

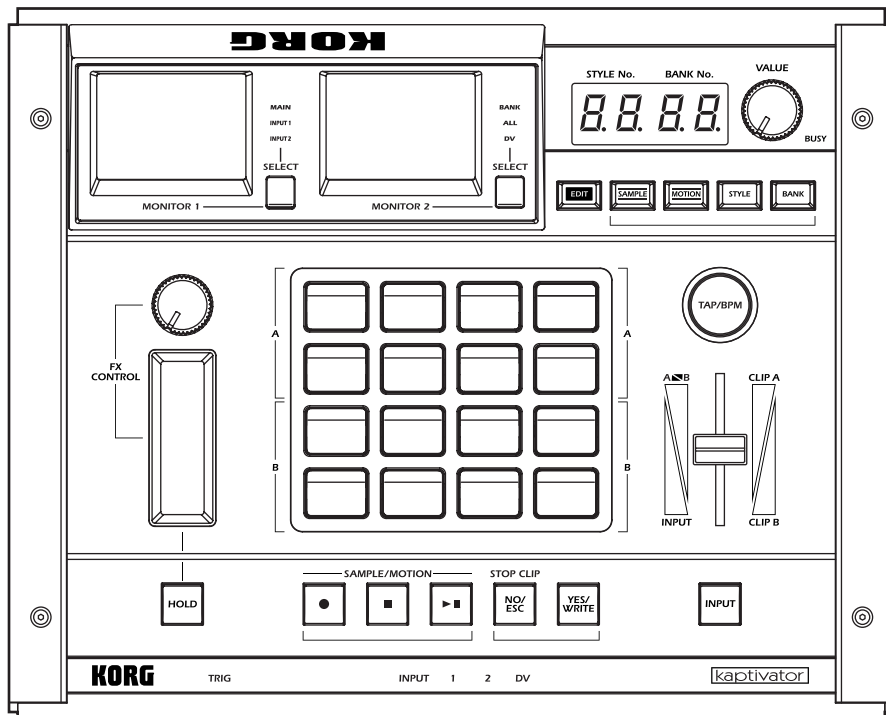
kaptivator

DYNAMIC VIDEO STATION

KTV1

OWNER'S MANUAL

取扱説明書



KORG

Precautions

Location

Using the unit in the following locations can result in a malfunction.

- In direct sunlight
- Locations of extreme temperature or humidity
- Excessively dusty or dirty locations
- Locations of excessive vibration
- Close to magnetic fields

Power supply

Please connect the designated AC adapter to an AC outlet of the correct voltage. Do not connect it to an AC outlet of voltage other than that for which your unit is intended.

Interference with other electrical devices

Radios and televisions placed nearby may experience reception interference. Operate this unit at a suitable distance from radios and televisions.

Handling

To avoid breakage, do not apply excessive force to the switches or controls.

Care

If the exterior becomes dirty, wipe it with a clean, dry cloth. Do not use liquid cleaners such as benzene or thinner, or cleaning compounds or flammable polishes.

Keep this manual

After reading this manual, please keep it for later reference.

Keeping foreign matter out of your equipment

Never set any container with liquid in it near this equipment. If liquid gets into the equipment, it could cause a breakdown, fire, or electrical shock.

Be careful not to let metal objects get into the equipment. If something does slip into the equipment, unplug the AC adapter from the wall outlet. Then contact your nearest Korg dealer or the store where the equipment was purchased.

THE FCC REGULATION WARNING (for U.S.A.)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the user's authority to operate this equipment.

CE mark for European Harmonized Standards

CE mark which is attached to our company's products of AC mains operated apparatus until December 31, 1996 means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC) and CE mark Directive (93/68/EEC).

And, CE mark which is attached after January 1, 1997 means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC), CE mark Directive (93/68/EEC) and Low Voltage Directive (73/23/EEC).

Also, CE mark which is attached to our company's products of Battery operated apparatus means it conforms to EMC Directive (89/336/EEC) and CE mark Directive (93/68/EEC).

Thank you for your purchase of the KORG kaptivator Dynamic video station. To enjoy long and trouble-free use of this device, please read this manual carefully and operate the unit correctly.

A note about using this video device

Some people subjected to stimulation by intense light or rapidly flashing images may experience symptoms of temporary muscle spasms or loss of consciousness. If you experience any such symptoms, stop using this device immediately and seek medical attention.

In particular when using this device in a public place or other location where there are large numbers of people, you must take into account people other than the operator, and avoid creating and displaying continuous successions of images that might produce this type of intense stimulation.

Korg Corporation accepts no responsibility for any health problem or personal or property damage that may occur to the operator or observers from use of this device in violation of this warning.

About your data

The contents of memory may be lost if an unexpected malfunction occurs, so be sure to make a backup of any important data. Korg Corporation can take no responsibility for any damages due to loss of data.

Handling of the internal hard disk

Do not apply physical shock to this device. In particular, you must never move this device or apply physical shock while the power is turned on. This can cause part or all of the data on disk to be lost, or may damage the hard disk or interior components.

When this device is moved to a location where the temperature is radically different, water droplets may condense on the hard disk. If the device is used in this condition, it may malfunction, so please allow several hours to pass before operating the device.

Do not repeatedly turn the power on/off. This may damage the kaptivator.

This device begins to access the hard disk immediately after the power is turned on.

Never turn off the power while the BUSY indicator is lit or blinking. Doing so can cause all or part of the data on hard disk to be lost, or may cause malfunctions such as hard disk damage.

If the hard disk has been damaged due to incorrect operation, power failure, or accidental interruption of the power supply, a fee may be charged for replacement even if this device is still within its warranty period.

COPYRIGHT WARNING

This professional device is intended only for use with works for which you yourself own the copyright, for which you have received permission from the copyright holder to publicly perform, record, broadcast, sell, and duplicate, or in connection with activities which constitute "fair use" under copyright law. If you are not the copyright holder, have not received permission from the copyright holder, or have not engaged in fair use of the works, you may be violating copyright law, and may be liable for damages and penalties. If you are unsure about your rights to a work, please consult a copyright attorney.

KORG TAKES NO RESPONSIBILITY FOR ANY INFRINGEMENT COMMITTED THROUGH USE OF KORG PRODUCTS.

About the video clip collection

Copyright to the "video clip collection" built into the kaptivator is the property of the respective copyright holders, and Korg Corporation has obtained permission to use this material.

You may use this "video clip collection" in public locations only if you are using the kaptivator.

Whether in part or in whole, duplicating, selling, lending, distributing, or making this material available on the Internet etc., whether for profit or otherwise, will constitute a violation of copyright law.

- * Appearance and specifications of this product are subject to change without notice. Company names, product names, and names of formats etc. are the trademarks or registered trademarks of their respective owners.

Table of Contents

Introduction	3
1. Main features	3
2. Controls and connectors	4
3. Connection diagram	9
4. Basic concepts and operation	10
Basic operation — Playback	12
1. Turning the power on/off	12
2. Selecting and playing video	13
3. Working with external video sources	14
4. Synchronizing to music	15
5. Using Motion Sequences	17
Customizing a Style —Style Editing ...	19
1. Editing a style	19
Creating a clip —Sampling and Quick Editing	21
1. Sampling	21
2. Clips	23
3. Banks	25
Utility mode	26
1. Operations in Utility mode	26
2. Utility menu items and procedures	27
Parameter list.....	31
Style Parameter List.....	31
Routing list	34
Transition list	38
Effect list	39
Clip parameter list	40
Appendix	44
Tips for working with the kaptivator	44
Troubleshooting	47
Preset Style list.....	48
Specifications	48
Style Cheat	93
Preset	93
User	96

Introduction

Thank you for purchasing the kaptivator.

The kaptivator Dynamic Video Station is a video performance instrument that allows you to sample video, store and playback video samples ("clips"), apply effect processing, and mix live and stored video signals, all in realtime without having to use any additional equipment.

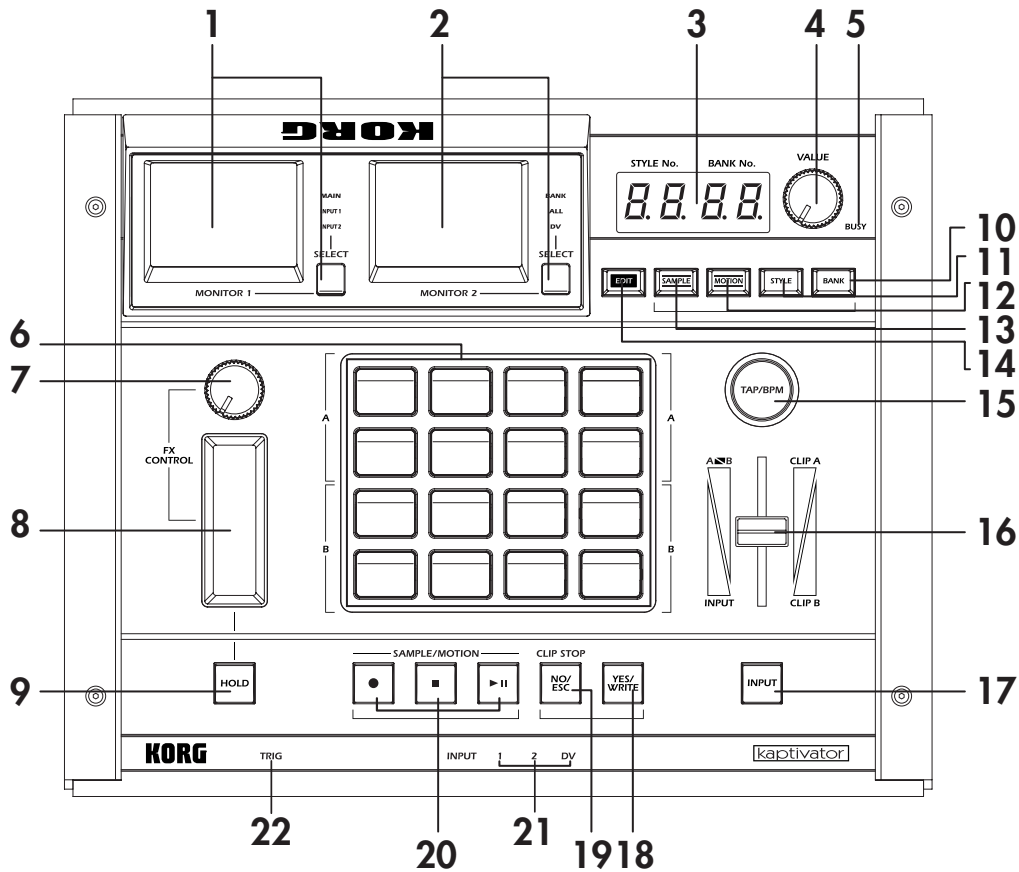
Its superb reliability and operational ease will allow you to create video performances as never before.

1. Main features

- Video performance and sampling instrument.
- Intuitive, easy-to-use design is based on familiar music sampler-style controls and interface.
- Quickly sample and playback video; mix video sources; add and manipulate video effects; - all in real time.
- Sample and store up to 800 clips (approximately 106 minutes - maximum ten minutes per clip) to the internal hard drive and play them from the sixteen clip pads.
- Pads are divided into two groups (Group A and Group B), allowing you to play and mix two sources simultaneously. A third external video input source can also be added to the mix.
- Two color LCD monitors allow you to simultaneously monitor the external input, output and internal video sources.
- Assigning an index image to each clip allows the video content of the sixteen pads to be seen all at once.
- Exclusive storage format with minimal compression allows smooth video effects such as speed change, reverse, random playback, or scratching during playback.
- The rotary knob, ribbon and slider provide performance control over mixing, effects, and playback speed.
- Any one of the fifteen video effects can be applied to any video source, clip or mix.
- One hundred programmable "styles" can be saved and quickly recalled; each one memorizes specific video routing, effect and controller assignments.
- The Motion Sequence function lets you record all your front panel controller movements and effect changes. One hundred Motion Sequences can be stored and played back with any style.
- Move to the music! The kaptivator can detect the tempo, level changes and audio triggers from an external audio source and use them to control the effects, mix levels, etc.
- The BPM setting lets you match the video playback speed to the tempo of your music.
- The "Main Out Capture" function can grab up to eight seconds of video signal from the MAIN OUT jack to be used as an additional source for mixing and effect processing, or to be resampled and saved to a clip.
- A DV connector is provided, allowing you to input or output digital video format (DV) signals to/from a DV camera or other device.
- PAL/NTSC video signal formats are supported.
- A simple PAL/NTSC conversion function allows you to play back video that was recorded in either format.
- Contains dynamic and visually exciting video clips and images created by cutting-edge VJ and video artists.

2. Controls and connectors

A. Top panel



1. MONITOR 1, SELECT key

MONITOR 1 generally displays the video signal that is being sent from the MAIN OUT jack (MAIN). It can also display the video signals coming in through the VIDEO INPUT 1 (INPUT 1) or VIDEO INPUT 2 (INPUT 2) jacks.

Press the SELECT key to choose one of the three modes described above. (☞ p.12)

Holding down the EDIT key and pressing the SELECT key will allow you to adjust the brightness, contrast, and color balance of MONITOR 1. (☞ p.12)

2. MONITOR 2, SELECT key

In MONITOR 2, you can choose to view all the clips currently assigned to the clip pads (BANK), the playback status of each position of the current routing assignment (ALL), as well as the digital video signal (DV) that is being received at the DV I/O connector.

Press the SELECT key to choose one of the three modes described above. (☞ p.12)

The DV input image cannot be selected if the DV I/O connector is set to OUT. (☞ p.9)

Holding down the EDIT key and pressing the SELECT key will allow you to adjust the brightness, contrast, and color balance of MONITOR 2. (☞ p.12)

3. VALUE display

This shows the bank and style number, the name and value of the current parameter, and other status information.

4. VALUE knob

This knob is used to both select and change the value of various parameters.

This knob can also be used as an addition controller (Ext Value) by holding down the YES/ WRITE key and turning the VALUE knob. When using the factory settings, this function will control the dissolve rate (the time for transitioning between clips). Style Edit parameters allow you to assign various parameters to this function. (p.19, 31)

5. BUSY indicator

When this indicator is lit, data is either being read from or written to the internal hard drive. In normal operation, pressing the NO/ESC key will stop the currently-playing clip, and the BUSY indicator will go dark.

NOTE Never turn off the power while the BUSY indicator is lit. Doing so may damage the hard disk.

6. CLIP pads

These pads are used to select and play sampled video clips. There are sixteen pads; the upper eight are Group A, and the lower eight are Group B. Group A is green, and Group B is orange. The currently selected key will light red. Choose "BANK" for MONITOR 2 to see the list of clips in the INDEX screen.

In Clip Edit, you can specify the playback points, the index frame, and a playback pattern (such as one-shot, loop, or reverse) for each clip.

7. FX CONTROL knob controller

This knob is mainly used to provide realtime control of the effects. The parameter being adjusted by the knob will depend on the style or effect that is currently selected.

Style Edit parameters allow you to assign the knob to a variety of different functions.

8. FX CONTROL ribbon controller

The ribbon controller is mainly used to provide realtime control of the effects. Two parameters can be assigned to the ribbon: touching the ribbon, regardless of position, can be assigned to one parameter; position on the ribbon to another. The parameters being adjusted by the ribbon controller will depend on the style or effect that is currently selected.

Style Edit parameters allow you to assign the ribbon controller to various functions.

9. HOLD key

When the HOLD key is turned on (lit red), the last value detected by the ribbon controller will be held, and will continue to apply the effect in its current state.

Style Edit parameters allow you to assign this key to various functions.

10. BANK key

Each time you press the BANK key, it will toggle between Group A (green) and Group B (orange). When the BANK key is blinking green, you can assign a bank of clips to the upper eight CLIP pads, or group A. When the BANK key is blinking orange, you can assign a bank of clips to the lower eight CLIP pads, or Group B. If the BANK key is not blinking (i.e. when the STYLE key is blinking), pressing it will also switch MONITOR 2 to the BANK setting.

11. STYLE key

Each time you press the STYLE key, it will alternate between selecting styles (green) and selecting effects (orange). When the STYLE key is blinking green, you can use the VALUE knob to select a style. When the STYLE key is blinking orange, you can use the VALUE knob to select an effect. If the STYLE key is not blinking (i.e. when the BANK key is blinking), pressing it will also switch MONITOR 2 to the ALL setting.

12. MOTION key

Press this key to enter Motion Sequence mode. When this key is blinking red, you are in the Motion Sequence mode. Here you can select, record and playback the operation of the FX CONTROL knob & ribbon, slider, CLIP pads, HOLD key, etc. Press this key again to exit Motion Sequence mode. You cannot exit this mode while a Motion Sequence is playing.

13. SAMPLE key

Press this key to enter Sample mode. When this key is blinking red, you are in the Sample mode. Here you can record (sample), edit and save video information, or “clips”. Press this key again to exit Sample mode. You cannot exit this mode if an empty clip is selected.

14. EDIT key

The EDIT key is used in conjunction with other keys to access a variety of editable parameters and functions. When the SAMPLE, MOTION, STYLE or BANK keys are blinking, holding down the EDIT key while you press one of these blinking keys will access the edit functions for that mode. Hold down the EDIT key while you press the INPUT key to select whether the DV jack is set to input or output. Hold down the EDIT key while you press the YES/WRITE key to access the Utility mode. Hold down the EDIT KEY and press one of the clip pads to edit the actual clip itself. This key will blink red while you’re editing. Press the NO/ESC key twice to exit the current edit mode.

15. TAP/BPM key

The kaptivator can be set to start and play clips, as well as vary certain effect parameters in sync with a BPM tempo source. This key is used when selecting the Manual mode, where the tempo is set by the kaptivator’s internal clock; to tap in a tempo in the Tap Tempo mode; or to arm the kaptivator to detect an external audio tempo source in the Auto BPM mode. This key will flash red on each beat, and flash green on the first beat of the measure (every four beats). While the tempo is being edited, this key will flash orange until the new tempo is entered.

16. Slider

Primarily, the Slider is used to crossfade between two video sources or images. Style Edit parameters also allow you to assign the Slider to various functions.

17. INPUT key

Pressing this key will cycle through the various video sources that can be connected to the kaptivator. The input source that is currently selected will be the one that is processed and used by the kaptivator. Each time you press this key, the input signal will change from INPUT 1 → INPUT 2 → DV-IN (only if selected) → OFF (black screen) → INPUT 1 ...

The VIDEO INPUT indicator (see 21.) shows which source is currently selected

The lit color of this key indicates the type of routing specified by the current style.

Red = single, Dark (unlit) = dual, Green = 3 layer, Orange = separate output (Ⓜ p.14)

18. YES/WRITE key

Press this key to finalize a setting or execute an operation.

19. NO/ESC key

Use this key to cancel a setting or operation. In normal operation, pressing this key while a clip is playing back will stop playback.

20. ● / ■ / ► || (REC/STOP/START&PAUSE) key

These keys are used in Sampling mode and Motion Sequence mode.

When playing back a Motion Sequence, the ► || key will be lit green. In the Main Out Capture mode, the ► || key will blink red if there is data in the Capture buffer, and will be lit red as the Capture file plays.

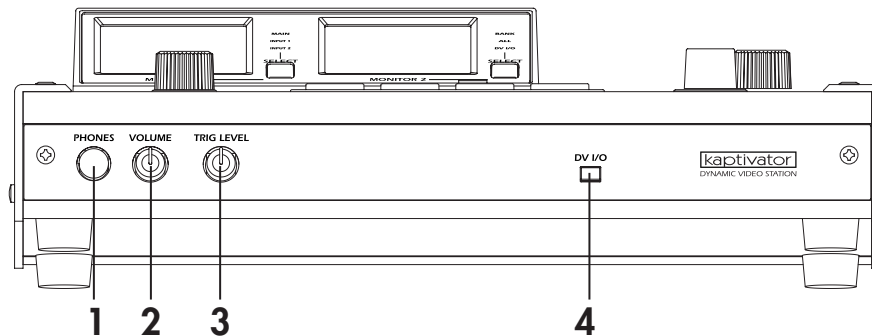
21. VIDEO INPUT indicator

This indicator shows which video input source has been selected by using the INPUT key (see 17.). (☞ p.14)

22. AUDIO TRIG indicator

This indicator will light when the level of the external audio signal (connected to the AUDIO TRIG INPUT) exceeds the current TRIG LEVEL setting. (☞ p.16)

B. Front panel



1. PHONES jack

This stereo 1/4" headphone jack can be used to monitor the audio signal that is being received via the rear panel AUDIO TRIG INPUT jacks.

2. PHONES volume knob

This adjusts the volume level of the headphone output.

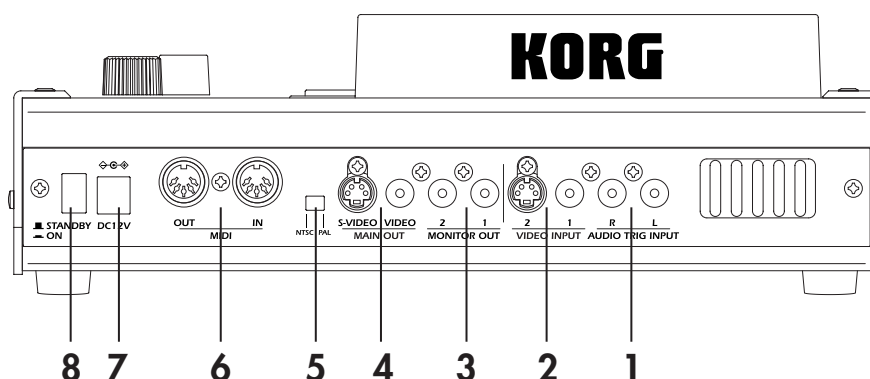
3. TRIG LEVEL knob

This knob adjusts the audio trigger / effect control / auto BPM level. To set a reliable or stable trigger level, you can adjust this knob while watching the AUDIO TRIG indicator.

4. DV I/O connector

The DV connector of your DV camera or the IEEE 1394 connector of your computer can be connected to this jack. Only DV video signals can be received or sent from this connector. This connector cannot transfer data such as files, or input/output audio signals.

C. Rear panel



1. AUDIO TRIG INPUT L/R jacks

These RCA-style jacks can receive line-level audio signals. The incoming audio signal can be used for BPM detection or to control effects.

2. VIDEO INPUT jacks

These jacks can receive video signals from a DVD player or other video devices.

VIDEO INPUT 1: Receives a composite video signal.

VIDEO INPUT 2: Receives an S-video signal.

3. MONITOR OUT jacks

These jacks transmit a video signal identical to what is currently displayed by the on-board monitor screens.

MONITOR OUT 1: Transmits the image displayed by MONITOR 1.

MONITOR OUT 2: Transmits the image displayed by MONITOR 2.

4. MAIN OUT jacks

The MAIN OUT jacks send the final output of the kaptivator, after all the internal processing, mixing, etc. This is the same image that is displayed when you've set the MONITOR 1 SELECT setting to "MAIN".

VIDEO: Transmits a composite video signal.

S-VIDEO: Transmits an S-video signal.

5. PAL/NTSC switch

This switches the video signal format (NTSC or PAL). You must turn off the power before changing the setting of this switch.

6. MIDI IN / MIDI OUT connectors

You can use these jacks to connect the kaptivator to other MIDI devices - sequencers, music samplers (e.g., ESX-1), keyboards, etc..

7. Power supply jack

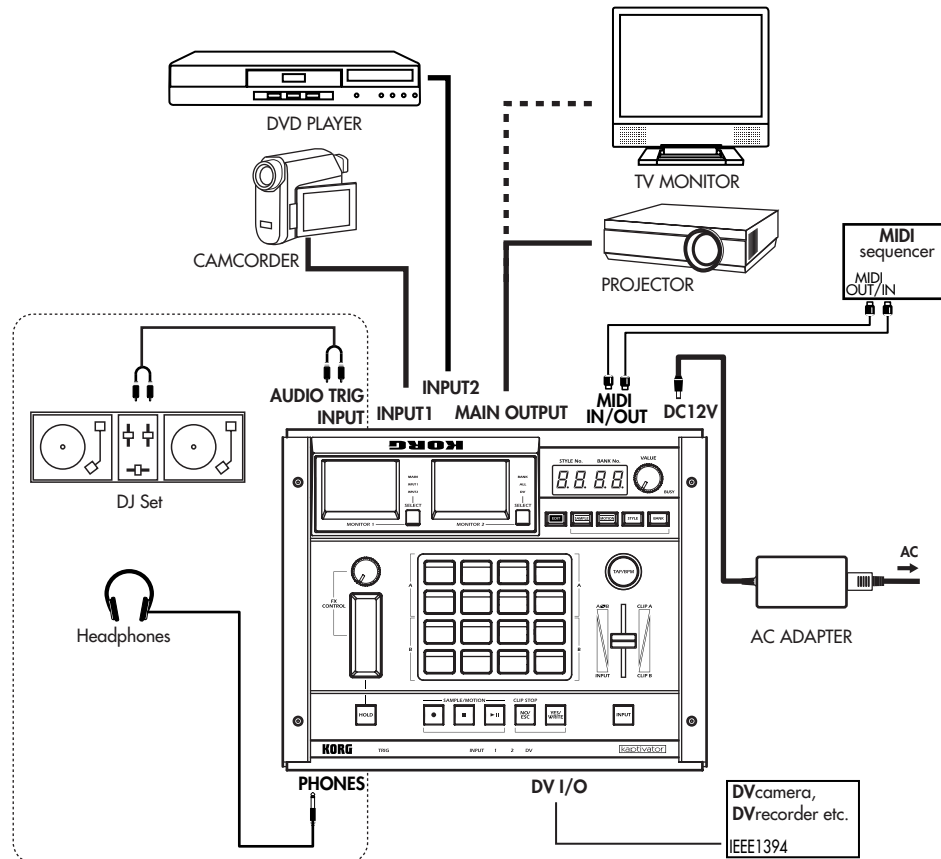
Here is where you plug in the power supply. Only use the dedicated AC adapter that was included with the kaptivator.

8. Power switch

This switch turns the power on and off. And once again, never turn off the power while the BUSY indicator is lit. Press the NO/ESC key until the BUSY indicator goes out; then you can safely turn the power off.

3. Connection diagram

Basic connections



Selecting the DV connector input/output setting

- 1 Hold down the EDIT key and press the INPUT key.
- 2 Use the VALUE knob to select either "in" or "out" in the VALUE display.
- 3 Press the YES/WRITE key twice. If you decide to cancel the setting, press the NO/ESC key twice.

About video signal formats

The kaptivator supports both the NTSC and PAL video signal formats. NTSC is the format used in the United States and Japan, while PAL is the format used in the United Kingdom and Europe.

Set the NTSC/PAL switch according to the video signal format of the equipment you're using. The kaptivator will not operate correctly if the video signal format is incorrect. Also, the kaptivator will not operate correctly with non-interlaced video signals.

Playing copy-protected video from a commercial DVD

Copy-protected DVD video cannot be used as a video source. If you connect this type of signal to the kaptivator's INPUT jack, the image will not appear. In addition, a warning of "PROTECTED" may appear in some cases, if you've selected ALL as the setting for MONITOR 2.

4. Basic concepts and operation

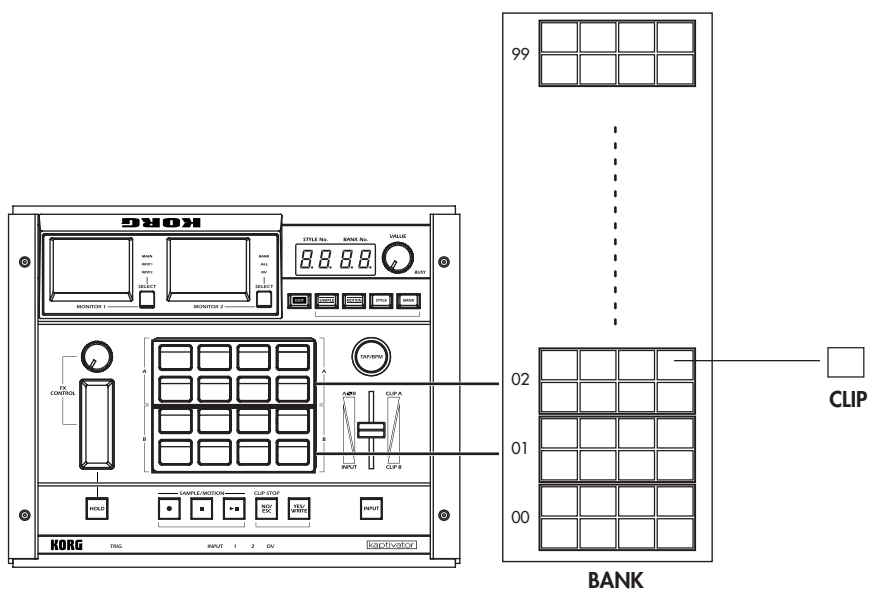
Concepts

Sampling video

The kaptivator saves sampled video on its internal hard drive as “clips.”

These saved clips are managed as “banks”, each containing eight clips.

You can assign each of these banks to either of the two groups of clip pads (Group A contains the upper eight clip pads; Group B contains the lower eight) and play back these sampled video clips. The same bank can be assigned to both groups simultaneously.



Styles

The heart of the kaptivator’s ability to perform as a realtime video instrument is the Style. Each individual style is really a complete processing scheme consisting of a specific routing setting; a video effect; a transition setting; various controller assignments and more. You can edit, create, modify and save 100 individual styles in the kaptivator. By simply switching to a new style, you can instantly re-configure the kaptivator and all its settings.

Terms

Style

Each "style" contains settings for routing, effects, playback synchronization, and controller assignments. You can switch between styles during playback, or edit and store styles according to your needs. One hundred styles can be stored in the kaptivator.

Clip

A "clip" is an individual segment of sampled video material, together with its various settings, which can be saved, stored to a bank, and assigned to one of the sixteen clip pads. The kaptivator can store up to 800 clips. You can specify the start point, stop point, loop point, playback style and other settings for each clip.

Bank

A "bank" is a set of eight clips that can be assigned to the clip pads. You can create, save and assign clips ("register") up to one hundred banks.

Group

The sixteen clips pads are organized into two groups. Group A contains the upper eight clip pads; and Group B, the lower eight. Each bank of clips can be assigned to either group - or both. The settings saved in a style will apply to the entire group.

Routing

The kaptivator is extremely flexible, in that many of the elements of a style can be arranged into different routing scenarios. For example, a routing setting can specify the number of video sources (Group A, Group B, DV Camera in, etc.), which sources will be mixed by the slider, where the effect processor is inserted (before the slider, after the slider, only to Group A, etc.) along with what information is displayed in MONITOR 2 (with ALL selected).

Motion Sequence

Your "live" movements - pressing clip pads, operating the slider and FX controllers, selecting banks, etc. - can be recorded as a Motion Sequence, and played back with any style. The kaptivator will store up to 100 Motion Sequences.

BPM

BPM (Beats Per Minute) indicates the tempo of a song in terms of the number of quarter notes per minute. Higher BPM settings indicate a faster tempo. The kaptivator can change clips and vary effect parameters in sync with a BPM tempo source.

Basic operation — Playback

1. Turning the power on/off

Power

To turn the power on

- 1 Connect the AC adapter, your input devices, and your output devices.
- 2 Press the power switch to turn the power on.

After a few moments, the VALUE display will indicate the currently selected style and bank.



NOTE You can specify the bank and style number that will be selected when the power is turned on. (☞ p.28)

To turn the power off

To turn the power off, press the NO/ESC key several times until the BUSY indicator goes dark; then press the power switch to turn it off.

NOTE Never turn off the power while the BUSY indicator is lit. Doing so may damage the kaptivator's internal hard disk. So don't do it.

Monitors

The two color LCD monitors display different content.

MONITOR 1 displays the MAIN OUT video signal, the video source connected to VIDEO INPUT 1 or the video source connected VIDEO INPUT 2.

MONITOR 2 displays the bank list (a still image from each clip), all the video material associated with a style (inputs, output, transition, etc.) or the DV input.

Changing the content of the monitors

Pressing the MONITOR SELECT key will change the information being displayed in the monitor associated with that key.

The content of the monitors can also be set to change automatically when you select a style. (☞ p.30: Style Parameter List, Monitor select setting)

Adjusting the monitors

The monitors can be adjusted individually to provide easy visibility and to compensate for factors such as viewing angle, location, surroundings, ambient lighting, etc.

- 1 Hold down the EDIT key and press the MONITOR 1 or 2 SELECT key.
- 2 Pressing the EDIT key will cycle through the following parameters.
 Brightness: "br" will blink in the VALUE display, followed by the current value (00–99)
 Contrast: "cn" will blink in the VALUE display, followed by the current value (00–99)
 Color Balance: "cL" will blink in the VALUE display, followed by the current value (00–99)
- 3 As you watch the monitor, turn the VALUE knob to set each parameter.
- 4 Press the YES/WRITE key twice to save your settings.
 If you decide not to save your settings, press the NO/ESC key twice.

2. Selecting and playing video

Playing a clip

- 1 Press one of the clip pad keys that are lit (green for Group A, orange for Group B). The selected clip pad will light red, and the clip that is registered to that pad will play.
- 2 Use the ribbon controller or slider etc. to modify the video while it plays, or press another clip pad to play a different clip.

NOTE Depending on the current style, you may not see anything in the MAIN output if the slider is set to its minimum or maximum value. Set the slider to its middle or opposite position.

Changing the transition time between clips (Dissolve Rate)

To change the transition time between clips, hold down the YES/WRITE key. In the VALUE display, "E - " will start blinking. Continue to hold down the YES/WRITE key and turn the VALUE knob to set the dissolve rate (00–99). When the value is 99, the transition time will be approximately eight seconds.

Selecting a bank

- 1 Press the BANK key. The currently selected bank number is indicated by the two right-hand digits in the VALUE display.
- 2 When the BANK key is blinking green, you can select a different bank for Group A. When the BANK key is blinking orange, you can change the bank assigned to Group B.
- 3 Press the MONITOR 2 SELECT key until the BANK indicator light is lit.
- 4 As you watch MONITOR 2, rotate the VALUE knob to select a different bank.

Selecting a style

- 1 If you want to switch styles, press the STYLE key to enter Style mode. Each time you press this key, you will alternate between selecting a style (the STYLE key will blink green) and changing the effect assigned to the current style (the STYLE key will blink orange).
- 2 With the STYLE key blinking green, rotate the VALUE knob to change the style number, indicated by the two left-hand digits in the VALUE display.
- 3 Press the flashing YES/WRITE key to confirm your style selection.
If you decide not to change styles, press the flashing NO/ESC key, or use the VALUE knob to return to the previous STYLE. The YES/WRITE and NO/ESC keys will stop flashing.
If you change styles while a clip is playing, the clip may stop. If you select a style that contains a different routing, the clip will stop playing.

Changing the effect

- 1 With the STYLE key blinking orange, rotate the VALUE knob to change the effect assigned to the current style. The effect number is indicated by the two left-hand digits in the VALUE display.
- 2 Press the flashing YES/WRITE key to confirm the effect change.
If you decide not to change the effect, press the flashing NO/ESC key,
- 3 Operate the ribbon controller to see what the effect does.

NOTE If the current style is saved with "no effect" assigned, the VALUE display will indicate "--" and you won't be able to change effects.

3. Working with external video sources

Viewing an external video source

To view the video source connected to the VIDEO INPUT 1 jack, press the MONITOR 1 SELECT key to select INPUT 1. To view the video source being received by the INPUT 2 connector, select INPUT 2.

You can use MONITOR 2 to view the video source being received at the DV connector. Use the MONITOR 2 SELECT key to choose DV.

NOTE Set the DV connector setting to “in.” (see p.9: DV connector in/out setting)

NOTE The image that is being input to the DV connector will be slightly delayed. We recommend that you use the INPUT jack for realtime use, such as for live video.

To select an external video source

Press the INPUT key to select one of the external video sources connected to the kaptivator. The VIDEO INPUT indicator shows the status of the selected input.

Input 1	Lit: Currently selected Blinking rapidly: No connection, or wrong signal format Blinking slowly: Copy-protected signal was detected
Input 2	Lit: Currently selected Blinking rapidly: No connection, or wrong signal format Blinking slowly: Copy-protected signal was detected
DV Input	Lit red: Currently selected (DV set to input) Blinking rapidly: No connection Blinking slowly: Copy-protected signal was detected Green: Indicates that the DV connector is set to “Out”
dark (unlit)	Input is off (black screen), or Main Out Capture is selected

Mixing an external video source with a clip

- 1 Press the STYLE key until it blinks green.
- 2 Turn the VALUE knob to select “31” (style number), and press the flashing YES/WRITE key. For this example, we’ve chosen a style whose routing setting is “single.”
- 3 Press the MONITOR 2 SELECT key to select ALL. This lets you monitor the video input, the video selected by the clip pads, and the combination of these (the image that is sent from MAIN OUT). Use the MONITOR 1 SELECT key to select MAIN. Now you can monitor the mixed image (the image that is sent from MAIN OUT) in MONITOR 1.
- 4 Use the slider to mix between the external video source and the clip pad playback, and use the ribbon controller to apply the effect assigned to this style. The effect will be assigned to the clip pad playback, the external video source, or the mixed signal, depending on the routing setting of the current style.

4. Synchronizing to music

You can use the BPM setting or the playback from an external audio source to control the playback speed or the start timing of a video clip, or to control the current effect.

NOTE If you synchronize the clip start timing to the BPM, it may be delayed by several frames.

Setting the BPM

Setting the BPM manually

- 1 Hold down the EDIT key and press the TAP/BPM key to select Manual mode.
- 2 Rotate the VALUE knob to change the BPM value shown in the VALUE display. The decimal point in the display will blink.
- 3 Press the YES/WRITE key or the TAP/TEMPO key to complete the setting. The decimal point will stop blinking, indicating the new tempo is set. If you want to cancel the setting, press the NO/ESC key.

NOTE You can't switch clips while setting the BPM.

The Tap Tempo function

If you don't know the BPM value, press the TAP/BPM key three or more times in rhythm with the song; the BPM of the song will be detected and shown in the display, and will be assigned as the current BPM setting.

Auto BPM setting

- 1 If you have a music source hooked up to the AUDIO TRIG INPUT jacks, hold down the TAP/BPM key for three seconds or longer, and the kaptivator will automatically detect the BPM of the song. You may have to adjust the TRIG LEVEL knob to get the best results. While the BPM is being detected, the decimal point will blink and the TAP/BPM key will flash orange.

NOTE The BPM cannot be detected if the music does not have a clear sense of beat.

- 2 Press the YES/WRITE key to confirm the setting. The decimal point will stop blinking and the TAP/TEMPO key will once again flash red on each beat, and green at the start of the measure. If no tempo is detected, the kaptivator will continue to use the previous BPM setting. If you decide to cancel, press the NO/ESC key.

NOTE You can't switch clips while making the Auto BPM setting.

Synchronized playback using the BPM setting

Synchronizing the start of the clip to the BPM

- 1 Set the BPM using one of the methods described above.
- 2 Choose style number "88".
This style sets the start mode to "T2" so that clips will start in sync with the BPM. (p.31: Style parameter list, p.19: Style edit)
- 3 Press a clip pad. The clip will begin playing at the beginning of the measure (when the TAP/TEMPO light flashes green).

Synchronizing the clip playback speed to the BPM

- 1 Set the BPM.
- 2 Choose style number "00".
This style sets the clip "C3 (Playback reference speed setting)" to "r2" so that the clip play-

- back speed will change in sync with the BPM. (☞ p.31: Style parameter list, p.19: Style edit)
- 3 Select the clip that you want to play. Change the BPM. The clip playback speed will change according to the BPM.

Synchronized playback using an audio trigger

Adjusting the audio trigger level

- 1 Connect the playback from an external audio device such as a CD player or a DJ mixer to the AUDIO TRIG INPUT jacks.
- 2 As you watch the AUDIO TRIG indicator, adjust the trigger level using the TRIG LEVEL knob. The AUDIO TRIG indicator shows the state of the audio signal trigger level.
Dark (unlit): No input detected, Green: Minimum level detected, Orange: Level detected, Red: Maximum input

Synchronizing the start of the clip to the audio trigger

- 1 Adjust the trigger level to an appropriate level for the song, as described above.
- 2 Choose style number "87".
This style sets the start variation to "T3" so that the clip will begin playing when the audio input signal exceeds the trigger level. (☞ p.31: Style parameter list, p.19: Style edit)
- 3 Press a clip pad. When the volume of the song exceeds the trigger level, the video clip will begin playing.

Using an external audio signal to control an effect

- 1 In addition to using an audio trigger, variations in the input level of an external audio source can also be used to control certain parameters.
Connect an external audio device and set the trigger level as described in the previous examples.
- 2 Choose style number "02".
This style assigns the effect control setting to "A1," and varies the parameter in synchronization with the trigger level. (☞ p.31: Style parameter list, p.19: Style edit)
- 3 Touch the ribbon controller to operate it. The amount of blurring will change according to the trigger level.

5. Using Motion Sequences

You can record and save up to one hundred sets of controller movements as “motion sequences,” and then select a motion sequence and play it back when desired. In addition to movements of the various controllers and operations on the clip pads, a motion sequence can also include bank or style selections and changes.

Playing a motion sequence

- 1 To enter Motion Sequence mode, press the MOTION key; the MOTION key will blink. Press the blinking MOTION key to exit Motion Sequence mode.
- 2 Use the VALUE knob to change the motion sequence number “-*-” shown in the VALUE display. If the “-” at both sides is blinking, this indicates an empty motion sequence that has not yet been recorded.
- 3 Press the YES/WRITE key to confirm your selection.
- 4 Press the ► || key to playback the motion sequence. Press the key once again to pause.
- 5 Press the STOP key to stop the motion sequence.

If you’ve assigned the motion to once, playback will end automatically.

- 6 Press the blinking MOTION key to exit Motion Sequence mode. You can’t exit Motion Sequence mode unless the motion sequence is stopped.

Looping the playback of a motion sequence

- 1 When the MOTION key is blinking, hold down the EDIT key and press the MOTION key; the EDIT key and MOTION key will blink.
- 2 Use the VALUE knob to make the VALUE display read “LOOP.” Choose “ONCE” if you don’t want the motion sequence to loop.

Play repeatedly



Play once



- 3 Press the YES/WRITE key twice to confirm the setting.

Recording a motion sequence

- 1 If the MOTION key is blinking, you are already in Motion Sequence mode. To enter Motion Sequence mode, press the MOTION key; the MOTION key will blink. Press the blinking MOTION key to exit Motion Sequence mode.
- 2 Use the VALUE knob to change the motion sequence number “-*-” shown in the VALUE display.

If the “-” at both sides is blinking, this indicates an empty motion sequence that has not yet been recorded. Choose a motion sequence number that has not yet been recorded, and press the YES/WRITE key.

NOTE If none of the motion sequences are empty, you’ll need to erase one. (☞ p.18: Erasing a motion sequence)

- 3 Press the REC key to enter standby mode. (The REC key will blink.)
- 4 Recording will begin when you perform an operation that can be recorded as a motion sequence.
- 5 Press the STOP key to stop recording the motion sequence.

Erasing a motion sequence

- 1 If the MOTION key is blinking, you are already in Motion Sequence mode. To enter Motion Sequence mode, press the MOTION key; the MOTION key will blink. Press the blinking MOTION key to exit Motion Sequence mode.
- 2 Use the VALUE knob to select the motion sequence number “-**-” (shown in the VALUE display) that you want to erase, and then press the YES/WRITE key.
- 3 Hold down the EDIT key, the NO/ESC key, and the MOTION key (all simultaneously). Of the motion sequence number (-**-), only the numerical portion will blink.
- 4 Press the YES/WRITE key twice to erase the recorded motion sequence. If you decide not to erase the motion sequence, press the NO/ESC key twice.

Customizing a Style — Style Editing

The kaptivator lets you create and store one hundred “styles.” This section explains how you can create styles that are appropriate for the video material you’re using and how you’re using it.

During performance, you can change effects, wipe types, and controller settings simply by selecting a style.

NOTE The factory settings contain various styles programmed to demonstrate the kaptivator’s capabilities.

1. Editing a style

The effects of editing a style will depend on how the video sources are connected and on the content of these sources.

Choosing a style

The most important element of a style is the “routing.” The routing determines the structure of the video sources you can use. If you’re using only clips saved internally, choose the Dual routing. If you’re using external video devices in your performance, choose the Single or Three Layer routing. If you’re using the MONITOR 2 OUTPUT independently, choose the Separate routing. See pages 33 through 37 for illustrations of the various routings available. After you’ve selected the appropriate routing for your situation, you can assign the function of each controller, and specify the effect and type variation.

Style editing

- 1 Select the style that you want to edit.
- 2 Hold down the EDIT key and press the STYLE key. The display will indicate “A1.**” and the EDIT key will blink.
- 3 To edit the A1. parameter, use the VALUE knob to change the value shown in the VALUE display.



NOTE The decimal point following the parameter value will light if the value is identical to the saved value.

- 4 To edit the next parameter, press the EDIT key. Each time you press the EDIT key you will proceed to the next parameter. To return to the preceding parameter, hold down the EDIT key and press the YES/WRITE key.
- 5 To see the results of your editing, press the YES/WRITE key.

Now you can check the changes you made to the style.

At this point, you can use the VALUE knob to select the desired save-destination style and press the YES/WRITE key to save the edited style and complete the procedure. If you want to continue editing without saving your changes, press the NO/ESC key.

Editing examples

Changing the operation of the ribbon controller

- 1 Select the style that you want to edit.
For this example, choose style number "04".
- 2 Hold down the EDIT key and press the STYLE key. The display will indicate "A1.**" and the EDIT key will blink.
- 3 Press the EDIT key several times to choose parameter B5.
Here you can choose the controller that will modify the effect. To choose the ribbon controller, choose a setting in the range of "G1"–"G4." With the "G1" setting, the effect will intensify as you move the controller from bottom to top. Conversely with the "G2" setting, the effect will intensify as you move from top to bottom. With the "G3" setting, the effect is at maximum at either end, and minimum in the center. The "G4" setting produces the opposite result, with the maximum effect in the center position.
- 4 When you're finished editing, press the YES/WRITE key. Use the VALUE knob to select the destination style location (style number) where you want to save the edited style. Then press the YES/WRITE key to finish saving. If you decide not to save the changes you made, press the NO/ESC key.

Changing the wipe type

- 1 Select the style that you want to edit.
For this example, choose style number "11".
- 2 Hold down the EDIT key and press the STYLE key. The display will indicate "A1.**" and the EDIT key will blink.
- 3 Press the EDIT key several times to choose parameter A2.
This parameter specifies the type of transition. Choosing "00" will specify a fade. In this example, let's select "03" to produce a wipe that changes the position of the images.
- 4 Press the EDIT key to select parameter A3.
This selects the controller that will perform the wipe operation. Choose "F1" if you want to specify the fader. Choose "F2" if you want to invert the direction of the fader operation.
- 5 Press the EDIT key to select parameter A4.
This parameter specifies the type of wipe and the variable range of the controller. If you want to create a wipe that pushes the image from left to right, specify a value in the range of "30"–"39." The second digit of the value specifies the range of fader movement. In this case, selecting "30" will produce a wipe using the entire range of the fader. Selecting "35" will wipe using half the range of the fader. Selecting "39" will cause the image to switch at the midpoint of the fader.
- 6 When you're finished editing, press the YES/WRITE key. Use the VALUE knob to select the destination style location (style number) where you want to save the edited style. Then press the YES/WRITE key to finish saving. If you decide not to save the changes you made, press the NO/ESC key.

Creating a clip —Sampling and Quick Editing

1. Sampling

Sampling video

Sampling a video input source

- 1 Press the SAMPLE key; it will blink, and you will be in Sampling mode. You can press the SAMPLE key once again to exit Sampling mode.
- 2 Use the VALUE knob to specify the sampling time. Samples are created and stored using memory units that are 8 seconds long. You can specify a time length from eight seconds through 600 seconds (ten minutes) in eight-second steps. The default is eight seconds.

NOTE The sampled video is managed in units of data that are each eight seconds long. For example, if the image you want to sample is fourteen seconds long, it will require two of these eight second data units, and will actually occupy sixteen seconds of sampling time on the hard drive.

- 3 Selecting an empty clip.

If you press the YES/WRITE key at this time, a vacant clip pad in the lowest-numbered available bank will be selected. You can also manually select any empty clip pad in any bank. If you select a clip pad that already has a clip assigned to it, the display will indicate "OCCP". If there is not enough available storage space when you press the clip pad, the display will indicate "FULL".

The kaptivator will be in sampling-ready mode. (The clip pad and the REC key will blink.)

- 4 Press the INPUT key to select the external video input signal that you want to sample. You can also apply an effect to the input video while sampling it. If you want to do this, press the STYLE key at this point, turn the value knob to select an effect, and press the YES/WRITE key.

NOTE The effect selected in this case is only applied to the image being sampled. This will not change the effect setting of the style that was selected before you entered SAMPLE mode.

- 5 Press the REC key to begin sampling. Press the STOP key to stop. Sampling will stop automatically when the specified sampling time has elapsed.
- 6 If you want to continue sampling, press the YES/WRITE key to select the next empty clip, rotate the VALUE dial to set the sampling time, and repeat steps 4 and 5.
- 7 If you are finished sampling press the SAMPLE key to exit Sampling mode. If the kaptivator is in sampling-ready mode (The clip pad and the REC key are blinking), press the NO/ESC key, and then press the blinking SAMPLE key to exit Sampling mode

NOTE The Clip Edit parameters allow to adjust the playback speed, start point, end point, playback method, etc.

Time-lapse sampling

Extremely slow movements such as drifting clouds or opening flower blossoms can be captured using time-lapse video, and then played back to speed up the movement. Time-lapse video can also be used to make common things like cars and people play back at an artificially fast speed.

- 1 Press the SAMPLE key to enter Sampling mode.
- 2 Hold down the EDIT key and press the SAMPLE key; the EDIT key and SAMPLE key will blink, and the display will indicate the time-lapse ratio.

NOTE You can turn the knob quickly to make larger changes in the numerical value.

Turn the VALUE knob to specify the resulting playback speed.

You can specify a value between “1” and “5400” times normal.

For example if you’ve specified 8 seconds as the sampling time:

x “2” will record for 16 seconds, and the playback will be double-speed.

x “10” will record for approximately 1 minute 20 seconds, and the playback will be ten times normal speed.

x “100” will record for approximately 13 minutes 20 seconds, and the playback will be one hundred times normal speed.

x “1000” will record for approximately 2 hours 13 minutes 20 seconds, and the playback will be one thousand times normal speed.

x “5400” (the maximum setting) will record for approximately 12 hours.

Press the YES/WRITE key twice to complete the Slow Sampling settings.

- 3 Begin recording the video as for conventional sampling.

NOTE If you’re sampling from a camera, we recommend that you use a stable tripod. In addition, be aware that since the lighting may change if you’re recording for an extended time, it’s a good idea to use appropriate illumination.

Main Out Capture

Using this function, the processed and mixed video that is being sent from the MAIN OUT jack can be temporarily captured into memory. This captured video can then be used as an input source for further processing and mixing, used as an input source in Sample mode and then “resampled” and saved to a clip. The Main Out Capture function can accommodate a maximum of approximately eight seconds.

Capturing video and using it as an input source

- 1 Hold down the EDIT key and press the YES/WRITE key to enter Utility mode. In Utility mode, enable the Main Out Capture function. (☞ p.27)

NOTE Any existing Main Out Capture data will be erased when you enter Utility mode.

NOTE The bank display response will be slower if you enable Main Out Capture. (☞ p.27)

- 2 Exit Utility mode and return to Play mode.
- 3 Press the REC key (you will be in Pause mode), and then press the REC key once again to begin capturing.
- 4 Use the clip pads, sliders, and effects to control your video performance.

NOTE By pressing the ► || key while capturing, you can continue capturing without stopping after eight seconds. The eight seconds of video preceding the point at which you pressed the STOP key will be captured.

- 5 Capture will end when you press the STOP key or when approximately eight seconds have elapsed. At this time, the ► || key will blink red, indicating that capture has finished.
- 6 Using a style whose routing is other than “Dual,” press the INPUT key and select “CAPTURE” as the input source.
- 7 Press the ► || key to play back the captured video, and perform as desired by mixing video clips etc.
- 8 To delete the captured video, hold down the EDIT key, the NO/ESC key, and the PLAY key (all three simultaneously).

Resampling to a clip

If you want to resample the video as a clip, return to Sample mode and select “CAPTURE” as the input signal.

2. Clips

For each piece of video material that you sample, you can specify the playback start point, end point, loop point and looping method; these settings can then be saved along with the video material as a "clip." Even when using the same piece of video material, you can change the start point etc. and save it as a different clip.

Copying a clip

Here's how you can copy an existing clip, edit it, and save the edited result in a different bank.

Copying a single clip

- 1 Hold down the EDIT key and press the BANK key; the EDIT key and BANK key will blink, and the Clip Copy operation will be selected. The clip pad that you want to copy is called the copy-source, and the clip pad where the copy will be saved is the copy-destination.
- 2 Select the copy-source clip pad. In MONITOR 2, a red frame will appear around the copy-source clip pad.
- 3 Select the copy-destination clip pad. A blue frame will appear around the copy-destination clip pad.

NOTE You can't copy to a location in which a clip has already been saved. If there is no available copy-destination, you'll need to erase a clip to make space.

- 4 Press the YES/WRITE button twice to copy the clip.
Press the NO/ESC key once to un-select the copy destination (blue frame).
Press the No/ESC key a second time to un-select the copy-source (red frame).
To cancel the entire Clip Copy operation, be sure the copy destination and copy-source have been un-selected, then press the NO/ESC key twice.

Erasing a clip

Erasing the contents of a clip to create a blank clip

- 1 Hold down the EDIT key, the NO/ESC key, and the clip pad that you want to erase (all three together).
The clip pad and the EDIT key will blink, and the VALUE display LED will blink "ErAS".
- 2 Press the YES/WRITE key twice to erase the selected clip. If you decide not to erase, press the NO/ESC key twice.

NOTE You can't erase a clip whose Protect setting was turned "on" in Clip Edit mode. You must first turn Protect off before erasing the clip.

NOTE You can't recover an erased clip. If the sampled video material used by the erased clip is not used by any other clip, the sampled video material itself will also be erased.

Editing a clip

You can specify the way in which a clip will play, and the BPM value that determines its playback speed. You can also protect a clip to prevent it from getting erased or modified.

Clip editing

- 1 Hold down the EDIT key and press the clip pad of the clip you want to edit. The selected clip pad will blink orange during editing.
- 2 Turn the VALUE knob to choose the clip Playback Type - T1. T2. T3 or T4 from pages 40 through 43. This is the first digit (after the "T") in the VALUE display. (Ⓢp.40, Playback Type and Playback Pattern selection)

- 3 Press the EDIT key, and turn the VALUE knob to select the Playback Pattern. This is the second digit in the VALUE display. (p.40, Playback Type and Playback Pattern selection)

If playback type 1 or type 3 was selected in step 2, use the following procedure to edit the clip

- 4 a.) Press the EDIT key, and specify the start point using seconds (S.000) and frames (S.F.00).
NOTE Use the slider to adjust the seconds value, and use the VALUE knob to adjust the frames.
- b.) Press the EDIT key, and specify the end point using seconds (E.000) and frames (E.F.00).
- c.) Press the EDIT key, and specify the loop point using seconds (L.000) and frames (L.F.00).
NOTE The loop point is only available if you selected playback type 3 in step 2
- d.) Press the EDIT key, and specify the INDEX point using seconds (I.000) and frames (I.F.00).the INDEX point will specify the point that you want to use as the still image in the bank display.
- e.) Press the EDIT key and rotate the VALUE knob to specify the BPM (b.000) value. The BPM you specify here is used only if you select a style that includes a BPM synchronization function. You can also use the TAP/BPM key to enter the BPM value (p.14). Set the BPM value to match the sense of beat of the clip's video material.

If playback type 2 or type 4 was selected in step 2, use the following procedure to edit the clip

- 4 a.) Press the EDIT key and rotate the VALUE knob to specify the BPM (b.000) value. The BPM you specify here is used only if you select a style that includes a BPM synchronization function. You can also use the TAP/BPM key to enter the BPM value (p.14). Set the BPM value to match the sense of beat of the clip's video material.
- b.) Press the EDIT key, and specify the start point using seconds (S.000) and frames (S.F.00).
NOTE Use the slider to adjust the seconds value, and use the VALUE knob to adjust the frames.
- c.) Press the EDIT key, and set the end point by specifying the number of beats from the start point (E.b.00)
- d.) Press the EDIT key, and set the loop point by specifying the number of beats from the start point (L.b.00)
NOTE The loop point is only available if you selected playback type 4 in step 2
- e.) Press the EDIT key, and specify the INDEX point using seconds (I.000) and frames (I.F.00).the INDEX point will specify the point that you want to use as the still image in the bank display.

- 5 If you do not want to save your clip edits, press the NO/ESC key twice. To save your clip edits, press the YES/WRITE key once. Now you can choose to Protect the clip, to prevent further editing or accidental erasure. Use the VALUE knob to select Protect On (P. on) or Protect Off (P. off) and press the YES/WRITE key again to save your edits and Protect setting.

Turning Protect On or Off

- 1 Hold down the EDIT key and press the clip pad of the clip you want to edit.
- 2 Press the YES/WRITE key.
- 3 Use the VALUE knob to turn the Protect setting on or off.
- 4 Press the YES/WRITE key to save the setting.

3. Banks

Eight clips are saved together as a “bank.” You can save one hundred banks of clips. (Maximum 800 clips of 8 seconds; Maximum total video recording time is approximately 1 hour 46 minutes)

Selecting a bank

You can select a bank and assign it to either group of clip pads, Group A (the upper eight clip pads) or Group B (the lower eight clip pads). You can select a new bank while a clip is playing and you can select the same bank for both groups.

Assigning a bank to a clip pad group

- 1 Press the BANK key. When the BANK key is blinking green, you can assign a new bank to Group A. When the BANK key is flashing orange, you can assign a new bank to Group B.
- 2 Use the VALUE knob to change the “BANK No.” indication shown in the VALUE display and assign that bank to the selected group

Copying a bank

You can copy the currently selected bank by setting one group as the copy-source, and the other as the copy-destination

Copying an entire bank of clips

- 1 Hold down the EDIT key and press the BANK key; the EDIT key and BANK key will blink, and you'll be ready to copy clips.
- 2 Use the VALUE knob to select the copy-source bank, and press any clip pad twice in the copy-source bank. The eight copy-source clips shown in MONITOR 2 will be indicated by a red frame. The BANK key will now indicate the other group

NOTE You can't copy if you're unable to select a vacant bank. If there is no available copy-destination, you'll need to erase clips (p.23) to create a vacant bank.

- 3 Use the VALUE knob to select the group for the copy-destination bank. If the copy-destination bank is empty, the eight clips will be indicated by a blue frame.
- 4 Press the YES/WRITE button twice to copy the bank.
Press the NO/ESC key once to un-select the copy destination (blue frame).
Press the No/ESC key a second time to un-select the copy-source (red frame).
To cancel the entire Bank Copy operation, be sure the copy destination and copy-source have been un-selected, then press the NO/ESC key twice.

Utility mode

In this mode you can make basic settings and perform maintenance operations.

1. Operations in Utility mode

Entering Utility mode

Hold down the EDIT key and press the YES/WRITE key to enter Utility mode. The MONITOR 2 screen will show the Utility select screen.

NOTE You can't play back clips in Utility mode.



Navigating the Utility mode

Press the EDIT key to choose a utility function. Each time you press the EDIT key the next lower item will be selected. After you've selected the item you want to execute, press the YES/WRITE key to display the options for the selected function. Many utility functions have sub-menus that operate the same way. Once you have selected an individual feature, use the VALUE knob to adjust the parameter. Press the YES/WRITE key twice to confirm your edit and return to the previous menu. If you decide not to keep your edit, press the NO/ESC key twice to return to the previous menu.

2. Utility menu items and procedures

This section explains the content of each utility menu item, and how to use it.

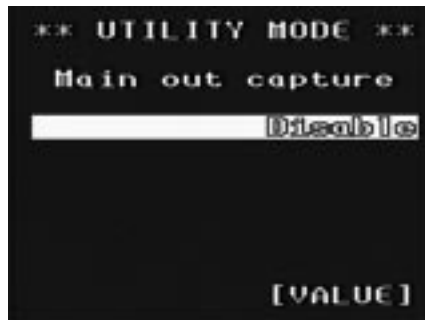
HDD free:

This shows the remaining space on the hard disk.



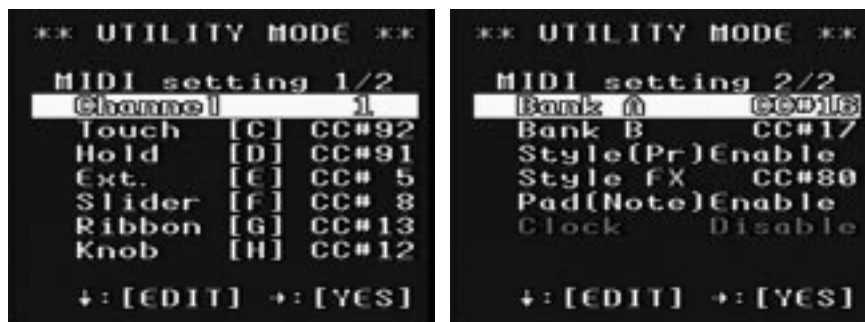
Main out capture:

This enables/disables the Main Out Capture function. We recommend that you leave this set to “Disable” unless you are currently using the Main Out Capture function. Leaving it set to “Enable” while this function is not being used will slow down the bank list display.



MIDI setting:

Here you can adjust the kaptivator’s MIDI settings, such as transmitting or receiving MIDI clock, MIDI channel, and control change settings. The kaptivator cannot send and receive MIDI clock information at the same time.



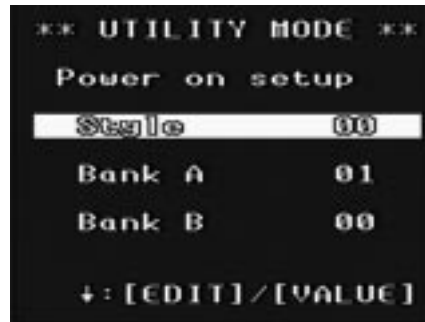
Setting the control change number

The kaptivator can receive or send MIDI clock for synchronizing with other devices, and can be set to any MIDI channel. Additionally, each of the kaptivator’s controllers can be assigned

a MIDI control change number from CC#1 through CC#31, CC#64 through CC#95, or Pitch Bend. Each controller can also be individually set to enable ("CC") or disable ("cc"). You cannot adjust the value of a disabled parameter.

Power on setup:

You can specify the style and the banks that will be selected when the power is turned on.



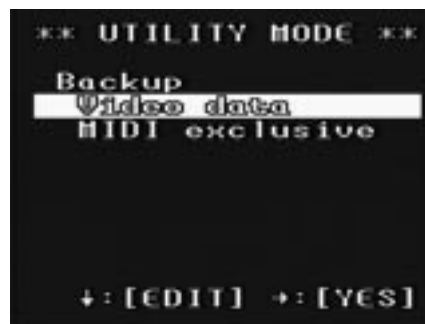
Backup:

Sampled video data and edited clip settings can be backed up to a DV camera or other external DV storage device. Global settings, style data and motion sequences (individually or in blocks of ten) can be backed up to a MIDI filer, sequencer or other MIDI storage device. The MIDI device must be able to initiate and send a dump request message.

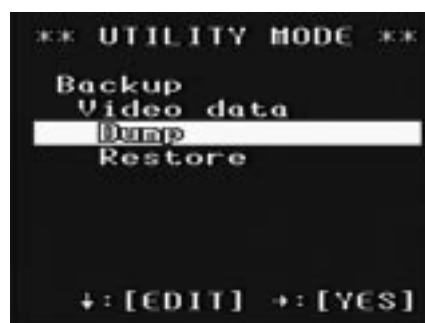
Backing up video data to an external device

Sampled video together with its management data and clip data can be backed up to a DV device in a single operation.

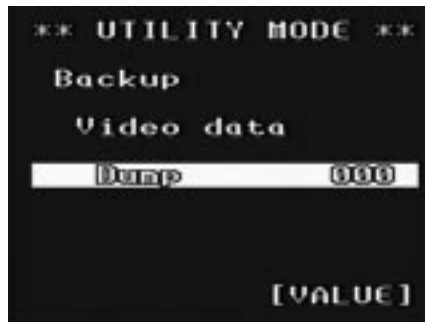
- 1 Enter Utility mode.
- 2 Press the EDIT key to select "Backup," and press the YES/WRITE key.



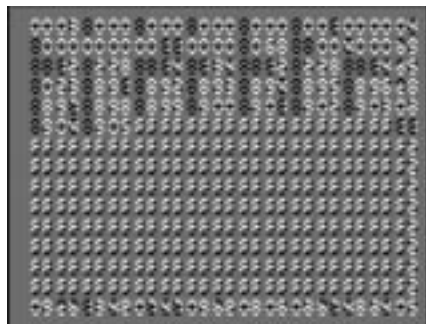
- 3 Select "Video data," and press the YES/WRITE key.



- 4 Select "Dump," and press the YES/WRITE key.
- 5 Select "Dump start number." Normally you will specify "000."



At this point, the MAIN out will display the following data screen:



When this cut & clip data screen appears in MAIN out, put your external device in record mode, and begin video recording.

- 6 Press the YES/WRITE key twice to begin the backup. The MAIN output will alternate between the cut & clip data screen and the cut image (maximum of approximately two hours). When the backup is completed, stop recording. **NOTE** The resolution will be converted if you backup between different data formats (NTSC/PAL) or operation modes (NTSC/PAL).

NOTE If you repeatedly backup and restore the same clip, the image quality will decline.

NOTE If you save NTSC data as a PAL signal, it will take approximately 1.2 times longer to save the data. (If you save PAL data as an NTSC signal, it will take approximately 5/6 the time.)

Restoring video data

Sampled video and clip data can be restored in a single operation.

- 1 Enter Utility mode.
- 2 Press the EDIT key to select "Backup," and press the YES/WRITE key.
- 3 Select "Video data," and press the YES/WRITE key.
- 4 Select "Restore," and press the YES/WRITE key. From your external device, play back the backup video into the kaptivator.
- 5 When the first clip data screen begins to play, immediately press the YES/WRITE key twice to begin the restore operation.

When the restore operation is finished, stop playback. (When the operation is completed, there will be an indication of whether errors occurred, and how many occurred.)

NOTE If you decide to cancel during the restore operation, the data will be in an incomplete state, and will not be restored correctly. Also, if an error occurs during the operation, the video and data lost at that point will affect any clip that references that cut, so that it will not operate correctly.

NOTE If you performed a divided backup, the system will not operate correctly unless you restore the complete set of backup data.

Backing up style and motion sequence data

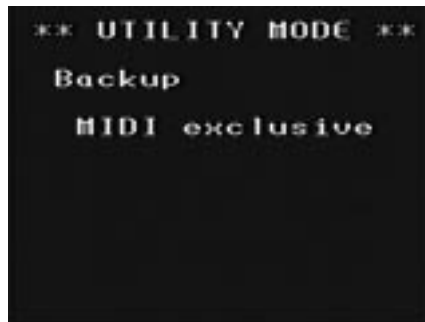
You can backup global data, style data, a single motion sequence, or a block of ten motion sequences to a MIDI filer, sequencer or other MIDI storage device.

- 1 Enter Utility mode.
- 2 Press the EDIT key to select "Backup," and press the YES/WRITE key.
- 3 Press the EDIT key to select "MIDI exclusive," and press the YES/WRITE key.

Transmit a dump request message from your external device.

If you're backing up motion sequence data, you'll also need to specify the number or block.

When the kaptivator receives the dump request, it will transmit the backup data.



Restoring style or motion sequence data

You can restore the global data, style data, a single motion sequence, or block of ten motion sequences that you saved as a backup file.

- 1 Enter Utility mode.
- 2 Press the EDIT key to select "Backup," and press the YES/WRITE key.
- 3 Press the EDIT key to select "MIDI exclusive," and press the YES/WRITE key.

Transmit the backup data from your external device.

NOTE Since the restore operation will sequentially overwrite the data within the kaptivator, halting the restore operation before it has completed will mean that the motion sequence number that was being written at that moment will contain no data (i.e., erased).

Preset Initialize:

At any time, you can always restore the kaptivator to its original factory settings - including style, clip, and global settings.

NOTE Never turn off the power while initializing.



Parameter list

Style Parameter List

A1 Routing selection	Single 11,12,13	Dual 21,22,23	3Layer 31,32,33,34,35	Separate Output 41,42,43,44	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99		
A2 Transition selection	Fade 00	Wipe1 01	Wipe2 02	Wipe3 03	Type 4 40-49	Type 5 50-59	Type 6 60-69	Type 7 70-79	Type 8 80-89	Type 9 90-99	
A3 Controller selection	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Type 4 40-49	Type 5 50-59	Type 6 60-69	Type 7 70-79	Type 8 80-89	Type 9 90-99	
A4 Transition Type selection / Controller operating range	Type 0 00-09	Type 1 10-19	Type 2 20-29	Type 3 30-39	Type 4 40-49	Type 5 50-59	Type 6 60-69	Type 7 70-79	Type 8 80-89	Type 9 90-99	
A5 (Transition 2 selection)	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Type 4 40-49	Type 5 50-59	Type 6 60-69	Type 7 70-79	Type 8 80-89	Type 9 90-99	
A6 (Controller selection)	Fade 00	Wipe 1 01	Wipe 2 02	Wipe 3 03	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99		
A7 (Transition Type selection / Controller operating range)	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Type 4 40-49	Type 5 50-59	Type 6 60-69	Type 7 70-79	Type 8 80-89	Type 9 90-99	
A8 (Source exchange)	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Controller operating range 00-99 (A2=00 "Fade" only)	
B1 Video Effect selection	Disabled 00	Enabled 01	Invert Top/Bottom 01	Rotate 180 02	Exciter 03	Negative 04	Color Change 05	RGB Separation 06	Emboss 07	Brightness 08	Contrast 09
B2 On/Off 1 controller selection	Off --	Invert Top/Bottom 01	Invert Left/Right 01	Rotate 180 02	Exciter 03	Negative 04	Color Change 05	RGB Separation 06	Emboss 07	Brightness 08	Contrast 09
B3 On/Off 2 controller selection	Feedback 10	Blur 11	Monotone 12	Line drawing 13	Binatize 14	Through 15					
B4 On/Off 1, 2 conditions	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off 00	Always On 99
B5 VFX parameter 1	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off 00	Always On 99
B6 VFX parameter 2	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off 00	Always On 99
B7 VFX parameter 3	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off 00	Always On 99
C1 Start variation	Start when pressed T1	Beat B2	Audio level T3	Pause when released T4	Pause when pressed again T5						
C2 Dissolve (screen switching speed) setting	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Fixed value 00-99	
C3 Playback reference speed setting	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	BPM r2	Freeze - x2 00-99
C4 Smoothing setting	Enabled 00	Disabled 99	Reverse Still/Forward 01	Still/Forward 02	Reverse Still 03	x1:Forward 04	Reverse:x1 05				
D1 Time Effect selection	Off --	Scratch 00	Reverse Still/Forward 01	Still/Forward 02	Reverse Still 03	x1:Forward 04	Reverse:x1 05				
D2 On/Off 1 controller selection	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off 00	Always On 99
D3 On/Off 2 controller selection	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off* 00	Always On* 99
D4 On/Off 1, 2, conditions	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Fixed value* 00-99	Fixed value* 00-99
D5 Parameter 1 controller selection	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Fixed value* 00-99	Fixed value* 00-99
D6 Parameter 2 Controller selection	Audio A1,A2,A3,A4	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Ribbon value G1,G2,G3,G4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Fixed value* 00-99	Fixed value* 00-99

*Valid when D1 (Time Effect selection) is 00.

Group B	E1 Start variation	Same as Group A	Start when pressed	Beat synchronized	Audio level	Pause when released	Pause when pressed again	Knob	Fixed value	Always Off	Always On
Operation settings		--	T1	T2	T3	T4	T5				
E2	Dissolve (screen switching speed) setting	Audio	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value 00-99	Always Off	Always On
E3	Playback reference speed setting	Audio	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Knob H1,H2,H3,H4	x1 00-99	Beat r2	Freeze ~ x2 00-99
E4	Smoothing setting	Enabled 00	Disabled 99						r1		
F1	Time Effect selection	Off	Scratch 00	Reverse:Still:Forward 01	Still:Forward 02	Reverse:Still 03	x1:Forward 04				
F2	On/Off 1 controller selection	Audio	Audio B1,B2,B3,B4	Beat C1,C2,C3,C4	Ribbon touch D1,D2,D3,D4	HOLD E1,E2,E3,E4	Ext value F1,F2,F3,F4	Ribbon value H1,H2,H3,H4	Knob 00	Always Off 99	Always On
F3	On/Off 2 controller selection	Audio	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Knob H1,H2,H3,H4	Always Off* 00	Always On* 99	
F4	On/Off 1, 2, conditions	Either 00	Both 99								
F5	Parameter 1 controller selection	Audio	Audio B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value* 00-99		
F6	Parameter 2 Controller selection *Invalid if TFX=00	Audio	Beat B1,B2,B3,B4	Ribbon touch C1,C2,C3,C4	HOLD D1,D2,D3,D4	Ext value E1,E2,E3,E4	Slider F1,F2,F3,F4	Knob H1,H2,H3,H4	Fixed value* 00-99		
G1	Knob default value	Unspecified --	Fixed 00-99								
G2	Ribbon default value	Unspecified --	Fixed 00-99								
G3	Slider default value	Unspecified --	Fixed 00-99								
G4	Ext value default	Unspecified --	Fixed 00-99								
G5	HOLD key default	Unspecified --	Off 00	On 99							
H1	Monitor 2 when selecting banks	BANK display 00	No change 99								
H2	Monitor 2 when selecting styles	ALL display 00	No change 99								
H3	Monitor 2 when selecting inputs	ALL display 00	No change 99								
Controller default value settings											
Monitor selection setting											

Start Variation list

No.	Operation
T1	Clip starts immediately when pad is pressed
T2	Clip is selected when pad is pressed, starts at the beginning of the measure
T3	Clip is selected when pad is pressed, starts when external audio level exceeds trigger level
T4	Clip plays only while pad is pressed, and pauses when released Press the same pad to resume playing this clip from the current position, or a different pad to start a new clip from the beginning
T5	Clip starts when pad is pressed, and pauses when the same pad is pressed again (toggle). Press the same pad to resume playing this clip from the current position, or a different pad to start a new clip from the beginning





Controller Assignment list

No.	Target	Range of change
A1	Audio level	00 (min.) – 99 (max.)
A2	Audio level	99 (min.) – 00 (max.)
A3	Audio level	99 (min.) – 00 (middle) – 99 (max.)
A4	Audio level	00 (min.) – 99 (middle) – 00 (max.)
B1	Beat	00 – 99 (in two beats)
B2	Beat	99 – 00 (in two beats)
B3	Beat	00 – 99 – 00 (in two beats)
B4	Beat	99 – 00 – 99 (in two beats)
C1	FX control ribbon [touch]	00 (release), 99 (touch)
C2	FX control ribbon [touch]	99 (release), 00 (touch)
C3	FX control ribbon [touch]	99
C4	FX control ribbon [touch]	00
D1	HOLD key	00 (off), 99 (on)
D2	HOLD key	99 (off), 00 (on)
D3	HOLD key	99
D4	HOLD key	00
E1	Ext value	00 (min.) – 99 (max.)
E2	Ext value*1	99 (min.) – 00 (max.)
E3	Ext value*1	99 (min.) – 00 (middle) – 99 (max.)
E4	Ext value*1	00 (min.) – 99 (min.) – 00 (max.)
F1	Slider [value]	00 (bottom) – 99 (top)
F2	Slider [value]	99 (bottom) – 00 (top)
F3	Slider [value]	99 (bottom) – 00 (middle) – 99 (top)
F4	Slider [value]	00 (bottom) – 99 (middle) – 00 (top)
G1	FX control ribbon [value]	00 (bottom) – 99 (top)
G2	FX control ribbon [value]	99 (bottom) – 00 (top)
G3	FX control ribbon [value]	99 (bottom) – 00 (middle) – 99 (top)
G4	FX control ribbon [value]	00 (bottom) – 99 (middle) – 00 (top)
H1	FX control knob [value]	00 (min.) – 99 (max.)
H2	FX control knob [value]	99 (min.) – 00:0 (max.)
H3	FX control knob [value]	99 (min.) – 00 (middle) – 99 (max.)
H4	FX control knob [value]	00 (min.) – 99 (middle) – 00 (max.)

*1: Ext value: The value you specify by holding down the YES/WRITE key and turning the VALUE knob will be specified as the value of the style edit parameter. (By default, this will be Dissolve Rate: the time over which mixing between clips is performed.)

Routing list

This section explains the structure of each routing and describes which elements will be displayed in MONITOR 2 when you select a style that uses that routing.

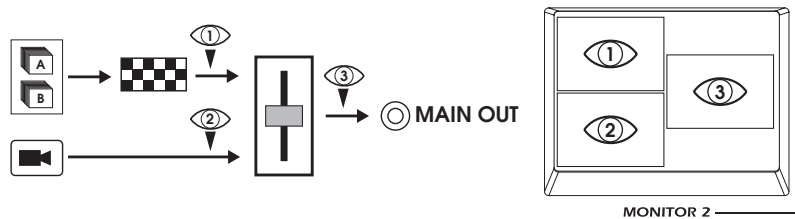
: Video effect,
  : Bank group (clip),
 : Controller

1. Single Routings

These routings mix the playback of one clip with an external input source.

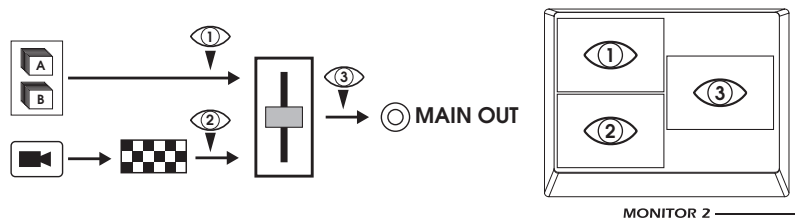
Routing 11

This applies an effect to a bank clip, and mixes it with an external input source.



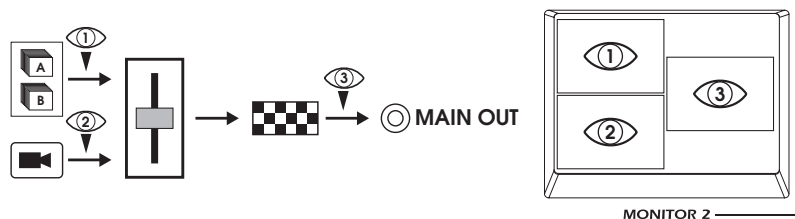
Routing 12

This applies an effect to an external input source, and mixes it with a bank clip.



Routing 13

This mixes a bank clip with an external input source, and then applies an effect.

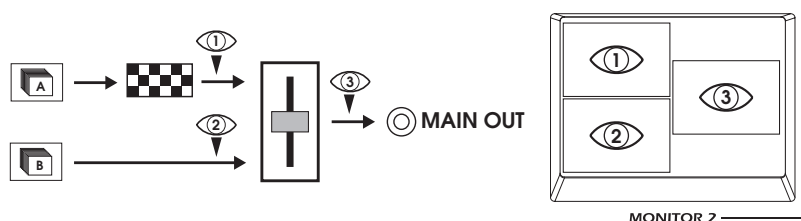


2. Dual Routings

These routings play back two clips simultaneously and mix them.

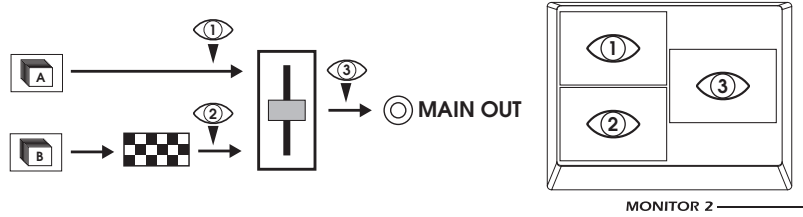
Routing 21

This applies an effect to a clip from Group A, and then mixes it with a clip from Group B.



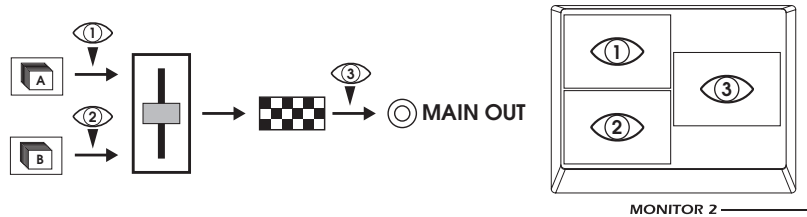
Routing 22

This applies an effect to a clip from Group B, and then mixes it with a clip from Group A.



Routing 23

This mixes clips from Group A and Group B, and then applies an effect.



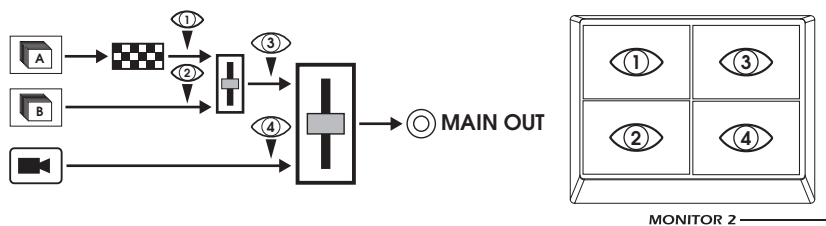
3. Three-layer Routings

These routings play back two clips and mix them with an external input.

NOTE You can also exchange the B group playback with the external input.

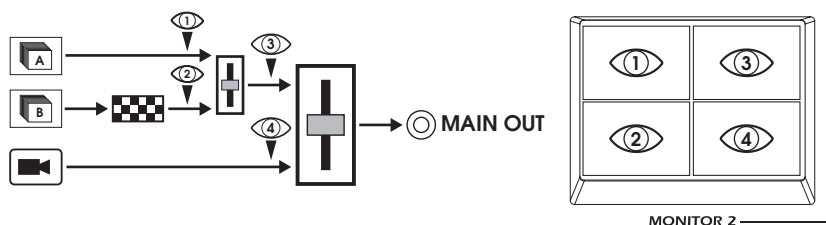
Routing 31

This applies an effect to a clip from Group A, mixes it with a clip from Group B, and then mixes this with an external input. The MAIN OUT is not displayed in MONITOR 2 when using this routing.



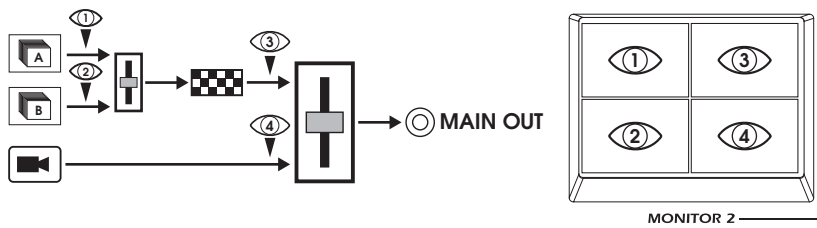
Routing 32

This applies an effect to a clip from Group B, mixes it with a clip from Group A, and then mixes this with an external input. The MAIN OUT is not displayed in MONITOR 2 when using this routing.



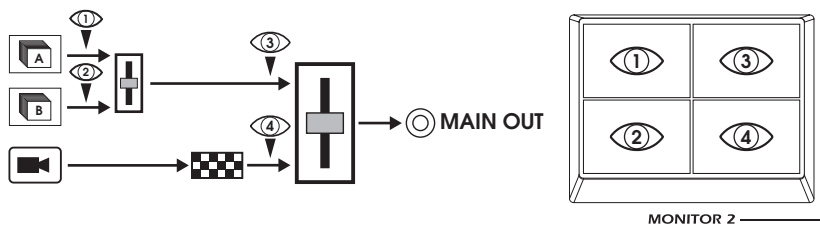
Routing 33

This mixes clips from Group A and Group B, applies an effect, and then mixes this with an external input. The MAIN OUT is not displayed in MONITOR 2 when using this routing.



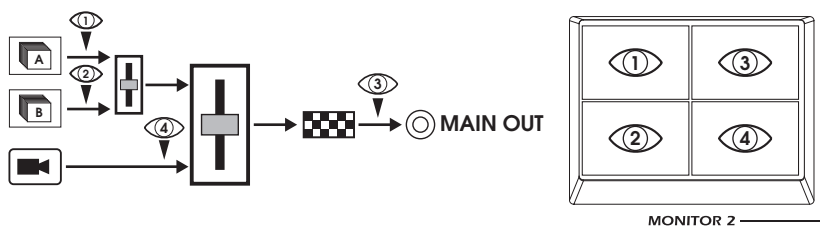
Routing 34

This applies an effect to the external input, and mixes this with the combination of clips A and B. The MAIN OUT is not displayed in MONITOR 2 when using this routing.



Routing 35

This mixes clips A and B, mixes this with the external input, and then applies an effect.

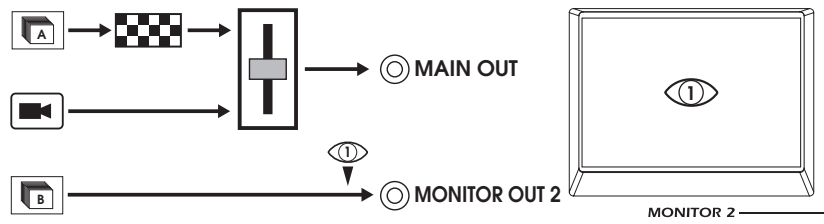


4. Separate output Routings

Use these routings when you've connected MONITOR OUT 2 as an independent output connector to a device such as the KPE1. These routings give you two separate outputs; MAIN OUT and MONITOR OUT 2.

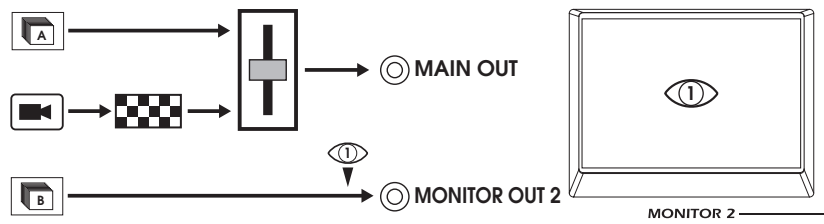
Routing 41

MONITOR OUT 2 will simply output the clip from Group B. The clip from Group A will be processed by the effect, mixed with the external input, and sent from MAIN OUT.



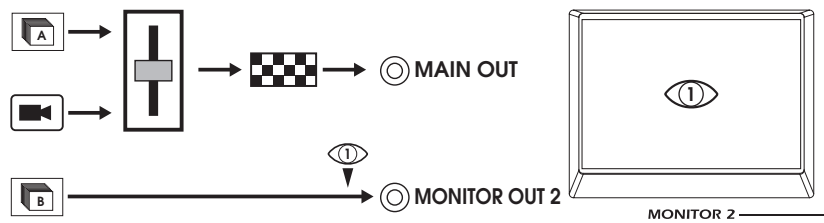
Routing 42

MONITOR OUT 2 will simply output the clip from Group B. The external input will be processed by the effect, mixed with the clip from Group A, and sent from MAIN OUT.



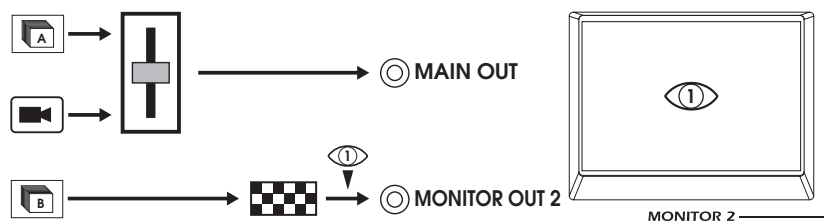
Routing 43

MONITOR OUT 2 will simply output the clip from Group B. The Group A clip will be mixed with the external input, then processed by the effect, and sent from MAIN OUT.



Routing 44

MONITOR OUT 2 will output the clip from Group B processed by the effect. The Group A clip will be mixed with the external input, and sent from MAIN OUT.

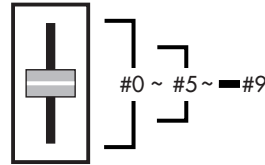


Transition list

CLIP



Effective range of the controller



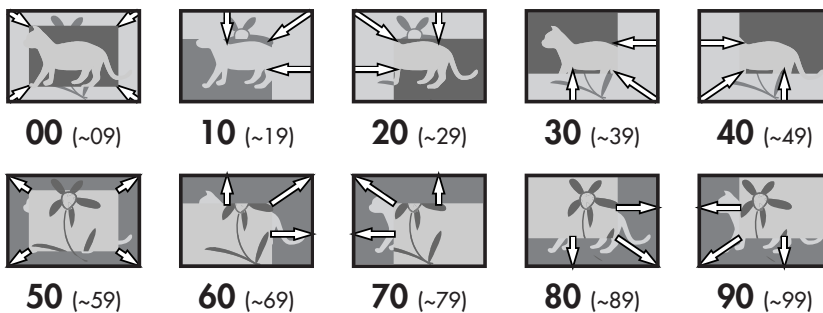
Parameter A2 (A5) = 00: Fade

Parameter	Function	Values
A3 (A6)	Selects the controller for the Fade effect.	A1-H4; Fixed value: 00-99
A4 (A7)	Sets the effective range of the controller (00-99). If a controller value (A1-H4) is selected, this controller will determine the range of the controller set by A3.	

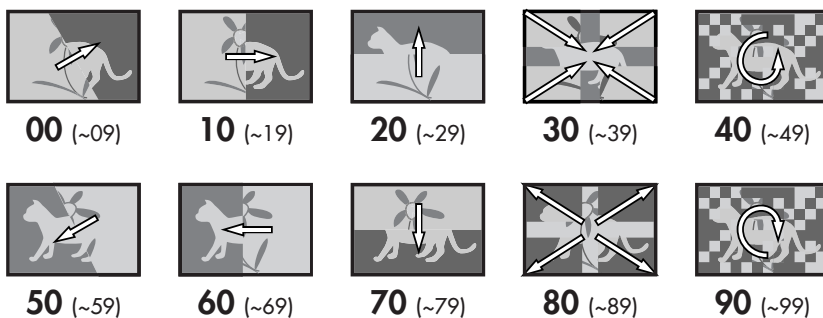
Parameter A2 (A5) = 01: Wipe 1

Parameter	Function	Values
A3 (A6)	Selects the controller for the Wipe effect.	A1-H4, Fixed value: 00-99:
A4 (A7)	00-99: Selects the transition type (1st digit) and the controller range (2nd digit). A1-H4: If a controller value is selected, this controller will determine the range of the controller set by parameter A3.	

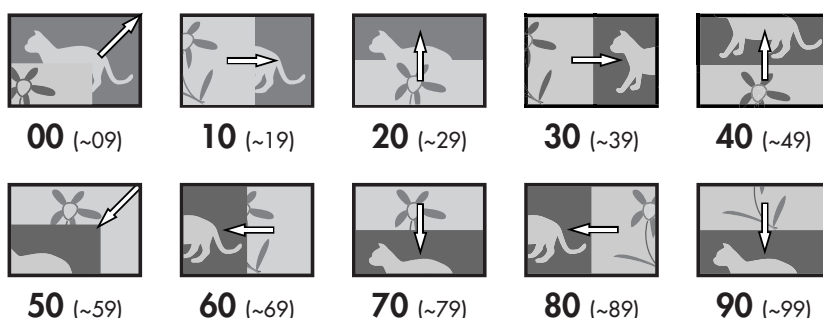
NOTE These values are identical for 01: Wipe 1; 02: Wipe 2; and 03: Wipe 3



Parameter A2 (A5) = 02: Wipe 2



Parameter A2 (A5) = 03: Wipe 3



Effect list

Edit No.	B2	B3	B4
Function	Effect switch		
Value	00 (-49) : Disabled (50-) 99: Enabled 1	00 (-49) : Disabled (50-) 99: Enabled 2	00: Enabled 1 or Enabled 2 99: Enabled 1 and Enabled 2
Fixed value	d1: HOLD	C1: TOUCH	00 (or)

Edit No.	B5		B6		B7		
No.	Title	Function	Fixed value	Function	Fixed value	Function	Fixed value
B1		Effect		Effect		Effect	
00	Invert top/bottom	Mix	G1: RIBBON				
		00: effect0%–99: effect100%					
01	Invert left/right	Mix	G1: RIBBON				
		00: effect0%–99: effect100%					
02	Rotate 180 degrees	Mix	G1: RIBBON				
		00: effect0%–99: effect100%					
03	Exciter	Mix	G1: RIBBON				
		00: effect0%–99: effect100%					
04	Negative	Mix	G1: RIBBON				
		00: effect0%–99: effect100%					
05	Color Change	Mix	G1: RIBBON	- / +	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: -180degrees–99: +180degrees			
06	RGB Separation	Mix	G1: RIBBON	- / +	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: RGB–99: BGR			
07	Emboss	Mix	G1: RIBBON	Depth	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: Inner–99: Outer			
08	Brightness	Mix	G1: RIBBON	- / +	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: Darkest–99: Brightness			
09	Contrast	Mix	G1: RIBBON	- / +	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: min–99: max			
10	Feedback	Mix	G1: RIBBON	Depth	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: 0%–99: 90%			
11	Blur	Mix	G1: RIBBON	Depth	85		
		00: effect0%–99: effect100%		00: 50%–99: 98%			
12	Monotone	Mix	G1: RIBBON	color	85	Depth	85
		00: effect0%–99: effect100%		00: -180degrees–99: +180degrees		00: black and white–99: color	
13	Line drawing	Mix	G1: RIBBON	Threshold	50	- / +	85
		00: effect0%–99: effect100%		00: min–99: max		00: White line–99: Black line	
14	Binarize	Mix	G1: RIBBON	Threshold	50	- / +	85
		00: effect0%–99: effect100%		00: min–99: max		00: Black–99: White	
15	Through	---	G1: RIBBON	---	85	---	85
		---		---		---	

Edit No.	d2	d3	d4
Function	Effect switch		
value	00 (- 49) : Disabled (50 -) 99: Enabled1	00 (- 49) : Disabled (50 -) 99: Enabled 2	00: Enabled 1 or Enabled 2 99: Enabled 1 and Enabled 2
Standard value	d1: HOLD	C1: TOUCH	00 (or)

Edit No.	d5		d6		Notes	
No.	Title	Function	Standard value	Function		Standard value
d1		Effect		Effect		
00	Scratch	Scratch	G1: RIBBON	Maximum	50	Specify d3 and d5 as the pair C1: TOUCH and G1: RIBBON.
		-: Reverse - +: Forward		00: 1sec. - 99: 8sec.		
01	Reverse:Still:Forward	Speed	G1: RIBBON	Maximum	50	
		00: Reverse - 50: Still - 99: Forward		00: x1 - 99: x8		
02	Still:Forward	Speed	G1: RIBBON	Maximum	50	
		00: Still - 99: Forward		00: x1 - 99: x8		
03	Reverse:Still	Speed	G1: RIBBON	Maximum	50	
		00: Reverse - 99: Still		00: x1 - 99: x8		
04	x1:Forward	Speed	G1: RIBBON	Maximum	50	
		00: x1 - 99: Forward		00: x2 - 99: x8		
05	Reverse:x1	Speed	G1: RIBBON	Maximum	50	
		00: Reverse - 99: x1		00: x2 - 99: x8		

Clip parameter list

Playback Type and Playback Pattern selection

In Clip Edit mode you can choose a playback type and pattern; set the Start, End, Loop and Index Points; and specify the BPM value. The Start Point will always be the location from which playback begins, and the End Point will always be where playback either ends, or returns to the Loop point. In Type 1 and Type 2, the Start Point is used as the Loop Point; In Types 3 and 4 you are free to set an independent Loop Point. The Index point is used to select the single frame that will represent the clip when displayed in Bank mode.

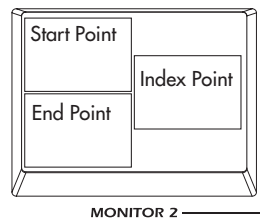
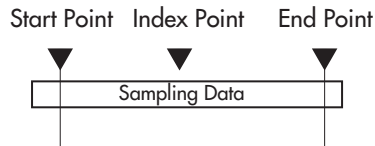
When you hold down the EDIT key and press the clip key for the clip you want to edit, the first thing to appear in the VALUE display will be "T.#. - #.". The first value (T.1.-T.4) specifies how the playback type, and the second value (-#) specifies the playback pattern.

NOTE Once you've specified the playback type, you won't be able to change this setting unless you exit Clip Edit mode, and begin editing again.

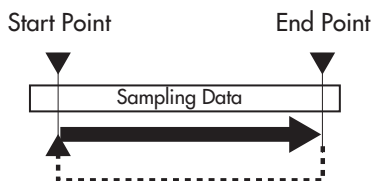
NOTE If you press the Play key while performing clip editing, playback will occur between the Start Point and End Point you specified. You are free to specify an Index Point that is outside the range of the Start/End Points.

Type 1: Specified End Point

Patterns of this type will play or loop between the Start Point and End Point. This is the most basic type of pattern.

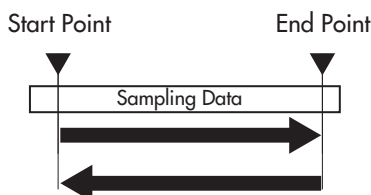


Pattern 1: Normal Loop



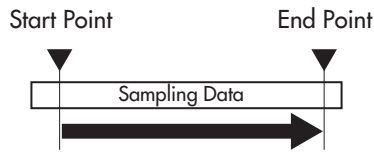
This pattern plays from the Start Point to the End Point, then returns to the Start Point and continues to play repeatedly.

Pattern 2: Alternating Loop



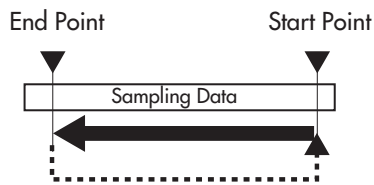
This pattern plays from the Start Point to the End Point, then plays backward toward the Start Point, and continues repeating this action.

Pattern 3: One-Shot



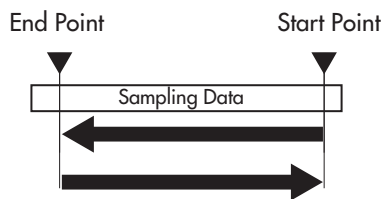
This pattern plays from the Start Point to the End Point only once, and then stops (freezes) at the End Point.

Pattern 4: Reverse Normal Loop



This pattern is similar to Pattern 1, except the data is played in reverse. Pattern 4 plays from the Start Point to the End Point, then returns to the Start Point and continues to play repeatedly.

Pattern 5: Reverse Alternating Loop



This pattern is similar to Pattern 2, except the data is played in reverse. This pattern plays from the Start Point to the End Point, then plays back toward the Start Point, and continues repeating this action.

Pattern 6: Reverse One-Shot



This pattern is similar to Pattern 3, except the data is played in reverse. This pattern plays from the Start Point to the End Point only once, and then stops (freezes) at the End Point.

Type 2: Tempo and Beat Specified End Point

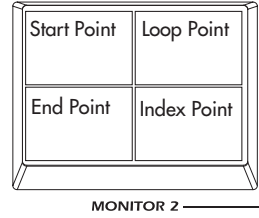
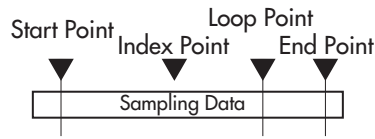
Patterns of this type let you specify the End Point in terms of BPM and a number of beats (Eb), and are appropriate when you want to synchronize video with music.

For example if you specify the BPM as 120 and the End Beat (number of beats: Eb) value as 8, the End Point will be automatically be placed four seconds (when playing at BPM=120) later than the Start Point. If you select a style in which the clip playback speed is synchronized to the BPM, and enter the appropriate BPM value, the video loop will play back in synchronization to the beat. The playback patterns are the same as for Type 1.

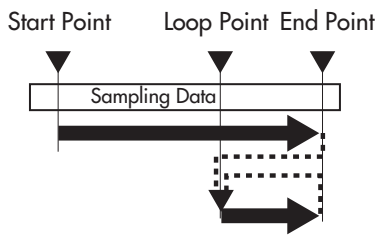
If you change the Start Point, you'll need to once again set the BPM value and End Beat setting to re-specify the End Point.

Type 3: Specified Loop Point and End Point

Patterns of this type allow you to specify a Loop Point separately from the Start Point and End Point. Playback will loop from this Loop Point.

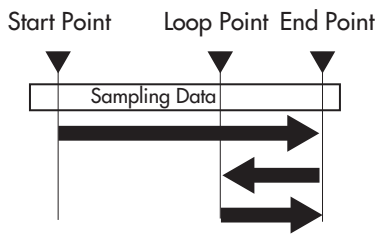


Pattern 1: Normal



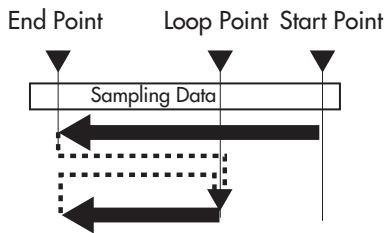
This pattern plays once from the Start Point to the End Point, and then plays back repeatedly from the Loop Point.

Pattern 2: Alternating Loop



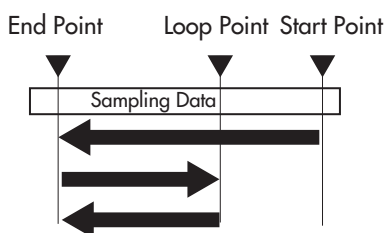
This pattern plays once to the End Point, and then continues playing alternately forward and backward between the Loop Point and End Point.

Pattern 3: Reverse Normal Loop



This pattern is similar to Pattern 1, except the data is played in reverse. This pattern plays once from the Start Point to the End Point, and then plays back repeatedly from the Loop Point to the End Point.

Pattern 4: Reverse Alternating Loop



This pattern is similar to Pattern 2, except the data is played in reverse. This pattern plays once to the End Point, and then continues playing alternately forward and backward between the Loop Point and End Point.

Type 4: Tempo and Beat Specified Loop Point and End Point

Patterns of this type are based on Type 3 which allows you to specify a Loop Point, but differ in that you can specify the Loop Point and End Point in terms of BPM and number of beats (Eb). When you specify the BPM and the number of beats (Eb), the End Point will automatically be set to the appropriate time (when playing at that BPM) from the Loop Point. If you select a style in which the clip playback speed is synchronized to the BPM, and enter the appropriate BPM value, the video loop will play back in synchronization to the beat. The playback patterns are the same as for Type 3.

If you change the Start Point, you'll need to once again set the BPM value and End Beat setting to re-specify the End Point.

Appendix

Tips for working with the kaptivator

1. Using BPM to control the video playback speed

By using the appropriate BPM setting of a clip together with a BPM-synchronized style, you can make the video playback speed vary according to the BPM.

→ With the factory preset styles, style 00 is set to synchronize the video playback speed to the BPM. Choose style 00, and while you play back the desired clip, tap the TAP/BPM key in a varying tempo. Notice that the video playback speed will change.

(1) Specifying the BPM value for normal playback

For each clip, specify the BPM value at which the video will play at normal speed. You can set this BPM value to the tempo of the movement in the video.

- 1 Hold down the EDIT key and press the clip pad for which you want to specify the BPM.
- 2 Press the EDIT key several times to access the BPM value parameter.
- 3 Press the ► || key to play back the clip normally. Tap the TAP/BPM key in time with the video to specify the BPM value. Alternatively, you can use the VALUE knob to specify the BPM value.
- 4 Press the YES/WRITE key to save the clip settings you edited.

NOTE With the factory settings, the BPM value of all clips is set to "120."

(2) Creating a BPM-synchronized playback style

- 1 Select the style that you want to edit.
- 2 Hold down the EDIT key and press the STYLE key.
- 3 Press the EDIT key several times to select parameter C3. (C3 is the parameter that specifies the normal speed for Group A)
- 4 Use the VALUE knob to set the value to "r2" so that BPM-synchronized playback will occur. If you also want to perform BPM-synchronized playback for Group B, press the EDIT several times to select the parameter E3, and use the VALUE knob to set the value to "r2."
- 5 Press the YES/WRITE key to save your changes and exit Style Edit.

(3) Playing in sync with the BPM

- 1 Select the BPM-synchronized style you edited.
- 2 Specify a BPM value and play back the clip.
- 3 Tap the TAP/BPM key in time with the music.
- 4 The video playback speed will change in sync with the BPM value.

2. Using the kaptivator with your computer

If you want to use your computer to capture the video from the kaptivator, or use the kaptivator to sample original video material from your computer, you can connect the kaptivator's DV connector to your computer's IEEE 1394 connector and enjoy an even wider range of possibilities.

Sending the kaptivator's main video output to your computer

- 1 Turn on the kaptivator and set the DV connector setting to "out." (p.9)
- 2 Start up your computer.
- 3 Connect the kaptivator's DV port to your computer.

- 4 Make sure that the connection has been detected by your computer.
- 5 Start up your video editing application program on your computer.
- 6 Begin playback on the kaptivator, and simultaneously start capturing on your video editing application.

Sampling video from your computer into the kaptivator

- 1 Turn on the kaptivator and set the DV connector setting to "in." (p.9)
- 2 Start up your computer.
- 3 Connect your computer to the kaptivator's DV port.
- 4 Make sure that the connection has been detected by your computer.
- 5 Start up your video editing application program on your computer.
- 6 In your video editing application, prepare the video material that you want to send.
- 7 Set MONITOR 2 on the kaptivator to DV, and begin trial playback via the DV connection to verify that the kaptivator is receiving the video.
- 8 Begin sampling on the kaptivator, and immediately start sending the video from your computer.

You'll have to manually execute playback and sampling on the kaptivator.

NOTE The kaptivator does not support the AV/C commands that automatically control typical DV devices such as digital video cameras. This means that depending on the application software you're using on your computer, error messages may appear in response to operation commands that the kaptivator does not support (such as REC/STOP).

NOTE For details on how to operate your video editing application software, contact the manufacturer of your software.

3. Managing data on the hard drive

You can make efficient use of the internal hard drive's recording capacity by taking advantage of the clip copy and clip edit functions.

The video material that is sampled into the kaptivator is stored in minimum units of approximately 8 seconds.

For example if you sample four segments of video, which are respectively (a) 3 seconds, (b) 4 seconds, (c) 5 seconds, and (d) 10 seconds long (totaling 22 seconds), the video material used by these four clips (if sampled individually) would actually occupy (a) 8 seconds, (b) 8 seconds, (c) 8 seconds, and (d) 16 seconds (totaling 40 seconds) of space on the hard disk. If you used your video editing software etc. to connect these four segments of video into a single segment with a few blank frames between them, and sample it as a single clip, this would occupy only 24 seconds of space on the hard disk. Then you would simply copy this 24-second clip to make four clones, and use clip editing to specify the appropriate playback points for each clip so that they would play back just as if you had sampled them separately.

4. Using MIDI to work with clips

What is MIDI?

MIDI stands for Musical Instrument Digital Interface, and is a world-wide standard for transferring a wide variety of performance-related information between electronic musical instruments and computers.

MIDI connections

Use commercially available MIDI cables to send and receive MIDI messages. Connect the kaptivator's MIDI connectors to the MIDI connectors of the external MIDI device.

MIDI IN connector: Receives MIDI messages from another MIDI device. Connect this to the MIDI OUT connector of your external device.

MIDI OUT connector: Transmits MIDI messages from the kaptivator. Connect this to the MIDI IN connector of your external device.

MIDI output when you press a Clip Pad

The following note numbers are assigned to the clip pads. The corresponding Note-on message is transmitted when you press a clip pad.

A	68	69	70	71
	64	65	66	67
B	60	61	62	63
	56	57	58	59

Using a MIDI keyboard to play clips

You can use Note messages sent from a MIDI keyboard connected to the MIDI IN connector not only to play back the clips selected for the clip pad, but also to play back as many clips as there are keys on your keyboard, without having to switch banks.

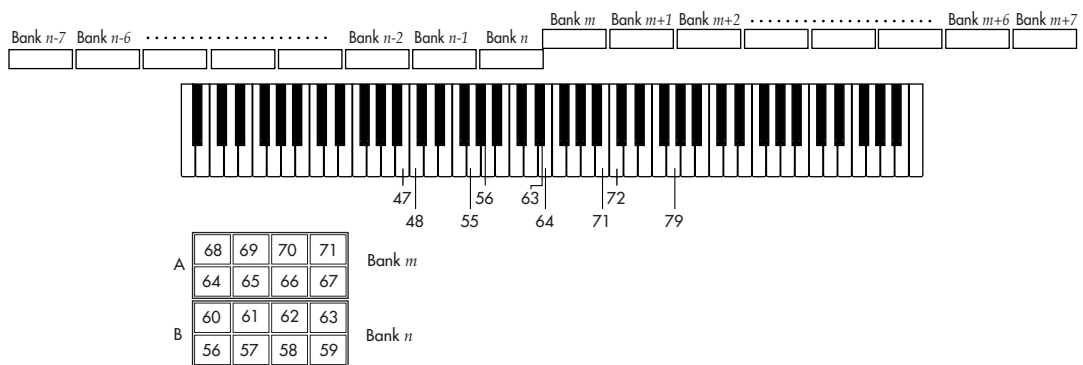
How Note messages correspond to Clips

Upper (note numbers: 64–127)

The clips of the eight banks assigned to clip pad Group A (64 clips) are assigned to note numbers 64 through 127 in ascending order.

Lower (note numbers: 0–63)

The clips of the eight banks assigned to clip pad Group B (64 clips) are assigned to note numbers 63 through 0 in descending order.



Troubleshooting

Power does not turn on.

- Is the AC adapter connected?
- Is the AC adapter connected to an AC outlet?

The image from the connected device is not input.

- Is the cable correctly connected to the connector?
- Is your external device powered-on, and is it set correctly?
- Have you chosen the correct input setting for the kaptivator?

Image does not appear in the monitor.

- Is the external device powered-on, and it is set correctly?
- Have you chosen the correct input setting for the kaptivator?
- Is MONITOR SELECT set correctly?
- If there is a problem with the display, try adjusting the monitor. (ⓘp.12)

Clip does not play back.

- Is the style setting correct?
- Could you have selected a style in which playback is synchronized to an audio trigger, or in which the ribbon controller adjusts the playback speed?

Can't delete or edit a clip.

- Could the clip protect setting be "On"? (ⓘp.24)
- Is a motion sequence running? (ⓘp.17)

Can't control via MIDI.

- Is the MIDI cable connected correctly?
- Have you made settings so that the Kaptivator is transmitting and receiving MIDI data on the same MIDI channel as the external device?
- Is the MIDI channel set correctly? (ⓘp.27)

Preset Style list

Style numbers: 00–39	Demo styles (ideas for style settings).
Style numbers: 40–54	Routing variations. Variations of video effects.
Style numbers: 55–84	Wipe variations. Variations of video effects.
Style number: 85	Use the FX control knob to change the dissolve time. Use the ribbon to change the playback speed. Group A has smoothing; Group B has no smoothing.
Style number: 86	Use the FX control knob to change the dissolve time. Use BPM to change the playback speed.
Style numbers: 87–91	Clip Start variations.
Style numbers: 92–97	Time Effect variations. Use the ribbon to control the playback speed.

Specifications

Video sampling rate:	13.5 MHz, 4:2:2 8-bit
Input/output connectors:	VIDEO INPUT 1: Composite VIDEO INPUT 2: S-Video AUDIO TRIG INPUT (L, R): RCA connector MAIN OUT: Composite, S-Video (one each) MONITOR OUT 1: Composite MONITOR OUT 2: Composite PHONES: Stereo 1/4" DV I/O (digital Video input/output) MIDI: MIDI IN, MIDI OUT DC 12V IN
Storage device:	40 GB hard disk
Power supply:	DC 12V (dedicated AC adapter)
Dimensions:	310 (W) x 249 (D) x 99 (H) mm 12.20 (W) x 9.80 (D) x 3.90 (H) inches
Weight:	2.8 kg / 6.171 lbs.
Included items:	Dedicated AC adapter

* Appearance and specifications are subject to change without notice.

目次

はじめに	52
1. おもな特長	52
2. 各部の機能と名称	53
3. 接続図	56
4. 基本的な仕組みと操作	57
基本操作ープレイ編	59
1. 電源を入れる / 切る / 準備	59
2. 映像を選んでプレイする	60
3. INPUT 端子に接続した映像を使う	61
4. 音楽に同期させる	62
5. モーションシーケンスを使う	64
スタイルをカスタマイズする	
スタイルエディット編	65
1. スタイルをエディットする	65
クリップを作成する	
サンプリング、クリップエディット編	67
1. サンプリング	67
2. クリップ	69
3. バンク	71
ユーティリティ・モード	72
1. ユーティリティ・モードの操作	72
2. 各メニュー - の内容と設定方法	73
パラメーター・リスト	76
スタイル・パラメーター・リスト	76
ルーティング・リスト	79
トランジション・リスト	83
エフェクト・リスト	84
クリップ・パラメーター・リスト	85
付録	88
Tips	88
トラブルシューティング	91
仕様	92
プリセット・スタイル・リスト	92




安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには





図記号の例

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

以下の指示を守ってください

警告

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

-  ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。
-  次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。
ACアダプターが破損したとき
異物が内部に入ったとき
製品に異常や故障が生じたとき
修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。
-  本製品を分解したり改造したりしない。
-  修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれてること以外は絶対にしない。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。

コードが破損し、感電や火災の原因になります。

- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
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。
- ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。



長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。



付属のACアダプターは、他の電気機器で使用しない。
付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。

他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。

外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。

不安定な場所に置かない。

本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

- ・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が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。

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、ハードディスクの損傷、または製品内部を損傷するなどの、故障の原因となります。特に、ハードディスク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。

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となります。
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。

本映像機器の取り扱いについて

強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す映像を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす方がいます。このような症状を感じた場合は、すぐに操作を中止し医師の診断を受けてください。特に公共の場など不特定多数の人が集まる場所でご使用になる場合は、使用者以外の方への配慮も考え、連続した刺激の強い映像を作成し上映することは避けてください。

また、これらの警告に従わず本機を使用し、使用者および視覚者の健康、その他財産等を害した場合、当社は一切の責任を負いません。

映像素材について

本機に、あらかじめ内蔵されている「映像素材」の著作権は、その権利保有者が保有しており、当社はその使用权を許諾されています。

あなたは、本機を使用する場合に於いてのみ、この「映像素材」を公開の場所で利用することが可能となります。

あなたが、この「映像素材」のすべて、または一部を複製し、営利非営利を問わず販売、貸与、配布、ネット上での公開などの行為を行った場合は、著作権法の侵害となります。

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。

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、メモリーやハードディスクの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはバックアップしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- * 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。

はじめに

このたびは、コルグ ダイナミック・ビデオステーションkaptivator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。

本機は映像サンプリング、エフェクト加工、ミックス再生等をこの1台でリアル・タイムに映像をコントロールすることができます。

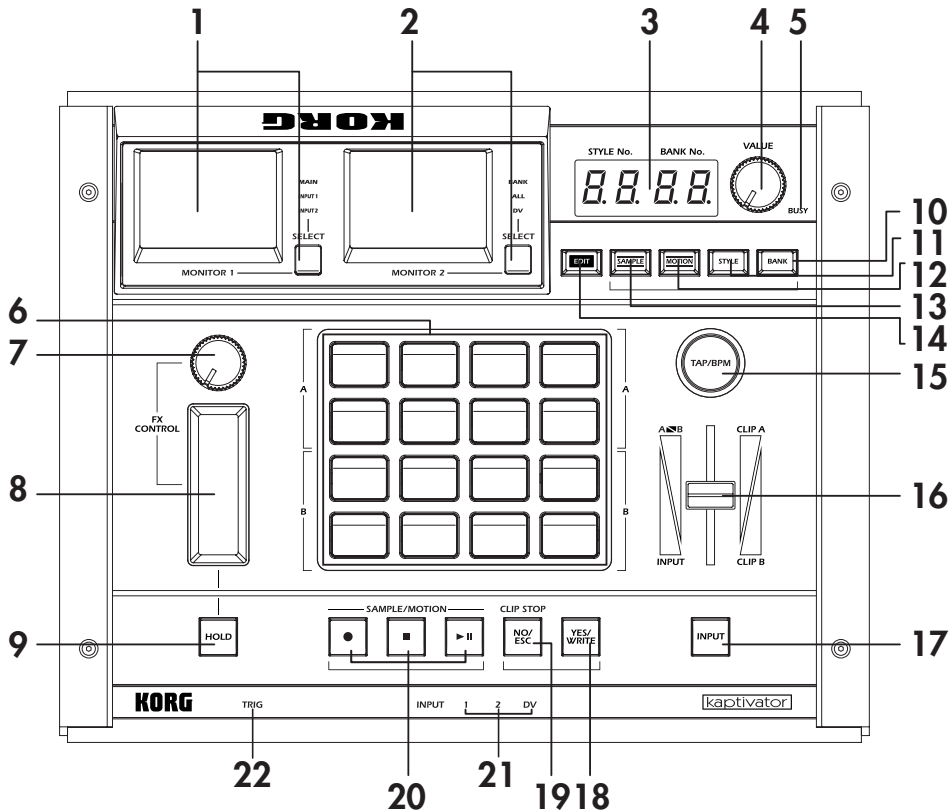
抜群の信頼性と操作感で、かつてない映像パフォーマンスを可能にします。

1. おもな特長

- ・ 音楽用サンプラーと同様のインターフェイスと操作感を持った映像パフォーマンス用マシン。
- ・ 映像サンプリング 再生 ミックス エフェクト 出力の作業をスピーディーに実現。
- ・ サンプリングした映像は、16個のCLIPパッドで自由に再生。本体に最大800クリップ(約106分)保存可能(1クリップ最大10分)
- ・ CLIPパッドをA、Bに2グループ化し、2系統を同時再生&ミックス。更に外部映像入力との3系統ミックスも可能。
- ・ 2台の液晶モニター(MONITOR OUTから外部出力も可)により、外部入出力と内部映像を手元で同時にモニター。
- ・ 16個のパッドの映像を一覧表示により、一目で確認。
- ・ 映像の内部記録方式に、圧縮率の少ないオリジナル・フォーマットを採用。これにより、再生中のスピードチェンジ、リバース、ランダム再生、スクラッチ等の特殊映像をスムーズに実現。
- ・ ロータリー、スライダー、リボンの3つのコントローラーを装備し、ミックス、エフェクト、再生スピード等のコントロールが可能。
- ・ 外部/内部映像、それらのミックス後など、様々なインサートポイントの選択が可能なエフェクトを15種類搭載。
- ・ 映像信号のルーティング、エフェクト、各コントローラーのコンビネーションを「スタイル」として100個が保存可能。パラメーターをエディットしてスタイルを書き換えることも可能。
- ・ コントローラーの操作、エフェクトの変化を含めたパネル操作の演奏を記録できるMOTION SEQUENCE機能。100個まで記録可能。
- ・ 音声トリガー入力でBPM検出やダイナミクス検出を行い、再生映像を音楽でコントロール。
- ・ BPM設定で、映像の再生スピードを音楽のテンポに合わせて調整。
- ・ MAIN OUT端子から出力される映像を、最大約8秒間、メモリーに一時的に記録することができる「メインアウトキャプチャー」機能。メインアウトキャプチャー機能を使って、エフェクトやミックスした後のリサンプリングや、3系統目の素材としてミックス、オーバーダブ等が可能。
- ・ DV端子装備により、DVカメラ等とデジタル映像フォーマット信号(DV)の入力または出力が可能。
- ・ PAL/NTSC映像信号対応。
- ・ サンプリングした映像のPAL/NTSC簡易変換機能を搭載。いずれのフォーマットで記録した映像も再生が可能。
- ・ 一線で活躍するVJ/映像アーティストが作成したオリジナル映像をプリセット・サンプリング。

2. 各部の機能と名称

A. トップパネル



1. MONITOR 1、SELECT キー

MAIN OUT 端子から出力する映像と VIDEO INPUT 1 / 2 端子に入力している映像を確認(モニター)します。SELECT キーを押すごとにモニターの映像が切り替わります。(p.59)
EDIT キーを押しながら SELECT キーを押すと、モニターの調節ができます。(p.59)

2. MONITOR 2、SELECT キー

選択中のバンクに登録してあるクリップの一覧表示、クリップや入力している映像素材などの各ソースの再生状態、DV I/O 端子の入力映像を確認(モニター)します。SELECT キーを押すごとにモニター映像が切り替わります。(p.59)
DV I/O 端子の設定が OUT の場合、DV 入力の画面は選択できません。(p.56)
EDIT キーを押しながら SELECT キーを押すと、モニターの調節ができます。(p.59)

3. VALUE ディスプレイ

バンクとスタイルのナンバーや各機能の数値や設定状態を表示します。

4. VALUE ノブ

各機能の選択や設定を行いません。

5. BUSY インジケータ

内蔵ハードディスクが動作中のときに点灯します。クリップ再生時に NO/ESC キーを押すと、再生中の CLIP(クリップ)は停止し、BUSY インジケータが消灯します。
NOTE BUSY インジケータ点灯時は、絶対に電源を切らないでください。ハードディスクを破損する恐れがあります。

6. CLIP パッド

サンプリングした映像を選択し再生します。上段が A グループと下段が B グループで合計 16 個あります。A グループが緑、B グループがオレンジ、選択中のキーは赤に点灯します。MONITOR 2 に "BANK" を選択し、INDEX 画像の一覧を表示します。
CLIP(クリップ)ごとに、再生ポイント、INDEX 画像の指定とワンショット、ループ、リバース等の再生パターンが設定できます。

7. FX CONTROL ノブ・コントローラ

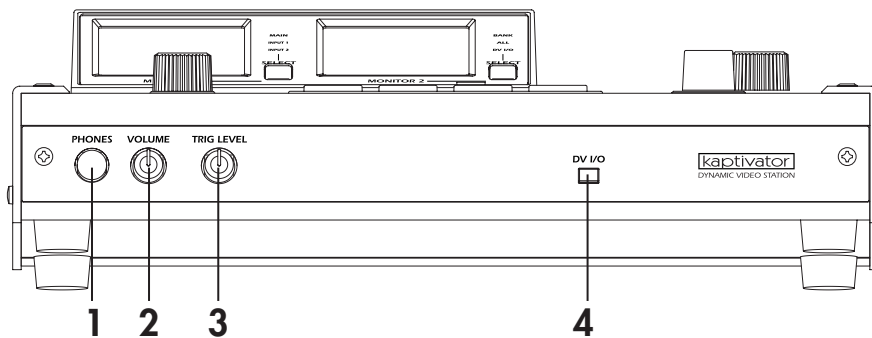
主にエフェクトの調整に使います。スタイルやエフェクトの選択により調整パラメーターが変わります。
スタイル・エディットで、他の機能をアサインすることが可能です。

8. FX CONTROL リボン・コントローラ

主にエフェクトの調整に使います。スタイルやエフェクトの選択により調整パラメーターが変わります。
スタイル・エディットで、他の機能をアサインすることが可能です。

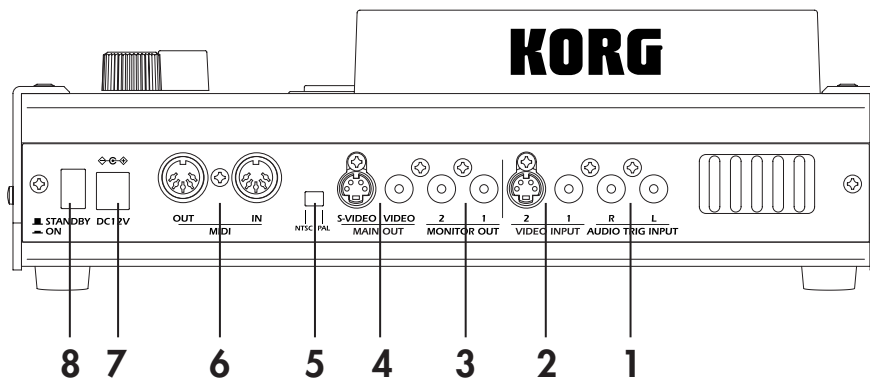
9. **HOLD キー**
 エフェクトをかけ続けるときに、オンにします。リボン・コントローラーで最後に検出したパラメーターの値を保持します。
 スタイル・エディットで、他の機能をアサインすることが可能です。
10. **BANK キー**
 VALUE ノブでバンクを変更するグループを選択します。Aグループのバンクを変更するときはキーを押して緑に点滅させます。Bグループのバンクを変更するときはオレンジに点滅させます。
11. **STYLE キー**
 キーを押すごとに、VALUE ノブで選択する対象をスタイルとエフェクトを切り替えます。スタイルを選択するときはキーを押して緑に点滅させます。ビデオエフェクトのみを変更するときはオレンジに点滅させます。
12. **MOTION キー**
 モーションシーケンス・モードに入ります。キーが点滅しているときにもう一度押すとモーションシーケンス・モードから抜けます。ただし、モーションシーケンスを再生中は抜けることができません。
13. **SAMPLE キー**
 サンプル・モードに入ります。キーが点滅しているときにもう一度押すとサンプル・モードから抜けます。ただし、空のCLIPパッドを選択していると抜けることができません。
14. **EDIT キー**
 各種設定を行なうときに使います。このキーを押しながら、他のキーを押すとその設定モードに切替わります。エディット中は、赤で点滅しています。
15. **TAP/BPM キー**
 BPM値の入力、オートBPMの検出時に押します。
16. **スライダー**
 映像のクロスフェードや切り替えなどに使います。スタイル・エディットで、他の機能をアサインすることが可能です。
17. **INPUT キー**
 入力信号を選択します。キーを押すごとに入力信号が切り替わります。
 INPUT1 INPUT2 DV-IN(設定時のみ) OFF(黒画面) INPUT1 ...
 キーの点灯状態は、ルーティング設定(スタイル・エディットで設定)を表します。
 赤:Single、消灯:Dual、緑:3Layer、オレンジ:Separate Output
18. **YES/WRITE キー**
 操作の決定や設定の保存を行うときに使います。
 また、このキーを押しながらVALUEノブを回すことで、コントローラー(Extバリュウ)として使用できます。工場出荷時はクリップの切替時間(ディゾルブレイト)を変更にアサインしてあります。
 スタイル・エディットで、他の機能をアサインすることが可能です。
19. **NO/ESC キー**
 設定や操作を取消しするときに使います。クリップ再生中に、このキーを押すとクリップが停止します。
20. **/ / ▶ ||**
 (REC/STOP/START&PAUSE)キー
 サンプリング・モードとモーションシーケンス・モードのときに使用します。
 ▶ ||キーが緑に点灯しているときは、モーションシーケンス・モード、赤のときはメインアウトキャプチャーの再生状態を表します。
21. **VIDEO INPUT インジケータ**
 外部入力を選択状態を表します。(p.61)
22. **AUDIO TRIG インジケータ**
 音声信号のトリガーレベルの状態を表します。(p.63)

B. フロントパネル



1. PHONES 端子
ヘッドホン出力端子です。リアパネルの AUDIO TRIG INPUT 端子に入力した音声信号を確認(モニター)するときに使います。
2. PHONES ボリュームノブ
ヘッドホン出力の音量レベルを調整します。
3. TRIG LEVEL ノブ
オーディオトリガー/エフェクトコントロール/オートBPM のレベルを調整します。AUDIO TRIG インジケーターを確認しながら調整してください。
4. DV I/O 端子
DVカメラのDV端子などと接続します。本機は、DV映像信号のみ入力または出力します。ファイル等のデータ転送や音声信号の入出力はできません。

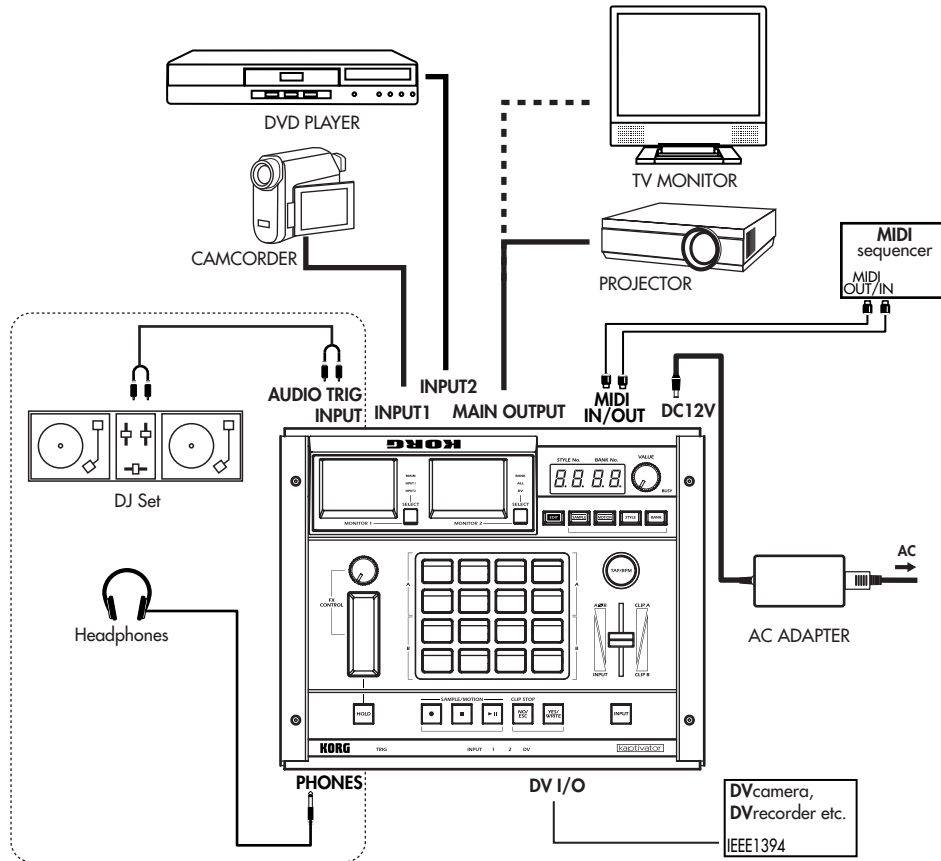
C. リアパネル



1. AUDIO TRIG INPUT L/R 端子
ラインレベルの音声信号を入力します。入力した音声信号により、BPMを検出したり、エフェクトをコントロールします。
NOTE 本機で音声をサンプリングすることはできません。
2. VIDEO INPUT 端子
DVDプレーヤーなどの映像機器の映像信号を入力します。
VIDEO INPUT 1:コンポジットビデオ信号を入力します。
VIDEO INPUT 2:S-ビデオ信号を入力します。
3. MONITOR OUT 端子
モニターの映像を出力します。
MONITOR OUT 1: MONITOR 1 に表示している映像を出力します。
MONITOR OUT 2: MONITOR 2 に表示している映像を出力します。
4. MAIN OUT 端子
サンプリングした映像やエフェクトやミキサーで加工した映像を出力します。MONITOR1で“MAIN”を選択したときの映像と同じ映像を出力します。
5. PAL/NTSC スイッチ
映像信号形式(NTSCまたはPAL)を切り替えます。
NOTE スイッチの切り替えは必ず電源を切った状態で行なってください。
6. MIDI IN / MIDI OUT 端子
音楽用サンプラー(ESX-1等)やキーボード等のMIDI機器と接続します。
7. 電源端子
必ず付属の専用ACアダプターを接続してください。
8. 電源スイッチ
電源をオン、オフします。
NOTE BUSYインジケーター点灯時は、絶対に電源を切らないでください。ハードディスクを破損する恐れがあります。

3. 接続図

基本



DV端子の入出力設定

- 1 EDITキーを押しながら、INPUTキーを押します。
- 2 VALUEノブで、VALUEディスプレイの表示に、入力に設定するときは“ in ”、出力のときは“ out ”を選択します。
- 3 YES/WRITEキーを2回押します。設定をキャンセルする場合は、NO/ESCキーを2回押します。

映像信号について

本機は、映像信号形式のNTSCとPALに対応しています。日本国内では、“ NTSC ”が標準です。他国例) USA:NTSC、UK:PAL

使用する機材の映像信号形式に合わせて[NTSC/PAL]スイッチを切り替えてください。映像信号形式が適合していないと、本機は正常に動作しません。また、本機はノン・インタレース信号など標準以外の信号では正常に動作しません。

市販DVD映像の入力について

コピープロテクトによって保護されているDVDは映像ソースとして使用できません。本機のINPUT端子に接続して入力しても、映像は表示されません。

MONITOR2でALLを選択しているときに“ PROTECTED ”と警告表示が出る場合があります。

4. 基本的な仕組みと操作

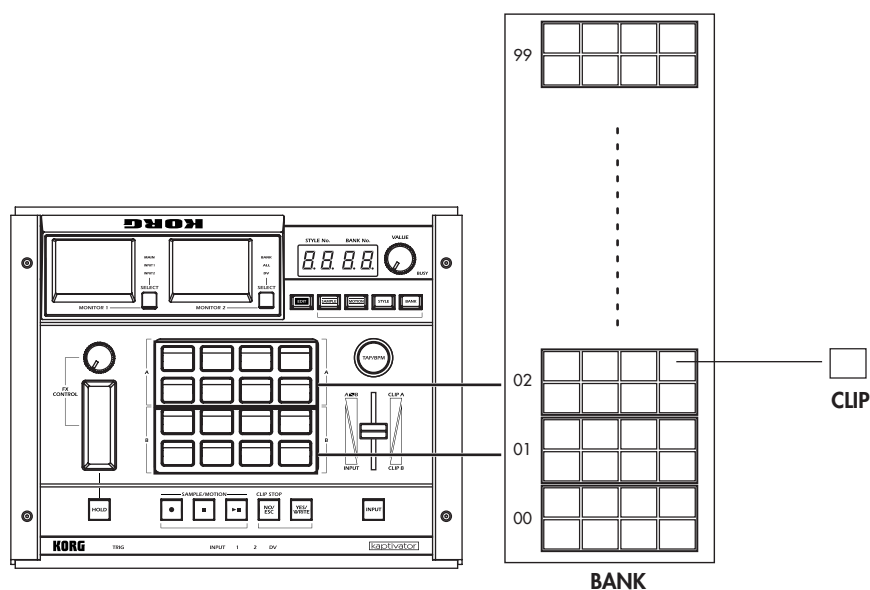
概念

サンプリング映像について

本機は、ハードディスクに保存したサンプリング映像を「クリップ」として保存します。

保存したクリップを8個の集まりとして「バンク」で管理します。

そのバンクをトップパネルの2つのグループ(A、B)のCLIPパッドにアサインし、CLIPパッドを押して映像を再生します。



スタイルの概念

「スタイル」は、使用する機材や環境に合わせた「ルーティング」や演奏スタイルに合わせたエフェクトや各コントローラーの設定を行います。演奏中に切り替えたり、状況に応じたスタイルを作成し登録しておきます。

用語

スタイル[STYLE]

ルーティング、エフェクト、同期再生等、各コントローラーアサインのバリエーションを登録できます。プレイ中に切り替えたり、状況に応じたスタイルを作成し登録しておきます。100スタイル登録可能です。

クリップ[CLIP]

サンプリングした映像に各種設定を加えて16個のキーにアサインされる映像単位。800クリップの登録が可能です。各クリップごとに再生ポイントなどの設定が行えます。

バンク[BANK]

CLIPSキーにアサインする単位。8個のクリップで1バンク。最大100バンク登録可能です。

グループ

バンクを割り当てるCLIPパッドの集まり。CLIPパッドの動作をスタイルで指定するときの単位。

ルーティング

外部入力と本体内のクリップ映像再生とミキサーやビデオエフェクターの内部的な接続状態。

モーションシーケンス[MOTION]

クリップの切り替え、FXコントロールやスライダーの操作などパネル上での操作を記録することができます。100個まで記録可能です。

BPM

BPM(Beats Per Minute)は曲のテンポの速さを1分間の拍数(4分音符何個分)で表しています。BPMの数字が大きいほど早いテンポの曲になります。

基本操作—プレイ編

1. 電源を入れる / 切る / 準備

電源

電源を入れるとき

- 1 ACアダプター、入力用の機器、出力用の機器を接続します。
- 2 電源スイッチを押して、電源を入れます。
VALUEディスプレイに、選択中のスタイルとバンクが表示されます。



NOTE 電源オン時に選ばれるバンクとスタイルのナンバーを指定することもできます。(p.73)

電源を切るとき

切るときは、NO/ESCキーを数回押してBUSYインジケーターが消えてから電源スイッチを押してオフにします。

NOTE BUSYインジケーターが点灯しているときは、絶対に電源を切らないでください。本機に内蔵のハードディスクが壊れる恐れがあります。

モニター

2つのモニターに表示する内容は、それぞれ異なります。

MONITOR 1は、MAIN OUT出力と外部入力1、2の映像を表示します。

MONITOR 2は、バンクの一覧表示、スタイルで構成されるすべての映像素材、DV端子の入力映像を表示します。

モニターの表示を切り替える

それぞれのモニターのMONITOR SELECTキーを押すと、モニターに表示する内容が切り替わります。目的に合わせて切り替えてください。

スタイルの設定により、スタイルを選ぶことでモニターの内容を自動的に切り替えるように設定することができます。(p.76:スタイル・パラメーター・リスト、モニター切り替え設定)

モニターを調整する

モニターは、周囲の環境や設置位置などにより見やすさが変化します。必要に応じて再調整してください。

- 1 EDITキーを押しながら、MONITOR 1または2のSELECTキーを押します。
- 2 EDITキーを押すごとに調整項目が切り替わります。
 - “ br## ”(##:00 ~ 99):ブライツネス(明るさ)調整
 - “ cn## ”(##:00 ~ 99):コントラスト(明暗のバランス)調整
 - “ cL## ”(##:00 ~ 99):カラーバランス(色の濃さ)調整
- 3 それぞれの調整項目をモニターを確認しながら、VALUEノブを回して最適の状態にします。
- 4 YES/WRITEキーを2回押して設定を保存します。
設定を保存しない場合は、NO/ESCキーを2回押します。

2. 映像を選んでプレイする

クリップを再生する

- 1 点灯しているCLIPパッドのいずれかのキーを押すと、そのキーに登録したクリップ映像を再生します。選択中のCLIPパッドは赤に点灯します。
- 2 リボン・コントローラー、スライダー等を使いながら映像に変化を加えたり、別のCLIPパッドを押して映像を変えてプレイします。

クリップの切り替わり時間を変更する

YES/WRITEキーを押しながらVALUEノブを回すと、クリップの切替時間(ディゾルブ・レイト)を変更できます。押している間、表示が「E-**」(**:00 ~ 99)になります。数値は99のときに約8秒となります。

バンクを変更する

- 1 BANKキーを押してキーを点滅させます。MONITOR 2にクリップの一覧が表示されます。一覧が表示されないときはMONITOR 2のSELECTキーを押してBANK表示にします。緑のときはAグループのバンクを変更します。オレンジのときはBグループのバンクを変更します。
- 2 MONITOR 2を見ながらVALUEノブでバンクを選びます。A、Bグループに同じバンクをアサインすることも可能です。
- 3 変更したグループのCLIPパッドを押すと選んだ映像が再生します。

スタイルを選択する

- 1 スタイルを変更する場合はSTYLEキーを押してスタイル・モードにします。押すごとに、スタイル選択とエフェクト選択に状態が切り替わります。スタイルを変更するときは、STYLEキーを緑に点滅させます。オレンジに点滅しているときはエフェクトのみを変更することができます。
 - 2 VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されているスタイルナンバーを変更します。
 - 3 YES/WRITEキーを押すとスタイルの選択を決定します。
- NOTE** クリップ再生中にスタイルを変更すると、クリップが停止することがあります。異なるルーティング設定のスタイルを選択した場合、クリップの再生が停止します。

エフェクトを変更する

- 1 STYLEキーを押してキーをオレンジに点滅させます。
 - 2 VALUEノブで番号を選択しYES/WRITEキーを押します。
 - 3 リボン・コントローラーを操作しエフェクトの効果を確認します。
- NOTE** スタイルの設定で、エフェクトなしに設定してある場合は、VALUEディスプレイに“ -- ”と表示されエフェクトの変更はできません。

3. INPUT 端子に接続した映像を使う

入力映像を確認する

MONITOR 1 の SELECT キーを押して、INPUT 1 を選ぶと INPUT 1 端子に入力した映像が、INPUT 2 を選ぶと INPUT 2 端子に入力した映像が確認できます。

DV 端子の入力映像を確認するときは、MONITOR 2 で確認します。MONITOR 2 の SELECT キーで DV を選びます。

NOTE DV 端子の設定は“ in ”に設定してください。(p.56: DV 端子の入出力設定)

NOTE DV 端子に入力した映像は、わずかな遅れがでます。リアルタイムで使用するライブ映像などは INPUT 端子を使用することをお勧めします。

入力映像を選択するには

INPUT キーを押して、機器を接続した入力端子を選択します。

VIDEO INPUT インジケータは、現在選んでいる入力状態を表示します。

1、2	点灯:選択中、早い点滅:接続なし、または信号形式が異なる 遅い点滅:コピープロテクト信号を検出。
DV	赤点灯:入力選択中、早い点滅:接続なし、遅い点滅:コピープロテクト信号を検出。 緑:出力設定状態であることを示します。
すべて消灯	入力オフ(黒画面)またはメインアウトキャプチャー選択時。

入力映像とクリップをミックスする

- 1 STYLE キーを押してキーを緑に点滅させます。
- 2 VALUE ノブを回して“ 31 ”(スタイルナンバー)を選択し YES / WRITE キーを押します。
ここでは、ルーティング設定が“ シングル ”に設定されたスタイルを選びます。
- 3 MONITOR 2 の SELECT キーを押して、ALL を選びます。
入力した映像、CLIP パッドで選んだ映像、それらをミックスした映像(MAIN OUT に出力される映像)が同時に確認できます。MONITOR 1 の SELECT キーを押して、MAIN を選ぶと MONITOR 1 でミックスした映像(MAIN OUT に出力される映像)を確認することもできます。
- 4 フェーダーを操作し映像のミックス具合を調整したり、リボン・コントローラーで A/B グループ (スタイル設定によって異なる)のクリップ映像にエフェクトをかけたりにして演奏します。

4. 音楽に同期させる

クリップの再生スピードやスタートタイミングの同期、エフェクト効果の変化などを、BPMやオーディオ入力の音量によるトリガーに合わせて動作させることができます。

BPM を合わせる

BPM マニュアル設定

- 1 EDITキーを押しながらTAP/BPMキーを押すとマニュアル設定モードになります。
- 2 VALUEノブでBPM値を入力すると、BPMが変更されます。
- 3 YES/WRITEキーまたはTAP/TEMPOキーを1回押すと設定を終了します。設定を取り消す場合は、NO/ESCキーを1回押します。

NOTE BPMを設定中はクリップの切り替えができません。

タップ・テンポ機能

BPMがわからないときは、曲のビートに合わせてTAP/BPMキーを3回以上押すと、そのビートを検出してディスプレイにBPM値が表示され、そのBPM値が設定されます。

オートBPM設定

- 1 AUDIO TRIG INPUT端子に音楽を入力しているときに、TAP/BPMキーを約3秒以上押し続けると入力している曲のBPMを検出します。

NOTE ビート感がはっきりしない音楽の場合は、BPM値を検出できません。

- 2 YES/WRITEキーを1回押すと設定を決定します。取り消す場合は、NO/ESCキーを1回押します。

NOTE オートBPM中はクリップの切り替えができません。

BPM に同期させる演奏

クリップのスタートをBPMに合わせる

- 1 BPMを設定します。
- 2 スタイル・ナンバー“ 88 ”を選択します。
このスタイルは、スタートモードを“ T2 ”に設定し、BPMに同期してスタートを始める設定になっています。(p.65:スタイルエディット、p.76:スタイルパラメーターリスト)
- 3 CLIPパッドを押します。拍の頭でクリップが再生をスタートします。

NOTE クリップのスタートタイミングをBPMに合わせて動作させるときに、数フレーム遅れることがあります。

クリップの再生速度をBPMに合わせる

- 1 BPMを設定します。
- 2 スタイル・ナンバー“ 00 ”を選択します。
このスタイルは、クリップの「再生基準スピード」を“ r2 ”に設定し、BPMに同期してクリップを再生する速度を変化させる設定になっています。(p.65:スタイルエディット、p.76:スタイルパラメーターリスト)
- 3 再生するクリップを選択します。BPM値を変更してください。設定したBPMに合わせて、クリップの再生スピードが変化します。

オーディオトリガーに合わせて演奏する

オーディオトリガーのレベルを調整する

- 1 CDプレーヤーなどオーディオ機器やDJミキサー等をAUDIO TRIG INPUT端子に接続し、ビート感のある曲の音声信号を入力します。
- 2 AUDIO TRIGインジケータを見ながら、TRIG LEVELノブでトリガーレベルを調節します。
AUDIO TRIGインジケータは音声信号のトリガーレベルの状態を表します。
消灯:入力無し、緑:レベル検出値小、オレンジ:レベル検出中、赤:過大入力

クリップのスタートをオーディオトリガーに合わせる

- 1 ビート感のある曲の音声信号をAUDIO TRIG INPUT端子に入力します。
曲に合わせてトリガーレベルを調整します。
- 2 スタイル・ナンバー“ 89 ”を選択します。
このスタイルは、スタートバリエーションを“ T3 ”に設定し、トリガーレベルを超えるとクリップがスタートを始める設定になっています。(p.65:スタイルエディット、p.76:スタイルパラメーターリスト)
- 3 CLIPパッドを押します。曲の音量がトリガーレベルを超えると、クリップが再生をスタートします。

エフェクトの変化をオーディオトリガーに合わせる

- 1 ビート感のある曲の音声信号をAUDIO TRIG INPUT端子に入力します。
曲に合わせてトリガーレベルを調整します。
- 2 スタイル・ナンバー“ 02 ”を選択します。
このスタイルは、エフェクトのコントローラ設定を“ A1 ”に設定し、トリガーレベルに同期してパラメーターを変化させる設定になっています。(p.65:スタイルエディット、p.76:スタイルパラメーターリスト)
- 3 リボンコントローラーに触れて操作をしてください。トリガーレベルに合わせて、ブラーのかかり具合が変化します。

5. モーションシーケンスを使う

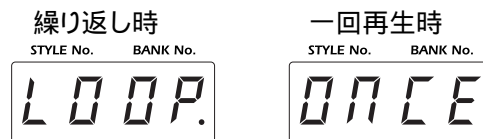
最大100パターンの操作状態を記録することができます。各コントローラーとCLIPパッドの操作以外にバンク、スタイルの選択、切り替えも記録することができます。

モーションシーケンスを再生する

- 1 MOTIONキーを押すとMOTIONキーが点滅しモーションシーケンス・モードになります。
- 2 VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されている“-**-”(**: 00 ~ 99)を変更します。両側の“-”が点滅している場合は、何も記録していない空きの状態です。
- 3 YES/WRITEキーを押してモーションシーケンスの選択を決定します。
- 4 ▶IIキーで再生開始します。もう一度押すとポーズします。
NOTE 再生中にアドオンプレイ(後操作優先)が可能です。
- 5 STOPキーを押すとモーションシーケンスの再生が停止します。
NOTE モーションシーケンスのループ設定が“ONCE”の場合は、自動的に再生終了します。
- 6 MOTIONキーを押すとMOTIONキーが消灯しモーションシーケンス・モードから抜けます。停止状態にしないとモーションシーケンス・モードから抜けることができません。

モーションシーケンスをループ(繰り返し再生)するには

- 1 MOTIONキーが点滅しているときにEDITキーを押しながらMOTIONキーを押すとEDITキーとMOTIONキーが点滅します。
- 2 VALUEノブでVALUEディスプレイの表示に“LOOP”を選択します。ループさせないときは“ONCE”を選択します。



- 3 YES/WRITEキーを2回押すと設定を決定します。

モーションシーケンスを記録する

- 1 MOTIONキーを押してモーションシーケンス・モードにします。
- 2 VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されている“-**-”を変更します。両側の“-”が点滅している場合は、何も記録していない空きの状態です。記録先の空きのモーションシーケンスの番号を選択し、YES/WRITEキーを押します。
NOTE 空きがない場合は、先に消去してください。(モーションシーケンスを消去する)
- 3 RECキーを押すとスタンバイ状態になります。(RECキー点滅)
- 4 モーションシーケンスとして記録が可能な操作を行うと記録が開始されます。
NOTE モーションシーケンスは最大10分間記録できます。
- 5 STOPキーを押すと、モーションシーケンスの記録を停止します。

モーションシーケンスを消去する

- 1 MOTIONキーを押すとキーが点滅しモーションシーケンス・モードになります。
- 2 VALUEディスプレイに表示されているモーションシーケンス・ナンバー“-**-”に、VALUEノブで消去するモーションシーケンス・ナンバーを選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 3 EDITキーを押しながらNO/ESCキーを押し、さらにMOTIONキーを同時に押します。モーションシーケンス・ナンバー(“-**-”)のうち数字のみが点滅します。
- 4 YES/WRITEキーを2回押すと記録の消去を行います。消去を実行しない場合は、NO/ESCキーを2回押します。

スタイルをカスタマイズする

スタイルエディット編

本機には100のスタイルをプログラムすることが可能です。スタイルは、使用する機材や自分の演奏に合わせてあらかじめ作り込み、使いやすいスタイルを用意しましょう。

演奏時にはスタイルを選ぶだけで、エフェクトやワイプのタイプを変えたり、コントローラーのセッティングを変更することができます。

NOTE 工場出荷時は、機能を紹介するためのスタイルが用意してあります。

1. スタイルをエディットする

スタイルは、あらかじめ機材の接続状況や素材の内容に合わせてエディットしてください。

スタイルの内容を決める

スタイルを決める上で重要な要素として「ルーティング」があります。

ルーティングは、映像のソースとして使うものの構成により変更します。

本機に保存してあるクリップだけで演奏する場合は、デュアルを選びます。外部の映像機器を使用して演奏する場合はシングルまたは3レイヤーを選びます。また、MONITOR2 OUTPUTを独立して使用する場合はセパレートを選びます。

演奏に合ったルーティングを選んだら、コントローラーの機能を決めて、エフェクトやワイプのバリエーションごとに必要なスタイルを作成します。

スタイル・エディット

- 1 エディットするスタイルを選択します。
- 2 EDITキーを押しながら、STYLEキーを押します。“A1.**”表示になりEDITキーが点滅します。
- 3 A1.のパラメーターをエディットするときは、VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されている値を変更します。



NOTE 保存されている値と同じときに、ピリオドが点灯します。

- 4 次のパラメーターをエディットするときは、EDITキーを押します。EDITキーを押すごとにパラメーターが次のステップに進みます。EDITキーを押しながらYES/WRITEキーを押すと前のステップのパラメーターに戻ります。

エディット可能なパラメーターについては、スタイル・パラメーター・リストを参照してください。
(p.76)

- 5 エディットした結果を確認するときは、YES/WRITEキーを押します。
変更したスタイルの状態を確認することができます。
ここで保存先のスタイルをVALUEノブで選択し、YES/WRITEキーを押すと設定を保存し終了します。変更を保存しないでエディットを続けるときは、NO/ESCキーを押します。

エディット例

リボンコントローラーの操作を変更するときは

- 1 エディットするスタイルを選択します。
ここではスタイルナンバー“ 04 ”を選びます。
- 2 EDITキーを押しながら、STYLEキーを押します。“ A1.** ”表示になりEDITキーが点滅します。
- 3 EDITキーを数回押して、B5.のパラメーターを選びます。
ここでは、エフェクトの効果を变化させるコントローラーを選択します。リボンコントローラーを指定するには“ G1 ”~“ G4 ”に設定します。“ G1 ”は下から上に行くほど効果がかかります。G2は逆に下に行くほど効果がかかります。“ G3 ”は両端で最大となりセンターで最低の効果になります。“ G4 ”は逆にセンターで最大です。
- 4 エディットを終了するときは、YES/WRITEキーを押します。ここで保存先のスタイルをVALUEノブで選択します。選択後、YES/WRITEキーを押すと設定を保存し終了します。保存しないときは、NO/ESCキーを押します。

ワイプのタイプを変更するときは

- 1 エディットするスタイルを選択します。
ここではスタイルナンバー“ 11 ”を選びます。
- 2 EDITキーを押しながら、STYLEキーを押します。“ A1.** ”表示になりEDITキーが点滅します。
- 3 EDITキーを押して、A2.のパラメーターを選びます。
ここでは、トランジションの種類を選択します。フェードを指定するには“ 00 ”に設定します。
ここでは、画面の位置が移動しながらワイプするように、“ 03 ”を選択してください。
- 4 EDITキーを押して、A3.のパラメーターを選びます。
- 5 VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されている値を変更します。
ここでは、ワイプの操作するコントローラーを選択します。フェーダーを指定するには“ F1 ”に設定します。フェーダーの操作の向きを逆にするときは、F2を選択してください。
- 6 EDITキーを押して、A4.のパラメーターを選びます。
ここでは、ワイプのタイプとコントローラーの可変範囲を選択します。左から右へ画面を押し出すようなタイプを指定するには“ 30 ”~“ 39 ”に設定します。設定値の下一桁はフェーダーの操作範囲を決めます。この場合“ 30 ”を選ぶと、フェーダー全体を使ってワイプします。“ 35 ”を選ぶとフェーダーの半分の範囲でワイプします。“ 39 ”のときは、フェーダーの midpoint でスイッチングの動作になります。
- 7 エディットを終了するときは、YES/WRITEキーを押します。ここで保存先のスタイルをVALUEノブで選択します。選択後、YES/WRITEキーを押すと設定を保存し終了します。保存しないときは、NO/ESCキーを押します。

クリップを作成する

サンプリング、クリップエディット編

1. サンプリング

映像をサンプリングする

入力映像をサンプリングする

- 1 SAMPLEキーを押すとキーが点滅しサンプリング・モードになります。もう1度押すとサンプリング・モードから抜けます。
- 2 VALUEノブで、サンプリング時間を指定します。8秒～600秒(10分)の時間指定が、8秒ステップ設定できます。デフォルトは8秒です。
NOTE サンプリングした映像は、8秒を最小単位としてデータを管理しています。
- 3 空のクリップのCLIPパッドを押します。
このときYES/WRITEキーを押すと、最小番号バンクにある空のクリップが選択されます。すでに登録してあるCLIPパッドを選択すると“OCCP”が表示されます。CLIPパッドを押したときに記録容量が足りない場合は“FULL”が表示されます。
サンプリング待機状態になります。(CLIPパッドとRECキーが点滅)
- 4 INPUTキーを押し、サンプリングする外部入力映像信号を選択します。
入力映像にエフェクトをかけてサンプリングすることもできます。ここで[STYLE]キーを押してから、VALUEノブでエフェクトを選択し[YES/WRITE]キーを押します。
- 5 RECキーを押すとサンプリングが開始します。STOPキーを押すと停止します。サンプリング時間の設定値になると、自動的に停止します。
- 6 サンプリングを続ける場合は、2.～5.の作業を繰り返します。
- 7 サンプリングを終了する場合は、NO/ESCキーを押して空のクリップを選択していない状態に戻ってから、SAMPLEキーを押してサンプリング・モードから抜けます。
NOTE 必要に応じてクリップ・エディットで、再生ポイントや再生方法等を設定してください。(p.70)

スロー・サンプリング

雲の流れや開花など非常にゆっくりとした動きを、コマ撮りにサンプリングすることで早送りした映像として記録することができます。

- 1 SAMPLEキーを押してサンプリング・モードに入ります。
- 2 EDITキーを押しながら、SAMPLEキーを押すとEDITキーとSAMPLEキーが点滅し倍数設定の表示になります。
NOTE ノブを素早く回すと数値が大きく変更できます。
- 3 VALUEノブを回して、スロー・サンプリングの倍数を設定します。
x“ 1 ”から x“ 5400 ”の設定が可能です。
たとえばサンプリング時間を8秒にセットしたとき、
 - ・ x“ 2 ”にセットすると16秒間録画され、再生時は2倍速となります。
 - ・ x“ 10 ”にセットすると約1分20秒間録画され、再生時は10倍速。
 - ・ x“ 100 ”にセットすると約13分20秒間録画され、再生時は100倍速。
 - ・ x“ 1000 ”にセットすると約2時間13分20秒間の録画、再生時1000倍速。
 - ・ 最大のx“ 5400 ”にセットすると約12時間の録画となります。
 YES/WRITEキーを2回押すとスロー・サンプリングの設定が完了します。

4 通常のサンプリングと同様に録画を開始します。

NOTE カメラからの映像をサンプリングする場合、しっかりとした三脚を使用することをお勧めします。また長時間録画を行うときは、周囲の明るさの変化があることも考慮して照明などを使用してください。

メインアウト・キャプチャー

クリップを再生しエフェクトやミックスした後の、MAIN OUT端子から出力される映像と同じ映像を、一時的にメモリーへキャプチャーすることができます。このキャプチャーした映像を、INPUT端子に接続した映像と同様に、入力ソースとして利用することができます。

さらにサンプリング・モードで、この映像を入力ソースとして選択してサンプリングすることでリサンプリングすることが可能です。メインアウトキャプチャーが可能な時間は、最大約8秒間です。

キャプチャーを行って入力ソースとして使う

1 ユーティリティ・モードでメインアウトキャプチャーを有効にします。(p.73)

NOTE ユーティリティ・モードに入ると、メインアウトキャプチャーのデータは消去されます。

NOTE メインアウトキャプチャーを有効にするとバンク表示の反応が遅くなります。

2 ユーティリティ・モードを抜けます。

3 RECキーを押すとポーズ状態となり、もう一度押すことでキャプチャーを開始します。

4 CLIPパッドやスライダー、エフェクトなどを駆使して、プレイを始めます。

NOTE キャプチャー中に▶||キーを押すと、8秒間経っても停止せずに、キャプチャーを続けることができます。STOPキーを押した時点で、そこから8秒間前からの映像がキャプチャー映像として有効になります。

5 STOPキーを押すか、約8秒間を過ぎると、キャプチャーが終了します。このとき▶||キーは、赤く点滅し、キャプチャー済みであることが判ります。消去するときは、EDITキーを押しながらNO/ESCキーを押し、さらにPLAYキーを同時に押します。

6 ルーティング設定が“Dual”以外のスタイルで、INPUTキーを押して入力ソースに“CAPTURE”を選択します。

7 ▶||キーを押し、キャプチャー映像を再生しながらクリップ等をミックスして演奏します。

リサンプリングしてクリップにする

サンプル・モードで、INPUT選択に“CAPTURE”を選択することによりクリップとしてサンプリングが可能です。

2. クリップ

サンプリングした映像を素材として、映像の再生開始(スタートポイント)、終了(エンドポイント)のポイントや、ループの仕方を設定しクリップとして登録します。同じ映像でもスタートポイントを変えるなど設定を変更して違うクリップとして登録することもできます。

クリップをコピーする

すでに保存したクリップをコピーして、クリップ・エディットを行ったり、他のバンクに登録することができます。

1クリップ単位でコピーする

- 1 EDITキーを押しながらBANKキーを押すと、EDITキーとBANKキーが点滅しクリップ・コピーを行えます。
- 2 VALUEノブでコピー元のクリップがあるバンクを選び、コピー元のCLIPパッドを1回押します。MONITER 2に表示しているコピー元に指定したクリップのINDEX画像が赤枠で指示されます。
- 3 VALUEノブでコピー先の空きクリップのあるバンクを選び、コピー先の空きクリップ(CLIPパッド消灯)のCLIPパッドを1回押します。コピー先のクリップのINDEX画像が青枠で指示されます。
NOTE すでにクリップが保存してある所へはコピーできません。コピー先がない場合、クリップ消去で空きクリップを作っておきます。
- 4 YES/WRITEキーを2回押してコピーを実行します。
コピーが行われ、クリップコピーが終了します。
コピーを実行しないで、コピー先の空のクリップ(青枠)を取り消す場合は、NO/ESCキーを1回押します。さらにNO/ESCキーを1回押すとコピー元のクリップ(赤枠)を取り消すことができます。
クリップ・コピーを終了する場合は、コピー元の選択を行っていない状態でNO/ESCキーを2回押します。

クリップを消去する

クリップを消去して空きクリップにする

- 1 EDITキーを押しながらNO/ESCキーを押し、さらに消去するクリップのCLIPパッドを合わせて押します。
CLIPパッドとEDITキーが点滅し、VALUEディスプレイに“ ErAS ”と表示し点滅します。
- 2 YES/WRITEキーを2回押して、選択したクリップを消去します。クリップ消去を行わない場合は、NO/ESCキーを2回押します。
NOTE クリップ・エディットでプロテクトが“ on ”に設定してあるクリップは消去できません。先にプロテクトをオフにしてから消去してください。
NOTE 消去したクリップを復帰することはできません。また、消去したクリップで使用していたサンプリング映像も、他に使用しているクリップがない場合は、そのサンプリング映像も消去します。

クリップをエディットする

クリップの再生の仕方や再生のスピードの基準となるBPM値を設定します。また、作成したクリップを保護するためにプロテクトをかけることができます。

クリップ・エディット

- 1 EDITキーを押しながら、エディットするクリップのCLIPパッドを押します。
- 2 再生タイプを、VALUEノブを回して選択します。(p.85:再生タイプ選択と再生パターン設定)
- 3 EDITキーを押して、再生パターンを、VALUEノブを回して選択します。(p.85:再生タイプ選択と再生パターン設定)
- 4 EDITキーを押し、スタート・ポイントを設定します。
VALUEノブとスライダでスタート・ポイントを決定します。
NOTE VALUEノブでフレーム単位で変化、スライダで秒単位で変化します。
- 5 EDITキーを押し、エンド・ポイントを設定します。
再生タイプ2、4の場合
VALUEノブを回して、BPM値を設定します。設定したBPM値は、BPM同期機能を持つスタイルを選択した場合のみ有効です。TAP/BPMキーでBPM値を入力することもできます。
BPM値はその映像の持つビート感に合わせて設定します。
エンド・ポイントは、拍数⁴ E.b. $\% (0 \sim)$ を設定することにより決定されます。
- 6 INDEXポイントは、バンク表示の静止画にするポイントを指定します。
- 7 クリップ消去に対するプロテクトが設定できます。
YES/WRITEキーを、一度押すとプロテクトのON/OFF選択表示になります。
VALUEノブで、プロテクトのオンまたはオフを選択します。
プロテクトをオンに設定したクリップは、クリップの消去やエディットはできません。NO/ESCキーを押すと設定に戻ります。
- 8 YES/WRITEキーを押すと設定を保存し、クリップ・エディットが終了します。設定を保存しない場合は、NO/ESCキーを押します。

プロテクトをオフにするには

- 1 EDITキーを押しながら、エディットするクリップのCLIPパッドを押します。
- 2 YES/WRITEキーを押します。
- 3 VALUEノブで、プロテクトのOFFを選択します。
- 4 YES/WRITEキーを押すと設定を保存します。

3. バンク

8つのクリップの組み合わせをバンクとして登録します。100バンクのクリップの組み合わせが保存できます。(最大800クリップ/8秒、最大録画時間合計 約1時間46分)

バンクを選択する

8つのクリップを登録したバンクをAとBのグループに選択します。バンクはクリップ再生中でも切り替えることができます。A、Bに同じバンクを選択することもできます。

CLIPパッドに割り当てている映像を変更する

- 1 BANKキーを押してバンクを変更するグループを選択します。
Aグループを選択するときは緑に、Bグループを選択するときはオレンジにBANKキーを点滅させます。
- 2 VALUEノブでVALUEディスプレイに表示されている“ BANK No. ”を変更します。

バンクをコピーする

現在選択中のバンクをグループ間でコピーします。A BまたはB Aにコピーします。

選択中のクリップをバンク単位でコピーする

- 1 EDITキーを押しながらBANKキーを押すと、EDITキーとBANKキーが点滅しクリップ・コピーを行えます。
- 2 VALUEノブでコピー元のバンクを選び、コピー元のバンクのいずれかのCLIPパッドを2回押します。MONITER 2に表示しているコピー元の8個のクリップが赤枠で指示されます。
NOTE 空きバンクを選択できない状態ではコピーできません。コピー先がない場合、クリップを消去して(p.23)空きバンクを作ってください。
- 3 VALUEノブでコピー先のバンクのグループを選びます。コピー先のバンクがコピー可能な状態なら8個のクリップが青枠で指示されます。
- 4 YES/WRITEキーを2回押してコピーを実行します。
コピーが行われ、クリップ・コピーが終了します。
コピーを実行しないで、コピー先の空のクリップ(青枠)を取り消す場合は、NO/ESCキーを1回押します。さらにNO/ESCキーを1回押すとコピー元のクリップ(赤枠)を取り消すことができます。
クリップ・コピーを終了する場合は、コピー元の選択を行っていない状態でNO/ESCキーを2回押します。

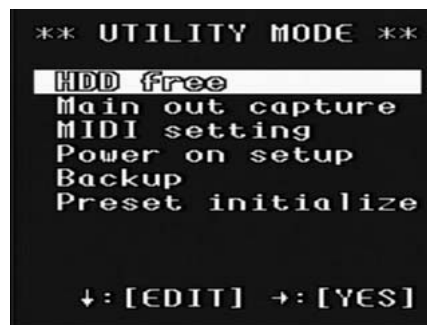
ユーティリティ・モード

各種の基本設定やメンテナンスを行なうモードです。

1. ユーティリティ・モードの操作

ユーティリティ・モードに入る

EDITキーを押しながらYES/WRITEキーを押すとユーティリティ・モードになります。MONITOR 2の表示が、ユーティリティ選択画面に変わります。



NOTE ユーティリティ・モード時はクリップの再生はできません。

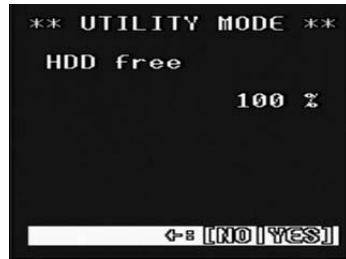
ユーティリティを選択する

EDITキーを押して、実行するユーティリティを選びます。EDITキーを押すたびに下の項目に移動します。実行する項目を選択しYES/WRITEキーを押すと、各項目の画面が表示されます。

2. 各メニュー - の内容と設定方法

それぞれの項目について内容と設定方法を説明します。

HDD free:HDD 記憶容量利用率の表示



ハードディスクの残り容量を確認します。

Main out capture:メインアウトキャプチャーの有効 / 無効



メインアウトキャプチャーの有効 / 無効を設定します。メインアウトキャプチャーを有効にすると、バンクの一覧表示が遅くなります。メインアウトキャプチャーを使用しないときは、ここを“ Disable ”に設定して無効にすることをお勧めします。

MIDI setting:MIDI セッティング

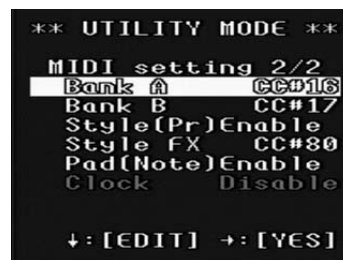
MIDIチャンネルやコントロールチェンジなど各MIDIメッセージの送受信に関する設定をします。

NOTE MIDIクロックはメッセージの送信、または受信のいずれかの設定しかできません。

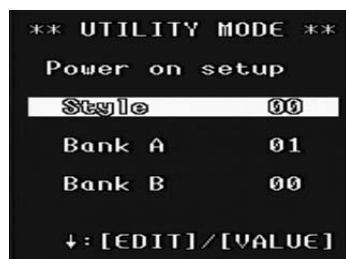
コントロール・ナンバーの変更について

すでに設定済みのコントロール・ナンバーを重複して設定することもできますが、同じコントロール・ナンバーのMIDIメッセージの送受信を同時にイネーブルにすることはできません。

NOTE 本機では送受信するMIDIメッセージをCC#1 ~ CC#31、CC#64 ~ CC#95およびピッチベンドの範囲で変更できます。



Power on setup:電源オン時のセッティング



電源を入れたときに選択されるスタイルとバンクを設定します。

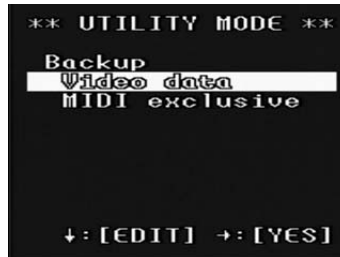
Backup:バックアップ

サンプリングした映像やクリップ、スタイルの情報をDVカメラやMIDIファイラー等にバックアップします。

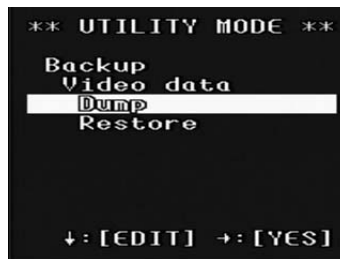
外部機器へ映像データをバックアップする

DV機器へサンプリングした映像とその管理情報、クリップ情報を一括バックアップします。

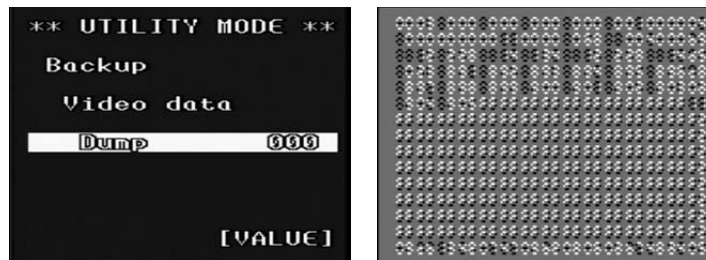
- 1 ユーティリティ・モードに入ります。
- 2 EDITキーを押して“ Backup ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 3 “ Video data ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。



- 4 “ Dump ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。



- 5 「ダンプ開始番号」を選択します。通常は“ 000 ”に設定します。
カット&クリップデータ画面がMAINアウトに表示されたら、外部機器を録画状態にして、さらに録画を開始する。



- 6 YES/WRITEキーを2回押して、バックアップを開始します。
カット&クリップデータ画面とカット映像が交互にMAINアウトから出力されます(最大約2時間程度)。終了したら、録画を停止する。

NOTE データ形式(NTSC/PAL)と動作モード(NTSC/PAL)が異なる場合のバックアップは、解像度変換が施されます。

NOTE 同じクリップのバックアップ、リストアを繰り返すと映像が劣化します。

NOTE NTSCデータをPAL信号で保存する場合は、保存時間が約1.2倍になります。(PALデータをNTSC信号で保存する場合は、約5/6の時間になります。)

映像データのリストア

バックアップしたサンプリングした映像とクリップ情報の一括リストアします。

- 1 ユーティリティ・モードに入ります。
- 2 EDITキーを押して“ Backup ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 3 “ Video data ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 4 “ Restore ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
外部機器からバックアップ映像を再生して、入力します。
- 5 最初のクリップデータ画面を再生後、すぐにYES/WRITEキーを2回押してリストアを開始します。

終了したら、停止します。エラーの有無と発生回数を表示します。

NOTE 途中でリストアを作業を止めた場合は、情報データが壊れている状態となり、正常にリストアされません。
また、途中でエラーが発生した場合は、そのときの映像&データの欠落が、そのカットを参照しているクリップにも影響して、正常な動作となりません。

NOTE 分割してバックアップを行った場合は、セットで戻さない限り、正常な動作はしません。

スタイル、モーションシーケンスのデータをバックアップする

グローバルデータ、スタイルデータ、モーションシーケンス1個、モーションシーケンス10個のバックアップします。

- 1 ユーティリティ・モードに入ります。
- 2 EDITキーを押して“ Backup ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 3 EDITキーを押して“ MIDI exclusive ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
外部機器より、ダンプリクエストを送ります。
モーションシーケンス・データの場合は、番号またはブロックを同時に指定します。
ダンプリクエストを受信したら、本機はダンプメッセージを送信します。

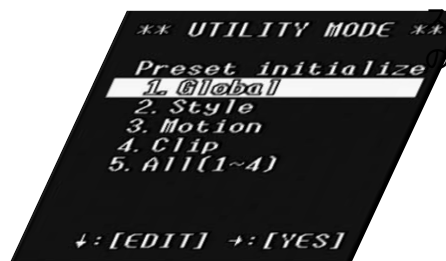
スタイル、モーションシーケンス・データのリストア

グローバルデータ、スタイルデータ、モーションシーケンス1個、モーションシーケンス10個のリストアします。

- 1 ユーティリティ・モードに入ります。
- 2 EDITキーを押して“ Backup ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
- 3 EDITキーを押して“ MIDI exclusive ”を選択し、YES/WRITEキーを押します。
外部機器よりバックアップしたデータを送ります。

NOTE リストアは、データを順次上書きしていくので、途中で止めた場合には、そのとき書き込みを行っていたモーション番号のデータは無し(イレース状態)となります。

Preset Initialize:プリセット イニシャライズ



スタイル、グローバル、クリップの各データを工場出荷時の状態に戻します。

NOTE イニシャライズ中は、絶対に電源を切らないでください。

パラメーター・リスト

スタイル・パラメーター・リスト

パラメーター	説明	設定値	適用機	初期値	単位	備考
A1	ルーティング選択	Single 11,12,13	Dual 21,22,23	Separate Output 41,42,43,44		
A2	トランスラッチャー選択	フェード 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
A3	コントローラー選択	オート A1,A2,A3,A4	リボッチャ C1,C2,C3,C4	スライダ F1,F2,F3,F4	リボッチャ G1,G2,G3,G4	固定値 00-99
A4	トランスラッチャー/操作レンジ コントローラー	ワイプ0 00-09	ワイプ1 10-19	ワイプ3 30-39	ワイプ6 60-69	ワイプ8 80-89
A5	トランスラッチャー/操作レンジ コントローラー	オート A1,A2,A3,A4	リボッチャ C1,C2,C3,C4	スライダ F1,F2,F3,F4	リボッチャ G1,G2,G3,G4	操作レンジ 00-99
A6	コントローラー選択	フェード 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
A7	トランスラッチャー/操作レンジ コントローラー	オート A1,A2,A3,A4	リボッチャ C1,C2,C3,C4	スライダ F1,F2,F3,F4	リボッチャ G1,G2,G3,G4	固定値 00-99
A8	ソース入れ替え	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B1	ビデオエフェクト選択	オート 00	上下反転 00	エキサイター 03	ネガ 04	ワイプ 08
B2	オンオフ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B3	オンオフ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B4	オンオフ1,2の条件	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B5	VFX/ラメタ1	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B6	VFX/ラメタ2	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
B7	VFX/ラメタ3	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
C1	スタート/リレーション	押し直後 T1	押し直後 T2	押し直後 T3	押し直後 T4	押し直後 T5
C2	ディアル/画面切替速度設定	オート A1,A2,A3,A4	リボッチャ C1,C2,C3,C4	スライダ F1,F2,F3,F4	リボッチャ G1,G2,G3,G4	固定値 00-99
C3	再生基準スピード設定	オート A1,A2,A3,A4	リボッチャ C1,C2,C3,C4	スライダ F1,F2,F3,F4	リボッチャ G1,G2,G3,G4	固定値 00-99
C4	スローダウン設定	有効 00	無効 01			
D1	タイムエフェクト選択	オート 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
D2	オンオフ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
D3	オンオフ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
D4	オンオフ1,2の条件	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
D5	パラメータ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		
D6	パラメータ/コントローラー選択	ワイプ0 00	ワイプ1 01	ワイプ3 03		

D1(Dタイムエフェクト選択)が000のときは無効です。

Bグループ 動作設定	E1	スタート/リエンジニア	Aグループと同じ	押し直後	ビット	オート	放してポーズ	再押しポーズ					
	E2	ディノリブ(画面切替速度)設定	オート	ビット	リボン/タッチ	HOLD	Ext/リユー	スライダ	リボン/リユー	ノブ	固定値		
	E3	再生基準スピード設定	A1,A2,A3,A4	B1,B2,B3,B4	C1,C2,C3,C4	D1,D2,D3,D4	E1,E2,E3,E4	F1,F2,F3,F4	G1,G2,G3,G4	H1,H2,H3,H4	00~99		
	E4	スローリング設定	A1,A2,A3,A4 有効	B1,B2,B3,B4	C1,C2,C3,C4	D1,D2,D3,D4	E1,E2,E3,E4	F1,F2,F3,F4	G1,G2,G3,G4	H1,H2,H3,H4	x1 r1	静止-x2 00~99	
Bグループ タイムエフェクト設定	F1	タイムエフェクト選択	オフ	ストップ	逆:止:順	止:順	逆:止	X1:順	逆X1				
	F2	オン/オフコントローラ選択	オート	ビット	リボン/タッチ	HOLD	Ext/リユー	スライダ	リボン/リユー	ノブ	オフ固定	オン固定	
	F3	オン/オフコントローラ選択	A1,A2,A3,A4	B1,B2,B3,B4	C1,C2,C3,C4	D1,D2,D3,D4	E1,E2,E3,E4	F1,F2,F3,F4	G1,G2,G3,G4	H1,H2,H3,H4	00	オン固定	
	F4	オン/オフ1,2の条件	A1,A2,A3,A4 いすひか	B1,B2,B3,B4	C1,C2,C3,C4	D1,D2,D3,D4	E1,E2,E3,E4	F1,F2,F3,F4	G1,G2,G3,G4	H1,H2,H3,H4	00	オン固定	
	F5	パラメータ1コントローラ選択	オート	ビット	リボン/タッチ	HOLD	Ext/リユー	スライダ	リボン/リユー	ノブ	固定値		
	F6	パラメータ2コントローラ選択	A1,A2,A3,A4	B1,B2,B3,B4	C1,C2,C3,C4	D1,D2,D3,D4	E1,E2,E3,E4	F1,F2,F3,F4	G1,G2,G3,G4	H1,H2,H3,H4	00~99		
	G1	ノブの初期値	設定なし	固定値	00~99								
	G2	リボンの初期値	設定なし	固定値	00~99								
コントローラ 初期値設定	G3	スライダの初期値	設定なし	固定値	00~99								
	G4	Ext/リユーの初期値	設定なし	固定値	00~99								
	G5	HOLDキーの初期値	設定なし	オフ	オン								
	H1	バンク選択時のモニタ	BANK表示	切替なし	00								
	H2	スタイル選択時のモニタ	ALL表示	切替なし	00								
モニター 切り替え設定	H3	インプット選択時のモニタ	ALL表示	切替なし	00								

F1(タイムエフェクト)選択が00のときは無効です。

スタート・バリエーション・リスト

No.	動作	備考
T1	パッド押し直後にスタート	
T2	パッド押し選択、ビート開始タイミングでスタート	
T3	パッド押し選択、オーディオレベルでスタート	
T4	パッド押しでスタート、放してポーズ&ストップ	同一キー再押しでポーズ解除、別のキーで頭から
T5	パッド押しでスタート、再度押しでポーズ&ストップ	同一キーでトグル動作、別のキーで頭から





設定コントローラー・リスト

No.	対象	変化量	
A1	オーディオ・レベル	00(小)~99(大)	
A2	オーディオ・レベル	99(小)~00(大)	
A3	オーディオ・レベル	99(小)~00(中)~99(大)	
A4	オーディオ・レベル	00(小)~99(中)~00(大)	
B1	ビート	00 99(2拍で)	
B2	ビート	99 00(2拍で)	
B3	ビート	00 99 00(2拍で)	
B4	ビート	99 00 99(2拍で)	
C1	FXコントロール・リボン [タッチ]	00(放す) 99(触る)	
C2	FXコントロール・リボン [タッチ]	99(放す) 00(触る)	
C3	FXコントロール・リボン [タッチ]	99	
C4	FXコントロール・リボン [タッチ]	00	
D1	HOLDキー	00(オフ) 99(オン)	
D2	HOLDキー	99(オフ) 00(オン)	
D3	HOLDキー	99	
D4	HOLDキー	00	
E1	Extバリュー	00(最小)~99(最大)	*1
E2	Extバリュー	99(最小)~00(最大)	*1
E3	Extバリュー	99(最小)~00(中)~99(最大)	*1
E4	Extバリュー	00(最小)~99(中)~00(最大)	*1
F1	スライダ [バリュー]	00(下端)~99(上端)	
F2	スライダ [バリュー]	99(下端)~00(上端)	
F3	スライダ [バリュー]	99(下端)~00(中)~99(上端)	
F4	スライダ [バリュー]	00(下端)~99(中)~00(上端)	
G1	FXコントロール・リボン [バリュー]	00(下端)~99(上端)	
G2	FXコントロール・リボン [バリュー]	99(下端)~00(上端)	
G3	FXコントロール・リボン [バリュー]	99(下端)~00(中)~99(上端)	
G4	FXコントロール・リボン [バリュー]	00(下端)~99(中)~00(上端)	
H1	FXコントロール・ノブ [バリュー]	00(最小)~99(最大)	
H2	FXコントロール・ノブ [バリュー]	99(最小)~00:0(最大)	
H3	FXコントロール・ノブ [バリュー]	99(最小)~00(中)~99(最大)	
H4	FXコントロール・ノブ [バリュー]	00(最小)~99(中)~00(最大)	

*1 Extバリュー: YES/WRITEキーを押しながらVALUE ノブを回したときの値がスタイルエディットのパラメーターの値として設定します。(デフォルトではディゾルプレート:クリップのミックス切替え時間の調整)

ルーティング・リスト

各ルーティングの構成とそのルーティングのスタイルを選択したとき、MONITOR2に表示される映像の内容を説明します。

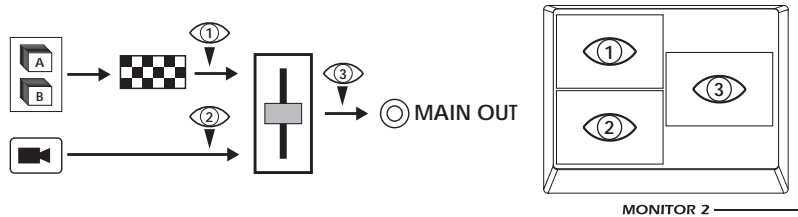
:ビデオエフェクト、
  :バンクグループ(クリップ)、
 :コントローラー

1 .Single Routing

クリップ再生1系統と外部入力でミックス映像を構成します

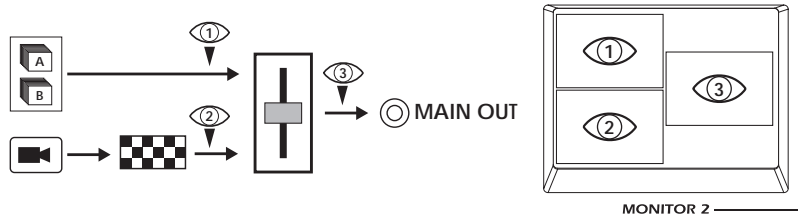
ROUTING 11

バンク内のクリップにエフェクトをかけて外部入力とミックスします。



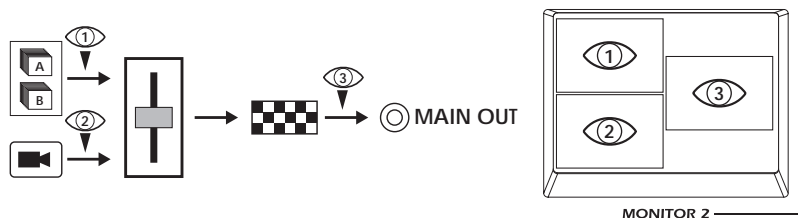
Routing 12

外部入力にエフェクトをかけてバンク内のクリップとミックスします。



Routing 13

バンク内のクリップと外部入力をミックス後、エフェクトをかけます。

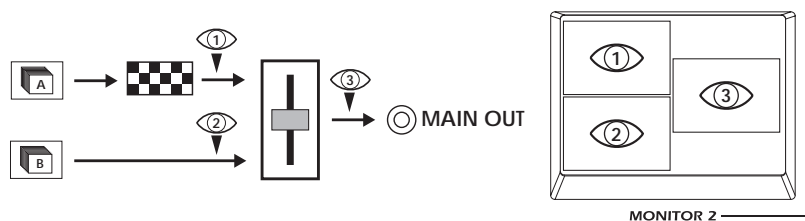


2 .Dual Routing

クリップ再生2系統を同時に再生してミックス映像を構成します。

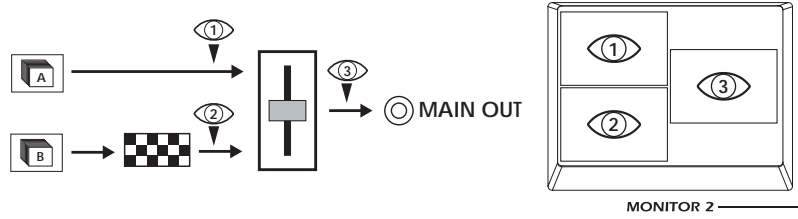
Routing 21

グループAのクリップにエフェクトをかけた後、グループBのクリップとミックスします。



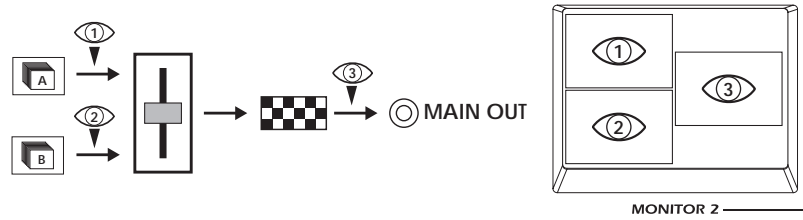
Routing 22

グループBのクリップにエフェクトをかけた後、グループAのクリップとミックスします。



Routing 23

グループAとグループBのクリップをミックスした後に、エフェクトをかけます。



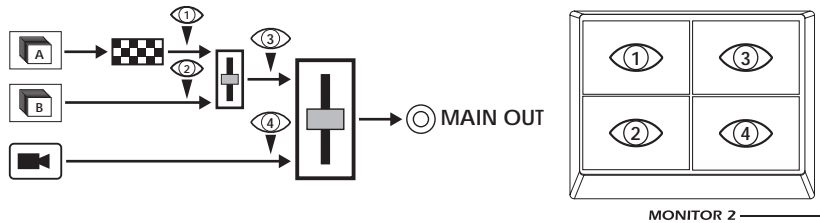
3 .3Layer Routing

クリップ再生 2 系統を再生し、これと外部入力とのミックス画面を構成します。

NOTE Bグループの再生と外部入力を入れ換えることもできます。

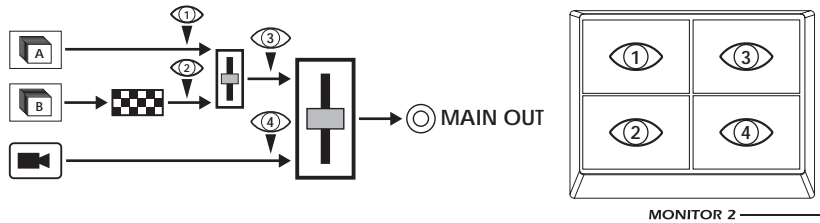
Routing 31

AのクリップにエフェクトをかけたものとBのクリップをミックスした後、外部入力とミックスします。MONITOR 2 では、MAIN OUTをモニターできません。



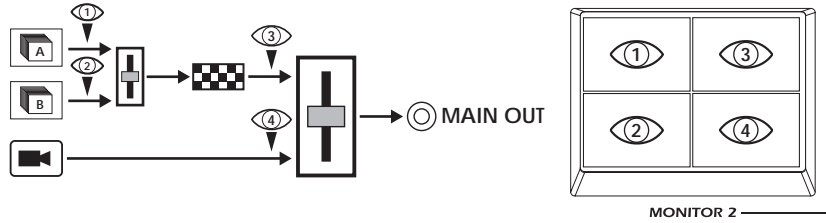
Routing 32

BのクリップにエフェクトをかけたものとAのクリップをミックスした後、外部入力とミックスします。MONITOR 2 では、MAIN OUTをモニターできません。



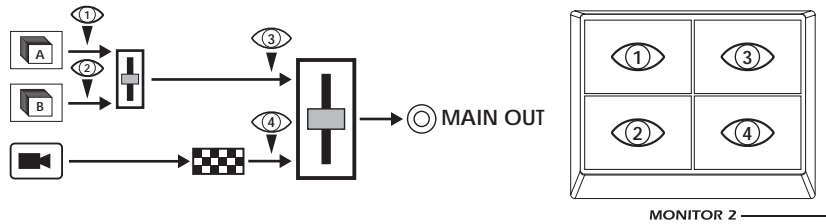
Routing 33

AとBのクリップをミックスしたものにエフェクトをかけた後外部入力とミックスします。
MONITOR 2 では、MAIN OUTをモニターできません。



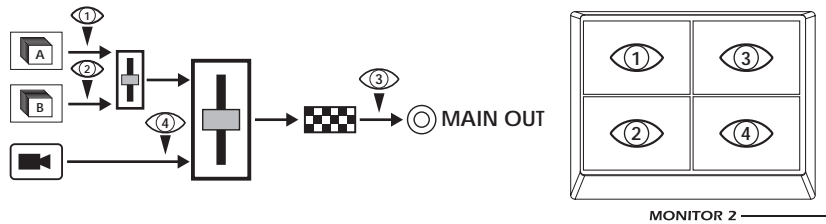
Routing 34

外部入力にエフェクトをかけたものとAとBのクリップをミックスしたものをミックスします。
MONITOR 2 では、MAIN OUTをモニターできません。



Routing 35

AとBのクリップをミックスしたものと外部入力をミックスした後にエフェクトをかけます。

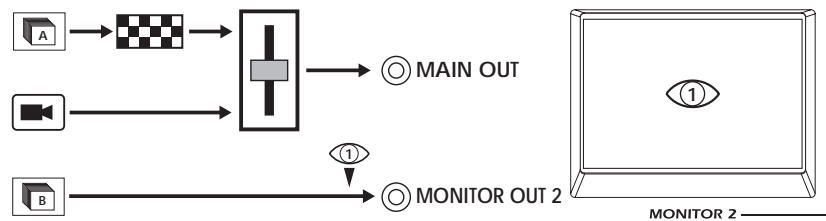


4 .Separate Output Routing

MONITOR OUT2を独立した出力端子としてKPE1等に接続して使います。MAIN OUTと合わせて独立2系統出力になります。

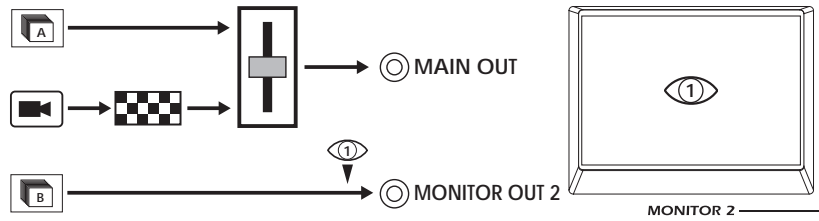
Routing 41

MONITOR OUT2 には、グループBのクリップがそのまま出力されます。グループAのクリップにエフェクトをかけたものと、外部入力とミックスしたものがMAIN OUTに出力されます。



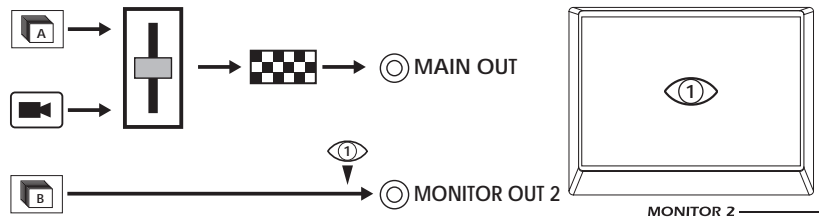
Routing 42

MONITOR OUT2 には、グループBのクリップがそのまま出力されます。グループAのクリップと、外部入力にエフェクトをかけたものをミックスしたものがMAIN OUTに出力されます。



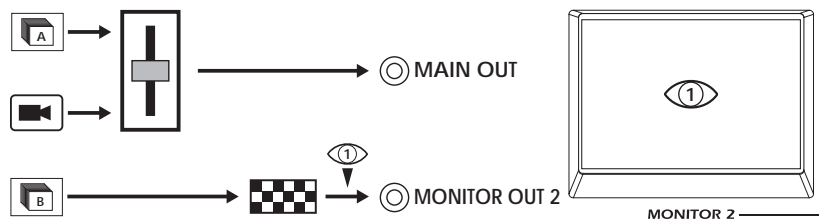
Routing 43

MONITOR OUT2 には、グループBのクリップがそのまま出力されます。グループAのクリップと外部入力をミックスした後に、エフェクトをかけたものがMAIN OUTに出力されます。



Routing 44

MONITOR OUT2 には、グループBのクリップにエフェクトをかけたものが出力されます。グループAのクリップと外部入力をミックスしたものが、MAIN OUTに出力されます。



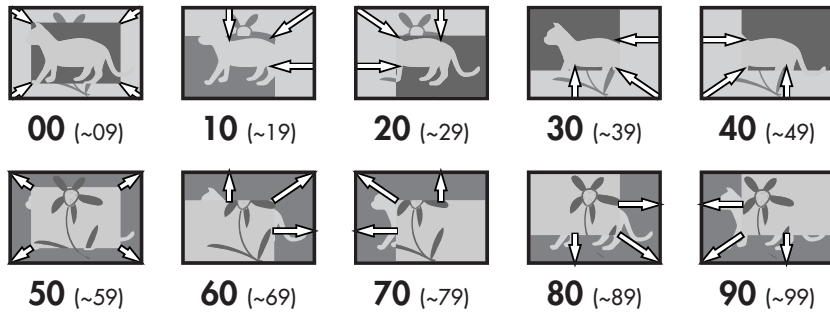
トランジション・リスト

00:フェード

識別子	項目	設定範囲	規定値
A3(A6)	フェード効果のコントローラーを選択	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	
A4(A7)	コントローラーの効果範囲	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	

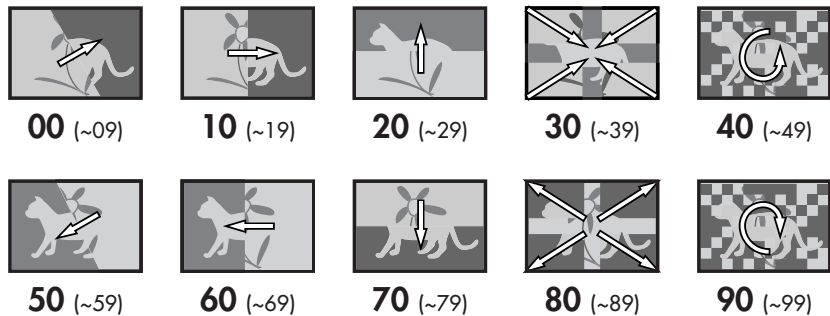
01:ワイブ 1

識別子	項目	設定範囲	規定値
A3(A6)	ワイブ効果のコントローラーを選択	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	
A4(A7)	ワイブタイプとコントローラーの効果範囲	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	



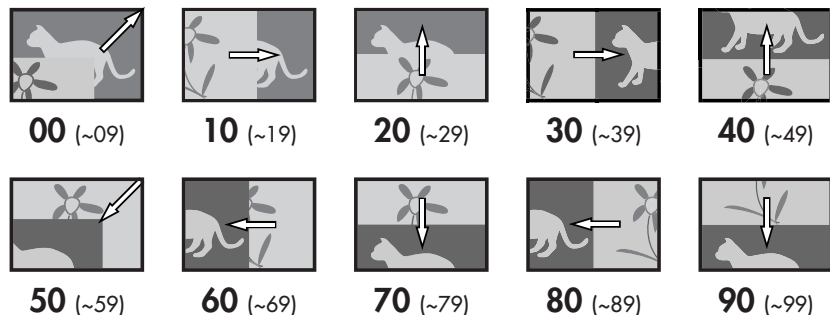
02:ワイブ 2

識別子	項目	設定範囲	規定値
A3(A6)	ワイブ効果のコントローラーを選択	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	
A4(A7)	ワイブタイプとコントローラーの効果範囲	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	



03:ワイブ 3

識別子	項目	設定範囲	規定値
A3(A6)	ワイブ効果のコントローラーを選択	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	
A4(A7)	ワイブタイプとコントローラーの効果範囲	コントローラー:A1 ~ H4、固定値:00 ~ 99	



エフェクト・リスト

ビデオエフェクト

エディット番号	B2	B3	B4
機能	エフェクトスイッチ		
設定	00 (~ 49) : 無効 (50 ~) 99 : 有効1	00 (~ 49) : 無効 (50 ~) 99 : 有効2	00 : 有効1or有効2 99 : 有効1and有効2
標準設定	d1 : HOLD	C1 : TOUCH	00 (or)

エディット番号	B5		B6		B7	
No. タイトル	機能	標準設定	機能	標準設定	機能	標準設定
B1	効果		効果		効果	
00 上下反転	ブレンド	G1 : RIBBON				
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%					
01 左右反転	ブレンド	G1 : RIBBON				
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%					
02 180度回転	ブレンド	G1 : RIBBON				
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%					
03 エキサイター	ブレンド	G1 : RIBBON				
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%					
04 ネガ	ブレンド	G1 : RIBBON				
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%					
05 カラーチェンジ	ブレンド	G1 : RIBBON	- / +	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : -180° ~ 99 : +180°			
06 RGB分割	ブレンド	G1 : RIBBON	- / +	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : RGB ~ 99 : BGR			
07 エンボス	ブレンド	G1 : RIBBON	深さ	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 凹 ~ 99 : 凸			
08 ブライト	ブレンド	G1 : RIBBON	- / +	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 暗 ~ 99 : 明			
09 コントラスト	ブレンド	G1 : RIBBON	- / +	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 減 ~ 99 : 増			
10 フィードバック	ブレンド	G1 : RIBBON	深さ	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 0% ~ 99 : 90%			
11 ブラー	ブレンド	G1 : RIBBON	深さ	85		
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 50% ~ 99 : 98%			
12 モノトーン	ブレンド	G1 : RIBBON	カラー	85	深さ	85
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : -180° ~ 99 : +180°		00 : モノ ~ 99 : カラー	
13 線画	ブレンド	G1 : RIBBON	しきい値	50	- / +	85
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 小 ~ 99 : 大		00 : 白線 ~ 99 : 黒線	
14 2値	ブレンド	G1 : RIBBON	しきい値	50	- / +	85
	00 : 効果0% ~ 99 : 効果100%		00 : 小 ~ 99 : 大		00 : 黒 ~ 99 : 白	
15 スルー	---	G1 : RIBBON	---	85	---	85
	---		---		---	

タイムエフェクト

エディット番号	d2	d3	d4
機能	エフェクトスイッチ		
設定	00 (~ 49) : 無効 (50 ~) 99 : 有効1	00 (~ 49) : 無効 (50 ~) 99 : 有効2	00 : 有効1or有効2 99 : 有効1and有効2
標準設定	d1 : HOLD	C1 : TOUCH	00 (or)

エディット番号	d5		d6		備考
No. タイトル	機能	標準設定	機能	標準設定	
d1	効果		効果		
00 スクラッチ	スクラッチ	G1 : RIBBON	最大効果量	50	d3とd5には、C1:TOUCHとG1:RIBBONの組で設定してください。
	変化量- : 逆 ~ 変化量+ : 順		00 : 1秒 ~ 99 : 8秒		
01 逆 : 止 : 順	スピード	G1 : RIBBON	最大効果量	50	
	00 : 逆 ~ 50 : 止 ~ 99 : 順		00 : × 1 ~ 99 : × 8		
02 止 : 順	スピード	G1 : RIBBON	最大効果量	50	
	00 : 止 ~ 99 : 順		00 : × 1 ~ 99 : × 8		
03 逆 : 止	スピード	G1 : RIBBON	最大効果量	50	
	00 : 逆 ~ 99 : 止		00 : × 1 ~ 99 : × 8		
04 × 1 : 順	スピード	G1 : RIBBON	最大効果量	50	
	00 : × 1 ~ 99 : 順		00 : × 2 ~ 99 : × 8		
05 逆 : × 1	スピード	G1 : RIBBON	最大効果量	50	
	00 : 逆 ~ 99 : × 1		00 : × 2 ~ 99 : × 8		

クリップ・パラメーター・リスト

再生タイプ選択と再生パターン設定

クリップ・エディットでは、再生タイプ選択 再生パターン選択 再生ポイント設定 バンク表示用静止画指定 BPM値設定などを設定します。

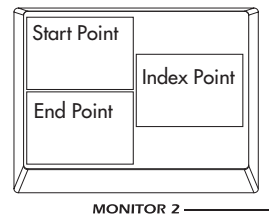
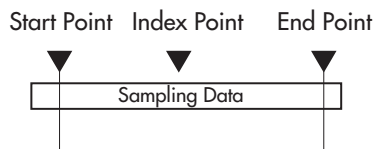
EDITキーを押しながらエディットするクリップのCLIPキーを押すと、最初にVALUEディスプレイに表示する“ #-# ”は、前の #(1~4)が再生タイプで、後の-#が再生パターンとなります。

NOTE 再生タイプを選択した後は、クリップ・エディットを抜けない限り、再生タイプの変更はできません。

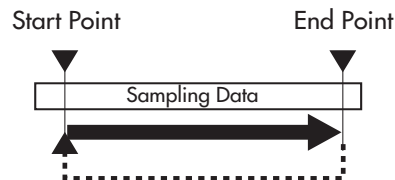
NOTE クリップ・エディット時に、再生キーを押すと設定したスタートポイントとエンドポイントの間で再生されます。INDEX POINTは、スタート/エンドポイントの外でも設定可能です。

タイプ 1

スタートポイントからエンドポイントの2点間で再生、ループを行います。最も基本的なタイプです。

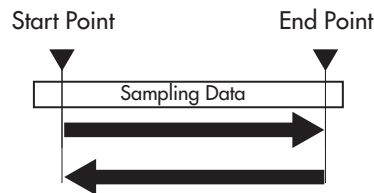


パターン 1



スタートポイントからエンドポイントまで再生し、再びスタートポイントに戻って再生を繰り返します。

パターン 2



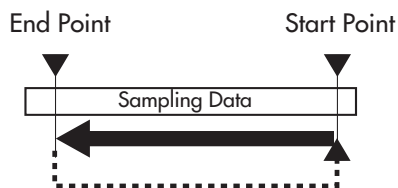
スタートポイントから再生し、エンドポイントまで再生したら逆再生しスタートポイントに戻ります。これを繰り返します。

パターン 3



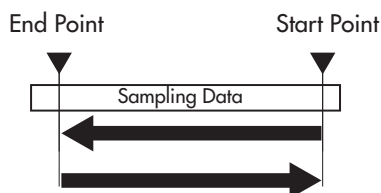
スタートポイントからエンドポイントまで、1回だけ再生し、エンドポイントで静止します。

パターン 4



スタートポイントからエンドポイントまで逆再生し、再びスタートポイントに戻って逆再生を繰り返します。

パターン 5



スタートポイントから逆再生し、エンドポイントまで再生したら順再生しスタートポイントに戻ります。これを繰り返します。

パターン 6



スタートポイントからエンドポイントまで、1回だけ逆再生し、エンドポイントで静止します。

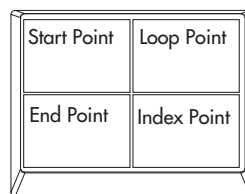
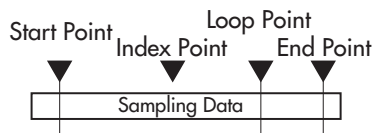
タイプ 2

エンドポイントをBPMと拍数(Eb)で指定し、音楽とのシンクロ再生に適したタイプです。例えば、BPM値を120、エンドビート(拍数 Eb)値8で指定すると、エンドポイントはスタートポイントから4秒後(BPM120で再生時)に自動的にセットされます。クリップ再生スピードがBPM値にシンクロするスタイルを選んで、その場に応じたBPM値を入力することにより、ビートテンポに合ったループ再生が可能です。再生パターンはタイプ1と同じです。

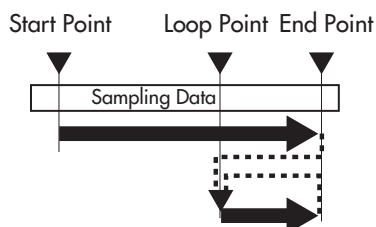
NOTE スタートポイントを変更した場合は、再度BPM設定とエンドビートの設定を行ない、エンドポイントを設定し直してください。

タイプ 3

スタートポイントとエンドポイントとは別に、ループポイントが設定でき、このループポイントから再生を繰り返すタイプです。

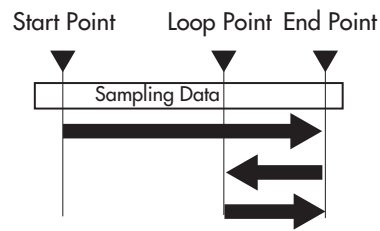


パターン 1



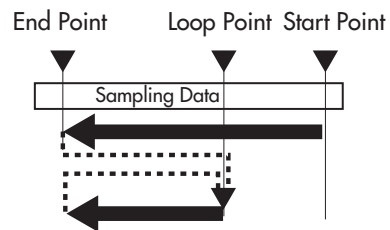
スタートポイントからエンドポイントまで1回再生し、ループポイントに戻って再生を繰り返す。

パターン 2



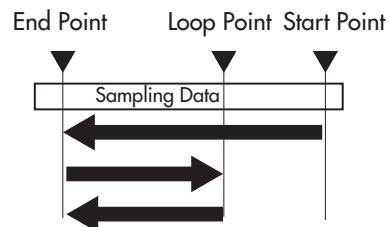
エンドポイントまで1回再生し、ループポイントとエンドポイントの間で正逆再生を繰り返す。

パターン 3



スタートポイントからエンドポイントまで1回逆再生し、ループポイントに戻って逆再生を繰り返す。

パターン 4



スタートポイントからエンドポイントまで1回逆再生し、ループポイントとエンドポイントの間で正逆再生を繰り返す。

タイプ 4

ループポイントが設定できるタイプ3をベースに、ループポイントとエンドポイントを、BPMと拍数(Eb)で決めるタイプです。BPMと拍数(Eb)を指定すると、エンドポイントは、ループポイントからのタイミング(BPMに合わせた時間)として自動的にセットされます。クリップ再生スピードがBPM値にシンクロするスタイルを選んで、その場に応じたBPM値を入力することにより、ビートテンポに合ったループ再生が可能です。再生パターンはタイプ3と同じです。

NOTE スタートポイントを変更した場合は、再度BPM設定とエンドビートの設定を行ない、ループポイントとエンドポイントを設定し直してください。

付録

Tips

BPMに合わせて映像の再生スピードを調整する

クリップのBPM設定とBPM同期スタイルを組み合わせることにより、BPMにあわせて映像の再生スピードを可変させることが可能です。

工場出荷時のプリセット・スタイルでは、“00”のスタイルが映像の再生スピードがBPMに同期する設定になっています。“00”のスタイルを選び、任意のクリップを再生しながらTAP/BPMキーをテンポを変えてタップすると映像の再生スピードが変化していくのが確認できます。

通常再生時のBPM値を設定する

通常のスピードで再生するときのBPM値を、あらかじめクリップごとに設定します。このBPM値を映像の動きのテンポに合わせるように設定します。

- 1 EDITキーを押しながら、BPMを設定するCLIPパッドを押します。
- 2 EDITキーを数回押して、BPM値のパラメーターを選択します。
- 3 ▶||キーを押しクリップが通常再生します。その映像に合わせ、TAP/BPMキーをタップしてBPM値を設定します。BPM値をVALUEノブで設定することもできます。
- 4 YES/WRITEキーを押して、クリップ・エディットの設定を保存します。

BPM同期再生スタイルを作成する

- 1 エディットするスタイルを選択します。
- 2 EDITキーを押しながら、STYLEキーを押します。
- 3 EDITキーを数回押して、C3のパラメーターを選択します。(C3:Aグループの基準スピードを設定するパラメータ)
- 4 VALUEノブで“r2”に設定し、BPM同期再生を行うように設定します。同様にBグループもBPM同期再生を行う場合は、さらにEDITキーを数回押して、E3のパラメーターを選択しVALUEノブで“r2”に設定します。
- 5 YES/WRITEキーを押して、設定を保存しスタイル・エディットを終了します。

BPMに同期させてプレイする

- 1 エディットしたBPM同期再生スタイルを選びます。
- 2 BPM値をセットしたクリップを再生します。
- 3 音楽にあわせ、TAP/BPMキーをタップします。
- 4 BPM値に同期して、映像の再生スピードが変化します。

パソコンを活用して映像を扱う

本機でのプレイ映像をパソコンに取り込む場合やパソコンで制作したオリジナルの映像をサンプリングする場合など、本機のDV端子とパソコン側のIEEE1394端子を接続することで、より広い活用が可能となります。

本機のメインアウト出力の映像をパソコンに送る。

- 1 本機をオンにしDV端子の設定を、"out" に設定します。(p.56)
- 2 パソコンを起動します。
- 3 本機とパソコンを接続します。DV端子にケーブルを接続します。
- 4 パソコン側で接続が認識されていることを確認します。
- 5 映像編集用のアプリケーションソフトを立ち上げます。
- 6 アプリケーションソフト側の取込み開始と同時にプレイを始めます。

パソコンからの映像を本機に入力しサンプリングする。

- 1 本機をオンにしDV端子の設定を、"in" に設定します。(p.56)
- 2 パソコンを起動します。
- 3 本機とパソコンを接続します。DV端子にケーブルを接続します。
- 4 パソコン側で接続が認識されていることを確認します。
- 5 映像編集用のアプリケーションソフトを立ち上げます。
- 6 アプリケーションソフト側で出力する映像を用意します。
- 7 本機のモニター2をDVに選択して、試しにDV書出しを実行し、入力されているかを確認します。
- 8 本機のサンプリング開始した直後に、コンピューター側から出力させます。
本機を使用しての再生とサンプリングは、手動で操作してください。

NOTE 本機は、一般的なデジタルビデオカメラ等のDV機器を自動コントロールするAV/Cコマンドに対応していません。したがって、コンピューター側のアプリケーションソフトによっては本機が対応しない操作コマンド(REC/STOP等)に対する反応としてエラーメッセージが表示されることがあります。

NOTE 映像編集用のアプリケーションソフトの操作につきましては各ソフトメーカーへお問い合わせください。

内部ハードディスク録画容量の有効な利用方法

クリップコピーとクリップエディットを活用することにより内部ハードディスク録画容量を節約することができます。

本機にサンプリングする録画時間の最小単位は、約8秒間となっております。

例えば、サンプリングしたい映像が、

a:3秒間、b:4秒間、c:5秒間、d:10秒間

これら4つの素材あり、合計22秒間となっている場合、クリップとして4素材を、1つずつサンプリングしたときのハードディスクが消費する容量は、

a:8秒間、b:8秒間、c:8秒間、d:16秒間

と、合計40秒分の容量が消費されることとなります。

そこで、これらの素材をあらかじめ1つの素材にまとめ1クリップとしてサンプリングすると、24秒の設定で間に合うこととなります。この24秒のクリップをコピーして4つの別々のクリップを作成し、クリップエディットで再生ポイント等を設定することにより、個々にサンプリングしたときと同様なクリップを作成することができます。

4. MIDI機器と同期して使用する

MIDIとは

MIDIとは(Musical Instrument Digital Interface)の略で、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とりするための世界共通の規格です。

MIDIの接続

MIDI情報を送受信するには、市販のMIDIケーブルを使います。本機のMIDI端子と情報をやりとりする外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。

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。

クリップパッドをオンしたときのMIDI出力について

クリップパッドには、下記のノート・ナンバーが割り当ててあります。クリップパッドを押したときに、ノート・オン・メッセージが送信されます。

A	68	69	70	71
	64	65	66	67
B	60	61	62	63
	56	57	58	59

MIDIキーボードでクリップを再生する

MIDI IN 端子に接続したMIDIキーボードから出力したノートメッセージによって、クリップパッドに選択したクリップだけではなく、鍵盤の数だけのクリップをバンクを切り替えることなく再生することができます。

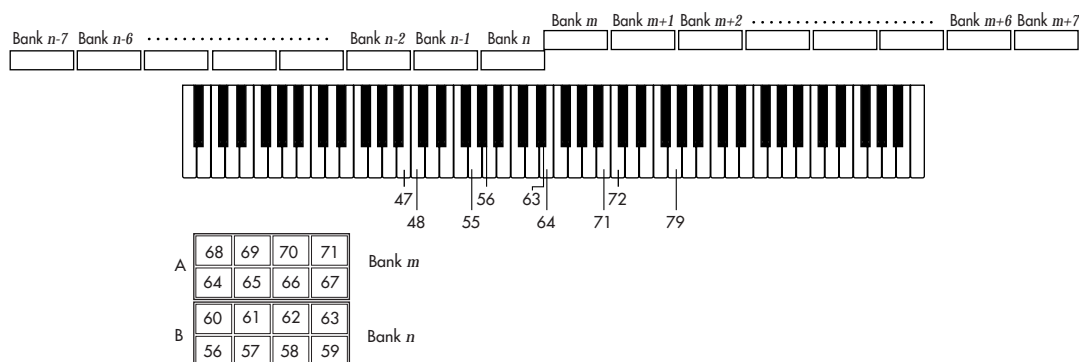
ノートナンバーとクリップの関係

上位(ノートナンバー:64 ~ 127)

クリップパッドAグループに割り当てたバンクから順に8バンク分(64バンク)がノートナンバー64から順に127まで割り当てられます。

下位(ノートナンバー:0 ~ 63)

クリップパッドBグループに割り当てたバンクから逆順に8バンク分(64バンク)がノートナンバー63から順に0まで割り当てられます。



トラブルシューティング

電源が入らない。

ACアダプターが接続されていますか？

ACアダプターがコンセントに接続されていますか？

接続した機器の映像が入力されない。

ケーブルは正しく端子に接続されていますか？

外部機器の電源が入り、これらが正しく設定されていますか？

本機の入力設定が正しく選択されていますか？

モニターに映像が表示されない

外部機器の電源が入り、これらが正しく設定されていますか？

本機の入力設定が正しく選択されていますか？

MONITOR SELECTは正しく選択されていますか？

表示に異常があるときは、モニターの調整を行ってください。(p.59)

クリップが再生されない。

スタイルの設定は正しいですか？

オーディオ・トリガーに同期して再生するように設定していたり、リボン・コントローラーで再生速度を調整するなどの設定を行ったスタイルを選択していませんか？

クリップの消去やエディットができない。

クリップのプロテクトの設定が“ On ”になっていませんか？(p.70)

モーション・シーケンスが動いていませんか？(p.64)

MIDIでコントロールできない。

MIDIケーブルは正しく接続されていますか？

外部機器と同じMIDIチャンネルでMIDIデータを送受信するように設定されていますか？

MIDIチャンネルの設定が、正しく設定されていますか？(p.73)

仕様

映像サンプリング・レート:13.5MHz、4:2:2 8bit

入出力端子:VIDEO INPUT 1、2、AUDIO TRIG INPUT (L、R)、DV I/O、MAIN OUT(S-VIDEO、COMPOSITE)、MONITOR OUT 1、2、MIDI(IN、OUT)、PHONES、DC12V IN

記憶デバイス:40GBハードディスク

電源:DC12V(専用ACアダプター)

外形寸法:310(W)×249(D)×99(H)mm

重量:2.8kg

付属品:専用ACアダプター


製品の外観および仕様は予告無く変更することがあります。

プリセット・スタイル・リスト

スタイルナンバー:00 ~ 39	デモスタイル(スタイル設定のアイデア)
スタイルナンバー:40 ~ 54	ルーティングのバリエーション。ビデオエフェクトのバリエーション
スタイルナンバー:55 ~ 84	ワイプのバリエーション。ビデオエフェクトのバリエーション
スタイルナンバー:85	FXコントロール・ノブによりディゾルブタイムの変更 リボンにより再生スピード変更 グループAはスムージング無しグループBはスムージング有り
スタイルナンバー:86	FXコントロール・ノブによりディゾルブタイムの変更 BPMにより再生スピード変更
スタイルナンバー:87 ~ 91	クリップスタートのバリエーション
スタイルナンバー:92 ~ 97	タイムエフェクトのバリエーション。 リボンにより再生速度コントロール (ノブの設定は変化量小 ~ 大) ノブの設定は×1 ~ ×8)
スタイルナンバー:98	オーディオトリガーによるビデオエフェクトのコントロール
スタイルナンバー:99	BPMによるビデオエフェクトのコントロール


Style Cheat

Preset

Style No.		Routing settings								Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8			
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/			
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
05 Color Change	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon Value	H1 Knob	/					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r2 BPM	00 Enabled	05 Reverse: x1	b1 Beat	A1 Audio	99 Both	b1 Beat	50 Fixed value		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				


The slider fades between group A and group B. Video effect is applied after mixing. Playback speed changes in relative fashion in synchronization to the BPM value. Playback speed and direction switch in synchronization with the beat of the audio input.

AとBをフェードミックスします。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。BPMに値に同期して映像の再生スピードが変化します。オーディオリガーのビートによって逆再生します。

Style No.		Routing settings								Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8			
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/			
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
02 Rotate 180	A1 Audio	99 Always On	00 Either	A1 Audio	/	/					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r1 x1	00 Enabled	00 Scratch	D1 HOLD	C1 Ribbon Touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				


Fade-mix between A and B. The video effect is applied after mixing. Audio triggering will rotate the video image 180 degrees. Use the ribbon controller to scratch.


AとBをフェードミックスします。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。ビデオエフェクトはオーディオリガーにより180度回転するエフェクトがかかります。リボンコントローラーでスクラッチします。


Style No.		Routing settings								Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8			
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/			
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
11 Blur	A1 Audio	00 Always Off	00 Either	A1 Audio	/	/					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r1 x1	00 Enabled	01 R:S:F	D1 HOLD	C1 Ribbon Touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				


Fade-mix between A and B. The video effect is applied after mixing. Audio triggering will apply a blur effect to the video. Use the ribbon controller to control reverse, freeze, and forward playback of the image.


AとBをフェードミックスします。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。ビデオエフェクトはオーディオリガーによりブラーするエフェクトがかかります。リボンコントローラーで映像の再生を逆再生、静止、正再生を制御します。


Style No.	Routing settings									Remarks
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Fade-mix between A and B. The video effect is applied after mixing. Operating the ribbon controller will apply a video effect that separates the image into RGB. The image playback speed will change in synchronization with the BPM value. AとBをフェードミックスします。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。ビデオエフェクトはリボンコントロールによりRGB分割するエフェクトがかかります。BPMに値に同期して映像の再生スピードが変化します。	
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/		
	Video Effect settings									
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	/			
06 RGB Separation	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob	/	/			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5		D6
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r2 BPM	00 Enabled	04 x1:Fwd	A1 Audio	99 Always On	99 Fixed value	A1 Audio		50 Fixed value
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5		F6
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3	/		
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/	/		

Style No.	Routing settings									Remarks
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Fade-mix between A and B. The video effect is applied after mixing. Operating the ribbon controller will apply an emboss effect. The image playback speed will change in synchronization with the BPM value. Audio triggering will reverse the playback. AとBをフェードミックスします。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。ビデオエフェクトはリボンコントロールによりエンボスのエフェクトがかかります。BPMに値に同期して映像の再生スピードが変化します。オーディオトリガーによって逆再生します。	
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/		
	Video Effect settings									
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	/			
07 Emboss	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob	/	/			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5		D6
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r2 BPM	00 Enabled	05 Reverse : x1	A1 Audio	99 Always On	99 Fixed value	A1 Audio		50 Fixed value
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5		F6
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3	/		
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/	/		

Style No.	Routing settings									Remarks
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	Switch between A and B according to the beat. Use the slider to adjust the mixing amount. The video effect is applied after mixing. Operating the ribbon controller will apply a blur effect. Audio triggering will reverse the playback. AとBがビートによって切り替わります。スライダーでミックス具合を変更します。ビデオエフェクトはミックスした後の映像にかかります。ビデオエフェクトはリボンコントロールによりブラーするエフェクトがかかります。オーディオトリガーによって逆再生します。	
	23 Dual	00 Fade	B1 Beat	F2 Slider	/	/	/	/		
	Video Effect settings									
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	/			
11 Blur	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob	/	/			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5		D6
T1 Start when pressed	E1 Ext value	B2 Beat	00 Enabled	05 Reverse : x1	A1 Audio	99 Always On	99 Fixed value	A1 Audio		50 Fixed value
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5		F6
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3	/		
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/	/		

Style No.	Routing settings									Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		The clip will play while you hold down the clip pad, and will stop when you release the pad. A and B will be fade-mixed. The video effect is applied only to the group A image. Operating the ribbon controller will apply an emboss effect to the video.	
	21 Dual	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/			/
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
07 Emboss	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob	/					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T4 Pause when released	E1 Ext value	r1 x1	00 Enabled	-- Off	/	/	/	/	/		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				

Style No.	Routing settings									Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		Switch between A and B. Black-out (black screen) with the slider in the center position. The setting uses the video effect to black-out. You can change this to white-out by changing the B7 setting to "00."	
	23 Dual	00 Fade	F1 Slider	99 range	/	/	/	/			/
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
14 Binarize	99 Audio	99 Always On	00 Either	F4 Audio	00 Fixed Value	99 Fixed Value					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r1 x1	00 Enabled	00 Invert top /bottom	D1 HOLD	C1 Ribbon Touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				

Style No.	Routing settings									Remarks	
	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		Fade-mix between clips A/B and the external input video. The video effect is applied after mixing. Audio triggering will change the speed of the clip.	
	13 Single	00 Fade	F1 Slider	00 range	/	/	/	/			/
	Video Effect settings										
B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7					
06 Blur	D1 HOLD	C1 Ribbon touch	00 Either	G1 Ribbon value	H1 Knob	/					
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings							
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6		
T1 Start when pressed	E1 Ext value	r2 BPM	00 Enabled	04 x1:Fwd	A1 Audio	99 Always On	99 Fixed value	A1 Audio	50 Fixed value		
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings							
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6		
-- Same as GroupA	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
Controller default value settings					Monitor selection settings						
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3				
-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	-- Unspecified	00 BANK	00 ALL	/				

User

Style No.	Routing settings									Remarks
8.8.	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		
	Video Effect settings									
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6	
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3			

Style No.	Routing settings									Remarks
8.8.	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		
	Video Effect settings									
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6	
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3			

Style No.	Routing settings									Remarks
8.8.	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8		
	Video Effect settings									
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7			
Group A Operation settings				Group A Time Effect settings						
C1	C2	C3	C4	D1	D2	D3	D4	D5	D6	
Group B Operation settings				Group B Time Effect settings						
E1	E2	E3	E4	F1	F2	F3	F4	F5	F6	
Controller default value settings					Monitor selection settings					
G1	G2	G3	G4	G5	H1	H2	H3			

KTV1 MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal

Status	Second	Third	Description	ENA
[Hex]	[H] [D]	[H] [D]		
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off	A
9n	kk (kk)	40 (64)	Note On	A
Bn	cc (cc)	dd (dd)	Control Change	C
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change	P
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

ENA = A : Transmit when Note On/Off Enable.
 C : Transmit when Control Change Enable.
 P : Transmit when Program Change Enable.

nn : MIDI Channel No.(0-15) Usually Global Channel.
 kk : Note Number (48-71)
 cc : Control Number (1-31,64-95)
 dd : Control Data (0-127)
 pp : Program Number (0-99)
 bb : Pitch Bender Data (0-16383)

1-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Clock Out)
FE	Active Sensing (Always)

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLAY)

Byte [Hex]	Description
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
0n	MIDI Channel Number (Device ID)
06	Inquiry Message (Sub ID 1)
02	Identity Reply (Sub ID 2)
42	KORG ID (Manufactures ID)
77	KTV1 ID (Family ID (LSB))
00	(MSB)
00	(Member ID (LSB))
00	(MSB)
**	ROM No, 1~ (Minor Ver.(LSB))
00	(MSB)
**	Soft Version (Major Ver.(LSB))
00	(MSB)
F7	EOX

This message is transmitted whenever a INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

1-4 STRUCTURE OF SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

```

+-----+-----+
| 1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status          +-+
| 2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID                    | Ex.Header
| 3rd Byte = 0011 nnnn (3n) : Format ID n:MIDI Channel  |
| 4th Byte = 0111 0111 (77) : KTV1 ID                    +-+
| 5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
| 6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data
|           :           :
| LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive
+-----+-----+
    
```

1-5 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES FUNCTION CODE LIST (TRANSMIT)

Function ID [Hex]	Description	R	E
51	Global Data Dump	o	
65	All Style Data Dump	o	
79	1 Motion Sequence Data Dump	o	
7B	10 Motion Sequence Data Dump	o	
23	Data Process(Load) Completed		o
24	Data Process(Load) Error		o

Transmitted when
 R : Request message is received and data dump from MIDI dump page.
 E : Exclusive message received.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGE

Status	Second	Third	Description	ENA
[Hex]	[H] [D]	[H] [D]		
8n	kk (kk)	vv (vv)	Note Off	A
9n	kk (kk)	00 (00)	Note off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On	A
Bn	cc (cc)	dd (dd)	Control Change	C
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change	P
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

ENA = A : Recognized when Note On/Off Enable
 C : Recognized when Control Change Enable
 P : Recognized when Program Change Enable

nn : MIDI Channel No.(0-15) Usually Global Channel.
 kk : Note Number (48-71)
 vv : Verocity will be ignored
 cc : Control Number (1-31,64-95)
 dd : Control Data (0-127)
 pp : Program Number (0-99)
 bb : Pitch Bender Data (0-16383)

2-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Recognized when ...)
F8	Timing Clock (Clock Ext.In)
FE	Active Sensing (Always)

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY REQUEST)

Byte [Hex]	Description
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
nn	MIDI Channel Number (Device ID)
06	Inquiry Message (Sub ID 1)
01	Identity Request (Sub ID 2)
F7	EOX

When receive this message and transmits Inquiry Reply Message.
 nn = 00-0F : Receive if same Channel
 7F : Receive any Channel

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE FUNCTION CODE LIST (RECEIVE)

Function ID [Hex]	Description
0E	Global Data Dump Request
31	All Style Data Dump Request
78	1 Motion Sequence Data Dump Request
7A	10 Motion Sequence Data Dump Request
51	Global Data Dump
65	All Style Data Dump
79	1 Motion Sequence Data Dump
7B	10 Motion Sequence Data Dump

Recognized only on the MIDI dump page.

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R:Receive, T:Transmit)

(1) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0000 1110 (0E)	Global Data Dump Request 0Eh
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the GLOBAL DATA DUMP(Function:51h) message will be transmitted.
 The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(2) ALL STYLE DATA DUMP REQUEST R

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0011 0001 (31)	All Style Data Dump Request 31h
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the GLOBAL DATA DUMP(Function:65h) message will be transmitted.
 The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(3) 1 MOTION SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0111 1000 (78)	1 Motion Sequence Data Dump Request 78h
0mmm mmmm (mm)	Dump Motion Number (mm = 00h-63h)
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the 1 MOTION SEQUENCE DATA DUMP(Function:79h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(4) 10 MOTION SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0111 1010 (7A)	10 Motion Sequence Data Dump Request 7Ah
0000 pppp (0p)	Dump Motion Page Number (0p = 00h-09h)
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the 10 MOTION SEQUENCE DATA DUMP(Function:79h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(5) GLOBAL DATA DUMP R/T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0101 0001 (51)	Global Data Dump 51h
0ddd dddd (dd)	Data [NOTE1][TABLE1]
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the DATA PROCESS (LOAD) COMPLETED(Function:23h) message or the DATA PROCESS(LOAD) ERROR (Function:24h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(6) ALL STYLE DATA DUMP R/T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0110 0101 (65)	All Style Data Dump 65h
0ddd dddd (dd)	Data [NOTE2][TABLE2]
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the DATA PROCESS (LOAD) COMPLETED(Function:23h) message or the DATA PROCESS(LOAD) ERROR (Function:24h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(7) 1 MOTION SEQUENCE DATA DUMP R/T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0111 1001 (79)	1 Motion Sequence Data Dump 79h
0mmm mmmm (mm)	Dump Motion Number (mm = 00h-63h)
0ddd dddd (dd)	Data [NOTE3][TABLE3]
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the DATA PROCESS (LOAD) COMPLETED(Function:23h) message or the DATA PROCESS(LOAD) ERROR (Function:24h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(8) 10 MOTION SEQUENCE DATA DUMP R/T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0111 1011 (7B)	10 Motion Sequence Data Dump 7Bh
0000 pppp (0p)	Dump Motion Page Number (0p = 00h-09h)
0ddd dddd (dd)	Data [NOTE4][TABLE3]
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message is received at the MIDI dump page, the DATA PROCESS

(LOAD) COMPLETED(Function:23h) message or the DATA PROCESS(LOAD) ERROR (Function:24h) message will be transmitted. The DATA PROCESS(LOAD) ERROR(Function:24h) message will be transmitted in other cases.

(9) DATA PROCESS(LOAD) COMPLETED T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0010 0011 (23)	DATA PROCESS(LOAD) COMPLETED 23h
1111 0111 (F7)	EOX

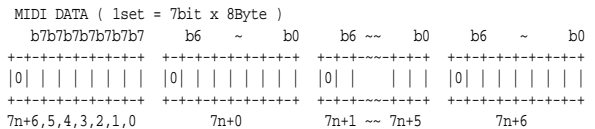
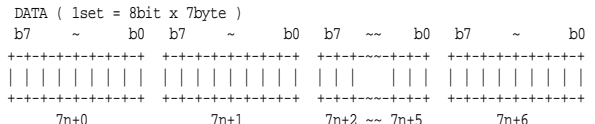
Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(10) DATA PROCESS(LOAD) ERROR T

Byte [Hex]	Description
F0,42,3n,77	Exclusive Header KTV1
0010 0100 (24)	DATA PROCESS(LOAD) COMPLETED 24h
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed.

Dump Data Format
n = 0, 1, ...



NOTE 1 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT
[Global Data (22byte)] (see TABLE 1)
22byte = 7 * 3 + 1 --> 8 * 3 + (1 + 1) = 26byte

NOTE 2 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT
[Style.00(32byte)], ... , [Style.99(32byte)] (see TABLE 2)
3200byte = 7 * 457 + 1 --> 8 * 457 + (1 + 1) = 3658byte

NOTE 3 : 1 MOTION SEQUENCE DATA DUMP FORMAT
[Motion Data (16-200048byte)] (see TABLE 3)
16byte = 7 * 2 + 2 --> 8 * 2 + (2 + 1) = 19byte
200048byte = 7 * 28578 + 2 --> 8 * 28578 + (2 + 1) = 228627byte

NOTE 4 : 10 MOTION SEQUENCE DATA DUMP FORMAT
[Motion Data p0(16-200048byte)],
... , [Motion Data p9(16-200048byte)] (see TABLE 3)
160byte = 7 * 22 + 6 --> 8 * 22 + (6 + 1) = 183byte
2000480byte = 7 * 285782 + 6 --> 8 * 285782 + (6 + 1) = 2286263byte

TABLE 1 :

+0	Monitor 1 Bright	(valid:0-140)
+1	Monitor 1 Contrast	(valid:0-181)
+2	Monitor 1 Color	(valid:0-255)
+3	Monitor 2 Bright	(valid:0-140)
+4	Monitor 2 Contrast	(valid:0-181)
+5	Monitor 2 Color	(valid:0-255)
+6	DV Direction	IN/OUT (0=In, 1=out)
+7	Main Out Capture	DIS/ENA (0=Disable, 1=Enable)
+8	Power on Style Number	(0-99)
+9	Power on Group A Bank Number	(0-99)
+10	Power on Group B Bank Number	(0-99)
+11	MIDI Channel	(0-15)
+12	bit7 MIDI Ribbon Touch [C]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Ribbon Touch [C]	CTRL#
+13	bit7 MIDI Hold [D]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Hold [D]	CTRL#
+14	bit7 MIDI [E]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI [E]	CTRL#
+15	bit7 MIDI Slider [F]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Slider [F]	CTRL#
+16	bit7 MIDI Ribbon [G]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Ribbon [G]	CTRL#
+17	bit7 MIDI Knob [H]	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Knob [H]	CTRL#
+18	bit7 MIDI Group A	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Group A	CTRL#
+19	bit7 MIDI Group B	ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
	bit6-0 MIDI Group B	CTRL#

+20 bit7 MIDI Style Fx ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
 bit6-0 MIDI Style Fx CTRL#
 +21 bit7-4 (reserved)
 bit3-2 MIDI Clock Out/Ext.In/DIS (01=Ext.In, 10=Out, 11=Disable)
 bit1 MIDI Note ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)
 bit0 MIDI Program Change ENA/DIS (0=Enable, 1=Disable)

CTRL#
 1-31,64-95 : CTRL# 1-31,64-95
 96 : Pitch Bender

TABLE 2 :

+0	bit7-6	Transition Type Sub	0-3	
	bit5-4	Transition Type Main	0-3	
	bit3-0	Rute Type	0-14	
+1		Main Transition Controller	CONT#	
+2		Main Transition Range/Type	0-99	
+3		Sub Transition Controller	CONT#	
+4		Sub Transition Range/Type	0-99	
+5	bit7	Video FX Assign Flag	0-1	(0=Assign, 1=not Assign)
	bit6	Video FX Switch Type	OR/AND	(0=Or, 1=And)
	bit5-0	Video FX Program Number	0-15	
+6		Video FX Switch 1	CONT#	
+7		Video FX Switch 2	CONT#	
+8		Video FX Controller 1	CONT#	
+9		Video FX Controller 2	CONT#	
+10		Video FX Controller 3	CONT#	
+11	bit7	(reserved)		
	bit6	Group A PAD Soft Change	ENA/DIS	(0=Enable, 1=Disable)
	bit5-0	Group A PAD Action Type	0-4	
+12		Group A Dissolve Controller	CONT#	
+13		Group A Normal Playback Speed	SPEED#	
+14	bit7	Group A Time FX Assign Flag	0-1	(0=Assign, 1=not Assign)
	bit6	Group A Time FX Switch Type	OR/AND	(0=Or, 1=And)
	bit5-0	Group A Time FX Number	0-2	
+15		Group A Time FX Switch 1	CONT#	
+16		Group A Time FX Switch 2	CONT#	
+17		Group A Time FX Controller 1	CONT#	
+18		Group A Time FX Controller 2	CONT#	
+19	bit7	(reserved)		
	bit6	Group B PAD Soft Change	ENA/DIS	(0=Enable, 1=Disable)
	bit5-0	Group B PAD Action Type	0-4	
+20		Group B Dissolve Controller	CONT#	
+21		Group B Normal Playback Speed	SPEED#	
+22	bit7	Group B Time FX Assign Flag	0-1	(0=Assign, 1=not Assign)
	bit6	Group B Time FX Switch Type	OR/AND	(0=Or, 1=And)
	bit5-0	Group B Time FX Number	0-2	
+23		Group B Time FX Switch 1	CONT#	
+24		Group B Time FX Switch 2	CONT#	
+25		Group B Time FX Controller 1	CONT#	
+26		Group B Time FX Controller 2	CONT#	
+27		Initial Value [H]	INIT#	
+28		Initial Value [G]	INIT#	
+29		Initial Value [F]	INIT#	
+30		Initial Value [E]	INIT#	
+31	bit7-6	Initial Value [D]	Off/On/--	(0=off,1=on,3=not init.)
	bit5-4	Exchange B<->Ext.In	DIS/ENA	(0=Disable, 1=Enable)
	bit3	(reserved)		
	bit2	Monitor 2 [ALL] by Input sel.	ENA/DIS	(0=Enable, 1=Disable)
	bit1	Monitor 2 [ALL] by Style sel.	ENA/DIS	(0=Enable, 1=Disable)
	bit0	Monitor 2 [BANK] by Bank sel.	ENA/DIS	(0=Enable, 1=Disable)

CONT#

bit7=0, bit6-0 : Constant Value 0-99
 bit7=1, bit6-5 : (reserved) 0
 bit4-2 : Controller 0-7
 bit1-0 : Type 0-3

SPEED#

bit7=0, bit6-0 : Constant Speed 0-99 (0=stop, ... ,50=x1, ... ,99=x2)
 bit7=1, bit6=0, bit5 : (reserved) 0
 bit4-2 : Controller 0-7
 bit1-0 : Type 0-3
 bit7=1, bit6=1, bit5-1 : (reserved) 31
 bit0 : Speed 0-1 (0=Normal Speed x1, 1=BPM Sync)

INIT#

bit7=0, bit6-0 : Initialize Value 0-99
 bit7=1, bit6-0 : not initialize (127)

TABLE 3 :

+0		Motion Data Type Indicator LSB	03h
+1		Motion Data Type Indicator MSB	01h
		Motion Data Type Indicator	[0103h]
+2	bit7-1	(reserved)	
	bit0	Loop Control	Once/Loop (0=Once, 1=Loop)
+3		(reserved)	
+4		Step Count LSB	
+5		Step Count MSB	

Step Count 0,4-25004
 (reserved)
 +16-200047 MOTION DATA# (8 * Step Count = 0-200032byte)
 (MAX)

MOTION DATA#

+0		Controller [H]	(1st,3rd)
		Controller [E]	(2nd,4th)
+1		Controller [G]	
+2		Controller [F]	
+3	bit7-2	(reserved)	
	bit1	Controller [D]	Off/On (0=Off, 1=On)
	bit0	Controller [C]	Off/On (0=Off, 1=On)
+4		Group A Pad On	(1st,3rd)
		Group A Pad Off	(2nd,4th)
+5		Group B Pad On	(1st,3rd)
		Group B Pad Off	(2nd,4th)
+6		Bank A Number	(1st,3rd)
		Tempo LSB	(2nd)
		Style Number	(4th)
+7		Band B Number	(1st,3rd)
		Tempo MSB	(2nd)
		Video FX	(4th)

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel:	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	×	×	
	Altered	*****	×	
Note Number:		56-71	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity:	Note On	×	×	
	Note Off	×	×	
Aftertouch:	Key's	×	×	
	Channel	×	×	
Pitch Bend		○	○	As control source *C
Control Change	1- 31, 64-95	○	○	As control source *C
	121	×	○	
Program Change:	Variable Range	○ 0-99 *****	○ 0-99 0-99	*P
System Exclusive		○	○	Dump mode only
System Common:	Song Position	×	×	
	Song Select	×	×	
	Tune Request	×	×	
System Real Time:	Clock	○	○	*T
	Commands	×	×	
Aux Messages:	Local On/Off	×	×	
	All Notes Off	×	○	
	Active Sensing	○	○	
	System Reset	×	×	
Remarks *C Transmitted/received when control numbers or pitch bend are selected, and are enabled. *P Transmitted/received when program changes are enabled. *T Transmitted/received when timing clock is enabled.				

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

○ : Yes
× : No

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

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

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085

IMPORTANT NOTICE TO CONSUMERS

This product has been manufactured according to strict specifications and voltage requirements that are applicable in the country in which it is intended that this product should be used. If you have purchased this product via the internet, through mail order, and/or via a telephone sale, you must verify that this product is intended to be used in the country in which you reside.

WARNING: Use of this product in any country other than that for which it is intended could be dangerous and could invalidate the manufacturer's or distributor's warranty.

Please also retain your receipt as proof of purchase otherwise your product may be disqualified from the manufacturer's or distributor's warranty.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan

