

KORG

microSAMPLER

SAMPLING KEYBOARD



取扱説明書

安全上のご注意




ご使用になる前に必ずお読みください

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

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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘ 記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

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



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



- 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。
 - ACアダプターが破損したとき
 - 異物が内部に入ったとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。
- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



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



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

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



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。本製品をテレビ等の横に設置すると、本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因になることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
- 長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。
- 電池は幼児の手の届かないところへ保管する。
- 長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。
- 付属のACアダプターは、他の電気機器で使用しない。付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。



- ・ 指定の AC アダプター以外は使用しない。
- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしてはいけない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・ 電池を過度の熱源（日光、火など）にさらさない。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- ・ 不安定な場所に置かない。
本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 本製品の隙間に指などを入れない。
お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- ・ 地震時は本製品に近づかない。
- ・ 本製品に前後方向から無理な力を加えない。
本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用した場合、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれていますので、これら成果物の転載、配信などは、著作権侵害となります。著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。使用者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。

- * MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
- * すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

Samples and Pattern Sequences in ROM Bank;
(C) 2009 KORG Inc. - all rights reserved
Human Beatbox performed by "BEATSICK.JP" (KAZ and HIRONA)
For more information about "BEATSICK.JP" visit
<http://beatsick.jp>
<http://www.myspace.com/beatsickjp>

目次

はじめに	7	サンプルを再生する	19
おもな特長	7	サンプルにエフェクトをかけて再生する	19
microSAMPLERの概要	8	1. エフェクトを使う	19
バンク・メモリー	8	パターン・シーケンサー	20
各部の名称と機能	9	1. パターンを記録する	20
1. フロント・パネル	9	2. パターン記録操作のUndo/Redo	21
2. リア・パネル	12	3. パターンを再生する/パターンを選ぶ	21
準備	13	リファレンス・ガイド	22
接続	13	バンク	22
1. モニター・アンプやミキサーなどの機器を出力端子に接続する	13	1. 基本操作方法	22
2. オーディオ機器などを入力端子に接続する	13	2. バンク・パラメーター	22
3. マイクを接続する	13	サンプリングする	23
4. MIDI機器/コンピューターとの接続	13	1. 同時に鳴らせるサンプル数	23
電源を入れる	14	2. 最大サンプリング時間	23
1. 電源を入れる前に	14	3. サンプリング・タイプを選ぶ	23
2. 電源を入れる	14	4. サンプリング・パラメーターを設定する	23
3. 電源を切る	14	5. LOOP/ONE SHOT/GATEでサンプリングする	25
クイック・スタート	15	6. AUTO NEXTでサンプリングする	25
ROMバンクを試聴する	15	7. KEY GATEでサンプリングする	26
1. ROMバンクのデータを読み込む	15	8. リサンプリングする	26
2. サンプルを再生する	15	サンプルを再生する	27
3. パターン・シーケンサーを再生する	16	1. ループ再生	27
サンプリングする	17	サンプルを加工する	27
1. サンプリングの準備	17	1. 操作方法	27
2. テンポの設定	18	2. サンプル・パラメーター	28
3. サンプリングを実行	18	3. DELETE SAMPLE	31
		4. SWAP SAMPLE	31

5.LOAD SAMPLE	32
6.NORMALIZE	32
7.TRUNCATE	33
パターン・シーケンサー	33
1.パターンの概要	33
2.パターンの記録方式	33
3.パターンを記録する	33
4.パターンを再生する	34
5.再生中のパターンへ追加で記録する	34
6.パターンを編集する	34
エフェクターについて	36
1.エフェクトの入出力について	36
2.エフェクト・パラメーターのコントロール	36
3.ディレイ・タイムについて	36
グローバル・パラメーター	38
操作方法	38
機能とパラメーター・リスト	38
保存(書き込み)	41
MIDIガイド	42
他のMIDI機器と一緒に使う	42
1.MIDI機器/コンピューターとの接続	42
2.接続後のMIDIに関する各設定	43
MIDIメッセージについて	44
1.MIDIチャンネル	44
2.ノート・オン/オフ	44
3.ピッチ・ベンド	44
4.コントロール・チェンジ	45
5.NRPNで送受信するパラメーター	45
システム・エクスクルーシブ・メッセージ	46
リアルタイム・メッセージ	46

エフェクト・パラメーター	47
付録	64
SHIFTファンクション	64
ショート・カット	64
パラメーター・リスト	64
エラー・メッセージ	65
プリセット (ROMバンク)	66
1.サンプル	66
2.パターン	66
故障とお思いになる前に	67
おもな仕様	68
索引	69

はじめに

このたびは、コルグ・サンプリング・キーボード **microSAMPLER** をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

おもな特長

1. 新感覚のサンプリング・キーボード

microSAMPLERは、鍵盤を使ってサンプリング、または再生するサンプリング・キーボードです。鍵盤の機能を切り替えることにより、さまざまなサンプルを鍵盤に割り当てたり、1つのサンプルを鍵盤の音程に合わせたピッチへ変化させて、37個の鍵盤に振り分けることも可能です。

2. 新しいタイプのサンプリング機能を搭載

サンプリングの目的に合わせて、5種類のサンプリング手法の中から選ぶことができます。
鍵盤をRECスイッチとして扱うことで、サンプリング先をつぎつぎに切り替えながらサンプリングするKEY GATEや、複数の鍵盤に対して自動的にサンプリングするAUTO NEXTなど、新しいタイプのサンプリング機能を搭載しています。

3. パターン・シーケンサー搭載

鍵盤の演奏をリアルタイムに記録して再生する、パターン・シーケンサーを搭載しています。クオンタイズも可能で、すばやく簡単に演奏を記録して再生することが可能です。

4. ROMバンクにサンプルを内蔵

ROMバンクには、36個のサンプルと16個のパターン・シーケンサーのデータをあらかじめ内蔵しています。

5. サウンドの完成度を高めるエフェクトを搭載

サンプル音に幅をもたせるエフェクトを搭載しています。エフェクトは21種類の中から1系統選ぶことができます。

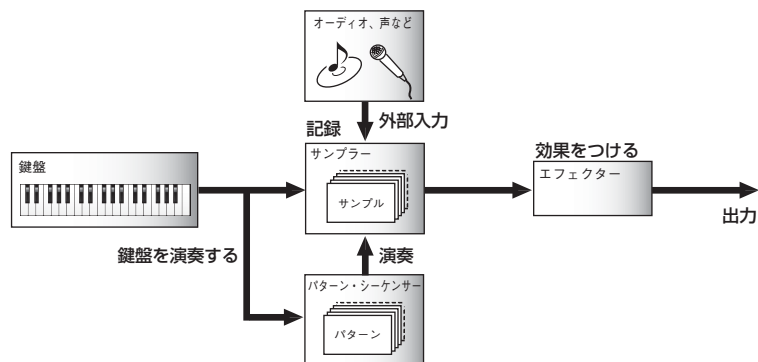
6. エディター・ライブラリアン・ソフトウェア

microSAMPLERとコンピューターをUSBケーブルで接続し、エディター・ライブラリアン・ソフトウェアを使用することによって、コンピューター上でサンプルを管理したり、パラメーターを編集することが可能です。
エディター・ライブラリアン・ソフトウェアは、コルグ・ホームページ(<http://www.korg.co.jp/>)より無償ダウンロードできます。

7. ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤

37鍵ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤(ペロシティ付き)を搭載しています。

microSAMPLERの概要



サンプラー

演奏やボーカルなどのさまざまな音を録音(サンプリング)して、その音を鳴らします。

エフェクター

サンプリングした音(サンプル)にいろいろな効果をつけます。21種類の効果から選びます。

鍵盤

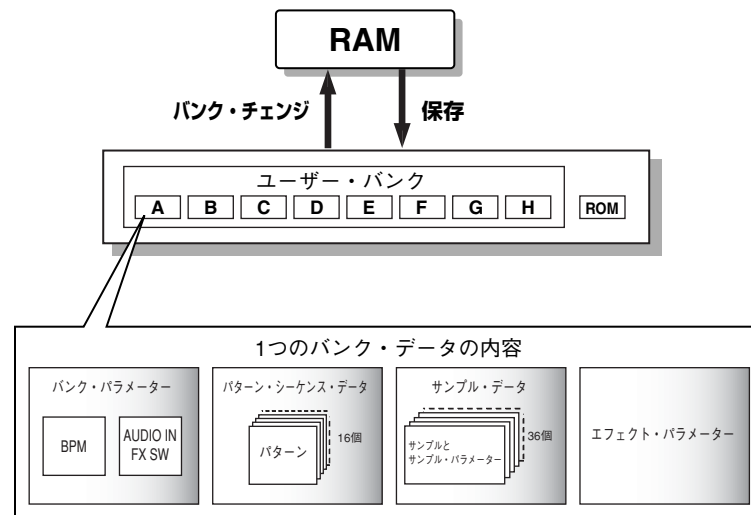
鍵盤を弾いて、サンプルを再生します。

パターン・シーケンサー

サンプルを組み合わせて演奏するときに、サンプルをどのように鳴らすかをあらかじめ記録しておくことができます。

また、演奏データを再生することによって、自動演奏ができます。

バンク・メモリー

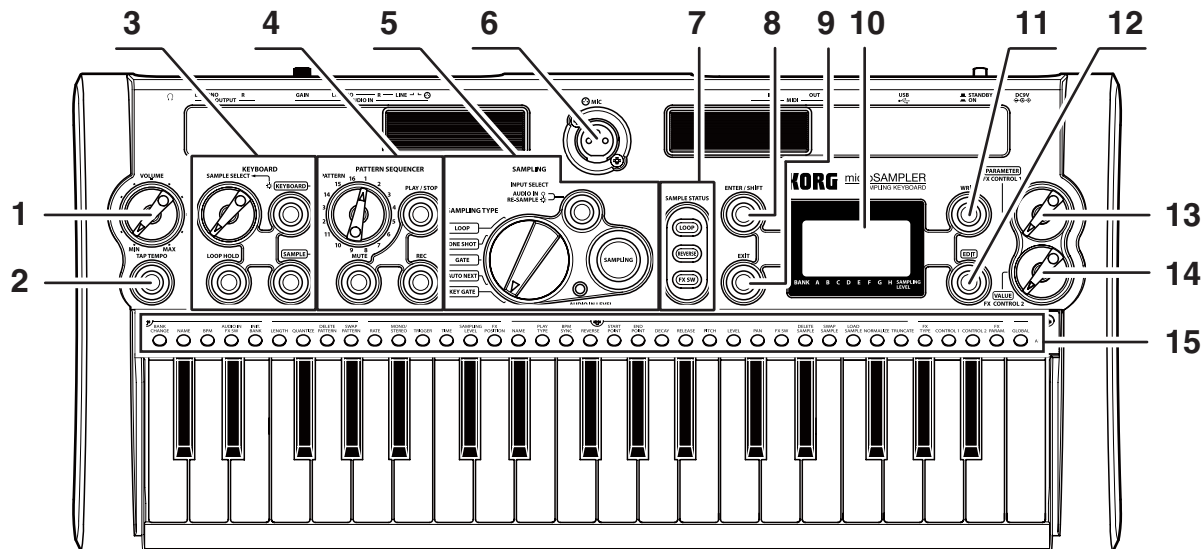


! サンプリング、パターン・シーケンサーの記録、パラメーターのエディットなどの操作は「RAM」にて行われます。電源をオフにすると、これらのデータはすべて消えてしまいます。データを残しておきたいときは、電源をオフにする前にユーザー・バンクへ保存(→ p.41「保存(書き込み)」)してください。

note ROMバンクに保存はできません。

各部の名称と機能

1. フロント・パネル



1. [VOLUME]ノブ

OUTPUT [L/MONO], [R]端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

2. [TAP TEMPO]ボタン

ボタンを数回押すことによって、テンポを設定します。テンポに合わせて点滅します。

3. KEYBOARDセクション

a. [KEYBOARD]/[SAMPLE]ボタン

鍵盤の機能を、キーボード・モード(→ p.16)またはサンプル・モード(→ p.16)に切り替えます。

b. [SAMPLE SELECT]ノブ

キーボード・モードのときに、サンプル・モードに割り当てられているサンプルから1つ選びます。[SAMPLE SELECT]ノブを操作すると、割り当てられているサンプルの鍵盤LEDが点滅します。

c. [LOOP HOLD]ボタン

[LOOP HOLD]ボタンを押しながら、サンプルが割り当てられている鍵盤を押して、ホールド状態のオン・オフを切り替えます。

ホールド状態がオンのときは、再生中の鍵盤から指を離しても再生を続けます。

▲ サンプル・パラメーターのPLAY.TYPE (→ p.28) が、“LOOP ON”のときのみ使用可能です。

4. PATTERN SEQUENCERセクション**a. [PATTERN]ダイヤル**

パターン・シーケンサーのパターンを選びます。

b. [MUTE]ボタン

パターン・シーケンサーに記録した演奏を再生したとき、選択した鍵盤のサンプルだけを鳴らないように設定します。(→ p.34「ミュート機能を使う」)

c. [PLAY/STOP]ボタン

パターン・シーケンサーの再生、停止を切り替えます。

d. [REC]ボタン

パターン・シーケンサーの記録待機状態、開始、終了を切り替えます。

5. SAMPLINGセクション**a. [SAMPLING TYPE]スイッチ**

サンプリング・タイプを設定します。

b. [INPUT SELECT]ボタン

サンプリング・ソースを選びます。

c. [SAMPLING]ボタン

サンプリングのセットアップ、待機状態、開始、終了を切り替えます。

d. [AUDIO IN LEVEL]LED

AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子、またはAUDIO IN [☺] MIC端子から入力があると緑に点灯します。過入力のときは赤く点灯します。

6. AUDIO IN [☺] MIC端子

マイクを接続します。

この端子へマイクを接続して利用するときは、リア・パネルのAUDIO IN [☺]/LINE)スイッチを“☺”側に設定してください。入力レベルは、リア・パネルのAUDIO IN [GAIN]ノブで調整します。

7. SAMPLE STATUSボタン

カレント・サンプル(→ p.18)のサンプル・パラメーターのうち、下記の3つの状態をLEDの点灯で表示し設定します。

a. LOOP (→ p.28「PLAY.TYPE」)

b. REVERSE (→ p.28「REVERSE」)

c. FX SW (→ p.31「FX SW」)

note 上記以外のサンプル・パラメーターは、[EDIT]ボタンより“SAMPLE”ページを選んで設定します。(→ p.28「2. サンプル・パラメーター」)

8. [ENTER/SHIFT]ボタン

設定した内容などを実行します。

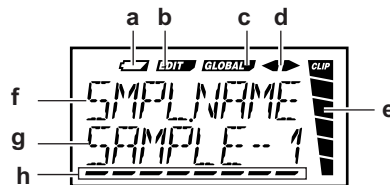
また、このボタンを押しながらボタン、または鍵盤を押すと、SHIFT ファンクション(→ p.64)を実行できます。

9. [EXIT]ボタン

サンプリングの停止や、保存実行、ユーティリティの実行などをキャンセルします。

10. メイン・ディスプレイ

選択中のパラメーターやパラメーターの値、メッセージなどの情報を表示します。



- a. バッテリー・エンプティ表示
- b. エディット表示
- c. グローバル表示
- d. ページやパラメーターが複数ある場合は、“◀”や“▶”マークが表示され、左右にページやパラメーターが存在することを示します。
- e. サンプリング・レベル・メーター
- f, g. バンク、サンプルの情報、またはページやパラメーターを表示します。
- h. カーソル、バンク番号など

11. [WRITE]ボタン

バンク、サンプリングしたサンプル、パターン・シーケンサーに記録した演奏などを保存します。

12. [EDIT]ボタン

各パラメーターを設定するときに押して、ボタンを点滅、または点灯にします。設定したいパラメーターがあるページを選択し、パラメーターを設定します。また、割り当てたエフェクト・パラメーターを[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブ、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで操作するときは消灯にします。

13. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブ

[EDIT]ボタン、[WRITE]ボタンが点滅/点灯しているとき

パラメーター、またはページを選びます。

[EDIT]ボタン、[WRITE]ボタンが消灯しているとき

FX CTRL-1へ割り当てたエフェクト・パラメーターを操作します。(→ p.20)

14. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブ

[EDIT]ボタン、[WRITE]ボタンが点滅/点灯しているとき

パラメーターの値、または保存先を設定します。

[EDIT]ボタン、[WRITE]ボタンが消灯しているとき

FX CTRL-2へ割り当てたエフェクト・パラメーターを操作します。(→ p.20)

15. 鍵盤LED

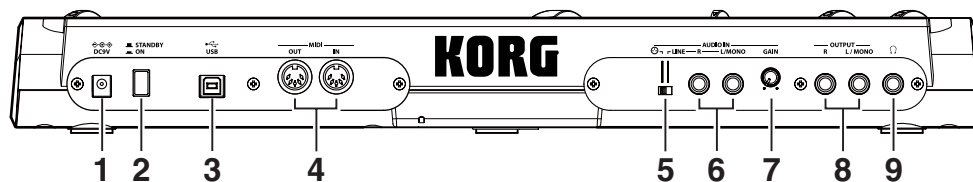
サンプル・モードのときは、鍵盤を押すとカレント・サンプル(→ p.18)が選択されて点滅します。このとき右端の鍵盤を押すと、AUDIO IN端子から入力した音を発音させている間、鍵盤LEDが点灯します。(→ p.18「AUDIO IN端子から入力した音を聞く」)

サンプル再生中は、再生しているサンプルが割り当てられている鍵盤のLEDが点灯します。

キーボード・モードのときは、サンプル・モードで選ばれているサンプルが割り当てられている鍵盤の鍵盤LEDが点滅します。

note [EDIT]ボタンを押してボタンが点灯しているときに、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作した場合、選択しているエディット・ページの表記が書かれた鍵盤LEDが点灯します。

2. リア・パネル



1. [DC9V]端子

付属のACアダプターを接続します。

note ACアダプターを本機に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

2. 電源スイッチ

電源をオン、またはオフにします。

3. [USB]端子

コンピューターと接続し、MIDIデータを送受信します。また、エディター・ライブラリアン・ソフトウェアを使って本機のパラメーターを編集することができます。

note USB接続するときは、コンピューターにKORG USB-MIDIドライバをインストールする必要があります。コルグ・ホームページよりダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

4. MIDI

外部MIDI機器と本機を接続し、MIDIデータを送受信します。

[MIDI IN]端子

MIDIデータを受信する端子です。

[MIDI OUT]端子

MIDIデータを送信する端子です。

5. AUDIO IN [☺/LINE]スイッチ

AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子にオーディオ機器やリズム・マシンを接続するときは、“LINE”側に設定します。フロント・パネルのAUDIO IN [☺ MIC]端子へマイクを接続するときは“☺”側に設定します。

6. AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子

サンプリング・ソースとしてオーディオ機器やリズム・マシンなどを接続します。モノラルで使用するときは、[L/MONO]端子に接続します。

7. AUDIO IN [GAIN]ノブ

AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子、またはAUDIO IN [☺ MIC]端子からのゲインを調整します。

8. OUTPUT [L/MONO]、[R]端子

パワー・モニター、ステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどを接続します。

モノラルで使用するときは、[L/MONO]端子に接続します。

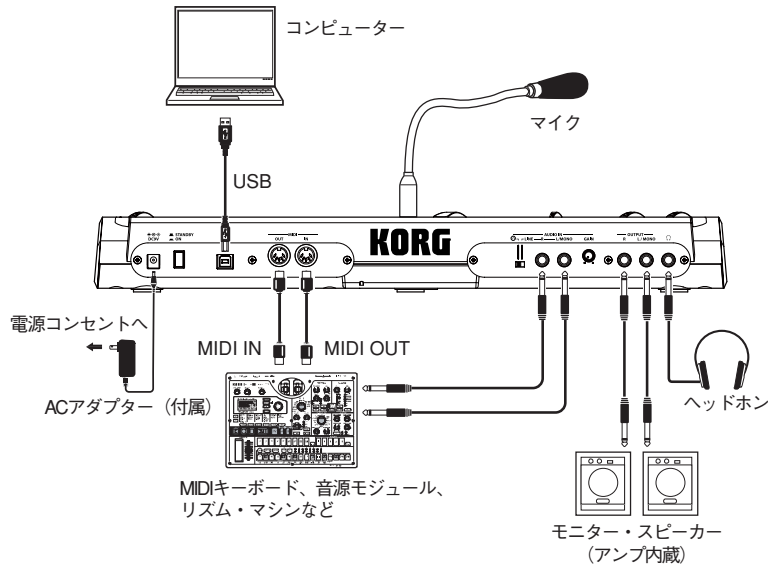
9. ヘッドホン端子

ヘッドホン接続 (ステレオ標準プラグ) します。

準備

接続

下図は、本機の基本的な接続例です。



- ⚠ 各接続は、必ず電源が切れている状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こす原因となりますので、十分に注意してください。

1. モニター・アンプやミキサーなどの機器を出力端子に接続する

本機のOUTPUT [L/MONO]、[R] 端子と、ミキサーやパワード・モニターなどのINPUT 端子を接続します。モノラルで接続するときは、OUTPUT [L/MONO] 端子に接続します。

2. オーディオ機器などを入力端子に接続する

オーディオ機器やリズム・マシンなどの音をサンプリングするときは、AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子と外部機器のOUTPUT端子を接続して、リア・パネルのAUDIO IN [☺/LINE]スイッチを“LINE”側にします(→ p.12)。

3. マイクを接続する

本機には、マイクが付属しています。

付属マイクを取り付けるときは、フロント・パネルのAUDIO IN [☺ MIC]端子にマイクを接続します。

マイクを使って声などをサンプリングするときは、AUDIO IN [☺ MIC]端子へマイクを接続して、リア・パネルのAUDIO IN [☺/LINE]スイッチを“☺”側にします(→ p.12)。

付属マイクを取り外すときは、接続部分を持って抜いてください。

- ⚠ マイクの取り付け、取り外し時は無理な力を加えないでください。
- ⚠ マイクのネック部分に無理な力を加えたりしないでください。
- ⚠ マイクの出力レベルに注意して接続してください。

4. MIDI機器/コンピューターとの接続

本機の鍵盤やコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーで本機を発音させたりするなどのコントロールを行うときに接続します(→ p.42「他のMIDI機器と一緒に使う」)。

電源を入れる

1. 電源を入れる前に

ACアダプターを接続する

1. 本機の電源が切れていることを確認します。
2. 付属のACアダプターを本機リアパネルにある[DC9V IN]端子に接続します。
 - ⚠ ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用すると、故障の原因となります。
3. ACアダプターのプラグをコンセントに接続してください。
 - ⚠ 電源は、必ずAC100Vを使用してください。

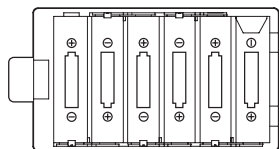
電池を使う

本機は、電池でも動作します。

note 電池は付属していません。別途お買い求めください。


電池の入れ方/交換

1. 本機の電源が切れていることを確認します。
2. 本体裏側の電池カバーを開けます。
3. 単3形アルカリ乾電池(別売)6本を入れます。



- ⚠ 電池の向きを間違えないように注意してください。
4. 電池カバーを閉めます。

バッテリー・エンプティ表示

電池容量が少なくなると、ディスプレイに“”マークが点灯します。そのまま使い続けると、マークが点滅し始め、自動的にライト・プロテクトがかかり、以下の機能が動作しなくなります。

- ・保存
- ・バンクの選択

なるべく早く新しい電池と交換するか、ACアダプターをご使用になることをおすすめします。なお、このような状態のときにエディット途中の設定を保存したい場合は、ACアダプターを接続して保存してください。

⚠ 使えなくなった電池は、すぐに本機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(電池の液漏れなど)となります。また、長期間ご使用にならないときも、電池を取り出しておいてください。

2. 電源を入れる

⚠ 本機の電源を入れるときは、パワード・モニターなどの外部出力機器の電源を切っておいてください。

1. 本機の[VOLUME]ノブを左に回し切ります。
2. 電源スイッチを押して電源を入れます。ディスプレイに、バンク名が表示されます。
 - note** 電源を切るときに読み込まれていたバンクが、自動的に読み込まれます。
3. パワード・モニターなどの外部出力機器の音量を下げてから電源を入れます。
4. 本機の[VOLUME]ノブを適当な位置まで回します。
5. 外部出力機器の音量を調節します。

3. 電源を切る

保存などの必要な作業が終了したら、下記の手順で電源を切ってください。

⚠ 保存中は、絶対に電源を切らないでください。内部のデータが破壊されることがあります。

1. パワード・モニターなどの外部出力機器の音量を下げてから電源を切ります。
2. 本機の[VOLUME]ノブを左に回しきってから、電源スイッチを押して電源を切ります。

クイック・スタート

本機には、さまざまな機能が内蔵されています。まずは、このクイック・スタートの手順にしたがって操作してみましょう。ここでは、ROMバンクの試聴、サンプリング、パターン・シーケンサーについて簡単に説明します。

このクイック・スタートを読み終えたら、以降の各説明をご覧ください。

ROMバンクを試聴する

本機には、8つのユーザー・バンク(A~Hバンク)の他にROMバンクが存在します(→ p.8「バンク・メモリー」)。このROMバンクには、あらかじめサンプルやパターン・シーケンサーのデータが内蔵されています。

1. ROMバンクのデータを読み込む

内蔵されたサンプルを聞くには、バンクを選んでデータを読み込む必要があります。

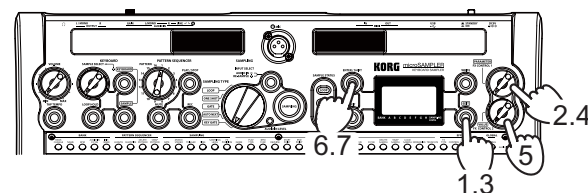
ここでは、ROMバンクを選んでみましょう。

次の手順にしたがって、ROMバンクに切り替えてみましょう。

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅させます。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“BANK”ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“BANK CHG”ページを選びます。
5. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、“TO ROM”を選びます。
6. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。

7. “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。ROMバンクが選択され、“COMPLETE”と表示されます。

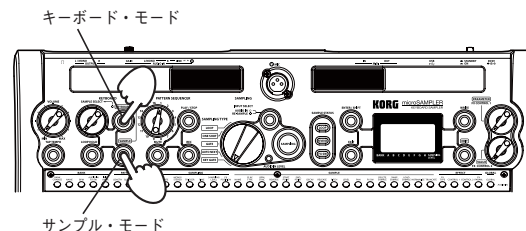
⚠ バンク・チェンジ中は、本体のノブやボタン、鍵盤などを操作しないでください。また、絶対に電源を切らないでください。



2. サンプルを再生する

鍵盤の機能によって、再生の仕方が変わります。

鍵盤には、キーボード・モードとサンプル・モードの2つのモードがあります。[KEYBOARD]ボタン、または[SAMPLE]ボタンを押して切り替えます。



サンプル・モード

36個の鍵盤が、それぞれサンプルの再生スイッチとして動作するモードです。

1. [SAMPLE]ボタンを押します。
サンプル・モードに切り替わります。
2. 鍵盤を押してサンプルを再生します。
サンプルのオリジナル・ピッチで、サンプリングのときに設定した再生モードにしたがい再生されます。
再生中は、サンプルの鍵盤LEDが点灯します。

▲ 右端の鍵盤には、サンプルは割り当てられません。この鍵盤は、AUDIO IN端子から入力したオーディオ信号のゲート・スイッチとして機能しているので、押しても再生はされません。(→ p.18「AUDIO IN端子から入力した音を聞く」)

サンプルが割り当てられていない鍵盤を押したとき

押した鍵盤よりも、高い音の鍵盤に割り当てられているサンプルが再生されます。再生されるサンプルの再生速度(ピッチ)は、押された鍵盤の音の高さに合わせたピッチに変化して再生します。再生中のサンプルの鍵盤LEDが点灯します。

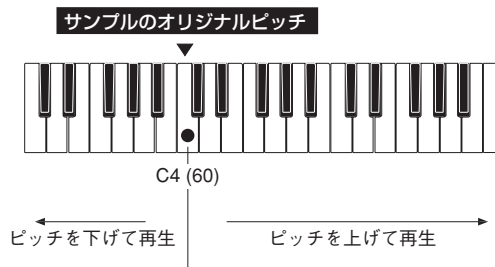
キーボード・モード

サンプル・モードに割り当てられているサンプルを1つ選択し、鍵盤の音の高さに合わせたピッチへ変化させて37個の鍵盤に割り振られるモードです。
C4の鍵盤に割り当てられているサンプルは、サンプリングしたときと同じピッチで再生します。

1. [KEYBOARD]ボタンを押します。
キーボード・モードに切り替わります。
2. [SAMPLE SELECT]ノブを操作して、サンプル・モードに割り当てられているサンプルの中から1つ選びます。
[SAMPLE SELECT]ノブを操作すると、サンプルが割り当てられている鍵盤LEDが順に点滅します。
3. 鍵盤を押してサンプルを再生します。
C4をサンプリングしたときと同じピッチとして、そこから離れた音の鍵盤を押したときは、C4からの差分の音に相当するピッチで再生されます。
サンプル・モードに割り当てられているサンプルの鍵盤LEDが点灯します。

note パターン・シーケンサーで他のサンプルを再生しているときは、その鍵盤LEDも点灯します。

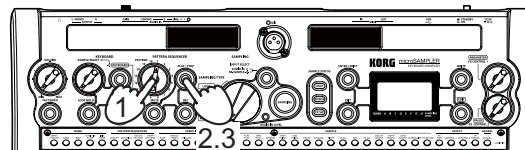
note キーボード・モードで鍵盤を押したとき、カレント・サンプルは更新されません。



3. パターン・シーケンサーを再生する

ROMバンクには、パターン・シーケンサーのデータも内蔵し、16個のパターンがあります。パターン・シーケンサーを再生してみましょう。

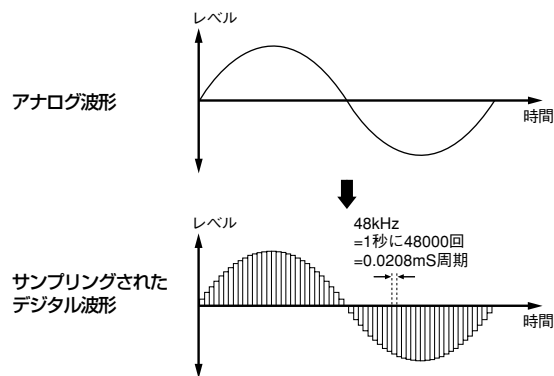
1. [PATTERN]ダイヤルで、再生したいパターン(1~16)を選びます。
ここでは、パターン1を選びましょう。
2. [PLAY/STOP]ボタンを押すと、パターンが再生します。
3. [PLAY/STOP]ボタンをもう一度押すと、パターンの再生が止まります。



[PATTERN]ダイヤルを操作して、他のパターンも再生してみましょう。

サンプリングする

図に示すように、時間軸をある一定の周期でアナログ信号レベルを読み取り、デジタル・データとして取り込むことをサンプリングといいます。



この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz(キロ・ヘルツ)というのは、1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は1(秒)/48000(回) \approx 0.00002083(秒) \approx 0.02083(ms ミリ・秒)となります。

サンプリング周波数が高いほど、アナログ信号に近い波形として取り込まれます。

サンプルとは

サンプリングして内部に取り込んだデータをサンプルといいます。サンプルは実際の波形データと、それを再生するためのサンプル・パラメーターで構成されています。

サンプリング・ソースとは

サンプリングのときに取り込むオーディオ機器からの音や、マイクを使った声などの音源をサンプリング・ソースといいます。

note マイクを利用してサンプリングした場合、サンプリング・ボタンを押したときの本体操作音が混入することがあります。本体操作音が気になるときは、以下のページを参照してください。

(→ p.24 「TRIGGER」)

(→ p.40 「STRT. TRIM/END TRIM」)

1. サンプリングの準備

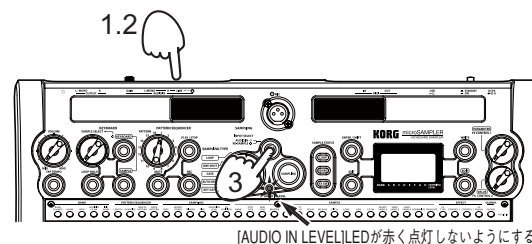
ここでは、オーディオ機器やリズム・マシンなどの出力音を、サンプリング・ソースとしてサンプリングしてみましょう。

AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子から入力するための準備をします。

1. リア・パネルのAUDIO IN [GAIN]ノブをMIN側へ回し切った状態で、AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子にサンプリングしたいオーディオ機器などを接続します。
2. リア・パネルの[☺/LINE]スイッチを、“LINE”側に切り替えます。
3. [INPUT SELECT]ボタンで、“AUDIO IN”を選びます。

note リサンプリング(→ p.26「8. リサンプリングする」)を行うときは、ここで“RE-SAMPLE”を選びます。


4. 接続した機器の出力レベルが最大値のときでも、[AUDIO IN LEVEL]LEDが赤く点灯しないように、外部機器の出力レベルとリア・パネルのAUDIO IN [GAIN]ノブを操作して調節します。



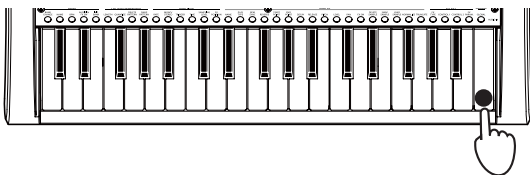
AUDIO IN端子から入力した音を聞く

右端の鍵盤が、AUDIO IN端子から入力したオーディオ信号のゲート・スイッチとして機能します。押し続けている間だけ入力している音を発音させることができます。

1. [SAMPLE]ボタンを押して、サンプル・モードに切り替えます。

 キーボード・モードでは使用できません。

2. 右端の鍵盤を押します。



note [LOOP HOLD]ボタンを押しながら右端の鍵盤を押すと、鍵盤から指を離しても入力した音を鳴らし続けることができます。

2. テンポの設定

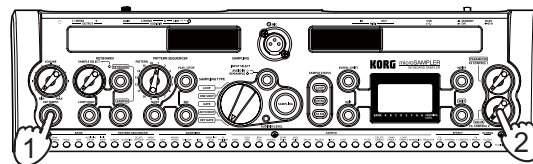
テンポは、タップ・テンポ機能(→ p.18「タップ・テンポ機能を使った設定」)とテンポ・パラメーター(→ p.22「BPM」)で変更することができます。

このテンポは、この後でサンプリングするサンプルのオリジナル・テンポ(→ p.31「ORIG BPM」)として記録されます。

タップ・テンポ機能を使った設定

曲のビートに合わせて、ボタンを一定間隔で押すことにより、テンポを変更します。テンポは、ボタンを2回押すと変更されます。精度を高めるには、ボタンを複数回押すとよいでしょう。

1. [TAP TEMPO]ボタンを2回以上押します。ボタンを押したビートを検出し、ディスプレイにテンポが表示されます。



2. テンポを表示しているときに、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作すると、テンポを変更することができます。

3. サンプリングを実行

サンプリングの準備が終わったら、ワンショットで再生するサンプルをサンプリングしてみましょう。

1. [SAMPLING TYPE]スイッチで“ONE SHOT”を選びます。
2. サンプリング・ソースが“AUDIO IN”になっていることを確認します。
3. [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。キーボード・モードになっている場合は、サンプル・モードに切り替わります。このとき自動的に入力音がモニター用に発音されます。その音量はサンプリング・パラメーターのLEVELで設定した値により変化します。
4. サンプル・データを割り当てる鍵盤を押して選びます。
選択された鍵盤の鍵盤LEDが点滅します。この鍵盤がカレント・サンプルとなります。

カレント・サンプルとは

サンプリングの対象となっている鍵盤をカレント・サンプルといいます。サンプル・モードで最後に押した鍵盤(鍵盤LEDが点滅)を指します。

サンプルの加工のときも、カレント・サンプルが対象となります。

note 電源を投入したときは、C4の鍵盤がカレント・サンプルに選択されています。

5. [EDIT]ボタンが点灯し、サンプリング・パラメーター(→ p.23)の設定を行います。
[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでサンプリング・パラメーターを選んで、
[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで値を設定します。

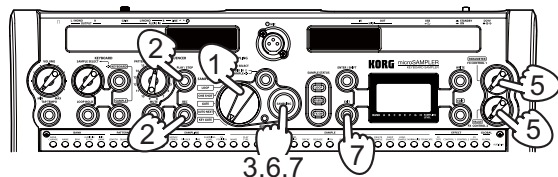
note サンプリング・パラメーターには、サンプリング・レート、モノラル/ステレオの選択、サンプリングを開始する方法、サンプリングする時間、サンプリングする際の音量、エフェクトのポジションの設定が含まれます。

ここでは次のように設定しておきましょう。

サンプリング・パラメーター	値
RATE	48K
MONO/ST	STEREO
TRIGGER	SMPL SW
TIME	2/1
LEVEL	+0.0dB
FX POS	MST FX

! サンプリング・パラメーターのTIME(→ p.24)で設定した値により、自動的にサンプリングが終了します。更に長い時間サンプリングを行いたい場合は、このパラメーターの値を変更してください。

6. サンプリングを開始したいタイミングで、[SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが赤点灯に変わり、サンプリングが開始します。
7. 設定したサンプリング・タイムで自動的に終了させるか、サンプリングを終了したいとこ
ろで[SAMPLING]ボタン、または[EXIT]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが消灯し、サンプリングが終了します。



! 保存をせずに電源を切ったり、別のバンクに切り替えたりすると、サンプリングした内容は消えてしまいます。サンプリングした内容を残しておきたいときは保存(→ p.41「保存(書き込み)」)を行ってください。

自動でサンプリングを開始させたいとき

手順4のときに、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでTRIGGER(→ p.24)パラメーターを選びます。

[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで、THRE 01...10のいずれかの値に設定し、
[SAMPLING]ボタンを押します。

[SAMPLING]ボタンがオレンジ色に点滅し、サンプル・スタンバイ状態になり、設定した値に応じた音量レベルの入力により自動的にサンプリングを開始します。

サンプルを再生する

先ほどサンプリングしたサンプルを再生してみましょう。

サンプルの再生に関しては、「2.サンプルを再生する(→ p.15)」以降を参照してください。

サンプルにエフェクトをかけて再生する

本機は、21種類のエフェクトを搭載しています。

複数のエフェクト・タイプから1つ選び、エフェクトをかけることができます。

使用できるエフェクトについては、「エフェクト・パラメーター(→ p.47)」を参照してください。

エフェクトのオン/オフは、サンプルごとのサンプル・パラメーターのFX SW(→ p.31)で設定します。

1. エフェクトを使う

1. サンプル・モードに割り当てられているサンプルを1つ選択し、FX SW(→ p.31)を“ON”に切り替えます。
2. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
3. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“EFFECT”ページを選びます。
4. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。

- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“[FX.TYPE]” ページを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、エフェクト・タイプを選びます。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、選択しているエフェクト・タイプのパラメーターを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブで値を変更します。


[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブ、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブでエフェクト・パラメーターを操作する

[EDIT]ボタンが消灯しているとき、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブと[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで、エフェクトのパラメーターを操作することができます。

note エフェクト・タイプにより、操作できるパラメーターは異なります。

[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブ、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブにエフェクト・パラメーターを割り当てる

エフェクト・パラメーターを操作するには、あらかじめノブにエフェクト・パラメーターを割り当てる必要があります。割り当てることができるパラメーターについては、「エフェクト・パラメーター(→ p.47)」を参照してください。次の手順に従って設定します。

 [FX.TYPE]が“FX OFF”になっていると、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作しても“[CTRL-1]”は選べません。あらかじめエフェクト・タイプを選んでください(→ p.19「1.エフェクトを使う」)。

- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“EFFECT” ページを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“[CTRL-1]”を選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ノブに割り当てるパラメーターを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを消灯にします。
[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブで、エフェクト・パラメーターを操作できるようになります。

note [VALUE/FX CONTROL 2]ノブにエフェクト・パラメーターを割り当てるときは、手順4で“[CTRL- 2]”を選びます。


パターン・シーケンサー

パターン・シーケンサーとは、キーボード・モードでの鍵盤演奏とサンプル・モードでの鍵盤演奏を、それぞれ記録して再生できる機能です。あらかじめ、サンプル・モードで鍵盤にサンプルを割り当てておく必要があります。

1. パターンを記録する

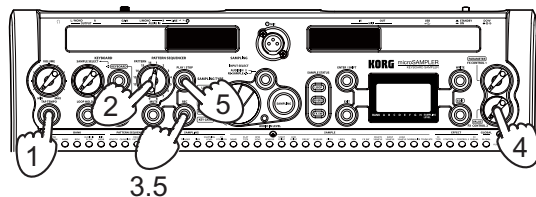
本機の記録方式は、すでにデータが入っているパターンに対して、重ねてリアルタイムに記録するオーバーダビング方式です。記録を停止するまでの間、指定した長さの小節数を繰り返し記録します。では、実際にパターンを記録してみましょう。

- [TAP TEMPO]ボタン、またはテンポ・パラメーター(→ p.22「BPM」)でテンポを設定します。
- [PATTERN]ダイヤルで、パターンの記録先を1～16の中から選びます。
- [REC]ボタンを押して、スタンバイ状態にします。
[PLAY/STOP]ボタンと、[REC]ボタンが点滅します。
- [EDIT]ボタンが点灯し、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブと[VALUE/FX CONTROL 2]ノブでパターン・シーケンサーの設定を行います。
パターン・シーケンサーの設定(→ p.33「3.パターンを記録する」)には、パターンの長さとしてキーボード・モード・サンプル番号の設定、クオンタイズの設定が含まれます。
[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでパラメーターを選択して、[VALUE/FX CONTROL 2]で値を設定します。
- [PLAY/STOP]ボタン、または[REC]ボタンを押して記録を開始します。
パターン再生中や記録中はディスプレイに進行状態を示す小節が表示されます。

 パターン記録中にパターンの先頭に戻したり、他のパターンへ切り替えたとき、再生が中断されることがあります。パターンの切り替えやパターンの先頭へ戻る操作は、録音を止めてから行ってください。

note 記録中にメトロノームを鳴らすこともできます。(→ p.38「機能とパラメーター・リスト」)

6. [PLAY/STOP]ボタンをもう一度押すと、記録が終了します。
このとき、[REC]ボタンを押すと記録は止まりますが、パターンの再生は続きます。



3.5

2. パターン記録操作のUndo/Redo

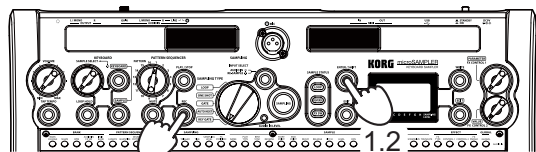
直前に実行したパターンの記録操作を取り消します。

1. [ENTER/SHIFT]ボタンを押しながら、[REC]ボタンを押します。
1つ前に記録した状態に戻ります。(Undo)

note 記録操作を一度も行っていないときは、実行されません。

2. Undoで取り消した操作を元に戻したいときは、再度、[ENTER/SHIFT]ボタンと[REC]ボタンを同時に押します。
元の状態に戻ります。(Redo)

note この機能を用いることで、重ねて記録したテイクと、1つ前のテイクの2つを比較しながら記録作業が行えます。



1.2

3. パターンを再生する/パターンを選ぶ

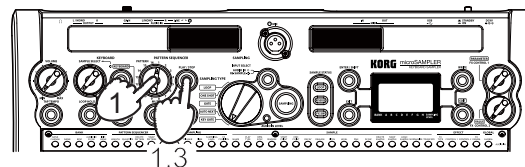
1. [PATTERN]ダイヤルで、再生したいパターンを1～16の中から選びます。

2. [PLAY/STOP]ボタンを押して再生します。

note パターン再生中に別のパターンに変更したときのパターンの切り替わるタイミングを選ぶことができます(→ p.39「PTRN CHG」)。

note パターンの先頭から再生するには、[ENTER/SHIFT]ボタンを押しながら[PLAY/STOP]ボタンを押します。

3. [PLAY/STOP]ボタンを押すと、再生が止まります。



1.3

リファレンス・ガイド

バンク

1つのバンクには、テンポ・パラメーター、16個のパターン・シーケンス・データ、36個のサンプル・データ、サンプル・パラメーター、エフェクト・パラメーターなどがあります。(→ p.8「バンク・メモリー」)

本機は、ユーザー・バンクとして8つまで本体に記録することができます。

1つのバンク・データの内容

Tempo	—
Pattern Sequence Data	16個
Sample Data	36個
Sample Parameter	36組
Audio in FX SW	1個
FX Parameter	1組

note 同時に使用できるバンクは1バンクのみです。

1. 基本操作方法

BANK CHG (バンクの切り替え) やBANK.NAME (バンクの名前)、BPM (テンポ・パラメーター) などの設定を行います。

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
 2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“BANK” ページを選びます。
 3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
 4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作してそれぞれのバンク・パラメーターを選択し、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して値を設定します。
- BANK CHGとINIT.BANK (バンク内容の初期化) の場合は、次の手順に進みます。
5. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。


6. “SURE?” とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して、手順4に戻ります。


2. バンク・パラメーター

BANK CHG (Bank Change) [TO A...H, TO ROM]

バンクを切り替えます。

バンク切り替え処理が完了すると、“COMPLETE” とディスプレイに表示され、バンク切り替え前の表示に戻ります。

 バンク切り替え中は、本体のノブやボタン、鍵盤などを操作しないでください。また、絶対に電源を切らないでください。

 切り替えたバンクの内容を編集したとき、保存をせずに電源を切ったり、別のバンクに切り替えたりすると、編集した内容は消えてしまいます。編集した内容を残しておきたいときは保存 (→ p.41「保存 (書き込み)」) を行ってください。

BANK.NAME (Bank Name)

バンクの名前を設定します。

1. 基本操作方法の手順4の[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブで、変更したい文字を選び、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで文字を変更します。

BPM [20.0...300.0]

テンポ・パラメーターを設定します。

タップ・テンポ機能を使って設定することもできます。(→ p.18「タップ・テンポ機能を使った設定」)

AUDIO IN FX SW [OFF, ON]


AUDIO INに対して、エフェクトをかけるかかけないかを設定します。

OFF

AUDIO INにエフェクトがかかりません。

ON

AUDIO INにエフェクトがかかります。

-  **FX POS** (→ p.24) が “AUDIO IN” に設定された場合のサンプリング時は、この設定に関わらずAUDIO INにエフェクトがかかります。

INIT.BANK

現在選ばれているバンクの内容を初期化します。

初期化処理が完了すると、“COMPLETE” とメッセージが表示されます。


 初期化を中止する場合は、[EXIT]ボタンを押します。

サンプリングする

サンプリング・ソースを選択し、サンプリングをします。サンプリングした音は、指定した鍵盤(C3…B5)に割り当てられます。

1. 同時に鳴らせるサンプル数

本機は、同時に最大14個のサンプルを鳴らすことができます。


 サンプル・パラメーターのBPM SYNC (→ p.28) を “TIME.STRC” に設定されているサンプルは、1つで2音分に相当します。

同時に鳴らせるサンプルの数

通常使用	14
タイム・ストレッチ使用	7

2. 最大サンプリング時間

本機はモノラルでのサンプリング、またはステレオでのサンプリングで最大サンプリング時間が変化します。すべてモノラルでサンプリングしたときは、1バンクに最大で約160秒サンプリングすることができます。

 残量時間は、サンプリング・パラメーターのTIME (→ p.24) で確認することができます。

3. サンプリング・タイプを選ぶ

本機は、サンプリングの目的に合わせて5つのサンプリング・タイプの中から選ぶことができます。

サンプリング・タイプを選ぶには、[SAMPLING TYPE]スイッチを操作して切り替えます。

サンプリング・タイプ	内容
LOOP	BPMにあった長さのフレーズや、ループをサンプリングするときに使用します。
ONE SHOT	ワンショット再生(ノートオンしたらノートオフしても最後まで再生)するサンプルを、サンプリングするときに使用します。
GATE	ゲート再生(ノート・オフすると再生が中断)するサンプルを、サンプリングするときに使用します。
AUTO NEXT	複数の鍵盤に対して、音声の入力レベルでつぎつぎと自動的にサンプリングするときに使用します。
KEY GATE	鍵盤をRECスイッチとして扱うことで、サンプリング先を切り替えながらサンプリングするときに使用します。

4. サンプリング・パラメーターを設定する

ここでは、サンプリング・レート、モノラル/ステレオの切り替え、サンプリングを開始する方法、サンプリングする時間、サンプリングするときの音量、エフェクトのポジションを設定します。

- [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでそれぞれのサンプリング・パラメーターを選択し、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブでパラメーターの値を設定します。

 サンプル・パラメーターは、[EDIT]の “SAMPLING” ページからも設定することができます。

RATE [48K, 24K, 12K, 6K]

サンプリング・レートを設定します。

設定する数値を大きくするにしたがい、音質がよくなります。

MONO/ST [MONO, STEREO]

モノラル、またはステレオ・サンプリングするかを選びます。

このパラメーターは、グローバル・パラメーターのAUDIO IN設定、更にAUDIO IN (☺/LINE)スイッチの設定と関係があります。

[INPUT SELECT]ボタンがAUDIO INの場合

グローバル[AUDIO IN]	[☺/LINE]スイッチ	サンプリングされる音		
		MONO	STEREO	
			L	R
L/MONO	LINE	[L/MONO]	[L/MONO]	[L/MONO]
L/MONO	☺	[☺ MIC]	[☺ MIC]	[☺ MIC]
STEREO	LINE	[L] + [R]	[L/MONO]	[R]
STEREO	☺	[☺ MIC]	[☺ MIC]	[☺ MIC]


[INPUT SELECT]ボタンがRE-SAMPLEの場合

MONO

ステレオ出力がモノ・ミックスされた音をモノラルでサンプリングします。

STEREO

ステレオでサンプリングします。

 サンプルのステレオ/モノラルの設定は変更できません。ステレオ/モノラルの設定は、サンプリング開始前に設定してください。

TRIGGER [SMPL SW, NOTE ON, THRE 01...10, KEY GATE]

サンプリングを開始する方法を選びます。

SMPL SW (Sampling SW)

サンプリング・セットアップ状態から[SAMPLING]ボタンを押すと、サンプリングが始まります。

NOTE ON


サンプリング・セットアップ状態から[SAMPLING]ボタンを押して、サンプリング・スタンバイになった後、鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

パターン・シーケンサーから送信されるノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

THRE 01...10 (Threshold 1...10)

サンプリング・セットアップ状態から[SAMPLING]ボタンを押して、サンプリング・スタンバイになった後、Threshold 1...10に応じたオーディオ・レベルを超えると、自動的にサンプリングが始まります。

他の楽器を弾きながらサンプリングする場合や、マイクによるサンプリング時の本体操作音の混入を防ぐ場合に便利です。

 サンプルング・セットアップ状態のときに、一定のオーディオ・レベルを超えると、カーソルが一時的に点灯します。

KEY GATE


SAMPLING TYPEで“KEY GATE”を選んだとき、自動的に設定されます。

 SAMPLING TYPEでAUTO NEXTを選んだとき、THRE 01...10以外は選択できません。

TIME (Sampling Time) [1/64...8/1, 0.1...159.7sec (48K時)]

サンプリングする時間を設定します。

電源オン直後は、サンプリングできる時間が表示されます。サンプリングを行うと、自動的に変化した残量時間を表示します。この変化した残量時間を最大サンプリング時間とし、サンプリングする時間を設定します。

 サンプルング中やサンプリング・スタンバイ中に、タップ・テンポなどによりBPMの値を変更できますが、サンプリング時間は変更できません。

LEVEL (Sampling Level) [-INFdB...+12.0dB]

サンプリングするときのレベルを調節します。

サンプリング・セットアップ状態で、サンプリング・レベル・メーターのクリップ表示が点灯しないようにレベルを調整します。

FX POS (Fx Position) [MST FX, AUDIO IN]

サンプリングするときのエフェクトのポジションを設定します。

MST FX (Master FX)

サンプルにエフェクトをかけてサンプリングするときに設定します。


サンプリング操作中以外は、設定に関わらずMST FX (Master FX) の動作になります。

AUDIO IN

AUDIO INにエフェクトをかけてサンプリングを行う場合に設定します。

サンプリング・セットアップ、スタンバイ状態で、サンプリング中にだけこの設定が有効になります。

“AUDIO IN”に設定する場合は、サンプリング・セットアップ状態でエフェクト・パラメーターの調整を行ってください。

 FX POSを“AUDIO IN”に設定してサンプリング・セットアップ状態にしたとき、またはサンプリング・セットアップ状態でFX POSを切り替えたときにエフェクト音が途切れる場合があります。

5.LOOP/ONE SHOT/GATEでサンプリングする

- [SAMPLING TYPE]スイッチで、“LOOP”、または“ONE SHOT”、“GATE”のいずれかを選びます。
- [INPUT SELECT]ボタンで、サンプリング・ソース(→ p.17「サンプリング・ソースとは」)を選びます。
- [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。
- サンプリング・パラメーターの設定を行います(→ p.23「4, サンプリング・パラメーターを設定する」)。
note サンプリング前にサンプリング・ソースのテンポをBPM(→ p.22)で設定することで、サンプリング・タイムを音符の長さで指定したり、テンポに合わせて再生(BPM SYNC)することができます。
- サンプル・データを割り当てる鍵盤を押して選びます。
鍵盤LEDが点滅します。
- [SAMPLING]ボタンを押して、ボタンを緑色の点滅にします。
TRIGGERで設定した方法によりサンプリングを開始し、[SAMPLING]ボタンが赤色に点灯します。
note TRIGGERで設定したパラメーターが、“NOTE ON”、または“THRE 01...10”を選択した場合は、[SAMPLING]ボタンはオレンジ色に点滅し待機状態となります。このときは、それぞれのTRIGGERでサンプリングを開始します。サンプリングを開始すると、[SAMPLING]ボタンが赤色に点灯します。
- SAMPLING TIMEで設定した時間が経過すると、自動的にサンプリングが終了します。設定したSAMPLING TIMEが経過する前に、[SAMPLING]ボタン、または[EXIT]ボタンを押すとサンプリングを終了します。

6.AUTO NEXTでサンプリングする

“AUTO NEXT”でサンプリングを行ったときに、自動的に設定されるサンプル・パラメーターの値

サンプル・パラメーター	自動的に設定される値
PLAY.TYPE (→ p.28)	LOOP OFF
DECAY (→ p.29)	127
RELEASE (→ p.29)	127

- [SAMPLING TYPE]スイッチで、“AUTO NEXT”を選びます。
- [INPUT SELECT]ボタンで、“AUDIO IN”を選びます。
- [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。
- サンプリング・パラメーターのTRIGGERの設定と、必要に応じて他のサンプリング・パラメーターの設定を行います(→ p.23「4, サンプリング・パラメーターを設定する」)。
- サンプル・データを割り当てる鍵盤を押して選びます。
鍵盤LEDが点滅します。この鍵盤にサンプリングしたサンプルが割り当てられます。
複数の鍵盤を選択する
“AUTO NEXT”では、サンプル・データを割り当てる鍵盤を複数選択することができます。
サンプル・データを割り当てる鍵盤を複数押して選びます。選んだ鍵盤をもう一度押して鍵盤LEDを消灯させると、サンプリングの対象から解除されます。
- サンプリング・パラメーターの設定が終わったら、[SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンがオレンジ色に点滅し、オーディオ信号入力待ちの状態になります。TRIGGER(→ p.24)のTHRESHOLDを上回る音が入力されると、サンプリングを開始します。

複数の鍵盤を選択する

- 複数の鍵盤をサンプリングの対象に選んでサンプリングを開始すると、選んだ鍵盤の左から順番にサンプリングを行います。
TIME(→ p.24「Sampling Time」)で設定した時間を超えると、1つのサンプリングが終了し、次のサンプリングの対象がサンプリング待ちになります。
TRIGGER(→ p.24)のTHRESHOLDを上回る音量で入力続けると、サンプリングの対象に選んだ鍵盤へ連続してサンプリングが行われます。
サンプリングの対象に選んだ鍵盤の一番右までサンプリングが完了すると、再びサンプリングの対象に選んだ鍵盤の一番左からサンプリングしていきます。
- サンプリングを終了したいところで[SAMPLING]ボタン、または[EXIT]ボタンを押します。
サンプリングが終了し、[SAMPLING]ボタンが消灯します。

7. KEY GATEでサンプリングする

“KEY GATE”でサンプリングを行ったときに、自動的に設定されるサンプル・パラメーターの値

サンプル・パラメーター	自動的に設定される値
PLAY.TYPE (→ p.28)	LOOP OFF
DECAY (→ p.29)	127
RELEASE (→ p.29)	0

- [SAMPLING TYPE]スイッチで、“KEY GATE”を選びます。
- [INPUT SELECT]ボタンで、“AUDIO IN”を選びます。
note “KEY GATE”の場合に、サンプルを鍵盤で演奏しながらリサンプリングしたときは、「8.リサンプリングする(→ p.26)」をご覧ください。
- [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。
- サンプリング・パラメーター(→ p.23)の設定を行い、[SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンがオレンジ色に点滅し、サンプリング・スタンバイ状態となります。
- サンプル・データを割り当てる鍵盤を押して、サンプリングを開始します。
鍵盤を押している間、鍵盤LEDと[SAMPLING]ボタンが赤色に点灯し、サンプリングが行われます。
鍵盤LEDが点滅しているすべての鍵盤がサンプリングの対象です。
TIME(→ p.24)で設定した時間を超えると、自動的にサンプリングを完了し、サンプリング・スタンバイ状態となります。
また、TIME(→ p.24)で設定した時間を超える前に鍵盤を離すと、サンプリング・スタンバイ状態となります。
- [SAMPLING]ボタン、または[EXIT]ボタンを押すと、サンプリングを終了します。

8. リサンプリングする

本機で再生中の音をダイレクトにサンプリングすること(リサンプリング)ができます。リサンプリングを使うと、複数のサンプルをミックスしたサンプルを作ったり、既にあるサンプルにエフェクトがかかった音を、新たにサンプルとして使うことができます。

note リサンプリングされたサンプルは、サンプル・パラメーターのLEVELが“+12.0dB”に初期設定されます。

本体の鍵盤での演奏をサンプリングする

- [SAMPLING TYPE]スイッチで、サンプリング・タイプを選びます。
- [INPUT SELECT]ボタンを押して“RE-SAMPLE”を選び、LEDを点灯させます。
- [SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンが緑色に点滅し、サンプリング・セットアップの状態になります。
このとき、鍵盤の機能がキーボード・モードのときは、サンプル・モードへ自動的に切り替わります。
- サンプル・データを割り当てる鍵盤を押して、カレント・サンプル(→ p.18)を選びます。
note 本体の鍵盤を使用して、サンプリングする対象の切り替えを行うため、“KEY GATE”でリサンプリングするときは、パターン・シーケンサーを使用してサンプル再生するか、外部MIDI機器からのノート・オン・メッセージを受信してサンプルを再生してください。
- サンプリング・パラメーターの設定を行います。
- サンプリング・パラメーターの設定が終わったら、[SAMPLING]ボタンを押します。
[SAMPLING]ボタンがオレンジ色に点滅し、サンプリング・スタンバイ状態になります。
note ここで、サンプリング・パラメーター TRIGGERを“NOTE ON”に設定しておく
と、鍵盤を弾き始めたところから自動的にサンプリングを開始できるので便利です。
- TRIGGERで設定した方法により、サンプリングを開始します。
[SAMPLING]ボタンが赤色に点灯し、鍵盤LEDが点滅から点灯に変わります。
- サンプリングを終了したいところで[SAMPLING]ボタン、または[EXIT]ボタンを押します。
サンプリングが終了し、サンプルが割り当てられた鍵盤LEDが点滅します。

サンプルを再生する

本機では、鍵盤を使用してサンプルの再生を行います。
鍵盤の機能には、サンプル・モードとキーボード・モードの2つがあります。
各モードの説明は、「2. サンプルを再生する(→ p.15)」をご覧ください。

1. ループ再生

サンプルがLOOP ONに設定されている場合、そのサンプルが割り当てられている鍵盤から指を離しても再生を続けることができます。

1. [LOOP HOLD]ボタンを押しながら、LOOP ONに設定されているサンプルが割り当てられている鍵盤を押します。
サンプルを再生させるとホールド状態となり、鍵盤から指を離しても再生を続けます。
2. ホールド状態を解除したいときは、[LOOP HOLD]ボタンをもう一度押します。
再生が止まり、ノートオフします。

複数のサンプルをホールド状態にするとき

[LOOP HOLD]ボタンを押しながら、ホールドさせたい鍵盤を複数押して設定します。既にホールド状態のときに、再生中のサンプルへ別の鍵盤のサンプルを追加するには、[LOOP HOLD]ボタンを押しながら、追加したいサンプルの鍵盤を押します。また、ホールドさせたい鍵盤を複数押しながら、[LOOP HOLD]ボタンを押しても設定することができます。

再生中のサンプルのホールド状態を解除するとき

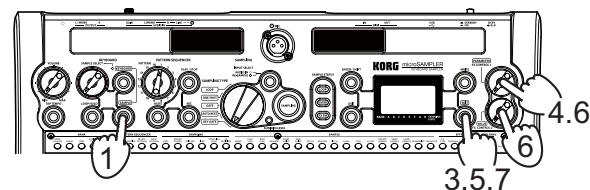
複数のサンプルがホールド状態で、再生中に1つだけホールド状態を解除するには、[LOOP HOLD]ボタンを押しながら、ホールド状態を解除したいサンプルの鍵盤を押します。ホールド状態を解除し、再生が止まります。

サンプルを加工する

サンプルの再生方法などを、サンプルごとに加工することができます。サンプル・パラメーターの設定方法と、その効果について説明します。

1. 操作方法

1. [SAMPLE]ボタンを押します。
サンプル・モードに切り替わります。
2. 加工したいサンプルが割り当てられている鍵盤を押して、鍵盤LEDを点滅にします。
この鍵盤が、カレント・サンプル(→ p.18)となります。
note キーボード・モードのときは、[SAMPLE SELECT]ノブで選択したサンプルが加工の対象となります。
加工対象となるサンプルが割り当てられている鍵盤LEDが点滅します。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
5. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
サンプルのエディット・モードになり、パラメーターの設定ができます。加工したいサンプルを選んでください。
6. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでそれぞれのサンプル・パラメーターを選択し、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで値を設定します。
7. エディットを終えるときは、[EDIT]ボタンを押してボタンを消灯にします。



2. サンプル・パラメーター

SMPL.NAME (Sample Name)

サンプルの名前を設定します。[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブで変更したい文字にカーソルを合わせ、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで文字を変更します。

PLAY.TYPE [LOOP OFF, LOOP ON]

サンプルのエンド・ポイントを再生後、再生を繰り返すか繰り返さないかを選びます。

note [LOOP]ボタンでも設定を変更することができます。

note PLAY.TYPEが“LOOP OFF”のとき、サンプリング・タイプが“ONE SHOT”のサンプルを再生すると、鍵盤を押したままでも離しても、いったんトリガーされたサンプルはエンド・ポイントを再生して止まります。PLAY.TYPEが“LOOP ON”のとき、鍵盤を離すまでサンプル再生を繰り返します。鍵盤を離すと再生はすぐに止まります。

LOOP OFF

サンプルのエンド・ポイントを再生後、再生が止まります(ワンショット再生)。

LOOP ON

サンプルのエンド・ポイントを再生後、スタート・ポイントに戻って再生を繰り返します。

BPM SYNC [SYNC OFF, TIME.STRC, PITCH.CHG]

サンプリングしたときのテンポ(Original BPM)から、現在設定されているバンクのテンポに合わせて再生したいときに設定します。

SYNC OFF

テンポに同期しません。

TIME.STRC (Time Stretch)

音程を変えずに再生する長さを、現在設定されているバンクのテンポに合わせて再生したいときに選びます。

“TIME.STRC”を選ぶと、同時発音数が制限されます。

PITCH.CHG (Pitch Change)

音程を変えて再生する長さを、現在設定されているテンポに合わせて再生したいときに選びます。キーボード・モードのとき、すべての鍵盤がC4の鍵盤に割り当てられるサンプルのピッチで固定されるので無効となります。

REVERSE [OFF, ON]

“ON”にすると、サンプルを逆再生します。再生中に切り替えることもできます。

[REVERSE]ボタンでも設定を変更することができます。

OFF

サンプルを順方向で再生します。

ON

サンプルをリバースして再生します。

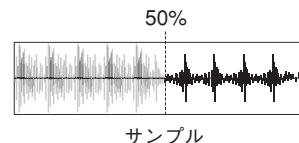
ST POINT (Start Point)

サンプルの再生開始位置を調節します。

本機では、%、ビート、数値でスタート・ポイントを調整することができます。

%で調節 [000...100%]

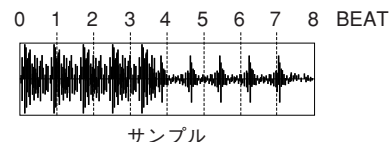
サンプルの再生開始位置を百分率で調節することができます。例えば“050%”に設定したとき、下の図のようにサンプルの半分より後から再生します。



BEATで調節 [000...568 BEAT]

サンプルの再生開始位置を、拍で指定することができます。

■ BPM=120 で最大8 BEATのサンプルを使用したとき



数値で調節

サンプルの再生開始位置を、数値で調節することができます。数値は3ケタずつ調節することができます。

[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブで変更したい数値の3ケタを選びます。選択している3ケタは、数字の下のバーの点灯で確認することができます。[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで数値を調節します。

1 2 3 4 5 6 7 8

note 1と10の位は、2ケタで調節することができます。

END.POINT

サンプルの再生が終了する位置を調節します。

スタート・ポイントと同様に、%、ビート、数値でエンド・ポイントを調節することができます。

▲ スタート・ポイントとエンド・ポイントの間隔を狭くすると、ある音程以上に上がらなくなる場合があります。

DECAY [0...127]

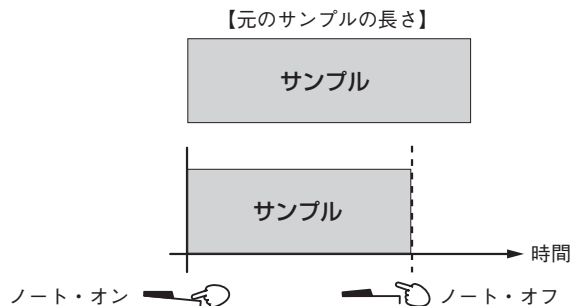
鍵盤を押して再生が始まってから音が消えるまでの時間を設定します。

RELEASEで設定した値により、減衰のしかたが変わります。

値を“127”以外に設定すると、LOOPの設定にかかわらず、その値に従い再生を開始してから音量が減衰していきます。

例えば、次の設定のときはサンプルの変化は図のようになります。

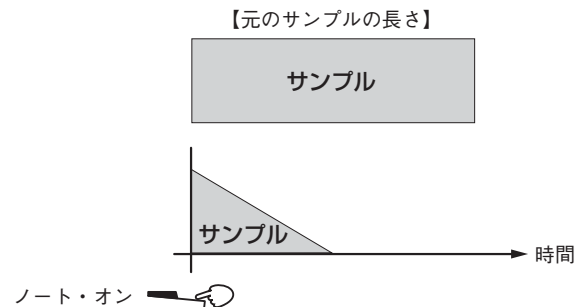
■ DECAY=“127”、RELEASE=“0”に設定したとき



DECAYを“127”に設定すると、鍵盤を離すまで音量は減衰しません。

例えば、次の設定のときはサンプルの変化は図のようになります。

■ DECAY=“64”、RELEASE=“0”に設定したとき



DECAYを“126”以下に設定すると、鍵盤を押していても減衰します。

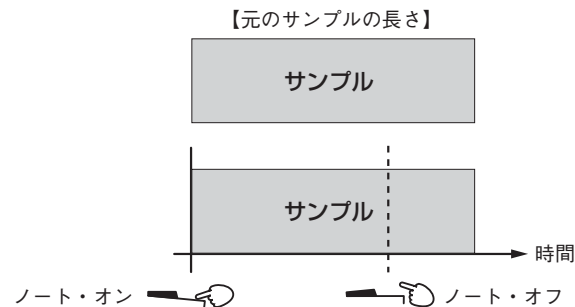
RELEASE [0...127]

鍵盤から指を離してから音が消えるまでの時間を設定します。

note DECAYで設定した値により、減衰のしかたが変わります。

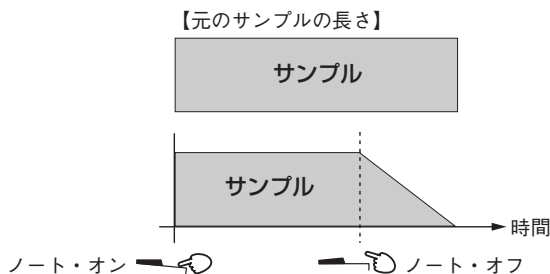
PLAY.TYPEが“LOOP OFF”のとき(ワンショット・サンプル)

■ DECAY=“127”、RELEASE=“127”に設定したとき



RELEASEを“127”に設定すると、鍵盤を離しても音量が減衰することなくサンプルの最後まで再生します。

■DECAY=“127”、RELEASE=“64”に設定したとき



RELEASEが“126”以下のときは、鍵盤を押して発音を開始したときから音が消えるまでの時間を設定します。

note PLAY.TYPEが“LOOP ON”のとき、RELEASEパラメーターは無効になります。

SEMITONE [-24...+24]

再生するときの音程を半音(100セント)単位で設定します。

note BPM SYNCが“TIME.STRC”に設定されているときは、SEMITONE、TUNEで設定されたピッチ変化が加算されます。

▲ BPM SYNCが“PITCH.CHG”に設定されているときは、このパラメーターを設定することはできません。

TUNE [-24...+24]

再生するときの音程を1セント単位で設定します。

note BPM SYNCが“TIME.STRC”に設定されているときは、SEMITONE、TUNEで設定されたピッチ変化が加算されます。

▲ BPM SYNCが“PITCH.CHG”に設定されているときは、このパラメーターを設定することはできません。

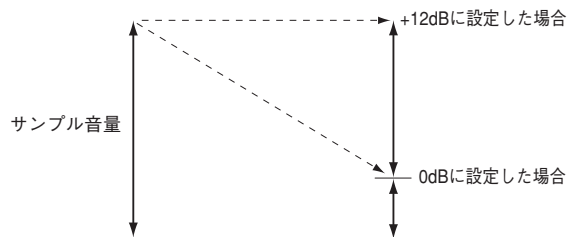
LEVEL [-INFdB ... +12.0dB]

再生するときの音量を設定します。

本機は、デジタルの最大振幅に対して12dBのマーヅンを持たせ、デジタルの最大振幅を超えて音が歪んでしまう現象を起きにくくさせています。

サンプルのデータが、最大振幅に近いサンプルを1音再生する場合、サンプル・パラメーターのLEVELが“0dB”のときは、デジタルの最大振幅に対して12dBのマーヅンを持ちます。“+12dB”の場合は、マーヅンを持たずサンプル音量のまま再生されます。

■VEL INT が“+00”のとき



インプット・ソースをAUDIO INでサンプリングしたサンプルに対しては、サンプル・パラメーターのLEVELが自動的に“0dB”に設定されます。

インプット・ソースをRE-SAMPLEでサンプリングしたサンプルに対しては、サンプリング時の音量を再現するため、サンプル・パラメーターのLEVELが自動的に“+12dB”に設定されます。

このように、LEVELパラメーターは、サンプルを再生する音量を設定します。

サンプルのデータが最大振幅に近かった場合、“+12dB”に設定すると複数サンプル発音させたり、エフェクトを使った場合に歪みやすくなりますのでLEVELパラメーターの値を下げてください。

VEL INT (Velocity Intensity) [-63...+63]

鍵盤を弾いたときのベロシティによって音量をコントロールします。値が大きいほど、ベロシティ強弱による振幅の差が大きくなります。

PAN [L63...CNT...R63]

再生するときの定位を設定します。ステレオ・サンプルのときは、左右のバランスを設定します。

note モノラル・サンプルをモノラルでリサンプリングしたとき、PANの値によりリサンプリングされるサンプルの音量が変化します。

FX SW [OFF, ON]

再生するときにエフェクトをかけるかかけないかを設定します。

note [FX SW]ボタンでも設定を変更することができます。

OFF

選択しているサンプルにエフェクトをかけない状態で再生されます。

ON

選択しているサンプルにエフェクトをかけた状態で再生されます。

ORIG BPM (Original BPM)

サンプルのテンポを表示します。本機でサンプリングしたサンプルは、サンプリングのときに設定したテンポ(→ p.18「2.テンポの設定」)が、オリジナル・テンポとして記録されています。

ORIG.RATE (Original Rate)

サンプルのサンプリング・レートを表示します。本機でサンプリングしたサンプルは、サンプリングのときに設定したサンプリング・レート(→ p.23「RATE」)が、オリジナル・サンプリング・レートとして記録されています。

3.DELETE SAMPLE

DEL SMPL [DEST ALL, DEST 01...36]

選択しているバンクのサンプルから、指定したサンプル・データを削除します。

- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“DEL SMPL” ページを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、削除するサンプルを選びます。
“DEST ALL”、または“DEST 1～36”から選びます。
“ALL”を選択すると、すべてのサンプルを削除します。

- [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
- “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
サンプルが削除されると、“COMPLETE”とメッセージが表示されます。

4.SWAP SAMPLE

SWAP.SMPL [DEST 01...36]

選択しているバンクのカレント・サンプル(→ p.18)と、指定したサンプルを入れ替えます。

- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SWAP.SMPL” ページを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、カレント・サンプル(→ p.18)と入れ替えるサンプルの番号を選びます。
- [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
- “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
入れ替え処理が完了すると、“COMPLETE”とメッセージが表示されます。



5. LOAD SAMPLE

LOAD.SMPL [FROM.BNK.A...H, R(ROM)]

LOAD.SMPL [FROM.S.AL,S.01...S.36]

指定したバンクのサンプル・データを、選択しているカレント・サンプルへロードします。

- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“LOAD.SMPL” ページを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ロードしたいサンプルがあるバンクを選びます。
- [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
note サンプルがないバンクのときは、“ERROR NO.SAMPLE”と表示されます。
[EXIT]ボタンを押して、手順5に戻ってバンクを選び直します。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ロードするサンプルを選びます。

FROM S.AL

すべてのサンプルを選びます。

FROM S.01...S.36

36のサンプルの中から選びます。

note サンプルがないときは、サンプル番号の前の“S.”が“*.”と表示されます。

- [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
- “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順7に戻ります。
サンプルのロードが完了すると、“COMPLETE”とメッセージが表示されます。

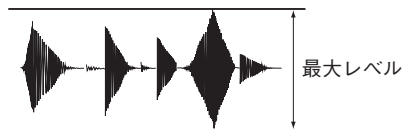
! 実行中は、本体のノブやボタン、鍵盤などを操作しないでください。また、絶対に電源を切らないでください。

6. NORMALIZE

NORMALIZ (Normalize) [-6...+6dB]

選択しているバンクのカレント・サンプル(→ p.18)に対して、サンプルのレベルを歪まない最大レベルまで拡大し、その後に設定したゲインを与えます。

- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
- [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
- [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“NORMALIZ” ページを選びます。
- [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ゲインを設定します。
- [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
- “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
ノーマライズ処理が完了すると、“COMPLETE”とディスプレイに表示されます。



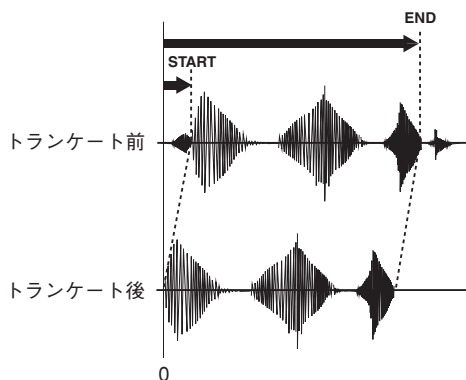
- !** ノーマライズを実行すると、実行前のサンプルの状態に戻すことができません。ノーマライズを実行する前にサンプルの保存(→ p.41「保存(書き込み)」)を行うと、ノーマライズで想定と違う音になってもLOAD.SAMPLE(→ p.32「5. LOAD SAMPLE」)で元に戻すことができます。

7. TRUNCATE

TRUNCATE

選択しているバンクのカレント・サンプル(→ p.18)のスタート・ポイントより前の部分とエンド・ポイントより後ろの部分をカットします。

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SAMPLE” ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“TRUNCATE” ページを選びます。
5. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
6. “SURE?” とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
トランケート処理が完了すると、“COMPLETE” とディスプレイに表示されます。



パターン・シーケンサー

キーボード・モードとサンプル・モードそれぞれのトリガー情報を記録し再生できるパターン・シーケンサーです。

1. パターンの概要

パターンは1バンクあたり16個まで記録できます。パターンの長さは1～99小節まで設定でき、最大で1バンクあたり約64000ノート(1パターン最大約16000ノート)記録することができます。
記録したサンプルのフレーズを組み合わせるとリズム・パターンを作ったり、簡単な曲を作ったりすることができます。

2. パターンの記録方式

パターンは、鍵盤での演奏をそのまま記録するリアルタイム・レコーディングです。すでにデータが入っているパターンに対して記録したときは、重ねてリアルタイムに記録するオーバーダブ方式で記録します。

3. パターンを記録する

1. [REC]ボタンを押してスタンバイ状態にします。
[PLAY/STOP]ボタンと[REC]ボタンが点滅します。
2. [PATTERN]ダイヤルで記録先のパターンを1～16の中から選びます。
3. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブでパターン・シーケンサーの設定ページを選び、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで値を設定します。
4. パターン・シーケンサーの設定が終わったら[PLAY/STOP]ボタン、または[REC]ボタンを押して記録を開始します。
5. [PLAY/STOP]ボタンを押すと、記録と再生が止まります。
[REC]ボタンを押すと記録は止まりますが、パターンの再生は続きます。再生を止めるときは、[PLAY/STOP]ボタンを押します。

▲ [LOOP HOLD]ボタンによる操作は無効になります。

note パターン・シーケンサーの設定は、[EDIT]ボタンを押して“PTRN SEQ”ページからも設定することができます。

LENGTH [01...99]
記録するパターンの長さを、小節単位で設定します。

KB.MD.SMPL (Keyboard Mode Sample No.) [SMPL 01...36]
パターン毎に、キーボード・モードで再生するサンプル番号を設定します。

QUANTIZE [“OFF”, 8, 8 TRI, 16, 16 TRI, 32]
鍵盤を押してパターンを記録していると、どうしてもタイミングにばらつきが生じてしまうことがあります。このばらつきを自動的に補正して正確なタイミングにして記録する機能がクオンタイズです。クオンタイズを設定しておく、8分音符、16分音符などの正確なタイミングに発音をそろえて記録することができます。

パラメーター値	内容
“OFF”	タイミングの補正は行いません
8	8分音符のタイミングにそろえます
8 TRI	3連8分音符のタイミングにそろえます
16	16分音符のタイミングにそろえます
16 TRI	16分3連音符のタイミングにそろえます
32	32分音符のタイミングにそろえます

4. パターンを再生する

1. [PATTERN]ダイヤルで再生したいパターンを、1～16から選びます。
2. [PLAY/STOP]ボタンを押して、パターンを再生します。
3. もう一度[PLAY/STOP]ボタンを押すと、再生が止まります。

ミュート機能を使う

パターン・シーケンサーに記録した演奏を再生したとき、選択した鍵盤のサンプルだけを鳴らなくすることができます。

1. [MUTE]ボタンを押しながら、ミュートさせたい鍵盤を押します。複数ミュートすることもできます。

どれか1つでも鍵盤がミュート状態にあるときは、[MUTE]ボタンが点灯します。押した鍵盤のサンプルがミュート状態となり、パターン・シーケンサーを再生したときにこの鍵盤のサンプルは鳴りません。

note パターンはサンプル・モード、キーボード・モードで記録できます。ミュート機能を使うときは正しいモードを選択していることを確認してください。

ミュート機能を解除する

1. [MUTE]ボタンを押しながら、解除したい鍵盤を押して、ボタンを消灯にします。押した鍵盤のサンプルのミュート状態が解除され、パターン・シーケンサーを再生したときにこの鍵盤のサンプルが鳴ります。

5. 再生中のパターンへ追加で記録する

再生中のパターンへ更に追加して、鍵盤の演奏を記録することができます。

1. パターン再生中に、[REC]ボタンを押します。
[REC]ボタンが点滅し、パターンの記録のスタンバイ状態となります。
2. もう一度[REC]ボタンを押します。
記録を開始します。追加する鍵盤を押して記録します
3. パターンの再生を止めずに記録を終了するときは、[REC]ボタンを押します。
記録は終了しますが、パターンの再生は続きます。
4. もう一度[PLAY/STOP]ボタンを押すと、再生が止まります。

6. パターンを編集する

記録した演奏から消したいサンプルが割り当てられている鍵盤のデータがあるとき、このデータを消すことができます。

1. [REC]ボタンを2回押して点灯させ、パターンの記録を開始します。
2. [ENTER/SHIFT]ボタンを押しながら、消したいサンプルが割り当てられている鍵盤を押します。

DEL PTRN (Delete Pattern) [DEST ALL, DEST 01...16]
指定した番号のパターンを削除します。

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“PTRN SEQ” ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“DEL PTRN” ページを選びます。
5. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、削除するパターンを選びます。
ALLを選択すると、すべてのパターンを削除します。
6. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
7. “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
パターンの削除が完了すると、“COMPLETE”とメッセージが表示されます。

SWAP.PTRN (Swap Pattern) [DEST 01...16]

選択しているパターンと指定したパターンを入れ替えます。


1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“PTRN SEQ” ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“SWAP.PTRN” ページを選びます。
5. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、入れ替えるパターンを選びます。
6. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
7. “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順5に戻ります。
パターンが入れ替わり、“COMPLETE”とメッセージが表示されます。

LOAD.PTRN (Load Pattern) [FROM.BNK.A...H, R(ROM)]

LOAD.PTRN (Load Pattern) [FROM.PT.AL,PT.01...16]

指定したバンクのパターンを、選択しているパターンへロードします。

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“PTRN SEQ” ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
4. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“LOAD.PTRN” ページを選びます。
5. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ロードしたいパターンがあるバンク番号を選びます。
6. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
note パターンがないバンクのときは、“ERROR NO.SAMPLE”と表示されます。
[EXIT]ボタンを押して、手順5に戻ってバンクを選び直します。
7. [VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して、ロードするパターンを選びます。
8. [ENTER/SHIFT]ボタンを押します。
9. “SURE?”とディスプレイに表示されたら、もう一度[ENTER/SHIFT]ボタンを押します。中止する場合は、[EXIT]ボタンを押して手順7に戻ります。
パターンのロード処理が開始し、パターンが読み込まれます。

 実行中は、本体のノブやボタン、鍵盤などを操作しないでください。また、絶対に電源を切らないでください。

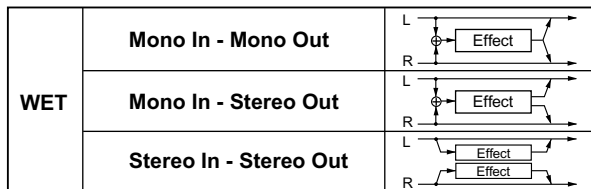
エフェクターについて

本機のエフェクトは、21種類のフル・デジタル・エフェクトの中から1つを選ぶことができます。エフェクトの分類は次のようになります。

フィルター、ダイナミクス系	Compressor, Filter, 4Band EQ, Distortion, Decimeter
リバーブ、ディレイ系	Reverb, Delay, L/C/R Delay, Auto Panning Delay, Modulation Delay, Tape Echo
ピッチ、モジュレーション系	Chorus, Flanger, Vibrato, Phaser, Tremolo, Ring Modulator, Grain Shifter, Pitch Shifter, Talking Modulator, Looper

1. エフェクトの入出力について

DRY/WETの“DRY”（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。WET（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



各エフェクトの入出力のバリエーションは、それぞれのブロック図左上に表記しています。最良の音質を得るためにエフェクトへの入力レベルは、サンプリング・パラメーターのLEVEL（→ p.24）や各エフェクトのTRIMで調節し、クリップしない最大レベルで調整してください。その後、各エフェクトのDRY/WETやOUT.LEVELなどでエフェクトの出力レベルを調整してください。

▲ エフェクト・タイプによっては、TRIMやOUT.LEVEL、DRY/WETパラメーターを持たないものがあります。

▲ エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーターなどはありません。入力レベルが十分でないときは、入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

2. エフェクト・パラメーターのコントロール

フロント・パネルの[PARAMETER/FX CONTROL 1]、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブでエフェクトのパラメーターをリアルタイムでコントロールできます。また、ノブに割り当てたパラメーターを、外部MIDI機器などからコントロールすることもできます。ノブに割り当てることのできるパラメーターについては、「エフェクト・パラメーター（→ p.47）」を参照してください。

▲ 再生中にノブに割り当てることのできないパラメーターを操作すると、ノイズが発生する場合があります。

note 使用しているエフェクト・タイプによって、割り当てできるパラメーターは異なります。

note ノブへの割り当て方法は、「1. エフェクトを使う（→ p.19）」を参照してください。

3. デイレイ・タイムについて

TM RATIO (Time Ratio)

デイレイ・エフェクトでは、デイレイ・タイムとTM RATIOを掛け合わせた時間が、実際のデイレイ・タイムとなります。

例えば、

- BPM SYNC: “OFF”、L DELAY: “800ms”、R DELAY: “400ms”、TM RATIO: “50%”の場合、実際のデイレイ・タイムはLchが“400ms”、Rchが“200ms”となります。

- BPM SYNC: “ON”、L DELAY: “♪ 1/4”、R DELAY: “♪ 1/8”、TM RATIO: “50%”の場合、実際のデイレイ・タイムはLchが“1/8”、Rchが“1/16”となります。BPM SYNCオフ時のデイレイ・タイム

BPM SYNCをオフにすると、デイレイ・タイムをmsec単位で設定することができます。

▲ デイレイ・タイム×TM RATIOで算出される時間が、割り当てられた設定可能範囲を超えた場合、TM RATIOとデイレイ・タイムの値の右側に“”と表示され、デイレイ・タイムは設定可能範囲の最大値になります。


BPM SYNCオン時のディレイ・タイム

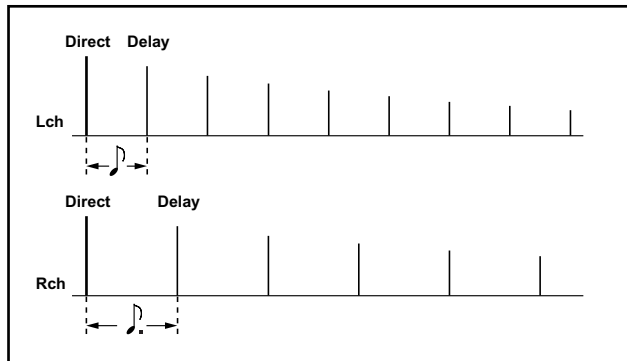
BPM SYNCをオンにすると、[TAP TEMPO]ボタン、または「BPM(→ p.22)」で設定したテンポ(または外部MIDIクロック)に同期するので、ライブ・パフォーマンスなどに有効です。

BPM SYNCをオンにすると、ディレイ・タイムは音符の長さで指定します。

例えば、

- BPM SYNC: "ON"、TM RATIO: "100%"、L DELAY: "♪ 1/8"、R DELAY: "♪ 3/16" の場合、左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符、右チャンネルは付点8分音符の時間に設定されます。

🔊 ディレイ・タイム×TM RATIOで算出される時間が、割り当てられたディレイ・タイムの設定可能範囲を超えた場合、TM RATIOの値の右に“”と表示され、ディレイ・タイムは設定値の1/2になります。1/2にした時点で、まだ設定可能範囲を超えている場合は、さらに1/4、1/8、1/16・・・になります。



グローバル・パラメーター

メトロノームやMIDIチャンネル、メモリープロテクトなどの設定を行います。

操作方法

1. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。
点滅していないときは、[EDIT]ボタンを数回押して点滅にします。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、“GLOBAL” ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押して、ボタンを点灯にします。
[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作し、それぞれのグローバル・パラメーターを選択し、本機の全体的な設定を行います。

note “GLOBAL” ページを選択すると、ディスプレイ上部に **GLOBAL** のマークが表示されます。

機能とパラメーター・リスト

METRONOME (Metronome) [“OFF”, REC 0, REC 1, REC 2, ON]

メトロノーム機能の設定を行います。パターン・シーケンサーを記録するとき、メトロノームを使うと便利です。

“OFF”

メトロノームは鳴りません。
カウント無しでパターン・シーケンサーの録音が始まります。

REC 0, 1, 2

レコーディングを開始する前の小節数を設定します。

パターン・シーケンサーの記録スタンバイの状態から[REC]ボタンを押すと、指定した小節分のカウント後に、パターン・シーケンサーの録音が始まります。

記録中もメトロノームは鳴ります。

REC 0 のときは、カウント無しでパターン・シーケンサーの録音が始まります。

ON

パターン・シーケンサーの再生中、または記録中にメトロノームが鳴ります。
カウント無しでパターン・シーケンサーの録音が始まります。

LCD.LIGHT (LCD Backlight mode) [“OFF”, AUTO, ON]

ディスプレイのバックライトの点灯モードを設定します。

“OFF”

バックライトは点灯しません。

AUTO

ノブを操作したり、ボタンの操作を行うとバックライトが点灯します。しばらくすると、バックライトは消灯します。

ON

常にバックライトが点灯します。

PROTECT (Memory Protect) [OFF, ON]

不用意にデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する機能)を設定することができます。エディットしたデータを保存するには、あらかじめメモリー・プロテクトをオフにしておく必要があります。

OFF

サンプルやパターン・シーケンサーの保存が可能になります。

ON

サンプルやパターン・シーケンサーの保存を禁止します。

AUDIO IN (Audio in mode) [L/MONO, STEREO]

オーディオ・インプットのモードを切り替えます。
STEREOを選択しているときのみ、AUDIO IN [R]端子からの入力が無効になります。

note リア・パネルのAUDIO IN [⊙/LINE]スイッチが“⊙”のときは、設定をSTEREOにしても機能は、“L/MONO”になります。(→ p.24「MONO/ST」)

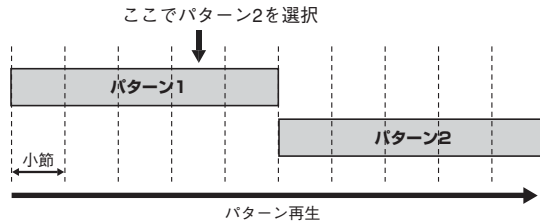
note “L/MONO”に設定すると、リア・パネルのAUDIO IN [⊙/LINE]スイッチが“LINE”のとき、AUDIO IN [L/MONO]端子とAUDIO IN [R]端子の入力がミックスされてモノ・サンプリングされます。(→ p.24「MONO/ST」)

PTRN CHG (Pattern change mode) [PTRN END, BAR LINE]

パターン・シーケンサー再生中にパターンを変更したとき、選択したパターンへ切り替わるタイミングを選びます。

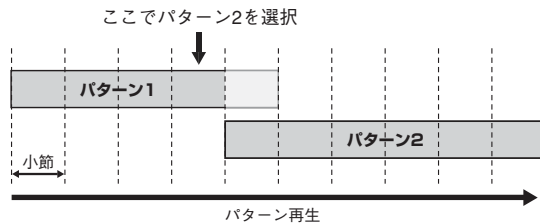
PTRN.END

再生中のパターンの最後まで再生した後に、変更したパターンへ切り替わります。



BAR LINE

再生中のパターンの小節を再生した後に、変更したパターンへ切り替わります。



AUDIO IN LVL (Audio In Level) [+0dB, +6dB, +12dB]

サンプル・モードで右端の鍵盤を押したとき(→ p.18「AUDIO IN端子から入力した音を聞く」)の、入力したオーディオ信号の出力音量を設定します。

note サンプリング待機時などで、自動的にモニター用に発音される入力音の音量(→ p.18「3. サンプリングを実行」)には影響しません。

GLOBAL.CH(Global MIDI Channel) [1...16]

サンプル・モード、またはパターン・シーケンサー制御などのMIDIチャンネルを設定します。

KB.MIDI.CH (Keyboard MIDI Channel) [1...16]

キーボード・モードのときのノート・オン、ノート・オフなど、MIDIメッセージのMIDIチャンネルを設定します。

LOCAL (MIDI Local Control) [OFF, ON]

ローカル・コントロールのオン、オフを設定します。

OFF

本機の鍵盤などのコントローラーが、音源部から切り離されます。
シーケンサーを接続したときに、シーケンサーからのエコー・バック(本機を弾いたときに送信する演奏データが、シーケンサーから再び本機へ戻ってくること)によって、二重に発音してしまうのを防ぎます。

ON

本機を単体で使用するときを設定します。

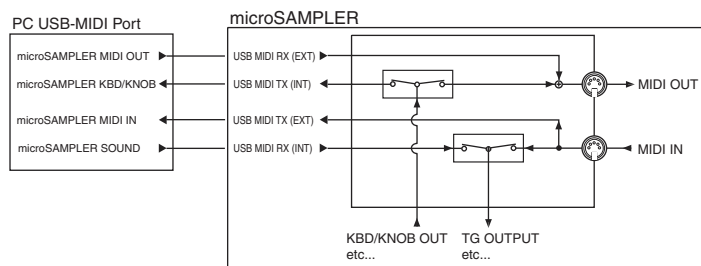
MIDI.ROUT (MIDI Routing) [USB+MIDI, USB, MIDI]

MIDIメッセージを送受信するときの接続端子を選びます。

USB+MIDI

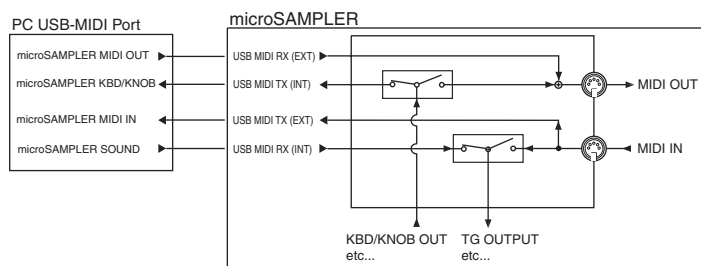
MIDIメッセージの送受信に、MIDI端子とUSB端子を使用します。MIDIメッセージを受信するときは、両方の端子からのMIDIメッセージをミックスし、後から受信したMIDIメッセージを優先します。送信するときは、両方の端子から同じ内容のMIDIメッセージを出力します。

microSAMPLER



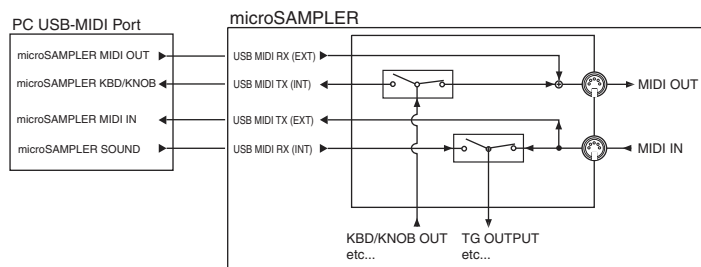
USB

MIDIメッセージの送受信にUSB端子のみを使用します。



MIDI

MIDIメッセージの送受信にMIDI端子のみを使用します。



MIDI CLK (MIDI Clock) [AUTO, INT, EXT USB, EXT MIDI]

接続した外部MIDI機器との同期について設定します。

AUTO

MIDI IN端子(またはUSB端子)に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的に“EXT MIDI(またはEXT USB)”として動作します。入力がない場合は、“INT”として動作します。

INT (Internal)

内部クロック([TAP TEMPO]ボタン、またはテンポ・パラメーターで設定)で、パターン・シーケンサーなどが動作します。本機をマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を同期させるときに設定します。

EXT USB (External USB)

USB端子に接続したコンピューターからのMIDIクロックに同期して、本機のパターン・シーケンサーなどが動作します。

EXT MIDI (External MIDI)

MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、本機のパターン・シーケンサーなどが動作します。

note 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

STRT.TRIM (Start Point Auto Trimming) [OFF...200msec]

END TRIM (End Point Auto Trimming) [OFF...100msec]

マイクを利用してサンプリングするとき、サンプリング・ボタンあるいは本体鍵盤を押してサンプリング開始、または停止する際の本体操作音を、設定した時間だけ自動的に削除します。


"OFF"に設定すると、操作と同時にサンプリング開始、または停止します。


note リアパネルのAUDIO IN [☺/LINE]スイッチが“LINE”のときは、この設定は無効になります。

note サンプリング・パラメーターのTRIGGERを“NOTE ON”、または“THRE01...10”に設定した場合は、STRT.TRIMは無効になります。

保存(書き込み)

編集したバンクや新しくサンプリングしたサンプル、加工したサンプル、パターン・シーケンサーのデータなどは、保存をせずに電源をオフにしたり、別のバンクに切り替えたりすると消えてしまいます。大切なデータは、必ず保存を行ってください。

 実行中は、本体のノブやボタン、鍵盤などを操作しないでください。また、絶対に電源を切らないでください。データが破壊されることがあります。

 **ROMバンクには保存できません。**

1. [WRITE]ボタンを押して、ボタンを点滅にします。ディスプレイに“WRITE”ページが表示されます。
2. [PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して、バンク、サンプル、パターン、グローバルから保存するデータを選択し、[WRITE]ボタンを押して決定します。
ここで“GLOBAL”を選択した場合は、保存が完了すると“COMPLETE”とディスプレイに表示され、保存前の表示に戻ります。
保存をキャンセルするときは、[EXIT]ボタンを押します。
3. バンク、サンプル、パターンを選択した場合は、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブを操作して保存先を選びます。

WRITE BANK [A...H]

保存先のバンクを選びます。


WRITE SAMPLE [All, SAMPLE 01...36]

すべて、または任意のサンプルを選びます。

WRITE PATTERN [All, PTRN 01...16]

すべて、または任意のパターンを選びます。

4. 保存を実行するときは、[WRITE]ボタンを押します。
保存が完了すると“COMPLETE”とディスプレイに表示され、保存前の表示に戻ります。
保存を中止する場合は、[EXIT]ボタンを押します。

 [WRITE]ボタンを押したとき、ディスプレイに“ERROR”と表示された場合は、メモリー・プロテクトがオンになっています。[EXIT]ボタンを押して保存をキャンセルし、メモリー・プロテクトをオフにしてください。(→ p.38「PROTECT」)

MIDIガイド

他のMIDI機器と一緒に使う

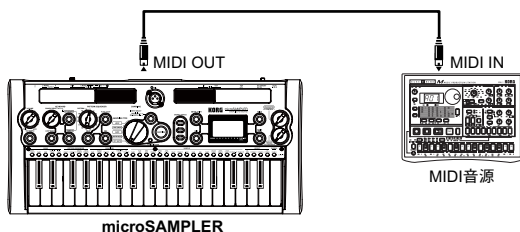
MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやり取りするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで、異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやり取りをすることができます。外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックに、本機のパターン・シーケンサー、エフェクトのディレイ・タイムを同期させることができ、演奏に追従するように変化させることができます。

note MIDI Exclusive Format情報を含む「MIDI Imperementation」については、コルグ・ホームページよりダウンロードできます。

1.MIDI機器/コンピューターとの接続

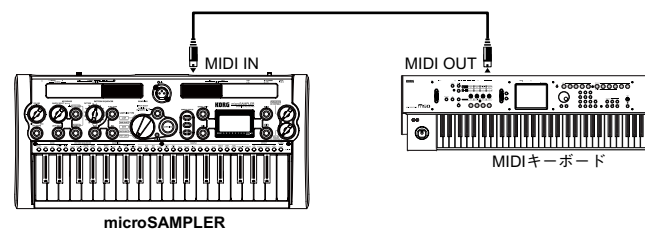
microSAMPLERから外部MIDI音源をコントロールする場合

本機の鍵盤やコントローラー、パターン・シーケンサーなどで、外部MIDI音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



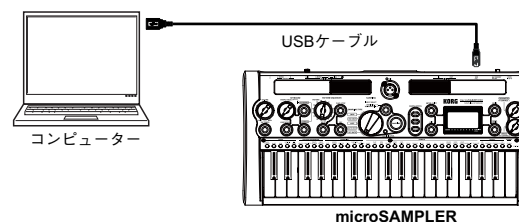
外部MIDI機器からmicroSAMPLERをコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



コンピューターとUSB接続する場合

USB端子のあるコンピューターとは、直接USBケーブルで本機と接続することができます。また、エディター・ライブラリアン・ソフトウェアを使用する場合は、大量のデータ送受信が発生するため、転送速度の速いUSB接続する必要があります。

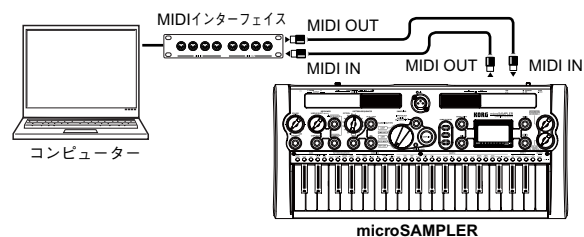


note USB接続するときは、コンピューターにKORG USB-MIDIドライバをインストールする必要があります。コルグ・ホームページよりKORG USB-MIDIドライバをダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

! MIDI接続またはUSB接続で、どちらかが正常に動作しない場合は、“GLOBAL”ページのMIDI.ROUTの設定も確認してください。(→ p.39「MIDI.ROUT」)

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合

本機での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピューター(MIDIインターフェイスで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機を発音させる場合や本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、本機と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。



2. 接続後のMIDIに関する各設定

MIDIチャンネル

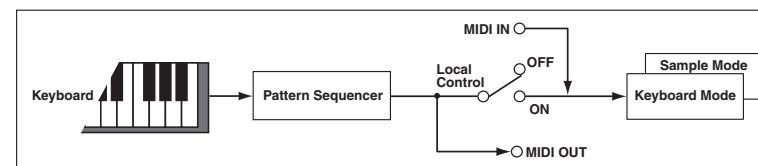
外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、本機のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。

本機のMIDIチャンネルを設定する

グローバル・パラメーターの「GLOBAL.CH(→ p.39)」、「KB.MIDI.CH(→ p.39)」で設定します。

外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDIのローカル設定

外部MIDIシーケンサーやコンピューターなどと接続する場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックがオンで、本機のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、本機の鍵盤を弾いたときに演奏データが外部MIDIシーケンサーに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。このように鍵盤を弾くことによる発音と、エコー・バックによる発音とで二重に発音するのを防ぐために、本機のローカル・コントロールをオフにします。(→ p.39「LOCAL」)



本機のパターン・シーケンサーのMIDI出力を外部MIDI機器にレコーディングする

本機のMIDI OUT端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI IN端子、本機のMIDI IN端子と外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子を接続します。

そして、本機のローカル・コントロールをオフ(“GLOBAL”ページのLOCAL: OFF)にし、外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオンにします。(→ p.39「LOCAL」)

パターン・シーケンサーの同期演奏

本機のパターン・シーケンサーをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、“GLOBAL”ページのMIDI CLK(→ p.40)で設定します。

! 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとする場合

1. 本機のMIDI OUT端子と、外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。
2. [EDIT]ボタンを押してボタンを点滅にし、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して“GLOBAL”ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押してボタンを点灯にし、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して“MIDI CLK”を選択した後、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで“INT”を選びます。本機がマスターになりMIDIタイミング・クロックが送信されます。(→ p.40「MIDI CLK」)
4. 外部MIDI機器は、外からMIDIクロックを受信するように設定します。外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)が本機で設定したテンポで動作します。

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとする場合

1. 本機のMIDI IN端子と、外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。
2. [EDIT]ボタンを押してボタンを点滅にし、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して“GLOBAL”ページを選びます。
3. [EDIT]ボタンを押してボタンを点灯にし、[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブを操作して“MIDI CLK”を選択した後、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブで“EXT MIDI”を選ぶとスレーブになります。外部MIDI機器がMIDIクロックを送信するように(マスター側として)設定します。(→ p.40「MIDI CLK」)
4. 外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)のテンポで、本機のパターン・シーケンサーやエフェクトのデレイ・タイムが動作します。

note “GLOBAL”ページのMIDI CLKを“AUTO”に設定すると、本機のMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたときに、自動的に“EXT MIDI”として動作します。それ以外のときは“INT”として動作します。

MIDIメッセージについて**1.MIDIチャンネル**

MIDIチャンネルには1~16のチャンネルがあり、送信側と受信側のチャンネルを合わせることによってMIDIメッセージを送受信します。チャンネルの扱い方は設定によって異なります。

・グローバルMIDIチャンネルの設定

“GLOBAL”ページのGLOBAL.CHで設定します。(→ p.39「GLOBAL.CH」)

・キーボードMIDIチャンネルの設定

“GLOBAL”ページのKB.MIDI.CHで設定します。(→ p.39「KB.MIDI.CH」)

note グローバルMIDIチャンネルは、本機のMIDI送受信の基準となるMIDIチャンネルです。

note サンプル・モードのMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで設定したMIDIチャンネルで送受信します。

2.ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]、ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)

本機の鍵盤を弾くと、ノート・オン/オフを送信します。ノート・オフのペロシティは固定値64で送信しますが、受信はしません。

3.ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位)

キーボード・モードのとき、ピッチ・ベンド・チェンジを受信するとピッチ(Range=1 Oct 固定)をコントロールすることができます。

この場合、mm=64, bb=00を0(センター値)とした-8192 ~ +8191の値としてのコントロールになります。(“GLOBAL”ページのKB.MIDI.CHで設定したチャンネルで受信します)。

note サンプル・モードでは、ピッチ・ベンド・チェンジを受信できません。

4. コントロール・チェンジ

ノブのコントロール・チェンジの割り当て [Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジNo., vv: 値)

[PARAMETER/FX CONTROL 1]ノブ(CC#12)、[VALUE/FX CONTROL 2]ノブ(CC#13)を操作すると、コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

また、あらかじめノブにエフェクト・パラメーターを割り当てておくと、これらのノブに設定されたコントロール・チェンジ・ナンバーでデータを受信したとき、エフェクト・パラメーターがコントロールできます。

note グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

キーボード・モードのとき、ボリュームの受信によって音量をコントロールすることができます。

note サンプル・モードではボリュームを受信できません。キーボードMIDIチャンネルで受信します。

パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

キーボード・モードのとき、パンポットの受信によって音の定位をコントロールすることができます。

note サンプル・モードではパンポットを受信できません。キーボードMIDIチャンネルで受信します。

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00] (値は00)

オール・ノート・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音がすべてオフになります。設定によっては音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00] (値は00)

オール・サウンド・オフを受信すると、そのチャンネルで発音中の音が消えます。オール・ノート・オフでは、音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに音が消えます。

ただし、これらのメッセージは、緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00] (値は00)

リセット・オール・コントローラーズを受信すると、そのチャンネルで動作中のコントローラー値がすべてリセットされます。

5. NRPNで送受信するパラメーター

前述のコントロール以外の本機パネル上のノブやボタンに対しては、NRPN (Non Registered Parameter No.) が割り当てられています。NRPNは、楽器メーカー/機種などで自由に使用できるメッセージです。

NRPNでのエディットは、下記の手順で行います。

1. NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] とNRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位) でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリーMSB (CC#6) [Bn, 06, mm] (n: チャンネル, mm:パラメーターの値) で設定します。

note 本機では、データ・エントリーMSBのみで設定します。

下記のNRPNを受信すると、パラメーターの値に従ってパターン・シーケンサーやサンプリングの各設定が行われます。これらのメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで受信します。パラメーターの値と本体パラメーターの変化は、表を参照してください。

- [PATTERN]ダイヤル: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 01, Bn, 06, mm]
- [REC]ボタン: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]
- [SAMPLING]ボタン: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 11, Bn, 06, mm]
- [INPUT SELECT]ボタン: [Bn, 63, 20, Bn, 62, 12, Bn, 06, mm]

	MSB (Hex)	LSB (Hex)	Value(受信)
[PATTERN] dial	32(20)	01(01)	0...7: 1, 8...15: 2, 16...23: 3, 24...31: 4, 32...39: 5, 40...47: 6, 48...55: 7, 56...63: 8, 64...71: 9, 72...79: 10, 80...87: 11, 88...95: 12, 96...103: 13, 104...111: 14, 112...119: 15, 120...127: 16
[REC]button	32(20)	02(02)	127: SETUP/REC STANDBY, REC/REC END
[SAMPLING] button	32(20)	17(11)	127: SETUP/SAMPLING STANDBY, SAMPLING/SAMPLING END
[INPUT SELECT] button	32(20)	18(12)	0...63: AUDIO IN, 64...127: RE-SAMPLE

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

microSAMPLERのフォーマット

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0~F]MIDI チャンネル

7F: microSAMPLER 機種ID

nn: ファンクションID (メッセージの種類)

~

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブの中には、公的に使用法が統一されているものもあります。これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

本機は、ユニバーサル・エクスクルーシブのうち、マスター・ボリュームに対応しています。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 1, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位。mm, vv=7F, 7F のとき音量最大。mm, vv=00, 00 のとき音量0)

マスター・ボリュームを受信することにより、本機全体の音量を調節します。

リアルタイム・メッセージ

パターン・シーケンサーを同期させる

接続した外部MIDI機器に本機のパターン・シーケンサーを同期させた場合、システム・リアルタイム・メッセージのスタート/ストップでパターン・シーケンサーを制御できます。

スタート[FA]

パターン・シーケンサーがストップした状態でスタート[FA]を受信すると、パターン・シーケンサーの再生を開始します。

再生中にスタート[FA]を受信すると、パターン・シーケンサーの先頭へリセットして再生します。

ストップ[FC]

ストップ[FC]を受信すると、パターン・シーケンサーがストップします。

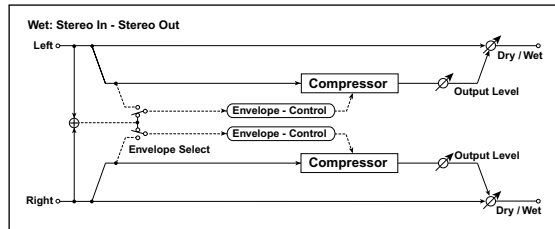
エフェクト・パラメーター

[パラメーター名] ●: フロント・パネルのノブに割り当てできるパラメーターです。(→ p.36「エフェクト・パラメーターのコントロール」)

1. COMPRESR (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して音の粒をそろえて、パンチを与えるエフェクトです。アタックの強い音に使用すると効果的です。

左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



DRY/WET ● [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

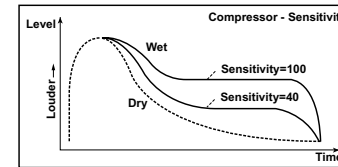
ENV SEL (Envelope Select) [LR MIX, LR INDIV]

“LR MIX” にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号のエンベロープで同時にコントロールします。

“LR INDIV” にすると、左右独立してコントロールします。

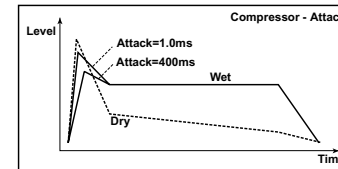
SENS (Sensitivity) ● [1...127]

コンプレッサーの感度を調節します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。SENSの値を上げると全体的に音量が大きくなるので、OUT.LEVELで最終的な音量を調節します。



ATTACK ● [0.1...500.0ms]

コンプレッサーのアタック感の強さを調節します。

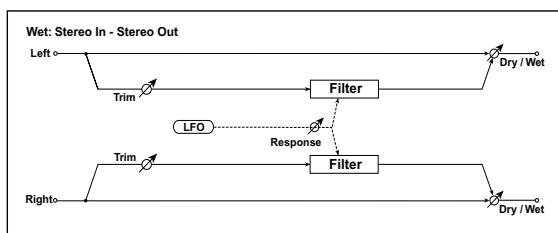


OUT.LEVEL (Output Level) [0...127]

コンプレッサーの出力レベルを調節します。

2. FILTER (Stereo Filter)

ステレオ・タイプのフィルターです。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

FLT TYPE (Filter Type) [LPF24 (-24dB/oct), LPF18 (-18dB/oct), LPF12 (-12dB/oct), HPF12 (-12dB/oct), BPF12 (-12dB/oct)]

フィルター・タイプを選びます。

CUTOFF [0...127]

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

RESO (Resonance) [0...127]

フィルターのレゾナンスを調節します。

TRIM [0...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [-63...+63]

LFOによるモジュレーション効果の深さを調節します。

RESPONSE (Modulation Response) [0...127]

モジュレーション効果のレスポンスを調節します。

0で反応がゆっくりになります。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

LFOの周期を「BPM(→ p.22)」で設定したテンポや、MIDIクロックに同期させるかどうかを設定します。

OFF: LFO FREQで設定した周期でLFOが動作します。

ON: LFOの周期がテンポ、またはMIDIクロックに同期します。

note MIDI CLK (→ p.40) が“INT”のときは、「2.テンポの設定 (→ p.18)」で設定したテンポに同期します。“EXT USB”、または“EXT MIDI”のときは、外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

このパラメーターをノブに割り当てた場合、LFO SYNCを“ON”にすると SYNC.NOTEに割り当てが切り替わります。

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

LFOの周期を、「BPM(→ p.22)」で設定したテンポに対する倍率で設定します。

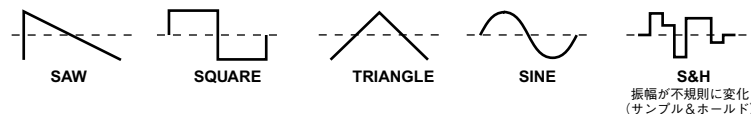
テンポに対して、設定した値(音符)の長さが1周期になります。

例えば、“1/4”にすると、1拍が1周期になります。“3/4”にすると、3拍で1周期になります。

このパラメーターをノブに割り当てた場合、LFO SYNCを“OFF”にすると LFO FREQに割り当てが切り替わります。

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

LFOの波形を選択します。

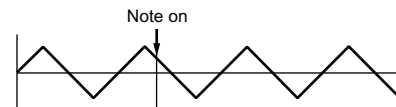


LFO.SHAPE [-63...+63]


LFO波形を調節します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

ノート・オン時のLFOのリセットについて設定します。



- OFF:** ノート・オン時にLFOの位相はリセットされません。
- ON:** 鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンでINI.PHASEで設定した位相にLFOがリセットされます。以後のノート・オンに対して、その位相でモジュレーションをかけます。

 グローバルMIDIチャンネルでノートオンされたときに有効になります。

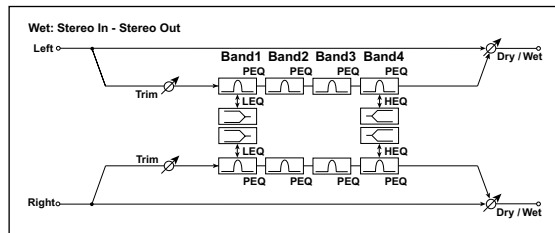
INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

波形のスタート位置を設定します。
 “0°” にすると、ノート・オン時に波形の先頭からスタートします。
 “180°” にすると、ノート・オン時に波形の半周期先からスタートします。

note KEY SYNCが“ON”のときに表示され、設定することができます。

3. BAND EQ (4Band EQ)

タイプを独立して選べるステレオEQです。



DRY/WET  [DRY, 99:1...1:99, WET]

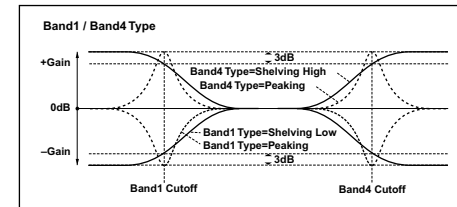
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TRIM [0...127]

イコライザーへの入力レベルを調節します。

B1 TYPE [PEAKING, SHELV LO]

バンド1のイコライザー・タイプを選びます。



B1 FREQ (B1 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド1の中心周波数を設定します。

B1 Q [0.5...10.0]

バンド1の帯域幅を設定します。

note B1 TYPEが“PEAKING”のときに表示され、設定することができます。

B1 GAIN  [-18.0...+18.0dB]

バンド1のゲインを調節します。

B2 FREQ (B2 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド2の中心周波数を設定します。

B2 Q [0.5...10.0]

バンド2の帯域幅を設定します。

B2 GAIN  [-18.0...+18.0dB]

バンド2のゲインを調節します。

B3 FREQ (B3 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド3の中心周波数を設定します。

B3 Q [0.5...10.0]

バンド3の帯域幅を設定します。

B3 GAIN  [-18.0...+18.0dB]

バンド3のゲインを調節します。

B4 TYPE [PEAKING, SHELV HI]

バンド4のイコライザー・タイプを選びます。

B4 FREQ (B4 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド4の中心周波数を設定します。

B4 Q [0.5...10.0]

バンド4の帯域幅を設定します。

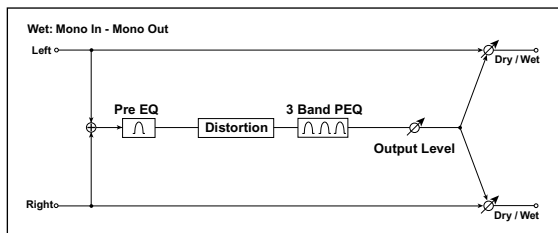
note B4 TYPEが“PEAKING”のときに表示され、設定することができます。

B4 GAIN [-18.0...+18.0dB]

バンド4のゲインを調節します。

4. DISTORT (Distortion)

3バンドのEQで、幅広いバリエーションを得ることができるディストーション・エフェクトです。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

GAIN [0...127]

歪み具合を設定します。

PRE FREQ (Pre EQ Frequency) [20Hz...20.00kHz]

PreEQの中心周波数を設定します。

PRE Q (Pre EQ Q) [0.5...10.0]

PreEQの帯域幅を設定します。

PRE GAIN (Pre EQ Gain) [-18.0...+18.0dB]

PreEQのゲインを設定します。

B1 FREQ (B1 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド1の中心周波数を設定します。

B1 Q [0.5...10.0]

バンド1の帯域幅を設定します。

B1 GAIN [-18.0...+18.0dB]

バンド1のゲインを設定します。

B2 FREQ (B2 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド2の中心周波数を設定します。

B2 Q [0.5...10.0]

バンド2の帯域幅を設定します。

B2 GAIN [-18.0...+18.0dB]

バンド2のゲインを設定します。

B3 FREQ (B3 Frequency) [20Hz...20.00kHz]

バンド3の中心周波数を設定します。

B3 Q [0.5...10.0]

バンド3の帯域幅を設定します。

B3 GAIN [-18.0...+18.0dB]

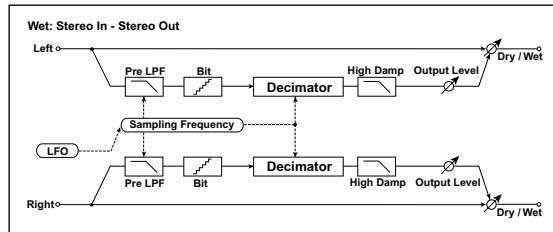
バンド3のゲインを設定します。

OUT. LEVEL (Output Level) [0...127]

出力レベルを調節します。

5. DECIMATR (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズを再現します。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

PRE LPF [OFF, ON]

サンプリング低下による高調波ノイズの有無を設定します。

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると、原音と関係のないピッチのノイズが発生します。PRE LPFを“ON”にすると、このノイズの発生を抑えます。

FSを“3kHz”程度に設定しておいてPRE LPFを“OFF”にすると、リングモジュレーターのようなサウンドになります。

HI DAMP [0...100%]

高域の減衰量を調節します。

FS [1.0...48.0kHz]

サンプリング周波数を設定します。

BIT [4...24bit]

データのビット長を設定します。

値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるのでOUT.LEVELで調節してください。

OUT.LEVEL (Output Level) [0...127]

出力レベルを調節します。

FS.MOD.INT (Mod Intensity) [-63...+63]

LFOによるサンプリング周波数へのモジュレーション効果の深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

note LFO SYNCが“OFF”のときに表示され、設定することができます。

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

note LFO SYNCが“ON”のときに表示され、設定することができます。

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

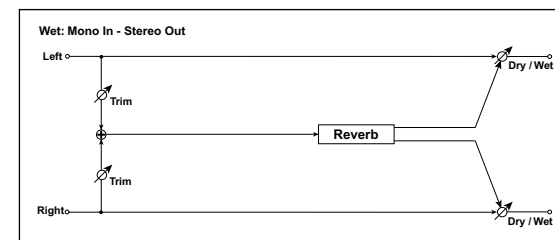
INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

→ p.49「INI.PHASE (LFO Init Phase)」

note KEY SYNCが“ON”のときに表示され、設定することができます。

6. Reverb

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TYPE [HALL...BRIT.ROOM]

リバーブ・タイプを選びます。

HALL

中くらいの大きさのコンサート・ホールや、アンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

SMTH.HALL

大きめのホールや、スタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

WET.PLATE

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

DRY.PLATE

乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。

ROOM

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

BRIT.ROOM

ROOMよりも明るい感じが得られる初期反射音を強調したリバーブです。

REV TIME (Reverb Time) [0.1...10.0sec]

残響時間を設定します。

TYPEによって、設定できる残響時間が変わります。

HALL...DRY.PLATE: 0.1...10sec

ROOM, BRIT.ROOM: 20...3000ms

HI DAMP [0...100%]

高域の減衰量を設定します。

LO DAMP [0...100%]

低域の減衰量を設定します。

PREDELAY [0...70ms]

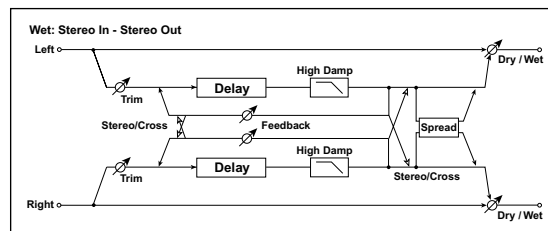
ダイレクト音からのデレイ・タイムを設定します。

TRIM [0...127]

エフェクトへの入力レベルを設定します。

7. DELAY (Stereo Delay)

ステレオ・タイプのデレイです。フィードバックの接続を変えて、デレイが左右に飛び交うクロス・フィードバック・デレイとしても使用することができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TYPE [STEREO, CROSS]

デレイ・タイプを選びます。

STEREO: ノーマルなステレオ・デレイになります。

CROSS: デレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・デレイになります。

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync) [OFF, ON]

デレイ・タイムの同期を設定します。

ONにすると、デレイ・タイムがテンポ、またはMIDIクロックに同期します。

TM RATIO (Time Ratio) [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)

/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

各デレイ・タイムを、“L DELAY”、“R DELAY”の値に対する割合で設定します。

BPM SYNCのオン時とオフ時で設定範囲が変わります。

例えば、TM RATIOを“50%”、L DELAYを“500ms”、R DELAYを“1200ms”にすると、デレイ・タイムはそれぞれ“250ms”、“600ms”になります。

note 各デレイ・タイムとTM RATIOの設定によって制限を超えたときは、TM RATIOに“”と表示されます。

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time) [0..1400ms, 1/64...1/1]

左右チャンネルのディレイ・タイムを設定します。
 ディレイ・タイムは、ここでの値とTM RATIOの値で決まります。
 BPM SYNCが“OFF”のときは、“0～1400ms”の範囲で設定します。
 BPM SYNCが“ON”のときは、「BPM(→ p.22)」で設定したテンポ、またはMIDI
 クロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

FEEDBACK ㊦ [0...127]

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。
 左右のチャンネルで減衰時間が一定になるように、右側のフィードバック量が左右の
 各ディレイ・タイムの比率に連動して変化します。

HI DAMP [0...100%]

高域の減衰量を調節します。

TRIM [0...127]

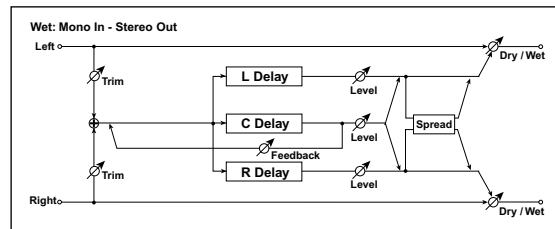
エフェクトへの入力レベルを調節します。

SPREAD [0...127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。
 “127”にすると、最大に広がります。
 “0”にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

8. LCR.DELAY (L/C/R Delay)

3タップがそれぞれ左、中央、右に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右
 の広がりを調整することができます。



DRY/WET ㊦ [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.52「BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)」

TM RATIO(Time Ratio) ㊦ [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)

/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

→ p.52「TM RATIO (Time Ratio)」

L DELAY, C DELAY, R DELAY (L, C, R Delay Time) [0...1400ms, 1/64... 1/1]

タップL、C、Rの各ディレイ・タイムを設定します。
 → p.53「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」

L LEVEL, C LEVEL, R LEVEL (L, C, R Delay Level) [0...127]

タップL、C、Rの出力レベルを調節します。

C FEEDBK (C Feedback) ㊦ [0...127]

タップCのフィードバック量を調節します。

TRIM [0...127]

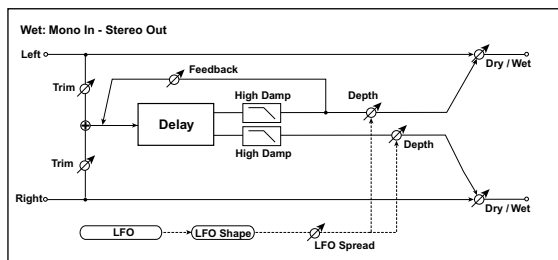
エフェクトへの入力レベルを調節します。

SPREAD [0...127]

エフェクト音の定位する幅を設定します。
 “127”にすると、最大に広がります。
 “0”にすると、両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

9. PAN.DELAY (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.52「BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)」

TM RATIO (Time Ratio) [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)
/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

→ p.52「TM RATIO (Time Ratio)」

L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time) [0...1400ms, 1/64... 1/1]

→ p.53「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」

FEEDBACK [0...127]

→ p.53「FEEDBACK」

MOD.DEPTH [0...127]

モジュレーション効果の深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

→ p.49「INI.PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

左右チャンネルの位相差を設定します。

HI DAMP [0...100%]

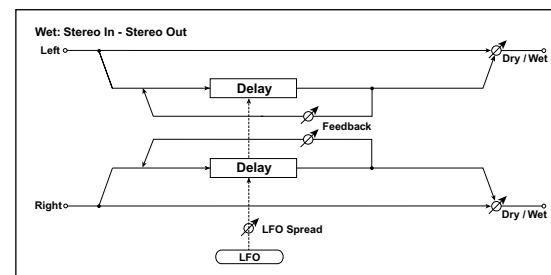
高域の減衰量を調節します。

TRIM [0...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

10. MOD.DELAY (Stereo Modulation Delay)

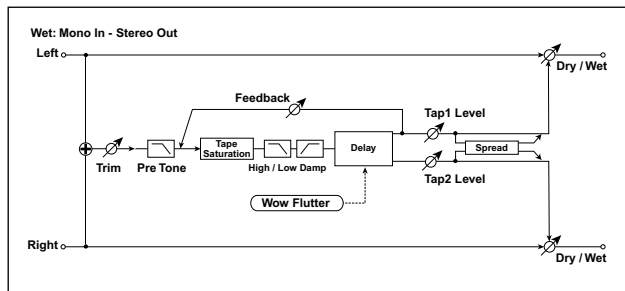
ステレオ・タイプのモジュレーション・ディレイです。








- DRY/WET**  [DRY, 99:1...1:99, WET]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。
- BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)** [OFF, ON]
→ p.52「BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)」
- TM RATIO (Time Ratio)**  [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)
/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]
→ p.52「TM RATIO (Time Ratio)」
- L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)** [0...1400ms, 1/64... 1/1]
→ p.53「L DELAY, R DELAY (L, R Delay Time)」
- FEEDBACK**  [0...127]
→ p.53「FEEDBACK」
- MOD.DEPTH**  [0...127]
モジュレーション効果の深さを調節します。
- LFO FREQ (LFO Frequency)**  [0.01...100.00Hz]
LFOの周期を設定します。値が大きいかほど周期が速くなります。
- LFO SPRD (LFO Spread)** [-180...180°]
左右チャンネルの位相差を設定します。

11. TAPE.ECHO

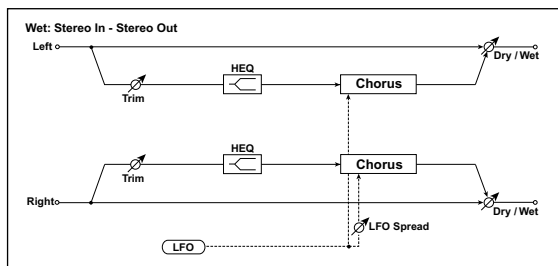
テープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化を再現しています。



- DRY/WET**  [DRY, 99:1...1:99, WET]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。
- BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)** [OFF, ON]
→ p.52「BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)」
- TM RATIO**  [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)
/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]
→ p.52「TM RATIO (Time Ratio)」
- TAP1 DLY, TAP2 DLY (Tap1, Tap2 Delay Time)** [0...1400ms, 1/64...1/1]
タップ1、タップ2の各ディレイ・タイムを設定します。
ディレイ・タイムは、ここでの値とTM RATIOの値で決まります。
- TAP1 LVL, TAP2 LVL (Tap1 Level, Tap2 Level)**  [0...127]
タップ1、タップ2の出力レベルを調節します。
- FEEDBACK**  [0...127]
タップ1のフィードバック量を調節します。
- HI DAMP** [0...100%]
高域の減衰量を調節します。
- LO DAMP** [0...100%]
低域の減衰量を調節します。
- TRIM** [0...127]
エフェクトへの入力レベルを調節します。
- SATURATN (Tape Saturation)**  [0...127]
エフェクト音の歪み具合を調節します。
- WOW FREQ (WOW Flutter Frequency)** [0.01... 100.00Hz]
ピッチの揺れ具合をHz単位で調節します。
- WOW.DEPTH (WOW Flutter Depth)** [0...127]
ピッチの揺れの深さを調節します。
- PRE TONE** [0...127]
入力音の音質を調節します。
- SPREAD** [0...127]
→ p.53「SPREAD」

12. CHORUS (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムを揺らすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。また、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

LFOの周期を設定します。値が大きいほど周期が速くなります。

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

PREDLY L, PREDLY R (PreDelayL, PreDelayR) [0.0...50.0ms]

左右チャンネルの各ディレイ・タイムを設定します。

TRIM [0...127]

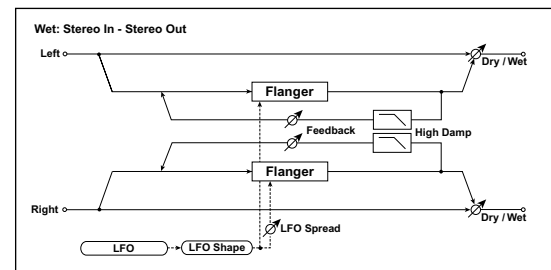
エフェクトへの入力レベルを調節します。

HI.EQ.GAIN (High EQ Gain) [-15.0...+15.0dB]

高域イコライザーのゲインを調節します。

13. FLANGER (Stereo Flanger)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

DELAY [0.0...30.0ms]

ディレイ・タイムをmsec単位で設定します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

FEEDBACK [0...127]

左右チャンネルのフィードバック量を調節します。

PHASE [+,-]

出力とフィードバックの位相を切り替えます。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

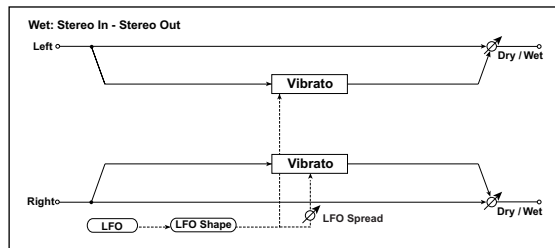
SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

- LFO WAVE (LFO Waveform)** [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」
- LFO.SHAPE** [-63...+63]
LFO波形を調整します。
- KEY SYNC (LFO Key Sync)** [OFF, ON]
→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」
- INI.PHASE (LFO Init Phase)** [0...180°]
→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」
- LFO SPRD (LFO Spread)** [-180...+180°]
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。
- HI DAMP** [0...100%]
高域の減衰量を調節します。

14. VIBRATO (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。

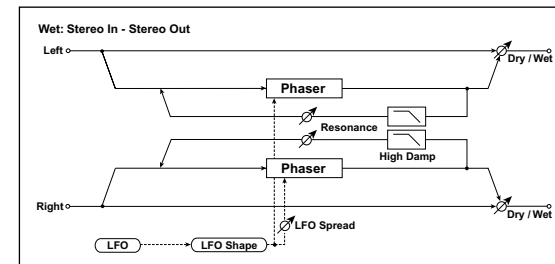


- DRY/WET** [DRY, 99:1...1:99, WET]
エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。
- MOD.DEPTH (Modulation Depth)** [0...127]
LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

- LFO SYNC (LFO Tempo Sync)** [OFF, ON]
→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」
- LFO FREQ (LFO Frequency)** [0.01...100.00Hz]
→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」
- SYNC.NOTE (LFO Sync Note)** [8/1...1/64]
→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」
- LFO WAVE (LFO Waveform)** [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]
→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」
- LFO.SHAPE** [-63...+63]
LFO波形を調整します。
- KEY SYNC (LFO Key Sync)** [OFF, ON]
→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」
- INI.PHASE (LFO Init Phase)** [0...180°]
→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」
- LFO SPRD (LFO Spread)** [-180...+180°]
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

15. PHASER (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによって、うねりを作り出すエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

TYPE [BLUE, U-VB]

フェイザーのタイプを選びます。

MANUAL [0...127]

効果のかかる周波数を設定します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

RESO (Resonance) [0...127]

レゾナンス量を調節します。

PHASE [+,-]

出力とフィードバックの位相を切り替えます。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

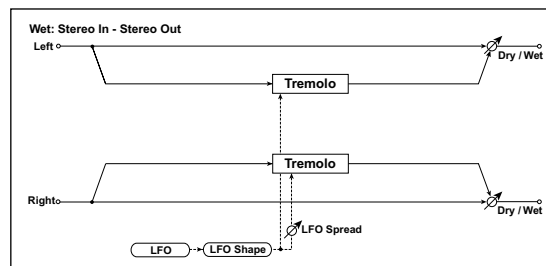
左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

HI DAMP [0...100%]

高域の減衰量を調節します。

16. TREMOLO (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと左右にゆれるような効果を得ることができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [0...127]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

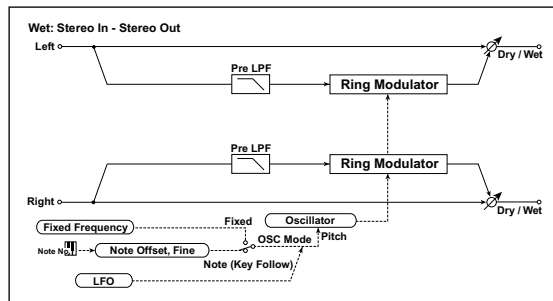
→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

LFO SPRD (LFO Spread) [-180...+180°]

左右チャンネルのLFOの位相差を設定します。

17. RING MOD (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調すると、非常に過激なモジュレーションを得ることができます。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリング・モジュレーション効果を得ることができます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

OSC MODE [FIXED, NOTE]

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを設定します。
NOTEにすると、オシレーターの周波数は入力した信号のノートに追従します。

FIXD.FREQ (Fixed Frequency) [0Hz...12.00kHz]

OSC MODEが“FIXED”のときの、オシレーターの周波数を設定します。

note このパラメーターをノブに割り当てた場合、OSC MODEを“NOTE”にすると、割り当てがNOTE.OFSTに切り替わります。

NOTE.OFST (Note Offset) [-48...+48]

OSC MODEが“NOTE”のときの、入力したノートとのピッチの差を半音単位で調節します。

NOTE.FINE [-100...+100]

OSC MODEが“NOTE”のときの、入力したノートとのピッチの差をセント単位で調節します。

note NOTE.OFSTとNOTE.FINEでオシレーターの周波数を入力したノートに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果を得ることができます。

OSC WAVE (OSC Waveform) [SAW, TRIANGLE, SINE]

オシレーターの波形を選びます。

LFO INT (LFO Intensity) [-63...+63]

LFOによるモジュレーションの深さを調節します。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→ p.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→ p.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

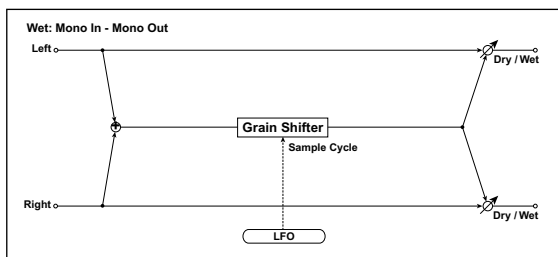
→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

PRE LPF [0...127]

リングモジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

18. GRAIN.SFT (Grain Shifter)

ある周期で音をごく短い時間サンプリングし、ループ再生します。外部入力音など音色が常に変化する音に有効です。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

BPM SYNC (Duration Tempo Sync) [OFF, ON]

ループ再生する波形の同期を設定します。

“ON” にすると、ループ再生する波形がテンポまたはMIDIクロックに同期します。

TM RATIO (Time Ratio) [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER) / BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

ループ再生する波形の長さを、“DURATION” の値に対する割合で設定します。

DURATION [0...350ms, 1/64...1/1]

ループ再生する波形の長さを設定します。

ここでの設定とTM RATIOの設定によって波形の長さが決まります。

BPM SYNCが“OFF”のときは、“0~350ms”の範囲で設定します。

BPM SYNCが“ON”のときは、「テンポの設定(→ p.18)」で設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションで設定します。

note DURATIONとTM RATIOの設定によって制限を超えたときは、DURATIONとTM RATIOの値の右側に“”と表示されます。

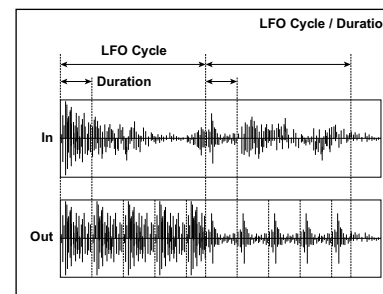
LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

LFO SYNCが“OFF”のときに、波形を切り替える周期をHz単位で設定します。

DURATIONで設定された長さの波形をループ再生し、LFOの周期ごとに波形が入れ替わります。



! サンプリング・セットアップ状態の時に、FX POS (→ p.24) の切り替えが行なわれた場合、LFO FREQ、またはSYNC.NOTEパラメーターの設定により、エフェクト音が出力されるまでに時間がかかることがあります。

note このパラメーターをノブに割り当てた場合、LFO SYNCを“ON”にすると割り当てがSYNC NOTEに切り替わります。

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→ p.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

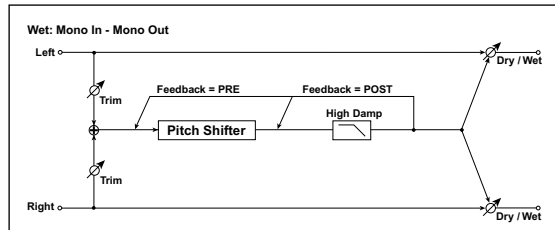
→ p.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

→ p.49「INI. PHASE (LFO Init Phase)」

19. PITCH.SFT (Pitch Shifter)

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプ、音質変化の少ないタイプ、その中間の3つのタイプから選びます。またフィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

PITCH (Pitch Shift) [-24...+24]

ピッチ・シフト量を半音単位で調節します。

FINE [-100...+100]

ピッチ・シフト量をセント単位で調節します。

BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync) [OFF, ON]

→ p.52「BPM SYNC (Delay Time Tempo Sync)」

TM RATIO (Time Ratio) [BPM SYNC OFF: 0.5...400.0% (OVER)

/BPM SYNC ON: 12.5...400.0% (OVER)]

→ p.52「TM RATIO (Time Ratio)」

DELAY (Delay Time) [0...500ms, 1/64...1/1]

ディレイ・タイムは、ここでの値とTM RATIOの値で決まります。

BPM SYNCが「OFF」のときは、「0~500ms」の範囲で設定します。

BPM SYNCが「ON」のときは、「BPM (→ p.22)」で設定したテンポ、またはMIDIクロックに対するレゾリューションによってディレイ・タイムを設定します。

FB POS (FB Position) [PRE, POST]

フィードバックの接続を切り替えます。

FEEDBACK [0...127]

フィードバック量を調節します。

MODE [SLOW, MEDIUM, FAST]

ピッチ・シフターの動作モードを選びます。

“SLOW”にすると音質変化が少なく、“FAST”にすると反応速度が速いピッチ・シフターになります。“MEDIUM”はその中間です。ピッチ・シフト量が少なくていいときは“FAST”に、大幅にピッチ・シフトしたいときは“SLOW”に、というように使い分けます。

HI DAMP [0...100%]

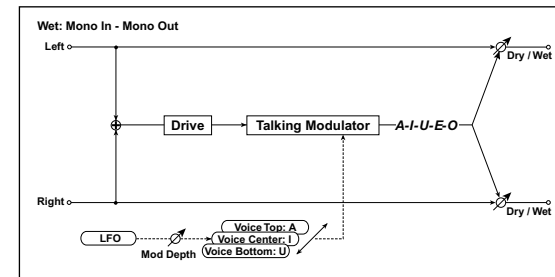
高域の減衰量を調節します。

TRIM [0...127]

エフェクトへの入力レベルを調節します。

20. TALK MOD (Talking Modulator)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。



DRY/WET [DRY, 99:1...1:99, WET]

エフェクト音とダイレクト音のバランスを調節します。

VO CTRL (Voice Control) [BOTTOM, -62...-01, CENTER, +01...+62, TOP]

声のパターンのコントロールをします。

VO TOP (Voice Top) [A, I, U, E, O]

コントロール上端での声の母音を設定します。

VO.CENTER (Voice Center) [A, I, U, E, O]

コントロール中央での声の母音を設定します。

VO.BOTTOM (Voice Bottom) [A, I, U, E, O]

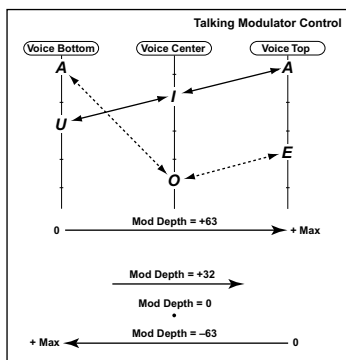
コントロール下端での声の母音を設定します。

例: VO TOPを“A”、VO.CENTERを“I”、VO.BOTTOMを“U”に設定した場合

MOD.DEPTH=“+63”のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「アー」(Voice Top)→「イー」(Voice Center)→「ウー」(Voice Bottom)と声が変わります。

MOD.DEPTH=“-63”のとき、モジュレーション・ソースの値によって、「ウー」(Voice Bottom)→「イー」(Voice Center)→「アー」(Voice Top)と声が変わります。

MOD.DEPTH=“0”のとき、「イー」(Voice Center)に固定されます。



RESO (RESONANCE) [0...127]

声のパターンのレゾナンスの強さを調節します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

DRIVE [0...127]

歪み具合を調節します。

MOD.DEPTH (Modulation Depth) [-63...+63]

LFOによるモジュレーション効果の深さを調節します。

RESPONSE (Mod Response) [0...127]

モジュレーション効果のレスポンスを調節します。“0”で反応がゆっくりになります。

LFO SYNC (LFO Tempo Sync) [OFF, ON]

→P.48「LFO SYNC (LFO Tempo Sync)」

LFO FREQ (LFO Frequency) [0.01...100.00Hz]

→P.48「LFO FREQ (LFO Frequency)」

SYNC.NOTE (LFO Sync Note) [8/1...1/64]

→P.48「SYNC.NOTE (LFO Sync Note)」

LFO WAVE (LFO Waveform) [SAW, SQUARE, TRIANGLE, SINE, S&H]

→P.48「LFO WAVE (LFO Waveform)」

LFO.SHAPE [-63...+63]

LFO波形を調整します。

KEY SYNC (LFO Key Sync) [OFF, ON]

→P.48「KEY SYNC (LFO Key Sync)」

INI.PHASE (LFO Init Phase) [0...180°]

→ p.49「INI.PHASE (LFO Init Phase)」

21. LOOPER

入力信号(エフェクト・バスに割り当てられたサンプル)をステレオで録音し、繰り返しステレオで再生するエフェクトです。録音したい信号に対して、重ね録りができるOVERDUBモードも搭載しています。

SWITCH [REC, LOOP.PLAY, OVERDUB]

LOOPERのモードを切り替えます。

REC: 入力信号を録音します。出力信号はダイレクト音のみです。

LOOP.PLAY: 録音したフレーズをループ再生します。DIRECT.SWを“ON”にすると、再生しているフレーズに入力信号をミックスして出力されます。

OVERDUB: 録音したフレーズをループ再生しつつ、入力信号+録音したフレーズを再録音します。

🔊 サンプリング・セットアップ状態のときにFX POS (→ p.24) の切り替えが行なわれた場合は、録音していたフレーズは削除され、SWITCHパラメーターが自動的に“REC”に設定されます。

note “REC” から“LOOP.PLAY”、または“OVERDUB”へモードを変える直前までに録音された入力信号が再生されます。

LENGTH [1/32...4/1]

ループ再生するフレーズの長さを設定します。
例えば 1/1 に設定すると、1 拍が LENGTH として設定されます。

note BPM が録音するフレーズと合っていない場合、LENGTH が正しく設定されません。SWITCH を“LOOP.PLAY”、または“OVERDUB”に切り替える前に録音するフレーズに合わせて BPM を設定してください。

note 設定されている BPM により、LENGTH の最大値が変わります。
BPM が“80”以上のときは“4/1”、BPM が“80”未満のときは“2/1”、BPM が“40”未満のときは“1/1”がそれぞれ LENGTH の最大値となります。また、LENGTH が最大値に設定されていたときのみ、BPM の設定に応じて LENGTH が再設定されます。
例えば、BPM が“120”、LENGTH が“4/1”に設定されている状態から BPM が“60”に変更したとき、LENGTH は自動的に“2/1”に再設定されます。

SPEED [-1.000...+16.000]

ループ再生するフレーズの再生速度を設定します。
+ の値に設定すると順再生、- の値に設定すると逆再生します。速さは順再生の場合は“0.01~16.00”倍速、逆再生の場合は“0.01~1.0”倍速の間で設定することができます、その値に応じて再生するフレーズのピッチが変化します。

note SWITCH が“REC”、または“LOOP.PLAY”に設定されたときのみ操作できません。

DIRECT.SW [OFF, ON]

SWITCH が、“LOOP.PLAY”のときの入力信号をオン/オフします。

付録

SHIFTファンクション

SHIFTファンクションは、[ENTER/SHIFT]ボタンを押しながらそれぞれのボタン、またはキーボードを押して実行します。

LOOP HOLD	[LOOP HOLD]ボタン PLAY.TYPEが“LOOP ON”に設定されているすべての鍵盤を、ホールド状態にします。(→ p.27「1.ループ再生」)
MUTE	[MUTE]ボタン すべての鍵盤のサンプルをミュート状態にします。ミュート状態の場合、パターン・シーケンサーを再生しても、すべての鍵盤のサンプルは鳴りません。(→ p.34「ミュート機能を使う」)
PLAY/STOP	[PLAY/STOP]ボタン 再生中のパターン・シーケンサーをパターンの先頭から再生します。(→ p.21「3.パターンを再生する/パターンを選ぶ」)
REC	[REC]ボタン パターン記録操作のUndo/Redoを行います。(→ p.21「2.パターン記録操作のUndo/Redo」)
KEYBOARD	キーボード パターンに記録した鍵盤の演奏データを削除します。(→ p.34「6.パターンを編集する」)
EXIT	[EXIT]ボタン オール・サウンド・オフを行います。すべての再生中の音が止まります。
FX SW	[FX SW]ボタン 現在選択されているサンプルがオフの場合は、すべての鍵盤の[FX SW]がオンになります。また、現在選択されているサンプルがオンの場合は、すべての鍵盤の[FX SW]がオフになります。

ショート・カット

[EDIT]ボタンを押しながら、エディット・ページの表記が書かれた鍵盤を押すと、そのページにショート・カットすることができます。

パラメーター・リスト

バンク・パラメーター	
BANK CHG (Bank Change)	p.22
BANK.NAME (Bank Name)	p.22
BPM	p.22
AUDIO IN FX SW	p.22
INIT.BANK	p.23
サンプリング・パラメーター	
RATE	p.23
MONO/ST	p.24
TRIGGER	p.24
TIME (Sampling Time)	p.24
LEVEL (Sampling Level)	p.24
FX POS (Fx Position)	p.24
サンプル・パラメーター	
SMPL.NAME (Sample Name)	p.28
PLAY.TYPE	p.28
BPM SYNC	p.28
REVERSE	p.28
ST POINT (Start Point)	p.28

END.POINT	p.29
DECAY	p.29
RELEASE	p.29
SEMITONE	p.30
TUNE	p.30
LEVEL	p.30
VEL INT (Velocity Intensity)	p.30
PAN	p.30
FX SW	p.31
ORIG BPM (Original BPM)	p.31
ORIG.RATE (Original Rate)	p.31
DEL SMPL	p.31
SWAP.SMPL	p.31
LOAD.SMPL	p.32
NORMALIZ (Normalize)	p.32
TRUNCATE	p.33

パターン・シーケンサー

LENGTH	p.34
KB.MD.SMPL (Keyboard Mode Sample No.)	p.34
QUANTIZE	p.34
DEL PTRN (Delete Pattern)	p.34
SWAP.PTRN (Swap Pattern)	p.35
LOAD.PTRN (Load Pattern)	p.35

グローバル・パラメーター

METRONOME (Metronome)	p.38
LCD.LIGHT (LCD Backlight mode)	p.38
PROTECT (Memory Protect)	p.38
AUDIO IN (Audio in mode)	p.39
PTRN CHG (Pattern change mode)	p.39
AUDIO IN LVL (Audio In Level)	p.39
GLOBAL.CH(Global MIDI Channel)	p.39
KB.MIDI.CH (Keyboard MIDI Channel)	p.39
LOCAL (MIDI Local Control)	p.39
MIDI.ROUT (MIDI Routing)	p.39
MIDI CLK (MIDI Clock)	p.40

STRT.TRIM (Start Point Auto Trimming)	p.40
END TRIM (End Point Auto Trimming)	p.40
WRITE BANK	p.41
WRITE SAMPLE	p.41
WRITE PATTERN	p.41

エラー・メッセージ

表示	BUSY
原因	サンプリング・スタンバイ中やサンプリング中、シーケンサー動作中などで実行ができません。
対処	実行中の操作を終了してください。

表示	BATT LOW
原因	バッテリーの残量が少ないために保存ができません。
対処	ACアダプターを接続してください。

表示	SIZE.OVER
原因	読み込み、保存などでデータ・サイズがオーバーしています。
対処	データ・サイズを確認し、データ・サイズを小さくしてください。

表示	NO.SAMPLE
原因	対象のサンプルがありません。
対処	選択し直してください。

表示	MEM.PRTCT
原因	メモリー・プロテクトがオンになっています。(→ p.38)
対処	メモリー・プロテクトをオフにしてください。

表示	ROM.BANK
原因	WRITE SAMPLE、WRITE SEQ機能を使ったとき、現在のバンクがROMバンクになっています。
対処	WRITE BANKでデータ全体を保存してください。

プリセット (ROMバンク)

1. サンプル

Key	Sample Name	Comment
C3	HBB BD1	One Shot Samples
C#3	HBB BD2	
D3	HBB SD1	
D#3	HBB SD2	
E3	HIPHOPBD	
F3	CLAP	
F#3	HBB HHCL	
G3	HBB TOM	
G#3	HBB HHOP	
A3	HBBHOLLW	
A#3	HBBHORN1	
B3	RESAMPL1	One Shot Re-Sample
C4	BOOSTSAW	Keyboard Samples
C#4	AC BASS	
D4	E PIANO	
D#4	ORGAN	
E4	CLAV	
F4	BRASS	
F#4	UNISYNTH	
G4	HBB BASS	
G#4	HBBHORN2	
A4	RESAMPL2	
A#4	EP LOOP	Loops
B4	GTR LOOP	
C5	BEATSICK	
C#5	MICROSMP	
D5	HIP HOP1	
D#5	REGGAETN	
E5	HIP HOP2	
F5	R&B	

F#5	HOUSE	Loops
G5	DUBSTEP	
G#5	DR HOUSE	
A5	DR BREAK	
A#5	PERC	
B5	RESAMPL3	Full Re-Sample
C6	(AUDIO IN)	Audio In Trigger

2. パターン

1	REGGAE
2	HIPHOP1
3	HIPHOP2
4	HOUSE1
5	HOUSE2
6	HOUSE3
7	SOUL
8	FUNK1
9	BALLAD
10	ROCK
11	BREAK
12	HBB
13	FUNK2
14	RESAMPL1
15	RESAMPL2
16	RESAMPL3

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか? (→ p.14)
- 電源スイッチがオン(押し込まれた状態)になっていますか? (→ p.14)
- 電池を使用している場合、電池は入っていますか? (→ p.14)

音がでない

- パワード・アンプやヘッドホンは正しく端子に接続されていますか? (→ p.13)
- 接続しているパワード・アンプなどの電源が入り、ボリュームは上がっていますか?
- [VOLUME]ノブは、音が出る位置に設定されていますか?
- "GLOBAL" ページのLOCALの設定は "ON" になっていますか? (→ p.39)

音が止まらない

- 何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、[ENTER/SHIFT]ボタンと[EXIT]ボタンを同時に押してオール・サウンド・オフを行います。

音が二重に発音する

- "GLOBAL" ページのLOCALの設定は "OFF" になっていますか? (→ p.39)
シーケンサーを接続したときに、シーケンサーからのエコー・バック(本機を弾いたときに送信する演奏データがシーケンサーから再び本機に戻ってくること)によって二重に発音してしまいます。

エディットしたときと音色や動作が違っている

- エディットした後に保存を行いましたか? (→ p.41)
エディットしたときは別のバンクへの切り替え、または電源をオフする前に保存を行ってください。

音が入力できない

- AUDIO IN [L/MONO]、[R]端子、または[⊕ MIC]端子に、入力するソースが正しく接続されていますか? (→ p.13)
- AUDIO IN [⊕ MIC]端子を使用する場合、AUDIO IN [⊕/LINE]スイッチが "⊕" 側になっていますか? (→ p.13)
- AUDIO IN [GAIN]ノブのレベルが上がっていますか? (→ p.12)

保存ができない

- "GLOBAL" ページのPROTECTが "OFF" になっていますか? (→ p.38)
- 電池を使用している場合、電池容量が少なくなっていないですか? (→ p.14)

外部から送信されたMIDIデータにตอบสนองしない

- MIDIケーブル、またはUSBケーブルは正しく接続されていますか? (→ p.13)
- 外部MIDI機器が送信するデータのMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルが合っていますか? (→ p.39)
- "GLOBAL" ページのMIDI.ROUTは、正しく設定されていますか? (→ p.39)

サンプルに本体操作音が録音される

- マイクから入力した音をサンプリングするとき、[SAMPLING]ボタン、または鍵盤を押した音が録音されてしまうことがあります。その場合、以下の2通りの対処方法があります。
 1. 本体操作音を自動的に設定した時間だけ削除します。(→ P.40「STR T TRIM/END TRIM」)
 2. サンプリング・パラメーターTRIGGERを"THRE01~10"に設定して、サンプリングを開始します。(→ P.24「TRIGGER」)
- note** サンプリング・タイプが"KEY GATE"のときは、"THRE01~10"が選択できませんのでこの方法は利用できません。

付属マイク使用時の本体操作音が気になる

- 付属マイクを使用しているときに本体操作音が気になるときは、市販の通常マイクをマイク・スタンドに立てたセッティングや、市販のヘッド・セット・マイクを使用されることをお奨めします。

おもな仕様

鍵盤	37鍵(ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤、ペロシティ付き)
バンク	8ユーザー・バンク(A~H)、1ROMバンク
サンプラー	
サンプリング・タイプ	LOOP/ONE SHOT/GATE/AUTO NEXT/KEY GATE
サンプリング・ソース	オーディオ・イン(☺ MIC/LINE) リサンプル
サンプリング・レート	48kHz/24kHz/12kHz/6kHz
サンプリング時間	1バンクあたり約160秒(モノ/サンプリング・レート 48kHz時に159.7秒)
サンプル再生	
同時発音数	最大14(タイム・ストレッチ再生時は7)
再生サンプリング・レート	48kHz
パターン・シーケンサー	
パターン数	1バンクあたり16
最大記録音数	1バンクあたり最大約64000ノート(1パターン最大約 16000ノート)
分解能	96ティック/4分音符
パターン小節数	1~99
レコーディング方法	リアルタイム・レコーディング
エフェクト	
構成	1マスターFX サンプリング時は1マスターFX、またはオーディオ・イン・イン サートFX選択可能
エフェクト・タイプ	21種類1系統
入力	
AUDIO IN [L/MONO]、 [R]端子 - リア・パネル	コネクター: ϕ 6.3mm フォーン・ジャック(不平衡) 最大入力レベル: -17dBu@GAIN: max 入力インピーダンス: 7k Ω
AUDIO IN (☺ MIC) 端子 - フロント・パネル	コネクター: XLR端子(平衡) 最大入力レベル: -40dBu@GAIN: max 入力インピーダンス: 14k Ω

出力	
OUTPUT [L/MONO]、 [R]端子	コネクター: ϕ 6.3mm フォーン・ジャック(不平衡) 最大出力レベル: +4dBu@10k Ω 負荷 出力インピーダンス: 1k Ω
ヘッドホン端子	コネクター: ϕ 6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック 最大出力レベル: 10+10mW@32 Ω 負荷 出力インピーダンス: 10 Ω
MIDI端子	IN、OUT
USB端子	B端子
ディスプレイ	カスタムLCD
電源	DC9V 電池使用時: 単3形アルカリ電池6本 電池寿命: 約3時間
外形寸法(幅 x 奥行 x 高さ)	516 x 238 x 65 mm
質量	1.9 kg
付属品	ACアダプター マイク 取扱説明書

※ 仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

索引

A

ACアダプター	14
AUDIO IN	17, 22, 24, 39
AUDIO IN 端子	18
AUTO NEXT	25

B

BPM SYNC	37
----------------	----

D

DELETE SAMPLE	31
---------------------	----

G

GATE	25
------------	----

K

KEY GATE	26
----------------	----

L

LOAD SAMPLE	32
LOOP	25

M

MIDI	42
MIDI クロック	40
MIDI チャンネル	39, 43, 44
MIDI メッセージ	44

N

NORMALIZE	32
NRPN	45

O

ONE SHOT	25
----------------	----

R

Redo	21
ROM バンク	7, 15

S

SHIFT ファンクション	64
SWAP SAMPLE	31

T

TM RATIO	36
TRUNCATE	33

U

Undo	21
USB 接続	42

E

エフェクター	8, 36
エフェクト	19
エフェクト・パラメーター	22, 36, 47

オ

オール・サウンド・オフ	45
オール・ノート・オフ	45
オリジナル・テンポ	31
音程	30
音量	30

カ

カレント・サンプル	18
-----------------	----

キ

キーボード・モード	16
-----------------	----

ク

クオンタイズ	34
グローバル MIDI チャンネル	45

ケ

鍵盤 LED	11
--------------	----

コ

コントロール・チェンジ	45
-------------------	----

サ			
再生	15, 16, 21, 27, 34		
サンブラー	8		
サンプリング	17, 18, 23		
サンプリング・レート	23, 31		
サンプリング時間	23		
サンプリング・ソース	17		
サンプリング・タイプ	23		
サンプリング・パラメーター	23		
サンプル	15, 17, 19, 27, 66		
サンプル数	23		
サンプル・データ	22		
サンプル・パラメーター	22, 28		
サンプル・モード	16		
シ			
システム・エクスクルーシブ・メッセージ	46		
ショート・カット	64		
セ			
接続	13, 42		
タ			
タップ・テンポ	18		
テ			
電池	14		
テンポ	18, 31		
テンポ・パラメーター	22		
ト			
同期	46		
同期演奏	43		
ノ			
ノート・オン/オフ	44		
ハ			
パターン	20, 33, 34, 36, 66		
パターン・シーケンサー	33, 7, 8, 16, 20, 43		
パターン・シーケンス・データ	22		
パターンの長さ	34		
バックライト	38		
バンク	22		
バンク・パラメーター	22		
バンク・メモリー	8		
ヒ			
ピッチ・ベンド	44		
フ			
付属マイク	13		
プリセット	66		
ヘ			
ベロシティ	30		
ホ			
ホールド	27		
保存	41		
マ			
マスター・ボリューム	46		
ミ			
ミュート機能	34		
メ			
メトロノーム	38		
メモリー・プロテクト	38		
リ			
リアルタイム・メッセージ	46		
リサンプリング	26		
リセット・オール・コントローラズ	45		
ロ			
ローカル・コントロール	39, 43		
ロード	35		

アフターサービス

■ 保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)のように機能維持のために必要な部品の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みの上、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。

商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(5355)5056

● サービス・センター 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470