

# D3200

**DIGITAL RECORDING STUDIO**



## 取扱説明書



SESSION  
DRUMS



KNOB  
MATRIX



CD-RW

REMS



USB

# KORG

## 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。

### マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

**WARNING:**  
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

## 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(してはならないこと)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



- ・ 電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- ・ 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。感電やショート恐れがあります。
- ・ 本製品はコンセントの近くに設置し、電源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電源プラグをコンセントから抜く。
  - 電源コードやプラグが破損したとき
  - 異物が内部に入ったとき
  - 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行わない。
- ・ 電源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、電源コードの上に重いものをのせない。電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- ・ 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- ・ 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- ・ 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- ・ 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ・ ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- ・ 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



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



- ・ 濡れた手で本製品を使用しない。

# ⚠ 注意

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



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



- ・ 本製品を使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。  
電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。



- ・ 付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。  
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒に、タコ足配線をしなさい。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーを使用しない。
- ・ 不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が転倒または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ 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。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ LCD画面には、次のようなことを絶対にしない。  
シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押しついたりこすったりする。  
LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。  
本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

## 本製品のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- ・ 本製品に振動、衝撃を与えないでください。  
電源がオンのときに振動や衝撃が加わると、ハードディスク上のデータが失われることがあります。また、ハードディスクやCD-R/RWドライブの損傷、または製品内部を損傷するなどの、故障の原因になります。特に、ハードディスクやCD-R/RWドライブがアクセス中のときは振動、衝撃に非常に弱いので、十分に注意してください。
- ・ 冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。  
温度差が生じた場合、ハードディスク・ドライブやCD-R/RWドライブ、または製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- ・ 極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ・ ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

### 吸排気口について

- ・ 吸排気口をふさがないでください。  
本体裏面の孔は吸排気口です。排熱が不完全になると、動作が不安定になったり、電源がシャットダウンする恐れがあります。本製品を設置する際には、本体裏面を壁などから10cm以上離してください。また、吸排気口の近くに、通風の妨げになるものを置かないでください。

### 内蔵ハードディスクの使用上の注意事項

- ・ 電源のオンとオフを、頻繁に繰り返さないでください。  
電源をオンにすると、ハードディスク・ドライブへのアクセスが開始されます。アクセス中に電源をオフにすると、ハードディスク上のデータが失われたり、ハードディスク・ドライブや製品内部を損傷するなどの故障の原因になります。  
電源をオフにした後、再度オンにする場合は、10秒ほど待って電源を入れてください。

操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によってハードディスクが破損した場合は、保証期間内であっても有償交換になることがあります。

### CD-R/RWドライブの使用上の注意事項

- ・ 水平な状態で使用してください。
- ・ 対物レンズには絶対に触れないでください。
- ・ 市販のレンズ・クリーナーは使用しないでください。
- ・ CD-R/RWドライブにディスクを入れた状態で、本製品を運送しないでください。
- ・ CDトレイを開けた状態で、放置しないでください。
- ・ 通常は、取り出しボタンを押すとCDトレイを開くことができます。万が一、CDトレイが開かないときは、先の細い棒のようなもので緊急排出ボタンを押し、強制排出させることができます。

CD-R/RWドライブのレーザーに関する安全について取扱説明書に記載された以外の操作を行うと、人体に有害な光線が放射される危険があります。光ピックアップから放射されるレーザー光源を直視すると、視覚障害を起こす恐れがありますので、以下のことに注意してください。

- ・光ピックアップの収納部を開けない。
- ・動作時にトレイの隙間から内部を覗かない。

## LCDディスプレイについて

本製品のLCDディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCDディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ・画面の一部に黒点(点灯しない点)や輝点(常に点灯する点)がある。
- ・表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- ・表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- ・表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

## 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。

また、本製品の使用に伴い、CD-RまたはCD-RWディスクに書き込んだデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

## 著作権について

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

\* MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

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

## 本書の記述について

### パネル上のフェーダー、ツマミ、キーの表記

本誌の中でフェーダー、ツマミ、キーと表記するものはパネル上のものです。名称はパネル上での文字を太字で表します。  
例:MASTERフェーダー、TRIMツマミ、REC/PLAYキー

### LCD画面中の表記

本誌の中でボタン、ダイアログと表記するのは、LCD画面内に表示されます。名称は画面での文字を太字で表します。  
また、“太字”で表記するのは、LCD画面に表示されるパラメーターやタブ・ページ名などです。  
例:OKボタン、Renameダイアログ、“SetUp”タブ・ページ

### そのほかの太字表記

LCD画面に表示されるパラメーターで選択できない名称や、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

### 操作

操作の手順を ... で表します。

( p. )

参照する本書のページを表します。

これらのマークは、使用上の注意、アドバイス、例を表します。

...、“ ”タブ・ページ

LCD画面に表示するページを表します。このページを表示させるには、トップ・パネルの...キーを押したあと、LCD画面の“ ”タブをクリック( p.13 )します。  
パネルの◀TAB PAGE、TAB PAGE▶でもタブ・ページの移動ができます。

...、...、“ ”タブ・ページ

トップ・パネルのMIXERキーとCDキーはタブ・ページのまえに、ページ・ジャンプ・メニューがLCD画面に表示されるので、ページ・ボタンをクリック( p.13 )したあと、“ ”タブをクリック( p.13 )します。また、MIXERキーとCDキーは、キーを押すとページ・ジャンプ・メニューを選ぶ画面に戻ります。

### LCD画面の表示内容について

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

# 目次

安全上のご注意	ii
本製品のお取り扱いについて	iii
LCDディスプレイについて	iv
データについて	iv
著作権について	iv
本書の記述について	iv

## はじめに ----- 1

付属品について	1
はじめにお使いになる前に	1
電源オン、オフ	1
カレンダーの設定	2
接続例	3

## おもな特長 ----- 4

## 各部の名称 ----- 6

トップ・パネル	6
リア・パネル	11
CD-R/RWドライブについて	12

## LCD画面の名称と機能 ----- 13

## 基本操作 ----- 15

操作例	17
-----	----

## クイック・スタート ----- 18

### Step1: 準備 ----- 18

1. 確認と接続	18
2. 電源オン	18
3. デモ・ソングを聴く	19

### Step2: クイック・レコーディング ----- 20

1. 新しいソングを作る	20
2. ソングに名前を付ける	20
3. ミキサーへの入力	21
機器をINPUT端子へ接続する	21
入力を各チャンネルにアサイン(割り振り)する	21
4. エフェクトとEQ(イコライザー)	23
入力音にエフェクトをかける	23
入力音にEQをかける	24
5. 録音	25
録音の準備をする	25
録音を開始する	26

6. 再生	26
-------	----

### Step3: オーバー・ダビング ----- 27

1. 録音	27
録音の準備をする	27
録音を開始する	27
2. 再生	27

### Step4: ミックス・ダウンとマスタリング ----- 28

1. 各チャンネルにエフェクトやEQをかける	28
チャンネル・トラックごとにエフェクトをかける(インサート・エフェクト)	28
チャンネル・トラックごとにEQをかける	28
定位を確認する	29
チャンネル・トラックからのセンドにエフェクトをかける(マスター・エフェクト)	29
マスター・エフェクトの選択	29
マスター・エフェクト1をかけるトラックのセンド調整	30
マスター・エフェクトの効果の確認と調整	30
2. ソング全体にエフェクトやEQをかける	31
音量を確認する	31
マスター・バスにエフェクトをかける(ファイナル・エフェクト)	31
マスター・バスにEQをかける(マスターEQ)	32
3. マスター・トラックに録音する	33
4. CDに書きこむ	34
ソングの保存について	34

## オペレーション編 ----- 35

### ソング、ロケート ----- 35

1. ソングを作る/選ぶ	35
1-1. 新しいソングを作る	35
1-2. ソングの名前を変更する	36
ネーム・ライブラリを使う	36
1-3. ソングを選ぶ	36
ソング・リストから選択する	36
他のソング・ドライブのソングを選択する	36
2. ロケーション(位置)	37
2-1. カウンター表示を切り替える	37
インフォメーション表示部を切り替える	37
2-2. ロケーションを移動する	38
カウンターでの移動	38
FF、REWキーによる移動	38
後へ移動(早送り)する	38
前へ移動(早戻し)する	38
ソングの先頭/終了位置への移動	38
ソングの先頭へ移動する	38
ソングの終了位置へ移動する	38
ロケート・キーでの移動	38
ロケート・キーに登録する	38
ロケート・キーに登録した位置へ移動する	38

マークをつけて移動-----	38	3-11. ミキサー・セットアップ-----	49
マークを登録する-----	38	設定(ミキサー・セットアップ)を保存する-----	49
マークを登録した位置へ移動する-----	39	設定(ミキサー・セットアップ)を呼び出す-----	49
マークを登録した位置に順番に移動する-----	39	4. シーンの登録/呼び出し-----	50
マークを削除する-----	39	4-1. シーンを登録する-----	50
マークに名前をつける-----	39	4-2. シーンを呼び出す-----	50
2-3. 詳細なロケーションの検索(SCRUB)-----	40	4-3. シーンに名前をつける-----	50
ゼロ・クロス・ポイントを探す-----	40	4-4. シーンを削除する-----	50
3. ソングの編集-----	41	4-5. シーンを編集して上書きする-----	51
3-1. ソングの編集方法-----	41	4-6. シーンごとに 無効にするパラメーターを設定する-----	51
ソングをコピーする-----	41	4-7. すべてのシーンで 無効にするパラメーターを設定する-----	51
ソングを移動する-----	41	4-8. シーンをMIDIでコントロールする-----	51
ソングを削除する-----	41	MIDI出力-----	51
ソングを保護する-----	42	MIDI入力-----	51
プロテクト・オンにする-----	42	5. オートメーション-----	52
プロテクト・オフにする-----	42	5-1. シーン・オートメーション-----	52
ソングを保存する-----	42	シーン・オートメーションを使う-----	52
ミキサー-----	42	シーンを他のロケーションに再登録する-----	52
1. ミキサーへの音声入力-----	42	登録したシーンのロケーションを変更する-----	52
1-1. アナログ入力-----	42	5-2. イベント・オートメーション-----	52
ギター音を入力する-----	42	ミキサーの動きを記録する-----	52
チューナーの使用法-----	43	イベントを再生する-----	53
1-2. デジタル入力-----	44	イベントを編集する-----	53
MDやDATなどのデジタル出力を割り当てる-----	44	エフェクト-----	54
1-3. サブ入力-----	44	エフェクトの分類とサイズ-----	54
2. ミキサーからの音声出力-----	44	エフェクトのDSPパワー配分-----	54
3. ミキサーの調整-----	45	1. インサート・エフェクトを使用する-----	55
3-1. 音量の調整-----	45	1-1. インサート・エフェクトをかけて録音する-----	55
各チャンネルの音量レベルを調整する-----	45	1-2. インサート・エフェクトをかけて再生する-----	55
入力音を最大レベルで入力する-----	45	2. マスター・エフェクトを使用する-----	55
全体の音量レベルの調整-----	45	3. ファイナル・エフェクトを使用する-----	55
3-2. 定位(パン)の調整-----	45	4. エフェクトのエディット-----	56
3-3. EQ(イコライザー)-----	45	エフェクト・パラメーターをエディットする-----	56
チャンネルEQ-----	45	インサート・エフェクトの場合-----	56
入力音にEQをかける-----	45	マスター・エフェクト/ファイナル・エフェクトの場合-----	56
再生音にEQをかける-----	46	エフェクト・プログラムを保存する-----	56
マスターEQ-----	46	5. 外部からエフェクトをコントロールする-----	57
3-4. EQライブラリ(EQ設定の保存、呼び出し)-----	46	6. 外部のエフェクトを使う-----	57
EQの設定を保存する-----	46	セッション・ドラムス-----	58
EQの設定を呼び出す-----	46	1. ドラム・パターンを聴く-----	58
3-5. ペアの設定-----	47	グループにメトロノームを選んだときは-----	58
3-6. グループの設定-----	47	2. 1ソング分の ドラム・パターンを作る(パターン・マップ)-----	58
フェーダー・グループ-----	47	パターン・マップを試聴する-----	59
CH ONグループ-----	47	3. ドラム・パターンを利用した録音-----	59
3-7. モニターの調整-----	47	パターンを聴きながら録音する-----	59
3-8. キュー・レベルの調整-----	48		
3-9. ソロの設定-----	48		
1つのチャンネルの音を確認する-----	48		
複数のチャンネルの音を確認する-----	48		
ソロを解除する-----	48		
ソロに設定した音声をマスター・バスから出力する-----	48		
3-10. チャンネルのミュート(消音)-----	48		

パターンをトラックに録音する	59
チャンネル・トラックに録音する	59
マスター・トラックに直接録音する	60
4. ドラム・キットのエディット	60
ドラム・キットを変更する	60
ドラムの音色エディット	60
ドラム・キットの変更やドラムの音色を保持する	61
5. パターン・マップ	61
パターン・マップの作成	61
パターン・マップのエディット	62
パターン・マップにイベント挿入する	62
パターン・マップの一部を上書きする	62
イベントを設定し直す	62
イベントを削除する	62
6. テンポ	62
ソング・ガイド機能	63
6-1. テンポ・トラック	63
外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを 記録し、テンポ・トラックとして使用する	63
タップ・テンポ	63
6-2. パターン・マップのテンポ	63
<b>レコーダー</b>	<b>64</b>
1. 録音	64
バウンス録音について	64
1-1. 基本の録音	64
1-2. バーチャル・トラックを切り替える	64
1-3. 再生しながら 別のトラックを録音(オーバー・ダビング)	65
1-4. トリガー録音	65
1-5. 一部分を録音し直す(パンチ・イン・アウト)	65
マニュアル・パンチ・イン・アウト	65
フット・スイッチを使った マニュアル・パンチ・イン・アウト	66
オート・パンチ・イン・アウト	66
ループ録音	66
1-6. マスター・トラックの作成	67
2. 再生	68
2-1. 再生する	68
2-2. ループ再生	68
2-3. アルバムCDプロジェクトで再生する	68
3. トラックの編集	69
編集範囲の登録	69
3-1. トラックの編集方法	69
トラックのコピー(CopyTrk)	69
同じソング内でトラックをコピーする	69
クリップ・ボードを使って、 他のソングのトラックへコピーする	70
空白の挿入(InsertTrk)	71
トラックの消去(EraseTrk)	71
トラックの削除(DeleteTrk)	72
トラック・データを削除する	72
トラックのデータを全て削除する	72
トラックの交換(SwapTrk)	72

トラックの逆回転(ReverseTrk)	73
トラックの最適化(OptimizeTrk)	73
トラックの伸張/圧縮(ExpCmpTrk)	74
トラック全体のコピー/バーチャル・ トラックへのコピー(CopyWholeTrk)	74
バーチャル・トラックにコピーする	74
トラック全体の交換(SwapWholeTrk)	75
トラック全体を交換する	75
フェードイン/フェードアウト(FadeTrk)	76
フェードインする	76
フェードアウトする	76
指定したレベルに最大音量を合わせる (ノーマライズ:NormalizeTrk)	77
ノイズの除去(NoiseReduction)	77
パンチ・ノイズの消去(ErasePunchNoise)	78
無音部分の消去(EraseSilence)	78
4. トラックに名前をつける	78

## CD ----- 79

1. トラック・アット・ワンス	79
2. ディスク・アット・ワンス	80
2-1. アルバムCDプロジェクト	80
2-2. ライブCDを作成する	81
3. CDのリッピング	82

## データ ----- 83

1. バックアップ、リストア(保存、呼び出し)	83
1-1. バックアップ	83
1 Songをバックアップする	83
All Dataをバックアップする	84
User Dataをバックアップする	84
1-2. バックアップ・データのリストア	85
2. 音声ファイル	86
2-1. 音声ファイルのインポート	86
音声ファイルをトラックの先頭にインポートする	86
音声ファイルをトラックの途中にインポートする	87
2-2. 音声ファイルのエクスポート	87
音声ファイルをエクスポートする	87
複数の音声ファイルをエクスポートする	88
3. Digital Recording Studio	
シリーズのドライブ、データ互換性について	88
D32XDとD16XDのデータを使用する	88
本機のデータを他のシリーズで使用する	88
他のシリーズのデータを本機で使用する	88

## ドライブ ----- 89

1. ドライブの容量の設定	89
1-1. ソング・ドライブの分割(パーティション)	89
1-2. PCドライブの容量設定	89
2. ソング・ドライブの名前の変更	90
3. ハードディスクの検査	90
4. ハードディスクのフォーマット	90
5. ロード・システム	91
6. システム・リカバリーCDの作成	91

7. ドライブ容量について	91
アンドゥ・データの消去	92
オーディオ・データの共有	92
8. PCドライブ	92
ファイルの確認、名前の変更、削除	92
<b>USB</b>	<b>93</b>
1. 保存/書き込み	93
Windowsの場合( Windows Me/2000以降 )	93
Macintoshの場合( Mac OS9.0.4以降 )	93
<b>MIDI</b>	<b>94</b>
1. MIDIの接続	94
MIDIチャンネルの設定	94
2. 本機で扱うMIDIメッセージ	94
MIDIインプリメンテーションチャートについて	94
3. MIDIを使う	94
MIDIシーケンサーから本機をコントロールする方法	94
2台のD3200を同期させる方法	95
MIDIでミキサーをコントロールする	95
<b>システム・バージョンアップ</b>	<b>96</b>
1. システム・ファイルのダウンロード	96
CD-ROM/R/RWによる方法	96
USBによる方法	96
2. システムのバージョン・アップ	96
<b>リカバリーCDを使ったシステムの復旧</b>	<b>96</b>
システム以外のデータを保持しながら復旧する	96
正常に終了せず、Errorが表示された場合は	96
<b>ポインター・キャリブレーション</b>	<b>97</b>

<b>リファレンス編</b>	<b>98</b>
<b>カウンター</b>	<b>98</b>
カウンター表示	98
<b>Rename</b>	<b>99</b>
名前の変更	99
<b>1. METER</b>	<b>99</b>
Meter/Track View	99
<b>2. MIXER</b>	<b>100</b>
<b>2a. CH INPUT/SubMixer</b>	<b>101</b>
2a-1. Channel Assign	101
2a-2. Sub Mixer 1 - 4	101
2a-3. Sub Mixer 5 - 8	101
2a-4. Sub Mixer 9 - 12	101
<b>2b. PAIR/GROUP</b>	<b>102</b>
2b-1. Channel Pair	102
2b-2. Fader Group	102
2b-3. Channel On Group	102
<b>2c. FADER/PAN/ AUTOMATION</b>	<b>103</b>
2c-1. Fader Pan	103
2c-2. Automation	103
2c-3. Event List	104
2c-4. Edit Scene	105
2c-5. Scene Filter	106
2c-6. Mixer View	106
<b>2d. EQ/ATT/PHASE</b>	<b>107</b>
2d-1. EQ/ATT	107
2d-2. EQ Library	107
2d-3. Phase	108
2d-4. Master EQ	108
<b>2e. SEND( EFF/AUX/REC )</b>	<b>109</b>
2e-1. Effect1 Send	109
2e-2. Effect2 Send	109
2e-3. Aux1 Send	109
2e-4. Aux2 Send	109
2e-5. Rec Send	110
<b>2f. SOLO/MONITOR</b>	<b>110</b>
2f-1. Solo	110
2f-2. Monitor	111
2f-3. Cue Level	111
<b>2g. MIXER SETUP</b>	<b>111</b>
<b>3. CH VIEW</b>	<b>112</b>
3-1. Ch View	112
3-2. Channel Routing View	112

4. EFFECT	113
4-1. Effect Routing	113
4-2. Insert EFF	114
4-3. Master EFF1	115
4-4. Master EFF2	116
4-5. Final EFF	116
5. SEND	116
6. EQ	116
7. PAN	116
8. SONG	117
9. SYSTEM/MIDI	119
9-1. Control	119
9-2. Disk Utility	120
9-3. Edit PC File	122
9-4. Backup	123
9-5. Restore	123
9-6. MIDI/MMC	124
10. TRACK	126
10-1. Virtual Track 1 - 32	126
10-2. Master Track	126
10-3. Edit Track	126
Waveダイアログ	128
10-4. Import File	135
10-5. Export File	136
11. CD	137
11a. Album CD	138
11b. Track at once	139
11c. CD PLAYER	140
12. UNDO	141
13. TUNER	141
14. SESSION DRUMS	142
14-1. Session Drums	142
14-2. Drums Track Mixer	143
14-3. Pattern Map	144
14-4. Tempo Track	145
15. STORE	145
16. SCENE	145
17. MARK	145
18. SCRUB	146
19. LOC 1/IN、... LOC 4/END	147
MIXERページ・メモリー	147

20. REC/PLAY MODE	148
20-1. Rec Mode	148
20-2. Play/Stop Mode	149
21. トランスポート・キー	149

## エフェクト・パラメーター ----- 150

アルゴリズム・リスト	150
------------	-----

プログラム・リスト	150
-----------	-----

エフェクト・アルゴリズム概要	152
----------------	-----

ステレオ・タイプ	152
----------	-----

カテゴリ:Reverb&Delay	
リバース、ディレイ系エフェクト	152

カテゴリ:Modulation&Pitch	
モジュレーション、ピッチ系エフェクト	155

カテゴリ:Dynamics&Filter	
ダイナミクス、フィルター系エフェクト	156

カテゴリ:SFX&etc	
特殊、その他のエフェクト	158

モノラル・タイプ	159
----------	-----

カテゴリ:Reverb&Delay	
リバース、ディレイ系エフェクト	159

カテゴリ:Modulation&Pitch	
モジュレーション、ピッチ系エフェクト	160

カテゴリ:Dynamics&Filter	
ダイナミクス、フィルター系エフェクト	161

カテゴリ:SFX&etc	
特殊、その他のエフェクト	162

カテゴリ:Multi	
マルチ・エフェクト	163

## 付録 ----- 164

故障とお思いになる前に	164
-------------	-----

電源が入らない	164
---------	-----

ディスプレイに何も表示されない	164
-----------------	-----

ディスプレイに縦線が入っている	164
-----------------	-----

音が出ない	164
-------	-----

フェーダーが効かない	164
------------	-----

録音できない	165
--------	-----

デジタル入力ができない	165
-------------	-----

録音時のレベルよりも再生時のレベルが小さい	165
-----------------------	-----

入力音または録音した音にノイズやひずみが多い	165
------------------------	-----

エフェクトがかからない	165
-------------	-----

セッション・ドラムス	166
------------	-----

キーを押しても機能しない	166
--------------	-----

MIDI	166
------	-----

CD-R/RW	167
---------	-----

音声ファイル	167
--------	-----

USB	167
-----	-----

起動	167
----	-----

<b>各種のメッセージ</b> .....	168
確認メッセージ .....	170
重大なエラー・メッセージ .....	170
<b>ドライブとファイル詳細</b> .....	171
ドライブ .....	171
CD-R/RWドライブ .....	171
PC(USB)ドライブ .....	171
オーディオCDとファイル .....	172
オーディオCD .....	172
再生 .....	172
作成 .....	172
ファイル .....	172
書き込み .....	172
読み込み .....	173
<b>仕様</b> .....	174
主要各部 .....	174
主要規格 .....	174
アナログ・デジタル入出力規格 .....	175
付属品 .....	175
別売オプション .....	175
<b>各種リスト</b> .....	176
ドラム・パターン・リスト .....	176
EQライブラリ・リスト .....	177
ネーム・ライブラリ・リスト .....	177
デモ・ソング・リスト .....	177
<b>ショートカット一覧表</b> .....	178
<b>用語集</b> .....	179
<b>索引</b> .....	183
<b>ブロック・ダイアグラム</b> .....	188
<b>MIDIインプリメンテーションチャート</b> .....	189

# はじめに

このたびはコルグDigital Recording Studio D3200 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。

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

## 付属品について

下記の付属品が揃っていることを確認してください。

- ・取扱説明書(本書)
- ・電源コード

## はじめてお使いになる前に

### 重要

ここでは、本機を使用するにあたって、必ず守っていただきたいことを説明します。

### 電源オン、オフ

本機はハードディスクやCD-R/RWを搭載するコンピューターと同等の精密機器です。

電源のオン、オフには、これから説明する手順を必ず守って行ってください。

付属の電源コードのプラグには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

コンセントが接地コンセントの場合

直接プラグをコンセントに差し込んでください。

コンセントがアースターミナル付きコンセントの場合

2P-3P変換器(市販品)をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込んでください。

- ▲ アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントを外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法がわからないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。
- ▲ 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。
- ▲ 電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ▲ 電源を入れる前に、電源コードのプラグが本体やコンセントにしっかりと取り付けられていることを確認してください。

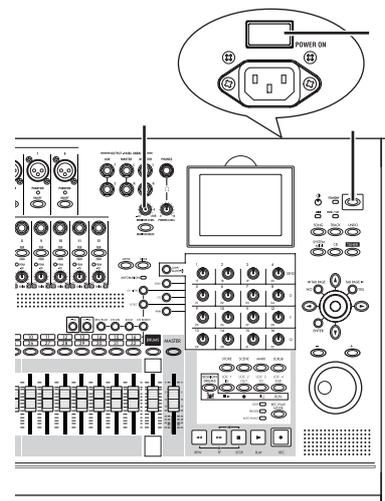
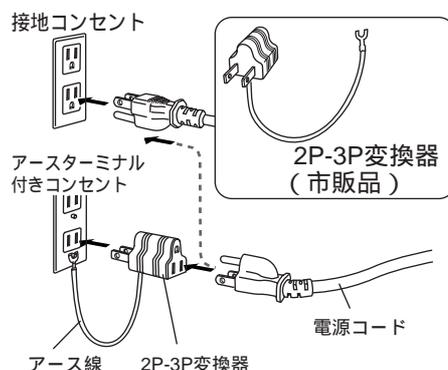
### 電源オン

本機のMONITOR LEVELツマミを - まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

本機へ音声を送るキーボードなど、外部入力機器の電源をオンにします。

本機のリア・パネルの主電源スイッチ(POWER ON)をオンにします。STANDBYインジケータが点灯します。本機が「スタンバイ」状態になります。

- ▲ 主電源を入れてからSTANDBYインジケータが点灯するまで多少時間がかかります。



本機のトップ・パネルのパワー・オン・キーを押して、電源オンにします。  
LCDにオープニング画面が表示され、その後SONGページが表示されます。

- ▲ パワー・オン・キーを押して、オープニング画面が表示されるまで多少時間がかかります。

次回電源をオンにすると、ソングは、前回電源をオフにする直前のソングが選ばれます。

本機から音声を送るモニター機器など、外部出力機器の電源をオンにします。

- ▲ 本機の使用中に誤って電源が切れると、本体や内蔵ハードディスクなどが損傷を受ける恐れがあります。

## 電源オフ

本機のMONITOR LEVELツマミを - まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

本機から音声を送るモニター機器などの外部出力機器の電源をオフにします。

本機のパワー・オン・キーを長め(2~3秒程度)に押し、終了確認のLCD画面を表示します。

LCD画面のYesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、自動的にソングを保存した後、スタンバイ状態になります。この一連の動作をシャットダウンするといいます。

Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押す)した場合は、元の画面に戻ります。

本機のリア・パネルの主電源スイッチ(POWER ON)を押して電源をオフにします。

キーボードなどの外部入力機器の電源をオフにします。

- ▲ 電源をオフにするときには、必ずシャットダウンを行ってください。シャットダウンが完全に終了するまでは、絶対に主電源をオフにしたり、電源コードを抜いたりしないでください。
- ▲ シャットダウンが終了する前に主電源を切ったり、電源コードを抜いたりした場合、データやユーザー設定が失われたり、ハードディスクを損傷するなど故障の原因となります。
- ▲ 本機に録音した音声、ミキサーやエフェクトの設定などはソングの選択時、およびシャットダウン時に自動的に保存されます。
- ▲ ソングの再生や録音など、作業がすべて終了したら、シャットダウンをしてください。また、長時間使用しない場合は、必ず主電源をオフにして電源を完全に切ってください。

## カレンダーの設定

本機で作成したソングを保存するときには、カレンダーの時間を基準に日時が記録されます。本機を購入後はじめて使用するときや、主電源スイッチをオフにしたとき、その他の理由でカレンダーの時間を変更するには、カレンダーの設定を行ってください。

- ▲ カレンダー設定をしてない場合は、インフォメーション表示のカレンダー部分(A)はグレー表示になります。

SYSTEM/MIDIキーを押します。

“Control”タブ・ページのタブ部分をクリックして選択します。

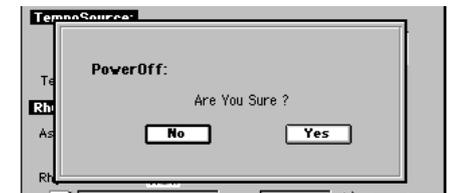
Date/TimeボタンをクリックしてCalendarダイアログを表示します。

4桁の西暦表示部分をクリックして白黒反転状態にします。

パネルのバリュー・ダイヤル、または+/-キーを使って西暦を設定します。

左の月表示部分をクリックして白黒反転状態にして同様に設定します。

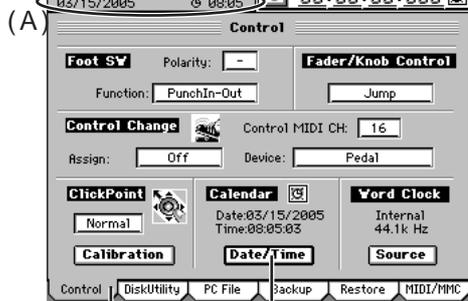
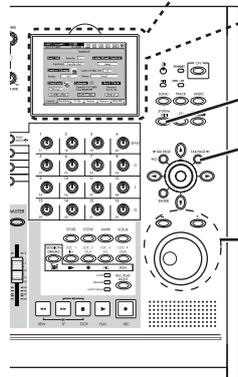
D3200のオープニング画面



続けて、Dateの日、Timeの時間( 24時間表示 )、分、秒を設定します。

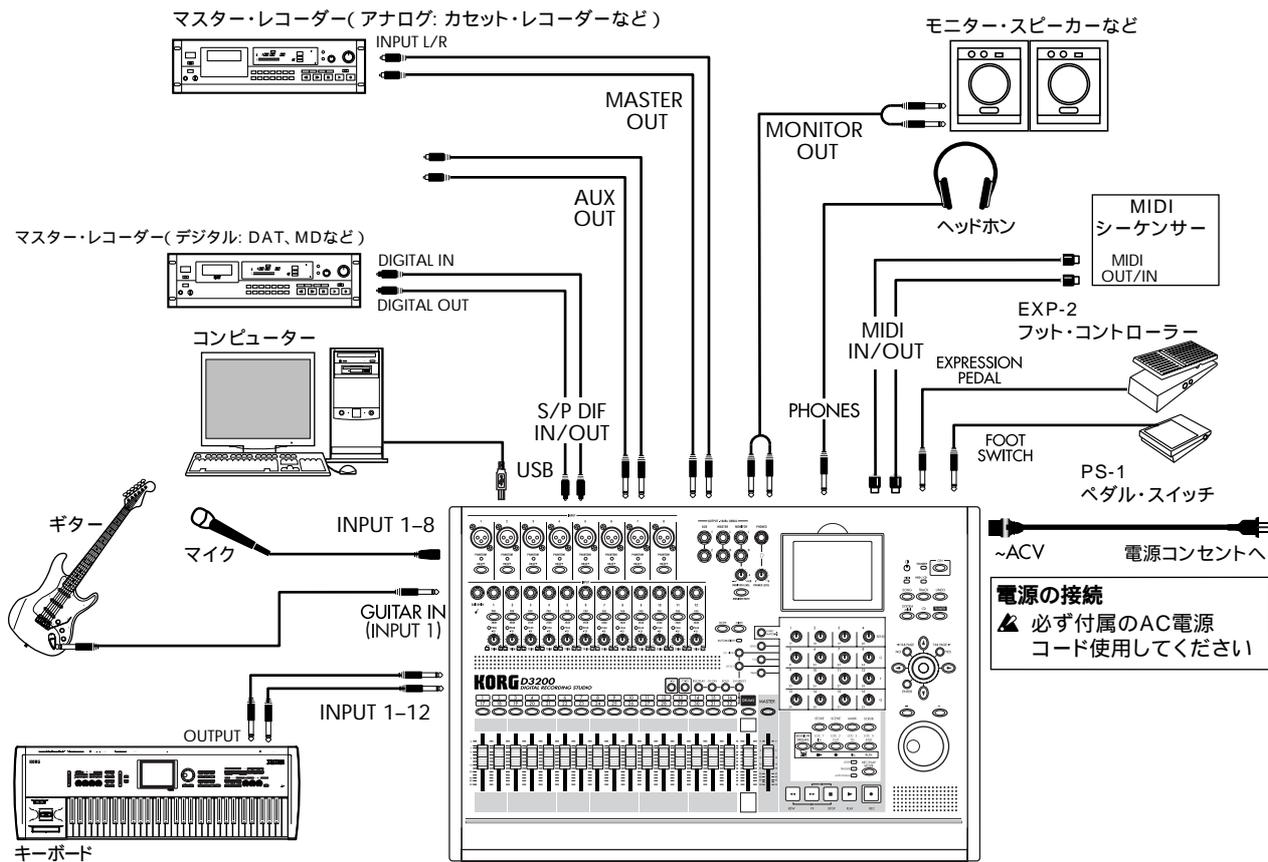
OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して日時を確定します。

**note** シャットダウンを行っても、カレンダーの時計は動作しています。このため、一度カレンダーの時計の日付を設定しておけば、主電源をオフにしない限り、再設定する必要はありません。



### 接続例

本機を使って接続するための基本的な接続例です。必要に応じて機器などを置き換えて接続してください。



### デジタル接続時の注意

- ⚠ 同期が合わない場合は、ノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。
- ⚠ ソングをサンプリング周波数の異なるソングに選びなおしたときは、切り替え時にノイズを発生する場合があります。モニター音量を絞ってから切り替えてください。

# おもな特長

## 32トラック・デジタル・マルチトラック・レコーダー

本機は、内部処理64bit、録音再生24/16bit、サンプリング周波数48/44.1kHz非圧縮録音方式で、スタジオ・クオリティの高品位サウンドを実現しています。

サンプリング周波数48kHz/44.1kHz、16bit時<sup>\*1</sup>

最大同時録音/再生 16トラック<sup>\*2</sup>/32トラック

サンプリング周波数48kHz/44.1kHz、24bit時<sup>\*1</sup>

最大同時録音/再生 12トラック<sup>\*3</sup>/16トラック

各トラックおよび、マスター・トラックは、それぞれ8つのバーチャル・トラックを装備し、1ソングあたり256+16トラックの録音、再生が可能です。

<sup>\*1</sup> バンチ録音時には同時録音数が変わります。

<sup>\*2</sup> 12アナログ・インプット+2デジタル・インプット(S/P DIFL, R)+セッション・ドラムス(L, R)時。

<sup>\*3</sup> 12アナログ・インプット、2デジタル・インプット(S/P DIFL, R)、セッション・ドラムス(L, R)から選択。

## ドラマーとのセッション感覚で、ドラム・トラックを簡単に作れるセッション・ドラムス機能

あたかもプロのスタジオ・ミュージシャン(ドラマー)を雇ってセッションしているようなクオリティで、簡単にドラム・トラック作り、完成したドラム・トラックを聴きながら、それに合わせて録音することができます。また、作成したドラム・トラックをドラム入力としてチャンネル・トラックに録音することもできます。

## +48Vファンタム電源付きXLR入力端子、アナログ・インプット、ギター入力専用端子、デジタル端子を装備

本機のすべてのアナログ入力は、フル・デジタル処理による音質を損なわないための、高性能バランスド・ヘッド・アンプを採用しています。

8つの+48Vファンタム電源付XLR入力端子は高品位マイク・プリアンプを内蔵しています。また、8つのファンタム電源は、独立してオン、オフができるため、コンデンサ・マイクやダイナミック・マイクなどの各入力に個別に対応できます。

標準フォーン・タイプの入力は、ギター入力端子を除き、すべてTRSジャック型バランス・タイプを装備しています。アンバランス入力にも対応しており、マイク・レベルから業務用レベル+4dBuまでの、さまざまなサウンド・ソースが直接接続可能です。また、ギター入力用の専用端子も用意しています。

S/P DIFデジタル入力はサンプリング周波数48/44.1kHz、量子化ビット数24/16bitに対応しています。

## 各チャンネル・トラックにチャンネルEQを、さらにマスターEQも装備したミキサー部

44チャンネル、12パスのミキサー部には、ミキサー・チャンネル1~24に4バンドのフルパラメトリック・イコライザー、ミキサー・チャンネル25~32および、サブ・ミキサーには2バンド・シェルビングEQを搭載しています。

録音時にかかるEQと、再生時にかかるEQを別々に搭載しているため、一般的なアナログ・ミキサー内蔵のMTRなどで起こる、録音時のEQ設定が再生時にもう一度かかってしまうようなことはありません。

さらにマスターEQとして4バンド・フルパラメトリック・イコライザーを搭載し、マスタリングなどできめ細やかな音質調整が可能です。

## 100のシーン・メモリーとMIDIによるミキサー・パラメーターのコントロールが可能

ミキサー部のフェーダー、EQ、パン、エフェクトなどの設定を記憶するシーンは各ソングにつき100個登録できます。汎用の設定として必要なときに簡単に呼び出すことが可能です。また、MIDIを使いフェーダーやパンなどのミキサー・パラメーターを送受信したり、シーンを切り替えることなどができます。

## ミキサー・パラメーターのイベントを記録し、ソングに連動した再生ができるオートメーション

時間の経過に合わせてフェードインやフェードアウト、パン動作などのイベントやシーンを記録させ、再生時に同じ動作を再現することができます。シーンだけを自動的に切り替えるシーン・オートメーションとして使うこともできます。

## ノブ・マトリックスによるイーザー・オペレーションの強力モデリング・エフェクト搭載

内蔵されているエフェクトでは、コルグ独自のモデリング・テクノロジー“*REMS*”を搭載しており、緻密で迫力のあるモデリング・サウンドを手軽に使用できます。

パラメーターの編集は、16個のコントロール・ツマミからなるノブ・マトリックスで感覚的にスピーディーに行えます。モデリング・エフェクトは、真空管プリアンプのシミュレーター、世界中の代表的な年代のアンプ・キャビネット、ビンテージ・チューブ・マイクやモダンなスタジオ用コンデンサー・マイクなどのマイク・シミュレーターを用意しています。

## 独立3系統の同時に使用できるエフェクト

内部処理56bitのインサート・エフェクトが8、マスター・エフェクトが2、ファイナル・エフェクトが1の、合計最大11個のエフェクトが同時に使用できます。

各エフェクトは、52種類のエフェクト・アルゴリズム(基本エフェクトの組み合わせ)から構成されるエフェクト・プログラムを自由にアサインすることができます。

エフェクト・プログラムはプロのミュージシャンや、スタジオ・エンジニアなどが作成した128個のプリセット・エフェクト・プログラムと、このプログラムを元に、ユーザーが独自にエディットできるユーザー・エフェクト・プログラムが128個あります。

それ以外に、ソングごとにユーザーが編集できる、32個のソング・エフェクト・プログラムがあります。

外部MIDIコントローラー、またはエクスプレッション・ペダル(EXP-2、XVP-10:別売)からエフェクトをリアルタイムでコントロールすることも可能です。

## 高度な編集機能

デジタル・レコーダーならではのノン・ディストラクティブ・エディット(非破壊編集)方式で、高品位サウンドを損なうことなく編集が可能です。さらに、オートまたはマニュアル・パンチ・イン/アウト機能、録音や編集を行った前の状態に戻すアンドゥ、それを取り消すリドゥにより、最大16回前までの録音や編集にさかのぼることも可能です。レコーディング後のテンポが異なるフレーズを合わせるときに、便利なタイム・エクステンション/コンプレッションや、録音したレベルが低い場合に適正な音量に増幅するノーマライズなどを含む12種類のトラック・エディット機能を装備しています。

また、1ソングにつき100ヶ所の名前を付けることができるマーク・ポイント、4ヶ所のロケート・ポイントを登録でき、簡単にソングの編集したい時刻へ移動ができます。

## 簡単操作

320×240ドットの高精度LCD画面のパラメーターやタブなどをスピーディーに選択できるクリッカブル・ポインター、カーソル・キーなどからなるエディット・コントローラーを採用し、操作性と実用性をアップしました。

また、高精度LCD画面の下に16個のコントロール・ツマミからなるノブ・マトリックスを配置し、パラメーターの値の変更を素早く行うことができます。

## 内蔵ハードディスク・ドライブ

大容量ハードディスク・ドライブを搭載し、1Gあたり約3時間(16bit、44.1kHz、1トラック録音時)録音することができます。

## CD-R/RWドライブで、バックアップ・ディスクやオーディオCDの作成が可能

ソングやエフェクト・データのバックアップ/リストア、音声ファイルのインポート/エクスポート、オーディオCDの作成が行えます。また、オーディオCDをドライブに入れ、CDプレーヤー機能で再生することも可能です。

オーディオCDの書き込みでは、1ソングごとに書き込むトラック・アット・ワンスと、アルバム編集機能で書き込むディスク・アット・ワンスの2通りの書き込みが可能です。

## USB端子搭載でコンピューターとのスムーズなデータのやりとりが可能

USB端子を使って、コンピューターと簡単にデータのやりとりをすることができます。

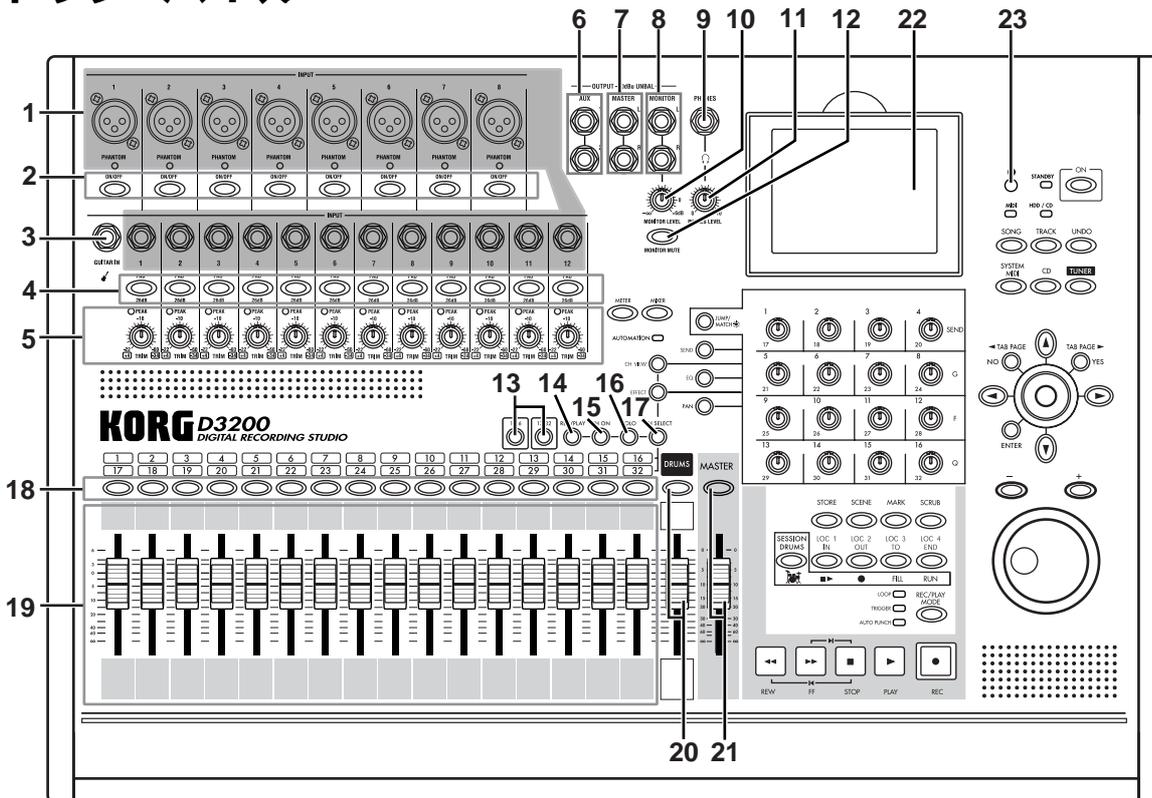
コンピューターとのデータ共有ができるPCドライブをハードディスク内に確保しています。

### *REMS*とは?

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

# 各部の名称

## トップ・パネル



### 1 INPUT 1、INPUT 2...INPUT 12端子

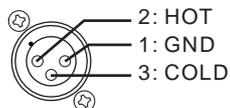
マイク/ライン(キーボードなど)を入力します。

6.3mmTRSフォン端子が使用できるバランス型入力です。アンバランス型フォン・プラグも接続できます。

INPUT 1から8はXLR端子とTRSフォン端子のどちらかが使用できます。

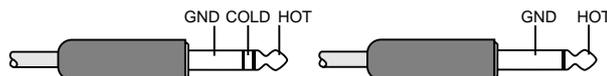
コンデンサ・マイクでファンタム電源を使う場合には、XLR端子で接続してください。

XLR端子にはコンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源がオンになっているINPUT 1～8端子は各XLR端子の下のLEDが点灯します。



ファンタム電源LED

バランス型フォン・プラグ      アンバランス型フォン・プラグ



▲ INPUT1～8端子には、コンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源は、バランス型XLR端子に供給され、各チャンネル個別に切り替え可能です。

▲ ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、コンデンサマイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ずファンタム電源スイッチをオフにして、コンデンサ・マイクの接続を行ってください。

## 2 ファンタム電源スイッチ

INPUT 1 ~ 8端子には、コンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。ファンタム電源は、バランス型XLR端子に供給され、各チャンネル個別に切り替え可能です。スイッチを入れるのは、コンデンサ・マイクを使うチャンネルだけにしてください。

⚠ ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、コンデンサマイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがありますので、必ずファンタム電源スイッチをオフの状態でコンデンサ・マイクの接続を行ってください。

⚠ ファンタム電源スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサ・マイク以外の機器を接続しないでください。機器を破損するおそれがあります。

## 3 GUITAR IN端子

ギター、ベース・ギターを入力します。INPUT 1端子と共用ですが、ギターを接続すると、自動的にギター入力が優先になります。

6.3mmフォン端子、アンバランス型、入力インピーダンス1M です。

## 4 PADキー

入力レベルを26dB落とします。押し込んだ状態がオンになります。ライン入力時にオンにすることで、TRIMツマミで調整する範囲が広くとれます。

マイクやギターのように低出力機器の場合はオフのまま使用してください。

## 5 TRIMツマミ

入力レベルを調整します。目盛は入力レベルを示します。

接続した楽器等の入力レベルが、最も大きくなったときにツマミ左斜め上のLEDが点灯しないように入力機器に合わせてTRIMツマミを調整します。

PADキーをオンにしたときは、+4 ~ -34dBu、オフの時は-22 ~ -60dBuが調整範囲になります。

機器や演奏により入力レベルは異なりますが、大まかなツマミ調整の目安を示します。

- 60 ~ -40dBu: マイク入力
- 30dBu: ギター、ベース・ギター
- 10dBu: CDなどの一般オーディオ機器
- + 4dBu: キーボード、スタジオ機器など

⚠ 何も接続していない入力のTRIMツマミを上げたままにすると、ハムやノイズの原因になります。

## 6 AUX 1/2端子

各ミキサー・チャンネルからの外部センド音声を出力します( p.109 )。外部エフェクト機器などのSEND端子に接続します。

6.3mmフォン端子が使用できるアンバランス出力です。

## 7 MASTER L/R端子

各ミキサー・チャンネルの音声を2チャンネルにまとめたマスター・バス、また設定によりソケット選択した音声をアナログ出力します。ソケット選択は、MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページで設定します。

外部モニター機器や録音機器に接続します。S/P DIF OUT端子と同じ音声を出力します。

6.3mmTRSフォン端子が使用できるバランス/アンバランス出力です。

## 8 MONITOR L/R端子

外部モニター機器を接続します。モニター出力するバスは、MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページで設定します( p.47、111 )。PHONES端子と同じ音声を出力します。

6.3mmTRSフォン端子が使用できるバランス/アンバランス出力です。

## 9 PHONES端子

ヘッドホンを接続します。6.3mmステレオ・フォン端子です。

MONITOR L/Rと同じ音声を出力します。

## 10 MONITOR LEVELツマミ

MONITOR L/R端子から出力する音量レベルを設定します。

## 11 PHONES LEVELツマミ

PHONES端子から出力するヘッドホンの音量レベルを設定します。

## 12 MONITOR MUTEキー

MONITOR L/R端子から出力する音声をミュートします。押す度にオン、オフを繰り返します。PHONES端子から出力する音声はミュートされません。

## 13 1 - 16キー、17 - 32キー

チャンネル・フェーダー、チャンネル・キー、LCD画面を1 - 16チャンネルとして使うか、17 - 32チャンネルとして使うのかを切り替えます。現在選んでいるキーが点灯します。

## 14 REC/PLAYキー

このキーをオン(キー点灯)にして、チャンネル・キーで各チャンネルのトラック・レコーダーの録音/再生を切り替えます。各チャンネル・キーを押すたびに、トラックの設定が切り替わります。なお、マスター・トラックのチャンネル・キーが再生のときは自動的に全てのトラックがミュート(消音)されます。

## 15 CH ONキー

このキーをオン(キー点灯)にして、チャンネル・キーで各チャンネルの有効、無効を切り替えます。ミュート(消音)機能として使用できます。

## 16 SOLOキー

このキーをオン(キー点灯)にすると、チャンネル・キーで各チャンネルのSOLOのオン、オフを切り替えます。このとき、複数のチャンネルをオンにすることもできます。

## 17 CH SELECTキー

このキーをオン(キー点灯)にすると、“Ch View”、“EQ/ATT”や各センドのタブ・ページなどのトラックを各チャンネルのチャンネル・キーで選択することができます。

## 18 チャンネル・キー(1 - 16/17 - 32)

各チャンネルの状態を切り替えます。

1 - 16キーが点灯しているときは、チャンネル1から16に対応し、17 - 32キーが点灯しているときは、チャンネル17から32に対応します。

CH SELECTキーがオン:チャンネルの選択に使用します(選択時点灯)。

SOLOキーがオン:ソロにするチャンネルを選択します(選択時点灯)。

CH ONキーがオン:チャンネルの有効、無効(ミュート)を切り替えます(有効時点灯)。

REC/PLAYキーがオン:チャンネルの録音、再生を切り替えます。

(録音時赤、再生時緑点灯)

## 19 チャンネル・フェーダー(1 - 16/17 - 32)

各チャンネルの録音/再生時の音量を設定します。1 - 16キーが点灯しているときは、チャンネル1から16に対応し、17 - 32キーが点灯しているときは、チャンネル17から32に対応します。

## 20 DRUMSフェーダー、DRUMSキー

セッション・ドラムスの録音/再生時の音量を設定します。フェーダーの上のDRUMSキーがオン(点灯)のときは、録音や再生時に演奏に合わせてドラム・トラックを使用することができます。

## 21 MASTERフェーダー、MASTERキー

チャンネル全体の音量を設定します。マスター・トラックの録音時は、録音先のトラックの録音レベルを設定します。フェーダーの上のMASTERキーを押すたび、録音(赤点灯)/再生(緑点灯)/オフ(消灯)と切り替わります。

**note** 通常、録音時はMASTERフェーダーを0dBに固定し、各チャンネルのフェーダーを調整して出力が歪まないように設定します。

## 22 LCD画面

録音/再生時の音量情報(レベル・メーター)や時間情報(ロケート)、各種パラメーターなどが表示されます。エディット・コントローラーを使い、ボタン、セル、ページ、タブなどの選択やパラメーターや値の設定ができます。

## 23 LCDコントラスト・ツマミ

LCD画面のコントラスト(濃淡)を調整します。  
LCD画面の表示は目線の位置により異なりますので、必要に応じて調整してください。右へ回すと文字が濃くなり、左へ回すと薄くなります。

▲ LCD画面に表示される情報内容によっては、画面上に縦線などが表れる場合がありますが、故障ではありません。

## 24 METERキー

ソングの音声レベル、音声イベントのある、なし、バーチャル・トラック一覧の表示画面を呼び出します。また、レベル・メーターの挿入位置を替えたり、フェーダーやパンの位置を確認できる“Fader View”にすることができます。

## 25 MIXERキー

ミキサーのページ・ジャンプ・メニュー画面に移動します。

## 26 AUTOMATIONインジケーター

オートメーションがオンのときに点灯し、記録中は点滅に変わります。

## 27 JUMP/MATCHキー

Controlタブ・ページのFader/Knob Controlの設定( p.119 )を一時的に切り替えます。

JUMP設定のときは、キーが消灯しています。

キーが点灯しているときはMATCH設定です。コントロール・ツマミやフェーダーを動かしたときの値と、設定された値とが離れているときはキーがゆっくりと点滅します。その差が縮まって、一致に近くなるほど、キーは速く細かく点滅し、完全に一致すると点灯に変わります。

また、このキーを押しながら、コントロール・ツマミやフェーダーを動かすと一時的にJUMP動作になります。

## 28 ダイレクト・キー

このキーを押すことで、コントロール・ツマミを使うことのできる、それぞれのタブ・ページを表示します。

## 29 ノブ・マトリックス(コントロール・ツマミ×16)

エフェクトやEQ、センドなどのタブ・ページのとくに各パラメーターの設定ができます。

## 30 SCRUBキー

スクラブ・ページを表示します。パリュウ・ダイヤルをコントロールすることによって、各機能が使用できます。( p.40、146 )

## 31 MARKキー

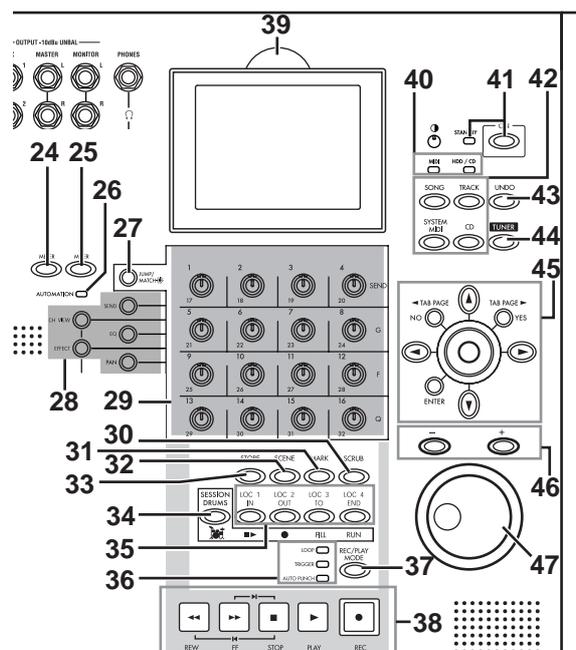
ソングの任意の時刻をマークとして登録し、その登録した時刻を瞬時に呼び出します。その他、マークの名前の変更や削除など登録したマークを編集します。( p.39、145 )  
このキーを押しながら+、-キーを押すと、マーク登録されている時刻を順に呼び出すことができます。

## 32 SCENEキー

CHANNELフェーダー、PAN、EQやエフェクト・センド等の設定を、ソングの任意の時刻にシーンとして登録します。オートメーションがオンのとき再生すると、登録したシーンが自動的に切り替わります。その他、シーンの並び替え、名前の変更や削除など、シーンを編集します。( p.50、105 )

## 33 STOREキー

ロケート、マークやシーンの時刻を登録するときに、このキーを押します。( p.38、39、50、145 )



#### 34 SESSION DRUMSキー

内蔵音源を使ったドラム・トラックを作成するタブ・ページを表示します。

#### 35 LOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDキー

ソングの任意の時刻を登録し、登録した時刻を瞬時に呼び出します。

登録時刻は、パンチ・イン/アウトの位置、トラックのコピーや削除などの編集位置となります( p.38、147 )。

また、それぞれのキーにMIXERページ内の任意のタブ・ページを登録し、移動することができます( 147 )。

#### 36 LOOP、TRIGGER、AUTO PUNCHインジケータ

それぞれ、ループ再生がオンのとき、トリガー録音がオンのとき、オート・パンチ録音がオンのときに点灯します。

#### 37 REC/PLAY MODEキー

各種録音モードを設定します。また、ループ再生のオン、オフも設定します。

#### 38 トランス・ポート・キー

RECキー、PLAYキー、STOPキー、REWキー、FFキーで再生、録音などのレコーダー操作をします( p.149 )。

#### 39 LCD画面角度調整

LCD画面の角度を調整することができます。表示が見やすい位置に合わせて、お使いください。角度は5段階に調整できます。

▲ 無理な力をかけて動かさないでください。

#### 40 HDD/CD アクセス、MIDIインジケータ

それぞれ、録音、再生、編集時などハードディスクにアクセスしたとき、またはCD-R/RWドライブが動作しているとき、MIDI IN端子からMIDI情報を受信したときに点灯します。

▲ このHDD/CDアクセス・インジケータが点灯しているときは絶対に本機に振動、衝撃を与えないでください。

#### 41 ONキー、スタンバイ・インジケータ

本機の電源をオン、オフします。スタンバイ・インジケータが点灯しているときにONキーを押すと、電源をオンにすることができます。

本機動作時、ONキーを長めに押し続けることで、PowerOffダイアログが表示されます。

#### 42 ページ・モード・キー

それぞれのキーを押してページ・モードを移動します。CDキーは押すたびにそのメニュー画面に移動します。

#### 43 UNDOキー

トラックへの録音や編集を行った後、編集前の状態に戻すアンドゥと、アンドゥを取り消し編集後の状態に戻すリドゥを行います。

最大16回前の録音または編集まで、さかのぼることができます( p.141 )。

#### 44 TUNERキー

このキーを押すとチューナー画面に移動します。GUITER INの音をチューナーで測定することができます。

#### 45 エディット・コントローラ

LCD画面のボタン、セル、ページ、タブなどの選択やパラメーターや値の設定をするためのコントローラです。クリックブル・ポインター、カーソル( ▲▼◀▶ )・キー、TAB PAGE / YESキー、TAB PAGE/NOキー、ENTERキーを使って効率よく操作できます。

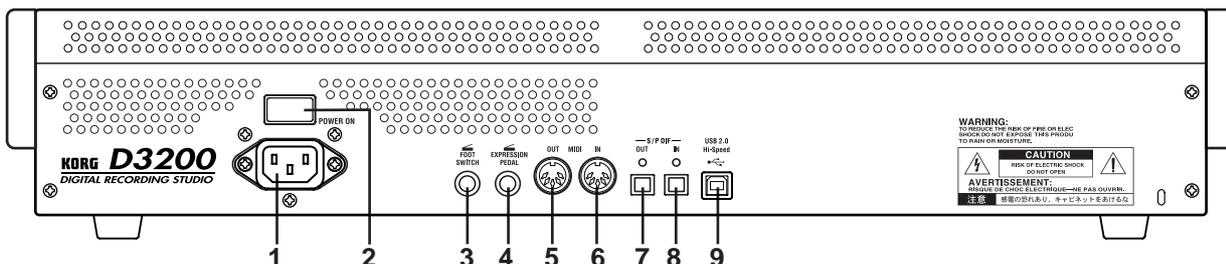
#### 46 +、- キー

バリュー・ダイヤルの代わりに各設定値を変更します。ひとつずつ値を変更するときに便利です。

#### 47 バリュー・ダイヤル

各パラメーターの設定値を変更したり、現在時刻を移動します。また、スクラブ・ページを表示中にバリュー・ダイヤルを回すと、その速さ( 最大で2倍速 )でトラックを再生します。

# リア・パネル



## 1 AC端子

付属の電源コードを接続します。

## 2 主電源スイッチ( POWER ON)

主電源をオン、オフします。

主電源スイッチをオンにすると、本機はスタンバイ状態になります。

スタンバイ状態のときにONキーを押すことにより、本機の電源をオンにすることができます。また、本機動作時、ONキーでシャットダウンしてから主電源をオフにすることにより、完全に電源を切ることができます。

**▲** 電源をオフにするときには、必ず先にONキーを押しシャットダウンを行ってください。シャットダウンが完全に終了するまでは、絶対に主電源スイッチをオフにしたり、電源ケーブルを抜いたりしないでください。ソング・データやユーザー設定が失われたり、ハードディスクを損傷するなど故障の原因となります。

## 3 FOOT SW端子

楽器演奏中に手がふさがっているときなどに、レコーダー部の基本的な操作をフット・スイッチで行うことができます。

再生/停止や、マニュアル・パンチ録音の開始/終了、マークの登録、タップ・テンポの記録などに使用します( p.26、63、65、119 )。別売のPS-1などのフット・スイッチを接続します。

## 4 EXPRESSION PEDAL端子

任意のインサート・エフェクトのパラメーターをペダルでコントロールします。リアル・タイムでコントロールしながら演奏したり、録音することができます( p.57、119 )。

別売のEXP-2、XVP-10などのエクスペッション・ペダルを接続します。

## 5 MIDI OUT端子

MIDIデータを出力します。接続した外部MIDI機器を本機でコントロールする場合などに使用します( p.94、119 )。

## 6 MIDI IN端子

MIDIデータを入力します。接続した外部MIDI機器から本機をコントロールする場合などに使用します( p.94、119 )。

## 7 S/P DIF OUT端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子(ステレオ)です。

DAT、MDなどの光デジタル入力端子と光ケーブルで接続します。

MASTER L/R端子と同じ音声を、カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数のデジタル信号で出力します。

## 8 S/P DIF IN端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子(ステレオ)です。

DAT、MDなどの光デジタル出力端子と光ケーブルで接続します。カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数でデジタル信号を入力します。

## 9 USB端子

USBケーブルを使用してコンピューターと接続します。

▲ 本機に外部ハードディスク、CD-R/RWDドライブ等のUSB周辺機器を接続することはできません。

## CD-R/RWDドライブについて

本機の正面にはデータのバックアップやリストア、オーディオCDの再生や書き込みなどに使うCD-R/RWDドライブがあります。

▲ ディスク・ドライブは精密機器ですので、必ず水平で振動のない場所でご使用ください。

### ディスクの挿入

本機の電源がオンになっていることを確認してください。

CD-R/RWDドライブのイジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。

ディスクのラベル面を上にして、ディスク・トレイに正しくセットします。

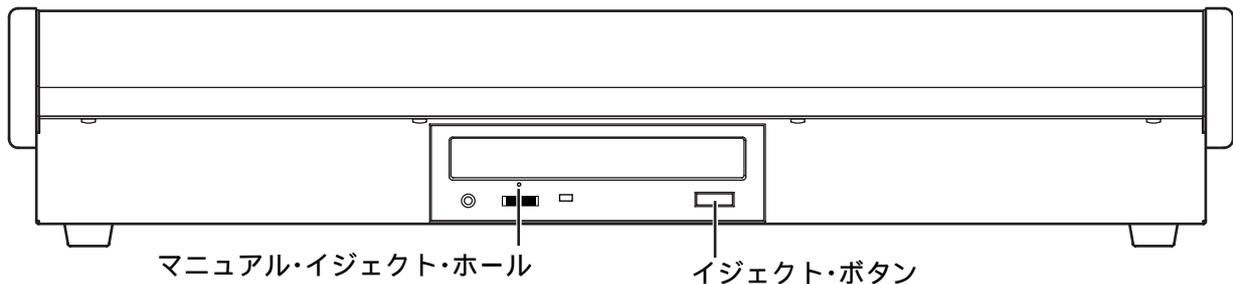
イジェクト・ボタンを押してCD-R/RWDドライブを閉めます。

### ディスクの取り出し

イジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。

ディスクをディスク・トレイからゆっくりと取り出します。

イジェクト・ボタンを押してCD-R/RWDドライブを閉めます。



### 非常時のディスク取り出し

通常は前記の方法でディスクの出し入れができますが、何らかのトラブル( 停電など )でディスクが取り出せなくなったときには、以下の方法でディスクを取り出すことができます。

直径1mm程度の棒状の物で、マニュアル・イジェクト・ホールを押してください。ディスク・トレイが強制的に開きます。

▲ むやみにご使用になりますと、ディスク・ドライブの故障の原因となりますのでご注意ください。

▲ 必ず電源オフの状態で行ってください。

# LCD画面の名称と機能

LCD画面の矢印アイコン(➤)をクリックابل・ポインター(以後ポインター)で移動して、表示されているボタンやアイコンなどの位置に合わせます。そのあと、ポインターを押すことで選択状態になります。

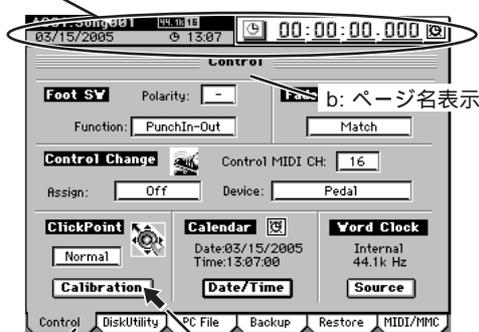
ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、ソングの名前の変更、保存など、さまざまな操作はエディット対象を矢印アイコン(➤)で選ぶことによって行ないます。

取扱説明書内に表記している…ボタン、…タブ、…セル、…アイコンはLCD画面上に表示しますので、矢印アイコン(➤)を移動して、ポインターを押して選択してください。この一連の操作を本機では「クリックする」と表現します。

なお、エディット・コントローラーのカーソル・キーを使ってエディットの対象となる項目の移動を行ったり、YES/NO(TAB PAGE)キーによるLCD画面のYes(OK)/No(Cancel)ボタンの代用やタブ・ページの移動、ENTERキーによる確定なども行えます。

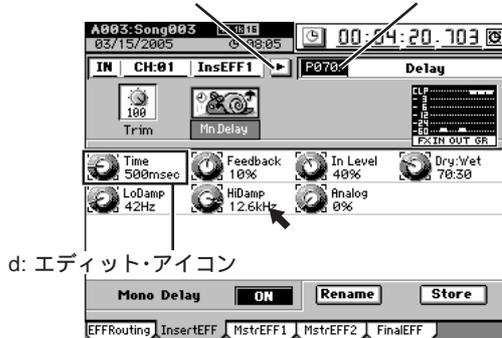
…キー、…ツマミ、…ダイヤル、…スライダーはトップ・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。

a: ソング/カウンター/ロケーション/カレンダー表示



c: タブ 矢印アイコン

f: ポップアップ・ボタン e: エディット・セル



d: エディット・アイコン

## a: ソング/カウンター/ロケーション/カレンダー表示

現在選ばれているソング、カウンター(ソング・ポジション)、日時などが表示されます。ほとんどのページ・モードのときに表示されていて、カウンター/カレンダーの設定を変えることができます。

▲ ダイアログが表示されているときは、変更することはできません。

▲ 日時が設定されてない場合は、その表示部分はグレー表示になります。

## b: ページ名表示

現在選ばれているページもしくは編集事項表示です。エフェクト・ページや“MixerView”など、表示されないページもあります。

## c: タブ

エディット・コントローラーのTAB PAGEキーやポインターでタブ・ページを選びます。

## d: エディット・アイコン

LCD画面上でフェーダーやツマミなどのアイコンをクリックすると、枠で囲まれるものがあります。これをエディット・アイコンといい、囲まれたアイコンが変更の対象となります。

## e: エディット・セル

LCD画面上でパラメーターをクリックすると、パラメーターの値が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分が変更の対象となります。

## f: ポップアップ・ボタン

このボタンをクリックするとダイアログが表示され、選択可能なパラメーターやその値が表示されます。

パラメーターの選択や値の設定が終わったあとで、本体のYESキーやNOキーを押してダイアログを閉じ、元のタブ・ページなどに戻ります。なお、LCD画面内のYes(またはOK)ボタンやNo(またはCancel)ボタンなどをクリックしてダイアログを閉じることもできます。

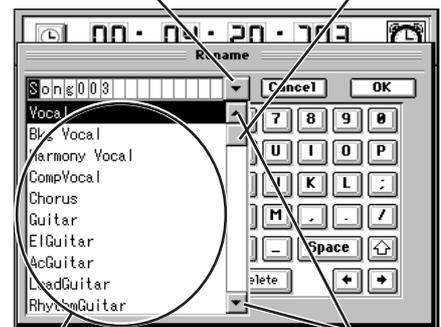
**g: リスト・ボタン**

このボタンをクリックすると、メニュー・リストが表示され、この中から選ぶことができます。

**h: スクロール・バー/ボタン**

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。

g: リスト・ボタン h: スクロール・バー



メニュー・リスト h: スクロール・ボタン

**i: 確認ボタン**

このボタンをクリックすると、設定を実行するかどうかを確認するダイアログが表示されます。値を設定するエディット・セルがあるダイアログもあります。

本体のYESキーやNOキーを押してダイアログを閉じ、元のタブ・ページなどに戻ります。なお、LCD画面内のYes(またはOK)ボタンやNo(またはCancel)ボタンなどをクリックして、ダイアログを閉じることもできます。

**j: ラジオ・ボタン**

ラジオ・ボタンをクリックして、いくつかの選択肢から1つの値を選びます。

**k: トグル・ボタン**

このタイプのボタンは、クリックするたびに、機能が変更したり、オン/オフします。

**l: チェック・ボックス**

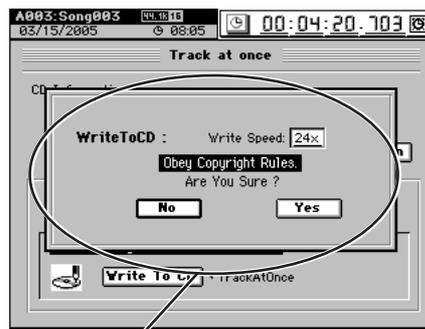
チェック・ボックスをクリックするたびにチェック・マークが付く、または、外れます。機能を有効にしたいときは、チェックを付けます。

**\* その他**

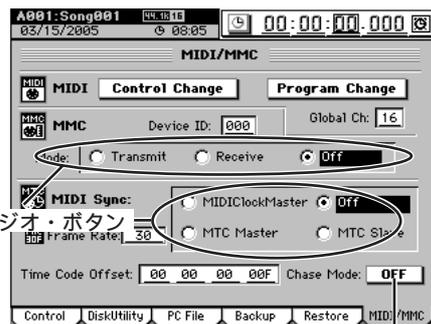
エディットの対象になるドライブを変更するためのダイアログを開くDriveボタン、ソングやプログラムなどの名前を変更するためのダイアログを開くRenameボタンなどがあります。また、エディットする項目のない、ルーティング確認画面などもあります。



ドライブ・ボタン リネーム・ボタン i: 確認ボタン

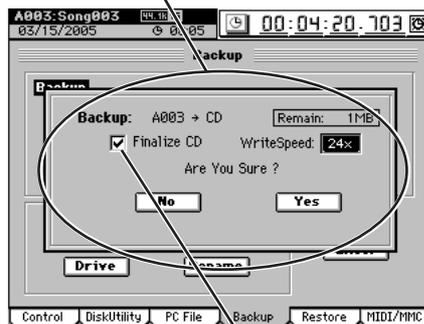


確認ダイアログ



j: ラジオ・ボタン

k: トグル・ボタン



l: チェック・ボックス

# 基本操作

## 1. ページ・モードの選択

本機の各機能をLCD画面で確認しながら設定するとき、その機能が収められているページ・モードのキーを押して選びます。

なお、MIXER、CDキーはLCD画面にページ・ジャンプ・メニューが表示されるので、LCD画面の各ページ・モード・ボタンをクリックしてください。MIXER、CDキーは押すことで、ページ・ジャンプ・メニューのLCD画面に戻ります。

**note** 各ページ・モードの機能については、「リファレンス編」( p.98 ~ )をご覧ください。

## 2. タブ・ページの選択

ページ・モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、タブ(見だし)で分けられています。タブ・ページの選択は、エディット・コントロールのTAB PAGEキーを使います。また、LCD画面上のタブ部分をクリックして移動もできます。なお、タブが1つだけのページもあります。

## 3. パラメーターの選択と設定

パラメーターの選択

エディットするパラメーターを選ぶときは、LCD画面上のエディット・アイコン、エディット・セル、ボタンなどをクリックします。

また、ほとんどの操作はカーソル・キーを押して、パラメーター間を移動、ENTERキーを押して選択することもできます。

**▲** ダイアログと元のタブ・ページの移動などは、カーソル・キーではできません。

パラメーター値の設定

パラメーター値の設定方法は、パラメーターのタイプで異なります。

エディット・アイコン、エディット・セル、ボタン

- ・ LCD画面上のエディット・アイコン、エディット・セル、ボタンをクリックして表示を反転させ、バリュー・ダイヤルを回し(または+、- キーを押して)値を設定します。また、LCD画面上に◀/▶ボタンがあるときは、そのボタンをクリックしても設定できます。

ポップアップ・ボタン、ダイアログ

- ・ LCD画面上のポップアップ・ボタンをクリックしてダイアログを表示し、パラメーターの値をクリックします。また、バリュー・ダイヤル(または+、- キー)で選択することもできます。

トグル・ボタン

- ・ LCD画面上のボタンをクリックするたびにオン、オフが切り替わります。また、カーソル・キーを押して移動、ENTERキーを押してオン、オフすることもできます。

ラジオ・ボタン

- ・ LCD画面上のボタンをクリックします。また、カーソル・キーを押して移動、ENTERキーを押して選択することもできます。

メニュー・リストの中から1つを選ぶ場合

- ・ LCD画面上のリストを直接クリックします。
- ・ LCD画面上の◀/▶ボタンをクリックして反転部分を移動します。
- ・ バリュー・ダイヤルや+、- キーで選びます。

フェーダー、パンの設定

各チャンネルのフェーダーは個別に設定します。パンの設定は、PANキーを押して“FADER PAN”タブ・ページを表示させコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)で設定します。

SEND、イコライザー

パラメーターをエディットできるタブ・ページのと看、またはSENDキーやEQキーを押してタブ・ページを表示させたときに、コントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)を使ってパラメーターや値を変更できます。

#### エフェクトの設定

エフェクトのパラメーター・ツマミがLCD画面に表示されているときや、EFFECTキーを押してタブ・ページを表示させたときに、コントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)を操作することでパラメーターの選択や値の変更ができます。

#### チャンネルの選択

CH SELECTキーが点灯しているときに、各チャンネルのチャンネル・キーを押して直接エディットするチャンネルを選ぶことができます。

#### チャンネル1 - 16と17 - 32の切り替え

LCD画面で32チャンネル分の設定が一度に表示しきれないパラメーターは、1 - 16キーまたは17 - 32キーの点灯に合わせて、16チャンネル分ずつ表示されます。

### 4. パネル・キーの組み合わせによるショートカット

本機のパネルのキーを組み合わせることで、ページを移動したり、機能を切り替えたり、ロケーションの移動などの各種のショートカット動作ができます。

#### ショートカットの一例

- ・SONGキーを押しながら+キー、または-キーを押してソング番号のアップダウン。
- ・MIXERキーを押しながらLOC 1、2、3、4キーを押してメモリー・ページの呼び出し。
- ・MIXERキーを押しながら▲キー、または◀キーを押してMIXERページのアップ。
- ・MIXERキーを押しながら▼キー、または▶キーを押してMIXERページのダウン。
- ・▲キーを押しながらSYSTEM/MIDIキーを押してカレンダー・ダイアログ表示。
- ・▲キーを押しながらSESSION DRUMSキーを押してTimeDispTypeの切り替え。
- ・SYSTEM/MIDIキーを押しながらENTERキーを押してUSBモードに入る。

この他にも多くのショートカットがありますので、178ページのショートカット一覧表をご覧ください。

## 操作例

16個のコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)は次のタブ・ページで使用することができます。また、ツマミ・アイコンが17個以上あるページでは、JUMPキーを押しながらカーソル・キーを使って、16個単位で対象となるツマミを変更できます。

CHVIEWページ	Ch Viewタブ・ページ
EFFECTページ	InsertEFF、MstrEFF1、MstrEFF2、FinalEFFタブ・ページ
SENDページ	EFFSend1、EFFSend2、Aux1Send、Aux2Sendタブ・ページ
EQページ	EQ/ATT、MasterEQタブ・ページ
FADERページ	Fader Pan、Mixer Viewタブ・ページ
SOLOページ	CueLevelタブ・ページ
CH INPUTページ	SubMix1-4、SubMix5-8、SubMix9-12タブ・ページ
DRUMKIT画面	
METER画面(FaderView選択時)	

図1は、EFFECT、“MstrEFF1”タブ・ページです。

このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上のEFFECTキーを押した後、LCD画面の“MstrEFF1”タブ・ページのタブ部分をクリックします。

この画面の時のツマミ・アイコンが下にあるコントロール・ツマミと連動していて、各コントロール・ツマミを回すことで、直接値を変更できます。なお、コントロール・ツマミに対応するツマミ・アイコンが表示されていないツマミは無効になります。

図2は、MIXER、FADER/PAN/AUTOMATION、“Fader Pan”タブ・ページです。

このタブ・ページを選ぶには、ダイレクト・キーのPANキーを押します。MIXERキーを押したあと画面をクリックして選ぶこともできます。

この画面の時に任意のチャンネルのフェーダーやコントロール・ツマミ(各チャンネルのパンに対応)を動かすと自動的にそのチャンネルが選ばれ、フェーダーやパンの値が変化します。

図3は、CH VIEW、“Ch View”タブ・ページです。

このタブ・ページを選ぶには、ダイレクト・キーのCH VIEWキーを押します。

CH VIEWキーを押したあと画面をクリックして選ぶこともできます。

この画面の時、フェーダーやEQ、Sendはそのチャンネルのフェーダーとコントロール・ツマミで値を直接設定できます。

図1

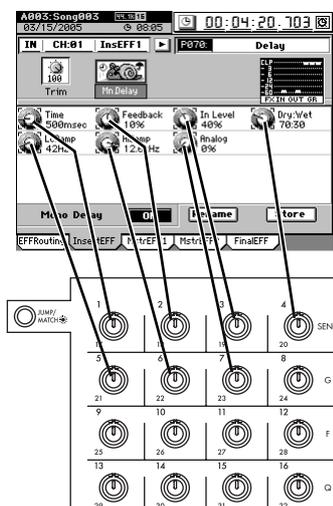


図2

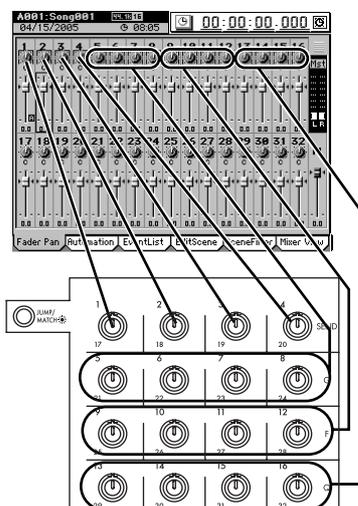
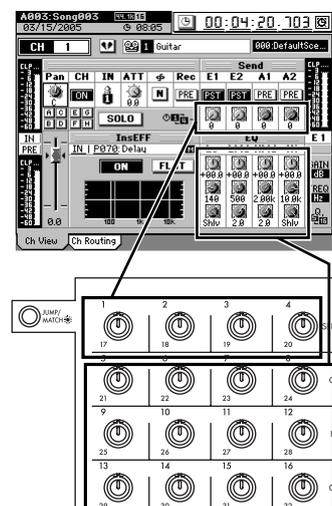


図3



# クイック・スタート

## Step1:準備

モニター・スピーカー、またはヘッドホンを接続して、電源を入れデモ・ソングを聴いてみます。

## Step2:クイック・レコーディング

ギターやキーボード、マイクなどを接続し、トラックに演奏を録音、それを再生して確認します。

## Step3:オーバー・ダビング

Step2で録音した演奏を聞きながら、他のトラックにも演奏を録音します。

## Step4:ミックス・ダウンとマスタリング

各トラックにエフェクトやEQなどをかけて全体のバランスを整えます。  
さらにソング全体にエフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、2トラックのステレオ・データにまとめて、マスター・トラックを作成します。

# Step 1: 準備

## 1. 確認と接続

次のことを確認してください。

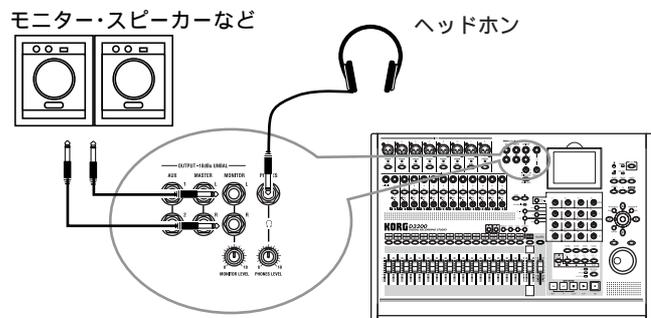
本機はソングの更新日時を確認できるように、自動的に日時が記録されますので、前もって日時の設定をすることをお勧めします( p.2「カレンダーの設定」)。

LCD画面に表示されるボタンやアイコンなどの使用方法でわからない点があるときは、15ページ、「LCD画面の名称と機能」をご覧ください。

### 接続

MONITOR L/R端子にモニター・スピーカーを接続するか、PHONES端子にヘッドホンを接続します。

MONITOR LEVELツマミを - にしてください。  
ヘッドホンを接続している場合にはPHONES LEVELツマミを左に回しきってください。



## 2. 電源オン

付属のACコードをつなぎ、電源をオンにします。

1ページ、「電源オン」の手順で電源をオンにします。

⚠ コンセントはできるだけ独立したものをお使いください。何らかの理由でブレーカーが落ちると保存前のデータが消失したり、搭載しているハードディスクやCD-R/RWDドライブに損傷を与える場合があります。

### 3. デモ・ソングを聴く

工場出荷時のD3200は、本機を使って録音したデモ・ソングを収録しています。ここで、これらのソングを聴いてみましょう。

SONGキーを押し、SONGページを表示します。

上段にデモ・ソングが表示されていることを確認してください。

ほかのデモ・ソングを選ぶときなどは、36ページの「1-3. ソングを選ぶ」をご覧ください。

REC/PLAYキーがオンでトラック1から16のチャンネル・キーが再生(キー緑色点灯)になっていることを確認してください。

17-32キーを押して、トラックの17から32のチャンネル・キーも再生(キー緑色点灯)になっていることも確認してください。

キーが録音(赤色点灯)の時はそのキーを押して再生(緑色点灯)にしてください。また、マスター・フェーダーのキーが点灯しているときは何度か押して消灯させてください。

PLAYキーを押して、デモ・ソングの再生を開始します。

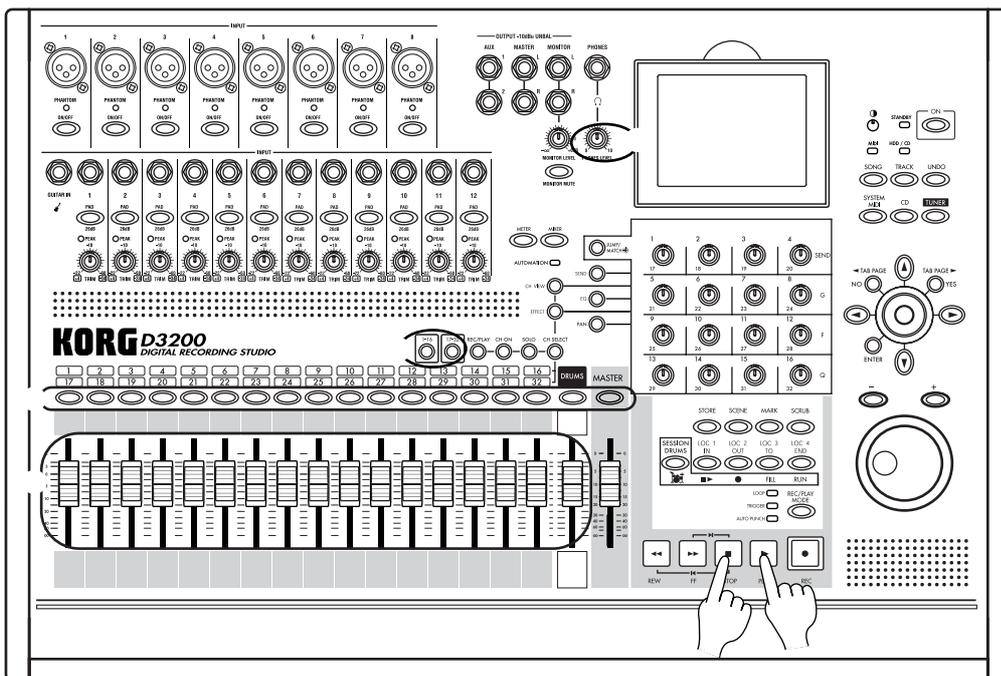
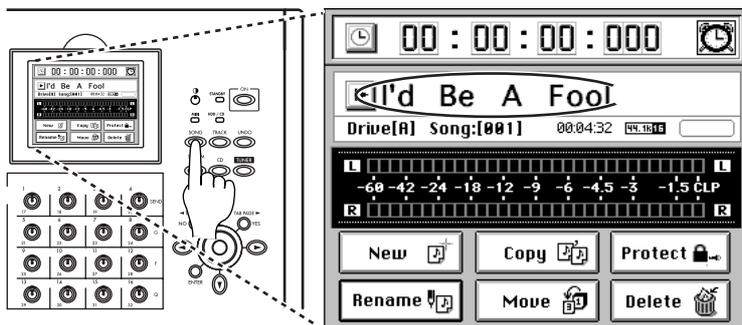
MONITOR LEVELツマミをゆっくり右に回し、再生音量を調整します。

ヘッドホンを接続しているときは、MONITOR LEVELツマミとPHONES LEVELツマミの両方をゆっくり右に回して調整します。

ソングを再生しながらチャンネル・フェーダーを操作して音のバランスが変化することを確認してください。

デモ・ソングが終了したら、STOPキーを押して、再生を停止します。

STOPキーを押しながら、REWキーを押すと、ソングの先頭に戻ります( p.37「2. ロケーション(位置)」)。



クイック・スタート

Step 1: 準備

Step 2: クイック・レコーディング

Step 3: オーバー・ダビング

Step 4: ミックス・ダウンとマスターリング

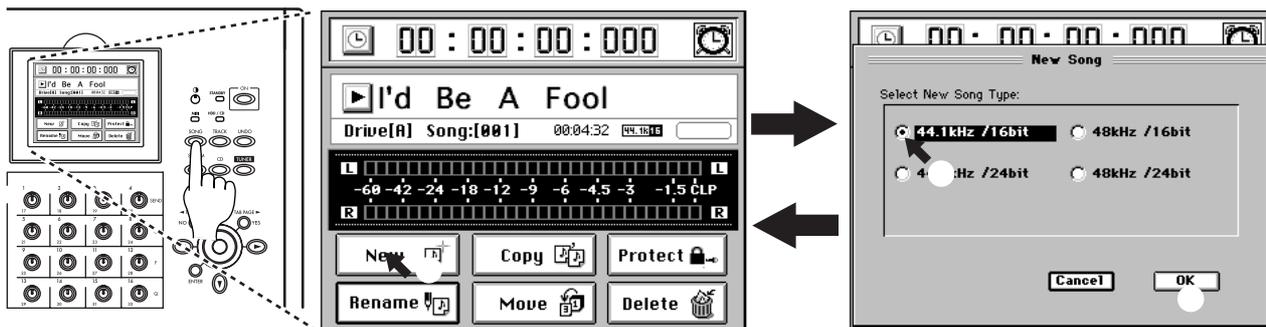
# Step 2: クイック・レコーディング

## 1. 新しいソングを作る

新しく曲を録音するときは、まず新規ソングを作成します。

SONGキーを押し、SONGページを表示します。

Newボタンをクリックします。New Songダイアログが表示されます。



作成するソングのサンプリング周波数/ビット数の組み合わせを“ Select New Song Type ”から選びます。

ここでは“ 44.1 kHz/16bit ”をクリックしてください。

LCD画面のOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

既存する最後のソングの次に“ Song\* ”という名前のソングが作成されます(\* は001から始まる一連の番号)。

このとき、新しく作成したソングが選択され、SONGページに表示されます。

**note** ソングを作成する場所(ソング・ドライブ)を変更する事ができます( p.36「他のソング・ドライブのソングを選択する」)。

## 2. ソングに名前を付ける

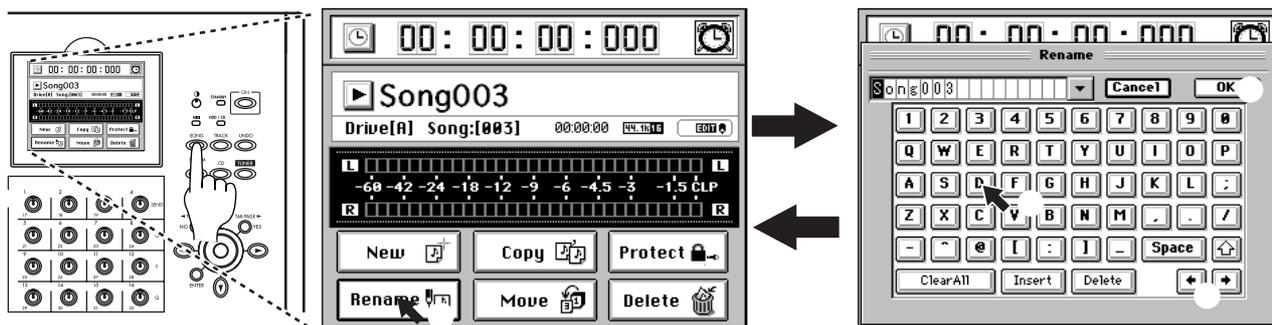
新しく作成したソングの名前を変更します。

あらかじめ、ソングの内容がわかるような名前を、付けておくことをおすすめします。

SONGキーを押し、SONGページを表示します。

表示されているソングの名前を変更します。ほかのソングを選ぶときなどは、36ページの「1-3. ソングを選ぶ」をご覧ください。

Renameボタンをクリックすると、Renameダイアログが表示されます。



ソング名を変更します。

文字や数字のボタンをクリックすると、ソング名(英数字)の反転している部分の文字が変更されます。

反転表示が1つ右に移動します。これを繰り返してソング名を変更します。

ソング名の一部分を直すときは、**←**、**→**ボタンをクリックし、反転表示部分を移動してから、文字や数字のボタンをクリックします。

LCD画面の各ボタンの機能は次の通りです。

“ 0...9 ”: 数字(“ 0 ”など)が選べます。

“ A...@\_... ”: アルファベット(“ A ”など)や記号( @、\_ など)が選べます。

**Space**: 空白(スペース)が選べます。

**⇄**: アルファベット・ボタンを小文字、大文字に切り替えます

**Insert**: スペースが入り、後ろの文字が1つずつずれていきます。

**Delete**: カーソル位置の文字を削除します。

**Clear All**: 名前全体を消去します。

変更を決定します。

入力が終わったら、LCD画面のOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

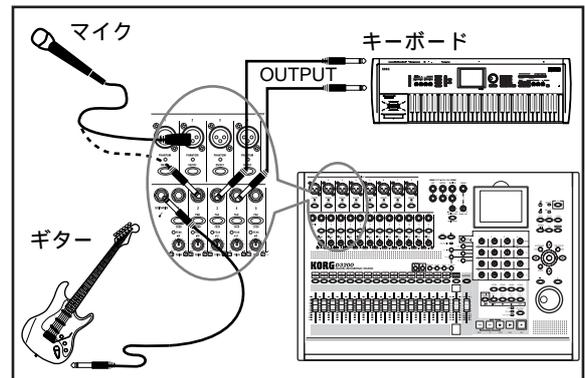
変更しない場合は、LCD画面のCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

**note** ネーム・ライブラリを使って、名前を変更する方法もあります。36ページの「ネーム・ライブラリを使う」をご覧ください。

### 3. ミキサーへの入力

12チャンネルのアナログ入力と1系統のデジタル入力(p.44「1-2. デジタル入力」)および、自分で組むことができるセッション・ドラムス(p.59「パターンをトラックに録音する」)を使ったドラム・パターンをミキサーにアサインする(割り振る)ことができます。

ここでは、1~4チャンネルを使ってアナログ機器を入力します。



#### 機器をINPUT端子へ接続する

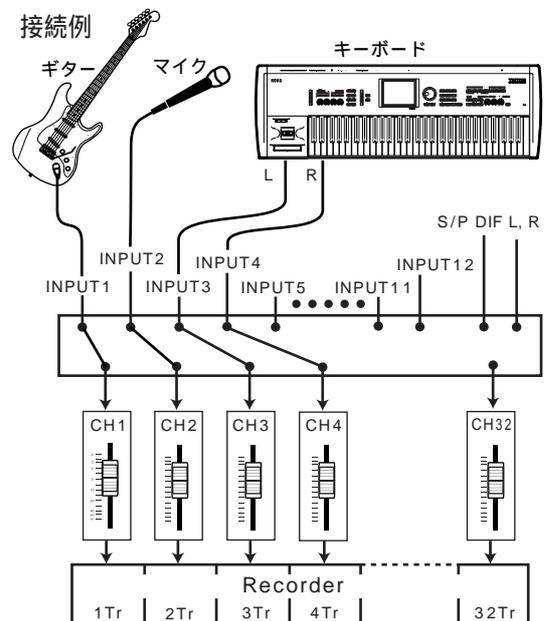
ギター、マイク、キーボードを接続します。

INPUT1のTRIMツマミを目盛り“-22”に設定し、ギターをGUITAR IN端子に接続します。

GUITAR IN端子はINPUT1と共用になっているので、同時に使用することはできません(p.7「3 GUITAR IN端子」)。

INPUT2のTRIMツマミを目盛り“-22”に設定し、マイクをINPUT2端子に接続します。

INPUT3、4のTRIMツマミを目盛り“-22”に設定し、キーボードの出力をINPUT3、4端子に接続します。



#### 入力を各チャンネルにアサイン(割り振り)する

ギター音を入力するチャンネルを指定します。

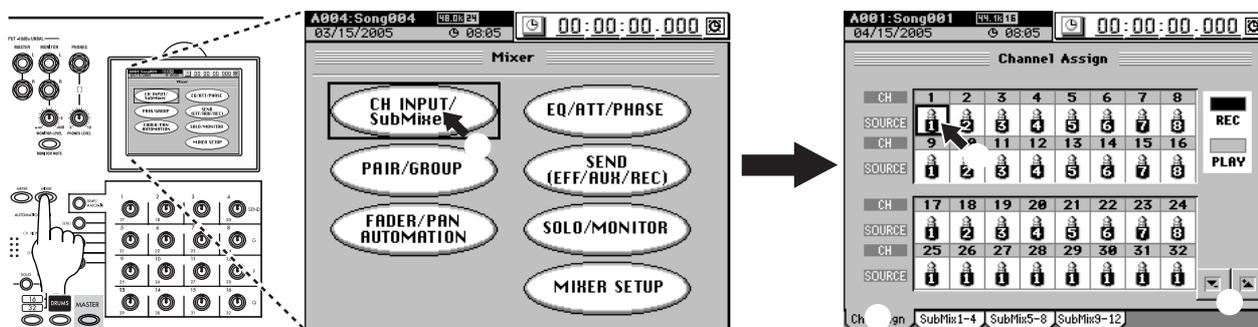
MIXERキーを押して、ページ・ジャンプ・メニューのCH INPUT/SubMixerボタンをクリックし、“Ch Assign”タブ・ページを表示します。

タブ・ページのCH1のSOURCEのチャンネル・アイコンをクリックします。このとき、アイコンが枠で囲まれます。

チャンネル・アイコンの中の数字が“ 1 ”( INPUT1 )になるよう、ボタンをクリックします。

バリュー・ダイヤルや+、- キーでも、アイコンの中の数字を変えることができます。

**note** CH1のSOURCEの数字を“ 2 ”にしたときは、CH1にINPUT2( 右図の場合マイク )がアサインされます。



CH1の入力レベルを調整し、ギターの音がアサインされたか確認します。

MASTERフェーダーを目盛り“ 0 ”まで上げ、CH1のフェーダーを“ - ”まで下げます。

マイク、ギターの場合にはPADキーを押さない状態で、キーボード等のライン出力の場合にはPADキーを押した状態で設定します。

REC/PLAYキーをオンにして、CH1のチャンネル・キーを押して録音( キー赤色点灯 )にします。このとき、で選んだLCD画面のチャンネルが録音指定を示す反転表示になります。

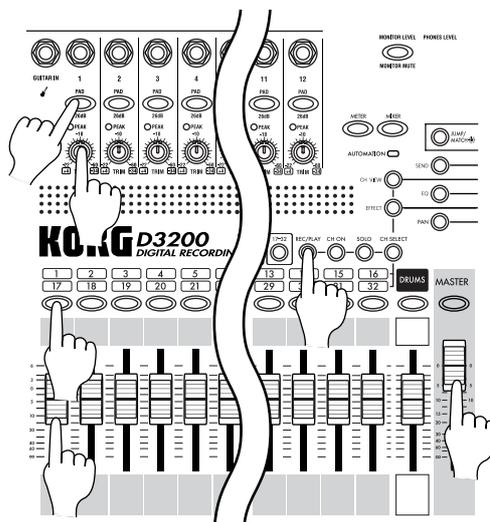
ギターを弾いたときにINPUT 1 のピーク・インジケータ ( TRIMツマミ左上のLED )が点灯します。入力レベルが最大の時に赤色が点灯しないようにTRIMツマミを調整します。

ギターを弾きながら、CH1のフェーダーを徐々に上げていくと、モニター・スピーカーから音が聞こえます。ヘッドホンを使うときは、PHONES LEVELツマミとMONITOR LEVELツマミでレベルを調整してください。

同様にしてマイクやキーボードの音を入力するチャンネルを指定します。

CH2のSOURCEのチャンネル・アイコンの中の数字を“ 2 ”( INPUT2 )にします。これで、INPUT2に入力したマイク音をCH2に送ることができます。操作手順の を参照しながら、同様にしてアサインの確認をします。

CH3のSOURCEのチャンネル・アイコンの中の数字を“ 3 ”( INPUT3 )に、CH4のチャンネル・アイコンの中の数字を“ 4 ”( INPUT4 )にします。これで、INPUT3、4に入力したキーボードの音をCH3、4に送ることができます。操作手順の を参照しながら、同様にしてアサインの確認をします。



## 4. エフェクトとEQ(イコライザー)

接続した機器からの入力音をそのまま録音する場合は、「5.録音」へ進んでください。本機に内蔵したエフェクトや、4バンド・パラメトリックEQを使って音を調整してから録音するときは、「入力音にエフェクトをかける」、「入力音にEQをかける」をお読みください。

### 入力音にエフェクトをかける

**note** 本機のエフェクトは録音した後の音にも簡単にかけられます( p.28 )。

ギターからの入力音にエフェクトをかけます。

EFFECTキーを押し、“EFFRouting”タブ・ページを表示します。

InsEFF1のIN/TRセルをクリック(反転表示)し、+、-キーを押して“IN”を選びます。

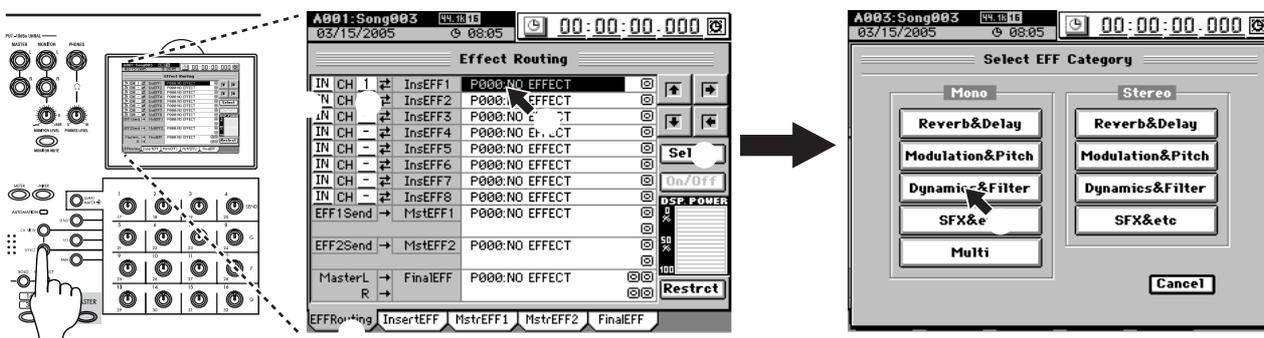
INはインプット(Input)、TRはトラック(Track)の略で、INは入力音にエフェクトをかけるとき、TRは再生音にエフェクトをかけるときに選びます。

InsEFF1のCHセルをクリック(反転表示)し、+、-キーで“1”を選びます。

InsEFF1のエディット・セルを選び(反転表示)、Selectボタンをクリックし、エフェクト・タイプを選びます。

Select EFF Categoryダイアログが表示されます。ここでエフェクトのカテゴリを選択します。

今回は“Mono”の中の“Dynamics&Filter”をクリックします。



Select EFF Programダイアログが表示されます。ここで、エフェクトを選択します。

今回は“Compressor”をクリックし、LCD画面のOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

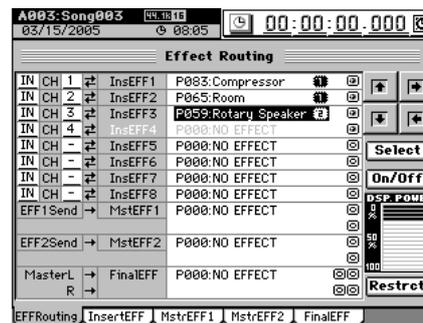
これで、インプット1の音声に対して“Compressor”がインサート・エフェクト1として使用できます。

同様に、マイクやキーボードからの入力音にエフェクトをかけます。

InsEFF2にIN、CHを2に設定します。

InsEFF2のエディット・セルのエフェクトにカテゴリ“Mono”の中の“Reverb&Delay”のエフェクト“Room”を選びます。

さらにInsEFF3にIN、CHを3、InsEFF4にIN、CHを4に設定します。InsEFF3のエディット・セルのエフェクトにカテゴリ“Stereo”の中の“SFX&etc”のエフェクト“Rotary Speaker”を選びます。ステレオ・タイプなので、InsEFF4には自動的に同じ物が選ばれます。( p.54「エフェクト」)



クイック・スタート

Step1:準備

Step2:クイック・レコーディング

Step3:オーバー・ダビング

Step4:ミックス・ダウンとマスタリング

選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、56ページの「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。

## 入力音にEQをかける

**note** 本機は録音した後も簡単にEQがかけられます。

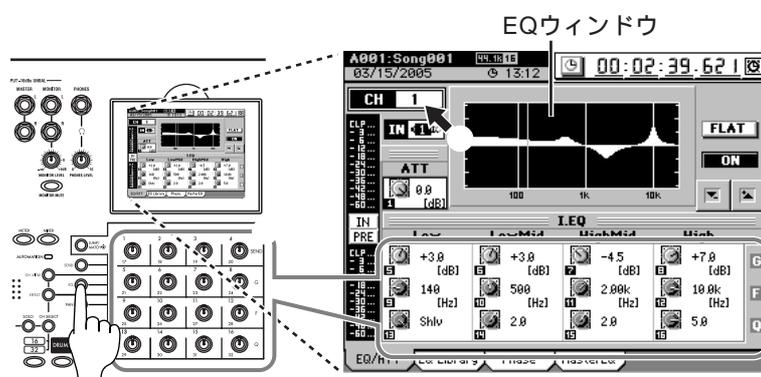
ギターからの入力音にEQをかけます。

EQキーを押し、“EQ/ATT”タブ・ページを表示します。

**note** MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのEQ/ATT/PHASEボタンをクリックして“EQ/ATT”タブ・ページを表示することもできます。

CHセルをクリックして、EQをかけるチャンネル(ここでは1)をパネルの+、-キーで選びます。

**note** CH SELECTキーを押し、チャンネル・キーをオンにすることでEQをかけるチャンネルを選ぶこともできます。



演奏しながら、コントロール・ツマミで調整します。

調整する周波数帯に対応した、コントロール・ツマミでゲイン、中心周波数、Qの値を調整します。

EQの調整具合がEQウィンドウに表示されます。

▲ レベル・メーターがクリップしてしまう時は、LCD画面のATTツマミ・アイコンをクリックして、クリップしないように値を調整します。

同様にして、マイクやキーボードからの入力音にEQをかけます。

CHセルをクリックして、チャンネル(ここでは2)をパネルの+、-キーで選びます。

これで、INPUT2に入力したマイクの音にEQをかけることができます。

操作手順の を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。

CHセルをクリックして、チャンネル(ここでは3)をパネルの+、-キーで選びます。

これで、INPUT3に入力したキーボードの音に、EQをかけることができます。操作手順の を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。

ペアの設定をすると、次の操作 をしなくてもINPUT4に入力した音に、チャンネル3と同じEQ設定にすることができます( p.47「3-5.ペアの設定」)。

CHセルをクリックして、チャンネル(ここでは4)をパネルの+、-キーで選びます。

これで、INPUT4に入力したキーボードの音に、EQをかけることができます。操作手順の を参照しながら、同様にしてEQの調整をします。

## 5. 録音

ミキサーの設定を行ったギターやマイク、キーボードのどれか1つを録音します。ここでは、ギターの音を録音してみます。

### 録音の準備をする

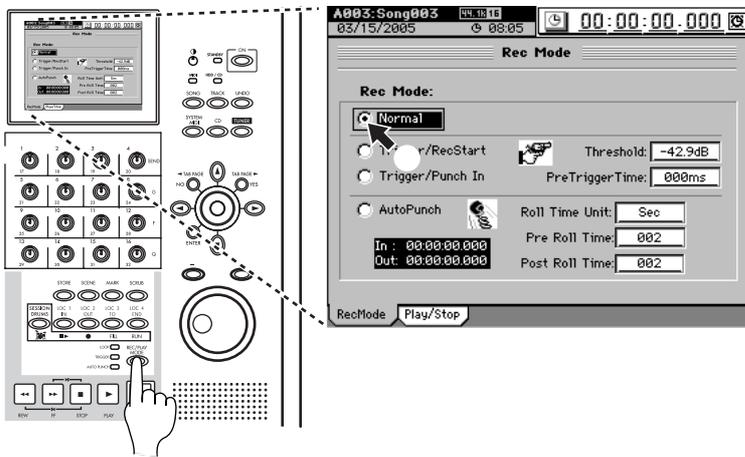
録音モードを確認します。

REC/PLAY MODEキーを押し、“RecMode”タブ・ページのRec Modeで“Normal”をクリックします。

RecSendを確認します。

SENDキーを押し、“RecSend”タブ・ページの録音するチャンネル(ここでは1)がPREになっていることを確認します。PSTになっているときは、そのボタンをクリックしてPREにしてください。

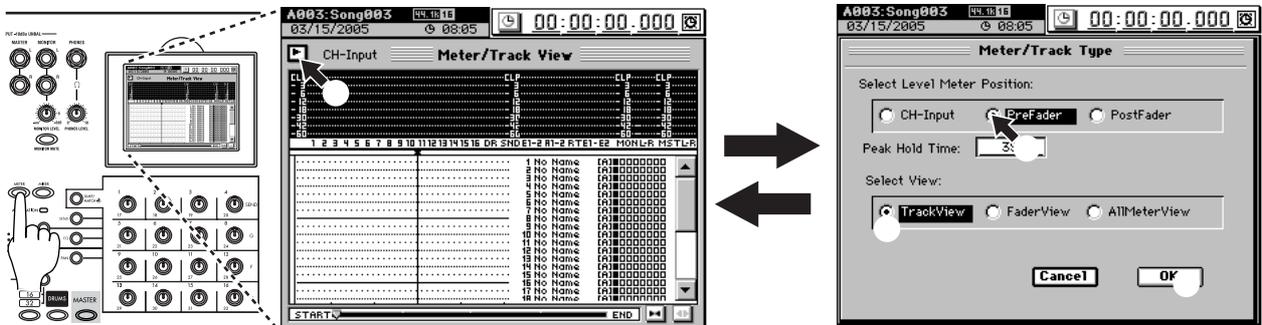
**note** MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのSENDボタンをクリックして“RecSend”タブ・ページを表示することもできます。



録音トラックの状態を確認するためにトラック・ビューの画面を表示します。

METERキーを押し、レベル・メーター画面を表示します。

画面のポップアップ・ボタンをクリックして、Meter/Track Typeダイアログを開きます。



Select Level Meter Positionで“PreFader”を、Select Viewで“Track View”をクリックして、OKキーをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 録音を開始する

現在カウンターに表示されているロケーションが、録音を開始する位置になります( p.37「2.ロケーション(位置)」)。

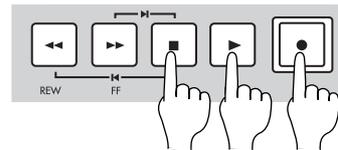
RECキーを押して録音待機状態にします(キー点滅)。

PLAYキーを押して、録音を開始します( REC、PLAYキー点灯)。

演奏を開始してください。

演奏が終了したら、STOPキーを押して、録音を停止します(キー消灯)。

トラック・ビューには録音開始から、終了までの範囲が太線で表示されます。これを(音声)イベント・データといいます。途中で演奏をしていない所があってもイベント・データとして表示されます。

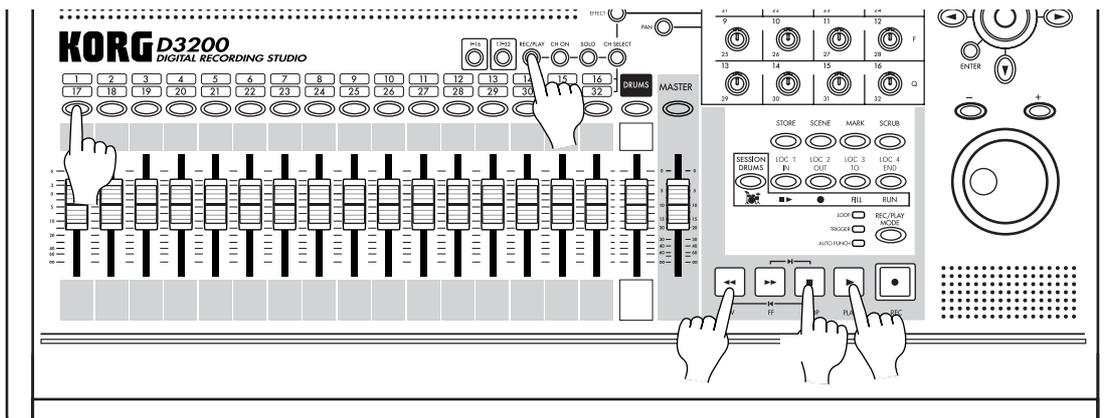


## 6. 再生

REC/PLAYキーをオンにして録音したトラック1のチャンネル・キーを押して、再生(キー緑色点灯)にします。

録音を開始した位置に移動します。

STOPキーを押しながら、REWキーを押すとソングの先頭に戻ります( p.37「2.ロケーション(位置)」)。



PLAYキーを押して、再生を開始します(キー点灯)。

- ・再生する音声にEQをかけます( p.46「再生音にEQをかける」)。
- ・再生する音声のレベルや定位を調整します( p.45「3-1. 音量の調整」、p.45「3-2. 定位(パン)の調整」)。
- ・再生する音声にエフェクトをかけます( p.54「エフェクト」)。
- ・再生に合わせて、内蔵のドラム・パターンを鳴らします( p.58「セッション・ドラムス」)。

STOPキーを押して、再生を停止します(PLAYキー消灯)。

**note** イベント・データがなくても、STOPキーを押すまで再生は止まりません。

**note** PS-1フット・スイッチ(別売)を使用して、再生の開始と停止が行えます( p.119)。

# Step3: オーバー・ダビング

Step2で録音したギターのパフォーマンスを聞きながら、マイクまたは、キーボードからの入力音を別のトラックに録音します。

## 1. 録音

ここでは、ギターのパフォーマンスを聞きながら、マイクからの入力音をトラック2に録音します。

### 録音の準備をする

REC/PLAYキーをオンにします。

録音するトラック2のチャンネル・キーを押して、録音(キー赤色点灯)にします。

再生するトラック1のチャンネル・キーを押して、再生(キー緑色点灯)にします。

録音する位置にロケーションを移動します( p.37 )。

### 録音を開始する

RECキーを押して、録音待機状態にします(キー点滅)。

PLAYキーを押して、録音を開始します( REC、PLAYキー点灯 )。

**note** PS-1フット・スイッチ(別売)を使用して、録音の開始の開始と停止が行えます( p.119 )。

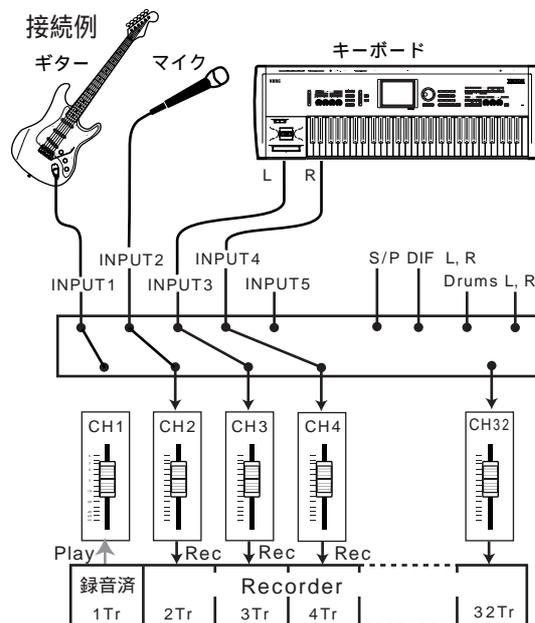
再生している演奏に合わせて新たな演奏を開始してください。

演奏が終了したら、STOPキーを押して、録音を停止します(キー消灯)。

## 2. 再生

録音が正しく行われたかを確認します。

Step2の「6.再生」の操作 ~ を行ってください。



クイック・スタート

Step1: 準備

Step2: クイック・レコーディング

Step3: オーバー・ダビング

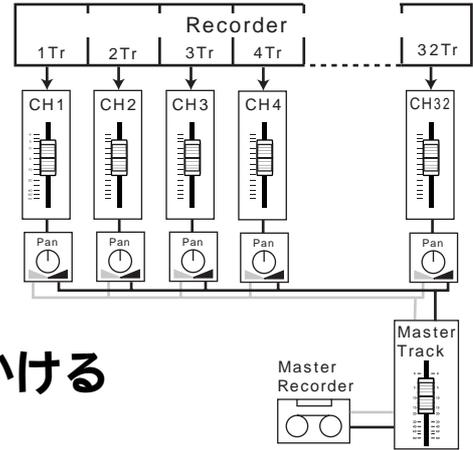
Step4: ミックス・ダウンとマスタリング

# Step 4: ミックス・ダウンとマスタリング

各トラックの音声にインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、EQをかけて全体のバランスを整え、2トラックのステレオ・データにまとめることを、ミックス・ダウンと言います。

また、ミックスダウンしたソングにファイナル・エフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、ソングを完成させることをマスタリングと言います。

本機では、マスタートラックにミックス・ダウンを行うときに、マスタリングも行い2トラックのステレオ・データを作成します。



## 1. 各チャンネルにエフェクトやEQをかける

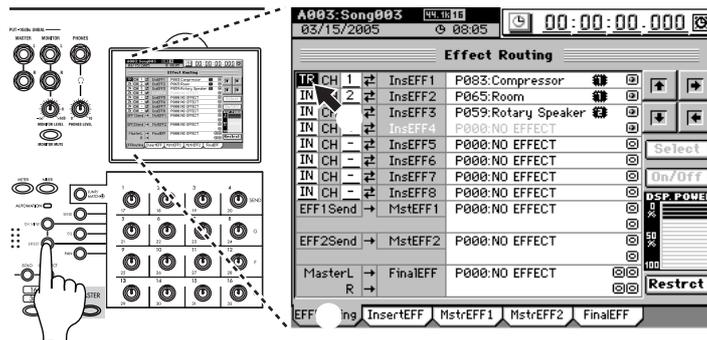
### チャンネル・トラックごとにエフェクトをかける (インサート・エフェクト)

インサート・エフェクトをミキサー・チャンネルに挿入して、トラックの再生音にエフェクトをかけます。

EFFECTキーを押し、“EFFRouting”タブ・ページを表示します。

IN/TRセルをクリック(反転表示)してからパネルの+、-キーで“TR”を選びます。

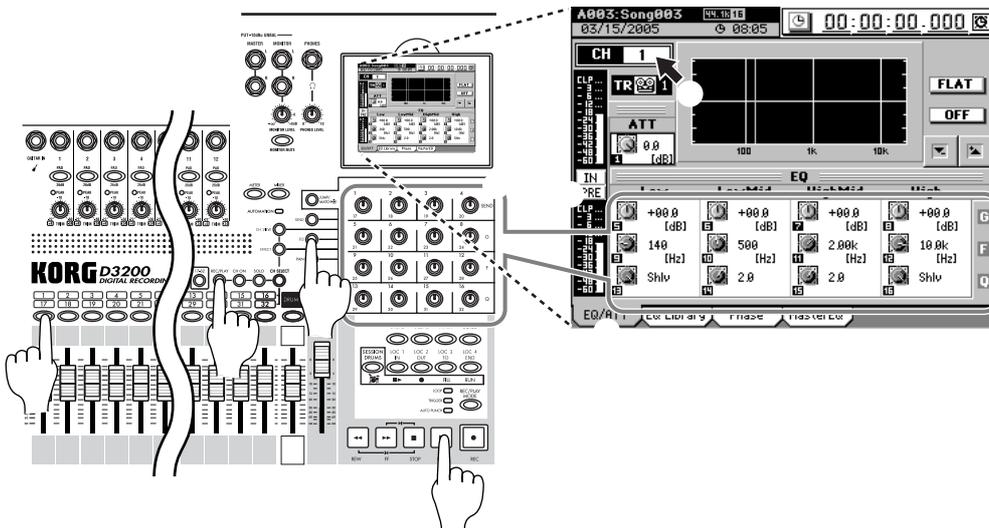
23ページ、「入力音にエフェクトをかける」の以降の操作を行ってください。



### チャンネル・トラックごとにEQをかける

EQキーを押し、“EQ/ATT”タブ・ページを表示します。

**note** MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのEQ/ATT/PHASEボタンをクリックして“EQ/ATT”タブ・ページを表示することもできます。



CHセルをクリックして、EQをかけるチャンネルをパネルの+、-キーで選びます。CH SELECTキーをオンにしてチャンネル・キーを押してEQをかけるチャンネルを選ぶこともできます。

レベル・メーターのポジション・セルをクリックしてIN/PREの表示にします。INは入力 (INPUT)、PREはプリ・フェーダーの略で、これによりEQをかける前と後のレベルが同時に確認できます。

REC/PLAYキーをオンにしてEQをかけるチャンネルのチャンネル・キーを再生 (キーが緑色点灯)にし、PLAYキーを押して、ソングを再生します。

聞きながら、コントロール・ツマミを使って調整します。

▲ レベル・メーター (PRE) がクリップしてしまう時は、LCD画面のATTツマミ・アイコンをクリックして、クリップしないように値を調整します。

## 定位を確認する

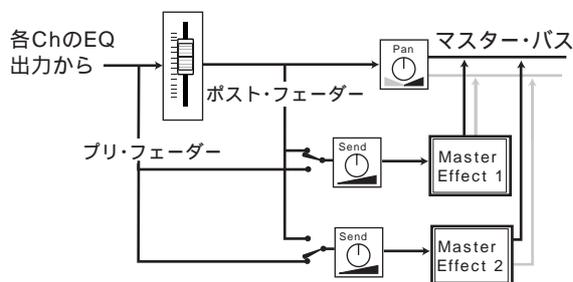
再生トラックの定位を調整します。

PLAYキーを押して再生し、PANキーを押し、対応するチャンネルのコントロール・ツマミを回してステレオ定位を調整します。

## チャンネル・トラックからのセンドにエフェクトをかける (マスター・エフェクト)

本機は、マスター・エフェクトを2系統内蔵し、リバーブなどの空間の広がりを与えるエフェクトをかけることができます。

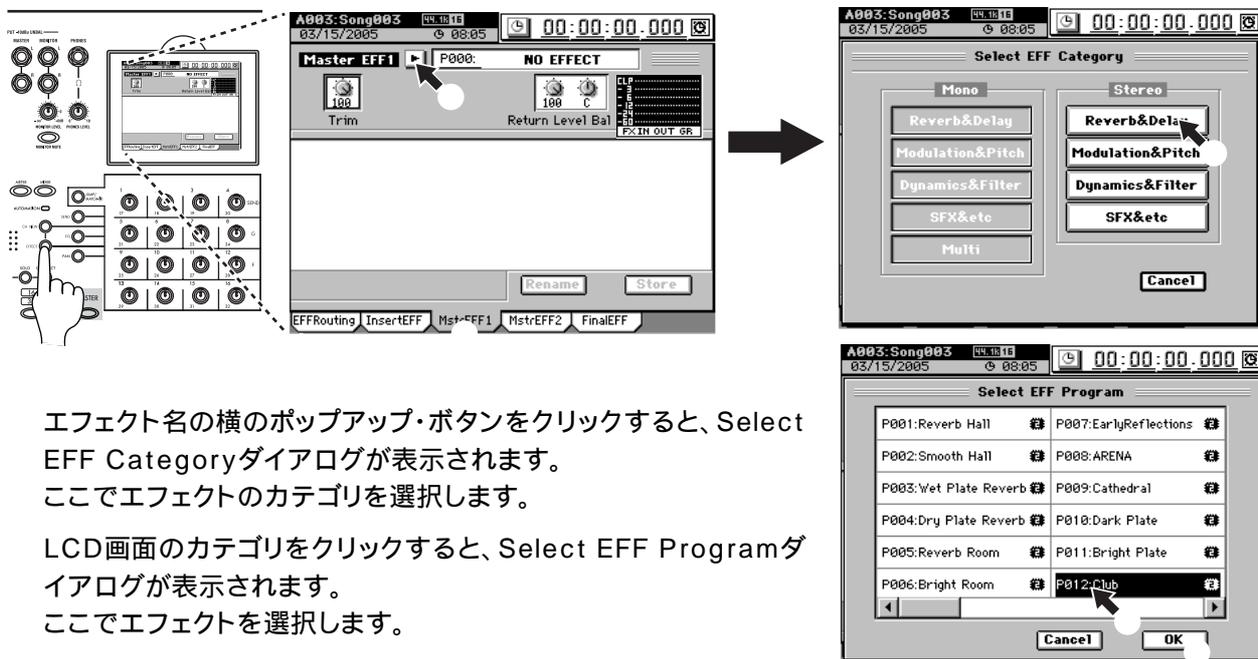
エフェクト・センドを調整することで、各チャンネルからのセンド・レベルと、エフェクトのリターン・レベルとで、エフェクトのバランスを調整してください。



**note** エフェクトは、ここで説明するEFFECT、“MstrEFF1”タブ・ページで選択する方法と、Step 1のエフェクトの選択のように、EFFECT、“EFFRouting”タブ・ページでMasterEFF1セルから行う方法があります。エフェクトのパラメーターを見て (エディットしながら) 選択し使用するときは前者の方法を、エフェクト全体のバランスを確認しながら、エディットしないで使用するときは後者の方法を使います。

## マスター・エフェクトの選択

EFFECTキーを押し、“MstrEFF1”タブ・ページを表示します。



エフェクト名の横のポップアップ・ボタンをクリックすると、Select EFF Categoryダイアログが表示されます。ここでエフェクトのカテゴリを選択します。

LCD画面のカテゴリをクリックすると、Select EFF Programダイアログが表示されます。ここでエフェクトを選択します。

Step 1: 準備

Step 2: クイック・レコーディング

Step 3: オーバー・ダビング

Step 4: ミックス・ダウンとマスタリング

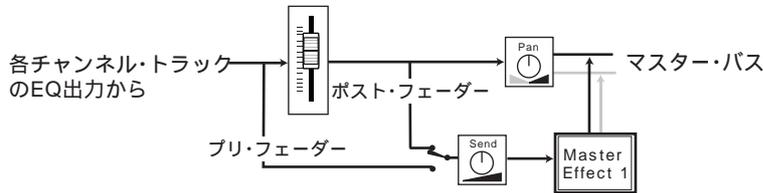
## マスター・エフェクト1 をかけるトラックのセンド調整

SENDキーを押し、“ EFF1 Send ”タブ・ページを選択します。

MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのSEND( EFF/AUX/REC )ボタンをクリックして“ EFF1 Send ”タブ・ページを選択し表示することもできます。

マスター・エフェクト1に音声を送る位置を選択します。

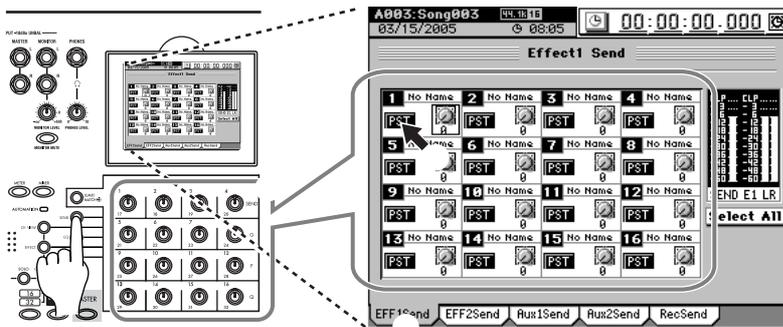
マスター・エフェクト1のセンドに送る位置はフェーダーの前( プリ・フェーダー: PRE )か後( ポスト・フェーダー: PST )を選択することができます。



ツマミ・アイコンの横のPRE( PST )ボタンをクリックします。今回はエフェクトを使うトラック全てを“ PRE ”にしてください。

トラックのセンドを調整します。

エフェクトを使うトラックに対応するコントロール・ツマミで、センドの値を調整します。



このようにしてマスター・エフェクト1を使うトラックのエフェクトのかかり具合をセンドの値で調整します。

マスター・エフェクト1を使わないトラックはセンドの値を“ 0 ”にします。

同様にマスター・エフェクト2は“ MstrEFF2 ”、“ EFFSend2 ”タブ・ページで、それぞれ調整します。

## マスター・エフェクトの効果の確認と調整

PLAYキーを押し、ソングを再生します。

ソングを再生してマスター・バスからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

EFFECTキーを押し、“ MstrEFF1 ”(または“ MstrEFF2 ”)タブ・ページでマスター・エフェクトからマスター・バスへのリターン・レベル、リターン・バランスを設定します。

ここでは、“ ReturnLevel ”(リターン・レベル)を“ 100 ”、“ ReturnBalance ”(リターン・バランス)を“ C ”に設定してください。

出力レベル・メーターがクリップしてしまう時は、LCD画面のTRIMツマミ・アイコンをクリックして選び、クリップしないようにバリュー・ダイヤルで、値を調整します。

選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、オペレーション編56ページ、「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。

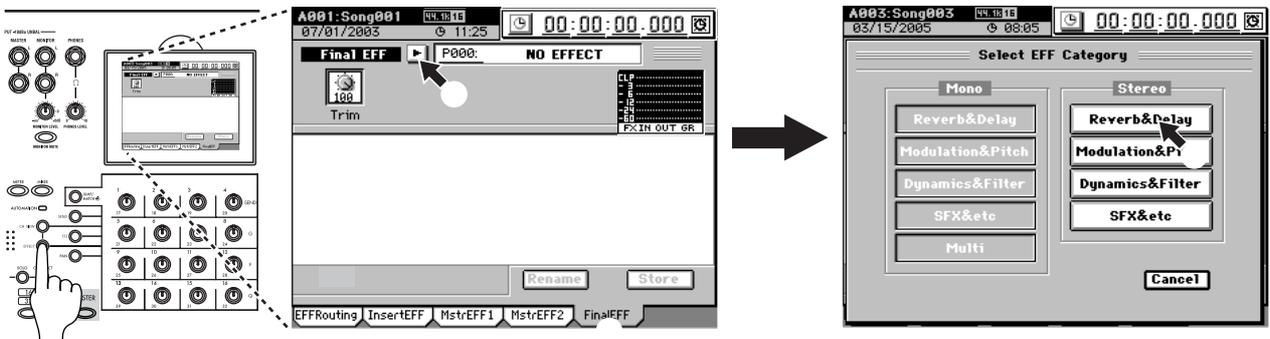
## 2. ソング全体にエフェクトやEQをかける

### 音量を確認する

再生レベルを各チャンネル・フェーダーで調整します。  
METERキーを押し、Post Faderのレベル・メーターを表示します。  
ポップアップ・ボタンをクリックして、“ Meter/Track Type ”ダイアログを開きます。  
Select Level Meter Positionで“ PostFader ”を、Select Viewで“ Track View ”を選択して、それぞれのフェーダーに対応したメーターでレベルを確認します。

### マスター・バスにエフェクトをかける (ファイナル・エフェクト)

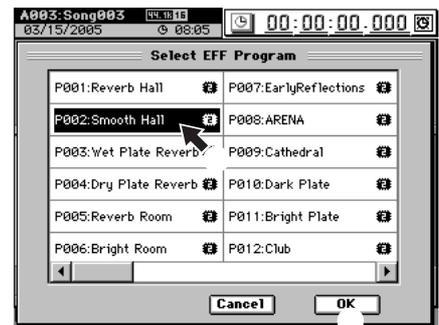
EFFEKTキーを押し、“ FinalEFF ”タブ・ページを選び表示します。  
ポップアップ・ボタンをクリックして、Select EFF Categoryウィンドウを表示します。  
ここでエフェクトのカテゴリを選択します。  
今回は“ Reverb&Delay ”を選びます。



Select EFF Programダイアログが表示されます。  
ここで、エフェクトを選択します。  
今回は“ Smooth Hall ”をクリックして、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

PLAYキーを押してソングを再生し、マスター・バスまたはヘッドホンからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

調整後、STOPキーを押します。  
選んだエフェクトのパラメーターのエディット方法は、オペレーション編56ページ、「4.エフェクトのエディット」をご覧ください。



## マスター・バスにEQをかける(マスターEQ)

EQキーを押し、“MasterEQ”タブ・ページを選び表示します。

**note** MIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニューのEQ/ATT/PHASEボタンをクリックして“MasterEQ”タブ・ページを選択して表示することもできます。

Linkボタンがオン(反転表示)になっていることを確認します。

Linkボタンがオンのときは、片側(左右どちらかのチャンネル)の設定することで、両チャンネルの設定を同じにできます( p.46 )。

Lボタンがオン(反転表示)になっていて、左チャンネルのマスターEQ画面が表示されていることを確認します。

PLAYキーを押してソングを再生します。

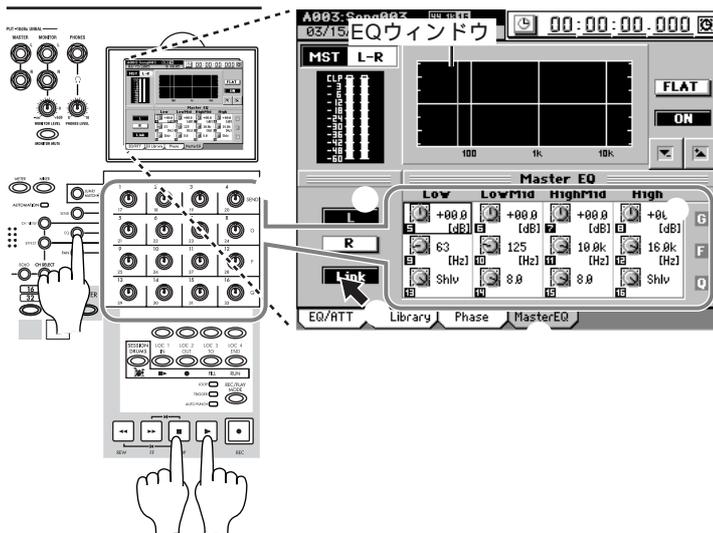
マスター・バスまたは、ヘッドホンからの出力を聞きながら、対応するコントロール・ツマミで調整します。

EQの調整具合がEQウィンドウに表示されます。

LCD画面のON/OFFボタンをクリックすることで、マスターEQのオン、オフが切り替えられます。

**▲** マスターEQの左右を別々に設定するときは、Linkボタンをオフにして、RまたはLボタンで左右を選び設定します。

調整後、STOPキーを押します。



### 3. マスター・トラックに録音する

オーディオCDを作成するために、ソングをマスター・トラックに録音して2トラックにまとめます。

マスター・トラックには、1つのソングにA～Hまでの8つのバーチャル・トラックがあります。

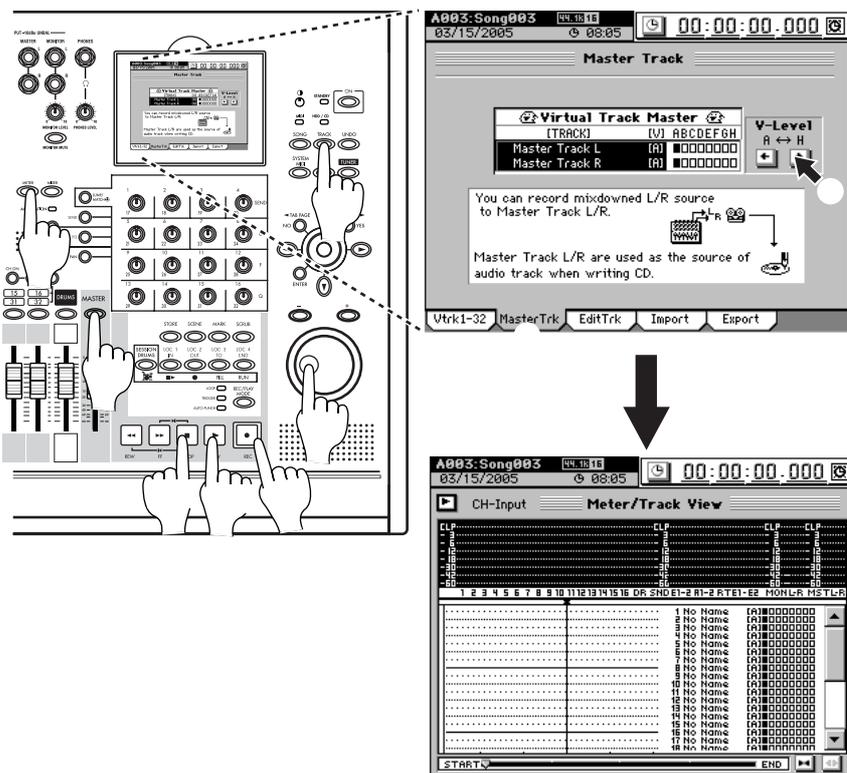
マスター・トラックのどのバーチャル・トラックに録音するかを、TRACKキーを押し、“MasterTrk”タブ・ページのV-Levelボタンをクリックして設定します。

録音の設定をします。

MASTERフェーダーの上のMASTERキーを押して録音(キー赤色点灯)に設定します。REC/PLAYキーが自動的にオンになり、各トラックのチャンネル・キーが自動的に再生(キー緑色点灯)になります。

録音レベルを調整します。

- ・ MASTERフェーダーを“ 0 ”に合わせます。
- ・ METERキーを押して、Meter/Track View画面を表示します。
- ・ PLAYキーを押し、ソングを再生します。
- ・ マスター・パスのレベル・メーターを見ながらクリップしないように、MASTERフェーダーを調整します。



ソングの先頭に移動します( p.38 )。

マスター・トラックの録音を開始します。

RECキーを押して録音待機( LED点滅 )にし、PLAYキーを押して録音を開始( LED点灯 )します。

録音終了後、STOPキーを押して停止します。

録音できたことを確認します。

マスター・トラックの上のキーを押して再生(キー緑色点灯)にします。

トラック1～16のチャンネル・キーが自動的にミュート(キー非点灯)になります。

ソングの先頭に移動します( p.38 )。

PLAYキーを押して再生し確認後、STOPキーを押して停止します。

---

## 4. CDに書きこむ

ディスクドライブを使用して、作成したマスター・トラックからオーディオCDを作成することができます。

オペレーション編79ページ、「CD」をご覧ください。

## ソングの保存について

本機では、録音/編集したソング・データや各種パラメーターは、電源のシャットダウン操作時、またはソングの選択時などに自動的に保存されます。これをオート・セーブ機能といいます。

また、手動でセーブすることもできます( p.42「ソングを保存する」)。

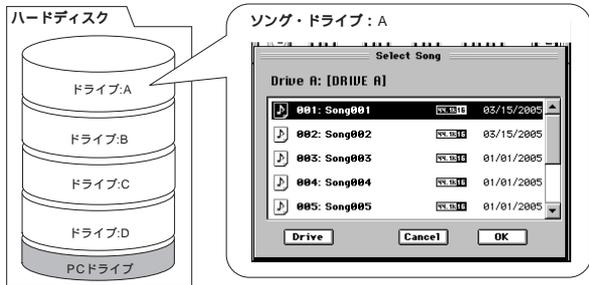
▲ エディット中のシーンやエフェクトは、ソングの選択時のオート・セーブ機能では、設定を保存できません。それぞれのエディット画面で前もって保存(Store)してください( p.50「4.シーンの登録/呼び出し」、p.56「4.エフェクトのエディット」)。

# オペレーション編

## ソング、ロケート

本機は内蔵ハードディスクの各ソング・ドライブに最大100個までソングを保存することができます。

ハードディスク、ドライブ、ソングの関係



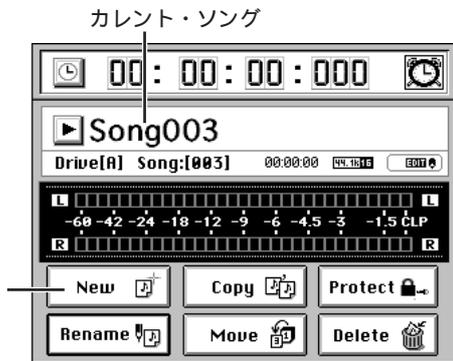
## 1. ソングを作る/選ぶ

ここではソングの作成、ソングの名前の変更方法、ソングの選択方法について説明します。

### 1-1. 新しいソングを作る

新しく曲を録音するときは、まず新規にソングを作成します。

SONGキーを押し、ソング・ページを表示します。  
ページの上部に現在、録音/再生できるソング(カレント・ソング)が表示されます。



Newボタンをクリックし、New Songダイアログを表示します。



作成するソングのサンプリング周波数/ビット数の設定のラジオ・ボタンをクリックします。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16*	32	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	12	16	4
48kHz/24bit			

\*アナログ・インプット×12、S/P DIF L、R、SessionDrums時

OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。既存する最後のソングの次に、新しいソングが作成され、ソング・リストに追加されます。また、同時に自動的にカレント・ソングとして選ばれます。

ソング名は自動的に、“Song \* ”となります(\*は001から始まる一連の番号)。

作成したソングにはサンプリング周波数、ビット数、最終更新日時(ここでは作成日時)が記録され、ソング名の下に表示されます。

別のソング・ドライブに新しいソングを作るときは、ソングのリスト・ボタンをクリックします。Select SongダイアログのDriveボタンをクリックし、ソング・ドライブを切り替えてください( p.36「他のソング・ドライブのソングを選ぶ」)。

⚠ Song Typeが48kHz/24bitのソングで、複数トラック(4トラック以上)を同時に録音する場合、ハードディスクの記録領域状態(断片化の具合)により、“Disk too busy.”のメッセージが出やすくなる場合があります。48kHz/24bitソングで、複数トラックの同時録音や同時編集を行った場合は、必ず“OptimizeTrk”( p.73)を実行する事を推奨します。

## 1-2. ソングの名前を変更する

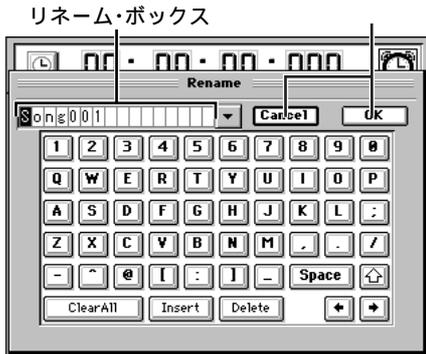
新しいソングには、自動的にソング番号とソング名がつけられます。演奏内容が判別できるような名前に変更しておくことをおすすめします。

ソング名は最大16文字までつけることができます。

SONGキーを押し、ソング・ページを表示します。

ソング・ページに表示されているソングの名前を変更するときはそのまま、それ以外のソングの名前を選ぶときはリスト・ボタン(▼)をクリックしてソングを選択します(「ソング・リストから選択する」)。

Renameボタンをクリックし、Renameダイアログを表示します。



画面の各ボタンをクリックしてリネーム・ボックスのソング名を変更します。

- Space**: 空白(スペース)になります。
- ClearAll**: 名前全体を消去します。
- ⇄**: 大文字/小文字切り替えをします。
- Insert**: スペースが入り、文字が後にずれます。
- Delete**: カーソル位置の文字を削除します。
- ←** **→**: 変更したい文字位置にカーソルを移動します。
- ▼**: 名前のテンプレート(ネーム・ライブラリ)を表示します。

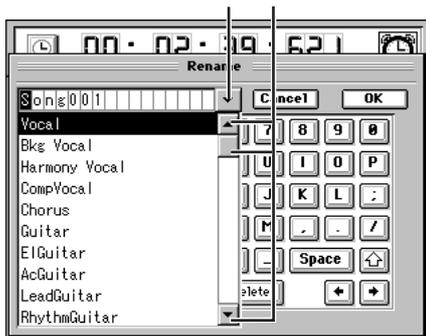
変更を決定します。

入力した名前に変更する場合はOKボタン(または、パネルのYESキー)を、変更しない場合はCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

## ネーム・ライブラリを使う

Renameダイアログが表示されているとき、リネーム・ボックスの横のリスト・ボタン(▼)をクリックします。

使用するネームをクリック(反転表示)します。表示しきれてない部分のネームを選ぶときは、スクロール・バー/ボタンで移動してください。



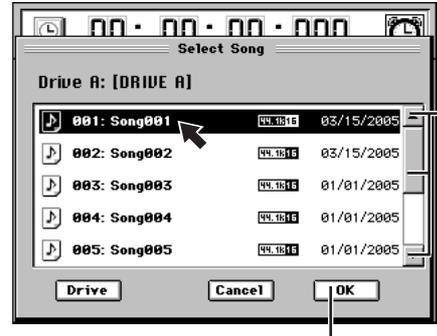
必要に応じてソング名を変更します。  
「1-2.ソング名を変更する」、参照。

## 1-3. ソングを選ぶ

既存のソングを選ぶ方法は、2通りあります。

### ソング・リストから選択する

SONGキーを押し、ソング・ページのリスト・ボタンをクリックしてSelectSongダイアログを表示します。



選択するソングをクリック(反転表示)して、OKボタンをクリック(または、パネルのYesボタンを押)してソングを決定します。ソングが5つ以上ある場合はスクロール・バー/ボタンで移動します。

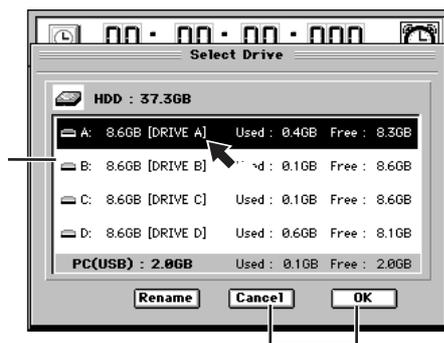
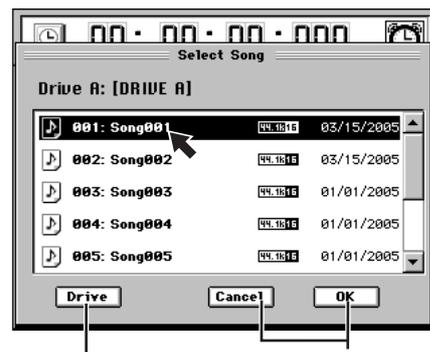
ソング・ページに選んだソングが表示されていることを確認します。

**note** 現在表示されているソング(カレント・ソング)と同じソングを選んだ場合、RelordSongダイアログが表示され、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESボタンを押)すと再読込が実行されます。

### 他のソング・ドライブのソングを選択する

SONGキーを押し、ソング・ページのリスト・ボタンをクリックしてSelectSongダイアログを表示します。

Driveボタンをクリックし、Select Driveダイアログを表示します。



選択するソングが入っているドライブを選んで(反転表示)、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。ドライブを変更しない場合はCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

SelectSongダイアログには選んだドライブのソング・リストが表示されます。

選択するソングをクリック(反転表示)して、OKボタンをクリック(または、パネルのYESボタンを押)してソングを決定します。ソングが5つ以上ある場合はスクロール・バー/ボタンで移動します。

ソング・ページに選んだソングが表示されていることを確認します。

## 2. ロケーション(位置)

ソングの演奏データの位置情報は、ロケーションで管理されています。

カウンターにはソングのロケーションが表示されます。表示するロケーションの単位の切り替えや、移動の方法を説明します。

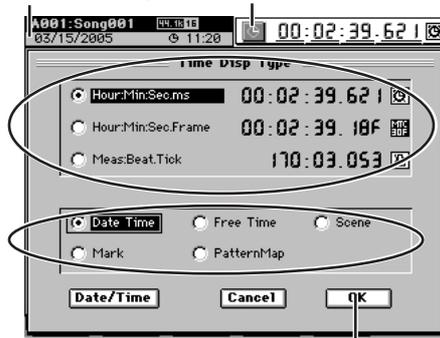
### 2-1. カウンター表示を切り替える

カウンターに表示するロケーションの単位を切り替えることができます。

カウンター左のボタンをクリックして、Time Disp Typeダイアログを表示します。



インフォメーション表示



表示するロケーションを選択しOKボタンをクリック(またはパネルのYesボタンを押)します。

次の3種類の表示に設定できます( p.98「カウンター」)。

時間表示

・  “時” “分” “秒” “1/1000秒”

フレーム表示

・  “時” “分” “秒” “フレーム”

小節表示

・  “小節” “拍” “分解能”

### インフォメーション表示部を切り替える

インフォメーション表示部の1段目には現在選んでいるソングが、2段目にはカレンダー、残り時間、シーンの設定、マークの設定、パターン・マップの中から1つを選んで表示することができます。

カウンター左のボタンをクリックしてTime Disp Typeダイアログを表示します。

次の5種類のラジオ・ボタンからクリックして選び、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。

- ・Date Time:カレンダー(日付と時刻)
- ・Free Time:録音残量時間
- ・Scene:ソングの現在位置のシーン名、登録位置
- ・Mark:ソングの現在位置のマーク名、現在位置にマークがない場合は直前のマークと登録位置
- ・PatternMap:ソングの現在位置のリズム

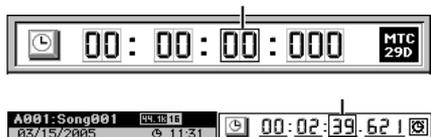
 カレンダーの設定をしていないときは、Date Timeはグレー表示になります

## 2-2. ロケーションを移動する

### カウンターでの移動

ソング・ページやMeterページ、CH VIEW、“ Ch View ”タブ・ページなど、ディスプレイの上側にカウンターが表示されているページを選択します。

変更したいロケーションの箇所のカウンターの単位部分をクリックします( で囲まれます)。



バリュー・ダイヤルを回して(または、+/- キーを押して)ロケーションを移動します。

### FF、REWキーによる移動

#### 後へ移動(早送り)する

FFキーを使います。

再生中は、押している間だけソングの後へ移動し、離すとその位置から再生を始めます。

停止中は一度押すとソングの後へ移動を始め、他のトランスポート・キー( STOPやPLAYなど)が押されるまで移動しつづけます。

▲ ループ再生中にFFキーを押すとループ再生が停止し、後へ移動を始めます。

#### 前へ移動(早戻し)する

REWキーを使います。

再生中は、押している間だけソングの前へ移動し、離すとその位置から再生をはじめます。

停止中は一度押すとソングの前へ移動を始め、他のトランスポート・キー( STOPやPLAYなど)が押されるまで移動しつづけます。

▲ ループ再生中にREWキーを押すとループ再生が停止し、前へ移動を始めます。

### ソングの先頭/終了位置への移動

#### ソングの先頭へ移動する

STOPキーを押しながらREWキーを押すと、ソングの先頭へ移動します。

#### ソングの終了位置へ移動する

STOPキーを押しながらFFキーを押すと、ソングの終了位置へ移動します。

### ロケート・キーでの移動

特定の位置をロケート・キーに登録し、そのキーを押すことで、登録した位置へ瞬時に移動します。

ロケーションは、1ソングに最大4個まで登録できます。

LOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDの各キーを使用します。

**note** ロケーションの登録位置を呼び出す機能の他に、オート・パンチ録音(IN/OUT位置)や、トラック編集時(編集区間)の位置設定も兼ねています。ロケート・キーの各機能については147ページ「19. LOC 1/IN、...LOC 4/END」をご覧ください。

### ロケート・キーに登録する

ロケーションに登録したい位置へ移動します。  
カウンターや、FF、REWキーなどで移動します。

STOREキーを押すと登録するためのStoredTimeダイアログが表示されます。

登録をやめるときはExitボタンをクリックするか、もう一度STOREキーを押します。



LOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDキーのいずれかを押して、そのキーに位置を登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

ソングの再生中/録音中でも操作 以降を行うことで、ロケート・キーにロケーションを登録することができます。

さらに、波形を見ながら細かな位置を登録するには、40ページの「2-3. 詳細なロケーションの検索」をご覧ください。

### ロケート・キーに登録した位置へ移動する

停止、または再生中に登録したLOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDキーを押すと、登録した位置へ移動します。

### マークをつけて移動

特定の位置をマークに登録し、その登録した位置へ瞬時に移動します。

それぞれのマークに名前を付け、ソング内でロケーションの目安として使用することができます。

マークは、1ソングに最大100個まで登録できます。

**note** 登録位置へ移動する機能の他に、オーディオCD作成時のトラック分割機能も兼ねています( p.80「2. ディスク・アット・ワンス」)。

### マークを登録する

登録したいロケーションへ移動します。  
カウンターやFF、REWキーで移動します。

STOREキーを押すとStoredTimeダイアログが表示されます。  
登録をやめるときはExitボタンをクリックするか、もう一度STOREキーを押します。

MARKキーを押して、マークとして登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

**note** マーク番号は自動的にソングの先頭に近いロケーション順に振り直されます。

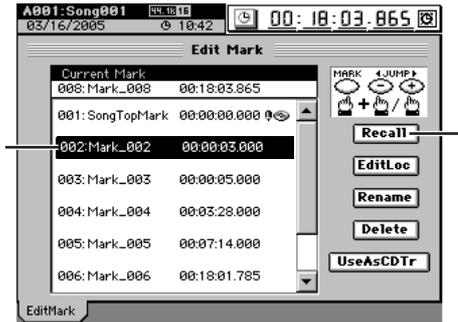
登録を確認します。

MARKキーを押して、“ EditMark ”タブ・ページを表示し、マークが登録されたか確認します。

ソングの再生中/録音中でも操作 以降を行うことで、マークにロケーションを登録できます。

## マークを登録した位置へ移動する

MARKキーを押し、“EditMark”タブ・ページを表示します。



マーク・リストの中からマークをクリックして(反転表示)選びます。

必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください

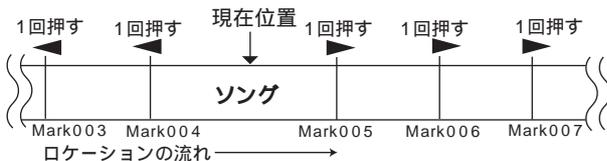
Recallボタンをクリックして、マークを呼び出します。

“Current Mark”に選んだマークが表示され、そのマークのある位置へ移動します。

## マークを登録した位置に順番に移動する

MARKキーを押しながら+キーを押すたびに1つずつソング終了位置方向のマークに移動します。

MARKキーを押しながら-キーを押すたびに1つずつソングの先頭位置方向のマークに移動します。



## マークを削除する

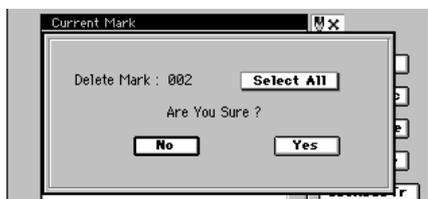
⚠ マークの削除は、アンドゥ(やり直し)することができません。

MARKキーを押し、“EditMark”タブ・ページを表示します。

マーク・リストから削除するマークをクリックします。

必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください。

Deleteボタンをクリックして、Delete Markダイアログを表示します。



削除してよければ、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して削除します。

Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)すると削除しません。

すべてのマークを削除するときは、Select Allボタンをクリックしてオンにした後、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して削除します。

マーク・リストからマークが削除されていることを確認します。

## マークに名前をつける

MARKキーを押し、“EditMark”タブ・ページを表示します。

マーク・リストから名前をつけるマークをクリックします。  
必要に応じてスクロール・バー/ボタンで移動してください。

Renameボタンをクリックして、Renameダイアログを表示します。

リネームの方法は、36ページの「1-2. ソングの名前を変更する」をご覧ください。

## 2-3. 詳細なロケーションの検索 (SCRUB)

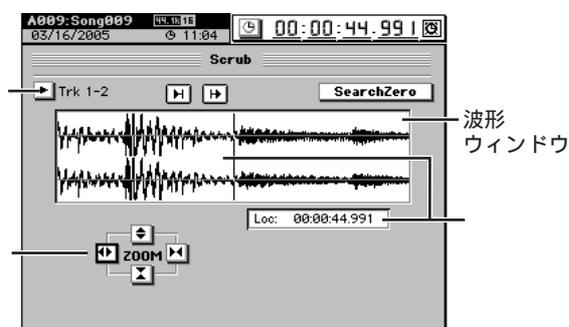
波形を見ながら細かなロケーションの検索ができ、位置の登録をより正確に行うことができます。

音が鳴り出す位置の検索やロケート位置、マークの登録がより正確にできます。

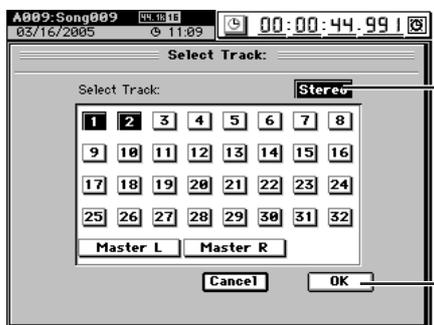
**note** 波形を確認できる画面にはここで説明するScrub画面と、トラック編集用画面のWave画面があります。Wave画面は、トラック編集を行うときに使用します( p.128 )。

SCRUBキーを押してスクラブ・ページの波形ウィンドウで、音声と波形を確認しながら、ソングの任意の位置を探し出します。スクラブ画面で波形を表示できる範囲は、ソングの先頭からソングの終了位置までです。それより後ろのロケーションでSCRUBキーを押すと、警告ダイアログが表示されます。OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)とロケーションがソングの終了位置まで戻り、スクラブ画面を表示します。

SCRUBキーを押して、スクラブ・ページを表示します。



" Trk "の横のポップアップ・ボタンをクリックして、Select Trackダイアログを表示します。



再生するトラックを選択しOKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。

Stereoボタンをクリック(反転表示)すると、2つの隣り合ったチャンネルの波形を、波形ウィンドウ上下に表示し再生することができます。

ZOOMボタンをクリックして表示する波形の大きさと範囲を設定します。

JUMP/MATCHキーを押しながら、カーソル・キーを押すことで、ZOOMボタンの代わりに使えます。

バリュー・ダイヤルを回して、音声を聞きながら位置を検索します。トラックの音声はバリュー・ダイヤルの回転方向や速さに合わせて再生されます。

音声を聞いている位置はLocセルや縦方向のバーで表示されます。

**note** 検索した位置はその場でSTOREキーを押して、LOCキーやマークに登録しておくことができます。

[H]ボタンをクリックすると現在位置から約2秒手前、[R]ボタンをクリックすると約2秒先の音声再生されます。

SCRUBキーをもう一度押すと、スクラブ画面に入る直前の画面に戻ります。

モード・キーやダイレクト・キーを押して他のページ画面に移ることで、スクラブ画面からぬけることもできます。

### ゼロ・クロス・ポイントを探す

SearchZeroボタンをクリックしてオンにすると、バリュー・ダイヤルを回すことで、波形レベルが±0をまたぐ位置にロケーションが移動します。

右に回すごとに後のゼロ・クロスポイントに移動します。

左に回すごとに前のゼロ・クロスポイントに移動します。

**note** ループ再生する場合や、「トラックの編集」でIN、OUT、TO、END位置を設定する時に、ゼロ・クロスポイントで設定すると、つなぎ目をスムーズにすることができます。

 SearchZeroボタンをオンにしている間は、音声を聞くことはできません。

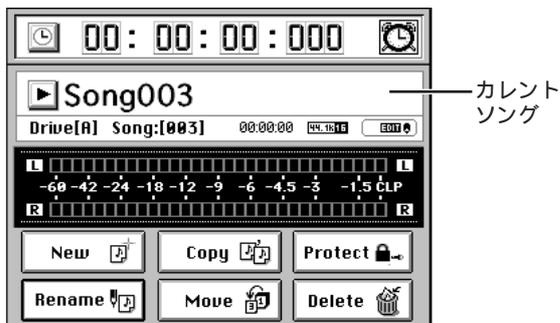
## 3. ソングの編集

録音したソングのコピー、順番の移動、削除が行えます。また、ソングを誤って削除しないよう保護することができます。

▲ ソングの編集はアンドゥ(やり直し)することができません。

### 3-1. ソングの編集方法

ソングを編集するときは、前もって編集の対象となるソングを選択した後、SONGキーを押し、ソング・ページを表示します。このとき、選択したソングがページにカレント・ソングとして表示されていることを確認した後、各ボタンをクリックして編集を行います。



### ソングをコピーする

ソングを任意のソング番号にコピーします。同じ曲のミックスやアレンジの違うものを作成するときに使用します。

コピーするソングを選びます( p.36 )。

SONGキーを押し、ソング・ページのCopyボタンをクリックして、CopySongダイアログを表示します。他のドライブにコピーするときは、DriveボタンをクリックしてSelectDriveダイアログでドライブを選択します( p.36 )。



パリュー・ダイヤルを回してコピー先のソング番号を選びます。

コピーを実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。やめるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してダイアログを閉じます。

“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。ダイアログが閉じ、ソング・ページに戻ります。

**note** コピー先番号に、すでにソングがあるときは、コピー先以降のソング番号は1つずつ後にずれます( p.117「8.SONG」)。

▲ ソングが持っている、アンドゥ情報はコピーされません。

### ソングを移動する

ソングを指定したソング番号に移動します。

移動元のソングを選びます( p.36 )。

SONGキーを押し、ソング・ページのMoveボタンをクリックして、MoveSongダイアログを表示します。移動元以外の他のドライブにコピーするときはDriveボタンをクリックしてSelect Driveダイアログでドライブを選択します( p.36 )。

▲ 異なるソング・ドライブへ移動したときは、アンドゥ情報は移動しません。



パリュー・ダイヤルを回して移動先のソング番号を選びます。

移動を実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。やめるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してダイアログを閉じます。

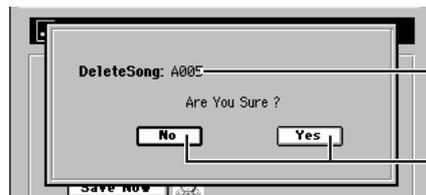
“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。ダイアログが閉じ、ソング・ページに戻ります。

### ソングを削除する

ソングを削除します。

削除するソングを選びます。( p.36 )

SONGキーを押し、ソング・ページのDeleteボタンをクリックして、DeleteSongダイアログを表示します。削除するソングのドライブ名とソング番号を確認します。



削除を実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。やめるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してダイアログを閉じます。

“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。ダイアログが閉じ、ソング・ページに戻ります。

## ソングを保護する

完成したソングに誤って書き込みをしたり削除しないためにソングの保護を設定します。

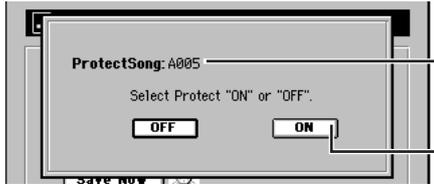
保護(プロテクト・オン)されているときは、REC/PLAYキーがオン時にチャンネル・キーやMASTERフェーダーの上のMASTERキーを押しても録音に切り替えることができません。また、そのソングが持つすべてのパラメーターの書き込みが禁止されます。ソングを保護した時点で、ソングが自動的にセーブされます。

### プロテクト・オンにする

保護するソングを選びます( p.36 )。

SONGキーを押し、ソング・ページのProtectボタンをクリックして、Protect Songダイアログを表示します。

保護するソングのドライブ名とソング番号を確認します。



ONボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。

“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。

ダイアログが閉じ、ソング・ページに戻ります。

カレント・ソングの、鍵マーク“”の表示を確認します。

### プロテクト・オフにする

保護を解除するソングを選びます。( p.36 )

保護されているソングは鍵マーク“”が表示されています。

SONGキーを押し、ソング・ページのProtectボタンをクリックして、Protect Songダイアログを表示します。

保護を解除するソングのドライブ名とソング番号を確認します。

OFFボタンをクリック(またはパネルのNOキーを押)します。

“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)します。

ダイアログが閉じ、ソング・ページに戻ります。

カレント・ソングの、鍵マーク“”が消えたことを確認します。

## ソングを保存する

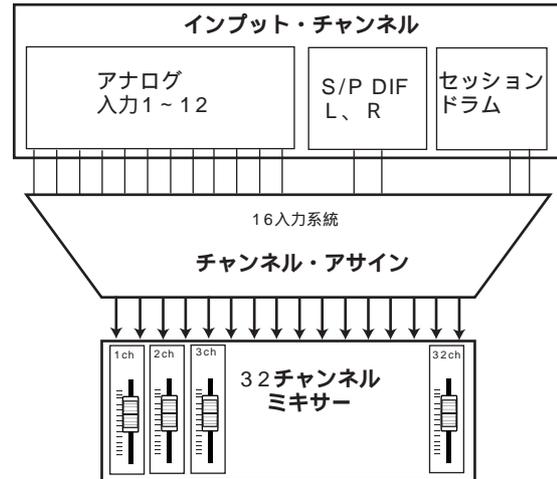
本機では、ソング・データや各種パラメーターは、電源のシャットダウン操作時、またはソングの選択時などに、自動的に保存されますので、保存のための操作は特に必要ありません。

しかし、停電や不意の事故により電源が突然供給されなくなった場合には、電源投入後(または、ソング選択後)からの録音/編集のデータは全て保存されません。

長時間使われる場合や、電源が不安定な環境でお使いの場合には、定期的にソングを保存してください。

SONGキーを押しながら、パネルのエディット・コントローラー部にあるENTERキーを押すと、ソングの保存が行われます。

## ミキサー



## 1. ミキサーへの音声入力

本機は、12チャンネルのアナログ入力と1系統のオプティカルデジタル入力端子を装備しています。

これらの入力端子に接続した機器の音声を各ミキサー・チャンネルに割り当てて録音します。また、内蔵のドラム・パターンをミキサー・チャンネルに割り当ててもできます。

ここでは、入力端子ごとのミキサー・チャンネルへの割り当てと、その音声を確認するまでを説明します。

### 1-1. アナログ入力

アナログ入力端子には、ギターやキーボード、マイクなどが接続できます。

#### ギター音を入力する

**Ex.** ギターをGUITAR IN端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる。

ギターを接続します。

MASTERフェーダーを下げてからGUITAR IN端子にギターを接続します。

ギター音を入力するチャンネルを指定します。

・MIXER、CH INPUT/SubMixer、“Ch Assign”タブ・ページを表示します。

・CH1の“SOURCE”に/ボタンをクリックして“1”を選びます。パリュウ・ダイヤルや+、-キーでも選択できます。

**note** GUITAR IN端子はINPUT1端子と共用しています。入力チャンネルの指定、入力レベルの調整はINPUT1として行います。



ミキサー・チャンネル1に入力音を立ち上げます。

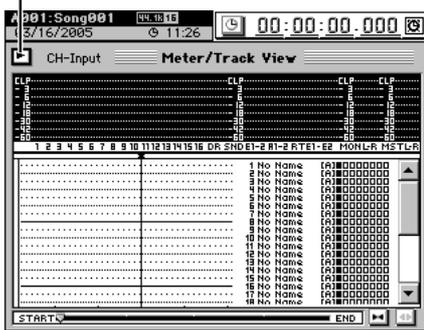
- ・CH ONキーをオンにして、チャンネル1のチャンネル・キーをオン(キー点灯)にします。
- ・REC/PLAYキーをオンにして、チャンネル1のチャンネル・キーを録音(キー赤色点灯)にします。このとき画面のCHの1が録音指定を示す反転表示になります。

入力レベルを調整します。

- ・METERキーを押し、Meter/Track View画面を表示します。
- ・Meter/Track Typeボタンをクリックして、Meter/Track Typeダイアログを表示します。
- ・“Select Level Meter Position”でレベル・メーターのモードに“CH-Input”を選び、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)して、元の画面に戻ります。
- ・INPUT1のTRIMツマミを右に回し、ギターを弾いて音を入力すると、ピーク・インジケータ(TRIMツマミ近くのLED)が点灯します。入力レベルが最大の時に赤色に点灯しないようにTRIMツマミを調整します。
- ・入力が大きいときはPADキーをオンにしてください。
- ・Meter/Track View画面のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。最も強く弾いたときにレベル・メーターが、“CLP”まで行かないことを確認してください。

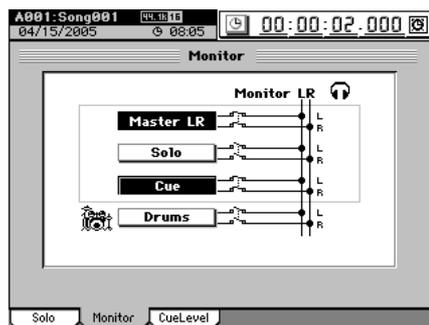
**note** 入力レベルを調整するときに、Meter/Track Typeダイアログで“Peek Hold Time”を長く設定すると、確認しやすくなります。

Meter/Track Typeボタン



音声を確認します。

- ・チャンネル1のフェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。
- ・MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページを表示します。
- ・“Master LR”をクリックして、オン(反転表示)にします。
- ・MASTERフェーダーとPHONES LEVELツマミ、またはMONITOR LEVELツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはMONITOR端子に接続したモニター・スピーカーなどで音声を確認します。



## チューナーの使用法

本機はチューナー機能を内蔵しています。

INPUT1、またはGUITAR IN端子に接続した機器のチューニングを行うことができます。

また、チューナー画面は、指針タイプとデジタル・タイプの2つから選ぶことができます。

パネルのTUNERキーを押し、チューナー画面を表示します。

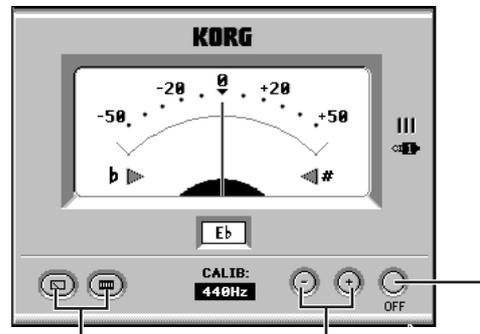
アナログ画面または、デジタル画面ボタンをクリックして画面のタイプを切り替えます。

CALIBボタンをクリックして(または、パネルの+、-キーで)、基準とする周波数の設定をします。通常は“440Hz”に設定します。

音を入力してチューニングをします。入力した音に近い音名が表示されます。

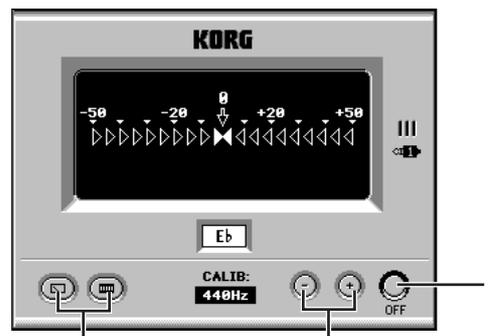
アナログ画面(針式)タイプの場合

音高が合うと、指針がメーター中央の0の位置になり、フラット側の“▷”とシャープ側の“◁”が両方点灯します。フラット側の“▷”だけが点灯しているときは音高が低く、シャープ側の“◁”だけが点灯しているときは、音高が高いときです。



デジタル画面タイプの場合

音高が合うと中央の0(↓)の位置の“▷”と“◁”が両方点灯します。-側の“▷”だけが点灯しているときは、音高が低く、+側の“◁”だけが点灯しているときは、音高が高いときです。



▲ ピッチの誤差は、CENT単位で表示されます。(100CENT=半音、1200CENT=1オクターブ)

OFFボタンをクリックして、元の画面に戻ります。

パネルのTUNERキーを押して、元の画面に戻ることもできます。

## 1-2. デジタル入力

本機は、S/P DIFによるデジタル入力、録音ができます。

- ▲ サンプル周波数が、現在選んでいるソングと同じでなければ、入力することができません。
- ▲ 16bitのソングに24bitの信号を入力する場合、モニターする音は24bitですが、録音すると16bitに変換されます。
- ▲ S/P DIFのデジタル入力を設定するときは、同期が取れない等の理由でノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。

### MDやDATなどのデジタル出力を割り当てる

Ex. MDプレイヤーのデジタル出力をS/P DIF IN端子に接続し、チャンネル1、2に割り当てる。

MDプレイヤーを接続します。

本機のMASTERフェーダーを下げて、S/P DIF IN端子とMDプレイヤーのデジタル出力を光デジタル・ケーブルで接続します。

デジタル信号を入力するチャンネルを指定します。

- MIXER、CH INPUT/SubMixer、“Ch Assign”タブ・ページを表示します。



- チャンネル1の“SOURCE”をクリックし、**L** ボタンをクリックして“L”(  )を選びます。バリュー・ダイヤルや+、-キーでも選択できます。同様に、チャンネル2に“R”(  )を選びます。

ミキサー・チャンネル1、2に入力音を立ち上げます。

- CH ONキーをオンにして、チャンネル1、2のチャンネル・キーをオン(キー点灯)にします。
- REC/PLAYキーをオンにしてチャンネル1、2のチャンネル・キーを録音(キー赤色点灯)にします。

入力レベルを設定します。

- METERキーを押し、Meter/Track View画面を表示します。
- Meter/Track Viewボタンをクリックし、Meter/Track Typeダイアログを表示します。
- “Select Level Meter Position”でレベル・メーターのモードに“CH-Input”を選び、OKボタンをクリック(またはパネルのYESキーを押)して、元の画面に戻ります。
- MDプレイヤーを再生すると、CH1、2のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。

音声を確認します。

- チャンネル1、2のフェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。
- MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページを表示します。
- “Master LR”をクリックして、オン(反転表示)にします。
- MASTERフェーダーとPHONES LEVELツマミ、またはMONITOR LEVELツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはMONITOR OUTに接続したモニター・スピーカーなどで音声を確認します。

## 1-3. サブ入力

INPUT1~12端子からの入力音はミキサーへ入力されるのとは別に、サブ・ミキサーへ入力し、マスター・バスへ直接出力することができます。

note Sub Mixer 1~12はそれぞれ、INPUT1~12端子に対応しています。

下記のような用途に使うことができます。

- 本体で録音、再生している音に外部入力を加える。
- AUX端子から出力した音声に外部エフェクトをかけ、エフェクトがかかった音声をサブ・ミキサーでマスター・バスへ出力する。

Ex. INPUT1端子に音声を入力し、サブ・ミキサーの1に設定し、音声を出力する。

INPUT1端子に音声を入力します。

サブミキサーの設定をします。

- MIXER、CH INPUT/SubMixer、“SubMix1-4”タブ・ページを表示します。
- INPUT1端子に音声を入力しているため、Sub Mixer 1のONツマミ(コントロール・ツマミ10)を回してオンにします。



サブ・ミキサーへの入力音を確認します。

- 通常のみキサーの設定と同様にLEVEL、PAN、EQをコントロール・ツマミを使って調整します。
- ヘッドホンまたは、モニターで入力音が出ていることを確認します。

## 2. ミキサーからの音声出力

### MASTER L, R

マスター・バスの音声信号を出力します。MASTER L/R端子から出力される音量や、マスター・トラックへ録音するレベルの調節をMASTERフェーダーで行います。

### MONITOR L, R

47ページ「3-7. モニターの調整」をご覧ください。

### AUX 1, 2

109ページ「2e-3. Aux 1 Send」をご覧ください。

### S/P DIF OUT

MASTER L/R端子と同じ音声を、カレント・ソングと同じサンプリング周波数/bit数でデジタル信号を出力します。

### 3. ミキサーの調整

入力、再生時の音量や音質、定位などをミキサー部で調整し、サウンドを上げます。

**note** エフェクトの調整については、54ページ「エフェクト」をご覧ください。

#### 3-1. 音量の調整

##### 各チャンネルの音量レベルを調整する

入力、再生時の音量は、各チャンネル・フェーダーで設定します。フェーダーを上下させて音量を調整します。

- ・シーンに登録できます( p.50 )。
- ・オートメーションに記録できます( p.52 )。

**note** チャンネル・フェーダーは、消音(-)~ユニティ・ゲイン(0dB)~+6dBのゲインを得ることができます。

##### 入力音を最大レベルで入力する

入力音はクリップしない程度の最大のレベルで入力され、録音されるのが理想です。本機では次のような音が入力される順番に音量の調整を行うことで、最大のレベルで録音することができます。

1. アナログ入力端子(INPUT1~12端子)のTRIM  
入力音のレベルを最初に調整するところです。
  - ・インサート・エフェクトをかけていないチャンネルの場合  
1-1.アナログ入力の を参照してください( p.43 )。
  - ・インサート・エフェクトをかけているチャンネルの場合
    - ・EFFECT、“InsertEFF”タブ・ページを表示し、調整したいチャンネルのエフェクトを選びます。
    - ・“Trim”を“100”にします。
    - ・音を入力したときに“FX IN”のレベルメータのレベルが“CLP”まで行かないようにTRIMツマミで調整します。

詳細については、114ページ「4-2.Insert EFF」をご覧ください。

**note** S/P DIF端子からは、ユニティ・ゲイン(0dB)で入力されますので、TRIMを調整する必要はありません。

2. インサート・エフェクトのTRIM
  - 1.で調整した入力音にエフェクトをかけると、音量レベルが大きくなり、音が歪んでしまうことがあります。その場合は、次のように調整を行ってください。
  - ・EFFECT、“InsertEFF”タブ・ページを表示し、InsEffectエディット・セルをクリックしてレベルを調整したいエフェクトを選びます。
  - ・音を入力したときに“FX OUT”のレベルメータのレベルが“CLP”まで行かないように“Trim”で調整します。

詳細については、114ページ「4-2.Insert EFF」をご覧ください。

3. アッテネーター
 

さらに、EQをかけると音量レベルが大きくなり、音が歪んでしまうことがあります。そのときは、次のように調整を行ってください。

  - ・MIXER、EQ/ATT/PHASE、“EQ/ATT”タブ・ページを表示し、CH SELECTキーを押し、チャンネル・キーで入力するチャンネルを選びます。
  - ・REC/PLAYキーを押し、チャンネル・キーで入力するチャンネルを録音に設定します。
  - ・音を入力したときに“PRE”のレベルメータのレベルが“CLP”まで行かないように“ATT”で調整します。

詳細については、107ページ「2d-1.EQ/ATT」をご覧ください。

##### 全体の音量レベルの調整

MASTER OUT端子から出力される音量や、マスター・トラックへ録音するレベルの調節はMASTERフェーダーで行います。

MONITOR OUT端子から出力される音量の調節はMONITOR LEVELツマミで行います。

ヘッドホン端子から出力される音量の調節はMONITOR LEVELツマミやPHONES LEVELツマミで行います。

#### 3-2. 定位(パン)の調整

各チャンネルの定位はPANキーを押して、“Fader Pan”タブ・ページを表示してコントロール・ツマミで調整します。

- ・シーンに登録できます( p.50 )。
- ・オートメーションに記録できます( p.52 )。
- ・ペアを設定しているときは、定位の動作を選ぶことができます( p.102 )。

#### 3-3. EQ(イコライザー)

EQは、ヒス・ノイズなどの耳障りな周波数帯域をカットしたり、低域や高域をカット/ブーストして音質を整えます。

EQには、各チャンネルの音質を調整するチャンネルEQと、マスター・バスの音質を調整するマスターEQがあります。

##### チャンネルEQ

各チャンネルの音質を4バンド・フルパラメトリック・イコライザーで調整します。

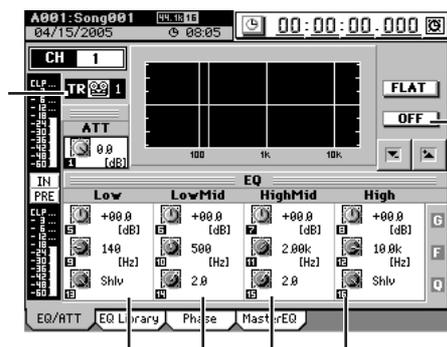
**▲** チャンネル25~32はLowとHighの2バンドのシェルピングEQになります。

MIXER、EQ/ATT/PHASE、“EQ/ATT”タブ・ページ、またはCH VIEW、“Ch View”タブ・ページで調整します。

**note** EQキーを押すとワンタッチで“EQ/ATT”タブ・ページを表示します。

##### 入力音にEQをかける

入力音に対して、EQをかけ、その調整した音で録音することができます。



音声を入力します。( p.42「1.ミキサーへの音声入力」)

EQキーを押して、“EQ/ATT”タブ・ページを表示します。

REC/PLAYキーを押し、EQをかけるチャンネルのチャンネル・キーを押しして録音(キー赤色点灯)にします。

CH SELECTキーを押し、チャンネル・キーでEQをかけるチャンネルを選び、“IN”になっていることを確認します。

ON/OFFボタンをクリックしてEQをオンにします。オフにすると、EQはかかりません。

コントロール・ツマミを使って各EQの値を調整します( p.107「2d-1.EQ/ATT」)。

**note** レベル・メーターがクリップしてしまう時は、ATTツマミ・アイコンをクリックして、クリップしないよう値を調整します。

## 再生音にEQをかける

REC/PLAYキーを押し、EQをかけるチャンネルのチャンネル・キーを押して再生(キー緑色点灯)にします。

EQキーを押して、“EQ/ATT”タブ・ページを表示します。

ソングを再生します。( p.68「2-1.再生する」)

CH SELECTキーを押し、チャンネル・キーでEQをかけるチャンネルを選び、“TR”になっていることを確認します。

ON/OFFボタンをクリックしてEQをオンにします。オフにすると、EQはかかりません。

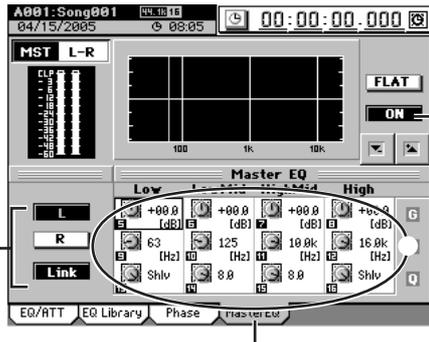
コントロール・ツマミを使って各EQの値を調整します( p.107「2d-1.EQ/ATT」)。

**note** レベル・メーターがクリップしてしまう時は、ATTツマミ・アイコンをクリックして、クリップしないよう値を調整します。

## マスターEQ

マスター・パスの音質を4バンド・フルパラメトリック・イコライザーで調整します。

EQ、“MasterEQ”タブ・ページを表示します。



ON/OFFボタンをクリックしてマスターEQをオンにします。オフにすると、マスターEQはかかりません。

EQを調整するチャンネルを選びます。

左チャンネルの音質を調整する場合は、Lボタンをクリックし、右チャンネルの音質を調整する場合は、Rボタンをクリックします。

**note** Linkボタンをクリックすると、片チャンネルのEQの設定をするだけで、自動的に左右両チャンネルが同じ設定値になります。

コントロール・ツマミを使って各EQの値を調整します( p.108「2d-4.Master EQ」)。

## 3-4. EQライブラリ (EQ設定の保存、呼び出し)

チャンネルEQの設定は、EQライブラリに保存したり、呼び出したりすることができます。

EQライブラリの設定はプリセットが50個、ユーザが任意に設定できるもの50個、合計100個持つことができます。

### EQの設定を保存する

EQの調整をします。

前ページ「チャンネルEQ」をご覧ください。

“EQ Library”タブ・ページを表示し、StoreボタンをクリックしてEQライブラリに登録準備をします。

このとき、保存されるのは、調整をしたチャンネル(CH SELECTキーがオンの時のチャンネル・キーが点灯)のEQ設定です。

登録するEQの設定には、CH08-EQ(チャンネル8の入力音EQ)、CH10-EQ(チャンネル10の再生音EQ)の様に自動的に名前がつけます。

名前を変更するときは、Renameボタンをクリックして、Renameダイアログを表示します。

リネームの方法は、p.36「1-2. ソングの名前を変更する」をご覧ください。

ライブラリ番号セルに、設定の保存先を選びます。

保存先を選んだら、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して登録を実行します。

登録を止めるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

### EQの設定を呼び出す

“EQ Library”タブ・ページを表示し、使用したいEQ設定をクリックします(反転表示)。

CH SELECTキーを押し、EQ設定を使うチャンネルのチャンネル・キーを押します。

Recallボタンをクリックして、EQ設定を呼び出します。

Recallダイアログで読み込む設定と読み込み先チャンネルを確認し、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。読み込みを止めるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

“EQ/ATT”タブ・ページに戻り、読み込んだEQ設定を確認、微調整をします。

**▲** チャンネル25～32はLowとHighの2バンドEQなので、4バンドEQのライブラリを読み込んだ場合は下記ようになります。

- ・ LowMid、HighMidの設定は無視します。
- ・ Low、HighのGainとFc設定はそのままですが、Qは強制的にShelvingに変換され読み込みます。

### 3-5. ペアの設定

隣り合う奇数 - 偶数チャンネル(1 - 2、3 - 4、5 - 6...31 - 32)をペアに設定すると、片側のチャンネルの値を変更するだけで、もう片側のチャンネルも同じ値になります。ステレオ録音したトラックに対してミキサーを設定するときなどに便利です。ペアをオンにすると次の設定がペアで動作します。

- ・CH ONキーがオン時のチャンネル・キー
- ・REC/PLAYキーがオン時のチャンネル・キー
- ・EQ/ATT
- ・REC/EFF/AUX SEND
- ・チャンネル・フェーダー
- ・パン設定
- ・グループの設定

**note** ペアにしたときのパン設定の動作は、選ぶことができます。

MIXER、PAIR/GROUP、“Ch Pair”タブ・ページを表示します。

Select Pair Chでペアを有効にするチャンネルを選びます。“1 ♪ 2”～“31 ♪ 32”ボタンをクリックして“♡”にします。ペア設定を無効にするときはペアになっているボタンをクリックして“♪”にします。



ペアになったチャンネルのパンの動作をPan Modeからクリックして選びます( p.102)。

### 3-6. グループの設定

各チャンネル・フェーダーをグループ登録すると、グループ内のどれか1つのフェーダーを操作することでグループ登録したフェーダー間のバランスを保ちながら音量調整をすることができます。同様にCH ONキーをオンにしたときの各チャンネルのチャンネル・キーもグループ登録すると、グループ内のどれか1つキーをオン、オフすることでグループ登録したチャンネル・キーを一度にオン、オフすることができます。

#### フェーダー・グループ

MIXER、PAIR/GROUP、“FaderGroup”タブ・ページを表示します。

各チャンネルのフェーダーを、どのグループ(A～D)に登録するかをラジオ・ボタンをクリックして選びます。

Fader Group OnのA～Dボタンをクリックして有効にするグループを選びます。

有効にするグループを複数選ぶことができます。



### CH ONグループ

MIXER、PAIR/GROUP、“ChOnGroup”タブ・ページを表示します。

各チャンネルのCH ON動作時のチャンネル・キーを、どのグループ(E～H)に登録するかをラジオ・ボタンをクリックして選びます。

Ch On Group OnのE～Hボタンをクリックして有効にするグループを選びます。

有効にするグループを複数選ぶことができます。

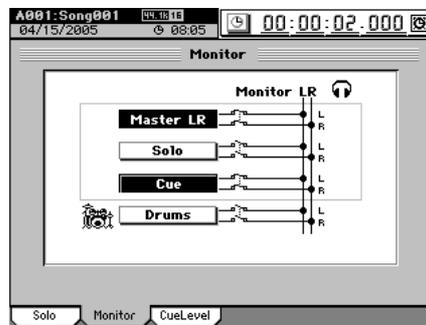


### 3-7. モニターの調整

MONITORとPHONESから出力する音声を選択します。

モニターを接続します。MONITOR L/R端子にアンプ内蔵スピーカー等を接続するか、PHONES端子にヘッドホンを接続します。

モニターを選択します。MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページを表示し、モニターする対象をクリックして選びます。



Master LR  
マスター・バスからの音声をモニターします。

Solo  
ソロに設定された音声をモニターします。“Solo”タブ・ページで設定を行うと、自動的にモニターの選択が行われます。解除する場合は、“Solo”タブ・ページで解除してください( p.48「3-9.ソロの設定」)。

Cue  
チャンネル・フェーダー、□□□□□とは別に音量や定位を調整してモニターします( p.48「3-8.キュー・レベルの調整」)。

Drums  
オンにするとドラム・パターン音はモニターからのみ出力されます。このとき、SESSION DRUMS、“DrmsMixer”タブ・ページのDrums Assignが“Monitor”になります。ライブ演奏などで、リズムのみをモニターするときに便利です。

**note** SESSION DRUMS、“DrmsMixer”タブ・ページのDrums AssignでMonitorを選ぶことで、“Drums”をオンにすることもできます。

モニター音量を調整します。

モニターの音量は、MONITOR L/R端子はMONITOR LEVELツマミで、PHONES端子はPHONES LEVELツマミとMONITOR LEVELで調整します。

### 3-8. キュー・レベルの調整

キュー・レベルはマスター・バスの音量と関係なく、モニターする音量や定位を調整する機能です。キュー音声は、MONITOR L/R端子およびPHONES端子へ出力されます。

モニター対象にキューを選択します。

MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページで“Cue”をクリックし、オン(反転表示)にします。

**note** “Solo”の設定をしているときは、“Solo”を解除してから選んでください。

キュー・レベルを調整します。

MIXER、SOLO/MONITOR、“CueLevel”タブ・ページを表示します。

“LEVEL”のツマミ・アイコンをクリックすると、16個のコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)が各チャンネルに対応し、音量を調整することができます。

また、“PAN”のツマミ・アイコンをクリックすると、16個のコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)は定位を調整するツマミになります。

**note** 各チャンネルのアイコンをクリックして、 /  ボタンやバリュウ・ダイヤル、+、- キーで音量レベルと定位を調整することもできます。



### 3-9. ソロの設定

ソロに設定された音のみをモニターします。

多数の音の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音を確認する場合などに使用します。ソロ音は、MONITOR L/R端子およびPHONES端子へ出力されます。

#### 1つのチャンネルの音を確認する

MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページを表示します。

Modeのラジオ・ボタンで“Last”をクリックします。

SOLOキーを押し、SOLOモードにします。  
全チャンネルのチャンネル・キーが点滅します。

ソロにしたいチャンネルのチャンネル・キーを押します。  
選んだチャンネルのキーは点滅を続け、他のチャンネルのキーは消灯します。

音声を確認します。

ソロの選択は、チャンネル・キーで選ぶ以外に、MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページでボタンをクリックして選択することもできます。この場合、各チャンネルのソロ以外にもセンドやリターンをソロとして選ぶことができます( p.110 )。

#### 複数のチャンネルの音を確認する

MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページを表示します。

Modeのラジオ・ボタンで“Mix”をクリックします。

前述の「1つのチャンネルの音を確認する」の操作 、 で、ソロにしたい複数のチャンネルをクリックして選んでください。

#### ソロを解除する

MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページを表示し、ソロの設定にしているボタンをクリックしてオフにします。  
全てのソロの設定を一度に解除するにはClearAllボタンをクリックします。

**note** REC/PLAY、CH ON、SOLO、CH SELECTキーを押すことでソロを解除することもできます。

確認します。

“Monitor”タブ・ページでSoloがオフになっていることを確認します。

#### ソロに設定した音声をマスター・バスから出力する

ソロ音声をMASTER L/R端子から出力することができます。MASTER L/R端子に接続したモニター機器へ、ソロ音声を出力するときに使用します。

MIXER、SOLO/MONITOR、“Solo”タブ・ページでSolo Masterボタンをクリックしてオン(反転表示)にします。

### 3-10. チャンネルのミュート(消音)

CH ONキーをオンにしてチャンネル・キーでチャンネルごとにミュート(消音)の設定ができます。

CH ONキーをオンにします。

各チャンネルのチャンネル・キーがすべて点灯します。

ミュートするチャンネルの、チャンネル・キーを押すとミュートします(キー消灯)。

## 3-11. ミキサー・セットアップ

ミキサー・セットアップでは、ミキサーの現在の設定を保存したり、保存したミキサーの設定を呼び出したりすることができます。よく使うミキサーの設定を保存しておいて、新たにソングを作成するときに呼び出したり、ミキサーの設定を他のソングにコピーしたい場合などに使用します。保存する設定は、ミキサー・セットアップ・プログラムと呼び、20個持つことができます。プログラムには、ソングで保持している全てのミキサー・パラメーターが含まれます。

保存したミキサー・セットアップ・プログラムは、“ User Data ”の“ Mixer Setup Data ”として、バックアップ/リストアすることができます( p.83 )。

ミキサー・セットアップに含まれるパラメーターは次のとおりです。

- Channel Assign、Sub Mixerのアサイン
- Pair、Group
- Fader、Pan、Play/Rec EQ
- ATT、CH ON、Phase、AUX/EFF Send、Rec Send
- エフェクト( エディット中のパラメーターを含む全ての設定 )
- マスター・フェーダー、Master EQ、Send Outレベル、Sendの Select All
- Solo、Monitor、Cue、セッション・ドラムス
- REC/PLAYキーオン時のチャンネル・キー
- マスター・トラックの録音 / 再生

### 設定(ミキサー・セットアップ)を保存する

現在のミキサー設定をミキサー・セットアップ・プログラムとして保存します。

🚫 ソングの再生中は保存できません。

保存したいミキサーの状態に設定にします。

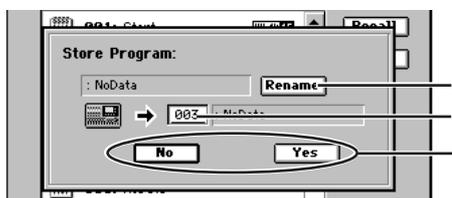
MIXER、“ MIXER SETUP ”、“ MixerSetup ”タブ・ページを表示します。



リストから保存(または上書き)先のプログラムをクリックして(反転表示)選びます。

Storeボタンをクリックし、Store Programダイアログを表示します。

現在セルに表示されているプログラム番号以外に保存するときは、セルをクリックし、反転させてからバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択することができます。



プログラム名を付けたり、変更する場合は、RenameボタンをクリックしてRenameダイアログで行います( p.36 )。

保存を実行します。

Yesボタンをクリック(または、パネルのYESボタンを押)して保存を実行します。

保存を止めるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOボタンを押)してください。

### 設定(ミキサー・セットアップ)を呼び出す

保存してあるミキサー・セットアップ・プログラムを呼び出します。

🚫 ソングの再生中は呼び出しできません。

MIXER、“ MIXER SETUP ”、“ MixerSetup ”タブ・ページを表示します。

リストから呼び出すプログラムをクリックして(反転表示)選びます。

Recallボタンをクリックし、Recall Programダイアログを表示します。

呼び出しを実行します。

Yesボタンをクリック(または、パネルのYESボタンを押)して呼び出しを実行します。

呼び出しを止めるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOボタンを押)してください。



🚫 44.1kHz及び48kHzのソングで保存したプログラムは44.1kHz、48kHzのどちらのソングでも呼び出しできます。

**note** 工場出荷時には、1から20まで“ NoData ”になっています。このデータ呼び出した場合には、ミキサーは初期化(NewSong作成)時と同じ設定になります。

## 4. シーン登録/呼び出し

よく使うミキサー設定をあるロケーションにシーンとして登録し、呼び出すことができます。

呼び出したシーンの設定を、新たなシーンとして再登録したり、ミキサー設定の一部を調整し直して上書きすることなどができます。

DefaultScene(デフォルト・シーン)は、新しいソングを作成( p.36 )した時に自動的にソングの先頭に登録され、常にソングの最後のミキサー設定の状態を保存しています。

オートメーションがオフにシーンが選択されていないときや、オートメーションがオンでソングの先頭にシーンが登録されていない等の場合にデフォルト・シーンのミキサー設定が有効になり、選択シーン・セルにカレント・シーンとして表示されます。

ソングのロケーションの移動に合わせて、使いたいシーンを登録しておく、オートメーションをオンにすることで自動的にシーンを切り替えながら再生することができます( p.52「5. オートメーション」)。

シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンとして登録できる設定は次のとおりです。

チャンネル・パラメーター

CH ON、PlayEQ、ATT、センド、インサート・エフェクトのアサイン、フェーダー、パン

エフェクト

インサート、マスター、ファイナル・エフェクトの番号

エフェクト・リターン、MASTERフェーダー、AUXレベル、マスターEQ

**note** MASTERフェーダーのシーンは、各トラックの再生時とマスター・トラックの録音時に有効ですが、マスター・トラックの再生時は無効になります。

エフェクトをシーンに登録するときの注意

シーンには、エフェクト・プログラム番号が記憶されます。パラメーターをエディットしたままで、エフェクト・プログラムを保存(Store)していない場合に、シーンに登録されるのは、エディットされる前のエフェクト・プログラムになります。エディットしたエフェクト・プログラムは、必ずエフェクト・プログラムを保存してからシーンを登録してください。

### 4-1. シーンを登録する

ミキサーを調整します。

登録するチャンネル・フェーダー、パン、EQ、エフェクト等を調整します。

STOREキーを押します。

StoredTimeダイアログが表示されます。

登録をやめるときはExitボタンをクリックします。

**note** シーンには、ミキサー設定とSTOREキーを押した時点のロケーションが登録されます。

SCENEキーを押して登録します。

押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

登録先シーン番号は、小さい番号から順に割り振られます。ソングの再生中または録音中にも、上記の操作でシーンが登録できます。

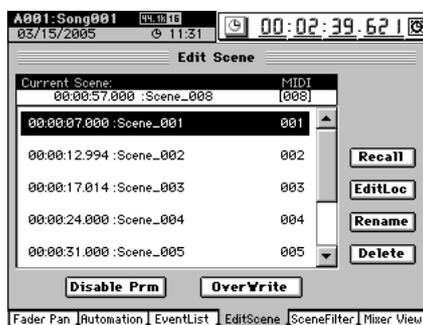
### 4-2. シーンを呼び出す

シーンに登録したミキサー設定を呼び出します。

SCENE、“Automation”タブ・ページを表示し、Automationをクリックして“OFF”にします。

**note** Automationが“ON”のとき、現在のロケーションに登録されているシーンしか呼び出すことができません。

“EditScene”タブ・ページのシーン・リストからシーンをクリックして選び(反転表示)、Recallボタンをクリックします。選択したシーンが呼び出されます。



### 4-3. シーンに名前をつける

SCENE、“EditScene”タブ・ページを表示し、シーンをクリックして選び(反転表示)ます。

Renameボタンをクリックし、Renameダイアログを表示します。

名前を変更します( p.36 )。

### 4-4. シーンを削除する

不要なシーンを削除します。

**▲** やり直し(アンドゥ)はできません。

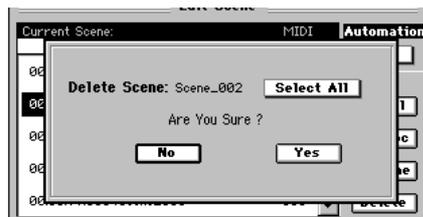
SCENE、“EditScene”タブ・ページを表示し、シーンをクリックして選び(反転表示)ます。

Deleteボタンをクリックして、Delete Sceneダイアログを表示します。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、削除を実行します。

Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と削除しないで、“EditScene”タブ・ページに戻ります。

すべてのシーンを削除するときは、Select Allボタンをクリックしてオンにした後、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して削除を実行します。



## 4-5. シーンを編集して書き直す

シーンの一部分を変更し、そのシーンに書き直します。

シーンを呼び出します。

「4-2. シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

シーンの設定を変更します。

チャンネル・フェーダー、パン、EQ、エフェクト等のパラメーターを調整し直します。

OverWriteボタンをクリックして、Over Write Sceneダイアログを表示します。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、その番号にシーンを書き直します。

Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と変更しないで、“EditScene”タブ・ページに戻ります。



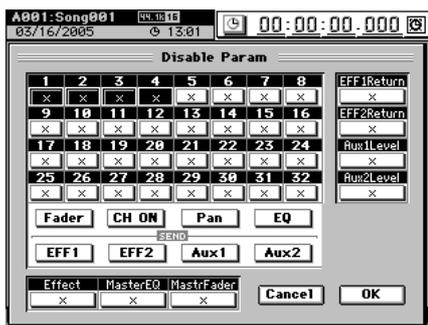
## 4-6. シーンごとに無効にするパラメーターを設定する

シーンごとに、選んだパラメーターのシーン設定を、呼び出さないようにすることができます。表示が反転しているボタンのチャンネルのパラメーターやセンドなどが、シーンを呼び出したときに無効になります。

シーンを呼び出します。

「4-2. シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

Disable Prmボタンをクリックして、Disable Paramダイアログを表示します。



設定をします。

シーンで無効にするチャンネルをクリックして選び、そのチャンネルで無効にするパラメーターやセンドを選びます。

EFF1/2Return、AUX1/2Level、Effect、MasterEQ、MasterFaderのパラメーターは、表示が反転したボタンの設定が、チャンネルに関係無く、無効にすることができます。

 Fader、CH ON、Pan、EQ、EFF1/2、Aux1/2のフィルター設定は、無効(オン)になっているチャンネルでのみ有効です。

OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してダイアログを閉じます。

## 4-7. すべてのシーンで無効にするパラメーターを設定する

ソング内のすべてのシーンで、選んだパラメーターのシーン設定を、呼び出さないようにすることができます。表示が反転しているボタンのチャンネルのパラメーターやセンドなどが、ソング内のどのシーンを呼び出したときにも無効になります。

SCENE、“SceneFilter”タブ・ページで設定を無効にするチャンネルやツマミ等のボタンをクリックします。

表示が反転したボタンの設定が無効になります。



## 4-8. シーンをMIDIでコントロールする

### MIDI出力

シーンを切り替えたときに、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を出力します。

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページのProgram Changeボタンをオン(反転表示)にしているとき、次の場合に出します。

- ・ SCENE、“EditScene”タブ・ページのシーンを選択したとき
- ・ オートメーションの設定( p.52 )がオンで、再生/録音時にシーンが切り替わったとき

### MIDI入力

オートメーションの設定( p.103、106 )がオフの時に、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を受信すると、該当番号のシーンに切り替わります。

外部MIDI機器を接続します( p.94 )。

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“GlobalCh”を、送信する外部MIDI機器のチャンネルに合わせます。

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページのProgram Changeボタンをクリックしてオン(反転表示)にします。

SCENE、“EditScene”タブ・ページを表示し、Automationを“OFF”にします。

外部MIDI機器からのプログラム・チェンジを受信してシーンを呼び出します。

本機がプログラム・チェンジ#0を受信するとシーン“000”が呼び出されます。

プログラム・チェンジ#0~100がシーン“000”~“100”に対応します。

## 5. オートメーション

ソングのロケーションの移動に合わせて、ミキサー設定を自動的に動かしながら再生することができます。

この機能をオートメーションと呼びます。

オートメーションにはシーン・オートメーションとイベント・オートメーションの2つがあります。

オートメーションがオンのときは、フェードイン、フェードアウト動作や、フェーダー値の変更があるシーンの切り替え時には、SCENE、“Mixer View”タブ・ページで確認することができます。

### 5-1. シーン・オートメーション

再生/録音時にソングのロケーションと、登録しているシーンのロケーションが一致したときにミキサー設定を自動的に切り替えます。

シーンを登録すると、そのロケーションも一緒に記録されます。シーン・オートメーションは、このロケーションとソングのロケーションが一致したときに、シーンに記録されているミキサー設定に自動的に切り替える機能です。

シーンを、他のロケーションに再登録したり、シーンに記録されているミキサー設定の一部を調整し直して上書きすることができます。

#### シーン・オートメーションを使う

登録したシーンをロケーションの移動に合わせて、自動的に切り替えながら再生します。

**note** ミキサーの設定を切り替えるロケーションに、シーンを登録しておいてください( p.50「4-1.シーンを登録する」)。

SCENE、“EditScene”タブ・ページを表示し、Automationを“ON”にします。  
オートメーション・インジケータが点灯します。

ソングを再生します。

再生したいロケーションへ移動し、PLAYキーを押して、ソングを再生します。  
登録した位置になると、シーンが自動的に切り替わります。

#### シーンを他のロケーションに再登録する

登録されているシーンを別のロケーションに再登録します。

再登録したいミキサー設定が登録されている、シーン呼び出します。  
50ページの「4-2.シーンを呼び出す」の操作を参照して、シーンを呼び出します。

登録したい位置へロケーションを移動します( p.38 )。

シーンを登録します。

「4-1.シーンを登録する」の操作を参照して、シーンを登録します。

#### 登録したシーンのロケーションを変更する

登録したシーンのロケーションを変更し、シーンを切り替える位置を移動します。

SCENE、“EditScene”タブ・ページを表示し、シーンを選び(反転表示)ます。

EditLocボタンをクリックして、Edit Scene Locationダイアログを表示します。



ロケーションを設定し直し、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、位置を変更します。

Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と変更しないで、“EditScene”タブ・ページに戻ります。

**note** “EventList”タブ・ページでもロケーションを変更できます。

### 5-2. イベント・オートメーション

ソングを再生しながらフェードインやフェードアウト、パン動作などのイベントをロケーションの移動に合わせて記録し、再生/録音時に同じ動作を再現することができます。

記録したイベントは、一部を記録し直したり、他のロケーションや他のチャンネルにコピーすることもできます。

イベントは、イベント残量表示が0%になるまで記録することができます。

イベントとして記録できるのは、次の種類です。

- ・各チャンネルのフェーダー操作
- ・MASTERフェーダー操作
- ・各チャンネルのチャンネル・オン操作
- ・各チャンネルのパン操作
- ・各チャンネルのAUX SEND操作
- ・各チャンネルのエフェクト・SEND操作
- ・エクスプレッション・ペダル操作

Undo機能でイベントの記録や編集などの操作を記録、編集前に戻すことができます。

**note** イベントを記録する範囲にシーンが登録されているときは、イベント・オートメーションだけでパラメーターが変化するように、SCENE、“SceneFilter”タブ・ページ( p.106 )で記録するイベントのパラメーターのシーン設定を無効しておくことをお勧めします。

#### ミキサーの動きを記録する

イベント・オートメーションの記録方法は2つあります。

ソングの再生/録音を始めたい位置から、停止するまで上書きする方法(Over Write)と、指定したロケーション間にパラメーター操作をした部分を記録したり、フェーダー操作をした部分だけ記録する方法(Punch Write)があります( p.104 )。

ここでは、ソングを再生しながら“Over Write”でイベントを記録します。

ミキサーの動きを記録するソングを選びます。

記録を開始するロケーションに移動し、シーンに登録します。

ここで登録したシーンのロケーションが記録を開始する時間になり、登録したミキサー設定が記録開始するときのミキサー設定になります。

・すでに登録してあるシーンを使うときは、そのシーンを呼び出して、記録を開始するロケーションに移動し、シーンを再登録してください。

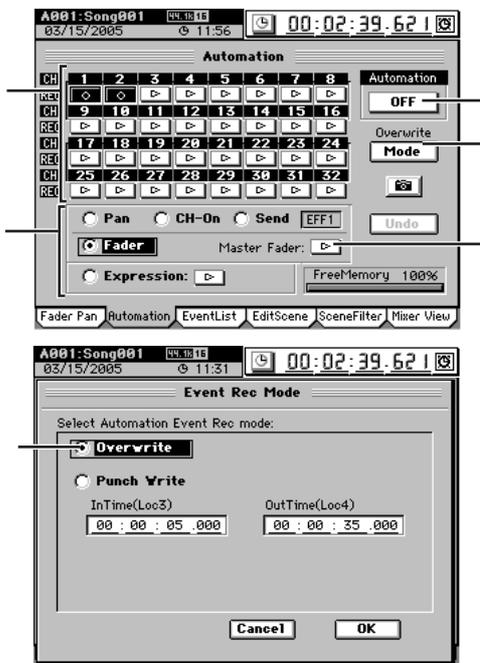
Scene、“Automation”タブ・ページを表示し、動きを記録するチャンネルを選びます。

ボタンをクリックして になったチャンネルのイベントが記録できます。

記録するイベントをPan、CH ON、Send、Fader、Expressionのラジオ・ボタンをクリックして選びます。

一度に記録できるイベントはどれか1つです。

**note** Sendを選んだときは、そのボタンの横のセルで選んだもの(INTERNAL 1/2、AUX 1/2)が、記録対象になります。



“ Fader ”を選んだときは、Masterフェーダーのイベントを同時に記録できます。

Master Faderのボタンをクリックして にします。

ModeボタンをクリックしてEvent Rec Modeダイアログを表示します。

“ Overwrite ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

“ Automation ”を“ ON( Rec ) ”にします。オートメーション・インジケータが点滅します。

ソングを再生すると、イベントの記録が開始されます。記録するイベントのミキサーの値を変更します。

ソングを停止すると、イベントの記録が終了します。自動的に“ Automation ”が“ ON( Play ) ”に変わりオートメーション・インジケータが点灯します。

他のイベントを同じソングに重ねて記録するときは、操作 から繰り返します。

**note** 失敗したときは、Undoボタンをクリックすることで一度前の状態に戻すことができます。また、UndoボタンがRedoになっているときは、アンドゥの取り消しができます。

## イベントを再生する

ソングを再生しながら、記録したイベントを再生します。

イベントを記録したソングを選びます。

SCENE、“ Automation ”タブ・ページを表示し、“ Automation ”を“ ON( Play ) ”にします。オートメーション・インジケータが点灯します。

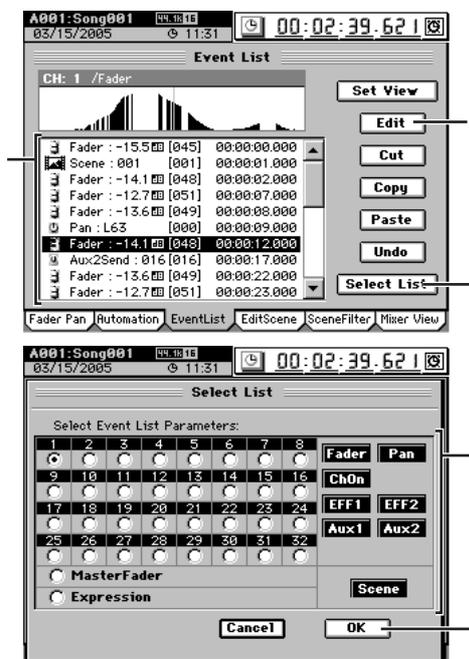
ソングを再生すると、それに合わせてイベントの記録が再生されます。

## イベントを編集する

記録したイベントは、イベント・リストで値やロケーションを変える方法と、ソングを再生しながら、必要な場所だけイベントを上書きする方法があります。

SCENE、“ EventList ”タブ・ページを表示します。

Select Listボタンをクリックして、Select Listダイアログでイベントを編集するチャンネルとパラメーターを選びます。1～32のチャンネル、マスター・フェーダー、エクスプレッション中から1つだけ選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



イベント・リストで編集するイベントを選択します。イベント・リストにのっているパラメーターのイベント状態をイベント・ビューに表示させるには、Set Viewボタンをクリックして、Set Viewダイアログでパラメーターを1つ選択します(p.104)。

EditボタンをクリックしてEdit Eventダイアログを表示します。選択したイベントのパラメーター、値、ロケーションが拡大表示されます。

・編集する項目を選択(反転表示)し、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で変更します。

シーンを選択したときに編集できるのはロケーションだけです。

この画面でも、移動セル をクリックして、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)を使って編集するイベントを変更することもできます。



OKボタンをクリックすると、編集が実行され、イベント・リスト更新されます。

編集を実行しないときはCancelボタンをクリックします。パネルのYES、NOキーを使うこともできます。

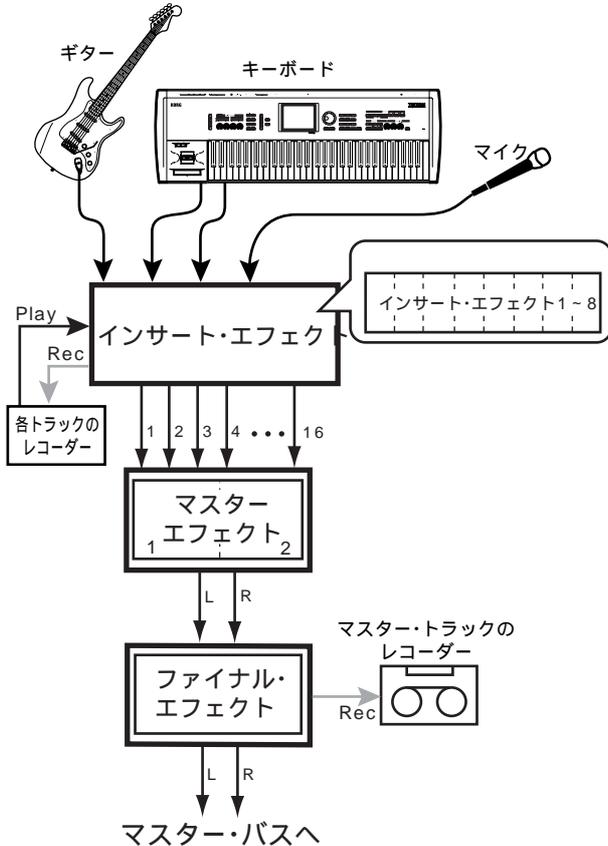
## イベントのカット、コピー、ペースト

選択したイベントは、Cut、Copy、Pasteボタンを使ってイベントを自由に、カット(切り取り)、コピー(複製)、ペースト(貼り付け)することができます。

それぞれの使い方は、リファレンス編104ページ「2c-3. Event List」をご覧ください。

# エフェクト

本機のエフェクトは、ミキサー・チャンネルに挿入して最大8系統まで使用できるインサート・エフェクトと、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかける最大2系統のマスター・エフェクト、最終段でマスター・バスにエフェクトをかける1系統のファイナル・エフェクトをそれぞれ独立で搭載しています。



エフェクト・プログラムはそれぞれのエフェクトで共通に使用できる、プリセット・プログラムが128個あります。各エフェクト・プログラムは52種類のエフェクト・アルゴリズムから構成されています。プリセット・プログラムを元に、エディットした設定が保存できるユーザー・エフェクト・プログラムが128個と、ソングごとに設定が保存できるソング・エフェクト・プログラムが32個あります。

**note** ソング・エフェクト・プログラムは、ソングごとに32個持つことができます。

**!** プリセット・エフェクト・プログラムは書き替えることができません。

## エフェクトの分類とサイズ

エフェクト・プログラムは、ステレオ・タイプとモノラル・タイプがあります。

インサート・エフェクトはどちらのタイプのプログラムも使えますが、マスター・エフェクトとファイナル・エフェクトはモノラル・タイプのプログラムは使えません。

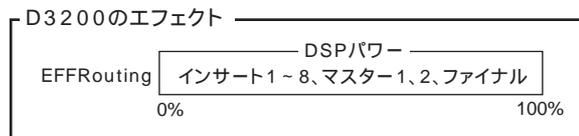
**!** インサート・エフェクト8には、ステレオ・タイプのプログラムは使えません。

インサート・エフェクトで最大8個まで使用できるエフェクト・プログラムの大きさを1サイズと呼び、これを基準にして各エフェクト・プログラムを2サイズ、4サイズなどと表します。

なお、エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト・ネームの右端にアイコン“”で表示されます。

## エフェクトのDSPパワー配分

本機では、エフェクト・プログラムを処理できる能力のことをDSPパワーと呼びます。



インサート、マスター、ファイナルの合計で最大11個のエフェクトが使えますが、最大同時使用できるサイズが16のため、エフェクト・サイズの組み合わせにより、使用可能数が変わります。

DSPパワーは全体で16サイズのエフェクト・プログラムを処理する能力があります。

アサイン可能なエフェクトの個数は最大11個で、インサート、マスター、ファイナルそれぞれにDSPパワーがあり、各エフェクトの種類別の使用内訳は下表のとおりになります。

エフェクトの種類別の使用個数、DSPパワー

種類	同時に使用できる最大個数	1つのエフェクトに割り当てられる最大サイズ
インサート	8	8
マスター	2	4
ファイナル	1	4
合計	11	16

**Ex** インサート・エフェクト1に8サイズのエフェクトを1つ使うと、インサート・エフェクト2~8は使用できなくなります。マスター・エフェクト1に4サイズのエフェクトを1つ使うと、マスター・エフェクト2は使用できません。

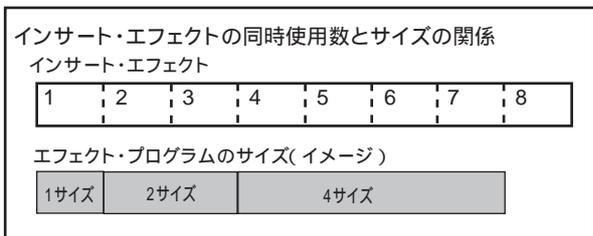
エフェクトをアサインするときは“EFFRouting”タブ・ページのDSPパワー・インジケータを目安にアサインしてください。

詳しい説明は、リファレンス編の114ページ「同時に使用できるエフェクト」をご覧ください。

# 1. インサート・エフェクトを使用する

インサート・エフェクトは、ミキサー・チャンネルに挿入して、入力音または再生トラックにエフェクトをかけます。

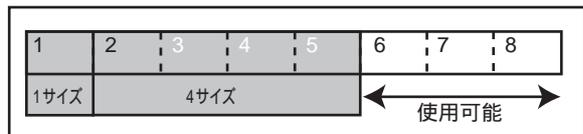
同時に使えるインサート・エフェクトは最大8個、エフェクト・プログラムの合計サイズが8まで使用できます。サイズが合計8以下の組み合わせになるように、エフェクト・プログラムをアサインして使用します。



**Ex.** インサート・エフェクト1に2サイズのエフェクトを使用した場合、残り6個のインサート・エフェクト(3~8)しか使えません。



**Ex.** インサート・エフェクト1に1サイズ、2に4サイズのエフェクトを使用した場合、残り3個のインサート・エフェクト(6~8)しか使えません。



## 1-1. インサート・エフェクトをかけて録音する

入力端子に接続した楽器などの入力音に、エフェクトをかけて録音することができます。

チャンネル入力音にインサート・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートをご覧ください( p.23 )。

## 1-2. インサート・エフェクトをかけて再生する

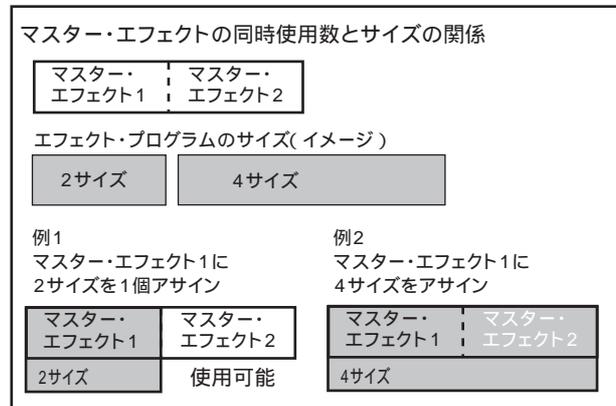
インサート・エフェクトは、すでに録音したトラックの音声にかけて再生することもできます。

トラック再生音にインサート・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください。( p.28 )

# 2. マスター・エフェクトを使用する

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド・レベルをエフェクトに送り、リバーブをかけたり、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。

マスター・エフェクトは、2系統( MstEFF1、MstEFF2 )を内蔵し、同時に使用できますが、4サイズのエフェクトを使用するとマスター・エフェクト1/2を使用するため、マスター・エフェクト1のセンド設定のみ有効になります。



各チャンネルからのセンド・レベルでエフェクトがかかる深さを調整します。

AUXセンドは、外部エフェクトをかけるときなどに使用します。

マスター・エフェクトの選択は、EFFECT、“ MstrEFF1 ”/ “ MstrEFF2 ”またはEFFECT、“ EFFRouting ”タブ・ページで行います。

マスター・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください( p.29 )。

# 3. ファイナル・エフェクトを使用する

ファイナル・エフェクトは、ステレオ入出力1系統を内蔵しています。マスター・バスにかかります。

ファイナル・エフェクトは、おもにダイナミクス系(コンプなど)を使用し、全体の音圧やレベルなどを整えるマスタリングを行うために使用します。

ファイナル・エフェクトの選択は、EFFECT、“ FinalEFF ”またはEFFECT、“ EFFRouting ”タブ・ページで行います。

ファイナル・エフェクトをかける方法についてはクイック・スタートを参照してください( p.31 )。

## 4. エフェクトのエディット

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトとして使用する各エフェクト・プログラムは、エディット(編集)することができます。

### エフェクト・パラメーターをエディットする



### インサート・エフェクトの場合

EFFECT、“InsertEFF”タブ・ページを表示します。

エディットするインサート・エフェクト(InsEFF1～8)を選びます。

インサート・エフェクト・セルをクリックして(反転表示)、インサート・エフェクト1～8をバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選んでください。

選んだインサート・エフェクトに、アサインされたエフェクト・プログラムが表示され、その下にそのプログラムに使われているアルゴリズムが、アイコンで表示されます。プログラムを変更するときは、ポップアップ・ボタンをクリックして選択してください。

アルゴリズムのアイコンが、複数のエフェクトから構成されている場合は、エディットするアイコンの下のセルをクリックして(反転表示)、そのエフェクトのパラメーターの一覧を変更します。1個のエフェクトからなるプログラムの場合は、表示されているパラメーターがすべてになります。

エフェクトの効果を確認します。ON/OFFボタンをOFFにすると、エフェクトがかかっていない状態(バイパス)になり、エフェクト・アイコンの表示が薄くなります。ONにするとエフェクトがかかった状態になります。それぞれを聞き比べてください。

コントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)を使ってパラメーターの値を変更します。

・ツマミ・アイコンと一致する位置にあるコントロール・ツマミを回してパラメーターの値を変更します。

複数のエフェクトが使用されているプログラムの場合は、エディットするエフェクト・アイコンをクリックして選び、同様にパラメーターの値を変更します。

調整したエフェクト・プログラムに名前を付けます。

・Renameボタンをクリックして、Renameダイアログを表示します( p.36「1-2. ソングの名前を変更する」)。

・名前を付けたらOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

### マスター・エフェクト/ファイナル・エフェクトの場合

EFFECT、“MstrEFF1”(または“MstrEFF2”)/“FinalEFF”タブ・ページを表示します。

「インサート・エフェクトの場合」の操作 以降を行ってください。

### エフェクト・プログラムを保存する

・再生している場合は、STOPキーを押して停止します。

・各エフェクトのタブ・ページのStoreボタンをクリックして、Store Programダイアログを表示します。

・保存先にAreaのリスト・ボタンをクリックして、リストからユーザーまたはソングを選びます。

U ( User ): ユーザー・エフェクト・プログラム。すべてのソングで共有し、128プログラム保存可能。

S ( Song ): ソング・エフェクト・プログラム。ソング毎に32プログラム保存可能

・保存先を指定する番号セルをクリックし(反転表示)、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で番号を選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して保存します。

**note** 保存するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。

## 5. 外部からエフェクトをコントロールする

エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーからエフェクトをリアルタイムでコントロールすることができます。コントロールできるエフェクト・パラメーターについては、「エフェクト・パラメーター」( p.150 ~ )を参照してください。

**Ex.** ペダル、またはMIDIでエフェクトをコントロールする。

EXP-2フット・コントローラー(別売)などのエクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーを接続します( p.11 )。

SYSTEM/MIDI, “ Control ”タブ・ページを表示します。ここではペダルでコントロールしてみます。

Control ChangeのDeviceセルをクリックして“ Pedal ”を選択します。

**note** MIDIでコントロールするときはコントロールするMIDIメッセージを選びます。MIDIメッセージでコントロールするときは、SYSTEM/MIDI, “ Control ”タブ・ページの“ Control MIDI CH ”で、送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルに合わせます。



コントロールするエフェクトを選びます。

Assignでコントロールするエフェクト“ InsertEFF1...8、MasterEFF1、2、FinalEFF ”を選びます。

コントロールするエフェクト・プログラムを選びます。

EFFECTキーを押し、それぞれのタブ・ページで 選んだエフェクトを選びます。

コントロールするパラメーターと範囲を設定します。

・選んだプログラムのエフェクトのつながりの最後にコントロール・アイコンが追加されています。その下をクリックして( 反転表示 )コントロール関係のパラメーターを表示させます。

・ “ Control ”をクリックしてオンにします

・ エフェクト・ツマミで範囲などを決めます。

**note** 上記の設定を保存する場合は、42ページ「ソングを保存する」を参照して、保存してください。



エクスプレッション・ペダルまたは外部MIDIコントローラーを操作して、エフェクトをコントロールします。

## 6. 外部のエフェクトを使う

AUX端子からSEND出力し、外部エフェクトをかけます。そして、外部エフェクト出力をINPUT 1 ~ 12端子へ送り、各チャンネルまたはマスター・バスに戻します。

**Ex.** 再生音を外部エフェクトに送り、INPUT 3とINPUT 4端子を使用して、マスター・バスに戻す。

外部エフェクトを接続します。

本機のAUX端子を外部エフェクトのINPUT端子に接続し、外部エフェクトのOUTPUT端子を本機のINPUT 3端子とINPUT 4端子に接続します。

再生音を外部エフェクトに送ります。

・ MIXER, SEND(EFF/AUX/REC), “ AuxSend ”タブ・ページを表示します。

・ 外部エフェクトに送るチャンネルに対応するコントロール・ツマミを使って調整します。

ツマミ・アイコンをクリックして選び、 $\nabla$  /  $\blacktriangle$  ボタンをクリックして調整することもできます。

・ ツマミ・アイコンの上のボタンをクリックして、AUXに送る位置はフェーダー前( PRE )か、フェーダー後( PST )を選択します。

外部エフェクトからの音声を入力します。

・ MIXER, CH INPUT/SubMixer, “ SubMix 1 - 4 ”タブ・ページを表示します。

・ コントロール・ツマミを使用して各チャンネルの“ Level ”で戻りレベルを、“ Pan ”で戻り定位を調整します( p.101 )。

# セッション・ドラムス

本機は、756個のドラム・パターンを内蔵しています( p.176「ドラム・パターン・リスト」)。

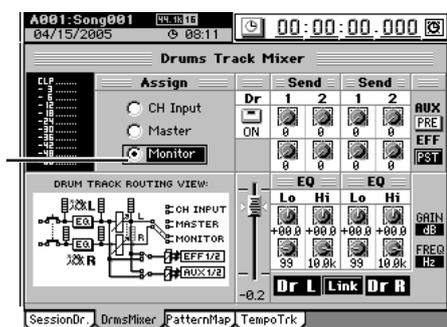
ドラム・パターンを録音のガイドとして使用することができます。また、このドラム・パターンを組み合わせ、1ソング分のドラムスのパターン・マップを作ることができます。この機能をセッション・ドラムスと呼びます。

このとき、作成したパターン・マップは専用のトラックに記録されているので録音用の32チャンネルをフルに使った場合でも、パターン・マップのドラム・パターンを聴くことができます。

## 1. ドラム・パターンを聴く

▲ ソングが再生中の場合は、STOPキーを押して停止してください。

SESSION DRUMS、「DrmsMixer」タブ・ページを表示し、「Assign」のMonitorラジオ・ボタンをクリックします。



SESSION DRUMS、「SessionDr.」タブ・ページを表示し、RUNボタンをクリック(反転表示)すると現在の設定のドラム・パターンを聴くことができます。

聴くのを止めるときは、もう一度RUNボタンをクリックします。

DRUMSフェーダーでドラム・パターンの音量を調整します。

コントロール・ツマミ1~4を回して、ドラム・パターンの選択、テンポの調整を行います。

- ・GROUPツマミでドラム・パターン・グループを選択します。
- ・SESSツマミを操作して現在選んだグループ内のパターン・セットを選択します。

GROUP、SESSツマミを操作してパターン・セットを選ぶとドラム・キットとテンポが連動して切り替わります。

ドラム・キットの切替には1秒程度の時間がかかります。

- ・VARIツマミを操作して現在選んだパターン・セットのバリエーションを選択します。右に回すほど手数やサウンドが増えたパターンが演奏されます。
- ・TEMPOツマミを操作してテンポを調整します。

**note** コントロール・ツマミ5~8は「OFF」になるようにツマミを左に回しってください。それぞれのツマミの効果は59ページ「パターン・マップを試聴する」をご覧ください。

セッション・ドラムス演奏中にGROUP、SESS、VARIツマミを操作すると、次の小節に移ったタイミングで選んだドラム・パターンに切り替わります。

ドラム・パターンの演奏中にFillボタンを押すと、次の小節でフィルイン・パターンが演奏され、演奏後にその前のドラム・パターンに戻ります。

フィルイン・パターン演奏中にGROUP、SESS、VARIツマミを操作した場合は、演奏後に選んだドラム・パターンに切り替わります。

ドラム・パターン演奏中にEndingボタンをクリックすると、次の小節でエンディング・パターンが演奏され、演奏後に停止します。

ドラム・パターン演奏中にRUNボタンをクリックすると演奏が停止します。

**note** 「SessionDr.」タブ・ページを表示しているときは、画面のRUN、Fillボタンの代わりに、パネルのLOC 3、LOC 4キーが使用できます。また、画面のEndingボタンは、パネルのSESSION DRUMSキーを押しながらLOC 3キーを押すことで代用できます。

## グループにメトロノームを選んだときは

GROUPツマミで「Metronome」を選んだときは、拍子やアクセント音はSESSツマミとVARI( BEATに表示変更 )ツマミで選択したものの組み合わせになります。

## 2. 1ソング分のドラム・パターンを作る (パターン・マップ)

ドラム・パターンを聴きながらリアルタイムにバリエーションを切り替えて、1ソング分のドラム・パターン(パターン・マップ)を作ってみましょう。

▲ ソングのプロテクトがオンのときは、パターン・マップを作ることはできません。

SESSION DRUMS、「DrmsMixer」タブ・ページを表示し、「Assign」のMonitorラジオ・ボタンをクリックします。

SESSION DRUMS、「SessionDr.」タブ・ページを表示します。

・Click Monitorボタンがオン(反転表示)のときは、クリックしてオフにします。

・「RecMode」のPat&Tラジオ・ボタンをクリックします( p.143「11.Rec Mode」)。

RUNボタンをクリック(反転表示)すると現在の設定のドラム・パターンを聴くことができます。

聴くのを止めるときは、もう一度RUNボタンをクリックします。

DRUMSフェーダーでドラム・パターンの音量を調整します。



コントロール・ツマミ1～4を回して、先頭小節のドラム・パターンを選択します。

- ・GROUPツマミでドラム・パターン・グループを選択します。
- ・SESSツマミを操作して現在選んだグループ内のパターン・セットを選択します。
- ・VARIツマミを操作して現在選んだパターン・セットのバリエーションを選択します。右に回すほど手数やサウンドが増えたパターンが演奏されます。
- ・テンポを変更する場合は、TEMPOツマミで調整します。

使用するドラム・パターンが決まったら録音ボタンをクリック(点滅表示)し、次に再生/停止ボタンをクリック(反転表示)して、パターン・マップの録音を開始します。

**note** “SessionDr.”タブ・ページを表示しているときは画面の再生/停止、録音ボタンの代わりに、パネルのLOC 1、LOC 2キーが使用できます。

パターンの進行に合わせてVARIツマミ(コントロール・ツマミ3)を操作し、パターンのバリエーションを切り替えます。右に回すほど手数やサウンドが増えたパターンが演奏されます。

フィルインを入れたいときは、そのタイミングの1つ前の小節を演奏中にFILLボタンをクリックしてフィルイン・パターンを加えます。

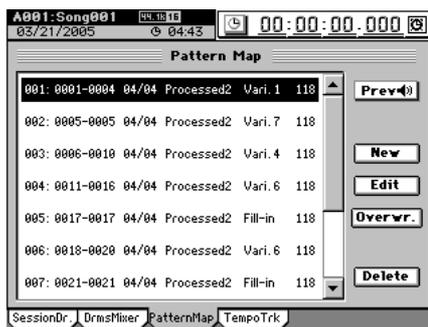
エンディング・パターンを入れたいときは、そのタイミングの1つ前の小節を演奏中にEndingボタンをクリックしてエンディング・パターンを加えます。エンディング・パターンが記録されたあとにブランク・パターンが記録されます。

途中でテンポを変えるときは、TEMPOツマミ(コントロール・ツマミ4)を操作します。

**▲** 録音中のテンポはテンポトラックのテンポになりますが、TEMPOツマミを動かすとその位置(ロケーション)からテンポが変更されます。このため、演奏を聴きながら任意の位置からテンポを変えるときは、録音中に、各小節の頭でテンポを変えるときは、一定のテンポで録音した後、パターン・マップでエディットしてください( p.63「6-2. パターン・マップのテンポ」)。

演奏の終了小節でPLAY/STOPボタンをクリックしてパターン・マップの録音を終了します。

このようにして作成したパターン・マップの構成は、“PatternMap”タブ・ページで確認できます。



## パターン・マップを試聴する

作成したパターン・マップを聴くときは、SESSION DRUMS、“SessionDr.”タブ・ページの再生ボタンをクリックします。小節の移動は、画面の早送り、早戻しボタンでできます。SESSION DRUMSキーを押しながら、パネルの+、-キーで移動することができます。また、このデータはセッション・ドラムストラックに記録されているので、ソングの先頭に移動し、DRUMSキーをオンにしてPLAYキー押しでソングを再生することも確認できます。

パターン・マップの再生中に、コントロール・ツマミ5～8を使って演奏の幅を増すことができます。

- ・SHFFLツマミをまわして、シャッフル(弾むような軽快なリズム)感を出します。
- ・ACCNTツマミをまわして、ドラム演奏のアクセント・テーブルを切り替えます。
- ・INTNSツマミをまわして、アクセントの強さを調整します。
- ・HUMANツマミをまわして、意図的に不正確さを加えて、生演奏っぽい効果をだします。

**note** 画面のボタンやパネルのキーで小節の移動を行うと、カウンターは自動的に小節表示に切り替わります。

## 3. ドラム・パターンを利用した録音

ドラム・パターンやパターン・マップを再生しながら演奏を録音したり、そのパターンをチャンネルトラックやマスタートラックに録音することができます。

### パターンを聴きながら録音する

ドラム・パターンを聴きながら、演奏を録音します。

- ▲** この操作ではドラム・パターンを同時に録音することはできません。
- ▲** Click Monitorをオンにしたときは、現在の設定のドラム・パターンが、オフのときはパターン・マップが演奏されます。
- ▲** Click Monitorがオフでパターン・マップがなにも記録されてないときはドラム・パターンを聴くことはできません。

SESSION DRUMS、“DrmsMixer”タブ・ページを表示し、“Assign”にMonitorまたはMasterを選びます。

DRUMSキーをオンにします。音量はDRUMSフェーダーで調整します。

入力機器を接続し、録音を開始します。42ページ「1. ミキサーへの音声入力」をご覧ください。

SESSION DRUMS、“SessionDr.”タブ・ページのClick Monitorがオンのときは、現在の設定のドラム・パターンが、オフのときはパターン・マップが演奏されます。

### パターンをトラックに録音する

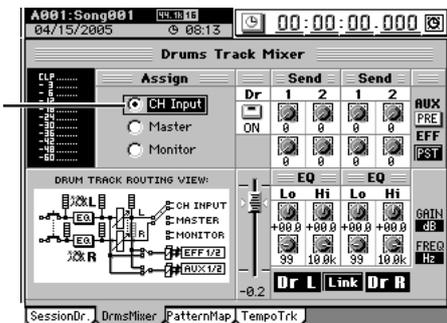
ドラム・パターンやドラム・マップで作ったソングを、トラックに録音しながら演奏を録音することができます。また、自分で演奏したソングに合わせて1ソング分のドラム・マップを作り、録音することで本機のドラム音を使ったドラムトラックを追加することができます。

### チャンネルトラックに録音する

ドラム・パターンやドラム・マップの再生をトラックに録音することができます。

**Ex** ドラム・パターンをトラック1と2に録音する。

- 録音のための設定をします。
- ・SESSION DRUMS、“DrmsMixer”タブ・ページを表示します。
  - ・Drums Track MixerのAssignの設定には“CH Input”を選びます。
  - ・Drums Track MixerのEQやフェーダーを必要に応じて調整します( p.143「14-2. Drums Track Mixer」)。



入力チャンネルを指定します。

- MIXER、CH INPUT/SubMixer、“Ch Assign”タブ・ページを表示します。
- CH1のSOURCEセルに“L”( )を、CH2のSOURCEセルに“R”( )を、**▼/▲**ボタン(またはバリュー・ダイヤルや+、-キー)で選びます。

録音します。

64ページ「1-1. 基本の録音」をご覧ください。

RECキーを押して録音待機の状態にして、PLAYキーを押すと録音が始まります。

## マスター・トラックに直接録音する

ミックス・ダウン時にドラム・パターンやドラム・マップの再生をマスター・トラックに録音することができます。

**Ex.** ミックス・ダウン時のマスター・トラックに録音する

録音のための設定をします。

- SESSION DRUMS、“DrmsMixer”タブ・ページを表示します。
- Drums Track MixerのAssignの設定には“Master”を選びます。
- Drums Track MixerのCH(またはパネルのDRUMSキー)をオンにします。
- Drums Track MixerのEQやフェーダーを必要に応じて調整します( p.143「14-2. Drums Track Mixer」)。

録音します。

67ページ「1-6. マスター・トラックの作成」をご覧ください。  
RECキーを押して録音待機の状態にして、PLAYキーを押すと録音が始まります。

## 4. ドラム・キットのエディット

ドラム・パターンに使用しているドラム・キットを変更することができます。またドラム・キットに使用している音色の定位やチューニングなどを調整することもできます。

▲ ソングのプロテクトがオンのときは、ドラム・キットのエディットはできません。

▲ ドラム・キットをエディットしたあと、パターンのバリエーションやテンポは変更できませんが、パターンのグループや、セッションを変更した場合は元のドラム・キットの設定に戻ります。

### ドラム・キットを変更する

RUNボタンをクリック(反転表示)して現在の設定のドラム・パターンを演奏します。

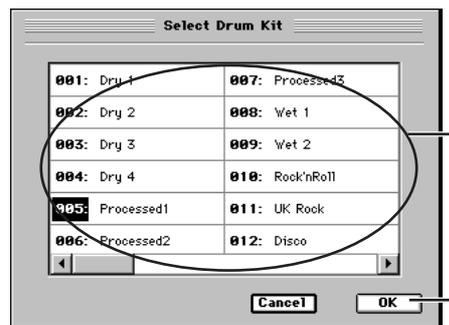
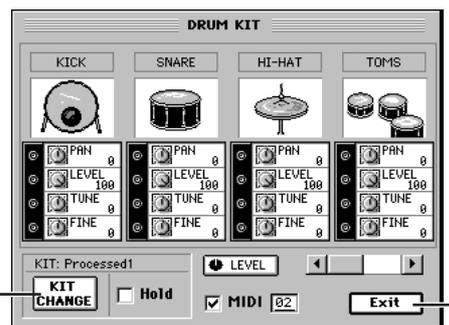
KITボタンをクリックします。

DRUM KITダイアログが表示され現在のドラム・キットの設定が表示されます。

**note** 画面のKITボタンの代わりに、パネルのSESSION DRUMSキーを押しながらLOC 1キーを押してDRUM KITダイアログを表示できます。

KIT CHANGEボタンをクリックし、Select Drum Kit ダイアログで変更するドラム・キットを選びます。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)とDRUM KITダイアログに戻り、ドラム・キットが変更されます。



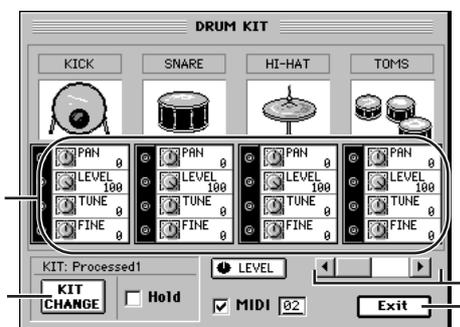
ExitボタンをクリックしてSession Drumsに戻ります。

### ドラムの音色エディット

前項「ドラム・キットを変更する」の手順でドラムの音色エディットをしたいドラム・パターンを設定します。

KITボタンをクリックします。

DRUM KITダイアログが表示され現在のドラム・キットの設定が表示されます。



コントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)を使って、各ドラムの音色のパラメーターをエディットします。  
スクロール・ボタンやバーを使って、エディットするドラムを切り替えます。

ExitボタンをクリックしてSession Drumsページに戻り、RUNボタンをクリックして確認します。

## ドラム・キットの変更やドラムの音色を保持する

DRUM KITダイアログのHoldチェック・ボックスにチェックを入れておくと、ドラム・キットの変更やドラムの音色エディットの情報がソング単位で保持されます。

このとき、どのドラム・パターンを選択しても、変更したドラム・キットや音色が使用されます。

クリックを外すと、その時点でそれぞれのドラム・パターンに設定されている、ドラム・キットや音色に戻ります。

## 5. パターン・マップ

パターン・マップはセッション・ドラムスでリアルタイムに作っていくことができます。このとき、パターンが切り替えるたびに、パターン・マップのイベントが自動的に作成されます。

このパターン・マップのイベントをエディットすることで、1ソング分のクオリティの高いパターン・マップを仕上げるすることができます。また、このページでイベントを追加、エディットしながら、パターン・マップを作り上げていく方法もあります。

▲ ソングのプロテクトがオン有的时候は、パターン・マップの作成、エディットはできません。

▲ “SessionDr.”タブ・ページのClick Monitorボタンがオン(反転表示)のときは、パターン・マップは利用できません。Click Monitorボタンをクリックしてオフにしてください。

**note** パターン・マップの作成、エディットには“SessionDr.”タブ・ページのRecModeによって、編集できる内容が異なります( p.143「11. Rec Mode」)。

## パターン・マップの作成

パターン・マップのイベントを追加して、指定した小節で拍子、ドラム・パターン、テンポを切り替えます。

パターン・マップのイベントの小節の長さやドラム・パターンを変えることによって、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。

**note** パターン・マップは“SessionDr.”タブ・ページでドラム・パターンを聴きながらリアルタイムに作り、“PatternMap”タブ・ページでイベントを調整をする方法でも作れます。

**note** ここで、作成したパターン・マップの演奏は自動的にドラム・トラックに記録されますが、チャンネル・トラックやマスター・トラックに録音することもできます( p.59「3. ドラム・パターンを利用した録音」)。

パターン・マップを有効にします。

・SESSION DRUMS、“SessionDr.”タブ・ページを表示します。

・Click Monitorボタンをオフ(通常表示)にします。

パターン・マップの先頭“001”のイベント内容を設定します。

・SESSION DRUMS、“PatternMap”タブ・ページを表示します。

・リストの中から、“001:...”を選び(反転表示)ます。

**note** パターン・マップには、ソングの先頭になるイベント“001”と、途中の小節でパターンを変更するイベント“002”~“200”があります。

・Editボタンをクリックして、Edit Map Eventダイアログを表示します。ダイアログを表示すると自動的にプレビュー(試奏)状態になります。

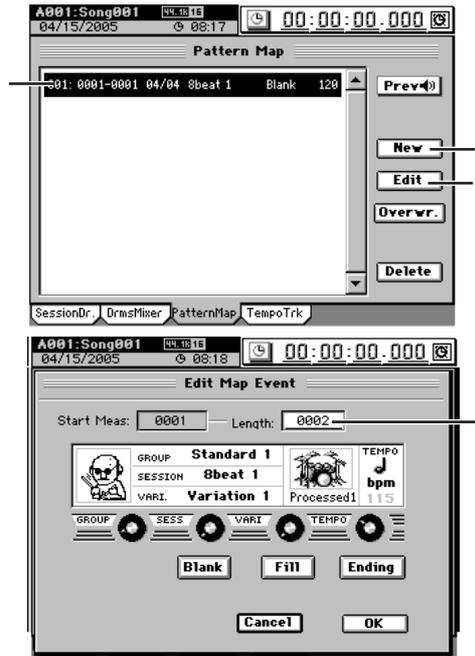
・“001”のイベントに使用するパターンをGROUP、SESS、VARIツマミで選択します。

・テンポを変更するときは、TEMPOツマミで調整します。

・パターンを何小節続けるかLengthセルで小節数を設定します。

**note** パターン・マップの開始位置は“001”から変更できません。

・設定後、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



ソングの途中で拍子、ドラム・パターンなどを変更するときは、パターン・マップのイベントを追加します。

・Newボタンをクリックして、New Map Eventダイアログを表示します。

・GROUP、SESS、VARIツマミでドラム・パターンを設定します。

・テンポを変更するときは、TEMPOツマミで調整します。

・ブランク・パターンやフィル、エンディング・パターンを選ぶ時はそれぞれBlank、Fill、Endingボタンをクリックします。

・開始小節をStart Measセルで、小節数をLengthセルで設定します。

・OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と、パターン・マップにイベントが追加されます。イベントを追加するとイベントの番号は、ソングの先頭から順番に振り直されます。

・パターン・マップにイベントを追加し、ドラム・パターンを変えることによって、イントロ、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。

・Prevボタンをクリックすると、イベント単位でドラム・パターンを試聴できます。



作成したパターン・マップを確認します。

SESSION DRUMS、“SessionDr.”タブ・ページの再生ボタンをクリックすると、作成したパターン・マップに従ってドラム・パターンが変わります。

ソングの先頭に移動し、DRUMSキーをオンにしてPLAYキーを押してソングを再生することも確認できます。

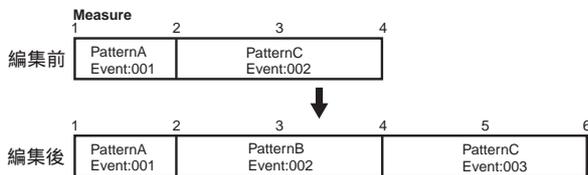
# パターン・マップのエディット

## パターン・マップにイベント挿入する

新しくパターン・マップのイベントを追加したときは、指定した小節にパターン・マップのイベントが挿入され、その小節数分パターン・マップが長くなり、後のイベント番号も順次増加します。

**Ex.** イベントの001と002の間に、新たなイベントを2小節分挿入する。

パターンAの後に2小節のパターンを追加( New Map Event )



挿入する場所を選びます。

SESSION DRUMS、「PatternMap」タブ・ページを表示し、イベントの「002」をクリックして選びます。

新しいイベントを作成します。

- ・ New ボタンをクリックして、New Map Event ダイアログを表示します。
- ・ Lengthセルを「002」に設定します。
- ・ 各パラメーターを設定し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

正しく挿入できたかを確認します。

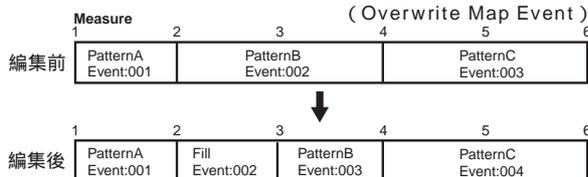
「PatternMap」タブ・ページのパターン・マップを確認します。

## パターン・マップの一部を上書きする

パターン・マップのイベント内の一部小節を上書き変更すると、新たなイベントが増えますが、全体の小節数は変わりません。また、複数のイベントにわたって上書きすることもできます。

**Ex.** イベント002にFillパターン(1小節)を上書きする。

パターンBの前に1小節だけFillパターンに変更



上書きする場所を選びます。

SESSION DRUMS、「PatternMap」タブ・ページを表示し、PatternMapの「002」をクリックして選びます。

上書きするパターンを設定します。

- ・ Overwr.ボタンを押して、Overwrite Map Eventダイアログを表示します。
- ・ Fillボタンをクリック(表示反転)し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

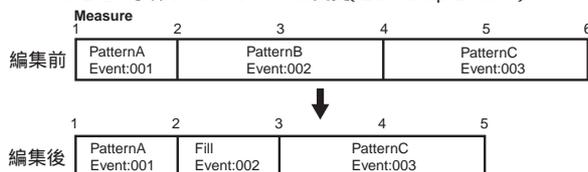
正しく上書きされたかを確認します。

「PatternMap」タブ・ページのパターン・マップを確認します。

## イベントを設定し直す

イベントの小節数の変更を伴うエディットをすると、そのイベントの以降のイベントの開始小節位置は小節数を増やすとその後退し、減らすその分、前にずれます。

パターンBを1小節のFillパターンに変更(Edit Map Event)



エディットするパターン・マップのイベントを選びます。SESSION DRUMS、「PatternMap」タブ・ページを表示し、該当するパターン・マップのイベントを選び(反転表示)ます。

エディットします。

- ・ Editボタンをクリックして、Edit Map Eventダイアログを表示します。
- ・ 各パラメーターを設定し直し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

正しくエディットできたかを確認します。

「PatternMap」タブ・ページのパターン・マップを確認します。

## イベントを削除する

削除したイベントの後ろのイベントは、削除した小節分前にずれます。

**!** この操作はアンドゥ(やり直し)することができません。

削除するテンポマップを選びます。

SESSION DRUMS、「PatternMap」タブ・ページを表示し、該当するパターン・マップのイベントを選び(反転表示)ます。

削除します。

- ・ Deleteボタンをクリックします。確認のダイアログが表示されます。
- ・ Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)すと、選んだパターン・マップが削除されます。

**note** ここでSelect Allボタンをクリックしてオンにすると、「001」以外のイベントは削除され、「001」の設定も初期化されます。

正しく削除できたかを確認します。

「PatternMap」タブ・ページのパターン・マップを確認します。

# 6. テンポ

本機のソングのテンポは、テンポ・トラックでコントロールします。ソング全体を同じテンポで再生したり、ソングの途中でテンポを変化させたり、外部MIDI機器のテンポを記録して、再生することなどができます。

ソング全体を同じテンポで再生したり、ソングの途中でテンポを変化させるときは、パターン・マップを記録します。

**!** テンポ・クロックを変更したり、パターン・マップを記録を記録するときには、「SessionDr.」タブ・ページのClick Monitorボタンをオフにしてください。(「ソング・ガイド機能」参照)。

## ソング全体を同じテンポで再生する

パターン・マップを記録します。このとき、テンポの設定に手を加えてないでください。「SessionDr.」タブ・ページのRecModeを「Pattern」にすることをお勧めします。

すべてのイベントはテンポ・トラックのテンポで演奏されます。(「6-2. パターン・マップのテンポ」参照)

また、パターン・マップの先頭のイベント「001」をエディットしてテンポを変更すると、ソング全体をそのテンポで再生することができます。(「6-2. パターン・マップのテンポ」参照)

## ソングの途中でテンポを変化させる

パターン・マップを記録します。任意の位置(ロケーション)からテンポを変えるときは、記録中に、各小節の頭でテンポを変えるときは、一定のテンポで記録した後、パターン・マップでエディットしてください。変更したテンポは、パターンやセッションを変更してもそのテンポが引き継がれます。

パターン・マップのテンポを変更するときは、「6-2. パターン・マップのテンポ」をご覧ください。

## ソング・ガイド機能

前もって、ソング・マップを作成しなくても、録音するときにモニターからドラム・パターンを出力して、メトロノームを聴くようにしながら録音することもできます。

“ SessionDr. ”タブ・ページのClick Monitorボタンをオン(反転表示)にすると、現在表示している“ SessionDr. ”タブ・ページのパターンやテンポなどに従い、ドラム・パターンを再生することができます。このとき、テンポ・マップの設定は無視されます。

この機能をソング・ガイド機能と呼びます。

 この機能のときはパターン・トラックにドラム・パターンは記録できません。

## 6-1. テンポ・トラック

MIDIクロック、またはタップ・テンポでテンポを記録し、ソングのテンポをコントロールします。

**note** “ SessionDr. ”タブ・ページのClick Monitorボタンがオンのときに、テンポ・トラックを記録すると、Click Monitorボタンは、オフに切り替わります。

### 外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックとして使用する

外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックによるテンポ・データをテンポ・トラックに記録します。

MIDIシーケンサーで作成したテンポが連続的に変化するソング・データと、本機のソングを同期させる場合などに使用します。

**note** MIDIシーケンサーからMIDIクロックが正常に受信できない場合、途中で記録を終了することがあります。

ソングの拍子を設定します。

MIDIシーケンサーで作成したソング・データの拍子が曲中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる小節にパターン・マップを作成します( p.58 )。

 テンポの設定は同期して再生しますが、拍子の変化に合わない和小節がズレてしまうことがあります。

MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します。

MIDIシーケンサーがMIDIクロックを出力するように設定します。

MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

テンポを記録する方法を選びます。

SESSION DRUMS、“ TempoTrk ”タブ・ページのTempo Rec Modeに“ MIDIClock ”を選びます。

MIDIクロックを記録します。

- ・RecStartボタンをクリックして、本機を待機状態にします。
- ・MIDIシーケンサーをスタートさせます。
- ・MIDIシーケンサーのMIDIクロックを受信すると“ Receiving MIDIClock ”が表示されます。



MIDIシーケンサーの再生が終了したら、MIDIシーケンサーを停止します。

記録が終了すると、“ Complete ”と表示されます。

OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。

## タップ・テンポ

ソングを再生しながら小節、または拍の頭でPLAYキーを押す(タップする)ことによって、テンポを記録します。

**note** PLAYキーのかわりにPS-1フット・スイッチ(別売)を使用することもできます( p.119 )。

タップ・テンポは、録音したソングに後からテンポを記録することができます。テンポを設定していないソングなどに対してテンポを記録することで、次のようなことが行えます。

- ・トラックを小節単位で編集する
- ・外部MIDI機器を接続して同期させる

ソングの拍子を設定します。

テンポを記録したいソングの拍子が途中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる位置にパターン・マップを作成します。

 テンポの設定は同期して再生しますが、拍子の変化に合わない和小節がズレてしまうことがあります。

タップ・テンポをフット・スイッチで入力するときは、本機のFOOT SWITCH端子にPS-1フット・スイッチ(別売)などを接続します。

テンポを記録する方法を選びます。

SESSION DRUMS、“ TempoTrk ”タブ・ページのTempo Rec Modeに“ MeasTap ”(小節の頭でタップ)または“ BeatTap ”(1拍ごとにタップ)を選びます。

タップ・テンポを記録します。

・RecStartボタンをクリックして、本機を待機状態にします。タップ・テンポはソングの先頭から記録されます。

・PLAYキーが接続したフット・スイッチを押すと、再生と同時に、記録が開始されます。

・再生音を聞きながら、で設定した間隔で、PLAYキーまたはフット・スイッチを押して、タップ・テンポを記録していきます。テンポを記録中はカウンターが表示されます。

 PLAYキーを押してタップ・テンポを記録するときに、必要以上の力でキーをたたかないでください。ハードディスク等の故障の原因となります。

記録を終了します。

最後のタップ入力をした後にSTOPキーを押して終了します。例えば4/4拍子で4小節テンポを記録する場合、5小節目の頭まで入力(“ MeasTap ”では5回、“ BeatTap ”では17回タップ)し、STOPキーを押します。STOPキーを押すタイミングはありません。最後にタップ入力した小節、または拍子のテンポが、ソングの最後まで自動的にコピーされます。

テンポ・ソースを確認します。

ソングの先頭に移動し、PLAYキーを押して、ソングを再生しテンポの確認をします。

## 6-2. パターン・マップのテンポ

パターン・マップにテンポを指定しないときは、テンポ・トラックに従って記録されますが、RecModeに“ Pat&T ”または“ Tempo ”を選んだときは、テンポを変えたパターン・マップを記録することができます。

パターン・マップの録音時には、パターンの小節には関係なく、変更した位置(ロケーション)からテンポが変わり、それ以降も次にテンポを変更するまでそのテンポが維持されます。

また、パターンの切り替え時などの小節の先頭から、テンポを変えたいときは、一定のテンポで録音した後、パターン・マップのイベントのテンポをエディットしてください。それ以降のイベントも自動的にそのテンポに変更されます。

小節の途中からテンポがかわっているパターン・マップのイベントのテンポをエディットした場合は、小節の先頭からの変更になります。

# レコーダー

本機には、1ソングに32個のチャンネル・トラックがあり、チャンネル・トラックごとに、AからHまでの8つのバーチャル・トラックがあります。

また、オーディオCDを作成するためには、2トラックのステレオ・データにまとめ、マスター・トラックを作成する必要があります。本機にはソングごとに、AからHまでの8つのバーチャル・トラックを持つ、マスター・トラックを用意しています。

使用可能トラック数と最大同時使用可能トラック数は以下の通りです。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16*	32	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	12	16	4
48kHz/24bit			

\*アナログ・インプット×12、S/P DIF L、R、SessionDrums時

## 1. 録音

ミキサー・チャンネルにアサインしたアナログ/デジタル入力音を録音します。

次に、録音した複数のトラックを2トラックのステレオ・データにまとめるのに、マスター・トラックを使用します。

### バウンス録音について

複数のトラックのデータをまとめるためには、各トラック間でバウンス録音をする必要があります。

本機は2トラックにまとめるためのマスター・トラックをチャンネル・トラックとは別に用意しています。

これを使って、複数のトラックのデータをまとめたマスター・トラックのデータを、チャンネル・トラックにコピーすることによりバウンス録音と同じ結果を得ることができます。

#### 1-1. 基本の録音

42ページ「1. ミキサーへの音声入力」で設定した音声を録音します。

新しいソングを作成します( p.35「1-1. 新しいソングを作る」)。

ミキサーの設定をします( p.42「1. ミキサーへの音声入力」)。

入力音にエフェクトをかけます( p.54「エフェクト」)。

入力音にEQをかけます( p.45「入力音にEQをかける」)。

定位の調整をします( p.45「3-2. 定位の調整」)。

録音モードを確認します。

REC/PLAY MODE、“RecMode”タブ・ページのRec Modeで“Normal”をクリックして選びます。

録音レベルを設定します。

録音レベルを設定する方法は2通りあります。

- まですべて設定したレベルで録音すると、最大レベルで録音することができます。CH VIEW、“Ch View”タブ・ページのRECボタンをクリックして“PRE”にしてください。

- さらに、チャンネル・フェーダーで設定し、そのレベルで録音する場合は、CH VIEW、“Ch View”タブ・ページのRECボタンをクリックして“PST”にしてください。

**note** PREにしたときは、チャンネル・フェーダーは入力音をマスター・バスに送って、モニターするレベルを設定しますが、PSTにすると、マスター・バスに送るレベルと録音レベルは同じになります。

**note** 設定はMIXER、SEND(EFF/AUX/REC)、“Rec Send”タブ・ページでもできます。

録音する位置に現在ロケーションを移動します( p.38)。

録音待機状態にします。

RECキーを押します( REC、PLAYキー点滅)。

録音を開始します。

PLAYキーを押します( REC、PLAYキー点灯)。

演奏を開始してください。

録音を停止します。

演奏が終了したら、STOPキーを押します( RECキー、PLAYキー消灯)。録音開始位置に戻り、録音したトラックのREC/PLAYキーを押して、PLAY(キー緑色点灯)にします。再生して録音が正しく行われたかを確認してください。

**note** 入力音に“EQ/ATT”(または“Ch View”)タブ・ページのATTの設定は録音、再生に共通です。録音するときに、大幅に、ATTを絞ったときは、再生時に調整が必要な場合があります。

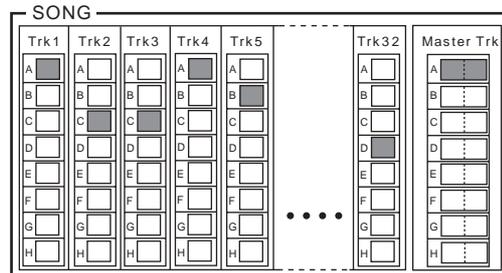
## 1-2. バーチャル・トラックを切り替える

ソングごとに最大32個のトラックと1組(ステレオ)のマスター・トラックがあります。

さらに、各トラックにはそれぞれA～Hの8個のトラックがあります。これをバーチャル・トラックと言います。

録音、再生するときにはA～Hのどのバーチャル・トラックに録音するか、再生するかを設定しておきます。

これによって、バーチャル・トラックを切り替えて複数の演奏を録音し、その中から最適な演奏を選ぶことができます。



バーチャル・トラックを選びます。

TRACK、“Vtrk1 - 32”タブ・ページで録音するトラックを選び、“V-Level”、ボタンをクリックして(またはバリュウ・ダイヤルや+、-キーで)、バーチャル・トラックを選びます。

**note** 24bitソングの時、“Vtrk1 - 32”タブ・ページの名前は“Vtrk1 - 16”になります。

**note** バーチャル・トラックにすでに録音データがあるときは、図「14」のような折目ができます。



録音します。

前項「1-1. 基本の録音」の操作 ~ をご覧ください。

## 1-3. 再生しながら別のトラックを録音(オーバー・ダビング)

録音した演奏を聞きながら、新たな演奏を録音します。

録音の準備をします。

64ページ「1-1.基本の録音」 ~ をご覧ください。

再生トラックを選びます。

REC/PLAYキーを押して、再生するトラックのチャンネル・キーを押して、再生(キー緑色点灯)にします。

録音トラックを選びます。

録音するトラックのチャンネル・キーを押して、録音(キー赤色点滅)にします。

使用しないトラックを消音にします。

CH ONキーを押します。

再生/録音以外のトラックのチャンネル・キーを押してオフ(キー消灯)にし、録音/再生するトラック以外は音が出ないようにします。

録音します。

64ページ「1-1.基本の録音」の操作 ~ をご覧ください。

## 1-4. トリガー録音

入力した音量が設定した値を超えると録音を開始する機能です。

Trigger/RecStart

設定値を越えた入力音があった時点から、録音を開始します。

 MIDI SyncをMTC...に設定しているときは、録音を実行できません。

Trigger/Punch In

ソングの再生中に入力レベルが設定値を越えた時点から録音状態に切り替えます。

録音の準備をします。

64ページ「1-1.基本の録音」 ~ をご覧ください。

トリガー録音を設定します。

REC/PLAY MODE、“RecMode”タブ・ページを表示し、“Trigger/RecStart”または、“Trigger/Punch In”をクリックして選びます( TRIGGER LED点灯)。

録音開始する入力音のレベルの値(“Threshold”)を設定します。

入力音が“Threshold”を越えた瞬間より、少し手前(アタック部分)から録音を開始したい場合に、“PreTriggerTime”を設定します。

トリガー録音では、入力音が設定値(“Threshold”)を超えた瞬間に録音を開始しますが、音の立ち上がり部分で、頭切れを起こさないように調整時間を設定します。



RECキーを押して、録音待機の状態にします。

Trigger/RecStart

RECキーとPLAYキーが点滅します。

Trigger/Punch In

RECキーが点滅します。

録音を始めます。

Trigger/RecStart

入力音が設定値を超えると録音が自動的に開始します( REC、PLAYキー点灯)。

Trigger/Punch In

PLAYキーを押して、再生を始めます( RECキー点滅、PLAYキー点灯)。録音したいロケーションで、演奏を始めます。入力音が設定値を超えると録音が自動的に開始します( REC、PLAYキー点灯)。

演奏が終わったらSTOPキーを押して停止します。

( p.64「1-1.基本の録音」操作 )

## 1-5. 一部分を録音し直す(パンチ・イン・アウト)

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

パンチ・イン:ソングを再生状態から録音状態に切り替えます。

パンチ・アウト:ソングを録音状態から再生状態に切り替えます。

### マニュアル・パンチ・イン・アウト

手でパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えます。再生中にRECキーまたはPS-1フット・スイッチ(別売オプション)を押すことで録音を開始し、RECキー、PLAYキー、フット・スイッチのいずれかを押すことで録音を終了します。

録音の準備をします。

64ページ「1-1.基本の録音」 ~ をご覧ください。

再生レベルを設定します。

パンチ・イン・アウトを行う前後のロケーションの音を聞きたい場合は、MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページで、“Cue”をクリックしてオンにします。

次に、“CueLevel”タブ・ページで録音し直すトラックの“LEVEL”を調整します( p.48)。

ロケーションを、録音開始位置より前に移動します( p.38)。

PLAYキーを押して、再生します( PLAYキー点灯)。

ソングが再生され、再生トラックと録音し直すトラックの再生音が聞こえます。

録音したいロケーションでRECキーを押します( REC、PLAYキー点灯)。

録音が始まり( マニュアル・パンチ・イン )録音をし直すことができます。

録音を終了したいロケーションでRECキー、またはPLAYキーを押します( RECキー消灯)。

録音が終了し、再生に切り替わり( マニュアル・パンチ・アウト )。

STOPキーを押して、停止します( PLAYキー消灯)。

録音終了後、現在ロケーションを録音開始位置より前に移動し、録音した内容を確認してください。

## フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン - アウト

PS-1フット・スイッチ(別売)を踏むことによって、再生と録音を切り替えます。

演奏中や、離れたところから再生/録音を切り替えることができます。

FOOT SWITCH端子にフット・スイッチを接続します。

SYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページを表示し、フット・スイッチの機能を設定します。

“Function”で“PunchIn-Out”をクリックして選びます。

▲ PS-1フット・スイッチを使うときは、“Polarity”が“-”になっていることを確認してください( p.119 )。

マニュアル・パンチ・イン・アウトを行います。

「マニュアル・パンチ・イン - アウト」の手順に沿って行います。

ここで、と でフット・スイッチを踏むことで、パンチ・インとパンチ・アウトの切り替えができます。

## オート・パンチ・イン - アウト

あらかじめ設定しておいたロケーションで、自動的にパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えます。

▲ MIDI SyncをMTC...に設定しているときは、録音を実行できません。

録音の準備をします。

64ページ「1-1.基本の録音」 ~ 、 をご覧ください。

再生レベルを設定します。

録音し直すトラックの録音し直す位置の前後の音を聞きたい場合は、MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページで、“Cue”をクリックしてオンにします。次に、“CueLevel”タブ・ページで録音し直すトラックの“LEVEL”を調整します( p.48 )。

録音を開始する位置をIN(パンチ・イン)、録音を終了する位置をOUT(パンチ・アウト)として登録します。

IN、OUT位置の登録方法は「ロケート・キーに登録する」( p.38 )をご覧ください。

REC/PLAY MODE、“RecMode”タブ・ページを表示し、Auto Punchボタンをクリックして、オート・パンチ・イン - アウト録音の機能をオンにします。

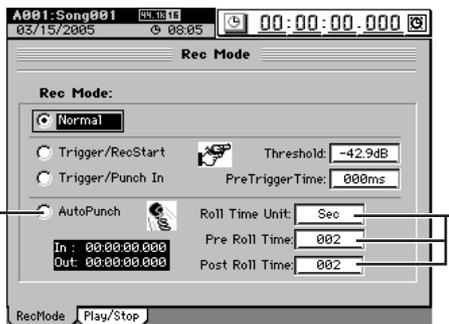
AUTO PUNCHインジケーターが点灯します。

録音前後の再生位置を設定します。

・“Roll Time Unit”で単位を選びます。“Sec”が秒、“Meas”が小節です。

・“Pre Roll Time”で録音開始位置よりどのくらい前から再生するかを設定します。

・“Post Roll Time”で録音終了時位置からどこまで再生するかを設定します。



録音を開始します。

・RECキーを押すと、設定した録音開始位置より“Pre Roll Time”で設定したプリ・ロール時間分前の位置に移動し、録音待機( RECキー点滅 )になります。

・PLAYキーを押すと、再生が開始します。プリ・ロール時間は再生、録音開始位置( IN )からは録音が行われます( REC、PLAYキー点灯 )。

録音を終了します。

・録音終了位置( OUT )になると録音が終了し再生に切り替わります( RECキー消灯、PLAYキー点灯 )。

・ポスト・ロール時間になると停止します。

録音した内容を確認します。

現在ロケーションを録音開始位置( IN )より前に移動し、録音した内容を確認してください。

## ループ録音

オート・パンチ・イン・アウト録音時に“Play/Stop”タブ・ページのPlay/Stop ModeのLoop Playラジオ・ボタンをクリックしてオンにし、IN-OUT間を繰り返し(ループ)録音します。録音終了後、アンドゥ/リドゥ機能を使って、いくつもの録音した演奏を聞き比べながら、もっとも優れた演奏を選ぶことができます。

オート・パンチ・イン - アウトの設定をします。

前項「オート・パンチ・イン - アウト」の手順 ~ を参照してください。

“Play/Stop”タブ・ページを表示し、Loop Playラジオ・ボタンをクリックして(反転表示)オンにします。

LOOPインジケーターが点灯します。



録音を開始します。

・RECキーを押すと、設定したIN(録音開始)位置よりプリ・ロール時間分前の位置に移動し、録音待機になります( RECキー点滅 )。

・PLAYキーを押すと、再生します( PLAYキー点灯 )。

プリ・ロール時間分を再生し、IN位置になると録音が始まります( RECキー点灯 )。

・OUT位置に達すると録音が終了し、ポスト・ロール時間分が再生されます( RECキー消灯 )。

・その後、プリ・ロール時間に移動し、同様の動作が繰り返されます。

・録音区間( IN - OUT )外でSTOPキーを押して停止します。

アンドゥ/リドゥ機能を使って録音内容を確認し、もっとも優れた演奏を選びます。

・UNDOキーを押して、“Undo/Redo”タブ・ページを表示します。

“Undo/Redo”タブ・ページには、最新の録音( Level00 )と過去の録音( Levelループ録音した回数 - 1 )がRecTrk(トラック番号)と共に表示されます。

▲ ループ録音は通常の録音と同じくリストには、“RecordTrack”と表示されます。

・“Undo/Redo”タブ・ページのUndoボタンとRedoボタンをクリックして録音をした演奏を選びます。選択した演奏が呼び出されます。

録音内容を確認します。

- ・PLAYキーを押して再生し、録音した内容を確認します。“Loop Play”がオンの状態であれば、IN(録音開始)位置より、OUT(録音終了)位置まで再生されます。
- ・この操作を繰り返し、もっとも優れた演奏を選びます。

▲ リストのデータは最新から16レベルまで戻ることができます。

## 1-6. マスター・トラックの作成

各トラックにエフェクトやEQなどをかけて全体のバランスを整えます。さらにソング全体にエフェクトやEQをかけて音圧、音質を最終的に調整し、2トラックのステレオ・データにまとめて、マスター・トラックを作成します。

また、ここで作成したマスター・トラックのデータをチャンネル・トラックにコピーすることができます( p.69 )。

**note** 録音やトラック編集後、アンドゥを実行することによって、録音およびトラック編集前の状態に戻すことができます( p.141 )。

▲ バーチャル・トラックへ録音をした場合は、アンドゥを実行した後に選択されているバーチャル・トラックを確認してください。

**Ex.** 44.1kHz/16bitソングのトラック1～32の音声をまとめてマスター・トラックに録音します。

ソングのバーチャル・トラックを選びます。

- ・マスター・トラックに録音する、各チャンネル・トラックのバーチャル・トラックを選択します( p.64 )。
- ・マスター・トラックの録音先バーチャル・トラックを選択します。



マスター・トラックの録音設定をします。

- ・マスター・トラックの上のキーを押して録音(キー赤色点灯)にします。各チャンネル・トラックは自動的にすべて再生(キー緑色点灯)になります。
- ・録音しないチャンネルは、CH ONキーをオンにして各チャンネル・キーを押してオフ(キー消灯)にします。

インサート・エフェクトをかけます( p.28 )。

EQをかけます( p.46 )。

定位の調整をします( p.45 )。

マスター・エフェクトをかけます( p.29 )。

ファイナル・エフェクトをかけます( p.31 )。

マスターEQをかけます( p.32 )。

録音モードを設定します。

REC/PLAY MODE、“RecMode”タブ・ページのRec Modeで“Normal”をクリックして選びます。

録音レベルを調整します。

- ・マスター・フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)にします。
- ・ソングを再生します。
- ・各チャンネルのレベルをフェーダーで調整し、ソングの音量のバランスを調整します。このレベルでマスター・トラックへ録音されます。

**note** マスター・トラックの音がクリップしてしまうときは、マスター・フェーダーを下げてください。

ソングの先頭に移動します( p.38 )。

**note** アルバムCDプロジェクトでは、マスター・トラックの先頭が、CDのトラックの先頭になります。

録音を開始します。

- ・RECキーを押して録音待機状態にし、PLAYキーを押して録音を開始します。
- ・録音終了後、STOPキーを押して停止します。

録音した内容を確認します。

- ・マスター・トラックのチャンネル・キーを押してPLAY(キー緑色点灯)にします。各チャンネル・トラックは自動的にすべてミュート(チャンネル・キー消灯)になります。
- ・ソングの先頭に移動し、PLAYキーを押して再生し確認します。
- ・STOPキーを押して停止します。

## 2. 再生

本機の基本的な再生の方法を説明します。

### 2-1. 再生する

再生するトラックを選びます。  
CH ONモード・キーを押し(キー点灯)ます。  
再生するトラックのチャンネル・キーを押し(キー点灯)ます。  
REC/PLAYキーを押し(キー点灯)ます。  
再生するトラックのチャンネル・キーを押し、再生(キー緑色点灯)にします。

再生を始めるロケーションへ移動します( p.38 )。

PLAYキーを押し再生を開始します( PLAYキー点灯 )。

インサート・エフェクトをかけます( p.28 )。

EQをかけます( p.46 )。

定位の調整をします( p.45 )。

マスター・エフェクトをかけます( p.29 )。

ファイナル・エフェクトをかけます( p.31 )。

マスターEQをかけます( p.32 )。

STOPキーを押し、再生を停止します( PLAYキー消灯 )。

**note** マスター・トラックを再生するには、マスター・トラックのチャンネル・キーを押し、再生(キー緑色点灯)にすれば再生することができます。

**note** 音声データがなくてもSTOPキーを押すまで、再生は止まりません。

**note** Play/Stop Modeの設定により動作が異なります( p.148 )。

**note** PS-1フット・スイッチ(別売)を使用して、再生の開始と停止が行えます( p.119 )。

### 2-2. ループ再生

ソングのIN-OUT間を繰り返し再生します。その区間の内容を確認したり、オート・パンチ録音と併用してループ録音をすることができます( p.66 )。

再生トラックを選びます。  
前項「2-1.再生する」をご覧ください。

ループ再生する区間( IN - OUT )を登録します( p.38 )。

REC/PLAY MODE、“ Play/Stop ”タブ・ページを表示し、Loop Playラジオ・ボタンをクリックしてオン( 反転表示 )にします。

ループ再生します。  
PLAYキーを押すと、IN位置から再生を開始し、IN - OUT間を繰り返し再生します。

**▲** ループ再生で、OUTからINにつながるまで、数秒の時間がかかります。

STOPキーを押し、再生を停止します( PLAYキー消灯 )。

### 2-3. アルバムCDプロジェクトで再生する

アルバムCDプロジェクトを使用すれば、完成した曲データを好きな順に並べて再生したり、DAT、MD、カセット・テープ・レコーダーなどに録音することができます。

**Ex.** アルバムCDプロジェクトで再生する曲を、外部録音機器に録音する。

アルバムCDプロジェクトで再生する曲を設定します。  
アルバムCDプロジェクトの ~ をご覧ください( p.80 )。

**▲** アルバムCDプロジェクトでは、ソングは全て他の画面へ移動すると停止します。

外部録音機器と接続します。  
MASTER L/R端子、またはS/P DIF OUT端子に接続します。

外部録音機器に録音します。  
・再生ボタンを押し、アルバムCDプロジェクトを再生して外部録音機器側の録音レベルを調整します。  
・アルバムCDプロジェクトの先頭に戻り、外部録音機器の録音を開始し、続いて本機の再生ボタンを押します。

### 3. トラックの編集

トラック編集には、トラックのコピー、空白の挿入、トラックの消去、トラックの削除、トラックの逆回転、トラックの最適化、トラックの交換、トラックの伸張/圧縮、トラック全体のコピー、トラック全体の交換、フェードイン/フェードアウト、レベルの適正化、ノイズの除去、パンチ・ノイズの消去、無音部の消去の編集機能があります。

**note** ソング・ドライブの空き容量が少ないと、トラック編集が行えないことがあります。トラック編集に必要な空き容量を確保してください。

#### 編集範囲の登録

編集する範囲は、LOC 1/INからLOC 4/ENDの各キーに登録します。

- LOC 1/INキー:IN位置
- LOC 2/OUTキー:OUT位置
- LOC 3/TOキー:TO位置
- LOC 4/ENDキー:END位置

カウンターや、FF、REWキーなどで編集をするロケーションへ移動します。

STOREキーを押したあと、LOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDのいずれかのキーを押して、そのキーに位置を登録します。押した時点で登録が完了します。

詳しくは、38ページの「ロケート・キーに登録する」をご覧ください。

**note** 波形を見ながら、より細かな位置を設定する場合は、各編集画面のWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

#### 3-1. トラックの編集方法

##### トラックのコピー( CopyTrk )

指定した範囲(IN - OUT位置)のトラック・データを他の位置( TO )にコピーします。

- ・複数回、連続してコピーすることができます。
- ・1つのトラックだけでなく、複数のトラック・データを同時にコピーすることができます。
- ・クリップ・ボードを使うことによって、他のソングやドライブにトラック・データをコピーすることができます。

次のような使用例があります。

- ・数小節のフレーズ(ドラム・パターンなど)を何度も繰り返しコピーして、1曲分のトラックとして作成します。
- ・曲の1番をコピーして2番を作成します。
- ・気に入ったフレーズを録音しておき、他のトラックにコピーして使います。

#### 同じソング内でトラックをコピーする

**Ex.** トラック1のIN - OUT間を、トラック2のTO位置に3回コピーします。

**▲** コピーの設定をする前に、コピー元( Source )とコピー先( Destination )のバーチャル・トラックを確認してください。

コピー範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します。( 前項 )

- ・IN位置にコピー元の開始位置
- ・OUT位置にコピー元の終了位置
- ・TO位置にコピー先の開始位置

“ CopyTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ CopyTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

コピー・モードを選びます。

Modeボタンをクリックして、Copy Modeダイアログでモードを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

OverWrite: コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。

Insert: コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

コピー元のトラック番号を選びます。

・ Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、SourceのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

コピー先のトラック番号を選びます。

・ Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 2 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “ Source ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“ Destination ”を指定してください。

・ TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

コピー回数を指定します。

Timesセルをクリックしてコピー回数“ 3 ”を選びます。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。CopyTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

## クリップ・ボードを使って、他のソングのトラックへコピーする

サンプリング周波数/bit数の異なるソング間のトラックのコピーは、クリップ・ボードを使うことで、自動的に周波数/bit数変換が行われます。また、24bitから16bitへのbit変換を行うとき、量子化雑音を目立たなくさせるためにディザー処理を行うことができます。

 クリップ・ボードにコピーされたソングと、コピー先のソングのサンプリング周波数が違う場合には、変換処理を行うため、コピーに時間がかかります。

**Ex.** 48kHz/24bitソング001のトラック1のIN - OUT間を、44.1kHz/16bitソング002のトラック2のTO位置に1回コピーします。

 コピーの設定をする前に、コピー元( *Source* )とコピー先( *Destination* )のバーチャル・トラックを確認してください。

ソング001を選びます( p.36「1-3 ソングを選ぶ」)。

コピー範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にコピー元の開始位置
- ・OUT位置にコピー元の終了位置

“CopyTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“CopyTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

コピー元のトラック番号を選びます。

- ・Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、SourceのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“Clip”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

コピーを実行します。

Exec.ボタンをクリックします。CopyTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** クリップ・ボードのデータは上書きされます。

ソング002を選びます( p.36「1-3 ソングを選ぶ」)。

TO位置を登録します。( p.69 )

TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

“CopyTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“CopyTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

コピー・モードを選びます。

Modeボタンをクリックして、Copy Modeダイアログでモードを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

OverWrite: コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。

Insert: コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。

Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“Clip1”を選びます。数字はクリップ内のトラック数を示しています。セルをクリックして選ぶこともできます。

コピー先のトラック番号を選びます。

Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“2”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

コピー回数を指定します。

Timesセルをクリックしてコピー回数“1”を選びます。

**note** “Source”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“Destination”を指定してください。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックして、CopyTrkダイアログを表示します。ディザー処理を行うときは、Ditherボタンをクリックしてオンにします。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

## 空白の挿入(InsertTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラックに空白を挿入します。挿入された空白以降のトラック・データは後退します。

- ・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックに空白を挿入することができます。

次のような使用例があります。

- ・演奏データの途中にフレーズを追加したいときに、そのフレーズ分の長さだけの空白を挿入し、その箇所に録音をします。

**Ex.** トラック1のIN - OUT間に空白を挿入します。

- ▲ 空白を挿入する前に、挿入先(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

空白の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

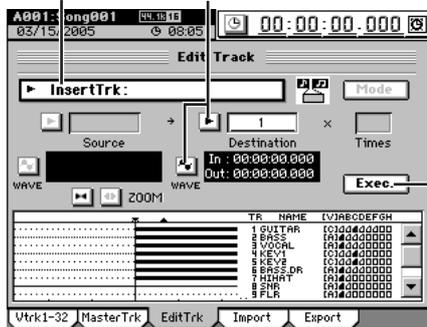
- ・IN位置に空白の開始位置
- ・OUT位置に空白の終了位置

“InsertTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“InsertTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

空白を挿入する先のトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。InsertTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

## トラックの消去(EraseTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを消去します。消去すると、その区間の元のデータは空白になります。次項の「トラックの削除」とは異なり、OUT位置以降にあったデータは前に移動しません。

- ・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN - OUT区間を消去することもできます。

**Ex.** トラック1のIN - OUT間を消去します。

- ▲ 消去設定の前に、消去する対象の(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

消去の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

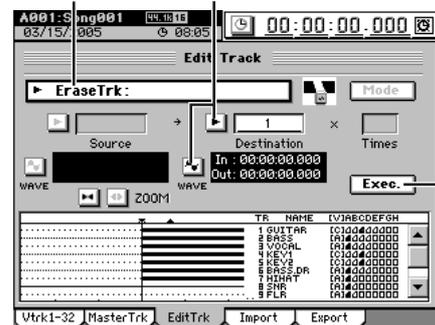
- ・IN位置に消去の開始位置
- ・OUT位置に消去の終了位置

“EraseTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“EraseTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

消去先のトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。EraseTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

## トラックの削除(DeleteTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを削除します。削除すると、その区間の後ろ(OUT位置以降)のデータが前に移動します。

- ・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN - OUT区間を削除することができます。

### トラック・データを削除する

**Ex.** トラック1のIN - OUT間を削除します。

削除設定の前に、削除する対象の(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

削除の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置に削除開始位置
- ・OUT位置に削除終了位置

“DeleteTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“DeleteTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

削除先のトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。DeleteTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

### トラックのデータを全て削除する

TRACK、“Vtrk1 - 32”タブ・ページで、削除したいトラックにデータがあることを確認します。

削除の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にソングの先頭位置
- ・OUT位置にソングの終了位置

前項の「トラック・データを削除する」の ~ を実行します。

## トラックの交換(SwapTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを、他のトラック・データと同じ区間と交換(スワップ)します。

- ・1つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックを交換することができます。

**Ex.** トラック1とトラック2のIN - OUT間を交換します。

トラックの交換をする前に、交換元(Source)と交換先(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

交換の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にスワップ開始位置
- ・OUT位置にスワップ終了位置

“SwapTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“SwapTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

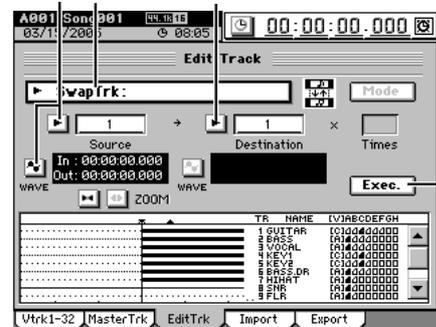
交換元のトラック番号を選びます。

- ・Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

交換先のトラック番号を選びます。

Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“2”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “Source”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“Destination”を指定してください。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。SwapTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。( p.141 )

## トラックの逆回転(ReverseTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを、逆回転して再生した音声を、TO位置にコピーします。

- ・IN - OUT区間を1回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。
- ・1つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にコピーすることができます。
- ・コピーされた位置(TO位置)にあるトラック・データは上書きされます。

**Ex.** トラック1のIN - OUT間をトラック2のTO位置にリバーブして、3回コピーします。

**▲** コピーの設定をする前に、コピー元(Source)とコピー先(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

コピー範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にコピー元の開始位置
- ・OUT位置にコピー元の終了位置
- ・TO位置にコピー先の開始位置

“ReverseTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ReverseTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

リバーブ元のトラック番号を選びます。

- ・Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN,OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、SourceのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

リバーブ先のトラック番号を選びます。

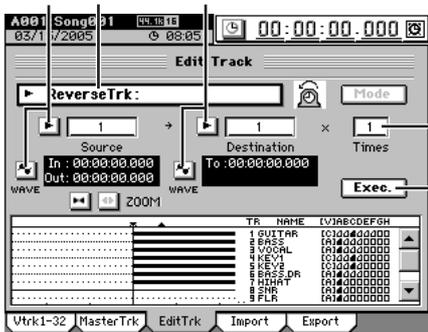
- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“2”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “Source”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“Destination”を指定してください。

- ・TOのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

コピー回数を指定します。

Timesセルにコピー回数“3”を選びます。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。ReverseTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。( p.141 )

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## トラックの最適化(OptimizeTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを、データの最適化(オプティマイズ)をします。

**▲** オプティマイズを実行する前に、最適化するトラック(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

**Ex.** トラック1を使って、トラック編集や録音を繰り返したため発生した、“Disk too busy.”のエラー・メッセージを回避するための最適化を実行します。

オプティマイズの範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置に“Disk too busy.”が出始める少し前の位置
- ・OUT位置に“Disk too busy.”が出なくなる位置

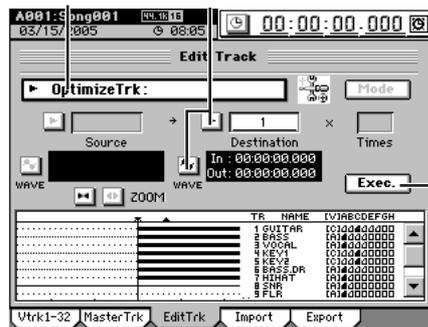
“OptimizeTrk”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“OptimizeTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

最適化先のトラック番号を選びます。

- ・データが密集していると思われるトラックを探し(ここではトラック1とする)、Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

- ・IN,OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。OptimizeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押してIN位置から再生し、“Disk too busy.”が表示されないで再生が正しく行われれば最適化されています。

アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

▲ 特定のトラックに編集や録音を繰り返して行っていない場合、録音/再生中にHDD/CDアクセス・インジケータが点滅にならず、連続して点灯するようなことがあります。このような場合には“Disk too busy.”というメッセージが発生する可能性があります。  
DestinationにAllを指定し、ソングの先頭と終了位置をIN - OUTにしてOptimizeTrkを行ってください。

## トラックの伸張/圧縮(ExpCmpTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを、任意のトラックの範囲(TO - END)に伸張/圧縮します。

- 元データを残したまま、別のトラックに時間を伸張/圧縮変換した結果を生成できます。
  - ピッチを変換する/しないを選択できます。
  - 最大2トラック・データを同時に変換することができます。
  - 生成したデータは複数回、連続してコピーすることができます。
- 次のような使用例があります。
- テンポの違うドラム・ループなどを同じテンポに合わせます。
  - フレーズを設定したロケーション内に収めます。

**Ex.** トラック1のIN - OUT間を、トラック2のTO - END間の長さにピッチを変えずに変換し、トラック2のTO位置から3回コピーします。

▲ トラックの伸張/圧縮をする前に、伸張/圧縮元(Source)と伸張/圧縮先(Destination)のバーチャル・トラックを確認してください。

伸張/圧縮の範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- IN位置に伸張/圧縮元の開始位置
- OUT位置に伸張/圧縮元の終了位置
- TO位置に伸張/圧縮先の開始位置
- END位置に伸張/圧縮先の終了位置

“ExpCmpTrk”を選びます。  
TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ExpCmpTrk”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

伸張/圧縮元のトラック番号を選びます。

- Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、SourceのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

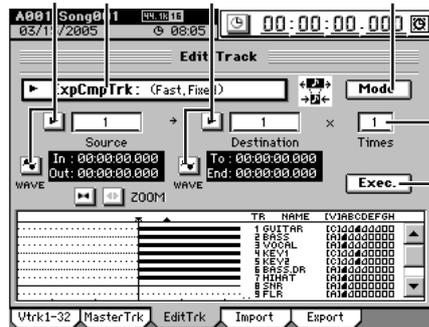
伸張/圧縮先のトラック番号を選びます。

- Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“2”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “Source”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“Destination”を指定してください。

- TO、ENDのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

コピー回数を選択します。  
Timesセルにコピー回数“3”を選びます。



伸張/圧縮モードを選びます。  
Modeボタンをクリックし、ExpCmp Modeダイアログでモードを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。  
各モードの効果は131ページ「ExpCmpTrk」A5.Modeをご覧ください。  
ここでは“Fast”(処理速度重視)と“Fixed”(ピッチ固定)を選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して“EditTrk”タブ・ページへ戻ります。

編集を実行します。  
Exec.ボタンをクリックします。ExpCmpTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)すと編集が実行されます。  
編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。  
LOC 3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。  
編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## トラック全体のコピー/バーチャル・トラックへのコピー(CopyWholeTrk)

トラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック全体にコピーします。

- 1つのトラックだけでなく、複数のトラックを同時にコピーできます。
- コピー先のバーチャル・トラックを指定することができます。

次のような使用例があります。

- 1つのトラックを複数のバーチャル・トラックにあらかじめコピーし、その一部が異なる演奏違いを次々に作成します。

### バーチャル・トラックにコピーする

**Ex.** トラック1のバーチャル・トラック“A”のデータをトラック2のバーチャル・トラック“B”にコピーします。

コピー元のバーチャル・トラックを選択します。  
TRACK、“Vtrk1 - 32”タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック“A”を選びます。

コピー先を確認します。  
TRACK、“Vtrk1 - 32”タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラック“B”が空白または消してもよい(上書き可能な)トラックかを確認します。

“ CopyWholeTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ CopyWholeTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



コピー元のトラック番号を選びます。

Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

コピー先のトラック番号を選びます。

Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 2 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “ Source ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“ Destination ”を指定してください。

コピー先のバーチャル・トラックを選びます。

Virtualセルにバーチャル・トラック“ B ”を選びます。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。CopyWholeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

TRACK、“ Vtrk1 - 32 ”タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラック“ B ”を選びます。

編集の結果を確認します。

ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。

編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

## トラック全体の交換( SwapWholeTrk )

トラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック・データ全体と交換(スワップ)します。

- ・1つのトラックだけでなく、複数のトラックを同時に交換できます。次のような使用例があります。
- ・録音したトラックを種類別等に並べ直します。
- ・異なるバーチャル・トラックにまたがってしまったデータをバーチャル・トラック“ A ”などに並べ直します。

### トラック全体を交換する

**Ex.** トラック1のバーチャル・トラック“ A ”をトラック2のバーチャル・トラック“ B ”と交換します。

交換元を選択します。

TRACK、“ Vtrk1 - 32 ”タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック“ A ”を選びます。

交換先を確認します。

TRACK、“ Vtrk1 - 32 ”タブ・ページでトラック2のバーチャル・トラック“ B ”が交換したいトラックかを確認します。

“ SwapWholeTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ SwapWholeTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



交換元のトラック番号を選びます。

Sourceセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Source Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

交換先のトラック番号を選びます。

Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 2 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

**note** “ Source ”に複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数の“ Destination ”を指定してください。

交換先のバーチャル・トラックを選びます。

Virtualセルにバーチャル・トラック“ B ”を選びます。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。SwapWholeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

TRACK、“ Vtrk1 - 32 ”タブ・ページで、トラック2のバーチャル・トラックに“ B ”を選びます。

編集の結果を確認します。

ソングの先頭から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。“ Source ”側のトラック1のバーチャル・トラック“ A ”も同様に確認します。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

このとき、トラック1のバーチャル・トラックを“ A ”に戻してください。

## フェードイン/フェードアウト(FadeTrk)

指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データを、フェードイン、フェードアウトします。両方を組み合わせて使用することでクロスフェードすることもできます。

- ・1つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にフェードイン、フェードアウトすることができます。

### フェードインする

**Ex.** トラック1のIN - OUT間をフェードインします。

フェードインの範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にフェードイン開始位置
- ・OUT位置にフェードイン終了位置

“ FadeTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ FadeTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

フェードイン・カーブを選びます。

Modeボタンをクリックし、Fade Modeダイアログを表示します。

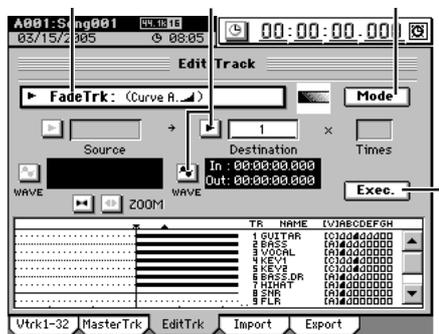
A.B.C.:フェードイン・カーブ

D.E.F.:フェードアウト・カーブ

各カーブの違いは133ページ「 FadeTrk 」をご覧ください。ここでは“ A ”タイプのカーブをクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

フェードインをするトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。FadeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.147 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## フェードアウトする

**Ex.** トラック1のIN - OUT間をフェードアウトします。

フェードアウトの範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にフェードアウト開始位置
- ・OUT位置にフェードアウト終了位置

“ FadeTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ FadeTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

フェードアウト・カーブを選びます。

Modeボタンをクリックし、Fade Modeダイアログを表示します。

A.B.C.:フェードイン・カーブ

D.E.F.:フェードアウト・カーブ

各カーブの違いは133ページ「 FadeTrk 」をご覧ください。ここでは“ D ”タイプのカーブをクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

フェードアウト先のトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。FadeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## 指定したレベルに最大音量を合わせる

### (ノーマライズ:NormalizeTrk)

録音したレベルが低い場合などに、指定した範囲(IN - OUT)のトラック・データの最大音量を、設定したレベルに合わせることができます。

- ・1つのトラックまたは、隣り合ったトラック・データを同時にノーマライズすることができます。

**note** 極端にレベルが低い録音データを増幅すると、その範囲に含まれるノイズも同様に増幅します。

**Ex.** トラック1のIN - OUT間をノーマライズします。

ノーマライズの範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・IN位置にノーマライズ開始位置
- ・OUT位置にノーマライズ終了位置

“ NormalizeTrk ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ NormalizeTrk ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

最大レベルを設定します。

Modeボタンをクリックし、NormalizeModeダイアログを表示し、“ Normalize Gain Level ”で値を設定しOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

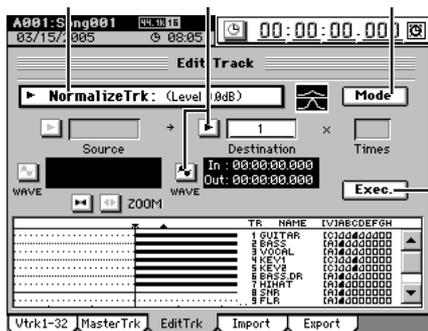
ノーマライズするトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。NormalizeTrkダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押して、IN位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了( Completed )までの時間が長くなります。

## ノイズの除去( NoiseReduction )

任意のトラックのノイズだけが記録されている部分を学習区間として範囲(IN - OUT)を指定し、ノイズ成分を検出します。このノイズを元と同じトラックで別の範囲( TO - END )を指定してトラック・データのノイズの除去を行います。

**Ex.** トラック1のTO - END間のデータからノイズを除去します。

ノイズの学習区間と、ノイズを除去する範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

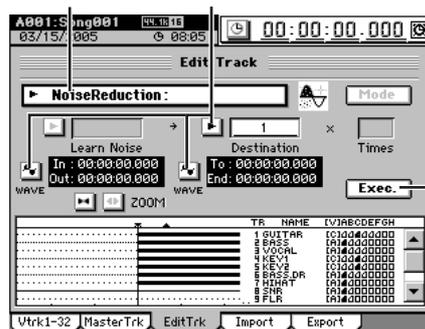
- ・IN位置にノイズの学習開始位置
- ・OUT位置にノイズの学習終了位置
- ・TO位置にノイズの除去開始位置
- ・END位置にノイズの除去終了位置

**▲** IN - OUTにはノイズだけが記録されている部分を設定してください。

**▲** 区間指定の最小値は制限があります。IN - OUT区間は約1秒以上、TO - END区間は約0.5秒以上に設定してください。

“ NoiseReduction ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ NoiseReduction ”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



ノイズ除去のトラック番号を選びます。

- ・Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“ 1 ”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、Learn NoiseのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。
- ・TO、ENDのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。NoiseReductionダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了( Completed )までの時間が長くなります。

## パンチ・ノイズの消去

### (ErasePunchNoise)

一時的に発生するパツ音などのパンチ・ノイズを消去します。

**Ex.**トラック1のIN - OUT間のパンチ・ノイズを消去します。

ノイズを消去する範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・ IN位置にノイズがある少し前の位置
- ・ OUT位置にノイズ発生後の位置

“ErasePunchNoise”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“ErasePunchNoise”を選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



ノイズを消去するトラック番号を選びます。

- ・ Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。
- ・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。

編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。ErasePunchNoiseダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押してIN位置から再生し、編集を確認します。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます( p.141 )。

**!** ノイズが消去できない場合は、アンドゥで前の状態に戻り、Modeボタンをクリックして、“ErasePunchNoise Sens”の値を少し上げてください( p.143 )。

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## 無音部分の消去(EraseSilence)

**Ex.**トラック1のIN - OUT間の無音部分の音声情報を消去し空白にします。

消去する無音部分の範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( p.69 )。

- ・ IN位置に消去する無音部分の少し前の位置
- ・ OUT位置に無音部分後の位置

“EraseSilence”を選びます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルをクリックし、Edit Trk Typeダイアログで“EraseSilence”をクリックして選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

無音部分を消去するトラック番号を選びます。

・ ここでは、Destinationセルのポップアップ・ボタンをクリックして、Destination Trackダイアログでトラック“1”を選びます。セルをクリックして選ぶこともできます。

・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWAVEボタンをクリックして、Waveダイアログ( p.128 )で行います。



編集を実行します。

Exec.ボタンをクリックします。EraseSilenceダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

編集の結果を確認します。

LOC 1/INキーを押してIN位置から再生し、編集を確認します。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。( p.141 )

**note** この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(Completed)までの時間が長くなります。

## 4. トラックに名前をつける

トラックごとに名前をつけることができます。

新規でソングを作成すると、トラック名は“ No Name ”になります。トラックにどのパートが録音されているのかが分かるようにトラック名を変更します。

TRACK、“Vtrk1 - 32”タブ・ページで名前を変更するトラックを選びます。

Renameボタンをクリックします。

Renameダイアログで名前を変更します。

36ページ「1-2.ソングの名前を変更する」をご覧ください。

# CD

内蔵ディスク・ドライブを使用して、オリジナルのCDを作成することができます。

作成したマスター・トラックからCDを作成します。CDを作成する方法には、2通りの方法があります。

## トラック・アット・ワンス

1ソングずつ書き込んで行く方法です。

## ディスク・アット・ワンス(アルバムCDプロジェクト)

再生する順番にソングを並べて、すべてのソングを一度にCDに書き込みます。

また、オーディオCDを、トラック・データとしてクリップ・ボードやPCドライブに取り込むことができます(リッピング機能)。

# 1. トラック・アット・ワンス

1ソングずつCDに書き込んでゆきます。曲間には自動的に2秒の空白時間ができます。

作成したCDを再生するにはファイナライズを行います。

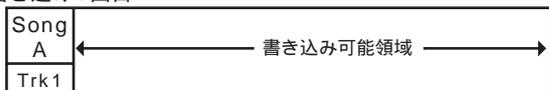
**▲** ファイナライズ後は新たなソングを書き込むことはできません。

**note** CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rディスクを使用することをお勧めします。

### 作成済みソング



### 書き込み1回目

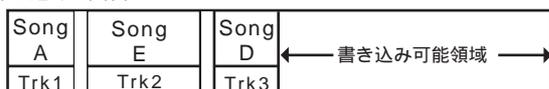


### 書き込み2回目

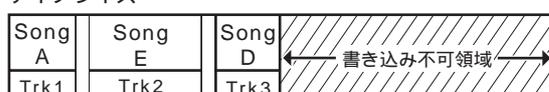


自動的にできる空白時間(2秒)

### 書き込み3回目



### ファイナライズ



マスター・トラックを作成します( p.67「1-6. マスタートラックの作成」)。

CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。ブランク・ディスク、またはファイナライズ前のディスクを使用してください。

書き込むソングを選択します( p.36 )。

**note** マスター・トラックを作成したソングを選択してください。

CDキーを押し、画面のTrack at Onceボタンをクリックして、Track at Onceダイアログを表示し、Get Informationボタンをクリックします。

“CD Information”に“Blank Disc”またはCDトラック番号が表示されます。

“Free”には書き込むソングより長い時間が表示されていることを確認してください。



書き込みを実行します。

・Write To CDボタンをクリックしてWriteToCDダイアログを表示します。



・書き込み速度を選択します。

**▲** 書き込み速度に対応したディスクをご使用ください。

・“Obey Copyright Rules”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されていますので、取扱説明書の「著作権について」( p.iv)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** 選択したソングが24 bitのときに、ディザ処理を行うときはDitherボタンをクリックしてオンにしてください。

・イメージ・ファイルの作成を始めます。

**note** CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを書き込む場合は、変換処理を行うため、イメージ・ファイルの作成に時間がかかります。

**note** Cancelボタンをクリックすると、イメージ・ファイルの作成が中止されます。

・イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。

・書き込みが終了すると“Completed”と表示されます。さらに、もう一枚同じディスクを作成するときはYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。次に進むにはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

**note** 続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルが既に作成されているので、イメージ・ファイル作成の時間が短縮できます。

他のソングを続けて書き込むときは、 ~ の操作で書き込みます。

書き込まれる位置は、ディスクの最後のソングの後ろです。

ファイナライズを実行します。

作成したディスクをオーディオCDプレーヤーで再生するとき、Finalizeボタンをクリックしてファイナライズを実行してください。実行の確認メッセージが表示されます。実行してよければ、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。

**note** ファイナライズを実行したディスクには、ソングを追加書き込みできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込んだ後にファイナライズを実行してください。

ファイナライズが終了すると、CD-R/RWドライブのトレイが開きます。

画面に“Completed”と表示されるので、OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、CD ページに戻ります。

オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。

CDプレーヤーで再生して、正常にオーディオCDが作成できたか確認してください。

## 2. ディスク・アット・ワンス

### 2-1. アルバムCDプロジェクト

アルバムCDプロジェクトでCDを作成すると、トラックごとに曲間(無音部分)を設定したり、ソングにマーク登録しておき、マークの位置を各トラックの先頭に行うことができます。

また、ディスク・アット・ワンスで書き込みをするので、オーディオCDはプレス用マスターCDとして使用できます。

アルバムCDプロジェクトは1つのソング・ドライブに1つ作成することができ、バックアップすることも可能です( p.83 )。

▲ ディスク・アット・ワンスで書き込みを行うと、追加書き込みをすることはできません。

▲ アルバムCDプロジェクトを作成すると、書き込み用のオーディオデータが新たに作られるため、ハードディスクの容量を消費します。

▲ 元のソングを削除しても、アルバムCDプロジェクトのオーディオデータは削除されません。

作成済みソング



ソングの選択、並び替え、ギャップ調整



一度に書き込み



書き込むソングを1つのソング・ドライブに集めます( p.41 )。

ソング・ドライブを選択します。

CDキーを押し、画面のAlbum CDボタンをクリックして、Album CD Projectダイアログを表示し、Driveボタンをクリックして、書き込むソングが入っているソング・ドライブを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して決定します。

CDを聞いた時に再生される順にソングをトラック・リストに並べていきます。



• TR01を選び(反転表示)、AddボタンをクリックしてAdd TRダイアログ表示します。

• CDの1トラック目のソングを選び(反転表示)、OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、“Are You Sure?”と表示されるので、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** 選択したソングが24bitのときに、ディザ処理を行うときはDitherボタンをクリックしてオン(表示反転)にしてください。

**note** CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを選んだ場合は、変換処理を行うため、トラック・リストに表示されるまでに時間がかかります。

• “Completed”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

• 同様にして、TR02から順番にソングを選びます。

**note** マスター・トラックが、作成されていないソングを選ぶことはできません。

▲ 他のソング・ドライブのソングを選ぶことはできません。

トラック間の間隔を設定します。

Gapボタンをクリックし、プリ・ギャップとポスト・ギャップを設定し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

Secセルに秒を、Frmセルにフレーム(1秒=75フレーム)を選びます。

ソングごとに設定することができます。

PreGapTime(プリ・ギャップ):曲の前になる無音部分

PostGapTime(ポスト・ギャップ):曲の後になる無音部分

**note** 初期設定はプリ・ギャップが2秒、ポスト・ギャップが0秒です。ただし、先頭のソングのプリ・ギャップは0秒で変更できません。

**note** フェード・アウトしている曲などは、各ギャップを短くすると曲間が間延びしません。

アルバムCDプロジェクトを再生して確認します。

画面の▶ボタンをクリック(またはPLAYキーを押)して再生します。ヘッドホンもしくはモニターで確認することができます。CDに書き込んだ時と同じように再生されます。

CD-R/RWDドライブにディスクを挿入します。  
 ブランク・ディスクを使用してください。

書き込みを実行します。

- ・Write To CDボタンをクリックしてWriteToCDダイアログを表示します。



- ・書き込み速度を選択します。

**!** 書き込み速度に対応したディスクをご使用ください。

・“Obey Copyright Rules”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されていますので、取扱説明書の「著作権について」(p.14)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し、イメージ・ファイルの作成を始めます。

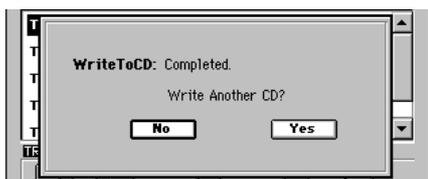
**note** Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押)すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。

- ・イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。

**!** 書き込みは中止できません。

- ・ファイナライズが行われます。

- ・ファイナライズが終了すると、“Write Another CD?”というメッセージが表示されます。



- ・続けて別のディスクにソングを書き込む場合は、Yesボタン(または、パネルのYESキー)を、書き込みを終了するときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

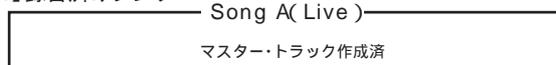
**note** 続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルが既に作成されているので、イメージ・ファイル作成の時間が短縮できます。

オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。  
 正常にオーディオCDが作成できたか確認してください。  
 再生中、曲間はマイナスで表示されます。

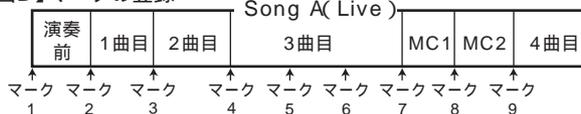
## 2-2. ライブCDを作成する

**Ex.** ソングA(図A)に録音したライブ音源を、曲やMCがトラックの先頭になるように編集し、曲間が0秒のライブCDを作成する。

【図A】録音済みソング



【図B】マークの登録



【図C】Use As CD Trの登録 (#1 Use As CD Tr)を付けたマーク)



【図D】アルバムCDプロジェクトにSongAを選ぶ

演奏前	1曲目	2曲目	3曲目	MC1	MC2	4曲目
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05	TR06	TR07

【図E】不要トラック( TR01、TR06 )削除後、CDに書き込み

1曲目	2曲目	3曲目	MC1	4曲目
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05

ライブCDにしたいソングを選びます( p.36 )。【図A】  
 マスター・トラックを作成しておいてください。

ソングの中で、区切りのいい位置にマークを登録します( p.38 )。【図B】

“Use As CD Tr”マークをつけます。【図C】

- ・Mark、“EditMark”タブ・ページを表示し、各トラックの先頭にしたい位置のマークをクリックして選び、Use As CD Trボタンをクリックして“Use As CD Tr”マークをつけます。

**!** マーク001の“Use As CD Tr”マークは無条件につきませんが、マークを削除することはできません(アルバムCDプロジェクトでマーク001のトラックを削除することができます)。

CDキーを押し、画面のAlbum CDボタンをクリックして、Album CD Projectダイアログを表示します。

トラック・リストに書き込むソングを選びます【図D】。  
 Addボタンをクリックし、ソングAを選び、OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と、“Are You Sure?”と表示されるので、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** 選択したソングが24bitのときに、ディザ処理を行うときはDitherボタンをクリックしてオン(表示反転)にしてください。

**note** CDには44.1kHzのソングとして書き込みます。44.1kHz以外のサンプリング周波数のソングを選んだ場合は、変換処理を行うため、トラック・リストに表示されるまでに時間がかかります。

“Completed”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、Album CD Project画面に戻ります。

トラック・リストには“Use As CD Tr”マークをつけた位置がトラックに分割されて表示されます。

アルバムCDプロジェクトの編集を行います。【図E】

- ・不要なトラックを削除します。
- ・“Use As CD Tr”マークがついたトラックの曲間は、プリ・ギャップ、ポスト・ギャップ共に0秒になりますが、設定することもできます。

アルバムCDプロジェクトを再生して確認します。  
( p.80「2-1.アルバムCDプロジェクト」 )

「2-1.アルバムCDプロジェクト」 ~ を行ってください。

### 3. CDのリッピング

本機はCD-R/RWドライブは、オーディオCDを再生する以外に、オーディオCDのデジタル・データをそのまま取り込むリッピング機能を持っています。

**Ex.** オーディオCDのトラック3のデジタル・データをクリップボードにリッピングする( 取り込む )。

CD-R/RWドライブに、オーディオCDを入れます。

CDキーを押し、画面のCD PLAYERボタンをクリックして、CD PLAYERページを表示します。

スキップ・ボタンをクリックして、CD PLAYERの表示部に“ TR3 ”を表示します。



CD Importボタンをクリックして、CD Importダイアログを表示します。

リッピング先に“ Clip ”を選び<sup>6)</sup> CD Import:TR3 -> Clip2 ”と表示が出るのを確認します。



“ Obey Copyright Rules ”( 著作権に従ってください )というメッセージが表示されていますので、取扱説明書の「著作権について」( p.iv)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し、リッピングを始めます。

終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

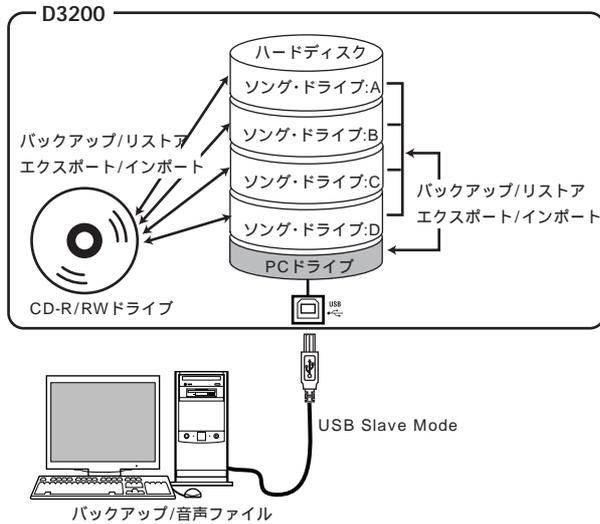
 この作業は取り込むデータが大きいほど実行時間も長くなります。

# データ

本機はオート・セーブ機能を搭載し、録音/編集によって作成したソングや各種のパラメーターを、ソングの切り替え時や電源シャットダウン時になどに、自動的にハードディスクに保存します。そのため、保存作業は特に必要ありません( p.42「ソングを保存する」)。

**note** エフェクト・プログラムをエディットした場合には、エフェクトの保存が必要です。

ここで説明するデータの保存は、本機で作成した大切なデータをCD-R/RWやコンピューターに保存し、ハードディスクのデータを削除して容量を確保する場合などに行う保存です。保存する方法は、データの種類によってバックアップとエクスポートがあります。保存したデータはリストア(呼び出し)またはインポートすることで使えるようになります。



バックアップ/リストア、エクスポート/インポートするためのデータのファイル名の制限や拡張子などの詳しい情報は、171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

**note** コンピューターに保存するためには、ハードディスクのPCドライブにデータを保存してから、そのデータをコンピューターへ保存します。

保存できるデータは下表になります。

データの保存/呼び出し方法と保存できるファイルの種類

保存方法	ファイルの種類	
バックアップ/リストア (Backup/Restore)	1Song	1ソング・データ+ユーザー・データ(User Data)
	All Data	選択したのソング・ドライブの全ソング・データ+アルバムCDプロジェクト+ユーザー・データ(User Data)
	User Data	ユーザー・エフェクト・プログラム+ユーザーEQライブラリ+ミキサー・セットアップ
エクスポート/インポート (Export/Import)	音声ファイル・データ(WAV形式)	

# 1. バックアップ、リストア (保存、呼び出し)

## 1-1. バックアップ

データはCD-R/RW、またはPCドライブにバックアップできます。データのバックアップには次の方法があります。

### 1 Song

選択したドライブ内の1つのソング・データとユーザー・データをバックアップします。

### All Data

選択したドライブ内の全ソング・データ、ユーザー・データとアルバムCDプロジェクトをバックアップします。

### User Data

ユーザー・データ(ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリ、ミキサー・セットアップ)のみのバックアップを行います。

**▲** バックアップしたソングは直接再生できません。ソングを再生するにはリストアをしてください。

## 1 Songをバックアップする

バックアップするソングを選びます( p.36 )。

バックアップの種類を選びます。SYSTEM/MIDI、“Backup”タブ・ページの“1 Song”のラジオ・ボタンをクリックします。

バックアップ先のドライブを選びます。Driveボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。“CD”または“PC”のラジオ・ボタンをクリックし、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。ブランク・ディスク、またはファイナライズしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。



ファイル名を変更します。ファイル名が自動的につけられます( p.172 )。ファイル名を変更する場合は、Renameボタンをクリックします。Renameダイアログで変更してください( p.36 )。

**note** 同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。

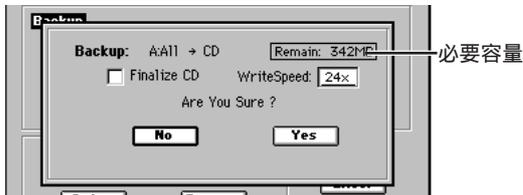
ソング、ロケート  
 ミキサー  
 エフェクト  
 セッション・ドラムス  
 レコーダー  
**オペレーション**  
 CD  
 データ  
 ドライブ  
 USB  
 MIDI  
 システム・バージョンアップ  
 リカバリーCD  
 ボンタナー・キャリブレーション

バックアップを実行します。

Exec.ボタンをクリックすると、Backup(実行確認)ダイアログが表示されます。

#### CD-R/RWへバックアップする場合

バックアップに必要な容量が表示されます。1枚のディスクに収まらない場合は複数枚のディスクを用意してください。



- WriteSpeedセルで書き込み速度を選びます。
- バックアップを行ったディスクに追記できないようになるときは、Finalize CDチェック・ボックスをクリックしてチェックを付けます。
- Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してバックアップを開始します。
- イメージ・ファイルの作成を始めます。

**note** Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と、イメージ・ファイルの作成が中止されます。

- イメージ・ファイルの作成が終わると、ディスクへの書き込みが始まります。
- 複数枚のディスクが必要な場合、ディスクが一杯になると次のディスクを要求するダイアログが表示されます。次のディスクを挿入して、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。
- バックアップが終了すると、“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** ディスクへのバックアップ時、自動的にコンペア(データの照合)を行い、不正確なバックアップ・ディスクが作成されることを防止します。

#### PCドライブへバックアップする場合

バックアップに必要な容量が表示されます。Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)すと、バックアップを開始します。

“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)しバックアップを終了します。

**▲** バックアップ容量がPCドライブの空き容量より多い場合はPCドライブへのバックアップはできません。バックアップ先をCD-R/RWへ変更してください。

## All Dataをバックアップする

バックアップをとるソング・ドライブを選択します。

SONGキーを押し、ソング・ページのリスト・ボタンをクリックしてSelect SongダイアログのDriveボタンをクリックします。Select Driveダイアログでドライブをクリックして選択し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

バックアップの種類を選びます。

SYSTEM/MIDI、“Backup”タブ・ページの“All Data”のラジオ・ボタンをクリックします。



バックアップ先のドライブを選びます。

Driveボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。“CD”または“PC”のラジオ・ボタンをクリックし、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。

ブランク・ディスク、またはファイナライズをしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。

ファイル名を変更します。

ファイル名が自動的につけられます( p.172 )。ファイル名を変更する場合は、Renameボタンをクリックします。Renameダイアログで変更してください( p.36 )。

**note** 同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。

バックアップを実行します。

前項「1 Songのバックアップ」をご覧ください。

## User Dataをバックアップする

**note** “1 Song”や“All Data”のバックアップでも、ユーザー・データを保存することができます。

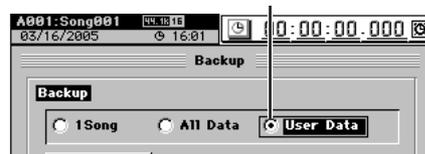
バックアップの種類を選びます。

SYSTEM/MIDI、“Backup”タブ・ページの“User Data”のラジオ・ボタンをクリックします。

バックアップ先のドライブを選びます。

Driveボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。“CD”または“PC”のラジオ・ボタンをクリックし、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

CD-R/RWにバックアップする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。



ファイル名を変更します。

ファイル名が自動的につけられます( p.172 )。ファイル名を変更する場合は、Renameボタンをクリックします。Renameダイアログで変更してください( p.36 )。

**note** 同じ名前のファイルがバックアップ先にある場合は保存できません。名前を変更してください。

バックアップを実行します。

前項「1 Songのバックアップ」の操作をご覧ください。

## 1-2. バックアップ・データのリストア

バックアップしたデータをリストアします。

バックアップしたソング・データはリストアすることによって再生できるようになります。

リストア先のドライブを選びます( p.36 )

ソング・データ、アルバムCDプロジェクトをリストアするときは、リストア先のソング・ドライブをクリックして選びます。

“ Restore ”を選びます。

SYSTEM/MIDI、“ Restore ”タブ・ページを表示します。

リストア元のドライブを選びます。

Driveボタンをクリックして、Select Driveダイアログを表示し、“ CD ”または、“ PC ”を選びYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

“ CD ”を選んだときは、CD-R/RWDドライブにバックアップ・データが入ったディスクを入れます。

リストア元のファイルを選びます。

Select FileボタンをクリックしSelect Restore Data Fileダイアログを表示します。

バックアップは保存方法によって、フォルダが作成されます。フォルダを開いて、データ・ファイルを選びます。

表示されるアイコンについては、173ページ「読み込み」をご覧ください。

・フォルダ・リストからリストアするデータ・ファイルが入ったフォルダを選び、Openボタンをクリックします。違うフォルダを選び直すときは、Closeボタンをクリックして上の階層に戻ります。

・ファイル・リストからリストアするデータ・ファイルを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

・フォルダの中の全てのファイルを一度にリストアするときは、Select Allボタンをクリックしてください。

リストアするファイルのリストア先を選びます。

ソング・データをリストア

・リストア先の指定セルにソング番号を選びます。

・リストアすると、カレント・ドライブの指定したソング番号に、ソングが挿入されます。

アルバムCDプロジェクトをリストア

・カレント・ドライブにリストアされるので、リストア先の設定は必要ありません。

・リストアすると、カレント・ドライブのアルバムCDプロジェクトが上書きされます。

その他のデータ・ファイルをリストア

・全ソング・ドライブに共通のファイルなので、リストア先の設定は必要ありません。

・リストアするとデータ・ファイルが上書きされます。

フォルダ内のすべてのデータ・ファイルを一度にリストア

・リストア先の設定は必要ありません。

・リストアするとソング・データはカレント・ドライブのソングの後に、そのほかのデータは上書きされます。

リストアを実行します。

Exec.ボタンをクリックします。確認ダイアログのYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して実行します。Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押)とリストアを中止します。

複数枚にわたるバックアップをしたディスクをリストアする場合は、1枚目のディスクのデータのリストアが終わると、別のディスクを要求しますので、次のディスクを挿入しYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。バックアップを行った順にディスクを挿入してください。

実行が終了すると、“ Completed ”と表示されますのでOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** PCドライブからのリストアを選択した場合、リストアするソング名と同じ名前のソング・エフェクト・プログラムがない場合は、ソング・エフェクト・プログラムはリストアしません。



## 2. 音声ファイル

CD-R/RWやPCドライブに保存された音声ファイルを、本機にインポート(読み込み)してソングのトラックに貼り付けることができます。また、本機のクリップボードにコピーしたオーディオ・トラックのデータを、音声ファイルとしてディスクやPCドライブにエクスポート(書き出し)することができます。

対応音声ファイルは下記のフォーマットのWAV形式です。

サンプリング周波数:	44.1kHz、48kHz、*96kHz
量子化ビット数:	16bit、24bit
チャンネル数:	1(モノラル)、2(ステレオ)
	*インポートのみ対応

### 2-1. 音声ファイルのインポート

CD-R/RWや、PCドライブに保存された音声ファイルを読み込みます。

**note** アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

**note** コンピューターから音声ファイルをインポートする場合は、USBケーブルを接続して本機のPCドライブに音声ファイルをコピーしてから行ってください( p.93 )。

**note** 音声ファイルとインポート先のソングのサンプリング周波数/bit数が異なる場合は、自動的に変換が行われます。また、このときにディザー処理を行うことができます。

#### 音声ファイルをトラックの先頭にインポートする

**Ex.** CDから44.1kHz/24bitの“D3200\_ST.WAV”というステレオの音声ファイルをインポートし、44.1kHz/16bitのソングのトラック1、2の先頭に読み込みます。

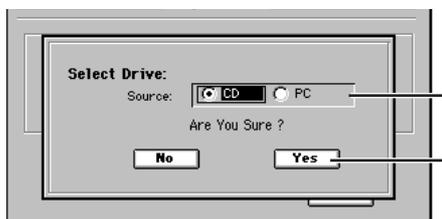
CD-R/RWドライブに、音声ファイルが入っているディスクを入れます。

音声ファイルを読み込むソングを選びます( p.36「1-3. ソングを選ぶ」)。

インポートを選びます。  
TRACK、“Import”タブ・ページを表示します。

インポート元のドライブを選択します。  
・Driveボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。

・“CD”をクリックして選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



インポートする音声ファイルを選択します。

- ・Select Fileボタンをクリックすると、Select Fileダイアログが表示されます。
- ・選択した音声ファイルはPrevボタンをクリックすると、先頭から数秒試聴することができます。
- ・“D3200\_ST.WAV”を選びOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



インポート先のトラック番号を選びます。

“Import”タブ・ページのTrkセルにトラック“1-2”を選びます。

インポートを実行します。

- ・Exec.ボタンをクリックしてImport Fileダイアログを表示します。
- ・インポート元の音声ファイルのbit数と、インポート先のソングのbit数が異なるのでDitherボタンをクリックし、ディザー処理の設定をします。
- ・Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と、インポートが実行されます。
- ・終了すると“Completed”と表示されますので、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**!** この作業はインポートするファイルが大きいほど実行時間も長くなります。

ソングの先頭にロケーションを移動し、インポートが正しく行われたかを確認します。

## 音声ファイルをトラックの途中にインポートする

**Ex.** PCドライブから44.1 kHz/16bitの“ D3200\_ST.WAV ”というステレオの音声ファイルをインポートし、44.1 kHz/16bitソングのトラック1、2のTO位置 (LOC 3キーに登録した位置)に1回コピーします。

音声ファイルを読み込むソングを選びます。( p.36「1-3. ソングを選ぶ」)。

インポートを選びます。  
TRACK、“ Import ”タブ・ページを表示します。

インポート元のドライブを選択します。  
・ Driveボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。

・ “ PC ”を選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

インポートする音声ファイルを選択します。  
・ Select Fileボタンをクリックすると、Select Fileダイアログが表示されます。

・ 選択した音声ファイルはPrevボタンをクリックすると、先頭から6秒程度を試聴することができます。

・ “ D3200\_ST.WAV ”を選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

インポート先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。  
Trkセルに“ Clip ”を選びます。

インポートを実行します。  
Exec.ボタンをクリックします。Importダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と実行されます。

終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

 この作業は、インポートするファイルが長いほど作業終了 (Completed)までの時間も長くなります。

クリップボードに読み込んだ音声ファイルを、トラック1、2にコピーします。

・ TO位置に登録します( p.38「ロケット・キーに登録する」)。

・ 70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」 ~ をご覧ください。

## 2-2. 音声ファイルのエクスポート

音声ファイルを書き出します。

**note** CD-R/RWへエクスポートはブランク・ディスク、またはファイナライズをしていないISO9660フォーマットのディスクが使用できます。

**note** CD-R/RWへエクスポートした音声ファイルは、ファイナライズを行わずに本機やコンピューターでファイルを読むことができます。

**note** PCドライブにエクスポートしたファイルは、コンピューターに保存しておくことができます。コンピューターに保存するためには、ハードディスクのPCドライブにファイルを保存してから、そのファイルをコンピューターへ保存します。

### 音声ファイルをエクスポートする

**Ex.** 48 kHz/24bitのソングのマスター・トラックのオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーし、“ D3200\_ST.WAV ”というステレオの音声ファイルとしてPCドライブにエクスポートします。

48 kHz/24bitのソングを選び、マスター・トラックのオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーします。

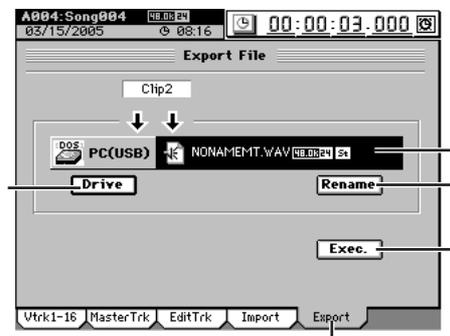
・ 70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」 ~ をご覧ください。

エクスポートを選びます。  
TRACK、“ Export ”タブ・ページを表示します。

エクスポート先のドライブを選びます。  
Driveボタンをクリックして、Select Driveダイアログを表示します。“ PC ”を選びYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

音声ファイルの名前を変更します。  
自動的にNONAMEST.WAVの名前がつけます。  
Renameボタンをクリックして、RenameダイアログでD3200\_ST.WAVに変更します( p.36 )。  
使用できるファイル名等は、172ページ「書き込み」をご覧ください。

**note** 同じ名前のファイルがエクスポート先にある場合は、保存できません。



エクスポートを実行します。  
Exec.ボタンをクリックします。Exportダイアログの、Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と実行されます。  
終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 複数の音声ファイルをエクスポートする

一度に4トラック以上をエクスポートする場合は、すべてモノラルファイルで保存されます。

**Ex.** 44.1kHz/16bitのソングからトラック1~16のオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーし、“D3200\_01.WAV”~“D3200\_16.WAV”という16のモノラル音声ファイルとしてCD-R/RWディスクにエクスポートします。

CD-R/RWドライブに、ディスクを入れます。

44.1kHz/16bitのソングを選び、トラック1~16のオーディオ・データをクリップ・ボードにコピーします。  
・70ページ「クリップボードを使って他のソングのトラックへコピーする」~ をご覧ください。

エクスポートを選びます。  
TRACK、“Export”タブ・ページを表示します。

エクスポート先のドライブを選びます。  
Driveボタンをクリックして、Select Driveダイアログを表示します。“CD”を選びYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

音声ファイルの名前を変更します。  
ここでは、1トラック目のファイル名が表示されます。  
自動的にNONAME01.WAV~NONAME16.WAVの名前がつきます。  
Renameボタンをクリックして、RenameダイアログでD3200\_01.WAVに変更します( p.36 )。  
使用できるファイル名等は、172ページ「書き込み」をご覧ください。

**note** 同じ名前のファイルがある場合は保存できません。名前を変更してください。

エクスポートを実行します。  
・Exec. ボタンをクリックします。Export Fileダイアログを表示し、CDの書き込み速度を設定します( p.136 )。  
・Finalize CDチェック・ボックスをクリックしてチェックを付けると、追記できなくなります。( p.136 )  
・終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 3. Digital Recording Studioシリーズのドライブ、データ互換性について

Digital Recording StudioシリーズのD16XD、D32XDとの互換性はありますが、D12、D16、D1200、D1600、D1200mkII、D1600mkIIと本機との互換性はありません。ただし、D12、D16、D1200、D1600、D1200mkII、D1600mkIIのCDにバックアップしたソング・データはリストアすることができます。また、D1200、D1200mkII、D1600mkII経由でPCにバックアップしたソング・データもリストアすることができます。

**note** リストアできるソング・データはオーディオ・データ、ソング名、ソング・プロジェクト、LOC 1~4、MARK1~99です。なお、PCドライブにバックアップしたソング・データをリストアする場合は、ソング・プロジェクトは無効になります。

### D32XDとD16XDのデータを使用する

D32XD/D16XDのバックアップ・データは、D3200でリストアすることができます。また、D32XDのバックアップ・データは、D3200でリストアすると、下記のデータが無視されます。

- ・インサート・エフェクト9~24のデータ
- ・AUX3/4 Sendのデータ
- ・テンポ・マップの設定データ

 96kHz/24bitのソングはリストアできません。

### 本機のデータを他のシリーズで使用する

本機で、WAV形式の音声ファイルにエクスポート(書き出し)します。( p.87「2-2音声ファイルのエクスポート」)

シリーズ各機種で、WAV形式の音声ファイルをインポート(読み込み)します(各機種の取説参照)。

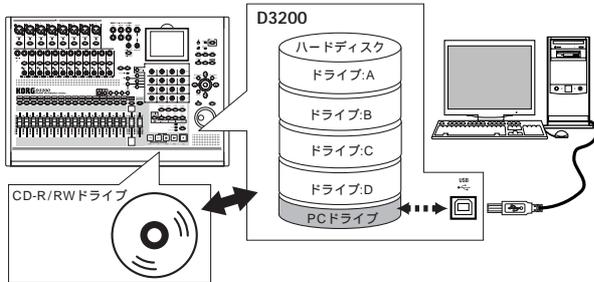
### 他のシリーズのデータを本機で使用する

シリーズの他の機種で、WAV形式の音声ファイルにエクスポート(書き出し)します(各機種の取説参照)。

本機で、WAV形式の音声ファイルをインポート(読み込み)します。( p.86「2-1音声ファイルのインポート」)

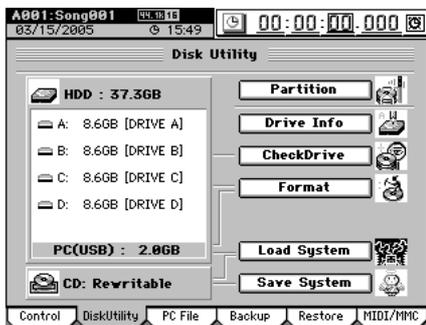
# ドライブ

本機のハードディスクはソングの録音・再生用として使用するソング・ドライブとコンピューターとデータをやりとりするために使用するPCドライブに分かれています。  
また、完成したソングのオーディオ・データや、バックアップ・データを書き出したり、音声ファイルやバックアップ・データを読み込むディスク・ドライブを装備しています。



各ドライブのユーティリティには以下のような機能があります。

- Partition:ソング・ドライブの分割
- Drive Info:ソング・ドライブの情報確認と名前の変更
- Check Drive:ハードディスクの検査
- Format:ハードディスクのフォーマット
- Load System:システムのバージョンアップ
- Save System:システム・リカバリーCDの書き込み



また、PCドライブ内のファイルはサイズの確認、名前の変更、削除を行うことができます( p.92 )。

## 1. ドライブの容量の設定

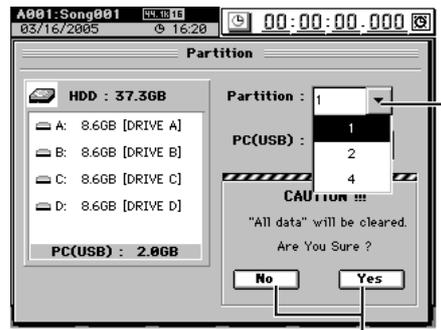
ハードディスクのソング・ドライブを最大4個の領域に区切ることができます。また、PCドライブの容量を変更することもできます。

### 1-1. ソング・ドライブの分割 (パーティション)

▲ パーティションを行うと、ソング・ドライブ内の全てのデータが消去されます。ただし、PCドライブ内のデータと、“ User Data ”( p.83、122 )とSYSTEM/MIDI、“ Control ”タブ・ページのデータは消去されません。

SYSTEM/MIDI、“ DiskUtility ”タブ・ページを表示し、Partitionボタンをクリックして、Partitionダイアログを表示します。

いくつに分割するのかをPartitionのリスト・ボタンをクリックして選びます。



ソング・ドライブの分割を実行します。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、“ Are You Sure? ”と表示されるので、さらに、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して開始します。

▲ パーティションの設定時に、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます( p.120 )。

分割を行うと、ソング・ドライブ内の全てのデータが消去されます。終了すると“ Completed ”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、“ DiskUtility ”タブ・ページに戻ります。なお、ドライブ名は、A、B、C、Dで表されます。

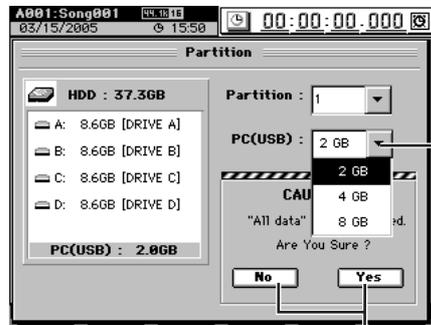
### 1-2. PCドライブの容量設定

▲ Windows98のコンピューターと接続する場合は、PC(USB)ドライブを認識できるのは2GBだけです。4GB、8GBにした場合は認識できません。

▲ PC(USB)ドライブの容量の変更を実行すると、PC(USB)ドライブとすべてのソング・ドライブのデータは失われますが、“ User Data ”( p.83、122 )とSYSTEM/MIDI、“ Control ”タブ・ページのデータは保持されます。

SYSTEM/MIDI、“ DiskUtility ”タブ・ページを表示し、Partitionボタンをクリックして、Partitionダイアログを表示します。

容量を何GBにするのかをPC(USB)のリスト・ボタンをクリックして選びます。



PCドライブの容量変更を実行します。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、“ Are You Sure? ”と表示されるので、さらに、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して開始します。

▲ PCドライブの容量変更時に、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます( p.120 )。

容量変更を行うと、ソング・ドライブとPCドライブのデータが消去されます。

終了すると“ Completed ”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、“ DiskUtility ”タブ・ページに戻ります。

## 2. ソング・ドライブの名前の変更

各ソング・ドライブの容量の確認と、ソング・ドライブの名前の変更ができます。

**note** SelectSongやAlbum CD ProjectダイアログのDriveボタンをクリックしたときの、SelectDriveダイアログでも名前を変更することができます。

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示します。

Drive InfoボタンをクリックするとDrive Informationダイアログが表示されます。

ドライブごとに、合計容量、ソング・ドライブ名、使用容量、空き容量を確認することができます。

名前を変更するときは、ソング・ドライブ・リストから、ソング・ドライブをクリックして選び、RenameボタンをクリックしてRenameダイアログで変更してください( p.36 )。使用できるファイル名等は、171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



## 3. ハードディスクの検査

ハードディスクのソング・ドライブのエラーを検査し、修復を行います。トラック編集の最適化を行っても“Disk too busy.”が表示されるようになった場合に行います。実行後、エラー・メッセージがでなければ、そのままソング・データを使用できます。

**!** PCドライブの検査はできません。

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示し、Check DriveボタンをクリックしてCheckDriveダイアログを表示します。

Areaのリスト・ボタンをクリックしてチェックする範囲を設定します。

**Current Song**  
現在選択しているソングの使用領域をチェック、修復します

**Unused**  
未使用領域のなかで、これから使用される領域の先頭から2GB分をチェック、修復します。

**Current Partition**  
現在選択しているパーティションの領域をチェック、修復します。

**All Partition**  
全てのパーティションとシステムが使用する領域をチェック、修復します。

検査を実行します。

・Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、検査を開始します。

・検査を途中でやめるときは、Cancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

・終了すると“Completed”と表示されますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



“Repaired successfully.”、“Drive Error occurred.”、“Repaired, but some audio data was lost.”などの表示がでたときは、p.168「各種のメッセージ」で確認してください。

## 4. ハードディスクのフォーマット

ソング・ドライブやPCドライブに保存したデータをドライブごと消去したいとき、“Drive Error occurred.”が頻繁に表示されるようになったとき、ハードディスクの検査を行っても改善されないときに行います。ソング・ドライブとPCドライブを一度にフォーマットしたり、別々にフォーマットしたりすることができます。

**!** フォーマットを実行するとディスク内のデータがすべて消去されますので、必ず内容を確認してから実行してください。

**!** フォーマット中に電源が切れるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示し、Formatボタンをクリックして、Formatダイアログを表示します。

“Drive”のポップアップ・ボタンをクリックして、フォーマットするドライブを選びます。

A...D: 個々のソング・ドライブ

PC: PCドライブ

A - D: ソング・ドライブ全て

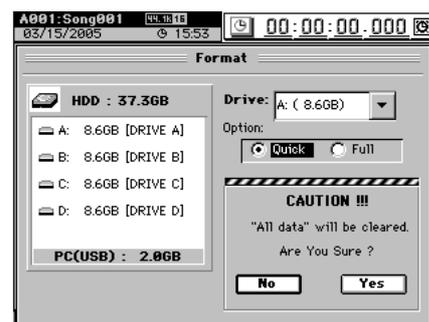
ALL: ハードディスク全体

オプションを選びます。

**Quick:** ソング・ドライブやPCドライブに保存したデータをドライブごと消去したいときに行います。短時間で完了します。

ALL 約7秒:40GBの場合

**Full:** “Drive Error occurred.”というエラー・メッセージが頻繁に表示されるようになったときや、「ハードディスクの検査」を行っても、エラー・メッセージが表示される場合に行います。この作業は時間がかかります。  
ALL 約7時間:40GBの場合



Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、“Are You Sure?”と表示されるので、実行するときはYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して開始します。

- ・フォーマットをやめるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。
- ・フォーマットを行うと、選んだドライブ内の全てのデータが消去されます。
- ・終了すると“Completed”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

▲ フォーマットの実行時に、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます。( p.121 )

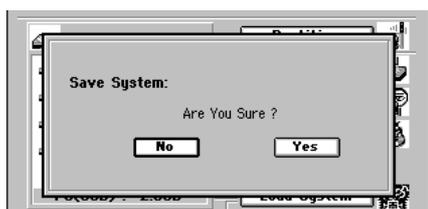
## 5. ロード・システム

システムのバージョン・アップが簡単にできます  
バージョン・アップの方法は96ページ「システム・バージョンアップ」をご覧ください。

## 6. システム・リカバリーCDの作成

本機のシステムはハードディスクに書き込まれており、起動時にシステム用の領域に書き込まれ、動作をします。  
このため、万が一ハードディスクが破損したとき、最悪の場合システムが起動できなくなります。  
そのような緊急時に、起動できるようリカバリー起動ディスクを作ることをお勧めします。

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示し、Save Systemボタンをクリックして、Save Systemダイアログを表示します。



CD-R/RWDドライブにディスクを挿入します。  
ブランク・ディスクを使用してください。

▲ リカバリー起動ディスクを作成するときは、何も記録してないディスクを使用してください。すでにデータが書き込まれているディスクをリカバリー起動ディスクにすることはできません。

Yesボタン(または、パネルのYESキー)でリカバリー起動ディスクの作成を実行します。  
実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

終了すると“Completed”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 7. ドライブ容量について

本機のソング・ドライブの容量を効率的に使う方法を説明します。  
説明は、下記の構成の曲を録音した場合を例としています。



note ここで説明するエディット・トラックの応用方法は、頻繁に行う必要はありません。“Disk too busy.”が表示されたり、ソングが完成した後にドライブの容量を確保したいときなどに行うだけで十分です。

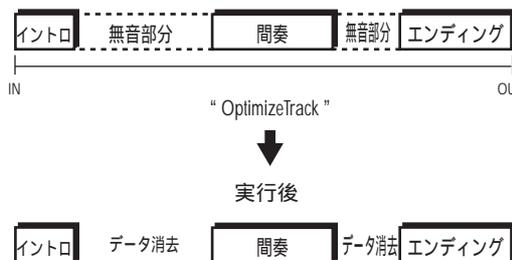
Ex.1. トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、間奏、エンディングのみを演奏し録音した場合。



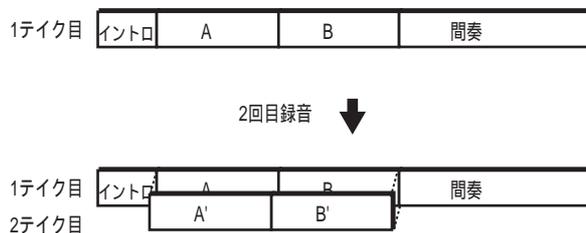
この場合、トラック1のA、B、サビの部分には、無音(実際にはノイズレベルの音)が録音され、無駄なドライブ容量を消費しています。

実際に使用しているイントロ、間奏、エンディングだけのオーディオ・データとする

ソングの先頭とソングの最後尾間で、トラック1にTRACK、“EditTrk”タブ・ページの“Erase Silence”(無音部の削除)を実行します。これにより、実際に使用されている部分がオーディオ・データとして生成され、イントロ、間奏、エンディングのみのドライブ容量を使用していることになります。



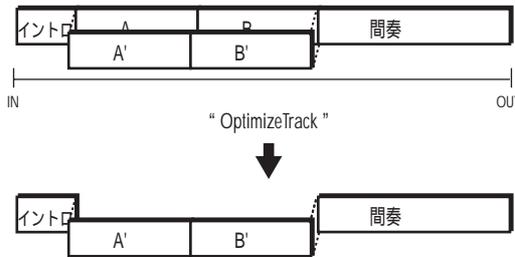
Ex.2. トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、A、B、間奏を演奏して、2回目の録音でA'、B'を上書き録音した場合。



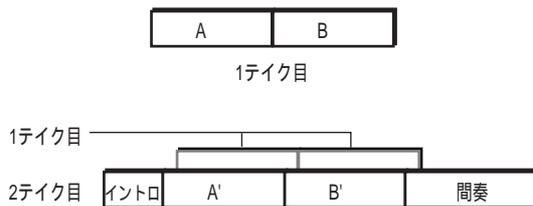
この場合、トラック1のA'、B'の下には、1回目の録音のA、Bが、アンドゥのためや使用されているイントロや間奏と同じ1本のオーディオ・データとして残っているために、イントロ、A+A'、B+B'、間奏の分のドライブ容量を消費しています。

## 下に残ってしまっている1回目の録音のA、Bを消去してドライブの容量を復帰させる

ソングの先頭とソングの最後尾間で、トラック1にTRACK、“EditTrk”タブ・ページの“OptimizeTrk”(最適化)を実行します。こうすることによって、1回目の録音のイントロ、2回目の録音のA'、2回目の録音のB'、1回目の録音の間奏のみのオーディオ・データが生成され、1回目の録音のA、1回目の録音のBの部分のドライブ容量は使用しないこととなります。



**Ex.3.** 1回目の録音で、トラック1にA、Bを録音。2回目の録音で、イントロ、A'、B'、間奏を上書き録音した場合。



この場合、トラック1のA'、B'の下には、1回目の録音のA、Bが残っていますが、2回目の録音の録音終了の時点で、1テイク目のオーディオ・データはまったく使用されていないこととなりますので、オブティマイズ等を実行する必要はありません。

## アンドゥ・データの消去

上記の方法(Ex.)で効率よくドライブ容量を使用した場合でも、アンドゥのためのデータとして古いデータはドライブに保存されています。

このアンドゥ・データを消去するには、“Undo/Redo”タブ・ページ Clearボタンをクリックするか( p.141)、本機をスタンバイ状態(シャット・ダウン)してください。リスタート後に、アンドゥ・データをすべて消去しドライブの空き容量を復帰することができます。ただし、シャットダウンすると全てのソングのアンドゥ・データが消去されます。

## オーディオ・データの共有

コピー・トラックでトラックのデータをパーチャル・トラックなど他のトラックや他のソングにコピーした場合は、同じオーディオ・データを共有することになるためドライブの容量は増減しません。ただし、コピー先やコピー元のトラックに、オブティマイズ・トラックを実行すると、新しくオーディオ・データを作成することになるため、実行前よりドライブ容量を多く消費することとなります。

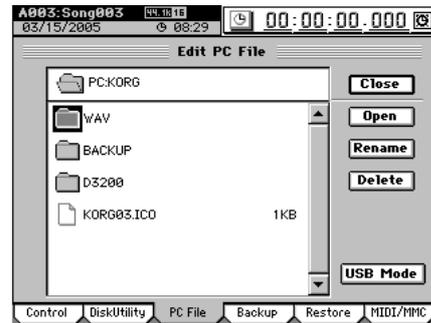
**Ex.2.**の場合では、2回目の録音をする前に1回目を他のトラックにコピーすると、オブティマイズ・トラックを実行しても1回目の“A”、“B”の部分は消去されず、“イントロ”、“間奏”の部分のオーディオ・データが新しく作成されるためドライブ容量を多く消費することとなります。

## 8.PCドライブ

PCドライブは、コンピューターとデータの共有するためのもので、容量は固定されています。

PCドライブのファイルはSYSTEM/MIDI、“PC File”タブ・ページでファイル・サイズの確認、名前の変更、削除を行うことができます。PCドライブは、以下のフォルダがあり、その中に各ファイルがあります。

- ・BACKUPフォルダ:バックアップ・ファイル
- ・WAVフォルダ:WAV形式の音声ファイル
- ・D3200フォルダ:  
バージョンアップのためのシステム・ファイルを保存するフォルダ



## ファイルの確認、名前の変更、削除

PCドライブのファイルは、ファイル・サイズの確認と、ファイルの名前の変更、削除ができます。

SYSTEM/MIDI、“PC File”タブ・ページを表示します。下の階層に移動するには、ファイルを選び、Openボタンをクリックします。上の階層に戻るには、Closeボタンをクリックします。

名前を変更するには、ファイルを選び、Renameボタンをクリックし、名前を変更します( p.36 )。使用できるファイル名等は、171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

ファイルを削除するには、ファイル・リストからファイルを選び、Deleteボタンをクリックします。

- ・“Are You Sure?”と表示されるので、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して削除します。
- ・削除しないときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。
- ・終了すると“Completed”と表示されるので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

# USB

USBとはUniversal Serial Busの略で、コンピューターと周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェースです。

▲ 本機に外部ハードディスク、CD-R/RWDドライブ等のUSB周辺機器を接続することはできません。

本機はUSB端子を搭載しており、直接コンピューターと接続することで、PCドライブのデータをコンピューターへ保存したり、コンピューターからPCドライブにデータを書き込みすることができます。

## 1. 保存/書き込み

▲ 本機のPCドライブをコンピューターでフォーマットしないでください。フォーマットは必ず本機で行ってください( p.90 )。

### Windowsの場合

#### (Windows Me/2000以降)

Windows98でご使用になるためには、デバイス・ドライバのインストールが必要となります。デバイス・ドライバの入手、インストールについては、コルグ・ホームページ( <http://www.korg.co.jp/> )をご覧ください。

**note** コンピューターの画面はご使用になる環境によって異なります。本書の記載は、WindowsXPの画面です。

USBケーブルでコンピューターと接続します。コンピューターと接続したUSBケーブルのコネクタを本機のUSB端子に接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

▲ コンピューターの電源はあらかじめ起動しておいてください。

SYSTEM/MIDI、“PC File”タブ・ページを表示します。

“USB Mode”ボタンをクリックし、USB Slave Modeダイアログを表示します。

▲ この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。

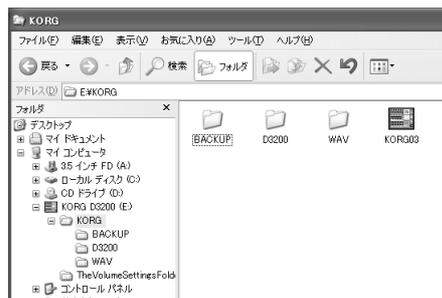


コンピューターに「KORG D3200」というドライブが追加されます。

**note** 初めて本機を接続した場合は、デバイス・ドライバのインストールが行われます。

コンピューターにデータを保存します。

で追加された「KORG D3200」を開くと、本機のハードディスクのPCドライブの内容が表示されます。必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをPCドライブに書き込むことも可能です。



コンピューターから本機を外します。コンピューターのタスクバー右側に表示されている  アイコンを左クリックします。



表示されたメニューから「USB大容量記憶装置デバイス(ドライブ名)の停止」を左クリックします。「USB大容量記憶装置デバイス」は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。USB Slave ModeダイアログのExitボタンをクリックします。USB Slave Modeモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。

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

### Macintoshの場合

#### (Mac OS9.0.4以降)

USBケーブルでコンピューターと接続します。コンピューターと接続したUSBケーブルのコネクタを本機のUSB端子に接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示します。

USB Modeボタンをクリックし、USB Slave Modeダイアログを表示します。

▲ この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオン/オフしないでください。

デスクトップに「KORG D3200」というドライブが追加されます。

**note** 初めて本機を接続した場合は、デバイス・ドライバのインストールが行われます。

コンピューターにデータを保存します。

で追加された「KORG D3200」を開くと、ハードディスクのPCドライブの内容が表示されます。必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをPCドライブに書き込むことも可能です。

追加されたドライブを「ごみ箱」に捨てます。本機を外すときは、デスクトップ上のドライブを「ごみ箱」に捨てるか、「ファイル」メニューの「片付ける」を選択します。USB Slave ModeダイアログのExitボタンをクリックしてUSB Slave Modeから抜けます。USBケーブルを本機から抜きます。

# MIDI

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とりするための世界共通の規格です。

## 1. MIDIの接続

MIDI情報を送受信するには、専用のMIDIケーブルを使います。このケーブルを本機のMIDI端子と情報をやりとりする外部MIDI機器のMIDI端子に接続します。

### MIDI IN端子

他のMIDI機器からMIDIメッセージを受け取ります。外部機器のMIDI OUT端子と接続します。

### MIDI OUT端子

本機からMIDIメッセージを送ります。外部機器のMIDI IN端子と接続します。

## MIDIチャンネルの設定

MIDIでは、複数のMIDI機器にそれぞれ違った情報を1本のMIDIケーブルで伝えるため、MIDIチャンネルという1~16までのチャンネルがあります。送信側のMIDIチャンネルが“1”のときには、受信側のMIDIチャンネルを“1”に設定しておかないと、これらのMIDIメッセージは伝わりません。( p.125「3.Global Ch」)

## 2. 本機で扱う MIDIメッセージ

ノートオン( ノート、ベロシティ )、アフタータッチ、ピッチベンド: エフェクトのコントロールに使用できます。

### プログラム・チェンジ:

シーンの切り替えに使用できます。

### コントロール・チェンジ:

ミキサーやエフェクトのパラメーターのコントロールに使用できます。

### MMC(MIDI Machine Control):

MMCメッセージを送信し、MMC受信対応の外部シーケンサー、レコーダー等をコントロールすることができます。またMMCメッセージを受信し、外部シーケンサー、レコーダー等から本機をコントロールすることができます。

### MTC(MIDI Time Code):

MTCを送受信し、外部シーケンサー、レコーダーと同期をとって動作させることができます。

### MIDIクロック:

MIDIクロックを送信することができます。また、テンポ・トラックでMIDIクロックを選択し、テンポ・トラックの記録を行うときは、MIDIクロックの受信ができます。

## MIDIインプリメンテーション チャートについて

MIDI機器の取扱説明書には、MIDIインプリメンテーションチャートが付属しています。このチャートは、送受信できるMIDIメッセージについて確認できるようになっています。MIDI機器を使うときには、相互のMIDIインプリメンテーションチャートを比較し、対応しているMIDIメッセージを確認してください。

詳細なMIDIの仕様については、別冊のMIDIインプリメンテーションに記載されています。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

## 3. MIDIを使う

### MIDIシーケンサーから本機をコントロールする方法

MIDIシーケンサーからMMCを送信し、本機の停止/再生/録音/ロケートをコントロールします。

**note** MIDIシーケンサーは、MMC対応のものを使用してください。MMCに対応していないシーケンサーでは、この操作はできません。

MIDIケーブルで機器を接続します。

本機とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

MIDIシーケンサーの設定をします。

MMCを送信し、MTCを受信(MTC Slave)します。

詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

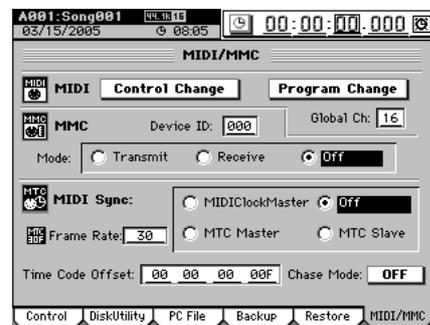
MMCの受信をオンにします。

SYSTEM/MIDI、「MIDI/MMC」タブ・ページで「MMC Mode」に「Receive」を、「MIDI Sync」に「MTC Master」を選びます。

デバイスIDを合わせます。

「Device ID」を、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDに合わせます。

**note** 「Device ID」を127に設定するとすべてのデバイスIDと送受信します。



外部MIDIシーケンサーを操作します。

MIDIシーケンサーの停止/再生/録音/ロケートを操作し、本機をコントロールします。詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

## 2台のD3200を同期させる方法

2台のD3200を使用し同期して再生する設定について説明します。1台のD3200がMTCマスター、もう1台がMTCスレーブとなります。

MIDIケーブルで機器を接続します。  
マスター側とスレーブ側のMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

マスター側のD3200の設定をします。  
SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“MIDI Sync”で“MTC Master”を選び、“MMC Mode”に“Receive”を選びます。  
また、ここでは“Device ID”を“10”に合わせます。

スレーブ側のD3200の設定をします。  
SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“MIDI Sync”で“MTC Slave”を選び、“MMC Mode”に“Transmit”を選びます。また、“Device ID”は、マスターと同じ“10”に合わせます。

**note** ミキサー・コントロール・メッセージを送受信したくない場合は、コントロール・チェンジの送受信を禁止にしてください(「MIDIでミキサーをコントロールする」)。

スレーブ側のD3200のPLAYキーを押します。  
スレーブ側からMMCが送信され、それをマスター側が受信して再生を始めます。再生を始めるとマスター側からMTCを送信し、スレーブ側で同期がとれると再生をはじめます。

**note** 同期がとれるまで数秒間かかることがあります。

## MIDIでミキサーをコントロールする

**Ex.** 本機のミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーに記録します。

MIDIケーブルで機器を接続します。  
本機のMIDI OUT端子と外部MIDIシーケンサーのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

本機と外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。  
SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページを表示し、“MIDI Sync”で“MIDIClockMaster”または“MTC Master”を選びます。  
外部MIDIシーケンサーも同期の設定をします(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください)。

本機のコントロール・チェンジの送信を許可します。  
・SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページで“MIDI”の“Control Change”をクリックしてオンにします。

・シーンの切り替え情報や、イベント・オートメーション再生による、ミキサー・パラメーターの変化を送信するときは、SCENE、“Automation”タブ・ページの“Automation”をクリックしてオンにし、SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“MIDI”の“Program Change”をクリックしてオンにします。

外部MIDIシーケンサーを録音待機状態にします。  
本機のミキサー・コントロール・データは、1～16のMIDIチャンネルに出力されます。1～16の各MIDIチャンネルを記録できるように、外部MIDIシーケンサーを設定してください。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

**note** パラメーターについては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

記録を開始します。  
本機のPLAYキーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーが同期して記録を開始します。このとき、ミキサー・パラメーター(フェーダー、パン、EQ、など)を動かすと、それに対応するコントロール・チェンジが本機から送信され、外部MIDIシーケンサーに記録されます。

本機を停止します。  
本機のSTOPキーを押して再生を停止すると、外部MIDIシーケンサーも同期して記録を停止します。これで、本機のミキサーの操作情報が、外部MIDIシーケンサーに記録されました。

**Ex.** 前項の「Ex.本機のミキサーの操作情報...」で記録したミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーから受信してミキサーをコントロールします。

MIDIケーブルで機器を接続します。  
本機とMIDIシーケンサーのMIDI IN端子とMIDI OUT端子を相互にMIDIケーブルで接続します。

本機と外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。  
SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページを表示し、“MIDI Sync”で“MTC Master”を選びます。  
外部MIDIシーケンサーをMTC Slaveに設定します。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

本機でコントロール・チェンジを受信許可に設定します。  
・SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページで“MIDI”の“Control Change”をクリックしてオンにします。

・SCENE、“Automation”タブ・ページの“Automation”をクリックしてオフにします。

本機のPLAYキーを押します。  
本機の再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーも同期して再生を開始します。  
先に記録したミキサーの操作情報がMIDIシーケンサーから送信され、本機のミキサーの値が変化します。

# システム・バージョンアップ

## 1. システム・ファイルのダウンロード

最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ( <http://www.korg.co.jp> )からコンピューターにダウンロードすることができます。詳しい手順については、コルグ・ホームページをご確認ください。

### CD-ROM/R/RWによる方法

システム・ファイルが入っているメディアを、CD-R/RWドライブに挿入します。

### USBによる方法

USBケーブルで本機とコンピューターを接続し、システム・ファイルをPCドライブのD3200フォルダにコピーします。

## 2. システムのバージョン・アップ

SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページを表示します。

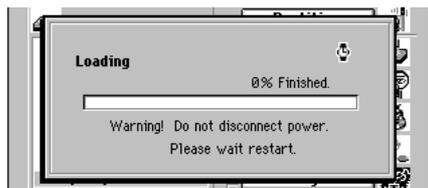
システム・ファイルのロード元を指定します。

Load Systemボタンをクリックし、Load Systemダイアログを表示します。“CD”または“PC”のラジオ・ボタンをクリックして、ロード元を選びます。



Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してバージョン・アップを開始します。

**⚠** システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。



バージョン・アップが終了すると、自動的に再起動し、新しいシステムでの動作を開始します。

バージョン・アップに失敗すると再起動せずにメッセージが表示されます。メッセージの内容を確認してください( p.168「各種のメッセージ」)。

# リカバリーCDを使ったシステムの復旧

何らかの原因によって、システムに異常が出て上手く起動しなくなってしまった場合に、91ページの「6. システム・リカバリーCDの作成」で作ったCDを使ってシステムを復旧します。

## システム以外のデータを保持しながら復旧する

以下の方法で、システムが復旧した場合はシステム以外のデータは保持されます。

パネルのPANキーとLOC 2キーを押しながらパワー・オン・キーを押します。

“System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount.”というメッセージが画面に表示されます。

作成したリカバリーCDをCD-R/RWドライブに入れます。

**⚠** 一度入れたリカバリーCDは、システム復旧作業が終わるまでイジェクトしないでください。

“CD Read OK.”と表示され復旧作業が自動的に開始します。

復旧作業が終了するとCompletedと表示されます。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、表示がオープニング画面に変わり、自動的に再起動します。起動が終わったら、CD-R/RWドライブからリカバリーCDを取りだしてください。

## 正常に終了せず、Errorが表示された場合は

前項は、ハードディスクのシステム・データ領域を上書きする復旧方法です。この方法で復旧できない場合は、ハードディスクの全領域を初期化する必要があります。このため、以下の復旧方法を実行するとハードディスク内のすべてのデータが消去されますので注意してください。

パワー・オン・キーを押してスタンバイ状態に戻します。

パネルのPANキーとLOC 3キーを押しながらパワー・オン・キーを押します。

“System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount.”というメッセージが画面に表示されます。

“CD Read OK.”と表示された後、Testing Hard Disk...が表示されハードディスクがフォーマットされます。

復旧作業が終了するとCompletedと表示されます。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、表示がオープニング画面に変わり、自動的に再起動します。起動が終わったら、CD-R/RWドライブからリカバリーCDを取りだしてください。

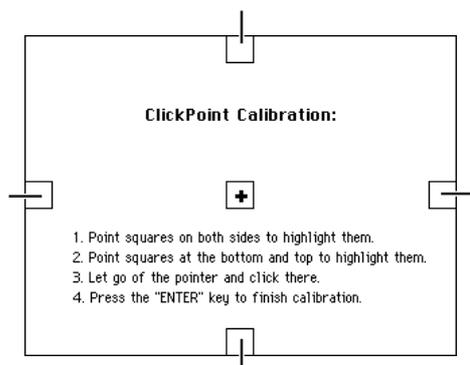
この作業を行っても正常に終了しない場合は、お客様相談窓口までお問い合わせください。

# ポインター・ キャリブレーション

LCD画面での矢印アイコンの移動が思うようにならないとき、またLCD画面で矢印アイコンの位置でクリックしても、違うボタンやセルが選ばれたときなどに、LCD画面と矢印アイコンの位置ずれを調整します。

SYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページのCalibrationボタンをクリックします。

ClickPoint Calibrationダイアログが表示されます。



LCD画面左右の四角の表示が反転するまでポインターを左右に動かします。

正しく認識すると表示が反転します。

LCD画面上下の四角の表示が反転するまでポインターを上下に動かします。

正しく認識すると表示が反転します。

ポインターを動かさない状態(中央)でクリックします。

正しく認識すると表示が反転します。

パネルのENTERキーを押します。

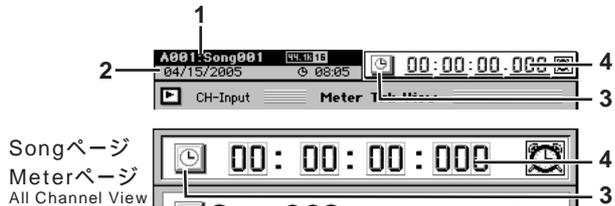
調整が終わり、“Control”タブ・ページに戻ります。

# リファレンス編

## カウンター

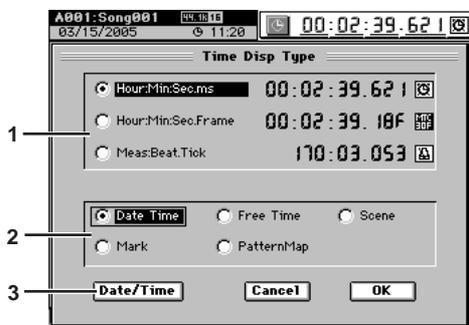
### カウンター表示

カウンター・ボタンを押してTime Disp Typeダイアログで表示内容を選びます。



1. ソング・ディスプレイ  
ソングのドライブ名、ソング名、サンプリング周波数、量子化bit数を表示します。
2. インフォメーション・ディスプレイ  
カレンダー、録音可能残り時間、シーン、マーク、テンポ・マップ情報を表示します。  
Time Disp Typeダイアログのインフォメーション・ディスプレイ・ラジオ・ボタンがDate Timeになっているときは、カレンダーの設定をしないと、無効を表すグレー表示になります。
3. カウンター・ボタン  
クリックするとTime Disp Typeダイアログを表示します。
4. カウンター・ディスプレイ  
現在のレコーダーのロケーション、小節を表示します。

### Time Disp Typeダイアログ



1. ロケーション・ラジオ・ボタン  
カウンターの表示内容を選択します。  
時間表示 \_\_:\_\_:\_\_ (HMSm)  
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間で表示されます。左から順番に、Hour(時): Minutes(分): Second(秒). millisecond(1/1000秒)です。  
最大値23:59:59.999  
フレーム表示 \_\_:\_\_:\_\_F (HMSF)  
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間とフレーム数で表示されます。通常、MTCで同期させるときに使用します。左から順番に、Hour(時): Minutes(分): Second(秒). Frame(p.132「Frame Rate」の設定)です。  
最大値23:59:59.29F(30フレーム時)  
小節表示 \_\_:\_\_. (MBT)  
ロケーションの現在位置が、ソングの先頭から、小節単位で表示されます。左から順番に、Measure(小節): Beat(拍子). Tick(1/96拍)です。  
最大値99999:03.095(4/4拍子のとき)

2. インフォメーション・ディスプレイ・ラジオ・ボタン  
インフォメーション・ディスプレイに表示する情報を選択します。

Date Time:

カレンダー表示。現在の年月日、時間(時、分)を表示します。設定をしていないときはグレー表示になります。

Free Time:

現在選択されているドライブの、録音可能な時間が表示されます。左から順番に時間、分、秒です。

Scene:

現在、使用しているシーン名、シーン・ロケーションが表示されます。

Mark:

現在、使用しているマーク名、マーク・ロケーションが表示されます。

PatternMap:

現在、使用しているドラム・パターンが表示されます。

3. Date/Time

本機の日時の設定をします。ここで設定した日時に基づき、ソングが管理されます。



このボタンを押すとCalendarダイアログが表示されます。日時の設定を実行するときはYesボタンを、取りやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのYESキー、NOキーを押)します。

- 3a. Date

現在の日付の表示、設定を行います。表示は:月:日:年(4桁)の順になります。

- 3b. Time

現在の時刻の表示、設定を行います。表示は時間(24時間):分:秒の順になります。

主電源をオフにすると、日時はリセットされるので、設定をし直してください。

# Rename

## 名前の変更

各タブ・ページのパラメーター設定画面でRenameボタンが表示されているとき (Song、Track、Effect、Scene等) は、それぞれの名前を変更できます。

また、ネーム・ライブラリの中から適当な名前を選んだ後で、名前を変更する事もできます。

対象となる名前を反転表示にして、Renameボタンをクリックします。Renameダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。

バックアップやエクスポートのファイル名には、制限があります (p.172)。

← → リネーム・ボックス間の反転表示位置の左右移動

Space 反転表示位置に空白挿入

⇕ 大文字、小文字を切り替え

Delete 反転表示部分の文字削除

Insert 反転表示右側に空白挿入

ClearAll リネーム・ボックス内の文字を全て消去

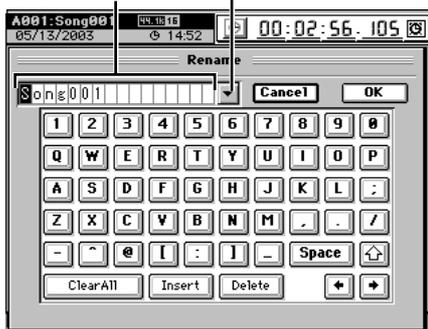
OK 入力した名前に変更

Cancel 入力した名前の取り消し

0...9、A...Z、/...@

クリックされた数字、文字、記号を反転表示位置に入力

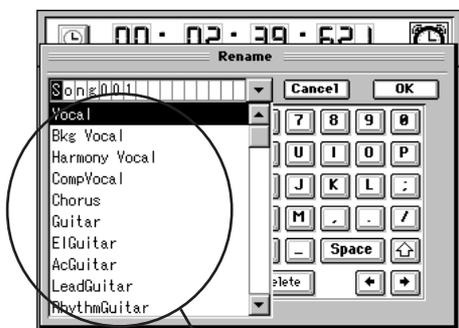
リネーム・ボックス リスト・ボタン



## ネーム・ライブラリを使う

名前の横のリスト・ボタンをクリックするとネーム・ライブラリが表示されます。スクロールバーで使いたい名前を表示させ、その名前をクリックすると、リネーム・ボックスにその名前が入ります。

ネーム・ライブラリはp.177ページ「ネーム・ライブラリ・リスト」をご覧ください。



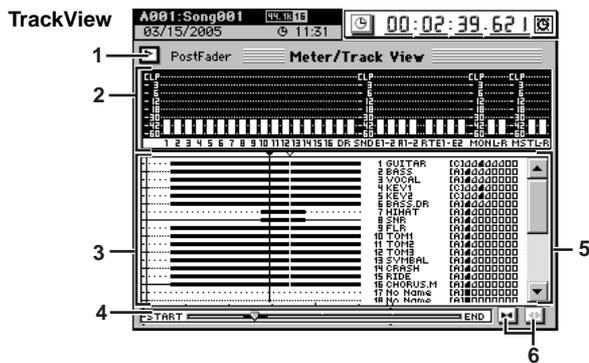
ネーム・ライブラリ

# 1. METER

## Meter/Track View

1 - 16または、17 - 32トラックや各ラインのレベル・メーター、音声イベントのある、なし、ロケート・ポイント(IN、OUT、TO、END)、バーチャル・トラック一覧を表示します。

また、“Meter/Track Type”の設定を替えることでレベル・メーターの種類を替えたり、フェーダーやパンの設定値を確認できる“Fader View”や1 - 32トラックや各ラインのレベル・メーター表示のみにする“AllMeterView”が選べます。



### 1. 表示切り替えボタン

ボタンをクリックすると、表示する対象を選ぶMeter/Track Typeダイアログが表示されます。OKボタン(または、パネルのYESキー)で選択が有効に、Cancelボタン(または、パネルのNOキー)で選択が取り消しされます。



### 1a. Select Level Meter Position

[CH-Input, PrefFader, PostFader]

CH-Input: 各ミキサー・チャンネルのインプット・レベルを表示

PrefFader: 各ミキサー・チャンネルのフェーダー前(プリフェーダー)のレベルの表示

PostFader: 各ミキサー・チャンネルのフェーダー後(ポストフェーダー)のレベルの表示

### 1b. Peak Hold Time

[0...8s、]

レベル・メーターのピーク・ホールドの値を解除するまでの時間を設定します。

0...8s: 0 ~ 8秒

: ピーク・ホールドの値を常に表示

設定は、各ページのレベル・メーターに対して有効です。

### 1c. Select View

[TrackView, FaderView, AllMeterView]

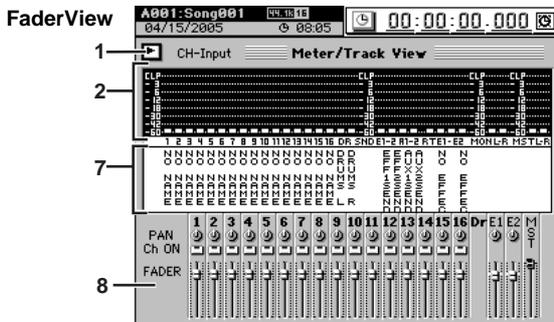
メーターの表示内容を変更します。

TrackView: レベル・メーター、音声イベントの有無、バーチャル・トラック一覧等を表示

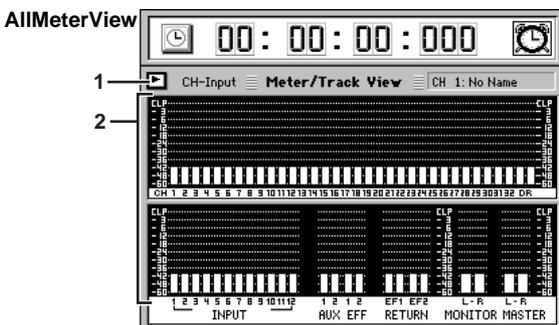
FaderView: レベル・メーター、各トラックのフェーダー、パン、チャンネル・オン状態等を表示

AllMeterView: 全チャンネル、インプット1～12、AUX、EFFECTR、RETURN、MONITOR、MASTERのレベル・メーター表示

2. レベル・メーター  
各チャンネルやセンド、モニターなどのレベルを表示します。
3. トラック・ビュー・ウィンドウ  
各トラックの音声のあるところは黒く表示されます。  
縦線で表示されているのは現在のロケーションです。  
最上部にはロケート・ポイント( p.37 )を表示します。  
IN:    OUT:    TO:    END:
4. タイム・ロケーション表示  
ソングのロケーションのゼロ・ポイントから、エンド・ポイントまでをバー表示します。現在の位置を相対的に表示します。
5. トラック状態ウィンドウ  
各トラックの名前とバーチャル・トラックの使用状態を表示します。黒く表示しているところが現在の使用しているバーチャル・トラックです。
6. スケール・ボタン  
トラック・ビュー・ウィンドウの表示範囲を拡大、または縮小します。



7. ネーム・ウィンドウ  
各トラックとマスター・エフェクトの名前を表示します。
8. パン・フェーダー・ビュー  
以下のパラメーターを表示しエディットすることができます。  
フェーダー、CH ON、パン、EFF1/2 Return Level、EFF1/2 Return Balance



## 2. MIXER

ミキサー部の各種設定を行います。  
MIXERキーを押すと、このページ・ジャンプ・メニュー画面になります。  
変更したいパラメーターが含まれるメニュー・ボタンを押してください。  
各メニュー・ボタンを押して表示されたタブ・ページから、このページ・ジャンプ・メニュー画面に戻るときは、MIXERキーを押します。  
もう一度、MIXERキーを押すと、ページ・ジャンプ・メニューで選んでいたページに戻ります。  
なお、この中に含まれるSEND、EQ、PAN画面にはコントロールツマミの左横のダイレクト・キー、SEND、EQ、PANを使ってタブページを表示することもできます。



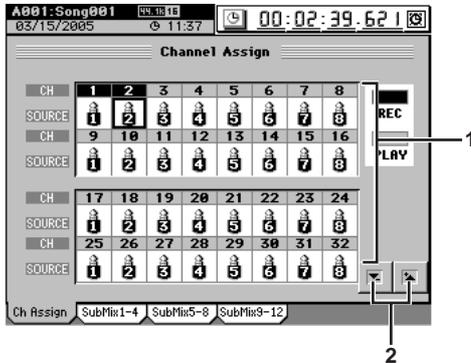
- a. CH INPUT/SubMixerボタン  
CH INPUT/SubMixerページ・モード画面に移動します( 次項 )。
- b. PAIR/GROUPボタン  
PAIR/GROUPページ・モード画面に移動します( p.102 )。
- c. FADER/PAN/AUTOMATIONボタン  
FADER/PAN/AUTOMATIONページ・モード画面に移動します( p.103 )。
- d. EQ/ATT/PHASEボタン  
EQ/ATT/PHASEページ・モード画面に移動します。( p.107 )
- e. SEND( EFF/AUX/REC )ボタン  
SEND( EFF/AUX/REC )ページ・モード画面に移動します。( p.109 )
- f. SOLO/MONITORボタン  
SOLO/MONITORページ・モード画面に移動します。( p.110 )
- g. MIXER SETUPボタン  
MIXER SETUPページ・モード画面に移動します。( p.111 )

## 2a. CH INPUT/SubMixer

### 2a-1. Channel Assign

ミキサー・チャンネル1～32への入力を設定します。

⚠ S/P DIFのデジタル入力を設定するときには、同期が取れない等の理由でノイズが発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。



#### 1. CH1...32 [1...12, S/P DIF L, R, Rhythm L, R]

⚠ カレント・ソングのサンプリング周波数/bit数によってアサインできるチャンネル数が異なります( p.117 )。

“ CH1 ”～“ CH32 ”のチャンネル・アイコンを選び、各チャンネルへ入力するソースを選びます。  
なお、チャンネル状態が録音(REC)に指定されているときは、アイコンが反転表示になります。

INPUT 1...12:

INPUT 1/GUITAR IN～INPUT 12端子に接続した楽器などのアナログ出力を各チャンネルへ入力します。

S/P DIF L, R:

S/P DIF IN端子に接続したDATなどのデジタル出力を各チャンネルへ入力します。

Drums L, R:

“ Seesion Drums ”で選択したパターンを各チャンネルへ入力します。“ Drums Track Mixer ”の“ Assign ”が“ CH Input ”でClick Monitoボタンがオンのとき、リズムを鳴らしながら録音することができます( p.143 )。

#### 2. ボタン

INPUTソースを選ぶためのアップ/ダウン・ボタンです。

### 2a-2. Sub Mixer 1 - 4

外部エフェクトからのリターンをINPUT 1/GUITAR IN～INPUT 4端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスするサブ入力として使用するとき設定します( p.44 )。

サブ入力は、ソング完成後にシーケンサーと同期し、その入力音と本体音をミックスする場合などに使用します。

この入力は、マスター・バスへ送られます。

⚠ 外部エフェクトへはAUX端子からSEND出力します( p.109 )。



#### 1. HIGH.G [- 15dB...+ 15dB]

サブ入力の高音ゲインを設定します。

#### 2. HIGH.Fc [2.1Hz...20.1kHz]

シェルビング・タイプEQでサブ入力の高音を調整するカットオフ周波数を設定します。

#### 3. LOW.G [- 15dB...+ 15dB]

サブ入力の低音ゲインを設定します。

#### 4. LOW.Fc [2.1Hz...20.1kHz]

シェルビング・タイプEQでサブ入力の低音を調整するカットオフ周波数を設定します。

#### 5. PAN [L63...C...R63]

サブ入力を、マスター・バスへ送るときの定位を設定します。

#### 6. ON [ON, OFF]

サブ入力をマスター・バスに送る( ON )、送らないを設定します。

#### 7. Level [0...100]

サブ入力のマスター・バスへの送り量を設定します。

#### 8. レベル・メーター

マスター・バスのレベルを表示します。

### 2a-3. Sub Mixer 5 - 8

外部エフェクトからのリターンをINPUT 5～INPUT 8端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスするサブ入力として使用するとき設定します( p.44 )。

パラメーターは前項「 2a-2.Sub Mixer 1 - 4 」を参照してください。

### 2a-4. Sub Mixer 9 - 12

外部エフェクトからのリターンをINPUT 9～INPUT 12端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスするサブ入力として使用するとき設定します( p.44 )。

パラメーターは前項「 2a-2.Sub Mixer 1 - 4 」を参照してください。

## 2b. PAIR/GROUP

### 2b-1. Channel Pair

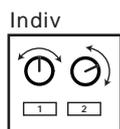
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。  
ペアを設定したチャンネルは以下のパラメーターが同じ動作、値になります。

Fader、Pan、CH ON、PlayEQ、RecEQ、RecSend、  
Eff1/2Send、Aux1/2Send、ATT、REC/PLAY、  
Group

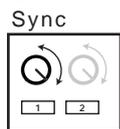


1. Select Pair Ch [1⇄2...31⇄32]  
ペアを有効にするチャンネルを1⇄2～31⇄32ボタンをクリックして、オンにします(ハートのアイコン♥が表示されます)。
2. PanMode [Indiv、Sync、Cross、Balance]  
Panのペア動作を選びます。  
Indiv: 両チャンネルのPanが独立動作できます。  
Sync: 両チャンネルが同じ値になります。  
Cross: 片チャンネルと反対の値になります。  
Balance: 両チャンネルがバランス動作になります。

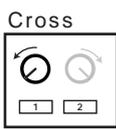
トラック1と2をペア設定したときの動き



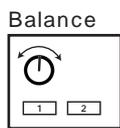
1と2のパンは別々に設定



1のパンがR63なら、2のパンもR63



1のパンがL63のとき、2のパンはR63



1のパン・ツマミが  
バランス・ツマミとして動作  
2のパン・ツマミは無効

### 2b-2. Fader Group

グループ登録されたチャンネルのフェーダーを操作したとき、そのグループに登録されている他のフェーダーも、連動して各チャンネル間のバランスを保ったまま動きます。  
グループはAからDまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属することができません。



1. グループ・ボタン [A、B、C、D]  
各チャンネルのフェーダー・グループを設定します。ボタンをクリックして(反転表示)グループを選びます。  
表示するチャンネルの範囲は、スクロール・バー/ボタンを使って移動します。
2. グループ・オン・ボタン [A、B、C、D]  
フェーダー・グループ設定を有効にするときにクリック(反転表示)します。このボタンをクリック(反転表示)したとき、各チャンネル間のバランスを保ったままフェーダーのレベルが変化します。

**note** すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、そのタイミングの値がグループのフェーダー・バランスになります。

### 2b-3. Channel On Group

CH ONキーをオンにして、グループ登録されたチャンネルのチャンネル・キーをオンにしたとき、そのグループに登録されている他のチャンネルもオンになります。  
グループはEからHまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属することができません。

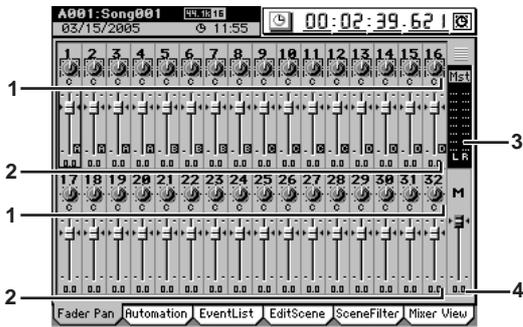


1. グループ・ボタン [E、F、G、H]  
各チャンネルのCH ONグループを設定します。ボタンをクリックして(反転表示)グループを選びます。  
表示するチャンネルの範囲は、スクロール・バー/ボタンを使って移動します。
2. グループ・オン・ボタン [E、F、G、H]  
CH ONグループ設定を有効にするときにクリック(反転表示)します。

**note** すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、その時点でグループのオン、オフになります。

## 2c. FADER/PAN/AUTOMATION

### 2c-1. Fader Pan

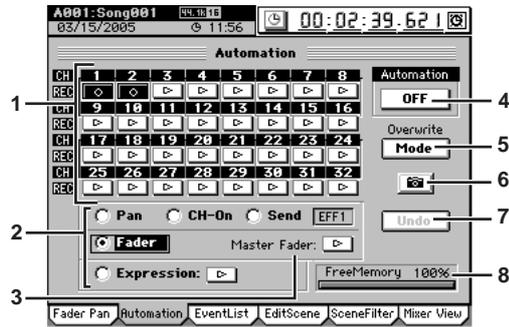


1. チャンネル・パン [L63...C...R63]  
各チャンネルのパン設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。  
1-16キーと17-32キーで切り替えて、コントロール・ツマミ (ノブ・マトリックス)で16チャンネルごとに設定できます。
2. チャンネル・フェーダー [- ...+6]  
各チャンネルのフェーダー設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。  
1-16キーと17-32キーで切り替えて、16本のフェーダーで設定します。
3. レベル・メーター  
マスターL/R出力レベルを表示します。
4. マスター・フェーダー [- ...+0]  
MASTERフェーダーの設定が表示されます。アイコン下部に設定値が表示されます。

### 2c-2. Automation

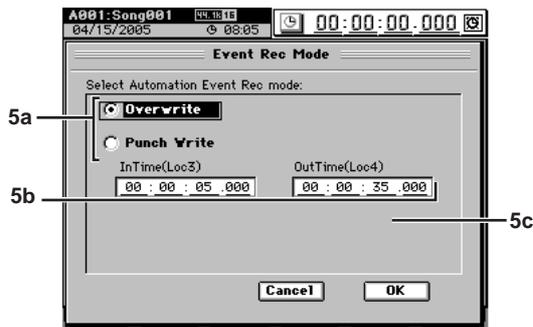
オートメーションをオンにして、ソングの再生/録音と連動してミキサー設定をリアル・タイムに記録します。

これにより、記録したオートメーションを使ってミキサー設定を自動的に動かしながら再生/録音することができます。



1. 記録チャンネル・ボタン [、▷]  
オートメーションを記録するチャンネルを選択します。ボタンをクリックして (Rec)になったボタンのチャンネルにイベントが記録されます。
2. 記録パラメーター・ボタン [Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]  
オートメーションを記録するパラメーターを選択します。選べるパラメーターは1つで、そのラジオ・ボタンをクリックして、表示を反転させます。
  - ▲ “ Send ”を選んだときは記録開始時にSendセルで選択(EFF1、EFF2、AUX1、AUX2)したものが、記録対象になります。ただし、「6.SnapShot」では、全てのSendのパラメーターが記録されます。
  - ▲ Expressionを選んだときは、横のボタンをクリックして (Rec)にしてから記録をします。
3. Master Fader [、▷]  
記録パラメーター・ボタンに“ Fader ”を選んだとき、MASTERフェーダーの動きも記録するときは、ボタンをクリックして (Rec)にします。
4. Automation  
オートメーションの再生/記録のオン、オフを設定します。
  - OFF: オートメーションの再生/記録を実行しません。
  - ON(Play): オートメーションの再生を実行します。Automationインジケーターが点灯します。  
ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。新たなイベントの記録はできません。
  - ON(Rec): オートメーションの再生、イベントの記録を実行します。Automationインジケーターが点滅します。  
ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。また、Event Rec Modeダイアログの設定にしたがって、記録チャンネル・ボタンが (Rec)のチャンネルの新たなイベントを記録します。レコーダーが停止すると、自動的にON(Play)になります。

**note** オートメーションがオンのとき、シーンを登録していない場合はDefaultSceneが呼び出されます。シーンに関するパラメーターを変更したい場合は必ずシーンを登録してください。
5. Mode  
ボタンをクリックすると、オートメーションの記録方法を選ぶEvent Rec Modeダイアログが表示されます。OKボタン(または、パネルのYESキー)で選択が有効に、Cancelボタン(または、パネルのNOキー)で選択が取り消されます。



### 5a. 記録方法

Overwrite:ソングの再生/録音を開始した位置から、停止するまで上書きをします。イベントの記録操作をしない場合は、記録されていたイベントはすべて消去されます。

Punch Write: イベントの記録を開始するロケーション( In Time )から、終了するロケーション( Out Time )までに操作をしたパラメーターを記録します。

### 5b. In Time、Out Time

記録方法が“Punch Write”で記録パラメーターにフェーダー以外をえらんだとき、イベントの記録を開始/終了するロケーションを設定します。

### 6. Snapshot

「4.Automation」がオンでレコーダーが停止しているときに、このボタンをクリックすると、記録チャンネル・ボタンが(Rec)のチャンネルのイベントを記録します。

### 7. Undo

オートメーションの記録を元に戻すときにクリックします。イベントを記録する直前の状態に戻ります。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンがRedoのときは、Undoを取り消すことができます。

**note** 記録したイベントの詳細な修正は「2c-3.Event List」で行うことができます。

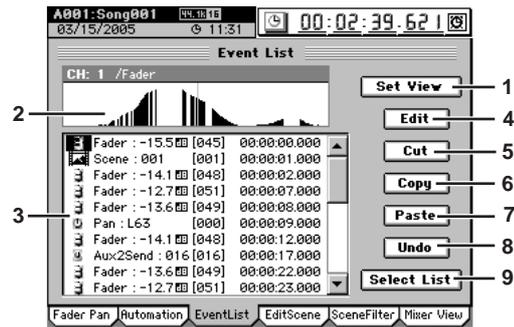
**!** 「2c-3.Event List」の「8.Undo」とはデータが共用になります。オートメーションの記録直後に、Event ListのUndoボタンをクリックすると、最後のイベント・エディットではなく、オートメーションの記録が消去されます。

### 8. イベント残量表示

イベントを記録できる残りのイベント・メモリー量を表示します。

## 2c-3. Event List

オートメーションで記録したイベントやシーンを確認したり、エディットします。



### 1. Set View

このボタンをクリックするとSet Viewダイアログが表示されます。OKボタン(または、パネルのYESキー)で選択が有効に、Cancelボタン(または、パネルのNOキー)で選択が取り消されます。



### 1a. Event View Source

ラジオ・ボタンをクリックして、イベント・ビューに表示するパラメーターを選びます。

### 1b. Time Resolution / dot [0.05、0.1、0.2、0.5、1sec]

イベント・ビューに表示する範囲を設定します。ここで設定した時間×192が表示される範囲になります。

### 2. イベント・ビュー

Set Viewで選んだソースのイベントの状態を表示します。

### 3. イベント・リスト

「9.Select List」で選択されたものが、表示されます。エディットするイベントはリストをクリックして(反転表示)選択します。

### 4. Edit

このボタンをクリックするとEdit Eventダイアログが表示されます。



### 4a. イベント選択ボタン

エディットするイベントを選びます。このボタンをクリックしてバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。

4b. パラメーター/パラメーター値[MID値]/ロケーション  
 エディットするパラメーターまたはロケーションをクリックし、反転させ、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で変更します。シーンは、ロケーションの変更しかできません。OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して、確定するまで値は更新されません。

5. Cut

このボタンをクリックするとCut Eventダイアログが表示されます。クリックして選択したイベントは、イベント・リストからカットされ(切り取られ)ます。ただし、イベント自体はバッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存されます。カットを実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。止めるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。Select Allボタンをクリック(反転表示)して、カットを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがカットされます。

6. Copy

このボタンをクリックするとCopy Eventダイアログが表示されます。選択したイベントのコピー(複製)をバッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存します。コピーを実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。止めるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。Select Allボタンをクリックし(反転表示)て、コピーを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがコピーされます。

7. Paste

このボタンをクリックするとPaste Eventダイアログが表示されます。選択したイベントの位置に、バッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存しているイベントをペースト(貼り付け)します。ペーストを実行するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。止めるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

▲ 選択したペースト先のイベントと、CutやCopyをしたイベントの種類が同じときは上書き、違うときはその位置にイベントが追加されます。

▲ 複数(Select All)のイベントをペーストするときは、選択したイベントの位置から、その時間分だけ上書きされます。ただし、上書きされるのは、複数のイベントに含まれる種類のイベントだけです。

8. Undo

カット、コピー、ペーストを取り消し、前の状態に戻すときにクリックします。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンがRedoのときは、Undoを取り消すことができます。

▲ 「2c-2.Automation」の「7.Undo」とはデータが共用になります。イベント・エディット直後に、AutomationのUndoボタンをクリックすると、オートメーションの記録ではなく、最後のイベント・エディットの記録が消去されます。

9. Select List

このボタンをクリックするとSelect Listダイアログが表示されます。イベント・リストに表示するイベントのチャンネルとパラメーターを選びます。1~32のチャンネル、MasterFader、Expressionの中から1つだけ選ぶことができます。



2c-4. Edit Scene

調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意のロケーションに登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます(「2c-2.Automation」の「Automation」がオンのとき)。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます(p.50)。シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンに登録可能な設定は次のとおりです。

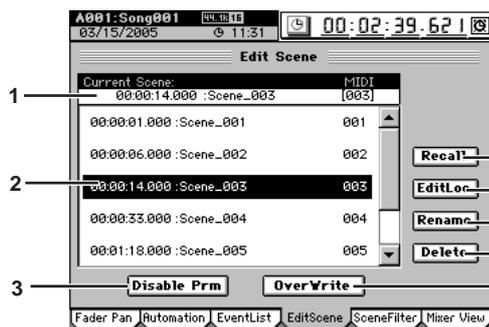
チャンネル・パラメーター

CH ON、PlayEQ、ATT、センド、インサート・エフェクトのアサイン、フェーダー、パン

エフェクト

インサート、マスター、ファイナル・エフェクトの番号とTrim

エフェクト・リターン、MASTERフェーダー、AUXレベル、マスターEQ



1. 選択シーン・セル

現在選択しているシーン(カレント・シーン)が表示されます。

note シーンが選択されていないときは、DefaultSceneが選択されます。シーン・リストからシーンを選びRecallボタンをクリックすることで選択します。

左からエディット・アイコン、ロケーション、シーン・ネーム、MIDIプログラム番号が表示されます。

エディット・アイコンは、エディット状態で、OverWriteボタンをクリックするまで表示されます。

OverWriteボタンをクリックする前に、電源を切るとエディットしたパラメーターは消え、エディット前の状態に戻ります。

2. シーン・リスト

登録されているシーンが表示されます。

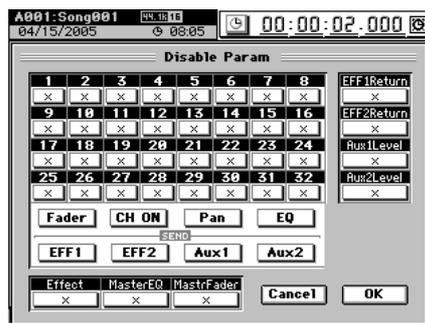
左から、ロケーション、シーン・ネーム、ロケーション重複警告アイコン“ ”、MIDIプログラム番号が表示されています。

同じロケーションにシーンを複数持つことは可能ですが、シーンのリコール時に注意するようロケーション重複警告アイコンが表示されます。

note Automationがオンのとき、重複警告アイコンが付いているシーンは再生されません。

3. Disable Prm

このボタンをクリックするとDisable Paramダイアログが表示されます。



各シーン単位で、シーン再生のときに任意のミキサー設定(パラメーター)に対しフィルターを使って、シーンによる設定の変化を無効にします。

ここでは、どのミキサー設定(パラメーター)を無効にするかを選択します。

各ボタンをクリックしてオン(反転表示)にすると、そのチャンネル/パラメーターに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。

各ボタンがオフのときはフィルターがオフになり、シーンの設定が有効になります。

フィルターは、再生用フィルターとして、選択しているシーンに対して有効になります。

EFF1/2 Return, Effect, Aux1/2 Level, MasterEQ, MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無くに無効にすることができます。

**note** Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, AUX1/2のフィルター設定は、無効(オン、反転表示)になっているチャンネルでのみ有効です。

**note** ソングのすべてのシーンでのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、“SceneFilter”タブ・ページで行います。

#### 4. Recall

シーンに保存されている設定を呼び出します。シーンを呼び出し、EQなどをエディットした後、上書きをする前にRecallボタンをクリックしてリコールすると、エディット前の状態(シーンに登録されているミキサー設定)に戻ります。

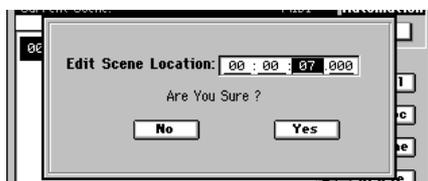
#### 5. EditLoc

シーンの登録位置を変更します。

シーン・リストからロケーションを変更するシーンを選びます。EditLocボタンをクリックして、Edit Scene Locationダイアログを表示し、シーンの登録位置を変更します。

変更するロケーション(時、分、秒など)を選択(反転表示)し、バリュー・ダイヤルや+/-キーで位置を変更します。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と変更が完了し、Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と変更が取り消しされます。



#### 6. Rename

シーン名を変更します。

シーン・リストから名前を変更するシーンを選び、Renameボタンをクリックして、Renameダイアログで名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます(p.99)。

#### 7. Delete

シーン・リストから削除するシーンを選び、Deleteボタンをクリックして、Delete Sceneダイアログで削除します。

ダイアログ内のSelectAllボタンをオン(反転表示)にするとすべてのシーンを一度に削除できます。

Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と削除が完了し、Noボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と削除が取り消しされます。

**note** シーンを削除すると、やり直し(アンドウ)ができません。

#### 8. OverWrite

現在のミキサー設定やエディットした設定を、カレント・シーンに上書きします。シーンの微調整や別のシーンに置き替えるときに選びます。

## 2c-5. Scene Filter

シーンを呼び出したときに有効なパラメーターをソング単位で設定します。ここで、設定した有効/無効はソングのシーン全体の設定になります。

**note** ソングの各シーン単位でのシーン・パラメーターの有効/無効の設定は、“EditScene”タブ・ページの3.Disable Prmで行います。

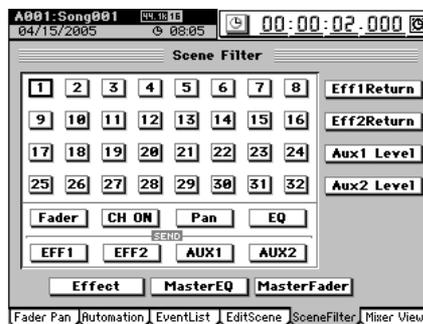
チャンネル、パラメーターの各ボタンをクリックして設定します。オン(反転表示)になったチャンネル、パラメーターはシーンを呼び出しても無効になります。

EFF1/2 Return, Effect, Aux1/2 Level, MasterEQ, MasterFaderのパラメーターは、チャンネルに関係無く無効にすることができます。

**note** Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2, AUX1/2のフィルター設定は、無効(オン、反転表示)になっているチャンネルでのみ有効です。

**note** Effectボタンをオン(反転表示)にした時はエフェクト・プログラム番号とインサート・エフェクトのアサイン設定、Trimのパラメーターが無効になります。

**note** EFF1/2 Returnボタンをオン(反転表示)にした時はマスター・エフェクト1/2のReturn Level, Balance設定のパラメーターが無効になります。



## 2c-6. Mixer View

Mixer View画面でシーンを確認することができます。

以下のパラメーターを表示してエディットすることができます。

フェーダー、CH ON、パン、EQ LOW Gain/LOW MID Gain/HIGH MID Gain/HIGH Gain, EFF1/2 Send, AUX1/2 Send, AUX1/2 LEVEL, EFF1/2 Return Level, EFF1/2 Return Balance, DRUMS

トップ・パネルのフェーダー、コントロール・ツマミ(ノブ・マトリクス)を動かす、値が変更された場合には、その個所のパラメーターに選択が移動し、画面も変化します。

1-16キーと17-32キーで切り替えて16チャンネルずつ表示させます。



## 2d. EQ/ATT/PHASE

チャンネルごとのイコライザー、アッテネーター、EQライブラリ、位相の設定と、マスターEQの設定をします。

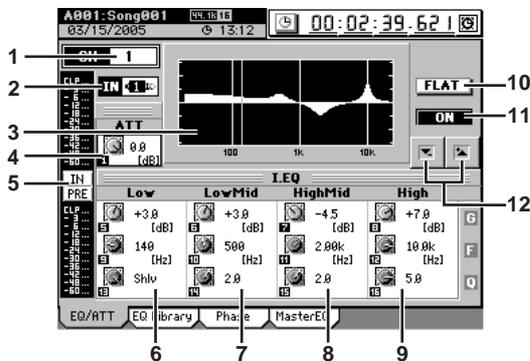
### 2d-1. EQ/ATT

チャンネルごとに4バンド・イコライザーや、アッテネーターの設定をします。画面に表示されているグラフが設定により変化します。イコライザーはピーキング・タイプですが、LOW EQおよび、HIGH EQにはシェルピング・タイプ(Shlv)を使うこともできます。

▲ チャンネル24～32はLowとHighの2バンドシェルピングEQになります。

4つのイコライザーはコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)を動かすことで選択、設定できます。

ここで使用するイコライザーの設定をEQライブラリから読み込んだり、EQライブラリに登録することができます(次項「2d-2. EQ Library」参照)。



1. CH [1...32]  
イコライザーの設定をするチャンネルのエディット・セルをクリックして、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。CH SELECTキーを押したあと、各チャンネルのチャンネル・キーを押して選択することもできます。このチャンネルは「EQ Library」タブ・ページの「CH」と連動します。

**note** 選んだチャンネルの再生/録音の状態が再生のときはPlayEQ、録音のときはRecEQになります。

2. IN/TR表示  
現在のEQがPlayEQなのかRecEQなのかをIN/TRで表示し、同時に現在のインプット・ソースも表示します。
3. EQカーブ・グラフ  
各設定値によりEQで処理されるEQカーブをグラフ表示します。
4. ATT [-63.5dB...0dB]  
アッテネーターの調節を行います。値を下げるとEQに入力するレベルが下がります。
5. レベル・メーター・ボタン  
ボタンをクリックするたびに表示するレベル・メーターの位置が変わります。  
IN:インプット・レベル。EQに入力されるレベルを表示します。  
PRE:プリ・フェーダー・レベル。EQの出力レベルを表示します。  
PST:ポスト・フェーダー・レベル。フェーダー通過後のレベルを表示します。
6. LOW G/F/Q [-15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10]  
低域のゲイン、中心周波数、Q(フィルターの鋭さ)を設定します。Qの値にShlvを選ぶとシェルピング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。

7. LOW-MID G/F/Q [-15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10]  
中低域のゲイン、中心周波数、Q(フィルターの鋭さ)を設定します。
8. HIGH-MID G/F/Q [-15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10]  
中高域のゲイン、中心周波数、Q(フィルターの鋭さ)を設定します。
9. HIGH G/F/Q [-15dB...+15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10, Shlv]  
高域のゲイン、中心周波数、Q(フィルターの鋭さ)を設定します。Qの値にShlvを選ぶとシェルピング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。
10. FLAT  
各イコライザーのゲインを0dBにします。
11. ON/OFF  
イコライザーのオン/オフを切り替えます。
12. ▲/▼ボタン  
パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

### 2d-2. EQ Library

EQの設定をEQライブラリから選び読み込みます。また、EQの設定をユーザーEQライブラリとして登録できます。EQライブラリはプリセットが50個、ユーザーが50個です。ライブラリに登録できるのは、前項「2d-1. EQ/ATT」の6～9のパラメーターです。



1. EQライブラリ・リスト  
画面をクリックして、EQライブラリを選びます。リストにはライブラリ番号(P\*\*はプリセット、U\*\*はユーザー)、ライブラリ名が表示されます。
2. CH [1...16]  
ライブラリの読み込みを行うチャンネル、または登録する設定のチャンネルのエディット・セルをクリックして、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。CH SELECTキーを押したあと、各チャンネルのチャンネル・キーを押して選択することもできます。このチャンネルは「EQ/ATT」タブ・ページの「CH」と連動します。
3. EQカーブ・グラフ  
選択しているライブラリのEQカーブをグラフ表示します。
4. Recall  
選択しているライブラリを2.「CH」で選択したチャンネルに読み込みます。ライブラリ・リストで、読み込むライブラリをクリックして選びます。  
ボタンをクリックしてRecallダイアログを表示し、読み込むライブラリと、読み込み先のチャンネルを確認してYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。読み込みをしないときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。



- ▲ チャンネル25～32はLowとHighの2バンドEQなので、4バンドEQのライブラリを読み込んだ場合は下記ようになります。
  - ・ LowMid、HighMidの設定は無視します。
  - ・ Low、HighのGainとFc設定はそのままですが、Qは強制的に Shelvingに変換され読み込みます。

## 5. Store

“EQ/ATT”タブ・ページで設定したEQの設定をユーザーEQライブラリに保存します。

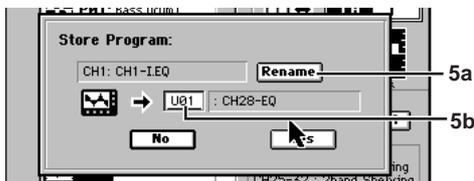
登録されるEQの設定は2.「CH」で選択したチャンネルのEQです。

登録されたライブラリは自動的に名前が付けられます。

**Ex.** チャンネル8のPlayEQの場合:CH08-I-EQ

チャンネル10のRecEQの場合:CH10-EQ

保存先の番号を確認してYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。保存を止めるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。



### 5a.Rename

このボタンを押して、ライブラリ・プログラムの名前を変更することができます( p.99 )。

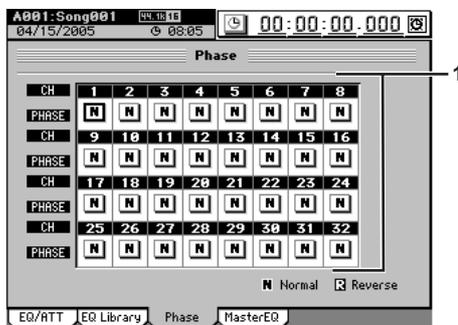
### 5b.プログラム番号セル

保存先のプログラム番号を選びます。セルをクリックし、反転させてからバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。

## 2d-3. Phase

各チャンネルの位相(フェーズ)を反転します。

ホットとコールドの配置が逆転している端子の音響機器をステレオ入力したときに、定位感が定まらなくなったり、音が打ち消されることがあります。フェーズとは、このような機器を使用するとき位相を反転するためのものです。



### 1. PHASE

[N, R]

N( Normal Phase ): そのチャンネルの位相を反転しません。通常は“ N ”で使用します。

R( Reverse Phase ): そのチャンネルの位相を反転します。

**note** 本機は、ホットが2、コールドが3です( p6 )。他の音響機器が逆のときに“ R ”にします。

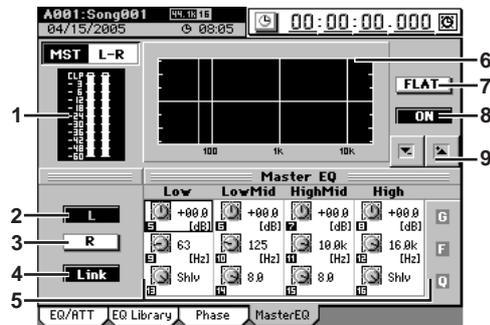
## 2d-4. Master EQ

マスター・バスのイコライザーの設定をします。

イコライザーは4バンドのピーキング・タイプのEQです。また、バンド1および4にはシェルビング・タイプ( Shlv )のEQを使うこともできます。

マスターEQはマスター・トラックに対してRec EQとして使用します。

▲ マスター・トラックの再生時や“ Solo Master ”時には、マスターEQは使えません。



### 1. レベル・メーター

マスター・バスのレベルを表示します。

**note** クリップするときはMASTERフェーダーで調整してください。

### 2. L

左チャンネルのマスターEQ設定の画面にします。

### 3. R

右チャンネルのマスターEQ設定の画面にします。

### 4. Link

左右チャンネルのマスターEQを同じ設定にします。設定は左右どちらのチャンネルでも行えます。

### 5. バンド1...4EQ G/F/Q

[- 15dB...+ 15dB/21Hz...20.1kHz/0.1...10, Shlv\*]

各バンドのゲイン、中心周波数、Q( フィルターの鋭さ )を設定します。コントロール・ツマミ( 5 ~ 16 )を使って設定できます。

\* バンド1および4は、Qの値にShlvを選ぶとシェルビング・タイプのEQになります。このときFの値はカットオフ周波数になります。

### 6. EQカーブ・グラフ

各設定値によりEQで処理されるEQカーブをグラフ表示します。

### 7. FLAT

各バンドEQのゲインを0dBにします。

### 8. ON/OFF

マスターEQのオン、オフを切り替えます。現在、設定しているチャンネルL、Rに関係なく、両チャンネルがオン、オフします。

### 9. ▲ / ▼ ボタン

パラメーターの値を変えるためのアップ/ダウン・ボタンです。

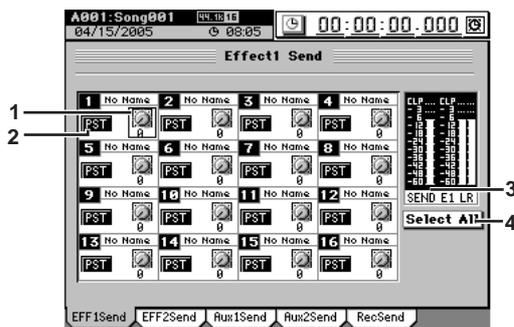
## 2e. SEND(EFF/AUX/REC)

### 2e-1. Effect1 Send

マスター・エフェクト1への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)レベルを設定します。

Pre Fader設定( PRE )にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルでマスター・エフェクトに送ります。

Pre Fader設定のマスター・エフェクトに送るレベルは、Post Fader設定( PST )フェーダー・レベルをユニティ( 0dB )にした時と同じです。



#### 1. SEND

センド・レベルの調節を行います。コントロール・ツマミで調整します。

#### 2. PRE/PST

センドをフェーダー直前( Pre Fader )のレベルで送るか、フェーダー直後( Post Fader )のレベルで送るかを切り替えます。

PRE:フェーダー直前のレベルで送る

PST:フェーダー直後のレベルで送る

#### 3. レベル・メーター

Effect1 SendパスのレベルとEffect1 Return L/Rパスのレベルを表示します。

#### 4. Select All

全てのチャンネルの動作を連動させます。  
動作するのはPRE/PSTボタンとSENDツマミです。

### 2e-2. Effect2 Send

マスター・エフェクト2への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)レベルを設定します。

パラメーターは前項「 2e-1.Effect1 Send 」を参照してください。

### 2e-3. Aux1 Send

AUX OUT 1端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)レベルを設定します。

Pre Fader設定( PRE )にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルでAUX OUT端子に送ります。

Pre Fader設定のAUX OUT端子に送るレベルは、Post Fader設定( PST )フェーダー・レベルをユニティ( 0dB )にした時と同じです。

外部エフェクトの接続および使用法は57ページをご覧ください。



#### 1. SEND

センド・レベルの調節を行います。コントロール・ツマミで調整します。

#### 2. PRE/PST

センドをフェーダー直前( Pre Fader )のレベルで送るか、フェーダー直後( Post Fader )のレベルで送るかを切り替えます。

PRE:フェーダー直前のレベルで送る

PST:フェーダー直後のレベルで送る

#### 3. レベル・メーター

AUX 1 Outのレベルを表示します。

#### 4. Select All

全てのチャンネルの動作を連動させます。  
動作するのはPRE/PSTボタンとSENDツマミです。

#### 5. AUX 1 Sendレベル

AUX 1 Outのレベルを調整します。

### 2e-4. Aux2 Send

AUX OUT 2端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)レベルを設定します。

パラメーターは前項「 2e-3.Aux 1 Send 」を参照してください。

## 2e-5. Rec Send

レコーディング・トラックに送る各ミキサー・チャンネルのSEND・レベルの位置を設定します。

Pre Fader設定( PRE )にするとフェーダーのレベル調整に関係なくフェーダーの直前のレベルで録音されます。

Pre Fader設定の録音レベルは、Post Fader設定( PST )フェーダー・レベルをユニティ( 0dB )にした時と同じです。



### 1. PRE/PST

SENDをフェーダー直前( Pre Fader )で送るか、フェーダー直後( Post Fader )で送るのかを切り替えます。

PRE:フェーダー直前位置

PST:フェーダー直後位置

### 2. Select All

全てのチャンネルのPRE/PSTボタンを連動させます。

## 2f. SOLO/MONITOR

### 2f-1. Solo

多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、SEND音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、MONITOR L/R端子およびPHONES端子へ出力されます。

また、ソロ音声をMASTER L/R端子へ出力することもできます。



### 1. CHボタン [1...32]

各チャンネルのソロ機能をオン( 反転表示 )、オフします。オンにすると自動的にソロ・モードに切り替わり、各チャンネル・キーが点滅します。

### 2. Send、Returnボタン

各SEND、リターンのソロ機能をオン( 反転表示 )、オフします。

Aux1、Aux2:

外部出力AUX1、2端子へのSEND

EFF1 Send、EFF2 Send:

エフェクト1、2へのSEND

EFF1 Return、EFF2 Return:

エフェクト1、2からのリターン

各音量はそれぞれを調整するページやツマミ等で設定します。

🔊 選択する対象を切り替えるとき、設定によってはモニター音量が大きく変化することがあります。

### 3. Solo Master

ソロ・オンにした音声をMASTER L/R端子から出力する、しないを設定します。モニター機器をMASTER L/R端子に接続していて、ソロを使用するときなどに使用します。

### 4. Mode

Last:最後に選んだものだけがソロ有効( 複数選択不可 )

Mix:選んだ物全てがソロ有効( 複数選択可 )

🔊 Mixから、Lastに切り替えるとソロ設定は全てオフになります。

### 5. Clear All

ソロの設定を全てオフにします。

## 2f-2. Monitor

モニター出力 (MONITOR L/R端子) およびヘッドホン出力 (PHONES端子)へ出力する音声を選びます。



1. Master LR  
マスター・バスをモニター出力します。通常はこれを選びます。
2. Solo  
1つでもソロがオンになっているときに自動的に選ばれ、“Master LR”、“Cue”は選ばれません。これらを選ぶときは、先にソロをオフにしてください。
3. Cue  
次項「Cue Level」で設定したレベルやパンでモニター出力します。録音時に、録音レベルと関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するときに選びます。
4. Drums  
内蔵のドラム音を直接モニター出力します。ライブ演奏時に、MASTER L/R端子からトラックの音声を出力して、ヘッドホンでドラム・パターンのみを聞きたいときなどに使用します。通常はオフで使用してください。

**note** ここで、Drumsをオンにすると、SESSION DRUMS、“Drums Mixer”タブ・ページの“Assign”が連動して“Monitor”になります。また、Drumsをオフにすると、SESSION DRUMS、“Drums Mixer”タブ・ページの“Assign”が連動して“Master”になります。

## 2f-3. Cue Level

“Monitor”タブ・ページで“Cue”がオンのとき、各ミキサー・チャンネルの音声レベルおよび定位を設定します。再生時には、チャンネルのオン、オフに関係なく音声を送られ、録音時には、チャンネルがオンのチャンネルのみ音声を送られます。1-16キーと17-32キーで切り替えて16チャンネルずつ表示させます。

**note** キューに送られる音声は、トラックの再生時には再生音、録音時には録音音声が送られます。



1. Pan [L63...C...R63]  
各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する定位を調整します。ツマミ・アイコンをクリックすると、コントロール・ツマミ (ノブ・マトリックス)で16チャンネル分を設定できます。

2. Level [0...100]  
各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する音量を設定します。ツマミ・アイコンをクリックすると、コントロール・ツマミ (ノブ・マトリックス)で16チャンネル分を設定できます。

**note** ユニティー・レベルは100です。

3. レベル・メーター  
モニター出力する音量をバー・グラフで表示します。

## 2g. MIXER SETUP

ミキサーの現在の設定を保存したり、保存したミキサーの設定を呼び出したりすることができます。よく使うミキサーの設定を保存しておいて、新たにソングを作成するときに呼び出したり、ミキサーの設定を他のソングにコピーしたい場合などに使用します。

- ミキサー・セットアップに含まれるパラメーターは次のとおりです。
- Channel Assign、Sub Mixer、REC/PLAY、MASTERトラックの録音/再生
  - Pair、Group
  - Fader、Pan、Play/Rec EQ
  - ATT、CH ON、Phase、AUX/EFF Send、Rec Send
  - エフェクト(エディット中のパラメーターを含む全ての設定)
  - マスター・フェーダー、Master EQ、Send Outレベル、SendのSelect All
  - Solo、Monitor、Cue、ドラム・パターン出力アサイン、ドラム・パターン音量



1. ミキサー・セットアップ・リスト  
画面をクリックして、ミキサー・セットアップ・プログラムを選びます。リストにはプログラム番号、プログラム名が表示されます。  
**▲** 工場出荷時には、1から20まで“NoData”になっています。このデータを読み出した場合には、ミキサーは初期化(NewSong作成)時と同じ設定になります。
2. Recall  
ミキサー・セットアップ・プログラムを読み込みます。ミキサー・セットアップ・リストで、読み込むプログラムをクリックして選びます。  
ボタンをクリックしてRecallダイアログを表示し、読み込むプログラムを確認してYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。読み込みをしないときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。  
**▲** 44.1kHz及び48kHzのソングで保存したプログラムは44.1kHz、48kHzのどちらのソングでも呼び出しできます。

## 3. CH VIEW



### 3. Store

現在のミキサーの設定をミキサー・セットアップ・プログラムとして保存します。

保存先の番号を確認してYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。保存を止めるときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。



#### 3a. Rename

このボタンを押して、ミキサー・セットアップ・プログラムの名前を変更することができます( p.99 )。

#### 3b. プログラム番号セル

保存先のプログラム番号を選びます。セルをクリックし、反転させてからバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。

### 3-1. Ch View

チャンネルごとの設定や状態を一覧表示します。

表示するチャンネルは、CH SELECTキーを押したあと、各チャンネルのチャンネル・キーを押して選択します。



この画面上で、下記のパラメーターの設定を変更できます。

- ・ペア( p.102 )
- ・パン( p.103 )
- ・チャンネル・オン/オフ( p.8 )
- ・インプット( p.101 )
- ・アッテネータ( p.107 )
- ・位相( p.108 )
- ・録音位置( p.110 )
- ・ソロ・オン/オフ( p.110 )
- ・EQオン/オフ、フラット( p.107 )
- ・フェーダー( p.103 )
- ・レベル・メーター位置( p.99 )
- ・グループ( p.102 )
- ・Send( p.109 )
- ・EQ( p.107 )

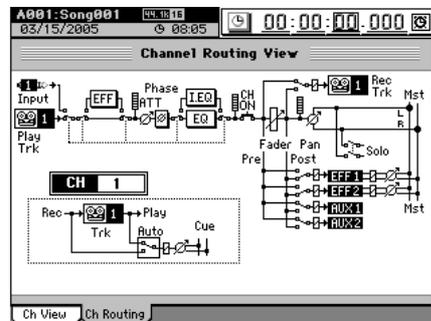
なお、SendとEQのパラメーターは、ディスプレイ下のコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)でエディットします。

### 3-2. Channel Routing View

このページは“Ch View”タブ・ページで表示しているチャンネルの信号の流れ方を略図表示した画面です。

各種の設定の変更はできません。

表示するチャンネルは、CH SELECTキーを押したあと、各チャンネルのチャンネル・キーを押して選択します。



# 4. EFFECT

## 4-1. Effect Routing

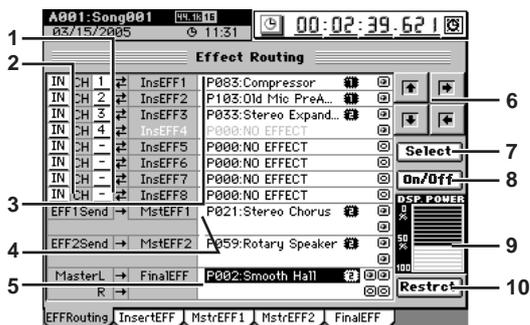
インサート1~8、マスター、ファイナルで使用されているエフェクト・プログラムや状態を一覧表示します。

本機は、最大で8系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のファイナル・エフェクトが同時に使用できます。

同時に使用できるエフェクト数はエフェクト・プログラムのサイズ(大きさ)やアサインの仕方などで異なります。

エフェクト・プログラムの選択や一部のパラメーターの変更もこの画面から行えます。

エフェクト・プログラムの選択はバリュー・ダイヤルか、画面のSelectボタンをクリックして、カテゴリ表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。



1. CH [1...32]  
インサート・エフェクト1から8をどのチャンネルにかけるかを選びます。
2. インサート・エフェクト位置 [IN, TR]  
インサート・エフェクト1から8を入力(IN)にかけるか、再生トラック(TR)にかけるかを選びます。
3. InsertEFF1...8  
インサート・エフェクト1から8のプログラムを選びます。エフェクトは、最大8個使用できます。  
各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ・アイコン、コントロール・アイコン(設定時のみ)、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。  
また、エディット状態のエフェクトには、エフェクト番号の先頭のアルファベットが「E」になります。  
  - 🔍:エフェクト・サイズ・アイコン  
エフェクトのDSPサイズを表示します。
  - 🔧:コントロール・アイコン  
エフェクト・コントロールをアサインしているエフェクトに表示します。
  - 🔘/🔘:オン/オフ・アイコン  
エフェクトのオン(有効)、オフ(無効)を表示します。  
組み合わせ方やそれに伴う動作は、114ページ「同時に使用できるエフェクト」をご覧ください。
  - 🚫: インサート・エフェクト8ではミキサーの入出力の関係上、ステレオ・タイプのプログラムは使えません。
4. MasterEFF1、2  
マスター・エフェクト1、2のプログラムを選びます。各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ、コントロール・アイコン(設定時のみ)、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。  
  - 🚫: MasterEFF1、2にはモノ・タイプのエフェクト・プログラムは使用できません。

5. FinalEFF  
ファイナル・エフェクトの種類を選びます。各セルには、現在選択しているプログラム番号、エフェクト名、エフェクトのサイズ、コントロール・アイコン(設定時のみ)、オン/オフ・アイコンの順に表示しています。

🚫 FinalEFFにはモノ・タイプのエフェクト・プログラムは使用できません。

6. 移動ボタン  
ページ内のパラメーター選択の移動に使用します。
7. Select  
使用するエフェクトを選び、このボタンをクリックするとSelect EFF Categoryダイアログが表示されます。カテゴリを選択し、Select EFF Programダイアログで使用するエフェクトを選びます。



7a



7c

7b

- 7a. Cancel  
カテゴリを選ばずに、「EFFRouting」タブ・ページに戻ります。
- 7b. OK  
プログラムを選択後、このボタンをクリックすると使用するエフェクト・プログラムが決定され、「EFFRouting」タブ・ページに戻ります。
- 7c. Cancel  
Select EFF Categoryダイアログに戻ります。
8. On/Off  
現在選択されているエフェクト(反転表示)のオン、オフを切り替えます。これによりDSP Power(演算負荷)が変わります。DSP Powerに余裕があるときは、アサインされてオフになっているエフェクトをオンにします。
9. DSP Power表示  
DSP Powerのレベルを表示します。まったくDSP Powerを使用しないと0%に、全てのDSP Powerを使用すると100%になります。
- 10.Restrict( Restructure )  
アサインによって、使用できない状態のエフェクト(デッド・エフェクト)を解放するボタンです。使用できない状態のエフェクトにはデッド・アイコン「🚫」が表示されます。

## 同時に使用できるエフェクト

本機のエフェクトは演算の規模によりサイズが異なるエフェクト・プログラムがあります。

インサート・エフェクトで最大8個まで使用できるエフェクト・プログラムの大きさをサイズ1と呼び、これを基準にしてサイズ2、サイズ4などのエフェクト・プログラムがあります。

エフェクト・プログラムのサイズはエフェクト名の右端にアイコンで表示されます。

また、サイズ1は各エフェクト・セルのオン/オフ・アイコン1個に対応しています。

最大同時使用できるサイズは16になります。

## エフェクトのアサイン・テクニック

本機のエフェクトは上段に表示されているエフェクト・セルほど、優先的オンになります。このため、プログラムのアサインの状態によって、エフェクトが有効に使えてないときに、RestrctボタンやOn/Offボタンを使って、DSP Power表示を参考にして調整します。

**note** インサート、マスター、ファイナルの各エフェクトの区切りでも、優先順位にあるエフェクトの影響を受けます。例えば、インサートエフェクト7にサイズ4のプログラムをアサインした場合、インサートエフェクト7、8とマスターエフェクト1を使用するので、マスターエフェクト1にプログラムをアサインすることができません。

**note** エフェクトを解除するときは、チャンネルのアサインを解除し、さらにエフェクトにNO EFFECTを選択してください。

### Restrctボタンの使用方法

最初にインサートエフェクト1にサイズ1のプログラムを、インサートエフェクト2にサイズ2をアサインします。

次に、インサートエフェクト1にサイズ2のプログラムをアサインします。

すると、優先順位の低いインサートエフェクト2はインサートエフェクト1の裏になり、オフにできないまま、インサートエフェクト3が使えなくなります。

この状態をデットエフェクトといい、エフェクトのオン/オフアイコンがデットエフェクトアイコンに変わります。

このとき、Restrctボタンをクリックして、デットエフェクトを排除するとインサートエフェクト3が使えるようになり、無駄なDSP Powerが解放されます。

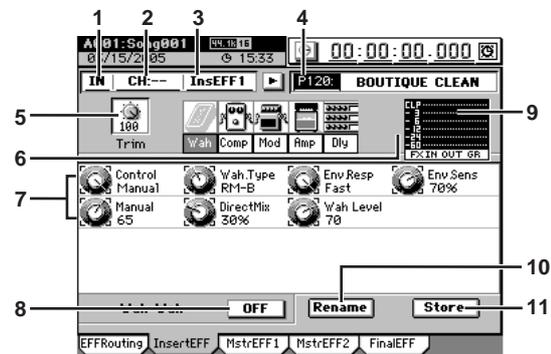
### On/Offボタンの使用方法

実際に使用したいエフェクトがオフになっている場合には、不必要にオンになっているエフェクトをオフにして、サイズを確保した上でオンにします。このようなとき、DSP Power表示を参考にしてオン、オフするエフェクトを選んでください。

## 4-2. Insert EFF

インサートエフェクトは、録音時の入力音や、再生時のトラック音にかけます。

最大8系統のインサートエフェクトが使用できます。また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはコントロールツマミ(ノブ・マトリックス)でエディットすることができます。



1. インサートエフェクト位置 [IN, TR]  
インサートエフェクトを入力(IN)にかけるか、再生トラック(TR)にかけるかを選びます。

2. CH [1...32]  
インサートエフェクトをどのチャンネルにかけるかを選びます。

3. エディットするインサートエフェクト  
エディットするインサートエフェクト1から8を選びます。

**note** CH SELECTキーを押して各チャンネルのチャンネルキーを押し、そのチャンネルにアサインされているインサートエフェクトを選ぶこともできます。インサートエフェクトがアサインされていないチャンネルを選んだときは切り替わりません。

4. インサートエフェクト・プログラム  
エフェクト・プログラムの選択はバリュース・ダイヤルか、画面のポップアップボタンをクリックして、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号のP(プリセット)、U(ユーザー)、S(ソング)がエディット表示の"E"に変わります。

5. Trimツマミ [0...100]  
100で入力レベルと同じレベルです。エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。

6. エフェクト・チェーン表示  
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトがチェーン表示されます。ここで、各エフェクトを選ぶ(反転表示)とエディットできるパラメーターが、7.「コントロールツマミ・アイコン」で表示されます。

7. コントロールツマミ・アイコン  
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。選択数値、範囲はエフェクト、パラメーターによって異なります。ツマミ・アイコンと一致する位置にあるコントロールツマミを回してパラメーターの値を変更します。

8. ON/OFF  
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。ボタンがOFFになっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。

9. レベルメーター  
エフェクトの入出力レベルとGR(ゲイン・リダクション)レベルを表示します。

## 10.Rename

エフェクト・プログラムの名前を変更します。  
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、Renameボタンをクリックしてダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます( p.99 )。

▲ プログラム名を変更した後、11.「Store」で保存してください。エフェクト・プログラム名は、保存しないとその変更は無効になります。

## 11.Store

パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。  
本機は書き換えできるエフェクト・プログラムとして、すべてのソング・ドライブのソングで使用できる128個のユーザー・エフェクト・プログラムと、ソングごとに32個まで保存できる、ソング・エフェクト・プログラムがあります。  
ボタンをクリックしてStore Programダイアログを表示します。



“ Area ”のリスト・ボタンをクリックしてU( User ),またはS( Song )を選び、番号セルをクリックしてバリュー・ダイヤル(または+、- キー)で保存先番号を選びます。

**note** 他のソングでも共通に使用するプログラムはUに、他のソングで使わない、もしくは書き換えられては困るものはSに、保存先を使い分けてください。

保存を実行するときはYesボタン(または、パネルのYESキー)を、やめるときはNoボタン(または、パネルのNOキー)をクリック(押)します。  
保存を実行するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。

▲ シーン登録で、すでに使用されているエフェクト・プログラムを上書きする場合には、意図した設定での再生音にならないことがあるので注意してください。

## 4-3. Master EFF1

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド量をエフェクトに送り、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。  
また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)でエディットすることができます。

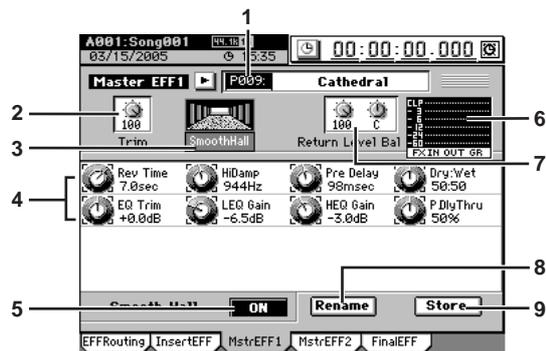
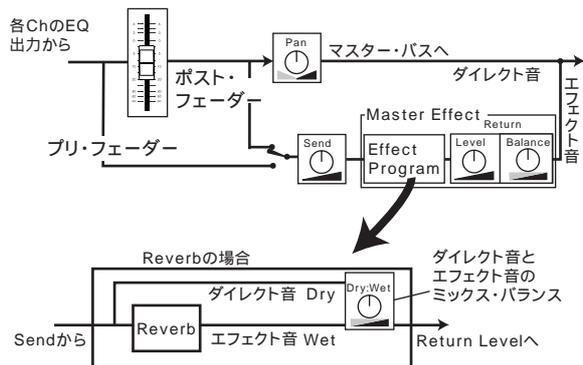
マスターエフェクトを使用するに当たっての留意点

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかけた信号を、マスター・バスに送ります。そのため、各チャンネルからマスター・バスに送られるダイレクト音とマスター・エフェクト音がミックスされます。

そこで、リバーブやコーラスのように、エフェクト音とダイレクト音を、内部でミックスして出力するタイプのエフェクトの場合には、エフェクトを通過したダイレクト音と各チャンネルからのダイレクト音が2重に加えられるため、エフェクト音とのバランスが正しく取れません。

その場合には、エフェクト音とダイレクト音を調整しているパラメーター( Dry:Wet)をエフェクト音のみ( WET)に設定してください。そうすることで、マスター・エフェクトのリターン・レベルによってエフェクト音のミックス・バランスを調整できます。  
マスター・エフェクトをインサート・エフェクトのように使う場合には、送りチャンネルのセンドの位置をプリ・フェーダー( Pre)にして、フェーダーを- にすると、マスター・バスへのダイレクト音はゼロになります。これにより、エフェクト音とドライ音のミックス・バランスはマスター・エフェクトのパラメーター( Dry:Wet)によって調整できます。

マスター・エフェクトの信号の流れ



### 1. エフェクト・プログラムの選択

エフェクト・プログラムの選択はバリューダイヤルか、画面のポップアップ・ボタンをクリックして、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。  
選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号のP(プリセット)、U(ユーザー)、S(ソング)がエディット表示の“ E ”に変わります。

2. Trimツマミ [0...100]  
100で入力レベルと同じレベルです。  
エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。
3. エフェクト・チェーン表示  
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトが並んで表示されます。
4. コントロール・ツマミ・アイコン  
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。  
詳しくは、p.114「4-2.InsertEFF」、7.コントロール・ツマミ・アイコンをご覧ください。
5. ON/OFF  
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。  
ボタンがOFFになっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。
6. レベル・メーター  
エフェクトの入出力レベルとGR(ゲイン・リダクション)レベルを表示します。
7. エフェクト・リターン  
エフェクトのリターン・レベルとバランスを設定します。
8. Rename  
エフェクト・プログラムの名前を変更します。  
詳しくは、p.115「4-2.InsertEFF」、10.Renameをご覧ください。
9. Store  
パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。  
詳しくは、p.115「4-2.InsertEFF」、11.Storeをご覧ください。

#### 4-4. Master EFF2

パラメーターは前項「4-3.Master EFF1」を参照してください。

#### 4-5. Final EFF

ファイナル・エフェクトは、マスター・バスの最終段で全体を整えるために使用します。ステレオ1系統のファイナル・エフェクトのエフェクトが使用できます。

また、ツマミのアイコンで表示されたパラメーターはコントロール・ツマミ(ノブ・マトリックス)でエディットすることができます。



1. エフェクト・プログラムの選択  
エフェクト・プログラムの選択はバリューダイヤルか、画面のポップアップ・ボタンをクリックして、カテゴリー表示でエフェクト・プログラムを一覧表示させて選ぶことができます。  
選択されたプログラムがエディットされた場合は、プログラム番号のP(プリセット)、U(ユーザー)、S(ソング)がエディット表示の“E”に変わります。

2. Trimツマミ [0...100]  
100で入力レベルと同じレベルです。  
エフェクトをかけたときに、入力レベルが高すぎて歪むときは、入力のレベルを下げてください。
3. エフェクト・チェーン表示  
エフェクト・プログラムを構成するエフェクトがチェーン表示されます。
4. コントロール・ツマミ・アイコン  
各エフェクトのパラメーターのエディットを行います。  
詳しくは、p.114「4-2.InsertEFF」、7.コントロール・ツマミ・アイコンをご覧ください。
5. ON/OFF  
エフェクト・チェーンを構成している選択したエフェクトのオン、オフを選択します。  
ボタンがOFFになっているときは、そのエフェクトはバイパスされます。
6. レベル・メーター  
エフェクトの入出力レベルとGR(ゲイン・リダクション)レベルを表示します。
7. Rename  
エフェクト・プログラムの名前を変更します。  
詳しくは、p.115「4-2.InsertEFF」、10.Renameをご覧ください。
8. Store  
パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムを保存します。  
詳しくは、p.115「4-2.InsertEFF」、11.Storeをご覧ください。

## 5. SEND

MIXERキーを押したページ・ジャンプ・メニュー画面のSEND (EFF/AUX/REC)ボタンをクリックした場合と同じ動作になります。パラメーターは109ページ「2e. SEND(EFF/AUX/REC)」を参照してください。

## 6. EQ

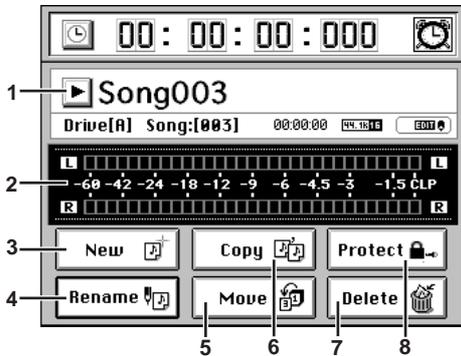
2d-1. EQ/ATTタブ・ページを表示します。パラメーターは107ページ「2d-1. EQ/ATT」を参照してください。

## 7. PAN

2c-1. Fader Panタブ・ページを表示します。パラメーターは103ページ「2c-1. Fader Pan」を参照してください。

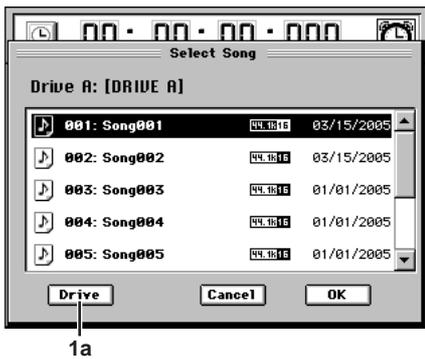
## 8. SONG

ソングを選んだり、ソングを編集します。画面には、現在選択しているソングの情報が表示されます。  
表示される内容はソング名、ドライブ名、ソング番号、ソングの時間、サンプリング周波数、bit数、プロテクトの有無です。

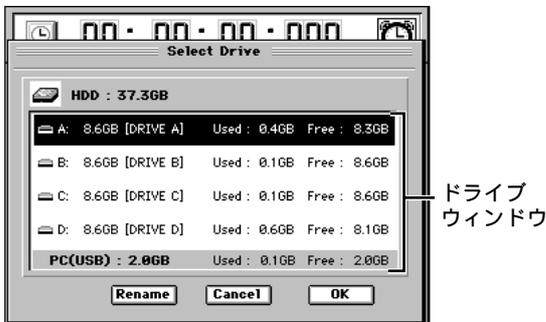


### 1. ソング選択ボタン

ボタンをクリックするとSelect Songダイアログが表示されます。



選択するソング名をクリックして反転表示にします。  
OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し選択を実行します。変更しないときはCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。  
別のドライブのソングを選ぶときは、Driveボタンをクリックしてドライブを選びます。



1a. Drive [I, A...D]  
ドライブを変更します。このボタンをクリックすると、Select Driveダイアログが表示されます。  
ドライブ・ウィンドウ内のドライブ名をクリックして選びます。OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し選択を実行します。変更しないときはCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

ソング・ドライブ名を変更するときはRenameボタンをクリックして、Renameダイアログを表示し、ソング・ドライブ名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(p.99)

### 2. レベル・メーター

出力端子から出力するレベルを表示します。

### 3. New

現在選択しているドライブの最後尾に新しいソングとして作成します。  
このボタンをクリックするとNew Songダイアログが表示されます。新しいソングのサンプリング周波数/bit数を、ラジオ・ボタンをクリックして選んだあと、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



3a. Song Type [44.1kHz/16bit, 48kHz/16bit, 44.1kHz/24bit, 48kHz/24bit]

ソングのサンプリング周波数/bit数(量子化ビット数)を設定します。  
選んだタイプにより、同時録音、再生、パンチ録音数が異なります。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16*	32	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	12	16	4
48kHz/24bit			

\*アナログ・インプット×12、S/P DIF L、R、SessionDrums時

▲ “Song Type”(サンプリング周波数/bit数)の変更は、新規ソングの作成時以外はできません。

▲ 連続して12時間を越える録音はできません。

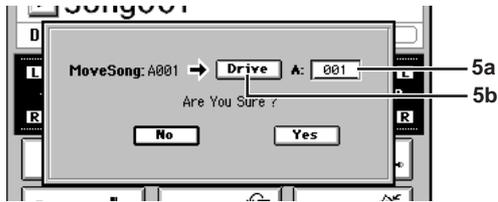
### 4. Rename

現在表示されているソングのソング名を変えます。  
ボタンをクリックして、Renameダイアログを表示し、ソング名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(p.99)

### 5. Move

選択されているソングをドライブ内のソング番号に移動(ムーブ)します。  
このボタンをクリックするとMoveSongダイアログが表示されます。  
移動を実行するときはYesボタンを、取りやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのYESキー、NOキーを押)します。移動が終わり“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

▲ 現在選択しているソング・ドライブ以外に移動を実行すると、やり直し(アンドウ)はできません。



### 5a. 移動先ソング番号セル

選択しているソングが含まれるドライブを表示、ソング番号を選択します。

選べる番号は選択しているソングと同じソング・ドライブ内の移動時は、既存ソング数内です。違うソング・ドライブ間の移動時は、“001”～“既存ソング番号+1”です。

移動を実行すると、上書きはされずに、移動先に選んだ番号が移動元番号より大きいときは、以前のソングは1つずつ前に移動(下図参照)し、小さいときは1つずつ後退します。

### 移動前

ソング名	AAA	ZZZ	EFF	ABC	CDR
ソング番号	1	2	3	4	5

ソング番号“4”に移動

### 移動後

ソング名	AAA	EFF	ABC	ZZZ	CDR
ソング番号	1	2	3	4	5

前に詰まる

### 5b. 移動先Drive

現在、選ばれているドライブ以外のドライブに移動するとき、このボタンをクリックしSelect Driveダイアログを表示します。ドライブを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

他のドライブから、移動をした場合はコピーと同じように、ソング番号がずれます。

## 6. Copy

現在選択しているソングを任意のドライブ内のソング番号にコピーします。

このボタンをクリックするとCopySongダイアログが表示されます。



コピーを実行するときはYesボタンを、取りやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのYESキー、NOキーを押)します。コピーが終わったら“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

コピーを実行すると、やり直し(アンドゥ)はできません。

### 6a. コピー先ソング番号セル

コピー先のドライブを表示、ソング番号を選択します。選べる番号は“001”～“既存ソング番号+1”です。

コピーを実行すると、コピー先のソング番号にコピーされます。コピー先が既存のソング番号のとき、上書きされずに、その番号以降のソングは1つずつ番号が後退します(下図参照)。

### コピー前

ソング名	AAA	ZZZ	ABC	CDR
ソング番号	1	2	3	4

ソング番号“3”にコピー

### コピー後

ソング名	AAA	ZZZ	AAA	ABC	CDR
ソング番号	1	2	3	4	5

後にずれる

## 6b. コピー先Drive

カレント・ドライブ以外のソング・ドライブにコピーするとき、このボタンをクリックしSelect Driveダイアログを表示します。ドライブを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

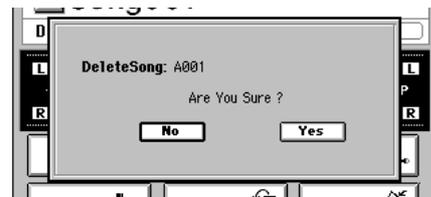
## 7. Delete

現在選択しているソングを削除(デリート)します。

ボタンをクリックするとDeleteSongダイアログが表示されます。削除を実行するときはYesボタンを、やめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのYESキー、NOキーを押)します。削除を実行すると、選択したソングが削除され、以降のソングが1つずつ前に移動します。

削除が終わったら“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

削除を実行すると、やり直し(アンドゥ)はできません。



## 8. Protect

現在選択しているソングへの書き込み、削除、変更を禁止(プロテクト・オン)または許可(プロテクト・オフ)します。

プロテクト・オンのときに、録音しようとするなど、エラーが表示され録音が停止するなど、そのソングが持つすべてのパラメータの書き込みが禁止されます。

また、ソングをプロテクト・オンにした時点でソングが自動的にセーブされます。

ボタンをクリックするとProtectダイアログが表示されます。ONボタンをクリックしてプロテクト・オン、OFFボタンをクリックしてプロテクト・オフにします。設定が終わったら“Completed”と表示されたら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

プロテクト・オンのときには、ソング名のサンプリング周波数表示の後にプロテクト・マーク(🔒)が表示されます。

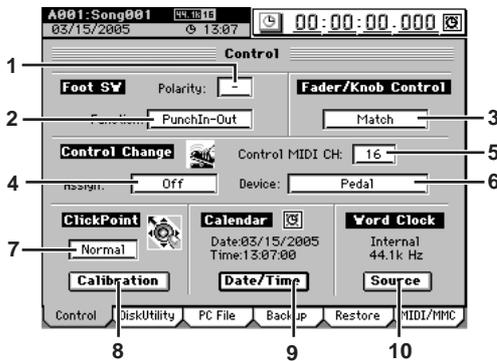
プロテクト・オン時、フェーダー、EQなどは、編集時に反映されませんが記憶されません。

やり直し(アンドゥ)はできません。



# 9. SYSTEM/MIDI

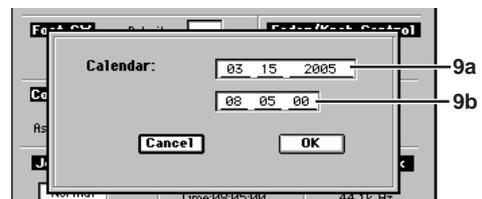
## 9-1. Control



- 1. Polarity** [-、+]  
フット・スイッチの極性を設定します。PS-1などのフット・スイッチをリア・パネルのFOOT SW端子に接続し、フット・スイッチを押したときに極性判別マーク「」が点灯する極性に設定してください。
- 2. Function** [PunchIn-Out, Mark, PlayStop]  
フット・スイッチで制御する機能を選びます。  
**PunchIn-Out**  
マニュアル・パンチ・イン - アウト録音の開始と終了を切り替えます。PLAY/RECキー押し各チャンネルのチャンネル・キーで任意のトラックをRECにし、再生を開始後、フット・スイッチを押したところから録りを開始し、う一度押したところで録音を終了します。  
**Mark**  
フット・スイッチを押すと、押した位置にマークを登録します。このタブ・ページを表示している間は、フット・スイッチは極性を判別するために使用されるため、設定した機能の動作はしません。また、タップ録音時は、ここでの設定とは関係なくタップ入力として機能します。  
**PlayStop**  
再生の開始と停止を切り替えます。フット・スイッチを押すと再生を開始し、もう一度押すと停止します。
- 3. Fader/Knob Control** [Match, Jump]  
フェーダーやパンの値をバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で設定したときや、シーンの設定を読み込んだときなどに、パラメーターの値と、実際のフェーダーやパン・ツマミの位置が異なることがあります。その場合、フェーダーやパン・ツマミの動作と設定値をどのタイミングで一致させるかを選択します。  
**Match:** パラメーター値とフェーダー(ツマミ)の位置が一致した以降有効になります。  
**Jump:** すぐに動かしたフェーダー(ツマミ)の位置の値になります。
- 4. Control Change Assign**  
[Off, InsertEFF1...8, MasterEFF1、2、FinalEFF]  
コントロールするエフェクトを選びます。ここで選んだエフェクトを「6.Device」でコントロールします。  
**Off:** エフェクトをコントロールしない。  
**InsertEFF1...8:** インサート・エフェクト1、2、...8をそれぞれコントロールする。  
**MasterEFF1、2:** マスター・エフェクト1、2をそれぞれコントロールする。  
**FinalEFF:** ファイナル・エフェクトをコントロールする。

 使用するエフェクト・プログラムにコントロール機能がない場合は、コントロールできません。また、エフェクト・プログラムのエフェクト・チェーン表示のCtrlをオン( p.114 )にしないと、コントロールできません。

- 5. Control MIDI CH** [1...16]  
内蔵エフェクトのMIDIコントロールを行うときのCH設定をします。MIDIの通信を行うMIDIチャンネルの設定をします。
- 6. Device**  
[Pedal, After Touch、Pitch Bend、Velocity、Note Number、CC#000...119]  
内蔵エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。「3.Control Change Assign」で選んだエフェクトがリアルタイムでコントロールできます。  
**Pedal:**  
エクスプレッション・ペダルでコントロールします。エクスプレッション・ペダル(別売オプション: XVP-10、EXP-2など)をEXPRESSION PEDAL端子に接続し、ペダルを踏むことによってコントロールします。  
**After Touch、Pitch Bend、Velocity、Note Number:**  
アフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティ、ノート・ナンバーの各MIDIメッセージでコントロールします。外部MIDI機器のMIDI OUTと本機のMIDI IN端子を接続し、設定したMIDIメッセージ情報を外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。  
**CC( Control Change )#000...119:**  
MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでコントロールします。外部MIDI機器のMIDI OUTと本機のMIDI IN端子を接続し、設定したコントロール・チェンジ・ナンバーを外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。
- 7. 矢印アイコンの移動速度** [Slow、Normal、Fast]  
ポインター動かしたときに追従する矢印アイコンの移動速度を選びます。
- 8. Calib**  
ボタンをクリックするとClickPoint Calibrationダイアログが表示されます。LCD画面の矢印アイコンの動きやクリックの感覚が、画面の位置と一致しないときにポインターの調整します。97ページ、オペレーション編の「ポインター・キャリブレーション」をご覧ください。
- 9. Date/Time**  
本機の日時の設定をします。ここで設定した日時に基づき、ソングが管理されます。



このボタンを押すとCalendarダイアログが表示されます。日時の設定を実行するときはYesボタンを、取りやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのYESキー、NOキーを押)します。

- 9a. Date**  
現在の日付の表示、設定を行います。表示は:月:日:年(4桁)の順になります。
- 9b. Time**  
現在の時刻の表示、設定を行います。表示は時間(24時間):分:秒の順になります。

 主電源をオフにすると、日時はリセットされるので、設定をし直してください。

## 10. Word Clock

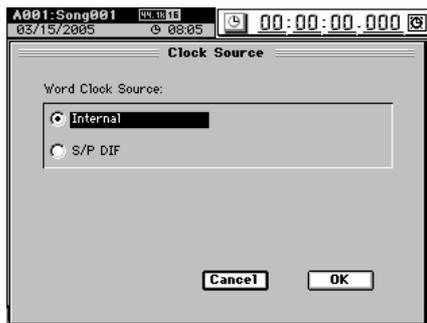
オーディオのデータ・クロックの同期設定を行う現在のクロック・ソースと周波数が表示されます。

⚠ 同期が合わない場合は、ノイズを発生することがあります。フェーダーを絞ったり、モニター・スピーカーの音量を小さくしてから設定をしてください。

Clock SourceボタンをクリックするとClock Sourceダイアログが表示されます。クロック・ソースを選んで、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し、Workingダイアログを表示します。変更しないときはCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。同期するクロックは44.1kHz、48kHzです。

Internal:内部クロックに同期します。

S/P DIF:S/P DIFクロックに同期します。



クロックの計測が終わるとWord Clockには、クロック・ソースの周波数が表示されます。

⚠ デジタル入力の音がおかしくなったり、“Audio Sync Error”が出る場合は、本機の設定や、各機器の接続を確認してください。

⚠ Clock Sourceに“S/P DIF”を選択した場合、録音/再生中にクロックが途切れたり、クロック周波数が変わったときは、本機は動作しなくなります。また、録音中にクロックの不具合で、本機が動作しなくなった場合はその、ソング・ドライブのフォーマットを行ってください。

⚠ クロック・ソースの設定は保存されません。ソングを選択したときや、電源を入れたときは、Clock Sourceの設定は常に“Internal”になります。

## 9-2. Disk Utility

ドライブのフォーマット、パーティションの設定、チェック(検査)等を行います。



### 1. ドライブ・リスト (HDD、CD)

ドライブの情報(容量Aドライブ名)が表示されます。

HDD:Hard Disk Drive (ハードディスク・ドライブ)

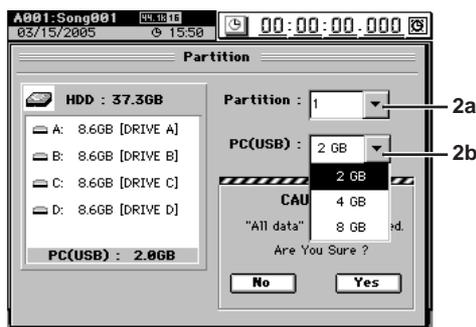
最上部には内蔵ハードディスクの総容量を表示します。中間部にはパーティション・ドライブ名(A~D)と各容量、ソング・ドライブ名を表示します。

最下部にはPC(USB)エリアの容量が表示されます。このドライブをPCドライブと呼びます。

DISK:CD、CD-R、CD-RWの種類が表示されます。

### 2. Partition

ボタンをクリックするとPartitionダイアログが表示されます。



#### 2a.Partition [1...4]

パーティションの設定をします。

Partitionのリスト・ボタンをクリックして分割するパーティション数を設定し、Yesボタン(または、パネルのYESキー)で設定を実行します。このとき、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます。ソングのプロテクトを外すときは、Forceボタンをクリックして、(反転表示)Yesボタン(または、パネルのYESキー)で実行を続けます。

実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

⚠ パーティションの設定を実行すると、そのドライブのデータは失われますが、“User Data”(p.83、122)とSYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページのデータは保持されます。

#### 2b.PC(USB) [2GB、4GB、8GB]

USBドライブの容量を可変します。

PC(USB)のリスト・ボタンをクリックしてPCドライブの容量を設定し、Yesボタン(または、パネルのYESキー)で設定を実行します。このとき、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます。ソングのプロテクトを外すときは、Forceボタンをクリックして、(反転表示)Yesボタン(または、パネルのYESキー)で実行を続けます。

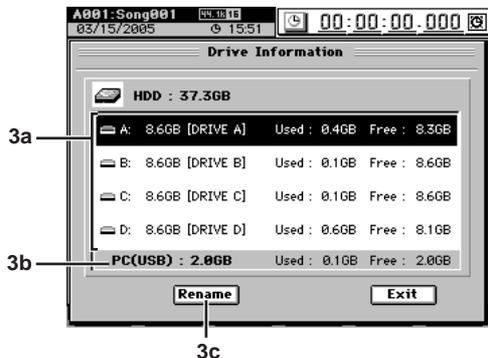
実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

Windows98のコンピューターと接続する場合は、PC(USB)ドライブを認識できるのは2GBだけです。4GB、8GBにした場合は認識できません。

パーティションの設定を実行すると、そのドライブのデータは失われますが、“User Data”(p.83、122)とSYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページのデータは保持されます。

### 3. Drive Info

ハードディスクの状態を確認します。ボタンをクリックするとDrive Infoダイアログが表示されます。Exitボタンをクリックして“DiskUtility”タブ・ページに戻ります。



#### 3a.ソング・ドライブ・リスト

ソング・ドライブを表示します。パーティション・ドライブ名(A~D)、全容量、ソング・ドライブ名、使用容量、空き容量を表示します。

#### 3b.PCドライブ

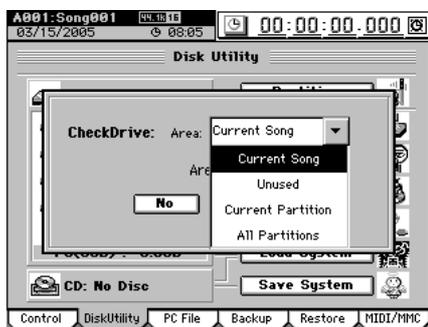
PCドライブを表示します。全容量、使用容量、空き容量を表示します。

#### 3c.Rename

名前を変更するソング・ドライブをソング・ドライブ・リストで選び、ボタンをクリックします。Renameダイアログで名前を変更します(p.99)。Yesボタン(または、パネルのYESキー)で名前の変更を実行します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

### 4. CheckDrive

ハードディスクのソングのエラーを検査し修復を行います。“Disk too busy.”のエラー・メッセージが頻繁に表示されるときに行ってください。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければそのまま曲データを使用できます。



Areaの▼ボタンをクリックするとリストが表示されます。

#### Current Song

現在選択しているソングの使用領域をチェック、修復します。

#### Unused

未使用領域のなかで、これから使用される領域の先頭から2GB分をチェック、修復します。

#### Current Partition

現在選択しているパーティションの領域をチェック、修復します。

#### All Partition

全てのパーティションとシステムが使用する領域をチェック、修復します。

Areaを設定し、Yesボタン(または、パネルのYESキー)でチェック・ドライブを実行します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

**note** “Edit Track”の“OptimizeTrk”(p.131)を行うと“Disk too busy.”状態のトラックが改善されます。“OptimizeTrk”を行っても“Disk too busy.”が発生する場合に使用してください。

チェック・ドライブには時間がかかります。ハードディスクが40GBの場合、All Partitionで約7時間かかります。

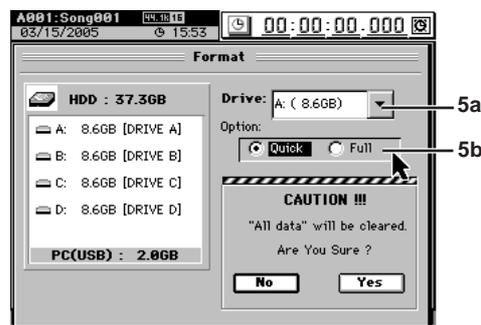
### 5. Format

ハードディスクをフォーマットします。

ボタンをクリックするとFormatダイアログが表示されます。フォーマットするドライブとオプションを選び、Yesボタン(または、パネルのYESキー)でフォーマットを実行します。このとき、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されます。ソングのプロテクトを外すときは、Forceボタンをクリックして、(反転表示)Yesボタン(または、パネルのYESキー)で実行を続けます。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

フォーマットを実行すると、そのドライブのデータは失われます。

フォーマットの実行中はキャンセルができません。



#### 5a.Drive

フォーマットを行うドライブを設定します。

- A...D: 個々のソング・ドライブ
- A - D: ソング・ドライブ全て
- PC: PCドライブ
- ALL: ハードディスク全体

#### 5b.Option

フォーマットの種類を切り替えます。

##### Quick:

システム領域の初期化だけなので、短時間で完了します。

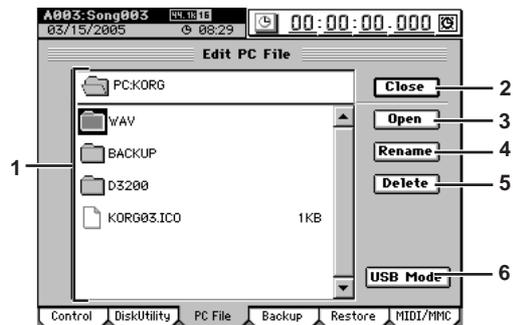
##### Full:

再生中などに“Drive Error occurred.”というエラー・メッセージが頻繁に出るようになった場合に行います。Quickでフォーマットしても、ドライブを認識しないなどの不都合がある場合に選んでください。時間がかかります。

ALL 約7時間:40GB

### 6. Load System

システム・ファイルをロードし、バージョンアップします。ボタンをクリックすると、Load Systemダイアログが表示されます。ロードするシステム・ファイルを“Source”で選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)と、バージョンアップ作業を開始します。詳しくは96ページ「システム・バージョンアップ」をご覧ください。



## 7. Save System

本機のシステムはハード・ディスクに書き込まれており、起動時にシステム用の領域に読み込まれ、動作をします。このため、万が一にハードディスクが破損したとき、最悪の場合システムが起動できなくなります。

そのような緊急時に、起動できるようリカバリー起動ディスクを作成することをお勧めします。

ボタンをクリックすると、Save Systemダイアログが表示されます。CD-R/RWDドライブにCD-Rまたは、CD-RWを入れ、Yesボタン(または、パネルのYESキー)でリカバリー起動ディスクの作成を実行します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

**▲** リカバリー起動ディスクを作成するときは、何も記録してないディスクを使用してください。すでにデータが書き込まれているディスクをリカバリー起動ディスクにすることはできません。

## 9-3. Edit PC File

PCドライブ内のフォルダ、ファイルの表示と名前の変更、削除をすることができます。

本機はUSB端子を搭載しており、コンピューターと接続することで、PCドライブのデータをコンピューターへ保存することができます。

PCドライブに保存できるデータは以下になります。

### ソング・データ

各トラックのデータ、ミキサー設定、エフェクト等のソングのデータです。

本機独自のフォーマットですので、オーディオ・データとしてコンピューターなど本機以外で再生、編集することはできません。再生するためには本機にリストアをしてください。

### ユーザー・データ

ユーザー・エフェクト・プログラム・データ、ユーザーEQライブラリー・データのミキサー・セットアップ・データが編集できるデータです。

本機独自のフォーマットですので、コンピューターなどで編集することはできません。

データを使用する場合は、リストアを行ってください。

### 音声ファイル

対応する形式は44.1/48kHz、16bit/24bitのWAV形式です。音声ファイルの作り方は87ページ「2-2. 音声ファイルのエクスポート」をご覧ください。

**▲** ファイルに関する制限は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

**▲** 名前が "AUTORUN.INF"、"KORG03.ICO" のファイルは設定ファイルなので削除しないでください。

## 1. ファイル・リスト

ファイルを一覧表示します。  
「上部 PC:フォルダ名(:フォルダ名...)」  
「下部 フォルダ/ファイル名」

## 2. Close

一つ階層が上のフォルダに移動します。

## 3. Open

フォルダを選択したとき、そのフォルダを開きます。

## 4. Rename

ファイルの名前を変更します( p.99 )

ファイル名に関する制限は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

## 5. Delete

選択したファイルを削除します。

## 6. USB Mode

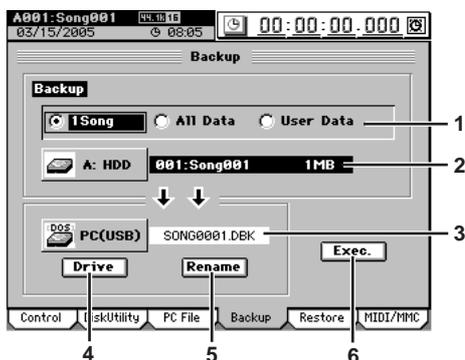
USBスレーブ・モードに入ります。モードに入ると本機のPCドライブとコンピューター間でデータ交換ができるようになります。モードを抜けるときは、接続したコンピューターのハード・ウェアの取り外し作業( p.93 )を行ったあと、USB Slave ModeダイアログのExitボタンをクリックします。



## 9-4. Backup

CD-R、CD-RWまたはPCドライブへバックアップ(保存)を行います。

▲ ファイルに関する制限は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



1. Backup [1 Song, All Data, User Data]  
データのバックアップのタイプを選びます。

### 1 Song

選択したドライブ内の1つのソング・データとユーザー・データをバックアップします。

### All Data

選択したドライブ内の全ソング・データ、ユーザー・データとアルバムCDプロジェクトをバックアップします。

### User Data

ユーザー・データ(ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリー、ミキサー・セットアップ)のみのバックアップを行います。

**note** ソング・エフェクト・プログラムはソングデータ(1 Song, All Data)としてバックアップされ、User Dataには含まれません。

## 2. バックアップ元

SONGページで選択したソングのドライブ等が表示されます( p.117 )。

バックアップの内容によりバックアップ元のドライブ、ソング番号、ソング名、ユーザー・エフェクト・データと、バックアップ・データのサイズが表示されます。

## 3. バックアップ先

バックアップ先のドライブと保存ファイル名が表示されます。

## 4. Drive

バックアップ先のドライブを選びます。このボタンをクリックするとSelect Driveダイアログが表示されます。ラジオ・ボタンをクリックしてドライブを選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 5. Rename

ファイル名を変更することができます。このボタンをクリックすると、Renameダイアログが表示されます。ファイル名変更後、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。使用できるファイル名は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

## 6. Exec.

バックアップを実行します。ボタンをクリックするとBackupダイアログが表示されます。バックアップに必要な容量が表示されます。

- ・バックアップ先がPCドライブのときは空き容量を確認し、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。
- ・バックアップ先がCDのときは、必要容量を満たす枚数のディスクを用意し、書き込み速度を設定して、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。

## 9-5. Restore

バックアップによって保存したソング、ユーザー・データをリストアします。

“1 Song”のバックアップ・ファイルからは、その1ソングのソング・データとユーザー・データがリストアできます。

“All Date”のバックアップ・ファイルからは、1ソング、または全ソングのデータ、ユーザー・データ( User Data )とアルバムCDプロジェクトのデータを選択しリストアできます。

“User Data”のバックアップ・ファイルからは、ユーザー・エフェクト・プログラム、ユーザーEQライブラリー、ミキサー・セットアップのデータがリストアできます。

▲ ファイルに関する制限は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。



## 1. Drive

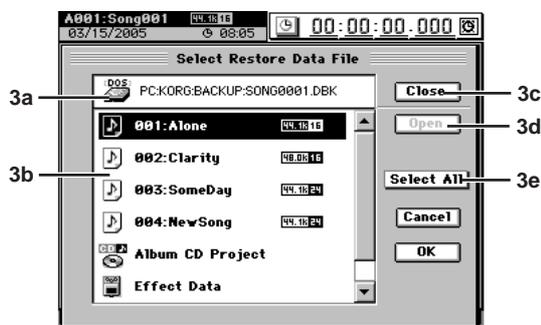
バックアップ先のドライブを選びます。このボタンをクリックするとSelect Driveダイアログが表示されます。ドライブをラジオ・ボタンで選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

## 2. リストア・ファイル

リストアを行うファイルが表示されます。リストア元のドライブがディスクの場合はバックアップ・データの入ったディスクをドライブに挿入してください。

## 3. Select File

ボタンをクリックして、Select Restore Data Fileダイアログを表示しリストアするデータを選びます。リストアするデータを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。



## 3a. リストア元表示

リストア元のドライブ、フォルダ名が表示されます。

## 3b. ファイル・リスト

リストア元の中身のフォルダ/ファイル/データ名を一覧表示します。

## 3c. Close

一つ階層が上のフォルダに移動します。

### 3d.Open

選択したものがフォルダのとき、そのフォルダを開きます。

### 3e.Select All

ファイル・リストに表示されているすべてのデータをリストアするときには押します。

## 4. リストア先

リストア先のドライブを表示、ソング番号を選びます。  
“ 1 Song ”をリストアする場合、ここで選択したソング番号にリストアされます。  
リストア先のドライブは、SONGページで選択したソングのドライブが表示されます。

## 5. Exec.

リストアを実行します。リストア元のソングやユーザー・データをリストア先のドライブにリストアします。

### ソング・データ

リストアすると、カレント・ドライブの指定したソング番号に、ソングが挿入されます。リストア先の番号以降にあったソングは、1つずつ後退します。上書きはされません。

### アルバムCDプロジェクト

リストアすると、カレント・ドライブのアルバムCDプロジェクトが上書きされます。

### その他のデータ・ファイル

リストアするとデータ・ファイルが上書きされます。

ファイル・リスト内のすべてのデータ・ファイルを一度にリストアリストアするとソング・データはカレント・ドライブのソングの後に、ユーザー・データやアルバムCDプロジェクト等の、その他のデータ・ファイルは上書きされます。

**▲** 1ソングまたは全ソングのリストア実行前に、リストア先の容量をチェックし、足りない場合は実行されません。

## 9-6. MIDI/MMC

MIDIを使って次のことを行うことができます。

- ・エフェクトをコントロールする( p.57 )
- ・シーケンサーなどのMIDI機器とのMTC同期( p.95 )
- ・シーンを切り替える( p.51 )
- ・コントロール・チェンジでミキサー・パラメーターをコントロールする

また、本機はMMC( MIDI Machine Control )の送受信にも対応しています。2台のD3200をMTC同期させるときや、MMCに対応したMIDIシーケンサーなどと組み合わせることで、ソングの再生、停止などを操作することができます。

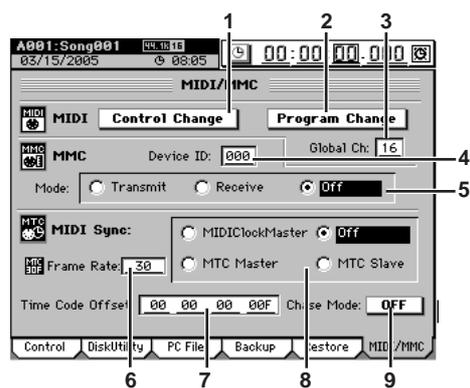
本機と外部MIDIシーケンサーなどとの間を、MIDIタイムコードで同期させ、トラックの音声と、外部MIDI音源を同時に再生することができます。

本機と外部MIDI機器を、同期によって同じタイミングで動作させることをMTC( MIDI Time Code )同期といいます。

同期信号を出力する側の機器をマスター機、同期信号を受信する側の機器をスレーブ機といいます。本機はマスター、スレーブのどちらでも動作します。

**▲** お使いのMIDI機器によっては、本機のMMC機能に対応していないものがあります。本機が対応しているMMC機能については、MIDIインプリメンテーションを確認してください。

**▲** TempoTrkタブ・ページで“ MIDIClock ”を選択し、テンポ・トラックの記録を行うときは、MIDIクロックの受信ができます。



### 1. Control Change

コントロール・チェンジ・メッセージの送受信のオン( 反転表示 )、オフを切り替えます。

ミキサー・パラメーターを変更時にそれぞれに対応したメッセージが送信されます。また、外部MIDIシーケンサーに記録したコントロール・チェンジを受信すると、それぞれに対応したミキサー・パラメーターをコントロールすることができます。コントロールできるパラメーターに関しては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。

**note** エフェクトのMIDIコントロールは、Control Changeのオン、オフとは関係なく独立して動作します。

**▲** Automation( p.103 )をオフにしないと受信できません。

### 2. Program Change

プログラム・チェンジ・メッセージの送受信のオン( 反転表示 )、オフを切り替えます。

シーンを切り替えたときにそれぞれに対応したメッセージが送信されます。また、外部MIDIシーケンサーに記録したプログラム・チェンジを受信すると、それぞれに対応したシーンをコントロールすることができます。

**▲** Automation( p.103 )をオフにしないと受信できません。

3. Global Ch [01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。  
シーンの切り替えをプログラム・チェンジで送受信するとき外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、接続した機器のMIDIチャンネルと本機の“Global Ch”を一致させることによって、MIDIメッセージの送受信が行えます。

4. MMC Device ID [000...127]

MMCを送受信するデバイスIDを設定します。外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、デバイスIDを一致させ“MMC Mode”を設定することによって、MMCの送受信が可能になります。

**note** 127に設定すると、すべてのデバイスIDと送受信します。

5. Mode [Transmit、Receive、Off]

MMCの送受信のモードを設定します。  
Transmit: MMCを送信します。このとき、MIDI Syncの設定が自動的にMTC Slaveになります。  
Receive: MMCを受信します。このとき、MIDI Syncの設定が自動的にMTC Masterになります。  
Off: MMCを使用しません。

6. Frame Rate

MIDI Syncで“MTC Master”または“MTC Slave”を選んだときのフレーム・レートを選択します。同期を行う機器と同じフレーム・レートに設定してください。  
30:30fps(30ノン・ドロップ・フレーム)  
29NDF:29.97fps(29ノン・ドロップ・フレーム)  
29DF:29.97fps(29ドロップ・フレーム)  
25:25fps(25ノン・ドロップ・フレーム)  
24:25fps(24ノン・ドロップ・フレーム)

7. Time Code Offset

[00:00:00.00F...23:59:59.29F](フレーム・レート30時)  
カウンターに反映するオフセット値を設定します。  
設定したオフセット値をカウンターの先頭値にします。カウンターがフレーム表示で、MTC/MMCが有効なときに機能します。

8. MIDI Sync

[MIDIClockMaster、Off、MTC Master、MTC Slave]  
MIDI IN/OUT端子から送受信する同期モードを選びます。  
MIDIClockMaster: MIDIクロックを送信します。  
Off: 同期信号を送受信しません。  
MTC Master: マスター機として使用します。このとき、MMCのModeの設定がTransmitになっているとModeの設定が自動的にOffになります。  
MTC Slave: スレーブ機として使用します。このとき、MMCのModeの設定がReceiveになっているとModeの設定が自動的にOffになります。

9. Chase Mode [ON、OFF]

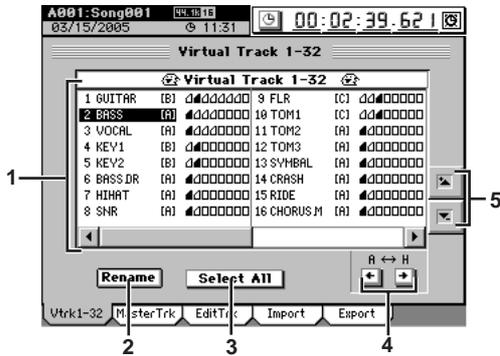
“MIDI Sync”で“MTC Slave”を選択したとき、有効になります。  
ON: MTC同期の開始時にはMTC信号を追いかけて再生します。再生後は2秒以上MTC信号がこなくて、MTC信号とD3200の現在のロケーションが2秒以上ずれているときは再生を停止し、同期を合わせてMTC同期の開始を待ちます。  
OFF: MTC同期の開始時のみMTC信号を追いかけて再生します。一度再生を開始したら、受信タイム・コードと内部のタイム・コードがずれたり、タイム・コードが来なくなっても再生を続けます。

 本機以外の機器をMTCマスターとして同期する場合、機器間の相性によっては、ソングの先頭からでない、うまく同期できない場合があります。

# 10. TRACK

## 10-1. Virtual Track 1 - 32

各チャンネルトラックのバーチャル・トラックを選択します。



1. バーチャル・トラックの選択  
トラック“ 1 ”～“ 32 ”を選び、それぞれのバーチャル・トラックを設定します。  
各トラックには“ A ”～“ H ”の8つのバーチャル・トラックがあり、ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。

音声イベント	バーチャル・トラック	
	使用中	待機
あり	■	□
なし	■	□

2. Rename  
トラック名を変更します。  
名前を変更するトラックを選び、このボタンをクリックしてRenameダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。( p.99 )
3. Select All [On, Off]  
全( 1 ~ 32 )トラックを同時に同じバーチャル・トラック・ナンバーにする場合にオン( 反転 )にして、いずれかのバーチャル・トラックを選びます。  
全トラックを同じバーチャル・トラック・ナンバーにします。
4. V-Level [A...H]  
“ A ”～“ H ”の8つのバーチャル・トラックを選びます。  
データがあるバーチャル・トラックは折り返しが付いています。
5. ボタン  
トラックを選ぶためのアップ/ダウン・ボタンです。

## 10-2. Master Track

マスター・トラックのバーチャル・トラックを選択します。ミックス・ダウン先のトラックとして使用します。また、オーディオCDを作成するときも使用します。



1. V-Level [A...H]  
“ A ”～“ H ”の8つのバーチャル・トラックを選びます。  
データがあるバーチャル・トラックは折り返しが付いています。  
ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。

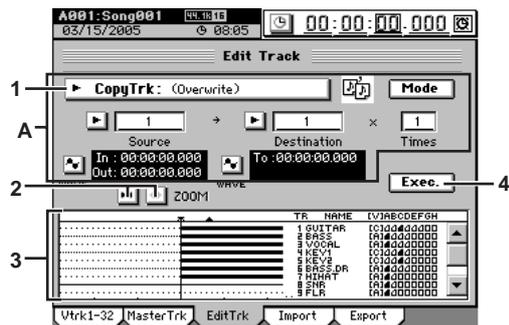
## 10-3. Edit Track

トラックの編集を行います。  
編集の対象となるトラックは、現在選択されているトラック1～16です。選択されていない他のバーチャル・トラックは、編集の対象となりません(ただし“ CopyWholeTrk ”、“ SwapWholeTrk ”は異なります)。  
編集の種類によってはドライブの容量を消費しますが、ドライブ容量の空きを増やす方法もあります( p.131 )。  
編集する範囲は、LOC 1/INからLOC 4/ENDの各キーに登録した位置です( p.38 )。

- LOC 1/INキー:IN位置
- LOC 2/OUTキー:OUT位置
- LOC 3/TOキー:TO位置
- LOC 4/ENDキー:END位置

**note** 編集実行後にやり直し(アンドゥ)が行えます。

IN-OUT間、TO-END間が12時間を超える設定はできません。



1. エディット・タイプ [CopyTrk...EraseSilence]  
このボタンをクリックすると、Edit Trk Typeダイアログが表示されます。編集するタイプを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し、“ EditTrk ”タブ・ページに戻ります。



ここで選択するエディット・タイプによって、Aの範囲の表示が変化します。

2. ズーム・ボタン

トラック・ビュー・ウィンドウの表示範囲を拡大、または縮小します。

3. トラック・ビュー・ウィンドウ

トラックのオーディオ・イベントは太線で表示されます。縦線は現在位置です。

最上部にはロケート・ポイント( p.38 )が表示されます。

IN:   OUT:   TO:   END:

右側には各トラックの名前とパーチャル・トラックの使用状態を表示します。

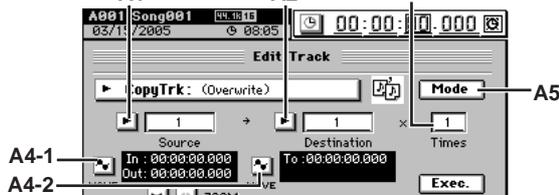
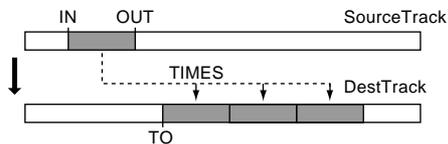
4. Exec.

ボタンをクリックすると、各種編集確認ダイアログが表示されるので、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して実行します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

以下は1.エディット・タイプで選んだタイプごとに説明します。

CopyTrk

コピー元のトラック( Source )のIN - OUT間の音声データを、コピー先のトラック( Destination )のTO位置に指定した回数( Times )だけコピーします。クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックに複写することもできます。



A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip#\*1]

コピー元のトラックを選びます。

ML, MRはマスター・トラックL, Rで、MSTはマスター・トラック、ALLは1 ~ 16トラックとマスター・トラックすべてになります。

\*1: “ Clip# ”はクリップ・ボードにデータがあるときのみ選択できます。#はクリップ・ボード内のトラック数です。“ Clip# ”を使用して、別のソングのトラックからコピーすることができます。

▲ 48kHz/24bit, 44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip]

コピー先のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit, 44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

Clipの使い方

クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックへコピーすることができます。

サンプリング周波数/bit数の異なるソング間でコピーを行った場合、CopyTrkダイアログが表示されサンプリング周波数/bit数変換を行います。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。



2a. Dither

このボタンをクリックすると、実行時にディザ処理をします。24bitから16bitへのビット数変換時に発生する恐れのある量子化ノイズを目立たなくすることができます。

A3. Times

[1...99]

コピー回数を設定します。

#### A4-1.WAVE

#### A4-2.WAVE

このボタンをクリックするとトラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN, OUT, TO, END )をより細かく設定することができます。

IN, OUTを編集するときはA4-1.のボタンを、TO, ENDを編集するときはA4-2.のボタンをクリックしてください。

**note** ここで設定する前に、IN( LOC 1 ), OUT( LOC 2 ), TO( LOC 3 ) END( LOC 4 )位置をおおまかに設定しておくとう便利です。

#### A5. Mode

ボタンをクリックすると、Copy Modeダイアログが表示されるので、モードを選びOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

#### OverWrite:

コピーされた位置にあるトラック・データは上書きされます。

#### Insert:

コピーされたデータが挿入され、以降のトラック・データは後にずれます。

## Waveダイアログ

“ Source ”の範囲を設定するときはSource側のWAVEボタンを、“ Destination ”の範囲を設定するときはDestination側のWAVEボタンをクリックしてダイアログを表示します。



#### 5a. トラックの選択

ポップアップ・ボタンをクリックして、Select Trackダイアログのラジオ・ボタンをクリックしてロケーションを設定するトラックを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

Stereoボタンをクリック(反転表示)すると、2つの隣り合ったチャンネルの波形を、波形ウィンドウ上下に表示することができます。



#### 5b. プレビュー再生ボタン

トップパネルのトランスポート・キーでも操作できます。[ ] 内が該当するキーです

[REW] ロケーション位置の約2秒前から再生します。(プレイ・トゥ機能)

[FF] ロケーション位置から約2秒再生します。(プレイ・フロム機能)

[STOP] 再生を止めます。

[PLAY] ロケーション( InからOut )を再生します。

[REC] ループ再生をします。

#### 5c. Search Zero

ボタンをクリックしてバリュー・ダイヤルを回すと、回転方向により、前後のゼロクロス・ポイントに移動します。

**note** ゼロクロス・ポイントとは、波形レベルが±0(波形ウィンドウのセンター線)をまたぐ位置のことです。

#### 5d. 波形ウィンドウ

選択したトラックの波形を表示します。

**note** 波形ウィンドウ上をクリックしたあと、パネルのJUMPキーを押しながらポインターを左右に動かすことでロケートの移動ができます。また、波形ウィンドウ上をクリックしたまま、ポインターを左右に動かすことでロケートの移動ができます。

#### 5e. ロケート

ラジオ・ボタンをクリックして、編集するロケーション( IN, OUT, TO, END )を選び、バリュー・ダイヤルを回すことによって、トラック音( ソロ )を聞きながら設定できます。現在位置は、波形ウィンドウ内の縦方向のバーで確認できます。

#### 5f. ZOOM

波形表示の大きさと再生スピードを調整します。

[↑] 波形表示の上下方向を拡大します。

[↓] 波形表示の上下方向を縮小します。

[←] 波形表示の左右方向を拡大します。

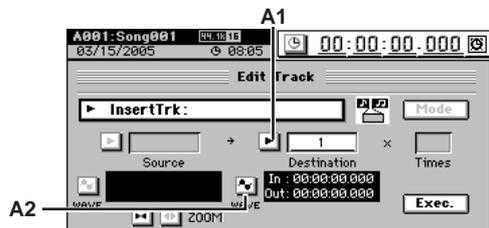
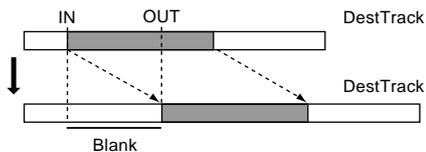
[→] 波形表示の左右方向を縮小します。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と、設定した位置がそれぞれのキー( LOC 1 / IN, LOC 2 / OUT, LOC 3 / TO, LOC 4 / END )に上書きされ、Cancelボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と設定が取り消しされます。

**note** パネルのJUMPキーを押しながらカーソル・キーを押すことで、ZOOMボタン操作ができます。

## InsertTrk

インサート先のトラック( Destination )のIN - OUT間に空白を挿入( インサート )します。実行時( Exec. ), 挿入された空白以降のトラック・データは後にずれます。



### A 1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

インサート先のトラックを選びます。

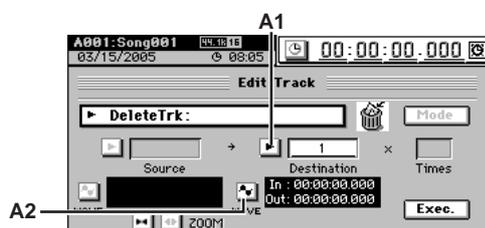
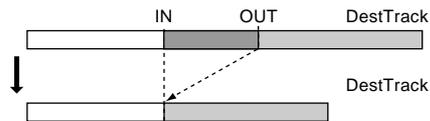
▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A 2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

## DeleteTrk

デリート先のトラック( Destination )のIN - OUT間のトラック・データを削除( デリート )します。実行時( Exec. ), IN - OUT間のデータがなくなり、削除した以降のトラック・データが前に移動します。



### A 1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

デリート先のトラックを選びます。

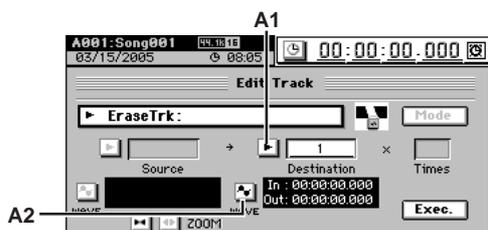
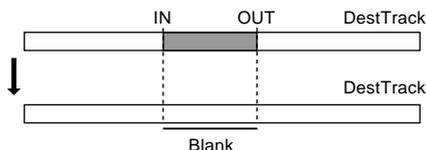
▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A 2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

## EraseTrk

イレース先のトラック( Destination )のIN - OUT間のトラック・データを消去( イレース )します。実行時( Exec. ), IN - OUT間が無音になります。



### A 1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

イレース先のトラックを選びます。

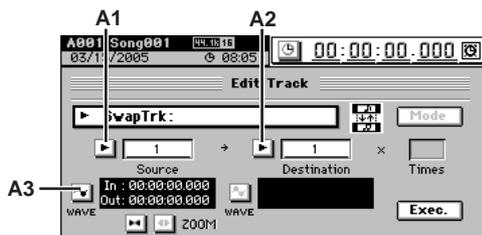
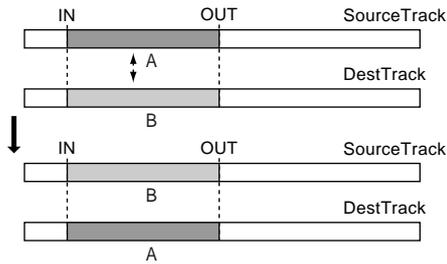
▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A 2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

## SwapTrk

スワップ元のトラック( Source )のIN - OUT間のトラック・データをスワップ先( Destination )のIN - OUT間のトラック・データと交換( スワップ )します。実行時( Exec. )、“ Source ”と“ Destination ”のIN - OUT間のデータが入れ替わります。



### A1. Source

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

スワップ元のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

スワップ先のトラックを選びます。

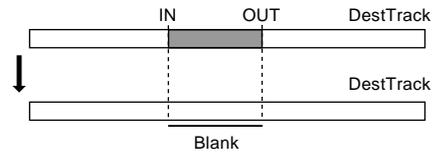
▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A3. WAVE

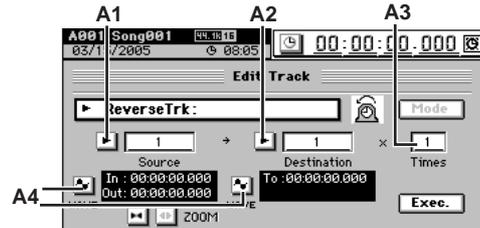
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

## ReverseTrk

リバース元のトラック( Source )のIN - OUT間のトラック・データを、リバース先のトラック( Destination )のTO位置に反転( リバース )してコピーします。このときコピーする回数を指定することができます。実行時( Exec. )、その部分が反転しコピーされ、再生時は逆転再生します。



▲ リバース先トラックのコピーされた区間は、上書きされます。



### A1. Source

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

リバース元のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

リバース・コピー先のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A3. Times

[1...99]

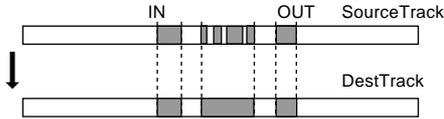
コピー回数を設定します。

### A4. WAVE

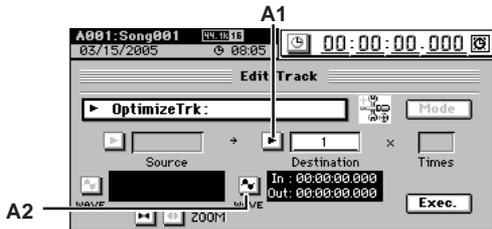
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT、TO、END )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: “ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

.....  
OptimizeTrk

“Disk too busy.”を回避するために、トラック( Destination )のIN - OUT間のオーディオ・イベントを最適になるようにまとめて作り直します( オプティマイズ )。オーディオ・イベントと次のオーディオ・イベントの間に空白が無い場合や空白が微小な場合、1つのオーディオ・イベントとして作りなおします。空白が長い場合は、それぞれ別のイベントとして無駄なデータを含めないようにします。



**note** IN - OUT間を、ソングの先頭とソングの最後尾に設定してオプティマイズを実行すると、ハードディスクがアクセスするのに最適なデータを生成することができます。



A1. Destination  
[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]  
オプティマイズ先のトラックを選びます。

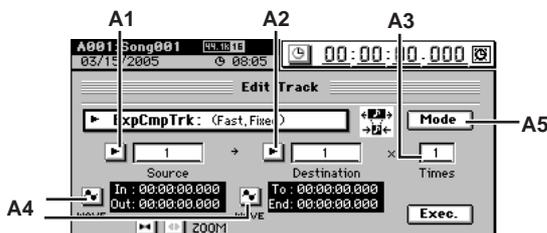
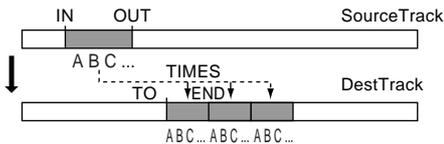
▲ 48kHz/24bit, 44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

A2. WAVE  
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN, OUT )をより細かく設定することができます。( p.128, EditType: “CopyTrk”, Waveダイアログ)

.....  
ExpCmpTrk

伸張/圧縮元のトラック( Source )のIN - OUT間のトラック・データを伸長( エクスパンジョン )/圧縮( コンプレッション )し、伸張/圧縮先のトラック( Destination )のTO - END間に収め、それをTO位置から指定回数コピーします。

▲ 実行時( Exec. ), 伸張/圧縮先のトラックは上書きされます。  
▲ 伸張/圧縮の割合に制限があり、IN - OUT時間とTO - END時間が極端に異なると、実行時、エラーになります。TO - END時間を、IN - OUT時間の50 ~ 200%になることを目安にしてください。



A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]  
伸張/圧縮元のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit, 44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]  
伸張/圧縮コピー先のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit, 44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

A3. Times [1...99]  
コピー回数を設定します。

A4. WAVE  
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN, OUT, TO, END )をより細かく設定することができます。( p.128, EditType: “CopyTrk”, Waveダイアログ)

A5. Mode  
伸張/圧縮の計算時の処理方法を選びます。ボタンをクリックして、ExpCmp Modeダイアログを表示します。



5a. Mode [Fast, Mid, Best]  
伸張/圧縮の変換モードを設定します。

Fast:処理速度重視

Mid:“ Fast ”と“ Best ”の間

Best:音質重視

ただし、5b. Pitchが“ Variable ”の場合、この設定は影響されません。

5b. Pitch [Fixed, Variable]  
伸張/圧縮の変換処理実行後の再生ピッチを選びます。

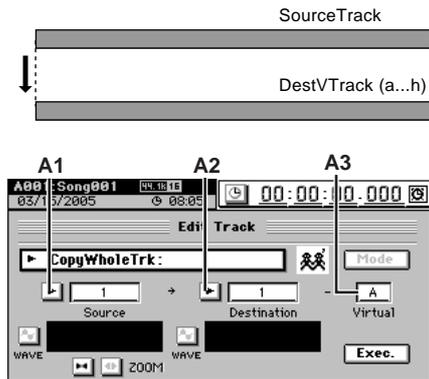
Fixed:ピッチ変換なし

Variable:ピッチ変換あり

OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)すと、設定した伸張/圧縮の計算時の処理方法が設定され、Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押)と設定が取り消されます。

## CopyWholeTrk

コピー元のトラック( Source、バーチャル・トラックは現在選択されているもの )の最初から最後までトラック・データをコピー先のトラック( Destination )の任意のバーチャル・トラックにコピーします。実行時( Exec. )、コピー先トラックは上書きされます。



### A1. Source

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

コピー元のトラックを選びます。

48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

コピー先のトラックを選びます。

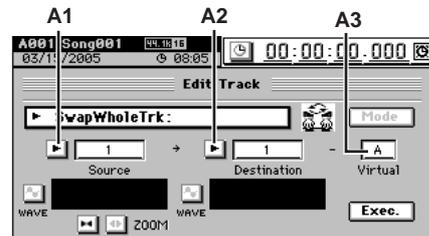
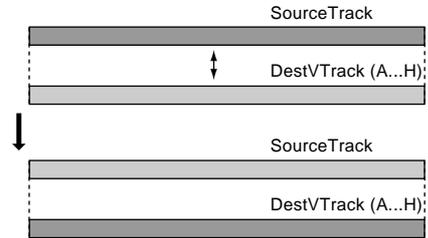
48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A3. Virtual [A...H]

コピー先のトラック( Destination )のどのバーチャル・トラックにコピーするかを選びます。

## SwapWholeTrk

スワップ元のトラック( Source、バーチャル・トラックは現在選択されているもの )の最初から最後までトラック・データをスワップ先のトラック( Destination )の任意のバーチャル・トラックと交換( スワップ )します。録音したトラックを並べ直したいときなどに選びます。ソングの完成時に、すべてのトラックのバーチャル・トラックを“ a ”にしたい場合に有効です。実行時( Exec. )、“ Source ”と“ Destination ”のトラック・データが入れ替わります。



### A1. Source

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

スワップ元のトラックを選びます。

48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

スワップ先のトラックを選びます。

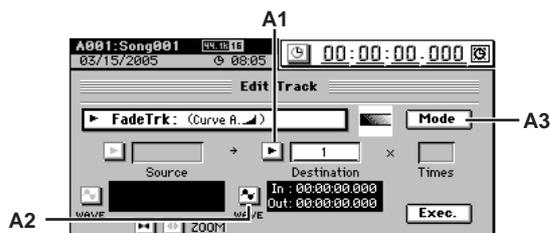
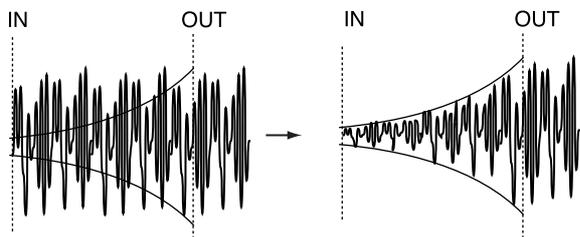
48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A3. Virtual [A...H]

スワップのトラック( Destination )のどのバーチャル・トラックにスワップするかを選びます。

## FadeTrk

フェードイン先のトラック( Destination )でIN - OUT間のトラック・データをフェードイン、もしくはフェードアウトします。実行時、IN - OUT間のオーディオ・データがOUT位置のレベルに、滑らかにフェードします。実行時( Exec. )、フェードイン( フェードアウト )先のトラックは上書きされます。



### A1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

エディット先のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: "CopyTrk"、Waveダイアログ)

### A3. Mode

ボタンをクリックして、Fade Modeダイアログを表示し、" Fade Curve"でフェードイン、フェードアウトのフェーダー・カーブを選びます。



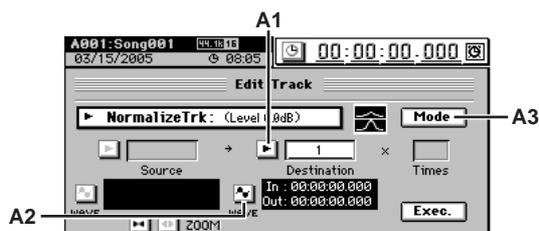
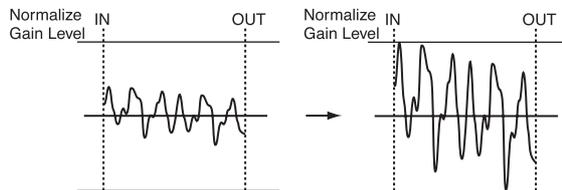
### SelectFadeMode [A...F]

- A. : 通常のフェードインに最適なカーブです。
- B. : 2トラック同位置のフェードイン/アウトを組み合わせ、クロス・フェードを作成するのに最適なカーブです。
- C. : Aタイプを反転させ、発音時間を長めにしたカーブです。
- D. : Aタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
- E. : Bタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
- F. : Cタイプのカーブを使用してフェードアウトします。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、選んだフェード・タイプが設定され、Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と設定が取り消されます。

## NormalizeTrk

録音したレベルが低い場合などに、トラック・データの指定した範囲( IN - OUT )を、指定した音量に変化させることができます。ノーマライズ先のトラックは上書きされます。



### A1. Destination [1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST]

ノーマライズ先のトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置( IN、OUT )をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: "CopyTrk"、Waveダイアログ)

### A3. Mode

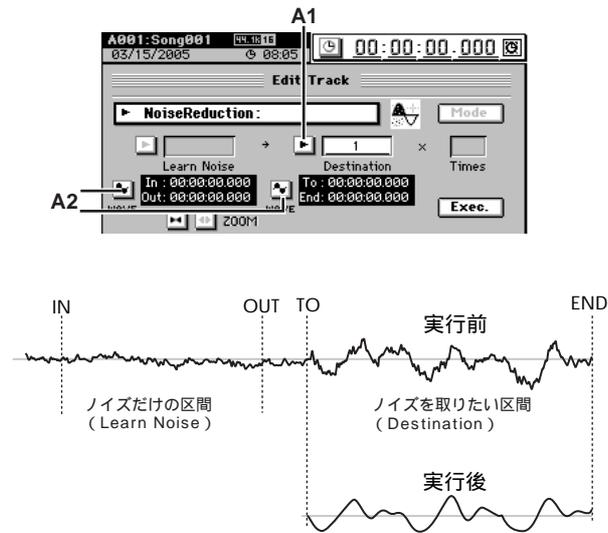
[0dB... -63.5dB]

ボタンをクリックして、Normalize Modeダイアログを表示し、" Normalize Gain Level"でレベルを設定します。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、選んだノーマライズのレベルが設定され、Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と設定が取り消されます。

## NoiseReduction

任意のトラックのノイズだけが記録されている部分を学習区間として範囲(IN - OUT)を指定し、ノイズ成分を検出します。このノイズを元と同じトラックで別の範囲( TO - END)を指定してトラックデータのノイズの除去を行います。



### A 1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

ノイズリダクションを行うトラックを選びます。

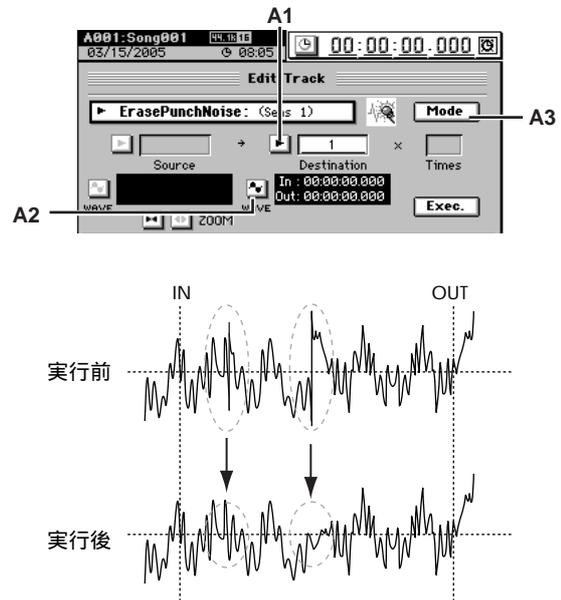
▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A 2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(IN、OUT、TO、END)をより細かく設定することができます。( p.128、EditType:“ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

## ErasePunchNoise

パツ音などのノイズを低減します。IN、OUT時間はノイズが発生する前と後に設定してください。複数のノイズを取ることもできます。“ ErasePunchNoise Sens ”の値でノイズを検出する感度が設定できます。通常、最初は“ 1 ”にして実行し、それでもノイズが取れない場合は、値を大きくしていきます。



### A 1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

パンチノイズを消去するトラックを選びます。

▲ 48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A 2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(IN、OUT)をより細かく設定することができます。( p.128、EditType:“ CopyTrk ”、Waveダイアログ)

### A 3. Mode

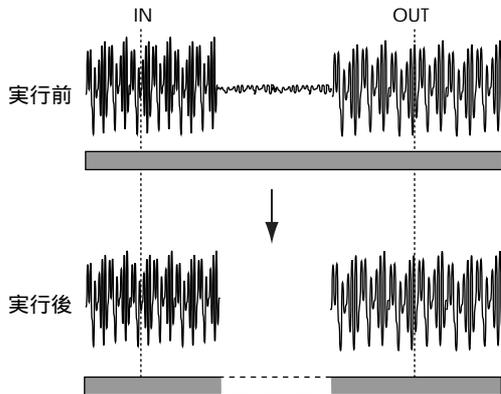
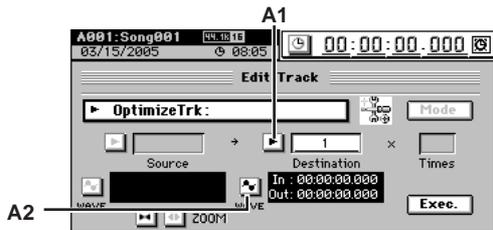
[0dB... - 63.5dB]

ボタンをクリックして、ErasePunchNoise Modeダイアログを表示し、“ ErasePunchNoise Sens ”でノイズを検出する感度を設定します。

OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と、感度が設定され、Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と設定が取り消されます。

## Erase Silence

長時間録音などで無音が多く録音されているときに、無音部分を消去して有音部分のみのイベントに分けます。



**note** -36dB以下の音を無音と判断します。

### A1. Destination

[1...32、ML、MR、1-2...31-32、MST、1-4...29-32、1-8...24-32、1-16、17-32、1-32、ALL]

無音部分を消去するトラックを選びます。

48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1-16までです。

### A2. WAVE

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(IN、OUT)をより細かく設定することができます。( p.128、EditType: "CopyTrk"、Waveダイアログ)

## 10-4. Import File

本機のPCドライブやディスクドライブから、音声ファイルを本機のトラックの先頭(ロケーション0)に張り付けることができます(p.86)。

クリップボードを使用して、先頭以外の位置に張り付けることもできます。

なお、音声ファイルはWAV形式で、サンプリング周波数44.1/48/96kHz、量子化ビット数が16/24bit、チャンネル数は1(モノラル)/2(ステレオ)に対応しています。

CDメディアの場合、ISO9660 Level1フォーマットのCD-ROM、CD-R、CD-RWに保存されたWAV形式に対応しています。

実行時("Exec.")インポート先のトラックは上書きされます。



### 1. ファイル名セル

インポート元の音声ファイル名が表示されます。Select Fileボタンをクリックして選んだファイル名を表示します。

### 2. Drive

[CD、PC(USB)]

インポート元のドライブを選びます。このボタンをクリックするとSelect Driveダイアログが表示されます。ドライブを選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

### 3. Select File

インポートする音声ファイルを選びます。

このボタンをクリックするとSelect Fileダイアログが表示されます。

ダイアログのOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と選択が取り消しされます。



### 3a.上位階層

ここには、現在表示しているフォルダの1つ上の階層が表示されます。

### 3b.ファイル・ウィンドウ

現在の階層のフォルダ構成を表示します。フォルダとインポート可能なファイルが表示されます。

### 3c.Close

階層が一つ上のフォルダに移動します。

### 3d.Open

選択したものがフォルダのとき、そのフォルダを開きます。

### 3e.Prev

選択された音声ファイルの先頭から6秒程度(44.1kHz/16bit時)、再生することができます。

 ファイルを読み込み中は再生できません。

## 4. Trk [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, Clip]

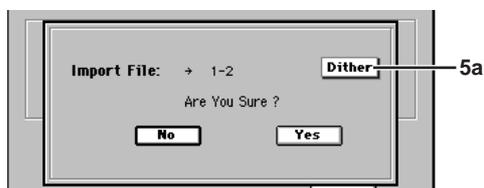
インポート先のトラックを選びます。

ML, MRはマスター・トラックL, Rで、MSTはステレオ・マスター・トラックです。

## 5. Exec.

ボタンをクリックすると、Import Fileダイアログが表示されます。インポートを実行するときはYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。取りやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

現在のソングと異なるサンプリング周波数/bit数のファイルのインポートを行った場合、サンプリング周波数/bit数変換を行います。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。



### 5a. Dither

24bitのWAVファイルを16bitのソングにインポートする場合に、このボタンをクリックすると、ビット数変換時に発生する恐れのある量子化ノイズを目立たなくすることができます。

## 10-5. Export File

本機のクリップ・ボードにコピーされたオーディオ・トラックのデータを、音声ファイルとしてPCドライブやCD-R/RWドライブに書き出すことができます( p.87 )。

音声ファイルはクリップ・ボードにあるサンプリング周波数/bit数のWAV形式でエクスポートします。



### 1. Clip#

クリップ・ボードの状態が表示されます。

#はクリップボード内のトラック数です。一度に4トラック以上をエクスポートする場合は、すべてモノラル・ファイルで保存されます。

### 2. Drive

[CD, PC(USB)]

エクスポート先のドライブを選びます。このボタンをクリックするとSelect Driveダイアログが表示されます。ドライブを選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

### 3. ファイル名

エクスポート先に保存されるファイル名が表示されます。

名前を変更するときは、Renameボタンをクリックして行ってください。

### 4. Rename

ボタンをクリックしてRenameダイアログを表示し、ファイル名を設定します。

使用できるファイル名は171ページ「ドライブとファイル詳細」をご覧ください。

### 5. Exec.

ボタンをクリックすると、Export Fileダイアログが表示されます。

エクスポートを実行するときはYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

エクスポート実行中に中止するときはCancelボタンをクリックしてください。

エクスポートが完了するとCompleted表示が出ますので、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して終了します。

エクスポート先がCDのときは、実行前に書き込みスピードを設定と、ファイナライズを行うかどうかの設定ができます。追記する必要が無いときはファイナライズを行ってください。

 ファイナライズ操作だけを行うことはできません。ファイナライズはエクスポートを実行後に行ってください。

# 11. CD

内蔵CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成したり、再生することができます。

- ⚠ CD-R/RWのディスクは、オーディオCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。
- ⚠ オーディオCDプレーヤーによっては、オーディオトラックの先頭から数100msec程度、再生できない場合があります。このような場合を避けるため、オーディオCD作成時に、トラック1のソングの先頭に300～600msec程度の空白区間を作ることをおすすめします。( p.138 「11a. Album CD」、6.Gap )
- ⚠ コンパクト・ディスク(CD)規格に準拠していない、著作権保護技術付音楽ディスク等は再生できません。

CDキーを押すと、このメニュー画面になります。  
メニュー・ボタン( Album CD、Track at once、CD PLAYER )をクリックして表示されたダイアログから、このメニュー画面に戻るときは、CDキーを押します。  
もう一度、CDキーを押すと、選んでいたメニュー画面に戻ることができます。



## 1. Information

ボタンをクリックすると、CD-R/RWドライブにセットされているディスクの種類、書き込み可能残り時間、書き込み済み時間、トラック数の情報を読み込み表示します。

### ディスクの種類

- NoDisc: ディスクが入っていません。または、認識できないディスク
- CDR: ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-R
- CDRW: ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-RW
- Illegal Disk: 認識できないディスク
- なにも表示されない場合は、書き込みできないディスク(市販のオーディオCDやファイナライズしたCD-R/RWなど)です。

### ディスクの内容

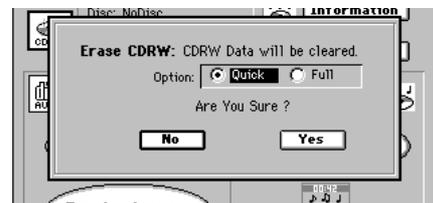
- Blank: 何もデータが入ってないブランク・ディスク
- Audio: オーディオ・データの入ったディスク
- ISO9660: バックアップ・データ、WAVなどが入ったディスク
- D12/1200: KORG D12/D1200/D1200mkIIのバックアップ・データが入ったディスク
- D16/1600: KORG D16/D1600/D1600mkIIのバックアップ・データが入ったディスク
- Other: オーディオ、バックアップ以外のデータが入ったディスク
- UDF: KORG Triton等で作成したUDFフォーマットのディスク

### ディスク容量の使用状況

- ディスク内容がAudioの場合
  - Free: 残り録音可能時間
  - Used: 録音済み時間と全トラック数
- ディスク内容がData Discの場合
  - Free: 残り記録可能容量( MB )
  - Used: 記録済み容量( MB )
- ディスク内容がOtherの場合
  - 何も表示しません。

## 2. Erase CDRW

CD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。このボタンをクリックすると、Erase CD-RWダイアログが表示されます。“ Option ”の消去方法を選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して消去します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。



Quick: 短時間で消去ができます。

Full: 完全消去します。Quickで消去してもディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。時間がかかります。

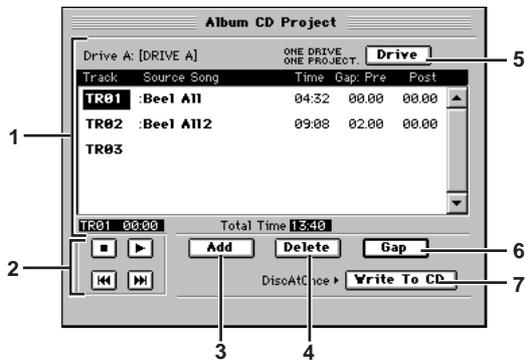
- ⚠ CD-Rに対しては、実行することができません。また、消去したデータは復元できません。

## 11 a. Album CD

アルバムCDプロジェクトでは、ディスク・アット・ワンスでオーディオCDを作成します。CD-R/RWへは、オーディオCD形式で16bit/44.1kHzで書き込みます。

書き込みはDisc At Onceでファイナライズまで行われます。追記書き込みはできません。

トラック時間が4秒未満のトラックがあると、CD-R/RWへ書き込みができません。PostGapTimeとトラック時間と合わせて4秒以上になるように調整してください。



### 1. トラック・リスト

CD-R/RWディスクに、アルバムCDとして書き込むソングがリスト表示されます。

リスト内にはアルバムCDとして登録したトラック番号、ソング名(マーク名)、時間、プリ・ギャップ、ポスト・ギャップが表示されます。

また、ウィンドウの下に選択したトラック(反転表示)の演奏時間と、アルバムの合計時間が表示されます。

### 2. 試聴プレーヤー

リスト表示されたソングを試聴できます。トップ・パネルのトランスポート・キーでも操作できます。[ ]内が該当するキーです。

[▶]:[PLAY]ソングを再生します。

[■]:[STOP]ソングを停止します。

[◀]:[REW]クリックするたびに一つ前のソングを選びます。再生中にクリックすると再生中のソングの先頭に移動します。

[▶▶]:[FF]クリックするたびに一つ先のソングを選びます。再生中にクリックすると一つ先のソングの先頭に移動します。

リスト表示にソングがないときは使用できません。

**note** CD-R/RWドライブにブランク・ディスクが入っている状態で、リスト表示にソングがある時に、トップ・パネルのトランスポート・キーのRECを押すと、Write to CDダイアログが表示されます。

### 3. Add

CD-R/RWディスクに書き込むソングをリストに加えます。トラック番号を選び、ボタンをクリックするとAdd TRダイアログが表示されます。

ソング・リストからソングを選びます。

ソングごとにソング番号、ソング名、マークアイコン、サンプリング周波数/ビット数、プロテクト・アイコン、日付が表示されます。

CD-R/RWに書き込むソング・データはAddボタンをクリックした時点のデータになります。Addボタンをクリックした後に、そのソングを編集し、そのデータを書き込みたいときはもう一度ソングをリストに加える作業を行ってください。



### Cancelボタン

選択したソングをリストに加えずに、Album CD Project ページに戻ります。

### OKボタン

選択したソングをリストに加えます。

ボタンをクリックすると、“Are you sure?”と表示されます。問題がなければYes、止めるときはNoボタンをクリックして、Album CD Projectページに戻ります。

マスター・トラックにデータが無いソングは追加できません。

44.1kHz/16bit以外のソングを選んだときは、サンプリング周波数/ビット数を変換します。Ditherボタンをクリックしてオン(表示反転)にしてください。このとき、変換したデータを作成するためディスク容量を消費します。また、サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。変換するのはCD-R/RWディスクに焼くデータだけで、ソング・データは元のサンプリング周波数/ビット数のままです。

### 4. Delete

トラック・リストのソングを削除します。削除するソングをリストから選んでボタンをクリックすると、Deleteダイアログが表示されます。Yesボタンをクリックする(または、パネルのYesボタンを押す)とリストから削除され、そのソングのトラックは詰まります。

リスト全てのソングを削除するときはSelect Allボタンをクリックした後Yesボタンをクリック(または、パネルのYesボタンを押す)してください。

### 5. Drive

CD-R/RWディスクに書き込むソングを保存しているドライブを選びます。ボタンをクリックするとSelect Driveダイアログが表示されます。

ダイアログには、内蔵されているドライブの全容量が表示されます。また、ソング・ドライブの一覧が表示されます。ソング・ドライブごとにドライブ名、パーティション容量、パーティション名、使用容量、残り容量が表示されます。

一枚のCD-R/RWディスクに書き込むソングは、複数のソング・ドライブから選ぶことはできません。

### 6. Gap

ソングの前と後に挿入する無音部分の時間を設定します。ボタンをクリックするとEdit Gapダイアログが表示されます。

FrmはCDDA Frameのことで、75Frm=1秒です。



6a. PreGapTime [0...59( Sec ), 0...74( Frm )]  
トラック(曲)の前に挿入する無音部分の時間です。初期設定は2秒です。

**note** TR1(トラック1)に加えられているソングや、アルバムCDトラック・マーク( p.146 )で区切られているトラックは、初期設定が0秒になります。

6b. PostGapTime [0...59( Sec ), 0...74( Frm )]  
トラック( 曲 )の後に挿入する無音部分の時間。初期設定は0秒です。

## 7. Write To CD

CD-R/RWへの書き込みを実行します。

ボタンをクリックするとWrite to CDダイアログが表示され、“Obey Copyright Rules”(著作権にしてください)というメッセージが表示されます。「著作権について」( p.iv )をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

- “Write Speed”のリスト・ボタンでCD-R/RWの書き込み速度を設定します。
- Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)とイメージファイルの作成を始めます。Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と作成を中止します。
- 作成が終わると書き込みが始まります。中止することはできません。
- ファイナライズが行われます。
- ファイナライズが終了すると、“Write Another CD?”というメッセージが表示されます。
- もう一枚同じCDを作成するときは、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。作成しないときは、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

Yesボタンをクリックした場合、“Insert Next Disc. After Insert, Press OK.”というメッセージが表示され、CD-R/RWドライブのトレイがイジェクトします。別のCDを挿入し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。

続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルがすでに作成されているので、イメージ・ファイルの作成時間が省略できます。

**note** Album CD Projectで書き込んだCD-R/RWディスクは自動的にファイナライズが行われます。

**!** オーディオCD作成時に、一時的に作られるイメージ・ファイルの作成時間は、書き込み速度を変更しても変わりません。

## 11b. Track at once

トラック・アット・ワンスでのオーディオCDの書き込み、CD-RWのイレースやファイナライズなどを行います。ファイナライズを行うまでは追記書き込みができます。



### 1. Erase

CD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。このボタンをクリックすると、Erase CD-RWダイアログが表示されます。“Option”の消去方法を選び、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して消去します。

Quick:短時間で消去ができます。

Full: 完全消去します。Quickで消去してもディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。時間がかかります。

**!** CD-Rに対しては、実行することができません。また、消去したデータは復元できません。

### 2. トラック・セル

書き込みを行う演奏トラックがあるソングのソング番号、ソング名、録音時間を表示します。

### 3. Write To CD

トラック・セルに表示してあるソングのCD-R/RWへの書き込みを実行します。

ボタンをクリックするとWrite to CDダイアログが表示され、“Obey Copyright Rules”(著作権にしてください)というメッセージが表示されます。「著作権について」( p.iv )をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

• “Write Speed”のリスト・ボタンをクリックしてCD-R/RWの書き込み速度を設定します。

• Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)とイメージファイルの作成を始めます。Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押す)と作成を中止します。

**note** サンプリング周波数の違うソングの場合には、変換処理を行うため、時間がかかります。

• 作成が終わると書き込みが始まります。中止することはできません。

• 書き込み終了後、“Write Another CD?”というメッセージが表示されます。

• 同じソングを別のCDに書き込む場合、Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。同じソングを書き込まない場合、Noボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

Yesボタンをクリックした場合、“Insert Next Disc. After Insert, Press OK.”というメッセージが表示され、CD-R/RWドライブのトレイがイジェクトします。別のCDを挿入し、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してください。

続けて書き込む場合は、イメージ・ファイルがすでに作成されているので、イメージ・ファイルの作成時間が省略できます。

#### 4. Get Information

ボタンをクリックすると、CD-R/RWドライブにセットされているディスクの種類、書き込み可能残り時間、書き込み済み時間、トラック数の情報を読み込み表示します。

##### ディスクの種類

NoDisc:ディスクが入っていません。または、認識できないディスク

CDR:ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-R

CDRW:ファイナライズしてない(書き込み可能な)CD-RW

Illegal Disk:認識できないディスク

なにも表示されない場合は、書き込みできないディスク(市販のオーディオCDやファイナライズしたCD-R/RWなど)です。

##### ディスクの内容

Blank:何もデータが入ってないブランク・ディスク

Audio:オーディオ・データの入ったディスク

ISO9660:バックアップ・データ、WAVなどが入ったディスク

D12/1200:KORG D12/D1200/D1200mkIIのバックアップ・データが入ったディスク

D16/1600:KORG D16/D1600/D1600mkIIのバックアップ・データが入ったディスク

Other:オーディオ、バックアップ以外のデータが入ったディスク

UDF:KORG Triton等で作成したUDFフォーマットのディスク

##### ディスク容量の使用状況

ディスク内容がAudioの場合

Free:残り録音可能時間

Used:録音済み時間と全トラック数

ディスク内容がData Discの場合

Free:残り記録可能容量(MB)

Used:記録済み容量(MB)

ディスク内容がOtherの場合

何も表示しません。

#### 5. Finalize

ファイナライズを実行します。

本機で作成したCD-R/RWディスクを、オーディオCDプレーヤーで再生するときには、ファイナライズを実行する必要があります。ファイナライズは1度しか行えません。

ボタンをクリックするとFinalizeダイアログが表示されます。Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して実行します。

 この画面で書き込んだトラック・アト・ワンスのオーディオCDのファイナライズのみに対応しています。

 ファイナライズしたディスクには、ソングを追加して書き込むことはできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込みが終わった後にFinalizeボタンをクリックして、ファイナライズを実行してください。

 ファイナライズしていないディスクは再生することができません。

## 11c. CD PLAYER

CD-R/RWドライブに入れたディスクを再生します。

また、ディスクのデータをクリップ・ボードに取り込んだり、WAVデータとしてインポートすることもできます。

 本機をCDプレーヤーとして使用するときは、レコーダーは使用できません。

 CD再生の音量は、モニター・ツマミで調整します。



### 1. CD Import

オンになると、CD Importダイアログが表示されます。

Yesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して実行します。

ボタンをクリックするとCD Importダイアログが表示され、「Obey Copyright Rules」(著作権にしてください)というメッセージが表示されます。「著作権について」(p.14)をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

・ラジオ・ボタンをクリックしてインポート方法を選びます。

Clip:

クリップ・ボードにトラック・データとして取り込みます。

WAV:

インポートエリアにWAVデータとして取り込みます。

インポートするWAVデータの名前を変更するときは、Renameボタンをクリックしてダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大8文字まで入力できます(p.97)。

・Yesボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押)と取り込みを始めます。Cancelボタンをクリックする(または、パネルのNOキーを押)と取り込みを中止します。

### 2. インフォメーション・ウィンドウ

上段にはトラック番号、メッセージなどが、下段にはCDプレーヤーの状態(再生、停止など)、経過時間および、レベル・メーターが表示されます。

### 3. コントロール・ボタン

オーディオCDの再生および停止、トラック(曲)の選択を行います。

トップ・パネルのトランスポート・キーを使用することもできます。[ ]内が該当するキーです。

: [PLAY]トラックを再生、一時停止します。

: [STOP]トラックを停止します。

: [FF]クリックするたびに一つ先のトラックに移動します。再生しているときに押すと一つ先のトラックの先頭に移動します。

: [FF]長押し トラックを早送りします。

: [REW]長押し トラックを早戻しします。

: [REW]クリックするたびに一つ前のトラックに移動します。再生しているときにクリックすると再生中のトラックの先頭に移動します。

 一時停止のときは、CDをイジェクトすることはできません。また、一時停止のまま他のページに切り替えると、停止に切り替わります。

 **note** CD-R/RWドライブにオーディオCDが入っている状態で、トップ・パネルのトランスポート・キーのRECを押すと、CD Importダイアログが表示されます。

## 12. UNDO

以下の操作を実行後、その実行を行う直前の設定に戻すアンドゥと、アンドゥを1つ前の状態に戻すリドゥが行えます。

・録音

・トラックの編集

CopyTrack、InsertTrack、EraseTrack、DeleteTrack、SwapTrack、ReverseTrack、OptimizeTrack、Exp/CompTrack、Copy WholeTrack、SwapWholeTrack、FadeTrack、NormalizeTrack、NoiseReduction、ErasePunchNoise、EraseSilence

・音声ファイルのインポート

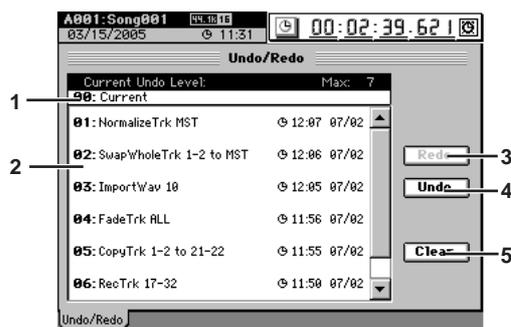
UNDOキーを押して、“Undo/Redo”タブ・ページを表示します。アンドゥをやめるときは、他のページ・モード・キーを押します。なお、UNDOキーを押すと、キーを押す前に選んでいたページに戻ることができます。

### UndoとRedoの動き

最新の状態 ← 1つ前の操作 ← 2つ前の操作 ← 3つ前の操作 ... 16前の操作

→ : Undoボタンを押す

← : Redoボタンを押す

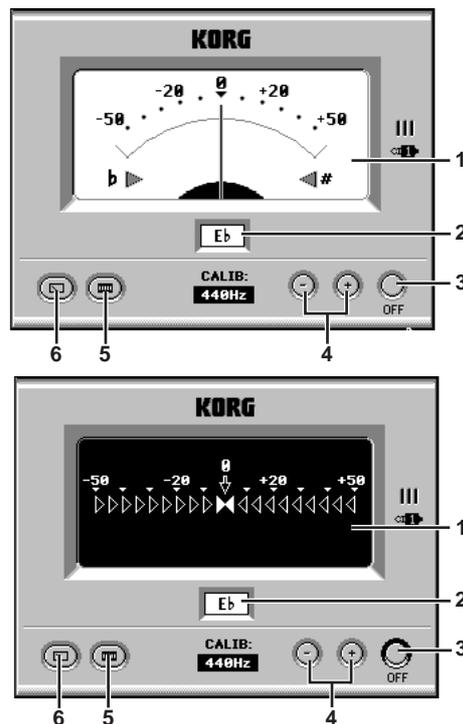


- 最新アンドゥ  
元に戻すことができる最新の状態が表示されます。
- アンドゥ・リスト [01...16]  
元に戻すことができる操作をリスト表示します。  
アンドゥを実行すると、選択した動作の実行直前の状態に戻ります。  
アンドゥ・リストには最大16個までの操作を保存できます。  
**▲** アンドゥ、リドゥはリストから選ぶにはRedo、またはUndoボタンをクリックします。アンドゥ・リストをクリックしての直接選択はできません。
- Redo  
リドゥを実行します。
- Undo  
アンドゥを実行します。
- Clear  
ボタンをクリックしてアンドゥ情報を消去し、ディスク残量を復帰させることができます。

**note** 本機は過去の録音、編集や操作履歴を、最大16まで保持しているので、アンドゥ機能を使って、過去の作業状態に戻すことができます。そのため、トラック上に存在しない古いデータもディスク上に消えないで残っています。このデータは、そのままディスク領域を消費しているので、見かけ上の録音時間が少なくなる場合があります。

## 13. TUNER

内蔵チューナーを使用して、INPUT 1、またはGUITAR INから入力した楽器等をチューニングすることができます。



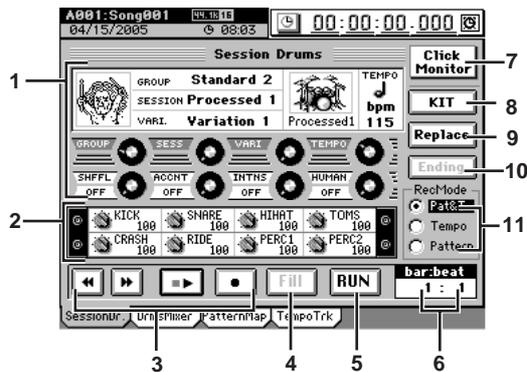
- CENT Scale [- 50... + 50]  
チューニングが合うと指針がメーター中央の0の位置になりフラット側の“▷”とシャープ側の“◁”が両方点灯します。  
フラット側の“▷”だけが点灯しているときは音高が低く、シャープ側の“◁”だけが点灯しているときは音高が高いときです。  
ピッチの誤差は、CENT単位で表示されます。(100CENT=半音、1200CENT=1オクターブ)
- 音名表示 [C...B]  
入力した音に一番近い音名が表示されます。  
2つ以上の音は同時に認識できません。
- OFF  
チューナーを終了するときをクリックします。オフにすると、チューナー画面になる前のページに戻ります。
- CALIB [430...440...449Hz]  
基準となる周波数を設定します。  
通常は“440”に設定します。
- デジタル画面ボタン  
現在選択しているINPUTソースの音を、チューニングするためのデジタル風チューナーを表示します。
- アナログ画面ボタン  
現在選択しているINPUTソースの音をチューニングするためのアナログ風針式チューナーを表示します。

# 14. SESSION DRUMS

ソングのテンポやドラム・パターン(メトロノーム)の設定、ドラム・トラックの設定やパターン・マップの作成などをします。カウンターが、“MBT”(小節、拍子、1/96拍)による表示時に(p.98)、設定したテンポに合わせてカウンターが動作します。

**▲** ソングのプロテクトがオンときは、ドラム・パターンの記録やパターン・マップの作成、エディットはできません。

## 14-1. Session Drums



### 1. ドラム・パターンの設定

ドラム・パターンの各種のパラメーターの設定をします。設定内容は、アイコンやイラスト、値などで表示されます。コントロール・ツマミ1から8でも設定できます。

**note** ツマミを回したときは、SYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページのFader/Knob Controlの設定には関係なくGROUP、SESS、VARIはJUMP動作、TEMPOはMATCH動作になります。

**▲** GROUP、SESS、VARI、TEMPOの設定は録音または、試奏(5.RUN)時にしか操作できません(7.Click Monitorがオン時は除く)。

**GROUP** [Metronome...etc]  
ドラム演奏のパターンのグループ(種類)を選びます。

**SESS**  
GROUPで選んだグループの中からセッション(ドラム演奏のパターン・セット)を選びます。

**VARI(BEAT)**  
SESSで選んだパターンのバリエーションを選びます。  
GROUPにメトロノームを選んだときは拍子を選びます。

**TEMPO** [40...255]  
ドラム演奏のテンポを設定します。  
単位は♩=40~255です。

**SHFFL** [OFF, 1...100(%)]  
ドラム演奏のシャッフル効果を設定します。ツマミを左に回しきったときOFFになります。

**ACCNT** [OFF, 1...20]  
ドラム演奏のアクセント・テーブルを切り替えます。ツマミを左に回しきったときOFFになります。

**INTNS** [OFF, 1...10]  
アクセントの強さ(インテンシティ)を調整します。ツマミを左に回しきったときOFFになります。

**HUMAN** [OFF, 1...20]  
ペロシティ・タイミングなどを微調整する、ヒューマナイズ効果の値を設定します。ツマミを左に回しきったときOFFになります。

### 2. ドラム・キットのパラメーター・ツマミ

ドラム演奏に使われているドラム・キットのパラメーターの値を調整します。

コントロール・ツマミ9から16でも設定できます。工場出荷時はパラメーターにレベルが選択されていますが、8.KITのDRUM KITダイアログで変更することができます。

### 3. トランスポート・ボタン

ドラム演奏の巻き戻し、早送り、再生、録音をします。

**◀▶** 小節単位でロケーションを移動します。このボタンをクリックするとカウンターが自動的に小節表示に切り替わります。

**▶** パターン・マップの記録、再生を開始/停止します。

**■** パターン・マップの記録を有効にします。

このページにいるときは、パネルのLOC 1キーを開始/停止ボタン、LOC 2キーを録音ボタンとして使うことができます。また、小節の移動はSESSION DRUMSキーを押しながら、パネルの+、-キーで行うこともできます。

### 4. Fill

ドラム演奏中にフィル・パターンを呼び出します。クリックしたタイミングで減速を始め、次の小節でフィル・パターンが挿入されます。

このページにいるときは、パネルのLOC 3キーを代わりに使うこともできます。

### 5. RUN

ドラム・パターンを試奏するときにクリック(反転表示)します。このときはパターン・マップの更新は行いません。

このページにいるときは、パネルのLOC 4キーを代わりに使うこともできます。

また、ドラム・パターンの録音時も反転表示されます。

ブランク・パターンを選択するときは、録音中にこのボタンをクリックして反転表示を解除します。

再度ボタンをクリックして反転表示にするとドラム・パターンの設定ができます。

ドラム・パターンの試奏中にGROUP、SESSを切り替えたときは、自動的にドラム・キットとテンポが連動して切り替わります。

ドラム・パターンの録音、再生時はGROUP、SESSを切り替えてもドラム・キットとテンポは選択しているものが引き続き使用されます。

### 6. bar:beat

通常は、現在のロケーションの小節と拍数を表示しますが、試奏中(RUNボタンが反転表示)はパターン内の小節と拍数を表示します。

### 7. Click Monitor

オン(反転表示)にするとパターン・マップが無効になり、GROUPは“Metronome”、SESSIONは“Metro 4”、ドラム・キットは“Standard”の4拍子のメトロノーム用の設定でもニターから出力します。このときは、Tempo Trackの設定は無効になります。

テンポはTempoツマミで設定します。また、パターンやテンポは、停止中でも変更することができます。

オフにするとテンポ・トラックとパターン・マップが有効になり録音、Replace操作ができるようになります。このときマスターから出力します。

なお、このボタンはMIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページのDrumsボタンと連動します。

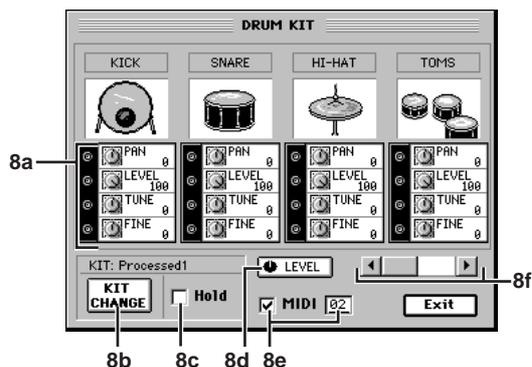
### 8. KIT

ドラム・パターンに使用するドラム・キットを変更するときにクリックします。パネルのSESSION DRUMSキーを押しながらLOC 1キーを押して代用することもできます。

設定が終わったら、Exitボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

ドラム・キットの変更は現在選択しているドラム・パターンにのみ有効になります。キットを変更したあとにバリエーションの変更はできますが、グループやセッションを切り替えたときは、ドラム・キットの変更は無効になり、元の設定に戻ります。ドラム・キットの変更を保持するときは、DRUM KITダイアログのHold

チェック・ボックスにチェックを入れてください。

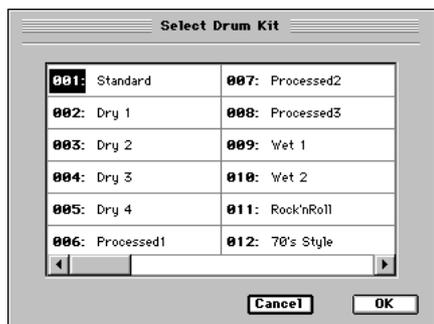


8a. パラメーター

ドラム・キットに使用している音色ごとにパラメーターの値を調整します。コントロール・ツマミでも調整できます。

8b. KIT CHANGE

ドラム・キットを別のキットに変更します。組み替えるキットを選択したら、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)してDRUM KITダイアログに戻ります。設定を無効にするときはCancelボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。



8c. Hold

チェックを付けると8a. パラメーターと8b. KIT CHANGEの設定を記憶して保存します。記憶した設定はソング単位ですべてのドラム・パターンに使用されます。チェックを外すと、ドラム・パターンごとのドラム・キットの設定に戻ります。

8d. パラメーター・アサイン・ボタン

2.ドラム・キットのパラメーター・ツマミでコントロールするパラメーターを設定します。ボタンをクリックしてKnob Assignダイアログのラジオ・ボタンでパラメーターを選びOKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。

**note** “None”を選択すると、コントロール・ツマミ9～16は無効になります。

8e. MIDI

チェックを付けると、MIDIノートを受信したときにドラム・キットが発音します。チェックを外すと、MIDIノートを受信しても発音しません。受信するMIDIチャンネルを変更するときはセルをクリックして設定します。

8f. グループ切り替えスクロール・ボタン、パーエディットするドラムを4個単位で切り替えます。

9. Replace

このボタンをクリックすると今の位置の小節に記録されたドラム・パターンの設定をEdit Map Eventダイアログ( p.144 )で変更することができます。パネルのSESSION DRUMSキーを押しながらLOC 2キーを押して代用することもできます。変更できる設定は、11.Rec Modeにより異なります。

Pat&T

パターン変更や小節範囲、テンポの変更が行えます。

Tempo

テンポが指定したテンポに変更されます。

Pattern

パターン変更や小節範囲の変更が行えます。

**▲** パターンの変更は小節単位で行いますが、テンポの変更は、現在の小節以降すべてが同じテンポになります。

10. Ending

エンディング(終演)を呼び出します。ボタンをクリックしたタイミングで点滅を始め、次の小節にエンディング・パターンが演奏されます。エンディング・パターンが終わると、ブランク・パターンに切り替わります。

11. Rec Mode

ラジオ・ボタンでドラム・パターンの録音、パターン・マップの作成、エディット(または、9. Replace)するモードを選びます。

Pat&T

パターンとテンポのどちらの変更も記録します。

Tempo

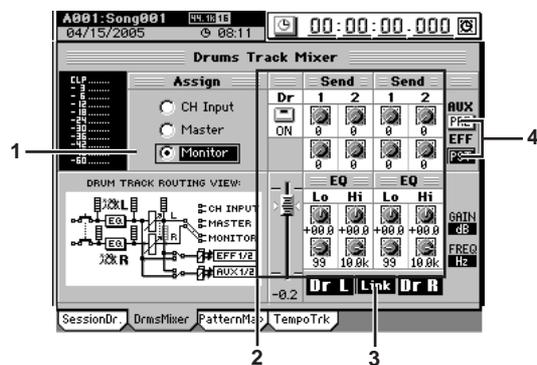
テンポの変更のみ記録します。

Pattern

パターンの変更のみ記録します。

## 14-2. Drums Track Mixer

ドラム・トラックのパラメーターの設定をしたり、状態を確認することができます。



1. Assign

ドラム・パターンの演奏をどこに出力するかを設定します。

CH Input

チャンネル・インプットにアサインします。これが選ばれているときは、“Ch Assign”タブ・ページでDrumsL, Rをアサインすることで、ドラム・パターンの演奏をチャンネル・トラックに録音することができます。

Master

マスター・バスにドラム・パターンの演奏を出力します。

Monitor

モニター端子から出力される音声にだけ、ドラム・パターンの演奏がのせられます。

**note** 14-1. Session Drumsの7. Click Monitorをオンにしたときは“Monitor”が、オフにしたときは“Master”が自動的に選択されます。

## 2. パラメーター

ドラム・トラックのオン、オフ、音量はそれぞれ、ドラム・トラックのフェーダーとキーで調整します。  
センドの設定やEQの設定はコントロール・ツマミで行います。  
なお、画面のアイコンなどをクリックしてバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で設定することもできます。

## 3. Link

センドとEQのパラメーターL、Rを同じ値にするときは、クリックします。左右別々にするときは、クリックしてオフにしてから別々にパラメーターを設定します。

## 4. PRE/PST

センドをフェーダー直前( Pre Fader )のレベルで送るか、フェーダー直後( Post Fader )のレベルで送るのかを切り替えます。

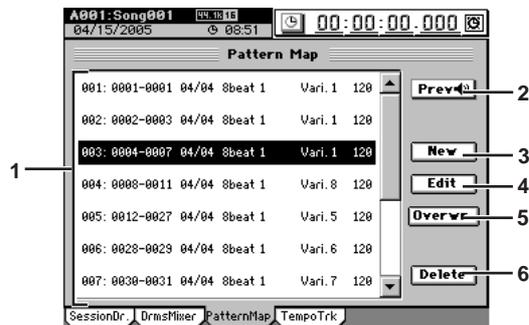
PRE:フェーダー直前のレベルで送る

PST:フェーダー直後のレベルで送る

## 14-3. Pattern Map

パターン・マップを使って、ソングの録音、再生の途中に新たなイベントを追加したり、拍子やドラム・パターン、テンポをエディットします。

パターン・マップのイベントは小節単位で設定できます。



### 1. パターン・マップ・ウィンドウ [001...200]

パターン・マップのイベントを選びます。  
イベント番号、パターンの開始小節、終了小節、拍子、セッション名、バリエーション名、テンポを表示します。

### 2. Prev

パターン・マップ・ウィンドウで、選んだイベントのパターンを試聴するときオン(反転表示)にします。  
このタブ・ページのみ有効で、レコーダーの再生やページを切り替えると自動的にオフになります。

### 3. New

新規パターン・マップのイベントを作成します。  
イベントを追加するときは、このボタンをクリックします。  
ボタンをクリックするとNew Map Eventダイアログが表示され、自動的にプレビュー(2. Prevがオン)状態になります。

RecModeが「Tempo」のときは、イベントを追加することはできません。

RecMode = Pat&T



### 3a. Start Meas [0001...9999]

パターン・マップのイベント作成(開始、挿入)位置を設定します。小節単位で行うことができます。

### 3b. Length [0001...9999]

パターンの小節数を設定します。

### 3c. GROUP、SESS、VARI、TEMPO

GROUPでドラム演奏のパターンのグループ(種類)を、SESSでグループの中からドラム演奏のパターン・セット(セッション)を、VARIでパターンのバリエーションを選び、TEMPOでドラム演奏のテンポを設定します。

### 3d. Blank

ブランク・パターンを選ぶときにクリック(反転表示)します。

### 3e. Fill

フィル・パターンを選ぶときにクリック(反転表示)します。

### 3f. Ending

エンディング・パターンを選ぶときにクリック(反転表示)します。

## 4. Edit

パターン・マップのイベントの設定を変更します。  
すでに作成したイベントの内容を変更するときを選びます。変更するイベントを選んで(反転表示)、このボタンをクリックするとEdit Map Eventダイアログが表示されますので、各パラメーターを設定してください。(前項3.New参照)

RecMode = Pattern



**note** Start Measの設定を、選択したイベントの先頭より後にした場合、その前のイベントのLengthがずれた分長く、先頭より前にした場合、その前のイベントのLengthがずれた分短くなります。

## 5. Overwr.

パターン・マップのイベントの設定を上書き変更します。すでに作成したパターン・マップの長さを変えずにイベントを追加するときを選びます。上書きされた部分が新たなイベントとして区切られます。変更するイベントを選んで(反転表示)、このボタンをクリックするとOverwrite Map Eventダイアログが表示されますので、各パラメーターを設定してください。(前項3.New参照)

RecMode = Pattern



**note** Start Meas、Lengthの設定が選択したイベントの範囲を上回る場合は、その部分のイベントも上書きされます。また、Start Meas、Lengthの設定が選択したイベントの範囲と同じ場合は、新たなイベントは追加されず、4.Editと同じ動作になります。

## 6. Delete

パターン・マップのイベントを削除します。  
パターン・マップ・ウィンドウから削除するイベントを選び、ボタンをクリックするとDeleteダイアログが表示されます。



Yesボタンで削除を実行します。実行しないときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。  
削除を実行すると、選択したイベントが削除され、以降のイベントが1つずつ前に移動します。  
すべてのイベントを一度に削除するときは、Select Allボタンをオン(反転表示)にして削除を実行します。

**▲** RecModeが\* Tempo のときは、イベントを削除することはできません。

## 14-4. Tempo Track

テンポ・トラックを記録します。次の2つの記録方法があります。

- ・MIDIクロックを記録する方法  
外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックを記録し、ソングのテンポを設定することで、外部MIDIシーケンサーと同期させます。
- ・タップ・テンポを記録する方法  
ソングを再生しながらタップする(PLAYキーまたはフット・スイッチを押す)ことでテンポを設定します。テンポが不明なソング(CDから録音したソング等)のテンポを設定することで、トラックを小節単位で編集することができます。

記録方法は63ページ「6-1. テンポ・トラック」をご覧ください。

**▲** 上記の2つのテンポ・トラックは、同じ領域に記録されるため、最後に記録したものが保持され、同時に2つ持つことはできません。

**▲** 記録中にメモリ一杯になると強制的に終了します。



1. Tempo Rec Mode [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]  
記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。

**MIDIClock:**

外部シーケンサー等で作成したソングのMIDIクロックを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

**MeasTap:**

小節ごとの頭でタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

**BeatTap:**

拍子ごとの頭でタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

## 2. RecStart

記録待機ダイアログが表示されます。

MIDIクロックを記録する場合は、外部MIDIシーケンサーからMIDIクロックを受信すると、記録が開始されます。

タップ・テンポを記録する場合は、PLAYキーもしくは、フット・スイッチを押します。押した間隔で、タップ・テンポが記録されます。

**note** ソングの先頭からテンポが記録されます。

**note** 最後に記録した小節または拍子のテンポがソングの最後まで自動的にコピーされます。

## 15. STORE

ロケート、シーン、マークに登録する位置を保持します。

STOREキーを押したときのロケーションを保持し、登録先の各キーを押すことによって、その位置を登録します。なお、登録先の各キーの代わりにSTOREキーをもう一度押すと、保持を取り消します。各機能、登録方法については、ロケート( p.38 )、シーン( p.50 )、マーク( p.38 )をご覧ください。

## 16. SCENE

105ページ「2c.FADER/PAN/AUTOMATIOM」、Edit Sceneをご覧ください。

## 17. MARK

特定のロケーションをマークに登録し、その登録した位置へ、現在位置を瞬時に移動させます。それぞれのマークに名前をつけて、ソング内の位置の目安として使用することもできます( p.38 )。マークの移動はMARKキーを押しながら、+(または-)キーで移動します。

また、マークにアルバムCDトラック・マークを付けることで、CDのトラックの区切りとして認識させることもできます。

**note** MARKキーの代わりにPS-1フット・スイッチ(別売)を使用することもできます( p.119 )。

マークは、1ソングにつき最大100個まで登録できます。  
なお、マークの001は新規ソングを作成したときに、「Song Top Mark」という名前、カウンター0の位置に自動的に作成されます。



1. Current Mark [001...100]  
現在のロケーション上、または直前のマークです。マーク番号の隣には、マーク名、登録位置、アルバムCDトラック・マークを表示します。
2. マーク・リスト [001...100]  
操作の対象となるマーク番号を選びます。マーク番号の隣には、マーク名、登録位置、アルバムCDトラック・マークを表示します。マーク番号は、時間順に更新されます。

### 3. Recall

ボタンをクリックするとマーク・リストで選んだマークを呼び出し、そのロケーションに現在位置を移動します。

### 4. EditLoc

ボタンをクリックするとEdit Mark Locationダイアログが表示されます。マーク・リストで選んだ位置を設定し直しYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)して変更します。変更をやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)します。

 001のマークは変更できません。

### 5. Rename

マーク・リストで選んだマークの名前を変更します。ボタンをクリックしてRenameダイアログを表示し、マークの名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます( p.99 )。

### 6. Delete

ボタンをクリックしてDeleteダイアログを表示し、マークを削除します。Select Allボタンをクリックしてオン(反転表示)にするとすべてのマークが削除の対象となります。削除するときはYesボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。削除をやめるときはNoボタンをクリック(または、パネルのNOキーを押)してください。

 001のマークは削除できません。

 マークの削除は、やり直し(アンドゥ)ができません。

### 7. Use As CD Tr

ライブ録音や長い曲など1つのソング・データとして録音したものをCDに書き込む時に、選択したマークをCDのトラックの区切りとして使うときに設定します。

マーク・リストで選択しUse As CD TrボタンをクリックするとアルバムCDトラック・マーク・アイコン  が表示され、トラックの区切りとして登録されます。もう一度Use As CD Trボタンをクリックすると登録を解除します。

 アルバムCDトラック・マークはアルバムCDプロジェクトの書き込み時のみ有効です。  
トラック・アト・ワンスで書き込むと、アルバムCDトラック・マークは無視され、ソングが1つのトラック(曲)として書き込まれます。

## 18. SCRUB

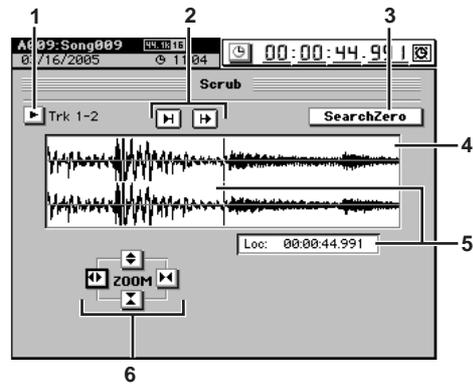
スクラブを行います。ロケートやマークの位置の登録が、より細かく、そして正確に行えます。

SCRUBキーを押して、“Scrub”ページを表示します。スクラブをやめるときは、他のページ・モード・キーを押します。なお、SCRUBキーを押すと、キーを押す前に選んでいたページに戻ることができます。

スクラブはバリュウ・ダイヤルを回すことによってトラック・データを再生し、その音声を聞きながら、ソングの任意の位置を探し出すときに使用します。

例えば、ターン・テーブル上のアナログ・レコードを手で回して、音声を聞きながら、曲の先頭などを探すような感覚で操作できます。波形ウィンドウには、選択したトラックの波形を表示します。

**note** 波形ウィンドウ上をクリックしたあと、パネルのJUMPキーを押しながらポインターを左右に動かすことでロケートの移動ができます。また、波形ウィンドウ上をクリックしたまま、ポインターを左右に動かすことでロケートの移動ができます。



#### 1. トラックの選択

ポップアップ・ボタンをクリックして、Select Trackダイアログのラジオ・ボタンをクリックしてロケーションを設定するトラックを選び、OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)します。Stereoボタンをクリックすると、2つの隣り合ったチャンネルの波形を波形ウィンドウ上下に表示します。



#### 2. プレビュー再生ボタン

トップパネルのトランスポート・キーでも操作できます。[ ]内が該当するキーです。

 [REW]ロケーション位置の約2秒前から再生します。(プレイ・トゥ機能)

 [FF]ロケーション位置から約2秒再生します。(プレイ・フロム機能)

#### 3. SearchZero

ボタンをクリックしてバリュウ・ダイヤルを回すと、回転方向により、前後のゼロクロス・ポイントに移動します。

**note** ゼロクロス・ポイントとは、波形レベルが±0(波形ウィンドウのセンター線)をまたぐ位置のことです。

#### 4. 波形ウィンドウ

選択したトラックの波形を表示します。

#### 5. Loc( Location )

[000:00.000...]

現在位置を表示します。現在位置は、波形ウィンドウ内の縦方向のバーで確認できます。バリュウ・ダイヤルを回して、音声と波形で位置を確認しながら、移動させます。

#### 6. ZOOM

波形表示の大きさと表示幅を調整します。

 波形表示の上下方向を拡大します。

 波形表示の上下方向を縮小します。

 波形表示の左右方向を拡大します。

 波形表示の左右方向を縮小します。

**note** パネルのJUMPキーを押しながらカーソル・キーを押すことで、ZOOMボタン操作ができます。

## 19. LOC 1/IN、... LOC 4/END

ソングの任意のロケーションを登録することができる各キーLOC 1/IN...LOC 4/ENDには、次の機能があります。

- ・ロケート・ポイント( p.38 )  
各キーを押すと登録した位置に移動します。
- ・ループ再生のイン/アウト・ポイント( p.68 )
- ・オート・パンチ録音のイン/アウト・ポイント( p.66 )
- ・トラック編集の編集ポイント( p.69 )

STOREキーを押してから各キーを押すことで、登録することができます。

各ロケートの機能

LOC 1/INキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ・ロケート・ポイント1( IN位置 )
- ・オート・パンチ録音時のパンチ・イン位置
- ・ループ再生の再生開始位置
- ・トラック編集時の次の各ロケーション  
“ CopyTrk ”のコピー元開始位置  
“ InsertTrk ”の開始位置  
“ EraseTrk ”の開始位置  
“ DeleteTrk ”の開始位置  
“ SwapTrk ”の交換元および交換先の開始位置  
“ ReverseTrk ”の反転元の開始位置  
“ OptimizeTrk ”の開始位置  
“ ExpCmpTrk ”の伸張/圧縮元の開始位置  
“ FadeTrk ”の開始位置  
“ NormalizeTrk ”の開始位置  
“ ErasePunchNoise ”の開始位置  
“ EraseSilence ”の開始位置

LOC 2/OUTキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ・ロケート・ポイント2( OUT位置 )
- ・オート・パンチ録音時のパンチ・アウト位置
- ・ループ再生の再生終了位置
- ・トラック編集時の次の各ロケーション  
“ CopyTrk ”のコピー元終了位置  
“ InsertTrk ”の終了位置  
“ EraseTrk ”の終了位置  
“ DeleteTrk ”の終了位置  
“ SwapTrk ”の交換元および交換先の終了位置  
“ ReverseTrk ”の反転元の終了位置  
“ OptimizeTrk ”の終了位置  
“ ExpCmpTrk ”の伸張/圧縮元の終了位置  
“ FadeTrk ”の終了位置  
“ NormalizeTrack ”の終了位置  
“ ErasePunchNoise ”の終了位置  
“ EraseSilence ”の終了位置

LOC 3/TOキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ・ロケート・ポイント3( TO位置 )
- ・トラック編集時の次の各ロケーション  
“ CopyTrk ”のコピー先位置  
“ ReverseTrk ”の反転コピー先位置  
“ ExpCmpTrk ”の伸張/圧縮先の開始位置 + コピー先位置  
“ NoiseReduction ”の開始位置

LOC 4/ENDキーに以下のロケーションを登録することができます。

- ・ロケート・ポイント4( END位置 )
- ・トラック編集時の次のロケーション  
“ ExpCmpTrk ”の伸張/圧縮先の終了位置  
“ NoiseReduction ”の終了位置

## MIXERページ・メモリー

LOC 1/IN ~ LOC 4/ENDキーにMIXERページ内の任意のタブ・ページを登録して、移動することができます。

### タブ・ページの登録

- ・登録するMIXERページ内の任意のタブ・ページを表示します。MIXERキーを押しながら、STOREキーを押すとStored Pageダイアログが表示されます。登録をやめるときはExitボタンをクリックするか、もう一度STOREキーを押します。
- ・LOC 1/IN、LOC 2/OUT、LOC 3/TO、LOC 4/ENDキーのいずれかを押して、そのキーにタブ・ページを登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

**note** 工場出荷時は、下記のページが登録されています。  
LOC 1 CH INPUT/SubMixer, “ Ch Assign ”タブ・ページ  
LOC 2 FADER/PAN/AUTOMATION, “ Automation ”タブ・ページ  
LOC 3 PAIR/GROUP, “ Ch Pair ”タブ・ページ  
LOC 4 EQ/ATT/PHASE, “ MasterEQ ”タブ・ページ

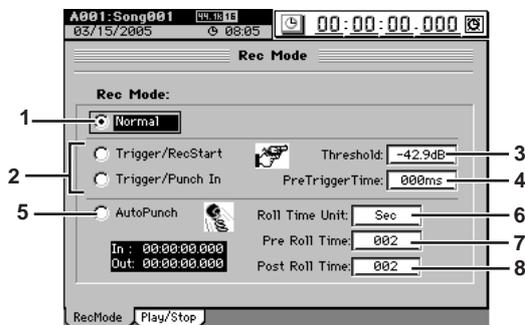
### タブ・ページの移動

MIXERキーを押しながら、LOC 1/IN ~ LOC 4/ENDキーを押すことで、登録したMIXERページ内のタブ・ページへ直接移動することができます。

# 20. REC/PLAY MODE

## 20-1. Rec Mode

録音方法の選択、およびトリガー、オート・パンチ録音時の設定を行います。



### 1. Normal

通常の録音を行います。

2. トリガー録音 [Trigger/RecStart、Trigger/Punch In]  
トリガー録音を行います。入力音の音量がスレッシュホールド・レベル(Threshold)を超えることをきっかけ(Trigger)として、録音を開始します( p.66 )。どちらかのラジオ・ボタンをクリックするとTriggerインジケータが点灯します。

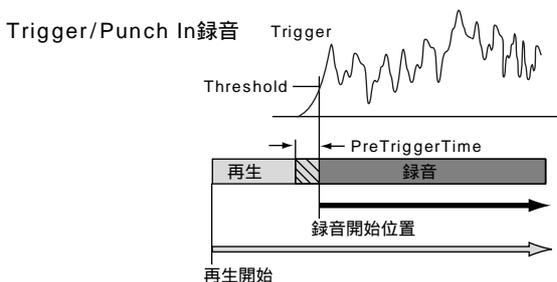
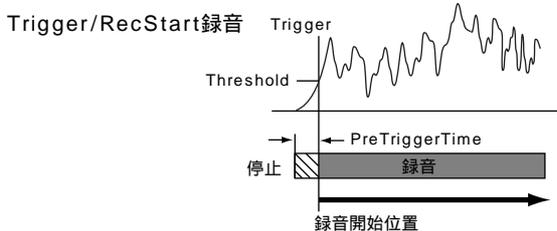
⚠ 入力音の音量がスレッシュホールド・レベル(Thresholdで設定)を超えないと、録音が始まりません。その場合は、STOPキーを押して録音待機をキャンセルし、“Threshold”を設定し直してください。

### Trigger/RecStart:

RECキーを押して( REC、PLAYキー点滅 ) 録音待機状態にします。REC/PLAYキーがオンでチャンネル・キーが録音になっているチャンネルへの入力音が、スレッシュホールド・レベルを超えると、自動的に録音が始まります。録音待機時、STOPキーまたはRECキーを押すと、録音待機がキャンセルされます。

### Trigger/Punch In:

RECキーを押して( キー点滅 )、録音待機状態にします。PLAYキーを押して再生トラックを再生します。再生しているチャンネルへの入力音が、スレッシュホールド・レベルを超えると、自動的に録音が始まります。録音待機時、STOPキー、またはRECキーを押すと、録音待機がキャンセルされます。



3. Threshold [-、-、-90.3... - 30.8dB]  
トリガー録音時、録音を開始されるレベル(スレッシュホールド・レベル)を設定します。入力レベルがこの設定値を超えたとき録音が始まります。

⚠ 通常、ノイズ音で録音が始まらない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。入力する音声によって適正レベルが異なります。録音が始まるのが早すぎたり、遅すぎる場合には調整してください。

4. PreTriggerTime [0...600ms]  
トリガー録音時、録音開始する直前の音も録音します。トリガー録音は、入力信号がスレッシュホールド・レベル“Threshold”を超えたときに録音を開始しますが、設定によってはアタック音などがかけてしまうことがあります。このようにときに“PreTriggerTime”で時間を設定することによって、録音開始前の小音量部分も録音することができます。

⚠ ソングの先頭では無効です。また、録音したトラックの後に続けて録音する場合、“000ms”以外では、その区間分だけ前の音が欠けます。

### 5. AutoPunch

オート・パンチ・イン - アウト録音は、あらかじめ設定した位置で、自動的に録音開始(パンチ・イン)と録音終了(パンチ・アウト)にする機能です。“AutoPunch”がオンのときAUTO PUNCHインジケータが点灯し、録音すると、パンチ・イン - アウト録音になります。録音開始時、登録した位置(IN)のプリ・ロール時間前からスタートし、登録位置間(IN - OUT)を録音し、ポスト・ロール時間後に停止します。

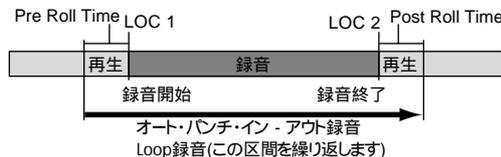
### 6. Roll Time Unit

プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。“Sec”が秒、“Meas”が小節です。

### 7. Pre Roll Time、

### 8. Post Roll Time

プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。オート・パンチ録音時、プリ・ロールはパンチ・イン(IN)前の録音を準備する時間として、ポスト・ロールはパンチ・アウト(OUT)後の録音終了後のつながりを確認する時間として設定します。



**note** “Play/Stop Mode”タブ・ページのLoop Playをオンにして、オート・パンチ・イン - アウト録音をすると、繰り返し録音ができ、録音結果がアンドゥ・リストに保存されます。

⚠ マスタートラックに録音できるRec Modeは“Normal”と“AutoPunch”です。

⚠ パンチ録音時は同時録音トラック数が制限されます。トラック数の制限についてはSong Type( p.117 )をご覧ください。制限より多いトラックで録音しようとしても録音できません。

⚠ MIDI SyncをMTC...に設定しているときは、Trigger/RecStartとAutoPunch録音は実行できません。

⚠ MIDI SyncをMTC Slaveに設定しているときは、Loop Playはオンにしても無効になります。

## 20-2. Play/Stop Mode

トランスポート・キーのPLAY、STOPキーの動作の設定を行います。



### 1. Play/Stop Mode

ラジオ・ボタンをクリックして、PLAY、STOPキーの動作を選びます。

#### Manual

通常の開始、停止の動作になります。

#### Loop Play

PLAYキーを押すとLOC 1/INとLOC 2/OUTに登録した位置間を、繰り返し再生します( p.68 )。STOPキーを押すと再生を止めます。

また、このとき、LOOPインジケーターが点灯します。

**note** Loop Playにしてオート・パンチ・イン - アウト録音をすると、繰り返し録音ができ、録音結果がアンドゥ・リストに保存されます。

**▲** “ MIDI Sync ”の設定( p.125 )が“ MTC Slave ”のとき、Loop Playは無効になります。

#### Stop at Song End

PLAYキーを押すと再生を開始し、ソングの終了位置で自動的に止まります。

#### Stop at Song End & Return to Top

PLAYキーを押すと再生を開始し、ソングの終了位置で自動的に止まり、ソングの先頭位置に戻ります。

#### Stop at Song End & Load Next Song

PLAYキーを押すと再生を開始し、ソングの終了位置で自動的に止まり、次のソングをロードします。

### 2. Stop at Mark Point

再生中にマークを付けた位置になると一時停止をします。

## 21. トランスポート・キー

### PLAYキー

再生を行います。再生時にはキーが点灯します。早送り、早戻し、MTC Slave時、Trig Rec Start時にはキーが点滅します。

### RECキー

録音を行います。いずれかのトラックが録音になっていないと録音できません。キーを押すと録音待機状態( キー点滅 )になり、PLAYキーを押して録音を開始( キー点灯 )します。

**note** RecMode、MMC、MTCの設定により録音開始条件は変わります。

**note** フット・スイッチの機能を“ Punch In Out ”に設定するとフット・スイッチをRECキーの代わりに使うことができます。

### STOPキー

録音、再生を停止します。

STOPキーを押しながらREWキーを押すと曲の先頭へ、STOPキーを押しながらFFキーを押すと曲の終わりへ移動します。

### FFキー

早送りをを行います。

再生時にはFFキーを押している間早送りされます。

停止時にFFキーを押すとSTOP、PLAY、LOC 1/2/3/4、のいずれかのキーを押すまで早送りを続けます。

### REWキー

早戻しを行います。

再生時にはREWキーを押している間、早戻しされます。

停止時にREWキーを押すとSTOP、PLAY、LOC 1/2/3/4のいずれかのキーを押すまで、早戻しを続けます。

**note** REC/PLAY MODEのLoop Playがオンのはきは、早送り/早戻しを行うと再生/停止に関係なくSTOP、PLAY、LOC 1/2/3/4のいずれかのキーを押すまで、早送り/早戻しを続けます。

# エフェクト・パラメーター アルゴリズム・リスト プログラム・リスト

## STEREO TYPE

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Early Reflections	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

## MONO TYPE

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
	Modulation&Pitch	37	Mono Chorus
38		Mono Flanger	1
39		Mono Phaser	1
40		Mono Tremolo	1
41		Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
	SFX&etc	48	AnalogRecord
49		Mn.Ring Modulator	1
50		Tube Pre Amp Sim	1
51		Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

## STEREO TYPE

Category:Reverb&Delay 20

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
1	Reverb Hall	1	Reverb Hall
2	Smooth Hall	2	Smooth Hall
3	Wet Plate Reverb	3	Reverb Wet Plate
4	Dry Plate Reverb	4	Reverb Dry Plate
5	Reverb Room	5	Reverb Room
6	Bright Room	6	Bright Room
7	Early Reflections	7	Early Reflections
8	ARENA	1	Reverb Hall
9	Cathedral	2	Smooth Hall
10	Dark Plate	3	Reverb Wet Plate
11	Bright Plate	4	Reverb Dry Plate
12	Club	4	Reverb Room
13	Listening Room	6	Bright Room
14	Garage	6	Bright Room
15	L/C/R Delay	8	L/C/R Delay
16	St/Cross Delay	9	Stereo/Cross Delay
17	St.MultiTapDelay	10	St.MultiTapDelay
18	St.Mod Delay	11	St.Modulation Dly
19	St.Dynamic Delay	12	St.Dynamic Delay
20	St.AutoPan Delay	13	Auto Panning Delay

Category:Modulation&Pitch 11

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
21	Stereo Chorus	14	Stereo Chorus
22	High Band Chorus	14	Stereo Chorus
23	Stereo Flanger	15	Stereo Flanger
24	High Band Flange	15	Stereo Flanger
25	Stereo Phaser	16	Stereo Phaser
26	Analog Phaser	17	Stereo Phaser
27	Stereo Vibrato	17	Stereo Vibrato
28	Vibrato/Chorus	17	Stereo Vibrato
29	Stereo Tremolo	18	Stereo Tremolo
30	Vintage Tremolo	18	Stereo Tremolo
31	St.Pitchshifter	19	St.Pitch Shifter

Category:Dynamics&Filter 24

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
32	StereoCompressor	20	Stereo Compressor
33	Stereo Expander	21	Stereo Expander
34	Stereo Limiter	22	Stereo Limiter
35	Stereo Gate	23	Stereo Gate
36	Stereo Filter	24	Stereo Filter
37	Stereo Wah	25	Stereo Wah
38	MultiBandLimiter	26	MultiBandLimiter
39	Studio Comperssor	20	Stereo Compressor
40	Tube Compressor	20	Stereo Compressor
41	Mastering Comp	20	Stereo Compressor
42	Studio Limiter	22	Stereo Limiter
43	Analog Limiter	22	Stereo Limiter
44	Hard Limiter	22	Stereo Limiter
45	Master CD	26	MultiBandLimiter
46	Remaster L.A	26	MultiBandLimiter

47	Remaster Pop	26	MultiBandLimiter
48	Remaster Dance	26	MultiBandLimiter
49	Two Mix 60's	26	MultiBandLimiter
50	Two Mix 70's	26	MultiBandLimiter
51	Two Mix 80's	26	MultiBandLimiter
52	Two Mix Girl Pop	26	MultiBandLimiter
53	Two Mix Dance	26	MultiBandLimiter
54	Two Mix HipHop	26	MultiBandLimiter
55	Digital Rock	26	MultiBandLimiter

### Category:SFX&etc 7

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
56	St.Analog Record	27	St.Analog Record
57	TalkingModulator	28	Talking Modulator
58	St.RingModulator	29	St.Ring Modulator
59	Rotary Speaker	30	Rotary Speaker
60	Old Record	27	St.Analog Record
61	Talking Delay	28	Talking Modulator
62	Jet Ring	29	St.Ring Modulator

### MONO TYPE

### Category:Reverb&Delay 10

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
63	Hall	31	Mono Reverb Hall
64	Plate	32	Mono Reverb Plate
65	Room	33	Mono Reverb Room
66	Small Hall	31	Mono Reverb Hall
67	Light Plate	32	Mono Reverb Plate
68	Studio Room	33	Mono Reverb Room
69	EarlyReflections	34	Mono ER
70	Delay	35	Mono Delay
71	Analog Delay	35	Mono Delay
72	3 Tap Delay	36	Mn.Multitap Delay

### Category:Modulation&Pitch 10

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
73	Chorus	37	Mono Chorus
74	Analog Chorus	37	Mono Chorus
75	Flanger	38	Mono Flanger
76	Bass Flanger	38	Mono Flanger
77	Phaser	39	Mono Phaser
78	Vintage Phaser	39	Mono Phaser
79	Tremolo	40	Mono Tremolo
80	Vintage Tremolo	40	Mono Tremolo
81	Pitchshifter	41	Mn.Pitchshifter
82	Octave Voice	41	Mn.Pitchshifter

### Category:Dynamics&Filter 17

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
83	Compressor	42	Mono Compressor
84	Limiter	43	Mono Limiter
85	Expander	44	Mono Expander
86	Gate	45	Mono Gate
87	Filter	46	Mono Filter
88	Wah	47	Mono Wah
89	Kick Compressor	42	Mono Compressor
90	SNR Compressor	42	Mono Compressor
91	Bass Compressor	42	Mono Compressor
92	Vocal Compressor	42	Mono Compressor
93	Vocal Limiter	43	Mono Limiter
94	TomTom Limiter	43	Mono Limiter
95	Cutting Expander	44	Mono Expander
96	SNR Expander	44	Mono Expander
97	Cymbal Gate	45	Mono Gate
98	Noise Gate	45	Mono Gate
99	Chemical Filter	46	Mono Filter

### Category:SFX&etc 14

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
100	Analog Record	48	Mn.Analog Record
101	Ring Modulator	49	Mn.Ring Modulator
102	Tube Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
103	Old Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
104	DriveTubePreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
105	RadioTone	50	Tube Pre Amp Sim
106	Mic Simulator	51	Mic Simulator
107	Vintage Dyna Mic	51	Mic Simulator
108	Vintage Tube Mic	51	Mic Simulator
109	Studio Mic & Pre	51	Mic Simulator
110	Drums Dyna Mic	51	Mic Simulator
111	Percussion Mic	51	Mic Simulator
112	OverTop Mic	51	Mic Simulator
113	Bass Drum Mic	51	Mic Simulator

### Category:Multi 15

No.	Program Name	Algorithm No.	Name
114	VOX AC15	52	GuitarMulti
115	VOX AC30	52	GuitarMulti
116	VOX AC30TB	52	GuitarMulti
117	BLACK 2X12	52	GuitarMulti
118	TWEED 1X12	52	GuitarMulti
119	TWEED 4X10	52	GuitarMulti
120	BOUTIQUE CLEAN	52	GuitarMulti
121	BOUTIQUE OD	52	GuitarMulti
122	UKBLUES	52	GuitarMulti
123	UK'70S	52	GuitarMulti
124	UK'80S	52	GuitarMulti
125	UK'90S	52	GuitarMulti
126	UK MODERN	52	GuitarMulti
127	US MODERN	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

アルゴリズム・リスト

プログラム・リスト

ステレオ・タイプ・アルゴリズム

モノラル・タイプ・アルゴリズム

エフェクト



Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
EQ Trim	- 15...+ 15dB
	イコライザーのトリムレベル
LEQ Gain( Pre LEQ Gain )	- 15...+ 15dB
	低域イコライザーのゲイン
HEQ Gain( Pre HEQ Gain )	- 15...+ 15dB
	高域イコライザーのゲイン
P.DlyThru( Pre Delay Thru )	0...100%
	ディレイしない音をミックスする割合
Rev Level( Reverb Level )	0...100%
	リバーブ・レベル
ER Level	0...100%
	初期反射音のレベル

: ER Level、: Reverb Level  
 初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。  
 この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。  
 “ ER Level ”を大きくすると固い感じに、“ Reverb Level ”を大きくすると柔らかい感じになります。

## 7: Early Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。

Type	Sharp、Loose、Modulated、Reverse
	初期反射音の減衰のカーブ
ER Time	10...800msec
	初期反射音の長さ
Predly( Pre Delay )	0...200msec
	原音から最初の初期反射音までの時間
EQ Trim	- 15...+ 15dB
	イコライザーのトリム・レベル
LEQ Gain( Pre LEQ Gain )	- 15...+ 15dB
	低域イコライザーのゲイン
HEQ Gain( Pre HEQ Gain )	- 15...+ 15dB
	高域イコライザーのゲイン
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Type  
 初期反射音の減衰のカーブを選択します。

## 8: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央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節することができます。

L Time( L Delay Time )	0...2.730sec
	タップLのディレイ・タイム
C Time( C Delay Time )	0...2.730sec
	タップCのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...2.730sec
	タップRのディレイ・タイム
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L LevelL( Delay Level )	0...100%
	タップLの出力レベル
C LevelC( Delay Level )	0...100%
	タップCの出力レベル
R LevelR( Delay Level )	0...100%
	タップRの出力レベル

Spread	0...100%
	エフェクト音の定位する幅
Fdback( C )( Feedback ( C Delay ) )	- 100...+ 100%
	タップCのフィードバック量
Fb.LoDamp( Feedback Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
Fb.HiDamp( Feedback High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU
	高域の減衰量
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル

: High Damp、: Low Damp  
 高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

: Spread  
 エフェクト音の定位する幅を設定します。100%で最大に広がり、0%では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: Stereo/Cross Delay

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

L Time( L Delay Time )	0...2.730sec
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...2.730sec
	右チャンネルのディレイ・タイム
Type( Stereo/Cross )	Stereo、Cross
	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L Fdback( L Feedback )	- 100...+ 100%
	左チャンネルのフィードバック量
R Fdback( R Feedback )	- 100...+ 100%
	右チャンネルのフィードバック量
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU
	高域の減衰量
Spread	0...100%
	エフェクト音の定位する幅
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル

## 10: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。

Tap1Time	0...2.730sec
	タップ1のディレイ・タイム
Tap2Time	0...2.730sec
	タップ2のディレイ・タイム
Type	Normal、CrossFdbck、CrossPan1、CrossPan2
	左右のディレイの接続の切り替え
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Tap1Level	0...100%
	タップ1の出力レベル
Tap2Level	0...100%
	タップ2の出力レベル

T1.Fdback( Tap1 Feedback )	- 100... + 100%
	タップ1のフィードバック量
Spread	0...100%
	エフェクト音の定位する幅
LoDamp( Low Damp )	THRU, 21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU
	高域の減衰量
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル

: Type

左右のディレイの接続を替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

### 11: St.Modulation Dly (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。

L Time( L Delay Time )	0...2.500sec
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...2.500sec
	右チャンネルのディレイ・タイム
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
	LFOスピード
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
*L Depth	0...200
	左チャンネルのLFO変調の深さ
*R Depth	0...200
	右チャンネルのLFO変調の深さ
LFO Wave( LFO Waveform )	Triangle, Sine
	LFO波形
LFO Shape	- 100... + 100%
	LFO波形を変化させる割合
L Fdback( L Feedback )	- 100... + 100%
	左チャンネルのディレイのフィードバック量
R Fdback( R Feedback )	- 100... + 100%
	右チャンネルのディレイのフィードバック量
L Phase( L LFO Phase )	- 180... + 180deg
	左チャンネルのLFOリセット時の位相
R Phase( R LFO Phase )	- 180... + 180deg
	右チャンネルのLFOリセット時の位相

: L LFO Phase [degree], : R LFO Phase [degree]

“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

### 12: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたリ、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。

L Time( L Delay Time )	0...2.730sec
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...2.730sec
	右チャンネルのディレイ・タイム

Feedback	- 100... + 100%
	フィードバック量
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Threshold	0...100
	効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec
	レベル・コントロールのアタック・タイム
Release	0...10.0sec
	レベル・コントロールのリリース・タイム
Offset	0...100%
	レベル・コントロールのオフセット
Control( Control Target )	None, WetLevel, Feedback
	レベル・コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え
LoDamp( Low Damp )	THRU, 21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU
	高域の減衰量
Spread	0...100%
	エフェクト音の定位する幅
Polarity	[+]Plus, [-]Minus
	レベル・コントロールの反転

: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(ウェット・レベル)/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

: Polarity, : Threshold, : Offset, : Attack, : Release

“ Offset ”ではレベル・コントロールがかからないときの“ Control Target ”の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。  
“ Polarity ”が[+]Plusの場合“ Control Target ”は、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値、“ Threshold ”より大きいときはパラメータ設定値になります。  
“ Polarity ”が[-]Minusの場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に、“ Threshold ”より大きいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。  
“ Attack ”、“ Release ”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

### 13: 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。

L Time( L Delay Time )	0...2.730sec
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...2.730sec
	右チャンネルのディレイ・タイム
*Speed( Panning Speed )	0.02...20.00Hz
	パンニング・スピード
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
L Fdback( L Feedback )	- 100... + 100%
	左チャンネルのフィードバック量
R Fdback( R Feedback )	- 100... + 100%
	右チャンネルのフィードバック量
*Depth( Panning Depth )	0...100
	パンニング幅
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差
LoDamp( Low Damp )	THRU, 21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU
	高域の減衰量

Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
LFO Shape	- 100... + 100% LFO波形を変化させる割合

## カテゴリ: Modulation & Pitch モジュレーション、ピッチ系エフェクト

### 14: Stereo Chorus

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

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
*Depth	0...100 LFO変調の深さ
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
L PreDly( L Pre Delay )	0.0...50.0msec 左チャンネルのディレイ・タイム
R PreDly( R Pre Delay )	0.0...50.0msec 右チャンネルのディレイ・タイム
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
Spread	0...100% エフェクト音の定位する幅
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量

: L Pre Delay [msec]、: R Pre Delay [msec]  
左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

### 15: 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をずらして広がりをコントロールすることができます。

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
*Depth	0...100 LFO変調の深さ
Fdback( Feedback )	- 100... + 100% フィードバック量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
LFO Shape	- 100... + 100% LFO波形を変化させる割合
Fb HiCut( Feedback High Cut )	53Hz...20.0kHz、THRU フィードバックの高域の減衰量
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差

Delay	0...50.0ms 左右のディレイ・タイム
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量

: LFO Shape  
LFO波形を変化することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。

: Feedback、: Dry:Wet  
“ Feedback ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。  
“ Feedback ”が+の値のときには“ Dry:Wet ”も+の値に、  
“ Feedback ”が-の値のときには“ Dry:Wet ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: Feedback High Cut  
フィードバックの高域の減衰量を設定します。高域の倍音を抑えることができます。

### 16: 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をずらして広がりをコントロールすることができます。

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
Depth	0...100 LFO変調の深さ
Resonance	- 100... + 100% レゾナンス量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Manual	0...100 効果のかかる周波数
LFO Shape	- 100... + 100 LFO波形を変化させる割合
Reso HiCut( Resonance High Cut )	53Hz...20.0kHz、THRU レゾナンスの高域の減衰量
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
Type	Blue、U-VB フェイザーのタイプ

: Resonance、: Dry:Wet  
“ Resonance ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。  
“ Resonance ”が+の値のときには“ Dry:Wet ”も+の値に、  
“ Resonance ”が-の値のときには“ Dry:Wet ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: Resonance High Cut  
レゾナンスの高域の減衰量を設定します。高域の倍音を抑えることができます。

### 17: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。エンベロープによってゆれる幅をコントロールできます。

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
Depth	0...100 LFO変調の深さ
Env.Control( Envelope Control )	0...100% エンベロープでデプスをコントロールする量

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Threshold	- 48.0...0.0dB
	エンベロープコントロールの効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec
	レベル・コントロールのアタック・タイム
Release	0...10.0sec
	レベル・コントロールのリリース・タイム
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine
	LFO波形
LFO Shape	- 100... + 100%
	LFO波形を変化させる割合

### 18: 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が得られます。

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz
	LFOスピード
*Depth	0...100
	LFO変調の深さ
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down
	LFO波形
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LFO Shape	- 100... + 100%
	LFO波形を変化させる割合
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差

: LFO Waveform  
LFOの波形を選択します。

: LFO Phase  
左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

### 19: St.Pitch Shifter ( Stereo Pitch Shifter )

ステレオ・タイプのピッチシフターです。

PitchShift	- 24... + 24/2tone
	半音単位でのピッチシフト量
Fine	- 100... + 100cent
	セント単位でのピッチシフト量
Lo/Hi Cut( Low/High Cut )	Lo: - 50%..., Flat, ...Hi: - 50%
	低域/高域の減衰量
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Feedback	- 100... + 100%
	フィードバック量
L Time( L Delay Time )	0...1.360sec( 680msec )
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Time( R Delay Time )	0...1.360sec( 680msec )
	右チャンネルのディレイ・タイム
Fb.Position( Feedback Position )	Pre( Pitch ), Post( Dly )
	フィードバックの接続の切り替え
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル

Spread	- 100...100%
	エフェクト音の定位する幅

: Feedback Position, : Feedback  
“ Feedback Position ”をPre( Pitch )にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“ Feedback ”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。  
“ Feedback Position ”をPost( Dly )にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“ Feedback ”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

## カテゴリ: Dynamics & Filter ダイナミクス、フィルター系エフェクト

### 20: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のツブをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ステレオ・タイプで、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。

Threshold	- 30.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	1.00:1...20.0:1
	信号の圧縮比
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv
	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ
Tube Sat( Tube Saturation )	0...100
	真空管歪みの深さ
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル

: Envelope Select  
左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

: Response  
エンベロープ検出の応答の速さを調整します。打楽器などの持続音が短いものはFastに、ボーカルなどの場合はMediumに、持続音が長いもの場合はSlowになど入力音声の種類によって切り換えます。

### 21: Stereo Expander

設定したレベルより小さな入力信号を押さえることで、メリハリをつけたり、無演奏時のレベルを軽減させ、S/N比を向上するエフェクトです。

Threshold	- 48.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	1.00:1...20.0:1
	信号の圧縮比
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv
	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ

Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB 出力ゲイン・レベル
-------------------------	---------------------------------

## 22: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。ステレオ・タイプで、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。

Threshold	- 48.0...0.0dB 圧縮の効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec アタック・タイム
Release	0...10.0sec リリース・タイム
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB 出力ゲイン・レベル
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv 左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Response	Slow, Medium, Fast 応答の速さ
Tube Sat( Tube Saturation )	0...100 真空管歪みの深さ

## 23: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号のレベルを下げるエフェクトです。

Threshold	- 48.0...0.0dB 効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec アタック・タイム
Release	0...10.0sec リリース・タイム
Range	- inf, - 48...0.0dB 圧縮レベル
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え
Response	Slow, Medium, Fast 応答の速さ。
PreDelay( Pre Delay Time )	0...200ms ディレイ・タイム
Out Gain( Output Gain )	- 24.0...+24.0dB 出力ゲイン・レベル

: Pre Delay Time

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

## 24: Stereo Filter

周波数コントロール付きのフィルターです。エンベロープやLFOでコントロールできます。

Fc Bottom( Control Fc Bottom )	53Hz...20.0kHz コントロールする周波数の下限
Fc Top( Control Fc Top )	53Hz...20.0kHz コントロールする周波数の上限
Resonance	0...100% レゾナンス量
Trim	0...100% フィルターレベルの調整トリム

FilterType	HPF, BPF, LPF フィルターのタイプ
Control( Control Source )	Envelope, LFO コントロール・ソースの切り替え
Polarity	[+]Plus, [-]Minus コントロールの反転
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Saw LFO波形
*LFO Speed	0.02...20.00Hz LFOスピード
LFO Step	0...256 LFOステップ
L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv エンベロープ・コントロールの左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Env.Resp( Envelope Response )	Slow, Medium, Fast エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100% エンベロープ・コントロールの感度

## 25: Stereo Wah

エンベロープ/LFOでコントロールするワウです。

Control( Control Source )	Envelope, LFO, Manual コントロール・ソースの切り替え
Env.Select( Envelope Select )	L/R Mix, L/R Indiv エンベロープ・コントロールの左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Env.Resp( Envelope Response )	Slow, Medium, Fast エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100% エンベロープ・コントロールの感度
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Saw LFO波形
*LFO Speed	0.02...20.00Hz LFOスピード
LFO Step	0...256 LFOステップ
LFO Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX ワウのタイプ
*Manual( Manual Control )	0...100 マニュアルでのコントロール
DirectMix( Direct Mix Level )	0...100% ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	0...100 ワウ・レベル

:Manual

コントロールをManualにしている場合に、本物のワウペダルと同様にペダル位置を固定した状態を設定できます。

また、エクスプレッションペダルで本物のワウペダルのようにコントロールすることができます。

## 26: Multiband Limiter

ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。マスタリングに最適です。

Hi.Thresh( High Band Threshold )	- 48.0...0.0dB
	高域の圧縮の効果のかかるレベル
Hi.Attack( High Band Attack )	0...1.00sec
	高域のアタック・タイム
Hi.Release( High Band Release )	0...10.0sec
	高域のリリース・タイム
Hi.OutGain( High Band Output Gain )	- 24.0...+ 24.0dB
	高域の出力ゲイン・レベル
Md.Thresh( Middle Band Threshold )	- 48.0...0.0dB
	中域の圧縮の効果のかかるレベル
Md.Attack( Middle Band Attack )	0...1.00sec
	中域のアタック・タイム
Md.Release( Middle Band Release )	0...10.0sec
	中域のリリース・タイム
Md.OutGain( Middle Band Output Gain )	- 24.0...+ 24.0dB
	中域の出力ゲイン・レベル
Lo.Thresh( Low Band Threshold )	- 48.0...0.0dB
	低域の圧縮の効果のかかるレベル
Lo.Attack( Low Band Attack )	0...1.00sec
	低域のアタック・タイム
Lo.Release( Low Band Release )	0...10.0sec
	低域のリリース・タイム
Lo.OutGain( Low Band Output Gain )	- 24.0...+ 24.0dB
	低域の出力ゲイン・レベル
Mon.Band( Monitor Band )	Off、Low、Middle、High
	モニターするバンドです
Lo.Xover( Low Cross over Frequency )	53Hz...1.00kHz
	低域と中域のクロスオーバー周波数
Hi.Xover( High Cross over Frequency )	1.10kHz...16.0kHz
	中域と高域のクロスオーバー周波数
Saturation( Tube Saturation )	0...100%
	真空管歪みの深さ

カテゴリー:SFX&etc

特殊、その他のエフェクト

## 27: St.Analog Record ( Stereo Analog Record )

RPM	33 1/3、45、78
	レコードの回転数
Wah( Wah Flutter )	0...100%
	レコードの曲がりの深さ
Bend	0...100%
	レコードの曲がりの幅
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
ClickLevel( Click Noise Level )	0...100%
	クリック・ノイズのレベル
ClickAngle	0...100
	盤面の引っかき傷の角度
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU
	高域の減衰量

ClickPoint	0...100
	レコードの曲がった位置から引っかき傷まで相対距離
WhiteLevel( White Noise Level )	0...100%
	ホワイト・ノイズのレベル
NoiseLoCut( Noise Low Cut )	THRU、21Hz...8.00kHz
	ノイズの低域カット周波数
NoiseHiCut( Noise High Cut )	53Hz...20.0kHz、THRU
	ノイズの高域カット周波数
Vinyl Level( Vinyl Noise Level )	0...100%
	レコード盤と針とのこすれノイズのレベル
Vinyl Type( Vinyl Noise Type )	0...3
	こすれノイズのタイプ

Click Angle:  
引っかき傷の角度を設定します。角度によって一回転でのクリック音の間隔が変化します。

Vinyl Noise Type:  
Vinyl Noiseはレコードの曲がり幅( Bend )の量によっても変化します。

## 28: 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。ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

V.Bottom( Voice Bottom )	[A]、[E]、[I]、[O]、[U]
	コントロール下端での声の母音
V.Centr( Voice Center )	[A]、[E]、[I]、[O]、[U]
	コントロール中央での声の母音
V.Top( Voice Top )	[A]、[E]、[I]、[O]、[U]
	コントロール上端での声の母音
Drive( Drive Gain )	0.0...+36dB
	歪みゲイン量
Control( Control Source )	Envelope、LFO、Manual
	コントロール・ソースの切り替え
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
	LFOスピード
Env.Resp( Envelope Response )	Slow、Medium、Fast
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100%
	エンベロープ・コントロールの感度
L Delay( L Delay Time )	0...2.730sec( 1.360sec )
	左チャンネルのディレイ・タイム
R Delay( R Delay Time )	0...2.730sec( 1.360sec )
	右チャンネルのディレイ・タイム
*Manual( Manual Control )	0...100
	マニュアルでのコントロール
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Wet Trim( Wet Level Trim )	0...100
	エフェクト音レベルの調整トリム

## 29: St.Ring Modulator ( 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。

Oscillator( Oscillator Frequency )	0...12.00kHz
	オシレーター周波数
*LFO Speed	0.02...20.00Hz
	オシレーター周波数を変調するLFOスピード
*LFO Depth	0...100%
	オシレーター周波数のLFO変調の深さ

L-R Phase( LFO L-R Phase )	- 180... + 180deg 左右のLFOの位相差
L Delay( L Delay Time )	0...2.730sec 左チャンネルのディレイ・タイム
R Delay( R Delay Time )	0...2.730sec 右チャンネルのディレイ・タイム
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量
L Fdback( L Feedback )	- 100... + 100% 左チャンネルのフィードバック量
R Fdback( R Feedback )	- 100... + 100% 右チャンネルのフィードバック量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
In Level( Input Level )	0...100% エフェクト入力音のレベル

: Oscillator Frequency [Hz]  
オシレーターの周波数を設定します。

### 30: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。

Speed Sw( Speed Switch )	Slow、Fast スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え
HornRatio( Horn Ratio )	Stop、0.50...2.00 高音側ホーンの回転速度の調節、1.00で標準、Stopでは停止
RotorRatio( Rotor Ratio )	Stop、0.50...2.00 低音側ローターの回転速度の調節、1.00で標準、Stopでは停止
Rotor:Horn( Horn:Rotor Balance )	Rotor、1:99...99:1、Horn 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス
Rotate Sw( Rotate Switch )	Rotate、Stop スピーカーの回転/ストップの切り替え
HrnAccel( Horn Acceleration )	0...100 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ
RtrAccel( Rotor Acceleration )	0...100 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ
MicDistance	0...100 マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離
MicSpread	0...100% 左右のマイクロフォンの角度
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Horn Acceleration、: Rotor Acceleration  
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。  
“ Horn Acceleration ”は、この切り替えの速さを設定します。

: MicDistance、: MicSpread  
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

## モノラル・タイプ

Category	No.	Name	Size
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

## カテゴリー:Reverb&Delay リバーブ、ディレイ系エフェクト

### 31: Mono Reverb Hall

Rev Time( Reverb Time )	0.1...10.0sec 残響時間
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
SideRflct( Side Reflection )	0...100% 横壁の反射量
BackRflct( Back Reflection )	0...100% 後ろからの反射量

### 33: Mono Reverb Room

Rev Time( Reverb Time )	0.1...3.0sec 残響時間
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
SideRflct( Side Reflection )	0...100% 横壁の反射量
BackRflct( Back Reflection )	0...100% 後ろからの反射量

### 34: Mono ER

Type	Sharp、Loose、Modulated、Reverse 初期反射音の減衰のカーブ
ER Time	10...800msec 初期反射音の長さ
Predly( Pre Delay )	0...200msec 原音から最初の初期反射音までの時間
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量

### 35: Mono Delay

Time( Delay Time )	0...2.730sec ディレイ・タイム
Feedback( Feedback )	- 100... + 100% フィードバック量
In Level( Input Level )	0...100% エフェクト入力音のレベル
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量
Analog( Analog Saturation )	0...100% アナログ歪みの量

### 36: Mn.Multitap Delay ( Mono Multitap Delay )

Tap1Time	0...2.730sec タップ1のディレイ・タイム
Tap2Time	0...2.730sec タップ2のディレイ・タイム
Tap3Time	0...2.730sec タップ3のディレイ・タイム
WetLevel	0...100% エフェクト音のレベル
Tap1Level	0...100% タップ1の出力レベル
Tap2Level	0...100% タップ2の出力レベル
Tap3Level	0...100% タップ3の出力レベル
DryLevel	0...100% ダイレクト音のレベル
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量

### カテゴリー: Modulation & Pitch モジュレーション、ピッチ系エフェクト

### 37: Mono Chorus

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
*Depth	0...100 LFO変調の深さ
PreDly( Pre Delay )	0.0...50.0msec ディレイ・タイム
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
Analog( Analog Saturation )	0...100% アナログ歪みの量

### 38: Mono Flanger

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
*Depth	0...100 LFO変調の深さ
Feedback	- 100... + 100% フィードバック量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform( LFO Waveform )	Triangle、Sine LFO波形
LFO Shape	- 100... + 100% LFO波形を変化させる割合
Fb HiCut( Feedback High Cut )	53Hz...20.0kHz、THRU フィードバックの高域の減衰量
Delay	0...50.0ms 左右のディレイ・タイム
LoDamp( Low Damp )	THRU、21Hz...8.00kHz 低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz、THRU 高域の減衰量

### 39: Mono Phaser

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz LFOスピード
Depth	0...100 LFO変調の深さ
Resonance	- 100... + 100% レゾナンス量
Dry:Wet	Dry、1:99...99:1、Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Manual	0...100 効果のかかる周波数

LFO Shape	- 100... + 100
	LFO波形を変化させる割合
Reso HiCut( Resonance High Cut )	53Hz...20.0kHz, THRU
	レゾナンスの高域の減衰量
Type	Blue, U-VB
	フェイザーのタイプ
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine
	LFO波形

#### 40: Mono Tremolo

*Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz
	LFOスピード
*Depth	0...100
	LFO変調の深さ
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down
	LFO波形
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LFO Shape	- 100... + 100%
	LFO波形を変化させる割合

#### 41: Mn.Pitch Shifter ( Mono Pitch Shifter )

PitchShift	- 24... + 24/2tone
	半音単位でのピッチシフト量
Fine	- 100... + 100cent
	セント単位でのピッチシフト量
Lo/Hi Cut( Low/High Cut )	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%
	低域/高域の減衰量
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Feedback	- 100... + 100%
	フィードバック量
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル

### カテゴリー:Dynamics & Filter ダイナミクス、フィルター系エフェクト

#### 42: Mono Compressor

Threshold	- 30.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	1.00:1...20.0:1
	信号の圧縮比
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ
Tube Sat( Tube Saturation )	0...100
	真空管歪みの深さ
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル

#### 43: Mono Expander

Threshold	- 48.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Ratio	1.00:1...20.0:1
	信号の圧縮比
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル

#### 44: Mono Limiter

Threshold	- 48.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ
Tube Sat( Tube Saturation )	0...100
	真空管歪みの深さ

#### 45: Mono Gate

Threshold	- 48.0...0.0dB
	効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
Release	0...10.0sec
	リリース・タイム
Range	- inf, - 48...0.0dB
	圧縮レベル
Response	Slow, Medium, Fast
	応答の速さ
PreDelay( Pre Delay Time )	0...200ms
	ディレイ・タイム
Out Gain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル

#### 46: Mono Filter

Fc Bottom( Control Fc Bottom )	53Hz...20.0kHz
	コントロールする周波数の下限
Fc Top( Control Fc Top )	53Hz...20.0kHz
	コントロールする周波数の上限
Resonance	0...100%
	レゾナンス量
Trim	0...100%
	フィルターレベルの調整トリム
FilterType	HPF, BPF, LPF
	フィルターのタイプ
Control( Control Source )	Envelope, LFO
	コントロール・ソースの切り替え

Polarity	[ + ]Plus, [ - ]Minus コントロールの反転
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Saw LFO波形
LFO Speed	0.02...20.00Hz LFOスピード
LFO Step	0...256 LFOステップ
Env.Resp( Envelope Response )	Slow, Medium, Fast エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100% エンベロープ・コントロールの感度

#### 47: Mono Wah

Control( Control Source )	Envelope, LFO, Manual コントロール・ソースの切り替え
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX ワウのタイプ
Env.Resp( Envelope Response )	Slow, Medium, Fast エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100% エンベロープ・コントロールの感度
Waveform( LFO Waveform )	Triangle, Sine, Saw LFO波形
*LFO Speed	0.02...20.00Hz LFOスピード
LFO Step	0...256 LFOステップ
*Manual( Manual Control )	0...100 マニュアルでのコントロール
DirectMix( Direct Mix Level )	0...100% ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	0...100 ワウ・レベル

#### カテゴリ:SFX&etc

#### 特殊、その他のエフェクト

#### 48: Mn.Analog Record ( Mono Analog Record )

RPM	33 1/3, 45, 78 レコードの回転数
Wah( Wah Flutter )	0...100% レコードの曲がりの深さ
Bend	0...100% レコードの曲がりの幅
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
ClickLevel( Click Noise Level )	0...100% クリック・ノイズのレベル
ClickAngle( Click Angle )	0...100 盤面の引っかき傷の角度
LoDamp( Low Damp )	THRU, 21Hz...8.00kHz 低域の減衰量

HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU 高域の減衰量
ClickPoint	0...100 レコードの曲がった位置から引っかき傷まで相対距離
WhiteLevel( White Noise Level )	0...100% ホワイト・ノイズのレベル
NoiseLoCut( Noise Low Cut )	THRU, 21Hz...8.00kHz ノイズの低域カット周波数
NoiseHiCut( Noise High Cut )	53Hz...20.0kHz, THRU ノイズの高域カット周波数

#### 49: Mn.Ring Modulator ( Mono Ring Modulator )

Oscillator( Oscillator Frequency )	0...12.00kHz オシレーター周波数
*LFO Speed	0.02...20.00Hz オシレーター周波数を変調するLFOスピード
*LFO Depth	0...100% オシレーター周波数のLFO変調の深さ
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス
Delay( Delay Time )	0...2.730sec( 1.360sec ) ディレイ・タイム
Feedback	-100...+100% フィードバック量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU 高域の減衰量
In Level( Input Level )	0...100% エフェクト入力音のレベル

#### 50: Tube Pre Amp Sim ( Tube Pre Amp Simulator )

真空管プリアンプをシミュレーションしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管の設定を個別にできるので独特のあたたかみのある音をつくることができます。

Tube1.Gain	-24.0...+24.0dB 真空管増幅回路1のゲイン
Tube1.Sat( Tube1 Saturation )	0...100% 真空管増幅回路1のサチュレーション量
Tube2.Gain	-24.0...+24.0dB 真空管増幅回路2のゲイン
Tube2.Sat( Tube2 Saturation )	0...100% 真空管増幅回路2のサチュレーション量
Tb1.LoCut( Tube1 Low Cut )	THRU, 21Hz...8.00kHz 真空管増幅回路1の低域の減衰量
Tb1.HiCut( Tube1 High Cut )	53Hz...20.0kHz, THRU 真空管増幅回路1の高域の減衰量
Tb2.LoCut( Tube2 Low Cut )	THRU, 21Hz...8.00kHz 真空管増幅回路2の低域の減衰量
Tb2.HiCut( Tube2 High Cut )	53Hz...20.0kHz, THRU 真空管増幅回路2の高域の減衰量
Tube1 Bias	0...100% 真空管1のバイアス調整量
Tb1.Phase( Tube1 Phase )	Normal, Inverted 真空管増幅回路1の出力位相
Tube2 Bias	0...100% 真空管2のバイアス調整量
Out Level( Output Level )	-48.0...0.0dB 出力音量のレベル

## 5 1: Mic Simulator

さまざまなマイクをシミュレーションしたエフェクトです。プリアンプの調整も行えます。

MicType( Microphone Type )	Vntg.Dy, Multi.Cn, Prcs.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tube, BDr.Dy
	マイクのタイプ
MicPosition( Microphone Position )	Close, On, Off, Far
	マイクの位置
PreAmp G( Pre Amp Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	真空管プリアンプのゲイン
TubeSat( Tube Saturation )	0...100%
	真空管のサチュレーション量
TubeBias	0...100
	真空管のバイアス調整量
LowCut	THRU, 21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiCut( High Cut )	53Hz...20.0kHz, THRU
	高域の減衰量
Out Level( Output Level )	- 48.0...0.0dB
	出力レベル

## カテゴリー:Multi マルチ・エフェクト

## 5 2: GuitarMulti

ギター用のマルチ・チェイン・エフェクトです。

チェイン:[Wah]-[Comp]-[Mod]-[Amp]-[Dly]

チェイン構成エフェクトのパラメーター

## Wah( Wah Wah )

Control( Control Source )	Envelope, Manual
	コントロール・ソースの切り替え
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX
	ワウのタイプ
Env.Resp( Envelope Response )	Slow, Medium, Fast
	エンベロープ・コントロールの応答の速さ
Env.Sens( Envelope Sensitivity )	0...100%
	エンベロープ・コントロールの感度
*Manual( Manual Control )	0...100
	マニュアルでのコントロール
DirectMix( Direct Mix Level )	0...100%
	ダイレクト音のミックス・レベル
Wah Level	0...100
	ワウ・レベル

## Comp( Compressor )

Threshold	- 48.0...0.0dB
	圧縮の効果のかかるレベル
Attack	0...1.00sec
	アタック・タイム
OutGain( Output Gain )	- 24.0... + 24.0dB
	出力ゲイン・レベル

## Mod( Modulation )

ModType( Modulation Type )	Chorus, Flanger, Tremolo
	モジュレーションタイプ
Speed( LFO Speed )	0.02...20.00Hz
	LFOスピード
Shape( LFO Shape )	- 100... + 100%
	LFO波形を変化させる割合
Depth	0...100
	LFO変調の深さ

## Amp( AmpCabModeling )

ギターアンプ・キャビネットをモデリングしたエフェクトです。

AmpType( AmpType )	AC15, AC30, AC30TB, BLK2x12, TWD1x12, TWD4x10, BTQ CL, BTQ OD, UKBUES, UK '70S, UK '80S, UK '90S, UK MDN, US MDN, US HI-G
	アンプのタイプ
DRIVE( Drive Level )	1...100
	歪みの量
VOLUME( Volume Level )	1...100
	音量レベル
CabType( CabinetType )	1x12TWD, 2x10BLK, 2x12BLK, 1x12VOX, 2x12VOX, 4x10TWD,、AD412, UK-H30, UK-T75, US-V30, OFF
	キャビネットのタイプ
BASS	0...100
	低音のレベル
MIDDLE	0...100
	中音のレベル
TREBLE	0...100
	高音のレベル
PRESENCE	0...100
	高域のレベル
NR.Thrsh( NoiseReduction Threshold )	0...100
Dly( Long Delay )	
Time( Delay Time )	0...10.0sec
	ディレイ・タイム
Feedback	- 100... + 100%
	フィードバック量
In Level( Input Level )	0...100%
	エフェクト入力音のレベル
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス
LoDamp( Low Damp )	THRU, 21Hz...8.00kHz
	低域の減衰量
HiDamp( High Damp )	53Hz...20.0kHz, THRU
	高域の減衰量

アルゴリズム・リスト

プログラム・リスト

ステレオ・タイプ・アルゴリズム

モノラル・タイプ・アルゴリズム

エフェクト

# 付録

## 故障とお思いになる前に

### 電源が入らない

電源コードがコンセントに接続されていますか?( p.1 )  
リア・パネルのPOWER ON( 主電源 )スイッチがオンになっていますか?( p.1 )

### ディスプレイに何も表示されない

トップ・パネルのPOWER・ON・キーが点灯していますか?( p.1 )  
コントラストの調整はできていますか?( p.9 )

### ディスプレイに縦線が入っている

表示内容によって、ディスプレイに縦線が表れることがあります  
が、故障ではありません。  
画面が見にくい場合は、コントラストの調整を行ってください( p.9 )。

### 音が出ない

本機および接続している機器の電源がオフになっていませんか?( p.1 )  
MASTERフェーダーまたは、MONITOR LEVELツマミ、PHONES LEVELツマミの値が下がっていませんか?  
チャンネルの音量レベルが下がっていませんか?  
ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、オートメーションを使用した後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。  
MIXER、FADER/PAN/AUTOMATION、“ Fader Pan ”タブ・ページで確認して、フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルになるように調整してください。

ソロの設定をしていませんか?  
ソロの設定をしていると、ソロがオフになっているチャンネルからは音が出ません。

### 再生音が聞こえない、小さい

REC/PLAYキーがオンでチャンネル・キーが再生になっているトラックがありますか?( p.8 )  
CH ONキーがオンでチャンネル・キーがオンになっていませんか?( p.8 )  
ソロがオンにしているトラックの音声が無音になっていませんか?( p.8, 99 )  
キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか?  
MIXER、SOLO/MONITOR、“ CueLevel ”タブ・ページでキュー・レベルを上げてください。( p.48 )  
EFFECT、“ InsertEFF ”タブ・ページで、Trimのレベルを小さくしていませんか?  
インサート・エフェクトをNO EFFECTにしても、インサート・エフェクトにチャンネルをアサインしていれば、そのチャンネルの音量はTrimで設定した大きさになります。  
1 - 16/17 - 32キーの設定は合っていますか?( p.8 )

### 入力した音が聞こえない、小さい

TRIMツマミが適正なレベルまで上がっていますか?  
各入力端子に接続後、各ミキサー・チャンネルに正しく入力しましたか?

MIXER、CH INPUT/SubMixer、“ Ch Assign ”タブ・ページで各ミキサー・チャンネルに入力してください( p.42 )。

音声が入力されているかを確認してください。  
METERキーを押して“ Meter/Track View ”の“ Select Level Meter Position ”で“ CH-Input ”を選び、各ミキサー・チャンネルの音声が入力されていることをメーターで確認します( p.43 )。

REC/PLAYキーがオンでチャンネル・キーが録音になっていますか?( p.8 )

モニターの設定は適切ですか?  
MIXER、SOLO/MONITOR、“ Monitor ”タブ・ページでモニターする対象を選びます( 通常“ MasterLR ”をオン )。“ Rhythm ”や“ Cue ”をオンにしたときは、これらの音量レベルを上げます( p.47 )。

CH ONキーがオンでチャンネル・キーがオンになっていませんか?( p.8 )

PADキーがオンになっていませんか?  
INPUT1とGUITAR INを同時に使っていませんか?  
INPUT1とGUITAR INは共用です。GUITAR INにギターが接続されているときは、INPUT1は使えません。  
キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか?

MIXER、SOLO/MONITOR、“ CueLevel ”タブ・ページでレベルを上げてください( p.51 )。

1 - 16/17 - 32キーの設定は合っていますか?( p.8 )  
EFFECT、“ InsertEFF ”タブ・ページで、Trimのレベルを小さくしていませんか?  
インサート・エフェクトをNO EFFECTにしても、インサート・エフェクトにチャンネルをアサインしていれば、そのチャンネルの音量はTrimで設定した大きさになります。

### AUX端子から音が出ない

「外部エフェクトがかからない(AUX)」( p.166 )

### ドラム音が出ない

セッション・ドラムス「ドラム音がでない」( p.166 )

### スクラブ再生音が聞こえない

スクラブ・ページで選択しているトラックが違っていませんか?  
正しいトラックを選択してください。

### フェーダーが効かない

#### チャンネル・フェーダーが効かない

ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、オートメーションを使用した後、チャンネルの音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。  
フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーを一致させてください。

## 録音できない

- 本機の各チャンネル・フェーダーが下がっていませんか？
- 録音先トラックのREC/PLAYキーが録音になっていますか？
- CH ONキーがオンになっていますか？( p.8 )
- ディスク容量が不足していませんか？  
カウンター表示を“ FreeTime ”にして、録音可能な時間を確認してください。( p.37、98 )
- バックアップしたソングや不要なソングを消去して、ディスクの空き容量を増やしてください。( p.41、83 )
- 録音する入力ソースがミキサー・チャンネルに正しく入力されていますか？  
MIXER、CH INPUT/SubMixer、“ Ch Assign ”タブ・ページで入力の行き先をミキサー・チャンネルに割り当ててください。( p.42 )
- REC/PLAY MODEが適正ですか？( p.64、147 )

## デジタル入力ができない

- S/P DIF入力を行うときはMIXER、CH INPUT/SubMixer、“ Ch Assign ”タブ・ページの“ Source select ”を“ S/P DIF ”にして、アサインしたいチャンネルの入力にデジタル入力を設定してください( p.44 )。
- S/P DIF入力のフォーマットが異なりますか？  
S/P DIFフォーマットに準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。
- カレント・ソングと入力のサンプリング周波数/bit数は一致していますか？

## 録音時のレベルよりも再生時のレベルが小さい

- インプットEQを使ったときに、アッテネーターを低くして録音した場合、再生時にアッテネーターを戻すのを忘れていませんか？
- 録音時に録音レベルの設定をPST(ポスト・フェーダー)にし、ユニティ・ゲインよりも低いレベルで録音したあと、その設定のまま再生していませんか？  
録音したレベルで再生する場合はチャンネル・フェーダーをユニティ・ゲインに設定してください。

## 入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

- TRIMツマミが適正ですか？  
TRIMツマミの値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎるとノイズが多くなります。  
INPUT 1 ~ INPUT 12端子のTRIMツマミは、METERキーを押して“ Meter/Track View ”の“ Select Level Meter Position ”で“ CH-Input ”を選びレベル・メーターの“ CLP ”が点灯しない範囲で、できるだけ大きい値になるように調整することによって適正値が得られます。
- エフェクトを使用していませんか？  
エフェクトの中には歪みやノイズを加えるエフェクトがあります。エフェクトを使用しない状態で、歪みやノイズがないことを確認してください。

エフェクトの入力または出力がひずむ場合、次のように調整します。

- 入力**
  - インサート・エフェクト:**  
EFFECT、“ InsertEFF ”タブ・ページでメーターを確認しながら、TRIMツマミなど入力側の音量を“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。
  - マスター・エフェクト:**  
MIXER、SEND( EFF/AUX/REC )、“ EFF1 Send ”/“ EFF2 Send ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各センド音量を“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。
  - ファイナル・エフェクト:**  
EFFECT、“ FinalEFF ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各チャンネルの音量を“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。
- 出力**
  - インサート・エフェクト:**  
各エフェクト・パラメーターまたはTRIMツマミを調整して、耳で確認します。
  - マスター/ファイナル・エフェクト:**  
EFFECT、“ MstrEFF1/2 ”/“ FinalEFF ”タブ・ページでメーターを確認し、各エフェクト・パラメーターを“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。
- EQでひずむ場合、以下の調整をします。  
EQのゲイン値を調整します( p.45 )。  
アッテネーターを調整します( p.45 )。
- 録音時、録音後にキューを使用しましたか？  
チャンネル・フェーダーとチャンネルのキュー・レベルの両方が上がっていないことを確認してください( p.48 )。

## エフェクトがかからない

- エフェクト・プログラム番号000を選んでいませんか？  
“ EffectNumber ”に“ 000 ”(=NO EFFECT)以外を選んでください。

## インサート・エフェクトがかからない

- エフェクトの挿入位置は適正ですか？  
EFFECT、“ EFFRouting ”タブ・ページで、入力音にかけるときは“ IN ”に、再生音にかけるときは“ TR ”に設定します( p.113 )。
- EFFECT、“ EFFRouting ”タブ・ページで、エフェクトのアサイン・チャンネル(トラック)が正しいか確認してください( p.23、54 )。

## マスター・エフェクトがかからない

- 各チャンネルからのセンド・レベル設定が0または0付近になっていませんか？  
MIXER、SEND( EFF/AUX/REC )、“ EFF1 Send ”/“ EFF2 Send ”タブ・ページのセンド・レベルを上げてください。
- リターン・レベル設定が0または0付近になっていませんか？  
EFFECT、“ MstrEFF1/2 ”タブ・ページの“ Return Level ”でリターン・レベルを上げてください。
- MONITOR L/R端子からの音をモニターしている場合に、マスター・バスの出力をオフにしていませんか？  
MIXER、SOLO/MONITOR、“ Monitor ”タブ・ページでMasterLRボタンをクリックしてオンにしてください。

## ファイナル・エフェクトがかからない

MONITOR L/R端子からの音をモニターしている場合に、マスター・バスの出力をオフにしていますか？

MIXER、SOLO/MONITOR、“Monitor”タブ・ページでMasterLRボタンをクリックしてオンにしてください。

## エフェクトがエクスプレッション・ペダルやMIDIでコントロールできない

SYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページの“Control Change Assign”で選んだエフェクトが有効になっていますか？

EFFECT、“EFFRouting”タブ・ページでエフェクトが有効になっているか確認してください。

コントロールするデバイスは正しいですか？

SYSTEM/MIDI、“Control”タブ・ページの“Control Change Device”で設定したデバイスを使って、コントロールしてください( p.119 )。

選択したエフェクトに、エフェクト・プログラム番号“000”(=NO EFFECT)や、コントロール機能を含まないエフェクト・プログラム番号を選択していませんか？

MIDIでコントロールするとき、本機と送信するMIDI機器のMIDIチャンネル番号が一致していますか？( p.125 )

エフェクト・プログラムのCtrlがオンになっていますか？( p.57 )

## 外部エフェクトがかからない(AUX)

外部センド・レベル設定が0または0付近になっていませんか？

MIXER、Send(EFF/AUX/REC)、“AUX1 Send”/“AUX2 Send”タブ・ページで外部センド・レベルを上げてください。

外部エフェクトからの出力をINPUT 1~INPUT 12端子に接続し、ミキサー・チャンネルに入力しましたか？

MIXER、CH INPUT/SubMixer、“Ch Assign”タブ・ページで割り当ててください。

サブ・ミキサーの入力設定が適正ですか？( p.44、101 )

## セッション・ドラムス

### ドラム音が出ない

DRUMSキーがオフになっていませんか？

DRUMSフェーダーのレベルが0になっていませんか？

アサインの設定は適正ですか？

CH Inputにアサインしているときは、リズムをミキサー・チャンネルに入力してください。

レコーダーが停止していませんか？

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

停止時にリズム音を確認したいときは、SESSION DRUMS、“SessionDr.”タブ・ページでRUNボタンをオンにしてください。

無音のドラム・パターンを選んでいませんか？

セッション・ドラムスの音量が下がっていませんか？

DRUMSフェーダーで音量を調整してください。

### ドラム音が消えない

DRUMSキーをオフにしていますか？( p.59 )

## キーを押しても機能しない

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

停止した後、操作してください。

スクラブがオンになっている間は、キーが効かないものがあります。

スクラブをオフにした後、操作してください( p.40、146 )。

ダイアログが表示されていませんか？

Yes、Noボタンなどをクリックしてダイアログを閉じてください。

## 1 - 16/17 - 32キーが効かない

24bitのソングで使用できるのは、16チャンネルまでなので無効です。

## MIDI

### MIDIシーケンサーが同期しない/MIDIコントロールができない

MIDIケーブルが正しく接続されていますか？( p.11 )

MIDIケーブルが断線していませんか？

### MTC、MIDIクロックで同期できない

マスターとスレーブの設定は正しいですか？( p.125 )

本機が出力する同期信号とMIDIシーケンサーが受信する同期信号が一致していますか？

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページのMIDI Syncを確認してください。( p.125 )

MIDIシーケンサーの同期に関する設定は適正ですか？

MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

### MMCを本機が受信しない

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“MMC Mode”が“Receive”になっていますか？

上記同ページ“MMC Device ID”とMIDIシーケンサーのMMCデバイスIDが一致していますか？( p.125 )

機種によってMIDIシーケンサーの設定が異なる場合があります。

MIDIシーケンサーがMMCを出力する設定になっていますか？

MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

### MIDIでシーンがコントロールができない

本機とMIDIシーケンサーのMIDIチャンネルが一致していますか？

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページの“Global Ch”を確認してください。( p.125 )

プログラム・チェンジがオフになっていませんか？

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページで確認してください。( p.124 )

### 本機がスレーブで同期しない

MTCスレーブに設定した場合、同期がとれるまで数秒間かかる場合があります。

Frame Rateは合っていますか？( p.125 )。

MTCで同期させる場合、同期するMIDIシーケンサーがMTCに対応している必要があります。

## MMCで他の機器をコントロールできない

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページで、“MMC Mode”が“Transmit”になっていますか？

MMCを受信する機器が、MMCを受信するように設定されていますか？

本機のMMC Device IDと外部MIDI機器のMMC Device IDが一致していますか？

## MIDIでミキサー・パラメーターのコントロールができない

コントロール・チェンジを受信する機器が、1～16の各MIDIチャンネルを記録できるように設定されていますか？

コントロール・チェンジがオフになっていませんか？

SYSTEM/MIDI、“MIDI/MMC”タブ・ページで確認してください。( p.124 )

## CD-R/RW

### 書き込みができない

ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません( p.140 )。

別の機器で作成したデータがすでに書き込まれているCD-RWディスクには書き込みできません。

CDの書き込みに失敗しました。

CD-R/RWへの書き込み速度を、適切に設定してください。最高速度での書き込みで失敗した場合は、書き込み速度を遅く設定してください。また、高速書き込みに特化したディスクを使用すると、低速だと書き込めない場合があります。

ディスクを交換してください。

CDに書き込み時に選択できない速度がある。

ディスクの種類によって選択できる速度が変わります。

オーディオCDが作れない。

ブランク・ディスクを使用してください。

### オーディオCDプレーヤーで再生できない

ファイナライズを実行しましたか？

CD、Track at onceページでFinalizeボタンをクリックして、ファイナライズを実行してください。( p.140 )

CD-Rディスクを使用していますか？

CD-RWディスクはCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rディスクを使用することをお勧めします。

ディスクの種類を替えてみてください。

CD-R/RWディスクは、推奨ディスクの使用時でもCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。CD-R/RWディスクの種類を変えると再生できる場合があります。

## 音声ファイル

### プレビューできない

音声ファイルのフォーマットは対応しているものですか？

対応しているフォーマットのWAVファイルをプレビューしてください。( p.86、135 )

## USB

### コンピューター側が本機を認識しない

USBケーブルが正しく接続されていますか？( p.12 )

本機はUSB Slaveモードになっていますか？( p.93 )

Macintoshの一部機種と、OSの特定バージョンの組み合わせで認識しないことがあります。その場合には、D3200をUSBモードのままにして、USBケーブルを一度ぬき、もう一度接続し直すと認識します。

### コンピューターから取り外すときにエラーが出た

正しい手順で取り外していますか？( p.93 )

### 接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

お使いのコンピューターのOSのバージョンは、本機に対応したものですか？( p.93 )

## 起動

### “Start up from CD. Wait CD Mount.”と表示したまま起動しない

リカバリーCDを使用した起動を行ってください。( p.96 )

# 各種のメッセージ

メッセージダイアログは、OKボタンをクリックする(または、パネルのYESキーを押す)と消えます。

Auto-Punch is not available in MTC Slave/  
Master mode.

MIDI Syncの設定をMTC SlaveもしくはMTC Masterにしているときには、オートパンチ録音はできません。

Cannot have more than 100 Songs.

1つのソング・ドライブに登録できるソングは最大100個です。  
不要なソングを削除してください。

Check Sum Error occurred.

システムのロードに失敗しました。  
初めからもう一度やり直してください。再度表示されるときには、お客様相談窓口にお問合せください。

Clock source changed to internal because  
S/P DIF Error occurred.

S/P DIFのクロックが正しく認識できないため、Word ClockのClock Sourceの設定がInternalに変更されました。  
外部機器から信号が正しく出力されているか確認してください。  
外部機器と正しく接続されているか確認してください。  
光デジタルケーブルに問題がないか確認してください。

Clock source changed to internal because  
the sampling frequencies do not match.

外部のサンプリング周波数と、カレントソングのサンプリング周波数が適合しないので、Word ClockのClock Sourceの設定がInternalに変更されました。

Completed.

実行を正常に終了しました。

Continuous recording time limit exceeded.

連続録音時間は12時間までです。これ以上連続して録音できません。

Directory Path is too long.

ディレクトリの階層が深すぎてアクセスできませんでした。  
本機では64文字を超えるパスにアクセスできません。64文字を超える階層を作成しないでください。

Disc is not CD-RW.

CD-RW以外のディスクが挿入されています。  
CD-RWディスクを挿入してください。

Disk too busy.

パンチ・イン・アウト録音やトラック編集を行うことによって、細かいデータが作られ、ドライブへアクセスが遅くなったときに表示されます。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページの“OptimizeTrk”を実行してください。“OptimizeTrk”を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページの“CheckDrive”を実行してください。

**note** 再生時に“Disk too busy.”が表示されるときは、“CheckDrive”の検査領域に“Current Song”を選んでください。録音時に表示されるときは“Current Partition”を選択してください。

**note** スタジオ等での重低音による振動で“Disk too busy.”が発生する場合があります。この場合はチェックドライブを実行する前に、本体の設置場所を変えるなどして回避してください。

**!** Song Typeが48kHz/24bitのソングで、複数トラック(4トラック以上)を同時に録音する場合、ハードディスクの記録領域状態(断片化の具合)により、“Disk too busy.”のメッセージが出やすくなる場合があります。48kHz/24bitソングで、複数トラックの同時録音や同時編集を行った場合は、必ず“OptimizeTrk”(p.73)を実行する事を推奨します。

Drive Error occurred.

ドライブのアクセス中にエラーが発生しました。  
ソング・ドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、“CheckDrive”を実行してください。“CheckDrive”を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、ドライブのフォーマットを行ってください。  
PCドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、PCドライブをフォーマットしてください。  
CDドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、別のメディアを使用してください。それでもメッセージが出る場合は、CD-R/RWドライブが故障している可能性があります。お客様相談窓口にお問合せください。

Exceeds drive capacity.

ドライブの残量が足りません。  
ソング・ドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、アンドゥデータを消去するか、不要なソングを削除してください。もしくは、他のソング・ドライブを使用してください。  
PCドライブでの作業中にメッセージが出る場合は、不要なフォルダ、ファイルを削除してください。

Exp/Cmp ratio is out of range.

トラック編集の“ExpCmpTrk”の伸張/圧縮率が超えています。伸張は2倍まで、圧縮は1/2倍までです。TO、END位置を設定し直してください。

Failed to receive MIDI data.

MIDIデータの受信に失敗しました。

Failed to write CD.

CD-R/RWディスクへ書き込みに失敗しました。  
「故障とお思になる前に」のCD-R/RWの項をお読みください。

Failed to write System

システム・バージョンアップに失敗しました。  
故障の可能性があります。お客様相談窓口にお問い合わせください。

File List Data error.

オーディオ・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。  
対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

Frame Rate does not match.

受信したタイムコードのフレーム・レートとカレントソングのフレーム・レートが異なります。

### Illegal Range. In = Out or Out < In.

トラック編集やループ再生などのために設定したINとOUT位置に誤りがあり、実行できません。

IN位置とOUT位置が等しいか、IN位置より前にOUT位置があります。

### Illegal Range. To = End or End < To.

トラック編集やループ・プレイなどのために設定したTOとEND位置に誤りがあり、実行できません。

TO位置とEND位置が等しいか、TO位置より前にEND位置があります。

### In Out is out of range.

トラック編集やオート・パンチ録音のために設定したINとOUT位置に誤りがあり、実行できません。

IN-OUT間は12時間以内にしてください。

### In Out is too short.

トラック編集に必要な編集区間が足りません。

### Insert next disc and press OK.

次のディスクを挿入してください。

### Insufficient space available on the CD.

このCD-R/RWディスクでは、空き容量が足りません。

### Maximum number of tracks is 99.

一枚のCDに書き込める最大トラック数は99トラックです。

### No audio events on the master track.

マスター・トラックには音声イベントがありません。

### No REC-READY tracks.

録音に設定しているトラックがありません。

### Not enough Memory.

録音またはトラック編集などに必要なメモリー容量が足りません。

ソング内の不要なトラック・データを削除してください。

TRACK、“EditTrk”タブ・ページの“OptimizeTrk”を実行してください。“OptimizeTrk”を実行してもエラー・メッセージが表示される場合は、SYSTEM/MIDI、“DiskUtility”タブ・ページの“CheckDrive”を実行してください。

### Number of tracks does not match.

トラック編集時に編集元と編集先のトラック数が異なります。

### Operation canceled.

処理を途中で中止しました。

### Repaired successfully.

ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーがありました。修復できました。オーディオ・データも完全に修復されています。

### Repaired, but some audio data was lost.

ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーが発生しました。ドライブは修復しましたが、オーディオ・データは完全に修復できませんでした。パツ音が出る可能性があります。

“ErasePunchNoise”を行うことで、パツ音を軽減することができます。

### Root Directory is full.

PC(USB)ドライブのルート・ディレクトリに保存できるファイルやフォルダの数が上限に達しました。

不要なフォルダやファイルを削除してください。

### Sampling Frequency does not match.

外部のサンプリング周波数のクロックがカレント・ソングのサンプリング周波数と異なります。

### Scrub Location exceeded song end.

SCRUBキーによるスクラブ機能で波形を表示できる範囲はソングの先頭からソングの終了位置までです。

それより後ろのロケーションでSCRUBキーを押すとメッセージが表示後、ロケーションがソングの終了位置に戻されます。

### Song Data error.

ソング・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。

選択、保存できないソングを削除してください。

対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

### Song End out of range.

トラック編集を行うと、ソングの終了位置がソングの範囲を越えてしまいます。

ソングの範囲は23:59:59.999までです。

### Song List Data error.

ソング・リスト・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。

対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

### S/P DIF Error occurred

S/P DIFのデジタル接続部分にエラーが発生しました。

外部機器と正しく接続されているか確認してください。

光デジタル・ケーブルに問題がないか確認してください。

### Tempo too fast

テンポを記録時、テンポが速すぎて記録に失敗しました。

MIDIクロックを記録するときは、MIDI出力側のテンポをもう少し遅く設定してください。

タップを記録しているときは、もう少し遅くタップ入力してください。

### Tempo too slow.

テンポを記録時、テンポが遅すぎて記録に失敗しました。

MIDIクロックを記録するときは、MIDI出力側のテンポを $\downarrow$ =40以上に設定してください。

タップを記録しているときは、もう少し速くタップ入力してください。

### The data is unchanged.

処理を実行しましたが、実行結果は実行前と変わりませんでした。

### The location cannot be stored.

現在ロケーションを登録することはできません。

### This CD is not playable.

オーディオCDでないCD、またはファイナライズしていないCDのため再生できません。

This file name is already in use.

同じファイル名が存在します。  
ファイル名を変更してください。

This format is not supported.

本機では読み込むことのできない形式のディスクが挿入されています。

This is a blank CD.

ブランク・ディスクが挿入されています。

This operation is not available.

現在この操作を行うことはできません。

To End is out of range.

トラック編集のために設定したTOとEND位置に誤りがあり、実行できません。

TO-END間は12時間以内にしてください。

To End is too short.

トラック編集に必要な編集区間が足りません。

Too many files in this drive.

オーディオ・データ・ファイルをこれ以上ソング・ドライブに登録できない。

アンドウ・データを消去するか、不要なソングを削除してください。もしくは、他のソング・ドライブを使用してください。

Too many REC-READY tracks for Punch Rec.

録音に設定しているトラックの数は、パンチ録音ができる最大トラック数を越えています。

64ページ、「レコーダー」をご覧ください。

Track length is under 4 seconds.

ディスク・アット・ワンスでオーディオCDを作成するときに、4秒未満のトラックがありました。

1トラックあたりの時間は、書き込むソングとポスト・ギャップを合わせて4秒以上にしてください。

Trigger/RecStart is not available in MTC Master mode.

MIDI Syncの設定のMTC Masterを解除しないとTrigger/RecStart録音できません。

Trigger/RecStart is not available in MTC Slave mode.

MIDI Syncの設定のMTC Slaveを解除しないとTrigger/RecStart録音できません。

Trigger recording is not available for the master track.

マスター・トラックのトラック・キーを録音に設定しているときには、トリガー録音できません。

Undo Data error.

アンドウ・データにエラーがあり、ソングの選択、保存ができません。

選択、保存できないソングを削除してください。

対象のソング・ドライブをフォーマットしてください。

Wrong disc.

処理を実行しようとしたが、適切なディスクが挿入されていません。

## 確認メッセージ

Info :

ユーザーに伝える情報がある場合に表示されます。

OKボタンをクリック(または、パネルのYESキーを押)し、操作を続けてください。

## 重大なエラー・メッセージ

Fatal :

本体の不具合、故障などの場合に表示されます。

このようなメッセージが出るときは、“ ”の文章をメモした上で、お客様相談窓口にお問い合わせください。

# ドライブとファイル詳細

## ドライブ

CD-R/RWドライブとPC(USB)ドライブについて、各ドライブで扱うことのできるファイルについて述べます。

### CD-R/RWドライブ

以下のディスクを扱うことができます。

メディアの種類	用途
CD(オーディオCD)	読み込み専用
CD-ROM(データCD)	読み込み専用
CD-R	読み込み/書き込み
CD-RW	読み込み/書き込み/消去

対応ファイル	対応形式	操作方法
オーディオCD	CD-DA (レッドブック準拠)	再生、書き込み
バックアップファイル	ISO9660Level1	バックアップ、リストア
WAV形式の音声ファイル	ISO9660Level1	インポート、エクスポート
WAV形式の音声ファイル	UDFフォーマット	インポート

- CD-RWは消去することで、再びブランク・ディスクとして使用することができます。
- 書き込み時にはメディアへの書き込み速度の設定を行います。ディスクに応じた速度で書き込みを行ってください。
- 書き込み方式には2種類あります。

#### ディスク・アット・ワンス

- アルバムCDプロジェクトによるオーディオCDの作成。  
書き込みからファイナライズまでの作業を一度に行うので、一度書き込みを行うと、追記不可能です。

#### トラック・アット・ワンス

- ソング単位でのオーディオCDの作成
- バックアップ
- 音声ファイルのエクスポート

ディスクの空き容量がある限り、最大99回まで追記可能です。追記できないようにするにはファイナライズを行います。

**note** 追記のときは、以前と同じ書き込み速度で書き込みをしないと、書き込みに失敗することがあります。

## PC(USB)ドライブ

ソングドライブやコンピュータと、以下のファイルのやりとりを行うことができます。

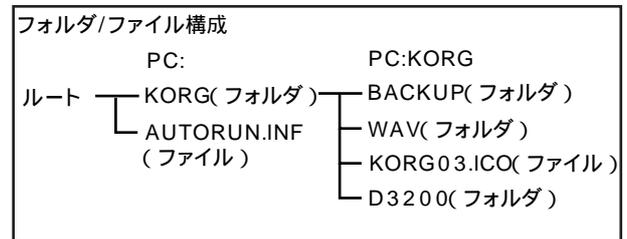
PC(USB)ドライブ内では、フォルダ/ファイルの参照、削除、ファイルの名前の変更を行うことができます。コンピュータからはKORG D3200という名前で認識されません。

対応ファイル	操作方法
バックアップ・ファイル	バックアップ、リストア
WAVファイル	インポート、エクスポート
PCファイル	Edit PC File

### 対応形式

ファイル・システムFAT16形式、ロング・ファイル・ネーム非対応、2バイト文字(日本語など)非対応

PC(USB)ドライブは以下のような構成になっています。



#### BACKUPフォルダ

バックアップの時 BACKUPフォルダにバックアップします。  
リストアの時 BACKUPフォルダが参照されますが、任意のフォルダから選ぶことができます。

#### WAVフォルダ

エクスポートの時 WAVフォルダにバックアップ  
インポートの時 WAVフォルダが参照されますが、任意のフォルダから選ぶことができます。

AUTORUN.INF、KORG03.ICC  
設定ファイルです。

**!** AUTORUN.INF、KORG03.ICCの設定ファイルは削除しないでください。

#### D3200フォルダ

システム・バージョンアップ用のフォルダです。

**note** PC(USB)ドライブは本機でフォーマットすると再び上記のフォルダ、設定ファイルが作成されます。コンピュータからPC(USB)ドライブをフォーマットしないでください。

**note** コンピューターとPC(USB)ドライブ間の操作方法は、USB(p.93)をご覧ください。

## オーディオCDとファイル

### オーディオCD

#### 再生

CD、CD PLAYERで再生を行います。  
ファイナライズを行っていないCD-R/RWは再生できません。

**note** コンパクト・ディスク(CD)規格に準拠していない、著作権保護技術付音楽ディスク等は再生できません。

#### 作成

ディスク・アット・ワンスでの作成

曲間のギャップ時間の編集や、1つのソングを分割して複数のトラック(曲)にすることが可能です。  
大量生産するためのプレス・マスター用に使用できます。書き込みはファイナライズまで行うので、追記はできません。

- ・トラック数最大 99
- ・プリ・ギャップ時間 [0 ~ 59秒/74フレーム]初期値 2秒 \*1
- ・ポスト・ギャップ時間 [0 ~ 59秒/74フレーム]初期値 0秒
- ・トラック最小演奏時間 4秒

\*1 トラック1のプリギャップ時間は0秒に固定されています。アルバムCDトラック・マークで分割されているトラックのプリギャップの初期値は0秒になります

トラック・アット・ワンスでの作成

1曲、1曲書き込みを行いたい場合に使用します。ファイナライズ行うまで追記書き込み可能です。  
CDプレーヤーで再生したい場合にはファイナライズを行います。

- ・トラック数最大 99
- ・曲間無音時間 2秒
- ・トラック最小演奏時間 4秒

## ファイル

### 書き込み

本機から内蔵ドライブに書き込むことができるファイルは以下になります。

- ・バックアップ・ファイル(本機独自データ)
- ・WAVファイル  
(16bit/44.1kHz 16bit/48kHz、24bit/44.1kHz、24bit/48kHz、モノラル/ステレオ対応)

ファイル名に使用可能な文字は、半角大文字“ A ”~“ Z ”、半角数字“ 1 ”~“ 9 ”、アンダーバー“ \_ ”です。

 ファイルの名前の変更で、拡張子の変更はできません

### バックアップ・ファイル

バックアップの設定時にバックアップに必要な容量が表示されず。

CD-R/RWDライブ

- ・複数枚のディスクにファイルを分割してバックアップすることができます。
- ・バックアップに必要な容量のメディアを必要枚数用意します。(ブランク・ディスクでなくても可)
- ・ブランク・ディスクではないときは、ある程度の空き容量がないとバックアップすることができません。ディスクの空き容量が足りない場合は、エラー・メッセージが表示されます。

PC(USB)ドライブ

空き容量が足りない場合はエラー・メッセージが表示されます。

バックアップ・データのファイル名

各バックアップの種類によって下記の名前が自動的につきます。

1 Song

XXXXXX+YY+拡張子(.DBK)

XXXXXXはソング名のはじめの6文字、YYは分割ディスク枚数で01~99が入ります。

**Ex** ソング名“ New MySong ”、ディスク1枚目の場合のファイル名の初期値は、“ NEW\_MY01.DBK ”になります。

 ソング名に、バックアップ・ファイル名に使えない文字やスペースが入っているときは、その部分がアンダーバー“ \_ ”に、小文字が使われているときは大文字に置換されます。

All Data

ALLDAT+YY+拡張子(.DBK)

YYは分割ディスク枚数で01~99が入ります。

**Ex** ファイル名の初期値は、ディスク3枚目の場合、“ ALLDAT03.DBK ”になります。

User Data

USERDATA+拡張子(.DUR)

ファイル名の初期値は、“ USERDATA.DUR ”です。

## WAV形式の音声ファイル

エクスポートによって、WAV形式の音声ファイルを書き込むことができます。

書き込み先の空き容量が足りない場合にはエラー・メッセージが表示されます( p.168「各種のメッセージ」)。

- ・クリップ・ボードにコピーを行ったデータをエクスポートすることができます。
- ・クリップ・ボードが1トラックのデータの場合モノラル・ファイル、2トラックならステレオ・ファイル、4トラック以上ならモノラル・ファイルをトラック数分作成します。

### 音声データのファイル名

クリップ・ボードのトラック内容	ST or MN	拡張子	文字数	ファイル名の初期値
2トラック	ステレオ	WAV	6文字+ST	NONAMEST
2トラック以外	モノラル	WAV	6文字+[01~16]	NONAME+[01~16]
マスタートラックL	モノラル	WAV	6文字+ML	NONAMEML
マスタートラックR	モノラル	WAV	6文字+MR	NONAMEMR
マスタートラックL/R	ステレオ	WAV	6文字+MT	NONAMEMT

例えば、元トラック番号が04の音声ファイルをエクスポートした場合、ファイル名は“NONAME04.WAV”になります。

## 読み込み

本機で読み込むことができるファイルは以下になります。

- ・バックアップ・ファイル(本機独自データ)
- ・WAVファイル  
(44.1kHz/16bit、48kHz/16bit、96kHz/16bit、44.1kHz/24bit、48kHz/24bit、96kHz/24bit、モノラル/ステレオ対応)
- ・PCファイル

## バックアップ・ファイル

リストアを行うことで本機で読み込むことができます。リストア先のソング・ドライブが容量が足りない場合にはエラー・メッセージが表示されます( p.168「各種のメッセージ」)。

表示、選択可能なファイルのアイコン

- :フォルダ・アイコン  
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。
- :ソング・データ・アイコン  
ソング・データを表示します。選択すると中身が表示されます。
- :分割ソング・データ・アイコン  
複数枚バックアップで分割されたソング・データが表示されます。中身を開くことはできません。
- :ユーザー・データ・アイコン  
ユーザー・データを表示します。選択すると中身が表示されます。
- :ソング・アイコン  
ソング・データを表示します。
- :エフェクト・データ・アイコン  
ユーザー・エフェクト・データを表示します。
- :ミキサー・セットアップ・データ・アイコン  
ユーザー・ミキサー・セットアップ・データを表示します。
- :EQライブラリ・アイコン  
ユーザー・EQライブラリ・データを表示します。
- :アルバムCDプロジェクト・アイコン  
アルバムCDプロジェクト・データを表示します。

**note** CD-R/RWへの複数枚バックアップは、リストア時にバックアップを行った順にリストアする必要があります。バックアップした順番にファイル名の最後の2文字に数字が振られますので、この番号を見て順番通りにリストアを行ってください。

**note** ソング名に英数文字、アンダーバー“\_”以外の文字が使用されている場合には“\_”に、小文字が使用されている場合には大文字に変換されます。

## WAV形式の音声ファイル

インポートによって、WAV形式の音声ファイルを本機に読み込むことができます。

**note** インポート先のソング・ドライブの容量が足りない場合にはエラー・メッセージが表示されます( p.168「各種のメッセージ」)。

表示、選択可能なファイルのアイコン表記

- :フォルダ・アイコン  
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。
- :WAVアイコン  
WAVファイルを表示します。対応WAVファイルのみ表示されます。

## PC(USB)ドライブ内のファイル(PCファイル)

PC(USB)ドライブ内のファイルは対応形式が合っていれば、Edit PC Fileで、フォルダ/ファイルの参照、削除、ファイルの名前の変更を行うことができます( p.122)。

表示、選択可能なファイルのアイコン

- :フォルダ・アイコン  
フォルダを表示します。選択すると中身が表示されます。
- :ファイル・アイコン(PCファイル)  
ファイルを表示します
- :ソング・データ・アイコン  
ソング・データを表示します。
- :ユーザー・データ・アイコン  
ユーザー・データを表示します。
- :WAVアイコン  
WAVファイルを表示します。
- :ソング・アイコン  
ソング・データを表示します。
- :エフェクト・データ・アイコン  
ユーザー・エフェクト・データを表示します。
- :ミキサー・セットアップ・データ・アイコン  
ユーザー・ミキサー・セットアップ・データを表示します。
- :EQライブラリ・アイコン  
ユーザー・EQライブラリ・データを表示します。
- :アルバムCDプロジェクト・アイコン  
アルバムCDプロジェクト・データを表示します。

# 仕様

使用温度条件 : +5 ~ +35度(結露させないこと)

## 主要各部

### <レコーダー部>

トラック数 : 272トラック(バーチャルトラック含む)  
: 同時再生32トラック、同時録音16トラック\*  
@48kHz/44.1kHz、16bit時  
\*アナログ・インプット12+S/P DIF L、R  
+Session Drums L、R  
: 同時再生16トラック、同時録音12トラック  
@48kHz/44.1kHz、24bit時

録音フォーマット  
: 24bit/16bit非圧縮、  
44.1kHz/48kHz

録音時間 : 44.1kHz、16bit時:最長119時間  
40Gバイト・ハードディスク使用時

ソング数 : 1ドライブにつき100ソング

ロケート・ポイント  
: 1ソングにつき4ポイント

マーク・ポイント: 1ソングにつき100ポイント(マーク名設定可)

メトロノーム/ドラム・パターン数  
: 756(96/660)

MMC機能 : 送受信

同期 : MTC送受信、MIDI CLOCK送信  
: パターン・マップ(1ソングにつき200イベント)  
: シンク・トラック(1ソングにつき1トラック)  
: テンポ・レック

CD-R/RW機能  
: 内蔵型CD-R/RW、オーディオCD作成(トラック・アト・ワンス、ディスク・アト・ワンス)、バックアップ/リストア、音声ファイル(WAV形式)・インポート(ISO9660)、システム・ロード

USB機能 : バックアップ/リストア、音声ファイル(WAV形式)・インポート/エクスポート(FAT16)、システム・ロード

PC(USB)ドライブ容量  
: 2/4/8GB

トラック編集 : コピー(オーバー・ライト/インサート)、イレース、デリート、スワップ、リバース、オプティマイズ、エクス/コンプ、フェード、ノーマライズ、ノイズ・リダクション、イレース・パンチ・ノイズ、イレース・サイレンス

ソング編集 : コピー、ムーブ、デリート、リネーム、プロテクトセーブ・ナウ

ディスプレイ・フォーマット  
: カレンダー、HDD残り容量、シーン、マーク、パターン・マップ

ロケート・フォーマット  
: Hour/Min/Sec.ms、Hour/Min/Sec.Frame、Meas/Beat/Tick

### <MIDI機能>

MIDI機能 : ミキサー・コントロール、エフェクト・コントロール、MMC送受信、MTC送受信、MIDI Clock送信

### <ミキサー部>

内部処理 : 69bit

入力 : 44ch(レコーダーCH 32ch、Sub In 12ch)

バス : 12バス  
Eff Send 2バス、AUX 2バス、SOLO 2バス(ステレオ)、CUE 2バス(ステレオ)、MASTER 2バス(ステレオ)、MONITOR 2バス(ステレオ)

イコライザー : レコーダーCH1~24  
4バンド・フルパラメトリックEQ  
: レコーダーCH25~32  
2バンド・シェルピングEQ  
: Sub Mixer CH1~12  
2バンド・シェルピングEQ  
: マスター・トラック  
4バンド・フルパラメトリックEQ

シーン・メモリー: 1ソングにつき100シーン

### <エフェクト部>

内部処理 : 56bit

構成 : インサート×8(最大)  
: マスター×2(最大)  
: ファイナル×1  
44.1/48kHz時すべて同時使用可

プログラム : プリセット128、ユーザー128、ソング32

アルゴリズム : 52

### <一般>

ディスプレイ : 320×240ドット 4階調  
バックライト付きLCD

電源 : AC100V

消費電力 : 47W

外形寸法 : 547mm(W)×371mm(D)×155mm(H)  
(LCDを最大に起こした状態)

重量 : 7.8kg

## 主要規格

周波数特性 : 10Hz~20kHz +1dB/-2dB  
@fs44.1kHz、+4dBu、10k 負荷  
: 10Hz~22kHz +1dB/-2dB  
@fs48kHz、+4dBu、10k 負荷

S/N : 98dB(標準)@IHF-A

ダイナミック・レンジ  
: 98dB(標準)@IHF-A

THD+N : 0.02%(標準)20Hz~20kHz  
@+16dBu、10k 負荷

A/D変換 : 24bit 64倍オーバー・サンプリング

D/A変換 : 24bit 128倍オーバー・サンプリング

サンプリング周波数(fs)  
: 内部44.1kHz、48kHz

記録/再生ビット: 16bit、24bit

# アナログ・デジタル入出力規格

## < INPUT 1 - 8 >

コネクタ : XLR-3-31タイプ(+48Vファンタム電源、SW付) 6.3mmTRSフォーン・ジャック(平衡)

入力インピーダンス : 4k /XLR-3-31時、10k /TRSフォーン時  
規定レベル : -60dBu ~ -22dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -34dBu ~ +4dBu @TRIM=max. ~ min. PAD ON  
最大レベル : -48dBu ~ -10dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -22dBu ~ +16dBu@TRIM=max. ~ min. PAD ON

ソース・インピーダンス : 600

## < INPUT 9 - 12 >

コネクタ : 6.3mmTRSフォーン・ジャック(平衡)  
入力インピーダンス : 10k  
規定レベル : -60dBu ~ -22dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -34dBu ~ +4dBu @TRIM=max. ~ min. PAD ON  
最大レベル : -48dBu ~ -10dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -22dBu ~ +16dBu@TRIM=max. ~ min. PAD ON

ソース・インピーダンス : 600

## < GUITAR INPUT >

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)  
入力インピーダンス : 1M  
規定レベル : -60dBu ~ -22dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -34dBu ~ +4dBu @TRIM=max. ~ min. PAD ON  
最大レベル : -48dBu ~ -10dBu@TRIM=max. ~ min. PAD OFF  
                  : -22dBu ~ +14dBu@TRIM=max. ~ min. PAD ON

ソース・インピーダンス : 600

## < MASTER OUTPUT L/R >

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)  
出力インピーダンス : 150  
規定レベル : -10dBu  
最大レベル : +2dBu  
負荷インピーダンス : 10k 以上

## < MONITOR OUTPUT L/R >

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)  
出力インピーダンス : 150  
規定レベル : -10dBu  
最大レベル : +2dBu  
負荷インピーダンス : 10k 以上

## < AUX OUTPUT 1、2 >

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)  
出力インピーダンス : 150  
規定レベル : -10dBu  
最大レベル : +2dBu  
負荷インピーダンス : 10k 以上

## < PHONES >

コネクタ : 6.3mmステレオ・フォーン・ジャック  
出力インピーダンス : 100  
最大レベル : 50mW + 50mW@32

## < S/P DIF INPUT/OUTPUT >

コネクタ : オプティカル  
フォーマット : 24bit S/P DIF(IEC60958)

## < USB >

コネクタ : タイプB  
フォーマット : USB2.0 High-Speedデバイス  
                  USBマストレージクラス  
対応OS : Windows Me/2000以降  
                  Mac OS9.0.4以降  
                  Windows98でご使用になる方は、コルグ・ホームページ、またはお客様相談窓口でご確認ください

## < MIDI IN/OUT >

コネクタ : DIN5ピンx2

## < FOOT SW >

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(別売PS-1使用)

## < EXPRESSION PEDAL >

コネクタ : 6.3mmステレオ・フォーン・ジャック(別売XVP-10, EXP-2使用)

## 付属品

- 電源コード
- 取扱説明書

## 別売オプション

- PS-1 ペダル・スイッチ
- XVP-10 EXP/VOLペダル
- EXP-2 フット・コントローラー

・その他推奨品については、コルグ・ホームページ等を参照してください。

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。  
(2005年4月現在)

故障とお思  
いになる前  
に

各種の  
メッセージ

ドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

ショートカット  
一覧表

用語集

索引

付録

# 各種リスト

## ドラム・パターン・リスト

1 Standard 1 ~ 8 etcのVariationの内訳は1 ~ 10、Fill in、Endingになります。

Group Name	Session Name	Variation
0 Metronome	1 Metro 4	16
	2 Hihat 4	16
	3 Metro 8	16
	4 Hihat 8	16
	5 Metro 16	16
	6 Hihat 16	16
1 Standard 1	1 8beat 1	12
	2 8beat 2	12
	3 8beat 3	12
	4 8beat 4	12
	5 16beat 1	12
	6 16beat 2	12
	7 16beat 3	12
	8 16beat 4	12
2 Standard 2	1 Processed 1	12
	2 Processed 2	12
	3 Processed 3	12
	4 Wet 1	12
	5 Wet 2	12
3 Pop/Rock	1 Rock'nRoll	12
	2 UK Rock	12
	3 US Rock	12
	4 Modern Rock	12
	5 Funk Rock	12
	6 Rock Ballad	12
	7 Pops	12
	8 Filter Pop	12
	9 Gated Pops	12
	10 Disco	12
	11 Country	12
	12 Distorted	12

Group Name	Session Name	Variation
4 R&B/Hip Hop	1 R&B	12
	2 Slow R&B	12
	3 Soul 1	12
	4 Soul 2	12
	5 Motown	12
	6 Hip Hop	12
	7 Rap	12
5 Club	1 Techno	12
	2 House	12
	3 Garage	12
	4 2Step	12
	5 Electro	12
	6 NuSkul	12
	7 Big Beat	12
	8 DnBass	12
6 Jazz/Fusion	1 Swing	12
	2 Nu Jazz	12
	3 BigBand	12
	4 Funk	12
	5 Electric Funk	12
7 Latin/Ethnic	1 Brazil	12
	2 Bosa	12
	3 Samba	12
	4 AfroCuba	12
	5 Raggae	12
8 etc	1 6/8	12
	2 3/4	12
	3 Lounge	12
	4 88	12
	5 Lyn	12

## EQライブラリ・リスト

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
1	Bass Drum1	11	Syn.Bass1	21	A.G.Strum2	31	Total EQ2	41	FM Radio
2	Bass Drum2	12	Syn.Bass2	22	A.G.Arpeggio1	32	Total EQ3	42	Old Record
3	Snare Drum1	13	Piano1	23	A.G.Arpeggio2	33	Bass Drum3	43	Telephone
4	Snare Drum2	14	Piano2	24	Brass Section	34	Snare Drum3	44	Bright
5	Tom-Tom	15	E.G.Clean	25	Male Vocal1	35	Tom-Tom2	45	Dark
6	Cymbal	16	E.G.Crunch1	26	Male Vocal2	36	Piano3	46	Heavy Low
7	High Hat	17	E.G.Crunch2	27	Female Vocal1	37	Piano Low	47	Fat Middle
8	Percussion	18	E.G.Dist1	28	Female Vocal2	38	Piano High	48	Smooth High
9	E.Bass1	19	E.G.Dist2	29	Chorus&Harmony	39	Fine-EQ Casset	49	50Hz HumCut
10	E.Bass2	20	A.G.Strum1	30	Total EQ1	40	Narration	50	60Hz HumCut

## ネーム・ライブラリ・リスト

Data Name Library: EQ Library、Mixer Setup、Drive、Effect、Scene、Mark、Song、Trackのリネーム時に選択できます。

File Name Library: PcFile、BackupFile、WavFileのリネーム時に選択できます。

### Data Name Library

Name	Name
Vocal	Fill
Guitar	A Melo
Bass	B Melo
Chorus	Solo
Kick	Ending
HiHat	Take
Snare	Track
Tom	Dance
RimShot	Groove
Cymbal	Rock
Ride	Pop
Crash	Jazz
Percuss	Fusion
Key	Loop
Piano	Live
Strings	Studio
Organ	Event
SFX	
Count	
Intro	

### File Name Library

Name	Name
VOCAL	FILL
GUITAR	A_MELO
BASS	B_MELO
CHORUS	SOLO
KICK	ENDING
HIHAT	TAKE
SNARE	TRACK
TOM	DANCE
RIMSHOT	GROOVE
CYMBAL	ROCK
RIDE	POP
CRASH	JAZZ
PERCUSS	FUSION
KEY	LOOP
PIANO	LIVE
STRINGS	STUDIO
ORGAN	EVENT
SFX	
COUNT	
INTRO	

## デモ・ソング・リスト

001: I'd Be A Fool

"I'd Be A Fool"

The song "I'd Be A Fool" was written, produced and arranged by Frank McComb (Boobeescoot Music-BMI/Chrysalis Songs-BMI 2004 All rights reserved).

Unauthorized reproduction of this recording is prohibited by federal law and subject to criminal prosecution. For permission of any use of this material please contact Frank McComb at frankmccomb2003@yahoo.com.

故障とお思  
いになる前  
に

各種の  
メッセージ

ドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

ショートカット  
一覧表

用語集

索引

付録

# ショートカット一覧表

## STOPキーを押しながら

REWキー	ソングの開始位置へ移動
FFキー	ソング終了位置へ移動
LOC 1キー	最後の録音をしたときの開始位置へ移動
LOC 2キー	最後の録音をした時の終了位置へ移動
+/-キー	ソング番号のアップ/ダウン

## SONGキーを押しながら

+/-キー	ソング番号のアップ/ダウン
ENTERキー	ソングの保存( SaveSong )

## MARKキーを押しながら

+/-キー	1つずつソングの開始/終了方向へのマーク移動
LOC 1/2/3/4キー	ページ・メモリー 1/2/3/4の呼び出し

## JUMP/MATCHキーを押しながら

◀TABキー	ページ内のどのタブにいても一番左のタブへ移動
TAB▶キー	ページ内のどのタブにいても一番右のタブへ移動
◀/▶/ / キー	Fader Pan、Mixer View、CueLevel SubMix画面時のコントロール・ツマミ 16個単位のグループ移動 Meter(TrackView時)やEdit Track画面のビュー・ウインドの上下スクロールとスケール拡大縮小 Scrub、Waveダイアログ 波形のズーム、ワイド機能
MIXERキー	Automationページに移動/オートメーションのオン/オフ
SYSTEM/MIDIキー	ツマミ、スライダーのJump/Match動作切替/Fader/KnobControl設定切替

## SYSTEM/MIDIキーを押しながら

ENTERキー	USB Modeに入る
+/-キー	Controlタブ・ページの矢印アイコンのスピード選択

## METERキーを押しながら

/ キー	MeterViewタイプの切替
◀/▶キー	Input、PreFader、PostFaderの切替

## TRACKキーを押しながら

+/-キー	EditTrackTypeの選択
CH(1~16)キー	EditTrackTypeの選択(1=Copy、2=Insert ... 15=EraseSilence)

## MIXERキーを押しながら

LOC 1/2/3/4キー	ページ・メモリー 1/2/3/4の呼び出し
/ キー	MIXERページ+/-方向への移動
◀/▶キー	MIXERページ+/-方向への移動
CH VIEWキー	DrmsMixerタブ・ページの表示
EFFECTキー	CueLeveタブ・ページの表示
SENDキー	SubMix1-4、5-8、9-12タブ・ページの表示
EQキー	MasterEQタブ・ページの表示
PANキー	MixViewタブ画面表示
REC/PLAYキー	Ch Assignタブ・ページの表示
CH ONキー	ChOnGroupタブ・ページの表示
SOLOキー	Soloタブ・ページの表示
CH SELECTキー	Pairタブ・ページの表示
SCENEキー	Automationタブ・ページの表示

## (カーソル) キーを押しながら

SYSTEM/MIDIキー	Calenderダイアログ表示
SESSION DRUMSキー	TimeDispTypeの切り替え
LOC 1/2/3/4キー	カウンターのH/M/S/mにカーソル移動
REC/PLAYMODEキー	インフォメーション・ディスプレイ表示の切替

## (カーソル) キーを押しながら

LOC 1/2/3/4キー	タブ・ページの切り替え(左から順対応) * 左から4、5、6のタブ・ページではLOC 4キーを押すたびに切り替え
---------------	---

## UNDOキーを押しながら

+/-キー	Redo/Undoの実行
-------	--------------

## REC/PLAYキーを押しながら

1-16キー	1-16CH全てを同時に再生(緑LED点灯)状態にする
17-32キー	17-32CH全てを同時に再生(緑LED点灯)状態にする

## CH ONキーを押しながら

1-16キー	1-16CH全てを同時にオン状態にする
17-32キー	17-32CH全てを同時にオン状態にする

## SOLOキーを押しながら

1-16キー	1-16CH全てを同時にSOLOオンにし、17-32CHをSOLOオフにする
17-32キー	17-32CH全てを同時にSOLOオンにし、1-16CHをSOLOオフにする

# 用語集

16bit 量子化ビット数

24bit 量子化ビット数

## AUX

ハイ・インピーダンスのライン・レベル信号を接続する入出力。AUX OUTはレコーダーや外部エフェクターに信号を送るための端子で、AUX INは電子楽器の出力やレコーダーの信号を受け取る端子。

## DSP

Digital Signal Processorの略。音声や画像などの処理に特化したデジタル信号処理用LSI。最近のレコーダーやエフェクターに組み込まれ、ソフトウェアで信号処理を変更し、様々な動作を実現できる。

## MIDI

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)は、電子楽器やコンピュータの間で、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データ転送規格。MIDIに興味のある方は、MIDIについてわかりやすく説明した本が、数多く出版されているので参照のこと。

## MIDIクロック

一拍の1/24を1クロックとする電子楽器同士のテンポの同期を取るためのMIDI信号。

## MMC

MMC(MIDI Machine Control)はレコーダーの再生、停止、録音といった制御命令をMIDIで送るための規格。

## MTC

MTC(MIDI Time Code)はMIDI機器、MTR、VTR、シーケンソフトなどの間で正確な同期をとるのに、MIDI信号の経路を利用して時間軸情報をリアルタイムにやり取りするための規格。

## PAD

ミキサーに入る信号が大きすぎて、入力段のアンプが歪むの防ぐアッテネーター。

## Q

共振の鋭さを表す言葉で、音を変化させる周波数帯域の幅。値が大きいかほど幅が狭くなり、周波数特性カーブの山谷が急になる。

## S/N

Signal per Noiseの略。Signal(音声信号)に対する不要なNoise(ノイズ)の割合を示した数値で、無音状態で発生する機器の残留ノイズのレベルをdB(デシベル)で表す。値が大きいかほどノイズが少ない。

## S/P DIF

Sony/Philips Digital Audio Interfaceの略です。規格はIEC60958ですがS/P DIFという名称のほうが一般的。デジタル・オーディオ信号をやり取りするためのフォーマットで、同時に2チャンネル(ステレオ1系統)の信号を送受信することができる。

## SOLO

ミックス・ダウン時などに、選んだチャンネルの音だけを聴くための機能。

## TRSフォーン端子

一般的に標準ステレオ・プラグと呼ばれる6.3プラグ用(1/4インチ・フォーン・タイプ)の端子。ステレオ信号の伝送以外に、バランス接続のプラグとしても使用されている。

## UDFフォーマット

ハードディスクなどと同じように記録メディア(CD-RやMOなど)にファイル単位で書き込むパケット・ライトのフォーマット。

## USB

コンピュータと周辺機器を接続するための規格でUniversal Serial Busの略。

## WAV

Waveファイルの拡張子で、主にWindowsマシンで使用される音声ファイル・フォーマット。

## XLR端子

マイクなどの端子に使われているバランス接続できる3ピン・コネクタの型式。

## アイコン(Icon)

内容や機能を直感的に理解しやすくした絵柄。

## アサイン(Assign)

チャンネルやエフェクトなどを、割り当てること。

## アッテネーター(Attenuator, ATT)

信号のレベルを下げる(減衰させる)装置、回路。

## アルゴリズム エフェクト・アルゴリズム

## アンドゥ(Undo)

操作を実行後、その実行を行う前の状態に戻すこと。

## アンバランス接続

1本がホット(信号)で、もう1本がグランド(アース)の2本の導線を持つケーブルでの接続。レベルの低い信号にハムノイズが乗りやすいのが欠点。不平衡接続。

## イコライザー(Equalizer, EQ)

周波数特性を変化させ、音質を補正する装置。パラメトリック・イコライザ、グラフィック・イコライザ、シェルピングなどがある。

## 位相 フェーズ

## イメージ・ファイル(Image File)

CD-R/RWに書き込むときに、書き込めるデータに変換したファイル。CD-R/RWに書き込む前に一度イメージ・ファイル化が必要だが、続けて同じソングを書き込むときはそれを流用するので、2枚目以降は速い。

## インサート・エフェクト(Insert Effect)

ミキサー・チャンネルに挿入して使用するエフェクト。

## インピーダンス(Impedance)

音声信号などの交流に対する抵抗値のことで、一般的には信号の入出力に関する付加抵抗値を指す。

## インポート(Import)

データや信号などを取り込むこと。読み込み。

## エクスプレッション・ペダル(Expression Pedal)

楽器やエフェクトの音量、パラメーターなどをコントロールするペダル。

## エクスポート(Export)

データや信号などを出力すること。書き出し。

## エフェクト・アルゴリズム(Effect Algorithm)

エフェクトの基本となる演算方式。各種信号処理を実現する演算群。

## エフェクト・プログラム(Effect Program)

エフェクト・アルゴリズムを使い、パラメーターを任意に設定したプログラム。工場出荷時に持っているプリセット・プログラムと自由に設定を変えられるユーザー・プログラムがある。

故障とお思  
いになる前

各種の  
メッセージ

ドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

ショートカット  
一覧表

用語集

索引

付録

## オーディオCD

CD-DA(Compact Disc-Digital Audio)。いわゆる音楽CD。音楽データだけを記録したもの。

## オート・パンチ・イン - アウト( Auto Punch In-Out )

前もって設定したマーカー位置まで再生すると、自動的にパンチ・イン、前もって設定したマーカー位置まで録音すると自動的にパンチ・アウト状態になる機能

## オートメーション( Automation )

ミキサー部分のツマミやフェーダーといった各種パラメーターを操作した情報を、機器内部のタイムコードか、あるいは外部から入力されたMTCの時間軸に沿って記憶させ、ソングの再生時にその動きを再現させる機能のこと。

## オーバー・ダビング( Over-Dubing )

すでに録音された演奏を再生しながら、他のトラックに新たに別の演奏を録音する多重録音のテクニック。

## オプティカル( Optical )

「光の」という意味で、光ファイバー・ケーブルでデジタル・オーディオ信号のやり取りを行う端子の名称として使用されます。  
S/P DIF

## オプティマイズ( Optimize ) 最適化

### カレント・ソング

現在選んでいて、エディットの対象になっているソングのこと。

### カレント・ドライブ

現在選んでいて、エディットの対象になっているドライブのこと。

### キュー( Cue )

演奏中に自分の演奏をヘッドフォンで聴くためのミキシング・バランスや音量バランスの調整。

### ゲイン( Gain )

利得。+ゲインで信号を増幅し、-ゲインで減少する。

### 最適化

オプティマイズ。ハードウェア(ハードディスク)やソフトウェアが最も効率良く動作するように調整すること。

### サンプリング・レート( Sampling Rate )

サンプリング周波数。入力されたアナログの音をデジタル・データに置き換えるときの基準となる周波数。48kHzであれば1秒間に48000回デジタル変換を行なう。この数値が大きいほど、より広い周波数範囲の音をデジタル・データに置き換えることができる。

### サンプリング・レート・コンバーター

サンプリング・レートの変換器。量子化ビット数やサンプリング・周波数の異なる信号を自動的に変換するのでDATの演奏など(48kHz)をCDやMD(44.1kHz)に直接録音できる。

### シーケンサー( Sequencer )

楽譜データとして入力したデータをMIDIなどを使い、シンセサイザーなどの電子楽器を制御する自動演奏装置。

### シーン( Scene )

ミキサー部分の各種パラメーターの設定をまとめたもの。本機では100個の設定が記憶できる。

### シーン・メモリー( Scene Memory )

シーンを保存する機能。1度登録したシーンは任意に呼び出して再現することができる。

### システム・ファイル( System File )

ハードウェアを動かすためのソフトウェアが書かれたデータの集合体。これをバージョン・アップすることで新たな機能を加えることができる。

## シャッフル効果

3連符のアクセントを前寄り(2:1で分けたよう)に演奏することで、弾むような軽快なリズム感を出す効果。

## 初期設定

購入後、最初に電源を入れたメーカー設定状態のことで、「工場出荷時設定」とも呼ばれる。

## 周波数帯域

低音から高音までの特定の音域や範囲。

## スクラブ( Scrub )

バリュー・ダイヤルを操作することによって、トラック・データを再生する機能。操作する方向やスピードで演奏が再生されるため、任意の位置を探し出すのに有効。

## スレーブ( Slave )

マスターに対して使われる。MIDIなどでコントロールされる側。主に対する従の意味。

## スレッシュホールド・レベル( Threshold Level )

任意の入力レベル(電圧等)を超えると動作するときの設定値。しきい値。

## ゼロ・クロス・ポイント( Zero Cross Point )

波形レベルが±0をまたぐ位置のこと。

## SEND( Send )

送り込む信号のことで、本機にはマスター・エフェクト1、2に送るエフェクト・SEND、AUX OUT1、2端子に送るAUX SEND、各トラックのレコーダーに送るREC SENDがある。

## ソロ SOLO

## ソング( Song )

演奏データの1つの単位。本機では、16トラックの演奏データとステレオ・マスター・トラックのデータ、ミキサー・データ、およびエフェクトの設定データなどで1つのソングを構成。

## ダイアログ( Dialog )

ユーザーに指示をを求めるときに表示するボタンやチェック・ボックスなどを含んだウィンドウ。

## ダイナミック・レンジ( Dynamic Range )

無音から最大音量になるまでの音量レベルの範囲をdB(デシベル)で表示したもの。「その機械がどれだけ繊細に音声信号を取り扱えるか」の判断のひとつの目安になる。

## タイムコード( Time Code )

レコーダー、リズム・マシン、シーケンサー・ソフトなどを同期走行させる際にやり取りをする時間情報。

## タップ・テンポ( Tap Tempo )

キーを押した間隔を元にして、テンポを設定する方法。

## チャンネル( Channel/ch/CH )

ミキサー部分に入力された音が、音量やパン等を調整して出力するまでの信号の流れの単位。

## 定位 パン

## ディザ( Dither )

量子化ビット数を変換してデジタル・オーディオ信号を出力するときに発生するノイズを軽減させる演算機能。

## ディスク・アット・ワンス( Disc At Once )

記録するデータをハードディスク上で記録イメージに変換した上でCD-R/RWに一度に書き込む方式。一度書き込むと、空き容量があっても、そのCD-R/RWには書き込めない。

## デジタル入出力

デジタル形式のデータを使った入出力方式。本機はS/P DIF入出力を装備する。

## テンポ・ソース( Tempo Source )

リズムのテンポの設定元のこと。本機では、任意に決めることのできるManual、パターン・マップの設定を使うPatternMap、テンポ・トラックを使うTempoTrackの3つの中から選べる。

## テンポ・トラック( Tempo Track )

外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックや、タップ・テンポを記録したもの。

## テンポ・マップ( Tempo Map )

小節単位でテンポ、拍子、リズム・パターンを設定したリズム演奏のことで、指定した小節で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えることができる。

## 同期

複数の電子機器(楽器やレコーダー等)の演奏テンポやストップ、スタートなどのタイミングなどを同じにすること。基準となる機器をマスターとして、従う方をスレーブと呼ぶ。

## ドライブ( Drive )

データの入出力や保存をするための装置。ハードディスクやCD-R/RWDドライブなどがある。

## トラック( Track /tr/ trk )

音声信号を保存しているもの。録音/再生することができる。

## トラック・アット・ワンス( Track At Once )

記録するデータを複数のトラックに分けて使うことで、書き込む領域が余っているトラックに追加書き込みできる方式。

## トラック・ステータス( Track Status )

トラックの現在の状態(録音、再生等)。

## トリガー録音

スレッシュホールド・レベルを越えた入力をきっかけに録音を開始させる録音方式。

## ドンカマ

初期のリズム・マシンの呼称。弊社の「ドンカマチック」というリズム・マシンが語源。

## バーチャル・トラック( Virtual Track )

仮想トラック。各トラックに複数のトラック・データが収納できる領域を持っていて、ここから任意の一つのトラック・データ領域の録音や再生をすることで、複数倍のトラックとして使用すること。本機は各チャンネル・トラックとマスター・トラックにそれぞれ8個バーチャル・トラックを持つ。

## パーティション( Partition )

ひとつのドライブを複数あるように見せる仕組み。ドライブをイニシャライズするときに設定する。設定をする事を一般に「パーティションを切る」という。

## ハードディスク( Hard Disk )

金属製のディスクに磁気記録する装置。ハードディスク・ドライブ、ハード・ドライブなどとも呼ぶ。

## バイパス( Bypass )

目的の回路を通さずに信号を送ること。エフェクトの効果を確認するときなどに、一時的に切り替えて使用する。

## バス( Bus )

音声信号ラインのことで、これを利用することで、複数のチャンネルをまとめることができる。本機にはMASTER L、Rにつながるマスター・バス、MONITOR L、Rにつながるモニター・バスなどがある。

## バックアップ( Backup )

プログラムや演奏データのファイルなどを、別の記憶媒体にコピーして保存すること。

## バランス接続

2本の導線のそれぞれに、ホット(正相の信号)とコールド(逆相の信号)の信号を出力し、もう1本はグランドになっている、3本の導線を持つケーブルでの接続。レベルの低い信号でもハムやノイズが乗りにくい。平衡接続。

## パン( Pan )

音像の定位。ステレオ再生時の音の左右位置設定。

## パンチイン・パンチアウト( Punch In/Punch Out )

録音した演奏の中で特定の部分だけ録り直したい場合に、その再録音の開始位置をパンチイン、再録音の終了位置をパンチアウトという。

## ピーク・ホールド( Peak Hold )

メーターの最大表示値を一定時間(または、リセットするまで)表示しておく機能。

## ヒス・ノイズ( Hiss Noise )

録音レベルに関係なく、一定のレベルで出ている磁気テープ独自の雑音。

## ヒューマナイズ効果

演奏に意図的に不正確さを加えることで、生演奏っぽいリアリティを与える効果。

## ファイナライズ( Finalize )

トラック・アット・ワンスで書き込むときに、書き込める領域が残っていてもそれ以降の書き込みを禁止するときに行う作業。

## ファイナル・エフェクト( Final Effect )

ミックス・ダウンの最終段階でマスター・バスに付ける1系統のエフェクト。

## ファンタム電源

マイク用のケーブルなどを介して供給される+48Vの電源。コンデンサー・マイクなどに使用する。

## フィル( Fill )

演奏の間や小節の間などに通常とは異なる装飾する即興的な演奏を入れる1小節程度の短いフレーズのこと。俗に「オカズ」ともいう。

## フェーズ( Phase )

信号の位相。位相が異なると信号の遅れや進みによって正しい音量が得られないことがある。+、-を間違えて取り付けた場合、逆相になり音がうち消し合うので注意。

## フェーダー( Fader )

各入力チャンネルや各出力の音量を調整するボリューム。

## フェードイン/フェードアウト( Fade In/Fade Out )

規定の音量まで徐々に音量を上げていくことをフェードイン、逆に規定の音量から徐々に音量を下げて消音する事をフェードアウトという。

## フォーマット( Format )

ハードディスクなどの記録媒体にデータが書き込めるように準備すること。

## フット・コントローラー( Foot Controller )

フット・スイッチやフット・ペダルなどの足でコントロールする機器の総称。

## フット・スイッチ( Foot Switch )

足で踏んで操作するスイッチ。

故障とお思  
いになる前

各種の  
メッセージ

ドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

シノットカット  
一覧表

用語集

索引

付録

## ブランク・ディスク( Blank Disc )

まだ何も書き込んでないディスク。

## プリ・ギャップ( Pre Gap )

音楽CDを作るときの前の曲との空き時間。

## プリセット( Pre Set )

工場出荷の段階で、製品自体が持っている書き換えることのできないプログラムやデータ。

## プリ・フェーダー( Pre Fader )

フェーダーを通る前の状態。

## フレーム・レート( Frame Rate )

映像機器と同期させる時などに使われる画像の単位で、1秒間に何コマ表示させているのかという単位。

## プロテクト( Protect )

保護。一度保存したプログラムや設定を一時的に変更できなくする機能

## ペア( Pair )

隣合う奇数・偶数チャンネルを奇数側チャンネルの各種設定を変えることで同時に偶数チャンネルの値も変えることができる機能。ステレオ録音したトラックに対してミキサー設定が2チャンネル分同時にできる。

## ポスト・ギャップ( Post Gap )

音楽CDを作るときの後の曲との空き時間。

## ポスト・フェーダー( Post Fader )

フェーダーを通過後の状態。

## マーク( Mark )

ソング毎に持つ任意のポイント。ソングにマークを打つことでマーク位置に移動できる。

## マスター( Master )

スレーブに対して使われる。MIDIなどでコントロールする側。従に対する主の意味。

## マスター・エフェクト( Master Effect )

各トラックのエフェクト・センドからの出力にかける2系統のエフェクト。エフェクト後の信号は、マスター・バスへ出力される。

## マスター・トラック( Master Track )

最終的に完成したソングをステレオ2トラック・データで保存するためのトラック。

## マスタリング( Mastering )

ミックス・ダウンの終わった2トラックのマスター・データの曲ごとの音質やトータルの音量などを最終的に調整する作業のこと。

## ミックス・ダウン( Mix Down )

トラック・ダウンとも呼ばれる場合があり、複数のトラックに録音された音を加工し、元のトラック数より少ないトラック数にまとめる作業。2トラックにまとめることが多い。

## ミュート( Mute )

音を消すこと。

## モニター( Monitor )

出力された音を再生するヘッドフォンやスピーカーのこと、またはそれらで再生した音を聴くこと。

## ユニティ・ゲイン( Unity Gain )

入力音声をその音量のまま出力されること。

## ライブラリー( Library )

データを複数保存しているデータ群。本機には、EQ、ネーム・ライブラリーがある。

## リストア( Restore )

バックアップしたデータを読み込みデータを復元すること。

## リドゥ( Redo )

アンドゥを実行後、そのアンドゥを取り消して、実行を行う前の状態に戻すこと。

## 量子化ビット数

入力されたアナログの音をデジタルに変換する際、一般的にビット数( 16bit、24bit等 )で表されるデータの解像度でビット数が高いほど高解像で録音できる。

## ロケーション( Location )

ソングの位置情報をソングの先頭からの絶対時間やフレーム数、小節数などで表したもの。

## ロケート( Locate )

ソングの任意の位置に印を付け、その位置に瞬時に移動できるマーカー機能。

## ワード・クロック( Word Clock )

デジタル・オーディオ・データを受け渡すタイミングをそろえるための同期信号のこと。複数の機器をデジタル接続で使用する場合は、ワード・クロックがとれていないと、ノイズが乗ったり、最悪オーディオ信号のやり取りができないことがある。

# 索引

## A

Album CD	80, 138
AUTO PUNCH	10
AUTOMATION	9
Automation	52, 103
AUX	7
Aux1 Send	109
Aux2 Send	109

## B

Backup	83, 123
--------	---------

## C

CD	79, 137
CD Import	140
CD PLAYER	140
CD Utility	139
CH ON	8
Ch On Group	47, 102
CH SELECT	8
Ch View	112
Channel Assign	42, 101
Channel Pair	47, 102
Channel Routing View	112
Control	119
CopyTrk	69, 127
CopyWholeTrk	74, 132
Cue Level	48, 111

## D

DeleteTrk	72, 129
Disk Utility	120
Drums Track Mixer	143

## E

Edit PC File	122
Edit Scene	51, 105
Edit Track	69, 126
Effect Routing	113
Effect1 Send	109
Effect2 Send	109
EQ	24, 45, 107
EQ Library	46, 107
EQ/ATT/PHASE	107
Erase CDRW	137
Erase Punch Noise	78, 134
Erase Silence	78, 135
EraseTrk	71, 129
Event List	53, 104
ExpCmpTrk	74, 131
Export File	136
EXPRESSION PEDAL	11

## F

Fader Group	47, 102
Fader Pan	103
FADER/PAN/AUTOMATION	103
FadeTrk	76, 133
FF	10, 149
Final EFF	31, 116
Finalize	81, 140
FOOT SW	11

## G

Gap	138
GUITAR IN	7

## I

Import File	135
Info :	170
INPUT	6
Insert EFF	23, 28, 114
InsertTrk	71, 129

## J

JUMP/MATCH	9, 119
------------	--------

## L

LCD画面	8
LOC	10, 38, 147
LOOP	10

## M

Macintosh	93
MARK	9, 38, 145
MARK JUMP	9
MASTER	7, 44
Master EFF1	29, 115
Master EFF2	29, 116
Master EQ	32, 108
Master Track	33, 126
METER	9, 99
MIDI	94, 124
MIDI IN	11, 94
MIDI OUT	11, 94
MIDI/MMC	124
MIXER	9, 100
MIXER SETUP	49, 111
Mixer View	106
MMC	94, 124
MMC Device ID	125
Monitor	111
MONITOR L/R	7
MONITOR LEVEL	7
MONITOR MUTE	8
MTC	94, 125

## N

NoiseReduction	77, 134
NormalizeTrk	77, 133

## O

OptimizeTrk	73, 131
-------------	---------

## P

PAD	7
PAIR/GROUP	102
PAN	45, 116
Pattern Map	58, 144
Phase	108
PHONES	7
PHONES LEVEL	8
PLAY	10, 149
Play/Stop Mode	149

## R

REC	10, 149
Rec Mode	148
Rec Send	110
REC/PLAY	8
REC/PLAY MODE	10, 148
Rename	21, 36, 99
Restore	85, 123
ReverseTrk	73, 130
REW	10, 149

## S

S/P DIF IN	11, 44
S/P DIF OUT	11, 44
SCENE	9, 50, 145
Scene Filter	51, 106
SCRUB	9, 40, 146
SEND	116
SEND( EFF/AUX/REC )	109
SESSION DRUMS	10
Session Drums	58, 142
SOLO	8
Solo	48, 110
SOLO/MONITOR	110
SONG	117
STOP	10, 149
STORE	9, 145
Sub Mixer 1 - 4	101
Sub Mixer 5 - 8	101
Sub Mixer 9 - 12	101
SwapTrk	72, 130
SwapWholeTrk	75, 132
SYSTEM/MIDI	119

故障とお思  
いになる前  
に

各種の  
メッセージ

ドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

ショートカット  
一覧表

用語集

索引

付録

<b>T</b>	
Tempo Track	63, 145
TRACK	126
Track at once	79, 139
TRIGGER	10
TRIM	7
TUNER	10, 43, 141

<b>U</b>	
UNDO	10
USB	12, 93

<b>V</b>	
Virtual Track	126

<b>W</b>	
WAV	173
Windows	93
Word Clock	120

<b>ア</b>	
圧縮トラック	74, 131
アッテネーター	45, 107
アナログ入力	6, 42
アルバムCDプロジェクト	68, 80, 138
アンドゥ	10, 92, 141

<b>イ</b>	
EQライブラリ	46, 107
EQライブラリ・リスト	177
イコライザー	107, 116
再生音にかける	28, 46
チャンネル	24, 45
入力音にかける	24, 45
マスター	32, 46
位相	108
移動	
FF、REWキー	38
カウンター	38
ソング	117
ソングの終了位置	38
ソングの先頭	38
マーク	38
ロケート・キー	38
イベント	
記録	52
再生	53
パターン・マップ	62
編集	53
イベント・オートメーション	52
イベント・リスト	104
イメージ・ファイル	79, 84
イレース・トラック	71, 129
インサート・エフェクト	28, 114
インサート・トラック	71, 129

インジケーター	
AUTO PUNCH	10
AUTOMATION	9
HDD/CD アクセス	10
LOOP	10
MIDI	10
TRIGGER	10
スタンバイ	10
インポート	86, 135

<b>ウ</b>	
ウィンドウズ	93
Waveダイアログ	128

<b>エ</b>	
エクスプレッション・ペダル	11, 57
エクスポート	87, 136
エディット	
ソング	41
トラック	69
ドラム・キット	60
パターン・マップ	62
エフェクト	56
エディット・アイコン	13, 15
エディット・コントローラー	10
エディット・セル	13, 15
エフェクト	54
インサート	28, 55, 114
外部	57
再生音にかける	28
ステレオ	152
同時使用	54
入力音にかける	23
ファイナル	31, 55, 116
マスター	29, 55, 115
モノラル	159

エフェクト・アルゴリズム	152
エフェクト・アルゴリズム・リスト	150
エフェクト・エディット	56
エフェクト・コントロール	57
エフェクト・プログラム	
コントロール	57
名前	56
保存	56
エフェクト・プログラム・リスト	150
エフェクト・ルーティング	113
エラー・メッセージ	168, 170

<b>オ</b>	
オーディオCD	172
オート・パンチ録音	66, 148
オートメーション	52, 103
オーバー・ダビング	27, 65
オブティマイズ	91
オブティマイズ・トラック	73, 131
音声	
出力	44
入力	42
ファイル	173
ファイルの書き出し	87
ファイルの読み込み	86
音量	31
音量の調整	45

<b>カ</b>	
外部エフェクト	57
カウンター	13, 37, 98
角度調整	10
カレンダー	2, 13, 119

<b>キ</b>	
ギター	7
ギャップ	138
キャリブレーション	97, 119
キュー	48
キュー・レベル	111

<b>ク</b>	
クリッカブル・ポインター	10
クリッピング	140
クリップ・ボード	70
グループ	47, 102

<b>コ</b>	
互換性	88
故障	164
コピー	
ソング	41, 118
トラック	69, 127
ホール・トラック	74, 132
コントラスト	9
コントロール	119
コントロール・チェンジ	94, 124
コントロール・ツマミ	9

<b>サ</b>	
再生	
アルバムCDプロジェクト	68
イベント	53
重ね録り	27
チャンネル・トラック	26
ループ	68
削除	
シーン	50
ソング	41, 118
トラック	72
パターン・マップのイベント	62
マーク	39

作成	
CD	79
ソング	35, 117
パターン・マップ	61, 62
マスター・トラック	67
ライブCD	81
リカバリーCD	91
サブ入力	44
サブ・ミキサー	101

<b>シ</b>		<b>ソング・ページ</b>	117	<b>チ</b>	
CD		<b>ソング編集</b>		チェック・ドライブ	121
プレーヤー	140	移動	41, 117	チェック・ボックス	14
リップング	82	コピー	41, 118	チャンネル	
CD-R/RW		削除	41, 118	キー	8
ドライブ	171	新規	117	切り替え	8
ディスクの挿入	12	名前	117	選択機能	8
ディスクの取り出し	12	保護	42, 118	ビュー	112
非常時	12			フェーダー	8
シーン		<b>タ</b>		ルーティング	112
エディット	105	ダウンロード	96	チャンネルEQ	
オートメーション	52	タップ・テンポ	63	インプット	24
フィルター	106	タブ・ページ		トラック	28
時間	37, 119	Automation	103	チャンネル・オン/オフ	8
システムの復旧	96	Aux1 Send	109	CH ONグループ	47
システム・バージョンアップ	96	Aux2 Send	109	チューナー	10, 43, 141
シャットダウン	2	Backup	123		
ジャンプ	9	CD Utility	139	<b>テ</b>	
主電源スイッチ	1, 11	Ch Assign	101	データ	83
仕様	174	Ch Pair	102	定位	29, 45, 116
ショートカット	178	Ch Routing	112	ディスク・アット・ワンス	80, 172
消音	8, 48	Ch View	112	ディスク・ユーティリティ	120
消去		ChOnGroup	102	ディレイ	152, 159
CD-RW	137, 139	Control	119	デジタル	
アンドゥ・データ	92	CueLevel	111	接続	3
詳細な位置検索	40, 146	DiskUtility	120	入力	44
伸張/圧縮トラック	74, 131	DrmsMixer	143	デモ・ソング	19
		EditScene	105	デモ・ソング・リスト	177
		EditTrk	126	デリート・トラック	72, 129
		EFF1 Send	109	電源	
		EFF2 Send	109	オフ	2
		EFFRouting	113	オン	1, 18
		EQ Library	107	テンポ	62
		EQ/ATT	107	テンポ・トラック	63, 145
		EventList	104		
		Export	136	<b>ト</b>	
		Fader Pan	103	同期	94, 120
		FaderGroup	102	登録	
		FinalEFF	116	シーン	50
		Import	135	マーク	38
		InsertEFF	114	特殊エフェクト	158, 162
		MasterEQ	108	特長	4
		MasterTrk	126	トグル・ボタン	14, 15
		MIDI/MMC	124	ドライブ	
		Mixer View	106	検査	121
		MixerSetup	111	詳細	171
		Monitor	111	容量	89, 91
		MstrEFF1	115	トラック	126
		MstrEFF2	116	トラック・アット・ワンス	79, 139, 172
		PatternMap	144	トラックのエディット	69, 126
		PC File	122	トラック編集	
		Phase	108	逆回転	73, 130
		Play/Stop	149	空白の挿入	71, 129
		RecMode	148	クリップ・ボード	70
		RecSend	110	交換	72, 130
		Restore	123	コピー	69, 127
		SceneFilter	106	最適化	73, 131
		SessionDr.	142	削除	72, 129
		Solo	110	消去	71, 129
		SubMix1-4	101	伸張/圧縮	74, 131
		SubMix5-8	101	全体交換	75, 132
		SubMix9-12	101	全体コピー	74, 132
		TempoTrk	145		
		Undo/Redo	141		
		Vtrk1 - 32	126		
		WordClock	120		
<b>ソ</b>					
ソロ	8, 48, 110				
ソング					
エディット	41				
コピー	41				
削除	41				
作成	20, 35				
選択	36				
名前	20, 36				
保存	34, 42				

故障とお思  
いになる前各種の  
メッセージドライブと  
ファイル詳細

仕様

各種リスト

ショートカット  
一覧表

用語集

索引

付録

名前	78, 126
ノーマライズ	77, 133
ノイズの除去	77, 134
パンチ・ノイズの消去	78, 134
反転コピー	73, 130
フェードアウト	76, 133
フェードイン	76, 133
無音部の消去	78, 135
レベル調整	77, 133
ドラム・キット	60, 142
DRUMSキー	8
ドラムス・キー	8
DRUMSフェーダー	8
ドラムス・フェーダー	8
ドラム・トラック・ミキサー	143
ドラム・パターン	
作成	58
録音	59
トランスポート・キー	10, 149
トリガー録音	65, 148
トリム・ツマミ	7
<b>ナ</b>	
内蔵時計	2
名前	
シーン	50
ソング	36
ソング・ドライブ	90
トラック	78
マーク	39
名前の変更	20, 36, 99
<b>ニ</b>	
入力	
ギター	42
サブ	44
入力設定	42, 101
入力レベル	7
<b>ネ</b>	
ネーム・ライブラリ	36, 99
ネーム・ライブラリ・リスト	177
<b>ノ</b>	
ノーマライズ・トラック	77, 133
ノイズの除去	134
ノブ・マトリックス	9, 17
<b>ハ</b>	
バーチャル・トラック	64, 126
パーティション	89, 120
ハードディスク	
フォーマット	90
検査	90
バウンス録音	64
パソコンとデータ交換	93, 122
パターン・マップ	58, 61, 144
パターン・マップの試聴	58, 59
バックアップ	83, 123

バックアップの読み込み	85
バックアップ・ファイル	172, 173
バリュー・ダイヤル	10
パン	29, 45, 116
パンチ・イン - アウト	65
パンチ・ノイズの消去	78, 134

## ヒ

PCドライブ	89, 92, 122, 171
ピッチ・エフェクト	155, 160

## フ

ファイナライズ	80, 140
ファイナル・エフェクト	31, 55, 116
ファイル	
音声	86, 173
削除	92
詳細	171
バックアップ	172, 173
ファンタム電源	7
フィルター	156, 161
フェーダー	
チャンネル	8
ドラムス	8
マスター	8
フェーダー・グループ	47, 102
フェード・トラック	76, 133
フォーマット	90, 121
フット・コントローラー	57
フット・スイッチ	11, 66, 119
プリ・ギャップ	80
フレーム・レート	125
プログラム・チェンジ	94, 124
ブロック・ダイアグラム	188

## ヘ

ページ名表示	13
ページ・モード	10
ペア	47
ヘッドホン	7
ヘッドホン・レベル	8
変更	
カウンター表示	37
ソング・ドライブ	36
ソング・ドライブ名	90
ソング名	36
トラック名	78
ファイル名	92

## 編集

イベント	53
シーン	51
ソング	41
トラック	69

## ホ

ポインター	10, 97
ポスト・ギャップ	80
保存	
EQライブラリ	46
エフェクト	56
シーン	50
ソング	34, 42
データ	83
ドラム・キット	61
パソコン	93
ミキサー・セットアップ	49
ポップアップ・ボタン	13, 15

## マ

マーク	9, 38, 145
マイク入力	6
マスターEQ	32, 46, 108
マスター・エフェクト	29, 115
MASTERキー	8
マスター・キー	8
マスター出力端子	7
マスター・トラック	33, 67, 126
MASTERフェーダー	8
マスター・フェーダー	8
マスタリング	28
マック	93
マッチ	9
マニュアル・パンチ録音	65
マルチ・エフェクト	163

## ミ

ミキサー	
アサイン	21
画面	106
セットアップ	49, 111
チャンネル	42
入力	21, 42
ページ	42, 100
ミックス・ダウン	28
MIDI	
インプリメンテーションチャート	189
シーン	51
チャンネル	125
メッセージ	94
ミュート	8, 48

## ム

無音部の消去	78, 135
--------	---------

## メ

メトロノーム	58
--------	----

## モ

モジュレーション	155, 160
モニター	47, 111
モニター出力端子	7
モニター・レベル・ツマミ	7

## ユ

USBドライブ	171
ユニティ・ゲイン	45

## ヨ

用語	179
呼び出し	
EQ	46
シーン	50
ミキサー・セットアップ	49

## ラ

ライブCDの作成	81
ラジオ・ボタン	14, 15

## リ

リカバリーCD	91, 96
リストア	85, 123, 173
リスト・ボタン	14
リップング	82
リドウ	92, 141
リネーム	99
リバース・トラック	73, 130
リバーブ	152, 159

## ル

ルーティング	
エフェクト	113
チャンネル	112
ループ	
再生	68
録音	66

## レ

レコーダー	64
レベル・メーター	99

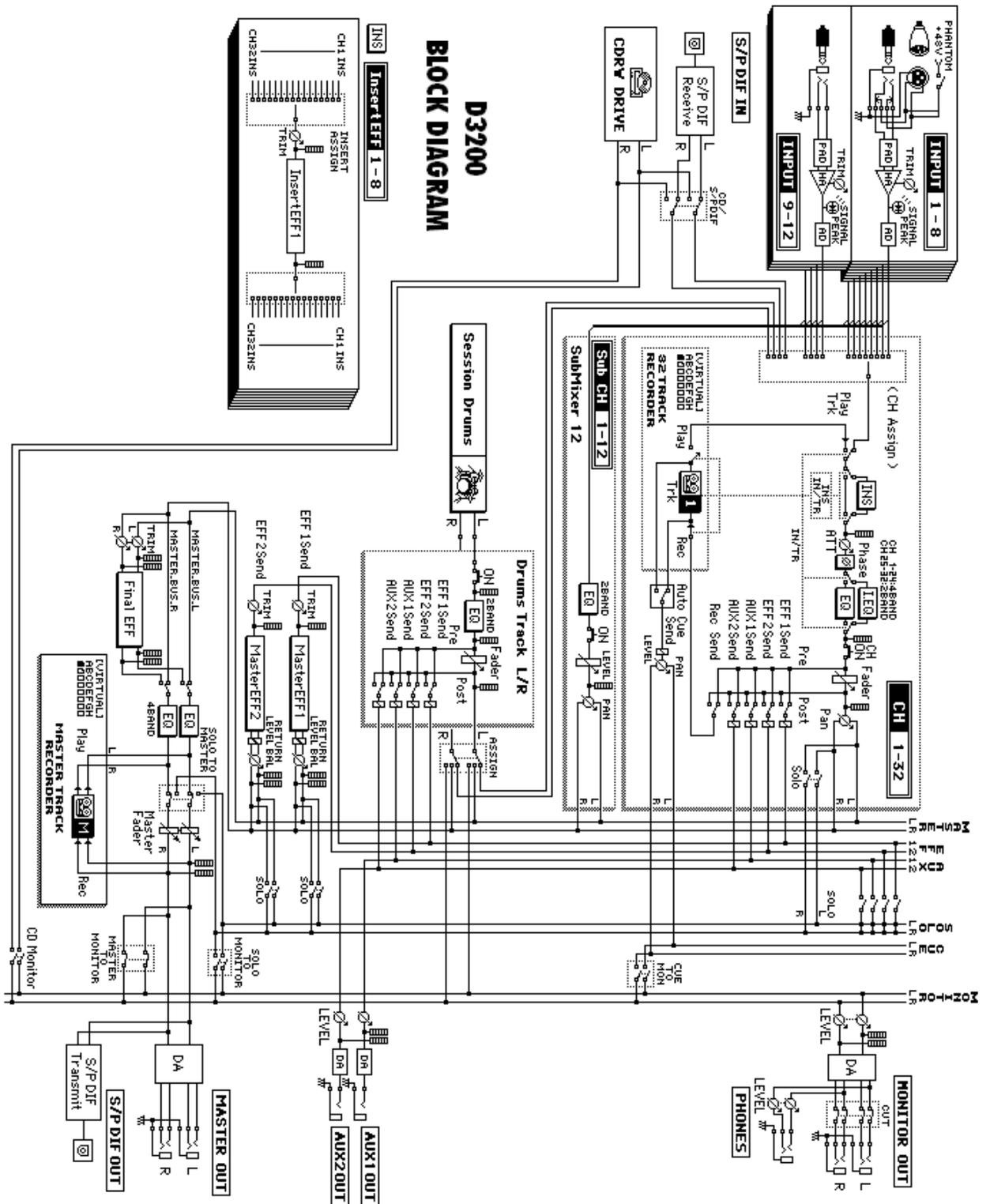
## ロ

ロード・システム	91, 96
録音	64
オート・パンチ	66
重ね録り	27
チャンネル	25
トリガー	65
バウンス	64
マスター・トラック	33
マニュアル・パンチ	65
モード	148
ループ	66
録音/再生切り替え	8
録音再生モード	10
録音の手直し	65
録音モード	148
ロケーション	13, 37, 98
ロケート	10, 35
ロケート・キー	38, 147
ロケート・ポイント	147

## ワ

ワード・クロック	120
----------	-----

# ブロック・ダイアグラム



ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	× ×	× ×	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	× × *****	× ×	
ノート ナンバー :	音域	× *****	0 - 127 *1,*2	
ペロシティ	ノートオン ノートオフ	× ×	*1 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× *1	
ピッチベンダー		×	*1	
コントロール チェンジ	0 - 111	*3	*1 *3	エフェクト・コントロール(受信のみ)コントロール番号 #000-119 全て受信 ミキサー・コントロール(送信/受信)Mixer Ch1-16 (Ch17-32) Parameters 07(39) Fader 08(40) Pair Switch 09(41) Channel OnOff 10(42) Pan 12,13(44,45) EffSend1/2 14,15(46,47) AuxSend1/2 16 - 27(48-59) EQ Low/LMid/HMid/High 28(60) Channel EQ Switch 29(61) Attenuator 96 - 102(32-38) Rec/Eff/Aux SendPosition 75 - 79 MasterEQ Parameters 80 MasterEff1/2 Return Level 81 MasterEff1/2 Return Balance 85 - 86 Aux1/2 Master Level 89 Master Level 103-111 SubMixer Ch1 -12 Parameters
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	*4 0 - 100	*4 0 - 100	
エクスクルーシブ		*5	*6	
コモン	:クォーター・フレーム :ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	*7 *9 × ×	*8 × × ×	
リアル タイム	:クロック :コマンド	*9	*10	
その他	:ローカルON/OFF :オールノートオフ :アクティブセンシング :リセット	× × × ×	× × × ×	
備考	<p>*1:[SYSTEM/MIDI]"Control"で設定したときエフェクトコントロールとして受信する。                  *2:[SESSION DRUMS]"SessionDr."のDRUM KITダイアログでMIDIをチェックしているときにノートイベントとして受信する。                  *3:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"でControlChangeが有効になっているときミキサーコントロールとして送受信する。                  ミキサーコントロールの詳細については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。                  *4:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"でProgramChangeが有効になっているとき送受信する。                  *5:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"で"MMC Transmit"または"MTC Master"を選択しているとき送信する。                  *6:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"で"MMC Receive"または"MTC Slave"を選択しているとき受信する。                  *7:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"で"MTC Master"を選択しているとき送信する。                  *8:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"で"MTC Slave"を選択しているとき受信する。                  *9:[SYSTEM/MIDI]"MIDI/MMC"で"MIDIClockMaster"を選択しているとき送信する。                  *10:[SessionDrums]"TempoTrk"で"MIDIClock"を選択してテンポを記憶するとき受信する。</p>			

モード1 : オムニ・オン、ポリ      モード2 : オムニ・オン、モノ      ○ : あり  
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ      モード4 : オムニ・オフ、モノ      × : なし

MIDI IMPLEMENTATIONの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

## 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うえ、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

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

### 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(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL03(3799)9085