

Digital Recording Studio

D16

取扱説明書

 TouchView
Graphical User Interface

 REMS



KORG

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



- AC/ACパワー・サプライを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにAC/ACパワー・サプライを差し込んでください。
- 次のような場合には、直ちに電源を切りAC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いて、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
 - AC/ACパワー・サプライのコードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったり、製品に液体がこぼれたとき
 - 製品が(雨などで)濡れたとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき



- 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、絶対にしないでください。最寄りのコルグ・サービスセンターまたはコルグ営業技術課へ必ず相談してください。
- AC/ACパワー・サプライのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品を単独で、またはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。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)や液体(水やジュースなど)を絶対に入れないでください。



- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
 - 温度が極端に高い場所(直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
 - ホコリの多い場所
 - 振動の多い場所



- 濡れた手で、本製品を使用しないでください。



- 風呂場、シャワー室などで、本製品を使用しないでください。



- 本製品を水気のある場所で使用しないでください。
- 本製品に水をかけたり、水をこぼさないでください。



- 本製品およびAC/ACパワー・サプライを分解したり、改造したりしないでください。

注意



- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- AC/ACパワー・サプライをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のAC/ACパワー・サプライをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はAC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いてください。
- AC/ACパワー・サプライは使用中に多少の熱を持ちますが故障ではありません。通電中は通気の良い場所に置くようにし、ビニール製品などの上や、熱がこもるような場所に置かないでください。



- スイッチやツマミに必要以上の力を加えると故障の原因となりますので注意してください。
- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。



- AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っばらないでください。故障の原因となります。



- 長時間使用しない場合は、AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いてください。

目次

安全上のご注意	ii	その他の再生	23
はじめに	1	STEP5 時刻の移動	24
おもな特長	1	カウンター表示を切り替える	24
取説の記述について	2	現在時刻を移動する	24
各部の名称	3	スクラブ再生等による細かな時刻の検索	24
トップ・パネル	3	STEP6 ミキサーの調整	25
フロント・パネル	5	音量の調整	25
リア・パネル	6	定位の調整	25
LCD画面のオブジェクト名称と機能	8	EQによる音質の調整	25
LCD画面のオブジェクト名称	8	トラック再生音にEQをかける	25
LCD画面のコントラスト調整	8	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	26
LCD画面での基本操作	9	ペア	26
1. モードの選択	9	モニターの調整	27
2. タブ・ページの選択	9	ソロの設定	27
3. パラメーターの選択と設定	9	シーンの登録/再生	28
アンドゥ	10	STEP7 エフェクトを使用する	29
ベーシック編	11	エフェクトの概要	29
STEP1 接続、電源オン/オフ	11	インサート・エフェクト	29
D16にオーディオ機器を接続して、電源をオンにする	11	インサート・エフェクトをかけて録音する	30
1. 接続	11	インサート・エフェクトをトラックにかけて再生する	31
2. 電源オン/オフ	12	マスター・エフェクト	31
デモ・ソングを聴く	13	マスター・エフェクトの使用例	31
STEP2 ソングを作る/選ぶ	14	マスター・エフェクトを使う	31
ソングを作る/選ぶ	14	ファイナル・エフェクト	32
1. 新しいソングを作る	14	ファイナル・エフェクトの使用例	32
2. ソングに名前を付ける	14	ファイナル・エフェクトを使う	32
3. 別のソングを選択する	14	エフェクトのエディット	32
STEP3 録音	16	外部からエフェクトをコントロールする	33
1. 入力/録音トラックの選択	16	外部エフェクトを使う	34
アナログ入力	16	STEP8 ミックスダウン	35
デジタル入力	18	マスター・テープへの録音	35
2. 録音レベルの調整と録音	18	サブ入力の使用	35
バーチャル・トラックへの録音	19	STEP9 トラックの編集	36
録音したトラックを聞きながら別のトラックに録音: オーバー・ダビング	19	トラックの編集方法	37
一部分を録音し直す:パンチ・イン-アウト	19	トラックの基本的な編集方法	37
マニュアル・パンチ・イン-アウト	19	STEP10 ソングの編集	38
オート・パンチ・イン-アウト	20	ソングの編集方法	38
複数のトラックを1つか2つのトラックにまとめる: バウンス	21	ソングの基本的な編集方法	38
14トラック分の音と外部入力音2つを残りの2トラックに 録音する	21	STEP11 リズム/テンポの設定	39
16トラック分の音をそのうちの2トラックに 上書き録音する	21	リズムを鳴らす	39
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	22	リズムを設定して、鳴らす	39
その他の録音	22	リズムを聞きながら演奏を録音する	39
STEP4 再生	23	リズムを録音する	39
再生	23	テンポを設定する	40
プログラム・プレイ	23	マニュアル・テンポ	40
		テンポ・マップ	40
		テンポ・トラック	41
		STEP12 ソングの保存	43
		コピー・ソング、コピー・オール・ソングス	43
		バックアップ/リストア	43

リファレンス編	45	P2 TmpMap: テンポ・マップの編集	68
1. COUNTER	45	P3 TmpTrk: テンポ・トラックの作成	69
Counter: カウンター表示	45	10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4	70
2. SYSTEM	45	ロケートの登録方法([IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3], [END/LOC4])	70
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	45	ロケート時刻への移動方法	70
P2 MIDI: MIDIの設定	46	各ロケートの機能	70
MIDIシーケンサーからD16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する方法	46	11. AUTO PUNCH	71
P3 Sync: 同期の設定	46	P1 AtPunch: オート・パンチ・イン・アウト録音の設定 ..	71
D16からMIDIシーケンサーを同期させる方法	47	12. LOOP	72
P4 DiskUtil: ドライブの初期化/フォーマット/調査	47	P1 Loop: ループ再生/録音の設定	72
外部ドライブの接続方法	48	ループ再生の方法	72
外部ドライブの電源オン/オフ	48	ループ録音の方法	72
ディスクの初期化とフォーマット	48	13. UNDO	73
リムーバブル・ディスクの使用について	48	14. TRIGGER	73
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	49	P1 Trigger: トリガー録音スタートの設定	73
バックアップの方法	50	トリガー録音の方法	74
リストアの方法	50	15. SCRUB	74
3. RECORD	51	スクラブ機能の操作方法	75
P1 RecMode: 録音モードの選択	51	16. ENTER	75
P2 Bounce: バウンス録音の設定	51	17. INPUT	75
4. TRACK	52	P1 Ch1-8: ミキサー・チャンネル1-8の入力選択 ..	75
P1 Vtr1-8: バーチャル・トラック1-8の選択	52	P2 Ch9-16: ミキサー・チャンネル9-16の入力選択	76
P2 Vtr9-16: バーチャル・トラック9-16の選択	52	P3 InEq1-4: 入力1-4のEQ調整	76
P3 EditTrk: トラック編集	53	P4 InEq5-8: 入力5-8のEQ調整	77
トラック編集例	56	P5 Tuner: チューナー	77
5. SONG	59	チューナーの使用法	77
P1 SelSong: ソングの選択	59	18. EQ/PHASE	78
P2 EditSong: ソング編集	60	P1 Eq1-4: ミキサー・チャンネル1-4のEQ調整	78
ソング編集例	61	P2 Eq5-8: ミキサー・チャンネル5-8のEQ調整	78
P3 PrgPlay: ソングのプログラム再生	62	P3 Eq9-16: ミキサー・チャンネル9-16のEQ調整	78
P4 CDR/RW: CD-R/RW作成と再生	62	P4 Phase: ミキサー・チャンネルの位相設定	78
オーディオCDの作成方法	63	19. INSERT EFFECT	79
6. STORE	64	P1 InsAss: インサート・エフェクトの挿入位置/ タイプ設定	79
7. MARK	64	P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定	80
P1 Mark: マークの編集	64	P3 InsEff2: インサート・エフェクト2の選択/設定	81
マークの登録方法	64	P4 InsEff3: インサート・エフェクト3の選択/設定	81
マーク時刻への移動方法	64	P5 InsEff4: インサート・エフェクト4の選択/設定	81
マークの削除方法	64	P6 Ins5-8: インサート・エフェクト5-8の選択/設定	81
8. SCENE	65	20. MASTER EFFECT/AUX/ FINAL EFFECT	81
P1 ReadDel: シーンの再生オン/オフと編集	65	P1 MstEff1: マスター・エフェクト1の選択/設定	81
シーンの登録方法	66	P2 MstEff2: マスター・エフェクト2の選択/設定	82
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	66	P3 EffSnd1: エフェクト1への SEND 設定	82
シーンを呼び出す	66	P4 EffSnd2: エフェクト2への SEND 設定	82
シーンをコピーする	66	P5 AuxSend: 外部 SEND 設定	82
シーンを編集して上書きする	66	P6 FinalEff: ファイナル・エフェクトの選択/設定	83
シーンを削除する	67	21. SOLO/MONITOR	84
登録したシーンの時刻を移動する	67	P1 Solo: ソロ選択	84
シーンのフィルター	67	P2 Monitor: モニター設定	84
シーンをMIDIでコントロールする	67		
P2 MixView: パン/フェーダー・シーンの表示	67		
9. TEMPO/RHYTHM	68		
P1 SetUp: テンポおよびリズムの設定	68		

22. METER/TRACK VIEW	85
23. TRACK STATUS	86
24. PAN/BALANCE	86
25. FADER	86
26. TRANSPORT KEY	87

エフェクト・パラメーター・リスト 89

Insert (2in2out×2)/

Master/Final Effect

Reverb RV1-RV7 カテゴリー: リバース系エフェクト

1: RV1: Reverb Hall	89
2: RV2: Smooth Hall	89
3: RV3: Reverb Wet Plate	89
4: RV4: Reverb Dry Plate	89
5: RV5: Reverb Room	89
6: RV6: Bright Room	89
7: RV7: Early Reflections	89

Delay DL1-DL6 カテゴリー: デレイ系エフェクト

8: DL1: L/C/R Delay	89
9: DL2: St/Cross Delay	90
10: DL3: St.Multitap Delay	90
11: DL4: St. Modulation Delay	90
12: DL5: St. Dynamic Delay	90
13: DL6: St. Auto Panning Delay	91

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	91
15: MO2: St.Flanger	91
16: MO3: St.Phaser	91
17: MO4: St.Vibrato	91
18: MO5: St.Tremolo	91
19: MO6: St.Auto Pan	92
20: MO7: Ensemble	92

Dynamics DY1-DY7

カテゴリー: ダイナミクス系のエフェクト

21: DY1: St.Compressor	92
22: DY2: St.Limiter	92
23: DY3: Multiband Limiter	93
24: DY4: St.Gate	93
25: DY5: St. Exciter/Enhancer	93
26: DY6: St.Decimator	93
27: DY7: St.Paramtrc 4band EQ	93

Special Effect SE1-SE4

カテゴリー: スペシャル・エフェクト

28: SE1: St.Ring Modulator	94
29: SE2: Doppler	94
30: SE3: St.Analog Record	94
31: SE4: Talking Modulator	94

Insert (2in2out×2), Final

Large size LS1-LS7

カテゴリー: ラージサイズ・エフェクト

32: LS1: St.Graphic 7band EQ	95
33: LS2: St.Multiband Limiter	95
34: LS3: Vocoder	95
35: LS4: St.Pitch Shifter	95
36: LS5: Early Reflections L	95
37: LS6: Rotary Speaker	96
38: LS7: Center Cancellor	96

Insert (1in2out×2)

GT1-GT6 カテゴリー: ギター・マルチ

39: GT1: Guitar Multi1	96
40: GT2: Guitar Multi2	96
41: GT3: Guitar Multi3	96
42: GT4: Guitar Multi4	96
43: GT5: Guitar Multi5	96
44: GT6: Guitar Multi6	96

AS1-AS3 カテゴリー: ギター・アンプ・シミュレーター

45: AS1: Amp Simulator1	96
46: AS2: Amp Simulator2	96
47: AS3: Amp Simulator3	96

PA1 カテゴリー: プリアンプ・シミュレーター

48: PA1: Pre Amp Simulator	97
----------------------------------	----

EB1-EB3 カテゴリー: ベース・マルチ

49: EB1: Bass Multi1	97
50: EB2: Bass Multi2	97
51: EB3: Bass Multi3	97

MS1 カテゴリー: マイク・マルチ

52: MS1: Mic Multi	97
--------------------------	----

VO1-VO2 カテゴリー: ボーカル・マルチ

53: VO1: Vocal Multi1	97
54: VO2: Vocal Multi2	97

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ー

Dist	97
NR	97
Comp	97
P4EQ	97
Exctr	97
Wah	97
Filter	97
AmpSim	98
CabRes	98
Tone	98
Gate	98
DeEss	98
Cho/FI	98
Treml	98
Phaser	98
Delay	98
S.Dly	98
Pitch	98
MicSim	99

Insert (1in1out×4)

55: MM1: P4EQ - Exciter	99
56: MM2: P4EQ - Wah	99
57: MM3: P4EQ - Cho/Fing	99
58: MM4: P4EQ - Phaser	99
59: MM5: P4EQ - Mt.Delay	99
60: MM6: Comp - Wah	99
61: MM7: Comp - AmpSim	99
62: MM8: Comp - OD/HIG	99
63: MM9: Comp - P4EQ	99
64: MM10: Comp - Cho/Fing	99
65: MM11: Comp - Phaser	99
66: MM12: Comp - Mt.Delay	99
67: MM13: Exciter - Comp	99
68: MM14: Exciter - Limiter	100
69: MM15: Exciter - Cho/Fing	100
70: MM16: Exciter - Phaser	100
71: MM17: Exciter - Mt.Delay	100
72: MM18: Limiter - P4EQ	100
73: MM19: Limiter - Cho/Fing	100
74: MM20: Limiter - Phaser	100

75:MM21: Limiter – Mt.Delay	100
76:MM22: OD/HiG – Cho/Fing	100
77:MM23: OD/HiG – Phaser	100
78:MM24: OD/HiG – Mt.Delay	100
79:MM25: OD/HiG – AmpSim	100
80:MM26: Wah – AmpSim	100
81:MM27: Decimator – AmpSim	100
82:MM28: Decimator – Comp	100
83:MM29: Cho/Fing – Mt.Delay	100
84:MM30: Phaser – Cho/Fing	100
85:MM31: AmpSim – Tremolo	100
86:MM32: Reverb – Gate	100
87:MM33: MicSim - Limiter	100
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ー	100
P4EQ (Parametric 4band EQ)	100
Excit1 (Exciter1)	100
Excit2 (Exciter2)	100
Wah (Wah/Auto Wah)	100
Comp1 (Compressor1)	100
Comp2 (Compressor2)	100
Limitr (Limiter)	101
AmpSim (Amp Simulator)	101
MicSim (Mic Simulator)	101
Decima (Decimator)	101
ODHiG (OverDrive/HighGain)	101
ChF11 (Chorus/Flanger)	101
ChF12 (Chorus/Flanger2)	101
Phaser	101
Trem1 (Tremolo)	101
Mt.Dly (Multitap Delay)	101
Reverb (mono Reverb)	101
Gate	101
Insert (1in1outx8)	102
88:MN1: OverDrive/HighGain	102
89:MN2: Compressor2	102
90:MN3: Limiter	102
91:MN4: Gate	102
92:MN5: Exciter2	102
93:MN6: Parametric 4band EQ	102
94:MN7: Amp Simulator	102
95:MN8: Multitap Delay	102
96:MN9: Chorus/Flanger2	102
97:MN10: Phaser	102
98:MN11: Expander	102
Effect Control	102
Cntrl (Control)	102
付 録	103
故障とお思いになる前に	103
各種のメッセージ	106
システムのバージョン・アップ	107
D16仕様	108
MIDIインプリメンテーション・チャート	110
ブロック・ダイアグラム	111
Effect Program List	112
Rhythm Pattern List	114
Demo Song List	115
索引	115

内蔵ハード・ディスクの 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、衝撃を与えたり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/オフを頻繁に繰り返さないでください。本装置ばかりでなく、接続しているSCSI機器の故障の原因になります。

本装置は、電源投入後、すぐにハード・ディスク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。

* MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

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

はじめに

このたびはコルグ Digital Recording Studio D16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。

D16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。

おもな特長

- フル・デジタル・プロセッシング(内部処理24bit、録音再生16/24bit非圧縮、サンプリング周波数44.1kHz)の16トラック・デジタルMTRです。
- 16トラック・レコーダー、24チャンネル・8バス・ミキサー、エフェクトを搭載しています。
16bit録音/再生時: 8トラックの同時録音、16トラックの同時再生が可能です。
24bit録音/再生時: 4トラックの同時録音、8トラックの同時再生が可能です。
録音からエフェクト処理、最終的なDATやMDなどへのミックス・ダウン、そしてオーディオCD作成(CD-R/RWドライブが必要)までのすべての行程をデジタルで処理できます。
- 2.1GBのハード・ディスクを本体に内蔵し、録音データの合計が最長約6.5時間(16bitで1トラック録音時)です。最大100ソング×16トラック×8バーチャル・トラック、合計12,800トラックのデータをストックできます。
- ミキサー部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ド・ヘッド・アンプを採用しています。
XLR入力、ギター入力のための専用端子を用意し、マイク・レベルから業務用レベルを超える+16dBuまでに対応し、さまざまなサウンド・ソースが直接接続できます。
標準フォーン・タイプの入力は、すべてTRSジャック型のバランス・タイプを採用し、バランス入力が可能です。もちろんアンバランス入力にも対応しています。
また、内蔵マイクを搭載し、思い付いたフレーズを即座に録音することができます。
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録音できます。
- 各アナログ入力/ミキサー・チャンネルには、それぞれハイEQ、ミッドEQとローEQを搭載しています。ミッドEQはカット・オフ周波数が調整できます。
入力とミキサーに別々にEQを搭載することで、アナログ・ミキサーを持つ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、いわゆる「EQの2度がかり」は起こりません。
またアナログ入力/ミキサー・チャンネルに挿入して、最大8系統を使用可能なインサート・エフェクト、各チャンネルからの

センドを送る2系統のマスター・エフェクト、最終段でマスター・アウトに対してかける1系統のファイナル・エフェクトを独立で搭載しています。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・プログラムを、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・プログラムとして持ちます。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。またエクスプレッション・ペダル(別売オプション)を接続し、インサート・エフェクトをリアル・タイムでコントロールできます。

- D16の内蔵エフェクトは、コルグのモデリング・テクノロジー“*BEAMS*”による緻密で迫力のあるモデリング・サウンドが手軽に使用できます。
- チューナーを内蔵し、接続したギターや、内蔵マイクから入力した楽器等のチューニングをしたり、再生トラックのチューンを確認することができます。
- 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を各ソングごとに100個登録できます。時間の経過に合わせてシーンを切り替えながら再生したり、汎用の設定として必要時に呼び出すことができます。
- レコーディング、コピー、削除など各作業はノン・ディストラクティブ・エディット(非破壊編集)となっています。録音や編集を行う前の状態に戻すアンドゥと、それを取り消すリドゥが行えます。アンドゥは99回前までの録音や編集にさかのぼることができます。
- 録音/編集によって作成したソング、フレーズをソング切り替え時、および電源オフ時に自動的にディスクに保存するオート・セーブ機能を搭載し、めんどろな保存のための作業は不要です。
- 各トラックには、それぞれ8個のバーチャル・トラックを用意しています。
ソロ・パートの録音時などバーチャル・トラックを切り替えて録音し、その中から最高の演奏を取り出すという使い方もできます。またバウンス(ピンポン)録音時、録音先に[現在選択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。16トラック2トラックのバウンスを繰り返す行うことにより理論的には16×8トラック=128トラック相当のソングを各トラックに元データを残したまま作成することができます。
- メトロノーム音に加え、よりテンポ感のあるレコーディングをガイドする、さまざまな音楽ジャンルのリズム・パターンを215種内蔵しています。リズム・マシーンなどを接続しなくても、気に入ったリズムに合わせて簡単に録音が行えます。またこのリズム・パターンをトラックに録音することもできます。
- オートおよびマニュアル・パンチ・イン/アウト録音機能により、演奏の間違った範囲だけを簡単に録音し直すことができます。

- 音声入力をきっかけに自動的に録音を開始するトリガー録音機能により、ギターやキーボードなどを両手で演奏しながらでも簡単に録音を開始できます。また、フット・スイッチによる録音のスタート/ストップも行えます。
- 各トラックの録音状況を、オープン・リール感覚で音を聴きながら確認できるスクラブ機能によって、フレーズの頭出しなどが簡単に行えます。
- ソングのロケート(位置)を記録するロケート・ポイント・メモリー機能(1ソングあたり4ヶ所)とマーク・ポイント・メモリー機能(1ソングあたり100ヶ所)によって、ソングの構成の変わり目など、あとで確認したい位置を記録し、即座に呼び出すことができます。マークには名前を付けることが可能です。
- CD、MDなどにあるプログラム再生機能を搭載しています。複数のソングを任意の順序で再生することができます。そのままMD、DATなどに録音して自作アルバムを作成することもできます。
- CD-R/RWドライブを接続し、オリジナル・アルバムの作成が可能です(CD-R/RWドライブが必要です)。
- ▲ CD-R/RWディスクは、オーディオCDプレーヤーによって再生できない場合がありますので注意してください。
- レコードやCDなどからソングやフレーズなどを録音して編集するとき、そのテンポに合わせてタップすることによって、テンポを合わせ込むことができます。その他、テンポ・マップを作成したり、外部機器からのMIDIクロックを記録することができます。
- MIDIクロック、MTCやMMC対応のシーケンサーやリズム・マシンなどと同期させることができます。
- SCSI端子、S/P DIFデジタル・インタフェースなど外部機器と接続するための主要な端子を標準装備しています。
SCSI端子を使用して、外部ハード・ディスクやリムーバブル・ディスクなどへの録音/再生、データのバックアップが行えます。
S/PDIF端子を使用して、CD、MDなど外部デジタル機器からの音声をデジタル録音したり、作成したソングをDAT、MDに直接デジタル出力してミックス・ダウンすることができます。
またAUX OUT端子を使用して、外部エフェクトを接続することも可能です。
- LCD画面を直接押して操作するタッチ・パネル方式のタッチ・ビュー・システムを搭載し、カーソルの移動などが簡単に行えます。また従来どおりの操作感も保つために4方向カーソル・キーも装備しています。
- コンパクトな外形、しかも軽量なのでスタジオなどへの持ち込みも容易です。

REMSとは?

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

取説の記述について

スイッチやノブ類の表記 []

D16のパネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[]で括弧で表します。

LCD画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCD画面に表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表します。ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表します。

太字の表記

フェーダーや[TRACK STAU]キーなどのパネル上での値は太字で、パラメーターの値は“太字”で表します。

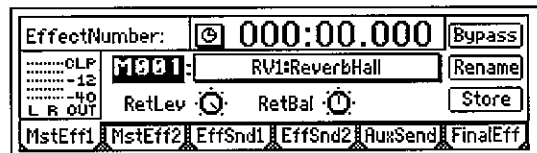
また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

note 例: 現在選択しているタブ・ページ

次図は、[MASTER EFFECT/AUX] “MstEff1”タブ・ページです。このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上の[MMASTER EFFECT/AUX]キーを押して、LCD画面上で“MstEff1”タブを押します。

タブ・ページの中のさまざまなパラメーターがあります。アンダー・バー、ポップアップ・ボタンやアイコンなどのオブジェクトを操作して値を設定します。

このページには、“EffectNumber”、“RetLev”や“Rename”ボタンなどのパラメーターがあり、現在“EffectNumber”がエディットできる状態(反転表示)になっています。現在の値は“MOO1”で、[VALUE]ダイヤルを回すと値が変わります。(→p.9)



操作 ① ② ③ ...

操作の手順を① ② ③...で表します。

パラメーターの選択方法

D16のパラメーターの選択方法は、LCD画面上でそのパラメーターを直接押すか、[CURSOR]キー([ENTER]キー)を押してそのパラメーターへ移動します(→p.9)。この取扱説明書での操作例は、おもにLCD画面を直接押して選択する方法を示しています。

p. ■■

参照するページやパラメーター・ナンバー等を表します。

マーク ▲、**note**

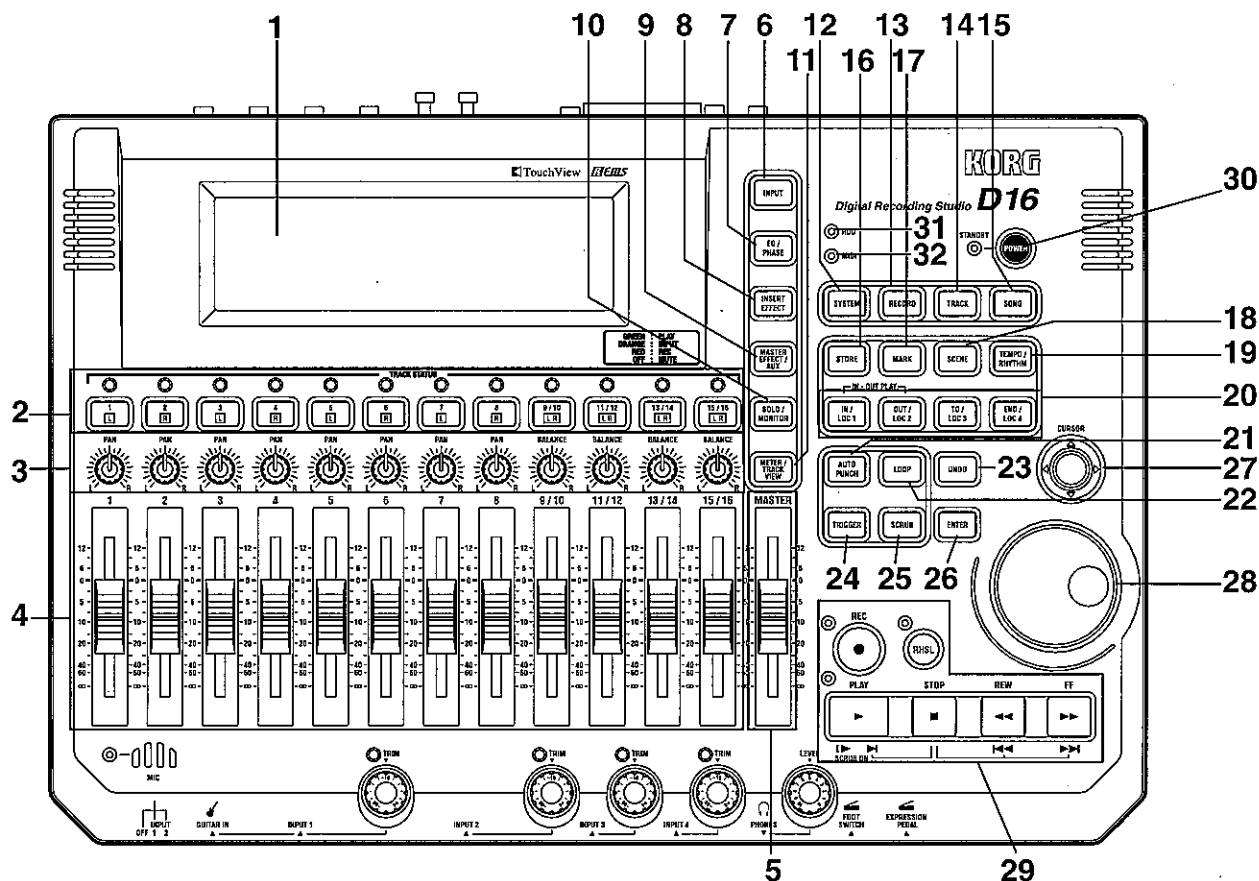
これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイスに関する説明、を表します。

LCD画面の表示

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

各部の名称

トップ・パネル



* マイクおよびトリムなどについては「フロント・パネル」の項を参照してください。

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、パラメーター等を選び、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)、各種パラメーターを表示します。(→p.8)

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す(LED色点灯、消灯)。(→p.86)

アナログ/デジタル入力録音時、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...8)

[BALANCE]ツマミ(Ch9...16)

各チャンネルのステレオ定位を設定します。

チャンネル1~8では各チャンネルのパンを、チャンネル9~16ではバランスを設定します。(→p.86)

note ペアリング、シーン登録が可能です。

4 [CHANNEL]フェーダー (Ch1...8, Ch9/10... 15/16)

各チャンネルの録音/再生時の音量を設定します。

チャンネル9~16はステレオ・フェーダーです。(→p.86)

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。(→p.86)

6 [INPUT]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、アナログ入力に付けるEQ(録音

用)を調整します。(→p.26, 75)
その他、チューナーを使用するときに選びます。(→p.77)

7 [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。(→p.25, 78)

note ペアリング、シーン登録が可能です。

8 [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。(→p.29, 79)

note シーン登録が可能です。

9 [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量を設定します。その他、外部エフェクトへのセンド量、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。(→p.31, 32, 81)。

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。

10 [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。(→p.84)
ソロ・オン時、LEDが点滅します。

11 [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。(→p.85)

12 [SYSTEM]キー

フット・スイッチやMIDI関連の各種設定、ディスクの管理、バックアップ/リストアなどを行います。(→p.45)

13 [RECORD]キー

録音ソースの選択や、バウンス録音の方法など、レコーダーの設定を行います。(→p.51)

14 [TRACK]キー

各トラックのバーチャル・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)を行います。(→p.52)

15 [SONG]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/RWドライブが必要)を行います。(→p.59)

16 [STORE]キー

ロケート、マークやシーンを登録するときに、このキーを押して、時刻を登録します。登録した時刻は、各登録キーを押すことによって、そのキーに時刻を登録します。(→p.64)

17 [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。(→p.64)

18 [SCENE]キー

[CHANNEL]フェーダー、[PAN]/[BALANCE]ノブ、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、シーンのコピー、リネームや削除など、シーンを編集します。(→p.65)。
シーン機能がオンのとき、キーが点灯します。

19 [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。(→p.68)

リズム機能がオンのとき、キーが点灯します。

20 [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。(→p.70)

[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。

21 [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。(→p.71)

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。

22 [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。(→p.72)

ループ機能がオンのとき、キーが点灯します。

23 [UNDO]キー

トラックへの録音や編集を行った後、編集する前の状態に戻すアンドゥと、アンドゥ後にアンドゥ前の状態に戻すリドゥを行います。

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。(→p.73)

アンドゥが可能な状態のとき、キーが点灯します。

24 [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。(→p.73)

トリガー録音機能がオンのとき、キーが点灯します。

25 [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。各操作子をコントロールすることによって、各機能が使用できます。(→p.74)
スクラブ機能がオンのとき、キーが点灯します。

26 [ENTER]キー

パラメーターの選択決定やオン/オフを設定します。LCD画面を直接押すことと同じ動作です。

27 [CURSOR]キー

カーソルを移動します。

28 [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。

29 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。(→p.87)

30 [POWER]キー

電源をオン/オフします。(→p.12)

31 HDDアクセス・インジケーター

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に点灯します。

32 MIDIインジケーター

MIDI IN端子からMIDI情報を受信したときに点灯します。

フロント・パネル

1 MIC(内蔵マイク)

2 [MIC]オン・インジケーター

3 [MIC]スイッチ: OFF, INPUT1, INPUT2

OFF: 内蔵マイクをオフにします。(LED消灯)

INPUT1: 内蔵マイクを[INPUT 1]から入力します。(LED点灯)

INPUT2: 内蔵マイクを[INPUT 2]から入力します。(LED点灯)

▲ [MIC]スイッチでINPUT1かINPUT2を選んだとき、その入力は内蔵マイク入力となり、端子に接続したソースは入力されません。

入力の優先順位は次のようになります。

- ①[MIC]、②[GUITAR IN]、③[INPUT]

内蔵マイクを使わないときは、マイクからの音声が入るので[MIC]スイッチをOFFにしてください。

4 [GUITAR IN]端子

ギター、ベース・ギターを入力します。

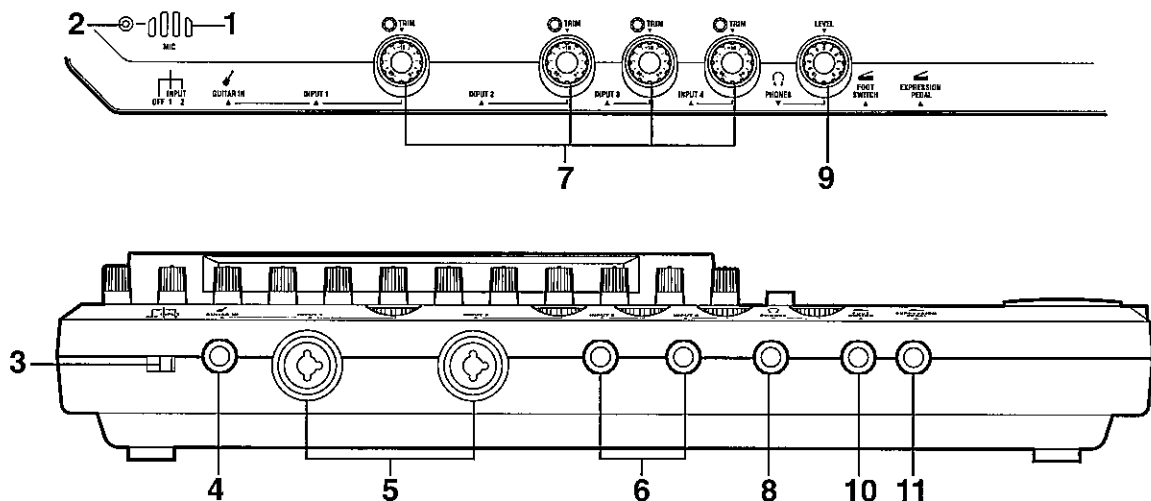
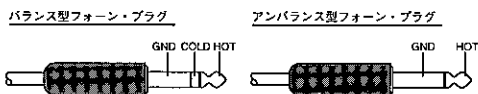
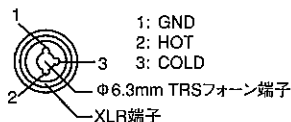
Φ6.3mm、アンバランス型入力、インピーダンス1MΩです。

5 [INPUT 1], [INPUT 2]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Φ6.3mmTRSフォーン端子のコンボ型です。両端子とも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 1]端子からは入力できませんので注意してください。[INPUT 1]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。

6 [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。
φ6.3mmTRSフォーン端子、バランス型入力です。アンバランス型も接続できます。

7 [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。入力機器に合わせて調整します。

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

橙色点灯: ほぼ適正な入力

赤色点灯: 過大入力

▲ 赤色点灯しないように調整してください。

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。

-40~-60dBu: 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に対して[TRIM]ツマミのレベルを上げ過ぎると、ハムやノイズの原因になりますので注意してください。

8 [PHONES]端子

ヘッドホンを接続します。

φ6.3mm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。

9 [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。

10 [FOOT SWITCH]端子

楽器演奏中に手がふさがっている時などに、D16の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・テンポの登録などに使用します。(→p.45)
フット・スイッチ(別売オプションPS-1など)を接続します。

11 [EXPRESSION PEDAL]端子

任意のインサート・エフェクトのパラメーターをペダルでコントロールします。リアル・タイムでコントロールしながら演奏したり、録音することができます。(→p.33)

エクスペッション・ペダル(別売オプションEXP-2、XVP-10など)を接続します。

リア・パネル

1 [AC 9V]端子

付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。

2 [MIDI OUT]端子

MIDIデータを出力します。接続した外部MIDI機器をD16でコントロールする場合などに使用します。(→p.46)

3 [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D16をコントロールする場合などに使用します。(→p.46)

4 [LCD CONTRAST]ツマミ

LCD画面のコントラスト(濃淡)を調整します。LCD画面の表示は目線の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。

5 [SCSI]端子

外部ハード・ディスク・ドライブやリムーバブル・ディスク・ドライブを接続し(→p.48)、内蔵ドライブと同様に録音/再生をします。また、バックアップも行えます。(→p.49)

その他、CD-R/RWドライブなどを接続し、オーディオCDが作成できます。(→p.62)

D-Sub 25pinのSCSI端子です。

▲ 使用できるSCSI機器については、コルグ・ホーム・ページまたは、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

6 [AUX OUT]端子

各ミキサー・チャンネルからの外部センド音声を出力します([MASTER EFFECT/AUX] "AuxSnd" タブ・ページでセンド量設定)。外部エフェクト機器に接続します。

φ6.3mmフォーン端子です。

7 [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] "Monitor" タブ・ページで設定します(→p.84)。
[PHONES]と同じ音声を出力します。

RCAピン端子です。

8 [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。

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] "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。

RCAピン端子です。

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(→p.6 [9 MASTER OUT L/R]端子)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、CD、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・コンバーターを搭載しています。サンプリング・レート48kHz、32kHzのソースもそのまま接続でき、自動的に44.1kHzに変換します。

12 [TRIM]ツマミ: -60... +4dBu

ツマミで入力レベルを調整します。

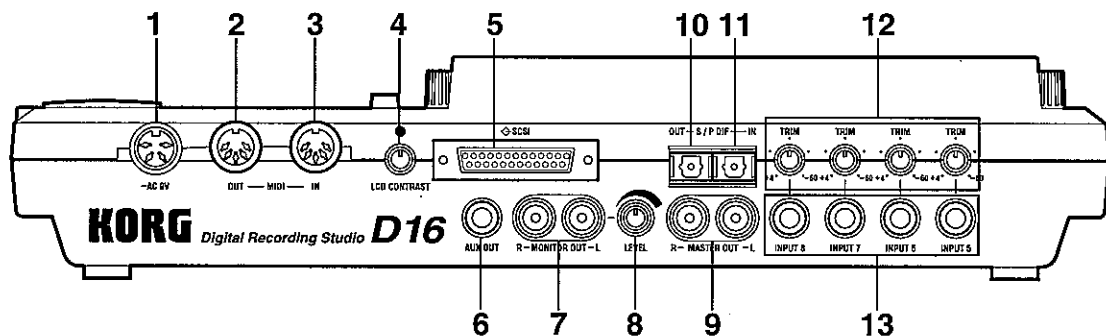
機器や演奏により入力レベルは異なりますが、大まかなツマミ調整の目安を示します。

-40~-60dBu: マイク入力

+4dBu: キーボード、スタジオ機器など

13 [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。(→p.6 [6 [INPUT 3], [INPUT 4]端子])



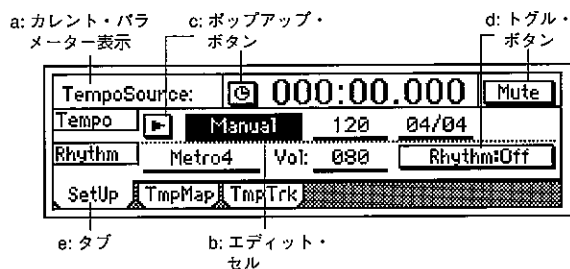
LCD画面のオブジェクト名称と機能

LCD画面のオブジェクト名称

D16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、パラメーター値の設定、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 D16の取扱説明書内に表記する“...”、“...”ボタン、“...”タブ等の“...”で括った名称は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、[...]ノブ、[...]ダイヤル、[...]フェーダーなどの[...]で括った名称はトップ・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・パラメーター表示

現在選ばれているカレント・パラメーター名です。EQやフェーダーなどのアイコン・タイプのパラメーターでは、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ーを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメーター値は、[VALUE]ダイヤル(→p.9)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、選択可能なパラメーターの値がダイアログ(f:)に表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ダイアログで任意の値を押します。



d: トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに機能やオン/オフが切り替わります。

Mute (オン)/ Mute (オフ),

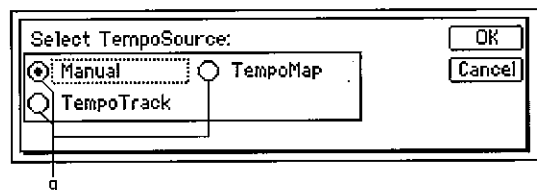
Rhythm:On (オン)/ Rhythm:Off (オフ)

e: タブ

タブを押して、ページを選びます。

また、現在選択中のモード・キーを押すたびに、選ばれるタブが変わります。

f: ダイアログ

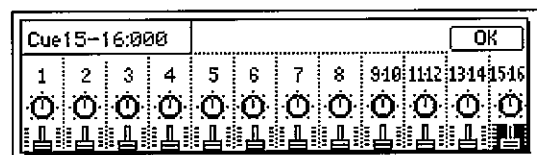


実行するときは“OK”ボタンを、実行しないときは“Cancel”ボタンを押します。ダイアログが閉じます。

g: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から1つの値を選びます。

h: アイコン



スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回します。

i: スクロール・ボタン

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。

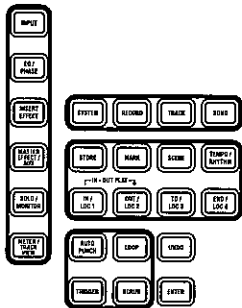
LCD画面のコントラスト調整

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。(→p.6)

LCD画面での基本操作

1. モードの選択

- D16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を、キーを押して選びます。



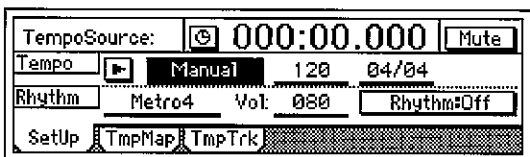
各モードの機能については、「リファレンス編」(→p.45)を参照してください。

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ーがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、タブ(見だし)で区分けされています。

- ① 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

図は[TEMPO/RHYTHM]キーを押して表示したTEMPO/RHYTHMモードのページです。



- ② 選択したいタブ・ページを選びます。次の2つの方法で選択できます。

- ・ ページの下部にあるタブを押します。
- ・ 現在選択中のモード・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。

複数のタブがないページもあります。

3. パラメーターの選択と設定

パラメーターの選択

エディットするパラメーターを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ーを押します。
- [CURSOR]キーの上下左右部分を押して、そのパラメーターまで移動します。
- リスト表示画面では、[VALUE]ダイヤルを回して移動します。

パラメーター値の設定

パラメーター値の設定方法は、パラメーターのタイプで異なります。

- パラメーターを選び、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、「_」のように下線が引かれたパラメーターや、EQなどのアイコンで示されるパラメーター、またロケートでの時刻の移動もこれに該当します。

この他、次のようなものがあります。

- **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、パラメーターの値を設定します(→p.8)。ポップアップ・ボタンからダイアログを表示するには、次の方法があります
 - ・ 選択するボタンを直接押します。
 - ・ [CURSOR]キーを押してパラメーターを選び、[ENTER]キーを押します。
- **トグル・ボタン**
機能やオン/オフを切り替えます(→p.8)。次の方法で切り替えます。
 - ・ 選択するボタンを直接押します。
 - ・ [CURSOR]キーを押してパラメーターを選び、[ENTER]キーを押します。
- **ラジオ・ボタン**
複数の選択肢の中から1つを選びます。次の方法で選びます。
 - ・ 選択するボタンを直接押します。
 - ・ [CURSOR]キーを押してカーソルを選択対象上に移動し、[ENTER]キーを押します。
- **リストから対象ソング/マークなどを選択する場合**
リストの中から1つを選択する場合、次の方法で選択します。
 - ・ 選択対象(名)を直接押します。
 - ・ [VALUE]ダイヤルを回して対象を選択します。
- **プログラム再生リストで対象ソングを選択する場合**
[SONG] "PrgPlay" タブ・ページで、プログラム再生リストを設定するときのみ、選択方法が特殊です。リストの中の1ソングを選択し、それについて操作を行います。
 - ① 再生リスト番号を押します。
 - ② [VALUE]ダイヤルを回してソングを選びます。

アンドゥ

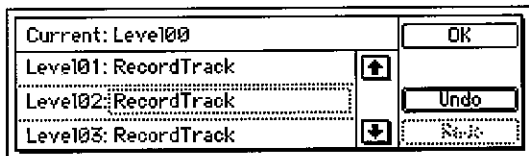
録音やトラック編集を実行後にアンドゥを行うと、それらを実行する前の状態に戻すことができます。

99回前の実行までさかのぼることができます。また、アンドゥを行う前の状態に戻すリドゥも行えます。

例として、ループ録音後、その中から最高のテイクを選択する方法について説明します。ループ録音の方法については、p.72を参照してください。

① [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。



② 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。

③ "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。

④ 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" が "On" の状態で [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。

⑤ "Redo" ボタンを押すと、"Level100" のテイクに戻ります。

アンドゥについては、p.73を参照してください。

STEP1 接続、電源オン/オフ

D16にオーディオ機器を接続して、電源をオンにする

1. 接続

図は、D16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。十分に注意してください。

- ① 付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。
AC/ACパワー・サプライをD16のAC/ACパワー・サブ

イ端子に接続します。接続後、コンセントに差し込んでください。

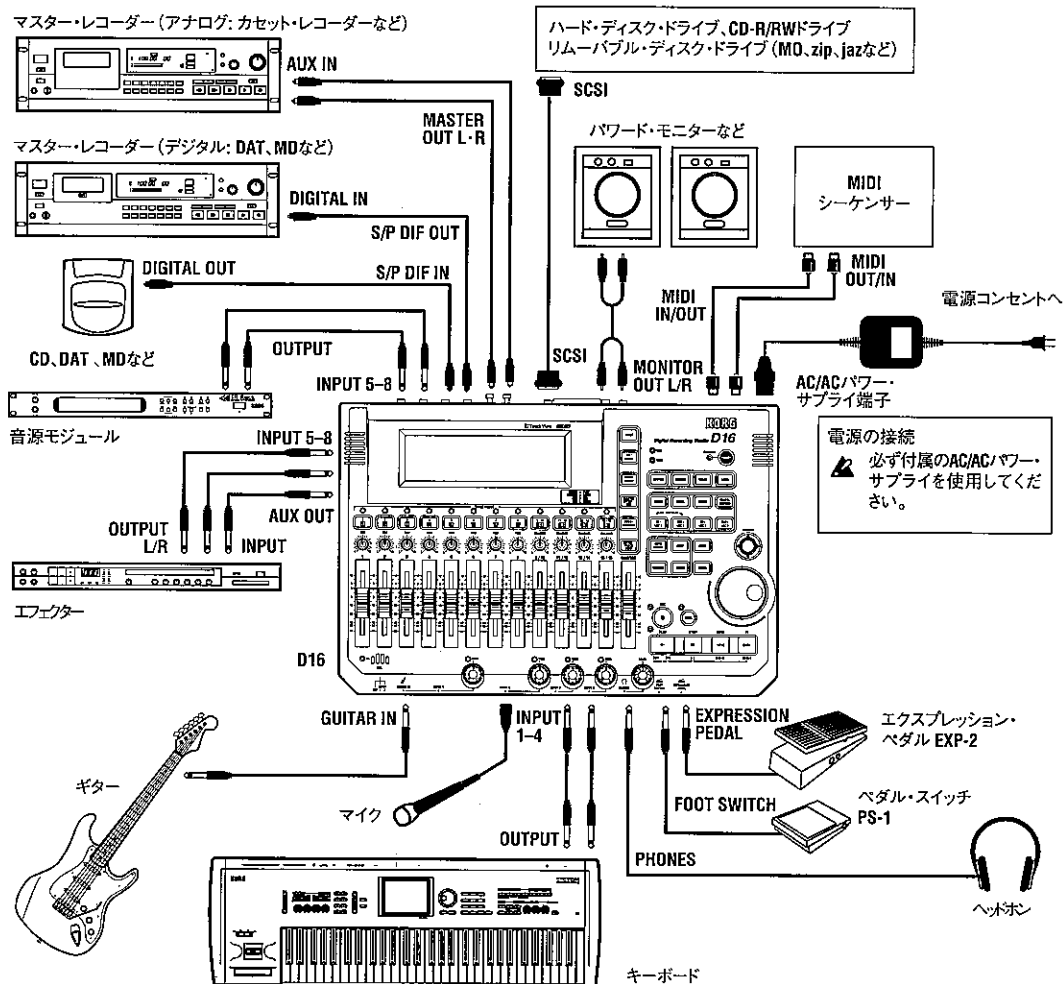
- ② モニター用のオーディオ機器を接続します。
RCAピンケーブルで、[MONITOR OUT L/R]端子に、パワード・モニター(別売オプション: アンプ内蔵スピーカーPM-15B)などを接続します。

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、端子右上の[PHONES LEVEL]ツマミで調整します。

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。(→p.84)

- ③ 入力する機器を接続します。



録音、電源のオン/オフ
ソングを作る/選ぶ
音
録
生
再
時刻の移動
ミキサーの調整
エフェクトを使用する
ミックスダウン
トラックの編集
ソングの編集
リスム/ランポの設定
ソングの保存

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 2]端子
- シンセサイザーなど ↔ [INPUT 1]~[INPUT 8]端子

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、5-6、7-8)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D16本体から十分に離してください。

入力例、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、p.16を参照してください。

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CD、MDなどのデジタル出力端子 ↔ D16の[S/P DIF IN]端子(光デジタル・ケーブルで接続)

入力例、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、p.18を参照してください。

④ その他の接続方法です。

ミックス・ダウンをするときの接続

D16で作成したソングをミックスダウンするときに、録音機器(DAT、MD、カセット・テープ・レコーダーなど)と接続します。

- 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 ↔ D16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 ↔ D16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。(→ p.75)

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

ペダル・スイッチ(別売オプション: PS-1)を[FOOT SWITCH]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
エクスペッション・ペダル(別売オプション: EXP-2、XVP-10)を[EXPRESSION PEDAL]端子に接続します。

! ボリューム・ペダルを接続すると、正常に動作しないので注意してください。

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 ↔ D16の[MIDI IN]端子を接続します。(→p.47)

D16に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 ↔ D16の[MIDI OUT]端子(MIDIケーブルで接続)

MMCを使用する場合、シーケンサーなどのMIDI OUT端子 ↔ D16の[MIDI IN]端子を接続します。(→p.47)

CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成するときの接続

- CD-R/RWドライブのSCSI端子 ↔ D16の[SCSI]端子(SCSIケーブルで接続)(→p.48)

外部のハード・ディスクやリムーバブル・ディスクにデータを保存したり、バックアップするときの接続

外部SCSIドライブのSCSI端子 ↔ D16の[SCSI]端子(SCSIケーブルで接続)(→p.48)

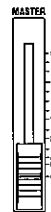
2. 電源オン/オフ

電源オン

操作手順に従って、D16および接続している各機器の電源をオンにします。

! 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。

① D16の[MASTER]フェーダーを-∞まで下げます。そして、外部接続機器のボリュームを最小にします。



② D16へ音声を送るキーボードなどの外部入力機器の電源をオンにします。

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ンにします。

③ D16の[POWER]キーを押して、電源をオンにします。LCD画面にオープニング・メッセージが表示され、その後[SONG]*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。



④ D16から音声を送る、モニター機器やMD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、電源をオフにしてください。次の操作手順に従って、D16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。

⚡ 電源が完全にオフになるまでは、AC/ACパワー・サプライを絶対抜かないでください。データを破損する恐れがあります。

⚡ D16に録音した音声、ミキサーの設定などはソングの選択、変更時および電源オフ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。

① 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(→p.33)。

② D16の[MASTER]フェーダーを-∞まで下げます。そして、外部接続機器のボリュームを最小にします。

③ D16から音声を送る、モニター機器やMDなど外部出力機器の電源をオフにします。

④ D16の[POWER]キーを長めに押して、電源をオフにします。

[POWER]キーを押すと、確認メッセージが表示されますので、“YES” ボタンを押します。D16は、ソングの保存作業が終了した後、電源オフになります。

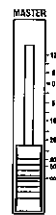
⑤ また、外部ドライブを接続している場合は、外部ドライブの電源をオフにします。

⑥ D16へ音声を送るキーボードなど外部入力機器の電源をオフにします。

デモ・ソングを聴く

工場出荷時のD16は、デモ・ソングを収録しています。ここでは、これらのソングを聴いてみましょう。

① D16の[CHANNEL]フェーダーを目盛0、[MASTER]フェーダーを-∞に設定します。



② 再生するソングを選びます。

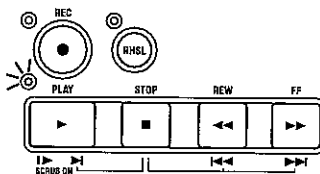
選択方法は、「3. 別のソングを選択する」(→p.14)を参照してください。

③ 各トラックの[TRACK STATUS]キーのLEDを緑色に点灯させます。

他の色で点灯、もしくは消灯していたらキーを押して、緑色(PLAY)に点灯させます。



④ [PLAY]キーを押して、再生を開始します。



⑤ [MASTER]フェーダーをゆっくり上げ、音量レベルを調整します。

ソングを再生しながら、[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQやマスター・エフェクトへの送り量、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトのプログラムを変更して、その効果を確かめてもよいでしょう。

⑥ 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。

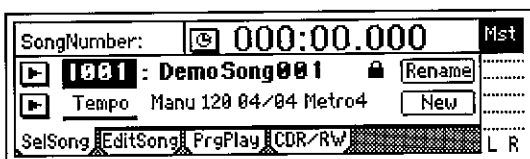
STEP2 ソングを作る/選ぶ

ソングを作る/選ぶ

新しく曲を録音するには、まず新規ソングを作成します。ここではソングの作成、そのソングへの名前の付け方、ソングの選択方法について示します。

1. 新しいソングを作る

- [SONG] “SelSong”タブ・ページを選びます。
[SONG]キー、“SelSong”タブを押します。



- “New”ボタンを押します。
- 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。(→p.59)



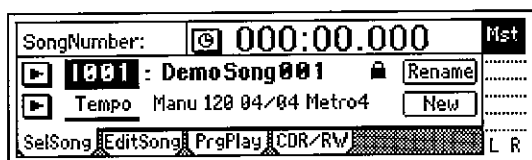
- “OK”ボタンを押します。
既存する最後のソングの次に“NEWSONG”名のソングが作成されます。
ソングの削除方法はp.61を参照してください。

2. ソングに名前を付ける

他のソングと区別が付くように、あらかじめ名前を付けておくことをおすすめします。

他のソングの名前を変更するときは、変更するソングを先を選んでおいてください(→「3. 別のソングを選択する」)。

- [SONG] “SelSong”タブ・ページを選びます。
[SONG]キー、“SelSong”タブを押します。



- “Rename”ボタンを押します。
- 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、「←」「→」ボタンを押して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。

- “Space”ボタン: 空白(スペース)が選ばれます。
- “ClearAll”ボタン: 名前全体を消去します。
- “A../a..”ボタン: アルファベット“A”が選ばれます。もう一度押すと“a”が選ばれます。
- “0..9”ボタン: 数字“0”が選ばれます。
- “Mark”ボタン: マーク“*”が選ばれます。

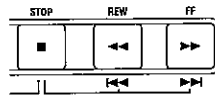
- 入力した名前がよい場合は“OK”ボタンを、変更しない場合は“Cancel”ボタンを押します。

3. 別のソングを選択する

ソングの選択方法は、新しいソングを選ぶ(作成)場合と、既存のソングを選ぶ場合で異なります。ここでは、後者について説明します(→前者は「1. 新しいソングを作る」)。

既存のソングを選択する方法は、3通りがあります。

[STOP]キー+[FF]キー、
[STOP]キー+[REW]キー



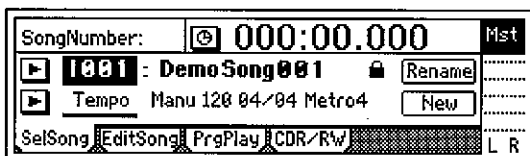
同じドライブ内の直前、または直後の番号のソングを選択する場合に使用します。

- 次の番号のソングを選択するには、[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押します。
 - 前の番号のソングを選択するには、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押します。
- ソングの先頭(“000:00.000”など)にいるときは、前の番号のソングへ移動します。
ソングの途中にいるときは、一回押すとそのソングの先頭に、もう一回押すと前の番号のソングの先頭に移動します。

ソング番号にカーソルを寄せ、 [VALUE]ダイヤルを回す

同じドライブ内の他のソングを選択する場合に使用します。

- ① [SONG] "SelSong" タブ・ページを選びます。
[SONG]キー、"SelSong" タブを押します。

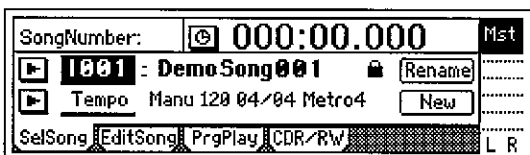


- ② "SongNumber" を押し (表示反転)、[VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号を選びます。

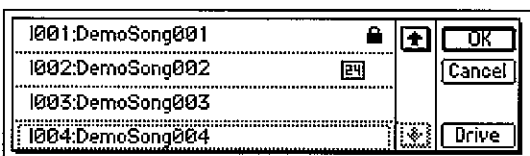
ソング・リストから選択する (他のドライブのソングを選ぶ)

同じドライブ内の他のソング、または他ドライブのソングを選択する場合に使用します。

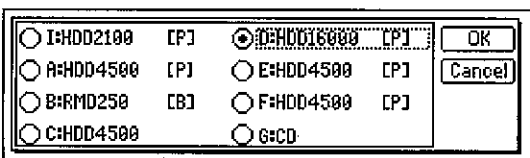
- ① [SONG] "SelSong" タブ・ページを選びます。
[SONG]キー、"SelSong" タブを押します。



- ② ソング番号左の "SongNumber: ▶" ボタンを押します。
ソング・リストが表示されます。



- ③ ドライブを変更するときは "Drive" ボタンを押して、リストからドライブを選択し、"OK" ボタンを押します。



- ④ ソング・リスト上で、[VALUE]ダイヤルを回してソングを選び、"OK" ボタンを押します。

ソングを作る/選ぶ

STEP3 録音

D16への基本的な録音方法を示します。目的に合った録音方法を選択してください。

録音時の音声の流れは、入力→ミキサー・チャンネル→レコーダーという順になります。

1. 入力/録音トラックの選択

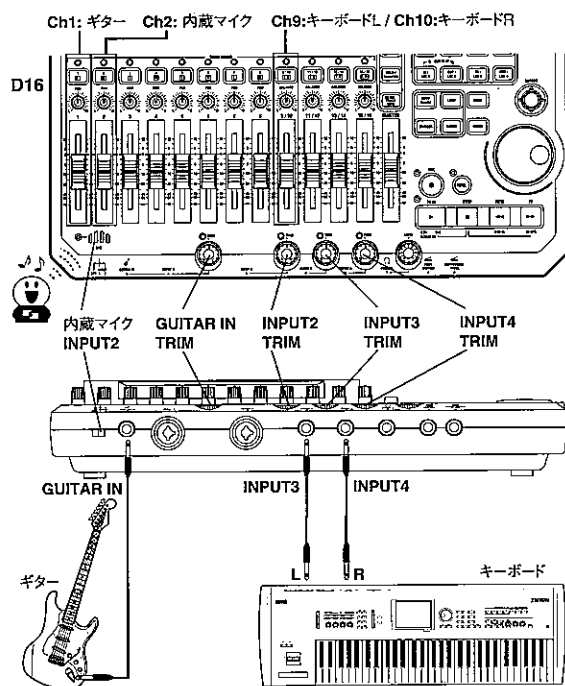
D16は、アナログおよびデジタル入力端子を装備しています。外部入力音を録音するとき、それらの音声を各ミキサー・チャンネルに振り分ける必要があります。

ここでは、入力ソースごとにミキサー・チャンネルへ振り分けて、その音声を確認するまでを示します。

note D16では、入力したミキサー・チャンネルの番号と、録音および再生トラック番号は同じです。例えばトラック8に録音するとき、ミキサー・チャンネル8にその音声を入力します。

アナログ入力

例として、次の場合について説明します。各状況に近いものを参考にしてください。



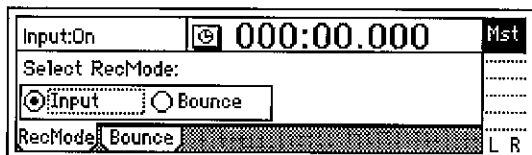
- [GUITAR IN]端子に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する
- [INPUT 2]端子から内蔵マイク入力をミキサー・チャンネル2に入力する
- [INPUT 3]、[INPUT 4]端子に接続したキーボード入力をミキサー・チャンネル9と10に入力する

ステレオ入力するときは、隣り合った入力(1-2、3-4、5-6、7-8)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。

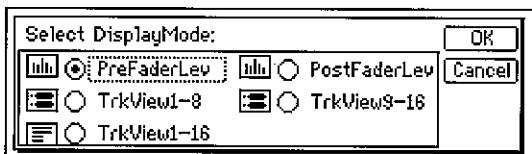
note あらかじめ「1. 新しいソングを作る」(→p.14)を参照して、ソングを作成してから作業してください。

[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する

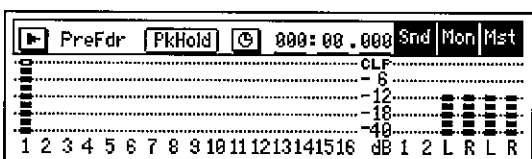
- ① ギターを接続します。
D16の[MASTER]フェーダーを下げて、[GUITAR IN]端子にギターを接続します。
 - ② トリムを調整します。
ギターを弾いて音を入力し、GUITAR IN/INPUT 1の[TRIM]ノブを調整します。LEDが赤色に点灯しない範囲で、レベルが大きく入るように設定します。
 - ③ 入力チャンネルを指定します。
 - [INPUT] “Ch1-8”タブ・ページを選びます。
 - “Ch1”アイコンを押し、[VALUE]ダイヤルを回して“Input1”を選びます。
 これで[GUITAR IN]端子の入力が、チャンネル1へ振り分けられました。
-
- ④ 録音トラックを指定します。
トラック1の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤色点灯)にします。
これでチャンネル1へ音声が入力され、同時に録音トラックとしてトラック1が指定されたこととなります。
-
- ⑤ 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)を押します。



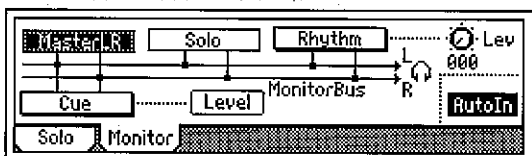
- ⑥ レベル・メーターで入力レベルを確認します。
 プリ・フェーダー(フェーダー前の)・レベルを表示します。
 ・[METER/TRACK VIEW]キーを押します。
 ・「▶」ボタンを押して「PreFaderLev」を選び、「OK」ボタンを押します。



レベル・メーターCh1のレベルが、入力に合わせて変化します。

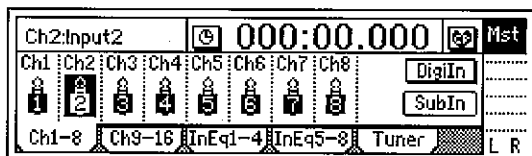


- ⑦ 音声を確認します。
 ・[SOLO/MONITOR]「Monitor」タブ・ページを選びます。
 ・「MasterLR」ボタンを押して、「On」(反転表示)にします。
 ・[PHONES LEVEL]ツマミまたは[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。



内蔵マイク入力を[INPUT 2]からミキサー・チャンネル2に入力する

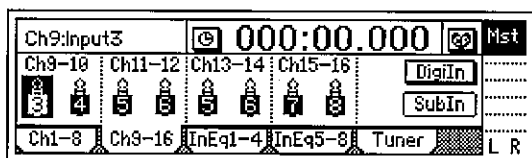
- ① 内蔵マイクを有効にします。
 D16の[MASTER]フェーダーを下げて、[MIC]スイッチをINPUT 2にします(→前ページ図)。
 [MIC]オン・インジケーターが点灯します。
- ② トリムを調整します。
 マイク付近で声を出して音を入力し、INPUT 2の[TRIM]ツマミを調整します。LEDが赤色に点灯しない範囲でレベルが大きく入るように設定します。
- ③ 入力チャンネルを指定します。
 ・[INPUT]「Ch1-8」タブ・ページを選びます。
 ・「Ch2」アイコンを押し、[VALUE]ダイヤルを回して「Input2」を選びます。
 これで内蔵マイクでの入力が、チャンネル2へ振り分けられました。



- ④ 録音トラックを指定します。
 トラック2の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤色点灯)にします。
- ⑤ 録音モード、入力レベル、音声を確認してください。
 [[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する]の⑤、⑥、⑦を参照してください。

[INPUT 3]、[INPUT 4]に接続したキーボード入力をミキサー・チャンネル9、10に入力する

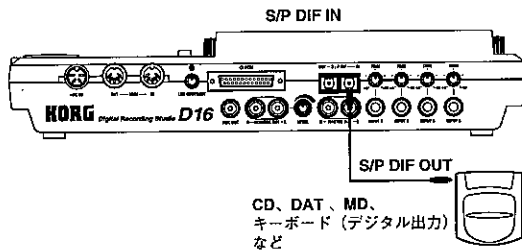
- ① キーボードを接続します。
 D16の[MASTER]フェーダーを下げて、[INPUT 3]、[INPUT 4]端子にキーボードを接続します(→前ページ図)。
- ② トリムを調整します。
 キーボードを弾いて音を入力し、INPUT 3、4の[TRIM]ノブを調整します。LEDが赤色に点灯しない範囲で、レベルが大きく入るように設定します。
- ③ 入力チャンネルを指定します。
 ・[INPUT]「Ch9-16」タブ・ページを選びます。
 ・「Ch9」アイコンを押し、[VALUE]ダイヤルを回して「Input3」を選びます。同様に「Ch10」に「Input4」を選びます。
 これでキーボードの入力が、チャンネル9、10へ振り分けられました。



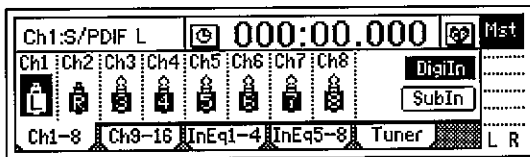
- ④ 録音トラックを指定します。
 トラック9/10の[TRACK STATUS]キーを押して、REC(LED赤色点灯)にします。
- ⑤ 録音モード、入力レベル、音声を確認してください。
 [[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する]の操作⑤、⑥、⑦を参照してください。

デジタル入力

D16はS/P DIFによるデジタル入力および録音ができます。ここでは、[S/P DIF IN]端子に接続したCDプレイヤーの音声をミキサー・チャンネル1と2に入力する例を示します。



- デジタル出力機器を接続します。
D16の[MASTER]フェーダーを下げて、[S/P DIF IN]端子とCDプレイヤーのデジタル出力を光デジタル・ケーブルで接続します。
- デジタル入力を有効にします。
 - [INPUT] "Ch1-8" タブ・ページを選びます。
 - "DigIn" ボタンを押して、"On" (反転表示) にします。



- 入力チャンネルを指定します。
"Ch1" アイコンを押し、[VALUE]ダイヤルを回して "S/P DIF L" を選び、同様に "Ch2" に "S/P DIF 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。
- 録音トラックを指定します。
CDを再生し、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。
- 録音モード、入力レベル、音声を確認してください。
[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する」の操作⑤、⑥、⑦を参照してください。

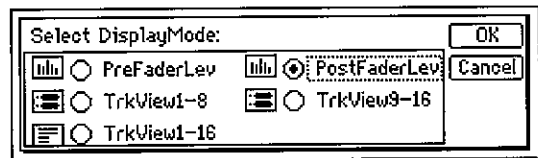
2. 録音レベルの調整と録音

[1. 入力/録音トラックの選択](→p.16)で設定した、ミキサー・チャンネルに入力した音声を録音します。

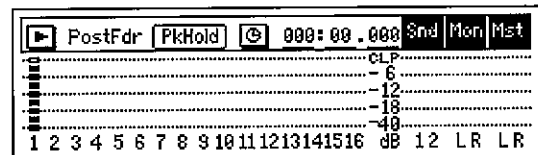
note 新規ソングを作成して、そのソングに録音する場合は、「1. 新しいソングを作る」を参照してください。(→p.14)

なお、[RHSL]はOffにしてください。

- 録音レベルを設定します。
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。



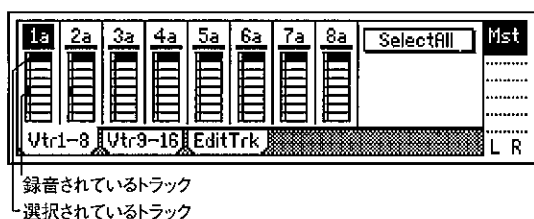
- 録音する位置に現在時刻を移動します。(→p.24)
ソングの先頭("001.01.000"または"000:00.000")から録音します。
 - 録音するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、REC(赤色点灯)にします。
 - 録音待機状態にします。
[REC]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点滅)。
 - 録音を開始します。
[PLAY]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点灯)。演奏を開始してください。
 - 録音を停止します。
演奏が終了したら、[STOP]キーを押します([REC]、[PLAY]LED消灯)。
- note** 録音が終了したら、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。(→p.24)
 - 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PLAY(LED緑色点灯)にして、再生トラックにします。

- ⑨ 再生を開始します。
[PLAY]キーを押します([PLAY]LED点灯)。
- ⑩ 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)。

バーチャル・トラックへの録音

D16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。

ソロ・パートの録音時などバーチャル・トラックを切り替えて録音し、その中から最適な演奏を取り出したり、バウンス(ピンポン)録音時、録音先に現在選択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。(→p.21)



- ① 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、バーチャル・トラックを切り替えるトラックの "VirtualTrack Select" を押して、[VALUE]ダイヤルを回して選びます。
- ② 入力機器の録音レベルを調整し、録音します。
「1. 入力/録音トラックの選択」、「2. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.16, 18)

録音したトラックを聞き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。録音したバックিংを聞きながら、リードを弾くときなどに使用します。

- ① 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。
 - ② 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。
 - ③ その他のトラックの[CHANNEL]フェーダーを下げて、録音/再生するトラック以外は音が出ないようにします。
 - ④ 入力機器の録音レベルを調整し、録音します。
「1. 入力/録音トラックの選択」、「2. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.16, 18)
- ▶ [RECORD] "RecMode" タブ・ページで、"Select Rec Mode" を "Input" にしてください。

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。

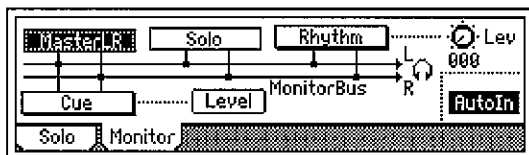
パンチ・インとは、ソングを再生状態から録音状態に切り替えることをいい、パンチ・アウトとは、逆に録音状態から再生状態に切り替えることをいいます。

マニュアル・パンチ・イン・アウト

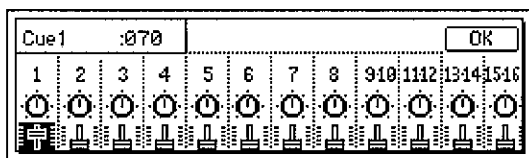
マニュアル・パンチ・イン・アウトは、手でパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えるものです。

D16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。

- ① 入力機器を接続し、録音レベルを調整します。
「1. 入力/録音トラックの選択」を参照してください。(→p.16)
- ② モニター出力を設定します。
• [SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページを選びます。
"AutoIn" ボタンを "On" にします。(→p.85)



- モニターする対象を選びます。
通常は[SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページで "MasterLR" または "Cue" ボタンを "On" にします。
"Cue" ボタンを "On" にした場合は、"Level" ボタンを押し、録音トラックのキュー・レベルを調整します。



- ③ 現在時刻を、録音し直す時刻より前に移動します。(→p.24)
- ④ [PLAY]キーを押して、再生します。
録音先トラックは、再生音が聞こえます。
- ⑤ 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。
- ⑥ 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。

⑦ [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

フット・スイッチ(別売オプション)を踏むことによって、再生と録音を切り替えます。

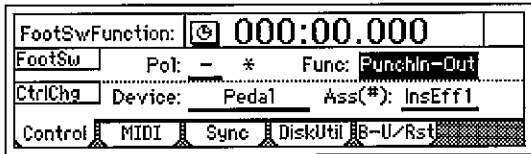
演奏しながらや、離れたところから再生/録音を切り替えることができます。

① [FOOT SWITCH]端子にフット・スイッチを接続します。

② [SYSTEM]“Control”タブ・ページを選びます。

③ フット・スイッチの機能を設定します。

“Func (FootSwFunction)”で“PunchIn-Out”を選びます。



④ 「マニュアル・パンチ・イン・アウト」⑤、⑥(→p.19)において、[REC]キーの代わり(併用も可)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。(“Func”を“Play/Stop”にします。)

○ ソングの先頭で[REC]キーを押し(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。

① 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.70を参照してください。

また、[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るので注意してください。

② 入力機器を接続し、録音レベルを調整します。

「1.入力/録音トラックの選択」を参照してください。(→p.16)

③ 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」②を参照してください。(→p.19)

④ 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。

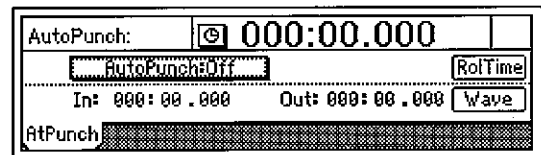
[AUTO PUNCH]“AtPunch”タブ・ページの“RolTime”ボタンを押し、“SetRollTime”画面を表示します。(→p.71)

• プリ・ロール時間を設定します。単位は秒(s)または小節(M)です。

• 設定後、“OK”ボタンを押し、元のページに戻ります。

⑤ 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。



⑥ 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

⑦ [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。

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。

D16のバウンスは、大まかに次の方法が選べます。

- 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。
- 16トラック分の音声を、そのうちの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。

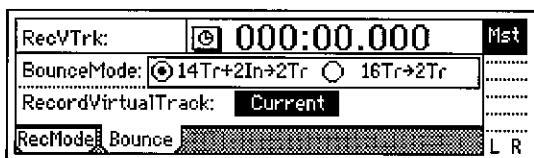
note CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成する場合は、トラック1と2のデータが書き込まれますので、完成したソングをトラック1と2にまとめておいてください。

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、D16の2トラックにまとめておくのもよいでしょう。

14トラック分の音と外部入力音2つを残りの2トラックに録音する

例として、トラック1～14の音声およびINPUT1と2に入力した音声を、トラック15と16に録音する方法を示します。

- 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に、録音するトラック(15、16)をRECに設定します。
- 入力チャンネルを指定します。
 - [INPUT] "Ch9 - 16" タブ・ページを選びます。
 - "Ch15"に"INPUT1"を、"Ch16"に"INPUT2"を設定します。
- 録音モードをバウンス録音にします。
 - [RECORD] "RecMode" タブ・ページを選びます。
 - "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・ページを選びます。
 - "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。

- 再生トラックと入力の定位を調整します。
[PLAY]キーを押して再生し、[PAN]、[BALANCE]ツマミを回してチャンネル1～16のステレオ定位を調整します。チャンネル15/16は、一時的に[TRACK STATUS]をINPUTにします。またチャンネル15/16のバランスはCNTにしてください。

- 再生/録音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。録音レベルは、[MASTER]フェーダーで調整します。
 - [METER/TRACK VIEW]キー、そして"▶"ボタンを押して"PostFaderLev"を選び、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。
 - 調整後、[STOP]キーを押して停止し、チャンネル15/16の[TRACK STATUS]をRECにします。

- 現在時刻をソングの先頭に移動します。(→p.24)

- 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。
演奏をしてください。

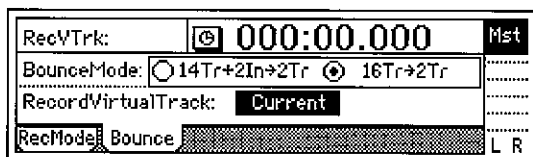
- 録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。

- 録音した内容を確認します。
 - 録音トラック(15、16)の[TRACK STATUS]キーを押してPLAY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"の"15 - 16"を"On"にします。
 - [PLAY]キーを押して再生し、確認をして、[STOP]キーを押して停止します。

16トラック分の音をそのうちの2トラックに上書き録音する

例として、トラック1～16の音声をトラック1と2に上書き録音する方法を示します。

- 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(3～16)をPLAYに、録音するトラック(1、2)をRECに設定します。
- 録音モードをバウンス録音にします。
 - [RECORD] "RecMode" タブ・ページを選びます。
 - "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・ページを選びます。
 - "BounceMode"で"16Tr→2Tr"を選びます。



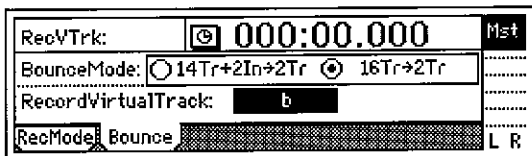
- ④ 現在選択されているトラックに録音します。
「RecordVirtualTrack」で「Current」を選びます。
- ⑤ 再生トラックの定位を調整します。
[PLAY]キーを押して再生し、[PAN]、[BALANCE]ツマミを回してチャンネル1～16のステレオ定位を調整します。
- ⑥ 再生/録音レベルを調整します。
再生レベルは、各[CHANNEL]フェーダーで調整します。録音レベルは、[MASTER]フェーダーで調整します。
 - [METER/TRACK VIEW]キー、そして「M」ボタンを押して「PostFaderLev」を選び、それぞれのフェーダーに対応したメーター表示で確認することができます。
 - 調整後、[STOP]キーを押します。
- ⑦ バウンス録音を開始します。
「14トラック分の音と外部入力音2つを残りの2トラックに録音」の⑧～⑩を参照してください。

.....

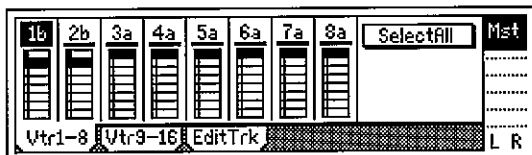
16トラック分の音声を現在選択されていない、異なる2つのバーチャル・トラックに録音する

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トラック分の音をそのうちの2トラックに上書き録音する」を参照して、バウンス録音します。
ただし、④で異なるバーチャル・トラック「b」に録音するため、「RecordVirtualTrack」で「b」を選びます。



- 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・ページを押して、1と2の「VirtualTrackSelect」で「1b」、「2b」を選びます。



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ることができます(→p.73)。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。

その他の録音

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.26)
- 録音する音声にエフェクトをかけます。(→p.30)
- 内蔵のリズムを聞きながら、演奏を録音します。(→p.39)
- 内蔵のリズムを録音します。(→p.39)
- ループ録音をします。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。(→p.72)
- トリガー録音をします。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。D16への音声入力と同時に録音が始まります。(→p.73)
- 録音のリハーサルを行います。(→p.87)

STEP4 再生

D16の基本的な再生と、プログラム再生の方法を示します。

再生

- ① 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。
- ② 再生する時刻へ移動します。
時刻の移動方法は、p.24を参照してください。
- ③ 再生を開始します。
[PLAY]キーを押します。([PLAY]LED点灯)
- ④ 再生を停止します。
[STOP]キーを押します。([PLAY]LED消灯)
フット・スイッチ(別売オプション)を使用して、再生の開始と停止が行えます(→p.45)。

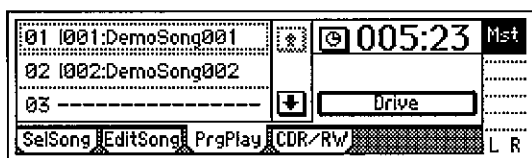
プログラム・プレイ

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・ダウンするとき使用すると便利です。

プログラムを組む

- ① [SONG] "PrgPlay" タブ・ページを選びます。



- ② 1曲目を選びます。
プログラム・プレイ・リストの"01"を押し、[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" ボタンを押して "Drive Select" 画面を表示し、ドライブを選び、"OK" ボタンを押します。
- ③ 同様に2曲目、3曲目、...を選びます。
note ソングをリストから削除するときは、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・ページにいるときにのみ有効です。

プログラム再生をする

- ① [SONG] "PrgPlay" タブ・ページを選びます。
- ② [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、ソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動し、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ます。
- ③ [STOP]キーを押して、再生を停止します。

その他の再生

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。

- イン・アウト再生をします。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。(→p.70)
- ループ再生をします。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。(→p.72)
- 再生する音声にEQをかけます。(→p.25)
- 再生する音声のレベルや定位を調整します。(→p.25)
- 再生する音声にエフェクトをかけます。(→p.31)
- 再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします。(→p.39)

STEP5 時刻の移動

ソング内での時刻を移動する方法を示します。

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。

次の4種類の表示が行えます。

- ____ “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)

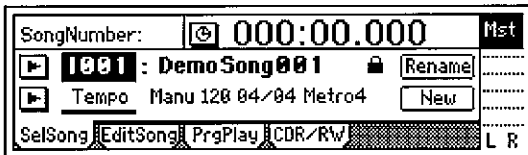
note “__Free” (録音できる時間残量表示)はモノ・トラックでの換算です。ステレオ録音時は録音できる時間が半分になります(残量が10分あっても、5分程度録音したところで“Memory Full”が表示されます)。正しい残量を把握するには、録音するトラックの[TRACK STATUS]をRECにして、[REC]キーを押して、録音待機にします。このとき自動的にRECにしたトラック数に対応する録音残量時間が表示されます。

切り替え方法や各表示の詳しい説明は、p.45を参照してください。

現在時刻を移動する

カウンターでの移動

- ① [SONG] “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びます。



- ② カウンターの移動したい時刻の箇所を押し、[VALUE]ダイヤルを回して、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、[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。

ロケートで時刻を移動する (LOC1、LOC2、LOC3、LOC4)

特定の時刻をロケートに登録し、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。

登録と移動の方法は、p.70を参照してください。

note ロケートは、時刻を呼び出す機能の他にオート・パンチ録音時のIN/OUT時刻や、トラック編集時の編集区間の設定などの機能も兼ねています。

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。

マークは、1ソングに最大100個まで登録できます。

登録と移動の方法は、p.64を参照してください。

スクラブ再生等による 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。

各機能の説明と使用方法は、p.74を参照してください。

STEP6 ミキサーの調整

各チャンネルごとに入力・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.29を参照してください。

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.86)

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て行くように調節すると、最終段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.26)
- シーンに登録できます。(→p.66)

定位の調整

各チャンネルの定位は、各[PAN]または[BALANCE]ツマミで設定します。ツマミを回して調整します。

チャンネル1～8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。

チャンネル9～16の[BALANCE]ツマミ

L側に回すと偶数チャンネルの音が小さくなり、R側に回すと奇数チャンネルの音が小さくなります。

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.26)
- シーンに登録できます。(→p.66)

▲トラック9/10～15/16に入力してステレオ録音するときは、チャンネル9/10～15/16の[BALANCE]ツマミを中央(センター)に固定してください。

チャンネル1/2～7/8のパンをペア・オン(=Balance)にした場合も同様で、トラック1/2～7/8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)に固定してください。

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] "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"、"Eq9-16"タブ・ページ)を調整します。

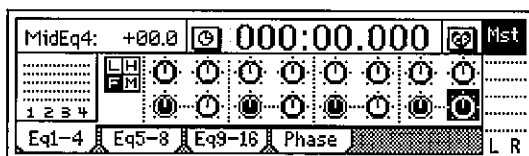
note EQは、ヒス・ノイズなど聴き苦しい周波数帯域をカットしたり、低域や高域をカット/ブーストして音質を整えます。通常、音質がはっきりと引き締まって聴こえるように設定します。

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.26)
- シーンに登録することができます。(→p.66)

- 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"、"Eq9-16"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カットオフ周波数(F):	左下のアイコン
- ゲイン、カットオフ周波数を調整します。
ゲインは、一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。
カットオフ周波数は、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。

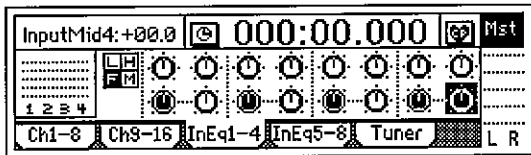
ミッドEQ

- 調整するチャンネルの“ミッドEQカットオフ周波数(F)”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してカットオフ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選びます。
[INPUT]“InEq1-4”または“InEq5-8”タブ・ページを選びます。



- 音声を入力、そして適正なレベルを調整します。
「1. 入力/録音トラックの選択」、「2. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.16, 18)
LCD画面左端のレベル・メーターが変化し、そして音が聴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カットオフ周波数を選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。(→p.25 ②③)
- 調整した音質で録音します。
「2. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.18)

ペア


隣り合う奇数-偶数チャンネル(1-2, 3-4, 5-6, 7-8)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。

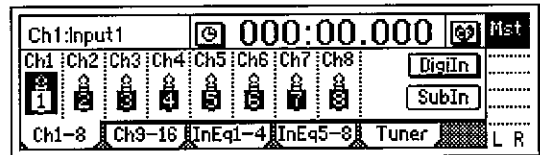
ステレオ録音したトラックに対してミキサーを設定するときなどに便利です。


ペアが有効な設定は次のとおりです。

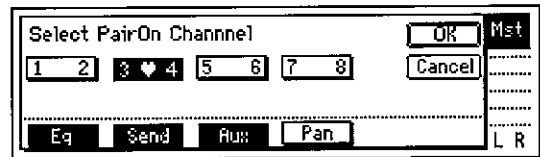
- [TRACK STATUS]キー
- EQ (チャンネルEQ)
- EffSnd1 + 2 (エフェクト・センド)
- AuxSend (外部センド)
- [PAN]ツマミ
- [CHANNEL]フェーダー

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・センドは1と2を同時に設定されます。

- “Select Pair”画面を表示します。
[INPUT]、[EQ/PHASE]、[INSERT EFFECT]のページにある“”ボタンを押して、画面を表示します。



- “Select PairOn Channel”を選びます。
ペアを有効にするチャンネルを“1 2”~“7 8”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 PairOn Channel”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。

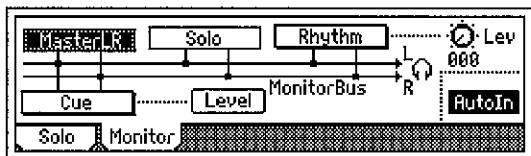
モニター調整

D16の音声をモニターするための設定をします。

通常、音声をモニターするには[MONITOR OUT L/R]端子にパワード・モニター・スピーカー等を、または[PHONES]端子にヘッドホンを接続します。

モニターする対象を選択する

- ① モニターする対象を選びます。
 - [SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページを選びます。
 - 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。



それぞれの詳細は、p.84を参照してください。
なお、"Solo" が選ばれているときはソロが優先されます。
その場合は、"Solo" を解除してから選択してください。

- ② 入力モニターを選びます。

"AutoIn" ボタンが "On" のとき、[TRACK STATUS] が REC のミキサー・チャンネルは、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、外部入力音を聞くことができます。通常は "On" にします。
- ③ モニター音量を調整します。

[MONITOR OUT L/R] 端子、または [PHONES] 端子の音量レベルを [MONITOR OUT LEVEL] ツマミ、[PHONES LEVEL] ツマミで調整します。

キュー・レベルを調整する

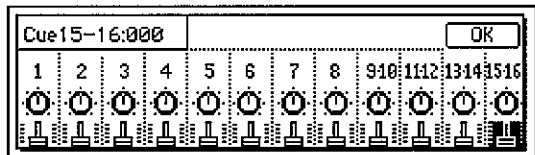
D16の[CHANNEL]フェーダーは、各トラックの録音レベルと各チャンネルの音量レベルを兼ねているため、録音しているレベルとモニター音量レベルが同じになります。

そのため、キュー・レベルは、自分が演奏している音量だけを大きく聴きたいときなどに、録音レベルに関係なくモニターする音量レベルを設定する機能です。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。

- ① 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。
"Solo" ボタンを "On" にしているときは、ソロを優先します。その場合は、"Solo" を "Off" にしてください。
- ② 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押し、[VALUE]ダイヤルを回して音量レベルと定位を調整します。各値は、左上に表示されます。



ソロの設定

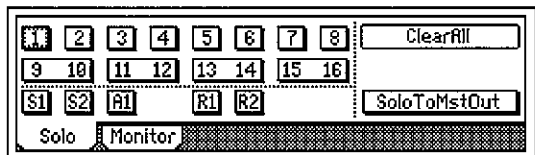
"Solo" ボタンを "On" にした音声のみをモニター・バスに送ります。多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、[MONITOR OUT L/R] 端子および [PHONES] 端子へ出力されます。

ソロ対象を選択する

- ① ソロにする対象を選び、ソロをオンにします。

[SOLO/MONITOR] "Solo" タブ・ページを選びます。

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。なお、ソロにする対象は複数選択できます。



- ② 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。
- ソロをオフにします。

[SOLO/MONITOR] "Solo" タブ・ページを選びます。

ソロをオフにする "Solo" ボタンを押して "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。
なおこの設定は、[SOLO/MONITOR] ページでのみ有効で、このページを出ると自動的に "Off" になります。

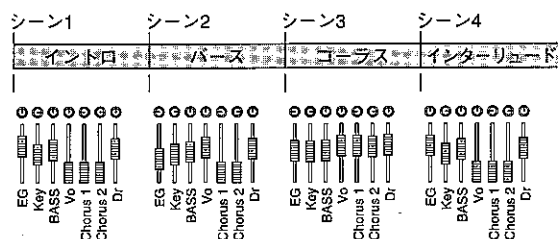
シーンの登録/再生

調整したミキサー設定をシーンとして登録し、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することができます。

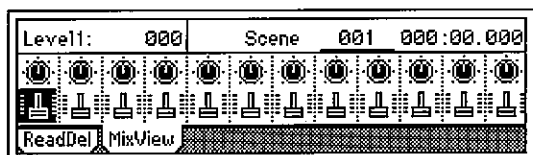
また、汎用の設定として呼び出すことができ、呼び出したミキサーの設定を他の時刻にコピーしたり、設定の一部を調整直して書き直すことができます。

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対象は次のとおりです。

- EQ
- エフェクト設定
- EffSnd (エフェクト・センド)
- AuxSend (外部センド)
- [PAN]および[BALANCE]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/バランスのツマミは動きませんが、[SCENE] "MixView" で値の変化を確認することができます。



シーンの登録方法や使用方法についてはp.66を参照してください。

STEP7 エフェクトを使用する

エフェクトの概要

D16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エフェクトをかける、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量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・プログラム数

	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 プリセットのプログラムは書き替えることができません。

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。(→p.79, 89)

• 1in2out × 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・アウトのチェーン・エフェクトです。2系統あります。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。

• 2in2out × 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系統あります。キーボードなどステレオ入力のものに最適です。

• 1in1out × 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。

• 1in1out × 8

モノ・イン・モノ・アウトのエフェクトです。8系統あります。ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

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

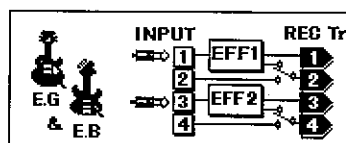
インサート・エフェクト使用例

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・タイプごとに示します。

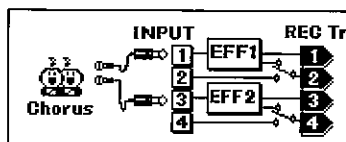
録音時

1in2out × 2 (モノ・イン・ステレオ・アウト × 2)

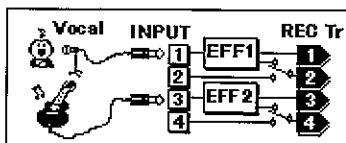
- ギター&ベースの同時録音時に、ギターにはGuitar Multiを、ベースにはBass Multiを使用して録音します。



- 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。



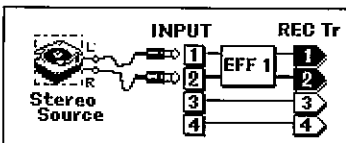
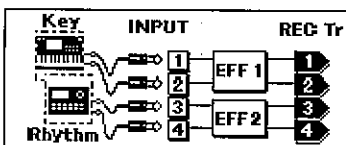
- ボーカル&ギターの同時録音時に、ボーカルにはVocal Multiを、ギターにはGuitar Multiを使用して録音します。

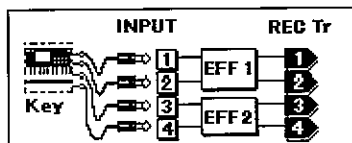


2in2out × 2 (ステレオ・イン・ステレオ・アウト × 2)

- 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。

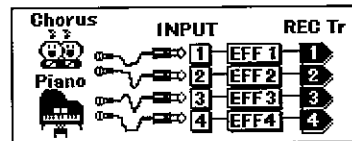
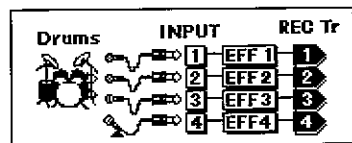
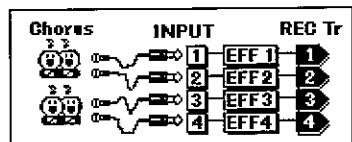
その他にも図のような例があります。





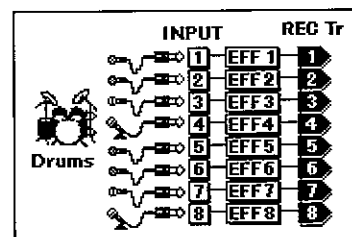
1in1out×4 (モノ・インーモノ・アウト×4)

- 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。

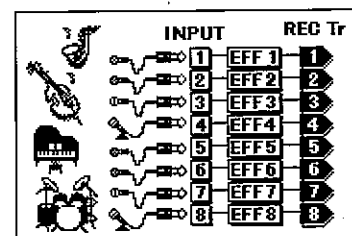


1in1out×8 (モノ・インーモノ・アウト×8)

- 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

2in2out×2 (ステレオ・インーステレオ・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。

1in1out×4 (モノ・インーモノ・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/Flnをかけてモジュレーションを加えることができます。

1in1out×8 (モノ・インーモノ・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。

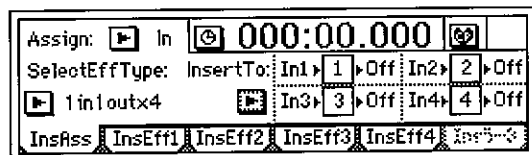
インサート・エフェクトをかけて録音する (アナログ/リズムのみ)

[[INPUT 1/GUITAR IN]~[[INPUT 8]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。

例として、ギターを[GUITAR IN]端子に接続してエフェクトをかけ、トラック1に録音する方法を示します。

- ① 接続して、録音するトラックを選びます。
[[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する](→p.16)を参照してください。

- ② [[INSERT EFFECT] "InsAss" タブ・ページを選びます。



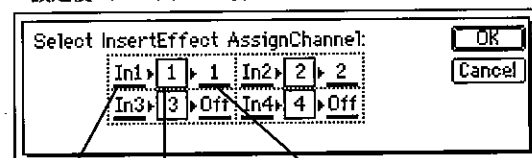
- ③ "Assign: In" ボタンを押して、"Input(In)"を選びます。

- ④ "SelectEffType: In" ボタンを押して、エフェクト・タイプを選びます。

図は"1in1out×4"を選んだ例です。

- ⑤ エフェクトをINPUT 1 (GUITAR IN)とチャンネル1の間に挿入します。

- "InsertTo: In" ボタンを押します。
- エフェクト1に対し、入力は"Selectinput"で"ln1"を、チャンネルは"SelectCh"で"1"を選びます。
- 設定後"OK"ボタンを押します。



SelectInput 入力選択 エフェクト1 SelectCh チャンネル選択

- ⑥ エフェクト・プログラムを選びます。

- [[INSERT EFFECT] "InsEff1" タブ・ページを選びます。
- "EffectNumber" を押し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

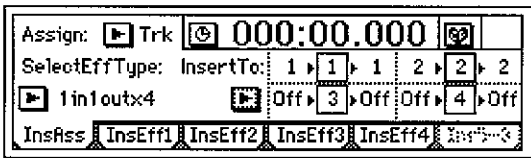


- ⑦ 「2. 録音レベルの調整と録音」(→p.18)の操作を参照して、録音レベルを調整し録音してください。
録音するトラック1の[TRACK STATUS]のLEDが赤色点灯しているのを確認してください。

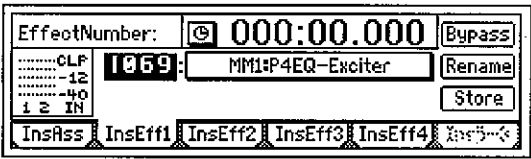
インサート・エフェクトをトラックにかけて再生する

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示します。

- 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] "InsAss" タブ・ページを選びます。
- "Assign: ▶" ボタンを押して、"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(→p.30, 79)。
- 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" を押し、[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。

マスター・エフェクト

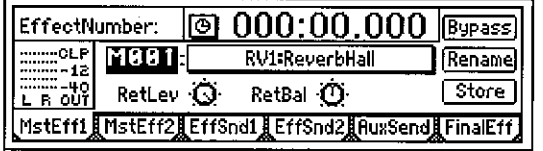
マスター・エフェクトは、2系統(MstEff1、MstEff2)を内蔵し、同時に使用できます。各チャンネルからのセンド量でエフェクトがかかる深さを調整します。(→次ページ図)

マスター・エフェクトの使用例

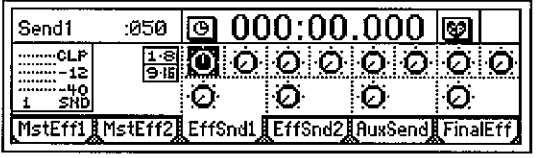
マスター・エフェクトは、おもに空間系(リバーブなど)を使用し、全体の厚みを出し、さらにバランスを整えます。
例えば、センド1にReverbHallを、センド2にReverbRoomを使用することによって、複雑な空間をエフェクトで表現することができます。
このように、異なる2つのエフェクトを組み合わせることによって、単体ではできないような効果を得ることができます。

マスター・エフェクトを使う

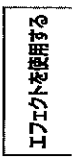
- [MASTER EFFECT/AUX] "MstEff1"、"MstEff2" タブ・ページを選びます。



- エフェクト・プログラムを選びます。
"EffectNumber" を押し、[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 "RetRev" (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。

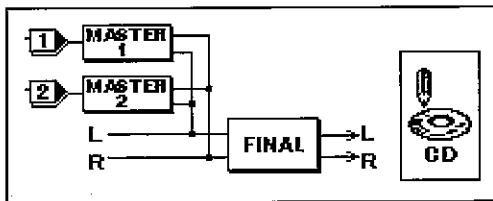


- 各 "Send" アイコン・ツマミを選び、[VALUE]ダイヤルを回してセンド量を設定します。
再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。



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。



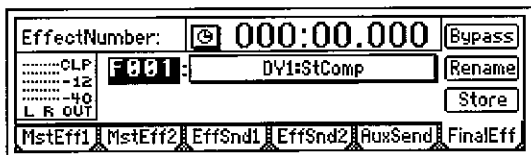
ファイナル・エフェクトの使用例

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。

ファイナル・エフェクトを使う

- ① [MASTER EFFECT/AUX] "FinalEff" タブ・ページを選びます。



- ② エフェクト・プログラムを選びます。
"EffectNumber" を押し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

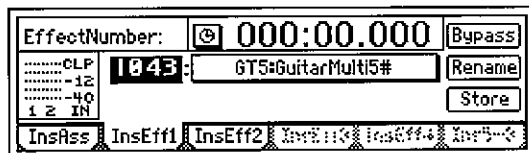
再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

エフェクトのエディット

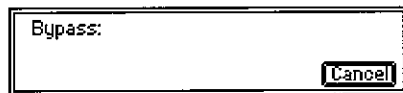
インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトとして使用する各エフェクト・プログラムは、エディット(調整)することができます。

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、調整を終了した後、必ず保存してください。

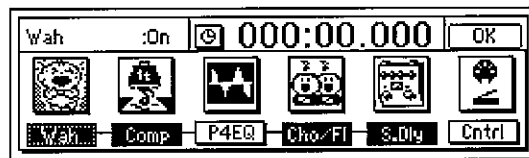
- ① エフェクト・プログラムを選択するページを表示します。エディットするエフェクトのページを選びます。
図は、[INSERT EFFECT] "InsEff1" タブ・ページを選んだ例です。



- ② エフェクト・プログラムを選びます。
"EffectNumber" を押し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。
- ③ 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(エフェクトがかかってない状態)になります。そして "Cancel" ボタンを押すと、バイパス・オフ(エフェクトがかかった状態)になります。それぞれを聞き比べてください。



- ④ 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。



- ⑤ 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。
- ⑥ 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。次図は、"S.Dly" を選択したときのダイアログです。
 - パラメーターを選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。各パラメーターについては、p.89～102を参照してください。

St.Delay:	On	OK
DTime: 680ms	FdBack: +100	HiDamp: 60
LoDamp: 50	Mix: Wet	

- 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、⑤の "(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、"(EffectOn)" ボタンを押してパラメーターを調整します。)
 - "EffectAlgorithm" ダイアログで "OK" ボタンを押します。
- ⑦ 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、「ソングに名前を付ける」(→p.14)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。

RenameEffect	GuitarMulti5			
R./a.	0..9	Mark	OK	
*	Space	▶	ClearAll	Cancel

- ⑧ 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。

StoreEffect:	Exec.
GuitarMulti5	Cancel
→	U001 :RV1:ReverbHall

- ▲ 保存すると、その番号に上書きし以前の設定は消えますので注意してください。

外部からエフェクトをコントロールする

エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーからインサート・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・パラメーターについては、p.89～102を参照してください。

- ① エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーを接続します。(→p.11)
- ② 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] "Control" タブ・ページを選びます。
 - "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.45)

FootSwFunction:	000:00.000
FootSw	Pol: - * Func: PunchIn-Out
CtrlChg	Device: Pedal Ass(#): InsEff1
Control	MIDI Sync DiskUtil B-U/Rst

• "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] "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。

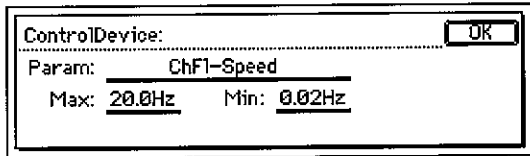
- ③ コントロールするインサート・エフェクトを選びます。"Ass(#)(CtrlChgAssign)" でコントロールするインサート・エフェクトを選びます。
- ④ コントロールするエフェクト・プログラムを選びます。
 - ③で選んだインサート・エフェクトを [INSERT EFFECT] "InsEff1" ~ "InsEff5-8" タブ・ページから選びます。
 - "EffectNumber" を押し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。
 選択したエフェクトにコントロール機能が含まれ、コントロール可能な条件が整っているとき、そのエフェクト・プログラムの名前の最後に "#" が付きます。

EffectNumber:	000:00.000	Bypass	
.....CLP	1043	6T5:GuitarMulti5#	Rename
.....-12			Store
.....-40			
1 ≥ IN			
InsAss	InsEff1	InsEff2	InsEff3

- ⑤ コントロールするパラメーターとコントロールする範囲を設定します。
 - "(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 "EffectAlgorithm" 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ーを選びます。
- “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、p.33を参照して、保存してください。

- ⑥ エクスプレッション・ペダルまたは外部MIDIコントローラーを操作して、エフェクトをコントロールします。

外部エフェクトを使う

[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。

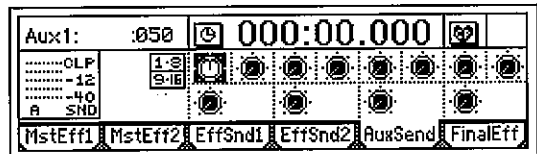
例として、再生音を外部エフェクトに送り、[INPUT 7]と[INPUT 8]端子を使用して、マスターLR・バスに戻す方法を示します。

- ① 外部エフェクトを接続します。

D16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D16の[INPUT 7]端子と[INPUT 8]端子に接続します。

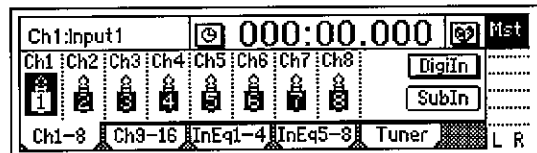
- ② 再生音を外部エフェクトに送ります。

- [MASTER EFFECT/AUX] “AuxSend” タブ・ページを選びます。
- 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。

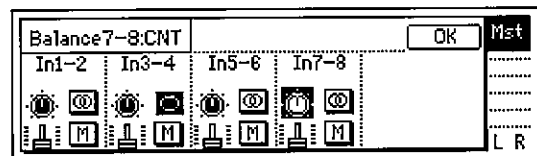


- ③ 外部エフェクトからの音声を入力します。

- [INPUT] “Ch1-8”、“Ch9-16”タブ・ページを選びます。



- “SubIn” ボタンを押して、ダイアログを表示します。“In7-8”の “Fader” で戻りレベルを、“Balance” で戻りバランスを調整します。(→p.35, 75)



STEP8 ミックスダウン

録音した各トラックの音声は、EQやフェーダー、エフェクトなどを調整し(→p.25, 29)、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。

マスター・テープへの録音

- ① 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、再生して聞いてください。
- ② 外部録音機器と接続します。
「ミックス・ダウンをするときの接続」(→p.12)を参照してください。
- ③ 外部録音機器に録音します。
 - D16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後、D16のソングを先頭に戻します。
 - 外部録音機器を録音状態にして、D16を再生して、外部レコーダーに録音します。

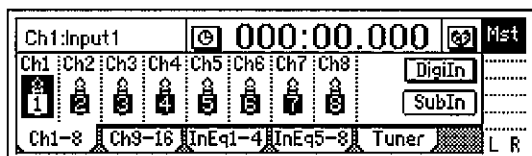
note プログラム再生機能を使用して、任意のソング順に再生を行うこともできます(→p.23)。

サブ入力の使用

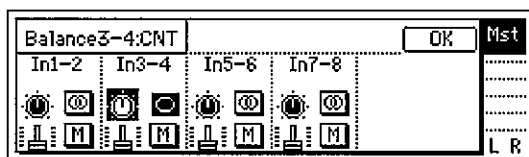
任意のアナログ入力([INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8])をサブ入力として、直接マスター・バスに音声を送り込むことができます。

ソング完成後にシーケンサーと同期し、その楽器音を入力したり、[AUX OUT]端子から出力した外部エフェクトからの戻り音声を加えたりするときに使用します。

- ① アナログ入力に外部音源などを接続します。
- ② サブ入力を設定します。
 - [INPUT] "Ch1-8"、"Ch9-16"タブ・ページを選びます。



- "SubIn" ボタンを押して、「サブ入力設定」画面を表示します。



- 接続した入力の "M(ミュート)" ボタンを "Off" にします。
- "Fader" アイコンを選び、[VALUE]ダイヤルを回して値を上げて音声を入力します。
- 入力がモノの場合は、"Stereo/Mono" ボタンを押して、"Mono" にします。音声が、LR両方のバスに送られます。

STEP9 トラックの編集

D16では、次のトラック編集が行えます。
手順についてはp.37、53、56を参照してください。

▲ 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1回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。
- 一つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にコピーすることができます。
- クリップ・ボードを使うことによって、他のソングへトラック・データをコピーすることができます。

次のような使用例があります。

- 数小節のドラム・パターンなどのフレーズを何度も繰り返しコピーして、1曲分のトラックを作成します。
- 曲の1番をコピーして2番を作成します。
- 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して使用します。

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。

- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックに空白を挿入することができます。

次のような使用例があります。

- 演奏データの途中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、その箇所に録音をします。

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。

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。

- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN-OUT区間を消去することができます。

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。

- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN-OUT区間を削除することができます。

トラックの逆転: 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時刻に反転してコピーします(コピー元の音声か逆再生になります)。

- IN-OUT区間を1回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。
- 一つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にコピーすることができます。

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。

- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックを交換することができます。

トラックの伸張/圧縮:

エキスパンション/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ます。
- ピッチを変換する/しないを選択できます。
- 一つのトラックだけでなく、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ます。
- 生成したデータは複数回、連続してコピーすることができます。

次のような使用例があります。

- テンポの違うドラム・ループなどを同じテンポに合わせます。
- フレーズをある時間内に収めます。

トラック全体のコピー/V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。

- 一つのトラックだけでなく、複数のトラック分を同時に実行できます。
- 現在選択中のVトラックを他の複数の未選択Vトラックにコピーできます。

次のような使用例があります。

- 同じ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します。

トラック全体の交換/V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。

- 一つのトラックだけでなく、複数のトラック分を同時に実行できます。

次のような使用例があります。

- 録音したトラックを種類別等に番号を並べ直します。
- 異なるVトラックにまたがってしまったデータをVトラック "a" などに並べ直します。

トラックの編集方法

トラックを基本的な編集方法を示します。具体例はp.56を参照してください。

トラックの基本的な編集方法

① 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)を登録します。
登録したい時刻へ移動した後、[STORE]キーを押し、次のキーを押すことによって、各時刻を登録します。

[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

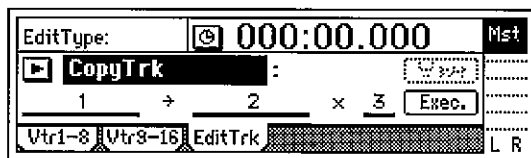
IN、OUT、TO、END時刻は各編集時、次のような機能になります。

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・トラック時	反転開始時刻	反転終了時刻	反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	---	---
エキスパンジョン・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伸長/圧縮結果コピー先開始時刻	伸長/圧縮先終了時刻 伸長/圧縮

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.55)

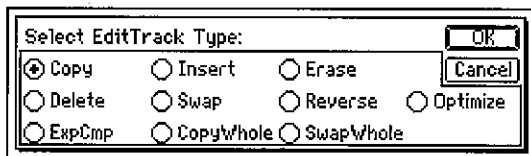
② [TRACK] "EditTrk" タブ・ページを選びます。



③ コピーや空白の挿入など編集するタイプを選びます。

"EditType" を選びます。"▶" ボタンの右側を押して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集するタイプを選びます。

また、"▶" ボタンを押して、"Select EditTrack Type" を表示し、編集するタイプを選び、"OK" ボタンを押すことによって選ぶこともできます。



④ 編集するトラックを選びます。

"EditType" ごとにLCD表示が異なります。②図は、"EditType" が "CopyTrk" のときの表示です。

"CopyTrk" は、コピー元のトラックを "SourceTrack" で、コピー先のトラックを "DestTrack" で、コピー回数を "Time" で指定します。また、"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。


⑤ 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。

STEP10 ソングの編集

D16では、次のソング編集が行えます。

 ソング編集では、アンドゥができないので注意してください。

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ドライブ内のソング番号にコピーします。

- 別のハード・ディスク・ドライブなどに保存用として残すときに使用します。
- 同じ曲のミックスやアレンジの違うものを作成するときに使用します。

ソングの移動: ムーブ・ソング

選択されているソングを同じドライブ内の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。

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。

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、書き込みを禁止します。

プロテクト(保護)オン時、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ー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みをしないために使用します。

ドライブ内のすべてのソングをコピー: コピー・オール・ソングス

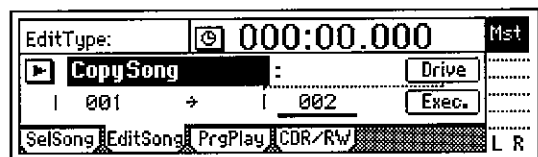
選択されているソングを含むドライブ内のすべてのソングをコピーします。

ソングの編集方法

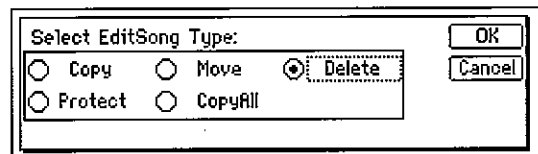
ソングを基本的な編集方法を示します。具体例はp.61を参照してください。

ソングの基本的な編集方法

- ① 編集するソング("CopyAllSongs"時はドライブ)を選びます。
- ② [SONG] "EditSong" タブ・ページを選びます。



- ③ コピーや削除など編集するタイプを選びます。
"EditType"を選びます。"▶"ボタンの右側を押して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集するタイプを選びます。
また、"▶"ボタンを押して"Select EditSong Type"を表示し、編集するタイプを選び、"OK"ボタンを押すことによって選ぶこともできます。



- ④ 編集するソングを選びます。
"EditType"ごとにLCD表示が異なります。②図は、"EditType"が"CopySong"のときの表示です。
"CopySong"は、①で選んだコピー元のソングが"Source Song"で確認できます。コピー先のドライブを"Drive"で、コピー先のソングを"DestSong"で指定します。
- ⑤ 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、内蔵ハード・ディスクのソング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。

STEP 11 リズム/テンポの設定

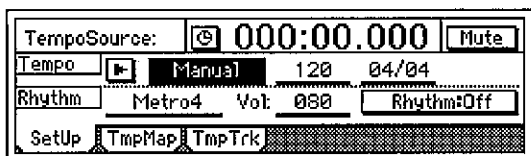
D16は、拍子ごとに数多くのリズム・パターンを内蔵しています(→p.114[Rhythm Pattern List])。

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ソング分のドラムスのパターンを作ることができます。

リズムを鳴らす

リズムを設定して、鳴らす

- [TEMPO/RHYTHM] “SetUp”タブ・ページを選びます。以下の各設定は、このページで行います。このページに入ると、リズムが鳴ります。消音させるときは“Mute”ボタンを押します。



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には、もう一度“Rhythm” ボタンを押して、“Off” にします。

リズムの音量調整

- “RhythmVol (Vol)” を押し、[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

- ① “TempoSource” を押し、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。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.40)
- ② “Tempo” を押し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポを調整します。

- ③ “Beat” を押し、[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” を押し、[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。
- ② 入力機器を接続し、録音を開始します。「1.入力/録音トラックの選択」、「2.録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.16, 18)

[REC]キーを押して録音待機の状態になると、カウントが鳴ります。[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。

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に録音する方法を示します。

- 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。(“On” では、トラックとマスターLR・バスに2重に音が出てしまうため)
 - ・ “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。音量は、入力するミキサー・チャンネルで設定します。
 - ・ 必要に応じて、その他の設定をします。
- ② 入力チャンネルを指定します。
 - ・ [INPUT] “Ch1 - 8” タブ・ページを選びます。
 - ・ “Ch1” アイコンを押し、[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。
- ③ 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。

- ④ 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。
- ⑤ 録音モード、入力レベル、音声を確認してください。
- [[GUITAR IN]に接続したギター入力をミキサー・チャンネル1に入力する]の操作⑤、⑥、⑦を参照してください。(→ p.16)
- 確認し終わったら、[STOP]キーを押して停止します。
- ⑤ 録音レベルを調整し、録音します。
- [2. 録音レベルの調整と録音](→ p.18)を参照してください。

テンポを設定する

D16のソングは、次のテンポ・ソースでコントロールできます。

- マニュアル・テンポ
- テンポ・マップ
- テンポ・トラック(MIDIクロックまたはタップ・テンポ)

これらのテンポ・ソースから1つを選び、D16のソングのテンポを管理すると同時に、D16から外部MIDI機器を同期するときのテンポをコントロールします。

- テンポ・ソースは、[TEMPO/RHYTHM] "SetUp" タブ・ページの "TempoSource" で設定します。

ここでは、それぞれのテンポ設定の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・ページを選びます。
 - "TempoSource" を押し、[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、「リズムを設定して、鳴らす」を参照してください。(→ p.39)

.....

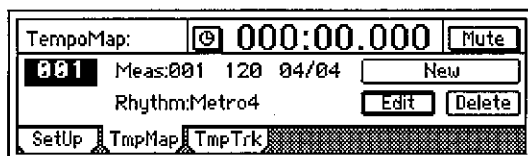
テンポ・マップ

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、指定した小節の位置で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えます。

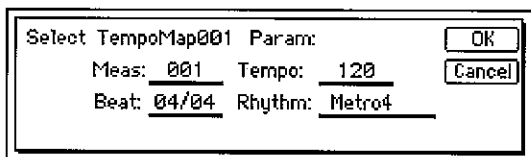
- ① テンポ・ソースにテンポ・マップを設定します。
 - [TEMPO/RHYTHM] "SetUp" タブ・ページを選びます。
 - "TempoSource" を押し、[VALUE]ダイヤルを回して "TempoMap" に設定します。
- ② ソングの先頭に初期テンポのテンポ・マップ "001" を設定します。

note テンポ・マップは、ソングの先頭に置く基本となる初期テンポのテンポ・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・ページを選びます。



- “TempoMap” を選び、[VALUE]ダイヤルを回してテンポ・マップ“001”を選びます。
- “Edit” ボタンを押して、“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”では、“Meas” は変更できません。
- それぞれを設定後、“OK” ボタンを押します。

③ 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・マップを作成する小節位置を “Tempo” でテンポ、“Beat” で拍子、“Rhythm” でリズム・パターンを設定します。
- “OK” ボタンを押して、テンポ・マップを追加します。

マップ番号は、前から後ろへ順番に振り直されます。

④ ③の操作を繰り返し、必要な位置にテンポ・マップを作成します。

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。

- ① 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・ページを選びます。
 - “TempoMap” を押し、[VALUE]ダイヤルを回して該当するテンポ・マップを選びます。

- ② 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、①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。

! アンドゥはできないので注意してください。

- 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。各パラメーターを設定し直し “OK” ボタンを押します。

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、D16のソングを同期させる場合などに使用します。

- ① テンポ・マップに変拍子を設定します。
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」)。
- !** 拍子が曲中で変わるときは、それに合わせてテンポ・マップを作成しておかないと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。
- ② MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子とD16の[MIDI IN]端子を接続します。
- ③ 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。
- ④ 記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。
[TEMPO/RHYTHM] “TmpTrk” タブ・ページで “MIDI Clock” を選びます。



- ⑤ MIDIクロックを記録します。
- “RecStart” ボタンを押して、D16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 “Now ReceivingMIDIClock” を表示します。
- ⑥ 再生が終了したら、MIDIシーケンサーを停止します。
D16は記録を終了し、“Complete” を表示します。“OK” ボタンを押してください。
- ⑦ 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・ページを選びます。
 - “TempoSource” を押し、[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クロックが正常に送られない場合、途中で終了することがあります。

タップ・テンポを記録する

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]キーのかわりにフット・スイッチ(別売オプション)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

① テンポを記録したい音声を用意します。

あらかじめ、テンポを記録したい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には、トリガー録音が便利です。(→p.73)

② テンポ・マップに変拍子を設定します。

テンポを記録したいソングの拍子が途中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる位置にテンポ・マップを作成します(→「テンポ・マップ」)。

⚡ 拍子が曲中で変わるときは、それに合わせてテンポ・マップを作成しておかないと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。

③ タップ・テンポをフット・スイッチで入力するときは、D16の[FOOT SW]端子にフット・スイッチPS-1(別売オプション)などを接続します。

④ 記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。

[TEMPO/RHYTHM]「TempTrk」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。

⑤ タップを記録します。

- 「RecStart」ボタンを押して、D16を待機状態にします。
- [PLAY]キーかフット・スイッチを押すと、再生と同時に、記録が開始されます。
- ④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、タップを記録していきます。タップ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・ディスクの故障の原因となりますので注意してください。

```
NowRecordingTempoTrack:  
Meas:003 Beat:01 EndTap=[STOP]
```

⑥ 記録を終了します。

最後のタップ時に、[STOP]キーを押して終了させます。

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小節目の頭で[STOP]キーを押します。

ソングのテンポがほぼ一定の場合、途中までタップを入力すると、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。

⑦ 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・ページを選びます。
- 「TempoSource」を押し、[VALUE]ダイヤルを回して「TempoTrk」に設定します。

STEP12 ソングの保存



⚠ データについて

本装置は、ある確率で誤りやデータの損失を含む故障を起こすことがあります。万一異常な動作をしたときに、録音したデータ等の内容が消える恐れがあります。そのため大切なデータはハード・ディスクやリムーバブル・ディスク等の外部ドライブに必ずコピーまたはバック・アップをしてください。

また、DATやCDなどの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。

データの消失による損害、および著作権法違反で生じた処置等について、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

D16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フレーズを、ソングの切り替え時と電源オフ時に、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。(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)

ここで説明する保存は、大切なデータを外部ディスクへ保存したり、残量の少なくなった内蔵ハード・ディスクのデータを外部ディスクに保存し内蔵ハード・ディスクのデータを削除して容量を確保するなど、外部ディスクへのソングの保存を前提としています。

外部ディスクへのソングの保存は、次の方法が選べます。

- ・コピー・ソング、コピー・オール・ソングス
- ・バックアップ1ソング、バックアップ・オール・ソング

コピーとバックアップは次の点が異なります。

コピー・ソング コピー・オール・ソングス	バックアップ1ソング バックアップ・オール・ソング
コピーしたソングを直接再生できる	バックアップしたソングを直接再生できない(ソングを再生するにはリストアする)
保存先のソングは消去されない	保存先の全ソングは消去される
ディスクの容量を超えるソング・データは保存できない	ディスクの容量を超えるソング・データは、複数枚のリムーバブル・ディスクを使用することによって保存できる
ハード・ディスクおよびリムーバブル・ディスクに保存できる	リムーバブル・ディスクにのみ保存できる
ディスクを初めて使用するとき、初期化/フォーマットが必要	ディスクを初めて使用するとき、初期化/フォーマットが不要
エフェクト・ユーザー・データが保存できない	エフェクト・ユーザー・データが保存できる

note 外部リムーバブル・ディスクへのソング保存時、コピーとバック・アップのどちらを選択するかは、上記表を参考にしてください。
保存するソングの容量がディスクの容量より大きい場合は、バックアップを選んでください。
また、コピーでソングを保存し、それ以降にそのソングに使

用しているユーザー・エフェクトを、異なるエフェクトに保存し直した場合、保存し直したエフェクトが使用され、コピーしたときのサウンドと異なることとなります。このような状況避けたいときはバックアップを選んでください。なおコピーでも、ユーザー・エフェクトをバックアップするバックアップ・ユーザー・データを併用することによって回避することができます。

コピー・ソング コピー・オール・ソングス

選択されている1ソングをコピーするコピー・ソング("Copy Song")と、選択されているドライブ内のすべてのソングをコピーするコピー・オール・ソングス("CopyAllSongs")があります。

ソングのコピー方法は、"CopySong" (→p.61)、"CopyAllSongs" (→p.61)を参照してください。

コピーしたソングを内蔵ハード・ディスクに戻すには、コピーした外部ディスクのソングをコピー元を選び、コピー先を内蔵ハード・ディスクにして"CopySong"、"CopyAllSongs"を実行してください。

⚠ アンドゥはできませんので注意してください。
ディスクを初めての使用するときには初期化/フォーマットが必要です。(→p.47, 48)

バックアップ/リストア

バックアップ

選択されている1ソングをバックアップする"Backup1Song"、選択されているドライブ内のすべてのソングをバックアップする"BackupAllSongs"、現在のユーザー・エフェクトの設定をバックアップする"BackupUserData"があります。

1ソング("Backup1Song")、全ソング("BackupAllSongs")実行時、ユーザー・エフェクトの設定は常にバックアップされます。

⚠ バックアップは、常にバックアップ先ドライブ全体に上書きしますので注意してください。

ディスクはフォーマットする必要がありません。
バックアップするデータ容量が、1枚のディスクに納まらないために複数枚のメディアを必要とするときは、同じ容量のメディアを使用してください。

リストア

バックアップした各データは、リストアで呼び出すことによって、D16で再生等が行えるようになります。

全ソング("BackupAllSongs")、1ソング("Backup1Song")によるデータをリストア時、ユーザ・エフェクト・データを現在のものの上書きして使用するか/しないかを選択できます。

なお、全ソング("BackupAllSongs")でバックアップしたソングは、任意の1ソングをリストアできます。

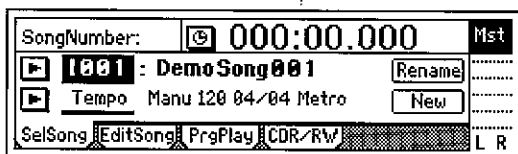
note バックアップ、リストアは[SYSTEM] "B-U/Rst" タブ・ページで行います。操作方法はp.50を参照してください。

1. COUNTER

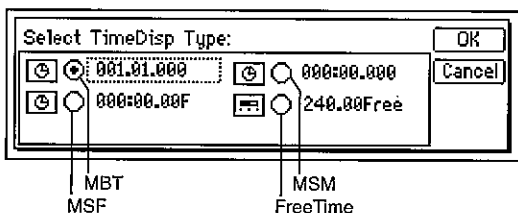
Counter: カウンター表示

各ページの右上にあるカウンターは、現在のレコーダーでの位置を示します。

カウンター表示は、次の方法で切り替えます。



- ① 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。
- ② 表示するロケーションを選び、"OK" ボタンを押します。



___:___ (MBT): ロケーションの現在位置を、ソングの先頭から、小節単位で表示します。

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の位置を、ソングの先頭からの絶対時間で表示します。

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を、ソングの先頭からの絶対時間で表示します。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。

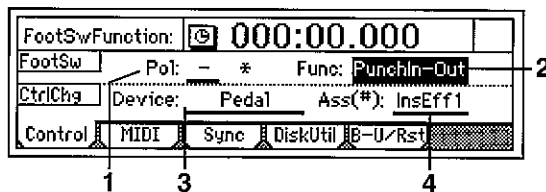
___:___Free (FreeTime): 現在選択されているドライブの録音可能な時間を表示します。

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、カウンターの数値を押すか[CURSOR]キーで数値に移動して、[VALUE]ダイヤルで値を変えます。

2. SYSTEM

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



1. Pol(FootSwPolarity) [- , +]

フット・スイッチの極性を設定します。

フット・スイッチ(別売オプションPS-1など)をフロント・パネルの[FOOT SWITCH]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。

2. Func(FootSwFunction)

..... [PunchIn-Out, Play/Stop, Mark]

フット・スイッチで制御する機能を選びます。

PunchIn-Out: マニュアル・パンチ・イン・アウト録音の開始と終了を切り替えます。[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。(→p.20)

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。

⚠ このページを表示している間は、極性を判別するために使用され、設定した機能は無効です。

また、タップ録音時は、ここでの設定を無視し、自動的にタップ・マーカとして機能します。(→p.42)

3. Device(CtrlChgDevice)

[Pedal, A.Touch, PitchBend, 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。"Ass"(P1-4)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, PitchBend, 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端子をリア・パネルの[MIDI IN]端子に接続し、送信機器から設定したMIDIメッセージ情報を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端子をリア・パネルの[MIDI IN]端子に接続し、送信機器から、設定したコントロール・チェンジ・ナンバーで受信することによってコントロールします。

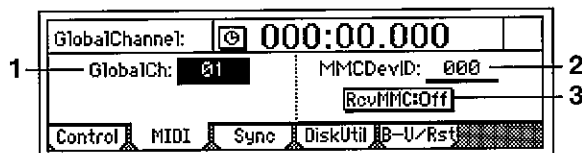
4. Ass(CtrlChgAssign) . [ExpOff, InsEff1...4]
 コントロールするインサート・エフェクトを選びます。ここで選んだインサート・エフェクトを“Device”(P1-3)でコントロールします。

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。(→p.89)

P2 MIDI: MIDIの設定



D16ではMIDIを使って次のことが行えます。

- エフェクトをコントロールする(→p.33)
- シーケンサーなどのMIDI機器との同期
- シーンを切り替える(→p.67)

1. GlobalCh(GlobalChannel) [01...16]
 グローバルMIDIチャンネルを設定します。

次のときに設定が必要です。

- “Device”(P1-3)を“Pedal”以外のMIDIメッセージでエフェクトを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. MMcDevID(MMCDDeviceID) ... [000...127]
 外部MIDI機器からのMMCを受信するデバイス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、“RcvMMC”(P2-3)を“On”にすることによって、MMCの受信が可能になります。

3. RcvMMC(ReceiveMMC) [On, Off]
 D16が、外部MIDI機器からのMMCを受信するか、しないかを設定します。

RcvMMC:On On: MMC信号を受信します。

RcvMMC:Off Off: MMC信号を無視します。

MIDI シーケンサーから D16 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する方法(MMCでのコントロール)

MIDIシーケンサーから送信するMMC(MIDI Machine Control)で、D16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。

- ① MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子と、D16の[MIDI IN]端子をMIDIケーブルで接続します。
- ② MIDIシーケンサーが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)。
- ③ [SYSTEM] “MIDI” タブ・ページで “RcvMMC” ボタンを “On” にします。
- ④ “MMcDevID” を、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDに合わせます。
 MIDIシーケンサーは機種によっては、デバイスIDの仕様が異なり、必ずしも同じ番号でない場合があります。
- ⑤ 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、D16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)。

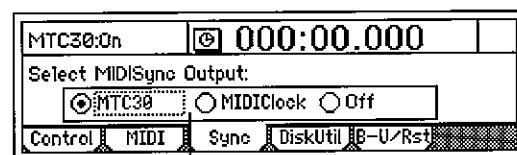
note このとき、D16からMTC(MIDI Time Cord)またはMIDIクロックを出力し、MIDIシーケンサーを同期させることにより、MIDIシーケンサー側での停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケート操作で、D16とMIDIシーケンサーを同期させることができます。同期方法は「D16からMIDIシーケンサーを同期させる方法」(→p.47)を参照してください。

P3 Sync: 同期の設定

D16と外部MIDIシーケンサーなどを同期させることによって、16トラックの音声と、外部MIDI音源を同時に再生できます。

D16とMIDIシーケンサーなどを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。D16は、常にマスターとして動作します。

またMIDIシーケンサーなどからMMCを送信し、D16の再生や録音をコントロールすることが可能です。



1. Select MIDISync Output

..... [MTC30, MIDIClock, Off]

[MIDI OUT]端子から送信する同期信号を選びます。

MTC30(MTC30:On): MTC30NDF(MIDIタイム・コード30ノン・ドロップ・フレーム)を送信します。

MIDIClock(MIDIClock:On): MIDIクロックを送信します。

Off(Gen:Off): 同期信号を送信しません。

- 初期化は、ドライブ購入時などドライブの内容を消去して、はじめて使用する場合には行います。
- フォーマットは、別の機器で使用していたディスクをD16で使用する場合は、再生中などに「DiskError」表示が頻繁に出るようになった場合には行います。

note リムーバブル・ディスクは、バックアップ/リストア用として使用する際には、初期化/フォーマットする必要はありません。

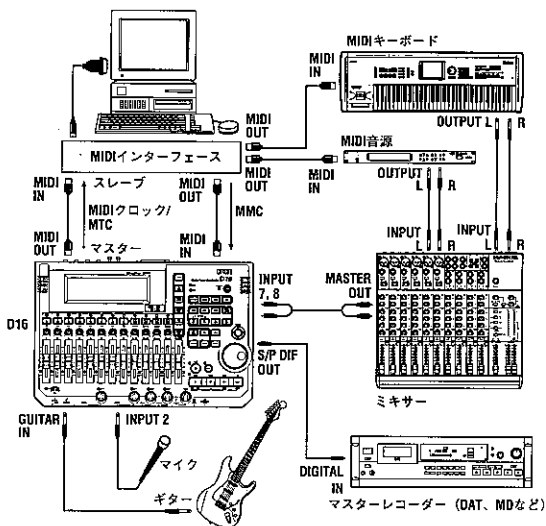
! 初期化、フォーマットを実行すると、対象ドライブのデータは失われますので注意してください。

D16からMIDIシーケンサーを同期させる方法

D16をマスター、MIDIシーケンサーをスレーブにして、D16から送信するMIDIクロックまたはMTC(MIDI Time Cord)で、MIDIシーケンサーを同期させます。

- ① MIDIシーケンサーのMIDI IN端子とD16の[MIDI OUT]端子をMIDIケーブルで接続します。
- ② [MIDI OUT]端子から送信する同期信号を選びます。[SYSTEM]「Sync」タブ・ページで選びます。
MIDIクロックでコントロールするときは「MIDIClock」を、MTCでコントロールするときは「MTC30」を選びます。
- ③ MIDIシーケンサーが、外部からのMIDIクロック/MTCを受信して動作す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)。
マスター側とスレーブ側のそれぞれのテンポと拍子は合わせてください。
- ④ MIDIシーケンサーをスタート(再生待機状態になる)します。
- ⑤ D16の[PLAY]キーを押して再生を開始すると、D16で設定したテンポでMIDIシーケンサーも再生を開始します。

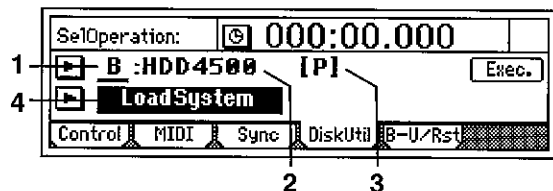
note MIDIクロックもしくはMTCに対応していないMIDIシーケンサーは、この操作はできません。



P4 DiskUtil: ドライブの初期化/フォーマット/調査

ドライブの初期化(イニシャライズ)、フォーマット、調査(チェック)等を行います。

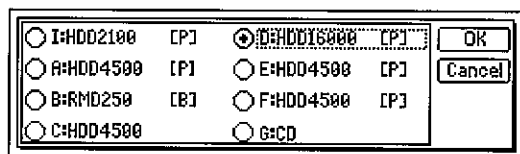
ディスクをソングの録音/再生用として初めて使用するときは、初期化またはフォーマットする必要があります。



1. Drive ID [I, A...G]

初期化、フォーマット、調査したいドライブを選びます。

「▶」ボタンを押すと、リストから選択できます。



I: Internal IDE (内蔵ドライブ)

A: SCSI ID0, B: SCSI ID1, C: SCSI ID2, D: SCSI ID3, E: SCSI ID4, F: SCSI ID5, G: SCSI ID6

「G」は、CD-RおよびCD-RW用のIDです。HDD(ハード・ディスク・ドライブ)等でも選ぶことができます。

2. Device Type, Total Size (HDD, RMD)

ドライブの種類と容量を表示します。

HDD: Hard Disk Drive (ハード・ディスク・ドライブ)

RMD: Removable Disk Drive (リムーバブル・ディスク・ドライブ)

* リムーバブル・ディスク・ドライブとは、ディスクを取り外せるドライブの総称です。MO、ZIP、JAZなどがあります。

3. Format Type (P, B)

ドライブのフォーマット・タイプを表示します。

本機を購入時に内蔵されているドライブや、本機と接続して初期化またはフォーマットした外部ドライブをソング作成用として、それ以外はバックアップ用として表示します。

P(PlayableType): ソング作成用

B(BackupType): バックアップ用

4. SelOperation [EjectRMD, Check Drive, Initialize, Format, LoadSystem]

ドライブに対して行う機能を選びます。

「▶」ボタンを押すと、リストから選択できます。

EjectRMD: 「Drive ID」(P4-1)で選択されているリムーバ

ブル・ディスクを排出(イジェクト)します。

現在選択されているソングがリムーバブル・ディスク上にあるときは、D16側からロックされているため、この機能を使用して排出します。それ以外のときはドライブのイジェクト・スイッチで排出します。(→p.49)

CheckDrive: "Drive ID" で選んだドライブのエラーを検査し修復を行います。Disk、DiskBusyのエラー・メッセージが頻発したときに行ってください。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければそのまま曲データを使用できます。

- CheckDriveには、時間がかかります。
内蔵ドライブ:約40分
10GB外部ハード・ディスク・ドライブ時:約8時間

Initialize: "Drive ID" で選んだドライブを初期化します。

Format: "Drive ID" で選んだドライブをフォーマットします。

LoadSystem: "Drive ID" で選んだ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「システムのバージョン・アップ」(→p.107)を参照してください。

外部ドライブの接続方法

ハード・ディスクやリムーバブル・ディスク、CD-R/RWなどの外部ドライブを接続します。

- 接続可能な外部ドライブ最大容量: 1台当たり1,000Gbyte
- 接続端子: 25pin SCSIケーブル
- 接続台数: 7台まで

① D16と外部ドライブの電源をオフにします。

SCSIケーブルの抜き差しや、ドライブのSCSI ID番号変更は、D16とドライブの電源を必ずオフにしてから行ってください。

② 外部ドライブのSCSI IDを設定します。
CD-R/RWドライブのSCSI IDは6(表示 "G")に設定してください。

ハード・ディスクやリムーバブル・ディスクのSCSI IDは、なるべく小さい番号から選んでください。
CD-R/RWドライブなどのSCSI IDの設定方法はそれぞれの「取扱説明書」を参照してください。

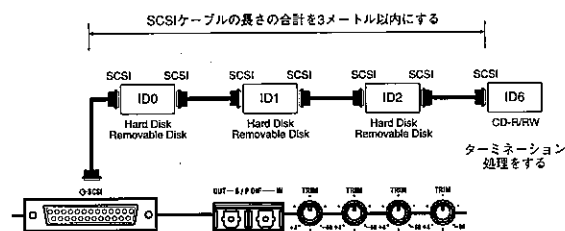
複数の外部ドライブを接続するときは、それぞれの番号が重ならないように設定してください。

複数のドライブで同じIDを設定すると、故障やデータ破損の原因となります。絶対に番号が重ならないようにしてください。

③ D16の[SCSI]端子と外部ドライブのSCSI端子を接続します。

外部ドライブの終端にはターミネーターを入れてください。また複数の外部ドライブを接続する場合、接続に使用するケーブルの長さが合計で3m以内になるようにしてください(接続/取り付け方法は外部ドライブの「取扱説明書」を参照してください)。

接続する外部ドライブによっては、アクセス・スピードが足りないために音とびやエラーを起こす場合があります。外部ドライブはアクセス・スピードの速いものをご使用ください。



外部ドライブの電源オン/オフ

電源オン時は、外部ドライブの電源をオンにしてから、D16の電源をオンにします。

また、電源オフ時は、D16の電源をオフにしてから、外部ドライブの電源をオフにします。

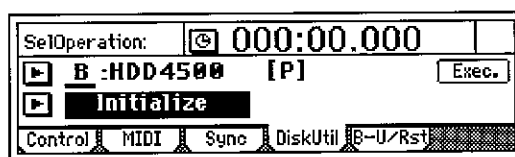
ディスクの初期化とフォーマット

初期化および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。

内蔵ドライブの初期化/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、D16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・インフォメーション・センターにご相談ください。

内蔵ドライブのフォーマットには約40分かかります。
外部ドライブのフォーマットにはメディアによって異なりますが数時間かかるものもあります。

① ドライブを選びます。
[SYSTEM] "DiskUtil" タブ・ページを選び、"Drive ID" でドライブを選びます。初期化またはフォーマットされていないドライブは "UnknownDrive" が表示されます。



② 初期化するときは "SelOperation" で "Initialize" を、フォーマットするときは "Format" を選びます。

③ 初期化またはフォーマットを実行します。
"Exec." ボタンを押します。"AreYouSure?" が表示されますので、実行するときは "Yes" ボタンを押します。
処理が終了すると "Completed" が表示されますので "OK" を押します。
"UnknownDrive" 表示から、そのドライブの種類/容量が表示されたことを確認してください。

リムーバブル・ディスクの使用について

リムーバブル・ディスクには、次の使用方法があります。

- 録音/再生用として使用する
- バック・アップ/リストア用として使用する

前者としてディスクを初めて使用するときには、初期化またはフォーマットしてください。(→p.47)

後者として使用するときには、初期化/フォーマットを行う必要はありません。

リムーバブル・ディスク・ドライブは、機種によって録音/再生に適さないものがあるので注意してください。

リムーバブル・ディスクの入れ替え

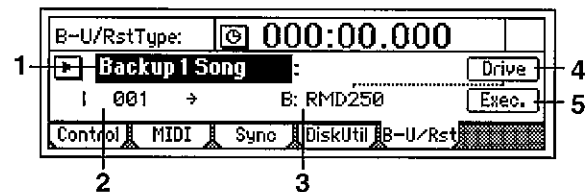
現在選択中のソングが、リムーバブル・ディスク内にある場合は、以下の操作でディスクを入れ替えることができます。

- ① [SYSTEM] "DiskUtil" タブ・ページを選びます。
- ② "SelOperation" で "EjectRMD" を選びます。
- ③ "Exec." ボタンを押します。ディスクが排出され、内蔵ドライブが選択されます。
- ④ リムーバブル・ディスク・ドライブに別のディスクを挿入します。初期化、録音などに使用するときには、そのドライブを選び直してください。別のディスクを挿入しないときは、同ページで別のドライブを選びます。

現在選択中のソングが、リムーバブル・ディスク内にない場合は、リムーバブル・ディスク・ドライブ本体のイジェクト・スイッチを押して排出し、リムーバブル・ディスクを入れ替えます。

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

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。



バックアップおよび一部のリストアは、書き込み先のドライブにデータを上書きしますので注意してください。

1. B-U/RstType .. [Backup 1 Song, Backup All Songs, 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。

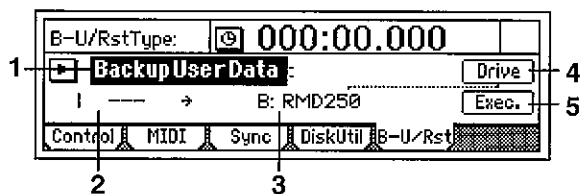


Backup 1 Song: 選択したドライブの1ソングとエフェクトのユーザー・データをバックアップします。

Backup All Songs: 選択したドライブの全ソングとエフェクトのユーザー・データをバックアップします。



BackupUserData: エフェクトのユーザー・データをバックアップします。

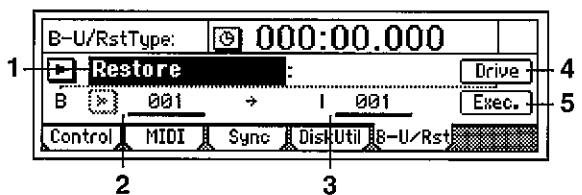


Restore: ソングおよびエフェクトのユーザー・データをリストアします。

"Backup 1 Song" を行ったドライブは、その1ソングとエフェクトのユーザー・データがリストアされます。

"Backup All Songs" を行ったドライブは、1ソングまたは全ソングをリストアするかを選択できます。

"Backup UserData" を行ったドライブは、エフェクトのユーザー・データがリストアされます。



2. Source (I, A...F/001...100, **)*1 (I, A...F/---)*2, [A...F/001...100, ** , ---]*3

バックアップ時、バックアップ元のソング等を表示します。リストア時、リストア元のソングを選びます。

ドライブ番号("I" ~ "F")については "Drive ID" を参照してください。(→ p.47)

001...100: ソング番号、---: ユーザー・エフェクト、***: 全ソング

*1: "Backup 1 Song"、"Backup All Songs" ("B-U/RstType")時、バックアップ元のドライブ、ソング番号を表示します。バックアップ元のドライブ、ソング番号は現在選択されているものです。

*2: "Backup UserData" ("B-U/RstType")時、バックアップ元のドライブとユーザー・エフェクト "---" を表示します。バックアップ元のドライブ、ユーザー・エフェクトは現在選択されているものです。

*3: "Restore" ("B-U/RstType")時、リストア元のドライブを表示、ソング番号を選択します。

ドライブは "Drive" ボタン(P5-4)で選びます。

"▶" ボタンを押すと、ダイアログからソング番号を選ぶことができます。

ソングの選択は、"Backup All Songs" でバックアップしたディスクをリストアするときのみ行えます。1つのソングだけをリストアするときは "001" ~ "100" (既存のソングまで)から選びます。全ソングをリストアするときは "****" を選びます。

3. Destination (A...F: RMD--- x1...99)*1, [(I...F)/---]*2, [(I...F)/001...100, **]*3

バックアップ時、バックアップ先のドライブを選びます。リストア時、リストア先のドライブの表示と、ソング番号を選びます。

ドライブ番号("I" ~ "F")については "Drive ID" を参照してく

ださい。(→p.47)

*1: "Backup1Song"、"BackupAllSongs" ("B-U/RstType")時、バックアップ先のドライブと、ドライブ情報 ("RMD---")、必要枚数("x1" ~ "x99")を表示します。

*2: "BackupUserData" ("B-U/RstType")時、バックアップ先ドライブとユーザー・エフェクト "---"を表示します。

*3: "Restore" ("B-U/RstType")時、リストア先のドライブを表示、ソング番号を選びます。リストア先のドライブは現在選択されているものです。1ソングをリストアする場合、ここで選択したソング番号にリストアされます。

▲ エフェクトのユーザー・データをリストアできるリストア先のドライブは、内蔵ドライブ "I" のみです。

4. Drive [A...F]

ドライブ番号("A" ~ "F")については "Drive ID" を参照してください。(→p.47)

"Backup1Song"、"BackupAllSongs"、"BackupUserData" ("B-U/RstType")時、バックアップ先のドライブを選びます。このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、"OK" ボタンを押します。

"Restore" ("B-U/RstType")時、リストア元のドライブを選びます。このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、"OK" ボタンを押します。

5. Exec.

バックアップ、またはリストアを実行します。

"Backup1Song" ("B-U/RstType")時、"Source" の1ソングを "Destination" のドライブにバックアップします。

"BackupAllSongs" ("B-U/RstType")時、"Source" の全ソングを "Destination" のドライブにバックアップします。

"BackupUserData" ("B-U/RstType")時、"Source" のエフェクトのユーザー・データを "Destination" のドライブにバックアップします。

▲ バックアップ先のドライブ("Destination")のデータは、上書きされますので注意してください。

"Restore" ("B-U/RstType")時、"Source" のソングやユーザー・データを "Destination" のドライブにリストアします。

1ソングをリストアするとき ("Backup1Song" または "BackupAllSongs")、"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 ("BackupAllSongs")、"Source" の全ソングが "Destination" のドライブの既存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 ("BackupUserData")、"Source" のユーザー・データが "Destination" のドライブのユーザー・データに上書きされます。

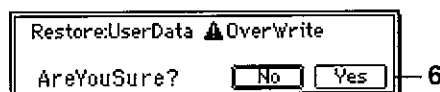
note "Backup1Song"、"BackupAllSongs" のドライブのデータを内蔵ドライブ "I" にリストアするとき、ユーザー・データを上書きするかを選択できます。(→ "RestoreUserData")

▲ "Backup1Song"、"BackupAllSongs" のリストア実行前に、リストア先の容量をチェックし、足りない場合は実行されません。

6. RestoreUserData [Yes, No]

ソングを内蔵ドライブ "I" にリストアするとき、バックアップしたときに記憶したエフェクトのユーザー・データを現在のユーザー・エフェクトに上書きするかどうかを選択します。

note ユーザー・データは、ソング・バックアップ時に自動的にバックアップされます。



Yes: エフェクトのユーザー・データのリストアを実行します。

No: エフェクトのユーザー・データのリストアを実行しません。

▲ 現在のユーザー・エフェクトに上書きするので注意してください。

バックアップの方法

- ① バックアップ先のドライブに、ディスクを挿入します。
- ② バックアップ元のドライブ ("Source") を [SONG] "Sel Song" タブ・ページまたは [SYSTEM] "DiskUtil" タブで選びます。
"Backup1Song" を行うときは、そのドライブ内のソングを選んでください。「3.別のソングを選択する」(→p.14)を参照し、ソングを選択後、[SYSTEM] "B-U/Rest" タブ・ページでバックアップ元ソング番号を確認してください。
- ③ "B-U/RstType" でバックアップするタイプを選びます。
- ④ バックアップ先ドライブ ("Destination") を選びます。
"Drive" ボタンを押して、ダイアログを表示し、ドライブを選び、"OK" ボタンを押します。
- ⑤ "Backup1Song"、"BackupAllSongs" ではバックアップに必要なディスクの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てください。
- ⑥ バックアップを実行します。
"Exec." ボタンを押します。"AreYouSure?" が表示されますので、"Yes" ボタンを押して実行します。
- ⑦ ⑤操作時、ディスクを複数枚要求された場合、ディスクが一杯になると別のディスクを要求されます。次のディスクを挿入して、"OK" ボタンを押します。
- ⑧ 実行が終了すると、"Completed" と表示されますので "OK" ボタンを押します。

リストアの方法

- ① リストア先ドライブを [SONG] "Sel Song" タブ・ページまたは [SYSTEM] "DiskUtil" タブで選びます。
- ② リストアを選びます。
[SYSTEM] "B-U/Rest" タブ・ページで、"B-U/Rest Type" で "Restore" を選びます。
- ③ リストア元ドライブ ("Source") を選びます。
"Drive" ボタンを押して、ダイアログを表示し、ドライブを選び、"OK" ボタンを押します。
- ④ リストア元ソング ("Source") を選びます。
"BackupAllSongs" でバックアップしたドライブでは、全ソ

ングまたは1ソングだけをリストアするかを選ぶことができます。“Source”でリストアするソングを選んでください。全ソングの場合“***”(ダイアログ上では“SelectAll”)を選びます。

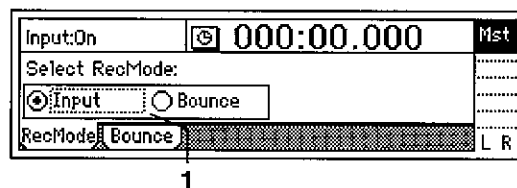
- ⑤ 1ソングをリストアするとき(“Backup1Song”または“BackupAllSongs”)、リストア先ソング(“Destination”)を選びます。
- ⑥ リストアを実行します。
“Exec.”ボタンを押し、“Are You Sure?”表示後“Yes”ボタンを押して実行します。
- ⑦ 複数枚にわたるバックアップをしたディスクをリストアする場合は、そのディスクのデータのリストアが終わると、別のディスクを要求されますので、次のディスクを挿入し、“OK”ボタンを押します。
- ⑧ “Backup1Song”または“BackupAllSongs”のデータを内蔵ドライブ“1”にリストアするとき、ユーザー・データを上書きするかを選びます。
バックアップ・ソング時に保存したユーザー・データを現在のものに上書きするか確認する“RestoreUserData”が表示されますので、上書きする場合は“Yes”ボタン、しない場合は“No”ボタンを押します。

▲ 上書きすると前のデータは失われるので注意してください。

- ⑨ 実行が終了すると、“Completed”と表示されますので、“OK”ボタンを押します。

3. RECORD

P1 RecMode: 録音モードの選択



1. Select RecMode [Input, Bounce]

録音モードを選択します。

Input: 入力(アナログ、デジタル、内蔵リズム)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。通常の録音はこちらを選びます。

Bounce: 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。

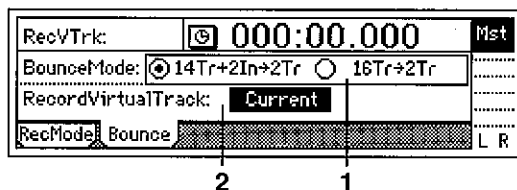
おもに次の場合に選択します。

- ピンポン録音(複数トラックを1つまたは2つにまとめる)
- マスター・エフェクトがかかった音の録音
- 多入力を2トラック以内にまとめる録音

▲ “Bounce”選択時、同時録音トラック数は最大2トラックとなります。

P2 Bounce: バウンス録音の設定

バウンス録音の方法は、p.21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、または15トラック再生+1入力を1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]“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トラックまたは1トラックにまとめる場合などに選択します。

[TRACK STATUS]キーをREC(LED赤色点灯)にしたチャ

ンネルは、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、リズムが“On”だと、リズムもいっしょに録音されますので注意してください。

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: 現在選択されているトラック

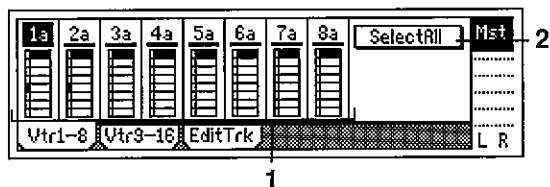
a...h: 任意のバーチャル・トラック

“Current”およびそれ以外の“a”～“h”のバーチャル・トラックを選択することによって、例えば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。ただし録音選択したトラックが現在選択されているバーチャル・トラックと一致した場合は、通常のバウンス録音となります。

- ▲ すでに録音されているトラック等を誤って録音しないためにも、[TRACK]“Vtr1-8”、“Vtr9-16”タブ・ページで、“Current”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するように注意してください。

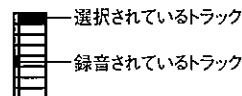
4. TRACK

P1 Vtr1 - 8 : バーチャル・トラック 1 - 8 の選択



1. 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。バーチャル・トラックの1つを選び、そのトラックに録音/再生します。



2. 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 : バーチャル・トラック 9 - 16 の選択

説明は“Vtr1-8”を参照してください。

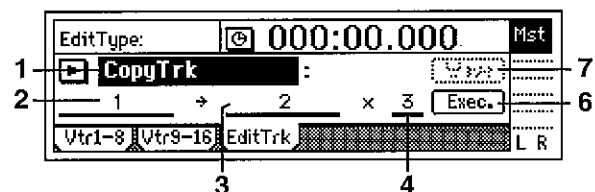
- ▲ このページは24Bitソングの場合、選択できません。

1. Select VirtualTrack [9 - 10a...9 - 10h, ..., 15 - 16a...15 - 16h]

2トラックごとにバーチャル・トラックを選びます。

2. SelectAll [On, Off]

P3 EditTrk: 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です(→“Vtr1-8”、“Vtr9-16”)。選択されていない他のバーチャルトラックは、編集の対象となりません。(ただし“CopyWholeTrk”、“SwapWholeTrk”は異なります。)

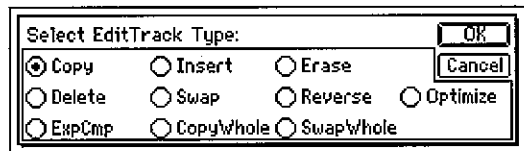
note 編集する範囲(時刻)は、[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーに登録した時刻です。(→p.70)

note 編集実行後にやり直し(アンドゥ)が行えます。

1. EditType..... [CopyTrk, InsertTrk, EraseTrk, DeleteTrk, SwapTrk, ReverseTrk, OptimizeTrk, ExpCmpTrk, CopyWholeTrk, SwapWholeTrk]

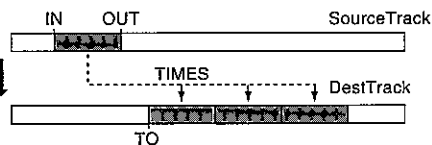
編集するタイプを選びます。(→p.56)

“▶” ボタンを押すと、ダイアログから編集するタイプが選べます。



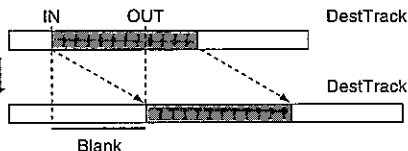
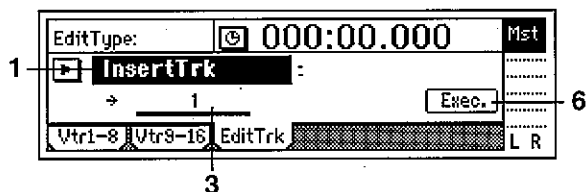
CopyTrk: コピー元トラック(“SourceTrack”)のIN-OUT間の音声データを、コピー先トラック(“DestTrack”)のTO時刻に指定した回数だけコピーします。クリップボードを使用して、別のソングのトラックに複写することもできます。

実行時(“Exec”)、コピー先トラック(“DestTrack”)は、上書きされますので注意してください。



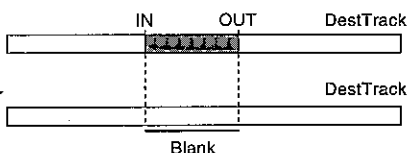
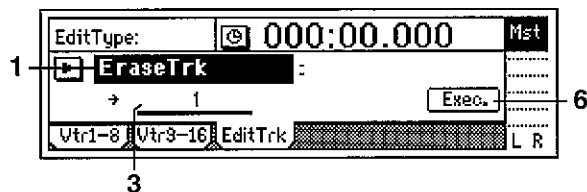
InsertTrk: インサート先トラック(“DestTrack”)のIN-OUT間に空白を挿入(インサート)します。

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。



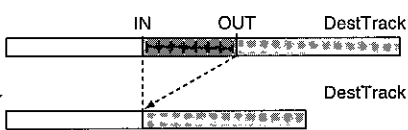
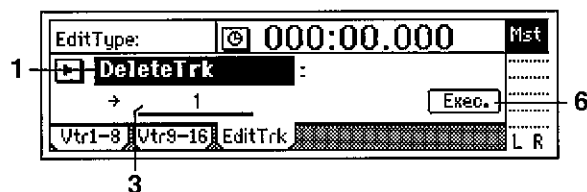
EraseTrk: イレース先トラック(“DestTrack”)のIN-OUT間のトラックデータを消去(イレース)します。

実行時(“Exec”)、IN-OUT間が無音になります。



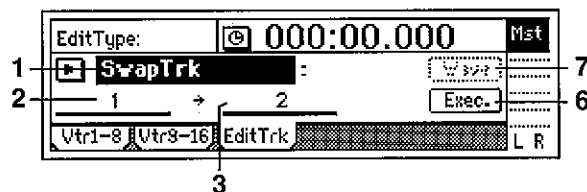
DeleteTrk: デリート先トラック(“DestTrack”)のIN-OUT間のトラックデータを削除(デリート)します。

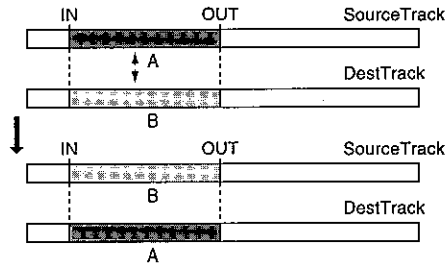
実行時(“Exec”)、IN-OUT間のデータがなくなり、削除した以降のトラックデータが前に移動します。



SwapTrk: スワップ元トラック(“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。

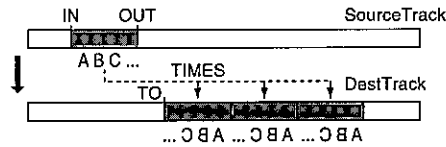
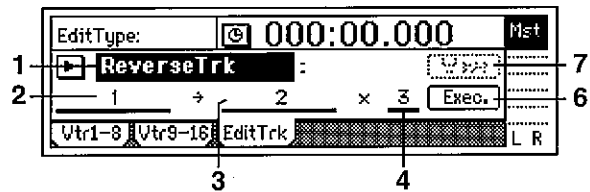




ReverseTrk: リバース元トラック("SourceTrack")のIN-OUT間のトラック・データを、リバース先トラック("DestTrack")のTO時刻に反転(リバース)してコピーします。このときコピーする回数を指定することができます。

実行時("Exec"), その部分が反転し、再生時は逆転再生します。

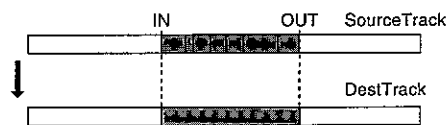
- ⚠ リバース先トラックのコピーされた区間は、上書きされるので注意してください。



OptimizeTrk: オプティマイズ先トラック("DestTrack")のIN-OUT間のトラック・データを最適化(オプティマイズ)します。

実行時("Exec"), IN-OUT間のイベントが1つにまとめられます。

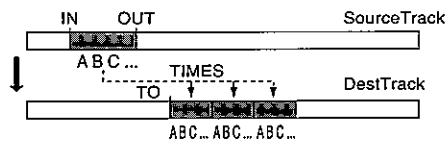
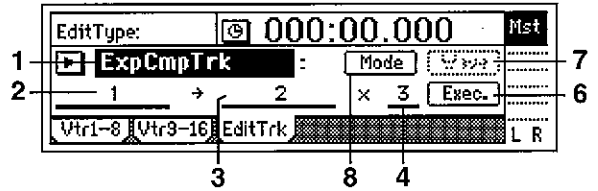
- note** 再生時に音飛びまたは "DiskBusy" メッセージが頻繁に表示されるような場合に、"OptimizeTrk" を実行してください。その他の場合は必要ありません。トラック・データを1つのデータとして作り直すことによって、ディスク・アクセス回数を緩和します。



ExpCmpTrk: エクスパンション/コンプレッション元トラック("SourceTrack")のIN-OUT間のトラック・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、エクスパンジ

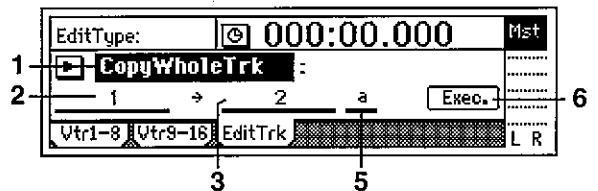
ョン/コンプレッション先トラック("DestTrack")のTO-END間に収め、それをTO時刻から指定回数コピーします。

- ⚠ 実行時("Exec"), エクスパンション/コンプレッション先トラックは上書きされるので注意してください。
- ⚠ 伸長/圧縮の割合に制限があり、IN-OUT時間とTO-END時間が極端に異なると、実行時、エラーになるので注意してください。TO-END時間を、IN-OUT時間の50~200%になることを目安にしてください。



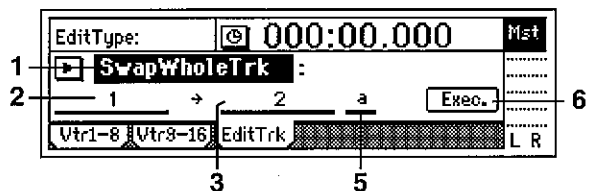
CopyWholeTrk: コピー元トラック("SourceTrack")パーティチャル・トラックは現在選択されているもの)の最初から最後までトラック・データをコピー先トラック("DestTrack")の任意のパーティチャル・トラックにコピーします。

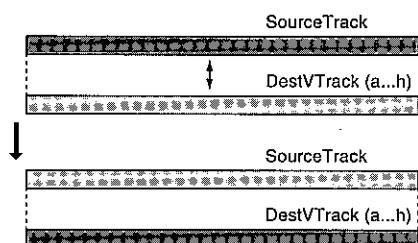
- ⚠ 実行時("Exec"), コピー先トラックは上書きされるので注意してください。



SwapWholeTrk: スワップ元トラック("SourceTrack")パーティチャル・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トラック("DestTrack")の任意のパーティチャル・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パーティチャル・トラックを"a"にしたい場合などにも有効です。

実行時("Exec"), "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, Clip#*1], [1...16, 1-2...15-16]*2
 エディット元のトラックを選びます。

- *1: "Clip#" は、"CopyTrk" 時のみ選択できます。#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。
- *2: "ExpCmpTrk" 時だけの選択です。

note 24BitSongでは、選べるトラックは1-8までです。

- "CopyTrk" ("EditType")時、コピー元トラックを選びます。
- "SwapTrk" ("EditType")時、スワップ元トラックを選びます。
- "ReverseTrk" ("EditType")時、リバース元トラックを選びます。
- "ExpCmpTrk" ("EditType")時、エクスパンション/コンプレッション元トラックを選びます。
- "CopyWholeTrk" ("EditType")時、コピー元トラックを選びます。
- "SwapWholeTrk" ("EditType")時、スワップ元トラックを選びます。

3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16, Clip#*1], [1...16, 1-2...15-16]*2
 エディット先のトラックを選びます。

- *1: "Clip#" は、"CopyTrk" 時のみ選択できます。#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。
- *2: "ExpCmpTrk" 時だけの選択です。

note 24BitSongでは、選べるトラックは1-8までです。

- "CopyTrk" ("EditType")時、コピー先トラックを選びます。
- "InsertTrk" ("EditType")時、インサート先トラックを選びます。
- "EraseTrk" ("EditType")時、イレース先トラックを選びます。
- "DeleteTrk" ("EditType")時、デリート先トラックを選びます。
- "SwapTrk" ("EditType")時、スワップ先トラックを選びます。
- "OptimizeTrk" ("EditType")時、最適化先トラックを選びます。
- "ExpCmpTrk" ("EditType")時、エクスパンション/コンプレッション・コピー先トラックを選びます。
- "CopyWholeTrk" ("EditType")時、コピー先トラックを選びます。
- "SwapWholeTrk" ("EditType")時、スワップ先トラックを選びます。

"ReverseTrk" ("EditType")時、リバース・コピー先トラックを選びます。

4. Times [1...99]
 "CopyTrk"、"ReverseTrk"、"ExpCmpTrk" ("EditType")時、コピー回数を設定します。

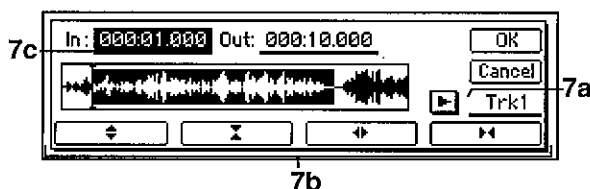
5. DestVTrk [a...h]
 "CopyWholeTrk" ("EditType")時、コピー先トラック ("DestTrack")のどのバーチャル・トラックにコピーするかを選びます。
 "SwapWholeTrk" ("EditType")時、スワップ先トラック ("DestTrack")のどのバーチャル・トラックにスワップするかを選びます。

6. Exec.(Execute)
 トラック編集を実行します。実行時の状態については、"EditType" (→p.53)の各説明を参照してください。

7. 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。

"EditType" が、"CopyTrk"、"InsertTrk"、"EraseTrk"、"DeleteTrk"、"SwapTrk"、"ReverseTrk"、"ExpCmpTrk" のとき選択できます。
 また、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。



7a. SelectTrack
 時刻を設定するトラックを選びます。

7b. 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。

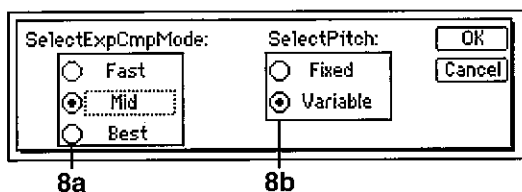
7c. Locate [In, Out, To]
 ロケートを設定します。

"Locate"にカーソルを置くと、自動的にスクラブ・オンになり、"SelectTrack"のトラックを[VALUE]ダイヤルを回すことによって、そのトラック音のみ(ノコ)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キャンセルされます。

8. Mode
 伸長/圧縮の計算時の処理方法を選びます。

"ExpCmpTrk" ("EditType")時、"Mode" ボタンを押すと表示されます。



8a. SelectExpCmpMode. [Fast, Mid, Best]

エクспанション/コンプレッションの変換モードを設定します。

Fast: 処理速度重視

Mid: "Fast"と"Best"の中間

Best: 音質重視

なお、"SelectPitch" (8b)が"Variable"の場合、ここの設定は影響されません。

8b. SelectPitch [Fixed, Variable]

エクспанション/コンプレッション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キャンセルされます。

トラック編集例

"CopyTrk": 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。

- ① IN、OUT、TO時刻を登録します。(→p.70)
- ② コピーを選びます。
[TRACK] "EditTrk" タブ・ページの "EditType" で "CopyTrk" を選びます。
- ③ 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。
- ④ コピー先トラック番号を選びます。
"DestTrack" でトラック "2" を選びます。
- ⑤ コピー回数を指定します。
"Times" でコピー回数 "3" を選びます。
- ⑥ コピーを実行します。
"Exec." ボタンを押します。"AreYouSure?" 表示後、"Yes" ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると "Completed" が表示されますので、"OK" ボタンを押します。

▲ コピー先トラックに上書されるので注意してください。

- ⑦ [TO/LOC3]キーを押してTO時刻に移動して再生し、コピーが正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

"CopyTrk": 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。

- ① ソング001を選びます。
- ② IN、OUT時刻を登録します。(→p.70)

- ③ コピーを選びます。
[TRACK] "EditTrk" タブ・ページの "EditType" で "CopyTrk" を選びます。
- ④ 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。
- ⑤ コピー先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。
- ⑥ コピーを実行します。
[CopyTrk: 同じソング内でのトラックのコピー方法]の操作⑥を参照してください。

▲ クリップ・ボードのデータは上書されます。

- ⑦ ソング002を選びます。
- ⑧ TO時刻を登録します。(→p.70)
- ⑨ コピーを選びます。
[TRACK] "EditTrk" タブ・ページで "EditType" に "CopyTrk" を選びます。
- ⑩ コピー元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。
- ⑪ コピー先トラック番号を選びます。
"DestTrack" でトラック "2" を選びます。
- ⑫ コピー回数を指定します。
"Times" で、コピー回数 "1" を選びます。
- ⑬ コピーを実行します。
[CopyTrk: 同じソング内でのトラックのコピー方法]の操作⑥を参照してください。

▲ コピー先トラックに上書されるので注意してください。

- ⑭ 正しくコピーされたかを確認してください。
[CopyTrk: 同じソング内でのトラックのコピー方法]の操作⑦を参照してください。

▲ 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ので注意してください。

"InsertTrk"

トラック1のIN-OUT間に空白を挿入します。

- ① IN、OUT時刻を登録します。(→p.70)
- ② インサートを選びます。
[TRACK] "EditTrk" タブ・ページの "EditType" で "InsertTrk" を選びます。
- ③ 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。
- ④ 空白挿入を実行します。
"Exec." ボタンを押します。"AreYouSure?" 表示後、"Yes" ボタンを押すと空白挿入が実行されます。
空白の挿入が終了すると "Completed" が表示されますので、"OK" ボタンを押します。
- ⑤ [IN/LOC1]キーを押してIN時刻に移動して再生し、空白の挿入が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

"EraseTrk"

トラック1のIN-OUT間を消去します。

- ① IN、OUT時刻を登録します。(→p.70)
- ② 消去を選びます。
[TRACK] "EditTrk" タブ・ページの "EditType" で "EraseTrk" を選びます。
- ③ 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。

- ④ 消去を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと消去が実行されます。
消去が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。
- ⑤ [IN/LOC1]キーを押してIN時刻に移動して再生し、消去が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

“DeleteTrk”

トラック1のIN-OUT間を削除します。

- ① IN、OUT時刻を登録します。(→p.70)
- ② デリートを選びます。
[TRACK] “EditTrk” タブ・ページの “EditType” で “DeleteTrk” を選びます。
- ③ 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。
- ④ 削除を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと削除が実行されます。
削除が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。
- ⑤ [IN/LOC1]キーを押してIN時刻に移動して再生し、削除が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

“SwapTrk”

トラック1とトラック2のIN-OUT間を交換します。

- ① IN、OUT時刻を登録します。(→p.70)
- ② スワップを選びます。
[TRACK] “EditTrk” タブ・ページの “EditType” で “SwapTrk” を選びます。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 交換を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと交換が実行されます。
交換が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。
- ⑥ 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時刻に移動して再生し、交換が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)


“ReverseTrk”

トラック1のIN-OUT間を、トラック2のTO時刻に反転して3回コピーします。

- ① IN、OUT、TO時刻を登録します。(→p.70)
- ② リバースを選びます。
[TRACK] “EditTrk” タブ・ページの “EditType” で “ReverseTrk” を選びます。
- ③ 反転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。
- ④ 反転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。
- ⑤ コピー回数を指定します。

“Times” で、コピー回数 “3” を選びます。

- ⑥ 反転を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと反転が実行されます。
反転が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。
- ⑦ [TO/LOC3]キーを押してTO時刻に移動して再生し、反転が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

 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。

“OptimizeTrk”

トラック1のIN-OUT間を最適化します。

- ① IN、OUT時刻を登録します。
“DiskBusy” が始まる少し前の時刻にINと、出なくなる時刻にOUTを登録します。(→p.70)
- ② オプティマイズを選びます。
[TRACK] “EditTrk” タブ・ページの “EditType” で “OptimizeTrk” を選びます。
- ③ 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)、“SourceTrack” でトラック “1” を選びます。
- ④ 最適化を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと最適化が実行されます。
最適化が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。
- ⑤ [IN/LOC1]キーを押してIN時刻に移動して再生し、“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。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

 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。

“ExpCmpTrk”

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。

- ① IN、OUTおよびTO、END時刻を登録します。(→p.70)
- ② 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 “ExpCmpTrk” を選びます。
- ③ 伸長/圧縮モードを選びます。
“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。(→p.56)
- ④ 伸長/圧縮元トラック番号を選びます。
“SourceTrack” でトラック “1” を選びます。
- ⑤ 伸長/圧縮先トラック番号を選びます。
“DestTrack” でトラック “2” を選びます。
- ⑥ コピー回数を選択します。
“Times” で、コピー回数 “3” を選びます。
- ⑦ 伸長/圧縮を実行します。
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと伸長/圧縮が実行されます。
実行が終了すると、“Completed”が表示されますので、“OK” ボタンを押します。

- ⑧ [TO/LOC3]キーを押してTO時刻に移動して再生し、伸長/圧縮が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

 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。

“CopyWholeTrk”: トラック全体のコピー

トラック1をトラック2のVトラック“a”(=現在選択中)にコピーします。

- ① コピー・ホールを選びます。
[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“CopyWholeTrk”を選びます。
- ② コピー元トラック番号を選びます。
“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。
- ③ コピー先トラック番号を選択します。
“DestTrack”でトラック“2”を選びます。
- ④ コピー先Vトラックを選びます。
“DestVTrk”でVトラック“a”を選びます。
- ⑤ コピーを実行します。
“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”表示後、“Yes”ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると“Completed”が表示されますので、“OK”ボタンを押します。
- ⑥ ソングの先頭に移動して再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

“CopyWholeTrk”: Vトラックへのコピー

トラック1のVトラック“a”(=現在選択中)をトラック1のVトラック“b”にコピーします。

- ① 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V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。(→p.52)
- ② コピー・ホールを選びます。
[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“CopyWholeTrk”を選びます。
- ③ コピー元トラック番号を選びます。
“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。
- ④ コピー先トラック番号を選びます。
“DestTrack”でトラック“2”を選びます。
- ⑤ コピー先Vトラックを選びます。
“DestVTrk”でVトラック“b”を選びます。
- ⑥ コピーを実行します。
“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”表示後、“Yes”ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると“Completed”が表示されますので、“OK”ボタンを押します。
- ⑦ [TRACK]“Vtr1-8”タブ・ページで、トラック1のVトラック“b”を選びます。
ソングの先頭に移動して再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)
このときトラック1のVトラックを“a”に戻してください。

“SwapWholeTrk”: トラック全体の交換

トラック1をトラック2のVトラック“a”(=現在選択中)と交換します。

- ① スワップ・ホールを選択します。
[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“SwapWholeTrk”を選びます。
- ② 交換元トラック番号を選びます。
“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。
- ③ 交換先トラック番号を選びます。
“DestTrack”でトラック“2”を選びます。
- ④ 交換先Vトラックを選びます。
“DestVTrk”でVトラック“a”を選びます。
- ⑤ 交換を実行します。
“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”表示後、“Yes”ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると“Completed”が表示されますので、“OK”ボタンを押します。
- ⑥ ソングの先頭に移動して再生し、交換が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)

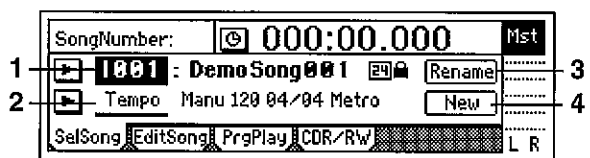
“SwapWholeTrk”: Vトラックとの交換

トラック1のVトラック“a”(=現在選択中)をトラック1のVトラック“b”と交換します。

- ① 交換先を確認します。
[TRACK]“Vtr1-8”タブ・ページでトラック1のV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。(→p.52)
- ② スワップ・ホールを選択します。
[TRACK]“EditTrk”タブ・ページの“EditType”で“SwapWholeTrk”を選びます。
- ③ 交換元トラック番号を選びます。
“SourceTrack”でトラック“1”を選びます。
- ④ 交換先トラック番号を選びます。
“DestTrack”でトラック“1”を選びます。
- ⑤ 交換先Vトラックを選びます。
“DestVTrk”でVトラック“b”を選びます。
- ⑥ 交換を実行します。
“Exec.”ボタンを押します。“AreYouSure?”表示後、“Yes”ボタンを押すと交換が実行されます。
交換が終了すると“Completed”が表示されますので、“OK”ボタンを押します。
- ⑦ [TRACK]“Vtr1-8”タブ・ページで、トラック1のVトラックを“b”を選びます。ソングの先頭に移動して再生し、交換が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.73)
このとき、トラック1のVトラックを“a”に戻してください。

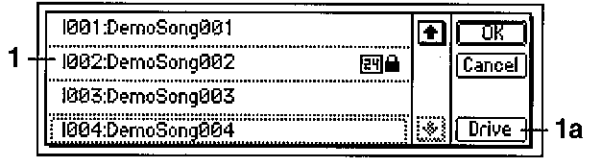
5. SONG

P1 SelSong : ソングの選択



1. SongNumber [I...G/001... 100]

ソングを選びます。
表示は、順にドライブ、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「24」を、ソングにプロテクトがかかっているときは「」（→p.60）を表示します。
「▶」ボタンを押すと、リストから選択できます。別のドライブを選ぶときは、このリストの「Drive」から選びます。



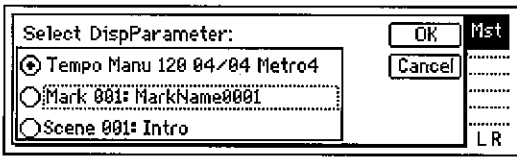
note [STOP]キーを押しながら[FF]キー、または[REW]キーを押すことによってもソングが選択できます。

1a. Drive [I...G]

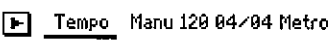
ドライブを選びます。
ドライブ番号については「Drive ID」（→p.47）を参照してください。

2. Select DispParameter [Tempo, Mark, Scene]

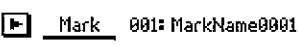
LCD画面にテンポ、マーク、シーンの現在の設定を表示します。
「▶」ボタンを押すと、リストから選択できます。



Tempo: ソングのテンポ・ソース、テンポ、拍子、リズムを表示します。



Mark: ソングの現在時刻上または直前のマーク番号、名前を表示します。



Scene: ソングの現在時刻のシーン番号、シーン名を表示します。



3. Rename

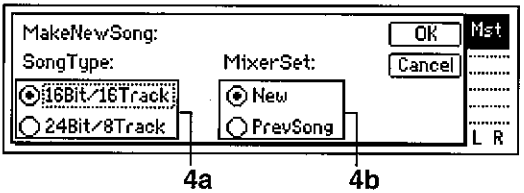
「Rename」ボタンを押して、ダイアログを表示し、ソング名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。（→p.14）



4. New

新しいソングを、現在選択されている一番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キャンセルされます。

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。

16Bitソングとの音声データのやり取り（「CopyTrk」：→p.56）時、16Bitデータとして扱われます。

▲ 「SongType」（Bit/Track）の変更は、新規ソングを作成時以外はできません。

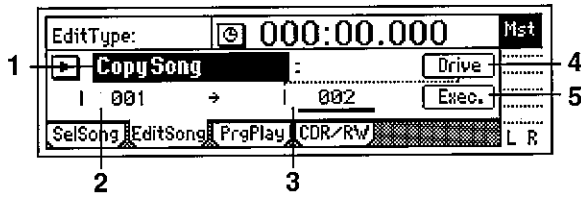
4b. MixerSet [New, PrevSong]

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。

P2 EditSong: ソング編集

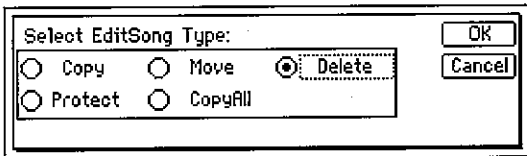


note 編集の対象となるソングは、おもに現在選択されているソングです(ただし“CopyAllSong”は全ソングが対象です)。

! 編集実行後にやり直し(アンドゥ)はできません。

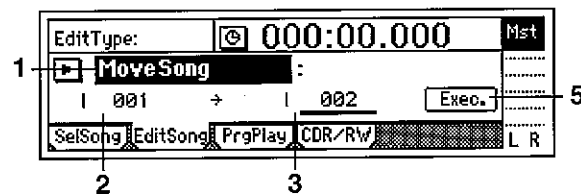
1. EditType [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong, CopyAllSongs] 編集するタイプを選びます。

“▶” ボタンを押すと、次のダイアログから編集するタイプが選択できます。

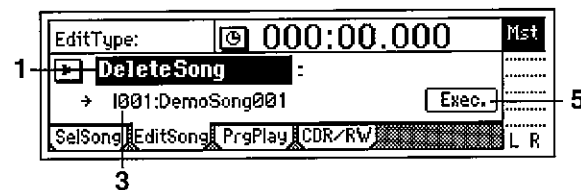


CopySong: 選択されているソングを任意のドライブ内のソング番号にコピーします。

MoveSong: 選択されているソングを同じドライブの別のソング番号に移動(ムーブ)します。



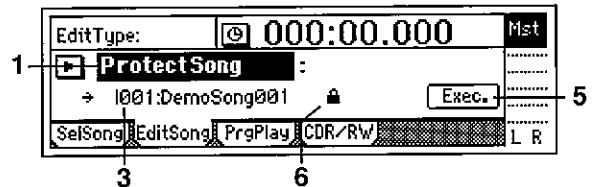
DeleteSong: 選択されているソングを削除(デリート)します。



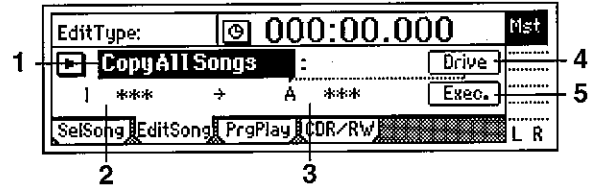
ProtectSong: 選択されているソングを保護(プロテクト)し、書き込みを禁止します。完成したソングに対して、過って書き込みをしてしまうのを防止することができます。

! プロテクト・オン時、録音/トラックの編集/シーンの登録など、すべての書き込みができませんので注意してください。

note プロテクト・オン実行時にソングが持つ設定も併せて記憶します。フェーダー、EQなどは、編集時に反映されますが記憶されません。



CopyAllSongs: 選択されているソングが入っているドライブの全ソングをコピーします。



2. SourceSong [(I...G/001...100)]

エディット元のソングを表示します。エディット元のドライブ、ソングは現在選択されているものです。

“CopySong” (“EditType”)時、コピー元ドライブ、ソング番号を表示します。

“MoveSong” (“EditType”)時、移動元ドライブ、ソング番号を表示します。

“CopyAllSongs” (“EditType”)時、コピー元ドライブを表示します。“***”はドライブ内のすべてのソングを示します。

3. DestSong [(I...G/001...100)]

エディット先のソングを表示/選択します。

“CopySong” (“EditType”)時、コピー先ドライブを表示、ソング番号を選択します。選べる番号は“001”～“既存ソング番号+1”です。ドライブは“Drive”で選びます。

“MoveSong” (“EditType”)時、移動先ドライブを表示、ソング番号を選択します。選べる番号は“001”～“既存のソング番号”です。

“DeleteSong” (“EditType”)時、削除するドライブ、ソング番号、ソング名を表示します。表示は、現在選択されているものです。

“ProtectSong” (“EditType”)時、プロテクト先ドライブ、ソング番号、ソング名を表示します。表示は、現在選択されているものです。

“CopyAllSongs” (“EditType”)時、コピー先ドライブを表示します。“***”はドライブ内のすべてのソングを示します。ドライブは“Drive”で選びます。

4. Drive [I...G]

“CopySong” (“EditType”)時、コピー先ドライブを選びます。このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“OK” ボタンを押します。

“CopyAllSongs” (“EditType”)時、コピー先ドライブを選びます。このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“OK” ボタンを押します。

5. Exec.

編集を実行します。

やり直し(アンドゥ)はできませんので注意してください。

“CopySong” (“EditType”)時、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”が既存のソング番号のとき、その番号以降のソングは1つずつ番号が後退します。上書きされません。

“MoveSong” (“EditType”)時、移動を実行します。実行すると、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。

“DeleteSong” (“EditType”)時、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。

“ProtectSong” (“EditType”)時、プロテクトを実行します。“Exec.”ボタンを押すたびに、オン/オフが切り替わります。

“CopyAllSongs” (“EditType”)時、コピーを実行します。実行すると、コピー先ドライブ(“DestSong”)の最後尾のソングの後ろにコピーされます。上書きはされません。

6. Protect On/Off Mark [On, Off]

“ProtectSong” (“EditType”)時、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/オフは“Exec.”ボタンで切り替えます。

ソング編集例

“CopySong”: 1つのソングをコピーする方法

- ① コピー元のソング(“SourceSong”)を選びます。(→p.14)
- ② コピー・ソングを選びます。
[SONG] “EditSong” タブ・ページの “EditType” で “Copy Song” を選びます。
- ③ “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。
- ④ コピー先ドライブを選びます。
“Drive” ボタンを押して、ダイアログでコピー先のドライブを選びます。選択後、“OK” ボタンを押します。
- ⑤ コピー先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。
- ⑥ コピーを実行します。(→「5. Exec.」)
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると “Completed” が表示されますので、“OK” ボタンを押します。

“MoveSong”

- ① 移動元のソング(“SourceSong”)を選びます。(→p.14)
- ② ムーブ・ソングを選びます。
[SONG] “EditSong” タブ・ページの “EditType” で “Move Song” を選びます。
- ③ “SourceSong” に、移動元のソングが選ばれていることを確認します。
- ④ 移動先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。

- ④ 移動を実行します。(→「5. Exec.」)
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと、移動が実行されます。
移動が終了すると “Completed” が表示されますので、“OK” ボタンを押します。

“DeleteSong”

- ① 削除するソング(“DestSong”)を選びます。(→p.15)
- ② デリート・ソングを選びます。
[SONG] “EditSong” タブ・ページの “EditType” で “DeleteSong” を選びます。
- ③ “DestSong” に、削除するソングが選ばれていることを確認します。
- ④ 削除を実行します。(→「5. Exec.」)
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すと削除が実行されます。
削除が終了すると “Completed” が表示されますので、“OK” ボタンを押します。

“ProtectSong”

- ① 保護するソング(“DestSong”)を選びます。(→p.14)
- ② プロテクト・ソングを選びます。
[SONG] “EditSong” タブ・ページの “EditType” で “ProtectSong” を選びます。
- ③ “DestSong” に、保護するソングが選ばれていることを確認します。
- ④ 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。鍵マーク表示時、そのソングはプロテクト・オンになり、未表示時はオフになります。オン/オフは、“Exec.” ボタンを押すと設定が切り替わります。

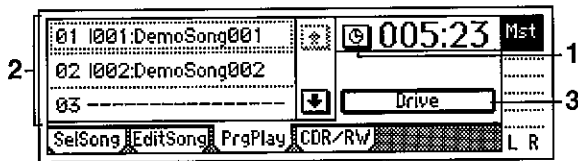
“CopyAllSongs”: ドライブ内の全ソングをコピーする方法

- ① コピー元ソング(“SourceSong”)のドライブを選びます(→p.14)。
- ② コピー・オール・ソングスを選びます。
[SONG] “EditSong” タブ・ページの “EditType” で “Copy AllSongs” を選びます。
- ③ “SourceSong” に、コピーするドライブ番号が選ばれていることを確認してください。“***” は全ソングを示します。
- ④ コピー先ドライブを選びます。
“Drive” ボタンを押して、ダイアログでコピー先のドライブを選びます。選択後、“OK” ボタンを押します。
- ⑤ コピーを実行します。(→「5. Exec.」)
“Exec.” ボタンを押します。“AreYouSure?” 表示後、“Yes” ボタンを押すとコピーが実行されます。
コピーが終了すると “Completed” が表示されますので、“OK” ボタンを押します。

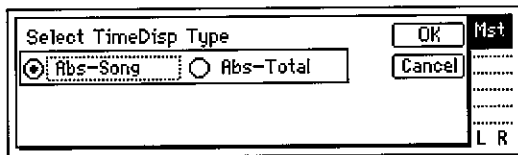
P3 PrgPlay : ソングのプログラム再生

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.23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、キャンセルするときは“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。別ドライブを選ぶときは、“Drive”ボタンを押して選びます。

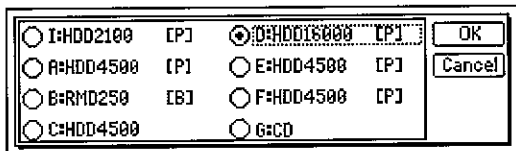
左から順に再生リスト番号、ドライブ、ソング番号、ソング名を表示します。

リストにソングが無いときは、飛ばして次の再生リスト番号のソングが再生されます。

3. Drive [I...G]

ドライブを選びます。

ドライブ番号(“I”~“F”)については“Drive ID”を参照してください。(→p.47)

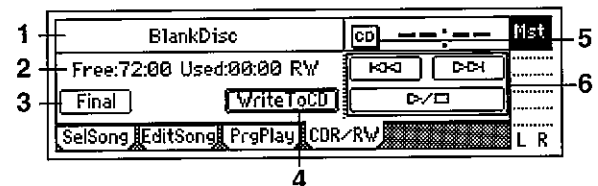


P4 CDR/RW : CD-R/RW 作成と再生

D16は、CD-R(CD Recordable)およびCD-RW(CD Rewritable)ドライブを接続することによって、オーディオCDを作成することができます。

現在選択されているソングのトラック1、2の先頭から最終イベントまでをCD-R/RWに書き込みます。
また作成したCD-R/RWを再生します。

CD-R/RWのディスクは、オーディオCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。



1. CD-R/RW Infomation (01...99, BlankDisc, NoDisc, NoDrive)

CD-R/RWディスクの再生するソングを表示します。

01...99: CD-R/RWディスク内のソング番号です。

BlankDisc: 書き込みが行われていないCD-R/RWディスクが挿入されています。

NoDisc: CD-R/RWディスクが入っていないか、読めないディスクです。

NoDrive: Driveが接続されていません。

2. Size/DeviceType. (Free, Used/R, RW, DA)

CD-R/RWディスク内の書き込みできる時間と、ディスクの種類を表示します。

時間表示

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。

時間表示の単位はmin(分):sec(秒)です。

ディスクの種類

R: ディスクをCD-Rと判別します。

次の場合に該当します。

- ドライブ=CD-R、ディスク=CD-R
- ドライブ=CD-RW、ディスク=CD-R

RW: ディスクをCD-RWと判別します。

次の場合に該当します。

- ドライブ=CD-RW、ディスク=CD-RW

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。

- D16などで作成したファイナライズを実行したCD-R
- D16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。

D16で作成したCD-R/RWディスクを、オーディオCDプレーヤーで再生するときには、ファイナライズを実行する必要があります。

- ▲ ファイナライズは1度しか行えません。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することはできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込みが終わった後に“Final”ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。

4. WriteToCD

CD-R/RWへの書き込みを実行します。

5. 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-Song: 1ソングの経過時間を表示します。

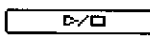
Abs-Total: ディスク全体の経過時間を表示します。

6. 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す。

オーディオ CD の作成方法


- ▲ 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分のソングのオーディオCDを作成する場合は、モノラルで10分間録音可能なだけの空き容量が必要です。

- ① CD-R/RWドライブをD16に接続します。
「外部ドライブの接続方法」(→p.48)を参照してください。
CD-R/RWドライブのSCSI IDは6に設定してください。
- ② CD-R/RWドライブ、D16の順に電源をオンにした後、CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。
- ③ CD-R/RWディスクに書き込むソングを選びます。(→p.14)
このときCD-R/RWディスクに書き込むソングを1、2トラックにパウンス(→p.21)して、ミックスダウンしておきます。

- ▲ シーン設定は無効になります。

- ④ [SONG] “CD-R/RW” タブ・ページを選びます。
“CD-R/RW Information”に“BlankDisc”または“ソング番号”が表示されているのを確認してください。
- ⑤ 書き込みを実行します。
“WriteToCD”ボタンを押します。
“AreYouSure?”が表示されますので、“Yes”ボタンを押して書き込みを開始してください。

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。ただし不完全なディスクができてしまいますので注意してください。

- ⑥ 作成を終了します。
書き込みを終了すると“Completed”が表示されます。“OK”ボタンを押してください。
- ⑦  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。

- ▲ CD-R/RWドライブのオーディオ出力で確認してください。

- ⑧ 続けて書き込みをするときは、④～⑥の操作で書き込みます。
書き込まれる順番は、CD-R/RWの最後のソングの後ろです。
- ⑨ 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。

- ▲ 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。

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、その機能を登録します。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、保持をキャンセルします。

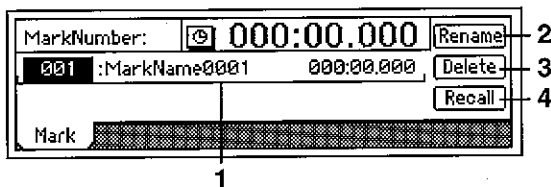
各機能、登録方法については、ロケート(→p.70)、シーン(→p.66)、マークを参照してください。

7. MARK

特定の時刻をマークに登録し、その登録した時刻へ、現在時刻を瞬時に移動させます。それぞれのマークに名前をつけて、ソング内の位置の目安として使用することもできます。

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。

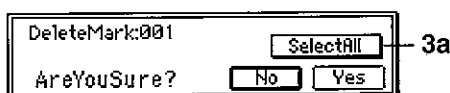
名前を変更するマークを選び、「Rename」ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.14)



3. Delete

マークを削除します。

! マークを削除すると、やり直し(アンドゥ)ができませんので注意してください。



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。

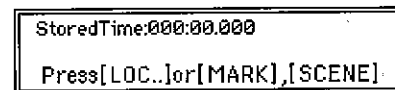
SelectAll Off: "MarkNumber" で選んだ1つのマークが削除の対象となります。

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。

マークの登録方法

- ① マークに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(→p.24)。
- ② [STORE]キーを押して、選んだ時刻を保持します。



- ③ 保持した時刻を登録します。
[MARK]キーを押して、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、保持したマーク番号が表示されます。なお、番号は時刻順に振り直されます。

note ソングの再生中/録音中に操作②以降の操作を行うことによって、ロケートに時刻を登録できます([STORE]キーを押した時刻が登録されます)。

マーク時刻への移動方法

- ① [MARK] "Mark" タブ・ページを選びます。
- ② "MarkNumber" でマークを選びます。
- ③ "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(アンドゥ)ができませんので注意してください。

- ① [MARK] "Mark" タブ・ページを選びます。
- ② 削除するマークを "MarkNumber" で選びます。
- ③ "Delete" ボタンを押し、ダイアログを表示します。
- ④ 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がキャンセルされます。
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(②の操作は必要ありません) "Yes" ボタンを押して削除します。

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 ("SceneRead" が "On" のとき)。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます。

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, EffectSend 1, 2, AuxSend, Pan/Balance, ChFader, PairOn/Off

InsertEffect

EffectType, InsertTo, EffectNumber

MasterEffect

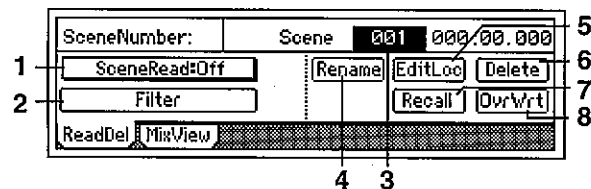
EffectNumber, EffectReturn

FinalEffect

EffectNumber

それぞれに対してフィルターがあり、登録/再生するか選択できます (→ "Filter")。[MixerChannel] の各パラメーターは、選択したチャンネルごとに有効です。

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。

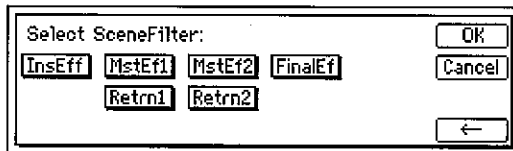
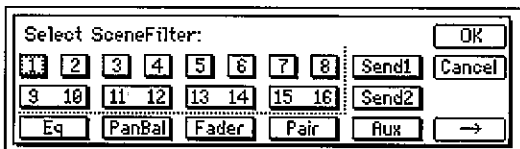
SceneRead:On On: シーン再生を実行します。再生中に、登録したシーンの時刻に至るとそのシーンが呼び出され、ミキサーの設定を自動的に切り替わります。
"On" 時、[SCENE]キーが点灯します。

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、時刻に関係なく自由に呼び出すことができます (→ p.66「シーン呼び出す」)。

2. Filter

シーン登録、シーン再生のときに任意のミキサー設定(パラメーター)に対しフィルターを使って、シーンによる設定の変化を無効にします。

ここでは、どのミキサー設定(パラメーター)を無効にするかを選択します。



On: そのチャンネル/パラメーターに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。

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。

フィルターは、登録時は登録用フィルター、再生時は再生用フィルターとして、そのソングに対して有効になります。

登録時は、前のシーン設定の一部をそのまま生かしたいときなどに使用します。

例えば、チャンネル1,2の "Pan" のフィルターを "On" して "002" として曲の途中でシーン登録します。また再生時に "EQ" のフィルターを "On" したとします。

シーン再生をオンにして、ソングの先頭から再生すると、シーン "002" では "Pan" の設定値が登録されていないのでソング先頭のシーン "001" と同じ値のまま再生され、その他の設定値がシーン "002" に変化します。"EQ" は再生用フィルターを通して再生されますので、ソング先頭からシーンに登録した設定値は使用されず、現在のEQ設定値が使用されます。

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" の隣りには、シーンが登録されている時刻が表示されます。

"SceneRead" (P1-1) が "Off" のとき、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. 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。(→ p.14)

シーン名は、[SONG] "SelSong" タブ・ページの "Select DispParameter" で "Scene" を選んだとき、そのページに表示されます。(→ p.59)



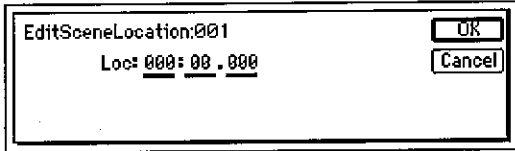
5. EditLoc

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。


変更する時刻を直接押すか、カーソルで選び、[VALUE]ダイヤルで時刻を変更します。

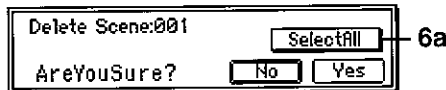
“OK”ボタンを押すと変更が完了し、“Cancel”ボタンを押すと変更がキャンセルされます。



6. 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)ができませんので注意してください。



6a. 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。

7. 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。

8. OvrWrt

現在のミキサー設定を、現在選択され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。

シーンの登録方法

- ① 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(“Counter”)や、[FF]、[REW]キーで移動します(→p.24)。
- ② 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。
- ③ シーンを登録します。
 - [STORE]キーを押すと、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“S***”を表示し、登録が完了します。[STORE]キーを押した時刻と、そのときのミキサーの設定

がシーンとして登録されます。

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③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

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」)。

- ① “SceneRead”を“On”にします。
 - [SCENE] “ReadDel”タブ・ページを選びます。
 - “SceneRead”ボタンを押して“On”にします。“On”時、[SCENE]キーが点灯します。
- ② 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。

- ① “SceneRead”を“Off”にします。
 - [SCENE] “ReadDel”タブ・ページを選びます。
 - “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。

- ② 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。

シーンをコピーする

登録されているシーンを別の時刻にコピーします。

- ① コピー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。
- ② 登録したい時刻へ現在時刻を移動します。(→p.24)
- ③ シーンを登録します。[STORE]キー、[SCENE]キーを順に押します。

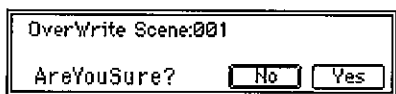
シーンを編集して上書きする

シーンの一部分を変更し、そのシーンに上書きします。

- ① 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。
- ② 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。

- ③ 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。

▲ アンドゥは行えませんので注意してください。

- ① シーンを呼び出します。
「シーン呼び出す」の操作を参照して、削除するシーンを呼び出します。
- ② 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がキャンセルされます。
すべてのシーンを削除するときには、"SelectAll" ボタンを押して "On" にした後(①の操作は必要ありません)、"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。

- ① シーンを呼び出します。
「シーン呼び出す」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。
- ② 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

- ① [SCENE] "ReadDel" タブ・ページで、"Filter" ボタンを押して "Select SceneFilter" を表示します。
- ② 設定を無効にするパラメーターを選択します。
設定画面は2ページあり、"→" 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ーに対する設定です。例えば、フィルターでチャンネル1と2のパンの設定を無効にする場合、"1"、"2"と "PanBal" ボタンを "On" にします。2ページ目は全体のパラメーターに対する設定です。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ーを "On" にします。"OK" ボタンを押すと、設定が有効になります。

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)を出力します。次の場合に出力します。

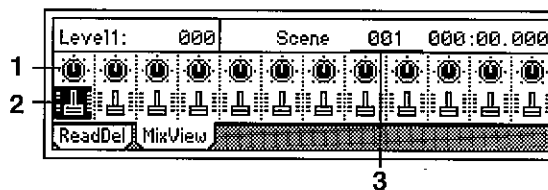
- [Scene] "ReadDel" タブ・ページの "SceneNumber" でシーンを切り替えたとき
- [STORE]キー、[SCENE]キーを押して、シーンを登録したとき
- "SceneRead" が "On" で、再生/録音時にシーンが切り替わったとき

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。

- ① 外部MIDI機器を接続します。(→p.12)
- ② MIDIチャンネルを合わせます。
[SYSTEM] "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。
- ③ [Scene] "ReadDel" タブ・ページの "SceneRead" を "Off" にします。
- ④ 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切り替えます。
D16がプログラム・チェンジ#0を受信するとシーン "001" が選ばれます。プログラム・チェンジ#0~99がシーン "001" ~ "100" に対応します。

P2 MixView : パン/フェーダー・シーンの表示



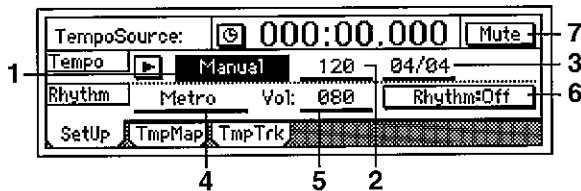
- 1. **Pan/Balance**
(Pan1...Pan8, Bal9 - 10...Bal15 - 16)
現在選択されているパン、バランスの設定を表示します。
アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。
- 2. **Level**
(Lev1...Lev8, Lev9 - 10...Lev15 - 16)
現在選択されているチャンネル・フェーダーの設定を表示します。
アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。
- 3. **SceneNumber** [001...100]
現在時刻にシーンのミキサー設定を呼び出します。(→p.65)

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(→p.45)、設定したテンポに合わせてカウンターが動作します。

note テンポ/リズムは、[SONG] “SelSong” タブ・ページ(→p.59)でも表示できます。

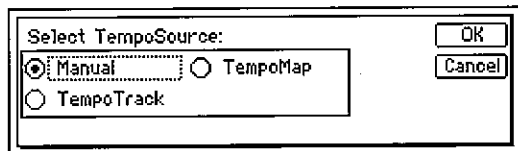
P1 SetUp : テンポおよびリズムの設定



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” (→P1-2)、“Beat” (→P1-3)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、“TmpMap”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。“TmpTrk”タブ・ページでタップ・テンポまたはシーケンサーのテンポを記録し、ここで“TempoTrack”を選びます。

拍子は“TmpMap”タブ・ページで作成した設定に従います。詳しくはp.40を参照してください。

note “TempoTrack”は作成後に選ぶことができます。

2. Tempo [40...240, (Trk)]

“TempoSource”が“Manual”のときはテンポを設定します。“TempoMap”のときは“TmpMap”タブ・ページで作成した現在のテンポが表示されます。“TempoTrack”のときは“Trk”を表示します。

単位は ♩=40~240です。

3. Beat [01/04...16/16]

“TempoSource”が“Manual”のとき、拍子を設定します。“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、リズム・パターンを設定します。“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(→P1-2)が表示されます。

選択できるリズムは“Beat”によって異なります。(→p.114)

5. RhythmVol [000...100]

リズムの音量を設定します。この音量はマスターLR・バスへ送られます。

6. Rhythm [On, Off]

リズムをオン/オフします。

レコーダーの録音および再生中にリズムを鳴らすかどうかを設定します。

Rhythm*On On: リズムが鳴ります。

[TEMPO/RHYTHM]キーのLEDが点灯します。

Rhythm*Off Off: リズムが鳴りません。

▶ バウンス録音時、“On”にしているとリズムが録音されますので注意してください。

▶ [INPUT] “Ch1-8”、“Ch9-16”で入力したリズム(“Rhythm L”、“Rhythm R”)は、この“On/Off”設定に関わらず録音または再生時に鳴ります。

▶ このページでリズムを鳴らしているときに“METER/TRACK VIEW”ページを選択した場合も、リズムは鳴り続けます。

7. Mute [On, Off]

このページに入ると、“Rhythm”の“On/Off”設定に関係なく、リズムが鳴り、テンポ/リズム設定が行えますが、このボタンでリズムをミュートします。

“TmpMap”タブ・ページの“Mute”とリンクしています。

Mute On: リズムが鳴りません。

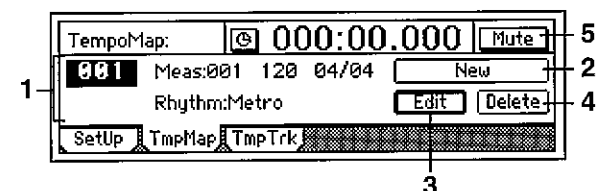
Mute Off: リズムが鳴ります。

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って、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。

note テンポ、拍子およびリズムを変更する位置は、各小節の先頭のみみ置くことができます。

テンポ・マップの作成方法については、p.40を参照してください。



1. TempoMap [001...200]

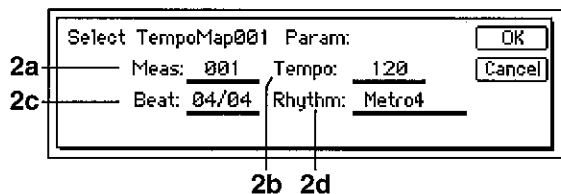
選択しているテンポ・マップ番号です。右側に、このテンポ・マップの開始小節、テンポ、拍子、リズム・パターンを表示します。

▲ "TempoSource" (→P1-1)が"Manual"のときは、"TempoMap"は選択できません。

2. New [001...999]

新規テンポ・マップを作成します。
テンポ・マップを途中で追加するときに、新規テンポ・マップします。

次の"SelectTempo Map***Param"ダイアログが表示されます。



2a. Meas [001...999]

テンポ・マップの作成位置を設定します。小節単位で行えます。

2b. Tempo [40...240]

テンポを設定します。単位はJ=40~240です。

2c. Beat [01/04... 16/16]

拍子を設定します。

2d. SelRhythm [(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んでください。

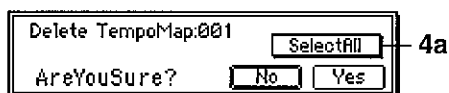
選択できるリズムは"Beat"によって異なります。(→p.114)

3. Edit..... [001...999]

テンポ・マップの設定を変更します。
すでに作成したマップを変更するときに選びます。変更するマップを"TempoMap"で選び、このボタンを押します。
"SelectTempo Map***Param"ダイアログが表示されますので、各パラメーターを設定してください。(→"New")

4. Delete [001...999]

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。

5. Mute..... [On, Off]

このページに入ると、"Rhythm"の"On/Off"設定に関係なく、リズムが鳴り、テンポ/リズム設定が行えますが、このボタンでリズムをミュートします。(→p.68 "Mute")

**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
- タップ・テンポを記録する方法

前者は、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。

後者は、本体に録音した音声のテンポが不明(CD等から録音した等の理由で)のときに、それを小節単位で管理し、トラック編集などを行うときに記録します。

作成方法はp.41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のみが保持され、同時に2つ持つことはできません。

記録中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 [001...999]

テンポ・トラックの記録を開始します。

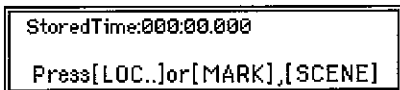
10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

ソングの任意の時刻を登録した[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーは、次の機能があります。

- ロケット・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。

ロケットの登録方法 ([IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/ LOC3]、[END/LOC4])

- ① 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(→p.24)。
- ② [STORE]キーを押して、選んだ時刻を保持します。



- ③ 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/録音中に操作②以降の操作を行うことによっても、[STORE]キーを押した時刻が保持され、ロケットに登録することができます。

ロケッ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。

各ロケットの機能

IN/LOC1:

[IN/LOC1]キーに登録した時刻は、各機能を選択時、次の動作をします。

- ロケット・ポイント1への移動
- 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”の反転先の開始時刻

“ExpCmpTrack”の伸長/圧縮元の開始時刻

OUT/LOC2:

[OUT/LOC2]キーに登録した時刻は、各機能を選択時、次の動作をします。

- ロケット・ポイント2への移動
- 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”の反転先の終了時刻
“ExpCmpTrack”の伸長/圧縮元の終了時刻

TO/LOC3:

[TO/LOC3]キーに登録した時刻は、各機能を選択時、次の動作をします。

- ロケット・ポイント3への移動
- 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
“ExpCmpTrack”の伸長/圧縮先の開始時刻+コピー先時刻

END/LOC4:

[END/LOC4]キーに登録した時刻は、各機能を選択時、次の動作をします。

- ロケット・ポイント4への移動
- トラック編集時の次の時刻
“ExpCmpTrack”の伸長/圧縮先の終了時刻

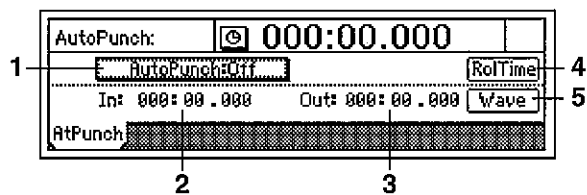
11. AUTO PUNCH

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、自動的にパンチ・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。(→p.87)



1. AutoPunch [On, Off]
オート・パンチ・イン・アウト録音機能をオン/オフします。

AutoPunch:On On: 録音時、オート・パンチ録音になります。“On”時、[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、登録時刻間(IN-OUT)を録音し、ポスト・ロール時間後に停止します。(→“RolTime”)

AutoPunch:Off Off: 録音時、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。

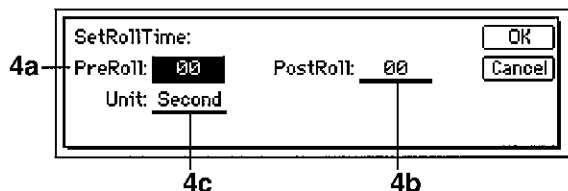
時刻の設定は、[STORE]キーと[IN/LOC 1]キー、または“Wave”で設定します。

3. Out (000:00.000...)
オート・パンチ・アウト(録音終了)時刻を表示します。

時刻の設定は、[STORE]キーと[OUT/LOC 2]キー、または“Wave”で設定します。

4. RolTime
プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。

オート・パンチ録音時、プリ・ロールはパンチ・イン(IN)前の録音を準備する時間として、ポスト・ロールはパンチ・アウト(OUT)後の録音終了後のつながりを確認する時間として設けます。

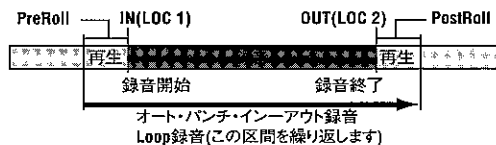


4a. PreRoll [00... 10]
プリ・ロール時間を設定します。

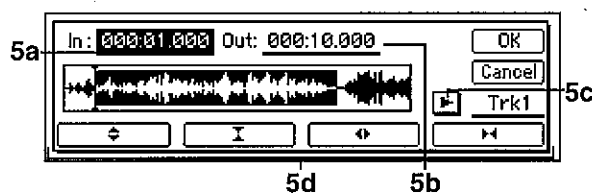
4b. PostRoll [00... 10]
ポスト・ロール時間を設定します。

4c. Unit [Second, Meas(Measure)]
プリ/ポスト・ロール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、“Cancel”ボタンを押すと設定した時間がキャンセルされます。



5. 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。



5a. In [000:00.000...]
5b. Out [000:00.000...]
IN、OUT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 [Track 1... 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、リストから選ぶこともできます。

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。

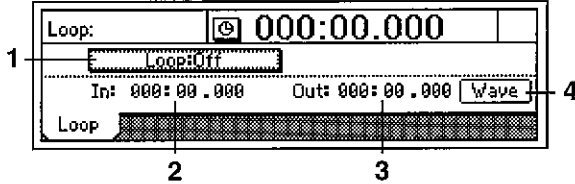
- ⇄: 波形表示の上下方向を拡大します。
- ⇄: 波形表示の上下方向を縮小します。
- ⇄: 波形表示の左右方向を拡大します。
- ⇄: 波形表示の左右方向を縮小します。

“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/LOC 1]、[OUT/LOC 2])に上書きされます。“Cancel”ボタンを押すと選んだ時間がキャンセルされます。

12. LOOP

P1 Loop: ループ再生/録音の設定

[IN/LOC1]~[OUT/LOC2]に登録した時刻間を、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。(→p.71 “Wave”)。

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。

- 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.70)
[LOOP]“Loop”または[AUTO PUNCH]“AtPunch”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。

ループ録音の方法

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”の“RolTime”(“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.70)
[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.入力/録音トラックの選択」(→p.16)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」②を参照してください。(→p.19)
- 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“RolTime”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。

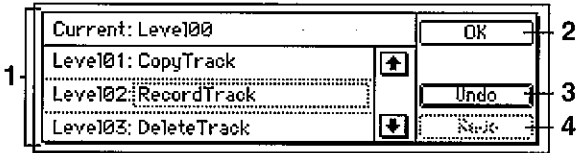
このループ録音とアンドゥ/リドゥ(→p.10)を使用し、99回の録音の中から最高のテイクを取り出すことが可能です。

13. UNDO

以下の操作を実行後、その実行を行う直前の設定に戻すアンドゥと、アンドゥを行う前の状態に戻すリドゥが行えます。

- 録音
- トラックの編集
CopyTrack、InsertTrack、EraseTrack、DeleteTrack、SwapTrack、ReverseTrack、OptimizeTrack、ExpCmpTrack、Copy WholeTrack、SwapWholeTrack

アンドゥは、過去99回まで実行をさかのぼることができます。



1. UndoList [Level 00, 01...99]

アンドゥできる対象をリストから選びます。“01”～“99”(過去の実行)を選び、アンドゥを実行すると、その実行直前の状態に戻ります。

- Current: 現在のアンドゥ・レベル
- Level 00: 最新の実行
- Level 01...99: 1回前～99回前の実行

2. OK

このページから元いたページに戻ります。

3. 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。

4. 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。注意してください。

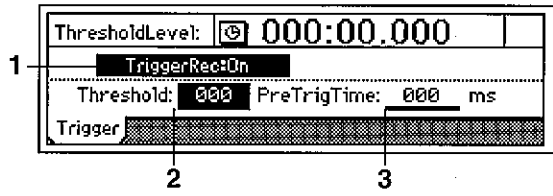
▲ D16のハードディスク・レコーディングは、過去の録音や編集や操作履歴を最大99まで保持しており、アンドゥ機能を使って、過去の作業状態に戻すことができます。そのため、トラック上に存在しない古いデータもディスク上に消えないで残っています。これらは、そのままディスク領域を消費しており、見かけ上の録音時間が少なくなる場合があります。このようなときはD16の電源を一度オフにすることでアンドゥ情報を消去し、ディスク残量を復帰させることができます。

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・レベルを超えのをきっかけ(トリガー)として、録音を開始するものです。

“TriggerRec”を“On”に設定後、[REC]キーを押して(LED点滅)、録音待機状態になると、[TRACK STATUS]RECのチャンネルへの入力音が、ある音量(スレッシュホールド・レベル)を超えると、録音が自動的に始まります。録音待機時、[STOP]キーまたは[REC]キーを押すと、録音待機がキャンセルされます。

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/オフします。

TriggerRec=On On: 録音待機時、スレッシュホールド・レベルを超えた入力音をきっかけに録音が始まります。“On”時、[Trigger]キーが点灯します。

TriggerRec=Off Off: トリガー録音は行われません。

note “On”時、録音待機中にスレッシュホールド・レベル(“Threshold”で設定)を超えないと、録音が始まりません。その場合は、[STOP]キーまたは[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。

2. Threshold [000...100]

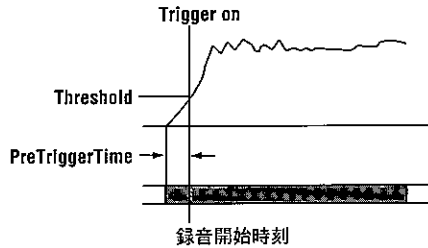
トリガー録音時、録音が始まる入力レベルを設定します。入力レベルがこの設定値を超えたとき録音が始まります。

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。入力するソース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、遅すぎる場合に調整してください。

3. PreTrigTime [000...700ms]

トリガー録音時、録音開始時の直前の音も録音します。トリガー録音は、入力信号がスレッシュホールド・レベル“Threshold”を超えたときに録音を開始しますが、設定によってはアタック音などがかけてしまうことがあります。このようなときに“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、その時間の区間分だけ前の音が欠けますので注意してください。



トリガー録音の方法

- ① 入力機器を接続し、録音レベルを調整します。
「1. 入力/録音トラックの選択」(→p.16)を参照してください。
 - ② [TRIGGER] "Trigger" タブ・ページを選び、"TriggerRec" を "On" にします([TRIGGER]キー点灯)。
 - ③ [REC]キーを押して、録音待機の状態にします(LED点滅)。
 - ④ 演奏を始めます。
入力がスレッシュホールド・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。
- ⑤ 演奏が終わったら[STOP]キーを押して停止します。

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、On/Offが切り替わります。

これらの機能を使うことによって、ロケートやマークの時刻登録が、より簡単に、そして正確に行えます。



On([SCRUB]キー点灯):

以下の機能が有効になります。

- **スクラブ機能:** [VALUE]ダイヤルを回すことによってトラック・データを再生します。
その音声を聞きながら、ソングの任意の位置を探し出すときに使用します。例えば、ターン・テーブル上のアナログ・レコードを手で回して、音声を聞きながら、曲の先頭などを探する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"時、[VALUE]ダイヤルはスクラブ再生のためにのみ使用されるため、[VALUE]ダイヤルを使った各設定値は変更できません。

Off([SCRUB]キー消灯):

通常の動作をします。

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、リストから選ぶこともできます。

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。

スクラブ機能の操作方法:

- ① 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。
- ② [SCRUB]キーを押して、スクラブ機能を“On”(キータン)にします。
- ③ “TrackSelect”で再生するトラックを選びます。
- ④ “Loc”を選び、[VALUE]ダイヤルを回して、音声を聞きながら、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。

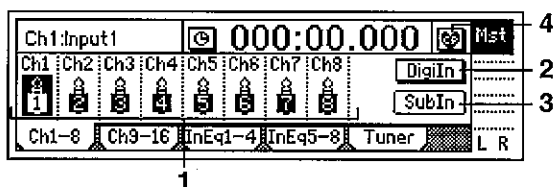
16. ENTER

[ENTER]キーの説明はp.5を参照してください。

17. INPUT

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。入力方法はp.16を参照してください。



1. Ch1...8 [Input1...8, S/PDIF L, R, Rhythm L, 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びます。

INPUT1...8: [INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8]端子に接続した楽器などのアナログ出力を各チャンネルへ入力します。

S/PDIF L, R: [S/P DIF IN]端子に接続したCDやDATなどのデジタル出力を各チャンネルへ入力します。“DigIn”が“On”のとき、選ぶことができます。

⚠ デジタル入力には、インサート・エフェクトが使用できません。

Rhythm L, R: “SelRhythm”(→p.68)で選択したリズムを各チャンネルへ入力します。録音/再生時に、“Rhythm”(→p.68)の“On/Off”設定に関わらず、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.39)

2. DigIn [On, Off]

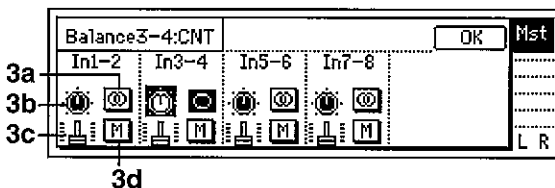
デジタル入力(S/PDIF IN)を使用するとき“On”にします。

DigIn On: “Ch1...8”に“S/PDIF L”、“S/PDIF R”が選べます。

⚠ “On”時、インサート・エフェクトは使用できません。

DigIn Off: “Ch1...8”に“S/PDIF L”、“S/PDIF R”が選べません。

3. SubIn



外部エフェクトからのリターンを[INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8]端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスするサブ入力として

使用するときを設定します。(→p.35)

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。(→p.82 [MASTER EFFECT/AUX] "AuxSend" タブページ)

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時などに使用します。

▲ "Mono"にしたときに音が割れる場合は、入力側または[TRIM]ノブ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]

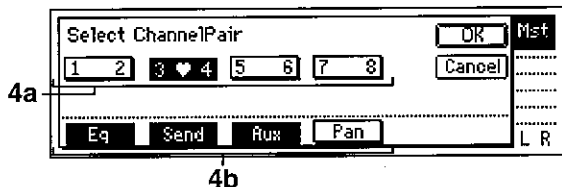
M On: ミュートします。サブ入力はマスターLR・バスに送られません。

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...7 8]

ペアリングを有効にするチャンネルを"1 2"~"7 8" ボタンを押して、"On" にします(ハート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。

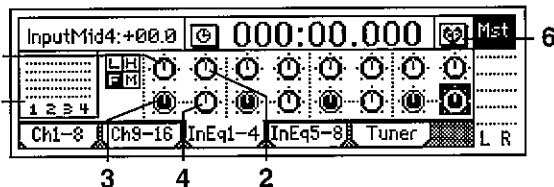
P3 InEq1 - 4 : 入力1 - 4のEQ調整

[INPUT 1/GUITAR IN]~[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を設定します。

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。

▲ 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, -6, -12, -18, -40dB)

各アナログ入力のレベルを表示します。横軸がチャンネル、縦軸がレベルを示します。

"Ch1...8" ([INPUT]P1-1)で選択されていない入力は表示されません。

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~+15dB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カット・オフ周波数を設定します。

100Hz~20kHz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~+15dB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。(→p.76 "Pair")

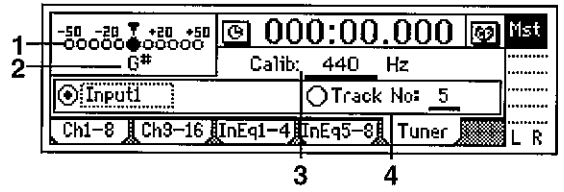
.....
P4 InEq5-8：入力5-8のEQ調整

[INPUT 5]~[INPUT 8]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 1/GUITAR IN]や内蔵マイク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。

⚠ このページを表示している間は録音できません。逆に録音または再生中はこのページを選択できません。
また、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。



1. CENT Scale (- 50... + 50)

中央の“マ”は、チューニングが合うと“▼”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 [Input1, Track No1...16]

Input1: ギターなどの外部機器や内蔵マイクをチューニングするときを選びます。

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。

チューナーの使用法

- ① 測定する対象を“SelectSource”で選びます。
 - ギターなどの楽器等を測定するときは、楽器等を[INPUT 1/GUITAR IN]に接続します。内蔵マイクで測定するときは、[MIC]スイッチ(→p.5)をINPUT1に設定します。そして[INPUT] “Ch1-8”の“Ch1”に“Input 1”を選び、[INPUT] “Tuner”の“SelectSource”を“Input1”にします。
 - 任意のトラックを測定するときは、“SelectSource”を“Track”を選び、測定するトラックを選びます。
- ② 基準とする周波数を“Calib”で設定します。
- ③ ピッチを調整/測定します。
 - “Note Display”に音名が、“CENT Scale”にピッチが表示されます。
 - “Input1”を選択したときは、音を出して、チューニングします。中央部三角形が“▼”になるように調整します。
 - “Track”を選択したときは、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。

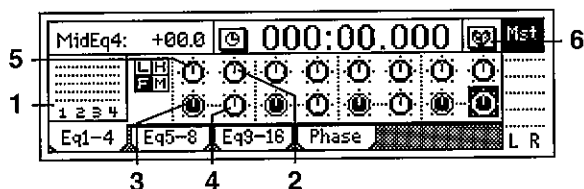
18. EQ/PHASE

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。



1. TrackLevelMeter
(1, 2, 3, 4/CLP, -6, -12, -18, -40dB)
各トラックからの入力レベルを表示します。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～+15dBの範囲でカット/ブーストします。

3. MidFc [100Hz...20.0k(Hz)]
ミッドEQカット・オフ周波数を設定します。
100Hz～20kHzの範囲で設定します。

4. MidEq [- 15.0... + 15.0(dB)]
ミッドEQゲインを設定します。中域を調整します。"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～+15dB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。(→p.76
"Pair")

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。

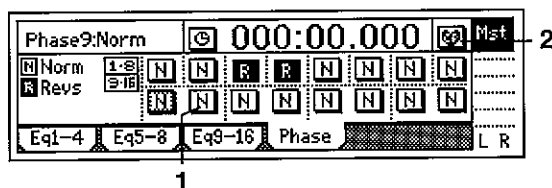
P3 Eq9 - 16: ミキサー・チャンネル 9 - 16のEQ調整

トラック9～16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。

P4 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わかりま
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、定位置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): そのチャンネルの位相を反転しません。
通常は"N"で使用します。

R (ReversePhase): そ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。(→p.76
"Pair")

19. INSERT EFFECT

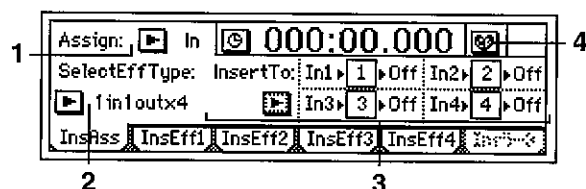
インサート・エフェクトは、録音時のアナログ入力音や、再生時のトラック音にかけます。

D16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] "Ch1-8", "Ch9-16" タブ・ページの "Digiln" が "On" のとき、インサート・エフェクトは使用できません。

⚠ 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ものから優先的に設定されますので注意してください。

P1 InsAss: 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/GUITAR IN]~[INPUT 8]端子のアナログ入力にエフェクトをか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「Effect Program List」(→ p.112)を参照してください。

1in2outx2: モノ入カー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。

⚠ "Assign" が "In" のときのみ選べます。

2in2outx2: ステレオ入カー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: モノ入カーステレオ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: モノ入カーステレオ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。

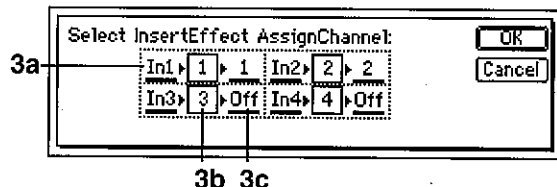
ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

3. InsertTo

インサート・エフェクトの挿入位置を選びます。

▶ 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" ボタンで設定をキャンセルします。

⚠ ここでの設定はミキサー・チャンネルの入力設定(→ p.75 [INPUT] "Ch1" ~ "Ch16")に反映されますので注意してください。



■ "Assign" が "In" のとき

入力選択→(エフェクト)→戻しチャンネルの順で設定します。

3a. SelectInput [In1...8, DrL, DrR]

In1...8: アナログ入力([INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8]端子)を選びます。

DrL, DrR: リズムLおよびRを選びます。

note "SelectEffType" が "2in2outx2" のとき、選択できる "SelectInput" は、奇数の "In1" ~ "In8" と "DrL" です。

3b. Effect (1...8)

エフェクト番号を表示します。

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・エフェクト番号を表示します。

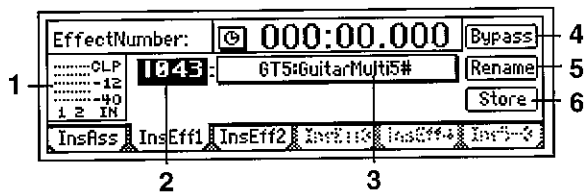
3c. SelectCh (1...16, Off)

エフェクト出力の戻り先チャンネルを表示します。「3 a. SelectCh」と同じチャンネルが選ばれます。

4. Pair

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→ p.76 "Pair")

P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定



1. InputLevelMeter [IN1, 2/CLP, -6, -12, -18, -40dB]

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」が「2in2out x 2」時のみ入力され、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。

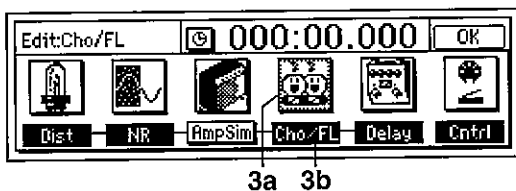
「U001」～「U128」は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

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、エフェクトの名前の最後に「#」が表示されます。

[INSERT EFFECT]「InsAss」タブ・ページ「SelectEff 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は「Effect Program List」(→p.112)を参照してください。

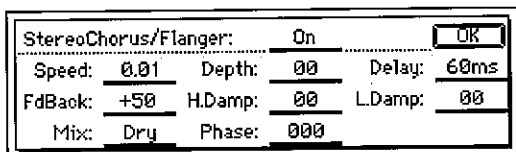
3. EffectProgramName (Effect Program List)

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。



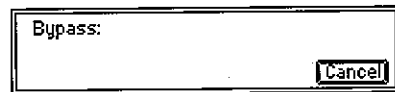
各パラメーターについては「エフェクト・パラメーター・リスト」を参照してください(→p.89)。画面上の「On/Off」は「Effect On/Off」(3b)に連動しています。

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。

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。

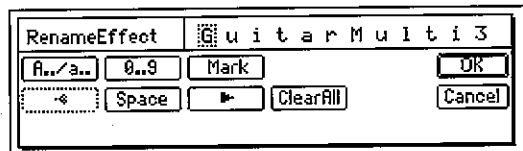


「Cancel」ボタンを押すとバイパスは解除されます。

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。(→p.14)

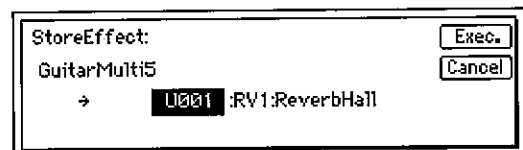
プログラム名を変更した後、「Store」(→P2-6)で保存してください。エフェクト・プログラム名は、「Store」で保存しないとその変更は無効になります。



6. Store パラメーター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。D16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」ボタンでキャンセルします。

エフェクトは常に上書されますので注意してください。



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」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。
「InsAss」タブ・ページ(→p.79)の「SelectEffType」で「1in1outx4」または「1in1outx8」を選んだときのみ表示します。

「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」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

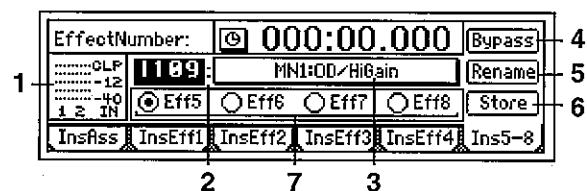
インサート・エフェクト4を選択および設定します。
「InsAss」タブ・ページ(→p.79)の「SelectEffType」で「1in1outx4」または「1in1outx8」を選んだときのみ表示します。

「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」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を選択および設定します。
「InsAss」タブ・ページ(→p.79)の「SelectEffType」で「1in1outx8」を選んだときのみ表示します。

インサート・エフェクト5~8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。



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。

その他については、「P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定」を参照してください。

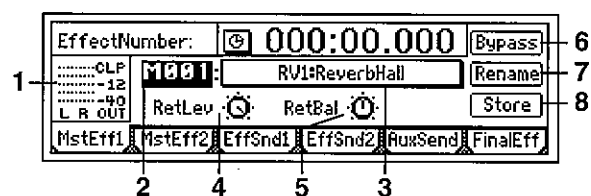
20. MASTER EFFECT/AUX/FINAL EFFECT

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・パ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, -6, -12, -18, -40dB)

エフェクトの出力レベルを表示します。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。

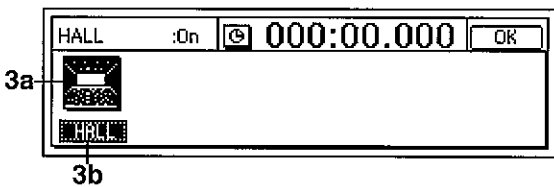
2. EffectNumber [M000, M001...032, u001...032]

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」、「Effect On/Off」(→p.80)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・パスへのリターン・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.80)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。(→p.14)

 プログラム名を変更した後、“Store”(→P1-8)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

パラメーター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。D16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”ボタンでキャンセルします。

 エフェクトは常に上書きされますので注意してください。

P2 MstEff2: マスター・エフェクト2の選択/設定

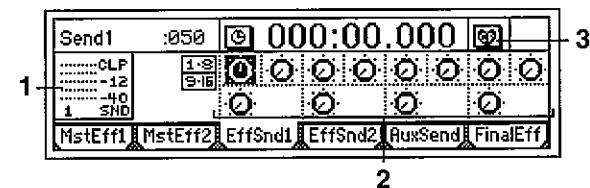
マスター・エフェクト2を選択/設定します。

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量(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)量を設定します。



1. SendLevelMeter (SND 1/CLP, -6, -12, -18, -40dB)

エフェクト1へのセンド(送り)レベルを表示します。縦軸がレベルを示します。

2. Send [Ch1...8, 9 - 10...15 - 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)量を設定します。

3. Pair

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.76 “Pair”)

P4 EffSnd2: エフェクト2へのセンド設定

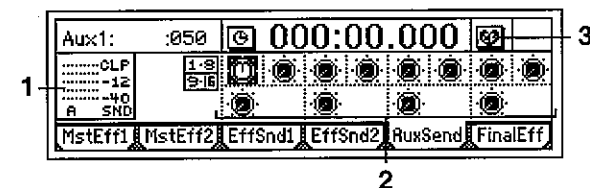
エフェクト2への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。

「P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定」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)量を設定します。

外部エフェクトの接続および使用法はp.33を参照してください。



1. SendLevelMeter (SND A/CLP, -6, -12, -18, -40dB)

[AUX OUT]端子への出力レベルを表示します。縦軸がレベルを示します。

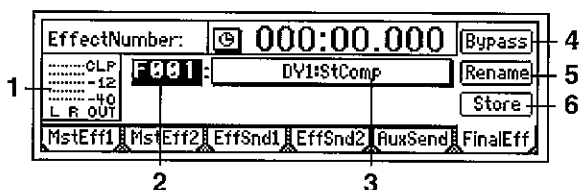
- 2. Aux[Ch1...8, 9 - 10...15 - 16/000...100]**
 [AUX OUT]端子への各ミキサー・チャンネルの送(送)り量を設定します。
- 3. Pair**
 隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.76 "Pair")

- 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。(→p.14)

▲ プログラム名を変更した後、"Store" (→P6-6)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。

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。挿入位置はブロック・ダイアグラム(→p.111)を参照してください。



- 6. Store**
 パラメーターや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア "u033" ~ "u064" に保存します。D16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。

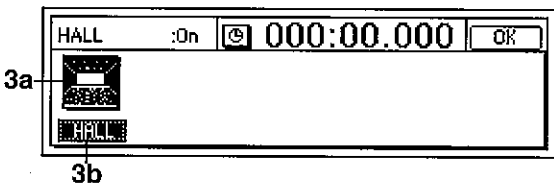
"StoreEffect" ダイアログで、"ユーザー・エリア番号"を指定し、"Exec." ボタンで保存を実行します。"Cancel" ボタンでキャンセルします。

▲ エフェクトは常に上書されますので注意してください。

- 1. OutputLevelMeter**
 (OUTL, R/CLP, -6, -12, -18, -40dB)
 エフェクトの出力レベルを表示します。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。

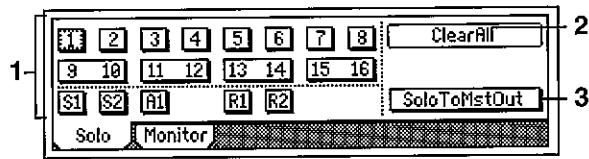


- 3a. EffectIcon**
- 3b. Effect On/Off** [On, Off]
 インサート・エフェクトの "EffectIcon"、"Effect On/Off" (→p.80)を参照してください。

- 4. Bypass**
 インサート・エフェクトの "Bypass" (→p.80)を参照してください。

21. SOLO/MONITOR

P1 Solo: ソロ選択



1. SelectSolo [1...8, 9 - 10... 15 - 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”にした音声のみをモニター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...8: ミキサー・チャンネル1~8

9-10... 15-16: ミキサー・チャンネル9-10~15-16

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ので注意してください。

2. ClearAll

“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。

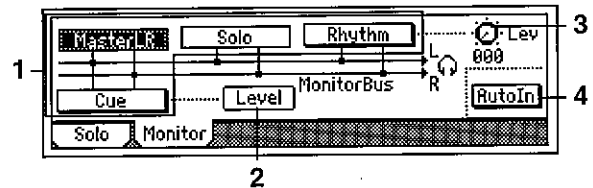
SoloToMstOut On: [MASTER OUT L/R]端子からソロ音声を出力します。

SoloToMstOut Off: 通常の動作です。[MONITOR OUT L/R]端子、[PHONES]端子から音声を出力します。

“On”は[SOLO/MONITOR]ページでのみ有効です。このページを出ると自動的に“Off”になります。

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. SelectMonitor

[MasterLR, Cue, Rhythm, (Solo)/On, Off]

[MONITOR OUT L/R]端子と[PHONES]端子に出力する音声を選びます。

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。

MasterLR: マスターLR・バスをモニター出力します。通常はこれを選びます。

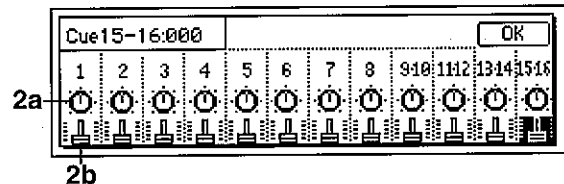
Cue: “Level”で設定したチャンネルをモニター出力します。録音時に、録音レベルと関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するときに選びます。

Rhythm: 内蔵のリズム音を直接モニター出力します。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、ヘッドホンでリズムのみを聞きたいときなどに使用します。通常はオフで使用してください。

(Solo): “Solo”タブ・ページで1つでもソロが“On”になっているときに自動的に選ばれ、“MasterLR”、“Cue”は選ばれません。これらを選ぶときは、先に“Solo”タブ・ページでソロを“Off”にしてください。

2. Level

“SelectMonitor”で“Cue”を“On”時の各ミキサー・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、“キュー設定画面”ダイアログを表示し設定します。



2a. Pan(Ch1 - 8)/Balance(Ch9 - 16)

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

各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する定位およびバランスを調整します。

2b. 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。

3. RhythmLevel

[000... 100]

リズムをモニター出力するレベルを調整します。このレベルで直接出力されます。

4. 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外部入力音([INPUT 1/GUITAR IN]~[INPUT 8],[S/P DIF IN]端子からの音)にするか、再生トラック音にするかを設定します。

この設定は“SelectMonitor”の“MasterLR”および“Cue”に対して有効です。

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(リハーサルを含む)および停止時は外部入力音を聞くことができます。

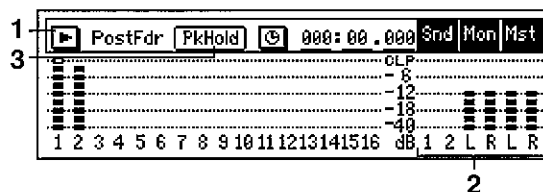
“AutoIn”を“On”時、通常は“SelectMonitor”で“MasterLR”を“On”にします。録音と違うレベルでモニターしたい場合(現在弾いている音を大きい音でモニターしたいときなど)、“SelectMonitor”で“Cue”を“On”にし、“Level”で各チャンネルのキュー音量レベルを調整し、聞きやすい設定にします。

AutoIn Off: 通常の動作です。[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。

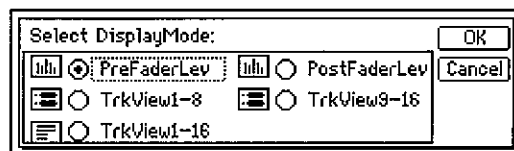
レベル・メーターの各ドットは上からCLP、-3、-6、-9、-12、-15、-18、-24、-40dBを示します。



1. Select DisplayMode [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1-8, TrkView9-16, TrkView1-16]

表示する対象を選びます。

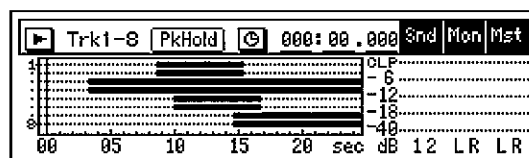
▶ ボタンを押して、ダイアログを表示し、選択します。“OK”ボタンで選択が有効に、“Cancel”ボタンで選択がキャンセルされます。



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)・レベルを表示します。

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)・レベルを表示します。

TrkView1-8: トラック1-8を表示します。音声イベントがある部分を太線で表示します。



TrkView9-16: トラック9-16を表示します(→“TrkView1-8”)。

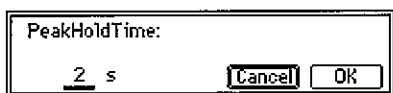
TrkView1-16: トラック1-16を表示します(→“TrkView1-8”)。

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]、[TRACK]、[RECORD]、[INPUT]、[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” ボタンで選択がキャンセルされます。

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きなど、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べます。

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が交互に選べれます。

24. PAN/BALANCE

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)と左右のバランスを設定します。

ペア設定が“Off”のチャンネル1～8は、マスターLR・バスへのパン設定となります。

ペア設定が“On”のチャンネル1～8と、9～16はマスターLR・バスへの左右バランス設定となります。

note ペアリング、シーン登録が行えます。

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...8, 9 – 10...15 – 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]

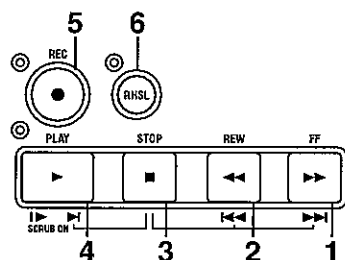
マスターLR・バスの音量レベルを調整します。

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。



note 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。

1. [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、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(→p.74)が行えます。

2. [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。

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oughが行えます。(→p.74)

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(→p.45)を“PunchInOut”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。

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。



エフェクト・パラメーター・リスト

例

アルゴリズム番号: カテゴリ番号: アルゴリズム名

1: RV1: Reverb Hall

画面表示パラメーター名(パラメーター名) ...	パラメーターの可変幅	説明
*Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0s	残響時間

* 画面表示パラメーター名の前に“*”の付くパラメーターは、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.45 “Device”)

Insert (2in2out × 2) / Master/Final Effect

インサート・エフェクトでは“SelectEffType”に“2in2out×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とき、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、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: 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...10.0s	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) .	-15...+15dB	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...3.0s	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	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
RvbLvl (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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) .	-15...+15dB	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 Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。

Type (Type)	Sharp, Loose, Modula, Revers	初期反射音の減衰のカーブ
ERTime (ER Time [msec])	10...800ms	初期反射音の長さ
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	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: 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...1360ms	タップLのディレイ・タイム
LLevel (Level) 0...50	タップLの出力レベル
CTime (C Delay Time [msec]) 0...1360ms	タップCのディレイ・タイム
CLevel (Level) 0...50	タップCの出力レベル
RTime (R Delay Time [msec]) 0...1360ms	タップRのディレイ・タイム
RLevel (Level) 0...50	タップRの出力レベル
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により、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。*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...680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime (R Delay Time [msec]) 0...680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
Lfback (L Feedback) -100...+100	左チャンネルのフィードバック量
Rfback (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...680ms	タップ1のディレイ・タイム
T2Time (Tap2 Time [msec]) 0...680ms	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
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、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる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...20.0Hz	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
Lfback (L Feedback) -100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量
Rfback (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。

Control (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
Thresh1 (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...680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime (R Delay Time [msec]) 0...680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
Fdback (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、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、"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ー設定値に"Offset"の値をかけた値になり、"Threshold"より大きいとパラメーター設定値になります。"Polarity"が"-"の場合、入力信号が"Threshold"より小さいとパラメーター設定値になり、"Threshold"より大きいとパラメーター設定値に"Offset"の値をかけた値になります。

"Attack"、"Release"では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

13: 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...680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
LFback (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...680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
RFback (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...20.0Hz	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ご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...20.0Hz	LFO スピード
LDly (L Pre Delay [msec]) 0.0...50.0ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RDly (R Pre Delay [msec]) 0.0...50.0ms	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...50.0ms	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...20.0Hz	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せん。"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。エレキトリック・ピアノなどにかけて効果的です。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...20.0Hz	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せん。"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...20.0Hz	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, Up, Down	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...20.0Hz	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



Ins (2In/Out x 2) / Mstr / Final

: 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、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音が得られます。

: 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に違いに行き交ったり、追いかけて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...20.0Hz	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かけて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に違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーター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
Shimmer (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 カテゴリー: 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/R Mix, 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。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”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(リミッターの働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/R Mix, 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...0dB	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...+24dB	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...12.0kHz	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用します。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...0dB	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...0dB	低域のトリガー信号のゲイン
MdOfst (Mid Offset [dB])	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst (High Offset [dB])	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24dB	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/R Mix, L Only, R Only	左右の信号のミックス/左/右の選択
Polarity (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...100ms 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ため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
Enpha (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...50.0ms	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...50.0ms	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...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB])	-15.0...+15.0dB	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、ステレオ感や奥行き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...20.0Hz	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て“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.Paramtrc 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イングかを選択できます。

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...10.0kHz	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...10.0kHz	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...10.0kHz	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...20.0kHz	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ーに入力する音の高域の減衰量
Fc (Fixed Frequency [Hz])	0...12.0kHz	オシレーター周波数
Speed (LFO Frequency [Hz]) ..	0.02...20.0Hz	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・モジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含むときは、エフェクト音が濁った音になりますので、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...20.0Hz	LFOスピード
*Pitch (Pitch Depth)	0...100	通り過ぎるときピッチの変化量
*Pan (Pan Depth)	-100...+100	通り過ぎるとき定位の変化量
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...10.0kHz	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
GLevel (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なくせを持たせるエフェクトです。ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

*Speed (LFO Frequency [Hz])0.02...20.00Hz	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
VBotom (Voice Bottom)	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音
Fomnt (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 (2in2out x 2), Final

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

カテゴリー： 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バーク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み合わせを選択
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
ThrsHl (Threshold [dB])	-40...0dB	圧縮のかかるレベル
Attack (Attack)	1...100	アタック・タイム
Rele (Release)	1...100	リリース・タイム
LoOfst (Low Offset [dB])	-40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン
MidOfst (Mid Offset [dB])	-40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst (High Offset [dB])	-40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン
GLevel (Gain Adjust [dB])	-Inf, -38...+24dB	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

カレレベル

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, Vocode		ポコーダー出力とキャリアのバランス
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/Down	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...+100	セント単位でのピッチシフト量
LDly (Lch Delay [msec])	0...1000ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RDly (Rch Delay [msec])	0...1000ms	右チャンネルのディレイ・タイム
FPpoint (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/Down" 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となります。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。

36: LS5: Early Reflections L

ノーマル・サイズのものとは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...1600ms	初期反射音の長さ
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200ms	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	歪み具合
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
HmAcc (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
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
HRBal	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 (1in2out x 2)

インサート・エフェクトで“SelectEffType”に“1in2outx2”を選んでいるときに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ーは、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ー」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

[Dist, NR, Tone, AmpSim]

EB1 - EB3

カテゴリー：ベース・マルチ

49: EB1: Bass Multi1

[Comp, 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ー

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメーターの説明を以下に示します。

Dist (Distortion)

入力音を歪ませるエフェクトです。

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Type (Drive Type), Drive (Drive), Treble (Treble), and Level (Level).

NR (Noise Reduction)

ノイズを抑える効果を持つエフェクトです。

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Thrshl (Threshold).

Comp (Compressor/Limiter)

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Ratio (Ratio), Thrsh (Threshold), Attck (Attack), Reise (Release), and GLevel (Gain Adjust).

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Fc1 (Band1 Cutoff), Q1 (Q), G1 (Gain), Fc2 (Band2 Cutoff), Q2 (Q), G2 (Gain), Fc3 (Band3 Cutoff), Q3 (Q), G3 (Gain), Fc4 (Band4 Cutoff), Q4 (Q), G4 (Gain), and Trim.

Exctr (Exciter)

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Blend (Exciter Blend), Empha (Emphatic Point), EQ Trim, LEQG (Pre LEQ Gain), and HEQG (Pre HEQ Gain).

Wah

ワウ効果を持つエフェクトです。エクスペッション・ペダルによりコントロールができます。

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes FcBtm (Frequency Bottom), FcTop (Frequency Top), *Mode (Sweep Mode), LFOlvl (LFO Level), *Speed (LFO Frequency), Reso (Resonance), and LPF (LPF).

:Mode

エクスペッション・ペダルでWahをコントロールする場合は "Pedal" を選択します(→p.102)。

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。

Table with 2 columns: Parameter and Description. Includes Type (Filter Type), Sens (Sensitivity), and Attack (Attack).



Ins (In2outx2)

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)	1×8, 1×10, 1×12, 2×12, 4×10, 4×12	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, Tube	真空管の特性

Gate

ThrsHl (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...20.0kHz	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) ...	-15...+15dB	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...0dB	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...+24dB	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...20.0Hz	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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) .	-15...+15dB	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。

TremI (Tremolo)

LFO (LFO Waveform) ..	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	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...20.0Hz	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...20.0Hz	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・インー ステレオ・アウト型になっています。

DTime (Delay Time)	0...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。パラメーターは、“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...+100c	セント単位でのピッチ・シフト量
DTime (Delay Time [msec])	0...500ms	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。

: 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が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エフェクトです。

InMic (Input Mic Type)	Vo.Dy, Mlt.Dy	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 (1 in 1 out × 4)

インサート・エフェクトで「SelectEffType」に「1in1out×4」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MM01～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: カテゴリー番号: 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ーは、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ー」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, ChF11]

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, ChF11]

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, Limitr]
- 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**
[Limitr, P4EQ]
- 73: **MM19: Limiter – Cho/Fing**
[Limitr, ChF12]
- 74: **MM20: Limiter – Phaser**
[Limitr, Phaser]
- 75: **MM21: Limiter – Mt.Delay**
[Limitr, Mt.Dly]
- 76: **MM22: OD/HiG – Cho/Fing**
[OD/HiG, ChF11]
- 77: **MM23: OD/HiG – Phaser**
[OD/HiG, Phaser]
- 78: **MM24: OD/HiG – Mt.Delay**
[OD/HiG, Mt.Dly]
- 79: **MM25: OD/HiG – AmpSim**
[OD/HiG, AmpSim]
- 80: **MM26: Wah – AmpSim**
[Wah, AmpSim]
- 81: **MM27: Decimator – AmpSim**
[Decima, AmpSim]
- 82: **MM28: Decimator – Comp**
[Decima, Comp1]
- 83: **MM29: Cho/Fing – Mt.Delay**
[ChF12, Mt.Dly]
- 84: **MM30: Phaser – Cho/Fing**
[Phaser, ChF12]
- 85: **MM31: AmpSim – Tremolo**
[AmpSim, Treml]
- 86: **MM32: Reverb – Gate**
[Reverb, Gate]
- 87: **MM33: MicSim - Limiter**
[MicSim, Limitr]

.....
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ー

チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメーターの説明を以下に示します。

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Trim (Trim)	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	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...+18dB	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	50...5.0kHz	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...+18dB	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	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...+18dB	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	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...+18dB	バンド4のゲイン

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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) .	-15...+15dB	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...20.0Hz	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

エクスペッション・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。

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
Trim (EQ Trim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
HEQG (Pre LEQ Gain [dB]) ..	-15...+15dB	低域イコライザーのゲイン
LEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ..	-15...+15dB	高域イコライザーのゲイン

Limitr (Limiter)

Ratio (Ratio)	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thresh (Threshold [dB])	-40...0dB	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...+24dB	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.99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
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域をカットする割合
Fs (Sampling Frequency [Hz]) ..	1.00k...44.1k	サンプリング周波数
Bit (Resolution)	4...24	データのビット長
Level (Output Level)	0...100	デシメーターの出力レベル

ODHIG (OverDrive/HighGain)

Mode (Drive Mode)	Overdrive, Hi-Gain	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	歪み具合
Level (Output Level)	0...50	オーバー・ドライブの出力レベル
LoFc (Low Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	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...10.0kHz	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...+18dB	中高域イコライザー1のゲイン
Md2Fc (Mid2 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	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...+18dB	中高域イコライザー2のゲイン

ChF1 (Chorus/Flanger)

DTime (Delay Time [msec]) ..	0.0...50.0ms	ディレイ・タイム
*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	LFOスピード
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*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

ChF2 (Chorus/Flanger2)

DTime (Delay Time [msec]) ..	0.0...50.0ms	ディレイ・タイム
------------------------------	--------------	----------

*Speed (Frequency [Hz])	0.02...20.0Hz	LFOスピード
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
*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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ..	-15...+15dB	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

*Speed (LFO Frequency [Hz]) ..	0.02...20.0Hz	LFOスピード
LFO (LFO Waveform)	TRI, SIN	LFO波形
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

Trem1 (Tremolo)

LFO (LFO Waveform) ..	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	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...20.0Hz	LFOスピード
*Depth (Depth)	0...100	LFO変調の深さ

Mt.Dly (Multitap Delay)

T1time (Tap1 Time [msec])	0...680ms	タップ1のディレイ・タイム
T1lvl (Tap1 Level)	0...100	タップ1の出力レベル
T2time (Tap2 Time [msec])	0...680ms	タップ2のディレイ・タイム
Fback (Feedback)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
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
HiDamp (High Damp [%])	0...100	高域の減衰量

Reverb (mono Reverb)

Time (Reverb Time [sec])	0.1...10.0sec	残響時間
HiDamp (High Damp [%])	0...100%	高域の減衰量
PreDly (Pre Delay [msec])	0...200msec	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...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG (Pre HEQ Gain [dB]) ..	-15...+15dB	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ト音とエフェクト音(リバーブ音)とのバランス
ThrsH (Threshold)	0...100	ゲートのかかるレベル
Polarity (Polarity)	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
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 (1in1outx8)

インサート・エフェクトで“SelectEffType”に“1in1outx8”を選んでいるときに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。

▲ “1in1outx8”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

パラメーターは、ODHGと同様です。

89: MN2: Compressor2

パラメーターは、Comp2と同様です。

90: MN3: Limiter

パラメーターは、Limiterと同様です。

91: MN4: Gate

Thrshl (Threshold)	0...100	ゲートのかかるレベル
Polrty ((G) Polarity)	+,-	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
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

パラメーターは、Excit2と同様です。

93: MN6: Parametric 4band EQ

Trim (Trim)	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
Fc1 (Band1 Cutoff [Hz])	20...1.0kHz	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...+18dB	バンド1のゲイン
Fc2 (Band2 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	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...+18dB	バンド2のゲイン
Fc3 (Band3 Cutoff [Hz])	300...10.0kHz	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...+18dB	バンド3のゲイン
Fc4 (Band4 Cutoff [Hz])	500...20.0kHz	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

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

パラメーターは、Mt.Dlyと同様です。

96: MN9: Chorus/Flanger2

パラメーターは、ChFl2と同様です。

97: MN10: Phaser

パラメーターは、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、音にめりめりを付けたり、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
Ratio (Ratio)	1.0:1...inf:1	圧縮比
Attack (Attack)	1...100	アタックの長さ
Relse (Release)	1...100	リリースの長さ
Respo (Response)	1...100	入力に対する変化の速さ

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ーの選択と、コントロールするパラメーター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ー名
Max	***	コントロールするパラメーターの最大値
Min	***	コントロールするパラメーターの最小値

: Param

コントロールするパラメーターを選びます。プログラムごとに選択できるパラメーターが異なります。

例えば、“Param”の1つである“Cho/FI-Depth”は、Cho/FIの“Depth”のパラメーター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

パラメーター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

- ① 「外部からエフェクトをコントロールする」(→p.33)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。
- ② “Ctrl”の“(EffectIcon)”ボタンを押して、“Param”で“Wah”を選びます。
- ③ “Wah”の“(EffectIcon)”ボタンを押して、“Mode”に“Pedal”を選びます。

付 録

故障とお思いになる前に

音が出ない

- D16および接続している機器の電源がオフになっていませんか?(→p.12)

再生音が聞こえない

- [MASTER]フェーダーまたは[PHONES]ツマミの値が下がっていませんか?
- チャンネルの音量レベルが下がっていませんか?
ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、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。

- [TRACK STATUS]がMUTEになっていませんか?(→p.86)

- 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.84)

- 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 "Autoln" を "On" にしましたか?(→p.85)

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] "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.16)

- 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 "PostFdr" 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.84)

- [TRACK STATUS]がRECまたはINPUTになっていますか?(→p.86)

- [TRIM]ノブ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" の "Autoln" を "Off" にしましたか?(→p.85)

- キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか?

→ [SOLO/MONITOR] "Monitor" タブ・ページで "Level" ボタンを押して、レベルを上げてください。(→p.84)

- 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→44kHzなど)、D16本体側のサンプリング・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。

[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.105)

リズム音が出ない

(→p.105)

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

- 再生時、[TRACK STATUS]がRECのチャンネル・フェーダーは効きません。

フェーダーはユニティ・レベルに固定されます。これは、録音した音声のレベルを確認するために通常使用します。

→ [TRACK STATUS]をPLAYにすると、再生時にコントロールすることができます。

- ペア・オン時、チャンネル1~8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。

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] "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"、"Eq9-16" 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

- D16の[CHANNEL]フェーダーが下がっていませんか?
([RECORD] "RecMode" タブ・ページの "Select RecMode" が "Input" 時)
- D16の[MASTER]フェーダーが下がっていませんか?
([RECORD] "RecMode" 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?
- ディスク容量が不足していませんか?
→ カウンター表示を "FreeTime" にして、録音可能な時間を確認してください。(→p.24, 45)
- 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] "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.16)
- 録音モード("Select RecMode")が適正ですか?(→p.51)
- "RHSL" がオフになっていますか?(→p.87)

デジタル入力ができない

- デジタル入力を行うとき、[INPUT] "Ch1-8"、"Ch9-16" タブ・ページの "Digiln" ボタンを押して "On" にしてください (→p.18)

入力音または録音した音にノイズや歪みが多い

- [TRIM]が適正ですか?[TRIM]の値が大きすぎると音が歪み、小さすぎるとノイズが多くなります。
→ [INPUT 1/GUITAR]~[INPUT 4]端子の[TRIM]は、各[TRIM]LEDが橙色に点灯するところが適正值です。それ以外の入力端子の[TRIM]は、[METER/TRACK VIEW] 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歪んでいる場合、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]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・パラメーターまたは [TRIM]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・パラメーターを "CLP" が点灯しない範囲で調整します。

- EQで歪んでいる場合、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.25)

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" "000" (=Off)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] "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] "InsAss" タブ・ページの "Assign" を、入力にかけるときは "In" に、再生にかけるときは "Trk" に設定します。(→p.79)

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] "Control" タブ・ページの "Ass(#)" で選んだエフェクトが有効になっていますか?
→ [INSERT EFFECT] "InsAss" タブ・ページの "SelectEffType" 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: "Ass" 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] "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.45)

- 選択したエフェクトに、エフェクト・プログラム番号 "000" (=Off)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、D16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.46)

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量設定が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" でセンド量を上げてください。

- リターン量設定が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" でリターン量を上げてください。

- [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せんか?
→ [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・パ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])

- 外部センド量設定が0または0付近になっていませんか?
→ [MASTER EFFECT/AUX] "SuxSend" タブ・ページの "Aux" で外部センド量を上げてください。
- 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] "Ch1-8" "Ch9-16" で割り当ててください。
- サブ入力設定が適正ですか?(→p.35)

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" にするか、"Lev" で音量を下げてください。
- リズムを入力としてアサインしていませんか?
→ [INPUT] "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.74)

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.12, 47)
- MIDIケーブルが断線していませんか?

MTC、MIDIクロックで同期できない

- D16をマスター、MIDIシーケンサーをスレーブに設定していますか?(→p.47)
- D16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 Output" を確認してください。(→p.47)
- "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.68)
- 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D16が受信しない

- [SYSTEM] "MIDI" タブ・ページの "RcvMMC" が "On" になっていますか?
- 上記同ページ "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.46)

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

- D16とMIDIシーケンサーのMIDIチャンネルが一致していますか?
→ [SYSTEM] "MIDI" タブ・ページの "GlobalCh" を確認してください。(→p.46)

外部ディスク・ドライブ

外部ディスク・ドライブが、[SYSTEM] "DiskUtil" タブ・ページで認識しない

- 外部ディスクが正しく接続されていますか?(→p.48)
- 複数のディスク・ドライブのSCSIデバイスID設定が重複していませんか?
→ SCSIデバイスID設定方法はドライブの「取扱説明書」を参照してください。

ソング選択時、認識しない

- ディスクを初期化しましたか?
→ 外部ディスク・ドライブに録音またはソングをコピーするとき(HDD/リムーバブル・ディスク対象)は、初期化する必要があります。バックアップするとき(リムーバブル・ディスク対象)は、

初期化は不要です。[SYSTEM] "DiskUtil" タブ・ページで認識されれば使用可能です。

外部リムーバブル・ディスクが取り出せない

- 外部リムーバブル・ディスク内のソングが現在選択されていませんか？
- 現在選択されているソングがリムーバブル・ディスク上にある場合、途中でディスクを取り出すと、データを破壊する恐れがあるため、D16側からロックをかけています。「リムーバブル・ディスクの入れ替え」(→p.49)を参照して取り出してください。

再生やロケートなどの操作後、ドライブを長時間(10分以上)放置したら再生音がおかしい

- ドライブがスリープ・モードに入っていませんか？
- ドライブによっては長時間アクセスしないと、スリープ・モードに入るものがあります。[STOP]キーを押して、スリープ・モードを解除してください。

CD-R/RW

CD-R/RW ドライブが認識されない

- SCSI IDが6以外に設定されていませんか？(→p.48)
- D16の電源をオンにする前に、CD-R/RWドライブの電源をオンにしましたか？
- CD-R/RWドライブとD16の電源を一度オフにして、CD-R/RW→D16の順で電源をオンしてください。

書き込みができない

- ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません。(→p.63)
- 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。

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-R/RW" タブ・ページで "Final" ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。(→p.63)

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" ボタンを押してください。

SongFull


- ディスク・ドライブに登録できる最大ソング数を超過しています。
- 不要なソングを削除するか、他のドライブを選んでください。

Now***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。

エラー・メッセージ

Disk

- ディスク・ドライブの読み込みに失敗しました。
- [SYSTEM] "DiskUtil" の "CheckDrive" 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、ディスク・ドライブをフォーマットし直してください。
-  内蔵ドライブの "CheckDrive"、"Format" は、作業が終了するまでに40分程度かかります。

DiskBusy

- 使い始めのディスク・ドライブでこのメッセージを表示するときは、ディスク・ドライブの動作速度が遅いため録音/再生が行えません。
- このディスクは、バックアップ用としてお使いください。
- 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、ディスク・ドライブの読み書きが遅くなる場合があります。
- [TRACK] "EditTrk" の "OptimizeTrk" を実行してください。"OptimizeTrk" を実行してもエラーメッセージが表示される場合は、"CheckDrive" を実行してください。

DiskRepaired1

DiskRepaired2

DiskRepaired3

- "CheckDrive" でエラーがありました。
- DiskRepaired1は、エラーはあったが修正できたときに表示します。この表示のときは、そのままご使用できます。DiskRepaired2、3は、完全に修正できなかったときに表示します。この表示のときはソングデータが破壊していたり、失われている可能性があります。このときは曲などのデータは消去されますが、初期化することによって通常通りに使用できます。

DriveFull

- ドライブ容量が足りません。
- 電源を一度オフ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。

DriveProtected

- 選択しているMOなどのリムーバブル・ディスクにライト・プロテクトがかかっています。
- ディスクを取り出し、ライト・プロテクトを解除してください。

IllegalDrive/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、リムーバブル・ディスク以外に対してイジェクトしようとしたときや、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。

IllegalTo-EndTime

- トラック編集の伸長/圧縮時("ExpCmpTrk")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。

ToTime>=EndTime

- トラック編集の伸長/圧縮時("ExpCmpTrk")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。

MemoryFull

- 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、電源を一度オフに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。

MIDIOverflow

- 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。

NumberOfTracks

- 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。

SongProtected

- 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か(→p.60)、別のソングを選んでください。

TempoFast

- 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。
- タップを記録するときは、もう少し遅くタップしてください。

TempoSlow

- 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。
- タップを記録するときは、もう少し速くタップしてください。

システムのバージョン・アップ

D16のシステム・ファイルを書き込んだディスクからインストールすることによって、D16のシステムをアップ・デートすることができます。

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。

システム・ファイルに関する詳しい内容については、コルグ・ホーム・ページまたはコルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

1. システムのダウン・ロード

システム・ファイルをコルグ・ホーム・ページよりダウン・ロードします。それをDOSフォーマットの外部リムーバブル・ディスクなどにコピーします。

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。

2. 接続

システム・ファイルの入った外部リムーバブル・ディスク・ドライブなどとD16をSCSIで接続します。(→p.48)

必ず双方の電源をオフにしてから接続してください。

3. システムのバージョン・アップ

- ① D16に接続したドライブを選びます。
[SYSTEM] "DiskUtil" タブ・ページの "Drive ID" で、システム・ファイルの入ったドライブを選びます。
- ② "SelOperation" で "LoadSystem" を選びます。
- ③ 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、D16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・インフォメーションにご相談ください。
- ④ ロードが終了すると次の画面が表示され、ロードしたシステムのチェックが行われます。

```
Warning
Do not disconnect power.
Please wait restart.
Check sum = OK
```

チェックの結果は、正常の場合は "Check sum =OK"、異常の場合 "Check sum =NG" を表示します。

"NG" の場合は、再起動後、もう一度ロードを実行し直してください。

再び "NG" が表示される場合は、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

- ⑤ しばらくすると自動的に再起動し、新しいシステムで動作を開始します。



D16仕様

使用温度条件 : +5~+40度(結露させないこと)

■仕様

<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6.5時間

24bit時:最長3.3時間
※内蔵2.1Gバイト・ハード・ディスク使用時

最大記憶容量 : 内蔵+外部1,000Gバイト×7ドライブ

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

MIDI同期 : 送信(MTC, MIDI CLOCK)

: 受信(MMC, Scene change)

: 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)

編集 : トラック(コピー、インサート、イレース、デリート、ス
ワップ、リバース、オフティマイズ、タイム・エクスパ
ンション/コンプレッション)ソング間のトラックコ
ピー可能)

: ソング(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)

<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 : AC9V AC/AC power supply

消費電力 : 24W(AC 9V 2.0A max)

外形寸法 : 357mm(W)×245mm(D)×72mm(H)
(突起部含む)

重量 : 2.0kg

■主要規格

周波数特性 : 10 Hz~20 kHz±1 dB @+4 dBu, 10 kΩ 負荷

S/N : 100 dB(標準) @IHF-A

ダイナミックレンジ : 100 dB(標準) @IHF-A

THD+N : 0.02 %(標準) 20 Hz~20 kHz @+16 dBu,
10 kΩ 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>

コネクター : XLR-3-31 タイプ、φ6.3mmTRS フォンジャック
(平衡)

入力インピーダンス : 10 kΩ

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 Ω

<INPUT 3~8>

コネクター : φ6.3mmTRS フォンジャック(平衡)

入力インピーダンス : 10 kΩ

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 Ω

<GUITAR INPUT>

コネクター : φ6.3mm フォン・ジャック(不平衡)

入力インピーダンス : 1 MΩ

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 Ω

<MASTER OUTPUTS L/R>

コネクター : RCAピンジャック

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 kΩ以上

<MONITOR OUTPUTS L/R>

コネクター : RCAピンジャック

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 kΩ以上

<AUX OUTPUT>

コネクター : φ6.3mm フォンジャック(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 kΩ以上

< PHONES OUTPUTS >

コネクター : φ6.3mmステレオフォンジャック
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)

< SCSI >

コネクター : D-sub 25pins female
フォーマット : SCSI-2準拠

< MIDI IN/OUT >

コネクター : DIN5ピン×2

< FOOT SW >

コネクター : φ6.3mmフォン・ジャック(別売PS-1使用)

< EXPRESSION PEDAL >

コネクター : φ6.3mmステレオ・フォン・ジャック
(別売XVP-10, EXP-2使用)

< AC9V IN >

コネクター : DIN4ピン

■ Accessories

: AC/ACパワー・サプライ
(付属AC/ACパワー・サプライ使用)

■ Options

: 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

※ 製品の外觀および仕様は予告なく変更することがあります。
(1999年11月現在)



D16仕様

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	× *****	○ *6	
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	× ×	○ *6 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	× ○ *6	
ピッチベンダー		×	○ *6	
コントロール チェンジ	0-119	×	○ *6	
プログラム チェンジ:	設定可能範囲	○ 0-99	○ 0-99	シーン番号 1-100
エクスクルーシブ		×	○ *1	*1
コモン	:クォーター・フレーム :ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	○ *2 ○ *3 × ×	× × × ×	*2 *3
リアル タイム	:クロック :コマンド	○ *4 ○	○ *5 ○	*4 *5
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] "MIDI" で "RcvMMC" ボタンを "On" 選択しているとき受信する。 *2: [SYSTEM] "Sync" で "MTC30" を選択しているとき送信する。 *3: [SYSTEM] "Sync" で "MIDIClock" を選択しているとき送信する。 *4: [SYSTEM] "Sync" で "MIDIClock" を選択しているとき送信する。 *5: [TEMPO/RHYTHM] "TmpTrk" の "SelectRecTempoType" で "MIDIClock" を選択してテンポを記憶するとき受信する。 *6: [SYSTEM] "Control" で選択したとき受信する。			

モード1: オムニ・オン、ポリ

モード2: オムニ・オン、モノ

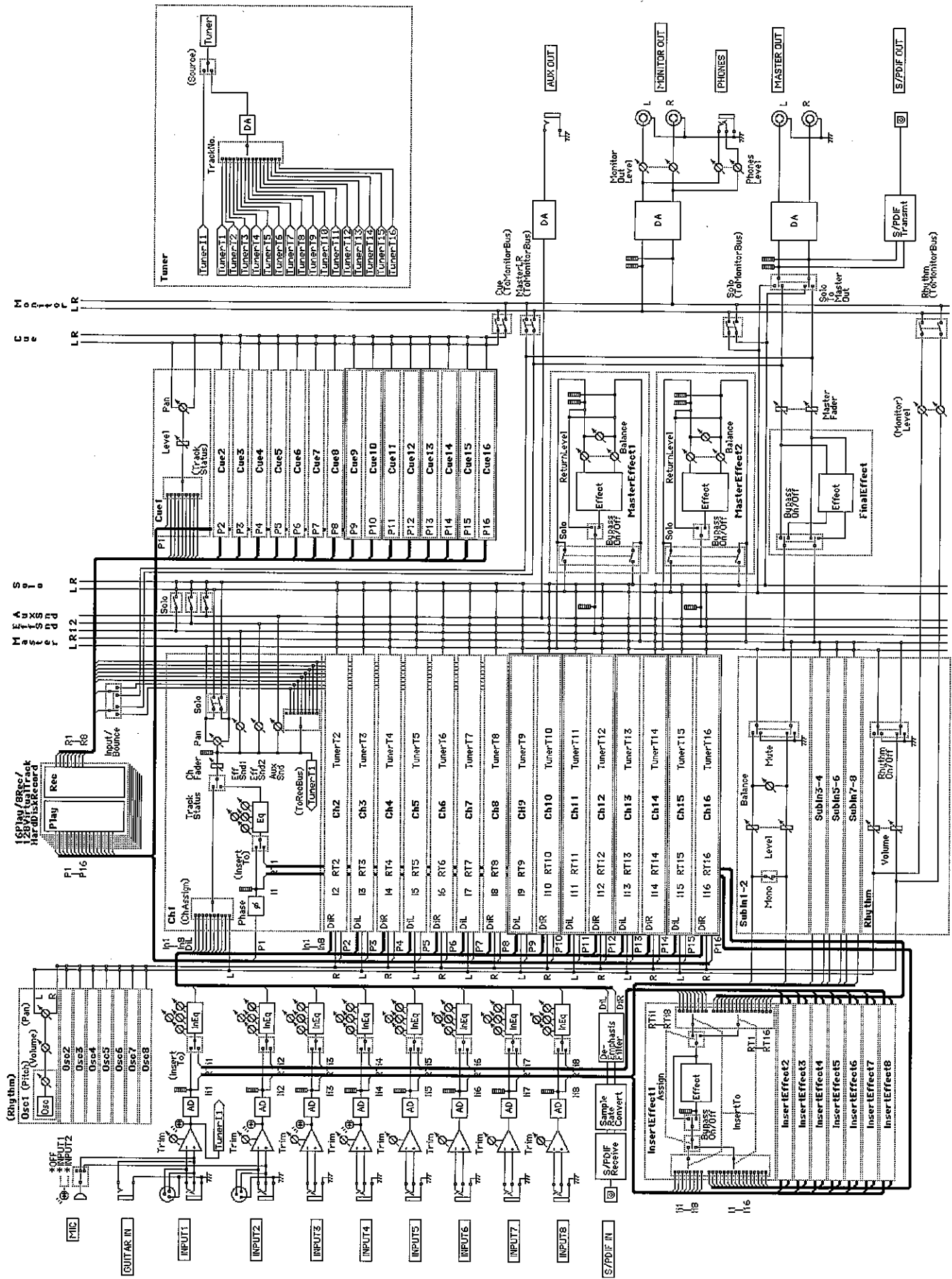
○: あり

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



Effect Program List

INSERT EFFECT Preset128 User128

Prog#	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 Reflections	ER					
Delay 6									
1008	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly					
1009	DL2	SV/X Delay	SV/Cross Delay	SDly					
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	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus					
1015	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr					
1016	MO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser					
1017	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat					
1018	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml					
1019	MO6	St.AutoPan	St.Auto Pan	AutPan					
1020	MO7	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.MBLLimiter	St.Multiband Limiter	SbNLimit					
1034	LS3	Vocoder	Vocoder	Vocodr					
1035	LS4	St.PitchShift	St.Pitch Shifter	StPitch					
1036	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L					
1037	LS6	RotarySpeaker	Rotary Speaker	RotSP					
1038	LS7	CntrCanceller	Center Canceller	Cancr					
Guitar Multi 43									
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	PA1	SemiClean	Pre Amp Simulator	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	1in2out x 2
1053	AS2	Vox-Tremolo	Amp Simulator2	NR	AmpSim	CabRes	Trem	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	
PreAmp Simulator 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			
Mic Multi 1									
1064	MS1	MicMulti1	Mic Multi1	CabRes	MicSim	Comp			
Vocal Multi 4									
1065	VD1	Vocal Multi1	Vocal Multi1	Comp	Exctr	Pitch	S.Dly		
1066	VD2	Vocal Multi2	Vocal Multi2	NR	DeEss	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1067	EB1	RockVocal	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
1068	EB1	VocalDouble	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/FI	S.Dly	
Mono-Mono 40									
1069	MM1	P4EQ-Exciter	P4EQ-Exciter	P4EQ	Excit1				
1070	MM2	P4EQ-Wah	P4EQ-Wah	P4EQ	Wah				
1071	MM3	P4EQ-Cho/FI	P4EQ-Cho/FI	P4EQ	ChF1				
1072	MM4	P4EQ-Phaser	P4EQ-Phaser	P4EQ	Phaser				
1073	MM5	P4EQ-MtDelay	P4EQ-Mt.Delay	P4EQ	MtDly				
1074	MM6	Comp-Wah	Comp-Wah	Comp2	Wah				
1075	MM7	Comp-AmpSim	Comp-AmpSim	Comp2	AmpSim				
1076	MM8	Comp-OD/HIG	Comp-OD/HIG	Comp1	OD/HIG				
1077	MM9	Comp-P4EQ	Comp-P4EQ	Comp1	P4EQ				
1078	MM10	Comp-Cho/FI	Comp-Cho/FI	Comp2	ChF1				
1079	MM11	Comp-Phaser	Comp-Phaser	Comp2	Phaser				
1080	MM12	Comp-MtDly	Comp-Mt.Delay	Comp2	MtDly				
1081	MM13	Exctr-Comp	Exciter-Comp	Excit2	Comp1				
1082	MM14	Exctr-Limtr	Exciter-Limiter	Excit2	Limtr				
1083	MM15	Exctr-Cho/FI	Exciter-Cho/FI	Excit2	ChF1				
1084	MM16	Exctr-Phasr	Exciter-Phaser	Excit2	Phaser				
1085	MM17	Exctr-MtDly	Exciter-Mt.Delay	Excit2	MtDly				
1086	MM18	Limtr-P4EQ	Limiter-P4EQ	Limtr	P4EQ				
1087	MM19	Limtr-Cho/FI	Limiter-Cho/FI	Limtr	ChF1				
1088	MM20	Limtr-Phasr	Limiter-Phaser	Limtr	Phaser				
1089	MM21	Limtr-MtDly	Limiter-Mt.Delay	Limtr	MtDly				
1090	MM22	OD/HIG-Cho/FI	OD/HIG-Cho/FI	ODHIG	ChF1				
1091	MM23	OD/HIG-Phasr	OD/HIG-Phaser	ODHIG	Phaser				
1092	MM24	OD/HIG-MtDly	OD/HIG-Mt.Delay	ODHIG	MtDly				
1093	MM25	OD/HIG-AmpSim	OD/HIG-AmpSim	ODHIG	AmpSim				
1094	MM26	Wah-AmpSim	Wah-AmpSim	Wah	AmpSim				
1095	MM27	Deci-AmpSim	Decimator-AmpSim	Decima	AmpSim				
1096	MM28	Decima-Comp	Decimator-Comp	Decima	Comp1				
1097	MM29	Ch/FI-MtDly	Cho/FI-Mt.Delay	ChF2	MtDly				
1098	MM30	Phasr-Cho/FI	Phaser-Cho/FI	Phaser	ChF2				
1099	MM31	Amp-Tremolo	AmpSim-Tremolo	AmpSim	Trem				
1100	MM32	Reverb-Gate	Reverb-Gate	Reverb	Gate				
1101	MM33	MicSim-Limtr	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1102	MM33	MicSim57/87	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1103	MM33	MicSim57/47	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1104	MM33	MicSim57/451	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1105	MM33	MicSim57/414	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1106	MM33	MicSim57/20	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1107	MM33	MicSim57/421	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
1108	MM33	MicSim57/55	MicSim-Limiter	MicSim	Limtr				
Mono-Mono 20									
1109	MM1	OD/HIGain	OverDrive/HighGain	ODHIG					
1110	MM2	Compressor	Compressor2	Comp2					
1111	MM3	Limiter	Limiter	Limtr					
1112	MM4	Gate	Gate	Gate					
1113	MM5	Exciter	Exciter2	Excit2					
1114	MM6	P4EQ	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1115	MM7	AmpSim	Amp Simulator	AmpSim					
1116	MM8	MtDelay	Multitap Delay	MtDly					
1117	MM9	Cho/FI	Chorus/Flanger2	ChF2					
1118	MM10	Phaser	Phaser	Phaser					
1119	MM11	Expander	Expander	Expndr					
1120	MM6	LoBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1121	MM6	LoCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1122	MM6	MidBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1123	MM6	MidCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1124	MM6	HiBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1125	MM6	HiCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
1126	MM2	PowerPop	Compressor2	Comp2					
1127	MM2	Dance	Compressor2	Comp2					
1128	MM2	Rock	Compressor2	Comp2					

MASTER EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
Reverb 15				
M001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
M002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmHll
M003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
M006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
M007	RV7	ER	Early Reflections	ER
M008	RV3	DarkPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M009	RV4	BrightPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M010	RV1	ARENA	Reverb Hall	HALL
M011	RV2	Cathedral	Smooth Hall	SmHll
M012	RV5	Club	Reverb Room	ROOM
M013	RV6	ListenRm	Bright Room	BrRoom
M014	RV7	NeoAcoustic	Early Reflections	ER
M015	RV6	Garage	Bright Room	BrRoom
Delay 6				
M016	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
M017	DL2	St/X Delay	St/Cross Delay	StDly
M018	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MDly
M019	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
M020	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
M021	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly
Modulation 7				
M022	MO1	Chorus	St.Chorus	Chorus
M023	MO2	Flanger	St.Flanger	Flangr
M024	MO3	Phaser	St.Phaser	Phaser
M025	MO4	Vibrato	St.Vibrato	Vibrat
M026	MO5	Tremolo	St.Tremolo	StTrml
M027	MO6	AutoPan	St.AutoPan	AutPan
M028	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl
Special Effects 4				
M029	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd
M030	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr
M031	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record
M032	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd

FINAL EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
Dynamics 10				
F001	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp
F002	DY1	StudioComp	St.Compressor	StComp
F003	DY1	TwoMix 60's	St.Compressor	StComp
F004	DY1	TwoMix 70's	St.Compressor	StComp
F005	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit
F006	DY2	ReMSTR POP	St.Limiter	StLimit
F007	DY2	ReMSTR DANCE	St.Limiter	StLimit
F008	DY2	StudioLmitr	St.Limiter	StLimit
F009	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate
F010	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ
LargeSizeEffect 10				
F011	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ
F012	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F013	LS2	RemasterLA	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F014	LS2	GrooveBeat	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F015	LS2	TwoMixHipHop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F016	LS2	TwoMixDance	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F017	LS2	2MixGirlPop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F018	LS2	Digital Rock	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F019	LS2	TwoMix 80's	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F020	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L
Reverb 6				
F021	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
F022	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmHll
F023	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
F024	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
F025	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
F026	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
Delay 6				
F027	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
F028	DL2	St/X Delay	St/Cross Delay	StDly
F029	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MDly
F030	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
F031	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
F032	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly



Effect Program

Rhythm Pattern List (215 patterns)

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。

RhythmName	Length	Tempo	RhythmName	Length	Tempo	RhythmName	Length	Tempo	RhythmName	Length	Tempo
----3/4---- (13 pattern)			[E]8beat 1	5	120	R&Funk 5	4	98	[F]House 1	1	130
3/4	4	150	[E]8beat 2	3	120	R&Funk 6	2	98	[F]House 2	1	130
[I]3/4	7	150	[E]8beat 3	3	120	R&Funk 7	2	98	[E]House 1	3	130
[F]3/4	1	150	16bt Rock1	4	100	[I]R&Funk 1	2	98	[E]House 2	6	130
[E]3/4	4	150	16bt Rock2	4	100	[I]R&Funk 2	4	98	Jungle 1	8	160
JazzWaltz1	8	150	[I]16bt Rock1	5	100	[I]R&Funk 3	2	98	Jungle 2	8	160
JazzWaltz2	8	150	[I]16bt Rock2	4	100	[F]R&Funk 1	1	98	[I]Jungle	8	160
[I]JazzWaltz	4	150	[F]16bt Rock1	1	100	[F]R&Funk 2	1	98	[F]Jungle 1	1	160
[F]JazzWaltz	2	150	[E]16bt Rock2	1	100	[F]R&Funk 3	1	98	[F]Jungle 2	1	160
[E]JazzWaltz	5	150	[E]16bt Rock1	6	100	[E]R&Funk 1	1	98	[E]Jungle	6	160
Waltz	8	150	[E]16bt Rock2	4	100	[E]R&Funk 2	2	98	Techno 1	4	130
[I]Waltz	8	150	16beat 1	2	100	[E]R&Funk 3	4	98	Techno 2	4	130
[F]Waltz	2	150	16beat 2	2	100	JAZZ 1	8	100	Techno 3	4	130
[E]Waltz	4	150	16beat 3	4	100	JAZZ 2	8	100	Techno 4	2	130
----6/8---- (14 pattern)			16beat 4	2	100	[I]JAZZ	8	100	Techno 5	2	130
6/8 Var1	4	120	16beat 5	4	100	[F]JAZZ 1	1	100	[I]Techno 1	4	130
6/8 Var2	2	120	16beat 6	4	100	[F]JAZZ 2	1	100	[I]Techno 2	4	130
6/8 Var3	4	120	[I]16beat 1	4	100	[E]JAZZ	8	100	[I]Techno 3	4	130
6/8 Var4	8	120	[I]16beat 2	5	100	Motown	4	120	[F]Techno 1	1	130
6/8 Var5	8	120	[I]16beat 3	4	100	[I]Motown	4	120	[F]Techno 2	1	130
[I]6/8 1	5	120	[F]16beat 1	1	100	[F]Motown	1	120	[E]Techno 1	5	130
[I]6/8 2	5	120	[F]16beat 2	1	100	[E]Motown	4	120	[E]Techno 2	5	130
[I]6/8 3	8	120	[F]16beat 3	1	100	SurfRock	8	169	[E]Techno 3	5	130
[F]6/8 1	2	120	[E]16beat 1	3	100	[I]SurfRock	4	169	Bossa nova	4	132
[F]6/8 2	1	120	[E]16beat 2	3	100	[F]SurfRock	1	169	[I]Bossa	4	132
[F]6/8 3	2	120	[E]16beat 3	5	100	[E]SurfRock	4	169	[F]Bossa	1	132
[E]6/8 1	6	120	Shuff 1	4	130	Twist	2	165	[E]Bossa	5	132
[E]6/8 2	5	120	Shuff 2	4	130	[I]Twist	4	165	Beguine	2	120
[E]6/8 3	5	120	Shuff 3	4	130	[F]Twist	1	165	[I]Beguine	4	120
----4/4---- (188 pattern)			Shuff 4	8	130	[E]Twist	4	165	[F]Beguine	1	120
8bt Rock1	1	120	Shuff 5	8	130	Reggae	4	95	[E]Beguine	5	120
8bt Rock2	8	120	Shuff 6	8	130	[F]Reggae	1	95	Mambo	2	100
8bt Rock3	8	120	[I]Shuff 1	5	130	HipHop 1	8	90	[I]Mambo	4	100
8bt Rock4	8	120	[I]Shuff 2	4	130	HipHop 2	4	90	[F]Mambo	1	100
8bt Rock5	4	120	[I]Shuff 3	8	130	HipHop 3	2	90	[E]Mambo	3	100
8bt Rock6	4	120	[F]Shuff 1	2	130	HipHop 4	2	90	Salsa	8	90
[I]8bt Rock1	4	120	[F]Shuff 2	2	130	HipHop 5	2	90	[I]Salsa	2	90
[I]8bt Rock2	8	120	[F]Shuff 3	1	130	HipHop 6	2	90	[F]Salsa	1	90
[I]8bt Rock3	4	120	[E]Shuff 1	3	130	HipHop 7	2	90	[E]Salsa	3	90
[F]8bt Rock1	1	120	[E]Shuff 2	5	130	[I]HipHop 1	3	90	Samba1	4	95
[F]8bt Rock2	1	120	[E]Shuff 3	4	130	[I]HipHop 2	5	90	[I]Samba1	4	95
[F]8bt Rock3	1	120	HalfTime	8	150	[I]HipHop 3	2	90	[F]Samba1	1	95
[E]8bt Rock1	4	120	[I]HalfTime	5	150	[F]HipHop 1	1	90	[E]Samba1	3	95
[E]8bt Rock2	7	120	[F]HalfTime	1	150	[F]HipHop 2	1	90	Samba2	4	111
[E]8bt Rock3	4	120	[E]HalfTime	6	150	[F]HipHop 3	2	90	[I]Samba2	4	111
8beat 1	4	120	RockBld 1	8	90	[E]HipHop 1	4	90	[F]Samba2	1	111
8beat 2	4	120	RockBld 2	8	90	[E]HipHop 2	6	90	[E]Samba2	5	111
8beat 3	4	120	[I]RockBld 1	4	90	Rap	4	95			
8beat 4	2	120	[I]RockBld 2	4	90	[I]Rap	4	95			
8beat 5	8	120	[F]RockBld 1	1	90	[F]Rap	1	95			
8beat 6	2	120	[F]RockBld 2	1	90	[E]Rap	5	95			
8beat 7	2	120	[E]RockBld 1	6	90	House 1	4	130			
[I]8beat 1	5	120	[E]RockBld 2	4	90	House 2	4	130			
[I]8beat 2	4	120	R&Funk 1	4	98	House 3	4	130			
[F]8beat 1	1	120	R&Funk 2	2	98	House 4	4	130			
[F]8beat 2	1	120	R&Funk 3	2	98	[I]House 1	4	130			
[F]8beat 3	1	120	R&Funk 4	4	98	[I]House 2	8	130			

Demo Song List

1. Alone
2. Clarity
3. Someday

All songs written and performed by Michael Blake
Drums by Paul Roraback

©1999 Michael Blake -all rights reserved.

索引

記号

16Bit/16Track 59
1in1out×4 29, 79
1in1out×8 29, 79
1in2out×2 29, 79
24Bit/8Track 59
2in2out×2 29, 79

A

AutoIn 85
AuxSend(セント) 34, 82

B

BALANCE 25, 86

C

CD-R/RW 62
[CHANNEL]フェーダー 86

D

DigIn 18, 75

E

Effect Algorithm 32, 80, 81
Effect On/Off 32, 83
EffectIcon 32, 80, 83
EQ 25, 76, 78

F

[FF]キー 87

I

INPUT 75, 86

M

[MASTER]フェーダー 86
MIDI 33, 46, 67
MIDIインプリメンテーション・チャート 110
MIDIクロック 41, 69
MIDIシーケンサー 46, 47
MMC 46
MTC 45
MUTE 86

P

Pair 26, 76
PAN 25, 86
Phase 78
PLAY 86
[PLAY]キー 87

R

REC 86
[REC]キー 87
[REW]キー 87
[RHSL (REHEARSAL)]キー 87

S

[STOP]キー 87
STORE 64
SubIn 35, 75

T

TRACK STATUS 86
TRANSPORT KEY 87

V

Vトラックとの交換 58
Vトラックへのコピー 58

A

アイコン 8
アナログ 16, 75
アンドゥ 10, 73

I

イジェクト 48
位相 78
インアウト再生 70
インサート・エフェクト 29, 79
インサート・エフェクトの構成 79
インサート・エフェクトをかけて録音 30
インサート・エフェクトをトラックにかけて再生 31
イントロ 41
インプットEQ 26, 76

E

エクスプレッション・ペダル 33, 45
エディット・セル 8
エフェクト・オン/オフ 80
エフェクト・SEND 82
エフェクト・SEND・メーター 85
エフェクトのエディット 32
エフェクトのコントロール** 89
エフェクト・パラメーター 89
エフェクト・プログラム 31, 80, 81, 83
エフェクト・プログラムに名前を付ける 33, 80, 82, 83
エフェクト・プログラムの保存 33, 80, 82, 83
エフェクトをコントロール 33, 45
エラー 48
エラー・メッセージ 106
エンディング 41

O

オーディオCD 21
オーディオCDの作成 63
オート・セーブ機能 43
オート・パンチ・インアウト 20, 71
オーバー・ダビング 19
オブティマイズ 54, 57
音声イベント 85

カ

外部エフェクト 34
外部SEND 82
外部ドライブの接続 48
外部ドライブの電源オン/オフ 48
カウンター 45
カレント・ページ 8

キ

ギター 16
ギター・アンプ・シミュレーター 96
ギター・マルチ 96
キュー 84

ク

グローバルMIDIチャンネル 46

コ

コピー 43

サ

サブ入力 35, 75

シ

システムのバージョン・アップ 107
仕様 108
シーン 28, 65
シーン再生のオン/オフ 65
シーンをコピー 66
シーンを削除 67
シーンの登録 66
シーンのフィルター 67
シーンをMIDIでコントロールする 67
シーンを自動的に切り替える 66
シーンを編集して上書きする 66
シーンを呼び出す 66
初期化 47, 48
新規ソング 14
新規ソングを作成 59

ス

スクラブ 24, 74
スクラブ機能の操作方法 75
スクロール・ボタン 8
スペシャル・エフェクト 94
スレーブ機 46

スレッシュホールド・レベル 73
スロー・プレイ 74

セ

接続 11

ソ

ソロ 27, 84
ソロ・オンにした音声を[MASTER OUT L/R]端子から出力 84
ソング(すべて)のコピー 61
ソングの移動 61
ソングのコピー 61
ソングの削除 61
ソングの選択 59
ソングの名前 14
ソングのプログラム再生 62
ソングの編集 38, 60
ソングの保護 61
ソング名の変更 59

タ

ダイアログ 8
ダイナミクス 92
タップ・テンポ 42, 69
タブ 8

チ

チューナー 77
チューナーの使用法 77

テ

データ 43
デレイ 89
デジタル 18, 75
デバイスID 46
デモ・ソング 13
電源オン/オフ 12, 48
テンポ 39, 68
テンポ、マーク、シーンの表示 59
テンポ・トラック 41, 69
テンポ・マップ 40
テンポ・マップの編集 68
テンポ・マップを削除/設定し直す 41

ト

同期 46
トラック全体の交換 58
トラック全体のコピー 58
トラックの交換 57
トラックのコピー 56
トラックの最適化 57
トラックの削除 57
トラックの消去 56
トラックの伸長/圧縮 57
トラックの反転 57
トラックの編集 36

トラック・ビュー 85
トラックへの空白挿入 56
トラック編集 53
トリガー録音 73

ナ

内蔵マイク 17

ノ

ノン・ディストラクティブ・エディット 1

ハ

バーチャル・トラック 19, 22, 52
バイパス 32, 80, 82
バウンス 21
バウンス録音 51
波形 55, 71, 74
バックアップ 43, 49
バックアップの方法 50
パラメーターの設定 9
パンチ・アウト 19
パンチ・イン 19

ヒ

ピーク・ホールド 86
ピッチ変換 56
拍子 39, 68
ピンポン録音 51

フ

ファイナル・エフェクト 32, 81, 83
フィル 41
フェーズ 78
フォーマット 47, 48
フット・スイッチ 20
フット・スイッチで制御する機能 45
フット・スイッチの極性 45
プリアンプ・シミュレーター 97
プリセット 29
プリ・フェーダー(フェーダー前の)・レベル 85
プリ・フェーダー・レベル・メーター 85
プリ・ロール 71
フレーズのコピー 74
プレイ・トゥ 74
プレイ・フロム 74
プログラム・プレイ 23, 62

ヘ

ページ選択 9
ベース・マルチ 97
ペア 26, 76, 86
ヘッドホン出力 84

ホ

ボーカル・マルチ 97

ポスト・フェーダー(フェーダー後の)・レベル 85
ポスト・フェーダー・レベル・メーター 85
ポスト・ロール 71
ポップアップ・ボタン 8, 9
ポップアップ・メニュー 9

マ

マーク 24, 45, 64
マーク時刻への移動 64
マークの削除 64
マークの登録 64
マイク・シミュレーター 99
マイク・マルチ 97
マスター・L, Rメーター 85
マスター・エフェクト 31, 81
マスター機 46
マスター・テープ 35
マニュアル・テンポ 40
マニュアル・パンチ・イン・アウト 19, 45
マルチ・エフェクト 99

ミ

ミキサー設定 59
ミックスダウン 35

メ

メトロノーム 68

モ

モード選択 9
モジュレーション 91
モニター 27
モニター・L, Rメーター 85
モニター出力 84
モノラル・タイプ 102

ユ

ユーザー 29

ラ

ラージサイズ・エフェクト 95
ラジオ・ボタン 8

リ

リストア 44, 49
リストアの方法 50
リズム 39, 68, 75, 84
リズムのオン/オフ 39
リズムの音量調整 39
リズム・パターン 39, 68
リズムを聞きながら演奏を録音する 39
リズムをミュート 68
リズムを録音 39
リターン・バランス 82
リターン・レベル 81

リドゥ 73
リハーサル 87
リバーブ 89
リムーバブル・ディスク 48
リムーバブル・ディスク・ドライブ 47
リムーバブル・ディスクの入れ替え 49

ル

ループ 72
ループ再生 72
ループ録音 72

ロ

録音可能な時間 45
録音モード 51
ロケート 24, 70
ロケート時刻への移動 70
ロケートの機能 70
ロケートの登録方法 70



アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一、保証期間内に製造上の不備による故障が生じた場合は、無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品（電池など）を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災（火災等）によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が、不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■修理や運送費用が、製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめコルグ・サービスステーションまたはインフォメーションへご相談ください。運送にかかる往復の費用は、お客様のご負担とさせていただきます。

■当社の修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。仕様変更に関しては有償となりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。コルグ・サービスステーションまたはインフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし、外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL (03) 5376-5022
東京営業所	〒168-0073	東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825	名古屋市昭和区八事本町100-51	TEL (052) 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	TEL (06) 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	TEL (092) 531-0166

■修理等は、最寄りの各営業所または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001	東京都大田区東海5-4-1	
		明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	TEL (03) 3799-9085

<WARNING!>

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.

(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。)

KORG

■本社：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 TEL (03) 3325-5691
 ■インフォメーション：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 TEL (03) 5376-5022
 ■東京営業所：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 TEL (03) 3323-5241
 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ：〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL (052) 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 TEL (06) 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 TEL (092) 531-0166