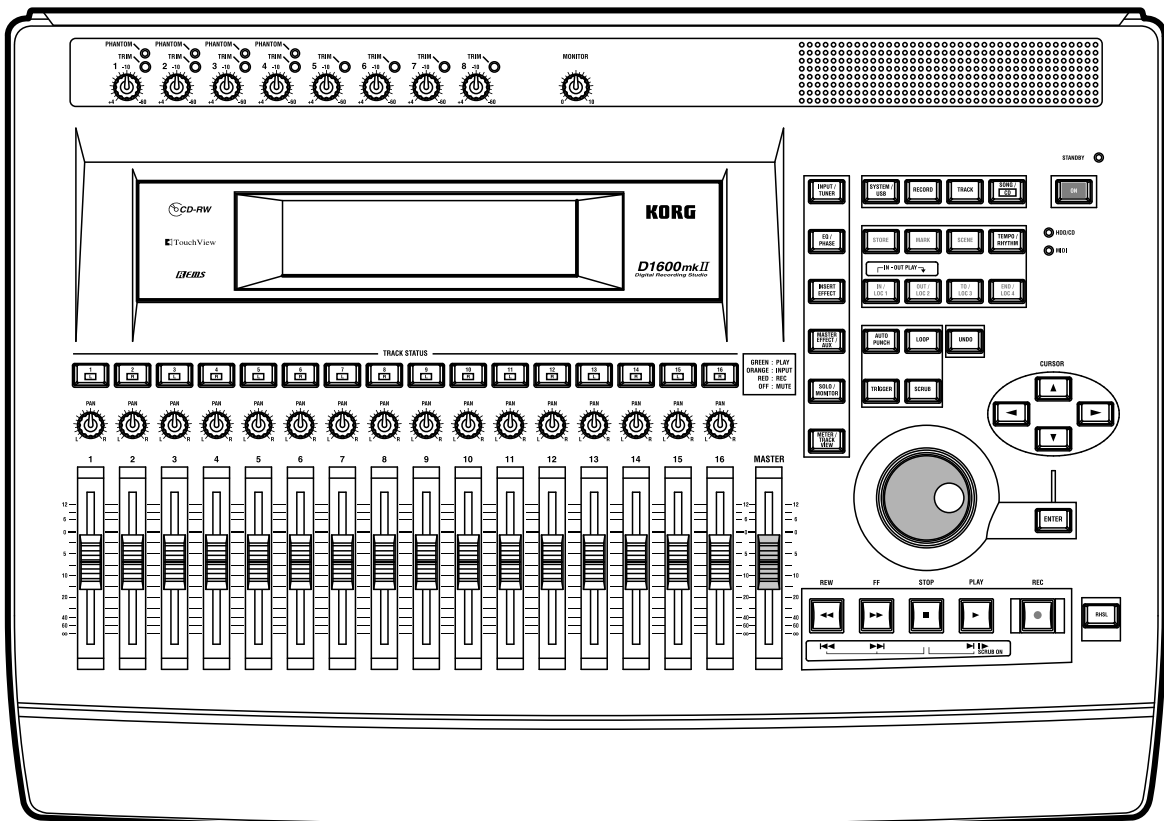


D1600mkII

Digital Recording Studio

取扱説明書



 TouchView
Graphical User Interface

 CD-RW  REMS

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。感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。



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



- 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。



- 雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)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、電源プラグをコンセントから抜く。



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

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリーやハードディスクの内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはバックアップしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。



本装置のお取り扱いについて

本装置に衝撃を与えないでください。とくに電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えるようなことは絶対にしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハードディスク・ドライブや装置内部を損傷するなど、故障の原因になります。

極端に温度の違う場所に移動するとディスク・ドライブ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してください。

電源のオンとオフを頻繁に切り替えしないでください。本装置の故障の原因になります。

本装置は、電源投入後にすぐにハードディスク・ドライブにアクセスを開始します。

HDDアクセス・インジケータが点灯または点滅しているときには、絶対に電源をオフしないでください。ハードディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハードディスク・ドライブを損傷するなど、故障の原因になります。

操作上のミス、停電、あるいは事後的な電源供給停止によって起こったハードディスクの破損の場合は、保証期間内に修理に持ち込まれても有償交換になることがあります。

著作権について

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

CD-R/RWドライブをお使いの方に

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。

- * 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。

目次

安全上のご注意 ii

データについて iii

はじめに 1

1. おもな特長 1
2. 本書の記述について 2
3. 付属品について 2

各部の名称 3

1. トップ・パネル 3
2. フロント・パネル 5
3. リア・パネル 6

LCD画面のオブジェクト名称と機能 8

1. LCD画面のオブジェクト名称 8
2. LCD画面のコントラスト調整 8

基本操作 9

1. モードの選択 9
2. タブ・ページの選択 9
3. パラメータの選択と設定 9

準備 10

1. 接続 10
2. 電源オン/オフ 11

デモ・ソングを聴く 12

クイック・スタート 13

Step 1: クイック・レコーディング 13

1. 接続 13
2. 電源を入れる 13
3. 新しいソングを作る 14
4. リズム 14
5. ミキサー・チャンネルへの割り当て 15
6. レベルの調整 15
7. 音の確認 16
8. 録音 16
9. 再生 18

Step 2: オーバー・ダビング 19

1. ギターの録音 19
2. キーボードの録音 20
3. ボーカルをパーチャル・トラックに録音 22
4. インサート・エフェクトの設定 24

Step 3: ミックス・ダウン 26

1. エフェクトをかける 26
2. EQ(イコライザー)をかける 27
3. マスター・エフェクトをかける 28

Step 4: マスタリング 30

1. ソング全体にエフェクトをかける 30
2. マスター・トラックを作成する 31
3. CDに書きこむ 32

オペレーション編 35

ソングを作る/選ぶ 35

1. 新しいソングを作る 35
2. ソングに名前を付ける 35
3. 別のソングを選ぶ 36

ミキサーへの音声入力 36

1. アナログ入力 36
2. デジタル入力 38
3. チューナーの使用法 39

録音 39

1. 録音レベルの調整と録音 39
2. パーチャル・トラックへの録音 40
3. 再生しながら別のトラックに録音: オーバー・ダビング 40
4. 一部分を録音し直す: パンチ・イン・アウト 40
5. 複数のトラックを2つのトラックにまとめる: パウンス 42
6. その他の録音 43

再生 45

1. 再生 45
2. プログラム・プレイ 45
3. その他の再生 45

時刻の移動 46

1. カウンター表示を切り替える 46
2. 現在時刻を移動する 46
3. スクラブ機能等による細かな時刻の検索 47

ミキサーの調整 48

1. 音量の調整 48
2. 定位の調整 48
3. EQによる音質の調整 48
4. ペア 49
5. モニターの調整 49
6. ソロの設定 50
7. シーンの登録/再生 50

エフェクトを使用する 53

1. エフェクトの概要 53

2. インサート・エフェクト	53
3. マスター・エフェクト	55
4. ファイナル・エフェクト	56
5. エフェクトのエディット	56
6. 外部からエフェクトをコントロールする	57
7. 外部のエフェクトを使う	58
ミックス・ダウン	58
1. オーディオCDの作成	58
2. マスター・テープへの録音	60
3. サブ入力の使用	60
トラックの編集	61
1. トラックの編集方法	61
2. トラック編集例	62
ソングの編集	69
1. ソングの編集方法	69
2. ソングの編集例	70
リズム / テンポの設定	71
1. リズムを設定して、鳴らす	71
2. リズムを聞きながら演奏を録音する	72
3. リズムを録音する	72
4. テンポを設定する	72
データ	75
1. ソング・データのバックアップ(保存)、リストア(呼び出し)	75
2. エフェクト・ユーザー・データのバックアップ(保存)、リスト ア(呼び出し)	77
3. WAVファイルの保存	79
4. Digital Recording Studioシリーズのデータの互換性 について	81
ドライブ	82
1. ハードディスクの検査	82
2. ハードディスクのフォーマット	82
3. CD-RWのデータの消去	83
4. ドライブ容量を効率的に使用する	83
USB	85
1. コンピューターへの保存	85
システム・バージョン・アップ	86
1. システム・ファイルのダウンロード	86
2. システムのバージョン・アップ	86
MIDI	87
1. MIDIの接続	87
2. 本機で扱うMIDIメッセージ	87
3. MIDIを使う	88

リファレンス編	91
1. COUNTER	91
Counter: カウンター表示	91
2. SYSTEM/USB	91
P1 Control: フット・スイッチ/コントロール・チェンジ・デバイ ス(ペダル/MIDI)の設定	91
P2 MIDI: MIDIの設定	92
P3 Sync: 同期の設定	92
P4 MMC: MMCの設定	93
P5 B-U/Rst: リムーバブル・ディスクへのバックアップ/リス トア	93
P6 DiskUtil: ドライブの管理	96
3. RECORD	99
P1 RecMode: 録音モードの選択	99
P2 Bounce: バウンス録音の設定	99
4. TRACK	100
P1 Vtr1 - 8: バーチャル・トラック1 ~ 8の選択	100
P2 Vtr9 - 16: バ - チャル・トラック9 ~ 16の選択 ..	100
P3 EditTrack: トラック編集	100
P4 Import: WAVファイルのインポート	106
P5 Export: WAVファイルのエクスポート	107
5. SONG/CD	108
P1 SelSong: ソングの選択	108
P2 EditSong: ソング編集	109
P3 PrgPlay: ソングのプログラム再生	110
P4 CDR/RW: CD-R/RW作成と再生	110
6. STORE	112
7. MARK	113
P1 Mark: マークの編集	113
8. SCENE	113
P1 ReadDel: シーンの再生オン/オフと編集	113
P2 MixView: パン/フェーダー、シーンの表示	114
9. TEMPO/RHYTHM	115
P1 SetUp: テンポとリズムの設定	115
P2 TmpMap: テンポ・マップの編集	116
P3 TmpTrk: テンポ・トラックの作成	117
10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4 ...	118
各ロケートの機能	118
11. AUTO PUNCH	119
P1 AtPunch: オート・パンチ・イン - アウト録音の設定	119
12. LOOP	120
P1 Loop: ループ再生 / 録音の設定	120

13. UNDO	120
14. TRIGGER	121
P1 Trigger: トリガー録音スタートの設定	121
15. SCRUB	122
16. ENTER	122
17. INPUT/TUNER	123
P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル1 ~ 8の入力選択	123
P2 Ch9 - 16: ミキサー・チャンネル9 ~ 16の入力選択	124
P3 InEq1 - 4: 入力1 ~ 4のEQ調整	124
P4 InEq5 - 8: 入力5 ~ 8のEQ調整	124
P5 Tuner: チューナー	124
18. EQ/PHASE	125
P1 Eq1 - 4: ミキサー・チャンネル1 ~ 4のEQ調整 ...	125
P2 Eq5 - 8: ミキサー・チャンネル5 ~ 8のEQ調整 ...	125
P3 Eq9 - 12: ミキサー・チャンネル9 ~ 12のEQ調整	125
P4 Eq13 - 16: ミキサー・チャンネル13 ~ 16のEQ調整	125
P5 Phase: ミキサー・チャンネルの位相設定	125
19. INSERT EFFECT	126
P1 InsAsn: インサート・エフェクトの挿入位置/タイプ設定	126
P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定 ...	127
P3 InsEff2: インサート・エフェクト2の選択/設定 ...	128
P4 InsEff3: インサート・エフェクト3の選択/設定 ...	128
P5 InsEff4: インサート・エフェクト4の選択/設定 ...	128
P6 Ins5 - 8: インサート・エフェクト5 ~ 8の選択/設定	128
20. MASTER EFFECT/AUX	129
P1 MstEff1: マスター・エフェクト1の選択/設定	129
P2 MstEff2: マスター・エフェクト2の選択/設定	129
P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定	129
P4 EffSnd2: エフェクト2へのセンド設定	130
P5 AuxSend: 外部センド設定	130
P6 FinalEff: ファイナル・エフェクトの選択/設定	130
21. SOLO/MONITOR	131
P1 Solo: ソロ選択	131
P2 Monitor: モニター設定	132
22. METER/TRACK VIEW	133
23. TRACK STATUS	134
24. PAN	134
25. FADER	134
26. TRANSPORT KEY	135

エフェクト・パラメータ・リスト 137

Insert Effect (2in2out x 2)/Master Effect/Final Effect	137
Reverb RV1 - RV7	137
Delay DL1 - DL6	137
Modulation MO1 - MO7	139
Dynamics DY1 - DY7	140
Special Effect SE1 - SE4	141
Insert Effect (2in2out x 2)/Final Effect	142
Large size LS1 - LS7	142
Insert Effect (1in2out x 2)	144
GT1 - GT6	144
AS1 - AS3	144
PA1	144
EB1 - EB3	144
MS1	144
VO1 - VO2	144
GT1 ~ V02のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ	144
Insert Effect (1in1out x 4)	147
MM1 ~ MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ	148
Insert Effect (1in1out x 8)	150
Effect Control	151

付 録 153

故障とお思になる前に	153
各種のメッセージ	157
ハードディスク、CD-R/RWドライブについて	159
1. ハードディスク	159
2. CD-R/RWドライブについて	160
3. オーディオCDを再生、録音する	161
仕様	162
MIDIインプリメンテーション・チャート	164
ブロック・ダイアグラム	165
エフェクト・プログラム・リスト	166
リズム・パターン・リスト(215パターン)	168
デモ・ソング・リスト	169
索引	169

はじめに

このたびはコルグ Digital Recording Studio D1600mkII をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

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

1. おもな特長

・16トラック・デジタル・マルチトラックレコーダー

D1600mkIIは、内部処理24bit、録音再生16/24bit、サンプリング周波数44.1kHz非圧縮録音方式で、スタジオ・クオリティの高品位サウンドを実現。最大同時再生トラックは16トラック(16bit時)、最大同時録音も8トラック可能。録音時間は最長約122時間(16bit、1トラック録音時)。各トラックにつき8つのパーチャルトラックを装備し、1ソングあたり128トラックの録音が可能です。

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

D1600mkIIのすべてのアナログ入力は、フル・デジタルによる音質を損なわないために高性能バランス・ヘッド・アンプを採用しています。4つの+48Vファンタム電源付きXLR入力端子は高品位マイク・プリアンプを内蔵しているため、コンデンサー・マイクを直接接続可能です。標準フォーン・タイプの入力は、すべてTRSジャック型バランス・タイプ。アンバランス入力にも対応しています。マイク・レベルから業務用レベルを超える+16dBuまで対応し、さまざまなサウンド・ソースを直接接続可能です。ギター入力専用端子も用意しています。また、S/P DIFデジタル入力にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載し、48kHz、32kHzのソースを44.1kHzに自動的に変換しての録音も可能です。

・ミッド可変の3バンドEQを装備したミキサー部

・100のシーン・メモリーとMIDIによるミキサー・データの送受信が可能

24チャンネル8バスのD1600mkIIのミキサー部には、各アナログ入力/ミキサー・チャンネルに3バンドEQ(ハイEQおよびローEQはシェルビング・タイプ、ミッドEQは中心周波数が調整できる可変ピーキング・タイプ)を搭載。入力とミキサーに別々のEQを搭載しているため、アナログ・ミキサー内蔵のMTRなどで起こる録音時のEQ設定が再生時にもう一度かかってしまうようなことはありません。

また、ミキサー部のフェーダー、EQ、パン、エフェクトなどの設定を記憶するシーンは各ソングにつき100個登録可能。時間の経過に合わせてシーンを切り替えながらの再生、また汎用の設定として必要なときに簡単に呼び出せます。

MIDIによるフェーダーやパンなどのミキサー・データを送受信可能です。外部シーケンサーからミキサー・オートメーションが行えます。

・独立3系統の同時に使用できるエフェクト

内部処理44bitの独立したインサート、マスター、ファイナルの3系統のエフェクトを装備しています。インサート・エフェクトとマスター、ファイナル・エフェクトは、高品位エフェクト98種を最大5個まで組み合わせたエフェクト・プログラムで、プロのミュージシャンやスタジオ・エンジニアなどが作成した128種、32種、32種、合計192種類のプリセット・プログラムがあります。また、プリセット・プログラムを元に、ユーザーが独自にエディットしたプログラムをユーザ・エリアに192個保存することができます。

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

・高度な編集機能

デジタル・レコーダーならではのノン・ディストラクティブ・エディット(非破壊編集)方式で、高品位サウンドを損なうことなくエディットが可能です。また、オートまたはマニュアル・パンチ・イン/アウト機能、録音や編集を行った前の状態に戻すアンドゥ、それを取り消すリドゥにより、最大99回前までの録音や編集にさかのぼることも可能です。レコーディング後のテンポの異なるフレーズを合わせるのに便利なタイム・エクスパンション/コンプレッションや録音したレベルが低い場合に適正な音量に増幅するノーマライズなどを含む10のトラック・エディット機能を装備しています。

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

・ハードディスク・ドライブ搭載

・ハードディスクのUSBドライブとUSB端子搭載

大容量40GBハードディスク・ドライブを内蔵しています。このハードディスクの全容量のうち2GB分をUSB端子を使いコンピューター接続しデータ共有が可能な“USBドライブ*”として確保し、残りの容量をソングを記録するための“ソングドライブ”として使用します。またWAVファイルのインポート/エクスポート機能を搭載しているので、コンピューターなどと簡単にオーディオ・データのやりとりすることができます。

*FAT16対応

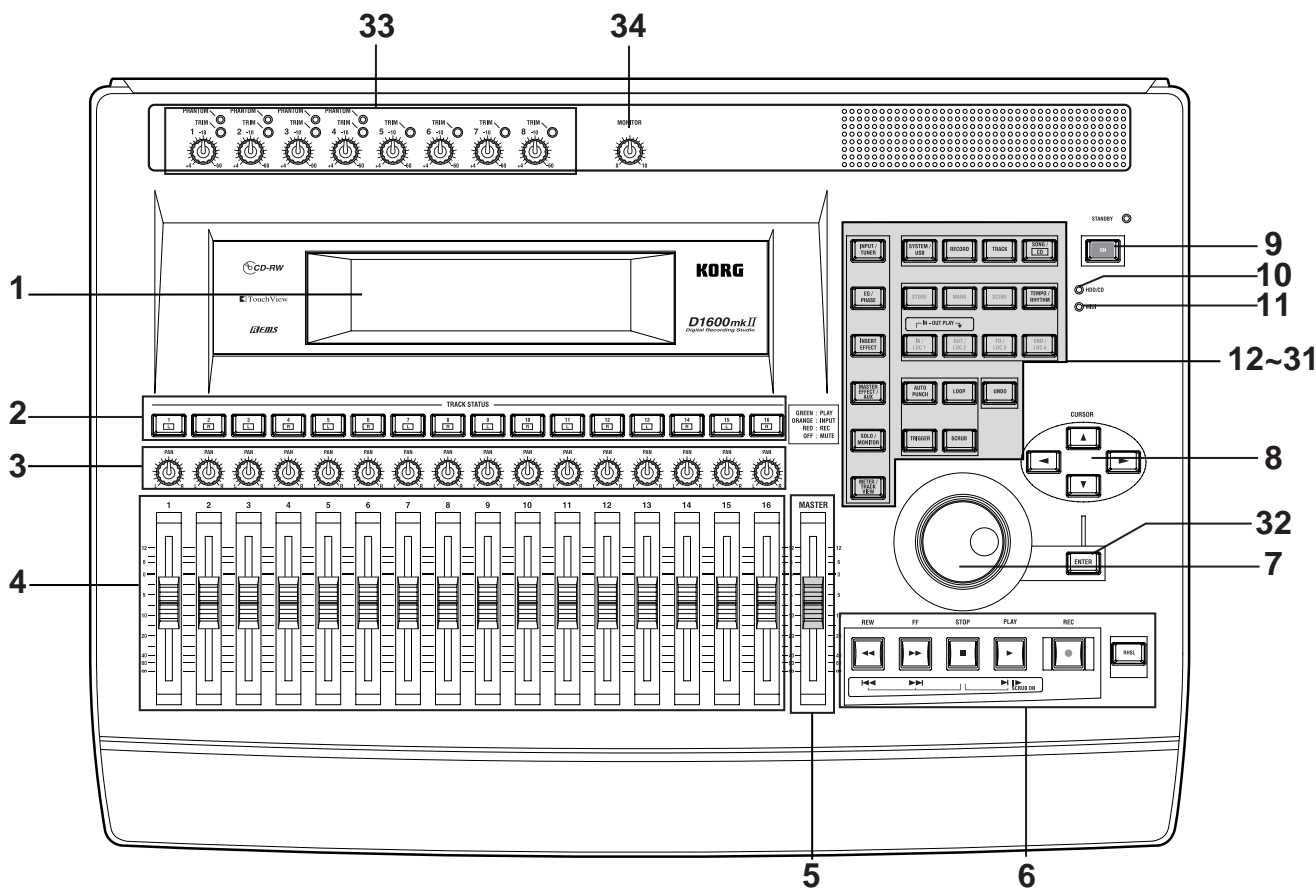
・CD-R/RWドライブで、オーディオCDの作成も可能

CD-R/RWドライブで、ソングやエフェクト・データのバックアップ/リストア、WAVファイルのインポート/エクスポート、オーディオCDの作成が行えます。また、オーディオCDをドライブに入れ、その音をミキサー・チャンネルに立ち上げ、録音、再生することも可能です。

オーディオCDの書き込みでは、1ソングごとに書き込むトラック・アット・ワンスと、ライブなどを録音した1つのソングを、ソング中に登録したマークごとにオーディオCDのトラック(曲)として書き込むディスク・アット・ワンスの2通りの書き込みが可能です。

各部の名称

1. トップ・パネル



1 LCD画面

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画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページ、タブ、パラメータ等を選び、値を設定することができます。録音/再生時の音量情報(レベル・メーター)や時間情報(ロケート)、各種パラメータが表示されます。

2 [TRACK STATUS]キー

各トラックを再生/録音できる状態に、またミュート(消音)状態にします。キーを押すたびに、トラックの設定が切り替わりません。キーの点灯色が変わります。

- ・ 緑色点灯: PLAY(再生)
- ・ オレンジ色点灯: INPUT(入力)
- ・ 赤色点灯: REC(録音)
- ・ 消灯: MUTE(消音)

アナログ/デジタル入力録音時は、録音トラックを8つまで選べます。

note ペアリングが可能です。

3 [PAN]ツマミ(Ch1...16)

各チャンネルのステレオ定位を設定します。

note ペアリング、シーン登録が可能です。

4 [CHANNEL]フェーダー(Ch1...16)

各チャンネルの録音/再生時の音量を設定します。

note ペアリング、シーン登録が可能です。

5 [MASTER]フェーダー

チャンネル全体の音量を設定します。バウンス録音時は、バウンス先のトラックの録音レベルを設定します。

6 TRANSPORTキー


[REC]キー、[RHSL]キー、[PLAY]キー、[STOP]キー、[REW]キー、[FF]キー
再生、録音などのレコーダー操作をします。

7 [VALUE]ダイヤル

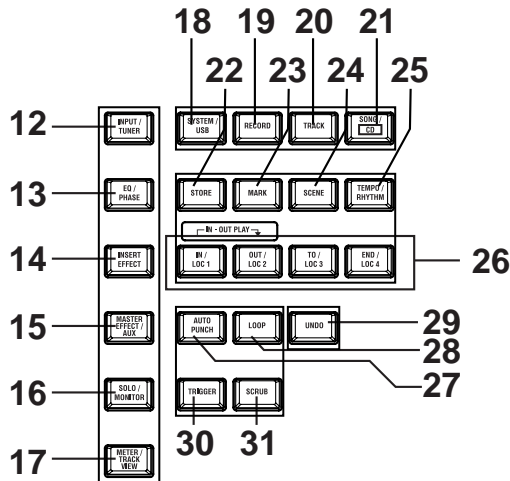
各設定値を変更したり、現在時刻を移動します。また、スクラブ機能がオンのときダイヤルを回すと、その速さでトラックを再生します。

- 8 [CURSOR]キー
カーソルを移動します。
- 9 [POWER]キー
D1600mkIIの電源をオン/オフします。D1600mkIIがスタンバイ状態のときに、[POWER]キーを押すと、電源をオンにすることができます。D1600mkII動作時、[POWER]キーを長めに押し続けてからシャットダウンすると電源をオフにし、スタンバイ状態にすることができます。

- 10 HDD/CD アクセス・インジケータ
録音、再生、編集時など内蔵ハードディスクにアクセスしたとき、または内蔵CD-R/RWDドライブが動作しているときに点灯します。

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

- 11 MIDIインジケータ
MIDI IN 端子から MIDI 情報を受信したときに点灯します。



- 12 [INPUT/TUNER]キー
各入力端子からの音声を、どのミキサー・チャンネルに入力するかを選択します。
また、アナログ入力にけるEQ(録音用)を調整します。
その他、チューナーを使用するときに選びます。

- 13 [EQ/PHASE]キー
各チャンネルのEQ(トラック再生用)と位相(フェイズ)を調整、設定します。

note ペアリング、シーン登録が可能です。

- 14 [INSERT EFFECT]キー
インサート・エフェクトの挿入位置とエフェクト・タイプの選択、エフェクト・プログラムの選択とエディットを行います。

note シーン登録が可能です。

- 15 [MASTER EFFECT/AUX]キー
マスター・エフェクト1、2のエフェクト・プログラムの選択とエディット、各チャンネルのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。その他、外部エフェクトへのセンド・レベル、ファイナル・エフェクトのエフェクト・プログラムの選択とエディットなどを行います。

note シーン登録が可能です。センド設定はペアリングが可能です。

- 16 [SOLO/MONITOR]キー
各チャンネル、センド、リターンなどをソロに設定します。また、モニター出力する音声を選びます。
ソロ・オン時、LEDが点滅します。

- 17 [METER/TRACK VIEW]キー
録音、再生時の音量情報(レベル・メーター)と、各トラックのオーディオ・イベント情報(トラック・ビュー)を表示します。

- 18 [SYSTEM/USB]キー
フット・スイッチやMIDI関連の各種設定、ドライブの管理、バックアップ/リストアなどを行います。
また、コンピューターとUSB端子を使用して接続し、本機のUSBドライブのデータをコンピューターとやりとりすることができます。

- 19 [RECORD]キー
録音ソースの選択や、パウンス録音の方法など、レコーダーの設定を行います。

- 20 [TRACK]キー
各トラックのパーチャル・トラックの選択や、コピー/削除などトラック編集(エディット)やWAVファイルのインポート、エクスポートを行います。

- 21 [SONG/CD]キー
新規ソングの作成、ソングのリネーム/選択、コピー/ムーブなどのソング編集(エディット)や、ソングのプログラム再生、オーディオCDの作成(CD-R/RWDドライブが必要)を行います。

- 22 [STORE]キー
ロケート、マークやシーンの時刻を登録するときに、このキーを押します。

- 23 [MARK]キー
ソングの任意の時刻をマークとして登録し、その登録した時刻を瞬時に呼び出します。
その他、マークのリネームや削除など登録したマークを編集します。

- 24 [SCENE]キー
[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQやエフェクト・センド等の設定を、ソングの任意の時刻にシーンとして登録します。シーン・リードがオンのとき再生すると、登録したシーンが自動的に切り替わります。その他、シーンのソート、リネームや削除など、シーンを編集します。
シーン・リードがオンのとき、キーが点灯します。

- 25 [TEMPO/RHYTHM]キー
ソングのテンポ設定、テンポ・マップの作成、リズム機能のオン/オフなどを行います。
リズム機能がオンのとき、キーが点灯します。

- 26 [IN/LOC1]キー、[OUT/LOC2]キー、[TO/LOC3]キー、[END/LOC4]キー
ソングの任意の時刻を登録し、登録した時刻を瞬時に呼び出します。
登録時刻は、パンチ・イン/アウトの位置、トラックのコピーや削除などの編集位置となります。
[IN/LOC1]キーを押しながら[OUT/LOC2]キーを押すことによって、IN - OUT間の音声が確認できます。

27 [AUTO PUNCH]キー

オート・パンチ・イン/アウト機能のオン/オフ、プリ/ポスト・ロール時間の設定、および開始/終了位置の確認を行います。オート・パンチ・イン/アウト機能がオンのとき、キーが点灯します。

28 [LOOP]キー

再生、録音時のループ機能のオン/オフ、および開始/終了位置の確認を行います。ループ機能がオンのとき、キーが点灯します。

29 [UNDO]キー

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

最大99回前の録音または編集まで、さかのぼることができます。アンドゥの回数は1、8、99回の中から選択できます。アンドゥまたはリドゥが可能な状態のとき、キーが点灯します。

30 [TRIGGER]キー

入力音をきっかけに録音を開始するトリガー録音のオン/オフを設定します。また、スレッシュホールド・レベル、プリ・トリガー・タイムを設定します。

トリガー録音機能がオンのとき、キーが点灯します。

31 [SCRUB]キー

スクラブ、プレイ・トゥ/フロム、スロー・プレイ機能をオン/オフします。スクラブ機能がオンのとき、キーが点灯します。[VALUE]ダイヤル、TRANSPORTキーをコントロールすることによって、各機能が使用できます。

32 [ENTER]キー

パラメータの選択決定やオン/オフを設定します。

33 [TRIM]ツマミ: - 60... - 10... + 4dBu

ツマミで入力レベルを調整します。目盛は入力レベルを示します。LEDの点灯色によって次の確認が行えます。

- ・ 緑色点灯: 入力確認
- ・ オレンジ色点灯: ほぼ適正な入力
- ・ 赤色点灯: 過大入力

接続した楽器等の入力レベルが、最も大きくなったときに赤色点灯をしないように入力機器に合わせて[TRIM]ツマミを調整します。

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

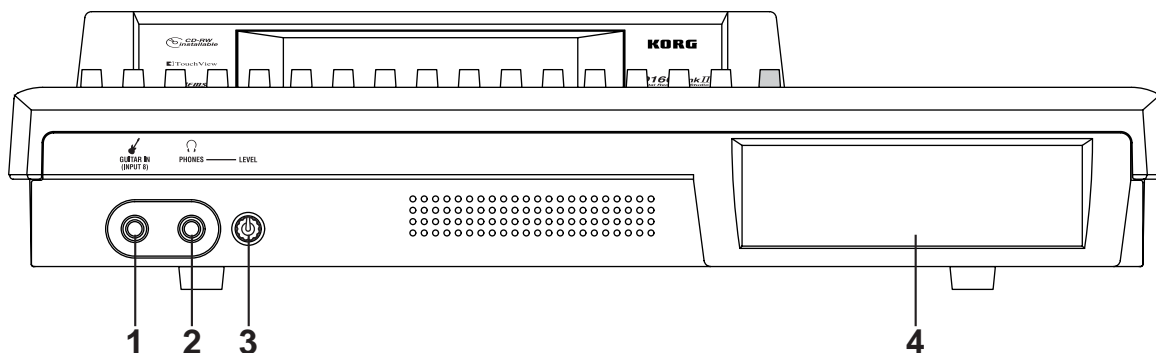
- ・ - 60 ~ - 40dBu: マイク入力
- ・ - 30dBu: ギター、ベース・ギター
- ・ - 10dBu: CDなどの一般オーディオ機器
- ・ + 4dBu: キーボード、スタジオ機器など

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

34 [MONITOR OUT LEVEL]ツマミ

[MONITOR OUT L/R]端子から出力する音量レベルを設定します。

2. フロント・パネル



1 [GUITAR IN]端子

ギター、ベース・ギターを入力します。
6.3mm、アンバランス型入力、インピーダンス1M です。

2 [PHONES]端子

ヘッドホンを接続します。
6.3mmステレオ・フォーン端子です。
[MONITOR OUT L/R]と同じ音声を出力します。

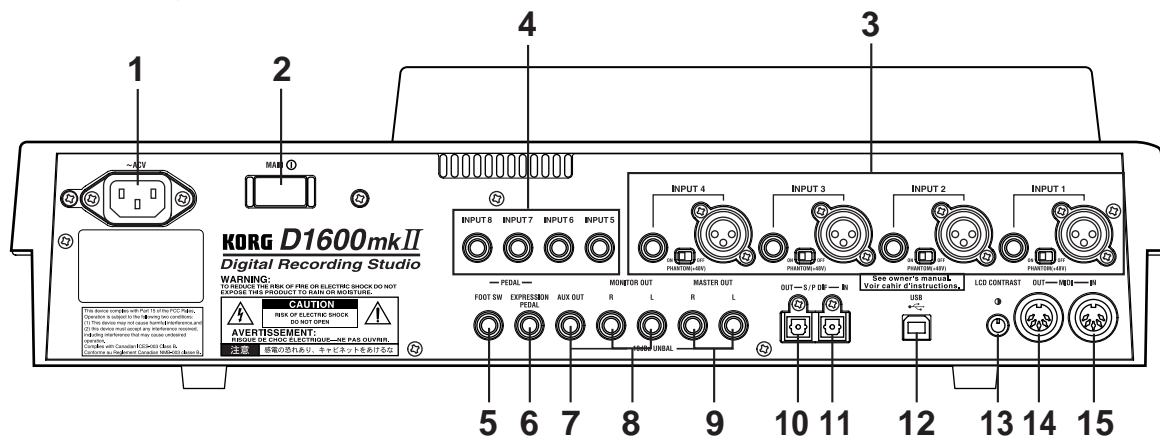
3 [PHONES LEVEL]ツマミ: 0...10

ヘッドホンの音量レベルを設定します。目盛が大きくなるほど、音量が大きくなります。

4 CD-R/RWドライブ

データのバックアップやリストア、オーディオCDの再生や書き込みに使用します。ディスクの挿入方法、取り出し方法は「2. CD-R/RWドライブについて」(p.160)を参照してください。

3. リア・パネル



1 [AC]端子
付属の電源ケーブルを接続します。

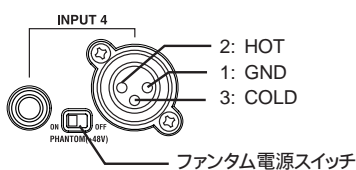
2 [主電源]スイッチ
主電源をオン、オフにします。

[主電源]スイッチをオンにすると、D1600mkIIはスタンバイ状態になります。スタンバイ状態のときに[POWER]キーを押すことにより、D1600mkIIの電源をオンにすることができます。また、D1600mkII動作時、[POWER]キーでシャットダウンしてから主電源をオフにすることにより、完全に電源をオフにすることができます。

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

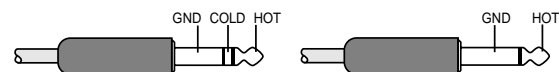
3 [INPUT 1]、[INPUT 2]、[INPUT 3]、[INPUT 4]端子
マイク/ライン(キーボードなど)を入力します。
XLR端子と 6.3mmTRSフォーン端子が使用できるバランス型入力です。
アンバランス型フォーン・プラグも接続できます。
XLR端子にはコンデンサ・マイクを使用するために、+48Vのファンタム電源が搭載されています。

note フォーン端子に接続した場合、XLR端子からは入力できません。XLR端子をご使用になる場合はフォーン端子には何も接続しないでください。



バランス型フォーン・プラグ

アンバランス型フォーン・プラグ



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


⚠ 絶対にファンタム電源スイッチをオンにした状態で、アンバランス型のマイクや機器を接続しないでください。機器を破損するおそれがあります。

4 [INPUT 5]、[INPUT 6]、[INPUT 7]、[INPUT 8]端子
マイク/ライン(キーボードなど)を入力します。
6.3mmTRSフォーン端子のバランス型入力です。アンバランス型フォーン・プラグも接続できます。

⚠ [GUITAR IN]端子に接続すると、[INPUT 8]端子からは入力できません。[INPUT 8]端子から入力する場合は、[GUITAR IN]端子からプラグを抜いてください。

5 [FOOT SW]端子
楽器演奏中に手がふさがっているときなどに、レコーダー部の基本的な操作をフット・スイッチで行うことができます。再生/停止や、マニュアル・パンチ録音の開始/終了、マークの登録、タップ・テンポの記録などに使用します。別売のPS-1などのフット・スイッチを接続します。

6 [EXPRESSION PEDAL]端子
任意のインサート・エフェクトのパラメータをペダルでコントロールします。リアル・タイムでコントロールしながら演奏したり、録音することができます。別売のEXP-2、XVP-10などのエクスペッション・ペダルを接続します。

- 7 [AUX OUT]端子
外部エフェクト機器の入力端子に接続します。各ミキサー・チャンネルからの外部センド音声を出力します。6.3mmフォーン端子です。
- 8 [MONITOR OUT L/R]端子
外部モニター機器を接続します。モニター出力するバスは、[SOLO/MONITOR]の Monitor "タブ・ページで設定します。[PHONES]端子と同じ音声を出力します。
6.3mmフォーン端子です。
- 9 [MASTER OUT L/R]端子
各ミキサー・チャンネルの音声を2チャンネルにまとめたマスターLR・バス、また設定によりソロ選択した音声をアナログ出力します。ソロ選択は、[SOLO/MONITOR]の Solo "タブ・ページで設定します。
外部モニター機器や録音機器に接続します。[S/P DIF OUT]端子と同じ音声を出力します。
6.3mmフォーン端子です。
- 10 [S/P DIF OUT]端子
オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子(ステレオ)です。
DAT、MDなどの光デジタル入力端子と光ケーブルで接続します。
[MASTER OUT L/R]端子と同じ音声をサンプリング・レート44.1kHzでデジタル出力します。
- 11 [S/P DIF IN]端子
オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子(ステレオ)です。
DAT、MDなどの光デジタル出力端子と光ケーブルで接続します。
サンプリング・レート・コンバータを搭載しています。サンプリング・レート48kHz、32kHzのソースを接続すると、自動的に44.1kHzに変換されます。
- 12 [USB]端子
USBケーブルを使用してコンピューターと接続します。
 本機に外部ハードディスク、CD-R/RWドライブ等のUSB周辺機器を接続することはできません。
- 13 [LCD CONTRAST]つまみ
LCD画面のコントラスト(濃淡)を調整します。
LCD画面の表示は目線の高さにより異なりますので、必要に応じて調整してください。フロント・パネル側から見て、右へ回すと文字が濃くなり、左へ回すと薄くなります。
- 14 [MIDI OUT]端子
MIDIデータを出力します。接続した外部MIDI機器をD1600mkIIでコントロールする場合などに使用します。
- 15 [MIDI IN]端子
MIDIデータを入力します。接続した外部MIDI機器からD1600mkIIをコントロールする場合などに使用します。

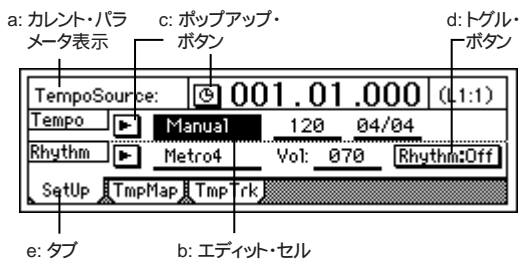
LCD画面のオブジェクト名称と機能

1. LCD画面のオブジェクト名称

D1600mkIIのLCD画面は、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画面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、パラメータ値の設定、カーソル位置の移動、設定の変更など、さまざまな操作を行います。

note 本書内に表記する“...”、“...”ボタン、“...”タブ等の“...”で囲んだ名称はLCD画面上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、[...]キー、[...]ツマミ、[...]ダイヤル、[...]フェーダーなどの[...]で囲んだ名称はトップ・パネル、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・パラメータ表示

現在エディット・セルで選ばれているパラメータ名です。EQやフェーダーなどのアイコン・タイプのパラメータでは、右側に値を表示します。

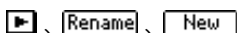
b: エディット・セル

LCD画面上でパラメータを選択すると、パラメータ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・セルのパラメータ値は、[VALUE]ダイヤルの操作や、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。

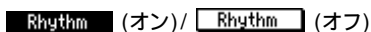
c: ポップアップ・ボタン

このボタンを押すと、ダイアログ(f)が表示されます。パラメータの値を入力するときは、ダイアログ内から任意の値を選択します。



d: トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに機能のオン/オフが切り替わります。

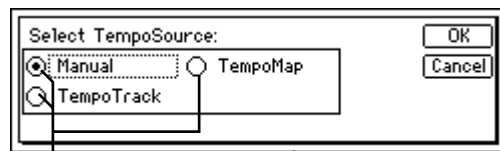


e: タブ・ページ

モード内にはさまざまなパラメータがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、タブ(見だし)で区別されています。

f: ダイアログ

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。ダイアログが閉じます。



g: ラジオ・ボタン

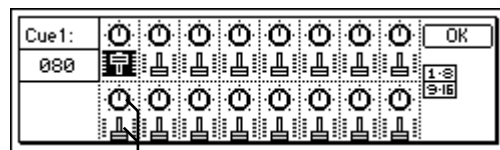
f: ダイアログ

g: ラジオ・ボタン

いくつかの選択肢から1つの値を選びます。いずれか1つのラジオ・ボタンを押してください。

h: アイコン

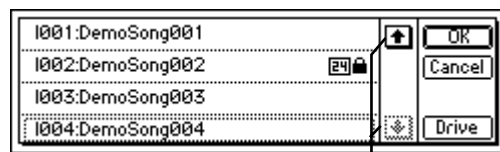
フェーダーやツマミの形をしたオブジェクトです。値を変更するときは、それらを選択して[VALUE]ダイヤルを回します。



h: アイコン

i: スクロール・ボタン

表示しきれないパラメータ値を表示させるときに使用します。



i: スクロール・ボタン

2. LCD画面のコントラスト調整

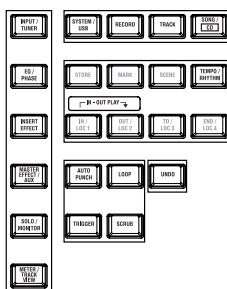
リア・パネルの[LCD CONTRAST]ツマミでコントラスト(濃淡)を調整します。



基本操作

1. モードの選択

D1600mkIIの各機能をLCD画面上で設定するとき、その機能が収められているモードのキーを押して選びます。



各モードの機能については、「リファレンス編」(p.91)を参照してください。

2. タブ・ページの選択

モード内にはさまざまなパラメータがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、タブ(見だし)で分けられています。

選択したいモードのキーを押してください。

図は[TEMPO/RHYTHM]キーを押して、表示したTEMPO/RHYTHMモードのタブ・ページです。

note 本書では、[TEMPO/RHYTHM] "SetUp"タブ・ページと表記します。



選択したいタブ・ページを選びます。

現在選択中のモードのキーを押すたびに、選ばれるタブ・ページが順に変わります。

タブが1つのページもあります。

3. パラメータの選択と設定

パラメータの選択

エディットするパラメータを次のいずれかの方法で選びます。

- LCD画面上で、直接そのパラメータを押します。
- [CURSOR]キーの上下左右部分を押して、そのパラメータまで移動します。
- リスト表示画面では、[VALUE]ダイヤルを回して移動します。

パラメータ値の設定

パラメータ値の設定方法は、パラメータのタイプで異なります。

“_”(下線)が引かれたパラメータ、EQなどのアイコンLCDに表示されるパラメータを直接押すか、[CURSOR]キーでパラメータにエディット・セルを合わせて表示を反転させ、[VALUE]ダイヤルを回して、値を設定します。

これは代表的なもので、“Tempo”のように下線が引かれたパラメータや、EQなどのアイコンで示されるパラメータ、またロケートでの時刻の移動もこれに該当します。

ポップアップ・ボタン、ダイアログ

ポップアップ・ボタンからダイアログを表示し、パラメータの値を設定します。

- LCDに表示されるポップアップ・ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。
- [CURSOR]キーでポップアップ・ボタンにエディット・セルを合わせて選択し、[ENTER]キーを押すと、ダイアログが表示されます。

トグル・ボタン

機能やオン/オフを切り替えます。

- LCDに表示されるトグル・ボタンを押すと、押すごとにオン、オフが切り替わります。
- [CURSOR]キーでパラメータを選択し、[ENTER]キーを押します。押すごとにオン、オフが切り替わります。

ラジオ・ボタン

複数の選択肢の中から1つを選びます。

- LCDに表示されるラジオ・ボタンを押すと、選択されます。
- [CURSOR]キーでエディット・セルを選択対象上に移動し、[ENTER]キーを押します。

リストの中から1つを選ぶ場合

- 対象ソング/マークなどを選ぶときは[VALUE]ダイヤルを回して対象を選びます。
- プログラム再生リストで対象ソングを選ぶときは、以下の方法で行います。
再生リスト番号を選択します。
[VALUE]ダイヤルを回してソングを選びます。

準備

1. 接続

下図は、D1600mkIIを使って録音するための基本的な接続例です。必要に応じて機器などを自分のシステムに置き替えて、接続してください。

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

付属の電源ケーブルを接続します。

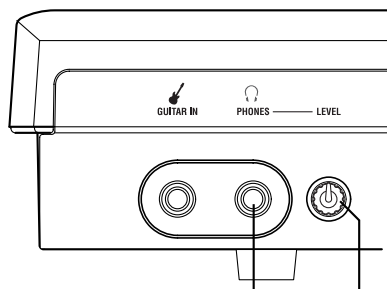
電源ケーブルをD1600mkIIの[AC]端子に接続します。接続後、コンセントに差し込んでください。

モニター用のオーディオ機器を接続します。

標準フォンケーブルで、[MONITOR OUT L/R]端子に、パワー・モニターなどを接続します。

またヘッドホンでモニターする場合、[PHONES]端子にヘッドホン(標準プラグ)を接続します。

音量は[PHONES LEVEL]ツマミで調整します。



[PHONES]端子 [PHONES LEVEL]ツマミ

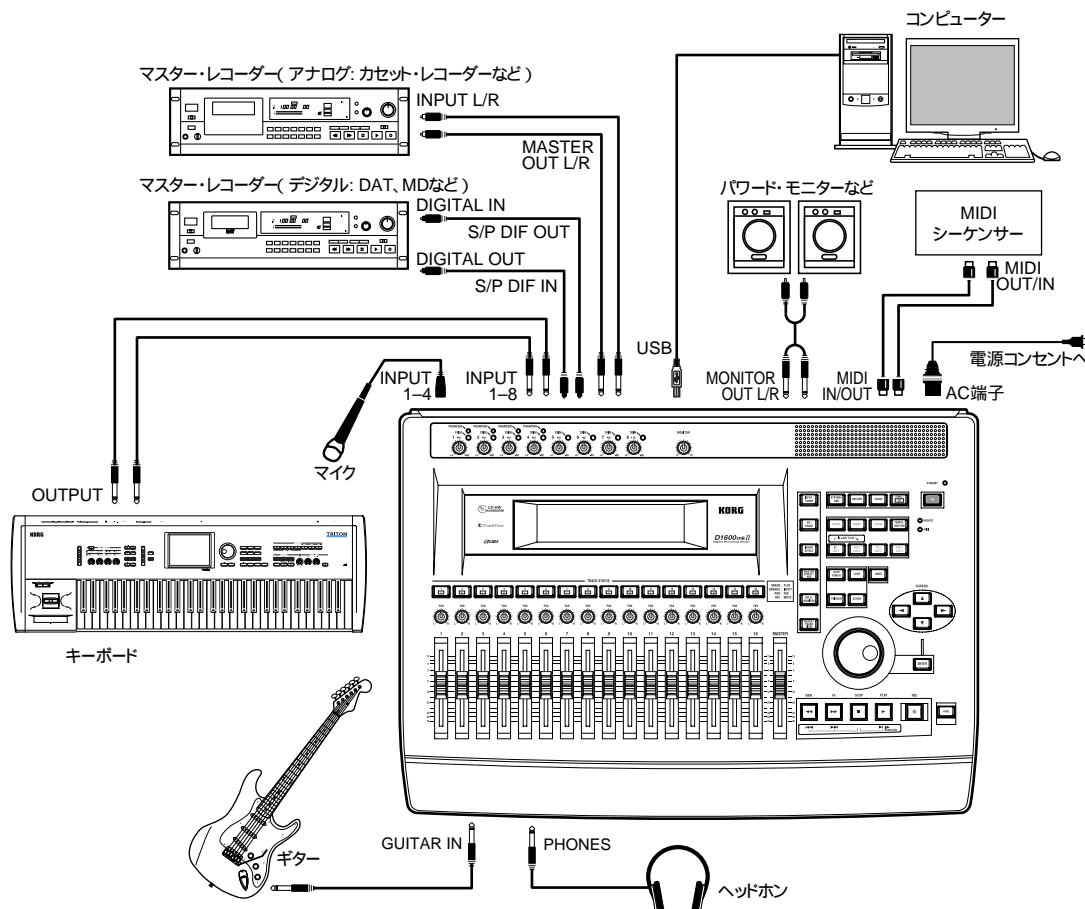
note [MONITOR OUT L/R]端子、[PHONES]端子から出力する音声は、[SOLO/MONITOR]「Monitor」タブ・ページで設定します。

入力する機器を接続します。

アナログ録音するときの接続

- ・ギター、ベース・ギター [GUITAR IN]端子
 - ・マイク(XLR) [INPUT 1]~[INPUT 4]端子
 - ・シンセサイザーなど [INPUT 1]~[INPUT 8]端子
- 入力音声のミキサー・チャンネルへの行き先指定、および入力音の確認については、「ミキサーへの音声入力」(p.36)を参照してください。

note コンパクト・エフェクターを接続したギターやベース・ギターは、[INPUT 1]~[INPUT 8]端子に入力してください。



note ステレオ入力するときは、隣り合った2つの入力(1 - 2、3 - 4)を選択することで、トラックのエディット作業が効率よく行えます。

▲ マイクを接続し録音する場合は、ノイズをひろわないようにマイクをD1600mkII本体から十分に離してください。

デジタル録音するときの接続

・光デジタル(S/P DIF)出力を持つDAT、MDなどのデジタル出力端子 D1600mkIIの[S/P DIF IN]端子(光デジタル・ケーブルで接続)

入力音声のミキサー・チャンネルへの行き先指定、および入力音の確認については、「ミキサーへの音声入力」(p.36)を参照してください。

その他の接続方法です。

ミックス・ダウンするときの接続

D1600mkIIで作成したソングを録音機器(DAT、MD、テープ・レコーダーなど)にミックス・ダウンするときの接続です。

・DAT、MDなどのデジタル録音機器の光デジタル(S/P DIF)入力端子 D1600mkIIの[S/P DIF OUT]端子(光デジタル・ケーブルで接続)

・カセット・テープ・レコーダーなどのアナログ録音機器のAUX IN端子 D1600mkIIの[MASTER OUT L/R]端子

外部エフェクトを使用するときの接続

[AUX OUT]端子からセンド出力して外部エフェクトをかける場合、そのリターン(戻し)は[INPUT 1]~[INPUT 8]端子を使用します。

このとき、通常の入力と同様にミキサー・チャンネルに戻すか、あるいはマスター・バスに直接送るか選択できます。マスター・バスに送る方法は「7. 外部のエフェクトを使う」(p.58)を参照してください。

フット・スイッチでマニュアル・パンチ録音、再生/停止などを行うときの接続

別売のPS-1などのペダル・スイッチを[FOOT SW]端子に接続します。

フット・ペダルでエフェクトをコントロールするときの接続

別売のEXP-2、XVP-10などのエクスペッション・ペダルを[EXPRESSION PEDAL]端子に接続します。

▲ ボリューム・ペダルを接続しても正常に動作しません。

外部MIDI機器からエフェクトをコントロールしたり、シーンを切り替えるときの接続

外部MIDI機器のMIDI OUT端子 D1600mkIIの[MIDI IN]端子を接続します。

D1600mkIIとMIDIシーケンサーなどを同期させるときの接続

シーケンサーなどのMIDI IN端子 D1600mkIIの[MIDI OUT]端子(MIDIケーブルで接続)

シーケンサーなどのMIDI OUT端子 D1600mkIIの[MIDI IN]端子を接続します。

コンピューターにデータを保存したり、バックアップするときの接続

コンピューターのUSB端子 本機の[USB]端子(USBケーブルで接続)

2. 電源オン/オフ

電源オン

操作手順に従って、D1600mkIIと接続している各機器の電源をオンにします。

▲ 必ず電源をオンにするときは、各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを送り出し側の機器から順番にオンにします。

D1600mkIIの[MASTER]フェーダーを- まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

D1600mkIIへ音声を送るキーボードなど、外部入力機器の電源をオンにします。

D1600mkIIの[主電源]をオンにします。STANDBY LEDが点灯します。D1600mkIIが“スタンバイ状態”になります。

D1600mkIIの[POWER]キーを押して、電源オンにします。LCD画面にオープニングメッセージが表示され、その後[SONG/CD]“SelSong”タブ・ページが表示されます。ソングは、前回電源をオフにする直前のものが選ばれます。

D1600mkIIから音声を送るモニター機器など、外部出力機器の電源をオンにします。



電源オフ

ソングの再生や録音など、作業がすべて終了したら、シャットダウンをしてください。また、長時間使用しない場合(その日の作業を終わる時など)は、必ず主電源をオフにして電源を完全に切ってください。次の操作手順に従って、D1600mkIIおよび接続している各機器の電源をオフにします。

▲ 電源をオフにするときには、各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを送り先側の機器から順番にオフにします。

▲ 電源をオフにするときには、必ずシャットダウンを行ってください。シャットダウンが完全に終了するまでは、絶対に[主電源]をオフにしたり、電源コードを抜いたりしないでください。シャットダウンが終了する前に主電源を切ったり、電源コードを抜いたりした場合、データやユーザー設定が失われたり、ハードディスクを損傷するなど故障の原因となります。

▲ D1600mkIIに録音した音声、ミキサーの設定などはソングの選択、変更時およびシャットダウン時に自動的に保存されます。ただし、エディットしたエフェクトは保存しないと、その設定は失われます。

エディットしたエフェクトの設定を残したい場合は、保存します。エフェクトの保存方法は「5. エフェクトのエディット」(p.56)の最後を参照してください。

D1600mkIIの[MASTER]フェーダーを- まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。

D1600mkIIから音声を送るモニター機器などの外部出力機器の電源をオフにします。

D1600mkIIの[POWER]キーを長めに押して、シャットダウンします。

[POWER]キーを長めに押し続けると、確認メッセージのダイアログが表示されます。“ Yes ”ボタンを押すと、自動的にソングを保存した後シャットダウンし、スタンバイ状態になります。“ No ”ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

電源オフの確認ダイアログで“ Restart ”ボタンを押すと、再起動します。

再起動するとアンドゥ・データが消去され、ハードディスク容量を復帰することができます。

D1600mkIIの[主電源]を押しオフにすると、電源を完全に切ることができます。

外部ドライブを接続している場合は、外部ドライブの電源をオフにします。

キーボードなどの外部入力機器の電源をオフにします。

デモ・ソングを聴く

ここでは、デモ・ソングを聴く方法を説明します。

D1600mkIIの[CHANNEL]フェーダーを目盛0、[MASTER]フェーダーを- に設定します。

[SONG/CD]キーを押し、“ SelSong ”タブ・ページを表示します。

画面に“ 001; SISTER DANCE ”が表示されていることを確認してください。



全てのトラックの[TRACK STATUS]キーのLEDを緑色 (PLAY)に点灯させます。

LEDが他の色で点灯または消灯しているときは、キーを押して緑色に点灯させます。

[PLAY]キーを押して、再生を開始します。

[MASTER]フェーダーをゆっくり上げ、音量レベルを調整します。

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

クイック・スタート

クイック・スタートは、以下の4つのステップからなります。

ここでは、機器を接続するところから、録音した演奏をCD-Rに書き込むまでのひとりの操作を説明しています。まず最初は、このクイック・スタートに沿って1600mkIIを操作し、レコーディングの流れを憶えてください。

Step 1: クイック・レコーディング

ギターを接続してトラックに演奏を録音し、それを再生するところまでを説明します。

Step 2: オーバー・ダビング

録音した演奏を聴きながら、もう1本のギター演奏を録音します。その他にキーボードをステレオで録音する方法や、ボーカルをバーチャル・トラックを使って録音する方法を説明します。

Step 3: ミックス・ダウン

各トラックごとにエフェクトをかけ、音量やEQなどの調整を行ないます。そしてマスター・エフェクトを使用し、ソング全体にエフェクトをかけてソングを完成させます。

Step 4: マスタリング

Step 3でミックス・ダウンを行ったソングを2トラックにし、マスター・トラックを作成します。そのマスター・トラックをCD-Rに書き込みオリジナルのCDを作成します。

Step 1: クイック・レコーディング

1. 接続

1. トップ・パネルの上にある[TRIM]ツマミで、INPUT 8の入力レベルを最小にします。
2. ギターをフロント・パネルの[GUITAR IN]端子に接続します。
3. ヘッドホンをフロント・パネルの[PHONES]端子に接続します。モニター・スピーカーを接続するときは、リア・パネルの[MONITOR OUT L/R]端子に接続します。

接続図(p.10)

2. 電源を入れる

1. 電源コードを本体に差し込み、次にコンセントに差し込みます。
2. トップ・パネルの[MASTER]フェーダーを「 - 」に合わせます。
3. リア・パネルの[POWER ON]キーを押します。
スタンバイの状態になり、STANDBY LEDが点灯します。
4. トップ・パネルの[POWER]キーを押します。
電源がオンになり、以下の画面が表示されます。

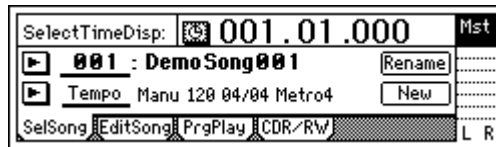
電源を切るときは、「2. 電源オン/オフ」を参照してください。(p.11)



3. 新しいソングを作る

新しく曲を録音するときは、まず最初に新しいソングを作成します。

1. [SONG/CD]キーを押します。そして“ SelSong ”タブを押して[SONG/CD]
“ SelSong ”タブ・ページを表示させます。
“ SelSong ”タブ・ページは、[SONG/CD]キーを何度か押しても表示させる
ことができます。



2. “ New ”ボタンを押します。
“ MakeNewSong ”ダイアログが表示されます。



3. “ SongType ”で作成するソングのビット数、トラック数を選び、“ Mixer Set ”で
ミキサーのセッティングを選びます。
ここでは“ SongType ”から“ 16Bit/16Track ”ラジオ・ボタンを、そして“ Mixer
Set ”から“ New ”ラジオ・ボタンを選んでください。
4. “ OK ”ボタンを押します。
これで、“ NEWSONG ”という名前のソングが作成されました。すでにいくつか
のソングがあるときは、このソングはそれらの後に作られます。

“ Rename ”ボタンを押すと、ソング名を入力することができます。「2. ソングに名前を付ける」(p.35)

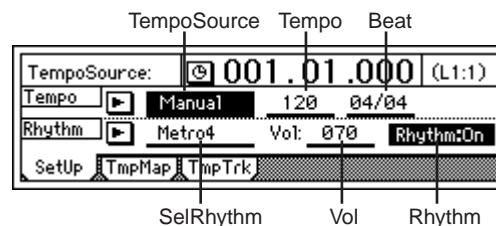


4. リズム

リズム・パターンを聞きながら録音するために、ここではリズムを設定します。

リズムの設定

1. [TEMPO/RHYTHM]キーを押します。そして“ Setup ”タブを押して[TEMPO/
RHYTHM]“ Setup ”タブ・ページを表示させます。
“ Setup ”タブ・ページは、[TEMPO/RHYTHM]キーを何度か押しても表示させ
ることができます。



2. “ Rhythm ”ボタンを押して“ **Rhythm:On** ”にします。
[TEMPO/RHYTHM]キーが点灯します。
3. [MASTER]フェーダーを上げて、リズムが鳴っていることを確認します。
ヘッドホンの音量は、フロント・パネルの[PHONES LEVEL]ツマミで、モニター・スピーカーの音量は、トップ・パネルの[MONITOR OUT LEVEL]ツマミで調整することができます。

テンポ、拍子、リズム・パターン、リズムの音量の設定

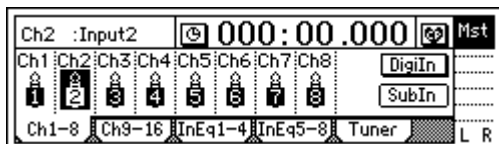
1. “ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポ・ソースを選びます。
ここでは“ Manual ”を選んでください。
テンポ・ソースは、“ **▶** ”ボタンを押して表示されるダイアログ内で選択することができます。ラジオ・ボタンで選択してから“ OK ”ボタンを押します。
2. “ Tempo ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポを調整します。
3. “ Beat ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して拍子を設定します。
4. “ SelRhythm ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して使用するリズム・パターンを選びます。
リズム・パターンは、“ **▶** ”ボタンを押して表示されるダイアログ内で選択することができます。ラジオ・ボタンで選択してから“ OK ”ボタンを押します。
5. “ Vol ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してリズムの音量を設定します。

ソングの途中でテンポ、拍子、リズム・パターンを変更するときは、テンポ・マップを作成します。(p.72)

5. ミキサー・チャンネルへの割り当て

入力をミキサー・チャンネルへ割り当てる

1. [INPUT/TUNER]キーを押して[INPUT/TUNER]“ Ch 1 - 8 ”タブ・ページを表示します。



2. “ Ch 8 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで“ INPUT 8 ”を選びます。
フロント・パネルの[GUITAR IN]端子は“ INPUT 8 ”なので、[GUITAR IN]端子からの入力は、トラック・チャンネル8へ割り当てられました。

6. レベルの調整


LCD画面で表示しながら、入力音のレベルを調整します。

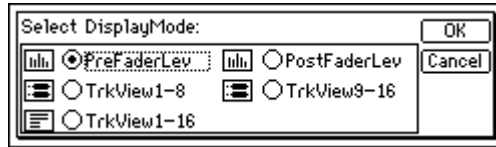
[TRACK STATUS]キーの設定

音を立ち上げるトラックの[TRACK STATUS]キーを、INPUTにします。

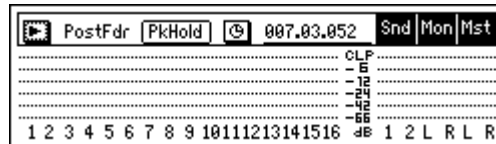
1. フロント・パネルのトラック8の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LED はオレンジの点灯)にします。

プリ・フェーダー・レベルの表示

2. [METER/TRACK VIEW]キーを押します。表示された画面から“”ボタンを押し、ダイアログを開きます。



3. SelectDisplayModeダイアログから“ PreFaderLev ”ラジオボタンを選び“ OK ”ボタンを押すと、プリ・フェーダーの画面が表示されます。




ギターを弾くと、Ch 8のレベル・メーターが変化します。

4. レベル・メーターを確認しながら、INPUT 8の[TRIM]ツマミを回し、ギターを最も強く弾いたときに、レベル・メーターが“ CLP ”までいかない範囲で大きいレベルに設定します。
入力レベルを設定するときの目安は、音量が最大のときにピーク・インジケータ ([TRIM]ツマミ近くのLED)が点灯するように[TRIM]ツマミを調整します。

7. 音の確認

ヘッドホンやモニター・スピーカー等で、音が確認できるように設定します。

1. フロント・パネルの[CHANNEL 8]フェーダーを、ユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。
2. [SOLO/MONITOR]キーを押して[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
3. “ MasterLR ”ボタンを押して“  ”にします。
4. ギターを弾きながら[MASTER]フェーダーを徐々に上げます。
ヘッドホンまたはモニター・スピーカー等で、ギターの音が出力されることを確認します。

8. 録音

トラック・ビューの画面で録音トラックの状態を確認しながら、トラック8にギター演奏を録音します。

ここではバックキングを録音しましょう。

[TRACK STATUS]キーの設定

録音するトラックを設定します。

1. フロント・パネルのトラック8の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED は赤の点灯)にします。

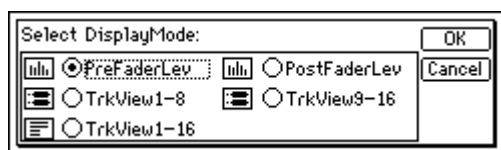
録音モードの確認

- [RECORD]キーを押して[RECORD] RecMode "タブ・ページを表示します。
ここでは、" Select RecMode "が" Input "になっていることを確認してください。

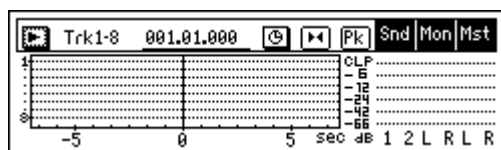


トラック・ビューの設定

- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- "▶"ボタンを押して SelectDisplayMode "ダイアログを表示します。

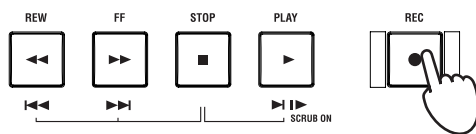


- " TrkView 1-16 "ラジオ・ボタンを押してから" OK "ボタンを押すと、トラック・ビューの画面が表示されます。

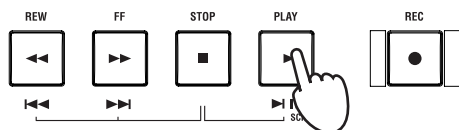


録音

- カウンターの表示で、ソングの先頭になっていることを確認します。
ソングの先頭のときは、カウンターの数値が" 001.01.000 "または" 000:00.000 "になります。
- [REC]キーを押します。
録音待機状態になり、[REC]と[PLAY]のLEDが点滅します。



- 演奏の準備ができたなら、[PLAY]キーを押します。
録音が始まりますので、演奏を始めてください。録音中は[REC]と[PLAY]のLEDが点灯します。



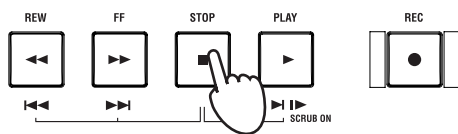
トラック・ビューの画面では、[PLAY]キーを押したところからバーが動きだします。

カウンターの表示、時刻の移動については「時刻の移動」を参照してください。(p.46)

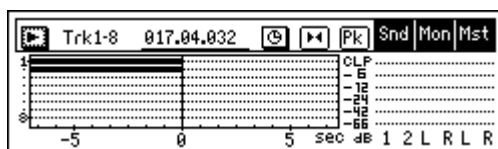
リズム録音するときは「3. リズムを録音する」を参照してください。(p.72)

トリガー録音するときは「6. その他の録音」を参照してください。(p.43)

9. 演奏が終了したら、[STOP]キーを押します。
録音が停止し、[REC]と[PLAY]のLEDが消灯します。



トラック・ビューの画面では、音声の録音開始から終了までの範囲が太線で表示します。



演奏をしていない部分も、太線で表示されます。

9. 再生

録音したソングを、ソングの先頭から再生してみましょう。

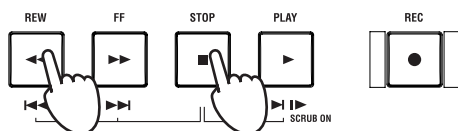
[TRACK STATUS]キーの設定

再生するトラックを設定します。

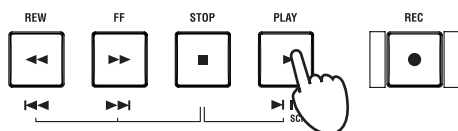
1. フロント・パネルのトラック8の[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LED 緑点灯)にします。

再生

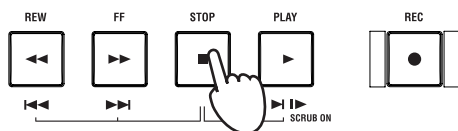
2. [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押します。
カウンターの時刻がソングの先頭に移動します。



3. [PLAY]キーを押します。
再生を開始し、[PLAY]のLEDが点灯します。音量は[MASTER]フェーダーで調整します。
ヘッドホンの音量は、フロント・パネルの[PHONES LEVEL]ツマミで、モニター・スピーカーの音量は、トップ・パネルの[MONITOR OUT LEVEL]ツマミで調整することができます。



4. 再生を停止するときは、[STOP]キーを押します。
[PLAY]のLEDが消灯します。



リズムを止めるときは、[TEMPO/RHYTHM]
" Setup "タブ・ページの" Rhythm "ボタンを
押して" Off "にします。

カウンターの表示、時刻の移動については
「時刻の移動」を参照してください。(
p.46)

Step 2: オーバー・ダビング

1つの演奏やリズムに合わせて、トラックへ録音を重ねていくことをオーバー・ダビングと言います。

ここでは、録音した演奏を聴きながら、ギターやキーボードを演奏し、オーバー・ダビングします。

またキーボードをステレオで録音したり、バーチャル・トラックへ録音する手順を説明します。キーボードの演奏にはエフェクトをかけてみましょう。

1. ギターの録音

Step 1で録音した演奏を聴きながら、ギター・フレーズ、リフ、ソロなどを演奏し、録音します。ここではトラック7へオーバー・ダビングします。

入力をミキサー・チャンネルに割り当てる

INPUT 8へ接続したギターの入力を、ミキサー・チャンネル7へ割り当てます。

1. [INPUT/TUNER]キーを押して[INPUT/TUNER] Ch 1 - 8 "タブ・ページ"を表示します。
2. " Ch 7 "アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで" INPUT 8 "を選びます。

レベルの確認

複数のトラックへ録音する場合、同じ楽器をその状態で演奏するときは、その都度レベル調整をする必要はありませんので、次へ進んでください。音色を変えたり、楽器を変えたときに調整します。

1. トラック7の[TRACK STATUS]キーを押してINPUT(LEDはオレンジの点灯)にします。
2. [METER/TRACK VIEW]ページで" PreFaderLev "を選択します。
3. レベル・メーターを確認しながら、INPUT 8の[TRIM]ツマミを回します。

音の確認

1. [CHANNEL 7]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)にします。
2. [SOLO/MONITOR] "Monitor"タブ・ページで" MasterLR "ボタンが" On "になっていることを確認します。
3. ギターを弾きながら[MASTER]フェーダーを徐々に上げ、ヘッドホン等で音を確認します。

[TRACK STATUS]キーの設定

録音するトラック、再生するトラック、その他のトラックの状態を、それぞれ設定します。

1. トラック7の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LEDは赤の点灯)にします。
2. トラック8の[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。
3. 他のトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、MUTE(LEDは消灯)にします。

録音モードの確認

録音モードを一度確認した場合は、ここで再度確認する必要がありませんので、次へ進んでください。

1. [RECORD]「RecMode」タブ・ページを表示し、「Select RecMode」が「Input」になっていることを確認してください。

録音

1. 録音開始の位置を、ソングの先頭に設定します。
ソングの先頭では、カウンターの数値が「001.01.000」または「000:00.000」になります。
ソングの先頭にするときは、カウンターの数値を押し[VALUE]ダイヤルを回してソングの先頭(「001.01.000」または「000:00.000」)にします。
または、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭へ移動することができます。ただし、ソングの先頭にいるときに[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、前のソングへ移動しますので、現在の位置を確認してから操作してください。
2. [REC]キーを押してから[PLAY]キーを押し、録音を開始します。
3. 録音が終わったら、[STOP]キーを押します。

カウンターの表示、時刻の移動については「時刻の移動」を参照してください。(p.46)

再生

1. [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押し、ソングの先頭に戻します。
2. [TRACK STATUS]キーで、録音したトラックをPLAYにします。
3. [PLAY]キーを押して再生します。

2. キーボードの録音

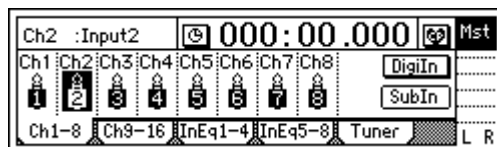
キーボードをステレオで録音しましょう。

キーボードの接続

1. トップ・パネルの上にある[TRIM]ツマミで、INPUT 5とINPUT 6を最小(+4dB)に設定します。
2. [MASTER]フェーダーを下げてから、キーボードを[INPUT 5]、[INPUT 6]端子に接続します。

入力をミキサー・チャンネルに割り当てる

1. [INPUT/TUNER]キーを押して[INPUT/TUNER]「Ch 1 - 8」タブ・ページを表示します。



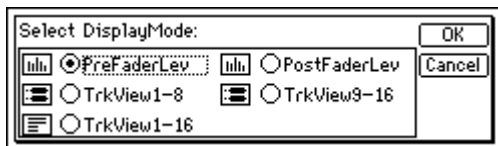
2. 「Ch 5」アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで「INPUT 5」を選びます。
同様に「Ch 6」アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで「INPUT 6」を選びます。

ステレオ入力するときは、奇数、偶数の隣り合った入力(1 - 2、3 - 4)を選び、隣同士のミキサー・チャンネルへ割り当てると、トラックやエフェクトのエディット時に便利です。

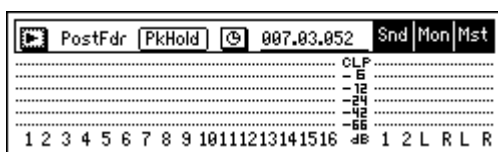
レベルの確認

トラックにキーボードの音を立ち上げ、レベルを確認します。

1. トラック5、6の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LEDはオレンジの点灯)にします。
2. [METER/TRACK VIEW]キーを押します。表示された画面から"▶"ボタンを押し、ダイアログを開きます。



3. SelectDisplayModeダイアログから" PreFaderLev "ラジオ・ボタンを選び、" OK "ボタンを押します。



キーボードを弾くと、Ch 5とCh 6のレベル・メーターが変化します。

4. レベル・メーターを確認しながら、INPUT 5、6の[TRIM]ツマミを回し、キーボードを最も強く弾いたときに、レベル・メーターが"CLP"まで行かない範囲で大きいレベルに設定します。

入力レベルを設定するときの目安は、音量が最大のときにピーク・インジケータ ([TRIM]ツマミ近くのLED)が点灯するように[TRIM]ツマミを調整します。

音の確認

1. [CHANNEL 5、6]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)にします。
2. [SOLO/MONITOR] "Monitor"タブ・ページで" MasterLR "ボタンが" On "になっていることを確認します。
3. キーボードを弾きながら[MASTER]フェーダーを徐々に上げます。
ヘッドホンまたはモニター・スピーカー等で音を確認します。

[TRACK STATUS]キーの設定

録音するトラック、再生するトラック、その他のトラックの状態を、それぞれ設定します。

1. トラック5、6の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LEDは赤の点灯)にします。
2. トラック7、8の[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。
3. 他のトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、MUTE(LEDは消灯)にします。

エフェクトの設定

[INSERT EFFECT] " InsAsn ", " InsEff1 ", " InsEff2 "タブ・ページでインサート・エフェクトを設定します。詳しい手順は、「4. インサート・エフェクトの設定」(p.24)を参照してください。

録音モードの確認

録音モードを一度確認した場合は、ここで再度確認する必要がありませんので、次へ進んでください。

1. [RECORD]「RecMode」タブ・ページを表示し、「Select RecMode」が「Input」になっていることを確認してください。

録音

1. 録音開始の位置を、ソングの先頭に設定します。
ソングの先頭では、カウンターの数値が「001.01.000」または「000:00.000」になります。
2. [REC]キーを押してから[PLAY]キーを押し、録音を開始します。
3. 録音が終わったら、[STOP]キーを押します。

カウンターの表示、時刻の移動については「時刻の移動」を参照してください。(p.46)


再生

1. [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押し、ソングの先頭に戻します。
2. [TRACK STATUS]キーで、録音したトラックをPLAYにします。
3. [PLAY]キーを押して再生します。

3. ボーカルをバーチャル・トラックに録音

ここでは、トラック4のバーチャル・トラックにボーカルを録音しましょう。

マイクの接続


1. トップ・パネルの上にある[TRIM]ツマミで、INPUT 4を最小(+4dB)に設定します。
2. [MASTER]フェーダーを下げてから、マイクを[INPUT 4]端子に接続します。
コンデンサ・マイクを使用するときは、[INPUT 4]端子に接続してからファンタム電源スイッチを、必ずONにします。
 マイクを接続する前に、ファンタム電源スイッチを絶対にONにしないでください。ファンタム電源スイッチをONにした状態で、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。

入力をミキサー・チャンネルに割り当てる

1. [INPUT/TUNER]キーを押して[INPUT/TUNER]「Ch 1 - 8」タブ・ページを表示します。
2. 「Ch 4」アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで「INPUT 4」を選びます。

レベルの確認

トラックにボーカルの音を立ち上げ、レベルを確認します。

1. トラック4の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LEDはオレンジの点灯)にします。
2. [METER/TRACK VIEW]キーを押します。表示された画面から「」ボタンを押し、ダイアログを開きます。
3. SelectDisplayModeダイアログから「PreFaderLev」ラジオ・ボタンを選び、「OK」ボタンを押します。
4. レベル・メーターを確認しながら、INPUT 4の[TRIM]ツマミを回します。

音の確認

1. [CHANNEL 4]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)にします。
2. [SOLO/MONITOR] Monitor "タブ・ページで "MasterLR "ボタンが "On "になっていることを確認します。
3. マイクで歌いながら[MASTER]フェーダーを徐々に上げます。
ヘッドホンまたはモニター・スピーカー等で音を確認します。

[TRACK STATUS]キーの設定

録音するトラック、再生するトラック、その他のトラックの状態を、それぞれ設定します。

1. トラック4の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LEDは赤の点灯)にします。
2. 再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。
3. 他のトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、MUTE(LEDは消灯)にします。

エフェクトの設定

必要なときは、[INSERT EFFECT] "InsAsn ", " InsEff1 ", " InsEff2 "タブ・ページでインサート・エフェクトを設定します。詳しい手順は、「4. インサート・エフェクトの設定」(p.24)を参照してください。

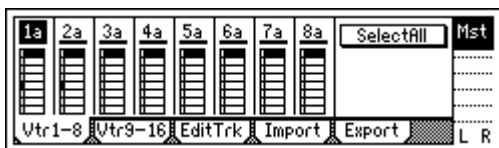
録音モードの確認

録音モードを一度確認した場合は、ここで再度確認する必要がありませんので、次へ進んでください。

1. [RECORD] "RecMode "タブ・ページを表示し、" Select RecMode "が "Input "になっていることを確認してください。

バーチャル・トラックの選択

1. [TRACK]キーを押して[TRACK] "Vtr 1 - 8 "タブ・ページを表示します。



2. 上段のバーチャル・トラックNo.(上記のタブ・ページでは "4a ")を押し、[VALUE]ダイヤルを回して "4b "を選択します。

選択したバーチャル・トラックや、すでに録音されているバーチャル・トラックは、色が反転して表示されます。詳しくは「2. バーチャル・トラックへの録音」(p.40)を参照してください。

電源を入れた直後には、バーチャル・トラックは "1a ", " 2a ", " 3a "... が自動的に選択されます。つまり、バーチャル・トラックを選択せずにトラック録音を行うと、バーチャル・トラック "1a ", " 2a ", " 3a "... へ録音されることになります。

録音

1. 録音開始の位置を、ソングの先頭に設定します。
ソングの先頭では、カウンターの数値が " 001.01.000 "または " 000:00.000 "になります。

カウンターの表示、時刻の移動については「時刻の移動」を参照してください。(p.46)

2. [REC]キーを押してから[PLAY]キーを押すと、バーチャル・トラック“ 4b ”の録音を開始します。
3. 録音が終わったら、[STOP]キーを押します。
4. 前述の「バーチャル・トラックの選択」に従って他のバーチャル・トラックを選び、トラックにいろいろなボーカルのテイクを録音してみましょう。

バーチャル・トラックの再生

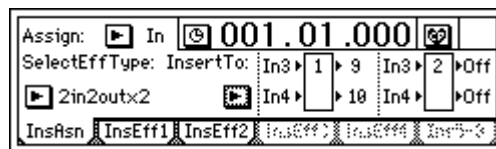
1. [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押し、ソングの先頭に戻します。
2. [TRACK STATUS]キーで、録音したトラックをPLAYにします。
3. [PLAY]キーを押して再生します。
このとき、[TRACK] Vtr 1 - 8 ”タブ・ページで選んだバーチャル・トラックが再生されます。
[TRACK] Vtr 1 - 8 ”タブ・ページでバーチャル・トラックを選びながら再生し、いろいろなテイクを聞き比べてください。
4. 確認が終わったら、[STOP]キーを押します。

4. インサート・エフェクトの設定

エフェクトをかけながら録音するときは、以下の手順でインサート・エフェクトを設定します。

インサート・エフェクトの選択

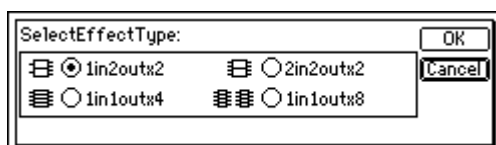
1. [INSERT EFFECT]キーを押して[INSERT EFFECT]“ InsAsn ”タブ・ページを表示します。



2. “ Assign ”の右の“ ▶ ”ボタンを押して、“ Select EffectAssign ”ダイアログを表示します。
ここでは、何に対してエフェクトをかけるのかを選択します。



3. “ Input ”のラジオ・ボタンを選び、“ OK ”ボタンを押します。
インプット端子からの入力にインサート・エフェクトをかけて録音するときは、“ Input ”のラジオ・ボタンを選びます。
4. “ Select EffType ”の下の“ ▶ ”ボタンを押して、“ Select EffectType ”ダイアログを表示します。



5. “2in2out x 2”のラジオ・ボタンを選び、“OK”ボタンを押します。

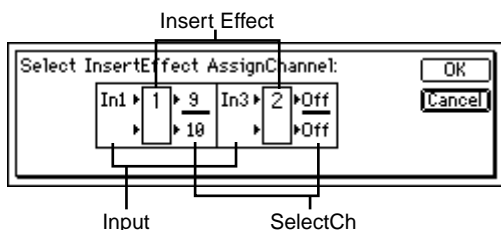
“2in2out x 2”とは、ステレオ入力ステレオ出力タイプのエフェクトを2系統使用することを意味します。

エフェクトをかけた音声の送り先を設定

インサート・エフェクトを、ステレオ接続したキーボードの演奏にかける方法を説明します。

キーボードは[INPUT 5]、[INPUT 6]端子に接続し、音声をミキサー・チャンネル5、6に立ち上げています。ここではインサート・エフェクト1を、[INPUT 5]端子とミキサー・チャンネル5の間に挿入し、同じようにインサート・エフェクト1を[INPUT 6]端子からミキサー・チャンネル6の間に挿入するよう設定します。

1. “InsertTo”の下の“▶”ボタンを押して、“Select InsertEffect AssignChannel”ダイアログを表示します。



このダイアログは、インサート・エフェクトをかけた音を、どのミキサー・チャンネルへ送るのかを設定します。

例えば、前記のダイアログは、次のように設定されています。

左上は、[INPUT 1]端子 インサート・エフェクト1 ミキサー・チャンネル9になっています。これは、[INPUT 1]端子からくる音声信号にインサート・エフェクト1をかけ、ミキサー・チャンネル9へ送ることを意味します。

右上は、[INPUT 3]端子 インサート・エフェクト2 Offになっています。これは、[INPUT 3]端子からくる音声信号にインサート・エフェクト2をかけるが、ミキサー・チャンネルへは送られない。つまり、インサート・エフェクト2は使われていないことを意味します。

2. インサート・エフェクト1側の“SelectCh”を押し、[VALUE]ダイヤルで送り先を選択します。

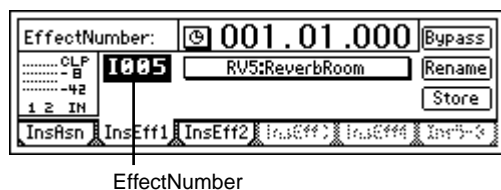
ここでは“5”を選択します。

下には、[INPUT 6]端子インサート・エフェクト1 “6”が自動的に選ばれます。

3. ダイアログ内の“OK”ボタンを押します。

エフェクト・プログラムの選択

1. [INSERT EFFECT]キーを押して[INSERT EFFECT]“InsEff1”タブ・ページを表示します。



2. “EffectNumber”ボタンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して使用するエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクト・プログラム・リスト (p.166)

Step 3: ミックス・ダウン

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

1. エフェクトをかける

インサート・エフェクトをミキサー・チャンネルにアサインして、トラックの再生音にエフェクトをかける方法を説明します。

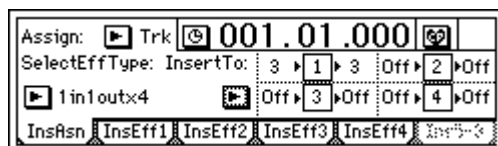
[TRACK STATUS]キーの設定

再生するトラックを設定します。

1. 再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。

インサート・エフェクトの設定

1. [INSERT EFFECT] InsAsn "タブ・ページを表示します。

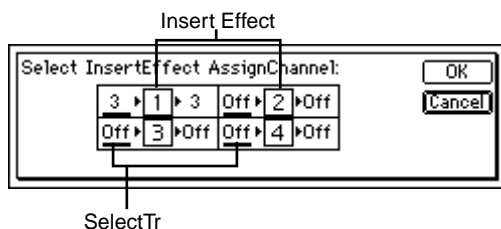


2. "Assign" の右の " " ボタンを押して、" Select EffectAssign "ダイアログを表示します。
3. ダイアログで " PlayTrack "ラジオ・ボタンを選び、" OK "ボタンを押します。トラック・チャンネルの出力にインサート・エフェクトをかけてミックス・ダウンするときは、" PlayTrack "のラジオ・ボタンを選びます。
4. " SelectEffType "の下の " " ボタンを押して、" Select EffectType "ダイアログを表示します。
5. ダイアログでエフェクト・タイプを選択し、" OK "ボタンを押します。ここでは " 1in1out x 4 "を選びます。
" 1in1out x 4 "とは、モノラル入力モノラル出力タイプのエフェクトを4系統使用することを意味します。

エフェクトをかけた音声の送り先を設定

インサート・エフェクトを、録音したボーカルにかける方法を説明します。

1. " InsertTo "の下の " " ボタンを押して、" Select InsertEffect AssignChannel "ダイアログを表示します。



このダイアログは、インサート・エフェクトをどのトラック・チャンネルにかけるのかを設定します。

例えば、前記のダイアログは、次のように設定されています。

左上は、トラック・チャンネル3 エフェクト1 ミキサー・チャンネル3になっています。これは、トラック・チャンネル3の音声信号にエフェクト1をかけ、ミキサー・チャンネル3へ送ることを示しています。

右上は、Off エフェクト2 Offになっています。これは、エフェクト2は使われていないことを意味します。

- エフェクト1の“ SelectTr ”を押し、[VALUE]ダイヤルでエフェクトをかけるトラック・チャンネルを選択します。
ここでは“ 4 ”を選択します。
- ダイアログ内の“ OK ”ボタンを押します。

エフェクト・プログラムの選択

- [INSERT EFFECT]キーを押して[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”タブ・ページを表示します。
- “ EffectNumber ”ボタンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して使用するエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクト・プログラム・リスト(p.166)



EffectNumber

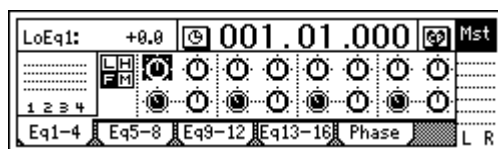
エフェクト・プログラムは、[PLAY]キーを押して再生しながらでも選ぶことができます。

2. EQ(イコライザー)をかける

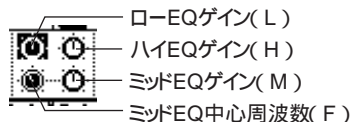
EQ(p.48)

ミキサー・チャンネルの1つずつに、EQが設定できます。

- [EQ/PHASE]キーを押し、[EQ]“ Eq 1 - 4 ”、“ Eq 5 - 8 ”、“ Eq 9 - 12 ”タブ・ページから、調整するEQを含むタブ・ページを選びます。



Lo、Mid、Highの3バンドEQで、Midは周波数が調整できます。



- 各EQアイコンを選び、[VALUE]ダイヤルを回して数値を設定します。
数値は左上に表示されます。
ゲインは、-側に値が大きくなるほどカットされ、+側に値が大きくなるほどブーストされます。
中心周波数は、値が大きくなるほど高域、小さくなるほど低域が対象になります。
- 再生しながらEQを調整してください。
- 調整が終わったら、[STOP]キーを押します。

3. マスター・エフェクトをかける

いくつかのトラック・チャンネルを選んで、マスター・エフェクトをかけましょう。

D1600mkIIは、マスター・エフェクトを2系統を内蔵し、異なる2つのエフェクトを組み合わせることができます。これにより、単体のエフェクトではできないような複雑な空間を表現することができます。マスター・エフェクトは、センド、リターンによって細やかなエフェクト処理が行えます。

ここでは、マスター・エフェクトの“ ReverbHall ”、“ ReverbRoom ”をかけ、各ミキサー・チャンネルへのセンド・レベル、ミキサー・チャンネルからのリターン・レベル、リターン・バランスで、エフェクトがかかる深さを調整します。

マスター・エフェクト1の選択

1. [MASTER EFFECT/AUX]キーを押し、[MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”タブ・ページを表示します。

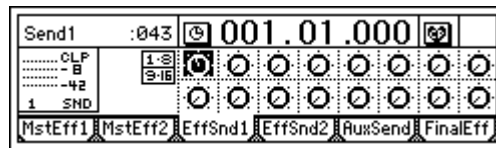


2. “ EffectNumber ”を押し、[VALUE]ダイヤルを回してマスター・エフェクトを選びます。
ここでは“ M001 ”のReverbHallを選択します。

エフェクト・プログラム・リスト(p.166)

マスター・エフェクト1のリターン、センドの設定

1. [MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”タブ・ページで、“ RetLev ”(リターン・レベル)、“ RetBal ”(リターン・バランス)を設定します。
ここでは、“ RetLev ”を“ 100 ”、“ RetBal ”を“ CNT ”に設定してください。
リターン・レベルとは、マスター・エフェクト1からマスター・バスへ戻す音量です。値を大きくする程エフェクトのかかりが深くなります。
リターン・バランスとは、マスター・エフェクト1からマスターLRバスへ戻す左右の音量バランスです。
2. [MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”タブ・ページを表示します。



3. エフェクトをかけるミキサー・チャンネルの[CHANNEL]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)にし、[PLAY]キーを押ししてソングを再生します。
4. 画面で、それぞれのチャンネルに対応する“ Send ”アイコンを選び、[VALUE]ダイヤルを回してセンド・レベルを設定します。
ここでは、画面左のレベル・メーターを見ながら、“ CLP ”が表示されないように調整してください。
センド・レベルとは、マスター・エフェクト1へ送る音量です。

5. ソングを聴きながら、[MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”タブ・ページを表示します。

ここでは、画面左のレベル・メーターを見ながら、“ CLP ”が表示されないようにリターン・レベルを調整してください。



6. 調整が終わったら、[STOP]キーを押します。

マスター・エフェクト 2 の選択とリターン、センドの設定

1. [MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff2 ”タブ・ページを表示します。
2. “ EffectNumber ”を押して、[VALUE]ダイヤルでマスター・エフェクトを選びます。
ここでは“ M003 ”の ReverbRoom を選択します。
3. 「マスター・エフェクト 1 のリターン、センドの設定」を参考にし、マスター・エフェクト 2 のリターン、センドを設定します。

Step 4: マスタリング

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

CD-R/RWDドライブで作成したソングを書き込み、オーディオCDを作ります。

.....

1. ソング全体にエフェクトをかける

完成したソングの定位とトラックごとの音量を確認し、ソング全体にファイナル・エフェクトをかけます。


ファイナル・エフェクトは、おもにダイナミクス系(コンプなど)を使用し、全体のレベルなどを整えます。サウンドを上げるために、マルチ・バンド・リミッターなどのエフェクトをかけて、クォリティの高い音質にします。

[TRACK STATUS]キーの設定

再生するトラックを設定します。

1. 再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。

ソングの調整

1. ソングを最初から再生します。
2. ソングを聴きながら、再生しているトラックの[PAN]ツマミを回して、それぞれのステレオ定位を調整します。また、[CHANNEL]フェーダーで、それぞれのレベルを調整します。
LCD画面でそれぞれのフェーダーに対応したメーターを表示させるときは、[METER/TRACK VIEW]キーを押し、左上の“”ボタンを押して、表示したダイアログで“PostFaderLev”を選択し、“OK”ボタンを押します。

ファイナル・エフェクトの設定

1. [MASTER EFFECT/AUX]“FinalEff”タブ・ページを表示します。



EffectNumber

2. “EffectNumber”を選択し、[VALUE]ダイヤルでファイナル・エフェクトを選びます。
3. “EffectNumber”の右のボタンを押すと、選んだファイナル・エフェクトの構成がアイコンで表示されます。アイコンを押すと、細かい設定を行うことができます。それぞれの設定を行ったら、“OK”ボタンを押し、[MASTER EFFECT/AUX]“FinalEff”タブ・ページを表示させます。

エフェクト・プログラム・リスト(p.166)

ソングの確認

1. [PLAY]キーを押してソングを再生し、エフェクトの効果を確認してください。
2. エフェクトのパラメータを調整するときは、「ファイナル・エフェクトの設定」の手順3で行います。調整が終わったら、[STOP]キーを押します。

2. マスター・トラックを作成する

▲ オーディオCDを作成する場合、トラック1とトラック2のデータが使用されます。

マスター・トラックを作成するために、ソング・データをトラック1、2へまとめます。ソングが、1つまたは2つのトラックで構成されている場合は、トラック・データをコピーまたはスワップし、トラック1と2へ移します。

複数のトラックで構成されている場合は、トラック・データをバウンスし、トラック1と2へまとめます。このように、複数トラックのデータを指定したトラックへまとめることをバウンスと言います。

ここでは、完成したソングをトラック1とトラック2へバウンスし、マスター・トラックを作成します。

トラックのコピーの方法については、「トラックの編集」(p.61)を参照してください。

[TRACK STATUS]キーの設定

録音するトラック、再生するトラック、その他のトラックの状態を、それぞれ設定します。

1. トラック1、2の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LEDは赤の点灯)にします。
2. 再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LEDは緑の点灯)にします。
3. 他のトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、MUTE(LEDは消灯)にします。

録音レベルの調整

ここで調整したレベルや音量バランスで、マスター・トラックが作成され、オーディオCDが作成されます。

1. ソングの最初から再生します。
ソングを構成する全てのトラックが再生されているかどうかを確認します。
バーチャル・トラックを使って何テイクか録音したときは、その中から再生するバーチャル・トラックを選択する必要があります。
2. [MASTER]フェーダーでレベルを調整します。
ソング全体をとおして、マスター・LRのレベル・メーターで“CLP”が表示されないようにレベルを調整します。

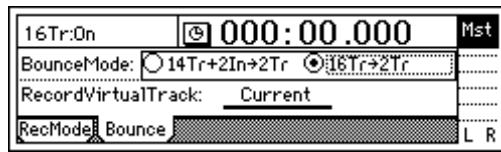
バウンス録音の準備

1. [RECORD]キーを押して、[RECORD]“RecMode”タブ・ページを表示します。



2. “ Select RecMode ”で“ Bounce ”を選びます。

- [RECORD] "Bounce" タブ・ページを表示し、"BounceMode" で "16Tr 2Tr" を選びます。



"16Tr 2Tr"とは、16トラックを2トラックへバウンスすることを意味します。

- "RecordVirtualTrack"の右を押し、[VALUE]ダイヤルを回して" h "を選びます。

ここで選んだバーチャル・トラックへ、バウンスしたデータが入ります。つまり、トラック1の(バーチャル・トラック)1hとトラック2の(バーチャル・トラック)2hへバウンス録音されます。

トラック1の1h、トラック2の2hに、データがすでに入っているときは、他のバーチャル・トラックを選んでください。

トラック1の1h、トラック2の2hに、データがすでに入っている場合、ここで" h "を選んでバウンス録音すると、1h、2hでは、それらに入っているデータが再生されつつバウンス録音されます。1h、2hのデータはをそのまま残したいときは、他のバーチャル・トラックを選んでください。

バウンス録音

1. ソングを頭出しします。
2. [REC]キーを押してから[PLAY]キーを押し、録音を開始します。
3. 録音が終わったら、[STOP]キーを押します。

再生

1. [TRACK STATUS]キーで、トラック1、2をPLAYにします。トラック1、2以外のトラックのフェーダーを下げる、または[TRACK STATUS]をMUTEにします。
2. [TRACK] "Vtr1 - 8" タブ・ページで、トラック1、2のバーチャル・トラック1h、2hを選びます。
「バウンス録音の準備」の手順4で" h "以外を選んだときは、ここではそのバーチャル・トラックを選択します。
3. ソングを最初から再生します。

▲ ここで再生するソングにはファイナル・エフェクトが二重にかかります。ファイナル・エフェクトをかけたデータをバウンス録音し、それに対しファイナル・エフェクトをかけて再生しているからです。バウンス録音したソングの状態を確認するときは、ファイナル・エフェクトをNO EFFECTにしてください。

3. CDに書きこむ

録音したソングをCD-Rに書き込み、オリジナルのCDを作成します。

▲ CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、オーディオCDの作成にはCD-Rを使用することをお勧めします。

オーディオCDを作成する場合、作成するソング(2トラックの合計)と同じ容量がハードディスクにも必要です。例えば、5分のステレオのソングをオーディオCDにする場合、ハードディスクにもステレオで5分間(モノラルで10分間)分の録音可能な空き時間が必要になります。

▲ ソングの先頭の位置(ゼロ時間)に無音時間が無い場合、CDを書き込んで再生すると、曲の先頭の音が欠けることがあります。これは、ソングの先頭位置に、0.5秒程度の無音をあらかじめ挿入することで防ぐことができます。挿入方法については「空白の挿入: インサート・トラック」(p.63)を参照してください。

ハードディスクの空き時間については、「1. COUNTER」の「1. Select TimeDisp Type」(p.91)を参照してください。

CD-Rへの書き込み


オーディオCDを作成するときは、トラック1、2の中で現在選ばれているバーチャル・トラックが使用されます。あらかじめソングを再生し、または [TRACK] " Vtr1 - 8 " タブ・ページを表示し、書き込むバーチャル・トラックが選ばれているかを確認してください。

1. CD-R/RWドライブにブランク・ディスクを挿入します。

ブランク・ディスクとは、未使用のCD-RまたはCD-RWのことをいいます。CD-RWの場合は、1度使用したものをすべて消去したディスクもブランク・ディスクとして扱うことができます。

ただし、CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rを使用することをお勧めします。

2. [SONG/CD] " CDR/RW " タブ・ページを選びます。

"  " ボタンを押し、表示された画面で " OK " ボタンを押します。 " CD-R/RW Information " に " BlankDisc " または " ソング番号 " が表示されていることを確認してください。またその下には、ディスクの空き時間が表示されます。




3. " WriteCD " ボタンを押します。

" Obey Copyright Rules (著作権に従ってください) " というメッセージが表示されます。




4. 書き込み速度を選択します。

使用するディスクが " 8倍速対応 " のときは、書き込み速度を " 8x " にするというように、書き込み速度は使用するディスクの性能に合わせて選択します。 " 8x " とは、8倍速で書き込みすることを意味します。


 使用環境によっては、選択した速度で書き込めない場合があります。そのようなときには、書き込み速度を遅くして使用してください。

5. 取扱説明書の「著作権について」(p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意するならば " Yes " ボタンを押します。

イメージ・ファイルの作成を開始します。

 イメージ・ファイルの作成中に " Abort " ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。

続いてCDへの書き込みが開始されます。

 CDへの書き込み中に " Abort " ボタンを押すと、書き込みが中止されます。CD-Rに書き込みを行った場合は、そのディスクは使用できません。CD-RWに書き込みを行った場合は、ディスク内のデータを消去すると、再びブランク・ディスクとして使用することができます。

書き込みが終了すると " Completed " と表示されます。



「 3. CD-RWのデータ消去 」(p.83)

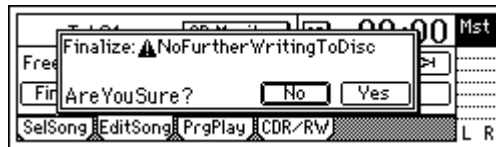
6. ダイアログの“ No ”ボタンを押します。
[SONG/CD] CDR/RW ”タブ・ページが表示されます。



他のソングを続けて書き込むときは、ソングを選択してから1～6の操作を行います。

7. “ Final ”ボタンを押します。
ファイナライズを実行するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

- ▲ CDは、ファイナライズを行わないと、オーディオCDとして完成されません（CDプレーヤーで再生できません）。
- ▲ ファイナライズを実行したディスクへは、新たにソングを書き込むことができません。CDへ複数のソングを書き込むときは、すべてのソングをディスクへ書き込んだ後に、“ Final ”ボタンを押してファイナライズを実行してください。



8. ファイナライズを実行してよい場合は“ OK ”ボタンを押します。
ファイナライズが終了すると、“ Completed ”のメッセージが表示されCD-R/RWのトレイが開きます。



9. CDを取り出し“ OK ”ボタンを押します。
自分の演奏を録音した「オリジナルCD」の完成です。

オーディオCDの確認

1. CDをオーディオCDプレーヤーで再生します。

もう一枚同じCDを作成するときは、ここで“ Yes ”ボタンを押します。

複数のCDへソングを書き込むときは、まずはすべてのCDへソングを書き込みし、その後それらのCDをファイナライズします。

オペレーション編

ソングを作る / 選ぶ

ここではソングの作成、ソングへの名前の付け方、ソングの選択方法について説明します。

1. 新しいソングを作る

[SONG/CD]キーを押し、“SelSong”タブ・ページを表示します。



“New”ボタンを押します。

“MakeNewSong”ダイアログが表示されます。

作成するソングのビット数/トラック数、ミキサーのセッティングを選びます。

ビット数、トラック数を“SongType”ラジオ・ボタンから選んで押し、設定します。

16Bit/16Track: 16Bit録音/再生のソングを作成します。

1~16トラックが使用できます。

24Bit/8Track: 24Bit録音/再生のソングを作成します。

1~8トラックまでが使用できます。

同様に“Mixer Set”ラジオ・ボタンも設定します。(p.109:

“SongType”、“MixerSet”)



“OK”ボタンを押します。

既存する最後のソングの次に“NEWSONG”という名前のソングが作成されます。

2. ソングに名前を付ける

本機のソングにはソング番号とソング名がつけられます。

ソング番号は作られた順につけられる001~100の番号です。

ソング名は最大16文字までつけることができます。

note 新しく作成したソングは“NEWSONG”という名前になります。他のソングと区別がつくように、あらかじめ名前をつけておくことをおすすめします。

[SONG/CD]キーを押し、“SelSong”タブ・ページを表示します。



“Rename”ボタンを押します。

“RenameSong”ダイアログが表示されます。

ソング名を変更します。

ソング名(英数字)の上のカーソルを、“←”“→”ボタンで変更する文字の位置に移動し、[VALUE]ダイヤルを回して名前を変更します。



LCD画面の各ボタンの機能は、次の通りです。

“0..9”: 数字(“0”など)が選べます。

“A../a..”: アルファベット(“A”など)が選べます。もう一度押すとアルファベットの小文字(“a”など)が選べます。

“Symbol”: シンボルが選べます。

“Insert”: スペースが入り、後ろの文字が1つずつずれていきます。

“Space”: 空白(スペース)が選べます。

“Backsp”: カーソル位置の1つ前の文字を削除します。

“Delete”: カーソル位置の文字を削除します。

“ClearAll”: 名前全体を消去します。

変更を決定します。

入力した名前がよい場合は“OK”ボタンを、変更しない場合は

“Cancel”ボタンを押します。

3. 別のソングを選ぶ

既存のソングを選択する方法は、3通りあります。

直前または直後のソング番号を選択するときは

- [STOP]キーを押しながら[FF]キーを押すと、そのソングの最後に移動します。ソングの最後で押すと次のソングの先頭へ移動します。
- [STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭("000:00.000"など)にいるときは、前のソングの先頭へ移動します。ソングの途中にいるときは、そのソングの先頭へ移動します。

ソング番号を大きく変更するときは

[SONG/CD]キーを押し、“SelSong”タブ・ページを表示します。



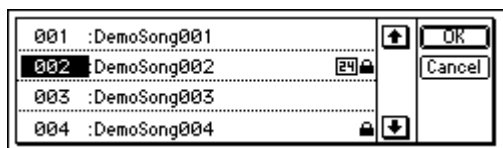
“SongNumber”を選択(表示反転)し、[VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号を選びます。

ソング・リストから選択するときは

[SONG/CD]キーを押し、“SelSong”タブ・ページを表示します。



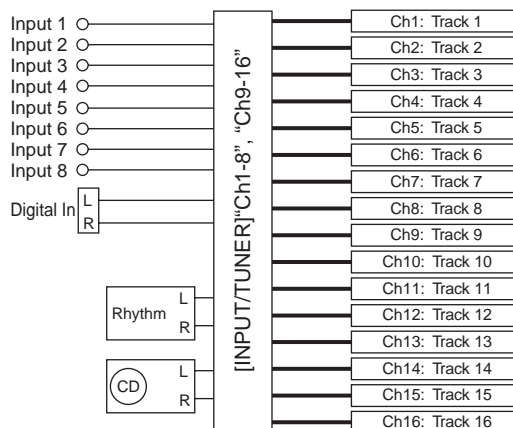
ソング番号左の“▶”ボタンを押します。
ソング・リストが表示されます。



[VALUE]ダイヤルを回して、ソング・リストからソングを選び、“OK”ボタンを押します。

ミキサーへの音声入力

本機は、8チャンネルのアナログ入力と、1系統(2チャンネル)のデジタル入力端子を装備しています。これらの入力端子に接続した機器の音声を各ミキサー・チャンネルに割り当てて録音します。また、D1600mkIIのリズムやCD-R/RWドライブで再生したオーディオCDの音声を、ミキサー・チャンネルに割り当てることもできます。



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

1. アナログ入力

各状況に近いものを参考に入力してください。

- ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル8に割り当てる
- マイクへの入力音を[INPUT 2]に設定し、ミキサー・チャンネル2に割り当てる
- キーボードを[INPUT 3]、[INPUT 4]端子に接続し、ミキサー・チャンネル9、10に割り当てる

note ステレオ入力するときは、隣り合った入力(1-2、3-4)を選び、隣同士のミキサー・チャンネルへ入力するとよいでしょう。

note あらかじめ「1. 新しいソングを作る」(p.35)を参照して、ソングを作成してから作業してください。

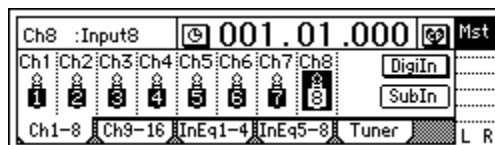
ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル8に割り当てる

ギターを接続します。

[INPUT 8]([GUITAR IN])の[TRIM]を最小(+4dB)に設定し[MASTER]フェーダーを下げてから[GUITAR IN]端子にギターを接続します。

入力チャンネルを指定します。


[INPUT/TUNER]“Ch1-8”タブ・ページを表示します。

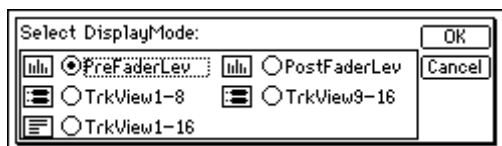


“ Ch8 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ INPUT8 ”を選びます。

これで、[GUITAR IN]端子の入力がミキサー・チャンネル8に割り当てられました。

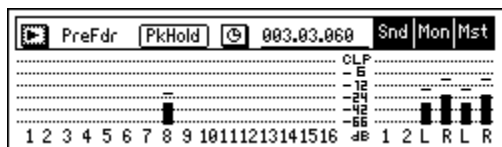
ミキサー・チャンネル8に入力音を立ち上げます。トラック8の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LED オレンジ点灯)にします。

入力レベルをトリムで調整します。[METER/TRACK VIEW]キーを押します。“  ”ボタンを押して、ダイアログを開きます。



“ PreFaderLev ”ラジオ・ボタンを押して、“ OK ”ボタンを押します。

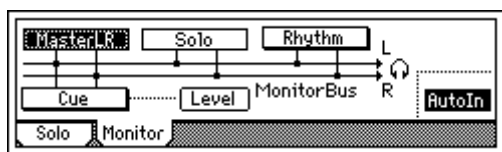
ギターを弾いて音を入力すると、Ch8のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。レベル・メーターを確認しながら[INPUT 8]の[TRIM]ツマミを調整します。ギターを最も強く弾いたときにレベル・メーターが、CLPレベルに達しない範囲で[TRIM]ツマミを上げます。



音声を確認します。[MASTER]と[CHANNEL 8]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。

[SOLO/MONITOR] Monitor ”タブ・ページを表示します。“ MasterLR ”ボタンを押して、“ On ”(反転表示)にします。

[PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。





マイクを[INPUT 2]に接続し、ミキサー・チャンネル2に割り当てる

マイクを接続します。

[INPUT 2]の[TRIM]ツマミを最小(+4dB)に設定し、D1600mkIIの[MASTER]フェーダーを下げて、マイクを[INPUT 2]端子にマイクを接続します。

コンデンサ・マイクをご使用になる場合は、マイク接続後、[INPUT 2]のファンタム電源をオンにします。

 ファンタム電源は、必ずコンデンサ・マイクを使用する場合のみ、オンにしてください。

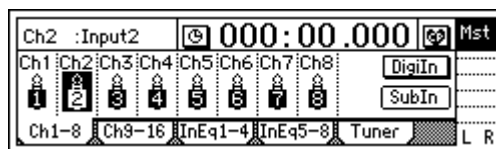
 ファンタム電源は、必ずコンデンサ・マイクを接続してから、オンにしてください。ファンタム電源をオンにした状態で、コンデンサ・マイクを抜き差しすると、機器を破損する恐れがあります。

入力チャンネルを指定します。

[INPUT/TUNER] Ch1 - 8 ”タブ・ページを表示します。

“ Ch2 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ INPUT2 ”を選びます。

これで[INPUT 2]の入力が、ミキサー・チャンネル2へ割り当てられました。



ミキサー・チャンネル2に入力音を立ち上げます。

トラック2の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LED オレンジ点灯)にします。

入力レベルをトリムで調整します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

“  ”ボタンを押して、ダイアログを表示します。

“ PreFaderLev ”を選び、“ OK ”ボタンを押します。

マイクに音声を入力すると、Ch2のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。

レベル・メーターを確認しながらインプット2の[TRIM]ツマミを調整します。最も強く発音したときのレベル・メーターが、CLPレベルに達しない範囲で[TRIM]ツマミを上げます。

音声を確認します。

[MASTER]と[CHANNEL 2]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。

[SOLO/MONITOR] Monitor ”タブ・ページを表示します。

“ MasterLR ”ボタンを押して、“ On ”(反転表示)にします。

[PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。

キーボードを[INPUT 3]、[INPUT 4]端子に接続し、ミキサー・チャンネル9、10に割り当てる

キーボードを接続します。

[INPUT 3]、[INPUT 4]のトリムを最小(+4 dB)に設定し、[MASTER]フェーダーを下げて[INPUT 3]、[INPUT 4]端子にキーボードを接続します。

入力チャンネルを指定します。

[INPUT/TUNER] Ch9 - 16 "タブ・ページを表示します。

" Ch9 "アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、" INPUT3 "を選びます。

" Ch10 "アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、" INPUT4 "を選びます。

これで[INPUT 3]、[INPUT 4]端子の入力が、ミキサー・チャンネル9、10へ割り当てられました。



ミキサー・チャンネル9、10に入力音を立ち上げます。トラック9、10の[TRACK STATUS]キーを押して、それぞれINPUT(LED オレンジ点灯)にします。

入力レベルをトリムで調整します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

" **▶** "ボタンを押し、ダイアログを開きます。

" PreFaderLev "を選び、" OK "ボタンを押します。

キーボードを弾いて音を入力すると、Ch9、Ch10のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。レベル・メーターを確認しながら[INPUT 3]、[INPUT 4]の[TRIM]ツマミを調整します。キーボードを最も強く弾いたときのレベル・メーターが、CLPレベルに達しない範囲で[TRIM]ツマミを上げます。

音声を確認します。

[MASTER]、[CHANNEL9]、[CHANNEL10]フェーダーをユニティ・ゲイン(0dB)に設定します。

[SOLO/MONITOR] " Monitor "タブ・ページを表示します。

" MasterLR "ボタンを押して、" On "(反転表示)にします。

[PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。

2. デジタル入力

D1600mkIIはS/P DIFによるデジタル入力および録音ができます。

▲ デジタル入力を使用するときは、CD-R/RWドライブで再生したオーディオCDからの入力は使用できません。

S/P DIF入力にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載しています。サンプリング・レートが48kHz、32kHzのソースもそのまま接続でき、自動的に44.1kHzに変換されます。

[S/P DIF IN]端子に接続したDATの音声を、ミキサー・チャンネル1と2に入力する

デジタル出力機器を接続します。

D1600mkIIの[MASTER]フェーダーを下げて、[S/P DIF IN]端子とDATのデジタル出力を光デジタル・ケーブルで接続します。

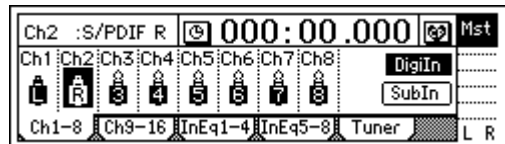
デジタル入力を有効にします。

[INPUT/TUNER] Ch1 - 8 "タブ・ページを表示します。

" DigIn "ボタンを押すと、" Obey Copyright Rules "(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。



取扱説明書の「著作権について」(p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、" Are You Sure? "の表示後、" Yes "ボタンを押します。デジタル入力が有効になります。



入力チャンネルを指定します。

" Ch1 "アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して" S/P DIF L "を選びます。

" Ch2 ", [VALUE]ダイヤルを回して" S/PDIF R "を選びます。

これで[S/P DIF IN]端子の入力が、チャンネル1と2へ振り分けられました。

ミキサー・チャンネル1、2に入力音を立ち上げます。

DATを再生し、トラック1と2の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LED オレンジ点灯)にします。

録音モード、入力レベル、音声を確認してください。

「ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル8に割り当てる」(p.36)の操作 、 、 を参照してください。

3. チューナーの使用法

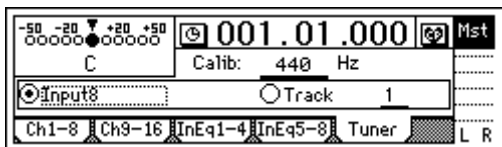
本機はチューナー機能を内蔵しています。

楽器をチューニングするとき

チューニングする楽器を[INPUT 8/GUITAR IN]端子に接続します。

チューニングする対象を“ SelectSource ”で選びます。

[INPUT/TUNER]“ Tuner ”タブ・ページの“ SelectSource ”を“ Input8 ”にします。

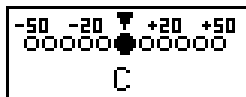


基準とする周波数を“ Calib ”で設定します。

通常は“ 440Hz ”に設定します。

音を入力してチューニングをします。

入力した音に近い音名が表示されます。 が中央部三角形 ()の下にくるように調整します。



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

note 録音または再生中はこのページを選択できません。また、録音もできません。

note チューナー測定を正確に行うために、このページを表示している間は自動的にエフェクトがオフになります。

すでに録音した音を測定するとき

任意のトラックを測定するときは、“ SelectSource ”で“ Track ”を選択し、その右で測定するトラック番号を選びます。測定したい時刻に移動し、[PLAY]キーを押して再生し、音名、ピッチを測定します。

録音

D1600mkIIへの基本的な録音方法を説明します。

1. 録音レベルの調整と録音

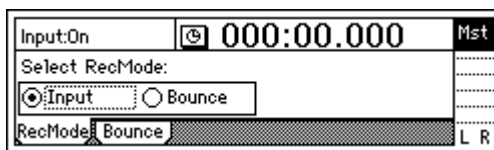
「ミキサーへの音声入力」(p.36)で設定した音声を録音します。

note 新規ソングを作成して、そのソングに録音する場合は、「1. 新しいソングを作る」(p.35)を参照してください。なお、[RHSL]キー(p.135)はOffにしてください。

録音モードを確認します。

[RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを選びます。

“ SelectRecMode ”で“ Input ”(=入力音声を録音)を選択します。



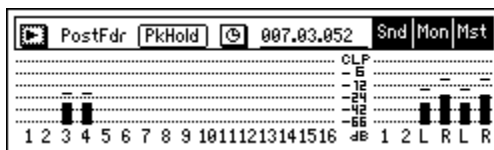
録音レベルは[CHANNEL]フェーダーで設定します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

“>”ボタンを押して“ PostFaderLev ”を選び、“ OK ”ボタンを押します。



[CHANNEL]フェーダーを徐々に上げると、入力チャンネルのレベル・メーターが入力に合わせて変化します。レベル・バーが“ CLP ”まで行かない範囲でレベルが大きく入るように設定します。



録音する位置に現在時刻を移動します。

ソングの先頭(“ 001.01.000 ”または“ 000:00.000 ”)から録音します。

録音するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、ステータスをREC(LED赤色点灯)にします。

録音待機状態にします。

[REC]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点滅)。

録音を開始します。
[PLAY]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点灯)。
演奏を開始してください。

録音を停止します。
演奏が終了したら、[STOP]キーを押します([REC]、[PLAY] LED消灯)。

note 録音が終了したら、録音が正しく行われたかを確認してください。

ソングの先頭に移動します。

再生するトラックを指定します。
録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押してステータスをPLAY(LED緑色点灯)にします。

再生を開始します。
[PLAY]キーを押します([PLAY]LED点灯)。

再生を停止します。
演奏が終了したら[STOP]キーを押します([PLAY]LED消灯)。

2. バーチャル・トラックへの録音

D1600mkIIには16のトラックがあり、各トラックにはそれぞれ8個のバーチャル・トラックがあります。

例えば、ソロ・パートの録音時に、いくつかのバーチャル・トラックに切り替えて録音し、その中から最適な演奏を選ぶことや、バウンス(ピンポン)録音時に、録音先にまだ録音されていないバーチャル・トラックを指定することにより、16トラックのデータを消さずに2トラックにまとめることができます。



バーチャル・トラックに録音する方法

バーチャル・トラックを選びます。
[TRACK]「Vtr1 - 8」、「Vtr9 - 16」タブ・ページで、録音するトラックを選択し、[VALUE]ダイヤルで録音されていないバーチャル・トラックを選びます。

入力機器の録音レベルを調整し、録音します。
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

3. 再生しながら別のトラックに録音: オーバー・ダビング


録音したトラックを聞きながら、別のトラックに録音することをオーバー・ダビングといいます。録音したバックイングを聞きながら、リードを弾くときなどに使用します。

再生トラックを選びます。
再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LED緑色点灯)にします。

録音トラックを選びます。
録音するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤色点滅)にします。

使用しないトラックのフェーダーを下げます。
再生/録音以外のトラックの[[TRACK STATUS]キーを押してMUTE(LED消灯)にし、録音/再生するトラック以外は音が出ないようにします。

入力機器の録音レベルを調整し、録音します。
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

 [RECORD]「RecMode」タブ・ページで、「Select Rec Mode」を「Input」にしてください。

4. 一部分を録音し直す: パンチ・イン・アウト

録音した演奏の一部分を間違えたり、思ったような演奏ができなかった場合、ソングの先頭から録音せずにその一部分だけを録音し直すことができます。

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

マニュアル・パンチ・イン・アウト

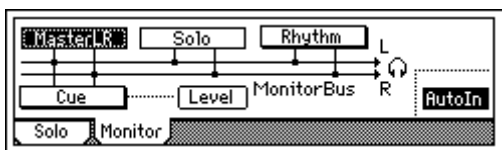
マニュアル・パンチ・イン・アウトは、手でパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えるものです。

D1600mkIIでのマニュアル・パンチ・イン・アウトは、再生中に[REC]キーまたはPS-1フット・スイッチ(別売オプション)を押すことで録音を開始し、[REC]キー、[PLAY]キー、フット・スイッチのいずれかを押すことで録音を終了します。

入力機器を接続し、録音レベルを調整します。
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

モニター出力を設定します。

[SOLO/MONITOR] Monitor "タブ・ページを表示します。



モニターする対象を選びます。(p.132)

" AutoIn "ボタンを" On "にします。

note " AutoIn "ボタンが" Off "のときは常に録音先トラックに割り当てた入力音が聞こえます。" On "にすると再生中はそのトラックに録音されている音が再生され、録音中は自動的に割り当てた入力音に切り替わります。

現在時刻を、録音し直す時刻より前に移動します。

[PLAY]キーを押して、再生します。

ソングが再生され、再生トラックと録音先トラックの再生音が聞こえます。

録音したい時刻で[REC]キーを押します。

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

録音を終了したい時刻で[REC]キー、または[PLAY]キーを押します。

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

[STOP]キーを押して、停止します。

録音終了後、現在時刻を録音開始時刻より前に移動し、録音した内容を確認してください。

フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン - アウト

PS-1などのフット・スイッチを接続し、フット・スイッチを踏むことによって、再生 / 録音を切り替えます。

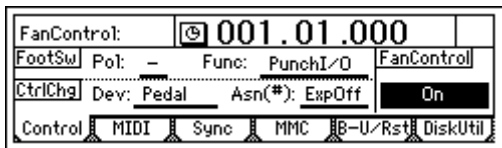
演奏中や、離れたところから再生 / 録音を切り替えることができます。

[FOOT SW]端子にフット・スイッチを接続します。

[SYSTEM/USB] Control "タブ・ページを表示します。

フット・スイッチの機能を設定します。

" Func (FootSwFunction) "で" PunchI/O "を選びます。



「マニュアル・パンチ・イン - アウト」、において、[REC]キーの代わり(併用可)にフット・スイッチを踏むことで、マニュアル・パンチ・イン - アウトを行います。

note フット・スイッチを使って、ソングの先頭から録音することもできます。

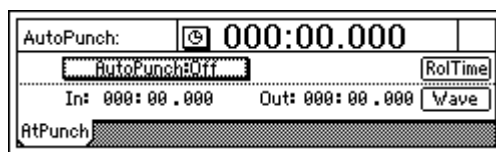
の" Func "を" Play/Stop "にします。

ソングの先頭で[REC]キーを押して(LED点滅)、フット・スイッチを踏むと録音が始まります。

オート・パンチ・イン - アウト

オート・パンチ・イン - アウトは、あらかじめ設定しておいた時刻で自動的にパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えるものです。

[AUTO PUNCH] AtPunch "タブ・ページを表示します。



録音を開始する時刻をIN(パンチ・イン)、録音を終了する時刻をOUT(パンチ・アウト)として登録します。

IN、OUT時刻の登録方法は、p.46を参照してください。

[AUTO PUNCH] AtPunch "タブ・ページで、" Wave "ボタンを押すと、波形表示を見ながらIN、OUT時刻を登録することができます。

note 登録した時刻が、それぞれ[IN/LOC1]キーおよび[OUT/LOC2]キーに上書きして登録されます。

入力機器を接続し、録音レベルを調整します。

「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

モニター出力を設定します。

「マニュアル・パンチ・イン - アウト」を参照してください。

録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するか(プリ・ロール)を設定します。

[AUTO PUNCH] AtPunch "タブ・ページの" RollTime "ボタンを押して、" SetRollTime "ダイアログを表示します。

" PreRoll "で、録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するかを、" PostRoll "で、録音終了後どこまで再生するかを設定します。" Unit "で、プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。

設定後、"OK"ボタンを押して、元のページに戻ります。

オート・パンチ・イン - アウト録音の機能をオンにします。

[AUTO PUNCH] AtPunch "タブ・ページで、" AutoPunch "ボタンを押して" On "にします。[AUTO PUNCH]キーが点灯します。

録音を開始します。

[REC]キーを押すと、設定した録音開始時刻より" PreRoll "で設定したプリ・ロール時間分前の時刻に移動し、録音待機(LED点滅)になります。

[PLAY]キーを押すと、再生が始まります。プリ・ロール時間は再生、録音開始時刻(IN)からは録音が行われます。([REC]LED点灯)。

録音終了時刻に達すると、録音が終了します。([REC]LED点滅)

[STOP]キーを押して、停止します。

note ポスト・ロール・タイム時間に至ると停止し、プリ・ロール時間分前の時刻に戻ります。

録音した内容を確認してください。

5. 複数のトラックを2つのトラックにまとめる: バウンス

複数のトラックの演奏を2つのトラックにまとめて別のトラックに録音し、元のトラックを録音用として確保します。この作業をバウンスといいます。再生したいトラックが16トラックに収まらない場合などに使用します。

バウンスを使って次の操作が可能です。

- 16トラック分の音声をまとめて、2トラックに上書き録音します。
- 16トラック分の音声を、現在選択していない2つのバーチャル・トラックに録音します。
- 14トラック分の音声と外部入力音声2つを、残りの2トラックに録音します。
- 複数の外部入力音声声をまとめて、2トラックに録音します。

note CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成する場合は、トラック1と2のデータが書き込まれますので、完成したソングをトラック1と2にまとめてください。

note 完成したソングを外部の2チャンネルのレコーダーにミックス・ダウンする代わりに、D1600mkIIの2トラックにまとめておくのもよいでしょう。

16トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する

例として、トラック1～16の音声をまとめてトラック1と2に上書き録音する方法を説明します。

録音モードをバウンス録音にします。

[RECORD] "RecMode" タブ・ページを表示します。

"Bounce" (=バウンス録音) を選びます。

バウンス・モードを選びます。

[RECORD] "Bounce" タブ・ページを表示します。

"BounceMode" で "16Tr 2Tr" を選びます。

現在選択されているトラックに録音します。

"RecordVirtualTrack" で "Current" を選びます。

録音するトラックを選びます。

録音するトラック(1, 2)のステータスをREC(LED赤点灯)に設定します。それ以外のトラック(3～16)をPLAY(LED緑点灯)に設定します。


再生トラックの定位を調整します。

[PLAY]キーを押して再生し[PAN]ツマミをまわしてチャンネル1～16のステレオ定位を調整します。

再生/録音レベルを調整します。

再生レベルは、各[CHANNEL]フェーダーで調整します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

"" ボタンを押して、ダイアログを開きます。ダイアログから "PostFaderLev" を選択すると、それぞれのフェーダーに対応したメーター表示で確認することができます。

録音レベルは[MASTER]フェーダーで調整します。調整後、[STOP]キーを押します。

現在時刻をソングの先頭に移動します。

バウンス録音を開始します。

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

録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。

録音した内容を確認します。

録音トラック(1, 2)の[TRACK STATUS]キーを押してPLAY(LED緑点灯)にします。

他のチャンネルのフェーダーを下げるか、または[Solo/MONITOR] "Solo" タブ・ページの "1", "2" を "On" にします。

[PLAY]キーを押して再生し確認後、[STOP]キーを押して停止します。

16トラック分の音声を現在選択されていない、異なる2つのバーチャル・トラックに録音する

例として、トラック1～16(すべてバーチャル・トラック "a" を選択)の音声をトラック1と2のバーチャル・トラック "b" に録音する方法を示します。

"16トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する" を参照して、バウンス録音をします。ただし、 "RecordVirtualTrack" で "b" を選択し、異なるバーチャル・トラック "b" に録音してください。

バウンス録音した内容を確認するときは、バーチャルトラック "b" を選び再生します。

[TRACK] "Vtr1 - 8" タブ・ページを選択して、トラック1と2の "SelectVirtualTrack" で "1b", "2b" を選びます。

14トラック分の音声と外部入力音2つを残りの2トラックに録音する

トラック1～14の音声および[INPUT 1]、[INPUT 2]に入力したステレオ音声を、トラック15と16に録音する方法を説明します。

入力チャンネルを指定します。

[INPUT/TUNER] "Ch9 - 16" タブ・ページを表示します。

"Ch15" に "INPUT1" を、"Ch16" に "INPUT2" を割り当てます。

録音モードをバウンス録音にします。

[RECORD] "RecMode" タブ・ページを表示します。

"Bounce" (=バウンス録音) を選びます。

バウンス・モードを選びます。

[RECORD] "Bounce" タブ・ページを表示します。

"BounceMode" で "14Tr+2In 2Tr" を選びます。

現在選択されているトラックに録音します。

"RecordVirtualTrack" で "Current" を選びます。

再生および録音するトラックを選びます。

[TRACK STATUS]キーを押して、再生するトラック(1 ~ 14)をPLAY(LED緑点灯)に、録音するトラック(15、16)をREC(LED赤点灯)に設定します。

再生トラックと入力音の定位を調整します。

[PLAY]キーを押して再生し、[PAN]ツマミをまわして1 ~ 14のステレオ定位を調整します。また、チャンネル15は左に、チャンネル16は右に設定してください。

再生/入力レベルを調整します。

再生レベルと入力レベルは、各[CHANNEL]フェーダーで調整します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

“**▶**”ボタンを押して、ダイアログを開きます。ダイアログから“PostFaderLev”を選択すると、それぞれのフェーダーに対応したメーター表示で確認することができます。

録音レベルを調整します。

録音レベルは[MASTER]フェーダーで調整します。調整後、[STOP]キーを押します。

バウンス録音を開始します。

「16トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する」(p.42)の ~ を参照してください。

note 録音やトラック編集後、アンドゥを実行することによって、録音およびトラック編集前の状態に戻すことができます。録音前の状態に戻した後は、15、16のバーチャルトラックを“a”に戻すのを忘れないでください。

8つの外部入力音をまとめて2トラックに録音する

例として、[INPUT 1]~[INPUT 8]に入力した音声を、トラック1と2に上書き録音する方法を説明します。

入力チャンネルを指定します。

[INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”タブ・ページを表示します。

“Ch1”~“Ch8”にそれぞれ“INPUT1”~“INPUT8”を割り当てます。

録音モードをバウンス録音にします。

[RECORD]“RecMode”タブ・ページを表示します。

“Bounce”(=バウンス録音)を選びます。

バウンス・モードを選びます。

[RECORD]“Bounce”タブ・ページを表示します。

“BounceMode”で“14Tr+2In 2Tr”を選びます。

現在選択されているトラックに録音します。

“RecordVirtualTrack”で“Current”を選びます。

録音、及び音声入力するトラックを選びます。

[TRACK STATUS]キーを押して、録音するトラック(1、2)をREC(LED赤点灯)に、それ以外の入力に割り当てられたトラック(3 ~ 8)をINPUT(LEDオレンジ点灯)、残りのトラック(9 ~ 16)をMUTE(LED消灯)にします。

入力音の定位を調整します。

[PAN]ツマミを回して1 ~ 8のステレオ定位を調整します。

入力レベルを調整します。

入力レベルは各[CHANNEL]フェーダーで調整します。

[METER/TRACK VIEW]キーを押します。

“**▶**”ボタンを押して、ダイアログを開きます。ダイアログから“PostFaderLev”を選択すると、それぞれのフェーダーに対応してメーター表示で確認することができます。

録音レベルを調整します。

録音レベルは[MASTER]フェーダーで調整します。

ミックス録音を開始します。

「16トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する」(p.42)の ~ を参照してください。

6. その他の録音

トリガー録音の方法

入力音のレベルをきっかけ(トリガー)にして録音を開始する機能です。D1600mkIIへの音声入力と同時に録音が始まります。



入力機器を接続し、録音レベルを調整します。

「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

トリガー録音を設定します。

[TRIGGER]“Trigger”タブ・ページを表示し、“TriggerRec”を“On”にします([TRIGGER]キー点灯)。

[REC]キーを押して、録音待機の状態にします(LED点滅)。

演奏を始めます。

入力がスレッシュリットド・レベル(“Threshold”)を超えると録音が自動的に開始します。

note “Threshold”、“PreTrigTime”を参照してください。(p.121)

note スレッシュリットド・レベルはリハーサル機能で確認することができます。

演奏が終わったら[STOP]キーを押して停止します。

ループ録音の方法

オートパンチ録音時、ループ録音で繰り返し録音し、終了後、アンドゥ/リドゥで録音した中から最高のテイクを取り出すことができます。

オートパンチ録音時に“ Loop ”を“ On ”にすると、IN - OUT間を繰り返し(ループ)録音します。

このとき[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ RollTime ”(“ PreRoll ”、“ PostRoll ”)で設定した時間を、IN - OUTの前後に加えて再生します。

録音する区間(IN - OUT)を登録します。(p.46)

[LOOP]“ Loop ”または[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ Wave ”で設定することもできます。

入力機器を接続し、録音レベルを調整します。

「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。

モニターへの出力のしかたを設定します。

「マニュアル・パンチ・イン・アウト」を参照してください。(p.41)

プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。

[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで“ RollTime ”を選びます。

“ PreRoll ”で、録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するかを、“ PostRoll ”で、録音終了後どこまで再生するかを設定します。“ Unit ”で、プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。

設定後、“ OK ”ボタンを押します。

[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで“ Auto Punch ”を“ On ”にします。([AUTO PUNCH]キー点灯)

[LOOP]“ Loop ”タブ・ページの“ Loop ”を“ On ”にします。

録音を開始します。

[REC]キーを押すと、設定したIN(録音開始)時刻よりプリ・ロール時間分前の時刻に移動し、録音待機になります。([REC]キーLED点滅)

[PLAY]キーを押すと、再生します。

プリ・ロール時間分を再生し、IN時刻より録音が始まります。([REC]キーLED点灯)

OUT時刻に達すると録音が終了し、ポスト・ロール時間分を再生します。([REC]キーLED点滅)

その後、プリ・ロール時間に移動し、同様の動作が繰り返されます。

録音区間(IN - OUT)外で[STOP]キーを押して停止します。

録音内容を確認します。

アンドゥ/リドゥを行うことによって、もっとも優れたテイクを選びます。

[UNDO]キーを押します。

リストには、最新の録音と過去の録音が並びます。

リストから最高のテイクと思われるものを[VALUE]ダイヤルを回して選びます。

“ Undo ”ボタンを押して、アンドゥを実行します。

選択したテイク録音が呼び出されます。

再生して、選択したものが正しいか確認してください。

[AutoPunch]“ AtPunch ”タブ・ページの“ AutoPunch ”を“ On ”の状態にして[PLAY]キーを押すと、録音開始(IN)時刻と録音終了(OUT)時刻間がループ再生されます。

アンドゥを取り消したいときは“ Redo ”ボタンを押すと、

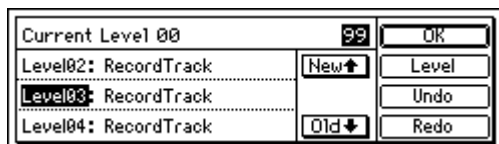
“ Level00 ”のテイクに戻ります。

で実行したアンドゥは取り消されます。

“ OK ”ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

前述で説明した録音の他に、次のような録音が行えます。それぞれのページを参照してください。

- 録音する音声にEQをかけます。(p.48)
- 録音する音声にエフェクトをかけます。(p.54)
- 内蔵のリズムを聞きながら、演奏を録音します。(p.72)
- 内蔵のリズムを録音します。(p.72)
- 録音のリハーサルを行います。(p.135)



再生

D1600mkIIの基本的な再生と、プログラム再生の方法を説明します。

1. 再生

再生するトラックを選びます。

再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY (LED 緑色点灯)にします。

再生する時刻へ移動します。

時刻の移動方法は、p.46を参照してください。

再生を開始します。

[PLAY]キーを押します。([PLAY]LED点灯)

再生を停止します。

[STOP]キーを押します。([PLAY]LED消灯)

note PS-1などのフット・スイッチを使用して、再生の開始と停止が行えます(p.91)。

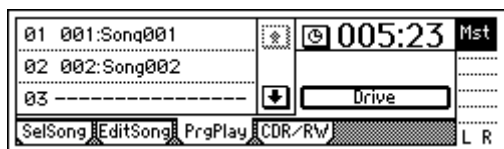
2. プログラム・プレイ

作成した複数のソングを任意の順番で再生します。

好きな順番で再生する他に、DATやMDへのミックス・ダウンをするときに使用すると便利です。

プログラムを組む

[SONG/CD]“ PrgPlay ”タブ・ページを表示します。



1 曲目を選びます。

スクロール・ボタンでプログラム・プレイ・リストの“ 01 ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してソングを選びます。ドライブを変更するときは、“ Drive ”ボタンを押します。“ Drive Select ”ダイアログから、ドライブを選びます。

同様に2 曲目、3 曲目、・・・を選びます。

note リストからソングを削除するときは、そのソングを選び [VALUE]ダイヤルを回して、“ - - - ”を選びます。

note “ プログラム・プレイ・リスト ”は、電源をオフにするまで保存されます。

▲ “ プログラム・プレイ・リスト ”による再生は、“ PrgPlay ”タブ・ページを表示しているときにのみ有効です。

プログラム再生をする

[SONG/CD]“ PrgPlay ”タブ・ページを表示します。

[PLAY]キーを押して、再生を開始します。

プログラムの1 曲目からリストの番号順に再生されます。

再生中に[FF]キーを押すと次のソングへ、[REW]キーを押すと、ソングの先頭にいるときはその前のソングの先頭に移動しソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動します。

[STOP]キーを押して、再生を停止します。

3. その他の再生

ループ再生の方法

ソングのIN-OUT間を繰り返し再生します。その区間の内容を確認したり、オート・パンチ録音と併用してループ録音する機能です。

再生トラックを選びます。

再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY (LED 緑色点灯)にします。

ループ再生する区間(IN - OUT)を登録します。(p.46)

[LOOP]“ Loop ”または[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ Wave ”で設定することもできます。

[LOOP]“ Loop ”タブ・ページを選び、“ Loop ”ボタンを“ On ”にします。

ループ再生します。

[PLAY]キーを押すと、IN時刻から再生を開始し、IN - OUT間を繰り返し再生します。

[STOP]キーを押して、停止します。

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

- 再生する音声にEQをかけます。(p.48)
- 再生する音声のレベルや定位を調整します。(p.48)
- 再生する音声にエフェクトをかけます。(p.55)
- 再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします。(p.71)

時刻の移動

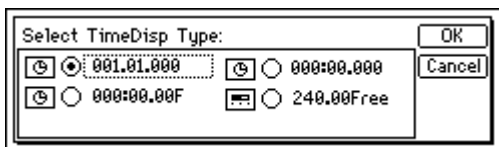
ソング内で使用される時刻を示すカウンター - とその時刻を移動する方法を説明します。

1. カウンター表示を切り替える

カウンターが表示する現在時刻の単位を切り替えることができます。



カウンター左の ボタンを押して“ Select TimeDisp Type ”ダイアログを表示します。



表示するロケーションを選び“ OK ”ボタンを押します。次の4種類の表示が選択できます。

- “ 小節 ” “ 拍子 ” “ 1 拍 / 96 ”
- :●●● “ 分 ” “ 秒 ” “ 1 秒 / 1000 ”
- :●●●F “ 分 ” “ 秒 ” “ 1 秒 / 30 ”
- Free “ 分 ” “ 秒 ” (録音できる時間残量)

note “ ●●●●Free ”で正しい残量を把握するときは、録音するトラックの[TRACK STATUS]をRECにしてカウンタ表示を“ FreeTime ”にします。このとき自動的にRECにしたトラック数に対応する録音残量時間が表示されます。

2. 現在時刻を移動する

カウンターでの移動

[SONG/CD]“ SelSong ”タブ・ページなど、LCD画面の上側にカウンターが表示されているページを選択します。

カウンター移動したい時刻の箇所を選択します。



[VALUE]ダイヤルをまわして時刻を移動します。

[FF]、[REW]キーによる移動

前方への移動

[REW]キーを押すとソングの前方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。

再生中に移動させることもできます。

後方への移動

[FF]キーを押すとソングの後方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。

再生中に移動させることもできます。

ソングの先頭への移動

現在時刻がソングの途中のときに[STOP]キーを押しながら [REW]キーを押すと、ソングの先頭時刻に移動します。

ソングの終了時刻への移動

現在時刻がソングの途中のときに[STOP]キーを押しながら [FF]キーを押すと、ソングの終了時刻に移動します。

ロケート・キーで時刻を移動する (LOC1、LOC2、LOC3、LOC4)

特定の時刻をロケート・キーに登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動させます。

ロケートは、1ソングに最大4個まで登録できます。

[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーを使用します。

note ロケートの登録時刻を呼び出す機能の他に、オート・パンチ録音(IN/OUT時刻)や、トラック編集時(編集区間)の時刻設定も兼ねています。ロケートの各機能については、p.118を参照してください。

ロケートの登録方法

現在時刻を登録したい時刻へ移動します。

カウンター(“ Counter ”)や、[FF]、[REW]キーで移動します。

[STORE]キーを押して、選んだ時刻を保持します。



保持した時刻を登録します。

[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]キーのいずれかを押して、そのキーに時刻を登録します。押した時点で登録が完了します。

note ソングの再生中/録音中に[STORE]キーを押すと、その時刻が保持され、各ロケートに登録することができます。

ロケート時刻への移動方法

登録した[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]キーを押すと、登録した時刻へ移動します。

マークで時刻を移動する

特定の時刻をマークに登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動させます。

それぞれのマークに名前を付け、ソング内で位置の目安として使用することができます。

マークは、1 ソングに最大 100 個まで登録できます。

マークの登録方法

マークに登録したい時刻へ移動します。

カウンターや[FF]、[REW]キーで移動します。

[STORE]キーを押して、時刻を保持します。



保持した時刻を登録します。

[MARK]キーを押して、で保持した時刻をマークとして登録します。押した時点で登録が完了します。番号は時刻順に振り直されます。

note ソングの再生中/録音中に[STORE]キーを押すと、その時刻が保持され、マークに登録することができます。

マーク時刻への移動方法

[MARK]“ Mark ”タブ・ページを表示します。



“ MarkNumber ”でマークを選びます。

“ Recall ”ボタンを押して、マークを呼び出します。

そのマークのある時刻へ移動します。

マークの削除方法

▲ マークを削除すると、やり直し(アンドウ)ができません。

[MARK]“ Mark ”タブ・ページを表示します。

削除するマークを“ MarkNumber ”で選びます。

“ Delete ”ボタンを押し、ダイアログを表示します。

左上の“ 削除マーク番号 ”を確認し、削除してよければ“ Yes ”ボタンを押して削除します。“ No ”ボタンを押すと削除しません。

すべてのマークを削除するときは、“ SelectAll ”ボタンを押して“ On ”にした後(の操作は必要ありません)、“ Yes ”ボタンを押して削除します。

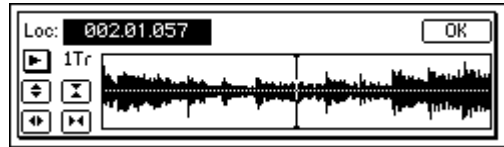
マークに名前を付けるときは

• “ Rename ”ボタンを押して、“ RenameMark ”ダイアログを表示します。リネームの方法は、「 2. ソングに名前を付ける 」(p.35)を参照してください。

• 名前を付けたら“ OK ”ボタンを押します。

3. スクラブ機能等による細かな時刻の検索

スクラブ機能、プレイ・フロム/トゥ機能、スロー・プレイ機能を使用すると、音が鳴り出す時刻の検索やロケート時刻、マークの登録がより正確に行えます。



スクラブ機能の操作方法

検索するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、トラックの状態をPLAY(LED 緑色点灯)にします。

[SCRUB]キーを押して、スクラブ機能を“ On ”(キー点灯)にします。

“ TrackSelect ”で再生するトラックを選びます。

“ Loc ”を選択し[VALUE]ダイヤルを回して、音声を聴きながら時刻を検索します。

トラックの音声は[VALUE]ダイヤルの回転に合わせて再生されます。

ミキサーの調整

各チャンネルに入力、録音/再生時の音量や音質、定位などを各ミキサー部で調整し、全体として最も効果的なサウンドに仕上げます。

エフェクトの調整についてはp.53を参照してください。

1. 音量の調整

各チャンネルの入力、録音、再生時の音量は、各[CHANNEL]フェーダーで設定します。フェーダーを上下させて音量を調整します。(p.134)

消音(-)~ユニティ・ゲイン(0dB)~+12dBのゲインを得ることができます。

note 通常、フェーダーをユニティ・ゲイン(入力音声をその音量のまま出力する)に設定し、音量の小さいチャンネルのフェーダーを上げるのではなく、他のフェーダーを下げるように調節すると、最終段の出力でクリップしにくくなり有効です。

- ・ペア・オン時は、奇数チャンネルのフェーダーで調整します。(p.49)
- ・シーンに登録できます。(p.50)

2. 定位の調整

各チャンネルの定位は[PAN]ツマミを回して設定します。

チャンネル1~16の[PAN]ツマミ

L側に回すと音が左に定位し、R側に回すと右に定位します。

note 通常、ボーカルやベースを中央に定位、ギターを左右の一方、ピアノをギターの反対側というように定位します。

- ・ペア・オン時は、奇数チャンネルのツマミで調整します。(p.49)
- ・シーンに登録できます。(p.50)

! チャンネル1/2~15/16のパンをペア・オン(=Balance)にした場合、トラック1/2~15/16に入力してステレオ録音するときは、ペアになっているチャンネルの奇数側の[PAN]ツマミを中央(センター)に設定してください。

3. EQによる音質の調整

各チャンネルの音質を3バンド・イコライザー(EQ)で調整します。

- ・入力音(アナログ)に対してはインプットEQ([INPUT/TUNER] “InEq1-4”、“InEq5-8”タブ・ページ)を調整します。

録音時にその音質を反映させることができます。

- ・トラック再生音に対してはEQ([EQ/PHASE] “Eq1-4”、“Eq5-8”、“Eq9-12”、“Eq13-16”タブ・ページ)を調整します。

note EQは、ヒス・ノイズなど聴き苦しい周波数帯域をカットしたり、低域や高域をカット/ブーストして音質を整えます。

通常、音質がはっきりと引き締まって聴こえるように設定します。

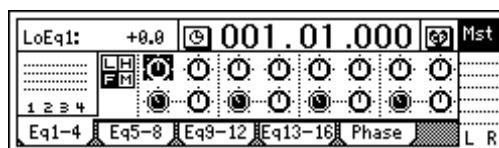
各チャンネルのEQゲイン値を最大までブーストするなど過剰に使用すると、全体のミキシングが極端になり、聴き疲れするサウンドになります。EQは、カットする方向へも使用し、できるだけ微妙な値で調整するとよいでしょう。

トラック再生音にEQをかける

- ・ペア・オン時は、奇数チャンネルの“Eq”で調整します。(p.49)
- ・シーンに登録することができます。(p.50)

調整するEQが含まれるタブ・ページを選びます。

[EQ/PHASE] “Eq1-4”、“Eq5-8”、“Eq9-12”、“Eq13-16”タブ・ページから選びます。



各EQを選びます。

各チャンネルごとに、次のように配置されています。

- ・ハイEQゲイン(H): 右上のアイコン
- ・ローEQゲイン(L): 左上のアイコン
- ・ミッドEQゲイン(M): 右下のアイコン
- ・ミッドEQ中心周波数(F): 左下のアイコン

ゲイン、中心周波数を調整します。

ゲインは、-側に値が大きくなるほどカットされ、+側に値が大きくなるほどブーストされます。

中心周波数は、値が大きくなるほど高域、小さくなるほど低域が対象になります。

ハイEQ、ローEQ

- ・調整するチャンネルの“ハイEQゲイン(H)”、“ローEQゲイン(L)”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してゲイン値を設定します。値は画面左上に表示されます。

ミッドEQ

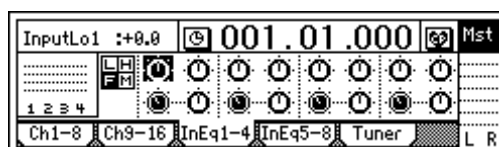
- ・調整するチャンネルの“ミッドEQ中心周波数(F)”を選び、[VALUE]ダイヤルを回して中心周波数を設定します。値は画面左上に表示されます。
- ・調整するチャンネルの“ミッドEQゲイン”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してゲイン値を設定します。値は画面左上に表示されます。

アナログ入力にインプットEQをかける/インプットEQをかけて録音する

アナログ入力(デジタル入力は無効)に対して、インプットEQをかけることができ、その調整した音を録音することができます。

EQをかけるチャンネルを含むページを表示します。

[INPUT/TUNER] “InEq1-4”タブ・ページを選びます。



音声を入力し、そして適正なレベルに調整します。
 「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」(p.36、39)を参照してください。
 LCD画面左端のレベル・メーターが変化し、そして音が聞こえることを確認してください。

各“ InputEQ ”の各ゲイン、ミッドEQ 中心周波数を選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。
 「トラック再生音にEQをかける」(p.48)の手順、を参照してください。

調整した音質で録音します。
 「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。


4. ペア

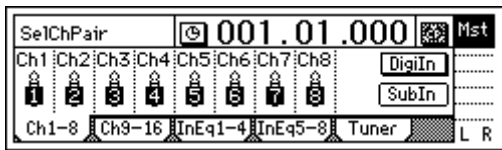
隣り合う奇数 - 偶数チャンネル(1 - 2、3 - 4、5 - 6、7 - 8、9 - 10、11 - 12、13 - 14、15 - 16)のチャンネルをペアに設定すると、奇数チャンネルの値を変更することで、両方のチャンネルの値を同時に変えることができます。
 ステレオ録音したトラックに対してミキサーを設定するときなどに便利です。


ペアが有効な設定は次のとおりです。

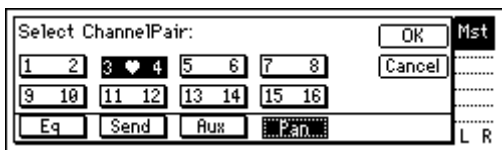
- [TRACK STATUS]キー
- EQ (チャンネルEQ)
- EffSnd1 + 2 (エフェクト・SEND)
- AuxSend (外部SEND)
- [PAN]ツマミ
- [CHANNEL]フェーダー

note [TRACK STATUS]キーと[CHANNEL]フェーダー以外は、ペア・オン時にペアを有効にするかどうか選択できます。また、エフェクト・SENDは1と2を同時に設定されます。

“ Select Pair ”画面を表示します。
 [INPUT/TUNER]、[EQ/PHASE]、[INSERT EFFECT]の各タブ・ページにある“  ”(SelChPair)ボタンを押して、“ Select ChannelPair ”ダイアログを表示します。



ペアを有効にするチャンネルを選びます。
 “ 1 2 ”~“ 15 16 ”ボタンを押して“ On ”にします(反転表示、表示)。



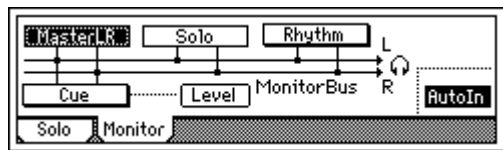
ペアが有効になる機能を選びます。
 “ Select ChannelPair ”で選んだチャンネルに対して、有効にする機能を選びます。
 “ Eq ”、“ Send ”、“ Aux ”、“ Pan ”のうち、有効にする機能を押して“ On ”にします。“ OK ”ボタンを押すと設定が有効になります。

5. モニターの調整

D1600mkIIの音声モニターするには[MONITOR OUT L/R]端子にパワー・モニター・スピーカー等を接続するか、[PHONES]端子にヘッドホン接続し、これらの端子から出力される音声モニターします。

モニターする対象を選択する

モニターする対象を選びます。
 [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
 通常は、“ MasterLR ”を選びます。
 “ MasterLR ”ボタンを押して、“ On ”(表示反転)にします。



note “ Solo ”が選ばれているときはソロが優先されます。
 “ Solo ”を解除してから選んでください。

入力モニターを選びます。
 再生時は[TRACK STATUS]がPLAY(LED緑点灯)のミキサー・チャンネルの再生トラック音を聞くことができます。
 [TRACK STATUS]がREC(LED赤点灯)のミキサー・チャンネルの外部入力音を聞くことができます。

note “ AutoIn ”ボタンを押し“ On ”にすると、[TRACK STATUS]がRECのミキサー・チャンネルのモニター音は、再生時は再生トラック、録音(リハーサルを含む)および停止時は外部入力音を自動的に切り換えて聞くことができます。

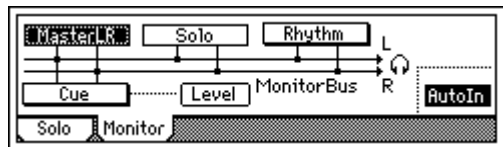
モニター音量を調整します。
 モニターの音量は[MONITOR OUT L/R]端子は[MONITOR OUT LEVEL]ツマミで、[PHONES]端子は[PHONES LEVEL]ツマミで調整します。

キュー・レベルを調整する

D1600mkIIの[CHANNEL]フェーダーは、各トラックの録音レベルと各チャンネルの音量レベルを兼ねているため、録音しているレベルとモニター音量レベルが同じになります。
 そのため、キュー・レベルは録音時にマスターLRの音量と関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するとき設定する機能です。

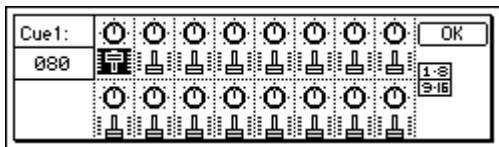
モニター対象にキューを選択します。
 [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ Cue ”ボタンを“ On ”にします。

note “ Solo ”が選ばれているときはソロが優先されます。
 “ Solo ”を解除してから選んでください。



キュー・レベルを調整します。

“Level”ボタンを押して、キュー・レベル設定画面を表示させます。各チャンネルのアイコンを選択し[VALUE]ダイヤルを回して、左上に表示される音量レベルと定位を調整します。



6. ソロの設定

“Solo”ボタンを“On”にした音声のみをモニター・バスに送ります。多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、[MONITOR OUT L/R] 端子および[PHONES] 端子へ出力されます。

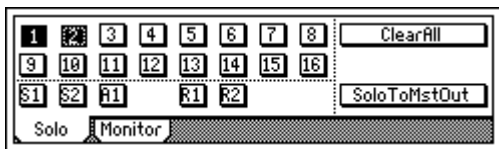
ソロ対象を選択する

ソロにする対象を選び、ソロをオンにします。

[SOLO/MONITOR] “Solo”タブ・ページを表示します。

各“Solo”ボタンを押して、ソロにする対象を“On”(反転表示)にします。“On”のものが1つでも存在すると、[SOLO/MONITOR]キーが点滅します。

note ソロにする対象は複数選択できます。



モニター音量を調整します。

[MONITOR OUT LEVEL]ツマミ、[PHONES LEVEL]ツマミで音量レベルを調整します。

ソロをオフにするには

- [SOLO/MONITOR] “Solo”タブ・ページを表示し“Solo”ボタンを“Off”にします。
- “ClearAll”ボタンを押すと、すべてのソロがオフになります。

ソロ音声をマスターLRから出力する

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

[SOLO/MONITOR] “Solo”タブ・ページで“SoloToMstOut”ボタンを“On”(反転表示)にします。

ただし、[SOLO/MONITOR]ページを出ると自動的に“Off”になります。

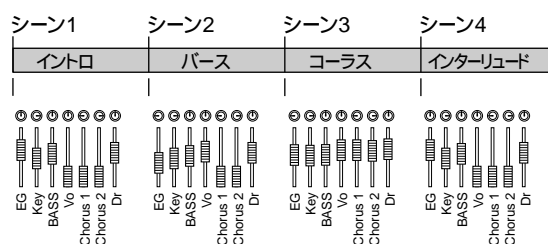
7. シーンの登録/再生

調整したミキサー設定をシーンとして登録し、時間の経過に合わせてシーンを自動的に切り替えながら再生することができます。また、よく使う設定を登録して呼び出すことができ、呼び出したミキサーの設定を他の時刻に再登録したり、設定の一部を調整直して上書きすることができます。

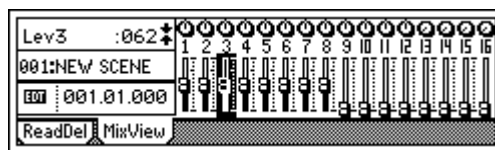
note 1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンとして登録できる設定は次のとおりです。

- EQ
- エフェクト設定
- EffSnd (エフェクト・センド)
- AuxSend (外部センド)
- [PAN]ツマミ
- [CHANNEL]フェーダー



note 実際にはトップ・パネルのフェーダー、パンのツマミは動きませんが、[SCENE] “MixView”タブ・ページで値の変化を確認することができます。



シーンの登録方法

シーンを登録する時刻へ現在時刻を移動します。

カウンターや[FF]、[REW]キーで移動します(p.46)。

ミキサーを調整します。

[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQ、エフェクト等を調整します。

シーンを登録します。

[STORE]キーを押し現在時刻を保持します。

[SCENE]キーを押すと、登録先のシーン番号“SCENE***”を表示し、パラメータの登録が完了します。

note 登録先シーン番号は、空いている小さい番号から順に割り振られます。

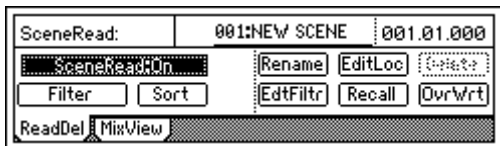
ソングの再生中または録音中にも、上記の操作でシーンが登録できます。

ソングを再生している最中に、シーンを自動的に切り替える: シーン再生

登録したシーンを時間の経過に合わせて、自動的に切り替えながら再生します。

note ミキサーの設定を変化させる時刻に、シーンを登録しておいてください(「シーンの登録方法」)。

“ SceneRead ”を“ On ”にします。
[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページを表示します。



“ SceneRead ”ボタンを押して“ On ”にします。“ On ”時、[SCENE]キーが点灯します。

ソングを再生します。
再生したい時刻へ移動し、[PLAY]キーを押して、再生を開始します。
登録した時刻になると、シーンが自動的に切り替わります。

シーンを呼び出す

シーンに登録したミキサー設定を呼び出します。

“ SceneRead ”を“ Off ”にします。
[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページを表示します。
“ SceneRead ”ボタンを押して“ Off ”にします。“ Off ”時、[SCENE]キーが消灯します。

! “ SceneRead ”が“ On ”のとき、他の時刻に設定されているシーンを呼び出すことはできません。

シーンを呼び出します。
[SCENE]“ ReadDel ”または“ MixView ”タブ・ページの“ SceneNumber ”上にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回して選びます。選択したシーンが呼び出されます。

シーンを他の時刻に再登録する

登録されているシーンを別の時刻に再登録します。

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

登録したい時刻へ現在時刻を移動します。(p.46)

シーンを登録します。
[STORE]キー、[SCENE]キーを順に押します。

シーンを編集して上書きする

シーン的一部分を変更し、そのシーンに上書きします。

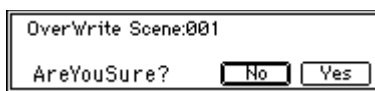
シーンを呼び出します。
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

シーンの設定を変更します。
[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQ、エフェクト等を調整し直します。

シーンを上書きします。
[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページで変更したいシーン番号が選ばれていることを確認します。

“ OvrWrt ”ボタンを押します。

確認のダイアログが表示されますので、“ Yes ”ボタンを押し、その番号にシーンを上書きします。



シーンを削除する

不要なシーンを削除します。

! やり直し(アンドウ)ができません。

シーンを呼び出します。
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、削除するシーンを呼び出します。すべてのシーンを削除する場合はいずれかのシーンを一つ選んでください。

シーンを削除します。
[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページで、“ Delete ”ボタンを押します。左上の“ 削除シーン番号 ”を確認し、削除してよければ“ Yes ”ボタンを押して削除します。“ No ”ボタンを押すと削除されません。

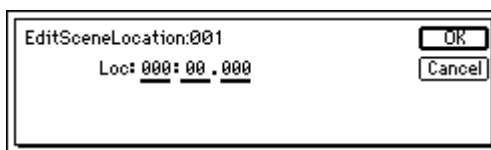
すべてのシーンを削除するときは、“ SelectAll ”ボタンを押して“ On ”にした後“ Yes ”ボタンを押して削除します。

登録したシーンの時刻を移動する

登録したシーンの時刻を移動します。

シーンを呼び出します。
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、時刻を移動するシーンを呼び出します。

シーンの時刻を移動します。
“ EditLoc ”ボタンを押します。

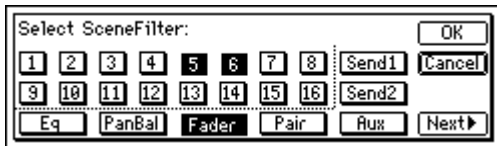


ダイアログで時刻を設定し、“ OK ”ボタンを押して、移動を実行します。

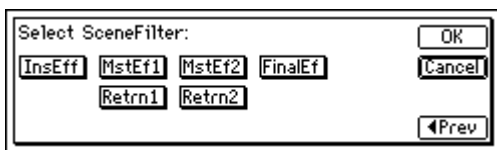
シーンのフィルター

[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページで、“ Filter ”ボタンを押して“ Select SceneFilter ”を表示します。

設定を無効にするパラメータを選択します。
設定画面は2ページあり、“ Next ”ボタンで次のページを表示します。



1ページ目は各チャンネルのパラメータに対する設定です。例えば、フィルターでチャンネル5と6のパンの設定を無効にする場合、“ 5 ”、“ 6 ”と“ Fader ”ボタンを“ On ”にします。



2ページ目は全体のパラメータに対する設定です。1ページ目と同様に、フィルターで設定を無効にするパラメータを“ On ”にします。“ OK ”ボタンを押すと、設定が有効になります。

[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページの“ SceneRead ”を“ Off ”にします。

外部MIDI機器からプログラム・チェンジを送信してシーンを呼び出します。

D1600mkIIがプログラム・チェンジ#0を受信するとシーン“ 001 ”が呼び出されます。プログラム・チェンジ#0～99がシーン“ 001 ”～“ 100 ”に対応します。

シーンをMIDIでコントロールする

MIDI出力

シーンを切り替えたときに、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を出力されます。次の場合に出力します。

- [SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページの“ SceneNumber ”でシーンを切り替えたとき
- [STORE]キー、[SCENE]キーを押して、シーンを登録したとき
- “ SceneRead ”が“ On ”で、再生/録音時にシーンが切り替わったとき

MIDI入力

“ SceneRead ”が“ Off ”のときに、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を受信すると、該当番号のシーンに切り替わります。

“ SceneRead ”が“ On ”のときには、再生・録音、停止に関係なく受信しません。

外部MIDI機器を接続します。(p.87)

MIDIを設定します。

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

MIDIを送信するときは[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ ProgChange ”の“ Trans ”を“ On ”にします。

MIDIを受信するときは[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ ProgChange ”の“ Recv ”を“ On ”にします。

エフェクトを使用する

1. エフェクトの概要

D1600mkIIのエフェクトは、アナログ入力/ミキサー・チャンネルに挿入して最大8系統まで使用できるインサート・エフェクトと、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかける2系統のマスター・エフェクト、最終段でマスターLRにエフェクトをかける1系統のファイナル・エフェクトをそれぞれ独立で搭載しています。そのため、エフェクト・プログラムは、最大で11個を同時に使用できます。

・エフェクト・アルゴリズム

総数 98

・エフェクト・プログラム

	プリセット(192)	ユーザー(192)
インサート・エフェクト	I000, I001 - I128	U001 - U128
マスター・エフェクト	M000, M001 - M032	u001 - u032
ファイナル・エフェクト	F000, F001 - F032	u033 - u064

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

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

note プリセットのエフェクト・プログラムは書き替えることができません。

2. インサート・エフェクト

インサート・エフェクトは、アナログ入力、ミキサー・チャンネルに挿入して、アナログ入力音または再生トラックにエフェクトをかけます。また、ミキサー・チャンネルに入力した内蔵のリズム音声にもエフェクトをかけることができます。

インサート・エフェクトには次の4タイプがあり、エフェクト・タイプによって選べるエフェクト・プログラムが異なります。

note エフェクト・タイプは、[INSERT EFFECT]「InsAsn」タブ・ページの「SelectEffType」で選びます。

1 in 2 out × 2

3～5個のエフェクトから構成されるモノ・イン ステレオ・アウトまたはモノ・アウトのチェーン・エフェクトです。2系統あり、リード・ギター/ボーカルなどに広がりを出したいときに最適です。

2 in 2 out × 2

リバーブ、コーラス、ディレイなどのステレオ・イン ステレオ・アウトのエフェクトです。2系統あり、キーボードなどステレオ入力のものに最適です。

1 in 1 out × 4

2個のエフェクトからなるモノ・イン モノ・アウトのチェーン・エフェクトです。4系統あり、リズム・ギターなど定位を固定したいものに最適です。

1 in 1 out × 8

モノ・イン モノ・アウトのエフェクトを8系統使用することができます。ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

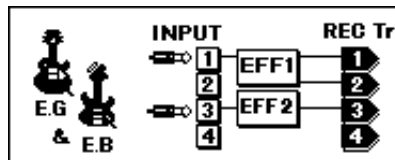
インサート・エフェクト使用例

録音またはトラック再生時に、インサート・エフェクトを使用する例をエフェクト・タイプごとに説明します。

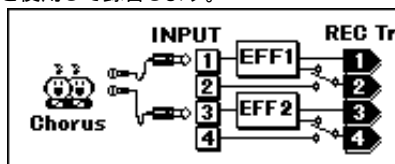
録音時

1 in 2 out × 2 (モノ・イン ステレオ・アウト × 2)

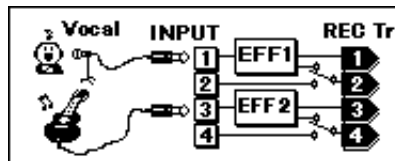
ギター&ベースの同時録音時に、ギターにはGuitar Multiを、ベースにはBass Multiを使用して録音します。



ボーカル&ボーカルの同時録音時に、2人で別々のVocal Multiを使用して録音します。



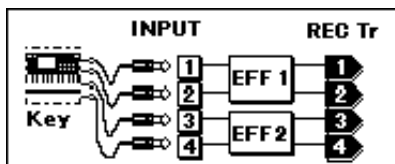
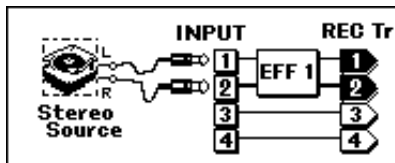
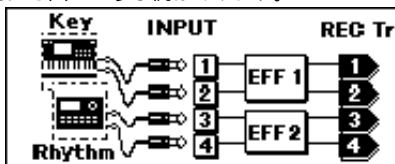
ボーカル&ギターの同時録音時に、ボーカルにはVocal Multiを、ギターにはGuitar Multiを使用して録音します。



2 in 2 out × 2 (ステレオ・イン ステレオ・アウト × 2)

キーボード&リズム・マシンの同時録音時に、キーボードにはSt.Chorusを、リズム・マシンにはSt.Compを使用して録音します。

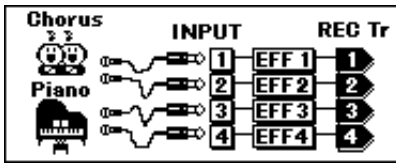
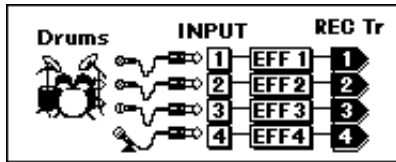
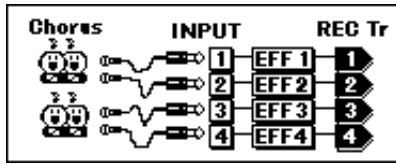
その他にも図のような例があります。



1 in 1 out × 4 (モノ・イン モノ・アウト×4)

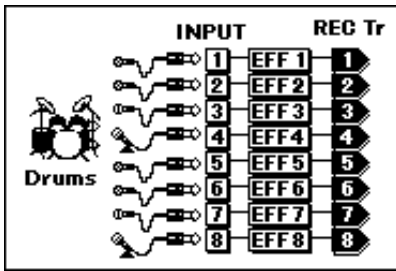
ボーカル×4の同時録音時に、声にはりのない人にはExciter-Compを、音量のある人にはLimiter-P4EQを使用して録音します。

その他にも図のような例があります。

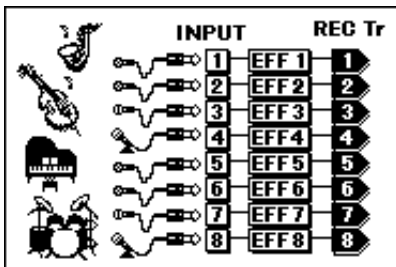


1 in 1 out × 8 (モノ・イン モノ・アウト×8)

8本のマイクをドラムスの各インストゥルメントにセッティングして同時録音するときに、バス・ドラムにはLimiterを、スネア・シンバルにはGateを、タムにはExciterというように個別にエフェクト・プログラムを使用して録音します。



8本のマイクを複数の各楽器にセッティングして同時録音するときに、各楽器の音にGateをかけて音のかぶりをなくしたり、Limiterをかけてダイナミクスを調整したりします。



トラック再生時

2 in 2 out × 2 (ステレオ・イン ステレオ・アウト×2)

ステレオ録音されたドラムスなどの2つのトラックに、St.CompやSt.Limiterをかけてダイナミクスを調整したり、Reverbをかけて広がりを持たせます。

1 in 1 out × 4 (モノ・イン モノ・アウト×4)

録音された各トラックにExciter-CompやLimiter-P4EQをかけてダイナミクスを調整したり、P4EQ-Cho/FInをかけてモジュレーションを加えることができます。

1 in 1 out × 8 (モノ・イン モノ・アウト×8)

録音された各トラックにComp、Limiter、Gate、Expanderでダイナミクスを調整したり、ChorusやPhaser、Delayをかけたりすることができます。

インサート・エフェクトをかけて録音する (アナログ/リズムのみ)

[INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN]のアナログ入力端子に接続した楽器などの入力音、またはミキサー・チャンネルに入力した内蔵のリズム音に、エフェクトをかけて録音することができます。

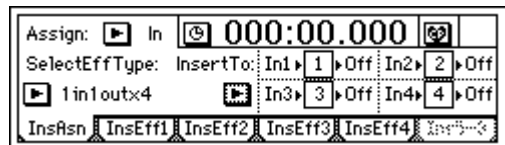
note CD-R/RWドライブで再生したオーディオCDの音声に、エフェクトをかけることも可能です。

例として、ギターを[INPUT 8/GUITAR IN]端子に接続してエフェクトをかけ、トラック 8 に録音する方法を説明します。

接続して、録音するトラックを選びます。

「ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル 8 に割り当てる」(p.36)を参照してください。

[INSERT EFFECT]「 InsAsn 」タブ・ページを表示します。



「 Assign: ▶」ボタンを押して、「 Input(In) 」を選びます。

「 SelectEffType: ▶」ボタンを押して、エフェクト・タイプを選びます。

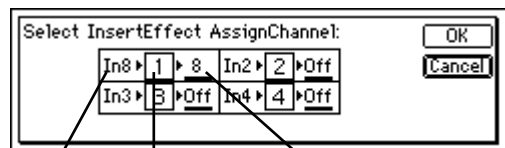
の図は「1 in 1 out × 4」を選んだ例です。

エフェクトをINPUT 8(GUITAR IN)とチャンネル 8 の間に挿入します。

「 InsertTo: ▶」ボタンを押します。

エフェクト1のチャンネルを「 SelectCh 」で「 8 」を選びます。

設定後「 OK 」ボタンを押します。



入力表示 エフェクト1 SelectCh
チャンネル選択

エフェクト・プログラムを選びます。

[INSERT EFFECT] “ InsEff1 ”タブ・ページを表示します。

“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。



「1. 録音レベルの調整と録音」(p.39)の操作を参照して、録音レベルを調整し録音してください。

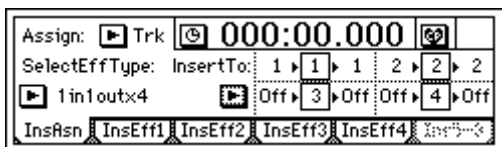
インサート・エフェクトをトラックにかけて再生する

インサート・エフェクトをミキサー・チャンネルに挿入して、トラック再生音にエフェクトをかける方法を説明します。

再生するトラックを選びます。

録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY (LED 緑色点灯)にし、再生トラックにします。

[INSERT EFFECT] “ InsAsn ”タブ・ページを表示します。



“ Assign: ” ボタンを押して表示されるダイアログで、“ PlayTrack(Trk) ”を選びます。

“ SelectEffType: ” ボタンを押して、エフェクト・タイプを選びます。

どのチャンネルにエフェクトを挿入するかを設定します。

“ InsertTo: ” ボタンを押してダイアログを表示します。

各エフェクトに対し、入(出)力チャンネルを“ SelectCh ”で [VALUE]ダイヤルを回して選びます。

設定後“ OK ”ボタンを押します。

エフェクト・プログラムを選びます。

使用するエフェクトを[INSERT EFFECT] “ InsEff1 ”、“ InsEff2 ”タブ・ページなどで選びます。

“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

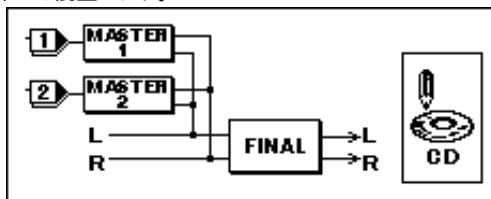


[PLAY]キーを押して、再生を開始します。

聞きながらエフェクト・プログラムを選ぶこともできます。

3. マスター・エフェクト

マスター・エフェクトは、2系統(MstEff1、MstEff2)を内蔵し、同時に使用できます。各チャンネルからのセンド量でエフェクトがかかる深さを調整します。



マスター・エフェクトの使用例

マスター・エフェクトは、おもに空間系(リバブなど)を使用し、全体の厚みを出し、さらにバランスを整えます。

例えば、センド1にReverbHallを、センド2にReverbRoomを使用することによって、複雑な空間をエフェクトで表現することができます。

このように、異なる2つのエフェクトを組み合わせることによって、単体ではできないような効果を得ることができます。

マスター・エフェクトを使う

[MASTER EFFECT/AUX] “ MstEff1 ”、“ MstEff2 ”タブ・ページを表示します。



エフェクト・プログラムを選びます。

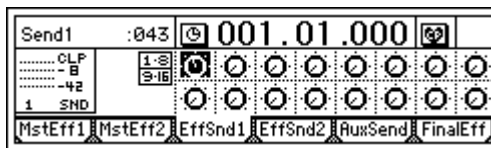
“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

マスター・エフェクトからマスターLRへのリターン・レベル(戻り量)、リターン・バランスを設定します。

ここでは、とりあえず“ RetLev ”(リターン・レベル)を“ 100 ”、“ RetBal ”(リターン・バランス)を“ CNT ”に設定してください。

センド・レベルを調整します。

マスター・エフェクト1は“ EffSnd1 ”タブ・ページで、マスター・エフェクト2は“ EffSnd2 ”タブ・ページで、それぞれ調整します。



各“ Send ”ツマミ・アイコンを選び、[VALUE]ダイヤルを回してセンド・レベルを設定します。

再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

マスター・エフェクトのレベル・メーターでCLPが表示されないようにリターン・レベルとセンド・レベルを調整してください。

4. ファイナル・エフェクト

ファイナル・エフェクトは、ステレオ入出力1系統を内蔵しています。マスターLRにかかります。(前ページ図)

ファイナル・エフェクトは、おもにダイナミクス系(コンプなど)を使用し、全体のレベルなどを整えます。

ミックス・ダウン時、最終的にサウンドを仕上げるために、マルチ・バンド・リミッターなどのマスタリング用エフェクトをかけて、クオリティの高い音質にします。

[MASTER EFFECT/AUX] FinalEff "タブ・ページを表示します。



エフェクト・プログラムを選びます。

"EffectNumber" を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

5. エフェクトのエディット

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

保存しないで、"EffectNumber" を変えたり、電源をオフにすると、調整したエフェクトの設定は保持されません。調整した設定を保持したい場合は、必ず保存してください。

エディットするエフェクトのページを選びます。

図は、[INSERT EFFECT] InsEff1 "タブ・ページを表示した例です。



エフェクト・プログラムを選びます。

"EffectNumber" を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

エフェクト・プログラムの効果を確認してください。

"Bypass" ボタンを押すと、バイパスがオン(エフェクトがかからない状態)になります。そして"Cancel" ボタンを押すと、バイパス・オフ(エフェクトかかる状態)になります。それぞれを聞き比べてください。



そのエフェクト・プログラムを構成する各エフェクトとチェーンを表示します。

"(EffectProgramName)" ボタンを押して、そのエフェクト・プログラムを構成する"EffectAlgorithm" ダイアログを表示します。

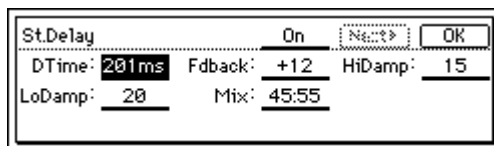


必要に応じてエフェクトを個別にオン/オフします。

各"(EffectIcon)" ボタンの下にある"(Effect On/Off)" ボタンを押して、オン(反転表示)/オフを切り替えます。

エフェクトの設定を個別に調整します。

調整するエフェクトの"(EffectIcon)" ボタンを押します。次回は、"St.Dly" を選択したときのダイアログです。



パラメータを選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。各パラメータについては、「エフェクト・パラメータ・リスト」(p.137)を参照してください。

ダイアログ上の"Effect On/Off" でオン/オフを切り替えることによって効果を確認することができます。このオン/オフは、"(Effect On/Off)" ボタンと共通です。一方の設定がもう一方に反映されます。

調整が終わったら、"OK" ボタンを押します。

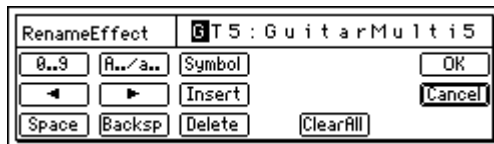
他のエフェクトを調整するときは、"(EffectIcon)" ボタンを押して同様にパラメータを調整します。

"EffectAlgorithm" ダイアログで"OK" ボタンを押します。

調整したエフェクト・プログラムに名前を付けます。

"Rename" ボタンを押して、"RenameEffect" ダイアログを表示します。リネームの方法は、「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。

名前を付けたら"OK" ボタンを押します。



エフェクト・プログラムを保存します。
再生している場合は、[STOP]キーを押して停止します。
“ Store ”ボタンを押して、“ StoreEffect ”ダイアログを表示します。



保存する番号を指定し、“ Exec. ”ボタンを押して保存します。
保存するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。

6. 外部からエフェクトをコントロールする

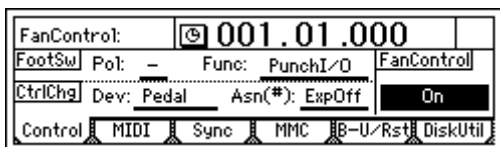
EXP-2(フット・コントローラ)などのエクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラからインサート・エフェクトをリアルタイムでコントロールすることができます。

コントロールできるエフェクト・パラメータについては、「エフェクト・パラメータ・リスト」(p.137)を参照してください。

エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラを接続します。(p.10)

エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。
[SYSTEM/USB]“ Control ”タブ・ページを表示します。

“ Device(CtrlChgDevice) ”で、エクスプレッション・ペダルでコントロールするときは“ Pedal ”を、MIDIでコントロールするときはコントロールするMIDIメッセージを選びます。(p.91)



“ Device(CtrlChgDevice) ”を“ Pedal ”以外のMIDIメッセージでコントロールするときは、[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ GlobalCh(GlobalChannel) ”で、送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルに合わせます。

コントロールするインサート・エフェクトを選びます。

“ Asn(#)(CtrlChgAssign) ”でコントロールするインサート・エフェクトを選びます。

コントロールするエフェクト・プログラムを選びます。

で選んだインサート・エフェクトを[INSERT EFFECT] “ InsEff1 ”～“ InsEff4 ”タブ・ページから選びます。

“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

選択したエフェクトにコントロール機能が含まれ、コントロール可能な条件が整っているとき、そのエフェクト・プログラムの名前の最後に“ # ”が付きます。

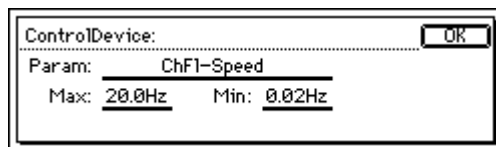


コントロールするパラメータと範囲を設定します。

“ (EffectProgramName) ”ボタンを押します。
そのエフェクト・プログラムを構成する“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。



“ Cntrl Icon ”ボタンを押して、“ ControlDevice ”ダイアログを表示します。



“ Param ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してコントロールするパラメータを選びます。

“ Max ”で最大値を、“ Min ”で最小値を、[VALUE]ダイヤルを回して設定します。

設定後、“ OK ”ボタンを押します。

“ EffectAlgorithm ”ダイアログで“ OK ”ボタンを押します。

note 上記の設定を保存する場合は、「5. エフェクトのエディット」(p.56)の を参照して、保存してください。

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

7. 外部のエフェクトを使う

[AUX OUT]端子からSEND出力し、外部エフェクトをかけます。そして、外部エフェクト出力を[INPUT 1]~[INPUT 8]端子へ送り、各チャンネルまたはマスターLR・バスに戻します。

例として、再生音を外部エフェクトに送り、[INPUT 3]と[INPUT 4]端子を使用して、マスターLR・バスに戻す方法を説明します。

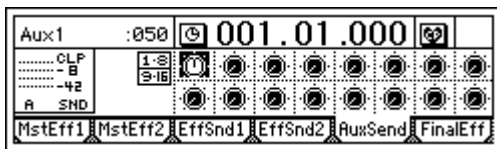
外部エフェクトを接続します。

D1600mkIIの[AUX OUT]端子を外部エフェクトのINPUT端子に接続し、外部エフェクトのOUTPUT端子をD1600mkIIの[INPUT 3]端子と[INPUT 4]端子に接続します。

再生音を外部エフェクトに送ります。

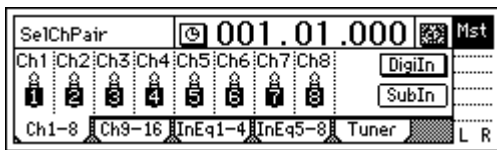
[MASTER EFFECT/AUX]“AuxSend”タブ・ページを表示します。

外部エフェクトに送りたいチャンネルの“Aux”を選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。

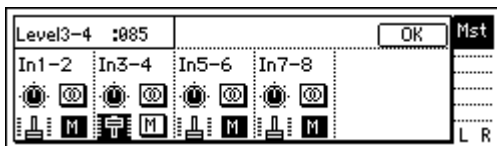


外部エフェクトからの音声を入力します。

[INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”、“Ch9 - 16”タブ・ページを表示します。



“SubIn”ボタンを押して、ダイアログを表示します。



“In3 - 4”の“Fader”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して戻りレベルを設定します。

“Balance”アイコンで戻りバランスを調整します。

ミックス・ダウン

録音した各トラックの音声をEQやフェーダー、エフェクトなどを調整し、2トラックにまとめオリジナルCDの作成や2チャンネルのレコーダー(DATレコーダー、MDレコーダー、カセット・テープ・レコーダーなど)に最終的なソングとして録音します。

この作業をミックス・ダウンといいます。

1. オーディオCDの作成

D1600mkIIに録音したソングは、CD-R/RWドライブを使用して、オリジナルのCDを作成することができます。

オーディオCDの作成には、作成するソング(2chの合計)と同じ容量の空き容量がハードディスクに必要です。例えば、5分のステレオのソングをオーディオCDにする場合、D1600mkIIで録音可能な空き時間は、ステレオで5分(モノラルで10分)必要です。ハードディスクの空き時間については、「1. COUNTER」の「1. Select TimeDisp Type”(p.91)を参照してください。

ソングをCDに書き込むときは

完成したソングを確認します。

各トラックの音量、定位などを各フェーダー、ツマミで調整し、再生して確認してください。

note 登録したシーンを有効にする場合は、[SCENE]“ReadDel”タブ・ページの“SceneRead”を“On”にしてください。

2トラックにバウンス録音します。


「5. 複数のトラックを2つにまとめる: バウンス」(p.42)を参照して、トラック1、2にバウンスします。

note 先頭(ゼロ時間)に無音時間が無いソングをCDに書き込んだ場合、CD再生時に曲の先頭の音が欠ける場合があります。このようなときは1、2トラックにミックス・ダウンしたオーディオ・データの先頭(ゼロ時間)に、0.5秒程度の無音を挿入してください。詳しくは、「空白の挿入: インサート・トラック」(p.63)を参照してください。

CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。

ブランク・ディスクまたはファイナライズ前のディスクを使用してください。

note CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをお勧めします。

[SONG/CD]“ CDR/RW ”タブ・ページを選びます。
 “  ”ボタンを押し、表示された画面で“ OK ”ボタンを押します。“ CD-R/RW Infomation ”に“ BlankDisc ”または“ ソング番号 ”が表示されていることを確認してください。また、その下にはディスクの空き時間が表示されます。



“ DAO (Disk At Once) ”ボタンがオフになっていることを確認してください。

書き込みを実行します。

“ WriteCD ”ボタンを押すと、“ Obey Copyright Rules ”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。



取扱説明書の「著作権について」(p.iii)をよく読んでください。許諾条件に同意するならば、書き込み速度を選択します。書き込み速度は、使用するディスクの性能に合わせて選択します。

note 仕様環境によっては、選択した速度で書き込めない場合があります。そのようなときは、書き込み速度を遅くしてください。

“ Yes ”ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成を開始します。

note イメージ・ファイルの作成中に“ Abort ”ボタンを押すと、イメージ・ファイルの作成が中止されます。

続いてCDへの書き込みが開始されます。


note CDへの書き込み中に“ Abort ”ボタンを押すと、書き込みが中止されます。CD-Rに書き込んだ場合は、そのディスクは使用できませんが、CD-RWに書き込んだ場合は、ディスク内のデータを消去すると、再びブランク・ディスクとして使用することができます。詳しくは「 3. CD-RWのデータの消去」(p.83)を参照してください。

書き込みが終了すると“ Completed ”と表示されます。他のCDに同じソングを書き込むときは“ Yes ”ボタンを、書き込まないときは“ No ”ボタンを押します。

“ Yes ”ボタンを押すとCD-R/RWのトレイが開きます。ブランク・ディスクまたはファイナライズ前のディスクを入れてトレイを閉じると、自動的にCDへの書き込みが開始されます。このときは、先に作成したイメージファイルが使用されますので、初回より短時間で書き込みが終了します。

書き込みが終了すると“ Completed ”と表示されます。他のCDに同じソングを書き込むときは“ Yes ”ボタンを、書き込まないときは“ No ”ボタンを押します。

note “ No ”ボタンを押したときは、“ CD Monitor ”ボタンを押すとCDに書きこんだ内容を確認できます。

他のソングを続けて書き込むときは、 の操作で書き込みます。


ソングは、作業した順番にディスクに書き込まれます。

ファイナライズを実行します。

作成したCD-R/RWをオーディオCDプレーヤーで再生するときは、停止後、“ Final ”ボタンを押してファイナライズを実行してください。

note ファイナライズを実行したディスクには、ソングを追加書き込みできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込んだ後にファイナライズを実行してください。

書き込んだ内容を確認します。

“ CD Monitor ”ボタンを押してから“  ”ボタンを押して再生し、正しく書き込まれたかを確認してください。

オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。

CDプレーヤーで再生し、正常にオーディオCDが作成できたことを確認してください。

note CD-RWはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあります。

ライブ録音をオーディオCDにするときは

ライブ録音や長い曲など、1つのソング・データとして録音したものをオーディオCDにするときは、ディスク・アット・ワンスで書き込むとソング中に登録したマークをCD用のトラック分割に用いることができ、トラック間のギャップが0秒のライブCDを簡単に作るができます。

また、ディスク・アット・ワンスで作成したオーディオCDはプレス用マスターCDとして使用できます。

note ディスク・アット・ワンスで書き込むと、ファイナライズまで自動的に実行されるので、ソングの追記はできません。

録音したソングを確認します。

各トラックの音量、定位などを各フェーダー、ツマミで調整し、再生して確認してください。

トラックとして分割したい時刻にマークを登録します。(p.46)

[SONG/CD]“ CDR/RW ”タブ・ページを選びます。



“ DAO (Disc At Once) ”ボタンをオンにします。

CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。

必ずブランク・ディスクを使用してください。

[SONG/CD]“ CDR/RW ”タブ・ページで“  ”ボタンを押します。

表示された画面で“ OK ”ボタンを押します。“ CD-R/RW Infomation ”に“ BlankDisc ”が表示されていることを確認してください。

書き込みを実行します。

“ WriteCD ”ボタンを押すと、“ Obey Copyright Rules ”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。

取扱説明書の「著作権について」(p.iii)をよく読んでください。

許諾条件に同意するならば、書き込み速度を選択し、“ Yes ”ボタンを押します。書き込みからファイナライズまで自動的に行われます。

接続した入力の“ M(ミュート) ”ボタンを“ Off ”にします。

“ Fader ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して値を上げて音声を入力します。

入力がモノラルの場合は、“ Stereo/Mono ”ボタンを押して、“ Mono ”にすると音声はLR両方のバスに送られます。

2. マスター・テープへの録音

完成したソングを確認します。

各トラックの音量、定位などを各フェーダー、ツマミで調整し、再生して確認してください。

外部録音機器と接続します。

MD、DATなどを[S/P DIF OUT]端子に接続するか、[MASTER OUTPUT]端子に接続します。

外部録音機器に録音します。

D1600mkIIのソングを再生し、外部レコーダー側の録音レベルを調整します。

外部レコーダーを録音開始して、D1600mkIIを再生します。

note プログラム・プレイ機能を使用すると、好みの順番でソングを連続再生することが可能です。詳しくは「2. プログラム・プレイ」(p.45)を参照してください。

3. サブ入力の使用

任意のアナログ入力([INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN])をサブ入力として、直接マスター・バスに音声を送り込むことができます。

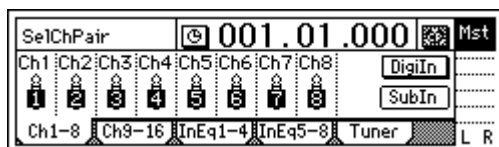
- 完成したソングと外部シーケンサーを同期再生し、その楽器音をサブ入力することができます。
- [AUX OUT]端子から出力した音声に外部エフェクトをかけ、戻り音声をサブ入力することができます。

アナログ入力に外部音源などを接続します。

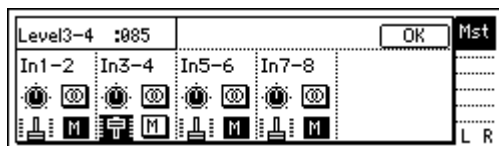
[INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN]に入力します。

サブ入力を設定します。

[INPUT/TUNER] “ Ch 1 - 8 ”または“ Ch 9 - 16 ”タブ・ページを表示します。



“ SubIn ”ボタンを押して、ダイアログを表示します。



トラックの編集

1. トラックの編集方法

以下の編集機能があります。

- ・コピー・トラック: トラックのコピー
- ・インサート・トラック: 空白の挿入
- ・イレース・トラック: トラックの消去
- ・デリート・トラック: トラックの削除
- ・リバース・トラック: トラックの逆回転
- ・最適化・トラック: トラックの最適化
- ・スワップ・トラック: トラックの交換
- ・エキスパンション/コンプレッション・トラック: トラックの伸張/圧縮
- ・コピー・ホール・トラック: トラック全体のコピー
- ・スワップ・ホール・トラック: トラック全体の交換
- ・フェード・トラック: フェードイン/フェードアウト
- ・ノーマライズ・トラック: レベルの適正化

▲ ハードディスクの空き容量が少ないとトラック編集が行えないことがあります。トラック編集に必要な空き容量(IN - OUTもしくはTO - ENDの時間)を確保してください。

トラックの基本的な編集方法

編集する区間(時刻)を設定します。

トラックを編集するために、編集するトラックの区間(時刻)をあらかじめ登録します。

登録したい時刻へ移動します。

[STORE]キーを押し、次のいずれかのキーを押すと、それぞれの時刻が登録されます。

- [IN/LOC1]キー: IN時刻
- [OUT/LOC2]キー: OUT時刻
- [TO/LOC3]キー: TO時刻
- [END/LOC4]キー: END時刻

詳しくは「ロケート・キーで時刻を移動する」(p.46)を参照してください。

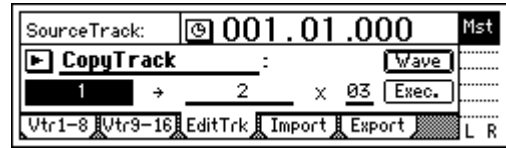
IN、OUT、TO、END時刻は各編集時、次のような機能になります。

各編集時のIN、OUT、TO、END時刻の機能

	IN	OUT	TO	END
コピー・トラック	コピー元のコピー開始時刻	コピー元のコピー終了時刻	コピー先開始時刻	- - -
インサート・トラック	空白挿入開始時刻	空白挿入終了時刻	- - -	- - -
イレース・トラック	消去開始時刻	消去終了時刻	- - -	- - -
デリート・トラック	削除開始時刻	削除終了時刻	- - -	- - -
スワップ・トラック	交換開始時刻	交換終了時刻	- - -	- - -
リバース・トラック	逆転開始時刻	逆転終了時刻	逆転結果コピー先開始時刻	- - -
最適化・トラック	最適化開始時刻	最適化終了時刻	- - -	- - -
エキスパンション・コンプレッション・トラック	伸長/圧縮開始時刻	伸長/圧縮終了時刻	伸長/圧縮先開始時刻および結果コピー先開始時刻	伸長/圧縮終了時刻
フェード・トラック	フェード開始時刻	フェード終了時刻	- - -	- - -
ノーマライズ・トラック	適正化開始時刻	適正化終了時刻	- - -	- - -

note “ EditType ”によっては“ Wave ”ボタンが表示され、波形を見ながら、より細かな位置を設定できます。(p.101)

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページを表示します。

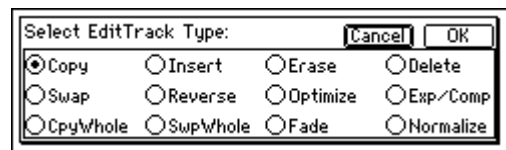


コピーや空白の挿入など、編集のタイプを選びます。

“ EditType ”を選びます。

“ **W** ”ボタンの右側を選択して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集のタイプを選びます。

また、“ **W** ”ボタンを押して、“ Select EditTrack Type ”を表示し、編集のタイプを選ぶこともできます。



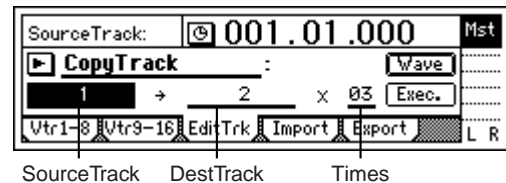
編集するトラックを選びます。

“ EditType ”によってLCD画面の表示が異なります。

図は“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選んだときの表示です。

“ CopyTrack ”では、コピー元のトラックを“ SourceTrack ”で指定し、コピー先のトラックを“ DestTrack ”で、コピー回数を“ Times ”でそれぞれ指定します。

note “ Wave ”で編集する区間を波形を見ながら設定することができます。



指定したトラック編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押して、指定したトラック編集を実行します。

図の場合、トラック1のIN - OUT区間のデータが、トラック2のTO時刻からそれ以降に3回コピーされます。

2. トラック編集例

トラックのコピー: コピー・トラック

コピー・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を他の時刻(TO)にコピーします。

- IN - OUT 区間を、複数回コピーできる
- 1つまたは複数のトラック・データを同時にコピーできる
- クリップ・ボードを使うことによって、他のソングにトラック・データをコピーできる

次のように使用できます。

- 数小節のフレーズ(ドラム・パターンなど)を何度も繰り返しコピーして、1曲分のトラックとして作成
- 曲の1番をコピーして2番を作成
- あるトラックに気に入ったフレーズを録音しておき、他のトラックやソングにコピーする

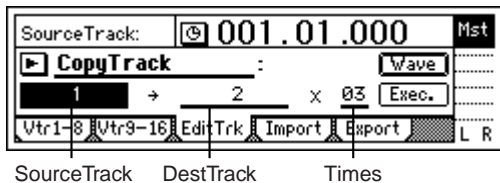
同じソング内でのトラックのコピー方法

トラック1のIN - OUT間を、トラック2のTO時刻に3回コピーします。

IN、OUT、TO時刻を登録します。

コピーを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“CopyTrack”を選びます。



コピー元のトラック番号を選びます。

“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。

コピー先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“2”を選びます。

note コピー元で複数のトラックを設定したときはそのトラック数と同じトラック数のコピー先を指定してください。

コピー回数を指定します。

“Times”でコピー回数“3”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

▲ コピー先のトラックに上書きされます。

確認します。

[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、コピーが正しく行われたかを確認してください。

note アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

他のソングのトラックへのコピー方法

ソング001のトラック1のIN - OUT間を、ソング002のトラック2のTO時刻に1回コピーします。

ソング001を選びます。

IN、OUT時刻を登録します。

コピーを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“CopyTrack”を選びます。

コピー元のトラック番号を選びます。

“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。

コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。

“DestTrack”で“Clip”を選びます。

コピーを実行します。

「同じソング内でのトラックのコピー方法」の操作を参照してください。

▲ クリップ・ボードのデータは上書きされます。

ソング002を選びます。

TO時刻を登録します。

コピーを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページで“EditType”に“CopyTrack”を選びます。

コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。

“SourceTrack”で“Clip1”を選びます。数字はクリップ内のトラック数を示しています。

コピー先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“2”を選びます。

コピー回数を指定します。

“Times”で、コピー回数“1”を選びます。

コピーを実行します。

「同じソング内でのトラックのコピー方法」の操作を参照してください。

▲ コピー先のトラックに上書きされます。

正しくコピーされたことを確認してください。

[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、コピーが正しく行われたかを確認してください。

note アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

▲ 外部ドライブを使用する場合、ドライブを切り替えたときにクリップ・ボードのデータは消去されます。

空白の挿入: インサート・トラック

インサート・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲 (IN - OUT)に空白を挿入します。挿入された空白以降のトラック・データは後退します。

- ・1つまたは複数のトラックに、空白を同時に挿入できる

次のように使用できます。

- ・演奏データの途中でフレーズを追加したいときに、そのフレーズ分の長さだけの空白を挿入し、その箇所に録音

空白を挿入(インサート)する方法

トラック1のIN - OUT間に空白を挿入します。

IN、OUT時刻を登録します。

インサートを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“InsertTrack”を選びます。



DestTrack

空白を挿入する先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“1”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、空白の挿入が正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

トラックの消去: イレース・トラック

イレース・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲 (IN - OUT)を消去します。消去すると、その区間の元のデータは空白になります。

- ・1つまたは複数のトラックのIN - OUT区間を同時に消去できる

note デリート・トラック(削除)とは異なり、OUT時刻以降にあったデータは前に移動しません。

トラック・データを消去(イレース)する方法

トラック1のIN - OUT間を消去します。

IN、OUT時刻を登録します。

消去を選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“EraseTrack”を選びます。



DestTrack

消去先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“1”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、消去が正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

トラックの削除: デリート・トラック

デリート・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲 (IN - OUT)を削除します。削除すると、その区間の後ろ (OUT時刻以降)のデータが前に移動します。

- ・1つまたは複数トラックのIN - OUT区間を同時に削除できる

トラック・データを削除(デリート)する方法

トラック1のIN - OUT間を削除します。

IN、OUT時刻を登録します。

デリートを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“DeleteTrack”を選びます。



DestTrack

削除先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“1”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、削除が正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

トラックの逆回転: リバース・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、他のトラックのTO時刻に逆回転して再生した音声をコピーします。

- IN - OUT 区間を、複数回コピーできる
- 1 つまたは複数トラックのデータを同時にコピーできる

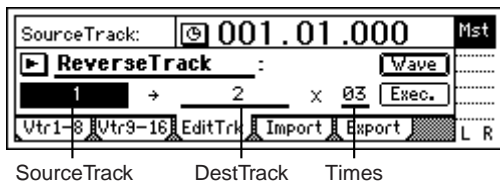
トラック・データをリバースしてコピーする方法

トラック 1 の IN - OUT 間をトラック 2 の TO 時刻にリバースして、3 回コピーします。

IN、OUT、TO 時刻を登録します。

リバースを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ ReverseTrack ”を選びます。



リバース元のトラック番号を選びます。

“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

リバース先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

コピー回数を指定します。

“ Times ”で、コピー回数“ 3 ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、編集が正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

トラックの最適化: オプティマイズ・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、最適化(オプティマイズ)します。

短い時間の単位で、何度も録音、編集などをして細かいデータを密集させると、ディスク・アクセスが頻繁に行われ、音とびが発生したり、“ DiskBusy ”を表示して、再生できなくなることがあります。そのときデータの密集した部分を最適化(オプティマイズ)することによって再生を可能にします。

トラック・データを最適化(オプティマイズ)する方法

トラック 1 の IN - OUT 間を最適化します。

IN、OUT 時刻を登録します。

“ DiskBusy ”が出始める少し前の時刻にINと、出なくなる時刻にOUTを登録します。

オプティマイズを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ OptimizeTrack ”を選びます。



DestTrack

最適化先のトラック番号を選びます。

データが密集していると思われるトラックを探し(ここではトラック 1 とする)、“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、“ Disk Busy ”が表示されないで再生が正しく行われれば最適化は成功です。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

無音部の音声イベントを消去するとき

トラック1のIN - OUT間の無音部分の音声イベントを消去し空白にします。

IN、OUT時刻を登録します。

消去する無音部分の少し前の時刻にINと、無音部分後の時刻にOUTを登録します。

最適化を選択します。

[TRACK]「EditTrk」タブ・ページの「EditType」で「OptimizeTrack」を選択します。

最適化モードを選択します。

「Mode」ボタンを押し、ダイアログを表示します。

ここでは「Erase Silence」を選び、「Yes」ボタンを押して[TRACK]「EditTrk」タブ・ページへ戻ります。

最適化先のトラック番号を選びます。

ここでは「DestTrack」でトラック「1」を選びます。

編集を実行します。

「Exec.」ボタンを押します。「AreYouSure?」の表示後、「Yes」ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると「Completed」と表示されますので、「OK」ボタンを押します。

編集の結果を確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、編集を確認します。

note アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

! この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(「Completed」)までの時間が長くなります。

パンチ・ノイズを消去するには

トラック1のIN - OUT間のパンチ・ノイズを消去します。

IN、OUT時刻を登録します。

ノイズがある少し前の時刻にINと、ノイズ発生後の時刻にOUTを登録します。

note イベントのつなぎ目以外にはエディットできません。

最適化を選択します。

[TRACK]「EditTrk」タブ・ページの「EditType」で「OptimizeTrack」を選択します。

最適化モードを選択します。

「Mode」ボタンを押し、ダイアログを表示します。

ここでは「Erase Punch Noise」を選び、「Yes」ボタンを押して[TRACK]「EditTrk」タブ・ページへ戻ります。

最適化先のトラック番号を選びます。

ここでは「DestTrack」でトラック「1」を選びます。

編集を実行します。

「Exec.」ボタンを押します。「AreYouSure?」の表示後、「Yes」ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると「Completed」と表示されますので、「OK」ボタンを押します。

編集の結果を確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、編集を確認します。

note アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

! この編集は、指定範囲(IN - OUT)が長いほど作業終了(「Completed」)までの時間が長くなります。

トラックの交換: スワップ・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、他のトラック・データの同じ区間と交換(スワップ)します。

・1つまたは複数トラックを交換できる

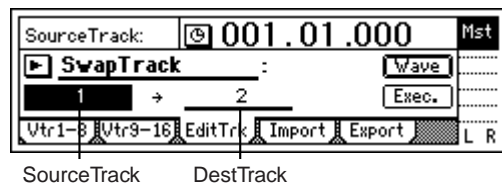
トラック・データを交換(スワップ)する方法

トラック1とトラック2のIN - OUT間を交換します。

IN、OUT時刻を登録します。

スワップを選択します。

[TRACK]「EditTrk」タブ・ページの「EditType」で「SwapTrack」を選択します。



交換元のトラック番号を選びます。

「SourceTrack」でトラック「1」を選びます。

交換先のトラック番号を選びます。

「DestTrack」でトラック「2」を選びます。

編集を実行します。

「Exec.」ボタンを押します。「AreYouSure?」の表示後、「Yes」ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると「Completed」と表示されますので、「OK」ボタンを押します。

正しく交換されたかを確認してください。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、交換が正しく行われたかを確認してください。

note アンドウで実行前の状態に戻すことができます。

トラックの伸張/圧縮: エクスパンション/コンプレッション・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、任意のトラックの範囲(TO - END)に伸長/圧縮します。

- 元データを残したまま、別のトラックに時間を伸長/圧縮変換した結果を生成できる
- ピッチを変換する/しないを選択できる
- 1つのトラックまたは隣り合ったトラック・データを、同時に変換することができる
- 生成したデータは複数回コピーできる

次のように使用できます。

- テンポの違うドラム・ループなどを同じテンポに合わせる
- フレーズをある時間内に収める

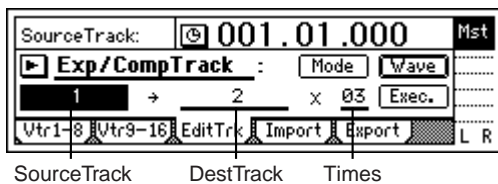
トラック・データを伸長(エクスパンション)/圧縮(コンプレッション)しコピーする方法

トラック1のIN - OUT間を、トラック2のTO - END間の長さにピッチを変えずに変換し、そこに3回コピーします。

IN、OUTおよびTO、END時刻を登録します。

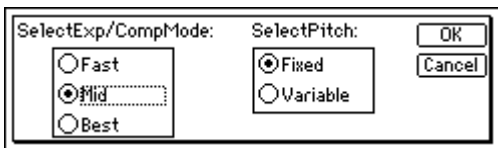
エクスパンション/コンプレッションを選びます。

[TRACK] EditTrk タブ・ページの“EditType”で“Exp/CompTrack”を選びます。



エクスパンション/コンプレッション・モードを選びます。

“Mode”ボタンを押し、ダイアログを表示します。



ここでは“Fast”と“Fixed”を選び、“OK”ボタンを押して[TRACK] EditTrk タブ・ページへ戻ります。

エクスパンション/コンプレッション元のトラック番号を選びます。

“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。

エクスパンション/コンプレッション先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“2”を選びます。

コピー回数を選択します。

“Times”で、コピー回数“3”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

確認します。

[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、伸長/圧縮が正しく行われたかを確認します。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

トラック全体のコピー/バーチャル・トラックへのコピー: コピー・ホール・トラック

録音したトラック・データ全体(最初から最後まで)を、他のトラック全体にコピーします。

- 1つまたは複数のトラックに対し同時に実行できる
- 現在選択中のバーチャル・トラックを、その他の複数のバーチャル・トラックにコピーできる

次のように使用できます。

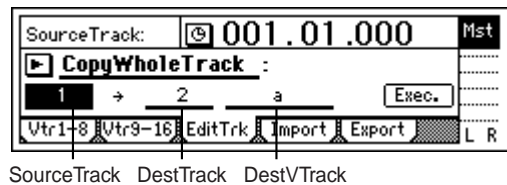
- 1つのトラックを複数のバーチャル・トラックにあらかじめコピーし、その一部が異なるテイク違いを次々に作成する

トラック全体のコピーする方法

トラック1をトラック2のバーチャル・トラック“a”(=現在選択中)にコピーします。

コピー・ホールを選びます。

[TRACK] EditTrk タブ・ページの“EditType”で“CopyWholeTrack”を選びます。



コピー元のトラック番号を選びます。

“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。

コピー先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“2”を選びます。

コピー先のバーチャル・トラックを選びます。

“DestVTrack”でバーチャル・トラック“a”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

確認します。

ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

バーチャル・トラックにコピーする方法

トラック1のバーチャル・トラック“ a ”(=現在選択中)をトラック1のバーチャル・トラック“ b ”にコピーします。

コピー先を確認します。

[TRACK]“ Vtr1 - 8 ”タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック“ b ”が空白または消してもよい(上書き可能な)トラックかを確認します。確認後、“ a ”に必ず戻してください。

コピー・ホールを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyWholeTrack ”を選びます。

コピー元のトラック番号を選びます。

“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

コピー先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

コピー先のバーチャル・トラックを選びます。

“ DestVTrack ”でバーチャル・トラック“ b ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

[TRACK]“ Vtr1 - 8 ”タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラック“ b ”を選びます。

確認します。

ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。このときトラック1のバーチャル・トラックを“ a ”に戻してください。

トラック全体の交換/バーチャル・トラックとの交換: スワップ・ホール・トラック

録音したトラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック・データ全体と交換(スワップ)します。

・1つまたは複数のトラックに対し、同時に実行できる
次のように使用できます。

- ・録音したトラックを種類等に並べ直す
- ・異なるバーチャル・トラックにまたがってしまったデータを、バーチャル・トラック“ a ”などに並べ直す

トラック全体の交換

トラック1をトラック2の選択中のバーチャル・トラック“ a ”と交換します。

スワップ・ホールを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ SwapWholeTrack ”を選びます。



SourceTrack DestTrack DestVTrack

交換元のトラック番号を選びます。

“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

交換先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

交換先のバーチャル・トラックを選びます。

“ DestVTrack ”でバーチャル・トラック“ a ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

ソングの先頭から再生し、交換が正しく行われたかを確認します。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

バーチャル・トラックとの交換

現在選択中のトラック1のバーチャル・トラック“ a ”をトラック1のバーチャル・トラック“ b ”と交換します。

交換先を確認します。

[TRACK]“ Vtr1 - 8 ”タブ・ページでトラック1のバーチャル・トラック“ b ”が交換したいトラックかを確認します。確認後、“ a ”に必ず戻してください。

スワップ・ホールを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ SwapWholeTrack ”を選びます。

交換元のトラック番号を選びます。

“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

交換先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

交換先のバーチャル・トラックを選びます。

“ DestVTrack ”でバーチャル・トラック“ b ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、

“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

[TRACK]“ Vtr1 - 8 ”タブ・ページで、トラック1のバーチャル・トラックを“ b ”を選びます。

確認します。

ソングの先頭から再生し、交換が正しく行われたかを確認します。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。このとき、トラック1のバーチャル・トラックを“ a ”に戻してください。

フェードイン/フェードアウト: フェード・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、フェードイン、フェードアウトします。両方を組み合わせて使用することでクロスフェードすることもできます。

- IN - OUT 区間をフェードイン、フェードアウトすることができる
- 1つまたは複数のトラックのデータを同時にフェードイン、フェードアウトできる

フェードインする方法

トラック1のIN - OUT間をフェードインします。

IN、OUT時刻を登録します。

フェードイン開始時刻と、終了時刻を登録します。

フェードインを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で、

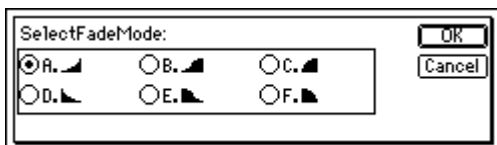
“ FadeTrack ”を選びます。



DestTrack

フェードイン・カーブを選びます。

“ Mode ”ボタンを押し、ダイアログを表示します。



ここでは“ A ”タイプのカーブを選び、“ OK ”ボタンを押して [TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

フェードイン先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、

“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、フェードインが正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

フェードアウトする方法

トラック1のIN - OUT間をフェードアウトします。

IN、OUT時刻を登録します。

フェードアウト開始時刻と、終了時刻を登録します。

フェードアウトを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で、

“ FadeTrack ”を選びます。

フェードアウトカーブを選びます。

“ Mode ”ボタンを押し、ダイアログを表示します。ここでは

“ D ”タイプのカーブを選び、“ OK ”ボタンを押して [TRACK]

“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

フェードアウト先のトラック番号を選びます。

“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、

“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、フェードアウトが正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

適正レベルに増幅: ノーマライズ・トラック

録音したレベルが低い場合などに、録音したトラック・データの指定した範囲(IN - OUT)を、クリップしない適正な音量に増幅することができます。

- IN - OUT区間でオーディオ・データのピーク値を検索し、そのレベルが最大になるようにIN - OUT区間のオーディオ・レベルを増幅する
- 1つのトラックまたは、隣り合ったトラック・データを同時にノーマライズできる

▲ 極端にレベルが低い録音データをノーマライズすると、その範囲に含まれるノイズも同様に増幅します。

ノーマライズする方法

トラック1のIN - OUT間をノーマライズします。

IN、OUT時刻を登録します。

ノーマライズ開始時刻と、終了時刻を登録します。

ノーマライズを選びます。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で、“NormalizeTrack”を選びます。



DestTrack

ノーマライズ先のトラック番号を選びます。

“DestTrack”でトラック“1”を選びます。

編集を実行します。

“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”の表示後、“Yes”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

確認します。

[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、ノーマライズが正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

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

ソングの編集

録音したソングのコピー(複製)作成、順番の移動、削除が行えます。また、録音したソングにプロテクトをかけ保護することができます。

▲ ソング編集はアンドゥ(やり直し)することができません。

1. ソングの編集方法

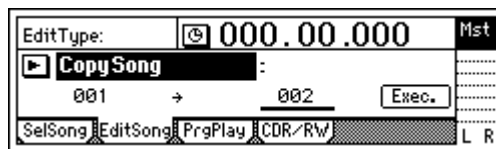
以下の編集機能があります。

- コピー・ソング: ソングのコピー
- ムーブ・ソング: ソングの移動
- デリート・ソング: ソングの削除
- プロテクト・ソング: ソングの保護

ソングの基本的な編集方法

編集するソングを選びます。

[SONG/CD]“EditSong”タブ・ページを表示します。

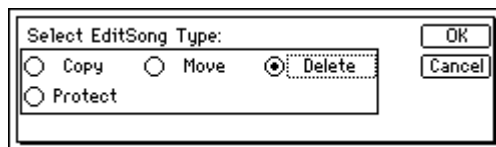


コピーや削除などの編集のタイプを選びます。

“EditType”を選びます。

“▶”ボタンの右側を選択して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集のタイプを選びます。

また、“▶”ボタンを押して“Select EditSong Type”を表示し、編集のタイプを選ぶこともできます。

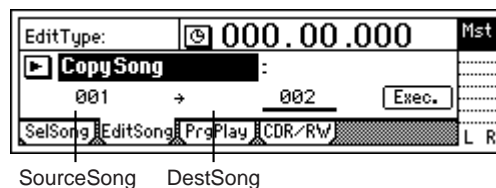


編集するソングを選びます。

“EditType”によってLCD画面の表示が異なります。

図は“EditType”で“CopySong”を選んだときの表示です。

“CopySong”では、で選んだソングを“Source Song”で確認できます。コピー先のソングを“DestSong”で指定します。



SourceSong DestSong

指定したソング編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押して、指定したソング編集を実行します。

図の場合、ソング1が、ソング2にコピーされます。実行する前にあったソング2以降のソングは1つずつ後ろに移動します。

2. ソングの編集例

ソングのコピー: コピー・ソング

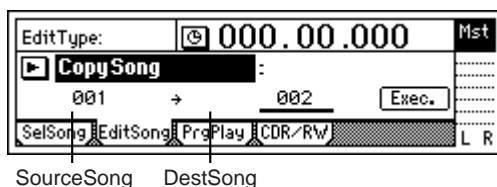
選択されているソングを任意のソング番号にコピーします。

同じ曲のミックスやアレンジの違うものを作成するときを使用します。

コピー元のソング(“ SourceSong ”)を選びます。

コピー・ソングを選びます。

[SONG/CD]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopySong ”を選びます。



コピーするソングを確認します。

“ SourceSong ”に、コピー元のソングが選ばれていることを確認します。

コピー先のソング番号を選びます。

“ DestSong ”でコピー先のソング番号を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

ソングの移動: ムーブ・ソング

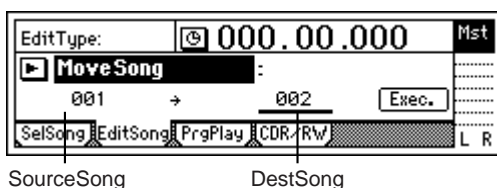
選択されているソングを別のソング番号に移動します。

ソング順を並び替えたいときなどに使用します。

移動元のソング(“ SourceSong ”)を選びます。

ムーブ・ソングを選びます。

[SONG/CD]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ MoveSong ”を選びます。



移動するソングを確認します。

“ SourceSong ”に、移動元のソングが選ばれていることを確認します。

移動先のソング番号を選びます。

“ DestSong ”で移動先のソング番号を選びます。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

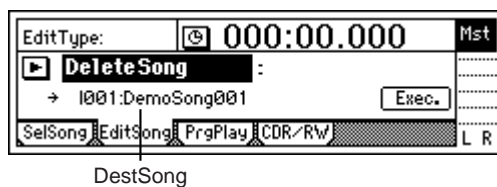
ソングの削除: デリート・ソング

選択されているソングを削除します。

削除するソング(“ DestSong ”)を選びます。

デリート・ソングを選びます。

[SONG/CD]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ DeleteSong ”を選びます。



削除するソングを確認します。

“ DestSong ”に、削除するソングが選ばれていることを確認します。

編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを押すと編集が実行されます。

編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを押します。

ソングの保護: プロテクト・ソング

選択されているソングを保護し、書き込み、削除を禁止します。

プロテクト(保護)をオンにしたソングに録音すると、エラーが表示され録音が停止するなど、そのソングが持つすべてのパラメータの書き込みが禁止されます。

完成したソングに誤って書き込んだり、ソングを削除しないために使用します。

保護するソング(“ DestSong ”)を選びます。

プロテクト・ソングを選びます。

[SONG/CD]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ ProtectSong ”を選びます。



“ DestSong ”に、保護するソングが選ばれていることを確認します。

プロテクト・オン/オフを切り替えます。

“ Exec. ”ボタンを押します。プロテクト・オンのソングには鍵マークが表示されます。オン/オフは、“ Exec. ”ボタンを押すごとに設定が切り替わります。

リズム/テンポの設定

D1600mkIIは、拍子ごとに数多くのリズム・パターンを内蔵しています(p.168「リズム・パターン・リスト」)。

急に曲のアイデアが浮かんだときに、内蔵リズムをガイドにして、即座に演奏を録音することができます。

また、さまざまなリズム・パターンを組み合わせ、1ソング分のドラムのパターンを作ることができます。

1. リズムを設定して、鳴らす

[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。

以下の各設定は、このページで行います。



リズムのオン/オフ

“ Rhythm ”ボタンを押して、“ On ”(反転表示)にします。
[TEMPO/RHYTHM]キーが点灯し、再生または録音時にリズムが鳴ります。

再生または録音時にリズムを聞こえないようにするときは、“ Rhythm ”ボタンを“ Off ”にします。

リズムの音量調整

“ RhythmVol(Vol) ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して音量を調整します。

テンポと拍子の設定

“ TempoSource ”を選択し、テンポ・ソースを選びます。
ここでは、例として、同一のテンポ、拍子、リズム・パターンを使用する“ Manual ”を選んでください。

note “ ”ボタンを押してリストから選ぶこともできます。


テンポ、拍子、リズム・パターンを途中で変更するときは、テンポ・マップを作成します。(p.72)

“ Tempo ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポを調整します。

“ Beat ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して拍子を設定します。

リズム・パターンの選択

“ SelRhythm ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して使用するリズム・パターンを選びます。

note “  ”ボタンを押してリストから選ぶこともできます。

2. リズムを聞きながら演奏を録音する

内蔵リズムをガイドにして、演奏を録音することができます。

「1. リズムを設定して、鳴らす」を参照して、設定します。
“ Rhythm ”を“ On ”にします。

必要に応じて、その他の設定をします。

入力機器を接続し、録音を開始します。

「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(p.36、39)

[REC]キーを押して録音待機の状態にすると、リズムが鳴ります。[PLAY]キーを押すと録音が始まります。選択したリズム・パターンが聞こえますので、それに合わせて演奏を開始してください。

3. リズムを録音する

内蔵のリズム・パターンをトラックに録音することができます。

例として、リズム・パターンをミキサー・チャンネル1と2に録音する方法を説明します。

「1. リズムを設定して、鳴らす」を参照し、設定します。
“ Rhythm ”を“ Off ”にします。

note “ On ”にすると、トラックとマスターLR・バスへ2重に音が出ます。

音量は、入力するミキサー・チャンネルで設定します。
“ RhythmVol(Vol) ”はマスターLR・バスへの送り音量のため、設定は必要ありません。

必要に応じて、その他の設定をします。

入力チャンネルを指定します。

[INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”タブ・ページを選びます。

“ Ch1 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ Rhythm L ”を選びます。同様に“ Ch2 ”に“ Rhythm R ”を選びます。

録音モードを確認します。

[RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを選びます。

“ Input ”(=入力を録音)を選びます。

録音トラックを指定します。

トラック1と2の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤色点灯)にします。

録音レベルを調整し、録音します。

トラック1、2の[CHANNEL]フェーダーを適正レベルに調整します。

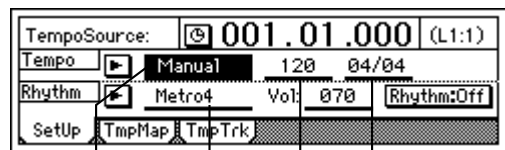
4. テンポを設定する

ソング全体を同じテンポで再生するほかに、ソングの途中でテンポを変化させたり、外部MIDI機器を同期させることができます。

以下のテンポ・ソースから1つを選び、ソングのテンポをコントロールします。

- ・ マニュアル・テンポ: ソング全体が同じテンポのとき
- ・ テンポ・マップ: ソングの途中でテンポを変化させるとき
- ・ テンポ・トラック: MIDIクロックまたはタップ・テンポで記録したテンポにすると

テンポ・ソースは、[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ TempoSource ”で設定します。



TempoSource SelRhythm Tempo Beat

ここでは、それぞれのテンポ設定方法について説明します。

マニュアル・テンポ

マニュアル・テンポは、テンポ“ Tempo ”、拍子“ Beat ”とリズム・パターン“ SelRhythm ”の設定に従い、ソングの途中でテンポ等は変化しません。

テンポ・ソースにマニュアルを設定します。

[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。

“ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ Manual ”に設定します。

“ Tempo ”、“ Beat ”と“ SelRhythm ”の設定については、「1. リズムを設定して、鳴らす」を参照してください。(p.71)

テンポ・マップ

テンポ・マップは、小節単位でテンポ、拍子、リズム・パターンを設定することによって、指定した小節で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えます。

テンポ・ソースにテンポ・マップを設定します。

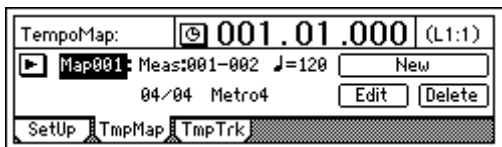
[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。

“ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ TempoMap ”に設定します。

ソングの先頭に初期テンポのテンポ・マップ“ 001 ”を設定します。

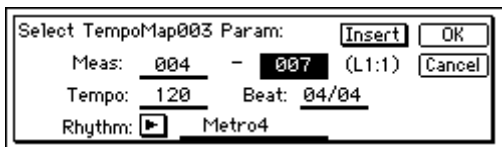
note テンポ・マップは、ソングの先頭に初期テンポとなるテンポ・マップ“001”と、途中の小節でテンポを変更するテンポ・マップ“002”～“200”があります。

[TEMPO/RHYTHM]“TmpMap”タブ・ページを表示します。



“TempoMap”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポ・マップ“001”を選びます。

“Edit”ボタンを選択して、“Select TempoMap001 Param”ダイアログを表示します。



“Tempo”でテンポを、“Beat”で拍子を、“Rhythm”でリズム・パターンを設定します。

テンポ・マップ“001”のテンポ・マップ開始位置(Start Measure)は変更できません。

終了位置(EndMeasure)のみ設定することができます。

それぞれを設定後、“OK”ボタンを押します。

ソングの途中でテンポ、拍子、リズム・パターンなどを変更するためにテンポマップを追加します。

“New”ボタンを押して、“Select TempoMap002 Param”を表示します。

“Meas”でテンポ・マップを作成する開始位置(Start Measure)と終了位置(EndMeasure)を、“Tempo”でテンポ、“Beat”で拍子、“Rhythm”でリズム・パターンを設定します。上書きし追加するためには“Insert”ボタンを“Off”に設定しておきます。

“OK”ボタンを押すと、テンポ・マップが追加されます。マップ番号は、前から後ろへ順番に振り直されます。

note テンポ・マップを追加し、“Rhythm”でリズム・パターンを変えることによって、イントロ、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。

テンポ・マップを削除/設定し直すには

不要なテンポ・マップの削除や、テンポ・マップの小節位置、テンポ等を設定し直すことができます。

削除、または設定し直すテンポ・マップを選びます。

[TEMPO/RHYTHM]“TmpMap”タブ・ページを表示します。

“TempoMap”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して該当するテンポ・マップを選びます。

削除、または設定し直します。

削除する場合は、“Delete”ボタンを押します。確認のメッセージ“AreYouSure?”が表示されます。

“OK”ボタンを押すと、で選択したテンポ・マップが削除されます。また、“SelectAll”ボタンを“On”(反転表示)にすると、マップ“001”以外がすべて削除されます。

▲ この操作はアンドゥ(やり直し)することができません。

設定し直す場合は、“Edit”ボタンを押して、ダイアログを表示します。各パラメータを設定し直します。

テンポ・トラック

テンポ・トラックは、外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックやタップ・テンポを記録したものです。

外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックとして使用する

外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックによるテンポ・データをテンポ・トラックに記録します。

MIDIシーケンサーで作成したテンポが連続的に変化するソング・データと、D1600mkIIのソングを同期させる場合などに使用します。

ソングの拍子を設定します。

MIDIシーケンサーで作成したソング・データの拍子が曲中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる小節にテンポ・マップを作成します(「テンポ・マップ」)。

▲ 拍子がソングの途中で変わるときは、それに合わせてテンポ・マップを作成してください。誤ったテンポとして認識してしまいます。なお、テンポの設定は特に必要ありません。

MIDIシーケンサーのMIDI OUT 端子とD1600mkIIの[MIDI IN]端子を接続します。

MIDIシーケンサーがMIDIクロックを出力するように設定します。

MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

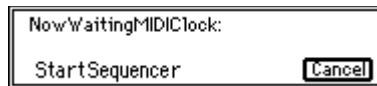
テンポを記録する方法を選びます。

[TEMPO/RHYTHM]“TmpTrk”タブ・ページで“MIDI Clock”を選びます。



MIDIクロックを記録します。

“RecStart”ボタンを押して、D1600mkIIを待機状態にします。



MIDIシーケンサーをスタートさせます。

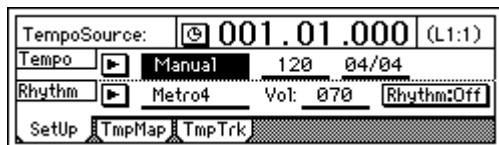
MIDIシーケンサーのMIDIクロックを受信すると“ReceivingMIDIClock”が表示されます。

MIDIシーケンサーの再生が終了したら、MIDIシーケンサーを停止します。

D1600mkIIは記録が終了すると、“Complete”と表示されます。“OK”ボタンを押してください。

テンポ・ソースにテンポ・トラックを設定します。

[TEMPO/RHYTHM]“SetUp”タブ・ページを表示します。



“TempoSource”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“TempoTrk”に設定します。

- ⚠ MIDIシーケンサーからMIDIクロックが正常に受信できない場合、途中で記録を終了することがあります。

タップ・テンポ

ソングを再生しながら小節、または拍の頭で[PLAY]キーを押す(タップすることによって、テンポを記録します。[PLAY]キーのかわりに別売のPS-1などのフット・スイッチを使用することもできます。

タップ・テンポは、録音したソングに後からテンポを記録することができます。テンポを設定していないソングなどに対してテンポを記録することで、次のようなことが行えます。

- トラックを小節単位で編集する
- 外部MIDI機器を接続して同期させる

テンポを記録する音声を用意します。

あらかじめ、テンポを記録する音声を、ソングの先頭から録音しておきます。

note ソングの先頭から録音するときは、トリガー録音が便利です。(p.43)

ソングの拍子を設定します。

ソングの途中で拍子が変わるときは、あらかじめ拍子が変わる位置にテンポ・マップを作成しておきます(p.72「テンポ・マップ」)。このときテンポ・マップのテンポは設定できません。

タップ・テンポをフット・スイッチで入力するときは、D1600mkIIの[FOOT SW]端子にPS-1などのフット・スイッチを接続します。

テンポを記録する方法を選びます。

[TEMPO/RHYTHM]“TmpTrk”タブ・ページで“MeasTap”(小節の頭でタップ)または“BeatTap”(1拍ごとにタップ)を選びます。

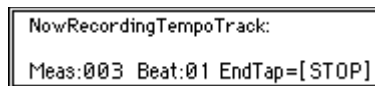


タップ・テンポを記録します。

“RecStart”ボタンを押して、D1600mkIIを待機状態にします。

[PLAY]キーが接続したフット・スイッチを押すと、再生と同時に、記録が開始されます。

で設定した間隔で、再生音を聞きながら、[PLAY]キーまたはフット・スイッチを押して、タップ・テンポを記録していきます。テンポを記録中はカウンターが表示されます。



- ⚠ [PLAY]キーを押してタップ・テンポを記録するときに、必要以上の力(キーをたたく等)を加ないでください。ハードディスク等の故障の原因となります。

記録を終了します。

最後のタップ入力した後に、[STOP]キーを押して終了します。

例えば4/4拍子で4小節の場合、“MeasTap”では4回、“BeatTap”では16回タップし、5小節目の頭まで入力した後[STOP]キーを押します。

途中までタップ入力すると、最後に入力した小節または拍子のテンポがソングの最後まで自動的にコピーされます。

テンポ・ソースにテンポ・トラックを設定します。

[TEMPO/RHYTHM]“SetUp”タブ・ページを表示します。

“TempoSource”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“TempoTrk”に設定します。

データ

本機はオート・セーブ機能を搭載し、録音/編集によって作成したソングや各種のパラメータを、ソングの切替時と電源オフ時に、自動的にディスクに保存します。

そのため、保存のための作業は特に必要ありません。

note エフェクト・プログラムをエディットした場合には、エフェクトの保存が必要です。

ここで説明するデータの保存は、本機で作成した大切なデータをCD-R/RWやコンピューターに保存し、ハードディスクのデータを削除して容量を確保する場合などに行う保存です。

コンピューターに保存するためには、ハードディスクのUSBドライブにデータを保存してから、そのデータをコンピューターへ保存します。

保存できるデータは以下になります。

- ソング・データ
- エフェクト・ユーザー・データ
- WAVファイル (WAV形式の音声ファイル)

! オーディオCDの作成では各種のパラメータ情報は保存されません。保存するときは、バックアップを行ってください。

データの保存方法と、保存できるファイルの種類

データ保存方法	ファイルの種類	保存先	
		CD-R/RW	USBドライブ
Backup1Song	1ソング + すべてのユーザー・エフェクト		
BackupAllSongs	すべてのソング + すべてのユーザー・エフェクト		x
BackupUserData	すべてのユーザー・エフェクト Insert/Master/Final はずれのユーザー・エフェクト	x	
Export	WAV形式ファイル		

USBドライブに保存したファイルの拡張子

データ保存方法	ファイルの種類	拡張子
Backup1Song	1ソング	.DBK
BackupUserData	すべてのユーザー・エフェクト	.DFX
	Insert User Data [Ins001 ~ Ins128]	.DF1
	Master User Data [Mst001 ~ Mst032]	.DFM
	Final User Data [Fin033 ~ Fin064]	.DFF
Export	WAV形式ファイル	.WAV

1. ソング・データのバックアップ(保存)、リストア(呼び出し)

ソング・データのバックアップ

ソング・データのバックアップには次の方法があります。

- Backup1Song: 選択されている1つのソングをバックアップします。
- BackupAllSongs: すべてのソングをバックアップします。(CD-R/RWのみ)
 - エフェクト・ユーザー・データも保存されます。
 - バックアップしたソングは直接再生できません。ソングを再生するにはリストアをしてください。

CD-R/RWへバックアップするときは

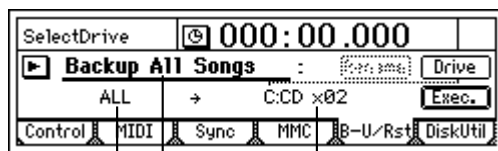
すべてのソングをCD-R/RWにバックアップします。

- !** 1度バックアップを行ったCD-R/RWには追記できません。
- !** バックアップで作成されたCD-R/RWはISO9660フォーマットではありません。コンピューターで読み込んだり、CDプレーヤーで再生することはできません。

CD-R/RWドライブに、CD-R/RWディスクを挿入します。必ずブランク・ディスク(空のディスク)を使用してください。CD-RWに書き込まれた情報を消去して、ブランク・ディスクにするためには、「3. CD-RWのデータの消去」(p.83)を行ってください。

“BackupAllSongs”を選びます。
[SYSTEM/USB]“B-U/Rst”タブ・ページの“B-U/Rst Type”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“BackupAllSongs”を選びます。

! “ボタンを押して、“Select Backup/Restore Type”ダイアログを表示し選ぶこともできます。



Source B-U/RstType Destination

バックアップするソングを確認します。

“Source”に“ALL”が選ばれていることを確認します。

バックアップ先のドライブを選びます。

“Drive”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。“C:CD”を選び、“Yes”ボタンを押します。



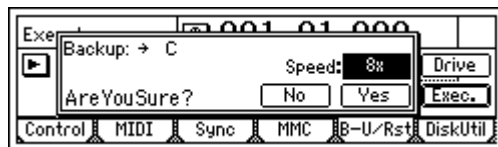
バックアップ先のドライブとドライブ情報を確認します。

“Destination”にC:CDが選ばれていることを確認します。CD-R/RWの必要枚数が表示されますので、同じ容量のディスクをその枚数だけ用意します。

note 複数枚のディスクを使用するときは、あらかじめ番号をつけておくことをお勧めします。

バックアップを実行します。

“Exec.”ボタンを押すと、実行確認画面が表示されます。ここで、書き込み速度を設定することができます。



“Yes”ボタンを押すと、バックアップを開始します。このときエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

複数枚のディスクが必要な場合、ディスクが一杯になると次のディスクを要求するダイアログが表示されます。次のディスクを挿入して、“Yes”ボタンを押します。



実行が終了すると、“Completed”と表示されますので、“Yes”ボタンを押します。

note CD-R/RWへバックアップ時、自動的にコンペア(データの照合)を行い、不正なバックアップCDが作成されることを防止します。

note CD-Rの書き込み中に“Cancel”ボタンを押すと、書き込みが中止され不完全なディスクになります。CD-RWの場合は書き込み途中のデータは消去されます。

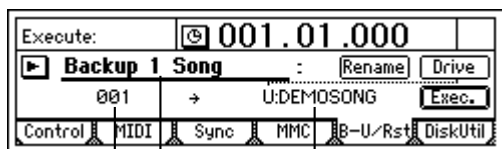
USBドライブへのバックアップの方法

選択した1ソングをUSBドライブにバックアップします。

バックアップするソングを選びます。

“Backup 1 Song”を選びます。

[SYSTEM/USB]“B-U/Rst”タブ・ページの“B-U/Rst Type”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“Backup 1 Song”を選びます。“▶”ボタンを押して、“Select Backup/Restore Type”ダイアログを表示し選ぶこともできます。



Source B-U/RstType Destination

バックアップするソングを確認します。

“Source”にバックアップするソングが選ばれていることを確認します。

バックアップ先のドライブを選びます。

“Drive”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

“U:USB DOS”を選び、“Yes”ボタンを押します。

バックアップ先のドライブとファイル名を確認します。バックアップするソングの名前がファイル名になります。

“Destination”に“U:(ソング名)”が選ばれていることを確認します。

ファイル名を変更します。

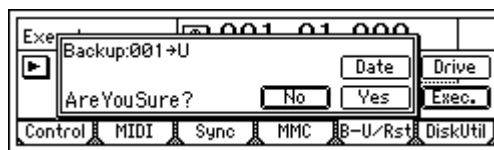
ファイル名を変更する場合は、“Rename”ボタンを押します。

“RenameFile”ダイアログで変更してください。(p.35)

note 同じ名前のファイルがUSBドライブにある場合は保存できません。名前を変更してください。ファイル名は8文字までです。

バックアップを実行します。

“Exec.”ボタンを押すと、実行確認画面が表示されます。



ファイル作成の日時を設定することができます。“Date”ボタンを押して、ダイアログを表示し、変更する日時を選んで[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。

“Yes”ボタンを押すと、バックアップを開始します。このときエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

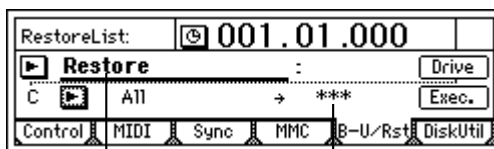
note エフェクト・ユーザー・データは、() で設定したファイル名).DFXという名前で保存されます。同じ名前がUSBドライブにある場合は保存できません。ファイル名を変更してください。

ソング・データのリストア

バックアップしたソング・データはリストアで呼び出すことによって、再生できるようになります。

リストアの方法

CD-R/RWからリストアする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。



B-U/RstType Destination

“Restore”を選びます。

[SYSTEM/USB]“B-U/Rst”タブ・ページの“B-U/Rst Type”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“Restore”を選びます。“▶”ボタンを押して、“Select Backup/Restore Type”ダイアログを表示し選ぶこともできます。

リストア元のドライブを選びます。

“Drive”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

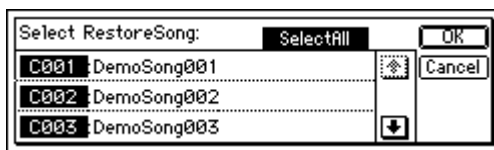
“C:CD[B]”または“U:USB DOS”を選び、“Yes”ボタンを押します。

リストア元のソングを選びます。

“▶”ボタンを押して“Select RestoreSong”ダイアログからソングを選びます。

CD-R/RWからのリストアの場合

ファイルリストからリストアするソングを選びます。

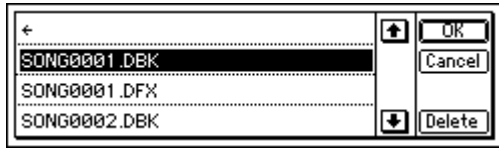


すべてのソングをリストアする場合は“SelectAll”ボタンをオンにします。

ソングを選び“Yes”ボタンを押します。

USBドライブからのリストアの場合

ファイルリストからリストアするソングを選びます。



すべてのソングを一度にリストアすることはできません。

ソングを選び、Yes ボタンを押します。

1ソングをリストアするときは、リストア先のソングを選びます。

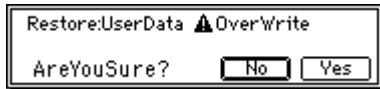
“Destination”にカーソルを合わせ、[VALUE]ダイヤルでリストア先のソング番号を選びます。

リストアを実行します。

“Exec”ボタンを押します。“AreYouSure?”と表示されますので、“Yes”ボタンを押して実行します。

複数枚バックアップしたディスクをリストアする場合は、データのリストアが終わると、別のディスクを要求されます。このときは、次のディスクを挿入し“Yes”ボタンを押します。バックアップを行った順にディスクを挿入してください。

終了時にエフェクト・ユーザー・データをリストアするかどうかを選択できます。実行すると、現在のハードディスクのエフェクト・ユーザー・データは上書きされます。



“Yes”ボタンを押します。

エフェクト・ユーザー・データをリストアし、ハードディスクのエフェクト・ユーザー・データを上書きします。

“No”ボタンを押すとエフェクト・ユーザー・データをリストアしません。

note USBドライブからのリストアを選択した場合、リストアするソング名と同じ名前のエフェクト・ユーザー・データファイルがない場合は、エフェクト・ユーザー・データはリストアされません。

実行が終了すると、“Completed”と表示されますので“Yes”ボタンを押します。

2. エフェクト・ユーザー・データのバックアップ(保存)、リストア(呼び出し)

エフェクト・ユーザー・データのバックアップ

エフェクト・ユーザー・データのバックアップには、次のような方法があります。

- すべてのエフェクト・ユーザー・データをバックアップ
- エフェクト・ユーザー・データを個々にバックアップ(USBドライブのみ)

note ソング・データのバックアップでも、すべてのエフェクト・ユーザー・データを保存することができます。

! リストアすると、現在のハードディスクのエフェクト・ユーザー・データは上書きされます。

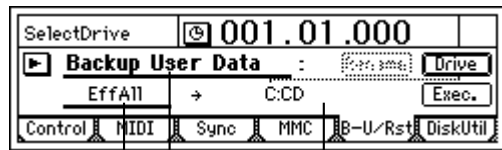
CD-R/RWへのバックアップの方法

すべてのエフェクト・ユーザー・データをCD-R/RWディスクにバックアップします。

CD-R/RWドライブに、CD-R/RWを挿入します。

“BackupUserData”を選びます。

[SYSTEM/USB]“B-U/Rst”タブ・ページの“B-U/RstType”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“BackupUserData”を選びます。“▶”ボタンを押して、“Select Backup/Restore Type”ダイアログを表示し選ぶこともできます。



Source B-U/RstType Destination

バックアップ先のドライブに“C:CD”を選びます。

“Drive”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

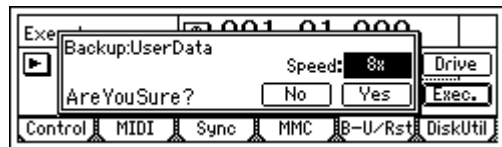
“C:CD”を選び、“Yes”ボタンを押します。

“Source”に“EffAll”が選ばれていることを確認します。

“Destination”に“C:CD”が選ばれていることを確認します。

バックアップを実行します。

“Exec.”ボタンを押すと、実行確認画面が表示されます。ここで、書き込み速度を設定することができます。



“Yes”ボタンを押すと、バックアップを開始します。

実行が終了すると“Completed”と表示されますので、“Yes”ボタンを押します。

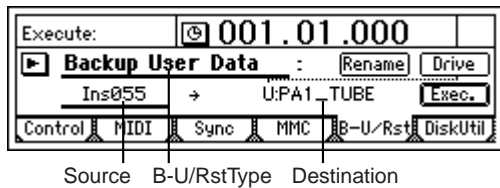
note CD-R/RWへバックアップする、自動的にコンペア(データの照合)を行い、不正なバックアップCDが作成されることを防止します。

note CD-Rの書き込み中に“ Cancel ”ボタンを押すと、書き込みが中止され不完全なディスクになります。CD-RWの場合は書き込み途中のデータは消去されます。

USBドライブへのバックアップの方法

ユーザー・エリアのインサート・エフェクト“ U055 ”をUSBドライブにバックアップします。

“ BackupUserData ”を選びます。
[SYSTEM/USB]“ B-U/Rst ”タブ・ページの“ B-U/RstType ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ BackupUserData ”を選びます。“ ▶ ”ボタンを押して、“ Select Backup/Resotore Type ”ダイアログを表示し選ぶこともできます。



バックアップ先のドライブに“ U:USB DOS ”を選びます。
“ Drive ”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。“ U:USB DOS ”を選び、“ Yes ”ボタンを押します。

バックアップするエフェクトを選びます。
“ Source ”にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルで“ Ins055 ”を選びます。

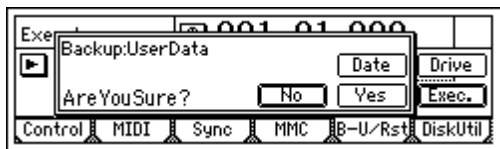
バックアップ先のドライブとファイル名を確認します。
バックアップするエフェクトの名前がファイル名になります。
“ Destination ”に“ U:(エフェクト名) ”が選ばれていることを確認します。

ファイル名を変更します。
“ Rename ”ボタンを押します。“ RenameFile ”ダイアログで変更してください。(p.35)

note 同じ名前のファイルがUSBドライブにある場合は保存できません。名前を変更してください。

note すべてのエフェクト“ EffAll ”を選ぶと、現在選ばれているソング名がエフェクト・ユーザー・データのファイル名になります。

バックアップを実行します。
“ Exec. ”ボタンを押すと、実行確認画面が表示されます。



ファイル作成の日時を設定することができます。“ Date ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、変更する日時をカーソルで選んで[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。

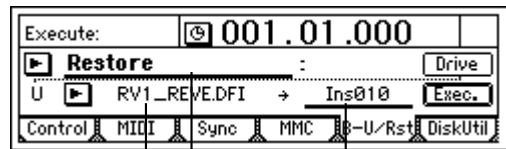
“ Yes ”ボタンを押すと、バックアップを開始します。

エフェクト・ユーザー・データのリストア

リストアの方法

CD-R/RWからリストアする場合は、CD-R/RWドライブにディスクを入れます。

“ Restore ”を選びます。
[SYSTEM/USB]“ B-U/Rst ”タブ・ページの“ B-U/RstType ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ Restore ”を選びます。“ ▶ ”ボタンを押して、“ Select Backup/Resotore Type ”を表示し選ぶこともできます。



Source B-U/RstType Destination
リストア元のドライブを選びます。
“ Drive ”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。
“ C:CD[B] ”または“ U:USB DOS ”を選び“ Yes ”ボタンを押します。

USBドライブからリストアする場合は、リストアするエフェクト・ユーザー・データを選びます。
“ ▶ ”ボタンを押します。

“ BackUpFileList ”からリストアするエフェクトを選びます。
ファイルの種類についてはp.75を参照してください。“ Yes ”ボタンを押します。

リストア先を確認します。
すべてのエフェクト・ユーザー・データをリストアする場合は“ *** ”と表示されます。

個々にエフェクト・ユーザー・データをリストアする場合は、リストア先のエフェクト番号を選びます。“ Destination ”にカーソルを合わせ、[VALUE]ダイヤルで選びます。

リストアを実行します。
“ Exec. ”ボタンを押します。“ AreYouSure? ”と表示されますので“ Yes ”ボタンを押して実行します。

実行が終了すると、“ Completed ”と表示されますので“ Yes ”ボタンを押します。

3. WAVファイルの保存

WAVファイルのインポート(読み込み): CD-ROM/R/RWやUSBドライブに保存されたWAV形式の音声ファイルを、本機のソングのトラックに貼り付けるとができます。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

WAVファイルのエクスポート(書き出し): 本機のクリップボードにコピーしたオーディオトラックのデータをWAV形式の音声ファイルとしてCD-R/RWやUSBドライブにエクスポートすることができます。

WAVファイルのインポート(読み込み)

以下のフォーマットのWAVファイルをインポートすることができます。

- サンプリング周波数: 44.1kHz
- 量子化ビット数: 8bit, 16bit, 24bit
- チャンネル数: 1(モノラル), 2(ステレオ)

note コンピューターからWAVファイルをインポートする場合は、USBケーブルを接続して本機のUSBドライブにWAVファイルをコピーしてから行ってください。

WAVファイルをトラックの先頭にインポートするときは

CDからモノラルのWAVファイルをインポートし、トラック1の先頭に読み込みます。

CD-R/RWドライブに、WAVファイルが入っているCD-R/RWディスクを挿入します。

インポートを選びます。

[TRACK] Import "タブ・ページを表示します。



DriveList WavFileList DestTrack

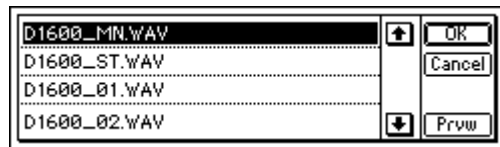
インポート元のドライブを選択します。

" DriveList "ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

" C:CD "を選び、" Yes "ボタンを押します。

インポートするWAVファイルを選択します。

" WavFileList "ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。



" Prvw "ボタンで選択したWAVファイルの頭2秒程度を試聴することができます。

WAVファイルを選び" Yes "ボタンを押します。

インポート先のトラック番号を選びます。

" DestTrack "でトラック" 1 "を選びます。

インポートを実行します。

" Exec "ボタンを押します。

" AreYouSure? "と表示されますので、実行するとき" Yes "ボタンを押します。

終了すると、" Completed "と表示されますので、" Yes "ボタンを押します。

! この作業はインポートするファイルが長いほど作業終了(" Completed ")までの時間も長くなります。

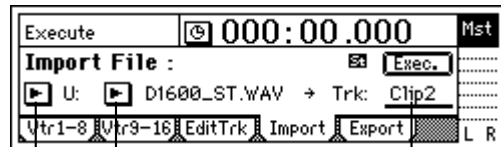
ソングの先頭に時刻を移動し、インポートが正しく行われたかを確認します。

WAVファイルをトラックの途中でインポートするときは

USBドライブからステレオのWAVファイルをインポートし、トラック1、2のTO時刻([TO/LOC3]キーに登録した時刻)に1回コピーします。

インポートを選びます。

[TRACK] Import "タブ・ページを表示します。



DriveList WavFileList DestTrack

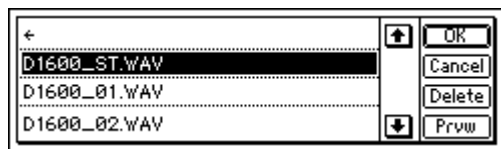
インポート元のドライブを選択します。

" DriveList "ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

" U:USB DOS "を選び、" Yes "ボタンを押します。

インポートするWAVファイルを選択します。

" WavFileList "ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。



ステレオWAVファイルを選び、" Yes "ボタンを押します。

インポート先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。

" DestTrack "で" Clip2 "を選びます。

note 数字は、クリップ内のトラックの数を示しています。モノラルの時は" Clip1 "となります。

インポートを実行します。

" Exec. "ボタンを押します。

" AreYouSure? "と表示されますので、実行するとき" Yes "ボタンを押します。

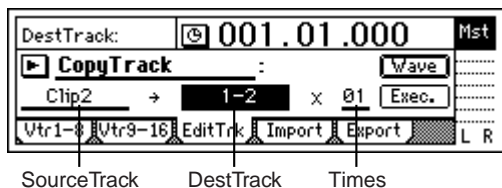
終了すると、" Completed "と表示されますので、" Yes "ボタンを押します。

! この作業は、インポートするファイルが長いほど作業終了(" Completed ")までの時間も長くなります。

TO時刻を登録します。

コピーを選びます。

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページで“ EditType ”に“ CopyTrack ”を選びます。



コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。

“ SourceTrack ”で“ Clip2 ”を選びます。

コピー先のトラック番号にトラック 1、2 を選びます。

“ DestTrack ”で“ 1-2 ”を選びます。

コピー回数を設定します。

“ Times ”でコピー回数“ 1 ”を選びます。

コピーを実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。

“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを押します。

終了すると、“ Completed ”と表示されますので、“ Yes ”ボタンを押します。

note コピー先トラックに上書きされます。

[TO/LOC3]キーを押して、TO時刻から再生し、インポートが正しく行われたかを確認します。

WAV ファイルのエクスポート(書き出し)

以下のフォーマットとして WAV ファイルに書き出すことができます。

- サンプリング周波数: 44.1 kHz
- 量子化ビット数: 16bit、24bit
- チャンネル数: 1(モノラル)、2(ステレオ)

note CD-R/RW へのエクスポートは追記が可能です。

note エクスポートした WAV ファイルは、ファイナライズを行わずに本機やコンピューターでデータをファイルを読むことができます。

note CD-R/RW への WAV ファイルエクスポート時、ISO9660 レベル 1 フォーマットに対応しています。

note USB ドライブにエクスポートしたファイルは、コンピューターに保存しておくことができます。

WAV ファイルをエクスポートするときは

16bit のソングからトラック 1、2 の IN - OUT 間をクリップボードにコピーし、ステレオの WAV ファイルとして USB ドライブにエクスポートします。

16bit で作成したソングを選びます。

IN、OUT 時刻を登録します。

トラックのデータをクリップ・ボードにコピーします。



[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選びます。

“ SourceTrack ”でトラックに“ 1-2 ”を選びます。

“ DestTrack ”で“ Clip2 ”を選びます。

note 数字は、クリップ内のトラックの数を示しています。

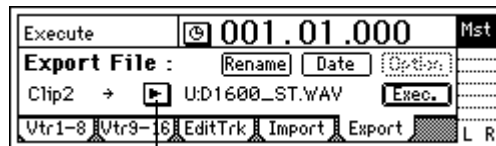
“ Exec. ”ボタンを押します。

“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを押します。

終了すると、“ Completed ”と表示されますので“ Yes ”ボタンを押します。

エクスポートを選びます。

[TRACK]“ Export ”タブ・ページを表示します。



エクスポート先のドライブを選びます。

“ DriveTrack ”ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

“ U:USB DOS ”を選び、“ Yes ”ボタンを押します。

WAV ファイルの名前を変更します。

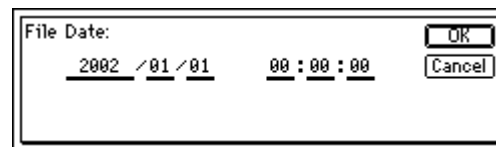
“ Rename ”ボタンを押します。“ RenameFile ”ダイアログで変更してください。(p.35)

note ステレオの WAV ファイルをエクスポートすると、ファイル名の 7、8 文字めは自動的に“ ST ”になります。また、モノラルのときは“ MN ”になります。

note 同じ名前のファイルが USB ドライブにある場合は保存できません。

WAV ファイルの日時を設定します。

“ Date ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、変更する日時を選んで[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。



エクスポートを実行します。

“ Exec. ”ボタンを押します。

“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを押します。

終了すると、“ Completed ”と表示されますので“ Yes ”ボタンを押します。

4. Digital Recording Studioシリーズのデータの互換性について

ここでは、D1600mkIIとDigital Recording StudioシリーズD12、D16(Ver2.0以降)、D1200、D1600、D1200mkIIとのデータの互換性を説明します。

▲ D16でD1600mkIIのデータを使用する場合は、D16のシステムをVersion2以降にしてください。

エフェクト・プログラムについて

D1600mkIIのエフェクト・プログラムは、D1200、D1200mkIIでも同じように扱えます。

D1600mkIIのエフェクト・プログラムは、D12、D16、D1600では同じように扱えないものがあります。

それは、D1600mkIIのインサート・エフェクトを構成しているアルゴリズムのうち、以下の3つがD12、D16、D1600とは異なるためです。

- 48: PA1: Pre Amp Simulator
- 49: EB1: Bass Multi1
- 52: MS1: Mic Multi

これらのアルゴリズムを使ったエフェクト・プログラムをD1600mkIIで作成した場合、D12、D16、D1600へリストアしても同じ効果は得られませんし、逆の場合も同様です。

▲ インサート・エフェクトはシーンでも使用できますので、D12、D16、D1600のデータをD1600mkIIへリストアする場合、また逆の場合には同じ効果は得られません。

CD-RまたはCD-RWに書き込んだデータの互換性

D12、D1200、D1200mkIIとのデータの互換性

D12、D1200、D1200mkIIで作成したCD-RまたはCD-RWは、D1600mkIIのデータと同様に扱うことができます。ソング・データ、エフェクト・ユーザー・データは、D1600mkIIのドライブ・リストに“D12[B]”と表示されます。

D1600mkIIで作成したCD-RまたはCD-RWは、これらの機種でも扱うことができます。ソング・データ、エフェクト・ユーザー・データは、D12、D1200、D1200mkIIのドライブ・リストに“D16[B]”と表示されます。ただし、13～16トラックのデータはリストアできません。

▲ D12のインサート・エフェクトには、上述のようにD1600mkIIと異なるアルゴリズムがあります。

D16、D1600とのデータの互換性

D16、D1600で作成したCD-RまたはCD-RWは、D1600mkIIのデータと同様に扱うことができます。

D1600mkIIで作成したCD-RまたはCD-RWは、これらの機種でも扱うことができます。

USB端子でコンピュータへ保存したデータの互換性

D1200、D1200mkIIとのデータの互換性

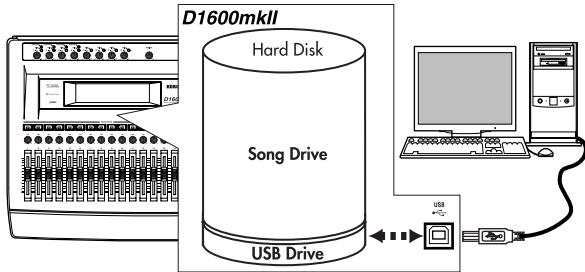
D1200、D1200mkIIで作成したデータをD1600mkIIにリストアした場合、D1600mkIIのデータと同様に扱うことができます。

D1600mkIIのデータをD1200、D1200mkIIにリストアした場合、D1200、D1200mkIIのデータと同様に扱うことができます。ただし、ソング・データの13～16トラックはリストアできません。

ドライブ

本機のハードディスク・ドライブはソング録音・再生用として使用するソング・ドライブとコンピューターとデータをやりとりするために使用するUSBドライブに分けて使用します。

note ハードディスク・ドライブの全容量のうちUSBドライブの容量は2GBと決まっており、残りがソング・ドライブの容量になります。



ドライブやCD-RWのデータを消去したい場合や、エラー・メッセージがでるときには、以下の作業を行ってください。

1. ハードディスクの検査

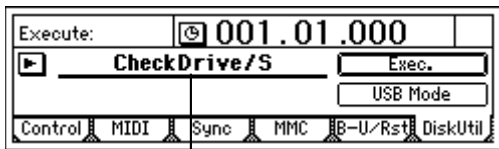
ハードディスクのソング・ドライブのエラーを検査し、修復を行います。“Diskbusy”というエラー・メッセージが頻繁に表示されるようになった場合に行います。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければ、そのままソング・データを使用できます。

“CheckDrive/S”を選びます。

[SYSTEM/USB]“DiskUtil”タブ・ページを表示します。

“SelOperation”を選択し、[VALUE]ダイヤルで

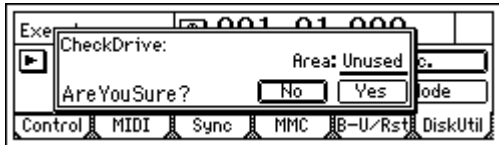
“CheckDrive/S”を選びます。



SelOperation

検査を実行します。

“Exec.”ボタンを押し、ダイアログを表示します。



検査する領域を指定します。ここでは、“Unused”を選択します。

“Yes”ボタンを押すと、検査を開始します。

終了すると“Completed”と表示されますので、“Yes”ボタンを押します。

2. ハードディスクのフォーマット

ソング・ドライブやUSBドライブに保存したデータをドライブごと消去したい場合や、“DiskError”が頻繁に表示されるようになった場合、ハードディスクの検査を行っても改善されないときに行います。ソング・ドライブとUSBドライブを一度にフォーマットしたり、別々にフォーマットしたりすることができます。

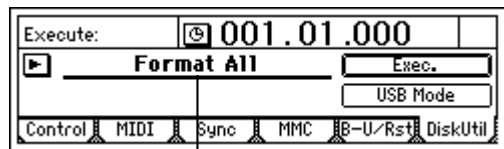
⚠ フォーマットを実行するとディスク内のデータがすべて消去されますので、必ず内容を確認してから実行してください。

⚠ フォーマット中に電源が切れるなどの不慮の事故が発生した場合、D1600mkIIが正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

フォーマットの種類を選びます。

[SYSTEM/USB]“DiskUtil”タブ・ページを表示し“SelOperation”を選択し、[VALUE]ダイヤルで選びます。

- Format ALL:ハードディスク全体のフォーマット
- Format/S: ソング・ドライブのフォーマット
- Format/U: USBドライブのフォーマット



SelOperation

フォーマットを実行します。

“Exec.”ボタンを押し、ダイアログを表示します。



“Quick”ボタンで、フォーマットのタイプを選択します。

通常は“Quick”ボタンを“On”にします。システムの管理領域を初期化するだけなので、フォーマットの実行時にはあまり時間がかかりません。

“Quick”ボタンの“Off”は、“DiskError”が頻繁に表示されるときに選択します。例えば、“Quick”ボタンを“On”にしてフォーマットしても、ドライブが認識しないなどの不都合があるときに選んでください。

⚠ “Quick”ボタンを“Off”にしてフォーマットすると、フォーマットし終わるまでに時間がかかります。例えば、40GBをフォーマットする場合、“Off”と“On”とではフォーマットにかかる時間は以下のようになります。

“Off”: 約10時間30分

“On”: 約7秒

“Force”ボタンを“On”にすると、ハードディスク内にプロテクトしたソングが含まれている場合でもフォーマットを実行できます。

“Force”ボタンを“Off”にしてフォーマットを実行した場合、ハードディスク内にプロテクトしたソングが含まれていると、“SongProtect”メッセージを表示し、途中で処理を中断します。

“Yes”ボタンを押すと、フォーマットを開始します。

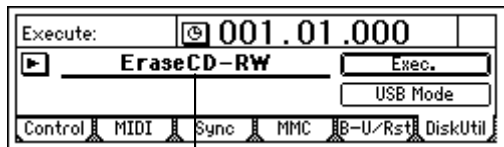
終了すると、“Completed”と表示されますので、“Yes”ボタンを押します。

3. CD-RWのデータの消去

CD-RWディスクに書き込まれた情報を消去します。情報の消去を行うと、再びブランク・ディスク(空のディスク)として全容量を使うことができます。

▲ “EraseCD-RW”を実行すると、CD-RWディスクのデータはすべて失われます。

▲ CD-RW以外のドライブに対して、“EraseCD-RW”を実行することはできません。



SeLOperation

CD-R/RWドライブに、CD-RWディスクを挿入します。

“EraseCD-RW”を選びます。

[SYSTEM/USB] “DiskUtil”タブ・ページを表示し

“SeLOperation”を選択し、[VALUE]ダイヤルで選びます。

消去を実行します。

“Exec”ボタンを押し、ダイアログを表示します。



“Quick”で消去のタイプを選択します。

“On”にするとCD-RWディスク全体を高速消去します。通常はこちらを選択します。

“Off”はCD-RWディスク全体を完全消去します。

“QuickSW”を“On”で消去しても、ディスクが認識されないなどの不都合がある場合に行ってください。

“Yes”ボタンを押すと、消去を開始します。

終了すると、“Completed”と表示されますので、“Yes”ボタンを押します。

note CD-RWのデータの消去は、[SONG/CD] “CD-RW”タブ・ページでも行うことができます。

4. ドライブ容量を効率的に使用する

D1600mkIIのドライブ容量を効率的に使うためには、以下の3つの方法があります。

- オプティマイズ・トラックの実行
- アンドゥデータの消去
- オーディオ・データの共有

オプティマイズ・トラックの実行

オプティマイズ・トラックの実行例を、3つ説明します。実行した結果、ドライブ容量が復帰する場合とそうでない場合とがありますので録音したデータに合わせて、オプティマイズ・トラックを実行してください。

note ここで説明するオプティマイズ・トラックの実行方法は、頻繁に行う必要はありません。“DiskBusy”が表示されたり、ソングが完成した後にドライブの容量を確保したいときなどに行ってください。

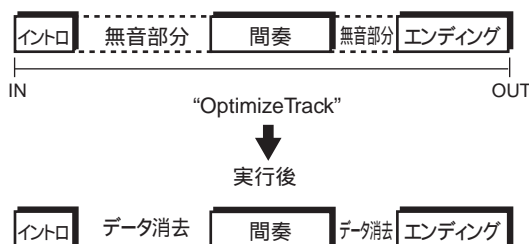
例1: トラックにイントロ、間奏、エンディングを録音

トラックにイントロ、間奏、エンディングを録音すると、その間の部分には、無音(実際にはノイズレベルの音)が録音され、無駄なドライブ容量を消費します。



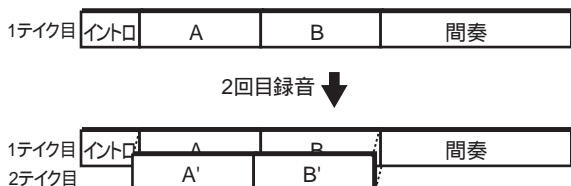
イントロ、間奏、エンディングだけのオーディオ・データにするときは

ソングの先頭～最後尾間で、録音したトラックに対しオプティマイズ・トラックを実行します。このときオプティマイズ・トラックの“Mode”で“EraseSilence”を選択し、実行します。これにより、実際に使用されている部分のみがオーディオ・データとして生成され、ドライブ容量は、イントロ、間奏、エンディングのみが消費されます。



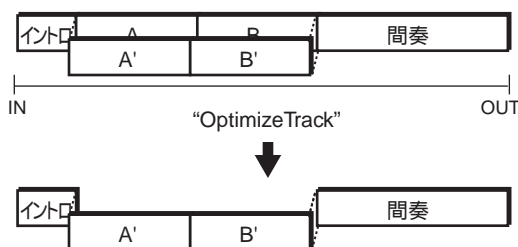
例2: 1テイク目にイントロ、A、B、間奏を録音し、2テイク目にA'、B'を上書きで録音

トラックを再生すると、イントロ、A'、B'、間奏が聞こえるだけですが、実際にはA'、B'の下に、1テイク目で録音したA、Bのデータが残っています。これは、1テイク目が1本のオーディオ・データとして存在し、このデータのイントロと間奏部分をトラックで使用しているためです。このため、1テイク目と2テイク目のオーディオ・データがドライブ容量を消費しています。



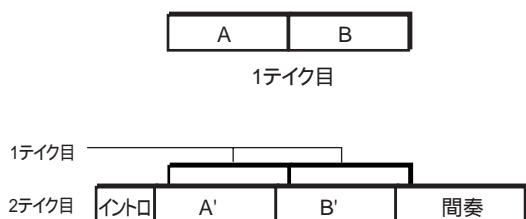
1テイク目のA、Bを消去するときは

ソングの先頭～最後尾間で、録音したトラックに対し最適化トラックを実行します。こうすることによって、1テイク目のイントロ、2テイク目のA'、B'、1テイク目の間奏というオーディオ・データが新たに生成され、1テイク目のA、Bは消去されます。



例3: 1テイク目にA、Bを録音し、2テイク目にイントロ、A'、B'、間奏を上書きで録音

トラックには、1テイク目に録音したA、Bのオーディオ・データが残っています。しかし、2テイク目の録音終了の時点で、1テイク目のオーディオ・データはまったく使用されないため、1テイク目のデータはドライブ容量を消費しません。つまりこの場合は、最適化を実行する必要はありません。



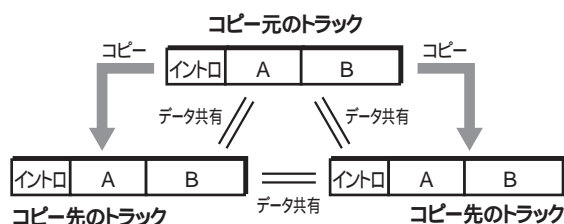
アンドゥ・データの消去

D1600mkIIは、最大99回のアンドゥを実行することができます。そのためドライブには、古いデータが保存されています。

アンドゥ・データを消去するときは、D1600mkIIをリスタートしてください。リスタートすると、アンドゥ・データがすべて消去されドライブの空き容量を復帰することができます。

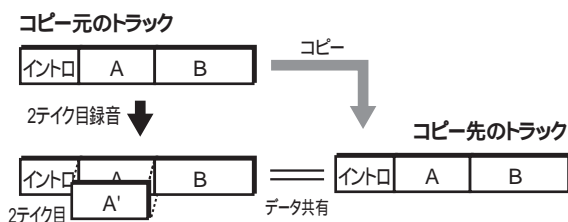
オーディオ・データの共有

コピー・トラックを実行し、トラックのデータを他のトラックやソングへコピーする場合、コピー元とコピー先は同じオーディオ・データを共有することになります。このためドライブの容量は増減しません。

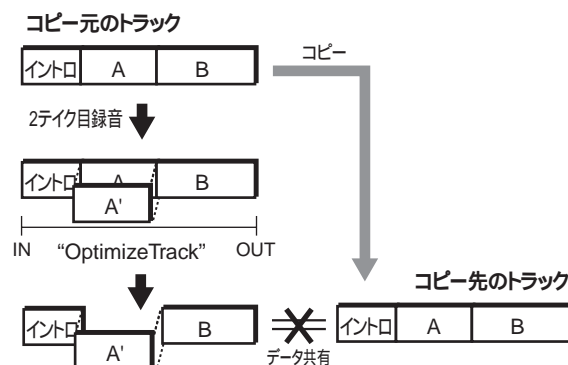


ただし、コピー先やコピー元で、最適化トラックを実行した結果、新たなオーディオ・データが作成されると、データの共有がなくなります。このため、実行前よりドライブ容量を多く消費することになるので注意してください。

例えば、1テイク目を録音し、それを他のトラックへコピーします。コピー元で2テイク目を録音しても、このときは、コピー元とコピー先で同じオーディオ・データを共有します。



その後、コピー元で最適化トラックを実行すると、コピー元では新たなオーディオ・データが作成されます。このため、コピー先とのオーディオ・データの共有はなくなります。つまり、最適化トラックを実行した結果、ドライブ容量を多く消費することになります。



USB

USBとは

Universal Serial Busの略で、コンピュータと周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェースです。

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

本機は[USB]端子を搭載しており、直接コンピュータと接続することで、ハードディスクのUSBドライブのデータをコンピュータへ保存することができます。

USBドライブを使用し、コンピュータに保存したり、コンピュータから読み込むことのできるデータは以下になります。

ソング・データ

各トラックのデータ、パン、エフェクト等のソングのデータです。

本機独自のフォーマットですので、オーディオ・データとしてコンピュータなど本機以外で再生や編集することはできません。再生するためには本機にリストアをしてください。

エフェクト・ユーザー・データ

エフェクト・プログラムのユーザー・エリアに登録したデータです。

本機独自のフォーマットですので、コンピュータなどで編集することはできません。

エフェクトを使用する場合は、リストアを行ってください。

WAVファイル: WAV形式の音声ファイル

クリップ・ボードにコピーしたオーディオ・トラックのデータです。

1. コンピューターへの保存

▲ 本機のハードディスクをコンピュータでフォーマット(初期化)しないでください。フォーマットは必ず本機で行ってください。

Windowsの場合(Windows Me/2000以降)

Windows 98でご利用になるためには、デバイスドライバのインストールが必要となります。デバイスドライバの入手、インストールについては、コルグ・ホームページ(<http://www.korg.co.jp/>)をご覧ください。

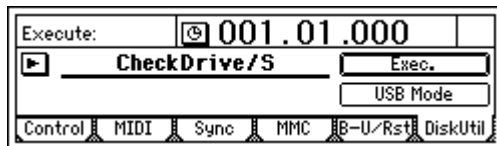
note コンピューターの画面はご利用になる環境によってこととなります。本書の記載は、Windows XPの画面です。

USBケーブルでコンピュータと接続します。

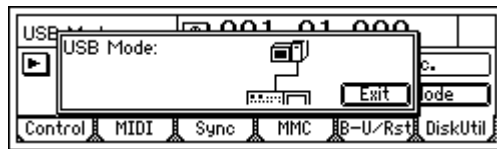
コンピュータと接続したUSBケーブルのコネクタを本機の[USB]端子に接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

▲ コンピューターの電源はあらかじめオンにし、OSを起動しておいてください。

“USB Mode”の画面を表示します。



[SYSTEM/USB]“DiskUtil”タブ・ページの“USB Mode”ボタンを押します。



▲ この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピュータの電源をオンにしたりオフにしたり切り替えしないでください。

コンピュータ上に「KORG D1600」というドライブが追加されます。




コンピュータでデータをバックアップします。

で追加された「KORG D1600」を開くと、本機のハードディスクのUSBドライブの内容が表示されます。

必要なデータをコンピュータ上にコピーします。また、コンピュータ上にコピーしておいたデータをUSBドライブに書き込むことも可能です。

コンピュータから本機を外します。

コンピュータのタスクバー右側に表示されている  アイコンを左クリックします。



表示されたメニューから「USB大容量記憶装置デバイス(ドライブ名)の停止」を左クリックします。

“USB大容量記憶装置デバイス”は安全に取り外すことができます」というメッセージが表示されたことを確認します。


“USB Mode”の“Exit”ボタンを選択し[ENTER]を押します。USBモードから出たら、USBケーブルを本機から抜きます。

note Windows Meの場合は、「USB大容量記憶装置デバイス」は「USBドライブ」と表示されます。

Macintoshの場合(Mac OS9.0.4 以降)

USBケーブルでコンピューターと接続します。
本機の[USB]端子にUSBコネクタを接続します。コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

“ USB Mode ”の画面を表示します。
[SYSTEM/USB]“ DiskUtil ”タブ・ページの“ USB Mode ”ボタンを押します。

 この画面を表示しているときに、USBケーブルの接続を外したり、コンピューターの電源をオフにしないでください。

デスクトップに「KORG D1600」というドライブが追加されます。

note 初めて本機を接続した場合は、デバイスドライバのインストールが行われます。

コンピューターでデータをバックアップします。
で追加された「KORG D1600」を開くと、ハードディスクのUSBドライブの内容が表示されます。必要なデータをコンピューター上にコピーします。また、コンピューター上にコピーしておいたデータをUSBドライブに書き込むことも可能です。

追加されたドライブを「ごみ箱」に捨てます。
本機を外すときは、デスクトップ上のドライブを「ごみ箱」に捨てるか、「特別」メニューの「取り出し」を選択します。“ USB Mode ”ダイアログの“ Exit ”ボタンを押し、“ USB Mode ”ダイアログから抜けます。USBケーブルを本機から抜きます。

システム・バージョン・アップ

1. システム・ファイルのダウンロード

最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ(<http://www.korg.co.jp/>)からダウンロードすることができます。詳しい手順については、コルグ・ホームページをご確認ください。

CD-ROM/R/RWによる方法

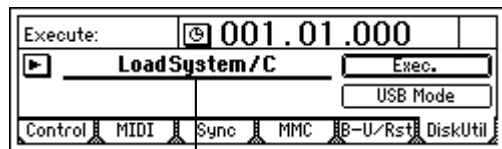
システム・ファイルが入っているメディアを、CD-R/RWドライブに挿入します。

USBによる方法

USBケーブルで本機とコンピューターを接続し、システム・ファイルをUSBドライブのルート(KORGフォルダと同じ場所)にコピーします。

2. システムのバージョン・アップ


システム・ファイルをロードします。
[SYSTEM/USB]“ DiskUtil ”タブ・ページの“ SelOperation ”で、CD-ROM/R/RWからロードする場合は“ LoadSystem/C ”をUSBドライブからロードする場合は“ LoadSystem/U ”を選択します。



SelOperation

システム・ファイルのロードを実行します。
“ Exec. ”ボタンを押して“ AreYouSure? ”表示後、“ Yes ”ボタンを押してロードを開始します。



 システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

ロードが終わると、システム・ファイルが正しくロードされたかどうかのチェックが行われます。
正しくロードされたときは、“ Check sum = OK ”と表示され、正しくロードされなかったときは、“ Check sum = NG ”と表示されます。

“ Check sum = NG ”と表示されたときは、本機を再起動し、もう一度システム・ファイルをロードしてください。

再び“ Check sum = NG ”と表示された場合は、本機が故障している可能性がありますので、コルグお客様相談窓口にお問合せください。

MIDI

MIDIとは

MIDIとは(Musical Instrument Digital Interface)の略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。

1. MIDIの接続

MIDI情報を送受信するには、専用のMIDIケーブルを使います。このケーブルを本機のMIDI端子と情報をやりとりする外部MIDI機器のMIDI端子に接続します。

MIDI IN 端子: 他のMIDI機器からMIDIメッセージを受け取ります。外部機器のMIDI OUT 端子と接続します。

MIDI OUT 端子: D1600mkIIからMIDIメッセージを送ります。外部機器のMIDI IN 端子と接続します。

MIDIチャンネルの設定

MIDIでは、複数のMIDI機器にそれぞれ違った情報を1本のMIDIケーブルで伝えるため、MIDIチャンネルという1～16までのチャンネルがあります。送信側のMIDIチャンネルが“ 1 ”のときには、受信側のMIDIチャンネルを“ 1 ”に設定しておかないと、MIDIメッセージは伝わりません。

2. 本機で扱うMIDIメッセージ

ノート、アフタータッチ、ベロシティ、ピッチベンド: 本機では、エフェクトのコントロールに使用できます。

プログラム・チェンジ: 本機では、シーンの切り替えに使用できます。

コントロール・チェンジ: 本機では、ミキサーパラメータのコントロールに使用できます。

MMC (MIDI Machine Control): MMCメッセージを送信し、外部シーケンサー、レコーダー等をコントロールすることができます。またMMCメッセージを受信し、外部シーケンサー、レコーダー等から本機をコントロールすることができます。

MTC (MIDI Time Code): MTCを送信し、外部シーケンサー、レコーダーと同期をとって動作させることができます。またMTCを受信し、同期することもできます。

MIDIインプリメンテーション・チャートについて

MIDI機器の取扱説明書には、MIDIインプリメンテーション・チャートが付属しています。このチャートは、送受信できるMIDIメッセージについて確認できるようになっています。MIDI機器を使うときには、相互のMIDIインプリメンテーション・チャートを比較し、対応しているMIDIメッセージを確認してください。

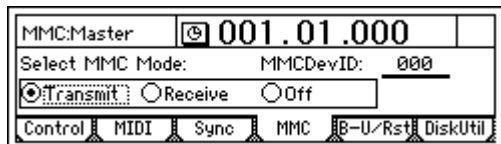
詳細なMIDIの仕様については、別冊のMIDIインプリメンテーションに記載されています。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

3. MIDIを使う

MIDIシーケンサーからD1600mkIIをコントロールする方法

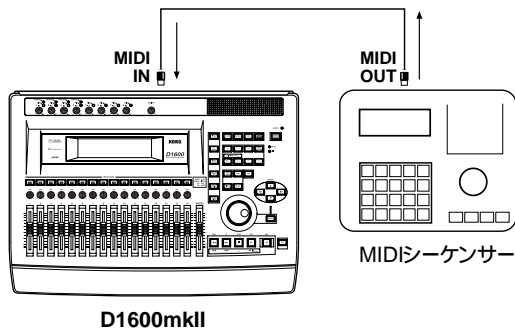
MIDIシーケンサーから送信するMMCで、D1600mkIIの停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートをコントロールします。

note MIDIシーケンサーは、MMC対応のものを使用してください。MMCに対応していないシーケンサーでは、この操作はできません。



MIDIケーブルを接続します。

MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子と、本機の[MIDI IN]端子をMIDIケーブルで接続します。



MIDIシーケンサー側でMMCを出力し、外部機器をコントロールできるように設定します。

詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MMCの受信をオンにします。

[SYSTEM/USB] MMC "タブ・ページ"で "Select MMC Mode" を "Receive" にします。

デバイスIDを合わせます。

"MMCDevID" を、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDに合わせます。

note MIDIシーケンサーの機種によって、デバイスIDの仕様が異なり、必ず同じ番号ではない場合があります。

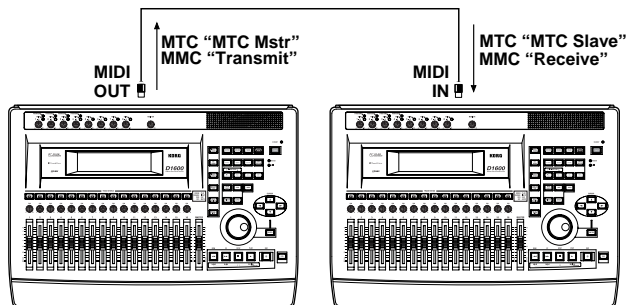
外部MIDIシーケンサーを操作します。

MIDIシーケンサーの停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートを操作し、本機をコントロールします。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

note 本機からMTC (MIDI Time Code) またはMIDIクロックを出力し、MIDIシーケンサーを同期させることにより、MIDIシーケンサー側での停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケート操作で、本機をコントロールさせることができます。

2台のD1600mkIIを同期させる方法

2台のD1600mkIIを同期する設定について説明します。一方のD1600mkIIがマスター、もう一方のD1600mkIIがスレーブとなります。次のように接続してください。



D1600mkII(マスター)

D1600mkII(スレーブ)

マスター側のD1600mkIIを設定します。

[SYSTEM/USB] "Sync" タブ・ページの "Select MIDISync Mode" で "MTC Mstr" を選びます。
[SYSTEM/USB] "MMC" タブ・ページの "Select MMC Mode" で "Transmit" を選びます。

ここでは "MMCDevID" を "10" に合わせます。

スレーブ側のD1600mkIIを設定します。

[SYSTEM/USB] "Sync" タブ・ページの "Select MIDISync Mode" で "MTC Slave" を選びます。
[SYSTEM/USB] "MMC" タブ・ページの "Select MMC Mode" で "Receive" を選びます。"MMCDevID" は、マスターと同じ "10" に合わせます。

note ミキサー・コントロール・メッセージを受信したくない場合は、マスター側D1600mkIIの[SYSTEM/USB] "MIDI" タブ・ページの "ControlChange: Trans" を "Off" にするか、スレーブ側D1600mkIIの[SYSTEM/USB] "MIDI" タブ・ページの "ControlChange: Recv" を "Off" にしてください。

マスター側のD1600mkIIの[PLAY]キーを押します。

スレーブ側のD1600mkIIがタイムコードを受信し、マスター側のD1600mkIIのタイムコードに同期がとれると、スレーブ側のD1600mkIIが再生を開始します。

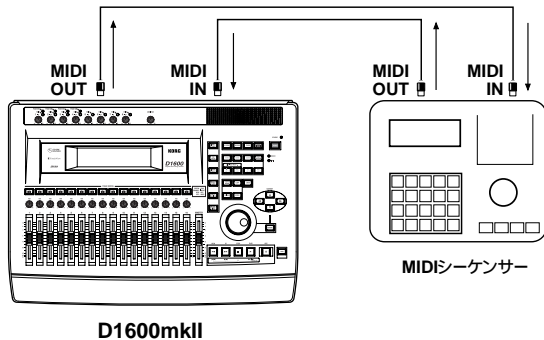
note 同期がとれるまで数秒間かかることがあります。

MIDIでミキサー・コントロールする

[SYSTEM/USB] MIDI "タブ・ページで、" Control Change: Trans "、" Recv "を" ON "にすることによって、D1600mkIIのミキサー・パラメータを送受信することができます。

D1600mkIIのミキサー・コントロールを記録する方法

D1600mkIIのミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーに記録する設定について説明します。D1600mkIIとMIDIシーケンサーを次のように接続してください。



D1600mkIIと外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。

D1600mkIIをマスター、外部MIDIシーケンサーをスレーブに設定します。D1600mkIIから送信するMIDIクロックまたはMTCで、MIDIシーケンサーと同期させる準備をします。(p.92)

D1600mkIIのコントロール・チェンジの送信を許可します。[SYSTEM/USB] MIDI "タブ・ページで" Mixer Control "の" Control Change: Trans "を" ON "にします。

外部MIDIシーケンサーを録音待機状態にします。D1600mkIIのミキサー・コントロール・データは、1～16トラックに対応して1～16のMIDIチャンネルに出力されます。1～16の各MIDIチャンネルを記録できるように、外部MIDIシーケンサーを設定してください。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

note パラメータについては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

記録を開始します。

D1600mkIIの[PLAY]キーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーが同期して記録を開始します。このとき、ミキサー・パラメータ(フェーダー、パン、EQ、など)を動かすと、それに対応するコントロール・チェンジがD1600mkIIから送信され、外部MIDIシーケンサーに記録されます。

D1600mkIIを停止します。

D1600mkIIの[STOP]キーを押して再生を停止すると、外部MIDIシーケンサーも同期して記録を停止します。これで、D1600mkIIのミキサーの操作情報が、外部MIDIシーケンサーに記録されました。

MIDIでD1600mkIIのミキサーをコントロールする方法

ここでは、「D1600mkIIのミキサー・コントロールを記録する方法」で記録したミキサーの操作情報を、D1600mkIIに送信してミキサー・コントロールする設定について説明します。「MIDIシーケンサーからD1600mkIIをコントロールする方法」と同様に接続してください。

D1600mkIIと外部MIDIシーケンサーの同期設定を行います。

「D1600mkIIのミキサー・コントロールを記録する方法」の設定を行います。

D1600mkIIでコントロール・チェンジを受信許可に設定します。

[SYSTEM/USB] MIDI "タブ・ページで" Mixer Control "の" Control Change: Recv "を" ON "にします。

外部MIDIシーケンサーを再生待機状態にします。

D1600mkIIを再生します。

D1600mkIIの[PLAY]キーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーも同期して再生を開始します。先に記録したミキサーの操作情報がMIDIシーケンサーから送信され、D1600mkIIのミキサーの値が変化します。

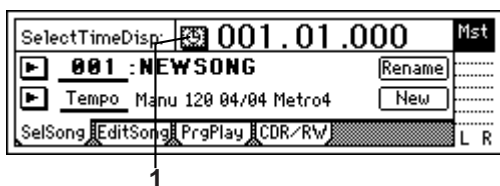


リファレンス編

1. COUNTER

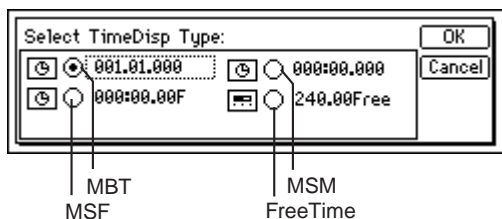
Counter: カウンター表示

各ページの右上にあるカウンターは、現在のレコーダーの位置の時刻を示します。



- Select TimeDisp Type**
カウンター表示を切り替えます。カウンター左の“”ボタンを押すと“Select TimeDisp Type”ダイアログが表示されます。

表示するロケーションを選択し、“OK”ボタンを押します。



___:___ (MBT): ロケーションの現在位置が、ソングの先頭から、小節単位で表示されます。

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

___:___ (MSM): ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間で表示されます。

左から順番に、Minutes(分)、Second(秒)、Millisecond(1/1000秒)です。

___:___F (MSF): ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの絶対時間とフレーム数で表示されます。通常、MTCで同期させるときに使用します。

左から順番に、Minutes(分)、Second(秒)、Frame(1/30秒)です。

___:___Free (FreeTime): 現在選択されているドライブの、録音可能な時間が表示されます。

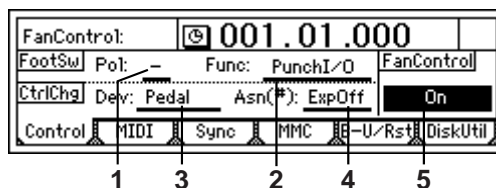
左から順番に、Minutes(分)、Second(秒)です。

note カウンターの現在時刻を変えるには、カウンターの数値にカーソルを移動して、[VALUE]ダイヤルで値を変えます。

note カウンター表示を“Free”にしているときは、STORE、MARK、SCENE、A.PUNCH、LOOP、SCRUBの各ページの時刻は絶対時間(MSM)で表示されます。

2. SYSTEM/USB

P1 Control: フット・スイッチ/コントロール・チェンジ・デバイス(ペダル/MIDI)の設定



- Pol (FootSwPolarity)** [-, +]
フット・スイッチの極性を設定します。
PS-1などのフット・スイッチをリア・パネルの[FOOT SW]端子に接続し、フット・スイッチを押したときに極性判別マーク“”が点灯するように設定してください。

- Func (FootSwFunction)** [Punch/O, Play/Stop, Mark]
フット・スイッチで制御する機能を選びます。

Punch/O: マニュアル・パンチ・イン・アウト録音の開始と終了を切り替えます。

[TRACK STATUS]キーで任意のトラックをRECにし、再生を開始後、フット・スイッチを押したところから録音を開始し、もう一度押したところで録音を終了します。

Play/Stop: 再生の開始と停止を切り替えます。

フット・スイッチを押すと再生を開始し、もう一度押すと停止します。

Mark: マークを登録します。

フット・スイッチを押すと、押した時刻にマークを登録します。

このタブ・ページを表示している間は、フット・スイッチは極性を判別するために使用されるため、設定した機能の動作はしません。また、タップ録音時は、ここでの設定とは関係なくタップ入力として機能します。

- Device(CtrlChgDevice)** [Pedal, A.Touch, P.Bend, Velocity, NoteNum, CC#000...119]

内蔵エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。

“Asn”で選んだエフェクトが、リアルタイムでコントロールできます。

Pedal: エクスプレッション・ペダルでコントロールします。エクスプレッション・ペダル(別売オプション: XVP-10、EXP-2など)を[EXPRESSION PEDAL]端子に接続し、ペダルを踏むことによってコントロールします。

A.Touch、P.Bend、Velocity、NoteNum: アフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティ、ノート・ナンバーの各MIDIメッセージでコントロールします。

外部MIDI機器のMIDI OUTと本機の[MIDI IN]端子を接続し、設定したMIDIメッセージ情報を外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。

CC(Control Change)#000...119: MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでコントロールします。

外部MIDI機器のMIDI OUTと本機の[MIDI IN]端子を接続し、設定したコントロール・チェンジ・ナンバーを外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。


4. Asn(CtrlChgAssign) [ExpOff, InsEff1...4]

コントロールするインサート・エフェクトを選びます。

ここで選んだインサート・エフェクトを“ Device ”でコントロールします。

ExpOff: インサート・エフェクトをコントロールしません。

InsEff1、InsEff2、InsEff3、InsEff4: インサート・エフェクト1、2、3、4をそれぞれコントロールします。

 使用するエフェクト・プログラムにコントロール機能がない場合は、コントロールできません。

5. Fan Contol [On, Rec&PlayOff, Off]

内部ファンの動作を制御します。

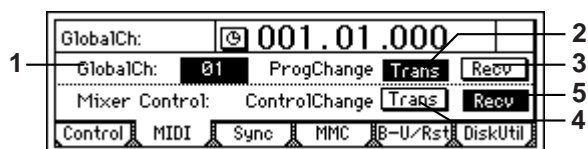
On: 常時ファンを回転させます。

Rec&PlayOff: 録音再生時にはファンを停止します。

Off: ファンを停止します。

note 内部温度が上昇したときには、“ Off ”に設定していても、自動的に回転を開始します。一定の温度まで下がると自動的に停止します。

P2 MIDI: MIDIの設定



1. GlobalCh(GlobalChannel) [01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

以下の操作するときには設定が必要です。

- ・ “ Device ”を“ Pedal ”以外のMIDIメッセージに設定し、エフェクト・コントロールするとき
 - ・ シーンの切り替えをプログラム・チェンジで送受信するとき
- 外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、接続した機器のMIDIチャンネルと本機の“ GlobalCh ”を一致させることによって、MIDIメッセージの送受信が行えます。

2. ProgramChange: Trans [On, Off]

プログラム・チェンジ・メッセージの送信のオン/オフを設定します。

プログラム・チェンジは、シーンの切り替え、ストア、リコールを実行時にそれぞれ送信されます。

3. ProgramChange: Recv [On, Off]

プログラム・チェンジ・メッセージの受信のオン/オフを設定します。

プログラム・チェンジを受信すると、シーンが切り替わります。

4. ControlChange: Trans [On, Off]

コントロール・チェンジ・メッセージの送信のオン/オフを設定します。

コントロール・チェンジは、ミキサー・パラメータを変更時にそれぞれに対応したメッセージが送信されます。

MIDIで接続した外部MIDIシーケンサーに本機から送信したコントロール・チェンジを記録することができます。

5. ControlChange: Recv [On, Off]

コントロール・チェンジ・メッセージの受信のオン/オフを設定します。

外部MIDIシーケンサーに記録したコントロール・チェンジを受信すると、それぞれに対応したミキサー・パラメータをコントロールすることができます。

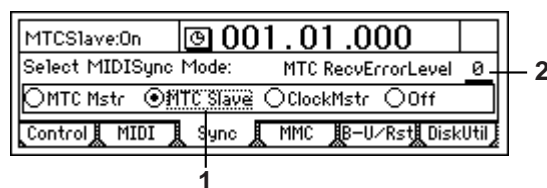
コントロールできるパラメータに関しては、MIDIインプリメンテーション・チャート(p.164)を参照してください。

P3 Sync: 同期の設定

本機と外部MIDIシーケンサーなどを同期させ、トラックの音声と、外部MIDI音源を同時に再生することができます。

本機と外部MIDI機器を、同期クロックによって同じタイミングで動作させることを同期といいます。

同期クロックを出力する側の機器をマスター機、同期クロックを受信する側の機器をスレーブ機といいます。本機はマスター、スレーブのどちらでも動作します。



1. Select MIDISync Mode [MTC Mstr, MTC Slave, Clock Mstr, Off]

[MIDI IN/OUT]端子から送受信する同期信号を選びます。

MTC Mstr: MTC30NDF(MIDIタイム・コード30 ノン・ドロップ・フレーム)のマスター機として使用します。

MTC Slave: MTC30NDF(MIDIタイム・コード30 ノン・ドロップ・フレーム)のスレーブ機として使用します。

Clock Mstr: MIDIクロックを送信します。


Off: 同期信号を送受信しません。

2. MTC RecvErrorLevel [0...10]

“ SelectMIDISyncMode ”で“ MTC Slave ”を選択したときのMTCのチェックレベルを設定します。

MTCが何かの異常で連続して送られてこない場合、本機はMTCの異常をチェックし、同期を中止し再生を停止することができます。このような場合、“ MTC RecvErrorLevel ”を下げることで、MTCの受信に多少の問題があっても、同期再生を続けます。

note “ 0 ”に設定すると、問題が発生しても同期再生は停止しません。

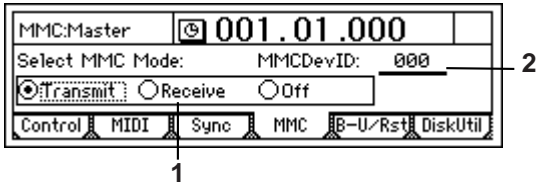
 本機以外の機器をMTCマスターとして同期する場合、機器間の相性によっては、ソングの先頭からでない、うまく同期できない場合があります。

P4 MMC: MMCの設定

本機はMMC(MIDI Machine Control)の送受信に対応しています。

2台のD1600mkIIを同期させるときや、MMCに対応したMIDIシーケンサーなどと組み合わせることで、ソングの再生、停止、早送りなど、マスター側の機器だけで操作することができます。

▲ お使いのMIDI機器によっては、本機のMMC機能に対応していないものがあります。本機が対応しているMMC機能については、MIDIインプリメンテーションを確認してください。



- Select MMC Mode** [Transmit, Receive, Off]
MMCの送受信のオン/オフを設定します。

Transmit: MMCを送信します。

Receive: MMCを受信します。

Off: MMCを使用しません。

- MMCDevID(MMCDeviceID)** [000...127]
MMCを送受信するデバイスIDを設定します。
外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、デバイスIDを一致させ“Select MMC Mode”を設定することによって、MMCの送受信が可能になります。

note “127”に設定すると、すべてのデバイスIDと送受信します。

P5 B-U/Rst: リムーバブル・ディスクへのバックアップ/リストア

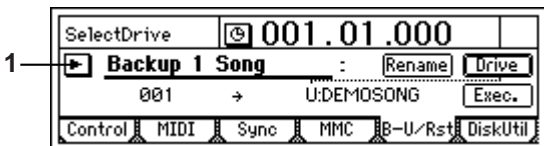
CD-R、CD-RWを含むリムーバブル・ディスクへの、バックアップ(保存)/リストア(呼び出し)を行います。

以下のデータがリストア可能です。

- D1600mkIIバックアップ・データ
- D12バックアップ・データ
- D16バックアップ・データ
- D1200バックアップ・データ
- D1200mkIIバックアップ・データ

note データの互換についてはp.81を参照してください。

▲ CD-R/RWへのバックアップは、1枚のディスクへ複数のデータを保存することはできません。



- B-U/RstType** [Backup1Song, BackupAllSongs, BackupUserData, Restore]

データのバックアップ、リストアのタイプを選びます。

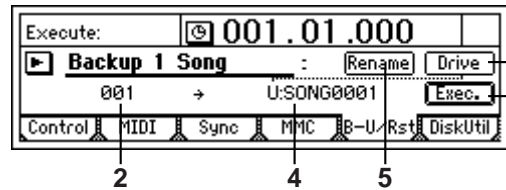
“**▶**”ボタンを押すと、ダイアログから選ぶことができます。



以下は、ここで選んだタイプごとに説明します。

B-U/Rst Type: Backup 1 Song

選択したソングとエフェクトのユーザ・データをバックアップします。



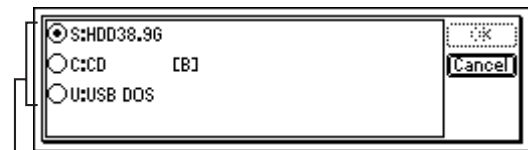
- Source** (001...100)
バックアップ元のソング番号が表示されます。[SONG/CD] “SelSong”タブ・ページで選択したソングのソング番号が表示されます。

- Drive** [S, C, U]
バックアップ先のドライブを選びます。ドライブID、ドライブの情報(種類、容量)、フォーマット・タイプが表示されます。ここでは、“C”または“U”を選びます。

S:HDD: ハードディスクのソング・ドライブ。ここでは選択することができません。

C:CD: CD-R/RWドライブ。

U:USB DOS: ハードディスクのUSBドライブ。



3a

- 3a. Format Type** [B, D16[B], Audio]

CD-R/RWディスクのフォーマット・タイプが表示されます。

[B](BackupType): 本機とD16、D1600のバックアップ用CD。

D12[B]: D12、D1200とD1200mkIIのバックアップ用CD。

Audio: オーディオCD。

note ブランク・ディスクの場合フォーマット・タイプは表示されません。

4. **Destination** (C, U:CDx01...99, SONG001...100)
バックアップ先のドライブとドライブ情報(C:CDx必要枚数またはU:ソング名)が表示されます。

▲ CD-R、CD-RWにバックアップするときは、必ずブランク・ディスクを使用してください。

5. **Rename**
“ Drive ”で“ U:USB DOS ”を選択したときは、バックアップ先のファイル名を変更することができます。詳しくは「 2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。

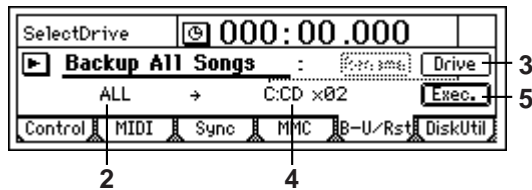
note ファイル名は最大8文字まで入力できます。また、記号とアルファベットの小文字は使用できません。



6. **Exec.(Execute)**
バックアップを実行します。
このときにエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

B-U/Rst Type: Backup All Songs

ハードディスクのソング・ドライブとエフェクトのユーザー・データをバックアップします。CD-R/RWディスクにのみ保存できます。



2. **Source** (ALL)
すべてのソングがバックアップされることを表しています。
3. **Drive** [S, C, U]
バックアップ先のドライブを選びます。
ここではC:CDを選択します。
4. **Destination** (C:CDx01...99)
バックアップ先のドライブとドライブ情報(C:CDx(必要枚数))が表示されます。
5. **Exec.(Execute)**
バックアップを実行します。このときエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

5a. **Speed**
CD-R/RWへのバックアップ時に、書き込み速度を設定することができます。

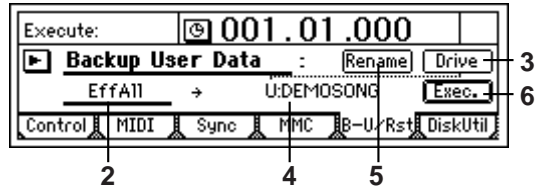
“ Yes ”ボタンを押すと、バックアップを開始します。

B-U/Rst Type: Backup User Data

エフェクトのユーザー・データをバックアップします。

CD-R/RW: すべてのエフェクトのユーザー・データを一度にバックアップすることができます。

USBドライブ: すべてのエフェクトのユーザー・データを一度に、もしくは個々にバックアップすることができます。



2. **SourceEffNo.** (EffAll, Ins001...128, Mst001...032, Fin033...064)
バックアップ元のエフェクト番号が表示されます。CD-R/RWドライブを選択した場合は“ EffAll ”だけ選択できます。
EffAll: すべてのエフェクトのユーザー・データ
Ins001...128: インサート・エフェクトのユーザー・データ
Mst001...032: マスター・エフェクトのユーザー・データ
Fin033...064: ファイナル・エフェクトのユーザー・データ

3. **Drive** [S, C, U]
バックアップ先のドライブを選びます。
ここでは“ C ”または“ U ”を選びます。
ドライブについては“ B-U/Rst Type: Backup 1 Song ”(p.93)を参照してください。

4. **Destination** (C:CD, U:EffctName)
バックアップ先のドライブとドライブ情報(C:CDまたはU:ファイル名)が表示されます。
通常、“ SourceEffNo. ”に“ EffAll ”を選択したときは、現在選択しているソング名.DFX ”、個々にエフェクトを選択したときは、“ バックアップ元のエフェクト名.DFI,DFM,DFE ”というファイルになります。

▲ CD-R/RWにバックアップするときは、必ずブランク・ディスクを使用してください。

5. **Rename**
“ Drive ”で“ U:USB DOS ”を選択したときは、バックアップ先のファイル名を変更することができます。詳しくは「 2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。
note ファイル名は最大8文字まで入力できます。また、記号とアルファベットの小文字は使用できません。
6. **Exec.(Execute)**
バックアップを実行します。

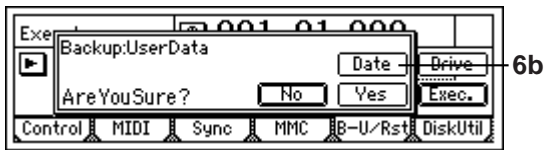
CD-R/RWへバックアップする場合



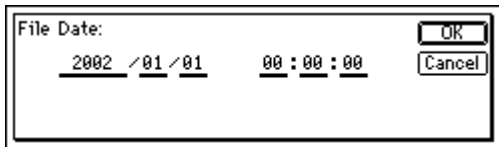
6a. Speed
CD-R/RWへのバックアップ時に、書き込み速度を設定することができます。

“ Yes ”ボタンを押すと、バックアップを開始します。

USBドライブへバックアップする場合



6b. Date
日付情報を入力します。“ Date ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、ファイルの作成日時を設定します。変更する日時をカーソルで選び、[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。



“ Yes ”ボタンを押すと、バックアップを開始します。

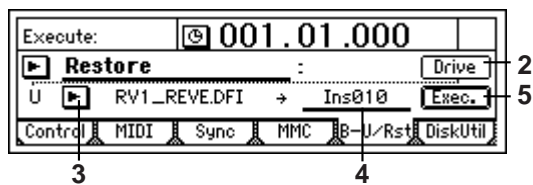
⚠ バックアップするデータと同じ名前のファイルがUSBドライブにある場合は、保存できません。別の名前に変更するか、USBドライブのファイルを削除してください。

B-U/Rst Type: Restore

バックアップによって保存したソングやエフェクト・ユーザ・データをハードディスクのソング・ドライブにリストアします。

- “ Backup1 Song ”を行ったUSBドライブ、CDからは、その1ソングとエフェクトのユーザ・データがリストアされます。
 - “ BackupAllSong ”を行ったCDからは、1ソングをリストアするか、全ソングをリストアするか選ぶことができます。また、エフェクトのユーザ・データがリストアされます。
- “ BackupUserData ”を行ったUSBドライブ、CDからは、エフェクトのユーザ・データがリストアされます。

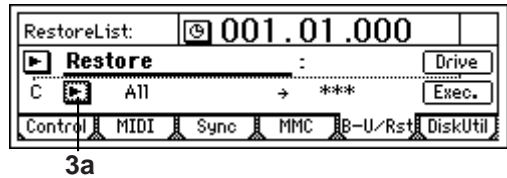
note 1ソングまたは全ソングのリストアをするとき、エフェクト・ユーザ・データをリストアするかを選択できます。



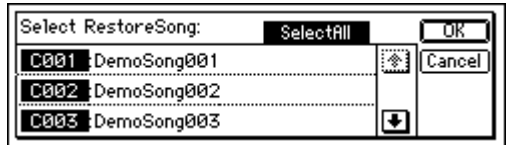
2. Drive [S, C, U]
リストア元のドライブを選びます。
C:CDとU:USB DOSのどちらかを選択します。
ドライブについては“ B-U/Rst Type: Backup 1 Song ”(p.93)を参照してください。

3. Source
リストア元のソングもしくはエフェクトを選択します。“ ”ボタンを押すと、ダイアログから選ぶことができます。

CDからリストアする場合



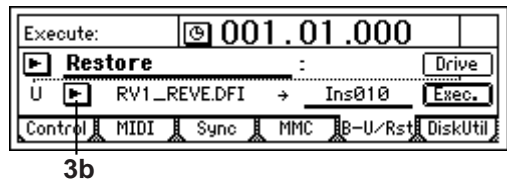
3a. BackUpFileList
リストアするファイルを選びます。



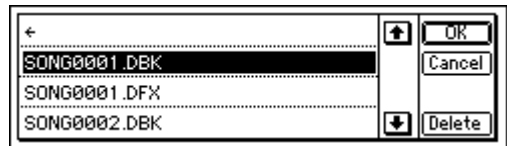
“ SelectAll ”ボタンをオンにすると、すべてのソングをリストアします。

“ OK ”ボタンを押すと選択が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと選択が取り消されます。

USBドライブからリストアする場合



3b. BackUpFileList
リストアするファイルを選びます。



フォルダは、BackUpFileList画面では[(フォルダ名)]で表示されます。

フォルダの中を見るためには、[(フォルダ名)]を選択し、“ OK ”ボタンを押します。

戻る場合には、“ ”を選択し、“ OK ”ボタンを押します。

“ OK ”ボタンを押すと選択が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと選択が取り消されます。“ Delete ”ボタンを押すと、ファイルやフォルダを削除することができます。

⚠ ロング・ファイル・ネームには対応していません。

⚠ すべてのデータを一度にリストアすることはできません。

4. Destination (001...100, ***, Effect, Ins001...128, Mst001...032, Fin033...064)

リストア先のソング番号、もしくはエフェクト番号を選びます。ここで選択したソング番号、エフェクト番号にリストアされます。全ソングをリストアするときは“***”を選択します。

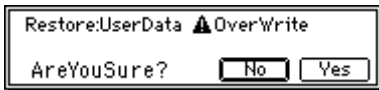
5. Exec.(Execute)
リストアを実行します。

“Source”のソングやユーザー・データを“Destination”のソングやユーザーデータにリストアします。

1 ソングをリストアするとき“Source”のソングが“Destination”のソング番号に入ります。“Destination”の番号以降にあったソングは、1つずつ後退します。上書きはされません。

全ソングをリストアするとき、“Source”の全ソングが“Destination”のソング・ドライブの既に存在するソングの後ろに入ります。上書きはされません。

エフェクトのユーザー・データをリストアするとき、“Source”のユーザー・データがソング・ドライブのユーザー・データに上書きされます。



エフェクト・ユーザー・データをリストアするかどうかを選択することができます。

“OK”ボタンを押すと、エフェクト・ユーザー・データをリストアし、エフェクト・ユーザー・データを上書きします。

“No”ボタンを押すと、エフェクト・ユーザー・データをリストアしません。

note エフェクト・ユーザー・データは、ソングのバックアップ時に自動的にバックアップされます。

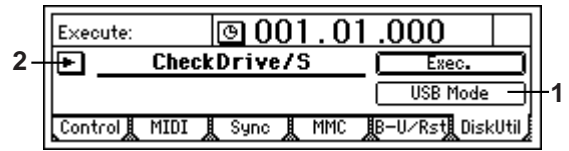
note USBドライブからのリストアでは同じファイル名(リストアするソング名.DFX)のエフェクト・ユーザー・データがない場合は、“Restore:UserData”のダイアログは表示されません。

⚠ ソング・ドライブの容量が足りない場合は実行されません。

P6 DiskUtil: ドライブの管理

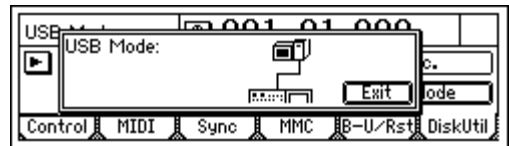
ドライブのフォーマット(初期化)、チェック(検査)、CD-RWの消去、USBによるコンピューターとの接続、システムを書き換えを行います。

⚠ フォーマット、CD-RWの消去を行うと、そのドライブやディスクのデータはすべて失われます。



1. USB Mode

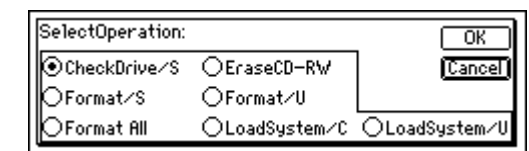
コンピューターとの通信待機状態になります。コンピューターと接続するとき、このボタンを選択して“USB Mode”の画面を表示すると、接続したコンピューターがUSBドライブを認識します。



⚠ コンピューターをUSBケーブルで接続しているときに、この画面から抜ける場合は、必ずコンピューター側でハードウェアの取り外しの操作を行ってから接続を終了してください。(p.85)

2. SelOperation[CheckDrive/S, EraseCD-RW, Format/S, Format/U, FormatAll, LoadSystem/C, LoadSystem/U]

ドライブに対して行う機能を選びます。

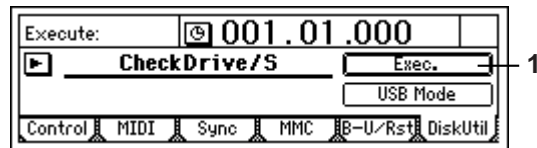


以下は、ここで選んだタイプごとに説明します。

Sel Operation: Check Drive/S

ソング・ドライブのエラーを検査し、修復を行います。“DiskBusy”のエラー・メッセージが表示されるときに行ってください。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければ、そのままソング・データを使用できます。

⚠ USBドライブの検査はできません。



1. Exec.(Execute)
ドライブの検査を実行します。



- 1a. Area [Unused, Full, CurSng]
検査する領域を指定します。

Unused: 未使用領域のうち、これから使用される領域の先頭から2GB分をチェック、修復します。
 Full: 全領域をチェック、修復します。
 CurSng: 現在選択していた1ソングの使用領域をチェック、修復します。

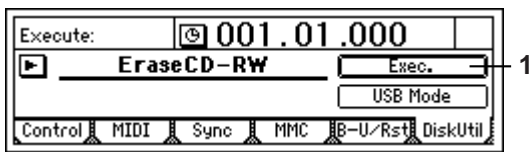
“ Yes ”ボタンを押すと、ドライブの検査を開始します。

- ▲ チェック・ドライブには、時間がかかります。
 “ Area ”が Full 時: 約4時間30分
 “ Area ”が Unused 時: 約25分
- ▲ チェックドライブ後も “ DiskBusy ”が発生する場合は、トラック・データを最適化する必要があります。([TRACK] “ EditTrk ”タブ・ページの “ OptimizeTrack ”)
- ▲ スタジオ等での重低音による振動で “ DiskBusy ”が発生する場合があります。この場合はチェックドライブを実行する前に、本体の設置場所を変えるなどして回避してください。

Sel Operation: Erase CD-RW

CD-RWディスクに書き込まれた情報を消去します。消去を行うと、再びブランク・ディスク(空のディスク)として、全容量を使うことができます。

- ▲ “ EraseCD-RW ”を実行すると、そのディスクのデータは全て失われます。
- ▲ CD-RW以外のディスクに対して、“ EraseCD-RW ”を実行することはできません。



1. Exec.(Execute)
CD-RWディスクのデータ消去を実行します。



- 1a. Quick SW [On, Off]
CD-RWの消去のタイプを選択します。

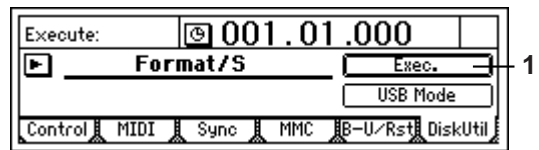
Quick On: CD-RWディスク全体を高速消去します。トラック情報に関連する部分だけを消去するので、短時間で初期化ができます。書き込みに影響することはありません。

Quick Off: CD-RWディスク全体を完全消去します。“ Quick ”をオンで消去しても、ディスクが認識しないなどの不都合がある場合は、オフにして消去を行ってください。

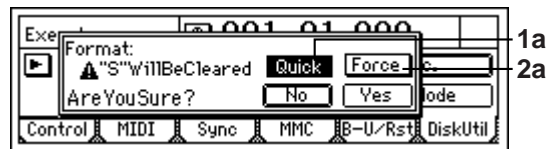
“ Yes ”ボタンを押すと消去を開始します。

Sel Operation: Format/S

ハードディスクのソング・ドライブをフォーマットします。



1. Exec.(Execute)
ソング・ドライブのフォーマットを実行します。



- 1a. Quick SW [On, Off]
フォーマットのタイプを選択します。

Quick On: ソング・データを一度に消去したい場合に選択します。管理領域の初期化だけで行うので、あまり時間がかかりません。

Quick Off: “ DiskError ”が頻繁に表示される場合に選択します。

▲ “ Quick ”をオフでフォーマットすると時間がかかります。ソング・ドライブ(38GB):約10時間

- 2a. Force [On, Off]
プロテクトしたソングが含まれている場合でもフォーマットを実行します。

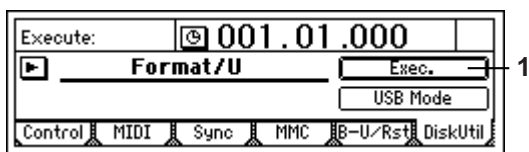
Force On: “ ProtectSong ”でプロテクトされているソングが存在しても、強制的にフォーマットを実行します。

Force Off: “ ProtectSong ”でプロテクトされているソングが存在する場合、実行時に “ SongProtect ”メッセージを表示し、処理を中断します。

“ Yes ”ボタンを押すと、フォーマットを開始します。

Sel Operation: Format/U

ハードディスクのUSBドライブをDOSフォーマットします。



1. Exec.(Execute)
USBドライブのDOSフォーマットを実行します。



- 1a. Quick SW [On, Off]
フォーマットのタイプを選択し "Yes" ボタンを押すと、フォーマットを開始します。

Quick On: USBドライブに保存したデータをドライブごと消去したい場合を選択します。管理領域の初期化だけで済むので、あまり時間がかかりません。

Quick Off: "DiskError" 表示が頻繁に出るようになった場合や、"Quick" がオンでフォーマットしても、ドライブが認識しないなどの不都合がある場合は、オフにしてフォーマットを行ってください。

⚠ "Quick" をオフでフォーマットすると時間がかかります。
USBドライブ(2GB): 約35分

- 2a. Force [On, Off]
プロテクトしたソングが含まれている場合でもフォーマットを実行できます。

Force On: "ProtectSong" でプロテクトされているソングが存在しても、強制的にフォーマットを実行します。

Force Off: "ProtectSong" でプロテクトされているソングが存在する場合、実行時に "SongProtect" メッセージを表示し、処理を中断します。

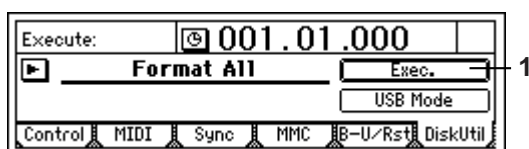
"Yes" ボタンを押すと、フォーマットを開始します。

Sel Operation: Load System/C, Load System/U

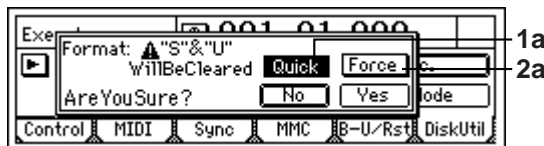
CD-R/RWDドライブまたはUSBドライブからシステムをロードし、システムを書き替えます。詳しくは「システム・バージョン・アップ」(p.86)を参照してください。

Sel Operation: Format ALL

ハードディスクのソング・ドライブとUSBドライブの両方をフォーマットします。



1. Exec.(Execute)
ハードディスク全体のフォーマットを実行します。



- 1a. Quick SW [On, Off]
フォーマットのタイプを選択します。

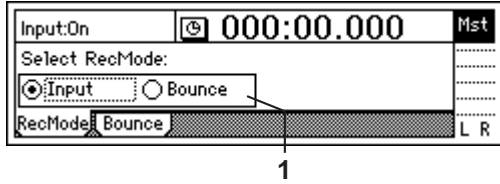
Quick On: ソングやUSBドライブに保存したデータをドライブごと消去したい場合を選択します。管理領域の初期化だけで済むので、あまり時間がかかりません。

Quick Off: "DiskError" 表示が頻繁に出るようになった場合を選択します。

⚠ "Quick" をオフでフォーマットすると時間がかかります。
40GB: 約10時間30分

3. RECORD

P1 RecMode: 録音モードの選択



1. Select RecMode [Input, Bounce]

録音モードを選びます。

Input: 入力(アナログ、デジタル、内蔵リズム・パターン、CD-R/RWDドライブ)を録音します。各トラックの録音レベルはチャンネル・フェーダーで設定します。

Bounce: バウンス録音です。マスターLR・バスを録音します。各トラックの再生レベルはチャンネル・フェーダー、録音レベルはマスター・フェーダーで設定します。

複数のトラックをマスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトをかけながら2トラックにまとめることができます。オーディオCDを作成する場合にマスタリング作業としてバウンス録音を行ないます。

▲ “Bounce”選択時、同時録音トラック数は常に2トラックとなります。

2. RecordVirtualTrack [Current, a...h]

録音先のバーチャル・トラックを選びます。

バウンス録音時、[TRACK STATUS]キーで選択した録音トラックの、どのバーチャル・トラックに録音するかを選びます。“Current”以外の“a”~“h”のバーチャル・トラックを選択することによって、1~16トラックを消さずにバーチャル・トラックの2トラックにまとめることもできます。

Current: 現在選択されているバーチャル・トラック

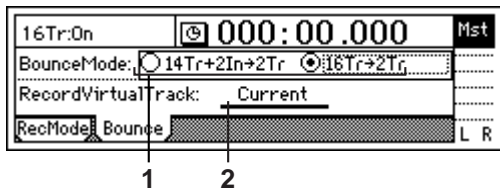
a...h: 任意のバーチャル・トラック

ただし、ここで選択したバーチャル・トラックと[TRACK]“Vtr1 - 8”、“Vtr9 - 16”タブ・ページで同じバーチャル・トラックを選択している場合は、“Current”を選んだことと同じになります。

▲すでに録音されているトラックに誤って録音しないためにも、[TRACK]“Vtr1 - 8”、“Vtr9 - 16”タブ・ページで、現在選ばれているバーチャル・トラックやデータが録音されているバーチャル・トラックを確認してから選択してください。

P2 Bounce: バウンス録音の設定

バウンス録音の方法は、p.42を参照してください。



1. Select BounceMode [14Tr+2In+2Tr, 16Tr+2Tr]

バウンス録音モードを設定します。

14Tr + 2In 2Tr: 14トラック再生 + 2入力を2トラックに、まとめる場合などに選びます。

[TRACK STATUS]キーをREC(LED赤色点灯)にしたチャンネルは、[INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”タブ・ページと“Ch9 - 16”タブ・ページで設定した入力音が有効になり、他の再生トラックと共に録音されます。

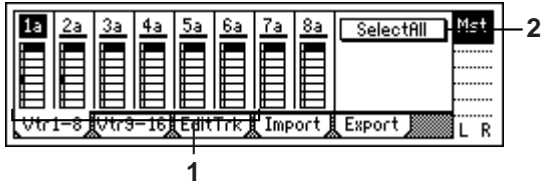
16Tr 2Tr: 16トラック再生を2トラックにまとめる場合に選択します。

[TRACK STATUS]キーをREC(LED赤色点灯)にしたチャンネルもトラック再生音が有効になり、他の再生トラックと共に録音されます。

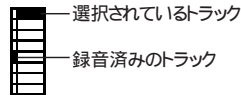
▲ バウンス録音時、“Rhythm”を“On”に設定するとリズムも録音されます。

4. TRACK

P1 Vtr1 - 8: バーチャル・トラック 1 ~ 8の選択



- Select VirtualTrack** [1a...1h, ..., 8a...8h]
トラック“ 1 ”~“ 8 ”のバーチャル・トラックを選びます。
各トラックには“ a ”~“ h ”の8つのバーチャル・トラックがあります。ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。



- SelectAll** [On, Off]
全(1 ~ 16)トラックを同時に同じバーチャル・トラック・ナンバーにする場合に“ On ”にして、いずれかの“ **Select Virtual Track** ”でトラックを選びます。

SelectAll On: 全トラックを同じバーチャル・トラック・ナンバーにします。

SelectAll Off: 1トラックごとにバーチャル・トラック・ナンバーを設定します。

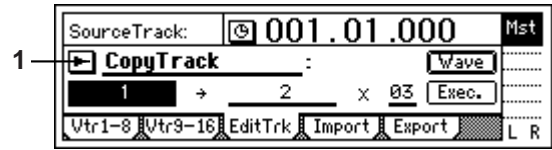
P2 Vtr9 - 16: パーチャル・トラック 9 ~ 16の選択

説明は“ Vtr1 - 8 ”を参照してください。

24Bitソングの場合、このページは選択できません。

- Select VirtualTrack** [9a...9h, ..., 16a...16h]
トラックごとにバーチャル・トラックを選びます。
- SelectAll** [On, Off]

P3 EditTrack: トラック編集



編集の対象となるトラックは、現在選択されているトラック1 ~ 16のバーチャル・トラックです。選択されていないバーチャル・トラックは、編集の対象となりません。ただし“ CopyWholeTrack ”、“ SwapWholeTrack ”は異なります。

note 編集する範囲(時刻)は、[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーに登録した時刻です。詳しくは「ロケート・キーで時刻を移動する」(p.46)を参照してください。

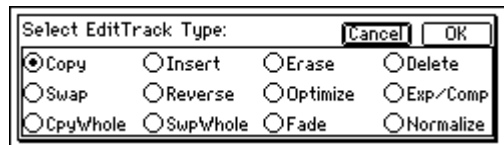
IN時刻: [IN/LOC1]キーに登録した時刻
OUT時刻: [OUT/LOC2]キーに登録した時刻
TO時刻: [TO/LOC3]キーに登録した時刻
END時刻: [END/LOC4]キーに登録した時刻

これらの時刻はあらかじめ各キーに登録しておくか、[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ Wave ”ボタンで設定してください。

note 編集実行後にやり直し(アンドゥ)が行えます。

- EditType** [CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack]
編集するタイプを選びます。

“ ”ボタンを押すと、ダイアログから選ぶことができます。



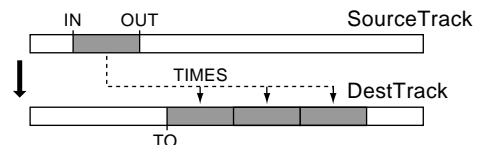
以下は、ここで選んだタイプごとに説明します。

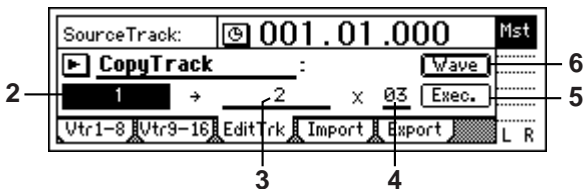
Edit Type: Copy Track

コピー元のトラック(“ SourceTrack ”)のIN - OUT間の音声データを、コピー先のトラック(“ DestTrack ”)のTO時刻に指定した回数だけコピーします。

クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックに複写することもできます。

実行時(“ Exec. ”)、コピー先のトラック(“ DestTrack ”)は、上書きされます。





2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, Clip#*1]

コピー元のトラックを選びます。

*1: “Clip#”はクリップ・ボードにデータがあるときのみ選択できます。#はクリップ・ボード内のトラック数(1、2、4、8、16)です。“Clip#”を使用して、別のソングのトラックからコピーすることができます。

note 24Bitのデータを16Bitのソングにコピーすると、16Bitデータとして扱われます。

note 24Bitソングで、選べるトラックは1 - 8までです。

3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, Clip#*1]

コピー先のトラックを選びます。

*1: #はクリップ・ボード内のトラック数です。“Clip#”を使用して、別のソングのトラックへコピーすることができます。Bitの異なるソング間でコピーを行った場合、コピー先では16Bitデータとして扱われます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

4. Times [1...99]

コピー回数を設定します。

5. Exec.(Execute)

トラック編集を実行します。

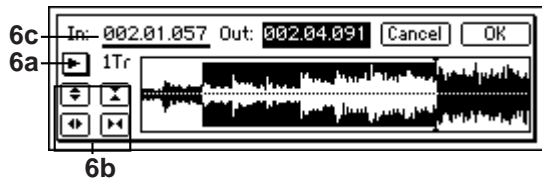
6. Wave

トラックの音声を波形で表示します。

編集する位置(IN、OUT、TO)をより細かく設定することができます。

カーソルが“SourceTrack”または“DestTrack”にあるときに選択できます。

note ここで設定する前に、IN、OUT、TO時刻をおおまかに設定して登録しておくといでしょう。



6a. SelectTrack

時刻を設定するトラックを選びます。

6b. Zoom In/Out/Up/Down

波形の表示範囲および高さなどを調節します。

6c. Locate [In, Out, To]

ロケートを設定します。

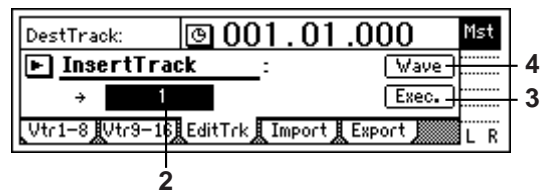
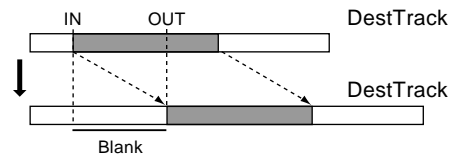
“Locate”にカーソルを置くと、自動的にスクラブ・オンになり、[VALUE]ダイヤルを回すことによって、“SelectTrack”のトラック音のみ(ソロ)を聞きながら設定できます。

“OK”ボタンを押すと、設定した時刻がそれぞれのキー([IN/LOC1]など)に上書きされ、“Cancel”ボタンを押すと設定が取り消しされます。

Edit Type: Insert Track

インサート先のトラック(“DestTrack”)のIN - OUT間に空白を挿入(インサート)します。

実行時(“Exec.”)、挿入された空白以降のトラック・データは後退します。



2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

インサート先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. Exec.(Execute)

トラック編集を実行します。

4. Wave

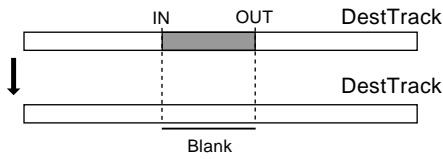
トラックの音声を波形で表示します。

編集する位置(IN、OUT、TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“Edit Type: Copy Track”(p.100)を参照してください。

Edit Type: Erase Track

イレース先のトラック(“ DestTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データを消去(イレース)します。

実行時(“ Exec. ”)、IN - OUT間が無音になります。



2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

イレース先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

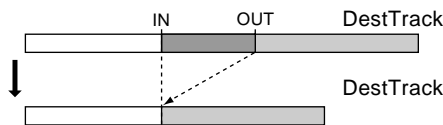
3. Exec.(Execute)
トラック編集を実行します。

4. Wave
トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

Edit Type: Delete Track

デリート先のトラック(“ DestTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データを削除(デリート)します。

実行時(“ Exec. ”)、IN - OUT間のデータがなくなり、削除した以降のトラック・データが前に移動します。



2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

デリート先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

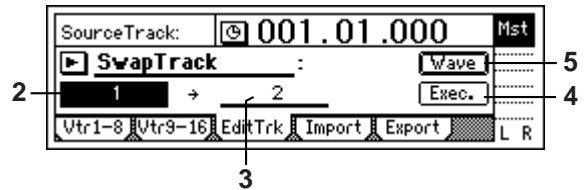
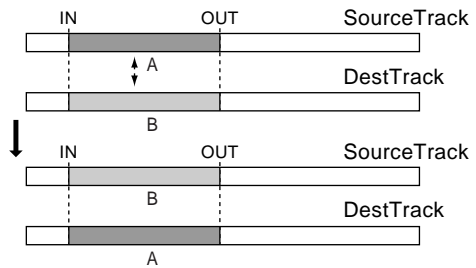
3. Exec.(Execute)
トラック編集を実行します。

4. Wave
トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

Edit Type: Swap Track

スワップ元のトラック(“ SourceTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データをスワップ先(“ DestTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データと交換(スワップ)します。

実行時(“ Exec. ”)、“ SourceTrack ”と“ DestTrack ”のIN - OUT間のデータが入れ替わります。



2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

スワップ元のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

スワップ先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

4. Exec.(Execute)
トラック編集を実行します。

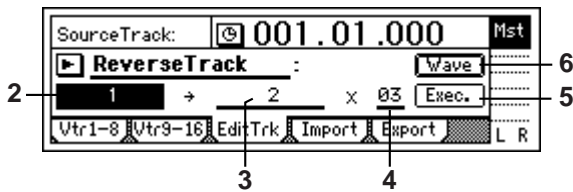
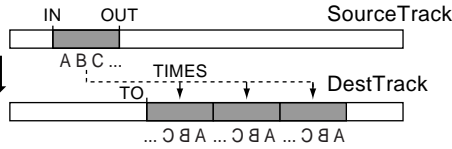
5. Wave
トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

Edit Type: Reverse Track

リバース元のトラック(“ SourceTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データを、リバース先のトラック(“ DestTrack ”)のTO時刻に反転(リバース)してコピーします。このときコピーする回数を指定することができます。

実行時(“ Exec. ”)、その部分が反転し、再生時は逆転再生します。

▲ リバース先トラックのコピーされた区間は、上書きされます。



2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

リバース元のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

リバース・コピー先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで、選べるトラックは1 - 8までです。

4. Times [1...99]

コピー回数を設定します。

5. Exec.(Execute)

トラック編集を実行します。

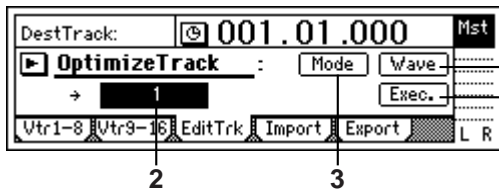
6. Wave

トラックの音声を波形で表示します。

編集する位置(IN、OUT、TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

Edit Type: Optimize Track

最適化先のトラック(“ DestTrack ”)でIN - OUT間のトラック・データを最適化(最適化)します。



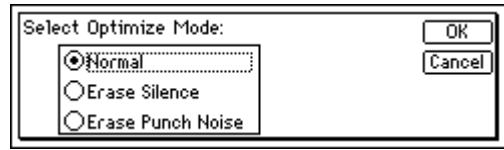
2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

最適化先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

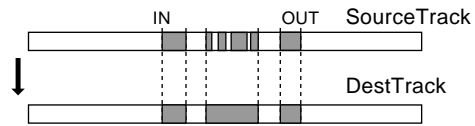
3. Mode [Normal, Erase Silence, Erase Punch Noise]

最適化の方法を設定します。



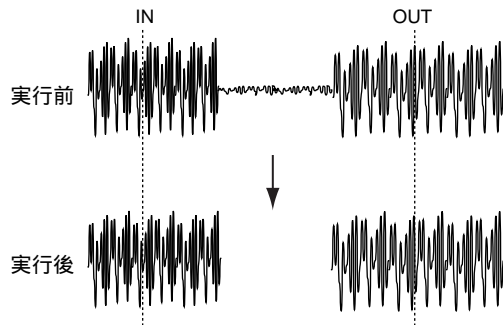
Normal: DiskBusyを回避するために、IN - OUT間の複数のオーディオ・イベントを最適になるようにまとめて作りなおします。オーディオ・イベントと次のオーディオ・イベントの間に空白が無い場合や空白が微少な場合、1つのオーディオ・イベントとして作りなおします。空白が長い場合は、それぞれ別のイベントとして無駄なデータを含めないようにします。

note IN - OUT間を、ソングの先頭とソングの最後尾に設定して最適化を実行すると、ハードディスクがアクセスするのに最適なデータを生成することができます。

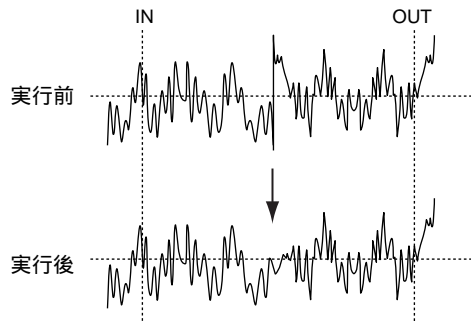


Erase Silence: 長時間録音などで無音が多く録音されているときに、無音部分を消去して有音部分のみのイベントに分けます。

note - 36dB以下の音を無音と判断します。



Erase Punch Noise: 録音(パンチ・イン - アウトなど)、トラック編集で生じたオーディオ・イベントの継ぎ目で発生するパツ音を低減します。IN、OUT時間はパツ音が発生する少し前と後に設定してください。



4. **Wave**
 トラックの音声を波形で表示します。
 編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

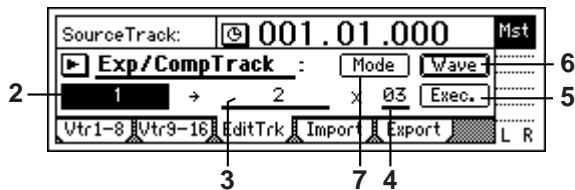
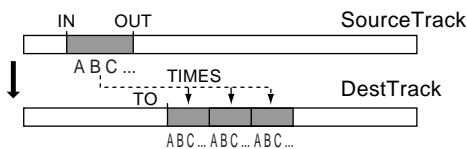
5. **Exec.(Execute)**
 トラック編集を実行します。

Edit Type: Exp/Comp Track

エクspansion / コmpression元のトラック (“ SourceTrack ”)のIN - OUT間のトラック・データを伸長(エクspansion)/圧縮(コmpression)し、エクspansion/コmpression先のトラック (“ DestTrack ”)のTO - END間に収め、それをTO時刻から指定回数コピーします。

▲ 実行時 (“ Exec. ”)、エクspansion/コmpression先のトラックは上書きされます。

▲ 伸長/圧縮の割合に制限があるため、IN - OUT時間とTO - END時間が極端に異なる場合、それらの実行時にエラーになります。TO - END時間は、IN - OUT時間の50 ~ 200%を目安に設定してください。



2. **SourceTrack** [1...16, 1-2...15-16]
 エクspansion/コmpression元のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは7 - 8までです。

3. **DestTrack** [1...16, 1-2...15-16]
 エクspansion/コmpression・コピー先のトラックを選びます。

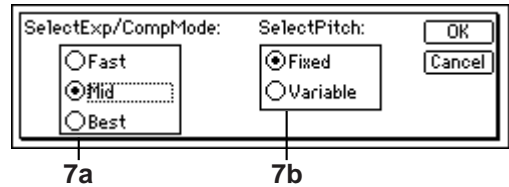
note 24Bitソングで選べるトラックは7 - 8までです。

4. **Times** [1...99]
 コピー回数を設定します。

5. **Exec.(Execute)**
 トラック編集を実行します。

6. **Wave**
 トラックの音声を波形で表示します。
 編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

7. **Mode**
 伸長/圧縮の計算時の処理方法を選びます。
 “ Mode ”ボタンを押すと表示されます。



7a. **SelectExp/CompMode** [Fast, Mid, Best]
 エクspansion/コmpressionの変換モードを設定します。

Fast: 処理速度重視

Mid: “ Fast ”と“ Best ”の間

Best: 音質重視

ただし、“ SelectPitch ”(7b)が“ Variable ”の場合、この設定は影響されません。

7b. **SelectPitch** [Fixed, Variable]
 エクspansion/コmpressionの変換処理実行後の再生ピッチを選びます。

Fixed: ピッチ変換なし

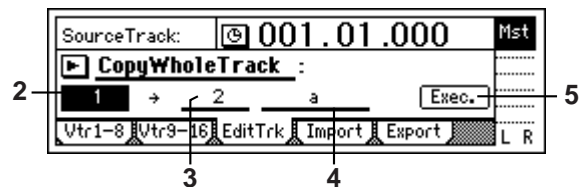
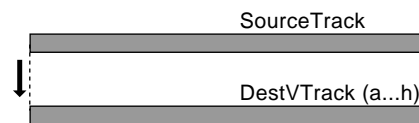
Variable: ピッチ変換あり

“ OK ”ボタンを押すと、設定した伸長/圧縮の計算時の処理方法が設定され、“ Cancel ”ボタンを押すと設定が取り消されます。

Edit Type: Copy Whole Track

コピー元のトラック (“ SourceTrack ”)、パ-チャル・トラックは現在選択されているもの)の最初から最後までトラック・データをコピー先のトラック (“ DestTrack ”)の任意のパ-チャル・トラックにコピーします。

▲ 実行時 (“ Exec. ”)には、コピー先のトラックは上書きされます。



2. **SourceTrack** [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

コピー元のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. **DestTrack** [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

コピー先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

4. **DestVTrack** [a...h]

コピー先のトラック(“ DestTrack ”)の、どのバーチャルトラックにコピーするかを選びます。

5. **Exec.(Execute)**

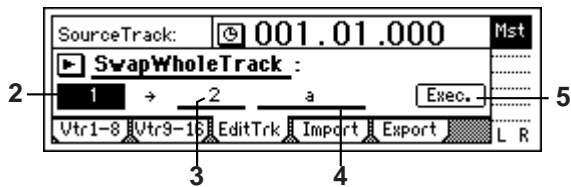
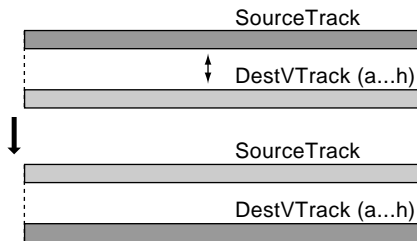
トラック編集を実行します。

Edit Type: Swap Whole Track

スワップ元のトラック(“ SourceTrack ”)、バーチャルトラックは現在選択されているもの)の最初から最後までトラック・データをスワップ先のトラック(“ DestTrack ”)の任意のバーチャルトラックと交換(スワップ)します。

録音したトラックを並べ直したいときなどに選びます。ソングの完成時に、すべてのトラックのバーチャルトラックを“ a ”にしたい場合に有効です。

実行時(“ Exec. ”)には、“ SourceTrack ”と“ DestTrack ”のトラック・データが入れ替わります。



2. **SourceTrack** [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

スワップ元のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. **DestTrack** [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

スワップ先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

4. **DestVTrack** [a...h]

スワップ先のトラック(“ DestTrack ”)の、どのバーチャルトラックにスワップするかを選びます。

5. **Exec.(Execute)**

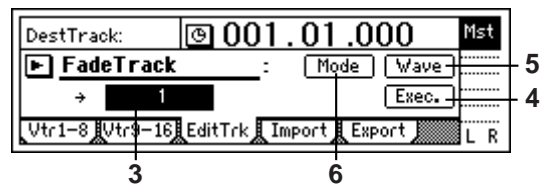
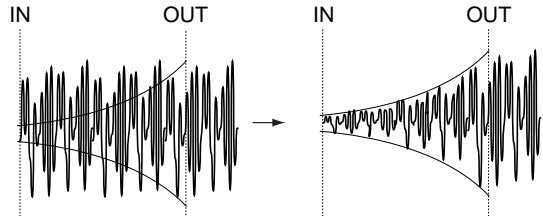
トラック編集を実行します。

Edit Type: Fade Track

フェードイン先のトラック(“ DestTrack ”)でIN - OUT間のトラック・データをフェードイン、もしくはフェードアウトします。

実行時、IN - OUT間のオーディオ・データがOUT時刻のレベルに、滑らかにフェードします。

! 実行時(“ Exec. ”)には、フェードイン(フェードアウト)先のトラックは上書きされます。



2. **DestTrack** [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

エディット先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは1 - 8までです。

3. **Exec.(Execute)**

トラック編集を実行します。

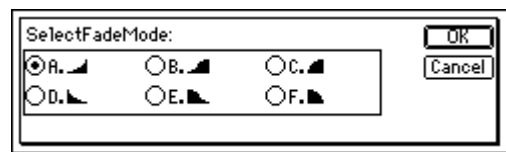
4. **Wave**

トラックの音声を波形で表示します。

編集する位置(IN, OUT, TO)をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

5. **Mode**

フェードイン、フェードアウトのフェーダー・カーブを選びます。




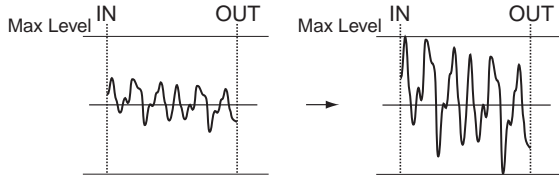
SelectFadeMode [A...F]

Aタイプ: 通常のフェードインに最適なカーブです。
 Bタイプ: 2トラック同時刻のフェードイン/アウトを組み合わせ、クロス・フェードを作成するのに最適なカーブです。
 Cタイプ: Aタイプを反転させ、発音時間を長めにしたカーブです。
 Dタイプ: Aタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
 Eタイプ: Bタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
 Fタイプ: Cタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
 “ OK ”ボタンを押すと、選んだフェード・タイプが設定され、“ Cancel ”ボタンを押すと設定が取り消されます。

Edit Type: Normalize Track

録音したレベルが低い場合などに、トラック・データの指定した範囲 (IN - OUT) を、クリップしない適正な音量に増幅することができます。

 ノーマライズ先のトラックは上書きされます。



2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16]

ノーマライズ先のトラックを選びます。

note 24Bitソングで選べるトラックは7 - 8までです。

3. Exec.(Execute)

トラック編集を実行します。

4. Wave

トラックの音声を波形で表示します。


編集する位置 (IN, OUT, TO) をより細かく設定することができます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ” (p.100) を参照してください。


P4 Import: WAV ファイルのインポート


CD-ROM/R/RWやUSBドライブに保存されたWAVファイルを本体のトラックに貼り付けすることができます。クリップ・ボードを使用して、ソングの先頭以外の位置に貼り付けることもできます。本機では以下のフォーマットのWAVファイルを、インポートすることができます。

- サンプリング周波数: 44.1kHz
- 量子化ビット数: 8bit、16bit、24bit
- チャンネル数: 1(モノラル)、2(ステレオ)

note パソコンからWAVファイルをインポートする場合は、USBケーブルを接続して、本機のUSBドライブにWAVファイルを保存してから行ってください。

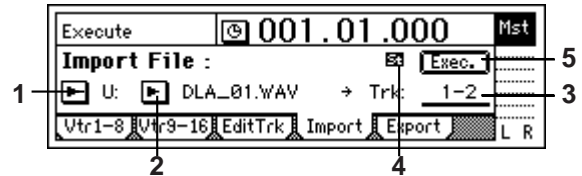
 ISO9660レベル1フォーマットのCD-ROM、CD-R、CD-RWに保存されたWAVファイルに対応しています。

 実行時、インポート先のトラックは上書きされます。

 WAVファイルのインポート、エクスポートには時間がかかります。16bit、44.1kHz、モノラル、5分のWAVファイルをインポート、エクスポートした場合の例を示します。

	CD	USBドライブ
インポート	1分40秒	1分20秒
エクスポート	2x 6分10秒	1分20秒
	4x 5分20秒	
	8x 4分10秒	

WAVファイルのフォーマットや、お使いになるディスクの種類によって処理時間が異なります。



1. DriveList [S, C, U]

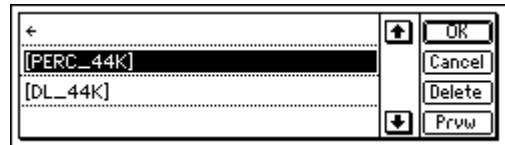
ドライブを選びます。

ドライブについては“ Drive ”(p.93)を参照してください。


2. WavFileList

WAVファイルを選びます。

“ OK ”ボタンを押すと選択が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと選択が取り消しされます。

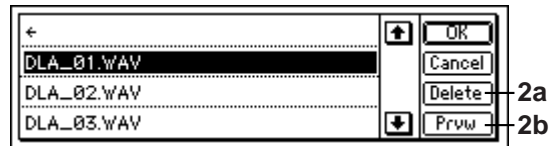


フォルダは、WavFileList画面では [(フォルダ名)] で表示されます。

 ロング・ファイル・ネームには対応していません。

フォルダの中を見るときは

[(フォルダ名)] を選択し、“ OK ”ボタンを押します。



戻る場合は

“ ” を選択し、“ OK ”ボタンを押します。

“ OK ”ボタンを押すと選択が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと選択が取り消しされます。

2a. Delete

USBドライブのWAVファイルとフォルダは、削除することができます。

削除したいWAVファイルもしくはフォルダを選び、“ Delete ”ボタンを押すと、削除されます。

2b. Prvw
 選択したWAVファイルの先頭から2秒程度を試し聴きすることができます。

対応していないフォーマットのWAVファイルを選択した場合、以下のエラーメッセージが表示されます。

SAMPLERATE NOT FIT SAMPLE RATE NOT 44.1k: WAVファイルのサンプリング周波数が44.1kHz以外有的时候に表示されません。

SAMPLE BIT NOT FIT SAMPLE BIT NOT FIT: WAVファイルの量子化ビット数が8bit、16bit、24bit以外有的时候に表示されます。

ILLEGAL WAV DATA ILLEGAL WAV DATA: 上記以外の理由で対応しないWAVファイルの時には表示されます。

3. DesfTrack [1...16, 1-2...15-16, clip#]
 編集先のトラックを選びます。

Clip#は、選択したWAVファイルがモノラルのときは1、ステレオのときは2となります。

4. FileType [M], [S]
 選択したWAVファイルが、モノラルかステレオかを表示します。

[M] : モノラルのWAVファイルであることを示します。
 [S] : ステレオのWAVファイルであることを示します。

5. Exec.(Execute)
 WAVファイルのインポートを実行します。

P5 Export: WAVファイルのEXPORT

クリップボードにコピーしたオーディオトラックのデータをCD-R/RWディスクやUSBドライブにWAVファイルとして保存することができます。

本機では以下のフォーマットのWAVファイルを、エクスポートすることができます。

- ・サンプリング周波数: 44.1kHz
- ・量子化ビット数: 16bit、24bit
- ・チャンネル数: 1(モノラル)、2(ステレオ)

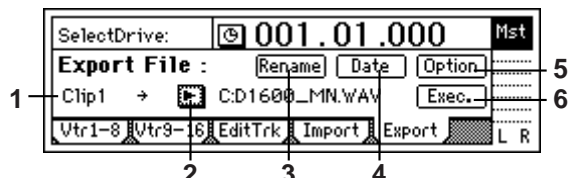
note CD-R/RWへのWAVファイルエクスポート時、ISO9660レベル1フォーマットに対応しています。

note USBドライブに保存したファイルはUSBケーブルを接続して、コンピューターに保存しておくことができます。

24bitモードのクリップボード・データをエクスポートする場合、16bitとしてエクスポートするか、24bitとしてエクスポートするかを選ぶことができます。

16bitを選択した場合、ディザ処理を行うかどうかを選択することができます。

note ディザ処理を行うと、量子化雑音が目立たなくなります。



1. Clip#
 クリップボードの状態を表示します。

#はクリップボード内のトラック数です。

2. Drivelist [S, C, U]

ドライブを選びます。ドライブについては、「Drive」(p.93)を参照してください。

3. Rename
 “Rename”ボタンを押してダイアログを表示し、WAVファイル名を設定します。

WAVファイル名は最大6文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。

note ファイル名の7文字目、8文字目には、エクスポートするトラック数によって、以下の文字が自動的に入力されます。

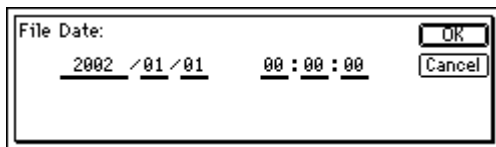
MN: 1トラックエクスポートする場合(モノラルファイル)

ST: 2トラックエクスポートする場合(ステレオファイル)

01: 4トラック以上エクスポートする場合は01 ~ 12の番号が自動的に付けられます。(モノラルファイル)

4. Date
 エクスポートするWAVファイルに日付情報を入力します。

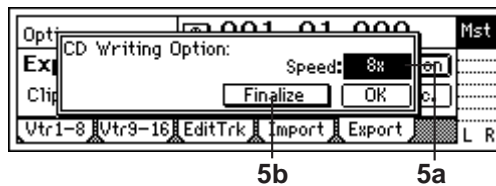
“Date”ボタンを押して、ダイアログを表示し、WAVファイルの作成日時を設定します。変更する日時を選び、[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。



“OK”ボタンを押すと変更が完了し、“Cancel”ボタンを押すと変更が取り消されます。

note 「グリニッジ標準時(GMT)からの時差」の設定には対応していません。コンピューターやOSの種類によってはWAVファイルの更新日時が正しく表示されないことがあります。

5. Option
 CD-R/RWへのWAVファイルエクスポートの設定を行います。



5a. CD WritingSpeed
 CD-R/RWへの書き込み時に、書き込み速度を設定することができます。

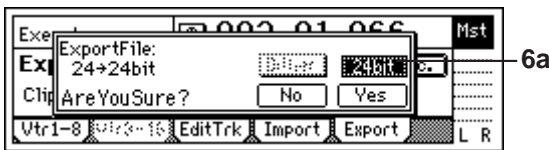
CD-R/RWドライブやメディアに対応する書き込み速度だけが表示されます。

5. SONG/CD

5b. Finalize [On, Off]
 CD-R/RWへのWAVエクスポート機能は追記が可能ですが、今回の書き込みを最後にもう追記しない場合に、この項目をオンにします。初期のCD-ROMドライブなど一部のドライブではCDをファイナライズしないと正常に読み込めない場合があります。

CD-R/RWディスクに追記する容量が残っていない場合は、自動的にファイナライズを実行します。

6. Exec.(Execute)
 WAVファイルのエクスポートを実行します。



6a. Export Size [16bit, 24bit]
 クリップボードの中身が24bitのときのみ選択可能です。

クリップボードにコピーしたデータが24bitのデータを、16bitのWAVファイルとしてエクスポートするか、24bitのWAVファイルとしてエクスポートするかを選択します。

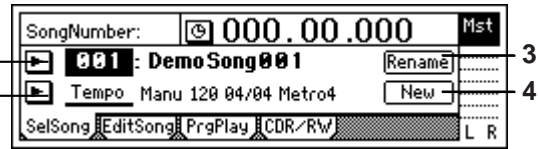
6b. Dither SW [On, Off]
 24bit 16bit のときのみ選択可能です。

クリップボードにコピーしたデータが24bitのデータを、16bitのWAVファイルとしてエクスポートする場合に、ディザ処理を行うかどうかを選択できます。

On: 量子化雑音を目立たなくさせるためのディザ処理を行います。

Off: ディザ処理を行いません。

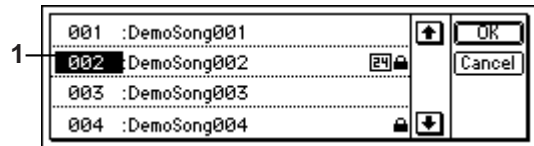
P1 SelSong: ソングの選択



1. SongNumber [001...100]
 ソングを選びます。

表示は、ソング番号: ソング名です。

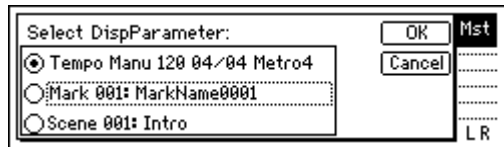
また、24Bitソングを選択しているときは“”を、ソングにプロテクトがかかっているときは“”を表示します。“”ボタンを押すと、リストから選択できます。



note [STOP]キーを押しながら[FF]キー、または[REW]キーを押すことによってもソングが選択できます。

2. Select DispParameter [Tempo, Mark, Scene]
 テンポ、マーク、シーンの現在の設定を表示します。

“”ボタンを押すと、リストから選択できます。



Tempo: ソングのテンポ・ソース、テンポ、拍子、リズムが表示されます。

Tempo Manu 120 04/04 Metro

Mark: ソングの現在時刻上または直前のマーク番号、名前が表示されます。

Mark 001: MarkName0001

Scene: ソングの現在時刻のシーン番号、シーン名が表示されます。

Scene 001: Intro

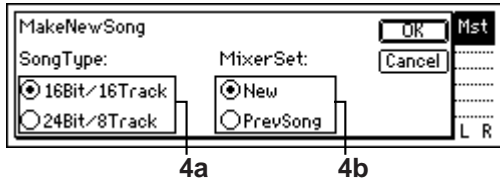
3. Rename
 “Rename”ボタンを押して、ダイアログを表示し、ソング名を変更します。

名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。



4. **New**
 新しいソングを現在選択されているドライブの最後のソングの後に作成します。

“ New ”ボタンを押すとダイアログが表示されます。



“ SongType ”、“ MixerSet ”を設定し、“ OK ”ボタンを押して新規ソングを作成します。

“ Cancel ”ボタンを押すと作成が取り消しされます。

4a. SongType [16Bit/16Track, 24Bit/8Track]

16Bit/16Track: 16Bit録音/再生のソングを作成します。1~16トラックが使用できます。同時録音トラック数は最大8までです。

24Bit/8Track: 24Bit録音/再生のソングを作成します。1~8までのトラックが使用できます。9~16トラックは使用できません。同時録音トラック数は最大4までです。

note 16Bitソングから音声データをコピーした場合、そのデータは16Bitデータとして扱われます。詳しくは“ Edit Type: Copy Track ”(p.100)を参照してください。

“ SongType ”(Bit/Track)の変更は、新規ソングを作成時以外はできません。

4b. MixerSet [New, PrevSong]

新規ソングのミキサー設定を選びます。

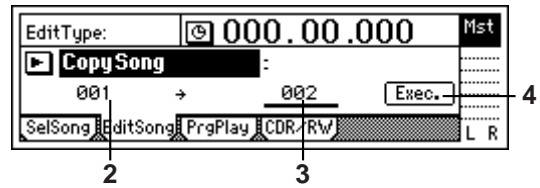
New: 初期設定を使用します。

PrevSong: 現在選択されているソングのミキサー設定を使用します。

以下は、ここで選んだタイプごとに説明します。

Edit Type: Copy Song

選択しているソングを任意のソング番号にコピーします。



2. **SourceSong** (001...100)

コピー元のソング番号が表示されます。変更するときは [SONG/CD] “ SelSong ”タブ・ページで選択します。

3. **DestSong** [001...100]

コピー先のソング番号を選択します。
 選べる番号は“ 001 ”~“ 既存ソング番号 + 1 ”です。

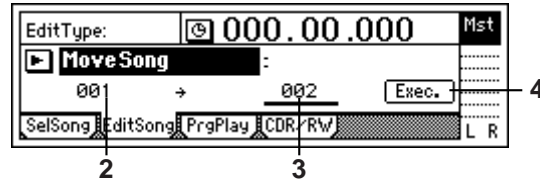
4. **Exec.(Execute)**

コピーを実行します。
 実行すると、コピー先ソング番号(“ DestSong ”)にコピーされます。“ DestSong ”を既存のソング番号にした場合、そこに挿入され上書きされません。その番号以降のソングは1つずつ番号が後退します。

やり直し(アンドゥ)はできません。

Edit Type: Move Song

選択しているソングを別のソング番号に移動(ムーブ)します。



2. **SourceSong** (001...100)

移動元のソング番号が表示されます。変更するときは [SONG/CD] “ SelSong ”タブ・ページで選択します。

3. **DestSong** [001...100]

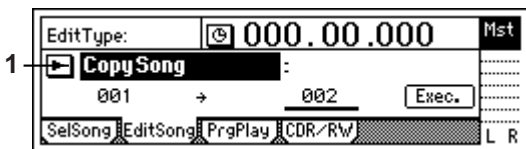
移動先のソング番号を選択します。
 選べる番号は“ 001 ”~“ 既存のソング番号 ”です。

4. **Exec.(Execute)**

移動を実行します。
 ムーブ先(“ DestSong ”)に選んだ番号がムーブ元番号(“ SourceSong ”)より大きいときは、“ DestSong ”の番号以前のソングは1つずつ前に移動し、小さいときは1つずつ後退します。上書きはされません。

やり直し(アンドゥ)はできません。

P2 EditSong: ソング編集



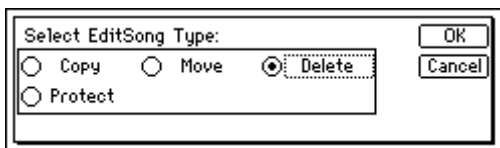
note 編集の対象となるソングは、現在選択されているソングです。

編集実行後にやり直し(アンドゥ)はできません。

1. **EditType** [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong]

編集するタイプを選びます。

“ [] ”ボタンを押すと、ダイアログから選ぶことができます。



Edit Type: Delete Song

選択しているソングを削除(デリート)します。



2. **DestSong** (001...100)
削除するソング番号、ソング名が表示されます。変更するときは[SONG/CD]の SelSong タブ・ページで選択します。

3. **Exec.(Execute)**
削除を実行します。
実行すると、“DestSong”のソングが削除され、以降のソングが1つずつ前に移動します。

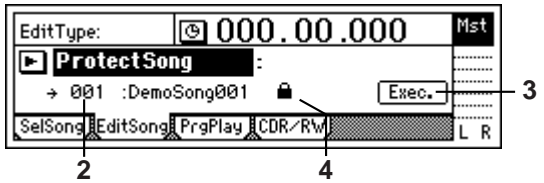
やり直し(アンドゥ)はできません。

Edit Type: Protect Song

選択しているソングを保護(プロテクト)し、書き込み、削除を禁止します。完成したソングに対して、あやまって書き込み、削除をしてしまうことを防止できます。


プロテクトがオンのときは、録音、トラックの編集、シーンの登録などのすべての書き込み、または削除ができません。

note プロテクトがオンのときは、ソングが持つ設定もプロテクトします。フェーダー、EQなどの編集はできますが、記憶することはできません。



2. **DestSong** (001...100)
プロテクト先のソング番号、ソング名が表示されます。
変更するときは[SONG/CD]の SelSong タブ・ページで選択します。

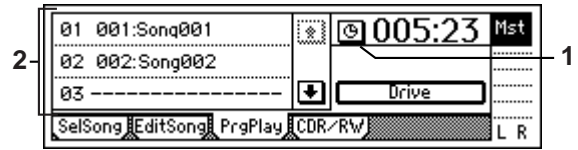
3. **Exec.(Execute)**
プロテクトを実行します。
実行するたびに、オン/オフが切り替わります。

4. **Protect Song** [On, Off]
プロテクトが“On”のときは鍵マーク  が表示され、“Off”のときは鍵マークが表示されません。オンとオフは“Exec.”ボタンで切り替えます。

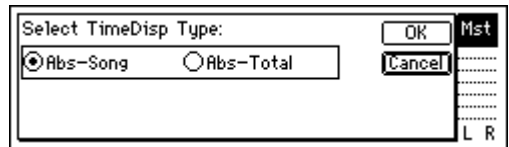
P3 PrgPlay: ソングのプログラム再生

プログラム・プレイ・リストに好きな順番にソングを並べて、その順番で再生します。

設定および再生方法は p.45 を参照してください。



1. **Select TimeDisp Type** [Abs-Song, Abs-Total]



カウンターの表示方法を選びます。

Abs - Song: 1ソングの経過時間を表示します。

Abs - Total: プログラム全体の経過時間を表示します。

選択した設定でよいときは“OK”ボタンを、取り消しするときは“Cancel”ボタンを押します。

2. **ProgramPlay List** [01...99]

リストにソングを並べます。

上から再生する順番でソングを並べます。

左から順に再生リスト番号、ソング番号: ソング名が表示されます。

リストにソングが無いときは、次の再生リスト番号のソングが再生されます。

P4 CDR/RW: CD-R/RW作成と再生

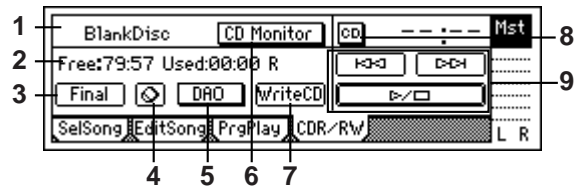
CD-R/RWドライブで、オーディオCDの作成を行います。また、作成したCD-R/RWを再生します。

書き込み方式にはトラック・アット・ワンスとディスク・アット・ワンスの2通りが選択できます。

イメージ・ファイルを残すことで、短時間に連続して複数のCDに書き込むことができます。


CD-R/RWには最大で99トラックを書き込むことができます。

CD-R/RWディスクは、オーディオCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。



1. **CD-R/RW Information** (Trk01...99, BlankDisc, NoAudioTracks, NoDrive)

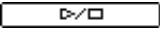
CD-R/RWディスクの再生するソングを表示します。

CD-R/RWドライブにディスクをいれ、“”ボタンを押すと表示されます。

Trk01...99: CD-R/RWディスク内のソング番号です。
 BlankDisc: ブランク・ディスクが挿入されています。
 NoAudioTracks: CD-R/RWが入っていないか、再生可能なオーディオ・トラックがありません。
 NoDrive: ドライブが接続されていません。

2. Size/DeviceType (Free, Used/R, RW, DA)

CD-R/RWディスクの書き込み可能な時間と、ディスクの種類を表示します。

CD-R/RWドライブにディスクをいれ、“”ボタンを押すと表示されます。

時間表示

時間を表示する単位は min(分): sec(秒)です。

Free: ディスク内の空き時間を表示します。

Used: ディスク内の使用時間を表示します。

ディスクの種類

R: ディスクをCD-Rと判別します。

RW: ディスクをCD-RWと判別します。

DA: ディスクをオーディオCDと判別します。


次の場合に該当します。

- ・本機などで作成したファイナライズを実行したCD-R
- ・本機などで作成したファイナライズを実行したCD-RW
- ・オーディオCD

3. Final(Finalize).....

ファイナライズを実行します。


トラック・アット・ワンスで作成したCD-R/RWをオーディオCDプレーヤーで再生するときは、あらかじめファイナライズを実行しておく必要があります。

 1度ファイナライズしたディスクには、ソングを追加して書き込みむことはできません。そのため、すべてのソングを書き込んだ後で、ファイナライズを実行してください。

ディスク・アット・ワンスで作成したCD-R/RWは、自動的にファイナライズされますので、この作業は必要ありません。

4.  (Erase).....

CD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。

 消去したデータは復帰できません。

CD-Rディスクは、実行することができません。

5. DAO(DiskAtOnce) [On, Off]

トラック1、2のオーディオ・データをCD-R/RWへ書き込むときに、ディスク・アット・ワンス方式またはトラック・アット・ワンス方式で行うかを選択します。


CD-R/RWへは、トラック1、2の先頭(00:00:00の時刻)から書き込まれます。

DAO On: ディスク・アット・ワンス方式で書き込みを行います。

ディスク・アット・ワンス方式は、CD-R/RWへの書き込みから、ファイナライズするまでの作業を行います。書き込み可能なソングは1曲で、他のソングを追記することはできません。

note ソングにあらかじめマークを登録しておく、CD-R/RWへ書き込んだときに、それらのマークがトラックの区切りとなります。ソングの先頭がCD-R/RWの1曲目(トラック1)、登録したマーク以降が2曲目(トラック2)、3曲目

(トラック3)...となります。このとき曲と曲の間は0秒になります。

 マークを登録するときは、マークとマークとの間が4秒以上になるようにします。4秒未満のときはエラーになります。また、トラック1、2の終了時刻より後ろの時刻にあるマークは無視されます。

DAO Off: トラック・アット・ワンス方式で書き込みを行います。

トラック1、2のオーディオ・データをCD-R/RWへ書き込みます。ファイナライズを行う前であれば、他のソングを続けて書き込むことができます。

マークの登録は無視され、ソングをCD-R/RWへ書き込んだ順にCD-R/RWの1曲目(トラック1)、2曲目(トラック2)...となります。

書き込んだCDを再生するためには、ファイナライズを行います。

6. CD Monitor [On, Off]

CD-R/RWドライブにオーディオCDを入れたときに、CDのオーディオ出力をモニターパスに送るかどうか制御します。

CD Monitor On: CD-R/RWドライブに入れたオーディオCDの音を、モニターパスに出力します。このとき、他のオーディオはモニターからは出力されません。

CD Monitor Off: CDモニターをオフにします。CD-R/RWドライブの音をモニターに出力しません。

note [INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”、“ Ch9 - 16 ”タブ・ページで、CD-R/RWドライブのオーディオ出力をミキサー・チャンネルにアサインしている場合は、“CD Monitor”がオフのときでもCDの音を聴くことができます。このときは、ミキサーを経由した音(EQ、エフェクトなどがかった状態)となります。

7. WriteCD.....

CD-R/RWへの書き込みを実行します。

“WriteCD”ボタンを押すと、“Obey Copyright Rules”(著作権にしてください)というメッセージが表示されます。「著作権について」(p.iii)をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。“Yes”ボタンを押すと書き込みを開始します。



7a. Write Speed.....

CD-R/RWへの書き込み速度を設定します。

書き込み終了後、以下のメッセージが表示されます。同じソングを別のCDに書き込む場合、“Yes”ボタンを押してください。同じソングを書き込まない場合“No”ボタンを押してください。



6. STORE

ロケート、シーン、マークに登録する時刻を保持します。

[STORE]キーを押したときの時刻を保持し、登録先の各キーを押すことによって、その時刻を登録します。なお、登録先の各キーの代わりに[STORE]キーをもう一度押すと、保持を取り消します。

各機能、登録方法については、「ロケート・キーで時刻を移動する」(p.46)、「マークで時刻を移動する」(p.47)、「7. シーンの登録/再生」(p.50)を参照してください。

“ Yes ”ボタンを押した場合、以下のメッセージが表示され、CDドライブがイジェクトします。別のCDを挿入し、“ Yes ”ボタンを押してください。



イメージファイルが残っているため、2枚め以降のオーディオCDを短時間で作成できます。

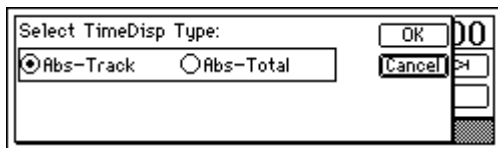
note オーディオCD作成時に一時的に作られるイメージ・ファイルの作成時間は書き込み速度を変更しても変わりません。

note 使用環境によっては4倍速以上での書き込みが、失敗する場合があります。そのようなときには、書き込み速度を遅くしてご使用ください。

note 書き込み中に“ Abort ”ボタンを押すと、書き込みが中止されます。CD-Rの場合、使用できなくなります。CD-RWの場合は、「3. CD-RWのデータの消去」(p.83)を行ってから使用してください。

8. CD [Abs-Song, Abs-Total]

CD-R/RW再生カウンターの表示方法を選びます。





Abs-Track: 1トラックの経過時間を表示します。


Abs-Total: ディスク全体の経過時間を表示します。

9. CD-R/RWトランスポート・キー

作成したオーディオCDの再生および停止、ソングの選択を行います。

 : ソングの途中にいるとき、そのソングの先頭に移動します。ソングの先頭にいるとき、その前のソングの先頭に移動します。

 : 次のソングの先頭に移動します。

 : ソングを再生/停止します。

再生音はCD-R/RWドライブのオーディオ出力から出力されません。

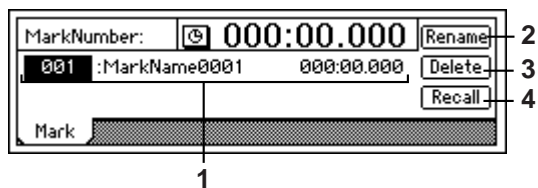
7. MARK

特定の時刻をマークに登録し、その時刻へ瞬時に移動することができます。また、それぞれのマークに名前をつけて、ソング内の位置の目安として使用することもできます。詳しくは「マークで時刻を移動する」(p.47)を参照してください。

また、ソングにマークを登録しておく、ディスク・アット・ワンス方式でオーディオCD作成する場合、マークの位置がそれぞれの曲(トラック)の区切となります。

note マークは、1ソングに最大100個まで登録できます。

P1 Mark: マークの編集



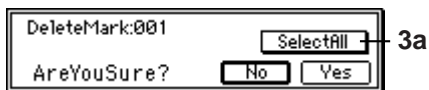
- 1. MarkNumber** [001...100]
マーク番号を選びます。
マーク番号の隣には、マーク名、登録時刻を表示します。

note マーク番号は、時間順に更新されます。

- 2. Rename**
マークの名前を変更します。
名前を変更するマークを選び、「Rename」ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。
名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。



- 3. Delete**
マークを削除します。
マークを削除すると、やり直し(アンドウ)ができません。



- 3a. SelectAll** [On, Off]
すべてのマークが削除の対象となります。

SelectAll On: すべてのマークが削除の対象となります。

マーク番号は「***」が表示されます。

SelectAll Off: 「MarkNumber」で選んだ1つのマークが削除の対象となります。

- 4. Recall**
「MarkNumber」で選んだマークを呼び出し、その時刻に現在時刻を移動します。

8. SCENE

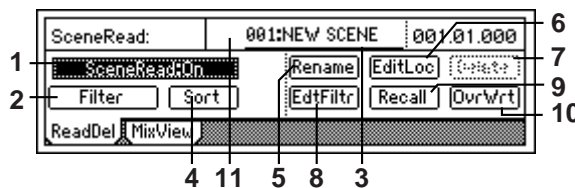
調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意の時刻に登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます。また、よく使う設定をシーンとして登録し必要なときに呼び出して使用することができます。

note シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンに登録可能な設定は次のとおりです。

- MixerChannel
Eq, EffectSend1、2、AuxSend、Pan/Balance、ChFader、PairOn/Off
- InsertEffect (Assignが Trk 時のみ)
EffectType、InsertTo、EffectNumber
- MasterEffect
EffectNumber、EffectReturn
- FinalEffect
EffectNumber

P1 ReadDel: シーンの再生オン/オフと編集



- 1. SceneRead** [On, Off]
シーン再生のオン/オフを設定します。

SceneRead:On On: シーン再生を実行します。再生中に登録したシーンの時刻に至ると、そのシーンが呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。「On」のときは、[SCENE]キーが点灯します。

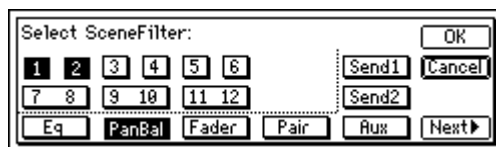
SceneRead:Off Off: シーン再生を実行しません。このとき汎用の設定として、時刻に関係なくシーンを自由に呼び出すことができます。詳しくは「シーンを呼び出す」(p.51)を参照してください。

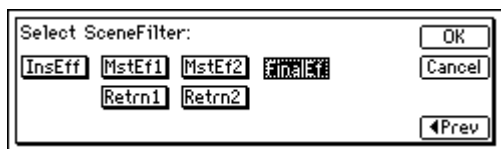
- 2. Filter**
特定のミキサー・パラメーターに対して、シーンによる設定の変更を無効にすることができます。

シーン登録時は、ここで設定したフィルターの状態を各シーンごとに登録することができます。

シーン再生時は、すべてのシーンにこのフィルター設定が適用されます。

「Select SceneFilter」ダイアログは「Next」, 「Prev」ボタンで切り替えます。





On: そのチャンネルまたはパラメータに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。

Off: フィルターがオフになり、シーンの設定が有効になります。

3. SceneNumber [001...100]

現在時刻にシーンのミキサー設定を呼び出します。

シーンの名前や、登録時刻の変更等をするときにも、対象となるシーンを呼び出します。

“ SceneNumber ”の隣には、シーンが登録されている時刻が表示されます。

“ SceneRead ”が“ Off ”のときは、任意のシーンが選択できます。“ On ”のときは現在時刻のシーンが選ばれ、選択はできません。

4. Sort

シーンの並びを時刻順にソートします。

通常シーンは、登録した順番に並んでいます。ソートするとシーンを登録した時刻が若い順に並べ替えられます。

ソートを実行すると、やり直し(アンドゥ)ができません。

5. Rename

シーン名を変更します。

“ SceneNumber ”で名前を変更するシーンを呼び出し、“ Rename ”ボタンを押して、ダイアログで名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「 2. ソングに名前を付ける 」(p.35)を参照してください。

シーン名は、[SONG / CD] “ SelSong ”タブ・ページの “ Select DispParameter ”で “ Scene ”を選んだときに、そのページに表示されます。

6. EditLoc

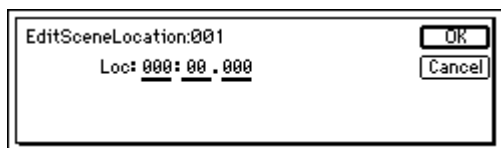
シーンの登録時刻を変更します。

“ SceneNumber ”で、時刻を変更するシーンを呼び出します。

“ EditLoc ”ボタンを押してダイアログを表示し、シーンの登録時刻を変更します。

変更する時刻をカーソルで選び、[VALUE]ダイヤルで時刻を変更します。

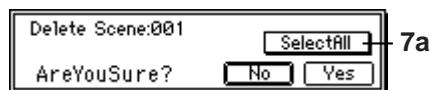
“ OK ”ボタンを押すと変更が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと変更が取り消されます。



7. Delete

シーンを削除します。

シーンを削除すると、やり直し(アンドゥ)ができません。



7a. SelectAll [On, Off]

すべてのシーンが削除の対象となります。

SelectAll On: すべてのシーンが削除の対象となります。シーン番号は“ *** ”が表示されます。

SelectAll Off: “ SceneNumber ”で選んだ1つのシーンが削除の対象となります。

8. EditFilter

シーンに登録されているフィルター内容の確認、変更が行えます。

“ Filter ”タブ・ページで登録したフィルターの確認や変更ができます。

シーンはフィルターを掛けてストアしても、実際にはストア時のパラメータの設定値を保存しています。このページでフィルターの状態を変更することにより、そのパラメータをストア時の設定値に復帰させることができます。

9. Recall

シーンに保存されている設定を呼び出します。

シーンを呼び出し、EQなどをエディットした後、“ Recall ”ボタンを押してリコールすると、エディット前の状態(シーンに登録されているミキサー設定)が呼び出されます。

10. OvrWrt

現在のミキサー設定を、選択しているシーン番号に上書きします。

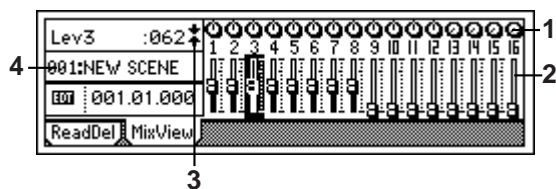
シーンの微調整や別のシーンに置き替えるときに選びます。

11.EDIT

シーン登録時のパラメータが変更されたときに表示されます。

.....

P2 MixView: パン/フェーダー、シーンの表示



1. Pan (Pan1...Pan16)

現在選択されているパンの設定が表示されます。

アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。

2. Level (Lev1...Lev16)
 現在選択されているチャンネル・フェーダーの設定が表示されます。
 アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。

3. パン/フェーダー・ガイド [↓↑+*+↑↑→+*+*+←]
 実際のフェーダーやパンの位置と、シーンに記録されている値の違いをガイド表示します。
 シーンを呼び出したときに、現在のフェーダーの位置とシーン記録してある設定値が異なる場合があります。それを補正したいアイテムを選択すると、内部設定値との差分がどの程度が示すガイドが表示されます。

フェーダー

- ↓: フェーダー位置が設定値より51以上、上にあることを示します。
- ↓: フェーダー位置が設定値より21～50、上にあることを示します。
- ↑: フェーダー位置が設定値より1～20、上にあることを示します。
- *: フェーダー位置と設定値が一致していることを示します。
- ↑: フェーダー位置が設定値より1～20、下にあることを示します。
- ↑: フェーダー位置が設定値より21～50、下にあることを示します。
- ↑: フェーダー位置が設定値より51以上、下にあることを示します。

パン

- : パン位置が内部設定値より51以上、左にあることを示します。
- : パン位置が内部設定値より21～50、左にあることを示します。
- : パン位置が内部設定値より1～20、左にあることを示します。
- *: パン位置と内部設定値が一致していることを示します。
- ←: パン位置が内部設定値より1～20、右にあることを示します。
- ←: パン位置が内部設定値より21～50、右にあることを示します。
- ←: パン位置が内部設定値より51以上、右にあることを示します。

4. SceneNumber [001...100]
 現在時刻にシーンのミキサー設定を呼び出します。

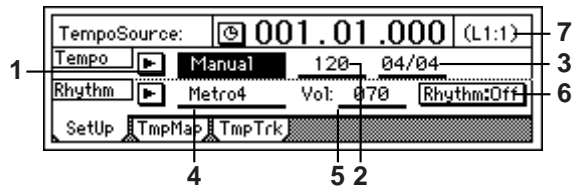
9. TEMPO/RHYTHM

ソングのテンポ、拍子とリズム(メトロノーム)を設定します。カウンターが、“MBT”(小節、拍子、1/96拍)による表示時、設定したテンポに合わせてカウンターが動作します。

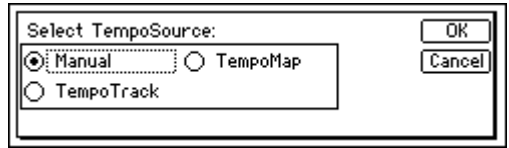
カウンターの表示については「1. カウンター」(p.91)を参照してください。

note テンポ/リズムの設定は、[SONG/CD]“SelSong”タブ・ページでも確認できます。

P1 SetUp: テンポとリズムの設定



1. TempoSource [Manual, TempoMap, TempoTrack]
 テンポ・ソースを設定します。
 “**▶**”ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。



Manual: “Tempo”、“Beat”の設定に従います。ソングの途中で自動的にテンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させることはできません。

TempoMap: テンポ・マップに従って、ソングの途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンが変化します。テンポ・マップは、“TempMap”タブ・ページで作成します。

TempoTrack: 記録したタップ・テンポまたはMIDIクロックに従います。この表示は“TempTrack”タブ・ページでテンポ・トラック作成(タップ・テンポまたはシーケンサーのテンポを記録)して、はじめて選ぶことができます。

拍子は“TempMap”タブ・ページの設定に従います。詳しくは「テンポ・マップ」(p.72)を参照してください。

2. Tempo [40...240, (*)]**
 “TempoSource”が“Manual”のときは、テンポを設定します。
 “TempoSource”が“TempoMap”のときは“TempMap”タブ・ページで作成した現在のテンポが表示されます。
 “TempoSource”が“TempoTrack”のときは“***”と表示されます。
 単位は ♩ = 40 ~ 240 です。

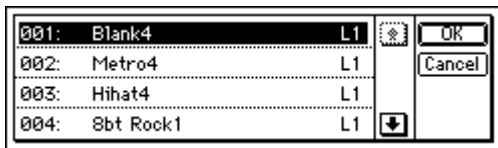
3. **Beat** [01/04...16/16]
 “TempoSource”が“Manual”のときは、拍子を設定します。

“TempoSource”が“TempoMap”および“TempoTrack”のときは、“TmpMap”タブ・ページで作成した、現在時刻に対応する拍子が表示されます。

4. **SelRhythm** [(Rhythm Pattern List)]
 “TempoSource”が“Manual”のときは、リズム・パターンを設定します。

“TempoSource”が“TempoMap”および“TempoTrack”のときは、“TmpMap”タブ・ページで作成した、現在時刻に対応するリズムが表示されます。

“▶”ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。選択できるリズムは“Beat”によって異なります。



5. **RhythmVol** [000...100]
 リズムの音量を設定します。

この音量は[SOLO/MONITOR]“Monitor”タブ・ページの“Rhythm”ボタンが“OFF”の時はマスターLRバスに送られます。“ON”のときはモニターLRバスに送られます。

6. **Rhythm** [On, Off]
 リズムのオン/オフを設定します。

▲ [INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”、“Ch9 - 16”タブ・ページでリズム(“Rhythm L”、“Rhythm R”)をミキサー・チャンネルに割りあてた場合、この“On/Off”設定に関わらず、録音または再生時にリズムが鳴ります。

Rhythm:On On: リズムの音をモニターLRバスまたはマスターLRバスに送ります。どちらバスに送るかは[SOLO/MONITOR]“Monitor”タブ・ページの“Rhythm”ボタンで設定します。このとき[RHYTHM]キーのLEDが点灯します。

“On”にすると、バウンス録音時にリズムが録音されます。

▲ “On”にした場合、このページを表示しているときは、レコーダーの停止中もリズムが鳴ります。この状態のときに[METER/TRACK VIEW]キーを押して“METER/TRACK VIEW”ページを表示すると、リズムは鳴り続きます。

Rhythm:Off Off: リズムの音をモニターLRバスまたはマスターLRバスに送りません。

7. **Pattern Length, Pattern Position**
 “SelRhythm”で選択されている各リズムの小節数(長さ)と、その長さの何小節目を演奏しているかが表示されます。

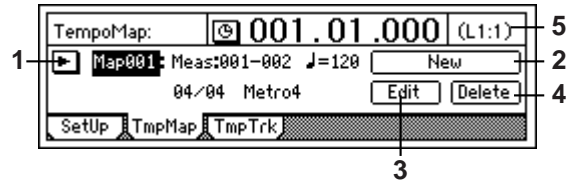
例。(L4:1).....4小節目パターンの1小節目を演奏しています。

P2 TmpMap: テンポ・マップの編集

テンポ・マップを設定することにより、ソングの録音/再生の途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させます。

テンポ・マップの作成方法については、「テンポ・マップ」(p.72)を参照してください。

note テンポ、拍子およびリズムを変更する位置は、各小節の先頭のみ置くことができます。



1. **TempoMap** [001...200]
 選択しているテンポ・マップ番号です。

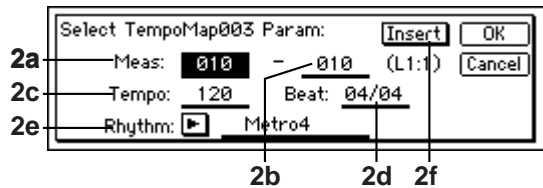
右側に、このテンポ・マップの開始小節、終了小節、テンポ、拍子、リズム・パターンが表示されます。

“▶”ボタンを押すと、ダイアログからでも選択できます。

▲ “TempoSource”が“Manual”のときは、“TempoMap”は選択できません。

2. **New**
 新規テンポ・マップを作成しテンポ・マップを追加します。

このボタンを押すと“Select Tempo Map*** Param”ダイアログが表示されます。



2a. **StartMeas** [001...999]
 テンポ・マップの作成開始位置を小節単位で設定します。

2b. **EndMeas** [001...999]
 テンポ・マップの作成終了位置を小節単位で設定します。

2c. **Tempo** [40...240]
 テンポを設定します。

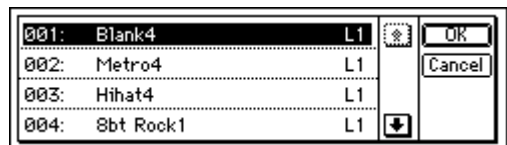
単位は♩=40 ~ 240です。

2d. **Beat** [01/04...16/16]
 拍子を設定します。

2e. **Rhythm** [(Rhythm Pattern List)]
 リズムを設定します。一部を無音にしたいときは、無音タイプのリズムを選びます。

“▶”ボタンを押すと、ダイアログからでも選択できます。

選択できるリズムは“Beat”によって異なります。



2f. Insert [On, Off]

Insert On: 新規テンポ・マップを作成するときに、テンポ・マップが挿入されます。指定小節にパターンを追加するときにオンにします。

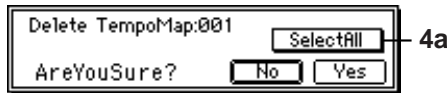
Insert Off: 新規テンポ・マップを作成するときに、テンポ・マップが上書きされます。指定小節のパターンを差し替えるときにオフにします。

3. Edit [On, Off]

すでに作成したテンポ・マップの設定を変更します。
 “TempoMap”で変更するマップを選び、このボタンを押すと、“SelectTempo Map***Param”ダイアログが表示されます。
 “SelectTempo Map***Param”ダイアログの各パラメータについては、前述の“2. New”を設定してください。

4. Delete [On, Off]

テンポ・マップを削除します。



4a. SelectAll [On, Off]

すべてのテンポ・マップが削除の対象となります。

SelectAll On: すべてのテンポ・マップが削除の対象となります。テンポ・マップ番号は“***”が表示されます。

SelectAll Off: “TempoMap”で選んだ1つのテンポ・マップが削除の対象となります。

⚠ テンポ・マップを削除すると、それ以降のテンポ・マップが、すべて前へ移動します。

5. Pattern Length, Pattern Position [On, Off]

SelRhythmで選択されている、各リズムの推奨小節数(長さ)と、その中の何小節目を演奏しているかを表示しています。

.....
P3 TmpTrk: テンポ・トラックの作成

テンポ・トラックは次の2つの記録方法があります。

- MIDIクロックを記録する方法
 外部シーケンサーで作成したデータと同期させるために記録します。
- タップ・テンポを記録する方法
 本機に録音した音声のテンポがわからないときに、小節単位で管理し、トラック編集などを行うときに記録します。

テンポ・トラックの作成方法は「テンポ・トラック」(p.73)を参照してください。

⚠ 上記の2つのテンポ・トラックは、同じ領域に記録されるため、最後に記録したものが保持されます。同時に2つ持つことはできません。
 記録中にメモリ一杯になると強制的に終了します。



1. Select RecTempoTrack Type [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。

MIDIClock: 外部シーケンサー等で作成したソングのMIDIクロックを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

MeasTap: 小節頭のタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

BeatTap: 拍子頭のタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

2. RecStart [On, Off]

テンポ・トラックの記録を開始します。

10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]にソングの任意の時刻を登録することで、次の機能があります。

- ロケート・ポイント(キーを押すと登録した時刻に移動する)
- ループ再生のイン/アウト・ポイント
- オート・パンチ録音のイン/アウト・ポイント
- トラック編集の編集ポイント
- イン - アウト再生

[IN/LOC1]キーを押しながら[OUT/LOC2]キーを押すと、[IN/LOC1]キーに登録されたIN時刻から、[OUT/LOC2]キーに登録されたOUT時刻までを再生する機能です。ソングのIN時刻 - OUT時刻間を再生し、その区間の内容を確認するための機能です。

各キーへの時刻の登録については「ロケート・キーで時刻を移動する」(p.46)を参照してください。

各ロケートの機能

[IN/LOC1]キー

[IN/LOC1]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント1
- オート・パンチ録音時のパンチ・イン時刻
- ループ再生の再生開始時刻
- イン - アウト再生の再生開始時刻
- トラック編集時の次の各時刻
 - “ CopyTrack ”のコピー元開始時刻
 - “ InsertTrack ”の空白挿入先の開始時刻
 - “ EraseTrack ”の消去先の開始時刻
 - “ DeleteTrack ”の削除先の開始時刻
 - “ SwapTrack ”の交換元および交換先の開始時刻
 - “ ReverseTrack ”の反転元の開始時刻
 - “ Exp/CompTrack ”の伸長/圧縮元の開始時刻
 - “ OptimizeTrack ”の開始時刻
 - “ FadeTrack ”の開始時刻
 - “ NormalizeTrack ”の開始時刻

[OUT/LOC2]キー

[OUT/LOC2]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント2
- オート・パンチ録音時のパンチ・アウト時刻
- ループ再生の再生終了時刻
- イン - アウト再生の再生終了時刻
- トラック編集時の次の各時刻
 - “ CopyTrack ”のコピー元終了時刻
 - “ InsertTrack ”の空白挿入先の終了時刻
 - “ EraseTrack ”の消去先の終了時刻
 - “ DeleteTrack ”の削除先の終了時刻
 - “ SwapTrack ”の交換元および交換先の終了時刻

- “ ReverseTrack ”の反転元の終了時刻
- “ Exp/CompTrack ”の伸長/圧縮元の終了時刻
- “ OptimizeTrack ”の終了時刻
- “ FadeTrack ”の終了時刻
- “ NormalizeTrack ”の終了時刻

[TO/LOC3]キー

[TO/LOC3]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント3
- トラック編集時の次の各時刻
 - “ CopyTrack ”のコピー先時刻
 - “ ReverseTrack ”の反転コピー先時刻
 - “ Exp/CompTrack ”の伸長/圧縮先の開始時刻 + コピー先時刻

[END/LOC4]キー

[END/LOC4]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント4
- トラック編集時の次の時刻
 - “ Exp/CompTrack ”の伸長/圧縮先の終了時刻

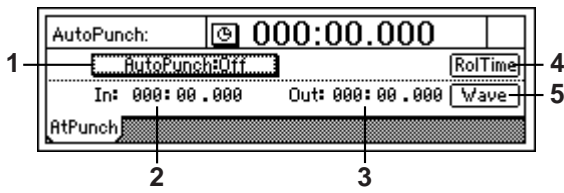
11. AUTO PUNCH

P1 AtPunch: オート・パンチ・イン・アウト録音の設定

オート・パンチ・イン・アウト録音は、あらかじめ設定した時刻で、自動的に録音開始(パンチ・イン)と録音終了(パンチ・アウト)にする機能です。

“AutoPunch”が“On”のときに録音すると、パンチ・イン・アウト録音になります。

note [RHSL]キーを“On”にすると、オート・パンチ・イン・アウト録音のリハーサル(実際には録音しない)が行えます。



1. AutoPunch [On, Off]
オート・パンチ・イン・アウト録音機能のオン/オフを設定します。

AutoPunch:On On: オート・パンチ録音になります。

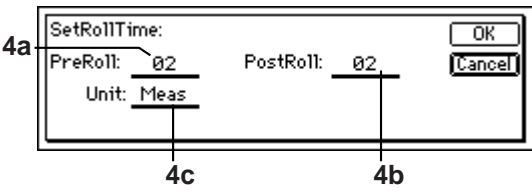
“On”のときは[AUTO PUNCH]キーが点灯します。録音開始時、登録した時刻(IN)のプリ・ロール時間前からスタートし、登録時刻(IN-OUT)を録音し、ポスト・ロール時間後に停止します。

AutoPunch:Off Off 通常の録音になります。

2. In [000:00.000...]
オート・パンチ・イン(録音開始)時刻を表示します。時刻は、[STORE]キーと[IN/LOC1]キー、または“Wave”で設定します。

3. Out [000:00.000...]
オート・パンチ・アウト(録音終了)時刻が表示されます。時刻は、[STORE]キーと[OUT/LOC2]キー、または“Wave”で設定します。

4. RolTime
オート・パンチ・イン・アウト時のプリ・ロールとポスト・ロールを設定します。

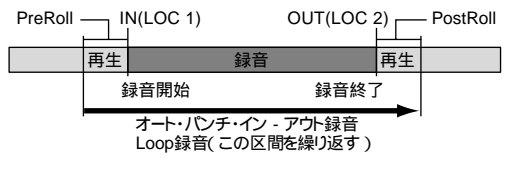


4a. PreRoll [00...10]
パンチ・インの前の、録音を準備する時間を設定します。

4b. PostRoll [00...10]
パンチ・アウト後の、録音終了後のつながりを確認する時間を設定します。

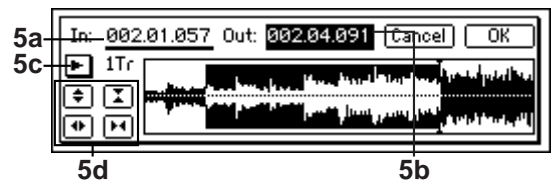
4c. Unit [Second, Meas(Measure)]
プリ・ロール、ポスト・ロールの時間の単位を選びます。“Second”が秒、“Meas”が小節です。

“OK”ボタンを押すと、設定したプリ/ポスト・ロール時間が有効になります。“Cancel”ボタンを押すと、設定した時間が取り消されます。



5. Wave
波形で確認しながら、より細かなIN、OUTの時刻設定が行えます。

note プレイ・フロム機能、プレイ・トゥ機能、スロー・プレイ機能が使用できます。それらの機能を使ったトラック・データの再生方法については、「15. SCRUB」(p.122)を参照してください。



5a. In [000:00.000...]

5b. Out [000:00.000...]
IN、OUTをの時刻を設定します。“In”、“Out”にカーソルを置くと、“TrackSelect”で選択しているトラックが自動的にソロおよびスクラブ・オンになり、[VALUE]ダイヤルを回すと、そのトラック音のみが聞こえます。

5c. TrackSelect [Track1...16]
波形表示および再生するトラックを選びます。“▶”ボタンを押し、リストから選びます。

5d. Zoom In/Out/Up/Down
波形表示の大きさと再生スピードを調整します。

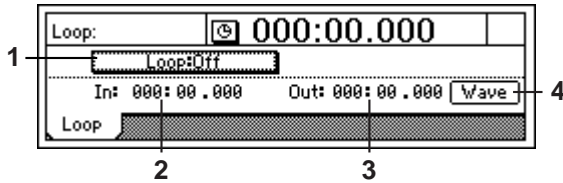
- ⬆️ : 波形表示の上下方向を拡大します。
- ⬇️ : 波形表示の上下方向を縮小します。
- ⬅️ : 波形表示の左右方向を拡大します。
- ⬅️ : 波形表示の左右方向を縮小します。

“OK”ボタンを押すと“In”、“Out”で設定した時刻が、それぞれのキー([IN/LOC1]、[OUT/LOC2])に書き込まれます。“Cancel”ボタンを押すと設定が取り消されます。

12. LOOP

P1 Loop: ループ再生/録音の設定

[IN/LOC1]と[OUT/LOC2]に登録した時刻を、繰り返し再生/録音します。



1. **Loop** [On, Off]
ループ再生をオン/オフします。

Loop:On On: 再生時は、IN - OUT間を繰り返し再生します。“On”時、[LOOP]キーが点灯します。

Loop:Off Off 通常の再生をします。

2. **In** (000:00.000...)
ループ開始時刻を表示します。

時刻の設定は、[STORE]キーと[IN/LOC1]キー、または“Wave”で設定します。

3. **Out** (000:00.000...)
ループ終了時刻を表示します。

時刻の設定は、[STORE]キーと[OUT/LOC2]キー、または“Wave”で設定します。

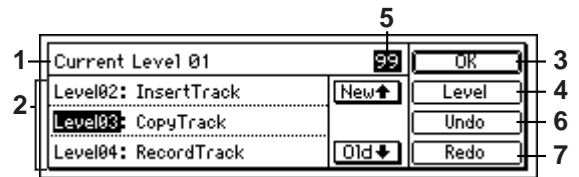
4. **Wave**
波形を表示します。

波形で確認しながらIN、OUTが設定でき、より細かな時刻設定が行えます。詳しくは、[AUTO PUNCH]“AtPunch”タブページ(p.119)の“Wave”を参照してください。

13. UNDO

以下の操作を実行後は、その実行を行う直前の設定に戻すアンドゥ、最新の状態に戻すリドゥが行えます。

- 録音
- トラックの編集
 - CopyTrack、InsertTrack、EraseTrack、DeleteTrack、SwapTrack、ReverseTrack、OptimizeTrack、Exp/CompTrack、Copy WholeTrack、SwapWholeTrack、FadeTrack、NormalizeTrack
- WAVファイルのインポート



1. **Current Level** (00..99)
現在何回前の状態が選ばれているかを表示されます。

CurrentLevel 00 最新の状態

Current Level 01... 99: 1回前 ~ 99回前の状態

2. **Undo List** [Level01...99]
アンドゥのレベルと操作の履歴が表示されます。

“New”ボタンを押すと、現在より前の状態が選べます。

“Old”ボタンを押すと、現在より後の状態が選べます。

3. **OK**
[UNDO]キーを押す前のページに戻ります。

4. **Level** [99Level, 8Level, 1Level]
アンドゥレベルを設定します。

ここで設定した数だけ、過去の実行を保存します。アンドゥレベルは、99回、8回、1回の中から選ぶことができます。

5. **Undo Level**
“Level”で設定したアンドゥレベルを表示します。

6. **Undo**
アンドゥを実行します。

“UndoList”で選択したその実行直前の状態に戻ります。

7. **Redo**
リドゥを実行します。

“Level 00”の状態に戻ります。

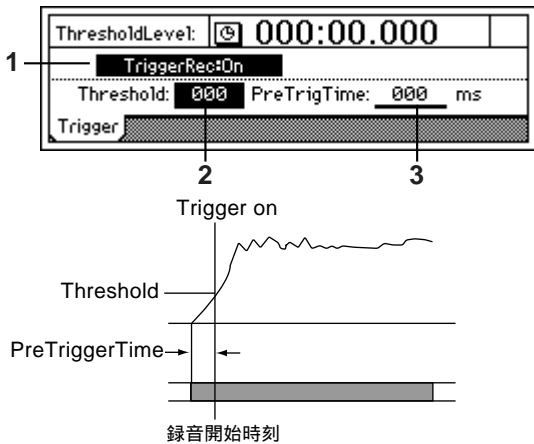
▲ リストの内容は、次の録音またはトラックの編集を行うまで保持されます。録音または編集を行うと、最後にアンドゥを実行した以降のレベルのデータが削除されます。また、別のソングを選択して録音/編集すると、リストの内容が削除されます。

▲ 本機のハードディスク・レコーディングは、過去の録音や編集や操作履歴を最大99まで保持しており、アンドゥ機能を使って、過去の作業状態に戻すことができます。そのため、トラック上に存在しない古いデータもディスク上に消えないで残っています。これらは、そのままディスク領域を消費しており、見かけ上の録音時間が少なくなる場合があります。このようなときは本機の電源を一度オフすることでアンドゥ情報を消去し、ディスク残量を復帰させることができます。

14. TRIGGER

トリガー録音機能は、入力音の音量がスレッシュホールド・レベルを超えることをきっかけ(トリガー)として、録音を開始するものです。詳しくは「6. その他の録音」(p.43)を参照してください。

P1 Trigger: トリガー録音スタートの設定



1. TriggerRec [On, Off]

トリガー録音機能をオンまたはオフに設定します。

TriggerRec:On On: 録音待機時に、入力音がスレッシュホールド・レベルを超えると録音が始まります。“ On ”時は、[TRIGGER]キーが点灯します。

“ TriggerRec ”を“ On ”に設定し、[REC]キーを押して(LED 点滅)録音待機状態にします。[TRACK STATUS]キーで録音状態に設定したチャンネルへの入力音が、スレッシュホールド・レベルを超えると、自動的に録音が始まります。

note 入力レベルが録音待機中にスレッシュホールド・レベルを超えないと、録音が始まりません。その場合は、[STOP]キーまたは[REC]キーを押して録音待機をキャンセルし、“ Threshold ”を設定し直してください。

TriggerRec:Off Off: トリガー録音は行われません。

2. Threshold [000...100]

トリガー録音時に、録音が始まる入力レベルを設定します。入力レベルがこの設定値を超えたときに録音が始まりません。

note 通常、ノイズ音で録音が始まらない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。入力する音声によって適正レベルが異なります。録音が始まるのが早すぎたり、遅すぎる場合には調整してください。

3. PreTrigTime [000...700ms]

トリガー録音時、録音開始する直前の音も録音します。

トリガー録音は、入力信号がスレッシュホールド・レベル “ Threshold ”を超えたときに録音を開始しますが、設定によってはアタック音などが欠けてしまうことがあります。このようなときに “ PreTrigTime ”で時間を設定することによって、録音開始前の小音量部分も録音することができます。

⚠ ソングの先頭では無効です。また、録音したトラックの後に続けて録音する場合、“ 000ms ”以外では、その区間分だけ前の音が欠けます。

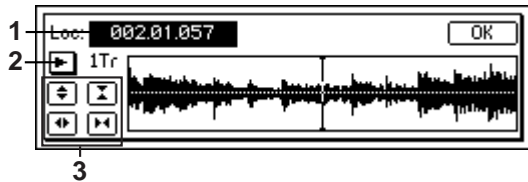
- リファレンス編
- トラック
- SYSTEM / USB
- RECORD
- TRACK
- SONG / CD
- STORE
- MARK
- SCENE
- TEMPO / RHYTHM
- IN / LOC... END / LOC4
- AUTO PUNCH
- LOOP
- UNDO
- TRIGGER
- SCRUB
- ENTER
- INPUT / TUNER
- EQ / PHASE
- INSERT FX
- MASTER FX / AUX
- SOLO / MONITOR
- METER / T.VIEW
- TI-STATUS
- PAN
- FADER
- TRANSPORT

15. SCRUB

スクラブ、プレイ・フロム/プレイ・トゥ、スロー・プレイの各機能のオン/オフを切り替えます。

[SCRUB]キーを押すたびに、オンとオフが切り替わります。これらの機能を使うことによって、より簡単に、そして正確にロケートやマークの時刻を登録することができます。

note テンポ・トラックを使用しているソングでスクラブ機能を使用する場合は、カウンター表示(p.91)の単位を時刻表示(MSM)またはフレーム表示(MSF)に設定してください。MBTでは[VALUE]ダイヤルを回しても、すぐにデータが再生されない場合があります。



[SCRUB]キーがオン(点灯)のときは、以下の機能が有効になります。

- スクラブ機能: [VALUE]ダイヤルを回してトラック・データを再生することができます。
音声を聞きながら、ソングの任意の位置を探すときに使用します。例えば、ターン・テーブル上のアナログ・レコードを手で回して、曲の先頭などを探すような感覚で操作できます。
- プレイ・フロム機能: [PLAY]キーを押すと、現在停止している時刻から再生を開始し、2秒後に停止します。停止後、自動的に再生開始時刻に戻ります。
- プレイ・トゥ機能: [STOP]キーを押しながら[PLAY]キーを押すと、現在停止している時刻の2秒前から再生を開始し、停止していた時刻まで再生します。

note プレイ・フロム機能とプレイ・トゥ機能を併用することによって、より正確な時刻が検索ができます。

- スロー・プレイ機能: [FF]キーを押すと、現在停止している時刻から1/2倍速で再生します。[STOP]キーを押すと停止し、再生開始時刻に戻ります。


note 1オクターブ下の音の高さでゆっくり再生しますので、そのままもしくはピッチ・シフターと組み合わせて、聞き取りにくいフレーズのコピーや練習に役立てることができます。

“ On ”のときは、[VALUE]ダイヤルがスクラブ再生に使用されるため、[VALUE]ダイヤルを使った各設定値は変更できません。


1. **Loc (Locate)** [000:00.000...]
現在時刻を移動させます。


[VALUE]ダイヤルを回して、音声と波形で位置を確認しながら、移動させることができます。


2. **TrackSelect** [Trk1...16]
再生および波形を表示するトラックを選びます。


“  ”ボタンを押し、リストから選びます。

3. **Zoom In/Out/Up/Down**
波形表示の大きさと再生スピードを調整します。

 : 波形表示の上下方向を拡大します。

 : 波形表示の上下方向を縮小します。

 : 波形表示の左右方向を拡大します。

 : 波形表示の左右方向を縮小します。

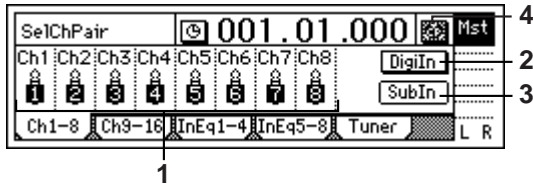
16. ENTER

[ENTER]キーを押すことで、パラメータの選択決定やオン/オフを設定します。

17. INPUT/TUNER

P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル 1 ~ 8 の入力選択

ミキサー・チャンネル1 ~ 8 への入力を設定します。



1. Ch1...8 [Input1...8, CD-L, -R, S/PDIF L, R, RhythmL, R]
“ Ch1 ” ~ “ Ch8 ” のチャンネル・アイコンを選び、各チャンネルへ入力するソースを選択します。

Input1...8[INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN] 端子に接続した楽器などのアナログ出力を、チャンネルへ入力します。

CD-L, -R: CD-R/RWドライブに挿入したオーディオCDからの出力を、チャンネルへ入力します。奇数チャンネルには“ L ”を、偶数チャンネルには“ R ”を選びます。“ Digiln ”が“ Off ”のときに選択できます。

S/PDIF L, R[S/P DIF IN] 端子に接続した DAT などのデジタル出力を、チャンネルへ入力します。“ Digiln ”が“ On ”のときに選択できます。

▲ インサート・エフェクトを使用できません。

Rhythm L, R: SelRhythm (p.116) で選択したリズムをチャンネルへ入力します。これを選択すると、“ Rhythm ” (p.116) の “ On/Off ” 設定に関わらず、録音、再生時にリズムが鳴ります。このリズムは録音することができます (p.72)。奇数チャンネルには“ L ”を、偶数チャンネルには“ R ”を選びます。

2. Digiln [On, Off]
この設定は“ Ch9...16 ”タブ・ページと共通です。

Digiln On: “ Ch1 ” ~ “ Ch16 ” でデジタル入力を使用する (“ S/PDIF L ”、“ S/PDIF R ”を選ぶ) ときに選択します。

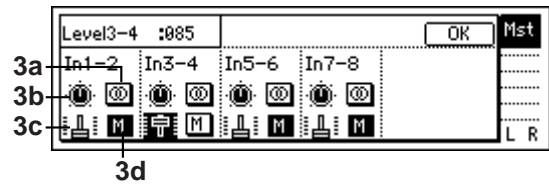
“ On ” にすると、“ Obey Copyright Rules ” (著作権に従ってください) というメッセージが表示されます。取扱説明書の「著作権について」(p.iii) をよく読んでください。許諾条件に同意するならば、“ AyeYouSure? ” 表示後、“ Yes ” ボタンを押します。デジタル入力が有効になります。

▲ インサート・エフェクトを使用できません。



Digiln Off: “ Ch1 ” ~ “ Ch16 ” でオーディオCDからの出力を使用する (“ CD-L ”、“ CD-R ”を選ぶ) ときに選択します。

3. SubIn



外部エフェクトからのリターンを [INPUT 1] ~ [INPUT 8 / GUITAR IN] 端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器音を、再生トラックへミックスするサブ入力 (p.60) として使用するときを設定します。

サブ入力は、ソング完成後にシーケンサーと同期し、その楽器音と本体音をミックスする場合などに使用します。

この入力は、ステレオ/モノ・スイッチ、バランス、フェーダーを通り、マスター LR・バスへ送られます。

note 外部エフェクトへは [AUX OUT] 端子からセンド出力します。詳しくは、[MASTER EFFECT/AUX] “ AuxSend ” タブ・ページ (p.130) を参照してください。

3a. Stereo/Mono [Stereo, Mono]

☑ Stereo 奇数チャンネルの入力がマスター L・バス、偶数チャンネルの入力がマスター R・バスへ送られます。

☑ Mono 奇数チャンネルの入力と偶数チャンネルの入力が足されて、同じ信号がマスター L バスと R バスへ送られます。入力が、一方のチャンネルのみから入ってくるなど时使用します。

▲ “ Mono ” にしたときに音が割れる場合は、入力側または [TRIM] ツマミでレベルを調整してください。

3b. Balance [L63...CNT...R63]

サブ入力を、マスター LR・バスへステレオで送るときのバランスを設定します。

3c. Fader [000...100]

サブ入力のマスター LR・バスへの送り量を設定します。

3d. Mute [On, Off]

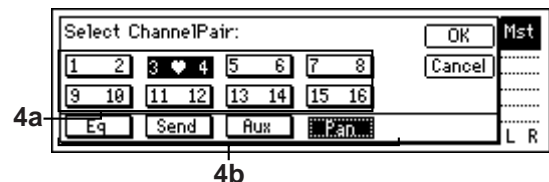
M On: ミュートします。サブ入力はマスター LR・バスに送られません。

M Off: ミュートしません。サブ入力はマスター LR・バスに送られます。

4. Pair

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。

“ **☑** ” ボタンを押して、画面を表示します。



▲ ペアが有効なチャンネルは、奇数側のツマミやフェーダーでコントロールします。偶数側のツマミやフェーダーを動かしてもコントロールできません。

4a. Select ChannelPair [1 2...15 16]
 ペアリングを有効にするチャンネルを“ 1 2 ”~“ 15 16 ”
 ボタンを押して、“ On ”にします(ハート型のアイコンが表示さ
 れます)。

4b. Select Function [Eq, Send, Aux, Pan]
 “ Select ChannelPair ”で選んだチャンネルに対して、有効
 にする機能を選びます。
 “ EQ ”~“ Pan ”のうち、有効にする機能を押してオン(反転表
 示)にします。“ OK ”ボタンを押すと設定が有効になります。

note フェーダーとトラック・ステータスはペア・オン時、常にペ
 ア機能が有効になります。

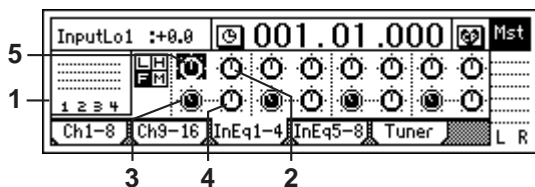
P2 Ch9 - 16: ミキサー・チャンネル 9 ~ 16 の入力選択

ミキサー・チャンネル9 ~ 16 への入力を設定します。
 「P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル1 ~ 8 の入力選択」を参照
 してください。

P3 InEq1 - 4: 入力1 ~ 4 のEQ調整

[INPUT 1] ~ [INPUT 4]端子からのアナログ入力にEQ(イコラ
 イザー)をかけます。
 EQで調整した音を直接録音するときに設定します。
 EQは3バンド構成で、ハイEQとローEQはシェルピング・タイプ、
 ミッドEQはカット・オフ周波数可変ピーキング・タイプです。

▲ デジタル入力(S/PDIF IN)およびリズムには、この機能は使用
 できません。



- 1. InputLevelMeter** (1, 2, 3, 4/CLP, -8, -18, -42dB)
 各アナログ入力のレベルが表示されます。
 横軸がチャンネル、縦軸がレベルを示します。
 [INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”タブ・ページで選択した入力の
 レベルが表示されます。
- 2. InputHigh** [(Fc=10kHz) -15.0...+15.0(dB)]
 入力ハイEQゲインを設定します。高域を調整します。
 10kHzのカットオフ周波数を - 15.0 ~ + 15.0dBの範囲で
 カット / ブーストします。
- 3. InMidFc** [100Hz...20.0k(Hz)]
 入力ミッドEQ中心周波数を設定します。
 100Hz ~ 20.0kHzの範囲で設定します。

4. InputMid [-15.0...+15.0(dB)]
 入力ミッドEQゲインを設定します。
 中域を調整します。“ InMidFc ”で指定したカット・オフ周波数
 を - 15.0 ~ + 15.0dBの範囲でカット / ブーストします。

5. InputLow [(Fc=100Hz) -15.0...+15.0(dB)]
 入力ローEQゲインを設定します。低域を調整します。
 100Hzのカットオフ周波数を - 15.0 ~ + 15.0dBの範囲で
 カット / ブーストします。

P4 InEq5 - 8: 入力5 ~ 8 のEQ調整

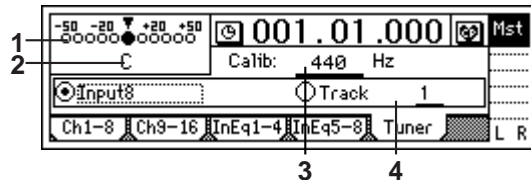
[INPUT 5] ~ [INPUT 8/GUITAR IN]端子からのアナログ入力
 にEQ(イコライザー)をかけます。
 「P3 InEq1 - 4: 入力1 ~ 4 のEQ調整」を参照してください。

P5 Tuner: チューナー

内蔵チューナーを使用して、[INPUT 8/GUITAR IN]から入力し
 た楽器等をチューニングします。また各トラックのピッチが測定でき
 ます。

▲ 録音または再生中はこのページを選択できません。また、録音
 もできません。

note チューナー測定を正確に行うために、このページを表示して
 いる間は、エフェクトが自動的にオフになります。

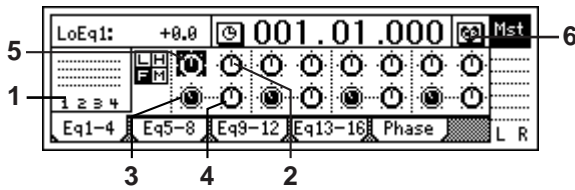


- 1. CENT Scale** (-50...+50)
 中央の“ 0 ”は、チューニングが合うと“ 0 ”に変わります。ピッ
 チの誤差は、CENT単位で表示されます。(100CENT=半音、
 1200CENT=1オクターブ)
- 2. NoteDisplay** (C...B)
 入力した音に一番近い音名を表示します。
 2つ以上の音は同時に認識できません。
- 3. Calib** [435...440...445Hz]
 基準となる周波数を設定します。
 通常は“ 440 ”に設定します。
- 4. SelectSource** [Input8, Track No1...16]
 Input8:ギターなどの外部機器のチューニングするときに選
 びます。
 Track No 1...16: 測定するトラックを選びます。測定し
 たい時刻に移動後、このページでトラックを指定し、再生すると
 指定トラックの音程が測定できます。

18. EQ/PHASE

P1 Eq1 - 4: ミキサー・チャンネル 1 ~ 4 のEQ調整

トラック1 ~ 4の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。再生音に対してEQをかけるときに設定します。3バンド構成で、ハイEQとローEQはシェルビング・タイプ、ミッドEQはカット・オフ周波数可変ピーキング・タイプです。



1. **TrackLevelMeter** (1, 2, 3, 4/CLP, -8, -18, -42dB)
各トラックからの入力レベルが表示されます。横軸がチャンネル、縦軸がレベルを示します。
2. **HighEq** [(Fc=10kHz) -15.0...+15.0(dB)]
ハイEQのゲインを設定します。
10kHzのカットオフ周波数を、-15.0 ~ +15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
3. **MidFc** [100Hz...20.0k(Hz)]
ミッドEQ中心周波数を設定します。
4. **MidEq** [-15.0...+15.0(dB)]
ミッドEQのゲインを設定します。
“MidFc”で指定したカット・オフ周波数を、-15.0 ~ +15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
5. **LowEq** [(Fc=100Hz) -15.0...+15.0(dB)]
ローEQのゲインを設定します。
100Hzのカットオフ周波数を、-15.0 ~ +15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
6. **Pair**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。詳しくは「P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル1 ~ 8の入力選択」(p.123)の“Pair”を参照してください。

P2 Eq5 - 8: ミキサー・チャンネル 5 ~ 8 のEQ調整

トラック5 ~ 8の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。「P1 Eq1 - 4: ミキサー・チャンネル1 ~ 4のEQ設定」を参照してください。

P3 Eq9 - 12: ミキサー・チャンネル 9 ~ 12 のEQ調整

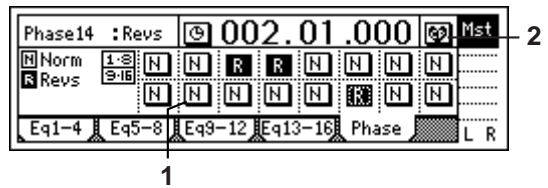
トラック9 ~ 12の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。「P1 Eq1 - 4: ミキサー・チャンネル1 ~ 4のEQ設定」を参照してください。

P4 Eq13 - 16: ミキサー・チャンネル 13 ~ 16 のEQ調整

トラック13 ~ 16の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。「P1 Eq1 - 4: ミキサー・チャンネル1 ~ 4のEQ設定」を参照してください。

P5 Phase: ミキサー・チャンネルの位相設定

各チャンネルの位相を反転します。再生トラックに対してかかります。ホットとコールドの配置が逆転している端子の音響機器をステレオ入力したときに、定位感が定まらなくなったり、音が打ち消されることがあります。フェーズとは、このような機器を使用するときに位相を反転するためのものです。



1. **Phase** [N, R]
N (NormalPhase)のチャンネルの位相を反転しません。通常は“N”で使用します。
R (ReversePhase)のチャンネルの位相を反転します。
2. **Pair**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。詳しくは「P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル1 ~ 8の入力選択」(p.123)の“Pair”を参照してください。

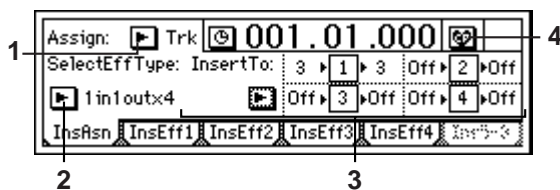
19. INSERT EFFECT

インサート・エフェクトは、録音時のアナログ入力音や、再生時のトラック音にかけます。

D1600mkIIは、最大8系統のインサート・エフェクトが使用できます。

▲ [INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”、“ Ch9 - 16 ”タブ・ページ (p.123)の“ DigIn ”が“ On ”のときは、インサート・エフェクトを使用できません。

P1 InsAsn: インサート・エフェクトの挿入位置 / タイプ設定

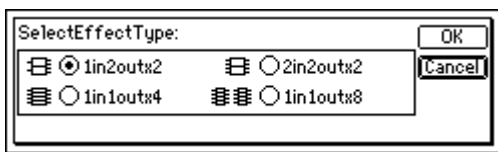


1. **Assign** [In(Input), Trk(PlayTrack)]
インサート・エフェクトをアナログ入力に付けるか、再生トラックに付けるかを選びます。

In(Input)[INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN]端子のアナログ入力にエフェクトを掛けて録音するときに選びます。
Trk(PlayTrack)再生トラックにエフェクトをかけるときに選びます。ミックス・ダウン時にも使用できます。

2. **SelectEffType** [1in2outx2, 2in2outx2, 1in1outx4, 1in1outx8]

インサート・エフェクトの構成を選びます。
設定により選択できるエフェクトが異なります。それぞれの構成に該当するエフェクトは「エフェクト・プログラム・リスト」(p.166)を参照してください。



1in2outx2モノ入力 - ステレオ出力タイプのエフェクトを2系統使用するときを選びます。

リード・ギター/ボーカルなどに広がりを出したいときに最適です。1 in 1 outのモノラルエフェクトとしても使用できます。

▲ “ Assign ”が“ Trk ”のときは選べません。

2in2outx2ステレオ入力 - ステレオ出力タイプのエフェクトを2系統使用するときを選びます。

キーボードなどステレオ入力のものに最適です。

1in1outx4モノ入力 - モノ出力タイプのエフェクトを4系統使用するときを選びます。

リズム・ギターなど定位を固定したいものに最適です。

1in1outx8モノ入力 - モノ出力タイプのエフェクトを8系統使用するときを選びます。

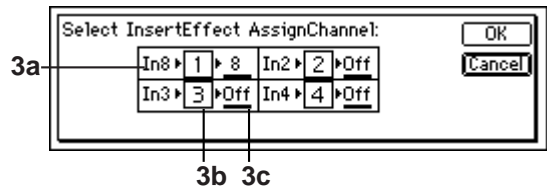
ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

3. **InsertIo**
インサート・エフェクトの挿入位置を選びます。

“ In ”ボタンを押して、ダイアログを表示し設定します。“ OK ”ボタンで設定を実行します。“ Cancel ”ボタンで設定を取り消されます。

“ Assign ”で何を選択するかによって、次に表示される画面が異なります。

▲ インサート・エフェクトの挿入位置設定は、エフェクト番号の小さい方が優先されます。例えば、エフェクト番号4の設定と同じ設定をエフェクト番号1で行うと4の設定は取り消されてしまいます。また、1の設定と同じ設定はその他のエフェクト番号には設定できません。



“ Assign ”が“ In ”のとき

戻すチャンネルを設定します。

3a. **Input** [In1...8, *CL, CR, DrL, DrR]
選ばれている入力が表示されます。

In1...8:アナログ入力([INPUT 1] ~ [INPUT 8/GUITAR IN])

*CL, CR:内蔵CD-RWドライブ(別売)のLR音声

DrL, DrR:リズムLおよびリズムR

*:内蔵CD-R/RWドライブ搭載時のみ

3b. **Effect** [1...8]
エフェクト番号が表示されます。

3c. **SelectCh** [1...16, Off]
エフェクト出力の戻り先チャンネルを設定します。

“ Assign ”が“ Trk ”のとき

挿入チャンネル選択 (エフェクト) (戻り=挿入チャンネル)を設定します。

3a. **SelectCh** [1...16, Off]
挿入先のミキサー・チャンネルを選びます。

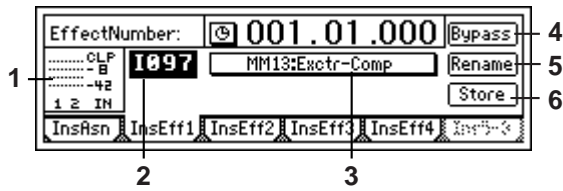
note “ SelectEffType ”が“ 2in2outx2 ”のとき、選択できる “ SelectCh ”は、奇数チャンネルです。

3b. **Effect** [1...8]
インサート・エフェクト番号が表示されます。

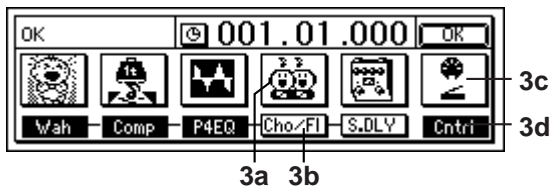
3c. **OutputCh** [1...16, Off]
エフェクト出力の戻り先チャンネルが表示されます。“ 3a. SelectCh ”と同じチャンネルが表示されます。

4. **Pair**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。詳しくは「 P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル1 ~ 8の入力選択」(p.123)の“ Pair ”を参照してください。

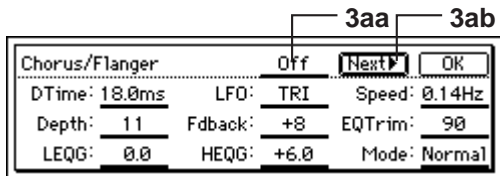
P2 InsEff1: インサート・エフェクト 1 の選択 / 設定



- 1. InputLevelMeter** (IN1, 2/CLP, -8, -18, -42dB)
各エフェクトの入力レベルを表示します。
横軸がエフェクトの入力、縦軸がレベルを示します。
“ IN2 ”には[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”タブ・ページが
“ 2in2out x ”のときに入力され、それ以外では入力されま
せん。
- 2. EffectNumber** [000, 001...128, U001...128, (#)]
エフェクト・プログラムを選びます。
“ U 0 0 1 ”~“ U 1 2 8 ”は、ユーザー・エリアです。
自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。
エフェクト・プログラムにコントロール機能が含まれる場合は、
エフェクトの名前の最後に“ # ”が表示されます。
[INSERT EFFECT]“ InsAsn ”タブ・ページ” Select Eff
Type ”の設定によって、選択できるエフェクトが異なります。そ
れぞれの構成に該当するエフェクトについては「エフェクト・プ
ログラム・リスト」(p.166)を参照してください。
- 3. EffectProgramName** (Effect Program List)
このボタンを押すと、“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示
されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。
インサート・エフェクトのプログラムは最大5種類のエフェクト
で構成されています。



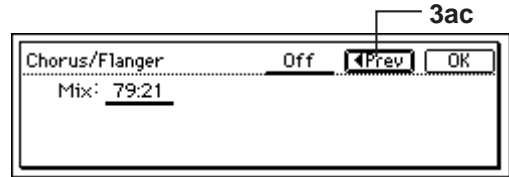
- 3a. EffectIcon**
調整(エディット)するエフェクトを選びます。
“ EffectIcon ”ボタンを押すと、“ Effect Edit ”ダイアログが
表示されます。



各パラメータについては「エフェクト・パラメータ・リスト」(p.137)を参照してください。

- 3aa. Effect On/Off** [On, Off]
“ On/Off ”は“ Effect On/Off ”(3b)に連動しています。

- 3ab. Next**
次のページを表示します。



- 3ac. Prev**
前のページを表示します。

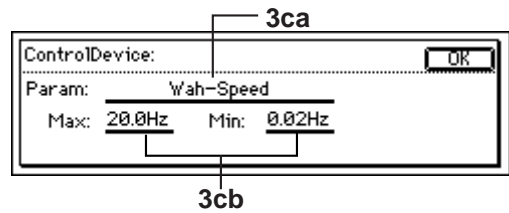
- 3b. Effect On/Off** [On, Off]
各エフェクトをオン / オフします。

Cho/FL On: エフェクトをオンにします。

Cho/FL Off: エフェクトをオフにします。

- 3c. Control Device**
コントロールデバイスでコントロールするエフェクト・パラメ
ータとその最大値、最小値を設定します。

note [SYSTEM/USB]“ Control ”タブ・ページで“ Asn ”に
“ InsEff1 ”~“ InsEff4 ”を選んでいるときに表示されま
す。



- 3ca. Parameter**
コントロールするパラメーターを選択します。

- 3cb. Max, Min**
コントローラーで可変できるパラメーターの最大値と最小
値を設定します。

- 3d. Control On/Off** (On, Off)
エフェクト・コントロールの状態を表示します。

Cntrl On: “ Control Device ”で“ Parameter ”が設定さ
れています。

Cntrl Off: “ Control Device ”の“ Parameter ”で“ Off ”
が設定されています。外部コントロールはできません。

- 4. Bypass**
エフェクトがかかっている状態と、エフェクトがかかっていない
状態とを比較します。“ Bypass ”ボタンを押すとエフェクトが
かかっていない状態(バイパス)になります。



“ Cancel ”ボタンを押すとバイパスは解除されます。

5. Rename

エフェクト・プログラムの名前を変更します。
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“Rename”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。
名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。

🔍 プログラム名を変更した後、“Store”で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“Store”で保存しないとその変更は無効になります。

6. Store

パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“U001”~“U128”に保存します。
本機はインサート・エフェクト用に128のユーザー・エリアを用意しています。

“StoreEffect”ダイアログで、“ユーザー・エリア番号”を指定し、“Exec.”ボタンで保存を実行します。“Cancel”ボタンを押すと取り消しされます。

🔍 エフェクトは常に上書きされます。



P3 InsEff2: インサート・エフェクト 2の選択/設定

インサート・エフェクト2を選択および設定します。
「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」(p.127)を参照してください。

P4 InsEff3: インサート・エフェクト 3の選択/設定

インサート・エフェクト3を選択および設定します。
“InsAsn”タブ・ページの“SelectEffType”で、“1in1outx”または“1in1outx”を選んだときに表示されます。
「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」(p.127)を参照してください。

P5 InsEff4: インサート・エフェクト 4の選択/設定

インサート・エフェクト4を選択および設定します。
“InsAsn”タブ・ページの“SelectEffType”で、“1in1outx”または“1in1outx”を選んだときに表示されます。
「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」(p.127)を参照してください。

P6 Ins5 - 8: インサート・エフェクト 5~8の選択/設定

インサート・エフェクト5~8を選択し、それぞれ設定します。
“InsAsn”タブ・ページ(p.126)の“SelectEffType”で、“1in1outx”を選んだときに表示されます。
ここでは、“SelectEffect5...8”でエフェクトを1つ選び、調整(エディット)等を行います。それ以外のパラメータ、ボタンの説明は、「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」(p.127)を参照してください。



7. SelectEffect5...8 [Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]
インサート・エフェクト5~8のうち、このページに表示するエフェクトを選びます。エディット、バイパス、リネーム等は表示中のエフェクトに対して有効です。

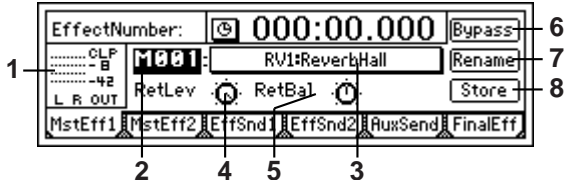
20. MASTER EFFECT / AUX

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド量をエフェクトに送り、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。2系統のマスター・エフェクトが使用できます。

ファイナル・エフェクトは、マスターLR・バスの最終段で全体を整えるために使用します。ステレオ1系統のファイナル・エフェクトのエフェクトが使用できます。

AUXセンドは、外部エフェクトをかけるときなどに使用します。

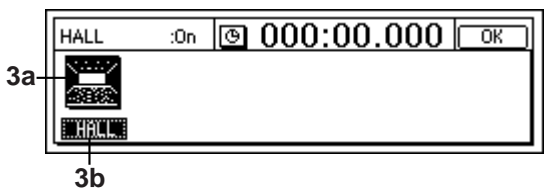
P1 MstEff1: マスター・エフェクト 1の選択/設定



1. **OutputLevelMetrer** (OUT L, R/CLP, -8 -18, -42dB)
エフェクトの出力レベルが表示されます。
横軸がエフェクト出力、縦軸がレベルを示します。
note 各チャンネルからのセンド量(エフェクトへの入力レベル)は「EffSnd1」タブ・ページで調整します。

2. **EffectNumber** [M000, M001...032, u001...032]
エフェクト・プログラムを選びます。
“u001”~“u032”は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

3. **EffectProgramName** (Effect Program List)
このボタンを押すと、“Effect Algorithm”ダイアログが表示されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。



3a. **EffectIcon**
3b. **Effect On/Off** [On, Off]
インサート・エフェクトの“EffectIcon”(p.127)、“Effect On/Off”(p.127)を参照してください。

4. **RetLev** [000...100]
マスター・エフェクトからマスター・バスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。
大きな値に設定するほどエフェクトのかけりが深くなります。

5. **RetBal** [L63...CNT...R63]
マスター・エフェクトからマスターLR・バスへのリターン・バランスを設定します。
“L”、“R”はマスター・バスのL(左)、R(右)を示します。

6. **Bypass**
インサート・エフェクトの“Bypass”(p.127)を参照してください。

7. **Rename**
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“Rename”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。
名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。
▲ プログラム名を変更した後、“Store”で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“Store”で保存しないとその変更は無効になります。

8. **Store**
パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“u001”~“u032”に保存します。
本機はマスター・エフェクト用に32のユーザー・エリアを用意しています。
“StoreEffect”ダイアログで、“ユーザー・エリア番号”を指定し、“Exec.”ボタンで保存を実行します。“Cancel”ボタンで取り消します。
▲ エフェクトは常に上書されます。

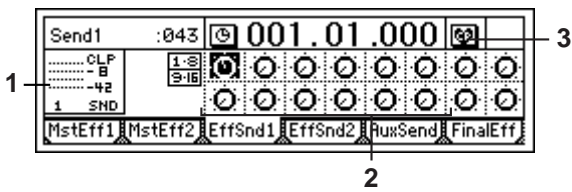
P2 MstEff2: マスター・エフェクト 2の選択/設定

マスター・エフェクト2を選択、設定します。
それぞれの説明は「P1 MstEff1: マスター・エフェクト1の選択/設定」を参照してください。

note 各チャンネルからのセンド・レベル(エフェクトへの入力レベル)は「EffSnd2」タブ・ページで調整します。

P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定

エフェクト1への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)・レベルを設定します。



1. **SendLevelMetrer** (SND 1/CLP, -8 -18, -42dB)
エフェクト1へのセンド(送り)・レベルが表示されます。
縦軸がレベルを示します。

2. **Send**[Ch1...16/000...100]
 エフェクト 1 への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)・レベルを設定します。

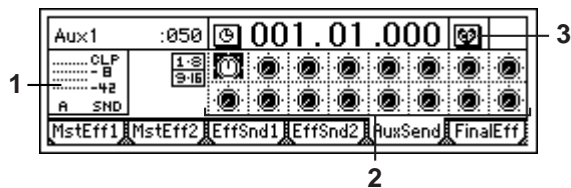
3. **Pair**
 隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。詳しくは「P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル 1 ~ 8 の入力選択」(p.123)の“ Pair ”を参照してください。

P4 EffSnd2: エフェクト 2 へのセンド設定

エフェクト 2 への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)・レベルを設定します。
 「P3 EffSnd1: エフェクト 1 へのセンド設定」(p.129)を参照してください。

P5 AuxSend: 外部センド設定

[AUX OUT]端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)・レベルを設定します。
 外部エフェクトの接続および使用法は p.58 を参照してください。



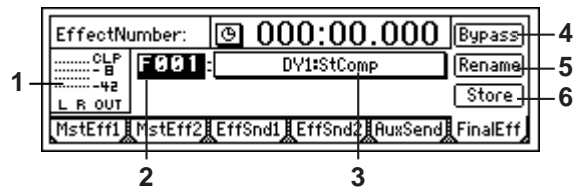
1. **SendLevelMeter** (SND A/CLP, -8 -18, -42dB)
 [AUX OUT]端子への出力レベルが表示されます。
 縦軸がレベルを示します。

2. **Aux**[Ch1...16/000...100]
 [AUX OUT]端子への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)・レベルを設定します。

3. **Pair**
 隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。詳しくは「P1 Ch1 - 8: ミキサー・チャンネル 1 ~ 8 の入力選択」(p.123)の“ Pair ”を参照してください。

P6 FinalEff: ファイナル・エフェクトの選択/設定

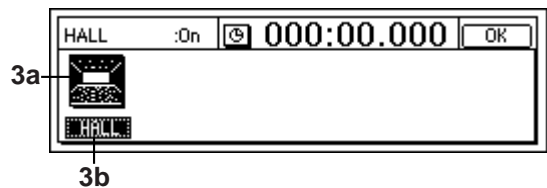
ファイナル・エフェクトはマスター出力全体にかかるエフェクトで、おもに全体のバランスを整える目的で使用します。
 挿入位置については「ブロック・ダイアグラム」(p.165)を参照してください。



1. **OutputLevelMeter** (OUTL, R/CLP, -8 -18, -42dB)
 エフェクトの出力レベルが表示されます。
 横軸がエフェクト出力、縦軸がレベルを示します。

2. **EffectNumber** [F000, F001...032, u033...064]
 エフェクト・プログラムを選びます。
 “ u033 ”~“ u064 ”は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。


3. **EffectProgramName** (Effect Program List)
 このボタンを押すと、“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。



3a. **EffectIcon**
 3b. **Effect On/Off** [On, Off]
 インサート・エフェクトの“ EffectIcon ”(p.127)、“ Effect On/Off ”(p.127)を参照してください。

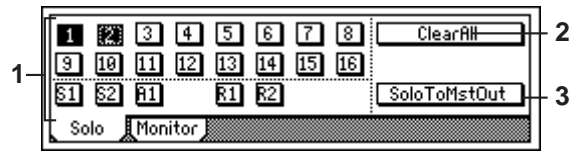
4. **Bypass**
 インサート・エフェクトの“ Bypass ”(p.127)を参照してください。

5. **Rename**
 エフェクト・プログラムの名前を変更します。
 名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“ Rename ”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。
 名前は最大16文字まで入力できます。詳しくは「2. ソングに名前を付ける」(p.35)を参照してください。

 プログラム名を変更した後、“ Store ”で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“ Store ”で保存しないとその変更は無効になります。

21. SOLO/MONITOR

P1 Solo: ソロ選択



1. SelectSolo [1...16, S1, S2, A1, R1, R2/On, Off]

ソロ機能をオン/オフします。

“Solo”ボタンを“On”にした音声を、モニターLR・バスに送ります。多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、[MONITOR OUT L/R] 端子および[PHONES] 端子へ出力されます。

1つでも“On”にすると[SOLO/MONITOR]キーが点滅します。

1 On: ソロがオンになります。選択した対象の音のみを聞くことができます。

1 Off ソロがオフになります。他の対象がソロ・オンになっているときは、オフになっている対象はミュートされます。

1...16 ミキサー・チャンネル1 ~ 16

S1, S2 マスター・エフェクト1、2へのセンド

A1 外部出力[AUX OUT]端子へのセンド

R1, R2 マスター・エフェクト1、2からのリターン

各音量はそれぞれを調整するページやツマミ等で設定します。選択する対象を切り替えるとき、設定によってはモニター音量が大きく変化することがあります。

2. ClearAll [On, Off]

“SelectSolo”で“On”になっている対象をすべて“Off”にします。

3. SoloToMstOut [On, Off]

ソロ・オンにした音声を[MASTER OUT L/R]端子から出力する、しないを設定します。

モニター機器を[MASTER OUT L/R]端子に接続していて、ソロを使用するときなどに使用します。

SoloToMstOut On: [MASTER OUT L/R]端子からソロ音声を出力します。

“On”は[SOLO/MONITOR]ページでのみ有効です。このページから抜けると自動的に“Off”になります。

SoloToMstOut Off: [MONITOR OUT L/R]端子、[PHONES]端子からソロ音声を出力します。

6. Store [On, Off]

パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“u033” ~ “u064”に保存します。

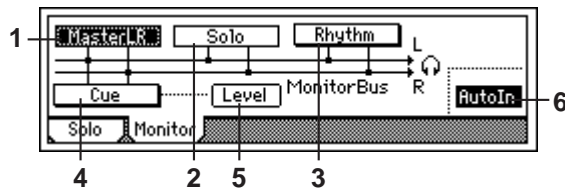
本機はファイナル・エフェクト用に32のユーザー・エリアを用意しています。

“StoreEffect”ダイアログで、“ユーザー・エリア番号”を指定し、“Exec.”ボタンで保存を実行します。“Cancel”ボタンで取り消します。

エフェクトは常に上書きされます。

P2 Monitor: モニター設定

モニター出力([MONITOR OUT L/R]端子)およびヘッドホン出力([PHONES]端子)へ出力する音声を選びます。



1. **MasterLR** [On, Off]
マスターLR・バスをモニター出力します。通常はこれを“ On ”にします。

MasterLR On: モニター出力をします。

MasterLR Off: モニター出力をしません。

⚠ “ Solo ”タブ・ページで、ソロをオンにしたものがあると、この設定を“ On ”にすることができません。“ On ”にするときは、あらかじめ“ Solo ”タブ・ページでソロを“ Off ”にしてください。

2. **Solo** [On, Off]
“ Solo ”タブ・ページで、ソロをオンにしたものがあるときは、自動的にこの設定が“ On ”になります。

Solo On: モニター出力をします。

Solo Off: モニター出力をしません。

3. **Rhythm** [On, Off]
リズム音を送るバスを選択します。

Rhythm On: モニター LRバスに送ります。

ライブ演奏時に、[MASTER OUT L/R]端子からトラックの音声を出力して、ヘッドホンでのみリズムを聞きたいときなどに使用します。

Rhythm Off: マスター LRバスに送ります。

バウンス録音時は“ Off ”に設定するとリズムが録音されます。

note [RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページで“ Rhythm ”を“ Off ”にすると、この設定に関係なく、リズム音はどちらバスにも送られません。

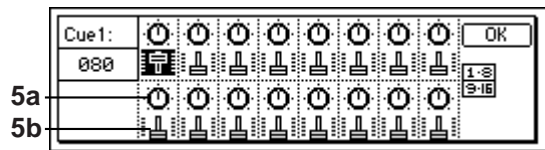
4. **Cue** [On, Off]
“ Level ”で設定したチャンネルをモニター出力します。録音時に、録音レベルと関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するときに選びます。

Cue On: モニター出力をします。

Cue Off: モニター出力をしません。

⚠ “ Solo ”タブ・ページで、ソロをオンにしたものがあると、この設定を“ On ”にすることができません。“ On ”にするときは、あらかじめ“ Solo ”タブ・ページでソロを“ Off ”にしてください。

5. **Level(Cue Level)**
“ SelectMonitor ”で“ Cue ”が“ On ”のときに、各ミキサー・チャンネルの音声レベルおよび定位を設定します。
“ Level ”ボタンを押して、“ キュー設定 ”ダイアログを表示し、設定します。



- 5a. **Pan(Ch1-6)/Balance(Ch7-12)** [L63...CNT...R63]
各チャンネル・キューの音声を、モニター出力するときの定位およびバランスを調整します。

- 5b. **Cue** [000...100]
各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する音量を設定します。

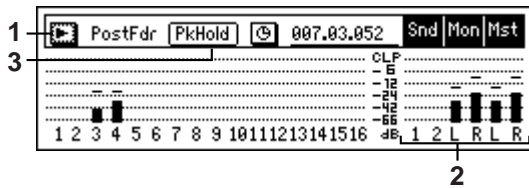
6. **AutoIn** [On, Off]
[TRACK STATUS]がRECのミキサー・チャンネルに対して、モニター出力する音声を“ Input ”タブ・ページで割り当てた外部入力音にするか、再生トラック音にするかを設定します。

AutoIn On [TRACK STATUS]がRECのミキサー・チャンネルは、再生時はトラック音、録音または停止時は外部入力音を聞くことができます。

AutoIn Off [TRACK STATUS]が“ REC ”のミキサー・チャンネルは、常に外部入力音が聞けます。

22. METER/TRACK VIEW

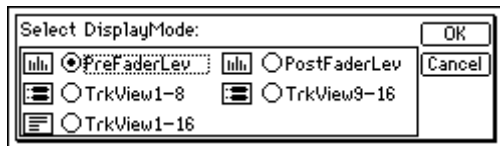
プリ・フェーダー・レベル・メーター、ポスト・フェーダー・レベル・メーターを表示します。また、各トラックの音声イベントのある、なしを確認するトラック・ビューを表示します。



1. Select DisplayMode [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1-8, TrkView9-16, TrkView1-16]

表示する対象を選びます。

“**▶**”ボタンを押して、ダイアログを表示し、選択します。“OK”ボタンで選択が有効に、“Cancel”ボタンで選択が取り消されます。

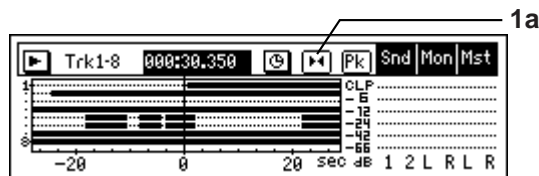


PreFaderLev各ミキサー・チャンネルのプリ・フェーダー(フェーダー前)のレベルが表示されます。

PostFaderLev各ミキサー・チャンネルのポスト・フェーダー(フェーダー後)のレベルが表示されます。

TrkView1-8, TrkView9-16, TrkView1-16 選択した範囲のトラックが表示されます。

現在の時刻が常に中心となり、音声イベントの部分が太線で表示されます。



1a. ScaleChangeSW [(5, 10, 20, 40)]

トラックビューの表示範囲を変更します。ボタンを押すたびに、5sec ~ 40secの間で拡大 / 縮小を繰り返します。拡大時はボタンの表示が“**▶**”となり、縮小時は“**◀**”となります。

5sec 現在のロケートから前後 5 秒程度を表示します。

10sec 現在のロケートから前後 10 秒程度を表示します。

20sec 現在のロケートから前後 20 秒程度を表示します。

40sec 現在のロケートから前後 40 秒程度を表示します。

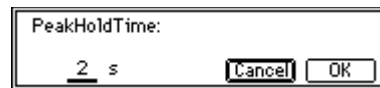
2. Snd1, 2 / MonL, R / MstL, R

“ Snd1, 2 ”(エフェクト・センド 1、2)、“ MonL, R ”(モニター L, R)、“ MstL, R ”(マスター L, R)の各レベル・メーターです。

note “ MstL, R ”は、[SONG/CD]、[TRACK]、[RECORD]、[INPUT/TUNER]、[EQ/PHASE]の各モードのページ右端にも表示され、マスターLRのレベルを確認することができます。

3. PkHold [0...8s,]

レベル・メーターのピーク・ホールドを解除するまでの時間を設定します。



設定はこのタブ・ページのレベル・メーターに対して有効です。

“ PkHold ”ボタンを押してダイアログを表示し、設定します。

“ OK ”ボタンで選択が有効に、“ Cancel ”ボタンで選択が取り消されます。


0...8s 0 ~ 8 秒

: ピーク・ホールドを常に表示します。“ PkHold ”ボタンでダイアログを開くことによって、ホールドを解除します。

23. TRACK STATUS

各トラックの状態を設定します。


[TRACK STATUS]キーを押すごとに、LEDの点灯する色が変わり、機能が切り替わります。


- PLAY (LED 緑色点灯)
選択トラックは再生可能な状態です。
 - REC (LED 赤色点灯)
選択トラックは録音可能な状態です。
 - INPUT (LED 橙色点灯)
選択トラックは外部音声の入力が可能な状態です。選択できるのは停止時です。
他のトラックの音を聴きながら弾くなど、録音前のリハーサルのかわり、または再生トラックに外部入力をミックスする場合などに選びます。
 - MUTE (LED 消灯)
選択トラックを消音(ミュート)します。
-  レコーダーの状態/設定によって、選択可能なものが異なります。停止中は、PLAY INPUT REC MUTE PLAY の順で、録音や再生動作中は、PLAY MUTE、INPUT MUTE が交互に選ばれます。

24. PAN

各チャンネルのマスターLR・バスへのステレオ信号の定位(パン)を設定します。

ペア設定が“ Off ”のチャンネル 1 ~ 16 は、マスターLR・バスへのパン設定となります。

 ペアリング、シーンの登録が行えます。

 バランス設定のチャンネルのトラックに録音する場合、ツマミを必ず“ CNT ”にしてください。

25. FADER

音量レベルを設定します。

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

外部入力を録音するとき([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”に“ Input ”を選択)は、チャンネル・フェーダーで録音レベルを調整します。

バウンス録音するとき([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select Rec Mode ”に“ Bounce ”を選択)は、マスター・フェーダーで録音レベルを調整します。

[CHANNEL]フェーダー [1...16]

各チャンネルの音量レベルを調整します。

[TRACK STATUS]がPLAYのチャンネルでは、再生する音量レベルを調整します。

[TRACK STATUS]がRECのチャンネルは外部入力またはリズムの録音レベルを調整します。

[TRACK STATUS]がINPUTのチャンネルは外部入力の録音レベルを調整します。

[MASTER]フェーダー [MASTER]

マスターLR・バスの音量レベルを調整します。

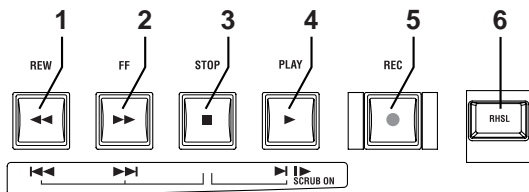
設定した音量で[MASTER OUT L/R]端子および[S/PDIF OUT]端子から出力します。

外部入力を録音するとき([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”に“ Input ”を選択)は、マスターLR・バスの音量レベルを調整します。

バウンス録音するとき([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”に“ Bounce ”を選択)は、[TRACK STATUS]にRECを選択しているトラックへの録音レベルを調整します。

26. TRANSPORT KEY

再生、録音などのレコーダー操作を行います。



1. [REW]キー

停止時または再生時に、時刻を前に移動(早戻し)します。
[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭にいるときは番号が一つ前のソングの先頭へ、ソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動します。

2. [FF]キー

停止時または再生時に、時刻を後ろに移動(早送り)します。
[STOP]キーを押しながらこのキーを押すと、このソングの最後に、ソングの最後にいるときに押すと次のソングの先頭に移動します。
またスクラブ機能がオンのときに、このキーを押すとスロー・プレイが行えます。詳しくは「15. SCRUB」(p.122)を参照してください。

3. [STOP]キー

録音または再生を終了し、レコーダーを停止します。

4. [PLAY]キー

[TRACK STATUS]がPLAYになっているトラックを再生します。

[TRACK STATUS]をRECにしているトラックに対して、[REC]キーを押した後、このキーを押すことにより、録音を開始します。

録音や再生のレコーダー動作時はLEDが点灯します。

スクラブ機能がオンのとき、このキーを押すとプレイ・フロム、[STOP]キーを押しながらこのキーを押すとプレイ・トゥが行えます。詳しくは「15. SCRUB」(p.122)を参照してください。

5. [REC]キー

このキーを押すと録音待機(LED点滅)になります。録音待機状態にするには、いずれかのトラックの[TRACK STATUS]がRECであることが必要です。[PLAY]キーを押すとLEDが点灯して録音を開始します。

フット・スイッチの機能を“PunchI/O”に設定している場合、フット・スイッチが[REC]キーの代用となります。詳しくは「2. SYSTEM/USB」(p.91)を参照してください。

6. [RHSL (REHEARSAL)]キー

録音のリハーサルを行います。

このキーを押すとリハーサル機能がオン(LED点灯)になり、録音のリハーサルを行うことができます。

リハーサル・オンのときは実際に録音はされません。リハーサルをオンにし、録音を開始するとモニター出力が録音と同じ動作をし、録音のリハーサルが行えます。

note トリガー録音やオート・パンチ・イン・アウト録音等で録音前のリハーサルとして使うと便利です。

METER /

Ti-STATUS

PAN

FADER

TRANSPORT

SOLO /

MONITOR

MASTER /

FX / AUX

INSERT

FX

EQ /

PHASE

INPUT /

TUNER

ENTER

SCRUB

TRIGGER

UNDO

LOOP

AUTO

PUNCH

IN / LOC1...

END / LOC4

TEMPO /

RHYTHM

SCENE

MARK

STORE

SONG /

CD

RECORD

TRACK

SYSTEM /

USB

カクカター



エフェクト・パラメータ・リスト

例

アルゴリズム番号: カテゴリー番号: アルゴリズム名

1: RV1: Reverb Hall

画面表示パラメータ名(パラメータ名)	パラメータの可変幅	説明
*Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0s	残響時間

* 画面表示パラメータ名の前に“*”の付くパラメータは、エクスプレッション・ペダルなどの外部デバイスでコントロールができます。(p.91“ Device ”)

Insert Effect (2in2out x 2) / Master Effect / Final Effect

インサート・エフェクトでは“SelectEffType”に“2in2out x 2”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。またマスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトで選択できます。

▲ インサート・エフェクトおよびファイナル・エフェクトで使用する時、これらのエフェクトは、ステレオ・イン・ステレオ・アウトですが、マスター・エフェクトで使用するときは、モノラル・イン・ステレオ・アウトになります。

Reverb RV1 - RV7

カテゴリー: リバース系エフェクト

1: RV1: Reverb Hall

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

2: RV2: Smooth Hall

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

3: RV3: Reverb Wet Plate

暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。

4: RV4: Reverb Dry Plate

乾いた感じ(軽め)の残響音が得られるプレート・リバーブです。

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	ディレイしない音をミックスする割合
EQTrim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pre Delay [msec], : Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

5: RV5: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

6: RV6: Bright Room

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

Time (Reverb Time [sec])	0.1...3.0	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム
Thru (Pre Delay Thru [%])	0...100	ディレイしない音をミックスする割合
ERLvl (ER Level)	0...100	初期反射音のレベル
RvlLvl (Reverb Level)	0...100	リバーブ・レベル
EQTrim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: ER Level, : Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。

“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。

7: RV7: Early Reflection

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。

Type (Type) ...	Sharp, Loose, Modula, Revers	初期反射音の減衰のカーブ
ERTime (ER Time [msec])	10...800	初期反射音の長さ
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間
EQTrim (EQ Trim)	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。

Delay DL1 - DL6

カテゴリー: ディレイ系エフェクト

8: DL1: L/C/R Delay

3つのタップをそれぞれ左、右、中央に持ったマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。

LTime (L Delay Time [msec])	0...1360	タップLのディレイ・タイム
LLevel (Level)	0...50	タップLの出カレベル
CTime (C Delay Time [msec])	0...1360	タップCのディレイ・タイム
CLevel (Level)	0...50	タップCの出カレベル
RTime (R Delay Time [msec])	0...1360	タップRのディレイ・タイム
RLevel (Level)	0...50	タップRの出カレベル
Fdback (Feedback (C Delay))	-100...+100	タップCのフィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	低域の減衰量
Spread (Spread)	0...50	エフェクト音の定位する幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: High Damp [%], : Low Damp [%]

高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。“ 50 ”で最大に広がり、“ 0 ”では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

Mode (Stereo/Cross)	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
LTime (L Delay Time [msec])	0...680	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime (R Delay Time [msec])	0...680	右チャンネルのディレイ・タイム
Lfbck (L Feedback)	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量
Rfbck (R Feedback)	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	低域の減衰量
Spread (Spread)	-50...+50	エフェクト音の定位する幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

10: DL3: St.Multitap Delay

(Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられますので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。

Mode (Mode)	Normal, X.Fback, X.Pan1, X.Pan2	左右のディレイの接続の切り替え
T1Time (Tap1 Time [msec])	0...680	タップ1のディレイ・タイム
T2Time (Tap2 Time [msec])	0...680	タップ2のディレイ・タイム
T1Lvl (Tap1 Level)	0...100	タップ1の出力レベル
Fdbck (Feedback)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	低域の減衰量
Spread (Spread)	-100...+100	エフェクト音の定位する幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Mode

左右のディレイの接続を変えることによって、ディレイによる左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

11: DL4: St.Modulation Delay

(Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO 波形
Shape (LFO Shape)	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFO スピード
LPhase (L LFO Phase [degree])	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相
RPhase (R LFO Phase [degree])	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相
*LDepth (L Depth)	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ
*RDepth (R Depth)	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ
LTime (L Delay Time [msec])	0...500	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime (R Delay Time [msec])	0...500	右チャンネルのディレイ・タイム
Lfbck (L Feedback)	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量
Rfbck (R Feedback)	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量
Mix (Wet/Dry)	-Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L LFO Phase [degree], : R LFO Phase [degree]

“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”でLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

12: DL5: St.Dynamic Delay

(Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけにディレイをかけたり、音量が小さいときだけにディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。

Contrl (Control Target)	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/出力/フィードバックの切り替え
Polarity (Polarity)	+ , -	レベル・コントロールの反転
Thrsht (Threshold)	0...100	効果のかかるレベル
Offset (Offset)	0...100	レベル・コントロールのオフセット
Attack (Attack)	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム
Release (Release)	1...100	レベル・コントロールのリリースタイム
LTime (L Delay Time [msec])	0...680	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime (R Delay Time [msec])	0...680	右チャンネルのディレイ・タイム
Fdbck (Feedback)	-100...+100	フィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	低域の減衰量
Spread (Spread)	-100...+100	エフェクト音の定位する幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト・バランス)またはフィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

: Polarity, : Threshold, : Offset, : Attack, : Release

“ Offset ”は、レベル・コントロールがかからないときの“ Control Target ”の値を、パラメータ設定値に対する割合で設定します。パラメータ設定値は、“ Control Target ”が“ Out ”のとき“ Wet/Dry ”の値、“ Control Target ”が“ FB ”のとき“ Feedback ”の値です。

“ Control Target ”は、“ Polarity ”が“ + ”の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいとパラメータ設定値に“ Offset ”の値をかけた値になり、“ Threshold ”より大きいとパラメータ設定値になります。“ Polarity ”が“ - ”の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいとパラメータ設定値になり、“ Threshold ”より大きいとパラメータ設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。

“ Attack ”、“ Release ”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

13: DL6: St.Auto Panning Delay

(Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

LTime (L Delay Time [msec])	0...680	左チャンネルのディレイ・タイム
Lfbck (L Feedback)	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量
RTime (R Delay Time [msec])	0...680	右チャンネルのディレイ・タイム
Rfbck (R Feedback)	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
LoDamp (Low Damp [%])	0...100	低域の減衰量
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO 波形
Shape (LFO Shape)	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合
Phase (LFO Phase [degree])	-180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (Panning Frequency [Hz])	0.02...20.0	パンニング・スピード
*Depth (Panning Depth)	0...100	パンニング幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

Modulation MO1 - MO7

カテゴリー: モジュレーション系エフェクト

14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

LFO (LFO Waveform) TRI, SIN	LFO波形
Phase (LFO Phase [degree]) -180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
LDly (L Pre Delay [msec]) 0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム
RDly (R Pre Delay [msec]) 0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
EQTrim (EQ Trim) 0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) -15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) -15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry) -Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L Pre Delay [msec], : R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger)

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

Time (Delay Time [msec]) 0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム
LFO (LFO Waveform) TRI, SIN	LFO波形
Shape (LFO Shape) -100...+100	LFO波形を変形させる割合
Phase (LFO Phase [degree]) -180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
Fdback (Feedback) -100...+100	フィードバック量
HiDamp (High Damp [%]) 0...100	フィードバックの高域の減衰量
Mix (Wet/Dry) -Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。

: Feedback, : Wet/Dry

“Feedback”が“+”の値と“-”の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が“+”の値のとき“Wet/Dry”も“+”の値に、“Feedback”が“-”の値のとき“Wet/Dry”も“-”の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

LFO (LFO Waveform) TRI, SIN	LFO波形
Shape (LFO Shape) -100...+100	LFO波形を変形させる割合
Phase (LFO Phase [degree]) -180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
Manual (Manual) 0...100	効果のかかる周波数
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
Reso (Resonance) -100...+100	レゾナンス量
HiDamp (High Damp [%]) 0...100	レゾナンスの高域の減衰量
Mix (Wet/Dry) -Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Resonance, : Wet/Dry

“Resonance”が“+”の値と“-”の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が“+”の値のとき“Wet/Dry”も“+”の値に、“Resonance”が“-”の値のとき“Wet/Dry”も“-”の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。エクスプレッション・ペダル等で、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。

LFO (LFO Waveform) TRI, SIN	LFO波形
Shape (LFO Shape) -100...+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。

LFO (LFO Waveform) TRI, SIN, Vintage,	LFO波形
	Up, Down	
Shape (LFO Shape) -100...+100	LFO波形を変形させる割合
Phase (LFO Phase [degree]) -180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。“Vintage”は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなピンテージ・トレモロ・アンプの音を得られます。

: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオート・パンのような効果が得られます。

19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオート・パンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつき合ったりする効果が得られます。

LFO (LFO Waveform) TRI, SIN	LFO波形
Shape (LFO Shape) -100...+100	LFO波形を変形させる割合
Phase (LFO Phase [degree]) -180...+180	左右のLFOの位相差
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth) 0...100	LFO変調の深さ
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

: LFO Phase

左右のLFOの位相差を設定します。この値を“0”から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いつき合いながら動き回ります。“+180”または“-180”にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメータが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

20: MO7: Ensemble

細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個を持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力するので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。

*Speed (Speed)	1...100	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ
Shimmr (Shimmer)	0...100	LFO波形のゆらぎの量
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Shimmer

LFO波形のゆらぎ量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かになります。

Dynamics DY1 - DY7

カテゴリ: ダイナミクス系のエフェクト

21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつばをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオタイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Envelop (Envelope Select)	L/RMix, Indivi	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Sens (Sensitivity)	1...100	感度
Attack (Attack)	1...100	アタックの強さ
EQTrim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Level (Output Level)	0...100	コンプレッサーの出力レベル
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

: Sensitivity, : Output Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Senseitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level”で最終的な音量を調節します。

: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。

22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキングタイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオタイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Envelop (Envelope Select)	L/RMix, L Only, R Only, Indivi	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択
Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrshl (Threshold [dB])	-40...0	圧縮のかかるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24	出力ゲイン
SPEQ (Side PEQ Insert)	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ
Triggr (Trigger Monitor)	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

Fc (Side PEQ Cutoff [Hz])	20...12.0k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数
Q (Q)	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅
Gain (Gain [dB])	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン

: Envelope Select

“L/R Mix”にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。“L Only”(“R Only”)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。“Indivi”にすると、左右独立して動作します。

: Ratio, : Threshold [dB], : Gain Adjust [dB]

“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。

: Attack, : Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。

: Side PEQ Insert, : Side PEQ Cutoff [Hz], : Q, : Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーを設定します。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定によって、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

: Trigger Monitor

これを“On”にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は“Off”にしておきます。

23: DY3: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrshl (Threshold [dB])	-40...0	圧縮のかかるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム
LoOfst (Low Offset [dB])	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン
MdOfst (Mid Offset [dB])	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst (High Offset [dB])	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24	出力ゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Low Offset [dB], : Mid Offset [dB], : High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。

Envelop (Envelope Select)	L/RMix, L Only, R Only	左右の信号のミックス/左/右の選択
Polrty (Polarity)	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
Thrshl (Threshold)	0...100	ゲートのかかるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム
DTime (Delay Time [msec])	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

“Envelope Select”を“L/R Mix”にすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。“L Only”または“R Only”にすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

: Polarity
ゲート・オン/オフの動作が反転します。“-”にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。

: Attack, : Release
“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

: Delay Time
ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりや存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。

Blend (Exciter Blend)	-100..+100	エキサイター効果の深さ
Empha (Emphatic Point)	0...140	エキサイターが強調する周波数
LDly (Enhancer Dly L [msec])	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム
RDly (Enhancer Dly R [msec])	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム
*Depth (Enhancer Depth)	0...100	エンハンサー効果の深さ
EQTrim (EQ Trim)	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Exciter Blend
エキサイター効果の深さを設定します。“+”の値と“-”の値では強調される周波数のパターンが異なります。

: Emphatic Point
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

: Enhancer Dly L [msec], : Enhancer Dly R [msec]
エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や興行感感をコントロールできます。

26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator)

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

LPF (Pre LPF)	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
Fs (Sampling Frequency [Hz])	1.0k...44.1k	サンプリング周波数
Bit (Resolution)	4...24	データのビット長
Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	サンプリング周波数変調の深さ
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域をカットする割合
Level (Output Level)	0...100	出力レベル
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

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

“Sampling Frequency”を“3kHz”程度に設定しておいで“Pre LPF”を“Off”にすると、リング・モジュレータのようなサウンドになります。

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

27: DY7: St.Parametric 4band EQ (Stereo Parametric 4band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルフタイプかを選択できます。

Trim (Trim)	0...100	入力レベル
B1Type (Band1 Type)	Peaking, ShelvL	バンド1のタイプ
B4Type (Band4 Type)	Peaking, ShelvH	バンド4のタイプ
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0k	バンド1の中心周波数
Q1 (Q)	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
G1 (Gain [dB])	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	50...10.0k	バンド2の中心周波数
Q2 (Q)	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
G2 (Gain [dB])	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0k	バンド3の中心周波数
Q3 (Q)	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
G3 (Gain [dB])	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0k	バンド4の中心周波数
Q4 (Q)	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
G4 (Gain [dB])	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Band1 Type, : Band4 Type
バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。

Special Effect SE1 - SE4

カテゴリー: スペシャル・エフェクト

28: SE1: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。

LPFLvl (Pre LPF)	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量
Fc (Fixed Frequency [Hz])	0...12.0k	オシレーター周波数
Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	オシレーター周波数を変調するLFOスピード
Depth (LFO Depth)	0...100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

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

: Fixed Frequency [Hz]
オシレーターの周波数を設定します。

29: SE2: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。

*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
*Pitch (Pitch Depth)	0...100	通り過ぎるときのピッチの変化量
*Pan (Pan Depth)	-100...+100	通り過ぎるときの定位の変化量
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“ Pitch Depth ”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。“ + ”の値では左から右へ、“ - ”の値では右から左へ移動します。

30: SE3: St.Analog Record

(Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。

RPM (Speed [RPM]) 33 1/3, 45, 78	レコードの回転数
*Wah (Flutter) 0..100	変調の深さ
NsDens (Noise Density) 0..100	ノイズの密度
NsTone (Noise Tone) 0..100	ノイズの音質
NsLvl (Noise Level) 0..100	ノイズの音量
ClkLvl (Click Level) 0..100	クリック・ノイズの音量
EQTrim (EQ Trim) 0..100	イコライザーへの入力レベル
Fc (Pre EQ Cutoff [Hz]) 300...10.0k	イコライザーの中心周波数
Q (Q) 0.5...10.0	イコライザーの帯域幅
GLLevel (Gain [dB]) -18.0...+18.0	イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

31: SE4: Talking Modulator

入力信号に人の声のようにくせを持たせるエフェクトです。ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.00	LFOスピード
VTop (Voice Top) A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音
VCentr (Voice Center) A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音
VBottom (Voice Bottom) A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音
Formnt (Formant Shift) -100...+100	効果のかかる周波数の高さ
Reso (Resonance) 0..100	声のパターンのレゾナンスの強さ
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Formant Shift

効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたいときは、この値を大きな値に、低い音のときは小さな値に設定します。

: Resonance

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

Insert Effect (2in2out x 2)/ Final Effect

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ 2in2outx2 ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。またファイナル・エフェクトで選択できます。

Large size LS1 - LS7

カテゴリ: ラージサイズ・エフェクト

32: LS1: St.Graphic 7band EQ

(Stereo Graphic 7band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をパーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。

Type (Type) 1:Wide1, 2:Wide2, 3:Wide3, 4:HalfW1, 5:HalfW2, 6:HalfW3, 7:Low, 8:WideLo, 9:Mid, 10:WideM, 11:High, 12:WideHi	各バンドの中心周波数の組合せを選択
Trim (Trim) 0..100	入力レベル
B1 (Band1 [dB]) -18...+18	バンド1のゲイン
B2 (Band2 [dB]) -18...+18	バンド2のゲイン
B3 (Band3 [dB]) -18...+18	バンド3のゲイン
B4 (Band4 [dB]) -18...+18	バンド4のゲイン
B5 (Band5 [dB]) -18...+18	バンド5のゲイン
B6 (Band6 [dB]) -18...+18	バンド6のゲイン
B7 (Band7 [dB]) -18...+18	バンド7のゲイン
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。

33: LS2: St.Multiband Limiter

(Stereo Multiband Limiter)

ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。

Ratio (Ratio) 1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrsht (Threshold [dB]) -40...0	圧縮のかかるレベル
Attack (Attack) 1...100	アタック・タイム
Relse (Release) 1...100	リリース・タイム
LoOfst (Low Offset [dB]) -40...0	低域のトリガー信号のゲイン
MdOfst (Mid Offset [dB]) -40...0	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst (High Offset [dB]) -40...0	高域のトリガー信号のゲイン
GLLevel (Gain Adjust [dB]) -Inf, -38...+24	出力ゲイン
Mix (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

34: LS3: Vocoder

左チャンネルの入力信号(キャリア)に、右チャンネルの信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果を得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。

Carri (L [Carrier] Trim)	0...100	左チャンネル(キャリア)への入力レベル
Modul (R [Modulator] Trim)	0...100	右チャンネル(モジュレーター)への入力レベル
Formnt (Formant Shift)	-2...+2	ポコーダー効果の周波数の高さ
Respo (Response)	0...100	モジュレーター入力に対する変化の速さ
NLevel (Noise Level)	0...100	キャリア側へのノイズのミックスレベル
LoGain (Low Gain [dB])	-12...+12	ポコーダーの低域の出力レベル
HiGain (High Gain [dB])	-12...+12	ポコーダーの高域の出力レベル
HiMix (Modulator High Mix)	0...100	モジュレーターの高域成分の出力レベル
Bal (Vocoder/Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Wet	ポコーダー出力とキャリアのバランス
Vocode		
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Formant Shift
キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ポコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

: Noise Level
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

: Modulator High Mix
右チャンネル(モジュレーター)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

: Vocoder/Carrier, : Wet/Dry
“Vocoder/Carrier”はポコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、“Wet/Dry”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ポコーダーの効果の深さを変えたいときには、“Wet/Dry”を“Wet”にして、“Vocoder/Carrier”でバランスをとってください。

35: LS4: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチ・シフターです。左右のピッチ・シフト量を上下対称にすることも可能です。

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	ピッチ・シフターのモードの切り替え
L/R (L/R Pitch)	Normal, Up/Dwn	左右ピッチ・シフト量の反転
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量
Fine (Fine [cent])	-100...+100c	セント単位でのピッチシフト量
LDly (Lch Delay [msec])	0...1000	左チャンネルのデレイ・タイム
RDly (Rch Delay [msec])	0...1000	右チャンネルのデレイ・タイム
FPoint (Feedback Position)	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え
Fdback (Feedback)	-100...+100	フィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
Spread (Spread)	-100...+100	エフェクト音の定位する幅
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L/R Pitch
“Up/Dwn”にすると、右チャンネルのピッチ・シフト量が逆になります。ピッチ・シフト量を“+”の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。エクスプレッション・ペダル等でピッチをコントロールする場合、Lchのピッチがコントロールされます。

: Mode, Fine
CntrlでPithをコントロールするように設定しているときにMode, Fineを変更したときは、再度CntrlでMax, Minのパラメータを設定しなおしてください。

36: LS5: Early Reflections L

ノーマル・サイズのもの比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。

Type (Type)	Sharp, Loose, Modula, Revers	初期反射音の減衰のカーブ
Time (ER Time [msec])	10...1600	初期反射音の長さ
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間
EQTrim (EQ Trim)	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

37: LS6: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートします。

ODSW (OverDrive SW)	Off, On	オーバードライブ・オン / オフ
DGain (OverDrive Gain)	0...100	ひずみ具合
DLevel (OverDrive Level)	0...100	オーバードライブの出力レベル
DTone (OverDrive Tone)	0...15	オーバードライブの音質
SPsim (Speaker Simulator)	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン / オフ
Mode (Mode Switch)	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え
Speed (Speed Switch)	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え
RotAcc (Rotor Acceleration)	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ
Rotor (Rotor Ratio)	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節(1.00で標準、Stopでは停止)
HrnAcc (Horn Acceleration)	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ
Horn (Horn Ratio)	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節(1.00で標準、Stopでは停止)
HRBal (Horn/Rotor Balance)	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス
MicDst (Mic Distance)	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離
Spread (Mic Spread)	0...100	左右のマイクロフォンの角度
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Horn Acceleration, : Rotor Acceleration
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストを切り替えても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration”は、この切り替えの速さを設定します。

: Mic Distance, : Mic Spread
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

38: LS7: Center Canceller

音楽(ステレオ・ソース)を入力して、中央に定位しているボーカルやリード・ギターなどの音を消し、さらにピッチ・コントロールが可能なエフェクトです。

Pitch (Pitch)	-12...0...+12	半音単位でのピッチ・シフト量
Adjust (Adjust)	L50...CNT...R50	キャンセル・ポジション
Himix (Center Hi mix)	0...100	センター・ポジションの高域成分のミックス量
Lomix (Center Lo mix)	0...100	センター・ポジションの低域成分のミックス量

Insert Effect (1in2out x 2)

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ 1in2outx2 ”を選んでおくと選択できるアルゴリズムです。

エフェクトGT1 ~ VO2は、ギター / ベース / ボーカル用のマルチ・エフェクトで、3 ~ 5個のエフェクトをシリーズ接続したものです。

例

アルゴリズム番号: カテゴリー番号: アルゴリズム名
[チェーン構成エフェクト名]

39: GT1: Guitar Multi1
[Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

各マルチ・エフェクトのチェーン構成を以下に示します。

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータは、後述の「GT1 ~ VO2のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ」の説明を参照してください。

GT1 - GT6

カテゴリー: ギター・マルチ

39: GT1: Guitar Multi1
[Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

40: GT2: Guitar Multi2
[Wah, Dist, NR, Delay]

41: GT3: Guitar Multi3
[Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

42: GT4: Guitar Multi4
[Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/FI, S.Dly]

43: GT5: Guitar Multi5
[Wah, Comp, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]

44: GT6: Guitar Multi6
[Comp, P4EQ, Pitch, Delay]

AS1 - AS3

カテゴリー: ギター・アンプ・シミュレーター

45: AS1: Amp Simulator1
[NR, AmpSim, CabRes, Cho/FI, S.Dly]

46: AS2: Amp Simulator2
[NR, AmpSim, CabRes, TremI, Delay]

47: AS3: Amp Simulator3
[NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]

PA1

カテゴリー: プリアンプ・シミュレーター

48: PA1: Pre Amp Simulator
[Drive, NR2, Tone, Cabinet]

EB1 - EB3

カテゴリー: ベース・マルチ

49: EB1: Bass Multi1
[CompT, Exctr, P4EQ, Cho/FI, S.DLY]

50: EB2: Bass Multi2
[Dist, NR, Filter, Delay]

51: EB3: Bass Multi3
[Comp, P4EQ, Gate]

MS1

カテゴリー: マイク・マルチ

52: MS1: Mic Multi
[CabRes, MicSim, Comp]

VO1 - VO2

カテゴリー: ボーカル・マルチ

53: VO1: Vocal Multi1
[Comp, Exctr, Pitch, S.Dly]

54: VO2: Vocal Multi2
[NR, DeEss, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]

GT1 ~ VO2のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータの説明を以下に示します。

Dist (Distortion)

入力音をひずませるエフェクトです。

Type (Drive Type) Tube, Crunch, Scream, ドライブタイプ
HotBox, Hgain, Valve,
Crush, Scoop, Fuzz

Drive (Drive) 1...100 ひずみ具合

Treble (Treble) -15.0...+15.0 高域の音質

Level (Level) 0...100 出力レベル

Drive

コンバクト・エフェクターやアンプヘッドをモデリングしたエフェクトです。

Type (DriveType) *1	ドライブ・タイプ
Drive (DriveGain) 1...100	ひずみ具合
Level (Level) 0...100	出力レベル
Tube (TubeType) SS, 1...99, Burn!	真空管の特性
Bias (TubeBias) 0...100	真空管の動作点

*1: TubeOD, Classic, FatDist, Metal, Seattle, BigFuzz, TopBst, US.HiG, B.Stack, Direct

:TubeType

真空管で音声をひずませる特性を自在に変化させます。真空管の増幅本数や管の新旧によるひずみの違いを表現できます。値を大きくするほど、非線形ひずみが増えて倍音が増加してきます。DriveGainの値を上げておいてから、調整すると良いでしょう。

:TubeBias

真空管で音声をひずませるときの真空管の動作点を変化させます。TubeTypeのパラメータと合わせて倍音が増加してきます。TubeBiasのパラメータはTubeTypeの値が大きいために効果が大きくなります。

NR (Noise Reduction)

ノイズを抑える効果を持つエフェクトです。

Thrshl (Threshold) -40.0...-1.0	効果のかがり始めるレベル
--------------------	--------------------	--------------

NR2 (Noise Reduction2)

ノイズを軽減する効果を持つエフェクトです。

PreAmpのチェーン専用でチューンしてあります。

Thrshl (Threshold) -40.0...-0.0	効果のかがり始めるレベル
Decay (Decay) 0...20	ディケイタイム

:Threshold

入力音のレベルにあわせて、調節が必要です。ギター入力ではシングルコイルとハムバッカーでは、レベルが異なるので入力のトリムを適正レベルに合わせてから、Thresholdを調整してください。シングルコイルのギターの場合、トリムは-10の目盛りあたりを目安にノイズが大きくなりすぎない適当なところに固定した後で、Thresholdの値を不自然に音声が途切れない程度に調節してください。NR2はPreAmp専用でチューンしてあるので、動作点がNRとは異なります。

Comp (Compressor/Limiter)

Ratio (Ratio) 1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh (Threshold [dB]) -40...0	圧縮のかかるレベル
Attck (Attack) 1...100	アタック・タイム
Relse (Release) 1...100	リリース・タイム
GLevel (Gain Adjust [dB]) -Inf, -38...+24	コンプレッサーの出力ゲイン

CompT (Tube Compressor/Limiter)

真空管タイプのコンプレッサーです。

Ratio (Ratio) 1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh (Threshold [dB]) -40...0	圧縮のかかるレベル
Attck (Attack) 1...100	アタックタイム
Relse (Release) 1...100	リリースタイム
GLeve l(Gain Adjust [dB]) -Inf, -38...+24	コンプレッサーの出力ゲイン
Tube (TubeType) SS, 1...99, Burn!	真空管の特性

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz]) 20...1.0k	バンド1の中心周波数
Q1 (Q) 0.5...10.0	バンド1の帯域幅
G1 (Gain [dB]) -18...+18	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz]) 50...5.0k	バンド2の中心周波数
Q2 (Q) 0.5...10.0	バンド2の帯域幅
G2 (Gain [dB]) -18...+18	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz]) 300...10.0k	バンド3の中心周波数
Q3 (Q) 0.5...10.0	バンド3の帯域幅
G3 (Gain [dB]) -18...+18	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz]) 500...20.0k	バンド4の中心周波数
Q4 (Q) 0.5...10.0	バンド4の帯域幅
G4 (Gain [dB]) -18...+18dB	バンド4のゲイン
Trim 0...100	パラメトリックイコライザーへの入力レベル

Exc tr (Exciter)

Blend (Exciter Blend) -100...+100	エキサイター効果の深さ
Empha (Emphatic Point) 0...140	強調する周波数
EQ Trim 0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) -15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) -15...+15	高域イコライザーのゲイン

Wah

ワウ効果を持つエフェクトです。エクスプレッション・ペダルによりコントロールができます。

FcBtm (Frequency Bottom) 0...100	ワウの中心周波数の下限
FcTop (Frequency Top) 0...100	ワウの中心周波数の上限
*Mode (Sweep Mode) Auto, Pedal	オート・ワウ/ペダルによるコントロールの切り替え
LFOlvi (LFO Level) 0...100	コントロールに加えるLFOのレベル
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
Reso (Resonance) 0...100	レゾナンス量(共振の強さ)
LPF (LPF) Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ

:Mode

エクスプレッション・ペダルでWahをコントロールする場合は「Pedal」を選択します。詳しくは、「ワウをペダルでコントロールする方法」(p.151)を参照してください。

Filter

エンベロープによって、周波数が動くレゾナンス付きのフィルターです。

Type (Filter Type) LPF, BPF, HPF	フィルター・タイプ
Sens (Sensitivity) 0...100	感度
Attack (Attack) 1...100	アタックの強さ
Manual (Manual) 0...100	効果のかかる周波数
Reso (Resonance) 0...100	レゾナンス量(共振の強さ)
Polarity (Polarity) +, -	極性

AmpSim (AmpSimulator)

ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。ライン録りでも、実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。

Type (Amplifier Type) AMP1...5	ギター・アンプのタイプ
-----------------------	----------------	-------------

CabRes (CabinetResonator)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性、箱鳴りをシミュレートしたエフェクトです。

“ AmpSimulator ”と同様にライン録りに最適です。

Type (Cabinet Type) 1 x 8, 1 x 10, 1 x 12, 2 x 12, 4 x 10, 4 x 12	キャビネットのタイプ
Depth 0...100	効果の深さ

Tone

ギター・アンプのトーン・コントロール部をシミュレートしたエフェクトです。真空管の特性を調整できます。

Bass (Bass)	0..100	低域のレベル
Middle (Middle)	0..100	中域のレベル
Treble (Treble)	0..100	高域のレベル
Tube (TubeType)	SS, 1-99, Burn!	ギターアンプのパワーアンプ部の真空管の特性

Cabinet

ギターアンプのスピーカーキャビネットをモデリングしたエフェクトです。

Type (CabinetType)	*1	キャビネットタイプ
Air	0..100	空気感
Level	0..100	出力レベル
Presnc (Presence)	0..100	高域レベル

*1: 1x8TW(Tweed), 1x12T(Tweed), 1x12B(Black), 1x12V(Vox), 2x12B(Black), 2x12V(Vox), 2x12C(ClassicA), 4x10T(Tweed), 4x12C(Classic), 4x12V(Vintage), 4x12M(Modern), FullR(FullRange)

Gate

ThrsH (Threshold)	0..127	効果のかかり始めるレベル
Attack (Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse (Release)	1..100	リリース・タイム
Respo (Response)	1..100	入力に対する変化の速さ

DeEss (Deesser)

音声の「サ行」の耳につく音を低減させるエフェクトです。

Sense (Sensitivity)	0..100	感度
Fc (Side Band EQ fc)	500..20.0k	サイド・バンドEQの中心周波数
Q (Side Band EQ Q)	0.5..10	サイド・バンドEQの帯域幅
Gain (Side Band EQ Gain)	-18..+18	サイド・バンドEQのゲイン
Ratio (Ratio)	1.0:1..50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
ThrsH (Threshold [dB])	-40..0	圧縮のかかるレベル
Attck (Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse (Release)	1..100	リリース・タイム
Level (Gain Adjust [dB])	-Inf..-38..+24	出力ゲイン

Cho/Fl (Chorus/Flanger)

音程の移動感や厚みを与えるエフェクトです。ディレイ・タイムで効果が大きく変化します。

DTime (Delay Time)	0.0..50.0ms	ディレイ・タイム
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*Speed (LFO Frequency)	0.02..20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Fdback (Feedback)	-100..+100	フィードバック量
Trim (EQ Trim)	0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15..+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15..+15	高域イコライザーのゲイン
Mode (Output Mode)	Normal, Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
Mix (Wet/Dry)	-Wet..-1:99, Dry, 1:99..Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

:Output Mode

“ Invert ”にすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感が得られます。

Trem1 (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage,	LFO波形
	Up, Down	
Shape (LFO Shape)	-100..+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02..20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99..99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

Phaser

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*Speed(LFO Frequency [Hz])	0.02..20.0	LFOスピード
Manual (Manual)	0..100	効果のかかる周波数
*Depth (Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Reso (Resonance)	-100..+100	レゾナンス量
Mix (Wet/Dry)	-Wet..-1:99, Dry, 1:99..Wet	フェイザーのエフェクト・バランス

Delay

入力信号を時間的に遅らせた音を作り出すエフェクトです。モノ・ステレオ・アウト型になっています。

DTime (Delay Time)	1..680ms	ディレイ・タイム
Fdback (FeedBack)	-100..+100	フィードバック量
HiDamp (High Damp)	0..100	フィードバックの高域の減衰量
LoDamp (Low Damp)	0..100	フィードバックの低域の減衰量
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99..99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

S.Dly (Stereo Delay)

“ Delay ”の2チャンネル同時入力タイプです。

パラメータは、“ Delay ”と同様です。

Pitch (Pitch shifter)

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

Mode (Mode)	Slow, Medium, Fast	ピッチ・シフターのモードの切り替え
*Pitch (Pitch Shift [1/2tone])	-24..+24	半音単位でのピッチ・シフト量
Fine (Fine [cent])	-100..+100	セント単位でのピッチ・シフト量
DTime (Delay Time [msec])	0..500	ディレイ・タイム
FbSel (Feedback Position Select) ...	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え
Fdback (Feedback)	-100..+100	フィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0..100	高域の減衰量
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99..99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Mode

ピッチ・シフターの動作モードを切り替えます。“ Slow ”では音質変化が少なく、“ Fast ”では反応速度が速いピッチ・シフターになります。“ Medium ”はその中間です。ピッチ・シフト量が少なくていいときは“ Fast ”に、大幅にピッチ・シフトしたいときは“ Slow ”に、というように使い分けるとよいでしょう。

: Mode, Fine

CntrlでPithをコントロールするように設定しているときにMode, Fineを変更したときは、再度CntrlでMax, Minのパラメータを設定しなおしてください。

: Feedback Position select, : Feedback

“ Feedback Position select ”を“ Pre ”にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチ・シフターに入力されるので、“ Feedback ”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。

“ Feedback Position select ”を“ Post ”にすると、フィードバックされる音はピッチ・シフターを通らないので、“ Feedback ”の値を上げると、ピッチ・シフトのかかった音そのまま繰り返されます。

MicSim (Mic Simulator)

マイク・シミュレーターは、標準のダイナミック・マイクで録音した音を、高価なコンデンサー・マイク、スタジオ専用マイクやピンテージ・マイクで録音した音のように変換するモデリング・エフェクトです。

InMic (Input Mic Type)	Vo.Dy, Mlt.Dy, Line	録音に使用したマイクを選択
OutMic (Output Mic Type)	Vnt.Dy, Mlt.Cn, Pc.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tb, BDr.Dy	シミュレートするマイクを選択
Set (Setting)	Close, On, Off, Far	マイクのセッティング
Trim (Trim)	0...100	調整レベル

: Input Mic Type

Vo.Dy ボーカル・マイクの定番のダイナミック・マイクで、音がよく前に出て、吹かれやハウリングにも強いという特徴を持つマイクです。
Mlt.Dy 一般的な楽器、ボーカルなどさまざまな用途で使えるダイナミック・マイクで、かっちりとした音質を特徴とするマイクです。

: Output Mic Type

Vnt.Dy ピンテージ・ダイナミック・マイクの暖かみのある太い音質をシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。
Mlt.Cn 汎用スタジオ用コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、低域から高域までの広域に対応し、楽器一般に適しています。
Pc.Cn 楽器用スモール・コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、高域に特徴があり、ドラムのオーバー・トップ、アコースティック・ギターに最適です。
Whale クリアで音量感のあるダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、ドラム・サウンドに適しています。
Vo.Cn スタジオ用コンデンサー・マイクとして定番のマイクをシミュレートしたもので、ボーカル、生楽器、ナレーションに最適です。
Vo.Tb ピンテージ・チューブ・マイクをシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。
BDr.Dy かなり大型のダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、オン・マイクでの風圧を感じさせるバス・ドラムの音などに適しています。

: Set

マイクの位置を切り替えます。“Close”、“On”にすると近接効果により低域が強調されると同様の効果が現れるので、全体のレベルの調整を“Trim”によって行ってください。

Insert Effect (1in1out x 4)

インサート・エフェクトで“SelectEffType”に“1in1outx4”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。

4つのチャンネル・トラックに、それぞれ異なるエフェクトを同時に使用できます。

エフェクトMM1～MM33は、モノラル・タイプのエフェクトを2つシリーズ接続したものです。

例

アルゴリズム番号: カテゴリ番号: アルゴリズム名
 [チェーン構成エフェクト名]

55: MM1: P4EQ - Exciter
 [P4EQ Excit1]

各マルチ・エフェクトのチェーン構成を以下に示します。

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータは、後述の「MM1～MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ」の説明を参照してください。

55: MM1: P4EQ - Exciter
 [P4EQ, Excit1]

56: MM2: P4EQ - Wah
 [P4EQ, Wah]

57: MM3: P4EQ - Cho/FInG
 [P4EQ, ChFl1]

58: MM4: P4EQ - Phaser
 [P4EQ, Phaser]

59: MM5: P4EQ - Mt.Delay
 [P4EQ, Mt.Dly]

60: MM6: Comp - Wah
 [Comp2, Wah]

61: MM7: Comp - AmpSim
 [Comp2, AmpSim]

62: MM8: Comp - OD/HiG
 [Comp1, ODHiG]

63: MM9: Comp - P4EQ
 [Comp1, P4EQ]

64: MM10: Comp - Cho/FInG
 [Comp2, ChFl1]

65: MM11: Comp - Phaser
 [Comp2, Phaser]

66: MM12: Comp - Mt.Delay
[Comp2, Mt.Dly]

67: MM13: Exciter - Comp
[Excit2, Comp1]

68: MM14: Exciter - Limiter
[Excit2, Lmtr]

69: MM15: Exciter - Cho/FIng
[Excit2, ChF11]

70: MM16: Exciter - Phaser
[Excit2, Phaser]

71: MM17: Exciter - Mt.Delay
[Excit2, Mt.Dly]

72: MM18: Limiter - P4EQ
[Lmtr, P4EQ]

73: MM19: Limiter - Cho/FIng
[Lmtr, ChF12]

74: MM20: Limiter - Phaser
[Lmtr, Phaser]

75: MM21: Limiter - Mt.Delay
[Lmtr, Mt.Dly]

76: MM22: OD/HiG - Cho/FIng
[ODHiG, ChF11]

77: MM23: OD/HiG - Phaser
[ODHiG, Phaser]

78: MM24: OD/HiG - Mt.Delay
[ODHiG, Mt.Dly]

79: MM25: OD/HiG - AmpSim
[ODHiG, AmpSim]

80: MM26: Wah - AmpSim
[Wah, AmpSim]

81: MM27: Decimator - AmpSim
[Decim, AmpSim]

82: MM28: Decimator - Comp
[Decim, Comp1]

83: MM29: Cho/FIng - Mt.Delay
[ChF12, Mt.Dly]

84: MM30: Phaser - Cho/FIng
[Phaser, ChF12]

85: MM31: AmpSim - Tremolo
[AmpSim, Trml]

86: MM32: Reverb - Gate
[Reverb, Gate]

87: MM33: MicSim - Limiter
[MicSim, Lmtr]

MM1 ~ MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ

チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータの説明を以下に示します。

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz]) 20...1.0k	バンド1の中心周波数
Q1 (Q) 0.5...10.0	バンド1の帯域幅
G1 (Gain [dB]) -18...+18	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz]) 50...5.0k	バンド2の中心周波数
Q2 (Q) 0.5...10.0	バンド2の帯域幅
G2 (Gain [dB]) -18...+18	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz]) 300...10.0k	バンド3の中心周波数
Q3 (Q) 0.5...10.0	バンド3の帯域幅
G3 (Gain [dB]) -18...+18	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz]) 500...20.0k	バンド4の中心周波数
Q4 (Q) 0.5...10.0	バンド4の帯域幅
Gain4 (Gain [dB]) -18...+18	バンド4のゲイン
Trim (Trim) 0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル

Excit1 (Exciter1)

Blend (Exciter Blend) -100...+100	エキサイター効果の深さ
Empha (Emphatic Point) 0...140	強調する周波数

Excit2 (Exciter2)

Exciter1 にPreLEQとPreHEQがついたものです。

Blend (Exciter Blend) -100...+100	エキサイター効果の深さ
Empha (Emphatic Point) 0...140	強調する周波数
Trim (EQ Trim) 0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB]) -15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) -15...+15	高域イコライザーのゲイン

Wah (Wah/Auto Wah)

FcBtm (Frequency Bottom) 0...100	ワウの中心周波数の下限
FcTop (Frequency Top) 0...100	ワウの中心周波数の上限
*Mode (Sweep Mode) Auto, Pedal, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソースLFOによるコントロールの切り替え
*Speed (LFO Frequency [Hz]) 0.02...20.0	LFOスピード
Reso (Resonance) 0...100	レゾナンス量(共振の強さ)
LPF (LPF) Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ

:Mode

エクспレッション・ペダルでWahをコントロールする場合は“Pedal”を選択します。

Comp1 (Compressor1)

Sense (Sensitivity)	1...100	感度
Attack (Attack)	1...100	アタックの強さ
Level (Output Level)	0...100	コンプレッサーの出力レベル

Comp2 (Compressor2)

Comp1にPre LEQとPre HEQがついたエフェクトです。

Sens (Sensitivity)	1...100	感度
Attack (Attack)	1...100	アタックの強さ
Trim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
Level (Output Level)	0...100	コンプレッサーの出力レベル

Lmtr (Limiter)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
ThrsHl (Threshold [dB])	-40...0	圧縮のかかるレベル
Attck (Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン

AmpSim (Amp Simulator)

Type (Amplifier Type)	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
-----------------------------	---------------	-------------

MicSim (Mic Simulator)

p.147を参照してください。

Decima (Decimator)

LPF (Pre LPF)	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
Fs (Sampling Frequency [Hz])	1.0k...44.1k	サンプリング周波数
Bit (Resolution)	4...24	データのビット長
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域をカットする割合
Level (Output Level)	0...100	デシメーターの出力レベル

ODHiG (OverDrive/HighGain)

Mode (Drive Mode)	オーバー・ドライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
*Drive (Drive)	1...100	ひずみ具合
Level (Output Level)	0...50	オーバー・ドライブの出力レベル
LoFc (Low Cutoff [Hz])	20...1.0k	低域イコライザー(シェルビング・タイプ)の中心周波数
LoG (Gain [dB])	-18...+18dB	低域イコライザーのゲイン
Md1Fc (Mid1 Cutoff [Hz])	300...10.0k	中高域イコライザー1(ピーキング・タイプ)の中心周波数
Md1Q (Q)	0.5...10.0	中高域イコライザー1の帯域幅
Md1G (Gain [dB])	-18...+18	中高域イコライザー1のゲイン
Md2Fc (Mid2 Cutoff [Hz])	500...20.0k	中高域イコライザー2(ピーキング・タイプ)の中心周波数
Md2Q (Q)	0.5...10.0	中高域イコライザー2の帯域幅
Md2G (Gain [dB])	-18...+18	中高域イコライザー2のゲイン

ChFl1 (Chorus/Flanger1)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0	ディレイ・タイム
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ
Fdback (Feedback)	-100...+100	フィードバック量
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス

ChFl2 (Chorus/Flanger2)

DTime (Delay Time [msec])	0.0...50.0	ディレイ・タイム
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ
Fdback (Feedback)	-100...+100	フィードバック量
EQTrim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス

Phaser

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
Manual (Manual)	0...100	効果のかかる周波数
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ
Reso (Resonance)	-100...+100	レゾナンス量
Mix (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス

Trml (Tremolo)

LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN, Vintage,	LFO波形
	Up, Down	
Shape (LFO Shape)	-100...+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed (LFO Frequency [Hz])	0.02...20.0	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ

Mt.Dly (Multitap Delay)


T1Time (Tap1 Time [msec])	0...680	タップ1のディレイ・タイム
T2Time (Tap2 Time [msec])	0...680	タップ2のディレイ・タイム
T1Lvl (Tap1 Level)	0...100	タップ1の出力レベル
Fdback (Feedback)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
Mix (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス

Reverb (mono Reverb)

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイ・タイム
EQTrim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG (Pre LEQ Gain [dB])	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
RevBa l (Reverb Balance)	Dry, 1:99...99:1, Wet	リバーブのエフェクト・バランス

Gate

Contrl (Input Reverb Mix)	Dry, 1:99...99:1, Wet	ゲートをコントロールする信号のダイレク音とエフェクト音(リバーブ音)とのバランス
Poltry (Polarity)	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
ThrsHl (Threshold)	0...100	ゲートのかかるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム


 86:MM32: Reverb - Gate のGateは、ReverbのWet出力に接続されています。このためGateのエフェクトのオン・オフは、Reverbと連動し、Reverbのオン・オフとともに切り替わります。

Insert Effect (1in1out x 8)

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ 1in1outx8 ”を選んでおくと選択できるアルゴリズムです。

8つのチャンネル・トラックにそれぞれ異なるインサート・エフェクトを同時に使用できます。

エフェクトMN1 ~ MN11はモノラル・タイプのエフェクトです。

 “ 1in1out x 8 ”のエフェクトは、エクスプレッション・ペダル等でのコントロールはできません。

88: MN1: OverDrive/HighGain

パラメータは、ODHiGと同様です。

89: MN2: Compressor2

パラメータは、Comp2と同様です。

90: MN3: Limiter

パラメータは、Lmtrと同様です。

91: MN4: Gate

Polrty ((G) Polarity)	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
Thrshl (Threshold)	0...100	ゲートのかかるレベル
Attack ((G) Attack)	1...100	アタック・タイム
Relse (Release)	1...100	リリース・タイム

92: MN5: Exciter2

パラメータは、Excit2と同様です。

93: MN6: Parametric 4band EQ

Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0k	バンド1の中心周波数
Q1 (Q)	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
G1 (Gain [dB])	-18...+18	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	300...10.0k	バンド2の中心周波数
Q2 (Q)	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
G2 (Gain [dB])	-18...+18	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0k	バンド3の中心周波数
Q3 (Q)	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
G3 (Gain [dB])	-18...+18	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0k	バンド4の中心周波数
Q4 (Q)	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
G4 (Gain [dB])	-18...+18	バンド4のゲイン
Trim (Trim)	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル

94: MN7: Amp Simulator

Type (Amplifier Type)	AMP1...5	ギター・アンプのタイプの選択
-----------------------------	----------	----------------

95: MN8: Multitap Delay

パラメータは、Mt.Dlyと同様です。

96: MN9: Chorus/Flanger2

パラメータは、ChFl2と同様です。

97: MN10: Phaser

パラメータは、Phaserと同様です。

98: MN11: Expander

あるレベルより低い信号を圧縮して、音にめりはりを付けたり、ダイナミック・レンジとSN比を向上させるエフェクトです。

Thrshl (Threshold)	0...127	効果のかかり始めるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタックの長さ
Relse (Release)	1...100	リリースの長さ
Ratio (Ratio)	1.0:1...inf:1	圧縮比
Respo (Response)	1...100	入力に対する変化の速さEffect Control

Effect Control

Cntrl (Control)

エクスプレッション・ペダルや外部MIDIコントローラーでコントロールするパラメータの選択と、コントロールするパラメータ値の範囲を設定します。

Param (Parameter)	*** コントロールするパラメータ名
Max	*** コントロールするパラメータの最大値
Min	*** コントロールするパラメータの最小値

: Param
 コントロールするパラメータを選びます。プログラムごとに選択できるパラメータが異なります。
 例えば、“ Param ”の1つである“ Cho/FI-Depth ”は、Cho/FIの“ Depth ”のパラメータをコントロールします。“ Off ”では、コントロールできません。

: Max, : Min
 パラメータをコントロールする値の上限と下限を設定します。“ Max ”と“ Min ”の値を入れ替えることによって、例えば、ペダルのコントロールを、踏み込んだときと開いたときの効果を逆にすることができます。
 設定できる値は、エフェクトごとに異なります。“ Param ”が“ Off ”または“ Wah ”のときは、“ Max ”、“ Min ”が表示されません。

ワウをペダルでコントロールする方法

- 「6. 外部からエフェクトをコントロールする」(p.57)を参照して、“ Device ”等を設定し、ワウを持つエフェクト・プログラムを選びます。
- “ Cntrl ”の“ (EffectIcon) ”ボタンを押して、“ Param ”で“ Wah ”を選びます。
- “ Wah ”の“ (EffectIcon) ”ボタンを押して、“ Mode ”に“ Pedal ”を選びます。



故障とお思いになる前に

ディスプレイに何も表示されない

D1600mkIIの電源がオンになっていますか?(p.11)

コントラストの調整はできていますか?(p.8)

音が出ない

D1600mkIIおよび接続している機器の電源がオンになっていますか?(p.11)

[MASTER]フェーダーまたは[PHONES LEVEL]ツマミの値が上がっていますか?

チャンネルの音量レベルが上がっていますか?
 ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、シーン・リードを使用した後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。
 フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルになるように調整してください。

再生音が聞こえない

[TRACK STATUS]がPLAYになっていますか?(p.3、134)

ソロ・オンにしているトラックの音声が無音になっていませんか?(p.131)

オート・パンチ・イン - アウト時、録音するトラック([TRACK STATUS]REC)のイン - アウト区間外の再生音を聞くことができない場合、[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページの "AutoIn" を "On" にしましたか?

キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていますか?

[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページで "Level" ボタンを押して、キュー・レベルを上げてください。

入力した音が聞こえない

各入力端子に接続後、各ミキサー・チャンネルに正しく入力しましたか?

[INPUT/TUNER] "Ch1 - 8"、"Ch9 - 16" タブ・ページで各ミキサー・チャンネルに入力してください。(p.36、123)

音声が入力されているかを確認してください。
 [METER/TRACK VIEW]ページの "SelectDisplay" で "PreFader" を選び、各ミキサー・チャンネルの音声が入力されていることをメーターで確認します。
 [CHANNEL]および[MASTER]フェーダーを適当な位置まで上げます。メーターが振れない場合、チャンネルへの入力が行われていません。

モニターの設定は適切ですか?

[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページでモニターする対象を選びます(通常 "MasterLR" を "On")。"Rhythm" や "Cue" を "On" にしたときは、これらの音量レベルを上げます。(p.132)

[TRACK STATUS]がRECまたはINPUTになっていますか?(p.3、134)

[TRIM]ツマミが適正なレベルまで上がっていますか?

[TRACK STATUS]がRECのトラックを再生したときに入力音が聞こえなくなる場合、[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページの "AutoIn" を "Off" にしましたか?

キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていますか?

[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページで "Level" ボタンを押して、キュー・レベルを上げてください。

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。接続中のデジタル入力機器側のサンプリング周波数が変化した場合(例: 48kHz 44.1kHzなど)、D1600mkII本体のサンプリング・レート・コンバーターが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。

デジタル入力のフォーマットが異なりませんか?
 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。

CD-R/RWドライブに入れたオーディオCDの音が出ない
 ミキサー・チャンネルに、CD-R/RWドライブからの出力が正しくアサインされていますか?

[INPUT/TUNER] "Ch1 - 8"、"Ch9 - 16" タブ・ページで、ミキサー・チャンネルに正しくアサインして、[TRACK STATUS]をINPUT(オレンジ)にしてください。

振動や衝撃を与えませんか? 本機に内蔵されているCD-R/RWドライブは脱着可能な物が取り付けられています。CD-R/RWドライブの取り付け状態を確認してください。(p.160)

オーディオCDの音以外の音が出ない

モニター音が出ない "CD Monitor" が "ON" になっていますか?

"CD Monitor" が "ON" の場合、CDドライブ以外の音はすべてミュートされます。CDドライブでオーディオCDをモニターするとき以外は、"OFF" に設定してください。(p.111)

[AUX OUT]から音が出ない

"外部エフェクトがかからない([AUX OUT])" (p.155)

リズム音が出ない

(p.155)

スクラブ再生音が聞こえない

スクラブ・ページで選択しているトラックが違いませんか? 正しいトラックを選択してください。

故障とお思いになる前に

各種のメッセージ

HDドライブ
CD-R/RWドライブ

仕様

MIDIイン/リミテーター
ジョイント

ブロック・ダイアグラム

エフェクト・プログラム・リスト

リズム・パターン・リスト

デモンストラ・リスト

索引

チャンネル・フェーダーやEQが効かない

フェーダーが効かない

ペア・オン時、チャンネル1～16のうち、偶数チャンネルのフェーダーは効きません。

偶数チャンネルの音声レベルは、左隣りの奇数チャンネルのフェーダーでコントロールします。

ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、シーン・リードを使用した後、チャンネルの音声レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。

フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーを一致させてください。

再生時、[TRACK STATUS]がRECのチャンネル・フェーダーは入力音のレベルの調整に使用されるので、再生レベルはユニティ・レベルに固定されます。

[TRACK STATUS]をPLAYにすると、再生音のレベルを調整できます。

EQが効かない

入力に対してはインプットEQが使用でき、チャンネルEQは使用できません。

[INPUT/TUNER]“ InEq1 - 4 ”、“ InEq5 - 8 ”タブ・ページでインプットEQを調整してください。

再生音に対してはチャンネルEQが使用でき、インプットEQは使用できません。

[EQ/PHASE]“ Eq1 - 4 ”、“ Eq5 - 8 ”、“ Eq9 - 12 ”、“ Eq13 - 16 ”タブ・ページでチャンネルEQを調整してください。

デジタル入力およびリズムに対しては、インプットEQは使用できません。インプットEQはアナログ入力のみで使用できます。

録音できない

D1600mkIIの[CHANNEL]フェーダーが下がっていませんか?([RECORD]“ Rec Mode ”タブ・ページの“ SelectRecMode ”が“ Input ”時)

D1600mkIIの[MASTER]フェーダーが下がっていませんか?([RECORD]“ Rec Mode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”が“ Bounce ”時)

録音先トラックの[TRACK STATUS]がRECになっていますか?

ドライブ容量が不足していませんか?

カウンター表示を“ FreeTime ”にして、録音可能な時間を確認してください。(p.91)

不要なソングを消去して、ドライブの空き容量を増やしてください。(p.70、110)

録音する入力ソースがミキサー・チャンネルに正しく入力されていますか?

[INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”、“ Ch9 - 16 ”タブ・ページで入力の行き先をミキサー・チャンネルに割り当ててください。(p.36、123)

録音モード(“ Select RecMode ”)が適正ですか?(p.99)

“ RHSL ”がオフになっていますか?(p.135)

デジタル入力ができない

デジタル入力を行うときは[INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”、“ Ch9 - 16 ”タブ・ページの“ Digiln ”ボタンを“ On ”にして、アサインしたいチャンネルの入力にデジタル入力を設定してください。

デジタル入力のサンプリング・レートは対応していますか?
96kHzのサンプリング・レートには対応していません。

入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

[TRIM]ツマミが適正ですか?[TRIM]ツマミの値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎるとノイズが多くなります。

[INPUT 1]～[INPUT 8]端子の[TRIM]ツマミは、[METER/TRACK VIEW]タブ・ページの“ SelectDisplay ”で“ PreFdr ”を選び、レベル・メーターの“ CLP ”が点灯しない範囲で、できるだけ大きい値になるように調整することによって適正值が得られます。

エフェクトの入力または出力がひずむ場合、次のように調整します。

入力

- ・ インサート・エフェクト: [INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”～“ InsEff5 - 8 ”タブ・ページでメーターを確認しながら、[TRIM]ツマミなど入力側の音量を“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。
- ・ マスター・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ EffSnd1 ”、“ EffSnd2 ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各センド音量を“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。
- ・ ファイナル・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ FinalEff ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各チャンネルの音量を“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。

出力

- ・ インサート・エフェクト: 各エフェクト・パラメータまたは[TRIM]ツマミを調整して、耳で確認します。
- ・ マスター/ファイナル・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ EffSnd1 ”、“ EffSnd2 ”、“ FinalEff ”タブ・ページでメーターを確認し、各エフェクト・パラメータを“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。

EQでひずむ場合、以下のように調整します。

アナログ入力の場合はインプットEQ、再生の場合はチャンネルEQのゲイン値をそれぞれ調整します。(p.48)

エフェクトがかからない

エフェクト・プログラム番号000を選んでいませんか?

“ EffectNumber ”に“ 000 ”(=NO EFFECT)以外を選んでください。

インサート・エフェクトがかからない

デジタル入力が有効になっていませんか?

[INPUT/TUNER]“ Ch1 - 8 ”、“ Ch9 - 16 ”タブ・ページの“ Digiln ”が“ On ”のとき、インサート・エフェクトは無効になります。設定を“ Off ”にしてください。

エフェクトの挿入位置は適正ですか？

[INSERT EFFECT] InsAsn "タブ・ページの" Assign "を、
入力音にかけるときは" In "に、再生音にかけるときは" Trk "に
設定します。

インサート・エフェクトがエクスプレッション・ペダルやMIDIでコント
ロールできない

[SYSTEM/USB] Control "タブ・ページの" Asn(#) "で選ん
だエフェクトが有効になっていますか？

[INSERT EFFECT] InsAsn "タブ・ページの" SelectEff
Type "でエフェクトが有効になっているか確認してください。

例: " Asn "に" InsEff3 "を選び、" SelectEffType "に" 1in
2outx2 "(InsEff1またはInsEff2のみ使用可)を選ん
でいる場合など。

コントロールするデバイスは正しいですか？

[SYSTEM/USB] Control "タブ・ページの" Device "で設定
したデバイスでコントロールしてください。(p.91)

選択したエフェクトに、エフェクト・プログラム番号" 0 0 0 "
(=NO EFFECT)や、コントロール機能を含まないエフェクト・
プログラム番号を選択していませんか？

MIDIでコントロールするとき、D1600mkIIと送信するMIDI
機器のMIDIチャンネル番号が一致していますか？(p.92)

インサート・エフェクト" 1in2outX2 "を選択できない

インサート・エフェクトのアサインが" Trk "になっていませんか？
[INSERT EFFECT] InsAsn "タブ・ページの" Assign "が
" In "のときに" 1in2outX2 "を選択できます。設定を" In "に
してください。

マスター・エフェクトがかからない

各チャンネルからのセンド・レベル設定が0または0付近になっ
ていませんか？

[MASTER EFFECT/AUX] EffSnd1 "、" EffSnd2 "タブ・
ページの" Send "でセンド・レベルを上げてください。

リターン・レベル設定が0または0付近になっていませんか？
[MASTER EFFECT/AUX] MstEff1 "、" MstEff2 "タブ・
ページの" RetLev "でリターン・レベルを上げてください。

[MONITOR OUT L/R]端子からの音をモニターしている場
合に、マスターLR・バスの出力をオフにしていますか？

[SOLO/MONITOR] Monitor "タブ・ページで" MasterLR "
ボタンを押して" On "にしてください。

ファイナル・エフェクトがかからない

[MONITOR OUT L/R]端子からの音をモニターしている場
合に、マスターLR・バスの出力をオフにしていますか？

[SOLO/MONITOR] Monitor "タブ・ページで" MasterLR "
ボタンを押して" On "にしてください。

外部エフェクトがかからない([AUX OUT])

外部センド・レベル設定が0または0付近になっていませんか？
[MASTER EFFECT/AUX] AuxSend "タブ・ページの"
" Aux "で外部センド・レベルを上げてください。

外部エフェクトからの出力を[INPUT 1] ~ [INPUT 8]端子に
接続し、ミキサー・チャンネルに入力しましたか？

[INPUT/TUNER] Ch1 - 8 "、" Ch9 - 16 "タブ・ページで割
り当ててください。

サブ入力設定は適正ですか？(p.60、123)

リズム

リズム音が出ない

[TEMPO/RHYTHM] SetUp "タブ・ページの" Rhythm "が
" Off "になっていませんか？([TEMPO/RHYTHM]キー消灯)
" Rhythm "を" On "に設定してください。

レコーダーが停止していませんか？

[PLAY]キーを押して再生してください。リズムはレコーダーが
録音 / 再生中に鳴ります。
停止時にリズム音を確認したいときは、[TEMPO/RHYTHM]
" SetUp "タブ・ページ等を選んでください。

無音のリズム・パターンを選んでいませんか？

リズムの音量が下がっていませんか？
[TEMPO/RHYTHM] SetUp "タブ・ページの" Rhythm
Vol "で音量を調整してください。テンポ・マップを使用時は、
" TmpMap "タブ・ページの" Edit "で、各マップの音量を調整
してください。

リズム音が消えない、または二重に鳴る(音量が大きい)

[TEMPO/RHYTHM] SetUp "タブ・ページの" Rhythm "が
" On "([TEMPO/RHYTHM]キー点灯)になっていませんか？
" Rhythm "を" On "から" Off "にするか、または" Vol "で音量
を下げてください。

モニター対象にリズムを選択していませんか？

[SOLO/MONITOR] Monitor "タブ・ページで" Rhythm "を
" Off "にしてください。

リズムを入力としてアサインしていませんか？

[INPUT/TUNER] Ch1 - 8 "、" Ch9 - 16 "タブ・ページで
" Rhythm L "、" Rhythm R "をチャンネルに割り当てるのを
やめるか、または入力しているチャンネルのフェーダーを下
げてください。

キーを押しても機能しない

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

停止した後、操作してください。

スクラブがオンになっている間は、キーが効かないものがあり
ます。

スクラブをオフにした後、操作してください。(p.122)

ダイアログが表示されていませんか？

" Yes "、" No "、" OK "、" Cancel "ボタンを押してダイアログ
を閉じてください。

MIDI

MIDIシーケンサーが同期しない / MIDIコントロールができない
MIDIケーブルが正しく接続されていますか？(p.7、87)

MIDIケーブルが断線されていませんか？

MTC、MIDIクロックで同期できない

マスターとスレーブの設定は正しいですか？(p.88、92)

D1600mkIIが出力する同期信号とMIDIシーケンサーが受信する同期信号が一致していますか？

“ Select MIDISync Mode ”を確認してください。(p.88、92)

“ TempoSource ”が“ TempoTrack ”のとき、テンポ・トラックにMIDIクロックやタップ・テンポが記録されていますか？(p.73)

MIDIシーケンサーの同期に関する設定は適正ですか？
MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MMCをD1600mkIIが受信しない

[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ RcvMMC ”が“ On ”になっていますか？

[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ MMCDevID ”と、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDが一致していますか？(p.88、93)

note 機種によってMIDIシーケンサーの設定が異なる場合があります。

MIDIシーケンサーがMMCを出力する設定になっていますか？
MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MIDIでエフェクト/シーンがコントロールができない

D1600mkIIとMIDIシーケンサーのMIDIチャンネルが一致していますか？

[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページの“ GlobalCh ”を確認してください。

D1600mkIIがスレーブで同期しない

MTCスレーブに設定した場合、同期がとれるまで数秒間かかる場合があります。

MMCで他の機器をコントロールできない

[SYSTEM/USB]“ MMC ”タブ・ページで、“ Select MMC Mode ”が“ Transmit ”になっていますか？

MMCを受信する機器が、MMCを受信するように設定されていますか？

ミキサー・パラメータをD1600mkIIが送信しない

[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページで、“ ControlChange ”の“ Trans ”が“ On ”になっていますか？

コントロール・チェンジを受信する機器が、1 ~ 16 の各MIDIチャンネルを記録できるように設定されていますか？

ミキサー・パラメータをD1600mkIIが受信しない

[SYSTEM/USB]“ MIDI ”タブ・ページで、“ ControlChange ”の“ Recv ”が“ On ”になっていますか？

WAV

プレビューできない


WAVファイルの形式は対応しているものですか？
対応している形式のWAVファイルを選んでプレビューしてください。(p.79、106)

USB

パソコン側が本機を認識しない

USBケーブルが正しく接続されていますか？(p.7、85)

本機はUSBモードになっていますか？(p.85、96)

 ご使用になるパソコンのハードウェア環境によっては、USB接続で本機を認識できないことがあります。

パソコンから取り外すときにエラーが出た

正しい手順で取り外していますか？(p.85)

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

お使いのパソコンのOSのバージョンは、本機に対応したものでですか？(p.85)

CD-R/RW

CD-R/RWドライブが認識されない

振動や衝撃を与えましたか？ 本機に内蔵されているCD-R/RWドライブは脱着可能な物が取り付けられています。
CD-R/RWドライブの取り付け状態を確認してください。(p.160)

書き込みができない

ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません。

別の機器で作成したデータがすでに書き込まれているCD-RWディスクには書き込みできません。

CDの書き込みに失敗しました。
CD-R/RWへの書き込み速度を、低く設定してください。
メディアを交換してください。

オーディオCDプレーヤーで再生できない

ファイナライズを実行しましたか？
[SONG/CD]“ CDR/RW ”タブ・ページでファイナライズを実行してください。(p.34、59)

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てください。
CD-R/RWのメディアは、推奨メディアの使用時でもCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。CD-R/RWメディアの種類を変えると再生できる場合があります。

CD-R/RWへのバックアップができない

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[SONG/CD]“ CDR/RW ”タブ・ページの“ Erase ”ボタンでメディアの中身を消去してからバックアップを実行してください。

各種のメッセージ

確認メッセージ

Completed

各種実行を正常に終了しました。“OK”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してください。

Song Full

ドライブに登録できる最大ソング数を超えています。不要なソングを削除してください。

***ing(***はCopy、Writeなど)

各種作業を実行中です。表示が消えるまでしばらくお待ちください。

Obey Copyright Rules

デジタル入力使用時、またはオーディオCD作成時に、「著作権について」(p.iii)をよく読んで、著作権規則に従ってください。

エラー・メッセージ

INIT Internal Hard Disk Drive

何らかの原因により、本機を起動するためのハードディスクに記録されているデータが破損しています。

“OK”ボタンを押すと、ハードディスク内のデータを消去し、正常に起動できるようにします。

ただし、ハードディスク内のすべてのデータが消去されます。電源をオフにするときは正しい方法で行ってください。(p.11)

AE Timeout

CD-R/RWドライブや電源ケーブルの接続を確認してください。

接続に問題がない場合、故障の可能性が考えられます。

Blank Disc

CDメディアに何も書き込まれていません。

Can't Play CD

オーディオCDの再生ができませんでした。

ファイナライズをしていないCDの場合、ファイナライズしてから再生してください。

ファイナライズ済みの場合、ドライブの接続を確認してください。接続、動作に異常がない場合には、メディアを交換してみてください。

Disc Error

オーディオCD書き込み時、CDの容量が足りません。

新しいCDメディアに書き込んでください。

Disc Full

ディスク・ドライブの読み込みに失敗しました。

[SYSTEM/USB]“DiskUtil”タブ・ページの“CheckDrive/S”を実行してください。依然メッセージが表示されるときは、そのソングを削除してください。それでも表示されるときは、“Quick”ボタンをオフにしてドライブをフォーマットし直してください。

ハードディスク・ドライブの“CheckDrive/S”(Full時)

“Format”は、作業が終了するまでに時間がかかります。

Disk Busy

パンチ・イン - アウト録音やトラック編集を行うことによって、細かいデータがたくさん作られると、ドライブの読み書きが遅くなることがあります。

[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“OptimizeTrack”を“Mode”を“Normal”で実行してください。

“OptimizeTrack”を実行してもエラーメッセージが表示される場合は、“CheckDrive”を実行してください。

note スタジオ等での重低音による振動で“Disk Busy”が発生する場合があります。この場合はチェックドライブを実行する前に、本体の設置場所を変えるなどして回避してください。

note 再生時に“Disk Busy”が表示されるときは、“CheckDrive”で“CurSong”を選んでください。録音時に表示される場合は“CurSong+Remain”を選択してください。時間がかかってよいときは“Full”を実行すると良いでしょう。

Disk Repaired 1

DiskRepaired1は、ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーがありました修復できました。オーディオ・データも完全に修復されています。

Disk Repaired 2

Disk Repaired 3

DiskRepaired2、3は、ハードディスクの検査の結果、ドライブにエラーが発生しました。ドライブは修復しましたが、オーディオ・データは完全に修復できませんでした。

“OptimizeTrack”を行うことで、パツ音を軽減することができます。

Drive Condition Error

ファイナライズしていないCDを再生させたときにこのメッセージが表示されることがあります。

ファイナライズしてから再生してください。

CD-R/RWドライブを操作しているときに、このメッセージが表示された場合、ドライブでエラーが発生しました。

ドライブの接続を確認してください。接続、動作に異常が無い場合はメディアを交換してみてください。

Drive Full

ドライブ容量が足りません。

一度シャットダウンしてからオンしてください(録音やトラック編集時に、直前のデータがディスクに保持されています)。

それでもこのメッセージが表示されるときは、不要なソングを削除するか他のドライブを選んで作業をしてください。

Illegal Disc

処理を実行しようとしたが、適切なCDメディアが挿入されていません。

Illegal Drive/Operation

選択したドライブに対し、行った操作が適切ではありません。例えば、システムが入っていないドライブからシステムをロードしようとしたなどの実行時に表示されます。

適切なドライブ/操作を選択してください。

Illegal Fat Number

何らかの原因により、ハードディスク内のデータの一部分が破損しています。

このメッセージが出るソングをすべて削除してください。それでも表示されるときにはハードディスクをフォーマットしてください。(p.70、82、97)

電源をオフにするときは正しい方法で行ってください。(p.11)

Illegal Mark Point

オーディオCDの書き込みをディスク・アット・ワンスで行うときは、マークとマークの間隔を4秒以上にしてください。

以下の間隔も4秒以上空けてください。

- ・トラックの先頭から最初のマークまで。
- ・CD書き込みトラックの終了時刻の直前のマークからトラック終了時刻まで。

Illegal To-EndTime

トラック編集の伸長/圧縮時(“ Exp/CompTrack ”)にTOとENDがIN - OUTに対して実行不可能な状態になっています。TO - END時間をIN - OUTの50 ~ 200%の範囲で設定してください。

InTime>=OutTime

トラック編集、オート・パンチ・イン - アウト録音やループなどのために設定したINとOUTの設定に誤り、実行不可能な状態になっています。INがOUTより後ろの時刻にあたり、同じ時刻になっているときに表示されます。

IN、OUT時刻を正しく設定し直してください。

Memory Full

録音またはトラック編集に必要なメモリ容量が足りません。

不要なデータを削除してください。

また、一度シャットダウンしてからオンにすることによって解消されることがあります。

MIDI Overflow

MMC受信中やMIDIクロック記録中などに、MIDIデータの受信を失敗しました。

送信側の不要なデータを削除してください。

No CDRW Disc

イレーズ先のメディアがCD-RWではありません。

CD-RWに対してイレーズを実行してください。

No Disc

CDメディアが挿入されていません。

No Drive/No Disk

「 AE Timeout. 」

No Event

オーディオCD書き込み時、1、2トラックにオーディオ・データがありません。

CDに書き込むデータを、1、2トラックにバウンスしてください。

No internal hard disk drive

内蔵ハードディスクが認識できません。

内蔵ハードディスクを取り付けてください。すでに取り付けられている場合は、再度取り付けを確認してください。

CD-R/RWドライブを取り付けているときは、CD-R/RWドライブの取り付けを確認してください。

Number Of Tracks

トラック編集時に編集元と編集先のトラック数が異なります。

トラック数が同じになるように設定してください。

“ Clip ”内にデータが無いため、コピーできません。

“ Clip ”にデータをコピーするか、別のコピー元トラックを選んでください。

SameFileNameExists

WAVファイルをエクスポートするときやUSBドライブにバックアップするとき、エクスポート先のドライブに同じ名前のファイルがあります。

別のファイル名に変更してください。(p.35、80)

Song Protected

選択しているソングにプロテクトがかかっています。

プロテクトを解除する(p.70)か、別のソングを選んでください。(p.35)

フォーマット時では、“ Force ”ボタンを“ On ”にしてください。(p.82)

System Error

「 AE Timeout. 」

Tempo Fast

テンポを記録時、テンポが速すぎて記録に失敗しました。

MIDIクロックを記録するときは、シーケンサーなどMIDI出力側のテンポをもう少し遅く設定してください。

タップ入力で記録するときは、もう少し遅くタップ入力してください。

Tempo Slow

テンポを記録時、テンポが遅すぎて記録に失敗しました。

MIDIクロックを記録するときは、シーケンサーなどMIDI出力側のテンポを「=40以上」に設定してください。

タップ入力で記録するときは、もう少し速くタップ入力してください。

ToTime>=EndTime

トラック編集の伸長/圧縮時(“ Exp/CompTrack ”)のために設定したTOとENDの設定に誤りがあり、実行不可能な状態になっています。TOがENDより後ろの時刻にあたり、同じ時刻になっているなどに表示されます。

時刻を正しく設定し直してください。

Track Full

オーディオCD書き込み時、CDに書き込んだトラック数(曲数)が99曲を越えてしまっています。

新しいCDメディアに書き込んでください。

Unsupported File Type

WAVファイルのインポートをするとき、8bit/16bit/24bit、44.1kHz、モノラル/ステレオ以外のファイルをインポートしようとした。

8bit/16bit/24bit、44.1kHz、モノラル/ステレオのファイルを選択してください。

Write CD Failed

CDの書き込みに失敗しました。

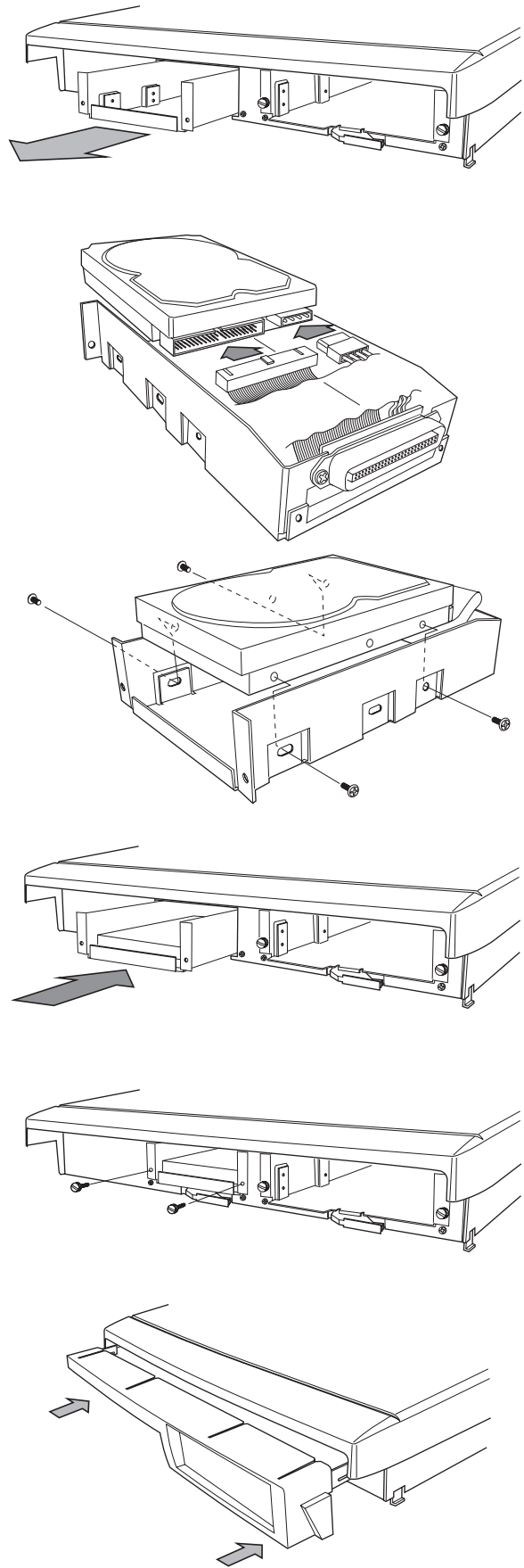
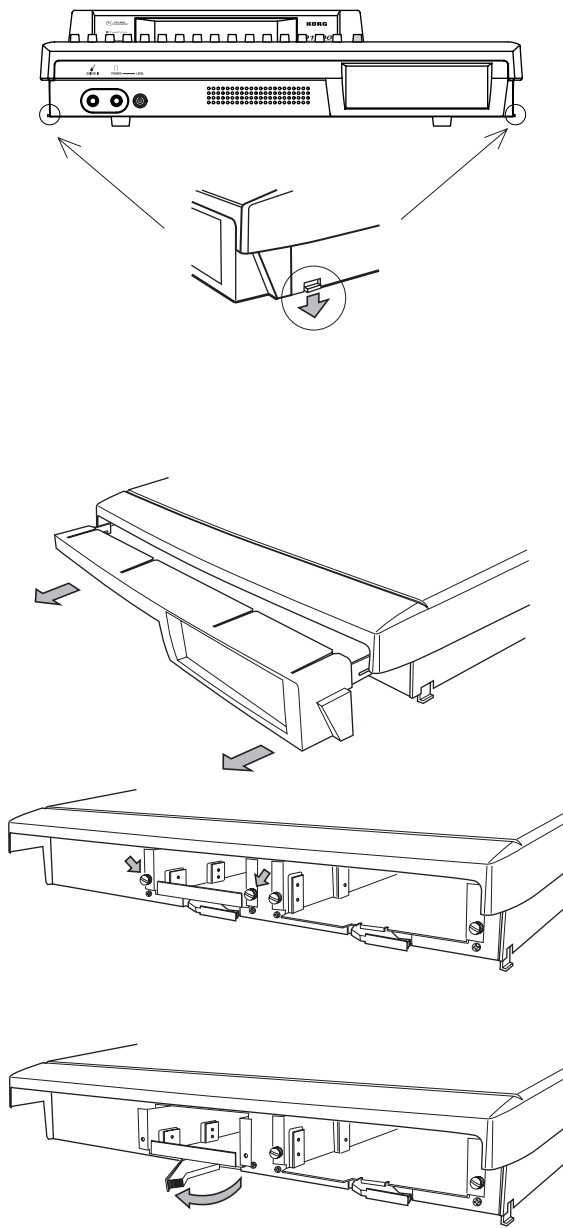
CD-R/RWへの書き込み速度を、低く設定してください。

ハードディスク、CD-R/RWドライブについて

本機には、脱着可能なハードディスクとCD-R/RWを工場出荷時に搭載しています。そのため、本機の移動、輸送の際は振動や衝撃に十分注意してください。

1. ハードディスク

ハードディスクは、以下のように取り付けられています。



2. CD-R/RWドライブについて

取扱注意事項

- 動作時は水平にした状態で使用してください。
- 極端に寒いところや、暑いところでは使用しないでください。
- 極端に湿度の高いところなどでは、使用しないでください。
- ほこりや煙の多いところなどでは、使用しないでください。
- 振動や強い衝撃を与えないように取り扱ってください。特に、動作時(読み込み/書き込み共に)は衝撃に非常に弱いので、振動、衝撃を与えないでください。
- 通常はソフトイジェクトになっていて、取り出しボタンを押すことでCDトレイを開くことができますが、開かなくなったときには緊急排出孔に先の細いもの(クリップなど)を入れて強制排出させることができます。
- 高温、高湿度下での保管はさけてください。
- 対物レンズには絶対にさわらないでください。
- 市販のレンズ・クリーナーは使用しないでください。
- ドライブにディスクを入れたまま移動しないでください。
- トレイを開けたまま放置しないでください。

CD-R/RWディスクのお取り扱いについて

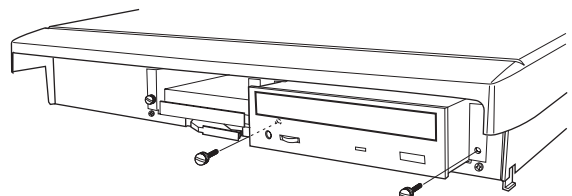
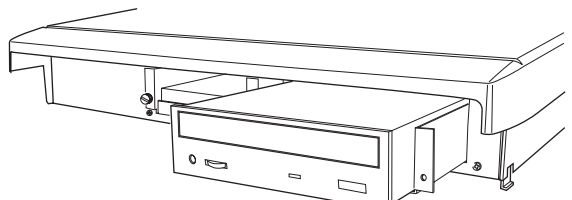
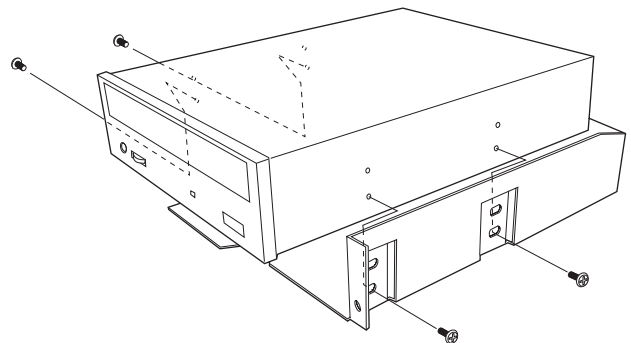
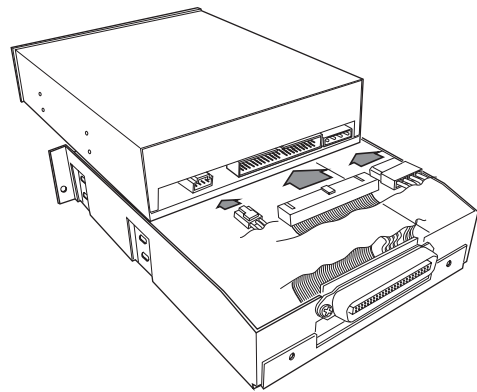
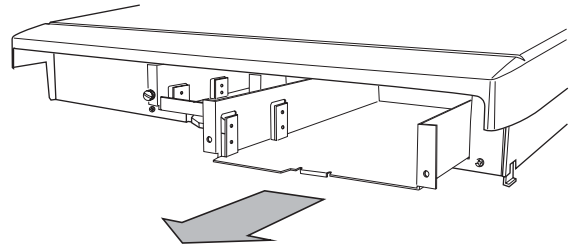
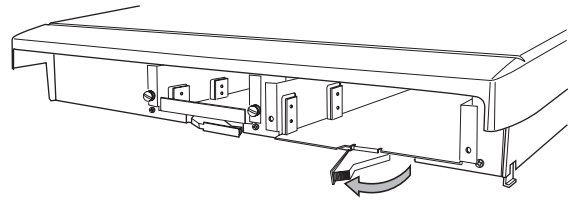
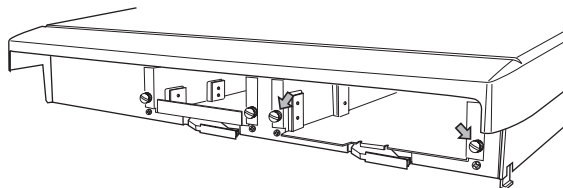
ディスクのお取り扱いに関して、以下の事項を守ってください。データの書き込みが正常に行われず、記録データが損なわれる、ドライブが故障する、などの障害が発生する恐れがあります。

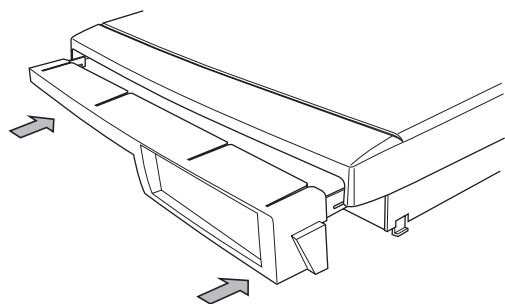
- ディスクを直射日光の当たる場所や高温の場所、湿度の高い場所に置かない。
- ディスク表面にさわらない。ディスクを持つときは、ディスクのふちをもってください。
- ディスク表面のほこりや汚れを取り除く。ほこりの除去にはエアダスターやクリーナーなどを使用してください。
- ディスクにラベルを貼ったり、指定の場所以外に文字を書いたりしない。
- ディスクを薬品や洗剤で拭かない。
- ディスクを曲げたり、落としたりしない。

データ消失などの責任について

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生じた逸失利益、特別な事情から生じた損害及び第三者から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、一切責任を負いかねますのでご了承ください。

CD-R/RWドライブは、以下のように取り付けられています。





ディスクの挿入

D1600mkIIの電源がオンになっていることを確認してください。

ディスク・トレイを開きます。

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

ディスクをセットします。

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。

ディスク・トレイを閉めます。

CD-R/RWドライブのイジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを閉めます。

ディスクの取り出し

イジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開きます。

ディスクをディスク・トレイからゆっくりと取り出します。

イジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを閉めます。

非常時のディスク取り出し

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

⚠ むやみにこの方法を行うと、CD-R/RWドライブの故障の原因となりますので注意してください。

⚠ 必ず電源オフの状態で行ってください。

note この操作を行うには、直径2mm未満のピン状の物が必要になります。クリップなどをまっすぐに引き延ばす、などして使用してください。

直径2mm未満のピンを、まっすぐにマニュアル・イジェクトホールに挿入し、押してください。

ディスク・トレイが強制的に開きます。

3. オーディオCDを再生、録音する

オーディオCDを再生するとき

[PHONES LEVEL]ツマミ、[MONITOR OUT]ツマミを0にします。

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、オーディオCDを挿入します。

[SONG/CD]“CD-R/W”タブ・ページを選び、“CD Monitor”を押して“**CD Monitor**”にします。

[SONG/CD]“CD-R/W”タブ・ページで、“**▶/□**”を押します。

[PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT]ツマミを徐々に上げます。

オーディオCDを停止するときは、“**▶/□**”を押します。

オーディオCDの音を録音するとき

ここでは、ミキサー・チャンネル1にオーディオCDのLチャンネル、ミキサー・チャンネル2にRチャンネルをアサインし、録音しましょう。

⚠ オーディオCDの音を録音するときは、[S/P DIF IN]端子からのデジタル入力は選択できません。

[CHANNEL 1]、[CHANNEL 2]フェーダーを0dBに設定します。

オーディオCDの音を聞きながら録音するときは、はじめに[MASTER]フェーダーを0dB以下に、[PHONES LEVEL]ツマミ、[MONITOR OUT]ツマミは0に設定し、操作でオーディオCDを再生しながら音量を徐々に上げ、音量が決まったら、改めてCDを再生し、録音することをお勧めします。[MASTER]フェーダーの設定は、録音時の音量に関係ありません。

CD-R/RWドライブにオーディオCDを挿入します。

[INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”タブ・ページを表示し、“DigiIn”が“**DigiIn**”になっていることを確認します。

[INPUT/TUNER]“Ch1 - 8”タブ・ページで、“Ch1”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで“CD-L”を選択します。そして、“Ch2”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルで“CD-R”を選択します。

[RECORD]“RecMode”タブ・ページを選びます。“SelectRecMode”で“Input”を選択します。

トラック1、2の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤)にします。

[SOLO/MONITOR]“Monitor”タブ・ページを選び“MasterLR”を押して“**MasterLR**”にします。

[SONG/CD]“CD-R/W”タブ・ページを選び、“**▶/□**”を押します。

[REC]キーを押して録音待機状態にしてから、[PLAY]キーを押して、録音を開始します。

⚠ CD-R/RWドライブのCD再生と本体の録音開始は同期しません。オーディオCDの曲の最初から録音したい場合は、トリガー録音を併用してください。

録音を終了するときは[STOP]キーを押します。

オーディオCDの再生を途中で停止するときは、[SONG/CD]“CD-R/W”タブ・ページの“**▶/□**”を押します。

note 録音が終了したら、トラック1、2の[TRACK STATUS]キーを再生(LED緑)にして、ソングの最初から再生し、正しく録音されたかを確認してください。

仕様

使用温度条件 : +5 ~ +35度(結露させないこと)

主要規格

<レコーダ部>

トラック数 : 128トラック(バーチャルトラック含む)
: 同時再生16トラック、同時録音8トラック @16bit
: 同時再生8トラック、同時録音4トラック @24bit

録音フォーマット : 24bit/16bit非圧縮、44.1kHz

録音時間 : 16bit時: 最長122時間
24bit時: 最長61時間

記憶容量 : 40Gバイト・ハードディスク(ただし、2GバイトをUSBドライブとして使用)

ソング数 : 1ドライブにつき100ソング

ロケート・ポイント : 1ソングにつき4ポイント

マーク・ポイント : 1ソングにつき100ポイント(マーク名設定可)

メトロノーム数 : 96

リズム数 : 215

MMC機能 : 送受信

同期 : MTC送受信、MIDI CLOCK送信
: テンポ・マップ(1ソングにつき200イベント)
: シンクトラック(1ソングにつき1トラック)
: テンポ・レック

CD-R/RW機能 : オーディオCD作成(ディスク・アット・ワンズ/トラック・アット・ワンズ)、バックアップ/リストア、WAVファイル・エクスポート/インポート(ISO9660)

USB機能 : バックアップ/リストア(FAT16)、WAVファイル・インポート(FAT16)/エクスポート(FAT16)

トラック編集 : コピー、インサート、イレース、デリート、スワップ、リバース、タイム・エクステンション/コンプレッション、フェード、ノーマライズ、オブティマイズ(ソング間のトラック・コピー可能)

ソング編集 : コピー、ムーブ、デリート、リネーム、プロテクト
カウンター/ロケート・フォーマット : Min/Sec/mSec、Meas/Beat/Tick、Min/Sec/Frame(30NDFのみ)

<MIDI機能>

MIDI機能 : ミキサー・コントロール、エフェクト・コントロール、MMC送受信、MTC送受信、MIDI Clock送信

<ミキサー部>

構成 : 24チャンネル入力、8BUS、1AUX、1MASTER

信号処理 : 32bit 44.1kHz

イコライザー : HIGH(f:10kHz G:±15dB)
: MID(f:0.1~20kHz G:±15dB)
: LOW(f:100Hz G:±15dB)

シーン・メモリー : 1ソングにつき100シーン

<エフェクト部>

構成 : インサート×8(最大)
: マスター×2(最大)
: ファイナル×1
すべて同時使用可

信号処理 : 44bit 44.1kHz
プログラム : インサート(プリセット128、ユーザー128)
: マスター(プリセット32、ユーザー32)
: ファイナル(プリセット32、ユーザー32)
アルゴリズム : 98
エフェクト : 106

<一般>

ディスプレイ : 240×64ドット
バックライト/タッチ・パネル付きLCD
電源 : AC100V
消費電力 : 40W
外形寸法 : 510 mm(W)×383 mm(D)×138 mm(H)
(突起部含む)
重量 : 7.8 kg

主要規格

周波数特性 : 10 Hz ~ 20 kHz ± 1dB @ +4 dBu, 10 k 負荷
S/N : 96dB(標準) @IHF-A
ダイナミック・レンジ : 96dB(標準) @IHF-A
THD + N : 0.02 % (標準) 20 Hz ~ 20 kHz @ +16 dBu, 10 k 負荷
A/D変換 : 24bit・64倍オーバー・サンプリング
D/A変換 : 24bit・128倍オーバー・サンプリング
サンプリング周波数 : 44.1 kHz

アナログ・デジタル入出力規格

<INPUT 1, 2, 3, 4>

コネクタ : XLR-3-31タイプ(+48Vファンタム電源、SW付)、6.3mmTRSフォーン・ジャック(平衡)
入力インピーダンス : 4k /XLR-3-31時、10k /TRSフォーン時
規定レベル : -60 dBu @TRIM=max.
: +4 dBu @TRIM=min.
最大レベル : -48 dBu @TRIM=max.
: +16 dBu @TRIM=min.
ソースインピーダンス : 600

<INPUT 5, 6, 7, 8>

コネクタ : 6.3mmTRSフォーン・ジャック(平衡)
入力インピーダンス : 10k
規定レベル : -60 dBu @TRIM=max.
: +4 dBu @TRIM=min.
最大レベル : -48 dBu @TRIM=max.
: +16 dBu @TRIM=min.
ソースインピーダンス : 600

<GUITAR INPUT>

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)
入力インピーダンス : 1M
規定レベル : -60 dBu @TRIM=max.
: +4 dBu @TRIM=min.
最大レベル : -48 dBu @TRIM=max.
: +16 dBu @TRIM=min.
ソースインピーダンス : 600

<MASTER OUTPUT L/R>

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)
出力インピーダンス : 150
規定レベル : -10 dBu
最大レベル : +2 dBu
負荷インピーダンス : 10k 以上

<MONITOR OUTPUT L/R>

コネクタ : 6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)

出力インピーダンス: 150 Ω 以上
 規定レベル : - 10 dBu
 最大レベル : + 2 dBu
 負荷インピーダンス: 10 k Ω 以上

< AUX OUTPUT >

コネクター : 6.3mm フォーン・ジャック(不平衡)
 出力インピーダンス: 150 Ω
 規定レベル : - 10 dBu
 最大レベル : + 2 dBu
 負荷インピーダンス: 10 k Ω 以上

< PHONES OUTPUT >

コネクター : 6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック
 出力インピーダンス: 100 Ω
 最大レベル : 50 mW@32 Ω

< S/P DIF INPUT/OUTPUT >

コネクター : オプティカル
 フォーマット : 24bit S/P DIF(IEC60958, EIAJ CP-1201)

< USB >

コネクター : タイプB
 フォーマット : スレーブ、USB1.1 準拠
 対応OS : Windows Me、Windows 2000以降 / Mac OS 9.0.4以降
 Windows 98 でご使用になる方は、コルグ・ホームページ、またはお客様相談窓口でご確認ください。

< MIDI IN/OUT >

コネクター : DIN5 ピン×2

< FOOT SW >

コネクター : 6.3mm フォーン・ジャック(別売PS-1使用)

< EXPRESSION PEDAL >

コネクター : 6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック
 (別売XVP-10, EXP-2使用)

付属品

: 電源コード
 : 取扱説明書

別売オプション

: PS-1 ペダル・スイッチ
 : XVP-10 EXP/VOL ペダル
 : EXP-2 フット・コントローラー

・その他推奨品については、コルグ・ホームページ等参照してください。

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。
 (2003年7月現在)

故障とお思いに
なる前に

各種のメッセージ

HDドライブ
CD-R/RWドライブ

仕様

MIDIインプリメンテー
ション・チャート

ブロック・ダイアグラム

エフェクト・プログラムの
リストリズム・パターン・
リスト

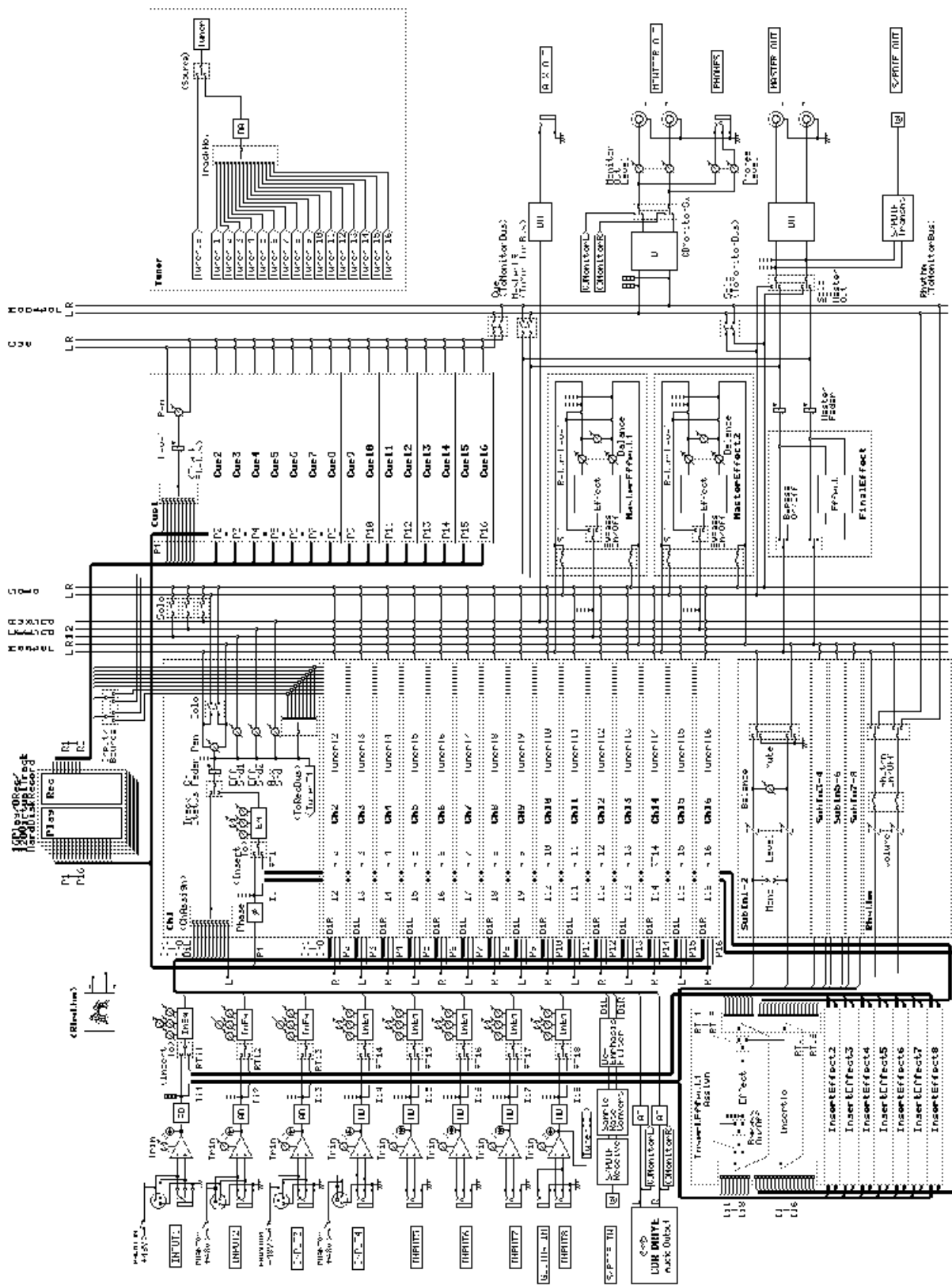
デモ・ソング・リスト

索引

ファンクション...	送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能 × ×	× ×	
モード	電源ON時 メッセージ 代用 × × *****	× ×	
ノート ナンバー :	音域 × *****	0 - 127 *5	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ × ×	×	*5
アフター タッチ	キー別 チャンネル別 × ×	×	*5
ピッチベンダー	×		*5
コントロール チェンジ	0 - 119 *6	*5, *6	エフェクトコントロール(受信のみ) コントロール番号 #000-119 全て受信 ミキサーコントロール(送信/受信) 07 Fader 10 Pan 12, 13 EffSend1/2 14 AuxSend 16, 19, 20, 25 Eq Low/Mid/MidFc/Hi 68, 71, 72, 77 InEq Low/Mid/MidFc/Hi 80, 81, 82, 83 SubIn Lev/Bal/Mono/Mute 86, 87 MstEff1 RetLev/RetBal 88, 89 MstEff2 RetLev/RetBal 08, 94 ChannelPair/Function 95 Master fader
プログラム チェンジ :	設定可能範囲 0 - 99 *7	0 - 99 *7	シーン番号 1 - 100
エクスクルーシブ		*8	*1
コモン	:クォーター・フレーム *2 :ソング・ポジション *3 :ソング・セレクト × :チューン ×	× × ×	*9 30フレームノンドロップ時のみ送受信
リアル タイム	:クロック *3 :コマンド		*4
その他	:ローカルON/OFF × :オールノートオフ × :アクティブセンシング × :リセット ×	× × × ×	
備考	*1: [SYSTEM/USB] MMC "で" MMC Mode:Receive "を選択しているとき受信する。 *2: [SYSTEM/USB] Sync "で" MTC Mstr "を選択しているとき送信する。 *3: [SYSTEM/USB] Sync "で" Clock Mstr "を選択しているとき送信する。 *4: [TEMPO/RHYTHM] TmpTrk "の" SelectRecTempoTrackType "で" MIDIClock "を選択してテンポを記憶するとき受信する。 *5: [SYSTEM/USB] Control "で選択したときエフェクトコントロールとして受信する。 *6: [SYSTEM/USB] MIDI "でControlChange指定が有効になっているときミキサーコントロールとして送受信する。 *7: [SYSTEM/USB] MIDI "でProgChange指定が有効になっているとき送受信する。 *8: [SYSTEM/USB] MMC "で" MMC Mode:Transmit "を選択しているとき送信する。 *9: [SYSTEM/USB] Sync "で" MIDISync Mode:MTC Slave "を選択しているとき受信する。		

モード1 : オムニ・オン、ポリ モード2 : オムニ・オン、モノ ○ : あり
モード3 : オムニ・オフ、ポリ モード4 : オムニ・オフ、モノ × : なし

ブロック・ダイアグラム



楽器

デジタル・シンセサイザー

リズム・パソコン
ミキサー

コンパクト・ディスク
レコーダー

アナログ・シンセサイザー
ミキサー

組立のシステム
ミキサー

仕掛

ハードウェア
ミキサー

機械的ミキサー

効果と音質に
敏感なミキサー

エフェクト・プログラム・リスト

INSERT EFFECT Preset128 User128

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
Reverb 7									
1001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL					
1002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall					
1003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate					
1004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate					
1005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM					
1006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom					
1007	RV7	ER	Early Reflection	ER					
Delay 6									
1008	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly					
1009	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly					
1010	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly					
1011	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly					
1012	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly					
1013	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly					
Modulation 7									
1014	M01	St.Chorus	St.Chorus	Chorus					
1015	M02	St.Flanger	St.Flanger	Flangr					
1016	N03	St.Phaser	St.Phaser	Phaser					
1017	M04	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat					
1018	M05	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml					
1019	M06	St.AutoPan	St.Auto Pan	AutPan					
1020	M07	Ensemble	Ensemble	Ensmbl					
Dynamics 7									
1021	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp					
1022	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit					
1023	DY3	MBandLimiter	Multiband Limiter	BnLimit					
1024	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate					
1025	DY5	St.Exciter	St.Exciter/Enhancer	StExctr					
1026	DY6	St.Decimator	St.Decimator	Decim					
1027	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ					
Special Effects 4									
1028	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd					
1029	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr					
1030	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record					
1031	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd					
LargeSizeEffect7									
1032	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ					
1033	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SbNlmt					
1034	LS3	Vocoder	Vocoder	Vocodr					
1035	LS4	St.PitchShift	St.Pitch Shifter	StPitch					
1036	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L					
1037	LS6	RotarySpeakr	Rotary Speaker	RotSP					
1038	LS7	CntrCancellr	Center Canceller	Cancrlr					
Guitar Multi 13									
1039	GT1	GuitarMulti1	Guitar Multi1	Dist	NR	Cho/FI	S.Dly		
1040	GT2	GuitarMulti2	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
1041	GT3	GuitarMulti3	Guitar Multi3	Dist	NR	AmpSim	CabRes	Delay	
1042	GT4	GuitarMulti4	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/FI	S.Dly	
1043	GT5	GuitarMulti5	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1044	GT6	GuitarMulti6	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
1045	GT2	StackWah	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
1046	GT4	Clean	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/FI	S.Dly	
1047	EB1	CleanChorus	Bass Multi 1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1048	GT4	SemiClean	Guitar Multi4	Dist	NR	Tone	AmpSim		
1049	GT5	HalfTone	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1050	GT6	Detune	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
1051	GT6	12string Sim	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
Amp Simulator 4									
1052	AS1	Amp-Stack	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/FI	S.Dly	
1053	AS2	Vox-Tremolo	Amp Simulator2	NR	AmpSim	CabRes	Treml	Delay	
1054	AS3	Amp-Phaser	Amp Simulator3	NR	AmpSim	CabRes	Phaser	Delay	
1055	AS1	Amp-SS	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/FI	S.Dly	
PreAmpSimulator 5									
1056	PA1	PreAmpSim	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
1057	PA1	RockLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
1058	PA1	Blues	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
1059	PA1	SeattleLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
1060	PA1	Crunch	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
Bass Multi 3									
1061	EB1	BassMulti1	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1062	EB2	BassMulti2	Bass Multi2	Dist	NR	Filter	Delay		
1063	EB3	BassMulti3	Bass Multi3	Comp	P4EQ	Gate			

2in2out x 2

1in1out x 4

2in2out x 2

1in1out x 8

MASTER EFFECT Preset32 User32

Profile	Category	ProgramName	Algorithm	EFF-1
	Reverb 15			
MO01	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
MO02	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmHall
MO03	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WtPlate
MO04	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DtPlate
MO05	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
MO06	RV6	BrightRoom	Bright Room	BRRoom
MO07	RV7	ER	Early Reflections	ER
MO08	RV3	DarkPlate	Reverb Wet Plate	WtPlate
MO09	RV4	BrightPlate	Reverb Dry Plate	DtPlate
MO10	RV1	ARENA	Reverb Hall	HALL
MO11	RV2	Cathedral	Smooth Hall	SmHall
MO12	RV5	Club	Reverb Room	ROOM
MO13	RV6	ListeningRoom	Bright Room	BRRoom
MO14	RV7	Mezodoustic	Early Reflections	ER
MO15	RV6	Garage	Bright Room	BRRoom
	Delay 6			
MO16	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
MO17	DL2	S/X/Delay	St/Cross Delay	SDly
MO18	DL3	St.Mix/Delay	St.Multitap Delay	MtDly
MO19	DL4	St.Mix/Delay	St.Modulation Delay	ModDly
MO20	DL5	St.Dyn/Delay	St.Dynamic Delay	DyDly
MO21	DL6	AutoPan/Delay	St.Auto Panning Delay	PanDly
	Modulation 7			
MO22	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus
MO23	MO2	St.Franger	St.Franger	Frangr
MO24	MO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser
MO25	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat
MO26	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	STTrml
MO27	MO6	St.AutoPan	St.AutoPan	AutPan
MO28	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl
	Special Effects 4			
MO29	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMod
MO30	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr
MO31	SE3	AnalogRecd	St.Analog Record	Record
MO32	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMod

FINAL EFFECT Preset32 User32

Profile	Category	ProgramName	Algorithm	EFF-1
	Dynamics 10			
FO01	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp
FO02	DY1	StudioComp	St.Compressor	StComp
FO03	DY1	TwmLix 60s	St.Compressor	StComp
FO04	DY1	TwmLix 70s	St.Compressor	StComp
FO05	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit
FO06	DY2	ReMSTR POP	St.Limiter	StLimit
FO07	DY2	ReMSTR DANCE	St.Limiter	StLimit
FO08	DY2	StudioLmitr	St.Limiter	StLimit
FO09	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate
FO10	DY7	St.PAEO	St.Parametric Band EQ	StGate
	LargessizeEffect 10			
FO11	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ
FO12	LS2	St.MBLimitr	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO13	LS2	ReMasteL.A	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO14	LS2	GrooveBeat	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO15	LS2	TwmLixHipHop	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO16	LS2	TwmLixDance	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO17	LS2	2MixGrlrPop	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO18	LS2	Digital Rock	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO19	LS2	TwmLix 80s	St.Multiband Limiter	SprLmt
FO20	LS3	ER_Large	Early Reflections L	ER-L
	Reverb 6			
FO21	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
FO22	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmHall
FO23	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WtPlate
FO24	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DtPlate
FO25	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
FO26	RV6	BrightRoom	Bright Room	BRRoom
	Delay 5			
FO27	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
FO28	DL2	S/X/Delay	St/Cross Delay	SDly
FO29	DL3	St.Mix/Delay	St.Multitap Delay	MtDly
FO30	DL4	St.Mix/Delay	St.Modulation Delay	ModDly
FO31	DL5	St.Dyn/Delay	St.Dynamic Delay	DyDly
FO32	DL6	AutoPan/Delay	St.Auto Panning Delay	PanDly

リズム・パターン・リスト(215パターン)

Beat: 3/4、4/4、6/8以外は、(Blank)、Metro、Hihatのみが選択できます。

Beat: 3/4、4/4、6/8では、(Blank)、Metro、Hihat以外に以下のリズム・パターンが選択できます。

[I]、[F]、[E]は、Intro、Fill、Endingパターンのマークを意味します。リスト中のLength、Tempoの値は、各リズムの小節数と推奨テンポの値です。

----3/4---- (13 pattern)

RhythmName	Length	Tempo
3/4	4	150
[I]3/4	7	150
[F]3/4	1	150
[E]3/4	4	150
JazzWaltz1	8	150
JazzWaltz2	8	150
[I]JazzWaltz	4	150
[F]JazzWaltz	2	150
[E]JazzWaltz	5	150
Waltz	8	150
[I]Waltz	8	150
[F]Waltz	2	150
[E]Waltz	4	150

----6/8---- (14 pattern)

RhythmName	Length	Tempo
6/8 Var1	4	120
6/8 Var2	2	120
6/8 Var3	4	120
6/8 Var4	8	120
6/8 Var5	8	120
[I]6/8 1	5	120
[I]6/8 2	5	120
[I]6/8 3	8	120
[F]6/8 1	2	120
[F]6/8 2	1	120
[F]6/8 3	2	120
[E]6/8 1	6	120
[E]6/8 2	5	120
[E]6/8 3	5	120

----4/4---- (188 pattern)

RhythmName	Length	Tempo
8bt Rock1	1	120
8bt Rock2	8	120
8bt Rock3	8	120
8bt Rock4	8	120
8bt Rock5	4	120
8bt Rock6	4	120
[I]8bt Rock1	4	120
[I]8bt Rock2	8	120
[I]8bt Rock3	4	120
[F]8bt Rock1	1	120
[F]8bt Rock2	1	120
[F]8bt Rock3	1	120
[E]8bt Rock1	4	120
[E]8bt Rock2	7	120
[E]8bt Rock3	4	120

RhythmName	Length	Tempo
8beat 1	4	120
8beat 2	4	120
8beat 3	4	120
8beat 4	2	120
8beat 5	8	120
8beat 6	2	120
8beat 7	2	120
[I]8beat 1	5	120
[I]8beat 2	4	120
[F]8beat 1	1	120
[F]8beat 2	1	120
[F]8beat 3	1	120
[E]8beat 1	5	120
[E]8beat 2	3	120
[E]8beat 3	3	120

RhythmName	Length	Tempo
16bt Rock1	4	100
16bt Rock2	4	100
[I]16bt Rock1	5	100
[I]16bt Rock2	4	100
[F]16bt Rock1	1	100
[F]16bt Rock2	1	100
[E]16bt Rock1	6	100
[E]16bt Rock2	4	100
16beat 1	2	100
16beat 2	2	100
16beat 3	4	100
16beat 4	2	100
16beat 5	4	100
16beat 6	4	100
[I]16beat 1	4	100
[I]16beat 2	5	100
[I]16beat 3	4	100
[F]16beat 1	1	100
[F]16beat 2	1	100
[F]16beat 3	1	100
[E]16beat 1	3	100
[E]16beat 2	3	100
[E]16beat 3	5	100

RhythmName	Length	Tempo
Shuff 1	4	130
Shuff 2	4	130
Shuff 3	4	130
Shuff 4	8	130
Shuff 5	8	130
Shuff 6	8	130
[I]Shuff 1	5	130
[I]Shuff 2	4	130
[I]Shuff 3	8	130
[F]Shuff 1	2	130
[F]Shuff 2	2	130
[F]Shuff 3	1	130
[E]Shuff 1	3	130
[E]Shuff 2	5	130
[E]Shuff 3	4	130
HalfTime	8	150
[I]HalfTime	5	150
[F]HalfTime	1	150
[E]HalfTime	6	150

RhythmName	Length	Tempo
RockBld 1	8	90
RockBld 2	8	90
[I]RockBld 1	4	90
[I]RockBld 2	4	90
[F]RockBld 1	1	90
[F]RockBld 2	1	90
[E]RockBld 1	6	90
[E]RockBld 2	4	90
R&Funk 1	4	98
R&Funk 2	1	98
R&Funk 3	2	98
R&Funk 4	4	98
R&Funk 5	4	98
R&Funk 6	2	98
R&Funk 7	2	98

RhythmName	Length	Tempo
[I]R&Funk 1	2	98
[I]R&Funk 2	4	98
[I]R&Funk 3	2	98
[F]R&Funk 1	1	98
[F]R&Funk 2	1	98
[F]R&Funk 3	1	98
[E]R&Funk 1	1	98
[E]R&Funk 2	2	98
[E]R&Funk 3	4	98
Jazz 1	8	100
Jazz 2	8	100
[I]Jazz	8	100
[F]Jazz 1	1	100
[F]Jazz 2	1	100
[E]Jazz	8	100
Motown	4	120
[I]Motown	4	120
[F]Motown	1	120
[E]Motown	4	120

RhythmName	Length	Tempo
SurfRock	8	169
[I]SurfRock	4	169
[F]SurfRock	1	169
[E]SurfRock	4	169
Twist	2	165
[I]Twist	4	165
[F]Twist	1	165
[E]Twist	4	165
Reggae	4	95
[F]Reggae	1	95
HipHop 1	8	90
HipHop 2	4	90
HipHop 3	2	90
HipHop 4	2	90
HipHop 5	2	90
HipHop 6	2	90
HipHop 7	2	90
[I]HipHop 1	3	90
[I]HipHop 2	5	90
[I]HipHop 3	2	90
[F]HipHop 1	1	90
[F]HipHop 2	1	90
[F]HipHop 3	2	90
[E]HipHop 1	4	90
[E]HipHop 2	7	90

RhythmName	Length	Tempo
Rap	4	95
[I]Rap	4	95
[F]Rap	1	95
[E]Rap	5	95
House 1	4	130
House 2	4	130
House 3	4	130
House 4	4	130
[I]House 1	4	130
[I]House 2	8	130
[F]House 1	1	130
[F]House 2	1	130
[E]House 1	3	130
[E]House 2	6	130
Jungle 1	8	160
Jungle 2	8	160
[I]Jungle	8	160
[F]Jungle 1	1	160
[F]Jungle 2	1	160
[E]Jungle	6	160
Techno 1	4	130
Techno 2	4	130
Techno 3	4	130
Techno 4	2	130
Techno 5	2	130
[I]Techno 1	4	130
[I]Techno 2	4	130
[I]Techno 3	4	130
[F]Techno 1	1	130
[F]Techno 2	1	130
[E]Techno 1	5	130
[E]Techno 2	5	130
[E]Techno 3	5	130
Bossa nova	4	132
[I]Bossa	4	132
[F]Bossa	1	132
[E]Bossa	5	132
Beguine	2	120
[I]Beguine	4	120
[F]Beguine	1	120
[E]Beguine	5	120
Mambo	2	100
[I]Mambo	4	100
[F]Mambo	1	100
[E]Mambo	3	100
Salsa	8	90
[I]Salsa	2	90
[F]Salsa	1	90
[E]Salsa	3	90
Samba1	4	95
[I]Samba1	4	95
[F]Samba1	1	95
[E]Samba1	3	95
Samba2	4	111
[I]Samba2	4	111
[F]Samba2	1	111
[E]Samba2	5	111

デモ・ソング・リスト

"Let The Sister Dance"

The song is written by Mumbo Jumbo Band

© 1997 Mumbo Jumbo Band -all rights reserved.

索引

記号

16Bit 録音 / 再生	35、109
24Bit 録音 / 再生	35、109

C

CD

再生	161
ディスクの挿入	161
ディスクの取り出し	161
録音	161
CD Monitor	111、161
CD-R	
ソングの書き込み	32、58
ライブ録音の書き込み	59
CD-R/RW	75
空き時間表示	111
CD-R/RWドライブ	160
CD-RW	
データの消去	83、97、111

E

EQ	27、48、124、125
----------	---------------

L

LCD画面	8
コントラストの調整	8

M

MIDI

グローバルMIDIチャンネル	92
同期	88、89
ミキサー・コントロール	89
MIDIインプリメンテーション・チャート	164
MIDIクロック	73、115
MIDIコントローラー	57、151
MIDIシーケンサー	11、88
MIDI出力	52
MIDIチャンネル	87、92
MIDIとは	87
MIDI入力	52
MIDIの設定	88
MIDIメッセージ	87、91
MMC(MIDI Machine Control)	87、88、93
MTC(MIDI Time Code)	87、88、91

U

USBとは	85
USBドライブ	75、96

W

WAVファイル	79、85
インポート	79、106
エクスポート	80、107

故障とお思いに
なる前に

各種のメッセージ

HDドライブ
CD-R/RWドライブ

仕様

MIDIインプリメンテー
ション・チャート

ブロック・ダイアグラム

エフェクト・プログラ
ム・リストリズム・パターン・
リスト

デモソング・リスト

索引

ア

アイコン	8
アナログ機器の接続	10
アナログ入力	36、48、123
アンドゥ	120
アンドゥ・データの消去	84

イ

位相	125
イメージ・ファイル	59、110
イレース・トラック	63、102
インサート・エフェクト	24、26、53、126、137、142、144、147、150
インサート・トラック	63、101
インプットEQ	48

エ

エクスパンション / コンプレッション・トラック	66、104
エクスペッション・ペダル	57、91、151
エディット・セル	8
エフェクト・コントロール	151
エフェクトのコントロール	57
エフェクトの編集	56
エフェクト・パラメータ・リスト	137
エフェクト・プログラム	
プリセット	53
ユーザー	53
エフェクト・プログラム・リスト	166
エフェクト・ユーザー・データ	85
バックアップ	77、94
リストア	78、95
エラー・メッセージ	157

オ

オーディオCD	
再生	161
ソングの書き込み	32、58
ライブ録音の書き込み	59
録音	161
オーディオ・データの共有	84
オート・パンチ・イン - アウト	41、119
オーバー・ダビング	19、40
オブティマイズ・トラック	64、83、103
音量	48
入力レベル	15
音量調整	
[CHANNEL]フェーダー	3、134
[MASTER]フェーダー	3、134
[MONITOR OUT LEVEL]ツマミ	5
[PHONES LEVEL]ツマミ	5

カ

カウンター表示	46、91
カレント・パラメータ表示	8

キ

ギター・アンプ・シミュレーター	144
ギター・マルチ	144
キュー	49、132
キュー・レベル	49

コ

互換性	81
コピー・ソング	70、109
コピー・トラック	62、100
コピー・ホール・トラック	66、104
コンピューター	11、75、85

サ

サブ入力	60、123
サンプリング・レート・コンバータ	7

シ

シーン	50、113
シーン表示	114
時刻の移動	46、118
時刻の登録	46、118
システム・バージョン・アップ	86、98
システム・ファイルのダウンロード	86、98

ス

スクラブ機能	47、122
スクロール・ボタン	8
ステレオ定位	48、134
[PAN]ツマミ	3
スペシャル・エフェクト	141
スレーブの設定	88、92
スロー・プレイ機能	47、122
スワップ・トラック	65、102
スワップ・ホール・トラック	67、105

セ

接続	10
MIDI	87、88、89
エフェクト	11、58
センド	129、130
センド・レベル	28、55、129

ソ

ソロ	50、131、132
ソング	
作成	14、35、109
選択	36、108
ソング・データ	85
バックアップ	75、93、94
リストア	76、95
ソングの再生	18、45、110
プログラム・プレイ	45、110
ソングの編集	69、109
コピー・ソング	70、109
デリート・ソング	70、110

プロテクト・ソング	70、110
ムーブ・ソング	70、109
ソング・リスト	36

タ

ダイアログ	8、9
ダイナミクス	140
タップ・テンポ	74、115
タブ	8
タブ・ページ	8、9

チ

チェック・ドライブ	97
チューナー	39、124
著作権について	iii

テ

定位	48
ディスク・アット・ワンス	59、110、111
ディレイ	137
デジタル機器の接続	11
デジタル入力	38、123
デモ・ソング	12
デモ・ソング・リスト	169
デリート・ソング	70、110
デリート・トラック	63、102
電源オフ	11
電源オン	11
テンポ・トラック	73、117
テンポの設定	71、72、115
テンポ・マップ	72、115、116

ト

同期	92
トグル・ボタン	8
トラック	40
トラック・アット・ワンス	110、111
トラックの再生	45
ループ再生	45、120
トラックの編集	61、100
IN、OUT、TO、END時刻	61
イレース・トラック	63、102
インサート・トラック	63、101
空白の挿入	63
エクスパンション / コンプレッション・トラック	66、104
トラック・データの圧縮	66
トラック・データの伸長	66
オブティマイズ・トラック	64、103
音声イベントの消去	65
最適化	64
パンチ・ノイズの消去	65
コピー・トラック	62、100
他のソングのトラックへコピー	62
コピー・ホール・トラック	66、104
トラック全体のコピー	66
バーチャル・トラックへのコピー	67
スワップ・トラック	65、102

- スワップ・ホール・トラック 67、105
 トラック全体の交換 67
 バーチャル・トラックの交換 67
 デリート・トラック 63、102
 ノーマライズ・トラック 69、106
 適正音量に増幅 69
 フェード・トラック 68、105
 リバース・トラック 64、103
 リバースしてコピー 64
 トラックの録音 16
 オート・パンチ・イン - アウト 41、119
 オーバー・ダビング 40
 トリガー録音 43、121
 バウンス録音 31、42、99
 マニュアル・パンチ・イン - アウト 40、91
 ループ録音 44、120
 トラック・ビュー 17、133
 トリガー録音 43、121
- ナ**
 名前の変更
 インサート・エフェクト 128
 ソング 35、108
 ファイナル・エフェクト 130
 マスター・エフェクト 129
 名前を付ける
 エフェクト・プログラム 56
- ニ**
 入力レベル 37、38
- ノ**
 ノーマライズ・トラック 69、106
- ハ**
 バーチャル・トラック ... 23、40、66、67、100
 ハードディスク 159
 検査 82、96
 録音可能な時間 46、91
 バイパス
 インサート・エフェクト 127
 ファイナル・エフェクト 130
 マスター・エフェクト 129
 バウンス録音 31、42、99
 波形 101、122
 バックアップ 93
 エフェクト・ユーザー・データ 77、94
 ソング・データ 75、93、94
 パン 48、134
 [PAN]ツマミ 3
 パンチ・イン - アウト 40
 パン表示 114
- ヒ**
 ピーク・ホールド 133
 拍子 71、115
- フ**
 ファイナライズ 34、111
 ファイナル・エフェクト ... 30、56、129、130、
 137、142
 ファンタム電源 6
 フェーダー表示 114
 フェード・イン/フェード・アウト 68、105
 フェード・トラック 68、105
 フォーマット
 DOSフォーマット
 USBドライブ 98
 USBドライブ 82
 ソングドライブ 82、97
 ハードディスク 82、98
 フット・スイッチ 41、91
 極性 91
 制御機能 91
 ブランク・ディスク 33
 プリアンプ・シミュレーター 144
 プリセット・エフェクト・プログラム 53
 プリ・フェーダー・レベル 16、133
 プレイ・フロム/トゥ機能 47
 プログラム・プレイ 45、110
 ブロック・ダイアグラム 165
 プロテクト・ソング 70、110
- ヘ**
 ベース・マルチ 144
 ペア 49、123
 ヘッドホン出力 132
- ホ**
 ボーカル・マルチ 144
 ポスト・フェーダー・レベル 133
 保存
 インサート・エフェクト 128
 エフェクト・プログラム 57
 ファイナル・エフェクト 131
 マスター・エフェクト 129
 ポップアップ・ボタン 8、9
- マ**
 マーク 47、91、113
 マイク・マルチ 144
 マスター・エフェクト 28、55、129、137
 マスター・テープ 60
 マスター・トラック 31
 マスターの設定 88、92
 マスタリング 30
 マニュアル・テンポ 72
 マニュアル・パンチ・イン - アウト 40、91
- ミ**
 ミキサー 36、48
 ミキサー・チャンネル 15、123
 ミックス・ダウン 26、58
- ム**
 ムーブ・ソング 70、109
- メ**
 メトロノーム 115
- モ**
 モジュレーション 139
 モニター 49
 モニター出力 132
- ユ**
 ユーザー・エフェクト・プログラム 53
- ラ**
 ラージサイズ・エフェクト 142
 ラジオ・ボタン 8、9
- リ**
 リストア 95
 エフェクト・ユーザー・データ 78
 ソング・データ 76
 リストア可能なデータ 93
 リズム 115、123
 リズムの設定 14、71
 リズム・パターン 72、116
 リターン・バランス 28、55、129
 リターン・レベル 28、55、129
 リドゥ 120
 リハーサル 135
 リバース・トラック 64、103
 リバース 137
- ル**
 ループ再生 45、120
 ループ録音 44、120
- レ**
 レーザーの注意 iii
 レベル・メーター 133
- ロ**
 録音レベル 39
 録音モード 39、99
 ロケート機能 46、118
- ワ**
 ワウ
 ペダルでコントロール 151

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)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、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

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、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

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、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F TEL06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F TEL092(531)0166