

OASYS

Open Architecture Synthesis Studio

OASYS

Open Architecture Synthesis Studio

Operation Guide

オペレーション・ガイド

はじめにお読みください



OPEN ARCHITECTURE
SYNTHESIS SYSTEM



EXPANSION
INSTRUMENTS



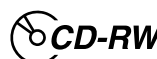
EXPANSION
SAMPLES



EXPANSION
EFFECTS



REMS



SONDIUS-XG

KORG

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

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

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

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

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



マークには次のような意味があります。



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



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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

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

以下の指示を守ってください

警告

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



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



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



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



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



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

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



- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。**
- **長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。**
- **電池は幼児の手の届かないところへ保管する。**



- **長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。**



- **付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。**
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしてしない。**
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。
- **スイッチやつまみ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。**
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
本製品が転倒する危険性があります。
- **LCD 画面を破損する恐れがあるので、次のようなことは絶対にしない。**
 - シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いもので LCD 画面を強く押しついたりこすつたりする。
 - LCD 画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

本装置のお取り扱いについて

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

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

吸排気口について

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

内蔵ハードディスクの取り扱い注意事項

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

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

CD-R/RW ドライブの取り扱い注意事項

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

CD-R/RW ドライブのレーザーに関する安全について

取扱説明書内に記載された以外の操作を行うと、人体に有害な光線が放射される危険があります。

光ピックアップから放射されるレーザー光源を直視すると、視覚障害をおこす恐れがありますので、以下のことに注意してください。

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

LCD ディスプレイについて

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

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

データについて

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

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

著作権について

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

コルグ OASYS での GPL および LGPL ソフトウェアの使用について

本製品は OS(オペレーティング・システム)として、Linux カーネルおよび GNU ユーティリティを使用しています。これらのソフトウェアは著作権者より、GNU GPL(General Public Licence)に基づきライセンスされています。

また、本製品のシステム・ソフトウェアを構成する OASYS ソフトウェアには、LGPL(Lesser GPL)ライセンスが適用されるいくつかのソフトウェア・ライブラリが動的リンクされています。

GPL/LGPL ライセンス(英文)およびそれぞれのソフトウェアのソースコードは、付属 CD-ROM「OASYS Restore CD 1/4」の“src”フォルダに収められています。

これらのソフトウェアを含む、本製品で使用しているすべての GPL/LGPL、その他のフリーまたはオープンソースのソフトウェアのリストは、同様に“src”フォルダに収められています。

- これらのファイルはフリー・ソフトウェアの精神に基づき用意されているもので、本製品を使用する上では必要ありません。
- 本製品上でこれらのファイルにアクセスすることはできません。これらのファイルを読み出すためには、テキスト・ファイルおよび tar, gzip, bzip2 アーカイブ・ファイルを扱える、Windows, Mac OS または Linux などが動作する別のコンピュータが必要です。

OASYS ソフトウェアは、弊社が著作権を保有する、Linux からは独立したプログラムです。OASYS ソフトウェアの使用については「コルグ OASYS ソフトウェア・ライセンス」に記載されています。このソフトウェアには GPL ライセンスは適用されず、ソースコードは提供されません。

弊社は、上記のすべてのソフトウェアを含む本システム・ソフトウェアの使用、またはそれを使用できなかったことにより生じた、直接的または間接的損害について一切責任を負いません。

Linux は Linus Torvalds の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647, 5,521,327, 6,084,171, 6,087,578, 6,103,964, 6,121,532, 6,121,533, 6,326,538, 6,639,141, 7,169,997 と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。

* KARMA®, KARMA のロゴデザイン、KARMA MW™、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™、Freeze Randomize™、Random Capture™、Random FF/REW™、Scene Matrix™ は、Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.com の商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグとStephen Kayに帰属し、許可無く使用することを禁じます。

* 使用しているパターン・グリッド等は KARMA ソフトウェアの画面によるもので、Stephen Kay, Karma Lab LLC に帰属しています。許可無く使用することを禁じます。

* 米国スタンフォード大学とヤマハ株式会社が所有する物理モデル音源特許(<http://www.sondius-xg.com> 掲載)のライセンスを受けて開発されています。

* MIDI および GENERAL 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。

このたびはコルグ オープン・アーキテクチャー・シンセシス・スタジオ OASYS をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

OASYS には以下の取扱説明書が付属されています。

- Operation Guide
- Parameter Guide

Operation Guide

最初にお読みください。各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディング、サンプリングする上での必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、KARMA やエフェクト、ウェーブ・シーケンス、ドラムキットについて説明しています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、仕様等を説明しています。

Parameter Guide

本機のパラメーターの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、KARMA GE、エフェクトの効果の説明やパラメーターの設定法、設定時の留意点等を説明しています。

わからないパラメーターが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

その他、本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、KARMA GE 等の名前を記載した Voice Name List が入っています。

プリロードされている音色を知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

OASYS の名称表記

OASYS には 88key モデル、76key モデルがあります。取扱説明書では総称して OASYS または本機と表記しています。また、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストは、76key モデルを使用していますが、88key モデルの場合も同様に参照してください。

取扱説明書の省略名 OG, PG, VNL

各取扱説明書の名称を次のように省略して表しています。

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

また、Parameter Guide に収められている Voice Name List (ボイスネーム・リスト) を次のように省略しています。

VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 []

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [] で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等は LCD 画面上のオブジェクトを表しています。

LCD 画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCD に表示されるパラメーターは “ ” で括弧で表していません。

1. 2. 3. ...

操作の手順を表しています。

マーク , , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDI に関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

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

MIDI に関する表記

CC# は Control Change Number (コントロール・チェンジ・ナンバー) を略して表しています。

MIDI メッセージに関する [] 内の数字は、すべて 16 進数で表しています。

目次

安全上のご注意.....	ii	プログラムの演奏とエディット (Program モード).....	43
本装置のお取り扱いについて.....	iii	プログラムの選択.....	43
LCD ディスプレイについて.....	iv	コントローラーの使用法.....	47
データについて.....	iv	コード・モード.....	50
著作権について.....	iv	スライダー、ノブ、スイッチを使用した簡易 エディット.....	52
コルグ OASYS での GPL および LGPL ソフトウェア の使用について.....	iv	HD-1 プログラムを詳細にエディットする.....	56
取扱説明書について.....	v	LFO とエンベロープ (EG) を設定する.....	58
クイック・スタート.....	1	オルタネート・モジュレーションと AMS ミキ サーを使用する.....	59
セットアップ.....	1	ピッチをコントロールする.....	60
プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く.....	1	フィルターを調整する.....	61
デモ演奏を聴く.....	3	アンプを調整する.....	64
おもな新機能.....	5	ベクター・シンセシスを使用する.....	65
ソフトウェア・バージョン 1.3 の新機能.....	5	エフェクト.....	66
ソフトウェア・バージョン 1.2 の新機能.....	8	プログラムを自動で Sequencer モードに インポートする.....	67
ソフトウェア・バージョン 1.1 の新機能.....	10	コンビネーションの演奏とエディット (Combination モード).....	68
はじめに.....	11	コンビネーションの選択.....	69
おもな特長.....	11	コンビネーションの簡単なエディット.....	71
各部の名称と機能.....	19	コンビネーションをエディットする.....	73
フロント・パネル.....	19	レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ.....	73
リア・パネル.....	25	MIDI 設定.....	74
LCD ディスプレイのオブジェクト名称と機能.....	28	プログラムをコンビネーションに合わせて変更 する.....	75
基礎知識.....	30	エフェクト.....	76
OASYS の各モード概要.....	30	コンビネーションを自動で Sequencer モードに インポートする.....	77
OASYS PCM メモリーについて.....	32	エディットを保存する.....	77
同時発音数について.....	33	ソングの制作 (Sequencer モード)....	79
基本的な操作方法.....	34	プレイバック (再生) する.....	81
セットアップ.....	37	MIDI トラック・レコーディング.....	84
接 続.....	37	オーディオ・トラック・レコーディング.....	95
電源のオン/オフ.....	40	ソング編集 (エディット).....	108
CD-R/RW の使い方.....	41	RPPR の作成とレコーディング方法.....	110
		Sequencer モードでのサンプリング.....	113
		ソングを保存する.....	113
		Sequencer モードでの注意とその他の機能....	114

サンプリング**(オープン・サンプリング・システム) .117**

- サンプリングの準備.....119
- Sampling モードでのサンプリングと
エディット.....124
- Program, Combination, Sequencer モードでの
サンプリング.....137

KARMA 機能.....143

- Overview: KARMA.....143
- KARMA 機能を使って演奏する.....146
- KARMA 機能の設定.....151
- KARMA 機能の同期について.....161

本機全体に関する設定**(Global モード).....163**

- Global モードの構成.....163
- ベーシック・セットアップ P0: Basic Setup .163
- MIDI に関する設定 P1: MIDI.....164
- ペダル等のコントローラー設定とユーザー・
スケール作成 P2: Controllers/Scales.....165
- カテゴリー・ネームの設定
P3: Category Name.....166

ウェーブ・シーケンスのエディット ...167

- ウェーブ・シーケンスとは?.....167
- ウェーブ・シーケンスの基本的なエディット...167
- 各ステップのサウンド調整.....168
- リズムック・ウェーブ・シーケンスの使用法.170
- クロスフェード・ウェーブ・シーケンスの作成.172
- ウェーブ・シーケンスのモジュレーション....173
- ウェーブ・シーケンスの保存.....174

ドラムキットのエディット.....175

- ドラムキットとは?.....175
- ドラムキットの基本的なエディット.....175
- ドラムキットの保存.....177

エフェクトの設定.....179

- ルーティングとエフェクト設定.....181
- ダイナミック・モジュレーション/
Common FX LFO.....186

**データの保存と読み込み、オーディオ CD
の作成 (Disk モード, etc)189**

- 保存できるデータについて.....189
- インターナル・メモリーのライト.....190
- メディアのセーブ - Disk-File-Save.....193
- ファイルのコピーとデリート、フォーマット
- Disk-File- Utility.....196
- データのロード - Disk-File-Load.....197
- オーディオ CD の作成と再生 - Disk-Audio CD-
Make Audio CD、Play Audio CD.....200
- メディアの情報を表示する
- Media Information.....201

工場出荷時の設定に戻す.....203**その他の機能.....205****付 録.....209**

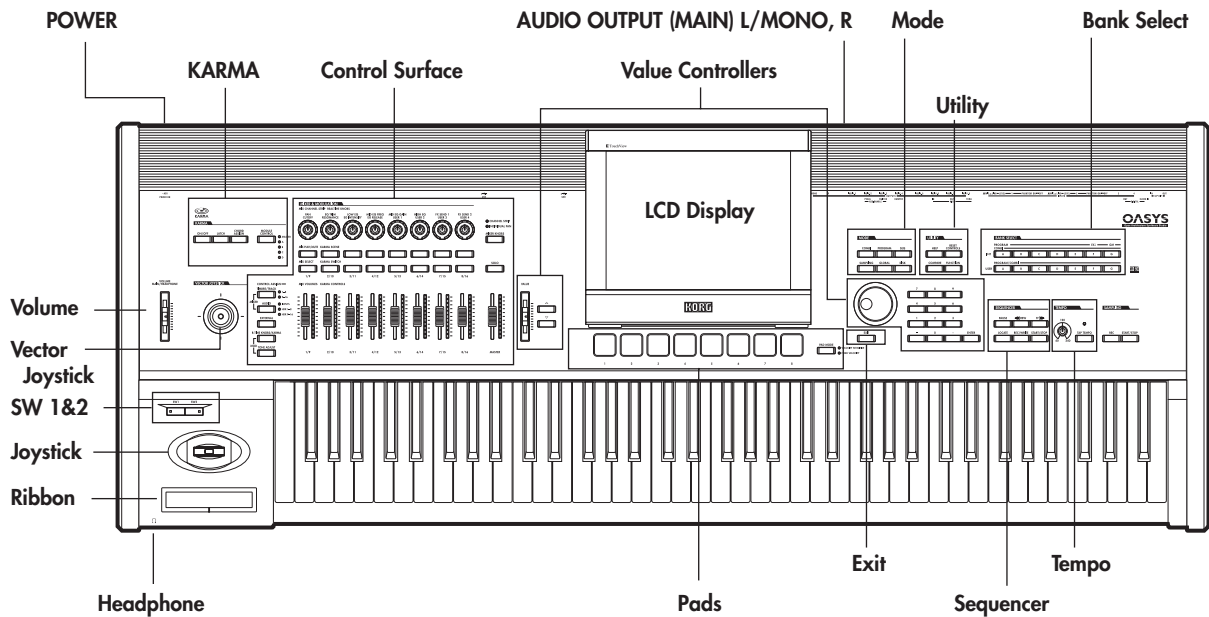
- 故障とお思いになる前に.....209
- 本機で使用可能なメディア.....216

仕様とオプション.....217

- 仕 様.....217
- オプション.....221

MIDI インプリメンテーション・**チャート.....222**

クイック・スタート



OASYSにはさまざまな機能がありますが、すぐにでもOASYSのサウンドをチェックしたいという人のために、このクイック・スタートを設けました。

ここでは、OASYSのセットアップ方法、プログラムの選択方法、サウンドのコントロール方法、デモ・ソングの聞き方、最新ソフトウェア・アップデートの機能などについて説明します。

セットアップ

1. OASYSをミキサーやモニター機器に接続します。

OASYSのAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子をミキサーやアンプ内蔵モニター・スピーカーなどに接続します。

ヘッドホンでモニターする場合は、OASYSの左手前のヘッドホン端子に接続してください。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rの出力を聞くことができます。

2. 電源コードを接続します。

最初に付属の電源コードをOASYS本体に接続してください。付属の電源コードには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行ってください。

接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P変換器（市販）をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込んでください。

詳しくは、p.38「1. 電源コードの接続」を参照してください。

3. 電源をオンにします。

リア・パネルの[POWER]スイッチを押して、電源をオンにします。オープニング画面が終了するまで、少しお待ちください。

4. [VOLUME]スライダを一度下げ、適当な音量になるまで徐々に上げます。

プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く

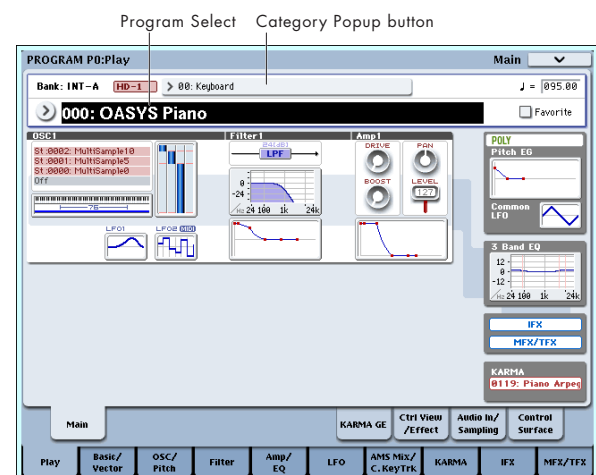
工場出荷時の設定では、電源立ち上げ後、Combinationモードが選ばれます。鍵盤を弾くとBank INT-Aの000番のコンビネーションのサウンドを聞くことができます。

コンビネーションは、最大で16のプログラムをスプリットやレイヤーにして重ねたものです。またKARMAモジュールも4つ（プログラムは1つ）同時に使用できますので、プログラムより複雑なサウンドを聞くことができます。

このまま、コンビネーションを切り替えて、聞いていくのもよいのですが、まずは基本となるサウンド—プログラムを聞きましょう。

プログラムの選択

1. MODE [PROGRAM]スイッチを押して（LED点灯）、Programモードに入ります。



LCD ディスプレイ左上に PROGRAM P0: Play と表示されます。通常この表示が出ているページでプログラムを演奏します。

鍵盤を弾くか、パッドを叩いて、サウンドを聞いてください。

- LCD ディスプレイ上方に大きな文字が反転しています。これはプログラム・ナンバーとプログラム・ネーム (“Program Select”) です。

この状態で [△]、[▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。

[VALUE] ダイアルを回すとさらに大きな単位でプログラムが切り替わります。

Tips: もしLCDディスプレイを押して他のページ等へ移動した場合は、最高で 3 回 [EXIT] スイッチを押すと、プログラム・ネームが選ばれるようになります。

- BANK SELECT INT [A] ~ [G], USER [A] ~ [G] スイッチを押して、他のバンクのプログラムを選びます。

工場出荷時、下表のように収録されています。詳しくは p.43 「プログラム・バンクの概要」をご覧ください。

Program バンクの内容

Bank	Contents	Bank Type
INT-A...D	HD-1 プログラム	HD-1
INT-E	HD-1 プログラム; EXs1 ROM Expansion が必要	
INT-F	AL-1 プログラム	EXi
GM (INT-G)	GM2 キャピタル・プログラム	GM
g(1)...g(9)	GM2 バリエーション・プログラム	
g(d)	GM2 ドラムス・プログラム	
USER-A, 000...007	HD-1 プログラム; EXs2 Concert Grand Piano PCM が必要	バンク・タイプは、HD-1 または EXi に切り替えが可能
USER-A, 009...010	HD-1 ボコーダーおよびデモ・ソング・プログラム	
USER-A, 11...127	イニシャル HD-1 プログラム	
USER-B	イニシャル HD-1 プログラム	
USER-C	MOD-7 プログラム (体験版)	
USER-D	MS-20EX および PolysixEX プログラム (体験版)	
USER-E	STR-1 プログラム	
USER-F	AL-1 & CX-3 プログラム	
USER-G	イニシャル HD-1 プログラム	

- この他にもプログラムを選ぶ方法がありますが、ここではキーボード、オルガン、ベースやドラム等のカテゴリーからプログラムを選ぶ方法を説明します。その他の方法については、「プログラムの選択」 p.43 を参照してください。

LCD ディスプレイの Category ポップアップ・ボタンを押します。プログラム・ネームの上にある四角い枠です。

メニューが表示されます。

左側のタブを押してカテゴリーを選びます。さらにその内側のタブを押してサブ・カテゴリーを選ぶこともできます。いずれのプログラムにも設定されていないカテゴリー、サブ・カテゴリーはタブを選ばません。

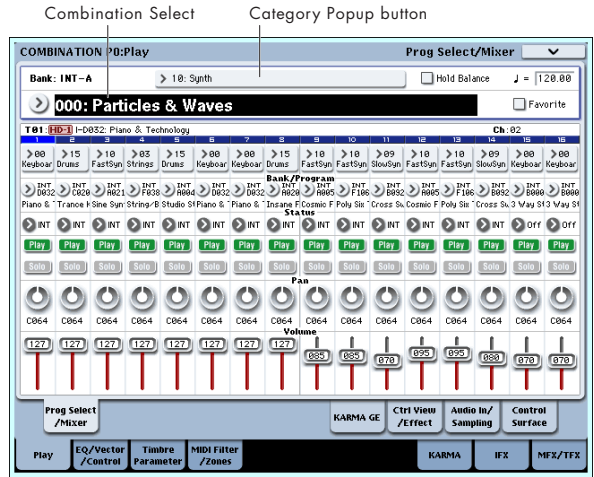
プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶほか、[△]、[▽] スイッチで選ぶこともできます。

表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

気に入ったプログラムが見つかったら OK ボタンを押して、ダイアログを閉じてください。そして演奏してください。

コンビネーションの選択

- MODE [COMBI] スイッチを押して(LED 点灯)、Combination モードに入り、上記手順 7 ~ 9. を参照して、プログラムを選んで演奏したのと同じようにコンビネーションのサウンドを聞いてください。



Combination bank contents

Bank	Contents
INT-A, B	Factory Combinations
INT-C	Factory Combinations; requires the EXs1 ROM Expansion PCM.
INT-D...G; USER-A...G	Initialized Combinations

コントローラーでサウンドを変化させる

- OASYS のフロント・パネルの左側には、数多くのコントローラーが並んでいます。

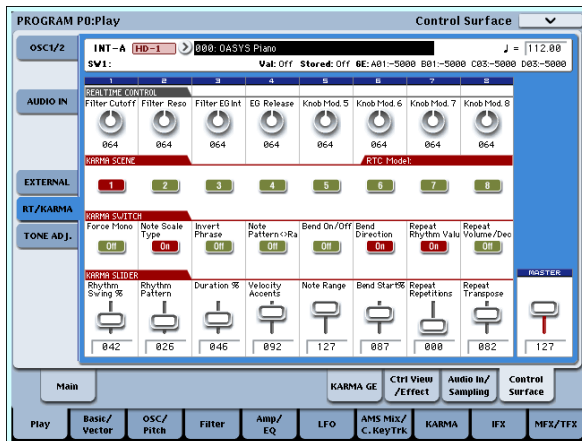
鍵盤を弾きながら、最も左側にある一群 — ジョイスティック、ベクター・ジョイスティック、リボン・コントローラーや [SW1], [SW2] スイッチを操作してサウンドを変化させます。

各プログラム、コンビネーションによって効果は異なりますので、いろいろと試してください。これらのコントローラーの詳しい説明は、p.47 「コントローラーの使用法」を参照してください。

- 次に、その右側にミキサーのように見えるスライダー、ノブ、スイッチがあります。これらはコントロール・サーフェスといい、サウンドをエディットしたり、KARMA 操作、MIDI メッセージの外部機器への送信などさまざまコントロールができます。

ここでは、R.TIME KNOBS/KARMA について説明します。CONTROL ASSIGN [R.TIME KNOBS/KARMA] スイッチを押してください (LED 点灯)。ノブでサウンドやエフェクトを変化させたり、スライダーやスイッチで KARMA 機能をコントロールできます。

このままノブ、スイッチ、スライダーを操作しても各コントロールは可能ですが、LCD ディスプレイでコントローラーの機能と値が一覧できますので、Control Surface ページを表示してください。LCD ディスプレイ右下の方にある Control Surface タブを押します。



コントローラーを操作すると、それに合わせて LCD ディスプレイの各オブジェクトが動きます。

一番上にある 8 つのノブを回すと、それぞれに設定されている機能が動き、サウンドが変化します。

コントローラーで KARMA のフレーズを変化させる

- CONTROL ASSIGN に R.TIME KNOBS/KARMA が選ばれているときは、スライダー、スイッチを操作すると KARMA をコントロールできます。

KARMA 機能がオフになっている場合は、KARMA [ON/OFF] スwitchを押して LED を点灯させてください。

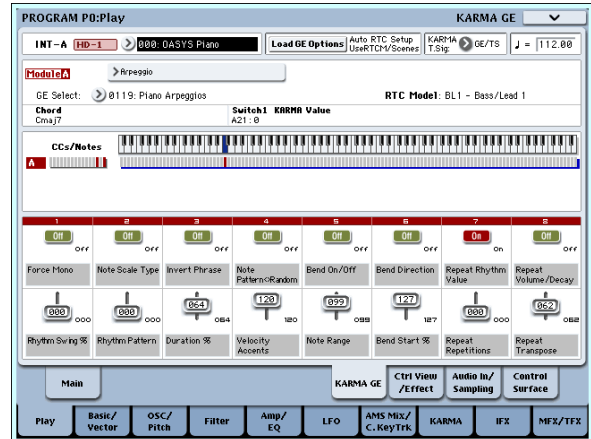
鍵盤またはパッドを押さえると、KARMA による強力なフレーズが始まります。

- コントロール・サーフェスの KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダー、スィッチ KARMA SWITCHES [1] ~ [8]、KARMA SCENES [1] ~ [8] スィッチには、フレーズやパターンを変化させたときに効果的なパラメーターがあらかじめアサインされています。これらのコントローラーを操作して、演奏されるフレーズやパターンを多彩に変化させることが可能です。

KARMA SCENES [1] ~ [8] スィッチを切り替えると、LCD ディスプレイの KARMA SWITCH と KARMA SLIDER の

設定が変化します。KARMA SCENE を切り替えることによって、これらの設定を瞬時に切り替えることができます。

KARMA GE ページでは、より詳しい内容が確認できます。KARMA GE タブを押して表示してください。KARMA モジュールが使用する GE (Generated Effect: ジェネレーテッド・エフェクト) の選択や、生成するパターンの拍子の設定、KARMA CONTROLS のアサイン内容が表示されます。



これらのコントローラーの詳しい説明は、p.146 「KARMA 機能を使って演奏する」を参照してください。

- サウンドを変化させたプログラムは保存されている状態に戻すことができます。

UTILITY [COMPARE] スィッチを押すと (LED 点灯)、サウンドを変化させる前の、保存されている設定が呼び出されます。もう一度 [COMPARE] スィッチを押すと変更したサウンドに戻ります (LED 消灯)。

また、UTILITY [RESET CONTROLS] スィッチを押しながら、ベクター・ジョイスティックやコントロール・サーフェスのスライダーやノブ、または CONTROL ASSIGN の各スィッチを押すと、保存されている設定が呼び出されます。KARMA についても同様です。(※参照: p.206 「コントローラーの設定をリセットする」)

いかがでしたか? 数多くのプログラムやコンビネーションがありますので、一度に確認しきれないと思います。気分を変えて OASYS のデモ・ソングを聞いてみてはどうでしょうか?

デモ演奏を聴く

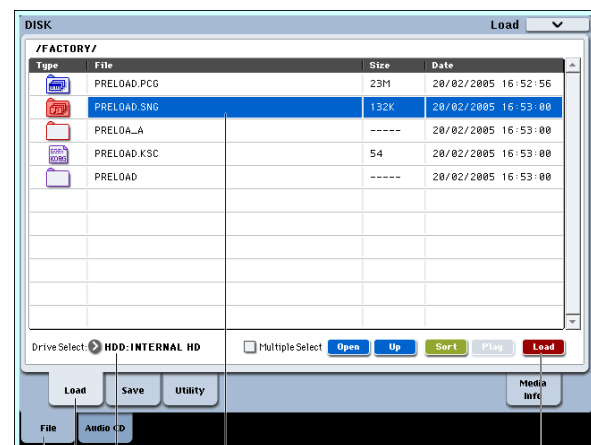
Disk モードでデモ演奏のデータをロードする

- MODE [DISK] スィッチを押して (LED 点灯)、Disk モードに入ります。
- Disk-Load ページを選びます。File タブ、Load タブを順番に押します。
- “Drive Select” で HDD を選びます。
ハードディスクの内容が表示されます。
- Preload.SNG ファイルを選びます。

このファイルにはデモ・ソング等のデータが入っています。

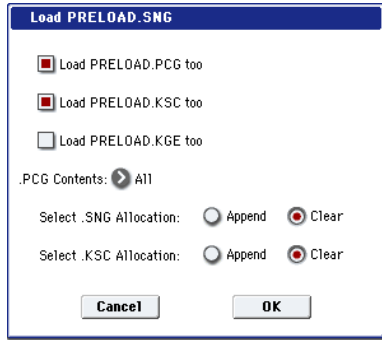
PRELOAD.SNG は以下のディレクトリにあります。
FACTORY → PRELOAD.SNG

下のディレクトリに移動する場合は Open ボタン、上のディレクトリに移動する場合は Up ボタンを押します。



Fileタブ Drive Select PRELOAD.SNG Loadボタン Loadタブ

- Load ボタンを押して、ダイアログを表示します。



- “Load PRELOAD.PCG too” と “Load PRELOAD.KSC too” のチェック・ボックスをチェックし、.SNG ファイルと一緒に .PCG ファイル、KSC ファイルをロードします。

PRELOAD.PCG には、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンスなどのプリロード・データが入っています。

PRELOAD.KSC には、デモンストレーション・ソングで使用するプログラムのサンプル・データが入っています。

“Select .SNG Allocation” と “Select .KSC Allocation” のラジオ・ボタンを Clear にします。Clear は、インターナル・メモリーにロードされているソング、RAM メモリーにロードされているユーザー・マルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時の配置のままロードします。Append は、ロードされているデータを消さずに、その後ろにロードします。

- すでに上記データをエディットしたり、新規に作成している場合は、ロードを実行するとそれらのデータは上書きされ、消えてしまいます。事前に内蔵ハードディスクや USB 記憶メディアにセーブしておいてください。

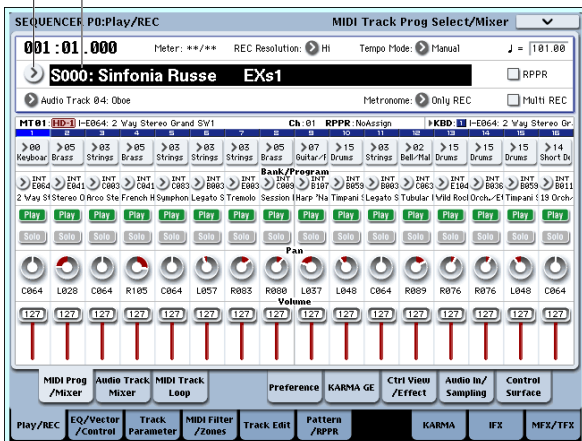
- OK ボタンを押してロードを実行します。

Sequencer モードでデモ演奏を聞く

- MODE [SEQ] スイッチを押して (LED 点灯)、Sequencer モードに入ります。
- P0: Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページを表示します。

表示されていない場合は、[EXIT] スイッチを押します。選ばれているページにより異なりますが、最高で 3 回押すと P0 の最初のページが表示されます。

Popup Song Select



- まずは S000 のソングを聞いてみましょう。

S000 のソングが選ばれていることを確認してください。他のソングが選ばれている場合は、ソング・ネームの部分 (“Song Select”) を押して表示を反転させ、テン・キー [0]、[ENTER] スイッチを順番に押します。

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

LED が点滅し、ソングの演奏が始まります。

- 途中で演奏を止めるときは、もう一度 [START/STOP] スイッチを押します。

- 次のソングを聞いてみましょう。

ソング・ネームの部分 (“Song Select”) を押します。テン・キー [1] を押して、[ENTER] スイッチを押します。 (“S001” のソングが選ばれます。)

また、ソング・ネームの左側の丸いボタン (Song Select ポップアップ) を押すと、リストにソング・ネームが表示されます。ソングを選び、OK ボタンを押します。

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、演奏を開始し、そしてもう一度スイッチを押して停止してください。

以上で、クイック・スタートは終わりです。

このオペレーション・ガイドには、OASYS のさまざまな機能の中から代表的な機能の操作方法を説明していますので、ぜひ一通りお読みいただくことをお勧めします。

すべての作業が終わったら、リア・パネルの [POWER] スイッチを押して、電源をオフにします。

- 電源をオフにすると、プログラムや、コンビネーションはエディットする前の状態に戻ります。設定を残す場合は、ライト操作をし保存してください。(※ 参照 : p.190 「プログラム、コンビネーションのライト」)

- 同様に電源をオフにすると、ロードしたソングとデモ・ソング用のユーザー・マルチサンプル、サンプルが消えます。再度電源をオンにして、ソングやユーザー・マルチサンプル、サンプルを使用する場合は、ロードする必要があります。

おもな新機能

ソフトウェア・バージョン 1.3 の新機能

OASYS ソフトウェア・バージョン 1.3 では、以下の機能が追加されています。

- オプション EXi: MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer 体験版 (プログラム・バンク USER-C) を収録
- KARMA 2.1 アップグレード
- EXi1 と EXi2 とで独立してトランスポーズ設定
- ステップ・シーケンサーでアタックとディケイのスムーシングを個別に設定
- 再起動を必要としない EXs のロードとアンロード
- EXs1、EXs2 PCM データのロスレス (非損失) 圧縮処理による、User Sampling RAM 容量の拡張。

などです。

EXi オプション: MOD-7

EXi MOD-7 は、ウェーブシェーピングとリング・モジュレーションを含む VPM (Variable Phase Modulation) オシレーターと、PCM サンプル・プレイバック、外部入力、マルチモード・フィルターなどを組み合わせて自由にパッチングできるセミ・モジュラー・シンセサイザーです。

FM キーボード、ベル・サウンド、リズムミクササウンドスケープや、ミックスで際立ったシンセ・ベースから、きらびやかで豊かなパッド・サウンドまで、用途の広いさまざまなサウンドを生み出します。

Variable Phase Modulation (VPM) シンセシスとは、コルグ独自の Frequency Modulation (FM) シンセシス技術のことをいいます。(※参照: PG p.307 「MOD-7 での音作り」)

MOD-7 は、以下の特長があります。

VPM オシレーター 6 基、PCM オシレーター 1 基、ノイズ・ジェネレーター 1 基、オーディオ・イン 1 基、マルチモード・フィルター 2 基、2 イン 1 アウト・ミキサー 3 基、6 イン・メイン・ミキサー 1 基で構成され、これらを自由に接続できるパッチ・システムを採用しています。

- 6 基の VPM オシレーターは、それぞれ FM とリング・モジュレーションが可能な正弦波、ノコギリ波、三角波、方形波のオシレーター、ウェーブシェーピング・オシレーターです。また、他の入力された信号を加工するウェーブシェーピング・プロセッサやリング・モジュレーション・プロセッサとして使用することができます。ウェーブシェーブ・テーブルは 101 種あり、ドライブやオフセットをコントロールできます。
- コルグの超低エイリアシング技術を用いた HD-1 クラスの PCM オシレーターは、ROM、EXs、RAM のモノ・サンプルの 4 段階ベロシティ・スイッチにより、表情豊かな音色を生み出します。また、PCM オシレーターを FM モジュレーターとして使用し、MOD-7 のプロセッシングを使用することによりサンプルを自在に変化させ、パワフルなデジタル・シンセサイザー・サウンドを作り出します。
- 専用フィルターとサチュレーションが設定できるノイズ・ジェネレーター。
- 外部オーディオ入力が使用可能。

- AL-1 で用いられたコルグ独自のマルチ・フィルターを含むデュアル・マルチモード・レゾナント・フィルター。
- 3 基の音声信号と変調信号を調整するためのパッチ可能な 2 入力 1 出力ミキサーと、6 イン・メイン・ミキサー。
- 1 ボイスあたり、LFO4 基、リトリガー可能な EG 10 基、キー・トラッキング・ジェネレーター 9 基、AMS ミキサー 8 基、ステップ・シーケンサー 1 基が使用可能。
- コモン LFO、コモン・ステップ・シーケンサー、キー・トラッキング 1 & 2、KARMA、EQ、エフェクトなど、他の EXi プログラムと同様の機能を使用可能。
- 他の EXi とレイヤーで使用可能。(同時に 2 基の MOD-7 も使用する場合は、VPM オシレーターは 12 個になります。)
- 最大発音数 52 音。
- 79 種のテンプレート・アルゴリズムを収録し、ヴィンテージ FM シンセサイザー DX7 の音色 .SYX ファイルのコンバージョン・ロードが可能。

オプション EXi 体験版について

プリインストールされた EXi オプション MOD-7 は体験版です。音が一定の周期で消えますが、それ以外は、演奏、編集、保存などのすべての機能をチェックすることができます。体験版を正規版へアップグレードするためのオーソライズ・コードは www.korguser.net で購入することができます。購入後、Global モードの Plug-In ページで、オーソライズ・コードを入力してください。(※参照: p.675 “Global P6: Plug-in Info”)

また、オーソライズ・コードを購入すると、追加のサウンド・バンクをダウンロードすることができます。

KARMA 2.1

KARMA 2.1 は、ユーザー GE メモリーの拡張や、シーン・チェンジとモジュール・トリガーのタイミング選択 (クオンタイズ)、ノート・マップ機能の改良等、さまざまな新機能を盛り込んでいます。

ユーザー GE の拡張と GE データの作成/編集

KARMA モジュール内でフレーズやパターンを生成する GE (Generated Effect) を本体内蔵のプリセット GE2048 個に加えて、書き替え可能なユーザー GE メモリー 1536 個 (128 × 12 バンク) のエリアを拡張しました。

V1.3 では、新開発 EXi インストゥルメント MOD-7 (有償オプション) のプリロード・プログラムでの、新規作成 GE データが追加されます。Disk モードで、ユーザー GE バンクにロードして使用します。

「KARMA OASYS」(OASYS 専用のソフトウェア) * を使用した場合には、GE のエディットと新規作成がコンピューター上で可能になります。GE を構成する 400 個以上もの内部パラメーターすべてがエディットでき、オリジナルのユーザー GE データとユーザー GE で使用するリズム・パターンや CC パターン等のテンプレート・データを作成することができます。作成した GE データは、USB ストレージ・デバイスまたは MIDI ダンプによって最大 1536 個 (128 個 × 12 バンク) まで OASYS にロードして使用することができます。

また、KARMA OASYS ソフトウェアでは SMF(スタンダード MIDI ファイル) を GE に自動コンバートする機能を搭載しています。任意の MIDI 演奏データからコンバートしたユーザー GE を作成し、GE パラメーターの設定によってフレーズを自在に変化させることが可能になります。

OASYS V1.3 では、KARMA OASYS ソフトウェアからの MIDI リクエストを受信し、Sequencer モードで作成したシーケンス・データを SMF に変換して MIDI ダンプで KARMA OASYS へ送ります。そして KARMA OASYS ソフトウェアでコンバートしたユーザー GE を再び MIDI ダンプで OASYS にロード、KARMA 機能によりフレーズを変化させる等、この機能を効果よくフル活用することができます。

GE Select ダイアログでの GE RTC モデルの情報表示

“GE Bank Select” および “GE Category Select” の GE Select ダイアログに、GE の RTC モデルを表示するようになりました。(※ 参照 : p.8 “GE Bank Select メニュー”)

これにより、GE がどのようにコントロール・サーフェスにマッピングされるか、そして、それらの大まかな動作が理解できます。

シーン・チェンジのクオンタイズ・トリガー機能を追加

シーン・チェンジは、♪ (16分3連符) ~ 4小節の単位でトリガーをクオンタイズできるようになりました (以前はすべてのシーン・チェンジが 16 分音符にクオンタイズされました)。大きな単位でシーン・チェンジが行えることによって、例えば、次の小節でシーンを切り替えるときに、余裕を持ってシーンを選んでおくことができます。そうしておけば、シーンが切り替わるときでも、両手で鍵盤を演奏し続けることができます。

Combination モードと Sequencer モードでは、クオンタイズは個別に 5 つのレイヤー (マスターとモジュール A ~ D) に適用することができます (※ 参照 : PG p.411 「Scene Change Quantize Window」)。

Program モードでは一つの KARMA モジュールだけに適用されます。(※ 参照 : PG p.8 「GE Bank Select メニュー」)

シーン・ステータスは、シーンを選択後、次のシーンに切り替わるまでの間に表示します。次のシーンに切り替わったと同時に表示が消えます。シーンが切り替わるタイミングを視覚的に確認することができます。(※ 参照 : p.101, p.411 「Scene Status」)

モジュールごとに調整可能なクオンタイズ・ウィンドウ

以前は、“Quantize Trigger” が On に設定されているモジュールのトリガー・タイミングは、16 分音符にクオンタイズされました。これは、DJ 的な複雑なプレイに威力を発揮しますが、通常の演奏で、特に速いテンポのとき、モジュールのタイミングをうまくとるのが困難でした。新しいバージョンでは各モジュールのクオンタイズ・トリガーを個々に設定できます。例えば、4 分音符や 8 分音符を使用してタイミングのミスを防ぐ一方で、16 分音符の複雑なエフェクトを連発させる、といったことも可能になります。また、3 連符を使用することでアップ・ビート (裏拍) のリズムも得ることができます。

クオンタイズ・ウィンドウは Perf RTP 機能により、コントロール・サーフェスからリアル・タイムで操作できます。例えば、ライブ・パフォーマンス中に、ブレイク・ダウンのところだけ速いタイミングを使用し、それ以外のところは長めのタイミングでシーン・チェンジをするといったことが可能になります。

(※ 参照 : PG p.97, p.407 「Quantize Window」)

ノート・マップのコピー機能を追加

現在選択しているカスタム・ノート・マップに、プリセット・テーブルや、任意のプログラム、コンビネーション、ソングのカスタ

ム・ノート・マップの設定をコピーすることができるようになりました。

例えば、サイド・スティック/ライドのノート・マップをドラム GE で使用するためにコピーし、キックだけを違うノートにマッピングするといった使い方ができるようになります。

(※ 参照 : PG p.135 「Copy Note Map」)

ノート・マップ・テーブル・ディスプレイのショートカットと改善

Module Parameters-Control ページの小さなノート・マップ・テーブル・ディスプレイに触れると、Name/Note Map ページへ移ることができるようになりました。

ここで “Table” パラメーターを使ってノート・マップを変えることができます (以前は表示されるマップを選択することはできませんでしたがモジュールにアサインすることはできませんでした)。その上、新規パラメーター “Display Module” によって各モジュールのノート・マップを個別に見て、変更することも可能になりました。(※ 参照 : PG p.96 「Note Map Table」、p.417 「Display Module」)

Note/CC Activity の改善

P0: Play の KARMA GE ページで、現在選択している各 KARMA モジュールのシーン・ナンバーを表示するようにしました。CCs/Notes Activity セクション左上のモジュール・ラベル ([M], [A], [B], [C], [D] など) の上に表示されます。括弧内の数字は、KARMA モジュールごとにライトされているシーン・ナンバーです。(※ 参照 : PG p.8, p.360 「Scene」)

Combination や Sequencer モードでは、モジュール・ラベルに触れると、コントロール・サーフェスのモジュール・コントロール・レイヤーが切り替わり、表示およびエディットされているレイヤーも切り替わります。(※ 参照 : PG p.360 「Module」)

シーン変更タイミングの改善

以前は、シーン変更の際、特に Combination モードのコンビネーションによって、シーンが切り替わるときに少し遅延することがありました。KARMA 2.1 でこれが修正されています。

EXs のロード/アンロードの改善

OASYS のメモリーにロードする EXs Expansion Samples を再起動させないでも、ロードおよびアンロードすることができるようになりました。Global モードのページ・メニュー・コマンド “Expansion Sample Setup” で設定します。ダイアログ・ボックスで使用する EXs を選択して、OK ボタンを押すと、EXs が自動的にロード/アンロードされます。容量の大きな EXs をロードすると時間がかかる場合もあります。

(※ 参照 : PG p.679 「Expansion Sample Setup」)

EXs1、EXs2 PCM データのロスレス (非損失) 圧縮処理

EXs1、EXs2 PCM データを RAM にロードする際に、ロスレス (非損失) 圧縮処理を追加しました。これにより、EXs1 は 313MB に対して 284MB、EXs2 は 503MB に対して 464MB と、EXs1、2 で使用する RAM 容量は減少します。そのかわりに User Sampling RAM 容量が約 68MB 増加することになります。

圧縮率としては、mp3 方式や PCM シンセサイザー等で見られる圧縮技術と比較すると少ないのですが、これらの圧縮技術と異なり、ここでの圧縮はオリジナル・データを完全に再現でき

る非損失方式となります。EXs1 313MB、EXs2 503MB のオリジナル・データと完全に同じオーディオ信号で発音します。

その他の改善

- EXi Common の Program Basic ページで、EXi 1 と 2 を個別にトランスポーズできるようになりました。
(☞ 参照：PG p.147 「4-1h: Transpose」)
- すべてのステップ・シーケンサーでアタックとディケイのスレーシング・コントロールが個別にできるようになりました。これにより、簡単にエンベロープ効果を作ることができるようになります。これらは、EXi コモン・ステップ・シーケンサーと、AL-1 と MOD-7 のボイスごとのステップ・シーケンサーに追加されました。
(☞ 参照：p.151、p.188 「Smoothing」)
- Sequencerモード MIDI Event Edit に Play ボタンが追加されました。ダイアログ・ボックスを開いたまま、エディット中のイベントを含む小節からのプレイバックが可能になりました。

ソフトウェア・バージョン 1.2 の新機能

OASYS ソフトウェア・バージョン 1.2 は、オプション EXi LAC-1 Legacy Analog Collection に対応しています。このオプションは、KORG Legacy Collection から、アナログ・シンセサイザーである MS-20 と Polysix を OASYS 用にチューンナップしたものです。このソフトウェア・バージョン 1.2 は、その体験版をプリ・インストールしています。

体験版を正規版へアップグレードするためのオーソライゼーション・コードは、www.korguser.net で購入することができます。

また、このソフトウェア・バージョン 1.2 には、ユニゾンによる分厚いサウンドでポリフォニック演奏を可能にする「ポリフォニック・ユニゾン」、ユニゾン・サウンドの広がり感を調節できる「ユニゾン・ステレオ・スプレッド」、指 1 本で自由なコード演奏を可能にする「コード・モード」等の新機能を追加しました。その他にも、AL-1、STR-1 の最大同時発音数の拡張や、ノブやスライダーなどでパラメーターを操作したときのなめらかさを、さらに向上しました。

EXi オプション : EXi LAC-1 Legacy Analog Collection

EXi LAC-1 Legacy Analog Collection の MS-20EX と PolysixEX は、電子回路を構成する電子部品そのものの特性を忠実に再現するコルグ独自のモデリング技術 CMT (Component Modeling Technology) を用いています。オリジナル MS-20、Polysix を忠実に再現するだけでなく、OASYS 独自の新たな機能を加えました。

体験版とオーソライズについて

OASYS ソフトウェア・バージョン 1.2 には、EXi LAC-1 Legacy Analog Collection の体験版が収録されています。MS-20EX と PolysixEX を使用した新規 EXi プログラムは、バンク USER-D に入っています。

体験版では、MS-20EX と PolysixEX の音が一定の周期で消える以外は、すべての機能をチェックすることができます。

オーソライゼーション・コードは、コルグ・ユーザー・ネット (www.korguser.net) で購入できます。さらに KORG Legacy Collection の音色を LAC-1 用にコンバートしたボーナス・プログラムもダウンロードすることができます。購入したオーソライゼーション・コードは、Global モード Plug-In Info ページで入力し、オーソライズします。詳細は、「Global P6: Plug-in Info」PG p.675 をご覧ください。

MS-20EX

MS-20EX は、コルグ・アナログ・シンセサイザーの代表機種であるセミ・モジュラー・アナログ・シンセサイザーの MS-20 を忠実に再現したバーチャル・アナログ・シンセサイザーです。単に忠実に再現しただけでなく、外部モジュレーション・ルーティングやテンポ同期、そしてアナログ・オシレーターやフィルターの不安定さを表現するアナログ・パラメーターなど、KORG Legacy Collection の MS-20 ソフトウェア・シンセサイザーの機能もサポートしています。また、MS-20EX は最大 48 ボイス仕様を実現しました。MS-20 ならではのサウンドをポリフォニックで味わうことが可能です。さらに、MS-20EX ではパッチ・パネルの機能を大幅に拡大しました。オシレーターやフィルターなどの各コンポーネンツに入出力端子を装備し、2 基のミキサーも組み込みました。信号のミックスやスケールリング、複数のインプットへの分配など、当時の上位機種であった MS-50 に迫る音作りの自由度が得られます。また、MS-20EX には、AMS (Alternate Modulation Source) や、4 基の OASYS 型

EG、4 基の LFO、4 基の AMS ミキサー、2 基のキー・トラッキング・ジェネレーター、コモン LFO、コモン・ステップ・シーケンサー、ベクター機能、KARMA、EQ、エフェクトなど、OASYS ならではの高品位機能を使用することができ、MS-20 独特のサウンド・キャラクターを残しつつ新しいサウンド・メイキングが可能です。LCD ディスプレイには MS-20EX のノブやパッチ・パネルをリアリティあふれるグラフィックで表示し、各パラメーターの操作やパッチングも、素早くそして簡単にエディットすることができます。

詳細は、「EXi: MS-20EX」PG p.263 をご覧ください。

PolysixEX

PolysixEX は最大同時発音数 172 ボイスを誇る高品位バーチャル・アナログ・シンセサイザーです。オリジナル Polysix そのものを忠実に再現するだけでなく、外部モジュレーション・ルーティング、テンポ同期、アナログ・コントロール等、KORG Legacy Collection の Polysix ソフトウェア・シンセサイザーでの追加機能サポートはもちろんのこと、AMS、2 基の EG、2 基の LFO、4 基の AMS ミキサー、2 基のキー・トラッキング・ジェネレーター、コモン LFO、コモン・ステップ・シーケンサー、ベクター機能、KARMA、EQ、エフェクトなど、OASYS EXi プログラムの機能も搭載しました。オリジナル Polysix のサウンドはもちろん、それをはるかに超えるサウンドも生み出すことが可能です。操作性は、MS-20EX 同様、PolysixEX のパネルをリアルなグラフィックで表示し、しかも 1 ページに主要なパラメータが収まっており、軽快に操作することができます。

詳細は、「EXi: PolysixEX」PG p.289 をご覧ください。

CMT とは

CMT (Component Modeling Technology) とは、シンセサイザーで使われていたトランジスター、コンデンサー、抵抗といった部品をデジタル化し、それらを使ってオリジナルと同じ回路を再構築することにより、回路全体の複雑な特性を忠実に再現するコルグ独自の電子回路モデリング・テクノロジーです。

AL-1、STR-1 の同時発音数を増強

OASYS は、ハードウェアに依存することなく、さまざまな機能をパワー・アップできる柔軟な設計思想が最大のポイントです。今回のシステム・バージョン 1.2 では、物理モデル音源の拡張インストゥルメントである STR-1 はボイス数を 50% 増強し、従来の 32 ボイスから 48 ボイスへ、アナログ・モデリング音源の AL-1 Analog Synthesizer も、これまでの 84 ボイスから 96 ボイスへそれぞれパワー・アップしました。最先端の音源技術によるサウンドと表現力を、より自由に使いこなすことができます。

ユニゾン機能の拡張

ポリフォニック・ユニゾン

分厚いサウンドをポリフォニックで演奏できるポリフォニック・ユニゾン機能です。PCM 音源の HD-1、EXi プログラムの各インストゥルメント・タイプで使用できます。

ユニゾン・ステレオ・スプレッド

ユニゾン・サウンドをステレオ・イメージで左右に広げる機能です。シンセ・プラスなどでこの機能を使えば、分厚くしかも広がりのあるサウンドを容易に得られます。

ユニゾン・デチューン

すでに搭載されていたユニゾン・デチューン機能の可変幅が 2 倍になり、200 セント（上下 100 セントずつ）の範囲でデチューン効果の調節が可能です。

詳細は、「Unison」 PG p.31 をご覧ください。

Max # of Notes

HD-1、EXi を使用したプログラムや、Combination、Sequencer モードの各ティンバー／トラックの最大同時発音数を設定することができます。ギターやビンテージのアナログ・シンセサイザーの忠実なシミュレーションに効果的です。

詳細は、「Max # of Notes」 PG p.30 をご覧ください。

コード・モード

HD-1、EXi を使用したプログラム、Combination、Sequencer モードの各ティンバー／トラックでコードの平行移動を指一本で実現できる機能がコード・モードです。この機能は、8 つのパッドと連動し、パッドでコードの種類を選び、鍵盤で演奏することができます。コード・モードのオン／オフは、フロント・パネルの [SW1][SW2] や接続したフット・スイッチでリアルタイムにコントロールすることができます。さらに、ボイス・アサインをモノ・モードにし、フィンガー・ポルタメントをかけたり、ポリ・モードで複数のコードを重ねたりすることもできます。

詳細は、「コード・モード」 p.50、「Chord」 PG p.30 をご覧ください。

パラメータの動作精度向上

OASYS の高い処理能力は、機能の豊かさを究めるだけでなく、ひとつひとつの基本的な動作の質も高めています。バージョン 1.2 では、アダプティブ・スムーズ・コントロールにより、ノブやスライダーなどでフィルターのカットオフなどのパラメータを操作したときの滑らかさをこれまで以上に高精度にしました。LCD ディスプレイ上やトーン・アジャスト機能を使った場合にもその滑らかさを確かめることができます。また、KARMA などによる高速コントロールにも追従可能で、より高い表現力を発揮することができます。

ソフトウェア・バージョン 1.1 の新機能

OASYSソフトウェア・バージョン1.1では、EXi: STR-1 Plucked String (ブラックド・ストリング)、2 Gbyte RAMのサポート、新しいタイプのAMSミキサーなどの新機能を追加しました。

EXi: STR-1 Plucked String

OASYS専用 EXi アップデート: STR-1 Plucked String は、コルグが10年以上にわたって研究開発を進めてきたフィジカル・モデリング技術を搭載しています。伝統的な楽器音(アコースティック・ギター、エレキ・ギター、エレクトリック・ピアノ、クラビネット、ハーブシコード、ハーブ、ベル、エスニック楽器等)から、ユニークで実験的なサウンドまで、さまざまなジャンルの音楽に対応します。

詳細は、「EXi: STR-1 Plucked String」PG p.219をご覧ください。

2 Gbyte の RAM をサポート

OASYSは、RAM マルチサンプルと EXs 等に使用するメモリーを最大2 Gbyte (1 Gbyte + 1 Gbyte) までサポートします。本機には、2つのDIMMソケットがあり、1つのスロットは標準装備のメモリー1 Gbyte が取り付けられています。もう1つのスロットは拡張用で、最大1 Gbyte までのメモリーを増設することができます。(2005年10月7日現在)

取り付け方や、EXs、サンプリング用のメモリー容量に関する詳細は、「2-2. メモリーの取り付け方」PG p.984、「Expansion Sample Setup」PG p.679、「サンプリングとRAM」PG p.573をご覧ください。

以下はOASYSに実装できるメモリーです。

⚠ 市販のメモリーの中には本機で使用できないものがあります。以下のメモリーが対応しています。

規格: 184pin DIMM DDR SDRAM buffer なし ECC 非対応
PC2700 (DDR333 CL2.5)
PC3200 (DDR400 CL3)

枚数: 1枚 (標準装備のメモリーを除く)

容量: 512MByte/1Gbyte

⚠ DRAM DIMM は、メーカー・オプションではありません。市販のコンピューター用のものをお使いください。

使用できるDRAM DIMMの種類で不明な点がありましたら、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

EXi オーディオ入力

OASYSは、EXi インストールメニューにオーディオをルーティングするための機能を、標準で搭載しました。この機能は、外部入力信号や内部信号をEXi シンセシス・エンジンに通して処理したり、フィードバック・ループを構成するために使用できます。今後、発売を予定しているEXi インストールメニューにおいてサポートが予定されています。

この機能は、STR-1でもサポートしています。

詳細は、「4-2: EXi Audio Input」PG p.148 (Program モード)、「2-6: EXi Audio Input」PG p.394 (Combination モード)、「2-6: EXi Audio Input」PG p.492 (Sequence モード)をご覧ください。

STR-1 のオーディオ入力の使用方法に関しては、「4-8c: Feedback」PG p.240をご覧ください。

AMS ミキサー・タイプ: Gate

AMS ミキサー・タイプに Gate が追加されました。これにより、2つの異なるAMSソース(あるいは固定したAMS量)を設定し、3つめのAMSソースを使って、2つのAMSを切り替えます。これは、サイド・チェーンを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに(入力がスレッシュホールドを上回り)ゲートが開いているときだけでなく、(入力がスレッシュホールドを下回り)ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

また、ゲートの開閉はコントロール・ソースに応じて連続的にも可能ですし、ノート・オン/オフに連動することもできます。

これを利用することで、特定のノートにのみピッチ・ベンドや他のエフェクトを適用することができます。詳細は、「Gate」PG p.84をご覧ください。

ハーフ・ダンパー・イネーブル

以前のOASYSソフトウェアでは、ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルとMIDI CC#64でアンプEGリリース・タイムに変調をかける動作が初期設定になっていましたが、今回のバージョンでは、イネーブル/ディゼーブルをプログラムごとに設定できるようになりました。

詳細は、「1-1g: Half-Damper Control」PG p.33 (HD-1 Programs)、「4-1g: Half-Damper Control」PG p.147 (EXi Programs)をご覧ください。

Foot Switch による Inc/Dec のコントロール

フロント・パネルの[△]、[▽]スイッチと同様の機能を、フット・スイッチにアサインすることができます。この機能はライブ・パフォーマンス中などに便利です。詳細は、p.45「接続したフット・スイッチによるプログラムの選択」、「Foot Pedal Assign」PG p.934をご覧ください。

はじめに

おもな特長

オープン・アーキテクチャー・シンセシス・スタジオ -Open Architecture Synthesis Studio-

OASYS は、OA (Open Architecture) シンセシス・システムを採用しています。これは、EXs (エクспанション・サンプル) によるサンプル追加、EXi (エクспанション・インストゥルメント) によるモデリング等の音源方式の追加、EXf (エクспанション・エフェクト) によるエフェクト追加、およびワークステーションとしての機能を追加していくことができます。まさに「オープン・アーキテクチャー」コンセプトに基づいたシンセシス・エンジンです。

現在、シンセシス方式として、PCM (HD-1 High Definition Synthesizer)、アナログ・モデリング (AL-1 Analog Synthesizer)、トーンホイール・オルガン・モデリング (CX-3 Tonewheel Organ)、STR-1 (Plucked String) が搭載されています。また、オプションとして LAC-1 Legacy Analog Collection と MOD-7 が加わり、CMT Modeled Analog Synthesizer の MS-20EX と PolysixEX、MOD-7 を追加することができます。

OA (Open Architecture) シンセシス・システムと、KARMA 機能、16トラック・MIDIシーケンサー+ 16トラック・ハードディスク・レコーダー、サンプラー、コントロール・サーフェス、レスポンスの優れた鍵盤が、高速処理により有機的に統合され、OASYS (Open Architecture Synthesis Studio) は、クリエイターの創造性、プレイヤーの感性を最大限に刺激します。

【Open Architecture Synthesis Studio】

Open Architecture Synthesis System

シンセシス方式：

- HD-1 (High Definition Synthesizer)
- EXi (Expansion Instruments)
- AL-1 (Analog Synthesizer)
- CX-3 (Tonewheel Organ)
- STR-1 (Plucked String)
- MS-20EX (EXi LAC-1: CMT Modeled Analog Synthesizer)
- PolysixEX (EXi LAC-1: CMT Modeled Analog Synthesizer)MOD-7 (Waveshaping VPM Synthesizer)

最大同時発音数 *1 *2：

- HD-1：172 ボイス (172 オシレーター)
- AL-1：96 ボイス
- CX-3：172 ボイス
- STR-1: 48 ボイス
- MS-20EX: 48 ボイス
- PolysixEX: 172 ボイス
- MOD-7: 52 ボイス

PCM サンプル方式：

- 16ビット、48kHz、ロスレス (非損失) 圧縮処理方式

プリセット PCM：

- 314 Mbyte (1,505 マルチサンプル、1,388 ドラムサンプル)

付属拡張 PCM ライブラリー：

- 313 Mbyte：EXs1 ROM Expansion (229 マルチサンプル、1,483 ドラムサンプル：ロスレス - 非損失 - 圧縮処理により RAM 使用サイズを 284MB に減少)
- 503 Mbyte：EXs2 Concert Grand Piano (10 マルチサンプル：ロスレス - 非損失 - 圧縮処理により RAM 使用サイズを 464MB に減少)

PCM RAM 容量：

- ユーザー・サンプル用として使用できる容量は、実装しているメモリーの容量と、現在ロードしている EXs バンクの容量とシステムによって異なります。(※参照：p.117「サンプリングとRAM」)

ウェーブ・シーケンス：

- ユーザー・メモリー：374 種、プリロード：150 種

*1 最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ペロシティ・クロスフェード、ウェーブシーケンス・クロスフェード、ダブル・モードなど、オシレーターの設定により変化します。

*2 各音源方式を同時に使用している場合、発音数はシステムが自動的に必要なボイスを割り当てます。

PCM シンセシス・エンジン - HD-1 High Definition Synthesizer -

大容量 PCM サウンド、新設計オシレーター

OASYS に搭載された PCM シンセシス・エンジン HD-1 High Definition Synthesizer は新設計されたオシレーターです。

PCM 波形は、16ビット、48kHzです。緻密なサンプリングによる高品位かつ広範なステレオ・サンプルやロング・サンプル等を、合計 1Gbyte 以上収録しています。

1 ボイスにつき最大 8 つの (ステレオ) マルチサンプルを扱うことができるオシレーター (4 段階ペロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能なオシレーターを 2 基)、最大 4 つのフィルター (4 種のモード、4 種のルーティングを持つフィルターが 2 基)、2 基のアンプ、5 基の LFO、5 基の EG を同時に使用できます。

また、オシレーター、フィルター、アンプなどの各モジュールには、豊富なモジュレーション機能とパラメーターを用意し、緻密かつ大胆なサウンドを作り上げていくことができます。

拡張 PCM ライブラリー EXs2-Concert Grand Piano は、容量 503Mbyte の全鍵ステレオ・ロング・サンプルです。それぞれを 4 段階の強弱でサンプリングしています。さらに、ダンパー・ペダルを踏んだときに生じる弦の共鳴現象を Note-On Contorol 機能によって得ることができます。ダンパー・ペダルを踏んで鍵盤を弾くと共鳴音が同時に鳴り、ピアノ本来の奥行き感と透明感を忠実に再現します。

アンサンプル系として代表的なストリングスやブラスも、自然な広がり感のあるステレオ・サンプルを収録し、さらにトレモロやピチカート、スフォルツァンドなどの奏法によるバリエーションも豊富に揃え、4 段階ペロシティ・スイッチ/クロスフェードによって、自然な表現力を得ることができます。

また、サクソやオーボエなどのリード系楽器は、プレイヤーの息づかいをリアルに表現するビブラートも加えたロング・サンプルを収録しています。

トラックの質感を大きく左右するドラムスも、ステレオ・サンプリングを多数使用し、ロング・サンプリングによる自然な減衰や、4 段階ペロシティ・スイッチ/クロスフェードにより、自然な強弱による表現力が得られます。

テクスチャー・サウンドや、リズムックなサウンド・デザインに効果的なウェーブ・シーケンス -Wave Sequence-

HD-1 High Definition Synthesizer の HD-1 オシレーターは PCM 波形を発音させるだけでなく、コルグ独自のウェーブ・シーケンス機能を搭載しています。

ウェーブ・シーケンスとは、PCM 波形を次々と切り替えたり、クロスフェードさせて刻々と音色が変化するテクスチャー・サウンドや、リズムックなサウンド・デザインに効果的な機能です。コルグ WAVESTATION の代表的機能であったこのウェーブ・シーケンス機能をより分かりやすく、よりクリエイティブにリデザインしました。単に PCM 波形を次々と順次発音させるだけでなく、発音のタイミング、長さ、ピッチなども自由に

設定できるうえ、波形の切替タイミングをテンポに同期させることもできます。さらに、AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース）を駆使し、例えばエンベロープ・ジェネレーター出力を波形の切替タイミングに応用するなど、通常のPCMシンセサイザーでは決して合成できないサウンド・デザインも可能です。

音色合成や、音場合成も可能なアドバンスト・ベクター・シンセシス – Advanced Vector Synthesis –

音空間の合成を可能にするアドバンスト・ベクター・シンセシス機能を搭載しています。

Combinationモードでは、すべてのティンバーを4方向に振り分け、そのバランスやエフェクトなどをパネル上にあるベクター・ジョイスティックでコントロールできます。さらに、リアルタイム操作だけでなくベクター・コントロールを自動制御するための「ベクター・エンベロープ」機能も装備しています。最大5ステップのベクター・ポジションを指定でき、各ベクター・ポジションへの移動時間、ポジションの保持時間などが時間、または音符による指定ができ、テンポに同期させることができます。Programモードでは、オシレーター1、2のバランス、エフェクトなどのコントロールが可能で、動きのあるダイナミックな音作りが行えます。

サウンド・デザインの根幹を担う高精度フィルター

減算合成方式（原波形に豊富に含まれる倍音成分を削り取るように音作りをする方式）は、その分かりやすい概念ゆえ、現在のシンセサイザーのスタンダードな在り方であり、その音作りの根幹部分のひとつが、フィルターです。

HD-1 High Definition Synthesisのフィルター部は、ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトの4タイプを搭載し、シングル、シリアル、パラレル、24dBモードからなる4種類のルーティングが可能です。

OA（Open Architecture）シンセシス・システムの圧倒的な処理能力による、なめらかなフィルター・スウィープ、そしてレゾナンスは、音痩せのない自然で美しいフィルタリングが得られます。

OASYSのアンプ部にはドライバー回路を搭載し、往年のアナログ・シンセサイザーのようなマイルドかつウォームな歪み感から、オーディオ信号をフィードバックさせたような鋭い歪みまで、多彩な歪みを作り出すことができます。

さらに、音域ごとにフィルターの開度などを調節するキー・トラッキング・ジェネレーターによって、シミュレーション・サウンドの音作りに必要な、音域に応じた微妙なフィルタリングから、音域に応じてフィルター開度がドラスティックに変化するアグレッシブなサウンドまで、さまざまな設定が可能です。

豊富なモジュレーション群 – EG, LFO, AMS –

サウンドの立ち上がりから鳴り終わりまでの経時変化をデザインするEG（エンベロープ・ジェネレーター）は、圧倒的な処理能力により、高速動作と非常になめらかな、上質の経時変化を実現します。さらに、HD-1 High Definition SynthesizerのEGではEGの各ステージ（アタック、ディケイ、スロープ、リリース）での変化カーブを11段階で調節でき、音色、音量の経時変化が複雑なアコースティック・サウンドのシミュレーションから、ピンテージ・シンセサイザー・サウンドまで、緻密なプログラミングを可能にします。また、LFOの波形は18種を搭載しています。単に波形を選ぶだけでなく、波形のスタート位相調整、振幅シフト機能など豊富なメニューから理想的なモジュレーションを得ることができます。

また、豊富なモジュレーションを備えたAMS（オルタネート・モジュレーション・ソース）を採用し、合計52種類のモジュレーション・ソースを駆使した複雑なサウンドづくりが行えます。さらに、AMSミキサーを搭載し、複数のモジュレーション・ソースを同一のパラ미터にかける場合の設定や、モジュ

レーション・ソースそのものを加工することなどが自由自在となり、さらなる緻密なサウンド・デザインが可能です。

【HD-1 プログラム】

アドバンスト・ベクター・シンセシス：

ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ（テンポ同期可能）により各オシレーターのボリューム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能です。

シングル/ダブル構成：

シングル = OSC1のみ、ダブル = OSC1、OSC2

オシレーター：

1 オシレーターにつき4段階ローシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能、マルチサンプル/ウェーブ・シーケンスをアサイン

フィルター：

1 ボイスにつき2基のマルチモード・フィルター（ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト）、4種のフィルター・ルーティング（シングル、シリアル、パラレル、24dB）

ドライバー：

1 ボイスにつき1基の非線形ドライバー、ロー・ブースト

EQ：

1 ボイスにつき3バンドEQ（ミッドは中心周波数可変式）

モジュレーション：

1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター2基（Filter & Amp）2基のLFO、キー・トラッキング・ジェネレーター2基（Filter & Amp）、AMSミキサー2基

その他：

Pitch EG、コモンLFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター2基

最大16のエフェクトを同時に使用できるエフェクト部

OASYSは、12系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、2系統のトータル・エフェクトを同時に使用することができます。これらはすべてステレオの入出力を装備しています。また、各エフェクト間で共通に使うことができるコモンLFOを持ち、フェイザーとコーラスなど、種類の異なるモジュレーション・エフェクトを同期したうねりで使用することができます。

各ティンバーに装備された3バンドEQは、エフェクト・パワーを浪費することなく、音質補正することができます。Sequencerモードでは、MIDI、オーディオの合計32トラックそれぞれに3バンドEQが装備され、トラックごとにきめの細かい音質補正が行えます。

4相、6相などを含む8種類のコーラスや、部屋の形状や壁面の材質などの違いによる残響音の特徴まで表現できる高精度なリバーブ、またコルグ独自のモデリング・テクノロジー“REMS”^{*4}によるリアルなギター/ベース・アンプ・モデリングなどのモデリング・エフェクト、さらに楽曲にマスタリングに適したエフェクトなど、185種類の高品位エフェクトをインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトとして使用でき、各ティンバー個別のエフェクトから、アンサンプル全体をコーディネートするエフェクト、さらにはマスタリング・エフェクトまで、トータルなサウンド・メイキングが可能です。

これらのエフェクトは、フレキシブルなルーティングを可能にする強力なミキサー回路によってスマートに、素早く設定することができます。

また、サンプリング時やハードディスク・レコーディング時にもエフェクトをかけてサンプリング、レコーディングすることができます。

【エフェクト部】

インサート・エフェクト：

12系統、ステレオ入出力

マスター・エフェクト：

2系統、ステレオ入出力

トータル・エフェクト：

2系統、ステレオ入出力

ティンバーEQ：

1ティンバーにつき1基の3バンドEQ

エフェクト・タイプ：

185 種 (すべてのエフェクト・タイプをインサート、マスター、トータル・エフェクトとして使用可能)
 モジュールーション：
 ダイナミック・モジュールーション、コモン LFO
 エフェクト・コントロール・バス：ステレオ・サイドチェイン
 (コンプレッサー、ゲート、ボコーダー等)
 RECバス：
 ステレオ 2 系統
 (レコーディング、サンプリング時のルーティング設定)

*4 **REMS** とは？

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

プログラム、コンビネーション、ドラムキット

プログラム、コンビネーションは、最高峰のシンセシス・エンジンに、KARMA やコントロール・サーフェス、ベクター・ジョイスティックなど豊富なコントローラー群を組み合わせて、緻密に練り上げた充実したサウンドを得ることができます。

ドラムキットは、ステレオ・サンプリングを多数使用した—特にシンバル類のロング・サンプリングによる自然な減衰や、ベロシティ・クロスフェード機能による継ぎ目のない自然な強弱が得られます。繊細な表現からダイナミックな表現までを、自然にそして質感のあるサウンドで得ることができます。ドラムキットはプログラムのオシレーターに設定することによって使用します。

プログラム/コンビネーション/ドラムキット：
 1,664 ユーザー・メモリー・プログラム (904 : 640HD-1 + 256 EXi1 + 8 EXi2 プリロード)
 1,792 ユーザー・メモリー・コンビネーション (384 プリロード)
 152 ユーザー・メモリー・ドラムキット (40 プリロード)
 256 GM2 プリセット・プログラム +9 GM2 ドラム・プリセット・プログラム

【プログラム】
 (※ 参照【HD-1 プログラム】、【AL-1 Analog Synthesizer】、【CX-3 Tonewheel Organ】、【STR-1 Plucked String】、【MS-20EX】、【PolysixEX】、【MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer】)

【コンビネーション】
 ティンパー数、マスター・キーボード機能：
 最大 16 ティンパー、キーボード、ベロシティ・スプリット/レイヤー/クロスフェード、Tone Adjust 機能によるプログラムの設定変更可能、外部 MIDI 機器のコントロール可能
 アドバンスド・ベクター・シンセシス：
 ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ (テンポ同期可能) により各オシレーターのポリュウム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能

【ドラムキット】
 ステレオ/モノ・ドラムサンプルのアサインが可能、4 段階ベロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)

KARMA 機能

OASYS に搭載された KARMA (Kay Algorithmic Music Architecture) は、コルグ KARMA ミュージック・ワークステーションをさらに強化したものです。入力したノート、コード情報をベースにフレーズやパターンなどの MIDI データを瞬時に生成し、KARMA リアルタイム・コントロールを感覚的に操作するだけで高度な音楽的変化を一瞬にして生み出します。この「音楽を提案する」アルゴリズム MIDI データ生成技術 KARMA は、単に MIDI データを読み出す機能ではなく、入力したノート、コードの転回形、それに KARMA リアルタイム・コントロールからの入力などに応じて演奏データを自動的に変化させることができ、曲づくりのヒントや、パフォーマンスの

サポートに大きく貢献します。また、KARMA 機能の根幹をなすのが GE (ジェネレイテッド・エフェクト) と KARMA モジュールです。GE は、入力されたノートやコード情報からフレーズやパターン、音色変化などを導き出すアルゴリズムのことで、OASYS では 2,048 もの豊富なプリセット GE を用意しました。膨大な数の GE は、それぞれが目的別に設定された 18 種類のカテゴリに分類されており、すばやく選び出すことができます。KARMA モジュールは、Program モードでは 1 基、Combination、Sequencer モードでは最大 4 基を使用することができ、自動的に生成された演奏データの場面等をストックし、切り替えるシーンやスイッチを 8 種類持つことができます。その他にも、本体パネルに配置されたコントロール・サーフェスで KARMA 機能をリアルタイムにコントロールすることができ、まさに縦横無尽のパフォーマンス性能を発揮します。さらに、各 KARMA モジュールを個別に、または一斉に操作することができるモジュール・コントロール機能、各 GE の代表的なリアルタイム・コントロール・パラメーターを自動的にセットアップし、ソング・ライティングなどの作業効率を飛躍的に向上させることができる新しいコンセプトの RTC モデル、ひとつの GE からでも豊富なバリエーションを創出可能なノート・マップ・テーブルや、各 KARMA モジュールごとに持つ 8 つのシーンを統合管理できるシーン・マトリックス機能、そして、KARMA 機能を使って PCM オシレーターのマルチサンプルを切り替える、新発想の KARMA ウェーブ・シーケンス機能を搭載しました。このように新しく生まれ変わった KARMA は、制作からパフォーマンスまで、もうひとつの音楽脳として機能します。

【KARMA】
 KARMA モジュール：
 プログラム・モード：1 基、コンビネーション、シーケンサー・モード：4 基使用可能
 GE：2,048 プリセット
 コントローラー：
 ON/OFF、LATCH、CHORD ASSIGN、MODULE CONTROL、KARMA REALTIME CONTROL SLIDERS [1]-[8]、KARMA SCENES [1]-[8]、KARMA SWITCHES [1]-[8]、Auto RTC (Real Time Control) セットアップ機能

オープン・サンプリング・システムにより、あらゆる機能とのシームレスな統合環境を実現する高品位サンプリング機能

モノ/ステレオ・サンプリング

16bit リニア、サンプリング周波数 48kHz の高品位モノ/ステレオ・サンプリング機能を搭載しています。サンプリングしたデータは RAM メモリーまたは内蔵ハードディスクに書き込まれます。

ユーザー・サンプリング用として使用できる RAM メモリーの容量は、実装しているメモリーの容量と、現在ロードしている EXs バンクの容量とシステムに依存します。RAM メモリーは、500MB の場合、モノラルで約 91 分、ステレオで約 45 分 30 秒のサンプリングが可能です。内蔵ハードディスクへサンプリングする場合は、1 つのサンプル・ファイルにおいて、モノラル、ステレオ共に最大で 80 分のサンプリングが可能です (同時に WAVE ファイルを作成)。ハードディスクへサンプリングしたサンプル (WAVE ファイル) は、RAM メモリーにロードすることで音源波形として使用できます。サンプル・ファイルは AIFF、WAVE、AKAI S1000/3000、コルグ・フォーマットを読み込むことができ (本体ロード後はすべてコルグ・フォーマットとして扱われます)、さらに作成したサンプル・データを AIFF や WAVE フォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポートすることも可能です。また内蔵 CD-R/RW ドライブや、USB 接続した CD-ROM、CD-R/RW ドライブから、オーディオ CD の音声情報をデジタル・データのままサンプル・データとして

取り込むリッピングも可能です。オーディオ CD 再生音を AUDIO INPUT 等から取り込む方法と、目的に応じて選択することができます。

各モードの機能を活かしたサンプリングが可能なオープン・サンプリング・システム

Sampling モードをはじめ、Program、Combination、Sequencerモードでサンプリング/リサンプリングをすることができます。Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部入力音をサンプリングし、さらに MIDI トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能を装備しています。また、Program や Combination モードではウェーブ・シーケンス機能やアドバンスト・ベクター・シンセシス、さらに KARMA 機能を駆使したサウンドやパフォーマンスをリサンプリング、また Sequencer モードではシーケンサーで再生した演奏そのものをリサンプリングすることができ、これにより曲の断片や各モードの機能を、重層的に駆使したサウンドを音源波形として利用することが可能となり、さらに先進的な音作りが可能になります。

単体機に匹敵する自在なサンプル・エディット

サンプルの編集はトランケート、ノーマライズ、カット、コピー、リバーブなどをはじめ、タイム・スライスやタイム・ストレッチなどの編集機能も充実しています。微細な波形編集作業に便利なグリッド表示や波形ズーム、自動的にパンチ・ノイズが出ないポイントを検出する Use Zero 機能など、単に編集メニューが豊富なだけでなく、編集作業そのものをスマートにする機能を備えています。

【サンプリング】システム:

オープン・サンプリング・システム (リサンプリング、イントラック・サンプリング)、16bit/48kHz ステレオ/モノ・サンプリング、最大 1.5Gbyte : 実装しているメモリーの容量と、現在ロードしている EXs バンクの容量とシステムに依存 (※ 参照 : p.117 「サンプリングと RAM」)、4,000 サンプル / 1,000 マルチサンプル (1 マルチサンプルにつき最大 128 インデックス)、CD からのダイレクト・サンプリング可能 (CD-DA)、AKAI S1000/S3000 データ、コルグ・フォーマット、AIFF、WAVE 形式の読み込み可能

EXi エクスパンション・インストールメント

OASYS は、オープン・アーキテクチャーならではの多彩な音源方式を備えています。工場出荷時、AL-1 Analog Synthesizer、CX-3 Tonewheel Organ、STR-1 Plucked String が使用できます。また、MS-20EX、PolysixEX、MOD-7 などの体験版を収録しています。EXi プログラムはいずれか 2 つを一緒に使用し、下記の機能を共有します。

【EXi プログラム】

アドバンスト・ベクター・シンセシス :
ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ (テンポ同期可能) により各オシレーターのパリウム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能
モジュレーション :
コモン・ステップ・シーケンサー、AMS (オルタネート・モジュレーション・ソース)、コモン LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基
EQ : 3 バンド EQ (ミッドは中心周波数可変式)

アナログ・モデリング -AL-1 Analog Synthesizer-

独自技術による超低エイリアス・オシレーター

デジタル技術でアナログ・シンセサイザーをモデリングする際に支障となっていた高音域での不快なノイズ (エイリアシング・ノイズ) を一掃し、アナログ・シンセサイザーが本来持っている伸びのある、艶やかなサウンドを実現します。OASYS は、この超低エイリアス・オシレーターを 1 ボイスにつき 2 基搭載しています。単にアナログ・シンセサイザーの再現にとどまらず、オシレーター波形のモーフィングなど、新たな音作りも可能です。また、複雑な倍音を生み出す、フリケンシー・モジュレーション、シンク、リング・モジュレーションなどの変調機能も豊富です。さらに外部オーディオ入力とのリング・モジュレーションも可能です。また、オシレーター 1 のオクターブ下の波形を生成するサブ・オシレーターを搭載し、分厚いサウンドを簡単に作り出すことができます。さらに、複雑なサウンドを作る際に便利なノイズ・ジェネレーターは、ホワイト、ピンク、レッドなどのさまざまなカラー・ノイズをコントロールすることが可能で、音色やシチュエーションに合わせてノイズの質感を自由に演出することができます。

デュアル・マルチモード・レゾナント・フィルター

アナログ・シンセサイザーの音作りで、もっとも重要なセクションのひとつがフィルターです。AL-1 Analog Synthesizer に搭載されたマルチモード・レゾナント・フィルターは、ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトの 4 タイプのマルチモード・フィルターです。すべてのフィルター・タイプにレゾナンスを装備し、1 つのフィルターで上記フィルターの動作を同時に処理することも可能です。ローパスからハイパスへのモーフィングなど、今までのアナログ・シンセサイザーでは味わえなかった新しいサウンドを実現します。また、この AL-1 Analog Synthesizer では 1 ボイスにつき 2 系統のフィルターを搭載し、その接続方法もシングル、シリアル、パラレル、24dB/oct から選択が可能、往年のビンテージ・サウンドから新感覚のアナログ・サウンドまで、多彩なフィルタリングが可能です。

ドライブ&ロー・ブースト回路によるコシの強いサウンド

往年のビンテージ・アナログ・シンセサイザーでは、部品の各段階での歪みがサウンド全体を特徴づけていました。OASYS に搭載された AL-1 Analog Synthesizer ではドライブ回路を搭載することにより、その質感を再現します。さらにそれに留まらず、積極的にドライブ回路を活用することでオーバードライブ・サウンドによるパンチの効いた力強いサウンドが得られます。また、AL-1 Analog Synthesizer にはロー・ブースト回路を搭載し、低音域での音の重量感をコントロールすることができ、存在感のある音作りが可能になります。

高品位、高精度、高機能 LFO

AL-1 Analog Synthesizer の LFO 群は、1 ティンバーにつき 1 基のコモン LFO、1 ボイスにつき 4 基の LFO を装備しています。最大発音数時には 385 基もの LFO が動作することになります。LFO の波形は 18 種類です。単に波形が選択できるだけでなく、それぞれの波形の位相、カーブ調整、振幅中心値調整なども設定でき、今までにない柔軟なモジュレーションが得られます。さらに、波形そのものが非常に高精度にできているため、きわめてなめらかなスイープが可能です。高速時の追従性はもちろんのこと、低速時のモジュレーション変化でその高精度さを端的に体感できます。もちろん、発音のたびに同じモジュレーション効果が得られるキー・シンクやモジュレーションのスピードをテンポに同期させることも可能です。テンポ同期機能を活用すれば、リズムカルな音色変化を簡単に得られます。

超高速、高精度エンベロープ・ジェネレーター

AL-1 Analog Synthesizer は超高速、高精度なエンベロープ・ジェネレーター (EG) を装備しています。PCM シンセシス・エンジンに搭載された EG 同様、アタック、ディケイ、スロープ、リリースなどの各ステージのカーブを調整できるほか、EG をスタート・ポイントへ戻し、ノート・オンからノート・オフまでの間で何回でも EG をリトリガーできる EG リセット機能など、従来の EG を超えた高精度なモジュレーション・ソースとして設計されており、あらゆるサウンド・ニーズに対応します。

ステップ・シーケンサー

AL-1 Analog Synthesizer に搭載されたステップ・シーケンサーはフレーズやリズムを演奏させるだけでなく、自由度の高いモジュレーション・ソースとして活用することができます。ステップ・シーケンサーの出力をピッチに繋がればフレーズになり、フィルターへ繋がればフィルター開度などのモジュレーションがテンポに同期した形で変調します。さらにこのステップ・シーケンサーには各ステップ個々に設定されたバリュウの間をなめらかにする "Smoothing" パラメーターがあり、階段状ではないスムーズなモジュレーションを得ることも可能で、自由に波形を作ることができる LFO として利用することもできます。また、各ステップはデュレーションを個別に設定できるため単調なビートだけでなく複雑なリズムを持たせることもでき、多彩なフレーズ、リズム、そしてモジュレーションを作り上げることが可能です。

豊富なモジュレーション群 - AMS、AMS ミキサー、トラッキング・ジェネレーター

AL-1 Analog Synthesizer は、豊富なモジュレーションを備えています。その中心的ともいえる AMS (オルタネート・モジュレーション・ソース) は、ステップ・シーケンサー、EG、LFO などの出力や、ジョイスティックやノブ、ペダル、スイッチなどのコントローラー出力など 52 種類のソースを選ぶことができ、モジュレーション先である音色パラメーターはピッチやカットオフなどの主要なパラメーターのみならず、EG のアタック・タイムや、サスティン・レベルなどもモジュレートすることができます。さらに、LFO の波形を EG でモジュレートさせたりするなど、モジュレーション・ソース同士を変調させてさらに複雑なモジュレーション・ソースを作り出すこともできます。また、各音域で自然なパラメーター変化、あるいはアグレッシブな推移をコーディネートするトラッキング・ジェネレーターを装備しています。これもまた、モジュレーション・ソースとして活用することができます。

さらに、AMS ミキサーは単に複数のモジュレーション・ソースをミックスさせて、ひとつのモジュレーション先へアサインさせるだけでなく、ソースそのものを加工し、ひとつのモジュレーション・ソースをマルチに有効活用することができます。

AL-1 Analog Synthesizer では、キー・トラッキング・ジェネレーター、AMS ミキサーをそれぞれ 2 基ずつ搭載しています。さらに、これらの機能を使って音作りされたサウンドを 2 系列使い、ひとつの EXi プログラムとして保存することができ、プログラムひとつだけでもアナログ特有の分厚いサウンドや、豊富なモジュレーション機能を駆使した複雑なサウンドを作り上げることができます。

[AL-1 Analog Synthesizer]

オシレーター:

OSC1、OSC2、Sub OSC、ノイズ・ジェネレーター、リング・モジュレーター、オシレーター同士による変調可能

オーディオ・インプット:

外部オーディオをリング・モジュレーター、フィルター、ドライバー、アンプ、EQ による加工が可能

フィルター:

1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)、4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB)、マルチ・フィルター・モード (フィルター A のみ: ローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能)

ドライバー:

1 ボイスにつき 1 基の非線形ドライバー、ロー・ブースト

モジュレーション:

エンベロープ・ジェネレーター 5 基、1 ボイスにつき 4 基の LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基、AMS ミキサー 2 基、1 ボイスにつき 1 基のステップ・シーケンサー

バーチャル・トーンホイール・オルガン -CX-3 Tonewheel Organ-

トーンホイール・オルガンのシステムを完璧に再現

歯車状の金属円盤 (トーンホイール) を回転させ、近接するピックアップから正弦波を発生させるサウンド・システムによって成り立つトーンホイール・オルガンの独特の音の揺らぎやノイズ成分を含んだサウンドを、コルグのモデリング技術で再現したコルグ・コンボ・オルガン CX-3 にさらに磨きをかけて CX-3 Tonewheel Organ として搭載しました。トーンホイールから漏れるリーケージ・ノイズまでもモデリングした「Vintage」、暖かみのあるトーンホイール・オルガン・サウンドを忠実に再現した「Clean」の 2 つのトーンホイール・タイプを用意し、さらに、トーンホイールや真空管アンプが常に発するノイズのシミュレーションやホイール・ブレイクの動作などマニアックな仕様も実現しています。また、トーンホイール・オルガン同様の全鍵発振^{*6}仕様ですので、まさにビンテージ・オルガンの弾き心地を味わうことができます。

^{*6} 最大同時発音数は、インサート・エフェクトの使用状況などで変動します (インサート・エフェクトを一切使用していない場合は 172 ボイスです。)

ドローバーによるサウンド・メイキング

基音に対して様々なピッチを割り振ったドローバーを、前後にスライドしてミックスさせるオルガンならではのサウンド・メイキングは、CX-3 Tonewheel Organ においてもトーン・アジャスト機能を使い、フロント・パネル上にある 9 本のスライダーで操作することができます。また、トーン・アジャスト機能では、ロータリー・スピーカーの Slow/Fast 切替やパーカッションの操作、ホイール・ブレイクなどがフロント・パネル上にあるノブ、スイッチ等にアサインされ、オルガン特有のダイナミックな演奏が楽しめます。

新たな音創りを可能にする EX モード

18 本のドローバーをフルに駆使したサウンド・メイキングを可能にする EX モードは、9 つの倍音成分による従来のサウンド・コントロールとは別に、今までになかった、ユーザー設定ができる 4 つの倍音成分と 5 つの倍音成分に対するパーカッション・コントロールをプラスすることができ、より深く奥行きのあるサウンドを生み出すことができます。

ロータリー・サウンドなどエフェクト類の再現

CX-3 Tonewheel Organ はトーンホイールの完全再現のみならず、アンプ・モデリング、ビブラート/コーラス、ロータリー・スピーカーなどのエフェクト類も含めた、トータルなサウンド・メイキングが可能です。3 種類の異なる特性のアンプ・モデリングと、プリセットだけでなく、カスタマイズ可能なビブラート/コーラスと、オルガン・サウンドには不可欠のロータリー・スピーカーは、ホーン、ローターそれぞれの回転速度設定、Slow から Fast への変化にかかる時間の設定など詳細な調整が可能です。さらに、このロータリー・スピーカーには 2 組のステレオ・マイク・シミュレーターを内蔵し、スピーカーからマイクまでの距離やマイク同士の距離が設定できるなど、音色のみならず音場設定もでき、あらゆるシチュエーションにマッチしたオルガン・サウンドを作り出すことができます。また、このロータリー・スピーカー・エフェクトと完全互換を保つエフェクトが OASYS 本体のエフェクト部にも搭載されていますので、CX-3 Tonewheel Organ を複数使ったコンビネーションを作成

する場合や、HD-1 High Definition SynthesizerやAL-1 Analog Synthesizer など、CX-3 Tonewheel Organ 以外のインストールメントでも迫力のロータリー・スピーカー・サウンドを得ることができます。

【CX-3 Tonewheel Organ】

トーン・ホイール・オルガン・モデル：
クリーン/ピンチモード、パーカッション、キー・クリック、ホイール・ブレイク

EX モード：

周波数比設定可能なドローバー 4 本、およびパーカッション 4 本

内蔵エフェクト：

ロータリー・スピーカー、ビブラート/コーラス、アンブ・モデリング、3 バンド EQ

ドローバー・コントロール：

フロント・パネル上の 9 本のスライダーによりコントロール可能 (Tone Adjust 機能)

スプリット：

アップ、ロー (EX モードでもスプリット可能)

モジュレーション：

AMS ミキサー 2 基

ブラックド・ストリング -STR-1 Plucked String-

フィジカル・モデリングを搭載した STR-1 Plucked String は、コルグが 10 年以上にわたって研究開発してきたフィジカル・モデリング技術を OASYS 専用に拡張したものです。伝統的な楽器音 (アコースティック・ギター、エレキ・ギター、ベース、クラビネット、ハーブシコード、ハーブ、ベル、エレクトリック・ピアノ、エスニック楽器等) から、ユニークで実験的なサウンドまで、さまざまなジャンルの音楽に対応します。

【STR-1 Plucked String】

ブラックド・ストリング・モデル：

ダンピング (damping)、ディケイ (decay)、ディスペーション (dispersion)、ノンリニアリティ (nonlinearity)、ハーモニクス (harmonics)、デュアル・ピックアップ (dual pickups)、などほとんどのストリング・パラメーターはリアルタイムでコントロール可能

ストリング・エキサイテーション：

ブラック、ノイズ、PCM：これら 3 つの独立したエキサイテーション・ソースを同時に使用可能

16 ブラック・タイプ (ワイド width とランダムマイゼーション randomization 機能付き)

ノイズ・ジェネレーター (サチュレーション、ローパス・フィルター機能付き)

PCM オシレーター

エキサイテーション・フィルター

オーディオ・インプット/フィードバック：

エフェクトからのフィードバックなど、ストリングを通してリアルタイムの外部音声入力が可能

フィードバックは、モジュレーターからアンブへのディスタンス (Distance) とオリエンテーション (Orientation) 調節が可能

フィルター：

1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)

4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB)

マルチ・フィルター・モード (フィルター A のみローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能)

モジュレーション：

1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 5 基、LFO4 基、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基、ストリング・トラッキング・ジェネレーター、AMS ミキサー 4 基

MS-20EX

特有なトーンを持つセミ・モジュラー・アナログ・シンセサイザー

MS-20EX は、コルグ・アナログ・シンセサイザーの代表機種でもあるセミ・モジュラー・アナログ・シンセサイザーの MS-20 の機能とサウンドを、コルグ独自の技術 CMT (Component

Modeling Technology) を用いて、忠実に再現および拡張しました。

オリジナル MS-20 の機能に加え、KORG Legacy Collection の MS-20 ソフトウェア・シンセサイザーの機能と、当時の上位機種であった MS-50 の機能を盛り込み、OASYS 独自のさまざまな機能を使用することができます。(※ 参照：PG p.263 [EXi: MS-20EX])

【MS-20EX CMT Modeled Analog Synthesizer】

オシレーター：

VCO1、VCO2、リング・モジュレーター、ノイズ・ジェネレーター (ピンク、ホワイト)

オーディオ入力：

外部音声をシンセ・エンジンおよび ESP (External Signal Processor) で加工が可能

フィルター：

12dB/oct ハイ・パス、ロー・パス・フィルター (自己発振可能)

ESP 部：24dB/oct ロー・カット、ハイ・カット・フィルター

パッチ・パネル：

オーディオ信号およびコントロール信号のパッチが可能

ESP (External Signal Processor)：

外部音声からトリガー、コントロール信号のジェネレートが可能

モジュレーション：

MS-20 DAR EG1 (ディレイ、アタック、リリース)、HADS EG2 (ホールド、アタック、ディケイ、サスティン、リリース)、

MG (MIDI 同期可能)、SAMPLE & HOLD、MVCA

OASYS 型マルチステージ EG4 基、1 ボイスにつき 4 基の LFO、

AMS ミキサー 4 基

PolysixEX

豊かなサウンドを持つ、用途が広い、使いやすいシンセサイザー

PolysixEX は、コルグ・アナログ・シンセサイザーの代表機種でもある Polysix の機能とサウンドを、コルグ独自の技術 CMT (Component Modeling Technology) を用いて、忠実に再現および拡張しました。

オリジナル Polysix の機能に加え、KORG Legacy Collection の Polysix ソフトウェア・シンセサイザーの機能と、PolysixEX 独自のさまざまな機能を使用することができます。(※ 参照：PG p.289 [EXi: PolysixEX])

【PolysixEX CMT Modeled Analog Synthesizer】

オシレーター：

VCO：Saw、Pulse、PWM

サブ・オシレーター：Off、1 オクターブ・ダウン、2 オクターブ・ダウン

フィルター：

24dB/oct ロー・パス・フィルター (自己発振可能)

エフェクト：

Polysix コーラス、フェイザー、アンサンブル

アルペジエーター：

レンジ、モード、ラッチ (MIDI 同期可能)

モジュレーション：

Polysix ADSR EG、MG (MIDI 同期可能)

OASYS 型マルチステージ EG2 基、1 ボイスにつき 2 基の LFO、AMS ミキサー 4 基

ウェーブシェーピング VPM シンセサイザー MOD-7

EXi MOD-7 は、ウェーブシェーピングとリング・モジュレーションを含む VPM (Variable Phase Modulation) オシレーターと、PCM サンプル・ブレイバック、外部入力、マルチモード・フィルターなどを組み合わせて自由にパッチングできるセミ・モジュラー・シンセサイザーです。

FM キーボード、ベル・サウンド、リズムックなサウンドスケープや、ミックスで際立ったシンセ・ベースから、きらびやかで豊かなパッド・サウンドまで、用途の広いさまざまなサウンドを生み出します。

【MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer】

- オシレーター：
VPM / ウェイブシェイパー / リング・モジュレーション・オシレーター 6基
PCMオシレーター
ノイズ・ジェネレーター（サチュレーション、ローパス・フィルター機能付き）
パリアブル・フェーズ・モジュレーション（VPM）、ウェイブシェイピング、リング・モジュレーション、PCM サンプル・プレイバック、減算合成方式の組み合わせ
- オーディオ・インプット：
外部音声をVPMオシレーターとフィルターに入力可能
- フィルター：
1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター（ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト）
2 種のフィルター・ルーティング（パラレル、24dB (4-Pole)）
マルチ・フィルター・モード（フィルター A のみローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能）
- パッチ・パネル：
フリー・パッチングとプリセット・アルゴリズム（79 種）選択をサポート
変調、位相反転可能な 2-in 1-out ミキサー 3 基により音声のレベル調整とミックスが可能
変調可能なパンポットとボリューム、位相反転プラグを装備した 6 インプット・ステレオ・ミキサー
- モジュレーション：
エンベロープ 10 基、ボイスごとの LFO4 基、キー・トラッキング・ジェネレーター 9 基、1 ボイスにつき 1 基のステップ・シーケンサー、スタンダード AMS ミキサー 4 基、シンプル AMS ミキサー 4 基

16トラックMIDIシーケンサー+16トラック・ハードディスク・レコーダー

OASYSのシーケンサーは、最大200ソング / 400,000 MIDI イベント、または300,000オーディオ・イベントの16トラックMIDIシーケンサー+16トラック・ハードディスク・レコーダーの合計32トラック仕様です。MIDIシーケンサーは、リアルタイム / ステップ入力はもちろん、KARMA 機能により生成されたフレーズや、内蔵のリズム・パターン、RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング）機能を駆使して、素早く思いのままにシーケンス・トラックを作成することができます。また、入力後の修正もイベント・エディットなどで詳細にチェック&エディットできます。さらに、MIDIトラックを作り始めるときに便利なテンプレート・ソング機能を装備し、各音楽ジャンルに最適な楽器編成やエフェクトを登録したテンプレートから選び、スムーズに曲づくりを始めることができます。また、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整するトーン・アジャスト機能により、ソング作成中にSequencerモードのまま、その曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くするといった音色調整ができます。さらに、MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング / プレイバックを使用して、ソングの途中でリアルタイムに音色を変化させることも可能です。そして、ソング（シーケンス・データ）に合わせて外部入力音をサンプリングし、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能やタイム・スライス機能など、MIDIだけにとどまらないオーディオと一体化したシームレスな制作環境を実現し、短時間で驚くほど創造性の高い曲作りを可能にします。また、コントロール・サーフェスを利用することによって、直観的でスムーズな操作が可能です。

16トラック・ハードディスク・レコーダーは16bit 非圧縮、48kHzです。単にオーディオをレコーディングするだけでなく、オートメーション機能やコピー、ペースト、フェード、ノーマライズ、タイム・ストレッチ / コンプレス、オーディオ・イベント・エディットなど、MIDIトラック・シーケンサー同様の緻密なエディット・コマンドを装備し、ソング・ライティングから本格的なレコーディングまであらゆるシチュエーションに対応します。

また、最大16系統同時使用可能なエフェクト部は、トラックごとにインサーションを設定できるインサート・エフェクトを12系統、センド1/2に対してかけられるマスター・エフェクトを2系統、さらにトラック全体にかけて音の最終調整を行うトータル・エフェクトを2系統装備しています。185種類にもよる膨大なエフェクトにはギター・アンプ・モデル+キャビネット、ベース・アンプ・モデル+キャビネット、マイク・モデリング+プリアンプなど、レコーディングに適したエフェクトから、ステレオ・マスタリング・リミッターなどのマスタリング・エフェクトなど、それぞれの目的に適した豊富なエフェクトを装備しています。

完成したMIDI+オーディオ・トラックは2チャンネルにミックス・ダウンし、内蔵CD-R/RWでオーディオCDにすることができます。

ここでのオーディオ・データは内蔵ハードディスクに記録することができます。

【シーケンサー】

トラック：
16トラックMIDIシーケンサー+16トラック・ハードディスク・レコーダー+1マスター・トラック

ソング数：200ソング

分解能：四分音符=1/192

テンポ：40.00～240.00（1/100BPM単位）

最大記憶容量：

400,000 MIDI イベント（MIDIデータのみ）または300,000オーディオ・イベント（オーディオ・データのみ）

MIDIトラック：

16トラック+1マスター・トラック、156プリセット/100ユーザー・パターン（1ソングにつき）、18プリセット/16ユーザー・テンプレート・ソング、フォーマット：COLG（OASYS）フォーマット、SMFフォーマット0、1に対応

オーディオ・トラック：

最大同時再生16トラック、最大同時録音4トラック、WAVEファイル・フォーマット、最大連続録音時間：80分（モノラル）、オートメーション：ボリューム、パン、EQ、センド1/2、最大5,000リージョン、Event Anchor機能、BPM Adjust機能

RPPR：1ソングにつき1パターン・セット使用可能

あらゆる状況に対応する最大6chオーディオ・イン / 10chオーディオ・アウト

オーディオ・インプットは、アナログ4チャンネル、デジタル2チャンネルの最大合計6チャンネルです。アナログ・インプット1、2は標準フォーン・ジャックとXLR端子を合わせたコンボ・タイプです。MIC/LINE切替スイッチ、ファンタム電源スイッチ、レベル調整ボリュームによってマイク・レベルから業務用レベルまで、あらゆるソースに対応します。デジタル・インプットはS/P DIF（オプティカル、48kHz/96kHz）です。アウトプットは、L/MONO、Rのメイン出力のほかに、8系統の独立オーディオ出力、S/P DIF（オプティカル、48kHz/96kHz）を装備しています。また、入出力で音色、音質を左右する重要な位置を占めるA/Dコンバーター、D/Aコンバーターは24ビットの分解能です。

操作性に優れた ユーザー・インターフェイス

視認性に優れたタッチビュー・カラー・ディスプレイ

膨大な機能やパラメーターを、視認性に優れた 10.4 インチ TFT カラー・ディスプレイで表示します。直接画面に触れて操作ができるタッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイスを搭載し、さまざまな情報を快適に処理することができます。

コントロール・サーフェスなどの豊富なコントローラー
ジョイスティック、リボン・コントローラー、アサインブル・キー、ベクター・ジョイスティックと、多数のスライダー、ノブ、スイッチで構成されるコントロール・サーフェスを装備しています。

コントロール・サーフェスは、トーン・アジャスト機能を使った音色エディットや、KARMA のコントロール、オシレーター／ティンバー／トラックのボリュームやパン調整と EQ 設定、またレコーディングやサンプリングなどのために接続されたソースのレベル調整などをスライダー、ノブ、スイッチを使い、感覚的にコントロールすることができます。さらに外部 MIDI 機器のコントロールも可能です。

スライダーの横やノブの周囲に配置された LED は、操作時の状態や記憶されていた設定値を分かりやすく表示し、操作性の向上に大きく貢献します。これらのコントローラーやディスプレイを使用することで、ステージでのリアルタイム・パフォーマンスからスタジオ・ワークまで、プレイヤー／クリエイターの感性、表現力を自在に発揮することができます。

88 Key モデルには RH2 鍵盤を採用

OASYS 88 Key モデルには低音部ではより重厚感のある、高音部へいくほどライトな感覚で細やかな指の動きにも反応する、RH2 (リアル・ウェイトド・ハンマー・アクション 2) 鍵盤を採用し、グランド・ピアノ・フィーリングの鍵盤タッチが得られます。

ベロシティ対応パッド

8 つのベロシティ対応パッドを大型 LCD ディスプレイの手前に配置しました。Program モードではひとつのパッドに最大 8 つのノート・ナンバー、ベロシティ値を記憶させることができ、Combination モードではそれぞれのパッドに異なる MIDI チャンネルを設定することもできます。また、コード・アサイン・スイッチを併用することでノートとベロシティをワンタッチで入力することも可能です。さらに、KARMA モジュールのインプット・チャンネル設定と組み合わせることで、パッドを叩くことで KARMA 機能によるフレーズなどを演奏することもでき、鍵盤だけでは得られない幅広い表現力を発揮し、パフォーマンスから制作まで、あらゆるシチュエーションで心地よく使用することができます。

オンボード・ヘルプ機能 (英語のみ)

OASYS の膨大な機能を自由に使いこなしていただくために、オンボード・ヘルプ機能を内蔵しました。パラメーターの説明やコントローラーの使用法など、図解入りで解説します。また、任意の機能説明へジャンプすることや、それまで参照したヘルプの履歴をさかのぼることもでき、画面から目を離すことなく操作に集中することができます。

USB 端子装備で幅広いシステム構築

USB2.0 に対応した USB 端子を 4 系統装備しています。ハードディスクなどの外部記憶デバイスを含めた幅広いシステムの構築も容易に可能です。

- * ハードディスク・レコーディング機能は内蔵ハードディスクでのみ可能です。

OASYS の拡張性

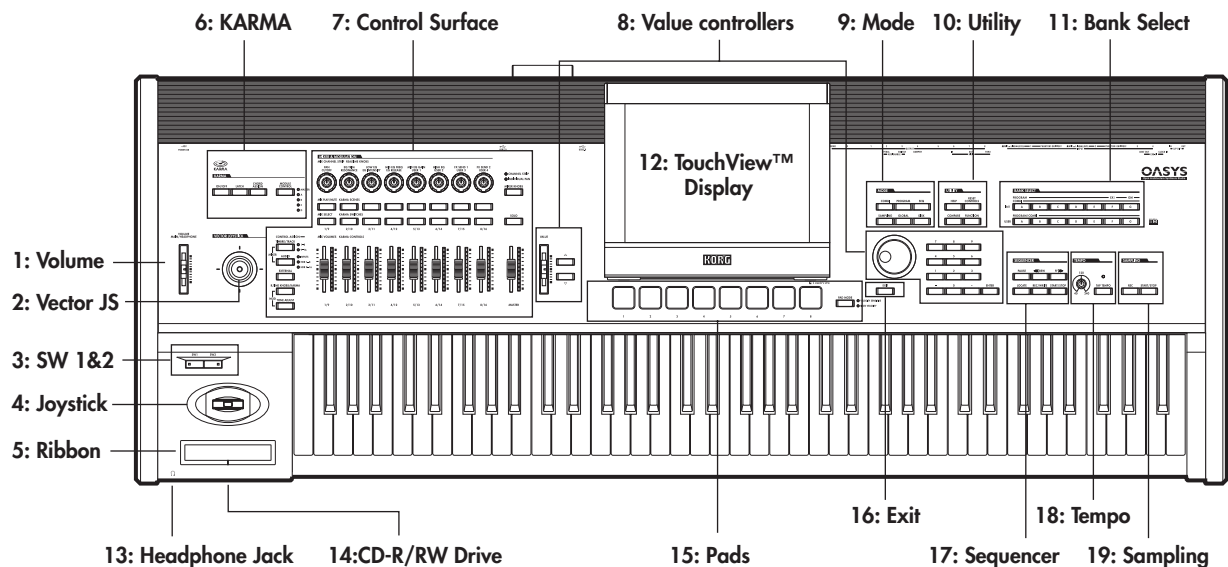
OASYS は、オープン・アーキテクチャーを採用し、ハードウェアの追加を必要としない拡張が可能です。

PCM シンセシス・エンジンのポテンシャルを十二分に引き出す大容量拡張 PCM ライブラリーの EXs シリーズ、新たなシンセシス・エンジンを追加でき、システム全体で有機的に統合することが可能な拡張インストール・ライブラリーの EXi シリーズ、そして、まるで新たなプラグイン・エフェクトを導入するかのようにアド・オンできる拡張エフェクト・ライブラリーの EXf シリーズの 3 種類を用意しています。

また、ADAT オプティカル出力端子とワード・クロック入力端子をオプション EXB-DI (ハードウェア) を追加装備できます。アナログ・オーディオ・アウトプット端子 (INDIVIDUAL -1 ~ 8) の 8 チャンネルが、ADAT オプティカル・フォーマットのチャンネル 1 ~ 8 に対応して 24 ビット 48kHz のデジタル信号で出力することができ (MAIN L/MONO, R 出力も OASYS 本体内で設定することに INDIVIDUAL -1 ~ 8 ヘアサイン可能)、また、ワード・クロック入力端子を使用して、接続した機器とデジタル信号の同期をとることができます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. [VOLUME] スライダー (MAIN/HEADPHONE)

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R 端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。

S/P DIF OUT (MAIN)、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1～8、およびオプション EXB-DI ADAT OUT の各出力には影響しません。

2. VECTOR JOYSTICK

ベクター・ジョイスティックは、プログラムやエフェクト・パラメーター、またはティンバーやトラックなどの音量調整を、リアルタイムでコントロールします。

各モードでのベクター・シンセシスとベクター・ジョイスティックの動作については、以下を参照してください。

- Program モード：
(☞ 参照：PG p.34 「1-5: Vector Control」)
- Combination モード：
(☞ 参照：PG p.377 「1-5: Vector Volume Control」)
- Sequencer モード：
(☞ 参照：PG p.474 「1-5: Vector Volume Control」)

3. [SW1], [SW2] スイッチ

プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ジョイスティック、リボン・コントローラー、またはアフタータッチのロック機能など、多くの機能のオン/オフを切り替えます。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクトパラメーターで設定します。

このスイッチを“Toggle”に設定時は、スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。“Momentary”に設定時は、スイッチを押している間だけオン/オフが切り替わります。

オン時、スイッチの LED が点灯します。

Program、Combination、および Sequencer でのスイッチの動作やオン/オフ設定は保存されます。

4. JOYSTICK

ジョイスティックを上下左右に動かすことで、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクトパラメーターで設定します。

ジョイスティックで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

通常は以下のように動作します。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS-X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上 (奥側)	JS+Y	ビブラート効果
下 (手前側)	JS-Y	フィルター LFO (ワウワウ)

5. RIBON CONTROLLER

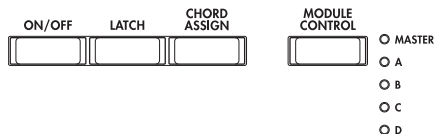
リボン・コントローラー上で指を左右にスライドすることで、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。

他のコントローラー同様、何をコントロールするかは、現在のプログラム、コンビネーション、およびソングの設定によります。

6. KARMA



KARMA



KARMA (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) は非常にパワフルなパフォーマンス・ツールで、以下をはじめとする広範な音楽表現を可能にします。

- ハープをグリッサンドしたときのダイナミックなテンポ変化
- ドラムス・フレーズのランダム性とフィルインの増減
- テクノ系グループのフレーズや音色変化
- ギターでのナチュラルなカッティングやフィンガー・ピッキング、またその奏法の変化
- プラスのフレーズに呼応した音量と音色変化
- 鍵盤演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ
- 鍵盤演奏にリアルタイムで追従する様々なバックギング・グループ

など

[ON/OFF] スイッチ

KARMA 機能をオン/オフします。その他の KARMA スイッチと同様に、オン時は、スイッチのLEDが点灯します。

[LATCH] スイッチ

オンにすると、鍵盤やパッド上での演奏を止めて手を離れた後でも、あるいは MIDI ノート・オン/オフ・メッセージの受信後でも、KARMA はそのままパターンやフレーズを生成し続けます。例えば、KARMA によって生成されるフレーズを聴きながら、(鍵盤で) 演奏するとき便利です。

[CHORD ASSIGN] スイッチ

1 つのノートまたはコードをパッドに割り当てます。割り当て方法は一通りありますが、以下はそのひとつです。

1. 1 つのノートまたはコード (最大 8 ノート) を押さえます。

2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。

3. ノートを割り当てたいパッドを押します。

手順 1. で押さえた 1 つのノートまたはコードがパッドに割り当てられました。

(※ 参照 : p.23 「15. Pads」)

[MODULE CONTROL] スイッチ

KARMA には 4 つの独立したモジュールがあり、各モジュールはそれぞれ異なるパターンやフレーズを生成します。フロント・パネルのコントロール・サーフェスのコントローラーで、1~4 のモジュールを個別にコントロールするか、一度に 4 つのモジュール全てをコントロールするか (MASTER) をこのスイッチで選択します。

Combination、Sequencer モードで有効です。Program モードでは MASTER のみが選択できます。

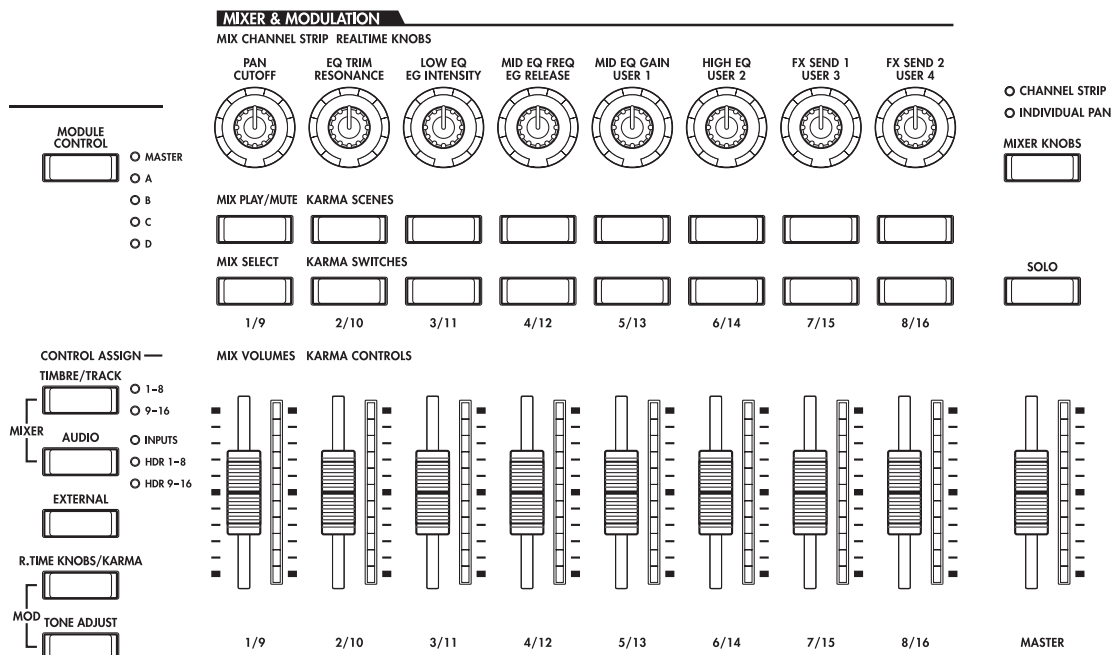
7. Control Surface MIXER & MODULATION

コントロール・サーフェスは LCD ディスプレイの左側にあるスライダ 9 本、ノブ 8 個、スイッチ 16 個です。ミキサーのように見えますが、音をエディットしたり、KARMA 操作、MIDI メッセージの外部機器への送信などさまざまなコントロールができます。エディット内容を損なわずに自由に機能の切り替えができます。

以下に説明するように、フロント・パネル上の [CONTROL ASSIGN] スイッチを使用して、コントロール・サーフェスのさまざまな機能を切り替えます。LCD ディスプレイにコントロール・サーフェスの設定を表示 (各モード PO- Control Surface ページ) してエディットすることも可能です。

[CONTROL ASSIGN] スイッチ

TIMBRE/TRACK : Program モードでは、オシレーター 1、2 (EXI1、2) の音量、プレイ・ミュート、ソロ、パン、センド・レベルと、EQ を調整します。Sampling モードではマルチサンプル (オシレーター) の音量、プレイ・ミュート、ソロ、パン、センド・レベルと、EQ を調整します。Combination および Sequencer モードでは 16 のティンバーまたは MIDIトラックのそれぞれの音量、プレイ・ミュート、ソロ、パン、センド・レベル、EQ を調整します。スイッチの右にある LED は、ティンバー、MIDIトラックの 1~8 または 9~16 のどちらを現



在选择しているかを示します。[TIMBRE/TRACK] スイッチを押して切り替えます。

TIMBRE/TRACK 以外のいずれかに切り替えてから TIMBRE/TRACK に戻ると、以前に選択されていたティンバー/トラックのグループ (1-8 または 9-16) に自動的に戻ります。

AUDIO: アナログ入力と S/P DIF オーディオ入力の音量、プレイ・ミュート、ソロ、パン、センド・レベルを調整します。Sequencer モードでは、それに加え、ハードディスク・レコーディング・トラック 1 ~ 8 (HDR 1-8) または 9 ~ 16 (HDR 9-16) が選べます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。

R.TIME KNOBS/KARMA: ノブでサウンドおよびエフェクトを変化させます。スライダースイッチで KARMA 機能をコントロールします。

TONE ADJUST: スライダー、ノブ、およびスイッチを使って、プログラム・パラメーターを直接エディットします。Combination および Sequencer モードでは、コンビネーションまたはソング上でオリジナルのプログラム・データ自体を変更することなく、プログラムをエディットできます。

MIX CHANNEL STRIP (REALTIME KNOBS)

ノブ [1/9] ~ [8/16]

MIX PLAY/MUTE (KARMA SCENE)

[1/9] ~ [8/16] スイッチ

MIX SELECT (KARMA SWITCH)

[1/9] ~ [8/16] スイッチ

MIX VOLUMES (KARMA CONTROLS)

[1/9] ~ [8/16] スライダー

[MASTER] スライダー

[CONTROL ASSIGN] スイッチで設定した機能をこれらのノブ、スイッチ、スライダーでコントロールします。

ノブとスライダーの最小値と最大値周辺では、コントローラーを動かしたときに、値とコントローラーの位置に若干のスレが生じます。

[MIXER KNOBS] スイッチ

MIX CHANNEL STRIP (REALTIME CONTROL) のノブは、[MIXER KNOB] スイッチで、チャンネルごとのパン、EQ、センドなどをコントロールする CHANNEL STRIP と、パンすべてを一度にコントロールできる INDIVIDUAL PAN を切り替えます。

[SOLO] スイッチ

MIX SELECT [1/9] ~ [8/16] スイッチの機能を、CHANNEL STRIP の対象を選ぶためか (オフ時)、ソロ・オン/オフするためか (オン時) を切り替えます。

各モードでのコントロール・サーフェスの動作に関する詳細は、以下を参照してください。

- Program モード: (☞参照: PG p.16 [0-9: Control Surface])
- Combination モード: (☞参照: PG p.365 [0-9: Control Surface])
- Sequencer モード: (☞参照: PG p.459 [0-9: Control Surface])
- Sampling モード: (☞参照: PG p.587 [0-9: Control Surface])

8. VALUE コントローラー

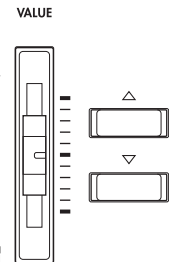
LCD ディスプレイ上でパラメーターを選択したときに、以下の 4 つのフロント・パネルのスライダー、スイッチを使用してパラメーターをエディットできます。

- [VALUE] スライダー
- [△] および [▽] スイッチ
- [VALUE] ダイアル
- テン・キー

[VALUE] スライダー

選択したパラメーター値を変化させます。値を大きく変化させたいときや、おおまかにエディットしたいときに便利です。

また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

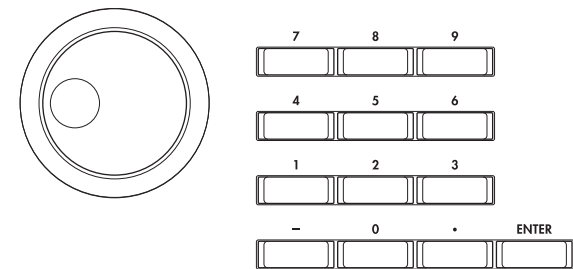


[△]、[▽] スイッチ

選択したパラメーター値を 1 ステップずつ増減します。細かい設定を行うときに便利です。

[VALUE] ダイアル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。



テン・キー [0] ~ [9], [-], [.] および [ENTER] スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0] ~ [9]、[-] および [.] スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER] スイッチを押して確定します。

[-] スイッチは、パラメーター値の符号 (+/-) を切り替えます。
[.] スイッチは、小数点が付く値を入力します。

[ENTER] スイッチの特殊な機能

[ENTER] スイッチには、他のスイッチと同時に押したときに使用できる機能がいくつかあります。

ノート・ナンバー (G4、C#2 など)、またはベロシティ値を設定するパラメーターで、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。

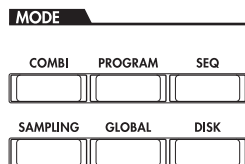
[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー ([0] ~ [9]) を押すと、LCD ディスプレイ上で 10 番目までのページ・メニュー・コマンドを選択できます。

Program および Combination モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、Auto Song Setup 機能が起動します。この機能は現在のプログラムまたはコンビネーションの設定を Sequencer モードに読み込んで、手早く簡単に MIDI レコーディングをするためのものです。

9. MODE

各モードに入るためのスイッチです。OASYS には6つの異なる操作モードがあり、各モードは種々の機能を使いやすくするために大きくグループ化しています。

押したスイッチのモードに入ります。スイッチのLEDが点灯します。



[COMBI] スイッチ

Combination モードが選ばれます。コンビネーションはプログラムを組み合わせたもので、複雑な音色をエディットして作り出すことができます。

[PROGRAM] スイッチ

Program モードが選ばれます。プログラムは基本的なサウンドをエディットします。

[SEQ] スイッチ

Sequencer モードが選ばれます。オーディオ・トラックと MIDI トラックのレコーディング/プレイバック/エディットなどを行います。

[SAMPLING] スイッチ

Sampling モードが選ばれます。ユーザー・サンプル/マルチサンプルのレコーディングとエディットをします。

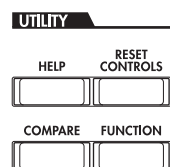
[GLOBAL] スイッチ

Global モードが選ばれます。本体全体に関する設定、ウェーブ・シーケンスやドラム・キットなどをエディットします。

[DISK] スイッチ

Disk モードが選ばれます。データのセーブ、ロードを内蔵ハードディスクや内蔵 CD-R/RW ドライブに対して行います。また USB 2.0 対応の記憶デバイスに対してもデータをセーブ/ロードします。

10. UTILITY スイッチ



[HELP] スイッチ

ヘルプを表示します。フロント・パネル上のスイッチに関する解説を表示するには、[HELP] スイッチを押しながら該当するスイッチを押します。現在 LCD ディスプレイに表示している解説を表示するには、[HELP] スイッチを押して離します。(2005年4月現在、英語のみ)

[RESET CONTROLS] スイッチ

ベクター・ジョイスティックの位置を中央にリセットしたり、コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットし、保存した値に切り替えます。

[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ベクター・ジョイスティックを動かすと、ベクター・ジョイスティックの位置が中央にリセットされます。

コントロール・サーフェスのスライダー、ノブまたはスイッチを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするスライダー、ノブまたはスイッチを操作します。

コントロール・サーフェスの CONTROL ASSIGN ごと（コントロール・サーフェスの LCD ディスプレイ・ページ全体）のスライダー、ノブ、およびスイッチの設定を一度にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[TIMBRE/TRACK] または [TONE ADJUST] などの CONTROL ASSIGN スイッチを押します。

(※ 参照：p.206 「コントローラーの設定をリセットする」)

[COMPARE] スイッチ

保存されている（エディットしていない）サウンドと現在エディットしているプログラムまたはコンビネーションのサウンドを比較します。

Sequencer モードではレコーディングまたはエディット時の「前後の比較」を行えます。

(※ 参照：p.35 「[COMPARE] スイッチ」)

[FUNCTION] スイッチ

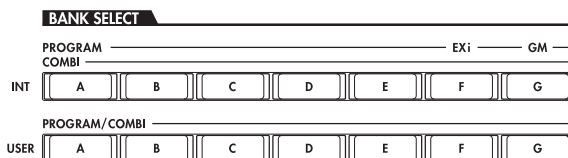
将来 OASYS の機能を拡張するために使用します。(2006年12月現在、無効です。)

11. BANK SELECT

INT [A], [B], [C], [D], [E], [F], [G] スイッチ

USER [A], [B], [C], [D], [E], [F], [G] スイッチ

プログラム/コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチのLEDが点灯して現在のバンクを示します。



Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは、以下の2つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- 各テンパーのプログラムにエディット・セル（反転表示）があるときは、プログラム・バンクを選びます。

Sequencer モードでは、各トラックのプログラムにエディット・セル（反転表示）があるときは、プログラム・バンクを切り替えます。

General MIDI バンク

INT [G] (GM) バンクは、他のバンクを選択した場合と若干異なります。INT [G] スイッチを押すたびに、バンクは G、g(1)、g(2) ~ g(8)、g(9)、g(d)、G、g(1) と GM(2) バンク、GM ドラム・バンクが順番に切り替わります。

12. LCD ディスプレイ

OASYS は、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。

LCD ディスプレイに表示されるオブジェクトを押すことで、ページ、タブ、パラメーターを選択し、値を設定します。


13. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続 (ステレオ標準プラグ) します。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO と R 端子からの出力と同じ信号を出力します。

ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。

14. CD-R/RW ドライブ

オーディオ・データやサンプル・データのセーブおよびロード、シーケンス・データやレコーディング・データのバックアップ、あるいはオーディオ CD 作成等を行う内蔵 CD-R/RW ドライブです。

 CD-R/RW ドライブは精密機器ですので、必ず水平で、振動のない場所でご使用ください。特に CD-R 等書き込んだり、ロードしているときに、振動を与えないでください。

15. Pads

ベロシティ・センシティブ対応のパッドです。パッドを叩くと、単音またはコード (最大 8 ノート) が発音します。ドラム・フレーズの演奏やプログラミング、またはコード・トリガーとして使用します。コード・トリガーは、KARMA 機能を使用するとき大変便利です。また、コード・モード使用時は、選択したパッドのコードを 1 つの鍵盤で演奏することができます。

パッドに割り当てた単音またはコードは、各プログラム、コンビネーション、およびソングに保存されます。

( 参照 : p.50 「パッド」)

[PAD MODE] スイッチ



パッドは、2 つの動作モードで使用できます。[PAD MODE] スイッチで切り替えます。

Velocity Sensitive (ベロシティ・センシティブ) : パッドを叩く強さによって音の大きさが変わります。

Fixed Velocity (フィックスド・ベロシティ) : ノートごとに設定したベロシティ値に固定されます。パッドを叩く強さに関係なく、いつでも同じ結果を得たいときに便利です。

16. [EXIT] スイッチ

現在のモードのメイン・ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

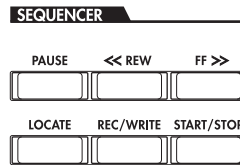
メイン・ページ・グループの最後に選んでいた (タブ) ページ → メイン・ページ・グループの最初の (タブ) ページ → 各モードごとの特定パラメーター (“Program Select” 等)

ダイアログが開いているときに、このスイッチを押すと、ダイアログの設定をキャンセルしてダイアログを閉じます (Cancel ボタンに相当します)。ページ・メニューのポップアップが開いているときは、[EXIT] スイッチを押すとメニューが閉じます。

17. SEQUENCER

このセクションのほとんどのスイッチは Sequencer モードでのレコーディング/プレイバックなどで使用します。また Disk モードや Sampling モードでのオーディオ CD 再生に使用しません。

[REC/WRITE] スイッチは例外で、以下に説明するように、Program、Combination、および Global モードで使用できる特別な機能があります。



[PAUSE] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの再生を一時停止します。一時停止すると、スイッチの LED は点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソング再生を再開し、LED は消灯します。

Disk または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生を一時停止します。

[<<REW] スイッチ

Sequencer モードでは、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早戻しします。押し続けると、LED が点灯し、再生しながら早戻しします (レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Disk または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生を早戻しします。

Note: オーディオ・トラックに対して早戻しまたは早送りしている間は、再生音が出ません。

[FF>>] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの再生または一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早送りします。押し続けると、LED が点灯し、再生しながら早送りします (レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Disk または Sampling モードでは、オーディオ CD を早送りして再生します。


Note: オーディオ・トラックに対して早戻しまたは早送りしている間は、再生音が出ません。

[LOCATE] スイッチ

Sequencer モードで、ソングの演奏位置を設定した位置に瞬時に移動します。初期設定は、1 小節目の第一拍目です。

現在の位置を設定するには、[ENTER] スイッチを押し [LOCATE] スイッチを押します。LCD ディスプレイで、位置を直接設定することも可能です。

[REC/WRITE] スイッチ

Sequencer モードで、レコーディング待機状態になります。レコーディング待機 (LED 点灯状態) にして、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが始まります。( 参照 : p.86 「MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング」)

Program、Combination、または Global モードで、このスイッチを押すと、Update ダイアログが開きます。( 参照 : p.191 「(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト」)

Program、Combination モードでは、[ENTER] スイッチを押して [REC/WRITE] スイッチを押すと Auto Song Setup 機能が

動作します。(※ 参照: p.90「コンビネーションやプログラムの音でレコーディングする」)

[START/STOP] スイッチ

Sequencer モードでは、レコーディング/プレイバックをスタート/ストップします。

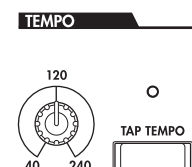
Disk または Sampling モードでは、オーディオ CD の再生をスタート/ストップします。

- “Trigger” が Note On に設定されているときは、このスイッチを押した後、鍵盤を押す（ノート・オン）とサンプリングが開始します。
- “Trigger” が “Threshold” に設定されているときは、このスイッチを押した後、オーディオ・ソースが設定されたレシヨルド・レベルに到達するとサンプリングが開始します。

Sampling モードの P1: Sample Edit ページで、このボタンを押すと選択したサンプルが再生されます。

ディスク内の WAVE ファイルを再生するときにも、このボタンを使用します。Disk モードの各ページのディレクトリ・ウィンドウ、Disk モードの Make Audio CD ページ、Program、Combination、Sequencer、Sampling モードでの “Select Directory” ページ・メニュー・ダイアログ、Sequencer モードオーディオ・トラックのエディット・ダイアログ等で使用することができます。

18. TEMPO



[TEMPO] ノブ

以下をはじめとする OASYS 全体のテンポを調整します。

- KARMA
- Sequencer モードのソング
- テンポ・シンク LFO
- テンポ・シンク・(BPM) デレイ・エフェクト
- EXi ステップ・シーケンサー

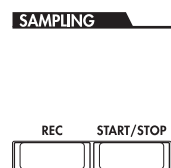
四分音符のタイミングで LED が点滅します。

Note: “MIDI Clock” (GLOBAL P1) が External のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチは機能しません。

[TAP TEMPO] スイッチ

スイッチを指で軽く叩いてテンポを入力します。テンポは 2 回叩くと入力されますが、精度を高める場合には何度か叩いてください。その中の最後の 16 回の平均がテンポに設定されます。

19. SAMPLING



[REC] スイッチ

Sampling、Program、Combination および Sequencer の各モードで、このスイッチを押すとスイッチが点灯してサンプリング待機状態になります。

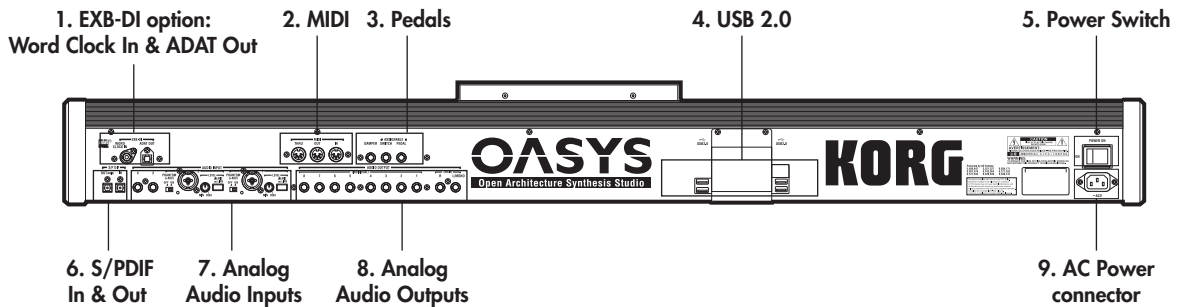
サンプリングを行うには、以下のように続けて SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

[START/STOP] スイッチ

Sampling、Program、Combination、Sequencer の各モードで、SAMPLING [REC] スイッチを押した後に、このスイッチを押すと、“Trigger” の設定によって異なりますが、以下の 3 つのいずれかが実行されます。（“Trigger” は Sampling モードは P0: Recording- Audio Input ページ、その他は各 P0: Audio Input/Sampling ページにあります。）

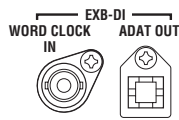
- “Trigger” が Sampling START SW に設定されているときは、このスイッチを押すと、サンプリングがただちに開始します。

リア・パネル



* 各オプションは別売です。

1. EXB-DI (オプション)



オプション EXB-DI には WORD CLOCK IN 端子と 8 チャンネルの ADAT OUT 端子があります。

(☞ 参照：PG p.986 「オプション EXB-DI の接続」)

WORD CLOCK IN 端子

外部機器のワード・クロックを入力し、スレーブとして同期します。クロック・マスターとする外部接続機器の Word Clock Out 端子に接続します。

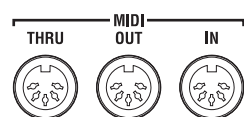
ADAT OUT 端子

8 チャンネルの 24 ビット・デジタル・オーディオをオプティカル (光) で出力する端子です。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 端子と同じ信号をサンプリング周波数 48kHz でデジタル出力します。Global P0: Basic Setup- Audio ページの “L/R Bus Individ. Assign” を使用してメインのステレオ L/R 出力を EXB-DI ADAT OUT の 1/2、3/4、5/6、7/8 の任意のチャンネルから出力できます。

コンピューターのオーディオ・システム、マルチトラック・レコーダー、デジタル・ミキサー、エフェクト・プロセッサや、その他の ADAT オプティカル・フォーマットに対応したデジタル・オーディオ機器を接続します。

接続には Alesis 社の Optical ケーブルや CD/DAT 用のオプティカル・ケーブルを使用します。

2. MIDI



OASYS と、MIDI で接続したコンピューターや他の MIDI 機器とノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などの、MIDI メッセージを送受信します。

(☞ 参照：PG p.950 「MIDI アプリケーション」)

MIDI THRU 端子

MIDI IN 端子で受信した MIDI メッセージを、そのまま送信する端子です。

複数の MIDI 機器を MIDI ケーブルで接続するときに使用します。

MIDI OUT 端子

MIDI メッセージを送信する端子です。

接続した外部の MIDI 機器をコントロールしたり、OASYS での演奏を外部 MIDI シーケンサーにレコーディングするときに使用します。

MIDI IN 端子

MIDI メッセージを受信する端子です。

接続した外部の MIDI 機器や外部 MIDI シーケンサーで OASYS の音源を鳴らすときに使用します。

3. PEDAL 端子

ASSIGNABLE
DAMPER SWITCH PEDAL



DAMPER 端子

オプション DS-1H (ダンパー・ペダル) 等を接続する端子です。

DS-1H を接続した場合はハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、スイッチの極性 (☞ 参照：PG p.657 「Damper Polarity」) とハーフ・ダンパーの調整 (☞ 参照：PG p.678 「Half Damper Calibration」) を行ってください。

ASSIGNABLE SWITCH 端子

オプション PS-1 (ペダル・スイッチ) 等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。フット・スイッチでサウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定、シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/アウト等を切り替えることができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じように動作します。Global モードの P2: Controllers/ Scales ページの Controller タブで機能を設定します。

(☞ 参照：p.165 「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」)

ASSIGNABLE PEDAL 端子

オプション EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション・ペダル) を接続する端子です。サウンドやエ

フェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調整することができます。

ASSIGNABLE SWITCH と同様に、Global モードで機能を設定します。(※参照:p.165「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」)

4. USB 2.0 端子

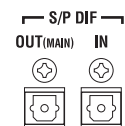
外部 USB 機器を接続するための USB 2.0 端子が4つあります。ハードディスク、フラッシュ・メディアなどの記録メディアを使用するとき使用します。(※参照:p.39「6. USB 機器の接続」)

5. [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。OASYS の電源をオフにする前に、プログラム、コンビネーション、ソング、その他エディットしたユーザー・データを保存したことを確認してください。

⚠ 電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、10秒程度待ってから電源をオンにしてください。

6. S/P DIF IN & OUT



24 ビット・オブティカル (光) 型の S/P DIF フォーマット (IEC60958 EIAJCP-1201) のデジタル入出力端子です。オーディオ・システム、デジタル・ミキサー、DAT、MDなどを接続します。

複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合は、単一のクロックに同期させて、マスターを1つにしてください。(※参照:PG p.643「System Clock」)

OUT (MAIN) 端子

オブティカル (光) 型の S/P DIF OUT は AUDIO OUTPUT (MAIN) L/R 端子と同じ信号をサンプリング周波数 48kHz、96kHz でデジタル出力します。

[VOLUME] スライダーでは、S/P DIF 出力の音量を調整できません。

IN 端子

OASYS でレコーディング、サンプリング、そして内蔵エフェクトを使用したリアルタイム・ミキシングをする信号を、このオブティカル (光) 型の S/P DIF IN 端子に入力します。

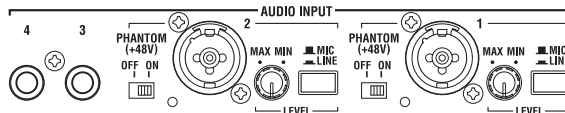
サンプリング周波数 48kHz、96kHz の音声をデジタル入力します。96kHz の音声は 48kHz に変換されます。

4つのアナログ入力と同時に使用できます。

7. アナログ AUDIO INPUT

レコーディング、サンプリング、または内蔵エフェクトに送る信号を OASYS に入力します。

AUDIO INPUT 1、2 端子 (MIC/LINE 1、2)



AUDIO INPUT 1、2 は XLR および 1/4" TRS バランス型端子です。マイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。MIC/LINE 1 と 2 は同じ機能を持っています。詳細は下記の通りです。

[MIC/LINE] スイッチ

入力信号の規定レベルを設定します。接続機器に応じて切り替えて、[LEVEL] ノブ (以下を参照) でゲインを調整します。

LINE : (スイッチを押し込んだ状態)

ミキサー、コンピューター、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサーまたは他のシンセサイザーに接続する場合に LINE にします。規定レベルは +4dBu、ヘッドルームが 12dB です。

MIC : (スイッチが押し込まれていない状態)

マイクを接続して使用するとき MIC にします。

[LEVEL] ノブ

[MIC/LINE] スイッチで設定した後で、より正確なゲイン調整をします。

[MIC/LINE] が LINE のとき MIN の位置でユニティ・ゲインです。MAX の位置では MIN 設定より約 40dB 高いゲインです。

[PHANTOM POWER] スイッチ

+48V のファンタム電源をオン/オフします。ファンタム電源は XLR 端子にのみ供給されます。

ファンタム電源を必要とするマイクを接続していないときは、このスイッチをオフにしておいてください。

⚠ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、コンデンサー・マイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ず [PHANTOM POWER] スイッチをオフの状態にコンデンサー・マイクの接続を行ってください。

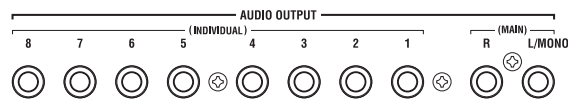
⚠ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサー・マイク以外の機器を接続しないでください。

AUDIO INPUT 3、4 端子

3、4 端子は LINE レベルの楽器や機器の信号のみを入力します。アンバランス型 1/4" フォーン端子で、入力レベルは +4dBu で、ヘッドルームは 12dB です。

8. アナログ AUDIO OUTPUT

すべてのアナログ出力端子は、+4dBu レベルのアンバランス型 1/4" フォーン端子です。



アンプ、ミキサーなどのINPUT 端子に接続します。(MAIN) L/MONO、R ステレオ・オーディオ出力以外に、OASYS はさらに 8 系統の独立したオーディオ出力を装備しています。

オシレーター、ドラム、ティンバー／トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

さらに、メトロノーム音をステレオ・ミックスとは別に、個々の出力に送ることができます。

(MAIN) L/MONO, R 端子

メインのステレオ出力です。音量は [VOLUME] スライダーで調整します。工場出荷時のすべてのプログラム、コンビネーションはこの端子から出力されます。

プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、“Bus Select” を “L/R” に設定すると、この端子から出力することができます。

ステレオで接続するときは L/MONO、R 端子に、モノラルで接続するときは L/MONO 端子に接続します。

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 端子

8 系統のインディビジュアル (独立) 出力です。OASYS の音源、オーディオ入力、オーディオ・トラックを、それぞれ独立して出力できるため、レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

ステレオ出力として、モノラル出力として、あるいは組み合わせ出力することもできます。Global モード Audio ページの “L/R Bus Indiv. Assign” を使用して MAIN のステレオ L/R 出力を任意のペアの端子から出力できます。

[VOLUME] スライダーで 1 ~ 8 端子の音量を調整できません。

9. AC 電源端子

付属の電源コードを接続します。

電源コードを OASYS 本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。(※参照:p.38「1. 電源コードの接続」)

LCD ディスプレイのオブジェクト名称と機能

本機の LCD ディスプレイは、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。

LCD ディスプレイに表示されるオブジェクトを押すことで、ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、プログラムやコンビネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行ないます。

Note: 取扱説明書内に表記する「・・・ボタン」、「・・・タブ」は LCD ディスプレイ上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、「[...] スイッチ」、「[...] ノブ」、「[...] ダイアル」、「[...] スライダー」はフロント・パネルまたはリア・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。

a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページです。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー、ページ・ネームです。

b: エディット・セル

LCD ディスプレイ上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメーター値は、VALUE コントローラー(※参照: p.35) の操作や、LCD ディスプレイのポップアップ・ボタンを使って変更します。またキーやペロシティを入力するパラメーターでは[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力が行えます。

c: ポップアップ・ボタン (1)

このボタンを押したときに、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

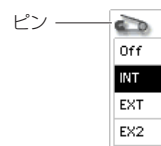
ポップアップ・メニューが表示されているときに、VALUE コントローラー(※参照: p.35) を操作すると、ポップアップ・メニューは閉じます。また、アンロック(※「ピン」)時にポップアップ・メニューの外に触れても、ポップアップ・メニューは閉じます。

* ポップアップ・メニュー

ピン

ポップアップ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。

ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ・メニューは表示されずのままになります。アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ・メニューは閉じます。

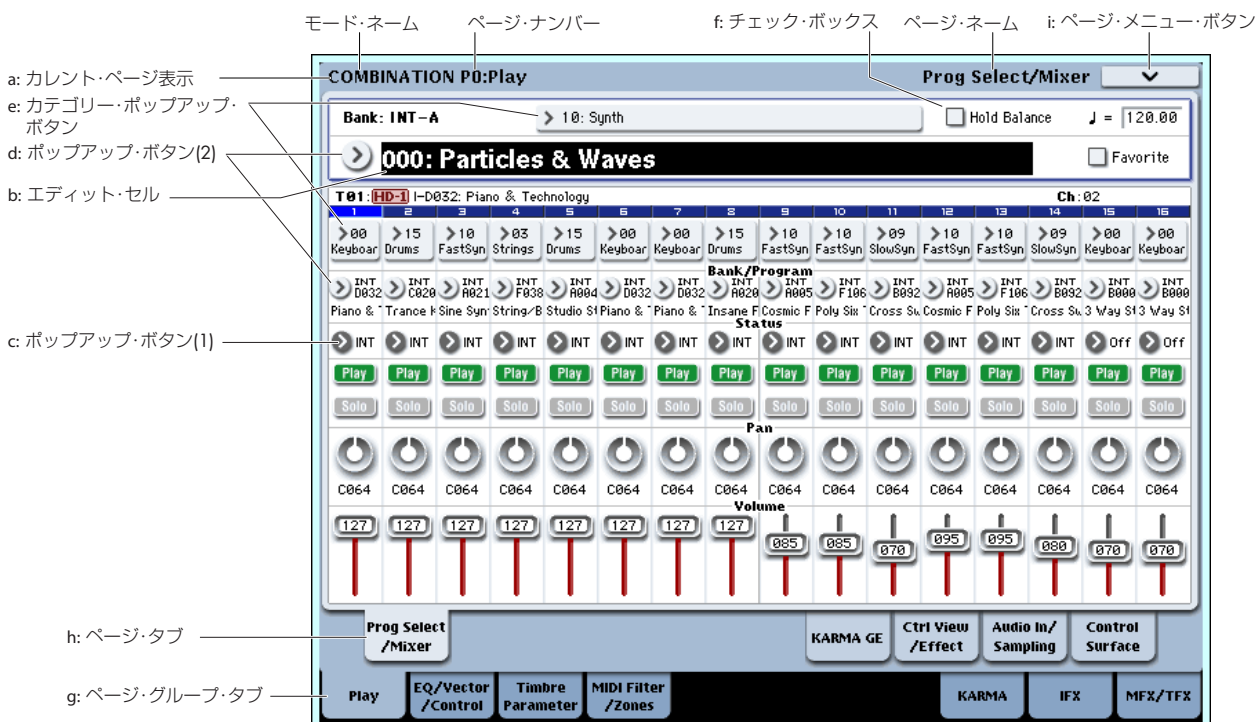


d: ポップアップ・ボタン (2)

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

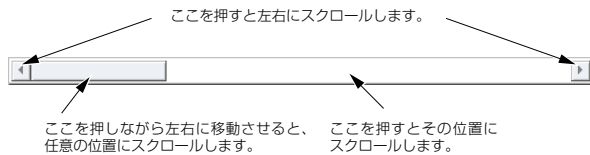
- “Bank/Program Select”: プログラム、コンビネーションのバンク別選択
- “Multisample Select”: プログラムのマルチサンプルのカテゴリ別選択
- “Wave Sequence Select”: プログラムのオシレーターウェーブ・シーケンスのバンク別選択
- “Effect Select”: エフェクトのカテゴリ別選択
- サンプルの選択
- KARMA GE の選択

タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OK ボタン、Cancel ボタンを押します。



スクロール・バー

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



e: カテゴリー・ポップアップ・ボタン

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

- “Category/Program Select”、 “Category/Combination Select”
- Category/GE Select

カテゴリー別選択タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OK ボタン、Cancel ボタンを押します。

f: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押すたびに、赤いチェック・マークがつき、そして、消えます。

チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェックをはずすとパラメーターは機能しません。

g: ページ・グループ・タブ

h: ページ・タブ

下段のタブを押してページ・グループを選び、そして上段のタブを押してページを選びます。

カレント・ページ表示の左側には下段のタブで選ぶページ・ナンバー、ページ・グループ名が、カレント・ページ表示の右側には、上段のタブで選ぶページ・ネームが表示されます。

i: ページ・メニュー・ボタン

このボタンを押すと、ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

選択しているページによって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。

[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[0] ~ [9] を押すことによって、10 番目までのページ・メニュー・コマンドが選べます。

ページ・メニュー以外の LCD ディスプレイを押すか、[EXIT] スイッチを押すと、ページ・メニューが閉じます。

* ダイアログ

選択するページ・メニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

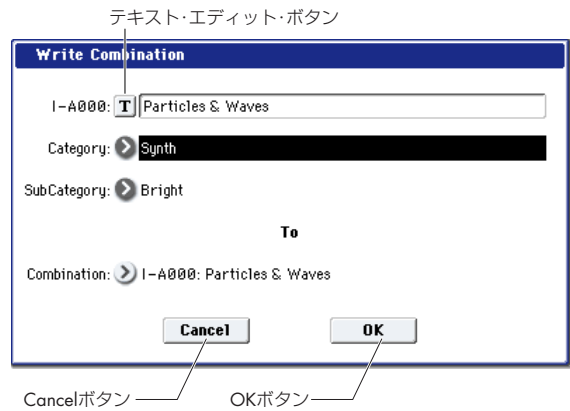
ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUE コントローラー (※ 参照 : p.35) の操作でナンバーを入力します。

テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します (押して離れたときに動作します)。ダイアログが閉

じます。[EXIT] スイッチは Cancel ボタン、Done ボタン、Exit ボタンに相当します。

- ▲ コマンドによっては実行後に、事前にロックしておいたページ・メニューのピンを自動的に解除し、ページ・メニューを閉じるものがあります。



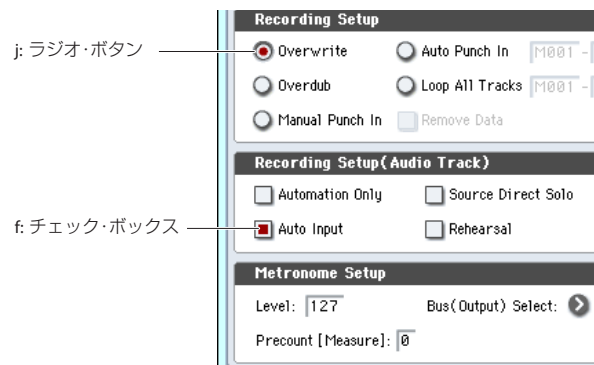
* テキスト・エディット・ボタン

このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト (プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等) をリネームします。(※ 参照 : p.192)

j: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から 1 つの値を選びます。



k: その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させます。そして VALUE コントローラーの操作で値を変えます。この他、「*ダイアログ」で説明した OK ボタンや Cancel ボタンのように、ボタンを押して離れたときに作業を実行する Done ボタン、Copy ボタン、Insert ボタン等があります。

トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン/オフします。

- Sequencer モードでの Play/Rec/Mute ボタン
- Sequencer モードでの Solo On/Off ボタン
- Effect の On/Off ボタン

基礎知識

OASYS の各モード概要

本機には、プログラムやコンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイバック、サンプルのエディット、ディスクの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。6つのモードがあります。

Program (プログラム) モード

プログラムは最も基本となるサウンドです。Program モードでは次のことが行えます。

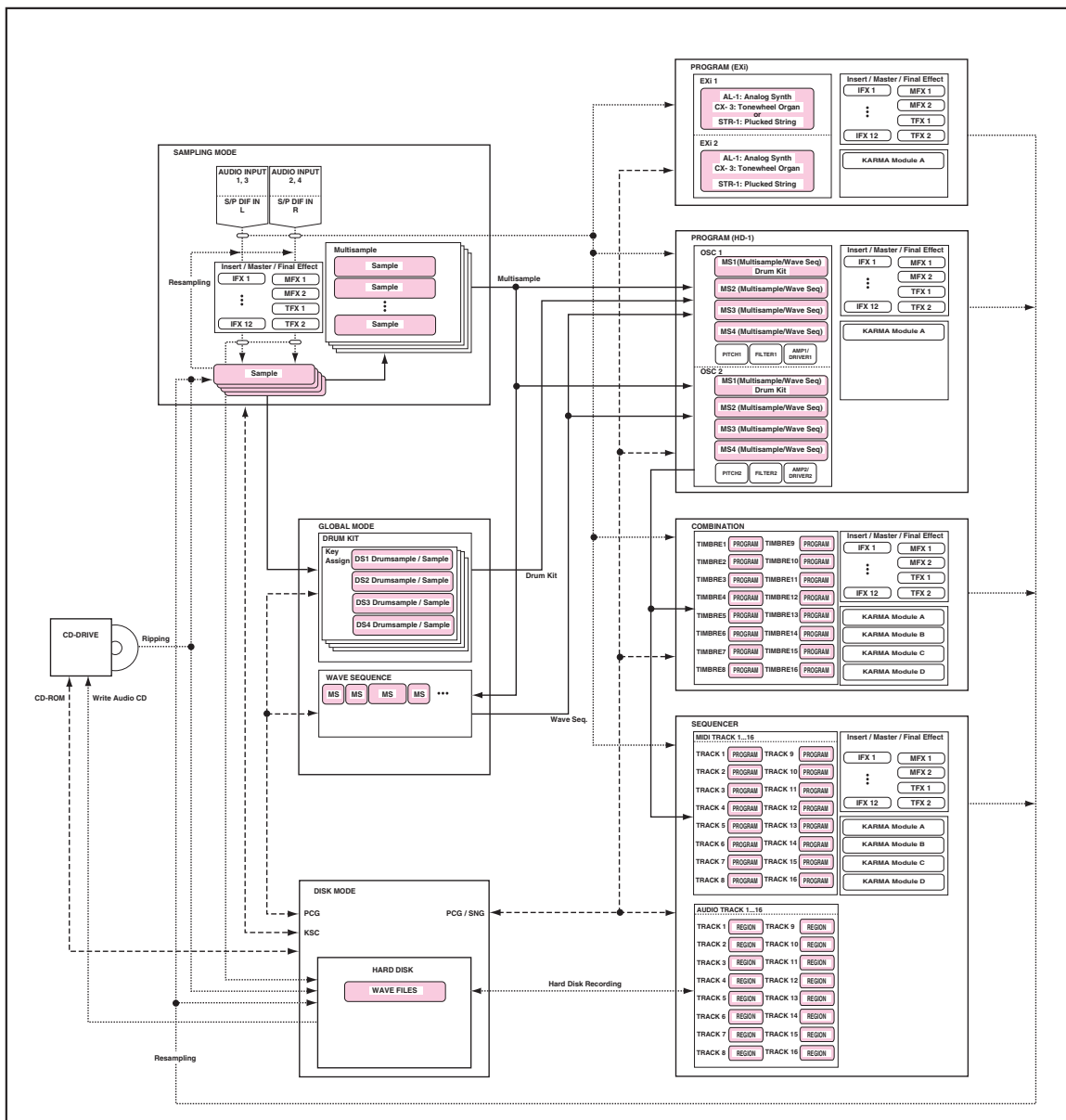
- プログラムを選択して、演奏します。
- KARMA モジュールを1つ使用できます。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
外部入力音を KARMA 機能による演奏を聞きながらサンプリングしたり、プログラムによる演奏をリサンプリングすることができます。

- プログラムをエディットします。
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO や、その他、エフェクト、KARMA 機能、ベクター・シンセシス等を設定します。
HD-1、AL-1、CX-3、STR-1、MS-20EX、PolysixEX、MOD-7 など、シンセシス方式によって、パラメーターが異なります。
- ドラムキット (Global モードで作成) を使用したドラムス・プログラムを作成します。

Combination (コンビネーション) モード

コンビネーションは複数 (最大 16) のプログラムを組み合わせたもので、複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。



コンビネーションは複数（最大 16）のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

- 書き替え可能なバンク INT-A ~ G、USER-A ~ G の合計 1,792 コンビネーションを選び、演奏します。
- KARMA モジュールを最大 4 つ使用できます。
- 16トラックのマルチ音源として使用します。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。

外部入力音を KARMA 等の演奏を聞きながらサンプリングしたり、コンビネーションによる演奏をリサンプリングすることができます。

- コンビネーションをエディットします。

トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムが簡易エディットできます。

複数ティンバー（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー/スプリット、エフェクト、KARMA 機能等を設定します。

Sequencer（シーケンサー）モード

MIDIトラックとオーディオ・トラックのレコーディング/プレイバック、エディットなどを行います。

- 16 マルチ・トラックMIDIシーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイバック（再生）します。
- 16 MIDIトラックには、1トラックのレコーディングから最大 16トラックを同時にレコーディングできます。エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングやエディットが可能です。
- 16オーディオ・トラックは、最大 4トラックを同時にレコーディングできます。オートメーション機能によるミキシングやWAVEファイルのインポート等が可能です。
- KARMA モジュールを最大 4 つ使用できます。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
外部入力音をソングのプレイバックに合わせてサンプリングし、自動的にノート・イベントを作成することができます。（イントラック・サンプリング機能）
- プレイバックしているソングをリサンプリングすることができます。ディスクにリサンプリングすることによって、作成したソングをCD-R/RWドライブでオーディオCDにすることができます。
- ソングのエフェクトを設定します。
- 最大で 200ソング、156プリセット・パターン、ソングごとに 100ユーザー・パターンが使用できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング）機能を使った演奏、設定をします。

Sampling（サンプリング）モード

ユーザー・サンプル/マルチサンプルのレコーディングとエディットをします。

- 外部入力音をサンプリング（サンプルのレコーディング）します。外部入力音にエフェクトを通してサンプリングすることもできます。
- サンプリングした波形データや Disk モードでロードした波形データをエディットしたり、ループ・ポイント等を設定します。

- サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートしたマルチサンプルは、Program、Combination、Sequencerの各モードで使用できます。
- CD-R/RWドライブからオーディオCDのデジタル・データを直接サンプリングするリッピングを行います。またオーディオCDを再生します。

Global（グローバル）モード

本体全体に関係する設定、ウェーブ・シーケンスやドラム・キットなどをエディットします。

- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ユーザー・ドラムキット（152）、ウェーブ・シーケンス（374）ユーザー・スケール（16オクターブ・スケール、1オール・ノート・スケール）を作成します。
- 1,171のインターナル・ドラムサンプル（ROM）を使用したドラムキットを作成します。本機で作成したサンプル（RAM）が使用できます。
- プログラム、コンビネーション、KARMA GEのカテゴリ・ネームを変更します。
- アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Disk（ディスク）モード

データのセーブ、ロードを内蔵ハードディスクや内蔵CD-R/RWドライブに対して行います。またUSB 2.0対応の外部記憶デバイスに対してもデータをセーブ/ロードします。

- 各モードのデータのセーブ、ロードをメディアに対して行います。
- 上記メディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- コルグ・フォーマット、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFF、WAVEフォーマットでエクスポートします。
- Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能（MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード）を操作します。
- WAVEファイルを曲順に並べ、CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成します。また、オーディオCDを再生します。

OASYS PCM メモリーについて

ここでの「PCM」は「サンプル」と同意です。OASYS には、ROM、EXs、RAM の3つの PCM タイプがあります。

ROM: 314 Mbyte

- 電源立ち上げ時に必ずロードされ、使用できるようになります。基本となるマルチサンプル/サンプルです。
- 工場出荷時は、プログラム・バンク INT-A、B、C、D に、この PCM を使用したプログラムがプリロードされます。
- プログラムの“MS Select”(Program P2:OSC/Pitch-OSC Basic)、ドラムキットの“DS Select”(Global P5:Drum Kit- Sample Setup) では、バンク ROM (Mono) で選択できます。

EXs1 ROM Expansion: 284 Mbyte

- ページ・メニュー・コマンド“Expansion Sample Setup”の設定に従って、ロード/アンロードされ、使用できるようになります。工場出荷時では ROM と共にこの Ex Samples が使用できるように設定されています。
- 工場出荷時は、プログラム・バンク INT-E に、この PCM を使用したプログラムがプリロードされます。またコンビネーションではバンク INT-C に、プログラム・バンク INT-E のプログラムを使用したコンビネーションがプリロードされません。
- プログラムの“MS Select”、ドラムキットの“DS Select”では、バンク EXs1 (Stereo、Mono) で選択できます。
- 313 MByte のデータは、ロスレス (非損失) 圧縮処理によって 284 MByte の RAM サイズだけを使用します。(※参照: p.6 “EXs1、EXs2 PCM データのロスレス (非損失) 圧縮処理”)

⚠ EXs1 がロードされていない場合は、バンク INT-E のプログラム、コンビネーションは正しく発音しません。またドラムキット、ウェーブ・シーケンスも同様に正しく発音しない場合があります。

EXs2 Concert Grand Piano: 464 Mbyte

- ページ・メニュー・コマンド“Expansion Sample Setup”の設定に従って、ロード/アンロードされ、使用できるようになります。工場出荷時の設定では使用できません。
- 工場出荷時は、プログラム USER-A の一部に、この PCM を使用したプログラムがプリロードされます。
- プログラムの“MS Select”では、バンク EXs2 (Stereo、Mono) で選択できます。
- 503 MByte のデータは、ロスレス (非損失) 圧縮処理によって 464 MByte の RAM サイズだけを使用します。(※参照: p.6 “EXs1、EXs2 PCM データのロスレス (非損失) 圧縮処理”)

⚠ EXs2 がロードされていない場合は、バンク USER-A のプリロード・プログラムは正しく発音しません。

ユーザー・サンプリング用 RAM 容量との関係

OASYS は、工場出荷時に 1Gbyte のメモリーがインストールされています。さらに最大 1 Gbyte まで増設することができます (合計 2Gbyte)。このメモリー容量は、システム領域と ROM サンプル (これらは常に使用される) と、EXs サンプル、ユーザー・サンプリング用 RAM で分け合うこととなります (下記の値はおおよその値です)。特に EXs サンプルのロード状況によって、サンプリングで使用できる RAM 容量が以下のようになります。

EXs サンプルと利用可能なサンプル RAM

ロードする EXs	ユーザー・サンプリング用 RAM	
	1Gbyte インストール	2Gbyte インストール
None	約 500 MB	約 1.5 Gbyte
EXs1 ROM Expansion	約 187 MB	約 1.2 Gbyte
EXs2 Concert Grand Piano	約 0 MB	約 1 Gbyte
EXs1 & EXs2	ロードできない	約 0.7 Gbyte

Note: ユーザー・サンプリング用に使用できる RAM 容量 (RAM の空き容量) については Free Sample Memory/Locations (Sampling P0:Recording- Recording ページ) で確認できます。

以下を参照してください。

p.117 「サンプリングと RAM」

p.984 「2-2. メモリーの取り付け方」

p.679 「Expansion Sample Setup」

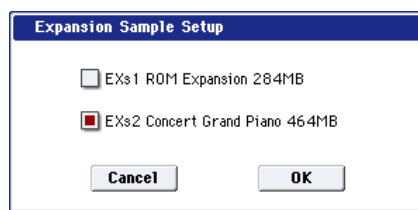
スタンバイさせる EX PCM を切り替える

電源立ち上げ時に、メモリーにロードする EX PCM は次のように替えます。

- ROM と EXs1 (工場出荷時の設定)
- ROM と EXs2
- ROM、EXs2 と EXs2 (メモリーが 1.5Gbyte に増設された場合)
- ROM

- MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードには入ります。
- [EXIT] スイッチを押して、P0:Basic Setup ページを表示します。
- LCD ディスプレイ右上のページ・メニューボタンを押して、“Expansion Sample Setup” を選びます。

ダイアログが表示されます。



- ロードする PCM バンクを選びます。

“EXs1 ROM Expansion: 264MB” にチェックして実行すると、ROM と EXs1 のマルチサンプル/サンプルがロードされます。

“EXs2 Concert Grand Piano: 503MB” にチェックして実行すると、ROM と EXs2 のマルチサンプル/サンプルがロードされます。

どちらにもチェックしない場合は ROM のマルチサンプル/サンプルのみがロードされます。

- ⚠ EXs1 と EXs2 を 1 度にロードするためには、RAM の容量を最低 1.5GB に拡張しなければなりません。EXs1 と EXs2 の両方を選択する際、RAM の容量が足りないと、“Memory full” メッセージが表示され操作は中止されます。

5. OK ボタンを押します。

OK ボタンを押すと、設定が調整され、必要なマルチサンプル/サンプルがロードまたはアンロードされます。ロードには時間がかかる場合もあります。

なお、設定された EXs は電源を入れると自動的にロードされます。

ロードしたマルチサンプル/サンプルが使用されているプログラム、コンビネーションを選び、演奏してください。次表を参照してください。

Program バンクと PCM メモリー

Bank	Expansion Sample Setup でロードが必要
INT-A...D	None
INTE	EXs1 をロード
INT-F, USER-F	None
GM, g(1) ...g(9), g(d)	None
USER-A	EXs2 をロード
USER-B...E, G	None

Combination バンクと PCM メモリー

Bank	Expansion Sample Setup でロードが必要
INT-A, B	None
INT-C	EXs1 をロード
INTD...G USER-A...G	None

同時発音数について

OASYS の最大同時発音数は、エフェクト、EXi (Expansion Instruments) などの使用状況によって増減します。

各シンセシス使用時のそれぞれ最大同時発音数は異なります。

- HD-1 : 172 ボイス (172 オシレーター)
- AL-1 : 96 ボイス
- CX-3 : 172 ボイス
- STR-1: 48 ボイス
- MS-20EX: 48 ボイス
- PolysixEX: 172 ボイス
- MOD-7: 52 ボイス

これらは“FREE FOR VOICES”が100%の場合の最大同時発音数となります。

“FREE FOR VOICES”は、各モードの P8:Insert Effect- Insert FX ページ、Track View ページ、または P9:Master/Total Effect-Routing ページで確認することができます。

FREE FOR VOICES

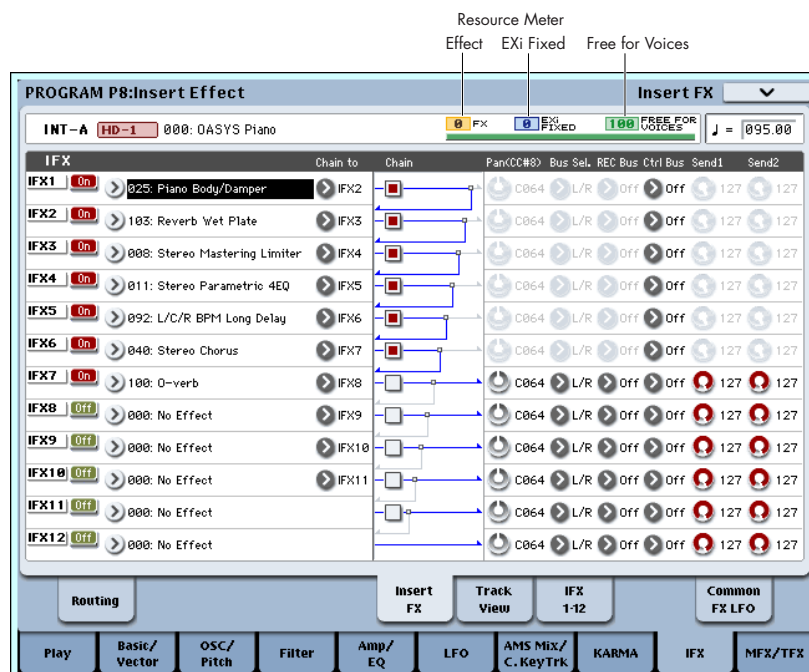
FREE FOR VOICES は、現在のエフェクト、EXi の使用状況による発音可能な最大同時発音数を知る目安として使用することができます。

数字はあくまで目安となります。例えば、FREE FOR VOICES が 98 の場合、必ずしも PCM ボイスの最大同時発音数が $172 * 0.98 =$ 約 168 となるわけではありません。発音可能な最大同時発音数は、マルチサンプルや各種パラメーターの設定によって異なってきます。

Effect/EXi Fixed Resource Meter

FX

インサート・エフェクト 1 ~ 12、マスター・エフェクト 1、2、トータル・エフェクト 1、2 では、185 種類のエフェクトを自由に選択して使用することが可能ですが、一方、そのエフェクト



の効果を得るのに必要なデジタル演算リソースの規模が、内部的に定められています。

FREE FOR VOICES と同様に各モードの P8:Insert Effect-Insert FX ページ、Track View ページ、P9: Master/Total Effect-Routing ページにある Effect/EXi Fixed Resource Meter において、全てのエフェクトで必要とする演算リソースの使用状況を % で確認できます。

インサート・エフェクト 1～12、マスター・エフェクト 1、2、トータル・エフェクト 1、2 での演算リソースの合計が表示されます。エフェクトを選択すると、エフェクトがオフでも、使用中として加算されます。すべてのエフェクトが、000: No Effect に設定されているときに「0」が表示されます。

Note: エフェクト・サイズは、小数点以下を切り捨てて表示します。

EXi FIXED

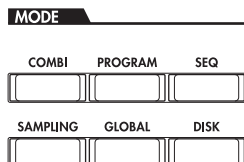
EXi (Expansion Instruments) を使用した場合も、エフェクトと同じようにボイスの発音とは別に、固定サイズの演算リソースが必要になります。その演算リソースの使用状況を % 表示します。プログラム、コンビネーション、ソングで CX-3 または STR-1 を選択した場合に、加算されます。今後、オプションとして追加される予定の EXi (Expansion Instruments) の方式によっては、同様に選択すると加算されます。

基本的な操作方法

OASYS の電源立ち上げ後、以下のような手順でモード、ページを選び、作業をします。

1. モードの選択

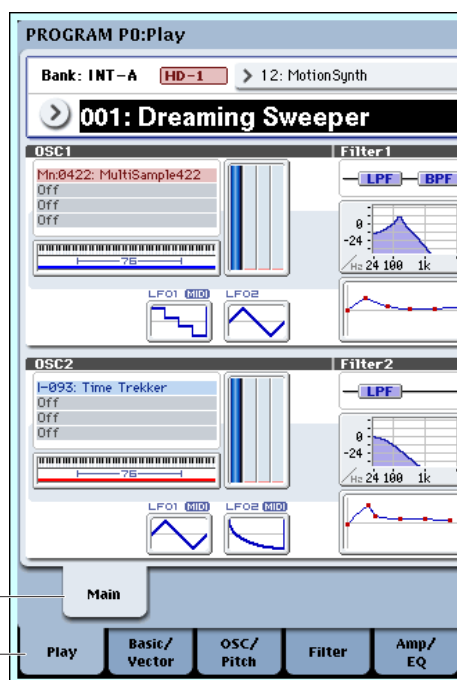
- 本機の各機能を使用するときは、最初にモードを選びます。MODE [COMBI] スイッチ～[DISK] スイッチを押して、各モードに入ります。
 [COMBI] スイッチ: Combination (コンビネーション) モード
 [PROGRAM] スイッチ: Program (プログラム) モード
 [SEQ] スイッチ: Sequencer (シーケンサー) モード
 [SAMPLING] スイッチ: Sampling (サンプリング) モード
 [GLOBAL] スイッチ: Global (グローバル) モード
 [DISK] スイッチ: Disk (ディスク) モード



2. ページの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページ・グループごとに分けられています。さらにタブで区切られた最大で9つのページに分けられます。

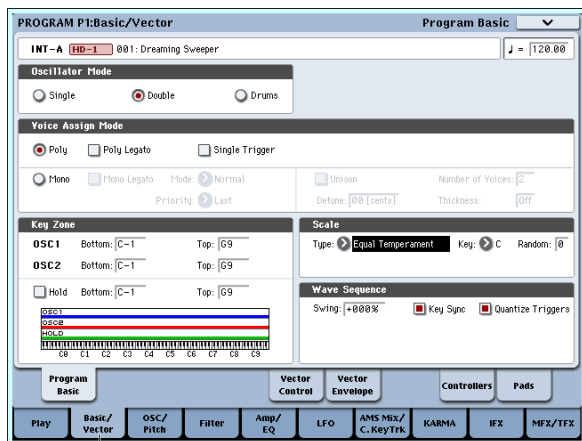
- 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。モードを選択するには、MODE [COMBI] スイッチ～[DISK] スイッチ) を押します。
 ここでは Program モードを例として説明します。MODE [PROGRAM] スイッチを押してください。



ページ・タブ
 ページ・グループ・タブ

2. 下段のタブ (ページ・グループ・タブ) を押します。

ここでは例として Basic/Vector タブを押してください。LCD ディスプレイ左上のカレント・ページ表示が「PROGRAM P1: Basic/Vector」になり、ページ・グループが変わります。[EXIT] スイッチを押すと、どのページからも P0 に移動します。

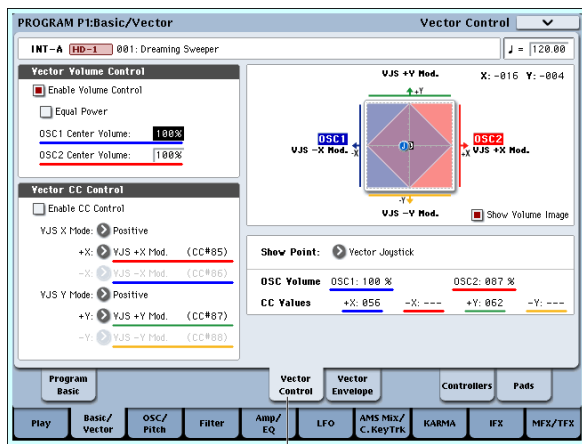


Basic Vectorタブ

3. 上段のタブ (ページ・タブ) を押して、ページを選びます。

ここでは例として Vector Control タブを押してください。今度は LCD ディスプレイ左上のカレント・ページ表示はそのまま、右上の表示が「Vector Control」になります。Vector Control ページが選ばれました。

Note: ページ・タブがないページもあります。



Vector Controlタブ

3. パラメーターの設定

エディット・セルのパラメーター値は、フロント・パネルの VALUE コントローラー ([VALUE] スライダー、[△] スイッチ、[▽] スイッチ、[VALUE] ダイアル、テン・キー [0] ~ [9]、[-] スイッチ、[ENTER] スイッチ、[.] スイッチ) で設定します。また、必要に応じて [COMPARE] スイッチを使用します。

他にパラメーターによっては、BANK SELECT スイッチでプログラム等のバンクを設定したり、ポップアップ・ボタンを押して、ポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定します。また [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押して、ノートやベロシティ値を入力するキーボード入力があります。

VALUE コントローラー

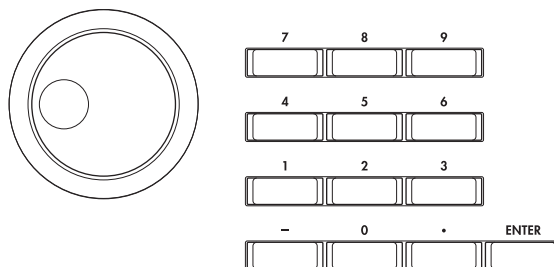
[VALUE] スライダー

値を大きく変化させるときに使用します。

なお、Program モードや Combination モードでは、オルタネート・モジュールやダイナミック・モジュールのコントロール・ソースとして使用することもできます。(Program、Combination P0: Play で、“Program Select”、“Combination Select” (LCD 上部の大きな文字) が選ばれているとき)

[△] スイッチ, [▽] スイッチ

値を細かく変化させるときに使用します。



[VALUE] ダイアル

値を大きく変化させるときに使用します。

テン・キー [0] ~ [9], [ENTER] スイッチ, [-] スイッチ, [.] スイッチ

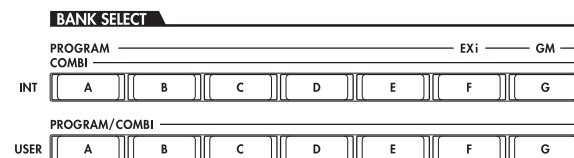
入力するパラメーター値があらかじめ決まっているときに使用します。

テン・キー [0] ~ [9] で数を入力してから [ENTER] スイッチを押すと、パラメーター値が入力できます。

マイナスの符号は [-] スイッチを使って入力します。

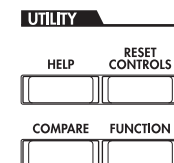
[.] スイッチで小数点を入力します。

BANK INT [A] ~ [G], USER [A] ~ [G] スイッチ



BANK INT [A] ~ [G], USER [A] ~ [G] スイッチは、Program モードでプログラムのバンクを選ぶときや、Combination モードでコンビネーションのバンクを選ぶときに使用します。また、Combination、Sequencer モードでティンバー／トラックに使用するプログラムのバンクを選ぶときに使用します。

[COMPARE] スイッチ



エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の (保存されている) 音色を比較するときを使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中にこのスイッチを押すと (LED 点灯)、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後に保存した設定が呼び出されます。もう一度押すと (LED 消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] スイッチを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] スイッチを押す前の設定には戻りません。

Sequencer モードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをした前後を比較するときを使用します。

例えば、ソングのトラックのリアルタイム・レコーディングのときには有効に使用できます。

1. 任意の MIDI トラックにリアルタイム・レコーディングします。（テイク 1）
2. 再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。（テイク 2）
3. [COMPARE] スイッチを押すと（LED 点灯）、テイク 1 が呼び出されます。
4. もう一度押すと（LED 消灯）、テイク 2 が呼び出されます。
5. 手順 3. の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると（テイク 3）、コンペアの対象はテイク 1 となります。

手順 4. の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると（テイク 3）、コンペアの対象はテイク 2 となります。

このように、1 つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

Sampling、Disk、Wave Sequence および Drum Kit を除く Global モードではコンペア機能は効きません。

ポップアップ・ボタン、ポップアップ・メニュー

ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定します。

キーボード入力

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、本機の鍵盤を使うことができます。[ENTER] スイッチを押しながら、値として入力する鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

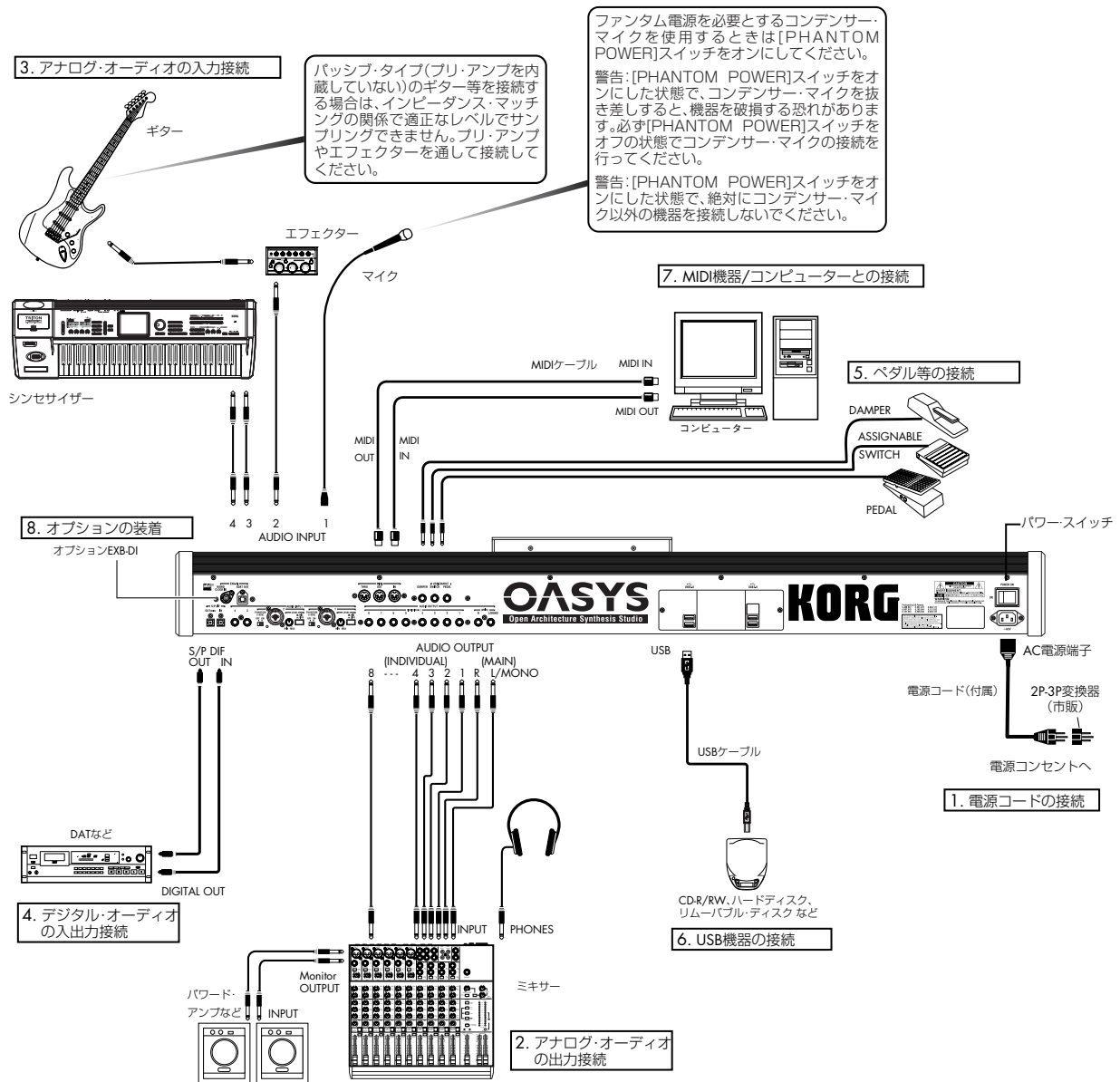
Global P5: Drum Kit の画面が表示されているときに [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。（ベロシティ値を設定するパラメーターが選ばれている場合は、そこにベロシティ値を入力します。）

Sampling モードで [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられているインデックスが呼び出されます。

セットアップ

接続

⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。



1. 電源コードの接続

1. 本機の電源をオフにします。
2. 最初に付属の電源コードを本機リア・パネルの AC 電源端子に接続します。
3. 付属の電源コードには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

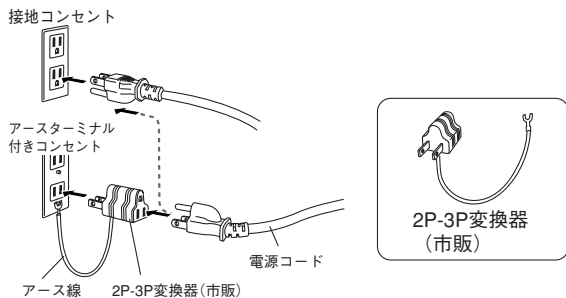
⚡ 電源は必ず AC100V を使用してください。

接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込んでください。

⚡ 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P変換器（市販）をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込んでください。

⚡ アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。



2. アナログ・オーディオの出力接続

アンプやミキサーなどに接続して、本機のサウンドをアナログ出力します。

⚡ オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので音量を上げすぎないように注意してください。

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R の接続

1. AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R 端子とアンプ、ミキサー等の INPUT 端子を接続します。

L/MONO, R はメイン出力です。ステレオで出力するとき、(MAIN) L/MONO 端子と R 端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO 端子へ接続します。

2. [VOLUME] スライダーで音量を調整します。
3. 工場出荷時のすべてのプログラム、コンビネーションがこの端子から出力されます。

電源オン後、プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、"Bus Select" を L/R に設定すると、この端子から出力することができます。

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 の接続

1. (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 端子と端子とアンプ、ミキサー等の INPUT 端子を接続します。

8 系統のインディビジュアル（独立）出力です。OASYS の音源、オーディオ入力、オーディオ・トラックを、それぞれ独立して出力できるため、レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

2. 電源オン後、プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、"Bus Select" を 1 ~ 8 または 1/2 ~ 7/8 に設定すると、この端子から出力することができます。

Globalモード Audio ページの "L/R Bus Indiv. Assign" を使用して MAIN のステレオ L/R 出力を任意のペアの端子から出力できます。

Note: [VOLUME] スライダーで 1 ~ 8 端子の音量を調整できません。

ヘッドホン

1. ヘッドホンを使用するときは、本機のヘッドホン端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。本機のヘッドホン端子は (MAIN) L/MONO と R 端子からの出力と同じ信号を出力します。

Tips: (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 をモニターする場合は外部ミキサー経由で使用してください。

3. アナログ・オーディオの入力接続

外部からのアナログ・オーディオを入力して、ハードディスク・レコーディングやサンプリングしたり、または内蔵エフェクトを通して OUTPUT 端子へ出力することができます。

AUDIO INPUT 1, 2 の接続

1. INPUT 1, 2 端子にマイクや外部オーディオ機器等の OUTPUT 端子を接続します。

これらの端子は XLR または 1/4" TRS バランスのコンボ・タイプです。

2. 接続機器に応じて [MIC/LINE] スイッチを切り替えて、[LEVEL] ノブでゲインを調整します。

LINE (スイッチを押し込んだ状態) は、ミキサー、コンピュータ、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサまたは他のシンセサイザーに接続する場合に選びます。

MIC (スイッチが押し込まれていない状態) は、マイクを接続して使用するときを選びます。なお、XLR に接続する場合には、ファンタム電源を必要とするコンデンサー・マイクを使用するときは、[PHANTOM POWER] スイッチを ON にしてください。それ以外のときは、このスイッチを OFF にしておいてください。

⚡ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、コンデンサー・マイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ず [PHANTOM POWER] スイッチをオフの状態にコンデンサー・マイクの接続を行ってください。

⚡ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサー・マイク以外の機器を接続しないでください。

3. 電源オン後、外部オーディオ信号の出力バスを "Bus Select (IFX/Indiv.)" で設定します。

(☞ 参照 : p.96, p.119, p.184, p.185)

AUDIO INPUT 3, 4 の接続

1. INPUT 3, 4 端子に LINE レベルの楽器や機器等の OUTPUT 端子を接続します。

これらの端子はアンバランス型 1/4" フォーンです。

- 外部機器で出力レベルを調整します。
LINE (スイッチを押し込んだ状態) は、ミキサー、コンピューター、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサまたは他のシンセサイザーに接続する場合に選びます。
- 電源オン後、外部オーディオ信号の出力バスを "Bus Select (IFX/Indiv.)" で設定します。
(☞ 参照 : p.96、p.119、p.184、p.185)

Note: Input 1 ~ 4 には、ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

4. デジタル・オーディオの入出力接続

デジタル・オーディオの出力

サンプリング・レート 48kHz、96kHz の音声が入力できるオーディオ・システム、デジタル・ミキサー、DAT、MD などに本機の AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R と同じ音声を出力します。

- S/P DIF OUT(MAIN) 端子と、オプティカル・デジタル入力端子をオプティカル・ケーブルで接続します。
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R と同じ音声を出力します。

Note: [VOLUME] スライダーで音量を調整できません。

デジタル・オーディオの入力

サンプリング・レート 48kHz、96kHz の音声が入力できる DAT やデジタル機器などの L、R チャンネルを入力して、ハードディスク・レコーディングやサンプリングしたり、または内蔵エフェクトを通して OUTPUT 端子へ出力することができます。

- DAT などのオプティカル・デジタル出力端子と S/P DIF IN 端子をオプティカル・ケーブルで接続します。
- 電源オン後、"S/P DIF Sample Rate" (Global P0: Global Setup- Basic Setup ページ) で設定します。96kHz サンプル・レートのデータは 48kHz に変換してレコーディングされます。
- "System Clock" (Global P0: Global Setup- Basic Setup ページ) を S/P DIF に設定します。
(☞ 参照 : PG p.643 [System Clock])
- 外部デジタル信号の出力バスを "Bus Select (IFX/Indiv.)" で設定します。
(☞ 参照 : p.96、p.119、p.184、p.185)

4 つのアナログ入力と同時使用できます。

5. ペダル等の接続

ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。

- DAMPER 端子にオプション DS-1H ダンパー・ペダルを接続します。DS-1H を接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。
- 電源オン後、ダンパー・ペダルの極性は Global P2: Controller "Damper Polarity" で、また感度は Global P0 のページ・メニュー・コマンド "Half Damper Calibration" で設定します。

(☞ 参照 : PG p.657、p.678)

フット・スイッチの接続

ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、KARMA 機能のオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップ、タップ・テンポ等をコントロールします。

- ASSIGNABLE SWITCH 端子に、オプション PS-1 などのフット・スイッチを接続します。
- 電源オン後、フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性は Global P2 :Controller "Foot Switch Assign"、"Foot Switch Polarity" で設定します。(☞ 参照 : PG p.657)

フット・ペダルの接続

音量やモジュレーション等をコントロールします。

- ASSIGNABLE PEDAL 端子に、オプション XVP-10、EXP-2 などを接続します。
- 電源オン後、フット・ペダルでコントロールする機能は Global P2: Controller "Foot Pedal Assign" で設定します。
(☞ 参照 : PG p.657)

6. USB 機器の接続

本機の USB 端子は、USB 記憶メディア (CD-R/RW、リムーバブル・ディスク、ハードディスク等) を接続することができ、これらのメディアに本機のデータをセーブしたり、メディアからデータをロードすることができます。

- 接続可能な外部デバイス最大容量 (理論値) :
一台当たり 2TERA (2,000 Gbyte)
- 接続可能な台数 : 8 台

Note: 本機では 4 つの USB 端子が利用できますが、接続可能な台数は、複数の USB 端子を同時に利用した場合も変わりません (最大 8 台固定)。

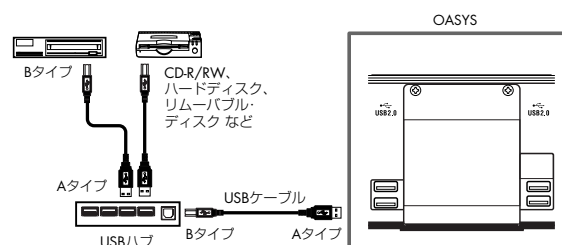
Note: 複数の USB デバイスを接続する場合は、セルフパワー対応の USB ハブをセルフパワー・モードで使用してください。ハブに関する接続、設定についてはハブの取扱説明書を参照してください。

Note: 本機の USB 端子はホット・プラグ (電源を入れた状態で USB ケーブルを抜き差しして使えること) に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用する USB デバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

- 本機の USB 端子と外部 USB デバイスを USB ケーブルで接続します。

両方の電源を ON にして、USB ケーブルの平たい形状のコネクターを本機の USB 端子へ、正方形に近い形状のコネクターを外部 USB 記憶デバイスの USB 端子へ差し込みます。

Note: ホット・プラグに未対応のデバイスを使用するときは、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。



Note: 本機の USB 端子はバス電源方式 (USB) に対応しています。USB ケーブルで接続した USB デバイスに、USB ケーブルを通じて、本機から電源を供給することができます。USB デバイスによっては動作しない場合があります。その場合は、専用のアダプターをご使用ください。

Note: デバイスの消費電流量については、各デバイスの取扱説明書を参照してください。

2. Disk モード Utility のページ・メニュー・コマンド “Scan device” を実行します。

各デバイスの消費電流が繋がれたハブに対して許容量を超えると、本機から USB デバイスが正常に認識されなくなります。(エラー・メッセージ “USB Hub Power Exceeded!” が表示されます。)

- ⚠ USB ハブを使用することによって、最大 8 台のデバイスを認識することができます。

3. Disk モードの “Drive Select” で接続を確認します。

Note: ハードディスク等の外部 USB 記憶メディアのフォーマットや、各データのロード、セーブの方法については、p.189 を参照してください。

7. MIDI 機器 / コンピューターとの接続

MIDI 機器との接続

本機の鍵盤やコントローラー、シーケンサーなどで外部 MIDI 音源をコントロールしたり、他の MIDI キーボードやシーケンサー

などで本機の音源を鳴らしたりコントロールすることができます。

- 本機の MIDI 端子と外部 MIDI 機器の MIDI 端子を MIDI ケーブルで接続します。

PG p.950「MIDI アプリケーション - MIDI 機器 / コンピューターとの接続」

コンピューターとの接続

本機の鍵盤演奏やコントローラー、シーケンサーのデータをコンピューター (MIDI インターフェイスで接続) に送信したり、コンピューターから本機の音源を鳴らすことができます。

- 本機の MIDI 端子とコンピューターを MIDI インターフェイスで接続します。

PG p.950「MIDI アプリケーション - MIDI 機器 / コンピューターとの接続」

Note: USB-MIDI インターフェイス機器によっては、本機の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

8. オプションの装着

オプション EXB-DI を取り付けることによって、ADAT 機能を拡張することができます。詳細と装着方法については PG p.980 をご覧ください。

電源のオン/オフ

- ⚠ 電源をオンにする前に、「接続」を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。(※参照:p.37)

1. 電源オン

1. 本機リア・パネルの [POWER] スイッチを押して、電源をオンにします。

LCD ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョン、RAM メモリー容量等が表示されます。

Version: OASYS のシステム・バージョンを表示します。Version は予告なく変更される場合があります。

Memory: RAM メモリー容量を表示します。

Options: 表示の対象は EXB-DI と、起動時ロードされる EXs1 または EXs2 等です。

例: 工場出荷時の起動画面

Version: V1.0.0

Memory: 1GB

Options: EXs1

例: EXs2 ロード時の起動画面

Options: EXs2

例: EXB-DI インストールと EXs2 ロード時の起動画面

Options: EXB-DI / EXs2

2. パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

3. 本機の [VOLUME] スライダーを適当な位置まで上げ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調整します。

- ⚠ 電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、10 秒程度待ってから電源をオンにしてください。

Tips: 電源オン時、電源オフにする直前のモードとページを表示するように “Power On Mode” (Global P0: System Preference ページ) で設定することができます。(※参照: p.164)

TEMP フォルダの WAVE ファイルを残す、または削除する

Sequencer モードでオーディオ・トラックにレコーディングした後、ソングをセーブしないで電源をオフにすると、内蔵ハードディスクの TEMP フォルダに WAVE ファイルが残ります。この場合、次の電源オン時に、この WAVE ファイルを削除するか、またはそのまま残すかを選択するダイアログが表示されます。

There are un-saved audio files from your previous recording session.

Do you want to restore these files, or delete them from the disk? [Restore] [Delete]

今後使用しない WAVE ファイルは、内蔵ハードディスクの容量を無駄に使用しないためにも削除することをお勧めします。削除する場合は Delete ボタンを押します。

新規ソング等で今後使用する場合は Restore ボタンを押して、そのまま残してください。

(※参照: p.95 「オーディオ・トラックの WAVE ファイル」)

オプション装着時の LCD ディスプレイ表示

本機は、オプション EXB-DI を装着して、電源をオンにすると、画面上の「Options」の項目に EXB-DI の表示が追加されます。取り付け作業をした後は、必ずこの画面で、正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたのに表示されない場合は、取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください。

(参照：PG p.980「オプション・ボード／メモリー／カレンダー機能用バッテリー」)

2. 電源オフ

1. 本機の [VOLUME] スライダー、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。
 2. パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。
 3. 本機の [POWER] スイッチを押して、電源をオフにします。
- ▲ インターナル・メモリーへデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
 - ▲ 以下の操作時に、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD ディスプレイに“Now Writing into internal memory”が表示されます。
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kits, Wave Sequence のライト (アップデート)

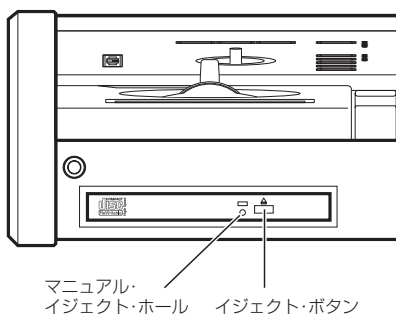
- Disk モードでの Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Wave Sequence のロード
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Wave Sequence の MIDI ダンプ・データ受信
- Sampling モードのページ・メニュー・コマンド (“Move Sample”、“Move MS”、“Convert MS To Program”、“Time Slice”等) で Program や Drum Kit を同時に変更する場合
- Program, Combination, Sequencer モードで RAM へのサンプリング時に、プログラムへのコンバートを同時に行った場合
- ▲ オーディオ・トラックへのレコーディング/プレイバックやハードディスクへの長時間におよぶサンプリングなど、ハードディスク等のメディアにアクセス中は絶対に電源をオフにしないでください。例えばハードディスク・レコーディング (録音/再生) 時や、ハードディスクへの大容量のサンプリング時などのアクセス中に電源をオフにすると、メディアが使用できなくなる場合があります。

CD-R/RW の使い方

ディスク挿入

本機の電源がオンになっていることを確認してください。

1. CD-R/RW ドライブのイジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。このとき、トレイは半分程度しか開きませんので、ディスクをセットする前にトレイを完全に手前まで引き出してください。
- ▲ CD-R/RW ドライブを初めて使うときは、ディスク・トレイにあるピックアップ・ストッパーをはずしてから、使用してください。
2. ディスクをラベル面を上にして、ディスク・トレイに正しくセットします。
3. ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。



ディスクの取り出し

1. イジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開けます。このとき、トレイは半分程度しか開きませんので、ディスクが外せる程度に手で引っ張ってください。
2. ディスクをディスク・トレイからゆっくりと取り出します。
3. ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。

非常時のディスク取り出し

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

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

- ▲ むやみにご使用になりますと、CD-R/RW ドライブの故障の原因となりますのでご注意ください。
- ▲ 必ず電源オフの状態で行ってください。

プログラムの演奏とエディット (Program モード)

OASYS のプログラムについて

プログラムは OASYS の基本となるサウンドで、Program モードで演奏します。

プログラムはこの Program モード以外で使用でき、Combination モードで複数重ねて複雑な音色を作ったり、Sequencer モードで複数のプログラムを内蔵シーケンサーや外部コン

ピューターの 16 チャンネル MIDI シーケンサー・トラックに使用することができます。

ここでは Program モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、プログラムの基本的な演奏方法を説明します。

プログラムの選択

プログラムの選択方法は次のとおりです。

- 本体操作での選択：
“Program Select” による選択
VALUE スライダー以外の VALUE コントローラー、BANK SELECT スイッチ、テン・キーと [ENTER] スイッチによる選択
バンク/プログラム・ナンバーによる選択：
LCD ディスプレイ上で “Program Select” のポップアップ・ボタンを押して、表示されるリストから選択
プログラム・カテゴリーによる選択：
LCD ディスプレイ上で “category” ポップアップ・ボタンを押して、ピアノやドラムなどのカテゴリーからプログラムを選択
- 接続したフット・スイッチによる選択：
パフォーマンス中などで手が離せないときでも、フット・スイッチでプログラムが変更できます。ライブ中のプログラムを切り替えるときに便利です。
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：
MIDI シーケンサー、あるいは外部 MIDI コントローラーからプログラムを切り替えます。

プログラム・バンクの概要

工場出荷時の OASYS には、1,500 を越える数のプリロード・プログラムが収録されています。その他、自分で作ったカスタム・サウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、700 を越えるプログラムを保存することができます。

プログラムは次表のように 14 のバンクに分けて収録しています。

Program バンクの内容

Bank	Contents	Bank Type
INTA...D	HD-1 プログラム	HD-1
INTE*1	HD-1 プログラム; EXs1 ROM Expansion が必要	
INT-F	AL-1 プログラム	EX <i>i</i>
GM (INT-G)*2	GM2 キャピタル・プログラム	GM
g(1)...g(9)*2	GM2 バリエーション・プログラム	
g(d)*2	GM2 ドラムス・プログラム	

Bank	Contents	Bank Type
USER-A,*1	HD-1 プログラム; EXs2 Concert Grand Piano PCM が必要	バンク・タイプは、HD-1 または EX <i>i</i> に切り替えが可能
USER-A, 009...010	HD-1 ボコーダーおよびデモ・ソング・プログラム	
USER-A, 11...127	イニシャル HD-1 プログラム *3	
USER-B	イニシャル HD-1 プログラム *3	
USER-C	MOD-7 プログラム *4	
USER-D	MS-20EX および PolysixEX プログラム *4	
USER-E	STR-1 プログラム	
USER-F	AL-1 & CX-3 プログラム	
USER-G	イニシャル HD-1 プログラム *3	

*1 プログラム・バンク INTE または USER-A は “Expansion Sample Setup” で該当するマルチサンプルをロードすることによって使用することができます。工場出荷時は、INTE が使用できるように設定してあります。USER-A 000 ~ 007 のプリロード・プログラムを使用するためには、Global モード P0: Basic Setup のページ・メニュー・コマンド “Expansion Sample Setup” で EXs2: Concert Grand Piano をロードしてください。なお、EXs1: ROM Expansion をロードしていないときは、バンク INTE のプリロード・プログラムと、バンク INTE のプリロード・プログラムを使用したコンビネーション (コンビネーション名の後に「EXs1」が表示されています) も正しく発音しません。

INTE 用の EXs1: ROM Expansion と EXs2: Concert Grand Piano を同時にロードするためには、RAM の容量を最低 1.5GB に拡張してください。

ロード方法は p.32 「スタンバイさせる EX PCM を切り替える」を参照してください。

*2 バンク GM, g(1)...g(9), g(d) は INT [G] スイッチを押すたびに順番にバンクが切り替わります。

*3 「イニシャル」は初期化されたプログラムです。

*4 これらのプログラム —EX*i* オプション MOD-7、MS-20EX、PolysixEX は体験版がプリインストールされています。これらは音が一定の周期で消えますが、それ以外は、演奏、編集、保存などのすべての機能をチェックすることができます。体験版を正規版へアップグレードするためのオンライン・コードは www.korguser.net で購入することができます。購入後、Global モードの Plug-In ページでオンライン・コードを入力してください。(※ 参照: p.675 “Global P6: Plug-in Info”)

フロント・パネル・スイッチによるプログラムの選択

- MODE [PROGRAM] スイッチを押します。(LED 点灯) Program モードに入ります。
- P0: Play- Main ページを表示します。
他のページが表示されているときは、[EXIT] スイッチを 3 回押します。最大で 3 回 [EXIT] スイッチを押すことで Play- Main ページで “Program Select” が選ばれた状態になります。
Play- Main ページはオシレーターやフィルターなど、プログラムの構造が確認できます。
- プログラム・名前が選ばれていることを確認します。
プログラム・名前 (“Program Select”) が選ばれていない場合は、Program P0: Play ページで、プログラム・名前を押して表示を反転させます。
- VALUE コントローラーで演奏するプログラム・ナンバーを選びます。
次のいずれかの方法で選択します。
 - [VALUE] ダイアルを回す。
 - [△]、[▽] スイッチを押す。
 - テン・キー [0] ~ [9] でナンバーを指定して、[ENTER] スイッチを押す。
- BANK SELECT INT [A] ~ [G], USER [A] ~ [G] スイッチを押して、バンクを切り替えます。
バンクを切り替えると、そのスイッチの LED が点灯し、選択したバンクが LCD ディスプレイの左上に表示されます。
例えば、バンク INT-B を選ぶときは、BANK SELECT の INT [B] スイッチを押します。INT [B] スイッチが点灯し、LCD ディスプレイ左上に INT-B が表示されます。

“Program Select” ポップアップ・メニューでのプログラム選択

バンクごとのプログラム・リストから、プログラムを選びます。

- “Program Select” ポップアップ・ボタンを押します。
Bank/Program Select メニューが表示されます。

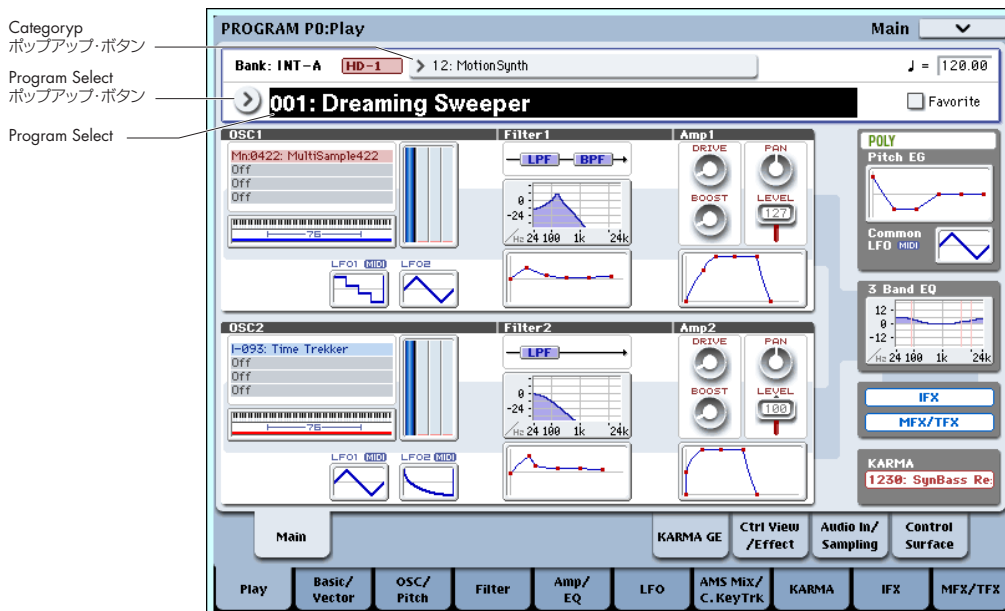
Bank/Program Select メニュー :



- 図では、バンク INT-A が選ばれています。メニューはそのバンクに含まれるプログラムです。
- LCD ディスプレイ左端列のタブを押してバンクを選びます。
 - メニューのプログラム・名前を押してプログラムを選びます。
選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。または [△]、[▽] スイッチでも切り替わります。
鍵盤を弾いたり、パッドを叩いて、選んだプログラムの音を確認することができます。
 - メニュー上の “Favorite” をチェックすると、フェバリット機能をオンに設定したプログラムが表示されます。
選択したバンクにフェバリット機能をオンに設定しているプログラムがない場合は、選択できません。
 - 選択したプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。
Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

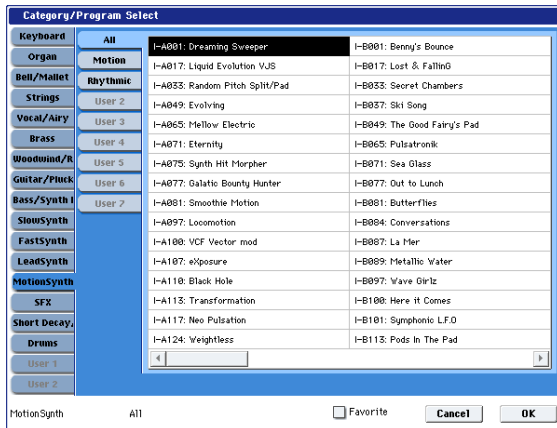
カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。工場出荷時は、プログラムは 16 のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。



- Category ポップアップ・ボタンを押します。
“Category/ProgramSelect” ダイアログが表示されます。

Category/Program Select メニュー :



図では、Motion Synth カテゴリーが選ばれています。メニューは、そのカテゴリーに含まれるプログラムです。

- 別のカテゴリーを選ぶときは、LCD ディスプレイ左側のタブを押します。
左下に選択されたカテゴリーとサブ・カテゴリーがフル・ネームで表示されます。
- メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。
選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。または [△]、[▽] スイッチでも切り替わります。
鍵盤を弾いたり、パッドを叩いて、選んだプログラムの音を確認することができます。
- メニュー上の“Favorite” をチェックすると、フェバリット機能をオンに設定したプログラムが表示されます。
選択したカテゴリーにフェバリット機能をオンに設定しているプログラムがない場合は、選択できません。
- 選択したプログラムでよい場合は OK ボタンを押してメニューを閉じます。
Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが上順または降順で 1 ずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えるときなどに使用すると便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は 2 通りあります。1 つは、フット・スイッチに Program Up/Down をアサインする方法です。もう 1 つは、フット・スイッチに Value Inc/Dec をアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる

フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常、こちらを使用します。

- リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子にフット・スイッチを接続します。
別売のコルグ PS-1 ベダル・スイッチをお使いください。
- MODE [GLOBAL] スイッチを押して Global モードには入ります。
- Global P2: Controllers/Scales- Controller ページを選びます。
- ディスプレイ上部の“Foot Switch Assign”を“Program Up” (または Down) に設定します。
- “Foot Switch Polarity” を接続したフット・スイッチの極性に合わせて設定します。
コルグ PS-1 を接続している場合は、(-) KORG Standard に設定します。
- 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、ライトしてください。(☞ 参照 : p.193 「グローバル・セッティングのライト」)
- MODE [PROGRAM] スイッチを押して、P0: Play ページを選び、フット・スイッチを踏むと、プログラムが 1 ずつ切り替わります。
Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てると、フット・スイッチでフロント・パネルの [△]、[▽] スイッチと同様の操作を行うことができます。

この方法は、演奏中に、バンク・セレクトあるいはカテゴリー・セレクト・ウィンドウを開いて、プログラムやコンビネーションのリストを見ながらプログラム・チェンジを行いたい場合に便利です。

この設定になっていると、メニューを開いているときは、Program Up/Down アサインの方法では動作しません(ウィンドウを開いている間は、プログラム・チェンジを無視します)。

次のように設定します。

- 「フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる」の手順 1 ~ 3 を行います。
- “Foot Switch Assign” を “Value Inc” (あるいは Dec) に設定します。

この設定により、フット・スイッチがフロント・パネルの [△]、[▽] スイッチと同様の動作をします。

Note: バンク・セレクトあるいはカテゴリー・セレクト・ウィンドウが開いている場合だけではなく、フット・スイッチは OASYS 全体で同様の動作をします。

- 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、ライトしてください。(☞ 参照 : p.193 「グローバル・セッティングのライト」)

MIDI プログラム・チェンジによるプログラムの選択

外部 MIDI 機器 (DAW ソフトウェアの MIDI シーケンサーや MIDI コントローラーなど) から OASYS に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを、MIDI バンク・セレクトと一緒に送ることによって、14 あるバンクのどのプログラムでも選択できます。

詳しくは、PG p.643 「Bank Map」を参照してください。

Program モードでのグローバル MIDI チャンネルの設定

Program モードでは、MIDI データの送受信はグローバル MIDI チャンネルを使用し、同じ MIDI チャンネルでプログラム・チェ

ンジを受信すると、プログラムが切り替わります。グローバル MIDI チャンネルの設定は Global P1: MIDI ページで行います。

General MIDI プログラム

バンク GM には GM2 プログラムが収録されています。同様に g(1) ~ g(9) には GM2 のバリエーション・プログラムが、また g(d)バンクにはGM2 ドラムス・プログラムが収録されています。

プログラムをバンクあるいはカテゴリーのディスプレイ・メニューから選択した場合、バンク GM を選択すると Variation ボタンが表示されます。この Variation ボタンを繰り返し押す、あるいはフロント・パネルの INT [G] スイッチを繰り返し押すと、GM バンクは、G → g(1) → g(2) ~ g(8) → g(9) → G と切り替わります。

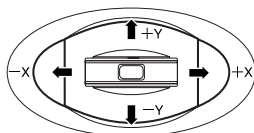
コントローラーの使用法

OASYSは、サウンドを簡単に変化させる多様なコントローラーを装備しています。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

ジョイスティック

上下左右の4方向の操作で、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。ジョイスティックで何をコントロールするかは、プログラムによって異なりますが、通常は次のように動作します。



標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS-X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上(向こう側)	JS+Y	ビブラート効果
下(手前側)	JS-Y	フィルターLFO (ワウワウ)

ジョイスティック・ロック機能

ジョイスティックは、手を離すと自動的に中央位置に戻ります。フロント・パネルの[SW1]、[SW2]スイッチ、あるいは接続したフット・スイッチを使用して、現在位置をロックし、ジョイスティックを中央位置に戻した後も効果を持続させることができます。(☞参照：p.47「ロック機能」)

ベクター・ジョイスティック

ベクター・ジョイスティックはOSC1とOSC2のボリューム・バランスをコントロールしたり、プログラムやエフェクト・パラメーターを調整するコントロール・チェンジ・メッセージを生成します。

CombinationモードとSequencerモードでは、コンビネーションまたはソングで使用しているプログラム間のボリューム・バランスをコントロールすることもできます。

ベクター・ジョイスティックはベクター・エンベロープとともに、これらを行います。ベクター・エンベロープは自由度の高いマルチ・セグメントのエンベロープです。(☞参照：p.65「ベクター・シンセシスを使用する」)

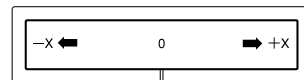
ベクター・ジョイスティックを中央位置にリセットする

フロント・パネルのUTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを使用してベクター・ジョイスティックの位置を中央にリセットすることができます。

- UTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ベクター・ジョイスティックを動かします。
- UTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを離します。
位置が中央にリセットされました。

リボン・コントローラー

リボン・コントローラー上で指を左右に動かして効果をかけます。通常、ピッチ、音量、フィルターなどをコントロールします。



[SW1]、[SW2]スイッチの機能を使用して、リボン・コントローラーから指を離れた後も、その効果を持続させることができます。(☞参照：p.47「ロック機能」)

[SW1]、[SW2] スイッチ

[SW1]、[SW2] スイッチは、AMS (Alternate Modulation) を設定してプログラム・パラメーターをコントロールしたり、またはDmod(Dynamic Modulation) を使用してエフェクト・パラメーターをコントロールします。



その他、オクターブ単位で鍵盤をトランスポーズしたり、ポルタメント機能オン/オフの切り替え、あるいはジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチの効果などを持続させるロック機能として使用します。

各スイッチの動作は、スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わる Toggle モードと、スイッチを押している間だけオン/オフが切り替わる Momentary モードにいずれかに設定することができます。

Program モードでは、[SW1]、[SW2] スイッチの設定状態は Program P0: Play- Assignment View/Effect ページで確認できます。

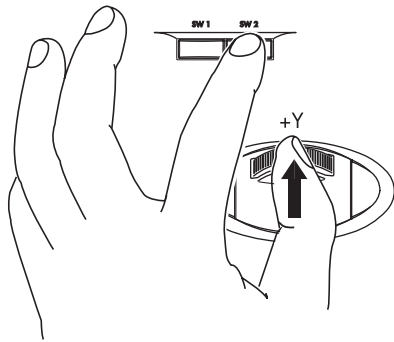
プログラム、コンビネーションのライト時に[SW1]、[SW2] スイッチのオン/オフの状態が保存されます。

(☞参照：p.205「[SW1]、[SW2]の機能を設定する」)

ロック機能

ジョイスティックのロック

- プログラム INT-A016: Real Suit E.Piano を選び、鍵盤を弾いてください。
プログラムを選ぶには、Program モードで BANK INT [A] スイッチ→テン・キー[1]→[6]→[ENTER] スイッチの順に押します。
- ジョイスティックを+Y方向へ傾けます。
ビブラート効果が深くなります。
- ジョイスティックを+Y方向へ傾けたまま、[SW2] スイッチを押します。([SW2] スイッチ点灯)
この時点の音色が保持されます。(ロック機能)



4. ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。
[SW2] スイッチを押したときの音色のままとなります。ジョイスティックを奥方向へ操作しても音色は変化しません。
5. 再度 [SW2] スイッチを押すと、ロックは解除されます。

リボン・コントローラーのロック

プログラム INT-A016: Real Suit E.Piano が選ばれているのを確認してください。

1. [SW2] スイッチを押します。([SW2] スイッチ点灯)
2. リボン・コントローラー上で、指を左右に動かします。
音が + X 方向で明るい感じに、- X 方向でこもった感じになります。
3. リボン・コントローラーから指を離します。
音色は指を離す直前そのままになります。(ロック機能)
4. 再度 [SW2] スイッチを押すと、ロックは解除されます。
5. Ctrl View/Effect タブを押して、P0: Play- Controller View/Effect ページを表示します。

LCD ディスプレイの「[SW2]」には「JSY & Ribbon Lock」が表示されています。これは [SW2] スイッチの機能がジョイスティック ± Y 方向と、リボン・コントローラーに対してロック機能が有効になっていることを示します。スイッチは Toggle で働きます。

ジョイスティックを +Y 方向に傾けて [SW2] スイッチを押してロック機能をオンにし、さらにリボン・コントローラーで変化した音を両方のコントローラーを離れた後も持続させることができます。

多くのプログラムやコンビネーションで、[SW2] スイッチにジョイスティック Y 方向やリボン・コントローラーのロック機能が割り当てられています。

その他、アフタータッチにロック機能をかけることができます。[SW1]、[SW2] スイッチの機能を After Touch Lock に設定すると、鍵盤を押し込んだときにかかる効果を、スイッチをオンにすることによって、鍵盤をから手を離れた後も持続させることができます。

(☞ 参照 [SW1]、[SW2] スイッチの機能 : PG p.931)

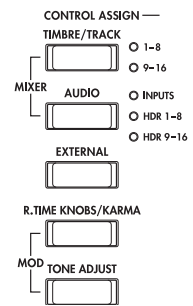
コントロール・サーフェス・ノブ/スライダ/スイッチ

コントロール・サーフェスにはノブ 8 個、スライダー 9 本、スイッチ 16 個があり、さまざまな機能をコントロールできます。

- ボリューム、パン、EQ の調整、エフェクト・センド、ミュートの切り替え、ソロ機能などのミキサー機能のコントロール
- サウンドのモジュレーションやエディット
- KARMA 機能のコントロール
- 外部 MIDI 機器のコントロール

コントロール・サーフェスのさまざまな機能はフロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチ、または LCD ディスプレイの Program、Combination、Sequencer、Sampling モードの各 Control Surface ページで切り替えます。

フロント・パネルのスイッチと LCD ディスプレイの設定は連動していますので、どちらかの変更は、もう片方にも反映されます。



Program モードでは、次の 5 つの機能より選択できます。

TIMBRE/TRACK: オシレーター 1、2 の音量、パン、センド・レベルと、EQ を調整します。(Combination モードと Sequence モードでは、スイッチでティンバー、トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 に切り替えます。)

AUDIO INPUTS: アナログ入力と S/P DIF オーディオ入力の音量、パン、センド・レベルを調整します。また PLAY/MUTE、SOLO ON/OFF を切り替えることができます。(Sequence モードでは、スイッチ右の LED で、ハードディスク・レコーディング・トラックを 2 種類のバンクから選べます。)

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。

R.TIME KNOBS/KARMA: ノブでサウンドやエフェクトを変化させたり、スライダーやスイッチで KARMA 機能をコントロールします。

TONE ADJUST: スライダー、ノブ、スイッチを使ってプログラムのパラメーターを直接エディットします。

エディット内容を損なわずに、自由に機能の切り替えができます。

コントロール・サーフェスのリセット

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチで任意のスライダーやノブ、または CONTROL ASSIGN 単位で、保存されている設定を呼び出します。

スライダーやノブ、スイッチごとにリセットする方法は以下の通りです。

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするスライダーまたはノブを操作するか、コントロール・サーフェスのスイッチを押します。

スライダー、ノブ、またはスイッチは、プログラムに保存されている値にリセットされます。

2. リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。
スライダーやノブ、スイッチをグループ (CONTROL ASSIGN) 単位でリセットする方法は以下の通りです。

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ディスプレイに表示されている (LED 点灯) CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] ~ [TONE ADJUST] スイッチを押します。

すべてのスライダーやノブ、または CONTROL ASSIGN スイッチはプログラムに保存されている値にリセットされます。

KARMA モジュールのスライダーやスイッチも [RESET CONTROLS] スイッチを押したまま、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチのいずれかを押してリセットできます。KARMA のシーンも同じように [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している [SCENE] スイッチのいずれかを押してリセットできます。

[VALUE] スライダー

Program P0: Play ページでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、または Combination P0: Play ページでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

キーボード (鍵盤)

ベロシティ (Velocity)

ベロシティは、鍵盤を打鍵する強さで効果をかけます。音量や通常は EG の速さや感度をコントロールします。アタック時の音のキャラクター等が変化させます。

アフタータッチ (After Touch)

アフタータッチは、鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。

通常は音量、音色 (カットオフ周波数)、LFO の感度をコントロールするために使用します。

ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー (鍵盤の位置) によってサウンドに効果をかけます。

鍵盤の高音部を演奏すると、ノート・ナンバーでサウンドが明るくなるようにしたりします。

通常は、音量、音色 (カットオフ周波数)、LFO の感度、EG の速さなどをコントロールするために使用します。

フット・スイッチ/ダンパー・ペダル

ダンパー・ペダル (サスティン・ペダル)

ダンパー・ペダルはサスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのペダルと同じ働きをします。ペダルを踏み込んでいる間は鍵盤から手を離しても、音は持続し続けます。

ダンパー・スイッチとハーフ・ペダル

OASYS は、普通のフット・スイッチ (オプション PS-1 など) でも、ハーフ・ダンパー・ペダル (オプション DS-1H など) でも使用できます。

フット・スイッチ (オプション PS-1 など) は通常のシンセサイザー等のサスティン・ペダルと同じ働きで、ペダルを踏み込んでいる間は音はサスティンがかかります。このフット・スイッチではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

ハーフ・ダンパー・ペダル (サスティン・ペダル: オプション DS-1H など) はコンティニューアス型のフット・ペダルの特別のタイプで、サスティンを微妙にコントロール可能です。特にピアノ・サウンドに効果を発揮します。

ハーフ・ダンパー・ペダル操作で、オフと最大に踏み込んだ状態ではフット・ペダルと同じ働きをします。しかし、中間位置ではリリース・タイムがコントロールでき、サスティンを細かくコントロールできます。

リア・パネルの DAMPER 端子にハーフ・ダンパー・ペダル (DS-1H など) を接続すると OASYS は自動的にハーフ・ダンパー・ペダルとして認識します。

ペダルをより確実に動作させるためには、Global モードのページ・メニュー・コマンド "Half Damper Calibration" でペダルの

調整を行ってください。(☞ 参照: PG p.678 「Half Damper Calibration」)

ダンパーと MIDI

MIDI コントロール・チェンジ (CC) # 64 を送受信してダンパー・ペダルをコントロールできます。

Combination、Sequencer モードでは、フィルターによって特定のティンバー/トラックが CC#64 を受信しないように設定でき、あるサウンドにはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

アサインブル・フット・スイッチ

オプション PS-1 などのフット・スイッチをリア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続して、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

次のことが行えます。

- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ポルタメントのオン/オフ
- プログラム選択
- シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/パンチ・アウト
- タップ・テンポ
- KARMA のオン/オフ、ラッチ・オン/オフ、シーン選択
- フロント・パネルの各コントロール (ジョイスティック、リボン・コントローラー、VALUE スライダー、リアルタイム・ノブ、SW1/SW2、パッド、KARMA スライダー/スイッチ など)

上記の機能は Global P2: Controllers/Scales- Controller ページで、現在のプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく、いつでも同じように動作するように設定します。

(☞ 参照: p.165 「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」)

アサインブル・フット・ペダル

オプション EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション/ボリューム・ペダル) などをリア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続して、割り当てた機能をコントロールします。

次のことが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション
- エフェクト・センド・レベル
- フロント・パネルの各コントロール (ジョイスティック、リボン・コントローラー、VALUE スライダー、リアルタイム・ノブ、SW1/SW2、KARMA スライダーなど)

上記の機能は Global P2: Controllers/Scales- Controller ページで、現在のプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく、いつでも同じように動作するように設定します。

(☞ 参照: p.165 「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」)

パッド

LCD ディスプレイの下にはベロシティ対応のトリガー・パッドが 8 個あります。

単音やコード (最大 8 ノートまで) をトリガーします。ドラムの演奏や、コード演奏、または KARMA での演奏に効果的です。その他、直接パッドを押して発音させる以外に、コード・モードは、コードを選択するために使用します。

各ノートとそのベロシティを設定します。

ノートやコードをパッドへ割り当てる

単音 (1 つのノート) やコード (最大 8 ノート) をパッドに割り当てる方法は、次の 3 とおりです。

先にノートを選択する

1. 1 つのノート、あるいはコード (最大 8 ノート) を鍵盤で押し、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. ノートを割り当てるパッドを押します。
ノートはそのパッドに割り当てられました。

先に [CHORD ASSIGN] スイッチを押す

すべてのノートを同時に押さえることができないような、広範囲におよぶコードを割り当てるときに便利な方法です。

1. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
2. 1 つのノート、あるいはコード (最大 8 ノート) を鍵盤で押し、離します。
一度に押さえられないときは、1 つ以上のノートを押さえたまま、加えるノートを順番に押さえることによって追加することができます。
3. ノートを割り当てるパッドを押します。
ノートはそのパッドに割り当てられました。

LCD ディスプレイでノートやベロシティをエディットする

設定したノートとベロシティを LCD ディスプレイ上でエディットできます。この方法で新しい音符を加えることもできます。
(※ 参照: PG p.42 「1-9: Set Up Pads」)

パッドのコピー／マージ

鍵盤を押してノートを入力しパッドに設定するように、パッドを叩くことによって、パッドに割り当てられているノートを他のパッドにコピーすることができます。2 つ以上のパッドの設定も一緒にすることができます (最大 8 ノートまで)。

パッドの音符を別のパッドにコピーする

1. コピーするノートが割り当てられたパッドを押して、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. コピー先のパッドを押します。
コピー先のパッドはオリジナルのパッドと同じノートを発音します。

2 つ以上のパッドをマージする

- 2 つ以上のパッドに割り当てたノート (最大 8 ノートまで) をマージすることができます。
1. マージするパッドを、すべて同時に押し離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. マージ先のパッドを押します。
マージしたパッドはどれでも使用できます。

VELOCITY SENSITIVE と FIXED VELOCITY

パッドの右にある [PAD MODE] スイッチでパッドの動作を切り替えます。

VELOCITY SENSITIVE (ベロシティ・センシティブ):

パッドを叩く強さによって音の大きさが変わります。

FIXED VELOCITY (フィックスド・ベロシティ):

パッドを叩く強さ (ベロシティ) にかかわらず、パッドごとに設定されているノート・ナンバーおよびベロシティ値でノートを出力します。

CHORD ASSIGN でノートを設定したときも、常に、記憶したノート・ナンバーおよびベロシティのバランスが再現されます。

コード・モード

Overview

コード・モードは、パッドに割り当てたコードを利用して、指 1 本でコードを演奏するものです。弾いたノートに応じてコードが平行移動します。このとき弾いた鍵盤はコード構成音の一番低いノートになり、それ以外のノートは、ノート間の度数を保ったまま (パッドに割り当てたコードに基づき) トランスポートされます。コード構成音のベロシティは、各ベロシティのバランスを保ち、弾いたノートのベロシティに応じて変化します。

コード・モードのオン／オフは、LCD ディスプレイだけでなく、フロント・パネルの [SW1][SW2] や接続したフット・スイッチで切り替えることもできます。コードを切り替えるには、他のパッドを押すだけです。Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとにこの切り替えに対応するかし無いかを設定することができます。また、これらは MIDI でコントロールすることもできます。

Advanced モードでは、ボイス・アサインをモノ・モードにして、フィンガー・ボルトメントをかけたり、ポリ・モードで複数のコードを重ねたりすることもできますし、またフル・コードを演奏するだけでなく、1 オクターブや 5 度の音を重ねて演奏することもできます。

Chord SW を割り当てる

[SW1][SW2] やフット・スイッチでコード・モードのオン／オフを切り替えるためには、Chord SW (Chord Switch) を割り当てます。

Note: “Chord” パラメーターが Basic あるいは Advanced のどちらかに設定されたときにだけ、プログラムは Chord SW に反応します。Off になっているときは無効です。

[SW1][SW2] に Chord SW を割り当てる

プログラム、コンビネーション、ソングごとに、[SW1] あるいは [SW2] でコード・モードのオン/オフを切り替えるために、Chord SW を割り当てます。次のように設定します。

1. Program、Combination、Sequencer の各モードで、Set Up Controllers ページを選びます。
2. “SW1” あるいは “SW2” で Chord SW を割り当てます。

フット・スイッチを割り当てて Chord on/off をコントロールする

コード・モードのオン/オフをフット・スイッチで切り替えることによって、手は鍵盤での演奏に集中できます。この設定はプログラム、コンビネーション、ソングごとではなく、全体が対象になります。次のように設定します。

1. Global P2- Controller ページを選びます。
2. “Foot Switch Assign” で Chord SW を選びます。

コード・モードを有効にする

Program モード

次のようにコード・モードをプログラムで有効にします。

1. P1- Program Basic ページを選びます。
2. “Chord” を Basic あるいは Advanced に設定します。
Basic あるいは Advanced を選択すると同時に、コード・モードは有効になります。設定後は、前述の手順により SW1/2 あるいはフット・スイッチで、コード・モードのオン/オフを切り替えることができます。
“Chord” を Off に設定すると、Chord SW の設定に関係なく常にオフになります。この設定は、Combination、Sequencer モードで、特定のティンバー/トラックでコード・モードを常に無効しておけるので、大変便利です。

Combination、Sequencer モード

コンビネーションのティンバーやソングのトラックでは、次のようにコード・モードを有効にします。

1. P2- OSC ページを選びます。
2. コード・モードを有効にするティンバーあるいはトラックの “Chord” を Basic あるいは Advanced に設定します。
または、PRG (初期設定) に設定することもできます。これはプログラムの設定を使用します。プログラムの “Chord” が Off に設定されていると、ティンバーやトラックはコード・スイッチに反応しません。

同じ MIDI チャンネルのティンバー/トラックのコード設定が異なっていたら？

異なる “Chord” が、複数のティンバー/トラックに同じ MIDI チャンネルで設定されている場合、Chord SW のオン/オフによって、下図のようにティンバー/トラックの設定が対応します。

	保存されている設定		
	Off	Basic	Advanced
Chord SW = On	Off	Basic	Advanced
Chord SW = Off	Off	Off	Off

セットアップ例：キーボード・スプリット

低音域側にシングル・ノートのベースを、高音域側にコード楽器のスプリットを作成する例を説明します。

1. ティンバー 1 (ch:1) にベース・プログラム、ティンバー 2 (ch:1) にピアノ・プログラムを選択します。
2. ティンバー 1 と 2 にスプリットを設定します。
(☞参照：p.74 「キー・スプリットとレイヤーを設定する」)
3. Chord SW を SW1/2 またはペダル・スイッチに割り当てます。(☞参照：p.50 「Chord SW を割り当てる」)
4. ティンバー 1 の “Chord” を Off、ティンバー 2 の “Chord” を Bsc に設定します。
Chord SW の設定はティンバー 2 のピアノ・プログラムにのみ有効になります。
5. 手順 3 で割り当てたスイッチを押してコード・モードをオンにすると、高音域側の 1 鍵を弾くとコードで鳴ります。

“Chord” on/off の初期状態

プログラム、コンビネーションやソングを選ぶと、通常、コード・モードは “Chord” の設定に従ってオンまたはオフが決まります。ただし、Chord SW が SW1 または 2 に割り当てられているときは、SW1 または 2 のオン/オフ設定に従います。

Combination、Sequencer モードでは、もう少し複雑になります。

- Combination モードでは、SW1 または 2 の設定はグローバル MIDI チャンネルのティンバーにだけ影響します。他のティンバーは “Chord” の設定に従います。
- Sequencer モードでは、SW1 または 2 の設定は選択されている “Track Select” と同じ MIDI チャンネルのトラックに影響します (“Track Select” 設定はソングごとに保存されます)。他のトラックは “Chord” の設定に従います。

Basic モードと Advanced モード

コード・モードがオンになる 2 つの設定は Basic (Bsc) と Advanced (Adv) です。

Basic は、オリジナル Polysix のコード・モードを再現したものです。新しいコードを演奏するたびに、その前に弾いたコードの音は消えます。この設定は、Voice Assign Mode 設定を無視します。

Advanced は、Voice Assign Mode の設定に従って、モノ・モードでフィンガー・ポルタメントをかけたり、ポリ・モードで複数のコードを重ねたりするいったさまざまな効果が得られます。コード全体が一つのノートであるかのように Voice Assign Mode で扱われます。

“Poly”、“Poly Legato”、“Single Trigger”、“Mono”、“Mono Legato”、“Mode” Legato Offset、Mono “Priority”、Mono および Poly “Unison” はすべて適用します。

Basic と同じ効果を得るためには、“Chord” を Adv、“Voice Assign Mode” を Mono、“Priority” を Last、“Legato” を Off に設定します。

コードの作成とエディット

コード・モードは、パッドに割り当てられているコードを使用します。パッドへのコードの割り当て方法については p.50「パッド」をご覧ください。

コードの選択

コード・モードで使用されるコードを選びます。

1. コード・モードで使用されるパッドは、“Source Pad” で選びます。

“Source Pad” は、Program モード P1- Program Basic ページ、Combination、Sequencer モード P2- OSC ページで設定します。

また、コード・モードが有効になっているときは、パッドを押して選ぶことができます。

コード・モードが有効になっているときに、パッドを押すと“Source Pad” が切り替わります。このとき、パッドは鍵盤で発音させるコードを選ぶ機能となり、パッドを押しても音は出ません。

Note: 以下のようにコード・モードが有効なときに、パッドで“Source Pad” を切り替えることができます。

- Program モードで、“Chord” が Basic か Advanced に設定されている。
- Combination モードで、グローバル MIDI チャンネルのティンバー (“Status” が INT に設定されている) の “Chord” が、Basic か Advanced に設定されている。
- Sequencer モードで、“Track Select” と同じ MIDI チャンネルのトラック (“Status” が INT か BTH に設定されている) の “Chord” が Basic か Advanced に設定されている。

上記の場合でも、SW1/2 等に Chord SW がアサインされている、オフになっているときは無効です。

同じ MIDI チャンネルのティンバーやトラックにおいて、“Source Pad” 設定が異なる場合は？

Combination モードにおいて、パッドで選択したコードは、グローバル MIDI チャンネルのティンバーすべてをコントロールします。Sequencer モードにおいて、パッドで選択したコードは、“Track Select” の MIDI チャンネルと同じトラックをコントロールします。

同じ MIDI チャンネルのティンバーやトラックにおいて、“Source Pad” の設定が異なる場合は、パッドで別のコードを選ぶまではその設定を保持します。しかし、“Source Pad” が PRG 以外のときにパッドを押すと、押した時点で同じ MIDI チャン

ネルのティンバーまたはトラックが、同じ “Source Pad” に設定されます。

“Source Pad” 設定が PRG のとき、ティンバーとトラックは、コンビネーションやソングのコードではなく、プログラムに保存されている “Source Pad” のコードを使用します。これによりオクターブや5度のノートを重ねるといった特殊な効果を、コード・モードで行うことができます。

コードの演奏

コード・モードでは、弾いた鍵盤はコード構成音の一番低いノートになり、それ以外のノートは、ノート間の度数を保ったまま (パッドに割り当てたコードに基づき) トランスポーズされます。例えば、次のようになります。

- パッドに割り当てられているコードが F4、Bb4、Eb5 のとき、鍵盤 (または MIDI) で D3 を弾くと、演奏されるコードは、D3、G3、C4 です。

コード構成音のベロシティは、各ベロシティのバランスを保ち、弾いたノートのベロシティに応じて変化します。

Combination モードと Sequencer モードではコードのルート音が、ティンバー/トラックのキー・ゾーン内にある限り、たとえ構成音がキー・ゾーン外でも、コード全体を発音します。

コードと MIDI

Chord SW と “Source Pad” 設定は、システム・エクスクルーシブ・メッセージで送受信可能です。そのデータは外部または内部シーケンサーに記録し、再生することができます。

Combination、Sequencer モードでは、Chord SW と “Source Pad” のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを、ティンバー/トラック単位で個別に管理できます。

フロント・パネルでのコード・モードのオン/オフやパッドでのコードを選択すると、次のティンバーやトラックにメッセージを送信します。

- Combination モード: グローバル MIDI チャンネルの各ティンバー
- Sequencer モード: “Track Select” と同じ MIDI チャンネルの各トラック。

スライダー、ノブ、スイッチを使用した簡易エディット

OASYS に収録されているすべてのプログラムはエディットすることができます。また、初期化した状態から 1 から作り上げることもできます。

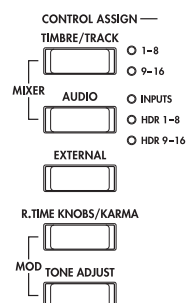
詳細なエディットが可能な各ページへ移ることなく、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのノブ、スイッチ、スライダーで直接、基本的なエディットができます。例えば、ノブを回して、アタック・タイムやリリース・タイムを変更したり、サウンドを明暗を変化させたり、エフェクトのかかり具合を変えたり、また KARMA によるフレーズ生成を変化させるなどができます。

コントロール・サーフェスのノブ、スライダー、スイッチの機能は CONTROL ASSIGN スイッチで設定します。プログラムのエディットには、[TIMBRE/TRACK]、[R.TIME KNOBS/KARMA]、[TONE ADJUST] の 3 つの CONTROL ASSIGN スイッチを使用します。

[TIMBRE/TRACK] スイッチは、オシレーター 1、2 の音量、パン、センド・レベルやプログラムの EQ を調整します。

[R.TIME KNOBS/KARMA] スイッチは、ノブを使用してサウンドやエフェクトを変化させたり、スライダーとスイッチで KARMA をコントロールします。

[TONE ADJUST] スイッチは、スライダー、ノブ、スイッチでサウンドに詳細なエディットを行います。



音量、EQ、エフェクト・センドを調整する

CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK]スイッチをオンにすると、コントロール・サーフェスのノブ、スライダー、スイッチで基本的なミキシングが行えます。

- CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] スwitchを押します。(LED 点灯)
- 必要に応じて、Program P0: Play- Control Surface ページを選びます。

このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

- [MIXER KNOBS] スwitchを押して [INDIVIDUAL PAN] LED を点灯させます。
ノブ [1]、[2] はオシレーター 1、2 のパンをコントロールできます。



Note: シングル・オシレーターのプログラムでは、オシレーター 1 のみコントロールできます。

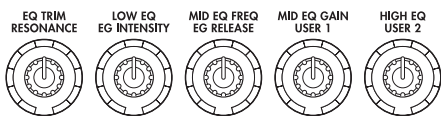
- スライダー [1]、[2] を操作して、オシレーター 1、2 の音量をそれぞれ調整します。
- ノブ [1]、[2] を操作して、オシレーター 1、2 のパンをそれぞれ調整します。

- [MIXER KNOBS] スwitchを押して [CHANNEL STRIP] LED を点灯させます。
ノブは、パンと EQ、エフェクト・センドをコントロールできます。



- ノブ [2] ~ [6] を操作してプログラムの 3 バンド EQ を調整します。

EQ はオシレーター 1 とオシレーター 2 の両方に影響します。ノブ [3]、[5]、[6] は各 EQ のゲインを、ノブ [4] は MID EQ の中心周波数を設定します。ノブ [2] (EQ TRIM) は EQ に入る信号レベルを設定します。



- MIX SELECT [1] スwitchを押します。
[MIXER KNOBS] が CHANNEL STRIP のとき、MIX SELECT [1]、[2] スwitchで、エディットするオシレーターを選びます。EQ は常に両オシレーターに影響しますので、ノブ [1]、[7]、[8] のパン、エフェクト・センド 1、2 が対象となります。

- ノブ [1] を操作してオシレーター 1 のパンを調整します。
- ノブ [7]、ノブ [8] を操作してオシレーター 1 のエフェクト・センド 1、2 を調整します。

OASYS は内部的にオシレーターがどのようにマスター・エフェクトに接続されているかを判断し、自動的に適切なセンド・パラメーターを調整します。

R. TIME KNOBS/KARMA でサウンドやエフェクトをエディットする

CONTROL ASSIGN で R.TIME KNOBS/KARMA を選択時 (LED 点灯)、モジュレーションとクイック・エディットをダイレクト、かつリアルタイムに操作可能にします。

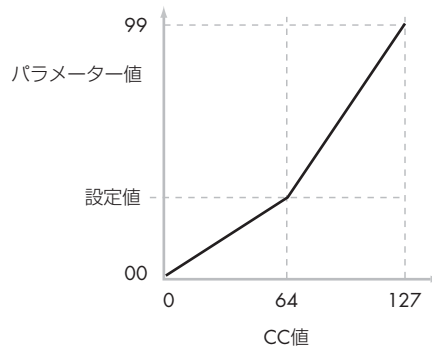
R.TIME KNOBS/KARMA 選択時、ノブ [1] ~ [4] は MIDI コントロール・チェンジに対応した専用の機能が設定されています。

ノブ [5] ~ [8] はさまざまな機能を割り当てることができます。そしてその多くは対応する MIDI コントロール・チェンジがあります。

ノブを動かすと、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。また、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ、または KARMA で生成されたコントロール・チェンジを受信すると、ノブの値がコントロール・チェンジに対応する値に変わります。

通常、ノブはプログラムの内部設定により変化量が異なります。ノブが中央の位置にあるときは、プログラムの設定通りです。設定を最大値にするには、ノブを右方向いっぱいまで回します。最小値にするには、左方向いっぱいまで回します。

ノブ・スケーリング



例:

- プログラム INT-C115: Smooth Operators を選びます。
これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。
- CONTROL ASSIGN [R.TIME KNOB/KARMA] スwitchを押します。
スswitchの LED が点灯します。
- 演奏しながら、ノブ [1] (フィルター・フリケンシー) を右に、ゆっくりと 3 時方向まで回します。
ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。
- 次に、ノブ [2] (フィルター・レゾナンス) も右に、3 時方向まで回します。
- ノブ [2] をその位置のままにして、ノブ [1] を左右に回してみてください。
レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。

もしもこの音が作りたかった音とは違う場合、ノブを保存されている値に戻してください。ノブを中央の 12 時の位置に戻し、さらに微調整して正確に中央に設定することもできますが、もっと簡単な方法があります。

- UTILITY [RESET CONTROLS] スwitchを押します。
このスswitchは LCD ディスプレイ右側、MODE スwitchと BANK スwitchの間の UTILITY セクションの中にあります。



- UTILITY [RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、始めにノブ [1] を、次にノブ [2] を動かします。
ノブを動かすと、値が保存されている値 (中央位置) にリセットされます。
- UTILITY [RESET CONTROLS] スwitchを離します。
これで元のエレクトリック・ピアノのサウンドに戻りました。

下表は R.TIME KNOB (リアルタイム・ノブ) の標準的な割り当てを示します。

ノブ	MIDI コントロール・チェンジ	通常のコントロール
1	74	フィルター・カットオフ周波数
2	71	フィルター・レゾナンス
3	79	フィルター EG インテンシティ (CC#79)
4	72	EG リリース・タイム
5~6	プログラムごとに任意	
7	通常、コーラス・デプス - プログラムごとに任意	
8	通常、リバーブ・デプス - プログラムごとに任意	

ノブ操作でのエディットを保存する

リアルタイム・ノブは、レコーディングや演奏中にサウンドを変化させるのに最適です。必要に応じて、ページ・メニュー・コマンド "Write Program" を実行し、エディットしたサウンドを保存します。(※参照 : p.55「エディットしたプログラムを保存する」)

内部的には、1 個のノブはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、ノブ自体を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が "新しい" 保存された値となるので、ノブの値が中央位置に戻ります。

トーン ADJUST でエディットする

CONTROL ASSIGN で TONE ADJUST 選択時 (LED 点灯)、コントロール・サーフェスのスライダー、ノブ、スイッチのすべてが、アナログ・シンセのノブのように、プログラム・パラメーターのエディットに使用できます。各コントロールには、プログラム・パラメーターの 1 つを割り当てることができます。

TONE ADJUST で使用できるパラメーターは、プログラムのタイプにより変わります。詳しくは以下を参照してください。

HD-1 プログラム :

PG p.25 「Common Tone Adjust Parameters」,

PG p.27 「HD-1 Tone Adjust Parameters」

EXi プログラム: PG p.25「Common Tone Adjust Parameters」

AL-1 プログラム : PG p.194 「トーン・アジャスト機能」

CX-3 プログラム : PG p.215 「トーン・アジャスト機能」

STR-1 プログラム : PG p.259 「トーン・アジャスト機能」

MS-20EX プログラム : PG p.286 「トーン・アジャスト機能」

PolysixEX プログラム : PG p.300 「トーン・アジャスト機能」

MOD-7 プログラム : PG p.349 「トーン・アジャスト機能」

他の EXi については、付属されている取扱説明書を参照してください。

サウンドをエディットする

1. プログラム INT-C115: Smooth Operators を選びます。
2. CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。
スイッチの LED が点灯します。
3. Program P0: Play- Control Surface ページを選びます。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映させます。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドの調整に役立ちます。
4. スライダー [5]、[6]、[8] の割り当てを確認してください。

スライダー [5] には "Amp EG Attack" (アンプ EG アタック)、スライダー [6] には "Amp EG Decay" (アンプ EG ディケイ)、そしてスライダー [8] には "Amp EG Release" (アンプ EG リリース) が割り当てられています。

5. 3 つのスライダーをそれぞれ上方向に 4/5 の位置まで上げます。
LCD ディスプレイには +60 から +70 の値が表示されると思います。言い換えると、アンプ・エンベロープのアタック、ディケイ、およびリリースを、より長い値にエディットしたことになります。
6. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
サウンドがエレピの音色からソフトなパッド・サウンドに変わりました。ここで音色を豊かにするために、ピッチ・モジュレーションを少しかけてみましょう。
7. ノブ [2] とノブ [5] の割り当てを確認してください。
ノブ [2] は "Pitch LFO1 Intensity" (ピッチ LFO1 インテンシティ) が割り当てられています。これは LFO1 のピッチ・モジュレーションの量を変化させます。ノブ [5] は "LFO1 Speed" (LFO1 スピード) が割り当てられています。
8. ノブ [2] を、LCD ディスプレイの表示が +01 か +02 になるように、右へ少し回します。
9. ノブ [5] を、LCD ディスプレイの表示が 40 位になるように、右に 2 時位の位置まで回します。
10. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
サウンドにピッチ・モジュレーションによる揺らぎが加わりました。もう少し明瞭さを加えてみましょう。
11. MIX SELECT スイッチ [1] と [2] の割り当てを確認してください。
それぞれ "Filter Cutoff" と "Filter Resonance" に設定されています。スイッチ・ボタンはオン/オフですが、オンを特定の値に設定することができます。スイッチ・ボタンのボックスの値は、それぞれ +10 と +40 になっています。
12. 2 つのスイッチ・ボタンを 1 つずつ押します。
サウンドはフィルターの使用でさらに面白い音色になりました。音が明るくなったので、エレピ音の特徴を少し取り戻しました。
Note: パラメーターによっては、コントロールを動かしたときにノイズがサウンドに混じることがありますので注意してください。

パラメーターの割り当てを変更する

プリセット・プログラムはノブ、スライダー、スイッチに TONE ADJUST パラメーターを初期設定として割り当ててあります。必要に応じ、この割り当てを以下の手順で変更することができます。

1. Program P0: Play- Control Surface ページで、CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。
このページでは、Filter EG Attack (フィルター EG アタック)、Pitch Stretch (ピッチ・ストレッチ)、Reverse (リバーブ) など、各コントローラーのパラメーターの割り当てを確認することができます。
2. パラメーター割り当ての隣にあるポップアップ・ボタンを押します。
パラメーターのリストが表示されます。リストには、選択肢についてのさまざまな区分が確認できます。
- オシレーター 1 またはオシレーター 2 のみにかかるパラメーターは、名前の先頭に [OSC1] と [OSC2] がそれぞれ付きます。

- 両オシレーターにかかるパラメーターでHD-1プログラムに特有なものには、名前の先頭に [OSC1&2] が付きます。
 - リストのはじめに表示される、その他のパラメーターのグループは「コモン」パラメーターで、ほとんどのHD-1プログラムとEXiプログラムに使用できます。
 - 各パラメーターはTONE ADJUSTコントロールの1つに割り当てられます。もしパラメーターがすでに割り当てられている場合は、グレー表示になります。
3. リストからパラメーターを選択します。
- パラメーターがコントローラーに割り当てられます。変更しないでリストを閉じるときには、ポップアップ・ウィンドウ以外のディスプレイの部分を押しします。

[COMPARE] スイッチを使用する

エディット中に [COMPARE] スイッチを押すと、エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。このときスイッチのLEDが点灯します。

[COMPARE] スイッチをもう一度押すと、エディット中のサウンドに変わり、LEDが消灯します。

[COMPARE] スイッチのLEDが点灯しているときにエディット操作をすると、LEDが消灯し、それまでのエディット内容は消えます。

個々のコントロールをリセットする

[RESET CONTROLS] スイッチは、個々のノブ、スライダー、スイッチを保存されている設定に戻します。

(☞ 参照：p.206「コントローラーの設定をリセットする」)

エディットしたプログラムを保存する

エディットしたら必要に応じて保存してください。保存の手順は以下の通りです。

1. LCDディスプレイ右上のページ・メニューから“Write Program” (ライト・プログラム) を選びます。
このページ・メニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キーの [0] を押して呼び出すこともできます。
プログラムを保存する Write Program ダイアログが表示されます。
必要に応じて、保存場所 (バンクとプログラム・ナンバー) を選んだり、プログラム・ネームやカテゴリーを変更します。
2. 名前を変更する場合は、[T] ボタンを押してテキストエディット・ダイアログを表示します。
LCDディスプレイ上のキーボードを使用して、プログラムに名前を付けます。
名前の入力終了したら、OK ボタンを押します。
テキストエディット・ダイアログが閉じて、Write Program ダイアログに戻ります。
3. カテゴリーおよびサブ・カテゴリーを設定する場合は、“Category”、“Sub Category” ポップアップ・ボタンを押して、リストから選択します。
4. 保存するバンクとナンバーを選ぶ場合は、“Program” ポップアップ・ボタンを押して、リストで保存先を選び、OK ボタンを押します。
また、ポップアップ・ボタンの右側のプログラム・ネームを反転させ、BANK スイッチ、テン・キーと [ENTER] スイッチで保存先を選択することもできます。

バンク INT-A ~ INT-E、USER-A ~ USER-G に保存できます。プリセット・サウンドを誤って上書きするのを防ぐため、空いているUSERバンクに保存することをお勧めします。

Note: バンク INT-F は EXi 用バンクのため HD-1 プログラムを保存することができません。また工場出荷時、バンク USER-F も EXi 用バンクになっているため保存できません。逆に、EXi プログラムはバンク INT-F と USER-F にだけ保存できます。USER バンクは PCM 用または EXi 用に設定を切り替えることができます。Global モードのページ・メニュー・コマンド “Set Program User-Bank Type” で設定します。

5. Write Program ダイアログで、OK ボタンを押して保存 (ライト) を実行します。
6. 確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、OK ボタンを押します。
保存されました。

(☞ 参照：p.190「プログラム、コンビネーションのライト」)

ディスクへ保存する

内蔵ハードディスク、または USB 記憶メディアに、プログラムを保存 (セーブ) して管理をすることができます。

(☞ 参照：p.193「メディアのセーブ - Disk-File-Save」)

HD-1 プログラムを詳細にエディットする

独自のプログラムを作成する

プリロード・プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラムを 0 からエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのプログラムは、INT-G バンクを除く、好きなバンクに保存 (ライト) することができます。

また、サンプリングしたり、ディスクからロードしたユーザー・マルチサンプルを使用してプログラムを作ることができます。その他にも、演奏しているプログラムをリサンプルしたり、KARMA 機能によるフレーズ等を聞きながら、外部オーディオ・ソースをサンプリングしたりすることもできます。

エディット・ページの概要

Program P0: Play ページは、プログラムを選択して演奏したり、コントロール・サーフェスを使用してクイック・エディットをしたり、KARMA の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

HD-1 プログラム・モード・ページの構成

ページ	おもな機能
P0: Play	<ul style="list-style-type: none"> プログラムの選択と演奏 サンプリングとリサンプリング フロント・パネルの操作とリンクして表示が変わり、機能や設定状態を確認できるコントロール・サーフェスでのエディット リアルタイム・ノブ、KARMA スライダー、TONE ADJUST を使用した簡単なエディット 音量、パン、EQ、センド・レベルを含む Mix パラメーターの調整
P1: Basic/Vector	<ul style="list-style-type: none"> プログラムをシングル、ダブル、ドラムに設定 マルチサンプルとウェーブ・シーケンスの選択 モノ・ボイスとポリ・ボイスの割り当ての選択 音階 (例、平均律) の選択 コントローラーとパッドの設定 ベクター・シンセシスの設定
P2: Pitch	<ul style="list-style-type: none"> ピッチ EG を含む、ピッチに関連する設定
P3: Filter	<ul style="list-style-type: none"> フィルター EG を含む、フィルター (音色) に関連する設定
P4: Amp	<ul style="list-style-type: none"> アンプ EG、パン、ドライバーを含む、アンプ (音量) に関連する設定
P5: Common LFO	<ul style="list-style-type: none"> 各オシレーターにある 2 個の LFO それぞれの、LFO タイプ、スピード、その他の選択 (Pitch、Filter、Amp ページでサウンドへの LFO の効果の設定)
P6:	—
P7: KARMA	<ul style="list-style-type: none"> KARMA に関する設定
P8: Insert Effects	<ul style="list-style-type: none"> インサート・エフェクトの選択と設定、マスター・エフェクトへのセンド・レベルの指定と出力へのルーティング
P9: Master/Total Effects	<ul style="list-style-type: none"> マスター・センド・エフェクトとトータル・エフェクトの選択と設定の調整

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.34「基本的な操作方法」を参照してください。

Program モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。p.137「Program、Combination、Sequencer モードでのサンプリング」を参照してください。

OASYS の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。p.181「プログラムのエフェクト設定」を参照してください。

EXi プログラムのページとパラメーター構成は、HD-1 プログラムとは異なります。

HD-1 プログラムの基本構成

マルチサンプルとウェーブ・シーケンス

HD-1 プログラムは、1 つあるいはそれ以上のマルチサンプルからなります。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどのような楽器の音をレコーディングしたものです。

これらのマルチサンプルを直接使用するか、ウェーブ・シーケンスに配置して使用することができます。ウェーブ・シーケンスは異なるマルチサンプルを時間軸上で連続して再生し、リズムミミックなパターンを作ったり、複雑に展開するサウンドを作ることができます。

Oscillator Mode

HD-1 のシングル・プログラムは 1 オシレーター、ダブル・プログラムは 2 オシレーターを使用します。各オシレーターはクロスフェード・ベロシティ・スイッチで切り替わるマルチサンプルで、デュアル・フィルター、EG、LFO などで音作りをします。ドラムス・プログラムはシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット (Global モードで作成) を使用します。

シングル・プログラムは 1 つのオシレーターを使用し、最大同時発音数は 172 音となります。

ダブル・プログラムは 2 つのオシレーターを使用し、最大同時発音数は 86 音となります。

ドラムス・プログラムはオシレーターを 1 つ使用し、ドラムキットを発音します。最大同時発音数は 172 音です。

同時発音数について

同時発音数とは、和音などの同時に鳴らすことができるノート数です。この数は演奏する音や、その音がどのように発音されるかによって異なります。

- ダブル・プログラムはシングル・プログラムの 2 倍のボイスを使用します。
- ウェーブ・シーケンスはマルチサンプルと比べて 2 倍のボイスを使用します、またステレオのウェーブ・シーケンスはモノのウェーブ・シーケンスと比べて 2 倍のボイスを使用します。
- ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの 2 倍のボイスを使用します。
- ベクター EG をオンにすると、使用ボイス数が多少増加します。
- エフェクトの使用状況によって、同時発音数が変化します。

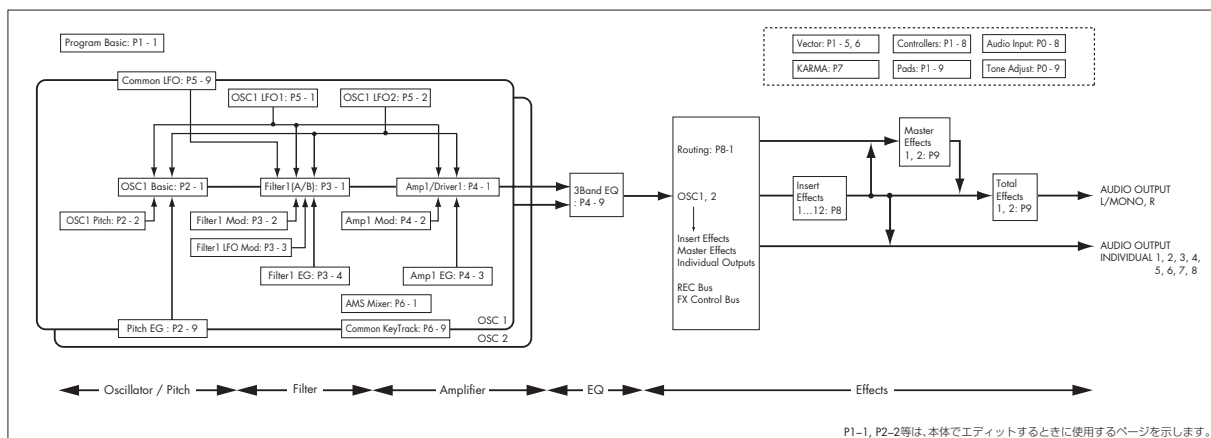
ボイス・アサイン・モード

Voice Assign (ボイス・アサイン) モードでは、プログラムをポリフォニック (Poly) で演奏するか、モノフォニック (Mono) で演奏するかを選択します。

“Poly” に設定するとコードとメロディ・ラインの両方を演奏することができます。“Mono” に設定すると、コードを演奏したとしても、1 音しか鳴りません。

通常は “Poly” に設定しますが、シンセ・ベースやシンセ・リード、その他のソロ楽器のようなサウンドを演奏するには

HD-1 プログラム構造と関連ページ



“Mono” の設定が役に立ちます。Poly と Mono を切り替えて、その違いを聞いてみてください。

ドラムキットを使用する

ドラムキットは、Global モードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大 4 つのドラム・サンプルを割り当て、クロスフェード/ベロシティ・スイッチで切り替わり方を設定します。そしてフィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。

☞ 参照：p.176「ドラムキットの作成」

プログラムで使用するには、“Oscillator Mode” を Drums に設定し、152 個のユーザー・ドラムキット、または 9 個の GM2 対応ドラムキットから選択します。

OSC1 と OSC2 の設定をコピーする

プログラム・パラメーターの多くは OSC1 と OSC2 で別々に設定します。別々に設定するパラメーターは以下の通りです。

- Pitch EG (タブ) を除いた OSC/Pitch ページのすべてのパラメーター
- Filter ページのすべてのパラメーター
- EQ (タブ) を除いた Amp ページのすべてのパラメーター
- Common LFO (タブ) を除いた LFO ページのすべてのパラメーター
- AMX Mixer (タブ) のパラメーター

ページ・メニュー・コマンド“Copy Oscillator” を実行して、これらのパラメーターを別のオシレーターにコピーすることができます。異なったプログラムのオシレーターからでもコピーすることができます。

このコマンドは、2 つのオシレーターを同じ設定にするとときや、以前使用した設定を複製するときに役に立ちます。

マルチサンプルを設定する

シングル、およびダブル・プログラムは、各オシレーターに最大 4 つのマルチサンプル、あるいはウェーブ・シーケンスを使用することができます。ドラムス・プログラムは、1 つのオシレーターを持ち、それにドラムキットを使用します。

マルチサンプル、ウェーブ・シーケンスとドラムキット

マルチサンプル、ウェーブ・シーケンス、ドラムキットは、サンプルをそれぞれ異なった方法で発音します。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに 1 つずつサンプルを配置し、合計 6 つのサンプルで構成するといった具合です。
- ウェーブ・シーケンスは、連続して異なるマルチサンプルを次々と発音させます。これらのマルチサンプルは互いにクロスフェードさせてスムーズに展開するサウンドを作ったり、急激に変化させてリズム感を出すことができます。
- ドラムキットはその名の通り、複数のドラムサンプルをドラムキットのように配列したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェードとレイヤー

“Oscillator Mode” が Drums 以外するとき、各オシレーターは 4 つのベロシティ・ゾーン：MS1 (High) ~ MS4 (Low) が設定できます。各ゾーンでマルチサンプルまたはウェーブ・シーケンスを鳴らすことができ、レベル、スタート・オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ねないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを鳴らすことができます (ベロシティ・スプリット)。

最大で 2 つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に 2 つのサンプルを発音させることができます (レイヤー)。また、ベロシティの強さで、この 2 つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて鳴らすことができます (ベロシティ・クロスフェード)。

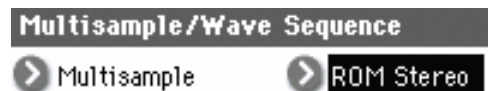
マルチサンプルを選択する

OSC1 に 2 つのマルチサンプルを使用し、この 2 つのマルチサンプルの間に簡単なベロシティ・クロスフェードを作る例を説明します。

1. Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを選びます。
2. MS1 と MS2 の “Type” を Multisample に設定します。



3. MS3 と MS4 の “Type” を Off に設定します。
4. MS1 と MS2 の “Bank” (マルチサンプル・バンク) を ROM Stereo に設定します。



“Bank” (マルチサンプル・バンク) は、ROM、RAM、EXs のおもな3つのタイプがあります。それぞれのタイプで、モノ、あるいはステレオ・マルチサンプルを選ぶことができます。ステレオ・マルチサンプルは、モノ・マルチサンプルの2倍のボイスが使われますので注意してください。

ROM マルチサンプルは内蔵プリセット・サウンドで、常に使用できます。これらは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリによって整理されています。

RAM マルチサンプルは、Akai、AIFF、または WAV ファイルをディスクからロードしたものや、Sampling モードで作成したマルチサンプルが使用できます。

EXs マルチサンプル・バンクは、OASYS 専用の PCM エクスパンション・セットです。例えば、オプション ROM Expansion は EXs1、オプション Concert Grand Piano は EXs2 などとなります。メニューには現在ロードされている EXs バンクだけが表示されます。

- MS1 の Multisample のポップアップ・ボタンを押します。



カテゴリに分類されたマルチサンプルのリストが表示されます。LCD ディスプレイ左のタブを押すと、他のカテゴリを閲覧することができます。

- リストのマルチサンプル名を押してマルチサンプルを選びます。

- OK ボタンを押して確定します。

- 同じ操作を MS2 でも行います。

これで MS1 と MS2 にマルチサンプルが割り当てられました。次にベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。

- MS2 の “Bottom Velocity” を 001 に、“Xfade Range” を Off に設定します。

- MS1 の “Bottom Velocity” を 80 に設定します。

これで、ベロシティが 79、またはそれより弱く演奏したときは MS2 が発音します。ベロシティが 80、またはそれ以上で強く演奏したときは MS1 が発音します。

このスプリットは LCD ディスプレイの右側で視覚的に確認することができます。

- 次に、MS1 の “Xfade Range” を 20 に、その “Curve” を Linear に設定します。

OSC1 のグラフィックには、お互いが先細りの2つのレンジが表示されています。80 から 100 では MS2 がフェードアウトして MS1 がフェード・インし、急激な切り替えではなく、なだらかな変化が得られます。

- 必要に応じて、2つのマルチサンプルの “Level” を調整します。

Reverse チェック・ボックス

“Reverse” は、選択したマルチサンプルを、ループをせずに、逆方向に再生します。これは、サウンド・エフェクトとして、あるいは他の特異な音色として面白い結果を生み出します。“Reverse” はマルチサンプルのみに有効で、“Type” で Wave Sequence を設定したときはグレーで表示され、無効です。

LFO とエンベロープ (EG) を設定する

LFO を設定する

各オシレーターには2つのLFO (LFO1、LFO2) があります。また、2つのオシレーターに共通な、1つのCommon LFOがあります。LFO1 と LFO2 は各ボイスに個別のものですが、Common LFO はプログラムのすべてのボイスに共有されず、これはすべてのボイスに同一のLFOによる効果を得たいときに役に立ちます。

これらのLFOを使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

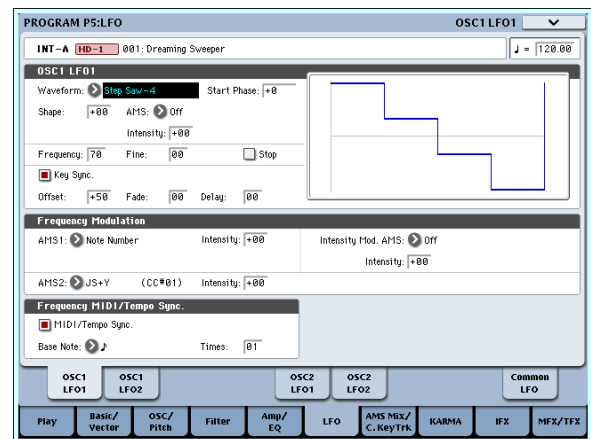
- ピッチ (ピブラート)
- フィルター (ワウ・エフェクト)
- ボリューム (オート・トレモロ)
- パン (オート・パン)

LFO は上記の以外にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

基本的な LFO プログラミング

OASYS の LFO はとても強力で、パワー・ユーザー向けの多くのコントロールがあります。パワー・ユーザー向けといっても、LCD ディスプレイにパラメーターが、どのようにサウンドに影響するかを視覚的に確認できますので、簡単に使用することができます。

- Program P5: LFO- OSC1 LFO ページを選びます。



- “Waveform” を選びます。

- [△]、[▽]スイッチで異なる波形を順番に選び、LCD ディスプレイに表示されるその形状を確認します。

数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。

- Triangle と Sine は、ピブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的な LFO シェープです。
- Square はゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。
- Guitar は、ギターのピブラート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。

- Saw と Exponential Saw Down は、リズミカルなフィルターや音量変化用に適しています。
 - Random 1(S/H) は、レゾナント・フィルターの变化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。
4. 各波形を確認した後は、Triangle を選んでください。
 5. “Shape” を選び、[VALUE] スライダーを操作して -99 から +99 まで設定を変えます。
波形が変化し、-99 では下の部分が強調され、+99 では上の部分が強調されることを確認してください。
 6. “Start Phase” を選び、[VALUE] スライダーを操作してその可変範囲を動かします。
波形が左右に移動することを確認してください。これで他の LFO との位相をずらすことによって、面白い効果を作ることができます。
 7. “Frequency” で LFO のスピードを設定します。
 8. “Fade” と “Delay” の設定で、ノート・オン直後 どのように LFO がかかるかをコントロールできます。

LFO についての詳細は、PG p.75 「Program P5: LFO」を参照してください。

これらのパラメーターは LFO 自体の動きをコントロールします。LFO で実際のサウンドに効果をかけるには、Filter、Pitch、Amp ページの LFO 専用のルーティングを使用したり、LFO を多くのパラメーターの AMS ソースとして使用します。

Frequency Modulation (フリケンシー・モジュレーション)

“AMS” は LFO スピードを変えるために使うことができます。これはコントローラーを操作することによって、あるいは EG や

キーボード・トラックの設定によって、LFO のスピードを変化させます。

MIDI/Tempo Sync (MIDI / テンポ・シンク)

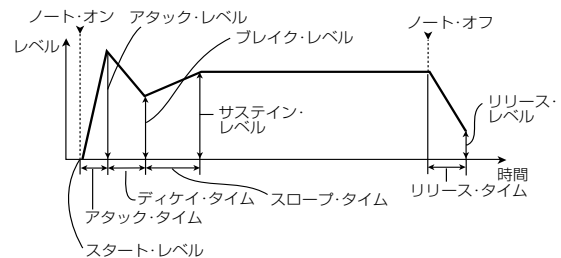
“MIDI/Tempo Sync” をチェックすると、“Frequency” の設定は無視され、LFO は [TEMPO] ノブで設定したシステム・テンポ、あるいは外部 MIDI クロックに同期します。

これで KARMA、ウェーブ・シーケンス、内部シーケンサー、あるいは外部シーケンサーに同期したビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ・エフェクトが作れます。

EG (Envelope Generator、エンベロープ・ジェネレーター)

EG は、指定した時間をかけてあるレベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

HD-1 には、ピッチ、フィルター、アンプ用に 3 つの EG があります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。これらは AMS を使用して他の多くのプログラム・パラメーターを変化させるためにも使用することもできます。



オルタネート・モジュレーションと AMS ミキサーを使用する

AMS (Alternate Modulation Source) として、以下のソースを割り当てることができます。

- ジョイスティック、リボン・コントローラー、リアルタイム・ノブのような OASYS 本体のコントローラー
- 受信した MIDI コントロール、または KARMA、あるいはベクター EG で生成された MIDI コントロール
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、または AMS Mixer のようなモジュレーター

Intensity は、AMS がモジュレーションをコントロールするモジュレーションの度合い (スピード、デプス、量、他) を設定するパラメーターです。

ジョイスティックを使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高いモジュレーション・ルーティングは AMS とは別に専用のルーティングとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかの AMS ソースは使用できませんので、ご注意ください。

オルタネート・モジュレーションと AMS の詳細については、PG p.913 「Alternate Modulation Source (AMS)」を参照してください。

AMS ミキサーを設定する

AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG

をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストに表示されます。

これはつまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。

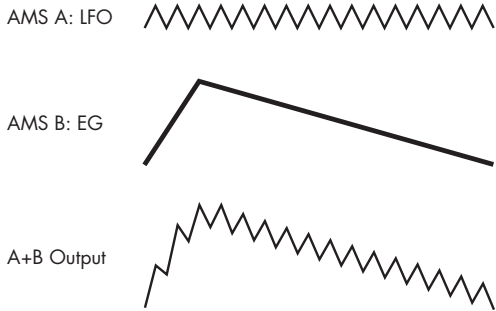
2 つの AMS ソースを加算する

AMS Mixer は “Type” の設定により異なる動作をします。A+B の設定は 2 つの AMS ソースを 1 つにまとめます。もう 1 つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMS ソースを選べる場所すべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に便利です。

例えば、LFO を使ってフィルターのレゾナンス (“Filter Resonance”) を変化させる一方で、EG でも変化させたいときに使用します。レゾナンスには AMS 入力が 1 つしかありませんが、A+B の AMS ミキサーなら LFO と EG を簡単に組み合わせることができます。

1. “AMS A” に LFO をアサインします。
2. “AMS B” に EG をアサインします。
3. AMS Mixer1 Out をフィルターの “Resonance” を変化させる AMS ソースとしてアサインします。

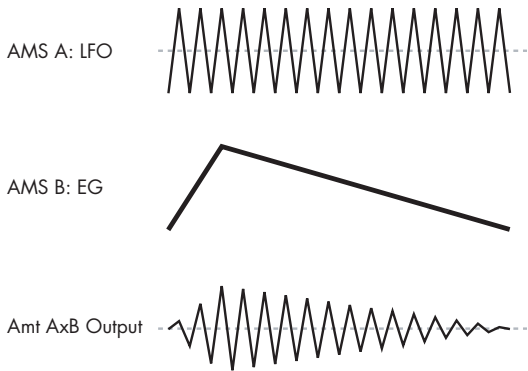
AMS ミキサーのタイプが A+B の例



AMS ソースで別のソースを変化させる

“Type” を Amt A x B に設定すると、ミキサーは AMS B で AMS A の量を変化させます。例えば、フィルター EG で LFO1 の量をコントロールしたり、リボン・コントローラーでピッチ EG の量をコントロールできます。

AMS ミキサーのタイプが Amt A x B の例



Smoothing (スムージング)

“Type” を Smoothing に設定すると、2つの値の間での変化がなめらかになります。アタック時（信号レベルが上がっているとき）とディケイ時（レベルが下がっているとき）のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン／フェード・アウト効果が得られます。

この Smoothing タイプのミキサーを使って、LFO や EG などのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形し

ます。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例

オリジナルのAMS A アタックを長く、リリースを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、リリースを長くしてなめらかにしたとき



AMS Mixer その他の機能

“Mixer Type” には、Offset (オフセット)、Shape (シェープ)、Quantize (クオンタイズ) などが他にもあり、プログラムを作る上での可能性を広げます。詳しくは、PG p.80「6-1: OSC1 AMS Mixer」を参照してください。

AMS の使用での注意

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出したい効果を頭に浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、ソース (AMS) を選択し、“Intensity” を設定します。このように論理的に作業していけば、希望する効果が得られます。

例えば、ジョイスティックを動かしてフィードバックが起こるようにギター・サウンドをコントロールしたいときは、ジョイスティックでフィルター・フリケンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

Controller セットアップ・ページ

各プログラムでは、Program P1: Basic/Vector- Controller ページで [SW1] スイッチ、[SW2] スイッチ、リアルタイム・ノブ [5] ~ [8] の設定ができます。

詳しくは、p.205「[SW1], [SW2] の機能を設定する」を参照してください。

ピッチをコントロールする

ピッチ・バンド

“JS (+X)” と “JS (-X)” の設定は、MIDI ピッチ・バンド・メッセージを受信したとき、あるいはジョイスティックを左右に動かしたときに変わるピッチ・チェンジ (半音単位) の量を設定します。+12 の設定はピッチを最大 1 オクターブ上げるようにコントロールでき、-12 の設定では最大 1 オクターブ下げるようにコントロールできます。

“Ribbon” は、MIDI コントロール・チェンジ (CC) ・メッセージ #16 を受信したとき、あるいはリボン・コントローラー上で指を左右に移動したときに変わるピッチ・チェンジ (半音単位) の量を指定します。+12 の設定では、リボン・コントローラーの右端でピッチが 1 オクターブ上がり、リボン・コントローラーの左端で 1 オクターブ下がります。

ビブラートをかける

LFO を使用してビブラートを作ることができます。

“LFO1/2 Intensity” は、選択された LFO がピッチにかかる効果の深さを設定します。+12.00 の設定では、ビブラートは最大 ± 1 オクターブの範囲でピッチが変化します。

“JS+Y Int” は、ジョイスティックを奥方向に押し倒したときに LFO が作るビブラートの量を設定します。

“Intensity” (AMS Intensity) は、LFO が選択された AMS によって変化するビブラートの効果の深さを設定します。例えば、“LFO1 AMS” が After Touch に設定され “Intensity” に適切な値が設定されていると、鍵盤を押し込んだとき、あるいは MIDI アフタータッチ・メッセージを受信したときに、ビブラートがかかります。

Pitch EG (ピッチ・エンベロープ)

“Intensity” の値が +12.00 に設定されているとき、Pitch EG ページで指定される Pitch EG で、最大±1 オクターブのピッチが変化します。

弦を引っ掻いたときや、ブラスやボーカル・サウンドのアタック部分でピッチがほんの少し変わるピッチ変化を作るには、EG を使用してアタック部分にわずかなピッチ・チェンジを設定します。

フィルターを調整する

フィルターはサウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質はフィルター設定に大きく影響されます。

ルーティング、タイプ、カットオフ周波数とレゾナンスを含むベーシックなフィルター設定は P3: Filter ページで設定します。

Filter Routing (フィルター・ルーティング)

各オシレーターには2つのフィルター、フィルターAとフィルターBがあります。1つまたは両方のフィルターを使うかを設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

Single: フィルターAのみを1基の12 dB/oct フィルター(2 pole)として使います。(バンド・パス、バンド・リジェクトは6 dB)。フィルターBのパラメーターは選ばません。

Serial: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは最初にフィルターAを通過し、フィルターAの出力からフィルターBに入ります。

Parallel: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

24 dB/oct: 両方のフィルターを統合した、1基の4pole 24 dB/oct フィルターです(バンド・パスとバンド・リジェクトは12 dB)。Single と比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。

Portamento (ポルタメント)

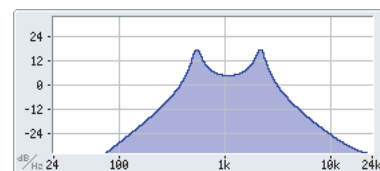
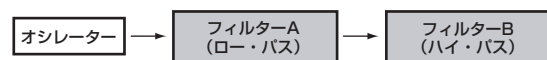
ポルタメントは、前のピッチと次のピッチの移行をなめらかにし、スムーズなピッチ・チェンジを行います。

“Time” は、ピッチが変化する時間をコントロールします。値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が“000”のときはポルタメントがかかりません。

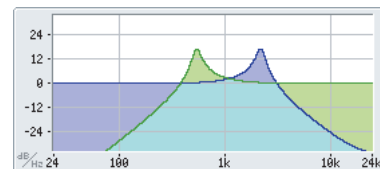
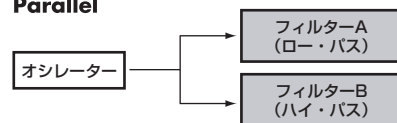
[SW1]、または [SW2] スイッチにポルタメント・スイッチ・メッセージ(CC#65)を割り当て、ポルタメントをオン/オフできます。

シリアル/パラレル接続

Serial



Parallel



Filter Type (フィルター・タイプ)

フィルター・タイプで、フィルターによって影響を受けるサウンドの部分を選びます。シリアル、パラレル・ルーティングでは、Filter A と Filter B のタイプを個別に設定できます。

フィルター・タイプを選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。“Filter Routing”の設定によって表示が変わり、dB/oct 単位での正しいカットオフ・スロープが表示されます。

Low Pass: カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めになります。

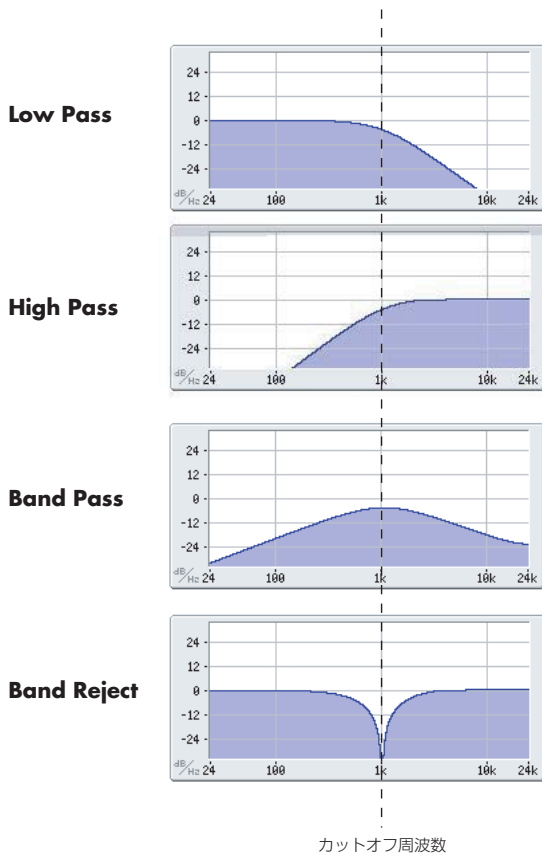
High Pass: カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass: カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいたま、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject: このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲

だけをカットします。カットオフに LFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルターのタイプとカットオフ周波数



Resonance (レゾナンス)

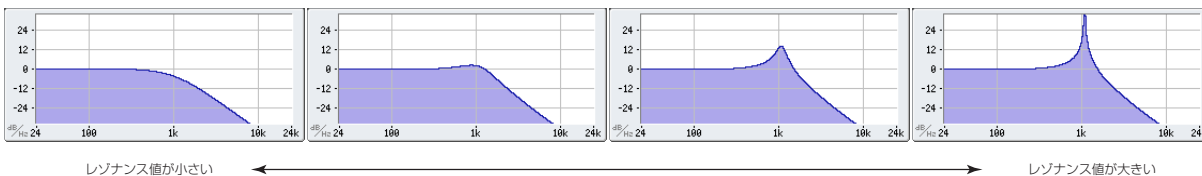
レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

これを 0 に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

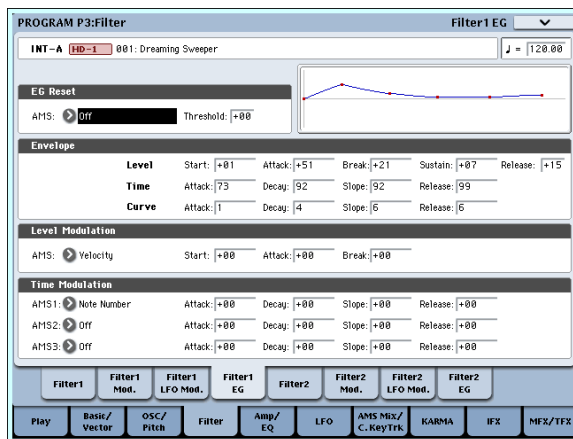
中程度の設定では、レゾナンスはフィルターのティンバーを変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは個別の口笛のように聞こえます。

レゾナンスをキーボード・ピッチに従って変化させるには、PG p.59 「Key Follow」を参照してください。

レゾナンスの変化



フィルターにモジュレーションをかける



フィルターのカットオフ周波数を、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、本機コントローラー、MIDI コントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を加える方法です。

Filter EG (フィルター・エンベロープ)

Filter EG は、フィルターにモジュレーションをかける以外に、他のプログラム・パラメーターに対してもモジュレーションをかけることができます。エンベロープ自体は Filter ページで設定しますが、フィルターをコントロールする以下のパラメーターは、Filter Mod ページで設定します。

“Intensity to A” (インテンシティ A) と “Intensity to B” (インテンシティ B) の設定は、(他のモジュレーションがかかる前に) フィルター・フリクエンシー A、B にそれぞれかかる EG モジュレーションの基本的な量をコントロールします。

“Velocity to A” (ベロシティ A) と “Velocity to B” (ベロシティ B) の設定は、ベロシティによる EG モジュレーションのかかり具合を変化させます。

“AMS” の設定は、フィルター A、B への Filter EG のかかり具合を変化させる AMS モジュレーション・ソースを選択します。2つのフィルターは、個別のインテンシティの設定で1つの AMS ソースを共有します。

LFO modulation (LFO モジュレーション)

フィルターは LFO1、LFO2、そして Common LFO でモジュレーションをかけることができます。LFO でのフィルターのモジュレーションは、ピンチなオート・ワウの効果を作り出します。

Filter LFO Modulation ページで各 LFO の以下のパラメーターを設定します。

“Intensity to A” (インテンシティ A) と “Intensity to B” (インテンシティ B) は LFO が音質をどの程度変えるかを設定します。

“JS-Y Intensity to A” (ジョイスティック-Y インテンシティ A) と “JS-Y Intensity to B” (ジョイスティック-Y インテンシティ

B) は、ジョイスティックを手前に倒したとき、あるいは CC#2 を受信したときに、LFO によるワウ効果の深さを設定します。

“AMS” は、フィルター A、B にかかる LFO の量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。2 つのフィルターは、個別のインテンシティの設定で 1 つの AMS ソースを共有します。

例えば、“AMS” をアフタータッチに設定していると、鍵盤を押し込むことでオート・ワウ・エフェクトがかかります。

Keyboard Track (キーボード・トラック)

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

OASYS のキーボード・トラックは、最大 4 力所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が上がるように設定
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る

キー・トラックの仕組み

Key & Ramp (キーとランプ)

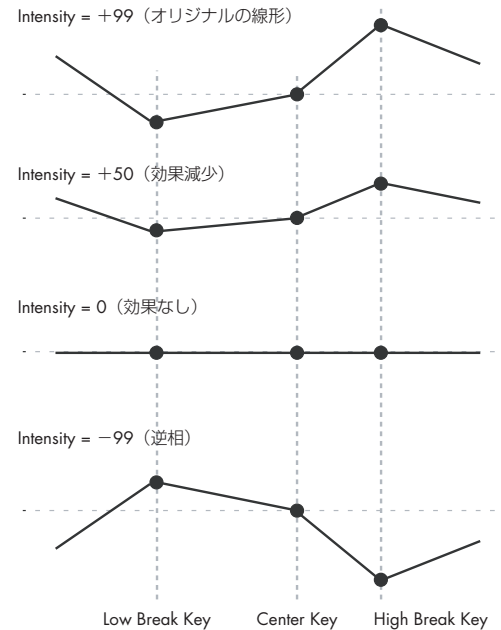
キーボード・トラックに 4 箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。5 つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの 3 つの Key (“Low Break”、“Center”、“High Break”) を設定します。

4 つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center” が 0 のとき、Key の “Low Break” と “Center” の間は値が変化しません。

Key が「蝶番」だとすると、この中心からの 2 つの「折りたたみドアの開き方」が Ramp で、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを設定します。

Key “Center” (中央の「蝶番」の位置にあたる) には、キーボード・トラックの効果はありません。

キーボード・トラックの形状とインテンシティ



“Intensity to A” と “Intensity to B” は Filter A、B にかかるキーボード・トラックの効果を調整します。詳しくは PG p.57 「3-2: Filter1 Modulation」を参照してください。

AMS モジュレーション

EG、LFO、Keyboard Track の他に、2 つの AMS ソースでフィルターにモジュレーションをかけることができます。例えば、リボン・コントローラーを使用して、あるいはウェーブ・シーケンスの AMS 出力を使用して、音の明るさをコントロールすることができます。

アンプを調整する

Amp (アンプ) セクションは、音量、パン、それとドライバー回路をコントロールします。

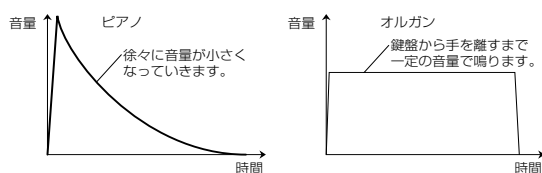
Amp EG、LFO1/2、キー・トラック、ペロシティ、および他のAMSソースを使って音量をコントロールします。

OSC1用のAmp1と、OSC2用のAmp2があります。

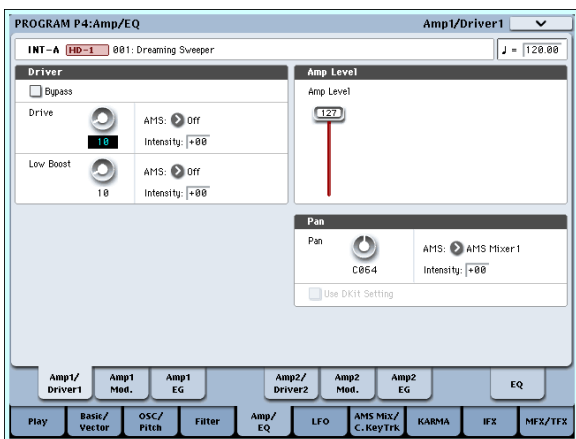
アンプとは？

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音の音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Pan



Pan

音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン(ステレオの定位)を設定します。

通常は、これを C064 に設定します。“Oscillator Mode”をDoubleにしてステレオ感を得たいときは、Amp1/Driver1 ページと Amp2/Driver2 ページで“Pan”を、オシレーター1とオシレーター2のそれぞれを左と右に設定します。

Random (ランダム) は、パンの位置が OASYS でノートを弾くたびにランダムに変わり、面白い効果が得られます。

AMS (Pan) と Intensity

“Intensity” は、“AMS (Pan)” のソースによるパン効果のデプスを設定します。

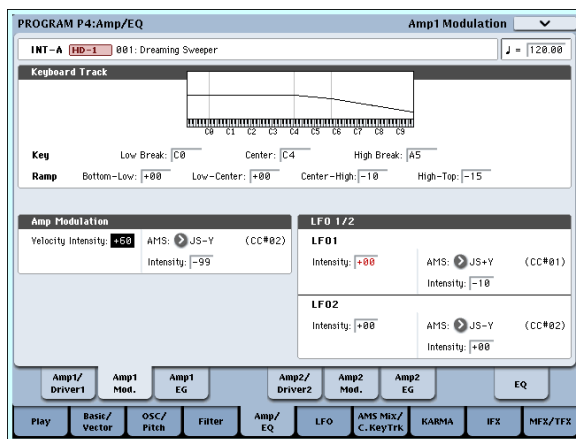
例えば、“Pan”を C064 に、“AMS”を Note Number に設定すると、“Intensity”が+の値のときは、C4を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。LFO1やLFO2に設定すると、サウンドは左右に振れ、オート・パンの効果が得られます。

Pan – “Use DKit Setting” を使用する

“Oscillator Mode”がDrumsのときに有効です。標準のプログラムと違って、ドラムキットにはKeyごとに異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

これをチェックすると、プログラムはドラムキットでKeyごとに設定したパン設定を使います。通常、チェックします。

Amp Modulation (アンプ・モジュレーション)



“Amp Level”はベーシックな音量レベルを設定します。これを以下のモジュレーション・ソースを使用して変化させます。

Keyboard Track (キーボード・トラック)

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。

(参照 : p.63 「Keyboard Track (キーボード・トラック)」)

Amp Modulation

ほとんどのプログラムで鍵盤を弱く弾いたときに音量が下がり、強く弾いたときに音量が上がります。これは、“Velocity Intensity” (ペロシティ・インテンシティ) でコントロールします。

Amp Modulation パラメーターはこのコントロールに対する効果の深さを調整します。通常は Amp Modulation の値は + の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

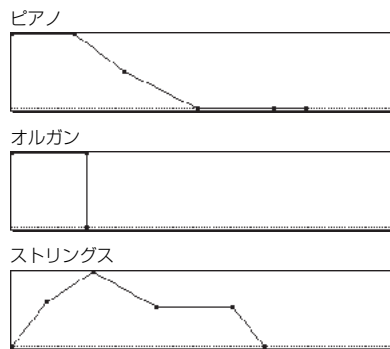
LFOで音量を変化させる値は、“LFO1 Intensity”と“LFO2 Intensity”で設定します。

“Intensity” (AMS Intensity) は、AMSモジュレーションによるトレモロ効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” (LFO1またはLFO2)をJS-Y (CC#02)に設定すると、OASYSのジョイスティックを手前に倒したり、CC#2を受信したりしたときは、トレモロ効果が得られます。

Amp EG (アンプ・エンベロープ)

Amp EG は、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。前述しましたが、楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ (Amp EG) があります。これは、その楽器を認識するために大変重要な部分といえます。また、発想を変えて、ある楽器の Amp EG を他の楽器の Amp EG に使用すると面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスの Amp EG をオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。



Drive (ドライブ)

ドライバー回路は、低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数全体やレベルによらず一定な音色が得られます。

2つのおもなパラメーター、“Drive”と“Low Boost”が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。

“Drive”はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost”は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

多くの場合、“Drive”の値と共に“Low Boost”の値も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive”が0のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

ロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定のEQ周波数は、“Drive”の設定で変化します。値が大きいほど低域がブーストされ、“Drive”の効果も強まります。

ベクター・シンセシスを使用する

ベクター・シンセシスは、ベクター・ジョイスティックを動かす、または設定したベクター・エンベロープによって、プログラムやエフェクトのパラメーターをコントロールする機能です。

ベクターとは？

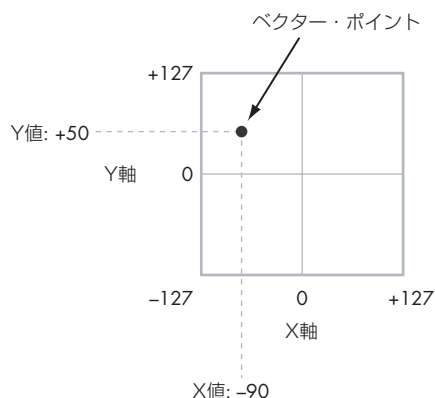
通常のモジュレーションは、スライダーなどで直線的に操作します。この操作範囲の片端ではモジュレーションが最小になり、もう片端では最大になります。

一方、ベクター・シンセシスは、平面上のある1点を中心として左右または上下に動かすことで変化を加えます。

この点は、2つの直線上、左右の線上 (X軸) と、上下の線上 (Y軸) に同時に存在します。

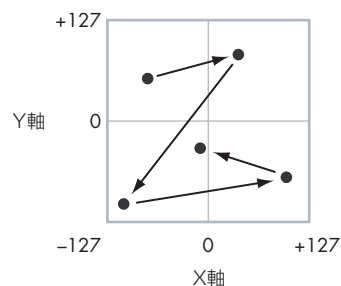
ベクター・ポイントは、スライダーのように1つの値を持つのではなく、2つの値 (Xの値とYの値) を持ちます。次図の例を参照してください。

ベクター・ポイントとX軸、Y軸の値



ベクター・ジョイスティックでポイントの位置を直接動かすだけでなく、ベクター・エンベロープを使って自動的に、次図のようにポイントの位置を変化させることもできます。

ベクター・エンベロープ操作でのベクター・ポジション



ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープ

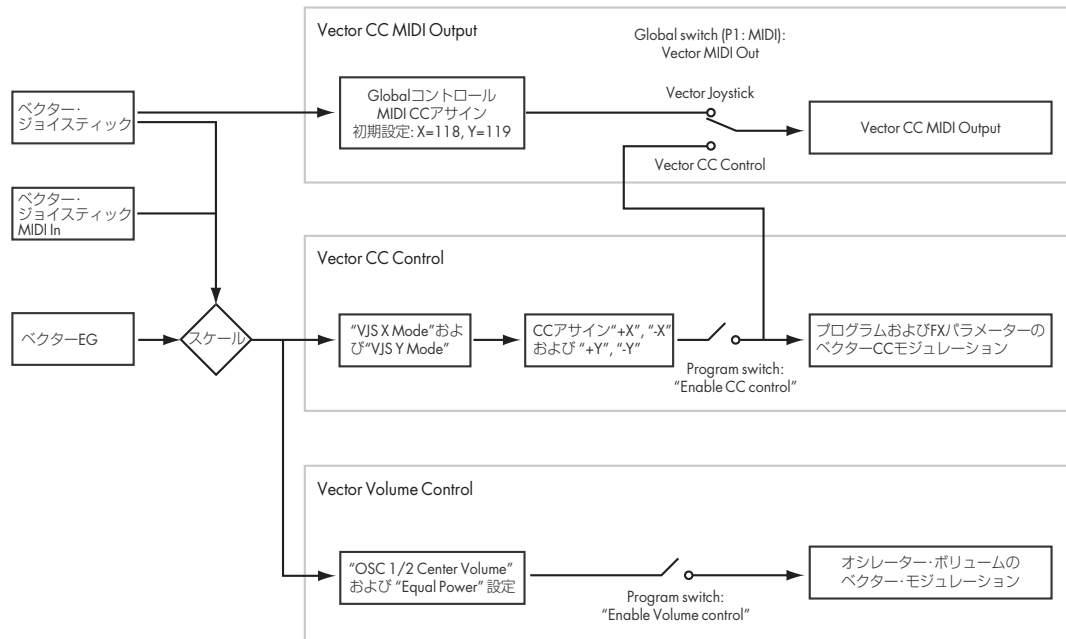
ベクター・ジョイスティックとベクター・エンベロープを組み合わせるとベクター・ポイントを移動させることができます。この両方が必ずしも同時に使用されなくても、両方の効果を組み合わせることができます。

ベクター・ジョイスティックが中央の位置にあるときは、ベクター・エンベロープだけでポイントの位置をコントロールできます。また、ベクター・エンベロープが中央の位置にあるときは、ベクター・ジョイスティックだけでポイントの位置をコントロールできます。

ベクター・エンベロープがオンするとき、ベクター・ジョイスティックでは、オフセット位置をコントロールすることになります。例えば、ベクター・エンベロープがX軸の位置にあるときに、ベクター・ジョイスティックをセンター位置より左端に動かすと、ベクター・エンベロープの位置は右端からセンターに移動します。

Tips: ベクター・ジョイスティックを中央値にリセットするには、フロント・パネルの[RESET CONTROLS]スイッチを押しながら、ベクター・ジョイスティックを動かします。

ベクター・シンセシスの仕組み



ベクターでの音量 (Vector Volume Control) と CC コントロール

ベクターはおもに 2 つの役割を果たします。1 つは、Program モードで 2 つのオシレーター (または Combination モードでは一度に最高 16 のティンバー) の相関的な音量をコントロールすることです。もう 1 つは、プログラムとエフェクトのパラメーターを変化させる CC (MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ) を生成することです。

ベクターと MIDI

ベクターは 2 種類の方法 (ベクター・ジョイスティックとベクター CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、ベクター・ジョイスティックは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。

ベクター・ジョイスティックとその MIDI コントロール・チェンジは、ベクター・エンベロープとともにベクター・ポジションをコントロールします。

一方、ベクター CC コントロールはベクター・ポジションによって生成されます。通常、これは内部の音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを "Vector MIDI Out" で外部 MIDI 機器に送信することもできます。

詳しくは PG p.34「1-5: Vector Control」を参照してください。

エフェクト

エフェクトについては、p.179 を参照してください。

インサート・エフェクト

個々のオシレーターやプログラム全体の出力を、最大 12 個のシリアル (直列) 接続のインサート・エフェクトへ送ることができます。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。インサート・エフェクトは (MAIN) L/MONO, R 端子にも、各 INDIVIDUAL 端子にもルーティングすることができます。

(☞ 参照 : p.181 「インサート・エフェクト」)

マスター・エフェクト

"Send1" と "Send2" を介して個々のオシレーターやプログラム全体、またはインサート・エフェクト通過後に 2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適していますが、どのタイプのエフェクトでも使用できます。(☞ 参照 : p.182 「マスター・エフェクト」)

トータル・エフェクト

2 つのトータル・エフェクトは、(MAIN) L/MONO, R 出力の処理専用です。これは、コンプレッサー、リミッター、EQ のような全体のミックス・エフェクトに使用するように最適化されていますが、他のエフェクトのように、どのタイプのエフェクトも使用できます。

(☞ 参照 : p.182 「トータル・エフェクト」)

プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup (オート・ソング・セットアップ) 機能は、自動的に現在のプログラムの設定をソングに反映させます。

プログラムやコンビネーションの演奏中にフレーズやソングのアイデアが浮かんだとき、この機能を使用してレコーディングをすぐにスタートすることができます。

1. P0: Play- Main ページでプログラムを選び、KARMA 等を任意にエディットします。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。

“Setup to Record” ダイアログが表示されます。

3. オート・ソング・セットアップ機能を実行させるために OK ボタンを押します。

Sequencer モードに自動的に移り、プログラムの設定をソングにコピーします。

4. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定にしたがってメトロノームが発音します。
5. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

コンビネーションの演奏とエディット (Combination モード)

コンビネーションとは？

コンビネーションは、複数（最大 16）のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションには 16 のティンバーがあり、各ティンバーは 1 つのプログラムとキーボード・ゾーン、ベロシティ・ゾーン、ミキサー設定、MIDI チャンネル、フィルターなどのパラメーターを持ちます。

コンビネーション・バンクとファクトリー・サウンド

工場出荷時の OASYS には、384 のプリロード・コンビネーションが収録されています。その他、自分で作ったカスタム・サウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、1,400 を越えるコンビネーションを保存することができます。

コンビネーションは、次表のように 14 のバンクに分かれて収録されています。

工場出荷時、バンク INT-A ~ INT-C のコンビネーションは、バンク・タイプ HD-1 や EXi のプリロード・プログラムをティンバーに配置しています。

Note: EXs1 マルチサンプルを使用した HD-1 プログラムを含むコンビネーションは、コンビネーション名の後に「EXs1」が付いています。これらのコンビネーションは、“Expansion Sample Setup” で EXs1 をロードしていない場合は正しく発音しません。詳しくは p.32 「OASYS PCM メモリーについて」を参照してください。

コンビネーション・バンク

Bank	Combi. No.	説明
INT-A...C	000...127	プリロード・コンビネーション
INT-D...G, USER A...G	000...127	イニシャル・コンビネーション

工場出荷時のコンビネーションの詳細は PG p.931 「Voice Name List」を参照してください。

コンビネーション・ページの構成

Combination P0: Play ページには、以下のコンビネーションの主要な機能があります。

- コンビネーションの選択
- 各ティンバーのプログラム選択
- KARMA の基本設定
- コントロール・サーフェスからのミキサー設定やサウンド・パラメーターのエディット
- サンプリング/リサンプリング

続く P1 ~ P9 ページには、ベロシティ・ゾーン、MIDI フィルター、ベクター・シンセシス、KARMA、エフェクトなど、コンビネーションのさまざまなパラメーターがあります。

Combination モードのページ構成

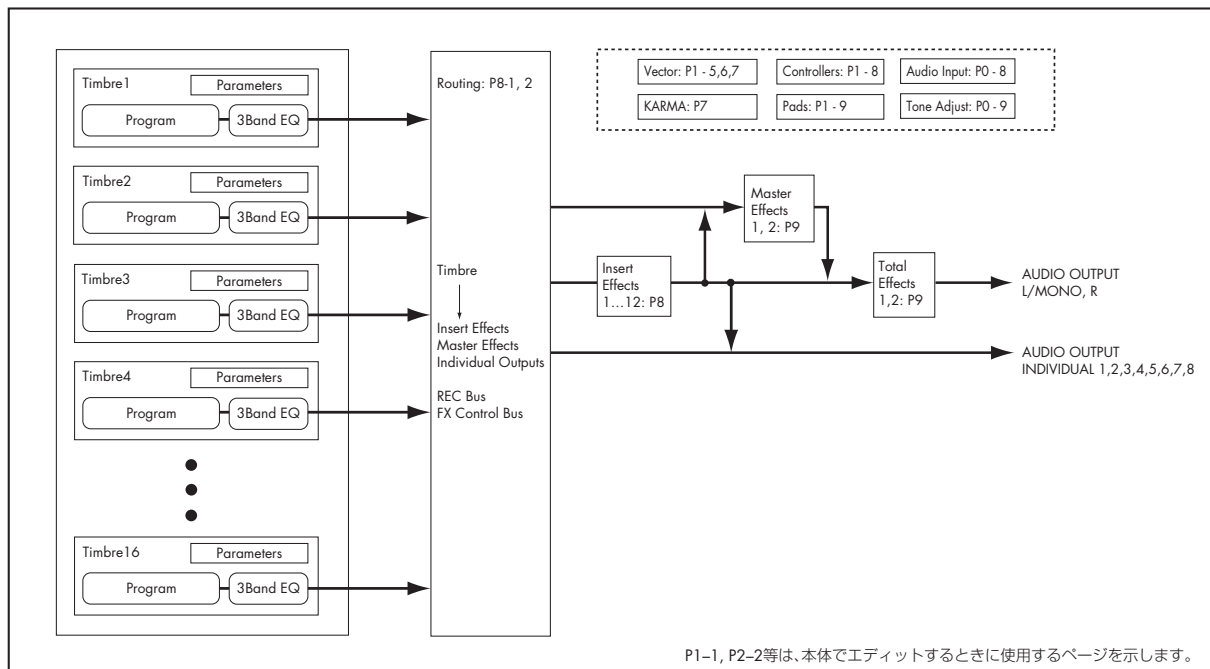
ページ	おもな機能
P0: Play	<ul style="list-style-type: none"> • コンビネーションの選択/演奏 • ティンバーのプログラム選択 • サンプリングとリサンプリング • フロント・パネルの操作とリンクして表示が変わり、機能や設定状態を確認できるコントロール・サーフェスでのエディット リアルタイム・ノブ、KARMA スライダー、TONE ADJUST を使用した簡単なエディット 音量、パン、EQ、センド・レベルを含む Mix パラメーターの調整
P1: EQ/Vector/Control	<ul style="list-style-type: none"> • ティンバーごとの EQ 調整 • [SW1], [SW2] スイッチ、リアルタイム・ノブ [5] ~ [8] への機能割り当て • ベクター・シンセシス設定
P2: Timbre Params	<ul style="list-style-type: none"> • ティンバーごとの各種パラメーター設定 (MIDI チャンネル、OCS 選択、ピッチ設定など)
P3: MIDI Filter/Zone	<ul style="list-style-type: none"> • ティンバーごとの MIDI 送受信フィルター設定 • ティンバーごとのキーボード・ゾーン、ベロシティ・ゾーン設定
P4:	---
P5:	---
P6:	---
P7: KARMA	<ul style="list-style-type: none"> • 詳細な KARMA 設定
P8: Insert Effects	<ul style="list-style-type: none"> • インサート・エフェクトの選択、設定、マスター・エフェクトへのセンド・レベル設定、出カールディング
P9: Master/Total Effects	<ul style="list-style-type: none"> • マスター・センド・エフェクト、トータル・エフェクトの選択、調整

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.34「基本的な操作方法」を参照してください。

Combination モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。p.137 「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」を参照してください。

OASYS の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。p.183 「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」を参照してください。

コンビネーションの構造と関連ページ



コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- 本体操作での選択：
 “Combination Select” による選択
 VALUE スライダー以外の VALUE コントローラー、BANK SELECT スイッチ、テン・キーと [ENTER] スイッチによる選択
 バンク／コンビネーション・ナンバーによる選択：
 LCD ディスプレイ上で “Combination Select” のポップアップ・ボタンを押して、表示されるリストから選択
 コンビネーション・カテゴリーによる選択：
 LCD ディスプレイ上で “category” ポップアップ・ボタンを押して、ピアノやドラムなどのカテゴリーからコンビネーションを選択
- 接続したフット・スイッチによる選択：
 パフォーマンス中などで手が離せないときでも、フット・スイッチでコンビネーションが変更できます。ライブ中のコンビネーションを切り替えるときに便利です。
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：
 MIDI シーケンサー、あるいは外部 MIDI コントローラーからコンビネーションを切り替えます。

フロント・パネル・スイッチによるプログラムの選択

1. MODE [COMBI] スイッチを押して (LED 点灯)、Combination モードに入ります。
2. P0: Play- Prog Select/Mixer ページを表示します。
 他のページが表示されているときは、[EXIT] スイッチを3回押しします。最大で3回 [EXIT] スイッチを押すことで Play- Prog Select/Mixer ページで “Combination Select” が選ばれた状態になります。
 Play- Prog Select/Mixer ページは、ティンバー 1 ~ 16 のプログラム、ステータス、パン、ボリュームなどを確認、および設定できます。
3. コンビネーション・名前が選ばれていることを確認します。
 コンビネーション・名前 (“Combination Select”) が選ばれていない場合は、Combination P0: Play ページで、コンビネーション・名前を押して表示を反転させます。
4. VALUE コントローラーで演奏するコンビネーション・ナンバーを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE] ダイヤルを回す。
- [△]、[▽] スイッチを押す。
- テン・キー [0] ~ [9] でナンバーを指定して、[ENTER] スイッチを押す。
- 5. BANK SELECT INT [A] ~ [G]、USER [A] ~ [G] スイッチを押して、バンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのスイッチの LED が点灯し、選択したバンクが LCD ディスプレイの左上に表示されます。

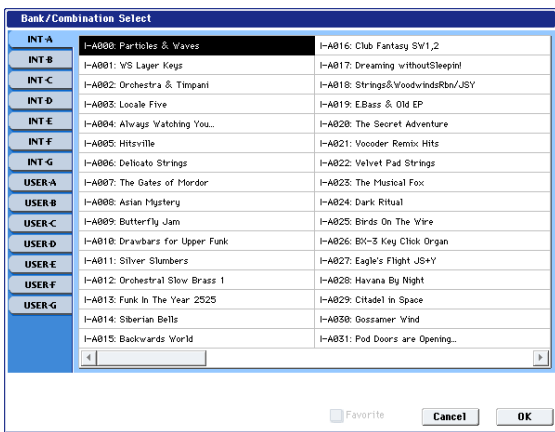
例えば、バンク INT-B を選ぶ場合、BANK SELECT の INT 列の [B] スイッチを押します。INT [B] スイッチが点灯し、LCD ディスプレイ左上に INT-B と表示されます。

“Combination Select” ポップアップ・メニューでのコンビネーション選択

バンクごとのコンビネーション・リストから、コンビネーションを選びます。

1. “Combination Select” ポップアップ・ボタンを押します。
“Bank/Combination Select” ダイアログが表示されます。

Bank/Combination Select メニュー：



図では、バンク INT-A が選ばれています。リストはそのバンクに含まれるコンビネーションです。

2. LCD ディスプレイ左端列のタブを押してバンクを選びます。
3. リストからコンビネーション・名前を押してコンビネーションを選びます。

選んだコンビネーションが反転表示になり、コンビネーションが切り替わります。

4. 鍵盤を弾くと、選んだコンビネーションの音が鳴ります。
OK ボタンを押さなくても、メニュー表示中はコンビネーションを切り替えて、サウンドを確認することができます。
5. メニュー上の“Favorite” をチェックすると、フェバリット機能をオンに設定したコンビネーションが表示されます。
選択したバンクにフェバリット機能をオンに設定しているコンビネーションがない場合は、選択できません。
6. 選択したコンビネーションでよい場合は、OK ボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

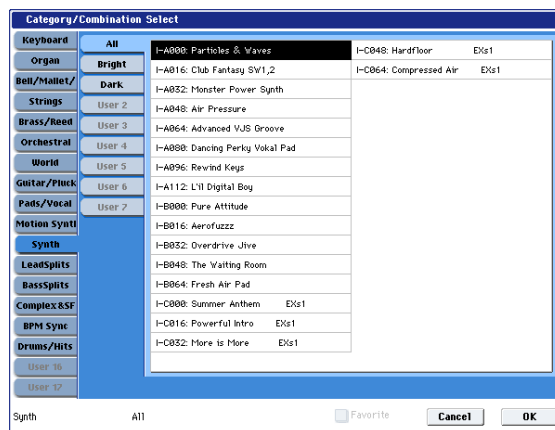
Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開いたときのコンビネーションが選ばれます。

カテゴリーによるコンビネーションの選択

コンビネーションをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。工場出荷時は、プリロード・コンビネーションは16のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

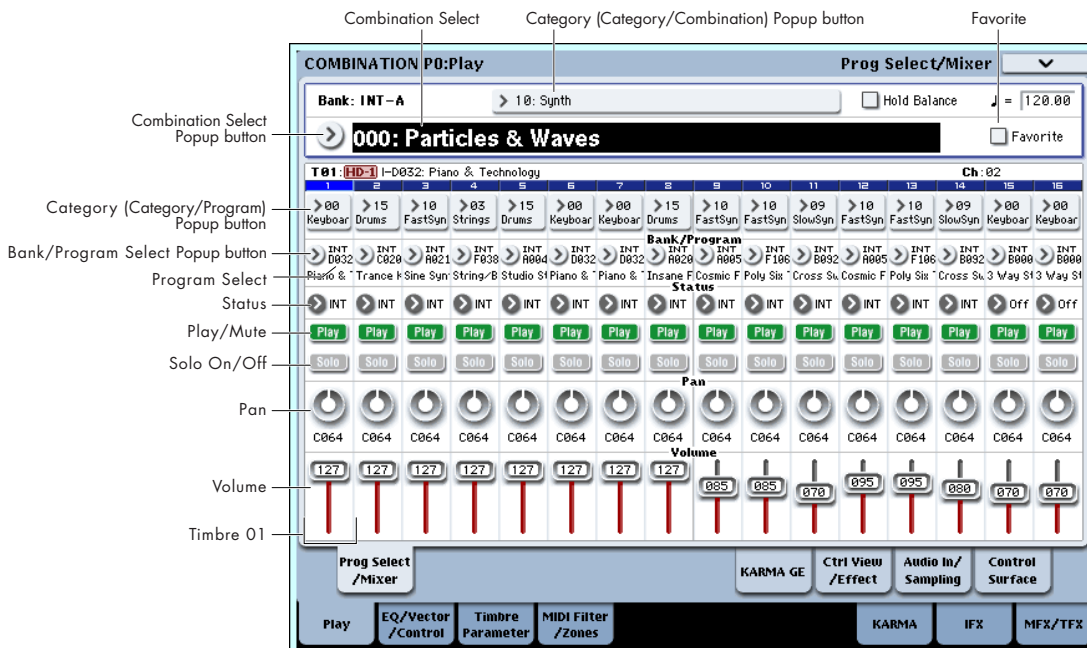
1. “Category (Category/Combination)” ポップアップ・ボタンを押します。
“Category/Combination Select” ダイアログが表示されます。

Category/Combination Select メニュー：



図では、Synth カテゴリーが選ばれています。右部分は、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションです。

2. 別のカテゴリーを選ぶときは、LCD ディスプレイ左側のタブを押します。
左下に選択されたカテゴリーとサブ・カテゴリーがフル・ネームで表示されます。
3. リストのコンビネーション・名前を押してコンビネーションを選びます。
選んだコンビネーションが反転表示になり、コンビネーションが切り替わります。



4. 鍵盤を弾くと、選んだコンビネーションの音が鳴ります。
OK ボタンを押さなくても、メニュー表示中はコンビネーションを切り替えて、サウンドを確認することができます。
5. メニュー上の“Favorite”をチェックすると、フェバリット機能をオンに設定したコンビネーションが表示されます。
選択したカテゴリーにフェバリット機能をオンに設定しているコンビネーションがない場合は、選択できません。
6. 選択したコンビネーションでよい場合は、OK ボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのコンビネーションに戻ります。

接続したフット・スイッチによるコンビネーションの選択

フット・スイッチに、コンビネーションを切り替える機能を割り当てて、コンビネーション・ナンバーを昇順または降順で1つずつ切り替えることができます。

パフォーマンス中などで手が離せないときに、フットスイッチでコンビネーションを素早く切り替えるときに便利です。

p.45「接続したフット・スイッチによるプログラムの選択」を参照してください。

MIDI プログラム・チェンジによるコンビネーションの選択

外部 MIDI 機器 (DAW ソフトウェアの MIDI シーケンサーや MIDI コントローラーなど) から OASYS に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを、MIDI バンク・セレクトと一緒に送ることによって、14 あるバンクのどのコンビネーションでも選択できます。

詳しくは、PG p.643「Bank Map」を参照してください。

コントローラーを使用してサウンドを変化させる

ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]、[SW2] スイッチ、ベクター・ジョイスティック、[VALUE] スライダー、鍵盤、フット・スイッチ/ペダル、コントロール・サーフェス・ノブ/スライダー/スイッチを使用してサウンドを変化させることができます。

詳しくは Program モード p.47「コントローラーの使用法」を参照してください。

コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションのプログラムを変更する

1 ~ 16 テンバーに割り当てられたプログラムを選び直すと、コンビネーションのサウンドは劇的に変わります。

テンバー・プログラムの選択には、2つの方法があります。

- 本体操作での選択：
(☞ 参照：p.43「本体操作での選択：」)
- MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信して選択：
(☞ 参照：p.43「MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：」)

Note: MIDI プログラム・チェンジでの選択は、テンバーのステータスが“INT”に設定されているものに限られます。

本体操作でテンバーに割り当てられたプログラムを変更する

1. Combination P0: Play- Prog Select/Mixerページを表示します。

このページには、テンバー 1 ~ 16 にアサインされているプログラムと、それらの音量、パン、プレイ/ミュート、ソロなどの情報が確認できます。
2. テンバー 1 の“Category (Category/Program)”ポップアップ・ボタンを押します。

テンバーのプログラムをカテゴリーから選択する Category/Program Select ダイアログが表示されます。
3. プログラムを選択し、OK ボタンを押します。

選択したプログラムがテンバー 1 に設定されます。
4. テンバー 1 の“Bank/Program Select”ポップアップ・ボタンを押します。

プログラムをバンクから選択する Bank/Program Select ダイアログが表示されます。
5. プログラムを選択し、OK ボタンを押します。

選択したプログラムがテンバー 1 に設定されます。また、“Program Select”が反転表示されます。

6. フロント・パネルのBANK INT [A] ~ USER [G] スイッチのいずれかを押します。

テンバー 1 のバンクとプログラムが、選択したバンクに切り替わります。
7. [△]、[▽] スイッチ、[VALUE] ダイアル、またはテンキー等を使用して、プログラムを選択します。

選択したプログラムがテンバー 1 に設定されます。

ミキサー・パラメーターを調整する

コントロール・サーフェスの各コントローラーや、LCD ディスプレイ上で、各テンバーの音量、パン、EQ を調整します。

LCD ディスプレイ上での調整

1. Combination P0: Play- Prog Select/Mixerページを表示します。

このページでは、テンバー 1 ~ 16 のプログラム、ステータス、パン、ボリュームなどを確認、および設定できます。
2. LCD ディスプレイ上で、テンバー 1 のボリューム・スライダーに触れ、数値の部分を変換させます。
3. [VALUE] スライダー、またはテンキー等を使用して、音量を調整します。
4. 同じように、テンバー 1 のパン・ノブに触れ、[VALUE] ダイアル、またはテンキー等を使用して定位を調整してください。

テンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値が C064 とき、プログラムのパンの状態と同じになります。テンバー・パンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001 で左端に、R127 で右端に定位します。

コントロール・サーフェスでの調整

コントロール・サーフェスのスライダー、ノブやスイッチで、8つのティンバーのミキサー・パラメーターを同時に調整することができます。

- CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] スイッチを押し、「1-8」LED を点灯させます。
Combination モードでは、スイッチを押すたびに 1-8、9-16 が切り替わります。それぞれは、ティンバー 1～8、ティンバー 9～16 に相当します。

- 必要に応じて、Combination P0: Play- Control Surface ページを表示します。

このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。

- [MIXER KNOBS] スイッチを押して、「INDIVIDUAL PAN」LED を点灯させます。
各ノブは、ティンバー 1～8 のパンをコントロールできます。



- スライダー [1]～[8] を操作して、ティンバー 1～8 の音量をそれぞれ調整します。

- ノブ [1]～[8] を操作して、ティンバー 1～8 のパンを調整します。

- [MIXER KNOBS] スイッチを押して、「CHANNEL STRIP」LED を点灯させます。
各ノブは、パンと EQ、エフェクト・センドをコントロールできます。



- MIX SELECT [1] スイッチを押します。
各ノブでのコントロールは、ティンバー 1 が対象になり、ティンバー 1 のパン、EQ、エフェクト・センドが調整できます。

- ノブ [2]～[6] を操作してティンバーの 3 バンド EQ を調整します。
ノブ [3]、[5]、[6] は各 EQ のゲインを、ノブ [4] は MID EQ の中心周波数を設定します。ノブ [2] (EQ TRIM) は EQ に入る信号レベルを設定します。

- ノブ [7]、[8] でティンバーのエフェクト・センド 1、2 を調整します。
OASYS は内部的にオシレーターがどのようにマスター・エフェクトに接続されているかを判断し、自動的に適切なセンド・パラメーターを調整します。

- MIX SELECT [2] スイッチを押します。
各ノブでのコントロールは、ティンバー 2 が対象になり、ティンバー 2 のパン、EQ、エフェクト・センドが調整できます。

- ティンバー 2 のチャンネル・ストリップをエディットします。
パンは [MIXER KNOBS] スイッチのどちらのモードでも使用できますが、一方は同時に 8 ティンバーが対象になるのに対して、もう一方は 1 ティンバーのみが対象になります。

KARMA の簡単なエディット

KARMA は Kay Algorithmic Realtime Music Architecture の略で、以下を始めとする幅広い音楽的表現を可能にする、非常にパワフルなパフォーマンス・ツールです。

- ハープをグリッサンドしたときのダイナミックなテンポ変化
- ドラムス・フレーズのランダム性とフィルインの増減
- テクノ系グループのフレーズや音色変化
- ギターでのナチュラルなカッティングやフィンガー・ピッキング、またその奏法の変化
- プラスのフレーズに呼応した音量と音色変化

- 鍵盤演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ
 - 鍵盤演奏にリアルタイムで追従する様々なバックング・グループ
- など

フロント・パネルのコントローラーで KARMA のパラメーターの多くを直接操作できます。

KARMA をオン/オフする

KARMA を起動するには、KARMA [ON/OFF] スイッチをオン (LED が点灯) にします。オンにすると KARMA が起動し、オフ (LED が消灯) では KARMA は無効になります。

KARMA [LATCH] スイッチ

KARMA [LATCH] スイッチをオン (LED が点灯) にすると、鍵盤やパッド上での演奏を止めて手を離れた後でも、あるいは MIDI ノート・オン/オフ・メッセージの受信後でも、KARMA はそのままパターンやフレーズを生成し続けます。例えば、KARMA によって生成されるフレーズを聞きながら、(鍵盤で)演奏するときに便利です。

KARMA [CHORD ASSIGN] スイッチ

[CHORD ASSIGN] スイッチは、ノートやコードをパッドに割り当てます。割り当て方法はいくつかあります。以下はその 1 つです。

- 単音、あるいはコード (最大 8 音) を鍵盤で押さええます。
- [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
- ノートを割り当てるパッドを押します。

これでパッドにノートまたはコードが割り当てられました。
(☞ 参照 : p.50 「パッド」)

KARMA のシーンを選択する

それぞれのコンビネーションは、シーン (Scene) と呼ばれる KARMA のパラメーターのプリセットを、最大 8 個まで持つことができます。シーンを変えることで、さまざまな効果を作り出します。コントロール・サーフェスでシーンを切り替えることができます。

- CONTROL ASSIGN [R.TIME KNOBS/KARMA] スイッチを押します。
コントロール・サーフェスは、リアル・タイム・ノブと KARMA モードに切り替えます。
- コントロール・サーフェスの上列の KARMA SCENE スイッチを押してシーンを選択します。

すべてのコンビネーションに 8 個のシーンが設定されているわけではありません。

スライダーで KARMA パラメーターをエディットする

さまざまな KARMA パラメーターを、コントロール・サーフェスのスライダーを使用して、リアルタイムにエディットすることができます。設定されているパラメーターはコンビネーションによって異なります。(LCD ディスプレイでパラメーター名を確認することができます。)

- Combination P0: Play- Control Surface ページを表示します。
- CONTROL ASSIGN [R.TIME KNOBS/KARMA] スイッチを押します。

LCD ディスプレイには、スライダーやスイッチに割り当てられた KARMA パラメーターが表示されます。

- スライダーを動かして KARMA パラメーターを変更します。
KARMA についての詳細は、p.143 「KARMA 機能」を参照してください。

コンビネーションをエディットする

プリロード・コンビネーション(バンク INT-A ~ C)をエディットする、あるいは初期化されたコンビネーションを 0 からエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのコンビネーションは、すべてのバンクに保存(ライト)することができます。

Note: Program モードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで鳴ります。

エディット手順のアドバイス

まず P0: Play- Prog Select/Mixer ページで各ティンバーのプログラムを選択し、次に P3: MIDI Filter/Zones- Keyboard Zones ページで各プログラムが発音する範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を指定します。その後、それぞれのティンバーの音量を調整し、その他のティンバー・パラメーターを設定します。

サウンドを仕上げるには、インサート・エフェクト(P8: Insert Effect ページ)、マスターとトータル・エフェクト(P9: Master/ Total Effect ページ)を設定します。エフェクトは、Program モードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

さらに、KARMA の設定(P7: KARMA ページ)やコントロール設定(P4: MIDI Filter/Zones ページ)をします。

ティンバーをソロにする

コントロール・サーフェスの[Solo]スイッチで、ティンバーを個別に聞くことができます。詳しくは、PG p.367「[Solo]スイッチと MIX SELECT [1], [8]スイッチ」を参照してください。

コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するとき使用します。

コンビネーションのエディット中に[COMPARE]スイッチを押すと(LED点灯)、最後に保存した設定が呼び出されます。もう一度押すと(LED消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE]スイッチを押して呼び出した設定(保存されている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]スイッチを押す前の設定には戻りません。

各コントロールをリセットする

[RESET CONTROLS]スイッチは、個々のノブ、スライダー、スイッチの値を、保存されている設定値に戻します。詳しくは、p.206「コントローラーの設定をリセットする」を参照してください。

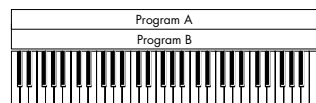
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせて設定します。

Layer (レイヤー)

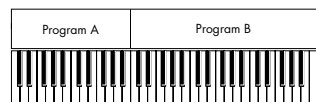
レイヤーでは、ノートを演奏すると、2つ以上のプログラムが同時に発音します。



Layer (レイヤー): 複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

Split (スプリット)

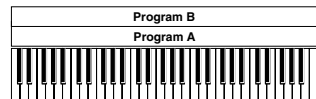
スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。



Split (スプリット): 音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

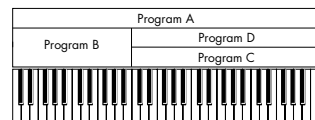
Velocity Switch (ベロシティ・スイッチ)

ベロシティ・スイッチは、ベロシティ(ノートを弾いた強さ)で発音するプログラムが変わります。



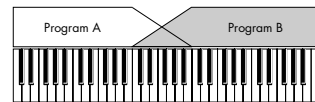
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ): キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

OASYS では、最大 16 ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせることでさらに複雑な設定をすることができます。



強 ↑ キー・タッチの強さ
弱 ↓
組み合わせ例:
BとC,Dは、スプリット設定。
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

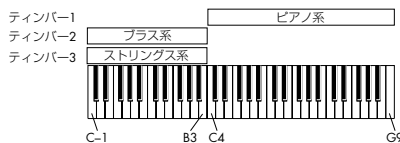
さらに、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に減少するようにすることもできます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。



Keyboard X-Fade (キーボード・クロスフェード): 低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

キー・スプリットとレイヤーを設定する

下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを作ってみましょう。



1. Combination P0: Play- Prog Select/Mixer ページを表示します。
2. ティンバー1にピアノ系のプログラムを、ティンバー2にプラス系のプログラムを、そしてティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P2: Timbre Parameters- MIDI ページを表示します。
4. ティンバー1～3の“Status”をINTに、“MIDI Channel”をGch (Global チャンネル) に設定します。
5. P3: MIDI Filter/Zones- Keyboard Zones ページを表示します。
6. ティンバー1の“Top Key”をG9に、“Bottom Key”をC4に設定します。
7. ティンバー2とティンバー3の“Top Key”をB3に、“Bottom Key”をC-1に設定します。

この値は、パラメーターを選択し、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤上でノートを弾いても設定できます。

キー・ゾーン・スロープ

サウンドが急激に変化する「ハード」スプリットの他に、Slope (スロープ) パラメーターを使用して、サウンドが徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。上の例を元に変更を加えます。

1. ティンバー1の“Bottom Key”をG3に、ティンバー2の“Top Key”をG4に設定して、2つのティンバーが重なり合うようにします。
2. ティンバー1の“Bottom Slope”を12に、ティンバー2の“Top Slope”を12に設定します。

サウンドが急激に切り替らず、徐々に変わっていきます。

ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のような、シンプルなベロシティ・スイッチのコンビネーションを作ってみましょう。



1. Combination P0: Play- Prog Select/Mixer ページを表示します。
2. ティンバー1にプラス系のプログラムを、ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P2: Timbre Parameters- MIDI ページを表示します。
4. ティンバー1～3の“Status”をINTに、“MIDI Channel”をGch (グローバル MIDI チャンネル) に設定します。
5. P3: MIDI Filter/Zones- Velocity Zones ページを表示します。
6. ティンバー1の“Top Velocity”を127に、“Bottom Velocity”を64に設定します。
7. ティンバー2の“Top Velocity”を63に、“Bottom Velocity”を1に設定します。

ベロシティ・ゾーン・スロープ

上述のキー・ゾーン・スロープと同様に、「ハード」スイッチではなく、ベロシティ・レンジでサウンドを徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

1. 2つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
2. “Top Slope”と“Bottom Slope”を設定して、ベロシティ値が63と64の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるようにします。

MIDI 設定

Timbre Parameters- MIDI ページ

Status (ステータス)

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INT にします。使用しないティンバーは Off にします。Off、EXT、EX2 にすると発音しません。EXT、EX2 にすると、MIDI で接続した外部音源をコントロールできます。

詳しくは、PG p.357 「Status」を参照してください。

バンク・セレクト (ステータス= EX2 時)

“Status”をEX2に設定すると、“Bank Select MSB / LSB”のLSB値とMSB値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

MIDI チャンネル

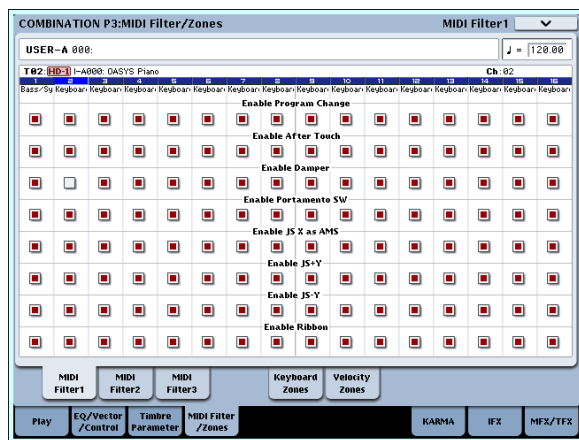
本機の鍵盤で発音させるティンバーは、グローバル MIDI チャンネルに設定する必要があります。鍵盤での演奏は、グローバル MIDI チャンネルで行い、この MIDI チャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gch に設定します。Gch に設定すると、グローバル MIDI チャンネルを変更しても、ティンバーの MIDI チャンネルが常にグローバル MIDI チャンネルに一致します。

▲ プリロード・コンビネーションでは、KARMA で使われているティンバーの MIDI チャンネルが Gch でない場合があります。これらのティンバーは KARMA がオンのときのみ発音します。(KARMA を使用したコンビネーションを作成するときには有益な方法です)

詳しくは、p.155 「Combination モードでの KARMA 機能の設定」を参照してください。特に KARMA の割り当て、ステータス、MIDI チャンネルの関係に留意ください。

MIDI フィルター設定

それぞれの MIDI フィルター項目は、対応する MIDI メッセージを送受信するかを設定します。チェックをつけることで送受信します。



MIDI フィルターの機能自体のオン/オフはありません。MIDI メッセージを送信、受信するかをコントロールするだけです。例えば、ポルタメントがオンのときは、CC#65 のポルタメント・スイッチにチェックが入っていても、ポルタメントが OASYS 内部のサウンドに適用されます。

別の例としては、ベース/ピアノのスプリットを作るために、ティンバー 1 にベースのプログラムを、ティンバー 2 にピアノのプログラムを選択したとします。以下の設定をするとダンパー・ペダルの動きがティンバー 2 のピアノ・サウンドにだけかかるようになります。

1. P3: MIDI Filter/Zones- MIDI Filter 1 ページを表示します。
2. ティンバー 1 の “Enable Damper” のチェックボックスにチェックをつけます。
3. ティンバー 2 の “Enable Damper” のチェックボックスのチェックをはずします。

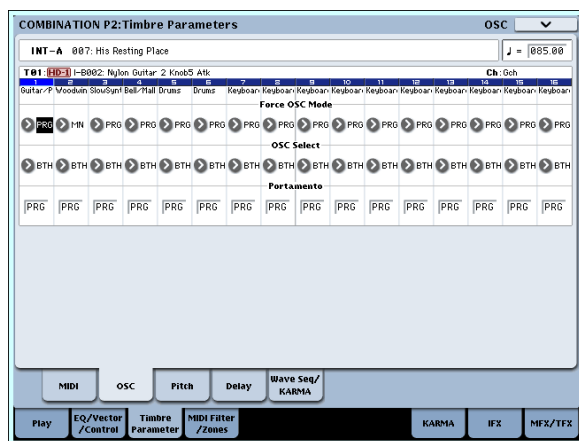
プログラムをコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、特定の音響効果を作ったりするために、プログラムにさまざまな変更をすることができます。これらの変更は、オリジナルのプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりはしません。

Portamento (ポルタメント)

通常は、これを PRG に設定します。ティンバーが、ポルタメントのかかるプログラムを使用している場合に、現在のコンビネーションでポルタメントを無効にするときは、このパラメーターを Off に設定します。反対に、強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001 ~ 127 に設定します。ポルタメントはここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

Timbre Parameters- OSC



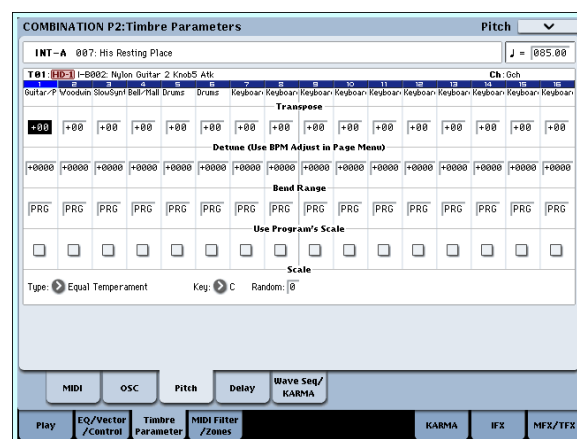
Force OSC Mode

通常は、これを PRG に設定し、サウンドがオリジナルのプログラムで設定したように発音します。ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックとして発音させるときは、MN (Mono)、または LGT (Legato) に設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときは Poly に設定します。詳しくは、PG p.389「Force OSC Mode」を参照してください。

OSC Select

通常は、これを BTH (Both) 設定します。プログラムの設定に従い OSC1、2 が発音します。ティンバーが、“Oscillator Mode” Double のプログラムを使用している場合に、OSC1 または OSC2 のみを発音させることができます。OS1 で OSC1 のみが発音し、OS2 で OSC2 のみが発音します。

Timbre Parameters- Pitch



Transpose (トランスポーズ)、Detune (ディチューン)、BPM Adjust、(BPM 調整)

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2 つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、“Transpose” を使用してそれぞれのピッチを 1 オクターブずらしたり、あるいは “Detune” を使用して 2 つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、

“Transpose” を使用してシフト (半音単位で) することができます。

- ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、“Detune” を使用します。“Transpose” の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

マルチサンプル、あるいは Sampling モードで作ったサンプルの BPM を調整する

ティンバーのプログラムがマルチサンプル、あるいは Sampling モードで特定の BPM 値でサンプリングした (または Disk モードでロードした) サンプルを使用しているときは、ページ・メニュー・コマンド “Detune BPM Adjust” で新しい BPM 値を設定できます。これは再生ピッチを変えることで、BPM を変更します。

詳しくは、PG p.433 「Detune BPM Adjust」 を参照してください。

Use Program's Scale, Scale

(ユーザー・プログラム・スケール、スケール)

各ティンバーのスケールを選択します。

“Use Program's Scale” にチェックをつけると、プログラムで選択したスケールが使用されます。ここにチェックが入っていないティンバーは、「Scale」で選択したスケールが使用されます。

Delay (ディレイ)

ティンバーがノート・オンから、遅れて発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を設定します。

それぞれのティンバーには、ms (1/1000 秒) またはテンポと同期させた値で、ディレイ・タイムを設定することができます。“Delay” を Key Off (キー・オフ) に設定したときは、ティンバーはノート・オフで発音します。

エフェクト

エフェクトについては、p.179 を参照してください。

インサート・エフェクト

ティンバーの出力を、最大 12 個のシリアル (直列) 接続のインサート・エフェクトへ送ることができます。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。インサート・エフェクトは (MAIN) L/R, MONO 端子にも、各 INDIVIDUAL 端子にもルーティングすることができます。

(☞ 参照 : p.183 「インサート・エフェクト」)

マスター・エフェクト

“Send1” と “Send2” を介して個々のティンバーまたはインサート・エフェクト通過後に 2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適していますが、どのタイプのエフェクトでも使用できます。

(☞ 参照 : p.184 「マスター・エフェクト」)

トーン・アジャストでプログラムをエディットする

トーン・アジャスト機能を使用して、ティンバーのプログラムに詳細なエディットができます。これらのエディットは、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響しません。トーン・アジャストでティンバーのプログラムをエディットするには、以下の手順で設定します。

1. CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. P0: Play- Control Surface ページを表示します。
このページはコントロール・サーフェスの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。
3. パラメーターを調整するティンバーを選択します。これは TIMBRE/TRACKモードで選択したティンバーに対応しています。
LCD ディスプレイ右側の “Timbre” で選択する、または [TONE ADJUST] スイッチを押しながらコントロール・サーフェスのスイッチを押して、選択します。上の列のスイッチはティンバー「1 ~ 8」を、下の列のスイッチはティンバー「9 ~ 16」を選択します。
4. 各コントローラーを操作してエディットします。
それぞれの値のエディットをする他に、エディットするトーン・アジャスト・パラメーターの割り当てを、変更することもできます。
(☞ 参照 : p.54 「TONE ADJUST でエディットする」)

トータル・エフェクト

2 つのトータル・エフェクトは、(MAIN) L/MONO, R 出力の処理専用です。これは、コンプレッサー、リミッター、EQ のような全体のミックス・エフェクトに最適化されていますが、他のエフェクトのように、どのタイプのエフェクトも使用できます。

(☞ 参照 : p.184 「トータル・エフェクト」)

コンビネーションを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup (オート・ソング・セットアップ) 機能は、自動的に現在のコンビネーションの設定をソングに反映させます。

プログラムやコンビネーションの演奏中にフレーズやソングのアイデアが浮かんだとき、この機能を使用してレコーディングをすぐにスタートすることができます。

1. P0: Play- Main ページでプログラムを選び、KARMA 等を任意にエディットします。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。

“Setup to Record” ダイアログが表示されます。

3. オート・ソング・セットアップ機能を実行させるために OK ボタンを押します。

Sequencer モードに自動的に移り、プログラムの設定をソングにコピーします。

4. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定にしたがってメトロノームが発音します。
5. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

エディットを保存する

コンビネーションをエディットしたら、必要に応じて保存してください。保存の手順は以下の通りです。

1. LCD ディスプレイ右上のページ・メニューから “Write Combination” (ライト・コンビネーション) を選びます。このページ・メニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キーの [0] を押して呼び出すこともできます。コンビネーションを保存する Write Combination ダイアログが表示されます。

必要に応じて、保存場所 (バンクとコンビネーション・ナンバー) を選んだり、コンビネーション・ネームやカテゴリーを変更します。

2. 名前を変更する場合は、[T] ボタンを押してテキストエディット・ダイアログを表示します。

LCD ディスプレイ上のキーボードを使用して、コンビネーションに名前を付けます。

名前の入力終了したら、OK ボタンを押します。

テキストエディット・ダイアログが閉じて、Write Combination ダイアログに戻ります。

3. カテゴリーおよびサブ・カテゴリーを設定する場合は、“Category”、“Sub Category” ポップアップ・ボタンを押して、リストから選択します。

4. 保存するバンクとナンバーを選ぶ場合は、“Combination” ポップアップ・ボタンを押して、リストで保存先を選び、OK ボタンを押します。

また、ポップアップ・ボタンの右側のコンビネーション・ネームを反転させ、BANK スイッチ、テン・キーと [ENTER] スイッチで保存先を選択することもできます。

バンク INT-A ~ USER-G に保存できます。プリセット・サウンドを誤って上書きするのを防ぐため、空いているバンクに保存することをお勧めします。

5. Write Combination ダイアログで、OK ボタンを押して保存 (ライト) を実行します。

6. 確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、OK ボタンを押します。

保存されました。

(☞ 参照: p.190 「プログラム、コンビネーションのライト」)

ディスクへ保存する

内蔵ハードディスク、または USB 記憶メディアに、コンビネーションを保存 (セーブ) して管理をすることができます。

(☞ 参照: p.193 「メディアのセーブ - Disk-File-Save」)

ソングの制作 (Sequencer モード)

OASYS のシーケンサー機能について

OASYS のシーケンサーは、最大 200 ソング / 400,000 MIDI イベント、または 300,000 オーディオ・イベントの 16 トラック MIDI シーケンサー + 16 トラック・ハードディスク・レコーダーの合計 32 トラック仕様です。

16MIDI トラック、1 マスター・トラック (テンポ情報等) による内部および外部音源を使用した MIDI データのレコーディング/プレイバックと、それに同期した 16 マルチ・オーディオ・トラックのハードディスク・レコーダーによるオーディオ信号のレコーディング/プレイバックが可能です (オーディオ・トラックは最大同時再生 16 トラック、最大同時レコーディング 4 トラックに対応しています)。オーディオ・トラックには、ギターやヴォーカル等の外部オーディオ・ソースや内部音源をレコーディングすることができます。ボリューム、パン等もオートメーションで制御することができます。

完成したソングは、リサンプリングして WAVE ファイルにし、Disk モードでオーディオ CD を作成することができます。これらの一連の作業を OASYS 1 台で完結することができます。

また、イントラック・サンプリング機能、タイム・ストレッチ/スライス機能、KARMA 機能、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

⚠ 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消

えます。必要なデータは電源をオフする前にメディア (内蔵ハードディスクや CD-R、外部 USB デバイス等) や、データ・ファイラーなど (MIDI データ・ダンプを使用) にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトや KARMA 機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド "Save Template Song" でセーブしてください。

電源オン直後はソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。(☞参照 : p.3, p.197, PG p.681)

⚠ "MIDI Clock" が Internal 以外のときは、オーディオ・トラックのレコーディングはできません。(☞参照 : PG p.650 [MIDI Clock (MIDI Clock Source)])

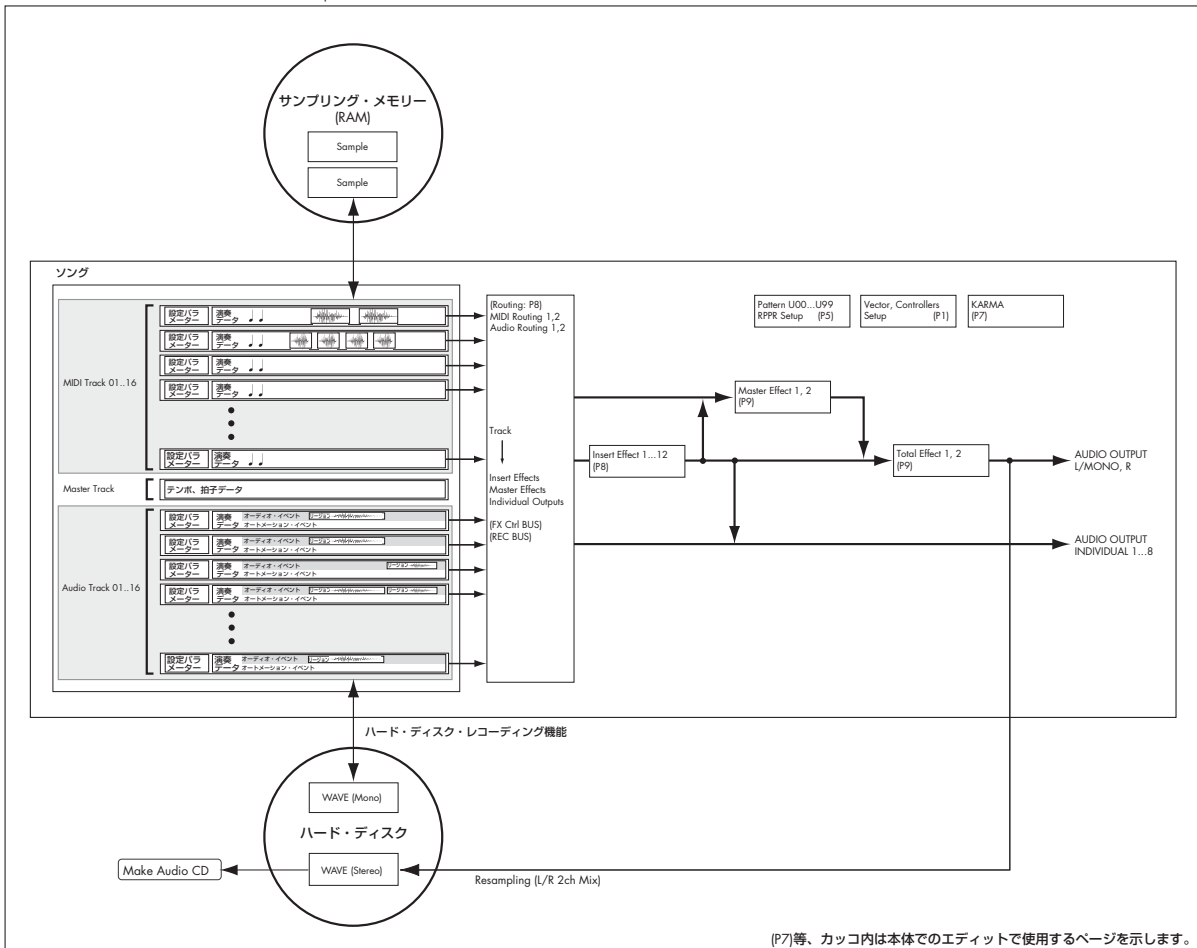
Sequencer モードの構成

下図は Sequencer モードの構成を示します。

ソング (Song)

ソングは、MIDI トラック 1 ~ 16、マスター・トラック、オーディオ・トラック 1 ~ 16、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、ベクター・シンセシス、KARMA 機能、エフェクト、RPPR のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。

ハード・ディスク・レコーディング機能を含めた Sequencer モードのイメージ図です。



[P7]等、カッコ内は本体でのエディットで使用するページを示します。

このソングを本機では最大 200 ソング作成できます。

MIDIトラック 1 ~ 16、オーディオ・トラック 1 ~ 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。(☞ 参照：PG p.438 「設定パラメーター／演奏データ」)

ソングのレコーディングとエディット

ソングでのレコーディングはトラックが対象になります。MIDI トラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは 6 種類のレコーディング・モードから選択できます。

オーディオ・トラックへのレコーディングはリアルタイムだけになります。WAVE ファイルを指定した位置に貼り付けることも可能です。

MIDI トラックのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのトラック・エディットが行えます。

オーディオ・トラックのエディットも、イベント・エディットなどさまざまなエディットが行なえます。イベント・エディットでは、オーディオ・イベントの挿入や削除、リージョン・データの選択等のエディットが可能です。

リージョン・エディットでは WAVE ファイルの選択、WAVE ファイルのサンプル単位でのスタート／エンド・アドレスのエディットが可能です。

パターン (Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

- プリセット・パターン：ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選べます。
- ユーザー・パターン：1 ソングについて最大 100 パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときには、ページ・メニュー・コマンド “Copy Pattern”、 “Copy From Song” などコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1 つのパターンは 1 トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

これらのパターンは、MIDI トラックに配置 (ページ・メニュー・コマンド “Put to MIDI Track”) やコピー (ページ・メニュー・コマンド “Copy to MIDI Track”) をして MIDI トラックで使用します。またはソングの RPPR 機能で使用します。

パターンのレコーディングとエディット

パターンのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの 2 つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1 種類 (ループ) のレコーディング・タイプのみ選択できます。

パターンのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、ページ・メニュー・コマンド “Get From MIDI Track” で、MIDI トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、ページ・メニュー・コマンド “Put to MIDI Track”、 “Copy to MIDI Track” でパターンの演奏データを MIDI トラックに配置、コピーすることができます。

Sequencer モードのページ構成

Page	説明
P0: Play/REC	<ul style="list-style-type: none"> ● ソングのプレイバック／レコーディング ● リアルタイム・ノブ、KARMA スライダー、トーン・アジャストによる簡易エディット ● ボリューム、パン、Play/Mute、Solo On/Off を含むミックス・パラメーターの調整 ● MIDI トラックのプログラム選択 ● レコーディング・モード設定 ● サンプリング、リサンプリング、オーディオ設定
P1: EQ/Vector/Controller	<ul style="list-style-type: none"> ● トラックごとの EQ 調整 ● [SW1], [SW2] スイッチ、リアルタイム・ノブ [5] ~ [8] への機能割り当て ● ベクター・シンセシス設定 ● パッド 1 ~ 8 の設定
P2: Track Parameters	<ul style="list-style-type: none"> ● トラックごとの各種パラメーター設定 (MIDI チャンネル、OCS 選択、ピッチ設定など)
P3: MIDI Filter/Zones	<ul style="list-style-type: none"> ● トラックごとの MIDI 送受信フィルター設定 ● トラックごとのキーボード・ゾーン、ペロシティ・ゾーン設定
P4: Track Edit	<ul style="list-style-type: none"> ● トラック・エディット
P5: Pattern/RPPR	<ul style="list-style-type: none"> ● パターンのレコーディングとエディット ● RPPR 設定
P6:	—
P7: KARMA	<ul style="list-style-type: none"> ● 詳細な KARMA 設定
P8: Insert Effect	<ul style="list-style-type: none"> ● インサート・エフェクトの選択、設定、マスター・エフェクトへのセンド・レベル設定、出力ルーティング
P9: Master/Total Effect	<ul style="list-style-type: none"> ● マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの選択、調整

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.34「基本的な操作方法」を参照してください。

Sequencer モードでサンプリングやリサンプリングが行えます。p.137「Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング」を参照してください。

OASYS の内蔵エフェクトを外部オーディオ入力にかけることができ、さまざまな使い方ができます。p.183「コンピネーション、ソングのエフェクト設定」を参照してください。

プレイバック (再生) する

プレイバックの方法

プレイバック

シーケンサーのソング・データをプレイバックするときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。

まずは、デモ・ソングをロードして、プレイバックしてください。ロード方法は、p.3「デモ演奏を聴く」を参照してください。

1. MODE [SEQ] スイッチを押します。

P0: Play/Rec- MIDI Track Program Select/Mixer ページを表示します。表示されていない場合は、下段の Play/REC タブ、そしてその上段の MIDI Prog/Mixer タブを押します。または、[EXIT] スイッチを 3 回押します。

2. プレイバックするソングを “Song Select” で選びます。

Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。

3. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

手順 2. で選んだソングの演奏が始まります。

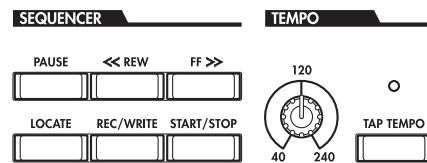
Note: P5: Patter/RPPR 以外のページで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとソングの演奏が始まります。P5: Pattern/RPPR では選択中のパターンの演奏が始まります。

4. プレイバック中に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと演奏が停止します。

もう 1 度 [START/STOP] スイッチを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

- [LOCATE] スイッチを押すとセットされている位置に移動します。
- [PAUSE] スイッチを押すと一時停止の状態になります。再度 [PAUSE] スイッチを押すとプレイが再開します。
- [<<REW], [FF>>] スイッチを押すと、早戻し、早送りします。プレイ中、一時停止中に使用できます。早戻し、早送りのスピードはページ・メニュー・コマンド “FF/REW Speed” で設定します。

- [TEMPO] ノブを回す、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で、テンポを設定します。



任意のトラックだけをモニターしない

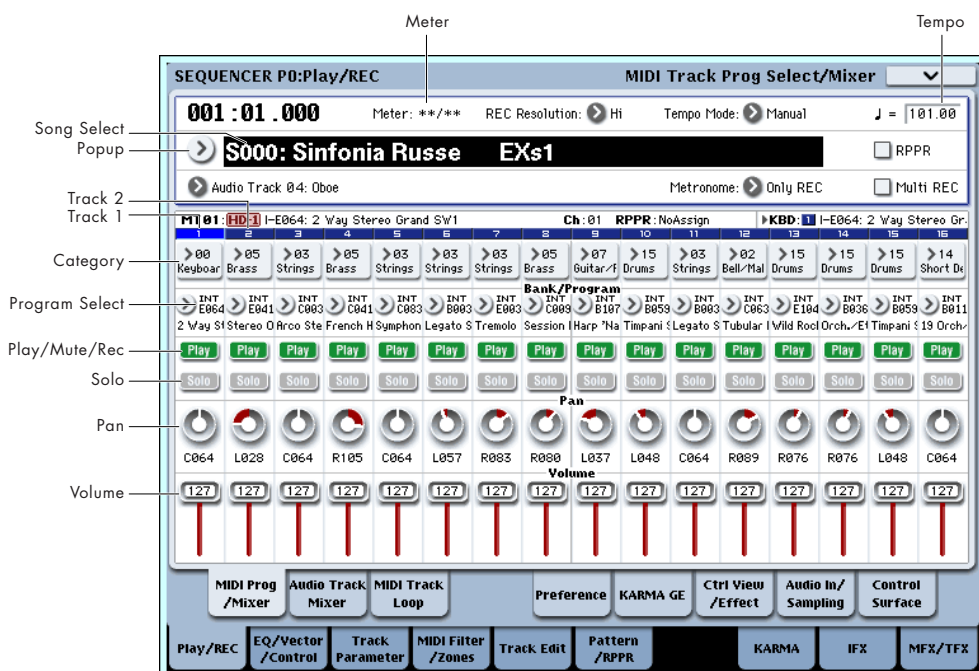
任意のトラックだけをモニターする (ミュート/ソロ機能)

本機には MIDI トラック 1 ~ 16、オーディオ・トラック 1 ~ 16、オーディオ・インプット (1, 2, 3, 4, S/P DIF L, R) の任意のトラックまたはインプットのみを消音するミュート機能と、任意のトラックのみをプレイバックするソロ機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、ソロにしてプレイバックしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

1. プレイバックするソングを “Song Select” で選びます。
2. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
3. トラック 1 の “Play/Rec/Mute” を押します。

表示が「Play」から「Mute」に変わり、トラック 1 の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に消音することができます。

トラック 2 の “Play/Rec/Mute” を押します。表示が変わり、トラック 2 の演奏もミュートされます。ミュートを止めるには、“Play/Rec/Mute” を再度押します。





Tips: Play/Rec/Mute は、フロント・パネルのミキサー・セクションや、P0- Control Surface ページの LCD ディスプレイ上でも設定できます。(※ 参照: 「Sequencer モードでのコントロール・サーフェス」)

4. トラック 1 の “Solo On/Off” を押します。

「Solo」 がハイライトで表示され、今度はトラック 1 の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることができます。

ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

トラック 2 の “Solo On/Off” を押します。表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏が聞こえます。

Note: ソロ (オン) は、MIDI トラック 1 ~ 16、オーディオ・トラック 1 ~ 16、オーディオ・インプット (1、2、3、4、S/P DIF L、R) の全トラックを対象に動作します。ここでの例のように、MIDI トラック 1、2 のみをソロ・オンした場合は、MIDI トラック 3 ~ 16、オーディオ・トラック 1 ~ 16、オーディオ・インプット (1、2、3、4、S/P DIF L、R) の音は聞こえません。



5. ソロ・オンをオフにするには再度 “Solo On/Off” を押します。MIDI トラック 1 と 2 の “Solo On/Off” をそれぞれ押してください。

表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、“Play/Rec/Mute” の設定で再生されます。

Tips: Play/Rec/Mute は、フロント・パネルのミキサー・セクションや、P0- Control Surface ページの LCD ディスプレイ上でも設定できます。(※ 参照: 「Sequencer モードでのコントロール・サーフェス」)

Exclusive Solo

通常、ソロ機能は上記の操作例のように、複数のトラックがソロ・オンになる「Exclusive Solo オフ」動作です。これに対しソロ・トラックをワンタッチで次々に切り替えて常に 1 つの

トラックのみがソロになる動作を「Exclusive Solo オン」と呼びます。

ページ・メニュー・コマンド “Exclusive Solo” でこの動作を切り替えます。

Exclusive Solo オフ: 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Off ボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

⚠ “SOLO” 設定は、ソングのセーブ時に記録されません。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[1]を押すことによって、Exclusive Solo オン/オフを切り替えることができます (P4、P5 以外)。

Sequencer モードでのコントロール・サーフェス

Sequencer モードでは、コントロール・サーフェスのスライダー 9 本、ノブ 8 個、スイッチ 16 個を操作することによって、プレイバック時に各トラックの音をエディットしたり、KARMA 操作、MIDI メッセージの外部機器への送信などが行えます。

リアルタイム・レコーディング時に、これらのコントロール・サーフェスのミキサー部を操作すれば、各設定がレコーディングされ、プレイバック時に反映されます。複数のトラックを同時にレコーディングする場合はマルチトラック・レコーディングしてください。

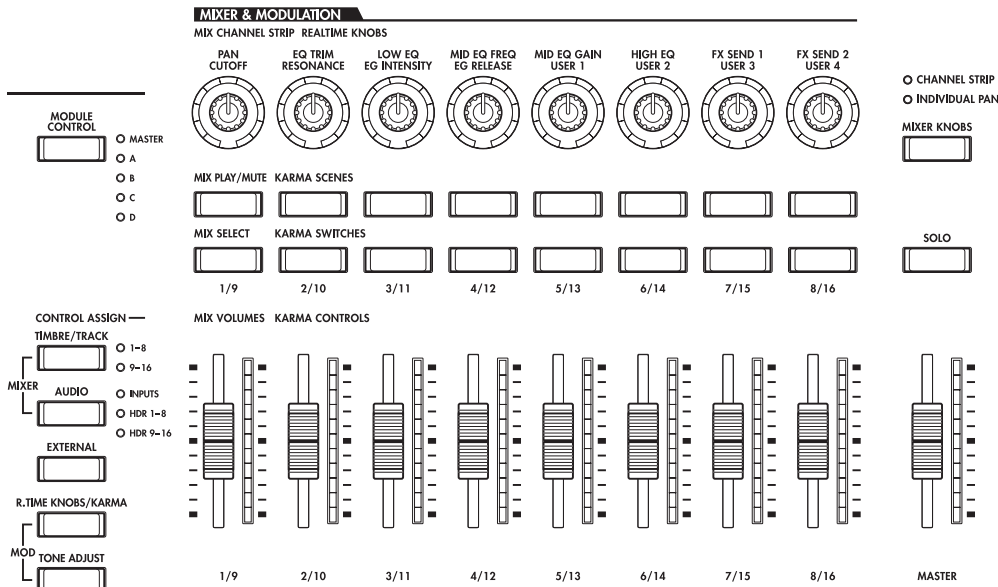
以下に説明するように、フロント・パネル上の [CONTROL ASSIGN] スイッチで機能を切り替え、スライダー、ノブ、スイッチでそれぞれの機能をコントロールします。

LCD ディスプレイにコントロール・サーフェスの設定を表示してエディットすることが可能です。最初は、P0: Play/REC- Control Surface ページを表示して、確認しながらコントロールするとよいでしょう。

CONTROL ASSIGN:

TIMBRE/TRACK

各 MIDI トラックのパン、EQ、エフェクト・センド、Play/Rec/ Mute、Solo On/Off、ボリュームを設定します。[TIMBRE/TRACK] スイッチの右側の LED は、MIDI トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 のどちらを現在選択しているかを示し



ます。スライダー、ノブ、スイッチで該当する機能をコントロールします。

KNOBS: 8つのトラックのパンをいっせいに表示して調整する場合は、[MIXER KNOBS] スイッチを押して、INDIVIDUAL PANの LED を点灯させて、ノブでコントロールします。CHANNEL STRIP の LED を点灯させると、1つのトラックのパン、EQ、エフェクト・センドがコントロールできます。MIX SELECT スイッチで調整するトラックを選び、ノブでコントロールします。

MIX PLAY/MUTE: スイッチを押すと、Play/Rec/Mute が切り替わります。Rec は Multi REC オン時に選ぶことができます。

MIX SELECT: スイッチを押すと、ノブでコントロールするトラックが切り替わります。MIXER KNOBS が CHANNEL STRIP のときに有効です。

[SOLO] スイッチを押すと、Solo On/Off を切り替えるスイッチになります。Exclusive Solo の設定で、切り替わり方が異なります。

Note: ソロ・オンになっているトラックやオーディオ・インプットが1つでもあるときは、[SOLO]スイッチのLEDが点滅します。

Tips: UTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している [SOLO] スイッチを押すと、すべてのトラックがソロ・オフになります。

Tips: UTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点灯している CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] スイッチを押すと、すべてのトラックのミュートが初期化されます。

AUDIO

オーディオ・インプット、またはオーディオ・トラックのパン、EQ、エフェクト・センド、Play/Rec/Mute、Solo On/Off、ボリュームを調整します。オーディオ・インプットには EQ はありません。

[AUDIO] スイッチの右側の LED は、オーディオ・インプット (INPUTS)、オーディオ・トラックの 1～8、9～16 のいずれかを現在選択しているかを示します。スライダー、ノブ、スイッチで該当する機能をコントロールします。

KNOBS: [MIXER KNOBS] スイッチを押して INDIVIDUAL PAN の LED を点灯させると、各6インプット、トラック 1～8、9～16 のパンを表示し、ノブでコントロールできます。CHANNEL STRIP の LED を点灯させると、INPUTS では1つのインプットのパン、エフェクト・センドがコントロールできます。HDR 1-8または HDR 9-16では1つのトラックのパン、EQ、エフェクト・センドがコントロールできます。MIX SELECT スイッチで調整するインプット/トラックを選び、ノブでコントロールします。

MIX PLAY/MUTE, MIX SELECT: TIMBRE/TRACK の動作と同様です。上記を参照してください。

EXTERNAL

MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信する専用のモードです。(※参照: PG p.465 [0-9e: External])

R.TIME KNOBS/KARMA

サウンドおよびエフェクトを変化させたり、スライダーやスイッチで KARMA 機能をコントロールします。(※参照: PG p.466 [0-9f: RT (Real Time Knobs)/KARMA])

TONE ADJUST

スライダー、ノブ、およびスイッチを使って、MIDI トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中に Program モードに戻ってプログラムをエディットす

ることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。

調整する MIDI トラックを LCD ディスプレイ右側の “Track” で選びます。

[LOCATE] の設定

[LOCATE] スイッチを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。初期設定では 001:01.000 へ移動します。

移動するロケーションを変更するには、ページ・メニュー・コマンド “Set Location” で設定します。

[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。

(※参照: PG p.541 [Set Location for Locate Key])

ソングを選択したとき、“LOCATE” の設定は 001:01.000 に自動的に移動します。

ループ・プレイバック

ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中の MIDI トラックを個別にループさせることができます。

P0: Play/REC- MIDI Track Loop ページでループさせる MIDI トラックの “Track Play Loop” をチェックし、繰り返しプレイバックさせる小節の最初と最後を、“Loop Start Measure” と “Loop End Measure” で設定します。

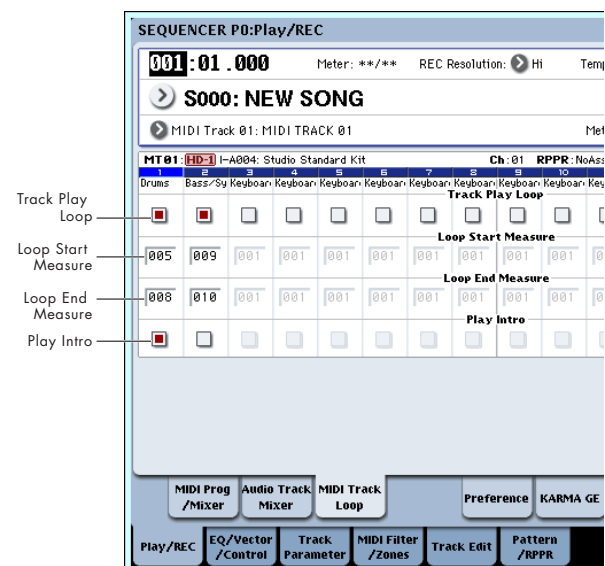
“Play Intro” をチェックすると、イントロ部分をプレイバックさせてから、設定した小節間を繰り返しプレイバックします。

次図の設定例では、最初の小節からプレイバックした場合、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

“Play Intro” をチェックしない場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9



MIDIトラック・レコーディング

- 最大 200,000 イベント (ノート・データ等)、最大 200 ソング、ソングごとに最大 999 小節まで使用できます。
- 演奏タイミングの分解能は最大 1/192 です。
- 演奏 MIDI データ用の 16 トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- KARMA 機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング) 機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- ドラムス・トラックに最適なプリセット・パターンを 156 内蔵し、その他、ソングごとに最大 100 ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、また RPPR 機能で使用します。

レコーディング準備

- レコーディングする前に Global モードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。
(参照 : p.164 「メモリーにプロテクトをかける」)

新規ソングの作成

空のソングを選び、そこにレコーディングします。

- MEDIA [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
- “Song Select” を選びます (P0: Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページ等)。
Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。
- 新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER] スイッチを押します (例えば [1] スイッチ、[ENTER] スイッチ)。ダイアログが表示されます。
Song Select Popup ボタンを押して、Song No. ダイアログを表示した場合は、ソング・ナンバーを押して、ダイアログを表示します。



- OK ボタンを押すとソングが作成されます。

“Set Length” で小節数を入力して OK ボタンを押します。小節数は後からでも変更できます。(参照 : PG p.555「Set Song Length」)

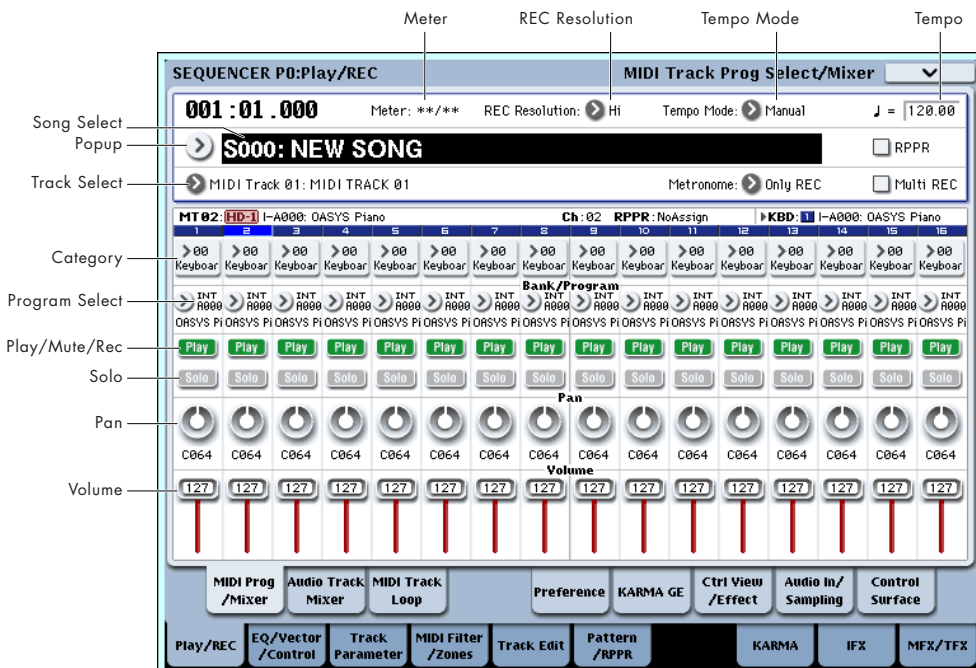
Song No. ダイアログを表示して作成した場合は、Song No. ダイアログの OK ボタンを押して、ダイアログを閉じてください。

トラック設定

ここでは新規ソングをレコーディングするために、MIDI トラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な設定手順を説明します。

オーディオ・トラックの設定については、p.95 を参照してください。

- 各 MIDI トラックにプログラムを割り当てます。
“Program Select” (P0: Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページ) で各 MIDI トラックのプログラムを割り当てます。
“Category” ポップアップ・ボタンを押して、カテゴリーからプログラムを選ぶことができます。
また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。
プログラムを割り当てるときは、“Track Select” で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。
- 各 MIDI トラックのパンとボリュームを設定します。
“Pan” で各トラックのパンを、“Volume” で各トラックの音量を設定します。



3. 各 MIDI トラックで発音させる音源と MIDI チャンネルを設定します。

MT01: HD-1 A000: OASYS Piano											Ch: 01 RPPR: NoAssign	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard		
Status												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
MIDI Channel												
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11		
Bank Select MSB (When Status=EX2)												
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000		
Bank Select LSB (When Status=EX2)												
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000		
Track Priority												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

P2: Track Parameters- MIDIページの“Status”で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。また、“MIDI Channel”で各トラックの MIDI チャンネルを設定します。

通常、内蔵音源を 16 マルチトラック・ティンバー音源として使用する場合、INT または BTH に設定します。

“MIDI Channel”は、基本的には各トラックで異なるチャンネル 1 ~ 16 に設定します。同じ MIDI チャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。

“Status” INT: プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが内蔵音源で発音します。また“Track Select”で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したとき、内蔵音源が発音、コントロールされます。外部へは MIDI データを送信しません。

“Status” EXT, EX2, BTH: プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが MIDI OUT から送信され、外部音源を発音されます。また“Track Select”で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したときも、MIDI データが送信され、外部音源が発音およびコントロールされます。(外部音源の MIDI チャンネルを本機の EXT, EX2 または BTH のトラックの“MIDI Channel”に合わせる必要があります。)

なお、BTH は、外部音源と同時に内蔵音源が発音、コントロールされます。

4. エフェクトを設定します。

P8: Insert Effect および P9: Master/Total Effect で各エフェクトを設定します。(※参照: p.183 「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」)

5. テンポと拍子を設定します。

テンポは、[TEMPO] ノブを回して設定するか、[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔をテンポとして設定します。または、P0: Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページ等で“♪ (Tempo)”を選び、VALUE コントローラーで設定します。“Tempo Mode”は Manual に設定します。

拍子を設定します。ここでは“Meter”で設定する例を説明します。通常、この方法は最初のトラックへのレコーディング時に拍子を設定し、そのままレコーディングを開始する場合に使用します。

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、“Meter”を**/**にします。
- **/**を押して表示を反転させ、VALUE コントローラーで拍子を設定します。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを開始し、プリカウントが終わり、Locate が 0001:01:000 を越えるのを確認した後に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了し

ます。指定した拍子はマスター・トラック (Master Track) に記録されます。

プリカウント時に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

6. 必要に応じて、“REC Resolution”を設定します。MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。またオーディオ・トラックのオートメーション・データをリアルタイム・レコーディングしているときも補正されます。(レコーディング済みのデータは補正されません)

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8 分音符を入力していったときに、下図 1 のようにリズムが揺れてしまった場合に、“REC Resolution”を ♪ にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図 2 のように補正されます。Hi のときは演奏したままのタイミングで記録されます。



7. その他の設定を必要に応じて行います。

KARMA 機能 (P7: KARMA)、MIDI フィルター (P3: MIDI Filter/Zone) 等を設定します。(※参照: p.158 「Sequencer モードでの KARMA 機能の設定」)

Tone Adjust でサウンドを整えてもよいでしょう。(※参照: p.83 「TONE ADJUST」)

上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。次項の「レコーディング方法」以降を参照してレコーディングしてください。

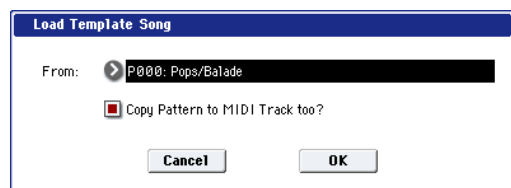
設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。頻繁にこの設定を使用する場合に、保存したテンプレートを、ロードして呼び出すことができるので、便利です。(※参照: PG p.540 「Save Template Song (Save as User Template Song)」)

テンプレート・ソング

テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。同時に、ドラム・パターンをトラックに割り当てることができます。

1. P0: Play/REC ページ等でページ・メニュー・ボタンを押して、“Load Template Song”を選びます。ダイアログが表示されます。

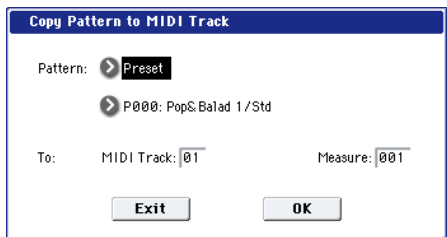


- “From”でロードするテンプレート・ソングを選びます。
- “Copy Pattern to MIDI Track too?”をチェックすると“Load Template Song”を実行後に、パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。チェックしないで実行すると、手順 2. で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

4. テンプレート・ソングのロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

実行すると、MIDI Track Loop と RPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。

手順 3. で “Copy Pattern to MIDI Track too?” にチェックし、OK ボタンを押したときは、“Copy Pattern To MIDI Track” ダイアログが表示されます。



このダイアログは、ページ・メニュー・コマンド “Copy To MIDI Track” (P6:Pattern/RPPR-Patern Edit) と同様のものです。

5. “Pattern” でコピーするパターンを選びます。
 To “MIDI Track” でコピー先のトラックを選びます。
 “Measure” でコピー先の先頭の小節を設定します。
 156 種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後には、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。
 これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。
 6. 実行するときは OK ボタンを押します。
 実行すると “Measure” が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときは Exit ボタンを押します。

MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング

「レコーディング準備」が終わったら、レコーディングを開始します。

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。1 トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングをシングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。RPPR 機能、KARMA 機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

レコーディング・セットアップ

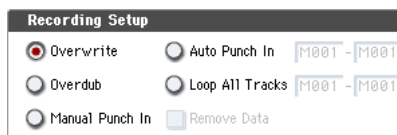
P0:Play/REC- Preference ページ “Recording Setup” で、リアルタイム・レコーディング方法を設定します。

オーバー・ライト

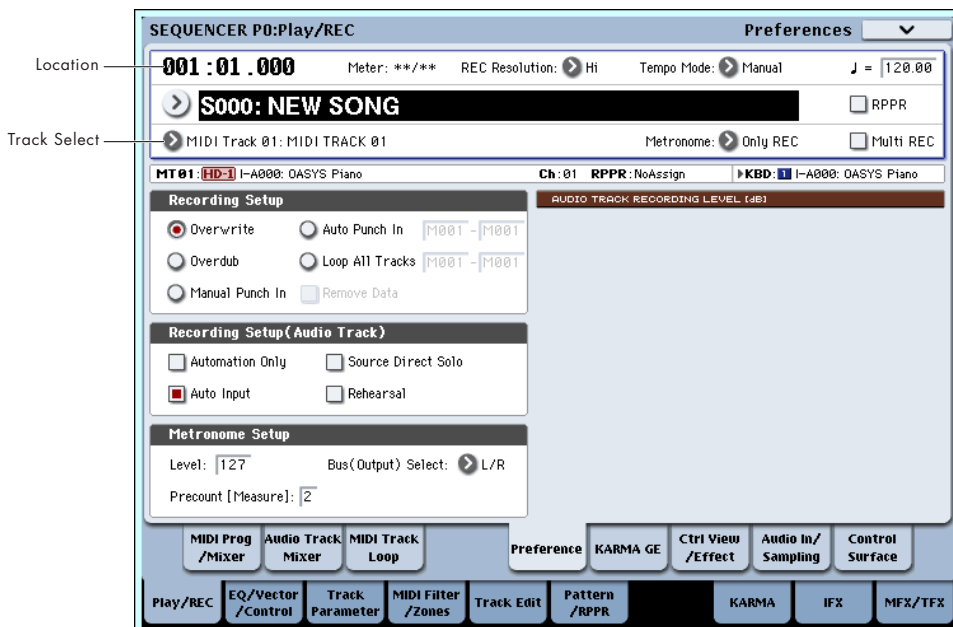
トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。

通常、この方法でレコーディングし、その後他のリアルタイム・レコーディングや MIDI イベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを “Track Select” で選びます。
2. “Recording Setup” を Overwrite に設定します。



3. “Location” でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。



“Metronome Setup” が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

- 演奏が終わったら SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

このときSEQUENCER [START/STOP]スイッチのかわりに [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度 [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して終了させます。

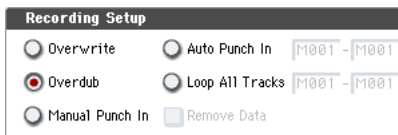
オーバー・ダブ

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。

コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

- レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
- “Recording Setup”を Overdub に設定します。

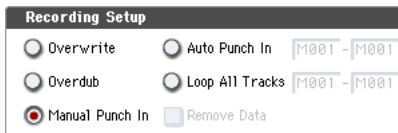


- 以降の手順は、「オーバー・ライト」の手順 3. ~ 5. を参照してください。

マニュアル・パンチ・イン

ソングの再生時に、任意の位置で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

- レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
- “Recording Setup”を Manual Punch In に設定します。



- “Location”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏がスタートします。

- レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

- レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。

Note: 手順 5.、6. の SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。Global P2: Controllers/Scales ページの“Foot Switch Assign”を Song Punch In/Out に設定してください。（※参照：p.165「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」）

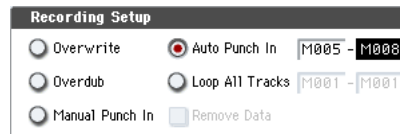
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

演奏が終了し、手順 3. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

オート・パンチ・イン

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

- レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
- “Recording Setup”で Auto Punch In を選びます。



- “M(Auto Punch In Start Measure)”と“M(Auto Punch In End Measure)”でレコーディングする範囲を設定します。

例えば M005-M008 にすると 5 小節から 8 小節の間だけレコーディングできます。

- “Location”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。

演奏がスタートします。

手順 3. で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。手順 3. で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します（プレイバックは続行されます）。

- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

演奏が終了し、手順 4. で設定したロケーションに戻ります。

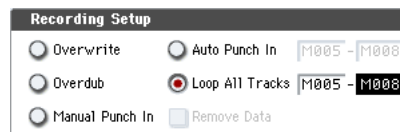
ループ・オール・トラックス

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

- レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
- “Recording Setup”を Loop All Tracks に設定します。

“Multi REC”をチェック時、Loop All Tracks を選ばません。



- “M(Loop Start Measure)”と“M(Loop End Measure)”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。

例えば M004-M008 にすると 4 小節から 8 小節の間がループ（繰り返し）しながらレコーディングされます。

- “Location”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

5. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを順番に押します。

演奏がスタートします。手順 3. で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

手順 3. で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。

ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

6. ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。

ループ・レコーディングの最中に SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、スイッチを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。

“Remove Data” のチェック・ボックスにチェックをつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程 (ノート・ナンバー) を鍵盤で押すと、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様に、ジョイスティックを X (横) 方向に傾けている間はベンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

演奏データを書き込むとき (レコーディングするとき) はチェックをはずします。

7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

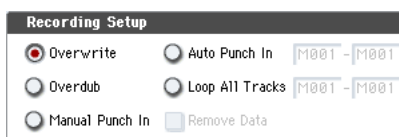
演奏が終了し、手順 4. で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

ループ・オール・トラックが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

マルチ (マルチトラック・レコーディング)

チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。

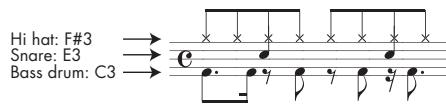
1. LCD ディスプレイ右上の “Multi REC” をチェックします。
2. “Recording Setup” を設定します。
Overwrite、Overdub、Manual Punch In、Auto Punch In によるレコーディングが可能です。



3. “Location” でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
5. レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” を押して Rec にします。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
“Metronome Setup” が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの 2 小節鳴った後、レコーディングが始まります。KARMA や RPPR による演奏など、鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
演奏が終了し、手順 4. で設定したロケーションに戻ります。

リアルタイム・レコーディング例

ここでは MIDI Track 01 にドラムス・プログラムを割り当て、次の 1 小節のドラムス・フレーズを作成する例を説明します。



1. 新規ソングを作成し、MIDI Track 01 にドラムス・プログラムを設定します。“Track Select” で MIDI Track 01 を選び、ドラムス・プログラムが鳴ることを確認してください。
(参照: p.84)
2. P0:Play/REC- Preference ページを選び、Recording Setup で “Loop All Tracks” を設定し、M001- M001 に設定します。
(参照: p.87)
これで 1 小節が繰り返しレコーディングされていきます。データは書き加えられていきます。
3. “REC Resolution” を ♩ に設定します。(参照: p.85)
4. SEQUENCE [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを順番に押します。
メトロノームのカウント・ダウンが 2 小節鳴った後、レコーディングが始まります。
5. 譜面を参考にして、まずは鍵盤で C3 を弾き Bass drum を 1 小節レコーディングします。
6. 次に鍵盤で E3 を弾き Snare を 1 小節、次に F#3 を弾き、Hi Hat をレコーディングします。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。
8. プレイバックして、レコーディングした演奏を聞いてください。
SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。演奏を聞いたなら、もう一度 [START/STOP] スイッチを押して演奏をストップします。
9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順 4. からレコーディングをやり直してください。

Note: レコーディングが終了したら、Recording Setup を通常使用する “Overwrite” (P0:Play/REC- Preference ページ) に設定します。

また、P0:Play/REC- MIDI Track Loop ページを表示し、MIDI Track 01 の “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” と “Loop End Measure” を 001 に設定します。プレイバックすると MIDI トラック 01 は 1 小節目を繰り返しプレイバックします。

MIDI ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データとして入力する方法です。休符やタイは、ダイアログの Rest ボタン、Tie ボタンで入力します。

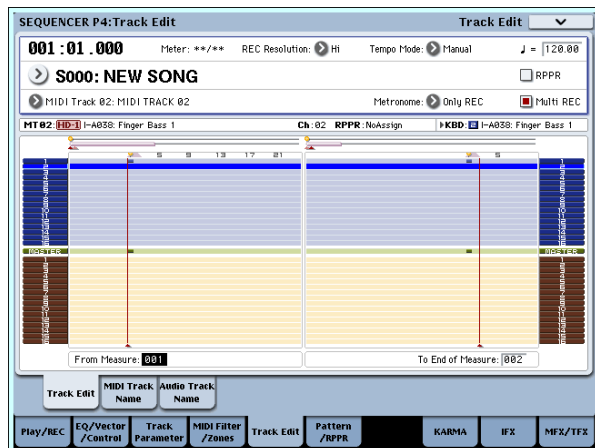
ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

ステップ・レコーディング例

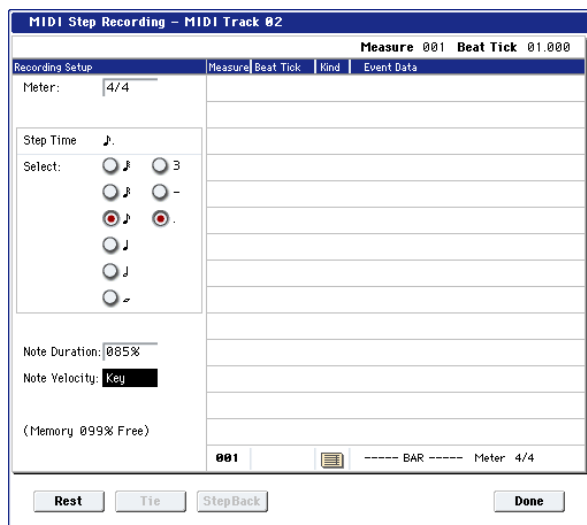
ここでは MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定し、次の 2 小節のフレーズをステップ・レコーディングで作成します。



- MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定します。“Track Select” で MIDI Track 02 を選び、ベース・プログラムが鳴ることを確認してください。
- P4: Track Edit- Track Edit ページを選びます。
- “From Measure” を 001 に設定します。
これで 1 小節目からステップ・レコーディングが行えます。



- ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニュー・コマンド “MIDI Step Recording” を押します。
ダイアログが表示されます。



- “Step Time” の “Select” で鍵盤で音程を入力するときの基本の音符、休符を表す長さを設定します。
最初の C3 を ♩ (付点八分音符) で入力します。
左側のラジオ・ボタンで、♩ を選びます。
。(全音符) ~ ♩ (32 分音符) が選択できます。
付点音符を入力します。右側のラジオ・ボタンで、「.」を選びます。
三連符は「3」を、左側で設定した音符の長さのままにするときは「-」を選びます。
“Note Duration” は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。
“Note Velocity” はベロシティ (音の強弱) のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。Key に設定してください。Key を設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。

- 鍵盤で入力する 1 音目の C3 を押さえて、離します。
LCD ディスプレイに入力したデータが数値で表示されます。右上の Measure 001 Beat Tick 01.000 が、Measure 001 Beat Tick 01.144 に変わります。次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。
- 手順 5、6 を参照してノートを入力してください。(最初のノート C3 は入力済みです)
手順 5、6 以外にも、下記の入力方法も参照してください。
 - 休符を入力するとき Rest ボタンを押します。このとき “Step Time” 分の休符が入力されます。
 - 音の長さを変更するときは “Step Time” を変更して入力しますが、入力した音符を伸ばしたい (タイ) ときは Tie ボタンを押します。このとき直前に入力した音符が “Step Time” 分伸びます。
 - 入力した音符や休符を削除したいときは Step Back ボタンを押します。直前に入力した音符が削除されます。
 - 和音を入力するときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さなくても、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。
 - 次に入力したい音符を確認するときは、[PAUSE] スイッチを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [PAUSE] スイッチを押すと待機状態が解除され、入力が行えます。

Note	Step Time: Select	Step Time: . 3 -	Key, Button	Measure/ Beat Tick
C3	♩	.	C3 鍵盤	001 / 01.000
G3	♩	-	G3 鍵盤	001 / 01.144
7	♩	-	Rest ボタン	001 / 02.000
C4	♩	-	C4 鍵盤	001 / 02.096
7	♩	-	Rest ボタン	001 / 02.144
C4	♩	-	C4 鍵盤	001 / 03.048
D3	♩	-	D3 鍵盤	001 / 03.096
Eb3	♩	-	Eb3 鍵盤	001 / 04.000
E3	♩	-	E3 鍵盤	001 / 04.096
F3	♩	-	F3 鍵盤	002 / 01.000
7	♩	-	Rest ボタン	002 / 01.048
C3	♩	-	C3 鍵盤	002 / 01.144
7	♩	-	Rest ボタン	002 / 02.000
F2	♩	-	F2 鍵盤	002 / 02.096
Tie	♩	-	Tie ボタン	002 / 03.000
F2	♩	-	F2 鍵盤	002 / 03.096
7	♩	-	Rest ボタン	002 / 03.144
A2	♩	-	A2 鍵盤	002 / 04.000
A3	♩	-	A3 鍵盤	002 / 04.096
7	♩	-	Rest ボタン	002 / 04.144

- 入力が終了したら Done ボタンを押します。

SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してプレイバックしてください。

P0:Play/REC- MIDI Track Loop ページを表示し、MIDI Track 02 の “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” を 001、“Loop End Measure” を 002 に設定すると、MIDIトラック 02 は 1～2 小節目を繰り返しプレイバックします。

- 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE]スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順 4. からレコーディングをやり直してください。



ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以降のその MIDIトラックのデータがすべて消えます。途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。

データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他の MIDIトラックでステップ・レコーディングを行い、“Move Measure” または “Copy Measure” を実行してください。(参照：PG p.559、p.560)

また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、“MIDI Event Edit” で編集するとよいでしょう。(参照：PG p.550)

レコーディング・バリエーション

コンビネーションやプログラムの音でレコーディングする

コンビネーションやプログラムの設定を、簡単にコピーし、レコーディングすることができます。

オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能は、Program、Combinationモードでの演奏時、プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセットアップするものです。また、Sequencerモードのページ・メニュー・コマンド “Copy From Combi” でセットアップすることもできます。

オート・ソング・セットアップ機能を、Combinationモードで行う操作手順を説明します。

- Combinationモードに入ります。
- Combination P0:Play- Prog Select/Mixer ページで任意のコンビネーションを選びます。

各ティンバーのパンや音量、KARMA機能の設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は “Update Combination”、または “Write Combination” を実行してください。

- [ENTER]スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押します。
“Setup to Record”ダイアログが表示されます。
- オート・ソング・セットアップを実行するときはOKボタンを押します。
実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。
- 自動的にレコーディング待機状態になり、P0:Play/REC-Preference ページの設定に従ってメトロノームが発音します。
- SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。

レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP]スイッチを押します。

コンビネーションで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド “Copy From Combi”において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “IFXs-All”、“MFxs”、“TFxs”をチェックする
- “Multi REC Standby”をチェックする

プログラムで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド “Copy From Program”において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “IFXs-All”、“MFxs”、“TFxs”をチェックする
- “with KARMA”をチェックする
- “To”を MIDI Track01
- “KARMA Module”で A を選ぶ

Sequencer モードでのセットアップ

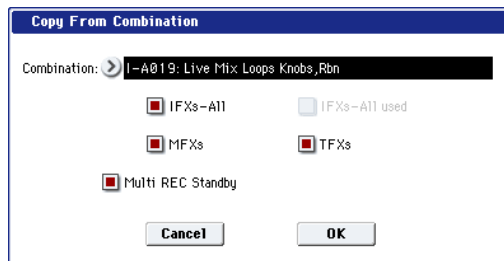
(Copy From Combination / Copy From Program)

Sequencerモードではページ・メニュー・コマンド “Copy From Combi”、“Copy From Program” でコンビネーション、プログラムをセットアップします。ここではコンビネーションのセットアップする操作手順を説明します。

Note: グローバル MIDI チャンネル (Global P1:MIDI- MIDI ページ “MIDI Channel”) が 01 であることを確認してください。

- 新規ソングを作成します。
- ページ・メニュー・コマンド “Copy From Combi” を選びます。

ダイアログが表示されます。



コピーする (コピー元の) コンビネーションを選びます。

コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。“IFXs-All”、“MFxs”、“TFxs” にチェックをつけます。

“Multi REC Standby” にチェックをつけます。コンビネーションの設定をそのままレコーディングするのに必要な MIDIトラックを自動的に REC に設定します。

OK ボタンを押して、コピーを実行します。

実行すると各トラックの “Play/REC/Mute” の設定が自動的に設定されているのが確認できます。また、“Multi REC” チェック・ボックスがチェックされています。

- レコーディングを開始します。

[LOCATE]スイッチを押してロケーションを 001:01.000 にします。

SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押した後、SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押します。

Note: レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共に KARMA機能によるフレーズの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。

- 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押します。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能 ([COMPARE] スイッチを押す) を使って、何度でもレコーディングし直してください。

KARMA 機能を使って複数の MIDIトラックに同時にレコーディングする

KARMA 機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(※参照:p.158「Sequencer モードでの KARMA 機能の設定」)

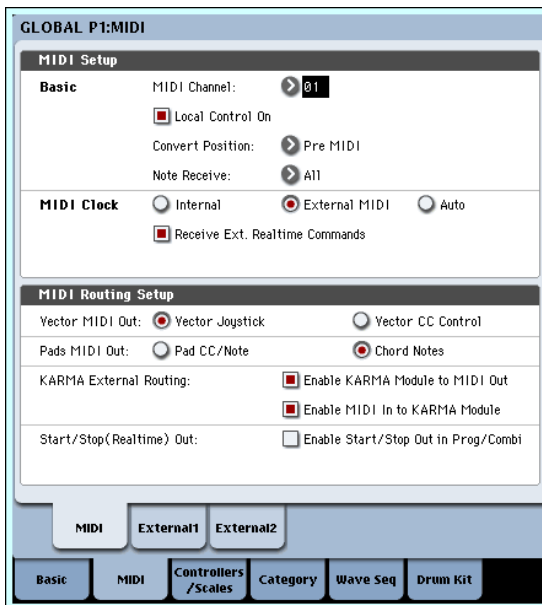
RPPR 機能を使って同時に複数の MIDIトラックにレコーディングする

RPPR 機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(※参照:p.110「RPPR の作成とレコーディング方法」)

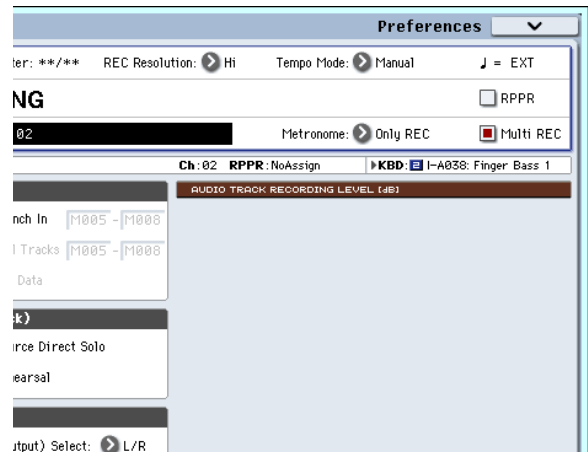
外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数のトラックにレコーディングする

1. 本機の MIDI IN と外部シーケンサーの MIDI OUT が MIDI ケーブルで接続されていることを確認してください。接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。(※参照:PG p.950「MIDI アプリケーション」)
2. Global P1: MIDI- MIDI ページで“MIDI Clock”を External MIDI に設定します。外部シーケンサーの MIDI クロックに同期するようにします。

“Receive Ext. Realtime Commands”にチェックがついていることを確認します。



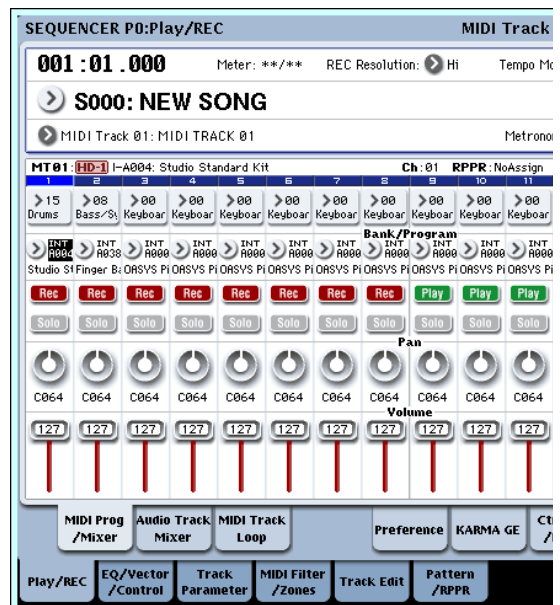
3. Sequencer モードで新規ソングを作成し、P0:Play/REC-Preference ページ等で“Multi REC”チェック・ボックスにチェックをつけます。“Recording Setup”は Overwrite にしてください。



4. “Play/Rec/Mute” を押して、レコーディングするトラックを、“REC” に設定します。

レコーディングしないトラックは、Play または Mute にします。

Tips: Play/Rec/Mute は、フロント・パネルのミキサー・セクションや、P0- Control Surface ページの LCD ディスプレイ上でも設定できます。(※参照:p.82「Sequencer モードでのコントロール・サーフェス」)



5. P2:Track Parameters- MIDI ページの“MIDI Channel”でトラックの MIDI チャンネルを設定します。外部シーケンサーの各トラックの MIDI チャンネルと、本機のトラックの MIDI チャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status”が INT または BTH に設定されていることを確認してください。

6. [LOCATE] スイッチを押してロケーションを 001:01.000 にします。
7. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。
8. 外部シーケンサーをスタートさせます。外部シーケンサーの送信する MIDI スタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。
9. 演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信する MIDI

ストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機の SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してもレコーディングは終了します。

10.再生します。

Global P1:MIDI ページで “MIDI Clock” を Internal に設定します。

“Tempo Mode” を Auto にします。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと再生されます。

Note: 再生スタート直後の音色が正しく再生されない場合は、ページ・メニュー・コマンド “MIDI Event Edit” (P4:Track Edit) で Program Change を設定し直すことによって解決される場合があります。

エクスクルーシブ・イベントのレコーディング:

MIDIトラック・パラメーター、オーディオ・トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジや、外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージを、任意の MIDIトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

プレイバック時、エクスクルーシブ・メッセージをこれらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部 MIDI 機器に送信することができます。

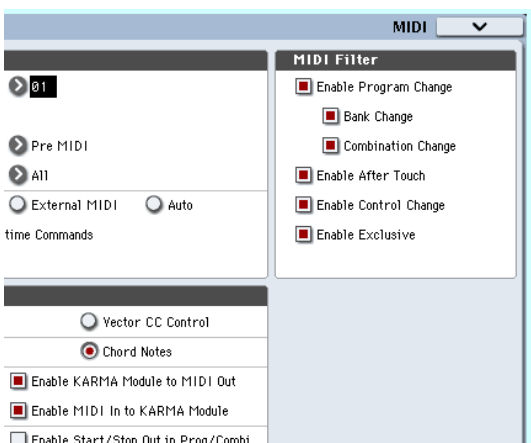
Note: ページ・メニュー・コマンド “Put Effect Setting to MIDI Track” でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入し、ソングの途中で切り替えることもできます。

GM, XG, GS のエクスクルーシブ・メッセージをトラックにレコーディングすることはできませんが、本機の音源では再現されません。

内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を説明します。例として、トラック 1 にレコーディングしたフレーズにインサート・エフェクト (IFX1) をかけ、空きトラックへ、エフェクトを変更するなどのパラメーター・チェンジをレコーディングします。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global P1:MIDI- MIDI の “Enable Exclusive” をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。



1. MIDIトラック 1 に任意のプログラムを選び、IFX1 に送ってください。そして、16 小節程度のフレーズをレコーディングします。

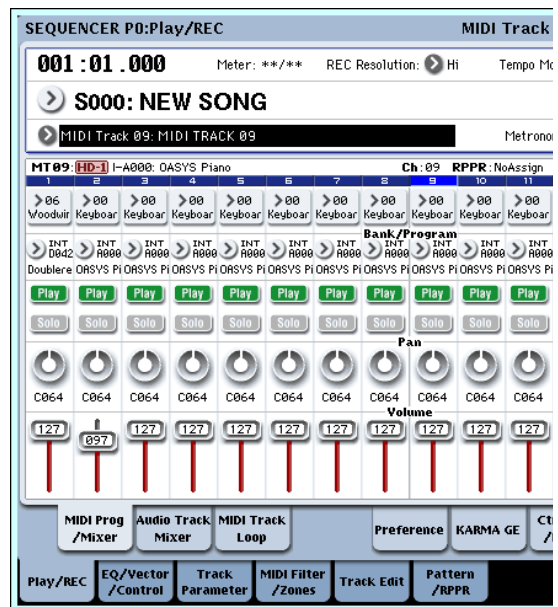
• P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページの “Program Select” で、MIDI Track 01 に任意のプログラムを選びます。

• P8:Insert Effect- MIDI Routing1 ページで、MIDI Track01 の “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” を、IFX1 ヘルプティングします。そして P8:Insert Effect- Insert Fx ページで IFX1 に任意のエフェクトを選びます。

• “Track Select” で MIDI Track01 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE], [START/STOP] の順でスイッチを押して、16 小節程度のフレーズをレコーディングします。

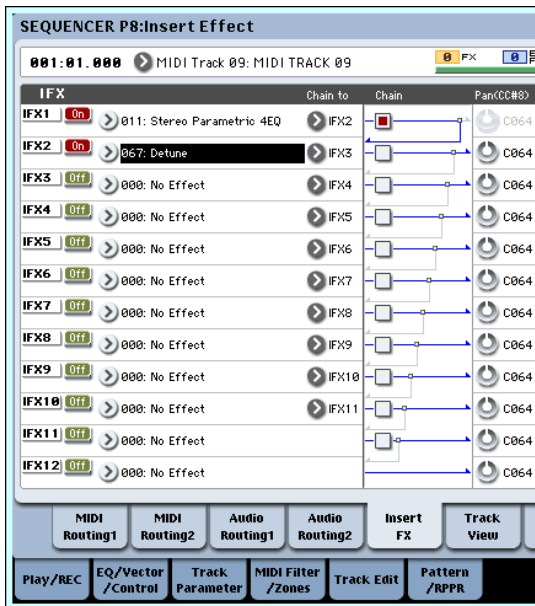
2. “Track Select” で MIDI Track 09 を選び、パラメーター・チェンジをレコーディングします。

Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されている MIDIトラックにレコーディングする場合は、P0:Play/REC- Preference ページの Recording Setup で、Overdub を選び、レコーディングします。



• “Track Select” で MIDI Track09 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE], [START/STOP] の順でスイッチを押して、レコーディングを開始します。

• レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。P8:Insert Effect- Insert FX ページの IFX1 に他のエフェクトを選び、エフェクト・パラメーターの値を変えたり、または P0:Play/REC- Control Surface ページの Tone Adjustなどで音色をリアルタイムに変更します。



Note: リアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターについては、PG p.572「Sequencerモードで対応するエクスクルーシブ・イベント」を参照してください。

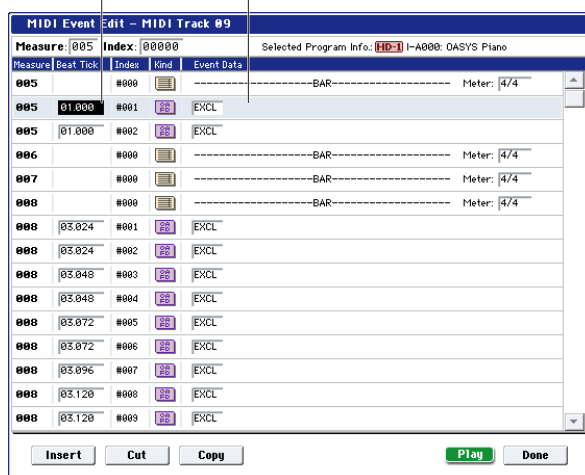
3. レコーディングを終了します。

Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常に“Track Select”で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここでは MIDI トラック 9 (MIDI Track09) にレコーディングされます。

Note: MIDI イベント・エディットの画面で、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションが確認できます。エクスクルーシブ・イベントは“EXCL”と表示されます。

P4: Track Edit-Track Edit ページで、ページ・メニュー・コマンド“MIDI Event Edit”を選び、Set Event Filtersダイアログで Exclusive にチェックし、OK ボタンを押して確認してください。

ロケーション イベント表示



▲ エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

4. P8:Insert Effect など、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

リアルタイム・レコーディングでレコーディングの対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。

- 外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencer モードでのパラメーター・チェンジ (PG p.572)
- フット・ペダル、ノブ等にアサインされた Master Volume のユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

MIDIトラックのパン、EQ、ボリウム、トーン・アジャスト等の変化をコントロール・サーフェスでレコーディングする

リアルタイム・レコーディング時に、パン、EQ、ボリウム、トーン・アジャストをコントロール・サーフェスでコントロールすることによって、それらの変化をレコーディングし、プレイバック時に反映させることができます。

複数のトラックの設定を同時に変更する場合はマルチトラック・レコーディングしてください。

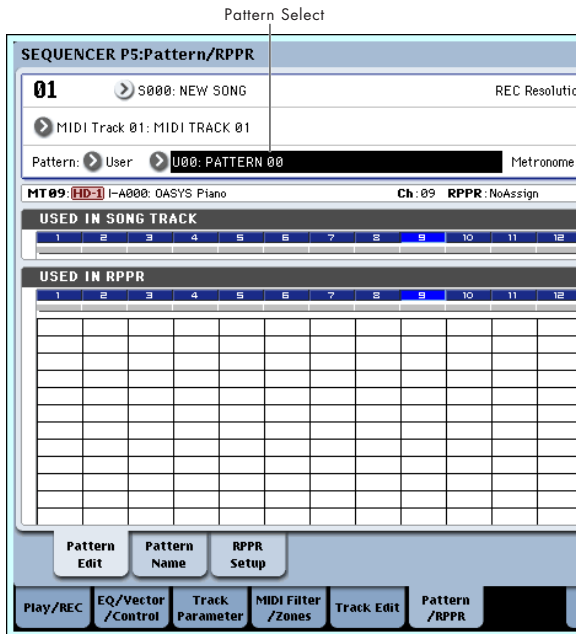
Note: コントロール・サーフェスによるコントロールは、コントロール・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送信します。これらのデータをレコーディングするには、Global P1:MIDI- MIDI の“Enable Control Change”、“Enable Exclusive”をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。

パターンのリアルタイム・レコーディング

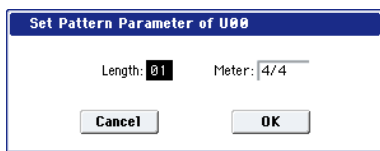
リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様に RPPR 機能で使用したり、ソングにコピーや配置して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

1. 新規ソングを作成し、p.84「レコーディング準備」を参考に、パターンで使用するプログラムをトラックに設定します。
2. P5:Pattern/RPPR- Pattern Edit ページを表示します。(下図参照)



3. “Track Select” でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。
選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。
4. “Pattern (Pattern Bank)” は User に、“Pattern Select” は U00 に設定します。
1 つのソングにそれぞれ U00 ~ U99 のユーザー・パターンが作成できます。
5. ページ・メニュー・コマンド “Pattern Parameter” を選びます。ダイアログが表示されます。



6. パターンの小節数を “Length” で 04 (4 小節) に、拍子を “Meter” で 4/4 に設定します。OK ボタンを押します。
7. 必要に応じて “REC Resolution” を設定し、リアルタイム・クオンタイズをかけます。
8. リアルタイム・レコーディングを開始します。
Loop All Tracks でのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。
9. パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したり “Remove Data” のチェック・ボックスにチェックをつけます。
詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の手順 6. を参照してください。(参考: p.88)

10. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを中断し、[COMPARE] スイッチを押してください。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理

▲ コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR 機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングや RPPR 機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション 1 (CC#01)	00 (zero)
モジュレーション 2 (CC#02)	00 (zero)
エクスプレッション (CC#11)	127 (max)
リボン・コントローラー (CC#16)	64 (center)
ダンパー・スイッチ (CC#64)	00 (zero)
ソステヌート・スイッチ (CC#66)	00 (zero)
ソフト・スイッチ (CC#67)	00 (zero)
EG サステーン・レベル (CC#70)	64 (center)
フィルター・レゾナンス・レベル (CC#71)	64 (center)
EG リリース・タイム (CC#72)	64 (center)
EG アタック・タイム (CC#73)	64 (center)
フィルター・カットオフ (CC#74)	64 (center)
EG ディケイ・タイム (CC#75)	64 (center)
LFO1 スピード (CC#76)	64 (center)
LFO1 デプス (ピッチ) (CC#77)	64 (center)
LFO1 ディレイ (CC#78)	64 (center)
フィルター・EG インテンシティ (CC#79)	64 (center)
SW1 モジュレーション (CC#80)	00 (zero)
SW2 モジュレーション (CC#81)	00 (zero)
チャンネル・アフター・タッチ	00 (zero)
バンダー・チェンジ	00 (zero)

パターン・レコーディングで KARMA 機能を使用する

“Track Select” で選択しているトラックに、KARMA 機能が動作するように設定されている場合、KARMA 機能による演奏がパターンにレコーディングできます。

オーディオ・トラック・レコーディング

OASYSのハードディスク・レコーダーについて

- 16 オーディオ・トラックです。16bit、リニア PCM レコーディング、最大 80 分のレコーディングが可能です。
- 各トラックごとにオートメーション・データ (Volume, Pan, EQ, Send1/2) のレコーディングが可能です。
- 最大同時プレイバック 16 トラック、最大同時レコーディング 4 トラックです。
- ステレオ・ペア機能により、2 トラックをまとめてステレオとして、レコーディング、コントロール、エディットが可能です。
- レコーディング・ソースに Audio Input1 ~ 4、S/P DIF L/R, REC Bus1 ~ 4、Inidiv1 ~ 8 等、豊富な内部バスから選択できます。外部オーディオにエフェクトをインサートしてレコーディングしたり自在なルーティングが可能です。
- リアルタイム・レコーディングをすると、オーディオ・イベント、リージョン・データが作成、アサインされます。リージョン・データにハードディスクにレコーディングされた WAVE ファイル (オーディオ・データ) がリンクします。オーディオ・イベントのロケーション移動、リージョン・データや WAVE ファイルのエディット/差し換え等、自由度の高いエディットが可能です。
- オート & マニュアル・パンチ・イン、パンチ・アウト・レコーディングが可能です。
- パンチ・イン、パンチ・アウト・レコーディングを実際にレコーディングしないで行えるリハーサル機能があります。
- 各オーディオ・トラックのパンやボリュームを調整するコントロール・サーフェスのミキサーでは、それらの操作を記録させることができ (オートメーション・イベント)、プレイバック時には記録したパンやボリューム等の変化を忠実に再現することができます。

オーディオ・トラックのオーディオ・イベントとリージョン

オーディオ・トラックにレコーディングすると、データは WAVE ファイルとして内蔵ハードディスクに直接レコーディングされます。それと同時に、その WAVE ファイルの再生する範囲等の情報を持ったリージョンが作成されます。さらに、そのリージョンをアサインしたオーディオ・イベントが作成され、ソングのどの位置で再生させるか等の情報が含まれています。

ソングのプレイバック時は、オーディオ・イベントにさしかかるとその情報とリージョン情報に応じてハードディスク内の WAVE ファイルが再生されますので、オーディオ・イベント、リージョン、WAVE ファイルのどれかがない状態では再生されません。

! オーディオ・イベントやリージョンは、オーディオ・イベント・エディットやリージョン・エディット等で消去することが可能な上、ハードディスクへセーブする前に電源をオフにする等の行為で簡単に消去されてしまうので注意してください。また、WAVE ファイルだけが残された場合、WAVE ファイルをハードディスク内に残しておく、ハードディスクの容量を無駄にとってしまうので “Delete Unused WAV Files” (PG p.716) を実行し、ハードディスクを有効に使うことをお勧めします。

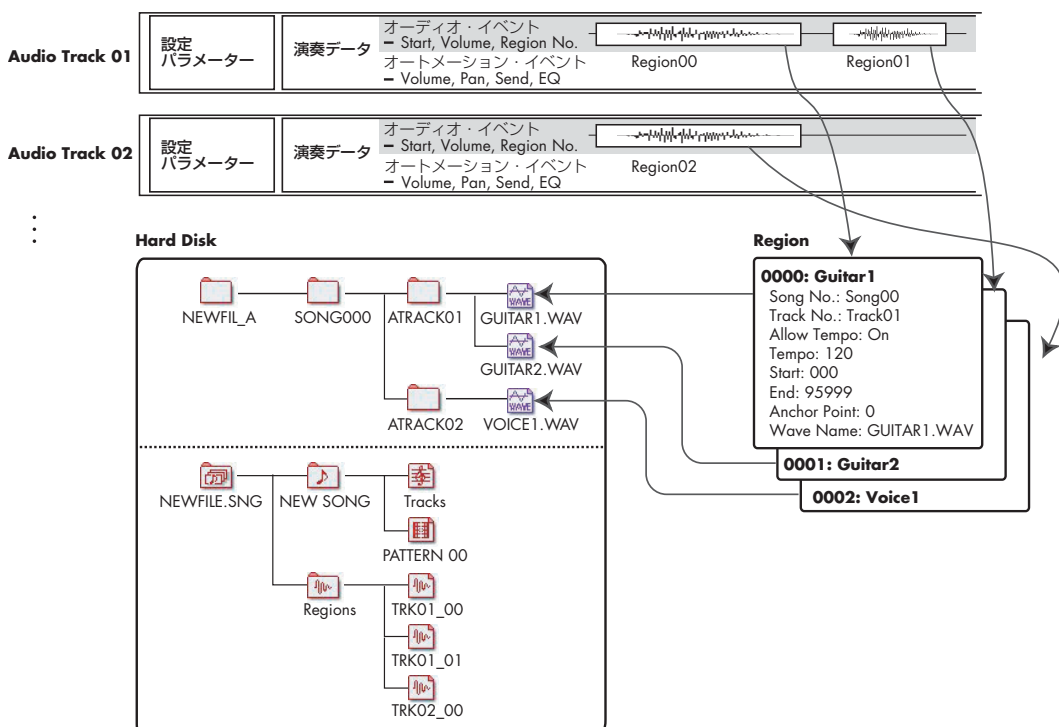
オーディオ・トラックの WAVE ファイル

レコーディングしたオーディオ・トラックのデータは、WAVE ファイルとして内蔵ハードディスクへセーブされます。

電源を入れた後で、特に設定を変更していない場合は、内蔵ハードディスクの TEMP ディレクトリ以下に、ディレクトリと WAVE ファイルが作成されます。

TEMP / SONG### (### = Song No.) / ATRACK## (## = Audio Track No.) / WAVE ファイル

SONG00



.SNG ファイルをセーブすると、.SNG ファイルのあるディレクトリに、.SNG ファイルの最初の6文字の後に “_A” を付けたディレクトリ が作られ、その下の階層に上記の SONG### 以下のディレクトリと WAVE ファイルがコピーされます。

.SNG ファイル名が SONG01 の場合は、次のようにディレクトリと WAVE ができます。

SONG01_A / SONG### (### = Song No.) / ATRACK## (## = Audio Track No.) / WAVE ファイル

すでにある .SNG ファイルをロードした後にレコーディングした場合も、.SNG ファイルのあるディレクトリに、上記のような構成で、ディレクトリと WAVE ファイルができます。

ソングをセーブしなかったときの WAVE ファイルの扱いについて

ソングをセーブしないで、電源をオフにすると、オーディオイベントやリレーション・データは削除されますが、オーディオトラックにレコーディングして作成された WAVE ファイルは、内蔵ハードディスクの TEMP フォルダに残ります。

電源オン時、OASYS は、TEMP フォルダの WAVE ファイルをそのまま残すか、または削除するかを選択するダイアログを表示します。

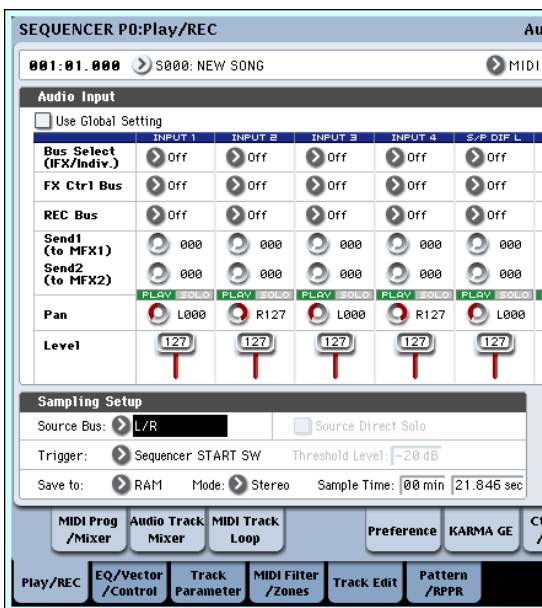
削除する場合は Delete ボタンを押します。必要のないデータは内蔵ハードディスクを有効に使用するためにも削除することをお勧めします。新規ソング等で使用するなど、そのまま WAVE ファイルを残す場合は Restore ボタンを押します。

There are un-saved audio files from your previous recording session.

Do you want to restore these files, or delete them from the disk? [Restore] [Delete]

オーディオ入力設定とレコーディング・ソースの選択

Audio input



Use Global Setting

チェックすると、Global P0: Basic Setup- Audio ページで設定する Audio Input (Input1、Input2、Input3、Input4、S/P DIF L、S/P DIF R) の設定が有効になります。

チェックしないときは、このページ画面で設定する Audio Input (Input1、Input2、Input3、Input4、S/P DIF L、S/P DIF R) の設定が有効になります。

Input1...4, S/P DIF L, S/P DIF R

Input 1...4: INPUT 1 ~ 4 端子に接続したアナログ・オーディオ機器の入力設定をします。

INPUT 1、2 端子は、XLR および 1/4" TRS バランスです。マイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。

[MIC/LINE] スイッチで、接続機器に応じて切り替えて、[LEVEL] ノブでゲインを調整します。

LINE (スイッチを押し込んだ状態) は、ミキサー、コンピューター、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサまたは他のシンセサイザーに接続する場合に選びます。

MIC (スイッチが押し込まれていない状態) は、マイクを接続して使用するときに選びます。なお、ファンタム電源を必要とするコンデンサー・マイクを使用するときは、[PHANTOM POWER] スイッチを ON にしてください。それ以外のときは、このスイッチを OFF にしておいてください。

⚠ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、コンデンサー・マイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ず [PHANTOM POWER] スイッチをオフの状態にコンデンサー・マイクの接続を行ってください。

⚠ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサー・マイク以外の機器を接続しないでください。

INPUT 3、4 端子は、ライン・レベルの楽器や機器の信号のみ入力します。アンバランス型 1/4" フォーンです。

Note: Input 1 ~ 4 には、ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでレコーディングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

S/P DIF L, S/P DIF R: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DAT などのデジタル出力からの入力設定をします。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz、96kHz に対応しています。“S/P DIF Sample Rate” (Global P0:Global Setup- Basic Setup ページ) で設定します。96kHz サンプル・レートのデータは 48kHz に変換してレコーディングされます。

⚠ S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” (Global P0:Global Setup- Basic Setup ページ) を S/P DIF に設定してください。

Bus Select (IFX/Indiv.)

外部オーディオ信号の出力バスを設定します。

Off: 外部オーディオ信号をバスへ送りません。P0:Play/REC-Audio Track Mixer ページの “REC Source” に、レコーディングする外部入力 (Audio Input 1 ~ 4、S/P DIF L、S/P DIF R) を選び、バスを経由しないで、直接、外部オーディオ信号をレコーディングすることができます。

L/R: 入力した外部オーディオ信号を L/R バスへ出力します。内部音源等の他の L/R バスの信号と一緒にレコーディングするときに選びます。“REC Source” を L/R にします。

IFX1...12: 入力した外部オーディオ信号を IFX1 ~ 12 バスへ出力します。インサート・エフェクトをかけてレコーディングす

るときに選びます。インサート・エフェクト通過後の“Bus Select”に、“REC Source”を合わせてください。

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: 入力した外部オーディオ信号をモノラルで INDIVIDUAL 1、2、3、4、5、6、7、8 へそれぞれ出力します。

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: 入力した外部オーディオ信号を“Pan”設定で INDIVIDUAL 1 と 2、3 と 4、5 と 6、7 と 8 へステレオで出力します。“REC Source”を該当する INDIV. にします。

🔊 “Bus (IFX/Indiv.) Select”を Off から L/R や IFX に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R 端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

入力した外部オーディオ信号を、FX Control バス（ステレオ・2チャンネル (FX Ctrl1、2) へ出力します。(※参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

REC Bus

入力した外部オーディオ信号を、REC バス（モノ・4チャンネル、1、2、3、4）へ送ります。

REC バスは、オーディオ・トラックのレコーディングまたはサンプリングで使用するレコーディング専用の内部バスです。

“Source Bus”で REC バスを選択することによって、レコーディングが可能となります。例えば、L/R バスへ出力されるソング演奏に合わせて、オーディオ入力のみをレコーディングするときなどに REC バスを使用します。複数のオーディオ入力を REC バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスして、レコーディングすることも可能です。

Off: REC バスへ出力しません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号を REC バスへ出力します。“Pan”の設定は無効となりモノラルで出力します。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号をステレオで REC バスへ出力します。“Pan”の設定で 1 と 2、または 3 と 4 にステレオで出力します。

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

入力する外部オーディオ信号をマスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。

“Send1 (to MFX1)”はマスター・エフェクト 1 に送ります。

“Send2 (to MFX2)”はマスター・エフェクト 2 に送ります。

“Bus Select (IFX/Indiv.)”で IFX1 ~ 12 を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1 ~ 12 通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

PLAY/MUTE

入力する外部オーディオ信号が PLAY または MUTE なのかを表示します。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [6] スイッチで設定を切り替えます。

SOLO On/Off

入力する外部オーディオ信号の SOLO の状態を表示します。

MIX SELECT [1] ~ [6] スイッチで設定を切り替えます。

SOLO On にしたチャンネルからだけ音が出ます。他のチャンネルはミュートされます。MIDI トラックとオーディオ・トラックを含めてソロ動作になります。

Pan

入力する外部オーディオ信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。

Level

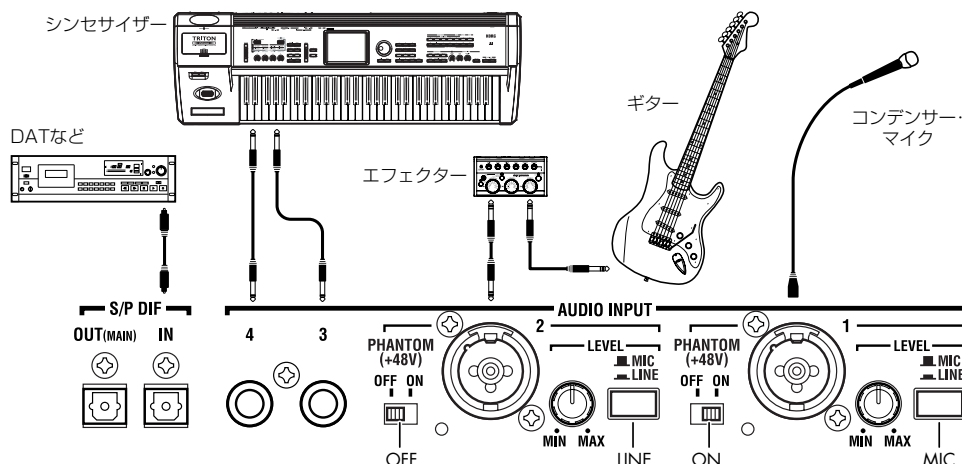
入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。

🔊 AUDIO INPUT 1 ~ 4 端子からのアナログ・オーディオ信号は、AD コンバーターによってアナログ信号からデジタル信号へ変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定することになります。このレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、AD コンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ (AUDIO INPUT1、2 のみ)、または外部音源の出力レベルを調整してください。

🔊 “Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT1 ~ 4 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AD コンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1 ~ 8 から出力することがあります。外部入力を使用しない場合は、“Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ、または“Level”を 0 に設定してください。S/P DIF IN 端子も使用しない場合は、同様に“Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ、または“Level”を 0 に設定してください。

“REC Bus”、“FX Control Bus”を同様に、使用していないときは、オフに設定してください。

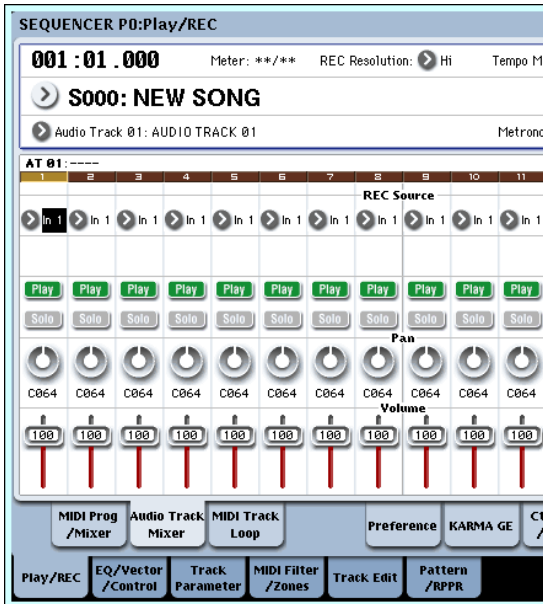
“REC Source”で Audio Input 1、2 を設定したとき、AD コンバーターの出力は“Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level”を介さず、直接本体に入力されます。AUDIO INPUT の LEVEL 設定のゲインが高いと、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AUDIO OUTPUT L、R、1 ~ 8 から出力さ



れることがあります。使用していないときは AUDIO INPUT の LEVEL 設定を、LINE にして LEVEL を MIN にしてください。

Audio Track Mixer

レコーディングするオーディオ・ソースの選択や、プレイバック時の Play/Mute、SOLO、パン、ボリュームを設定します。



REC Source

トラックにレコーディングするソースを選びます。ここで設定したパス・ラインの信号がレコーディングされます。“Track Select” で Audio Track を選ぶと、そのトラックの “REC Source” の音をモニターすることができます。

隣り合ったオーディオ・トラックをペア設定 (“Stereo Pair”) にしたときと、しないときでは動作が変わります。

Audio Input 1..4, Audio Input 1/2, Audio Input 3/4, S/P DIF L, R, S/P DIF L/R: AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF 端子の入力音をダイレクトでレコーディングするときに設定します。L/R バス、REC バス、Individual バス等の内部バスを經由せずに、AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF 端子の入力を直接レコーディングします。Audio Input での “Pan”、“Level”、“Solo”、“Play/Mute” の設定に関わらず AUDIO INPUT 1、2、3、4、1/2、3/4、または S/P DIF L、R 入力が直結されます。「REC Source = Audio Input 1, 2, 1/2」図を参照してください。

“Stereo Pair” オンで Audio Input 1/2 のとき、AUDIO INPUT 1 が奇数トラックに、AUDIO INPUT 2 が偶数トラックに入力されます。Audio Input 3/4、S/P DIF L/R も同様に、奇数、偶数トラックにそれぞれ入力されます。

L, R, L/R: TFX1、2 通過後の L/R バスをレコーディングします。L/R バスに送られている外部オーディオ信号や、シーケンサーのプレイバック、鍵盤や MIDI 入力等による本機での演奏など L/R バスに送られている音がレコーディングされます。

“Stereo Pair” がオンのとき、L が奇数トラックに、R が偶数トラックに入力されます。

REC 1, 2, 1/2, REC 3, 4, 3/4: REC 1/2、REC 3/4 バスをレコーディングします。L、R 出力からのシーケンサーのプレイバックや鍵盤演奏に合わせて、オーディオ入力のみをレコーディングするときなどに REC バスを使用します。複数のオーディオ入力を REC バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスして、レコーディングすることも可能です。

“Stereo Pair” がオンのとき、REC バス 1 (3) が奇数トラックに、REC バス 2 (4) が偶数トラックに入力されます。

Indiv. 1..8, Indiv. 1/2, Indiv. 3/4, Indiv. 5/6, Indiv. 7/8: Indiv. 1/2 ~ Indiv. 7/8 バスをレコーディングします。REC バス同様に L/R 出力からの音をモニターしながら、オーディオ入力のみをレコーディングする場合等に使用します。

“Stereo Pair” がオンで Indiv. 1/2 のとき、Indiv. バス 1 が奇数トラックに、Indiv. バス 2 が偶数トラックに入力されます。Indiv. 3/4、5/6、7/8 の場合も同様に奇数、偶数トラックにそれぞれ入力されます。

Play/Rec/Mute

オーディオ・トラックのミュートや、マルチトラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選びます。プレイバック時のトラックや、シングルトラック・レコーディング (通常の録音) 時のレコーディング・トラック以外のトラック (プレイ・トラック) は、Play、Mute が選ばれます。マルチトラック・レコーディング時のトラックは、Play、Mute、Rec が選ばれます。Play/Rec/Mute ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Solo On/Off

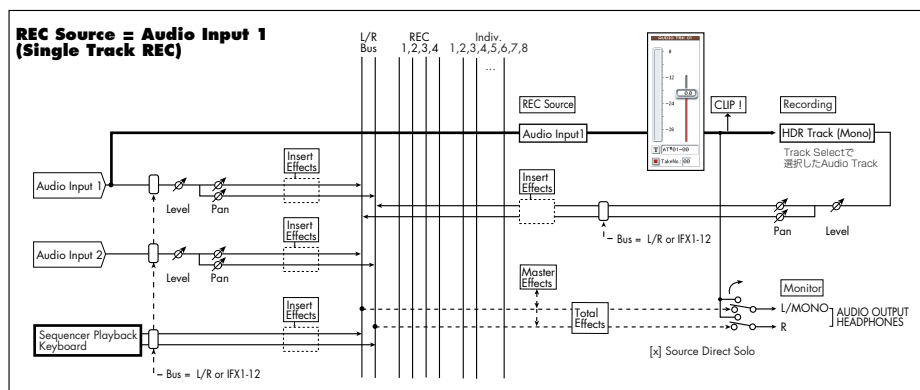
ソロ機能をオン/オフします。

Pan

オーディオ・トラックのパンを設定します。

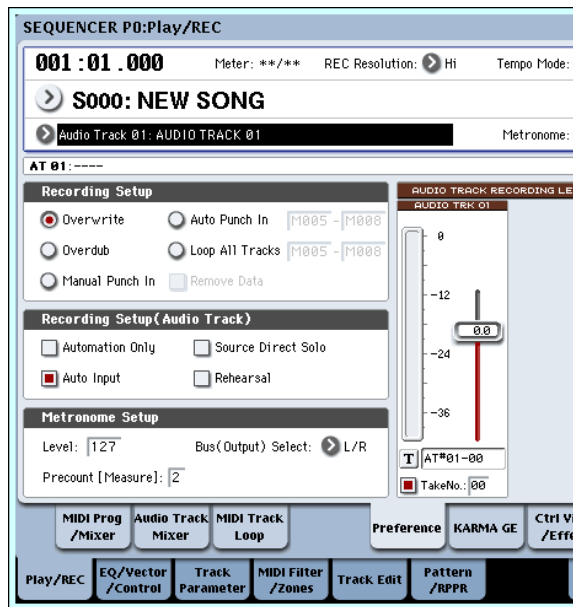
Volume

オーディオ・トラック 1 ~ 16 のボリューム (音量) を設定します。



その他の REC Source のシグナル・フロー・チャートは PG p.445 を参照してください。

レコーディング方法



Recording Setup

オーディオ・トラックのリアルタイム・レコーディングの方法を設定します。

各レコーディング方法は、MIDIトラックの例を参照してください。(※参照：p.86「レコーディング・セットアップ」)

ただし、MIDIトラックのレコーディング動作と異なり、次のようになります

Overwrite

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを開始します。もう一度 [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが終了します。

Audio Event: レコーディングした小節だけが上書きされ、それ以降の小節のデータはそのまま残ります。

Automation Event: レコーディングし始めた小節以降のデータはすべて消去されます。

Overdub

すでにレコーディングされているトラックに Audio Track Automation Event データを追加するときに、この方法を選びます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを開始します。もう一度 [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが終了します。

Audio Event: Overwrite 同様、レコーディングした小節だけが上書きされ、それ以降の小節のデータはそのまま残ります。

Automation Event: すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。

Manual Punch In、Auto Punch In とともに次のようになります。

Audio Event, Automation Event: レコーディングした小節だけが上書きされ、それ以降の小節のデータはそのまま残ります。

Loop All Tracks

指定した小節範囲のトラックのオートメーション・イベントを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。オートメーション・イベントのみレコーディングできます。オーディオ・トラックのオートメーション・イベントは、“Remove Data” で削除することができます。

オーディオ・イベントはレコーディングできません。そのため “Track Select” で Audio Track を選択し、“Automation Only” を Off に設定しているときは、レコーディングを開始することはできません。

“Recording Setup (Audio Track)

Automation Only

通常、チェックしないでレコーディングすると、オートメーション・イベントとオーディオ・イベントの両方をレコーディングします。

チェックすると、オーディオ・トラックのオートメーション・イベントのみをレコーディングします。オーディオ・イベントをレコーディング後、オートメーションを追加レコーディングするときに設定します。

Auto Input

“Track Select” で選択されているオーディオ・トラックのモニター用のチャンネル (“REC Source” / トラック再生) の切り替え方を設定します。下表を参照してください。

“Multi REC” オン時は “Play/Rec/Mute” が REC に設定されたトラックが対象となります。

通常、チェックします。チェックすると、オート/マニュアル・パンチ・イン・レコーディング時、“Track Select” で選択されているオーディオ・トラックは、レコーディング範囲の小節で “REC Source” がモニターでき、レコーディング範囲以外的小節でトラック再生がモニターできるように自動的に切り替わります。

“Track Select” で選択されていないオーディオ・トラックは、常にトラック再生がモニターできます。

オーディオ・トラックのモニター・チャンネル (Line: REC Source、Track: トラック再生)

	Auto Input	曲 Stop	曲 Play	曲 Rec	Punch Rec 時		
					In	Out	Out...
“Track Select” のトラック	On	Line	Track	Line	Track	Line	Track
“Track Select” 以外のトラック	Off	Line	Line	Line	Track	Track	Track

Source Direct Solo

チェックしないときは、Audio Input、“Bus Select (IFX/Indiv.)”、IFX 通過後の “Bus Sel.” の設定に従い、L/R (TFX 通過後) と、“REC Source” に設定したバス・ラインの信号を、モノで L/R 端子、ヘッドホン端子から出力します。

通常、チェックしない状態で使用し、レコーディングする音のみをモニターするときにチェックします。“REC Source” に設定したバス・ラインの信号だけを、L/R 端子、ヘッドホン端子から出力します。Multi REC 時は、“Play/Rec/Mute” が REC になっているトラックの“REC Source”で設定したバスからの音が聞こえます。

Note: “REC Source” L/R の場合は、ここでの設定は無効となり、常に L/R (TFX 通過後) の信号が、L/R 端子、ヘッドホン端子から出力されます。

Rehearsal

オーディオ・トラックへレコーディングする前に、リハーサルをするときにチェックします (実際にはレコーディングされません)。

Audio Track Recording Level

“Track Select” で選択したオーディオ・トラック (シングルトラック・レコーディング時) や、Play/Rec/Mute を REC に設定したオーディオ・トラック (マルチトラック・レコーディング時: 最大 4 トラック) への入力レベルが表示されます。

Recording Level 1, 2, 3, 4

Level Meter 1, 2, 3, 4

オーディオ・トラックへレコーディングする“REC Source”からの最終段での信号レベルを調整します。レベル・メーターで「CLIP !」が表示されない最適なレベルを確認して、レコーディングしてください。

レベル・メーター/スライダの上部には、対応するオーディオ・トラック・ナンバーが表示されます。

シングルトラック・レコーディング時は、“Recording Level 1”、“Level Meter 1”が有効になります。マルチトラック・レコーディング時は“Play/Rec/Mute”を REC にしたトラック数だけが有効になります。

シングルトラック・レコーディング時は“Track Select”に Audio Track を選ぶとレベル・メーターにレコーディング・レベルが表示されます。マルチトラック・レコーディング時は、REC に設定するとレベル・メーターにレコーディング・レベルが表示されます。

スライダーで信号レベルを調整します。最初は“Recording Level”を 0.0 に設定して、レベル・メーターのレベルがクリップ (CLIP !) しない範囲で大きくなるように調整してください。

電源オン時のレコーディング・レベルの初期設定はユニティ (0dB) です。

Note: ここまでの設定は、ページ・メニュー・コマンド “Auto HDR/Sampling Setup” で HDR (Audio Track Recording) を実行し、自動でセットアップしたときと同じです。“Audio Input”、“REC Source”、“Track Select”、“Overwrite” を自動的に設定します。(※ 参照: PG p.548 「自動設定されるパラメーターと設定値」)

オーディオ・トラック・レコーディング例

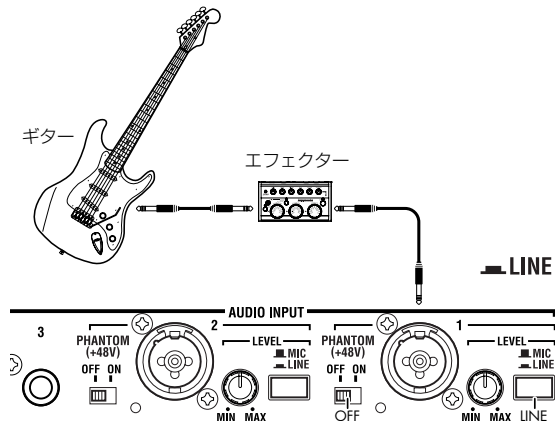
外部入力音をオーディオ・トラック 1 にレコーディングする

Audio Input1 端子へ接続したギターの演奏をオーディオ・トラック 1 へレコーディングする方法を説明します。

▲ オーディオ・トラックへのレコーディングおよびプレイバックは、マスター・トラックのトラック・エンドまでです。また、1 テイク 80 分以上のレコーディングはできません。

ギターを接続する

1. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを押し込んで LINE に設定し、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。



▲ ギターエフェクター等パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

セットアップする

2. P0:Play/REC- Audio Input Sampling ページの “Audio Input” 次のように設定します。

Use Global Setting Off

- INPUT1 -

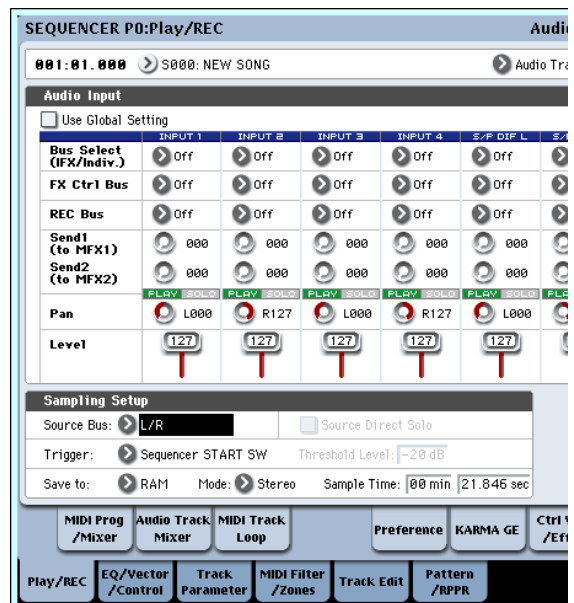
“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

“Pan”: L000

“Level”: 127

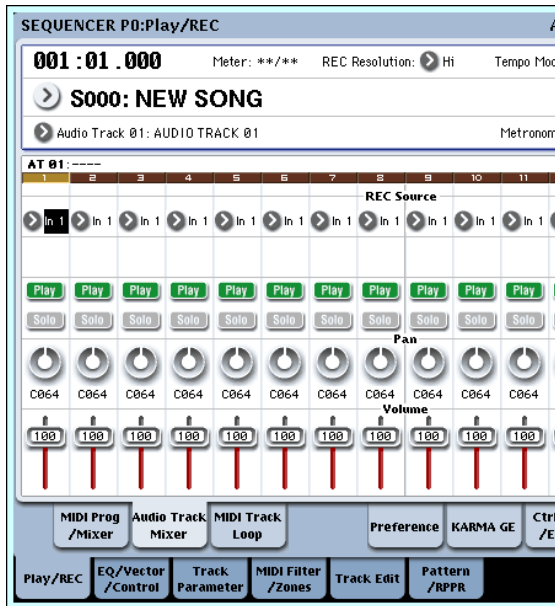
“REC Bus”: Off

(初期状態ではすでに設定されているため、設定する必要はありません。)

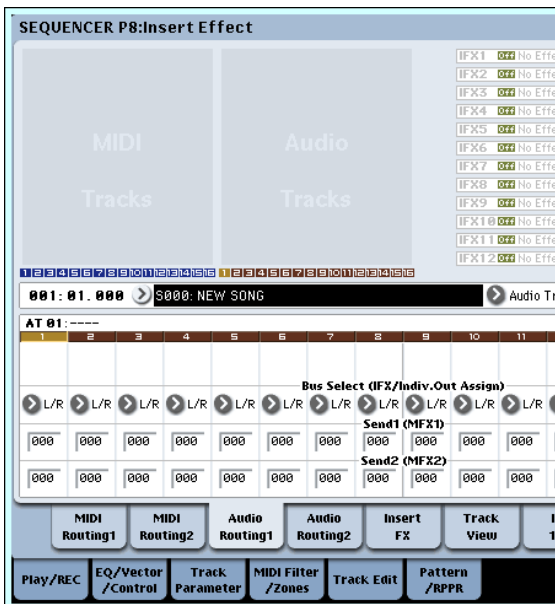


P0:Play/REC– Audio Track Mixer ページの “REC Source” で Audio Input1 (In1) を選び、Audio Input 1 の入力をダイレクトで、オーディオ・トラック1へレコーディングするように設定します。

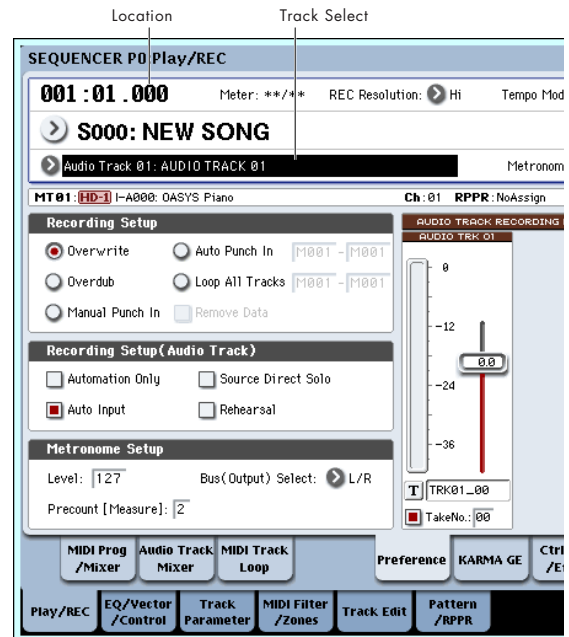
Audio Track1 “REC Source”: Audio Input1 (In1)



P8: Insert Effect– Audio Routing1 ページを表示します。
 “Audio Track1” でオーディオ・トラック1 の出力を設定します。
 “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R
 “Send1 (MFX1)”; “Send2 (MFX2)”: 000



- P0: Play/REC– Preference ページの “Track Select” を Audio Track01 に設定します。



AUDIO TRK 01 (“Level Meter 1”、“Recording Level 1”、“Name 1”、“Take”、“Take No.”) が表示されます。

作成されるリージョンと WAVE ファイルの名前を “Name 1” で設定します。

同じトラックに対して何度かレコーディングする場合は “Take” をチェックします。

- “Recording Setup”、“Recording Setup (Audio Track)” でレコーディングの方法を設定します。

“Overwrite”: 選択する

“Automation Only”: チェックしない

“Source Direct Solo”: チェックしない

“Auto Input”: チェックする

“Rehearsal”: チェックしない

Note: ソングの先頭からレコーディングしたり、“Location” で設定した小節からレコーディングする場合は、“Overwrite” を選択してレコーディングします。

Note: ファイル名の文字数は “Take” をチェックしていないとき 8 文字まで入力できます。チェックしているときは 6 文字まで入力できます。

Note: レコーディング中にメトロノームをならす場合は “Metronome Setup” でメトロノームを設定します。

(※ 参照: PG p.454 「0–5d: Metronome Setup」)

レコーディング・レベルを設定する

- レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD!」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。

「ADC OVERLOAD!」が表示される直前のレベル (過入力としない最大レベル) で最良のレベルが得られます。

- レベル・メーターにレコーディングされるギターの音量が確認できます。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックさせて、音量のバランス等を確認してください

い。プレイバック中にギターの音だけをモニターするときには、“Source Direct Solo” をチェックしてください。

レコーディングする

7. P0:Play/REC-Preference ページの“Location” で、レコーディングの開始位置を設定します。
ソングの先頭からレコーディングする場合は001: 01. 000にします。
8. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
レコーディング待機状態になります。メトロノームを設定している場合は、メトロノームがカウントします。
9. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
“Location” で設定したレコーディング開始位置からレコーディングを開始します。
メトロノームのプリカウント (“Precount [Measure]”) を設定している場合は、プリカウント後にレコーディングを開始します。また、あらかじめMIDIトラックに演奏がレコーディングされている場合は、そのMIDIトラックもプレイバックします。
10. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

レコーディングした内容を確認する

11. P0: Play/REC- Audio Track Mixer ページを表示します。
“Audio Track1” でオーディオ・トラック1のパン、ボリューム等を設定します。
“Play/Rec/Mute”: Play
“Solo On/Off”: Off
“Pan”: C064
“Volume”: 100
12. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックします。

Note: オーディオ・イベントのレコーディングはMIDIトラックと同様に、コンペア機能等が使用できます。

Note: オーディオ・トラックにインサート・エフェクトをかける場合は、“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” でIFX1～IFX12を選択します。

そして、使用したインサート・エフェクト通過後の“Bus Select” (P8: Insert Effect- Insert FX ページ) をL/Rに設定します。(※参照: p.183「手順8.」)

Note: オーディオ・トラックにマスター・エフェクトをかける場合は、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

レコーディングしたオーディオ・トラック1を聞きながら、外部入力音をオーディオ・トラック2にレコーディングする

前述の「外部入力音をオーディオ・トラック1にレコーディングする」でレコーディングしたオーディオ・トラック1の演奏をモニターしながら、オーディオ・トラック2にもう1本のギター演奏をレコーディングします。

1. P0:Play/REC- Audio Track Mixer ページの Audio Input 2 の“REC Source” で Audio Input1 (In1) を選びます。
AUDIO TRACK2 “REC Source”: Audio Input1 (In1)
2. “Track Select” を Audio Track02 に設定します。
3. 前述の手順8. からの作業をして、レコーディングをします。

インサート・エフェクトをかけてレコーディングする

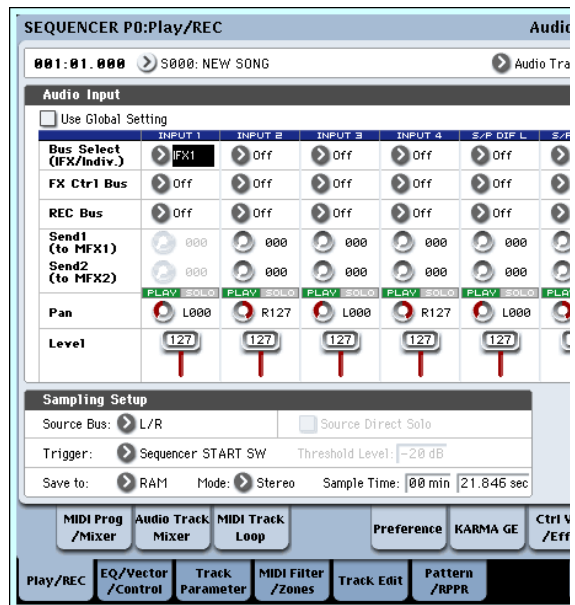
Audio Input1 端子へ接続したギターの演奏にインサート・エフェクトをかけて、オーディオ・トラック1へレコーディングする方法を説明します。

ギターを接続する

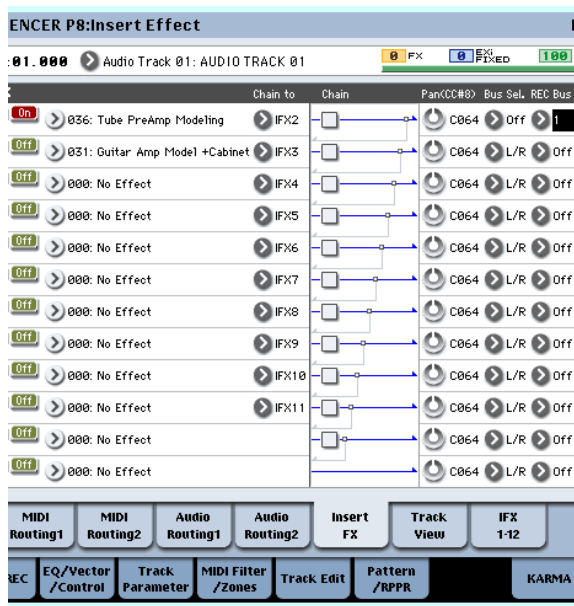
1. ギターを接続します。(※参照: p.100「外部入力音をオーディオ・トラック1にレコーディングする」)

セットアップする

2. P0:Play/REC- Audio Input/Sampling ページの“Audio Input” で、AUDIO INPUT1 端子からの信号をIFX1へ送るように設定します。
“Use Global Setting”: Off
“Bus Select (IFX/Indiv.)”: IFX1
“INPUT1 Level”: 127
“INPUT1 Pan”: L000
“INPUT1 REC Bus”: Off

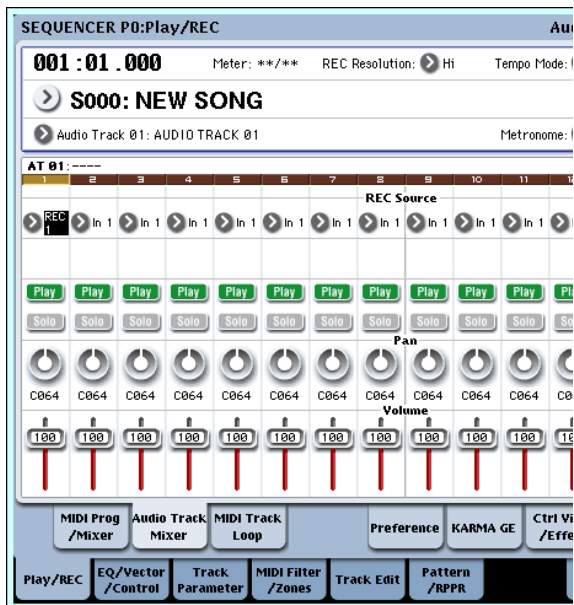


3. P8:Insert Effect- Insert FX ページでエフェクトを選び、RECバス1に送ります。
“IFX1 On/Off”: On
“IFX1”: 任意のエフェクト
“Bus Sel.”: Off
“REC Bus”: 1



4. P0:Play/REC- Audio Track Mixer ページの“REC Source”で REC1 を選び、REC バスの信号をオーディオ・トラック 1 へレコーディングするように設定します。

Audio Track1 “REC Source”: REC1



5. P0: Play/REC- Preference ページの“Track Select”を Audio Track01 に設定します。

これ以降の操作は、前述の「外部入力音をオーディオ・トラック 1 にレコーディングする」の手順 3. からの操作と同じです。そちらを参照してください。

外部入力音をオーディオ・トラックにパンチ・イン・レコーディングする

「外部入力音をオーディオ・トラック 1 にレコーディングする」でレコーディングしたトラックの一部にパンチ・イン・レコーディングします。

P0:Play/REC- Audio Input/Sampling ページの“Audio Input”の設定や P0:Play/REC- Preference ページの“Recording Setup(Audio Track)”やP0:Play/REC- Audio Track Mixer ページの“REC Source”の設定は、変更しないでそのまま使用します。

セットアップする

1. P0: Play/REC- Preference ページの“Track Select”で、Audio Track01 が選ばれていることを確認します。
2. “Recording Setup”でレコーディング方法を設定します。ここでは自動でパンチ・イン・レコーディングします。“Auto Punch In”: オン
“M * * * - M * * *”: レコーディングする小節範囲を任意に設定します。
AUDIO TRK 01 の“Name”、“Take”、“Take No.”: レコーディングするリージョン、WAVE ファイル名を任意に設定します。
Note: “Recording Setup”を Auto Punch In にして“M * * * - M * * *”で小節範囲を設定すると、その小節範囲の前までをプレイバックし、小節範囲だけをレコーディングします。
“Recording Setup”を Manual Punch In にしたときは、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチで指定した小節をレコーディングします。このときは SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックします。レコーディングする小節で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点で、もう一度 [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

リハーサルする

レコーディングする前に擬似的なレコーディングをします。この動作は、レコーディングと同様の動作になりますが、オーディオ・イベント、リージョン、WAVE ファイルは作成されません。

3. “Recording Setup(Audio Track)”の“Rehearsal”をチェックします。
4. “Location”でレコーディングの開始位置を設定します。
“M * * * - M * * *”で設定した小節範囲から数小節前に設定します。
5. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
レコーディング待機状態になります。
6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
“Location”で設定した小節からプレイバックを開始し、“M * * * - M * * *”で設定した小節範囲だけを擬似レコーディングします。その後は、ソングの終わりまでプレイバックします。

Note: “Recording Setup (Audio Track)”の“Auto Input”が Off の場合は常に REC Source の音を聞くことができます。(参照: PG p.452 「Auto Input」)

7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。
8. “Recording Setup (Audio Track)”の“Rehearsal”のチェックをはずします。

レコーディングする

9. “Location”でレコーディングの開始位置を設定します。
“M * * * - M * * *”で設定した小節範囲から数小節前に設定します。
10. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
レコーディング待機状態になります。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したときは、“Track Select”でのオーディオ・トラックの切り替えが制限されます。

11. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

“Location” で設定した小節からプレイバックを開始し、“M *** – M ***” で設定した小節範囲だけをレコーディングします。その後は、ソングの終わりまでプレイバックします。

Note: “Recording Setup (Audio Track)” の “Auto Input” が Off の場合は常に REC Source の音を聞くことができます。

12. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

レコーディングした内容を確認する

13. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックします。

オーディオ・トラックの出力設定は p.102 「レコーディングした内容を確認する」の操作と同様に行います。

14. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、プレイバックを終了します。

レコーディング内容を比較する

- [COMPARE] スイッチを押して ([COMPARE] スイッチの LED 点灯)、プレイバックします。
パンチ・イン・レコーディング前のオーディオ・トラックをプレイバックします。
- もう一度、[COMPARE] スイッチを押して ([COMPARE] スイッチの LED 消灯)、プレイバックします。
パンチ・イン・レコーディング後のオーディオ・トラックをプレイバックします。

オーディオ・トラック・レコーディング・バリエーション

複数のオーディオ・トラックをオーディオ・トラックにバウンス・レコーディングする

バウンス・レコーディングでは、2 つ以上のトラックをまとめて、1 つまたは 2 つのトラックへレコーディングします。

ここでは、オーディオ・トラック 1 と 2 をオーディオ・トラック 3 へバウンス・レコーディングする例を説明します。

あらかじめオーディオ・トラック 1 と 2 にレコーディングしておいてください。オーディオ・トラック 2 にレコーディングする場合は、p.100 「セットアップする」で P0:Play/REC– Audio Track Mixer ページの Audio Track2 “REC Source” を REC1、P0: Play/REC– Preference ページの “Track Select” を Audio Track02 にしてレコーディングします。

セットアップする

1. P0:Play/REC– Audio Track Mixer ページ、でオーディオ・トラック 1、2 のパン、ボリューム等を設定します。
 - Audio Track1 –
“Play/Rec/Mute”: Play
“Solo On/Off”: On
“Pan”: L000
“Volume”: 127
 - Audio Track2 –
“Play/Rec/Mute”: Play
“Solo On/Off”: On
“Pan”: L000
“Volume”: 127
2. P8: Insert Effect– Audio Routing1 ページでオーディオ・トラック 1、2 の出力を設定します。
 - Audio Track1 –
“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R
“Send1 (MFX1); “Send2 (MFX2)”: 000
 - Audio Track2 –
“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”: L/R
“Send1 (MFX1); “Send2 (MFX2)”: 000

Note: オーディオ・トラックにインサート・エフェクトをかける場合は、“Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” で IFX1 ~ IFX12 を選択します。そして、使用したインサート・エフェクト通過後の “Bus Select”(P8: Insert Effect– Insert FX ページ) を L/R に設定します。


Note: オーディオ・トラックにマスター・エフェクトをかける場合は、“Send1 (MFX1)”, “Send2 (MFX2)” でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の “Send1”, “Send2” で設定します。

3. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックさせ、オーディオ・トラック 1 と 2 の出力レベルのバランスを調整します。

各オーディオ・トラックの出力レベルは P0:Play/REC– Audio Track Mixer ページのオーディオ・トラック 1、オーディオ・トラック 2 の “Volume” で調整します。

調整し終わったら、プレイバックを終了します。

4. P0: Play/REC- Preference ページの “Track Select” で、Audio Track03 を選びます。
5. Recording Setup、Recording Setup (Audio Track) でレコーディングの方法を設定します。
 - Recording Setup –
“Overwrite”: オン
 - Recording Setup (Audio Track) –
“Automation Only”: チェックしない
“Source Direct Solo”: チェックしない
“Auto Input”: チェックする
“Rehearsal”: チェックしない
 - AUDIO TRK 03 –
“Name”、“Take”、“Take No.”: レコーディングするリジョン、WAVE ファイル名を任意に設定します。
6. P0:Play/REC- Audio Track Mixer ページの “REC Source” で、L をオーディオ・トラック3へレコーディングするように設定します。
オーディオ・トラック3 “REC Source”: L
Note: ここまでの設定は、ページ・メニュー・コマンド “Auto HDR/Sampling Setup” で Bounce Audio Track で次のように設定してを実行し、自動セットアップさせたときと同じです。(☞ 参照: PG p.545 「Bounce Audio Track 選択時:」)
“Mode”: Mono
“From”: Audio Track 01: チェックする
Audio Track 02: チェックする
“To”: Audio Track 03

 オーディオ・トラックをパウンス・レコーディングするときは、メトロノームをオフ (Metronome Setup “Sound”: Off) にします。

レコーディングする

7. “Location” をソングの先頭 (001: 01. 000) に設定します。
8. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
レコーディング待機状態になります。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したときは、“Track Select” でのオーディオ・トラックの切り替えが制限されます。
9. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
プレイバックを開始すると同時に、パウンス・レコーディングも開始します。
オーディオ・トラックをプレイバックし終わると、レコーディングも終了します。また、ソングのプレイバックも自動的に終了します。

レコーディングした内容を確認する

10. P0:Play/REC- Audio Track Mixer ページでオーディオ・トラック1、2のプレイバックをミュートさせます。
 - Audio Track1 –
“Play/Rec/Mute”: Mute
“Solo On/Off”: Off
 - Audio Track2 –
“Play/Rec/Mute”: Mute
“Solo On/Off”: Off
11. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、ソングをプレイバックして、オーディオ・トラック3を確認します。
オーディオ・トラックの出力設定は p.102 「レコーディングした内容を確認する」と同様の操作をオーディオ・トラック3に行います。

12. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、プレイバックを終了します。

オーディオ・トラックを含んだソングをもとにハードディスク等へ WAVE ファイルを作成する場合は、p.140 「ソングをリサンプリングして、WAVE ファイルを作成する」を参照してください。

Pan、EQ、Volume 等のオートメーション・イベントをオーディオ・トラックにレコーディングする

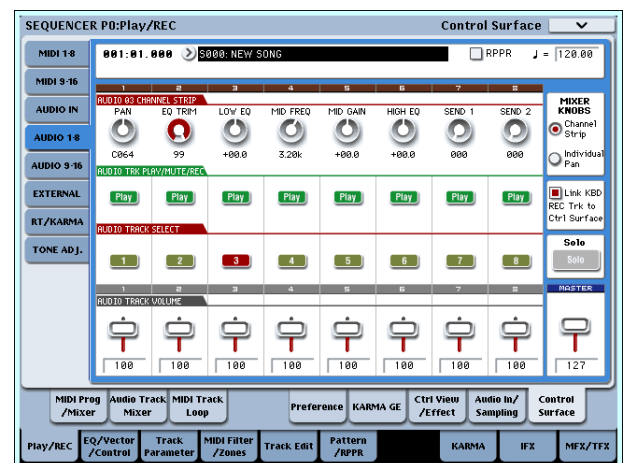
オーディオ・トラックは “Pan”、“Volume”、“Send1”、“Send2”、EQ の全パラメーターをリアルタイムにレコーディングすることができます。ここではオーディオ・トラック3の “Pan”、“Volume” の変化をレコーディングしてみましょう。

P0:Play/REC- Audio Track Mixer ページを表示し、“Track Select” でレコーディングするトラック Audio Track 03を選び、該当するパラメーターを VALUE コントローラーで操作することができますが、コントロール・サーフェスを使用すれば、同時に最大で8トラックまでのミキシングが行えます。

セットアップする

1. P0:Play/REC- Preference ページを表示します。
2. Recording Setup、Recording Setup (Audio Track) でレコーディング方法を設定します。
ここでは何度も重ねて記録しますので演奏データを書き加えながら録音するオーバー・ダブを選びます。
 - Recording Setup –
“Overdub”: オン
 - Recording Setup (Audio Track) –
“Automation Only”: チェックする
-  “Automation Only” をチェックせずに録音するとオーディオ・イベントもレコーディングされます。すでにオーディオ・イベントがある場合は消されて、上書きされますので注意してください。

3. P0: Play/REC- Contorol Surface ページを表示します。



4. CONTROL ASSIGN [AUDIO] スイッチを数回押して、スイッチ右側の LED、HDR1-8 を点灯させます。
5. LCDディスプレイの右端中央の “Link KBD REC Trk to Ctrl Surface” をチェックします。チェックして、MIX SELECT [3] スイッチを押すと、各ノブがオーディオ・トラック3に対してのコントロールとなるのと同時に、“Track Select” が Audio Track03 に切り替わります。

SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してプレイバックし、ノブやスライダー等を動かす、リハーサルをしてください。

MIXER KNOB が CHANNEL STRIP 時、ノブ [1] でパン、[2]～[6]でEQ、[7]、[8]でセンド・レベルが調整できます。

オーディオ・トラック3のボリュームは、スライダー [3] で調整できます。

リハーサルが終了したら SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して停止します。

[LOCATE] スイッチを押してください。

レコーディングする

- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。
メトロノーム音が聞こえます。そして、レコーディング待機状態になります。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。
2小節のカウント後、レコーディングが始まります。
パンをスライダー等で動かしてください。
Note: オートメーション・イベントの録音はMIDIトラックと同様に、クオンタイズ、レゾリューション機能、コンペア機能等が使用できます。
- レコーディングが終了したら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了してください。
- レコーディングした内容を確認してください。
SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、プレイバックします。
再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能 ([COMPARE] スイッチを押す) を使って、レコーディングし直してください。
- さらにオートメーション・イベントを加えていく場合は、再度、手順6.からの操作を行い、レコーディングしてください。

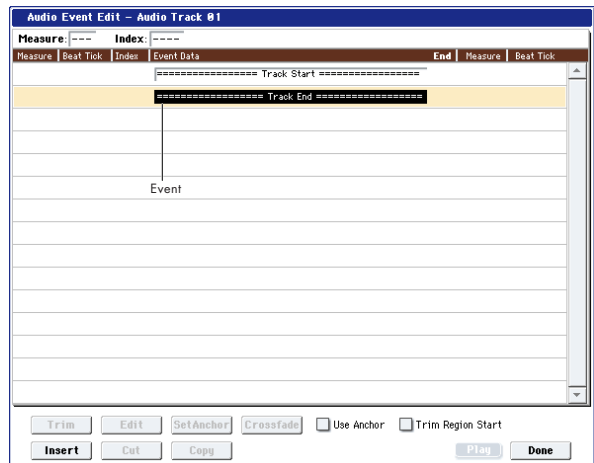
WAVE ファイルをオーディオ・トラックに配置する

WAVE ファイルは、オーディオ・トラックのリージョンにインポートすることによって再生します。

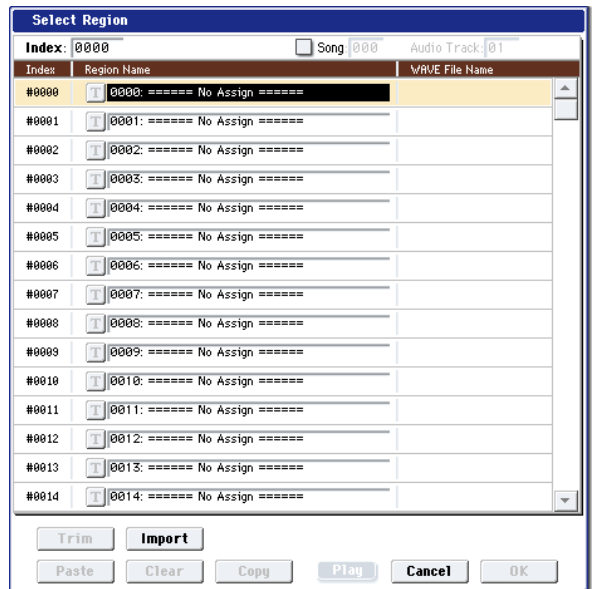
Note: WAVE ファイルはサンプル・レートが 48kHz でモノの 80 分以下の WAVE ファイルのみインポートできます。サンプル・レートが 44.1kHz の WAVE ファイルは、Disk モードの "Rate Convert" (※参照：PG p.717) で 48kHz に変換してからインポートしてください。また、外部 USB メディアまたは内蔵 CD-R/RW から WAVE ファイルのインポートはできません。一旦、内蔵ハードディスクに WAVE ファイルをコピーしてからインポートしてください。

- P4: Track Edit ページを選びます。
- "Track Select" で WAVE ファイルを配置する Audio Track を選びます。

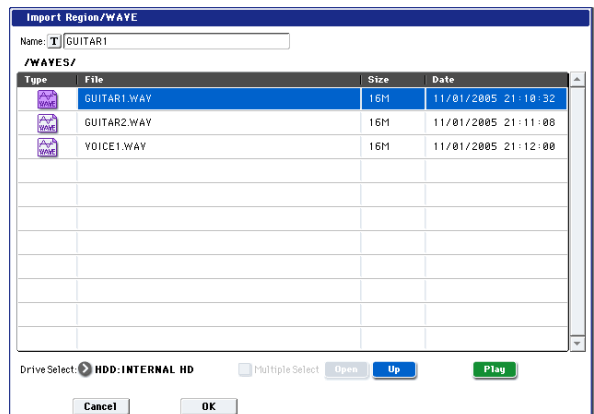
- ページ・メニュー・コマンド "Audio Event Edit" を選び、ダイアログを表示します。



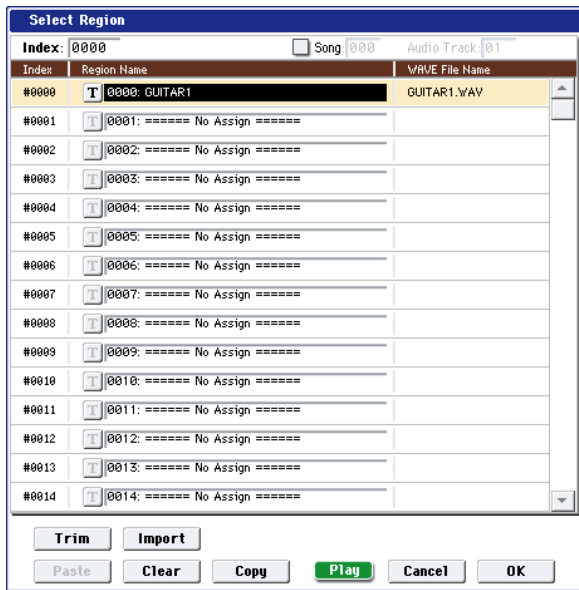
- リージョンを挿入するイベントを選び、左下の Insert ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



- WAVE ファイルをインポートするリージョンを選び、下の Import ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



6. “Drive Select”、“Open”、“Up” でディレクトリを移動し、インポートしたいWAVE ファイルを選び、OK ボタンを押して、リージョンにインポートします。



WAVE ファイルを選択するとき、Play ボタンを押して再生し、目的の WAVE ファイルかを確認することができます。

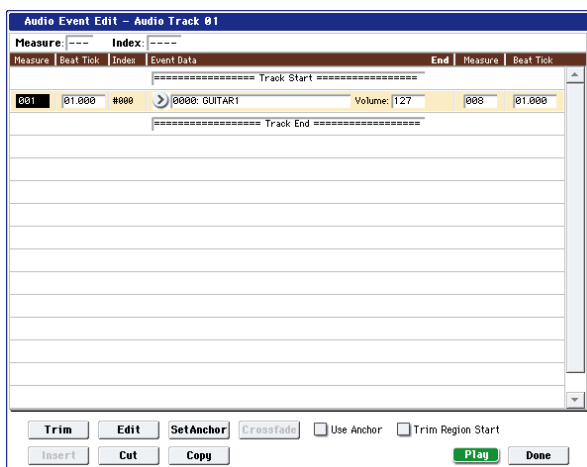
また、上段の“Name” でリージョン名を設定することもできます。“Name” は file を選択した後に変更してください。

Note: OK ボタンは、48kHz モノの WAVE ファイルを選んだときのみ選択可能になります。44.1kHz や 48kHz ステレオの WAVE ファイルを選んだときは、グレーで表示され選択することはできません。

Play ボタンは、48kHz の WAVE ファイルを選んだときのみ選択可能になります。

- ▲ リージョンをエディットすると全ソングのオーディオ・トラックに影響します。すでにオーディオ・トラックで使っているリージョンをエディットする場合は注意が必要です。

7. OK ボタンを押すと、オーディオ・トラックに選択したリージョンが配置されます。



8. エディットするイベントを選び、ロケーション “Measure”、“Beat Tick” でイベント位置を移動させます。

- ▲ 同じロケーションに 2 つ以上のイベントを置くことはできません。

9. Done ボタンを押します。

10. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、WAVE ファイルが再生するのを確認してください。

[COMPARE] キーを押すとエディット前の状態に戻ります。

ここでは簡単に説明しましたが、WAVE ファイルの再生位置をサンプル単位で範囲を変更したり、アンカー・ポイントを基準としてロケーションを設定したり、また、2 つのオーディオ・イベントをクロスフェードさせるなどのエディットが可能です。(参照：PG p.552 「Audio Event Edit」)

ソング編集 (エディット)

ソングにさまざまな編集 (エディット) を加えることができます。次のようなエディットが行えます。詳しくは、PG p.539 を参照してください。

ソング

Delete Song: 現在選ばれているソングを削除します。

Copy From Song: 現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

FF/REW Speed: [FF] スイッチまたは [REW] スイッチを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

GM Initialize: GM システム・オン・メッセージをSequencer モードに送り、各 MIDIトラックを GM 用の設定にリセットします。

Auto HDR/Sampling Setup: ハードディスク・レコーディング、オーディオ・トラックのバウンス、サンプリング/リサンプリング (イントラック・サンプリング等)、またはオーディオ CD を作成するための 2 チャンネル・ミックス等をするために必要な各設定を自動的に行います。

Initialize: ハードディスク・レコーディング、サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。

HDR (Audio Track Recording): オーディオ・トラックにギター、ヴォーカル等のオーディオ・インプットからの外部オーディオ信号をレコーディングするための設定にします。

Bounce Audio Track: オーディオ・トラックをバウンス・レコーディングするときに必要な設定にします。

2ch Mix to Disk: 完成したソングをリサンプリングし、ステレオ 2 チャンネルの WAVE ファイルをハードディスクへ作成するための設定にします。(WAVE ファイル作成後、Disk モード Make AudioCD ページで内蔵 CD-R/RW ドライブでオーディオ CD にする場合などに使用します。)

Resample SEQ Play: Sequencer モードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするための設定にします。

In-Track Sampling: イントラック・サンプリング機能を使って、外部オーディオ信号のみをサンプリングして、MIDIトラックに配置するための設定にします。

Bounce All Tracks To Disk: ソングのすべてのトラックを 1 つの WAVE ファイル (ステレオ) にリサンプリングします。

Set Song Length: ソングの長さ (小節数) を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

KARMA 関連:

エフェクト関連:

この他、KARMA 機能、エフェクト機能を活用するためのエディットが可能です。

MIDI トラック

トラック

MIDI Step Recording: 各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データを入力します。

MIDI Event Edit: MIDI データをイベント単位でエディットします。

Bounce Track: バウンス元とバウンス先にある MIDI トラックの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データ移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

Create Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを MIDI トラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

Erase Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース (消去) します。

Quantize: 入力した MIDI データ (ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ等) のタイミングを補正します。

Shift/Erase Note: 指定した MIDI トラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト (移動) またはイレース (消去) します。

Modify Velocity: 指定した範囲内のノート・データのペロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

パターン

Step Recording (Loop Type): パターンをステップ・レコーディングします。

Event Edit: 入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

Pattern Parameter: 指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

Erase Pattern: 指定したパターンの演奏データを消去します。

Copy Pattern: 指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。

Bounce Pattern: バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データ移します。

Get From MIDI Track: MIDI トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

Put To MIDI Track: パターンを MIDI トラックに配置します。

Copy To MIDI Track: 指定したパターンの内容 (演奏データ) を MIDI トラックの演奏データとしてコピーします。

MIDI トラック、オーディオ・トラック共通

Erase Track: 指定したトラックのデータを消去します。マスター・トラックだけを消去することはできません。

Copy Track: コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

Erase Measure: 指定した小節の演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

Delete Measure: 指定した小節を削除します。デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

Insert Measure: 指定した数の小節を、指定したトラックにインサート (挿入) します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Repeat Measure: 指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャー

を実行すると、“To End of Measure” の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Copy Measure: コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

Move Measure: 演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。ムーブ・メジャーを実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データは、移動した小節数だけ前へ移動し、移動先の小節より後ろにある演奏データは、移動させた小節数だけ後ろへ下がります。

オーディオ・トラック

Audio Event Edit: 録音したオーディオ・イベントをイベント単位でエディットしたり、オーディオ・イベントで使用しているリージョンのトリム (WAVE ファイルの発音範囲をサンプル単位で調整) を行います。

Audio Automation Edit: オートメーション・イベント・データをイベント単位でエディットします。

Region Edit: オーディオ・トラックで使用するリージョンをエディットします。リージョンのインポートやペースト等の他に、トリム・ダイアログで WAVE ファイルの再生範囲等を設定することもできます。

Volume Ramp: 指定した範囲のデータの値 (ボリューム) を変更します。開始位置から終了位置に向かって徐々にボリュームを上げたり (Fade In)、下げたり (Fade Out) します。

Copy Song's Tempo to Region: 指定した範囲のオーディオ・イベントで使われているリージョンのテンポを、そのリージョンが再生される位置のテンポに変更します。

オーディオ・トラックのテンポと MIDI トラックのテンポが合っている場合に、このコマンドを実行して、リージョンのテンポを合わせておくと、“Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch)” や “Adjust Song's Tempo to Region” を実行するときに正しく実行できます。

Adjust Song's Tempo to Region: 指定した範囲のオーディオ・イベントで使われているリージョンのテンポに合わせて、そのリージョンが再生される位置のマスター・トラックにテンポ・イベントを作成します。

以前にレコーディングしたリージョンでオーディオ・トラックを作成し、MIDI トラックも含めた全トラックをそのリージョンに合わせたい場合に有効です。

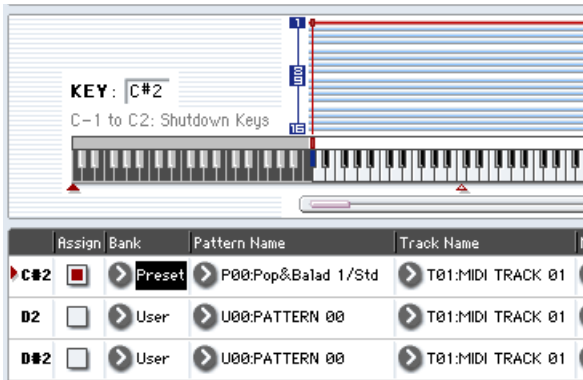
Adjust Region to Song's Tempo (Time Stretch) : 指定した範囲のオーディオ・イベントで使われているリージョンのテンポが、そのリージョンが再生される位置のテンポと異なる場合、Time Stretch (Sustaining) を実行し WAVE ファイルとリージョンを作成します。またオーディオ・イベントは作成したリージョンを使用するように自動的に設定されます。一度作成したソングのテンポを変えたい場合に、先にマスター・トラック等のテンポを設定しておいてから実行すると、新しいテンポに合わせてオーディオ・トラックが作成され、便利です。

RPPR の作成とレコーディング方法

ここでは、RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング) にパターンをアサインする方法と、演奏、レコーディング方法を示します。

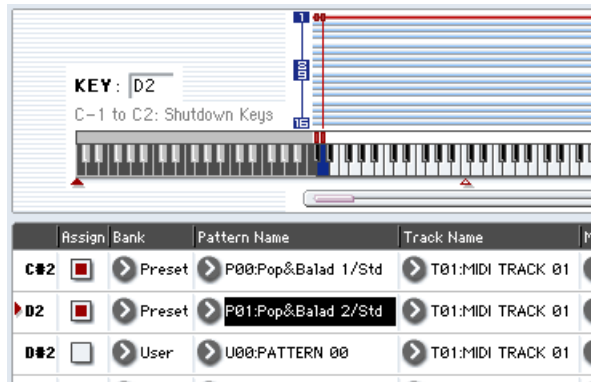
RPPR を設定する

- 新規ソングを作成し、MIDIトラック 1 にドラムス・プログラムを設定してください。
- P5- RPPR Setup ページを選びます (下図参照)。このページでは RPPR 機能が自動的にオンになります。
- パターンをアサインするキーを選びます。
C#2 を選びます。[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すか、右側のスクロール・バーで探すことができます。
Note: C2 以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。
- C#2 の "Assign" をチェックします。
- "Bank" にPresetを、"Pattern Name" にP00を設定します。



- "Track Name" に T01 を設定します。
選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定 (プログラム等) で再生されます。
- C#2 のパラメーターを選択したまま Copy ボタンを押します。
- 他のキーにパターンをアサインします。
D2 のパラメーターを選び、Paste ボタンを押します。

手順5..6. で設定した "Assign"、"Bank"、"Pattern Name"、"Track Name"、"Mode"、"Shift"、"Sync" の各値が自動的にコピーされます。

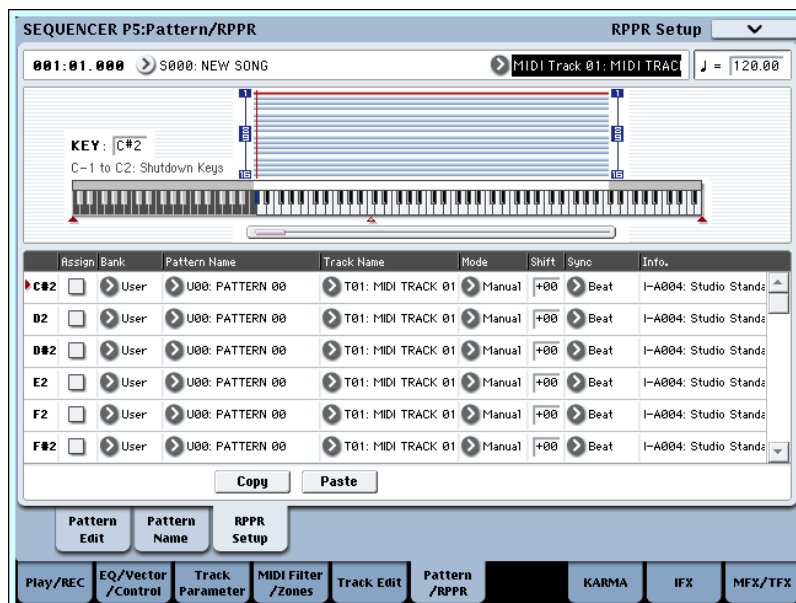


- "Pattern Name" だけを変更します。"Pattern Name" を選び、[△] スイッチを押し、P01 を選びます。
- D#2 のパラメーターを選び、Paste ボタンを押します。
手順5..6. で設定した "Assign"、"Bank"、"Pattern Name"、"Track Name"、"Mode"、"Shift"、"Sync" の各値が自動的にコピーされます。
手順9. の要領で "Pattern" を P02 に設定します。
Note: このように Copy ボタン、Paste ボタンを使用することによって、RPPR 設定時に各 KEY への "Bank"、"Pattern Name"、"Track Name" 等のアサインが効率よく行えます。
- 上記の方法を参考にして、P03 からのいくつかのパターンをアサインしてください。
- C#2 のキーを押さえます。アサインしたパターンが再生します。

C#2 のキーから指を離し、D2 のキーを押さえます。パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は "Sync" と "Mode" の設定で変わります。

"KEY" で C#2 を選び、"Sync" を Measure にします。同様に D2 について設定します。(上図参照)

鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。



Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2	Preset	P000: Pop&Balad 1/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Measure	I-A004: Studio Standa
D2	Preset	P001: Pop&Balad 2/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Measure	I-A004: Studio Standa
D#2	Preset	P002: Pop&Balad 3/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	Beat	I-A004: Studio Standa

Measure は、パターンを 1 小節単位で扱います。そして、2 番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。

アサインした“Mode”の設定を Once にすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。

13. 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2 以下のキーを押します。

RPPR を演奏する

作成した RPPR を使って、P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページで演奏してみましょう。

1. P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページを選びます。(下図参照)
2. “RPPR” チェック・ボックスをチェックします。
RPPR 機能がオンになります。オン/オフはソングごとに設定します。
3. 鍵盤を弾くと RPPR の設定に従ってパターンが再生されます。
 - “Sync” が Beat または Measure に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。
 - “Sync” を Beat, Measure または SEQ にして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(32 分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“Track Select”のMIDIチャンネルでコントロールします。
4. RPPR 機能をオフにするときは、RPPR チェック・ボックスのチェックをはずします。

ソングを再生しながら RPPR を演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPR を演奏することができます。

“Sync” が SEQ に設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

⚠ ソングの演奏時に、[<<REW]、[FF>>] スイッチを押すと同期しなくなります。

Note: ソングの演奏開始と同時に RPPR によるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの 1 小節を入れておくといでしょう。

Note: ソングが停止しているときは、KARMA 機能のタイミンに同期します。

RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする

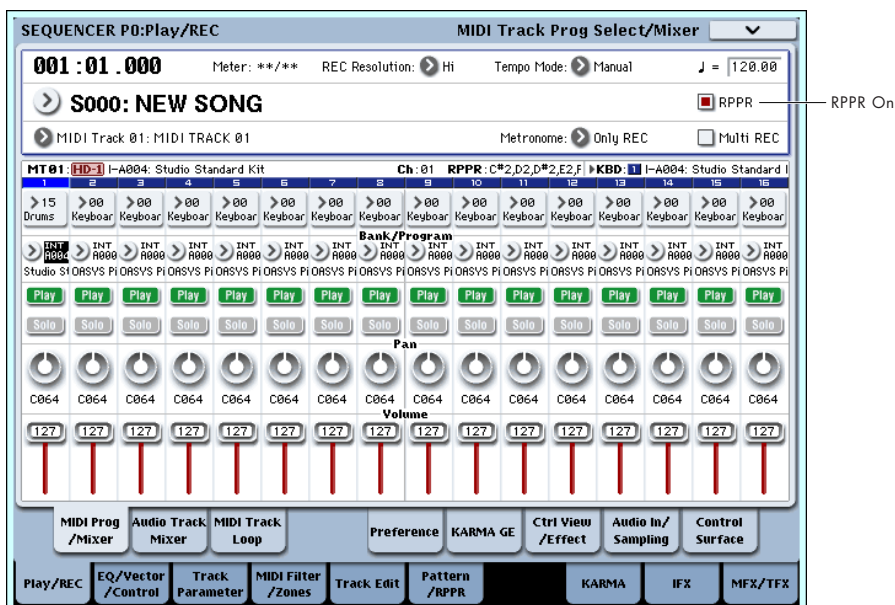
RPPR をリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。p.110「RPPR を設定する」のように 1 つのトラック(MIDI Track 01)のみを使用している場合は、“Track Select”で MIDI Track01 を選び、シングルトラック・レコーディング(1 つのトラックのみをレコーディングする)をします。

RPPR が 1 つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select”で他のトラックを選び、その演奏と一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

また、RPPR を 1 つのトラックだけではなく複数のトラックで設定して、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

Note: RPPR は、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

ここでは、RPPR 演奏と鍵盤の演奏を同時にレコーディングする方法を説明します。事前に P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページで MIDI トラック 1 にドラムスのプログラ



Assign	Bank	Pattern Name	Track Name	Mode	Shift	Sync	Info.
C#2	Presets	P000: Pop&Balad 1/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-A004: Studio Stand
D2	Presets	P001: Pop&Balad 2/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-A004: Studio Stand
D#2	Presets	P002: Pop&Balad 3/Stc	T01: MIDI TRACK 01	Manual	+00	SEQ	I-A004: Studio Stand

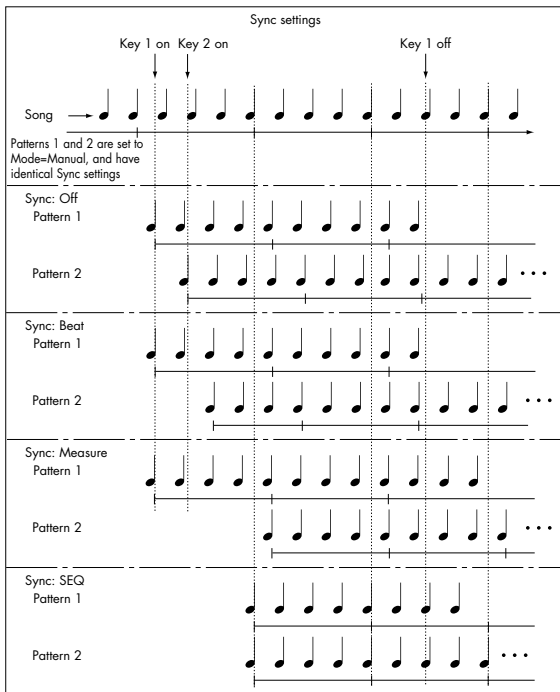
ムを、MIDIトラック2にベースのプログラムを設定しておいてください。

1. C#2 からいくつかの KEY にプリセット・パターンをアサインします。

C#2 の “Assign” をチェックし、“Bank” に Preset、“Pattern Name” にプリセット・パターンをアサインします。“Track Name” でドラムス・プログラムが設定されている MIDIトラック1 (T01) を選びます。

2. 各 RPPR の “Sync” を SEQ に設定します (上図参照)。

SEQ に設定すると、プレイバック/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期して始まります。



3. P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページを選びます。

4. “RPPR” チェック・ボックスをチェックし、“Track Select” を MIDI Track 02 にします。

RPPR 機能がオンのとき、パターンをアサインしたキーは “Track Select” で選んだトラックに関係なく、設定したキーを押すとパターン再生が始まります。

パターンをアサインしていないキーは、通常の鍵盤演奏が可能です。ここで選択した MIDIトラックのプログラムで、通常の演奏をすることができます。

5. RPPR で演奏するトラックと、鍵盤演奏するトラックでの演奏を同時にレコーディングしますので、“Multi REC” チェック・ボックスをチェックします。

Note: “Recording Setup” に Loop All Tracks を選択しているときには Multi REC を選ばません。“Recording Setup” に Overwrite を選んでください。

6. SEQUENCER [REC/WRITE]スイッチを押して、レコーディング待機の状態にします。

7. レコーディングするトラック (MIDI Track 1、2) の “Play/Rec/Mute” を押して、表示を REC にします。

レコーディングしないトラックが Play または Mute になっているのを確認してください。

8. [LOCATE] スイッチを押して、ロケーションを 001:01.000 にします。

9. SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押します。そして RPPR でパターン再生するキーを押さえます。

レコーディング前のプリカウント中に RPPR をアサインしたキーの鍵盤を押さえると、パターン演奏がレコーディングと同時に始まり、レコーディングされます。

RPPR でのパターン演奏と、鍵盤による演奏をレコーディングしてください。

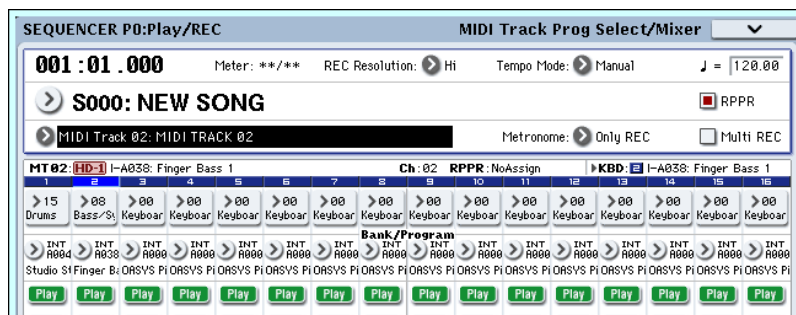
- ⚠ RPPR によるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“REC Resolution” を Hi 以外に設定してみてください。

10. 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能 ([COMPARE] スイッチを押す) を使って、何度でもレコーディングし直してください。

11. 他のトラックをレコーディングするときは、必要に応じて “Multi REC” (手順 5. 参照)、“RPPR” (手順 4. 参照) の各チェック・ボックスのチェックをはずします。



Sequencer モードでのサンプリング

Sequencer モードでのサンプリング機能は、とても便利な機能が搭載されています。以下のようなことが行えます。詳しくは p.139 「Sequencer モードでのサンプリング例」を参照してください。

- 作成したマルチサンプル等を、Sequencer モードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。Sampling モードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencer モードで演奏データをプレイバックし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えず

に、テンポのみを変えて再生することができます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。

- ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能を装備しています。
- 完成したソングは、リサンプリングして WAVE ファイルにし、Disk モードでオーディオ CD を作成することができます。

ソングを保存する

ソングを内蔵ハードディスクに保存する方法を説明します。

作成したデータを忠実に再現するために、“Save All” で保存することをお勧めします。Save All を選択すると、次のデータがセーブされます。

- インターナル・メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス
- ソング
- Sampling モード等で作成したマルチサンプル、サンプル

Note: オーディオ・トラックでレコーディングして作られた WAVE ファイルのディレクトリが移動します。(☞ 参照: p.95 「オーディオ・トラックの WAVE ファイル」)

- ⚠ 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消えます。

保存の手順は次のとおりです。

1. メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。(「メディアのセットアップ」)
2. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
3. Disk-Save ページを選びます。File タブ、Save タブを順番に押します。
4. “Drive Select” に HDD:INTERNAL HD が選ばれていることを確認してください。
5. ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

下の階層に移動する場合は Open ボタン、上の階層に移動する場合は Up ボタンを押します。

新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utility のページ・メニュー・コマンド “Create Directory” を実行します。

6. ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Save All” を押します。“Save All” は .PCG、.SNG、.KSC ファイルがセーブされます。

7. テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。

8. OK ボタンを押して、セーブを実行します。

9. セーブが終了して Save ページへ戻ると LCD ディスプレイには、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCG ファイル

インターナル・メモリーに保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、グローバル・セッティング

.SNG ファイル

シーケンサーのソング

Note: オーディオ・トラックのレコーディング・データがある場合は、リージョン・データも同時にセーブされます。また、.SNG ファイルのあるディレクトリに、.SNG ファイルの最初の 6 文字の後に “_A” を付けたディレクトリと WAVE ファイルがコピーされます。

.KSC ファイル

マルチサンプル、サンプルの記述ファイル

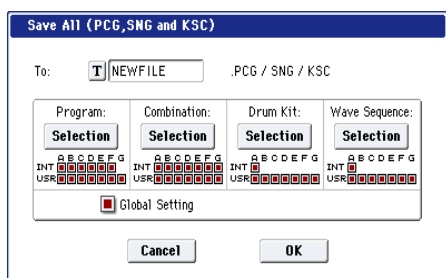
ディレクトリ

.KSC ファイルに記述されているマルチサンプル(.KMP ファイル) とサンプル (.KSF ファイル)

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite (上書き) するかどうかを尋ねてきます。上書きするときは OK ボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancel ボタンを押して、再度手順 6. からの操作を行い、手順 7. でリネームした後にセーブしてください。

テンプレート・ソングの保存

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトや KARMA 機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド “Save Template Song” でセーブしてください。



Sequencer モードでの注意とその他の機能

本機のソング・データと、その互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

- 本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ
このデータは本機専用です。
本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお勧めします。
- スタンダード MIDI ファイル
本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが (普通の演奏には問題ありません)、SMF 対応の他機種と互換性が持てます。
ソング・データ等のロード/セーブは、Disk モードで行ないます。(☞ 参照: p.703, p.713)
エクスクルーシブ・イベントを含んだデータにも対応しています。
XG、GS データ等の外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ (☞ 参照: PG p.572) を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。
また、ページ・メニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

- ▲ レコーディングした GM、XG、GS のエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にディスクへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF (スタンダード MIDI ファイル) のロードやセーブ (“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”) にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントを SMF として保存したり、SMF に含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

[COMPARE] スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが [COMPARE] スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

基本的には MIDI トラック、Audio トラック、パターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット (ページ・メニュー・コマンドの実行時) のときだけコンペアが可能です。

- MIDI トラックへのレコーディング
- Audio トラックへのレコーディング

- Track Edit (トラック・エディット)

P4:Track Edit-Track Edit ページのページ・メニュー・コマンド “Memory Status”、“FF/REW Spped”、“Set Location” 以外のすべてのコマンド

- パターンへのレコーディング

- Pattern Edit (パターン・エディット)

P5:Pattern/RPPR-Pattern Edit ページのページ・メニュー・コマンド “Memory Status”、“FF/REW Speed” 以外のすべてのコマンド

- Song Edit (ソング・エディット)

P0 ~ P3、P7 ~ P9 各ページのページ・メニュー・コマンド “Delete Song”、“Copy From Song”

- イントラック・サンプリング時

本体内蔵の RAM メモリーへのサンプリングにおいて、“Select Sample No.” (☞ 参照: PG p.543) の “Convert to” で Seq.Event をチェックしてサンプリングしたときのマルチサンプルとサンプルもコンペアの対象となります。これによってサンプリングをやりなおしたい場合に [COMPARE] スイッチを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。

- ▲ プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

- ▲ オーディオ・トラックのコンペアでは WAVE ファイルは削除されません。
必要の無い WAVE ファイルを消去する場合は、“Delete unused WAV Files” を実行してください。

コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメーターのエディット
- 上記 (コンペアが可能な操作) 以外のページ・メニュー・コマンド

メモリー・プロテクト

トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、Global モードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。(☞ 参照: p.164)

MIDI について

トラック・ステータス “Status”

シーケンサーで発音させる音源を、本機/外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス “Status” (P2-MIDI ページ) を INT または BTH にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“Status” を EXT、EX2 または BTH にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます。(外部音源の MIDI チャンネルを本機の EXT、EX2 または BTH のトラックの “MIDI Channel” に合わせる必要があります。)

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
INT	INT	INT	INT	BTH	EXT	EX2	BTH
01	02	03	04	05	06	07	08
				Bank Select MSB Ch			
000	000	000	000	000	000	000	000
				Bank Select LSB Ch			
000	000	000	000	000	000	001	000
Track 1							

本機の Sequencer モードを、16 マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INT または BTH に設定します。
 (☞ 参照：PG p.485 「Status」)

シーケンサーと外部 MIDI 機器との同期

シーケンサーでレコーディング/プレイするテンポを外部の MIDI 機器 (シーケンサーやリズム・マシンなど) と同期させることができます。(☞ 参照：PG p.959)

サンプリング (オープン・サンプリング・システム)

OASYS のサンプリング機能について

本機は、AUDIO INPUT 端子、S/P DIF IN 端子に接続した外部からのオーディオ信号を、本機の RAM メモリーやハードディスクに 48kHz ステレオ 16 ビットでサンプリングします。アナログ信号はデジタル信号に変換してサンプリングします。デジタル信号はデジタル信号のまま取り込みます。

本機のフィルター、エフェクト、KARMA、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングすることもできます。

また、直接オーディオ CD からオーディオ信号をデジタルで抽出 (リッピング) することができます。

サンプルは RAM にロードすると、ドラムキットでそれを使用することができます。また、サンプルからマルチサンプルを作ることによって、ROM マルチサンプルと同じように、HD-1 プログラムやウェーブ・シーケンスで使用することができます。

サンプリングと RAM

OASYS は 1Gbyte の RAM を搭載した DIMM モジュールを実装しており、2Gbyte まで拡張することができます。このメモリーは、システム領域と、ユーザー・サンプリング用 RAM、PCM 等で使用します。電源オン時に PCM とシステムが読み込まれ、残りの容量がユーザー・サンプリング用メモリーとなります。

EXs ロード時にユーザー・サンプリング用 RAM として利用可能なメモリー容量は次表のようになります。

どの EXs をロードするかはページ・メニュー・コマンド “Expansion Sample Setup” (Global, Basic Setup) で選びます。詳しくは “Expansion Sample Setup” p. 679 を参照してください。

(☞ 参照: p.32「ユーザー・サンプリング用 RAM 容量との関係」)

Note: ユーザー・サンプリング用に使用できる RAM 容量 (RAM の空き容量) については Free Sample Memory/Locations (Sampling P0:Recording- Recording ページ) で確認できます。


EXs サンプルと、利用可能な RAM メモリー容量

ロードする EXs	ユーザー・サンプリング用 RAM	
	1Gbyte インストール	2Gbyte インストール
None	約 500 MB	約 1.5 Gbyte
EXs1 ROM Expansion	約 187 MB	約 1.2 Gbyte
EXs2 Concert Grand Piano	約 0 MB	約 1 Gbyte

サンプリングが可能な時間の目安は、以下になります。

RAM メモリー容量とサンプリング時間

メモリー容量	Time	
	モノ	ステレオ
16Mbyte	約 2 分 54 秒	約 1 分 27 秒
64Mbyte	約 11 分 39 秒	約 5 分 49 秒
128Mbyte	約 23 分 18 秒	約 11 分 39 秒
256Mbyte	約 46 分 36 秒	約 23 分 18 秒
512Mbyte	約 93 分 12 秒	約 46 分 36 秒

 電源をオフにすると、RAM メモリーに書き込んだマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。

必要なデータは電源オフする前にメディアにセーブしてください。

電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データが入っていませんので、あらかじめ保存したデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

追加の RAM を装着する。

RAM は 2Gbyte まで拡張可能です。詳細は、“2-2. メモリーの取り付け方” p. 984 を参照してください。

サンプリングとハード・ディスク

ディスクには、1 つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で 80 分 (モノ: 約 440Mbyte、ステレオ: 約 879 Mbyte 使用) のユーザー・サンプリングができます。ディスクへサンプリングした場合、ディスクに WAVE ファイルが作られます。

Sampling モードや、Program、Combination、Sequencer モードで RAM メモリーにサンプリング/リサンプリングしたサンプルは音源波形として使用できます。

ディスクへサンプリングしたサンプル (WAVE ファイル) は、RAM メモリーへロードすることによって再び音源波形として使用できます。また WAVE ファイルは、シーケンサーのオーディオ・トラックで使用したり、CD-R/RW ドライブに書き込んで、オーディオ CD を作成することが可能です。

本機のサンプリング機能は、オープン・サンプリング・システムを採用し、以下の多種多様なソース、フォーマットに対応しています。

(☞ 参照: OG p.95「オーディオ・トラック・レコーディング」)、
(☞ 参照: OG p.200「オーディオ CD の作成と再生 - Disk-Audio CD-Make Audio CD、Play Audio CD」)

Sampling モード

1) AUDIO INPUT 端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換してサンプリングします。エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。

2) S/P DIF 端子に接続したデジタル・オーディオ機器からのデジタル・オーディオ信号を直接サンプリングします。エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz、96kHz に対応しています。

3) 内蔵 CD-R/RW ドライブ (または USB 端子に接続した CD-R/RW ドライブ) からオーディオ CD のデジタル・オーディオ信号を、直接サンプリングできます。(リッピング機能)

4) サンプリングしたサンプルにエフェクトをかけるなどの加工をしてから、再びサンプリングするリサンプリングが可能です。サンプルを指定して自動的にエフェクト処理を行う “Auto”、エフェクトをかけたサンプルを手動で演奏して再度サンプリングする “Manual” が選択できます。

Program, Combination, Sequencer モード

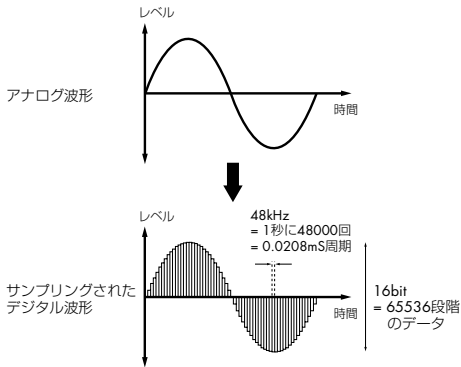
1) 各モードの各機能 (フィルター、エフェクト、KARMA、シーケンサー等) を使った演奏をリサンプリングできます。

2) 上記の入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます (前述「Sampling モード」1、2 参照)。このとき本機での演奏と各入力端子からの外部オーディオ音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら、入力端子等からの外部オーディオ音のみをサンプリングすることができます。

3) Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができます。シーケンサーをプレイバックさせながら、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように時間軸をある一定の周期でアナログ信号のレベルを読み取り、デジタル・データとしてメモリーに取り込みます。

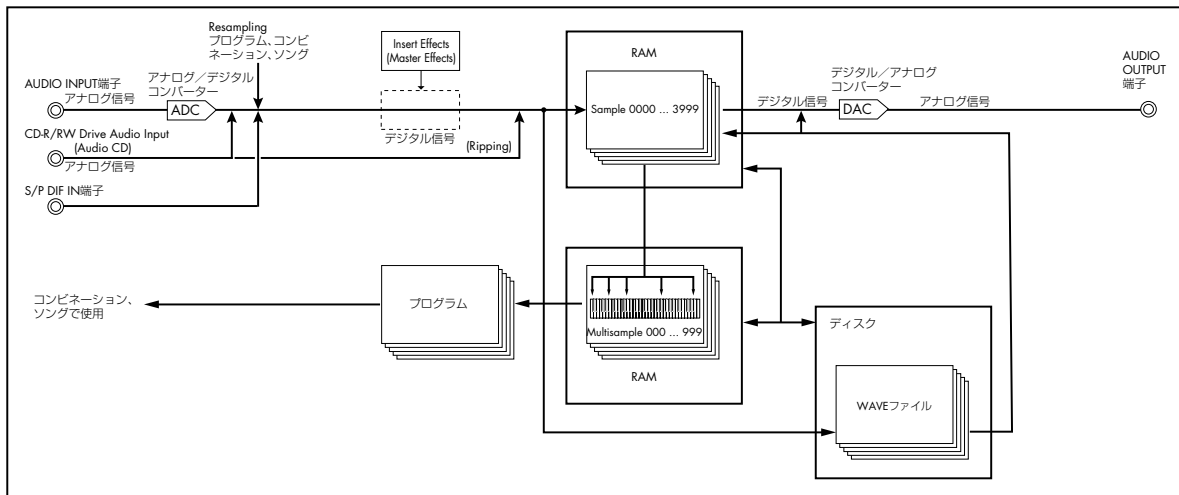


この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz (キロ・ヘルツ) というのは 1 秒間に 48000 回サンプリングが行われ、その周期は 1 (秒) / 48000 (回) = 約 0.00002083 (秒) = 約 0.02083 (ms ミリ・秒) となります。

サンプリング周波数が高いほどアナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタル・データに変換します。このときの精度がビット・レゾリューションです。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、有限のレゾリューションのデジタル・データに変換することになります。16bit (ビット) では、2 の 16 乗 = 65536 段階でレベルを表わすことになります。

サンプリング構成図



ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この 48kHz、16bit というのは、DAT などのオーディオ機器のクオリティと同等です。CD は 44.1kHz、16bit で、サンプリング周波数が少し低くなっています。

サンプリングの構成

サンプリングの構成を示します。

サンプルとマルチサンプル

サンプル (Sample)

レコーディング (サンプリング) やファイルを読み込んで内部メモリーに取り込んだデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは実際の波形データとそれを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメータで構成されており、マルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。

本機では、最大 4000 サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

1 つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これによりインターナル・メモリーを無駄に消費することなく、1 つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この 1 つの波形データを共有して、サンプル A では「One-Two-Three」、サンプル B では「One-Two」、サンプル C では「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。

マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小 1 つから最大 128 個のインデックスで構成されます。1 つのインデックスには、それぞれどのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメータを持っています。

マルチサンプルの利用法

例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その 1 サンプルを全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞ

れの音域のサンプルを配置することによって不自然さを解決することができます。

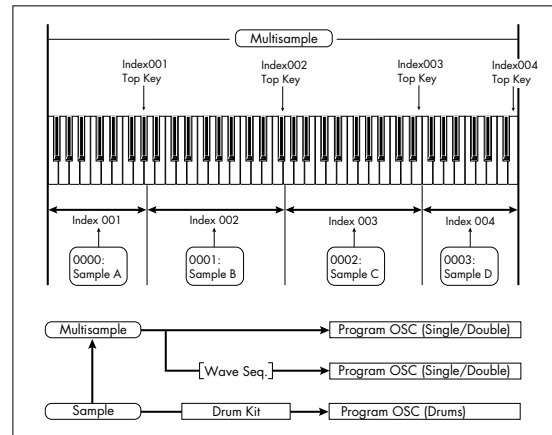
例えば 1 オクターブごとに 1 つの音程をサンプリングして、それら複数のサンプルをインデックス（再生する鍵盤の範囲）に割り振ります。本機内蔵のプリセット・マルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルに配置して鍵盤上に並べることによって、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤やパッドごとに異なるフレーズをアサインできます。また、これらのサンプルを 1 オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

本機では、最大 1000 マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。

このマルチサンプルはプログラムのオシレーターやウェーブ・シーケンスに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソ

ングで使用したりできます。また、KARMA 機能と組み合わせることによって面白い効果も出せます。（例：効果音や言葉のサンプルを KARMA 機能で自動演奏させるなど）



サンプリングの準備

オーディオ入力設定

Input / Audio input

Input 1...4, S/P DIF L, S/P DIF R

Input 1...4: INPUT 1 ~ 4 端子に接続したアナログ・オーディオ機器の入力設定をします。

INPUT 1, 2 端子は、XLR および 1/4" TRS バランスです。マイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。[MIC/LINE] スイッチで、接続機器に応じて切り替えて、[LEVEL] ノブでゲインを調整します。

LINE（スイッチを押し込んだ状態）は、ミキサー、コンピューター、オーディオ・システム、シグナル・プロセッサまたは他のシンセサイザーを接続する場合に選びます。

MIC（スイッチが押し込まれていない状態）は、マイクを接続して使用するときに選びます。なお、ファンタム電源を必要とするコンデンサー・マイクを使用するときは、[PHANTOM POWER] スイッチを ON にしてください。それ以外のときは、このスイッチを OFF にしておいてください。

▲ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、コンデンサー・マイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。必ず [PHANTOM POWER] スイッチをオフの状態にコンデンサー・マイクの接続を行ってください。

▲ [PHANTOM POWER] スイッチをオンにした状態で、絶対にコンデンサー・マイク以外の機器を接続しないでください。

INPUT 3, 4 端子は、ライン・レベルの楽器や機器の信号のみ入力します。アンバランス型 1/4" フォーンです。

Note: Input 1 ~ 4 には、ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ（プリ・アンプを内蔵していない）の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

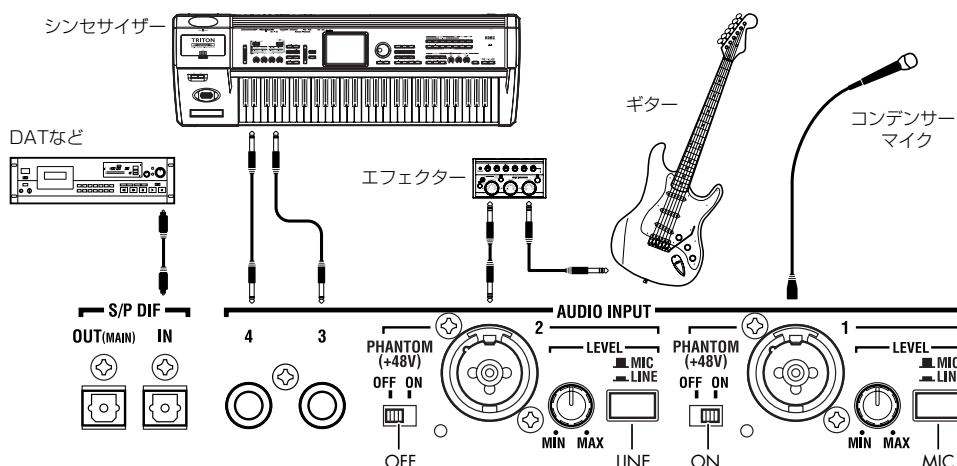
S/P DIF L, S/P DIF R: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DAT などのデジタル出力を入力します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz、96kHz に対応しています。“S/P DIF Sample Rate” で設定します。96kHz サンプル・レートのデータは 48kHz に変換してサンプリングされます。

▲ S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” を S/P DIF に設定してください。（※参照：PG p.643）

Bus Select (IFX/Indiv.)

外部オーディオ信号の出力バスを設定します。

L/R: 入力した外部オーディオ信号を L/R バスへ出力します。L/R バスの信号をサンプリングするときに選びます。“Source Bus” を L/R にします。通常、Sampling モードではこの方法でサンプリングします。



IFX1...12: 入力した外部オーディオ信号を IFX1 ~ 12 バスへ出力します。インサート・エフェクトをかけてレコーディングするときに選びます。インサート・エフェクト通過後の“Bus Select”に、“Source Bus”を合わせてください。

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: 入力した外部オーディオ信号をモノラルで INDIVIDUAL 1、2、3、4、5、6、7、8へそれぞれ出力します。

1/2, 3/4, 5/6, 7/8: 入力した外部オーディオ信号を“Pan”設定で INDIVIDUAL 1と2、3と4、5と6、7と8へステレオで出力します。“Source Bus”を該当する Indiv. にします。

Off: 外部オーディオ信号をバスへ送りません。Sampling モードでは P0: Recording—Audio Input ページの“Source Bus”に、サンプリングする外部入力 (Audio Input 1 ~ 4、S/P DIF L、S/P DIF R) を選ぶと、バスを経由しないで、直接、外部オーディオ信号をサンプリングすることができます。他のモードの“Source Bus”については PG p.13 を参照してください。

⚠ “Bus Select (IFX/Indiv.)” を Off から L/R や IFX に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R 端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

FX Ctrl Bus (FX Control Bus)

入力した外部オーディオ信号を、FX Control バス FX Ctrl1、2 (ステレオ・2チャンネル) へ出力します。(参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

REC Bus

入力した外部オーディオ信号を、REC バス (モノ・4チャンネル、1、2、3、4) へ送ります。

RECバスは、サンプリングまたはSequencerモードでオーディオ・トラックをレコーディングするときに使用する、レコーディング専用の内部バスです。

“Source Bus”で RECバスを選択することによって、サンプリングが可能となります。

Sampling モードでは、複数のオーディオ入力を REC バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスして、サンプリングするときに使用します。

他のモードでは、例えば Program モードで、L/R バスへ出力される KARMA 機能による演奏に合わせて、オーディオ入力のみをサンプリングするときなどに REC バスを使用します。

Off: RECバスへ出力しません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号を RECバスへ出力します。“Pan”の設定は無効となりモノラルで出力します。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号をステレオで REC バスへ出力します。“Pan”の設定で 1と2、または3と4にステレオで出力します。

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2)

入力する外部オーディオ信号をマスター・エフェクトへ送る SEND・レベルを設定します。

“Send1 (to MFX1)”はマスター・エフェクト 1 に送ります。“Send2 (to MFX2)”はマスター・エフェクト 2 に送ります。

“Bus Select (IFX/Indiv.)”で IFX1 ~ 12 を設定しているときは、マスター・エフェクトへの SEND・レベルは、IFX1 ~ 12 通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

PLAY/MUTE

入力する外部オーディオ信号が PLAY または MUTE なのかを表示します。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [6] スイッチで設定を切り替えます。

SOLO On/Off

入力する外部オーディオ信号の SOLO の状態を表示します。MIX SELECT [1] ~ [6] スイッチで設定を切り替えます。

SOLO On にしたチャンネルだけから音が出ます。他のチャンネルはミュートされます。オシレーターを含めてソノ動作になります。

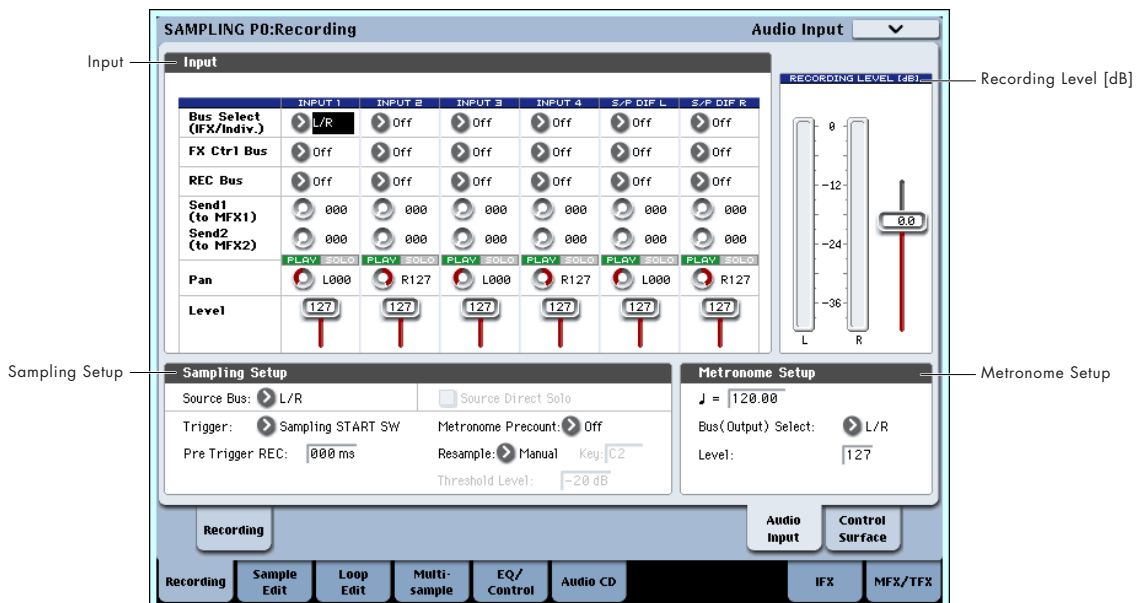
Pan

入力する外部オーディオ信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。

Level

入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。

⚠ AUDIO INPUT 1 ~ 4 端子からのアナログ・オーディオ信号は、AD コンバーターによってアナログ信号からデジタル信号へ変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定することになります。ここのレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、AD コンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ (AUDIO INPUT1、2 のみ)、または外部音源の出力レベルを調整してください。



🔊 “Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT1 ~ 4 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AD コンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1 ~ 8 から出力することがあります。外部入力を使用しない場合は、“Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ、または“Level”を0に設定してください。S/P DIF IN 端子も使用しない場合は、同様に“Bus Select (IFX/Indiv.)”をオフ、または“Level”を0に設定してください。“REC Bus”、“FX Control Bus”を同様に、使用していないときは、オフに設定してください。

“REC Source”で Audio Input 1、2 を設定したとき、AD コンバーターの出力は“Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level”を介さず、直接本体に入力されます。AUDIO INPUT の LEVEL 設定のゲインが高いと、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AUDIO OUTPUT L、R、1 ~ 8 から出力されることがあります。使用していないときは AUDIO INPUT の LEVEL 設定を、LINE にして LEVEL を MIN にしてください。

各モードの Input /Audio Input ページ

Input/Audio Input の設定は、Sampling モード専用と、Combination、Program、Sequencer モード共用になっています。後者は Global モード・パラメーターとして保存されます。

また、各コンビネーション、各プログラム、各ソングごとに Input/Audio Input の設定を持つことができます。この場合、各ページで“Use Global Setting”を Off に設定すると有効になります。

それぞれ次のページで設定することができます。

モード	ページ
Sampling	P0:Recording– Audio Input
Combination	P0:Play– Audio Input/Sampling
Program	P0:Play– Audio Input/Sampling
Sequencer	P0:Play/REC– Audio Input/Sampling
Global	P0:Basic Setup– Audio

Note: このうちサンプリングできるのは Sampling、Combination、Program、Sequencer の各モードです。

レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

Recording Level L, R Level Meter

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。レベル・メーターで「CLIP!」が表示されない最適なレベルを確認して、サンプリングしてください。

SAMPLING [REC] スイッチを押すとレコーディング・スタンバイ状態となり、“Source Bus”に設定したバス・ラインの信号のレコーディング・レベルが、レベル・メーターに表示されます。スライダーで信号レベルが調整できます。最初は 0.0 に設定して、バー表示のレベルが 0dB を超えない範囲で大きくするように調整してください。

電源オン時の初期設定は 0.0dB です。

レコーディング方法の設定 (Sampling Setup)

Source Bus

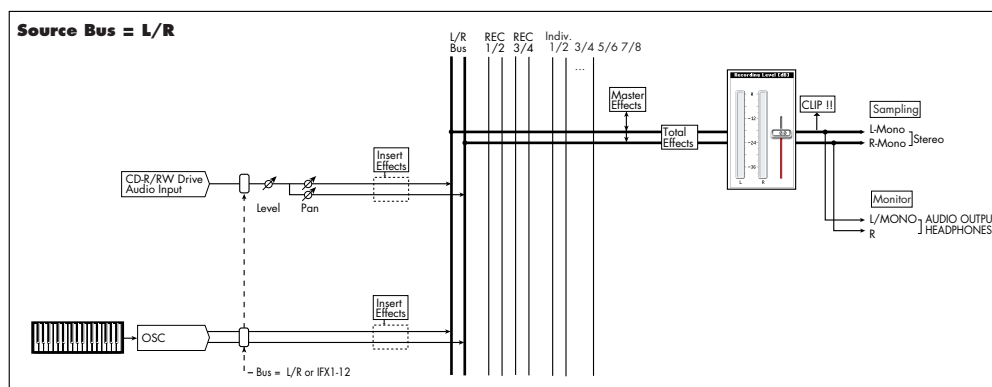
サンプリングするソースを選びます。ここで設定したバス・ラインの信号がサンプリングされます。

L/R: TFX1、2 通過後の L/R バスをサンプリングします。L/R バスに送られている外部オーディオ信号や、鍵盤や MIDI 入力等による本機での演奏など L/R バスに送られている音がサンプリングされます。通常 L/R に設定します。(※ 下図参照)

REC1/2, REC3/4: REC1/2、REC3/4 バスをサンプリングします。L、R 出力からの鍵盤演奏やオーディオ CD のプレイバックに合わせて、オーディオ入力のみをサンプリングするときなどに REC バスを使用します。複数のオーディオ入力を REC バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスして、サンプリングすることも可能です。

REC1/2 のとき、REC バス 1 が L チャンネルに、REC バス 2 が R チャンネルに入力されます。REC3/4 のとき、REC バス 3 が L チャンネルに、REC バス 4 が R チャンネルに入力されます。

Audio Input1/2, Audio Input3/4, S/P DIF L/R: AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF 端子の入力音をダイレクトにサンプリングするとき設定します。L/R バス、REC バス、Individual バス等の内部バスを経由せずに、AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF 端子の入力を直接サンプリングします。Audio Input での“Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Pan”、“Level”の設定に関わらず AUDIO INPUT1/2、3/4 または S/P DIF L/R が直結されます。



その他の Source Bus のシグナル・フロー・チャートは PG p.584 を参照してください。

Audio Input1/2 のとき、AUDIO INPUT1 が L チャンネルに、AUDIO INPUT2 が R チャンネルに入力されます。Audio Input3/4 のとき、AUDIO INPUT3 が L チャンネルに、AUDIO INPUT4 が R チャンネルに入力されます。

Indiv.1/2, Indiv.3/4, Indiv.5/6, Indiv.7/8: Indiv.1/2 ~ Indiv.7/8 バスをサンプリングします。REC バス同様に L/R 出力からの音をモニターしながら、オーディオ入力のみをサンプリングする場合等に使用します。

Indiv.1/2 のとき、Indiv. バス 1 が L チャンネルに、Indiv. バス 2 が R チャンネルに入力されます。Indiv.3/4、5/6、7/8 の場合も同様に L、R チャンネルにそれぞれ入力されます。

Source Direct Solo

チェックしないときは、Audio Input、“Bus Select (IFX/Indiv.)”、IFX 通過後の“Bus Sel.”の設定に従い、L/R (TFX 通過後)と、“Source Bus”に設定したバスの信号を、L/R 端子、ヘッドホン端子から出力します。

通常、チェックしない状態で使用し、“Source Bus”と L/R が同時に鳴るなどで、レコーディングする音のみをモニターするときにチェックします。“Source Bus”に設定したバスの信号だけを、L/R 端子、ヘッドホン端子から出力します。

Note: “Source Bus” L/R の場合は、ここの設定は無効となり、常に L/R (TFX 通過後) の信号が、L/R 端子、ヘッドホン端子から出力されます。

Trigger

サンプリングを開始する方法を設定します。

各モードごとに選択できるトリガーは異なります。

Sampling モード :

Sampling START SW, Note On, Threshold

Program, Combination モード :

Sampling START SW, Note On

Sequencer モード :

Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW

ここでは、すべてのモードで使用できる Sampling START SW、Note On を説明します。それぞれ目的にあったトリガー方法は各サンプリング例を参照してください。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP] スwitchを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC] スwitch、SAMPLING [START/STOP] スwitchを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

レコーディングするサンプルに関する方法の設定 (REC Sample Setup/Sampling Setup)

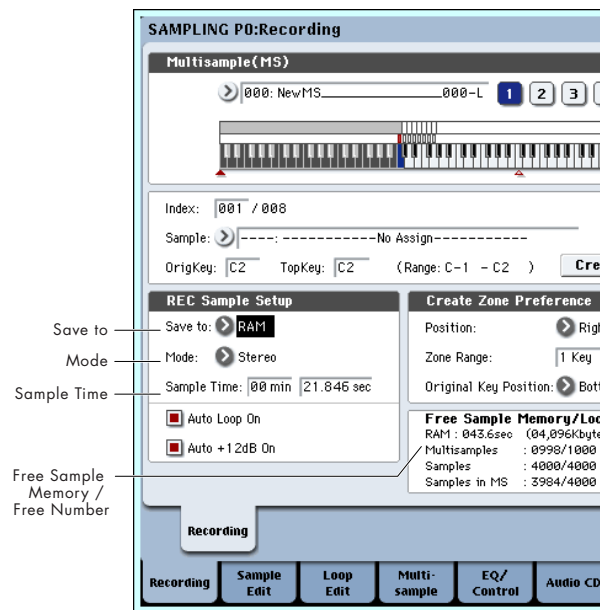
サンプリング時のデータの書き込み先、モノ/ステレオ・サンプリングの設定、サンプリングする時間等を設定します。

Sampling モードでは REC Sample Setup で、Combination、Program、Sequencer モードでは Sampling Setup で設定します。これらの設定はモードごとの専用の設定です。

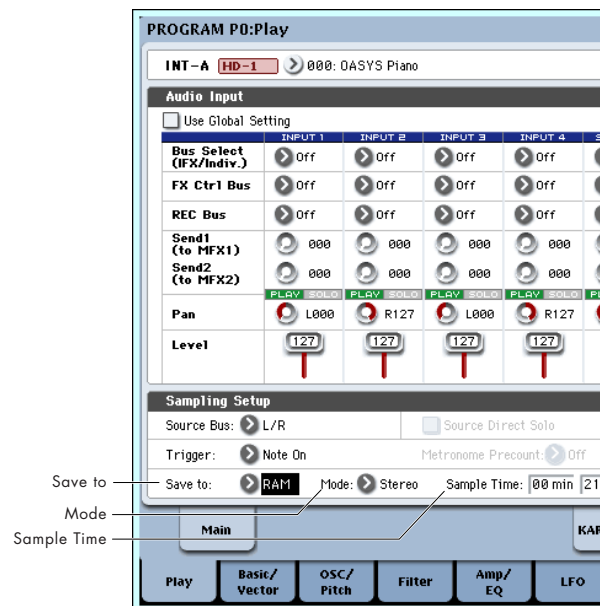
各モードの Sampling Setup ページ

モード	ページ
Sampling	Sampling P0- Recording
Combination	Combination P0- Audio Input/Sampling
Program	Program P0- Audio Input/Sampling
Sequencer	Sequencer P0- Audio Input/Sampling

Sampling モード



Program モード



Save to

サンプリング時のデータの書き込み先を設定します。

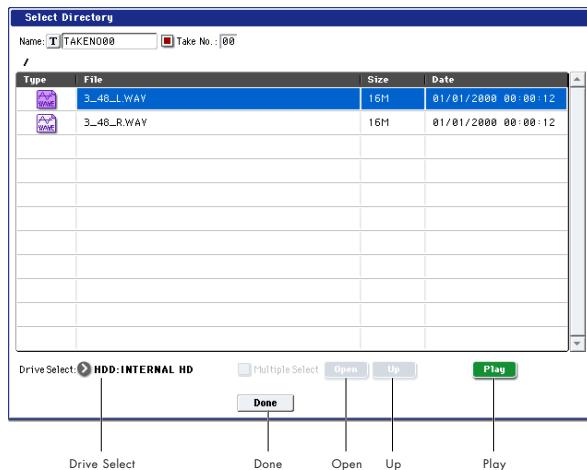
RAM: RAM メモリーに書き込みます。

RAM メモリーに書き込んだデータは、Sampling モードですぐにサンプルした音を聞くことができます。Sampling モード以外の各モードではページ・メニュー・コマンド “Select Sampling” で書き込み先のサンプリングを選択します。

DISK: ハードディスクに書き込みます。

DISK 設定時、書き込み先のドライブを選択します。

各モードでは、ページ・メニュー・コマンド “Select Directory” で設定します。



“Drive Select” でドライブを選び、階層を Open、Up ボタンで移動し、指定します。Play ボタンを押すと選択した WAVE ファイルを再生することができます。Done ボタンを押して設定を確定します。

Mode

サンプリングするチャンネルを指定し、作成するサンプルをモノまたはステレオにするかを設定します。

“Source Bus” で設定したバスの L、R チャンネルをサンプリングします。

L-Mono: “Source Bus” で設定したバスの L チャンネルをモノでサンプリングします。

R-Mono: “Source Bus” で設定したバスの R チャンネルをモノでサンプリングします。

Stereo: “Source Bus” で設定したバスの L、R チャンネルをステレオでサンプリングします。サンプリングすると、ステレオのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

Sample Time

サンプリングする時間を設定します。0.001 秒単位で設定できます。

サンプリングをすると ([REC] → [START] → [STOP])、自動的に変化した残量時間が表示されます。

書き込み先 (“Save to”) が DISK の場合、最大値は “Select Directory” で設定しているディスクの残り容量から計算されます。また 80 分を越えるサンプリングはできません。

レコーディング・レベルと “Auto +12dB On”

ソング演奏や、プログラム、コンビネーション、サンプルなどの鍵盤演奏をリサンプリングしたり外部オーディオ音をサンプリングするとき、通常 “Recording Level” を 0 (dB) に設定します。0 (dB) にすることによって、サンプル・データは最適なレベルでレコーディングされます。ただし、このデータを再生すると、OASYS ではサンプリング時より低いレベルで再生す

るように設定しています (“+12dB” オフ時)。レコーディング時と同じレベルで再生するには、“+12dB” パラメーター (Sampling P2- Loop Edit ページ) をオンにする必要があります。

“Auto +12dB On” をチェックしてサンプリングすると、“+12dB” が自動的にオンに設定され、レコーディングしたサンプルを、サンプリング時と同じレベルで再生することができます。

RAM メモリーのオプティマイズ

サンプリング時のデータ書き込み先を RAM に設定している場合は、データ書き込み後、RAM メモリーを自動的にオプティマイズ (最適化) することができます。オプティマイズを行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。GlobalモードのP0:Basic Setup- Basic ページの “Auto Optimize RAM” をチェックすることによって、サンプリングが終了すると自動的に RAM が最適化されます。

“Auto Optimize RAM” をチェックしないでサンプリングし、残り容量が少なくなったときなどに、ページ・メニュー・コマンド “Optimize RAM” (Program, Combination, Sequencer モードの各 Sampling ページ、Sampling モード P0 ~ P4) を実行して RAM を最適化することもできます。RAM メモリーの残り容量は Sampling モード P0:Recording- Recording ページの Free Sample Memory/Locations で確認できます。

メトロノームを使用する

プログラムやコンビネーションを特定のテンポで演奏し、その演奏をサンプリングする場合、メトロノームを使用すると便利です。

Program, Combination P0:Play- Audio Input/Sampling の “Metronome Setup” で設定します。“Bus (OUTPUT) Select” を Indiv. 1 ~ 8 のいずれかに設定し、(INDIVIDUAL) 1 ~ 8 端子をミキサーに接続し、ミキサーからモニターするとよいでしょう。

目的にあったサンプリング方法を自動設定する (Auto Sampling Setup)

オート・サンプリング・セットアップは、各モードでサンプリングするために必要な各種パラメーターを自動的に設定するものです。例えば Program モードでは、プログラムの演奏をリサンプリングするために必要な設定、またはプログラムの演奏をモニターしながら外部オーディオのみをサンプリングするために必要な設定を、「サンプリング準備」の各設定をしなくても、自動的に行うことができます。ただし、この自動設定は、あくまでも標準的な操作を想定していますので、目的に応じて各種パラメーターを調整する必要があります。

それぞれ次のページで設定します。

モード	ページ
Sampling	P0:Recording
Combination	P0:Play- Audio Input/Sampling
Program	P0:Play- Audio Input/Sampling
Sequencer	P0:Play/REC- Preference, Audio Input/Sampling

Sampling モードでのサンプリングとエディット

Sampling モードではサンプリングしたり、サンプリングしたサンプル・データやメディアから読み込んだサンプル・データ (WAVE や AIFF 等を含む) の波形をエディットします。また、エディットしたサンプルをインデックス (ゾーン) にアサインしてマルチサンプルを作成します。

Samplingモードのページ構成

Page	説明
P0: Recording	<ul style="list-style-type: none"> サンプリングとリサンプリング サンプリングの各種設定 AUDIO INPUT の設定 フロント・パネルの操作とリンクして表示が変わり、機能や設定状態を確認できるコントロール・サーフェスによるエディット
P1: Sample Edit	<ul style="list-style-type: none"> サンプルの波形編集
P2: Loop Edit	<ul style="list-style-type: none"> サンプルの再生パラメーターの設定 スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定 ループやリバース再生のオン/オフ Time Slice、Time Stretch 等の編集。
P3: Multisample Edit	<ul style="list-style-type: none"> マルチサンプルへのサンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定
P4: EQ/Controller	<ul style="list-style-type: none"> マルチサンプル再生時の EQ 調整 コントローラーへの機能アサイン
P5: Audio CD	<ul style="list-style-type: none"> オーディオ CD の再生 リッピング
P6:	• ---
P7:	• ---
P8: Insert Effects	<ul style="list-style-type: none"> インサート・エフェクトの選択と設定、マスター・エフェクトへのセンド・レベルの指定と出力へのルーティング
P9: Master, Total Effects	<ul style="list-style-type: none"> マスター・センド・エフェクトとトータル・エフェクトの選択と設定の調整

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.34「基本的な操作方法」を参照してください。

サンプリングは、Sampling モードの P0 ~ P9 のどのページでも [REC/WRITE]、[START/STOP] スイッチを操作することによって行えます。入力レベルなどのレコーディングに関する設定は P0: Recording の各パラメーターで行い、この設定は他のページでも有効になります。

選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

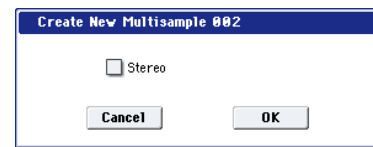
マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング P0: Recording

マルチサンプルにインデックスを作成して、サンプルをインデックスに割り当てます。

- MODE [SAMPLING] スイッチを押して、Sampling モードに入ります。
- P0:Recording- Recording ページを選びます。
- “Multisample Select” を選び、マルチサンプルを作成します。

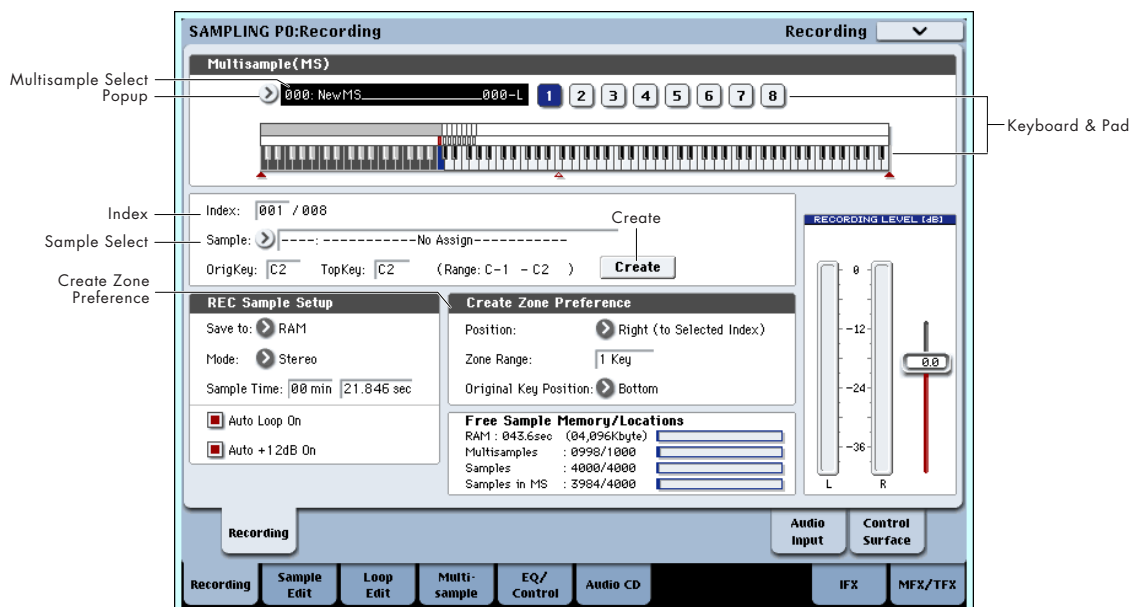
新規にマルチサンプルを作成する場合は、“Multisample Select” ポップアップ・ボタンを押して Multisample No. に名前が入っていないリストを押すか、テン・キー [0] ~ [9] でナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。

ダイアログが表示されます。



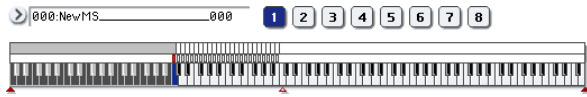
ステレオのマルチサンプルを作成する場合は “Stereo” チェック・ボックスをチェックして、OK ボタンを押します。モノのマルチサンプルを作成する場合は、“Stereo” チェック・ボックスのチェックをはずして OK ボタンを押します。

- Create ボタンを押してインデックスを作成します。
電源オン直後の “Index” は 001/008 になっています。これは 8 つのインデックスがあり、そのうちの 1 つめのインデックスが選ばれていることを示しています (下図参照)。Create ボタンを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。“Keyboard & Pad” にそれぞれのインデックスの範囲、オリジナル・キーの位置が表示されます。

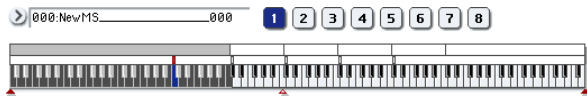


Note: Create ボタンを押したときに作成されるインデックスは、P0:Recording- Recording ページ Create Zone Preference に従って作成されます。(P3: Multisample Edit ページ Create Zone Preference でも設定できます。)

電源オン直後は、“Position” が Right (to Selected Index)、“Zone Range” が 1 Key、“Original Key Position” が Bottom に設定されていますので、次のようなインデックスが作成されます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテイクをまとめてサンプリングするときに便利です。



“Zone Range” を 12 Keys にすると、1 オクターブごとにインデックスが作成されます。



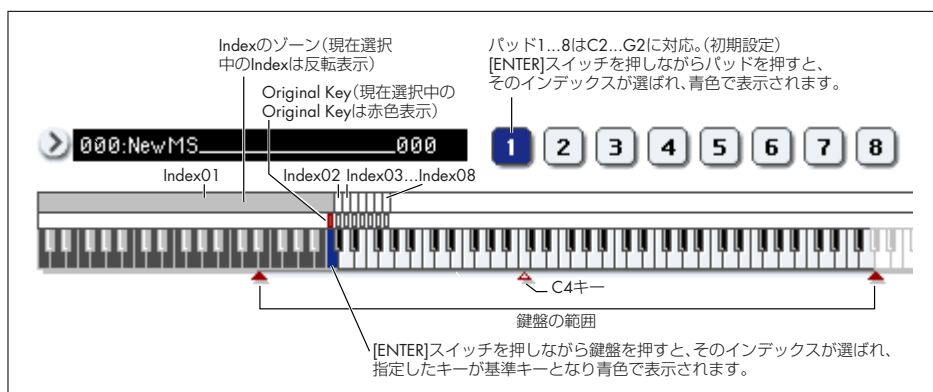
5. “Index” を選びます。
“Index” は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤またはパッドを押すことによっても選べます。ここでは 001 にします。
6. “Index” にサンプルを割り当てます。
サンプルがすでに RAM メモリーにある場合は、“Sample Select” でサンプルを選び、割り当てます。
新規にサンプリングする場合は、サンプリングしてください。
サンプリングしたサンプルは自動的に手順 4. で選んだインデックスに割り当てられます。
鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾くと、割り当てたサンプルが発音します。
7. 手順 5.、6. を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てます。
マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスの範囲、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です。(参照：p.134「マルチサンプルのエディット P3: Multisample Edit」)

複数のサンプルを作成するときは

前述の操作例では、インデックスを複数作成 (Create ボタンを数回押す) した後、各 “Index” にサンプルを割り当てていく方法を説明しました。

それ以外にも、1 つのインデックスを作成し、サンプリングをする、この 2 つの作業を繰り返す方法があります。

1. Create ボタンを 1 回押してインデックスを作ります。
2. サンプリングをしてサンプルを作成します。
サンプリングしたサンプルは自動的に手順 1. で作成したインデックスに割り当てられます。



3. 手順 1.、2. の操作を繰り返します。

複数のサンプルをサンプリングしていくような場合に効率的です。

パッドへサンプルをアサインする

パッド [1] ~ [8] は、初期設定では C2 ~ G2 の各キーに対応しています。

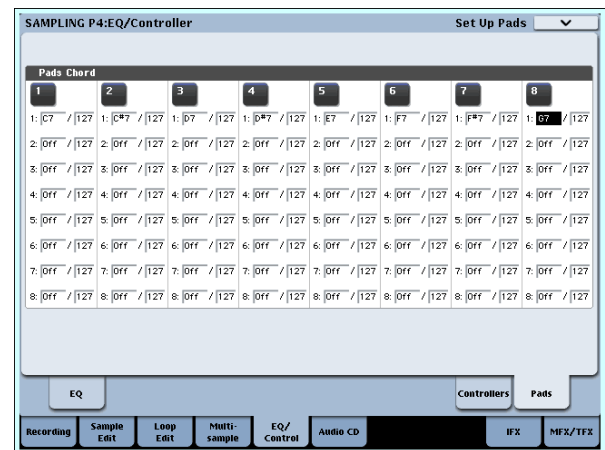
例えば、初期設定の “Index” 001/008 は “OrigKey” と “Top Key” が C2 に設定されています。C2 の鍵盤を弾くと割り当てたサンプルが発音します。パッド [1] を叩くと、同じサンプルが発音します。

このように “Index” 002 ~ 008 にサンプルを割り当てると、C#2 ~ G2 の鍵盤を弾くのと同じサンプルが、パッド [2] ~ [8] を叩くことによって発音します。

Sampling モードでは、PAD MODE を VELOCITY SENSITIVE にしてもペロシティで音量を変化させることはできません。

パッドによってサンプルが発音するノート・ナンバーを変更することができます。

Sampling P4:EQ/Controller- Pads Setup ページで設定します。あまり弾かないであろう音域、例えば 76 鍵盤の最高音域の 8 つのノート (C7 ~ G7) にパッドを対応させるということもできます。ノート・ナンバーを選び、[ENTER] スイッチを押しながら該当する鍵盤を押して設定することができます。



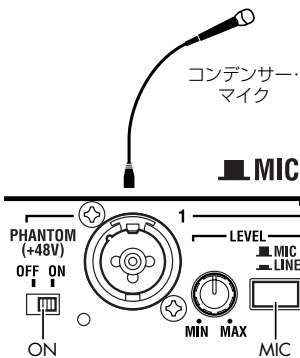
基本的なサンプリング例

マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する

AUDIO INPUT 1 端子に接続したマイクで、声をモノラルでサンプリングします。

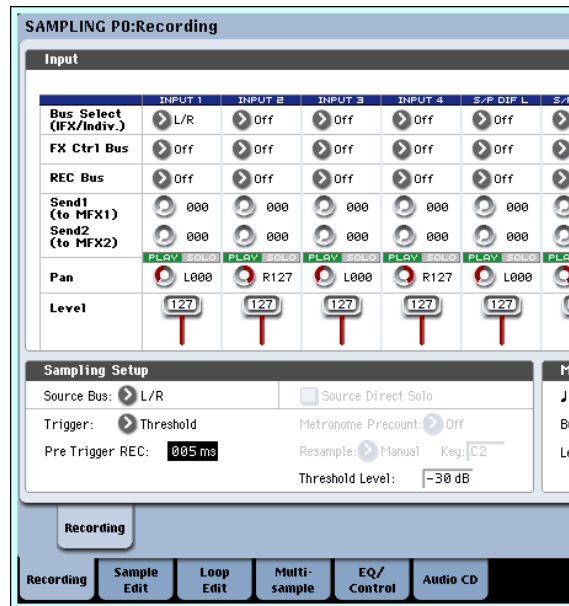
マイクを接続する

- リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にマイクを接続します。
AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを押し戻して MIC に設定し、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。ファンタム電源方式のコンデンサー・マイクを使用する場合は [PHANTOM] スイッチを ON にしてください。(※ 参照: p.119 「オーディオ入力設定」)

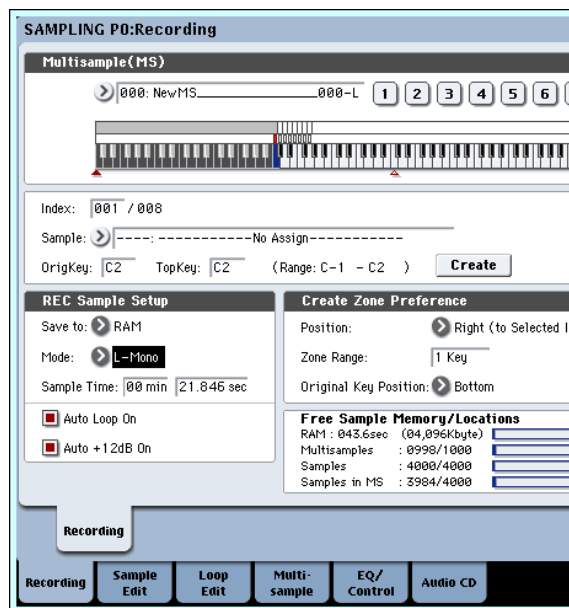


セットアップする

- Sampling P0: Recording– Audio Input ページを選びます。
MODE [SAMPLING] スイッチを押し、Sampling モードに入ります。Sampling P0: Recording ページが表示されていることを確認してください。
表示されていない場合は [EXIT] スイッチを押しした後、Audio Input タブを押します。
- P0: Recording– Audio Input ページで、次のように設定します。
 - INPUT1 –
“Bus Select (IFX/Indiv.)” L/R
“Pan”: L000
“Level”: 127
 - INPUT 1 端子からの入力レベルとパン、送り先を L/R バスに設定します。
 - Sampling Setup –
“Source Bus”: L/R
L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。
“Trigger”: Threshold
入力音がある一定の音量を超えるとサンプリングがスタートするように設定します。
“Threshold Level”: –30 dB
レコーディング待機の状態から –30dB 以上で音声入力があると自動的にレコーディングがスタートします。
“Pre Trigger REC”: 005ms
出だしの音がかけないように、サンプリング開始時の直前 (5ms) からレコーディングが始まります。



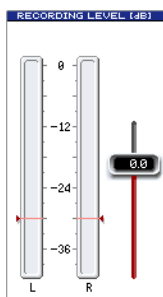
- Recording タブを押して、P0: Recording– Recording ページを選びます。次のように設定します。
 - REC Sample Setup –
“Save to”: RAM
RAM メモリーへサンプリングします。
“Mode”: L–Mono
内部 L チャンネルの音をモノでサンプリングします。



レコーディング・レベルを設定する

- レコーディングする音量でマイクに向かって声を出してください。
「ADC OVERLOAD !」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。
「ADC OVERLOAD !」が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最良の音が得られます。
- SAMPLING [REC] スイッチを押します。
マイクに向かって声を出すと、レベル・メーターにレコーディングされる声の音量が確認できます。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。



7. 調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

レコーディングする

8. SAMPLING [REC] スイッチを押します。
レコーディング待機状態にします。
9. マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。
(例: 「It's」)
“Level” -30dB のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。
10. 話し終わったらSAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。
これでサンプリングができました。“Sample(Sample Select)” にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。

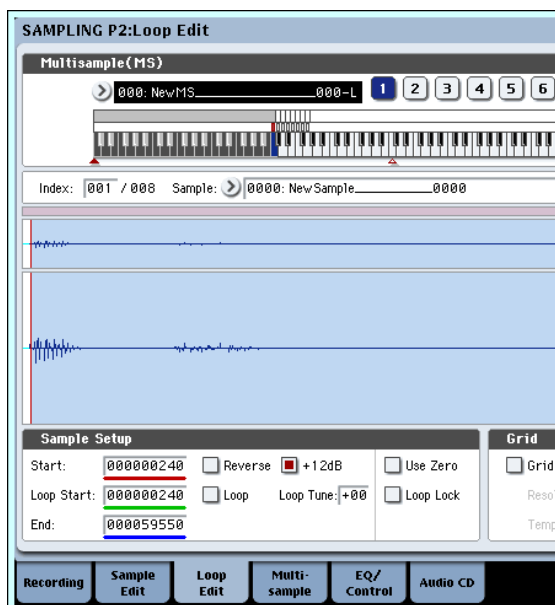
サンプリングした内容を確認する

11. 今サンプリングして作成されたサンプルは、(初期設定では) Index 001 に割り当てられます。Index 001 の“OrigKey”の鍵盤 (C2) を押すと、サンプリングした音が確認できます。またパッド [1] を叩くことによっても確認できます。

鍵盤またはパッドを押し続けると、サンプルがループ (繰り返し) 再生することが確認できます。ここではループしてください。

ループをオフにする

12. Loop Editタブを押して、P2:Loop Editページを表示します。
“Loop” のチェックをはずします。C2 キーを押し続けてもループしません。



13. レコーディングするサンプルを、自動的にループ・オフにします。

下段の Recording タブ、上段の Recording タブを押して、P0:Recording- Recording ページを表示します。

“Auto Loop On” のチェックをはずします。

“Auto Loop On” にチェックが付いている場合は、サンプリングすると自動的に“Loop” オンになり、サンプルはループ再生します。

次のサンプルをレコーディングする

14. P0:Recording, Recording ページで“Index”を選び、[△] スイッチを押して、002 を選びます。
15. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。
マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。
(例: 「So」)
話し終わったらSAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。
16. 手順 14. と 15. を繰り返して何回かサンプリングしてください。
(例: 「Easy」、「To」、「Sampling」、「With」、「OASYS」)

サンプリングした内容を確認する

17. 鍵盤を順番に弾いてください。
C2 の鍵盤から半音ずつ順番に弾いてください。今サンプリングしたサンプルが順番に再生されます。
(例では、C2 から F#2 の鍵盤を順番に弾くと「It's So Easy To Sampling With OASYS」と聞こえます。)
作成したマルチサンプルはプログラムやコンビネーションとして使用することができます。(※ 参照: p.136 「マルチサンプルのプログラムへのコンバート」)

入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする

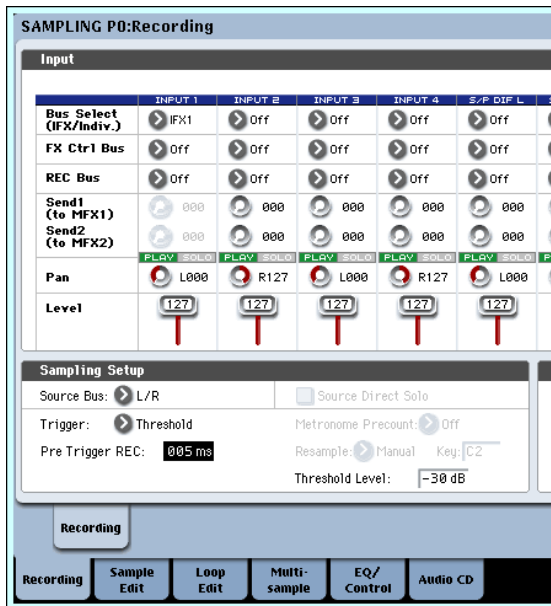
AUDIO INPUT 1 端子に接続したマイクでの声にインサート・エフェクトをかけて、ステレオでサンプリングします。

マイクを接続する

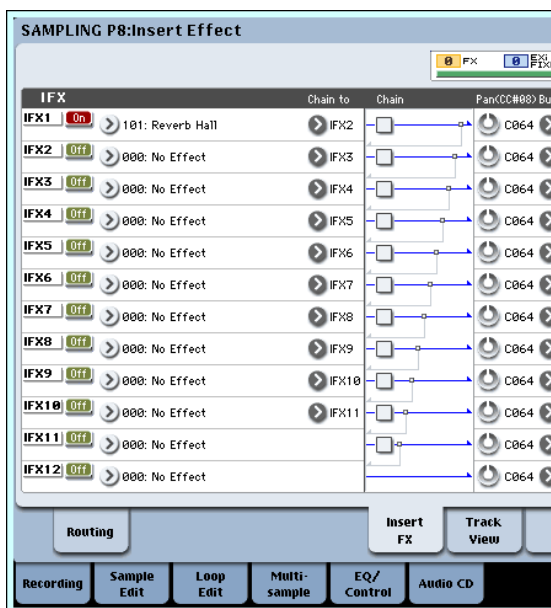
1. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にマイクを接続します。
(※ 参照: p.126 「マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する」)

セットアップする

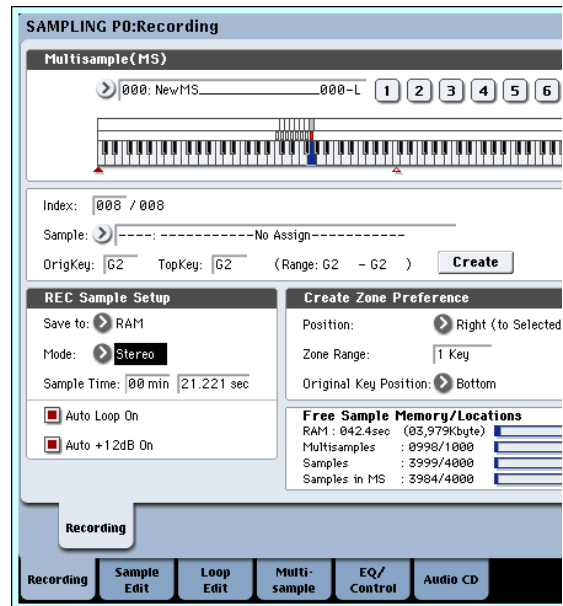
2. P0:Recording- Audio Input ページで、次のように設定します。
- INPUT1 -
 - “Bus Select (IFX/Indiv.)” IFX1
 - “Pan”: C064
 - “Level”: 127
- INPUT 1 端子からの入力レベルとパン、送り先を IFX1 バスに設定します。
- Sampling Setup -
 - “Source Bus”: L/R
 - “Trigger”: Threshold
 - “Threshold Level”: -30 dB
 - “Pre Trigger REC”: 005ms
- Sampling Setup については「マイクで声をサンプリングし・・・」の手順 3. を参照してください。



3. P8:Insert Effect- Insert FX ページを選びます。
IFX タブ、Insert FX タブを順番に押します。
4. “IFX1” を選び、テン・キーで [1]、[0]、[1] を入力し [ENTER] スイッチを押して、101: Reverb Hall を設定します。
“IFX1 On/Off” を押し、ON に設定します。



5. マイクに向かって言葉を話し、リバーブがかかっていることを確認してください。
IFX1 ページ (IFX1 タブ) でエフェクトの設定を変えることができます。
6. IFX1 通過後の “Bus Sel.” が L/R に設定されているのを確認してください。
7. [EXIT] スイッチを押した後、Recording タブを押して、P0: Recording- Recording ページを選びます。
8. REC Sample Setup の “Mode” を Stereo に設定します。
内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。



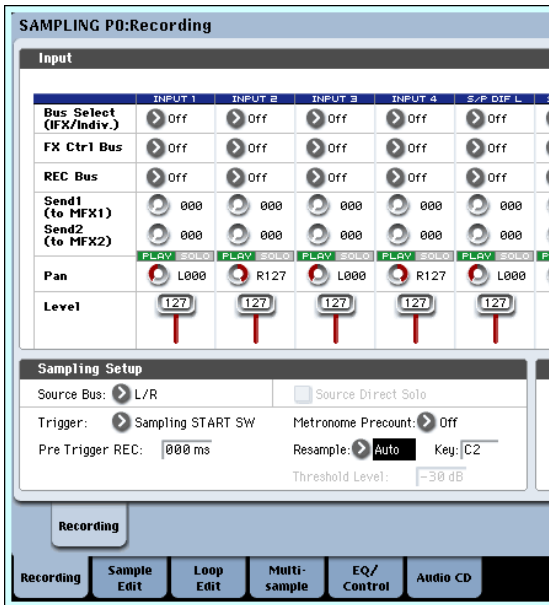
9. Index を選びます。
新規にインデックスを作る場合は Create ボタンを押します。
10. サンプリングします。
SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディング待機状態にします。
サンプリングする言葉を話します。
“Level” -30dB のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。
SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して停止します。
11. 鍵盤を弾いてください。
“OrigKey” の鍵盤を押すと、サンプリングした音が確認できます。

サンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする

サンプリングした音にインサート・エフェクト等をかけてサンプリングし直すことを通常リサンプリングといいます。

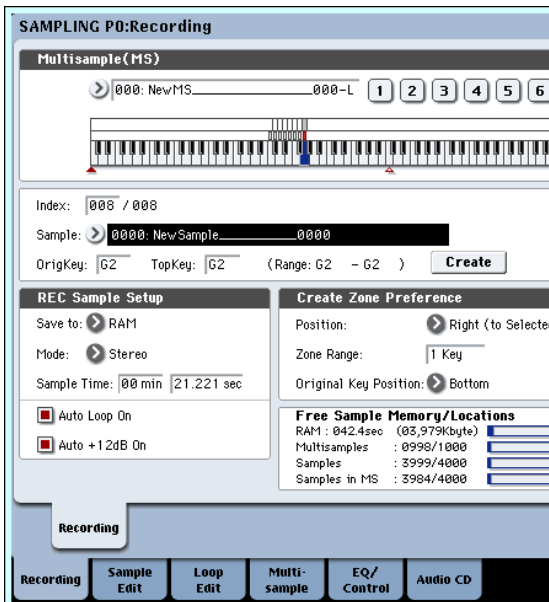
1. P0:Recording- Recording ページで、リサンプリングするサンプルを “Sample Select” にアサインします。
電源オン直後の設定では、アサインしたサンプルは “Orig. Key” C2 に設定されます。
2. 次のように設定してください。
 - INPUT1 -
“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off
INPUT 1~4, S/P DIF L, R 端子からの入力をオフにします。
 - Sampling Setup -
“Source Bus”: L/R
L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。
“Trigger”: Sampling START SW
SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、リサンプリングが開始します。
“Resample”: Auto
インデックスにアサインされているサンプルを自動的にリサンプリングします。
“Key”: C2
リサンプリングするサンプルを “Key” で設定します。

“Recording Level”: 0.0
リサンプリング用の初期設定です。



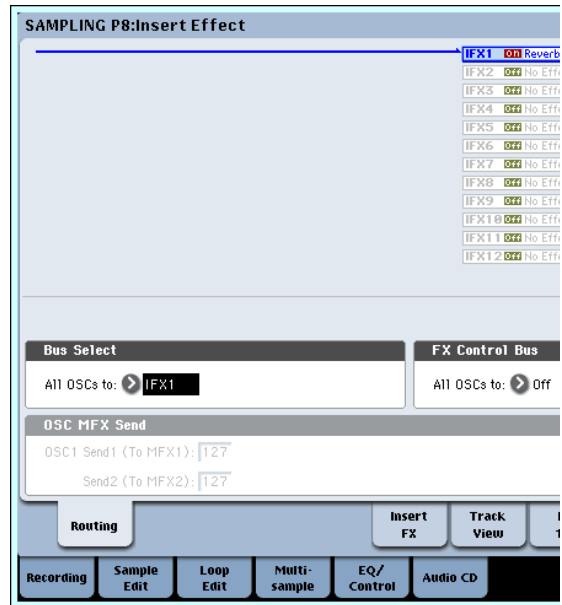
“Save to”: RAM
RAM メモリーへサンプリングします。
“Sampling Mode”: Stereo
内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。
“Auto +12dB On”: On
サンプリングしたサンプルは “+12dB” の設定が自動的にオンになります。

⚠ “Bus” を Off から L/R や IFX1 ~ 12 に設定すると、AUDIO OUT L/MONO, R 端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

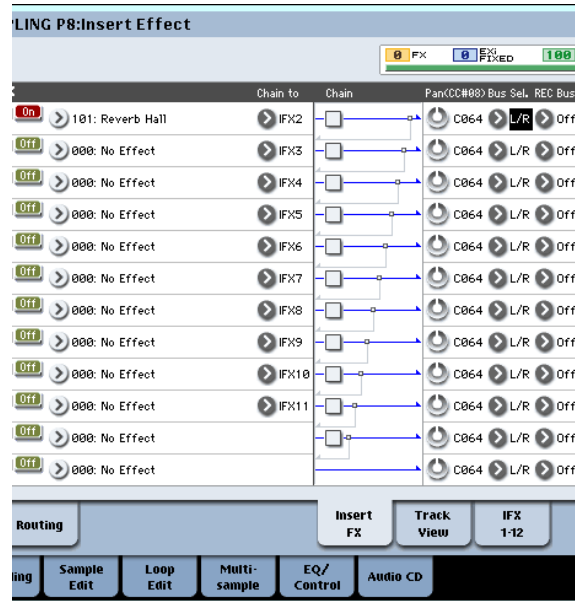


3. P2:Loop Edit で、“+12dB” の設定を確認します。

4. P8:Insert Effect- Routing ページで、“Bus Select” に IFX1 を設定します。



5. P8:Insert Effect- Insert FX ページで、“IFX1” に 101: Reverb Hall を選び、“IFX On/Off” を ON に設定します。



C2 の鍵盤を押して、リバーブがかかっていることを確認してください。

また、IFX1 の後ろの “Bus Sel!” が L/R になっていることを確認してください。

6. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを順番に押します。

自動的に C2 にアサインしたサンプルが再生され、リサンプリングがスタートします。
サンプルが再生し終わり、リサンプリングが終了します。
“Sample Select” にリサンプリングされたサンプルが自動的に割り当てられます。

Note: Sampling モードでは、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングした結果をモニターするときに、ふたたび 2 重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、P8:Insert Effect-Routing ページの “Bus Select” は自動的に L/R に設定されます。

再度インサート・エフェクトをかけたい場合は IFX1 に設定し直してください。

Note: 上記のように自動的にリサンプリングを行う方法 (“Resample” Auto) 以外に、鍵盤で弾いた音をそのままリサンプリングする方法 (“Resample” Manual) があります。


“Sample Select” にリサンプリングするサンプルをアサインし、“Resample” を Manual に設定します。“Trigger” を Note On にし、必要に応じて “Sample Mode” を Stereo にします。そして手順 2. ~ 7. を参照してバスとエフェクトを設定し、SAMPLING [REC]、[START/STOP] スイッチを押した後に、C2 の鍵盤を押し、リサンプリングを開始します。リサンプリングを終了するには SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

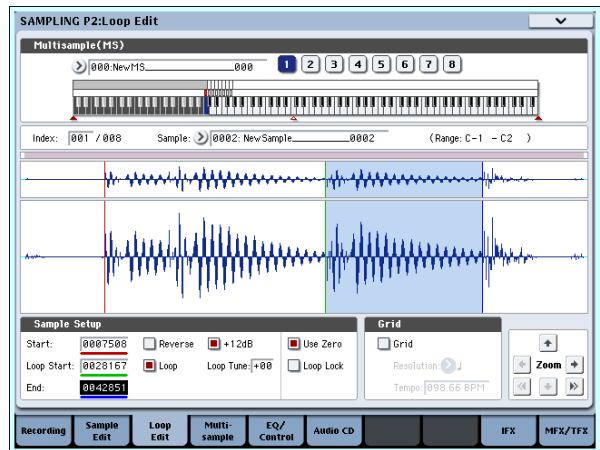
ループ・エディット P2: Loop Edit

サンプルをループさせる再生アドレスをエディットします。P2:Loop Edit ページでは、次のことが行えます。

- “Start”、“End”、“Loop Start” でループさせる再生アドレスを波形を見ながら設定します。ズーム・イン/アウト、Use Zero、グリッド機能などを使用し、設定が容易にできます。
- ループ・オン/オフ、ループ再生のチューン変更、+12dB 再生、リバース再生などを設定します。
- タイム・スライス (Time Slice) 機能で、リズム・ループ・サンプル (ドラムス等のパターンをループさせたサンプル) のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割できます。分割したサンプルに対応するパターンやトラックの演奏データも自動的に作成できますので、即座に Sequencer モードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーで再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応)
- タイム・ストレッチ (Time Stretch) 機能で、サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に適用している Sustaining またはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に適用している Slice を選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応)
- 弦・管などの音程付楽器音のサンプルをループして音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループ (Crossfade Loop) 機能を実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。

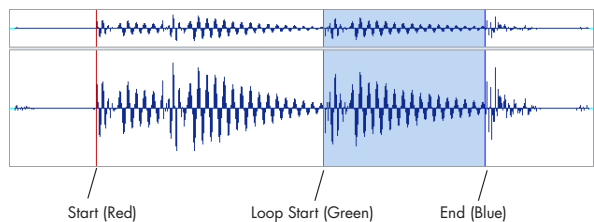
ループ設定

1. ループを設定するサンプルを選びます。
P2:Loop Edit ページや P0:Recording- Recording ページ等の “Sample Select” や “Index” でサンプルを選びます。
 “Sample Select” でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。
2. P2:Loop Edit ページの “Loop” チェック・ボックスでループ再生のオン/オフを設定します。
チェックをつけたときループ・オンになります。
手順 3. で設定するアドレス間で動作します。
Loop On: Start → End → Loop Start → End → (Loop Start → End を繰り返す)
Loop Off: Start → End



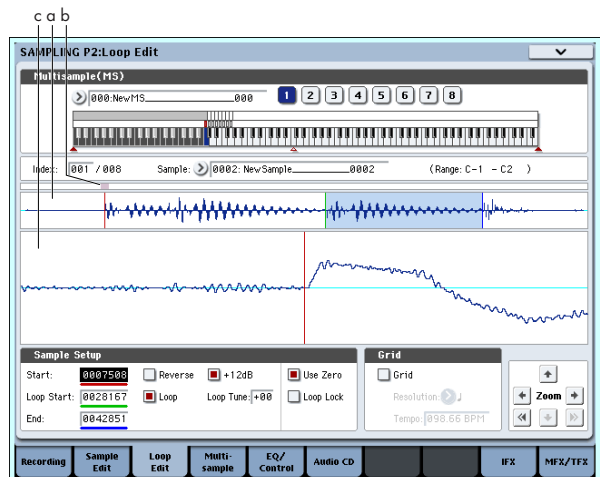
サンプルが割り当てられているキー (“Keyboard & Pad” で反転表示している鍵盤の範囲) を鍵盤で弾くと再生します。“Sample Mode” を Stereo にしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2 段に分かれて表示されます。上段が L 側、下段が R 側です。

3. “Start” でスタート・アドレス、“Loop Start” でループ・スタート・アドレス、“End” でエンド・アドレスを設定します。“Start” を選んで (反転表示)、[VALUE]ダイヤル等の VALUE コントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。“Loop Start” と “End” も同様に設定します。下図の例では、“Start” を最初の波形の直前、“Loop Start” を 2 番目の波形の直前、“End” を任意に合わせています。



ZOOM

4. ZOOM ボタンを操作すると画面表示の範囲が変わります。“Start” が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。



図に示す a はサンプルの全体を表示します。b はサンプル波形全体のどの範囲を c で表示しているかを示します。時間軸に対してズーム・インしていくと、拡大している部分の全体どこにあたるかを確認できます。c は ZOOM ボタンの操作で波形表示が拡大 (ズーム・イン) / 縮小 (ズーム・アウト) します。

Use Zero

“Use Zero” チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設定できるようになります。つなぎめでノイズが発生しにくいアドレス設定が簡単に行えます。

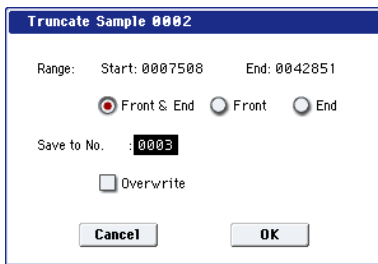
Truncate

- 必要であればページ・メニュー・コマンド “Truncate” で、スタート（またはループ・スタート）、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。

ラジオ・ボタン Front & End を選びます。

“Save to No.”、“Overwrite” チェック・ボックスの設定を変更しないで、OK ボタンを押して実行します。

実行するとインデックスにはトランケートされたサンプル・データが自動的に設定されます。



ページ・メニューで選択したコマンドの一部には、ダイアログでエディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを “Save to No.” で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選ばれるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定を変えるとよいでしょう。また、コマンドのダイアログで “Overwrite” にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが上書きされます。通常、チェックしないで保存を実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、ページ・メニュー・コマンド “Delete Sample” で消去することができます。

グリッドによるループ設定

“Grid” は、波形表示にテンポ BPM をグリッドで表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

P1:Sample Edit ページでも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

- “Grid” をチェックします。

波形ディスプレイにグリッドが表示されます。

“Resolution” を任意に設定して、テンポ BPM 値を設定します。

グリッドは、基準キー (“Keyboard & Pad” のブルーのキー) の再生ピッチを基準に表示されます。[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

基準キーの鍵盤を押して、サンプルを再生し、フレーズに合わせ、[TAP TEMPO] スイッチを 4 分音符刻みで押します。タップ・テンポが有効になり、テンポが設定されます。

- エンド・アドレス “End” をグリッドの点線に重なるように設定します。

これでループ周期が、BPM 値に同期した長さに設定されます。

グリッド表示は、ループ・オンのときは “Loop Start” を基準に表示されます。ループ・オフのときは “Start” を基準にします。

- グリッド表示を消すときは、“Grid” のチェックをはずします。

タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencer モードで再生する

タイム・スライス (Time Slice) は、リズム・ループ・サンプル (ドラムス等のパターンをループさせたサンプル) のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応する Sequencer モードでの演奏データも自動的に作成できます。

タイム・スライスしたサンプルは Sequencer モードのソングで次のように使用することができます。

- テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。

ここではリズム・ループ・サンプルを、Sampling モードでタイム・スライスし、Sequencer モードでリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。

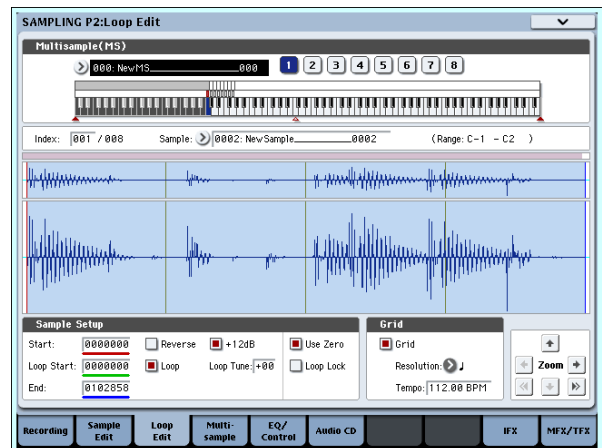
ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体でレコーディングしたり、Disk モードでサンプル CD などからロードします。最初は、4/4 拍子 1 小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノのリズム・ループ・サンプルで試してください。

- “Sample Select” で、タイム・スライスを行うサンプル・データを選びます。

サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。

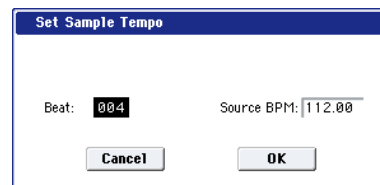
再生できないときは、P2:Loop Edit ページのスタート・アドレス “Start” とエンド・アドレス “End” を合わせ込み、ページ・メニュー・コマンド “Truncate” を実行してください。

(※ 参照 : p.130「ループ設定」, 「グリッドによるループ設定」)



- P2:Loop Edit ページを表示し、ページ・メニュー・コマンド “Time Slice” を選びます。

Set Sample Tempo ダイアログが表示されます。

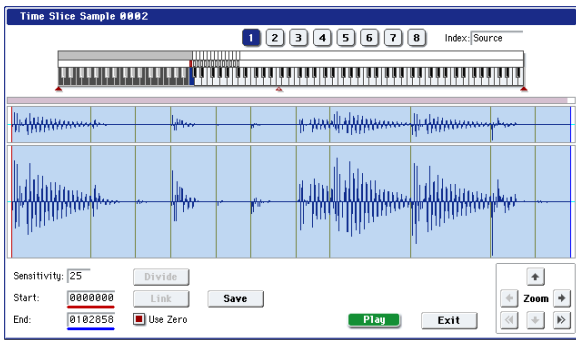


- サンプルの 4 分音符の拍数とテンポを設定します。

BPM がわかっているときは、“Source BPM” を設定します。BPM 値がわからないときは、“Beat” を設定すると自動的に BPM が計算されます。

4. OK ボタンを押します。

自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。



鍵盤を弾くと、C2 で元のサンプル (Source)、D2 以降で分割したサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“Sensitivity” を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、“Sensitivity” を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、エディットしてください。

エディットするときには、[ENTER] スイッチを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス “Index” を選びます (その部分の波形表示が反転します)。そして “Start”、“End” を調整したり、Divide で分割、Link で結合して、調整します。(※参照: PG p.632)

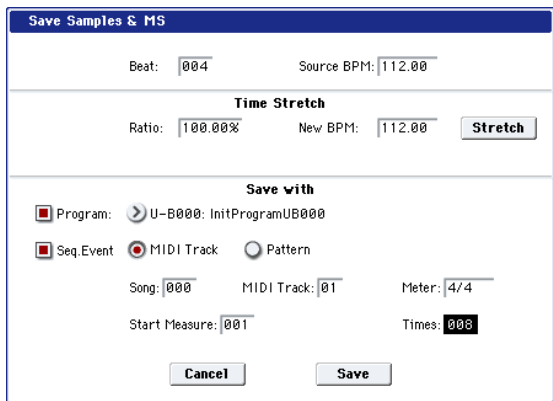
5. Save ボタンを押します。

Save Samples & MS ダイアログが表示されます。

ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブします。

このとき、Save With の項目で同時にサンプル、マルチサンプルを使用したプログラム、Sequencer モードで使用するリズム・ループ・サンプルに対応した演奏データ (トラックまたはパターン) のコンバート先を設定します。

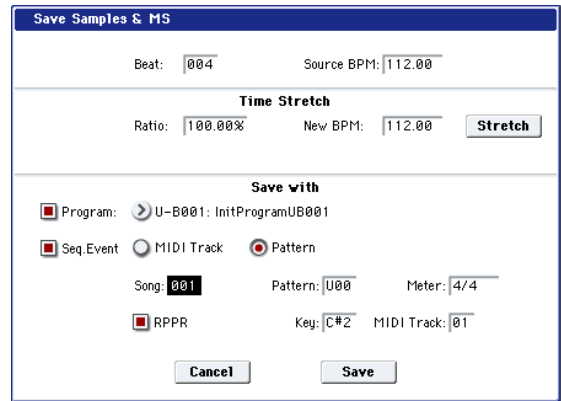
- 演奏データをトラックに作成する場合
 “Program”、“Seq.Event” を On (チェック)
 Program: 任意 (U-B000)
 Track: On
 Song: 000、MIDI Track: 01、Meter: 4/4
 Start Measure: 001、Times: 008



Save ボタンを押してセーブを実行します。
 手順 4. のダイアログに戻ります。

- 演奏データをパターンに作成する場合
 演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度 Save ボタンを押して、Save Samples & MS ダイアログを表示してください。

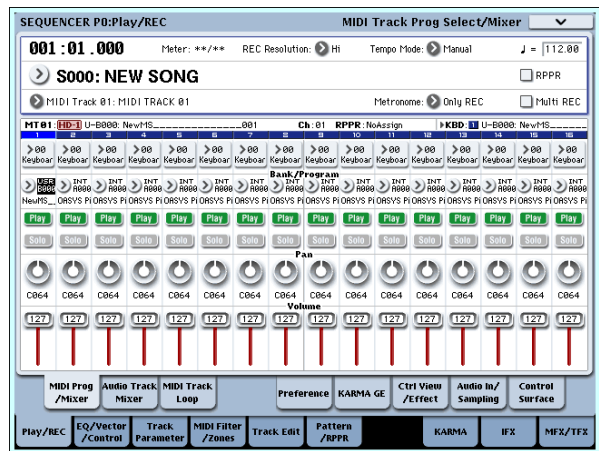
“Program”、“Seq.Event” を On (チェック)
 Program: 任意 (U-B001)
 Pattern: On
 Song: 001、Pattern: U00、Meter: 4/4
 RPPR: On (チェック)、Key: C#2、Track: 01



Save ボタンを押してセーブを実行します。
 手順 4. のダイアログに戻ります。

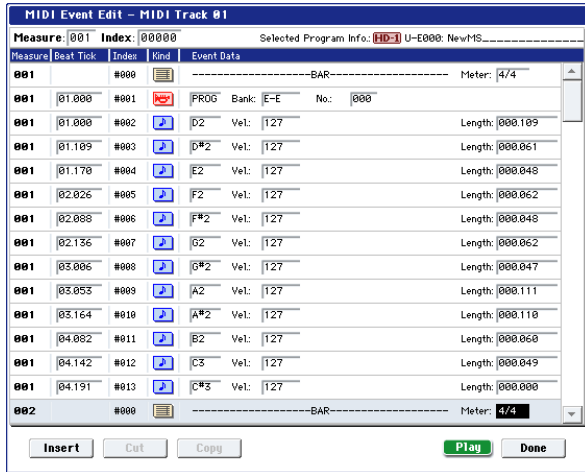
6. Exit ボタンを押します。

- 7. MODE [SEQ] スイッチを押して Sequencer モードに入り、“Song Select” で 000 を選びます。



手順 5. で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/REC ページ
 Song: 000、Meter: 4/4、Tempo: 112
- P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページ
 Track01 Program: 任意 (U-B000)
- P5:Track Edit, Track Edit ページ
 Track01: トラック・データ: 8小節 (D2 ~)



SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、再生が始まります。

例えば “♪(Tempo)” を 100 にしてください。テンポを変えてプレイバックしてもピッチが変わらないことを確認してください。

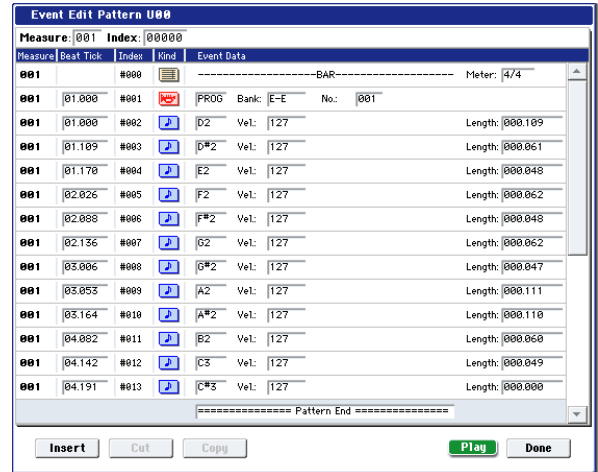
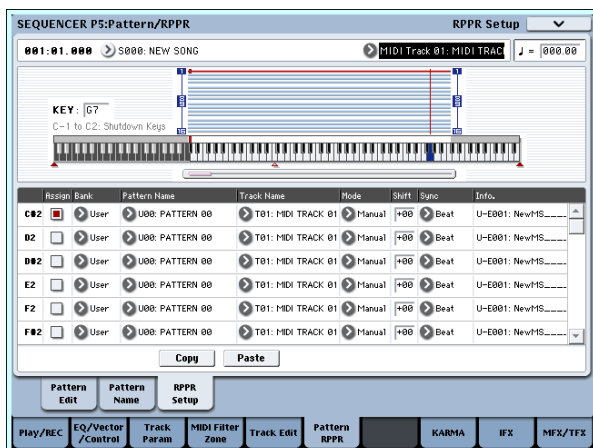
テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、手順 4. でのスライスが最適になっていないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具合が、テンポを変えてプレイバックしたときのクオリティに大きく影響します。手順 4. で各サンプルの切れ具合を調整します。

テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるために、手順 5. で Stretch “New BPM” または “Ratio” をプレイバックしたいテンポに設定して、タイム・ストレッチを実行することによって、個々のサンプルの長さを調整します。(※ 参照：PG p.633)

8. “Song Select” で 001 を選びます。

手順 5. で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/REC ページ
Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 112, RPPR: On
- P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページ
Track01 Program: 任意 (U-B001)
- P6:Pattern/RPPR- RPPR Setup ページ
Key: C#2, Assign: On,
Pattern: User, U00, Track:Track01
パターン・データ: 1 小節 (D2 ~)



P0:Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer ページで C#2 の鍵盤を押すと、RPPR 機能によるパターン U00 のプレイバックが始まります。

P6:Pattern/RPPR- Pattern Edit ページで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、パターン U00 のプレイバックが始まります。

P6:Pattern/RPPR- RPPR Setup ページで、C#2 キーを弾くと、RPPR 機能によるパターン U00 のプレイバックが始まります。

手順 7.同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

サンプル（波形データ）のエディット

P1: Sample Edit

サンプル（波形データ）をエディットします。

P1:Sample Edit では、次のことが行えます。

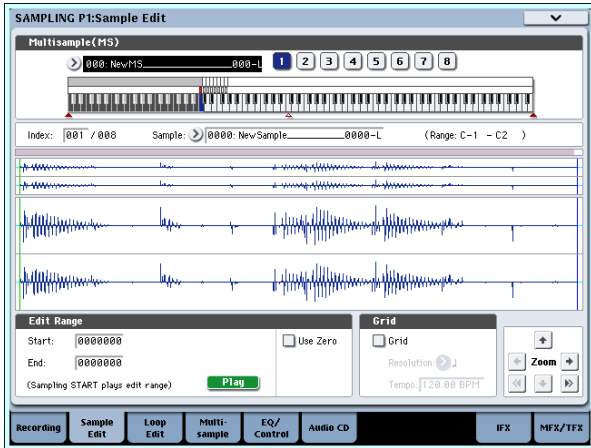
- Edit Range “Start”, “End” を、波形を見ながら設定します。ズーム・イン/アウト、Use Zero、グリッド機能などを使用し、設定が容易にできます。
- サンプルをカット、コピー、ミックス、インサート、ノーマライズ、ボリューム・ランプ、リバースなどのさまざまなコマンドを使用して、サンプル波形のエディットが行えます。
- レート・コンバートでは、サンプル・データのサンプリング周波数を 2/3 ~ 1/6 に下げ、いわゆるダウン・サンプリングした効果が出せます。
- リンク (Link: Crossfade 付) 機能は、2 つのサンプルをつなぎ合わせて、1 つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。

1. エディットするサンプルを選びます。

P1:Sample Edit ページや P0:Recording, Recording ページ等の “Sample Select” や “Index” でサンプルを選びます。

▲ “Sample Select” でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

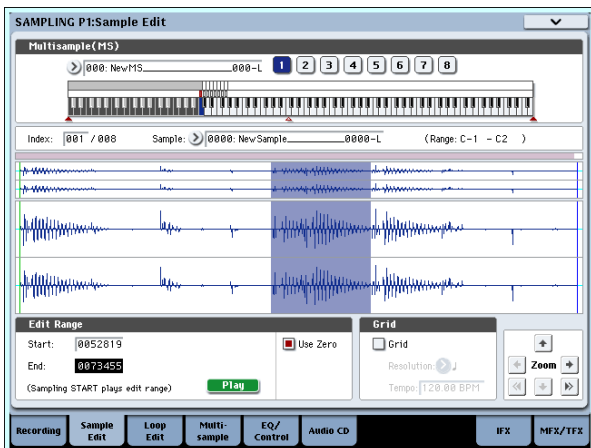
2. P1:Sample Edit ページを選びます。



現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。“Sample Mode” を Stereo にしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2 段に分かれて表示されます。上段が L 側、下段が R 側です。

3. Edit Range “Start”、“End” でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示になります。



設定した範囲の音を確認するときは LCD ディスプレイの Play ボタンまたは SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。基準キー (キーボード表示のブルーのキー) のピッチで再生されます。[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

サンプルが割り当てられているキー (“Keyboard & Pad” で反転表示している鍵盤の範囲) を鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

ZOOM、“Use Zero” チェック・ボックスの使用方法は、P2:Loop Edit と同様です。

4. ページ・メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、OK ボタンを押して実行します。各コマンドについては、PG p.616 を参照してください。

マルチサンプルのエディット P3: Multisample Edit

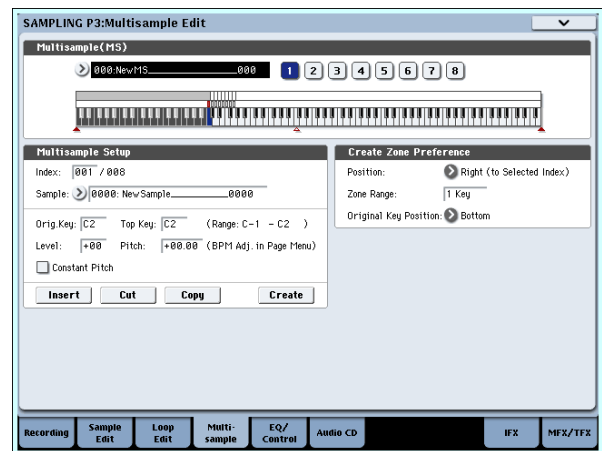
マルチサンプルのインデックス作成、サンプルのアサイン、インデックスの削除、コピー、挿入や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

マルチサンプルのエディットは P3:Multisample で行います。インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定は P0:Recording- Recording ページでも行えます。

インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、Insert、Cut、Copy、Create ボタンを使用します。

1. P3:Multisample Edit ページを選びます。



2. “Multisample (MS)” でエディットするマルチサンプルを選びます。

3. “Index” を選びます。

VALUE コントローラーまたは [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤またはパッドを押しても選択できます。

4. 次の各ボタンを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。

選択したインデックスを削除するときは Cut を使用します。

Insert は、Cut、Copy との組み合わせで使用します。Cut、Copy したインデックスの内容が挿入されます。

Create は、P0:Recording- Recording の Create と同機能のものです。(参照: p.124 「マルチサンプルのインデックス作成と サンプリング P0: Recording」)

インデックスの設定の変更

1. 「インデックスの編集」手順 1.~3. の各設定を行います。

2. 選択したインデックスのパラメーターを設定します。

- “Sample” で、選択したインデックスのサンプルを設定します。ここでサンプルを選ぶことも可能です。
- “Orig.Key (Original Key)” で、サンプルのオリジナル・キーを設定します。
- “Top Key” を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。“Range” は、“Top Key” の設定によって決定したゾーンの範囲を表示します。
- “Level” は、サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

- “Constant Pitch” にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- “Pitch” は、インデックスごとにサンプルの発音ピッチを設定できます。ページ・メニュー・コマンド “Pitch BPM Adjust” で、ループの周期を任意の BPM 値へ合わせ込むことができます。(※PG p.638)

マルチサンプルの EQ 調整 P4: EQ/Controller

マルチサンプルの出力を MID スイープの 3 バンド EQ で調整します。コントロール・サーフェスでもコントロールできます。


また、[SW1]、[SW2] スイッチや Modulation [5] ~ [8] ノブの機能と、パッド [1] ~ [8] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。

リッピング (Ripping) P5: Audio CD

本機は、内蔵 CD-R/RW ドライブや USB 端子に接続した CD-ROM、CD-R/RW ドライブから、オーディオ CD の音声情報をデジタル・データのまま取り込む、リッピングが行えます。

オーディオ CD のデジタル・データをサンプルに取り込む

オーディオ CD のトラックの音声情報をデジタルでサンプルに取り込むことができます。ここでは内蔵 CD-R/RW からリッピングする例を説明します。

1. Sampling P5:Audio CD ページを選びます。
MODE [SAMPLING] スイッチ、LCD ディスプレイの Audio CD タブを押します。
2. 内蔵 CD-R/RW ドライブにオーディオ CD を入れます。
 CD-R/RW ドライブの取り扱いについては十分に注意してください。ディスクの挿入方法と取り出し方法については、p.41 を参照してください。
3. リッピングする音声をモニターするための Input 設定をします。ここでの入力は、リッピングするデータに影響しません。

CD-R/RW Drive Audio Input	LEFT	RIGHT
“Bus Select (IFX/Indiv.) ”	L/R	L/R
“Pan”	L000	R127
“Level”	127	127

4. “Drive” (Drive Select) でオーディオ CD の入ったドライブを選びます。
5. “Volume” を上げます。
6. “Track” で取り込むトラックを選びます。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、オーディオ CD のトラックを再生します。
8. 再生中に、リッピングを開始したい位置と終了したい位置で [ENTER] スイッチを押します。

“Range Start” と “Range End” が設定されます。

3 回以上押しと、最後とその 1 回前に押した位置がそれぞれ “Range End” と “Range Start” に設定されます。

上記は “Range Start” または “Range End” 以外を選択 (反転表示) しているときの設定方法です。

“Range Start” または “Range End” を選択 (反転表示) しているときは、[ENTER] スイッチを押すたびに設定し直されます。

“Range Start” または “Range End” を選択 (反転表示) しているときは、この区間が再生されます。

設定が終わったら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、オーディオ CD の再生をストップします。

9. リッピングする位置を確認します。

“Range Start” または “Range End” を選び (表示を反転させる)、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、“Range Start” から “Range End” までを再生してストップします。

位置を微調整する場合は、VALUE コントローラーで “Range Start”、“Range End” の値を変更するか、“Range Start” と “Range End” 以外にカーソルを移動し、再度手順 8. の操作をして、設定し直してください。

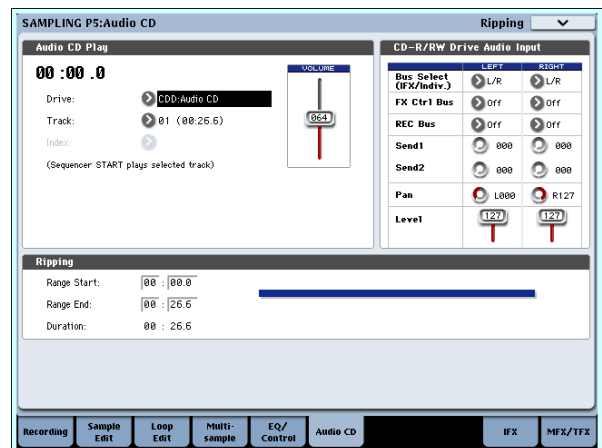
トラックの再生スタート位置をトラックの最初に移動させるには [LOCATE] スイッチを押します。

10. “Range Start”、“Range End” が決定したら、ページ・メニュー・コマンド “Destination” を選びます。

ダイアログが表示されます。

リッピングするサンプルの書き込み先を設定します。

書き込み先を RAM メモリーにする場合は、RAM にします。この場合、Sample No. (L), (R) で書き込むサンプル・ナンバーを指定します。通常、そのままにしておきます。



書き込み先をメディアにする場合は、DISK にします。

“Drive Select” でドライブを選び、Open、Up ボタンでセーブする先の階層を選びます。また、セーブする WAVE ファイルの名前を付けてください。

11. リッピングを実行する場合は OK ボタンを、実行しない場合は Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください) というダイアログが表示されます。

12. 「著作権について」(※参照: p.iv) をよく読んで、使用許諾に同意する場合は、OK ボタンを押してリッピングを開始してください。同意しない場合は、Cancel ボタンを押して中止してください。

マルチサンプル、サンプルの保存

作成したマルチサンプルやサンプルのデータを残しておきたいときは内蔵ハードディスクやUSB記憶メディアに保存してください。

Sampling モードで、マルチサンプルとサンプルだけを保存する場合は、Disk-Save ページのページ・メニュー・コマンド “Save Sample Data” を実行します。マルチサンプルをプログラムにコンバートしたり、Combination や Sequencer モード、またはドラムキット等で Sampling モード等で作成したマルチサンプルまたはサンプルを使用しているときは、ロード時に忠実に再現するために、“Save All” で保存することをお勧めします。

その他の Program、Combination、Sequencer モードでも、“Save All” で保存することをお勧めします。

Save All を選択すると、次のデータがセーブされます。

- インターナル・メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス
- ソング
- Sampling モード等で作成したマルチサンプル、サンプル

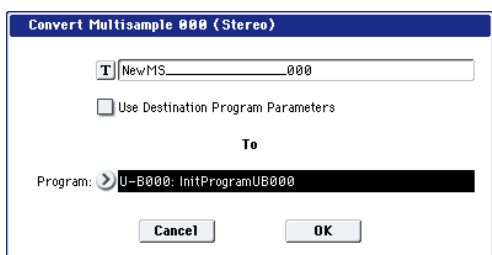
作成した内容は、電源をオフにすると消えます。セーブ方法は p.194 を参照してください。またセーブが可能なメディアについては p.193 を参照してください。

マルチサンプルのプログラムへのコンバート

P0:Recording ~ P4:EQ/Controller ページでは、ページ・メニュー・コマンド “Convert MS To Program” が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。Program モードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。

Program P2: OSC1 Pitch で OSC1 Multisample / Wave Sequence、OSC2 Multisample / Wave Sequenceの “Bank” (“Type” Multisample 設定時) で、RAM Mono または RAM Stereo を設定することによって、Sampling モードで作成したマルチサンプルをプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定で Sampling モードで作成したマルチサンプルが発音します。

1. プログラムにコンバートするマルチサンプルを “Multisample Select (MS)” で選びます。
2. “Convert MS To Program” を選び、ダイアログを表示します。



3. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、新規プログラム名を (24文字まで) 入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。

4. “Use Destination Program Parameters” をチェックしない: 実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Sampling モードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

“Oscillator Mode” (Program 1-1a) が Single のプログラムとしてコンバートされます。

“Use Destination Program Parameters” をチェックする:

実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

5. “Use Destination Program Parameters” をチェックする場合、次の点に注意してください。

コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” は Single である必要があります。この条件に合わないときに実行しようとすると、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” の設定を変更してください。

5. To “Program” で、コンバート先のプログラムを選びます。バンク USER-B を Sampling モード用のプログラム・バンクとして使用することをお勧めします。
6. OK ボタンを押して、実行します。
7. MODE [PROGRAM] スイッチを押して Program モードに入り、コンバートしたプログラムを選び、確認してください。

コンペア

Sampling モードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に “Copy Sample”、“Copy MS” (☞ 参照: PG p.617、p.619) などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、P1: Sample Edit や P2: Loop Edit の一部ページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の “Overwrite” にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング

Program, Combination, Sequencer モードでも、各入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます。

また、各モードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター、エフェクト、KARMA 機能、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。

本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本機の KARMA 機能、シーケンサー等の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。

また、Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができ、シーケンサーを走らせながら、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

Program、Combination モードでのサンプリング例

Program モードで、KARMA 機能によるフレーズをリサンプリングする

自分で演奏したり KARMA 機能で鳴らした、プログラムやコンビネーションのサウンドをリサンプリングすることができます。

ここでは Program モードで KARMA 機能のフレーズをサンプリングする方法を説明します。Combination、Sequencer モードでも同様のサンプリングが可能です。

1. MODE [PROGRAM] スイッチを押して Program モードに入り、リサンプリングするプログラムを選びます。
2. KARMA 機能をオン (KARMA [ON/OFF] スイッチ点灯) にして、鍵盤を弾き、フレーズが鳴るのを確認します。
3. Sampling タブを押して、P0:Play- Audio Input/Sampling ページを選びます。

次のように設定します。

- Audio Input -

"Use Global Setting": Off

"Bus Select (IFX/Indiv)": Off

外部入力をすべて Off にします。

- RECORDING LEVEL-

"Recording Level": 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

- Sampling Setup -

"Source Bus": L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

"Trigger": Note On

鍵盤を弾くと同時にサンプリングがスタートします。

"Save to": RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

"Mode": Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

Tips: ページ・メニュー・コマンド "Auto Sampling Setup- Resample Program Play" を実行すると上記設定を自動的に行ってくれます。さらに、リサンプリング後、プログラムの割り当てまで行うことができます。(参照: [Auto Sampling Setup])

4. レコーディング・レベルを調整します。

SAMPLING [REC] スイッチを押して、"Recording Level" スライダーで調整します。

KARMA 機能をオンにして演奏し、「CLIP!」が表示される直前のレベルにします。"Recording Level" スライダーは [VALUE] スライダー等で調整します。

調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。

5. サンプリングします。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにします。

SAMPLING [REC] スイッチを押します。

SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディング待機状態にします。

鍵盤を押します。

鍵盤を押すと同時にレコーディングがスタートします。

レコーディング中、鍵盤やコントローラーによる演奏がすべてレコーディングされます。

SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

6. リサンプリングした音を確認します。

Sampling P0:Recording- Recording ページを選びます。MODE [SAMPLING] スイッチ、[EXIT] スイッチ、Recording タブを順番に押します。

"Sample Select" でリサンプリングしたサンプルを選びます。

C2 の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが発音します。

7. このマルチサンプルをプログラムにコンバートする場合は、ページ・メニュー・コマンド "Convert MS To Program" で任意のプログラムを選び、実行してください。(参照: p.136 「マルチサンプルのプログラムへのコンバート」)

Auto Sampling Setup

各モードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。プログラム、コンビネーション、ソングでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときにガイドとして使用することができます。また設定を初期化するときにも使用します。

上記の設定を "Auto Sampling Setup" で使用する例を説明します。

1. 前述の手順 1.、2. を行います。
2. Audio Input/Sampling タブを押して、P0:Play- Audio Input/Sampling ページを選びます。
3. ページ・メニュー・コマンド "Auto Sampling Setup" を選びます。ダイアログが表示されます。
4. ダイアログで次のように設定します。
 - "Resample Program Play": On
 - プログラム演奏をリサンプリングするための設定にします。
 - "Save to": RAM
 - リサンプリングしたデータは RAM メモリーに書き込まれます。

“Convert to Program”: On
 “Program”: 任意
 リサンプリング後、自動的に“Program”で設定するプログラム・ナンバーにコンバートします。

5. OK ボタンを押してコマンドを実行します。
 リサンプリングするための設定が準備できました。
6. 前述の手順 4.、5. を行い、リサンプリングします。
7. リサンプリングした音を確認します。
 Program P0:Play- Main ページを選びます。MODE [PROGRAM] スイッチ、[EXIT] スイッチ、Main タブを順番に押します。
 ダイアログの“Program”で設定したプログラムを選びます。
 C2 の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが発音します。

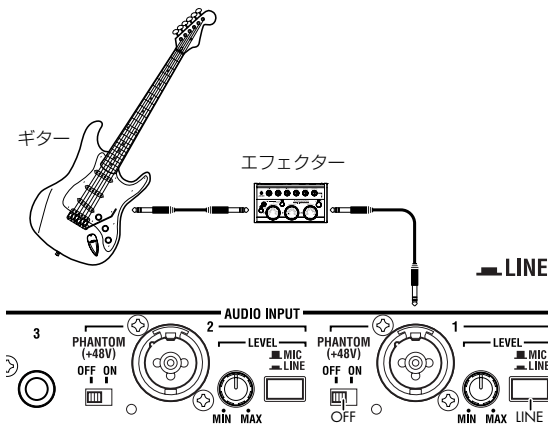
KARMA 機能で鳴らしたドラム・フレーズと外部からのギター音をミックスしてサンプリングする

KARMA 機能による演奏と、外部入力音を一緒にサンプリングする方法を説明します。

ここでは、Program モードで本機のドラム・フレーズによる演奏と、AUDIO INPUT 端子に接続したギターによる演奏を一緒にサンプリングする方法を説明します。

Program モード以外にも、Combination、Sequencer モードでも同様のサンプリングが可能です。

1. MODE [PROGRAM] スイッチを押して Program モードに入り、リサンプリングするドラム・プログラムを選びます。
2. KARMA 機能をオン (KARMA [ON/OFF] スイッチ点灯) にして、鍵盤を弾き、ドラム・フレーズが鳴るのを確認します。LATCH をオンにします。[LATCH] スイッチを押して点灯させてください。
 また、テンポ “♪” を好みに合わせて調節してください。
3. KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。
4. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを押し込んで LINE に設定し、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。



▲ ギターエフェクター等パッシブ・タイプ (プリ・アンプを内蔵していない) のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

5. Sampling タブを押して、P0:Play- Audio Input/Sampling ページを選びます。

次のように設定します。
 - Audio Input -
 “Use Global Setting”: Off
 INPUT1
 “Bus Select (IFX/Indiv.)”: L/R
 “Pan”: 任意
 “Level”: 127
 “REC Bus”: Off
 AUDIO INPUT 1 の入力を L/R バスに送ります。
 - RECORDING LEVEL-
 “Recording Level”: 0.0
 リサンプリング用の初期設定です。
 - Sampling Setup -
 “Source Bus”: L/R
 L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW
 SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。
 “Metronome Precount”: 4
 SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、4 拍カウントされ、その後にレコーディングが開始します。(レコーディング時はメトロノームは鳴りません。)
 “Save to”: RAM
 RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: Stereo
 内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。
 - Metronome Setup-
 “Bus(Output) Select”: L/R
 “Level”: 任意
 メトロノーム音の出力を L/R バスへ送ります。

6. レコーディングする音量でギターを弾いてください。
 「ADC OVERLOAD !」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。
 「ADC OVERLOAD !」が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最良の音が得られます。

7. SAMPLING [REC] スイッチを押します。
 ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにして、鍵盤を押し、ドラム・フレーズを鳴らしながら、ギターを弾いて最終的な音量を調整します。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。

楽器間のバランスがよくない場合は、[LEVEL] ノブや、パフォーマンス・エディターの “Amp Level” を調整してください。

8. 調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。
 KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオフにします。
9. KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオンにして、SAMPLING [REC] スイッチを押すと、レコーディング待機状態になります。

10. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

11. KARMA [ON/OFF] スイッチを押してオフにします。

12. サンプリングした音を確認します。

Sampling P0:Recording- Recording ページを選びます。MODE [SAMPLING]スイッチ、[EXIT]スイッチ、Recording タブを順番に押します。

“Sample Select” でリサンプリングしたサンプルを選びます。

C2 の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが発音します。

13. このマルチサンプルをプログラムにコンバートする場合は、ページ・メニュー・コマンド“Convert MS To Program”で任意のプログラムを選び、実行してください。(※ 参照：p.136 「マルチサンプルのプログラムへのコンバート」)

KARMA 機能で鳴らしたドラム・フレーズを聞きながら、外部からのギター音だけをサンプリングする

KARMA 機能による演奏を聞きながら外部入力音の音だけをサンプリングする方法を説明します。

前述の「KARMA 機能で・・・ミックスしてサンプリングする」の手順 5. の設定の一部を以下に変えることによって可能になります。

INPUT1

“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

“REC Bus”: 1

AUDIO INPUT 1 の入力を REC バス 1 へ送ります。

- Sampling Setup -

“Source Bus”: REC 1/2

REC バス 1/2 へ送られる音がサンプリングされます。L/R バスへ送られる内部音源の音はサンプリングされません。

“Mode”: L-Mono

内部 L チャンネルの音をモノでサンプリングします。

設定を変更して、サンプリングして、サンプルを確認してください。

Sequencer モードでのサンプリング例

イントラック・サンプリング

イントラック・サンプリングは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データが自動的に作成されます。

ソングをプレイバックすると、自動的に作成されたノート・データをきっかけに、自動的にプログラムにコンバートされたマルチサンプルが再生させます。


ここでは、マルチサンプルに AUDIO INPUT 1 端子に接続したギター音を加える例を説明します。

1. Sequencer モードで、ギター音を加えるソングを選びます。

ソングを作成するか、作成したソングを事前に Disk モードでロードしてください。

2. リア・パネル AUDIO INPUT 1 端子にギターを接続します。

AUDIO INPUT [MIC/LINE] スイッチを押し込んで LINE に設定し、[LEVEL] ノブをセンター付近に合わせます。

 ギターエフェクター等パッシブ・タイプ（プリ・アンプを内蔵していない）のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

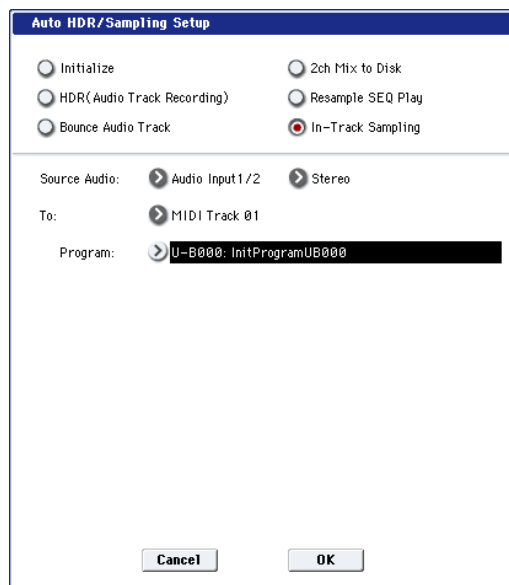
3. P0:Play/REC- Audio Input/Sampling ページを選びます。

4. Audio Inputの設定を変更しますので、Inputの“Use Global Setting”は Off にします。

5. ページ・メニュー・コマンド“Auto HDR/Sampling Setup”を選びます。

ダイアログが表示されます。

6. “In-Track Sampling”を選びます。



7. “In-Track Sampling”を次のように設定します。

“Source Audio”: Audio Input 1/2

AUDIO INPUT 1, 2 端子からの入力をサンプリングします。

“Mono-L/Mono-R/Stereo”: Stereo

ステレオでサンプリングします。

“To”: 任意

イントラック・サンプリング用のトラックを選びます。選択したトラックにサンプルをトリガーする MIDI ノート・データがレコーディングされます。

“Program”: 任意

コンパート先のプログラム・ナンバーを選びます。サンプリングが終了すると、新規マルチサンプルの作成からプログラムへのコンパート、トラックへのプログラムのアサインを自動的に行います。

8. OK ボタンを押してコマンドを実行します。

イントラック・サンプリングするための設定が準備できました。

設定された内容を確認しておきましょう。

– Audio Input –
INPUT1

“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

“Pan”: L000

“Level”: 127

“REC Bus”: 1/2

AUDIO INPUT 1 の入力を REC バスに送ります。

– RECORDING LEVEL –

“Recording Level”: 0.0

サンプリング用の初期設定です。

– Sampling Setup –

“Source Bus”: REC 1/2

REC 1/2 バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [REC] スイッチを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングがスタートします。

“Save to”: RAM

RAM メモリーへサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

9. ここでは次のように変更してください。

“Pan”: C64

“Trigger”: Threshold, “Threshold Level”: 任意

“Sample Time”: 任意

10. レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD !」(AD コンバーター過入力!) が表示される場合は、リア・パネルの [LEVEL] ノブを適切なレベルまで (MIN 側へ) 回してください。

「ADC OVERLOAD !」が表示される直前のレベル (過入力とならない最大レベル) で最良の音が得られます。

11. SAMPLING [REC] スイッチを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “Recording Level” スライダーを +0.0 から VALUE コントローラーで適切なレベルまで下げてください。

12. 調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

13. SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

[LOCATE] スイッチを押してソングを再生する位置を先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してプレイバックします。

レコーディングしたいところで演奏を始めます。

“Threshold Level” の音量を超えるとサンプリングが始まります。

14. サンプリングを終了するところで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

ソングのプレイバックとサンプリングが終了します。

なお、設定した “Sample Time” になるとサンプリングが終了します。

15. [LOCATE] スイッチを押してソングの先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、サンプリングした音がソングに合わせて再生されるのを確認してください。

イントラック・サンプリング時のコンペアの動作については、p.114 を参照してください。

ソングをリサンプリングして、WAVE ファイルを作成する

ソングをリサンプリングし、ステレオ 2 チャンネルの WAVE ファイルをハードディスクへ作成する手順を説明します。

メディアへリサンプリングした WAVE ファイルは、内蔵 CD-R/RW ドライブでオーディオ CD にすることができます。

(※ 参照: p.200 「オーディオ CD の作成と再生 - Disk-Audio CD-Make Audio CD、Play Audio CD」)

1. Sequencer モードで、WAVE ファイルを作成するソングを選びます。

ソングを作成するか、作成したソングを事前に Disk モードでロードしてください。

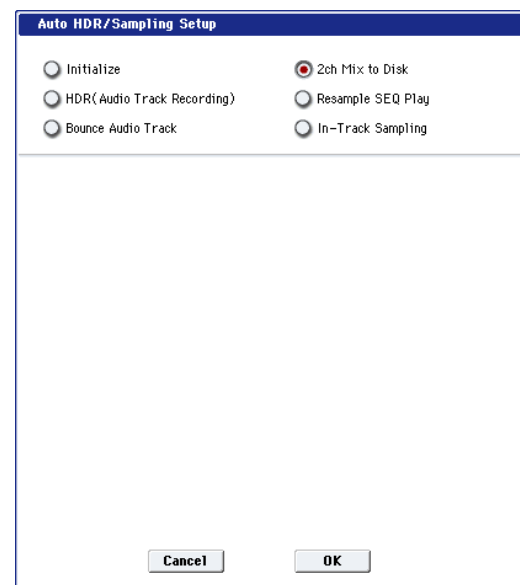
▲ 1 回のサンプリングにおいてメディアに書き込める時間は、モノ、ステレオ共に最大で 80 分 (モノ: 約 440Mbyte、ステレオ: 879Mbyte 使用) です。

2. Sequencer P0: Play/REC- Audio Input/Sampling ページを選びます。

3. Audio Input の設定を変更しますので、Audio Input の “Use Global Setting” は Off にします。

4. ページ・メニュー・コマンド “Auto HDR/Sampling Setup” を選びます。

5. ダイアログで “2ch Mix to Disk” を選びます。



6. OK ボタンを押してコマンドを実行します。

設定された内容を確認しておきましょう。

– Audio Input –

INPUT1 ~ 4, S/P DIF L, R

“Bus Select (IFX/Indiv.)”: Off

“REC Bus”: Off

INPUT1~4, S/P DIF L, Rからの入力をすべてOffにします。

– RECORDING LEVEL–

“Recording Level”: 0.0

リサンプリング用の初期設定です。

– Sampling Setup –

“Source Bus”: L/R

L/R バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sequencer START SW

SAMPLING [REC] スイッチ、[START/STOP] スイッチを押してレコーディング待機後、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、レコーディングが開始します。

“Save to”: DISK

“Select Directory” で選択したメディアへサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部 LR チャンネルの音をステレオでサンプリングします。

7. ページ・メニュー・コマンド “Select Directory” を選び、WAVE ファイルの書き込み先等を設定します。

“Drive Select”、Open、Up ボタンで、WAVE ファイルをセーブする先のディレクトリを選びます。

テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、ファイル名 (6 文字まで) を入力します。

“Take No.” はチェックしたままにしておきます。ファイル名の最後の 2 文字は “Take No.” の右側の番号が入ります。

この番号はサンプリングするたびに 1 つずつ増えるので、続けてサンプリングしてもファイル名が同じになることはありません。

設定後、Done ボタンを押してダイアログを閉じます。

8. “Sample Time” にサンプリングする時間を設定します。

ソングの長さより少し多めに時間を設定します。

9. レコーディング・レベルを設定します。

SAMPLING [REC] スイッチを押します。

Note: SAMPLING [REC] スイッチを押してからスタンバイ状態になる (SAMPLING [REC] スイッチが点滅してから点灯する) まで数秒から数十秒の時間がかかります。このときメディア内に必要な容量を確保する処理をしているためです。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してソングをプレイバックし、レベル・メーターでサンプリングする音量を調整します。レベル・メーターの表示が小さい場合、0.0 から VALUE コントローラーで「CLIP!」が表示されないレベルまで上げてください。

電源オン時の初期設定は 0.0dB です。

調整が終わったら、SAMPLING [REC] スイッチを押します。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してソングの再生を停止します。そして [LOCATE] スイッチを押します。

10. サンプリングを開始します。

SAMPLING [REC] スイッチ、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押し、ソングを再生します。同時にサンプリングが始まります。

ソングのプレイバックが終了したら、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押し、サンプリングを終了します。

ページ・メニュー・コマンド “Select Directory” で WAVE ファイルが作成されていることを確認します。ファイルを選び、SAMPLING [START/STOP] を押して、サンプリングした音を確認してください。

KARMA 機能

Overview: KARMA

KARMA とは？

KARMA とは、Kay Algorithmic Realtime Music Architecture (ケイ・アルゴリズムック・リアルタイム・ミュージック・アーキテクチャー) の略で、発明者である Stephen Kay 氏の名から付けられました。

KARMA 機能は、MIDI データを生成する機能です。複雑でさまざまなアルゴリズムをシームレスに統合することでパワフルな “ミュージック・クリエイト・エンジン (音楽制作エンジン)” を実現しています。入力したノート、コード情報などを基に、アルゴリズムやパラメーターの設定で、ノート・データだけでなくコントロール・データを含むフレーズやパターンなどの音楽をリアルタイムにクリエイトします。KARMA 機能では、これらのアルゴリズムやパラメーターをコントロールすることで、フレーズやパターンを自在に変化させることができます。

例えば、ハーブのグリッサンドにおけるダイナミックなテンポの変化、ブラスにおけるフレーズに同期した音量、音色の変化、ドラムスにおけるフレーズのランダム性、フィルインの増減、テクノ系グループにおけるフレーズや音色の変化、鍵盤による演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ、ギターにおけるナチュラルなカッティング/フィンガー・ピッキングやその奏法の変化、鍵盤演奏にリアルタイムに追従するバックিং・グループなどを自在にコントロールすることができます。従来のアルペジエーターやパターンの演奏では実現できない、より音楽性の高い、より自由度の高い、フレーズやパターンの生成およびコントロールが可能です。

“OASYS – Open Architecture Synthesis Studio” では、この KARMA 機能が、他のさまざまな機能と融合して、ライブ演奏や音楽制作のあらゆる場面で、最大限のパフォーマンスが得られるようにデザインされています。

KARMA 機能の構成

KARMA 機能は、以下の主要パートで構成されます。(※ 参照：p.144 図)

KARMA モジュール

GE を選択して 1 つのフレーズやパターンを生成します。

Program モードでは、1 つのモジュール [A] が使用できます。Combination、Sequencer モードでは、4 つのモジュール [A]、[B]、[C]、[D] が使用できます。それぞれのモジュールでドラムス、ベース、ギター、ピアノ等の別々の音色に対するフレーズやパターンを生成します。

MIDI Program モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データは、すべてグローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” で送受信します。

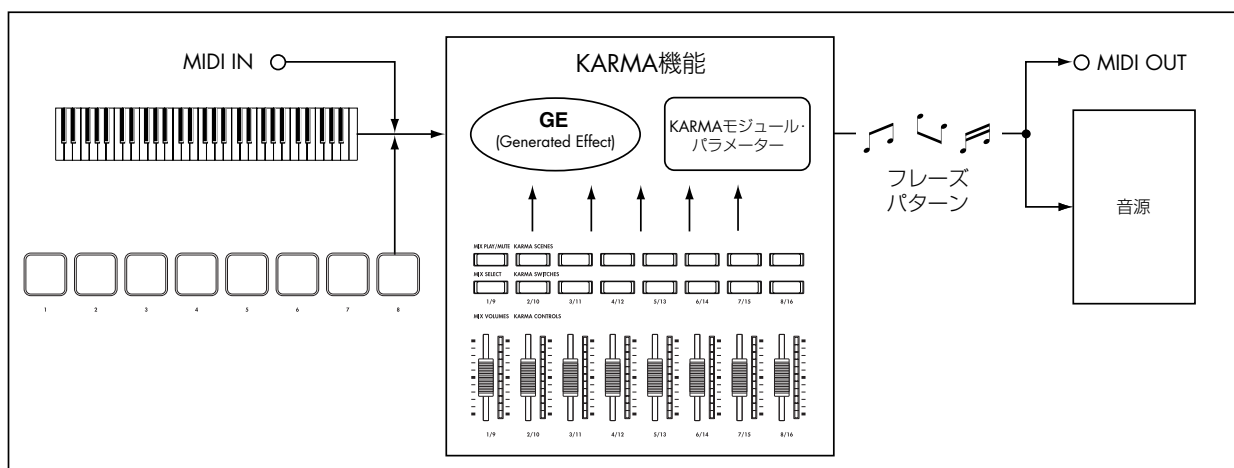
Combination、Sequencer モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データはモジュールごとの “Input Channel”、“Output Channel” で送受信します。

GE (Generated Effect- ジェネレーテッド・エフェクト)

KARMA モジュールのフレーズやパターンは、GE によって生成されます。

GE は、鍵盤からのノート・データを基にして、さまざまな内部パラメーターの設定によって、ノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成やペロシティなどをコントロールして、フレーズやパターンを生成します。また、MIDI コントロール・チェンジ、ピッチ・ベンド等をフレーズやパターンに同期して生成することが可能です。OASYS 独自のコントロールとして MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを使用してプログラムのマルチサンプル等をリアルタイムで切り替える KARMA 機能による、ウェーブ・シーケンス機能があります。音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる多種多様な GE をプリセットしています。



GE リアルタイム・パラメーター (GE RTP - Real Time Parameters)

GE は 200 種類以上の内部パラメーターで構成されています。

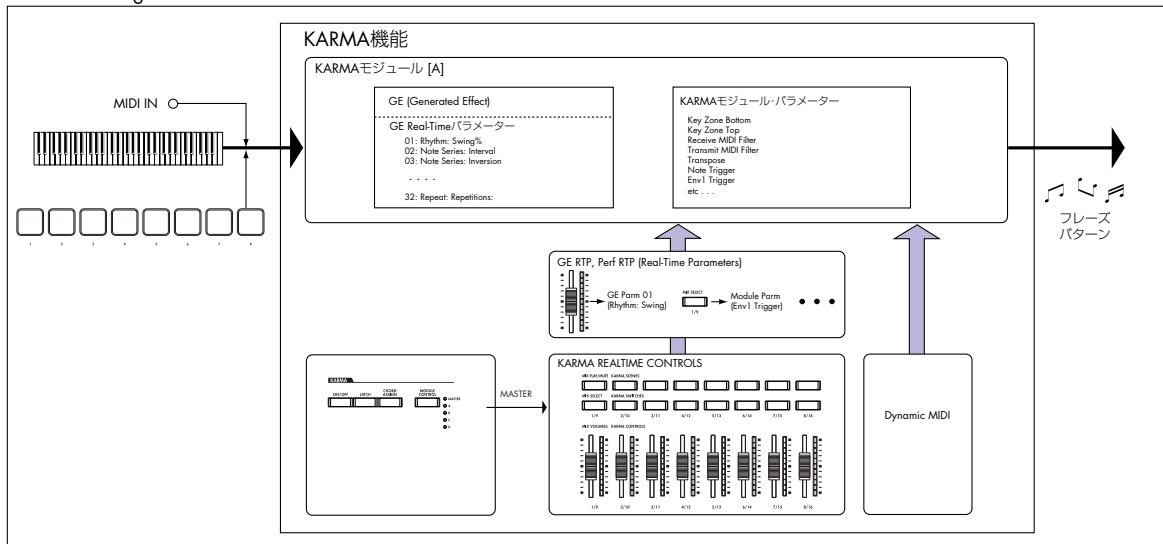
それぞれの GE では、この内部パラメーターの中からフレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメーターが最大 32 個、あらかじめプリセットされています。これらを GE リアルタイム・パラメーターといいます。

選択した GE の設定を変更したり、KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES にアサインして、演奏中にフレーズやパターンをコントロールできます。

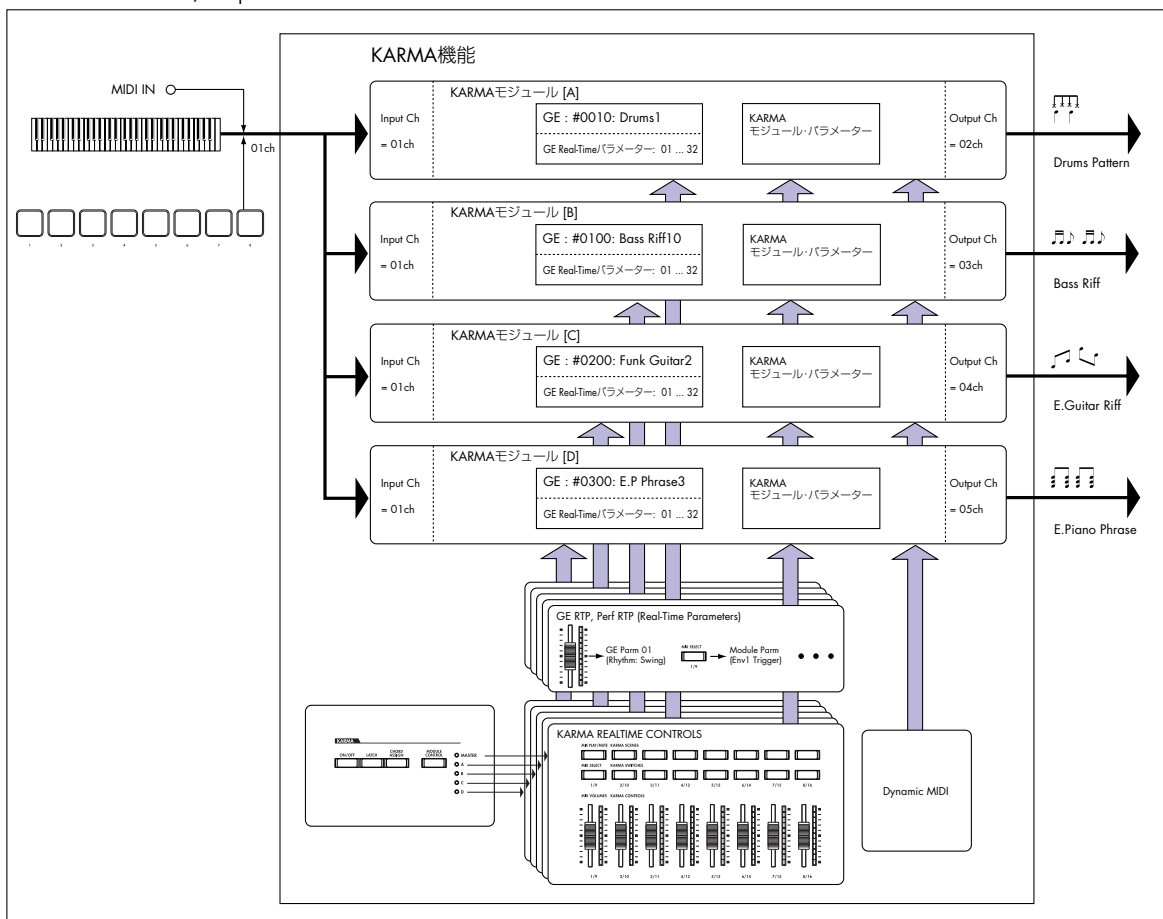
* RTC Model

すべてのプリセット GE には、RTC Model が内部的に設定されています。RTC Model とは、GE のタイプや目的に従って、GE の 200 種類以上の内部パラメーターを、ある程度スタンダード化したものです。

KARMA - Program mode



KARMA - Combination/ Sequencer mode



同じ RTC Model の GE では、同じ GE リアルタイム・パラメーターが標準化されてプリセットされています。この GE リアルタイム・パラメーターの標準化によって、同じ RTC Model の GE を次々と切り替えた時でも、初期状態が標準化されているため、GE が適切にコントロールされた状態で GE の効果を確認することができます。もちろん、GE リアルタイム・パラメーターは自由なエディットが可能です。

また、プリロード・プログラム、コンビネーションでは、各モジュールで使用する GE の RTC Model に従って、KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES の機能が標準化されています。例えば、Drum/Percussion カテゴリーの GE を使用している、大部分のプログラムやコンビネーションのモジュールでは、KARMA REALTIME CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES では、スライダー 1 がスイング、スライダー 2 がパターン・バリエーションといったように同じ機能をコントロールできるように設定されています。もちろん、REALTIME CONTROLS への機能のアサインは自由にエディットが可能です。

RTC Model には、以下の種類があります。

- DP1 - Drum/Perc
- BL1 - Bass/Lead
- DM1 - Drum Melodic
- GV1 - Gated Vel/Pattern
- GC1 - Gated CCs
- CL1 - Comp/Lead
- WS1 - WaveSeq 1
- WS2 - WaveSeq 2
- EG1 - Dual Env Gen
- LF1 - Dual LFOs
- MR1 - Melodic Repeat
- MB1 - Mel Rpt/Bend
- RB1 - Real-Time Bend
- Custom

* Auto RTC Setup

GE の RTC Model をもとに KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES の設定を自動的に行う便利な機能です。この機能は、“Load GE Options” ダイアログで設定します。ダイアログで “Auto RTC” をチェックします。“GE Select” パラメーターで GE を選択した際に、自動的に KARMA コントローラーの設定を行います。どのようなタイプの GE を選択しても自動的に標準的な KARMA CONTROL 機能がすぐに使用できます。(※PG p.6)

KARMA モジュール・パラメーター

KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンをコントロールするパラメーターです。各 KARMA モジュールごとに設定します。GE の選択、MIDI 出力チャンネル、キー・ゾーン、MIDI フィルター、トリガーなどを設定します。

GE RTP (GE Real-Time Parameters) Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

KARMA CONTROLS スライダーや KARMA SWITCHES でコントロールするための設定です。GE リアルタイム・パラメーター (GE RTP)、KARMA モジュール・パラメーター (Perf RTP) を KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES にアサインすることによって、演奏中にこれらのパラメーターをコントロールしてフレーズやパターンを自在に変化させます。

Dynamic MIDI

Dynamic MIDI (ダイナミック MIDI) とは、本体コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等により、KARMA 機能の特定の機能をコントロールできる機能です。

この機能を使用して、ジョイスティックでギターのコード・カッティング・フレーズ、フット・スイッチで KARMA モジュールの Run/Mute、ダンパー・ペダルで KARMA モジュールのラッチをコントロールするなど、さまざまに KARMA モジュールを演奏中にリアルタイムでコントロールすることができます。

KARMA CONTROLS

フロント・パネルにある KARMA 機能用のコントローラーです。プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定を保存することができます。(※p.20)

[ON/OFF] スイッチ

KARMA 機能のオン/オフをコントロールします。

[LATCH] スイッチ

オンにすると、鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離してもフレーズやパターンを演奏し続けます。

[CHORD ASSIGN] スイッチ

パッド [1] ~ [8] に、単音、または和音などの複数音のコードを設定するとき使用します。(※p.147)

[MODULE CONTROL] スイッチ

Combination、Sequencer モードのときに、KARMA CONTROLS スライダー 1 ~ 8、KARMA SWITCHES 1 ~ 8、KARMA SCENE 1 ~ 8 でコントロールするモジュールを選択します。

MASTER: モジュール A、B、C、D を同時にコントロールします。例えば、スライダー 1 でモジュール A、B、C、D の GE リアルタイム・パラメーターの Swing を同時のコントロールすることが可能です。

A, B, C, D: モジュール A、B、C、D をそれぞれ個別にコントロールします。

Note: プログラム・モードでは MASTER のみとなり、モジュール A をコントロールします。

KARMA CONTROLS スライダー [1] ~ [8]

KARMA SWITCHES [1] ~ [8]

KARMA SCENES [1] ~ [8]

CONTROL ASSIGN を R.TIME KNOBS/KARMA に設定して、[MODULE CONTROL] スイッチで選択した KARMA モジュールをコントロールします。

演奏中に GE リアルタイム・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターをコントロールして、KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンを自在に変化させます。

P7: KARMA-GE Real-Time Parameters ページ、Perf. Real-Time Parameters ページでコントロールするパラメーターを設定します。

[SCENE] スイッチ

スライダー [1] ~ [8]、スイッチ [1] ~ [8] の設定をシーンとして SCENE 1 ~ 8 (シーン 1 ~ 8) に保持します。また、Combination、Sequencer モードでは、各モジュールごとに設定を保持することができます。[MODULE CONTROL] スイッチや Scen Matrix 機能を使用して各モジュールをコントロールすることが可能です。“7-5d: Scenes” (※p.410)

パッド [1] ~ [8]

パッド [1] ~ [8] は、叩く強さに反応するペロシティ対応パッドです。パッドを叩くと、設定されたノートやコード (最大 8 ノー

トとペロシティの設定が可能)が発音します。ドラムス音の演奏、サンプリングした音のトリガー、KARMA 機能をトリガーするコード・パッドとして幅広い活用が可能です。

プリロード・プログラム、コンビネーションでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。[CHORD ASSIGN] スイッチで簡単にコードを登録できます。

KARMA 機能を使って演奏する

KARMA 機能は、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバックিং・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA CONTROLS スライダーや KARMA SWITCHES の操作によって、フレーズやパターンを自在に変化させることが可能です。

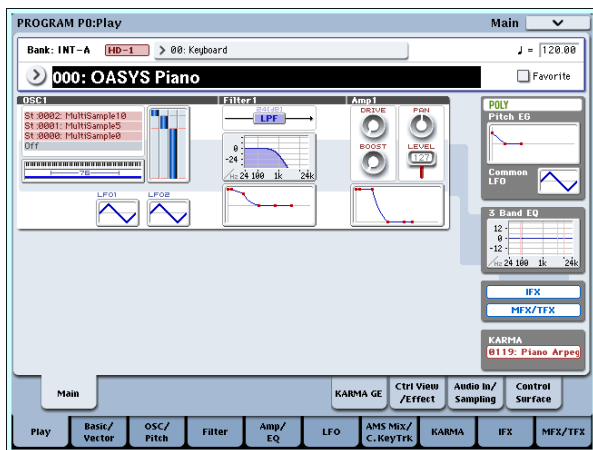
本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルを網羅し、KARMA 機能を十二分に活用したプログラム、コンビネーションがプリロードされています。これらのプログラム、コンビネーションでは、あらかじめ効果的なパラメーターが KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES にアサインされています。

Program モードで KARMA 機能を使って演奏する

Program モードでは、1 つの KARMA モジュールを使用して、プログラム音色にあったフレーズやパターンを演奏します。

プログラムの選択と KARMA 機能のオン/オフ

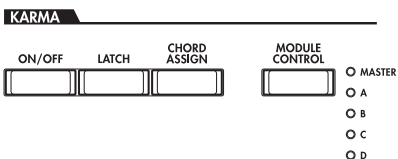
- [PROGRAM] スイッチを押して Program モードに入り、プログラムを選びます。(※参照：p.43 「プログラムの選択」)



プログラムを切り替えていくと、KARMA [ON/OFF] スイッチの LED が点灯するプログラムがあります。

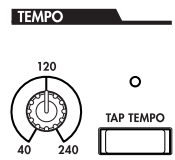
鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押すと、KARMA 機能による演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも [ON/OFF] スイッチを押すと (LED 点灯、KARMA 機能がオンになります)。



演奏のテンポ調整

- [TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポ調整します。



ディスプレイ右上の“J=”の値が変わります。40.00 ~ 240.00 の範囲で設定できます。[TAP TEMPO] スイッチの上にある LED が 4 分音符 (♪) で点滅します。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチの他に、ディスプレイ上で“J=”を選び、テン・キー [0] ~ [9] でテンポを入力し、[ENTER] スイッチを押しても設定できます。その他、VALUE コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期して LED が点滅します。

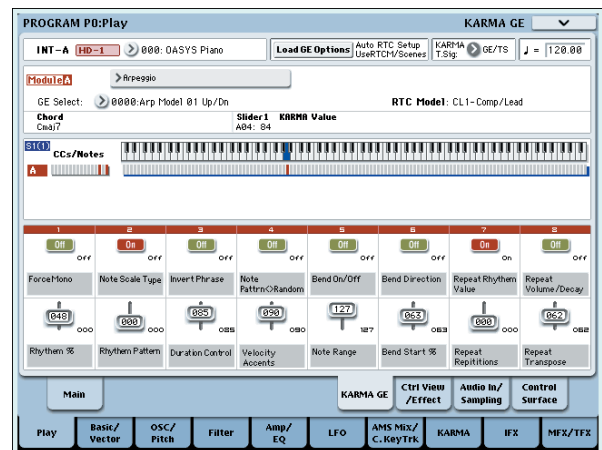
Note: プログラムのライト時に [TEMPO] ノブの状態が保存されます。

- Global P1: MIDI-MIDI ページの“MIDI Clock”が External のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、“J=”EXT と表示され、外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

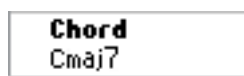
ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

鍵盤やパッド [1] ~ [8]、MIDI IN 端子からのノート情報と、KARMA モジュールが生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

- Program P0: Play- KARMA GE ページを選びます。



鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押さえると、KARMA Module Info の“Chord”に KARMA モジュールが認識したコード名を表示します。



CCs/Notes では、KARMA モジュールのキー・ゾーンと、KARMA モジュールが生成したコントロール・データやノート・オン/オフの状態を表示します。(※参照：p.152 「KARMA 機能が動作する鍵盤範囲を設定する」)



KARMA コントローラーの操作

Note: KARMA コントローラーの状態は、プログラムのライト時に保存されます。

KARMA 機能のオン/オフ : [ON/OFF] スイッチ

スイッチを押すたびに KARMA 機能のオン/オフが切り替わります。オンのときに、スイッチの LED が点灯します。鍵盤やパッド [1] ~ [8] を押すと、KARMA モジュールで選択されている GE によるフレーズやパターンの演奏がスタートします。

パッドを使った演奏 : パッド [1] ~ [8]

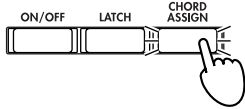
パッド [1] ~ [8] を押すと、設定されているコード (最大 8 ノートとベロシティの設定が可能) を発音し、KARMA 機能によるフレーズやパターンがスタートします。プリロード・プログラムでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。鍵盤での演奏と組み合わせることも可能です。

パッドにコードを設定 : CHORD TRIGGER [ASSIGN] スイッチ

パッド [1] ~ [8] にコードを設定します。1つのパッド対し、最大 8 ノートとベロシティが設定可能です。設定には 2通りの方法があります。

設定方法 1:

1. KARMA [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
[CHORD ASSIGN] スイッチの LED が点灯します。



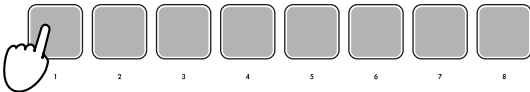
2. 本体の鍵盤でノートやコードを押さえます。



Note: 同時に鍵盤を押さえられない複雑なコードは、最初に押さえた鍵盤を押さえたままにして、別の手で 1音ずつノートを追加する方法でも設定できます。

3. パッド [1] ~ [8] のうちいずれかを押します。

手順 2 で押さえたノートやコードがパッドに設定され、[CHORD ASSIGN] スイッチの LED が消灯します。



4. ノートやコードを設定したパッドを押します。

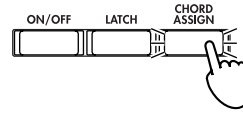
設定されたノートやコードで KARMA 機能による演奏がスタートします。

設定方法 2:

1. 本体の鍵盤でノートやコードを押さえます。

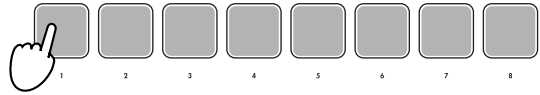


2. KARMA [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
[CHORD ASSIGN] スイッチの LED が点灯します。



3. パッド [1] ~ [8] のうち、いずれかを押します。

手順 1 で押さえたノートやコードがパッドに設定され、[CHORD ASSIGN] スイッチの LED が消灯します。



4. ノートやコードを設定したパッドを押します。

設定されたノートやコードで KARMA 機能による演奏がスタートします。

鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離しても演奏を続けさせる : [LATCH] スイッチ

鍵盤やパッド [1] ~ [8] から手を離した後も KARMA 機能による演奏を続けさせるかを設定します。

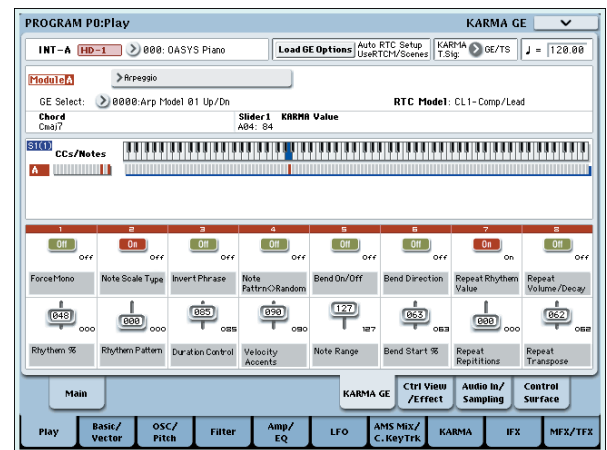
LED が点灯 : ラッチがオンの状態です。鍵盤、パッド [1] ~ [8] から手を離しても演奏を続けます。

LED が消灯 : ラッチがオフの状態です。鍵盤、パッド [1] ~ [8] から手を離すと、演奏が停止します。

KARMA モジュールのフレーズやパターンを変化させる : KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダー、KARMA SWITCHES [1] ~ [8]、SCENE [1] ~ [8] スイッチ

KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダー、KARMA SWITCHES [1] ~ [8]、SCENE [1] ~ [8] スイッチには、フレーズやパターンに対して効果的なパラメーターがあらかじめアサインされています。これらのコントローラーを操作して、演奏されるフレーズやパターンを多彩に変化させることが可能です。

1. Program P0: Play- KARMA GE ページを選びます。



ディスプレイの下側にプログラムごとに設定されているスライダーとスイッチと名前が表示されます。プリロード・プログラムでは、あらかじめ KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の機能名が設定されています。

2. フロント・パネルの KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダーと KARMA SWITCHES [1] ~ [8] を操作します。

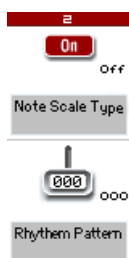
スライダーやスイッチの操作によってパターンやフレーズが変化します。

スイッチは、ディスプレイ上のスイッチを押すことによってオン/オフが切り替わります。スライダーは、ディスプレイ上で選択し、VALUE コントローラーで設定を変更することもできます。

スライダーやスイッチによってコントロールしているパラメーターの種類や値は、KARMA Module Info の“KARMA Value”に表示されます。スライダーやスイッチ操作で、パラメーターがどのようにコントロールされるかを確認できます。



また、スライダーやスイッチの右下に保存されている値を表示します。



3. フロント・パネルの SCENE [1] ~ [8] スwitchを押して、シーンを選択します。

スライダーとスイッチが選択したシーンに保存されている設定に切り替わります。

8つのシーンには、スライダー[1]~[8]とスイッチ[1]~[8]の値がそれぞれ保存されています。SCENE [1]~[8] スwitchでシーンを選ぶことによって、瞬時にスライダー[1]~[8]とスイッチ[1]~[8]の設定を呼び出すことができます。

操作したスライダー[1]~[8]とスイッチ[1]~[8]の設定は、シーンを切り替えても、他のプログラムを選択するまで保持されます。シーン1~8のスライダーとスイッチの設定は、プログラムのライト時にそれぞれのシーンに保存されます。

スライダー、スイッチの状態を戻す

ディスプレイに表示されるスライダー、スイッチを見ながら設定を戻す方法のほかに、以下の方法が可能です。

プログラム全体を戻す

1. [COMPARE] スwitchを押します。
プログラム全体の設定がライトされている状態に戻ります。
(※ 参照：p.73 「コンペア機能」)

2. 再度、[COMPARE] スwitchを押します。
プログラムを変更した状態になります。

選択しているシーンのすべてのスライダー、スイッチ設定を戻す

1. スライダー、スイッチを操作してプログラムに保存されている値を変更します。

対象となっている SCENE スwitchのLEDが点滅します。

2. [RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、[SCENE] スwitchを押します。

すべてのスライダー、スイッチが保存されている設定に戻り、SCENE スwitchのLEDが点灯します。

3. 再度、[RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、SCENE スwitchを押します。

すべてのスライダー、スイッチが手順1で変更した設定に戻り、SCENE スwitchのLEDが点滅します。

1つのスライダーまたはスイッチの設定を戻す

1. スライダー、スイッチを操作してプログラムに保存されている設定を変更します。
2. [RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、変更したスライダー、スイッチを操作します。

選択したスライダー、スイッチが保存されている設定に戻ります。

すべてのシーン設定を戻す

1. 各シーンでスライダー、スイッチを操作してプログラムに保存されている設定を変更します。
2. [RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、[MODULE CONTROL] スwitchを押します。

すべてのシーン設定が保存されている設定に戻ります。

- ▲ [RESET CONTROLS] スwitchで、すべてのシーンを元に戻すと、手順1で変更した設定には戻りません。

[REALTIME CONTROL] ノブの設定をリセットし、すべてのシーン設定を戻す

1. [REALTIME CONTROL] ノブでプログラムの音色を変化させ、さらに各シーンでスライダー、スイッチを操作してプログラムに保存されている設定を変更します。
2. [RESET CONTROLS] スwitchを押しながら、CONTROL ASSIGNの[R.TIME KNOBS/KARMA]スswitchを押します。

[Real-Time Controls] ノブの設定がリセット (中央値 064) し、すべてのシーン設定が保存されている設定に戻ります。

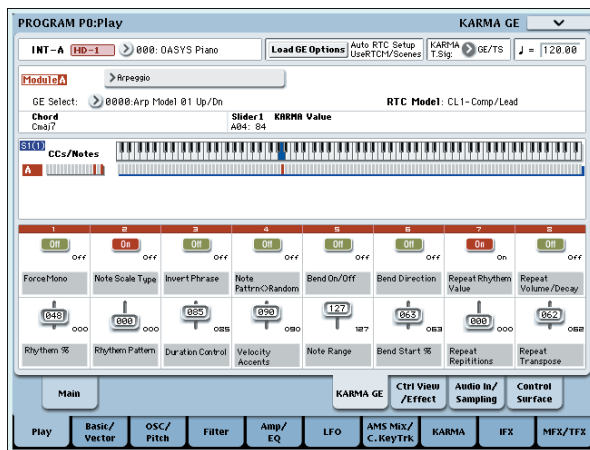
- ▲ [RESET CONTROLS] スwitchによって [Real-Time Controls] ノブをリセットしたり、すべてのシーン設定を保存されている状態に戻すと、手順1で変更した設定には戻りません。

GE (Generated Effect) の選択

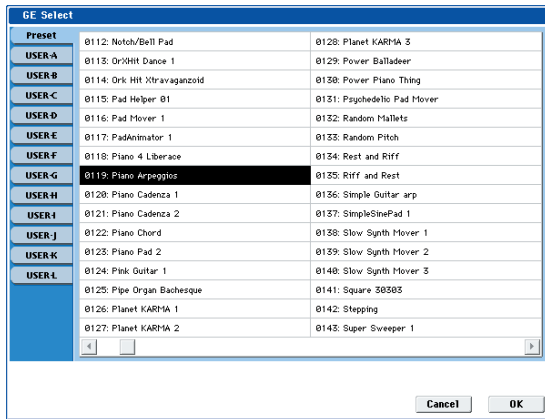
KARMA 機能オン時、KARMAモジュールはGEによってフレーズやパターンを生成します。本機には、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルで使用できる、多種多様な GE をプリセットしています。(※p.143 「KARMA 機能の構成」)

プリロード・プログラムでは、プログラム音色に適した GE があらかじめ選択されています。別の GE に変更することで、フレーズやパターンは大きく変化します。

1. Program P0: Play- KARMA GE ページを選びます。



- ディスプレイ上で“GE Select”ポップアップ・ボタンを押して、“GE Select”メニューを表示します。



- 右側のリストから GE を選びます。
選んだ GE が反転表示になり、その GE に切り替わります。
ここで鍵盤を弾くと、選んだ GE によるフレーズやパターンを生成します。OK ボタンを押さなくても、メニュー表示中は、この GE の演奏を確認できます。
- 選択した GE を選択する場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。
ディスプレイ上で“GE Select”を選び、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル等でも GE を選択することができます。また、“GE Category Select”でカテゴリーから GE を選択することができます。(※PG p.7)

KARMA モジュール・パラメーターの設定

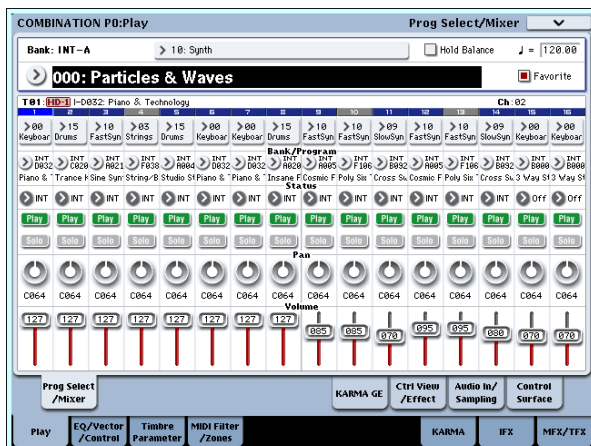
KARMA モジュール・パラメーター等の設定については、(※参照：p.151「KARMA 機能の設定」)を参照してください。

Combination モードで KARMA 機能を使って演奏する

Combination モードでは、最大 4 つの KARMA モジュールを同時に動作させることができます。ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンを演奏させるなど、4 つの KARMA モジュールと、16 のティンパー・プログラムを組み合わせたたさまざまな設定が可能です。

コンビネーションの選択と KARMA 機能のオン/オフ

- [COMBI] スイッチを押して、Combination モードに入り、コンビネーションを選びます。(※参照：p.69「コンビネーションの選択」)



コンビネーションを切り替えていくと、[ON/OFF]スイッチの LED が点灯するコンビネーションがあります。

鍵盤やパッド [1] ~ [8] によって KARMA 機能による演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも [ON/OFF] スイッチを押すと (LED 点灯)、KARMA 機能がオンになります。

演奏のテンポ調整

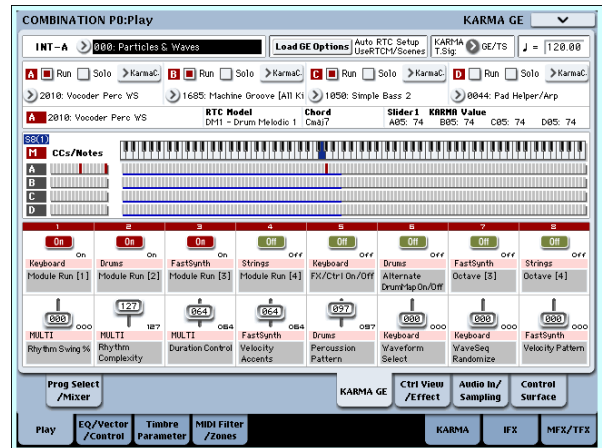
プログラム同様に、[TEMPO] ノブや [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポを調整します。テンポを変えると動作している KARMA モジュールすべての演奏テンポが変化します。(※p.146)

各 KARMA モジュールの演奏テンポを個別に設定することはできません。

ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

鍵盤やパッド [1] ~ [8]、MIDI IN 端子からのノート情報と、KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] が生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

- Combination P0: Play- KARMA GE ページを選びます。

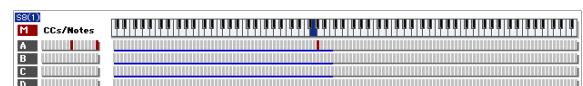


鍵盤やパッド [1]~[8] を押さえると、Selected Module Info の“Chord”に各 KARMA モジュールが認識したコード名が表示されます。

表示されるコード名は、フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチで選択されているモジュールが認識したコードです。コードの認識は、KARMA モジュールの設定によって異なります。



CCs/Notes では、KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] が生成したコントロール・データ、ノート・オン/オフの状態や、KARMA モジュールのキー・ゾーンを表示します。



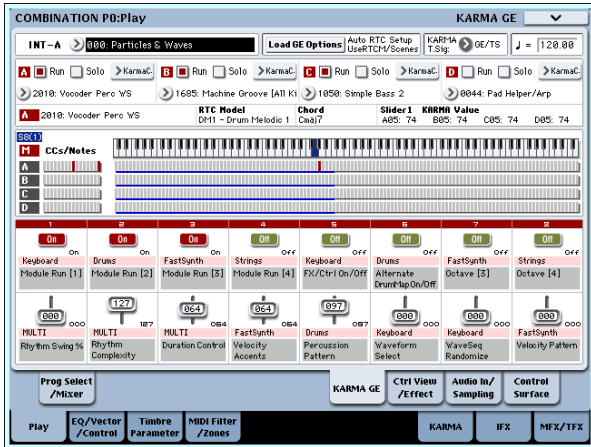
Note: コード認識には、KARMA モジュールのキー・ゾーン設定 (※参照：p.403「7-1b: GE Setup」)、“Transpose” (※参照：p.92「7-3b: Module Parameter-Control」) および Dynamic MIDI “Destination” (Combination 7-8) の Chord Scan と Smart Scan の設定が影響します。(※PG p.938)

KARMA コントローラーの操作

KARMA コントローラーの操作によって各 KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンをコントロールします。Combination モードでは、コントロールする KARMA モジュールを選択することができます。

Note: KARMA コントローラーの状態は、コンビネーションのライト時に保存されます。

1. Combination P0: Play- KARMA GE ページを選びます。



ディスプレイの下側にコンビネーションごとに設定されているスライダーとスイッチと名前が表示されます。

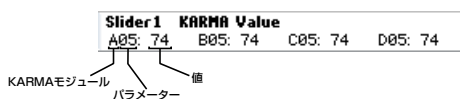
プリロード・コンビネーションでは、あらかじめ KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の機能名が設定されています。

2. フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチでコントロールするモジュールを選択します。
Master にすると、4 つの KARMA モジュールに対してコントロールできます。
A ~ D にすると、選択した KARMA モジュールに対してコントロールできます。
3. フロント・パネルの KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダーと KARMA SWITCHES [1] ~ [8] を操作します。

[MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている KARMA モジュールのパターンやフレーズが変化します。Master のときは、モジュールのオン/オフをコントロールしたり、複数の KARMA モジュールのパターンやフレーズが変化します。

スライダーとスイッチは、プログラムと同様にディスプレイや VALUE コントローラーでも変更することもできます。

スライダーやスイッチによってコントロールしている KARMA モジュール、パラメーターの種類や値は、KARMA Module Info の "KARMA Value" に表示されます。スライダーやスイッチ操作で、コントロールしている KARMA モジュールとパラメーターを確認できます。



4. フロント・パネルの SCENE [1] ~ [8] スイッチを押して、シーンを選択します。
[MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている KARMA モジュールのシーンが切り替わります。
"Module Control" が Master のときは、マスターで保存されている各 KARMA モジュールのシーンに切り替わります。

8つのシーンには、スライダー[1] ~ [8]とスイッチ [1] ~ [8]の値がそれぞれ保存されています。SCENE [1] ~ [8] スイッチでシーンを選ぶことによって、瞬時にスライダー[1] ~ [8]とスイッチ [1] ~ [8] の設定を呼び出すことができます。

操作したスライダー[1] ~ [8]とスイッチ [1] ~ [8]の設定は、シーンを切り替えても、他のコンビネーションを選択するまで保持されます。シーン 1 ~ 8 のスライダーとスイッチの設定は、コンビネーションのライト時にそれぞれのシーンに保存します。

KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダー、スイッチ、KARMA SWITCHES [1] ~ [8] の Name 表示

Combination P0: Play-KARMA GE ページでは、プログラムと同様にコンビネーションごとに設定されているスライダー、スイッチと、その名前が表示されます。

コンビネーションでは、KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダーと KARMA SWITCHES によってコントロールされるティンバーで選択されているプログラムのカテゴリーが [] 内に自動的に表示されます。KARMA CONTROLS [1] ~ [8] スライダーと KARMA SWITCHES によって、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。

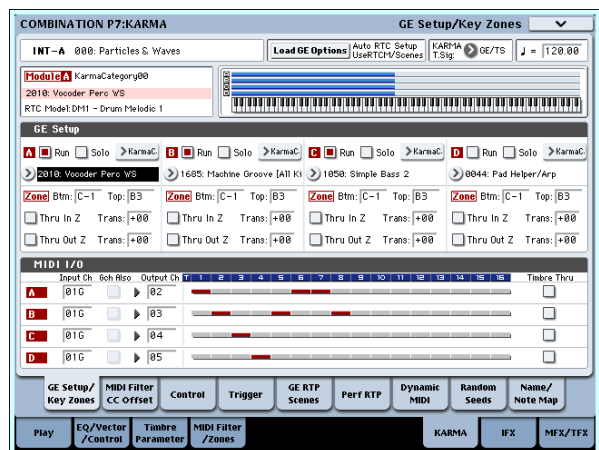
複数のティンバーを同時にコントロールする場合は、MULTI と表示されます。

動作させる KARMA モジュールの設定 ("Run"、"Solo" の設定)

Combination モードでは、最大 4 つの KARMA モジュールを同時に動作させることが可能です。

KARMA 機能オフ時は、すべての KARMA モジュールが停止します。KARMA 機能オン時は、ここで設定する KARMA モジュールが動作します。

1. Combination P7: KARMA-GE Setup/Key Zones ページを選びます。



2. "Run"、"Solo" で KARMA オン時に発音するモジュールを設定します。

"Run" が On (チェックする) の KARMA モジュールが発音します。

"Solo" を On (チェックする) にすると、KARMA モジュールは、そのモジュールだけが発音します。GE の選択時や演奏されるフレーズを確認するときに有効です。

"Solo" を On (チェックする) にしたモジュールは、"Run" が Off (チェックしない) でも発音します。

- ▲ "Solo" の設定は、他のコンビネーションに切り替えたときにクリアされます。また、ライトしても保存されません。

KARMA モジュール [A] が発音します。



KARMA モジュール [B] が発音します。



KARMA モジュール [A] と [B] が発音します。



Note: “ Run ” がディスプレイ上に表示されていないときは、“Run” がパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターとして設定されています。KARMA SWITCHES 等で “RUN” をコントロールします。(p.154 [Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)])

KARMA 機能の設定

各モードでの KARMA 機能の設定方法を示します。KARMA 機能を使った演奏方法については、「KARMA 機能を使って演奏する」(※p.146) を参照してください。

Program モードでの KARMA 機能の設定

Program モードでは、1つの KARMA モジュール (モジュール [A]) が使用できます。プログラムでの KARMA 機能は、Program P7: KARMA の各ページのパラメーターで設定します。ここでは、GE の選択等、おもなパラメーターの設定手順を示します。各パラメーターについては、PG p.88 ~ を参照してください。

KARMA 機能のオン/オフ

KARMA [ON/OFF] スイッチを押すたびに KARMA 機能のオン/オフが切り替わります。オン時、スイッチのLED が点灯します。

プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

GE の選択

KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

1. Program P7: KARMA GE-Setup/Key Zones ページを選びます。

KARMA モジュール MIDI I/O チャンネルの設定

各 KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルの設定と各ティンバーの MIDI チャンネルの設定で、KARMA モジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。

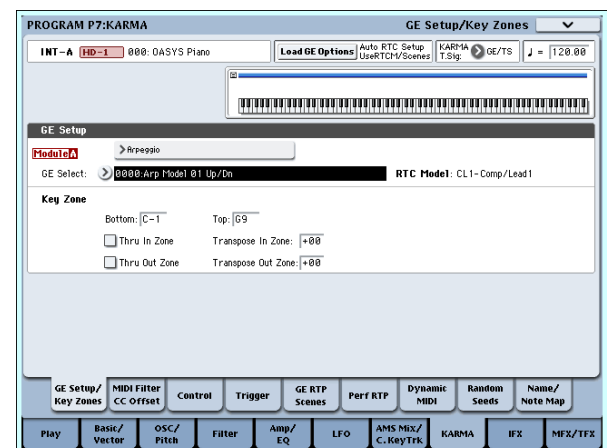
Combination P7: KARMA-GE Setup/Key Zones ページで設定します。KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルとティンバーの MIDI チャンネルを合わせることで、動作中の KARMA モジュールのフレーズやパターンをティンバーが発音します。設定の方法は、p.155 「Combination モードでの KARMA 機能の設定」と PG p.403 を参照してください。

GE (Generated Effect) の選択

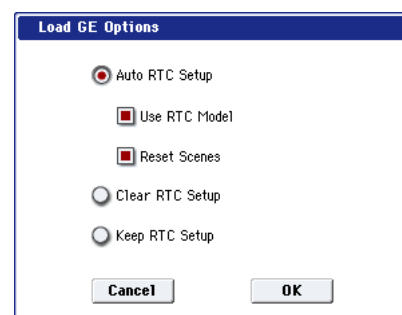
プログラム同様に、“GE Select” で各モジュールに使用する GE を選択します。(※参照: p.155 「Combination モードでの KARMA 機能の設定」)

KARMA モジュール・パラメーターの設定

KARMA モジュール・パラメーター等の設定については、(※参照: p.155 「Combination モードでの KARMA 機能の設定」) を参照してください。



2. “Load GE Options” を押してダイアログを表示し、“Auto RTC Setup” をチェックして、“Use RTC Model” と “Reset Scenes” にもチェックします。



“Load GE Options” では、GE を選択するとき、KARMA CONTROLS スライダーや KARMA SWITCHES の設定を自動設定、イニシャライズ、保持するかどうかを設定します。ここでは、すぐにフレーズやパターンをコントロールできるように、選択した GE の RTC Model 設定に従って、スライダーとスイッチ機能を標準的な設定に自動設定します。

3. “GE Select” で、KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

“Tempo” で GE のフレーズやパターンのテンポを設定します。

“KARMA T.Sig” で GE のフレーズやパターンの拍子を設定します。GE/TS にすると GE で設定されている拍子、それ以外にすると一時的に拍子が変わります。

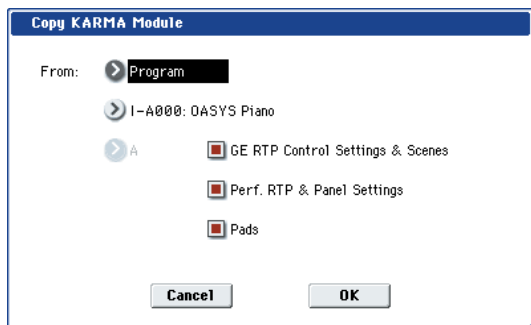
本機は、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる GE をプリセットしています。

“Category Select” に、KARMA モジュールで選択している GE のカテゴリが表示されます。すべての GE はカテゴリに分類されています。“Category Select” を押し、Category/GE Select が開き、カテゴリ、サブ・カテゴリから GE を選択できます。

他のプログラムの KARMA 機能の設定をコピーして使用する

ページ・メニュー・コマンド “Copy KARMA Module” を使用して、他のプログラムで使用している KARMA 機能の設定 (GE の選択、KARMA モジュール・パラメーターの設定等) をコピーすることができます。

1. ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニューを表示して “Copy KARMA Module” を選びます。



2. コピー元のモード、バンク、ナンバー等を設定します。
他のプログラムでの GE リアルタイム・パラメーターの設定とシーンの設定をコピーする場合は、“GE RTP Control Settings & Scenes” を On (チェックする) にします。

他のプログラムでのパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの設定とフロント・パネルの設定をコピーする場合は、“Perf. RTP & Panel Settings” を On (チェックする) にします。

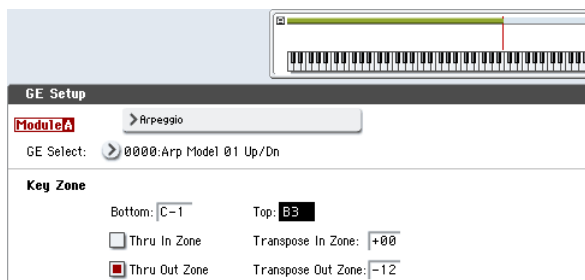
他のプログラムでのパッドの設定をコピーする場合は、“Pads” を On (チェックする) にします。

3. コピーを実行するときは OK を、実行しないとき Cancel を押します。

KARMA 機能が動作する鍵盤範囲を設定する

KARMA 機能をトリガーする鍵盤範囲を設定します。鍵盤の低いキーでフレーズをトリガーして、高いキーでは通常の鍵盤演奏をする等の設定が可能です。

1. Program P7: KARMA GE-Setup/Key Zones ページを選びます。(※参照: 「GE の選択」 手順 1. 図)
2. Key Zones “Bottom”、“Top” でキーゾーンを設定します。設定した範囲の鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データが KARMA モジュールへ入力されます。



上図の設定例では、C-1 から B3 のノートが KARMA モジュールへ入力されます。B3 より低いキーを弾くと、KARMA 機能によるフレーズやパターンが演奏できます。

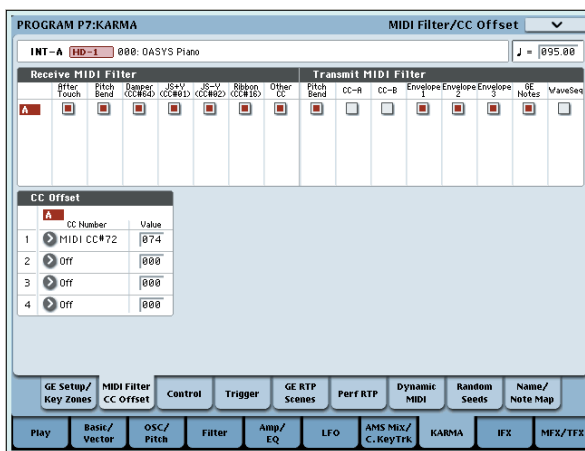
3. “Thru In Zone”、“Thru Out Zone” を On (チェックする) にすると、KARMA 機能によるフレーズやパターンの演奏と同時に、鍵盤による演奏も発音します。それぞれキーゾーンの内外について設定できます。

“Transpose In Zone”、“Transpose Out Zone” は鍵盤による演奏の音程を半音単位で調整する場合に設定します。

上図の設定例では、B3 より低いキーでは、KARMA 機能によるフレーズやパターン演奏のみをコントロールし、C4 より高いキーでは鍵盤による手弾き演奏します。手弾き演奏での音程を “Transpose Out Zone” で調整します。

KARMA モジュール MIDI フィルター /CC オフセット

1. Program P7: KARMA-MIDI Filter/CC Offset ページを選びます。



Receive MIDI Filter

KARMA モジュールが受信する MIDI コントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。On (チェックする) で受信が可能になります。

KARMA 機能オン時、KARMA モジュールが受信する MIDI コントロール・データは、そのまま音源に送られます。Off (チェックしない) の時、そのデータは音源に送られません。上図の例では、ダンパー・ペダルによる効果が KARMA 機能オフで有効に、オンで無効になります。

Transmit MIDI Filter

KARMA モジュールで選択された GE が生成する MIDI コントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。On (チェックする) で送信が可能になります。通常、On (チェックする) にします。選択した GE が生成するピッチ・バンドや各種コントロール・チェンジ・データが不必要な場合は、Off (チェックしない) にします。図の例では、GE が生成するピッチ・バンド情報が送信されません。

CC Offset

KARMA 機能オン時のプログラム音色やエフェクト等をコントロールするときに設定します。KARMA 機能オン時、生成されたフレーズに合わせて音色を暗くしたり、レゾナンスを上げたりする場合に設定します。また、生成されたフレーズに合わせてディレイ・エフェクトをオンにするなど、エフェクトのコントロールも可能です。

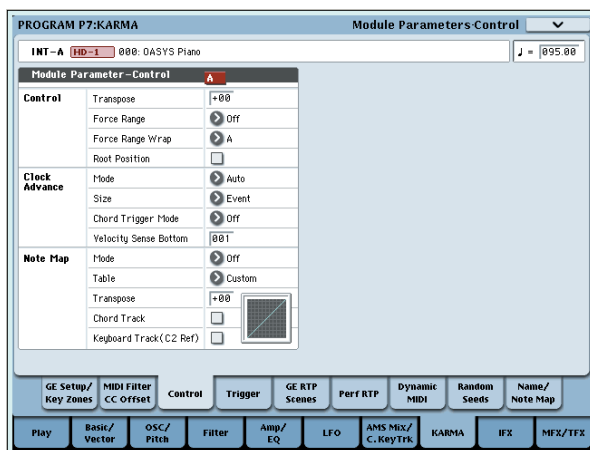
“CC Number” で MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。音色をコントロールする 70 番台 CC#, AMS や Dmod ソース等に設定します。(※PG p.91)

例では、CC#74、CC#71 で、それぞれフィルター・カットオフ、レゾナンス・レベルをコントロールします。

KARMA モジュール・パラメーター

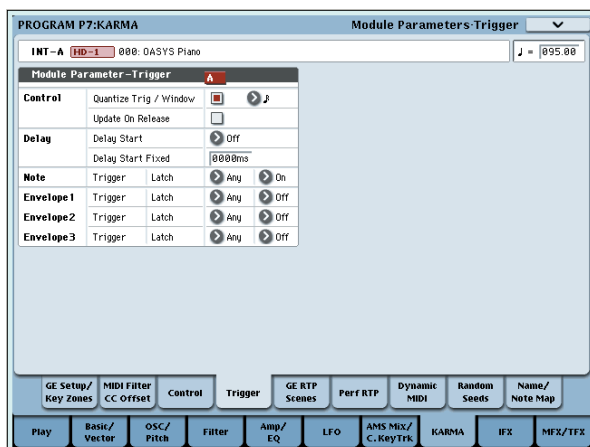
Program P7: KARMA-Module Parameters-Control、Trigger ページでは、KARMA モジュール・パラメーターを設定します。

ここでは、使用頻度の高いパラメーターの設定方法を示します。各パラメーターについては、PG p.92 を参照してください。



Control - Transpose

KARMA モジュールへ入力されるノート・データの音程を半音単位で設定します。KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンの音程をコントロールします。例えば、ベースのフレーズを1オクターブ下げたいときは-12に設定します。



Control - Quantize Trig (Quantize Triggers)

ノート・データによるトリガーのタイミングをクオンタイズ(補正)します。(※参照 : p.161 「KARMA 機能の同期について」) Off (チェックしない) : 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。

On (チェックする) : トリガーのタイミングが、ベースとなるテンポに対して 16分音符の単位でクオンタイズされます。

Note - Trigger

GE が生成するフレーズやパターンのトリガー条件を設定します。ここではそれぞれ効果を確認してください。

Any: 鍵盤を弾くたびにトリガーがかかり、フレーズやパターンの先頭から演奏します。

AKR: 鍵盤から手をすべて離れた状態から弾いた場合だけ、トリガーがかかります。

1st: KARMA 機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。

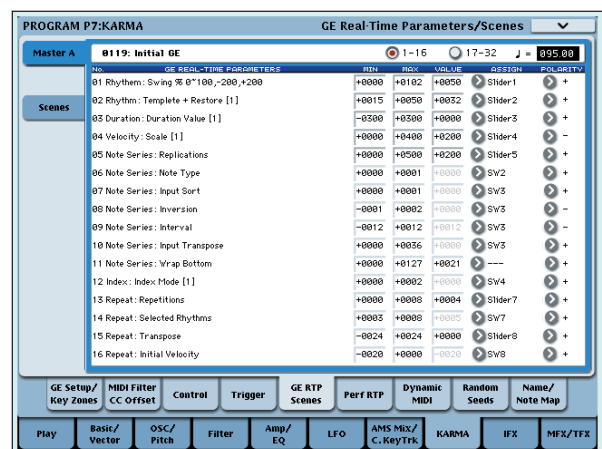
Dyn: 鍵盤を弾いてもトリガーはかかりません。Dynamic MIDI で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。

GE リアルタイム・パラメーター (GE Real-Time Parameters)

KARMA モジュールで選択した GE リアルタイム・パラメーターをエディットします。また、GE リアルタイム・パラメーターを KARMA CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES 等へアサインすると、演奏中にリアルタイムでフレーズやパターンをコントロールすることができます。

Note: “Load GE Options” の Auto RTC Setup 機能で、GE を選択したときに GE の RTC Model に従い、標準的なスライダー、KARMA SWITCHES 機能を自動設定します。(※参照 : p.155 「GE の選択」)

1. Program P7: KARMA-GE Real-Time Parameters ページを選びます。



“GE RTC Select” で GE リアルタイム・パラメーターの表示を切り替えます。



それぞれ、01-16、17-32 に GE リアルタイム・パラメーターが表示されます。

選択した GE によって、ここでエディットできる GE リアルタイム・パラメーターとその数は異なります(最大で 32 個)。それぞれの GE は、フレーズやパターンをコントロールする最適なパラメーターがあらかじめプリセットされています。

Note: RTC Model とは、GE のタイプや目的に従って、GE の 200 種類以上の内部パラメーターを、ある程度スタンダード化したものです。すべての GE は RTC Model が内部的に設定されています。同じ RTC Model を設定した GE は、同じ GE リアルタイム・パラメーターが標準化されてプリセットされています。

- “VALUE”、“MIN”、“MAX” で GE リアルタイム・パラメーターの値、最小値、最大値を設定します。

GE を選択すると、それぞれの GE でプリセットされているパラメーターの初期値が設定されます。

ここで設定した値は、“ASSIGN” で設定する KARMA CONTROLS によって以下のようにコントロールされます。

Slider1 ~ 8	000-064-127 =MIN-VALUE-MAX
Slider1(SW) ~ 8(SW)	000-063 = MIN, 064-127 = MAX
SW1 ~ 8	Off = MIN, On = MAX
DynaMIDI1 ~ 8	Dynamic MIDI の設定による

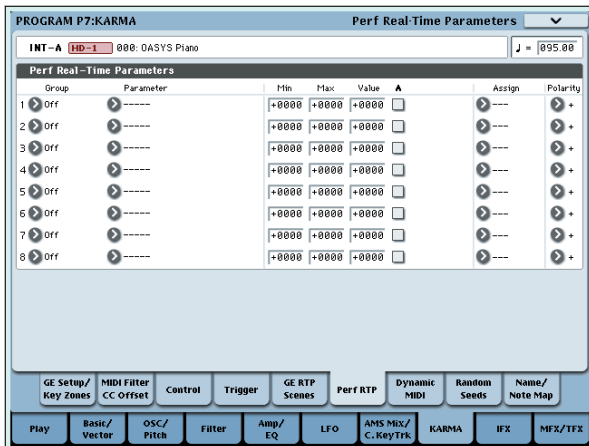
- “ASSIGN” で GE リアルタイム・パラメーターのコントローラーをアサインします。
- “POLARITY” でコントロールの極性を設定します。
+: 上記の表のようにコントロールします。
-: MIN、MAX の関係が逆になります。例えば、スライダを 000 から 127 に上げていくと、MAX 値から MIN 値へコントロールします。

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

KARMA キーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなど、GE リアルタイム・パラメーター以外の KARMA パラメーターをコントローラーにアサインします。

KARMA CONTROLS 等にアサインすると、演奏中リアルタイムでコントロールすることができます。(※p.48、PG p.102)

- Program P7: Perf Real-Time Parameters ページを選びます。



例として、KARMA モジュール・パラメーター“Transpose”を KARMA CONTROLS スライダーでコントロールしてみましょう。

- “Group”、“Parameter” でコントロールするパラメーターを選択します。
ここでは、“Group”: Mix、“Parameter”: Transpose に設定します。“A” を On (チェックする) にして、コントロールを KARMA モジュール [A] に対して有効にします。
- コントロールする範囲、値を設定します。パラメーターの設定値 (P7: KARMA-Module Parameters-Control ページで設定 ※PG p.92) が初期値として設定されます。(この例では -12)
ここでは、“Min”/“Max”/“Value” をそれぞれ、-24/+0/-12 に設定します。
- “Assign” でコントローラーをアサインします。
ここでは Slider1 をアサインします。

- “Polarity” でコントロールの極性を設定します。

ここでは、“+” に設定します。

CONTROL ASSIGN で、R.TIME KNOBS/KARMA を選択して、スライダー1 を操作すると、Transpose が -12 を中心に -24 から +0 の範囲で半音単位で変化します。

Note: “Parameter” で Transpose Octave を選択すると、-12 を中心に -24 から +0 の範囲でオクターブ刻みで変化します。

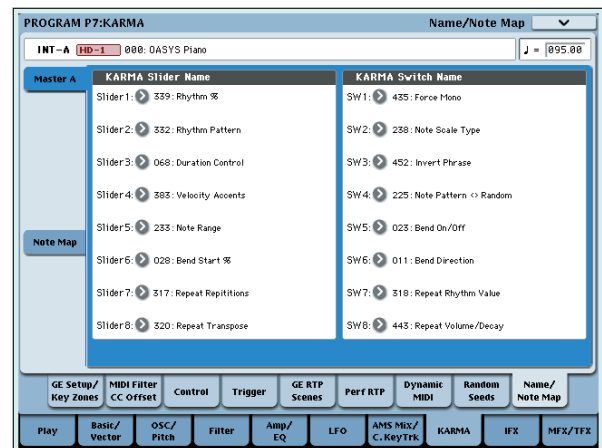
Transpose Octave/5th を選択すると、-12 を中心に -24 から +0 の範囲でオクターブと 5 度刻みで変化します。例えば、Min のときに C3 で発音している音があると、スライダー1 を 000 から 127 へ操作すると、C3 → G3 → C4 → G4 → C5 と音程が変化します。

Dynamic MIDI の設定

Dynamic MIDI (ダイナミック MIDI) とは、本体コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等で KARMA 機能の特定の機能をコントロールするものです。ここで最大 8 つのコントローラー (Source) と、その機能 (Destination) の設定をします。(※PG p.935 「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA RTC スライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の名前の設定

- Program P7: KARMA-Name/Note Map ページを選びます。



KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の名前を選択します。プログラムごとに設定を保存することができます。本体にはあらかじめ KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の機能に適した名前がプリセットされています。

Note:

Auto Assign KARMA RT Name

KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の名前を、コントロールしている GE RTP、Perf RTP 等から判断して自動的に設定します。(※PG p.135)

KARMA の設定をプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにリンクされている KARMA の設定も同時に切り替える場合は、“Load KARMA setting when changing” (Global 0-1c) で、“Programs” を On (チェックする) にします。(※PG p.643)

Combination モードでの KARMA 機能の設定

Combination モード（および Sequencer モード）では、4 つの KARMA モジュール（モジュール [A]、[B]、[C]、[D]）が使用できます。コンビネーションでは、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4 つの KARMA モジュールと 16 のティンバー・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。

Combination P7: KARMA の各パラメーターによりコンビネーションでの KARMA 機能を設定します。ここでは、“Run”、“Solo” の設定、GE の選択、MIDI I/O の設定等、おもなパラメーターの設定手順を示します。各パラメーターについては、PG p.359、p.403 ~を参照してください。

KARMA 機能オン/オフ

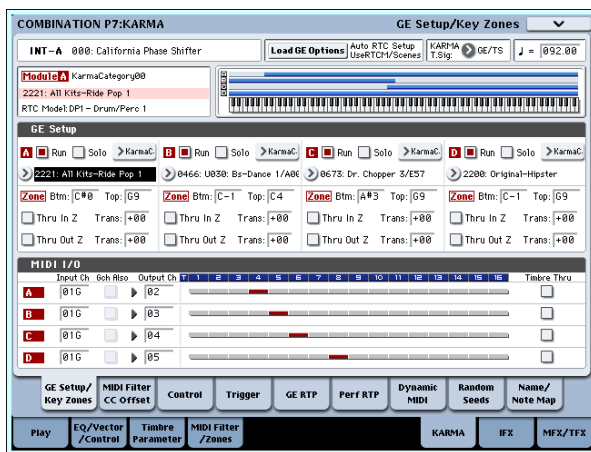
KARMA [ON/OFF] スイッチを押すたびに KARMA 機能オン/オフが切り替わります。オン時、スイッチの LED が点灯します。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されません。

KARMA 機能オフでは、[A]、[B]、[C]、[D] すべての KARMA モジュールがオフとなります。KARMA 機能オンでは、KARMA モジュールでの“Run”、“Solo”の設定に従って KARMA モジュールが動作します。

“Run”、“Solo” の設定

- Combination P7: KARMA- KARMA GE Setup/Key Zones ページを選びます。

Note: Combination P0: Play- KARMA GE ページでも同様に設定できます。



- “Run”、“Solo” で KARMA 機能オンの時に動作するモジュールを設定します。

“動作させる KARMA モジュールの設定 (“Run”、“Solo” の設定)” [p.150](#)、[PG p.359](#)

Note: プリロード・コンビネーションでは、Master Module Control の KARMA SWITCHES [1]、[2]、[3]、[4] でモジュール A、B、C、D の“Run” オン/オフをコントロールするように設定されています。

GE の選択

各 KARMA モジュールで使用される GE を選択します。（[p.151](#)「Program モードの KARMA 機能設定」）

- Combination P7: KARMA- GE Setup/Key Zones ページを選びます。

Note: Combination P0: Play- KARMA GE ページでも同様に設定できます。

- “Load GE Options” を押してダイアログを表示し、Auto RTC Setup をオンにして Use RTC Model、Reset Scenes にそれぞれチェックします。

“Load GE Options” では、GE を選択するときに、KARMA CONTROLS スライダーや KARMA SWITCHES の設定を自動設定、イニシャライズ、保持するかどうかを設定します。

ここでは、すぐにフレーズやパターンをコントロールできるように、選択した GE の RTC Model 設定に従って、対応する KARMA モジュール A、B、C、D のスライダー、スイッチ機能を標準的な設定に、自動設定します。

- “GE Select” で KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

“Tempo” で GE のフレーズやパターンのテンポを設定します。

“KARMA T.Sig” で GE のフレーズやパターンの拍子を設定します。GE/TS にすると、各モジュールの GE で設定されている拍子、それ以外にすると全モジュールの GE で一時的に拍子が変わります。

MIDI I/O チャンネルの設定

コンビネーションで使用する 4 つの KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルを設定します。

ここでの各 KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルの設定と、各ティンバーの MIDI チャンネルの設定で、KARMA モジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。コンビネーションで複数の KARMA モジュールを使用するための最も重要なパラメーターです。

- Combination P7: KARMA-GE Setup/Key Zones ページを選びます。

- 各 KARMA モジュールの“Input Channel”、“Output Channel”を設定します。

“Input Channel”: コンビネーションでは、通常 Gch に設定します。鍵盤演奏により KARMA モジュールをコントロールします。

“Output Channel”: KARMA モジュールにより発音させるティンバーの MIDI チャンネルに設定します。

Gch Also: Input Channel を Gch 以外に設定した時に有効になります。On (チェックする) にすると、通常 Input Channel のチャンネルでのみでトリガーするモジュールが Gch でもトリガーします。（Gch [PG p.649](#)）

Timbre Thru: On (チェックする) にすると、KARMA 機能オフ時にグローバル MIDI チャンネルと異なるティンバーを発音します。

設定例 1 :

“Gch Also” の動作を確認します。

- “MIDI Channel” で、各ティンバーの MIDI チャンネルを以下のように設定します。

ティンバー 1: Gch
ティンバー 2: 2ch
ティンバー 3: 3ch
ティンバー 4: 4ch
ティンバー 5: 5ch

- パッドの MIDI チャンネルを以下のように設定します。

パッド 1: MIDI Channel=2ch
パッド 2: MIDI Channel=3ch
パッド 3: MIDI Channel=4ch
パッド 4: MIDI Channel=5ch

3. 各 KARMA モジュールの “Input Channel”、“Output Channel” を以下のように設定します。

KARMA モジュール A: “Input Ch” = 2ch, “Out Ch”=2ch
 KARMA モジュール B: “Input Ch” = 3ch, “Out Ch”=3ch
 KARMA モジュール C: “Input Ch” = 4ch, “Out Ch”=4ch
 KARMA モジュール D: “Input Ch” = 5ch, “Out Ch”=5ch

4. KARMA 機能をオフにします。

鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。
 パッド 1～4 を叩くと、ティンバー 2～5 が発音します。

5. KARMA 機能をオンにします。

鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。
 パッド 1～4 を叩くと、KARMA モジュール A～D が、それぞれ異なる GE をトリガーしてティンバー 2～5 がフレーズやパターンを発音します。

6. KARMA モジュール A の “Gch Also” を On(チェックする) にします。

鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。
 パッド 1～4 を叩くと、ティンバー 2～5 が発音します。

8. KARMA 機能をオンにします。

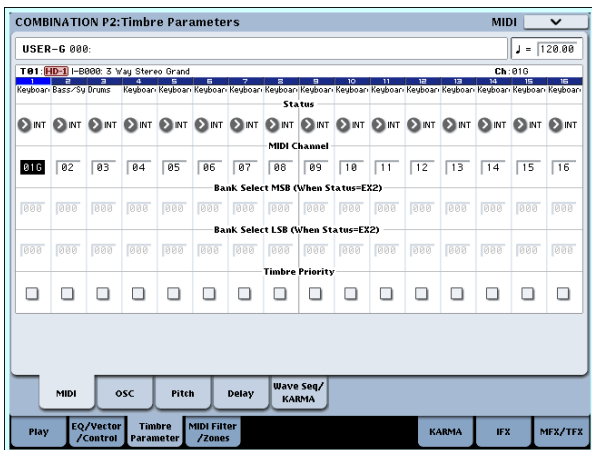
鍵盤を弾くと、ティンバー 1 が発音します。“Gch Also” を On (チェックする) にした KARMA モジュール A が GE をトリガーしてティンバー 2 がフレーズやパターンを発音します。
 パッド 1～4 を叩くと、KARMA モジュール A～D が、それぞれ異なる GE をトリガーしてティンバー 2～5 がフレーズやパターンを発音します。

設定例 2:

“Timbre Thru” の動作を確認します。

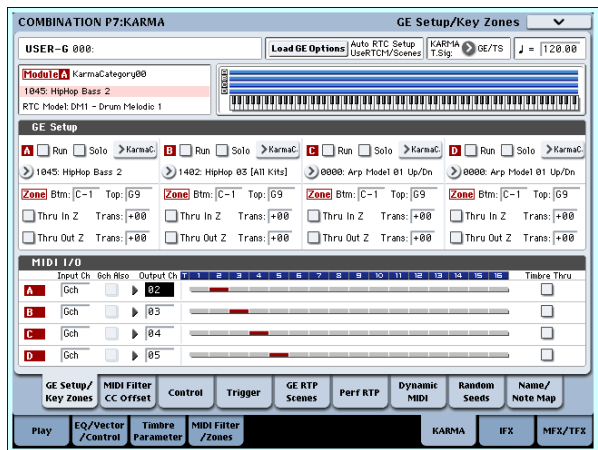
ティンバー 1 にピアノ、ティンバー 2 にベース、ティンバー 3 にドラムスのプログラムを選択します。
 ティンバー1 は鍵盤による手弾き演奏、ティンバー2 は KARMA モジュールAによるベースのフレーズ、ティンバー3は KARMA モジュール B によるドラムスのフレーズを設定します。(グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a) が 01 であることを確認してください。)

1. ティンバー 1、2、3 の “MIDI Channel” (PG p.654) を設定します。

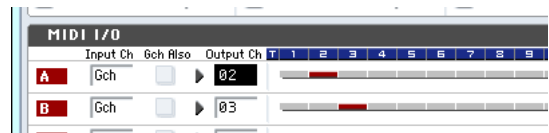


ここではティンバー 1 を 01、ティンバー 2 を 02、ティンバー 2 を 03 に設定します。別々のチャンネルに設定することで、チャンネルに一致する KARMA モジュールによってそれぞれのティンバーが発音します。

2. 各 KARMA モジュールの “Input Channel”、“Output Channel” を設定します。



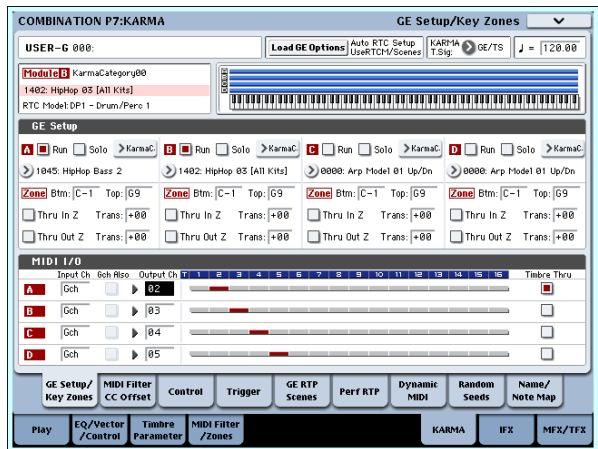
KARMA モジュール A: “Input Ch”=Gch, “Out Ch”=02
 KARMA モジュール B: “Input Ch”=Gch, “Out Ch”=03
 ティンバーの MIDI Channel, KARMA モジュール Out Channel の設定により、KARMA モジュールにより発音するティンバーが赤く表示されます。



3. KARMA モジュール A と B の “Run” を On(チェックする) にして、“GE Select” で GE を選択します。(PG p.150)
 KARMA モジュール A: GE にベース・フレーズを選択
 KARMA モジュール B: GE にドラムス・フレーズを選択
 KARMA 機能オン時、鍵盤を弾くとティンバー 1 のピアノが発音すると同時に、KARMA モジュール [A], [B] に入力されます。

モジュール A は、生成したベース・フレーズを MIDI チャンネル 02ch で出力し、ティンバー 2 を発音させます。
 モジュール B は、生成したドラムス・フレーズを MIDI チャンネル 03ch で出力し、ティンバー 3 を発音させます。

4. “Timbre Thru” で KARMA 機能オフ時の発音を設定します。



KARMA 機能がオフのときは、通常、鍵盤を弾くとグローバル MIDI チャンネル (Ch01) に一致するティンバーだけが発音します。
 この例の場合、ティンバー1 (Ch01) のピアノが発音します。“Timbre Thru” を On(チェックする) にすることで、KARMA 機能オフ時にグローバル MIDI チャンネルと異なるティンバーの発音が可能になります。

KARMA モジュール A の “Timbre Thru” を On(チェックする) にします。KARMA 機能オフ時、鍵盤を弾くとティンバー1 (Ch01) のピアノに加えて、ティンバー2 (Ch02) のベースが発音します。

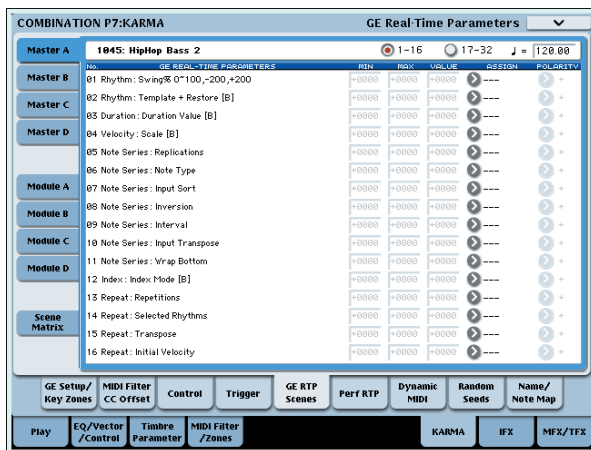
KARMA モジュールごとにパラメーターを設定する

各 KARMA モジュールが動作する鍵盤の範囲、MIDI フィルター、KARMA モジュール・パラメーターを設定します。プログラム同様にこれらのパラメーターを KARMA モジュールごとに設定します。

GE リアルタイム・パラメーター (GE Real-Time Parameters)

各 KARMA モジュールで選択した GE のパラメーターをエディットします。

1. Combination P7: KARMA-GE Real-Time Parameters ページを選びます。

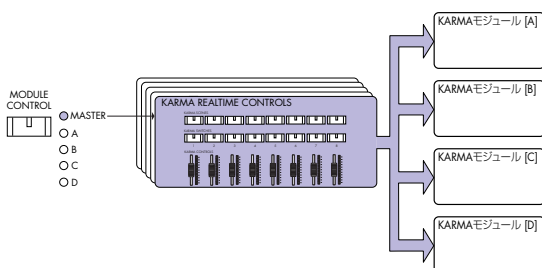


2. 左のタブで Master A を選択します。
3. “MIN”、“MAX”、“VALUE、ASSIGN”、“POLARITY” を設定します。

Master では、“ASSIGN” を設定することで、“MIN”、“MAX”、“VALUE”、“POLARITY” の設定ができます。

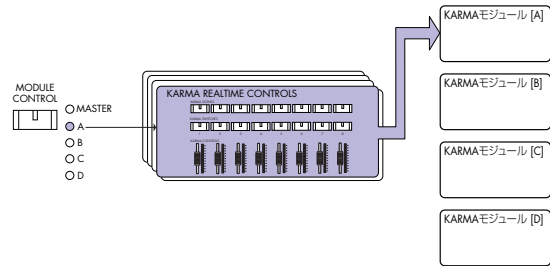
4. 他の Master B、C、D に対しても、同様に設定をします。
ここでの設定は “Module Control” が Master の時に有効となります。

Master では、モジュール A、B、C、D の、どのパラメーターでもコントロールできます。例えば、スライダー1 でモジュール A、B、C、D の “Rhythm: Swing %” パラメーターというように、1 つのコントローラーで、複数のモジュールでの、複数のパラメーターを同時にコントロールすることも可能です。



5. 左のタブで Module A を選択します。
6. “MIN”、“MAX”、“VALUE、ASSIGN”、“POLARITY” を設定します。

7. 他の Module B、C、D に対しても、同様に設定をします。
Module A、B、C、D での “ASSGN” の設定は、Module Control がそれぞれ A、B、C、D の時に有効となります。



- ▲ “ASSIGN” を設定することで、Master と Module A で、モジュール A の GE リアルタイム・パラメーターを別々にコントロールすることなどが可能になります。例えば、モジュール A のドラムス GE の Swing パラメーターを、Master ではスライダー1 で 0 ~ 50% の範囲を、Module A ではスライダー1 で 50 ~ 100% の範囲をコントロールする設定が可能です。

Master: 0 ~ 50%
Module A: 50 ~ 100%

この時、[MODULE CONTROL] スイッチで Master と A を切り替えながらスライダー1 でコントロールした場合は、最後にコントロールした状態で動作します。Master で Swing 0% として、Module A に切り替えたとき、スライダー1 を動かさないかぎり、Swing は 0% で動作します。一旦、スライダー1 を動かして 50 ~ 100% の範囲でコントロールすると Swing は変化します。

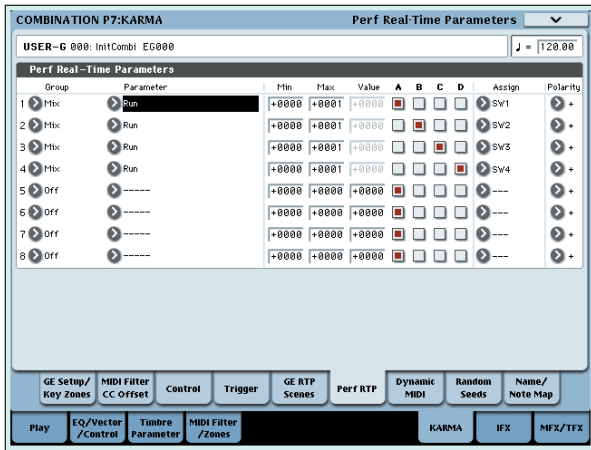
1. [MODULE CONTROL] スイッチを Master にしてスライダー1 を最小値にする。→ “Swing” 0% で動作。
2. [MODULE CONTROL] スイッチを Module に切り替える。→ “Swing” 0% で動作。
3. スライダー1 を最大値にする → “Swing” 100% で動作。
コントロールしているフレーズが、急に変化しないように、内部的な設定が自動的にコントロールされます。上記の例では、Master で “Swing” を 0% にコントロールして Module A に切り替えたとき、表示は 50 ~ 100% ですが、実際には 0% で動作しています。このように、表示での効果と、実際の効果が異なる場合があるので、注意してください。

Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)

プログラム同様にキーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなど、GE リアルタイム・パラメーター以外の KARMA 機能のパラメーターをコントローラーにアサインします。

Module Control が Master のときに有効となります。

1. Combination P7: KARMA- Perf Real-Time Parameters ページを選びます。



プログラム同様に、“Group”、“Parameter”、“Min”、“Max”、“Value”、“Assign”、“Polarity”を設定します。コンビネーションでは、[A]、[B]、[C]、[D]のKARMAモジュールが使用できます。

“A”、“B”、“C”、“D”でコントロールするモジュールをOn(チェックする)にします。

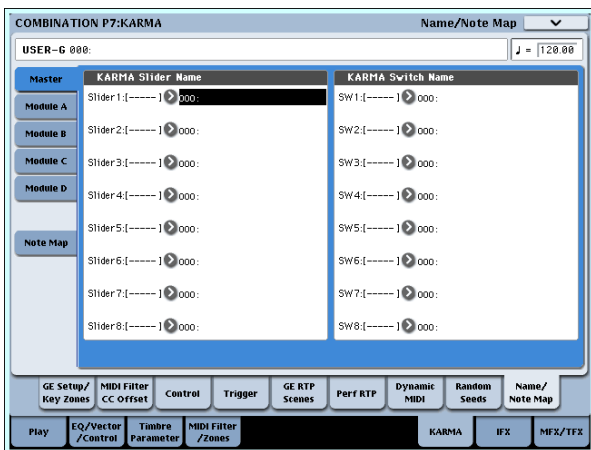
上図の例では、KARMA SWITCHES [1]、[2]、[3]、[4]で、モジュール[A]、[B]、[C]、[D]のRun/Muteをそれぞれコントロールします。

Dynamic MIDI の設定

プログラム同様に設定します。(※PG p.935「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA RTC スライダー [1] ~ [8] とスイッチ [1] ~ [8] の名前を Master、モジュール A ~ D ごとに設定

プログラム同様に、KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES の名前を選択します。コンビネーションごとに設定を保存することができます。



コンビネーションでは、KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES でコントロールされるティンバーで使用しているプログラムのカテゴリ・ネームの1部が、[]内に自動的に表示されます。KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCHES により、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。

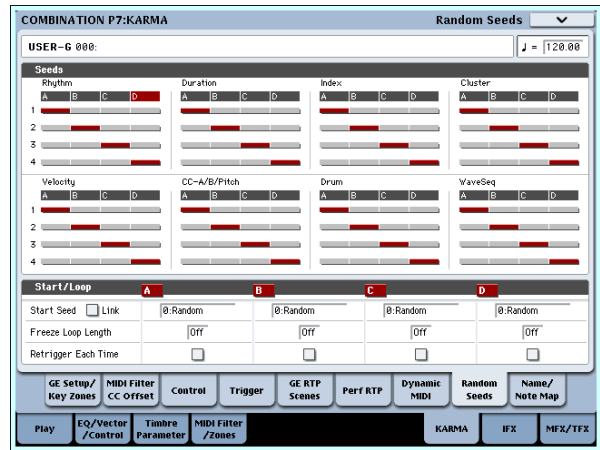
複数のティンバーを同時にコントロールするように設定されている場合は、MULTI と表示されます。

Auto Assign KARMA RT Name (※PG p.135)

ランダム具合を設定する (ランダム・シード)

それぞれの GE リアルタイム・パラメーター・グループのランダム具合をコントロールする値を、KARMA モジュールごとに設定します。ランダム具合は、“Seeds”の値を基に処理されます。

1. Combination P7: KARMA-Random Seeds ページを選びます。



通常、上図のように“A”：1、“B”：2、“C”：3、“D”：4と別々の値を設定します。複数のKARMAモジュールに同じGEを選択し、ランダム具合を同じにしてユニゾンで演奏させる場合などに同じ値を設定します。(※PG p.107)

KARMA 機能の設定をコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているKARMA機能の設定も同時に切り替える場合は、“Load KARMA setting when changing”(Global 0-1c)で、“Combinations”をOn(チェックする)にします。(※PG p.643)

Sequencer モードでの KARMA 機能の設定

Sequencer モードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。コンビネーションと同様に、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4つのKARMAモジュールと16のトラック・プログラムを組み合わせでさまざまな設定が可能です。

KARMA 機能に関するパラメーターの構成はコンビネーション同様です。(※参照:p.155「CombinationモードでのKARMA機能の設定」)

Sequencer モードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングにKARMA機能を使用することができます。

KARMAモジュールが生成するノート・オン/オフやMIDIコントロール・データをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。このとき、KARMA CONTROLSスライダー、KARMA SWITCHES等で、フレーズやパターンをリアルタイムにコントロールしながらレコーディングできます。また、コンビネーションの設定をコピーして、鍵盤演奏をリアルタイム・レコーディング(マルチ・トラック・レコーディング)することも可能です。

▲ 内蔵シーケンサーからのデータは、KARMAモジュールへは入力されません。また、内蔵シーケンサーからのノート・

データをトリガーとして、KARMA 機能によるフレーズ等
を生成することはできません。

ここでは、オート・ソング・セットアップ機能を使用したリアルタイム・レコーディング方法を紹介します。さらに、KARMA 機能を使用してリアルタイム・レコーディング（シングル・トラック・レコーディング）する手順、コンビネーションの設定をコピーしてリアルタイム・レコーディング（マルチ・トラック・レコーディング）する手順を示します。

オート・ソング・セットアップ

プログラムやコンビネーション設定を自動的にソングへコピーし、レコーディング待機状態にするオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけで、すぐにレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、KARMA 演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

操作方法（Combination モードでの例）

1. Combination モードに入ります。
2. Combination P0: Play-Prog Select/Mixer ページで任意のコンビネーションを選び、KARMA RTC 等任意にエディットします。

Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、“Update Combination”、または“Write Combination”を実行してください。

3. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。

“Setup to Record” ダイアログを表示します。

4. オート・ソング・セットアップ機能を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Sequencer モードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。

コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

Combination でコピーされる内容

ページ・メニュー・コマンド“Copy From Combination”ダイアログ（※PG p.541）において“IFXs-All”、“MFXs”、“TFXs”をチェックする、“Multi REC Standby”をチェックして実行する内容と同じです。

Program でコピーされる内容

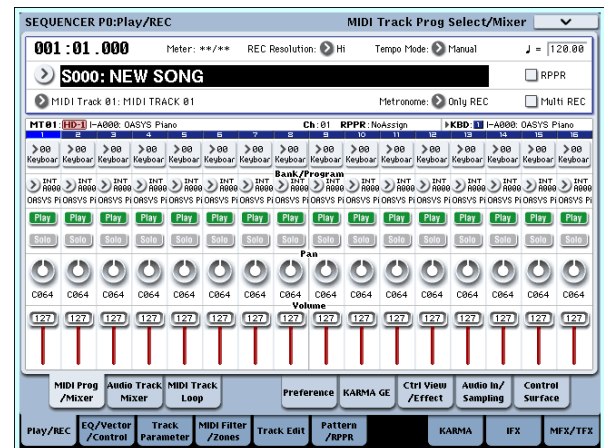
ページ・メニュー・コマンド“Copy From Program”ダイアログ（※PG p.431）において“IFXs”、“MFXs”、“TFXs”をチェックする、“To: ”を MIDI Track01、“with KARMA”をチェックする、“To: ”を KARMA ModuleA で実行する内容と同じです。

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定（Sequencer 0-5d: Metronome Setup）にしたがってメトロノームが発音します。
6. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。（“MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング” ※p.86）

KARMA 機能を使用したリアルタイム・レコーディング（シングル・トラック・レコーディング）

ここでは例として、トラック 1 に KARMA 機能を使用してドラムス・パターンをレコーディングしてみましょう。

1. トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法、レコーディングの準備（※p.86）を参照して、トラック 1 に任意のドラムス・プログラムを選択してください。また“Track Select”で T01 を選択する等、レコーディングに必要な設定を行います。



2. Sequencer P7: KARMA-GE Setup/Key Zones ページを選びます。KARMA モジュールの MIDI I/O の設定を行い、KARMA モジュール [A] でトラック 1 が発音するように設定します。（※参照: p.155 [Combination モードでの KARMA 機能の設定]）

KARMA モジュール [A] の“Input Channel”、“Output Channel”をそれぞれ 01、01 に設定します。（Tch、Tch に設定しても同様の動作となります。（※参照: p.513 [7-1c: MIDI I/O]）

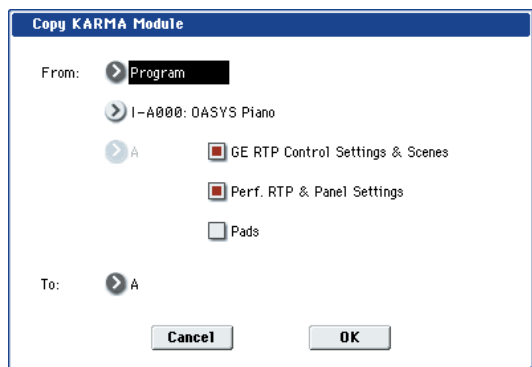
MIDI I/O		Input Ch	Tch	Output Ch	Track Thru
A	01	01		01	<input type="checkbox"/>
B	Tch	02		02	<input type="checkbox"/>
C	Tch	03		03	<input type="checkbox"/>
D	Tch	04		04	<input type="checkbox"/>

MIDI トラックの MIDI Channel、KARMA モジュール Out Channel の設定により、KARMA モジュールにより発音する MIDI トラックが赤く表示されます。

3. KARMA モジュール [A] の GE を選択し、パラメーターを設定します。

任意に選択、設定も可能ですが、ここではページ・メニュー・コマンドの“Copy KARMA Module”を使用して、プログラムの KARMA 機能の設定をまとめてコピーします。プログラムでの KARMA 機能によるフレーズやパターンを簡単にセットアップ、レコーディングできます。

1. 左上のページ・メニュー・ボタンから、ページ・メニューを表示して“Copy KARMA Module”を選びます。



コピー元のプログラムを設定します。“GE RTP Control Settings & Scenes”と“Perf. RTP & Panel Settings”を On (チェックする) にします。OK ボタンを押して、コピーを実行します。

KARMA REALTIME CONTROLS スライダー、スイッチ、シーンの設定が Module Control A にコピーされます。

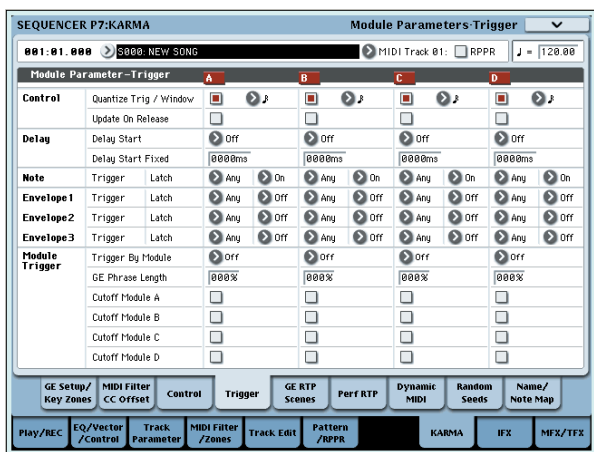
- KARMA [ON/OFF] スイッチを押して、KARMA 機能をオンにします。鍵盤を弾くと、プログラム同様に KARMA 機能によるドラムス・パターンが演奏されます。
- SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを操作して、トラック 1 にリアルタイム・レコーディングします。“MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング” (※p.86)

レコーディング中に KARMA REALTIME CONTROLS スライダー、スイッチ、SCENE スイッチ等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

🔍 **ソングと KARMA 機能のテンポは独立して設定できません。**

- レコーディング中のシーケンサーのタイミングに KARMA モジュールを同期させて演奏する場合は、“Quantize Trigger” をチェックします。

Sequencer P7: KARMA-Module Parameters-Trigger ページを選びます。



トリガーのタイミングが、シーケンサーのビートに対して 16 分音符の単位でクオンタイズされます。(※ 参照 : p.161 「KARMA 機能の同期について」)

- シーケンサーのスタート・タイミングで、KARMA モジュールを同期させることができます。
 - KARMA 動作中に、[START/STOP] スイッチを押すと、KARMA 機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
 - さらに、[START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともに KARMA 機能も停止します。KARMA 機能のみ停

止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押してオフにします。

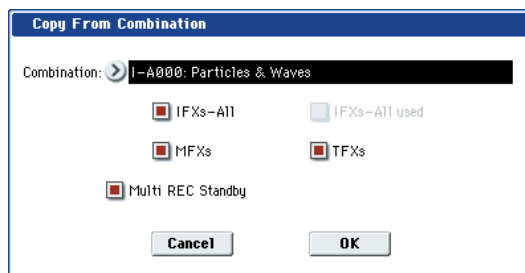
- レコーディングの開始と同時に KARMA 機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押してオンにし、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMA モジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。(※ 参照 : p.161 「KARMA 機能の同期について」)

コンビネーションの設定をコピーして、リアルタイム・レコーディング (マルチ・トラック・レコーディング)

プリロード・コンビネーションには、KARMA 機能をフルに活用した多種多様なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションでの演奏を、曲のアイデア・スケッチやベーシック・トラックとして使用できます。これらのコンビネーションの多くは、MIDI チャンネルの設定が異なるティンバー、KARMA モジュールにより構成されています。

複数 MIDI チャンネルの演奏を同時にレコーディングができるマルチ・トラック・レコーディングで、演奏をリアルタイム・レコーディングしてみましょう。

- コンビネーションの設定をソングにコピーします。Sequencer P0: Play/REC-MIDI Track Prog Select/Mixer ページを選びます。
- 左上のページ・メニュー・ボタンから、ページ・メニューを表示して“Copy From Combination”を選びます。

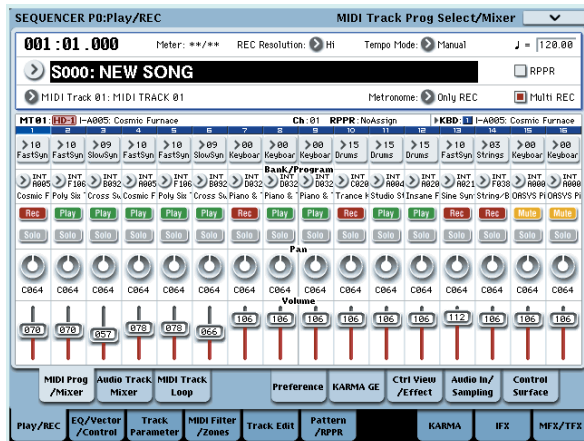


コピー元のコンビネーションを設定します。“IFX-All”、“MFXs”、“TFXs”、“Multi REC Standby”を On (チェックする) にします。OK ボタンを押してコピーを実行します。

- MIDI Track1 ~ 16 にコンビネーションのティンバー1 ~ 16 の設定がコピーされます。エフェクト、KARMA 機能等、その他すべての共通パラメーターがソングのトラックにコピーされます。
- “Track Select” を選択します。グローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルのトラックを選びます。

[ON/OFF] スイッチを押して、KARMA 機能をオンにして鍵盤やパッドを押すと、コンビネーション同様に KARMA 機能による演奏がスタートします。“Track Select” で選択したトラックによってコンビネーション同様の演奏とならない場合があります。グローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルのトラックを選択してください。

- マルチ・トラック・レコーディングを行います。「マルチ (マルチ・トラック・レコーディング)」(※p.88) を参照して、レコーディングの準備を行います。“Multi REC” を On (チェックする) にします。



KARMA 機能の同期について

ウェーブ・シーケンスとの同期

発音中のウェーブ・シーケンス (“Mode”=Tempo) の演奏タイミングに KARMA モジュールを同期させる場合は、“Quantize Trigger” を On (チェックする) すると、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

“Quantize Trigger” パラメーター

KARMA モジュールの “Quantize Trigger” パラメーターの設定によって KARMA モジュールのトリガー・タイミングが異なります。

On (チェックする) : ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングが 16 分音符の単位でクオンタイズされます。

Off (チェックしない) : 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。

Note: 動作中の KARMA 機能に、ウェーブ・シーケンス演奏を同期させるときは、P2: Track Parameters Wave Sequence/KARMA ページの、“Wave Sequence Quantize Trigger” をオンにします。(※PG p.33)

KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] 間の同期

Combination、Sequencer モードでは、4 つの KARMA モジュールを動作させることができます。それぞれの KARMA モジュールごとに “Quantize Trigger” を設定します。

“Quantize Trigger” Off: 鍵盤を押したタイミングで KARMA モジュールがトリガーします。KARMA モジュール間の同期はなく、それぞれのタイミングでトリガーします。

“Quantize Trigger” On: 最初にトリガーして動作中の KARMA モジュールのタイミングに、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

複数の KARMA モジュールを鍵盤やパッドにより同時にトリガーする場合も、それぞれの KARMA モジュールで “Quantize Trigger” を On にします。

レコーディングするトラック以外を PLAY または MUTE に設定します。

- [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを操作して、リアルタイム・レコーディングします。(“MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング” ※p.86)

レコーディング中に KARMA REALTIME CONTROLS スライダー、KARMA SWITCHES、SCENE スイッチ等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

- ソングと KARMA 機能のテンポは独立して設定できません。

Sequencer モードでのソング、パターン、RPPR 演奏との同期

プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに KARMA モジュールを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、“Quantize Trigger” を On にします。

“Quantize Trig” Off: 鍵盤を押したタイミングで KARMA モジュールがトリガーします。プレイ中のソング、パターン、RPPR には同期しません。

“Quantize Trig” On: プレイ中のソング、パターン、RPPR の演奏タイミングに、16 分音符の単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中の KARMA 機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync” (Sequencer P5: Pattern/RPPR-RPPR Setup ページ) を SEQ に設定します。

Note: プレイ中のソング、パターン、RPPR や、動作中の KARMA 機能の演奏タイミングに、ウェーブ・シーケンス演奏を同期させるときは、P2: Track Parameters Wave Sequence/KARMA ページの、“Wave Sequence Quantize Trigger” をオンにします。(※PG p.33)

ソング・スタート、ストップとの同期

Sequencer モードでのソングおよびパターンとの同期

- KARMA 機能動作中に、[START/STOP] スイッチを押すと、KARMA 機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
KARMA 機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- シーケンサーが演奏中で KARMA 機能動作中のとき、[LOCATE] スイッチを押すなどでロケーションを変更すると、KARMA 機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、[START/STOP] スイッチを押すと、シーケンサーとともに KARMA 機能も停止します。KARMA 機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押します。
- レコーディングの開始と同時に KARMA 機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF] スイッチを押して、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMA モジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

OASYSのMIDI INと外部MIDI機器のMIDI OUTを接続します。“MIDI Clock” (Global 1-1a ☞PG p.649) が External MIDI に設定します。接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI リアルタイム・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDI クロックとの同期

KARMA 機能は、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Sequence モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。KARMA 機能も本機で [START/STOP] スイッチを操作したときと同様にコントロールされます。(☞ 「ソング・スタート、ストップとの同期」)

また、ソング・ポジション・ポインターの受信により、本機でロケーションを変更したときと同様にソングのロケーションがコントロールされ、KARMA 機能も本機でロケーションを変更したときと同様にコントロールされます。

Program、Combination モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により KARMA 機能がコントロールされます。

- KARMA 機能動作中に、ソング・スタート、コンティニューおよびソング・ポジション・ポインターを受信すると、KARMA 機能はリセットされフレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、ソング・ストップを受信すると KARMA 機能は停止します。

マスター

OASYSのMIDI OUTと外部MIDI機器のMIDI INを接続します。“MIDI Clock” (Global 1-1a) を Internal に設定します。接続された外部 MIDI 機器は MIDI リアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、MIDI リアルタイム・クロックを送信している時も、同様です。(☞PG p.650)

MIDI クロックとの同期

接続された外部 MIDI 機器は、OASYS 本体の MIDI クロックに同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドとの同期

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi をオンにすると、(Global 1-1b ☞PG p.652) 、OASYS 本体での、Program/Combination モードの KARMA 演奏のスタートで、外部 MIDI シーケンサーやリズム/グループ・マシンなどの演奏スタートをコントロールが可能になります。

- Program/Combination モードで、鍵盤やパッドのノート・オンによって、KARMA モジュールで選択した GE をトリガー

するタイミングで MIDI システム・リアルタイム・メッセージの “スタート” を送信します。

- スタート送信後、KARMA 機能をオフにするタイミングで MIDI システム・リアルタイム・メッセージの “ストップ” を送信します。

本機全体に関する設定 (Global モード)

Global モードの構成


Global モードは、マスター・チューン、キー・トランスポーズ、エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバル MIDI チャンネル、システム・クロックなど全体に関する設定を行います。


その他に、ユーザー・ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、スケールの作成、ダンパー・ペダル、アサインابل・フット・スイッチ/ペダルの設定や、プログラム、コンビネーションのカテゴリ・ネームの設定等を行います。

Global モードのページ構成

Page	説明
P0: Basic Setup	<ul style="list-style-type: none"> • 全体に関する基本セッティング • Sampling モード以外での AUDIO INPUT の設定 (Use Global Setting 用)
P1: MIDI	<ul style="list-style-type: none"> • 本体全体の MIDI に関する設定 • エクスターナル・モードでの MIDI コントローラー設定
P2: Controllers /Scales	<ul style="list-style-type: none"> • リア・パネルに接続するペダルのコントローラー設定 • KARMA コントローラー、パッド、VJS への CC 設定 • ユーザー・スケール設定。16 種類のオクターブ・スケール、1 種類の全ノート・スケールを設定
P3: Category Name	<ul style="list-style-type: none"> • プログラム、コンビネーション、KARMA のカテゴリ/サブ・カテゴリ・ネームのエディット
P4: Wave Sequence	<ul style="list-style-type: none"> • ウェーブ・シーケンスのエディット
P5: Drum Kit	<ul style="list-style-type: none"> • ドラムキットのエディット

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、p.34「基本的な操作方法」を参照してください。

 Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると消えます。Globalモードのデータは、ウェーブ・シーケンスの設定 (Global P4)、ユーザー・ドラムキットの設定 (Global P5)、それ以外の全グローバル・セッティング (Global P0 ~ 3) の3つがあり、それぞれを保存します。また Disk モードでメディアに保存することができます。(※参照:p.191,p.193)

 Globalモードの P0: Basic Setup ~ P3: Category Name では、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。P4: Wave Sequence と P5: Drum Kit ではコンペア機能は使用できます。

ベーシック・セットアップ P0: Basic Setup

Basic Setup ページ

他の楽器とチューニングを合わせる

トランスポーズ (移調) する

“Master Tune” は、全体のピッチを調整します。他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CD やテープなどの音楽に合わせて演奏するときなどに設定します。± 50 セント (半音 = 100 セント) の範囲で設定できます。0 のとき 440Hz (A4 の周波数) です。

“Key Transpose” は、音域を半音単位ですらします。移調するときに設定します。± 1 オクターブの範囲で設定できます。

ペロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ペロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱 (ペロシティ) にばらつきがあっても、発音する音の大きさやある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。(※参照: PG p.642)

“Velocity Curve” でペロシティ・カーブを、“After Touch Curve” でアフタータッチ・カーブを設定します。

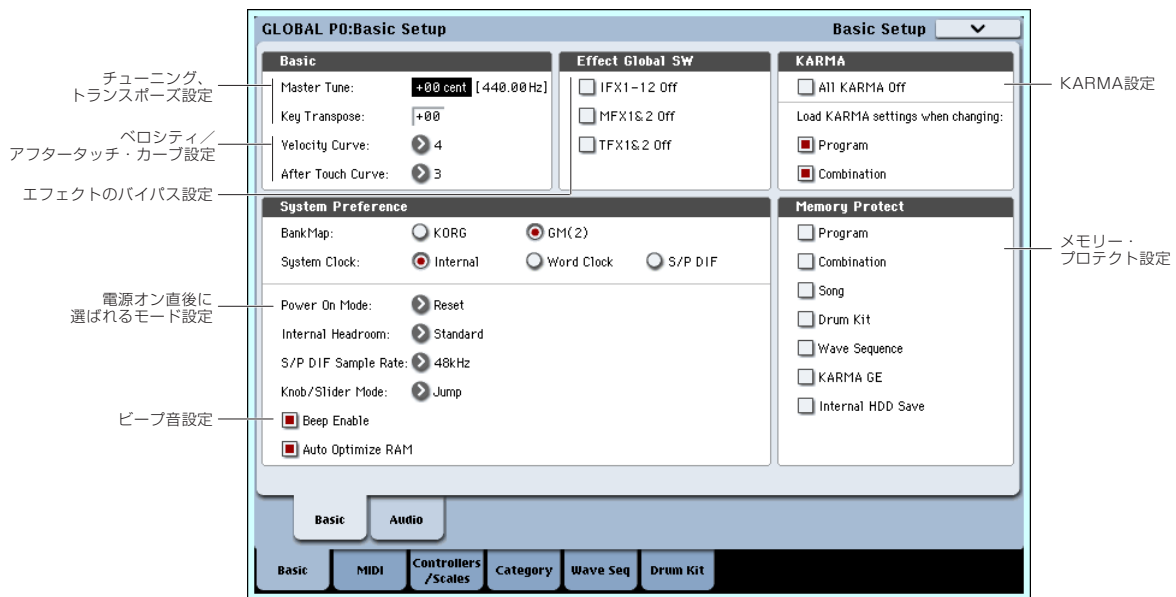
エフェクトをバイパスする

Effect Global SW “IFX 1-12 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX1&2 Off” をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトがバイパスになります。モードに関係なく全体の設定になります。例えば、本機の OUTPUT の出力を外部のミキサーへ送り、他の楽器と一緒にリバーブやコーラス等かけるときはマスター・エフェクトやトータル・エフェクトをオフにします。

KARMA をプログラム、コンビネーションにリンクさせる / KARMA 機能を停止する

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされている KARMA 設定を同時に切り替えるか、または KARMA 設定の状態を切り替えないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じ KARMA 設定でフレーズやパターンを生成しながら、プログラム、コン



ピネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Load KARMA settings when changing: “Program”、 “Combination” をチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えると、同時にライトされている KARMA 設定に切り替わります。

また、“All KARMA Off” をチェックすると、すべての KARMA 機能がオフになります。KARMA [ON/OFF] スイッチがオンの場合も KARMA 機能は動作しません。

電源オン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる

電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode” の設定により異なります。

“Power On Mode” が Reset のとき (出荷時の設定)、自動的に Combination モードの P0:Play が選ばれます。

“Power On Mode” が Memorize のとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

Memorize では、前回電源オフする直前の場所 (モード、ページ) およびプログラム、コンビネーション・ナンバーが呼び出されます。

LCD 画面を押したときにビープ音を出す

“Beep Enable” チェック・ボックスをチェックすると、LCD 画面のオブジェクトを押したときに、ビープ音が鳴ります。鳴らさないときはチェックをはずします。

メモリーにプロテクトをかける

Memory Protect の各チェック・ボックスをチェックすると、ライトやデータのロード、ソングのレコーディング等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

Audio ページ

Sampling モード以外でのオーディオ入力を設定する

Sampling モード以外での、アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力元の選択、入力レベル、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。この設定を使用する場合は、各モードの “Use Global Setting” にチェックをつけてください。

MIDI に関する設定 P1: MIDI

MIDI Setup, MIDI Filter, External

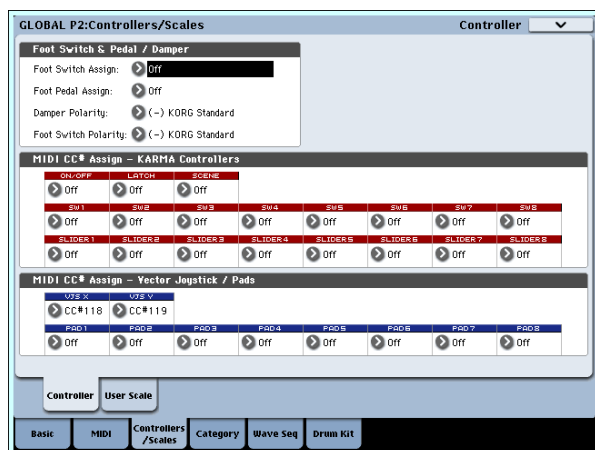
本機全体の MIDI に関する設定をします。MIDI エクスクルーシブ・ダンブ・データの送信もこのページのメニュー・コマンドで行います。また、コントロール・サーフェス CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] オンのときのフェーダー、ノブ、スイッチの機能を設定します。(※参照: PG p.649)

ペダル等のコントローラー設定とユーザー・スケール作成

P2: Controllers/Scales

Controller ページ

Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する



Assignable Switch

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチ（オプション PS-1 ペダル・スイッチ）の機能を設定します。

- “Foot Switch Assign” で設定します。

以下の設定ができます。

オルタネート・モジュレーション・ソース
 エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース
 ポルタメント・オン/オフ
 ソステナート効果
 ソフト・ペダル効果のオン/オフ
 プログラムやコンビネーションの選択（アップ/ダウン）
 シーケンサーのスタート/ストップ
 シーケンサーのパンチ・イン/アウト
 タップ・テンポ
 KARMA 機能のオン/オフ
 ジョイスティック、リボン・コントローラー等のコントローラー動作、など（※参照：PG p.657）

Assignable Pedal

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ペダル（オプション XVP-10 EXP/VEL ペダル、EXP-2 フット・コントローラー）でコントロールする機能を設定します。

- “Foot Pedal Assign” で設定します。

以下の設定ができます。

マスター・ボリューム
 オルタネート・モジュレーション・ソース
 エフェクト・ダイナミック・モジュレーション・ソース
 ポルタメントのピッチ変化スピード
 ボリューム
 インサート・エフェクト通過後のパン
 パン
 ボリューム
 マスター・エフェクトへのセンド・レベル
 ジョイスティック、リボン・コントローラー等のコントローラー動作、など（※参照：PG p.657）

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき“Foot Switch Assign”はFoot Switch(CC#82)、“Foot Pedal Assign”はFoot Pedal(CC#04)に設定します。

例：プログラム、コンビネーションを切り替えるための設定手順

1. “Foot Switch Assign” を選び、Program Up または Program Down を選びます。

Program Up にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ上のプログラム・ナンバーが選べます。

Program Down にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ下のプログラム・ナンバーが選べます。

2. “Foot Switch Polarity” を、接続したペダルと同じ極性に設定します。

PS-1 ペダル・スイッチを接続したときは、(-) KORG Standard に設定します。同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。

3. MODE [PROGRAM] スイッチを押して Program P0:Play に入るか、MODE [COMBI] スイッチを押して Combination P0:Play に入ります。
 フット・スイッチを押すと、プログラム/コンビネーションが切り替わります。

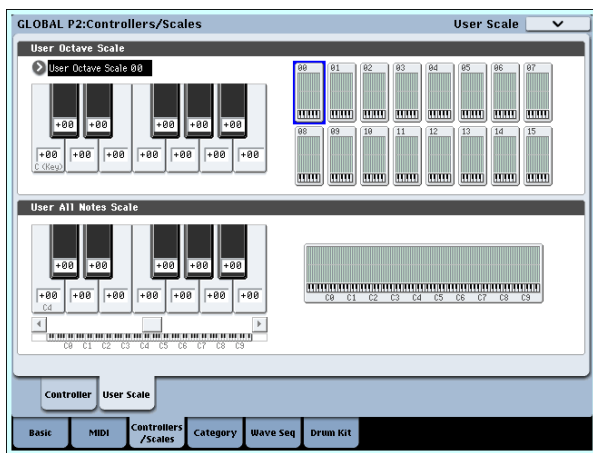
KARMA, Pad, Vector

KARMA のスイッチとスライダ、パッド [1] ~ [8]、ベクター・ジョイスティック X 方向、Y 方向にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。パッド [1] ~ [8] は、コントロール・チェンジ・メッセージまたはノート・ナンバーを割り当てます。（※参照：PG p.657）

通常、初期設定を使います。初期設定に戻すには、ページ・メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を Default Setting で実行します。

User scale ページ

オリジナル・スケールを作成し、プログラム等に設定する



オリジナル・スケールが作成できます。1 オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される User Octave Scale を 16 種類、128 鍵の音階を個別に設定する User All Notes Scale を 1 種類、設定できます。

各キーの音程を ± 99 に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選べます。

それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	P1- Program Basic: Scale
Combination	P2- Pitch: Scale, Use Program's Scale
Sequencer	P2- Pitch: Scale, Use Program's Scale

ここでは Sequencer モードでの設定手順を説明します。

1. ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。
キーを選び、VALUE コントローラーでピッチを変更します。± 99 で基準の音程より約半音上下します。
Note: キーは、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても選ぶことができます。
Note: プリセット・スケールをコピーして、オリジナルのスケールを作成することができます。ページ・メニュー・コマンド "Copy Scale" を実行します。
2. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
3. Track Param タブ、Pitch タブを順に押して、P2: Trk Param-Pitch ページを表示します。
4. トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの "Use Program's Scale" チェックボックスをチェックします。
チェックしていないトラックは "Type" (Song's Scale) で設定しているスケールが使用されます。
5. 現在選択しているソング全体のスケールを "Type" (Song's Scale) で選択します。

カテゴリー・ネームの設定 P3: Category Name

Program, Combination, KARMA Category

プログラム、コンビネーション、KARMA のカテゴリー／サブ・カテゴリーに名前を付けます。(※ 参照 : PG p.660)

ウェーブ・シーケンスのエディット

ウェーブ・シーケンスとは？

ウェーブ・シーケンスは、マルチサンプルが時間の経過とともに次々に切り替わり、音色を変化させます。また隣り合うマルチサンプルをクロスフェードさせることができ、リズム的なサウンドや、複雑に織り合わせたような（テクスチャー）サウンドを作ることができます。

ウェーブ・シーケンスは、ドラムキットのようにGlobalモードでエディットし、プログラムで使用します。

Programモード(HD-1)P1-Program Basicページで、“Oscillator Mode”にSingle、またはDoubleを設定して、P1-OSC1 Basicページでオシレーターとして、ウェーブ・シーケンスを設定します。フィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

また、ドラムキットと同様に、Globalモードでウェーブ・シーケンスを発音させるときには、事前に選んでいたプログラムやコンビネーションの設定が使われます。エディットするときは、あらかじめProgramモード等で目的に合うプログラムを選び、このページに入ってください。

ウェーブ・シーケンスは、大きくは次の3タイプに分けることができます。

リズムック・ウェーブ・シーケンス

短いクロスフェードを設定することによって、マルチサンプルのアタック感を強くして、これを次々に切り替えていくことによって、リズム感のあるフレーズを得ます。スウィング量、休止符やタイの長さが自由に設定できます。KARMA等に同期させても、効果的です。

クロスフェード・ウェーブ・シーケンス

デュレーション（継続時間）とクロスフェード・タイムを長く設定することによって、ウェーブ・シーケンスが複雑に展開していくサウンドを得ます。スタート・ステップ、ポジション、デュレーションを変化させれば、さらに有機的なサウンドになり、弾くノートごとに微妙に異なるウェーブ・シーケンスが得られます。

ベロシティスイッチ・ウェーブ・シーケンス

各ステップのデュレーションをGATEにして、ベロシティで“Start Step”を変化させると、最高64のベロシティ・スイッチで切り替わるサウンドが得られます。例えば、多数の異なるサウンドを弾くたびに切り替えることも可能です。

ウェーブ・シーケンス・バンク

工場出荷時、プリロード・ウェーブ・シーケンスがバンクI-000～I-149に収録されています。これらのバンクに保存することはできませんが、上書きするとプリロード・プログラム、コンビネーション等のサウンドも変化してしまう場合がありますので注意してください。ウェーブ・シーケンス・バンクU-A～U-Gに、自分で作ったカスタム・サウンドやコルグのオプションを保存することをお勧めします。バンクU（ユーザー）は、各00～31で構成されています。

メモリー・プロテクトの確認

ウェーブ・シーケンスをエディットするときは、Global P0: Basic SetupページのMemory Protectの“Wave Sequence”がオフ（チェックしていない）になっていることを確認してください。チェックが入っているとエディットできません。

ウェーブ・シーケンスの基本的なエディット

ウェーブ・シーケンスのパラメーターはSequence ParametersとStep Parametersの2つのページで構成されています。

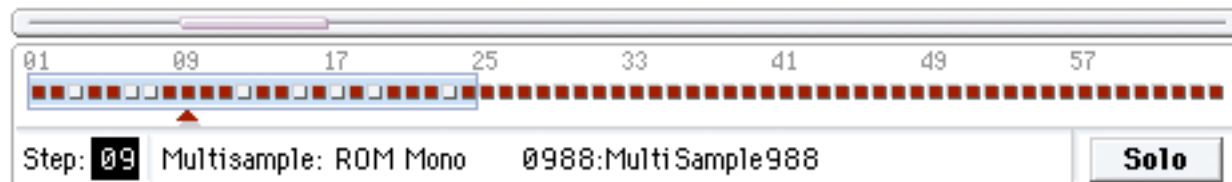
Sequence Parametersページでは、スタート・ステップ/エンド・ステップ、ループ、モジュレーションなどのウェーブ・シーケンス全体をコントロールするための設定をします。

Step Parametersページは、ウェーブ・シーケンスの64の各ステップについて詳細なエディットをします。

プログラム、コンビネーション、ソングにもウェーブ・シーケンスに関係するパラメーターが多数あり、それらを使って、他のサウンドやリズム（KARMAなど）にウェーブ・シーケンスを簡単に同期させることができます。

Sequence ParametersとStep Parametersの両ページのグラフィック表示で、ウェーブ・シーケンスの内容が一目で確認できます。

ウェーブ・シーケンス・グラフィック



- 赤い矢印はエディット・セルのステップです。
- 赤いボックスはマルチサンプルのステップです。
- 緑のボックスはタイのステップです。
- 白いボックスは休止符のステップです。
- ウェーブ・シーケンスのスタート・ステップからエンド・ステップまでの長さは枠で囲まれています。
- ループは青くハイライトされています。
- Step Parameters ページでは、グラフィックの上にある左右スクロール・バーが現在表示されている8つのステップを示します。
- Solo ボタンを On にすると、選択したステップのみを発音させることができます。

ステップについて

ウェーブ・シーケンスには 64 のステップがあります。(すべてのステップを使う必要はありませんが、詳細は次項、「シーケンスの長さの設定」を参照してください。)

各ステップには以下のパラメーターがあります。

- “Type”：マルチサンプルを発音するか、前のステップを継続(タイでつながれたノートのように)するか、または無音(休止符のように)にするかを設定します。
- “Multisample Select”：ステップの基本サウンドとなるマルチサンプルを選択します。
- “Rev.”：マルチサンプルをリバーブ再生します。
- “Start Offset”：マルチサンプルを最初から発音させるだけでなく、あらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれからか発音させます。
- “Level”、“Trans.”、“Tune”：マルチサンプルのボリューム、コース・チューニング、ファイン・チューニングを調整します。
- “Duration”：ステップの継続時間をミリ秒または拍子で設定します。
- “Xfade”：クロスフェード・タイムを設定します。
- “Fade-In/Out Shape”：ステップがフェード・イン/アウトするためのシェーブを設定します。
- “AMS”：2つの AMS Out によって、プログラム・パラメーターをコントロールします。

シーケンスの長さの設定

ウェーブ・シーケンスのステップ数を 1 ~ 64 の範囲で設定できます。必ずしも 1 をスタート・ステップにする必要はありません。シーケンスの長さは次のように設定します。

1. Global P4:Wave Sequence– Sequence Parameters ページを表示します。
2. “Start Step” を設定します。
リアルタイムでスタート・ステップを変更することもできます。(☞ 参照：p.173 「スタート・ステップ・モジュレーション」)。
スタート・ステップを変更してもエンド・ステップは変更されません。

各ステップのサウンド調整

ボリュームやピッチの変更、リバーブ再生、サンプル・スタート・ポイントの変更を含む、各ステップのマルチサンプルを調整します。

また、各ステップの AMS Output で、プログラムのフィルター・カットオフやパンなどのウェーブ・シーケンス以外を変化させることができます。

ステップは次のようにエディットします。

1. Global P4:Wave Sequence– Step Parameters ページを表示します。
一度に 8 ステップのパラメーターを表示することができます。画面の右のスクロール・バーを使用して、表示されるステップを変更します。
2. ステップを発音するために “Type” を Multi に設定します。
3. パンクおよびマルチサンプルのポップアップ・メニューで Multisample を選びます。

3. “End Step” を設定します。

“Length” は、スタートとストップの間の全ステップ数を表示します。(表示だけでエディットはできません。)

ループ設定

ウェーブ・シーケンスは、いくつかのステップまたは全ステップの区間をループさせることができます。

前項で設定したウェーブ・シーケンスのスタートおよびエンドとは別にループ・スタートおよびエンドを設定することができます。

ループは、鍵盤で演奏している間、発音し続けるか、または指定した回数だけ繰り返すかを設定できます。

また、ループするステップの順番(方向)は、前から後ろへと繰り返すか、後ろから前へと繰り返すか、または両方を交互に繰り返すかを設定できます。

次のようにループを設定します。

1. Global P4:Wave Sequence– Sequence Parameters ページを表示します。
2. “Loop Start Step” と “Loop End Step” を設定します。
3. “Direction” を設定します。

Forwards: “Loop Start Step” から “Loop End Step” へ順番に移動し、“Loop Start Step” までスキップし、“Loop Start Step” から “Loop End Step” へ順番に移動します。これを繰り返します。

Backwards/Forwards: “Loop Start Step” から “Loop End Step” へ順番に移動し、“Loop End Step” から “Loop Start Step” へ逆順に移動していきます。そして、また “Loop End Step” に向かう、というループを繰り返します。

Backward: “Loop Start Step” から “Loop End Step” へ順番に移動し、“Loop End Step” から “Loop Start Step” に向かって逆順に移動します。次に、“Loop End Step” までスキップして、“Loop End Step” から “Loop Start Step” へ逆順に移動します。“Loop End Step” から “Loop Start Step” への移動を繰り返します。

4. “Repeat Times” を設定します。

ループ区間をリピートする回数を 1 ~ 127 回の間で設定できます。発音している間はループを継続するか (“INF” 設定)、全くリピートしないか (“Off” 設定) を設定することもできます。

モノラルとステレオのマルチサンプルは異なるバンクに保存されています。各ステップはモノラルでもステレオでもどちらにでもできます。ステレオのマルチサンプルを使用したステップがひとつでもあれば、ウェーブ・シーケンス全体は「ステレオ」になり、倍のボイスを使用することになるので注意してください。

4. “Level” (ボリューム) を設定します。

異なるマルチサンプルのレベルを調整することによって、次のマルチサンプルへの以降をスムーズにしたり、リズムック・シーケンスのステップにアクセントを付けるのに役立ちます。

5. “Trans.” (チューニング) と “Tune” (ファイン・チューニング) を設定します。

Trans.: マルチサンプルをコース・チューニング(半音単位)で設定します。Trans. パラメーターで個々のステップを

半音単位で変更してメロディーを作成したり、極端にトランスポーズさせてパーカッシブなサウンドにすることもできます。

Tune：セント単位（半音の 1/100 単位）で微調整します。チューニングが細かに異なるバリエーションを並べ、複雑なサウンドを作ることができます。

6. “Rev.”、“Start Offset” でマルチサンプルの発音方法を変更します。

Rev：選択したマルチサンプルをループさせずにワン・ショットでリバーブ再生します。（マルチサンプル内の個々のサンプルがすでにリバーブ設定になっていても、その設定に関係なくリバーブ再生します。）

Start Offset：ROM と EXs のマルチサンプルは、最初から発音させるだけでなく、最大で 8 カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれからか発音させることができます。RAM のマルチサンプルは、波形の最初から、またはループ・スタート・ポイントから発音させることができます。

Insert, Cut, Copy, Paste の操作方法

Insert, Cut, Copy, Paste ボタンを使用して、ステップのすべてのパラメーターを別のステップにコピーしたり、ウェーブ・シーケンス内の異なる位置にステップを移動することができます。

次のように、ステップのコピーをシーケンスに挿入します。

1. コピーするステップを選びます。
ステップ・パラメーターのいずれかを押しして選ぶか、またはグラフィック下の“Step”で選びます。選択したステップは、ディスプレイ左列と、グラフィック表示に赤い矢印で示されます。
2. Copy ボタンを押します。ステップのインサートまたはペーストする準備ができました。
3. コピー先のステップを選びます。
4. Insert ボタンを押します。
コピーされたステップが選択した位置にインサートされます。前に選択したステップとそれ以降のステップは順次後ろへずれます。

次のようにシーケンスからステップを削除します。

1. 削除するステップを選びます。
2. Cut ボタンを押します。
選択したステップがシーケンスから削除され、それ以降のすべてのステップは順次、前へずれます。

ステップによる AMS モジュレーション

ステップごとに 2 つの AMS Out が設定できます。これらでステップ・シーケンサーのようなことができます。プログラムの任意な AMS ソースに Wave Seq AMS Out 1、2 を設定することによって、例えば、ステップごとにフィルターのカットオフやパン・ポジションなどを変化させることができます。

例えば、ステップごとにフィルター・フリクエンシーを調節する場合は、以下のように設定します。

1. Program モードでウェーブ・シーケンスを使用するプログラムを選びます。
2. Program P3: Filter- Filter1 Mod. ページを表示します。

このページには OSC1 用のフィルター・モジュレーション・パラメーターがあります。

3. Filter A Modulation の “AMS1” または “AMS2” を Wave Seq AMS Out1 に設定します。

Alternate Modulation S		
Off	JS+Y	(CC#80)
AMS Mixer 1	JS-Y	(CC#80)
AMS Mixer 2	JS+Y & AT/2	(CC#80)
Wave Seq AMS Out 1	JS-Y & AT/2	(CC#80)
Wave Seq AMS Out 2	Foot Pedal	(CC#80)
Pitch EG	Ribbon	(CC#80)

4. “Intensity” を設定します。
“AMS Out1” がフィルター・フリクエンシーを変化させる効果の深さを設定します。
5. Global P4: WaveSeq- Step Parameters ページを表示します。
6. ウェーブ・シーケンスの出力する AMS Out1 の値をステップごとに設定します。
7. Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを表示します。
8. 手順 6. でエディットしたウェーブ・シーケンスを MS1 に設定します。
フィルター・フリクエンシーが各ステップで変化します。
プログラムが複数のウェーブ・シーケンスを使用し、各ウェーブ・シーケンスが異なる AMS 値に設定されている場合でも、各ウェーブ・シーケンスはそれぞれが独立して各 AMS 値を送信します。

AMS ミキサーで個々のステップを変化させる

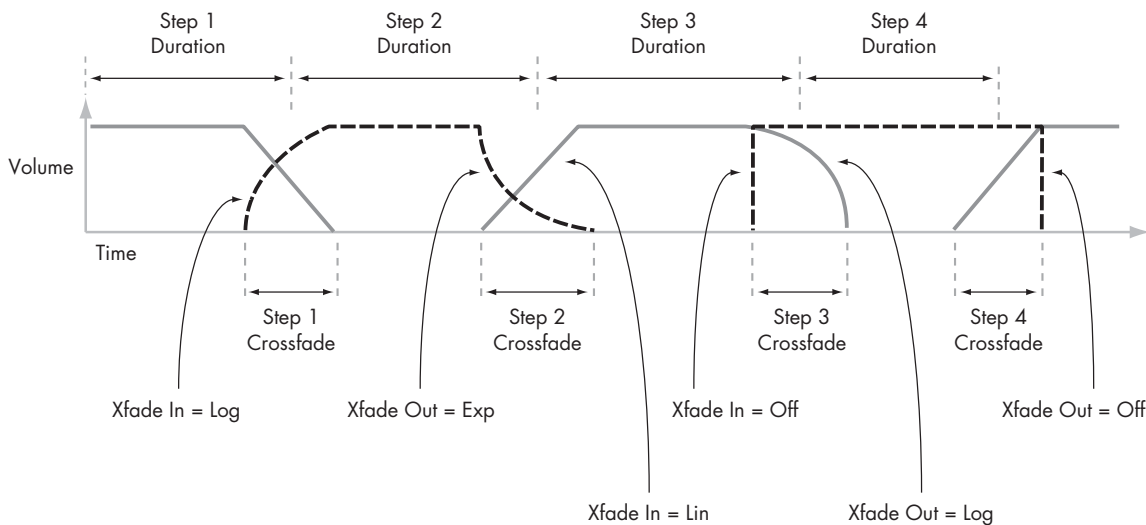
ウェーブ・シーケンス AMS Out を AMS ミキサーと組み合わせることで、個々のステップを変化させます。例えば、“SW1” で指定したステップをミュートにすることができます。

以下は、ウェーブ・シーケンスを発音するように OSC1 が設定されていることとして説明します。

1. Global P4: WaveSeq- Step Parameters ページの “Step” でステップ 1 の AMS Out1 を 127 に設定します。
2. 他のすべてのステップの AMS Out1 を 0 に設定します。
3. Program P6: AMS Mix C.KTrk- OSC1 AMS Mix ページを表示します。
4. AMS Mixer 1 の “Mixer Type” を Amt A x B に設定します。
5. “AMS A” を Wave Seq AMS Out 1 に設定します。
6. “AMS A Amount” を 00 に設定します。
7. “AMS B” を SW 1 Mod (CC#80) に設定します。
8. “AMS B Amount” を +99 に設定します。
9. Program P4: Amp/EQ- Amp 1 Mod ページを表示します。
10. Amp Modulation の AMS ソースを “AMS Mixer 1” に設定します。
11. “Intensity” を -99 に設定します。

[SW1] を押すごとに、ステップ 1 がミュート、またはミュート解除されます。これと同じ方法をすべての各ステップ・モジュレーションに使用できます。

ウェーブ・シーケンス・ステップ・デュレーション、クロスフェード・タイム、フェードイン/フェードアウト



リズムック・ウェーブ・シーケンスの使用法

リズムック・ウェーブ・シーケンスの作成

リズムック・ウェーブ・シーケンスは次のように作成します。

1. Sequence Parameters ページで、“Mode” を Tempo に設定します。
ウェーブ・シーケンスは Tempo ノブや MIDI クロックで設定された OASYS のシステム・クロックに同期します。
2. “Run” をチェックして、オンにします。
初期設定はオンです。ウェーブ・シーケンスは自動的に次のステップへと移動していきます。
3. 使用したいマルチサンプルを選択し、“Start Step”、“End Step”、“Loop Start Step”、“Loop End Step” をそれぞれ設定します。
4. “Repeat Times” を INF に設定します。
音が消えるまでループが繰り返されます。
5. Step Parameters ページの “Base Note” および “Times” を使用して、各ステップの音符の長さを設定し、リズム感のあるフレーズを作ります。
例えば、符点 8 分音符を作成するには、“Base Note” を ♪ に設定して “Times” を 3 に設定します。
6. “Xfade” を 0 ~ 50ms くらいにして、ステップのクロスフェードを比較的短く設定します。
これで次のサンプルの頭出しがフェード・インし、ステップ間のつながりが滑らかになります。
7. リズムック・ウェーブ・シーケンスに音のない状態を入れるには、ステップの “Type” を Rest に設定します。

ステップの継続時間を半分または倍にする

16 分音符が 8 分音符になるように遅くしたり、その逆にしたい場合は、“/2” (半分) および “x2” (2 倍) を設定します。

“/2” を押して Base Note および Times 設定を半分にすると、4 分音符は 8 分音符になり、8 分音符は 16 分音符になります。

“x2” を押して Base Note および Times 設定を 2 倍にすると、8 分音符は 4 分音符になり、4 分音符は 2 分音符になります。

Note: これらのボタンは、Mode が “Tempo” に設定されている場合にのみ、表示されます。

テンポ設定

各プログラム、コンビネーション、ソングにテンポを個別に設定できます。フロント・パネルの [TEMPO] ノブで調整するか、[TAP TEMPO] スイッチを叩いてテンポを簡単に設定できます。

Global モードのパラメーターを使って、システム・クロックに OASYS の内部クロックを使用するか、外部 MIDI 機器 (DAW ソフトウェアの MIDI シーケンサーなど) のクロックを使うかを切り替えます。

外部 MIDI 機器のクロックに同期させる場合は次のように設定します。

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押し、Global モードに入ります。
2. Global P1: MIDI ページを表示します。
3. MIDI Setup “MIDI Clock” で、クロックを選びます。

“Internal” に設定したときは、各プログラム、コンビネーション、ソングに設定されているテンポを使用し、[TEMPO] ノブ等で調整します。

“External MIDI” に設定したときは、受信する外部 MIDI クロックに同期し、[TEMPO] ノブ等では設定できません。

“Auto” に設定した場合は、外部 MIDI クロックを受信しているときはそのクロックに同期し、外部 MIDI クロックを受信していないときは、各プログラム、コンビネーション、ソングに設定されているテンポを使用します。

スウィング機能

“Swing” パラメーターは、リズムにスウィング感を出します。オン・ビート (強拍) のリズムを、シャッフルしたグルーブ感のあるリズムに変化させます。

Wave Sequence “Swing Resolution” でスウィングの分解能を設定します。この設定はアップ・ビートの位置を前後にずらすことによってスウィング感を出します。

例えば、“Swing Resolution”を1/8 (♪) に設定すると、スウィングは1つおき (アップビート) の8分音符に影響を与えます。

“Swing Resolution” 設定はウェーブ・シーケンスに保存し、“Swing” 量はプログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックごとに保存します。

プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックごとの“Swing”量を使用します。

例えば、8ビートのリズムをシャッフルさせるには次のように設定します。

1. 8分音符でリズムを刻むウェーブ・シーケンスを作成、または選択します。
2. Sequence Parameters ページで、“Swing Resolution” が8分音符 (♪) に設定されていることを確認します。
3. ウェーブ・シーケンスに使用したいプログラムを作成、または選択します。
4. Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを表示します。
5. 手順1. で選択したウェーブ・シーケンスを“MS1”に設定します。
6. Program P1: Basic/Vector- Program Basic ページを表示します。
7. Wave Sequence “Swing” を +100% に設定します。

8分音符は、8分3連符だけ後ろに移動します。

＋の値によると、アップビートのノートが遅くなり、－の値にすると早くなります。

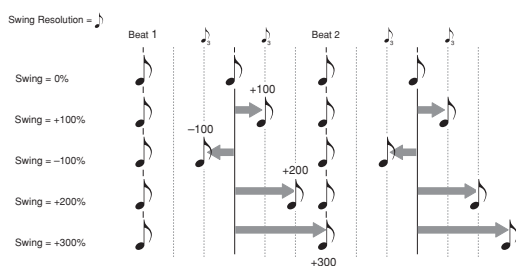
“Swing” を +300% にすると、アップビートが次のダウンビートまで移動します。この時点でアップビートのノートは全く聞こえなくなります。

KARMA とウェーブ・シーケンスを併用している場合、KARMA のスウィング量も調整することをお勧めします。

複数のウェーブ・シーケンスでのスウィング

プログラムに“Swing Resolution”の設定がそれぞれ異なる複数のウェーブ・シーケンスを使用しているときは、レゾリューションの一番高い設定が有効になります。例えば、♪ と ♪ が設定されるとき、プログラムは 16分音符 (♩) の設定が使用されます。

ウェーブ・シーケンスのスイング



ウェーブ・シーケンスの同期

初期設定では、鍵盤を押すたびにウェーブ・シーケンスがスタートし、それぞれが異なったステップで独自に進行します。リズムミック・ウェーブ・シーケンスでコードを弾くときは、各ノートのスタートのタイミングが、すでに発音しているウェーブ・シーケンスや他のリズム・パートに同期したほうがよい場合があります。このような動作をさせるには、“Key Sync” と “Quantize Trigger” の2つのパラメーターを使用します。

Key Sync オフ

各プログラム、コンビネーション、あるいはソングの各トラックは個別に“Key Sync”を設定します。“Key Sync”という名前は、LFO に対する同様の設定に由来しており、各ノート・オンごとに個別にリスタートするという意味です。

“Key Sync” On (チェックする) : 鍵盤を押すたびにウェーブ・シーケンスがスタートし、それぞれが異なったステップで独自に進行します。

“Key Sync” Off (チェックしない) : 各ノートのウェーブ・シーケンスが同じステップで同期します。ただし例外として、“Duration” をベロシティまたはノート・ナンバーで変化させると、ウェーブ・シーケンスは同期しないで進行します。

▲ “Key Sync” 設定は、このページでのみ有効です。この値は“Write Wave Sequence”によって保存されません。プログラム、コンビネーションの各ティンバーと、ソングの各トラックの Wave Sequence “Key Sync” の設定に従います。

プログラムで Key Sync をオフにするには :

1. Program P1: Basic/Vector- Program Basic ページを表示します。
2. Wave Sequence “Key Sync” がチェックされていないことを確認します。

コンビネーションやソングで Key Sync をオフにするには :

1. コンビネーションまたはソングの P2: Timbre parameters- WAVE Sequence/KARMA ページを表示します。
16のティンバーまたはトラックそれぞれに“Key Sync”があります。
2. 各“Key Sync”を必要に応じて設定します。
すべてのノートを同期させるには、すべての“Key Sync”をOffにします。

Quantize Triggers (クオンタイズ・トリガー)

“Mode” が Tempo のときのみ有効です。

“Mode” を Tempo に設定時、ウェーブ・シーケンスを演奏するとノートのスタートのタイミングが、すでに発音しているウェーブ・シーケンスや他のリズム・パートに演奏を簡単に合わせることができます。

オンのときは、現在参照しているテンポの8分音符にクオンタイズされます。(詳細は後述を参照してください。)

参照するテンポは、選んでいるモードや、KARMA がオンまたはオフかによって、以下のように異なります。

- Program モードおよび Combination モードで KARMA がオフのときは、発音している“Mode”をTempoに設定したウェーブ・シーケンスに同期します。
- Program モードおよび Combination モードで KARMA がオンのときは KARMA に同期します。
- Sequencer モードでプレイバックまたはレコーディング中はシーケンサーに同期します。
- Sequencer モードでシーケンサーが停止しているときは、RPPR および KARMA に同期します。

▲ “Quantize Trigger” 設定は、このページでのみ有効です。この値は“Write Wave Sequence”によって保存されません。プログラム、コンビネーションの各ティンバーと、ソングの各トラックの Wave Sequence “Quantize Trigger” の設定に従います。

プログラムで Quantize Triggers をオンにするには :

1. Program P1: Basic/Vector- Program Basic ページを表示します。
2. Wave Sequence “Quantize Triggers” をチェックします。

コンビネーション、ソングで“Quantize Triggers”をオンにするには:

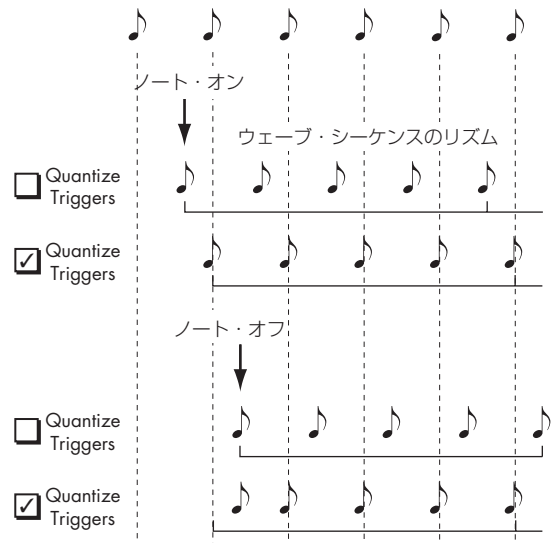
1. コンビネーションまたはソングの P2: Timbre parameters-WAVE Sequence/KARMA ページを表示します。
16 のティンバーまたはトラックそれぞれに“Quantize Trigger”があります。
2. 各“Quantize Trigger”を必要に応じて設定します。

クオンタイズ・トリガーの仕組みについて

クオンタイズ・トリガーは、弾いたノートの正しいタイミングを予測します。ノートをほんのわずか遅れて (32 分音符以内の遅れで) 弾くと、本当はそのすぐ前のビートで弾くべきだったと想定し、すぐに発音します。

一方、32 分音符以上遅れて弾いてしまうと、本当は次のビートで弾くべきだったと想定し、次のビートでノートが発音します。この場合、ノート・オンは次の 8 分音符まで遅れます。

クオンタイズ・トリガー



クロスフェード・ウェーブ・シーケンスの作成

クロスフェード・ウェーブ・シーケンスは次のように作成します。

1. Sequence Parameters ページで、“Mode” を Time に設定します。
テンポの同期がオフになり、msec (1/1000 秒) 単位でウェーブ・シーケンスのデュレーションが設定できるようになります。
2. “Run” をチェックして、オンにします。
初期設定はオンです。ウェーブ・シーケンスは自動的に次のステップへと移動していきます。
3. ウェーブ・シーケンスに使用するマルチサンプルを選び、“Start Step”、“End Step”、“Loop Start Step”、“Loop End Step”を設定します。
4. Step Parameters ページの“Duration”を 500msec あるいはそれ以上の、比較的長いデュレーション値に設定します。
5. “Xfade”を同じように長い値に設定します。
2 つのステップが絶えず重なるようにクロスフェードさせるには、“Duration” (デュレーション) と同じ程度の時間に設定します。
Note: “Mode” Time 時、“Xfade”の値はクロスフェードする 2 つのステップの Duration Time の合計を越えて動作することはできません。
6. ステップの“Level”を調整して、異なるマルチサンプル間のボリュームを均等にします。
7. “Fade-In/Out Shape”を調整します。

前のステップのフェード・アウトと次のステップフェード・インを調整することでステップ間の移動をスムーズにします。

シーケンスの伸張/圧縮 (Exp/Comp)

ステップの継続時間とクロスフェードのバランスをそのままにして、シーケンス全体をより速くまたは遅くしたい場合に、Exp/Comp (Expand/Compress) パラメーターを設定します。

1. Step Parameters ページで Exp/Comp ボタンを押して、ダイアログを表示します。
2. このダイアログで、“Expand/Compress [%]”を設定します。
100% にすると、現在の継続時間とクロスフェード・タイムがそのまま使われます。値を 99 以下にすると時間が短くなり、101 以上にすると長くなります。
“Keep proportion” をチェックすると、%値は現在の各ステップ設定の継続時間とクロスフェード・タイム設定の形を保って伸縮できる値に制限されます。
3. OK ボタンを押します。
ステップの継続時間とクロスフェード・タイムは、設定したパーセントで調整されます。

Note: Exp/Comp ボタンは“Mode”を Time に設定した場合にのみ、表示されます。

AMS を使って、リアルタイムでウェーブ・シーケンスを伸張、または圧縮することもできます。(参考: p.173 「デュレーション・モジュレーション」)

ウェーブ・シーケンスのモジュレーション

ポジション・モジュレーション

ウェーブ・シーケンスを、現在の位置からジャンプさせます。“Run” チェック時、各ステップのデュレーションやクロスフェード設定に従って、ウェーブ・シーケンスは自動的に展開していきませんが、ポジション・モジュレーションによって、テープや CD を再生中に早送りをするような効果が得られます。

マニュアルでシーケンスをスイープさせるには、次のように設定します。

1. “Run” をオフ (チェックしない) にします。
ポジション・モジュレーションを行うまで、ウェーブ・シーケンスは現在のステップ位置にあります。
2. Sequencer Parameter ページの Modulation “Position” で、リボン・コントローラーまたは EG などの AMS ソースを選択します。
3. “Intensity” を + の値に設定すればステップは先に移動し、- の値に設定すれば前に移動します。
例えば、“Intensity” を +14 に設定すると、ポジション・モジュレーションはウェーブ・シーケンスの 14 ステップ先に移動します。

ポジション・モジュレーションとループ

Position “AMS” は現在のステップにのみ影響し、“Loop Start Step” や “Loop End Step” には影響しません。Position “AMS” により、ループの中へジャンプさせたり、ループの外へジャンプさせたりすることができます。

デュレーション・モジュレーション

デュレーション・モジュレーションは、ステップ継続時間とクロスフェード・タイムをコントロールします。ウェーブ・シーケンスの速度を、オリジナルの速度の 1% ~ 400% まで変化させることができます。

AMS ソースとしてベロシティ、キー・トラッキング、ノート・ナンバーを使用し、すべてのノートのウェーブ・シーケンスを少しずつ異なったタイミングにすることができます (または大きく異なるタイミングにすることもできます)。これでクロスフェードするウェーブ・シーケンスをより有機的にすることができます。

例えば、より強いベロシティで演奏したときに、ウェーブ・シーケンスも速く移動させるには次のように設定します。

1. Sequence Parameters ページを表示します。
2. Modulation “Duration” で、AMS ソースとして Velocity を選びます。
3. “Intensity” を 90% などの 100% 未満の値に設定します。
100% 未満の値に設定すると、ステップのデュレーション (継続時間) が短くなり、ウェーブ・シーケンスはより早く移動します。100% 以上の値にすると、ステップのデュレーション (継続時間) が長くなるので、シーケンスはより遅く移動します。

スタート・ステップ・モジュレーション

ベロシティなどの MIDI コントローラーを使用して、各ノートに異なるスタート・ステップを設定し、サウンドに多様性を付け加えることができます。前または後方向にスタート・ステップを移動できます。

例えば、次のようなことが行えます。

1. “Start Step” を 10 に設定し、“End Step” を 25 に設定します。
2. “Loop Start Step” と “Loop End Step” を同じ位置 (10 および 25) に設定します。
ウェーブ・シーケンスは 10 から 25 の 16 ステップをループします。
3. Start Step “AMS” (Start Step パラメーターの右) を Velocity に設定します。
4. “Intensity” を -9 に設定します。

最も強いベロシティでの演奏は、ステップ 1 からシーケンスを開始し (9 ステップ前方へ移動)、最も弱いベロシティでの演奏は、ステップ 10 からシーケンスを開始します。

- 値では、Step 1 を限度として、スタート・ステップを前へ移動します。+ 値では、エンド・ステップを限度として、スタート・ステップを後ろへ移動します。

ノート・オン・アドバンス

鍵盤を弾くたびに、スタート・ステップが進みます。“Repeat Times” が Off 以外のときは、ループ内にステップが進みます。“Direction”、“Repeat Times” 等のループ設定に従います。

例えば、ウェーブ・シーケンスの “Start Step” が 2、“End Step” が 6、“Loop Start” が 3、“Loop End” が 5、“Loop Direction” が Forwards の場合、“Note-On Advance” を On にすると、ノート・オンごとにウェーブ・シーケンスが次のように動作します。

Repeat Times = Off の場合

1st note: 2, 3, 4, 5, 6
2nd note: 3, 4, 5, 6
3rd note: 4, 5, 6
4th note: 5, 6
5th note: 6
6th note: 2, 3, 4, 5, 6
7th note: 3, 4, 5, 6
8th note: 4, 5, 6
9th note: 5, 6
10th note: 6
11th note: 2, 3, 4, 5, 6
etc...

Repeat Times = 1 の場合

first note: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
2nd note: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
3rd note: 4, 5, 3, 4, 5, 6
4th note: 5, 3, 4, 5, 6
5th note: 3, 4, 5, 6
6th note: 4, 5, 6
7th note: 5, 6
8th note: 6
9th note: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6
10th note: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 6

11th note: 4, 5, 3, 4, 5, 6
12th note: 5, 3, 4, 5, 6
13th note: 3, 4, 5, 6
14th note: 4, 5, 6
15th note: 5, 6
etc...

RepeatTimes = INF の場合

この場合、Start Step には戻りません。

first note: 2, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
2nd note: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
3rd note: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
4th note: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
5th note: 3, 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
6th note: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
7th note: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
8th note: 3, 4, 5, 3, 4, 5...

9th note: 4, 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
10th note: 5, 3, 4, 5, 3, 4, 5...
etc...

Note-On Advance と Key Sync

“Note-On Advance” は “Key Sync” の設定にも影響を受けません。

“Key Sync” をチェックしたときは、開始位置がノートを弾くごとに、1 ステップずつ進みます。“Key Sync” をチェックしないときは、開始位置が新しいフレーズごとに、1 ステップずつ進みます。

ウェーブ・シーケンスの保存

編集が完了したら、ウェーブ・シーケンスを保存します。

1. LCD ディスプレイの右上角のページ・メニュー・コマンドから “Write Wave Sequence” を選びます。
ダイアログが表示されます。
2. T ボタンを押してテキスト編集・ダイアログを表示します。
LCD ディスプレイのキーボードを使用して名前を付けます。
3. 名前を入力したら OK ボタンを押します。
メインのダイアログに戻ります。
4. “WaveSeq” の隣にあるポップアップ・ボタンを押すと、保存先ダイアログが表示します。
5. 編集したウェーブ・シーケンスの保存先を設定します。
誤ってプリロード・データに上書きしてしまうのを防ぐために、7つのユーザー・バンクのひとつを選択することをお勧めします。
6. 保存先を選択したら OK ボタンを押します。
7. OK ボタンを再度押します。
保存するかを確認するダイアログが表示されます。
8. 保存する場合は再度 OK ボタンを、保存しない場合は Cancel ボタンを押します。

ドラムキットのエディット

ドラムキットとは？

ドラムキットは、ドラムサウンドを作成するためにキーごとにドラムサンプルを割り当てたものです。ドラムキットには、以下のような数多くの特長があります。

- ノートごとに異なるサウンドが発音します。
- (全キーに関わる) マルチサンプルを選択する代わりに、(1つのドラム・インストゥルメントである) ドラムサンプルを選択します。ドラムサンプルは ROMバンク、RAMバンク、あるいは EXs バンクに収録されています。
- OASYS でサンプリングしたサンプルや、Disk モードでロードしたサンプルを RAM バンクで選択できます。
- 各ノートに 4 個までのドラムサンプルがアサインでき、ペロシティ・クロスフェードで切り替えます。
- 各ノートは、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。
ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ、ドライブ、ローブースト、プログラム EQ の各帯域ゲイン
例えば、いくつかのインストゥルメントにのみ高い “Drive” と低い “Filter Cutoff” を組み合わせてローファイなサウンドにして、それ以外のインストゥルメントはクリアなオリジナルのままにすることができます。
- ノートごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、エフェクト・センド・レベルが設定できます。例えばスネアだけをコンプレッサーに送ることができます。

ドラムキットは、“Oscillator Mode” を “Drums” に設定したプログラムでのみ使用できます。

ドラムキットのメモリー構成

OASYS には、161 個のドラムキット・メモリー・エリアがあり、下表のように INT バンク、USER バンク、GM (General MIDI) バンクに分かれています。

エディットしたドラムキットは、GM バンク以外のどのバンクにでも保存できます。

Drum Kit バンク

Bank	No.	説明
INT	00...39	プリロード・ドラムキット
USER A...G	00...15	ユーザー (イニシャル) ドラムキット
GM	0...8	GM2 準拠プリセット・ドラムキット

ドラムキット・プログラムと Oscillator Mode

Program P1: Basic/Vector- Program Basic ページの “Oscillator Mode” でオシレーターにドラムキットを使用するか、または通常のマルチサンプル (ピアノ、ストリングスなど) を使用するかを設定します。

この設定は、Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページで確認できます。“Oscillator Mode” を Single または Double にした場合は、4 つのマルチサンプルとクロスフェード・ペロシティ・スイッチを設定します。

“Oscillator Mode” を “Drums” にした場合は、1 つのドラムキットが設定できます。ドラムキットは、4 つのレベルのペロシティ・スイッチまたはレイヤー設定をもちますが、それらの設定はドラムキット内部にあるためプログラムでのエディットや保存することはできません。

ドラムキットの基本的なエディット

エディットする前に

ドラムス・プログラムの選択

ドラムキットは Global モードでエディットしますが、Global モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでの EQ 設定やエフェクト等の設定が使用されます。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使ったプログラムを選び、このページに入ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。Program モードで Category ポップアップ・ボタンを押して、ダイアログを表示し、Drums カテゴリーからドラムキット (例えば I-A004: Studio Standard Kit) を選ぶとよいでしょう。

OSC1/Basic Octave の設定

ノート・マッピングを鍵盤と合わせるためには、オシレーターの “Octave” 設定を +0[8'] に設定します。すべてのドラムキット・プログラムはすでにこの設定になっています。設定は以下の手順で確認できます。

1. Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページを表示します。
2. OSC1 Frequency の “Octave” が +0[8'] に設定されていることを確認してください。

+0[8'] 以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。

メモリー・プロテクトの確認

ドラムキットをエディットするときは、Global P0: Basic Setup ページの Memory Protect の “Drum Kit” がオフ (チェックしていない) になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。

ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットを USER バンクの空いているエリアにコピーしておくといでしょう。

ドラムキットの作成

1. ドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選択します。
詳しくは前述の「ドラムス・プログラムの選択」を参照してください。
2. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
3. Global P5: DrumKit- Sample Setup ページを表示します。
4. LDC ディスプレイ上段の“DrumKit”でエディットしたいドラムキットを選びます。
選択したドラムキットは必要に応じて、エディット後に異なるメモリー・エリアに保存することができます。
5. “KEY”でエディットするノート・ナンバーを選びます。
フロント・パネルの VALUE コントロール (VALUE スライダー、VALUE ダイアル、テン・キーなど) で設定します。あるいはショートカットとして、[ENTER] スイッチを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選択できます。
この“KEY”のノート・ナンバー設定は3ページにわたる P5: DrumKit のすべてのページに有効です。
6. “Assign” チェック・ボックスで、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。
“Assign” をチェックをすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。
“Assign” をチェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。発音するピッチは Program P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitch ページの“Pitch Slope”の設定によります。
タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

ベロシティ・クロスフェードの作成

以下は 2 つのドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. Global P5: Sample Setup ページの Drum Sample の“DS1”と“DS2”が On になっていることを確認します。
Off の場合は、ボタンを押すと On/Off が切り替わります。
2. 同じように“DS3”と“DS4”が Off になっていることを確認します。
Off の設定では、そのパラメーターの大部分はグレー表示になっています。
3. DS1 と DS2 のバンクとして“ROM mono”を選択します。
ドラムサンプルのバンクは、ROM、RAM、EXs という 3 タイプに分かれています。バンクによってはモノカステレオのドラムサンプルかを選択できます。ただしステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。
ROM: このドラムサンプルは内蔵のプリロード・データで、いつでも使用できます。ドラムサンプルはバス・ドラム、スネアなどのカテゴリによって分類されています。
RAM: Disk モードでロードした AKAI フォーマット、AIFF フォーマット、WAV フォーマットのファイルや、Sampling モードで作成したサンプルを使用したドラムサンプルです。
EXs: オプション EXs のドラムサンプルです。EXs に続く数字はオプション・ナンバーです。例えば、EXs1 ROM Expansion は EXs1 になります。現在ロードされている EXs バンクだけがこのメニューに表示されます。

4. DS1 の“Drum Sample”ポップアップ・ボタンを押します。
カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。左端のタブを押すと、別のカテゴリーのリストを見ることができます。(☞ 参照: PG p.931 [Voice Name List])
5. LCD ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名を押して表示を反転させます。
6. OK ボタンを押して設定します。
7. 同様の操作で DS2 も設定します。
DS1 と DS2 にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。
8. DS2 の“Bottom Velocity”を 1 に設定します。“Xfade Range”を 0 に設定します。
9. DS1 の“Bottom Velocity”を 80 に設定します。
ベロシティ値 79 以下で鍵盤を弾くと DS2 が発音します。ベロシティ値 80 以上で鍵盤を弾くと DS1 が発音します。
この設定は LCD ディスプレイの右側にグラフィックで表示され、視覚的に確認できます。
10. DS1 の“Xfade Range”を 20 に設定します。“Curve”は Linear に設定します。
LCD ディスプレイ右側のグラフィック表示には 2 つのゾーンが先細り部分で重なっています。80 から 100 で DS2 はフェードアウトし、DS1 はフェードインします。これでベロシティは大きく変化せずにだんだんと移行していきます。

各サンプルの微調整

1. 2 つドラムサンプルのレベルを調整します。
ベロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
2. 必要なら、チューニングと EG パラメーターを設定します。
各ドラムサンプルに“Tune”、“Attack (Amp EG Attack)”、“Decay (AmpEG Decay)”の調整を行います。
3. DrumKit- Sample Parameter ページを表示します。
ドラムサンプルごとにさらにサウンド調整を行います。各ドラムサンプルに“Filter Cutoff”、“Resonance”、“Drive”、“Low Boost”さらに“3 Band Parametric EQ”を調整します。(☞ 参照: PG p.672 [5-2: Sample Parameters])
4. 手順 1. から 3. を繰り返して DrumKit の“KEY”を設定します。
5. 1 つの“KEY”設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、ページ・メニュー・コマンド“Copy Key Setup”を実行します。

Exclusive Group パラメーターの使用

1. Global P5: DrumKit- Voice Assign/Mixer ページを表示します。
2. “Exclusive Group”を使用して、例えばハイハットのクローズとオープンなど、1 つのドラムサンプルを発音させ、別のドラムサンプルは発音しないようにします。

例えばハイハットのクローズとオープンなど同系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じ Exclusive group に割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。

ホールド機能の使用

プログラムの“Hold”パラメーターはドラム・プログラムにたいへん便利な機能です。鍵盤を離れた後でも、ドラムサンプルは押し続けているように動作します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

1. Program P1: Basic/Vector- Program Basic ページを表示します。
2. Key Zoneの“Hold”チェックボックスがオン(チェックされている)になっているか確認します。
オンになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
3. Global P5: DrumKit- Voice Assign/Mixer ページを表示します。
4. 必要に応じて、各 KEY の“Enable Note Off Recieve”を設定します。
このチェックボックスにチェックが入っていないときは、ノートがホールドされます。チェックが入っているときは、ノートはホールドされません。
プログラムの“Hold”をオフにすると、弾いたキーの“Enable Note Off Receive”設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれミキサーをもっています。各キーに対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・SEND、パンをコントロールできます。

各キーに異なるバス設定をします。

1. Program P8: IFX- Routing ページを表示します。
2. “Use Dkit Setting” チェックボックスがオン(チェックされ

ている)かどうか確認します。

オンの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を使用します。

オフの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を無視します。

3. Global P5: DrumKit- Voice Assign/Mixer ページを表示します。
4. Mixer の“Bus Select (IFX/Indivi. Out Assign)”で、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、INDIVIDUAL OUT に送るか設定します。
各キーは、そのインサート・エフェクト、あるいは INDIVIDUAL OUT、さらに MAIN L/R 出力のいずれにも送ることができます。
例えば、スネアは“IFX1”へ、キックは“IFX2”へ、残りは“L/R”へ、と送ることができます。
5. “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”を設定してキーごとのマスター・エフェクト 1、2 への SEND ・レベルを設定します。

各キーにパンを設定

各キーに異なるパン設定をします。

1. Program P4: Amp/EQ- Amp1/Driver1 ページを表示します。
2. “Use Dkit Setting” チェックボックスがオン(チェックされている)かどうか確認します。
オンの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. Global P5: DrumKit- Voice Assign/Mixer ページを表示します。
4. “Pan” でステレオ出力の定位を設定します。

ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。

1. LCD ディスプレイの右上角のページ・メニュー・コマンドから“Write Drum Kit”を選択します。
2. T ボタンを押してテキストエディット・ダイアログを表示します。
LCD ディスプレイのキーボードを使用して名前を付けます。
3. 名前を入力したら OK ボタンを押します。
メインのダイアログに戻ります。
4. “Drum Kit”の隣にあるポップアップ・ボタンを押すと、保存先ダイアログが表示します。
5. エディットしたドラムキットの保存先を選択します。
誤ってプリロード・データに上書きしてしまうのを防ぐために、7 つのユーザー・バンクのひとつを選択することをお勧めします。
6. 保存先を選択したら OK ボタンを押します。
7. OK ボタンを再度押します。
保存するかを確認するダイアログが表示されます。
8. 保存する場合は再度 OK ボタンを、保存しない場合は Cancel ボタンを押します。

エフェクトの設定

OASYSのエフェクトは、12系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、2系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

また、これらのエフェクトは、特定のエフェクト・パラメーターのかかり具合を OASYS のコントローラーや MIDI メッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させるダイナミック・モジュレーション (Dmod) や、MIDI/Tempo Sync 機能、また種類の異なるモジュレーション・エフェクトを同期させたりねりて使用するコモン LFO を持ちます。

エフェクトの種類

エフェクトは 185 種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

エフェクト 185 種の分類

Dynamics: 000...010	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 011...026	各種 EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
OD/Amp/Mic: 027...039	オーバー・ドライブ系、およびギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Cho/Fln/Phs: 040...054	コーラス、フランジャーやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
Mod/P.Shift: 055...076	トレモロ、ロータリー・スピーカー等の各種モジュレーション系、およびピッチ・シフター系
Delay: 077...099	ディレイ系
Reverb/ER: 100...108	リバース、アーリー・リフレクション系
Mono-Mono: 109...140	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・シリアル・エフェクト
Mono/Mono: 141...185	2つのモノ・エフェクトが L, R それぞれ独立に設定可能なモノ & モノ・パラレル・エフェクト

エフェクトの最大使用数とボイスの最大発音数

IFX1 ~ 12, MFX1, 2, TFX1, 2 では、185 種類のエフェクトを自由に選択して使用することが可能です。最大使用数や種類による制限はありません。

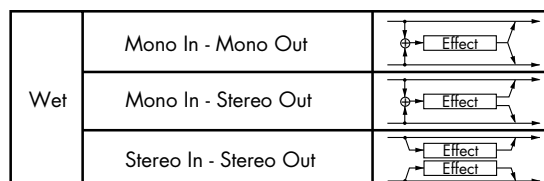
一方、各エフェクトでは、そのエフェクトの効果を得るために必要なデジタル演算リソースの規模が、内部的に定められています。各モードの P8: Insert Effect- Insert FX、Track View、P9: Master Effect- Routing の各ページにある Effect/EXi Fixed Resource Meter において、IFX1 ~ 12, MFX1, 2, TFX1, 2 の全てのエフェクトで必要とする演算リソースの使用状況を % で確認できます。これはボイスの発音数に影響しますので、注意が必要です。(※ 参照: p.33 「同時発音数について」)



エフェクトの入出力

インサート・エフェクト

インサート・エフェクト IFX1 ~ 12 の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトを掛けないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

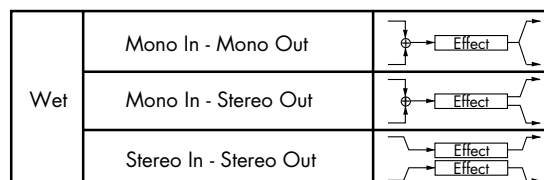


マスター・エフェクト

マスター・エフェクト MFX1, MFX2 の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1, 2 で設定します。

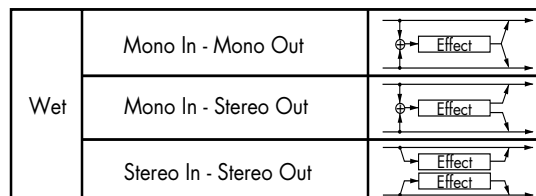
マスター・エフェクトは、“Wet/Dry” の Dry (エフェクトを掛けないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみを出します。“Wet/Dry” からの出力は “Return1”、“Return2” で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は “Bus Select” (各モードの P8- Routing ページまたは P8- Insert FX ページ) の L/R 出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000: No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは 001 ~ 185 のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。



トータル・エフェクト

トータル・エフェクト TFX1, TFX2 の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトを掛けないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。(※ 参照: PG p.753)

各モードでのエフェクトについて

Program モード

HD-1 プログラムは、オシレーター (OSC1&2) の出力音を、フィルター (Filter)、ドライバー (Driver)、アンプ (Amplifier)、イコライザー (EQ) で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。また、EXi プログラムは、タイプごとにフィルターやアンプなどの構造は異なりますが、PCM プログラムと同様に、オシレーター (EXi1&2) にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトが使用できます。

Combination, Sequencer モード

Combination, Sequencer モードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音 (オーディオ・トラック音) を、トラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencer モードではソングごとに行います。

なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Sampling モード

Sampling モードは、AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4, S/P DIF IN 端子からの外部入力音や、内蔵 CD-R/RW ドライブまたは USB で接続した CD ドライブからのオーディオ CD 再生音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Sampling モー

ドでのオーディオ・インプットは、P0:Recording- Audio Input ページで設定します。ここでの設定は Sampling モードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

Audio Input

Sampling モード以外の Program, Combination, Sequencer の各モードでも、AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4, S/P DIF IN 端子から音を入力することができます。

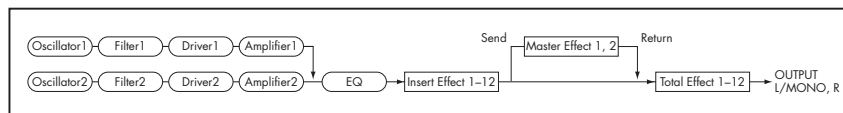
各端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングしたり、6イン (AUDIO INPUT1, 2, 3, 4, S/P DIF IN L, R) 10アウトのエフェクトとして使用することができます。内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (026: Vocoder) としても使用できます。(※参照: PG p.724, p.769)

Sequencer モードでは、外部入力音をオーディオ・トラックにレコーディングするときにも、エフェクトが使用できます。

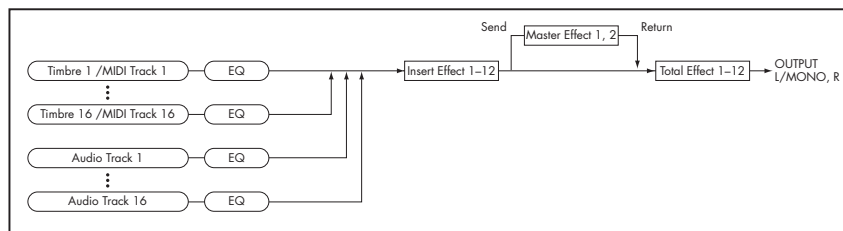
Audio Input は、各モードの P0- Audio Input/Sampling ページで設定します。または、“Use Global Setting” をチェックして Global モードの P0: Basic Setup- Audio ページの設定を使用することもできます。通常、“Use Global Setting” をチェックして使用し、プログラムやコンビネーションで独自の設定を持ちたい場合にチェックをはずします。例えば、ボコーダー・エフェクト・プログラムとして保存する場合等に便利です。

▲ AUDIO INPUT 1, 2, 3, 4, S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するときは、エフェクトの種類やパラメーターの設定によって発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

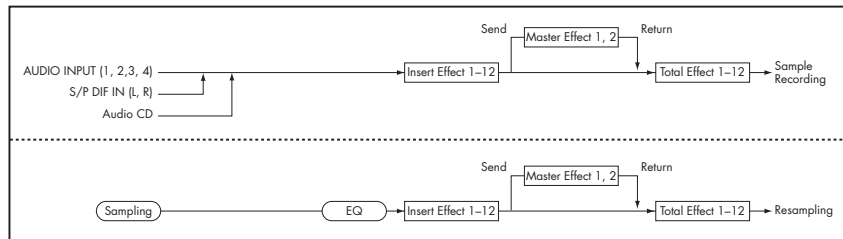
Program モード



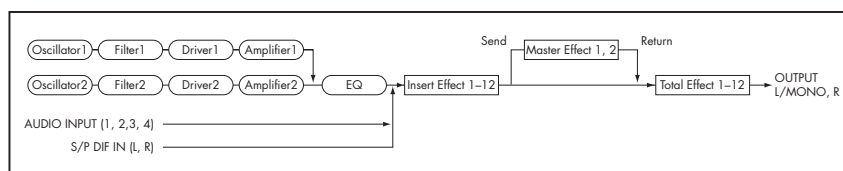
Combination, Sequencer モード



Sampling モード



Audio Input



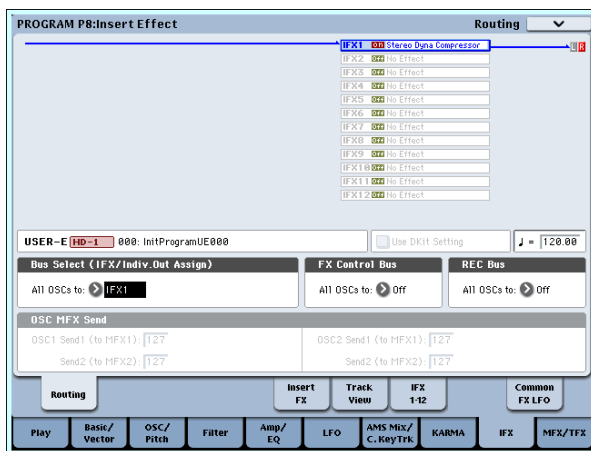
ルーティングとエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーター/コンビネーションのディンパー/ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、トータル・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

1. Program P8: Insert Effect- Routing ページを表示します。



2. “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。オシレーターの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R へ送ります。

IFX1 ~ 12: インサート・エフェクト IFX1 ~ 12 へ送ります。1 ~ 8、1/2 ~ 7/8: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 へ送ります。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへは送りません。

Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1 ~ 8 へ送りません。“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときを選びます。

3. “OSC MFX Send” は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を L/R または Off にしたときのみ設定できます。

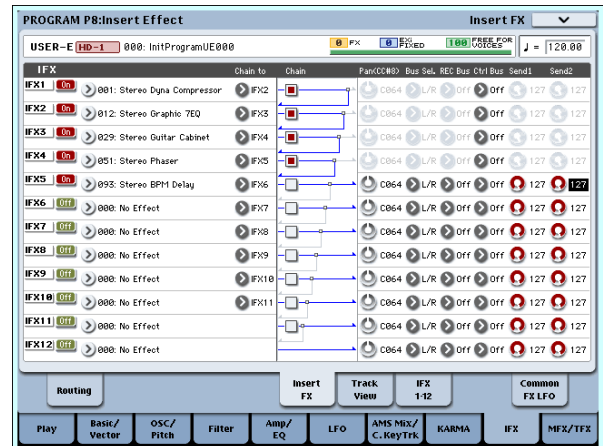
“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を IFX1 ~ 12 にしているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX ページ) でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. “FX Control Bus (All OSCs to)” は、オシレーター 1、2 出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときを使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

5. “REC Bus” は、オシレーター 1、2 出力を REC バスへ送ります。P0- Audio Input/Sampling ページ Sampling Setup の “Source Bus” に REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をサンプリングすることができます。通常、オシレーター 1、2 出力をサンプリングするときは “Source Bus” を L、R に設定しますので、Off にします。

インサート・エフェクト

6. Insert FX ページを表示します。



7. IFX1 ~ 12 で各インサート・エフェクトを選びます。

ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが 9 種類のカテゴリに分かれて表示されます。左のタブでカテゴリを選び、そのカテゴリに含まれるエフェクトを LCD ディスプレイで選びます。

ページ・メニュー・コマンド “Copy Insert Effect” で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また “Swap Insert Effect” で、例えば IFX1 と IFX12 を入れ替えることができます。

8. On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

押すたびにインサート・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

9. “Chain” を設定します。

“Chain” チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。手順 2. でオシレーターの出力が IFX1 へ入力されていますので、手順 6. のように設定すると IFX1 → IFX2 → IFX 3 → IFX4 → IFX5 の 5 系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート (挿入) されます。

10. インサート・エフェクト通過後の “Pan (CC#8)”、“Bus Sel. (Bus Select)”、“Send1”、“Send2”、“REC Bus”、“Ctrl Bus” を設定します。

“Chain” をチェックしているときは、一番最後の IFX 通過後の設定が有効です。(“Ctrl Bus” を除く)

“Pan”: パンを設定します。

“Bus Sel.” (Bus Select): 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後の音を AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 に出力するときは、1 ~ 8、1/2 ~ 7/8 に設定します。

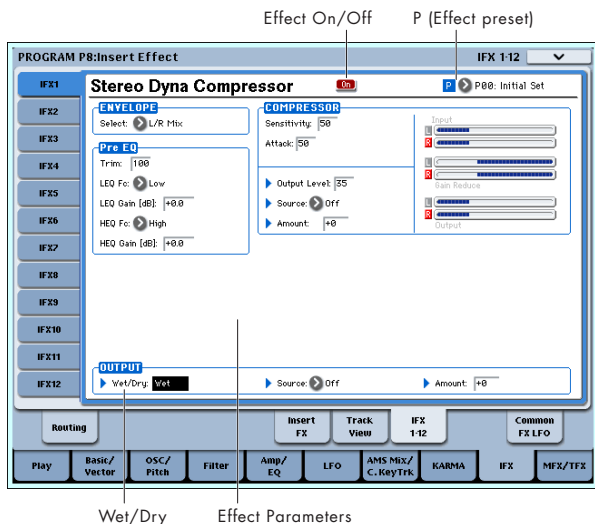
“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

“Ctrl Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときを使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

“REC Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を、REC バスへ送ります。P0-Audio Input/Sampling ページ Sampling Setup の “Source Bus” で REC バスを選ぶことによって、REC バスに送った信号をサンプリングすることができます。オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音だけをサンプリングするとき (オンシレーター出力はサンプリングしない) などに使用します。オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスしてサンプリングすることも可能です。

- 11.P8: Insert Effect-Inset FX ページで選択したインサート・エフェクトのパラメーターを調整します。

IFX 1-12 タブを押して、左側のタブで IFX1 ~ 12 を選び、エフェクト・パラメーターを調整します。



“Effect On/Off”: インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。Insert FX ページのオン/オフとリンクしています。

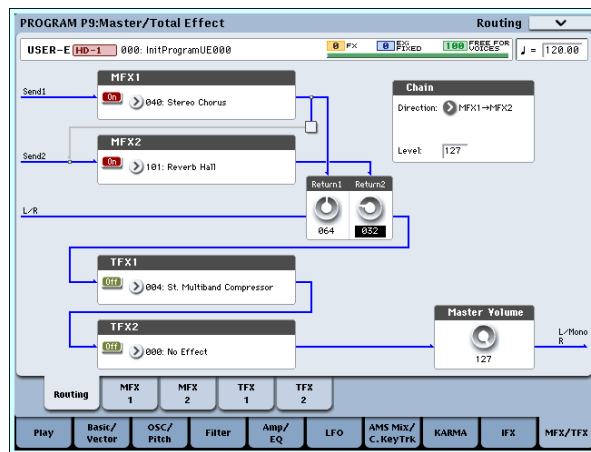
“P (Effect Preset)”: エフェクト・プリセットを選択します。OASYS は、001: St. Dyna Compressor ~ 185: Mt.BPM Dly // Mt.BPM Dlyの各エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定を、ページ・メニュー・コマンド “Save to User Preset” でプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.753 ~を参照してください。

マスター・エフェクト

- 12.“Send1”、“Send2” の設定 (手順 3. または 10.) によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“Send1”、“Send2” が 0 のときはマスター・エフェクトへは入力されません。“Send1” が MFX1 に、“Send2” が MFX2 に対応します。
- 13.Program P9: Master/Total Effect-Routing ページを表示します。



- 14.MFX1、MFX2 で、それぞれのマスター・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(※参照: 手順 7)

- 15.On/Off ボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。

押すたびにマスター・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Off のときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

- 16.“Return1”、“Return2” で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

Note: 各エフェクトの “Wet/Dry” のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターン値の設定値をかけたものが (“Return”=127 で x1.0) 実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

- 17.MFX1、MFX2 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順 11. を参照してください。

トータル・エフェクト

- 18.“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” でオンシレーターの出力を L/R、またはインサート通過後の “Bus Select” を L/R に設定することによってトータル・エフェクトへ入力されます。

また、マスター・エフェクトからの出力は、Program P9: Master/Total Effect-Routing ページの “Return1”、“Return2” で、トータル・エフェクトへ入力されます。

トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R に出力されます。

- 19.Program P9: Master/Total Effect-Routing ページを表示します。

- 20.TFX1、TFX2 で、それぞれのトータル・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(※参照: 手順 7)

- 21.On/Off ボタンを押して、トータル・エフェクトをオンにします。

押すたびにトータル・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

- 22.TFX1、TFX2 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定し、最終的な音を調整します。

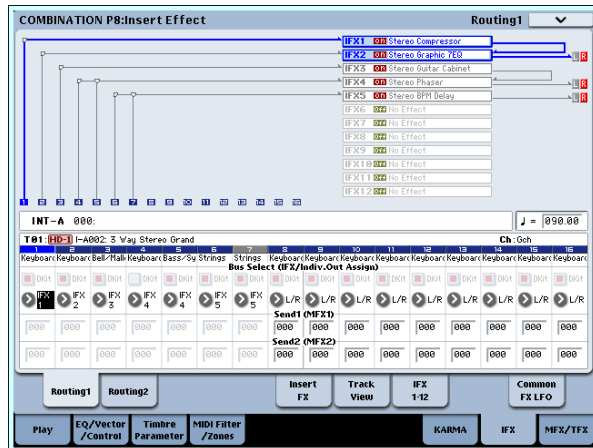
「プログラムのエフェクト設定」手順 11. を参照してください。

コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

ルーティング

1. Combination P8: Insert Effect- Routing1 ページを表示します。



2. “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” で、ティンバーごとに出力を、どのバスへ送るかを設定します。ティンバーの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

LCD ディスプレイ 上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェーンの設定の状態が表示されます。この例では、T01 (ティンバー 1) は IFX1 と 2 を使用しています。T02 は IFX2、T03 は IFX3 と 4、T04 と T05 は IFX4、T06 と T07 は IFX5 をそれぞれ使用しています。

3. “Send1”、“Send2” では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをティンバーごとに設定します。

“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。

Note: 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター 1、2 ことの “Send1”、“Send2” の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの “Send1”、“Send2” の設定が 0 のとき、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは 0 になります。

“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” を IFX1 ~ 12 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX ページ) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. Combination P8: Insert Effect- Routing2 ページを表示します。

“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” は Routing1 ページと同じものです。どちらのページからでも設定することができます。

“FX Control Bus” は、ティンバー出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

“REC Bus” は、ティンバー出力を REC バスへ送ります。P0-Audio Input/Sampling ページ Sampling Setup の

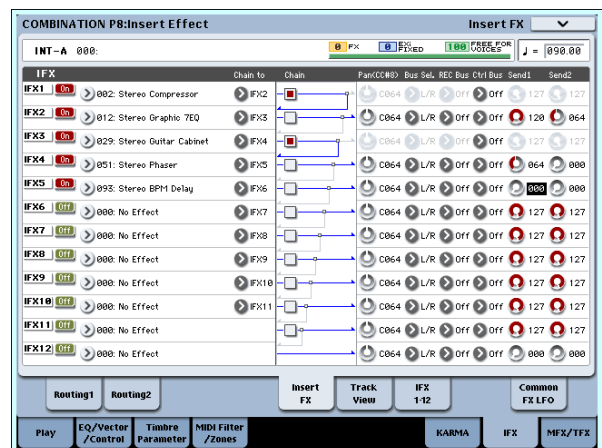
“Source Bus” に REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をサンプリングすることができます。特定のティンバーだけをサンプリングするとき等に使用します。

Note: Sequencer モードには、MIDI Routing1/2 と Audio Routing1/2 があり、MIDI トラックとオーディオ・トラックのエフェクト・ルーティングを設定します。

また、Sequencer モードでは、P0-Audio Track Mixer ページ各トラックの “REC Source” で REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をハードディスク・レコーディングすることができます。

インサート・エフェクト

5. Combination P8: Insert Effect- Insert FX ページを表示します。



6. IFX1 ~ 12 で各インサート・エフェクトを選びます。

ポップアップ・ボタンを押して 9 種類のカテゴリーからエフェクトを選びます。

7. On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

押すたびにインサート・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

8. “Chain” を設定します。“Chain” チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。

インサート・エフェクト通過後の “Pan (CC#8)”、“Bus Sel. (Bus Select)”、“Send1”、“Send2”、“REC Bus”、“Ctrl Bus” を設定します。

チェーンを設定しているときは、一番最後の IFX 通過後の設定が有効です。(“Ctrl Bus” を除く)

“Pan”: パンを設定します。

“Bus Sel.” (Bus Select) : 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後の音を AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 に出力するときは、1 ~ 8、1/2 ~ 7/8 に設定します。

“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

“Ctrl Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(参照: PG p.724 [4. FX Control Bus])

“REC Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を、REC バスへ送ります。P0-Audio Input/Sampling ページ Sampling Setup の “Source Bus” で REC バスを選ぶことによって、REC バスに送った信号をサンプリングすることができ

まず、オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音だけをサンプリングするとき（オシレーター出力はサンプリングしない）などに使用します。また特定のティンバーだけをサンプリングするときに使用します。オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスしてサンプリングすることも可能です。

Note: Sequencer モードでは、P0- Audio Track Mixer ページ各トラックの“REC Source”で REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をハードディスク・レコーディングすることができます。

MIDI 各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1、Send2 を MIDI でコントロールすることができます。IFX にルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16 の右に「*」が付きます。MIDI チャンネルの設定が異なる複数トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

- IFX1 ~ 12 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順 11. を参照してください。

マスター・エフェクト

トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.182)

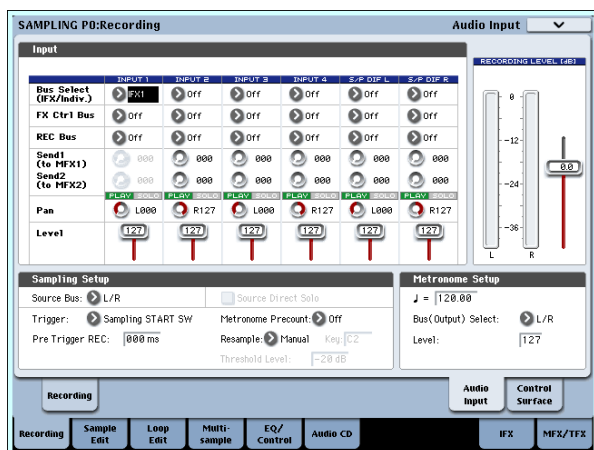
MIDI “Ctrl Ch.”によるコントロールが可能で、マスター・エフェクト、マスター EQ のダイナミック・モジュレーション (Dmod) を、設定した MIDI チャンネルでコントロールすることができます。

Sampling モードのエフェクト設定

Sampling モードでは、AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF IN 端子から外部オーディオ入力音にエフェクトをかけてサンプリングすることができます。内蔵 CD-R/RW ドライブや USB 接続のオーディオ CD の音声もエフェクトをかけてサンプリングすることができます。またマルチサンプルにエフェクトをかけてリサンプリングすることも可能です。

外部入力のルーティング

- Sampling P0: Recording- Audio Input ページを表示します。



- “Bus Select (IFX/Indiv.)” で、オーディオ入力をどのバスへ送るかを設定します。例えば、AUDIO INPUT 1 に接続した機器の出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は、INPUT1 の“Bus Select (IFX/Indiv.)”を IFX1 に設定します。

- Send1、Send2 は、各入力のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus Select (IFX/Indiv.)”を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。

“Bus Select (IFX/Indiv.)”を IFX1 ~ 12 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2” (Insert FX ページ) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

- “PLAY/MUTE”、“SOLO On/Off”を設定します。コントロール・サーフェスで設定します。

- “Pan”では、入力するオーディオ入力のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。

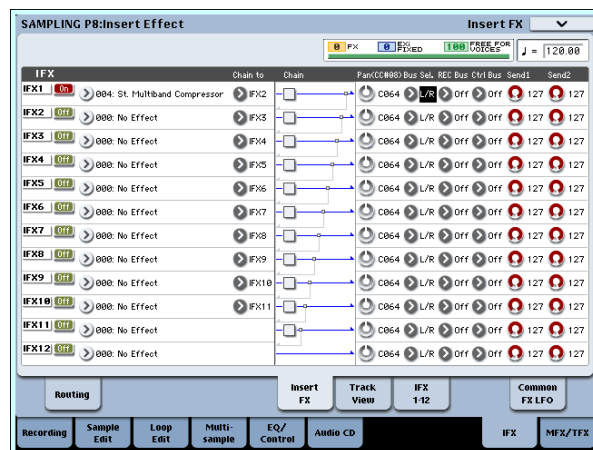
- “Level”では、入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。

- “FX Ctrl Bus”は、オーディオ入力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※参照：PG p.724 「4. FX Control Bus」)

- “REC Bus”は、オーディオ入力を REC バスへ送ります。“Source Bus”に REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をサンプリングすることができます。通常、このモードでサンプリングするときは“Source Bus”を L、R に設定しますので、Off にします。

インサート・エフェクト

- Insert FX ページを表示します。



- オーディオ入力に対して使用するインサート・エフェクトを選びます。

ポップアップ・ボタンを押して 9 種類のカテゴリーからエフェクトを選びます。

- On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

押すたびにインサート・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

- “Chain”を設定します。

“Chain”チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。

13. インサート・エフェクト通過後の “Pan (CC#8)”、“Bus Sel. (Bus Select)”、“Send1”、“Send2”、“REC Bus”、“Ctrl Bus” を設定します。

チェインしているときは、一番最後の IFX 通過後の設定が有効です。(“Ctrl Bus” を除く)

“Pan”: パンを設定します。

“Bus Sel.” (Bus Select) : 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後の音を AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 に出力するときは、1 ~ 8、1/2 ~ 7/8 に設定します。

“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

“Ctrl Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※参照 : PG p.724 [4. FX Control Bus])

“REC Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を、REC バスへ送ります。P0-Audio Input ページ Sampling Setup の “Source Bus” で REC バスを選ぶことによって、REC バスに送った信号をサンプリングすることができます。通常 “Source Bus” を L/R、“REC Bus” を Off に設定して、サンプリングしますが、REC バスを使用することによって、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を REC バスにミックスしてサンプリングすることもできます。

14. IFX1 ~ 12 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

[プログラムのエフェクト設定]手順 11.を参照してください。

マスター・エフェクト

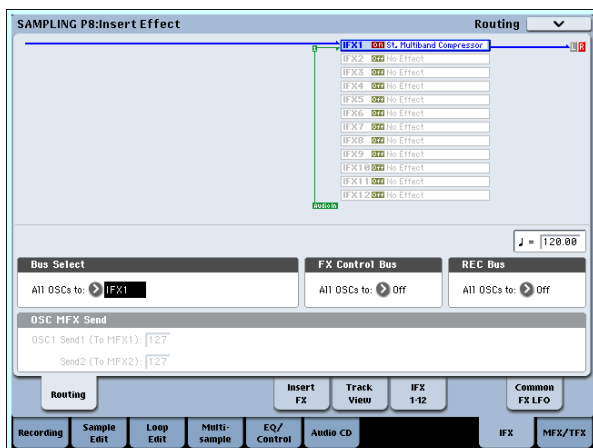
トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(※p.182)

外部入力にエフェクトをかけてサンプリングする方法は p.127 を参照してください。

マルチサンプルの出力をエフェクト・バスに送る

1. マルチサンプルにアサインしたサンプルの出力をエフェクト・バスへ送るときは、Sampling P8: Insert Effect-Routing ページの “Bus Select (All OSCs to)” で設定します。



マルチサンプルにエフェクトをかけてリサンプリング方法は、p.128 を参照してください。

AUDIO INPUT のエフェクト設定

Program、Combination、Sequencer の各モードでは、Sampling モード同様に、AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF IN 端子からの入力に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、6 イン (AUDIO INPUT 1、2、3、4、S/P DIF IN L、R) 10 アウトのエフェクトとして使用することができます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (026: Vocoder) としても使用できます。

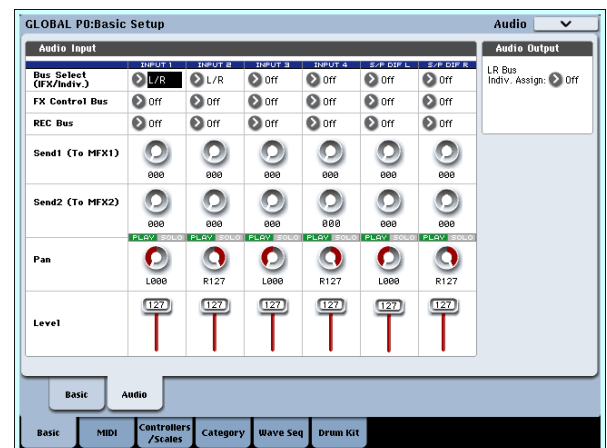
各 P0-Audio Input/Sampling ページで各端子からの入力に関する設定を行います。通常、Global モードの P0:Basic Setup-Audio ページで設定し、これらのモードで共有しますが、例えばあるプログラム (Program モード) をボコーダー・エフェクト用に使う場合などはそのプログラムで個別に入力に関する設定をします。

ルーティング

1. Global P0: Basic Setup-Audio ページを表示します。

Note: Sampling モード以外の外部オーディオ信号を入力するモードから移動してください。Sampling モードから Global モードに移動した場合、Sampling モードの Audio Input 設定を継続し、このページでの設定が確認できません。なお、Sampling モードではここでの設定が無効になります。Sampling モードでのオーディオ入力に関する設定は、Sampling P0: Recording-Audio Input ページで設定します。

⚠ AUDIO INPUT 1 ~ 4、S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するときは、エフェクトの種類やパラメーターの設定によって発音音が出ることがあります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。



2. “Bus Select (IFX/Indiv.)” で、オーディオ入力をどのバスへ送るかを設定します。例えば、AUDIO INPUT 1 に接続した機器の出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は、INPUT1 の “Bus Select (IFX/Indiv.)” を IFX1 に設定します。

3. Send1、Send2 は、各入力のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus Select (IFX/Indiv.)” を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。

“Bus Select (IFX/Indiv.)” を IFX1 ~ 12 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX ページ) でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. “PLAY/MUTE”、“SOLO On/Off” を設定します。コントロール・サーフェスで設定します。

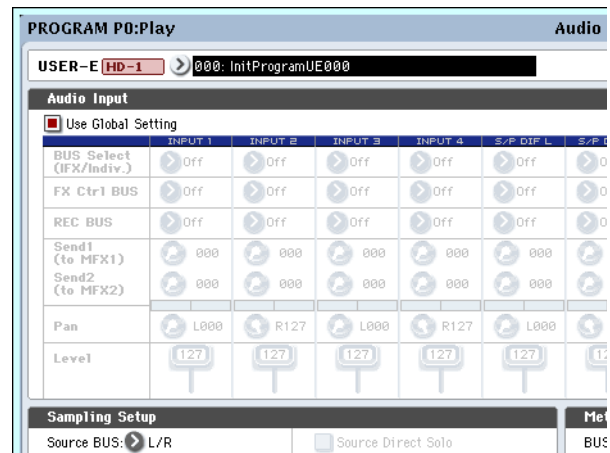
5. “Pan” では、入力するオーディオ入力のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。
6. “Level” では、入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。
7. “FX Control Bus” は、オーディオ入力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(※ 参照：PG p.724 [4. FX Control Bus])
8. “REC Bus” は、オーディオ入力を REC バスへ送ります。P0- Audio Input/Sampling ページ Sampling Setup の “Source Bus” に REC バスを選ぶことで、REC バスへ送った信号をサンプリング、またはレコーディング (Sequencer モードのみ) することができます。

🔊 “Bus Select (IFX/Indiv.)” をオフ以外に設定して、“Level” の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT1 ~ 4 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AD コンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1 ~ 8 から出力することがあります。外部入力を使用しない場合は、“Bus Select (IFX/Indiv.)” をオフ、または “Level” を 0 に設定してください。S/P DIF IN 端子も使用しない場合は、同様に “Bus Select (IFX/Indiv.)” をオフ、または “Level” を 0 に設定してください。

“REC Bus”、“FX Control Bus” を同様に、使用していないときは、オフに設定してください。

🔊 エディットした設定を本体に保存する場合は、必ずライトしてください。Global モードのページ・メニュー・コマンド “Write Global Setting” で行います。

9. 各モードで Global モードの Input 設定を使用する場合は “Use Global Setting” をチェックします。プログラム、コンビネーション、ソングで独自に使用する場合は、チェックをはずして設定します。



CD-R/RW 入力のエフェクト設定

Sampling モードと Disk モードでは、内蔵 (または USB) CD-R/RW ドライブのオーディオ CD から外部オーディオ入力が行え、エフェクトをかけることができます。

それぞれ、次のページで設定します。

Sampling P5: Audio CD- Ripping ページ

Disk- Play Audio CD ページ

ダイナミック・モジュレーション / Common FX LFO

ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーターを本機のコントローラーや MIDI メッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトの LFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等を KARMA やシーケンサーのテンポに同期させることができます。(※ PG p.930)

設定例：

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

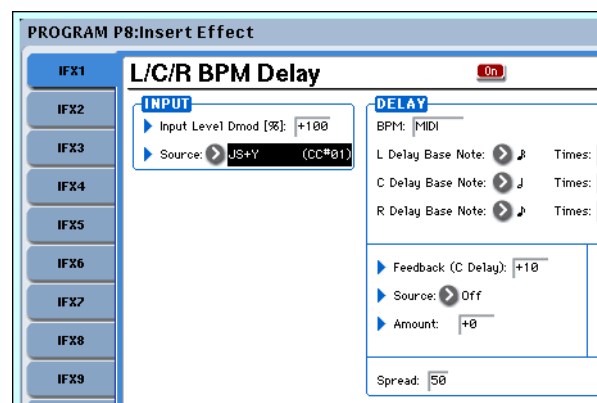
1. 「プログラムのエフェクト設定」(※ p.181) の手順に沿って、“IFX1” に 091: L/C/R BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。
2. Program P8: Insert Effect- IFX1 ページを表示します。

ジョイスティックを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

3. “Input Level Dmod” を +100 にします。

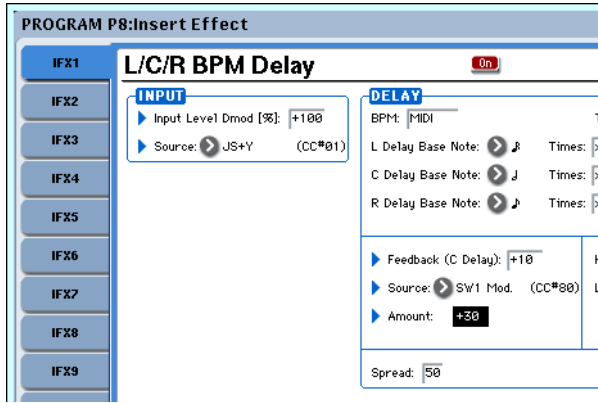
4. “Source” を JS+Y (CC#01) にします。ディレイ音が消えます。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。



[SW1] スイッチを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

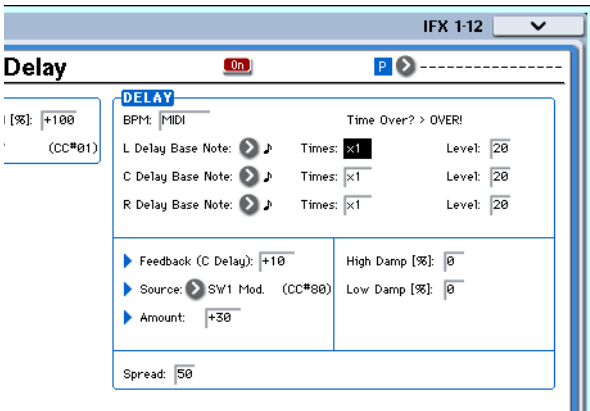
5. P1: Basic/Vectoe- Set Up Controllers ページで、“SW1” の機能を SW1 Mod. CC#80, “Mode” を Toggle にします。
6. P8 を表示します。Feedback “Source” を SW1 Mod. (CC#80) にし、“Amount” を +30 にします。



(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW1] スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“Amt”の設定で[SW1]スイッチを押したときのフィードバックレベルが決まります。“Amount”を-10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

MIDI/Tempo Sync 機能で、KARMA のテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

- “BPM” を MIDI にします。
- L、C、Rそれぞれの“Delay Base Note”と“Times”を任意に設定します。
効果をわかりやすくするために、ここでは“L/C/R Delay Base Note”を♯に、“Times”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。



- [TEMPO] ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。(ジョイスティックを奥方向に倒し) [SW] スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。

- KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、KARMA を演奏させます。

KARMA GE は任意に選択してください。[TEMPO] ノブを回すと KARMA 演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

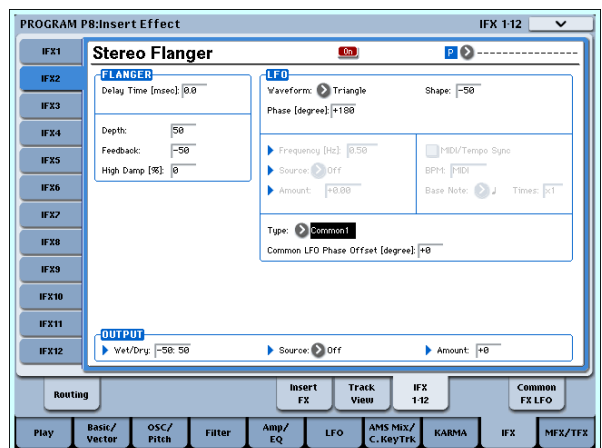
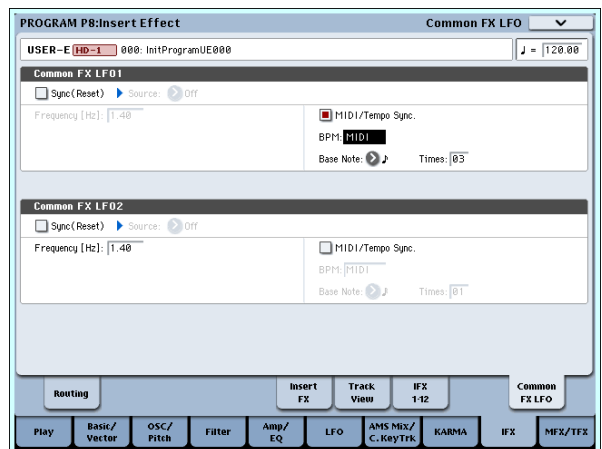
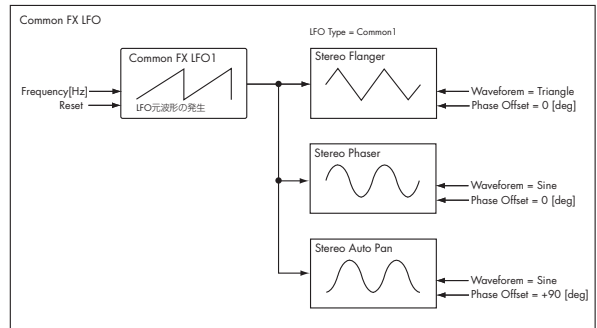
- ▲ ディレイ音を発音中に、[TEMPO] ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

- MIDI エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“MIDI/Tempo Sync”を On に、“BPM”を MIDI に設定してください。詳細は PG p.930 を参照してください。

Common FX LFO

Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。Program、Combination、Sequencer、Sampling モードの各 P8- Common FX LFO ページで、Common FX LFO1、2のリセット条件とスピードに関する設定を行います。

通常、モジュレーション系エフェクトのLFOは、Frequencyを合わせても、それぞれ独立して発生するために位相は合っていません。モジュレーション系の各エフェクトの“LFO Type”パラメーターで Common1 または Common2 を選択すると、各エフェクトごとの個別なLFOではなく、ここで設定したCommon LFO でモジュレーションがかかります。これにより複数のモジュレーション系エフェクト、例えばフランジャー、フェイザー、オート・パンなどを同時に、1つの Common FX LFO で、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとにLFO波形や、位相オフセット等の設定を別々にできるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。



データの保存と読み込み、オーディオ CD の作成 (Disk モード, etc)

保存できるデータについて

各データの保存方法は、インターナル・メモリーへのライト、メディア（内蔵ハードディスク、内蔵 CD-R/RW、USB 記憶メディア - ハードディスク、CD-R/RW、リムーバブル・ディスク等）へのセーブ、MIDI データ・ダンプの 3 つがあります。また、WAVE ファイルを CD プレイヤーで再生可能なオーディオ CD にすることができます。

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトできます。

- **プログラム**
バンク INT-A...F、USER-A...G の各プログラム 000 ~ 127
- **コンビネーション**
バンク INT-A...G、USER-A...G の各コンビネーション 000 ~ 127
- **グローバル・セッティング**
(Global P0:Basic ~ P3:Category Name)
- **ユーザー・ウェーブ・シーケンス・パターン**
バンク INT: 000...149、バンク USER-A...G: 00...31
- **ユーザー・ドラムキット**
バンク INT: 00...39、バンク USER-A...G: 00...15
- **ユーザー・テンプレート・ソング U00 ~ U15**
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター (☞ 参照: PG p.438)、KARMA、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する“Meter”、“Metronome”、“PLAY/MUTE”、“Track Play Loop” (Start/End Measure を含む)、RPPR の設定もセーブされません。Sequencer モードのページ・メニュー・コマンド “Save Template Song” でライトします。(☞ 参照: PG p.540)

▲ プログラムの Multisample、Drum Kit、Wave Sequence に、RAM バンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合は、これらのマルチサンプル、サンプル・データはインターナル・メモリーにはライトできません。そのためこれらを使用しているプログラム、コンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには、メディアにセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

▲ エディットした Sequencer、Sampling モードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- **PCG ファイル:**
プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス (セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。)

- **.SNG ファイル:**
ソング、リージョン・データ
- **.KSC、.KMP、.KSF ファイル:**
サンプリングしたサンプル、マルチサンプル・データの記述ファイル (.KSC ファイル)、マルチサンプル (.KMP ファイル)、サンプル (.KSF ファイル)
- **.KFX ファイル:**
エフェクト・プリセット・データ
- **.MID ファイル:**
Sequencer モードのソングをスタンダード MIDI ファイル (SMF) としてセーブします。
- **.EXL ファイル:**
本機で受信した外部 MIDI 機器のシステム・エクスクルーシブ・データ (本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- **.WAV および .AIF ファイル:**
サンプリングしたサンプルを WAVE ファイル、または AIFF ファイルにエクスポート (書き出し) します。
- **.KCD ファイル:**
- **オーディオ・トラック・リスト**

MIDI データ・ダンプ

MIDI データ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- **プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス**
- **ソング**

MIDI データ・ダンプについては、PG p.680 を参照してください。

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータは内蔵ハードディスクに記憶されています。

- プログラムバンク INT-A、B、C、D、E (PCM プログラム) : 000 ~ 127、INT-F、USER-F (EXi プログラム): 000 ~ 127
- コンビネーションバンク INT-A、B、C: 000 ~ 127
- ドラムキット・バンク INT:00 ~ 39
- ウェーブ・シーケンス・バンク INT:000 ~ 149
- デモ・ソング

プリセット・データは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- プログラムバンク G、g(1) ~ g(9)、g(d): 001 ~ 128
- プリセット・ドラムキット 144(GM) ~ 152(GM)
- プリセット・テンプレート・ソング P00 ~ P17
- プリセット・パターン P000 ~ P155

インターナル・メモリーのライト

プログラム、コンビネーションのライト

各ページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2 つあります。

⚠ ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(※ 参照 : p.192 「メモリー・プロテクト」)

⚠ コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

トーン・アジャストによるエディット

トーン・アジャスト・パラメーターには 3 種類あります。

- **Absolute (アブソリュート)** : 1 つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。これは、プログラム・パラメーターそのものを絶対的にコントロールします。
- **Relative (リラティブ)** : 2 つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、“Filter/Amp EG Attack Time” は全部で 6 つのプログラム・パラメーターに影響します。Relative パラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。Relative パラメーターが(ノブやスライダーは中央の位置で) 0 のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これは、プログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。
- **Meta (メタ)** : 他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。

このうち、アブソリュート・タイプとリラティブ・タイプを調整すると、その設定が次のようにライトされます。

Program モード :

- リラティブ・タイプのパラメーターは、プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・アジャスト設定値はゼロにリセットされます。
- アブソリュート・タイプのパラメーターは、トーン・アジャスト設定値がそのままライトされます。

Combination モード :

- リラティブタイプ、アブソリュートタイプのパラメーターともに、ティンバーごとに設定したトーン・アジャスト設定値がそのままライトされ、保持されます。

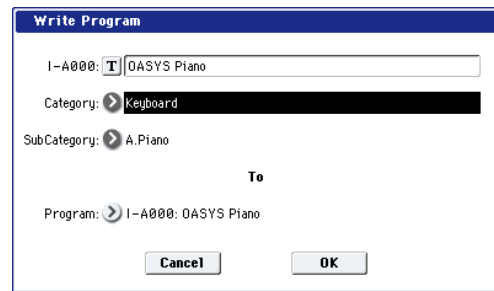
(※ 参照 : PG p.25, p.27, p.194, p.215, p.374, p.469 「Tone Adjust Parameters」)

ページ・メニュー・コマンドでのライト

1. ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから “Write Program”、“Write Combination” を押します。

Write Program/Write Combination ダイアログが表示されます。

Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(※ 参照 : p.206 「ショート・カット」)



図は Program モード

2. 上段のライト元のプログラム/コンビネーション名を確認します。
3. プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押します。

テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム/コンビネーション名を入力します。(※ 参照 : p.192 「名前を付ける (リネーム)」)

名前を入力したら OK ボタンを押して、Write Program/Write Combination ダイアログに戻ります。

4. “Category” で、プログラム/コンビネーションのカテゴリーを指定します。
 5. “Sub Category” で、プログラム/コンビネーションのサブ・カテゴリーを指定します。
- プログラムは、ここで設定したカテゴリー/サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

Program P0: Play

“Category”

Combination P0: Play- Prog Select/Mixer

“Category”

Sequencer P0: Play/REC- MIDI Track Prog Select/Mixer
“Category”

コンビネーションは、ここで設定したカテゴリー/サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

Combination P0: Play- Prog Select/Mixer

“Category”

6. “To” でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。
VALUE コントローラーや BANK スイッチで指定します。
7. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

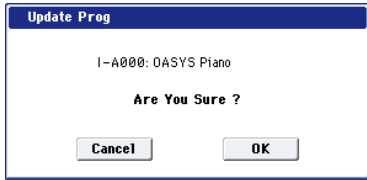
OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム／コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

1. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

Update Program/Update Combination ダイアログが表示されます。



図は Program モード

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

ドラム・キット、ウェーブ・シーケンスのライト

Global モードでエディットしたドラム・キット、ウェーブ・シーケンス設定を本体のメモリーにライトします。

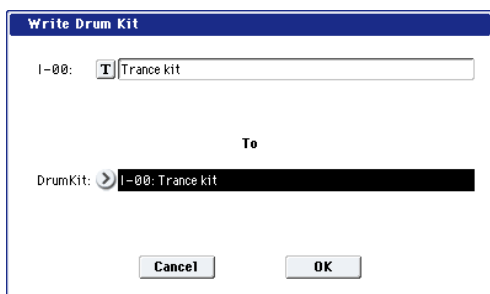
▲ ウェーブ・シーケンスの“Tempo”、“Key Sync”、“Swing”、“Quantize Trigger” の各設定は、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

ページ・メニュー・コマンドでのライト

1. ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“Write Drum Kit”、“Write Wave Sequence”を押します。

Write Drum Kit / Write Wave Sequence ダイアログが表示されます。

Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(※ 参照：p.206 「ショート・カット」)



図は Drum Kit

2. 上段のライト元のドラム・キット、ウェーブ・シーケンス名を確認します。

3. ドラム・キット、ウェーブ・シーケンス名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押します。

テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。ドラム・キット、ウェーブ・シーケンス名を入力します。(※ 参照：p.192 「名前を付ける (リネーム)」)

名前を入力したら OK ボタンを押して、Write Drum Kit / Write Wave Sequence ダイアログに戻ります。

4. “To” でライト先のドラム・キット、ウェーブ・シーケンスのバンクとナンバーを指定します。VALUE コントローラーや BANK スイッチで指定します。

5. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

このライト方法は、選択されているドラム・キット、ウェーブ・シーケンスにのみライトできます。

1. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

Update Drum Kit/Update Wave Sequence ダイアログが表示されます。



図は Drum Kit

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

エディット・バッファについて

Program P0:Play、Combination P0:Play、Global P4:Wave Sequencer、Global P5:Drum Kitで、それぞれプログラム、コンビネーション、ウェーブ・シーケンス、ドラム・キットを選ぶと、本機のエディット・バッファに、データが呼び出されます。

そして Program、Combination の各ページ、Global モード P4、P5 ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

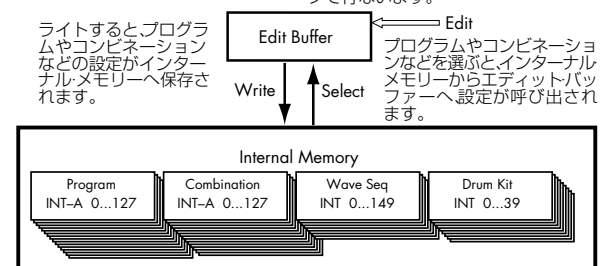
この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム、コンビネーション、ウェーブ・シーケンス、ドラム・キット・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーション、ウェーブ・シーケンス、ドラム・キットを選ぶと、エディット・バッファに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Note: Program、Combination モード、Global モード P4、P5 ページで [COMPARE] スイッチを押すと、メモリーのデータ (ライトされている内容) が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。

エディットはエディットバッファのデータに対して行われます。またプログラムやコンビネーションなどの演奏はエディットバッファのデータで行ないます。



名前を付ける (リネーム)

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、マルチサンプル、サンプルなどの名前を変更することができます。

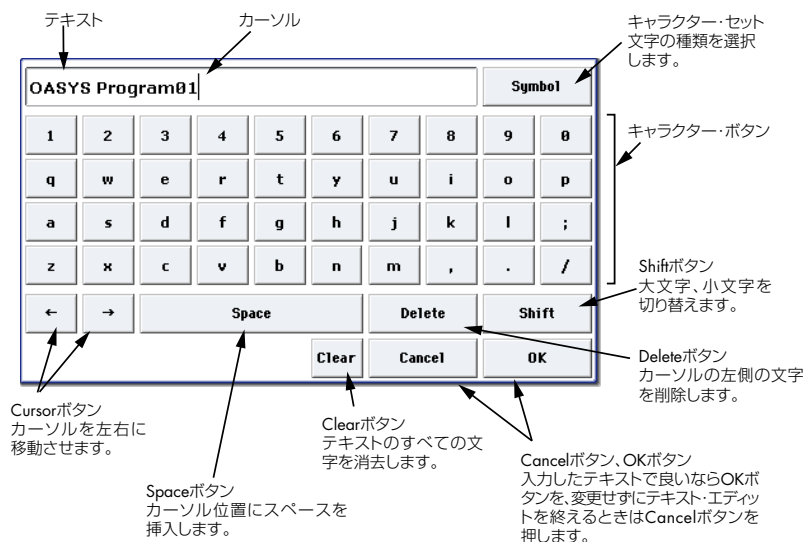
その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	Program P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Program
コンビネーション	Combination P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Combination
ウェーブ・シーケンス	Global P4 ページ・メニュー・コマンド: Write Wave Sequence
ドラムキット	Global P5 ページ・メニュー・コマンド: Write Drum Kit
ソング	Sequencer P0,1,2,3 ページ・メニュー・コマンド: Rename Song
リージョン	P4:Track Edit- Region Edit
トラック	Sequencer P4: Track Name
パターン	Sequencer P5: Pattern Name
マルチサンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename MS
サンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename Sample
プログラム・カテゴリ / サブ・カテゴリ	Global P3: Program Category
コンビネーション・カテゴリ / サブ・カテゴリ	Global P3: Combination Category
KARMA GE カテゴリ / サブ・カテゴリ	Global P3: GE Category
ファイル	Disk Save: Save All...Save Audio CD Track List, Disk Utility ページ・メニュー・コマンド: Rename
エフェクト・プリセット	各モード P8, 9 ページ・メニュー・コマンド: Write FX Preset

Program、Combination のライト「ページ・メニュー・コマンドでのライト」3. 操作時、「OASYS-Program01」と入力する例を説明します。

1. テキスト・エディット・ボタン **T** を押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。(※ 下図参照)



2. Clear ボタンを押します。
Shift ボタンを押して大文字に切り替え、O A S Y S P を押します。
もう一度、Shift ボタンを押して小文字に切り替え、p r o g r a m 0 1 を順番に押します。
3. OK ボタンを押してダイアログを閉じます。
修正の必要がなければ、OK ボタンを押して、Write Program を閉じます。

メモリー・プロテクト

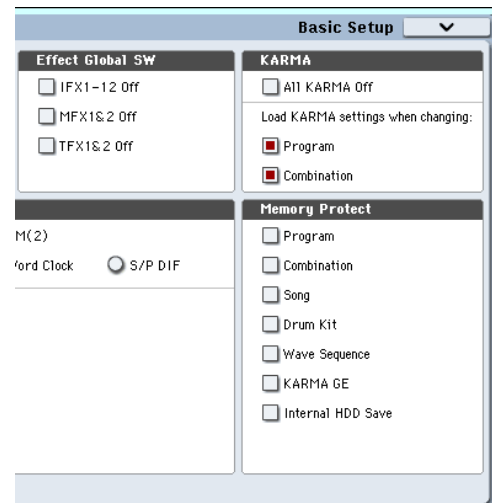
不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、KARMA GE のデータを書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト (メモリーへの書き込みを禁止する) が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ (チェック・ボックスのチェックをはずした状態) にしてください。

また、メディアや MIDI データ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

1. [GLOBAL] スイッチを押して、Globalモードに入ります。
2. Global P0: Basic Setup- Basic ページを選び、Basic ページが表示します。

下段のタブの Basic を押し、そしてその上のタブの Basic を押します。



3. 本体のメモリーにライトする対象の “Memory Protect” チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

グローバル・セッティングのライト

Global モード P0～P3 でエディットした設定を本体のメモリーにグローバル・セッティングとしてライトすることができます。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

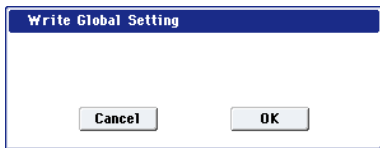
Global モード P4、P5 でエディットしたウェーブ・シーケンス、ドラム・キットは、それぞれウェーブ・シーケンス、ドラム・キットとして別々にライトします。

グローバル・セッティングのライト方法は、2 つあります。

ページ・メニュー・コマンドでのライト

1. グローバル・セッティング (Global P0～P3 の各設定) をライトするときは、Global P0～P3 でページ・メニュー・コマンド “Write Global Setting” を押します。

Write Global Setting ダイアログが表示されます。



Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(※ 参照 : p.206 「ショート・カット」)

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと 「Are you sure?」 が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

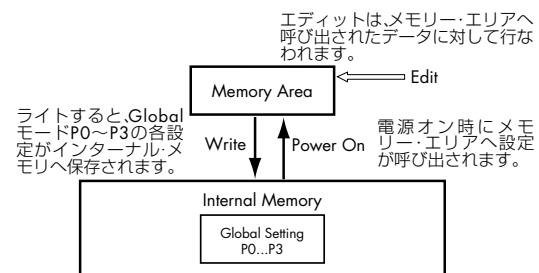
1. Global P0～P3 で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。ダイアログが表示されます。



2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

● Global モード P0～P3 のメモリーについて

Global モード P0～P3 のデータは電源オン時に、本機の Global モード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Global モードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、グローバル・セッティングに書き込まれます。ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



メディアのセーブ - Disk-File-Save

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(※p.189)を参照してください。

本機の Sequencer モードのソング・データ、リージョン・データ、Sampling モードのマルチサンプル、サンプルはインターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、内蔵ハードディスク、内蔵 CD-R/RW ドライブでの CD メディア、外部 USB 記憶メディア (ハードディスク、リムーバブル・ディスク等) へセーブしてください。またその他のデータでも、記憶メディアへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

使用できるメディアについて

内蔵ハードディスク

Linux Ext3 フォーマットに対応しています。

内蔵 CD-R/RW ドライブ

UDF フォーマットに対応しています。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み / 読み込みが可能です。(パケットライト対応 PG p.978)

また、CD-DA (オーディオ CD) の録音 / 再生と、ISO9660 (レベル 1) フォーマットの読み込みが可能です。

外部 USB 記憶メディア

● ハードディスク

● リムーバブル・ディスク

ハードディスク、リムーバブル・ディスクは、MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応。

認識できる容量 :

FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで

FAT16: 4Gbyte まで

● CD-R/RW

UDF フォーマットに対応。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み、読み込みが可能です。(パケットライト対応 PG p.978)

また、CD-DA(オーディオ・データ)の録音 / 再生と、ISO9660 (レベル 1) フォーマットの読み込みが可能です。

● フロッピー・ディスク

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOS フォーマットの 3.5 インチ 2HD、2DD です。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、2HD が 1.44MB (18 セクタ / トラック)、2DD が 720KB (9 セクタ / トラック) になります。

USB 2.0 端子に接続する方法については p.39 を参照してください。

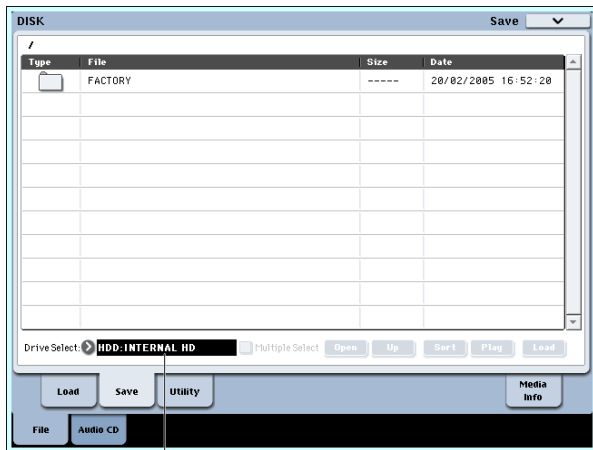
これらのメディアは付属されていません。p.216 を参照して、別途にお買い上げください。

メディアのセットアップ

各メディアをセーブするために、メディアを認識させる手順を説明します。

内蔵ハードディスクにデータをセーブするためのセットアップ

1. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
2. “Drive Select” で HDD: INTERNAL HD を選びます。



Drive Select

内蔵 CD-R/RW ドライブの CD-R/RW メディアにデータをセーブするためのセットアップ

1. ドライブに CD-R/RW メディアを挿入します。CD-R/RW の取り扱いについては、p.iii 「CD-R/RW ドライブの取り扱い注意事項」を必ずお読みください。また、データのセーブ用として使用する場合はフォーマットが必要です。p.196 「メディアのフォーマット」を参照してください。
2. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
3. “Drive Select” で CDD を選びます。

USB デバイスを使用するためのセットアップ

1. USB デバイス・ハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RW の USB 端子と本機の USB 2.0 端子を USB ケーブルで接続します。

Note: 本機の USB 2.0 端子はホット・プラグ（電源を入れた状態で USB ケーブルを抜き差しして使えること）に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用する USB デバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

2. 電源をオンにします。
3. USB ハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RW などを使用する場合は、USB デバイスの電源を入れ、本機の USB 2.0 端子に USB ケーブルで接続します。

Note: これは、ホット・プラグでの接続例です。ホット・プラグに未対応のデバイスを使用する場合は、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにします。

USB デバイスにアクセス中は、他の USB デバイスを接続したり、接続されているデバイスを抜かないでください。データが壊れる場合があります。

4. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。

5. Media Info タブを押した後、ページ・メニュー・コマンド “Scan Device” を実行します。

6. “Drive Select” でメディアを選びます。

リムーバブル・ディスクを使用しているときは、メディアを挿入します。USB デバイスにメディアを入れ替えたときは、LCD 画面を押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、LCD 画面にメディアの情報が表示されます。

7. フォーマットが必要なメディアはフォーマットを実行します。フォーマットが必要なメディアは “Drive Select” に Unformatted と表示されます。
(☞ 参照：p.196 「メディアのフォーマット」)

セーブ方法

「保存できるデータについて」(☞ 参照：p.189) に示したデータをセーブすることができますが、ここでは例として次のデータをセーブします。

- インターナル・メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス
- ソング
- Sampling モード等で作成したマルチサンプル、サンプル

これらのデータを容量の小さいメディアにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

1. メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。(「メディアのセットアップ」)
2. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
3. Disk-Save ページを選びます。File タブ、Save タブを順番に押します。
4. “Drive Select” を押して、セーブ先のドライブを選びます。
5. ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

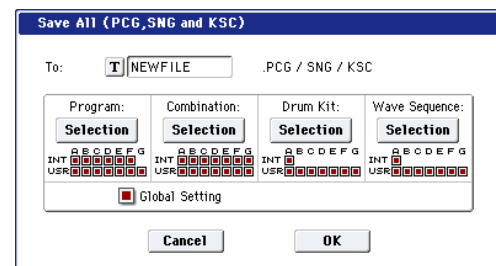
下の階層に移動する場合は Open ボタン、上の階層に移動する場合は Up ボタンを押します。

Note: 大容量のメディアにデータをセーブする場合は、用途別にディレクトリで区切ることをお勧めします。

新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utility のページ・メニュー・コマンド “Create Directory” を実行します。

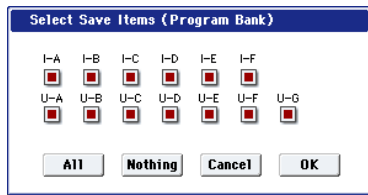
6. ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Save All” を押します。“Save All” は .PCG、.SNG、.KSC ファイルがセーブされます。

ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。



7. テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。(☞ 参照：p.192)

8. 各 Selection ボタンを押してダイアログを表示し、チェック・ボックスでセーブする必要のないアイテムのチェックをはずします。



作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをお勧めします。

9. OK ボタンを押して、セーブを実行します。

データが1つのメディアに収まる場合

データがメディアへセーブされ、Save ページへ戻ります。

データが1つのメディアに収まらない場合

No space available on medium ダイアログが表示されます。



OK ボタンを押すと、ファイルを分割して複数のメディアにセーブします (※ 参照：PG p.710 「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。分割したくない場合は、Cancel ボタンを押して、空き容量の大きなメディアにセーブし直してください。

10. セーブが終了して Save ページへ戻ると LCD 画面には、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCG ファイル

インターナル・メモリーに保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、グローバル・セッティング

.SNG ファイル

シーケンサーのソング

Note: オーディオ・トラックのレコーディング・データがある場合は、リージョン・データも同時にセーブされます。

また、.SNG ファイルのあるディレクトリに、.SNG ファイルの最初の 6 文字の後に “_A” を付けたディレクトリと WAVE ファイルがコピーされます。

.KSC ファイル

マルチサンプル、サンプルの記述ファイル

ディレクトリ

.KSC ファイルに記述されているマルチサンプル (.KMP ファイル) とサンプル (.KSF ファイル)

Note: .KSC ファイルがあるディレクトリに .KSC ファイル名のディレクトリが作成されて、.KSC ファイルに記述されているマルチサンプル (.KMP ファイル) とサンプル (.KSF ファイル) がセーブされます。

データがメディアへセーブされ、Save ページへ戻ります。

所要時間は、データの量によって異なります。

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite (上書き) するかどうかを尋ねてきます。上書きするときは OK ボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancel ボタンを押して、再度手順 6. からの操作を行い、手順 7. でリネームした後にセーブしてください。

Note: “Save All”、“Save PCG & SNG”、“Save PCG” でコンビネーションをセーブするときはティンバーに使用し

ているプログラム (およびプログラムで使用しているドラムキット、ウェーブ・シーケンス) を同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ウェーブ・シーケンスを同時にセーブするように心がけてください。

Note: Sampling モードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“Save All” でセーブすることをお勧めします。

また、プログラムやドラムキットを “Save PCG” で、作成したマルチサンプル、サンプルを “Save Sampling Data” で、それぞれ個別にセーブする場合は、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをお勧めします。

“Load PCG” で .PCG ファイルをロードする際に、同名の .KSC ファイルを同時にロードすることで、プログラムやドラムキットにマルチサンプル / サンプルが自動的に配置されます。

データ・ファイラーとして使用する

外部の機器から送信された MIDI エクスクルーシブ・データを受信して、それをメディアにセーブすることができます (データ・ファイラー機能)。ページ・メニュー・コマンド “Save Exclusive” を実行します。(※ 参照：PG p.713 「Save Exclusive」)

ファイルのコピーとデリート、フォーマット - Disk-File- Utility

Disk モード Utility ページは、メディアやファイルに対して、リネーム、コピー、デリートや、新規ディレクトリの作成を行います。またメディアのフォーマットや最適化をします。

メディアのフォーマット

メディアをフォーマットします。

買って来たばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

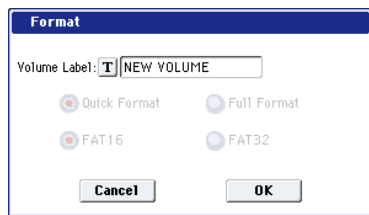
- 工場出荷時の内蔵ハードディスクはフォーマット済みです。
- オーディオ CD 作成に使用する CD-R/RW はフォーマットの必要がありません。

⚠ フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。また、コンピューター等で 1 台のドライブを複数のドライブとして扱えるようにしていた場合、その情報も消去されます。

確認の上、フォーマットを実行してください。

⚠ フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

- フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(※ 参照：p.194 「メディアのセットアップ」)
- MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
- Disk-Utility ページを選びます。File タブ、Utility タブを順番に押します。
- “Drive Select” を押して、フォーマットするドライブを選びます。
- ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Format” を押して、ダイアログを表示します。



- “Volume Label” で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、設定します。

フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたは DOS 以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

- 初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Format で初期化します。

すでに物理フォーマットされているメディア、または本機で UDF フォーマットされているメディアをフォーマットするときに選びます。メディアのシステム領域の初期化だけで済みますので、時間がかかりません。

Note: 内蔵ハードディスクに対しては“Quick Format”のみが選択できます。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディア、または UDF フォーマットされていないメディアをフォーマットするときに選びます。

Note: 通常、512 バイト/ブロックの物理フォーマットされたメディアに対しては Full Format をかける必要はありません。Quick Format を実行してください。

Note: Full Format は通常、UDF フォーマットされていない CD-RW メディアなどをフォーマットするときに選びます。「Media not formatted」のエラー・メッセージが表示される場合は Full Format を実行してください。

なお Full Format を実行した場合、メディアの容量によっては相当数の時間がかかります。

- ファイル・システムを設定します。

FAT16 は最大 4Gbyte までフォーマットできます。4Gbyte 以上のメディアを使用するときは FAT32 でフォーマットしてください。(FAT32 の場合、理論値 2TERA=2,000Gbyte まで可能)

Note: 4GByte 未満のコンパクトフラッシュやマイクロドライブは、FAT16 でフォーマットされます。

- フォーマットを実行するときは OK ボタンを、フォーマットを実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、もう一度 OK ボタンを押してください。フォーマットが実行されます。

⚠ CD-R/RW をバケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です。

オーディオ CD 作成に使用する CD-R/RW はフォーマットの必要がありません。CD-RW を他の機器で使用していた場合はフォーマットする必要があります。

⚠ メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

カレンダー機能を設定する

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時に記録されます。ページ・メニュー・コマンド“Set Date/Time” (Disk, Utility ページ) で設定します。

製品購入後やカレンダー機能用バッテリー交換後に、設定してください。

- MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
- Disk-Utility ページを選びます。File タブ、Utility タブを順番に押します。
- Utility ページのページ・メニュー・コマンド“Set Date/Time”を選びます。ダイアログが表示されます。
- “Year”、“Month”、“Day”、“Hour”、“Minute”、“Second” で年、月、日、時、分、秒を VALUE コントローラーで設定します。
- OK ボタンを押します。

⚠ カレンダー機能用バッテリーが消耗すると、LCD 画面に「Battery voltage for calender IC is low」が表示されます。カレンダー機能用バッテリーがなくなるとカレンダーは初期化され、日付と時間が正しく記録されません。

Note: カレンダー機能用バッテリーはご自分で交換することができます。(※ 参照：PG p.980 「オプション・ボード/メモリー/カレンダー機能用バッテリー」)

データのロード - Disk-File-Load

メディアからロードできるデータは、「ロード可能なファイル」のとおりです。(各データの詳細 参照：PG p.697)

Disk モード Load ページは、メディアからデータをロードするためのものです。

データのロードに使用可能なメディアについては、p.193 を参照してください。

データのロード方法

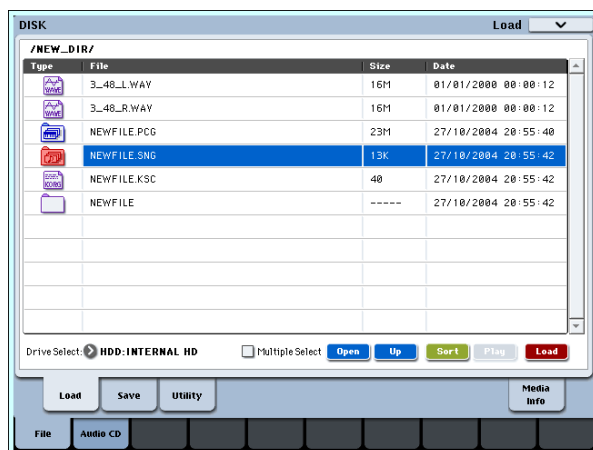
.PCG、.SNG、.KSC ファイルをロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。このソングには、エディットしたプログラムや、サンプリングしたマルチサンプルを使用したプログラムが使用されているとします。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

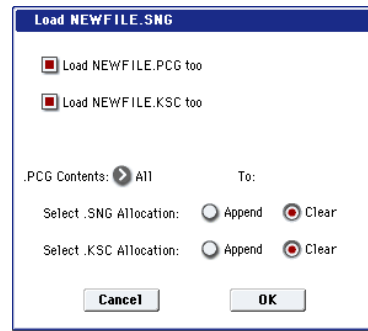
▲ プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、ウェーブ・シーケンスをロードするときは、Global モードのメモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(参照：p.192「メモリー・プロテクト」)

1. メディアがロードできる状態になっていることを確認します。(参照：p.194「メディアのセットアップ」)
2. MODE [DISK] スイッチを押して、Disk モードに入ります。
3. Disk-Load ページを選びます。File タブ、Load タブを順番に押しします。
4. “Drive Select” を押して、ロード先のドライブを選びます。
5. ロードするファイルがあるディレクトリに行き、.SNG ファイルを選びます。

下の階層に移動する場合は Open ボタン、上の階層に移動する場合は Up ボタンを押します。
選んだ .SNG ファイルの表示が反転します。



6. ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Load Selected” を選びます。
ダイアログが表示されます。
Load ボタンを押しても同様にダイアログが表示されます。



Note: ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

7. “Load *****.PCG too” チェック・ボックスをチェックします。
ロードを実行すると、.SNG ファイルのロードと同時に .PCG ファイルもロードされます。

“Load *****.KSC too” チェック・ボックスをチェックします。
ロードを実行すると、.SNG ファイルのロードと同時に .KSC ファイルもロードされます。

“PCG Contents” でロードするデータを指定します。
.PCG ファイル内の全てのデータをロードする場合は、All を選びます。

“Select .SNG Allocation” で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。

Append は、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clear は、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

“Select .KSC Allocation” で、マルチサンプル、サンプルをどこにロードするかを設定します。

Append は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルの次のナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clear は、RAM メモリーにロードされているマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時の配置のままロードします。

8. OK ボタンを押してロードを実行します。

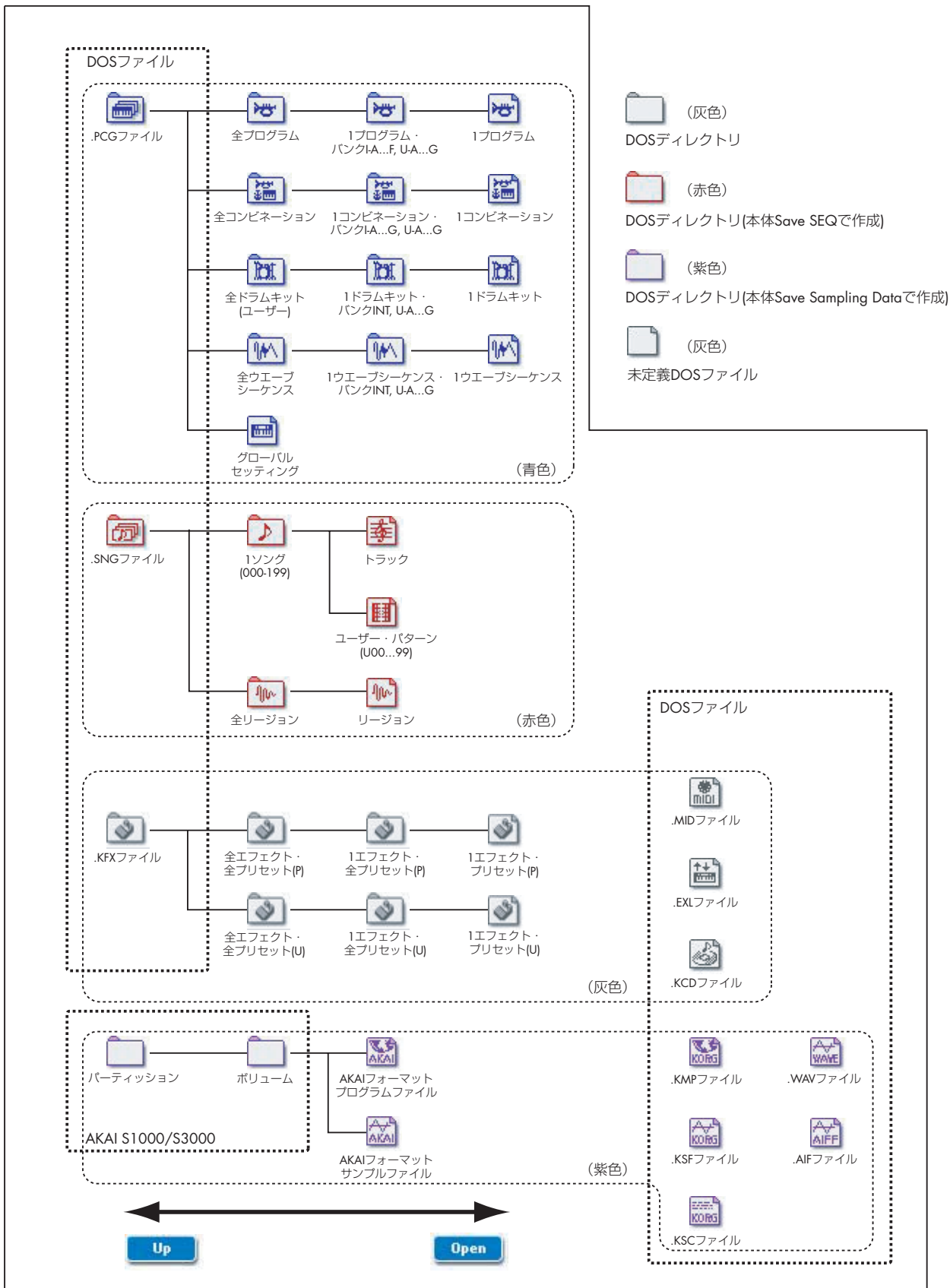
▲ データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

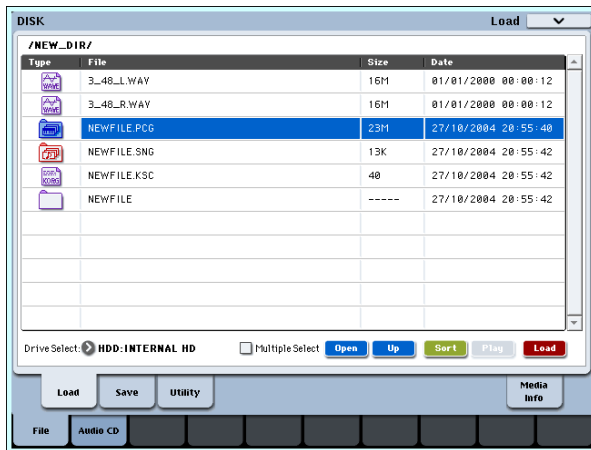
.PCG ファイル内のデータをバンク単位でロードする

1. ロードするデータが入っている .PCG ファイルを選び、ページ・メニュー・コマンド “Load Selected” を選びます。

「.PCG、.SNG、.KSC ファイルをロードする」の手順 1. ~ 4. を参照し、手順 5. で .PCG ファイルを選びます。

ロード可能なファイル



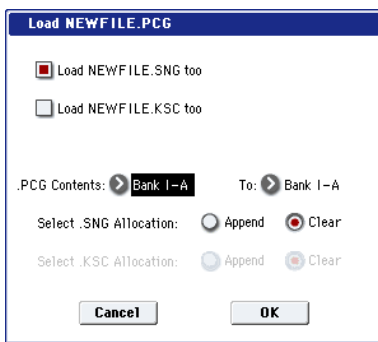


2. ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Load Selected”を選びます。

Load ボタンを押しても同様にダイアログが表示されます。

ダイアログで“PCG Contents”でロード元のバンクを、“To”でロード先のバンクを選ぶことによってバンク単位でのロードができます。

実行すると、指定したバンクのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス・データだけをロード先のバンクへロードします。グローバル・セッティング・データはロードされません。



“PCG Contents”を Bank INT-A、“To”を Bank INT-A にした場合は、以下のようにロードされます。

Programs

- Bank INT-A: Bank INT-A へロード

Combinations

- Bank INT-A: Bank INT-A へロード

Drum Kits

- INT: Bank INT へロード

Wave Sequences

- INT: Bank INT へロード

以下のデータは、ロード元とロード先に異なるバンクを指定してロードしたとき、ロード後に各モードでデータが正しく対応するように、自動的に設定し直されます。

また、“Load .SNG too”にチェックをつけて同時にロードした場合も、ソング・データが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク
- プログラムで使用しているドラムキット、ウェーブ・シーケンスのバンク
- ソングのトラックで使用しているプログラムのバンク
- トラック/パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク

1 データ、1 バンク単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンスを1 データまたは1 バンク単位でロードすることができます。ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。

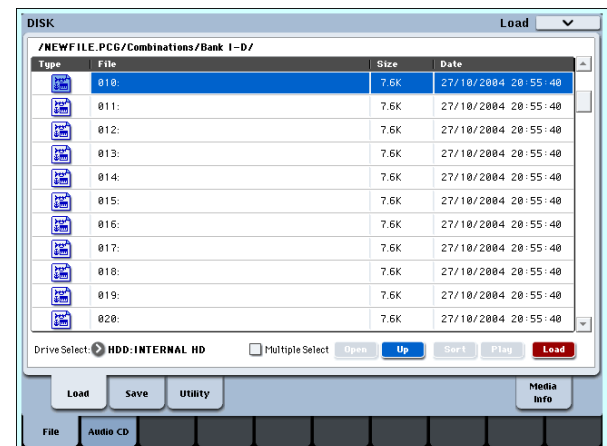
ここでは、セーブした、バンク INT-D の1つのコンビネーションを INT-E000 にロードする例を説明します。

1. “Bank INT-D”のディレクトリに移動し、ロードするコンビネーションを選びます。(PCG ファイル /Combinations/ Bank INT-D)

次の手順で選びます。

- 1) 前述の手順 1. ~ 5. を行い、ロードするデータが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- 2) “Combinations”を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- 3) “Bank I-D”を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- 4) スクロール・バーを押してロードするコンビネーションを探し、表示を反転させます。

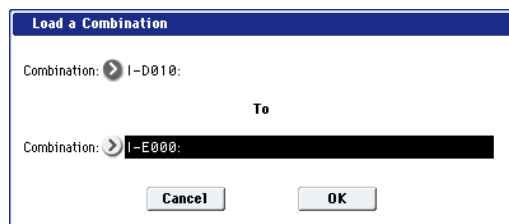
または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。



Note: 本機の鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

2. ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニュー・コマンド “Load Selected”を選びます。ダイアログが表示されません。

Load ボタンを押しても同様にダイアログが表示されます。



3. 上の “Combination” でロード元のコンビネーションを選び、下の “(To) Combination” でロード先のコンビネーションを選び、INT-E000 を選びます。
4. OK ボタンを押すと、ロードが実行され、INT-E000 にロードしたコンビネーションが設定されます。

オーディオ CD の作成と再生 - Disk-Audio CD-Make Audio CD、Play Audio CD

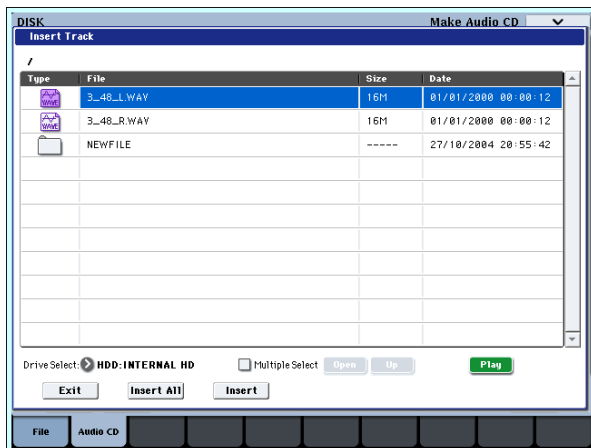
Sequencer モード等で、内蔵ハードディスクや外部 USB ハードディスクへリサンプリングしたソング (※ 参照: p.140) などの WAVE ファイルを順番に並べ、オーディオ CD を作成することができます。

- ▲ 双方のメディアが認識されていることを確認してください。
- ▲ CD-R/RW メディアにデータを書き込むとき、WAVE ファイルが収められているメディアは、その WAVE ファイルと同じサイズ程度の空き容量を必要とします。WAVE ファイルが収められているドライブに十分な空きがあることを確認してから実行してください。

1. Disk- Make Audio CD ページを選びます。
Audio CD タブ、Make Audio CD タブを順番に押します。
初期状態では WAVE File には “====End====” のみが表示されています。



2. CD に書き込む WAVE ファイルをトラック・リストに追加します。
“====End====” を選び (表示反転)、Insert ボタンを押します。
Insert Track ダイアログが表示されます。



メディア・セレクト、Open、Up ボタンで、WAVE ファイルのあるディレクトリに移動し、追加する WAVE ファイルを選びます。

Play ボタンを押してサンプルを再生して、ファイルを確認することができます。SAMPLING [START/STOP] スイッチを押しても再生します。

- ▲ サンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイル以外を選んだとき、Play ボタンは押せません。
- ▲ サンプリング周波数 44.1kHz、48kHz の WAVE ファイル以外を選んだとき、Insert ボタンは押せません。
- ▲ サンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイルは、オーディオ CD 書き込み時 (“Write to CD” 実行時) に 44.1kHz に変換されます。

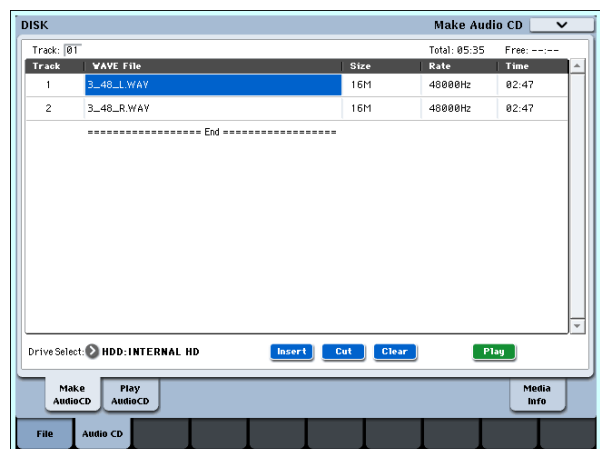
追加する場合は Insert ボタンを押します。

Exit ボタンを押すまで、続けて追加することができます。トラック・リストには追加した順番で入ります。また、ディレクトリ内のすべての WAVE ファイルを追加する場合に Insert All ボタンを押します。

Note: “Multiple Select” をチェックすることによって、複数 WAVE ファイルを選び、まとめてインサートすることができます。

リストへの追加が終了したら、Exit ボタンを押してダイアログを閉じます。

トラック・リストに WAVE ファイルが表示されているのを確認してください。



このページでもサンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイルを選べると、Play ボタンでサンプルを再生することができます。

さらにトラック・リストに WAVE ファイルを追加する場合は、再度 Insert ボタンを押します。

トラックを追加したいときは、追加したいトラックの次のトラックの WAVE ファイルを選びます。また、トラック・リストの最後に追加する場合は “====End====” を選びます。そして Insert ボタンを押します。

トラック・リストから WAVE ファイルを消す場合は、消したい WAVE ファイルを選び、Cut ボタンを押します。それ以降にあるトラックは前にずれます。

Note: Clear、Swap Track などの編集機能については、p.693、p.718 を参照してください。

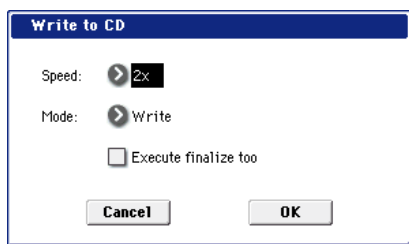
3. ドライブにデータの入っていない CD-R または CD-RW ディスクを入れます。

Make Audio CDページの“Drive Select”で内蔵CD-R/RWドライブ、または外部USB CD-R/RWドライブを選びます。CD-R/RWドライブは“CDD: Blank Disc”と表示されます。

- Audio データ以外のデータ（ファイル等）が書き込まれているディスクは、オーディオ CD を作成できません。この場合、ページ・メニュー・コマンド“Write to CD”、“Finalize Audio CD”が選択できません。

Note: CD-R/RW メディアは、推奨メディア使用時でもオーディオ CD プレーヤーによっては、再生できない場合があります。また、CD-RW メディアはオーディオ CD プレーヤーでは再生できないことがあるため、CD-R メディアを使用することをお勧めします。

- ページ・メニュー・コマンド“Write to CD”を選び、ダイアログを表示し、CDに書き込み方法を設定します。



“Speed”で書き込み速度を設定します。お使いになるCD-R/RWドライブが対応している書き込み速度が表示されます。ここでは“Speed”を1xに設定してください。

- 転送速度が遅い環境で書き込み速度を速くすると、書き込みエラーが発生しますので注意してください。

“Mode”で書き込み方法を設定します。

Note: ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますので、最初の書き込みのときはTestを選び、書き込みテストを行い、ドライブの速度の限界を確認しておくとういでしょう。Testは、CD-R/RWメディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。エラー発生時は、「Error in writing to medium」を表示します。

OKボタンを押して書き込みテストをしてください。

正常に書き込みができることが確認できたら、Writeを選びます。

“Execute finalize too”は、CD-R/RWメディアへのオーディオ・トラック書き込み終了時にファイナライズを実行するかを設定します。ファイナライズを実行するとCDプレーヤー等で再生することができますが、トラックを追加することができなくなります。

Note: ファイナライズのみを実行したい場合は“Finalize Audio CD”で行ってください。

- CD-R/RWメディアへの書き込み、またはテスト書き込みを実行する場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押します。

- OKボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」（著作権に

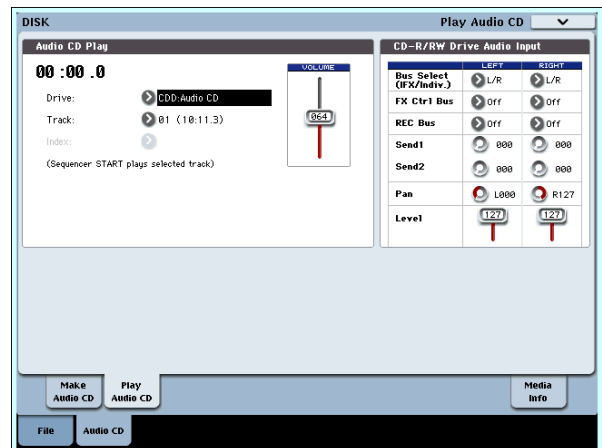
従ってください）というダイアログが表示されます。

p.iv「著作権について」をよく読んで、使用許諾に同意する場合はOKボタンを押してCDへの書き込みまたはテスト書き込みを開始してください。同意しない場合はCancelボタンを押して中止してください。

- CD-R/RWメディアへの書き込み実行時は、エラー防止のために、ドライブに振動や衝撃を与えないでください。

- オーディオ・トラックの書き込みとファイナライズを実行したオーディオCDは、Play Audio CDページで再生することができますので、音を確認してください。

Play Audio CDタブを押して、Play Audio CDページを表示します。



“Drive Select”でCD-R/RWドライブを選びます。“Drive Select”にはAudio CDと表示されます。

モニターするために、CD-R/RW Drive Audio Inputを以下のように設定します。

LEFT “Bus (IFX/Indiv.)” L/R, “FX Ctrl Bus” Off, “REC Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan L000, “Level” 127
RIGHT “Bus (IFX/Indiv.)” L/R, “FX Ctrl Bus” Off, “REC Bus” Off, “Send1/Send2” 000, Pan R127, “Level” 127

“Volume” 任意

“Track”でトラックを選び、SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押すと再生します。

途中までエディットしたトラック・リストや、完成したトラック・リストをセーブするには

トラック・リストは電源をオフにすると消えてしまいますので、大切なデータはセーブしてください。

- Saveページで、Saveしたいディレクトリを選びます。
- ページ・メニュー・コマンドで“Save Audio CD Track List”を選び、ダイアログを表示します。
- セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

メディアの情報を表示する - Media Information

“Drive Select”で選択しているメディアの情報を表示します。

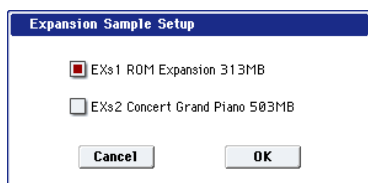
また、USB 2.0端子に接続したデバイスをページメニュー・コマンド“Scan device”で、マウントします。(PG p.718)

工場出荷時の設定に戻す

EXs Expansion Sample を工場出荷時と同じ状態に戻す

工場出荷時、PCM メモリー・バンクは、電源立ち上げ時に ROM と EXs Expansion Sample をロードするように設定されています。(※ 参照 : p.32 「OASYS PCM メモリーについて」)

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. [EXIT] スイッチを押して、P0:Basic Setup ページを表示します。
3. LCD ディスプレイ右上のページ・メニューボタンを押して、“Expansion Sample Setup” を選びます。
ダイアログが表示されます。



4. PCM バンクをチェックします。
“EXs1 ROM Expansion 313MB” にチェックすると電源立ち上げ時に ROM と EXs1 のマルチサンプル/サンプルがロードされます。
5. OK ボタンを押します。
メッセージが表示されます。
The Expansion Sample Setup has now been changed. In order for your changes to take effect, please turn the power off, and then on again.
[OK]

Expansion Sample Setup の設定が完了しました。電源をオフ、オンすることで、設定した PCM バンクがスタンバイします。

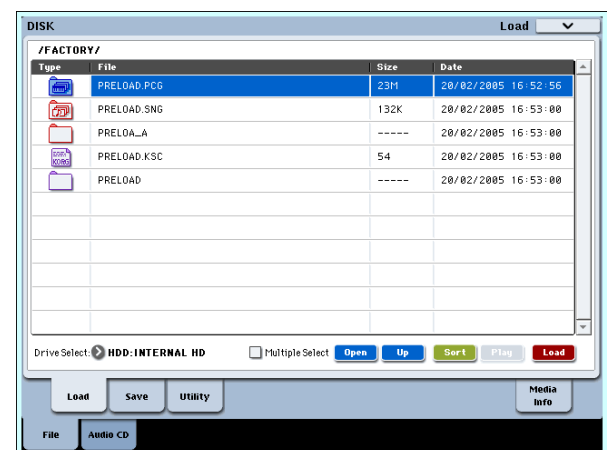
6. OK ボタンを押します。
7. 電源をオフにします。
次に電源を立ち上げたときに、設定した PCM バンクがロードされ使用可能になります。
10 秒程度、時間を置いてから電源をオンにします。
⚠ 電源をオフにすると作成した、またはエディットしたデータは削除されますので、データをバックアップしてから、電源をオフにしてください。
⚠ 電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、10 秒程度待ってから電源をオンにしてください。

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、グローバル・セッティングを工場出荷時と同じ状態に戻す

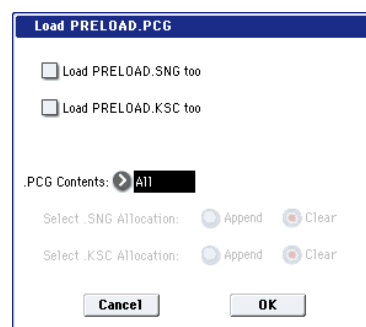
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、グローバル・セッティングを工場出荷時の値に戻すには、PRELOAD.PCG ファイル (付属 CD および内蔵ハードディスクに収録) をロードします。ここでは、内蔵ハードディスクから PRELOAD.PCG ファイルをロードする方法を説明します。

- ⚠ ロードする前に Global モードの P0:Basic Setup-Basic ページの “Memory Protect” で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。
- ⚠ .PCG ファイルをロードすると、本機のインターナル・メモリーのデータが、.PCG ファイルのデータ (プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ウェーブ・シーケンス、グローバル・セッティング) に書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に “Save All”、“Save PCG” でセーブしておいてください。

1. MODE [DISK] スイッチを押して Disk モードに入ります。



2. File タブ、Load タブを順番に押して、Disk- Load ページを選びます。
LCD 画面にファイル情報が表示されます。
3. “Drive Select” で HDD: INTERNAL HD を選びます。
4. FACTORY を選び、OPEN ボタンを押します。
5. PRELOAD.PCG ファイルを選びます。
選んだファイルの表示が反転します。
6. ページ・メニュー・コマンド “Load selected” を選びます。
ダイアログが表示されます。



Load ボタンを押しても同様にダイアログが表示されます。

ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

7. “PCG Contents” でロードするデータを指定します。

付属 CD の PRELOAD.PCG を All でロードすると、.PCG ファイル内の全てのデータが以下のようにロードされます。

Programs (各 128 Programs)

- Bank INT-A ファイル : Bank INT-A へロード (HD-1)
- Bank INT-B ファイル : Bank INT-B へロード (HD-1)
- Bank INT-C ファイル : Bank INT-C へロード (HD-1)
- Bank INT-D ファイル : Bank INT-D へロード (HD-1)
- Bank INT-E ファイル : Bank INT-E へロード (HD-1)
- Bank INT-F ファイル : Bank INT-F へロード (EXi)
- Bank USER-A ファイル : Bank USER-A へロード (HD-1) (000 ~ 007: 8 プログラムのみ)
- Bank USER-F ファイル : Bank USER-F へロード (EXi)

Combinations (各 128 Combinations)

- Bank INT-A ファイル : Bank INT-A へロード
- Bank INT-B ファイル : Bank INT-B へロード
- Bank INT-C ファイル : Bank INT-C へロード


Drum Kits (40 Drum Kits)

- Bank INT ファイル : Bank INT へロード

Wave Sequences (150 Wave Sequences)

- Bank INT ファイル : Bank INT へロード

8. OK ボタンを押してロードを実行します。

-  データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

デモ・ソングをロードする場合は、p.3 を参照してください。

その他の機能

[SW1], [SW2] の機能を設定する

[SW1], [SW2] スイッチの機能を設定します。

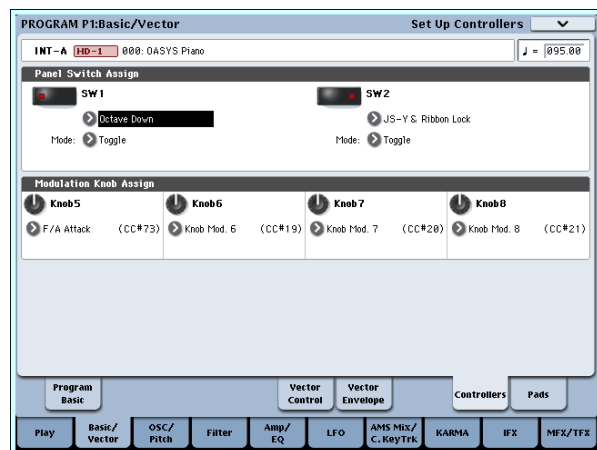
[SW1], [SW2] スイッチの機能は、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。また Sampling モードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

[SW1], [SW2] スイッチはスイッチの動作も設定でき、[SW1], [SW2] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わる Toggle と、[SW1], [SW2] スイッチを押している間だけオンになる Momentary があります。

それぞれの設定は以下の Set Up Controllers ページの Panel Switch Assign で行います。

プログラム (HD-1)	P1: Basic/Vector
プログラム (EXi)	P1: Basic/Vector
コンビネーション	P1: EQ/Vector/Controller
ソング	P1: EQ/Vector/Controller
Sampling モード	P4: EQ/Controller

プログラムでの設定例



Note: プログラム、コンビネーションのライト時に、[SW1], [SW2] スイッチのオン/オフの状態が保存されます。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、SW1 Mod.:CC#80、SW2 Mod.:CC#81 を設定します。

[SW1] スイッチをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例を p.186 に示していますので参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照 : p.190)。ただし、Sampling モードの設定は保存できません。

REALTIME KNOBS 5-8 の機能を設定する

REALTIME KNOBS のノブ [5] ~ [8] の機能を設定します。

1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。また Sampling モードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

それぞれの設定は、各 Set Up Controllers ページの Modulation Knob Assign で行います。(「[SW1], [SW2] の機能を設定する」)

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、Knob Mod.5 (CC#17)、Knob Mod.6 (CC#19)、Knob Mod.7 (CC#20)、Knob Mod.8 (CC#21) を選択します。

ここでは、ノブ [5] でプログラムのフィルターとアンプの EG アタックをコントロールする設定手順を示します。

1. [PROG] スイッチを押して、Program モードに入ります。
2. 下段の Basic/Vector タブ、その上の Controllers タブを順番に押し、P1:Basic/Vector- Set Up Controllers ページを表示します。
3. Modulation Knob Assign の “Knob 5” のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack (CC#73) を選びます。
4. CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] スイッチを押して 1-8 を点灯させます。
5. ノブ [5] (USER 1) を回すとフィルターとアンプの EG アタックがコントロールできます。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください (☞ 参照 : p.190)。ただし、Sampling モードの設定は保存できません。

LCD 画面の明るさ、コントラスト、色合い等を調節する

Global P0 のページ・メニュー・コマンド “LCD Setup” で設定します。

1. [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. 下段の Basic タブ、その上の Basic タブを順番に押し、P0:Basic Setup- Set Up Controllers ページを表示します。
3. LCD ディスプレイ右上のページ・メニューから “LCD Setup” を選び、ダイアログを表示します。
4. 各値を設定します。RESET ボタンを押すと標準値にリセットされます。詳しくは PG p.679 を参照してください。
5. 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

タップでテンポをコントロール

Program、Combination、Sequencer モードの KARMA 等のテンポをタップにより変化させることができます。Sequencer モードではソングのテンポをコントロールできます。

再生中に目的のテンポで [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押すと、テンポがリアルタイムに追従し、変化します。演奏テンポをリアルタイムに他の速さと合わせるときに便利です。

KARMA 機能を例に説明します。

1. Program モードまたは Combination モードで KARMA 機能による演奏をします。
KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤またはパッドを押さえます。(LATCH) スイッチを押すと指を離しても KARMA 機能による演奏が続きます。)
2. 目的のテンポに合わせて [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押します。

[TAP TEMPO] スイッチによるテンポを LCD 画面右上の “J =” が変化するのをご確認ください。

[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔を少し狭めると、演奏テンポが少し速くなります。

🔍 タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO] ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。

例えば、Sequencer モードで “Tempo Mode” を Auto に設定しているソングの再生中にはコントロールできません。(☞ 参照：PG p.441)

Note: タップ・テンポ・コントロール機能は、[TAP TEMPO] スイッチだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(☞ 参照：p.165、PG p.933)

コントローラーの設定をリセットする

ベクター・ジョイスティックの位置を中央にリセットしたり、コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットしたり保存した値に切り替えます。

コントロールを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスのリセットしたいスライダー、ノブまたはスイッチを操作します。またはベクター・ジョイスティックを動かします。

コントロール・サーフェスの CONTROL ASSIGN 単位 (Control Surface ページのタブ単位) のスライダー、ノブ、およびスイッチ全体を一度にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押します。(ノブは異なります。下記参照)

Vector Joystick

[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ベクター・ジョイスティックを動かすと、ベクター・ジョイスティックの値がセンター・ポジションにリセットされます。操作した後にプログラムやコンビネーション選択時の状態に戻すときに便利です。各モードのベクター・グラフ (P1-Vector Control、Vector Envelope) で確認できます。

KARMA [MODULE CONTROL] スイッチ

点灯中の KARMA モジュールのフェーダー、スイッチ、シーンの設定を、プログラムやコンビネーションではライトされている値にリセットします。Sequencer モードでは、モードに入ったとき、ソングを選択したとき、Copy From Combi 等の実行直後の状態にリセットします。

[SOLO] スイッチ

いずれか 1 つでも SOLO On が設定されている場合は、[SOLO] スイッチが点滅します。

[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、[SOLO] スイッチを押すとすべてが SOLO Off にリセットされます。

CONTROL ASSIGN:

MIXER [TIMBRE/TRACK] 1-8, 9-16

MIXER [AUDIO] INPUTS, HDR 1-8, HDR 9-16

[EXTERNAL]

MOD [R.TIME KNOBS/KARMA]

MOD [TONE ADJUST]

MIXER & MODULATION:

MIX CHANNEL STRIP, REALTIMEKNOBS

MIX PLAY/MUTE, KARMA SCENES

MIXER SELECT, KARMA SWITCH

MIX VOLUME, KARMA CONTROLS

[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、MIXER & MODULATION の各コントローラー (ノブ、フェーダー、スイッチ) や各 CONTROL ASSIGN スイッチ (LED 点灯中) を操作すると、プログラムやコンビネーションはライトされている値にリセットされます。シーケンサーのソングは、モードに入ったとき、ソング選択したとき、Copy From Combi 等の実行直後の状態にリセットされます。

MIXER & MODULATION の各コントローラー (ノブ、フェーダー、スイッチ) を操作をすると、操作したコントローラーだけがリセットされます。

各 CONTROL ASSIGN スイッチ (LED 点灯中) を押すと、該当する MIXER & MODULATION のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

Note: MODE [R.TIME KNOBS/KARMA] の REALTIME KNOBS はリセットするとセンター・ポジションになります。

Note: MODE [TONE ADJUST] では、アサインされているパラメーターによって次のようにリセットされます。

プログラムでは、Absolute (絶対値) タイプは設定値に、Relative (相対値) タイプはセンターにリセットされます。

コンビネーションではライトされている値にリセットされます。シーケンサーのソングではモードに入ったとき、ソング選択したとき、Copy From Combi 等の実行直後の状態にリセットされます。

ショート・カット

[ENTER] スイッチ + テン・キー [0] ~ [9]

- 各ページのページ・メニュー・コマンドへアクセス (10 項目まで) します。

[ENTER] スイッチ + [REC/WRITE] スイッチ

- オート・ソング・セットアップ機能が起動します。Program、Combination モードでのこのスイッチを押すと、自動的に Sequencer モードのソングに、プログラム、コンビネーションの設定を割り当て、レコーディング待機になります。

[ENTER] スイッチ + 鍵盤

- ノート・ナンバー値、ベロシティ値を入力します。
- Global P5:Drum Kit、Sequencer P5:Pattern/RPPR、RPPR Setup ページで “KEY” を選択します。
- Sampling モードでの基準キーおよびインデックスを選択します。

[ENTER] スイッチ + [LOCATE] スイッチ

- Sequence モードでの、現在のロケーション “Location” をセットします。(ページ・メニュー・コマンド “Set Location” に相当)

KARMA [MODULE CONTROL] スイッチ + CONTROL ASSIGN [R.TIME KNOBS/KARMA] ス イッチ (LED 点灯)

Combination または Sequencer モードで、Module Control を Master にセットします。(P0: Control Surface- RT/KARMA で、Module Control = M を選択と同等動作)

CONTROL ASSIGN [TONE ADJUST] スイッチ (LED 点灯) + SWITCH [1]...[16] スイッチ

Combination または Sequencer モードで、コントロールするティンバー、MIDI トラックを選択します。(P0: Control Surface - Tone Adjust で、Timbre/Track を選択するのと同等動作。)

[EXIT] スイッチ

P0 ページ移動します。以下のように動作します。下記は最長での移動例です。(P0 以外を表示している場合)

1. [EXIT] スイッチを押します。P0 の選択していたページへ移動します。
2. [EXIT] スイッチを押します。P0-Top ページ (Prog:Main, Combi:Prog Select/Mixer, SEQ: MIDI Prog/Mixer) の選択していたパラメーターへ移動します。
3. [EXIT] スイッチを押します。P0-Top ページのプログラム、コンビネーション、またはソングを選ぶパラメーター (“Program Select”、“Combination Select”、“Song Select”) へ移動します。

どのページにいても 最高で3回押せば、Program/Combination/Song Select が選ばれ、即、テン・キー、[△]、[▽] スイッチでプログラム、コンビネーション、ソングが選べます。

EXIT (その2)

ダイアログを表示時、Cancel、Done、Exit ボタンと同等な動作をします。

付 録

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源

電源が入らない

- 電源コードがコンセントに接続されていますか？ ☞p.38
- [POWER] スイッチがオンになっていますか？
- リア・パネルの [POWER] スイッチをオンにしてください。
☞p.40

LCD ディスプレイ

電源は入っているが LCD ディスプレイには何も表示されない。

鍵盤を弾くなどの操作をすると、通常に動作している。

- LCD ディスプレイの色調、コントラスト、バックライトの明るさ等の調整は正しいですか？ ☞PG p.679
- 1. [GLOBAL] スイッチを押し、次に [EXIT] スイッチを 2 回押します。
- 2. [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [6] を押します。
- 3. UTILITY [RESET CONTROLS] スイッチを押します。標準値にリセットされます。
- 4. [EXIT] スイッチを押します。

電源は入っているが LCD ディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

- システムがダメージを受けている可能性があります。付属リストア CD を使って工場出荷時の設定に戻してください。
☞PG p.988

LCD ディスプレイの操作でうまく入力できない

- ページ・メニュー・コマンド “Touch Panel Calibration” (Global P0:Basic Setup) を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。☞PG p.678
Note: ページ・メニューからコマンドが選べないときは、[GLOBAL] スイッチを押し、次に [EXIT] スイッチを 2 回押した後、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [3] を押し、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

- ソングやパターンをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？
- サンプリングをしていませんか？
- CD を再生していませんか？
- WAVE ファイルを再生していませんか？

Combination、Sequencer モードで、“MIDI Channel”、“Status” 等の Timbre/Track パラメーターのバリューを変更できない

- 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。
- “Damper Polarity” (Global P2:Controllers/Scales) の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？
☞PG p.657
- ページ・メニュー・コマンド “Half Damper Calibration” (Global P0:Basic Setup) を実行すると解決する場合があります。☞PG p.678

LCD ディスプレイに触れたときビープ音が出ない

- “Beep Enable” チェック・ボックス (Global P0:Basic Setup) をチェックしてください。☞p.164

音の入出力

音が出力できない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ☞p.38
- 接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？
- Local Control On になっていますか？
- “Local Control On” (Global P1: MIDI) のチェック・ボックスをチェックしてください。☞PG p.650
- [VOLUME] スライダーが上がっていますか？ ☞p.19
- [MASTER] スライダーが上がっていますか？ ☞p.21
- MASTER VOLUME を ASSIGNABLE PEDAL にアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？
☞p.165
- ベクター・ジョイスティックでボリュームをコントロールしたことによって、ボリュームが下がっていませんか？ ☞p.66
- AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1～8 端子から音が出ない場合、“Bus Select” またはインサート・エフェクト通過後の “Bus Sel.” (Bus Select) を 1～8、1/2～7/8 のいずれかに設定していますか？ ☞p.181
- Combination モードで特定のティンバーが鳴らない場合、Play/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo はすべてオフになっていますか？ (Solo ボタンが点滅しているときはいずれかのティンバーが Solo オンになっています。) ☞PG p.357
- Sequencer モードで特定のトラックが鳴らない場合、Play/Rec/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo はすべてオフになっていますか？ (Solo ボタンが点滅しているときはいずれかのトラックが Solo オンになっています。) ☞p.81
- “Status” が INT、BTH になっていますか？ ☞p.74、p.114
- Key Zone や Velocity Zone は、音が出る設定になっていますか？ ☞PG p.31、p.88、p.399、p.403、p.498、p.513

音が止まらない

- “Hold” チェック・ボックス (Program P1:Basic/Vector-Program Basic ページ) のチェックがはずれていますか?
※PG p.32
- Tone Adjust で “Hold” をオンにしていますか? ※PG p.27
- “Damper Polarity” または “Foot Switch Polarity” (Global P2:Controllers/Scales) が正しい設定になっていますか?
※PG p.657

音が入力できない

- AUDIO INPUT 1 ~ 4 端子、S/P DIF IN 端子に入力するソースが接続されていますか? ※p.96、p.100、p.119、p.126
- Sampling モードで音が出ない場合、Sampling P0: Recording- Audio Input ページで “Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level” を正しく設定しましたか? ※p.119
または SAMPLING [REC] がオンになっていますか?
- Program、Combination、Sequencer の各モードで音が出ない場合、Global P0:Basic Setup- Audio ページ、または Program、Combination、Sequencer モードの各 P0 の Sampling ページで “Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level” を正しく設定しましたか? ※p.185
- “Use Global Setting” の設定は正しいですか? ※PG p.11、p.363、p.458
- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL] ノブのレベルが上がっていますか? ※p.26
- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、[MIC/LINE]、[PHANTOM POWER] スイッチの設定は合っていますか?
※p.26、p.38
- S/P DIF IN 端子から入力するフォーマットが異なりますか?
→ CP-1201 または S/P DIF に準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。
- S/P DIF IN 端子から入力するサンプリング周波数は正しいですか?
→ サンプリング周波数 48kHz または 96kHz による入力が可能です。対応していないサンプリング周波数を入力するとノイズが発生したり、“CLOCK ERROR !” になります。
“S/P DIF Sample Rate” でサンプリング周波数を、入力するサンプリング周波数 (48kHz または 96kHz) に合わせてください。“S/P DIF Sample Rate” の初期設定は 48kHz です。
※PG p.644
-  “System Clock” が S/P DIF、および “S/P DIF Sample Rate” が 48kHz に設定されているときに、S/P DIF IN 端子へ入力するサンプリング周波数を 96kHz から 48kHz、または 48kHz から 96kHz に切り替える場合は、本機がデータ・アクセス中でないことを確認してください。また本機に触れないでください。
特にデータ・アクセス中 (内蔵ハードディスク、CD-R/RW、外部 USB メディア、サンプル・メモリー、インターナル・メモリー等へのロード/セーブ、データの書き込み/読み出し、サンプリング等) は、S/P DIF IN 端子へ入力するサンプリング周波数を切り替えないでください。
- デジタル入力の音が 2~3 秒間入力されないことがあります。
“S/P DIF Sample Rate” でサンプリング周波数を変化させた場合 (例: 48kHz → 96kHz など)、その周波数に追従するまでに 2~3 秒間かかります。音が出るまでそのままお待ちください。

オプション EXB-DI の ADAT OUT 端子からメインの L、R を出力できない

- Global P0: Basic Setup- Audio ページの “L/R Bus Indiv. Assign” を EXB-DI ADAT OUT のチャンネルに設定しましたか? ※PG p.648

オーディオ CD の音が出ない

- Disk モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードを選んでいませんか?
- オーディオ CD の出力が正しく入力されていますか?
→ Disk モード Play Audio CD ページの “Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level”、または Sampling モード P5:Audio CD-Ripping ページの “Bus Select (IFX/Indiv.)”、“Level” を正しく設定してください。 ※p.201
→ “Drive Select” の設定は正しいですか?
- “Volume” (Sampling P5:Audio CD-Ripping ページ、Disk モード Play Audio CD ページ) スライダーが上がっていますか? ※PG p.605、p.694
- ファイナライズした CD ですか?
→ Disk モードの Make Audio CD ページで書き込んだ CD-R/RW は、ファイナライズをしないと Disk モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードで音を聞くことはできません。ページ・メニュー・コマンド “Finalize Audio CD” を実行してファイナライズしてください。 ※PG p.719

入力音またはレコーディングした音にノイズやひずみが多い

- AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL] ノブと “Recording Level” の設定が適正ですか?
→ “Recording Level” に [ADC OVERLOAD !] が表示される場合は [LEVEL] ノブを調整してください。また [CLIP !] が表示される場合は、“Recording Level” を調整してください。
- AUDIO INPUT 3、4、S/P DIF IN 端子に入力している場合、出力側のレベルと “Recording Level” の設定が適正ですか?
→ [CLIP !] が表示される場合は、“Recording Level” スライダーを調整してください。
- システム・クロックは正しく設定されていますか?
→ 周期的なクリック・ノイズが発生している場合は、入力している “System Clock” に設定されているかを確認してください。 ※PG p.643

ノイズや発振音が出る

- AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。
- サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング (サンプルのレコーディング) の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。
- MIDI/Tempo Sync 機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

- エフェクト 023: Stereo Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

音が一定の周期で消える

- 体験版の EXi、EXf、EXs を使用すると、音が一定の周期で消えます。例えば、MS-20EX は LAC-1 の正規版を購入し、オーソライズすることによって正しく使用することができます。☞PG p.675

プログラム、コンビネーション

プログラム、コンビネーションが正しく発音しない

- バンク INT-E のプリロード・プログラムが正しく発音しない。☞p.32、PG p.679
- EXs1 ROM Expansion マルチサンプルがロードされていますか？ Global モードのページ・メニュー・コマンド“Expansion Sample Setup”で EXs1 ROM Expansion をロードしてください。ただし、EXs1 ROM Expansion と EXs2 Concert Grand Piano は同時に使用することができませんので、EXs1 ROM Expansion 使用時は、EXs2 Concert Grand Piano は使用できません。
- バンク USER-A のプリロード・プログラムが正しく発音しない。☞p.32、PG p.679
- EXs2 Concert Grand Piano マルチサンプルがロードされていますか？ Global モードのページ・メニュー・コマンド“Expansion Sample Setup”で EXs2 Concert Grand Piano をロードしてください。ただし、EXs1 ROM Expansion と EXs2 Concert Grand Piano は同時に使用することができませんので、EXs2 Concert Grand Piano 使用時は、EXs1 ROM Expansion は使用できません。

プログラム、コンビネーションの音が一定の周期で消える

- 上記の「音が一定の周期で消える」を参照してください。

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

- “Oscillator Mode” (Program P1: Basic/Vector) に Double を選択していますか？ ☞PG p.29

EXi 2 に関する設定が表示されない

- “EXi 2 instrument type” (Program P1: Basic/Vector) に インストゥルメントを選択していますか？ ☞PG p.144

EXi プログラムがコンビネーションで正しく発音しない

- “Timbre No.” が灰色で表示されていませんか？
そして、そのティンバーの “Select Timbre Info” には、[Inactive] が表示されていませんか？
- 使用可能な EXi FIXED リソースの最大量を超えています。EXi FIXED リソースを使用する EXi プログラムをティンバーから外してください。☞PG p.358

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

- データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ ☞PG p.711
- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク／ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？
- プログラム・バンクを入れ替えた場合は、ページ・メニュー・コマンド“Change all bank references”でコンビネーション

のティンバーに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。☞PG p.678

プログラムがライト (保存) できない

- HD-1 プログラムはバンク INT-F にライトすることができません。EXi プログラムは逆にバンク INT-A ~ E にライトすることができません。バンク USER-A ~ G はバンク・タイプを Global モードのページ・メニュー・コマンド“Set Program User-Bank Type”で設定し、ライトすることができます。工場出荷時はバンク USER-F が EXi 用、それ以外が HD-1 用に設定されています。☞PG p.677

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ ☞PG p.711
- ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか？
- プログラム・バンクを入れ替えた場合は、ページ・メニュー・コマンド“Change all bank references”でソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。☞PG p.678
- ソングをセーブするときは “Save All” や “Save PCG & SEQ” でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には .PCG と .SEQ を一緒にロードするとよいでしょう ☞PG p.711、p.697
- プログラムで使用しているマルチサンプル、サンプルをロードしましたか？

オーディオ・トラックの音が出ない

- ロードしたソングに対応する WAVE ファイルの入ったフォルダ名が対応していない場合、Disk モードで表示されるアイコンの色が灰色になります。ファイルの名前を変えていませんか？

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押しても演奏がスタートしない

- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか？ ☞PG p.650

レコーディングができない

- レコーディングする MIDI トラックまたはオーディオ・トラックを “Track Select” で選択していますか？ ☞PG p.442
- Memory Protect “Song” チェック・ボックス (Global P0) のチェックがはずれていますか？ ☞PG p.645
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか？ ☞PG p.650

EXi プログラムがソングで正しく発音しない

- “Track No.” が灰色で表示されていませんか？
そして、そのトラックの “Select Track Info” には、[Inactive] が表示されていませんか？
- 使用可能な EXi FIXED リソースの最大量を超えています。EXi FIXED リソースを使用する EXi プログラムを MIDI トラックから外してください。☞PG p.358

“Copy From Combi” でコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じように KARMA をレコーディングできない

- “Multi REC” (Sequencer P0:Play/REC) をチェックしていますか？ [☞p.88](#)
 - Copy From Combaion ダイアログでの設定は正しいですか。 [☞p.160](#)
- Copy From Combaion ダイアログで、“Multi REC Standby” をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的にを行います。

Tone Adjust を使用した演奏をレコーディングできない

- Tone Adjust は、システム・エクスクルーシブとしてレコーディングされます。Global モードの MIDI Filter “Enable Exclusive” チェック・ボックスにチェックしましたか？ [☞PG p.653](#)

RPPR 機能による演奏がスタートしない

- Sequencer P0:Play/REC ページの “RPPR” チェック・ボックスにチェックがついていますか？ [☞p.111](#)
- “Assign”、“Pattern Name”、“Track Name” 等が正しく設定されていますか？ [☞p.110](#)
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか？ [☞PG p.650](#)

オーディオ・トラックにレコーディングできない

- Memory Protect “Internal HDD Save” チェック・ボックス (Global P0) のチェックがはずれていますか？ [☞PG p.646](#)
- レコーディングするオーディオ・トラックを “Track Select” で選択していますか？ [☞PG p.442](#)
マルチトラック・レコーディング (“Multi REC” チェック) 時は “Play/Rec/Mute” を REC にしていますか？ [☞PG p.442](#)
- オーディオ入力の設定は正しいですか？
→ 「音の入出力 — 音が入力できない」を確認してください。 [☞p.210](#)
- ハードディスクに残り容量はありますか？ [☞PG p.691](#)
→ 必要のない WAVE ファイルをデリートしてください。 [☞p.40、PG p.716](#)
→ 必要な WAVE ファイルを外部メディアにコピーしてからデリートしてください。 [☞PG p.715、p.716](#)
- “REC Source” の設定は正しいですか？ [☞PG p.445](#)
- 「File already exists」が表示され、レコーディングできない。
→ P0: Play/REC- Preference ページでレコーディングする WAVE ファイルの名前を変更してください。 [☞PG p.454](#)
→ TEMP フォルダ内のファイルをデリートしてください。なお、必要に応じて外部メディアにコピーしてから、デリートしてください。 [☞p.40、PG p.716](#)

オーディオ・トラックのリージョンに WAVE ファイルをインポートできない

- Import Region/WAVE ダイアログで WAVE ファイルを選択したが OK ボタンが押せない。
→ 48kHz、モノの WAVE ファイルのみがインポートが可能です。 [☞p.106、PG p.564](#)
- 外部 USB メディアまたは内蔵 CD-R/RW から WAVE ファイルのインポートはできません。一旦、内蔵ハードディスク

に WAVE ファイルをコピーしてからインポートしてください。

サンプリング

サンプリングできない

- オーディオ入力の設定は正しいですか？
→ 「音の入出力 — 音が入力できない」を確認してください。 [☞p.210](#)
- RAM メモリーは、サンプリングに必要な容量が確保されていますか？ [☞p.32](#)
- メモリーに残り容量はありますか？ [☞PG p.581](#)
→ RAM メモリーにサンプリングする場合は、サンプリングに必要な容量を確保してください。 [☞p.32、PG p.617](#)
→ ハードディスクにサンプリングする場合は、他のハードディスクを選択してください。 [☞PG p.127、p.621](#)
→ 必要のないサンプルをデリートしてください。 [☞PG p.617](#)
→ 必要なサンプルを外部メディアにコピーしてからデリートしてください。 [☞PG p.715](#)
- 内蔵ハードディスクへサンプリングする場合、Memory Protect “Internal HDD Save” チェック・ボックス (Global P0) のチェックがはずれていますか？ [☞PG p.646](#)
- USB 記憶メディアに記録する場合は、記録が可能なメディアを選んでいませんか？ [☞p.216](#)
- “Trigger” の設定は正しいですか？ [☞PG p.15、p.586](#)
- Sampling モードで “Resample” を Auto にしてリサンプリングする場合は、リサンプリングするサンプルを鍵盤にアサインし、“Key” に設定していますか？ [☞p.128](#)
- “Source Bus” の設定は正しいですか？
- USB ハードディスクへサンプリングしたときに、“Buffer overrun error occurred” が頻発する場合、ページ・メニュー・コマンド “Check Medium” (Disk-Utility ページ) を実行し、選択した MS-DOS フォーマットされたメディアのエラーを検査し修復してください。 [☞PG p.717](#)

ステレオのサンプルがステレオで再生できない

- マルチサンプルはステレオですか？
→ ページ・メニュー・コマンド “MS Mono To Stereo” を実行し、マルチサンプルをステレオにしてください。 [☞PG p.621](#)
- サンプル・ネームは正しく付けられていますか？ [☞PG p.578](#)

サンプリングしたサンプルの音量が小さい/大きい

- “Recording Level” を 0.0 (dB) 程度にしてリサンプリングしたサンプルの再生音が、リサンプリングしたときの音量より小さい。
→ リサンプリングするとき、“Auto + 12dB On” をオンにしましたか？ [☞PG p.543、p.580](#)
→ “Auto + 12dB On” をオフにしてリサンプリングをした場合は、そのサンプルの “+ 12dB” (Sampling モード Loop Edit ページ) をオンにしてください。 [☞PG p.598](#)

KARMA

KARMA 機能による演奏がスタートしない

- KARMA [ON/OFF] スイッチがオン (点灯) になっていますか？ [☞p.146](#)

- Combination、Sequencer モードで KARMA モジュールがスタートしない場合、“Run” にチェックがついていますか？ また “Input Channel”、“Output Channel” に設定は適切ですか？ PG p.150、p.155
- “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) が Internal または Auto になっていますか？ PG p.650
- Global P0:Basic Setup ページで “All KARMA Off” がチェックされていませんか？ PG p.643

ベクター

ボリュームがコントロールできない

- “Enable Volume Control” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.35、p.379、p.474
- Combination、Sequencerモードの “VJS Assign” の設定が適切ですか？ PG p.379、p.476
- Combination、Sequencer モードでプログラムのボリューム・コントロールを再現する場合は、“Enable Program Vector Volume” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.380、p.476

CC コントロールが動作しない

- “Enable CC Control” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.36、p.381、p.477
- “VJS X Mode”、“VJS Y Mode” の設定は適切ですか？ PG p.36、p.381、p.478
- Combination、Sequencerモードの “Enable Combi Vector CC”、“Enable Song Vector CC” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.382、p.478
- Combination、Sequencer モードでプログラムの CC コントロールを再現するには、“Enable Program Vector CC” チェック・ボックスをチェックしていますか？ PG p.382、p.478

エンベロープ動作が設定どおりではない

- フロント・パネルのベクター・ジョイスティックの位置はセンターになっていますか？エンベロープは、ベクター・ジョイスティックの設定をオフセットとして動作します。 PG p.35
- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながらベクター・ジョイスティックを動かして、センターにリセットしてください。 PG p.206

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

- “Assign” チェック・ボックスにチェックを付けないで、右隣のドラムサンプルを半音下げで発音させようとしたがピッチが変わらない。
- Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Global モードでドラムキットをエディットする場合は、Program P2:Edit-Pitch、OSC1 Pitch Mod.ページで “Pitch Slope” を + 1.0 に設定してから Global モードに入ってください。 PG p.49

ウェーブ・シーケンス

ウェーブ・シーケンスによるシーケンスが動かない

- “Run” チェック・ボックスにチェックが付いていますか？ PG p.663

プログラム、コンビネーション、ソングで “Swing” がきかない、または効果が適切でない

- ウェーブ・シーケンスの “Mode” が Tempo になっていますか？ PG p.663
- ウェーブ・シーケンスの “Swing Resolution” が適切ですか？ PG p.665

エフェクト

エフェクトがかからない

- エフェクト・プログラム 000 を選んでいませんか？
→ “IFX1 ~ 12”、“MFX1, 2”、“TFX1, 2” に 000:No Effect 以外を選んでください。
- Effect Global SW “IFX1-12 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX1&2 Off” (Global P0:Basic Setup) がチェックされていませんか？ PG p.642
- Combination、Sequencer モードでティンバー／トラックの “Send1”、“Send2” を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの “Return1”、“Return2” は上がっていますか？ PG p.121、p.427、p.535
また、ティンバー／トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの “Send1”、“Send2” が下がっていませんか？ PG p.420、p.528
Note: 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。
- 出力をインサート・エフェクトルーティングしていますか？ PG p.11、p.112、p.363、p.418、p.458、p.525、p.528

MIDI

外部から送信された MIDI データに回答しない

- MIDI ケーブルはすべて正しく接続されていますか？ PG p.950
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDI データを受信していますか？ PG p.951

外部機器から送信された MIDI データに正しく回答しない

- MIDI Filter “Enable Program Change”、“Enable Bank Change”、“Enable Control Change”、“Enable AfterTouch”、“Enable Exclusive” (Global P1:MIDI) が、それぞれチェックされていますか？ PG p.653
- 本機が対応しているメッセージを送信していますか？ PG p.951

プログラム・チェンジの対応が正しくない

- “Bank Map” の設定は合っていますか？ PG p.643

メディア

内蔵ハードディスク、外部 USB デバイス

USB 接続した外部機器のドライブを認識しない

- フォーマットしましたか？ ☞PG p.716
 - 外部 USB デバイスが正しく接続されていますか？ ☞p.39
 - 本機の電源をオンにする前に、USB 機器の電源をオンにしましたか？
- ページ・メニュー・コマンド“Scan device” (Disk- Media Information) で USB デバイスを再マウントしてください。

内蔵/外部ハードディスクにデータをセーブするとき、“Error in writing to medium” のエラーが頻発する

- ページ・メニュー・コマンド “Check Medium” (Disk- Utility ページ) を実行しメディアのエラーを検査し修復してください。

CD-R/RW

CD メディアを認識しない

- LCD ディスプレイに触れましたか？

CD-R/RW ドライブを認識しない

書き込みができない

- データ書き込み時に振動や衝撃を与えませんでしたか？
 - PCG、SNG ファイルなどのデータがセーブできない場合、そのメディアをフォーマットしましたか？
- オーディオ・トラックを書き込んでオーディオ CD を作成する場合はフォーマットは必要ありません。
- お使いのドライブに、推奨されているメディアを使用していますか？
 - 外部 USB ドライブから CD-R/RW へ書き込みもうとする場合、転送速度が足りない場合があります。
- 書き込み速度を下げることによって書き込みが成功する場合があります。 ☞PG p.718
- 一度、外部 USB ドライブのデータを内蔵ハードディスクにコピーして、内蔵ハードディスクから書き込みを実行すると、書き込みが成功する場合があります。
- ブランクのメディアをお使いですか？
- CD-R の場合、新品のメディアを使ってください。CD-RW の場合ページ・メニュー・コマンド “Erase CD-RW” (Disk- Make Audio CD) でメディアの中身を消去してからセーブを実行してください。

本機でセーブした CD-R/RW が、外部機器で認識しない

- 本機でパケットライトによるセーブ、コピーをした CD-R/RW がコンピューターで認識しない。
- UDF バージョン 1.5 対応の UDF リーダーまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。 ☞PG p.978
- CD-R の場合、ページ・メニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” (Disk- Utility ページ) を実行し、ISO9660 フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によって ISO9660 レベル 3 に変換され、認識しない場合があります。その場合 ISO9660 レベル 3 対応のリーダー・ソフト

ウェアまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。 ☞PG p.717

- 本機でパケットライトによるセーブ、コピーをした CD-R/RW が TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack/TRITON Le で認識しない。
- UDF バージョン 1.5 は対応していないため認識しません。
- CD-R の場合、ページ・メニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” (Disk- Utility ページ) を実行し、ISO9660 フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によって ISO9660 レベル 3 に変換され、認識しない場合があります。 ☞PG p.717
- ISO9660 フォーマットに変換した CD-R が、お使いのコンピューターで読み込みができない
- パケットライト・ソフトがインストールされている場合、データを読めない場合があります。その場合、そのソフトを一時的に無効にするか、またはアンインストールしてください。
- Macintosh OS9 では、機能拡張の UDF Volume Access が有効になっている場合、データを読めない場合があります。その場合、以下の方法で「UDF Volume Access」を無効にしてください。
1. 「アップルメニュー」から「コントロールパネル」内の「機能拡張マネージャー」を開きます。
 2. 「機能拡張マネージャー」内の「UDF Volume Access」のチェックをはずします。
 3. Macintosh を再起動します。

オーディオ CD トラックを書き込みできない

- ファイナライズを実行した CD-R/RW ディスクには、追加書き込みできません。

オーディオ CD プレーヤーで再生できない

- ファイナライズを実行しましたか？
- 追加してデータを書き込んだ後にファイナライズをする場合は、ページ・メニュー・コマンド “Write to CD” (Disk- Make Audio CD) を実行時に “Execute finalize too” チェック・ボックスにチェックをして、ファイナライズを実行してください。 ☞p.201、PG p.718
- ファイナライズのみを行う場合は、ページ・メニュー・コマンド “Finalize Audio CD” (Disk- Make Audio CD) で OK ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。 ☞PG p.719
- CD-R メディアを使用していますか？
- CD-RW メディアは CD プレーヤーで再生できないことがあるため、CD-R メディアを使用することをお勧めします。
- メディアの種類を替えてみましたか？
- CD-R/RW のメディアは、CD プレーヤーによっては再生できない場合があります。CD-R/RW メディアの種類を変えると再生できる場合があります。

WAVE ファイル

ロードできない

- OASYS がロードできる WAVE ファイルの形式に対応しているものですか？ ☞PG p.705、p.974
- Disk モード Make Audio CD ページでトラック CD リストにインサートできる WAVE ファイルは 48kHz、44.1kHz です。
- Sequencer モードでオーディオ・トラックにインサートできる WAVE ファイルは MONO の 48kHz です。

プレビューできない

- OASYS がロードできる WAVE ファイルの形式に対応しているものですか？ ☞PG p.974
- ディレクトリ・ウィンドウで Play ボタンを押すことによってプレビューできる WAVE ファイルは 48kHz のデータです。
- 外部メディア上にある WAVE ファイルのファイル名が 8 文字を越える場合はプレビューできません。内蔵ハードディスクへコピーしてからプレビューしてください。

その他

ファンの動作音が大きくなる、または変動している

- 故障ではありません。OASYS の冷却システム・ファンは温度センサーとプログラムでコントロールされています。周囲温度や処理状況によって、ファンの回転数が変化します。

自動的に電源がオフになる

- 本体左右の孔は吸排気口です。本体を設置する際には、通気が妨げられないように、本体側面を壁などから 10cm 以上離したり、吸排気口の近くにものを置かないようにしてください。本機の排熱が不完全になると、内部温度が上昇します。温度上昇から機器を保護するために電源がシャットダウンすることがあります。

日付が正しくない

- セーブしたファイルやサンプリングした WAVE ファイルの日付が正しくない。
- ページ・メニュー・コマンド “Set Date/Time” (Disk- Utility ページ) で現在時刻を設定してください。 ☞p.196

パッドの反応がおかしい

- ページ・メニュー・コマンド “Pad Calibration” (Global P0:Basic Setup) を実行し、パッドの感度を正しく調整してください。 ☞PG p.678

本機で使用可能なメディア

本機で使用できるメディア・タイプ

(2007.9月現在)

内蔵ハードディスク

内蔵 CD-R/RW ドライブ

外部 USB 記憶メディア

- HD: ハードディスク
- RM: リムーバブル・ディスク (MO、フロッピー・ディスク Flash Disk)
HD、RM は、MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応。
認識できる容量 :FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで
FAT16: 4Gbyte まで
- CDR: (CD-R/RW)
UDF フォーマットに対応しています。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み、読み込みが可能です。(パケットライト対応 ※PG p.978)
また、CD-DA(オーディオ・データ)の録音/再生と、ISO9660 (レベル1) フォーマットの読み込みが可能です。

Note: 本機の外部 USB 記憶メディアの認識条件については、p.39「6. USB 機器の接続」を参照してください。

Note: USB 端子に接続する方法については、p.39「6. USB 機器の接続」を参照してください。

本機がメディアを対象にする機能

内蔵ハードディスク、内蔵 CD-R/RW ドライブと外部 USB メディアに対して利用可能な機能

- セーブ (保存) /ロード (読み込み) (Disk モード)
インターナル・メモリー、RAM メモリーの各種データをセーブ/ロードします。セーブおよびロード可能なファイルについては、PG p.685 表を参照してください。
ファイルを分割したファイルのロード、またはセーブは USB 端子に接続したメディアが対象になります。
- ユーティリティ (Disk モード)
メディアのコピー、フォーマット等を行います。
- サンプリング/リサンプリング
(Program、Combination、Sequencer、Sampling モード)
"Save to" DISKを設定した WAVE ファイルをメディアへ書き込みます。
- WAVE File Play (Sequencer、Disk モード)
WAVE ファイルを再生します。(制限付き *2)
- オーディオ CD の作成 (Disk モード)
CD-R/RW ドライブで、WAVE ファイルからオーディオ CD を作成します。WAVE ファイルが保存されているメディア (from) によって書き込みができないものがあります。
- Convert to ISO9660 Format (Disk モード)
UDF フォーマットの CD-R メディアを ISO9660 フォーマットに変換します。

内蔵ハードディスクに対してのみ利用可能な機能

- ハードディスク・レコーディング (Sequencer モード)
オーディオ・トラックのレコーディング/プレイバックを行います。
- オーディオ・トラック・エディット (Sequencer モード)
オーディオ・トラックで使用している WAVE ファイルのエディットを行います。

メディア機能	Internal: HD	USB: HD (Hard Disk)	USB: RM (MO, Flash Disk)	USB: RM (Floppy Disk)	Internal: CD-R/RW, USB: CD-R/RW (Packet Write)	Internal: CD-R/RW, USB: CD-R/RW (ISO9660)
セーブ/ロード	○	○	○	○	○	△ *1
サンプリング/リサンプリング	○	○	○	×	×	-
WAVE File Play	○	△ *2	△ *2	×	×	×
Make AUDIO CD	○ (from)	○ (from)	○ (from)	×	○ (to)	○ (from)
Convert to ISO9660 Format	-	-	-	-	○ (to)	-
Audio Track Recording	○	×	×	×	×	×
Audio Track Edit	○	×	×	×	×	×

○:可 ×:不可 -:無効 △:一部可能

*1:ロードのみ可能。

USB: CD-DA (オーディオ CD) は Sampling モードでリッピングが可能。

*2:外部メディア上にある WAVE ファイルのファイル名が 8 文字を越える場合はプレビュー不可。内蔵ハードディスクへコピーすることによってプレビュー可能。

Note: 使用できるメディアについて不明な点がございましたら、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。なお、コルグ Web ページ (<http://www.korg.co.jp>) でも確認することができます。

仕様とオプション

仕様

使用温度条件	+ 5 ~ + 35 度 (結露させないこと)		
システム	OA (Open Architecture) シンセシス・システム		
鍵盤部	OASYS 88	88 鍵ウェイトッド (RH2: Real Weighted Hammer Action 2) *RH2 鍵盤は、音域によって鍵盤の重量感 (低音部が重め、高音部が軽め) が 4 段階で異なり、グランド・ピアノのようなタッチ感が得られます。	
	OASYS 76	76 鍵	
音源部	シンセシス方式	HD-1 (High Definition Synthesizer)	
		EXi (Expansion Instruments)	AL-1 (AL-1 Analog Synthesizer)
			CX-3 (CX-3 Tonewheel Organ)
			STR-1 (STR-1 Plucked String)
			MS-20EX (CMT Modeled Analog Synthesizer)
			PolysixEX (CMT Modeled Analog Synthesizer)
	MOD-7 (MOD-7 Waveshaping VPM Synthesizer)		
	最大同時発音数	HD-1	172 ボイス (172 オシレーター)
		AL-1	96 ボイス
		CX-3	172 ボイス
		STR-1	48 ボイス
		MS-20EX	48 ボイス
		PolysixEX	172 ボイス
		MOD-7	52 ボイス
最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ベロシティ・クロスフェード、ウェーブシェイピング・クロスフェード、ダブル・モードなど、オシレーターの設定、およびエフェクト、EXi の使用量により実際の発音数が変化します。各音源方式を同時に使用している場合、発音数はシステムが自動的に必要なボイスを割り当てます。			
プリセット PCM	314 Mbyte (1,505 マルチサンプル、1,388 ドラムサンプル)		
付属 EXs (PCM)	313 Mbyte: EXs1 ROM Expansion (229 マルチサンプル、1,483 ドラムサンプル: ロスレス - 非損失 - 圧縮処理により RAM 使用サイズを 284MB まで減少) 503 Mbyte: EXs2 Concert Grand Piano (10 マルチサンプル ロスレス - 非損失 - 圧縮処理により RAM 使用サイズを 464MB まで減少)		
PCM RAM 容量 (RAM メモリー)	500 Mbyte *PCM RAM 容量は、付属 EXs、システム・ソフトウェアまたはオプションの使用状況によって変化します。		
ウェーブ・シェイピング	ユーザー・メモリー	374 種	
	プリロード	150 種	
ステレオ・マルチサンプル対応、各ノートごとにシンク可能、テンポ・ベースで設定可能			
HD-1 Program	アドバンスド・ベクター・シンセシス	ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ (テンポ同期可能) により各オシレーターのボリューム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能	
	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応 1 オシレーターにつき 4 段階ベロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能	
	フィルター	4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
	ドライバー	1 ボイスにつき 1 基の非線形ドライバー、ロー・プースト	
	EQ	3 バンド EQ (ミッドは中心周波数可変式)	
	モジュレーション	1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp)、2 基の LFO キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基 (Filter & Amp) AMS ミキサー 2 基 その他に、Pitch EG、コモン LFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基	
	EXi Program (Common)	アドバンスド・ベクター・シンセシス	ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ (テンポ同期可能) により各オシレーターのボリューム、シンセ・パラメーター、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能
	モジュレーション	コモン・ステップ・シーケンサー、AMS、コモン LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基	
	EQ	3 バンド EQ (ミッドは中心周波数可変式)	
AL-1	オシレーター	超低エイリアシング・オシレーター	
		OSC1, OSC2, Sub OSC, ノイズ・ジェネレーター、リング・モジュレーター、オシレーター同士による変調可能	
	オーディオ・インプット	外部音声をリング・モジュレーター、フィルター、ドライバー、アンプ、EQ による加工が可能	
	フィルター	1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
		4 種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB) マルチ・フィルター・モード (フィルター A のみローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能)	
	ドライバー	1 ボイスにつき 1 基の非線形ドライバー、ロー・プースト	
モジュレーション	1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 5 基、LFO 4 基、キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基、AMS ミキサー 2 基、1 基ステップ・シーケンサー 1 基		

CX-3	トーンホイール・オルガン・モデル	クリーン/ビンテージ・モード、パーカッション、キー・クリック、ホイール・ブレイク	
	EXモード	周波数比設定可能なドローバー4本、およびパーカッション4本	
	内蔵エフェクト	ロータリー・スピーカー、ビブラト/コーラス、アンブ・モデリング、3バンドEQ	
	ドローバー・コントロール	フロント・パネル上の9本のスライダーによりコントロール可能 (Tone Adjust 機能)	
	スプリット	アッパー、ロー (EXモードでもスプリット可能)	
	モジュレーション	AMS ミキサー2基	
STR-1	ブラックド・ストリング・モデル	ダンピング (damping)、ディケイ (decay)、ディスパージョン (dispersion)、ノンリニアリティ (nonlinearity)、ハーモニクス (harmonics)、デュアル・ピックアップ (dual pickups)、など ほとんどのストリング・パラメーターはリアルタイムでコントロール可能	
	ストリング・エキサイテーション	PCM オシレーター	ブラック、ノイズ、PCM: これら3つの独立したエキサイテーション・ソースを同時に使用可能
			16ブラック・タイプ (ワイズ width とランダムマイゼーション randomization 機能付き)
			ノイズ・ジェネレーター (サチュレーション、ローパス・フィルター機能付き)
		エキサイテーション・フィルター	コルグ超低エイリアシング・テクノロジー (HD-1 同様)
			4段階ベロシティ・ゾーン設定が可能
			ROM、EXs、RAMの各モノ・マルチサンプルが使用可能 PCMは、エキサイテーション信号として使用するか、ストリングの出力でレイヤーすることが可能
	オーディオ・インプット/フィードバック	エキサイテーション・フィルター	ストリング・エキサイテーション用の2-pole マルチモード・フィルター
			エキサイテーション・ソースごとにフィルターのイネーブル/ディセーブル設定可能 ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト
	フィルター	エフェクトからのフィードバックなど、ストリングを通してリアルタイムの外部音声入力が可能	
		フィードバックは、モジュレーターからアンプへのディスタンス (Distance) とオリエンテーション (Orientation) 調節が可能	
		1ボイスにつき2基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
4種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB)			
モジュレーション	マルチ・フィルター・モード (フィルターAのみローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能)		
	1ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター5基、LFO4基、キー・トラッキング・ジェネレーター2基、ストリング・トラッキング・ジェネレーター、AMS ミキサー4基		
MS-20EX (オプション)	オシレーター	超低エイリアシング・オシレーター	
		VCO1、VCO2、リング・モジュレーター、ノイズ・ジェネレーター (ピンク、ホワイト)	
	オーディオ・インプット	外部音声をシンセ・エンジンおよびESP (External Signal Processor) で加工可能	
	フィルター	12dB/oct ハイ・パス、ロー・パス・フィルター (自己発振可能)	
		ESP部: 24dB/oct ロー・カット、ハイ・カット・フィルター (各ボイス)	
	パッチ・パネル	オーディオ信号およびコントロール信号のパッチが可能	
	パッチ・ポイント	<KEYBOARD> KEYBOARD CV OUT, KEYBOARD TRIGGER OUT, VCO1+VCO2 CV IN, VCO2 CV IN <VCO> VCO1+VCO2 EXTERNAL FREQUENCY CONTROL IN, VCO1 OUT*, VCO2 OUT* <VCF> EXTERNAL SIGNAL IN, EXTERNAL HP FILTER CUTOFF FREQUENCY CONTROL IN, EXTERNAL LP FILTER CUTOFF FREQUENCY CONTROL IN, HPF OUT*, LPF IN*, LPF OUT* <VCO+VCF> TOTAL EXTERNAL MODULATION IN <VCA> EXTERNAL INITIAL GAIN CONTROL IN, VCA IN* <EG> EG1 ENVELOPE SIGNAL NORMAL OUT, EG1 ENVELOPE SIGNAL REVERSE OUT, EG1+EG2 TRIGGER IN, EG1 TRIGGER IN, EG2 ENVELOPE SIGNAL REVERSE OUT <MG> TRIANGLE OUT, RECTANGLE OUT <NOISE GENERATOR> PINK NOISE OUT, WHITE NOISE OUT <SAMPLE AND HOLD> CLOCK TRIGGER IN, SAMPLE SIGNAL IN, S/H OUT <MODULATION VCA> CV IN, SIGNAL IN, SIGNAL OUT <MANUAL CONTROLLER> CONTROL WHEEL OUT, MOMENTARY SWITCH <OTHERS> EX1 AUDIO IN*, MIXER 1 IN*, MIXER 1 OUT*, MIXER 2 IN*, MIXER 2 OUT* <ESP> SIGNAL IN, AMP OUT, BPF IN*, BPF OUT, FV CV OUT, ENVELOPE OUT, TRIGGER OUT	
	ESP (External Signal Processor)	外部音声からトリガー、コントロール信号のジェネレートが可能	
	モジュレーション	MS-20 DAR EG1 (ディレイ、アタック、リリース)、HADSR EG2 (ホールド、アタック、ディケイ、サスティン、リリース)、MG (MIDI同期可能)、SAMPLE & HOLD、MVCA	
		OASYS型マルチステージEG4基、1ボイスにつき4基のLFO、AMSミキサー4基	
PolysixEX (オプション)	オシレーター	VCO: Saw, Pulse, PWM	
		サブ・オシレーター: Off, 1オクターブ・ダウン, 2オクターブ・ダウン	
	フィルター	24dB/oct ロー・パス・フィルター (自己発振可能)	
	エフェクト	Polysix コーラス、フェイザー、アンサンブル	
	アルペジエーター	レンジ、モード、ラッチ (MIDI同期可能)	
	モジュレーション	Polysix ADSR EG, MG (MIDI同期可能)	
OASYS型マルチステージEG2基、1ボイスにつき2基のLFO、AMSミキサー4基			

MOD-7 (オプション)	ウェイブシェーピングVPM シンセサイザー	バリエابل・フェーズ・モジュレーション (VPM)、ウェイブシェーピング、リング・モジュレーション、PCM サンプル・プレイバック、減算合成方式の組み合わせ	
	オシレーター	VPM 6基/ウェイブシェーパ ー/リング・モジュレーション・オ シレーター	オシレーターごとに位相とピッチ・モジュレーションが可能 ウェイブシェーパ・テーブル 101 基と変調可能なドライブとオフセッ トを装備 オシレーターとして使用、もしくは他の信号のリング・モジュレーター として使用可能
		PCM オシレーター	超低エイリアシング・オシレーター
			オシレーターに 4 段階ベロシティ・スイッチが可能
			モノ ROM、EXs、RAM マルチサンプル使用可能 PCM を FM モジュレーターとして使用可能、または VPM オシレー ターとレイヤーが可能
	ノイズ・ジェネレーター (サチュレーション、ローパス・フィルター機能付き)		
	オーディオ・インプット	外部音声を VPM オシレーターとフィルターに入力可能	
	フィルター	1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
		2 種のフィルター・ルーティング (パラレル、24dB (4-Pole)) マルチ・フィルター・モード (フィルター A のみローパス、ハイパス、バンドパス、ダイレクト入力の各出力を自由にミックス可能)	
	パッチ・パネル	フリー・パッチングとプリセット・アルゴリズム (79 種) 選択をサポート	
変調、位相反転可能な 2-in 1-out ミキサー 3 基により音声のレベル調整とミックスが可能 変調可能なパンポットとボリューム、位相反転プラグを装備した 6 インプット・ステレオ・ミキサー			
モジュレーション	EG 10 基、ボイスごとの LFO4 基、キー・トラッキング・ジェネレーター 9 基、1 ボイスごとに一基のス テップ・シーケンサー、スタンダード AMS ミキサー 4 基、シンプル AMS ミキサー 4 基		
コンピネーション	ティンバー数、 マスター・キーボード機能	最大 16 ティンバー、キーボード、ベロシティ・スプリット/レイヤー/クロスフェード、 Tone Adjust 機能によるプログラムの設定変更可能、外部 MIDI 機器のコントロール可能	
	アドバンスト・ベクター・ シンセシス	ベクター・ジョイスティックおよびベクター・エンベロープ (テンポ同期可能) により各ティンバーのポリリュ ーム、シンセ・パラメータ、エフェクト・パラメーターのコントロールが可能	
ドラムキット	ステレオ/モノ・ドラムサンプルのアサインが可能 4 段階ベロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)		
数: コンピネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンピネーション	1,792 コンピネーション / 384 プリロード	
	ユーザー・プログラム	1,664 プログラム / 1290 (PCM: 650 + EX1: 640) プリロード	
	ユーザー・ドラムキット	152 ドラム・キット / 40 プリロード	
	プリセット・プログラム	256 GM2 プリセット・プログラム + 9 GM2 プリセット・ドラムス・プログラム	
サンプリング	オープン・サンプリング・システム		
	48kHz/16 ビット・リニア、ステレオ/モノ・サンプリング		
	サンプリング・タイム	RAM: 最大サンプリング・タイムは RAM メモリーの容量による ([「RAM メモリー」参照]。500Mbyte の場 合、モノで約 93 分、ステレオで約 46 分 30 秒のサンプリングが可能。 DISK: 内蔵ハードディスク等への最大サンプリング・タイムは、1 サンプル・ファイルにおいて、モノ/ステ レオ共に最大で約 80 分。モノで約 440 Mbyte、ステレオで約 879 Mbyte を使用。	
	サンプル/マルチサンプル数	4,000 サンプル / 1,000 マルチサンプル (1 マルチサンプルにつき最大 128 インデックス)	
	CD-DA (オーディオ CD) の録音/再生/リッピング		
	AIFF、WAVE、AKAI (S1000/S3000)、KORG フォーマット・サンプル・データをロード可能 タイムストレッチ、タイムスライス、クロスフェイドループ等々、エディット機能		
エフェクト部	インサート・エフェクト	12 系統、ステレオ入出力	
	マスター・エフェクト	2 系統、ステレオ入出力	
	トータル・エフェクト	2 系統、ステレオ入出力	
	ティンバー/トラック EQ	1 ティンバー/トラックにつき 1 基の 3 バンド EQ	
	エフェクト・タイプ	185 種 (すべてのエフェクト・タイプをインサート、マスター、トータル・エフェクトとして使用可能)	
	モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション、コモン LFO	
	エフェクト・コントロール・バス	ステレオ・サイドチェイン (コンプレッサー、ゲート、ボコーダー等)	
	エフェクト・プリセット	エフェクトごとに 32 プリセット	
KARMA	KARMA モジュール	Program モード: 1 基、Combination、Sequencer モード: 4 基使用可能	
	GE	2,048 プリセット、1,536 ユーザー	
	コントローラー	ON/OFF、LATCH、CHORD ASSIGN、MODULE CONTROL KARMA REALTIME CONTROL SLIDERS [1] ~ [8]、KARMA SCENES [1] ~ [8]、KARMA SWITCHES [1] ~ [8] Auto RTC (Real Time Control) セットアップ機能	
シーケンサー	トラック	16 トラック MIDI シーケンサー + 16 トラック・ハードディスク・レコーダー + 1 マスター・トラック	
	ソング数	200 ソング	
	分解能	1/192	
	テンポ	40.00 ~ 240.00 (1/100BPM 単位)	
	最大記憶容量	400,000 MIDI イベント (MIDI データのみ) または 300,000 オーディオ・イベント (オーディオ・データのみ)	
	MIDI トラック	16 トラック + 1 マスター・トラック、156 プリセット / 100 ユーザー・パターン (1 ソングにつき)、 18 プリセット / 16 ユーザー・テンプレート・ソング、 フォーマット: コルグ (OASYS) フォーマット、SMF フォーマット 0、1 に対応	
	オーディオ・トラック	最大同時再生 16 トラック、最大同時録音 4 トラック、WAVE ファイル・フォーマット、 最大連続録音時間: 80 分 (モノラル)、 オートメーション: ボリューム、パン、EQ、センド 1/2、 最大 10,000 リージョン、Event Anchor 機能、BPM Adjust 機能	
	RPPR	RPPR (Realtime Pattern Play/Recording): 1 ソングにつき 1 パターン・セット使用可能	

ロード/セーブ/ディスク・ユーティリティ/オーディオCD	ロード、セーブ、ユーティリティ、オーディオ CD 作成/再生			
	データ・ファイラー機能 (セーブ/ロード MIDI エクスクリューシブ・データ)			
	CD-ROM/R/RW (UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込みと読み込み、オーディオ CD の書き込み/再生 (CD-DA)、ISO9660 level1 ロード) 対応			
コントローラー	ベクター・ジョイスティック、ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW[1]、[2]			
	パッド	パッド [1] ~ [8] (ベロシティ対応)		
		[PAD MODE] スイッチ (Velocity Sensitive / Fixed Velocity)		
	コントロール・サーフェス MIXER & MODULATION	CONTROL ASSIGN	スイッチ =TIMBRE/TRACK (1-8, 9-16)、AUDIO (Input, HDR 1-8, HDR 9-16)、EXTERNAL、R.TIME KNOBS/KARMA、TONE ADJUST	
		[MIXER KNOBS] スイッチ	Channel Strip/Individual Pan	
		[SOLO] スイッチ	Mix Select & KARMA Switches/Solo	
		Controllers:	機能 (CONTROL ASSIGN 設定による) :	
		Mix Channel Strip, Realtime Knobs: 8 ノブ (LED value 付き)	Channel Strip, Individual Pan, External MIDI, Realtime modulation, Tone Adjust	
		Mix Play/Mute, KARMA Scenes: 8 スイッチ	Play/Mute, External MIDI, KARMA Scenes、Tone Adjust	
		Mix Select, KAMA Switches: 8 スイッチ	Select/Solo, External MIDI, KARMA Switches、Tone Adjust	
Mix Select, KARMA Controls: 8 スライダー (LED value 付き)		Volume, External MIDI, KARMA Controls、Tone Adjust		
[MASTER] スライダー (LED value 付き)	Volume, External MIDI, Tone Adjust			
KARMA	スイッチ =ON/OFF、LATCH、CHORD ASSIGN、MODULE CONTROL (Master/A/B/C/D)			
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	タッチビュー・カラー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス、10.4インチ TFT、640 × 480 ドット、角度調節機構付き		
	Mode	スイッチ =COMBI、PROGRAM、SEQ、SAMPLING、GLOBAL、DISK		
	VALUE コントローラー	スイッチ =[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[Δ]/[∇] スイッチ、テン・キー・ブロック ([0] ~ [9]、[-]、[.]、[ENTER])		
	UTILITY	スイッチ =HELP、RESET CONTROLS、COMPARE、FUNCTION		
	BANK	スイッチ =INT-A ~ G、USER-A ~ G		
	SEQUENCER	スイッチ =PAUSE、<<REW、FF>>、LOCATE、REC/WRITE、START/STOP		
	SAMPLING	スイッチ =REC、STRAT/STOP		
	TEMPO	スイッチ =[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ		
	その他	スイッチ =[EXIT] スイッチ、[VOLUME] スライダー		
共通規格	周波数特性	20 [Hz] ~ 20 [kHz] \pm 1.0 [dB]	10 [k Ω] 負荷	
	THD+N	20 [Hz] ~ 20 [kHz] 0.01 %	(標準) 10 [k Ω] 負荷	
オーディオ・アウトプット				
アナログ	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R	ϕ 6.3mm フォーン・ジャック (不平衡)、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R のみ [VOLUME MAIN/HEADPHONE] スライダーによるコントロールが可能		
		出力インピーダンス	1.1 [k Ω] 550 [Ω] (L/Mono 端子、Mono 出力時)	
		規定レベル	+4.0 [dBu]	
		最大レベル	+16.0 [dBu]	
	Headphones	ϕ 6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック、[VOLUME MAIN/HEADPHONE] スライダーによるコントロールが可能 (AUDIO OUTPUT(Main)L/Mono 連動)		
		出力インピーダンス	33 [Ω]	
デジタル	オプティカル S/P DIF	フォーマット: 24 ビット、S/P DIF (IEC60958 EIAJCP-1201)		
		サンプル・レイト: 48 [kHz] / 96 [kHz]		
		AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono, R と同じ信号をデジタル出力		
	(Option) EXB-DI Digital Interface Board	フォーマット: ADAT オプティカル・フォーマット、24 ビット、8 チャンネル、サンプル・レイト: 48kHz		
		BNC Word Clock Input		
AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 8 と同じ信号をデジタルで出力、“L/R Bus Indiv. Assign” で L/Mono, R を出力可能				
オーディオ・インプット				
アナログ	AUDIO INPUT 1, 2	コンボ・タイプ: XLR-3-31 (+48V ファンタム電源、SW 付き)、 ϕ 6.3mmTRS フォーン・ジャック (平衡)		
		MIC/LINE 切り替えスイッチ		
		[LEVEL] (レベル調整) ノブ		
		入力インピーダンス	4 [k Ω] XLR-3-31 時 10 [k Ω] TRS フォーン時	
		規定レベル: LINE	+4 [dBu] ([LEVEL] ノブ = min) -36 [dBu] ([LEVEL] ノブ = max)	
		規定レベル: MIC	-22 [dBu] ([LEVEL] ノブ = min) -62 [dBu] ([LEVEL] ノブ = max)	
		最大レベル: LINE	+16 [dBu] ([LEVEL] ノブ = min) -24 [dBu] ([LEVEL] ノブ = max)	
		最大レベル: MIC	-10 [dBu] ([LEVEL] ノブ = min) -50 [dBu] ([LEVEL] ノブ = max)	
		ソース・インピーダンス	600 [Ω]	
		S/N 比	95 [dB] (標準)	
		ダイナミック・レンジ	95 [dB] (標準)	
		クロストーク	95 [dB] @1 [kHz] (標準)	

	AUDIO INPUT 3, 4	ø6.3mm フォーン・ジャック (不平衡)	
		入力インピーダンス	10 [kΩ]
		規定レベル	+4 [dBu]
		最大レベル	+16 [dBu]
		ソース・インピーダンス	600 [Ω]
		S/N 比	100 [dB] (標準)
		ダイナミック・レンジ	100 [dB] (標準)
デジタル	オプティカル S/P DIF	クロストーク	
		100 [dB] @1 [kHz] (標準)	
コントロール・インプット	DAMPER (ハーフ・ダンパー対応)		
	ASSIGNABLE SWITCH, ASSIGNABLE PEDAL		
MIDI	IN, OUT, THRU		
USB	USB 端子 (TYPE A) x 4、USB 規格 Ver. 2.0 に準拠、ハイスピード (480 Mbps 対応)		
ディスク・ドライブ	HDD (2.5 インチ 40 Gbyte)、CD-R/RW		
RAM メモリー	1 Gbyte (最大 2Gbyte まで拡張可) *RAM メモリーは、システム領域と PCM ROM と、ユーザー・サンプリング用 RAM、オプション EXs で使用。		
電源	AC 電源端子、POWER スイッチ		
本体外形寸法 (W×D×H)	OASYS 88 : 1,458 x 484 x 135 mm		
	OASYS 76 : 1,266 x 484 x 135 mm		
本体重量	OASYS 88 : 32.1kg		
	OASYS 76 : 25.7kg		
消費電力	OASYS 88 : 130 W		
	OASYS 76 : 130 W		
付属品	AC コード、取扱説明書 (オペレーション・ガイド、パラメーター・ガイド)、OASYS Restore CD		

オプション

ハードウェア	EXB-DI: デジタル・インターフェイス・ボード	フォーマット: ADAT オプティカル・フォーマット、24ビット、8チャンネル、サンプル・レイト : 48kHz BNC Word Clock Input
	エクスペッション/ボリューム・ペダル	XVP-10
	フット・コントローラー	EXP-2
	ダンパー・ペダル	DS-1H
	ペダル・スイッチ	PS-1
	その他	MIDI ケーブル
ソフトウェア	EXs Expansion Samples : 拡張 PCM ライブラリー (近日発売予定)	
	EXi Expansion Instruments : 拡張インストゥルメント・ライブラリー	
	EXf Expansion Effects : 拡張エフェクト・ライブラリー (近日発売予定)	

* 製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2007年7月)

アフターサービス

■保証書

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

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

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

■修理を依頼される前に

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

■修理時のお願い

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

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

- サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085