

取扱説明書

PANDORA

PXR4

DIGITAL RECORDING STUDIO



REMS

TONEWORKS

HYPERSOURCE PRODUCTS

KORG

安全上のご注意

火災・感電・人身傷害の危険を防止するには 以下の指示を守ってください

警告



本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

ACアダプターを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにACアダプターを差し込んでください。

次のような場合には直ちに電源を切り、ACアダプター使用時はコンセントから抜きます。そして、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

ACアダプターの電源コードやプラグが破損したとき

異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき

製品が(雨などで)濡れたとき

製品に異常や故障が生じたとき

次のような場所での使用や保存はしないでください。

温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)

水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所

ホコリの多い場所

修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

ACアダプターのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。

本製品をヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。



本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対に入れないでください。

本製品およびACアダプターを分解したり、改造したりしないでください。

注意

本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

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

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

ACアダプターは他の電気機器の電源コードといっしょにタコ足配線することは危険です。

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

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

ACアダプターをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。



目次

著作権について	5
はじめに	6
本書の記述について	6
ディスプレイの表示	6
おもな特長	6
各部の名称	7
1. トップ・パネル	7
2. サイド・パネル	8
3. フロント・パネル	8
4. リア・パネル	9
5. ボトム・パネル	9
6. ディスプレイ	9
接続	11
入力	11
出力	11
カードの入れ方 / 交換	12
カードについて	12
電源オン / オフ	13
1. 電源準備	13
ACアダプターの接続	13
電池の入れ方 / 交換	13
バッテリー・エンブレティ表示	13

2. 電源オン	14
ディスプレイのバックライトを点灯するには	14
3. 電源オフ	14
デモ・ソングを聞く	15
デモ・ソング・リスト	15
クイック・スタート	16
1. 準備	16
2. 電源オン	16
3. 新しいソングを作る	17
4. 録音する	18
5. 再生する	19
オペレーション編	20
Step 1 基本操作	20
1. モードの選択	20
ロケート・モード: [LOCATE]キー	20
システム・モード: [SYSTEM]キー	20
マーク・モード: [MARK]キー	20
エフェクト・モード: [EFFECT/TUNER]キー	20
ミキサー・モード: [MIXER]キー	20
2. パラメーターの選択と設定	20
パラメーターの選択	20
パラメーター値の設定	21
フェーダーを使ったパラメーターの選択 / 設定	21
編集の取り消し(アンドゥ / リドゥ)	21

3. チューニングをする	22
ギターをチューニングするには	22
Step 2 ソングを作る / 選ぶ	23
1. 新しいソングを作る	23
2. 別のソングを選択する	23
次の番号のソングを選択するには	23
前の番号のソングを選択するには	23
3. ソングの名前を変更する	24
ソングの名前を変更するには	24
Step 3 録音	25
1. 録音方法	25
2つのトラックに録音するには	25
2. 録音を追加する	26
バーチャル・トラックを使用して録音するには	26
再生音を聞きながら別のトラックに録音するには:	
オーバー・ダビング	27
トラックの一部分を録音し直すには: パンチ・イン - アウト	27
録音する小節数を設定して録音するには: カウント・イン	28
3. 複数のトラックをまとめる: パウンス	29
1 ~ 4トラックを2トラックにまとめて録音するには	29
3つのトラックと外部入力音1つを1トラックにまとめて録音するには	29
1つのトラックにどんどん重ねて録音をするには	30
Step 4 再生	30
1. 再生する	30
2倍速再生	30
1/2倍速再生	30
ソングを続けて再生するには: 連続再生(チェイン・プレイ)	31

2. その他の再生	31
Step 5 時刻の表示と移動	31
1. カウンター表示を切り替える	31
2. 現在時刻を移動する	31
3. マークで時刻を移動する	32
マークの登録	32
マークの番号順に時刻を移動するには	32
マークに登録した時刻順に移動するには	32
マークを消去するには	32
InTime、OutTime、ToTime、EndTimeへの設定方法	33
Step 6 ミキサーの調整	33
1. ミキサー・パラメーターの選択	33
レベル(音量)、パン(定位)、センド・レベルの調整	33
フェーダーを使ったミキサーの調整	33
Step 7 エフェクトを使う	34
1. エフェクトを使う	34
ギター・エフェクトを使用するには	34
インサート・エフェクトを使用するには	34
マスター・エフェクトを使用するには	34
ファイナル・エフェクトを使用するには	35
2. エフェクトのエディット	35
エフェクト・プログラムとチェイン	35
エフェクト・タイプとチェインの構成	36
エフェクト・タイプとチェインの選択	36
エフェクトをエディットするには	36
フェーダーを使ったエフェクトのエディット方法	37
[REC SELECT]キーを使ったショートカット	37
3. エフェクト・プログラムの保存	38

エフェクト・プログラムを保存するには	38
4. エフェクト・ユーザー・ファイルのロード/セーブ	38
他のエフェクト・ユーザー・ファイルに保存するには	38
他のエフェクト・ユーザー・ファイルを読み込むには	39
Step 8 テンポ/リズムの設定	39
1. テンポと拍子を設定する	39
2. リズムを鳴らす	39
リズムを設定して、鳴らすには	40
リズムを聞きながら演奏を録音するには	40
リズムのテンポを変更するには	40
Step 9 ソングの編集	40
1. ソングの編集方法	40
ソングに名前を付けるには: ネーム・ソング	40
ソングをコピーするには: コピー・ソング	40
ソングを削除するには: デリート・ソング	41
Step 10トラックの編集	42
1. トラックの編集方法	42
バーチャル・トラックの選択: バーチャル・トラック	42
トラックのコピー: コピー・トラック“ CpyTrack ”	42
空白の挿入: インサート・トラック“ InsTrack ”	44
トラックの消去: イレース・トラック“ ErsTrack ”	45
トラックの削除: デリート・トラック“ DelTrack ”	46
トラックの伸張/圧縮: エクスパンション/コンプレッション・トラック	
“ ExpTrack ”	46
バーチャル・トラックへのコピー: コピー・バーチャル・トラック	
“ CpyV-Trk ”	47
バーチャル・トラックの削除: デリート・バーチャル・トラック	
“ DelV-Trk ”	48

Step 11 ミックス・ダウン	49
1. マスター・テープへの録音	49
2. サブ入力の使用	49
3. ステレオ・ファイルの作成	50
ステレオ MP2 ソングの制限事項	50
ステレオ・ファイルを作成するには	50
Step 12 パソコンへの保存	51
1. USB によるパソコンとの接続	51
Windows の場合	51
Macintosh の場合	51
2. カードによるソング・ファイルの保存	52
カードの内容について	52
3. カードの管理	53
カードを修復するには: カード・リカバリー	53
カードをフォーマットするには: フォーマット	53

パラメーター編 54

LOCATE	54
<i>P1. Location Counter: カウンター表示</i>	54
SYSTEM	55
<i>P1. Tempo: テンポの設定</i>	55
<i>P2. Edit Song: ソングの編集</i>	55
P.2-1 NameSong: ソング名の変更	55
P.2-2 CopySong: ソングのコピー	55
P.2-3 DelSong: ソングの削除	56
<i>P3. Edit Trk: トラック編集</i>	56
P.3-1 V-Track: バーチャル・トラックの選択	56
P.3-2 CpyTrack(CopyTrack): トラックのコピー	56

P.3-3	InsTrack(InsertTrack):トラックへの空白の挿入	57
P.3-4	ErsTrack(EraseTrack):トラックの消去	57
P.3-5	DelTrack(DeleteTrack):トラックの削除	58
P.3-6	ExpTrack(Exp/Cmp):トラックの伸張/圧縮	58
P.3-7	CpyV-Trk: パーチャル・トラックのコピー	59
P.3-8	DelV-Trk: パーチャル・トラックの削除	59
P4.CardUtl: カードに関する機能		59
P.4-1	CardInfo(Infomation): カードの情報表示	59
P.4-2	CdFxSave:エフェクト・ユーザー・ファイルのセーブ	60
P.4-3	CdFxLoad:エフェクト・ユーザー・ファイルのロード	60
P.4-4	CdRecvey: カード・リカバリ	60
P.4-5	CdFormat: カードのフォーマット	60
P5.System: システムに関する設定		60
P.5-1	MixerSys: ミキサー設定	60
P.5-2	Record: 録音設定	61
P.5-3	UndoSys: アンドゥ設定	61
P6.USB comm: USB 接続		61
EFFECT		62
P1.Effect: エフェクト設定		62
P.1-1	SelectEffect: エフェクト・プログラム選択	62
P.1-2	Drive/LMT: Drive/LMTモジュール	62
P.1-3	Cabinet: Cabinetモジュール	62
P.1-4	Modulation: Modulationモジュール	62
P.1-5	Ambience: Ambienceモジュール	63
P.1-6	NR/Gate: NoiseReduction/Gateモジュール	63
P.1-7	ProgMVol: プログラム・マスター・ボリューム	63
P.1-8	EffectReturn: エフェクト戻り量設定	63
P.1-9	EffectBalance: エフェクト戻りバランス設定	63
P.1-10	Rename, Write: エフェクト名設定、保存	63
P2.Tuner: チューナー機能		63
MARK		64
P.1-1	SelectMark: マーク選択	64
P.2-1	DelMark(DeleteMark): マークの消去	64

MIXER		64
P.1-1	Level: 音量レベル調整	64
P.2-1	Pan: パン調整	64
P.3-1	SendL: センド・レベル調整(Lch)	65
P.4-1	SendR: センド・レベル調整(Rch)	65
DISPLAY		65
EFFECT ASSIGN		65
BOUNCE		66
REC SELECT		66
EXIT		67
SHIFT		67
STORE MARK		67
FADER		67
TRANSPORT KEYS		68

エフェクト・パラメーター 70

DRIVE/LMT BLOCK		70
1. DRIVE		70
2. LIMITER		71
3. BASS DRIVE		71
CABI/EQ BLOCK		72
1. CABINET		72
2. 4BAND EQ		73
3. BASS CABINET		73
4. MIC SIMULATOR		74
MODULATION BLOCK		75
1. MODULATION		75

AMBIENCE BLOCK	77
1. DELAY	77
2. AMBIENCE	77
NR/GATE BLOCK	78
1. NR	78
2. GATE	78
エフェクト・プログラム・リスト	79
エフェクト・チェーン・リスト	80
付録	82
故障かな?と思ったら	82
音が出ない	82
[TRACK]フェーダーが効かない	82
録音できない	82
エフェクトがかからない	83
リズム	83
カード	84
USB	84
メッセージ	85
エラー・メッセージ	85
リズム・パターン・リスト	88
仕様	89
索引	91
ブロック図	94

著作権について

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

REMS とは?

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

はじめに

このたびはTONEWORKS *Digital Recording Studio* PXR4をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。


PXR4を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。また、この取扱説明書は大切に保存しておいてください。

本書の記述について

[]: PXR4のパネル上のキーやツマミは[]で囲って表します。
“ ”: ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で囲って表します。

操作 ...: 操作の手順を ... で表します。

p. : 参照するページを表します。

 **note.**: これらのマークは、使用上の注意、アドバイスに関する説明を表します。

ディスプレイの表示

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

データについて

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

おもな特長

PXR4は「スマートメディア™」を記憶媒体としたデジタル・マルチトラック・レコーダーです。

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

スマートメディア™

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

バーチャル・トラック

PXR4には4つの録音/再生トラックがあります。各トラックには、それぞれ8つのバーチャル・トラックが用意されています。このバーチャル・トラックを使用することで32(4トラック×8)トラック相当のマルチ・トラック・レコーディングが可能です。

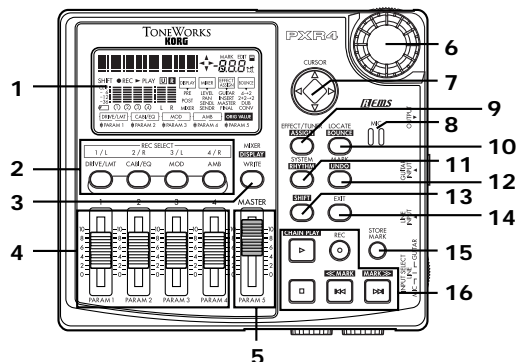
エフェクター

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

このほかに、チューナーやメトロノーム、リズム・パターンなどのレコーディングに欠かせない機能がPXR4には搭載されています。

各部の名称

1. トップ・パネル



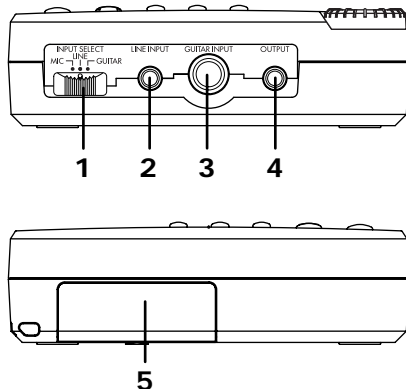
1. ディスプレイ
録音/再生時のレベル・メーターや時間情報(ロケート)、ページ情報や各種パラメーターが表示されます。
2. [REC SELECT]キー
各トラックを再生/録音するかを切り替えます。(p.25、66)
3. [MIXER]キー
ミキサー情報(音量やパン、エフェクトへのセンド・レベル)を設定するモードに入ります。(p.33、64)
4. [TRACK]フェーダー
各トラックの再生/録音の音量を設定します。(p.26、30、67)

5. [MASTER]フェーダー
トラック全体の音量を設定します。(p.30)
6. ダイアル
パラメーターの選択やエディット(設定値の変更)を行います。(p.21)
7. [CURSOR]キー
ページの移動を行います。(p.21)
8. MIC(内蔵マイク)(p.11)
9. [EFFECT/TUNER]キー
エフェクト・モードに入ります。(p.34)エフェクト・モード内で押した場合はチューナー・モードに入ります。(p.22)
- 10.[LOCATE]キー
ロケート・モードに入ります。時刻情報をカウンター表示します。(p.31、54)
- 11.[SYSTEM]キー
トラック編集やソング編集、その他システム設定のモードに入ります。(p.55)
- 12.[MARK]キー
マーク・モードに入ります。登録したマークへの移動やマークの消去を行います。(p.32、64)
- 13.[SHIFT]キー
このキーを押しながらその他のキーを押すことで、各キーの上に書かれている反転文字の操作が実行されます。
- 14.[EXIT]キー
各モード、ページごとに決められた任意のページに戻ります。時間情報が表示されているときに、このキーを押すと現在選ばれているソングの名前が一定時間表示されます。

はじめに

15. [STORE MARK]キー
ソング中の任意の時刻をマークとして登録します。(p.67)
16. TRANSPORT キー
[PLAY]キー、[REC]キー、[STOP]キー、[REW]キー、[FF]キー。再生、録音などのレコーダー操作をします。(p.68)

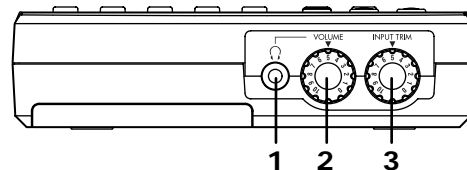
2. サイド・パネル




1. [INPUT SELECT]スイッチ
MIC: 内蔵マイクを使用するときを選びます。
LINE: ライン・レベルの機器(キーボードやエフェクタの出力など)やマイクを接続するときを選びます。
GUITAR: ギター、ベース・ギターなど出力インピーダンスが高い機器を接続するときを選びます。

2. [LINE INPUT]端子
キーボードやエフェクタの出力など、ライン・レベルの機器やマイクを接続します。ステレオ入力に対応しています。
3. [GUITAR INPUT]端子
ギター、ベース・ギターを接続します。
4. [OUTPUT]端子
オーディオ信号をステレオ出力します。外部モニター機器や録音機器に接続します。
5. カード・スロット
カード(スマートメディア)を差し込みます。(p.12)

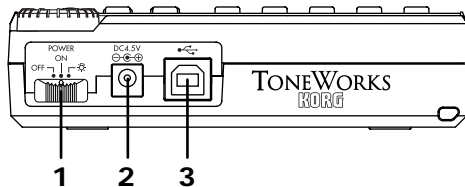
3. フロント・パネル



1. [PHONE]端子
ヘッドホンを接続します。ステレオ・ミニ・ジャックです。
2. [PHONE LEVEL]ツマミ: 0...10
ヘッドホンの音量を調節します。目盛が大きいほど音量が大きくなります。
3. [INPUT TRIM]ツマミ: 0...10
入力レベルをツマミで調節します。

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

4. リア・パネル



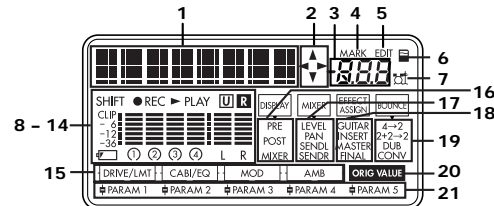
1. [POWER / BACK LIGHT]スイッチ
電源のオン/オフと、ディスプレイバックライトのオンを切り替えます。(p.13)
2. [DC4.5V]端子
付属のACアダプターを接続します。
3. [USB]端子
USBケーブルを使用してパソコンと接続します。(p.51)


5. ボトム・パネル

1. [GUITAR INPUT]スイッチ
[GUITAR INPUT]端子に接続するギターの出力レベルによって、切り換えてください。
LOW: 出力レベルが標準のギターのとき
HIGH: ベース・ギターなど出力レベルが大きいとき

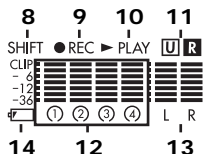
note どちらに設定すればよいかわからない場合は、LOWに設定してください。[INPUT TRIM]ツマミを最小にしても、音がひずむ場合はHIGHに設定します。

6. ディスプレイ



1. ページ・パラメーター表示 / ロケーション・カウンター表示
現在の時刻やパラメーター情報が表示されます。
2. ページ・ガイド表示
現在のページから[CURSOR]キーで移動できるページの方向を指示しています。
3. バリュー表示
エディット値やページ、プログラム等の情報が表示されます。
4. マーク・アイコン
マークを選択時に点灯します。このときバリュー表示にマークの番号を表示されます。
5. エディット・アイコン
ダイヤルによって値がエディット可能なときに点灯されます。
6. カードアクセス・アイコン
カードに書き込みや読み込みを行っているときに点灯します。
 カードアクセス・アイコンが表示されているときは、絶対に電源をオフしないでください。そのときに選んでいるソングだけでなく、カードに入っているデータやカード自体を破壊してしまう可能性があります。
7. リズム・アイコン
リズム・パターンを選択しているときに点灯します。

はじめに



8. シフト・アイコン
[SHIFT]キーを押しているときに点灯します。
9. RECアイコン
録音中には点灯、録音スタンバイ時には点滅します。
10. PLAYアイコン
再生中に点灯します。
11. アンドゥ/リドゥ・アイコン
アンドゥ、リドゥが可能などに点灯します。
- 12.トラック・レベル・メーター(1、2、3、4)
各トラックの入出力音声レベル等を表示します。[REC SELECT]で選択したトラックの番号に がつきます。
13. マスター・レベル・メーター(L、R)
[OUTPUT]端子からの出力音声レベルを表示します。
14. バッテリー・エンプティ・アイコン
電池容量が少なくなったときに点滅します。(p.13)
15. エフェクト・チェイン
各エフェクト・モジュールのオン/オフ等を表示します。
16. ディスプレイ表示
レベル・メーターに表示されているレベルを示します。
PRE: プリ・フェーダー・レベルを表示しています。
POST: ポスト・フェーダー・レベルを表示しています。
MIXER: 各トラックのミキサー・パラメーター(LEVEL、PAN、

SENDL、SENDR)に選択されている項目の値を表示しています。

17. ミキサー表示

ミキサー・モードで、エディットするパラメーターを表示します。
LEVEL: トラックの音声レベルを設定するページにいることを示します。

PAN: トラックの定位(音の左右の位置)を設定するページにいることを示します。

SENDL: 各トラックごとのエフェクトの左チャンネルへのかかり具合を設定するページにいることを示します。

SENDR: 各トラックごとのエフェクトの右チャンネルへのかかり具合を設定するページにいることを示します。

18. エフェクトアサイン表示(p.65)

エフェクト・タイプ(エフェクトの挿入位置)を表示します。

GUITAR: ギター・エフェクトを選択していることを示します。

INSERT: インサート・エフェクトを選択していることを示します。

MASTER: マスター・エフェクトを選択していることを示します。

FINAL: ファイナル・エフェクトを選択していることを示します。

19. バウンス表示(p.66)

バウンス録音のタイプを表示します。

4 2: 4トラック分の音声を、そのうちの2トラックまたは1トラックにまとめて録音します。

2+2 2: 2トラック分の音声と外部入力音声2つを、2トラックに録音します。または、3トラック分の音声と外部入力音声1つを、1トラックに録音することもできます。

DUB: 1つのトラックにどんどん重ねて録音していきます。

CONV: パソコンでソングを再生するために、すでに録音したトラックを新しいソングとしてステレオ・ファイルに変換します。

20. オリジナル・バリュー・アイコン


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

21. エフェクト・パラメーター

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

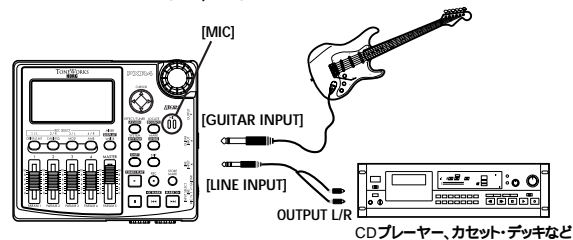
接続

図はPXR4の基本的な接続例です。必要に応じて機器などを自分のシステムに置き換えて、接続してください。

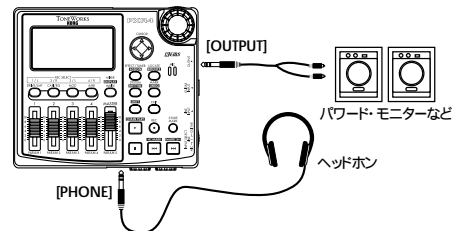
 各接続は、必ず電源がオフの状態で行ってください。

入力

[INPUT SELECT]スイッチを使用する入力端子に合わせて切り替えます。(p.8)



出力



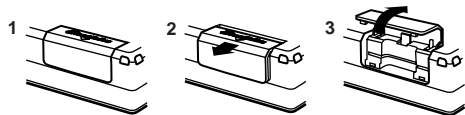
はじめに

カードの入れ方 / 交換

PXR4でレコーディングを行うためには、スマートメディア(本書内では「カード」と記述します。)が必要です。


本体側面のカードスロット・カバーを開けます。

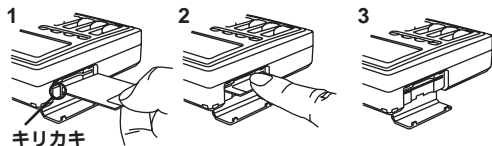
電源をオフの状態でもカードを挿入してください。




カードを挿入します。


カードの電極面を下にして挿入してください。カードを挿入するときは、カードスロットの奥まで差し込んで、ロックさせてください。


 カードの挿入する向きに注意してください。



取り出すときには、一度カードスロットの奥に押し込んで、ロックを解除してから取り出してください。

 ロックを解除せずに取り出すとカードを破損する恐れがあります。

 カードスロット・カバーは必ず閉めてご使用ください。

 絶対に電源がオンの状態で、スマートメディアを抜き差ししないでください。スマートメディアが破損する恐れがあります。

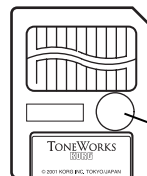
カードについて

PXR4は、電源電圧が3.3Vで容量が4～128Mバイトのスマートメディア、またはID付きスマートメディアに対応しています。それ以外のスマートメディアをご使用になりますと、本体が動作しなくなる恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

スマートメディアにライト・プロテクト・シール(銀色の丸いシール)を貼ると、データの書きこみや消去等ができなくなります。

PXR4でレコーディング等を行う場合は、ライト・プロテクト・シールをはがしてください。

SmartMedia™(スマートメディア)は、株式会社 東芝の登録商標です。



ライト・プロテクト・シール

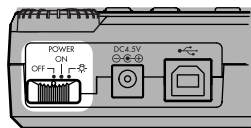
取り扱い上の注意

- ・カードを折り曲げたり、強い衝撃や高熱を加えないでください。
- ・カードの電極面には触れないでください。静電気により、カードが破壊する可能性があります。使用後は専用の静電気防止ケースに入れて保管してください。

電源オン/オフ

1. 電源準備

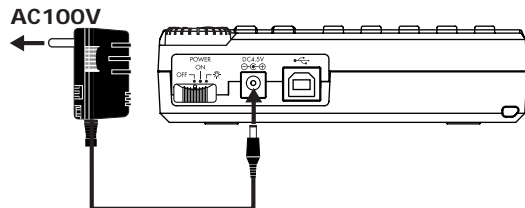
電源の準備を行うときは[POWER/BACK LIGHT]スイッチがOFF(オフ)になっていることを確認してください。



ACアダプターの接続

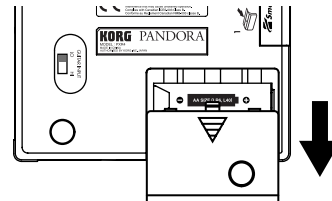
付属のACアダプターのプラグを[DC4.5V]端子にしっかりと接続します。接続後、ACアダプターをコンセントに差し込みます。

付属のACアダプター以外は絶対に使用しないでください。



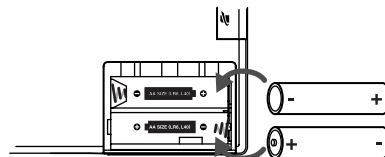
電池の入れ方/交換

ケース裏側の電池カバーを開けます。



単3型アルカリ乾電池(別売)2本を図のように入れます。

- 電池の+、-の向きを間違えないように注意してください。
- 電池は付属されていません。別途お買い求めください。また、アルカリ電池以外は絶対に使用しないでください。



“”：バッテリー・エンプティ表示

電池容量が少なくなると、ディスプレイのバッテリー・エンプティ・アイコン“”が点滅します。このときは、なるべく早く電源をオフにして、新しい電池と交換するか、ACアダプターを使用してください。

- カード・アクセス中に電源がオフになるとカードが破損する恐れがあります。
- 使えなくなった電池は、すぐにPXR4から取り出してください。そのままにしておくと、故障の原因(電池の液漏れ等)となります。また、長時間ご使用にならない場合も、電池を外しておいてください。

はじめに

2. 電源オン

PXR4と接続している各機器の電源を入れます。

[MASTER]フェーダーを0まで下げます。

外部の接続機器のボリュームも、最小にしておいてください。

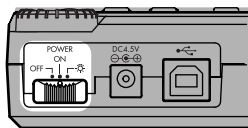
外部入力機器の電源をオンにします。

PXR4へ音声を送るキーボードなどの外部入力機器の電源をオンにします。

PXR4の電源をオンにします。

[POWER/BACK LIGHT]スイッチをオンにします。

note ソングは前回電源をオフにしたときのものが選ばれます。



ディスプレイに起動画面が表示されます。


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

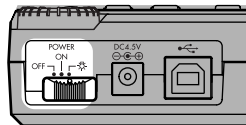
- ・ 電池の向き、ACアダプターの接続、スマートメディアの向き。

モニター機器などの外部出力機器の電源をオンにします。

ディスプレイのバックライトを点灯するには

暗い場所でご使用になる場合など、ディスプレイが見づらいときにはバックライトを点灯させてください。

[POWER/BACK LIGHT]スイッチを“”マークのところまでスライドすると、バックライトが点灯します。

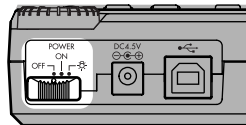


! 電池をご使用の場合、バックライトを点灯すると動作時間が短くなります。

3. 電源オフ

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

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



! 接続している各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを受け側の機器から順番にオフしてください。

! 絶対にカードアクセス・アイコンが表示されているときに電源をオフしないでください。そのときに選ばれているソングだけでなく、カードに入っているソング、またはスマートメディア自体を破壊してしまう可能性があります。

デモ・ソングを聞く

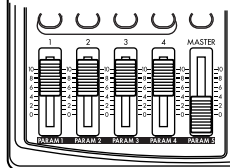
付属のカードには、デモ・ソングが収録されています。これらのソングを聞いてみましょう。

PXR4にヘッドホンまたはモニター・アンプを接続します。

p.11を参照して接続してください。

PXR4の電源をオンします。(p.13)

PXR4の[TRACK]フェーダーを8、[MASTER]フェーダーを0にします。



再生するソングを選びます。

(p.23: Step 2「2.別のソングを選択する」)

ディスプレイの各トラックの数字に がついている場合、対応する[REC SELECT]キーを押して、数字のみにします。

[PLAY]キーを押して、再生を開始します。 **CHAIN PLAY**



[MASTER]フェーダーをゆっくり上げ、音量レベルを調整します。

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

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

デモ・ソング・リスト

“Duck Teeth”

Written and performed by “The DM Project”

The DM Project

Ryan Rhodes — guitars

Justin Hosman — bass

Joe Kirsch — drums

© 2001 The DM Project-all rights reserved.

“SHINY METAL OBJECTS”

Written and performed by Mumbo Jumbo Band

© 1999 Mumbo Jumbo Band-all rights reserved.

クイック・スタート

PXR4の簡単な操作方法を説明します。
はじめに、ギターを接続し1トラックに演奏を録音して、それを再生して確認するところまでを説明します。

1. 準備

1 カードを入れます

カード(スマートメディア™)をカード・スロットに入れてください。(p.12)

新しいカードを使用するときは、電源オン後にフォーマットを行ってください。(p.53)

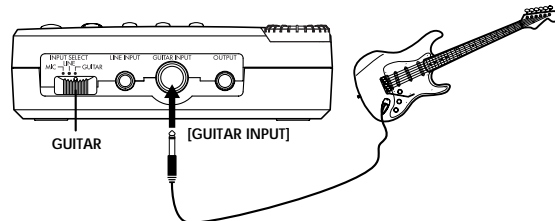
note 付属のカードをご使用になるときは、残りの容量が少ないので、フォーマットしてから使用してください。デモ・ソングを残しておきたいときは、バックアップしてからフォーマットしてください。

2 ギターを接続します

ギターにシールド・コード(モノラル標準タイプ)を接続します。ギターに接続したシールド・コードの片側をPXR4の[GUITAR IN]端子に接続します。(p.11)

PXR4の[INPUT SELECT]スイッチをGUITARに合わせます。

note [INPUT SELECT]スイッチをMICに合わせると内蔵マイクを使用して録音することができます。



3 ヘッドホンを接続します

お手持ちのヘッドホンをPXR4の[PHONE]端子に接続します。[PHONE LEVEL]ツマミは0にします。

note アンプやオーディオを接続してご使用になるときは、p.11をお読みください。

2. 電源オン

1 ACアダプターを接続します

付属のACアダプターを[DC4.5V]端子に接続します。

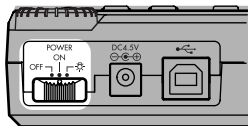
note 電池をご使用になるときは、p.13をお読みください。

2 [MASTER]フェーダーを「0」にします

PXR4の[MASTER]フェーダーを下げます。

3 電源をオンにします

PXR4のリア・パネルにある[POWER/BACK LIGHT]スイッチをオンにするとディスプレイに起動画面が表示されます。



note ディスプレイが暗くて見えにくいときには、バックライトを点灯させてください。(p.14)

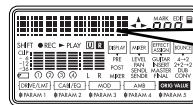
3. 新しいソングを作る (p.23)

1 [FF]キーを押します

録音されている一番最後のソングを選んで、停止中にもう一度[FF]キーを押すとディスプレイに“ MakeNew! ”と表示されます。



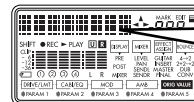
note カードにソングが録音されていないときは、自動的に“ MakeNew! ”と表示されます。



MakeNew! ..

2 ソング・グレードを決めます

“ MakeNew! ”の表示のあと“ SngGrade ”と表示されます。

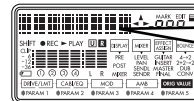


SngGrade ▶ Std

ここで、新しく作るソング・グレードをダイヤルで選択し、[CURSOR]右キーを押します。(p.23)

3 新しいソングが作成されます

“ NEW SONG ”という名前のソングが作成されます。

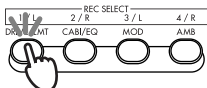


NEW SONG 25

4. 録音する (p.25)

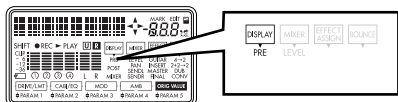
1 録音トラックを選択します

トラック1の[REC SELECT]キーを押して、トラック番号に“ ”を表示します。



2 入力レベルを確認します

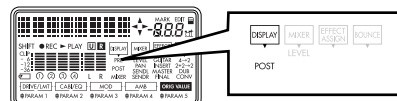
[SHIFT]キーを押しながら[MIXER]キーを押して、ディスプレイの“ DISPLAY ”を“ PRE ”(プリ・フェーダー・レベル)に切り替えます。



レベル・メーターを見ながら、少しずつ[INPUT TRIM]ツマミを回して録音レベルを調整します。レベル・メーターが“CLIP”までいかない範囲で、レベルが最大になるように設定します。

3 録音レベルを設定します

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER]キーを押して、ディスプレイの“ DISPLAY ”を“ POST ”(ポスト・フェーダー・レベル)に切り替えます。

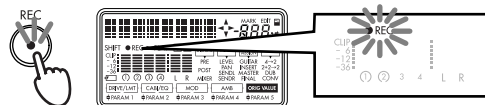


レベル・メーターを見ながら、少しずつトラックの[TRACK]フェーダーを上げていきます。[TRACK]フェーダーを徐々に上げると、入力トラックのレベル・メーターが入力に合わせて変化します。“ CLIP ”まで行かない範囲で、レベルが最大になるように設定します。

note ここで入力している音を確認するときは、[PHONE LEVEL]ツマミと[MASTER]フェーダーを適当な音量に調節します。

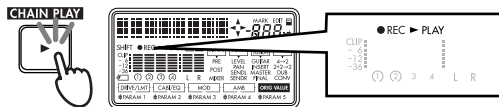
4 [REC]キーを押します

[REC]キーを押し、録音待機状態にします。ディスプレイの“ REC ”アイコンが点滅します。



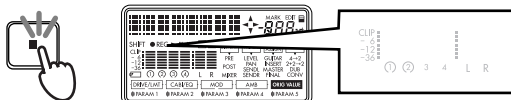
5 [PLAY]キーを押します

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



6 [STOP]キーを押します

演奏が終了したら、[STOP]キーを押します。録音が停止し“REC”アイコンが消灯します。



5. 再生する (p.30)

1 [REW]キーを押します

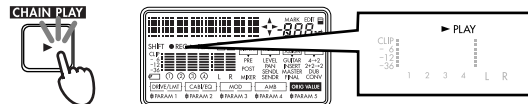
ソングの先頭にカウンターの時刻を移動します。

2 録音トラックを解除します

「4.録音する」で指定した録音トラックの番号に“ ”が表示している場合は、そのトラックの[REC SELECT]キーを押して、“ ”の表示を消します。

3 [PLAY]キーを押します

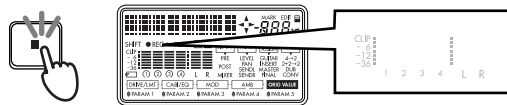
再生を開始します。再生中は“PLAY”アイコンが点灯します。



音量は[MASTER]フェーダーで調整します。

4 [STOP]キーを押します

再生を終了するときは、[STOP]キーを押します。再生が停止し“PLAY”アイコンが消灯します。



オペレーション編

Step 1 基本操作

ここではPXR4の基本となる操作方法について説明します。

1. モードの選択

PXR4は、機能ごとに5つのモードに分かれており、それぞれにキーが割り当てられています。

ロケート・モード: [LOCATE]キー(p.54)

現在のロケート(時刻情報)の表示や、カードの残り録音時間を確認することができます。また停止中は、各単位ごとにロケートをダイヤルでエディットすると、音を聞きながら時刻を移動することができます。

note ソングを切り替えたときは、数秒間ソング名を表示した後、自動的にこのモードに入ります。

note 操作をしているうちに、どのモードにいるかわからなくなった場合は、[EXIT]キーを何度か押すと、ロケート・モードに戻ります。

システム・モード: [SYSTEM]キー(p.55)

レコーダーの編集操作や基本設定は、このモードで行います。ディスプレイのバリュー表示部分にページ番号が表示されます。

マーク・モード: [MARK]キー(p.63)

登録したマークに、現在の時刻を移動するときには、このモードで行いません。登録したマークを削除したい場合も、ここで行います。

エフェクト・モード: [EFFECT/TUNER]キー(p.61)

エフェクターの操作は、このモードで行います。このモードでは、パネル上の各キーがオレンジ色印字の機能をします。

ミキサー・モード: [MIXER]キー(p.64)

ミキサーとして操作はこのモードで行います。

音量、パン、エフェクト・センドのそれぞれのレベルを各トラックごとに調整します。

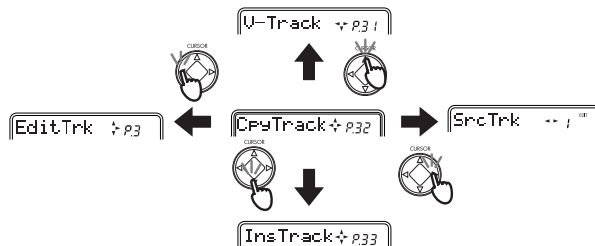
note このほかにチューナーとして機能するチューナー・モードがあります。

2. パラメーターの選択と設定

パラメーターの選択

各モードのキーを押した後、[CURSOR]キーを使って、エディットするパラメーターのページに移動します。

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

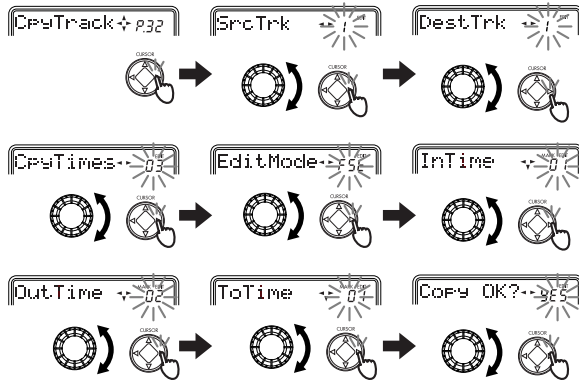


note 各モードのキーを続けて押すと、モードに入った後に[CURSOR]下キーを押したことと同様にページを移動します。

note エフェクト・モードでは、[SHIFT]キーを押しながら[CURSOR]左右キーを押すことで、エフェクト・モジュールの選択ページごとにジャンプします。

パラメーター値の設定

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



フェーダーを使ったパラメーターの選択 / 設定


[TRACK]フェーダーを使ってダイレクトにパラメーターをエディットすることができます。フェーダーを使うことによって、[CURSOR]キーとダイヤルを使ってエディットするよりも、素早いエディットが可能となります。

ミキサー・モード: [MIXER]キーを押した後[CURSOR]上下キーで、“Level”、“Pan”、“SendL”、“SendR”のいずれかを選び、1～4の[TRACK]フェーダーを動かすと、そのトラックのパラメーターをエディットすることができます。



note この機能を使うためには、システム・モードの“ Mixer ”ページの“ FadrCtrl (フェーダー・コントロール)”を“ On ”にする必要があります。(p.61)

エフェクト・モード: エフェクト・モードでは、1～4の[TRACK]フェーダーと[MASTER]フェーダーは、1～5のエフェクト・パラメーターに割り当てられています。(p.37)


note エフェクト・モードでは、[REC SELECT]キーはエフェクト・モジュール選択キーとして使用できます。

 フェーダーをパラメーターのエディットに使った場合、現在の音量とフェーダーの位置は一致しくなくなります。

編集の取り消し(アンドゥ / リドゥ)

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

note この機能を使うためには、システム・モードの“ UndoSys ”ページの“ AutoUndo ”を“ On ”にする必要があります。(p.61)

 アンドゥは、次の録音またはトラックの編集を行うまで保持されます。

オペレーション

3. チューニングをする

PXR4はチューナー機能を内蔵しています。

[GUITAR IN]端子または[LINE IN]端子に接続した機器や内蔵マイクを使用してのチューニングを行うことができます。

ギターをチューニングするには

[GUITAR INPUT]端子にギターを接続します。

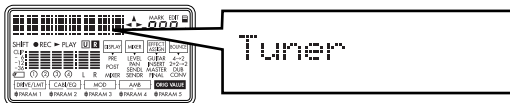
[INPUT SELECT]スイッチをGUITARに合わせます。

note 内蔵マイクを使ってチューニングするときには、ここで[INPUT SELECT]スイッチをMICに、LINEに接続した機器をチューニングするときにはLINEに合わせます。ただし、LINEに接続した機器はLチャンネルのみチューニングできます。

チューナー・モードに入ります。

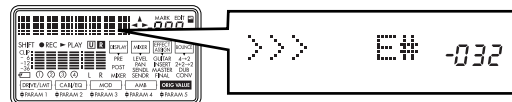
停止中に[EFFECT/TUNER]キーを押して、チューナー・モードに入ります。

“EFFECT ASSIGN”を設定しているときは、もう一度[EFFECT/TUNER]キーを押すと、チューナー・モードになります。



チューニングをします。

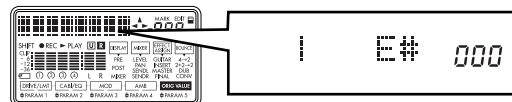
[GUITAR INPUT]端子にギターが接続されていることを確認し、ギターの弦を弾きます。ディスプレイの文字表記部分がチューニング・メーターとなり、音名が表示されます。



ディスプレイに表示されるセント単位の差の値とメーターを参考に、弦をチューニングします。

基準ピッチ周波数は、A=440Hzです。

チューニングが合っているとき



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

チューナー・モードを終了します。

[EXIT]キーを押して、チューナー・モードを終了します。

オペレーション

3. ソングの名前を変更する

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

ソング名に使用できる文字

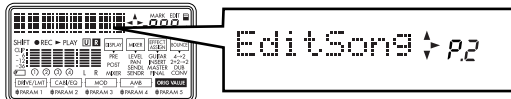
(Space)、A~Z、a~z、0~9、
@、+、-、!、#、\$、%、’、
(、)、(、)、_、`、

ソングの名前を変更するには

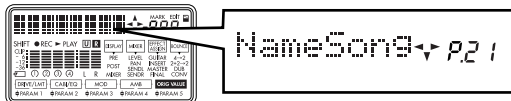
名前を変更するソングを選びます。

「2.別のソングを選択する」

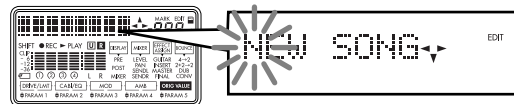
[SYSTEM]キーを押した後、[CURSOR]上下キーで“Edit Song”(ソング編集)を表示します。



[CURSOR]右キーを押し、“Name Song”(ソング名変更)を表示します。



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

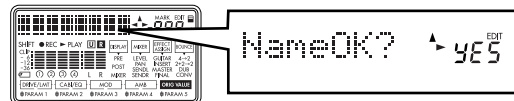


ダイヤルを使ってエディットします。

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

名前の入力が終わったら、[CURSOR]下キーを押します。

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



Step 3 録音

1. 録音方法

PXR4の録音方法を説明します。

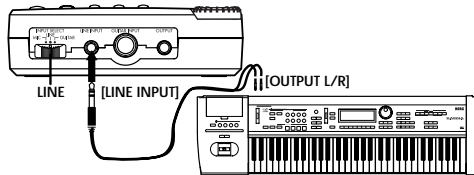
基本的な録音については「クイック・スタート」を参照してください。

2つのトラックに録音するには

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

入力機器を接続します。

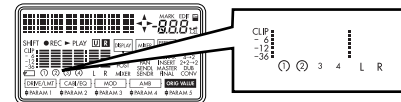
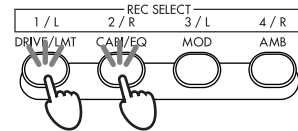
PXR4の[MASTER]フェーダーを下げて、[INPUT SELECT]スイッチをLINEに合わせて、キーボード等を[LINe INPUT]端子に接続します。



2つの録音トラックを指定します。

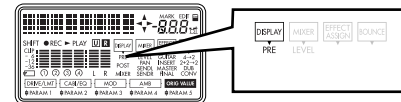
1 - 2または3 - 4の組み合わせで入力したいトラックの[REC SELECT]キーを押して、ディスプレイのトラック番号に2つ“ ”をつけます。

note リズムを聞きながら録音することもできます。(p.40)

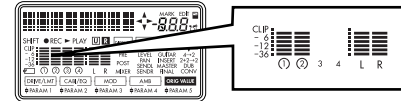


レベル・メーターで入力レベルを確認します。

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER]キーを押して、ディスプレイの“ DISPLAY ”を“ PRE ”(プリ・フェーダー・レベル)に切り替えます。



レベル・メーターを見ながら入力機器の音を出し、レベルが最大のときに“ CLIP ”まで行かない範囲に[INPUT TRIM]ツマミで入力レベルを調整します。



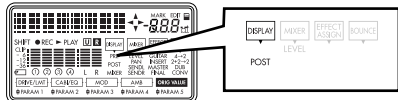
note 入力機器にエフェクトをかけることもできます。(p.34)

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

オペレーション

録音レベルを設定します。

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER]キーを押して、ディスプレイの“DISPLAY”を“POST”(ポスト・フェーダー・レベル)に切り替えます。



レベル・メーターを見ながら、そのトラックの[TRACK]フェーダーでレベルが最大のときに“CLIP”まで行かない範囲に録音レベルを設定します。

録音を開始する位置に現在時刻を移動します。

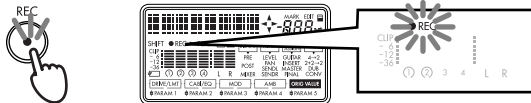
時刻の移動方法はp.32を参照してください。

録音するトラックを確認します。

ディスプレイの録音するトラック番号に“ ”がついていることを確認します。ついていなければ、対応する[REC SELECT]キーを押してください。

[REC]キーを押し、録音待機状態にします。

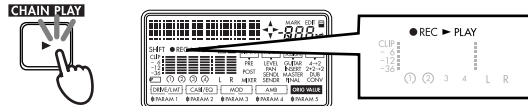
[REC]キーを押すとディスプレイの“●REC”(REC)アイコンが点滅します。



[PLAY]キーを押し、録音をスタートします。

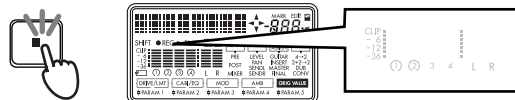
演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押します。録音がスタートしますので、演奏を開始してください。録音中は、ディスプレイ

の“●REC”(REC)アイコンと“▶PLAY”(PLAY)アイコンが点灯しています。



[STOP]キーを押し、録音をストップします。

録音を停止するときには、[STOP]キーを押すと“●REC”(REC)アイコンと“▶PLAY”(PLAY)アイコンが消灯し、録音がストップします。



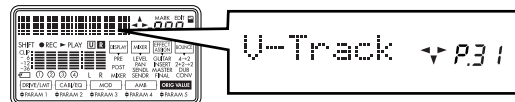
2. 録音を追加する

バーチャル・トラックを使用して録音するには

PXR4は4トラック・レコーダーですが、各トラックにはそれぞれ8つ(A~H)のバーチャル・トラックがあります。その中から1つを選択して録音し、バーチャル・トラックを切り替えながら使用することで、32トラックのマルチ・レコーダーとして使うことができます。

録音するトラックのバーチャル・トラックを選びます。

“V-Track”ページで、録音するバーチャル・トラックを選びます。(p.42)



入力機器の録音レベルを調整し、録音します。
「1. 録音方法」 ~ を参照してください。

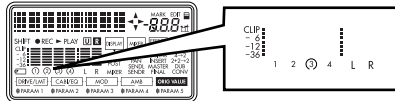
再生音を聞きながら別のトラックに録音するには: オーバー・ダビング

すでに録音したトラックの再生音を聞きながら、別のトラックに録音することをオーバー・ダビングといいます。ギターで、録音したバックアップを聞きながら、後からリードを弾く場合などに使用します。

録音するトラックを選びます。

録音するトラックの[REC SELECT]キーを押して、ディスプレイのトラック番号に をつけます。

再生するトラックの[TRACK]フェーダーを上げます。



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

note 入力音が聞こえないときは[SYSTEM]キーを押して "MixerSys" の "Autoln" を "Off" にします。(p.60)

録音をスタートします。

録音をスタートする時刻の少し前に移動し、[REC]キーを押します。準備ができたなら[PLAY]キーを押して録音を開始します。(p.25)

トラックの一部を録音し直すには:パンチ・イン・アウト

録音した演奏の一部を間違えたり、思ったような演奏ができなかった場合、ソングの先頭から録音せずに、そのトラックの一部だけを録音しなおすことができます。

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

入力機器の録音レベルを調整します。

「1. 録音方法」 ~ を参照してください。

モニター出力を「自動入力切り替え」に設定します。

[SYSTEM]キーを押して[CURSOR]上下キーで、" System " ページを表示します。[CURSOR]右キーを押して、" MixerSys " を表示します。もう一度、[CURSOR]右キーを押して " Autoln " をダイヤルで " On " にします。

note " Autoln " が " Off " のときは常に録音するトラックの入力音が聞こえます。" On " にすると再生中はそのトラックに録音されている音が再生され、録音中は自動的に割り当てた入力音に切り替わります。(p.60)



[LOCATE]キーまたは[EXIT]キーを押して、ロケート表示に戻します。

オペレーション

録音する時刻の少し前に現在の時刻を移動します。(p.31)

[PLAY]キーを押して、再生します。

この状態では、録音先のトラックの再生音だけが聞こえます。

録音をスタートする時刻で[REC]キーを押します。

録音が始まります(マニュアル・パンチ・イン)。このとき外部入力音が聞こえるようになります。

録音をストップする時刻で[REC]キーを押します。

録音が終了し、再生に切り替わります(マニュアル・パンチ・アウト)。このときトラックの再生音が聞こえるようになります。

note “ RecLngh ”を設定した場合、設定した小節数だけ録音を行ったら自動的に録音を終了します。(カウント・イン 、p.61)

[STOP]キーを押して、停止します。

録音する小節数を設定して録音するには: カウント・イン

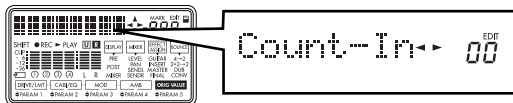
ギターなど両手を使う楽器の演奏を録音する場合、録音時にキーを操作することなく、パンチ・イン - アウトとほぼ同様の操作が実行できます。

録音を開始するまでの小節数を設定します。

録音する時刻の何小節前から再生を始めるかを設定します。

[SYSTEM]キーを押し[CURSOR]上下キーで、“ System ”ページを表示します。[CURSOR]右キーを押します。

[CURSOR]下キーで、“ Record ”を表示させて、[CURSOR]右キーを押して、“ Count-In ”ページを表示します。(p.61)

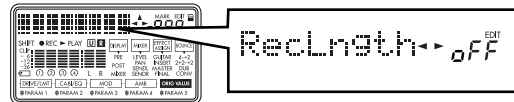


ダイヤルでカウント・インの小節数を設定します。8小節まで設定が可能です。この小節の間は録音されません。

note 録音スタンバイ状態から[PLAY]キーを押すと、すぐに録音が始まるには“ 0 ”に設定します。

録音する小節数を設定します。

“ Count-In ”ページから、[CURSOR]右キーを押すと、“ RecLngh ”ページを表示します。(p.61)



ダイヤルで録音する小節数を設定してください(999小節まで設定が可能です)。“ Off ”のときは、録音中に[STOP]キーを押すまで録音します。[EXIT]キーを数回押し、ロケート・モードに戻します。

録音を開始する小節に現在時刻を移動します。(p.31)

ここで設定した時刻のある小節の頭から録音開始されます。

[REC]キーを押し録音スタンバイ状態にします。

[PLAY]キーを押し録音を開始します。

演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押して録音を開始します。現在の時刻からカウント・インで設定した小節分だけ、戻ったところから再生が始まり、現在の時刻のある小節になると自動的に録音状態に切り替わります。そして設定した録音小節数が終わると再生状態に戻ります。

[STOP]キーを押して、停止します。

3. 複数のトラックをまとめる: バウンス

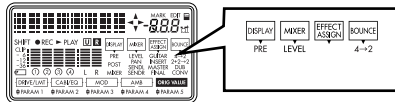
複数のトラックの演奏データを1つか2つのトラックにまとめて録音します。このときまとめたトラックの演奏データも残すことができます。この作業をバウンスといいます。再生したいトラックが4トラックに収まらない場合などに使用します。

1 ~ 4トラックを2トラックにまとめて録音するには

ここでは、トラック1~4の音声をトラック1と2に上書き録音する方法を説明します。

バウンス・モードを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[LOCATE]キーを押し“ BOUNCE ”を“ 4 2 ”(4トラック 2トラック・モード)に切り替えます。



録音するトラックを選びます。

[REC SELECT]キーを押して、録音するトラック(1、2)のトラック番号に つけます。

再生トラックの定位を調整します。

[PLAY]キーを押して再生し、トラック1~4のステレオ定位を調整します(p.33)。

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

設定してください。(p.60)

現在時刻をソングの先頭に移動します。

再生、録音レベルを調整します。

各トラックの再生レベルは、各[TRACK]フェーダーで調整します。トラック全体の録音レベルは、[MASTER]フェーダーで調整します。(p.25)調整後、[STOP]キーを押してください。

バウンス録音を開始します。

[REC]キーを押し、録音待機(“ ●REC ”(REC)アイコン点滅)にします。[PLAY]キーを押して録音を開始(“ ●REC ”(REC)アイコン点灯)します。

録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。

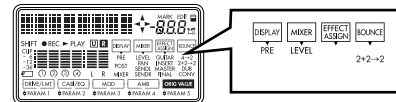
3つのトラックと外部入力音1つを1トラックにまとめて録音するには

すでに録音されている2トラックの音声と2チャンネルの入力、または3トラックの音声と1チャンネルの入力を1トラックにまとめて録音します。

ここでは、トラック1~3に録音した音声と1つの外部入力音をトラック1に録音する方法を説明します。

バウンス・モードを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[LOCATE]キーを押し“ BOUNCE ”を“ 2+2 ”(2トラック+2入力 2トラック)に切り替えます。



オペレーション

録音するトラックを選びます。

[REC SELECT]キーを押して、録音するトラック(1)のトラック番号に をつけます。

バウンス録音を開始します。

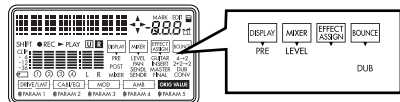
「1～4トラックの音を2トラックにまとめて録音する」の ～ を参照してください。録音時に演奏をしてください。

1つのトラックにどんどん重ねて録音するには

トラックに録音した音声を残したまま音を追加したいときに使います。ここではトラック1の音声に1つの外部入力音を重ねて録音する方法を説明します。

バウンス・モードを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[LOCATE]キーを押し“ BOUNCE ”を“ DUB ”(ダビング)に切り替えます。



録音するトラックを選びます。

[REC SELECT]キーを押して、録音するトラック(1)のトラック番号に をつけます。

入力機器の録音レベルを調整し、録音を開始します。

「1. 録音方法」 ～ を参照してください。

Step 4 再生

PXR4の基本的な再生と、連続再生の方法を説明します。

1. 再生する

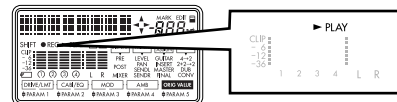
再生するソングを選び、時刻を移動します。

時刻の移動方法は、p.31を参照してください。

再生をスタートします。

[PLAY]キーを押します。“▶ PLAY”(PLAY)アイコンが点灯します。

各トラックの音量は[TRACK]フェーダーで調整します。ソング全体の音量は[MASTER]フェーダーで調節します。



再生をストップします。

[STOP]キーを押します。“▶ PLAY”(PLAY)アイコンが消灯します。

2 倍速再生

再生中に[FF]キーを押し続けると、2倍速で再生します。

再生中に[REW]キーを押し続けると、2倍速で逆再生します。

1/2 倍速再生

再生中に[PLAY]キーを押し続けると、1/2倍速の再生となります。

ソングを続けて再生するには: **連続再生(チェイン・プレイ)**
作成したソングを番号順に自動再生します。

[SHIFT]キーを押しながら[PLAY]キーを押します。
選ばれているソングの現在の時刻から再生が始まります。そのソングの終わりまで再生すると自動的に次のソングの再生がスタートされます。録音されている最後のソングの再生が終了すると、一番最初のソングの先頭に戻り、連続再生が終了します。
途中で再生を止めるときは、[STOP]キーを押します。
[STOP]キーを押したときに再生されていたソングが現在のソングとなります。

2. その他の再生

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

- ・再生する音声のレベルや定位を調整します。(p.33)
- ・再生する音声にエフェクトをかけます。(p.34)
- ・再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします。(p.39)

Step 5 時刻の表示と移動

ソング内での時刻を移動する方法を説明します。

1. カウンター表示を切り替える

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

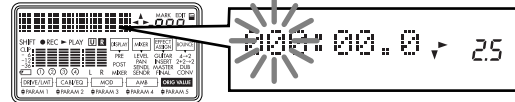
以下の3種類の形式が選択可能です。

- ・ __:__ "分": "秒" . "1秒/1000"
- ・ ____ "小節" . "拍子" . "1拍/96"
- ・ __:__ Fr "分": "秒" (録音できる時間の残量)

ロケット・モードで[LOCATE]キーを押すことで、表示形式を切り替えることができます。(p.54)

2. 現在時刻を移動する

ロケット・モードで、[CURSOR]右キーを押します。
カウンターを表示している状態で[CURSOR]右キーを押すと、カウンター表示が点滅します。



ダイヤルで時刻を変更します。

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

オペレーション

note “LocMoni” (p.61)を“ On ”に設定すると、音を聞きながらの時刻の移動をすることができます。

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

3. マークで時刻を移動する

特定の時刻をマークとして登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動することができます。また、トラック編集のために InTime、OutTime、ToTime、EndTimeのそれぞれの時刻をマークしておき、編集時にマークを選択することが可能です。

note マークを使つての移動は、ソング再生中でも実行することができます。

マークの登録

各モードで以下の作業でマークを登録することができます。

マークに登録したい時刻へ移動します。

[STORE MARK]キーを押すと、現在時刻が新たなマークとして保存されます。

登録したマークの番号と時刻が一定時間表示されます。
ソングの再生中や録音中に[STORE MARK]キーを押すことも、同様に登録することができます。

note マーク番号“ End ”はあらかじめソングの一番最後の時刻が登録されます。ソング最後に移動するときなどに便利です。

note 登録したマークをソングに記録するには[STOP]キーを押してソングの保存を行ってください。ソングの保存をしないで、電源をオフにすると登録したマークは保存されません。(p.14)

マークの番号順に時刻を移動するには

登録したマークの番号順に、現在の時刻を移動することができます。

[MARK]キーを押し、マーク・モードに入ります。
[MARK]キーを押してマーク・モードに入ると、“ マーク・アイコン ”が点灯し、“ -- ”がバリュウ表示されます。この段階ではまだ現在時刻は移動していません。

マークごとに移動します。

ダイヤルを回すと、バリュウ表示に登録したマーク番号とその時刻が表示されます。同時に、現在の時刻もその時刻に移動します。[EXIT]キーを押すとロケート・モードに戻ります。

マークに登録した時刻順に移動するには

登録したマークの時刻が早い順に、現在時刻を移動することができます。

ソングの先頭に移動します。

[SHIFT]キーを押しながら、[FF]キーを押してください。バリュウ表示に“ 00 ”が表示されます。

note マーク番号“ 00 ”はソングの先頭時刻としてあらかじめ登録されています。


マークごとに移動します。

[SHIFT]キーを押しながら、[FF]キーを押すとロケーション・ポイント時刻が遅い次のマークへ、[REW]キーを押すと早い次のマークへ順次移動します。

note 時刻順のマーク移動は、マーク・モード以外でも実行できます。

マークを消去するには

いなくなったマークや間違えて登録したマークを消去します。

 一度マークを消去すると、やり直しはできません。

マーク・モードに入ります。

[MARK]キーを押してマーク・モードに入ると、“マーク・アイコン”が点灯します。まず“--”がバリュー表示されます。この段階ではまだ現在時刻は移動していません。

消去するマークを選びます。

ダイヤルを回し、消去するマークの番号を選びます。

[CURSOR]右キーを押します。(p.64)

消去するマークを確認します。

“DelMark?”ページのバリュー表示に表示されるマーク番号が消去されるマークです。消去してよければ[CURSOR]右キーを押し、マークを消去します。

note マークの消去を行った場合、そのマーク番号は空きとなり、次の登録したマークがその番号となります。このような場合、実際に登録した順番と、マークの番号は一致しくなくなります。

InTime、OutTime、ToTime、EndTime への設定方法

トラック編集時に使用するInTime、OutTime、ToTime、EndTimeのそれぞれの時刻をあらかじめマークに登録しておきます。(p.42 ~)

マークに関係なく任意の時刻を設定したい場合は、設定したい時刻に近いマークを選択した後、[CURSOR]下キーを押すと、そのマークの時刻表示に変わります。現在位置の移動と同様に[CURSOR]左右キーで変更したいカウンター表示を点滅させ、ダイヤルを回して時刻を設定することができます。

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

note ここで変更した時刻は選択したマークには反映されません。マークに登録する場合は[STORE MARK]キーを押して新しいマークを作成してください。ソングの保存をしないで、電源をオフにするとマークは保存されません。(p.14)

Step 6 ミキサーの調整

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

1. ミキサー・パラメーターの選択

ミキサー・モードで、[CURSOR]上下キーを使って、ミキサー・パラメーター(“ Level # ”;“ Pan # ”;“ Send-L # ”;“ Send-R # ”(# = 1,2,3,4トラック))を切り替えます。

note [MIXER]キーを続けて押しても、同様に切り替わります。

レベル(音量)、パン(定位)、センド・レベルの調整

[MIXER]キーを押した後、[CURSOR]上下キーを何度か押し、切り替えてください。ここで選ばれているものが、“DISPLAY”の設定で“MIXER”を選択した場合に表示されます。

[CURSOR]左右キーを使って調整するトラックを選び、ダイヤルでそれぞれの値をエディットします。

各パラメーターの設定等、詳しい説明は、p.64を参照してください。

フェーダーを使ったミキサーの調整

各[TRACK]フェーダーは、トラックの入力・録音 / 再生時のレベル(音量)調整に割り当てられています。これをレベル以外のミキサー・パラメーターの調整に割り当てることもできます。操作方法は、「2. パラメーターの選択と設定」の「フェーダーを使ったパラメーターの選択 / 設定」を参照してください。

オペレーション

Step 7 エフェクトを使う

PXR4は77種類のエフェクトを搭載しています。それらを組み合わせ、構成された100のプリセットと100のユーザーのエフェクト・プログラムを内蔵しています。

プリセットには、プロのミュージシャンやスタジオ・エンジニアなどが作成したエフェクト・プログラムが収められています。

ユーザーには、プリセットを元に独自にエディットしたエフェクト・プログラムを保存することができます。

エフェクト・プログラムには、ギター・エフェクト、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトの4種のエフェクトタイプがあります。

1. エフェクトを使う

ギター・エフェクトを使用するには

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

ギター・エフェクトを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT/TUNER]キーを押して、ディスプレイの“EFFECT ASSIGN”を“GUITAR”(ギター・エフェクト)に切り替えます。

ギターを接続して、録音するトラックの[REC SELECT]キーを1つ押してください。

「録音方法」(p.25)を参照してください。

ディスプレイの録音するトラック番号に が ついていることを確認してください。

エフェクト・プログラムを選びます。

[EFFECT/TUNER]キーを押してエフェクト・モードに入り、ダイヤルでエフェクト・プログラムを選びます。

録音レベルを調整して、録音してください。

「録音方法」(p.25)を参照してください。



“EFFECT ASSIGN”に“GUITAR”を選んだときは、録音トラックに1トラックだけしか選ぶことができません。



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

インサート・エフェクトを使用するには

インサート・エフェクトは、ライン入力などステレオの入力音にエフェクトをかける場合に使用します。

インサート・エフェクトを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT/TUNER]キーを押して、ディスプレイの“EFFECT ASSIGN”を“INSERT”(インサート・エフェクト)に切り替えます。

入力機器を接続して、録音するトラックの[REC SELECT]キーを押してください。

「録音方法」(p.25)を参照してください。

ディスプレイの録音するトラック番号に が ついていることを確認してください。

エフェクト・プログラムを選んで、録音してください。

「ギター・エフェクト使用例」の操作、を参照してください。

マスター・エフェクトを使用するには

マスター・エフェクトは、1系統を内蔵しています。“Send-L”、“Send-R”(p.33、64)のセンド・レベルでエフェクトがかかる深

さを調整します。おもに空間系(リバーブなど)やステレオ・モジュレーションを使用し、全体の厚みを出し、さらにバランスを整えます。

マスター・エフェクトを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT/TUNER]キーを押して、ディスプレイの“EFFECT ASSIGN”を“MASTER”(マスター・エフェクト)に切り替えます。

エフェクト・プログラムを選びます。

[EFFECT/TUNER]キーを押してエフェクト・モードに入り、ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

マスター・エフェクトからLRへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

[CURSOR]右キーを押し、“EffRetLv”ページを表示し、ダイヤルを使って設定してください。

note [SHIFT]キーを押しながら[CURSOR]右キーを押すと項目ごとにジャンプしていきます。

マスター・エフェクトからLRへのリターン・バランスを設定します。

[CURSOR]右キーを押して、“EffRtBal”ページを表示し、ダイヤルで設定してください。

センド・レベルでエフェクトのかかり具合を調整します。

ミキサー・モードに入って、[OUTPUT]からのL/Rの再生音を聞きながら、センド・レベルを調整してください(p.34)。

ファイナル・エフェクトを使用するには

ファイナル・エフェクトは、ステレオ入出力1系統を内蔵しています。例えばダイナミクス系(リミッターなど)を使用し、全体のレベルなどを整えます。

ファイナル・エフェクトを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT/TUNER]キーを押して、ディスプレイの“EFFECT ASSIGN”を“FINAL”(ファイナル・エフェクト)に切り替えます。


エフェクト・プログラムを選びます。

[EFFECT/TUNER]キーを押してエフェクト・モードに入り、ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

再生してL/Rの出力を聞き、エフェクトの効果を確認します。

2. エフェクトのエディット

各エフェクト・タイプのそれぞれエフェクト・プログラムを、エディットします。

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

エフェクト・プログラムとチェイン

同時に使用できるエフェクト・モジュールの組み合わせと接続順を「CHAIN」(チェイン)と呼びます。PXR4ではあらゆる用途に適した[CHAIN1]~[CHAIN8]の8個のチェインを内蔵しています。それぞれのチェインによって構成された100のエフェクト・プログラムが工場出荷時に搭載されています。エフェクト・プログラムをエディットするときは、この工場出荷時のエフェクト・プログラムをもとにおこないます。

オペレーション

エフェクト・タイプとチェインの構成

各タイプとチェインの構成は以下のようになっています。

【GUITAR】モノラル・イン - モノラル・アウト

[CHAIN1] エレキ・ギターに適したチェインです。



[CHAIN2] マイク/エレキ・ベース/シンセサイザーなど、多数の入力に対応したチェインです。



[CHAIN3] エレキ・ベースに適したチェインです。



[CHAIN4] マイク入力に適したチェインです。



【INSERT】ステレオ・イン = ステレオ・アウト

【MASTER】ステレオ・イン = ステレオ・アウト

【FINAL】ステレオ・イン = ステレオ・アウト

[CHAIN5] モジュレーションとディレイを同時に使用できます。



[CHAIN6] ミックス・ダウン時に最終的なレベル調整などに活用できるチェインです。



[CHAIN7] L/Rを完全に独立させたモジュレーションを集めたチェインです。



[CHAIN8] 高品質のリバープが含まれたチェインです。



エフェクト・タイプとチェインの選択

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

エフェクトを挿入する位置と入出力のタイプを【GUITAR】/【INSERT】/【MASTER】/【FINAL】の4タイプから選択することができます。このタイプにより選択可能なチェインが決まります。

チェインを選ぶには、目的にあったチェインで構成されているエフェクト・プログラムを選択してください。(p.79)

例えば、[CHAIN1]のプログラムを元にエディットする場合は、エフェクト・タイプに“ GUITAR ”を選び、プリセット・プログラムの“ 50 S ”を選択します。[CHAIN5]のプログラムを元にエディットする場合は、エフェクト・タイプに“ MASTER ”を選び、プリセット・プログラムの“ Pan-Echo ”を選択します。

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

エフェクトをエディットするには

元になるエフェクト・タイプを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT/TUNER]キーを押し、“ EFFECT ASSIGN ”を元にするエフェクト・タイプに切り替えます。

エフェクト・プログラムを選びます。

[EFFECT/TUNER]キーを押してエフェクト・モードに入り、ダイヤルでエディットするエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクト・モジュールを選択し、各パラメーターの設定をします。

[CURSOR]右キーを押し、まず1つめのエフェクト・モジュールの選択ページを表示します。“EffectSel”が“Off”にすると、そのモジュールはオフになります。選択後、[CURSOR]右キーを押すと、そのモジュールのパラメーターの設定ページになります。パラメーターは、“エフェクト・パラメーター”が点灯している分だけページがあります。

それらの設定が終わると、次のエフェクト・モジュールの選択ページとなります。同様に設定してください。

note エフェクト・モジュール数は、エフェクト・タイプにより異なります。
また、エフェクト・モジュールのエディットの順序は、接続順と一致しないことがあります。

エフェクトの音量を設定します。

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

フェーダーを使ったエフェクトのエディット方法

エフェクト・モジュール(“DRIVE/LMT”、“CAB/ EQ”、“MOD”、“AMB”)のエディットで、“(エフェクト・パラメーター)”が点灯しているときに、対応するフェーダーを使って、ダイレクトにパラメーターをエディットすることができます。1～4の[TRACK]フェーダーがパラメーター1～4に、[MASTER]フェーダーが、パラメーター5に割り当てられます。



フェーダーをパラメーターのエディットに使う場合、現在の音量とフェーダーの位置は一致しくなくなります。

[REC SELECT]キーを使ったショートカット

エフェクト・モードでは、1～4の[REC SELECT]キーは4つのエフェクト・モジュールの選択ページ、[MIXER]キーはエフェクトの保存ページへのショートカットになっています。そのモジュールの選択ページにいるときには、モジュールのオン/オフ・キーとなります。

オペレーション

3. エフェクト・プログラムの保存

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

エフェクト・プログラムを保存するには

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

エフェクトをエディットします。

[EFFECT]キーを押しエフェクトをエディットします。
「エフェクトをエディットするには」を参照してください。

保存するエフェクト・プログラムの名前をつけます。

エフェクト名が表示されたところで名前を変更します。変更する文字を点滅表示にします。

ダイヤルで文字を変更します。変更する文字の移動は、[CURSOR]左右キーで行います。名前の入力し、[CURSOR]下キーを押します。

note 変更しない場合はそのまま[CURSOR]下キーを押してください。

保存先のユーザー・プログラム番号を選び、保存します。

“Write?”を表示しダイヤルで保存先を選びます。ここでは

“U03”を選択、[CURSOR]右キーを押します。

“Sure?”と表示されますので、“Yes”をダイヤルで選択して、[CURSOR]右キーを押すと指定された番号に保存されます。

“No”を選択すると、保存せずにエフェクト・プログラム選択ページに戻ります。

 保存すると、その番号に上書きし、以前の設定は消えてしまいます。

note [MIXER]キーはエフェクトの保存ページへのショートカットになっています。

ます。各モジュールのエディットが終了するごとに保存を行いたい場合など、エフェクト・モードのどのページにいても、このキーを押すだけで保存のページまでジャンプすることができます。

4. エフェクト・ユーザー・ファイルのロード/セーブ

カード内に1、および2の2つのファイルを持つことが可能です。エフェクト・ユーザー・ファイルはユーザー・プログラム全体を記録しています。

電源オン時にロードされるファイル

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

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

note カードを入れ替えただけではエフェクトの内容は変わりません。

他のエフェクト・ユーザー・ファイルに保存するには

“CardUtil”ページを表示します。

[SYSTEM]キーを押し、“CardUtil”ページを表示します。

“CdFxSave”ページを表示します。

[CURSOR]右キーを押してから[CURSOR]下キーを押し、

“CdFxSave”ページを表示します。

エフェクト・ユーザー・ファイルを選択します。

[CURSOR]右キーを押し、“Save Num”を表示します。ダイヤルでファイル番号を選びます。

保存します。

[CURSOR]右キーを押し、“Sure?”が表示されますので、

“ Yes ”をダイヤルで選択して、[CURSOR]右キーを押します。
“ No ”を選択すると、保存しません。

他のエフェクト・ユーザー・ファイルを読み込むには

“ CardUtl ”ページを表示します。
[SYSTEM]キーを押し、“ CardUtl ”ページを表示します。
“ CdFxLoad ”ページを表示します。
[CURSOR]右キーを押してから[CURSOR]下キーを押し、
“ CdFxLoad ”ページを表示します。

エフェクト・ユーザー・ファイルを選択します。
[CURSOR]右キーを押し、“ Load Num ”を表示します。ダイヤルでファイル番号を選びます。“ Int ”を選択すると本体に記録されているデータ(初期状態)からロードされます。

エフェクト・ユーザー・ファイルを読み込みます。
[CURSOR]右キーを押し、“ Sure? ”が表示されますので、
“ Yes ”をダイヤルで選択して、[CURSOR]右キーを押します。
“ No ”を選択すると、読み込みません。

Step 8 テンポ/リズムの設定

ソングのテンポ設定を説明します。

note 録音後にテンポの変更を行うとロケーション・カウンターに表示する小節や拍子とトラック音声が合わなくなります。

1. テンポと拍子を設定する

PXR4では、ソングに1つのテンポを設定することができます。

“ Tempo ”ページを表示します。
[SYSTEM]キーを押し、“ Tempo ”ページを表示します。
テンポを設定します。
[CURSOR]右キーを押し、“ BPM ”を表示します。ダイヤルでソングのテンポを設定します。

拍子を設定します。
[CURSOR]右キーを押し、“ Beat ”を表示します。ダイヤルでソングの拍子を設定します。

note 設定した拍子、テンポをソングに記録するには[STOP]キーを押してソングの保存を行ってください。ソングの保存をしないで、電源をオフすると設定した拍子、テンポは保存されません。(p.14)

2. リズムを鳴らす

PXR4には、リズム・パターンが内蔵されています(p.88)。曲のアイデアが浮かんだときに、内蔵のリズムをガイドにして、即座に演奏を録音することができます。

オペレーション

リズムを設定して、鳴らすには

リズムを設定します。

[SHIFT]キーを押しながら[SYSTEM]キー押し(Rhythm) ページを表示します。ダイヤルでリズム・パターンを選びます。“ Off ”にすると、リズムがオフになります。“ (Rhythm) ”はリズム・パターンの名前が入ります。

リズムの種類はp.90を参照してください。

note 選択できるリズム・パターンは、拍子によって変わります。

リズムの音量を調節します。

“(Rhythm)” ページで [CURSOR]右 キー を 押し、 “ RhythmLv ” (リズムの音量設定) ページを表示します。出力を聞きながら、ダイヤルでリズムの音量を設定します。

リズムを聞きながら演奏を録音するには

内蔵リズムをガイドにして、演奏を録音することができます。

リズム・パターンを設定します。

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

入力機器の録音レベルを調整し、録音します。

「1. 録音方法」を参照してください。(p.25)

[REC]キーを押して録音待機の状態になると、カウントが鳴ります。[PLAY]キーを押して録音を開始すると、選択したリズム・パターンが鳴ります。リズムにあわせて演奏を開始してください。


リズムのテンポを変更するには

リズム・パターンごとにそれぞれのテンポが記録されています。

テンポを変更するにはリズムを選択後に “ BPM ” でテンポを設定します。

Step 9 ソングの編集

PXR4ではソングの管理のために、次のソング編集が行えます。

 ソングの編集は、アンドゥができません。

1. ソングの編集方法

ソングに名前を付けるには: ネーム・ソング

現在選択しているソングの名前を変更します。

「3.ソングの名前を変更する」(p.24)を参照してください。

ソングをコピーするには: コピー・ソング

現在選択しているソングを、コピーし新しいソングを作ります。

ここでは、ソング “ 1 ” をソング “ 2 ” にコピーします。

コピーするソング(ソング “ 1 ”)を選びます。(p.23)

“ EditSong ” (ソング編集) ページを表示します。

[SYSTEM]キーを押した後、[CURSOR]上下キーで

“ EditSong ” を選択し、[CURSOR]右キーを押します。



コピーを選びます。

[CURSOR]上下キーで “ CopySong ” を選択し、[CURSOR]

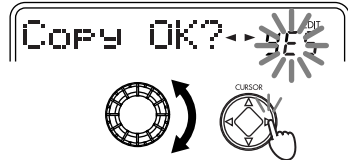
右キーを押します。



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



コピーを実行します。
“ CopyOK? ”と表示されます。[CURSOR]右キーを押すとコピーが実行されます。



[CURSOR]左キーを押すと前のページに戻ります。コピーが終了すると“ Finish! ”が表示されます。しばらくすると、 に戻ります。

ソングを削除するには: デリート・ソング

現在選択されているソングを削除します。
ここでは、ソング“ 1 ”を削除します。

削除するソング(ソング“ 1 ”)を選びます。
「別のソングを選ぶ」(p.23)

“ EditSong ”(ソング編集)ページを表示します。
[SYSTEM]キーを押した後、[CURSOR]上下キーで
“ EditSong ”を選択し、[CURSOR]右キーを押します。

デリートを選びます。
[CURSOR]上下キーで“ DelSong ”を選択し、[CURSOR]右キーを押します。



削除するソング番号(“ DestSong ”)を確認します。
ソング番号に“ 1 ”選ばれていることを確認し、[CURSOR]右キーを押します。

削除を実行します。
“ Del OK? ”と表示されます。[CURSOR]右キーを押すと
“ Sure ? ”が表示されダイヤルで“ Yes ”を選択し[CURSOR]右キーを押すと削除が実行されます。[CURSOR]左キーを押すと前のページに戻ります。削除が終了すると“ Finish ! ”が表示されます。

オペレーション

Step 10 トラックの編集

PXR4では、次のトラック編集が行えます。

各パラメーターの詳細は、p.55を参照してください。

バーチャル・トラック:バーチャル・トラックの選択

コピー・トラック:トラックのコピー

インサート・トラック:空白の挿入

イレース・トラック:トラックの消去

デリート・トラック:トラックの削除

エキスパンション / コンプレッション・トラック:トラックの伸張 / 圧縮

コピー・バーチャル・トラック:バーチャル・トラックへのコピー

デリート・バーチャル・トラック:バーチャル・トラックの削除

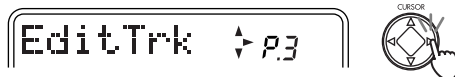
note トラック編集中にエラー・メッセージが表示されたときは、エラー・メッセージの内容を確認してから、[EXIT]キーを押してページを戻って編集をやり直してください。(p.85: メッセージ)

1. トラックの編集方法

バーチャル・トラックの選択: バーチャル・トラック

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。

[SYSTEM]キーを押した後、[CURSOR]上下キーで“ EditTrk ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。



バーチャル・トラックのページを表示します。

“ V-Track ”ページを表示し、もう一度[CURSOR]右キーを押すと、バーチャル・トラックのページに入ります。



バーチャル・トラックを選択するトラックを選びます。

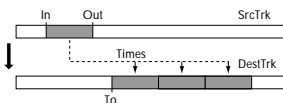
[CURSOR]左右キーで、バーチャル・トラックを変更するトラックを1～4のいずれかを選びます。

バーチャル・トラックを選びます。

ダイヤルで録音したいバーチャル・トラックを“ A ”～“ H ”のいずれかから選びます。

トラックのコピー: コピー・トラック“ CpyTrack ”

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



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

In、Out、To時刻をあらかじめマークに登録します。

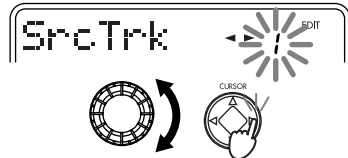
現在時刻をそれぞれの登録したい時刻に移動し、[STORE MARK]キーを押します。(p.33)

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。
[SYSTEM]キーを押した後、[CURSOR]上下キーで“ EditTrk ”
を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

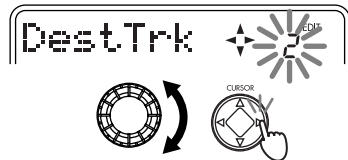
“ CpyTrack ”(コピー)を選びます。
[CURSOR]上下キーで“ CpyTrack ”を選びます。選択後、
[CURSOR]右キーを押します。



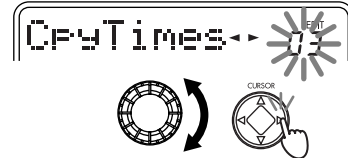
“ SrcTrk ”(コピー元のトラック番号)を選びます。
コピー元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック
“ 1 ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。



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



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

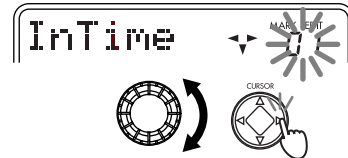


“ EditMode ”(編集単位)を選びます。
ここでは“ Fast ”を選びます。

note 編集位置がずれるときはアンドゥ後“ Best ”を選んでください。

note “ Best ”を選ぶと処理に多少時間がかかることがあります。

“ InTime ”(In時刻)を選びます。
ダイヤルを回してIn時刻を登録したマーク番号を選びます。選
択後、[CURSOR]右キーを押します。

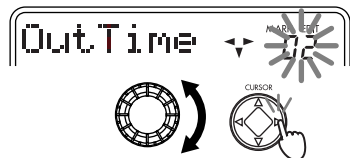


note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することが
できます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生
音が確認できます。

“ OutTime ”(Out時刻)を選びます。
ダイヤルを回してOut時刻を登録したマーク番号を選びます。

オペレーション

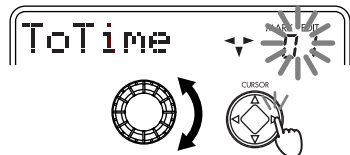
選択後、[CURSOR]右キーを押します。



note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

“ ToTime ”(To時刻)を選びます。

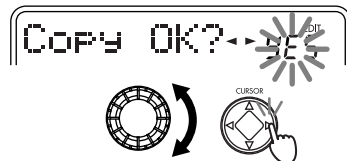
ダイヤルを回してTo時刻を登録したマーク番号を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。



note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

コピーを実行します。

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

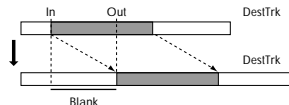


[PLAY]キーを押して再生し、コピーが正しく行われたことを確認します。

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

空白の挿入: インサート・トラック“ InsTrack ”

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



ここでは、トラック1のIn - Out間に空白を挿入します。

In、Out時刻をあらかじめマークに登録します。(p.33)

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ InsTrack ”(空白挿入)を選びます。

“ InsTrack ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

InsTrack ⇨ p.33



“ DestTrk ”を選びます。

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

“ EditMode ”を選びます。(コピー・トラック)

“ InTime ”、“ OutTime ”を選びます。

それぞれダイヤルで登録したマーク番号を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。(コピー・トラック 、)

note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

編集を実行します。

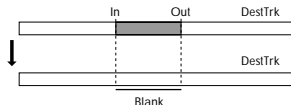
“ InsOK? ”の表示で[CURSOR]右キーを押すと実行され、空白の挿入が終了すると “ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

トラックの消去: イレース・トラック “ ErsTrack ”

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



ここでは、トラック1のIn - Out間を消去します。

In、Out時刻をあらかじめマークに登録します。(p.33)

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ ErsTrack ”(消去)を選びます。

“ ErsTrack ”を選びます。選択後[CURSOR]右キーを押します。

ErsTrack ⇨ p.34



“ DestTrk ”を選びます。

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

“ EditMode ”を選びます。(コピー・トラック)

“ InTime ”、“ OutTime ”を選びます。

それぞれダイヤルで登録したマーク番号を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

編集を実行します。

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

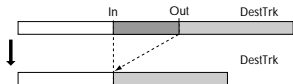
[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

オペレーション

トラックの削除: デリート・トラック“ DelTrack ”

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



ここでは、トラック1のIn - Out間を削除します。

In、Out時刻をあらかじめマークに登録します。(p.33)

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ DelTrack ”(削除)を選びます。

“ DelTrack ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。



“ DestTrk ”を選びます。

削除先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック

“ 1 ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

“ EditMode ”を選びます。(コピー・トラック)

“ InTime ”、“ OutTime ”を選びます。

それぞれダイヤルで登録したマーク番号を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

note [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

編集を実行します。

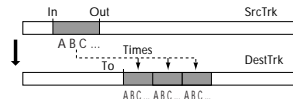
“ DelOK? ”の表示で[CURSOR]右キーを押すと実行され、削除が終了すると“ Finish! ”が表示されます。

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

トラックの伸張/圧縮: エクспанジョン/コンプレッション・トラック“ ExpTrack ”

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



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

In、Out、To、End時刻をあらかじめマークに登録します。(p.33)

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ ExpTrack ”(伸張/圧縮)を選びます。
“ ExpTrack ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。





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

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

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

“ InTime ”、“ OutTime ”、“ ToTime ”、“ EndTime ”を選びます。
それぞれダイヤルで登録したマーク番号を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。


 To-Endの時間は、In-Outの時間に対して50%～200%の範囲で設定します。


 [CURSOR]下キーを押すと、選んだマークの時刻を変更することができます。また、[PLAY]キーを押すと、選択した時刻から約2秒間の再生音が確認できます。

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

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

[PLAY]キーを押して再生し、編集が正しく行われたことを確認します。

 [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

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

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

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



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

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ CpyV-Trk ”を選びます。
そこで[CURSOR]上下キーを何度か押し“ CpyV-Trk ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

オペレーション



“ SrcTrk ”を選びます。

コピー元のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック

“ 1 ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

“ SrcVTrk ”を選びます。

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

“ DestTrk ”を選びます。

コピー先のトラック番号をダイヤルで選びます。ここではトラック

“ 1 ”を選びます。選択後、[CURSOR]右キーを押します。

“ DestVTrk ”を選びます。

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

編集を実行します。

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

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

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)



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

バーチャル・トラックの削除: デリート・バーチャル・トラック

“ DelV-Trk ”

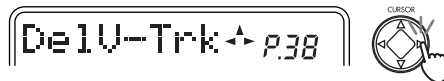
任意のバーチャル・トラックにあるトラック・データを、最初から最後までですべて削除します。



ここでは、トラック 1 のバーチャル・トラック“ C ”を削除します。

“ EditTrk ”(トラック編集)ページを表示します。(コピー・トラック)

“ DelV-Trk ”を選びます。



“ DestTrk ”を選びます。

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

“ DestVTrk ”を選びます。


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

編集を実行します。

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

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

note [UNDO]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。(p.21)

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

Step 11 ミックス・ダウン

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

1. マスター・テープへの録音

完成したソングを確認します。

各トラックのレベル、パンなどを調整し、再生して確認してください。

外部録音機器を接続します。

PXR4の[LINE OUT]端子をテープ・レコーダーやMDレコーダーなどに接続します。

ミックス・ダウンを開始します。

外部録音機器を録音を開始し、PXR4を再生します。

2. サブ入力の使用

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

入力に外部入力機器を接続します。

サブ入力を設定します。

[SYSTEM]キーを押して[CURSOR]上下キーを使って、“System”ページを表示し、[CURSOR]右キーを押すと、“MixerSys”と表示します。そこで[CURSOR]右キーを押し、

オペレーション

“ SubIn ”(サブ入力の設定)ページを表示します。ダイヤルを使って、バリュー表示を“ On ”にします。

note 入力がモノラルの場合はLチャンネルに入力されます。

3. ステレオ・ファイルの作成

すべての録音を終了し完成したソングを、パソコンなどで再生するためにステレオMP2ソング・ファイルとして変換します。ここで作成されるソングは、PXR4で再生することもできますが、編集などいくつかの制限があります。

ステレオMP2ソングの制限事項

・変換後できない操作

録音(追加、バウンスも含む)

トラック編集

エフェクトの追加、変更、編集

・ロケート・モード

“ Free Time ”に表示される内容は、このステレオ・ファイルの元のソングの録音グレードでステレオ録音した場合の収録可能時間が表示されます。

・システム・モード

“ Card Util ”ページはCard Info, Recovery, Formatのみ可能です。

“ System ”ページの内容は変更できません。

・ミキサー・モード

通常と同様にエディットできますが、保存はできません。

・マーク・モード

マークの登録、追加はできません。

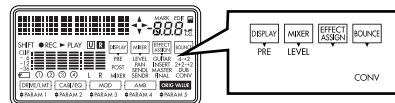
また、元のソングに登録されていたマークは無効となります。

ステレオ・ファイルを作成するには

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

バウンス・モードを選びます。

[SHIFT]キーを押しながら[LOCATE]キーを押して、ディスプレイの“ BOUNCE ”を“ CONV ”(コンバート)に切り替えます。



録音するトラックを選びます。

1または2トラックの[REC SELECT]キーを押して、1、2トラック番号に をつけます。

バウンス録音を開始します。

「1～4トラックの音を2トラックにまとめて録音する」の ～ を参照してください。

新規ソングが作成されます。

ステレオ・ファイルに作成された新たなソングが、既存ソングの一番最後に追加されます。

note 完成したステレオ・ファイルは編集に制限があります。

Step12 パソコンへの保存

PXR4は、録音や編集が終了すると自動的にカードに書きこみを行います。カードに保存されたソング・データを、パソコンに取り込み保存(バックアップ)することが可能です。

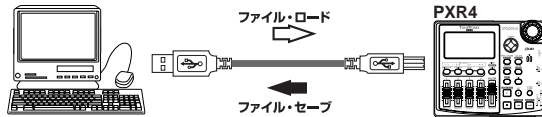
note カードの残り容量が少なくなったときや完成したソングはカード以外にデータを保存してください。

! PXR4で使用しているカードを、パソコンやデジタルカメラ等でフォーマット(初期化)しないでください。フォーマットは必ずPXR4で行ってください。

1. USBによるパソコンとの接続

PXR4は、[USB]端子を搭載しており、直接パソコンと接続することによって、大切なソング・データのバックアップを簡単に行えます。

! [USB]端子をご使用になる場合はACアダプタを使用してください。



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

Windowsの場合

対応OS: Windows Me/2000以降

USBケーブルでパソコンと接続します。

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

USBのコミュニケーション・ページを表示します。

[SYSTEM]キーと[CURSOR]上下キーを使って、“USB comm”ページを表示し、[CURSOR]右キーを押します。

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

パソコン上に、「リムーバブルディスク」が追加されます。初めてPXR4を接続した場合は、デバイス・ドライバーのインストールが行われます。

パソコンでデータをバックアップします。

で追加されたリムーバブル・ディスク・ドライブを開くと、PXR4に挿入されているカードの内容が表示されます。必要なソング/エフェクト・データをパソコン上にコピーします。また、パソコン上にコピーしておいたソング・データをカードに書き込むことも可能です。

パソコンからPXR4を外します。

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

ロケート・モードに戻ったらUSBケーブルをPXR4から抜きます。

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

Macintoshの場合

対応OS: Mac OS9.0.4以降

USBケーブルでパソコンと接続します。

PXR4の[USB]端子にUSBコネクタを接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

USBのコミュニケーション・ページに入ります。

[SYSTEM]キーと[CURSOR]上下キーを使って“USB

オペレーション

comm "ページを表示し、[CURSOR]右キーを押します。
" Ready? "がされたら" Yes "を選択し[CURSOR]右キーを押
します。

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

データをバックアップします。

で追加されたドライブを開くと、PXR4に挿入されているス
martメディアの内容が表示されます。必要なソング/エフェク
トデータをパソコン上にコピーします。また、パソコン上にコピー
しておいたソングデータをスマートメディアに書き込むことも可
能です。

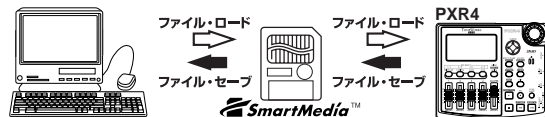
追加されたドライブを「ゴミ箱」に捨てます。

PXR4を外す場合はデスクトップ上のドライブを「ゴミ箱」に捨
てるか、「特別」メニューの「取り出し」を選択します。

“ CardLock ”から“ CdNotRdy ”に表示が変わったことを確認
し、[CURSOR]右キーを押します。“ Complete ”が表示された
ら“ Yes ”を選択し[CURSOR]右キーを押します。ロケット・
モードに戻ったらUSBケーブルをPXR4から抜きます。

2. カードによるソング・ファイルの保存

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



PXR4の電源をオフにして、カードを取り出します。(p.12)
カードリーダー等の取扱説明書に従ってカードをセットします。
パソコンでデータをバックアップします。

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

カードの内容について

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

1. ソング・フォルダ


PXR4は、1つのソングを1つのフォルダとして管理します。
原則として、ソング名がフォルダ名となりますが、同じソング名を
作成した場合は、フォルダ名が“ 1 ”、“ 2 ”のように、チルダ+
数字がソング名に追加されたフォルダ名になります。
フォルダには各トラックの音声データファイルとソング管理ファイ
ルが入っています。

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

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

2. ステレオMP2ソング(*.MP2)

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

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

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

4. 設定ファイル(PXR4.INI)
PXR4.INIというファイル名の設定ファイルが作成されます。このファイルには、このカードで編集集中のソング番号が記憶されません。

note このファイルの有無は、PXR4の動作には影響をしません。ファイルが無い場合は、一番最初のソングが使用されます。

5. カード・リカバリーの結果(CDRECVRY.LOG)
カード・リカバリー(p.60)を行うと、その結果が“ CDRECVRY.LOG ”というファイル名で作成されます。

note このファイルの有無は、PXR4の動作には影響をしません。

3. カードの管理


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

カードを修復するには:カード・リカバリー

“ CardUtil ”ページを表示します。
[SYSTEM]キーと[CURSOR]上下キーを使って、“ CardUtil ”ページを表示し[CURSOR]右キーを押します。

“ CdRecvey ”ページを表示します。
[CURSOR]上下キーを使って、“ CdRecvey ”ページを表示し、[CURSOR]右キーを押します。
カード・リカバリーを実行します。
“ Ready? ”が表示されたら、“ Yes ”を選択し、[CURSOR]右キーを押します。

カードをフォーマットするには: フォーマット

 カードをフォーマットするとカードの内容はすべて消去されます。

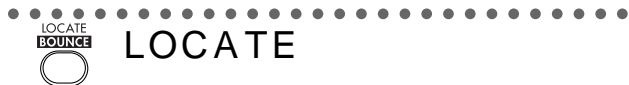
“ CardUtil ”ページを表示します。
[SYSTEM]キーと[CURSOR]上下キーを使って、“ CardUtil ”ページを表示し[CURSOR]右キーを押します。

“ CdFormat ”ページを表示します
[CURSOR]上下キーを使って、“ CdFormat ”ページを表示し、[CURSOR]右キーを押します。

フォーマットを実行します。
“ Format? ”が表示されたら、“ Yes ”を選択し、[CURSOR]右キーを押します。“ Sure? ”が表示されたら、“ Yes ”を選択し、[CURSOR]右キーを押すとフォーマットがされます。
フォーマットが終了するとソング作成ページが表示されます。
(p.23)

パラメーター編

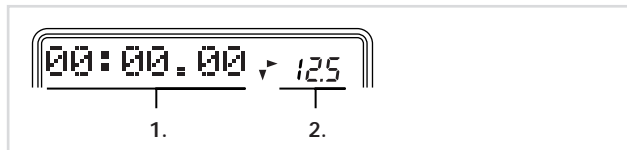
ここでは、各キーを押すごとにディスプレイに表示されるパラメーターの機能について説明します。



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

P1. Location Counter: カウンター表示

カウンターは現在選ばれているソングの現在位置(時刻)を表示しています。



1. Counter

[CURSOR]上下キーまたは[LOCATE]キーを押すとカウンター表示形式が切り替わります。

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

__ . __. __ (MBT) : 現在位置がソングの先頭から小節単位で表示されます。拍子、テンポは[SYSTEM]の"Tempo"ページで設定します(p.39)。

左から順に、Measure(小節) . Beat(拍子) . Tick(1/96拍)です。

__ . __ Fr (FreeTime) : 現在使用しているカードの録音可能時間が表示されます。左から順番に、Minutes(分) . Second(秒)です。

note 表示される時間は現在選択しているソングのソング・グレードで録音可能な時間です。また、[REC SELECT]で2つのトラックを録音トラックに選択しているときは、2トラックで録音した場合の録音可能な時間が表示されます。

2. SongGrade (1...99. H, S, E, P)
現在選ばれているソング番号と、そのソングのソング・グレードが表示されます。ソング・グレードはソング作成時に選択します。

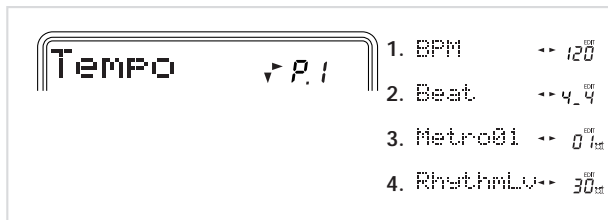
12.5
↑ ↑
ソング番号 ソング・グレード
H(High Quality): 音質優先グレード
S(Standard): 標準グレード
E(Economy): 時間優先グレード
P(Play Only): " BOUNCE "の" CONV "で作成した再生専用のソング(p.50)

SYSTEM
RHYTHM

SYSTEM

P1. Tempo: テンポの設定

現在選ばれているソングのテンポ、拍子とリズムを設定します。

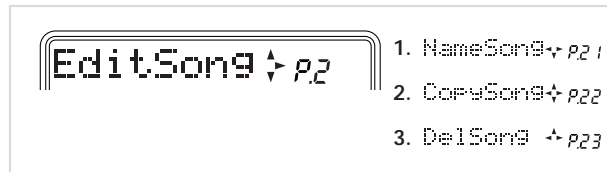


1. **BPM (BeatPerMinutes)** [040...240]
テンポを設定します。
2. **Beat** [1/4...8/4, 1/8...8/8]
拍子を設定します。
3. **Rhythm** [Off, 01...50]
リズムのオン/オフとリズム・パターンを設定します。「リズム・パターン・リスト」(p.88)を参照してください。
4. **Rhythm1 (RhythmLevel)** [00...50]
リズムの音量を設定します。

P2. EditSong: ソングの編集

ソングの編集、名前の変更を行います。

編集実行後はやり直し(アンドゥ)することはできません。



P.2-1 NameSong: ソング名の変更

現在選ばれているソングの名前を変更します。(p.24)

P.2-2 CopySong: ソングのコピー

選ばれているソングを任意(編集先)のソング番号にコピーします。

1. **DestSong** [1...99]
コピー先のソング番号を選びます。選べる番号は“ 1 ”~“ 既存ソング番号 + 1 ”です。
2. **Copy OK?** [Yes, No]
“ Yes ”を選び、[CURSOR]右キーを押すと、コピー先のソング番号 (“ DestSong ”)にコピーされます。“ DestSong ”が既存のソング番号のとき、その番号以降のソングは 1 つずつ番号が後退します。


やり直し(アンドゥ)することはできません。

パラメーター

P.2-3 DelSong: ソングの削除

選ばれているソングを削除(デリート)します。

1. DestSong (1...99)
削除するソング番号を確認します。
2. Del OK? [Yes, No]
“ Yes ”を選び、[CURSOR]右キーを押すと“ Sure? ”の確認後、削除を実行します。“ DestSong ”のソングが削除され、以降のソングが1つずつ前に移動します。

 やり直し(アンドゥ)することはできません。

P3. EditTrk: トラック編集

バーチャル・トラックの選択や、すでに録音したトラックの編集を行います。

編集の対象となるトラックは、トラック1～4の“ V-Track ”ページで選択したトラックです。

note 編集する時刻の範囲は、編集時に設定することも可能ですが、あらかじめ[STORE MARK]キーによって登録したマークの時刻を使用することができます。

EditTrk ⇨ P3

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. V-Track ⇨ P31 | 5. DelTrack ⇨ P35 |
| 2. CpyTrack ⇨ P32 | 6. ExpTrack ⇨ P36 |
| 3. InsTrack ⇨ P33 | 7. CpyV-Trk ⇨ P37 |
| 4. ErsTrack ⇨ P34 | 8. DelV-Trk ⇨ P38 |

P.3-1 V-Track: バーチャル・トラックの選択

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


note “ CopyV-Trk ”、“ DelV-Trk ”以外のトラック編集では、ここで選んだバーチャル・トラックが編集の対象になります。それ以外のバーチャル・トラックは編集されることはありません。

noteすでに録音データのあるバーチャル・トラックを選択すると“-”表示がされます。

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

P.3-2 CpyTrack(CopyTrack): トラックのコピー

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

 実行時、コピー先のトラック(“ DestTrk ”)は上書きされます。

1. SrcTrk [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集元のトラックを選択します。

2. **DestTrk** [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
 3. **CpyTimes** [01...99]
コピーする回数を指定します。
 4. **EditMode** [Fast, Best]
編集する時刻の単位を選択します。
F5と(Fast): 1フレーム(36msec)単位、長い部分の編集に適しています。処理時間が速くなります。“Fast”を選択すると、時刻設定の最小単位が36msecになります。
b5と(Best): 1サンプル単位、より細かな編集に適しています。処理時間が遅くなります。
 5. **InTime**
編集元のトラックの開始時刻を設定します。(p.33)
 6. **OutTime**
編集元のトラックの終了時刻を設定します。(p.33)
 7. **ToTime**
編集先のトラックの時刻を設定します。(p.33)
 8. **Copy OK?** [Yes, No]
“Yes”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。
- P.3-3 InsTrack(InsertTrack):トラックへの空白の挿入**
編集先のトラック(“DestTrk”)のIn - Out間に空白を挿入(インサート)します。
実行後、挿入された空白トラック以降のトラック・データは後退します。

1. **DestTrk** [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
 2. **EditMode** [Fast, Best]
編集する時刻の単位を選択します。(CopyTrack 4.)
 3. **InTime**
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
 4. **OutTime**
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
 5. **Ins OK?** [Yes, No]
“Yes”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。
- P.3-4 ErsTrack(EraseTrack):トラックの消去**
編集先のトラック(“DestTrk”)のIn - Out間のトラック・データを消去(イレース)します。
実行後、In - Out間のトラック・データが消去され無音になります。
1. **DestTrk** [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
 2. **EditMode** [Fast, Best]
編集する時刻の単位を選択します。(CopyTrack 4.)
 3. **InTime**
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
 4. **OutTime**
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
 5. **ErsOK?** [Yes, No]
“Yes”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。

パラメーター

P.3-5 DelTrack(DeleteTrack):トラックの削除

編集先のトラック(“ DestTrk ”)のIn - Out間のトラック・データを削除(デリート)します。

実行後、In - Out間のトラック・データを削除し、削除した以降のトラック・データが前に移動します。

1. DestTrk [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
2. EditMode [Fast, Best]
編集する時刻の単位を選択します。(CopyTrack 4.)
3. InTime
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
4. OutTime
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
5. DelOK? [Yes, No]
“ Yes ”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。

P.3-6 ExpTrack(Exp/Cmp):トラックの伸張/圧縮


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

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

1. SrcTrk [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集元のトラックを選択します。
2. DestTrk [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
3. CpyTimes [01...99]
コピーする回数を指定します。
4. InTime
編集元のトラックの開始時刻を設定します。
5. OutTime
編集元のトラックの終了時刻を設定します。
6. ToTime
編集先のトラックの開始時刻を設定します。
7. EndTime
編集先のトラックの終了時刻を設定します。
8. PitchFix [Yes, No]
エクспанション/コンプレッションの再生ピッチ変換処理の実行を選びます。
Yes: ピッチを変えずに編集します。
No: 伸張/圧縮の割合に応じてピッチが変化します。
9. ExpOK? [Yes, No]
“ Yes ”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。
note 指定範囲(In - Out)が長いほど作業終了(“ Finish! ”)までの時間も長くなります。

P.3-7 CpyV-Trk: パーチャル・トラックのコピー


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

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

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

P.3-8 DelV-Trk: パーチャル・トラックの削除

編集先のトラック(“ DestTrk ”)全体のトラック・データを削除します。


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

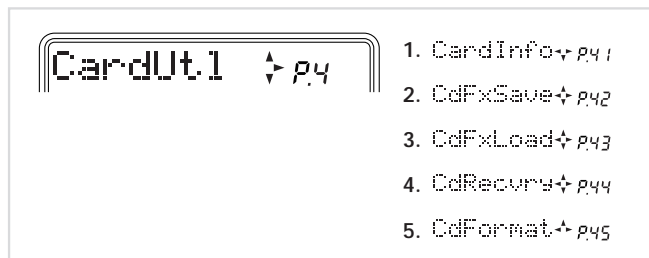
1. DestTrk [1, 2, 3, 4, 1-2, 3-4]
編集先のトラックを選択します。
2. DestVTrk [A, B, C, D, E, F, G, H]
編集先のパーチャル・トラックを選択します。

3. DelV OK? [Yes, No]
“ Yes ”を選び、[CURSOR]右キーを押すと編集が実行されます。

P4. CardUtl: カードに関する機能

カードの情報表示、チェック、フォーマット(初期化)を行います。

 フォーマットを実行すると、データはすべて失われますので注意してください。



P.4-1 CardInfo(Infomation): カードの情報表示

カードの種類、空き容量を表示します。

1. Card[MB] [4, 8, 16, 32, 64, 128]
使用中のカードの種類が表示されます。単位はMByte。
2. Free[%]
使用中のカードの空き(書き込み可能な)容量を割合(%)が表示されます。

パラメーター

P.4-2 CdFxSave:エフェクト・ユーザー・ファイルのセーブ エフェクトのユーザー・データをカードに保存します。

1. **Save Num** [1, 2]
エフェクトの保存先を選びます。

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


- 1: Num1(電源オン時ロードされるデータ)に保存します。
2: Num2に保存します。

P.4-3 CdFxLoad:エフェクト・ユーザー・ファイルのロード エフェクトのユーザー・データを本体に読み込みます。

1. **Load Num** [Int, 1, 2]
エフェクトの読み込み元を選びます。

Int: 初期設定(プリセット・データ)を読み込みます。

- 1: Num1(電源オン時にロードされるデータ)から読み込みます。
2: Num2から読み込みます。

 ユーザー・エフェクト・プログラムを1つずつロードすることはできません。


P.4-4 CdRecvey: カード・リカバリー

カードのチェック、修正を行います。(p.53)

[CURSOR]右キーを押すとカードのリカバリーを行います。

P.4-5 CdFormat: カードのフォーマット

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

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

P5. System: システムに関する設定

ミキサーおよび録音関連の設定を行います。



P.5-1 MixerSys: ミキサー設定

ミキサー関連のパラメーターの設定を行います。

note 設定は全ソングに対して有効になります。

1. **Autoln** [Off, On]
録音選択されているトラック(RecSelect)の入力ソースをレコーダーの状態により自動で切り替えます。パンチ録音時は“ On ”にして使用することをおすすめします。
On: 録音選択されているトラックは、レコーダーの状態により入力切り替わります。
レコーダ停止時、外部入力
レコーダ再生時、トラック入力
レコーダ録音時、外部入力
Off: 録音選択されているトラックは、常に外部入力になります。
2. **AutoPan** [Off, On]
1つの録音トラックへのパウンスを実行するときに、定位(パン)の設定が自動に行われます。(p.29)

3. **SubIn** [Off, On]
外部入力を直接マスター・バスに挿入する場合にSubInを“ On ”にします。通常は“ Off ”で使用します。(p.49)
4. **FadrCtrl(FaderControl)** [Off, On]
ミキサー・ページにて、レベル以外のミキサー・パラメーター(パン、センドL、センドR)を[TRACK]フェーダーでも設定可能にする機能です。(p.21)
On: フェーダーでミキサー・パラメーター設定可能になります。
Off: フェーダーは各トラックのレベル設定専用になります。
5. **LocMoni(LocateWithMonitoring)** [Off, On]
ロケート・ページで現在の時刻を移動したときに、トラック再生音を出し位置確認を助ける機能です。録音選択されているチャンネルのトラック音は“ Autoln ”が“ On ”のときに出力されます。


P.5-2 Record: 録音設定

録音時の設定を行います。

1. **Count-In** [0...8]
ここで指定した小節数分前に戻ってから再生がスタートし、小節分再生した後、録音が始まります。ソングの先頭から自動的に録音をスタートさせたい場合、また既に録音済みの音につなげて録音したい場合などに使用します。“ 0 ”に設定すると録音開始直後にスタートします。(p.28)
2. **RecLngth(RecLength)** [Off, 001...999]
録音開始から終了までの小節数を予め設定し、録音を自動的に終了させることができます。“ Count-In ”と併用することによりオートパンチ録音が可能です。(p.28)

note パンチ・イン時刻は録音開始時刻 (= 現在時刻)に相当します。それに “ RecLngth ”分をたした時刻がパンチ・アウト時刻に相当します。

P.5-3 UndoSys: アンドゥ設定

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

P6. USB comm: USB 接続

パソコンと接続するときに、このページで行います。(p.51)

パラメーター



EFFECT/TUNER

ASSIGN



EFFECT

エフェクトの設定などを選びます。エフェクトはGUITAR/INSERT/MASTER/FINALのいずれかのエフェクト・タイプ(挿入位置)を選びます。(p.65: EFFECT ASSIGN)

エフェクト・プログラムは最大8のエフェクト・モジュールの組み合わせからなるもので、個々のエフェクト・モジュール毎にオン/オフなどの調整が可能です。また調整したものをユーザー・データとして保存することができます。(p.38)

note エフェクト・ページはエフェクトの種類によりページ数、内容が異なります。エフェクト・ページはエフェクトのアサイン設定が“ Off ”のときは表示されません。

note エフェクト・ページ選択時、[TRACK]フェーダー1～4とマスターフェーダーはエフェクトのパラメーター設定に使われます。パラメーター設定可能なフェーダーはディスプレイ内に表示されます。また、録音選択キー“ REC SELECT ”はエフェクト・ページ選択時には、エディット対象エフェクトの選択キーとなります。また同じキーを繰り返し押すことにより、そのエフェクトのオン/オフが可能です。

P1. Effect: エフェクト設定

P.1-1 SelectEffect: エフェクト・プログラム選択

1. SelectEffect: [00...49^{*1}/50...99^{*2}, U00...99]
*1: ASSIGN=GUITAR時 *2: ASSIGN=INSERT, MASTER, FINAL時

エフェクト・プログラムを選びます。挿入位置の設定によって、選択できるエフェクトが異なります。それぞれの構成に該当するエフェクト

は「エフェクト・プログラム・リスト」(p.79)を参照してください。“U00”など番号の前に“U”がつく番号はユーザー・エリアで自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

P.1-2 Drive/LMT: Drive/LMTモジュール

***: エフェクトによって異なります

1. Drive/LMT [***]
ドライブまたはアンプ・シミュレータの種類を選択します。
- 1a. (Parameter1) [***]
[TRACK]フェーダー1でも設定することができます。
- 1b. (Parameter2) [***]
[TRACK]フェーダー2でも設定することができます。
- 1c. (Parameter3) [***]
[TRACK]フェーダー3でも設定することができます。
- 1d. (Parameter4) [***]
[TRACK]フェーダー4でも設定することができます。
- 1e. (Parameter5) [***]
[MASTER]フェーダーでも設定することができます。

P.1-3 Cabinet: Cabinetモジュール

1. Cabinet [***]
キャビネットの種類を選択します。

P.1-4 Modulation: Modulationモジュール

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

P.1-5 Ambience: Ambience **モジュール**

1. Ambience [***]
アンピエンスの種類を選択します。

P.1-6 NR/Gate: NoiseReduction/Gate **モジュール**

1. NR/Gate [000...100]

P.1-7 ProgMVol: **プログラム・マスター・ボリューム**

1. ProgMVol [000...100]

P.1-8 EffectReturn: **エフェクト戻り量設定**

1. EffRetLv [000...100]
エフェクト・タイプ(ASSIGN)がMASTER選択時、エフェクトからマスター・バスへの戻り量を設定します。戻り量を大きくすることによりエフェクト効果がより大きくなります。



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

P.1-9 EffectBalance: **エフェクト戻りバランス設定**

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



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

P.1-10 Rename、Write: **エフェクト名設定、保存**

1. RenameEffect
エフェクトの名前を設定します。[CURSOR]左右キーを押して変更したい文字を選択、ダイヤルで変更します。決定したら[CURSOR]下キーを押します。エフェクトの保存時にこの名前で作成されます。
2. Wrt>U##? [##=00...99]
保存先ユーザー・プログラム番号を選びます。現在選択中のエフェクト・プログラムをユーザー・プログラムに書き込み、保存します。(p.38: 3.エフェクト・プログラムの保存)

P2. Tuner: **チューナー機能**

エフェクト・モード選択中に[EFFECT/TUNER]キーを押すと、チューナー・モードになります。チューナーにより入力音のチューニングが可能です。またチューナー・モードではエフェクトがバイパス(エフェクトを通らないように)になりますので、エフェクトのオン時とバイパス時を聞き比べ、エフェクトの効果を確認することができません。[EFFECT/TUNER]キーを押すと元の状態に戻ります。



再生時、録音スタンバイ時はチューナー機能は動作しません。

パラメーター



MARK

マークによる現在位置の移動、およびマークの削除を行います。マークが何も登録されていない場合、選択できません。

P.1-1 SelectMark: マーク選択

マークを選び、現在位置をその場所に動かします。

1. **MarkLocation**
登録されているマークの時刻を表示します。[CURSOR]右キーを押してマークを削除する場合は、ここで時刻を確認します。
2. **MarkNumber** [00...99, End]
登録されているマークの番号を表示します。ダイヤルで番号を選択しその時刻に移動します。

P.2-1 DelMark(DeleteMark): マークの消去

選択したマークを削除します。マーク選択表示中に[CURSOR]右キーを押すとマークを削除することができます。

1. **DelMark?(DeleteMark)** [All, 01...99]
削除対象の“ MarkNumber ”で選んだマークが表示されます。[CURSOR]右キーを押すと削除されます。
All: “ MarkNumber ”で“ End ”を選ぶとすべてのマークを削除します。

“ 00 ”、“ End ”、“ -- ”の各マークは削除できません。



MIXER

各トラック毎の音量レベル(Level)、パン(Pan)やエフェクト・タイプが“ MASTER ”のときにトラックからエフェクトへの送り量となるセンド・レベル(SendL, Send R)を設定します。

note 各パラメーターを選択しダイヤルで設定する他に、フェーダーによる設定も可能です。(p.21)

P.1-1 Level: 音量レベル調整

各トラック毎の音量レベルを調整します。

1. **Level**
 - 1a. **Level 1** [000...127]
[TRACK]フェーダー 1 でも設定することができます。
 - 1b. **Level 2** [000...127]
[TRACK]フェーダー 2 でも設定することができます。
 - 1c. **Level 3** [000...127]
[TRACK]フェーダー 3 でも設定することができます。
 - 1d. **Level 4** [000...127]
[TRACK]フェーダー 4 でも設定することができます。

P.2-1 Pan: パン調整

各トラック毎の定位(パン)を設定します。

1. **Pan#** [L30...Cnt...R30]
(# = 1, 2, 3, 4) *P.1-1 Level 参照

P.3-1 SendL: センド・レベル調整(Lch)

各トラック毎のエフェクトの左チャンネルへの送り量を設定します。

note エフェクト挿入位置が“MASTER”以外のときに設定しても効果はありません。

1. Send-L# [000...100]
(# = 1, 2, 3, 4)*P.1-1 Level参照

P.4-1 SendR: センド・レベル調整(Rch)

各トラック毎のエフェクトの右チャンネルへの送り量を設定します。

note エフェクト挿入位置が“MASTER”以外のとき、設定しても効果はありません。

1. Send-R# [000...100]
(# = 1, 2, 3, 4)*P.1-1 Level参照



レベル・メーターに表示する情報を選びます。[SHIFT]キーを押しながら[MIXER](DISPLAY)キーを押して切り替えます。

PRE:

各トラックの音量レベル・フェーダーを通る前までのレベル(プリ・フェーダー・レベル)を表示します。入力レベルが適性かどうか、またトラック音が出ているかどうかを確認する場合に選びます。このとき“L/R”はポスト・フェーダー・レベルを表示します。

POST:

各トラックの音量レベル・フェーダーを通った後のレベル(ポスト・

フェーダー・レベル)を表示します。再生レベルの調整が適性かどうか、録音レベルが適性かどうかを確認する場合に選びます。

MIXER:

ミキサーの各パラメーター値をトラック毎に比較したい場合に選びます。ミキサー・モードで選んだパラメーター(LEVEL、PAN、SENDL、SENDL)を表示します。



エフェクトの挿入位置を選び、エフェクト・タイプを設定します。エフェクトは1系統装備されており、以下のエフェクト・タイプのいずれかを選んで使用することができます。

[SHIFT]キーを押しながら[EFFECT]キーを押して切り替えます。

GUITAR: モノラル・イン モノラル・アウト

入力直後に挿入します。

モノラルのエフェクトをかけて録音する場合に選びます。

note “GUITAR”に設定した場合、選択できる録音トラックは1つになります。

INSERT: ステレオ・イン ステレオ・アウト

入力直後に挿入します。

ステレオのエフェクトをかけて録音する場合に選びます。

MASTER: ステレオ・イン ステレオ・アウト

各トラックからのセンドをエフェクトに送り、全体の厚みやバランスを整える場合に選びます。

パラメーター

FINAL: ステレオ・イン ステレオ・アウト

マスターLR・バスの最終段で全体を整える場合に選びます。

(OFF):

エフェクトを使用しません。アサインが何も表示されない場合、これに該当します。エフェクト・ページはエフェクトのアサイン設定が“OFF”時は表示されません。



バウンスのタイプを設定します。タイプの違いによりミキサーの設定が変わり、用途に応じたバウンスが可能になります。(p.29) [SHIFT]キーを押しながら[LOCATE]キーを押して切り替えます。

4 2(4トラック 2トラック):

“REC SELECT”で録音選択したトラックにトラック再生音が入力されるタイプです。4つのトラックをすべて使ってしまった場合に、それを2つのトラックもしくは1つのトラックにまとめる場合などに選びます。また録音済みの2つのトラックの音にマスター・エフェクトまたはファイナル・エフェクトを掛けたものを、別の2つのトラックに録音したい場合などに選びます。

2 + 2 2(2トラック+ 2入力 2トラック):

“REC SELECT”で録音選択したトラックに外部入力音が入力されるタイプです。おもに2つのトラック音を聞きながら演奏したもの(ステレオ入力)と一緒にまとめて2つのトラックに録音する場合、また同様に3つのトラック音と1つの入力をまとめて1つのトラックに録音する場合などにこれを選びます。

DUB(Dubbing: **ダビング**):

“REC SELECT”で録音選択したトラックに外部入力音とトラック音と同時に入力されるタイプです。すでに録音されているトラックに更に音を重ねていくことが可能で(それぞれ個別のレベル調整は不可)、おもに各トラック毎にパート割り振りを決めておいて、メモ程度に音を重ねて行く場合にこれを選びます。

CONV(Convert: **コンバート**):

既に録音が完成したソングを、ステレオMP2ソングにコンバートします。完成したソングをコンバートすることで、パソコンに転送し、MPEG1 Layer2の再生アプリケーションで再生することができます。コンバートを実行すると、再生専用のステレオMP2ソングとして、新規ソングが追加されます。そのため、“REC SELECT”で録音選択したトラックに上書きはされません。ミキサーの動作としては4 2と同じです。

(OFF):

通常の録音モードです。



録音先のトラックを選びます。

録音先のトラックを選択すると、レベル・メーター表示下のトラック番号が が付きます。通常の録音とバウンス録音で録音されるトラックが変わります。録音先のトラックを選ばないと録音はできません。通常時: 選択したトラックに録音されます。[TRACK]フェーダーで録音レベルを調整します。

バウンス(“4 2”、“2 + 2”)時: 選択したトラックが1、3なら

マスターLチャンネルに2、4ならマスターRチャンネルに録音されます。[MASTER]フェーダーで録音レベルを調整します。



EXIT

エディット時(“EDIT”表示点灯)にキャンセルするときや各モードからロケート・モードに移動するときを押します。ロケート・モードでレコーダーが停止中に[EXIT]キーを押すと、現在選ばれているソングのソング名が表示されます。



SHIFT

各キーに割り当てられている機能が複数ある場合に、[SHIFT]キーを押しながら(離さずに)、該当キーを押すともうひとつの機能が選択できます。



STORE MARK

このキーを押すとマークを登録することができます。ソング中の任意の時刻をマークに登録しておく、そのマーク番号を呼び出すことで、その時刻に移動することができます。登録したマークはトラックの編集(p.42)時、編集用の時刻として使うこともできます。マークに登録したポイントの現在時刻への移動、マーク消去についてはp.32を参照してください。

FADER

エフェクト・ページ、ミキサー・ページ以外を選択時に、音量レベルを設定します。

録音レベルを調整するときは、外部入力を録音するとき、バウンス録音をするときでフェーダーが異なります。

外部入力を録音するときは、トラック・フェーダーで録音レベルを調整します。

バウンス録音するときは、マスター・フェーダーで録音レベルを調整します。

エフェクト・ページではエフェクトのエディットに使うことができます。ミキサー・ページでは各トラックのパン、エフェクト・センドなどの設定に使うことができます。

note この機能を使うためには、システム・モードの“Mixer”ページの“FadrCtrl”(フェーダー・コントロール)を“On”にする必要があります。(p.61)

1, 2, 3, 4:

各トラックの音量レベルを調整します。

“REC SELECT”で録音選択されていないトラックでは、再生する音量レベルを調整します。

“REC SELECT”で録音選択されているトラックでは、外部入力の録音レベルを調整します。

MASTER:

マスターL/R・バスの音量レベルを調整します。

設定した音量で[OUTPUT L/R]端子出力します。

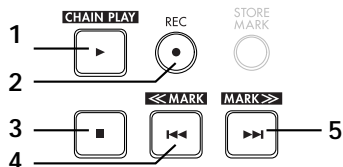
外部入力を録音するときは、マスターL/R・バスの音量レベルを調整します。

パラメーター

バウンス録音するときは、“REC SELECT”で録音選択されているトラックへの録音レベルを調整します。

TRANSPORT KEYS

再生、録音などのレコーダー操作を行います。



1. PLAY

現在選んでいるソングを再生します。

[REC SELECT]キーで録音トラックに選択されているときは、[REC]キーを押した後、このキーを押すことにより、録音を開始します。

録音や再生のレコーダー動作時は「▶PLAY」表示が点灯します。また再生中にこのキーを押すとピッチを変化させずに1/2倍速再生になり、演奏のコピーなどに便利です。このときパンチ録音はできません。(p.27: パンチ・イン - アウト)

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

[SHIFT]キーを押しながら、このキーを押すと記録されているソングを連続して再生することができます。(p.30:チェイン・プレイ)

2. REC

このキーを押すと録音待機(“●REC”表示点滅)になります。録音待機状態にするには、いずれかのトラックの[REC SELECT]キーを押し、レベル・メーター下のトラック番号に“ ”が表示されていることが必要です。[PLAY]キーを押すと“●REC”表示が点灯して録音を開始します。

3. STOP

録音または再生を終了し、レコーダーを停止します。

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

4. REW(Rewind): 早戻し

再生中、停止中にキーを押すと、ソングの先頭にいるときは番号が一つ前のソングへ、ソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動します。

再生時に長押しすると、時刻をソングの前方に移動(早戻し)します。[SHIFT]キーを押しながら、このキーを押すと現在の時刻より前のマークの時刻に移動します。

5. FF(Fast Forward): 早送り

再生中、停止中にキーを押すと、次のソングの先頭に移動します。再生時に長押しすると、時刻をソングの後方に移動(早送り)します。[SHIFT]キーを押しながら、このキーを押すと現在の時刻より後のマークの時刻に移動します。



エフェクト・パラメーター

エフェクト・パラメーターの内容について、エフェクト・モジュールごとに説明します。チェーンごとに選択できるエフェクト・モジュールは異なります。(p.79)

DRIVE/LMT BLOCK

1. DRIVE

TopBoost (TOP BOOST)

VOX AC30 風のひずみを再現したモデルです。

1. GAIN [1...10]: ひずみの量を調整します。
2. LEVEL [0...10]: 出力レベルを調整します。
3. TREBLE [1...10]: トレブル(高音域)の音質を調整します。
4. MIDDLE [1...10]: ミドル(中音域)の音質を調整します。
5. BASS [1...10]: ベース(低音域)の音質を調整します。

US HI-G (US HI-GAIN)

USA MADEのハイ・ゲイン・アンプ風のひずみを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

Brit Stk (BRIT STACK)

BRITISH MADEのスタック・アンプ風のひずみを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

BigFuzz (BIG FUZZ)

代表的なピンテージ・ファズを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

Seattle (SEATTLE)

シアトルを発祥の地とするグランジ・ロックに最適なペダルのモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

Mtl Dist (METAL DIST)

'90年代のハードなひずみを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

Fat Dist (FAT DIST)

'80年代のゴツゴツとしたサウンドのディストーション・ペダルを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

ClasDist (CLASSIC DIST)

'70年代の代表的なアンプのひずみにプラスしたディストーション・ペダルを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。


Tube OD (TUBE OD)

'70年代のドライブ感のあるチューブ・アンプのひずみを再現したモデルです。

パラメーターは“ TOP BOOST ”と共通です。

ClasComp (CLASSIC COMP)

ピッキングの粒をそろえ、滑らかなサスティンを得られるコンプレッサーです。


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

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

Accoustic (ACOUSTIC)

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

感度の調整が可能なコンプレッサーを内蔵しています。

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

パラメーターは“CLASSIC COMP”と共通です。

2. LIMITER

Limiter (LIMITER)

入力信号のピークを設定したレベルに抑えます。

1. THRESHOLD [-4.0...0]: 圧縮のかかるレベルを調整します。
2. RATIO [0...10]: 信号の圧縮比を調整します。
3. ATTACK [1...10]: アタック・タイムを調整します。
4. RELEASE [1...10]: リリース・タイムを調整します。
5. LEVEL [0...10]: 全体のレベルを調整します。

3. BASS DRIVE

ベース・ギターの低音とダイナミクスの広さを活かすベース用のブロックです。

B Comp (BASS COMP)

アタック感が強調されるタイプのコンプレッサーです。

ピッキングの粒をそろえ、滑らかなサスティンを得られるコンプレッサーです。

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

1. SENSE [1...10]: コンプレッサーの感度を調整します。
2. LEVEL [0...10]: 出力レベルを調整します。

3. TREBLE [-18...+18]: トレブル(高音域)の音質を調整します。
4. MIDDLE [-18...+18]: ミドル(中音域)の音質を調整します。
5. BASS [-18...+18]: ベース(低音域)の音質を調整します。

B Odrv (BASS OVERDRIVE)

アンプのナチュラルなひずみを再現したモデルです。

1. GAIN [1...10]: ひずみの量を調整します。
2. LEVEL [0...10]: 出力レベルを調整します。
3. TREBLE [-18...+18]: トレブル(高音域)の音質を調整します。
4. MIDDLE [-18...+18]: ミドル(中音域)の音質を調整します。
5. BASS [-18...+18]: ベース(低音域)の音質を調整します。

B Dist (BASS DISTORTION)

ベース専用のディストーションです。

パラメーターは“BASS OVERDRIVE”と共通です。

B Octave (BASS OCTAVE)

ベース専用のオクターブです。

1. DEPTH [0...10]: オクターブの音量を調整します。
2. LEVEL [0...10]: 出力レベルを調整します。
3. TREBLE [-18...+18]: トレブル(高音域)の音質を調整します。
4. MIDDLE [-18...+18]: ミドル(中音域)の音質を調整します。
5. BASS [-18...+18]: ベース(低音域)の音質を調整します。

B OctDst (BASS OCTAVE DISTORTION)

ベース専用のディストーション+オクターブです。

パラメーターは“BASS OVERDRIVE”と共通です。

エフェクト・パラメーター

CABI/EQ BLOCK

1. CABINET

ギター・アンプにとって、キャビネットの形状、スピーカーのタイプと数はそのキャラクターを決める重要な要素です。

キャビネット・ブロックでは、ビンテージ・アンプからモダン・アンプまで、様々なアンプのキャビネット、スピーカーの特性を再現します。レコーディング時に、ギター・アンプで鳴らしたかのような臨場感を与えます。

1x8 Twd (1x8 TWEED)

8インチX1のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

1. AIR [0...10]: キャビネットの共振や、スピーカー間の音の干渉によるフィルターの効果を再現します。
2. LEVEL [1...10]: キャビネット・モデル使用時の出力レベルを調整します。
3. PRESENCE [1...10]: 高音域の音質を調整します。
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

 音がはずむ場合はLEVEL、PRESENCEを少し下げて調整します。

1x12Twd (1x12 TWEED)

12インチX1のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

1x12 Blk (1x12 BLACK PANEL)

12インチX1のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

1x12 AC15 (1x12 AC15)

12インチX1のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

2x12 Blk (2x12 BLACK PANEL)

12インチX2のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

2x12 AC30 (2x12 AC30)

12インチX2のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

2x12 CIA (2x12 CLASS A)

12インチX2のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

4x10 Twd (4x10 TWEED)

10インチX4のスピーカーを持つオープン・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

4x12 Cls (4x12 CLASSIC)

25W、12インチX4のスピーカーを持つクローズド・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

4x12 Vin (4x12 VINTAGE)

30W、12インチX4のスピーカーを持つクローズド・バックのキャビネット

ト・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

4x12 Mdn (4x12 MODERN)

75W、12インチX4のスピーカーを持つクローズド・バックのキャビネット・モデルです。

パラメーターは“ 1x8 TWEED ”と共通です。

2. 4 BAND EQ

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

LowEQ (LOW EQ)

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

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

MidEQ (MID EQ)

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

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

HighEQ (HIGH EQ)

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

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

WideEQ1 (WIDE EQ1)

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

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

WideEQ2 (WIDE EQ2)

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

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

WideEQ3 (WIDE EQ3)

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

パラメーターは“ LOW EQ ”と共通です。

3. BASS CABINET

ベース・キャビネット・ブロックでは、ビンテージ・チューブ・アンプやソリッドステートのモダン・アンプのスピーカー / キャビネットの特性を再現します。レコーディング時に、アンプで鳴らしたかのような臨場感を与えます。

Solid1 (SOLID1)

オールマイティーなタイプのアンプです。スラップ奏法にも適しています。

1. ----(BLANK)
2. MIX [1...10]: キャビネット使用時の出力レベルを調整します。
3. PRESENCE [-12...+12]: 高音域の音量を調整します。
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)



音がひずむ場合は、LEVEL、PRESENCEを少し下げ調整します。

Solid2 (SOLID2)

固めの引き締まった音色のアンプです。

パラメーターは“ SOLID1 ”と共通です。

Tube1 (TUBE1)

オールド・タイプの低域のウォームなアンプです。

パラメーターは“ SOLID1 ”と共通です。

エフェクト・パラメーター

Tube2 (TUBE2)

中低域の強調されたマイルドな音色のアンプです。

パラメーターは“ SOLID1 ”と共通です。

Hi-Gain1 (HI-GAIN1)

低域がプーミーなオーバードライブアンプです。

1. ----(BLANK)
2. BOOST [1...10]: アンプのブースト量を調整します。
3. PRESENCE [-12...+12]: 高音域の音量を調整します。
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

 音がひずむ場合は、BOOST、PRESENCEを少しづつ下げて調整します。

Hi-Gain1 (HI-GAIN2)

ハードロック系に向けたオーバードライブ・アンプです。

パラメーターは“ HI-GAIN1 ”と共通です。

4. MIC SIMULATOR

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

PXR4に内蔵されたコンデンサ・マイクで録音する場合も、そのソースに一番適したマイクをシミュレートできます。

VntgDy (VINTAGE DYNAMIC)

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

1. SETTING [1...4]: マイクの位置を切り替えます。(1: Close, 2: On, 3: Off, 4: Far)
2. TRIM [0...10]: 入力トリム

3. ----(BLANK)
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

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

MultiCn (MULTI CONDENSER)

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

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。

Perc.Cn (PERCUSSION CONDENSER)

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

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。

Whale.Dy (WHALE DYNAMIC)

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

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。

Vocal.Cn (VOCAL CONDENSER)

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

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。

Vocal.Tb (VOCAL TUBE)

ビンテージ・チューブ・マイクをシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。

BDrum.Dy (B DRUM DYNAMIC)

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

パラメーターは“ VINTAGE DYNAMIC ”と共通です。



MODULATION BLOCK

1. MODULATION

Chorus (CHORUS)

StChorus (STEREO CHORUS)

ディレイ・タイムを揺らすことにより、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです

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

Flanger (FLANGER)

StFlange (STEREO FLANGER)

うねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。

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

ModDelay (MOD DELAY)

StModDly (STEREO MOD DELAY)

ディレイ・タイムをゆらしてコーラス、フランジャーのような効果も得られます。

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

Tremolo (TREMOLLO)

Trem/Pan (TREMOLLO/PAN)

ギターアンプに内蔵されているトレモロを再現します。

1. ----(BLANK)
2. SPREAD [0...10]: トレモロとパンの切り替えをします。*CHAIN5のとき ----(BLANK) : *TREMOLLOのとき
3. SPEED [1.0...10Hz]: トレモロの速さを調整します。
..... [0.1...10Hz]: トレモロの速さを調整します。*CHAIN5のとき
4. DEPTH [0...10]: トレモロの深さを調整します。
5. ----(BLANK)

PitchSft (PITCH SHIFTER)

StPitch (STEREO PITCH SHIFTER)

±2 オクターブの可変幅を持つピッチ・シフターです。

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

エフェクト・パラメーター

ステレオ時

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

Phaser (PHASER)

StPhaser(STEREO PHASER)

位相を揺らすことで、うねり効果をえられます。

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

Octave (OCTAVE)

1オクターブ低い音を作りだし、原音に混ぜることで音に重厚感を与えます。



複数の弦を同時に弾いた場合や低音弦では誤動作を起こすことがあります。

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

WahUp (WAH UP)

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

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

WahDwn (WAH DOWN)

フィルターが WAH と逆方向に動作するワウです。

パラメーターは“WAH UP”と共通です。

B WahUp (BASS WAH UP)

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

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

B WahDwn (BASS WAH DOWN)

フィルターが BASS WAH UP と逆方向に動作するワウです。

パラメーターは“BASS WAH UP”と共通です。

Filter1 (FILTER1)

周波数固定のバンド・パス・フィルターです。
ドライブ・ブロックの前に配置されています。

1. FREQUENCY [1...10]: フィルターの中心周波数を調整します。
2. ----(BLANK)
3. ----(BLANK)
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

Filter2 (FILTER2)

周波数固定のロウ・パス・フィルターです。

1. FREQUENCY [1...10]: フィルターの中心周波数を調整します。
2. PEAK [1...10]: フィルターのカーブを調整します。
3. ----(BLANK)
4. ----(BLANK)
5. ----(BLANK)

SlowAtk (SLOW ATTACK)

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

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

AMBIENCE BLOCK

1. DELAY

Delay (MONO DELAY)

DELAY TIMEが最長2.0secのモノラル・ディレイです。

1. TIME [0...2s]: デレイ・タイム(音の遅れ)を調整します。
2. FEEDBACK [0...10]: フィード・バック(音の繰り返し)を調整します。
3. TONE [0...10]: デレイ音の音質を調整します。
4. ----(BLANK)
5. MIX [0...10]: デレイ音のミックス量を調整します。

2. AMBIENCE

Echo (ECHO)

テープ・エコーを再現するエフェクターです。

1. TIME [1...10]: デレイ・タイム(音の遅れ)を調整します。
2. FEEDBACK [0...10]: フィード・バック(音の繰り返し)を調整します。
3. TONE [0...10]: エコーの音質を調整します。
4. ----(BLANK)
5. MIX [0...10]: エコーのミックス量を調整します。

StDelay (STEREO DELAY)

DELAY TIMEが最長1.0sec(CHAIN5時)、1.75sec(CHAIN8時)のステレオ・ディレイです。

1. TIME [0...1s]: デレイ・タイム(音の遅れ)を調整します。
..... [0...1.75s]: *CHAIN8時
2. FEEDBACK [0...10]: フィード・バック(音の繰り返し)を調整します。
3. TONE [0...10]: デレイ音の音質を調整します。
4. SPREAD [0...10]: 左右の音の広がりを調整します。
5. MIX [0...10]: デレイ音のミックス量を調整します。

エフェクト・パラメーター

PPDelay (STEREO PING PONG DELAY)

音が左右に飛び交うステレオ・ディレイです。

1. TIME [0...1.75s]: ディレイ・タイム(音の遅れ)を調整します。
2. FEEDBACK [0...10]: フィード・バック(音の繰り返し)を調整します。
3. TONE [0...10]: ディレイ音の音質を調整します。
4. MODE [1, 2]: 出力の順序を切替えます。
1: Lから出力、2: Rから出力
5. MIX [0...10]: ディレイ音のミックス量を調整します。

Room (ROOM)

スタジオ程度の小さな部屋やガレージ程度の中規模の部屋の残響を再現します。

1. TIME [1...10]: 残響の長さを調整します
2. ----(BLANK)
3. TONE [1...10]: 残響の音質を調整します。
4. ----(BLANK)
5. MIX [0...10]: 残響のミックス量を調整します。

Hall (HALL)

中規模ホールから大規模なホールの残響を再現します。

パラメーターは“ROOM”と共通です。

Spring (SPRING)

ギター・アンプなどに内蔵されているスプリング・リバーブを再現します。

パラメーターは“ROOM”と共通です。

Plate (PLATE)

プレート・リバーブを再現します。パラメーターは“ROOM”と共通です。

NR/GATE BLOCK

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

1. NR

NR (NOISE REDUCTION)

ノイズを抑えるエフェクトです。

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

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

2. GATE

Gate (GATE)

ノイズを抑えるエフェクトです。

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

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

エフェクト・パラメーター

エフェクト・チェーン・リスト

チェーンごとに選択できるエフェクトは以下のようになっています。

[DRIVE/LMT]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
TopBoost	Limiter	B Comp	Limiter		Limiter		
US HI-G		B Odrv					
Brit Stk		B Dist					
BigFuzz		B Octave					
Seattle		B OctDst					
Mtl Dist							
Fat Dist							
ClasDist							
Tube OD							
ClasComp							
Acoustic							

[CABI/EQ]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
1x 8 Twd	LowEQ	Solid1	Vntg.Dy		LowEQ		
1x12 Twd	MidEQ	Solid2	Multi.Cn		MidEQ		
1x12 Blk	HighEQ	Tube1	Perc.Cn		HighEQ		
1x12AC15	WideEQ1	Tube2	Whale.Dy		WideEQ1		
2x12 Blk	WideEQ2	Hi-Gain1	Vocal.Cn		WideEQ2		
2x12AC30	WideEQ3	Hi-Gain2	Vocal.Tb		WideEQ3		
2x12 CIA			BDrum.Dy				
4x10 Twd							
4x12 Cls							
4x12 Vin							
4x12 Mdn							

エフェクト・パラメーター

[MOD]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
Chorus	Chorus	Chorus	Chorus	Chorus*		StChorus	
Flanger	Flanger	Flanger	Flanger	Flanger*		StFlange	
ModDelay	ModDelay	ModDelay	ModDelay	ModDelay*		StModDly	
Tremolo	Tremolo	Tremolo	Tremolo	Trem/Pan		StPitch	
PitchSft	PitchSft	PitchSft	PitchSft	PitchSft*		StPhaser	
Phaser	Phaser	Phaser	Phaser	Phaser*			
Octave	Octave	Octave	Octave	Octave*			
WahUp	WahUp	B WahUp	WahUp				
WahDwn	WahDwn	B WahDwn	WahDwn				
Filter1	B WahUp	Filter1	B WahUp				
Filter2	B WahDwn	Filter2	B WahDwn				
SlowAtk	Filter1	SlowAtk	Filter1				
	Filter2		Filter2				
	SlowAtk		SlowAtk				

note

*印の付いているエフェクトは、L側の入力音からエフェクト効果をつくりだし、L/Rそれぞれの音にステレオエフェクト効果を生み出します。これらのエフェクトを使用するときは、必ずL側(マスター・エフェクトとして使用する場合は“ Send-L ”)に、入力を入れてください。

[AMB]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
Delay	Delay	Delay	Delay	Echo			Room*
				StDelay			Hall*
							Spring*
							Plate*
							Echo
							StDelay
							PPDelay

[NR/GATE]

CHAIN1	CHAIN2	CHAIN3	CHAIN4	CHAIN5	CHAIN6	CHAIN7	CHAIN8
NR	GATE	NR	GATE		GATE		

故障かな?と思ったら

音が出ない

本機または接続している機器の電源はオンになっていますか?(p.14)
アンプやヘッドホンの接続は間違っていないか?

再生音が聞こえない

[MASTER]フェーダーまたは[PHONES]ツマミが0になっていませんか?

再生トラックの音量レベルが下がっていませんか?

エフェクト・エディットやパンやセンドなどの調整をフェーダーで行った後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。

[EXIT]キーを押して各モードから抜けた後、フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルに調整します。

パンチ・イン・アウトを使用したとき、録音するトラックの録音指定区間外の再生音を聞くことができない場合“Autoln”機能を“On”に設定しましたか?(p.27)

入力した音が聞こえない

[INPUT SELECT]スイッチは正しく設定されていますか?

[REC SELECT]キーを押して、入力したいトラックを録音トラック(番号表示に)にしましたか?

[TRIM]ツマミが適正なレベルまで上がっていますか?

音声が入力されているかを確認してください。

[SHIFT]キーを押しながら[DISPLAY]キーを押し、“DISPLAY”表示で“PRE”を選び、各ミキサー・トラックの音声が入力されていることをメーターで確認します。

[TRACK]および[MASTER]フェーダーを適当な位置まで上げま

す。レベル・メーターが振れない場合、トラックへの入力が行われていません。

録音トラック(番号表示に)を再生するときに入力音が聞こえない場合、“Autoln”を“Off”にしましたか?(p.27)

[TRACK]フェーダーが効かない

エフェクト・エディットやパンやセンドなどの調整をフェーダーで行った後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。

[EXIT]キーを押して各モードから抜けた後、フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルに調整します。

録音できない

[TRACK]フェーダーが下がっていませんか?(通常の録音時)

[MASTER]フェーダーが下がっていませんか?(バウンス録音時=“BOUNCE”で何らか選ばれている場合)

録音するトラックを録音トラック(番号表示に)に設定しましたか?

残りカード容量が不足していませんか?

カウンター表示を“FreeTime”にして、録音可能な時間を確認してください。(p.54)

バウンス設定(“BOUNCE”)が適正ですか?(p.29)

バウンス設定(“BOUNCE”)が“CONV”の場合、録音したものが新規ソングとして作成されます。(p.50)

2トラック同時が録音できない

“EFFECT ASSIGN”(エフェクト挿入位置)が“GUITAR”になっていませんか?

“GUITAR”の場合、同時録音トラック数が1つに制限されます。

入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

[TRIM]ツマミが適正なレベルまで上がっていますか？

[TRIM]の値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎるとノイズが多くなります。(p.18)

エフェクトの入力がひずんでいる場合、次のように調整します。

ギター / インサート・エフェクト: [SHIFT]キーを押しながら [DISPLAY]キーを押し、“ DISPLAY ”表示で“ PRE ”を選び、レベル・メーターの“ CLIP ”が点灯しない範囲で、できるだけ大きい値になるように、[TRIM]など入力側の音量を調整します。

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

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

エフェクトの出力がひずんでいる場合、次のように調整します。

ギター / インサート・エフェクト: 各エフェクト・パラメータまたは [TRIM]ツマミを調整します。

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

エフェクトがかからない

チューナー・モードを選んでいませんか？

チューナー選択時はエフェクトはバイパス(オフ)になります。

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

[EFFECT]キーを押しして [CURSOR]右キーを何度か押し “ ProgMVol ”を表示し、ボリュームを調整します。

[TRIM]ツマミが適正なレベルまで上がっていますか？

[TRIM]ツマミの値が小さすぎるとエフェクトがかからないことがあります。

ギター / インサート・エフェクトがかからない

エフェクト・タイプ(挿入位置)は適正ですか？

[SHIFT]キーを押しながら [EFFECT]キーを押し、“ EFFECT ASSIGN ”を“ GUITAR ”または“ INSERT ”に設定します。(p.34)

再生トラックにギター / インサート・エフェクトは使用できません。

マスター・エフェクトがかからない

エフェクト・タイプ(挿入位置)は適正ですか？

[SHIFT]キーを押しながら [EFFECT]キーを押し、“ EFFECT ASSIGN ”を“ MASTER ”に設定します。(p.34)

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

[MIXER]キーを押し [CURSOR]キーで“ Send-L ”、“ Send-R ”を表示し、それぞれのセンド・レベルを調整します。

リターン・レベルが“ 0 ”または“ 0 ”付近になっていませんか？

[EFFECT]キーを押しして、[CURSOR]右キーで“ EffRetLv ”を表示し、リターン・レベルを調整します。

ファイナル・エフェクトがかからない

エフェクトの挿入位置は適正ですか？

[SHIFT]キーを押しながら [EFFECT]キーを押し、“ EFFECT ASSIGN ”を“ FINAL ”に設定します。(p.35)

リズム

リズム音が出ない

リズムを選択していますか？

[SHIFT]キーを押しながら [RHYTHM]キーを押し表示されたページで、“ Rhythm ”を“ Off ”を以外を選択してください。表示右上にリズム・アイコンが表示されます。

リズムの音量が下がっていませんか？

[SYSTEM]キーを押し、“Tempo”を表示した後、[CURSOR]右キーで“RhythmLv”を表示します。リズム音量を調整します。

レコーダーが停止していませんか？

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

停止時にリズム音を確認したいときは、[SYSTEM]キーを押し、“Tempo”を表示させた後、[CURSOR]右キーを押してテンポ・エディット・ページを表示します。

リズム音が消えない(音量が大きい)

リズムをオンに設定していませんか？

リズム・アイコンが表示されている場合、[SHIFT]キーを押しながら[RHYTHM]キーを押して、“Rhythm”を表示しリズム・パターンに“Off”を選択します。ディスプレイのリズム・アイコンが消えます。

リズムの音量が上がりすぎていませんか？

[SYSTEM]キーを押し、“Tempo”を表示した後、[CURSOR]右キーを押し“RhythmLv”を表示します。音量を調整します。

キーを押しても機能しない

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

停止した後、操作してください。

エフェクト/チューナー・モードでは、“EFFECT ASSIGN”設定が変更できません。

[EXIT]キーを押し、エフェクト・モードを抜けた後、設定します。

カード

“No Card!”が表示される

カードが正しく挿されていますか?(p.12)

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

“CdFormat”が表示される

カードの初期化(フォーマット)を本体で行いましたか?(p.53)
パソコンやデジタル・カメラなど他の機器で初期化したカードを使用する場合、本体でカードを初期化する必要があります。

カードが正しく挿されていますか?(p.12)

電源をオフにして、カードをもう一度挿し直して、再び電源をオンにします。

“CdRecvry”が表示される

カード・アクセス中に本機の電源をオフにしましたか？
カード内のデータが壊れている可能性があります。カード・リカバリーを実行してデータを修復してください。(p.53)

USB

パソコン側が本機を認識しない

USBケーブルが正しく接続されていますか?(p.51)

ケーブルをもう一度接続し直してください。

パソコン側から本機をうまく開放できない

パソコン側の搭載OSによって手順が異なります(p.51)

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

お使いのパソコンのOSのバージョンは、本機に対応したものでしょうか?(p.51)

メッセージ

CardLock

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

CdFormat

「CdFormat」が表示される」(p.84)

CdNotRdy

USB接続中の本体内にカードが挿入されていないか、アクセスできない状態にあります。

カードを挿入してください。すでに挿してある場合は電源をオフにし、カードをもう一度挿し直してから、再び電源をオンにしてください。この状態のときにはUSB接続を外すことも可能です。

CdRecvry

「CdRecvry」が表示される」(p.84)

CrdReady

USB接続中の本体内のカードへ、パソコンからのアクセス準備ができました。

パソコンから本機のカードに読み書きが可能です。また、このメッセージが表示されているときは、USB接続を外すことも可能です。

CrdRetry

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

Finish!

各種実行を正常に終了しました。

SongFull

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

Working.

各種作業を実行中です。表示が消えるまでしばらくお待ちください。

エラー・メッセージ

Batt Low

電池がなくなりました。本体の操作はできません。

電源をオフし、新しい電池と交換するか、ACアダプターを接続し、再び電源をオンにしてください。

Card#@#@

正常にカードにアクセスできません。(#@#@は番号が表示されます)

「CdRecvry」(p.53)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、「CdFormat」(p.53)でカードをフォーマットしてください。

>>Card<<

カードの空き容量が足りないために「CopyTrk」、「CopySong」などのエディットが実行できません。

「CdRecvry」(p.53)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、不要なトラックを「DelV-Trk」(p.48)で削除してください。それでも実行できない場合は不要なソングを削除してください。

CardFull

録音用のカード容量が足りません。

「CdRecvry」(p.53)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、そのソングに関する1つ前分のアンドゥができなくなっても構わないなら「DelUndo」(p.59)でソング単位で実行し、全ソングのそれまでのアンドゥができなくなっても構

わかないなら“ DelUndo ”で“ All ”を選んで実行してください。それでも空き容量が増えない場合は、不要なトラックを“ DelV-Trk ”(p.48)で削除してください。それでも足りない場合は不要なソングを削除してください。

CdProtect

カードにライト・プロテクトがかかっています。

カードに書き込みを行う場合は、電源をオフしてカードを取り出し、カードに貼ってあるプロテクト・シールをはがしてからカードを挿しなおし、再び電源をオンにして作業を行ってください。

Done OK?

アンドゥできませんが、実行しますか？

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

EtryFull

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

“ DelSong ”(p.41)で不要なソングを削除してください。

EvtFull

ソングのイベントが不足しているため録音できません。

空きイベントを増やしたい場合は、不要なトラックを“ DelV-Trk ”(p.48)で削除してください。

In >Out

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

時刻を正しく設定し直してください。

MarkFull

マークの数が制限を越えています。
不要なマークを削除してください。

No Card!

カードが入っていません。

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

NoLength

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

それぞれの時刻を正しく設定してください。

NotReady

マーク・モードで、消去できないマークまたはレコーダーが動作中なので、消去できません。

マーク -- “と” 00 “は、消去できません。その他のマークで表示される場合は、[STOP]キーを押して動作を停止してから消去を行ってください。

RecSave?

録音をカード一杯まで有効とし保存しますか？

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

SameVTrk

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

SngFileR

ソングの情報が正しくないか、壊れています。

“ CdRecvry ”(p.53)を実行してください。それでもエラー・メッセージが表示される場合には、“ DelSong ”(p.41)でそのソングを削除してください。

SongFull

ソングの数が制限を越えています。
不要なソングを削除してください。

To >End

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

To-End.5

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

To-Endx2

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

UndoOver

本体のアンドゥ領域メモリが一杯です。

“ CdRecvry ”(p.53)を実行してください。それでもエラー・メッ
セージが表示される場合には、不要なトラックを“ DelV-Trk ”(
p.48)で削除してください。それでも表示される場合は不要なソ
ングを削除してください。なおアンドゥはできませんが、トラック編集な
どは正常に行えます。

Wr?>STOP

エフェクト・モードにおいて、レコーダーが動作中なので書き込みが
できません。
[STOP]キーを押して、レコーダーが停止してから書き込みを行って
ください。

付録

リズム・パターン・リスト

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

*1

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

仕様

<レコーダー部>

トラック数	: 4トラックx8 パーチャルトラック : 同時再生4トラック / 同時録音2トラック
録音フォーマット	: 16bit Mpeg1 Layer2 圧縮 32kHz
録音時間	: HiQuality = 約 11分 / 1Trk
16MBスマートメディア時	: Standard = 約 16分 / 1Trk : Economy = 約 33分 / 1Trk : 最大約 270分 / 1Trk (Economy、128MB使用時)

録音時間は使用条件により多少誤差が生じることがあります。

ソング数	: カード1枚あたり99ソング
マークポイント	: 100ポイント / 1ソング
テンポ	: 40 ~ 240
メトロノーム数	: 32
リズム数	: 55
トラック編集	: コピー、インサート、イレース、デリート、タイム・エクスパンション / コンプレッション
ソング編集	: リネーム、コピー、デリート
カウンター	: Min/Sec/Msec、Meas/Beat/Tick

<ミキサー部>

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

<エフェクト部>

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

<チューナー>

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

<カード>

使用可能カード	: 3.3Vスマートメディア(4 ~ 128MByte)
---------	------------------------------

<一般>

電源	: 付属ACアダプター 単3アルカリ乾電池2本(別売)
動作時間(電池使用時)	: 2時間(バックライト未使用時)
外形寸法	: 124mm(W) x 110mm(D) x 34mm(H)
重量	: 265g(電池含まず)

アナログ・デジタル入出力規格

A/D、D/A変換	: 24bit
サンプリング周波数	: 32KHz

<GUITAR INPUT>

コネクタ	: 6.3mm フォン・ジャック(不平衡)
入力インピーダンス	: 470k (LOW) / 940k (HIGH)
最大レベル [LOW]	: + 8dBu (typ.)
[HIGH]	: + 14dBu (typ.)
規定レベル [LOW]	: - 44dBu@TRIM=max
	: - 4dBu@TRIM=min
[HIGH]	: - 38dBu@TRIM=max
	: + 2dBu@TRIM=min
ソース・インピーダンス	: 600

<LINE INPUT>

コネクタ	: ミニ・ステレオ・フォン・ジャック
入力インピーダンス	: 10k

付録

最大レベル	:+2dBu
規定レベル	:− 50dBu@TRIM=max
	:− 10dBu@TRIM=min
ソースインピーダンス	:600

<OUTPUT>

コネクタ	:ミニ・ステレオ・フォン・ジャック
出力インピーダンス	:1k
最大レベル	:+0dBu
規定レベル	:− 12dBu
負荷インピーダンス	:10k 以上

<PHONES OUTPUT>

コネクタ	:ミニ・ステレオ・フォン・ジャック
出力インピーダンス	:10
最大レベル	:7mW@33

<USB>

コネクタ	:タイプB
対応OS	:Windows Me、2000以降 MacOS9.0.4以降

付属品

	:スマートメディア(16Mbytes)
	PXRC-00S
	:ACアダプター
	:ソフト・ケース
	:取扱説明書(本書)

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。

索引

A

AutoIn	60
AutoPan	60

B

BOUNCE	66
--------------	----

D

DestTrk	43
DISPLAY	65

E

Economy	23
EditMode	43
EFFECT	62
EFFECT ASSIGN	65
EndTime	33
EXIT	67

F

FADER	67
-------------	----

FadrCtrl	61
FF	68

H

High Quality	23
--------------------	----

I

[INPUT SELECT]スイッチ	25
InTime	33, 43

L

LOCATE	54
LocMoni	61

M

Macintosh	51
MARK	64
MIXER	64

O

OS	51
OutTime	33, 43

P

PLAY	68
------------	----

R

REC	68
REC SELECT	66
REW	68

S

SHIFT	67
SrcTrk	43
Standard	23
STOP	68
STORE MARK	67
SubIn	61
SYSTEM	55

T

ToTime	33, 44
TRANSPORT KEYS	68
Tuner	63

U

UndoSys	61
USB	51, 61

W

Windows	51
---------------	----

付録

ア

アンドゥ 21, 61

イ

インサート・エフェクト 34

エ

エフェクト 20, 34, 62

エフェクト・エディット 35, 36

チェイン 35

エフェクト・タイプ 34, 65

エフェクト・パラメーター 70

エフェクト・プログラム 34, 35, 62

保存 38, 63

エフェクト・モジュール 62

エフェクト・ユーザー・ファイル 38, 53

保存 38

読み込み 39

オ

オーバー・ダビング 27

音量レベル 64

カ

カード 12, 51

情報表示 59

フォーマット 53, 60

カード・リカバリー 53, 60

カウンター表示 31, 54

カウント・イン 28

キ

ギター・エフェクト 34

ク

コンバート 50

サ

再生 30

1/2 倍速再生 30

2 倍速再生 30

シ

時刻 31

現在時刻を移動 31

システム 20, 55

ス

ステレオ MP2 ソング 50, 52, 66

スマートメディア 12

セ

設定ファイル 53

センド・レベル 33, 64

ソ

ソング 23

新規ソング 23

ソング選択 23

ソングの名前 24

ソング番号 54

ソング・グレード 23, 54

ソング・フォルダ 52

ソングの編集 40, 55

コピー・ソング 40, 55

デリート・ソング 41, 56

ネーム・ソング 40, 55

タ

ダビング 30

チ

チェイン・プレイ 31

チューナー 22, 63

テ

定位 64

デバイス・ドライバー	51
テンポ	39, 55

ト

トラックの編集	42, 56
イレース・トラック	45, 57
インサート・トラック	44, 57
エクステンション/コンプレッション・トラック	46, 58
コピー・トラック	42, 56
コピー・バーチャル・トラック ..	47, 59
デリート・トラック	46, 58
デリート・バーチャル・トラック	48, 59

ニ

入力機器	25
入力レベル	25

ハ

バーチャル・トラック	26, 42, 56
バウンス	29, 66
バックアップ	51, 52
パラメーター	20
パラメーター値	21
パン	33, 64
パンチ・イン・アウト	27
マニュアル・パンチ・アウト	28
マニュアル・パンチ・イン	28

ヒ

拍子	39, 55
----------	--------

フ

ファイナル・エフェクト	34, 35
フェーダー	21, 33
フォーマット	53
プリ・フェーダー・レベル	25, 65

ホ

ポスト・フェーダー・レベル	26
---------------------	----

マ

マーク	20, 32, 64
マークの消去	32, 64
マークの登録	32
マスター・エフェクト	34

ミ

ミキサー	20, 33
ミキサー・パラメーター	61
ミックス・ダウン	49

モ

モード	20
-----------	----

リ

リズム	39, 55
リズムの音量	40, 55
リズム・パターン	40, 55
リドゥ	21, 61
リムーバブルディスク	51

ル

ルート・ディレクトリ	52
------------------	----

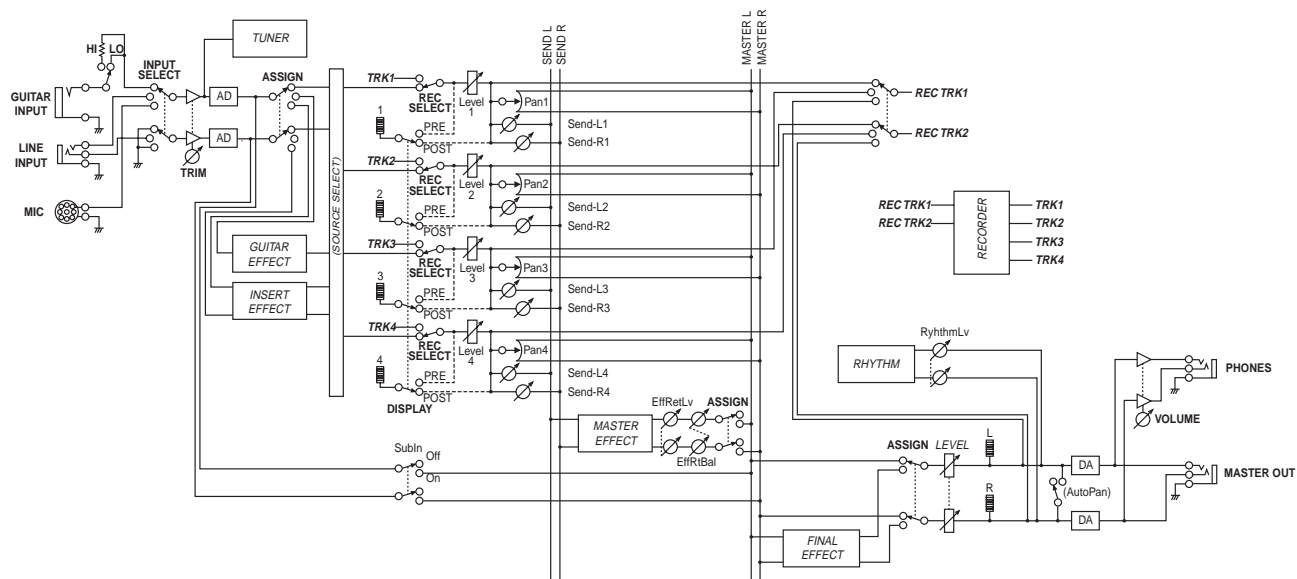
レ

レベル	33
レベル・メーター	25

ロ

録音	25
録音トラック	25
録音レベル	26
ロケート	20, 31

ブロック図



保証規定(必ずお読みください)

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

1. 本保証書の有効期間はご購入日より1ヶ年です。

2. 次の修理等は保証期間内であっても有料修理となります。

- ・ 消耗部品(電池、スピーカー、真空管など)の交換。
- ・ お取扱いが不適当のために生じた故障。
- ・ 天災(火災、浸水等)によって生じた故障。
- ・ 故障の原因が本製品以外の他の機器にある場合。
- ・ 不当な改造、調整、部品交換などにより生じた故障または損傷。
- ・ 保証書にお買い上げ日、販売店名が未記入の場合、または字句が書き替えられている場合。
- ・ 本保証書の提示がない場合。

尚、当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、修理した日より3ヶ月以内に限り無償修理いたします。

3. 本保証書は日本国内においてのみ有効です。

This warranty is valid only in Japan.

4. お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証は引き続きお使いいただけます。最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターまでお問い合わせください。

5. 修理、運送費用が製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめ最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへご相談ください。運送にかかる往復の費用はお客様の負担とさせていただきます。

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

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

お願い

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

KORG

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

アフターサービス

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所
コルグ物流センター内

TEL 03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51

TEL 052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F

TEL 06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F

TEL 092(531)0166

コルグ PXR4

保証書

本保証書は上記の保証規定により無料修理を行うことをお約束するものです。お買い上げ日から満1年の間に万一故障が発生した場合は、お買い上げの販売店に製品と本保証書をご持参の上、修理を依頼してください。

お買い上げ日 年 月 日

販売店名