

# D4

DIGITAL RECORDER

## 取扱説明書



# KORG



# REIMS

Ⓧ Ⓛ

## 安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

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

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

### 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

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



- ・ ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- ・ ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。感電やショート恐れがあります。
- ・ 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。



- ・ 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。  
ACアダプターが破損したとき

異物が内部に入ったとき

製品に異常や故障が生じたとき

修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- ・ 本製品を分解したり改造したりしない。



- ・ 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対に行わない。
- ・ ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものを載せない。コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- ・ 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
- ・ 万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

- ・ 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- ・ 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- ・ 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ・ ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- ・ 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



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



- ・ 濡れた手で本製品を使用しない。



## 注意

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



- ・ 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- ・ 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・ ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。



- ・ 長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。



- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしていない。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- ・ 不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。

\* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

# 目次

はじめに .....	6
おもな特長 .....	6
コンパクトフラッシュ .....	6
バーチャル・トラック .....	6
エフェクター .....	6
本書の記述について .....	7
ディスプレイの表示 .....	7
データについて .....	7
著作権について .....	7
各部の名称 .....	8
1. トップ・パネル .....	8
2. リア・パネル .....	11
3. サイド・パネル .....	12
4. ディスプレイ .....	13
接続 .....	15
1. 入力 .....	15
2. 出力 .....	15
カードの入れ方 / 交換 .....	16
1. カードの挿入 .....	16
2. カードの取り出し .....	16
カードについて .....	16

電源オン / スタンバイ .....	17
1. 電源準備 .....	17
ACアダプターの接続 .....	17
2. 電源オン .....	17
3. 電源を切る .....	18
デモ・ソングを聞く .....	19
デモ・ソング・リスト .....	19

クイック・スタート .....	20
-----------------	----

オペレーション編 .....	24
----------------	----

Step 1 基本操作 .....	24
1. モードの選択 .....	24
プレイ・モード .....	24
[MODE]ノブで選択できるモード .....	24
サブ・モード .....	24
2. パラメーターの選択と設定 .....	25
パラメーターの選択 .....	25
パラメーター値の設定 .....	25
[PAN]ノブを使ったパラメーターの選択 / 設定 .....	26
編集の取り消し(アンドゥ / リドゥ) .....	26
3. チューニングをする .....	26
ギターをチューニングするには .....	26
アコースティック・ギターをチューニングするには .....	27
Step 2 ソングを作る / 選ぶ .....	28
1. 新しいソングを作る .....	28

2.	別のソングを選択する	28
	次の番号のソングを選択するには	28
	前の番号のソングを選択するには	28
	離れた番号のソングを選択するには	28
3.	ソングの名前を変更する	29
	ソングの名前を変更するには	29
<b>Step 3 録音</b>		29
1.	録音方法	29
	2つのトラックに録音するには	29
2.	録音を追加する	30
	バーチャル・トラックを使用して録音するには	30
	再生音を聞きながら別のトラックに録音するには: オーバー・ダビング	31
	トラックの一部分を録音し直すには: マニュアル・パンチ・イン・アウト	31
	トラックの一部分を時刻指定し録音し直すには: オート・パンチ・イン・アウト	32
3.	複数のトラックをまとめる	33
	1~4トラックを2トラックにまとめて録音するには: マスタリング	33
	3つのトラックと外部入力音1つを1トラックにまとめて録音するには: バウンス	33
<b>Step 4 再生</b>		34
1.	再生する	34
	2倍速再生	34
	1/2倍速再生	34
2.	その他の再生	34

<b>Step 5 時刻の表示と移動</b>	35	
1.	カウンター表示を切り替える	35
2.	現在時刻を移動する	35
3.	ロケート・ポイントで時刻を移動する	35
	IN、OUTへの登録方法	35
	IN、OUTに登録した時刻に移動するには	36
	InTime、OutTimeへの設定方法	36
<b>Step 6 ミキサーの調整</b>		36
1.	ミキサー・パラメーターの選択	36
	レベル(音量)、パン(定位)の調整	36
<b>Step 7 エフェクトを使う</b>		37
1.	エフェクトを使う	37
	ギター/マイク・エフェクトを使用するには	37
	インサート/ギター+ボーカル・エフェクトを使用するには	37
	マスター・エフェクトを使用するには	38
	ファイナル・エフェクトを使用するには	38
2.	エフェクトのエディット	38
	エフェクト・プログラムとチェイン	38
	エフェクト・タイプとチェインの選択	38
	エフェクトをエディットするには	39
3.	エフェクト・プログラムの保存	39
	エフェクト・プログラムを保存するには	39
4.	フェイバリット・ノブを使う	40
	フェイバリット・ノブによるエフェクトの選択	40
	フェイバリット・ノブへのエフェクトの登録	40
5.	エフェクト・ユーザー・ファイルのロード/セーブ	41
	電源オン時にロードされるファイル	41
	エフェクト・ユーザー・ファイルに保存するには	41
	エフェクト・ユーザー・ファイルを読み込むには	41

エフェクトのユーザー・エリアを初期化するには .....	41
<b>Step 8 テンポ/リズムの設定</b> .....	42
1. リズムを鳴らす .....	42
リズム・パターンを設定して鳴らすには .....	42
リズムを聞きながら演奏を録音するには .....	42
リズムのテンポを変更するには .....	43
<b>Step 9 ソングの編集</b> .....	43
1. ソングの編集方法 .....	43
ソングに名前を付けるには: ネーム・ソング .....	43
ソングをコピーするには: コピー・ソング .....	43
ソングを削除するには: デリート・ソング .....	44
<b>Step 10 トラックの編集</b> .....	45
1. トラックの編集方法 .....	45
トラックのコピー: コピー・トラック“ CpyTrack ” .....	45
空白の挿入: インサート・トラック“ InsTrack ” .....	46
トラックの消去: イレース・トラック“ ErsTrack ” .....	47
トラックの削除: デリート・トラック“ DelTrack ” .....	47
トラックの伸張/圧縮: エクスパンジョン/コンプレッション・トラ ック“ ExpTrack ” .....	48
パーチャル・トラックへのコピー: コピー・パーチャル・トラ ック“ CpyV-Trk ” .....	49
パーチャル・トラックの削除: デリート・パーチャル・トラ ック“ DelV-Trk ” .....	50
<b>Step 11 ミックス・ダウン</b> .....	51
1. マスター・テープへの録音 .....	51
2. サブ入力の使用 .....	51
3. ステレオ・ファイルの作成 .....	51

ステレオMP2ソングの制限事項 .....	51
ステレオ・ファイルを作成するには .....	51

<b>Step 12 パソコンへの保存</b> .....	52
1. USBによるパソコンとの接続 .....	52
Windowsの場合 .....	52
Macintoshの場合 .....	53
2. カードによるソング・ファイルの保存 .....	54
カードの内容について .....	54
3. カードの管理 .....	55
カードを修復するには: カード・リカバリー .....	55
カードをフォーマットするには: フォーマット .....	55

## モード・パラメーター ..... 56

REC MODE: <b>レック・モード</b> (録音モード選択) .....	56
SYSTEM: <b>システム</b> .....	57
P.1 MixerSys: ミキサー設定 .....	57
P.2 FootSW: フットスイッチ設定 .....	57
P.3 UndoSys: アンドゥ設定 .....	57
TRK EDIT: <b>トラック・エディット</b> (トラック編集) .....	58
P.1 CpyTrack: トラックのコピー .....	58
P.2 InsTrack: トラックへの空白の挿入 .....	58
P.3 ErsTrack: トラックの消去 .....	59
P.4 DelTrack: トラックの削除 .....	59
P.5 ExpTrack: トラックの伸張/圧縮 .....	59
P.6 CpyV-Trk: パーチャル・トラックのコピー .....	60
P.7 DelV-Trk: パーチャル・トラックの削除 .....	60

V-TRK:バーチャル・トラック .....	6 1
RHYTHM:リズム .....	6 1
P.1 Rhythm:リズム .....	6 1
P.2 Tempo:テンポ .....	6 1
P.3 Beat:ビート(拍子) .....	6 1
P.4 RhythmLv:リズム音量 .....	6 1
LOCATE:ロケート .....	6 2
SONG SEL:ソング・セレクト .....	6 2
P.1 SongSelect:ソングの選択 .....	6 2
SONG EDIT:ソング・エディット(ソング編集) .....	6 3
P.1 NameSong:ソング名の変更 .....	6 3
P.2 CopySong:ソングのコピー .....	6 3
P.3 DelSong:ソングの削除 .....	6 3
NEW SONG:ニュー・ソング(新規ソングの作成) ....	6 3
P.1 SongGrade:ソンググレード .....	6 3
CARD:カード .....	6 4
P.1 CardInfo(Infomation):カードの情報表示 .....	6 4
P.2 CdFxSave:エフェクト・ユーザー・ファイルのセーブ .....	6 4
P.3 CdFxLoad:エフェクト・ユーザー・ファイルのロード .....	6 4
P.4 CdRecvry:カード・リカバリー .....	6 4
P.5 CdFormat:カードのフォーマット .....	6 4
USB:USB .....	6 5

## エフェクト・パラメーター ..... 6 6

エフェクト・タイプ .....	6 6
エフェクト・タイプとチェインの構成 .....	6 6
FX:エフェクト .....	6 7
P.1 FxSelect: エフェクト・プログラム選択 .....	6 7
P.2 DYNA: ダイナミック・ブロックのエディット .....	6 8
P.3 AMP: アンブ .....	6 8
P.4 CAB/EQ: キャビネット/イコライザー .....	6 8
P.5 MOD: モジュレーション .....	6 8
P.6 AMB: アンビエンス .....	6 8
P.7 NR/GATE: ノイズリダクション/ゲート .....	6 9
P.8 ProgMVol: プログラム・マスター・ボリューム .....	6 9
P.9 FxRetLv: エフェクト戻り量設定 .....	6 9
P.10 FxRetBal: エフェクト戻りバランス設定 .....	6 9
P.11 Rename: エフェクト名設定 .....	6 9
FX WRITE/PROG: エフェクトの保存 .....	6 9
FX WRITE/KNOB: フェイバリット・ツマミの登録 ...	6 9
PAN: パン .....	7 0
PAN: パン(定位)調整 .....	7 0
RTM LVL: リズム・レベル調整 .....	7 0
SEND: センド・レベル調整 .....	7 0
RETURN: リターン・レベル調整 .....	7 0

<b>エフェクト・モジュール</b> .....	<b>71</b>
DYNA .....	71
1. <i>LIMITER</i> .....	71
2. <i>WAH</i> .....	71
3. <i>COMP</i> .....	71
AMP .....	72
1. <i>AMP SIMULATOR/DRIVE</i> .....	72
2. <i>BASS AMP SIMULATOR</i> .....	73
3. <i>COMP, AMP</i> .....	73
4. <i>SYNTH</i> .....	74
CABI/EQ .....	74
1. <i>CABINET</i> .....	74
2. <i>BASS CABINET</i> .....	75
3. <i>EQ</i> .....	76
4. <i>MIC SIMULATOR</i> .....	76
MODULATION .....	77
1. <i>MODULATION</i> .....	77
AMBIENCE .....	79
1. <i>DELAY</i> .....	79
2. <i>AMBIENCE</i> .....	79
NR/GATE .....	80
1. <i>NR</i> .....	80
2. <i>GATE</i> .....	80

<b>エフェクト・プログラム・リスト</b> .....	<b>81</b>
プリセット .....	81
ユーザー .....	81
<b>エフェクト・チェイン・リスト</b> .....	<b>82</b>

## 付録..... 84

<b>故障かな?と思ったら</b> .....	<b>84</b>
音が出ない .....	84
[PAN]ノブが効かない .....	84
録音できない .....	84
エフェクトがかからない .....	85
リズム .....	85
カード .....	86
USB .....	86
<b>メッセージ</b> .....	<b>87</b>
エラー・メッセージ .....	87
<b>リズム・パターン・リスト</b> .....	<b>90</b>
<b>仕様</b> .....	<b>91</b>
<b>索引</b> .....	<b>93</b>
<b>ブロック図</b> .....	<b>96</b>

# はじめに



このたびはKORG *Digital Recorder D4*をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

D4を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。また、この取扱説明書は大切に保存しておいてください。



## おもな特長

D4は「コンパクトフラッシュ」を記憶媒体としたデジタル・マルチトラック・レコーダーです。

ギターをはじめ、キーボードやマイクなどの機器からレコーディングを行ない、それらをミキシング、そして曲の編集まで、これ1台で曲作りのすべてを完成させることができます。さらにUSB端子を使用して、録音したデータをパソコンに転送することも可能です。

### コンパクトフラッシュ

スタジオでのレコーディングはもちろん、バンドのメンバー間で1枚の「コンパクトフラッシュ」を受渡しすることで、それぞれが自宅で演奏したデータをまとめて、曲として完成させることもできます。

### バーチャル・トラック

D4には4つの録音/再生トラックがあります。各トラックには、それぞれ8つのバーチャル・トラックが用意されています。このバーチャル・トラックを使用することで32(4トラック×8)トラック相当のマルチ・トラック・レコーディングが可能です。

### エフェクター

コルグのモデリング・テクノロジー“*REMS*”を採用したエフェクターを搭載し、プロ・ミュージシャンなどが作成したエフェクト・プログラムを100種類内蔵しています。また、あなたが作成した独自のエフェクト・プログラムを保存することができるユーザー・エリアも100個用意してあります。


### リズム・パターン

シンプルなりズムから特徴的なリズムまで、豊富なパターンを内蔵しています。レコーディングのガイドとして使用したり、簡単にトラック制作が可能です。

このほかに、内蔵マイク、チューナーやメトロノームなどのレコーディングに欠かせない機能がD4には搭載されています。



## 本書の記述について

- [ ]: D4のパネル上のキーやツマミは[ ]で囲って表します。
- “ ”: ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で囲って表します。
- 操作 …: 操作の手順を … で表します。
- p. …: 参照するページを表します。
-  **note**: これらのマークは、使用上の注意、アドバイスに関する説明を表します。

### ディスプレイの表示

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

### データについて

万一異常な動作をしたときに、メモリーの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータは必ずバックアップしておいてください。また、データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

## 著作権について

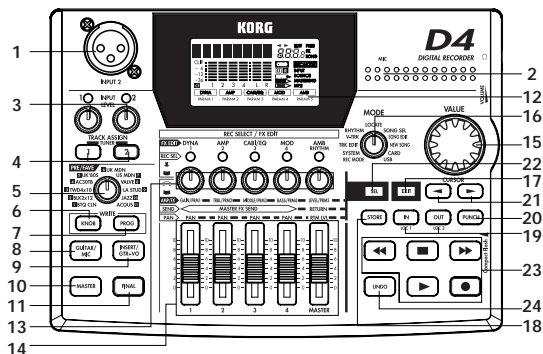
本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む補償義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

### *REMS* とは?

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


## 各部の名称

### 1. トップ・パネル



1. [INPUT2]マイク入力端子  
マイクを接続します。リア・パネルの[INPUT2]スイッチを“EXT (MIC)”に設定して使います。XLR バランス端子です。
2. MIC (内蔵マイク)

3. INPUT LEVEL [1]、[2]ノブ  
入力レベルをノブで調整します。LEDが点灯しないレベルが最適入力レベルです。

 入力端子に何も接続していないときにINPUT LEVEL[1]、[2]ノブのレベルを上げると、ハムやノイズの原因になります。


4. TRACK ASSIGN [1]、[2]キー  
[INPUT1]、[INPUT2]端子からの外部入力をトラックにアサイン(振り分け)します。[INPUT1]端子がTRACK ASSIGN[1]キー、[INPUT2]端子が[2]キーにそれぞれ対応します。アサインする外部入力端子のTRACK ASSIGNキーを押すと、押したキーが点灯します。アサイン先のトラック番号の[PAN]ノブを押すとそのREC SELECT LEDとTRACK ASSIGNキーが点灯し、トラックに外部入力端子がアサインされます。

#### TUNER

TRACK ASSIGN[1]、[2]キーを同時に押すと、チューナー・モードになります。チューナーにより入力音のチューニングが可能です。またチューナー・モードではエフェクトがバイパス(エフェクトを通らないよう)になり、エフェクトのオン時とバイパス時を聞き比べ、エフェクトの効果を確認することができます。

**note** 再生時、録音スタンバイ時は、チューナー機能は動作しません。

5. [PRE/FAVE](フェイバリット)ノブ  
ノブを回し使用するエフェクトを選択します。よく使う11個のエフェクトを登録し、ノブを回すだけでエフェクトを呼び出すことができます。工場出荷時にはパネルに書かれた11個のエフェクトが登録されています。登録方法は、オペレーション編「Step 7 エフェクトを使う」を参照してください。

6. FX WRITE[KNOB]キー  
[PRE/FAVE]ノブに好きなエフェクトを登録するときに押します。
7. FX WRITE[PROG]キー  
エディットしたエフェクトを保存するときに押します。
8. FX[GUITAR/MIC]キー  
ギターおよびマイク用のエフェクト(録音時のかけ録り)を使うときにこのキーを押します。キーが点灯しているときは、このエフェクトが有効になっています。点灯しているキーを押すと、エフェクトをバイパスします。長押しするとオフになります。  
 このエフェクトを使うときは、同時録音トラック数が1になります。
9. FX[INSERT/GTR+VO]キー  
ステレオ入力やギターの弾き語りなど2入力用インサート・エフェクト(録音時のかけ録り)を使うときに押します。キーが点灯しているときは、このエフェクトが有効になっています。点灯しているキーを押すと、エフェクトをバイパスします。長押しするとオフになります。
10. FX[MASTER]キー  
再生時、センド/リターン用マスター・エフェクトを使うときに、このキーを押します。キーが点灯しているときは、このエフェクトが有効になっています。点灯しているキーを押すと、エフェクトをバイパスします。長押しするとオフになります。
11. FX[FINAL]キー  
再生時、ファイナル・エフェクトを使うときに、このキーを押します。キーが点灯しているときは、このエフェクトが有効になっています。点灯しているキーを押すと、エフェクトをバイパスします。長押しするとオフになります。

12. ディスプレイ  
録音/再生時のレベル・メーターや時間情報(ロケート)、ページ情報や各種パラメーターが表示されます。
13. [PAN]ノブ(REC SELECT/FX EDIT)  
各トラックの定位やリズムの音量を調整します。選択しているモードおよび[SEL]キーによって機能が変わります。またこのノブを押すことにより各トラックを再生/録音するかを切り替えます。このキー機能は、エフェクト・エディット時にはチェーンのブロック選択として機能します。
14. フェーダー  
音量レベルを調整します。  
目盛りの“7”付近がユニティ・レベル(録音と再生が同じレベルになる)になります。このときバリュース表示に“-U-”と一時的に表示されます。  
1, 2, 3, 4  
各トラックの音量レベルを調整します。“REC SELECT”で録音選択していないトラックでは、再生する音量レベルを調整します。“REC SELECT”で録音選択しているトラックでは、外部入力の録音レベルを調整します。  
MASTER  
マスターL/Rバスの音量レベルを調整します。ここで設定した音量で[MASTER OUT]端子から出力します。また「REC MODE」モードで“BOUNCE”、“MASTERING”、“MP2”選択時には、“REC SELECT”で録音選択しているトラック全体の録音レベルを調整します。

15. [VALUE]ダイヤル  
パラメーターの選択やエディット(設定値の変更)を行います。  
このダイヤルを押すと、CURSOR[▶]キーと同様の働きをします。
16. [MODE]ノブ  
モードを切り替えます。( p.24)
17. [EXIT]キー  
各モード、ページごとに決められた任意のページに戻ります。エディット時(「EDIT」表示点灯)にキャンセルするときや、エフェクト、チューナー・モードなどから[MODE]ノブで選択したモードに戻るときに、このキーを押します。
18. [STORE]キー  
[IN(LOC1)], [OUT(LOC2)](ロケート・ポイント)キーに時刻を登録するときにこのキーを押します。またリネーム・ソング(ソングの名前をつける)時には、ソングに名前をつけて保存します。時刻の登録についてはオペレーション編「Step 5 時刻の表示と移動」の「3.ロケート・ポイントで時刻を移動する」を参照してください。
19. [IN(LOC1)], [OUT(LOC2)](ロケート・ポイント)キー  
あらかじめ登録した時刻に移動します。[STORE]キーを押した後、このキーを押すことにより、現在時刻を保存することができます。また[PUNCH]キーがオンのときはオート・パンチ録音となり、それぞれに記録された時刻が、録音開始時刻および録音終了時刻となります。  
またこの登録した時刻はトラック編集(「TRK EDIT」モード)や、オート・パンチ録音(オペレーション編「Step 3 録音」の「ト

ラックの一部分を時刻指定し録音し直すには:オート・パンチ・イン・アウト」参照)に使用されます。登録方法は、オペレーション編「Step 5 時刻の表示と移動」の「3.ロケート・ポイントで時刻を移動する」を参照してください。

20. [PUNCH]キー  
オート・パンチ録音のオン/オフを切り替えます。  
オン(キー点灯):録音時、オート・パンチ録音を行います。  
オフ(キー消灯):録音時、通常の録音になります。  
オート・パンチ録音の方法については、オペレーション編「Step 3 録音」の「トラックの一部分を時刻指定し録音し直すには:オート・パンチ・イン・アウト」を参照してください。
21. CURSOR[◀], [▶]キー  
ページの移動を行います。移動が可能な方向のキーが点灯します。
22. [SEL]キー  
[PAN]ノブの機能を切り替えます。ディスプレイに現在選択中の機能が表示されます。
23. TRANSPORTキー  
再生、録音などのレコーダー操作をします。  
PLAY  
現在選択しているソングを再生します。  
[REC SELECT]キーで録音トラックに選択しているときは、[REC]キーを押した後、このキーを押すことにより、録音を開始します。  
録音や再生のレコーダー動作時は[PLAY]キーが点灯します。  
また再生中にこのキーを押すと音程を変化させずに1/2倍速再生になり、演奏のコピーなどに便利です。

トラック編集時のIn、Out、To、End時刻設定時に、このキーを押すとその時刻から約2秒間の音声再生されます。

## REC

このキーを押すと録音待機(キーが点滅)になります。録音待機状態にするには、いずれかのトラックの[REC SELECT]キーを押し、キーが点灯している必要があります。[PLAY]キーを押すとキーが点灯して録音を開始します。

## STOP

録音または再生を終了し、レコーダーを停止します。

停止中にこのキーを押すとソングの保存を行ない、そのソングの先頭に移動します。

REW( Rewind ): 早戻し

ソングの先頭に移動します。再生時に長押しすると、時刻をソングの前方に移動(早戻し)します。

FF( Fast Forward ): 早送り


再生時に長押しすると、時刻をソングの後方に移動(早送り)します。

## 2.4. [UNDO]キー

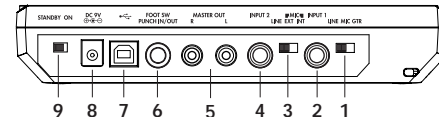
録音やトラック編集のやり直し(アンドゥ)、やり直しの取り消し(リドゥ)を行います。

録音やトラック編集を行った後に[UNDO]キーを押すと、それらを実行する前の状態に戻すことができます。

**note** この機能を使うためには、「SYSTEM」モードの“UNDO”ページ、“AutoUndo”を“On”にする必要があります。

 アンドゥは、次の録音またはトラック編集を行うまで保持されます。

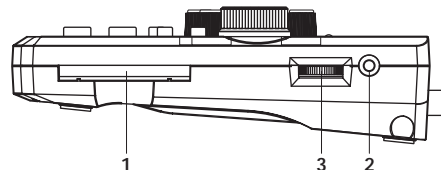
## 2. リア・パネル



1. [INPUT 1]スイッチ  
[INPUT 1]端子に接続する機材に合わせて、このスイッチを設定してください。  
GTR:ギター、ベース・ギターなどを接続するときに選択します。  
MIC:マイクを接続するときに選択します。  
LINE:ライン・レベルの機器(キーボードやエフェクターの出力など)を接続するときに選択します。
2. [INPUT 1]端子  
ギターやベース、キーボードなどを接続します。モノラル標準ジャックです。
3. [INPUT 2]スイッチ  
[INPUT 2]端子に接続する機材に合わせて、このスイッチを設定してください。  
(MIC)INT:本体内蔵マイクを使用するときに選択します。  
(MIC)EXT:[INPUT 2]端子をマイク入力レベルで使用するときを選択します。マイク入力に適しています。  
LINE:[INPUT 2]端子をライン・レベルで使用するときを選択します。ライン・レベルの機器に適しています。このとき、トップ・パネルにある[INPUT 2]マイク入力端子は使用できません。

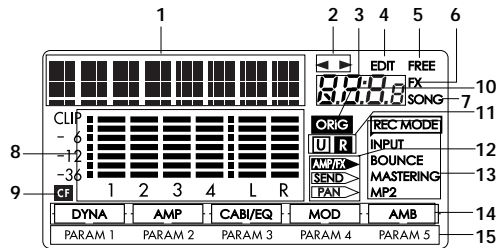
4. [INPUT2]端子  
ライン・レベルの機器(キーボードやエフェクターの出力など)を接続します。[INPUT1]端子と合わせてステレオ入力するのにも便利です。モノラル標準ジャックです。  
この端子を使用するとトップ・パネルにある[INPUT2]マイク入力端子は使用できません。
5. [MASTER OUT]端子  
オーディオ信号をステレオ出力します。外部モニター機器や録音機器に接続します。
6. [PUNCH IN/OUT]端子  
ペダル・スイッチ(別売:PS-1)を接続し、パンチ・イン/アウト録音を行います。
7. [USB]端子  
USBケーブルを使用してパソコンと接続します。( p.52)
8. [DC9V]端子  
付属のACアダプターを接続します。
9. 電源スイッチ  
電源のオン/スタンバイを切り替えます。

### 3. サイド・パネル



1. カード・スロット  
カード(コンパクト・フラッシュ)を差し込みます。
2. [PHONE]端子  
ヘッドホンを接続します。ステレオ・ミニ・ジャックです。
3. [PHONE LEVEL]ノブ  
ヘッドホンの音量を調整します。

## 4. ディスプレイ



1. ページ・パラメーター / ロケーション・カウンター表示  
現在の時刻やパラメーター情報が表示されます。
2. ページ・ガイド表示  
現在のページから[CURSOR]キーで移動できるページの方向を指示しています。
3. バリユー表示  
エディット値やページ、プログラム等の情報が表示されます。
4. エディット・アイコン  
ダイヤルによって値がエディット可能なときに点灯されます。
5. フリー・アイコン  
バリユー表示がカードの残り時間を示すときに表示されます。
6. Fx アイコン  
バリユー表示に、現在選択中のエフェクトの番号とそのエフェクトのチェーンを示すときに表示されます。

## 7. ソング・アイコン

バリユー表示に現在選択中のソング番号とそのソングのグレード(録音クオリティ)を示すときに表示されます。

## 8. レベル・メーター

各トラックの入出力レベル等を表示します。

## 9. カード・アクセス・アイコン

カードに書き込みや読み込みを行っているときに点灯します。



カードアクセス・アイコンが表示されているときは、絶対に電源をオフにしないでください。そのときに選んでいるソングだけでなく、カードに入っているデータやカード自体を破損してしまう可能性があります。

## 10. オリジナル・バリユー・アイコン

エフェクトのパラメーターが保存されている値と同じときに点灯します。パラメーターをエディットすると消灯します。

## 11. アンドゥ / リドゥ・アイコン

アンドゥ、リドゥが可能なときに点灯します。

## 12. [PAN] ノブ・アイコン

[PAN] ノブの現在の機能を表示します。

## 13. 録音モード・アイコン

バウンス録音のタイプ等を表示します。[MODE] ノブの「REC MODE」で選択します。  
INPUT: 入力を録音します。通常モードです。  
BOUNCE: 3トラック分の再生音と外部入力1つを1トラック、または2トラック分の再生音と外部入力2つを2トラックに録音するときに選択します。

MASTERING:4トラック分の再生音を、そのうちの2トラック、または1トラックにまとめて録音するときを選択します。  
MP2:4トラック分の再生音を、(上書きはしないで別の)2トラックのMP2ステレオ・ファイルに変換します。

#### 14. エフェクト・チェイン

各エフェクト・モジュールのオン/オフ等を表示します。


#### 15. エフェクト・パラメーター

エフェクト・ページの各エフェクト・モジュールで、パラメーターが存在するものが点灯し、[PAN]ノブでのエディットができます。また現在エディット中のものが点滅します。



## 接続

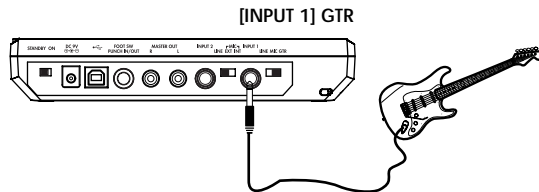
図はD4の基本的な接続例です。必要に応じて機器などを自分のシステムに置き換えて、接続してください。

 各接続は、必ず電源を切った状態で行ってください。

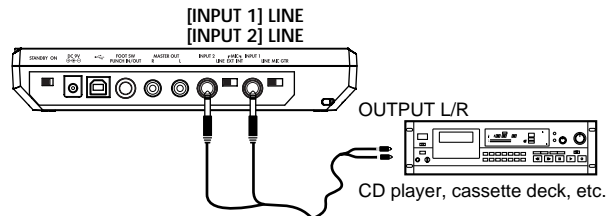
### 1. 入力

[INPUT 1]、[INPUT 2]スイッチを使用する入力機器に合わせて切り替えます。( p.11 )

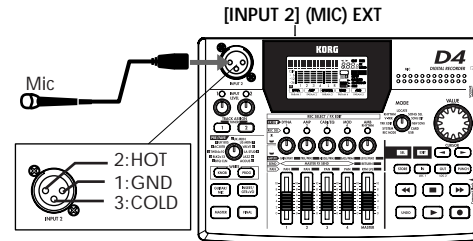
ギターの接続



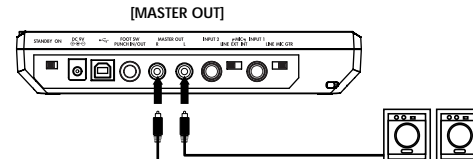
ラインレベル機器の接続



マイク( XLR 端子 )の接続



### 2. 出力



パワード・モニターなど

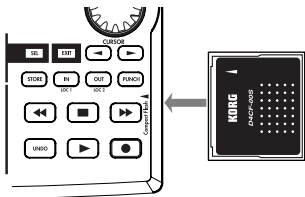
## カードの入れ方 / 交換

D4でレコーディングを行うためには、コンパクトフラッシュ(本書内では「カード」と記述します。)が必要です。

### 1. カードの挿入

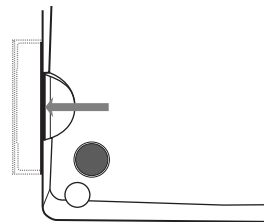
ラベル部を上にして挿入してください。カードを挿入するときは、カード・スロットの奥までしっかり差し込んでください。


 カードの挿入する向きに注意してください。




### 2. カードの取り出し

裏側のくぼみに指をひっかけ手前に引いて抜いてください。



 絶対に、電源がオンの状態でカードの抜き差しをしないでください。カードが破損する恐れがあります。

 無理に抜き差しするとカードを破損する恐れがあります。

#### カードについて

D4は、容量が16M～2Gバイトのコンパクトフラッシュに対応しています。それ以外のコンパクトフラッシュをご使用になりますと、本体が動作しなくなる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

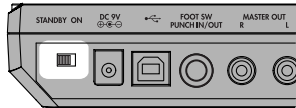
#### 取り扱い上の注意

カードを折り曲げたり、強い衝撃や高熱を加えたりしないでください。

## 電源オン/スタンバイ


### 1. 電源準備

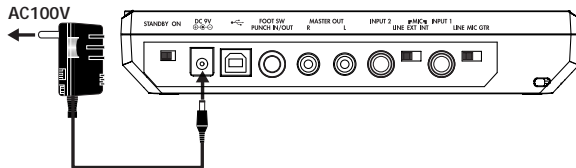
電源の準備を行うときは[POWER]スイッチがSTANBY側になっていることを確認してください。



### ACアダプターの接続

付属のACアダプターのプラグを[DC9V]端子にしっかりと接続します。接続後、ACアダプターをコンセントに差し込みます。

 付属のACアダプター以外は絶対に使用しないでください。



### 2. 電源オン

D4と接続している各機器の電源を入れます。

[MASTER]フェーダーを0まで下げます。

外部の接続機器のボリュームも、最小にしておいてください。

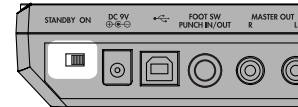
外部入力機器の電源をオンにします。

D4へ音声を送るキーボードなどの外部入力機器の電源をオンにします。

D4の電源をオンにします。

[POWER]スイッチをオンにします。

**note** ソングは前回電源を切ったときのものが選ばれます。



ディスプレイに起動画面が表示されます。


**note** 電源をオンにしても、起動画面が表示されない場合は、以下の点を確認してください。

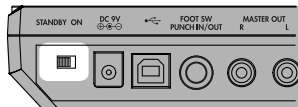
- ・ ACアダプターの接続、コンパクトフラッシュの向き。


モニター機器などの外部出力機器の電源をオンにします。


### 3. 電源を切る

ソングの再生や録音など、作業がすべて終了したことを確認して、電源オンと逆の手順で、電源を切ってください。

 終了する前に必ず[STOP]キーを押してソングをカードに保存してください。



 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切ってください。

 絶対にカードアクセス・アイコンが表示されているときに電源をオフにしないでください。そのときに選ばれているソングだけでなく、カードに入っているソング、またはコンパクトフラッシュ自体を破損してしまう可能性があります。

## デモ・ソングを聞く

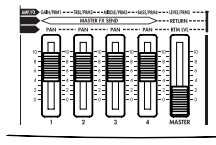
付属のカードには、デモ・ソングが収録されています。これらのソングを聞いてみましょう。

D4にヘッドホンまたはモニター・アンプを接続します。(

p.15)

D4の電源をオンします。( p.17)

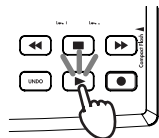
D4の[TRACK]フェーダーを7、[MASTER]フェーダーを0にします。



再生するソングを選びます。

( p.28: Step 2「2.別のソングを選択する」)

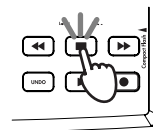
[PLAY]キーを押して、再生を開始します。



[MASTER]フェーダーをゆっくり上げ、音量レベルを調整します。

ヘッドホンを使用しているときは、[MASTER]フェーダーを6くらいまであげたら、[PHONE LEVEL]ツマミで調整します。

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。



## デモ・ソング・リスト

### “BOA BLUES”

Written and performed by Rob Math

© 2004 KORG Inc. —all rights reserved.

### Setting

	Tr1	Tr2	Tr3	Tr4
PAN	L5	R25	Center	Center
FADER	85	85	85	85
FINAL EFFECT	P63: Room_RV			

# クイック・スタート

D4の簡単な操作方法を説明します。

まずは、ギターを接続し1トラックに演奏を録音し、録音した音を再生して確認するところまでを説明します。

## 1. 準備

### 1 カードを入れます。

カード(コンパクトフラッシュ)をカード・スロットに入れてください。( p.16 )

新しいカードを使用するときは、電源オン後にフォーマットを行ってください。( p.55 )

**note** 付属カードのデータ(デモソング、エフェクト・データ)を残しておきたいときは、バックアップしてからフォーマットしてください。

### 2 ギターを接続します。

ギターにシールド・コード(モノラル標準タイプ)を接続します。ギターに接続したシールド・コードの片側をD4の[INPUT1]端子に接続します。D4の[INPUT1]スイッチをGTRに合わせます。

### 3 ヘッドホンを接続します。

お手持ちのヘッドホンをD4の[PHONE]端子に接続します。[PHONE LEVEL]ツマミは0にします。

**note** アンプやオーディオ機器を接続して、ご使用になるときは p.15をお読みください。

## 2. 電源オン

### 1 ACアダプターを接続します。

付属のACアダプターを[DC9V]端子に接続します。

### 2 [MASTER]フェーダーを「0」にします。

D4の[MASTER]フェーダーを下げます。

### 3 電源をオンにします。

D4のリア・パネルにある[POWER]スイッチをオンにするとディスプレイに起動画面が表示されます。

### 3. 新しいソングを作る

- 1 **[MODE]ノブを「NEW SONG」に合わせます。**

**note** カードにソングが録音されていないときは、自動的に“ MakeNew! ”と表示されます。

- 2 **ソング・グレードを決めます。**

“ SngGrade ”と表示されます。  
ここで、新しく作るソングのグレード(録音クオリティ)をダイヤルで選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

- 3 **新しいソングが作成されます。**

“ NEW SONG ”という名前のソングが作成されます。

- 4 **[EXIT]キーを押します。**

プレイ・モードになります。

### 4. 入力をアサインする

- 1 **TRACK ASSIGN[1]キーを押します。**  
押したキーが点灯します。

- 2 **録音トラックを選択します。**

自動的にトラック 1 が録音トラックとして選択されTRACK ASSIGN[1]キーとREC SELECT[1]LEDが点灯します。トラック1以外のトラックを録音トラックとして選択するとき、そのトラックにある[PAN]ノブを押して選択します。

- 3 **入力レベルを確認します。**

LEDの点灯を確認しながら、INPUT LEVEL[1]ノブを調整します。LEDが赤くつかない範囲で、レベルが最大になるように設定します。

- 4 **音を確認します。**

[TRACK1]フェーダーを、レベル・メーター[1]を見ながら少しずつ上げ、音が鳴るか確認します。モニター音量は[MASTER]フェーダーと[PHONE]ノブで調整します。

## 5. エフェクトを選択する

- 1** **[GUITAR/MIC]キーを押します。**  
ギター/マイク用のエフェクトが表示されます。
- 2** **[VALUE]ダイヤルでエフェクト・プログラムを選択します。**  
ギターを弾きながら音を確認します。
- 3** **[PAN]ノブを押し、エディットするエフェクト・モジュールを選びます。**  
選択したエフェクトのチェーンに対応する[PAN]ノブを押し、[VALUE]ダイヤルを回すと、そのエフェクト・モジュールを選択することができます。各パラメーターの値は[PAN]ノブを回すことで変更できます。
- 4** **[EXIT]キーを押します。**  
プレイ・モードに戻ります。

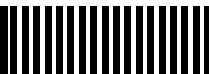
## 6. 録音する

- 1** **録音レベルを設定します。**  
[TRACK1]フェーダーで録音レベルを調整します。レベル・メーター[1]を見ながら少しずつ上げ、CLIPまで行かない範囲で、レベルが最大になるように設定します。モニター音量は[MASTER]フェーダーと[PHONE]ノブで調整します。
- 2** **[REC]キーを押します。**  
[REC]キーを押し、録音待機状態にします。[REC]キーが点滅します。
- 3** **[PLAY]キーを押します。**  
演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押します。録音が始まりましたら、演奏を開始してください。録音中は[REC]キーと[PLAY]キーが点灯します。
- 4** **[STOP]キーを押します。**  
演奏が終了したら、[STOP]キーを押します。録音が停止して[REC]キーと[PLAY]キーが消灯します。



## 7. 再生する

- 1 [REW]キーを押します。**  
ソングの先頭にカウンターの時刻を移動します。
- 2 録音トラックを解除します。**  
「4. 録音する」で指定した録音トラックの番号に[REC SELECT]LEDが点灯している場合は、そのトラックの[REC SELECT]キーを押して、LEDを消します。
- 3 [PLAY]キーを押します。**  
再生を開始します。再生中は[PLAY]キーが点灯します。  
音量は[MASTER]フェーダーで調整します。
- 4 [STOP]キーを押します。**  
再生を終了するときは、[STOP]キーを押します。再生が停止し[PLAY]キーが消灯します。再度、再生する場合は、手順1～4を繰り返してください。



## Step 1 基本操作

ここではD4の基本となる操作方法について説明します。

### 1. モードの選択

通常、電源を立ち上げたときの状態は再生や録音を行うことができるプレイ・モードになります。この他に、[MODE]ノブで選択できる機能ごとに分かれた11のモードと、キーに割り当てられたエフェクト、エフェクト・ライト、チューナー、パンチ・レックの4つのサブ・モードがあります。

サブ・モードはそれぞれのキーを押すと、どのモードからでも選択することができます。サブ・モード選択時に[EXIT]キーを押すと、[MODE]ノブで選択しているモードに戻ります。

#### プレイ・モード

ソングの再生や録音を行うことができます。ディスプレイにはカウンターを表示しています。

#### [MODE]ノブで選択できるモード

[MODE]ノブを回しモードを選択すると、そのモードに入ります。サブ・モード選択時にノブを回すと、サブ・モードを出てモード選択になります。( p.56 )

REC MODE: レック・モード

バウンス、ステレオMP2コンパートなど録音のモードを設定します。

SYSTEM: システム

レコーダーの基本設定を行います。

TRK EDIT: トラック・エディット

コピー、消去などトラックの編集を行います。

V-TRK: バーチャル・トラック

バーチャル・トラックを選択します。

RHYTHM: リズム

テンポ設定、リズム・ガイド(メトロノーム音)選択などを行います。

LOCATE: ロケート

ソング内の時刻移動を行うとき、このモードを選択します。

SONG SEL: ソング・セレクト

別のソングを選ぶとき、このモードを選択します。

SONG EDIT: ソング・エディット

ネーム、コピー、削除などソングの編集を行います。

NEW SONG: ニュー・ソング

新しいソングを作るとき、このモードを選択します。

CARD: カード

カード関連の操作を行います。

USB: USB

USBによるパソコンへのデータ転送などを行うとき、このモードを選択します。

#### サブ・モード

エフェクト

FX[GUITAR/MIC]、[INSERT/GTR+VO]、[MASTER]、[FINAL]のいずれかを押したとき、このモードに入ります。エフェクトの選択、エディットなどをこのモードで行います。選択して点灯したキーにより、エフェクトの挿入位置および選択できるエフェクトの種類が変わります。

## ライト

FX WRITE[KNOB]または[PROG]キーを押したとき、このモードに入ります。[KNOB]ではフェイバリット・ノブに自分で選んだエフェクトを登録します。[PROG]ではエフェクトのリネームおよび本体への保存を行います。

## チューナー

入力チューニングを行うとき、TRACK ASSIGN[1]キーと[2]キーを同時に押します。測定対象([INPUT1]か[INPUT2]端子)はこのモードに入った後、TRACK ASSIGN[1]キー([INPUT1]端子)か[2]キー([INPUT2]端子)で選択します。

## パンチ・レック

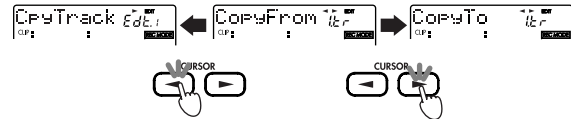
オート・パンチ・レックを行うとき、このモードを選択します。[INC(LOC1)]キーに登録した時刻から[OUT(LOC2)]キーに登録した時刻までオート・パンチ録音ができます。

## 2. パラメーターの選択と設定

### パラメーターの選択

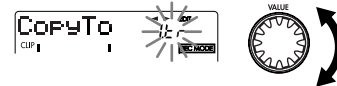
[MODE]ノブでモードを選択した後、CURSOR[◀][▶]キーを使って、エディットするパラメーターのページに移動します。

それぞれのページは、ページ・ガイド表示に指示されている方向に存在します。その方向にCURSOR[◀][▶]キーを押すとページに移動します。



### パラメーター値の設定

パラメーターの値が変更できるページを表示すると、バリュー表示が点滅して、エディット・アイコンが点灯します。そこでダイヤルを回すことによって、パラメーターの値が変更できます。




### [PAN]ノブを使ったパラメーターの選択 / 設定

[PAN]ノブを使って直接パラメーターをエディットすることができます。



[PAN]ノブの機能は[SEL]キーで切り替えます。現在どの機能として働いているかはディスプレイにアイコンで表示されます。

AMP/FX: FX[GUITAR+MIC]、[INSERT/GTR+VO]、[MASTER]、[FINAL]キーを押したとき、[PAN]ノブはトラック1から順にエフェクト・パラメーター1～5として機能します。

SEND:[SEL]キーを押してSENDを選択すると、([MASTER]キーが点灯しているとき)マスター・エフェクトのSEND/リターンとして機能します。

 [PAN]ノブをそれぞれのエディットに使った場合、各トラックの現在の定位と[PAN]ノブの位置は一致しくなくなります。

### 編集の取り消し(アンドゥ / リドゥ)

トラック編集を実行後にアンドゥを行うと、それらを実行する前の状態に戻すことができます。アンドゥ・アイコン“”が表示されているときに、[UNDO]キーを押すとアンドゥが実行されます。アンドゥ実行後、リドゥ・アイコン“”が点灯し、同様の操作でリドゥが行われ、アンドゥ実行前の状態に戻すことができます。

**note** この機能を使うためには、SYSTEMモードの“UndoSys”ページの“AutoUndo”を“On”にする必要があります。( p.57)

 アンドゥは、次の録音またはトラックの編集を行うまで保持されます。

## 3. チューニングをする

D4はチューナー機能を内蔵しています。[INPUT1]または[INPUT2]端子に接続した機器や、内蔵マイクを使用してのチューニングを行うことができます。

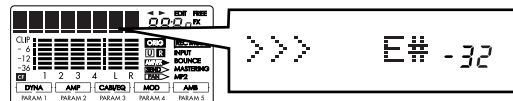
### ギターをチューニングするには

[INPUT1]端子にギターを接続します。  
[INPUT1]スイッチをGTRに合わせます。

チューナー・モードに入ります。  
TRACK ASSIGN[1]キーと[2]キーを同時に押してください。  
入力を確認します。  
[INPUT1]端子のLEDが点滅します。

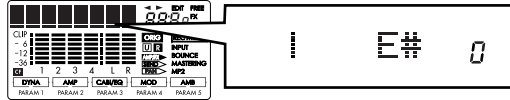
**note** 入力レベルが小さいときは[INPUT LEVEL[1]ノブで調整してください。

チューニングをします。  
[INPUT1]端子にギターが接続されていることを確認し、ギターの弦を弾きます。ディスプレイの文字表記部分がチューニング・メーターとなり、音名が表示されます。



ディスプレイに表示されるセント単位の差の値とメーターを参考にして、弦をチューニングします。  
基準ピッチ周波数は、A=440Hzです。

チューニングが合っているとき



**note** チューニング中の音を消音するには、[MASTER]フェーダーを0にします。

チューナー・モードを終了します。

[EXIT]キーを押して、チューナー・モードを終了します。

## アコースティック・ギターをチューニングするには

内蔵マイクを使ってアコースティック・ギターのチューニングを行います。

内蔵マイクを選択します。

[INPUT 2]スイッチを(MIC)INTに合わせます。

チューナー・モードに入ります。

TRACK ASSIGN[1]キーと[2]キーを同時に押してください。

入力を選択します。

TRACK ASSIGN[2]キーを押してください。[INPUT 2]端子が選択されLEDが点滅します。

**note** 入力レベルが小さいときは、INPUT LEVEL[2]ノブで調整してください。

チューニングをします。

チューナー・モードを終了します。

[EXIT]キーを押して、チューナー・モードを終了します。

## Step 2 ソングを作る / 選ぶ

### 1. 新しいソングを作る

新しく録音を開始するために、まず新規ソングを作成します。


[MODE]ノブで「NEW SONG」を選択します。

ソング・グレードを選択します。

ディスプレイに“ SngGrade ”と表示されます。


録音時間に合わせてソング・グレード(録音クオリティ)を[VALUE]ダイヤルで選択します。

Eco(Economy)	時間優先。長時間録音する場合に選択します。
Std(Standard)	標準。通常はこのグレードを選択します。
Hiq(High Quality)	音質優先。高音質で録音するときに選択します。録音できる時間が短くなります。

 ここで選択したソング・グレードは、ソング作成後は変更することはできません。

ソングを作成します。

ダイヤルでソング・グレードを選んだ後、CURSOR[▶]キーを押すと最後のソング番号に、“ NEW SONG ”という名前のソングが作成されます。

 **note** ソングの作成を中止するときは、[EXIT]キーを押してください。

### 2. 別のソングを選択する

次の番号のソングを選択するには

[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押すと、次の番号のソングの先頭に移動します。

前の番号のソングを選択するには


[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、前の番号のソングの先頭に移動します。

離れた番号のソングを選択するには

[MODE]ノブで「SONG SEL」モードを選択します。現在選択中のソング名とソング番号が表示されます。

[VALUE]ダイヤルでソングを選択します。

CURSOR[▶]キーを押す。

 ソングを切り替えた場合、各トラックの音量レベルは切り替えたときのフェーダー状態のレベルになります。フェーダーの状態によっては、大きな音量で再生されますので注意してください。

## 3. ソングの名前を変更する

新しく作成したソングは、“NEW SONG”という名前になります。他のソングと区別がつくように、名前を変更することをおすすめします。ソング名は、最大で16文字までつけることができます。

ソング名に使用できる文字

(Space), A...Z, a...z, 0...9, @, +, -,  
!, #, \$, %, ^, &, (, ), {, }, \_ , `

### ソングの名前を変更するには

名前を変更するソングを選びます。

「2.別のソングを選択する」

[MODE]ノブで「SONG EDIT」モードを選択します。

[VALUE]ダイヤルで“NameSong”を選択します。

CURSOR[▶]キーを押すと、ソング名変更ページになります。変更できる文字が点滅します。

ダイヤルを使ってエディットします。

ダイヤルを回すと使用できる文字に次々と変更されます。変更する文字を移動するときには、CURSOR[◀][▶]キーで行います。

名前の入力が終わったら、[STORE]キーを押します。

“NameOK?”と表示されますので、“Yes”をダイヤルで選択して、CURSOR[▶]キーを押してください。“No”を選択すると、元の名前に戻ります。

## Step 3 録音

### 1. 録音方法

D4の録音方法を説明します。

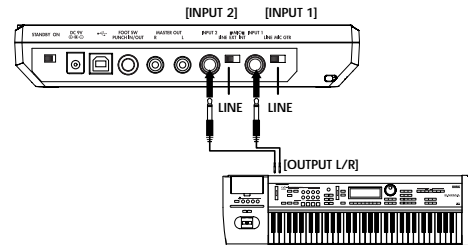
基本的な録音については「クイック・スタート」を参照してください。

#### 2つのトラックに録音するには

ここでは、ステレオ入力を使用して2つのトラックを同時に録音する方法について説明します。

入力機器を接続します。

D4の[MASTER]フェーダーを下げて、[INPUT 1]、[INPUT 2]スイッチを共にLINEに合わせて、キーボード等を[INPUT 1]、[INPUT 2]端子に接続します。



2つの録音トラックを指定します。  
TRACK ASSIGN[1]キーを押すと、押したキーが点灯します。  
[PAN]ノブを押して、録音トラックを選択します。同様に  
TRACK ASSIGN[2]キーを押して、もう1つの録音トラックを  
選択します。

**note** 各TRACK ASSIGNキーを長押しすると現在指定されているトラック  
のREC SELECT LEDが点灯します。

**note** リズムを聞きながら録音することもできます。( p.42 )

**note** エフェクト・モードのときは、[EXIT]キーを押してプレイ・モードに戻って  
から録音トラックの指定をしてください。また[GUITAR/MIC]キーが点  
灯しているときは、同時録音可能トラックは1トラックになります。

入力レベルを確認します。

INPUT LEVELのLEDの点灯を確認しながら入力機器の音を出し、  
INPUT LEVEL[1]ノブを調整します。LEDが点灯しない  
範囲で、レベルが最大になるように設定します。同様にINPUT  
LEVEL[2]ノブを調整します。

**note** 入力機器にエフェクトをかけることもできます。( p.37 )

**note** ここで入力されている音を確認するときは、[TRACK]フェーダーと  
[MASTER]フェーダーを6ぐらいまであげます。

録音レベルを設定します。

[TRACK]フェーダーで録音レベルを調整します。レベル・メー  
ターを見ながら少しずつ上げ、CLIPまで行かない範囲で、レベ  
ルが最大になるように設定します。モニター音量は[MASTER]  
フェーダーと[PHONE LEVEL]ノブで調整します。

録音を開始する位置に現在時刻を移動します。

移動の必要がある場合は、[MODE]ノブで「LOCATE」モードを  
選択してください。

録音するトラックを確認します。

REC SELECT LEDが点灯しているトラック番号を確認しま  
す。点灯していなければ に戻ってください。

[REC]キーを押し、録音待機状態にします。

[REC]キーが点滅します。

パリュウ表示に録音可能時間が表示されます。

[PLAY]キーを押し、録音をスタートします。

演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押します。録音がスター  
トしたら、演奏を開始してください。録音中は[REC]キーと  
[PLAY]キーが点灯します。

[STOP]キーを押し、録音をストップします。

演奏が終了したら、[STOP]キーを押します。録音が停止して  
[REC]キーと[PLAY]キーが消灯します。

## 2. 録音を追加する

パーチャル・トラックを使用して録音するには

D4は4トラック・レコーダーですが、各トラックにはそれぞれ8つ(A  
~H)のパーチャル・トラックがあります。その中から1つを選択して  
録音し、パーチャル・トラックを切り替えながら使用することで、32  
トラックのマルチレコーダーとして使うことができます。

録音するトラックのパーチャル・トラックを選びます。

[MODE]ノブで「V-TRK」モードを選択します。CURSOR  
[◀]、[▶]キーでトラック番号を選び、[VALUE]ダイヤルでパー  
チャル・トラックを選択します

入力機器の録音レベルを調整し、録音します。

「1. 録音方法」 ~ を参照してください。



## 再生音を聞きながら別のトラックに録音するには: オーバー・ダビング

すでに録音したトラックの再生音を聞きながら、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。ギターで、録音したバック音を聞きながら、後からリードを弾く場合などに使用します。

録音するトラックを選びます。

TRACK ASSIGN[1]または[2]キーを押すと、押したキーが点灯します。[PAN]ノブを押して、録音トラックを選択します。再生するトラックの[TRACK]フェーダーを上げます。

入力機器の録音レベルを調整し[PLAY]キーを押します。すでに録音してあるトラックの音を聞きながら、録音するときと同じ状況で、練習することができます。入力機器のレベルを調整し、演奏の練習や思い通りのフレーズが完成したら、録音を開始します。

**note** 入力音が聞こえないときは「SYSTEM」モード、“MixerSys”でCURSOR[▶]キーを押して“AutoIn”を“Off”にします。( p.57 )

録音をスタートします。

[REC]キーを押します。準備ができたら[PLAY]キーを押して録音を開始します。

**note** 時刻を移動する必要がある場合は、「LOCATE」モードを選択します。

## トラックの一部分を録音し直すには: 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場合、ソングの先頭から録音せずに、そのトラックの一部分だけを録音しなおすことができます。

**note** パンチ・インとは、ソングを再生状態から録音状態に切り替えることをいい、パンチ・アウトとは、逆に録音状態から再生状態に切り替えることをいいます。

入力機器の録音レベルを調整します。

「1. 録音方法」 ~ を参照してください。

モニター出力を「自動切り替え」に設定します。

[MODE]ノブで「SYSTEM」モード、[VALUE]ダイヤルで“MixerSys”を選択します。CURSOR[▶]キーを押して、[VALUE]ダイヤルで“AutoIn”を“On”にします。

**note** “AutoIn”が“Off”のときは常に録音するトラックの入力音が聞こえます。“On”にすると再生中はそのトラックに録音されている音が再生され、録音中は自動的に割り当てた入力音に切り替わります。( p.57 )

[MODE]ノブを回して「LOCATE」モードに戻ります。

録音する時刻の少し前に現在の時刻を移動します。( p.35 )

ペダル・スイッチ(別売り:PS-1)を[PUNCH IN/OUT]端子に接続します。

**note** ペダル・スイッチがないときは手動で行いますので、に進んでください。

[PLAY]キーを押して、再生します。

この状態では、録音先のトラックの再生音だけが聞こえます。

録音をスタートする時刻でペダル・スイッチを押します。  
録音が始まります(マニュアル・パンチ・イン)。このとき外部入力音が聞こえるようになります。

**note** ペダル・スイッチがないときは、録音をスタートする時刻で[REC]キーを押します。

録音をストップする時刻でペダル・スイッチを押します。  
録音が終了し、再生に切り替わります(マニュアル・パンチ・アウト)。このときトラックの再生音が聞こえるようになります。

**note** ペダル・スイッチがないときは、録音をストップする時刻で[REC]キーを押します。

[STOP]キーを押して、停止します。

**note** [UNDO]キーを押すと録音前の状態に戻すことができます。( p.26)

### トラックの一部を時刻指定し録音し直すには:オート・パンチ・イン・アウト

ギターなど両手を使う楽器の演奏を録音する場合、録音時にキーを操作することなく、パンチ・イン・アウトの操作が実行できます。

録音を開始する時刻を設定します。

[MODE]ノブで「LOCATE」モードを選択し、再生/停止で移動するか、またはCURSOR[▶]キーでカウンター表示を点滅させ [VALUE]ダイヤルを使って録音を開始する時刻に移動します。[STORE]キーを押すとキーが点灯します。この状態で[IN(LOC1)]キーを押すと、現在の時刻が録音開始(パンチ・イン)時刻として設定されます。

録音を終了する時刻を設定します。

同じように録音を終了する時刻に移動します。[STORE]キーを押すとキーが点灯します。この状態で[OUT(LOC2)]キーを押

すと、現在の時刻が録音終了(パンチ・アウト)時刻として設定されます。

[PUNCH]キーを押します。

キーが点灯するとオート・パンチ・イン・アウト機能がオンになります。このときディスプレイに“ RollTime ”と表示されます。[VALUE]ダイヤルでロール・タイム(録音開始前に再生を行う時間。小節単位)を設定します。録音スタート直後から録音開始する場合は“ 0 ”、待機時間が必要な場合は“ 2 ”くらいに設定すると良いでしょう。

[REC]キーを押して録音スタンバイ状態にします。

[PLAY]キーを押して録音を開始します。

演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押して録音を開始します。パンチ・イン時刻からロール・タイムで設定した小節分だけ、戻ったところから再生が開始し、パンチ・イン時刻になると自動的に録音状態に切り替わります。そしてパンチ・アウト時刻を過ぎると再生状態に戻ります。

[STOP]キーを押して、停止します。

**note** [UNDO]キーを押すと録音前の状態に戻すことができます。( p.26)

## 3. 複数のトラックをまとめる

複数のトラックの演奏データを1つか2つのトラックにまとめて録音します。このとき、まとめたトラックの演奏データも残すことができます。再生したいトラックが4トラックに収まらない場合などに使用します。

### 1 ~ 4トラックを2トラックにまとめて録音するには: マスタリング

「REC MODE」モードを選択します。

[MODE]ノブで「REC MODE」モードを選択します。[VALUE]ダイヤルで「Mastring」を選択します。

[EXIT]キーを押してプレイモードに戻ります。

録音するトラックを選択します。

[PAN]ノブを押して、録音するトラック(1、2)のREC SELECT LEDを点灯させます。

再生トラックの定位を調整します。

[PLAY]キーを押して再生し、トラック1 ~ 4のステレオ定位を調整します。

**note** 録音先のトラックが1つの場合、バウンス先のトラックが1、3ならば右に、2、4ならば左に設定します。そのとき、モニター音も片側定位に振られてしまいます。“AutoPan”を“On”にして使用すると、バウンス元のトラックの定位をバウンス先に合わせて自動で設定する他に、モニター音もセンター定位に自動で設定されます。録音トラックが2つの場合、設定は適用されません。録音トラックが奇数トラックならL、偶数トラックならRに設定してください。( p.57)

現在時刻をソングの先頭に移動します。

再生、録音レベルを調整します。

再生レベルは各トラックフェーダーで、録音レベルはマスターフェーダーで調整します。

録音を開始します。

[REC]キーを押し、録音待機状態にします。[PLAY]キーを押して録音を開始します。

録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。

### 3つのトラックと外部入力音1つを1トラックにまとめて録音するには: バウンス

「REC MODE」モードを選択します。

[MODE]ノブで「REC MODE」モードを選択します。[VALUE]ダイヤルで「Bounce」を選択します。

[EXIT]キーを押してプレイモードに戻ります。

録音するトラックを選択します。

[PAN]ノブを押して、録音するトラック(1)のREC SELECT LEDを点灯させます。

録音を開始します。

「1 ~ 4トラックを2トラックにまとめて録音するには: マスタリング」の ~ を参照してください。録音時に演奏してください。

## Step 4 再生

D4の基本的な再生の方法を説明します。

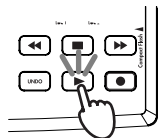
### 1. 再生する

再生するソングを選び、時刻を移動します。

ソングの選択は[MODE]ノブで「SONG SEL」モードを選んで行います。時刻の移動は[MODE]ノブで「LOCATE」モードを選び、CURSOR[▶]キーでカウンター表示を点滅させ[VALUE]ダイヤルで設定します。

再生をスタートします。

[PLAY]キーを押します。キーが点灯し、カウンターが動き出します。各トラックの音量は[TRACK]フェーダーで調整します。ソング全体の音量は[MASTER]フェーダーで調整します。



再生をストップします。

[STOP]キーを押します。キーが消灯します。

### 2 倍速再生

再生中に[FF]キーを押し続けると、2倍速で再生します。

再生中に[REW]キーを押し続けると、2倍速で逆再生します。

### 1/2 倍速再生

再生中に[PLAY]キーを押し続けると、1/2倍速の再生となります。

### 2. その他の再生

前述で説明した再生の他に、次のような再生が行えます。それぞれのページを参照してください。

- ・再生する音声のレベルや定位を調整します。( p.36)
- ・再生する音声にエフェクトをかけます。( p.37)
- ・再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします。( p.42)

## Step 5 時刻の表示と移動

ソング内での時刻を移動する方法を説明します。

### 1. カウンター表示を切り替える

プレイ・モードで表示するカウンターの表示形式を用途によって、切り替えることができます。

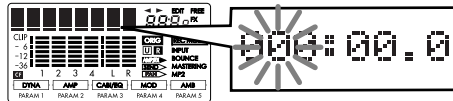
以下の2種類の形式が選択可能です。

- :●●.●● と分秒 “分”：“秒”。“1秒/1000”
- 1.1.●● と分秒 “小節”：“拍子”。“1拍/96”

「LOCATE」モードでダイヤルを回すことで、表示形式を切り替えることができます。( p.62 )

### 2. 現在時刻を移動する

「LOCATE」モードで、CURSOR[▶]キーを押します。  
カウンターを表示している状態でCURSOR[▶]キーを押すと、カウンター表示が点滅します。



ダイヤルで時刻を変更します。  
その状態でダイヤルを回して移動します。移動する量(単位)を調整するにはCURSOR[◀][▶]キーを押して、点滅する単位を変えます。右に移動すると画面が切り替わり細かい単位で移動します。

**note** “LocMoni”( p.57 )を“ On ”に設定すると、音を聞きながらの時刻の移動をすることができます。

[EXIT]キーを押すと、プレイ・モードに戻ります。  
[EXIT]キーを押すと、最初のカウンター表示に戻ります。  
また、ソングの途中から先頭に移動するには、[REW]キーを押します。

### 3. ロケート・ポイントで時刻を移動する

特定の時刻をロケート・ポイントに登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動することができます。また、この時刻はオート・パンチ・イン・アウト録音や、トラック編集のためにも使われます。

**note** ロケート・ポイントを使っての移動は、ソング再生中でも実行することができます。

#### IN、OUTへの登録方法

登録する時刻に移動します。

[STORE]キーを押します。

キーが点灯します。

登録するキー( [IN(LOC1)]キーまたは[OUT(LOC2)]キー )を押します。

そのキーに現在の時刻が登録されます。登録するとその時刻が一定時間表示され、[STORE]キーが消灯します。

**note** 再生中に 、 の操作をすることで登録することもできます。

**note** 登録したロケート・ポイントをソングに保存するには[STOP]キーを押してソングの保存を行ってください。ソングの保存をしないで電源をオフにすると、登録したポイントは保存されません。

## IN、OUT に登録した時刻に移動するには

[IN(LOC1)]キーまたは[OUT(LOC2)]キーを押します。押すとその時刻に移動します。

## InTime、OutTime への設定方法

トラック編集時に使用するInTime、OutTimeはそれぞれの時刻をあらかじめ「IN、OUTへの登録方法」で各キーに登録しておきます。この登録時刻に関係なく、任意の時刻を設定する場合は、トラック編集時に各キーが点灯したときにそのキーを押すと、そのロケット・ポイントの時刻表示に変わります。現在位置の移動と同様にCURSOR [◀]、[▶]キーで変更したいカウンター表示を点滅させ、[VALUE]ダイヤルを回して時刻を設定することができます。

**note** このとき[PLAY]キーを押すと選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。



ここで変更した時刻は選択したロケット・ポイントには反映されません。

**note** トラック編集時のTo Time、End Timeを変更する場合は、パラメータの設定時に[PUNCH]キーを押してください。

## Step 6 ミキサーの調整

各トラックごとに入力・録音 / 再生時の音量や音質、定位などをミキサーで調整し、全体として最も効果的なサウンドに仕上げます。

### 1. ミキサー・パラメーターの選択

#### レベル(音量)、パン(定位)の調整

レベルは [TRACK1] ~ [TRACK4]、[MASTER]フェーダーで調整します。パンは[PAN]ノブで調整します。レコーダーが停止状態でカウンターを表示しているときにノブを動かすと、そのときの値が一定時間表示されます。

## Step 7 エフェクトを使う

D4は93種類のエフェクトを搭載しています。それらを組み合わせで構成された100のプリセットと100のユーザーのエフェクト・プログラムを内蔵しています。プリセットには、プロのミュージシャンやスタジオ・エンジニアなどが作成したエフェクト・プログラムが収められています。ユーザーには、プリセットを元に独自にエディットしたエフェクト・プログラムを保存することができます。エフェクト・プログラムには、ギター/マイク・エフェクト、インサート/ギター+ボーカル・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトの4種のエフェクト・タイプがあります。

### 1. エフェクトを使う

#### ギター/マイク・エフェクトを使用するには

このエフェクトはギター、ベース・ギター、マイクなどモノラルの入力音にエフェクトをかける場合に使用します。

ギター(INPUT1)かマイク(INPUT2)を接続して、録音するトラックを選択します。

接続した入力[TRACK ASSIGN]キー([1]か[2])を押すと、押したキーが点灯するので、[PAN]ノブを押して録音トラックを決めてください。録音するトラックのREC SELECT LEDが点灯していることを確認してください。[INPUT1]、[INPUT2]スイッチの設定は「リア・パネル」を参照してください。

ギター/マイク・エフェクトを選択します。

FX[GUITAR/MIC]キーを押して、キーを点灯させます。

**note** エフェクトをオフにするときは、キーを長押ししてください。

エフェクト・プログラムを選択します。

[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選択します。

録音レベルを調整して、録音してください。

「録音方法」を参照してください。



[GUITAR/MIC]キーが点灯しているときは、録音トラックは1つしか選ぶことができません。



内蔵マイクを使用する場合は、ハウリングをおこさないように注意してレベルを調整してください。

#### インサート/ギター+ボーカル・エフェクトを使用するには

このエフェクトは、ライン入力などステレオ入力音や、ギターを弾きながら歌うときにエフェクトをかける場合に使用します。

入力機器を接続して、録音するトラックを決めます。

接続した入力の[TRACK ASSIGN]キー([1]か[2])を押すと、押したキーが点灯するので、[PAN]ノブを押して録音トラックを決めてください。録音するトラックのREC SELECT LEDが点灯していることを確認してください。[INPUT1]、[INPUT2]スイッチの設定は「リア・パネル」を参照してください。

インサート/ギター+ボーカル・エフェクトを選択します。

FX[INSERT/GTR+VO]キーを押して、キーを点灯させます。



エフェクトをオフにするときは、キーを長押ししてください。

エフェクト・プログラムを選んで、録音してください。

「ギター/マイク・エフェクトを使用するには」の操作、を参照してください。

## マスター・エフェクトを使用するには

マスター・エフェクトは、1系統内蔵していて、再生時のトラックにかける場合に使用します。各トラックのセンド・レベル“ Send ”でエフェクトがかかる深さを調整します。主に空間系(リバープなど)やステレオ・モジュレーションを使用し、全体の厚みを出しバランスを整えます。

マスター・エフェクトを選択します。

FX[MASTER]キーを押して、キーを点灯させます。

**note** エフェクトをオフにするときは、キーを長押ししてください。

エフェクト・プログラムを選択します。

[VALUE]ダイヤルでエフェクト・プログラムを選択します。

再生音を聞きながら、エフェクトのリターン・レベル(戻り量)、センド・レベル(送り量)を調整します。

[SEL]キーを押して、ディスプレイで“ SEND ”アイコン表示を点灯し、トラック1~4の[PAN]ノブでセンド・レベル、マスターの[PAN]ノブでリターン・レベルを調整します。

## ファイナル・エフェクトを使用するには

ファイナル・エフェクトは、ステレオ1系統内蔵していて、マスター・フェーダー手前のマスターL、R信号にかかります。例えばダイナミクス系(リミッターなど)を使用し、全体のレベルを整えます。

ファイナル・エフェクトを選択します。

FX[FINAL]キーを押して、キーを点灯させます。


**note** エフェクトをオフにするときは、キーを長押ししてください。

エフェクト・プログラムを選択します。

[VALUE]ダイヤルでエフェクト・プログラムを選択します。再生音を聞きながら、エフェクトを確認します。

## 2. エフェクトのエディット

各エフェクト・タイプで選択したエフェクト・プログラムを、エディットします。

 エディットしたエフェクトを保存しないで、他のモードを選んだり、電源をオフにすると、その設定は保持されません。そのエフェクトを今後も使いたい場合は、必ず「エフェクト・プログラムの保存」を行ってください。

### エフェクト・プログラムとチェーン

同時に使用できるエフェクト・モジュールの組み合わせと接続順を「CHAIN」(チェーン)と呼びます。D4ではあらゆる用途に適した[CHAIN A]~[CHAIN E]、[CHAIN 1]~[CHAIN 6]の11個のチェーンを内蔵しています。

それぞれのチェーンによって構成された100のエフェクト・プログラムが工場出荷時に搭載されています。

エフェクト・プログラムをエディットするときは、この工場出荷時のエフェクト・プログラムを元に行ないます。

### エフェクト・タイプとチェーンの選択

エフェクトをエディットするときは、まずエフェクト・タイプと元にするチェーンを選択します。

エフェクト・タイプは、エフェクトを挿入する位置と入出力のタイプを4つのキー ([GUITAR/MIC]、[INSERT/GTR+VO]、[MASTER]、[FINAL])で選択します。

このタイプにより選択可能なチェーンが決まります。

チェーンを選ぶには、目的にあったチェーンで構成されているエフェクト・プログラムを選択してください。( p.81 )

例えば、[CHAIN A]のプログラムを元にエディットする場合は、エフェクト・タイプに“ GUITAR ”を選び、プリセット・プログラムの“ ALICE ”



を選択します。[CHAIN 1]のプログラムを元にエディットする場合は、エフェクト・タイプに“ MASTER ”を選び、プリセット・プログラムの“ Pan-Echo ”を選択します。

**note** 工場出荷時のエフェクト・プログラムごとにあらかじめ割り当てられているチェーンのタイプを変更することはできません。

## エフェクトをエディットするには

元になるエフェクト・タイプを選択します  
FX[GUITAR/MIC]キーや[INSERT/GTR+VO]キーなど4つの中から用途に合ったエフェクトのキーを押します。

エフェクト・プログラムを選択します。  
[VALUE]ダイヤルを回して、エディットするエフェクト・プログラムを選択します。( p.81 )

エフェクト・モジュールを選択します。  
エディットするエフェクト・モジュールに対応する[PAN]ノブを押し、エフェクト・モジュールのエディット画面を表示します。

[VALUE]ダイヤルを回し、エフェクト・モジュールを選択します。

**note** エフェクト・モジュール数は、エフェクト・タイプにより異なります。選択できるエフェクト・モジュールがディスプレイのエフェクト・チェーンに表示されます。エフェクト・モジュールのエディットの順序は、接続順と一致しないことがあります。

[PAN]ノブを回して、各パラメーターの設定をします。

**note** パラメーター数は、エフェクト・モジュールにより異なります。エディットが可能なパラメーターがディスプレイに表示されます。

**note** エフェクトをバイパスするには、選択中のFXキーを押します。

エフェクトの音量を設定します。  
の設定後CURSOR[▶]キーを押すと“ ProgMVol (エフェクトの音量の設定) ”ページを表示します。出力音を聞きながらダイヤルで設定してください。

## 3. 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・プログラムは、自動的に保存されません。気に入ったエフェクト・プログラムを保存するときは以下の操作を実行しエフェクト・プログラムを保存してください。

### エフェクト・プログラムを保存するには

ここでは、現在選択中のエフェクトを調整し、ユーザー・エリア番号“ U03 ”に名前をつけて保存します。

エフェクトをエディットします。  
FX[GUITAR/MIC]キーや[INSERT/GTR+VO]キーなど4つの中から用途に合ったエフェクトのキーを押し、エフェクトをエディットします。「エフェクトをエディットするには」を参照してください。

FX WRITE[PROG]キーを押します。  
エフェクトの名前が表示されます。

保存するエフェクト・プログラムの名前をつけます。  
変更対象の文字が点滅表示になります。CURSOR[◀]、[▶]キーで変更する文字を移動し、[VALUE]ダイヤルを回して名前を変更します。変更が終わったらもう一度FX WRITE[PROG]キーを押します。

**note** 名前を変更しない場合は、そのままFX WRITE[PROG]キーを押してください。

保存先のユーザー・プログラム番号を選び、保存します。  
“ WriteNum ”を表示しダイヤルで保存先を選びます。ここでは  
“ U03 ”を選択、CURSOR[▶]キーを押します。  
“ Sure? ”と表示されますので、“ Yes ”をダイヤルで選択して、  
CURSOR[▶]キーを押すと指定された番号に保存されます。  
“ No ”を選択すると、保存せずにエフェクト・プログラム選択ペー  
ジに戻ります。

 保存すると、その番号に上書きし、以前の設定は消えてしまいます。

#### 4. フェイバリット・ノブを使う

良く使う11個のエフェクトを登録し、フェイバリット・ノブを回すだけ  
でエフェクトを呼び出すことができます。

よく使うエフェクト・プログラムを登録しておくことで、ノブを回すだ  
けで、すぐにお気に入りのエフェクト・プログラムを選び出すことが可  
能です。

##### フェイバリット・ノブによるエフェクトの選択

工場出荷時にはパネルに書かれた11個のエフェクトが登録されて  
います。

ノブを回し、エフェクトを選択します。

FX[GUITAR/MIC]キーなど4つのエフェクト・タイプ・キーのう  
ち、1つが点灯します。ディスプレイにはエフェクトの名前が表示  
されます。

**note** エフェクトをオフにする場合は、点灯しているFX[GUITAR/MIC]キー  
などエフェクト・タイプ・キーを押して消灯します。

#### フェイバリット・ノブへのエフェクトの登録

登録するエフェクト・プログラムを選択します。

ノブで選ぶか、またはFX[GUITAR/MIC]キーなど4つのエフェ  
クト・タイプ・キーから1つを押し、[VALUE]ダイヤルを回してエ  
フェクト・プログラムを選択します。

FX WRITE[KNOB]キーを押し、登録先のノブ・ポジションを選  
択します。

キーを押すと、ディスプレイに“ KnobPosi ”と表示されます。  
[VALUE]ダイヤルで登録先のノブ・ポジションを選択し、CUR  
SOR[▶]キーを押します。

登録します。

ディスプレイに“ WriteOK? ”と表示されますので、[VALUE]ダ  
イヤルで“ Yes ”を選んで、CURSOR[▶]キーを押すと登録さ  
れます。

工場出荷状態に戻す場合は、エフェクト・ユーザー・ファイルの  
ロードで初期化データをロードしてください。

## 5. エフェクト・ユーザー・ファイルのロード/セーブ

D4では、カード内に2つのエフェクト・ユーザー・ファイルを持つことができ、用途に応じてユーザー・プログラムを入れ替えることができます。エフェクト・ユーザー・ファイルとは、ユーザー・プログラム全体(U.00 ~ U.99)を記録したファイルのことです。

**note** 工場出荷時のユーザー・プログラムのデータを残しておきたいときは、あらかじめパソコンにユーザーエフェクトファイルをバックアップしてください。

### 電源オン時にロードされるファイル

電源オン時はファイル1(1.EFF)がロードされ、エフェクト・プログラム保存時は保存先のファイルとなります。

カードにエフェクト・ユーザー・ファイル(1.EFF)が記録されていない場合は、本体に記録されているデータ(プリセット)からロードされます。

**note** カードを入れ替えただけではエフェクトの内容は変わりません。

### エフェクト・ユーザー・ファイルに保存するには

「CARD」モードを選択します。

[MODE]ノブで「CARD」モードを選択します。

“CdFxSave”を選択します。

[VALUE]ダイヤルで“CdFxSave”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

保存先のエフェクト・ユーザー・ファイル番号を選択します。

“Save Num”と表示します。[VALUE]ダイヤルでファイル番号を選択します。

保存します。

CURSOR[▶]キーを押し、“Sure?”と表示されますので、[VALUE]ダイヤルで“ Yes ”を選択して、もう一度CURSOR[▶]キーを押します。“ No ”を選択すると、保存しません。

### エフェクト・ユーザー・ファイルを読み込むには

「CARD」モードを選択します。

[MODE]ノブで「CARD」モードを選択します。

“CdFxLoad”を選択します。

[VALUE]ダイヤルで“ CdFxLoad ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

読み込み元のエフェクト・ユーザー・ファイル番号を選択します。

“Load Num”と表示します。[VALUE]ダイヤルでファイル番号を選択します。

読み込みます。

CURSOR[▶]キーを押し、“Sure?”と表示されますので、[VALUE]ダイヤルで“ Yes ”を選択して、もう一度CURSOR[▶]キーを押します。“ No ”を選択すると、読み込みません。

### エフェクトのユーザー・エリアを初期化するには

「エフェクト・ユーザー・ファイルを読み込むには」の の操作で「Int」を選択すると、ユーザー・エリアにプリセットと同じデータを読み込み初期化します。

**note** フェイバリット・ノブの設定は工場出荷状態に戻ります。



本体内のユーザー・エリアに上書きしますので、ユーザー・エリアを保存しておきたい場合は、この操作を行う前に「エフェクト・ユーザー・ファイルに保存するには」を行ってください。

## Step 8 テンポ/リズムの設定

ソングのテンポ設定を説明します。

**note** 録音後にテンポの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とトラック音声は合わなくなります。

### 1. リズムを鳴らす

D4には、リズム・パターンが内蔵されています( p.90 )。曲のアイデアが浮かんだときに、内蔵のリズムをガイドにして、即座に演奏を録音することができます。

#### リズム・パターンを設定して鳴らすには

「 RHYTHM 」モードを選択します。

[MODE]ノブで「 RHYTHM 」モードを選択します。現在選択中のリズム名が表示されます。

リズムを選択します。

[VALUE]ダイヤルでリズム・パターンを選択します。“ Off ”を選択するとリズムがオフになります。リズムの種類は付録の「リズム・パターン・リスト」を参照してください。

**note** 選択できるリズム・パターンは、拍子の設定によって変わります。

**note** [RHYTHM]ノブを押すことで、リズムのオン/オフを切り替えることもできます。

テンポを設定します。

CURSOR[▶]キーを押し、テンポ<sup>6</sup> “ Tempo ”を表示します。

[VALUE]ダイヤルでソングのテンポを設定します。

拍子を設定します。

CURSOR[▶]キーを押し、拍子“ Beat ”を表示します。

[VALUE]ダイヤルでソングの拍子を設定します。



**拍子を変更すると、選んだリズムも変わります。**



**note** 設定した拍子、テンポをソングに記録するには[STOP]キーを押してソングの保存を行ってください。ソングの保存をしないで、電源をオフにすると設定した拍子、テンポは保存されません。( p.18 )

リズムの音量を調整します。

CURSOR[▶]キーを押し、“ RhythmLv ”を表示します。

[VALUE]ダイヤルで音量を設定します。



**note** リズムの音量は[PAN]ノブ・アイコンが<sup>6</sup> “ PAN ”を表示しているときは、[RHYTHM]ノブでも調整できます。

#### リズムを聞きながら演奏を録音するには

内蔵リズムをガイドにして、演奏を録音することができます。

リズム・パターンを設定します。

「リズムを設定して、鳴らすには」を参照してください。リズムはオフではなく、パターンを選びます。

入力機器の録音レベルを調整し、録音します。

「 Step3:録音 」の「 1. 録音方法 」を参照してください。( p.29 )

[REC]キーを押して録音待機の状態にすると、リズム・パターンが鳴ります。[PLAY]キーを押して録音を開始すると、リズム・パターンが拍の頭に戻ります。リズムにあわせて演奏を開始してください。

## リズムのテンポを変更するには

リズム・パターンごとにそれぞれのテンポが記録されています。  
テンポを変更するにはリズムを選択後に“ TEMPO ”でテンポを設定  
します。

## Step 9 ソングの編集

D4ではソングの管理のために、次のソング編集が行えます。

ネーム・ソング:ソング名の変更

コピー・ソング:ソングのコピー

デリート・ソング:ソングの削除

 ソングの編集は、アンドゥができません。

### 1. ソングの編集方法

#### ソングに名前を付けるには: ネーム・ソング

現在選択しているソングの名前を変更します。

「Step 2 ソングを作る/選ぶ」の「3.ソングの名前を変更する」を  
参照してください。

#### ソングをコピーするには: コピー・ソング

現在選択しているソングをコピーし、新しいソングを作ります。

ここでは、ソング“ 1 ”をソング“ 2 ”にコピーします。

コピーするソング(ソング“ 1 ”)を選択します。

「SONG EDIT」(ソング編集)モードを選択します。

[MODE]ダイヤルで「SONG EDIT」を選択します。

コピーを選択します。

[VALUE]ダイヤルで“ CopySong ”を選択し、CURSOR[▶]

キーを押すと、コピー・ソング・ページになります。

コピー先のソング番号(“ DestSong ”)を選択します。  
ダイヤルを回してソング“ 2 ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押  
します。

コピーを実行します。

“ Copy OK? ”と表示されます。CURSOR[▶]キーを押すとコ  
ピーが実行されます。

コピーが終了すると“ Finish! ”が表示されます。しばらくすると、  
に戻ります。

**note** コピーを実行すると、ソング2以降のソングは1ソングずつ後退します。

### ソングを削除するには: デリート・ソング

現在選択しているソングを削除します。

ここでは、ソング“ 1 ”を削除します。

削除するソング(ソング“ 1 ”)を選びます。

「 SONG EDIT 」(ソング編集)モードを選択します。

[MODE]ダイヤルで「 SONG EDIT 」を選択します。

デリートを選択します。

[VALUE]ダイヤルで“ DelSong ”を選択し、CURSOR[▶]  
キーを押すと、デリート・ソング・ページになります。

削除するソング番号(“ DestSong ”)を確認します。

ソング番号に“ 1 ”が選ばれていることを確認し、CURSOR[▶]  
キーを押します。

削除を実行します。

“ Del OK? ”と表示されます。CURSOR[▶]キーを押すと  
“ Sure ? ”が表示されダイヤルで“ Yes ”を選択しCURSOR  
[▶]キーを押すと削除が実行されます。削除が終了すると  
“ Finish ! ”が表示されます。

**note** 削除を実行すると、ソング2以降のソングは1ソングずつ前詰めします。

## Step10 トラックの編集

D4では、次のトラック編集が行えます。各パラメーターの詳細は、パラメーター編を参照してください。

コピー・トラック:トラックのコピー

インサート・トラック:空白の挿入

イレース・トラック:トラックの消去

デリート・トラック:トラックの削除

エキスパンション / コンプレッション・トラック:トラックの伸張 / 圧縮:

コピー・パーチャル・トラック:パーチャル・トラックのコピー

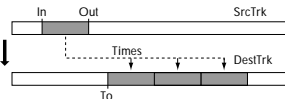
デリート・パーチャル・トラック:パーチャル・トラックの削除

**note** トラック編集中にエラー・メッセージが表示されたときは、エラー・メッセージの内容を確認してから、[EXIT]キーを押して元のページに戻って編集をやり直してください。( p.87: メッセージ)

### 1. トラックの編集方法

**トラックのコピー: コピー・トラック“ CpyTrack ”**

録音したトラック・データの指定した範囲( In - Out )を他の時刻( To )にコピーします。



ここでは、トラック1のIn - Out間を、トラック2のTo時刻に3回コピーする場合を説明します。

In、Out時刻をあらかじめ[IN(LOC1)]キー、[OUT(LOC2)]キーに登録します。

現在時刻を登録する時刻に移動し、[STORE]キーを押してからそれぞれのキーを押して登録します。「Step 5 時刻の表示と移動」の「3 ロケート・ポイントで時刻を移動する / IN、OUTへの登録方法」を参照してください。

「TRK EDIT」モードを選択します。

[MODE]ノブで「TRK EDIT」モードを選択します。

コピーを選びます

[VALUE]ダイヤルで“ CpyTrack ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

コピー元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CopyFrom ”(コピー元のトラック番号)を選択します。

コピー元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CopyTo ”(コピー先のトラック番号)を選択します。

コピー先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 2 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CpyTimes ”(コピーする回数)を指定します。

コピーする回数をダイヤルで選びます。ここではコピー回数“ 3 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでいずれかのロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

toP	ソングの0時刻
LOC 1 (IN)	で登録したIn時刻
LOC 2 (OUT)	で登録したOut時刻
End	ソングの録音した最後の時刻

**note** ここでそれぞれ[IN(LOC1)]キーを押すと、選んだ時刻を変更することができます。ここで変更した時刻はキーに登録した時刻は変更されません。[IN(LOC1)]キーを押すと、元の操作に戻ります。また[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

“ OutTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでいずれかのロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

**note** ここでそれぞれ[OUT(LOC2)]キーを押すと、選んだ時刻を変更することができます。ここで変更した時刻はキーに登録した時刻は変更されません。[OUT(LOC2)]キーを押すと、元の操作に戻ります。また[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

“ ToTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでいずれかのロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

**note** ここで[PUNCH]キーを押すと、選んだ時刻を変更することができます。ここで変更した時刻はキーに登録した時刻は変更されません。[PUNCH]キーを押すと、元の操作に戻ります。また[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

コピーを実行します。

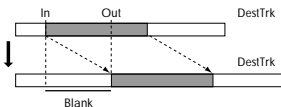
“ CopyOK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、コピーが終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、コピーが正しく行われたことを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

### 空白の挿入: インサート・トラック“ InsTrack ”

録音したトラック・データの指定した範囲( In - Out )に、無音のデータを挿入します。挿入されたブランク以降のトラック・データは後ろに移動します。



ここでは、トラック1のIn - Out間に空白を挿入します。

In、Out時刻をあらかじめ[IN(LOC1)]キー、[OUT(LOC2)]キーに登録します。

「TRK EDIT」モードを選択します。

[MODE]ノブで「TRK EDIT」モードを選択します。

インサートを選びます

[VALUE]ダイヤルで“ InsTrack ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InsertTo ”(空白を挿入するトラック番号)を選択します。

空白を挿入する先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここでは“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InTime ”、“ OutTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでそれぞれロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。(「トラックのコピー」参照)



**note** [PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

編集を実行します。

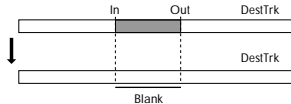
“ Ins OK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、空白の挿入が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、コピーが正しく行われたことを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

## トラックの消去: イレース・トラック “ ErsTrack ”

録音したトラック・データの指定した範囲( In - Out )を消去します。消去すると、その区間のもとのデータは無音となります。



ここでは、トラック1のIn - Out間を消去します。

In、Out時刻をあらかじめ[IN(LOC1)]キー、[OUT(LOC2)]キーに登録します。

「 TRK EDIT 」モードを選択します。

[MODE]ノブで「 TRK EDIT 」モードを選択します。

イレースを選びます

[VALUE]ダイヤルで“ ErsTrack ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

“ EraseTo ”(消去先のトラック番号)を選択します。

消去先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック “ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InTime ”、“ OutTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでそれぞれロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。(「トラックのコピー」参照)

**note** [PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

編集を実行します。

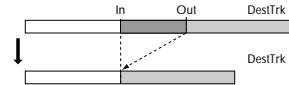
“ Ers OK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、消去が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

## トラックの削除: デリート・トラック “ DelTrack ”

録音したトラック・データの指定した範囲( In - Out )を削除します。削除すると、その区間の後ろ( Out時刻以降 )のデータは前に移動します。



ここでは、トラック1のIn - Out間を削除します。

In、Out時刻をあらかじめ[IN(LOC1)]キー、[OUT(LOC2)]キーに登録します。

「TRK EDIT」モードを選択します。  
[MODE]ノブで「TRK EDIT」モードを選択します。

デリートを選びます  
[VALUE]ダイヤルで“ DelTrack ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

“ DeleteTo ”(削除先のトラック番号)を選択します。  
削除先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InTime ”、“ OutTime ”を設定します。  
[VALUE]ダイヤルでそれぞれロケート・ポイントを選択します。  
選択後、CURSOR[▶]キーを押します。(「トラックのコピー」参照)

**note** [PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

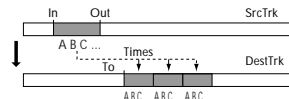
編集を実行します。  
“ Del OK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、削除が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

## トラックの伸張/圧縮: エクスパンション/コンプレッション・トラック“ ExpTrack ”

録音したトラック・データの指定した範囲( In - Out )を、任意の範囲( To - End )に伸張/圧縮します。伸張/圧縮した先の区間( End時刻以降 )のデータはシフトします。ピッチを変換する/しないを選択することができます。



ここでは、トラック1のIn - Out間を、トラック2のTo - End間の長さ  
にピッチを変えずに変換し、そこに3回コピーします。

In、Out時刻をあらかじめ[IN(LOC1)]キー、[OUT(LOC2)]キーに登録します。なおTo時刻は、あとで設定します。

「TRK EDIT」モードを選択します。  
[MODE]ノブで「TRK EDIT」モードを選択します。

エクスパンション/コンプレッションを選びます  
[VALUE]ダイヤルで“ ExpTrack ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

“ ExpFrom ”(伸張/圧縮元のトラック番号)を選択します。  
伸張/圧縮元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ ExpTo ”(伸張/圧縮先のトラック番号)を選択します。  
伸張/圧縮先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック“ 2 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CpyTimes ”(伸張/圧縮したものをコピーする回数)を選択します。

コピーする回数をダイヤルで選びます。ここではコピー回数 “ 3 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ InTime ”、“ OutTime ”、“ ToTime ”、“ EndTime ”を設定します。

[VALUE]ダイヤルでそれぞれロケート・ポイントを選択します。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。(「トラックのコピー」参照)

**note** [PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

“ PitchFix ”を選択します。

ピッチの固定/可変をダイヤルで選びます。ここではピッチ固定 “ Yes ”を選びます。選択後、[CURSOR]キーを右に押します。

編集を実行します。

“ ExpOK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、伸長/圧縮が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

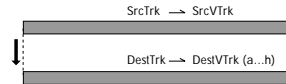
**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)



この編集は、指定範囲(In - Out)が長いほど作業終了(“ Finish! ”)までの時間も長くなります。

## バーチャル・トラックへのコピー: コピー・バーチャル・トラック “ CpyV-Trk ”

任意のバーチャル・トラックにある、最初から最後までトラック・データを、同一トラックの別のバーチャルトラック、または別のトラックの任意のバーチャル・トラックにコピーします。



ここでは、トラック 1 のバーチャル・トラック “ A ”を同じトラック 1 のバーチャル・トラック “ B ”にコピーします。

「 TRK EDIT 」モードを選択します。

[MODE]ノブで「 TRK EDIT 」モードを選択します。

コピー・バーチャルを選びます

[VALUE]ダイヤルで “ CpyV-Trk ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CpyFrom ”(コピー元のトラック番号)を選択します。

コピー元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック “ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CpyFromV ”(コピー元のバーチャル・トラック番号)を選択します。

コピー元のバーチャル・トラック番号をダイヤルで選びます。ここではバーチャル・トラック “ A ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。

“ CpyTo ”(コピー先のトラック番号)を選択します。  
コピー先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック  
“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。


“ CpyToV ”(コピー先のバーチャル・トラック番号)を選択しま  
す。  
コピー先のバーチャル・トラック番号をダイヤルで選びます。ここ  
ではバーチャル・トラック“ B ”を選びます。選択後、CURSOR  
[▶]キーを押します。

編集を実行します。

“ CpyV OK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、  
コピーが終了すると“ Finish! ”が表示されます。

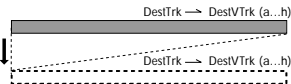
トラック 1 のバーチャル・トラックに“ B ”を選び、ソングの先頭  
に移動して再生し、コピーが正しく行われたことを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

 この編集は現在選択されていないトラックに対しても実行可能です。あらか  
じめトラックの内容を確認してから実行してください。

## バーチャル・トラックの削除: デリート・バーチャル・トラック “ DelV-Trk ”

任意のバーチャル・トラックにあるトラック・データを、最初から最後まで  
のすべてを削除します。



ここでは、トラック 1 のバーチャル・トラック“ C ”を削除します。

「 TRK EDIT 」モードを選択します。  
[MODE]ノブで「 TRK EDIT 」モードを選択します。

デリート・バーチャルを選びます。  
[VALUE]ダイヤルで“ DelV-Trk ”を選択し、CURSOR[▶]  
キーを押します。

“ DelTo ”(削除先のトラック番号)を選択します。  
削除先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック  
“ 1 ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押します。


“ DelToV ”(削除先のバーチャル・トラック番号)を選択します。  
削除先のバーチャル・トラック番号をダイヤルで選びます。ここ  
ではトラック“ C ”を選びます。選択後、CURSOR[▶]キーを押  
します。

編集を実行します。

“ DelV OK? ”の表示でCURSOR[▶]キーを押すと実行され、  
削除が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

トラック 1 のバーチャル・トラックに“ C ”を選び、ソングの先頭  
に移動して再生し、削除が正しく行われたかを確認します。

**note** [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。( p.26)

 この編集は現在選択されていないトラックに対しても実行可能です。あらか  
じめトラックの内容を確認してから実行してください。

## Step 11 ミックス・ダウン

録音した各トラックの音声を、フェーダーやエフェクトなどを調整し、2チャンネルのレコーダー( DATレコーダー、MDレコーダー、カセット・テープレコーダーなど)に最終的なソングとして録音します。この作業をミックス・ダウンといいます。

### 1. マスター・テープへの録音

完成したソングを確認します。

各トラックのレベル、パンなどを調整し、再生して確認してください。

外部録音機器を接続します。

D4の[MASTER OUT]端子をテープレコーダーやMDレコーダーなどに接続します。

ミックス・ダウンを開始します。

外部録音機器を録音を開始し、D4を再生します。

### 2. サブ入力の使用

4トラックの音を再生しながら、それに合わせて演奏する場合などは、外部入力をサブ入力として直接マスター・バスに加えることができます。

入りに外部入力機器を接続します。

サブ入力を設定します。

[MODE]ノブで「SYSTEM」モードを選択します。[VALUE]ダ

イヤルで「MixerSys」を選択し、CURSOR[▶]キーを押してミキサー設定に入ります。CURSOR[▶]キーを押して「SubIn」(サブ入力の設定ページ)を表示します。[VALUE]ダイヤルで、バリュース表示を「On」にします。

**note** 入力がモノラルの場合はLチャンネルに入力されます。

### 3. ステレオMP2ファイルの作成

すべての録音を終了し完成したソングを、パソコンなどで再生するためにステレオMP2ソング・ファイルとして変換します。ここで作成されるソングは、D4で再生することもできますが、編集などいくつかの制限があります。

#### ステレオMP2ソングの制限事項

録音(追加、パ Nusantaraも含む)

トラック編集

エフェクトの追加、変更、編集

パン等のミキサー・パラメーターの保存

**note** [MODE]ノブで「REC MODE」、「SYSTEM」、「TRK EDIT」、「V-TRK」、「RHYTHM」は選択できません。

#### ステレオMP2ファイルを作成するには

トラック1～4に録音した音声をステレオMP2ファイルに変換する方法を説明します。

「REC MODE」モードを選択します。

[MODE]ノブで「REC MODE」モードを選択します。[VALUE]ダイヤルで「CnvrtpMP2」(MP2コンバート)を選択します。

[EXIT]キーを押してプレイ・モードに戻ります。

録音するトラックを選択します。

[PAN]ノブを押して、録音するトラック(1、2)のREC SELECT LEDを点灯させます。

再生トラックの定位を調整します。

[PLAY]キーを押して再生し、トラック1～4のステレオ定位を調整します。

再生、録音レベルを調整します。

再生レベルは各トラックフェーダーで、録音レベルはマスターフェーダーで調整します。

現在時刻をソングの先頭に移動します。

録音を開始します。

[REC]キーを押し、録音待機状態にします。[PLAY]キーを押し、録音を開始します。

**note** このとき、リズムも一緒に録音します。不要な場合は[RHYTHM]ノブを押してリズムを“ Off ”にしてください。

録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。


新規ソングが作成されます。

**note** 完成したステレオMP2ファイルは編集に制限があります。

## Step 12 パソコンへの保存

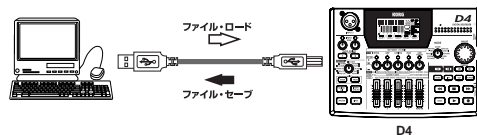
D4は、録音や編集が終了すると自動的にカードに書き込みを行います。カードに保存されたソング・データを、パソコンに取り込み保存(バックアップ)することが可能です。

**note** カードの残り容量が少なくなったときや完成したソングはパソコンのハードディスクなどカード以外にデータを保存してください。

 D4で使用しているカードを、パソコンやデジタルカメラ等でフォーマット(初期化)しないでください。フォーマットは必ずD4で行ってください。

### 1. USBによるパソコンとの接続

D4は、[USB]端子を搭載しており、直接パソコンと接続することによって、大切なソング・データのバックアップを簡単にこなせます。



ご使用になるパソコンのOS(オペレーティングシステム)によって操作が異なります。

#### Windows の場合

対応OS: Windows Me/2000以降

USBケーブルでパソコンと接続します。

本機の[USB]端子にUSBコネクタを接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

USBのコミュニケーション・ページを表示します。

[MODE]ノブで「USB」を選択します。

“Ready?”が表示されたら、“Yes”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。“CrdReady”が表示されます。

パソコン上に、「リムーバブルディスク」が追加されます。

初めてD4を接続した場合は、デバイス・ドライバーのインストールが行われます。

パソコンでデータをバックアップします。

で追加されたリムーバブル・ディスク・ドライブを開くと、D4に挿入されているカードの内容が表示されます。必要なソング/エフェクト・データをパソコン上にコピーします。また、パソコン上にコピーしておいたソング・データをカードに書き込むことも可能です。

パソコンからD4を外します。

パソコンのタスクバー右側に表示されているカードアイコンを左クリックします。表示されたメニューから、「USBディスクドライブ(ドライブ名)の停止」を左クリックします。「“USBディスク”は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。“CardLock”から“CrdReady”に表示が変わったことを確認し、CURSOR[▶]キーを押します。“Complete”が表示されたら“Yes”を選択しCURSOR[▶]キーを押します。

ロケート・モードに戻ったらUSBケーブルをD4から抜きます。

\* Windows2000の場合は、「USBディスク」は「USB大容量記憶装置デバイス」と表示されます。

## Macintoshの場合

対応OS: Mac OS9.0.4以降

USBケーブルでパソコンと接続します。

D4の[USB]端子にUSBコネクタを接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

USBのコミュニケーション・ページに入ります。

[MODE]ノブで「USB」モードを選択します。ディスプレイに“Ready?”が表示されたら“Yes”を選択しCURSOR[▶]キーを押します。

デスクトップに、「名称未設定」というドライブが追加されます。本機のディスプレイに“CardLock”が表示されます。

データをバックアップします。

で追加したドライブを開くと、D4に挿入しているカードの内容が表示されます。必要なソング/エフェクトデータをパソコン上にコピーします。また、パソコン上にコピーしておいたソングデータをカードに書き込むことも可能です。

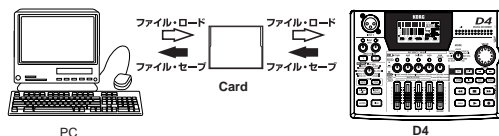
追加されたドライブを「ゴミ箱」に捨てます。

D4の接続を外す場合は、デスクトップ上のドライブを「ゴミ箱」に捨てるか、「特別」メニューの「取り出し」を選択します。

“CardLock”から“CdNotRdy”に表示が変わったことを確認し、CURSOR[▶]キーを押します。“Complete”が表示されたら“Yes”を選択しCURSOR[▶]キーを押します。ロケート・モードに戻ったらUSBケーブルをD4から抜きます。

## 2. カードによるソング・ファイルの保存

USB端子を搭載していないパソコンでも、市販のカードリーダー等を使用することで、カードに入っているデータをバックアップすることができます。



D4の電源をオフにして、カードを取り出します。( p.16 )

カードリーダー等の取扱説明書に従ってカードをセットします。

パソコンでデータをバックアップします。

**note** ソングを作成したカードと異なるサイズのカードへコピーした場合、アン  
ドウ情報が消えることがあります。

### カードの内容について

カードのルート・ディレクトリに作成されるファイル/フォルダには、以下のものがあります。

#### 1. ソング・フォルダ

D4は、1つのソングを1つのフォルダとして管理します。

原則として、ソング名がフォルダ名となりますが、同じソング名を作成した場合は、フォルダ名が“ 1 ”、“ 2 ”のように、チルダ+数字がソング名に追加されたフォルダ名になります。

フォルダには各トラックの音声データファイルとソング管理ファイルが入っています。

**!** カードからパソコンにソングをコピーする場合、またはパソコンにコピーしたソングをカードに書き戻す場合は、必ずフォルダ単位で一括してコピーしてください。フォルダ内の一部のファイルを変更または消去した場合は、ソングが正常に扱えなくなります。

**note** フォルダの名前を変更すると、新しいフォルダ名がソング名になります。チルダ( )をファイル名に使用できますが、チルダ以降はソング名に表示されません。

#### 2. ステレオMP2ソング( \*.MP2 )

バウンスで作成したステレオMP2ソングは、ステレオ形式のMP2( MPEG1 Audio Layer2 )ファイルとして生成されます。このファイルをパソコンにコピーすることにより、作成したソングをパソコンで聞いたり、配布したりすることが可能です。

**!** 32KHzのサンプリング・レートに対応していないサウンド・カードを使用している場合、再生できないことがあります。

#### 3. エフェクト・ユーザー・ファイル( 1.EFF、2.EFF )

ユーザー・エフェクトを作成、保存したときに作成されます。ファイル名は“ 1.EFF ”または“ 2.EFF ”になります。

#### 4. 設定ファイル( D4.INI )

D4.INIというファイル名の設定ファイルが作成されます。このファイルには、このカードで編集集中のソング番号が記憶されます。

**note** このファイルの有無は、D4の動作には影響をしません。ファイルが無い場合は、一番最初のソングが使用されます。

#### 5. カード・リカバリーの結果( CDRECVRY.LOG )、フォーマットの結果( FORMAT.LOG )

カード・リカバリー( p.55 )、フォーマット( p.55 )を行うと、その結果を記録したファイルが作成されます。

**note** このファイルの有無は、D4の動作には影響をしません。



## 3. カードの管理

カードの容量が少なくなったり、破損した場合、カードの修復を行います。また、修復ができなかったり新しいカードを使用する場合はカードのフォーマットを行います。

### カードを修復するには:カード・リカバリー

「CARD」モードを選択します。

[MODE]ノブで「CARD」を選択します。


カード・リカバリーを選びます。

[VALUE]ダイヤルで“ CdRecvry ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

カード・リカバリーを実行します。

“ Ready? ”と表示されたら、“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

### カードをフォーマットするには: フォーマット

 カードをフォーマットするとカードの内容はすべて消去されます。

「CARD」モードを選択します。

[MODE]ノブで「CARD」を選択します。

フォーマットを選びます。

[VALUE]ダイヤルで“ CdFormat ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押します。

フォーマットタイプを選びます。

“ FmtType? ”と表示されたら、[VALUE]ダイヤルでフォーマットタイプを選びます。通常は“ std ”を選択します。

初めてD4で使用するカードやエラーが出るようなカードを使用

するときは、“ Full ”を選択してください。



“ Full ”でフォーマットを実行すると時間がかかります。

実行します。

“ Sure? ”が表示されたら、“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すとフォーマットされます。



# モード・パラメーター

ここでは、モード・ノブで選択したモードごとに、ディスプレイに表示されるパラメーターの機能について説明します。



録音モードを設定します。選択するモードによりミキサーの設定が変わり、用途に応じた録音が可能になります。ここで設定した録音モードはディスプレイにアイコンで表示されます。

## Input: 入力

通常の録音を行います。

“ REC SELECT ”で録音選択したトラックにアサインした外部入力を録音します。

## Bounce: バウンス録音

“ REC SELECT ”で録音選択したトラックに、外部入力音が入力しながら、他のトラックを再生しながらバウンス録音します。

例えば2、3、4トラックの再生音を聞きながら1トラックに演奏を入力し、それらをまとめて1トラックに録音する場合に選択します。また3、4トラックの再生音を聞きながら、1、2トラックに演奏を入力して、それらをまとめて1、2トラックに録音する場合にも選択します。

## Mastring: マスタリング録音

“ REC SELECT ”で録音選択したトラックに、トラック再生音をミックスして録音します。

4つのトラックをすべて使用している場合に、それを2つのトラック、もしくは1つのトラックにまとめる場合に選択します。また録音済み

の2つのトラックの音にマスター・エフェクトまたはファイナル・エフェクトをかけたものを、別の2つのトラックに録音する場合にも選択します。

## CnvrtpMP2: ステレオMP2ソング録音

すでに完成したソングを、ステレオMP2ソングにコンバート(変換)します。

ステレオMP2ソングにコンバートすることで、パソコンに転送し、MPEG1 Layer2の再生可能なアプリケーションで再生することができます。MP2録音を実行すると、再生専用のステレオMP2ソングとして新規ソングが追加され、元ソングに上書きはされません。ミキサーの動作としてはマスタリング録音と同じです。



録音モードを切り替えるとTRACK ASSIGN、REC SELECT、エフェクトのアサインがオフになります。



## SYSTEM:システム

### P.1 MixerSys:ミキサー設定

1. **Autoln** ..... [Off, On]  
 “ REC SELECT ”で録音選択したトラックの入カソースをレコーダーの状態により自動で切り替えます。パンチ録音時は“ On ”にして使用することをおすすめします。  
 On: 録音選択しているトラックは、レコーダーの状態により入力が切り替わります。  
     レコーダ停止時: 外部入力  
     レコーダ再生時: トラック入力  
     レコーダ録音時: 外部入力  
 Off: 録音選択しているトラックは、常に外部入力になります。
2. **AutoPan** ..... [Off, On]  
 1つの録音トラックへのパウンスを実行するときにAutoPanを“ On ”にすると、定位(パン)の設定が自動に行われます。( p.33 )
3. **Subln** ..... [Off, On]  
 外部入力を直接マスター・バスに挿入する場合にSublnを“ On ”にします。通常は“ Off ”で使用します。( p.51 )
4. **LocMoni(LocateWithMonitoring)** ..... [Off, On]  
 ロケート・ページで現在の時刻を移動したときに、トラック再生音を出力し位置確認を助ける機能です。録音選択しているチャンネルのトラック音は“ Autoln ”が“ On ”のときに出力されます。

### P.2 FootSW:フットスイッチ設定

1. **Pol:** ..... [+ , -]  
 FOOT SW 端子に接続した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てオンのときに“ \* ”が表示されます。

### P.3 UndoSys: アンドゥ設定

1. **AutoUndo** ..... [Off, On]  
 アンドゥ/リドゥ機能を有効にするか、無効にするか選びます。  
 On: アンドゥ/リドゥが有効になります。  
 録音後、トラック編集後にアンドゥ/リドゥが可能です。  
 Off: アンドゥ/リドゥは無効になります。  
**note** “ On ”のときのアンドゥ・データは次の録音またはトラック編集後に消去します。録音、トラック編集をせずに再び“ On ”に戻すと、アンドゥ/リドゥが可能です。
2. **DelUndo?** ..... [# , S , ALL]  
 アンドゥ・データを削除しカードの空き容量を増やすことができます。  
 CURSOR[▶]キーを押し“ Yes ”を選ぶと消去を実行します。  
**note** 一度実行するとアンドゥ・データは元に戻せません。  
 # : S: 現在選択中のソングのアンドゥ・データだけを消去します。( # はソング番号 )  
 ALL: 全ソング分のアンドゥ・データを消去します。



## TRK EDIT:トラック・エディット(トラック編集)


録音したトラックの編集を行います。

編集対象となるのは、トラック1～4のそれぞれの「V-TRK」モードで現在選択している(再生/録音可能なバーチャル・トラックA～H)トラックです。

**note** 編集する時刻の範囲は、編集時に設定することも可能ですが、あらかじめ[IN(LOC1)], [OUT(LOC2)]キーに登録した時刻を使用します。

### P.1 CpyTrack:トラックのコピー

編集元のトラック(“ CopyFrom ”)のIn-Out間のトラック・データを、編集先のトラック(“ CopyTo ”)のTo時刻に指定した回数だけコピーします。

 実行時、コピー先のトラック(“ CopyTo ”)は上書きされます。

1. CopyFrom ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集元のトラックを選択します。
2. CopyTo ..... [1, 2, 3, 4 / 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
3. CpyTimes ..... [1...99]  
コピーする回数を指定します。
4. InTime .....  
編集元のトラックの開始時刻を設定します。  
設定方法は、オペレーション編「Step10 トラックの編集」の「1.ト

ラックの編集方法、トラックのコピー」を、[IN(LOC1)]キーへの時刻の登録方法は、オペレーション編「Step 5 時刻の表示と移動」の「3.ロケート・ポイントで時刻を移動する、IN、OUTへの設定方法」を参照してください。

5. OutTime .....  
編集元のトラックの終了時刻を設定します。  
設定方法は、オペレーション編「Step10 トラックの編集」の「1.トラックの編集方法、トラックのコピー」を、[OUT(LOC2)]キーへの時刻の登録方法は、オペレーション編「Step 5 時刻の表示と移動」の「3.ロケート・ポイントで時刻を移動する、IN、OUTへの設定方法」を参照してください。
6. ToTime .....  
編集先のトラックの時刻を設定します。  
設定方法は、オペレーション編「Step10 トラックの編集」の「1.トラックの編集方法、トラックのコピー」を参照してください。
7. Copy OK? ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されます。

### P.2 InsTrack:トラックへの空白の挿入

編集先のトラック(“ InsertTo ”)のIn-Out間に空白を挿入(インサート)します。実行後、挿入した空白以降のトラック・データは後退します。

1. InsertTo ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
2. InTime .....  
編集先のトラックの開始時刻を設定します。

3. **OutTime** .....  
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
4. **Ins OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま  
す。

## P.3 *ErsTrack*:トラックの消去

編集先のトラック(“ EraseTo ”)のIn-Out間のトラック・データを消去(イレース)します。実行後、In-Out間のトラック・データが消去され無音になります。

1. **EraseTo** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
2. **InTime** .....  
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
3. **OutTime** .....  
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
4. **Ers OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま  
す。

## P.4 *DelTrack*:トラックの削除

編集先のトラック(“ DeleteTo ”)のIn-Out間のトラック・データを削除(デリート)します。実行後、In-Out間のトラック・データを削除し、削除した以降のトラック・データが前に移動します。

1. **DeleteTo** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。

2. **InTime** .....  
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
3. **OutTime** .....  
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
4. **Del OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま  
す。


## P.5 *ExpTrack*:トラックの伸張/圧縮

編集元のトラック(“ ExpFrom ”)のIn-Out間のトラック・データを伸張(エクспанジョン)/圧縮(コンプレッション)し、編集先のトラック(“ ExpTo ”)のIn-Out間の長さに収め、それをTo時刻から指定回数コピーします。実行時、編集先のトラックは上書きされます。

**note** 伸張/圧縮の割合に制限があります。In-Out時間とTo-End時間が極端になると、エラーになります。To-End時間をIn-Out時間の50～200%になることを目安に設定してください。


1. **ExpFrom** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集元のトラックを選択します。
2. **ExpTo** ..... [1, 2, 3, 4 / 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
3. **CpyTimes** ..... [01...99]  
コピーする回数を指定します。
4. **InTime** .....  
編集元のトラックの開始時刻を設定します。
5. **OutTime** .....  
編集元のトラックの終了時刻を設定します。

6. **ToTime** .....  
編集先のトラックの時刻を設定します。設定方法は、オペレーション編「Step10 トラックの編集」の「1.トラックの編集方法、トラックのコピー」を参照してください。
7. **EndTime** .....  
編集先のトラックの時刻を設定します。設定方法はToTimeを参照してください。
8. **PitchFix** ..... [Yes, No]  
伸張 / 圧縮の再生ピッチ変換処理の実行を選択します。  
Yes: ピッチを変えずに編集します。  
No: 伸張 / 圧縮の割合に応じてピッチが変化します。
9. **Exp OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま

 指定範囲(In-Out)が長いほど、作業終了(“ Finish! ”)までの時間も長くなります。

## P.6 CpyV-Trk:パーチャル・トラックのコピー


編集元のトラック(“ CpyFrom ”)のパーチャル・トラック(“ CpyFromV ”)の全体のトラック・データを、編集先のトラック(“ CpyTo ”)の任意のパーチャル・トラック(“ CpyToV ”)にコピーします。

 実行すると、編集先のトラックに上書きされます。あらかじめ編集先トラックの内容を確認してから編集を行ってください。

1. **CpyFrom** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集元のトラックを選択します。
2. **CpyFromV** ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
編集元のパーチャル・トラックを選択します。
3. **CpyTo** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
4. **CpyToV** ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
編集先のパーチャル・トラックを選択します。
5. **CpyV OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま

## P.7 DelV-Trk:パーチャル・トラックの削除

編集先のトラック(“ DelTo ”)の任意のパーチャル・トラック(“ DelToV ”)全体のトラック・データを削除します。

 実行すると、編集先のトラックを削除します。あらかじめ編集先トラックの内容を確認してから編集を行ってください。

1. **DelTo** ..... [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]  
編集先のトラックを選択します。
2. **DelToV** ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
編集先のパーチャル・トラックを選択します。
3. **DelV OK?** ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集が実行されま



## V-TRK:バーチャル・トラック

各トラックのバーチャル・トラックを選択します。各トラックには“ A ” ~ “ H ”の 8 つのバーチャル・トラックがあります。いずれかのバーチャル・トラックを 1 つ選択し、そのトラックに録音 / 再生します。

**note** “ CpyVTrk ”、“ DelVTrk ”以外のトラック編集では、ここで選択したバーチャル・トラックが編集の対象になります。

**note** すでに録音データのあるバーチャル・トラックを選択すると、“ A ” ~ “ H ”の横に“ ”表示が付きます。録音していないトラックには“-”表示が付きます。

1. Trk1-VTr ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
トラック“ 1 ”のバーチャル・トラックを選択します。
2. Trk2-VTr ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
トラック“ 2 ”のバーチャル・トラックを選択します。
3. Trk3-VTr ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
トラック“ 3 ”のバーチャル・トラックを選択します。
4. Trk4-VTr ..... [A, B, C, D, E, F, G, H]  
トラック“ 4 ”のバーチャル・トラックを選択します。



## RHYTHM:リズム

リズムおよび現在選択されているソングのテンポ、拍子などを設定します。

### P.1 Rhythm:リズム

1. Rhythm ..... [off, 01...50]  
リズム・パターンを設定します。拍子(“ Beat ”)によって選択できるパターンの種類が変わります。パターンの種類については「リズム・パターン・リスト」を参照してください。

**note** リズムのオン / オフは[RTM LVL]ノブを押して切り替えます。

### P.2 Tempo:テンポ

1. Tempo ..... [40...240]  
テンポを設定します。

### P.3 Beat:ビート(拍子)

1. Beat ..... [1/4...8/4, 1/8...8/8]  
拍子を設定します。

### P.4 RhythmLv:リズム音量

1. RhythmLv ..... [0...50]  
リズムの音量を設定します。[RTM LVL]ノブでも設定ができます。



## LOCATE:ロケート

現在位置の確認、カウンター表示の設定、カウンターを使用して現在位置を移動することができます。

### 1. Counter .....

「LOCATE」モードで[VALUE]ダイヤルを回すと、カウンター表示形式が変わります。CURSOR[▶]キーを押すと、カウンター表示が点滅し、[VALUE]ダイヤルで時刻の移動ができます。CURSOR[◀]、[▶]キーで移動単位を選択します。

(MSM): 現在位置がソングの先頭からの絶対時間で表示されます。表示の単位は左から順番に、Minutes(分): Second(秒). Millisecond(1秒/1000)です。

(MBT): 現在位置がソングの先頭から小節単位で表示されます。拍子、テンポは「RHYTHM」モードで設定します。表示の単位は左から順番に、Measure(小節). Beat(拍子). Tick(1拍/96)です。



## SONG SEL:ソング・セレクト

ト

離れた番号のソングを選択します。

**note**

次の番号のソングを選択するときは、停止中に[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押してもできます。前の番号のソングを選択するときは、停止中にソングの先頭("00:00.00")で[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押してもできます。この機能は「SONG SEL」モードに限らず有効です。

### P.1 SongSelect:ソングの選択

#### 1. SongSelect ..... [1...99]


ソングを選択します。ディスプレイにはソングの名前と番号が表示されます。CURSOR[▶]キーを押すとソングを呼び出します。





## SONG EDIT:ソング・エ ディット(ソング編集)

ソングの編集、名前の変更を行います。

 編集実行後は、やり直し(アンドゥ)することはできません。


### P.1 NameSong:ソング名の変更

現在選択されているソングの名前を変更します。オペレーション編「Step2 ソングを作る/選ぶ」の「3.ソングの名前を変更する」を参照してください。

### P.2 CopySong:ソングのコピー

現在選択されているソングを任意のソング番号にコピーします。


1. DestSong ..... [1...99]  
コピー先のソング番号を選択します。選択可能な番号は“ 1 ”～“ 既存ソング番号 ”です。
2. Copy OK? ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集を実行します。  
“ CopySong ”が新規ソング番号でない場合、コピー後にその番号以降のソングは1つずつ番号が後退します。

 やり直し(アンドゥ)することはできません。

### P.3 DelSong:ソングの削除

現在選択されているソングを削除(デリート)します。

1. DestSong ..... [1...99]  
削除するソング番号を表示します。
2. Del OK? ..... [Yes, No]  
“ Yes ”を選択し、CURSOR[▶]キーを押すと編集を実行します。  
“ DelSong ”が削除され、以降のソングは1つずつ番号が前に移動します。

 やり直し(アンドゥ)することはできません。



## NEW SONG:ニュー・ソ ング(新規ソングの作成)

新しいソングを作ります。


### P.1 SongGrade: ソンググレード

1. SongGrade ..... [Hiq, Std, Eco]  
作成するソングのソング・グレード(録音クオリティ)を選択します。  
Hiq(High Quality):音質優先グレード  
Std(Standard):標準グレード  
Eco(Economy):時間優先グレード



## CARD:カード

カードの情報表示、チェック、フォーマットおよびエフェクト・ユーザー・ファイルの操作を行います。

 フォーマットを実行すると、データはすべて失われますので注意してください。

### P.1 CardInfo(Infomation):カードの情報表示

カードの種類、空き容量を表示します。

1. Capacity ..... [16M, 32M, 64M, 128M, 256M, 512M, 1G, 2G]  
使用中のカードの種類が表示されます。単位はByte。
2. Free[%] .....  
使用中のカードの空き(書き込み可能な)容量を割合(%)が表示されます。

### P.2 CdFxSave:エフェクト・ユーザー・ファイルのセーブ

エフェクトのユーザー・データをカードに保存します。

1. Save Num ..... [1, 2]  
エフェクトの保存先を選びます。  
1: Num1(電源オン時にロードされるデータ)に保存します。  
2: Num2に保存します。

**note** 通常のエフェクトの保存( p.38)では、常にNum1.EFFに上書きされます。保存時に上書きしない場合は“ 2 ”を選んでください。

### P.3 CdFxLoad:エフェクト・ユーザー・ファイルのロード

エフェクトのユーザー・データを本体に読み込みます。

1. Load Num ..... [Int, 1, 2]  
エフェクトの読み込み元を選びます。  
Int: 初期設定(プリセット・データ)を読み込みます。  
1: Num1(電源オン時にロードされるデータ)から読み込みます。  
2: Num2から読み込みます。


**note** ユーザー・エフェクト・プログラムを1つだけロードすることはできません。

### P.4 CdRecvry:カード・リカバリー

カードのチェック、修正を行います。( p.55)  
CURSOR[▶]キーを押すとカードのリカバリーを行います。

### P.5 CdFormat:カードのフォーマット

カードのフォーマット(初期化)を行います。別の機材によって使用されたカードを使うときは、フォーマットする必要があります。( p.53)

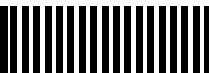
 フォーマットを実行すると、カード内のデータはすべて失われますので注意してください。

1. FmtType? .....  
フォーマット・タイプを選択します。  
Std: 通常のフォーマット  
Full: 詳細なフォーマット。  
**note** 初めでD4で使用するカードは、“ Full ”を選択し詳細なフォーマットを実行してください。



パソコンと接続するとき、このモードを選択します。オペレーション編「Step12 パソコンへの保存」の「1.USBによるパソコンとの接続」を参照してください。

# エフェクト・パラメーター



## エフェクト・タイプ

エフェクトの設定などを選択します。エフェクトは4つのキー ([GUITAR/MIC]、[INSERT/GTR+VO]、[MASTER]、[FINAL]) でいずれかのエフェクト・タイプ(エフェクト挿入位置)を選択します。

エフェクト・プログラムは11種類のエフェクト・モジュールの組み合わせ(チェーン)からなり、個々のエフェクト・モジュールごとにオン/オフなどの調整が可能です。また調整したエフェクト・プログラムをユーザー・データとして保存することができます。

## エフェクト・タイプとチェーンの構成

各タイプとチェーンの構成は以下のようになっています。

[GUITAR/MIC] **モノラル・イン・モノラル・アウト**

CHAIN A: エレキ・ギターやエレキ・ベースに適したチェーンです。



CHAIN B: エレキ・ギターやエレキ・ベースに適したチェーンです。



CHAIN C: エレキ・ギターやエレキ・ベースに適したチェーンです。



CHAIN D: マイク/エレキ・ベース/シンセサイザーなど多数の入力に対応したチェーンです。



CHAIN E: マイク入力に適したチェーンです。



[INSERT/GTR+VO] ステレオ・イン = ステレオ・アウト  
 [MASTER] ステレオ・イン = ステレオ・アウト  
 [FINAL] ステレオ・イン = ステレオ・アウト  
 CHAIN1: モジュレーションとディレイを同時に使用できます。



CHAIN2: ミックス・ダウン時に最終的なレベル調整などに活用できるチェーンです。



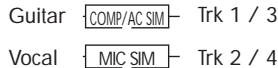
CHAIN3: L/Rを完全に独立させたモジュレーションを集めたチェーンです。



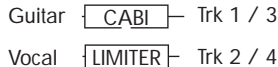
CHAIN4: 高品質のリバーブが含まれたチェーンです。



CHAIN5: アコースティックな弾き語りに適したチェーンです。



CHAIN6: 弾き語りに適したチェーンです。



## FX:エフェクト

**note** エフェクト・ページはエフェクトの種類によりページ数、内容が異なります。

**note** エフェクト・ページ選択時、[PAN]ノブはエフェクトのパラメーター設定に使われます。パラメーター設定可能なノブはディスプレイ内に「PARAM#」(#は1~5)のアイコンで表示されます。また[PAN]ノブを押すことにより、エディット対象エフェクトの選択ができます。また同じノブを複数回押すことにより、そのエフェクトのオン/オフを切り替えることができます。

### P.1 FxSelect: エフェクト・プログラム選択

4つのキー([GUITAR/MIC]、[INSERT/GTR+VO]、[MASTER]、[FINAL])いずれかを押すと、このページに入ります。

#### 1. FxSelect ..... [P.00...49\*1/P.50...99\*2, U00..99, A...E, 1...6\*3]

\*1: エフェクト・タイプ=GUITAR/MIC時

\*2: エフェクト・タイプ=INSERT/GTR+VO、MASTER、FINAL時

\*3: チェイン・タイプ表示。A...E=GUITAR/MIC、1...4: INSERT/GTR+VO、MASTER、FINAL、5、6=INSERT/GTR+VO(弾き語り用)

エフェクト・プログラムを選びます。エフェクト・タイプによって、選択できるエフェクトが異なります。“U00”など番号の前に“U”が付く番号はユーザー・エリアで自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

## P.2 DYNA: ダイナミック・ブロックのエディット

CURSOR[▶]キーを押し“DYNA”を点滅させるか、[PAN]ノブ1を押して選択します。

\*\*\*:エフェクトによって異なります。

1. EffctSel ..... [off, E.01...\*\*\*]  
リミッター、コンプなどの種類を選択します。
  - 1a. (Parameter1) ..... [\*\*\*]  
[PAN]ノブ1で設定します。
  - 1b. (Parameter2) ..... [\*\*\*]  
[PAN]ノブ2で設定します。
  - 1c. (Parameter3) ..... [\*\*\*]  
[PAN]ノブ3で設定します。
  - 1d. (Parameter4) ..... [\*\*\*]  
[PAN]ノブ4で設定します。
  - 1e. (Parameter5) ..... [\*\*\*]  
[RTM LVL]ノブで設定します。

## P.3 AMP: アンブ

CURSOR[▶]キーを押し“AMP”を点滅させるか、[PAN]ノブ2を押して選択します。

1. EffctSel ..... [off, E.01...\*\*\*]  
アンブ・シミュレータの種類を選択します。
  - 1a. GAIN ..... [1...10]  
[PAN]ノブ1で設定します。

1b. TREBLE ..... [1...10]  
[PAN]ノブ2で設定します。

1c. MIDDLE ..... [1...10]  
[PAN]ノブ3で設定します。

1d. BASS ..... [1...10]  
[PAN]ノブ4で設定します。

1e. LEVEL ..... [0...10]  
[RTM LVL]ノブで設定します。

## P.4 CABI/EQ: キャビネット/イコライザー

CURSOR[▶]キーを押し“CABI/EQ”を点滅させるか、[PAN]ノブ3を押して選択します。

1. Cabinet/Equalizer ..... [\*\*\*]  
キャビネットまたはイコライザーの種類を選択します。

## P.5 MOD: モジュレーション

CURSOR[▶]キーを押し“MOD”を点滅させるか、[PAN]ノブ4を押して選択します。

1. Modulation ..... [\*\*\*]  
モジュレーションの種類を選択します。

## P.6 AMB: アンビエンス

CURSOR[▶]キーを押し“AMB”を点滅させるか、[RTM LVL]ノブを押して選択します。

1. Ambience ..... [\*\*\*]  
アンビエンスの種類を選択します。

## P.7 NR/GATE: ノイズリダクション/ゲート

CURSOR[▶]キーを押し選択します。

1. NR/Gate ..... [0...100]  
ダイヤルまたは[PAN]ノブで設定します。

## P.8 ProgMVol: プログラム・マスター・ボリューム

CURSOR[▶]キーを押し選択します。

1. ProgMVol ..... [0...100]  
ダイヤルで設定します。

## P.9 FxRetLv: エフェクト戻り量設定

CURSOR[▶]キーを押し選択します。

1. FxRetLvl ..... [0...100]  
エフェクト・タイプがMASTER選択時、エフェクトからマスター・バスへの戻り量を設定します。戻り量を大きくすることにより、エフェクト効果が大きくなります。[RTM LVL]ノブでも設定することができます。

**note** エフェクト・タイプが<sup>※</sup> MASTER 以外を選択しているとき、このページは表示されません。

## P.10 FxRetBal: エフェクト戻りバランス設定

CURSOR[▶]キーを押し選択します。

1. FxRetBal ..... [L30...cnt...R30]  
エフェクト・タイプ( EFFECT ASSIGN )がMASTER選択時、エフェクトからマスター・バスへの戻りバランスを設定します。

**note** エフェクト・タイプが<sup>※</sup> MASTER 以外を選択しているとき、このページは表示されません。

## P.11 Rename: エフェクト名設定

CURSOR[▶]キーを押し選択します。

- RenameFx .....  
エフェクトの名前を設定します。CURSOR[◀]、[▶]キーを押して変更したい文字を選択し、[VALUE]ダイヤルで変更します。エフェクトの保存時にこの名前で保存されます。

**note** FX WRITE[PROG]キーを押して保存します。

## FX WRITE/PROG: エフェクトの保存

1. WriteNum ..... [U00...99]  
保存先ユーザー・プログラム番号を選択します。現在選択中のエフェクト・プログラムをユーザー・プログラムに書き込み、保存します。オペレーション編「Step 7 エフェクトを使う」の「3.エフェクト・プログラムの保存」を参照してください。

## FX WRITE/KNOB:

### フェイバリット・ツマミの登録

1. KnobPosi ..... [01...11]  
登録先ノブ・ポジションを選択します。現在選択中のエフェクト・プログラムをここで選択したノブの位置に登録します。オペレーション編「Step 7 エフェクトを使う」の「4.フェイバリット・ツマミを使う」を参照してください。

## PAN: パン

ノブによりアナログ・ミキサーやエフェクターの感覚でパン、センド、エフェクトのエディット、アンプのエディットを行います。ノブの機能はモードの選択により自動的に切り替わります。切り替わった後、[SEL]キーでの選択により別の機能として使うこともできます。

### マスター・エフェクト選択時

AMP/FX、PAN、SENDを切り替えます。

### マスター・エフェクト以外選択時

AMP/FX、PANを切り替えます。

**note** マスター・エフェクト使用時([MASTER]キー点灯)以外のとき、SENDは選択できません。

**note** [PAN]ノブの機能はモード選択時に、自動的に以下の機能に切り替わります。

1. エフェクト・モードAMP/FX EDIT
2. PAN

## PAN: パン(定位)調整

各トラックの定位(パン)を設定します。ディスプレイにカウンターを表示しているときにノブを回すと、一定時間パラメーターとその値が表示されます。

1. Pan ..... [L30...cnt...R30]
  - 1a. Pan1 ..... [L30...cnt...R30]
  - 1b. Pan2 ..... [L30...cnt...R30]
  - 1c. Pan3 ..... [L30...cnt...R30]

- 1d. Pan4 ..... [L30...cnt...R30]

## RTM LVL: リズム・レベル調整

マスター・フェーダー上側のノブはPAN機能時、リズムのレベルとして機能します。この設定は「RHYTHM」モードの「RhythmLv」パラメーターと同じものです。

- 1e. RhythmLv ..... [0...50]

## SEND: センド・レベル調整

各トラックごとのマスター・エフェクトへの送り量(センド・レベル)を設定します。ディスプレイにカウンターを表示しているときにノブを回すと、一定時間パラメーターとその値が表示されます。

**note** マスター・エフェクト使用時([MASTER]キー点灯)以外のとき、SENDは設定しても効果はありません。

1. Send .....
  - 1a. Send1 ..... [0..100]
  - 1b. Send2 ..... [0..100]
  - 1c. Send3 ..... [0..100]
  - 1d. Send4 ..... [0..100]

## RETURN: リターン・レベル調整

マスター・フェーダー上側のノブはSEND機能時、マスター・エフェクトからの戻り量(リターン・レベル)として機能します。この設定はマスター・エフェクトの「FxRetLv」パラメーターと同じものです。

- 1e. FxRetLv ..... [0...100]



# エフェクト・モジュール

エフェクト・パラメーターの内容について、エフェクト・モジュールごとに説明します。チェーンごとに選択できるエフェクト・モジュールは異なります。( p.82 )

## DYNA

### 1. LIMITER

#### LIMITER

入力信号のピークを設定したレベルに抑えます。

1. THRESHOLD ..... [-40...0] 圧縮のかかるレベルを調整します。
2. RATIO ..... [0...10] 信号の圧縮比を調整します。
3. ATTACK ..... [1...10] アタック・タイムを調整します。
4. RELEASE ..... [1...10] リリース・タイムを調整します。
5. LEVEL ..... [0...10] 全体のレベルを調整します。

### 2. WAH

#### WAH UP

ペダル・ワウと同等のバンド・パス・フィルター・タイプのオート・ワウです。ドライブ・ブロックの前に配置されています。

1. ATTACK ..... [1...10] ピッキングに対するワウの立ち上がりの早さを調整します。
2. SENS ..... [0...10] ワウの感度を調整します。
3. -----(BLANK)
4. -----(BLANK)
5. -----(BLANK)

#### WAH DWN

フィルターが WAH と逆方向に動作するワウです。

パラメーターは“ WAH UP ”と共通です。

#### B WAH UP (BASS WAH UP)

ロウ・パス・フィルター・タイプのオート・ワウです。エレキベースなどに通しています。

1. ATTACK ..... [1...10] ピッキングに対するワウの立ち上がりの早さを調整します。
2. PEAK ..... [1...10] ワウの感度を調整します。
3. -----(BLANK)
4. -----(BLANK)
5. -----(BLANK)

#### B WAH DWN (BASS WAH DOWN)

フィルターが BASS WAH UP と逆方向に動作するワウです。

パラメーターは“ BASS WAH UP ”と共通です。

### 3. COMP

#### CL COMP (CLASSIC COMP)

ピッキングの粒をそろえ、滑らかなサステインを得られるコンプレッサーです。

1. SENS ..... [1...10] コンプレッサーの感度を調整します。
2. -----(BLANK)
3. -----(BLANK)
4. -----(BLANK)
5. -----(BLANK)



## 2. BASS AMP SIMULATOR

### B VALVE

ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ(推奨CAB:CLS8X10)

1. MID FC ..... [1...5] 中域の周波数を設定します。
2. TREBLE ..... [1...10] 高域のレベルを調整します。
3. MIDDLE ..... [1...10] 中域のレベルを調整します。
4. BASS ..... [1...10] 低域のレベルを調整します。
5. LEVEL ..... [0...10] 全体のレベルを調整します。

### B VALVE2

ロックに最適な真空管アンプ(推奨CABINET:B CL8X10)

### B CLASSIC

バリュー・ダイヤルの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ  
(推奨CAB:B COMBI)

### B SCOOPD (SCOOPED)

80年代サウンドの代表的なアンプ(推奨CAB:B MT4X10)

### B LA STUD

LAサウンドの代表的なアンプ(推奨CAB: B LA4X10)

### B GOLDPN (GOLD PANEL)

ゴールドのパネルが目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ  
(推奨CAB:B MD4X10)

### B JAZZ

JAZZベーシストに愛用されているコンボ・アンプ  
(推奨CAB:B JZ1X15)

### B STUDIO

MOTOWNサウンドに最適な真空管コンボ・アンプ(推奨CAB: B ST1X15)

### B AC100

VOX製100W真空管アンプ(推奨CAB:B AC 2X15)

### B UK MAJ

UK製200W真空管アンプ(推奨CAB:B UK 4X15)

## 3. COMP, ACO

### CL COMP (CLASSIC COMP)

ピッキングの粒をそろえ、滑らかなサスティンを得られるコンプレッサーです。

音がひずむ場合は、LEVEL、TREBLE、MIDDLE、BASSを少しづつ下げて調整します。

1. SENS ..... [1...10] コンプレッサーの感度を調整します。
2. TREBLE ..... [1...10] トレブル(高音域)の音質を調整します。
3. MIDDLE ..... [1...10] ミドル(中音域)の音質を調整します。
4. BASS ..... [1...10] ベース(低音域)の音質を調整します。
5. LEVEL ..... [0...10] 出力レベルを調整します。

### ACOUSTIC (ACCOUSTIC)

ネックに近いピックアップを使用すると、よりリアルなアコースティックギターが再現されます。

感度の調整が可能なコンプレッサーを内蔵しています。

音がひずむ場合はLEVEL、TREBLE、MIDDLE、BASSを少しづつ下げて調整します。

パラメーターは“CL COMP”と共通です。

## 4. SYNTH

### SYNTH

クロマチック・ギター・シンセのモデリング

1. OSC TYPE ..... [1...16] オシレーターのタイプを選択します。

1: のこぎり波	2 オクターブ・ダウン
2: のこぎり波	1 オクターブ・ダウン
3: サイン波	1 オクターブ・ダウン
4: のこぎり波	
5: サイン波	
6: のこぎり波	1 オクターブ・アップ
7: サイン波	1 オクターブ・アップ
8: サイン波	2 オクターブ・アップ
9 ~ 16 のオシレーターは、0 ~ 7 のポルタメントがオンのオシレーターになります。	
2. VCF ..... [0...10.0] ボルテージ・コントロール・フィルターの感度調整  
0...4.7: +側動作の感度調整  
5.0...10.0: -側動作の感度調整。サイン波のオシレーターのときは5.0にしてください。
3. DIRECT LEVEL .... [0...10.0] ギターの音量を調整します。
4. SYNTH LEVEL .... [0...10.0] シンセの音量を調整します。
5. THRESHOLD ..... [1...10] ギターの音量に対するシンセの発音感度を調整



ギターやピックアップに合わせて調整してください。ギター・シンセは単音を弾いたときに有効です。和音を弾いても効果は得られません。楽器のチューニングがずれていると、予想した効果が得られません。そのようときは、楽器のチューニングを直ししてください。

## CABI/EQ

### 1. CABINET

#### BLK 2X10 (BLACK2x10)

60年代中期のカリフォルニア州フラートンで作られたUS製セラミック・マグネットの10インチ・スピーカー2発を搭載した35Wオープンバック・コンボです。ブルースやジャズ、カントリーに最適です。

#### BLK 2X12 (BLACK2x12)

BLACK 2x12アンプ・モデルに伴ってモデリングされたもので、12インチのセラミック・マグネット・スピーカーを2発搭載した60年代中期の米国製です。8 スピーカーですが、パラレルにワイヤリングされて4 の負荷になっています。これらのスピーカーは様々なスタイルの音楽で数えられない程のレコーディングに使われ続けてきましたが、カントリーやブルースで最も使用されました。

#### TWD 1X12 (TWEED1x12)

12インチ・スピーカー1発を使用しています。これは米国製アルニコ・マグネットのピンテージ・ラウド・スピーカーとして有名なものです。

#### TWD 4X10 (TWEED4x10)

同じく米国製アルニコ・マグネット・スピーカーを内蔵するこのキャビネットは、TWEED 4x10アンプ・モデルのパートナーとなります。オープン・バックのこのキャビネットは、4つの10インチ、8 のスピーカーを使用し、パラレル接続によって2 のインピーダンスになります。もともとベース・アンプとして設計されたこのスピーカー・キャビネットは様々なスタイルのロックに使用できます。

#### VOX AC15

英国イプスウィッチのセレクション製、名高いVOXブルー・アルニコ・ス

ピーカー”を使用した12インチ1発のオープン・バック・コンボで、最近リイシューされたAC15TBのスピーカー・キャビネットのモデリングです。このスピーカーは8、15ワットで、1x12オープンバックのキャビネットには非常に充実したものです。もちろん有名なVOXの“チャイム”のような高域を生むのに貢献しています。

## VOX AC30

AC15の2倍のパワー、2発の12インチVOXブルー・アルニコ・スピーカーを16用にシリアルにワイヤリングしたこのスピーカー・キャビネットは、さらにVOXトーンの素晴らしい音が加わります。今回開発チームは60年代のオリジナル・スピーカーのサウンドをモデリングしました。スピーカーは年を重ねるにつれて音色が変化しますが、AC15とAC30のキャビネット・モデルでは、年代の違う同じスピーカーで、違ったサウンドを与えることができます。

## AD412

このスピーカー・キャビネットは最近のVOX製品の1つです。疑いなく良い音を出すキャビネットなので採用しました。ネオジウム・マグネットを採用したカスタム・デザインのセレクション製スピーカーを使用し、特殊な音響設計技術を採用した4x12キャビネットです。どのアンプ・モデルとも組み合わせ使用できますが、アンプ・ヘッドのモデルと特に合います。

## UK H30

英国製、60年代後期の30ワット・スピーカーを搭載したヘビー・デューティなキャビネットをモデリングしました。過去、これらのキャビネットは数えられない程のクラシック・ロックのレコーディングに使われてきました。

## UK T75

この4x12モデルは、現行の75ワット英国製スピーカーを搭載した英国製の黒い箱として有名です。よく積み上げられているのを見ますが、恐らく今までで最も売られたギター・キャビネットで、ほとんどのスタイルのロックに適します。

## US V30

これは、US MODERNアンプ・モデルと同じカリフォルニア出身の“黒い野獣”キャビネットのモデリングです。英国製の“Vintage”と名づけられたスピーカーを使用しています。深い低域と、輪郭のある高域で知られ、特に最近のニューメタル愛好者には非常に人気があります。

## 2. BASS CABINET

### B LA4X10

10インチx4のスピーカー、LAサウンド・キャビネット・モデル

- 1.PRESENCE ..... [0...10]
- 2.----(BLANK)
- 3.----(BLANK)
- 4.----(BLANK)
- 5.----(BLANK)

### B MD4X10 (MODERN 4X10)

10インチx4のスピーカー、モダン・タイプのキャビネット・モデル

### B MT4X10 (METAL 4X10)

10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル

### B CL8X10 (CLASSIC 8X10)

10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット・モデル

### B UK4X12

12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット・モデル

### B ST1X15 (STUDIO 1X15)

15インチx1のスピーカー、STUDIO COMBOキャビネット・モデル

### B JZ1X15 (JAZZ 1X15)

15インチx1のスピーカー、JAZZ COMBOキャビネット・モデル

## B AC2X15

15 インチ×2 のスピーカー、AC100 用キャビネット・モデル

## B US2X15

15 インチ×2 のスピーカー、US 製キャビネット・モデル

## B UK4X15

15 インチ×4 のスピーカー、UK 製キャビネット・モデル

## B LA1X18

18 インチ×1 のスピーカー、LA サウンド・キャビネット・モデル

## B COMBI

12 インチ×1 と 18 インチ×1 のスピーカー、コンビネーション・キャビネット・モデル

### 3. EQ

4 バンドグラフィックイコライザーを、各バンドの中心周波数の設定の違いにより 6 タイプ搭載しています。

#### LOW EQ

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 80Hz、120Hz、250Hz、550Hz のタイプです。

1. 80Hz ..... [-10...+10] バンド 1 のレベル
2. 120Hz ..... [-10...+10] バンド 2 のレベル
3. 250Hz ..... [-10...+10] バンド 3 のレベル
4. 550Hz ..... [-10...+10] バンド 4 のレベル
5. LEVEL ..... [0...10] 全体のレベルを調整します。

#### MID EQ

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 250Hz、550Hz、1kHz、4kHz のタイプです。

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

#### HIGH EQ

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 640kHz、2kHz、6.4kHz、12Hz のタイプです。

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

#### WIDE EQ1

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 120Hz、250kHz、2kHz、10kHz のタイプです。

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

#### WIDE EQ2

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 100Hz、550Hz、1.2kHz、4kHz のタイプです。

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

#### WIDE EQ3

バンド 1 ~ 4 がそれぞれ 80Hz、125Hz、640Hz、1.5kHz のタイプです。

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

### 4. MIC SIMULATOR

生楽器やスピーカーから出力された音を録音する場合、ソースの特性を生かせるマイクを使用するのが望ましい方法です。

D4 に内蔵されたコンデンサ・マイクで録音する場合も、そのソースに一番適したマイクをシミュレートできます。

#### VNTG.DY (VINTAGE DYNAMIC)

ビンテージ・ダイナミック・マイクの暖かみのある太い音質をシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。

1. SETTING ..... [1...4] マイクの位置を切り替えます。(1: Close、2: On、3: Off、4: Far)
2. TRIM ..... [0...10] 入力のレベルを調整します。
3. ----(BLANK)
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

設定を“ Close ”、“ On ”にすると近接効果により、低域が強調されるのと同様の効果が現れるので、全体のレベルを“ TRIM ”で調整します。

## MULTI.CN (MULTI CONDENSER)

汎用スタジオ用コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、低域から高域までの広域に対応し、楽器一般に適しています。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## PERC.CN (PERCUSSION CONDENSER)

楽器用スモール・コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、高域に特徴があり、ドラムのオーバー・トップ、アコースティック・ギターに最適です。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## WHALE.DY (WHALE DYNAMIC)

クリアで音量感のあるダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、ドラム・サウンドに適しています。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## VOCAL.CN (VOCAL CONDENSER)

スタジオ用コンデンサー・マイクとして定番のマイクをシミュレートしたものでボーカル、生楽器、ナレーションに最適です。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## VOCAL.TB (VOCAL TUBE)

ビンテージ・チューブ・マイクをシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## B DRM.DY (BASS DRUM DYNAMIC)

かなり大型のダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、オン・マイクでの風圧を感じさせるバス・ドラムの音などに適しています。

パラメーターは“ VNTG.DY ”と共通です。

## MODULATION

### 1. MODULATION

#### CHORUS

##### ST CHRUS (STEREO CHORUS)

ディレイ・タイムを揺らすことにより、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです

1. TIME ..... [1...10] 音の遅れ時間を調整し、効果のかかる帯域をコントロールします。0にするほど高い音程でうねります。
2. -----(BLANK) .....
3. SPEED ..... [0.1...10Hz] 音程を揺らすスピードを調整します。
4. DEPTH ..... [0...10] 音程を揺らす深さを調整します。
5. MIX ..... [0...10] 効果のミックス量を調整します。

#### FLANGER

##### ST FLNGE (STEREO FLANGER)

うねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。

1. TIME ..... [1...10] 音の遅れ時間を調整し、効果のかかる帯域をコントロールします。0にするほど高い音程でうねります。
2. FEEDBACK ..... [-10...+10] クセの強さを調整します。ジェット効果を得るときは適度に上げて使用します。
3. SPEED ..... [0.1...10Hz] 音程を揺らすスピードを調整します。
4. DEPTH ..... [0...10] 音程を揺らす深さを調整します。10にするとき“ TIME ”は効かなくなります。
5. MIX ..... [0...10] 効果のミックス量を調整します。

#### MOD DELAY

##### ST MODDLY (STEREO MOD DELAY)

ディレイ・タイムをゆらしてコーラス、フランジャーのような効果も得られます。

1. TIME ..... [0...1.75] デレイ・タイム(音の遅れ)を調整します。
2. FEEDBACK ..... [0...+10] フィード・バック(音の繰り返し)を調整します。
3. SPEED ..... [0.1...10Hz] 音程を揺らすスピードを調整します。
4. DEPTH ..... [0...10] 音程を揺らす深さを調整します。
5. MIX ..... [0...10] 効果のミックス量を調整します。

## TREMOLO

### TREM/PAN (TREMOLO/PAN)

ギターアンプに内蔵されているトレモロを再現します。TREM/PANはCHAIN1で選択できます。

1. ----(BLANK) .....
2. SPREAD ..... [0...10] トレモロとパンを切り替えます。\*TREM/PAN時  
----(BLANK) ..... \*TREMOLO時
3. SPEED ..... [1.0...10Hz] トレモロの速さを調整します。  
..... [0.1...10Hz] トレモロの速さを調整します。\*TREM/PAN時
4. DEPTH ..... [0...10] トレモロの深さを調整します。
5. ----(BLANK) .....

## PITCH SFT (PITCH SHIFTER)

### ST PITCH (STEREO PITCH SHIFTER)

±2オクターブの可変幅を持つピッチ・シフターです。

1. ----(BLANK) .....
2. ----(BLANK) .....
3. PITCH ..... [-24...+24] 音程の変化幅を調整します。
4. FINE ..... [-50...+50] 音程の変化幅を微調整します。
5. MIX ..... [0...10] 効果のミックス量を調整します。

ステレオ時

1. L PITCH ..... [-24...+24] Lchの音程の変化幅を調整します。
2. L FINE ..... [-50...+50] Lchの音程の変化幅を微調整します。
3. R PITCH ..... [-24...+24] Rchの音程の変化幅を調整します。
4. R FINE ..... [-50...+50] Rchの音程の変化幅を微調整します。

5. MIX ..... [0...10] 効果のミックス量を調整します。

## PHASER


### ST PHASER (STEREO PHASER)

位相を揺らすことで、うねり効果をえられます。

1. MANUAL ..... [1...10] 効果のかかる周波数を調整します。
2. FEEDBACK ..... [0...10] クセの強さを調整します。
3. SPEED ..... [0.1...10Hz] 音のうねりのスピードを調整します。
4. DEPTH ..... [0...10] 効果の深さを調整します。
5. ----(BLANK) .....

## OCTAVE

1オクターブ低い音を作りだし、原音に混ぜることで音に重厚感を与えます。

 複数の弦を同時に弾いた場合や低音弦では誤動作を起こすことがあります。

1. ----(BLANK) .....
2. ----(BLANK) .....
3. ----(BLANK) .....
4. OCTAVE ..... [0...10] 1オクターブ低い重低音の量を調整します。
5. DIRECT ..... [0...10] 原音の量を調整します。

## SLOW ATK (SLOW ATTACK)

ピッキング毎の音の立ち上がりをスロウにし、ボリューム奏法のような効果を与えます。

1. ATTACK ..... [1...10] 音量が上がるまでの時間を調整します。
2. THRESHOLD ..... [1...10] 効果の掛かるレベルを調整します。
3. ----(BLANK) .....
4. ----(BLANK) .....
5. ----(BLANK) .....





## NR/GATE

**note** NR/GATEはディスプレイにエフェクト・モジュールとして表示されませんが、エディット・パラメーターとして選択できます。

### 1. NR

#### NR (NOISE REDUCTION)

ノイズを抑えるエフェクトです。

1. NR SEND ..... [0...10] 効果の深さを調整します。
2. ----(BLANK) .....
3. ----(BLANK) .....
4. ----(BLANK) .....
5. ----(BLANK) .....

**note** “ NR ”はオフすることができません。効果をかけたくないときは“ NR SEND ”を“ 0 ”に設定します。

**note** CURSOR[▶]キーを押して“ NR Send ”を表示するとNRのエディットすることができます。

### 2. GATE

#### GATE (NOISE GATE)

ノイズを抑えるエフェクトです。

1. GATE THRESHOLD [0...10] 圧縮のかかるレベルを調整します。
2. GATE ATTACK ..... [1...10] アタック・タイムを調整します。
3. GATE RELEASE .... [1...10] リリース・タイムを調整します。
4. ----(BLANK) .....
5. ----(BLANK) .....

**note** “ GATE ”はオフすることができません。効果をかけたくないときは“ GATE THRESHOLD ”を“ 0 ”に設定します。

**note** CURSOR[▶]キーを押して“ GATE THRESHOLD ”を表示するとGATEのエディットすることができます。

## エフェクト・プログラム・リスト

### プリセット

	Prog name	Chain No.	For	Prog name	Chain No.	For	Prog name	Chain No.	For	Prog name	Chain No.	For			
00	BTQ CLN	#A	E.Guitar	25	EC WAH	#C	E.Guitar	50	FINALMIX	#2	Fainal	75	HardComp	#2	Insert
01	BLK2X12	#A	E.Guitar	26	DLY SOLO	#B	E.Guitar	51	POP_MIX	#2	Fainal	76	SoftLimt	#2	Insert
02	TWD4X10	#A	E.Guitar	27	B SLAP	#C	Bass Guitar	52	CLUB_MIX	#2	Fainal	77	HardLimt	#2	Insert
03	AC30TB	#A	E.Guitar	28	B FING	#C	Bass Guitar	53	ROCK_MIX	#2	Fainal	78	UltraLim	#2	Insert
04	UK'80S	#A	E.Guitar	29	B PICKER	#C	Bass Guitar	54	STD_MIX	#2	Fainal	79	LowRngEQ	#2	Insert
05	UK MDN	#A	E.Guitar	30	B VALVE	#C	Bass Guitar	55	LIM-HiEQ	#2	General	80	MidRngEQ	#2	Insert
06	US MDN	#A	E.Guitar	31	B THUMB	#C	Bass Guitar	56	LIM-MidQ	#2	General	81	Hi_RngEQ	#2	Insert
07	VALVE	#C	B.Guitar	32	B CONTRY	#C	Bass Guitar	57	LIM-LowQ	#2	General	82	Max_Bass	#2	General
08	LA STUD	#C	B.Guitar	33	B CHORUS	#A	Bass Guitar	58	TAPE_SIM	#2	General	83	Cl_Sound	#2	General
09	JAZZ	#C	B.Guitar	34	B PHASER	#A	Bass Guitar	59	DIGI_SIM	#2	General	84	NaturlEQ	#2	Insert
10	ACOUS	#A	E.Guitar	35	B SLWATK	#A	Bass Guitar	60	BrightHL	#4	Master	85	LowCutEQ	#2	Insert
11	IRONMAN	#A	E.Guitar	36	B DELAY	#B	Bass Guitar	61	MiniHall	#4	Master	86	LowBstEQ	#2	Insert
12	ALICE	#A	E.Guitar	37	MIC ACOU	#E	Ac.Guitar*	62	BrightPL	#4	Master	87	Hi_BstEQ	#2	Insert
13	MAHAVISU	#A	E.Guitar	38	MicAcou2	#E	Ac.Guitar*	63	Room_RV	#4	Master	88	Hi_CutEQ	#2	Insert
14	GOVTMULE	#A	E.Guitar	39	ACOUS DI	#E	Ac. Guitar	64	SpringRV	#4	Master	89	DigiGate	#2	Insert
15	UNCHAIN	#A	E.Guitar	40	AcousDi2	#E	Ac. Guitar	65	Echo	#4	Master	90	GTR_VOX1	#5	Insert
16	PASSION	#A	E.Guitar	41	VOC MIC	#E	Vocals*	66	Voc_Chor	#1	Master	91	GTR_VOX2	#6	Insert
17	5TH B'LO	#A	E.Guitar	42	VOC MIC2	#E	Vocals*	67	VocPhasr	#1	Master	92	Radio_EQ	#2	General
18	SUPEROCT	#A	E.Guitar	43	MIC DI	#E	Vocals	68	PsfEcho	#1	Master	93	DriveLim	#2	General
19	MAYDELAY	#A	E.Guitar	44	MIC DI2	#E	Vocals	69	St_Flang	#3	Master	94	Max_Lim	#2	General
20	JIMIHAZE	#A	E.Guitar	45	DRUM MIC	#E	Drums*	70	St_Pitch	#3	Master	95	PP_Delay	#4	Master
21	POLICE	#A	E.Guitar	46	DrumMic2	#E	Drums*	71	St_Phase	#3	Master	96	SweepFlg	#1	Master
22	WES	#A	E.Guitar	47	KB LO EQ	#D	Key board	72	St_Chors	#3	Master	97	Oct-Dely	#1	Master
23	MEGADAVE	#B	E.Guitar	48	KB MIDEQ	#D	Key board	73	St_MdDly	#3	Master	98	PDlyEcho	#1	Master
24	DOOKIE	#A	E.Guitar	49	KB HI EQ	#D	Key board	74	SoftComp	#2	Insert	99	Pan-Echo	#1	Master

\* (Internal MIC)

### ユーザー

	Prog name	Chain No.	For
0	TEXFLOOD	#A	E.Guitar
1	X-SOLO	#A	E.Guitar
2	TEXSTREM	#A	E.Guitar
3	TWEEDMAN	#B	E.Guitar
4	HARDDAYS	#A	E.Guitar
5	SOMETHING	#B	E.Guitar
6	PAPAERBAK	#A	E.Guitar
7	MR'ANGUS	#A	E.Guitar
8	BLIZZARD	#A	E.Guitar
9	MR'335	#A	E.Guitar
10	JAKESOLO	#A	E.Guitar

**note** U11 ~ U99はプリセットと同じ内容です。

## エフェクト・チェイン・リスト

チェインごとに選択できるエフェクトは以下のようになっています。

**note** \*印の付いているエフェクトは、L側の入力音からエフェクト効果をつくりだし、L/Rそれぞれの音にステレオエフェクト効果を生み出します。これらのエフェクトを使用するときは、必ずL側に、入力を入れてください。

### CHAIN A AMP - CABI - NR - MOD

	[AMP]	[CABI/EQ]	[MOD]
	AMP	CABINET	NR MOD
	OFF	OFF	OFF
E.01	BTQ CL	BLK 2X10	CHORUS
E.02	BLK 2X12	BLK 2X12	FLANGER
E.03	TWD 1X12	TWD 1X12	MODDELAY
E.04	TWD 4X10	TWD 4X10	TREMOLO
E.05	AC 15	VOX AC15	PTCH SFT
E.06	AC 30	VOX AC30	PHASER
E.07	AC 30TB	AD 412	OCTAVE
E.08	UK BLUES	UK H30	SLOW ATK
E.09	UK '70S	UK T75	
E.10	UK '80S	US V30	
E.11	UK MDN	B LA4x10	
E.12	US MDN	B MD4X10	
E.13	US HI-G	B MT4X10	
E.14	BTQ OD	B CL8X10	
E.15	FUZZ	B UK4X12	
E.16	B VALVE	B ST1X15	
E.17	B VALVE2	B JZ1X15	
E.18	B CLASIC	B AC2X15	
E.19	B SCOOPD	B US2X15	
E.20	B LA STU	B UK4X15	
E.21	B GOLDPN	B LA1X18	
E.22	B JAZZ	B COMBI	
E.23	B STUDIO		
E.24	B AC 100		
E.25	B UK MAJ		
E.26	CL COMP		
E.27	ACOUSTIC		
E.28	SYNTH		

### CHAIN B AMP - CABI - NR - DELAY

	[AMP]	[CABI/EQ]	[AMB]
	AMP	CABINET	NR DELAY
	OFF	OFF	OFF
E.01	BTQ CL	BLK 2X10	DELAY
E.02	BLK 2X12	BLK 2X12	
E.03	TWD 1X12	TWD 1X12	
E.04	TWD 4X10	TWD 4X10	
E.05	AC 15	VOX AC15	
E.06	AC 30	VOX AC30	
E.07	AC 30TB	AD 412	
E.08	UK BLUES	UK H30	
E.09	UK '70S	UK T75	
E.10	UK '80S	US V30	
E.11	UK MDN	B LA4x10	
E.12	US MDN	B MD4X10	
E.13	US HI-G	B MT4X10	
E.14	BTQ OD	B CL8X10	
E.15	FUZZ	B UK4X12	
E.16	B VALVE	B ST1X15	
E.17	B VALVE2	B JZ1X15	
E.18	B CLASIC	B AC2X15	
E.19	B SCOOPD	B US2X15	
E.20	B LA STU	B UK4X15	
E.21	B GOLDPN	B LA1X18	
E.22	B JAZZ	B COMBI	
E.23	B STUDIO		
E.24	B AC 100		
E.25	B UK MAJ		
E.26	CL COMP		
E.27	ACOUSTIC		
E.28	SYNTH		

### CHAIN C DYNA - AMP - CABI - NR

	[DYNA]	[AMP]	[CABI/EQ]
	DYNA	AMP	CABINET NR
	OFF	OFF	OFF NR
E.01	LIMITER	BTQ CL	BLK 2X10
E.02	WAH UP	BLK 2X12	BLK 2X12
E.03	WAH DWN	TWD 1X12	TWD 1X12
E.04	B WAH UP	TWD 4X10	TWD 4X10
E.05	B WAHDWN	AC 15	VOX AC15
E.06	CL COMP	AC 30	VOX AC30
E.07		AC 30TB	AD 412
E.08		UK BLUES	UK H30
E.09		UK '70S	UK T75
E.10		UK '80S	US V30
E.11		UK MDN	B LA4x10
E.12		US MDN	B MD4X10
E.13		US HI-G	B MT4X10
E.14		BTQ OD	B CL8X10
E.15		FUZZ	B UK4X12
E.16		B VALVE	B ST1X15
E.17		B VALVE2	B JZ1X15
E.18		B CLASIC	B AC2X15
E.19		B SCOOPD	B US2X15
E.20		B LA STU	B UK4X15
E.21		B GOLDPN	B LA1X18
E.22		B JAZZ	B COMBI
E.23		B STUDIO	
E.24		B AC 100	
E.25		B UK MAJ	
E.26		CL COMP	
E.27		ACOUSTIC	
E.28		SYNTH	

# エフェクト・パラメーター

## CHAIN D LIMIT - EQ - GATE - MOD - DELAY

	[DYNA]	[CABI/EQ]	[MOD]	[AMB]
	LIMIT	4BAND EQ	GATE	MOD
	OFF	OFF	GATE	OFF
E.01	LIMITER	LOW EQ		CHORUS
E.02		MID EQ		FLANGER
E.03		HIGH EQ		MODDELAY
E.04		WIDE EQ1		TREMOLO
E.05		WIDE EQ2		PTCH SFT
E.06		WIDE EQ3		PHASER
E.07				OCTAVE
E.08				SLOW ATK

## CHAIN E MIC - LIMIT - GATE - MOD - DELAY

	[CABI/EQ]	[DYNA]	[MOD]	[AMB]
	MIC	LIMIT	GATE	MOD
	OFF	OFF	GATE	OFF
E.01	VNTG.DY	LIMITER		CHORUS
E.02	MULTI.CN			FLANGER
E.03	PERC.CN			MODDELAY
E.04	WHALE.DY			TREMOLO
E.05	VOCAL.CN			PTCH SFT
E.06	VOCAL.TB			PHASER
E.07	B.DRM.DY			OCTAVE
E.08				SLOW ATK

## CHAIN 1 MOD = AMB

	[MOD]	[AMB]
	MOD	AMB
	OFF	OFF
E.01	CHORUS*	ECHO
E.02	FLANGER*	ST DELAY
E.03	MOD DELAY*	
E.04	TREM/PAN	
E.05	PTCH SFT*	
E.06	PHASER*	
E.07	OCTAVE*	

## CHAIN 2 LIMIT = EQ = GATE

	[DYNA]	[CABI/EQ]	[GATE]
	LIMIT	4BAND EQ	GATE
	OFF	OFF	GATE
E.01	LIMITER	LOW EQ	
E.02		MID EQ	
E.03		HIGH EQ	
E.04		WIDE EQ1	
E.05		WIDE EQ2	
E.06		WIDE EQ3	

## CHAIN 3 MOD

	[MOD]
	MOD
	OFF
E.01	ST CHRUS
E.02	ST FLNGE
E.03	STMODDLY
E.04	ST PTCH
E.05	ST PHSER

## CHAIN 4 AMB

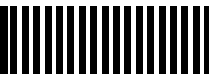
	[AMB]
	AMB
	OFF
E.01	ROOM*
E.02	HALL*
E.03	SPRING*
E.04	PLATE*
E.05	ECHO
E.06	ST DELAY
E.07	PP DELAY

## CHAIN 5 COMP. ACO + MIC

	[AMP]	[CABI/EQ]
	COMP. ACO	MIC
	OFF	OFF
E.01	CL COMP	VNTG.DY
E.02	ACOUSTIC	MULTI.CN
E.03		PERC.CN
E.04		WHALE.DY
E.05		VOCAL.CN
E.06		VOCAL.TB
E.07		B.DRM.DY

## CHAIN 6 CABI + LIMIT

	[CABI/EQ]	[DYNA]
	CABINET	LIMIT
	OFF	LIMITER
E.01	BLK 2X10	
E.02	BLK 2X12	
E.03	TWD 1X12	
E.04	TWD 4X10	
E.05	VOX AC 15	
E.06	VOX AC 30	
E.07	AD 412	
E.08	UK H30	
E.09	UK T75	
E.10	US V30	



## 故障かな?と思ったら

### 音が出ない

本機または接続している機器の電源はオンになっていますか?( p.17)  
アンプやヘッドホンの接続は間違っていないか?

### 再生音が聞こえない

[MASTER]フェーダーまたは[PHONE LEVEL]ノブが0になっていませんか?  
再生トラックの音量レベルが下がっていませんか?  
パンチ・インーアウトを使用したとき、録音するトラックの録音指定区  
間外の再生音を聞くことができない場合“ AutoIn ”機能を“ On ”に  
設定しましたか?( p.31、57)

### 入力した音が聞こえない

[INPUT SELECT]スイッチは正しく設定されていますか?  
[REC SELECT]キーを押して、入力したいトラックを録音トラックに  
しましたか?  
[INPUT LEVEL]ツマミが適正なレベルまで上がっていますか?  
音声が入力されているかを確認してください。  
INPUT LEVELノブを回して、入力に音声が入力されているかを確認  
します。[REC SELECT]キーで録音トラックに指定してしている  
トラックの[TRACK]および[MASTER]フェーダーを適当な位置ま  
で上げます。レベル・メーターが振れない場合、トラックへの入力か  
行われていません。  
録音トラックを再生するときに入力音が聞こえない場合、“ AutoIn ”  
を“ Off ”にしましたか?( p.31、57)

### [PAN]ノブが効かない

エフェクト・エディットやパンやセンドなどの調整を[PAN]ノブで行っ  
た後、実際の定位と[PAN]ノブの位置が一致しない場合があります。  
[EXIT]キーを押して各モードから抜けた後、[PAN]ノブを左右に動  
かして、実際の定位に[PAN]ノブの位置を一致させます。

### 録音できない

[TRACK]フェーダーが下がっていませんか?(通常の録音時)  
[MASTER]フェーダーが下がっていませんか?(バウンス録音時=  
REC MODEで“ BOUNCE ”などが選ばれている場合)  
録音するトラックを録音トラック(LED点灯)に設定しましたか?  
残りカード容量が不足していませんか?  
REC MODEが適正ですか?( p.56)  
REC MODEが“ CnvrMP2 ”の場合、録音したものが新規ソングと  
して作成されます。( p.51)

### 2トラック同時が録音できない

“ EFFECT ASSIGN (エフェクト挿入位置)”が“ GUITAR/MIC ”に  
なっていませんか?  
“ GUITAR/MIC ”の場合、同時録音トラック数が1つに制限されま  
す。

### 入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

[INPUT LEVEL]ノブが適正なレベルまで上がっていますか?  
[INPUT LEVEL]ノブの値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎると  
ノイズが多くなります。  
エフェクトの入力がひずんでいる場合、次のように調整します。  
ギター/インサート・エフェクト: [INPUT LEVEL]のLEDが点灯し  
ない範囲で、できるだけ大きい値になるように、[INPUT LEVEL]ノ  
ブなど入力側の音量を調整します。

マスター・エフェクト: 各フェーダー、およびセンド・レベルをマスター L/Rトラックの“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。

ファイナル・エフェクト: 各フェーダーをマスター L/Rトラックの“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。

エフェクトの出力がひずんでいる場合、次のように調整します。

ギター / インサート・エフェクト: 各エフェクト・パラメーターまたは [INPUT LEVEL] ノブを調整します。

マスター / ファイナル・エフェクト: 各エフェクト・パラメーターをマスター L/Rトラックの“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。

## エフェクトがかからない

チューナー・モードを選んでいませんか？

チューナー選択時はエフェクトはバイパス(オフ)になります。

エフェクト・プログラムのマスター・ボリュームが“ 0 ”または“ 0 ”付近になってませんか？

[GUITAR/MIC]などのエフェクト・タイプのキーを押してCURSOR [▶]キーを何度か押し“ ProgMVol ”を表示し、ボリュームを調整します。

[INPUT LEVEL]ノブが適正なレベルまで上がっていますか？

[INPUT LEVEL]ノブの値が小さすぎるとエフェクトがかからないことがあります。

## ギター / インサート・エフェクトがかからない

エフェクト・タイプ(挿入位置)は適正ですか？

FX[GUITAR/MIC]、[INSERT/GTR+VO]キーを押して、エフェクト・タイプを“ GUITAR/MIC ”または“ INSERT/GTR+VO ”に設定します。( p.37)

再生トラックにギター / インサート・エフェクトは使用できません。

## マスター・エフェクトがかからない

エフェクト・タイプ(挿入位置)は適正ですか？

FX[MASTER]キーを押して、エフェクト・タイプを“ MASTER ”に設定します。( p.38)

各トラックからのセンド・レベル設定が“ 0 ”または“ 0 ”付近になっていませんか？

[SEL]キーを押し“ SEND ”を選択し、それぞれのセンド・レベルを各 [PAN]ノブで調整します。

リターン・レベルが“ 0 ”または“ 0 ”付近になっていませんか？

[SEL]キーを押し“ SEND ”を選択し、[RETURN]ノブで調整します。

## ファイナル・エフェクトがかからない

エフェクトの挿入位置は適正ですか？

FX[FINAL]キーを押して、エフェクト・タイプを“ FINAL ”に設定します。( p.38)

## リズム

### リズム音が出ない

リズムを選択していますか？

[RHYTHM]モードを選択しCURSOR[▶]キーを押し、リズム名が表示されるページで、“ Rhythm ”を“ Off ”を以外を選択してください。

リズムの音量が下がっていませんか？

[RHYTHM]ノブでリズム音量を調整するか[RHYTHM]モードを選択しCURSOR[▶]キーで“ RhythmLv ”を表示しリズム音量を調整します。

レコーダーが停止していませんか？

[PLAY]キーを押して再生します。リズムはレコーダーが録音 / 再生中に鳴ります。

停止時にリズム音を確認するときは、[RHYTHM]モードを選択します。

### リズム音が消えない(音量が大きい)

リズムをオンに設定していませんか？

[RHYTHM]ノブを押して、LEDを消灯します。

リズムの音量が上がりにすぎいませんか？

[RHYTHM]ノブでリズム音量を調整するか[RHYTHM]モードを選択しCURSOR[▶]キーで“ RhythmLv ”を表示しリズム音量を調整します。

### キーを押しても機能しない

再生/録音などのレコーダーが動作している間は、キーが効かないものがあります。

停止した後、操作してください。

[SEL]キーを押しても[PAN]ノブの機能が切り替わらない。

“ AMP/FX ”はエフェクト・モード、“ SEND ”はマスタリング録音時にしか選択できません。

チューナー・モードでは、FXの設定が変更できません。

[EXIT]キーを押し、チューナー・モードを抜けた後、設定します。

## カード

### “ No Card! ”が表示される

カードが正しく挿されていますか？( p.16)

電源をオフにして、カードの向きを確認し、もう一度挿し直して、再び電源をオンにします。

### “ CdFormat ”が表示される

カードの初期化(フォーマット)を本体で行いましたか？( p.55)

パソコンやデジタル・カメラなど他の機器で初期化したカードを使用する場合、本体でカードを初期化する必要があります。

カードが正しく挿されていますか？( p.16)

電源をオフにして、カードをもう一度挿し直して、再び電源をオンにします。

### “ CdRecvry ”が表示される

カード・アクセス中に本機の電源をオフにしましたか？

カード内のデータが壊れている可能性があります。カード・リカバリーを実行してデータを修復してください。( p.55)

## USB

### パソコン側が本機を認識しない

USBケーブルが正しく接続されていますか？( p.52)

ケーブルをもう一度接続し直してください。

本機がUSBモードになっていますか？( p.52)



ご使用になるパソコンのハードウェア環境によっては、USB接続で本機を認識できないことがあります。

### パソコン側から本機をうまく開放できない

パソコン側の搭載OSによって手順が異なります( p.52)

### 接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

お使いのパソコンのOSのバージョンは、本機に対応したものでしょうか？( p.52 )



## メッセージ

### CardLock

USB接続中の本体内のカードが取り外し禁止状態になっています。このメッセージが表示されているときに、USBケーブルを抜かないでください。カード内のデータが破壊される恐れがあります。この状態のときにはパソコンから本機のカードに読み書きが可能です。

### CdFormat

「`CdFormat`」が表示される」( p.86 )

### CdNotRdy

USB接続中の本体内にカードが挿入されていないか、アクセスできない状態にあります。カードを挿入してください。すでに挿してある場合は電源をオフにし、カードをもう一度挿し直してから、再び電源をオンにしてください。この状態のときにはUSB接続を外すことも可能です。

### CdRecvry

「`CdRecvry`」が表示される」( p.86 )

### CrdReady

USB接続中の本体内のカードへ、パソコンからのアクセス準備ができました。パソコンから本機のカードに読み書きが可能です。また、このメッセージが表示されているときは、USB接続を外すことも可能です。

### CrdRetry

カードが正常に認識できていないか、アクセスできない状態です。カードを挿してください。すでに挿してある場合は電源をオフにし、カードをもう一度挿し直してから、再び電源をオンにしてください。

### Finish!

各種実行を正常に終了しました。

### SongFull

カードに登録できる最大ソング数を超過しています。不要なソングを削除するか、他のカードを使用してください。

### 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。

## エラー・メッセージ

### Card#@#@

正常にカードにアクセスできません。(@#@は番号が表示されます)「`CdRecvry`」( p.55)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、「`CdFormat`」( p.55)でカードをフォーマットしてください。

### >>Card<<

カードの空き容量が足りないために「`CopyTrk`」、「`CopySong`」などのエディットが実行できません。「`CdRecvry`」( p.55)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、不要なトラックを「`DelV-Trk`」( p.50)で削除してください。それでも実行できない場合は不要なソングを削除してください。

### CardFull

録音用のカード容量が足りません。「`CdRecvry`」( p.55)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、ソング単位で1回分のアンドゥのデータを「`DelUndo`」( p.57)で消去します。全ソングのアンドゥのデータを消去する場合は「`DelUndo`」で「`All`」を選んで実行してください。それでも空き容量が増えない場合は、不要なトラックを「`DelV-Trk`」( p.50)で削除してください。それでも足りない場合は不要なソングを削除してください。

## CrdSpeed

再生中または録音中にカードの読み書きが間に合わないときに表示されます。

カードを“ Full ”( 詳細 )のフォーマット・タイプでフォーマットしてから使用してください。

## Done OK?

アンドゥできませんが、実行しますか？

“ UndoOver ”の警告が出た後で表示されます。“ Yes ”で実行しカードに保存する、“ No ”で実行をキャンセルしカードに保存しません。

## EtryFull

カードにこれ以上ファイルが登録できなくなったため、ソングの作成、リネーム、エフェクト保存ができません。

“ DelSong ”( p.44 )で不要なソングを削除してください。

## EvntFull

ソングのイベントが不足しているため録音できません。

空きイベントを増やしたい場合は、不要なトラックを “DelV-Trk ”( p.50)で削除してください。

## In >Out

“ CopyTrk ”などトラック編集実行時、InTimeがOutTimeより後ろにあります。

時刻を正しく設定し直してください。

## No Card!

カードが入っていません。

カードを挿してください。すでに挿してある場合は電源をオフにし、カードをもう一度挿し直してから、再び電源をオンにしてください。

## NoLength

トラック編集実行時、InTimeと OutTime(または ToTimeと EndTime)の設定した時刻が同じです。

それぞれの時刻を正しく設定してください。

## RecSave?

録音をカード一杯まで有効とし保存しますか？

“ CardFull ”の警告が出た後で表示されます。“ Yes ”で有効としカードに保存する、“ No ”で無効としカードに保存しません。

## SameVTrk

同じトラックの同じバーチャル・トラックをエディットしようとしています。トラックの選択を確認してください。

## SongFile

ソングの情報が正しくないか、壊れています。

“ CdRecvry ”( p.55)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、“ DelSong ”( p.44)でそのソングを削除してください。

## SongFull

ソングの数が制限を越えています。

不要なソングを削除してください。

## To >End

“ ExpTrack ”実行時、ToTimeがEndTimeより後ろにあります。時刻を正しく設定し直してください。

## To-End.5

“ ExpTrack ”実行時、ToTimeとEndTimeがInTime - OutTimeに対して実行不可能な状態(50%以下に圧縮)になっています。時刻を正しく設定し直してください。

## To-Endx2

“ ExpTrack ”実行時、ToTimeとEndTimeがInTime - OutTimeに対して実行不可能な状態(200%以上に伸張)になっています。時刻を正しく設定し直してください。

## UndoOver

本体のアンドゥ領域メモリが一杯です。

“ CdRecvry ”( p.55)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、不要なトラックを“ DelV-Trk ”( p.50)で削除してください。それでも表示される場合は不要なソングを削除してください。なおアンドゥはできませんが、トラック編集などは正常に行えます。

“ CardFull ”の警告が出た後で表示されます。“ Yes ”でアンドゥはできませんが直前の録音は保存されます。“ No ”で録音は無効としカードに保存しません。

## Wr?>STOP

エフェクト・モードにおいて、レコーダーが動作中なので書き込みができません。

[STOP]キーを押して、レコーダーが停止してから書き込みを行ってください。



## リズム・パターン・リスト

	1/4	2/4	3/4	4/4	5/4	6/4	7/4	8/4	1/8	2/8	3/8	4/8	5/8	6/8	7/8	8/8	
1	Metro01	Metro01	Metro01	*1	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	Metro01	
2	Metro02	Metro02	Metro02		Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02	Metro02
3			3/4_1		5/4		7/4								6/8_1		
4			3/4_2												6/8_2		
5															6/8_3		

\*1

4/4									
1	Metro01	11	8beat09	21	16beat09	31	Rock08	41	BigBeat2
2	Metro02	12	8beat10	22	16beat10	32	Rock09	42	House01
3	8beat01	13	16beat01	23	16beat11	33	Metal	43	House02
4	8beat02	14	16beat02	24	Rock01	34	R&R	44	Raggae
5	8beat03	15	16beat03	25	Rock02	35	Funk01	45	HipHop
6	8beat04	16	16beat04	26	Rock03	36	Funk02	46	R&B
7	8beat05	17	16beat05	27	Rock04	37	Funk03	47	Disco01
8	8beat06	18	16beat06	28	Rock05	38	Funk04	48	Disco02
9	8beat07	19	16beat07	29	Rock06	39	Funk05	49	Jazz01
10	8beat08	20	16beat08	30	Rock07	40	BigBeat1	50	Jazz02

## 仕様

### <レコーダー部>

トラック数	: 4トラックx8 パーチャルトラック : 同時再生 4トラック / 同時録音 2トラック
録音フォーマット	: 16bit Mpeg1 Layer2 圧縮 32kHz
録音時間	: HiQuality = 約 44分 / 1Trk
64MB時	: Standard = 約 64分 / 1Trk : Economy = 約 132分 / 1Trk : 最大約 4200分 / 1Trk (Economy、2GB使用時)

録音時間は使用条件により多少誤差が生じることがあります。

ソング数	: カード 1枚あたり 99ソング
テンポ	: 40 ~ 240
メトロノーム数	: 32
リズム数	: 55
トラック編集	: コピー、インサート、イレース、デリート、タイム・エクスパンション / コンプレッション
ソング編集	: リネーム、コピー、デリート
カウンター	: Min/Sec/Msec、Meas/Beat/Tick

### <ミキサー部>

構成	: 4ch+2ch(サブ入力機能使用時)
----	----------------------

### <エフェクト部>

構成	: ギター / マイク、インサート / ギター+ボーカー、マスター、ファイナル いずれか 1つを選択して使用可
エフェクト	: プリセット 100 / ユーザー 100

### <チューナー>

測定範囲	: 27.5Hz ~ 2093Hz
キャリブレーション	: A=440Hz 固定

### <カード>

使用可能カード	: 16MB ~ 2GB コンパクトフラッシュ
---------	-------------------------

### <一般>

電源	: 付属 AC アダプター
外形寸法	: 191mm(W) x 145mm(D) x 41mm(H)
重量	: 415g (コンパクトフラッシュは含まず)

## アナログ・デジタル入出力規格

A/D、D/A変換	: 20bit
サンプリング周波数	: 32KHz

### <INPUT 1, 2>

コネクタ	6.3mm フォーンジャック(不平衡) XLR-3-31タイプ(平衡); INPUT2 MIC 選択時
------	---

### LINE

入力インピーダンス	22K
規定レベル	-30dBu( INPUT LEVEL = Max) + 4dBu( INPUT LEVEL = Min)
最大レベル	-18dBu( INPUT LEVEL = Max) + 16dBu( INPUT LEVEL = Min)
ソースインピーダンス	600

## MIC

入カインピーダンス 10K ; 6.3mmフォンジャック(不平衡)  
10K ;XLR-3-31タイプ(平衡)

フォンジャック(不平衡)使用時:

規定レベル -52dBu( INPUT LEVEL = Max)

- 16dBu( INPUT LEVEL = Min)

最大レベル -40dBu( INPUT LEVEL = Max)

-4dBu( INPUT LEVEL = Min)

INPUT2 XLR(平衡)使用時:

規定レベル -60dBu( INPUT LEVEL = Max)

- 28dBu( INPUT LEVEL = Min)

最大レベル -48dBu( INPUT LEVEL = Max)

-16dBu( INPUT LEVEL = Min)

ソースインピーダンス 600

## GTR

入カインピーダンス 890K

規定レベル -30dBu( INPUT LEVEL = Max)

+ 4dBu( INPUT LEVEL = Min)

最大レベル -18dBu( INPUT LEVEL = Max)

+16dBu( INPUT LEVEL = Min)

ソースインピーダンス 600

## <OUTPUT>

コネクター :RCAピンジャック

出カインピーダンス :1k

最大レベル :+2dBu

規定レベル :− 10dBu

負荷インピーダンス :10k 以上

## <PHONES OUTPUT>

コネクター :ミニ・ステレオ・フォン・ジャック

出カインピーダンス :10

最大レベル :21mW@32

## <FOOT SW>

コネクター : 6.3mmフォン・ジャック(別売PS-1フットスイッチ使用)

## <USB>

コネクター :タイプB

対応OS :Windows Me、2000以降  
MacOS9.0.4以降

## 付属品

:コンパクトフラッシュ  
:ACアダプター  
:取扱説明書(本書)

## オプション

:PS-1フットスイッチ

製品の外觀および仕様は予告なく変更することがあります。

索引

A

ACアダプター ..... 17

C

CHAIN ..... 38

E

Eco ..... 28

H

Hiq ..... 28

I

IN ..... 35

IN(LOC1) ..... 35

InTime ..... 36, 45

M

Macintosh ..... 53

O

OS ..... 52

OUT ..... 35

OUT(LOC2) ..... 35

OutTime ..... 36, 46

S

Std ..... 28

T

ToTime ..... 46

U

USB ..... 52

W

Windows ..... 52

ア

アンドゥ ..... 26

イ

インサート / ギター + ボーカル・エフェクト

37

エ

エフェクト ..... 37

エフェクト・エディット ..... 38, 39

チェイン ..... 38

ユーザー・エリア ..... 41

エフェクト・パラメーター ..... 66

エフェクト・プログラム ..... 38

保存 ..... 39

エフェクト・ユーザー・ファイル ..... 41, 54

オ

オート・パンチ・イン・アウト ..... 32

オーバー・ダビング ..... 31

カ

カード ..... 16, 52, 55

カード・リカバリー ..... 54, 55

カウンター表示 ..... 35

キ

ギター / マイク・エフェクト ..... 37

コ

コンパクトフラッシュ ..... 16

# 付録

## サ

再生 .....	34
1/2 倍速再生 .....	34
2 倍速再生 .....	34
再生する .....	34
サブ入力 .....	51
サブ・モード .....	24

## シ

時刻 .....	35
現在時刻を移動 .....	35

## ス

ステレオ MP2 ファイル .....	51, 54
---------------------	--------

## セ

設定ファイル .....	54
接続 .....	15

## ソ

ソング .....	28
新規ソング .....	28
ソング選択 .....	28
ソングの名前 .....	29
ソング名 .....	29
ソング・グレード .....	28

ソング・フォルダ .....	54
ソングの編集 .....	43
コピー・ソング .....	43
デリート・ソング .....	44
ネーム・ソング .....	43
ソングを選択する .....	28

## テ

デバイス・ドライバー .....	53
デモ・ソング .....	19
電源 .....	17
テンポ .....	42

## ト

トラック .....	29
トラックの編集 .....	45
イレーズ・トラック .....	47
インサート・トラック .....	46
エキスパンジョン / コンプレッション・トラック .....	48
コピー・トラック .....	45
コピー・バーチャル・トラック .....	49
デリート・トラック .....	47
デリート・バーチャル・トラック .....	50

## ニ

入力機器 .....	29
------------	----

## ハ

バーチャル・トラック .....	30
バウンス .....	33
バソコン .....	52
バックアップ .....	53
パラメーター .....	25
パラメーター値 .....	25
パン .....	36

## ヒ

拍子 .....	42
----------	----

## フ

ファイナル・エフェクト .....	38
フェイバリット・ノブ .....	40
フォーマット .....	54, 55
プリセット .....	37
プレイ・モード .....	24

## ヘ

ページ・ガイド表示 .....	25
-----------------	----

## マ

マスター・エフェクト .....	38
マスター・テープ .....	51
マスタリング .....	33



マニュアル・パンチ・イン - アウト ..... 31

## ミ

ミキサー ..... 36

ミックス・ダウン ..... 51

## モ

モード ..... 24

## ユ

ユニティ・レベル ..... 9

## リ

リズム ..... 42

    リズムの音量 ..... 42

リズム・パターン ..... 42

リドゥ ..... 26

リムーバブルディスク ..... 53

## ル

ルート・ディレクトリ ..... 54

## レ

レベル ..... 36

レベル・メーター ..... 30

## ロ

録音 ..... 29

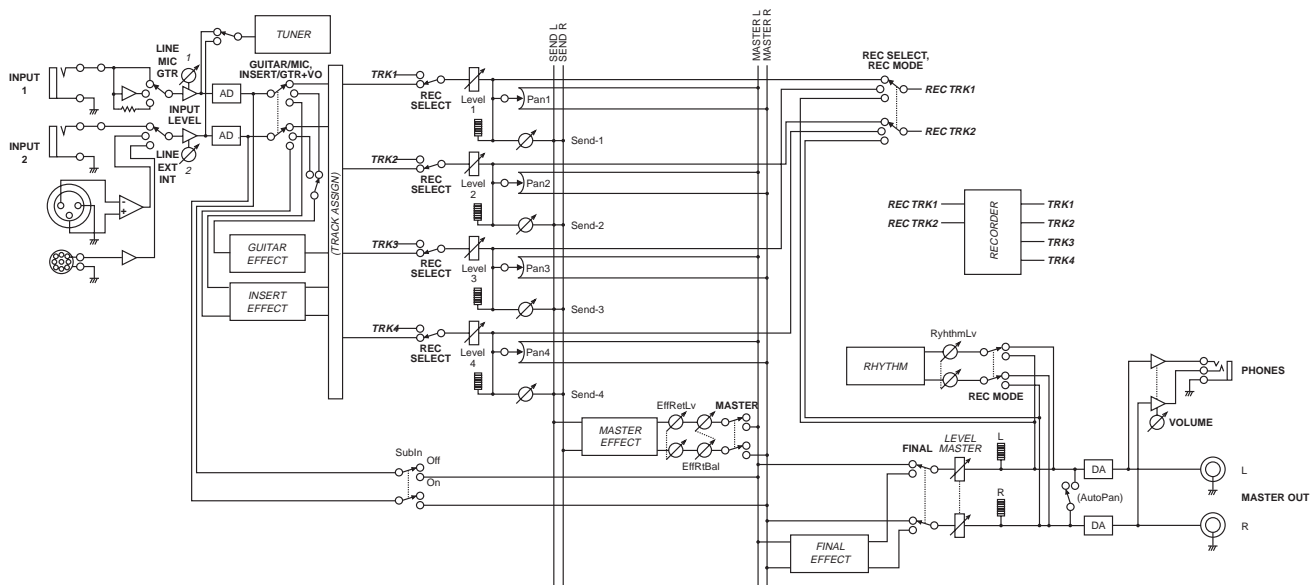
録音トラック ..... 30

録音方法 ..... 29

録音レベル ..... 30

ロケート・ポイント ..... 35

## ブロック図



## 保証規定(必ずお読みください)

本保証書は、保証期間中に本製品を保証するもので、付属品類(ヘッドホンなど)は保証の対象になりません。保証期間内に本製品が故障した場合は、保証規定によって無償修理いたします。

1. 本保証書の有効期間はお買い上げ日より1ケ年です。
2. 次の修理等は保証期間内であっても有料修理となります。
  - ・消耗部品(電池、スピーカー、真空管、フェーダーなど)の交換。
  - ・お取扱い方法が不適当のために生じた故障。
  - ・天災(火災、浸水等)によって生じた故障。
  - ・故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
  - ・不当な改造、調整、部品交換などにより生じた故障または損傷。
  - ・保証書にお買い上げ日、販売店名が未記入の場合、または字句が書き替えられている場合。
  - ・本保証書の提示がない場合。
3. 本保証書は日本国内においてのみ有効です。  
This warranty is valid only in Japan.
4. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。詳しくは、サービス・センターまでお問い合わせください。
5. 修理、運送費用が製品の価格より高くなる場合がありますので、あらかじめサービス・センターへご相談ください。発送にかかる費用は、お客様の負担とさせていただきます。
6. 修理中の代替品、商品の貸し出し等は、いかなる場合においても一切行っておりません。

本製品の故障、または使用上生じたお客様の直接、間接の損傷につきましては、弊社はいっさいの責任を負いかねますのでご了承ください。

本保証書は、保証規定により無料修理をお約束するためのもので、これよりお客様の法律上の権利を制限するものではありません。

お願い

1. 保証書に販売年月日等の記入がない場合は無効となります。記入できないときは、お買い上げ年月日を証明できる領収書等と一緒に保管してください。
2. 保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

コルグ D4

## 保証書

本保証書は、上記の保証規定により無料修理をお約束するものです。

お買い上げ日                      年      月      日

販売店名

## アフターサービス

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒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

TEL 03(3799)9085

# KORG

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