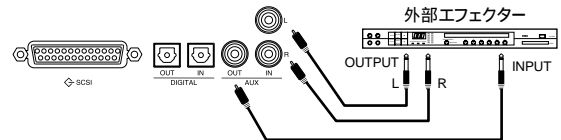
エフェクト・プログラムの保存

- 『エフェクト・プログラムの選択』~『エフェクト・プログラムの保存』(12、13ページ)を参照して、エフェクト・プログラムの各設定をします。

- [EFFECT ASSIGN]にMASTER(Send Type)選択時、エフェクトへ送られる信号はモノラルになりますのでステレオ入力タイプのエフェクトを選択しても、ステレオ効果が得られない場合があります。

4. 再生音に外部のエフェクトをかける

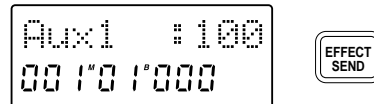
- D8のAUX OUT端子に外部エフェクトのINPUT端子を、D8のAUX IN端子に外部エフェクトのOUTPUT端子を接続します。外部エフェクトがステレオ出力の場合はOUT L・R端子をD8のAUX IN L・R端子に接続します。



- [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、MASTER (Send Type)インジケータ点灯)を選びます。
- INPUT1/2またはMASTER Global Type)選択時、AUX IN端子からの入力が無効になります。
- [PLAY]キーを押して再生を開始します。

再生音を外部エフェクトへ送る

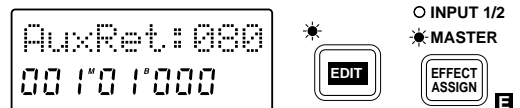
- 外部エフェクトをかけたい再生トラックの[EFFECT SEND]キーを数回押して、ディスプレイに“ Aux * ” (*はチャンネル番号)を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回して再生音を外部エフェクトに送る量を調節します。
- 外部エフェクトの入力がクリップしないように注意してください。

外部エフェクトからの入力レベルと入力バランスの調節

- [EDIT]キーを押した後、[EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、ディスプレイに“ AuxRet (外部入力レベル) ”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回して、外部エフェクトからの戻りレベルを調節します。
- [EFFECT ASSIGN]キーを押して、ディスプレイに“ AuxBal (外部入力バランス) ”を表示します。

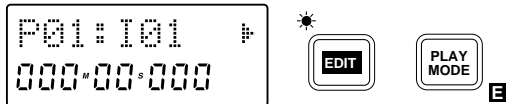


- [VALUE]ダイヤルを回して、エフェクトからの戻りバランスを調節します。


5. ソングをプログラム再生する

作成した複数のソングを任意の順番で再生します。ソングをメドレー再生したり、DATやMDへのミックス・ダウン時に連続して録音することができます。プログラム・プレイは複数のドライブ間でも有効です。ここでは例としてソング番号(内蔵ドライブ)01 102 A(SCSI ID 0)05の順番で再生します。

- 1 [EDIT]キーを押した後、[PLAY MODE]キーを数回押しで“P* *(**は再生する順番)”を表示します。



- 2 [VALUE]ダイヤルを回して再生する1曲目を選びます。P01にしてください。
- 3 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して再生するドライブを選びます。ここでは内蔵ドライブを選びます。
- 4 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して再生するソング番号を選びます。ここでは01を選びます。
- 5 [▶]キーをおよそ1秒押しして、再生する1番目の曲を確定します。確定すると“?”の表示が消えます。
- 6 [VALUE]ダイヤルを回して再生する2曲目を選びます。3~5を参照して、P02にI02を設定します。同様にP03にA05を設定します。
- 7 [PLAY]キーを押すとI01から選曲した順番で再生を開始します。

 プログラム再生はこのページにいるときのみ行えます。また、このページから出ると選曲した順番をキャンセルします。

6. シーンを切り換えながら再生する

登録したミキサーの設定を「シーン」といい、時間の経過に合わせて「シーン」を切り換えながら再生することができます(27ページ参照)。

STEP5

時刻の移動と登録

ソングの時刻の移動のしかたについて説明します。また、ソングのある時刻をすぐに呼び出したいときなどのためにソングに特定の時刻を登録する方法についても説明します。

1. 現在時刻の移動

ロケーション・カウンターによる移動

- 1 [◀]キーと[▶]キーを同時に押し、カーソルをロケーション・カウンターの下に置きます。



- 2 時刻を移動したい単位(小節^M拍子^B1/96拍子、マークなど)へ[◀]キーまたは[▶]キーを押してカーソルを移動します。マークについては24ページをご覧ください。
- 3 ダイヤルを回して時刻を移動します。右に回すとカウント・アップし、左に回すとカウント・ダウンします。

* ディスプレイに表示する時刻の単位を変えることができます。4通りの表示方法が行えます(『5. DISPLAY MODE』51ページ参照)。

[STOP]、[REW]、[FF]キーによる移動

前方への移動

[REW]キーを押すと、ソングの前方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。また再生中に移動することもできます。

後方への移動

[FF]キーを押すと、ソングの後方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。また再生中に移動することもできます。

ソングの先頭時刻への移動/ 前のソングの先頭時刻への移動

現在時刻がソングの途中にあるときは、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭へ移動します。

現在時刻がソングの先頭にあるときに、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、1つ前の番号のソングを呼び出し、そのソングの先頭へ移動します。

次のソングの先頭時刻への移動/ 新しいソングの作成

[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押すと、1つ後ろのソング番号を呼び出し、そのソングの先頭へ移動します。また、後ろの番号にソングがないときは、次の番号に新しいソングを作成します(9ページ参照)。

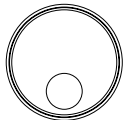
2. 正確な時刻を検索する

音が鳴り出す正確な時刻を検索したいときや、ロケット・ポイント、マークを登録するとき、スクラブ機能やプレイ・フロム/プレイ・トゥ機能を使うことにより、より正確な時刻への検索と移動が行えます。

スクラブ機能

オープン・リールのテープ・レコーダーと同様なスクラブ機能が行えます。D8では[VALUE]ダイヤルを回すことによってソングを再生し、検索、移動が行えます。この機能を「スクラブ」といいます。

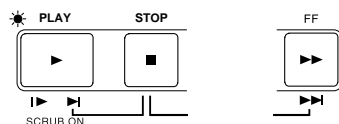
- 1 検索するトラックの[TRACK STATUS]をPLAY(インジケータ緑色点灯)にします。
- 2 [SCRUB]キーを押して、スクラブ機能をオン(インジケータ点灯)にします。
- 3 [VALUE]ダイヤルを回して、音を聴きながら正確な時刻を検索します。トラック音が[VALUE]ダイヤルの回転に合わせて再生されます。



このとき、レベル・メーターは各トラックの音量レベルをプリ・フェーダーで表示します。ダイヤルを停止したとき、その時刻に置ける音量レベルを表示します。

プレイ・フロム/プレイ・トゥ/スロー・プレイ機能

- 1 検索するトラックの[TRACK STATUS]をPLAY(インジケータ緑色点灯)にします。
- 2 [SCRUB]キーを押して、スクラブ機能をオン(インジケータ点灯)にします。
- 3 [PLAY]キーを押すと、現在時刻から2秒間再生して停止し、自動的に再生を開始した時刻に戻ります(プレイ・フロム)。
[STOP]キー押しながら[PLAY]キー押しと、現在時刻の約2秒前から現在時刻まで再生して停止します(プレイ・トゥ)。
[FF]キーを押すと現在時刻から1/2倍速で再生し、[STOP]キーを押すと停止し、自動的に再生を開始した時刻に戻ります(スロー・プレイ)。



スクラブ機能またはスロー・プレイで時刻を検索し、プレイ・フロム/プレイ・トゥ機能でその位置を確認するとよいでしょう。

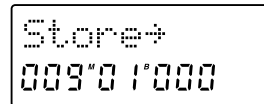
3. ロケット・ポイント (LOC1、LOC2、LOC3)

特定の時刻を登録して、その時刻へ瞬時に移動することができます。1ソングにつき最大3箇所を時刻を記憶する「ロケット」と、同じく1ソングにつき最大100箇所を時刻を記憶する「マーク」があります。ロケットには時刻を呼び出す機能の他に、オート・パンチ・イン/アウト録音時などのIN/OUT時刻として、また編集(29ページ参照)時の編集するトラック区間などのIN/OUT/TO1時刻としても機能します。

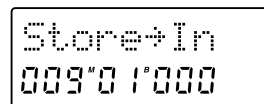
ロケット・ポイントを登録する

現在時刻をロケット機能を使って登録します。登録する時刻を「ロケット・ポイント」といいます。

- 1 現在時刻を登録したい時刻へ移動します(『1. 現在時刻の移動』22ページ参照)。
- 2 [STORE]キーを押して登録待機中にします。ディスプレイに“Store”を表示します。



- 3 登録先の[IN/LOC 1]、[OUT/LOC 2]、[TO/LOC 3]キーを押します。“Store * * *(登録先In、Out、To)”を表示し、現在時刻をキーに登録します。キーを離すと登録する前にいたページに戻ります。



再生中または録音中の登録

ソングを再生中または録音中に上記2以降の操作を行うことによりロケット・ポイントを登録することができます。[IN/LOC 1]、[OUT/LOC 2]、[TO/LOC 3]キーを押した瞬間の時刻を登録します。

ロケット・ポイントへの移動

登録した[IN/LOC 1]、[OUT/LOC 2]、[TO/LOC 3]キーを押すと、登録した時刻(ロケット・ポイント)へ移動します。



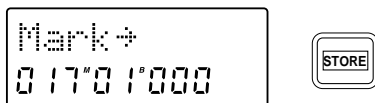
4. マーク・ポイント

特定の時刻を登録して、その時刻へ瞬時に移動することができます。「マーク」は1ソングにつき最大100箇所まで時刻を記憶することができます。

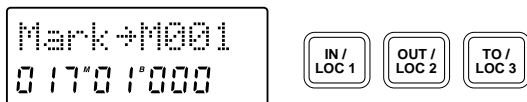
マーク・ポイントを登録する

現在時刻をマーク機能を使って登録します。登録する時刻を「マーク・ポイント」といいます。

- 1 現在時刻を登録したい時刻へ移動します。
- 2 [STORE]キーを2度押して登録待機中にします。ディスプレイに「Mark」を表示します。



- 3 [IN/LOC 1] [OUT/LOC 2] [TO/LOC 3]のいずれかのキーを押します。「Mark M*** (登録番号)」を表示し、現在時刻をマーク・ポイントとして登録します。キーを離すと登録する前にいたページに戻ります。



再生中または録音中の登録

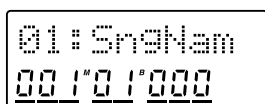
ソングを再生中または録音中に上記2以降の操作を行うことによりマーク・ポイントを登録します。[IN/LOC 1] [OUT/LOC 2] [TO/LOC 3]のいずれかのキーを押した瞬間の時刻を登録します。

フット・スイッチを使った登録

- 1 [SYSTEM]キーを数回押してディスプレイに「Fsw」を表示した後、[VALUE]ダイヤルを回してMarkを選びます。
- 2 フット・スイッチを押した時刻でマーク・ポイントを登録します。再生中または録音中にも登録できます。

マーク・ポイントへの移動

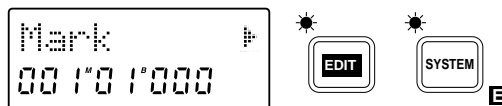
- 1 [◀]キーと[▶]キーを同時に押して、カーソルをロケーション・カウンターの下に置きます。
- 2 [▶]キーを数回押して、ロケーション・カウンターの下にすべてのカーソルを表示します。



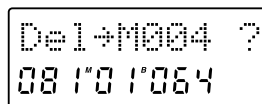
- 3 [VALUE]ダイヤルを回して、登録したマーク・ポイントを呼び出し、時刻を移動します。

マークを削除する

- 1 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに「Mark」を表示します。



- 2 [▶]キーを押してディスプレイに「Del」を表示し、[VALUE]ダイヤルを回して削除するマークを選びます。Allではソングのすべてのマークを削除します。



- 3 [▶]キーをおよそ1秒押して削除を実行します。削除が完了すると「Completed」を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

STEP6 ミキサーの調節と登録

各チャンネルごとに入力・録音・再生時の音量や音質、定位などを調節し、全体としても効果的なサウンドになるようにまとめていきます。この作業を「ミキシング」といいます。また、このミキシングした各設定を「シーン」として登録し、シーンを時間の経過に合わせて自動的に切り換えながら再生したり、汎用の設定として呼び出します。

1. ペアリングを設定する

隣り合う奇数・偶数チャンネル(1-2、3-4、5-6)のミキサーの各設定を一方のチャンネルの値を変更することによって両方のチャンネルの値を同時に変えることができます。これを「ペアリング」といいます。ステレオ録音したトラックをミキシングしたい場合などに便利です。

ペアリングが行えるのは、[TRACK STATUS]キー、ハイEQ「HEQ」、ローEQ「LEQ」、エフェクト・センド「Snd」、Auxセンド「Aux」、[PAN]ツマミ、[CHANNEL]フェーダーです。

このうち[TRACK STATUS]キーと[CHANNEL]フェーダー以外をペアリング・オン時にペアを有効にすることを事前に設定することができます。

ペアリングのオン/オフ

- 隣り合う奇数・偶数チャンネル(1-2、3-4、5-6)の[EFFECT SEND]キーを同時に押すとペアリングがオンになります。

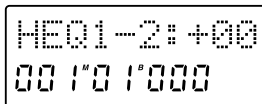


オン時、ペアリングを有効にした各項目は次のように操作することができます。

[TRACK STATUS]キー、「HEQ」、「LEQ」、「Snd」、「Aux」は偶数・奇数チャンネルのどちらからでも設定することができます。

[CHANNEL]フェーダーと[PAN]ツマミ(パンはペアリング時左右バランス調節として機能します)は、奇数チャンネル(1、3、5)で設定します。偶数チャンネルでの操作は無効になります。

ペアリング・オン時、EQなどを調節するときディスプレイは次のように表示をします。

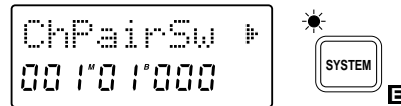


- オフにするときは、もう一度隣り合う奇数・偶数チャンネルの[EFFECT SEND]キーを同時に押します。

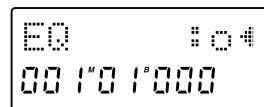
ペアリングの有効設定

[PAN]ツマミ、「Snd」、「Aux」、「EQ」についてペアリングを有効にするかを選択します。この設定は全ソングで共通になります。

- [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して(インジケータ点灯)、ディスプレイに「ChPairSw」を表示します。



- [▶]キーを押してカーソルを移動した後、[SYSTEM]キーを押して有効にしたいペアリングの項目を選びます。



- [VALUE]ダイヤルを回して有効(0)/無効(-)を設定します。

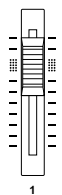
2. 各チャンネルの音量を調節する

各チャンネルの入力・録音・再生時の音量を調節します。OFFからユニティ・ゲイン(0dB)、さらに+12dBのゲインを得ることができます。通常、フェーダーをユニティ・ゲインに設定し、音量の小さなチャンネルのフェーダーを上げるのではなく、他のフェーダーを下げていくようにして調節していくとよいでしょう。

- * ユニティ・ゲインでは音声信号レベルが変化のない状態になり、音声は最適なレベルになります。

音量を調節するチャンネルの[CHANNEL]フェーダーを上げ下げして音声レベルを変えます。

ペアリング・オン時は奇数チャンネル側で調節します。



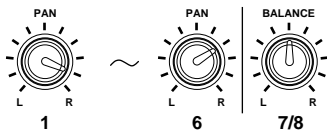
シーンの登録が可能です。

- ⚠ 入力モニター(47ページ参照)がAUTOのとき[TRACK STATUS]をRECに設定しているトラックには、フェーダーが入力音に対してのみかかり、再生音にはかかりません(58ページ参照)。

3. 音の定位を調節する

各チャンネルの音の定位を調節します。通常、ボーカルやベースを中央に定位し、ギターを左右の一方に、ピアノをギターの反対側というように定位します。

[PAN]ツマミまたは[BALANCE]ツマミを回して、各チャンネルの音の定位を調節します。チャンネル1~6の[PAN]ツマミでは、L側に回すと音が左に定位し、右に回すと右に定位します。チャンネル7/8の[BALANCE]ツマミでは左右のバランスを調節します。ペアリング・オン時[PAN]ツマミは、左右のバランスを調節となり、奇数チャンネル側で調節します。



シーンの登録が可能です。

4. EQで音質を調節する

各チャンネルの音質をEQで調節します。入力音声に対し、EQを調節して録音した場合、その音質で録音されます。

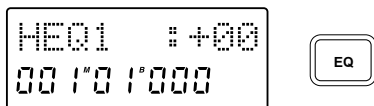
ヒス・ノイズなどの聴き苦しい周波数帯域をカットしたり、低域または高域をカット/ブーストして音質を調節します。

通常、EQを使用することによって音がはっきりと引き締まって聴こえるようにします。各チャンネルのEQの値を最大までブーストするなど、高めに設定しすぎると全体のミキシングが極端になり、聴き疲れするサウンドになります。EQはカットする方向へも使用し、できるだけ微妙な値で調節していくとよいでしょう。

ハイEQの調節

ハイEQは、10kHzのカットオフ周波数を -15 ~ +15dB の範囲でカット/ブーストします。

- 1 音質を調節するチャンネルの[EQ]キーを押して、ディスプレイに“HEQ*”（*はチャンネル番号）を表示します。キーを押すたびにHEQとLEQが切り換わります。

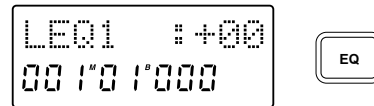


- 2 [VALUE]ダイヤルを回して、EQゲインを調節します。

ローEQの調節

ローEQは、100Hzのカットオフ周波数を -15 ~ +15dB の範囲でカット/ブーストします。

- 1 音質を調節するチャンネルの[EQ]キーを押して、ディスプレイに“LEQ*”（*はチャンネル番号）を表示します。キーを押すたびにHEQとLEQが切り換わります。



- 2 [VALUE]ダイヤルを回して、EQゲインを調節します。

入力モニター(47ページ参照)がAUTOのとき[TRACK STATUS]をRECに設定しているトラックには、EQが入力音に対してのみかかり、再生音にはかかりません。

また、EQをかけて録音した後、EQの設定をそのまま[TRACK STATUS]をPLAYにして再生すると二重にEQがかかってしまいますので注意してください(58ページ参照)。

5. エフェクト・センド、AUXセンド、トラック・ステータスの設定

エフェクト・センド(“ Snd ”)は、各チャンネルの内蔵エフェクトへの送り量を調節します(13、21ページ参照)。

AUXセンド(“ Aux ”)は、各チャンネルのAUX OUTへの送り量を調節します(21ページ参照)。

トラック・ステータス([TRACK STATUS])は、各トラックを録音・再生できる状態に、またミュートします。

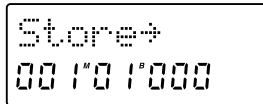
6. シーン

ミキシングした各設定を「シーン」として登録し、シーンを時間の経過に合わせて自動的に切り換えながら再生したり、汎用の設定として呼び出します。シーンは1ソングに最大20まで登録できます。

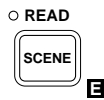
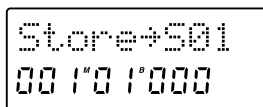
シーンの登録

各チャンネルの[CHANNEL]フェーダーによる音量レベル、[PAN]ツマミ、[BALANCE]ツマミによる音の定位、ハイEQ「HEQ」、ローEQ「LEQ」、エフェクト・センド・レベル「Snd」、AUXセンド・レベル「Aux」をシーンとして登録することができます。

- 1 シーンを登録する時刻へ現在時刻を移動します。
- 2 その時刻でのミキサーの各設定を調節します。
- 3 [STORE]キーを押してディスプレイに「Store」を表示し、登録待機中にします。



- 4 [SCENE]キーを押して、「Store S* * (*は登録先シーン番号)」を表示し、調節したミキサーの設定をシーンとして現在時刻に登録します。登録先シーン番号は空いている小さい番号から順に割り振ります。



再生中または録音中の登録

ソングを再生中または録音中に上記3以降の操作を行うことによりシーンを登録することができます。そのときは[SCENE]キーを押した瞬間の時刻とミキサーの設定をシーンとして登録します。

シーンをソングの再生中に切り換える

登録したシーンを時間の経過に合わせて切り換えながら再生します。

- 1 『シーンの登録』を参照して、ソングの各時刻にシーンを登録します。
- 2 [SCENE]キーを押して、シーン・リード・オン(インジケータ点灯)にします。オン/オフは押すたびに切り換わります。

★ READ



- 3 再生したい時刻へ移動し、[PLAY]キーを押して再生を開始します。(『1. 再生』20ページ参照)

登録した時刻になるとシーンが自動的に切り換わります。

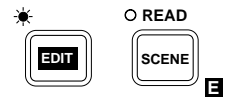
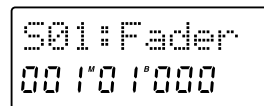
シーンを呼び出す

- 1 [SCENE]インジケータが点灯しているときは、[SCENE]キーを押してシーン・リード・オフ(インジケータ消灯)にします。

○ READ



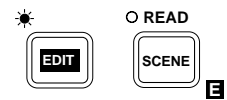
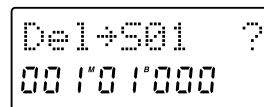
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SCENE]キーを押してディスプレイに「S* *:Fader (*はシーン番号)」を表示します。



- 3 [VALUE]ダイヤルを回してシーン番号を選びます。選択したシーンが呼び出されます。

シーンの削除

- 1 [EDIT]キーを押した後、[SCENE]キーを数回押してディスプレイに「Del S* * (*はシーン番号)」を表示します。



- 2 [VALUE]ダイヤルを回して、削除するシーン番号(S01~S20)を選びます。Allを選択するとすべてのシーンを削除することができます。

- 3 [▶]キーをおよそ1秒押して削除を実行します。削除が完了すると「Completed」を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

STEP7

ミックス・ダウン

各トラックに録音、ミキシングして完成したソングを外部のカセット・テープ・レコーダー、DATレコーダーやMDレコーダーなどの2チャンネル・レコーダーに録音します。この作業を「ミックス・ダウン」といいます。

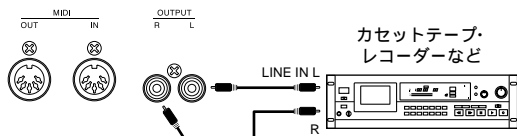
1. マスター・テープに録音する (ミックス・ダウン)

完成したソングの確認

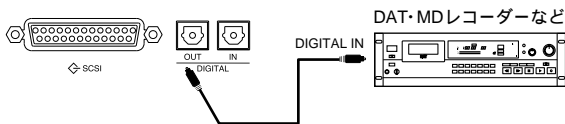
- 1 各トラックの音量レベルを[CHANNEL]フェーダーで調節します。
- 2 各トラックの音の定位を[PAN]ツマミ、[BALANCE]ツマミで調節します。
- 3 各トラックの音質を[EQ]キーを押して[VALUE]ダイヤルで調節します。
- 4 エフェクトを調節します。ミックス・ダウン時にかけると効果的なエフェクトについては『2. ミックス・ダウン時にエフェクトをかける』をご覧ください。

外部録音機器の接続と録音

- 5 アナログ録音する場合は、カセット・テープ・レコーダー、DATレコーダーやMDレコーダーなどのアナログのLINE IN端子にD8のOUTPUT L/R端子をRCAピン・ケーブルで接続します。



デジタル録音する場合は、DATレコーダーやMDレコーダーなどのDIGITAL IN端子にD8のDIGITAL OUT端子をオプティカル・ケーブルで接続します。



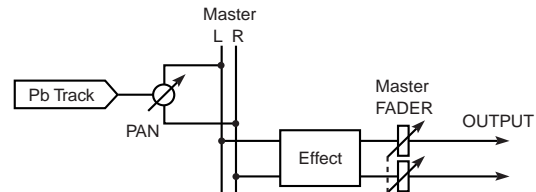
- 6 D8を再生して、カセット・テープ・レコーダー、DATレコーダーやMDレコーダーなどに録音するレベルを調節した後、D8をソングの先頭に戻してレコーダーに録音してください。

2. ミックス・ダウン時にエフェクトをかける

ミックス・ダウン時、リミッター(入力信号の音量を一定にするエフェクト)やコンプレッサー(入力信号を圧縮し、音の粒をそろえてパンチを与えるエフェクト)などのエフェクトを通すことによって、外部レコーダーに音量のバラツキを少なくして出力し、録音することができます。

エフェクトを挿入する場所を決める

- 1 [EFFECT ASSIGN]キーを数回押して、MASTER (Global Typeのインジケータ点滅)を選びます。



- 2 再生しながら以降のエフェクトの各設定をしてください。

エフェクト・プログラムの選択

- 3 『エフェクト・プログラムの選択』(12ページ)を参照して、“DY1: LIMIT (TOTAL LIMITER)”などのエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクトのエディット

エフェクト・プログラムの保存

- 4 『エフェクトのエディット』~『エフェクト・プログラムの保存』(12ページ)を参照して、必要に応じてエフェクト・プログラムの各設定をします。

トラックの編集

トラックに関する編集(コピー、空白の挿入、削除、交換など)について説明します。

1. IN、OUT、TO時刻の登録

トラック・データの編集時、編集する時刻を登録する必要があります。『3.ロケート・ポイント(LOC1、LOC2、LOC3)』(23ページ)で説明したLOC1はIN時刻、LOC2はOUT時刻、LOC3はTO時刻として機能します。

- 1 現在時刻をIN時刻として登録する時刻へ移動します(『1. 現在時刻の移動』22ページ参照)

IN時刻は、各編集時、次のようになります。

コピー・トラック時: コピー元のコピーを開始する時刻
 インサート・トラック時: 空白を挿入する開始時刻
 イレース・トラック時: 消去を開始する時刻
 デリート・トラック時: 削除を開始する時刻
 スワップ・トラック時: 交換を開始する時刻

- 2 [STORE]キーを押してディスプレイに“Store”を表示し、登録待機の状態にした後、[IN/LOC 1]キーを押してIN時刻を登録します。

- 3 現在時刻をOUT時刻として登録する時刻へ移動します。

OUT時刻は、各編集時、次のようになります。

コピー・トラック時: コピー元のコピーを終了する時刻
 インサート・トラック時: 空白を挿入する終了時刻
 イレース・トラック時: 消去を終了する時刻
 デリート・トラック時: 削除を終了する時刻
 スワップ・トラック時: 交換を終了する時刻

- 4 [STORE]キーを押してディスプレイに“Store”を表示し、登録待機の状態にした後、[OUT/LOC 2]キーを押してOUT時刻を登録します。

- 5 現在時刻をTO時刻として登録する時刻へ移動します。

TO時刻は、コピー・トラック編集時のみ登録を必要とし、コピー先のコピーを開始する時刻となります。

- 6 [STORE]キーを押してディスプレイに“Store”を表示し、登録待機の状態にした後、[TO/LOC 3]キーを押してTO時刻を登録します。

2. トラック上のデータをコピーする(コピー・トラック)

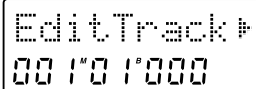
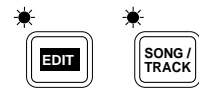
録音したトラック・データの一部の区間(IN~OUT)を他の場所(TO)にコピーします。一つのトラックだけでなく複数のトラックを同時にコピーすることができます。このとき一度にコピーを複数回繰り返すこともできます。また他のソングへもクリップ・ボードを使ってコピーすることができます。

数小節のドラム・パターンなどのフレーズを何度も繰り返しコピーしたり、あるトラックに気に入ったフレーズを録音しておき、他のトラックやソングにコピーして使用することができます。


同じソング内で、あるトラック1のIN~OUT間を他のトラックのTO時刻に複数回コピー

ここでは例としてトラック1のIN~OUT間をトラック2のTO時刻に3回コピーします。

- 1 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、IN、OUT、TO時刻を登録します。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“EditTrack”を表示します。





- 3 [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Cpy”を表示します。



- 4 [VALUE]ダイヤルを回してソース・トラック(コピー元のトラック)を1にします。

- 5 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(コピー先トラック)を2にします。

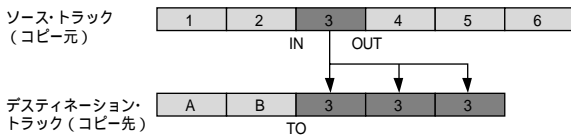


- 6 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してコピー回数を3にします。

- 7 設定が正しくされているのを確認してください。コピーを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押しします。コピーが完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

- 8 TO時刻へ移動した後、再生をしてコピーが正しく行われているかを確認してください。誤った位置にコピーしてしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、コピーをし直してください。

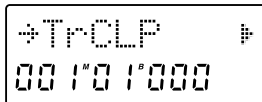
例：同じソング内でトラック1のIN~OUT間をトラック2のTO時刻に3回コピーする



あるソング・トラックのIN~OUT間を他のソング・トラックのTO時刻に1回コピー

ここでは例としてソング1のトラック1のIN~OUT間をソング2のトラック1のTO時刻に1回コピーします。

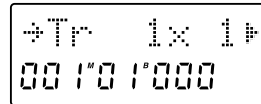
- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、ソング1のトラックに、IN、OUT時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。
- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Cpy”を表示します。
- [VALUE]ダイヤルを回してソース・トラック(コピー元のトラック)を1にします。
- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(コピー先トラック)をTrCLP(クリップ・ボード)にします。



- [▶]キーを押すと、ディスプレイに“?”を表示します。設定が正しくされているのを確認してください。クリップ・ボードにコピーを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。コピーが完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。
- [STOP]キーを押しながら[FF]キーを押してソング2を呼び出します。
- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、TO時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。
- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Cpy”を表示します。
- [VALUE]ダイヤルを回してソース・トラック(コピー元のトラック)をTrCLP1にします。

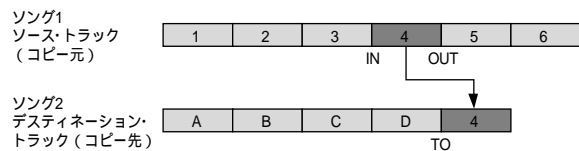


- 12 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(コピー先トラック)を1にします。



- 13 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してコピー回数を1にします。
- 14 設定が正しくされているのを確認してください。コピーを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。コピーが完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。
- 15 TO時刻へ移動した後、再生をしてコピーが正しく行われているかを確認してください。誤った位置にコピーしてしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、コピーをし直してください。

例：ソング1のトラック1のIN~OUT間をソング2のトラック1のTO時刻に1回コピーする



3. トラック上のデータに空白を挿入する (インサート・トラック)

録音したトラック・データの一部の区間(IN~OUT)に空白を挿入します。空白を挿入すると、元のデータは空白を挿入した部分から後ろにずれます。一つのトラックだけでなく同時に複数のトラックに空白を挿入することができます。演奏データの途中でフレーズを追加したいときは、そのフレーズの長さだけ空白を挿入し、その箇所に録音をしてください。

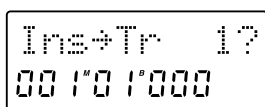
トラックのIN~OUT間に空白を挿入

ここでは例としてトラック1のIN~OUT間に空白を挿入します。

- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、IN、OUT時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。

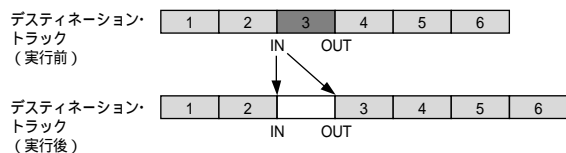


- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Ins”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(空白挿入先のトラック)を1にします。
- 設定が正しくされているのを確認してください。空白挿入を実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。空白挿入が完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。
- IN時刻へ移動した後、再生をして空白の挿入が正しく行われているかを確認してください。誤った位置に空白を挿入してしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、挿入し直してください。

例：トラック1のIN~OUT間に空白を挿入



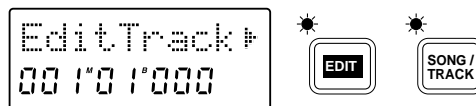
4. トラック上のデータの消去 (イレース・トラック)

録音したトラック・データの一部の区間(IN~OUT)を消去します。一つのトラックだけでなく複数のトラックを同時に消去することができます。消去した区間は空白になり、後ろに演奏データがあっても前には詰まりません。

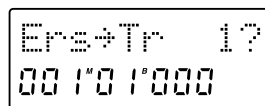
トラックのIN~OUT間のデータを消去

ここでは例としてトラック1のIN~OUT間のデータを消去します。

- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、IN、OUT時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。

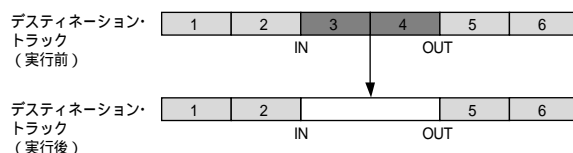


- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Ers”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(消去先のトラック)を1にします。
- 設定が正しくされているのを確認してください。消去を実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。消去が完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。
- IN時刻へ移動した後、再生をして消去が正しく行われているかを確認してください。誤った位置を消去してしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、消去し直してください。

例：トラック1のIN~OUT間のデータを消去する



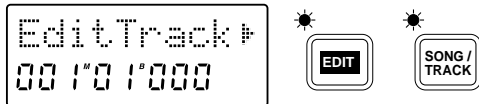
5. トラック上のデータの削除 (デリート・トラック)

録音したトラック・データの一部の区間 (IN ~ OUT) を削除します。一つのトラックだけでなく複数のトラックを同時に削除することができます。削除した区間の後ろに演奏データがある場合そのデータはIN ~ OUT分前に詰まります。

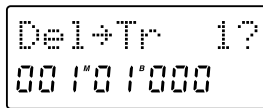
トラックのIN ~ OUT間のデータを削除

ここでは例としてトラック1のIN ~ OUT間のデータを削除します。

- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、IN、OUT時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。

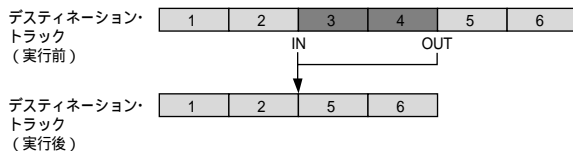


- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“Del+Tr 1?”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(削除先のトラック)を1にします。
- 設定が正しくされているのを確認してください。削除を実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。削除が完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。
- IN時刻へ移動した後、再生をして削除が正しく行われているかを確認してください。誤った位置を削除してしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、削除し直してください。

例：トラック1のIN ~ OUT間のデータを削除する



6. トラック上のデータの交換(スワップ・トラック)

録音したトラック・データの一部の区間 (IN ~ OUT) を他のトラック・データの一部の区間とスワップ(交換)します。一つのトラックだけでなく複数のトラックを同時にスワップすることができます。

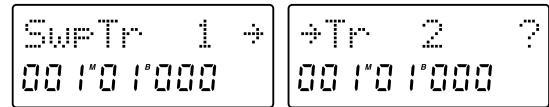
2つのトラックのIN ~ OUT間をスワップ

ここでは例としてトラック1とトラック2のIN ~ OUT間を入れ換えます。

- 『1. IN、OUT、TO時刻の登録』を参照して、IN、OUT時刻を登録します。
- [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイ“EditTrack”を表示します。



- [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押してディスプレイに“SwpTr 1?”を表示します。



- [VALUE]ダイヤルを回してソース・トラック(スワップ元のトラック)を1にします。
- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してデスティネーション・トラック(スワップ先のトラック)を2にします。
- 設定が正しくされているのを確認してください。交換を実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。交換が完了するとディスプレイに“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。
- IN時刻へ移動した後、再生をして交換が正しく行われているかを確認してください。誤った位置を交換してしまったときは[UNDO]キーを押して、実行前の状態に戻して、交換し直してください。

例：トラック1とトラック2のIN ~ OUT間をスワップする



STEP9

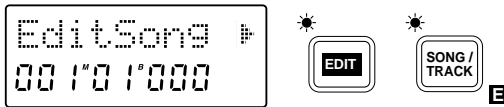
ソングの編集

ソングに関する編集(コピー、削除、移動)について説明します。

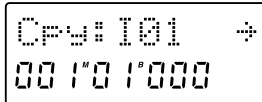
1. ソングのコピー

現在選択しているドライブ内の現在選択しているソングを任意のドライブ内の任意のソング番号にコピーします。

- 1 コピーするソング(の入っているドライブ)を選びます(『他のソングを選択する』9ページ参照)。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押ししてディスプレイ“ EditSong ”を表示します。



- 3 [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押しして“ Cpy ”を選びます。



- 4 [VALUE]ダイヤルを回してコピーするドライブ内のいずれかのソングまたはすべてのソング1-*(** (** は最後のソング番号))を選びます。
- 5 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してコピーする先のドライブを選びます。4ですべてのソングを選んだときはドライブ・タイプ(ハード・ディスク “ HD ”かリムーバブル・ディスク “ RM ”)を認識して自動的に表示します。
- 6 4でいずれかのソングを選んだときは[▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回してコピーする先のソング番号を選びます。
- 7 [▶]キーを押して“ ? ”を表示します。
- 8 [▶]キーをおよそ1秒押すと、4でいずれかのソングを選んだときは現在選択しているソングを指定したドライブのソング番号にコピーします。4ですべてのソングを選んだときは5で選んだドライブ内の既存ソングの後ろにコピーします。コピーが完了するとディスプレイに“ Completed ”を表示し、1で選んだ番号のソングを呼び出します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

2. ソングの削除

現在選択しているソングを削除します。

- 1 削除するソングを選びます(『他のソングを選択する』9ページ参照)。

削除したソングにはアンドゥ機能は無効ですので、削除を実行すると永久に呼び出すことができなくなります。削除する前にソングを再生をして削除してよいソングが選ばれているかを必ず確認してください。

- 2 [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押ししてディスプレイ“ EditSong ”を表示します。

- 3 [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押しして“ Del ”を表示します。

その横に削除するドライブ番号とソング番号を表示しますので確認をしてください(図の104は、内蔵ドライブのソング4番です)。

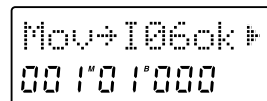


- 4 [▶]キーをおよそ1秒押すとソングを削除します。削除が完了するとディスプレイに“ Completed ”を表示し、削除した次の番号のソングを呼び出します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

3. ソングの移動

現在選択しているソングを同じドライブ内の別のソング番号に移動します。

- 1 移動するソングを選びます(『他のソングを選択する』9ページ参照)。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押ししてディスプレイ“ EditSong ”を表示します。
- 3 [▶]キーを押した後、[SONG/TRACK]キーを数回押しして“ Mov ”を表示します。



- 4 [VALUE]ダイヤルを回してドライブ内のソングを移動する先の番号を選びます。
- 5 [▶]キーを押して“ ? ”を表示します。移動する先が正しいか確認してください。
- 6 [▶]キーをおよそ1秒押すとソングを移動します。移動が完了するとディスプレイに“ Completed ”を表示し、移動した先の番号で現在選択していたソングを呼び出します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

4. ソングのリカバー

現在選んでいるソングを、選択した直後の状態に戻します。このとき次のソング番号に、現在のソングのコピーを自動的に作成します(45ページ参照)。

STEP10

テンポの設定

D8のソングは、テンポ・マップ、MIDIクロック、タップ・テンポによるテンポ設定が行えます。この設定はソングのテンポを管理すると同時に、D8から外部MIDI機器を同期するときのテンポも管理します。ここではそれぞれのテンポの設定のしかたについて説明します。

1. テンポ・マップの設定

「テンポ・マップ」とはテンポの変化(拍子、テンポ)を小節単位で設定するものです。指定した小節の位置で拍子とテンポが切り換わります。テンポ・マップは、ソングの先頭に置く基本となる初期テンポのテンポ・マップ0、途中の小節で拍子とテンポを変更するテンポ・マップ1~9があります。

テンポ・マップを作成する

- 1 [TEMPO]キーを押して、テンポ・マップ番号、テンポと拍子を表示します。



- 2 ソングの基本となる初期テンポを設定するときは、[VALUE]ダイヤルを回してテンポ・マップ0を選びます。途中の小節で拍子とテンポを変更するときは、テンポ・マップ1~9のいずれかの番号を選びます。
- 3 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、テンポを設定します。
- 4 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、拍子を設定します。
- 5 テンポや拍子を変える小節を設定します。[◀]キーと[▶]キーを同時に押してカーソルをロケーション・カウンターに移動します。



- 6 [◀]キーまたは[▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して小節を設定します。

⚠ テンポ・マップ0の小節は'001'に固定のためここでの設定はできません。

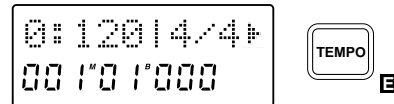
- 7 [TEMPO]キー以外のキーを押してこのページから出ると、ソング・マップを自動的に小節の若い番号から振り直し、登録します。

メトロノーム・パターンについて

テンポ・マップごとに異なるメトロノーム・パターンを設定することにより、D8のメトロノームだけでさまざまなパターンを取り入れたリズム・トラックを作ることができます(『メトロノーム・パターンの選択』19ページ参照)。

テンポ・マップを削除する

- 1 [TEMPO]キーを押して、テンポ・マップ番号、テンポと拍子を表示します。



- 2 テンポ・マップ番号を[VALUE]ダイヤルを回し、削除するテンポ・マップを選びます。下段のロケーション・カウンターで削除するテンポ・マップ位置を確認してください。

⚠ テンポ・マップ番号は自動的にロケーションを前の番号から順に振り直すため、設定したときのテンポ・マップ番号と異なることがあります。

- 3 [◀]キーと[▶]キーを同時に押してカーソルをロケーション・カウンターに移動します。



- 4 [VALUE]ダイヤルを回して、小節のロケーションを000に設定します。

- 5 [TEMPO]キー以外のキーを押してこのページから出ると、小節のロケーションを000に設定したテンポ・マップを削除します。

2. MIDIシーケンサーのMIDIクロックを記録する

MIDIシーケンサーで作った曲データに設定したテンポ・データをD8に記録し、そのテンポでD8のテンポを管理します。曲データとD8のソング・データを同期させるときや、D8のソングのテンポを連続的に変更したいときなどに便利です。

D8にテンポ・データを記録する

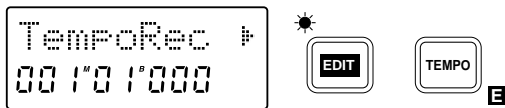
- 1 曲データに変拍子がある場合は、D8のテンポ・マップで拍子を設定します。

⚠ 作成しないと誤ったテンポとして認識します。

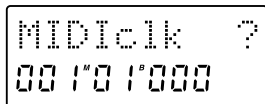
- 2 MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子をD8のMIDI IN端子に接続します。

- 3 MIDIシーケンサーがMIDIクロックを出力するように設定します(詳しくはMIDIシーケンサーの『取扱説明書』参照)。

- [EDIT]キーを押した後、[TEMPO]キーを数回押してディスプレイに“TempoRec”を表示します。



- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、記録するテンポ・ソースとしてMIDIclk(MIDIクロック)を選びます。



- [▶]キーをおよそ1秒押してD8のディスプレイに“StartSEQ”を表示し、MIDIクロックが入力されるのを待機させます。
- MIDIシーケンサーをスタートします。MIDIシーケンサーのMIDIクロックのスタート情報を受信するとD8は“Working”を表示します。
- MIDIシーケンサーの再生を停止すると記録を終了しD8は“Complete”を表示します。

⚠ MIDIシーケンサーからMIDIクロックが正常に送られない場合、途中で終了する場合があります。

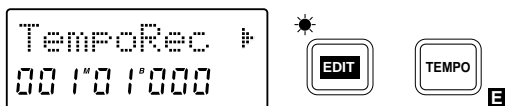


3. タップ・テンポを記録する

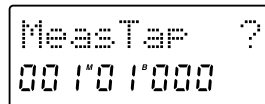
ソングを再生しながら小節の頭で[PLAY]キーまたはフット・スイッチを押す(タップすることによってテンポを記録します。録音済みのソングに後からテンポを記録することができます。

テンポを設定していないソングに対して、トラックを小節単位で編集するときや外部MIDI機器を接続して同期させるときなどに便利です。

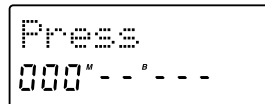
- テンポを記録したいソースをあらかじめソングの先頭から録音しておきます。ソングの先頭から正確に録音するにはトリガー録音(『トリガー録音』20ページ参照)を使用するとよいでしょう。
- ソング中に変拍子がある場合はテンポ・マップで拍子を設定します。
- 作成しないと誤ったテンポとして認識します。
- タップ・テンポをフット・スイッチで入力する場合、またはフット・スイッチと[PLAY]キーを併用して入力する場合はD8のFOOT SW端子にフット・スイッチ(PS-1、PS-2など)を接続します。
- [EDIT]キーを押した後、[TEMPO]キーを数回押してディスプレイに“TempoRec”を表示します。



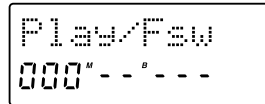
- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、記録するテンポ・ソースとしてMeasTap(小節の頭のタップを記録する)を選びます。



- [▶]キーをおよそ1秒押してD8のディスプレイに“Press”と“Play/Fsw”を交互に表示し、タップが入力されるのを待機させます。



- [PLAY]キーまたはフット・スイッチ(タップ記録時のみタップ・マーカーに自動設定)を押して再生します。このときディスプレイに“Play/Fsw”を表示し、1つめのタップが入力されます。

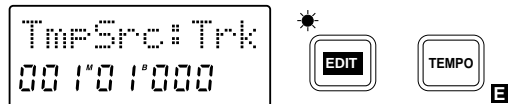


- 各小節の頭に合わせて[PLAY]キーまたはフット・スイッチ(双方有効)を押してタップを入力していきます。例えば4小節分タップするなら5小節目頭までタップします。
- 最後のタップを入力した後、[STOP]キーを押して終了します。ソングのテンポがほぼ一定の場合、途中までタップを入力するだけでもかまいません。このとき最後にタップを入力した小節のテンポを自動的にソングの最後までコピーします。



4. テンポ・ソースを選択する

- [EDIT]キーを押した後、[TEMPO]キーを数回押してディスプレイに“TnpSrc”を表示します。

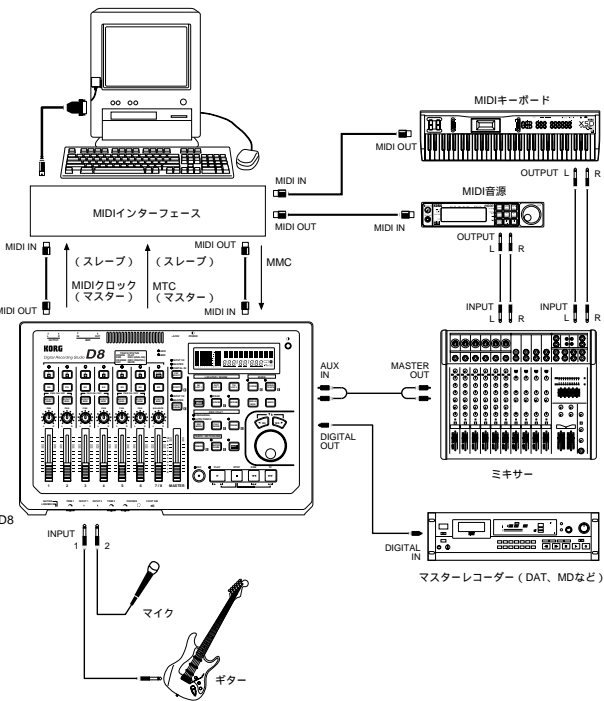


- [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して使用するテンポ・ソースを選択します。テンポ・マップを使用するときはMapを、記録したMIDIクロックまたはタップ・テンポを使用するときはTrkを選びます。MIDIクロックを記録するかタップ・テンポを記録後は、自動的にTrkになります。またMIDIクロックやタップ・テンポを記憶していない場合はTrkを選択できません。

STEP11 MIDIシーケンサーの同期とコントロール

D8からMIDIシーケンサーを同期させる方法と、MIDIシーケンサーからD8の録音、再生等をコントロールする方法について説明します。

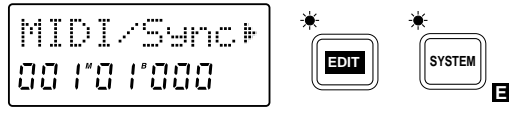
D8とMIDIシーケンサーやリズム・マシンなどと同じタイミングで動作させることを「同期」といいます。同期クロックを出力する側の機器を「マスター」、同期クロックを受信してそれに同期する側の機器を「スレーブ」といい、D8はマスターとして使用することができます。また、MIDIシーケンサー等からMMCを送信してD8の録音や再生をコントロールすることができます。



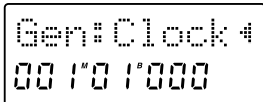
1. D8からMIDIシーケンサーをMIDIクロックで同期させる

D8をマスターにしてD8から送信するMIDIクロックで、スレーブのMIDIシーケンサーを同期させます。

- 1 D8のMIDI OUT端子とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押してディスプレイ“MIDI/Sync”を表示します。



- 3 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して“Gen”を表示します。



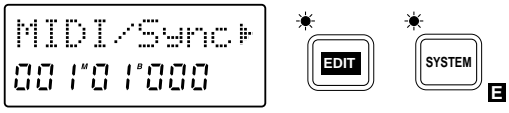
- 4 [VALUE]ダイヤルを回してClockを選びます。
- 5 MIDIシーケンサーのMIDIクロック設定を外部からのMIDIクロックを受信するように設定します(詳しくはMIDIシーケンサーの『取扱説明書』参照)。
- 6 MIDIシーケンサーをスタート(再生待機状態になります)します。
- 7 D8の[PLAY]キーを押して再生を開始すると、D8で設定しているテンポでMIDIシーケンサーもスタートします。

2. D8からMIDIシーケンサーをMTCで同期させる

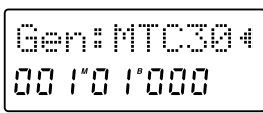
D8をマスターにしてD8から送信するMTC(MIDI Time Cord)でスレーブのMIDIシーケンサーを同期させます。

⚠ MTC対応のMIDIシーケンサーを使用してください。MTCに対応していないMIDIシーケンサーを使用する場合はMIDIクロックによる同期を行ってください。

- 1 D8のMIDI OUT端子とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押してディスプレイ“MIDI/Sync”を表示します。



- 3 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを押して“Gen”を表示します。



- 4 [VALUE]ダイヤルを回してMTC30を選びます。
- 5 MIDIシーケンサーを外部MTCに同期するように設定します(詳しくはMIDIシーケンサーの『取扱説明書』参照)。
- 6 MIDIシーケンサーをスタート(再生待機状態になります)します。
- 7 D8の[PLAY]キーを押して再生を開始すると、MIDIシーケンサーもスタートします。

3. MIDI シーケンサーから D8 を MMC でコントロールする

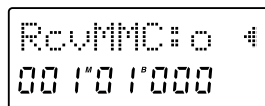
MIDIシーケンサーから送信するMMC(MIDI Machine Control)でD8の停止、再生、早送り、巻戻し、録音、ロケートをコントロールします。

▶ MMC対応のMIDIシーケンサーを使用してください。MMCに対応していないMIDIシーケンサーではここでの操作は行えません。

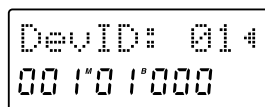
- 1 D8のMIDI IN端子とMIDIシーケンサーのMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。
- 2 MIDIシーケンサーがMMCを出力して外部機器をコントロールするように設定します(詳しくは『MIDIシーケンサーの取扱説明書』参照)。
- 3 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押してディスプレイ“MIDI/Sync”を表示します。



- 4 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを押して“RcvMMC”を表示します。



- 5 [VALUE]ダイヤルを回して(On)を選びます。
- 6 [◀]キーを押して“RcvMMC”にカーソルを移動し、[SYSTEM]キーを押して“DevID”を表示します。



- 7 [VALUE]ダイヤルを回してD8のデバイスIDをMIDIシーケンサーのMMCのデバイスID設定に合わせます。
- 8 MIDIシーケンサーの停止、再生、早送り、巻戻し、録音、ロケートを操作してD8をコントロールします(詳しくはMIDIシーケンサーの『取扱説明書』参照)。

このときD8からMTC(またはMIDIクロック)を出力し、MIDIシーケンサーを同期させることによって、MIDIシーケンサー側での停止、再生、早送り、巻戻し、録音、ロケートの操作でD8とMIDIシーケンサーを同期させることができます(『2. D8からMIDIシーケンサーをMTCで同期させる』、『1. D8からMIDIシーケンサーをMIDIクロックで同期させる』参照)。

STEP12

外部ドライブを使用する

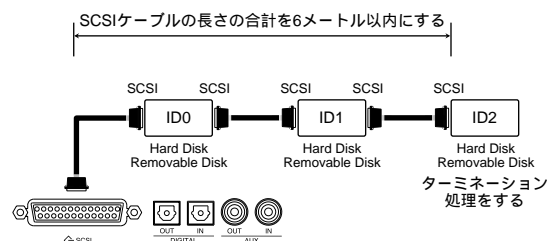
ハード・ディスクやリムーバブル・ディスクなどのドライブの接続と初期化のしかた、またリムーバブル・ディスク・ドライブへのソングのバックアップ/リストアのしかたについて説明します。

1. 外部ドライブの接続

ハード・ディスクやリムーバブル・ディスク*などの外部ドライブを7台まで接続できます。接続できる外部ドライブの最大容量は4Gbyteです。接続にはD-Sub 25pinのSCSIケーブルを使用します。

* 「リムーバブル・ディスク・ドライブ」とは、この取扱説明書ではディスクを取り外せるドライブの総称としています。

- 1 D8と外部ドライブの電源をオフにします。
- ▶ SCSIケーブルの抜き差しや、ドライブのSCSI ID番号の変更は、D8とドライブの電源をオフにしてから行ってください。
- 2 外部ドライブのSCSI ID(0~6)を設定します。SCSI IDはなるべく小さい番号を選び、複数の外部ドライブを接続している場合は、それぞれの番号が重ならないように設定します(外部ドライブのSCSI IDの設定方法は外部ドライブの『取扱説明書』参照)。
- ▶ 複数のドライブで同じIDを設定すると、故障やデータ破損の原因になります。
- 3 D8のSCSI端子と外部ドライブのSCSI端子を接続します。



▶ 外部ドライブの終端にはターミネーターを入れてください。また、複数の外部ドライブを接続するときは、接続に使用するケーブルの長さが合計で6m以下になるようにしてください(取り付け方法は外部ドライブの『取扱説明書』参照)。

2. 外部ドライブ接続時の電源オン/オフ

電源オン

外部ドライブの電源をオンにしてから、D8の電源をオンにします。

電源オフ

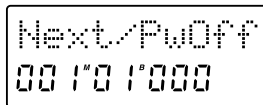
電源をオフにするときは、D8の電源をオフしてから外部ドライブの電源をオフにします。

ただし、現在選択しているソングがリムーバブル・ディスク・ドライブ上にあるときに、ディスクを入れたままD8の電源をオフにすると、リムーバブル・ディスク・ドライブのイジェクト・キーを押してもディスクを取り出せなくなります。必要に応じて次のようにディスクを抜いてから電源をオフにしてください。現在選択しているソングがリムーバブル・ディスク・ドライブ上にないときは、リムーバブル・ディスク・ドライブのイジェクト・キーを押すことによってディスクを取り出すことができます。

- 1 [◀]キーと[▶]キーを押し続けて、ディスプレイにディスクをイジェクトするかどうかを要求する“Eject *?” (*はドライブのSCSI ID A~Gを表示します)。



- 2 ディスクをイジェクトしてよければ[▶]キーをおよそ1秒押します。ディスクをイジェクト後、次のディスクの挿入または電源オフを要求する“Next/PwOff”をディスプレイに表示します。



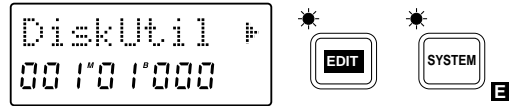
- 3 を参照して電源をオフにしてください。

3. ドライブの初期化とフォーマット

接続している外部ドライブを初期化またはフォーマットします。ドライブ購入時や、ドライブの中身を消去してはじめて使用したいときは初期化を選んでください。別の機器で使用していたディスクをD8で使用するときや、再生中などにDisk Error表示が頻繁に出るようになったらフォーマットを選んでください。

初期化およびフォーマットを行うとディスクにセーブしていたデータをすべて消去しますので、確認してから初期化およびフォーマットを実行してください。

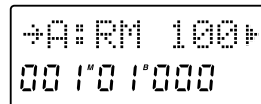
- 1 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“DiskUtil”を表示します。



- 2 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“Initial”を表示します。



- 3 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、初期化またはフォーマットをするドライブ番号(SCSI ID A~G)を選びます。ドライブ番号を選ぶと、その表示の隣りにドライブ・タイプ HD (ハード・ディスク) または RM (リムーバブル・ディスク) を表示します。



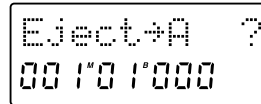
- 4 初期化またはフォーマットしてよい場合は、[▶]キーをおよそ1秒押して初期化またはフォーマットを実行してください。ディスプレイに実行中“Working”を、実行が完了すると“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

4. リムーバブル・ディスク・ドライブのディスクを入れ換える

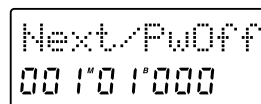
現在選択中のリムーバブル・ディスク・ドライブの入れ換え

現在選択しているソングがリムーバブル・ディスク・ドライブ内にある場合、次のようにしてディスクを入れ換えてください。

- 1 [◀]キーと[▶]キーを押し続けて、ディスプレイにディスクをイジェクトするかどうかを要求する“Eject *?” (*はドライブのSCSI ID A~Gを表示します)。



- 2 [▶]キーをおよそ1秒押して、ディスクをイジェクトします。ディスクをイジェクト後、次のディスクの挿入または電源オフを要求する“Next/PwOff”をディスプレイに表示します。



- 3 リムーバブル・ディスク・ドライブに別のディスクを挿入します。
初期化していないドライブを挿入すると、初期化を行うかどうかを確認する“Init *? (*はドライブのSCSI ID A~G)を表示します。初期化する場合は[▶]キーをおよそ1秒押しして初期化を実行します(『3. ドライブの初期化とフォーマット』参照)。

現在選択中でないリムーバブル・ディスク・ドライブの入れ換え

現在選択しているソングが、リムーバブル・ディスク・ドライブ以外のドライブにある場合、次のようにしてディスクを入れ換えてください。

外部リムーバブル・ディスク・ドライブのイジェクト・キーを押してディスクを取り出して、別のディスクを挿入してください(イジェクト・キーの位置についてはリムーバブル・ディスク・ドライブの『取扱説明書』を参照してください)。

未初期化ディスクは『3. 外部ドライブの初期化とフォーマット』を参照して初期化してください。


5. リムーバブル・ディスク・ドライブへのソングの保存(バックアップ)

外部ディスクへのソングの保存方法には、ソング・コピーとバックアップの2つの方法があります。このソング・コピーとバックアップの違いは次の点です。

ソング・コピー	バックアップ
ソングを選択して再生できる	ソングを選択できない(ソングを選択するにはリストアする)
保存先のソング番号を指定できる	常に上書きでソング番号を指定できない
複数枚にまたがるソング・データの保存ができない	複数枚にまたがるソング・データの保存ができる
対象がハード・ディスク・ドライブとリムーバブル・ディスク・ドライブ	対象がリムーバブル・ディスク・ドライブとDAT

外部ハード・ディスク・ドライブやリムーバブル・ディスク・ドライブにコピーすることによって保存するときは『ソングのコピー』(33ページ)を参照してください。

ここでは、リムーバブル・ディスク・ドライブへのバックアップの方法について説明します。DATレコーダーへのバックアップについては『1. DATレコーダーへのソングの保存(バックアップ)』(41ページ)を参照してください。

 正常にバックアップ/リストアが行えなかったためにデータが失われても当社は一切の責任を負いません。

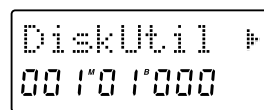
ソングをリムーバブル・ディスク・ドライブにバックアップする

- 1 [EDIT]キーを押した後、[SONG TRACK]キーを数回押ししてソング名を表示(EDIT SONG/TRACK P1)します。

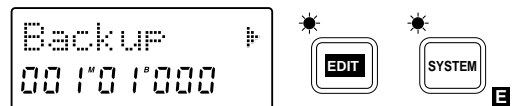


- 2 [◀]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、バックアップするソングの入っているドライブを選びます。1ソングのみをバックアップするときは、さらに[▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号も選んでください。

- 3 [SYSTEM]キーを数回押しして、ディスプレイに“DiskUtil”を表示します。

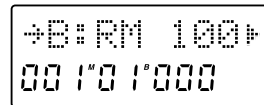


- 4 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押しして、ディスプレイに“Backup”を表示します。

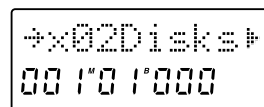


- 5 [▶]キーを押します。2で選択したドライブ、ソング番号を表示します。現在選択しているドライブ内のすべてのソングをバックアップするときは、[VALUE]ダイヤルを回して、1-* *(All)を選びます。1ソングをバックアップするときはそのままにします。

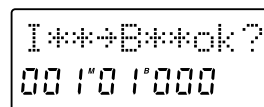
- 6 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、バックアップ先(デスティネーション・ドライブ)のドライブ(A~G)を選びます。



- 7 [▶]キーを押すと、ディスクの必要枚数を表示しますので、現在ドライブに入っているディスクと同じサイズのものを選択した枚数だけ用意してください。



- 8 [▶]キーを押すと、バックアップ内容を表示します。[▶]キーを押します。バックアップ先のディスクに上書きすることを確認する“Over Wrtok?”を表示します。バックアップを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押ししてください。



- 9 バックアップが複数枚にわたる場合、1枚目が終わったらイジェクトし、ディスプレイに2枚目のディスクを挿入を要求する“InsNextDsk”を表示します。1枚目のディスクを抜いて2枚目のディスクを挿入すると実行を続行します。

```
InsNextDsk
00 1'0 1'000
```

- 10 バックアップが終了すると“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

.....



6. リムーバブル・ディスク・ドライブからバックアップしたソングを読み込む(リストア)

リムーバブル・ディスク・ドライブやDATレコーダーにバックアップしたソングを呼び出すことを「リストア」といいます。ここではリムーバブル・ディスク・ドライブからリストアします。

リムーバブル・ディスク・ドライブからバックアップしたソングを読み込む(リストア)

- 1 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“DiskUtil”を表示します。

```
DiskUtil ▶
00 1'0 1'000
```

- 2 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“Restore”を表示します。

```
Restore ▶
00 1'0 1'000
```

- 3 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、リストアするドライブ(1、A~G)を選びます。ドライブを選択するとその隣りにドライブのタイプと容量を表示します。

```
A:RM 100 ▶
00 1'0 1'000
```

- 4 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、リストアするソングを選びます。01~50は3で選択したドライブ内の対応する番号の1ソングを、1-* *(All)ではドライブ内のすべてのソングをリストアします。

```
A01:Sn9Na▶
00 1'0 1'000
```

- 5 [▶]キーを押します。このとき4での選択(1ソングまたは全ソングをリストアするのか)で表示が異なります。


1ソングのみをリストアする場合は、[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先(デスティネーション・ドライブ)ドライブ(A~G)を選びます。続いて[▶]キーを押してから[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先のソング番号を選びます。

```
▶B02:NoDA▶
00 1'0 1'000
```

全ソングをリストアする場合は、[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先(デスティネーション・ドライブ)ドライブ(A~G)を選びます。隣りにそのドライブの容量を表示します。

```
▶B:HD1300▶
00 1'0 1'000
```

- 6 [▶]キーを押すと実行を確認する“?”を表示します。1ソングのみのリストアを実行すると、指定した番号にソングを読み込み、リストア先番号以降のソングが1つずつ後ろにずれます。全ソングのリストアを実行すると、指定したドライブに上書きして読み込みます。

-  全ソング・リストア時、リストア先のデータはすべて失われますので注意してください。

```
A01▶B02ok?
00 1'0 1'000
```

- 7 リストアを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押しします。

- 8 リストアが複数枚にわたる場合、1枚目が終わったらイジェクトし、ディスプレイに2枚目のディスクを挿入を要求する“InsNextDsk”を表示します。1枚目のディスクを抜いて2枚目のディスクを入れると実行を続行します。

```
InsNextDsk
00 1'0 1'000
```

- 9 全ソング・リストア時、終了前に“OvWrtEff?”を表示します。

リストア元(RM/DAT)内に保存されたユーザー・エフェクトを現在使用中のユーザー・エフェクトに上書きする場合は[▶]キーを、上書きしないで現在使用中をそのまま有効にする場合は[◀]キーをそれぞれおよそ1秒間押ししてください。

- 10 リストアが終了すると“Completed”を表示します。[▶]キーを押して表示を戻してください。

STEP13

DATへの保存と読み込み

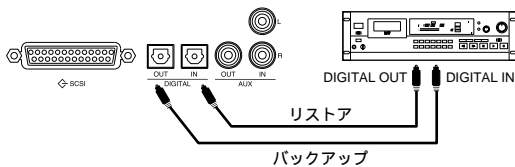
DATレコーダーへのソング・データのバックアップと、DATレコーダーからのリストアについて説明します。

- ▶ 正常にバックアップ/リストアが行えなかったためにデータが失われても当社は一切の責任を負いません。
- ▶ DATレコーダーへのバックアップはデータ量が120分テープ1本以内に納まるものに限ります。
- ▶ MDレコーダー、DCCレコーダーやADATなど、DATレコーダー以外のデジタル・オーディオ機器にはバックアップできません。
- ▶ DATレコーダーに接続しているオーディオ機器の音量を最小にして、DATレコーダーの音をスピーカーやヘッドホンから出さないようにしてください。音量を上げたまま再生するとスピーカーなどの故障や聴覚に障害を与える可能性がありますので注意してください。

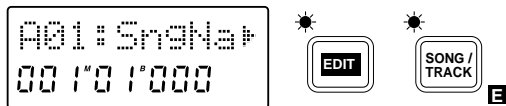
1. DATレコーダーへのソングの保存 (バックアップ)

ここでは、D8のソングをDATレコーダーへバックアップします。

- 1 D8のDIGITAL OUT端子とDATレコーダーのDIGITAL IN端子を接続します。DATレコーダーがDIGITAL INからの入力を録音できるように設定してください(DATの設定についてはDATの『取扱説明書』参照)。

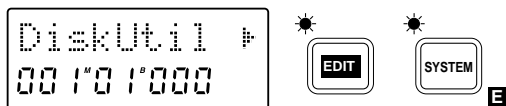


- 2 [EDIT]キーを押した後、[SONG TRACK]キーを数回押しソング名を表示します。



- 3 [◀]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、バックアップするソングの入っているドライブを選びます。1ソングのみをバックアップするときは、さらに[▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号も選んでください。

- 4 [SYSTEM]キーを数回押し、ディスプレイに“DiskUtil”を表示します。



- 5 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押し、ディスプレイに“Backup”を表示します。



- 6 [▶]キーを押します。3で選択したドライブ、ソング番号を表示します。現在選択しているドライブ内のすべてのソングをバックアップするときは、[VALUE]ダイヤルを回して、1-* *(All)を選びます。1ソングをバックアップするときはそのままにします。

- 7 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、バックアップ先(デスティネーション・ドライブ)のDAT“H”を選びます。必要なテープの長さ(分)を表示しますので、それ以上の長さのテープを準備してください。



- 8 [▶]キーを押すと、バックアップ内容を表示します。



- 9 [▶]キーを押すと、DATレコーダーへの録音開始を要求する“RecDAT”と“RecStart_?”を交互に表示しますので、DATテープの先頭から録音を始めてください。



- 10 DATレコーダーへの録音開始後、[▶]キーをおよそ1秒押しバックアップを始めてください。

- 11 バックアップが終了すると“Completed”と“StopDAT”を交互に表示します。DATレコーダーを停止してください。

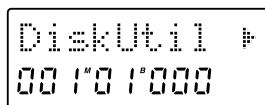
DATへの保存と読み込み

2. DATレコーダーからバックアップしたソングを読み込む(リストア)

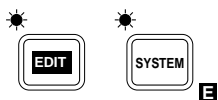
DATレコーダーからバックアップしたソングをリストアします。バックアップを1-* *(All)でしたときはすべてのソングを、1ソングでしたときはその1ソングをリストアします。

DATレコーダーからバックアップしたソングを読み込む(リストア)

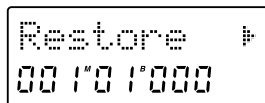
- 1 D8のDIGITAL IN端子とDATレコーダーのDIGITAL OUT端子を接続します。
- 2 [EDIT]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“DiskUtil”を表示します。



DiskUtil
00 1'0 1'000

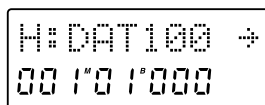


- 3 [▶]キーを押した後、[SYSTEM]キーを数回押して、ディスプレイに“Restore”を表示します。



Restore
00 1'0 1'000

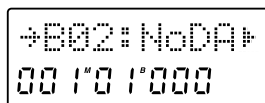
- 4 [▶]キーを押した後、[VALUE]ダイヤルを回して、リストアするDAT“H”を選びます。



H:DAT100
00 1'0 1'000

- 5 [▶]キーを押して“PlayDAT”を表示します。DATレコーダーを再生してください。
- 6 再生を続けるとD8が“StopDAT”を表示しますので、DATレコーダーを停止してください。
- 7 [▶]キーを押してDATテープに入っているソング名を確認することができます。バックアップを1-* *(All)で行っている場合は[VALUE]ダイヤルを回すことによって入っている他のソング名を確認することができます。
- 8 リストアを続ける場合は、[▶]キーを押します。1ソングまたは全ソングのリストアで表示が異なります。

1ソングをリストアする場合は、[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先(デスティネーション・ドライブ)ドライブ(A~G)を選びます。続いて[▶]キーを押してから[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先のソング番号を選びます。



B02:NoDA
00 1'0 1'000

全ソングをリストアする場合は、[VALUE]ダイヤルを回して、リストア先(デスティネーション・ドライブ)ドライブ(A~G)を選びます。隣りにそのドライブの容量を表示します。



B:HD1300
00 1'0 1'000

他のDATテープからリストアする場合は[◀]キーを押して4の操作からやり直してください。

- 9 [▶]キーを押すと実行を確認する“?”を表示します。1ソングのみのリストアを実行すると、指定した番号にソングを読み込み、リストア先番号以降のソングが1つずつ後ろにずれます。全ソングのリストア時、リストア先のドライブに上書きをすることを確認する“OverWrtok?”を表示します。実行すると指定したドライブに上書きして読み込みます。

▲ 全ソング・リストア時、リストア先のデータはすべて失われますので注意してください。

- 10 リストアを実行してよければ[▶]キーをおよそ1秒押しします。DATレコーダーの再生開始を要求する“PlayDAT”を表示します。




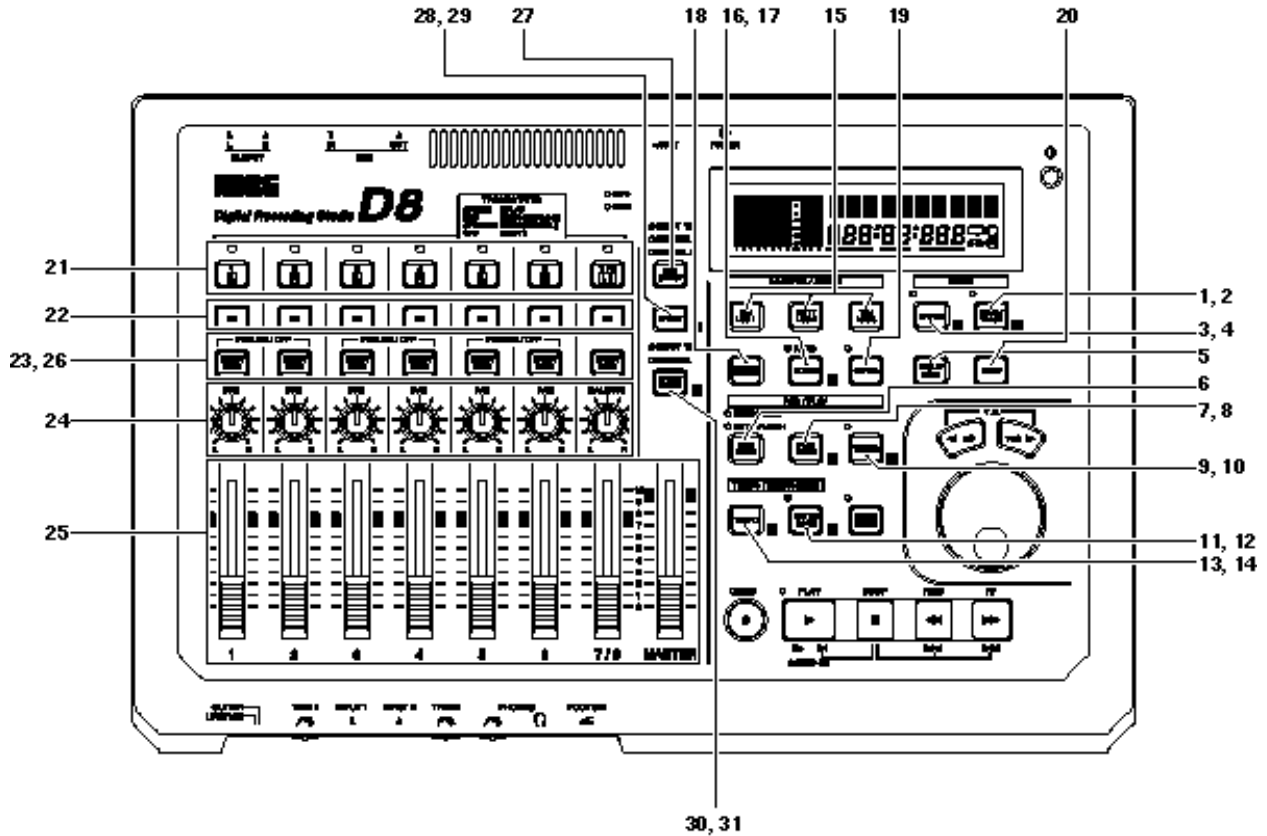
PlayDAT
00 1'0 1'000

- 11 DATテープの最初から再生を始めると、リストアを開始します。
- 12 全ソング・リストア時、終了前に“OvWrtEff?”を表示します。リストア元(RM/DAT)内に保存されたユーザー・エフェクトを現在使用中のユーザー・エフェクトに上書きする場合は[▶]キーを、上書きしないで現在使用中をそのまま有効にする場合は[◀]キーをそれぞれおよそ1秒間押ししてください。
- 13 リストアが終了すると“Completed”と“StopDAT”を交互に表示します。DATレコーダーを停止してください。[▶]キー押すと表示が戻ります。

第3章 リファレンス編

この章では、D8の各キーを押したときにディスプレイに表示されるパラメーターや各キー、フェーダーについて解説しています。下図に示す番号は、参照する見出しを示します。

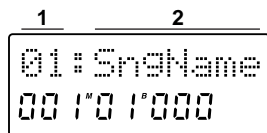
例えば、1、2の[SONG/TRACK]キーを押したときに表示されるパラメーターについて確認したいときは「1. SONG/TRACK」でそのパラメーターの機能を確認することができます。また、[SONG/TRACK]キーの右下にはが表示されています。[EDIT]キーを押した後にその表示があるキーを押すことによって、EDITモードに入ります。パラメーターの機能は「2. EDIT SONG/TRACK」で確認することができます。ディスプレイに複数のページに渡って機能を持つ場合は、そのキーを押してページを切り換えます。パラメーターの機能は「PX XXXXXXXX」の項目で確認することができます。



1. SONG/TRACK..... 44	7. PLAY MODE..... 51	20. UNDO..... 57
P1 ソング番号/ソング名の表示 44	8. EDIT PLAY MODE 52	21. TRACK STATUS 58
2. EDIT SONG/TRACK 44	P1 プリ・ロール・タイムの設定 52	22. EQ 58
P1 ドライブ/ソングの選択 44	P2 ポスト・ロール・タイムの設定 52	P1 ハイEQゲインの調節 58
P2 エディット・ソング 44	P3 プログラム・プレイ 52	P2 ローEQゲインの調節 58
P3 エディット・トラック 46	9. TRIGGER 52	23. EFFECT SEND 58
3. SYSTEM 47	10. EDIT TRIGGER 53	P1 エフェクト送りレベル(Snd) 58
P1 チャンネル・レベル・メーターの表示選択 47	P1 スレッシュOLD・レベルの調節 53	P2 外部出力(Aux)レベルの設定 59
P2 エフェクト・レベル・メーターの表示選択 47	P2 プリ・トリガー・タイムの設定 53	24. PAN/BALANCE 59
P3 入力モニターを選択 47	11. TEMPO 53	25. FADER 59
P4 フット・スイッチの使用モードの選択 47	P1 テンポ・マップの設定 53	26. PAIR On/Off..... 60
P5 フット・スイッチ極性の設定 47	12. EDIT TEMPO 54	27. REC SELECT 60
4. EDIT SYSTEM 48	P1 テンポ・ソースの設定 54	28. EFFECT 61
P1 マークの削除 48	P2 テンポ録音 54	P1 エフェクトの選択 61
P2 MIDI/SYNCの設定 48	13. METRONOME 54	P2 モニター・ディレイの設定 62
P3 チャンネル・ペアの有効設定 48	14. EDIT METRONOME 55	29. EDIT EFFECT 63
P4 INPUT1・2のアサイン 48	P1 メトロノーム音量設定 55	P1 エフェクトのエディットと保存 63
P5 ドライブ情報/ソング・バックアップ/リストア/初期化/フォーマット 49	P2 メトロノーム・モードの設定 55	30. EFFECT ASSIGN 64
ドライブ情報 49	15. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3 55	31. EDIT EFFECT ASSIGN 64
ソング・バックアップ 49	16. SCENE 56	P1 エフェクト戻りレベルの設定 64
ソング・リストア 50	17. EDIT SCENE 56	P2 エフェクト戻りバランスの設定 64
初期化/フォーマット 50	P1 シーン・パラメーター一覧 56	P3 外部入力(AUX IN)レベルの設定 64
5. DISPLAY MODE 51	P2 シーンの削除 56	P4 外部入力(AUX IN)バランスの設定 64
P1 カウンターの表示選択 51	18. STORE 57	
6. REC MODE 51	P1 IN/LOC 1, OUT/LOC 2, TO/LOC 3, シーンの登録 57	
	P2 マークの登録 57	
	19. SCRUB 57	

1. SONG/TRACK

P1 ソング番号/ソング名の表示



P1-1 ソング番号の表示 (01...50)

現在選択しているドライブ内のソング番号を表示します。ドライブ内に最大50ソングまで持つことができます。ただし、選択できるソング番号は、既存のソングと1(New)ソングです。ソングの選択方法については⁷他のソングを選択する(9ページ)をご覧ください。

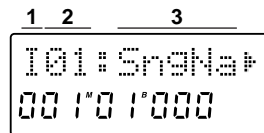
P1-2 ソング名の表示(表示7文字/再生・録音時16文字)

現在選択しているソング名(7文字まで)を表示します。再生や録音を開始すると表示がスクロールし、ソング名(最大16文字)すべてを表示します。

ソング名の変更は、EDIT SONG/TRACK P2で行います。

2. EDIT SONG/TRACK

P1 ドライブ/ソングの選択



P1-1 ドライブ番号の選択 [I, A...G]

使用するドライブを選びます。

I: Internal IDE(内蔵ドライブ) A: SCSI ID 0、B: SCSI ID 1、C: SCSI ID 2、D: SCSI ID 3、E: SCSI ID 4、F: SCSI ID 5、G: SCSI ID 6

P1-2 ソング番号の選択 [01...50]

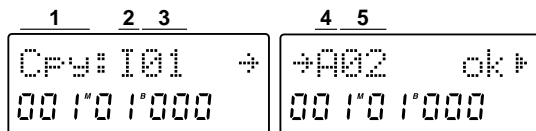
P1-1で選択したドライブ内のソングを選びます。

選択できるのは、既存のソングと1(New)ソングです。

P1-3 ソング名の表示 (表示16文字)

P1-2で選択したソング名をすべて(最大16文字)表示します。P1-2で[▶]キーを押すと名前がスクロールします。

P2 エディット・ソング



P2-1 エディット・ソングの種類を選択

[Cpy, Renam, Del, Mov, Recov]

ソングに対するエディットの種類を選びます。“EditSong”表示時に[▶]キーを押し、その後[SONG/TRACK]キーを押すことによって選びます。

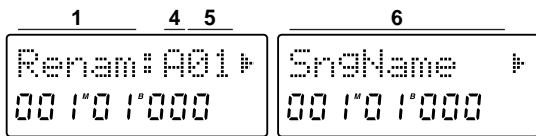
Cpy(Copy Song [Current Song Dest Drive、Dest Song]):

現在選択しているソングまたはドライブ内のすべての既存ソングを、任意のドライブ内にコピーします。

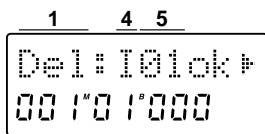
1ソングのコピー時、コピー先ドライブ内のソング番号にコピーします。コピー先の番号(含む)以降のソングは1つつ後ろにずれます。

全ソングのコピー時、コピー先ドライブ内の既存するソングの後ろにコピーします。

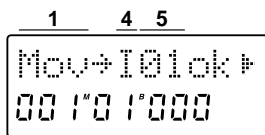
Renam(Rename Song [Dest Drive、Dest Song、Dest Song Name 16文字]):
 任意のドライブの任意のソングに名前を設定します^① 2. ソングに名前を付ける (9ページ参照)



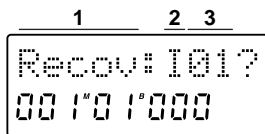
De(Delete Song [Current Song]):
 現在選択しているソングを削除します。
 消去したソングより後ろにソングがある場合、ソング番号が1つ前に詰まります。消去後は消去したソングの次のソングが選ばれます。



Mov(Move Song [Current Song Current Drive: Dest Song]):
 現在選択しているソングを同じドライブ内の任意のソング番号に移動します。
 移動先の番号前後のソングは移動元と移動先のソングの位置関係により適宜、1つずつ前後にずれます。



Recov (Recover Song [Current Song Current Drive: Current Song+1, Original Current Song]):
 現在のソングを選択した直後の状態に戻します。このとき同時に現在のソングの状態を次の番号にコピーし保存します。コピー先の番号(含む)以降のソングは1つずつ後ろにずれます。また、すでにソングが50個存在するときは、上書きしてよいかどうかを確認するメッセージを表示し、[▶]キーを押すと上書きを実行します。



P2-2 ソース・ドライブ番号の表示(Copy Songのみ)(I, A...G)

P2-1でCpy(Copy Song)選択時、現在選んでいるドライブを表示します。
 I : Internal IDE(内蔵ドライブ) A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

P2-3 ソース・ソング番号の選択(Copy Songのみ)..... [01...50, 1-* *]

コピー元(ソース)のソングを選びます。現在選択しているドライブ内の1ソングまたはすべての既存のソングから選びます。

01...50 : 1ソングをコピーします。
 1-* *(* * :最後の曲番) : ドライブ内のすべてのソングをコピーします。

P2-4 デスティネーション・ドライブ番号選択(Copy Song, Rename Song)/表示(Delete Song, Move Song, Recover Song)..... [(I, A...G)]

P2-1でCpy(Copy Song)またはRenam(Rename Song)選択時、エディット先(デスティネーション)のドライブ番号を選びます。
 I : Internal IDE(内蔵ドライブ) A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

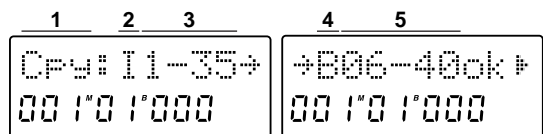
P2-1でDe(Delete Song)、Mov(Move Song)またはReco(Recover Song)選択時、現在選択しているドライブを自動的に表示します。

P2-5 デスティネーション・ソング番号の選択(Copy Song, Rename Song, Move Song)/表示(Delete Song, Recover Song)..... [(01...50)]

P2-1でMov(Move Song)選択時、エディット先(デスティネーション)ドライブ内の既存のソングを選びます。

P2-1でCpy(Copy Song)またはRenam(Rename Song)選択時、エディット先(デスティネーション)ドライブ内の既存のソングおよびNewソングを選びます。ただしCpy時、P2-3でソース・ソングにすべてのソングを選んだ場合、デスティネーション・ドライブの最後のソングの次の番号からコピーする最後の番号までを表示します。

▲ 1つのドライブに作成できるソング数は50までです。そのためソース・ソングとデスティネーション・ソングの最後の番号を足した合計が50までになるようにしてください。50を越えるとエラー・メッセージを表示しコピーできません。次のディスプレイは、内蔵ドライブの1~35のソングをSCSIドライブBにコピーするとき、すでにコピー先の1~5にソングがある場合の例です。この場合6~40にコピーされることを表します。



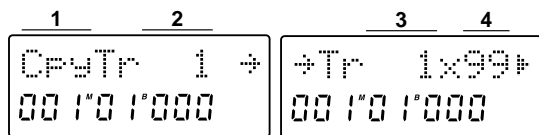
P2-1でDe(Delete Song)またはReco(Recover Song)選択時、現在選択しているソング番号を自動的に表示します。

P2-6 ソング名の設定(Rename Songのみ)..... [(blank), A...Z, a...z, 0...9, @, !, ", #, \$, %, ', (,), *, +, ,, -, ., /, :, ;, <, =, >, ?, [, \,], ^, _ {, |, }]

P2-1でRenam(Rename Song)選択時、ソング名を設定します。最大16文字まで入力できます。

P3 エディット・トラック

エディットの範囲はP15. IN/LOC1、OUT/LOC2、TO/LOC3(55ページ参照)で設定します。

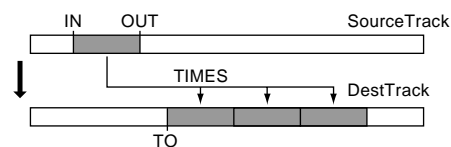


P3-1 エディット・トラックの種類を選択

[CpyTr, Ins, Ers, Del, SwpTr]

トラックに対するエディットの種類を選びます。“Edit Track”表示時に[▶]キーを押し、その後[SONG/TRACK]キーを押すことによって選びます。

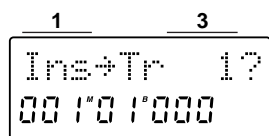
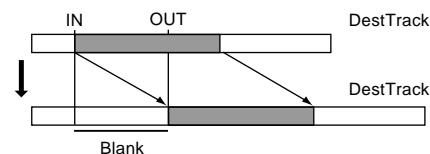
CpyTr(Copy Track [SourceTrack DestTrack、Times]):
ソース・トラックのIN~OUT間を、デスティネーション・トラックのTO時刻に指定した回数だけコピーします。



Ins(Blank Insert Track [DestTrack]):

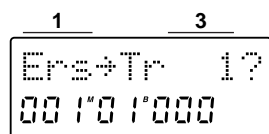
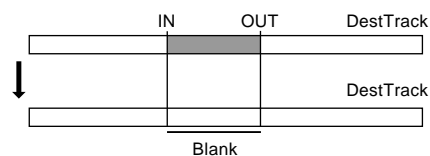
デスティネーション・トラックのIN~OUT間に空白(空白)を挿入します。

IN時刻以降のデータはIN~OUT分後ろにずれます。



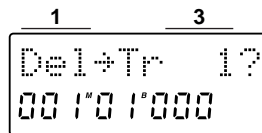
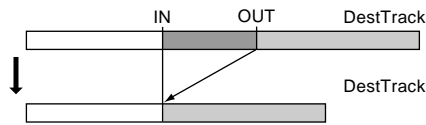
Ers(Erase Track [DestTrack]):

デスティネーション・トラックのIN~OUT間を消去します。このとき、IN~OUT間は空白になります。



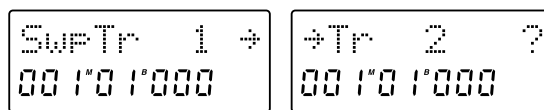
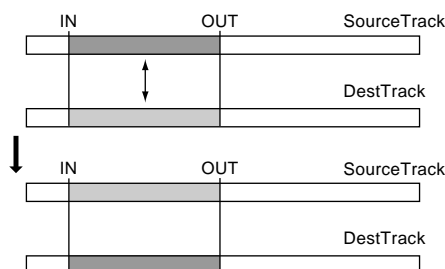
Del(Delete Track [DestTrack]):

デスティネーション・トラックのIN~OUT間を削除します。OUT時刻以降はIN~OUT分前に詰まります。



SwpTr(SwapTrack DestTrack):

ソース・トラックとデスティネーション・トラックのIN~OUT間を交換します。



P3-2 ソース・トラックの選択(Copy Track, Swap Track)

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 1-4, 5-8, 1-8, CLP* (Copy Trackのみ)]

P3-1でCpyTrまたはSwpTr選択時に表示します。エディット元(ソース)のトラックを選択します。

CLP*(*はクリップ・ボードに何トラック分入っているかを示します)は、CpyTr選択時のみ表示します(P3-3参照)。

P3-3 デスティネーション・トラックの選択 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 1-4, 5-8, 1-8, CLP(Copy Trackのみ)]

エディット先(デスティネーション)トラックを選択します。

CLP(Clip Board)は、CpyTr選択時のみ表示します。別のソングのトラックヘデータをコピーするときや、あるデータを頻繁にコピーするような場合などに効果的です。クリップボードにコピーするには、P3-2でコピー元のトラック(1~1-8)を選び、P3-3でCLPを選びます。クリップ・ボードのデータをトラックにコピーするには、P3-2でCLPを選び、P3-3でコピー先のトラック(1~1-8)を選びます。クリップボードのデータは、クリップボードに次のデータをコピーするか電源を落とすと失われます。

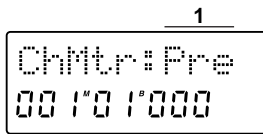
⚠ ソースとデスティネーションのトラックの数が合わないときコピーは行えません(例: 3 5-6、1-8 4など)。

P3-4 コピー回数の指定(Copy Trackのみ) [1...99]

ソース・トラックのIN~OUT間のデータを、デスティネーション・トラックのTO時刻に何回コピーするかを設定します。

3. SYSTEM

P1 チャンネル・レベル・メーターの表示選択



P1-1 チャンネル・レベル・メーターの表示選択 [Pre, Post]

チャンネル・レベル・メーターが音量レベルを表示する場所を選択します。チャンネル1～8が対象となります。

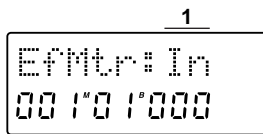
Pre : 各チャンネルのEQとフェーダーの前の音量レベルを表示します。

外部音声を入力時に[TRIM]が適正かどうか、また再生時にトラックに音声が入っているかどうかを確認することができます。

Post : 各チャンネルのEQとフェーダーの後の音量レベルを表示します。

再生時に出力からの音量レベルや、録音時に各トラックの録音レベルを確認することができます。

P2 エフェクト・レベル・メーターの表示選択



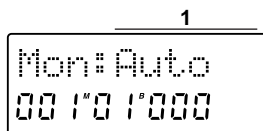
P2-1 エフェクト・レベル・メーターの表示選択 [In, Out]

エフェクト・レベル・メーターが音量レベルを表示する場所を選択します。

In : エフェクトへの入力音量レベルを表示します。エフェクトへの入力が適正かを確認することができます。

Out : エフェクトからの出力音量レベルを表示します。エフェクトからの出力が適正かを確認することができます。ステレオ入力や、複数の出力が行われる場合、サンプル単位でL/Rのレベルの大きい方を表示します。

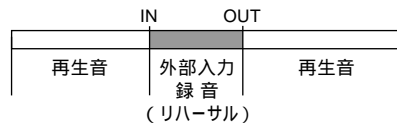
P3 入力モニターの選択



P3-1 入力モニターの選択 [Auto, Source]

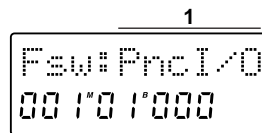
入力モニター音の出力のしかたを選択します。

Auto : [TRACK STATUS]でRECを指定したチャンネルは、再生時は再生トラック音、録音(リハーサル)停止時は外部入力音を聞くことができます。ただし[REC SELECT]がMASTERに設定されているときは、常に再生トラック音が聞こえます。



Source : [TRACK STATUS]でRECを指定したチャンネルは常に外部入力音を聴くことができます。

P4 フット・スイッチの使用モードの選択



P4-1 フット・スイッチの使用モードの選択

[PncI/O, PlyStp, Mark]

フット・スイッチの機能を選択します。

PncI/Q(Punch In/Out) : マニュアル・パンチ・イン/アウト録音の開始と終了を切り換えます。

[TRACK STATUS]で任意のトラックをRECに選択し、再生開始後、フット・スイッチを押したところから録音を開始し、もう一度押したところで録音を終了します。

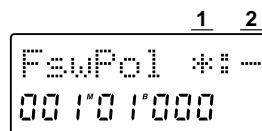
PlyStp(Play/Stop) : 再生の開始と停止を切り換えます。フット・スイッチを押すと再生を開始し、もう一度押すと停止します。

Mark : マークを登録します。

フット・スイッチを押すとマークを登録します。

🔍 **タップ録音**(EDIT TEMPO P2参照)開始後、フット・スイッチはSYSTEM P4の設定に関係なくタップ・マーカーになります。

P5 フット・スイッチ極性の設定



P5-1 フット・スイッチ極性判別マーク (* (Off))

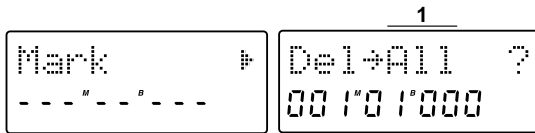
P5-2 フット・スイッチ極性の設定 [-, +]

フット・スイッチの極性を設定します。

フット・スイッチを押したときに「*」が点灯するように設定してください。

4. EDIT SYSTEM

P1 マークの削除



P1-1 削除するマークの選択 [All, 001...100]

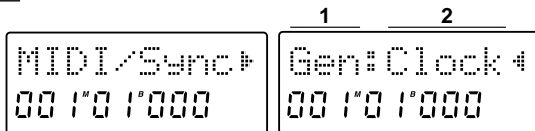
削除するマークを選択します。選択後、およそ1秒くらい[▶]キーを押すことによって、削除を実行します。

All: すべてのマークを削除します。

001...100: 指定した番号のマークを削除します。

マークを削除後、アンドゥが行えます。

P2 MIDI/SYNCの設定



P2-1 同期信号の選択 [Gen, RcvMMC, DevID]

同期に必要な各パラメーターを選びます。“MIDI/Sync”表示時に[▶]キーを押し、その後[SYSTEM]キーを押すことによって選びます。

Gen(Sync Generate from MIDI): MIDI OUTから同期信号を送信します。P2-2でその信号の種類を選びます。

RcvMMC(Receive MMC): MIDI INからのMMC(MIDI Machine Control)を受信するときを選びます。P2-3で受信のオン/オフを、P2-4でデバイスIDを設定します。

DevID(Device ID): MMCにおけるデバイスIDを設定します。P2-4で外部機器からのMMC受信時のデバイスIDを設定します。

P2-2 Sync Generateの設定 [Clock, MTC30, Off]

P2-1でGen選択時、設定します。

Clock : MIDI OUTよりMIDIクロックを送信します。

MTC30 : MIDI OUTよりMTC30NDF(MIDIタイム・コード 30 ノン・ドロップ・フォーマット)を送信します。

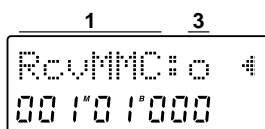
Off : MIDI OUTより同期信号を送信しません。

P2-3 MMC受信のオン/オフ [0, -]

P2-1でRcvMMC選択時、設定します。

α(On): MIDI INよりMMCを受信します。P2-4でデバイスIDを設定してください。

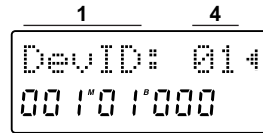
-(Off): MIDI INよりMMCを受信しません。



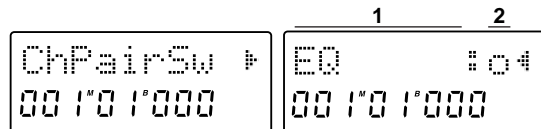
P2-4 デバイスIDの設定 [01...32]

P2-1でDevID選択時、外部機器からのMMC受信時のデバイスIDを設定します。

P2-1でRcvMMC、P2-3でα(On)選択時、外部機器と本体とでデバイスIDを一致させることによりMMCを受信します。



P3 チャンネル・ペアの有効設定



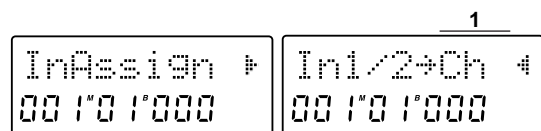
P3-1 ペアの有効選択 [Pan, Snd/Aux, EQ]

P3-2 ペア有効のオン/オフ [0, -]

パン、エフェクト・センド/Auxセンド、EQの各機能について、ペアリングOn時(『26. PAIR On/Off』60ページ参照)ペアとして有効にするかしないかを設定します。α(On)で、有効になります。“ChPair Sw”表示時に[▶]キーを押し、その後[SYSTEM]キーを押すことによってP3-1の各機能を選び、P3-2でそれぞれのOn/Offを設定します。選択した設定はチャンネル1~6に対して共通で有効になります。チャンネルごとに個別の設定はできません。

ペアリングの対照となるその他の[Channel]フェーダーと[TRACK STATUS]は、ペアリングをONにすると、自動的にペアの設定が有効になります。

P4 INPUT1/2のアサイン



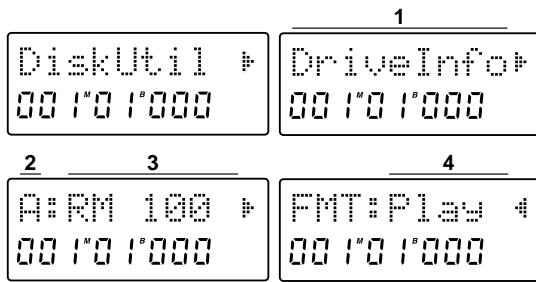
P4-1 INPUT1/2のアサイン [Ch, Mst]

INPUT1/2端子に入力する音声信号の入力先を設定します。

Ch(Channel): ミキサー・チャンネルに入力します。通常はこちらで使用します。

Mst(Master): マスター・バスに入力します。カスケード時、あるいは8トラック再生に外部音源を加えてミックス・ダウンしたいときなどに使用します。

P5 ドライブ情報/ソング・バックアップ/リストア/初期化/フォーマット



P5-1 ディスク・ユーティリティ・メニュー [DriveInfo, Backup, Restore, Initial, Format]

DriveInfo : 任意のドライブのフォーマット情報を表示します。
 Backup : ソングを外部メディアへバックアップ(保存)します。
 Restore : ソングを外部メディアからリストア(呼び出し)します。
 Initial : 任意のドライブを初期化します。
 Format : 任意のドライブを物理フォーマットします。

ドライブ情報

P5-1でDriveInfoを選択時、表示します。

P5-2 デスティネーション・ドライブの選択 [I, A...G]

フォーマットを確認したいドライブを選択します。
 I : Internal IDE(内蔵ドライブ) A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

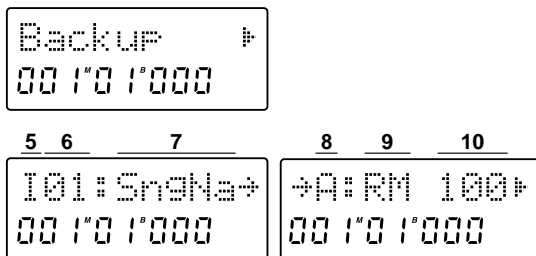
P5-3 デスティネーション・ドライブの表示 .. [HD...RM]

ドライブのタイプを表示します。
 HD : Hard Disk、RM : Removable Disk

P5-4 ドライブ・フォーマットの表示 [Play, Bkup]

P5-2で選択したドライブのフォーマットがソング作成用(Play)、バックアップ用(Bkup)かを表示します。

ソング・バックアップ



P5-1でBackup選択時、表示します。

現在選択しているドライブ内の1ソングまたは全ソングをバックアップ(保存)します。

バックアップできるメディアは、4Gbyteまでのリムーバブル・ディスクまたは120分までのDATテープです。リムーバブル・ディスクには同じ容量の複数枚のディスクに渡ってバックアップすることができます(マルチ・ボリュームに対応)

DATテープには1本にのみバックアップすることができます。

バックアップ時、バックアップ先のドライブやDATに上書きし、バックアップ先のデータはすべて失われますので注意してください。

なお、ハード・ディスクにはバックアップを行えません。別のハード・ディスクにソングを保存するときはソング・コピーを行ってください(『2. EDIT SONG/TRACK』P2、44ページ参照)。

P5-5 ソース・ディスク番号の表示 [I, A...G]

現在選択しているドライブ番号を表示します。

I : Internal IDE(内蔵ドライブ) A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

P5-6 ソース・ソング番号の選択 [01...50, * *]

01...50 : 現在選択しているドライブ内の指定した1ソングをバックアップします。
 * *(All) : 現在選択しているドライブ内のすべてのソングをバックアップします。

P5-7 ソース・ソング名の表示 (ソング名/All)

バックアップをとるソングのソング名を表示します。
 P5-6で01~50を選択時、そのソング名を、* * 選択時、“All”を表示します。

P5-8 デスティネーション・ドライブ/DATの選択 [A...G, H]

バックアップ先のリムーバブル・ディスク・ドライブまたはDATを選択します。
 A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6、H : DAT

ハード・ディスク・ドライブ選択時は実行できません。

P5-9 デスティネーション・ドライブ/DATタイプの表示 (RM, DAT)

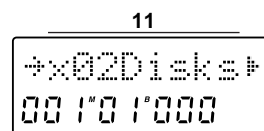
P5-10 デスティネーション・ドライブ/DAT容量の表示 (ディスク容量/テープ長)

P5-9がRMのときはフォーマット時の容量(byte)、DATのときはバックアップに必要なテープ長(min)を表示します。

P5-11 デスティネーション・ドライブ必要枚数の表示 [0...99(RMのみ)]

P5-8でリムーバブル・ディスクを選択時、表示します。

リムーバブル・ディスクへのバックアップ時、バックアップに必要なディスクの枚数を表示します。デスティネーション・ドライブに挿入しているディスクと同じ容量のディスクを表示する枚数分用意してください。

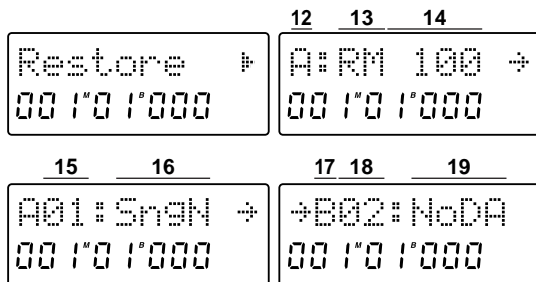


ソング・リストア

P4-1でRestoreの選択時、表示します。

バックアップしたソングをリストア(呼び出し)ます。
リストア元はリムーバブル・ディスク(複数枚対応)、DAT(複数本未対応)が選択できます。
全ソング・バックアップをリムーバブル・ディスクに行った場合、リストアは全ソングまたはその中の1ソングを選択できます。
全ソング・バックアップをDATに行った場合、リストアは全ソングのみです。

⚠全ソングのリストアを行うと、リストア先のドライブに上書き、リストア先のデータはすべて失われますので注意してください。



P5-12 ソース・ドライブ/DATの選択 [A...G, H]

リストア元のリムーバブル・ディスク・ドライブまたはDATを選びます。

⚠ リストアはRM(Removable Disk)、DATを対象に行うためハード・ディスク選択時には実行できません。

A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6、H : DAT

P5-13 ソース・ドライブ/DATのタイプ表示 ... (RM, DAT)

P5-14 ソース・ドライブ容量の表示 ..(ディスク容量/表示なし)

P5-13がRMのときはフォーマット時の容量(byte)を、DATのときは表示しません。

P5-15 ソース・ソング番号の選択 [01...50, All]

リストア元ドライブ/DAT内のソングを選びます。

01...50を選択時、選んだソングをリストアします。
Allを選択時、すべてのソングをリストアします。

1ソング・バックアップを行ったドライブからは01のみが選べます。

全ソング・バックアップをDATからリストアする場合、Allのみが有効です。そのため個々のソング番号を選択しても無効になります。

P5-16 ソース・ソング・ネームの表示(表示4文字)

P5-17 デスティネーション・ドライブの選択 [I...G]

リストア先のドライブを選びます。

I : Internal IDE(内蔵ドライブ)、A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

P5-18 デスティネーション・ソング番号の選択 . [01...50]

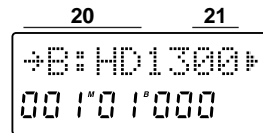
1ソング・リストア(P5-15で01...50)を選択時のみ、リストア先のソング番号を選びます。

選択した番号にリストアし、リストア先番号以降のソングは1つずつ後ろにずれます。

P5-19 デスティネーション・ソング・ネームの表示

(名前表示4文字)

1ソング・リストア(P5-15で01...50)を選択時のみ表示しません。



P5-20 デスティネーション・ドライブ・タイプの表示

(HD, RM)

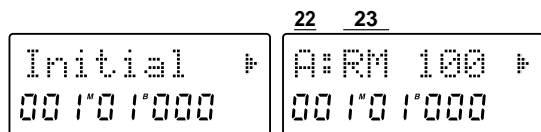
全ソング・リストア(P5-19でAll)を選択時のみ、ディスクのフォーマット時の容量(byte)を表示します。

HD : Hard Disk、RM : Removable Disk

P5-21 デスティネーション・ドライブ容量の表示

(ディスク容量)

初期化/フォーマット



P5-1でInitialまたはFormat選択時、表示します。

ドライブ購入時などは初期化してください。また、別の機器で使用していたものをD8で使うときや、再生中などにDisk Error表示が頻繁に出るようなときはフォーマットしてください。

P5-22 デスティネーション・ドライブの選択 [I, A...G]

初期化またはフォーマット先のドライブを選択します。

I : Internal IDE(内蔵ドライブ)、A : SCSI ID 0、B : SCSI ID 1、C : SCSI ID 2、D : SCSI ID 3、E : SCSI ID 4、F : SCSI ID 5、G : SCSI ID 6

P5-23 デスティネーション・ドライブ・タイプの表示

(HD, RM)

ドライブのタイプを表示します。

HD : Hard Disk、RM : Removable Disk

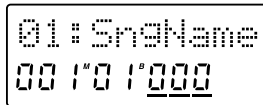
5. DISPLAY MODE

P1 カウンターの表示選択

P1 ロケーション・カウンター表示の選択
[MBT, MSM, MSF, FreeTime]

ロケーション・カウンターの表示のしかたを選びます。
[DISPLAY MODE]キーを押すたびに表示が切り換わります。

MBT(Measure[小節]/Beat[拍子]/Tick[1拍子/96]/
Mark*) ソングの先頭から小節単位で表示します。
表示するテンポと拍子はTEMPO P1で設定します。



MSM(Minutes[分]/Second[秒]/Millisecond[1秒/
1000]/Mark*) ソングの先頭からの絶対時間を表示し
ます。



MSF(Minutes[分]/Second[秒]/Frame[1秒/30]/Mark*)
ソングの先頭からの絶対時間を表示します。(MTC同期用)



FreeTime(Minutes[分]/Second[秒]) 現在選択中のドラ
イブの録音可能な時間を表示します。通常、モノラル録
音(1トラック)の録音可能な時間を表示します。2つの
[TRACK STATUS]をRECにすることによって、ステレオ
録音または2トラック同時録音による録音可能な時間
を表示します。



* Mark(マーク)は、ロケーション・カウンターの下にすべ
てのカーソルが表示されている状態です。このとき
[VALUE]ダイヤルを回すことによって、登録したマー
ク・ポイントへ時刻を移動することができます(『マー
ク・ポイントへの移動』24ページ参照)。

プログラム・プレイ(『EDIT PLAY MODE P3』参照)時のみ、
カウンター表示は次のように切り換わります。

ソングの残り時間

(Minutes[分]/Second[秒]/Millisecond[1秒/1000])

ソングの経過時間

(Minutes[分]/Second[秒]/Millisecond[1秒/1000])

総演奏残り時間

(Minutes[分]/Second[秒]/Millisecond[1秒/1000])

総演奏経過時間

(Minutes[分]/Second[秒]/Millisecond[1秒/1000])

6. REC MODE

録音方法の選択 [Off, AutoPunch+RehearsalOn, AutoPunchOn, RehearsalOn]

[Off, AutoPunch+RehearsalOn, AutoPunchOn, RehearsalOn]

録音のしかたを選びます。[REC MODE]キーを押すたびに
設定が切り換わります。

Off(インジケータ消灯): 通常の録音を行
います。



AutoPunch+Rehearsal(両インジケータ点
灯): [TRACK STATUS]RECのトラック
に、IN(LOC1)~ OUT(LOC2)間でオート
パンチ・イン/アウト録音のリハーサル*を行
います。



AutoPunch(インジケータ点灯): [TRACK
STATUS]RECのトラック、IN(LOC1)~
OUT(LOC2)間でオート・パンチ・イン/アウ
ト録音を行います。



Rehearsal(インジケータ点灯): [TRACK
STATUS]RECのトラックに、録音のリハー
サル*を行います。



* AutoPunch+Rehearsal、Rehearsal選択時、録音を開始
すると入力モニター(SYSTEM P2参照)等が録音時と同
じ動作をし、録音のリハーサルが行えます。実際には録
音は行われません。

7. PLAY MODE

再生方法の選択 [Off, AutoPlayOn, AutoRepeatOn]

再生のしかたを選びます。[PLAY MODE]キーを押すたび
に設定が切り換わります。

Off : 通常の再生モードです。

AutoPlayOn : 再生を行うとIN(LOC1)~ OUT
(LOC2)間*を再生し、OUT時刻で自動的に停
止します。



再生中に[STOP]キーを押すことによっても停
止することができます。

AutoRepeatOn : 再生を行うとIN(LOC1)~
OUT(LOC2)間*で再生を繰り返します。
[STOP]キーを押すことによって停止します。



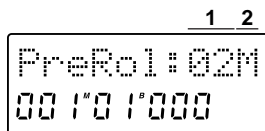
* AutoPlayOnまたはAutoRepeatOn選択時にオート・パン
チ・イン/アウトを行うと、INの前にプリ・ロール・タイ
ム、OUTの後ろにポスト・ロール・タイムが加わります
(EDIT PLAY MODE P1、P2参照)。
IN、OUTの設定方法は『ロケート・ポイントを登録する』
(23ページ)を参照してください。

8. EDIT PLAY MODE

P1 プリ・ロール・タイムの設定

オート・パンチ・イン/アウトを行うとき、オート・プレイ・オン、オート・リピート・オンのIN時刻に加えるプリ・ロール・タイムを設定します。

オート・プレイ・オンまたはオート・リピート・オンとオート・パンチ・イン/アウトを併用時、パンチ・インの前のプリ・ロール・タイムを聴くことができ、録音開始までの準備期間をとることができます。



P1-1 プリ・ロール・タイムの数値設定 [00...10]

P1-2 プリ・ロール・タイムの単位選択 [M, s]

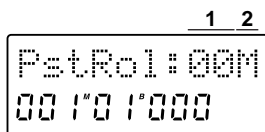
小節または秒単位でプリ・ロール・タイムを設定します。P1-1で数値(00~10)を、P1-2でM(Measure:小節)またはs(Second:秒)の単位を選びます。プリ・ロール・タイムの単位を変更するとポスト・ロール・タイムの単位も合わせて変わります。M選択時、最大10小節、s選択時、最大10秒がプリ・ロール・タイムになります。

電源オン時、プリ・ロール・タイムとポスト・ロール・タイムは自動的に02Mになります。

P2 ポスト・ロール・タイムの設定

オート・パンチ・イン/アウトを行うとき、オート・プレイ・オン、オート・リピート・オンのOUT時刻に加えるポスト・ロール・タイムを設定します。

オート・プレイ・オンまたはオート・リピート・オンとオート・パンチ・イン/アウトを併用時、パンチ・アウト後のポスト・ロール・タイムを聴くことができるため、録音終了後のつながりを確認することができます。

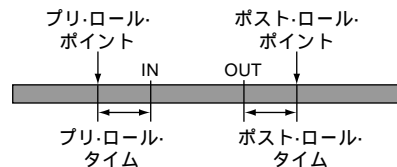


P2-1 ポスト・ロール・タイムの数値設定 [00...10]

P2-2 ポスト・ロール・タイムの単位選択 [M, s]

小節または秒単位でポスト・ロール・タイムを設定します。P2-1で数値(00~10)を、P2-2でM(Measure:小節)またはs(Second:秒)の単位を選びます。ポスト・ロール・タイムの単位を変更するとプリ・ロール・タイムも合わせて変わります。M選択時、最大10小節、s選択時、最大10秒がポスト・ロール・タイムになります。

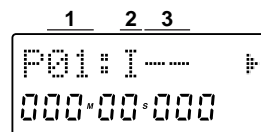
電源オン時、プリ・ロール・タイムとポスト・ロール・タイムは自動的に02Mになります。



P3 プログラム・プレイ

最大50曲までのソングを任意の順番で再生します。プログラム・プレイは、このページにいるときのみ機能します。

各ソングは最後の音声を終了し無音になったところで次のソングに移ります。



P3-1 プログラムの再生番号の選択 [01...50]

再生するソングの順番を選びます。数字の小さい方から順番に再生します。P3-3で指定していない番号や、P3-2、P3-3で確認しないドライブのソング番号は飛ばして次のソングを再生します。

P3-2 再生ドライブの選択 [I, A...G]

I: Internal IDE(内蔵ドライブ)、A: SCSI ID 0、B: SCSI ID 1、C: SCSI ID 2、D: SCSI ID 3、E: SCSI ID 4、F: SCSI ID 5、G: SCSI ID 6

P3-3 再生ソング番号の選択 [01...50]

再生するドライブとソング番号を選択します。

このページから出ると選曲した順番をリセットします。

プログラム・プレイ時のみ、ロケーション・カウンターの表示のしかたが異なります(『5. DISPLAY MODE』51ページ参照)。

9. TRIGGER

入力音をトリガーにして、録音を開始する機能です。

トリガー録音のオン/オフ [On, Off]

On(インジケータ点灯): 録音待機時、スレッショルド・レベル(EDIT TRIGGER P1参照)を越えた入力音をきっかけに録音を開始します。

Off(インジケータ消灯): 通常の録音を行います。

On時、録音待機中に、スレッショルド・レベル越えないと録音が始まらないので注意してください。[STOP]キーを押して、トリガー録音をキャンセルし、スレッショルド・レベルを調節し直してください。

10. EDIT TRIGGER

P1 スレッシュヨルド・レベルの調節



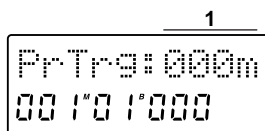
P1-1 スレッシュヨルド・レベルの調節 [001...100]

トリガー録音時、録音が始まるきっかけとなる入力音声レベルを調節します。

録音待機中に、この値を越えると録音が始まります。

▲ 入力するソースによって適正レベルが異なりますので、スレッシュヨルド・レベルをいろいろ変えて、試してください。

P2 プリ・トリガー・タイムの設定



P2-1 プリ・トリガー・タイムの設定 [000...700m(s)]

トリガー録音時、録音開始時刻の前に加えて録音するプリ・トリガー・タイムを設定します。

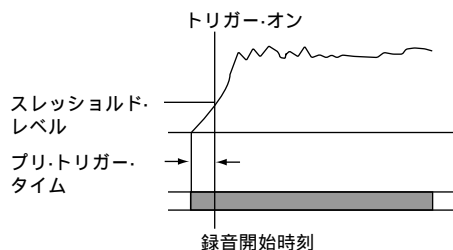
トリガー録音時、パーカッションなどの立ち上がりの速い音などでは、音の出だし部分が欠ける場合があります。

プリ・トリガー・タイムを設定すると録音開始前の小音量部分を前に加えることができます。

入力するソースによって適正時刻が異なりますのでプリ・トリガー・タイムをいろいろ変えて、試してください。

▲ ソングの頭の場合では無効です。

▲ 録音したトラックの後に録音を開始する場合、プリ・トリガー・タイムを000ms以外にするとその秒前の音の上になるため、前の音の最後が欠けます。

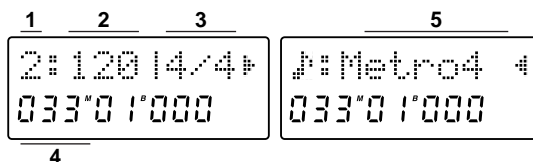


11. TEMPO

P1 テンポ・マップの設定

ソングのテンポと拍子を設定します。

メトロノーム音を聴きながらテンポを設定するときは、メトロノーム・オン(METRONOME参照)にした後、このページに入ってください。



P1-1 テンポ・マップ番号の選択 [0...9]

テンポ・マップ番号を選択します。

0: ソングの先頭に置く基本となるテンポ・マップです。ロケーションの設定(P1-4)は行えません。

1...9: ソングの先頭以外に置くテンポ・マップです。ソングの途中でテンポや拍子を変更するときに選びます。

P1-2 テンポ設定 [40...240,(Trk)]

ソングのテンポを♩= 40~240設定します。

テンポ・ソース(EDIT TEMPO P1参照)に、Map選択時、設定が可能です。

テンポ・ソースにTrk選択時、このページでもTrkを表示しテンポを設定することができません。このときテンポ録音(EDIT TEMPO P2参照)したテンポで再生(録音)します。

▲ 録音後にテンポ変更を行うとロケーション・カウンターに表示する小節や拍子等とトラック音声が含まなくなります。合わせ直すにはタップ・テンポ録音(EDIT TEMPO参照)を行ってください。

P1-3 拍子設定 [1...8/4,10/4,1...8/8,10/8,12/8,16/8,1...8/16,10/16,12/16,16/16]

拍子を設定します。

P1-4 マップ・ロケーションの設定 [000(Delete Map), 001...999Meas(小節単位で設定可)]

テンポ・マップのロケーション(設定変更開始時刻)を設定します。[◀] [▶] を同時に押すことによって、ロケーション・カウンターへ移動します。

テンポ・マップ番号(P1-1)が0のときは設定できません。

000: テンポ・マップを削除するときに選択します。削除するテンポ・マップに000を設定し、その後このページから出るとテンポ・マップが削除されます。

001...999: 1~999の小節単位でロケーションを設定します。

前後のマップの位置に関係なく移動できます。

ただしP1を出た後、テンポ・マップ番号(P1-1)はソングの頭からマップの置かれている時刻順に合わせ、自動的に若い番号から振り直すため、番号が変わります。

P1-5 メトロノーム・タイプの選択
[『メトロノーム・タイプ・リスト』参照]

拍子設定(P1-3)で選択した拍子に合ったメトロノーム・タイプからメトロノーム・タイプを選びます。
テンポと拍子チェンジに合わせてメトロノーム・タイプを設定することにより、リズム・パターンが変更できます。

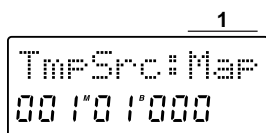
P2 メトロノーム音量設定

P2-1 メトロノーム音量設定 [001...100]
メトロノームの音量を設定します。

このページまたはEDIT METRONOME P1(55ページ参照)のどちらからでも値を変えられます。

12. EDIT TEMPO

P1 テンポ・ソースの設定



P1-1 テンポ・ソースの選択 [Map, Trk]
テンポ・ソースを選びます。

Map : TEMPO P1で作成したテンポ・マップを元にテンポ・チェンジを行います。
Trk : テンポ録音(EDIT TEMPO P2参照)したテンポを元にテンポ・チェンジを行います。

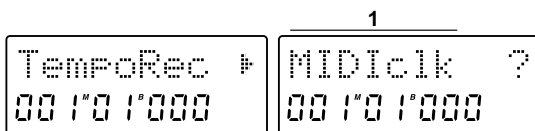
⚠ テンポ録音を行うまでTrkを選択できません。
テンポ録音後、自動的にTrkになります。

P2 テンポ録音

MIDIクロックを記録することにより、外部シーケンサーとのMIDIクロックによる同期が行えます。
タップ・テンポを記録することにより、あらかじめ本体に録音したテンポが不明のソース(CD等)を小節単位で管理することができます。

拍子チェンジがあるソングの場合、あらかじめTEMPO P1で拍子チェンジを含んだテンポ・マップを作成しておいてください。

テンポ録音はメモリが一杯になると強制的に終了します。



P2-1 テンポ録音ソースの選択 [MIDIclk, MeasTap]
テンポ録音ソースを選びます。

MIDIclk : 外部シーケンサー等で作成したソングのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックを作成します。
MeasTap : 小節頭のタップを記録し、テンポ・トラックを作成します(35ページ参照)。

タップ・テンポ録音時、フット・スイッチはSYSTEM P3の設定に関係なく、タップ・マーカーになります。

テンポ・トラック作成後、P1-1でテンポ・ソースをTrkにすることにより、テンポ・トラックを使用したテンポ・チェンジが行えます。

⚠ 録音し直す場合、前のテンポ・トラックを消去するので注意してください。また、MIDIクロックとタップは同じ場所に記録しますので、最後に録音した方が有効になります。

13. METRONOME

メトロノーム・オン/オフ [On, Off]
メトロノームをオン/オフします。

On(インジケータ点灯) : テンポ・ソース(EDIT TEMPO P1参照)のテンポ、拍子、メトロノーム・タイプで、再生または録音時(EDIT METRONOME P2参照)にメトロノームが鳴ります。またTEMPO P1やEDIT METRONOME P1に入ったときも鳴ります。

Off(インジケータ消灯) : 再生または録音時にメトロノームは鳴りません。またTEMPO P1やEDIT METRONOME P1に入ったときも鳴りません。

⚠ メトロノーム音はOUTPUT L/RおよびPHONEから出力します。メトロノーム音を直接録音することはできません。

メトロノーム音をD8に録音するには、OUTPUT L/R端子の出力をケーブルを接続することによってINPUT 1/2端子に入力し、通常の録音をしてください。このとき、[MASTER]フェーダーを0にしてください。

14. EDIT METRONOME

P1 メトロノーム音量設定

メトロノーム・オン(METRONOME参照)時、このページに入るとメトロノーム音が鳴ります。メトロノーム音を聴きながら、音量を設定できます。

1

MetVol: 050
00 1'0 1'000

P1-1 メトロノーム音量設定 [001...100]

メトロノームの音量を設定します。

このページまたはEDIT TEMPO P2のどちらからでも値を変えられます。このページにいるときにメトロノームをオン/オフするには、[EDIT]キー押した後に[METRONOME]キーを押して切り換えます。

P2 メトロノーム・モードの設定

1

MetMod: P+R
00 1'0 1'000

P2-1 メトロノーム・モードの設定 [P+R, Rec, Off]

メトロノーム・オン(METRONOME参照)選択時に、いつメトロノーム音を鳴らすかを設定します。

P+R(Play + Recording): 再生時と録音時にメトロノームが鳴ります。

Rec(Recording): 録音時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノーム・オン/オフに関係なく再生時と録音時にメトロノームは鳴りません。

15. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3

[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]の各キーにソングの任意の時刻を登録し、キーを押すことによって登録した時刻(ロケート・ポイント)へ移動します。

また、登録した時刻はこの他、オート・プレイ/オート・リピート再生時や、オート・パンチ録音時のイン/アウト・ポイントとして、また、トラック・エディットのエディット・ポイントとしても使用します。

[STORE]キーを押した後、[LOC(/IN,OUT,TO)]キーを押すことによって、現在時刻を各キーに登録します。

IN/LOC1

[IN/LOC1]キーに登録した時刻は、各機能を選択したとき次のように動作します。

- ロケート・ポイント1への移動
- オート・パンチ録音時のパンチ・イン時刻
- オート・プレイ/オート・リピート再生時の再生開始時刻
- エディット・トラック時の
Copy Trackのコピー元の開始時刻
Blank Insert Trackの空白インサート先の開始時刻
Erase Trackのイレース先の開始時刻
Delete Trackのデリート先の開始時刻
Swap Trackのスワップ元/先の開始時刻

OUT/LOC2

[OUT/LOC2]キーに登録した時刻は、各機能を選択したとき次のように動作します。

- ロケート・ポイント2への移動
- オート・パンチ録音時のパンチ・アウト時刻
- オート・プレイ/オート・リピート再生時の再生終了時刻
- エディット・トラック時の
Copy Trackのコピー元の終了時刻
Blank Insert Trackの空白インサート先の終了時刻
Erase Trackのイレース先の終了時刻
Delete Trackのデリート先の終了時刻
Swap Trackのスワップ元/先の終了時刻

TO/LOC3

[TO/LOC3]キーに登録された時刻は、各機能を選択したとき次のように動作します。

- ロケート・ポイント3への移動
- エディット・トラック時の
Copy Trackのコピー先の時刻

16. SCENE

ミキサーの設定をソングの任意の時刻に登録します。これらの登録したミキサーの設定を「シーン」といいます。登録が可能なシーン数は1ソングにつき20までです。シーンに登録できるミキサーの設定は、ハイEQ¹ HEQ²、ローEQ³ LEQ⁴、エフェクト・センド⁵ Snd⁶、AUXセンド⁷ Aux⁸、パン([PAN] [BALANCE]ツマミ)、チャンネルの音量レベル([CHANNEL]フェーダー)です。

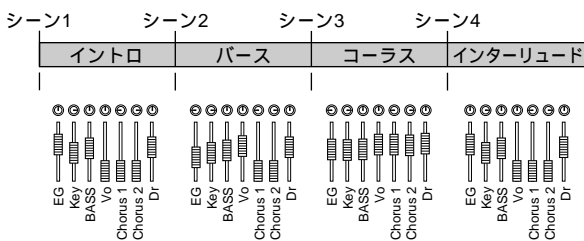
[STORE]キーを押した後、[SCENE]キーを押すことによって現在のシーンを登録します。登録時、登録先のシーン番号を表示します。

シーン・リードのオン/オフ [On,Off]

On(インジケータ点灯): シーン・リードを実行します。登録をした時刻ごとに設定を切り換えながら再生します。Off(インジケータ消灯): シーン・リードを実行しません。時刻に関係なく汎用の設定として呼び出すことができます。

▲ シーンが登録されていない場合、Onになりません。シーン・リードOn時は[PAN]ツマミと[CHANNEL]フェーダーの設定値がパネル上の実際の位置と異なります。

シーン・リードOn時にも各ミキサー・パラメーター値は変更できません。OffからOnに切り換えるとその時刻に登録されているシーンを呼び出します。例えばシーン1の登録時刻とシーン2の登録時刻の間でOffからOnに切り換えた場合はシーン1が読み込まれます。OnからOffに切り換えると各シーンの値はOffに切り換える直前の設定を維持します。Onの間にミキサー・パラメーター値を変更した場合も、変更された値を維持します。

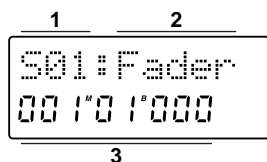


* 実際にはフェーダー、パンのツマミは動きません。

17. EDIT SCENE

P1 シーン・パラメーター一覧

シーンとして登録したミキサーの各設定値(SCENE参照)をレベル・メーター部に表示します。



P1-1 シーン番号の選択 [S01...20, CUR, --]
シーンの各設定値を確認したい番号を選びます。

シーン・リードOn時

現在時刻に置かれたシーンを自動選択します。現在シーンの確認のために使用します。

S01...20: 現在時刻に置かれたシーンの各値をレベル・メーター部に表示します。現在時刻に置かれた1つのみが選ばれます。

CUR(Current): 現在のミキサーの各設定値をレベル・メーター部に表示します。シーンを切り換えた後、ミキサーの各設定を変えたときにそれぞれの値を確認できます。

--: 現在時刻にシーンがない場合に表示します。

シーン・リードOff時

現在時刻に関係なく選択したシーンを呼び出します。セッティング・メモリーまたは各シーンの確認に使用します。

S01...20: 選択したシーンの各値をレベル・メーター部に表示し、そのシーンを呼び出します。現在の音声はこの値を元に出力します。

最初に表示されるシーン番号は現在の各ミキサー値の元になったシーン番号(最後に呼ばれたシーン)です。

--: シーンが一度も呼ばれていない場合に表示します。

シーン選択後、各ミキサー値を変更するとシーン番号横の“: ”が“ * ”に変化し、選択シーンとは値が異なっていることを示します。

▲ [TRACK STATUS] RECのトラックに対応するミキサー・チャンネルにはシーンの呼び出しを行いません。

P1-2 シーン表示パラメーターの選択 [Fader, Pan, Snd, Aux, HiEQ, LoEQ]

P1-1で選択したシーンのミキサーの各値のうち、レベル・メーターに表示するパラメーターを選びます。

P1-3 シーン・スタート・ロケーションの表示

P1-1で選択したシーンを切り換える時刻を表示します。表示単位はロケーション・カウンター表示モード(DISPLAY MODE参照)に従います。

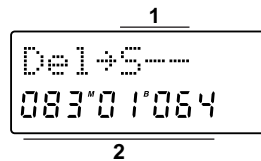
シーンが登録されていない場合、“--”を表示します。

P2 シーンの削除

登録したシーンを削除します。

P2-1で削除するシーンを選択後、[▶]キーをおよそ1秒押すことによってシーンを削除します。

シーン・リードOn時は削除できません。



P2-1 削除するシーン番号の選択 [S01...20, All]
 削除するシーン番号を選びます。

S01...20 : 選択した1つのシーンを削除します。
 All : 現在選択中のソング内のすべてのシーンを削除します。
 空シーン“- -”は削除できません。

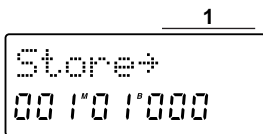
P2-2 シーン・スタート・ロケーションの表示
 シーンを切り換える時刻を表示します。
 空シーンでは、“- -”を表示します。

18. STORE

ロケーションやマーク、シーンを登録するときに登録待機の状態にします。

[STORE]キーを押すごとにディスプレイに“Store”
 “Mark”「[STORE]キーを押す前のページ」の順で切り換わります。

P1 IN/LOC 1、OUT/LOC 2、TO/LOC 3、シーンの登録



P1-1 IN/LOC 1、OUT/LOC 2、TO/LOC 3、シーンの登録番号 [In, Out, To / S01...20]

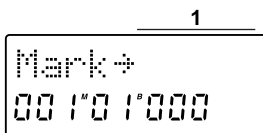
IN/LOC 1、OUT/LOC 2、TO/LOC 3の登録

登録する時刻へ移動した後、[STORE]キーを押して“Store”を表示します。登録する[IN/LOC 1]キー、[OUT/LOC 2]キー、[TO/LOC 3]キーを押すことによって登録します。

シーンの登録

登録する時刻へ移動し、ミキサーを設定した後、[STORE]キーを押して“Store”を表示します。[SCENE]キーを押すことによって登録します。

P2 マークの登録



P2-1 マークの登録番号 [M001...100]

マークの登録

登録する時刻へ移動した後、[STORE]キーを2回押して“Mark”を表示します。[IN/LOC 1]、[OUT/LOC 2]、[TO/LOC 3]のいずれかのキーを押すことによって登録します。

19. SCRUB

スクラブ・オン/オフ [On, Off]

スクラブ、プレイ・フロム、プレイ・トゥ再生機能のオン/オフを選択します。音が鳴り出す正確な時刻を検索するときに使用すると便利です。

On(インジケータ点灯) [VALUE]ダイヤルを回すと、スクラブ再生します。[PLAY]キーを押すと、現在停止している時刻から再生を開始し、2秒間再生して停止します。停止後、自動的に再生を開始した時刻に戻ります(プレイ・フロム機能)。[STOP]キーを押しながら[PLAY]キーを押すと、現在停止している時刻の2秒前から再生を開始し、停止していた時刻まで再生します(プレイ・トゥ機能)。[FF]キーを押すと、現在停止している時刻から1/2倍速で再生を開始し、[STOP]キーを押すまで再生を続けます。停止後、自動的に再生を開始した時刻に戻ります(スロー・プレイ機能)。

レベル・メーターは、再生中はSYSTEM P1(47ページ参照)の設定に関係なくフェーダーの前の音量を表示し、停止時は停止時刻における音量レベルを保持し表示します。[TRACK STATUS]PLAYとREQ(PLAYに切り換わります)のトラックを再生します。
 Off(インジケータ消灯) 通常動作をします。

⚠ On選択時、[VALUE]ダイヤルはスクラブ再生をするためのダイヤルになるため、[VALUE]ダイヤルを使った各設定値を変更することができません。

20. UNDO

アンドウ/リドゥ [U(Undo), R(Redo)](Off)

各実行後、その実行を行う前の状態に戻すアンドウ、またアンドウを行う前の状態に戻すリドゥが行えます。

録音、エディット・トラック(Copy Track、Blank Insert Track、Erase Track、Delete Track、Swap Track)をそれぞれ実行後、アンドウを行うとその直前の設定に戻ります。



U 表示時、アンドウが行えます。

R 表示時、リドゥが行えます。

⚠ 電源オフ後やフォーマット後など、対象が失われるとアンドウ/リドゥは行えません。

21. TRACK STATUS

トラック・ステータスの選択
 [PLAY, REC(ANALOG), REC(DIGITAL), Mute]

各トラックの状態を選択します。

[TRACK STATUS]キーを押すごとに、インジケータの点灯する色が変わり、機能が切り替わります。

PLAY(インジケータ緑色点灯): 選択トラックは再生できる状態です。

REC(ANALOG)(インジケータ赤色点滅/点灯): [REC SELECT] INPUT 1/2またはMASTER時、選べます。選択トラックにはINPUT 1/2端子からの外部入力、またはマスター・バスからの音声を録音することができます。インジケータが録音待機状態では点滅、録音(またはリハーサル)中は点灯します。

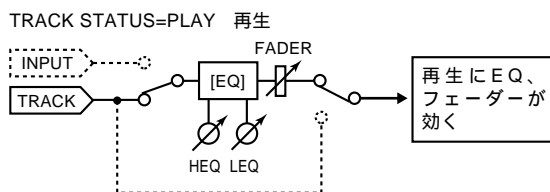
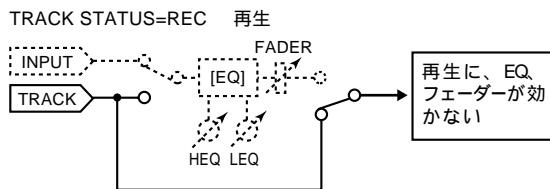
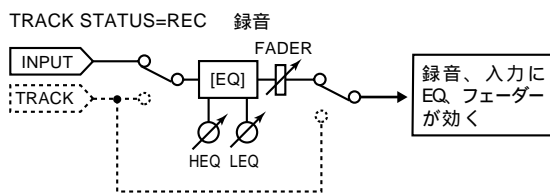
REC(DIGITAL)(インジケータオレンジ色点滅/点灯): [REC SELECT] DIGITAL IN時、選べます。選択トラックにはDIGITAL IN端子からの外部入力を録音することができます。インジケータが録音待機状態では点滅、録音(またはリハーサル)中は点灯します。

内蔵エフェクトおよびAUX IN端子からの外部入力は行えません。

MUTE(インジケータ消灯): 選択トラックをミュートします。

入力モニター(47ページ参照)がAUTOのとき[TRACK STATUS]RECにすると、EQとフェーダーは入力音に対してのみ有効となり、トラックの再生音にはフェーダー、EQによる効果がかかりません。再生中などに誤ってフェーダー、EQの設定値を変えると、入力音の音量、EQが変更されてしまうので注意してください。

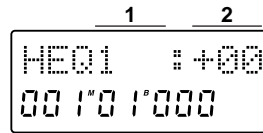
ただし[REC SELECT]がMASTERに設定されているときは[TRACK STATUS]がPLAYのときと同じで常に再生トラック音が聞こえ、フェーダー、EQが有効です。



ペアリング(PAIR On/Off参照)が可能です。

22. EQ

P1 ハイEQゲインの調節



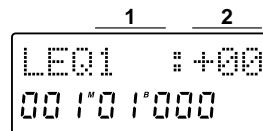
P1-1 チャンネル番号の表示
 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

現在選択しているチャンネル番号を表示します。

1-2、3-4、5-6はペアリングOn時(PAIR On/Off参照)に表示します。

P1-2 HEQ(Fc=10kHz)ゲインの設定... [-15...+00...+15]
 10kHzのカットオフ周波数を -15 ~ +15dBの範囲で調節します。

P2 ローEQゲインの調節



P2-1 チャンネル番号の表示
 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

現在選択しているチャンネル番号を表示します。

1-2、3-4、5-6はペアリングOn時(PAIR On/Off参照)に表示します。

P2-2 LEQ(Fc=100Hz)ゲイン設定 [-15...+00...+15]
 100Hzのカットオフ周波数を -15 ~ +15dBの範囲で調節します。

ハイEQおよびローEQは、ペアリング(PAIR On/Off参照) シーン登録(SCENE参照)が可能です。

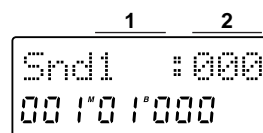
23. EFFECT SEND

P1 エフェクト送りレベル(Snd)調節

各チャンネル・フェーダー後に内部エフェクトへ送るレベルを調節します。

内部エフェクトを使用する場合に設定します。

▲ [REC SELECT]DIGITAL IN選択時、内部エフェクトはオフになります。



P1-1 チャンネル番号の表示
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

現在選択しているチャンネル番号を表示します。
1-2、3-4、5-6はペアリングOn時 (PAIR On/Off参照) に表示します。

P1-2 エフェクト送りレベルの設定 [000...100,Wet]
内部エフェクト (EFFECT参照) への送りレベルを調節します。

[EFFECT ASSIGN] INPUT1/2時
各チャンネルのセンド・バスは自動的にオフになり、Input 1/2端子からの入力音声をエフェクトに送ります。


[EFFECT ASSIGN] MASTER (Send Type) 時
000 ~ 100 : 内部エフェクトへの送りレベルを調節します。
Wet : 選択チャンネルの音声はすべてエフェクトへ送り、マスター・バスへのDry音声は送りません。

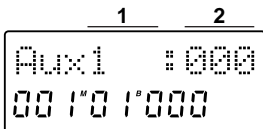
[EFFECT ASSIGN] MASTER (Global Type) 時
各チャンネルのセンド・バスは自動的にオフになり、マスター・バスからの音声をエフェクトへ送ります。

ペアリング (PAIR On/Off参照) シーン登録 (SCENE参照) が可能です。

P2 外部出力 (Aux) レベルの設定

各チャンネル・フェーダー後にAUX OUT (外部出力) へ送るレベルを調節します。
外部エフェクトを使用する場合などに設定します。

 [REC SELECT] DIGITAL IN選択時、および [EFFECT ASSIGN] INPUT1/2またはMASTER (Global Type) 選択時、AUX IN (外部入力) は使用できません。



P2-1 チャンネル番号の表示
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

現在選択しているチャンネル番号を表示します。
1-2、3-4、5-6はペアリングOn時 (PAIR On/Off参照) に表示します。

P2-2 外部出力 (Aux) 送りレベル設定 [000...100,Off]
AUX OUTへの送りレベルを調節します。
ペアリング (PAIR On/Off参照) シーン登録 (SCENE参照) が可能です。

24. PAN/BALANCE

各チャンネルのマスター・バスへのステレオ信号のパン/バランスを調節します。

ペアリングOff (PAIR On/Off参照) のチャンネル1 ~ 6は、

マスター・バスへのパン調節になります。
ペアリングOnのチャンネル (1 ~ 6) およびチャンネル7/8は、マスター・バスへの左右バランス調節になります。
ペアリング (PAIR On/Off参照) シーン登録 (SCENE参照) が可能です。

25. FADER

音量レベルを調節します。

録音レベルは、外部入力 ([REC SELECT] INPUT1/2、DIGITAL IN) 録音時、チャンネル・フェーダーで調節します。パルス録音などマスター ([REC SELECT] MASTER) 録音時、マスター・フェーダーで調節します。

[CHANNEL] (1...7/8) フェーダー (再生/入力録音レベルの調節)

各チャンネルの音量レベルを調節します。
[TRACK STATUS] PLAYのチャンネルでは、再生する音量レベルを調節します。
[TRACK STATUS] RECのチャンネルでは、INPUT1/2端子またはDIGITAL IN端子からの音声信号の入力または録音レベルを調節します。

[MASTER] フェーダー (マスター/マスター録音レベルの調節)

マスター・バスの音量レベルを調節します。
設定した音量でOUTPUT L/R端子およびDIGITAL OUT端子から出力します。
[REC SELECT] INPUT1/2またはDIGITAL IN時、マスター・バスの音量レベルを調節します。
[REC SELECT] MASTER時、[TRACK STATUS] REC (ANALOG) を選択しているトラックへの録音レベルを調節します。

26. PAIR On/Off

P1-1 ペアリングのオン/オフ [On, Off]

ミキサー・チャンネルのペアリングのオン/オフを設定します。

隣り合う奇数・偶数チャンネル(1-2、3-4、5-6)のミキサーの各設定を一方のチャンネルの値を変更することにより両方のチャンネルの値を同時に変えることができます。

ペアリングの対象となるミキサーの各設定は次の通りです。

[TRACK STATUS]キー、ハイEQ^① HEQ^②、ローEQ^③ LEQ^④、エフェクト・センド^⑤ Snd^⑥、Auxセンド^⑦ Aux^⑧、バランス([PAN]ツマミ)、チャンネルの音量レベル([CHANNEL]フェーダー)

このうち TRACK STATUS および CHANNEL フェーダー以外はペアに含むか含まないかを設定することができます(EDIT SYSTEM P3^⑨チャンネル・ペアの有効設定^⑩参照)。

ペア・チャンネルを設定したいチャンネルの[EFFECT SEND]キーを同時に押すことによってオン/オフを切り換えます。

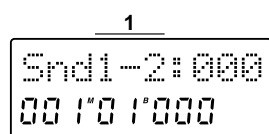
“HEQ”、“LEQ”、“Snd”、“Aux”は奇数・偶数のどちらのチャンネルでも設定できます。

[CHANNEL]フェーダーおよび[BALANCE(PAN)]ツマミ^{*}はペアの奇数チャンネルでのみ設定が行えます。

ペアリングOn時、ペアに含まれるEQなどの選択チャンネル番号を“-”(例：HEQ1-2)で表示します。

ペアリングOff時、EQなどの選択チャンネル番号の表示を通常(例：HEQ1)にします。

^{*} PANは、ペアリングOff時、マスター・バスへのパン調節に、ペアリングOn時、マスター・バスへの左右バランス調節になります。



27. REC SELECT

入力/録音ソースの選択

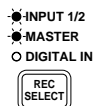
[INPUT1/2, INPUT1/2+MASTER, MASTER, DIGITAL IN]

入力および録音するソースを選びます。

INPUT 1/2(インジケータ点灯) INPUT 1/2端子にギターやキーボード、マイクなどの外部機器を接続して、通常の入力または録音するときに選びます。



INPUT 1/2+MASTER(両方のインジケータ点灯): マスター・バスからの入力を録音するとき(バウンス)、他のトラックと一緒にINPUT1/2端子に接続した外部機器の入力を録音する場合に選びます。

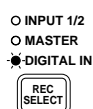


MASTER(インジケータ点灯): マスター・バスからの入力を録音するとき、8トラックすべての再生音をバウンスする場合に選びます。



DIGITAL IN(インジケータ点灯) DIGITAL IN端子に接続したCDやMDなどの外部機器の入力を録音するときに選びます。

内部エフェクトおよびAUX IN端子からの外部入力を使用できなくなります。

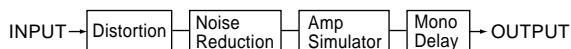


28. EFFECT

D8は1系統のマルチ・エフェクターを内蔵しています。130のエフェクト・プログラムがあり、そのうち65はファクトリー・プリセット、65はユーザー・エリア(エディットした内容を保存できる)です。

1つのエフェクト・プログラムは、最大4種類のエフェクトを接続しています。このようなエフェクトの接続パターンを「チェーン」といいます。

(例) ギター用プログラムNo.1 Rock Lead(EG1: ROCK)のチェーン(『エフェクト・プログラム・リスト』参照)



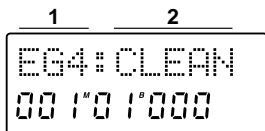
エフェクト・プログラムの入出力部は、チェーンを構成する各エフェクトによって決まり、そのエフェクト・タイプを大きく3つに分けることができます(『P1-2 エフェクト名の表示』参照)。

これらのエフェクト・プログラムは、エフェクトを選択する目安として、楽器別、機能別に11種類の分類(カテゴリー)をしています(『P1-1 エフェクト・カテゴリーとエフェクト番号の選択』参照)。

また、エフェクトを挿入する位置をINSERT、MASTER(Send Type)、MASTER(Global Type)の3タイプから選ぶことができます(『EFFECT ASSIGN』参照)。

その他、エフェクト・プログラムとは別にモニター・ディレイがあり、モニター音のみにディレイをかけることができます(『P2 モニター・ディレイの設定』参照)。

P1 エフェクトの選択



P1-1 エフェクト・プログラム(カテゴリー・番号)の選択
..... [RD1...SE9(Factory Preset), U01...U65(User Area)]

エフェクト・プログラムを選びます。
エフェクト・カテゴリー名の2文字に続き、同カテゴリー内での通し番号、エフェクト名(P1-2参照)の順で表示します。
エフェクトをエディットすると、' 'の表示が '*' に替わります。保存すると、' 'に戻ります。(エディット/ユーザー・エリアへの保存はEDIT EFFECT参照)

(例)画面表示例

エレキギター、4番、クリーン・ギター(モノラル・イン - ステレオ・アウト)です。

D8のエフェクト・プログラムは楽器別、機能別に11種類のカテゴリー(分類)を持ちます。

機能別カテゴリー	表示
リバーブ/ディレイ	RD
モジュレーション	MO
ダイナミクス	DY
イコライザー	EQ

楽器別カテゴリー	表示
エレキギター	EG
アコースティック・ギター	AG
エレキベース	EB
ヴォーカル	VO
ドラムス	DR
キーボード	KB
スペシャル	SE

機能別カテゴリーには、空間処理系、ダイナミクス系などを用意しています。

ミックス・ダウンなどのミックス時のトータル・エフェクトとしての使用をおもな目的としています。

[EFFECT ASSIGN] MASTER(Global Type)のときにEQを選択すればトータルEQとして、リミッターを選択すればトータル・リミッターとして使用できます。

楽器別カテゴリーには、使用楽器に合った各エフェクトを用意しています。ただし、使用楽器と違うカテゴリーのエフェクト(ピアノにベース用エフェクトをかける等)を選択しても面白い効果を得られる場合がありますので、カテゴリーにこだわらずさまざまなエフェクト・プログラムを試してください。

P1-2 エフェクト名の表示(ROOM...CnCNL)

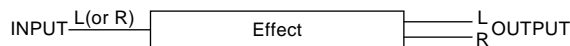
エフェクトは入出力部の機能別に<モノラル・イン・ステレオ・アウト>、<モノラル・イン・モノラル・アウト>×2、<ステレオ・イン・ステレオ・アウト>の3つの構成に分けられます。

<モノラル・イン - モノラル・アウト>×2チャンネル、および<ステレオ・イン - ステレオ・アウト>用エフェクトには、エフェクト名の先頭に" "を表示します(『エフェクト・プログラム・リスト』参照)。

<モノラル・イン - ステレオ・アウト>

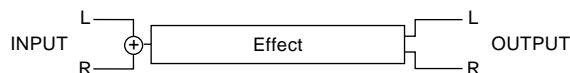
1チャンネル(もしくは複数チャンネル入力をエフェクトへの入力前にミックスしたもの)のモノラル入りにエフェクトをかけ、ステレオ出力するものです。モノラル出力でよい場合はステレオの片チャンネル出力のみを使用します。

ただし、エフェクトによってはステレオ・アウトといっても、両チャンネルの出力が同じチェーンもあります。

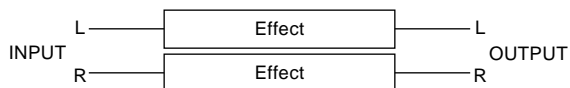


ステレオ・ソースの入力に対してこのタイプを選択すると、次図のように両チャンネルの信号をミックスした状態でエフェクトがかかります。

[モノラル・イン・ステレオ・アウト 型]でステレオ入力するとき

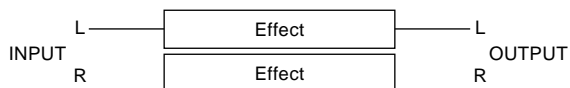


<モノラル・イン - モノラル・アウト> ×2チャンネル
 2チャンネル同時に同一のエフェクトを別々にかけたい場合に使用します。
 例えば、キーボードのピアノ音色をステレオで入力して、左右別々にコンプレッサーをかけて録音するような場合などです。
 ただし、[EFFECT ASSIGN] INPUT1/2およびMASTER (Global Type) の場合にのみ、2チャンネル同時入力を受け付けます。

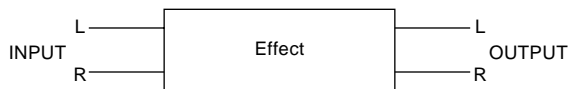


もちろん、片チャンネルだけ入力しても問題ありません。モノラルソースの入力に対してこのタイプを選択すると、次図のように片チャンネルだけに効果がかかり、片チャンネルのみ出力します。

[モノラル・イン - モノラル・アウト] ×2チャンネル型でモノラル入力するとき

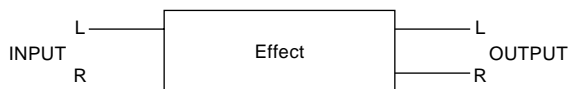


<ステレオ・イン - ステレオ・アウト>
 ステレオソースの入力を前提としているものです。



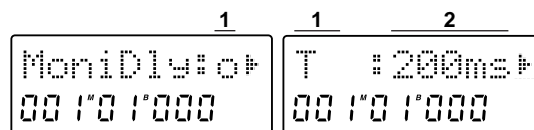
モノラルソースの入力では効果が期待できない場合があります(次図)。センターキャンセラーなどステレオソースを入力しないとエフェクト効果が得られないものが、この分類に入ります。

[ステレオ・イン - ステレオ・アウト] 型でモノラル入力するとき



P2 モニター・ディレイの設定

モニター音にのみディレイをかけます。ボーカルやギターの録音時に、モニター音にディレイによる広がり感を付加して演奏しやすくし、録音にはそのディレイをかけないといった場合に有効です。



▲ [EFFECT ASSIGN] INPUT1/2、[REC SELECT] INPUT1/2選択時のみ、モニター・ディレイのページを表示できません。

P2-1 モニター・ディレイのオン/オフ [α On] (Off)]

モニター・ディレイをオン(o) / オフ(-)します。

[EFFECT ASSIGN] INPUT1/2、[REC SELECT] INPUT1/2選択時、[TRACK STATUS] REC(ANALOG)のトラックにのみ、モニター・ディレイのオンが機能します。そしてINPUT 1/2端子に入力した音のみにモニター・ディレイがかかります。再生トラックにはモニター・ディレイはかかりません。

モニター・ディレイのオンが機能するには上記設定になっていればよく、エフェクトの各チェーンがすべてオフになっていてもかかります。また、モニター・ディレイのオン/オフの切り換えは、(チャンネルに関係なく)1箇所で行います。電源をオフにすると、次の電源オン時、モニター・ディレイの機能は自動的にオフになります。

P2-2 モニター・ディレイ・パラメーターの選択 (『エフェクト・パラメーター・リスト』参照)

P2-3 モニター・ディレイ・パラメーター値の設定 (『エフェクト・パラメーター・リスト』参照)

P2-2でモニター・ディレイのパラメーターを選択し、P2-3でその値を設定します。

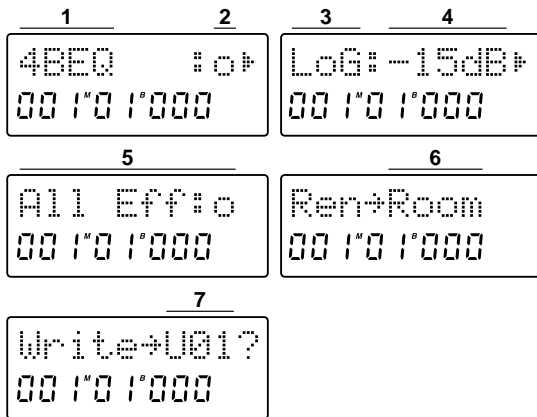
▲ モニター・ディレイで設定したパラメーターは自動的に保存します。ただし、電源をオフにすると初期設定に戻ります。

モニター・ディレイのページ表示中、[EDIT]キーを押すと、そのときの選択しているエフェクト・プログラムのエディット・ページに入ります(『29. EDIT EFFECT』参照)。[EDIT]キーを押してエディット・ページから抜けるとモニター・ディレイのページに戻ります。

29. EDIT EFFECT

P1 エフェクトのエディットと保存

EFFECT P1で選択したエフェクト・プログラムをエディットします。プログラムは最大4種類のエフェクトで構成されています。



EDIT EFFECT時、[EFFECT]キーを押すたびにチェーンを構成する各エフェクトを順に表示した後、オール・エフェクト・オン/オフ(P1-5) リネーム(P1-7) 保存(P1-8)を表示します。

P1-1 エフェクトの選択 (『エフェクト・プログラム・リスト』参照)

EFFECT P1で選んだエフェクト・プログラムを構成する各エフェクトを選択します。

P1-2 エフェクトのオン/オフ [0,-] 各エフェクトの機能をオン(o)/オフ(-)します。

P1-3 エフェクト・パラメーターの選択 (『エフェクト・パラメーター・リスト』参照)

エディットするエフェクトのパラメーターを選びます。

[▶]キーを押すと次のパラメーターへ、[◀]キーを押すと前のパラメーターに移ります。いずれかのパラメーターを表示しているとき、[EFFECT]キーを押すと、P1-1 エフェクトの選択ページに移ります。

P1-4 エフェクト・パラメーター値 エフェクト・パラメーターの値を設定します。

P1-5 エフェクト・プログラムのオン/オフ [0,-] エフェクト・プログラムの機能をオン(o)/オフ(-)します。

[EFFECT ASSIGN]の設定により機能が変わります。

[EFFECT ASSIGN]	エフェクト・プログラム・オフ時
INPUT 1/2 MASTER (Global Type)	各エフェクトの機能をオフし、信号はエフェクトをスルーします。
MASTER (Send Type)	“ Snd ”が 0...100 “ Snd ”が Wet
	“ EffRet ”が0になります。 各エフェクトの機能をオフし、信号はエフェクトをスルーします。

▲ オフ(-)はこのページ内のみで有効です。別のページに移ると自動的にオンになります。

P1-2でオンにしたエフェクトのみオフになります。オン(o)に戻すと、P1-2でオンに設定していたエフェクトのみがオンに戻ります。また、モニター・ディレイのオン/オフは切り替わりません。

P1-6 保存先エフェクト・プログラム名の入力 [(blank), A...Z, a...z, 0...9, @, !, ", #, \$, %, ', (,), *, +, ,, , , , /, : ; , < , = , > , ? , [, ¥ ,], ^ , _ , { , | , }]

保存するエフェクト・プログラムの名前を入力します。

▲ エフェクト・プログラム・ネームに☐ (ステレオ入力エフェクトを表す記号)がある場合、名前を入力時にこの記号を変更してしまうと、新たに選択することができなくなります。保存するエフェクト・プログラムの名称に☐を残したい場合は、この記号以降から入力してください。

P1-7 保存先ユーザー・エフェクト番号の選択画面

エディット元がユーザー・エフェクト・プログラムU* *(*は番号)のときは、ライト先番号に同じ番号のU* *を表示します。また、エディット元がプリセット・エフェクト・プログラムのときは、ライト先番号にU01番を自動的に表示します。

[VALUE]ダイヤルを回して保存先番号を選択した後、[▶]キーをおよそ1秒間押すことによって“ Complete ”を表示し、保存が完了します。

▲ 電源を切ったり、他のエフェクト・プログラムを選択するとエディットした内容は失われます。エディットした内容を残しておきたい場合は保存をしてください。

▲ 保存先番号のプログラムに上書きをしますので、元のプログラムは失われます。

ユーザ・エリアは全ソングに共通して使用することができます。

30. EFFECT ASSIGN

エフェクト挿入位置の選択
 [INPUT1/2, MASTER(Send Type), MASTER(Global Type), OFF]

内蔵エフェクトの挿入位置を選択します。

INPUT1/2 : 内蔵エフェクトは[TRACK STATUS] RE(ANALOG)を選択しているミキサー・チャンネルのEQとフェーダーの間にインサート・エフェクトとして挿入します(70ページ参照)。

インサート・タイプのエフェクトを録音時にかける場合などに使用します。

各チャンネルの“ Snd ”(『23. EFFECT SEND』参照)を自動的にオフにします。

MASTER(Send Type) : 内蔵エフェクトは各ミキサー・チャンネルの“ Snd ”(EFFECT SEND参照)によって送られる(センド・パス)音声を入力として、マスター・バスに出力するマスター・エフェクトとして挿入します(69ページ参照)。エフェクトへ送られる信号はモノラルのため、ステレオ入力タイプのエフェクトを選択しても、効果の得られない場合があります。

マスター・タイプのエフェクトを再生時や録音時にかけたり、インサート・タイプのエフェクトを再生音にかけて録音する場合などに使用します。

各チャンネルの“ Snd ”(『23. EFFECT SEND』参照)は手動で設定します。

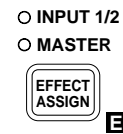
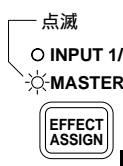
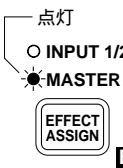
MASTER(Global Type) : 内蔵エフェクトは、マスター・バスから出力する音声を入力して、マスター・フェーダーの前に出力するマスター・エフェクトとして挿入します(69ページ参照)。

ミックス・ダウン時の完成したソング全体にステレオ・コンプなどのエフェクトをかける場合などに使用します。

各チャンネルの“ Snd ”(『23. EFFECT SEND』参照)を自動的にオフにします。

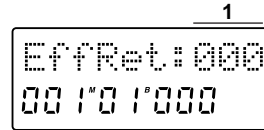
OFF : 内蔵エフェクトからの戻り音声をオフにします。

エフェクト戻りレベルの設定(『EDIT EFFECT ASSIGN P1』参照)値を無視します。



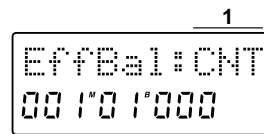
31. EDIT EFFECT ASSIGN

P1 エフェクト戻りレベルの設定



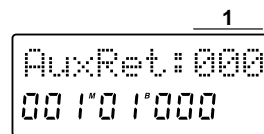
P1-1 エフェクト戻りレベルの設定 [000...100]
 内蔵エフェクトからの戻り音量レベルを設定します。

P2 エフェクト戻りバランスの設定



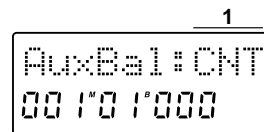
P2-1 エフェクト戻りバランスの設定.. [L50...CNT...R50]
 内蔵エフェクトからの戻り音声の左右バランスを設定します。

P3 外部入力(AUX IN)レベルの設定



P3-1 外部入力(AUX IN)レベルの設定 [000...100]
 外部入力(AUX IN)からの入力音量レベルを設定します。

P4 外部入力(AUX IN)バランスの設定



P4-1 外部入力(AUX IN)バランスの設定 [L50...CNT...R50]
 外部入力(AUX IN)からの入力の左右バランスを設定します。

1. 故障とお思いになる前に

音が出ない!

D8とその他の接続機器の電源が入っていますか? (p.8)

D8の[MASTER]フェーダーまたは[PHONES]ツマミが下がっていませんか? (p.2, 7)

D8のチャンネルの音量レベルが下がっていませんか?

シーン・リードを使用した場合に実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しないことがあります。

いったんフェーダーを上下に動かすと一致します。

[TRACK STATUS]がMUTEになっていませんか? (p.58)

オーディオ・ケーブルが正しく接続されていますか? (p.7)

オーディオ・ケーブルが断線していませんか?

接続機器のボリュームが下がっていませんか? (p.8)

入力音が出ない、または音が小さい

[TRIM]が適正ですか? (p.10, 11)

[TRACK STATUS]がRECになっていますか? (p.10)

[REC SELECT]と入力ソースが一致していますか? (p.60)

AUX入力時に“ AuxRet ”レベルが0または0付近になっていませんか? (p.64)

再生時 Monitor 設定がAutoになっていませんか? (p.47)

デジタル入力のフォーマットが違っていませんか?

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。

チャンネル・フェーダー、EQが効かない!

[TRACK STATUS]がRECになっているとき、入力音にのみEQとフェーダーがかかり、再生音にはかかりません。

効果を得たい場合は[TRACK STATUS]をPLAYにして再生してください。

録音できない!

D8の[CHANNEL]フェーダーが下がっていませんか? ([REC SELECT] INPUT1/2、DIGITAL IN時) (p.10, 11)

D8のマスター・フェーダーが下がっていませんか?

([REC SELECT] MASTER時) (p.17)

録音しようと思っているトラックの[TRACK STATUS]がRECになっていますか? (p.10, 11, 17)

ディスクに録音できる時間が不足していませんか? (p.51)

録音するソースに対して“ InAssign ”設定が正しく設定されていますか? (p.48)

[REC SELECT]と入力ソースが一致していますか? (p.60)

録音できる時間が残量表示と違う!

[DISPLAY MODE]でFreeTime表示時(p.51) ディスク・ドライブの残り容量から換算する録音可能な時間が、実際に録音できる時間より少なくなることがあります。これは故障ではありません。

通常、FreeTimeは、現在選択中のディスク・ドライブの残り容量に対してモノラル録音、つまり1トラック分の録音可能な時間として換算し表示します。ステレオ録音、または2トラック同時録音による録音可能な時間を確認するには、2つの[TRACK STATUS]をRECにすることによって確認することができます。

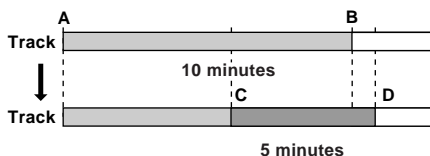
一度録音されたトラックに上書き録音すると、以前の録音データがディスクに保持されるため余分にディスク容量を消費します。いったん録音されたトラックが不要な場合は、アンドゥをしてから録音し直すと、ディスク容量が節約できます。

一度録音されたトラックに上書き録音するとき、ディスク容量は次のように変化します。

例えば、あるトラックに10分間 A~B 録音し、そのトラック上でA~Bを覆うようにして12分間 A~C 録音し直すとします。上書き録音終了後にもディスク上に録音し直す前のA~B区間の録音データ(10分間の容量約50MB)を保持し、合計22分間の容量(約110MB)を使用することになります。このようなときにディスク容量を確保したい場合は、HDDアクセス・インジケータが完全に消灯していることを確認のうえ電源を切り、再度電源を入れ直すことで、以前の録音データ(A~B)を自動的にD8が消去し、ディスクの残量を増やすことができます。



また、あるトラックに10分間 A~B 録音し、そのトラック上の一部分に5分間 C~D 録音し直すとします。このようなデータは先に録音したA~C区間がまだ使用された状態になっているため、ディスク上での上書き録音をする前のA~B区間のデータは再度電源を入れ直しても消去されません。このような場合には[E]DiskBusy (p.67)の2項目の作業をすることによってディスク容量を節約することができます。



録音中は、音声を入力していない(無音)の状態でもディスク容量を消費します。必要な区間だけをパンチ・イン/アウト録音したり、録音した無音の区間をErase Trackすることによってディスクの残量を無駄に使用することなく、節約することができます。

入力音または録音した音にノイズや歪みが多い!

[TRIM]が適正ですか? [TRIM]が大きすぎると音がひずみ、逆に小さすぎるとノイズが多くなります。

“ ChMtr ”設定をPreにして各チャンネルのレベル・メーターのCLIPが点灯しない範囲で出来るだけ大きくなるように[TRIM]を調整してください。

エフェクトの入力または出力で歪んでいませんか?

入力は、“ EfMtr ”設定(p.47)をInにし、レベル・メーターEを見ながら各チャンネルの音量レベル([TRIM]、フェーダー)または“ Snd ”設定を調整してください。

出力は、“ EfMtr ”設定をOutにし、レベル・メーターEを見ながらEDIT EFFECTでエフェクトの各パラメーターを設定し直してみるか(p.12)または上記『入力』を参考にエフェクトへの入力を下げてください。

EQで歪んでいませんか？

[TRIM]または“HEQ”、“LEQ”を調節してください。

音とびがする！

同一ソング内でパンチ・イン/アウト録音や細かい単位でのトラック・エディットを何度も行うことによって、これらのデータが多数でき、ハード・ディスク・アクセスのパフォーマンスが低下して音とびすることがあります。

症状が激しい場合は[E]DiskBusyを表示し停止します。音とびが起こったり[E]DiskBusyが表示されたら、[E]DiskBusy (p.67)の2項目を参照し、対処してください。

エフェクトがかからない！

内部エフェクト

[EFFECT ASSIGN]がOFF(インジケータ消灯)になっていませんか？ (p.64)

[EFFECT ASSIGN]がMASTER(SEND Type)設定時、“ Snd ”レベル(p.58)または“ EffRet ”レベル(p.64)が0または0付近になっていませんか？

[REC SELECT]がDIGITAL INになっていませんか？

DIGITAL IN選択時、[EFFECT ASSIGN]はOFFになります。

AUX使用時の外部エフェクト

[EFFECT ASSIGN]がMASTER(SEND Type)またはOFF以外の設定になっていませんか？ (p.21)また、OFFの場合でも[REC SELECT]がDIGITAL IN選択時はAUXが無効(OFF表示)になります。

“ Aux ”レベル(p.59)または“ AuxRet ”レベル(p.64)が0または0付近になっていませんか？

カーソルが出てこない！

再生などレコーダー動作中は、停止してみてください。スクラブON中は、スクラブOFFにしてください。

スイッチがきかない！

再生などレコーダー動作中は、停止してみてください。スクラブON中は、スクラブOFFにしてください

D8にMIDIシーケンサーなどが同期しない！

MIDIケーブルが正しく接続されていますか？ (p.7, 36)

MIDIケーブルが断線していませんか？

MTC、MIDIクロックで同期できない

D8をマスター、MIDIシーケンサーをスレーブに設定していますか？ (p.36)

D8の同期出力信号設定とMIDIシーケンサーの入力信号設定が合っていますか？ (p.36)

“ TmpSrc ”でTrk選択時、テンポ・トラックにMIDIクロックやタップ・テンポが記録されていますか？ (p.54)

MIDIシーケンサーの設定が正しく設定されていますか？

MIDIシーケンサーの『取扱説明書』を参照してください。

MMCをD8が受信しない

“ RcvMMC ”がOFFになっていませんか？ (p.37)

D8の“ DeviceID ”設定とMIDIシーケンサーのDeviceID設定が合っていますか？ (p.37)

MIDIシーケンサーがMMCを出力する設定になっていますか、または対応していますか？

MIDIシーケンサーの『取扱説明書』を参照してください。

外部ディスク・ドライブを認識しない！

DriveInfo(p.49)で認識しない

外部ディスク・ドライブが正しく接続されていますか？ (p.37)

複数のディスク・ドライブのデバイスIDが重複していませんか？

デバイスIDの設定方法はドライブの『取扱説明書』を参照してください。

ドライブ/ソング選択(p.44参照)で選択できない

初期化しましたか？ (p.38)

外部ディスク・ドライブに録音またはソングのコピーを行う場合(HDD、リムーバブル・ディスク対象)は初期化が必要です。

バックアップを行う場合(リムーバブル・ディスク対象)は初期化は不要で、“ DiskInfo ”で認識されていれば使用可能です。

外部リムーバブル・ディスクが取り出せない！

外部リムーバブル・ディスク・ドライブがカレント・ドライブ(EDIT SONG/TRACK P1で選択されているもの)の場合、途中で取り出されるとデータを破壊する恐れがあるのでD8側からロックをかけています。そのまま電源オフすると次回電源オン時までディスクを取り出せません。

ディスクを取り出すにはドライブ・ソング選択で別のドライブを選択するか、または『リムーバブル・ディスク・ドライブのディスクを入れ換える』(p.39)を参照してください。

誤って電源オフにしてしまった場合も電源をオンにし直し、上記の方法で取り出してください

カレント・ドライブでないものはドライブのイジェクト・キーで取り出します。

ドライブが最後に再生またはロケート後、長時間(10分以上)放置後に再生音がおかしい

ドライブによっては長時間アクセスをしないしているとスリープ・モードに入ってしまうものがあります。

一度ストップ・キーを押して見てください。ストップ・キーを押すことによりスリープ・モードの解除を行います。

2. 各種のメッセージ

Completed

各種実行を正常に終了しました。この表示を消すには[▶]キーを押します。

SngFull

ディスク・ドライブに登録できる最大ソング数を越えています。
不要なソングを削除するか他のドライブを選択してください。

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。



表示中は電源をオフしないでください。オフにするとデータを破壊する恐れがあります。

エラー・メッセージ

表示を消すには[▶]キーを押します。

DAT Read

リストア時、DATからのデータ読み出しに失敗しました。
DATテープがD8のバックアップ・データであることを確認し、再度リストアを実行してください。

DigIn

DIGITAL IN端子にデジタル信号が入力されていません。
デジタル機器の電源またはD8との接続を確認してください。
デジタル機器によっては再生前だとデジタル信号を出さないものもありますのでその場合はデジタル機器をポーズ状態にしてみてください。

Disk

ディスク・ドライブの読み書きに失敗しました。
このメッセージが出たソングを削除してください。それでもこのメッセージが出る場合はディスク・ドライブをフォーマットし直してください。

DiskBusy

使い始めのディスク・ドライブでこのメッセージを表示した場合は、ディスク・ドライブの動作速度が遅いためこのドライブは録音/再生には使えません。
バックアップ用として使用してください。
パンチ録音やトラック・エディットで細かいデータがたくさん入っていると、ディスク・ドライブの書き込み/読み出しが遅くなる場合があります。
細かいデータが詰まっているトラックを探してそのデータを録音し直すことにより一つのデータにしてください。探し出したトラックをコピー・トラックによってCLR(クリップ)にコピーした後、他の新しいソングを作成しそのソングにCLPからコピー・トラックします。その新しいソングで“REC SELECT = MASTER ”、“EFFECT ASSIGN = OFF ”、“MASTER FADER = UNITY (= 10)”、“コピー先トラックのTRACK STATUS = PLAY ”に設定し、別の空いているトラックにパウンズ録音します。コピーしてできたトラックと同じで、しかもデータとして一つにつながったトラックを作ります。新しいソングに作ったそのデータを先程と同様にCLPを使用したコピー・トラックで元の曲の元の場所に戻せばドライブが遅くなるのを解消することが可能です。

DrvFull

ドライブ容量が足りません。

電源を一度オフにしてから、オンしてください。
それでもこのメッセージを表示する場合は不要なソングを削除するか他のドライブを選択してください。

IlligFs

リストア時、DATからのサンプリング周波数が異常です。
DATはテープ再生前だとサンプリング周波数48kHzまたは32kHzになる場合があるので再生してください。
それでも表示が出る場合はDATテープがD8のバックアップ・データであることを確認してください(詳しくはDATの『取扱説明書』参照)

In > = Out

トラック・エディット、オート・パンチ録音、オート・プレイまたはオート・リピートのために設定したInとOutの時刻設定に誤りがあります。InがOutより後ろの時刻にあたり、InとOutの時刻が同じ場合などです。
InとOutを正しく設定し直してください。

MemFull

録音、またはトラック・エディットに必要なメモリー容量が足りません。
不要なデータを削除してください。
またはDiskBusyの2の項を行うことによりメモリーを節約することができます。

MIDI Ovr

MMC受信時、またはMIDIクロックを記録中にMIDIデータの受信に失敗しました。
送信側の不要なMIDIデータを削除してください。

NoData

現在選択中のソングにデータがないので実行できません。
データがある別のソングを選んでください。

NumOfTrk

トラック・エディット時にソースとデスティネーションのトラック数が異なります。
トラック数が同じになるように設定してください。
CLP内にデータがないので実行できません(コピー・トラック)
CLPにデータをコピーするか、別のソース・トラックを選択してください。

Protect

選択したディスク・ドライブのライト・プロテクトがかかっているので書き込みができません。
ディスクを取り出してライト・プロテクトを解除してください。

TmpFast

テンポ記録時、テンポが速すぎて記録に失敗しました。
MIDIclkを記録する場合は、シーケンサー等のMIDIクロック出力側のテンポをもう少し遅く設定してください。
MeasTapを記録する場合は、[PLAY]キーまたはフット・スイッチをもう少し遅く押してください。

TmpSlow

テンポ記録時、テンポが遅すぎて記録に失敗しました。
MIDIclkを記録する場合は、シーケンサー等のMIDIクロック出力側のテンポを40以上に設定してください。
MeasTapを記録する場合は、[PLAY]キーまたはフット・スイッチをもう少し速く押してください。

ファンクション...	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル 電源ON時 設定可能	×	×	
モード 電源ON時 メッセージ 代用	×	×	
ノート ナンバー： 音域	×	×	
ベロシティ ノートオン ノートオフ	×	×	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	×	×	
ピッチベンダー	×	×	
コントロール チェンジ	×	×	
プログラム チェンジ： 設定可能範囲	×	×	
エクスクルーシブ	×	*1	*1
コモン :クォーター・フレーム :ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	×	×	*2 *3 *3
リアルタイム :クロック :コマンド	×	×	*4 *5
その他 :ローカルON/OFF :オールノートオフ :アクティブセンシング :リセット	×	×	×
備考	*1: RcvMMC= に設定しているとき受信する。 *2: Gen=MTC30に設定しているとき送信する。 *3: Gen=Clockに設定しているとき送信する。 *4: Gen=Clockに設定しているとき送信する。 *5: TempoRecでMIDIclkを選択してテンポを記憶するとき受信する。		

モード1 : オムニ・オン、ポリ

モード2 : オムニ・オン、モノ

○ : あり

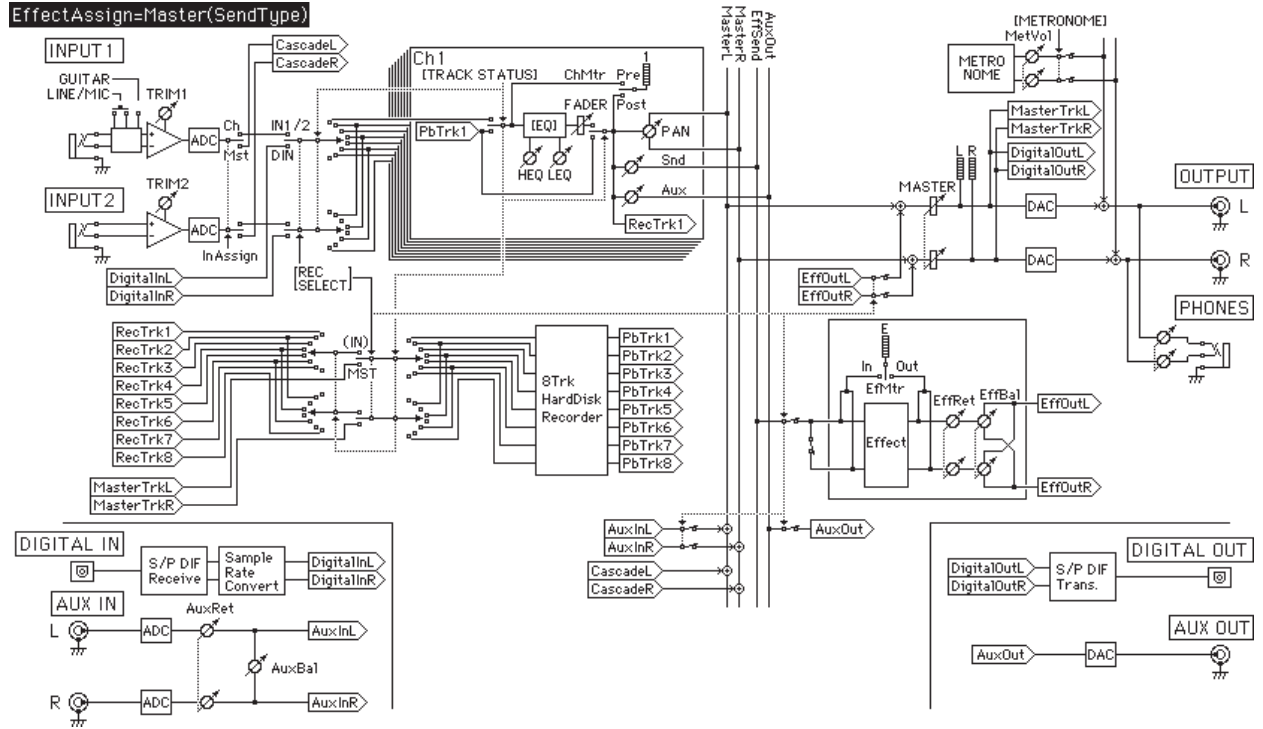
モード3 : オムニ・オフ、ポリ

モード4 : オムニ・オフ、モノ

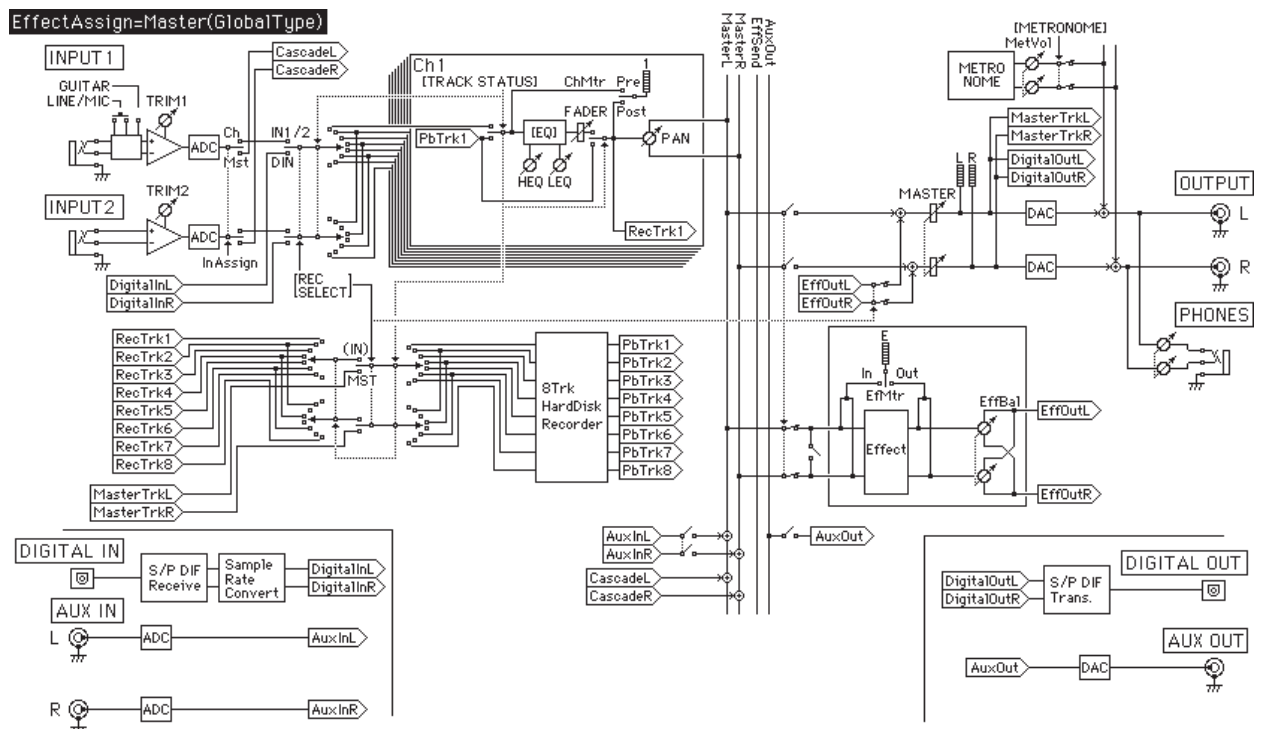
× : なし

4. ブロック・ダイアグラム

Effect Assign = Master (Send Type)

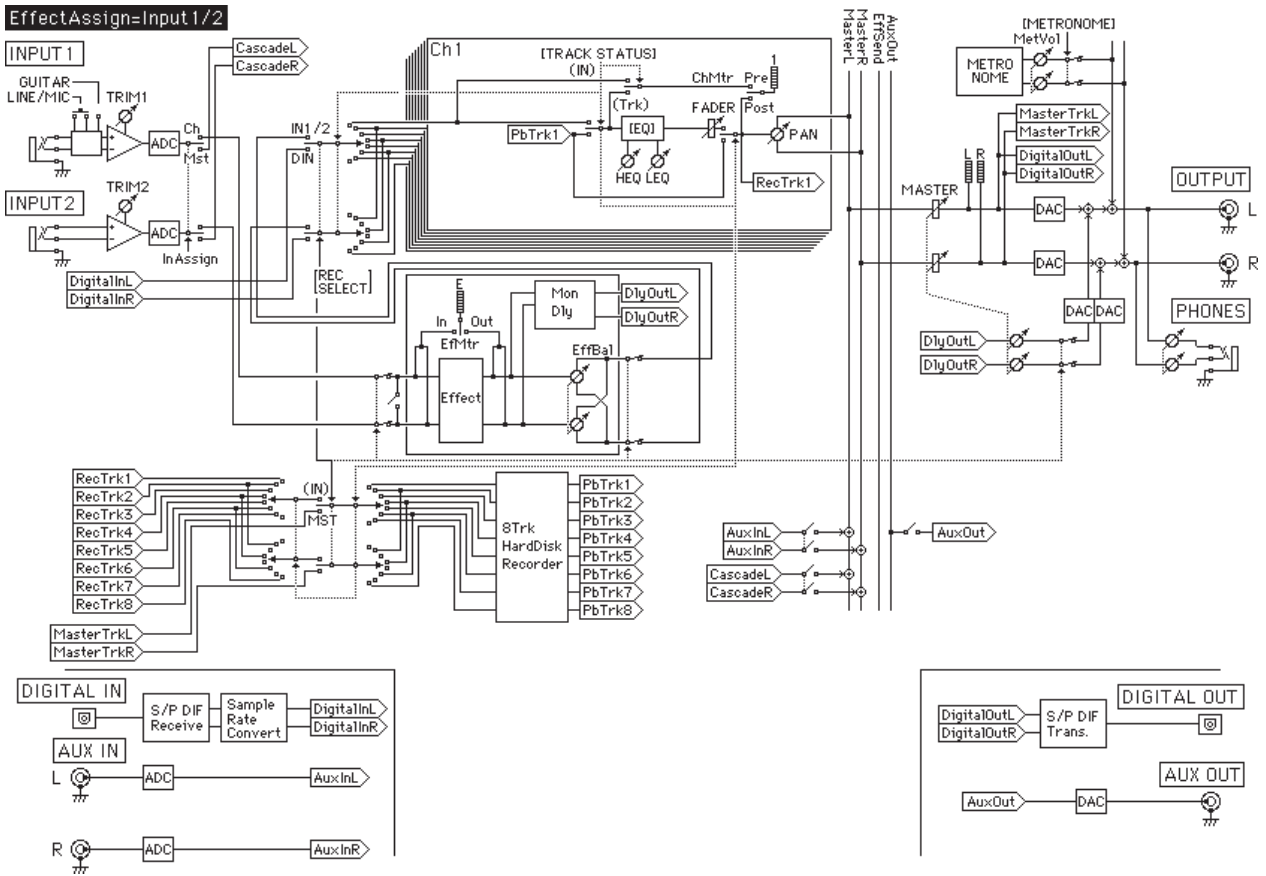


Effect Assign = Master (Global Type)



Effect Assign = Input 1 / 2

EffectAssign=Input1/2



5. エフェクト・プログラム・リスト

CATEGORY No. PROGRAM NAME	DISPLAY No. NAME	I/O TYPE	PROGRAM CHAIN			
			EFFECT1	EFFECT2	EFFECT3	EFFECT4
Reverb/Delay						
1 ROOM REVERB	RD1: ROOM	C	S.4BEQ	ROOM		
2 HALL REVERB	RD2: HALL	C	S.4BEQ	HALL		
3 PLATE REVERB	RD3: PLATE	C	S.4BEQ	PLATE		
4 EARLY REFLECTION	RD4: ER	C	S.4BEQ	ER		
5 DELAY	RD5: DELAY	A	DLY			
6 STEREO DELAY	RD6: DLY	B	S.DLY			
7 CROSS DELAY	RD7: X.DLY	C	X.DLY			
8 DUAL DELAY	RD8: D.DLY	B	DualDLY			
9 TEMPO DELAY	RD9: T.DLY	B	TmpoDLY			
Modulation						
1 TREMOLO	MO1: TREM	B, C	S.TREM			
2 PHASER	MO2: PHASE	B, C	S.PHASE			
3 DUAL PITCH SHIFTER	MO3: D.PTCH	A	D.PITCH			
4 CHORUS/FLANGER	MO4: CH/FL	B, C	S.CH/FL			
5 ENSEMBLE	MO5: ENSEMB	A	ENSEMBL			
Dynamics						
1 TOTAL LIMITER	DY1: LIMIT	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
2 REMASTER POP	DY2: POP	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
3 REMASTER DANCE	DY3: DANCE	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
4 REMASTER L.A.STUDIO	DY4: L.A.	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
Equalizer						
1 HI-BOOST	EQ1: HiBST	B	S.4BEQ			
2 HI-CUT	EQ2: HiCUT	B	S.4BEQ			
3 MID-BOOST	EQ3: MdBST	B	S.4BEQ			
4 MID-CUT	EQ4: MdCUT	B	S.4BEQ			
5 LOW-BOOST	EQ5: LoBST	B	S.4BEQ			
6 LOW-CUT	EQ6: LoCUT	B	S.4BEQ			
Electric Guitar						
1 ROCK LEAD	EG1: ROCK	A	DISTORT	NR	AMP SIM	DLY
2 GRUNGE LEAD	EG2: GRUNGE	A	DISTORT	NR	AMP SIM	DLY
3 BLUES	EG3: BLUES	A	DISTORT	NR	AMP SIM	DLY
4 CLEAN	EG4: CLEAN	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
5 SIMULATOR-STACK	EG5: STACK	A	AMP SIM	CAB RES	CH/FL	S.DLY
6 SIMULATOR-SOLID STATE	EG6: SS	A	AMP SIM	CAB RES	CH/FL	S.DLY
7 SIMULATOR-TREM	EG7: TREM	A	AMP SIM	CAB RES	TREMOLO	DLY
8 SIMULATOR-PHASE	EG8: PHASE	A	AMP SIM	CAB RES	PHASER	DLY
9 E.BASS SIM	EG9: EB SIM	A	COMP	4BEQ	PITCH	DLY
Acoustic Guitar						
1 12 STRING SIM	AG1: 12STR	A	COMP	4BEQ	PITCH	DLY
2 CHORUS	AG2: CHORUS	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
3 NYLON STRING SIM	AG3: NYLON	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
Electric Bass						
1 FINGER	EB1: FINGER	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
2 SLAP	EB2: SLAP	A	COMP	EXCITER	CH/FL	S.DLY
3 PICKED	EB3: PICKED	A	DISTORT	NR	FILTER	DLY
4 FILTER	EB4: FILTER	A	DISTORT	NR	FILTER	DLY
5 WOODBASS SIM	EB5: WB SIM	A	COMP	4BEQ	GATE	
Vocal						
1 ROCK VOCAL	VO1: PUNCH	A	COMP	EXCITER	CH/FL	S.DLY
2 VOCAL DOUBLE	VO2: DOUBLE	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
3 CHORUS	VO3: VoxCHO	A	COMP	EXCITER	PITCH	DLY
4 DEATHMETAL VOICE	VO4: VoxDST	A	DISTORT	NR	AMP SIM	DLY
5 DE-ESSER	VO5: DE-ESS	A	DEESSER			
Drums						
1 ROCK DRUM	DR1: ROCK	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
2 JAZZ DRUM	DR2: JAZZ	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
3 POWER DRUM	DR3: POWER	B, C	S.COMP	S.XCITE		
4 INDUSTRIAL	DR4: INDST	B	DECIMA	S.4BEQ		
5 DIST DRUM	DR5: DIST	B	S.DIST	S.NR	S.4BEQ	
Keyboard						
1 ST. POP PIANO	KB1: PopPf	B, C	S.COMP	S.4BEQ		
2 PAN E.PIANO	KB2: PAN.Pf	A	COMP	4BEQ	PAN	S.DLY
3 ROTARY ORGAN	KB3: ORGAN	A	DISTORT	NR	AMP SIM	PHASER
4 STRINGS	KB4: STRING	A	COMP	4BEQ	CH/FL	S.DLY
5 BRASS ENSEMBLE	KB5: BRASS	A	COMP	EXCITER	CH/FL	S.DLY
Special Effects						
1 RING MODULATOR	SE1: RING	A	RingMOD			
2 AUTOWAH	SE2: A.WAH	A	WAH+OD	NR	AMP SIM	DLY
3 ROTARY SPEAKER	SE3: ROTARY	A	ROTARY			
4 DOPPLER	SE4: DOPLER	A	DOPPLER			
5 LO-FI	SE5: LO-FI	B	DECIMA	S.4BEQ		
6 TELEPHONE VOICE	SE6: PHONE	B	DECIMA	S.4BEQ		
7 AM RADIO	SE7: RADIO	B	DECIMA	S.4BEQ		
8 TURNTABLE SIMULATOR	SE8: PHONO	B	PHONO			
9 CENTER CANCELLER	SE9: CnCNL	C	CnCNL			
User Area (工場出荷時、プリセットのRD1..SE9までと同様のプログラムが入っています。) U01: ROOM ~ U65: CnCNL						

(Default=RD1:ROOM)

I/O TYPE はプログラムの入出力タイプを表します。

タイプが複数あるプログラムは、チェイン構成エフェクトの内部パラメータの設定によりプログラムの入出力タイプが決定するものです。

A: [モノラル・イン - ステレオ・アウト] 型, B: [モノラル・イン - モノラル・アウト] × 2チャンネル型, C: [ステレオ・イン - ステレオ・アウト] 型

プリセット・プログラムで2チャンネル同時入力可能なものには、画面表示プログラムネームの先頭に ☒ マークが付いています。

6. エフェクト・パラメーター・リスト

画面表示されるエフェクト・タイプ名_(略さないエフェクト・タイプ名)_説明

画面表示パラメーター名_(略さないパラメーター名)_可変幅_説明

4BEQ (4 Band Equalizer)

4つの帯域の音質を調整できるイコライザーです。ゲインは+でブースト、-でカットとして働きます。

LoG (Low Gain)	- 15...+15dB	Lowのゲイン
LoF (Low Fc)	80...1.00k(Hz)	Lowのカットオフ周波数
LMG (LowMid Gain)	- 15...+15dB	Low Midのゲイン
LMF (LowMid Fc)	80...16.0k(Hz)	Low Midの中心周波数
LMQ (LowMid Q)	WIDE,0.6...9.9,NRRW	Low Midの帯域幅
HMG (HiMid Gain)	- 15...+15dB	High Midのゲイン
HMF (HiMid Fc)	80...16.0k(Hz)	High Midの中心周波数
HMQ (HiMid Q)	WIDE,0.6...9.9,NRRW	High Midの帯域幅
HiG (Hi Gain)	- 15...+15dB	Highのゲイン
HiF (Hi Fc)	1.00k,16.0k(Hz)	Highのカットオフ周波数
TRM (Trim)	- 24...+6dB	入力レベル

S.4BEQ (Stereo 4Band Equalizer)

4BEQの2チャンネル同時入出力タイプです。パラメーターは、4BEQと同様です。

AMP SIM (Amp Simulator)

ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。ライン録りでも実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。

Type (AmpType) AMP1...5 ギター・アンプのタイプの選択

CAB RES (Cabinet Resonator)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性、箱鳴りをシミュレートするエフェクトです。Amp Simulatorと同様にライン録りに最適です。

SIZE (Size) 0...50 箱の大きさ
DEPTH (Depth) 0...50 効果の深さ

CH/FL (Chorus/Flanger)

音程の移動感や厚みを与えるエフェクトです。ディレイ・タイムで効果が大きく変化します。

SPD (Speed) 0.01...16.0(Hz) 変調のスピード
DEPTH (Depth) 0...50 変調の深さ
DLY (Delay) 0.1...60ms ディレイタイム
Fback (Feedback) - 50...+50 フィードバック量
H.Damp (HighDamp) 0...50 フィードバックの高域の減衰量
L.Damp (LowDamp) 0...50 フィードバックの低域の減衰量
MIX (Wet/Dry) DRY,1,2,...49,WET エフェクト音とダイレクト音のバランス

S.CH/FL (Stereo Chorus/Flanger)

CH/FLの2チャンネル同時入力タイプです。パラメーターはCH/FLに以下のものが追加されます。

PHASE (Phase) 0...180 チャンネル間の変調の相対位相差

CnCNL (Center Cancellor)

音楽(ステレオソース)を入力して、中央に定位しているボーカルやリード・ギターなどの音を消し、さらにピッチ・コントロールが可能なエフェクトです。

PITCH (Pitch) -12,...,+1,0ff,+1,...+12 半音単位でのピッチ・シフト量
ADJ (Adjustment) L50...0...R50 キャンセル・ポジション

COMP (Compressor/Limiter)

リミッター：入力信号の音量を一定にするエフェクトです。
コンプレッサー：入力信号を圧縮して、音の粒をそろえてパンチを与えるエフェクトです。

Ratio値がinf:1の時、リミッターとして働きます。

Ratio値がinf:1以外の時、コンプレッサーとして働きます。

THR (Threshold) - 1... - 40dB 効果のかかり始めるレベル
RTO (Ratio) 1.0:1...inf:1 圧縮比
ATK (Attack) FAST,1,...49,SLOW アタックの長さ
REL (Release) FAST,1,...49,SLOW リリースの長さ
LVL (Level) 0...50 エフェクト・レベル

S.COMP (Stereo Compressor/Limiter)

COMPの2チャンネル同時入力タイプです。LINKパラメーターにより、効果をかけるトリガーの指定ができます。

THR (Threshold) - 1... - 40dB 効果のかかり始めるレベル
RTO (Ratio) 1.0:1...inf:1 圧縮比
ATK (Attack) FAST,1,...49,SLOW アタックの長さ
REL (Release) FAST,1,...49,SLOW リリースの長さ
LVL (Level) 0...50 エフェクト・レベル
LINK (Link) OFF,L,R,L+R トリガー・チャンネル

DECIMA (Stereo Decimator)

サンプリング周波数を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すステレオ入力のエフェクトです。

PreLPF (Pre LPF) 0...50 サンプリング周波数低下による高調波ノイズを抑えるロー・パス・フィルタ
Fs (Sampling Fc) 1k...36kHz サンプリング周波数
H.Damp (High Damp) 0...50 高域の減衰量
MIX (Wet/Dry) DRY,1,2,...49,WET エフェクト音とダイレクト音のバランス

DEESSER (De-Esser)

音声の「サ行」の耳につく音を低減させるエフェクトです。

SENS (Sens) 0...50 感度
Fc (Eq Freq.) 80...16.0k(Hz) サイド・バンドEQの中心周波数
G (Eq Gain) - 15...+15dB サイド・バンドEQのゲイン
Q (Eq Q) 0.5...10 サイド・バンドEQの帯域幅

DISTORT (Distortion)

入力音を歪ませるエフェクトです。

TYPE (Type) OD,DIST,HI-G ドライブ・タイプ
DRIVE (Drive) 0...50 歪み
TRE (Treble) - 15...+15dB 高域の音質
LVL (Level) 0...50 出力レベル
MIX (Wet/Dry) DRY,1,2,...49,WET エフェクト音とダイレクト音のバランス

S.DIST (Stereo Distortion)

入力音を歪ませるエフェクトです。2チャンネル同時入力タイプです。

DRIVE (Drive) 0...50 歪み
TRE (Treble) - 15...+15dB 高域の音質
LVL (Level) 0...50 出力レベル
MIX (Wet/Dry) DRY,1,2,...49,WET エフェクト音とダイレクト音のバランス

DLY (Mono Delay)

入力信号を時間的に遅らせた音を作り出すエフェクトです。

T (Time) 1ms...1s ディレイ・タイム
Fback (Feedback) 0...50 フィードバック量
H.Damp (HighDamp) 0...50 フィードバックの高域の減衰量
L.Damp (LowDamp) 0...50 フィードバックの低域の減衰量
MIX (Wet/Dry) DRY,1,2,...49,WET エフェクト音とダイレクト音のバランス

DualDLY (Dual Delay)

L/Rチャンネルのパラメーターを別々に設定できるディレイです。

LT (L Time)	1ms...1s	Lチャンネルのディレイ・タイム
RT (R Time)	1ms...1s	Rチャンネルのディレイ・タイム
LFBck (L Feedback)	0...50	Lチャンネルのフードバック量
RFBck (R Feedback)	0...50	Rチャンネルのフードバック量
LHDamp (L HiDamp)	0...50	Lチャンネルのフィードバックの高域の減衰量
RHDamp (R HiDamp)	0...50	Rチャンネルのフィードバックの高域の減衰量
LLDamp (L LowDamp)	0...50	Lチャンネルのフィードバックの低域の減衰量
RLDamp (R LowDamp)	0...50	Rチャンネルのフィードバックの低域の減衰量
LMx (L Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	Lチャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランス
RMx (R Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	Rチャンネルのエフェクト音とダイレクト音のバランス

S.DLY (Stereo Delay)

Mono Delayの2チャンネル同時入出力タイプです。パラメーターは、Mono Delayと同様です。

TmpoDLY (Tempo Delay)

ディレイ・タイムをテンポとノートで設定することができます。

TEMPO (Tempo)	30...250	テンポ
NOTE (NoteLength)	4...64T	音符長
Fbck (Feedback)	0...50	フィードバック量
H.Damp (HighDamp)	0...50	フィードバックの高域の減衰量
L.Damp (LowDamp)	0...50	フィードバックの低域の減衰量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

X.DLY (Cross Delay)

L/Rチャンネルのフィードバックが交差するディレイです。各チャンネルのディレイ・タイムを別々に設定できます。

LT (L Time)	1ms...1s	Lチャンネルのディレイ・タイム
RT (R Time)	1ms...1s	Rチャンネルのディレイ・タイム
Fbck (Feedback)	0...50	フードバック量
H.Damp (HighDamp)	0...50	フィードバックの高域の減衰量
L.Damp (LowDamp)	0...50	フィードバックの低域の減衰量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

DOPPLER (Doppler)

ドップラー効果のシミュレートです。

SPD (Speed)	0.01...4.00(Hz)	移動スピード
PITCH (Pitch)	0...50	ドップラー効果のピッチ幅
SPRED (Spread)	-50...+50	左右の広がり感
DLY (Delay)	1ms...1s	ディレイ・タイム
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

ENSEMBL (Ensemble)

コーラスブロックを複数もつアンサンブルです。立体的で深みのあるアンサンブル効果が得られます。

SPD (Speed)	0.01...16.0(Hz)	変調のスピード
DEPTH (Depth)	0...50	変調の深さ
H.Damp (HighDamp)	0...50	高域の減衰量
L.Damp (LowDamp)	0...50	低域の減衰量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

ER (Early Reflections)

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。

CRV (Curv)	SHARP, LOOSE, MOD, REV	初期反射音の減衰のカーブの選択
T (ER Time)	10...400ms	初期反射音の長さ
PDL (PreDelay)	0...200 ms	原音から最初の初期反射音までの時間
H.Damp (HighDamp)	0...50	高域の減衰量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

EXCITER (Exciter)

音にメリハリを持たせ、輪郭を強調するエフェクトです。

BLEND (Blend)	0...50	エキサイター効果の深さ
EMPHA (Emphatic Point)	0...100	強調する周波数

S.XCITE (Stereo Exciter)

EXCITERの2チャンネル同時入出力タイプです。パラメーターはExciterと同様です。

FILTER (Filter)

エンベロープにより周波数が動くレゾナンス付きのフィルターです。

TYPE (Type)	LPF,BPF,HPF	フィルター・タイプ
SENS (Sens)	0...50	感度
ATK (Attack)	FAST,1,2,...,49,SLOW	アタックの強さ
MANUAL (Manual)	0...50	効果のかかる周波数
RES (Resonance)	0...50	レゾナンス量(共振の強さ)
PLTY (Polarity)	UP, DOWN	極性

GATE (Gate)

設定したレベルよりも小さな信号をミュートするエフェクトです。

THR (Threshold)	-80...-1dB	効果のかかり始めるレベル
ATK (Attack)	FAST, 1...49, SLOW	アタックの長さ
REL (Release)	FAST, 1...49, SLOW	リリースの長さ

NR (Noise Reduction)

ノイズを抑える効果を持つエフェクトです。

THR (Threshold)	- 1... - 40dB	効果のかかり始めるレベル
-----------------	---------------	--------------

S.NR (Stereo NR)

NRの2チャンネル同時入出力タイプです。パラメーターはNRと同様です。

PAN (Pan)

音を左右に揺らすエフェクトです。定位の中心位置を設定できます。

SPD (Speed)	0.01...16.0(Hz)	変調のスピード
DEPTH (Depth)	0...50	変調の深さ
BAL (LR Balance)	L50,L49...0,R1...R50	定位の中心位置

PHASER (Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。

SPD (Speed)	0.01...16.0(Hz)	スピード
DEPTH (Depth)	0...50	変調の深さ
MANUAL (Manual)	0...50	効果のかかる周波数
RES (Resonance)	- 50...+50	レゾナンス量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

S.PHASE (Stereo Phaser)

PHASERの2チャンネル同時入出力タイプです。パラメーターはPHASERに以下のものが追加されます。

PHASE (Phase)	0...180	チャンネル間の変調の相対位相差
---------------	---------	-----------------

PHONO (Turntable SIM)

レコード・プレーヤーのシミュレーターです。スクラッチ・ノイズも付加できます。

RPM (Rpm)	33,45,78	回転速度
WOW (Wow&Flutter)	0...50	回転速度のムラによる音程の揺れ
HiCUT (High Cut)	0...50	高域カット・フィルタ
NOISE (Scratch noise)	0...50	スクラッチ・ノイズ

PITCH (Pitch Shifter)

入力信号のピッチを変えるエフェクトです。

PITCH (Pitch)	- 24...+24	半音単位でのピッチシフト量
FINE (Fine)	- 50...+50	セント単位でのピッチシフト量
DLY (Delay)	1ms...1s	入力信号からのディレイタイム
Fback (Feedback)	0...50	フィードバック量
H.Damp (HighDamp)	0...50	フィードバックの高域の減衰量
TYPE (Type)	SLOW,FAST	反応速度。SLOWは反応速度は遅くなりますが、音色変化の少ないタイプです。

MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス
---------------	--------------------	--------------------

D.PITCH (Dual Pitch Shifter)

2系統のピッチ・シフターを持つエフェクトです。

PTCH1 (Pitch1)	- 24...+24	半音単位でのピッチシフト量1
FINE1 (Fine1)	- 50...+50	セント単位でのピッチシフト量1
HDamp1 (High Damp1)	0...50	フィードバックの高域の減衰量1
LVL1 (Level1)	0...50	入力信号からのディレイタイム1
PTCH2 (Pitch2)	- 24...+24	半音単位でのピッチシフト量2
FINE2 (Fine2)	- 50...+50	セント単位でのピッチシフト量2
HDamp2 (High Damp2)	0...50	フィードバックの高域の減衰量2
LVL2 (Level2)	0...50	入力信号からのディレイタイム2
TYPE (Type)	SLOW, FAST	反応速度。SLOWは反応速度は遅くなりますが、音色変化の少ないタイプです。

MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス
---------------	--------------------	--------------------

HALL (Hall Reverb)

ホールでの残響やアンビエンス感をシミュレートしたエフェクトです。

T (Time)	0.26...16s	残響時間
PDL (PreDly)	0...300ms	原音からのディレイ・タイム
H.Damp (HighDamp)	0...25	高域の減衰量
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

ROOM (Room Reverb)

ルームのシミュレートです。パラメーターはHall Reverbを参照してください。

T (Time)	0.10...5.2s	残響時間
----------	-------------	------

PLATE (Plate Reverb)

プレート・リバーブのシミュレートです。パラメーターはHall Reverb を参照してください。

T (Time)	0.26...16s	残響時間
----------	------------	------

RingMOD (Ring Modulator)

入力信号にサイン波をかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。

Fc (Mod Fc)	50Hz...5000Hz	オンレータの周波数
MIX (Wet/Dry)	DRY,1,2,...,49,WET	エフェクト音とダイレクト音のバランス

ROTARY (Rotary Speaker SIM)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。

Hspd (Horn Speed)	0.01...16.0(Hz)	ホーンの回転速度
Rspd (RotorSpeed)	0.01...16.0(Hz)	ローターの回転速度
BAL (Balance)	0...50	低音側ローターと高音側ホーンの音量バランス

TREMOLO (Tremolo)

入力信号の音量を揺らすエフェクトです。

SPD (Speed)	0.01...16.0(Hz)	変調のスピード
DEPTH (Depth)	0...50	変調の深さ

S.TREM (Stereo Tremolo)

Tremoloの2チャンネル同時入力タイプです。パラメーターは、Tremoloに以下のものが追加されます。

PHASE (Phase)	0...180	チャンネル間の変調の相対位相差
---------------	---------	-----------------

WAH+OD (Wah+Overdrive)

オーバー・ドライブ付きのオートワウ・エフェクトです。

PLTY (Polarity)	UP,DOWN	極性
SENS (Sens)	0...50	感度
ATK (Attack)	FAST,1,...,49,SLOW	アタックの強さ
MANUAL (Manual)	0...50	効果のかかる周波数
DRIVE (Drive)	0...50	歪み
LVL (Level)	0...50	出力レベル

MoniDly (Monitor Delay)

モニター専用のディレイです。

T (Time)	1...200ms	ディレイ・タイム
Fback (Feedback)	0...50	フィードバック量
H.Damp (HighDamp)	0...50	フィードバックの高域の減衰量
LVL (Level)	0...50	出力レベル

7. メトロノーム・タイプ・リスト

Time	No.	Name	bar	Set	Time	No.	Name	bar	Set	Time	No.	Name	bar	Set
1/4	01	Metro1	1	--	4/4	36	16Beat2	1	Tight	6/8	01	Metro6	1	--
	02	Hihat1	1	--		37	16Beat3	1	Loose		02	Hihat6	1	--
2/4	01	Metro2	1	--	38	16Beat4	1	Loose	03	6/8-1	2	Tight		
	02	Hihat2	1	--	39	16Beat5	2	Tight	04	6/8-2	4	Tight		
	03	2Beat1	1	Tight	40	16Beat6	2	Tight	05	6/8-3	2	Tight		
	04	2Beat2	2	Loose	41	16Beat7	2	Tight	06	6/8Shfl	4	Loose		
	05	March	4	March	42	16Beat8	4	Tight	07	Fusion	2	Tight		
3/4	01	Metro3	1	--	43	16Beat9	4	Tight	08	Ballad2	4	Rim		
	02	Hihat3	1	--	44	HipHop1	4	Tight	09	World	4	Latin1		
	03	3Beat1	2	Tight	45	HipHop2	4	Tight	7/8	01	Metro7	1	--	
	04	3Beat2	4	Loose	46	Samba	4	Tight		02	Hihat7	1	--	
	05	3/4Jazz	4	Loose	47	Bossa	2	Rim	8/8	01	Metro8	1	--	
4/4	01	Metro4	1	--	48	LtDance	2	Latin1		02	Hihat8	1	--	
	02	Hihat4	1	--	49	Rosanna	2	Tight	10/8	01	Metro10	1	--	
	03	8Beat1	1	Tight	50	Rydeen	1	Tight		02	Hihat10	1	--	
	04	8Beat2	1	Tight	51	Jazz1	4	Loose	12/8	01	Metro12	1	--	
	05	8Beat3	1	Tight	52	Jazz2	4	Loose		02	Hihat12	1	--	
	06	8Beat4	1	Tight	5/4	01	Metro5	1	--	16/8	01	Metro16	1	--
	07	8Beat5	1	Tight		02	Hihat5	1	--		02	Hihat16	1	--
	08	8Beat6	1	Tight		03	5Beat1	1	Tight	1/16	01	Metro1	1	--
	09	8Beat7	1	Tight		04	5Beat2	1	Tight		02	Hihat1	1	--
	10	8Beat8	2	Tight		05	5/4Jazz	2	Loose	2/16	01	Metro2	1	--
	11	8Beat9	2	Tight	6/4	01	Metro6	1	--		02	Hihat2	1	--
	12	8Shfl1	4	Tight		02	Hihat6	1	--	3/16	01	Metro3	1	--
	13	8Shfl2	1	Loose	7/4	01	Metro7	1	--		02	Hihat3	1	--
	14	Rock1	2	Tight		02	Hihat7	1	--	4/16	01	Metro4	1	--
	15	Rock2	2	Tight		03	7Beat1	1	Tight		02	Hihat4	1	--
	16	Rock3	1	Tight	04	7Beat2	1	Tight	5/16	01	Metro5	1	--	
	17	RokShfl	2	Tight	05	7/4Jazz	1	Loose		02	Hihat5	1	--	
	18	RockRim	4	Rim	8/4	01	Metro8	1	--	6/16	01	Metro6	1	--
	19	Funk	4	Tight		02	Hihat8	1	--		02	Hihat6	1	--
	20	R&B	2	Tight	10/4	01	Metro10	1	--	7/16	01	Metro7	1	--
	21	Motown1	2	Loose		02	Hihat10	1	--		02	Hihat7	1	--
	22	Motown2	2	Loose	1/8	01	Metro1	1	--	8/16	01	Metro8	1	--
	23	Ballad1	4	Rim		02	Hihat1	1	--		02	Hihat8	1	--
	24	Surf	2	Tight	2/8	01	Metro2	1	--	10/16	01	Metro10	1	--
	25	Reggae	2	Rim		02	Hihat2	1	--		02	Hihat10	1	--
	26	Disco	4	Tight	3/8	01	Metro3	1	--	12/16	01	Metro12	1	--
	27	Latin1	1	Latin1		02	Hihat3	1	--		02	Hihat12	1	--
	28	Latin2	1	Latin2	4/8	01	Metro4	1	--	16/16	01	Metro16	1	--
	29	Club1	1	Analog		02	Hihat4	1	--		02	Hihat16	1	--
	30	Club2	2	Analog	5/8	01	Metro5	1	--					
	31	Dance1	2	Analog		02	Hihat5	1	--					
	32	Dance2	4	Analog										
	33	Jungle1	4	Jungle										
	34	Jungle2	4	Jungle										
	35	16Beat1	1	Tight										

(Default=4/4, 01:Metro4)

barは何小節パターンかを表します。例えば8小節分を聞くと8Beat1は1小節パターンなので8回同じパターンを繰り返します、8Shfl2は4小節パターンなので2回同じパターンを繰り返します。
Setは使用するドラムセットの種類です。

8. デモ・ソング・リスト

01 : Scukyll Express

Paul Kramer – Guitar, and Drums
Dave Zeltner – KeyBoards, Bass, and Drums
song copyright © 1996 Remark Music

02 : Moonlit sea

written by Yuko Asai
Yuko Asai – All instruments and voices
song copyright © 1997 Yuko Asai

©1997 KORG Inc. all rights reserved

9. D8 Specifications

仕様

<レコーダー部>

トラック数	: 8トラック(50ソング×8トラック) : 同時再生8トラック、同時録音2トラック、再生6トラック+録音2トラック
録音フォーマット	: 16bit非圧縮、44.1 kHz
録音時間	: 最長約4.5時間(内蔵1.4Gバイト・ハードディスク使用時)
最大記憶容量	: 内蔵+4Gバイト×7ドライブ
ソング数	: 50ソング(オート・セーブ機能により、ソング切替時のセーブ/ロード作業不要)
ロケート・ポイント	: 1ソングにつき3ポイント
マーク・ポイント	: 1ソングにつき100ポイント
メトロノーム/リズム・パターン数	: 131パターン
MIDI同期	: 送信(MTC、MIDI CLOCK) : 受信(MMC) : テンポ・マップ(1ソングにつき10イベント) : シンク・トラック(1ソングにつき1トラック)
編集	: トラック(コピー、インサート、イレース、スワップ、デリート(ソング間のトラックコピー可能)) : ソング(コピー、ムーブ、リカバー、デリート) : アンドゥ、リドゥ
カウンター/ロケート・フォーマット	: Min/Sec/mSec、Meas/Beat/Tick、Min/Sec/Frame (30NDFのみ)

<ミキサー部>

構成	: 12チャンネル4バス、1インターナル・エフェクト・センド、1AUXセンド、1マスター・ステレオ・アウト
信号処理	: 24bit 44.1 kHz
イコライザー	: HIGH (10 kHz ±15 dB) : LOW (100 Hz ±15 dB)
シーン・メモリー	: 1ソングにつき20シーン

<マルチ・エフェクト部>

構成	: 1in-2out、2in-2out、1in-1out×2のいずれか
信号処理	: 24bit 44.1 kHz
プログラム	: プリセット65種、ユーザー65種
チェーン	: 38種
エフェクト	: 50種

<一般>

ディスプレイ	: 102mm×23mmカスタムLCD
電源	: AC 9V AC/AC power supply
消費電力	: 16 W(AC 9V 2.0A max.)
外形寸法	: 385mm(W)×248.5mm(D)×83.2mm(H)
重量	: 2.6 kg

主要規格

周波数特性	: 10 Hz - 21 kHz ±1 dB @+4 dBu, 10 k 負荷
S/N	: 92 dB 以上 @IHF-A
全高調波歪率	: 0.03 % 以下 20 Hz -20 kHz @+16 dBu, 10 k 負荷
A/D変換	: 18bitリニア、非圧縮
D/A変換	: 18bitリニア、非圧縮
サンプリング周波数	: 44.1 kHz

アナログ・デジタル入出力規格

<LINE, MIC/GUITAR INPUT1>

コネクター	: 6.3mmTRSフォン・ジャック (平衡) @LINE、MIC (不平衡) @GUITAR
入力インピーダンス	: 10 k @LINE、MIC 1 M @GUITAR
規定レベル	: - 50 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
最大レベル	: - 38 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
ソース・インピーダンス	: 600

<LINE, MIC INPUT2>

コネクター	: 6.3mmTRSフォン・ジャック(平衡)
入力インピーダンス	: 10 k
規定レベル	: - 50 dBu @TRIM=max. +4 dBu @TRIM=min.
最大レベル	: - 38 dBu @TRIM=max. +16 dBu @TRIM=min.
ソース・インピーダンス	: 600

<AUX INPUTS L/R>

コネクタ	: RCAピン・ジャック
入力インピーダンス	: 10 k
規定レベル	: - 10 dBu
最大レベル	: +2 dBu
ソース・インピーダンス	: 600

<MASTER OUTPUTS L/R>

コネクター	: RCAピン・ジャック
出力インピーダンス	: 150
規定レベル	: - 10 dBu
最大レベル	: +2 dBu
負荷インピーダンス	: 10 k 以上

<AUX OUTPUT>

コネクター	: RCAピン・ジャック
出力インピーダンス	: 150
規定レベル	: - 10 dBu
最大レベル	: +2 dBu
負荷インピーダンス	: 10 k 以上

<PHONES OUTPUTS>

コネクター	: 6.3mmステレオ・フォン・ジャック
出力インピーダンス	: 100
最大レベル	: 50 mW @32

<DIGITAL INPUT/OUTPUT>

コネクター	: オプティカル
フォーマット	: S/P DIF(IEC958,EIAJ CP-1201)

<SCSI>

コネクター	: D-sub 25pins female
-------	-----------------------

<MIDI IN/OUT>

コネクター	: DIN5ピン×2
-------	------------

<FOOTSW>

コネクター	: 6.3mmフォン・ジャック (別売PS-1使用)
-------	-------------------------------

<AC 9V IN>

コネクター	: DIN4ピン
-------	----------

Accessories : AC/ACパワー・サプライ
(付属 AC/ACパワー・サプライ KA141使用)

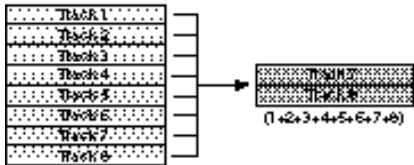
Options : PS-1 Pedal Switch
PM-15B Powered Monitor


仕様および外観等は改良のため予告なく変更することがあります。

D8の追加機能


..... トラック1～8をバウンスする

8トラックすべてに録音した演奏をバウンスすることができるようになりました。トラック1～8の音をトラック7と8にステレオでまとめる場合について説明します(p.17参照)。



 バウンス録音先のトラック7と8の元データは録音時に上書きされますので、この作業の前にあらかじめソングをコピーしておいてください。

再生トラックと録音トラックの設定

- 1 [REC SELECT]キーを数回押してMASTER(インジケータ点灯)にします。MASTERではマスター・バスからの入力を録音することができます。

- 2 トラック1～6の各[TRACK STATUS]キーを数回押してPLAY(インジケータ緑色点灯)にして再生トラックにします。トラック7/8の[TRACK STATUS]キーを数回押してREC (ANALOG)(インジケータ赤色点滅)にして録音トラックにします。



- 3 トラック1～8の[PAN]のツマミを回して各トラックを好みの位置に定位します。

再生レベルと録音レベルの調整

- 4 [PLAY]キーを押して再生を開始します。
- 5 [CHANNEL]フェーダー1～8を上げて各トラックの再生レベルを調節します。
- 6 [MASTER]フェーダーはトラック7/8の録音レベルとなり、マスター・レベル・メーターL・Rに録音レベルを表示します。

EQ、エフェクトをかけて録音する


- 7 必要に応じてトラック1～8にEQ、エフェクトをかけて録音します。

録音開始と停止

- 8 [REC]キーを押した後、[PLAY]キーを押して録音を開始し、[STOP]キーを押して録音を終了します。

録音内容の確認(再生)

- 9 トラック7/8をPLAY(インジケータ緑色点灯)、その他をMUTEにします。
- 10 現在時刻を録音を開始した時刻より前に移動して再生し、録音内容を確認します。

 録音内容を確認した結果、作業をやりなおしたいときは[UNDO]キーを押してください。トラック7と8がバウンス前の状態に戻りますので、良い結果が得られるまで何度も作業を繰り返すことができます。このとき[UNDO]キーを押して忘れて録音をしてしまうと元のトラック7と8のデータが失われてしまいますので、あらかじめバウンス前のソングのコピーをとっておくことをお奨めします。

アフターサービス

製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

保証期間が切れまると修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03)3799-9085
-------	---	-----------------

<WARNING!>

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.

(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。)