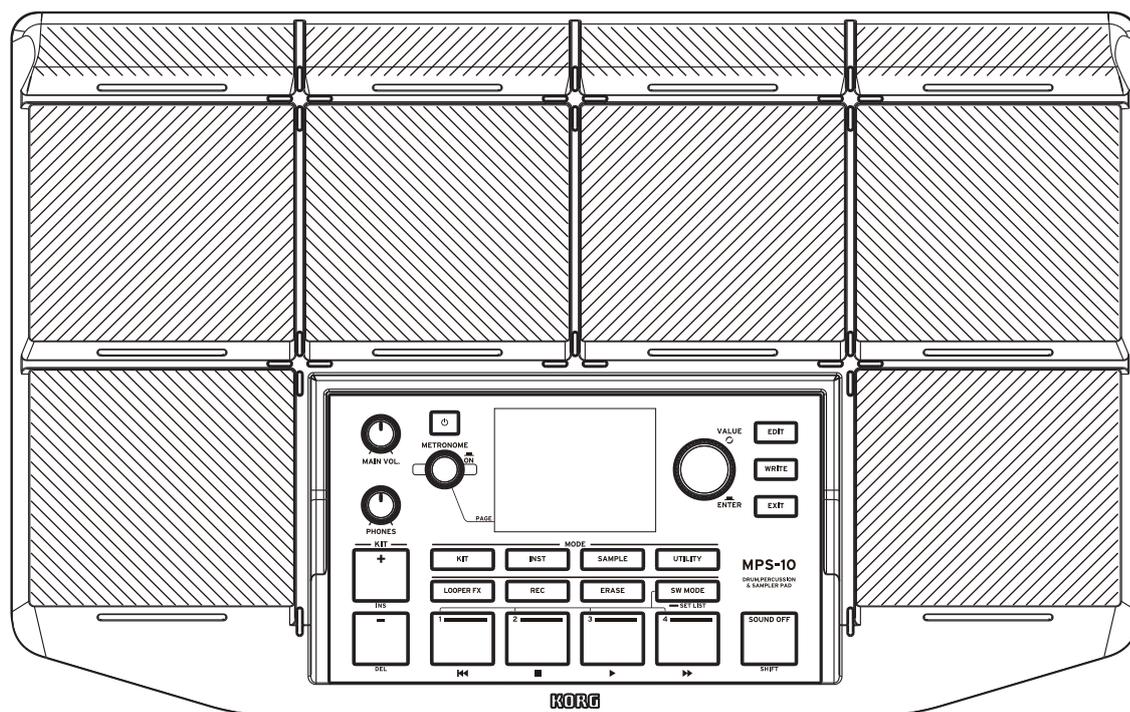


KORG

MPS-10

DRUM, PERCUSSION & SAMPLER PAD

取扱説明書



目次

目次	2
はじめに	5
主な特長	5
豊かな表現力と豊富なプリセット	5
コンティニューアス・コントロール・パッド (CC PAD)	5
4トラックのルーパー機能	5
サンプラー機能	5
SET LIST 機能	5
コンピューター接続	5
USB メモリー	5
各部の名称と機能	6
フロント・パネル	6
1. パッド (PAD)	6
2. コンティニューアス・コントロール・パッド (CC PAD)	6
3. コントロール・パネル	6
コントロール・パネル	7
1. (電源) ボタン	7
2. ディスプレイ	7
3. MAIN VOL. ノブ	7
4. PHONES ノブ	7
5. KIT + (INS)、KIT - (DEL) ボタン	7
6. METRONOME ノブ、ボタン	7
7. VALUE ノブ、ENTER ボタン	7
8. MODE ボタン	7
9. LOOPER FX ボタン	8
10. REC ボタン	8
11. ERASE ボタン	8
12. SW MODE ボタン	8
13. トラック 1～4 ボタン	8
14. EDIT ボタン	8
15. WRITE ボタン	8
16. EXIT ボタン	8
17. SOUND OFF (SHIFT) ボタン	8
リア・パネル	9
1. PHONES OUT 端子	9
2. MAIN OUT R, MAIN OUT L(MONO) 端子	9
3. SUB OUT 1, SUB OUT 2 端子	9
4. LINE IN L/R 端子	9
5. MIC IN 端子	9
6. TRIGGER IN CH A/B、TRIGGER IN CH C/D 端子	9
7. FOOT SW 1、2 端子	9
8. EXPRESSION PEDAL 端子	10
9. MIDI OUT 端子	10
10. TO MEMORY DRIVE 端子	10
11. TO PC 端子	10
12. DC 9V 端子	10
底面	10
マウント・アダプター取り付け	10
電源を入れる、切る	11
AC アダプターの接続	11
電源を入れる	11
電源を切る	12
オート・パワーオフ機能	12
演奏する	14
パッドで演奏する	14
パッド LED の色	14
CC PAD	14
KIT を変更する	15
トップ・ページを表示する	15

ボタンで KIT を選ぶ	15
ノブで KIT を選ぶ	15
トップ・ページでできること	16
LOOPER モード	16
CC PAD モード	17
SET LIST モード	17
メトロノームを使う	18
KIT をエディットする	20
音源の構造	20
KIT エディットメニューの表示とエディット方法	21
PAD にアサインする INST を選ぶ	21
PAD の設定のコピー	22
KIT の保存	23
INST エディットメニューの表示とエディット方法	26
新しい INST を作成する	26
INST の保存	28
ルーパー機能を使う	31
ルーパーにオーバーダブ録音する	31
ルーパーの動作情報	33
Sync モードのトラック長	33
BPM、Beat の仕組み	33
LOOPER のディスプレイ表示	33
トラック・ボタンの LED	34
トラックのモード	34
録音の再生 / 停止操作	35
録音するトラックの長さ	35
録音したトラックの消去	35
ルーパーのエフェクター	36
サンプラー機能	37
サンプリングする	37
SAMPLE エディットメニューの表示とエディット方法	38
Start Point、End Point の調節	40
SAMPLE データのエディット	41
SAMPLE の保存	42
SAMPLE データを読み込む、書き出す	44
パラメーター・ガイド	45
KIT のエディット・メニュー	45
KIT EDIT / CC PAD	45
KIT EDIT / Foot SW	48
KIT EDIT / Exp Pedal	49
KIT EDIT / EQ	50
KIT EDIT / Insert FX	51
KIT EDIT / Main FX	52
PAD のエディット・メニュー	54
INST のエディット・メニュー	55
INST / Velocity	56
INST / Block Layout Edit	57
INST / Block Edit	58
LOOPER のエディット・メニュー	60
LOOPER Setup / TRACK	61
LOOPER Setup / FX	61
SAMPLE のエディット・メニュー	62
SAMPLE / RECORDER	62
SAMPLE / RECORDER Setup	63
SAMPLE / SAMPLE	64
SAMPLE / SAMPLE EDIT	64
SAMPLE EDIT / Normalize	64
SAMPLE EDIT / Truncate	65

	SAMPLE EDIT / Pitch Edit	66
	SAMPLE EDIT / Time Stretch	66
UTILITY (ユーティリティ) メニュー		67
Setup		67
Setup / PAD Trigger	68	
Setup / Audio In & Out	68	
Setup / METRONOME	70	
Setup / MIDI	70	
Setup / Display	71	
LOOPER		72
SET LIST		72
セットリストでの操作	72	
Function Assign		73
Function Assign / PAD Function	73	
Function Assign / Foot Switch & Pedal	74	
ペダル・キャリブレーション操作	75	
Data Management		76
Import & Export	76	
Import & Export / All User Data	76	
Import & Export / SAMPLE	78	
Import & Export / LOOPER Data	82	
Import & Export / UTILITY Data	84	
Rename	86	
Move	87	
Delete	90	
System		92
USB Memory Format	92	
Factory Reset	92	
System Info	93	
UTILITY の保存		94
付録		95
パソコンと接続する		95
Windows	95	
Macintosh	95	
USB メモリー内のフォルダ構造		95
故障とお思いになる前に		96
電源が入らない	96	
勝手に電源が切れてしまう	96	
パッドを叩いても音が出ない	96	
入出力の音量が小さい	96	
SOUND OFF を押しても音が止まらない	96	
LINE IN (MIC IN) や USB Audio IN の音が聞こえない	96	
メトロノームを ON にしても聞こえない	96	
USB メモリーの SAMPLE ファイルが取り込めない	96	
USB メモリーに All User Data や SAMPLE がエクスポートできない	97	
取り込んだ SAMPLE に BPM 情報が登録されない	97	
電源を OFF にすると Looper や SET LIST の設定が消えて (戻って) しまう	97	
ディスプレイや LED が暗すぎる、明るすぎる	97	
ペダルが上手く動作しない	97	
Trigger IN A/B, C/D 端子に外部パッドを接続し、2つのパッドを同時に叩いたときに片方のパッドの音が出ない	97	
IFX を ON に設定してもエフェクトがかからない	97	
エラーメッセージ一覧.....		98
ブロック・ダイアグラム		99
仕様		100

はじめに

このたびは、コルグDRUM, PERCUSSION & SAMPLER PAD MPS-10をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

本製品を末永くご愛用いただくためにも、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。

主な特長

豊かな表現力と豊富なプリセット

幅広いジャンルをカバーする豊富なプリセットを持ち、それぞれが演奏によって様々に音色変化します。またループ・サウンドも豊富に搭載し、単なる打楽器音源の枠を超えた用途に対応します。

また、音切れすることなく音色を切り替えることができるので、ライブ・パフォーマンスで威力を発揮できます。

コンティニュアス・コントロール・パッド (CC PAD)

コンティニュアス・コントロール・パッド (CC PAD：奥側の4つのパッド) は、打点を検出し叩いた位置によって内蔵のエフェクトなどのパラメーターをリアルタイムにコントロールすることができます。

4トラックのルーパー機能

本機のサウンドだけでなく外部入力も録音できる4トラックのルーパーを搭載しています。

各トラックは同期して録音・再生ができ、ルーパー専用のエフェクターも搭載しているので、DJプレイのような演奏もできます。

サンプラー機能

本機のサウンドと外部入力音を同時にサンプリングできます。サンプリングしたサウンドはすぐに本機のパッドで演奏することができます。また、本機でサンプリングしたデータを編集することも可能です。

SET LIST機能

KITの並び順を自分好みの並びに変えることが可能です。最大8つのSET LISTを登録することができます。

コンピューター接続

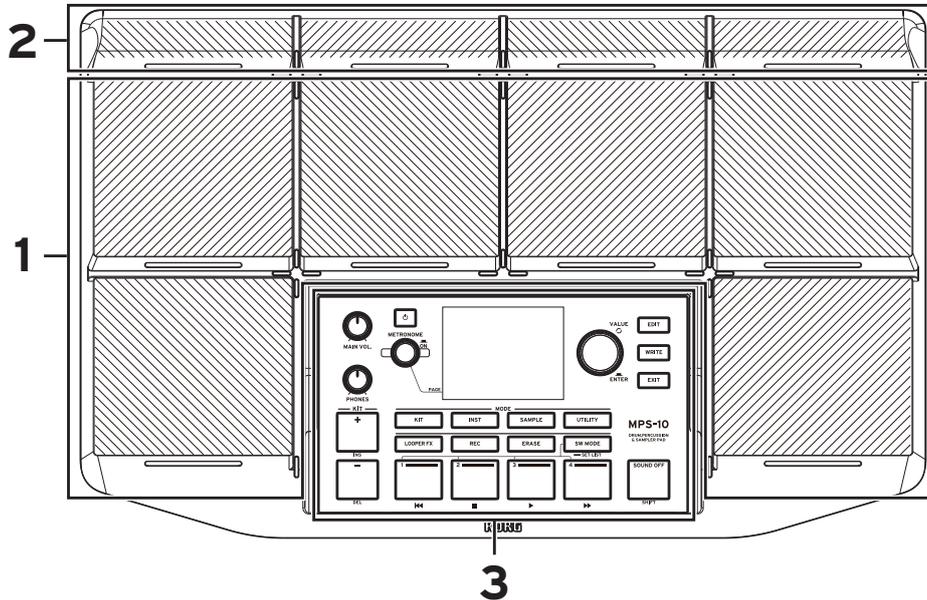
USB接続したコンピューターとMIDIメッセージやUSBオーディオ信号の送受信ができます。

USBメモリー

USBメモリーを使って外部で作成したサンプル・データ・ファイルを本機にインポートしたり、本機の設定をバックアップしたりすることができます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. パッド (PAD)

6つの演奏用パッドです。スティックで叩いて演奏します。

2. コンティニュアス・コントロール・パッド (CC PAD)

通常の演奏に加えて打撃する位置によって内蔵エフェクトのコントロールなどが行える4つのパッドです。

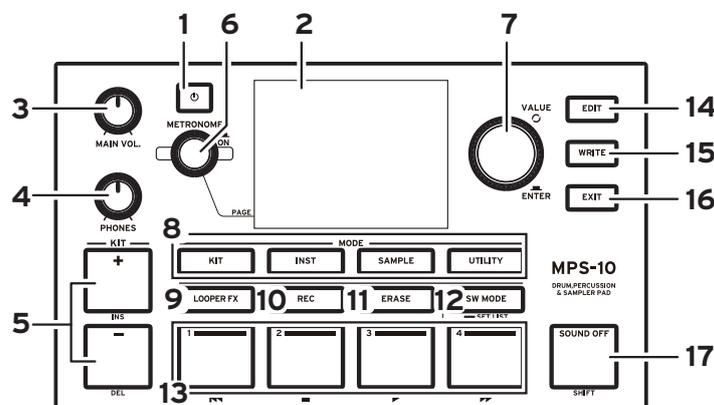
3. コントロール・パネル

演奏やエディットのためのボタンやノブと、各種情報を表示するためのディスプレイで構成されています。

コントロール・パネル

コントロール・パネル上のすべてのボタンにLEDを内蔵しています。

演奏時やエディット時などさまざまな場面で、使用できるボタンだけが点灯します。消灯しているボタンは動作しません。



1. 電源 ボタン

電源をON/OFFします。

2. ディスプレイ

KIT (キット)、ルーパーの情報や各パラメーター等を表示します。

3. MAIN VOL.ノブ

MAIN OUT R、MAIN OUT L(MONO)端子およびSUB OUT端子の出力の音量を調節します。

4. PHONESノブ

PHONES端子出力の音量を調節します。

5. KIT+ (INS)、KIT- (DEL) ボタン

KITを切り替えます。

エディット中は他の機能を持つ場合があります。

6. METRONOMEノブ、ボタン

このノブを回して、内蔵メトロノームのテンポを調節します。SHIFTボタンを押しながらノブを回すとテンポ設定の小数点以下を変更することができます。

METRONOME ON/OFFボタン：押すたびにメトロノームのオン/オフが切り替わります。

Tip: エディット中はページの変更などにも使用します。

7. VALUEノブ、ENTERボタン

KITを切り替えたり、パラメーターを変更したりするときに使用します。

ENTERボタン：VALUEノブを押すことで、値の確定や機能の実行をしたり、サブ・メニューに入ったりすることができるENTERボタンとして機能します。

8. MODEボタン

KIT：KITモードに入るためのボタンです。

INST：INSTモードに入るためのボタンです。

SAMPLE : SAMPLEモードに入るためのボタンです。

UTILITY : UTILITYモードに入るためのボタンです。

9. LOOPER FX ボタン

ルーパーのエフェクトをオン、オフするボタンです。

10. RECボタン

ルーパーを録音待機状態にしたり録音を解除したりするボタンです。サンプラー機能使用時に録音をスタンバイするためにも使われます。

11. ERASE ボタン

ルーパーの録音済のトラックのデータを消去するときに使用するボタンです。ルーパーの録音中は録音をキャンセルします。

12. SW MODEボタン

KITモードのトップ・ページ上でのトラック1~4ボタンの機能を切り替えるときに使用するボタンです。

13. トラック 1~4ボタン

SW MODEの状態や、エディット状況に合わせて機能が変わります。

14. EDIT ボタン

各モードのパラメーター・エディット・メニューを表示したり、特定のページでサブ・ウィンドウを開いたりするときに使用します。

15. WRITE ボタン

ユーザー設定を保存するときに使用します。

16. EXITボタン

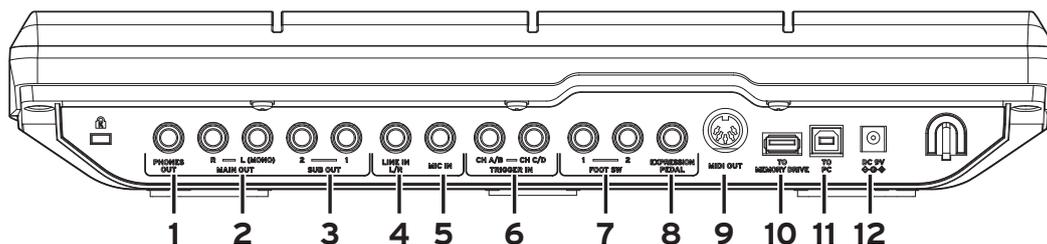
パラメーター・エディット・メニューの階層を上に戻ったり、パラメーターの設定や保存の実行などをキャンセルするときに使用します。

17. SOUND OFF (SHIFT)ボタン

ボタンを押してすぐ離すと発音中のすべての音を止めることができます。

長押しすると、別KITで鳴っているサウンドのパッドLEDが青で点灯し、そのパッドを叩くことでサウンドを個別に停止させることができます。

リア・パネル



1. PHONES OUT端子

ヘッドホンを接続します。接続したヘッドホンではMAIN OUT、SUB OUT、METRONOMEのすべての音をモニターすることができます。ヘッドホンの音量はPHONESノブで調節します。

Tip: インピーダンスが 80Ω 以上のヘッドホンでは音量が小さく感じられることがあります。

2. MAIN OUT R, MAIN OUT L(MONO)端子

メインの音声出力端子です。パワード・モニター・スピーカーやミキサーなどのインプット端子と本機のMAIN OUT L(MONO)、R端子を接続します。



接続するときは、すべての機器の電源を切ってください。電源を入れたまま接続すると、機器やスピーカーが破損する場合があります。

Note: SUB OUT を出力先に設定している音は MAIN OUT 端子からは出力されません。

3. SUB OUT 1, SUB OUT 2端子

サブの音声出力端子です。SUB OUTを出力先に指定した音だけが出力されます。

4. LINE IN L/R端子

外部オーディオからのステレオ信号を入力する端子です。入力された信号は、内蔵音源の音とミックスして出力するだけでなく、サンプラー機能やルーパー機能の入力音（入力ソース）として使えます。

5. MIC IN端子

マイクを直接接続できるマイク・アンプ内蔵の端子です。設定でBalanced / Unbalancedを選択することが可能です。



電源が必要なコンデンサー・マイクは接続できません。



LINE IN L/R 端子と MIC IN 端子を同時に使用することはできません。

6. TRIGGER IN CH A/B、TRIGGER IN CH C/D端子

市販のドラムパッド等を接続します。

ステレオ (TRS) 端子なので、ステレオ分岐ケーブル等で分割して2つのドラムパッドを接続することができます。

7. FOOT SW 1、2端子

コルグ PS-1などのフット・スイッチを接続します。ルーパーのスタート/ストップなどの機能をアサインして使うことができます。

8. EXPRESSION PEDAL端子

コルグ XVP-20、EXP-2などのエクスプレッション・ペダルを接続します。ルーパーの音量調節などの機能をアサインして使うことができます。

Note: 初めて使用するペダルを接続したときは、キャリブレーションを行ってください。→[ペダル・キャリブレーション操作](#)

9. MIDI OUT端子

外部音源等のMIDI機器を接続します。本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をケーブルで接続して、本機のパッドや本機に接続したパッドを使って外部MIDI機器を演奏することができます。

10. TO MEMORY DRIVE端子

市販のUSBメモリーを接続します。WAVファイルや設定データの読み書きが可能です。

USBメモリーは使用する前に、必ず本機でフォーマットしてから使用してください。

Note: 使用できるUSBメモリーの最大容量は2TBまでです。また、すべてのUSBメモリーが動作する保証はありません。

Note: 使用するUSBメモリーによっては、高速にアクセスするために、発熱することがあります。

11. TO PC端子

本機のTO PC端子とコンピューターをUSB2.0ケーブル(市販品)で接続してMIDIメッセージを送受信します。また、USBオーディオ信号を送受信します。

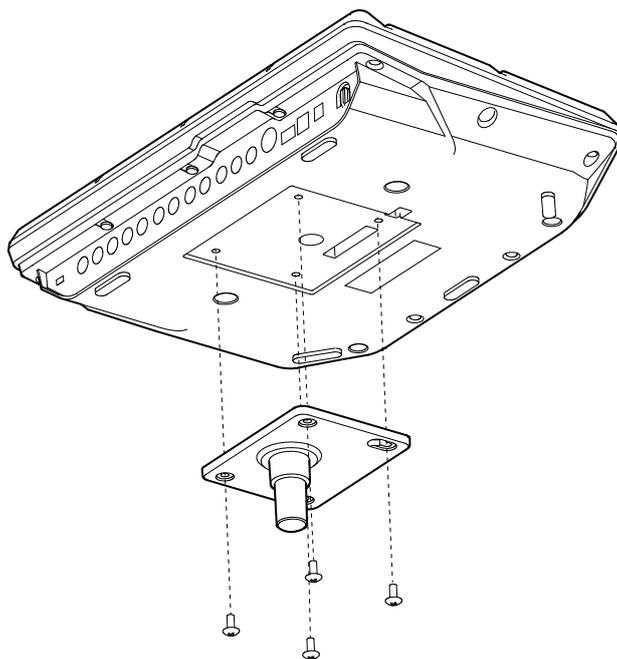
12. DC 9V 端子

付属のACアダプターを接続します。

底面

マウント・アダプター取り付け

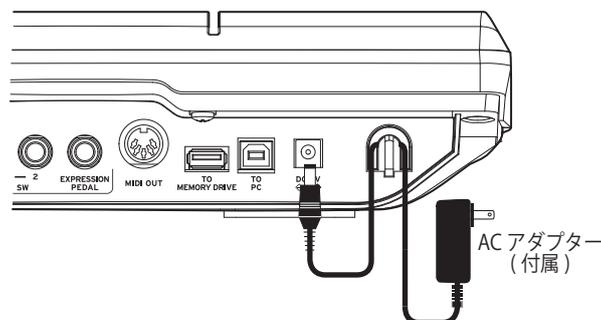
ここに市販のマウント・アダプターを取り付けることにより、シンバル・スタンドなどに本機を取り付けることが可能です。



電源を入れる、切る

ACアダプターの接続

- 1 付属のACアダプターのDCプラグを、リア・パネルのDC 9V端子に接続します。
- 2 DCプラグを接続した後、ACアダプターのコードをコード・フックにかけます。



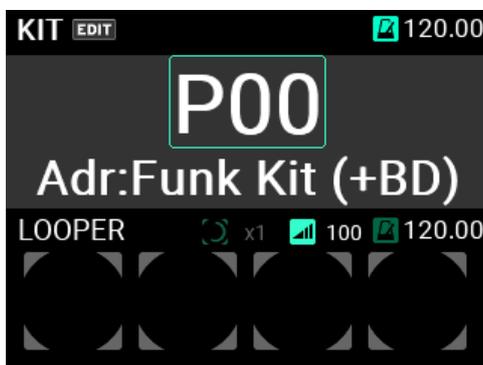
- ⚠️ 必ず付属の AC アダプターを使用してください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となる恐れがあります。
- ⚠️ コード・フックからコードを外すときは、無理に引っ張らないでください。プラグが破損する恐れがあります。

- 3 ACアダプターのプラグをコンセントに接続します。

- ⚠️ 電源は必ず AC100V を使用してください。

電源を入れる

- 1 本機のMAIN VOL.ノブ、PHONESノブを左に回しきり、音量を最小にします。
接続しているパワード・モニター・スピーカーやミキサーなどの外部機器の音量が絞られ、電源が切られていることを確認します。
- 2 本機の⏻ (電源) ボタンを押します。
ディスプレイにオープニング画面が表示されたあと、KIT名が表示されます。
このページをトップ・ページと呼びます。(→[トップ・ページを表示する](#))



Tip: 前回電源をオフにしたときに選んでいた KIT が表示されます。

- 3 本機に接続した外部出力機器の電源を入れます。
本機の出力端子 (MAIN OUT L(MONO), R) に接続したパワード・モニター・スピーカーやミキサーなどの外部出力機器の電源を入れます。
- 4 最適な音量に調節します。

本機のMAIN VOL.ノブおよび外部出力機器のボリュームを操作して、最適な音量に調節します。

電源を切る

- 1 接続している外部出力機器のボリュームを最小にします。
本機に接続した外部出力機器のボリュームを下げてから、それぞれの機器の電源を切ってください。
本機のMAIN VOL.ノブ、PHONESノブを左に回しきり、音量を最小にします。
- 2 本機の ⏻ (電源) ボタンをディスプレイに「POWER OFF」と表示されるまで押し続けます。
ディスプレイの表示が消えたら、オフになります。

 ディスプレイの表示が消える前に、AC アダプターを抜かないでください。故障の原因になります。

電源を切るときに、エディットした設定を保存していない場合、設定の保存をするか破棄するかを求めるポップアップが表示されます。



保存しないで電源を切る場合は、ENTERボタンを押します。保存したい場合は、EXITボタンを押して電源を切ることがキャンセルし、設定を保存してから、再度電源ボタンを押して、電源を切ってください。

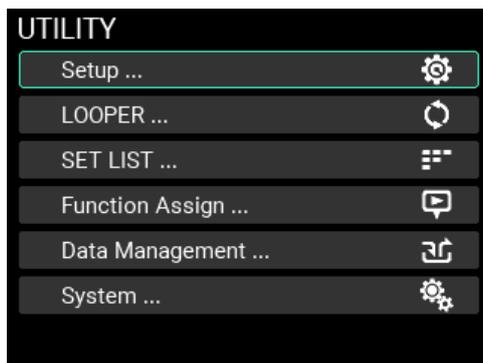
オート・パワーオフ機能

本製品は、パッドの打撃やパネルのボタン等を一定時間操作しなかった場合に、自動的に電源をオフにするオート・パワーオフ機能に対応しています。

自動的に電源がオフになるまでの時間や、オート・パワーオフ機能自体をオフにすることもできます。

- 1 UTILITYボタンを押してUTILITYモードに入ります。

UTILITYボタンが消灯しているページにいる場合は、点灯するページまでEXITボタンを押してページを戻ってからUTILITYボタンを押してください。



- 2 Setupページに入ります。

トップ・ページで“Setup”を選択、ENTERボタンを押すと、Setupページに移動します。



ここで“Auto Power Off”を選択し、ENTERボタンを押すとVALUEノブで設定が変更できます。



Disable: オート・パワーオフ機能を無効にします。

30 Minutes: 30分操作をしなかったとき自動的に電源をオフにします。

4 Hours: 4時間操作をしなかったとき自動的に電源をオフにします。

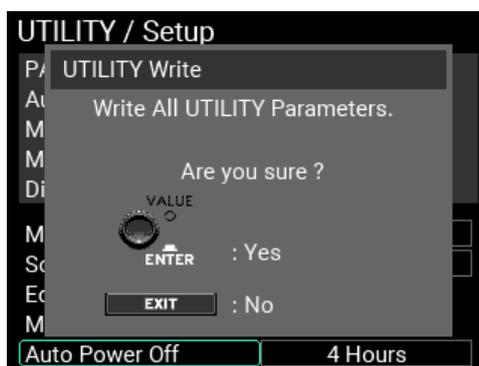
Tip: 工場出荷時は“4 Hours”に設定されています。

変更した設定を確認するにはENTERボタンを、中止する場合はEXITボタンを押します。

3 変更した設定を保存します。

新しい設定を保存するにはWRITEボタンを押します。

WRITEボタンを押すとポップアップが表示されます。



ENTERボタンを押し保存を実行しオート・パワーオフ機能の設定が保存されます。

設定の保存を中止する場合はEXITボタンを押します。

Tip: 警告等のサブウィンドウが開いている状態でなければ、UTILITYモード内のどのページでもWRITEボタンは有効です。

演奏する

接続を行い電源が正常に入ったら、ドラム・スティックを用意してパッドを叩いて演奏してみましょう。

パッドで演奏する

本機のパッドをドラム・スティック等で叩くと、本機のPHONES端子に接続したヘッドホンやMAIN OUT L(MONO)、R端子に接続したパワード・モニター・スピーカーなどから音が出ます。

ヘッドホン端子の音量はPHONESノブで、MAIN OUT L(MONO)、R端子の音量はMAIN VOL.ノブで、それぞれ調節します。

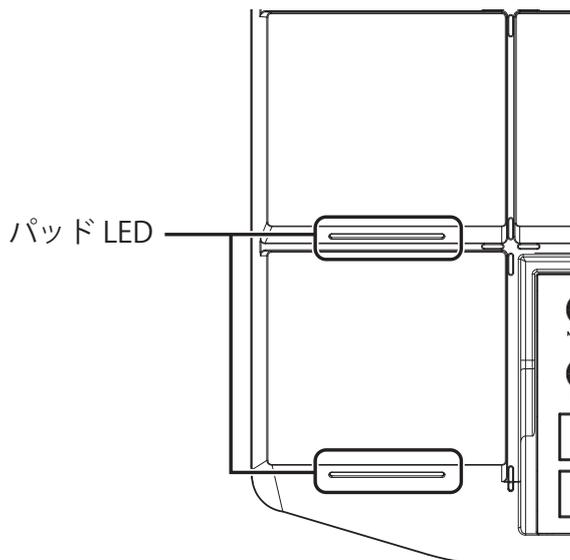
パッドを叩く強さによって音色が変化したり、エフェクト効果の変化するKITもあります。

パッドLEDの色

それぞれのパッドの手前側にあるLEDが青(シアン)か赤(マゼンタ)で点灯しているパッドは叩くと発音します。パッドの発音中はLEDがより明るく点灯します。

LEDの色はパッドに割り当てられた音色によって異なります。

赤(マゼンタ)：ワンショット音色、青(シアン)：リピート音色、緑(ビリジアン)：無音(割り当て無し)



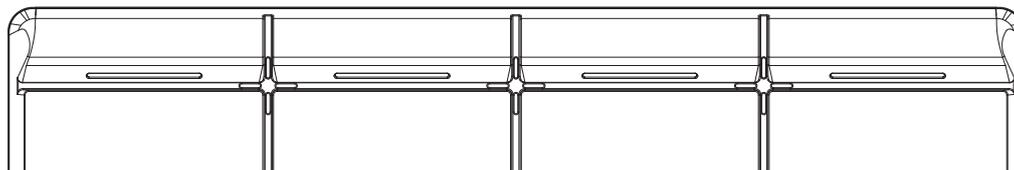
CC PAD

本機奥側の細い4つのパッドは、叩いた位置を検出する機能があり、CC PADと呼びます。このCC PADを叩いた位置によって、エフェクトのパラメーターなどをコントロールすることができます。

例えば、左から右に向かって連打することでフィルターを徐々に開いていくなどの効果を得ることができます。

CC PADの機能が有効になっているKITでは、ディスプレイKITモードのトップ・ページにCC PADの現在位置を示すバーが表示されます。(SW MODE: LOOPER / SET LISTの場合)

SW MODEを CC PADに切り替えるとトラック1~4ボタンでCC PADの機能のOn/Offを切り替えることができます。



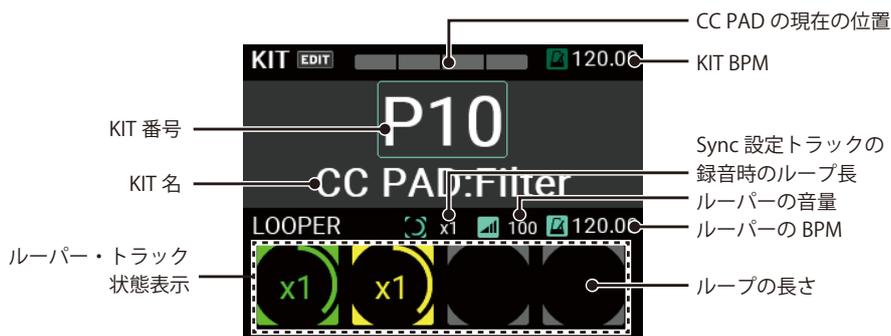
KITを変更する

本機の10個のパッドの音色、外部に接続可能な4個のパッドの音色、接続されたエクスプレッション・ペダルを踏み込んだときに鳴らすことができる音色の合計15種類の音色をまとめたものを「KIT (キット)」と呼びます。

このKITを選ぶことによってパッドごとに割り当てられた音色を切り替えて演奏することができます。

トップ・ページを表示する

電源を入れたときにディスプレイに表示されるページを「トップ・ページ」と呼びます。



このトップ・ページでは、KIT番号や名前、CC PADの状態、ルーパーの状態などが表示され、KIT+ボタン、KIT-ボタンやVALUEノブでKITを切り替えることができます。また、PADやフットスイッチでKITを変更することも可能です。

ボタンでKITを選ぶ

KIT+、KIT-ボタンを押すと現在のKITの前後のKITに切り替わります。

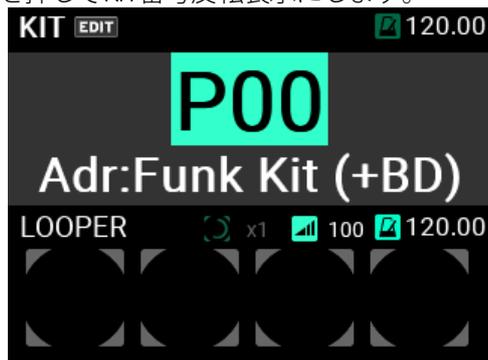
連続したKITの順で選ぶ場合は、演奏中などに素早く切り替えることができます。

ノブでKITを選ぶ

VALUEノブでKIT番号を選んで、自由にKITを切り替えることができます。

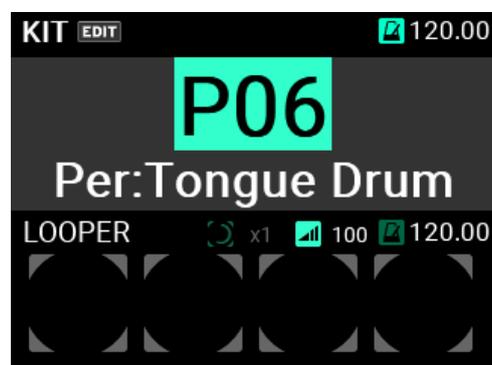
1 VALUEノブを回してKIT番号にカーソルを合わせます。

2 ENTERボタン(VALUEノブ)を押してKIT番号反転表示にします。



3 VALUEノブを回してKIT番号を選びます。

KITの切り替えを行うとKIT番号と名前が点滅した状態になります。この状態ではまだKITが切り替えが確定していません。



4 再度、ENTERボタン(VALUEノブ)を押してKIT番号を確定します。

Tip: 本機は全部で 200KIT 内蔵で、前半 100KIT がプリセット KIT、後半 100KIT がユーザー KIT です。

トップ・ページでできること

トップ・ページでは、KITを選ぶこと以外にも、ルーパーのトラック選択や、CC PADの機能設定、SET LISTの選択などが行えます。

SW MODEボタンを押すことによりTRACK1~4ボタンの機能を変更することができます。(全3種類) それぞれのトップ・ページを表示しているときに行える操作を紹介します。

LOOPERモード

本機は4トラックのルーパー機能を持っています。(→[ルーパー機能を使う](#))

LOOPERモードの場合、TRACK1~4ボタンがそれぞれLooper Trackとして動作します。

大きめのTRACKボタンがコントロール・パネルの一番手前に配置されているので、演奏しながらでもスムーズに操作することができます。



ルーパーにはMain Out出力と同じ音（パッドの演奏とAUX IN端子からの入力信号）を録音することができます、無制限にオーバーダブを繰り返すことができます。

ルーパーが動作中でも自由にKITを切り替えることができますので、違うKITの音を重ねて録音したり、ルーパーの再生に合わせて別のKITで演奏することができます。

Note: メトロノームの音は録音しません。

Note: ルーパー動作中に SW MODE ボタンを押すと Rec/OverDub/EraseRec の動作が停止し、再生状態になります。

CC PADモード

CC PADは、叩いた位置を検出し設定された機能をコントロールすることができます。

CC PADでコントロールできる機能は、TRANSPOSE、NOTE DELAY、MFX、FILTERの4種類です。

CC PAD モードでは、TRACK1~4ボタンで一時的に4つの機能のオン、オフを切り替えることができます。



詳細設定に関しては本マニュアルの[→KITのエディット・メニュー](#)を参照してください。

SET LISTモード

SW MODEボタンが点灯しているときに、SW MODEボタンを長押しすると、SET LIST 機能がオンになります。

SET LIST機能は、実際のKITの並びを変更することなくKITの切り替え順を自分好みに設定することができる機能です。

SET LIST機能がオンの間は、SW MODEにSET LIST MODEが追加され、SW MODEボタンを押すごとに、LOOPER、CC PAD、SET LISTと順にモードを切り替えることができます。



SET LISTモードでは、TRACK1~4ボタンがKITの切り替えボタンとして動作します。

SET LISTに登録されているKIT番号が4つ単位で画面下部分に表示されます。

緑色に点灯しているTRACK1~4ボタンを押すことで各KITに切り替えることができます。

また、KIT+、KIT-ボタン、VALUEノブを使用してSET LIST内のKITをLIST番号に切り替えることができます。

KIT番号の下の数字はSET LIST内のLIST番号を表しています。

また、左右に薄暗く表示されているKIT番号は、現在表示されている4つのKITに対してLIST番号の前後のKITを表しています。

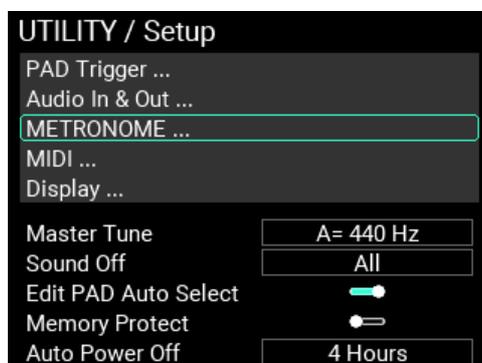
SET LISTの編集方法に関しては、→[SET LIST](#)を参照してください。

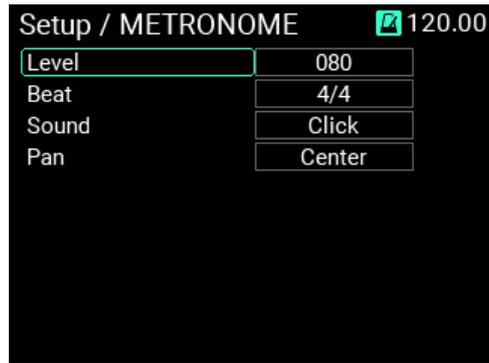
Note: SET LIST モードの状態ですべてのSW MODE ボタンを長押しすると、SET LIST モードが解除されます。

メトロノームを使う

本機にはテンポ・キープのガイドとして使用できるメトロノームを搭載しています。

- 1 METRONOMEノブを押すたびに、メトロノームがスタート、ストップします。
- 2 テンポはMETRONOMEノブを回して調節します。
- 3 拍子、メトロノームの音色や音量はUTILITYボタンを押して、SetupページのMETRONOMEで設定できます。

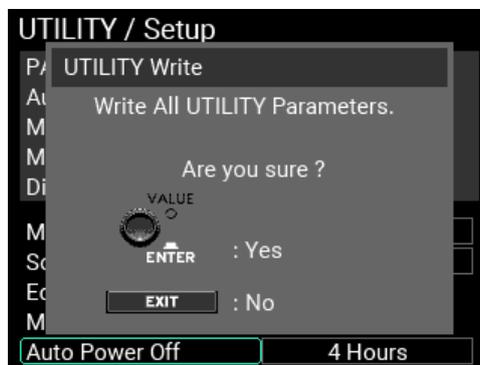




4 変更した設定を保存します。

新しい設定を保存するにはWRITEボタンを押します。

WRITEボタンを押すとアラートウィンドウが表示されるので、ENTERボタンを押し保存を実行します。



設定の保存を中止する場合はEXITボタンを押します。

KITをエディットする

KITには、各PADの音色以外に各音色の設定やEQやエフェクトの設定などが記憶できます。

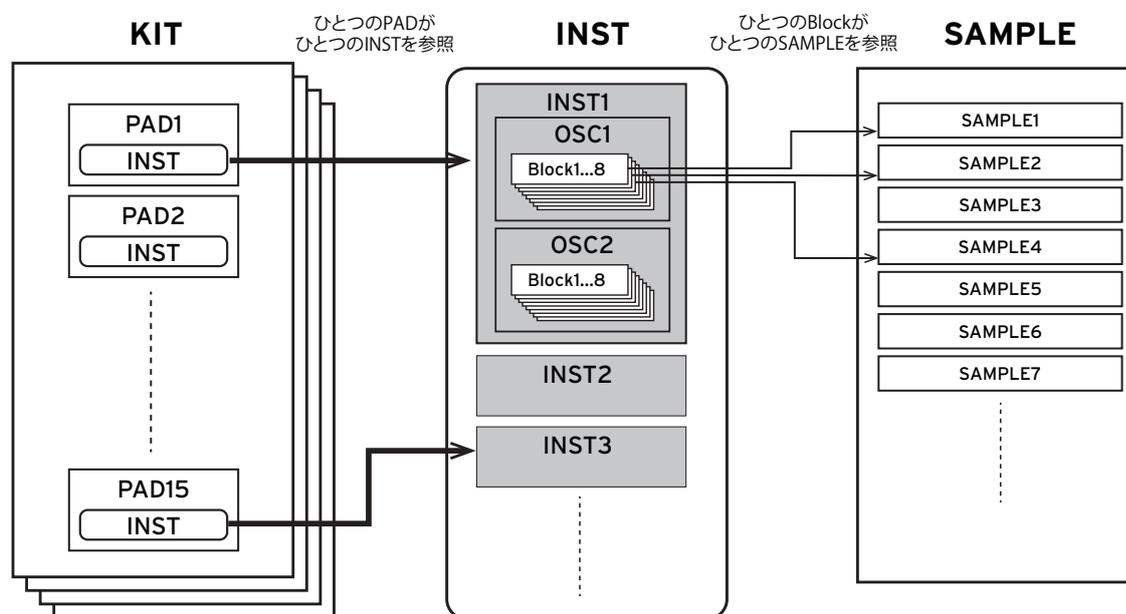
各PADに割り当てる音色のことをINST（インスト）と呼びます。

本機には、2000個以上のINSTがプリセットされており、PADにアサインされたINSTを変更するだけで幅広い音色のバリエーションを得ることが可能です。

音源の構造

本機ではPADごとに、自由に音色を割り当てることで、KITをカスタマイズできます。

KIT上の各PADに割り当てられる音色をINSTと呼び、各PADには1つのINSTが割り当てることができます。



INSTは最大2つのオシレーター（OSC）から構成され、1つのINSTで、同時に2つのOSCを鳴らすことができます。

各OSCは最大8個のBlockから構成され、各Blockには1つのSAMPLEがアサインされます。

以上をまとめると、1つのPADで同時に最大で16個のSAMPLEを鳴らすことができます。

SAMPLEは本機のサンプリング機能を使用して録音したサンプル・データや、外部オーディオ・ファイル（WAV FILE 44.1kHz/48kHz 16bit、AIFF FILE 44.1kHz/48kHz 16bit）をUSBメモリ経由で取り込んで使用することもできます。

KIT、INST、SAMPLEはそれぞれ独立しており、好きなINSTの組み合わせでKITを構成したり、好きなSAMPLEの組み合わせでINSTを構成することができます。

KITエディットメニューの表示とエディット方法

ここではPADごとにアサインされたINSTを切り替える方法を説明します。

PADにアサインするINSTを選ぶ

- 1 KITモードのトップ・ページに移動します。
現在KITモード以外にいる場合は、KITボタンを押します。KITモード内のトップ・ページ以外にいる場合は、トップ・ページ表示になるまでEXITボタンを押してください。
- 2 KITモードのトップ・ページに移動したら、KIT+、KIT-ボタンを押してエディットしたいKITを選びます。
- 3 KITを選んだら、EDITボタンを押すとKIT EDITページが表示されます。



- 4 METRONOMEノブを回すと、PAD EDITページが表示されます。



- 5 ENTERボタンを押して“PAD #”を選択すると、PAD番号が反転表示になります。
画面右上にKITに含まれる15PADの表示があり、選択したPADは水色の枠で表示されます。

Tip: PAD # の変更は、実際にパッドを叩くことでも行えます。

- 6 VALUEノブを回してPAD番号を変更してENTERボタンを押すと、変更したPAD番号が確定し、パラメーターの選択の状態に戻ります。
このとき、“PAD #”以下のパラメーターも設定したPADの内容へ変化します。

Note: PAD 番号を変更中に EXIT ボタンを押すと変更はキャンセルされてパラメーターの選択の状態に戻ります。

INSTを入れ替えたいPADが確定したら、VALUEノブで“INST”を選んでENTERボタンを押すと、図のようなINST選択ページが表示されます。



INST選択ページでは、Category (カテゴリー名)、INST名、ワンショット/リピート (□マゼンタ、○シアン)、BPM情報が表示されます。ここでVALUEノブを回してINSTを選択し、ENTERボタンを押すとINSTが選択したものに切り替わり、元のページに戻ります。

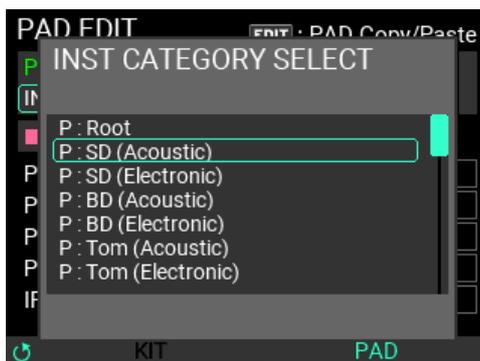
変更を中止する場合はEXITボタンで元のページに戻ります。

7 PADにアサインされたINSTが変更されました。実際にパッドを叩いて確認してみましょう。

カテゴリーの切り替え

このページでリスト表示されるのは現在選択中のカテゴリー内のINSTだけです。

カテゴリーを切り替えるときはEDITボタンを押します。



カテゴリー選択のサブウィンドウが表示されるので、VALUEノブを回して新しいカテゴリーを選択しENTERボタンを押します。

カテゴリーの変更をせずにサブウィンドウを閉じたいときはEXITボタンを押します。

カテゴリーを変更すると、新しいカテゴリーのINSTが表示されます。

PADの設定のコピー

PADごとの設定を、ほかのPADにコピーしたり、違うKITのPADにコピーすることができます。

PAD EDIT中にEDITボタンを押すと、選択中のPADをコピー、またはペーストするかを選ぶポップアップメニューが表示します。

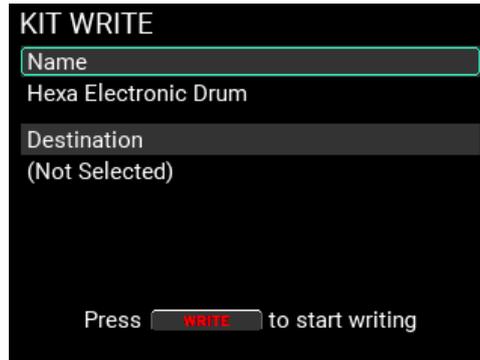


PADの設定をコピーする場合は“Copy from PAD #”をVALUEノブで選択しENTERボタンを押します。その後、コピーしたいPADを“PAD#”で選択し、EDITボタンを押し、表示したポップアップメニューで“Paste to PAD #”をVALUEノブで選択しENTERボタンを押します。

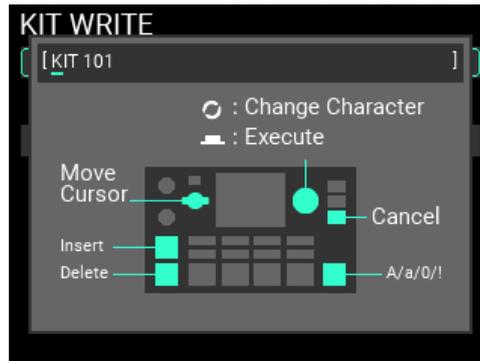
KITの保存

設定を変更したKITは保存する必要があります。

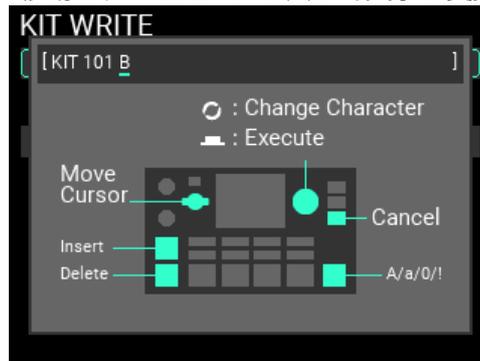
- 1 KITエディットの画面でWRITEボタンを押すと、KIT WRITEページが表示されます。



- 2 “Name”が選択されている状態でENTERボタンを押すとKIT名の編集画面が表示されます。



METRONOMEノブでカーソルを移動し、VALUEノブを回して文字を変更します。



- 3 KIT名の入力が終わったら、ENTERボタンでパラメーター選択の状態に戻ります。

Tip: EXIT ボタンを押すと変更はキャンセルされて、名称を変更せずに元のページに戻ることができます。

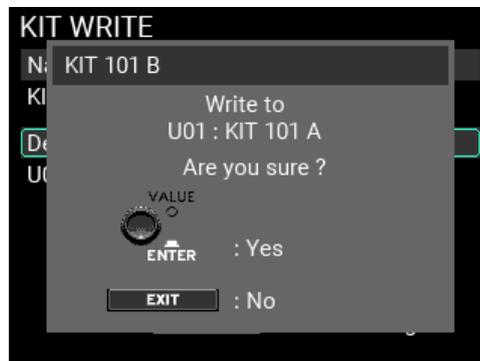
- 4 Destinationが選択されている状態でENTERボタンを押すと、保存先のKITを指定するページが表示

されます。



保存するKITの選択を確定する場合はENTERボタンを、キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

- 5 保存するKIT名と保存先が決まったら、もう一度WRITEボタンを押します。図のようなアラートウィンドウが表示されるので、Writeを実行する場合はENTERボタンを、中止する場合はEXITボタンを押します。

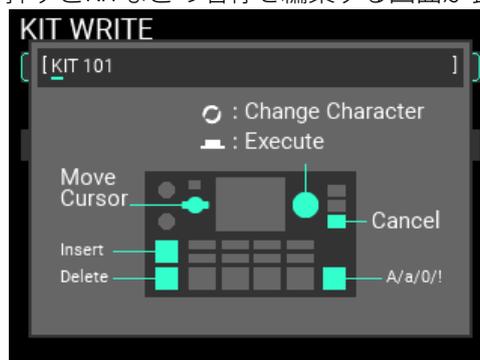


- 6 Writeを実行し正しく終了すると、保存先のKITに切り替わりKITモードのトップ・ページに移動します。

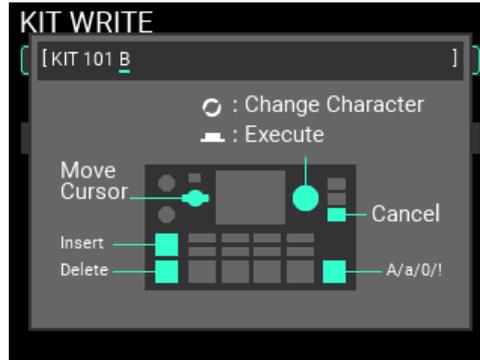
Tip: EXITボタンでWriteを中止してウィンドウを閉じた後、さらにEXITボタンを押すと、Write操作を始める前のページに戻ることができます。

Nameダイアログの操作（名称変更の方法）

Nameを選択しENTERボタンを押すとKITなどの名称を編集する画面が表示されます。



METRONOMEノブでカーソルを移動し、VALUEノブを回して文字を変更します。



KIT+ボタン: カーソル位置に空白を 1 文字挿入します。

KIT-ボタン: カーソル位置の 1 文字を削除します。

SOUND OFFボタン: 文字種を大文字、小文字、数字、記号に切り替えます。

入力が終わったら、ENTERボタンで確定します。

EXITボタンを押すと変更はキャンセルされて、名称は変更せずに元のページに戻ることができます。

INSTエディットメニューの表示とエディット方法

本機ではユーザーが複数のSAMPLEを組み合わせる新しいINSTを作成することが可能です。

ここでは例として1つのSAMPLEを使用した新しいINSTを作成する方法を説明します。

新しいINSTを作成する

- 1 INSTモードのトップ・ページに移動します。現在INSTモード以外にいる場合は、INST ボタンを押します。

このとき、最後に選択された（叩かれた）PADにアサインされたINSTがエディット対象となります。

Tip: “PAD#” にカーソルを合わせて PAD No. を変更することも可能です。

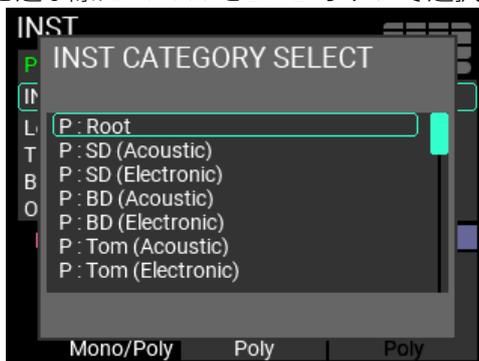
Note: INST ページでは KIT の切り替えはできません。



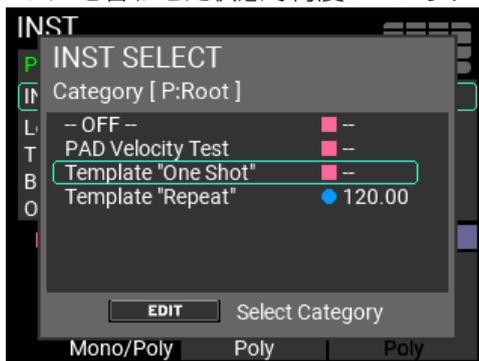
- 2 新規でINSTを作成するため“INST”にカーソルがある状態でENTERボタンを押し“INST SELECT”の画面を表示します。



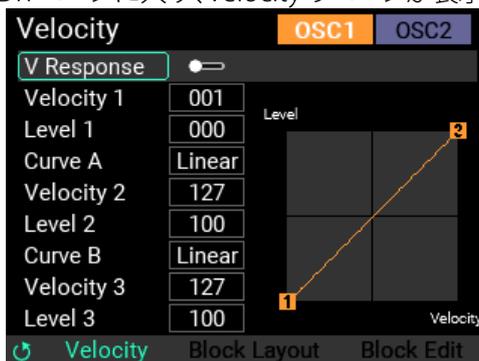
EDITボタンを押してCategoryを選ぶ際に“P:Root”をENTERボタンで選択します。



“Template for ONE SHOT”にカーソルを合わせた状態で再度ENTERボタンで選択します。

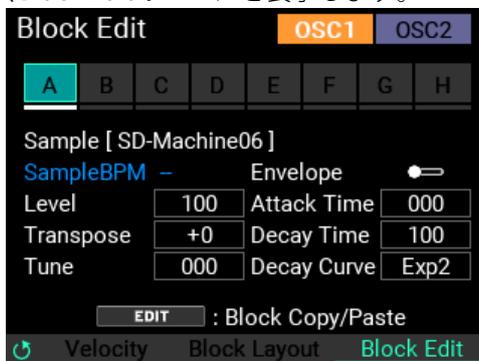


3 EDITボタンを押すとINST EDITページに入り、Velocityのページが表示されます。



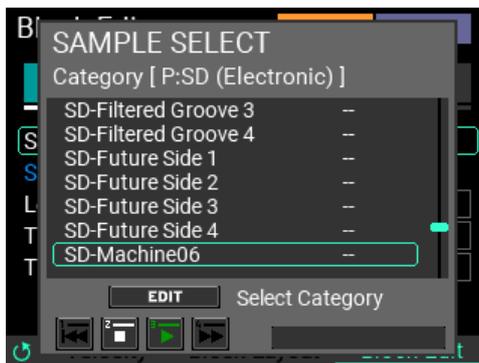
こちらの画面で“V-Response”にカーソルを合わせてENTERボタンを押して、“V-Response”を無効にし叩く強さによって音量が変化しないようにします。

4 METRONOMEノブを回して、Block Editのページを表示します。



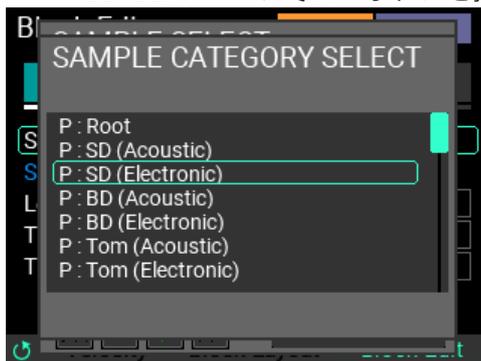
“Block A”にVALUEノブを回してカーソルを合わせENTERボタンで“Block A”を選択します。

5 “SAMPLE”にカーソルがある状態でENTERボタンを押すと、下記SAMPLE SELECTページが表示されます。



このページでリスト表示されるのは現在選択中のCategory内のSAMPLEだけです。

Categoryを切り替えるときは、SAMPLE SELECTページでEDITボタンを押します。



図のようなSAMPLE CATEGORY SELECTページが表示されるので、VALUEノブを回して新しいCategoryを選択しENTERボタンを押します。

Categoryの変更をせずにサブウィンドウを閉じたいときはEXITボタンを押します。

Categoryを変更すると、新しいCategoryのSAMPLEが表示されます。

選択したいSAMPLEにカーソルを合わせてENTERボタンを押せばSAMPLEファイルの選択が完了します。

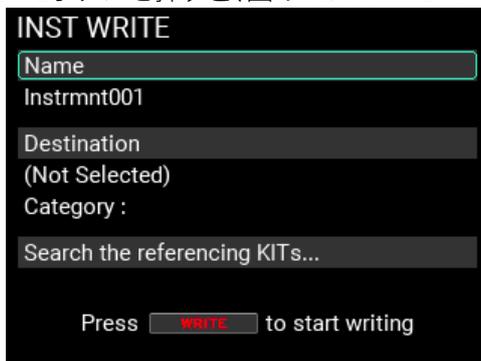
Tip: SAMPLE SELECT ページではTrack1～4のボタンがトランスポート・キーとなっているため、SAMPLEファイルの確認を行うことが可能となっています。このとき、音量が大きい場合があるので、ヘッドホンの音量に注意してください。

SAMPLEのエディットに関しては→[SAMPLEデータの編集](#)を参照してください。

INSTの保存

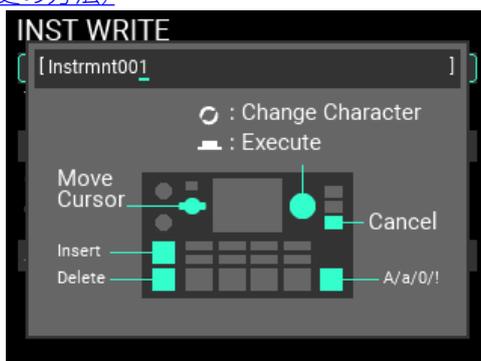
変更したINSTの設定を保存するにはINSTをWRITEする必要があります。

1 INSTエディットの画面でWRITEボタンを押すと、図のINST WRITEページが表示されます。



Note: INST Mode 内のどのページでも Write が可能です。

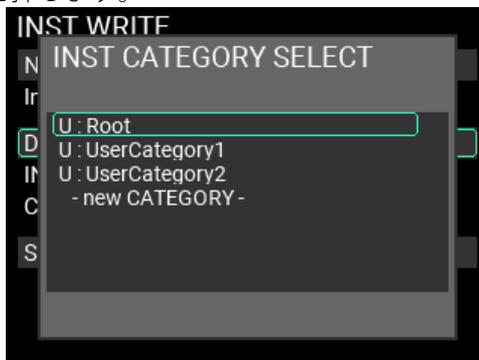
2 “Name”が選択されている状態でENTERボタンを押すとINST名の編集画面が表示されます。→[Nameダイアログの操作\(名称変更の方法\)](#)



- 3 “Destination”が選択されている状態でENTERボタンを押すと、保存先のINSTを指定するページが表示されます。

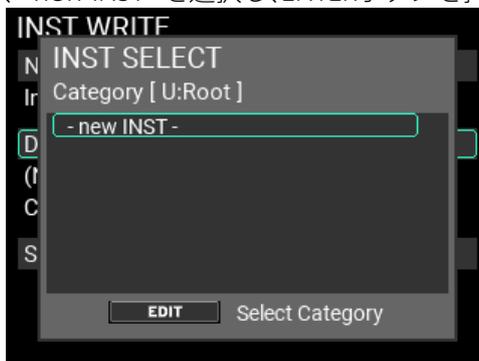


更に、保存するカテゴリーを選択するため、EDITボタンを押します。作成したINSTを保存するカテゴリーを選択し、ENTERボタンを押します。



新しいカテゴリーを作成する場合は最下行の“- new CATEGORY-”をENTERボタンで選択します。新しいカテゴリーの名称を入力し、新しいカテゴリーを作成します。→[Nameダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#)

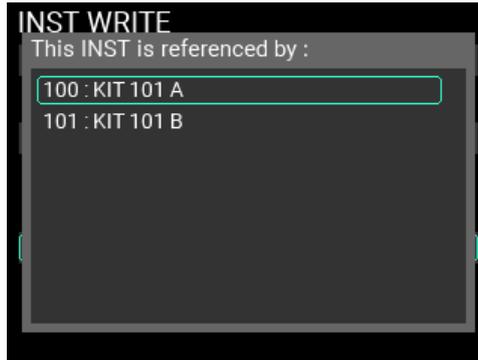
- 4 新規でINSTを作成するので、“-new INST-”を選択し、ENTERボタンを押します。



Note: 既存のINSTを上書きすることも可能ですが、上書き後、元に戻すことはできません。

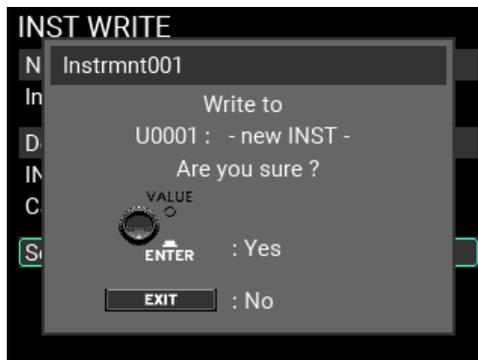
- 5 INST WRITE画面の“Search the Referencing KIT…”にカーソルを合わせてENTERボタンを押す

と、“Destination”で参照しているINSTがどのKITで使用されているかを確認することができます。



Tip: 参照 KIT が多い場合は、VALUE ノブでスクロールして確認することができます。

- 6 保存するINST名と保存先が決まったら、もう一度WRITEボタンを押します。図のようなアラートウィンドウが表示されるので、Writeを実行する場合はENTERボタンを、中止する場合はEXITボタンを押します。



- 7 Writeを実行し正しく終了すると、INSTが新たに登録され、KITのトップページに移動します。

Note: PADにアサインされていないINSTに対してエディットを行った場合、KITのPADへのINSTアサインが変更されたことになります。この場合、KIT ボタンが点滅しKIT がエディットされたことを示しているので、必要に応じてKITのWRITEを行ってください。→ [KITの保存](#)

Note: EXITボタンで保存を中止してウィンドウを閉じた後、さらにEXITボタンを押すと、Write操作を始める前のページに戻ることができます。

ルーパー機能を使う

本機は4トラックのルーパー機能を持っています。ルーパーにはMAIN OUT L (MONO)、R端子からの出力と同じ音（パッドでの演奏とLINE IN、MIC INからの入力音）を録音することができ、無制限にオーバーダブを繰り返すことができます。

ルーパーが動作中にKITを切り替えることができるので、違うKITの音を重ねて録音したり、ルーパーの再生に合わせて別のKITで演奏することができます。また、4つのトラックを録音する順序に決まりは無く、どのトラックからでも録音を始めることができます。

Note: メトロノームの音は録音しません。

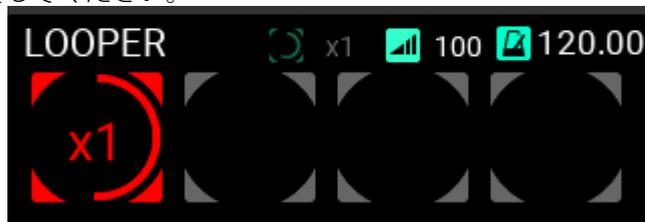
ルーパーにオーバーダブ録音する

本機では、ルーパーのトラックに録音することを「Rec」と呼びます。

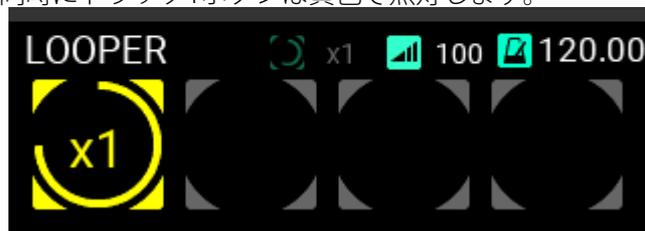
Recを開始するには、KITモードのトップページでSW MODEを「LOOPER」にします。

トラック1~4ボタンがトラック・ボタンとなり、LEDの色で現在の状態を表示し、空白のトラック・ボタンのLEDは暗い白で点灯しています。

- 1 空のトラック・ボタンを押します。
ここでは、トラック1ボタンを押します。押したトラックのボタンのLEDとRECボタンが赤で点滅し録音待機状態になります。
再度、同じトラック・ボタンを押すと録音待機状態がキャンセルされます。
- 2 パッドを叩くかRECボタンを押すと録音が始まります。
パッドを叩いて演奏してください。



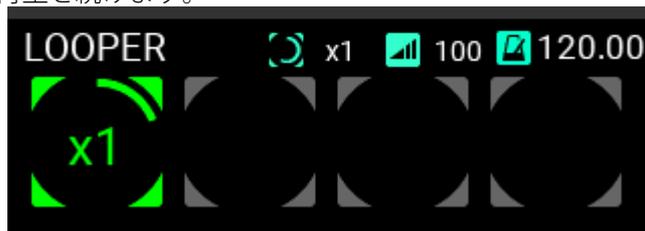
- 3 最初のループ録音が終了すると、そのままループを続けてオーバーダブ録音が始まります。
オーバーダブ開始と同時にトラック1ボタンは黄色で点灯します。



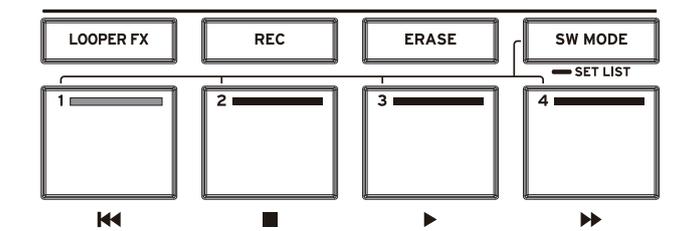
Tip: Utility/ LOOPER Setup ページで最初に録音するループの長さを設定することができます。

- 4 続けて、演奏し録音します。
- 5 オーバーダブ録音を終了するには、オーバーダブ録音中のトラック1ボタンかRECボタンを押します。
ボタンを押したその時点でオーバーダブ録音を終了することができます。

トラック1はループ再生を続けます。



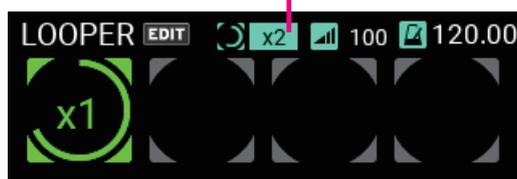
6 再度、トラック1ボタンを押すと再生が停止します。



トラック2をループ録音も同様に録音します。

7 トラック2を録音する場合、トラックのループの長さを設定できます。

トラック長の設定



トラック長の設定は、トラック1の何倍の長さのループ録音をするかを設定します。ここでは“x2”と設定し、トラック1の2倍の長さのループ長にします。

8 トラック2にトラック1と同様の手順でトラック2に録音します。



トラック2は、トラック1の2倍長の録音が完了するとオーバーダブに移行します。



以降、同様にトラック3、トラック4に録音をすることができます。

Tip: 初期設定では、4つのトラックはSync設定になっています。Syncに設定されたトラックは録音、再生時に必ずトラックの先頭が同期して動作し、Trackの長さも必ず最初に録音したトラックと同じか整数倍になります。

詳細については→[LOOPERのエディット・メニュー](#)を参照してください

ルーパーの動作情報

Syncモードのトラック長

既にRecされたトラックがある場合、Syncモードのトラックではトラック長は最初にRecしたトラックと同じか整数倍の長さになります。このトラック長を何倍にするかは、設定によって事前に決めることができます。

録音開始後、指定した長さの録音が終了すると自動的にオーバーダブに移行しますが、録音中にトラック・ボタンを押すことで録音を途中で終了させることも可能です。

この場合、トラック・ボタンを押した後（トラック・ボタン点滅開始）にトラック先頭を通過するタイミングでRecが終了しトラック長が確定し、オーバーダブへ移行します。

BPM、Beatの仕組み

KITはそれぞれにBPMとBeatの設定を持つことができ、ループ長は現在選ばれているKITのBPM、Beatによって決まります。

ただし、LOOPER SetupページでFree Lengthを有効に設定することで、事前にループ長を決めずに最初のトラックの録音終了時点でLOOPER長を確定させることもできます。

LOOPERのBPMは全てのトラックが空白のときは自由に変更ができます。この状態でKITを切り替えると、切り替えたKITのBPM設定がLOOPERにも反映されます。（メトロノームも同様にKITのBPMが反映されます。）

これは単にKIT切り替えのタイミングで設定が読み込まれるだけなので、LOOPERのBPMだけを変更することも自由にできます。

しかし、一度トラックに録音した後はLOOPERのBPMは固定されKITの切り替え、メトロノームのテンポ変更には追従しません。

メトロノームのBPMはKITに追従していますが、LOOPERの録音開始と同時にメトロノームのテンポはLOOPERに追従して、次にKITを切り替えるかMETRONOMEノブでテンポを変更するまではこれが維持されます。

LOOPERのディスプレイ表示

LOOPERが動作するKITモードのトップ・ページは上下ふたつに仕切られていて、上にKIT、下にLOOPERの情報が表示されています。



「トラック長」「レベル」はトップ・ページ上で変更することができ、カーソルをVALUEノブで移動させ、ENTERボタンで選択状態に移行します。

選択状態でVALUEノブを動かすとパラメーターを変えることができます。

“LOOPER”側に表示されている4つの円は、LOOPERの4つのトラックの状態を表しています。

	グレーは空白のトラック
	グレーで円の中にトラック長を示す文字等が表示されているのは停止中のトラック
	赤はRec中のトラック
	黄色はOver Dub中のトラック
	緑はPlay中のトラック

PlayとOver Dubではトラックの一周に合わせて黄や緑の部分が円グラフのように変化します。

また、Recでは事前にLOOPER長が確定している場合、赤い円グラフとして表示します。それ以外の場合は赤文字で“Rec”表示になります。

4つの円グラフの中心にはトラックの長さが表示されます。

トップ・ページでSyncモードの全トラックの長さを設定することが可能です。

“Free”表示はトラック長を何倍にするかを事前に決めない設定を意味します。

この設定では、録音終了操作をした後、最初にトラックが先頭に戻ったときに録音が終了しトラック長が確定します。

Tip: 工場出荷時の設定は“x1”となっています。

トラック・ボタンのLED

オーバーダブ中

Over Dub中もRECボタンは点灯した状態を維持し、トラックのボタンは黄色で点灯します。

Over Dub中のトラックのボタンを押すとOver Dubが終了してPlay状態に移行し、LEDは黄色から緑色に変わります。

再生中

Play中のトラックのボタンは緑で点灯します。Play中のトラックのボタンを押すとStop状態に移行し、LEDは暗い緑に変わります。

停止中

Stop中のトラックのボタンは暗い緑で点灯します。

Stop中のトラックのボタンを押すとPlayがスタートし、LEDは暗い緑から緑に変わります。

このとき、先にPlayしているトラックが無い場合は、トラックの先頭からPlayが開始されます。

既にPlay中のトラックがあり、ボタンを押したトラックがSyncモードのときは、Play中の位置と同期して途中からPlayが開始されます。

ボタンを押したトラックがFreeモードのときは、Play中の位置とは無関係に先頭からPlayが開始されます。

トラックのモード

LOOPERのトラックにはLoopモードとOne Shotモードがあります。

Loopモード

Loopモードでは更にSyncとFreeの2つの設定があります。

Free設定では、他のトラックの状態やBPMにかかわらず必ず録音は先頭から開始され、録音終了時にトラック長が確定します。また、再生も他のトラックの状態にかかわらず、トラック・ボタンを押したタイミングで先頭から再生を開始します。

Free設定のトラックの長さは他のトラックの長さとは無関係に決まり、再生/停止の動作も他のトラックの影響を受けません。

Sync設定のトラックは、最初に録音したループの長さが基準となり、複数のトラックを同期して録音/再生することができます。

ループ長の設定をx1以外に変更し、最初に録音したトラックと異なる長さのループ・トラックを作成した場合であっても再生中のトラックに同期して録音/再生することができます。

Sync設定のトラックでは、Recを始めるときに他のトラックがPlay中だった場合、録音開始位置はトラック先頭からではなくPlay中のトラックと同期した位置からになります。また、再生開始もPlay中のトラックと同期した位置からとなり、Sync設定のすべてのトラックは同じタイミングで先頭を通過し、ずれることはありません。

Tip: 初期設定では4トラックとも Sync に設定されています。

One Shotモード

One Shotモードのトラックでは、録音や再生の開始に関してはFree設定と同じですが、録音を終了するとトラックは停止します。再生ではLoopすることなく、トラックを1回再生した時点で停止します。また、トラックの再生中もトラックボタンを押すことで再生を終了することができます。

各設定の詳細については→[LOOPERのエディット・メニュー](#)を参照ください。

録音の再生/停止操作

外部オーディオ信号の入力やパッドの演奏をトリガーとしてRecを開始したり、特定のパッドを叩いてRecを終了することもできます。Foot SWを録音開始トリガーに指定することもできます。

録音するトラックの長さ

初期設定ではRec中のトラックのボタンを押すとRecが終了してOver Dub状態に移行し、LEDは赤から黄色に変わります。

全トラックが空白でRecした場合は次の動作になります。

・トラック長を事前に決める設定のとき

Free Length設定が無効の場合、決められた長さまでRecしたタイミングで自動的にOver Dubに移行します。

・トラック長を決めない設定のとき

Free Length設定が有効の場合、トラック・ボタンを押した瞬間にトラック長が決まり、Over Dubに移行します。

これ以降、全てのトラックを空白にするまではこのトラック長が基本になり、LOOPERのBPMもこのトラック長から計算された値が表示されます。

録音したトラックの消去

コントロール・パネルのERASEボタンはトラックの内容を消去したりErase Recに移行するために使います。ルーパーの状態により動作が異なります。

再生/停止中にイレースする

ERASEボタンを押すとボタンのLEDが点滅します。

この状態でトラック・ボタンを押すと、そのトラックの内容を消去することができます。

消去されたトラックのボタンは暗い白での点灯となり、ERASEボタンは消灯して通常の状態に戻ります。

Rec中にイレースする

Rec中にERASEボタンを押すと、押した瞬間に録音を取り消され、トラックの内容が消去されます。

オーバーダブ中にイレースする

オーバーダブ中にERASEボタンを押すと、それまでにオーバーダブ録音された内容が消去され、オーバーダブ開始時の状態に戻ります。イレース実行後もオーバーダブの状態は維持されます。

Erase Rec

Erase Recはパンチインや差し替えのように、すでにトラックに録音されているデータを消しながら新しい録音を行う動作です。

UTILITYのLOOPER SetupにあるErase RecがONのときにRECボタンを押すと、RECボタンとERASEボタンが点滅して、Erase Recスタンバイの状態になります。

Tip: REC ボタンと ERASE ボタンを同時に押してもスタンバイ状態になります。

ここで既に録音されているトラックのボタンを押すと、Over Dubではなく、Erase Recを始めます。

録音開始や終了の操作、その後の動作に関してはOver Dubと同じですが、Over Dubが既にトラックに録音されているデータに重ねて録音されるのに対して、Erase Recは、録音されているデータを消去しながら新しい録音をしていくところが異なります。

この録音を差し替えていく動作はMTR（マルチトラックレコーダー）のパンチイン・アウトに似ています。

Erase Recが一周して録音開始位置に戻ってきた時点でERASEボタンは消灯しOver Dubに切り替わります。

ルーパーのエフェクター

LOOPERの出力には専用のエフェクターを搭載しています。コントロール・パネル上のボタンでいつでもOn/Offが可能です。

エフェクト設定の詳細については→[LOOPERのエディット・メニュー](#)を参照ください。

サンプラー機能

本機では、内蔵音源の演奏やLINE IN / MIC IN端子から入力する外部オーディオ信号をサンプリングしてPADにアサインすることができます。

サンプリングする

サンプリングを始めるには、まずSAMPLEボタンを押してSAMPLEモードに入ります。

SAMPLEボタンが消灯しているページにいる場合は、EXITボタンを押してSAMPLEボタンが点灯するページまで戻ってから、SAMPLEボタンを押してSAMPLEモードに入ってください。



VALUEノブでRECORDERかSAMPLEを選択後、ENTERボタンを押してRECORDERページあるいはSAMPLEページに入ることができます。

また、RECORDERページ、SAMPLEページではトラック1~4ボタンがトランスポート・ボタンとして動作します。

トラック 1 ボタン: 1回押しで少し戻し、押し続けで早戻し、2回押しで先頭戻し（停止中）

トラック 2 ボタン: 再生、録音の停止

トラック 3 ボタン: 再生、録音の開始

トラック 4 ボタン: 1回押しで少し送り、押し続けで早送り

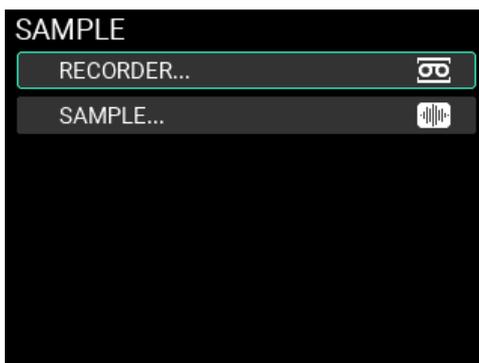
また、SAMPLEモードでは、サンプリング機能以外に、既存のユーザー SAMPLEのエディットも行うこともできます。

Note: プリセット SAMPLE をエディットすることはできません。

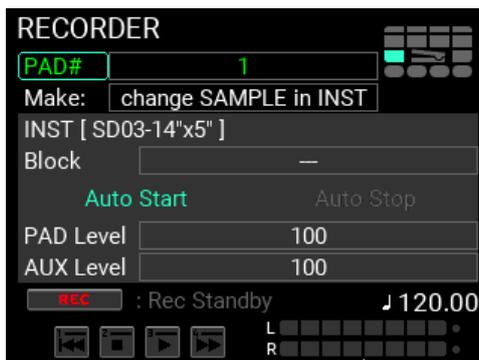
SAMPLEエディットメニューの表示とエディット方法

新規にサンプリングを行い、SAMPLEを作成します。一度のサンプリングで録音可能な時間は最大60分です。

- 1 SAMPLEボタンを押します。
- 2 “RECORDER”にカーソルがある状態でENTERボタンを押します。



- 3 RECORDERページに入り、“Make”にカーソルがある状態でENTERボタンを押し、以下の3種よりサンプリングのモードを選択します。



change SAMPLE in INST: 新規でSAMPLEを作成し、既に登録済みのINST内にセットされたSAMPLEと入れ替える。

new SAMPLE & INST: 新規でSAMPLEを作成し、そのSAMPLEだけをセットするINSTも新規で作成する。

only new SAMPLE: 新規でSAMPLEのみを作成する。

ここでは、“new SAMPLE & INST”を選択してください。

- 4 SAMPLEエディット時に叩くパッドを決めたい場合は、“PAD #”にカーソルを合わせてPAD Noを指定することができます。

Note: SAMPLE エディットに入る前に打撃した最後のパッドが対象となります。

- 5 “Make”の設定が“new SAMPLE & INST”の場合は“INST”にカーソルを合わせてENTERボタン押しとCategoryの選択ページが開きます。
新しいINSTの保存先Categoryを選択します。(新しいCategoryを作成することも可能です。)
- 6 保存先のCategoryを決定すると、新しいINSTの名前を入力するページが表示されるので、名前を決めてENTERボタンを押します。
INST名が決まると元のRECORDERページに戻り、INSTの[]内に登録先INST名が表示されます。
“Make”が“change SAMPLE in INST”の場合は“INST”にカーソルを合わせてENTERボタンを押し、変更するINSTを選択し、その後、選択したINST内のBlockを選択します。

選択後、INSTの[]内に登録先INST名が表示され、その下にBlock位置も表示されます。
 “Make”が“only new SAMPLE”の場合は“INST”と“Block”の指定はありません。

7 本機で演奏したり、接続された外部の音源等を再生しながら、画面のレベルメーターをチェックします。レベルが不十分だったりクリップしているようでしたら、“PAD Level”や“AUX Level”を変更して適切なレベルに調節します。

8 次にRECボタンを押し、“Rec Standby(録音開始待ち)”状態にします。

これでサンプリングの準備は完了です。

9 トラック3ボタンを押すとサンプリングを始めることができますが、初期設定では“Auto Start”が有効になっているため、パッドを叩いたり、LINE INやMIC INからのオーディオ信号によっても自動的にサンプリングを開始させることができます。

Tip: Auto Start/Stop、その他録音時の設定に関しては、本マニュアルの→ [SAMPLEのエディット・メニュー](#)を参照してください。

10 サンプリングを終了するには、トラック2ボタンを押してストップします。

ストップすると同時に“RECORDED SAMPLE(SAMPLE編集モード)”へ移行します。

Note: 内蔵メモリーの残り容量が足りなくなった場合、その時点でサンプリングが終了し“RECORDED SAMPLE”へ移行します。

トラック3ボタンを押すとサンプリングした音を聴くことができます。

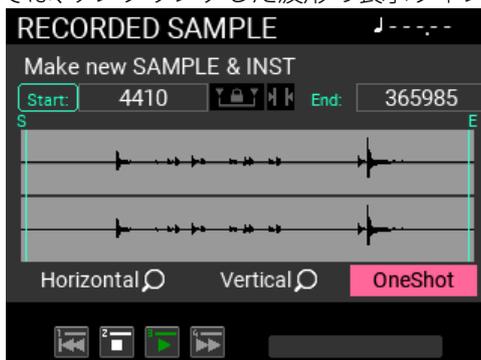
Tip: サンプリングをやり直したいときは、EXIT ボタンを押して RECORDER ページに戻ります。

以下トランスポート・ボタンの解説です。

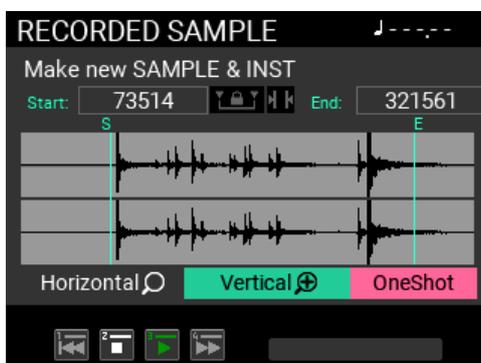
	停止状態。PLAY ボタンで再生開始
	再生中
	再生中に早送り
	再生中に逆戻し
	一時停止
	一時停止中に早送り
	一時停止中に逆戻し

Start Point、End Pointの調節

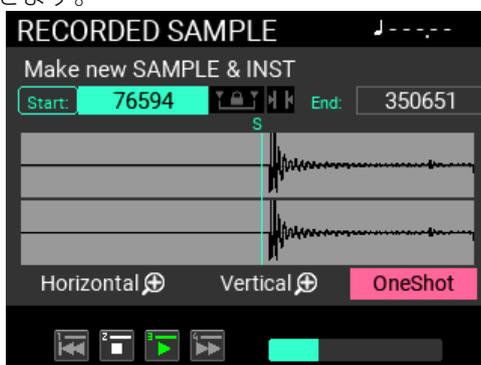
- 1 RECORDED SAMPLEページでは、サンプリングした波形の表示ウィンドウが表示されます。



- 2 VALUEノブでパラメーターのStart、Scale、横拡大/縮小、縦拡大/縮小、を選択しながら、SAMPLEのスタート位置を調節します。



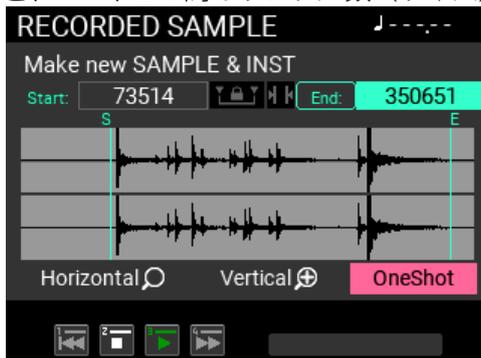
- 3 "Start"にカーソルを合わせてENTERボタンを押し、スタート位置を決めたら再度ENTERボタンを押し、スタート位置を確定させます。



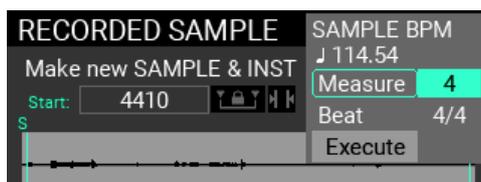
- 4 同様にエンド位置も調節します。

 (左側のマーク)を使用すると、Start/End位置の間隔を固定したまま位置を変更することができます。

 (右側のマーク)を使用すると、Start、End間のサンプル数（サイズ）を表示するようになります。



- 5 BPMにカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、Measure(小節数)とBeat(拍子)を設定するWindowが表示されます。MeasureとBeatを設定すると自動的に計算されたBPMが表示されます。

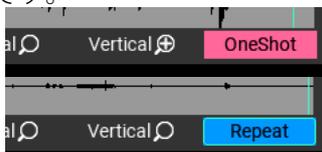


Measureが“Off”の場合はBPMが無効となります。

- 6 調節の状況は、トラック・ボタンのトランスポート機能で都度確認することができます。



この場所にカーソルを合わせると“Oneshot”か“Repeat”を選べます。このページでのトランスポート機能の再生に適用されるパラメーターです。



SAMPLEデータのエディット

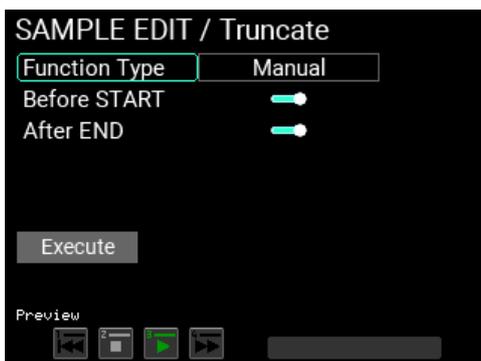
サンプリングが終了したら、SAMPLEデータの不要な部分を削除（Truncate）して、適正な音量に調節（Normalize）します。

Note: 内蔵メモリの残り容量が足りずにサンプリングが終了した場合、SAMPLE EDIT ページを表示することはできません。

- 1 Start / End位置の調節を完了したらEDITボタンを押し、SAMPLE EDITページを表示します。



- 2 SAMPLE EDITページで“Truncate …”を選択してENTERボタンを押すと、Truncateページに移動します。



Truncateには3種類のタイプがあります。

Manual: Start Point以前とEnd Point以降を削除します

Adjust to BPM: 指定した小節数、拍子、BPMで規定されたSAMPLE長になるように、末尾のSampleデータを削除、もしくは空白の追加を行う。追加するときEnd Point以降にデータが存在する場合は、そのデータが使われます。

Attack: 先頭からレベルがThresholdに達するまでを削除します。

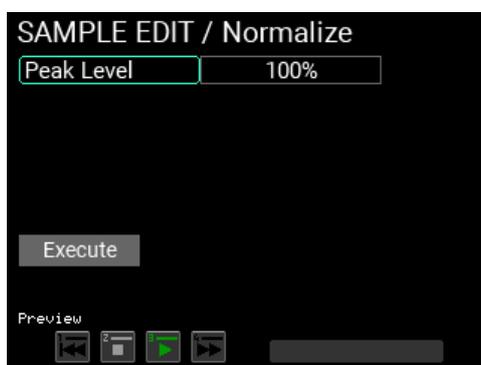
ここでは“Manual”を選択します。

- 3 設定に問題がなければ、“Execute”を選択してENTERボタンを押すと処理が実行されSAMPLE EDITページに戻ります。

Truncate実行後、SAMPLEを元の状態に戻すことはできません。実行前に結果を確認することができるPreview機能を持っていますので、トラック・ボタンを使って実行前にSAMPLEを確認してください。

Tip: Truncate を中止したいときは EXIT ボタンを押すと、何もせずに SAMPLE EDIT ページに戻ります。

- 4 次にSAMPLE EDITページで“Normalize …”を選択してENTERボタンを押し、Normalizeページに移動します。



Normalizeを行うとサンプルの最大音量（最大レベル）を音が歪まない範囲で上げることができます。

Peak Levelはサンプルの音が歪まない最大音量を100%として値を設定します。

Note: このページにも Preview 機能があり、結果を実行前に確認することができます。

- 5 “Execute”を選択してENTERボタンを押すと処理が実行され、SAMPLE EDITページに戻ります。
Normalizeを中止したいときはEXITボタンを押すと何もせずにSAMPLE EDITページに戻ります。

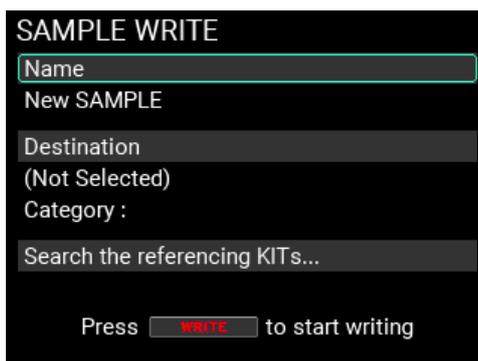
他にも“Pith”や“Time Stretch”調節を行うことも可能です。

詳細はSAMPLEエディットに関しては→[SAMPLEのエディット・メニュー](#)を参照してください。

SAMPLEの保存

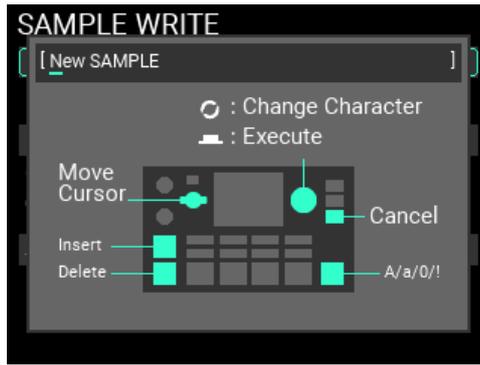
サンプリングした音をKITで演奏できるようにするには、サンプリングしたデータを本機のSAMPLEとしてWriteする必要があります。

- 1 SAMPLE EDITページでWRITEボタンを押すと、SAMPLE WRITEページが表示されます。

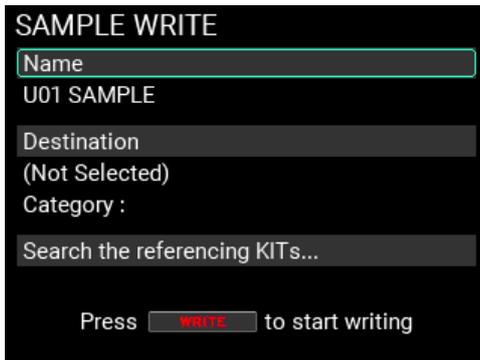


- 2 “Name”が選択されている状態でENTERボタンを押すとSAMPLE名編集画面が表示されます。→

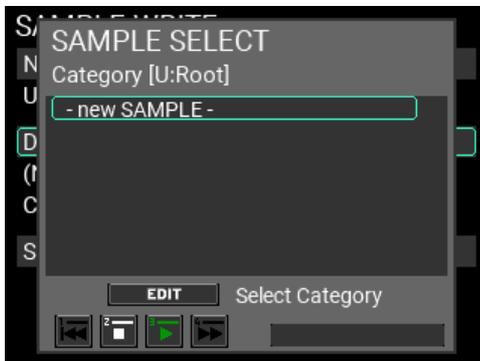
[Nameダイアログの操作\(名称変更の方法\)](#)



SAMPLE名の入力が終わったら、ENTERボタンを押してSAMPLE名を確定します。



- 3 “Distination”が選択されている状態でENTERボタンを押すと、保存先のSAMPLEを指定するページが表示されます。

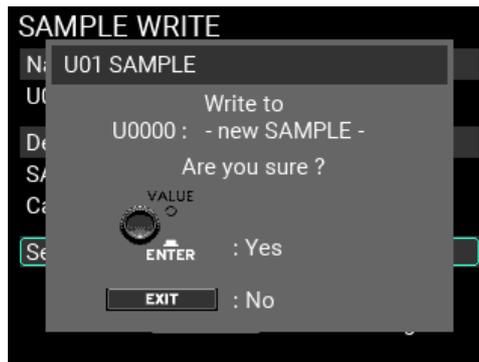


今回は新規SAMPLE作成なので一番下の“- new SAMPLE -”を選択します。

Tip: Category を変更する場合は、上記画面で EDIT ボタンを押して保存先 Category を選択してください。新規で Category を作成することも可能です。

- 4 保存するSAMPLE名と保存先が決まったら、もう一度WRITEボタンを押します。
図のようなアラート・ウィンドウが表示されるので、Writeを実行する場合はENTERボタンを、中止

する場合はEXITボタンを押します。



5 Writeを実行するとSAMPLEファイルが作成され、SAMPLEのトップ・ページに移動します。

EXITボタンでWriteを中止してウィンドウを閉じた後、さらにEXITボタンを押すと、Write操作を始める前のページに戻ることができます。

INSTのエディットに関しては本マニュアルの→[INSTのエディット・メニュー](#)を参照してください。

SAMPLEデータを読み込む、書き出す

SAMPLEの読み込み、書き出しに関しては→[Import & Export / SAMPLE](#)を参照してください。

パラメーター・ガイド

KITのエディット・メニュー

KITのエディット・メニューでエディットできるパラメーターは以下の内容です。



Note: 設定によっては音がひずんだりノイズが発生したりすることがあります。

KIT Level0...100

現在選択しているKIT全体の音量を設定します。

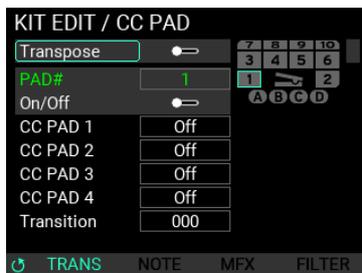
BPM Base Pad# No Assign, 1...10, A, B, C, D, Pedal

現在選択しているKITの基準となるBPMを検出するPADを選択します。指定したPADにアサインされているINSTが持つBPMがKITのBPMになります。

KIT EDIT / CC PAD

CC PAD (コンティニューアス・コントロール・パッド) 1~4に、TRANS (Transpose)、NOTE (Note Delay)、MFX、FILTERの4つの各機能を設定します。

4つのページはCC PADエディット・メニュー・ページでMETRONOMEノブを使用して切り替えます。



Tip: これら4つの機能はトラックボタン1~4でOn/Offすることも可能です。

TRANS (Transpose)

Transpose On, Off

発音時のピッチ(音程)を変化させる機能の有効/無効を設定します。

4つの各CC PADを叩いて設定されるTranspose値を選択することができます。

PAD# 1...10 / A, B, C, D / Pedal

発音をTransposeさせるかどうかは、各PADごとにOn/Off設定が可能です。Onに設定されているPADは画面上に水色で表示され、これらのPADの音がCC PADによるピッチ(音程)コントロールの対象となります。

On/Off (Pad Transpose) On, Off

各PADの発音時にTranspose機能を使用するかしないかを選択できます。

CC PAD 1...4 Off, -24...+12

各CC PADを叩いた際のTranspose値(半音単位)を設定できます。

Transition 0...100

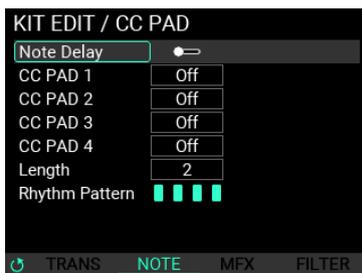
CC PADが叩かれた際にパラメーター値が変化するスピードを設定できます。

値が大きい程設定した値にゆっくり近づいていきます。

Note: 既に鳴っている音のピッチは変わらず、新しく発音する毎にピッチが変化する動作になります。

NOTE (Note Delay)

1度の打撃で指定した音符を指定した長さだけ自動で連打させる機能です。



Note Delay On/Off On, Off

Note Delay機能の有効/無効を設定します。

Note Delay CC PAD1...4 Off, 8, 16, 32, 64, Hi

各CC PADを叩いた際の連打する音符を設定できます。テンポは現在設定されているBPMに同期します。

Note Delay Length 1...4

連打する長さを4分音符の数で指定します。テンポは現在設定されているBPMに同期します。

Note Delay Rhythm Pattern 1...4

連打のパターンを(●●●●、●○●●、●●○●、●●●○) (白丸は休符) の4種類から設定できます。

MFX

MFXに含まれるエフェクトの2つのパラメーターに対して打撃位置に応じたオフセットをかけることができます。

Note: Main FX の MFX が Off 設定の場合は無効となります。適切なタイプを選択して On に設定してください。

Tip: EDIT ボタンを押すと Main FX の MFX ページにジャンプすることができます。



FX On, Off

FX機能の有効/無効を設定します。

Offset Param1 -100...+100

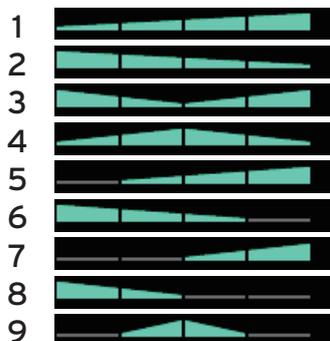
Offset Param2 -100...+100

CC PADによるオフセット最大値を設定できます。

パラメーターの内容はMFXで設定されているエフェクトの種類によって変わります。

CC PAD Assign (1...9)

打撃位置による変化パターンを下記の9種類から設定できます。



三角形の角がオフセット最小、辺がオフセット最大となります。

Tip: グレーのパッドは、その個所を叩くことによりオフセット値がリセットされ、KIT に保存されたパラメーター設定の状態に戻すことが可能です。

Tip: 三角形が2つに分かれている設定は左右対称となっているため、2本のスティックで連打する際に値が前後してしまうのを避けることができます。

Transition..... 0...100

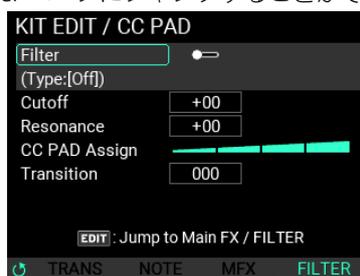
CC PADが叩かれた際に、パラメーター値が変化するスピードを設定できます。

FILTER

MFXに含まれるFilterエフェクトの2個のパラメーター (Cutoff、Resonance)に対して打撃位置に応じたオフセットをかけることができます。

Note: Main FX の Filter が Off 設定の場合は無効となります。適切なタイプを選択して On に設定してください。

Tip: EDIT ボタンを押すと Main FX の Filter ページにジャンプすることができます。



Filter On, Off

Filter機能の有効/無効を設定します。

Cutoff Freq..... -100...+100

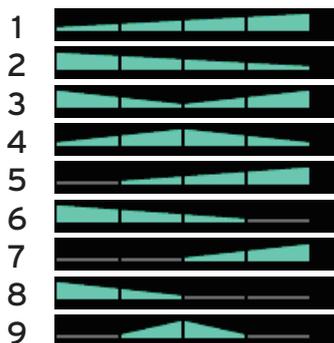
FilterのCutoff周波数のCC PADによるオフセット最大値を設定できます。

Resonance -100...+100

FilterのResonanceのCC PADによるオフセット最大値を設定できます。

CC PAD Assign(1...9)

打撃位置による変化パターンを下記の9種類から設定します。



三角形の角がオフセット最小、辺がオフセット最大となります。

Tip: グレーのパッドは、その個所を叩くことによりオフセット値がリセットされ、KIT に保存されたパラメーター設定の状態に戻すことが可能です。

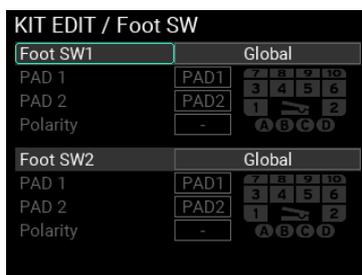
Tip: 三角形が2つに分かれている設定は左右対称となっているため、2本のスティックで連打する際に値が前後してしまうのを避けることができます。

Transition.....0...100

CC PADが叩かれた際に、パラメーター値が変化するスピードを設定します。

KIT EDIT / Foot SW

フット・スイッチ接続時に使用する機能を設定することができます。

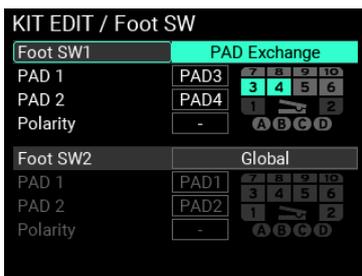


Foot SW1,2Global, KIT+, KIT-, IFX1 On/Off, IFX2 On/Off, LooperPlay Start/Stop, LooperRec Start/Stop, Tap Tempo, SOUND OFF, PAD Exchange

接続したフット・スイッチをどの機能に割り当てるか設定できます。

Note: UTILITY にも Foot SW の設定項目があり、“Global” を設定した場合は UTILITY の設定が適用されます。→ [Polarity](#)

“PAD Exchange”を選択したときだけ、下のPAD1、PAD2、Polarityの3つのパラメーターが有効になります。



PAD1 PAD1...PAD10 / A, B, C, D / Pedal

PAD2 PAD1...PAD10 / A, B, C, D / Pedal

フット・スイッチ操作により切り替えるPADを選択します。

Polarity -, +

“PAD1”と“PAD2”が入れ替わる向きを変更することができます。

+: SWを押すとPADの入れ替えが発生

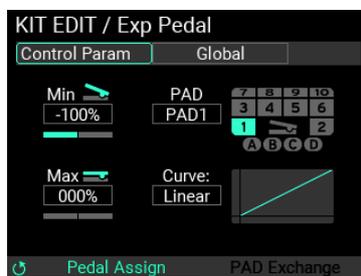
-: SWを離すとPADの入れ替えが発生

Note: Exp Pedal 側で PAD Exchange 設定がされている場合に該当の PAD が濃いグレーで表示されます。PAD Exchange を同じ PAD で重複して設定することを防ぐため、濃いグレーの PAD を選択することはできません。

KIT EDIT / Exp Pedal

外部エクスプレッション・ペダル接続時に使用する機能を設定することができます。

Pedal Assign



Control ParamGlobal, Looper Volume, Filter Cutoff, Reverb Mix, PAD Decay, PAD Pitch

接続したエクスプレッション・ペダルをどの機能に割り当てるか設定できます。

Note: UTILITY にも Exp Pedal の設定項目があり、“Global” を設定した場合は UTILITY の設定が適用されます。

“PAD Exchange”の機能を使用する場合、METRONOMEノブでページ移動し、PAD EXCHANGEのパラメーターを設定する必要があります。

Min -100%...+100%

ペダルの最小値を設定します。

PAD..... PAD1...PAD10/A,B,C,D/Pedal

“Control Param”をPAD Decay、PAD Pitchに割り当てたときの対象PADを選択します

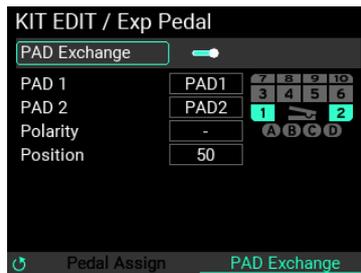
Max -100%...+100%

ペダルの最大値を設定します。

Curve..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

ペダルの出力値カーブを7種から設定します。

PAD Exchange



PAD Exchange On, Off

PAD Exchangeの有効/無効を設定します。

Note: “PAD Exchange” を有効にした場合でも、“Control Param” の機能を使用できます。

PAD1 PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

PAD2 PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

ペダル操作により切り替えるPADを選択します。

Polarity -, +

“PAD1”と“PAD2”が入れ替わる向きを変更します。

Position 1...99

“PAD1”と“PAD2”が入れ替わるペダル位置を調節します。

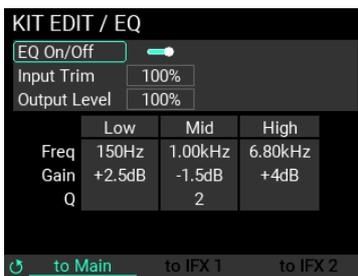
Note: Foot SW側でPAD Exchange設定がされている場合に該当のPADが濃いグレーで表示されます。PAD Exchangeを同じPADで重複して設定することを防ぐため、濃いグレーのPADを選択することはできません。

KIT EDIT / EQ

現在選択しているKITのEQ(イコライザー)パラメーターを調節して、音質を補正したり積極的に音色を変化させることができます。

Main、IFX1、IFX2、の3系統それぞれに対してEQ設定が可能です。

METRONOMEノブで“to Main”、“to IFX1”、“to IFX2”を切り替えます。※3系統とも同じパラメーターになります。



EQ On/Off On, Off

EQ効果の有効/無効を設定します。

Input Trim0...100%

EQへの入力レベルを調節します。EQの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。

そのようなときに、このパラメーターで歪まないレベルに調節します。

Output Level0...200%

EQの出力レベルを調節します。EQの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

Lo Freq 60Hz...15.4kHz

低域のEQ調節を行う周波数帯域を設定します。

Lo Gain -18dB ... +18dB

低域のEQ周波数帯域の増減を調節します。(0.5dB単位)

Mid Freq 60Hz...15.4kHz

EQ調節を行う特定の周波数帯域を設定します。

Mid Gain -18dB ... +18dB

特定のEQ周波数帯域の増減を調節します。(0.5dB単位)

Mid Q..... 0.5...10

Mid Freqで設定された周波数を中心に増減させる範囲を調節します。

大きい値にすると範囲が狭い急峻な特性になります。(0.1単位)

Hi Freq 60Hz...15.4kHz

高域のEQ調節を行う周波数帯域を設定します。

Hi Gain -18dB ... +18dB

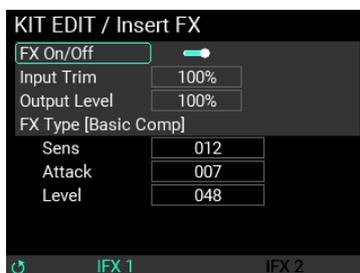
高域のEQ周波数帯域の増減を調節します。(0.5dB単位)

KIT EDIT / Insert FX

現在選択しているKITのInsert FX(以下IFX)パラメーターを調節します。

IFXは2系統あり、“PAD EDIT”でIFXを適用するPADを選択することが可能です。

METRONOMEノブで設定ページを切り替えます。



FX On/Off On, Off

IFXの有効/無効を設定します。

Input Trim 0...100%

IFXへの入力レベルを調節します。IFXの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。

そのようなときこのパラメーターで歪まないレベルに調節します。

Output Level..... 0...100%

IFXの出力レベルを調節します。IFXの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

FX Type.....

インサート・エフェクトを選択します。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

Param1,2,3 0...100

Param1,2,3は“FX Type”によって内容が変わります。FX Typeを切り替えると、これらのパラメーターは設定された初期値がロードされます。

パラメーターの内容については「エフェクト・タイプ・リスト」を参照してください。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

KIT EDIT / Main FX

現在選択しているKITのMain FXパラメーターを調節します。

Main FXには“MFX”、“REVERB”、“FILTER”の3種類があり、METRONOMEノブで設定ページを切り替えます。

MFX



FX On/Off On, Off

MFXの有効/無効を設定します。

Input Trim 0...100%

MFXへの入力レベルを調節します。MFXの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。そのようなときこのパラメーターで歪まないレベルに調節します。

Output Level 0...100%

MFXの出力レベルを調節します。MFXの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

FX Type.....

メイン・エフェクトを選択します。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

Param1,2,3 0...100

Param1,2,3は“MFX Type”によって内容が変わります。Typeを切り替えると、これらのパラメーターは設定された初期値がロードされます。

パラメーターの内容については「エフェクト・タイプ・リスト」を参照してください。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

Tip: EDIT ボタンを押すと CC PAD/MFX ページに移動します。→ [MFX](#)

REVERB**Reverb On/Off On, Off**

Reverbの有効/無効を設定します。

Input Trim0...100%

MFへの入力レベルを調節します。MFの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。そのようなときこのパラメーターで歪まないレベルに調節します。

Output Level.....0...100%

MFの出力レベルを調節します。MFの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

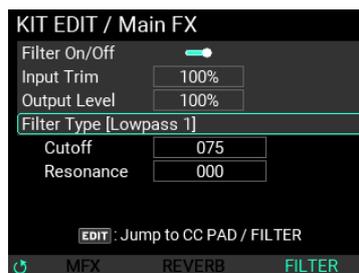
Reverb Type<\/b>

リバーブ・エフェクトを選択します。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

Param 1,2,3 0...100

Param 1,2,3は“Reverb Type”によって内容が変わります。Typeを切り替えると、これらのパラメーターは設定された初期値がロードされます。

パラメーターの内容についてはエフェクト・タイプ・リストを参照してください。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

FILTER

Tip: EDIT ボタンを押すと CC PAD/Filter ページに移動します。→[FILTER](#)

Filter On/Off On, Off

Filterの有効/無効を設定します。

Input Trim0...100%

Filterへの入力レベルを調節します。MFの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。そのようなときこのパラメーターで歪まないレベルに調節します。

Output Level0...100%

Filterの出力レベルを調節します。MFの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

Filter Type

フィルター・タイプを選択します。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

Cutoff 0...100

フィルターが掛かり始める周波数を設定します。

Resonance 0...100

CUTOFFの周波数付近を強調させるよう調節します。

PADのエディット・メニュー

KITのエディット・メニュー・ページでMETORONOMEノブを使用してPADのエディット・メニュー・ページに切り替えます。PADのエディット・メニューでエディットできるパラメーターは以下の内容です。



PAD# 1...10 / A,B,C,D / Pedal

設定を変更するPADを選択します。

INST[---]

PADに設定するINSTを選択します。

Tip: 選択した INST によって、Loop/One Shot や BPM の情報が表示されます。

PAD Level 0...100

現在選択しているPADの音量を設定します。

Pan L16...Center...R16

現在選択しているPADの定位(左右の音量バランス)を設定します。

PAD Mode Normal, Exclusive1,2, Series, Random, Latest

現在選択しているPADの動作モードを設定します。

Normal: 通常の状態、他のPADとの連携動作はしない。

Exclusive1,2: この設定で同じグループになったPADは同時にひとつしか発音できない。最後に叩かれたものが発音、それまで鳴っていたものは強制的に消音する。

Series: 同じグループに設定されたPADはどれを叩いてもグループ内のPADを順に叩いた動作になる。

Random: 同じグループに設定されたPADはどれを叩いてもグループ内のPADをランダムに叩いた動作になる。

Latest: 自身の設定ではなく最後に叩かれた他のPADと同じPADとして動作する。

Pitch Offset -24.00...+12.00

現在選択しているPADのピッチを調節します。

整数部がTranspose (半音単位)、小数点以下がTune(セント単位)となります。

IFX AssignOff, IFX1, IFX2

現在選択しているPADが経由するIFXを設定します。

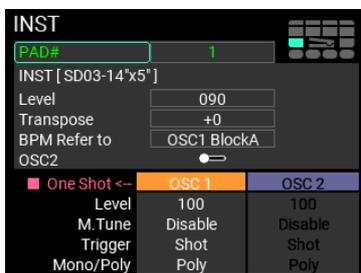
PAD Copy /Paste

EDITボタンを押すと、PAD Copy /Pasteのサブウィンドウが表示され、現在選択されているPADの全パラメーターをクリップボードにコピーしたり、クリップボードのPADパラメーターを選択中のPADにペーストすることができます。他のKITでコピーしたPADパラメーターをペーストすることも可能です。

INSTのエディット・メニュー

INSTのエディット・メニューでエディットできるパラメーターは以下の内容です。

Note: 設定によっては音がひずんだりノイズが発生したりすることがあります。



PAD# 1...10 / A,B,C,D / Pedal

設定を変更するPADを選択します。

INST

編集するINSTを選択します。カッコ内に選択しているINST名称が表示されます。

Level 0...100

現在選択しているINST全体の音量を設定します。

Transpose-24...+12

現在選択しているINST全体のピッチを設定します。

BPM Refer to.....OSC1 BlockA...H, OSC2 BlockA...H

現在選択しているINSTの基準となるBPMを参照するBlockを選択します。

OSC2..... On, Off

OSC2の有効/無効を設定します。

OSC1/2 Level 0...100

現在選択しているINSTのOSC全体の音量を設定します。

OSC1/2 M.Tune..... Disable, Enable

UTILITYのMaster Tuneに同期してピッチをコントロールする/しないを決めるパラメーターです。

OSC1/2 Trigger TypeShot, Alternate

現在選択しているINSTのOSC発音状態を設定します。

Shot: 発音中に打撃すると再度発音します。

Alternate: 発音中に打撃すると発音を停止します。

OSC1/2 Mono/Poly..... Poly, Mono, Repeat

各OSCの発音がMonoかPolyかRepeatかを設定します。

Note: どちらか一方のOSCが“Repeat”の場合、そのINSTはRepeat INSTとなります。

Note: Repeat設定のOSCは“Alternate”のみの選択となり、Shot設定はできません。

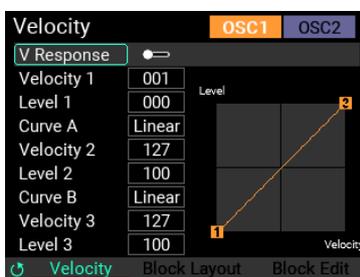
INST / Velocity

各OSCのVelocityカーブを設定します。

最小、中間、最大ベロシティ値を設定することができ、各ポイント間のカーブも変更することが可能です。これらの設定により、パッドを叩く強さによって音の大きさを様々に変化させることができます。

Tip: INSTのエディット・メニュー・ページでEDITボタンを押すとVelocityページに遷移し、EXITボタンを押すと戻ります。

Tip: 設定には“Velocity”、“Block Layout”、“Block Edit”の3種類があり、METRONOMEノブで設定ページを切り替えます。



EDIT OSC SELECT..... OSC1, OSC2

ページ内で編集するOSCの切替を行います。

Note: OSC1を選んだ状態でページを切り替えるとそのままOSC1のBlock Layout、Block Editの設定が行えます。

V-Response On, Off

各OSCのVelocityパラメーターの有効/無効を設定します。

Velocity 1 1...127

各OSC第1ポイントのVelocityの値を設定します。

Level 1 0...100

各OSCの第1ポイントのLevelの値を設定します。

Curve A Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

第1ポイントから第2ポイントまでのVelocityカーブを設定できます。

Linear		Log1	
Exp1		Log2	
Exp2		Log3	
Exp3			

Velocity 2 1...127

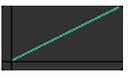
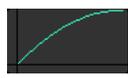
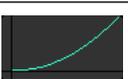
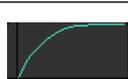
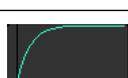
各OSC第2ポイントのVelocityの値を設定します。

Level 2 0...100

各OSCの第2ポイントのLevelの値を設定します。

Curve B Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

第2ポイントから第3ポイントまでのVelocityカーブを設定できます。

Linear		Log1	
Exp1		Log2	
Exp2		Log3	
Exp3			

Velocity 3 1...127

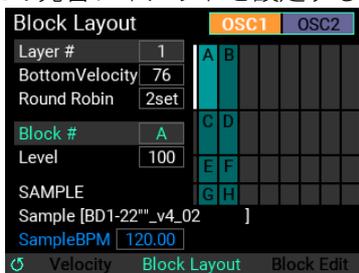
各OSC第3ポイントのVelocityの値を設定します。

Level 3 0...100

各OSCの第3ポイントのLevelの値を設定します。

INST / Block Layout Edit

最大8つのSAMPLEを使用して各OSCの発音レイアウトを設定することができます。



図のグラフ表示は、縦軸がVelocity、横軸がRound Robinを表しており、明るくハイライトされている水色のブロックは現在選択中のブロック、左端の白ラインは選択中のVelocityレイヤーを示しています。

RoundRobinとは

RoundRobinとは、同じVelocity Layerで発音した場合でも指定したBlockを順に発音させる機能です。これによって連打したときに同じSAMPLEだけが発音して不自然になることが軽減できます。また、叩く度に違う音程や違う楽器のSAMPLEを鳴らして簡単なシーケンス機能として使うこともできます。

Tip: 指定したパッドを実際に叩きながら発音状況を確認することができます。白文字のブロックは、最後に発音したブロックを示しています。

Layer # 1...8

編集を行うVelocity LayerのNoを設定します。最大8Layerですが、下記の“Round Robin”の設定値で“Layer #”の最大値が変わります。

Note: 例えば 8Layer 全て使用している状態では、“Round Robin”は 1set から増やすことができません。

Bottom Velocity 1...127

選択しているLayerの最低Velocity値を設定します。

Round Robin..... 1...8set

選択しているLayerのRound Robinの数を設定します。最大8setですが、上記“Layer #”の設定値で“Round Robin”の最大値が変わります。

Block A...H

編集を行うBlockを選択します。各OSCで最大8つ編集することが可能です。

Level 0...100

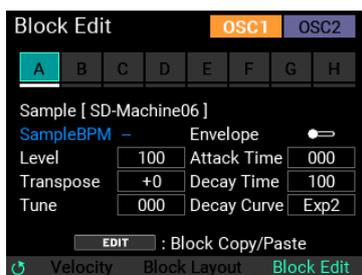
選択しているBlockのLevelを設定します。

SAMPLE.....

選択しているBlockに使用するSAMPLEを選択します。カッコ内に選択しているSAMPLEの名称が表示されます。SAMPLEにBPM情報が含まれている場合は、更にBPMも併記されます。

INST / Block Edit

最大8つ登録可能なBlockの編集を行います。



同じVelocity LayerのBlockは白い下線で括られています。

使われていないBlockはグレーアウトしています。

Block A...H

編集を行うBlockを選択します。各OSCで最大8つ編集することが可能です。

Blockにカーソルを移動してENTERボタンを押すと、そのBlockが選択されてハイライトになり、そのBlockの内容が以下に表示されます。

SAMPLE.....

選択しているBlockに使用するSAMPLEを選択します。カッコ内に選択しているSAMPLEの名称が表示されます。SAMPLEにBPM情報が含まれている場合は、更にBPMも併記されます。

Tip: “Block Layout” のページの “SAMPLE” と連動しています。

Level 0...100

選択しているBlockのLevelを設定します。

Tip: Block Layout ページの “Level” と連動しています。

Transpose -24...+12

選択しているBlockのTransposeを設定します。

Tune 0...100

選択しているBlockのTuneを設定します。

Envelope..... On Off

選択しているBlockのEnvelopeを設定します。Envelopeをオンにすると以下のAttack Time、Decay Time、Decay Curveが有効になります。

Attack Time..... 0...100

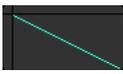
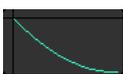
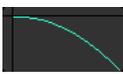
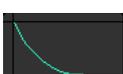
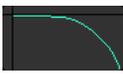
選択しているBlockのAttack Timeを設定します。

Decay Time 0...100

選択しているBlockのDecay Timeを設定します。

Decay Curve Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

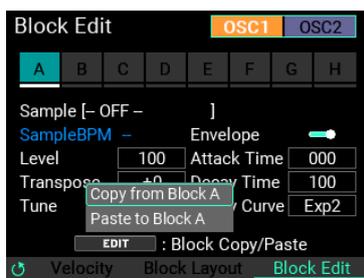
選択しているBlockのDecay Curveを設定します。

Linear		Log1	
Exp1		Log2	
Exp2		Log3	
Exp3			

Copy/Paste機能

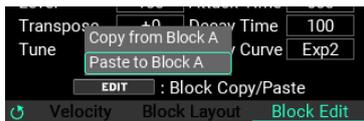
あるBlockのパラメーターを別のBlockにコピーしたい場合、BlockのCopy/Paste機能を使用することにより設定が可能です。※同INST内のみの機能です。

Block Editの画面上でコピー元のBlockを選択し、EDITボタンを押すと下記“Copy/Paste”ウィンドウが開きます。



“Copy”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、そのBlockのパラメーターを保持します。

次に、コピー先のBlockをENTERボタンで選択し、EDITボタンを押すと再び“Copy/Paste”ウィンドウが開きます。



“Paste”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すことで、コピー元のパラメーターを張り付けることができます。

LOOPERのエディット・メニュー

KITモードのトップ・ページでSW MODEを「LOOPER」にし、カーソルをVALUEノブで移動させ「トラック長」または「レベル」に合わせます。EDITボタンを押して、LOOPERのエディット・メニューを開きます。

LOOPERのエディット・メニューでエディットできるパラメーターは以下の内容です。

Tip: LOOPERのパラメーターエディットはUTILITYからアクセスすることも可能です。

Tip: LOOPER Setupには「LOOPER」、「TRACK」、「LOOPER FX」の3種類があり、METRONOMEノブで設定ページを切り替えます。



Level..... 0...100

LOOPER全体の音量を設定します。

Measure0.5, 1 ... 64

LOOPERにRECする小節の長さを設定します。

Beat 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16

LOOPERにRECする拍子を設定します。

Sync Length Free, x1...x32

“Sync”設定trackの2つめ以降のトラックのループの長さを設定します。最初に録音されたループの長さが基準となります。

BPM ---, 30.00...300.00

LOOPERのBPMを表示します。

このBPMは確認のための表示で、このページでの変更はできません。

Free Length On, Off

事前にルーパー長を規定したくない場合は、Free Lengthをオンにします。

するとBPM表示が“---”となり、文字が緑色に変わります。

最初のトラックの録音が終了してトラック長が確定した時点で、トラック長と設定されたMeasure、Beatに応じたBPMを自動計算して表示します。

この緑色のBPM表示は全てのトラックをEraseすると“---”表示に戻ります。

Rec Start Manual, AUX, AUX/PAD, PAD All, PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

LOOPERのRECを始める基準動作を設定します。ここでPADを指定すると、右側のPAD表示の該当するPADが緑色に変わります。

Rec Stop Manual, PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

LOOPERのRECを止める基準動作を設定します。ここでPADを指定すると、右側のPAD表示の該当するPADが黄色に変わります。

After REC..... OverDub, Play

REC終了後のTrack状態がOverDubかPlayかを選択します。

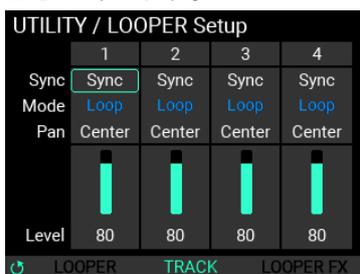
Erase Rec On, Off

通常、Over Dubを行っても録音中のトラックに既に録音された音は消えませんが、Erase Recをオンにすると、以前録音した音を消しながらの録音となります。

また、この設定がOffのときでも、RECボタンとERASEボタンを同時に押すことでErase Recを行うこともできます。

LOOPER Setup / TRACK

各トラックの動作モードを設定することができます。



Sync..... Sync, Free

選択しているトラックの動作を“Sync”（トラック長と動作タイミングの同期）か“Free”（他トラックと無関係なトラック長と動作タイミング）かを設定できます。

Mode Loop, One Shot

選択しているトラックのルーパーの動作を“Loop”（繰り返し再生）か“One Shot”（一度再生して停止）かを設定できます。

Pan L16...Center...R16

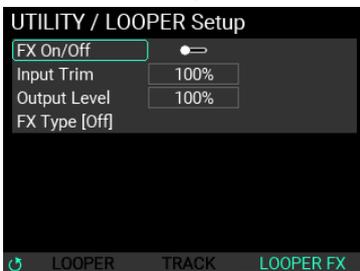
選択しているトラックの定位(左右の音量バランス)を設定できます。

Level..... 1...100

選択しているトラックの音量を設定します。

LOOPER Setup / FX

ルーパー・エフェクトの設定を行うことができます。



FX On/Off..... On, Off

ルーパー・エフェクトの有効/無効を設定します。

Input Trim 0...100

ルーパー・エフェクトへの入力レベルを調節します。エフェクトの設定によっては音が歪んでしまう場合があります。その場合にこのパラメーターで歪まないレベルに調節します。

OutPut Level..... 0...100

ルーパー・エフェクトの出力レベルを調節します。エフェクトの設定によって出力音量が変わってしまう場合があるので、このパラメーターで適正な音量になるよう調節します。

FX Type

ルーパー・エフェクトを選択します。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

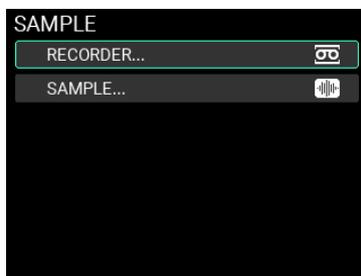
Param1,2,30...100

Param1、2、3は“FX Type”によって内容が変わります。

パラメーターの内容についてはエフェクト・タイプ・リストを参照してください。→[エフェクト・タイプ・リスト](#)

SAMPLEのエディット・メニュー

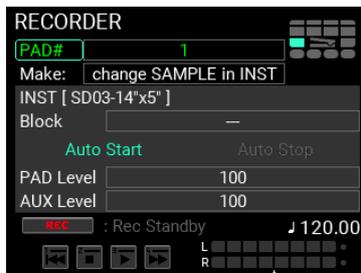
SAMPLEのエディット・メニューでエディットできるパラメーターは以下の内容です。



Note: 設定によっては音がはずんだりノイズが発生したりすることがあります。

SAMPLE / RECORDER

サンプリングを行う際のページになります。



Make

新たに録音するSAMPLEをどのように登録するかを選択します。以下3種のモードから選択できます。

change SAMPLE in INST: 新規でSAMPLEを作成し、既に登録済みのINST内にセットされたSAMPLEと入れ替える。

new SAMPLE & INST: 新規でSAMPLEを作成し、そのSAMPLEをセットするINSTも新規で作成する。

only new SAMPLE: 新規でSAMPLEのみを作成する。

Tip: “change SAMPLE in INST”か“new SAMPLE & INST”に設定してSAMPLEを作成すると、SAMPLEをWRITEをした時点ですぐに新規作成したSAMPLEをこのページで指定したPADで演奏できます。

Note: “only new SAMPLE”に設定してSAMPLEを作成すると、そのSAMPLEをアサインしたINSTとKITを作成するまで、新規作成したSAMPLEを使った演奏はできません。

INST.....

Makeが“change SAMPLE in INST”か“new SAMPLE & INST”が選択されている場合に編集が有効となります。編集先、もしくは新規登録するINSTをセットします。

Block

Makeが“change SAMPLE in INST”が選択されている場合に編集が有効となります。編集先INSTの変更を行うBlockを指定します。

Auto Start **On, Off**

録音の自動開始の有効/無効を設定します。

Auto Stop..... **On, Off**

録音の自動停止の有効/無効を設定します。

Note: Auto Stop が OFF の場合、最大 60 分で録音が自動で停止します。

PAD Level..... **0...100**

録音時のPADの音量を設定します。

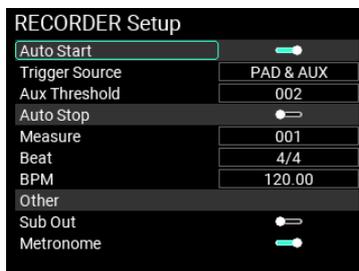
AUX Level **0...100**

録音する外部入力の音量を設定します。

Note: 有効な LINE IN / MIC IN の設定は UTILITY にて設定します。

SAMPLE / RECORDER Setup

サンプリングを行う際の詳細設定を行います。



Auto Start **On, Off**

録音を自動的に開始する機能のOn/Offを設定します。

RECORDERページの“Auto Start”と連動しています。

Trigger Source **PAD, AUX, PAD&AUX**

自動で録音をスタートするトリガーとなるソースを設定します。

AUX Threshold..... **1...100**

上記Trigger SourceでAUX、PAD&AUXを選択していた場合、自動で録音をスタートするAUX(LINE IN / MIC IN)入力の音量レベルを設定します。

Auto Stop **On, Off**

録音を自動的に終了する機能のOn/Offを設定します。

RECORDERページの“Auto Stop”と連動しています。

Measure **001... 999**

自動で録音をストップさせる際の小節の長さを設定します。

Beat..... 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16

自動で録音をストップさせる際のBeatを設定します。

BPM 30.00...300.00

自動で録音をストップさせる際のBPMを設定します。

Note: 録音時間が 60 分を超えるような Measure、Beat、BPM の組み合わせを設定することはできません。

Sub Out On, Off

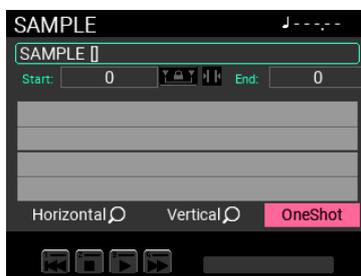
REC時にSub Out出力設定にしているPAD、AUX入力の出力を含めるかどうかを設定します。

Metronome..... On, Off

REC時にメトロノームを自動スタートさせるかどうかを設定します。

SAMPLE / SAMPLE

既存のユーザー・サンプルの長さの調節やループの設定などをエディットします。



Note: SAMPLEをエディットするには、エディットするSAMPLEと同じサイズの内蔵メモリーの空き容量が必要です。

SAMPLE / SAMPLE EDIT

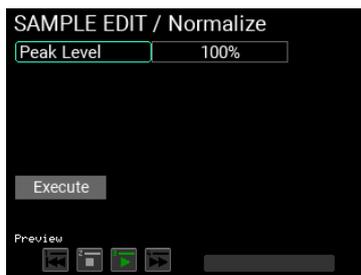
既存のユーザー・サンプルを4種の編集モードでエディットすることができます。



Note: 内蔵メモリーの空き容量が少ない場合、一部のサンプル長を変更する操作が行えないことがあります。

SAMPLE EDIT / Normalize

サンプル・データの音量が小さい場合、クリップしない（音が歪まない）範囲で音量を上げることができます。

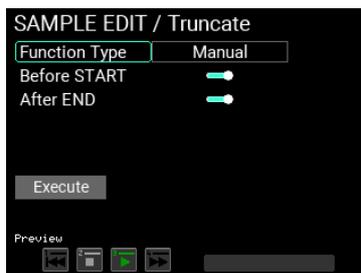


Peak Level..... 1%...100%

クリップしない最大音量に対して、サンプル・データの最大音量を何パーセントとするか設定します。

SAMPLE EDIT / Truncate

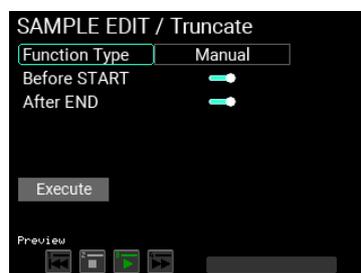
設定したStartポイント以前、Endポイント以降の削除を、後述の“Function Type”に合わせて行います。



Function Type Manual, Adjust to BPM, Attack

Function Type: Maunalの場合

設定したStartポイント以前、Endポイント以降のサンプル・データを削除します。



Before START On, Off

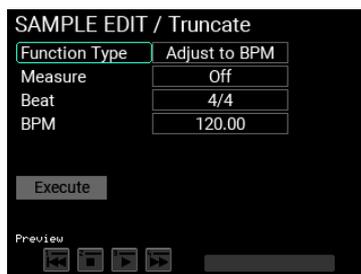
Startポイント以前のサンプル・データ削除の有効/無効を設定します。

After END On, Off

ENDポイント以降のサンプル・データ削除の有効/無効を設定します。

Function Type: Adjust to BPMの場合

指定した小節数、拍子、BPMで規定されたサンプル・データ長になるように、末尾のサンプル・データを削除、あるいは追加を行います。



MeasureOff, 0.5, 001...999

サンプル・データの小節の長さを設定します。

Beat 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16

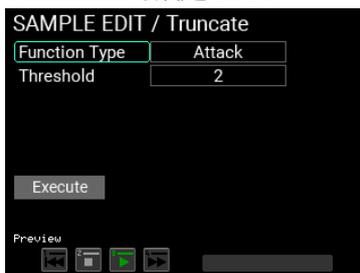
サンプル・データのBeatを設定します。

BPM 30.00...300.00

サンプル・データのBPMを設定します。

Function Type: Attackの場合

サンプル・データの先頭から信号がThresholdで設定したレベルに達するまでの区間を削除します。

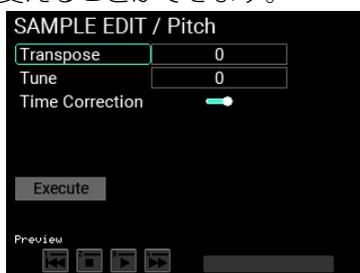


Threshold..... 1...100

Startポイントとなるピークの音量レベルを設定します。

SAMPLE EDIT / Pitch Edit

サンプル・データのピッチ(音程)を変えることができます。



Transpose-12...+12

サンプル・データのピッチを半音単位で調整します。

Tune0...+100

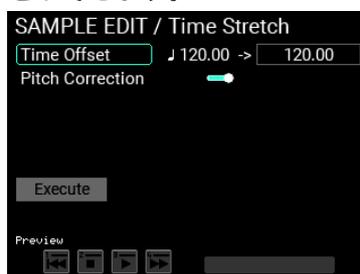
サンプル・データのピッチをセント単位で調整します。

Time Correction On, Off

有効にすると、サンプル・データの長さ(Time)を維持したままピッチを変換することができます。

SAMPLE EDIT / Time Stretch

サンプル・データの長さを変えることができます。



Time Offset 30.00...300.00

SAMPLEのBPM値を基準にサンプル・データ長を設定します。

サンプル・データ長の設定範囲は、30.00~300.00でかつ、1/2~2倍の値に制限されます。30.00のときは伸ばす方向の設定ができません。300.00のときも同様に縮める方向の設定はできません。

なお、SAMPLEがBPM値を持たない場合は120が表示されます。

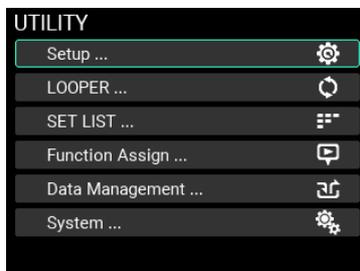
Pitch Correction On, Off

有効にすると、サンプル・データのピッチ（音程）を維持したままタイムを変換することができます。

UTILITY(ユーティリティ)メニュー

本機のユーティリティ・メニューには多くの機能や設定があります。

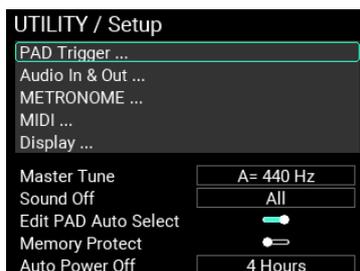
ユーティリティ機能を使用するにはまずUTILITYボタンを押して、ユーティリティ・モードに入ります。



UTILITYボタンが消灯しているページにいる場合は、EXITボタンを押してUTILITYボタンが点灯するページまで戻ってください。

Setup

PADのトリガー、音声の入出力、メトロノーム、MIDI、ディスプレイ表示や、その他機能を設定することができます。



Master Tune 430Hz...450Hz

本機器の基本的な音高を設定できます。(工場出荷時の設定は“440Hz”)

Note: INST の OSC 設定の “M.Tune” が ON になっている時に、“Master Tune” が有効となります。

Sound off All, Before KIT Change

SOUND OFFボタンの機能を設定します。

All: 出力している全てのPADの音を停止します。

Before KIT Change: KITチェンジする前のKITの音色のみ、停止します。

Edit PAD Auto Select On, Off

PAD Noを選択できる個所でパッドを叩くことでPADの選択ができる機能を有効にするかどうかを設定します。

Memory Protect On, Off

内蔵メモリー情報の書き換え(上書き)を禁止するかどうかを設定します。

Note: オンにした場合、KIT、INST、SAMPLE の書き換えができなくなります。また、LOOPER は使用できますが、Write 機能でデータを残すことはできません。

Note: UTILITY モード (LOOPER Setup や SET LIST も含む) は、Memory Protect が ON でも保存が可能です。

Auto Power Off Disable, 30 Minutes, 4 Hours

オート・パワー・オフ機能を有効にするか無効にするかを設定します。

オート・パワー・オフ機能が有効のときは、パッドの演奏や本体の操作を行わない等の状態が一定時間続くと、電源が自動的にオフになります。(初期設定では4Hours)

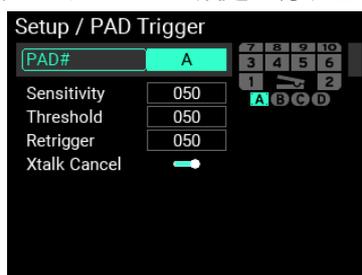
変更する場合はダイヤルで希望する設定に変更します。

Note: 以下の条件で、オート・パワー・オフのカウントは解除されます。

パネル操作、パッドからのトリガー、LOOPER 再生中、SAMPLE 録音再生中、メトロノーム動作中、USB MIDI からのシステムエクスクルーシブデータの受信、サンプルデータを含む Import/Export 実行時

Setup / PAD Trigger

本機に搭載されている全15PADの各PADトリガーの設定を行うことができます。



PAD# 1...10 / A,B,C,D / Pedal

トリガー設定を行うPAD Noを指定します。

Note: パッドを実際に叩くことでも PAD No. を変更することが可能です。

Sensitivity 0...100

トリガー感度を調節します。

Threshold 0...100

パッドを叩いたときの反応最小レベルを調節します。Pedalでは無効です。

Retrigger..... 0...100

リトリガー（パッドを叩いたときの2度鳴り）が改善されるように調節します。

Note: リトリガーは、値を上げることで1度の打撃で2回発音してしまう2度鳴りの回避ができます。ただし、連打の検出が鈍くなることがあります。値を下げると細かいフラムも表現できますが、2度鳴りが発生しやすくなります。

XTalk Cancel On, Off

パッドの音（トリガー）が他のパッドに共鳴することをキャンセルするように設定することができます。

Onに設定すると共鳴しにくくなります。外部トリガー（A~D）に有効です。

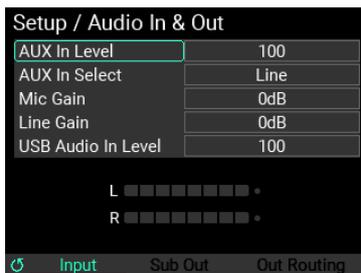
Note: On に設定すると、2つのパッドを同時に叩いたときに、共鳴と判断し片方のパッドの音が出なくなる場合があります。そのときは、Off に設定して確認してください。

Setup / Audio In & Out

オーディオの入出力に関するパラメーターを変更できます。

Tip: Audio In & Out には "Input"、"Output"、"Out Routing" の3種類があり、METRONOME ノブで設定ページを切り替えます。

Input



AUX In Level 0...100

AUX In Selectで設定した端子の音量を調節します。

AUX In Select Line, Mic Unbalanced, Mic Balanced, None

AUX Inに使用する端子を設定します。

Line: LINE IN端子に接続されたオーディオ入力を使用できます。

Mic Unbalanced: MIC IN端子に接続されたモノラルマイク入力を使用できます。

Mic Balanced: MIC IN端子に接続されたXLRマイク入力を使用できます。

None: LINE IN, MIC INからの音声入力を無効にします。

Mic Gain -12dB...32dB

MIC IN端子の入力ゲインを調節します。

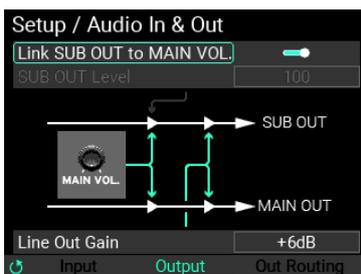
Line Gain -12dB...32dB

LINE IN端子の入力ゲインを調節します。

USB Audio In Level 0...100

USB Audioで入力される音量を調節します。

Output



Link SUB OUT to MAIN VOL. On, Off

パネルのMAIN VOL.ノブを動かした際にSUB OUTにもMAIN VOL.ノブが効くように設定することができます。

SUB OUT Level 0...100

“Link SUB OUT to MAIN VOL.”が無効な場合、SUB OUTで出力される音量を調節します。

Line Out Gain -6dB, 0dB, +6dB, 12dB

MAIN OUTとSUB OUTで出力される音量を調節します。

Note: -6dBでおおよそ0.5倍、+6dBでおおよそ2倍、+12dBでおおよそ4倍の音量で出力されます。音量を上げる場合、信号がクリップしやすくなる恐れがあります。

Out Routing



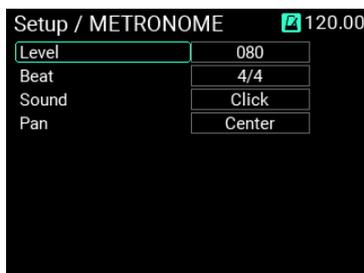
各PAD、IFX1,2、Looper、メトロノーム、AUX In、USB Inの出力先をそれぞれ設定します。

出力元をVALUEノブで選択し、ENTERボタンを押す毎に“Main”→“Sub”→“Off”→“Main”と設定することができます。

Note: Metronome、AUX In と USB In の “Off” 設定では、MAIN OUT / SUB OUT から出力されないが、PHONESからは出力されます。

Setup / METRONOME

本機に搭載されているメトロノームの設定を行うことができます。



Level 000...100

メトロノームの音量を調節します。

Beat 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16

メトロノームの拍子を設定します。

Sound

メトロノーム音色を選択します。(全10音色)

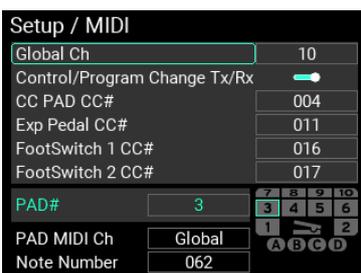
選択できる音色については、[→メトロノーム音色リスト](#)を参照してください。

Pan L16...Center...R16

メトロノームの定位(左右の音量バランス)を設定します。

Setup / MIDI

MIDIデータ送受信の設定を行います。



Global Ch 1...16

本機のMIDIチャンネルを設定します。

MIDIチャンネルはプログラム・チェンジなどの送受信を行うときに、接続しているMIDI機器のMIDIチャンネルと合わせます。

Control/Program Change Tx/Rx..... On, Off

プログラム・チェンジとコントロール・チェンジを送受信するかしないかを設定します。

CC PAD CC#000...119

CC PADを操作したときの出力や外部からMIDIでコントロールするときのCC(コントロール・チェンジ)の番号を設定します。

Exp Pedal CC#.....000...119

Exp Pedalを操作したときの出力や外部からMIDIでコントロールするときのCC(コントロール・チェンジ)の番号を設定します。

FootSwitch 1 CC#000...119

FootSwitch1を操作したときの出力や外部からMIDIでコントロールするときのCC(コントロール・チェンジ)の番号を設定します。

FootSwitch 2 CC#000...119

FootSwitch2を操作したときの出力や外部からMIDIでコントロールするときのCC(コントロール・チェンジ)の番号を設定します。

PAD# 1...10 / A,B,C,D / Pedal

MIDI設定を行うPAD No.を指定します。

Tip: PAD を実際に叩くことでも PAD No. を変更することが可能です。

PAD MIDI Ch Global, 1...16

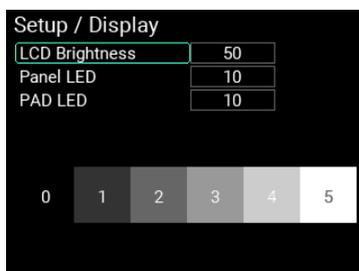
各PADのMIDIチャンネルを設定します。Globalに設定したPADはGlobal Channelで指定したMIDIチャンネルになります。

Note Number..... 0...127

各PADのノート・ナンバーを設定します。

Setup / Display

本機の画面表示やLED表示の設定を行います。



LCD Brightness 1...100

ディスプレイのバックライトの明るさを調節します。

Panel LED..... 1...10

パネル部のLEDの明るさを調節します。

PAD LED 1...10

パッド部のLEDの明るさを調節します。

LOOPER

本機は4トラックのルーパー機能を持っています。ルーパーにはMAIN OUT L(MONO)、R端子からの出力と同じ音（パッドでの演奏とLINE IN、MIC INからの入力音）を録音することができ、無制限にオーバーダブを繰り返すことができます。



詳細設定に関しては本マニュアルの→[LOOPERのエディット・メニュー](#)を参照してください。

SET LIST

本機には「SET LIST」の機能が搭載されており、最大8個まで、自分好みの順番でKITを並べたSET LISTを呼び出すことができます。

**LIST Select 1...8**

登録した8つのSET LISTの中から使用するSET LISTを選択します。

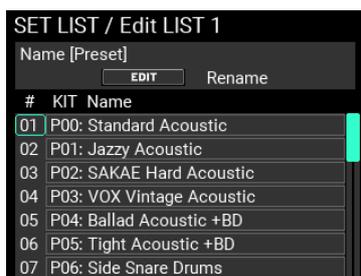
LIST1...8

最大8つのSET LISTを登録することができます。

セットリストでの操作

"LIST1~8"のどれかを選択すると、セットリスト編集ページへ移動します。

選択したセットリストに並べたい順にKITを登録します。各セットリストは最大24KITまで登録することが可能です。



Name [---]

EDITボタンを押すと、選択したセットリストの名称を変更することができます。(→[Nameダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#))

#, KIT Name.....

#の列で示されている数字 (01~24) はセットリスト内の番号を表しています。VALUEノブを使用してセットリスト内で編集したい番号のKITを選択し、ENTERボタンを押すと選択した番号のKITの変更を行います。

KIT+ボタンを押すと、選択中のKITをリストに挿入します。

KIT-ボタンを押すと、選択中のKITをリストから削除します。

Note: 全てのKITをリストから削除すると、そのセットリストはLIST Selectから選択可能な候補から削除されます。ただし、選択可能なセットリストが1つの状態でそのセットリストを削除することはできません。

Tip: 登録済のKITをすべて削除しリストを空にすると、そのセットリストが削除されます。

Function Assign

KITチェンジやFXのON/OFF等、演奏機能をパッドやFoot Switch、Pedalに割り当てて設定することができます。

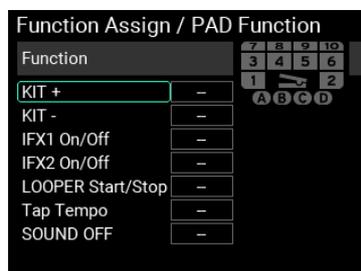


Function Assign / PAD Function

本機に搭載されている15のPADを、下記機能の動作に割り当てることができます。

Tip: 割り当てるPADは、機能ごとに重複して割り当てることはできません。

Tip: “-” のときは、何も割り当てられていません。



KIT+ PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

正方向KITチェンジを行うPADを設定します。

KIT- PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

負方向KITチェンジを行うPADを設定します。

IFX1 On/Off..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

Insert FX1の有効/無効の切り替えを行うPADを設定します。

IFX2 On/Off..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

Insert FX2の有効/無効の切り替えを行うPADを設定します。

LOOPER Start/Stop PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

LOOPERのStart/Stopの切り替えを行うPADを設定します。

ここで設定したパッドを叩くと、既に複数のトラックが再生している場合は、パッドを打撃するとすべてのトラックが「停止動作」となります。

すべてのトラックが停止している状態でパッドを打撃するとすべてのトラックが「再生動作」となります。

Tap Tempo PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

タップ・テンポでBPMを調節するためのPADを設定します。

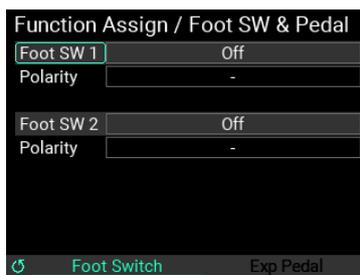
SOUND OFF PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal

パネルのSOUND OFFボタンと同じ動作をするPADを設定します。

Function Assign / Foot Switch & Pedal

本機に搭載されている2つのFoot Switchと1つのExp Pedalを、下記機能の動作に割り当てることができます。

Foot Switch



Foot SW1,2 Off, KIT+, KIT-, IFX1 On/Off, IFX2 On/Off, LooperPlay Start/Stop, LooperRec Start/Stop, Tap Tempo, SOUND OFF

接続したフット・スイッチをどの機能に割り当てるか設定できます。

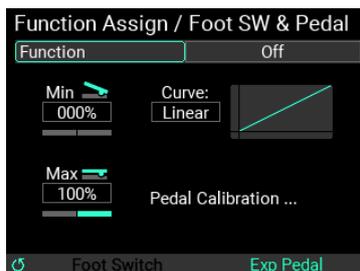
Polarity -, +

機能向きを変更することができます。

ご使用のフット・スイッチに合わせて設定します。

Exp Pedal

METRONOMEノブでExp Pedalページに切り替えます。



Function.....Off, Looper Volume, Filter Cutoff, Reverb Mix

接続したエクスプレッション・ペダルをどの機能に割り当てるか設定できます。

Min -100%...+100%

ペダルの最小値を設定します。

Max -100%...+100%

ペダルの最大値を設定します。

Curve Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

ペダルの出力値カーブを7種から設定します。

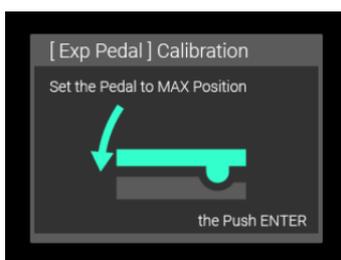
Pedal Calibration

“Pedal Calibration”を選択すると、接続したペダルのキャリブレーションを行うことができます。

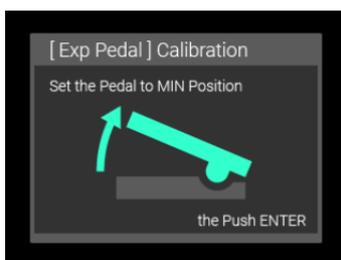
ペダル・キャリブレーション操作

“Pedal Calibration”を選択すると、接続したエクスプレッション・ペダルのキャリブレーションを行うことができます。

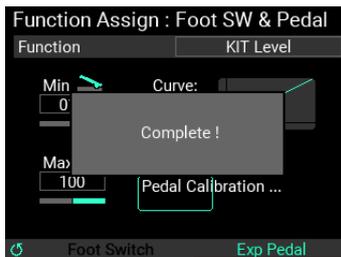
- 1 ペダルを踏み込んだ状態でENTERボタンを押してください。



- 2 ペダルを開いた状態でENTERボタンを押してください。



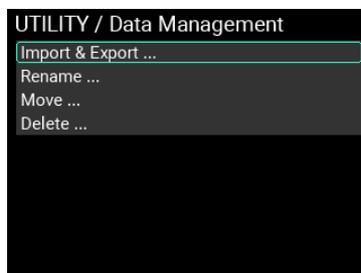
3 “Complete!”の画面が出たらキャリブレーション完了です。



Data Management

本機の各種データ(SAMPLEデータ、システム・データなど)のインポート/エクスポート、名称変更、登録先カテゴリの変更、削除などを行います。USBメモリーを接続してください。

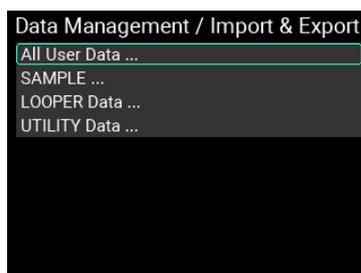
Note: USBメモリーが挿入されていない場合は、Import & Export機能は使用できません。



Import & Export

本機の各種データをUSBメモリーに書き出したり、読み込んだりします。

All User Data、LOOPER Dataは、ひとつのアイテムが複数ファイルで構成され、それら全ファイルを含んだフォルダを読み込み、書き込みを行います。



Import & Export / All User Data

All User Dataとは各種設定やデータ (KIT、INST、SAMPLE、LOOPER、UTILITY)をまとめて保存するデータのことです。

Import & Export トップ・ページの“All User Data”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すとAll User DataのImport & Exportページに入ります。



Import All User Data操作

USBメモリーに保存されたAll User Dataを、内蔵メモリーに読み込みます。

- 1 “Folder”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、USBメモリーに保存されたAll User Dataのフォルダー一覧が表示されます。



- 2 VALUEノブで読み込みたいAll User Dataを選び、ENTERボタンで確定します。
- 3 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したAll User Dataの読み込みを確認するメッセージがページに表示されます。



ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

Note: Import All User Data を実行中にキャンセルした場合、各データが工場出荷状態になります。

Export All User Data操作

現在設定しているAll User DataをUSBメモリーに保存します。

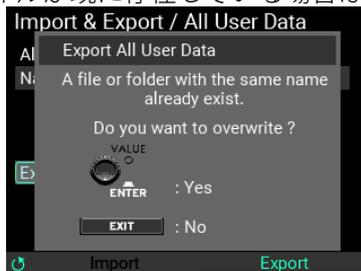
- 1 METRONOMEノブを回して“Import”のページから“Export”のページに移動します。



“Name”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、名前の変更ページが表示されます。→[Nameダイアログの操作\(名称変更の方法\)](#)。

- 2 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したAll User Dataの書き出しを確認するメッセージがページに表示されます。ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

“Execute”実行時、同一名のファイルが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。



上書きしてもよい場合はENTERボタンを押します。リネームする場合はEXITボタンを押してください。

Note: Export All User Data を実行中にキャンセルした場合、指定した名前のデータが USB メモリーから削除されます。

Note: 録音時間が長いSAMPLEを本体に保存している場合、Export All User Dataの実行に時間がかかる場合があります。

Note: 保存したデータを削除するには、USBメモリーのMPS_10フォルダ内のALL_DATAフォルダに保存されたNameで指定したフォルダを削除してください。

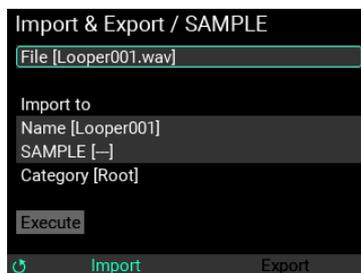
Import & Export / SAMPLE

本機では、外部のサンプルデータをUSBメモリーを使ってインポートし、内部のSAMPLEと同じようにPADにアサインして使用することができます。

機器内で作成したSAMPLEをWAVファイルとして書き出すことも可能です。

Note: インポート可能なサンプル・データ形式はMono/Stereo、44.1kHz/48kHz、16bitの60分以内のWAVおよびAIFFフォーマットです。

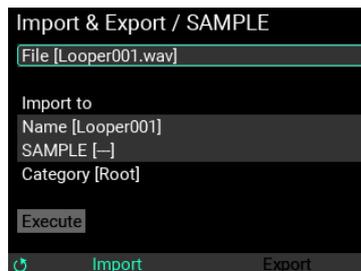
Import & Export ページの“SAMPLE”にカーソルを合わせてENTERボタンでのImport & Export / SAMPLE ページに入ります。



Import SAMPLE操作

USBメモリーに保存しているSAMPLEデータを本機に読み込みます。

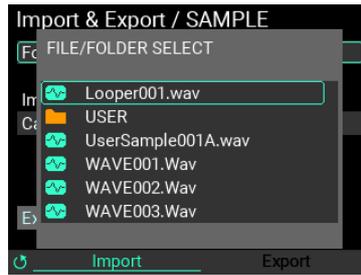
- 1 USBメモリーに保存されたサンプル・データ・ファイルを、内蔵メモリーに読み込みます。



Note: サンプル・データ・ファイルとサンプル・データ・ファイルを複数格納したフォルダは USB メモリーの MPS_10 フォルダ内の SAMPLE フォルダ内に置いてください。そのほかに格納したサンプル・データ・ファイルは本機に読み込めません。

- 2 “File”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、USBメモリーに保存されたサンプル・データ・

ファイル、フォルダ一覧が表示されます。

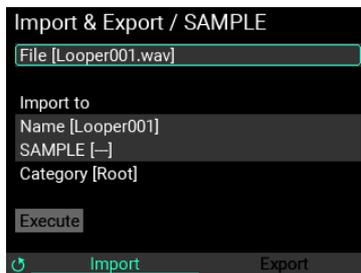


VALUEノブで読み込みたいサンプル・データ・ファイル、フォルダを選び、ENTERボタンで確定します。サンプル・データ・ファイルかフォルダかで動作が異なります。

Tip: サンプル・データ・ファイルは緑マーク、フォルダはオレンジのマークです。

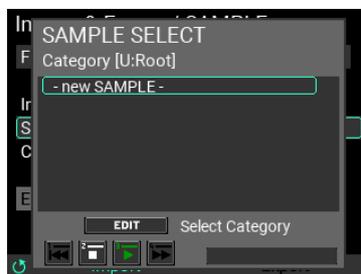
サンプル・データ・ファイルを選択した場合

サンプル・データ・ファイルを選択するとSAMPLE名“Name []”にファイル名(拡張子含まず)が表示されます。



“Name []”が選択されている状態でENTERボタンを押すとSAMPLE名編集画面が表示されます。→ [Nameダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#)

“SAMPLE []”にカーソルを合わせて、本機の書き込み先を指定します。ENTERボタンを押すと、本機に登録されているSAMPLEの一覧が表示されます。



Tip: EDIT ボタンを押すことで Category の変更を行うことができます。新規 Category を作成することも可能です。

Note: 既存の SAMPLE を選んだ場合は上書き処理となり、選択した SAMPLE は失われるのでご注意ください。

新規でSAMPLEを作成する場合は“- new SAMPLE -”を選んでください。

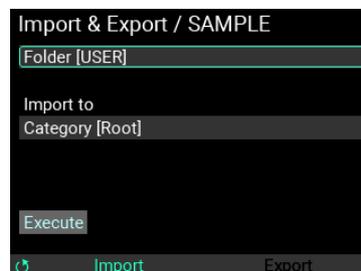
“Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、読み込みを確認するメッセージが表示されます。

ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

Note: 実行中にキャンセルするとインポート中の SAMPLE は破棄されます。

複数のサンプル・データ・ファイルが格納されたフォルダを選択した場合

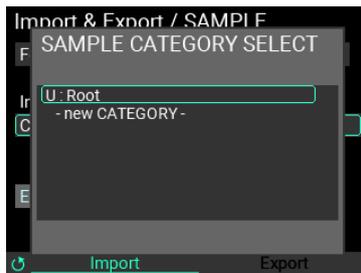
フォルダ選択後、本機の書き込み先を指定します。フォルダを選択した場合はSAMPLEではなく、Categoryのみ指定することになります。



“Category”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと本機に登録されているSAMPLEのCategory一覧が表示されます。

Note: “- new CATEGORY -”を選択すると、新規 Category を作成できます。

“Category”選択後、下記の画面表示になります。



“Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、フォルダ内の読み込み可能なサンプル・データ・ファイルを本体の新規SAMPLEとして読み込みます。

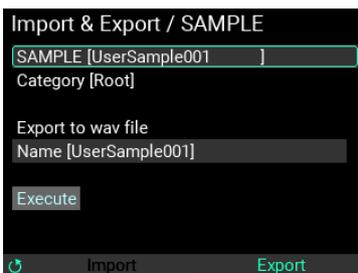
Note: 実行中にキャンセルすると、インポートを中断します。キャンセルするまでにインポートされたSAMPLEは、内蔵メモリーに残ります。

Note: 新規SAMPLE作成の場合、そのSAMPLEの名前はファイル名を使用します。日本語表記には対応していませんので、英数字を使用してファイル名を付けてください。

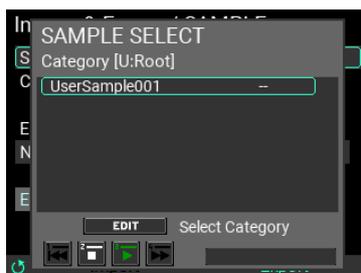
Export SAMPLE操作

本体内に保存しているSAMPLEデータをUSBメモリーに保存します。

- 1 METRONOMEノブを回して“Import”のページから“Export”のページに移動します。



- 2 “SAMPLE”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、本体内のSAMPLE一覧ページが表示されます。



Note: EDIT ボタンを押すことで Category の変更を行うことができます。

- 3 SAMPLEをENTERボタンで確定すると“Category”と“Name”に選択したSAMPLEの情報が表示されます。
- 4 次に書き出すSAMPLEファイル名を指定します。

“Name”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、名前の変更ページが表示されます。→[Nameダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#)

- 5 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したSAMPLEの書き出しを確認するメッセージがページに表示されます。ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタ

ンを押します。



Note: “Execute” 実行時、同一名のファイルが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。



上書きしても良い場合は ENTER ボタンを、戻ってリネームする場合は EXIT ボタンを押してください。

Note: Export SAMPLE をキャンセルするとエクスポートを中断し、エクスポート中のファイルは USB メモリーから削除されます。

Note: 保存したデータを削除するには、USB メモリーの MPS_10 フォルダ内の SAMPLE フォルダに保存された Name で指定した WAV ファイルを削除してください。

Import & Export / LOOPER Data

LOOPER Data とは 4 つの Track のオーディオデータと LOOPER のセットアップ・パラメーターをまとめたデータです。

Import & Export トップ・ページの “LOOPER Data” にカーソルを合わせて ENTER ボタンで LOOPER Data の Import & Export ページに入ります。



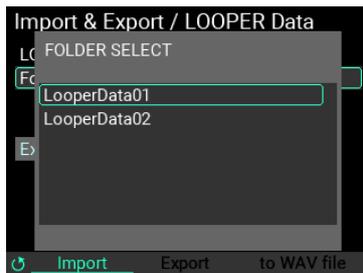
Import LOOPER Data 操作

USB メモリーに保存された LOOPER Data を、内蔵メモリーに読み込みます。



1 “Folder” にカーソルを合わせて ENTER ボタンを押すと、USB メモリーに保存された LOOPER Data の

フォルダー一覧が表示されます。



VALUEノブで読み込みたいLOOPER Dataを選び、ENTERボタンで確定します。

- 2 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したLOOPER Dataの読み込みを確認するメッセージがページに表示されます。



ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

Export LOOPER Data操作

現在設定しているLOOPER DataをUSBメモリーに保存します。

- 1 METRONOMEノブを回して“Import”のページから“Export”のページに移動します。



Note: “Name”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、名前の変更ページが表示されます。→ [Nameダイアログの操作（名称変更の方法）](#)

- 2 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したLOOPER Dataの書き出しを確認するメッセージがページに表示されます。ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

Note: “Execute”実行時、同一名のフォルダが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。上書きしても良い場合はENTERボタンを、戻ってリネームする場合はEXITボタンを押してください。



Note: 保存したデータを削除するには、USBメモリーのMPS_10フォルダ内のLOOPERフォルダに保存されたNameで指定したフォルダを削除してください。

Export to WAV file 操作

指定されたトラックに録音されたオーディオデータをWAVファイルとしてUSBメモリーに保存することができます。

- 1 METRONOMEノブを回して“to WAV file”のページに移動します。



- 2 “LOOPER Track”にカーソルを合わせてENTERボタンを押し、書き出したいTrackを選択します。

Note: 4トラック全てを同時に書き出すことはできません。

Note: “Name”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、名前の変更ページが表示されます。→ [Name ダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#)

- 3 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したTrackのWAVファイルの書き出しを確認するメッセージがページに表示されます。ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。



Note: “Execute”実行時、同一名のファイルが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。上書きしてもよい場合はENTERボタンを、戻ってリネームする場合はEXITボタンを押してください。

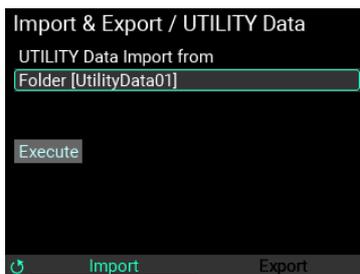


Note: 保存したデータを削除するには、USBメモリーのMPS_10フォルダ内のSAMPLEフォルダに保存されたNameで指定したWAVファイルを削除してください。

Import & Export / UTILITY Data

UTILITY Dataは「Setup、SET LIST、Function Assign」の設定パラメーターを1つにまとめたデータのことです。

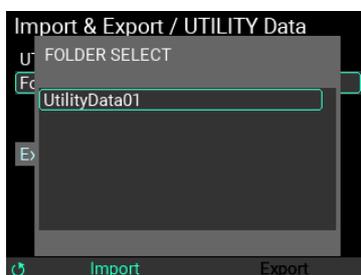
Import & Export トップ・ページの“UTILITY Data”にカーソルを合わせてENTERボタンでUTILITY DataのImport & Exportページに入ります。



Import UTILITY Data操作

USBメモリーに保存されたUTILITY Dataを、内蔵メモリーに読み込みます。

- 1 “Folder”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、USBメモリーに保存されたUTILITY Dataのフォルダ一覧が表示されます。



- 2 VALUEノブで読み込みたいUTILITY Dataを選び、ENTERボタンで確定します。

その後“Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したUTILITY Dataの読み込みを確認するメッセージがページに表示されます。

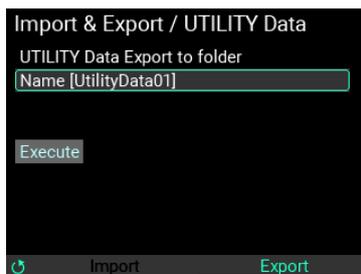


ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

Export UTILITY Data操作

現在設定しているUTILITY DataをUSBメモリーに保存します。

- 1 METRONOMEノブを回して“Import”のページから“Export”のページに移動します。



“Name”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、名前の変更ページが表示されます。→[Nameダイアログの操作 \(名称変更の方法\)](#)

- 2 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、選択したUTILITY Dataの書き出しを確認す

るメッセージがページに表示されます。ENTERボタンで実行します。キャンセルする場合はEXITボタンを押します。

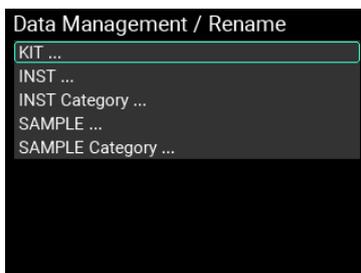
Note: “Execute” 実行時、同一名のフォルダが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。上書きしても良い場合は ENTER ボタンを、戻ってリネームする場合は EXIT ボタンを押してください。



Note: 保存したデータを削除するには、USBメモリーのMPS_10フォルダ内のUTILITYフォルダに保存されたNameで指定したフォルダを削除してください。

Rename

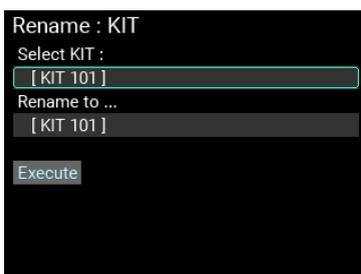
作成したKIT、INST、SAMPLEデータの名称やカテゴリ名を変更（リネーム）することができます。プリセット・データをリネームすることはできません。



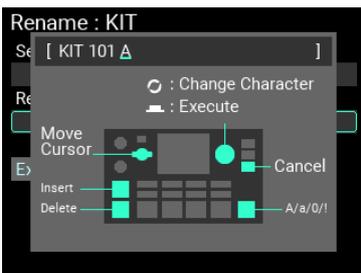
名称を変更する

ここでは例としてユーザー KIT “KIT 101”をリネームします。

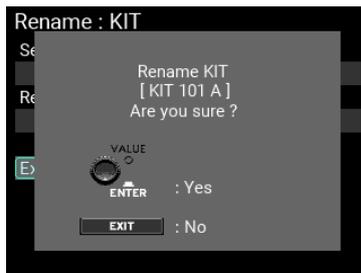
- 1 Data Management / Renameページで“KIT...”を選び、ENTERボタンを押します。
- 2 リネームをするKITを選びます。



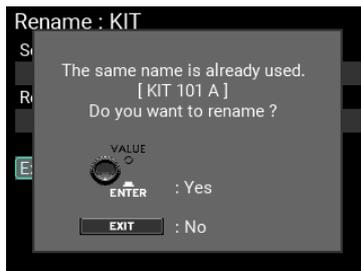
- 3 リネーム先の名称を変更します。→[Nameダイアログの操作\(名称変更の方法\)](#)



4 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、下記の確認メッセージが表示されます。



Tip: リネーム先の名称と同一名称のファイルやカテゴリが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。



この状態でリネームする場合、既存ファイルは上書きされず、カテゴリ内に新たに同名のファイルが登録されます。

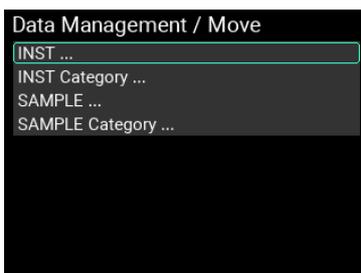
5 ENTERボタンを押すと、リネームが完了します。

Note: “Root” カテゴリはリネームすることができません。

Note: INST、SAMPLE データの名称やカテゴリをリネームする場合は、上記 1 でそれぞれ “INST ...”、“INST Category ...”、“SAMPLE ...”、“SAMPLE Category ...” を選び作業してください。

Move

INST、SAMPLEデータの登録先カテゴリを変更（ムーブ）することができます。プリセット・データをムーブすることはできません。



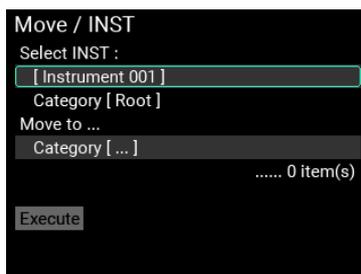
INST、SAMPLEの登録先カテゴリを変更する

ここでは例としてユーザー INST “Instrument 001”の登録先カテゴリを“Root”から“UserCategory001”に変更します。

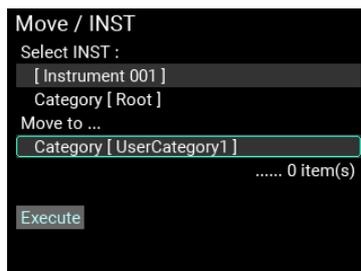
1 Data Management / Moveページで“INST ...”を選び、ENTERボタンを押します。

Tip: SAMPLE データをムーブするときは、ここで “SAMPLE...” を選択してください。

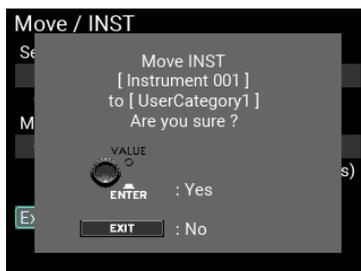
2 ムーブするINSTを選択します。



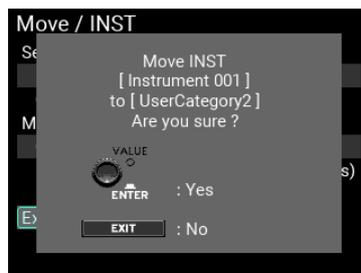
3 ムーブ先のカテゴリを選択します。



4 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、下記の確認メッセージが表示されます。



Note: ムーブ先カテゴリに同一名のデータが既に存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。



この状態でムーブを行う場合、既存データには上書きされず、カテゴリ内に新たに同名のデータが登録されます。

5 ENTERボタンを押すと、ムーブが完了します。

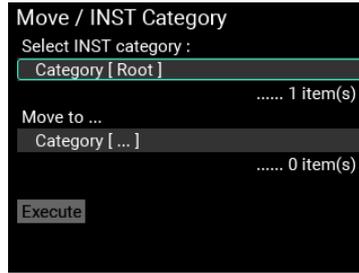
カテゴリ内全てのデータの登録先カテゴリを変更する

ここでは例として“Root”カテゴリ内の全てのINSTデータの登録先カテゴリを“UserCategory001”にムーブします。

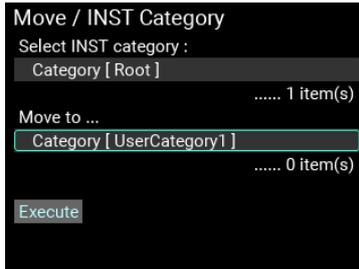
1 Data Management / Moveページで“INST Category ...”を選び、ENTERボタンを押します。

Tip: カテゴリ内のSAMPLE データをムーブするときは、ここで“SAMPLE Category...”を選択してください。

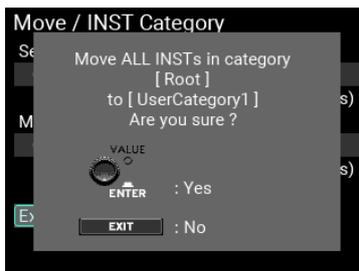
2 ムーブ元カテゴリーを選択します。



3 ムーブ先のカテゴリーを選択します。



4 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、下記の確認メッセージが表示されます。



Note: 変更先カテゴリーに同一名のデータが既に 1 件以上存在している場合は、下記のメッセージが表示されます。



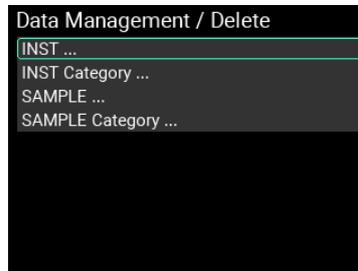
この状態でムーブを行う場合、既存データは上書きされず、カテゴリー内に新たに同名のデータが登録されます。

5 ENTERボタンを押すと、登録先カテゴリーの変更が完了します。

Note: 一度の操作で多くのデータに対してムーブを行う場合、実行完了まで時間が掛かる場合があります。

Delete

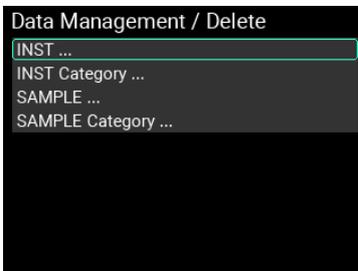
作成したINST、SAMPLEデータを削除（デリート）することができます。また、カテゴリとそのカテゴリ内全てのデータに対してデリートすることができます。プリセット・データをデリートすることはできません。



INST, SAMPLEを削除する

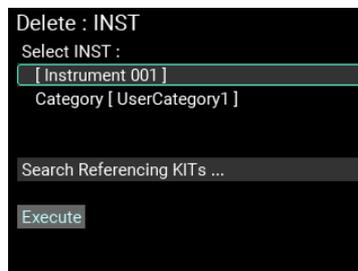
ここでは例として“Root”カテゴリ内のINST “Instrument 001”をデリートします。

- 1 Data Management / Deleteページで“INST ...”を選び、ENTERボタンを押します。

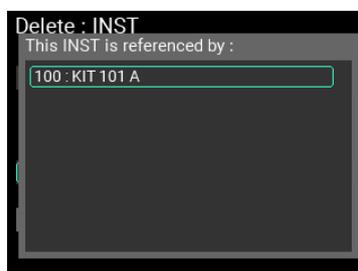


Tip: SAMPLE データをデリートするときは、ここで “SAMPLE...” を選択してください。

- 2 デリートするファイルを選択します。



- 3 “Search the Referencing KITs...”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、デリート対象のファイルが使用されているKITやINSTを確認することができます。



- 4 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、下記の確認メッセージが表示されます。



- 5 ENTERボタンを押すと、ファイルのデリートが完了します。SAMPLEをデリートした場合、本体の内蔵メモリーに保存されているオーディオ・ファイルも消去されます。

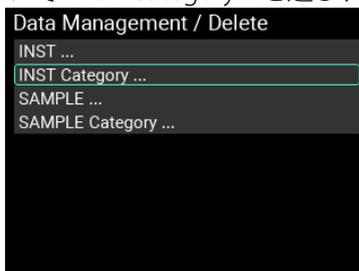
Note: 一度消去したファイルを復元することはできないため、ご注意ください。

Note: INSTをデリートした場合、そのINSTを参照しているKITのPADには[--OFF--]がアサインされます。また、SAMPLEをデリートした場合、そのSAMPLEを参照しているOSCのBlockには[--OFF--]がアサインされます。

カテゴリとそのカテゴリ内全てのINST, SAMPLEを削除する

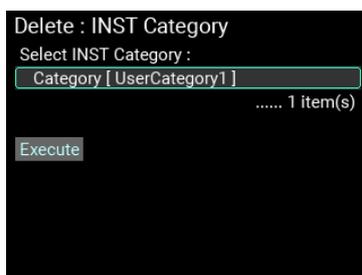
ここでは例として“UserCategory1”とカテゴリ内の全てのINSTデータをデリートします。

- 1 Data Management / Deleteページで“INST Category...”を選び、ENTERボタンを押します。



Tip: カテゴリ内のSAMPLEデータをデリートするときは、ここで“SAMPLE Category...”を選択してください。

- 2 デリートするカテゴリを選択します。



- 3 “Execute”にカーソルを合わせてENTERボタンを押すと、下記の確認メッセージが表示されます。



- 4 ENTERボタンを押すと、カテゴリとファイルの削除が完了します。SAMPLEをデリートする場合、本体の内蔵メモリーに保存されているオーディオ・ファイルも消去されます。

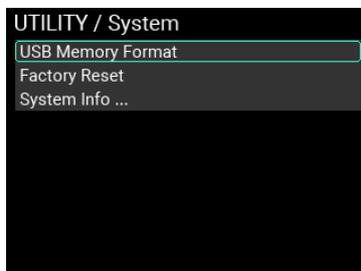
Note: 一度消去したファイルを復元することはできないため、ご注意ください。

Note: INSTをデリートした場合、そのINSTを参照しているKITのPADには[--OFF--]がアサインされます。また、SAMPLEをデリートした場合、そのSAMPLEを参照しているOSCのBlockには[--OFF--]がアサインされます。

Note: “Root”カテゴリーに対してデリートを行う場合、カテゴリー内のファイルは全て削除されますが“Root”カテゴリー自体は残ります。

System

USBメモリーのフォーマット、工場出荷時設定、システムアップデートが行えます。



USB Memory Format

USBメモリーをフォーマット(初期化)します。

- 1 “USB Memory Format”にカーソルを合わせてENTERボタンを押します。



フォーマットを確認するメッセージがページに表示されます。

- 2 再度ENTERボタンを押すとフォーマットが実行されます。フォーマットをしない場合は、EXITボタンを押します。

Note: USBメモリーは使用する前に、必ず本機でフォーマットしてください。

Note: USBメモリーをフォーマットすると、USBメモリー内のデータはすべて消去されます。データが入っている場合は、フォーマット前にコンピューター等へのバックアップを行ってください。

Factory Reset

本機に記憶されている設定値を工場出荷時の状態に戻すことができます。

- 1 “Factory Reset”にカーソルを合わせてENTERボタンを押します。



リセットを確認するメッセージがページに表示されます。

- 2 再度ENTERボタンを押すと工場出荷時の設定に戻ります。

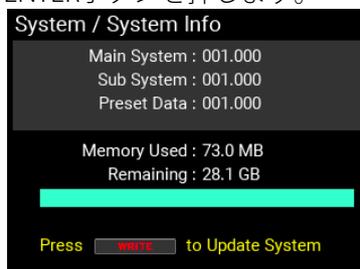
リセットを中止したい場合は、EXITボタンを押します。

Note: エディットした KIT、INST、SAMPLE、システム・データなどの設定や録音されたデータは消去され、復元することはできません。必ず、消去しても良いか確認してから操作を行ってください。残しておきたいユーザー・データ、システムデータ等は、USB メモリーにバックアップしてください。

System Info

本体システムのバージョンを確認できます。また、システム・アップデートも行えます。

“System Info”にカーソルを合わせてENTERボタンを押します。



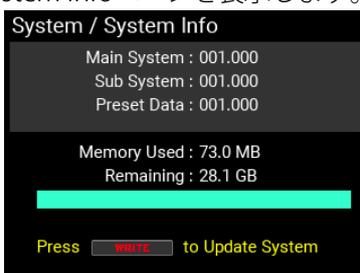
現在のシステム・バージョンや内蔵メモリーの使用状況を確認できます。

システム・アップデート操作

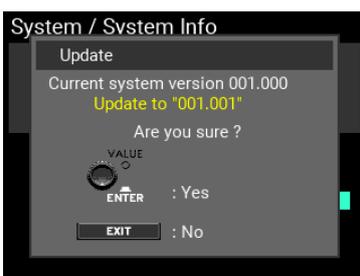
- 1 あらかじめコンピューターでアップデート用のシステム・ファイルをダウンロードし、USB メモリーにコピーしておきます。

Note: システム・ファイルは必ずルート・フォルダに置いてください。

- 2 USBメモリーを本機に接続し、System Infoページを表示します。



- 3 WRITEボタンを押します。

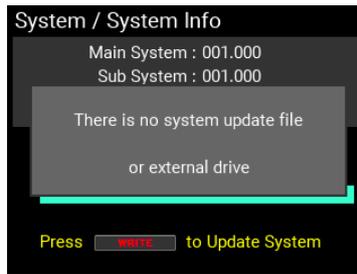


アップデートを確認するメッセージが表示されます。

ENTERボタンを押すとアップデート処理が開始し、電源OFFを確認するメッセージが表示されますので、電源OFFをした後、再起動してください。

アップデートを中止したい場合は、EXITボタンを押します。

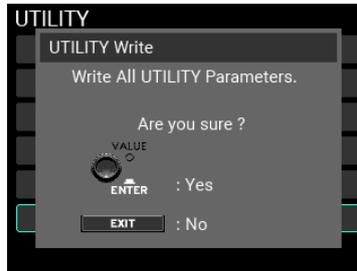
Note: USB メモリーにアップデート用のシステムが入っていない、もしくは USB メモリーが挿されていない場合は、下記のメッセージが表示されます。



UTILITYの保存

変更したUTILITYの設定を保存するにはUTILITYをWriteする必要があります。

Tip: LOOPER エディット・パラメーターも UTILITY パラメーターなので、UTILITY を Write して始めて保存されます。UTILITY内のメッセージ表示が無いページ状でWRITEボタンを押すと、UTILITYの全設定を本体に保存するメッセージが表示されます。



ここで保存された設定が次回以降の電源投入時のUTILITY初期設定となりますので、電源を切る前に保存するようにご注意ください。

Tip: 保存対象は「Setup、LOOPER、SET LIST、Function Assign」です。

Tip: UTILITY の設定は、Memory Protect を ON に設定していても、保存することができます。

付録

パソコンと接続する

USBケーブルでパソコンと接続し、USB MIDI、USBオーディオ機能を使用することが可能です。また、MPS-10専用エディターに対応しています。エディターについては、コルグ・ウェブサイトをご確認ください。

Windows

- ・対応コンピューター

Microsoft Windows 10 以降の動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

- ・対応OS

Windows10 (64bit)、Windows11 (64bit)

Macintosh

- ・対応コンピューター

macOSの動作環境を満たすUSBポートを搭載したApple Silicon/IntelプロセッサのApple Mac

- ・対応OS

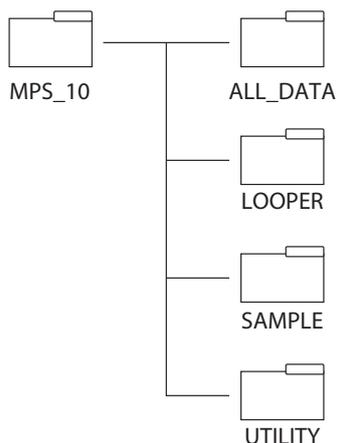
macOS10.15 以降



この動作環境を満たす、すべてのデバイスでの動作を保証するものではありません。

USBメモリー内のフォルダ構造

MPS-10でフォーマットしたり、データを保存したときに、USBメモリーに作成される各フォルダについて説明します。



ALL_DATA: Export All User DataのNameで指定した名前のフォルダの中にデータが保存されています。

LOOPER: Export LooperのNameで指定した名前のフォルダの中にデータが保存されています。

SAMPLE: Export SAMPLEおよびExport to WAV fileのNameで指定した名前のWAVファイルが保存されています。WAVファイルをインポートする場合、このフォルダにサンプル・ファイルを入れてください。

UTILITY: Export Utility操作のNameで指定した名前のフォルダの中にデータが保存されています。

故障とお思いになる前に

電源が入らない

- ・ ACアダプターが本機とコンセントに正しく接続されていることを確認してください。

勝手に電源が切れてしまう

- ・ 工場出荷状態では、演奏や操作をしないまま4時間放置するとAuto Power Offが作動して電源が切れます。Auto Power Offが必要ない場合、UTILITY / SetupよりAuto Power OffをDisableに設定してください。

パッドを叩いても音が出ない

- ・ MAIN VOL.ノブ、PHONESノブを時計回りに回してください。
- ・ UTILITYのSetup→Audio In & Outで、Out Routingのページを確認し、Sub出力や出力OFFになっていないか確認してください。
- ・ UTILITYのPAD FUNCTIONで何らかの機能が設定されていないか確認してください。

入出力の音量が小さい

- ・ MAIN VOL.ノブ、PHONESノブを時計回りに回して出力音量を調節してください。
- ・ Setup / Audio In & Outページで入出力の音量を調節してください。
- ・ インピーダンスが 80Ω 以上のヘッドホンでは PHONES 出力の音量が小さく感じる場合があります。

SOUND OFFを押しても音が止まらない

- ・ SOUND OFFはPADの発音を停止しますが、LOOPERやIFXやMFXの出力は停止しません。
- ・ 余韻の長いエフェクトを適用している場合、SOUND OFFを押しても直ぐに音が止まらない場合があります。

LINE IN (MIC IN)やUSB Audio INの音が聞こえない

- ・ MAIN VOL.ノブ、PHONESノブを時計回りに回してください。
→UtilityのSetup→Audio In & Outで、Inputのページにて、AUX In Selectや各入力のGain/Levelが正しく設定されているか確認してください。
- ・ Out RoutingのAUX In、USB InがSUBやOFFに設定されていないか確認してください。
- ・ USB Audio INを使用する場合、接続しているコンピュータのオーディオ出力先としてが「MPS-10」が指定されているか確認してください。

メトロノームをONにしても聞こえない

- ・ MAIN VOL.ノブ、PHONESノブを時計回りに回してください。
- ・ UtilityのSetup→Audio In & Outで、Out RoutingのMetronomeが正しく設定されているか確認してください。
- ・ UTILITY / METRONOMEでメトロノームの音が聞こえる音量までLevelを調節してください。

USBメモリーのSAMPLEファイルが取り込めない

- ・ USBメモリーは、必ず本機でフォーマットを行ってから使用して下さい。
- ・ 本機で読み込みが可能なファイルは下記の仕様のもので。
WAVファイル (PCMフォーマット)
AIFファイル
それぞれ44.1/48kHz 16bit
1ファイル最大1時間
- ・ フォーマット時に作成される「MPS_10」→「SAMPLE」のフォルダ内にファイルを入れているか確認してください。

- ・ 日本語のファイル名は正しく表示されません。ファイル名には半角英数文字または記号を使用してください。
- ・ 取り込む SAMPLE のファイルサイズに対して、内蔵メモリーの空き容量が十分に存在するか確認してください。
- ・ 取り込む SAMPLE の数が多い、または SAMPLE のファイルサイズが大きい場合、インポートに時間がかかる場合があります。
- ・ 本体に保存できる SAMPLE の数は最大 10,000 です。不要な SAMPLE をデリートする、または上書きすることで新たに SAMPLE を取り込むことができます。

USBメモリーにAll User DataやSAMPLEがエクスポートできない

- ・ All User DataはSAMPLEを含む全てのユーザー・データ で構成されるため、ファイル・サイズが大きくなる場合があります。エクスポート先のUSBメモリーの空き容量が十分に存在するか確認してください。
- ・ 保存されている SAMPLE の数が多い、またファイル・サイズが大きい場合にはエクスポートに時間が掛かる場合があります。

取り込んだSAMPLEにBPM情報が登録されない

- ・ SAMPLEモードのSAMPLEページで、取り込んだSAMPLEを読み込み、“SAMPLE BPM”を設定して保存してください。

電源をOFFにするとLooperやSET LISTの設定が消えて(戻って)しまう

- ・ LooperやSET LISTのパラメーターはUTILITY内のパラメーターとなりますので、UTILITY Writeを実行し、設定値の上書きを行ってください。

ディスプレイやLEDが暗すぎる、明るすぎる

- ・ Setup / Displayでディスプレイ (LCD) とLEDの明るさを調節してください。

ペダルが上手く動作しない

- ・ ペダルのキャリブレーションを行ってください。

Trigger IN A/B, C/D端子に外部パッドを接続し、2つのパッドを同時に叩いたときに片方のパッドの音が出ない

- ・ 工場出荷時は、パッドの音(トリガー)が他のパッドに共鳴することを防ぐように設定されています。

UTILITYのSetup→PAD TriggerでXtalk CancelをOffに設定してください。

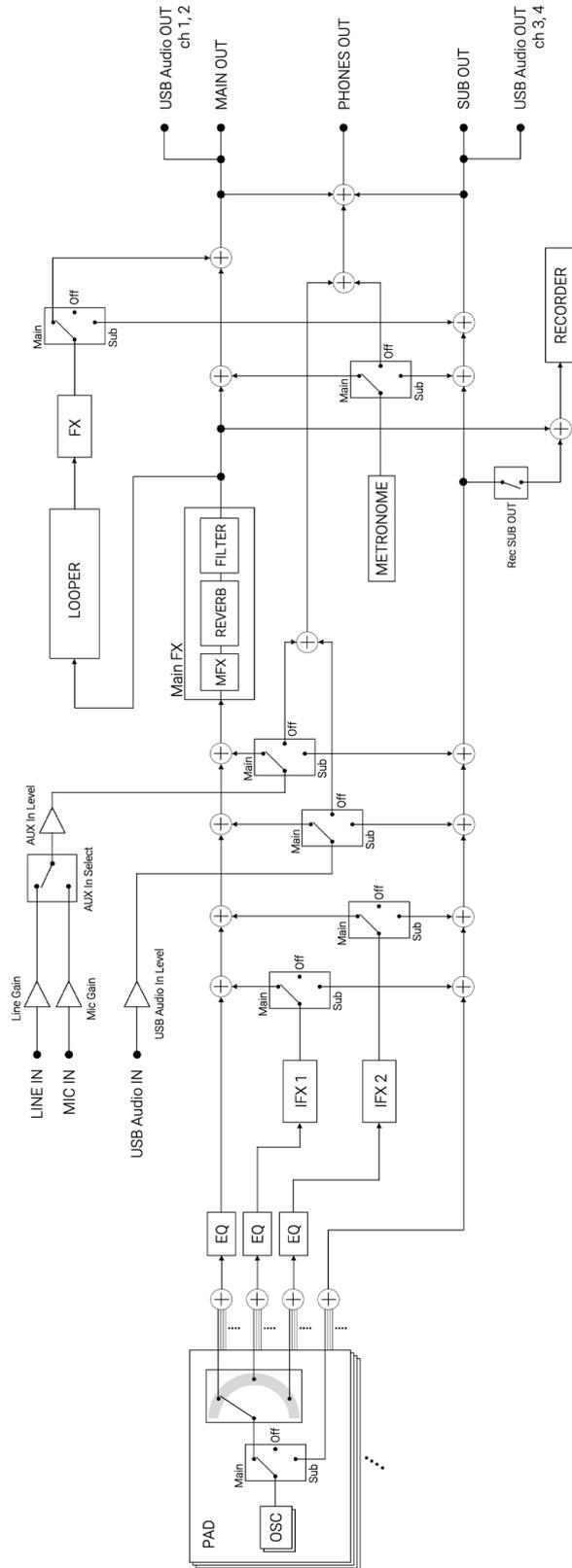
IFXをONに設定してもエフェクトがかからない

- ・ IFXを適用するためには、PAD EDITページでエフェクトを適用したいPADを選択し、IFX AssignでIFX1,2のどちらを適用するかを設定する必要があります。

エラーメッセージ一覧

エラーメッセージ	原因と対処方法
Cancelled	中断可能な操作中に EXIT ボタンが押されました。
Store Error Import Error Export Error Setup Error	内部メモリーまたは USB メモリーのファイルの読み書き時にエラーが発生しました。 USBメモリーの読み書きでエラーが頻発する場合は、別のUSBメモリーを使用してください。内部メモリーの読み書きで、数回やり直してもエラーが発生する場合は、サービスへお問い合わせください。
Move Error Delete Error	内部メモリーのファイルの読み書き時にエラーが発生しました。 数回やり直してもエラーが発生する場合は、サービスへお問い合わせください。
Data Load Error	システムで使用するパラメーター・データのロード時に、エラーが発生しました。 電源を入れ直してください。電源を入れ直してもエラーが発生する場合は、サービスへお問合せください。
System Error	システムの通信エラーが発生しました。 電源を入れ直してください。電源を入れ直してもエラーが発生する場合は、サービスへお問い合わせください。
Memory Full	実行中の操作 (Import SAMPLE、RECORDER 等の操作) に対して、内蔵メモリーの空き容量が足りません。 内蔵メモリーに保存されている不要な SAMPLE データを削除してください。
No Data Exists	Export to WAV 操作時に指定したトラックが空の状態です。
No Data File Exists	Import SAMPLE 操作時に指定したフォルダにインポート可能なファイルがありません。
Invalid Data File	アップデート用システム・ファイルが正しくありません。 システム・ファイルをコピーし直してもエラーが発生する場合は、別の USB メモリーを使用してください。
Calibration Error	ペダルのキャリブレーション時に、エラーが発生しました。 再度、キャリブレーションを行ってください。
Format Error	USBメモリーのフォーマット時にエラーが発生しました。 数回やり直してもエラーが発生する場合は、別のUSBメモリーを使用してください。
External Drive Full	USBメモリーの容量不足でデータ・ファイルが作成、保存できません。 USBメモリー内の必要の無いファイルを削除してください。
Memory Protected	内蔵メモリーの書き換えが禁止になっています。 UTILITY の Setup ページで Memory Protect をオフにしてください。
Unsupported File	Import SAMPLE で指定したファイルが利用できないサンプル・データ形式です。 インポート可能なサンプル・データ形式は Mono/Stereo、44.1kHz/48kHz、16bit の 60 分以内の WAV および AIFF フォーマットです。

ブロック・ダイアグラム



仕様

最大同時発音数	48 ボイス
KIT	200 (100 プリセット KIT / 100 ユーザーKIT)
INST	2350
SAMPLE	3002
エフェクト	77
入出力端子	<p>ヘッドフォン: PHONES OUT (6.3mm ステレオ・フォン・ジャック) オーディオ出力: MAIN OUT L (MONO)、MAIN OUT R、SUB OUT 1、SUB OUT 2 (6.3mm モノラル・フォン・ジャック) オーディオ入力: LINE IN L/R (6.3mm ステレオ・フォン・ジャック)、MIC IN (6.3mm TRS フォーン・ジャック、バランス/アンバランス切り替え可能) トリガー入力: TRIGGER IN CH A/B、C/D (6.3mm TRS フォーン・ジャック) フット・スイッチ: FOOT SW1、2 (6.3mm TS フォーン・ジャック) エクスペッション・ペダル: EXPRESSION PEDAL (6.3mm TRS フォーン・ジャック) MIDI: MIDI OUT USB: TO MEMORY DRIVE (USB Type-A、USB 規格 Ver.2.0 に準拠、ハイ・スピード (480Mbps 対応))、TO PC (USB Type-B、USB 規格 Ver.2.0 に準拠、ハイ・スピード (480Mbps 対応))</p>
内蔵メモリ	32GB (プリセット・データを含む)
再生可能フォーマット	WAV FILE 44.1kHz/48kHz 16bit (60 分以内) AIFF FILE 44.1kHz/48kHz 16bit (60 分以内)
ディスプレイ	320x240 ドット (バックライト付カラーLCD)
使用温度条件	0 ~ +40 °C (結露させないこと)
電源	AC アダプター (DC 9V)
外形寸法 (幅 x 奥行き x 高さ)	424 x 264 x 75 mm
質量	2.3 kg
付属品	AC アダプター、クイック・スタート・ガイド

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

©2023 KORG INC.

www.korg.com
Published 01/2024