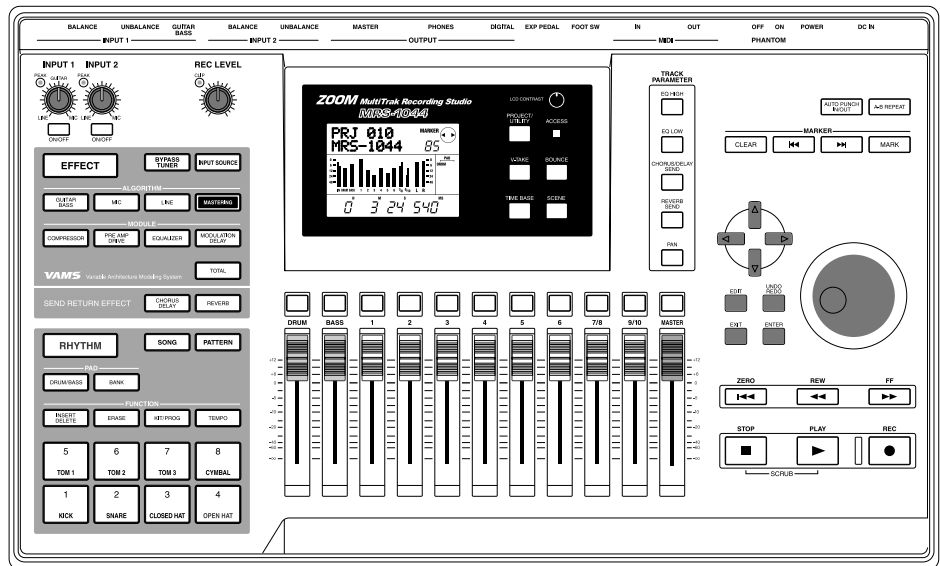


MRS-1044

ZOOM MultiTrak Recording Studio



オペレーションマニュアル

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。



警告

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。



警告

電源について

MRS-1044の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域（たとえば国外）で、MRS-1044をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。



注意

使用環境について

MRS-1044をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
- 湿度が極端に高いところ
- 砂やほこりの多いところ
- 振動の多いところ



注意

取り扱いについて

MRS-1044は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。

必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。



注意

接続ケーブルと入出力ジャックについて

ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。



注意

改造について

ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

MRS-1044は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、MRS-1044と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、MRS-1044も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。

クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

保証書の手続きとサービスについて

MRS-1044の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。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、無償で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、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので、必ず参照しやすいところに保管してください。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2	リファレンス【レコーダー】	29
安全上のご注意	2	曲の好きな位置に移動する（ロケート機能）	29
使用上のご注意	2	曲中にマークを付ける（マーカー機能）	29
はじめに	5	マークを設定する	29
ごあいさつ	5	マークの位置にロケートする	30
MRS-1044のご紹介	6	マークを消去する	30
レコーダーセクション	6	目的の位置を検索する（スクラブ／プレビュー機能）	31
リズムセクション	7	スクラブ／プレビュー機能を使う	31
ミキサーセクション	7	スクラブ機能の設定を変更する	31
エフェクトセクション	7	リピート再生する（A-Bリピート機能）	32
各部の名称	8	一部分のみを録音し直す（パンチイン／アウト機能）	33
フロントパネル	8	マニュアルパンチイン／アウトを使う	33
インプットセクション	8	オートパンチイン／アウトを使う	33
エフェクトセクション	9	Vテイクを使う	35
リズムセクション	9	Vテイクを切り替える	35
ディスプレイセクション	10	Vテイクの名前を変更する	36
フェーダーセクション	10	複数のトラックをまとめる（バウンス機能）	37
TRACK PARAMETERセクション	11	バウンスを実行する	37
コントロールセクション	11	バウンス機能を設定する	37
トランスポートセクション	12	トラックを編集する	38
リアパネル	12	指定範囲のデータを別の位置に複製する	38
サイドパネル	13	トラック全体のデータを複製する	40
指定範囲のデータを別の位置に移動する	40		
指定範囲のデータを消去する	42		
トラック全体のデータを消去する	43		
トラック全体のデータを入れ替える	43		
トラックの録音内容をキャプチャーする	44		
トラックをキャプチャーする	44		
キャプチャーデータと交換する	45		
接続	14	リファレンス【ミキサー】	46
デモソングを聴いてみよう	15	ミキサーについて	46
電源を入れる	15	インプットミキサーの基本操作	47
デモソングを選ぶ	15	入力信号を録音トラックに割り当てる	47
デモソングを再生する	15	センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する	48
電源を切る	16	パン／バランスを調節する	48
体験ツアー	17	トラックミキサーの基本操作	49
ステップ1：録音前の準備	17	音量／パン／EQを調節する	49
1-1：プロジェクトを読み込む	17	エフェクトのかかり具合を調節する	50
1-2：リズムセクションの伴奏を演奏する	18	奇数番号／偶数番号のチャンネルをリンクさせる	50
1-3：プロジェクトを保存する	19	ミキサーの設定を保存／呼び出しする（シーン機能）	51
ステップ2：最初のトラックの録音	20	シーンを保存する	51
2-1：入力感度と録音レベルを調節する	20	保存したシーンを呼び出す	52
2-2：インサートエフェクトを設定する	21	シーンを削除する	52
2-3：トラックを選んで録音する	21	シーンの切り替えを自動化する	52
ステップ3：オーバーダビング	23	レベルメーターの表示方法を切り替える	54
3-1：インサートエフェクトのパッチを選ぶ	23	リファレンス【リズム】	55
3-2：トラックを選んで録音する	23	リズムセクションについて	55
ステップ4：ミックスダウン	24	リズムパターンを演奏する	56
4-1：音量／パン／EQを調節する	24	リズムパターンを選んで演奏する	56
4-2：センドリターンエフェクトを使う	26	リズムパターンのテンポを変える	57
4-3：楽曲全体にインサートエフェクトをかける	27		
4-4：ミックスダウンを行う	28		

ごあいさつ

このたびは、ZOOMマルチトラックレコーディングスタジオMRS-1044（以下“MRS-1044”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。MRS-1044は、次のような特長を備えたデジタルオーディオワークステーションです。

■ 音楽制作に必要なすべての機能を統合化

ハードディスクレコーダー、ドラム／ベースマシン、ミキサー、エフェクトなど、音楽制作に必要なすべての機能を一体化。リズムトラック制作からマルチトラック録音、ミックスダウンまで、すべての過程を1台でこなします。

■ 10トラック×10テイク仕様のレコーダー

レコーダーセクションは、モノラルトラック×6とステレオトラック×2の10トラック仕様。最大2トラックの同時録音、および10トラックの同時再生が可能です。それぞれのトラックには10本の仮想トラック（Vテイク）を用意。ボーカルやギターソロなど大事なパートは、仮想トラックを切り替えながら複数のテイクを録音しておけます。また、オーディオデータのコピーや移動など、編集機能も充実しています。

■ 10トラック同時のピンポン録音にも対応したバウンス機能

簡単なキー操作で、複数のトラックを1～2トラックにまとめるバウンス機能に対応。空きトラックがないときでも、10トラックを同時再生しながら、2トラックにピンポン録音できます。

■ ガイドリズムや伴奏に利用できるリズムセクション

リズムセクションには、内蔵のドラム＋ベース音源を使った255種類の伴奏パターンを搭載。レコーダーと同期走行させながら、あるいは単独で動作するガイドリズムとして利用できます。また、パターンの演奏順やコードをプログラムすることも可能。オーディオトラックは犠牲にせず、1曲分のリズム伴奏を構成できます。

■ 充実したミキサーセクション

ドラム×2、ベース×1、トラック×10の13チャンネルをミックスするデジタルミキサーを内蔵。各チャンネルのレベル、パン、EQ設定は“シーン”として保存できます。保存したシーンは手動で瞬時に呼び出せるほか、楽曲の任意の位置で自動的に切り替えることができます。

■ 多彩なエフェクト

内蔵エフェクトとして、特定の信号経路に挿入する“インサートエフェクト”と、ミキサーのセンド／リターン経路で使用する“センド／リターンエフェクト”を用意。トラック録音時の音色加工から、ミックスダウン時の空間処理やマスタリング処理まで、幅広く利用できます。

■ 優れた拡張性

オプションとしてUSBボードやSCSIボードを発売予定。パソコンや外部ストレージ機器との間でデータ転送が行えます。データのバックアップ／リストア、オーディオデータ／リズムデータの管理、システムのバージョンアップが容易に行えます。

MRS-1044の多彩な機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。なお、このマニュアルは、保証書とともに保管してください。

MRS-1044のご紹介

MRS-1044の内部構成は、大きく次の4つのセクションに分かれています。

● レコーダーセクション

オーディオの録音／再生を行います。

● リズムセクション

内蔵のドラム／ベース音源を利用して、リズム演奏を行います。

● ミキサーセクション

レコーダーセクションとリズムセクションの信号をミックスし、ステレオ出力端子から出力します。

● エフェクトセクション

入力信号やミキサーセクションの信号を加工します。MRS-1044で利用可能なエフェクトには、インサートエフェクトとセンドリターンエフェクトの2種類があります。

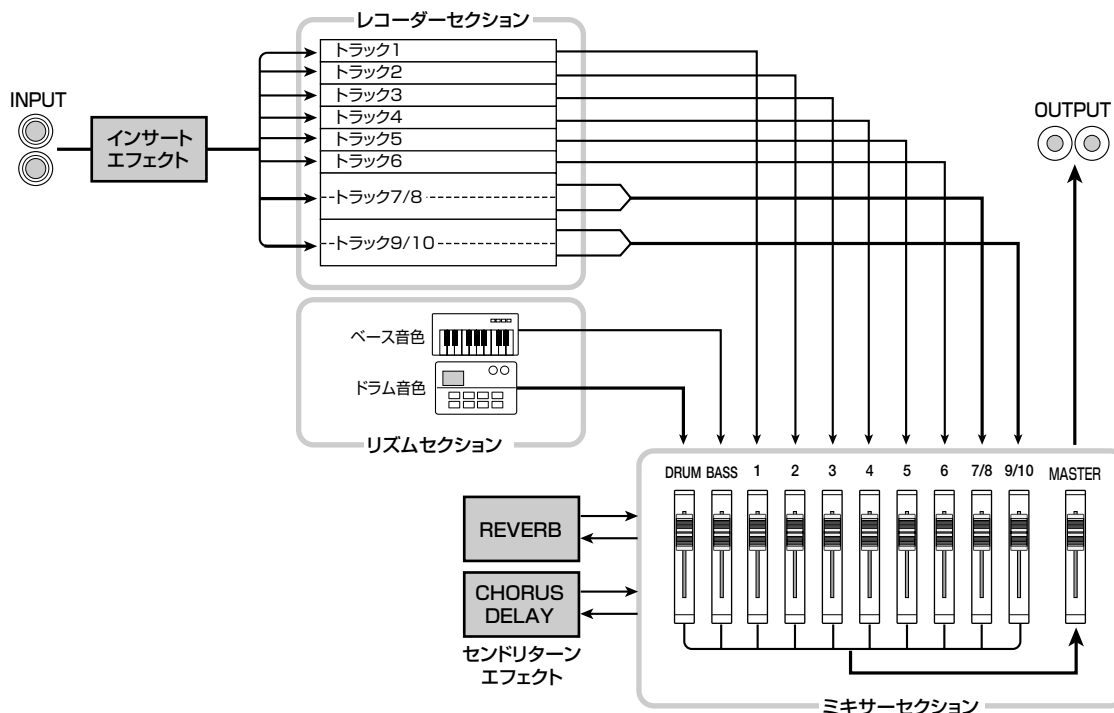
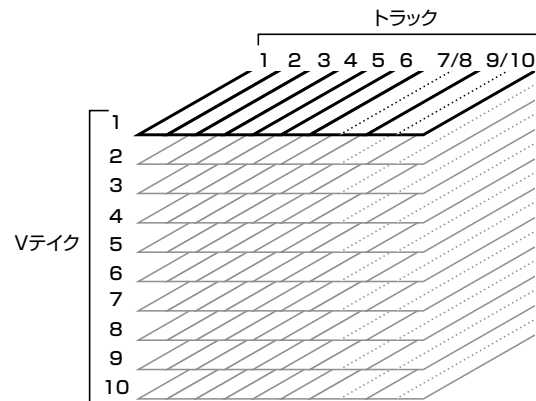
下の図は、各セクションの関係と信号の流れを表したものです。

次に、セクションごとの内容を詳しく見ていきましょう。

レコーダーセクション

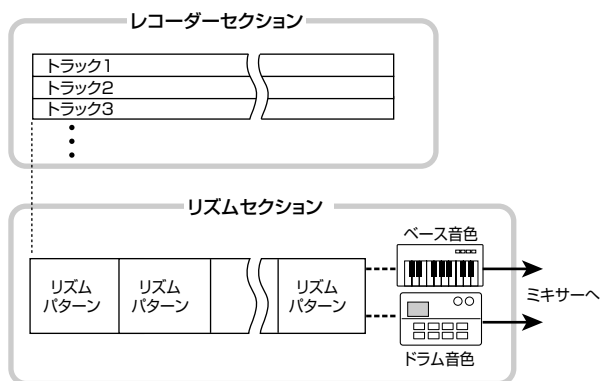
MRS-1044のレコーダーセクションは、モノラルトラック×6本(トラック1～6)とステレオトラック×2本(トラック7/8、9/10)の10トラックで構成されています。最大10トラックの同時再生、および2トラックの同時録音が可能です。

トラック1～10には、それぞれ10本の仮想トラック(これを“Vテイク”と呼びます)が用意されており、トラックごとにいずれか1本のテイクを選んで、録音／再生を行います(Vテイクを使う→P35)。例えば、ギターソロを複数のVテイクに分けて録音しておき、後から聴き比べて最良のテイクを選ぶという使い方ができます。



リズムセクション

MRS-1044のリズムセクションには、内蔵のドラム／ベース音源を利用した数小節の伴奏パターン（これを“リズムパターン”と呼びます）が255種類保存されています。これらのリズムパターンは単独で、もしくはレコーダーと同期した状態で演奏できます。



HINT

フロントパネルにある8つのパッドやMIDIを使って、オリジナルのパターンを作ることができます。

また、リズムパターンを演奏順に並べ、コードやテンポをプログラムして、1曲分のリズム伴奏（これを“リズムソング”と呼びます）を作成することも可能です。オーディオトラックは犠牲にせず、1曲分のリズム伴奏を構成できます。

ミキサーセクション

レコーダーのトラック1～6、7/8、9/10の出力、およびリズムセクションのドラム+ベース音色の出力は、それぞれミキサーセクションのチャンネル1～6、チャンネル7/8、チャンネル9/10、DRUMチャンネル、BASSチャンネルに送られます。それぞれのチャンネルでは、次に挙げる要素を個別に操作できます。

- ・音量
- ・パン
- ・2バンドEQ
- ・センドリターンエフェクトへのセンドレベル
- ・ミュートオン／オフ

エフェクトセクション

MRS-1044のエフェクトには、“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”の2種類があり、それぞれ同時に利用できます。それぞれのエフェクトの特徴は、次の通りです。

■ インサートエフェクト

特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトです。インサートエフェクトの挿入位置は、次の3つの中から選べます。

- ① 入力端子の直後（初期状態）
- ② ミキサーの任意のチャンネル
- ③ MASTER フェーダーの直前

初期状態では、P6の図のように入力端子の直後（①）に挿入されており、トラックに録音する信号を直接加工できます。さらに挿入位置を②や③の位置に変更すれば、ミックスダウン時に任意のトラック、または楽曲全体を加工できます。

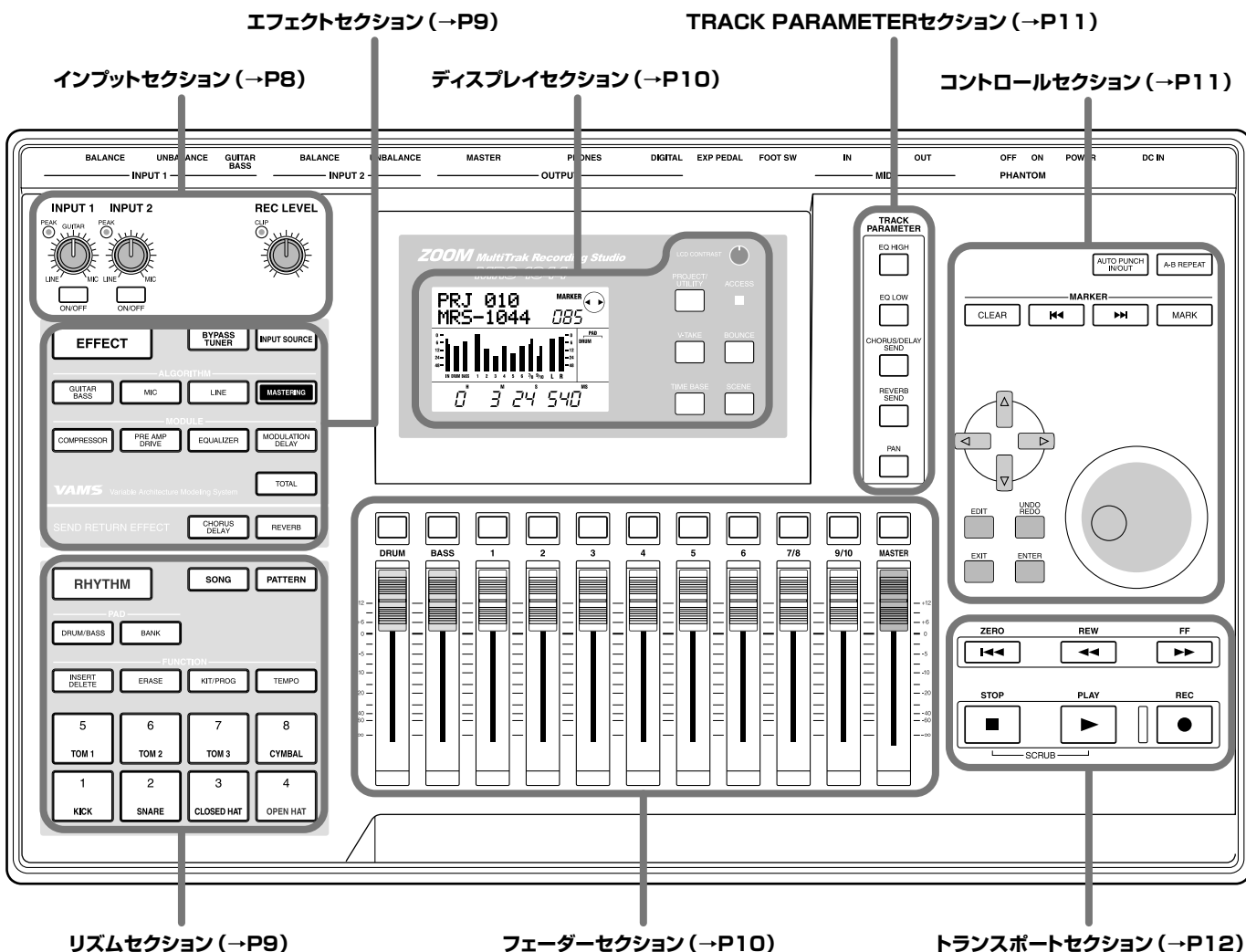
■ センドリターンエフェクト

ミキサーセクションのセンド／リターンに内部接続されているエフェクトです。リバーブ（REVERB）とコーラス／ディレイ（CHORUS/DELAY）の2種類があり、それぞれ同時に利用できます。

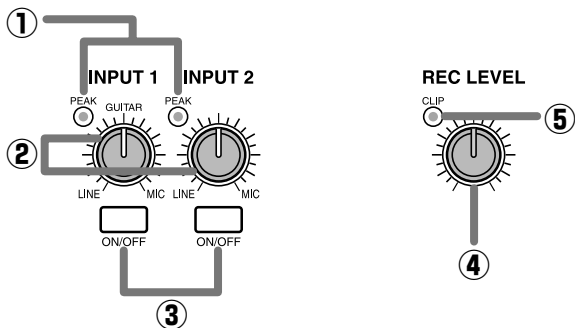
センドリターンエフェクトのかかり具合は、ミキサーの各チャンネルのセンドレベルで調節します。センドレベルを上げるほど、そのチャンネルのリバーブやコーラス／ディレイのかかり具合が深くなります。

各部の名称

フロントパネル



インプットセクション



① [PEAK]インジケータ

[INPUT 1]、[INPUT 2]端子からの入力信号（入力ソース）が歪んでいないかどうかを確認します。音が歪み始める-6dBのレベルで点灯します。

② [INPUT 1]／[INPUT 2]コントロール

[INPUT 1]、[INPUT 2]端子からの入力信号の感度を調節します。

③ [ON/OFF]キー

[INPUT 1]／[INPUT 2]の有効／無効を選択します。有効（オン）のときはキーが点灯します。

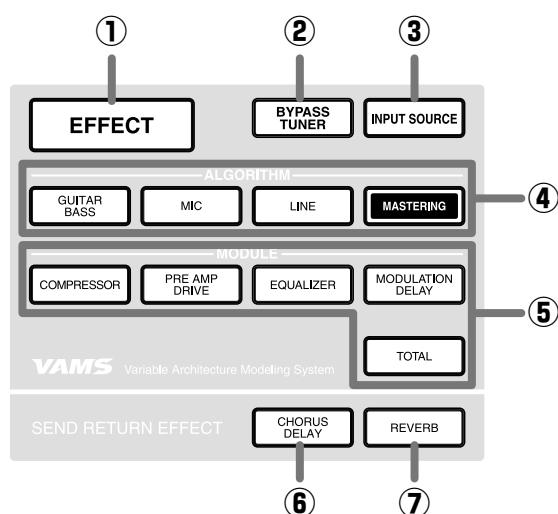
④ [REC LEVEL]コントロール

[INPUT 1]、[INPUT 2]端子からの入力信号の音量を調節します。

⑤ [CLIP]インジケータ

[REC LEVEL]コントロール通過後の信号がクリップしたときに点灯します。

エフェクトセクション



① [EFFECT]キー

内蔵エフェクトで現在選択されているパッチ(エフェクトの設定を記憶したもの)を表示/選択する画面を呼び出します。

② [BYPASS/TUNER]キー

インサートエフェクトをバイパスにしたり、チューナー機能呼び出します。インサートエフェクトがバイパスの時は、キーが点灯します。チューナー機能を利用しているときは、キーが点滅します。

③ [INPUT SOURCE]キー

[ON/OFF]キーやステータスキーと組み合わせて、インサートエフェクトを挿入する位置を選択します。

④ ALGORITHM (アルゴリズム) キー

次の4つのキーを使って、インサートエフェクトのアルゴリズム(エフェクトモジュールの組み合わせ)を選択します。選択されているアルゴリズムはキーが点灯します。

- [GUITAR/BASS]キー
- [MIC]キー
- [LINE]キー
- [MASTERING]キー

⑤ MODULE (モジュール) キー

次の5つのキーを使って、インサートエフェクトに含まれるエフェクトモジュールのオン/オフを切り替えたり、エフェクトモジュールを選択するのに利用します。[TOTAL]キーを除き、現在オンのモジュールはキーが点灯します。

- [COMPRESSOR]キー
- [PRE AMP/DRIVE]キー
- [EQUALIZER]キー
- [MODULATION/DELAY]キー
- [TOTAL]キー

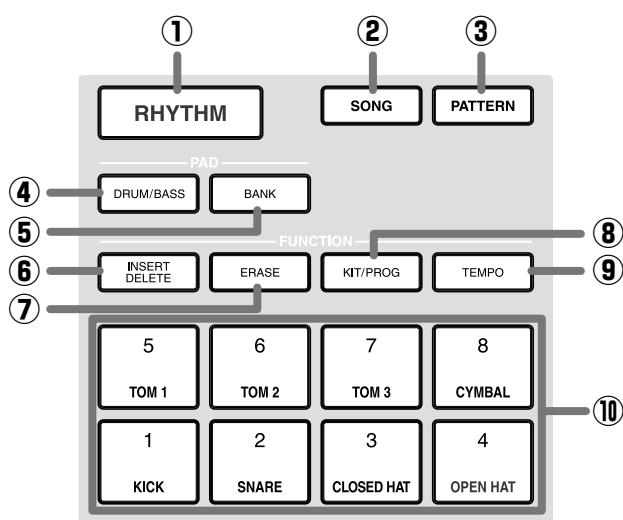
⑥ [CHORUS/DELAY]キー

センドリターンエフェクトのコーラス/ディレイで、現在選ばれているパッチを表示/選択する画面を呼び出します。コーラス/ディレイがオフのときは、キーが消灯します。

⑦ [REVERB]キー

センドリターンエフェクトのリバースで、現在選ばれているパッチを表示/選択する画面を呼び出します。リバースがオフのときは、キーが消灯します。

リズムセクション



① [RHYTHM]キー

リズムパターンを記録したりリズムソングを作成するときに利用します。このキーを押して点灯させると、リズムセクションがレコーダーセクションから切り離され、リズムセクションのみが独立して動作します。

② [SONG]キー

③ [PATTERN]キー

リズムセクションの“リズムソングモード”と“リズムパターンモード”を切り替えるキーです。リズムソングモードが選ばれているときは[SONG]キー、リズムパターンモードが選ばれているときは[PATTERN]キーが点灯します。

④ [DRUM/BASS]キー

パッド1～8に割り当てるトラック(ドラムトラック/ベーストラック)を選択する画面を呼び出します。

⑤ [BANK]キー

パッド1～8(⑩)に割り当てられた音の組み合わせ(パッドバンク)を選択する画面を呼び出します。

⑥ [INSERT/DELETE]キー

⑦ [ERASE]キー

リズムソングやリズムパターンを編集するときに利用します。

⑧ [KIT/PROG]キー

リズムセクションで利用するドラム音色やベース音色を変更する画面を呼び出します。

⑨ [TEMPO]キー

リズムパターンやリズムソングのテンポを表示/変更する画面を呼び出します。

⑩ パッド1～8

リズムセクションで使用するドラム音色やベース音色を鳴らすためのパッドです。

③ [PROJECT/UTILITY]キー

プロジェクトの読み込みや保存、トラックの編集機能など、さまざまな機能や設定項目を呼び出すのに使用します。

④ [ACCESS]インジケータ

内蔵ハードディスクに読み書きを行っているときに点灯します。

⑤ [V-TAKE]キー

レコーダーのトラック(1～10)ごとの仮想トラック(Vテイク)を切り替える画面を呼び出します。

⑥ [BOUNCE]キー

複数トラックをまとめるバウンス機能のオン/オフを切り替えます。

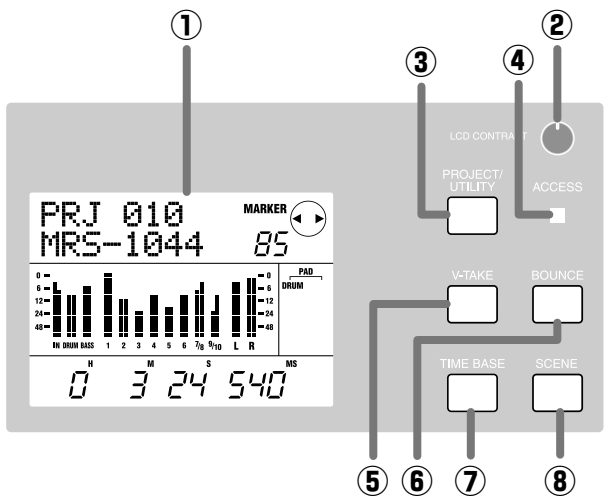
⑦ [TIME BASE]キー

ディスプレイのカウンターを、時刻表示または小節表示のいずれかに切り替えます。

⑧ [SCENE]キー

現在のミキサーの設定を“シーン”として保存したり呼び出すときに利用します(シーン機能)。

ディスプレイセクション



① ディスプレイ

楽曲の現在位置、ミキサーの各チャンネルの信号レベル、内部設定の値など、操作に必要な情報を表示します。表示内容は、操作状況によって変化します。

② [LCD CONTRAST]コントロール

ディスプレイのコントラストを調節します。

フェーダーセクション

① DRUM/BASSステータスキー

主に、ドラムチャンネル/ベースチャンネルのミュートオン(キー=消灯)/オフ(キー=緑色に点灯)を切り替えます。

② ステータスキー 1～6、7/8、9/10

主に、チャンネル1～6、7/8、9/10のミュートオン/オフの切り替えと、録音トラックの選択に利用します。ステータスキーを押すごとに、キーが緑色に点灯(チャンネル=ミュートオフ)→消灯(チャンネル=ミュートオン)→赤い点灯(録音トラックとして選択)の順に変わります。

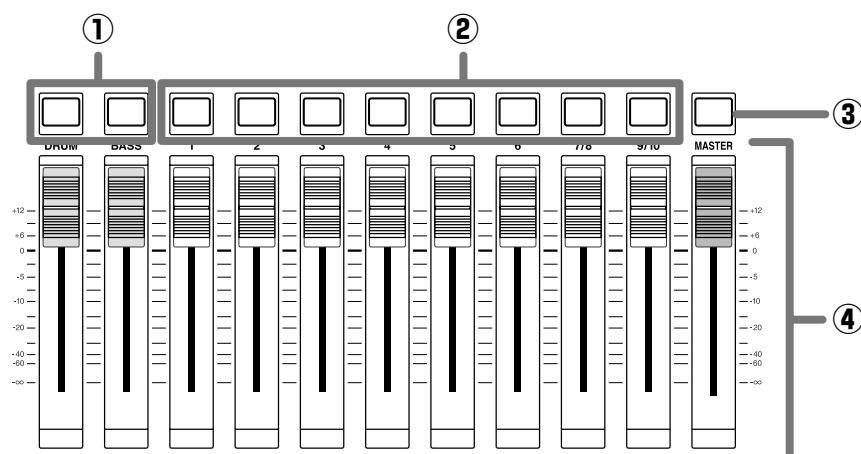
③ MASTERステータスキー

内部設定で、MASTERフェーダーを選択するときに利用します。

④ フェーダー (DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10、MASTER)

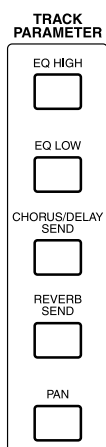
DRUM/BASSフェーダーはドラム/ベースチャンネルの音量、フェーダー1～6、7/8、9/10はチャンネル1～6、7/8、9/10の音量を調節します。MASTERフ

エーダーは、[OUTPUT]端子から出力される全体の音量を調節します。



各部の名称

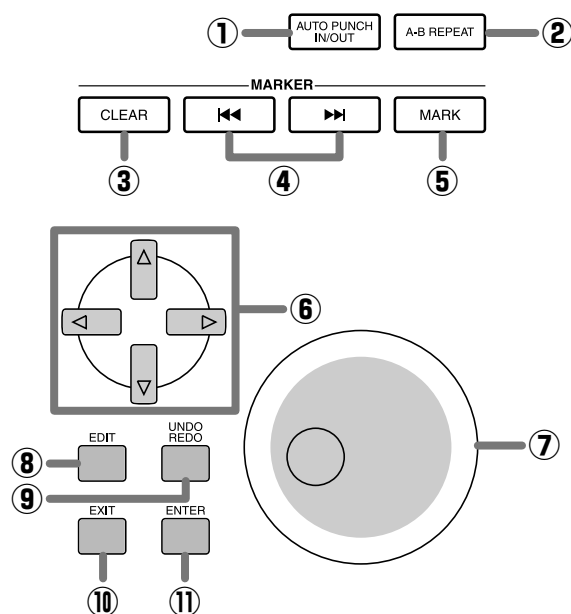
TRACK PARAMETERセクション



次の5つのキーを使って、ミキサーの各チャンネルの定位、EQ、センドリターンエフェクトのかかり具合などを調節する画面を呼び出します。

- [EQ HIGH]キー
- [EQ LOW]キー
- [CHORUS/DELAY SEND]キー
- [REVERB SEND]キー
- [PAN]キー

コントロールセクション



① [AUTO PUNCH IN/OUT]キー

トラックの一部を録音し直す“オートパンチイン/アウト機能”の設定に利用します。オートパンチイン/アウト機能がオンのときは、キーが点灯します。

② [A-B REPEAT]キー

指定した範囲を繰り返し再生する“A-Bリピート機能”の設定に利用します。A-Bリピート機能がオンのときは、キーが点灯します。

③ [CLEAR]キー

現在位置に設定されているマークを消去します。

④ MARKER[◀◀]/[▶▶]キー

現在位置の前後に設定されているマークの位置に移動します。

⑤ [MARK]キー

現在位置にマークを設定します。マークが設定されている位置で[MARK]キーを押した場合は、そのマークにシーンを割り当てる画面を呼び出します。

⑥ カーソル[▲]/[▼]/[◀]/[▶]キー

ディスプレイの画面を切り替えたり、ディスプレイ内で点滅している位置を移動するときなどに使います。

⑦ ダイアル

主に、設定値を変更します。

⑧ [EDIT]キー

内蔵エフェクトの設定を変更したり、リズムソング／リズムパターンを編集するときなどに使用します。

⑨ [UNDO/REDO]キー

任意のトラックの録音データを取得(キャプチャー)したり、取得したデータを現在のトラックの内容と交換する(スワップ)ときに利用します。

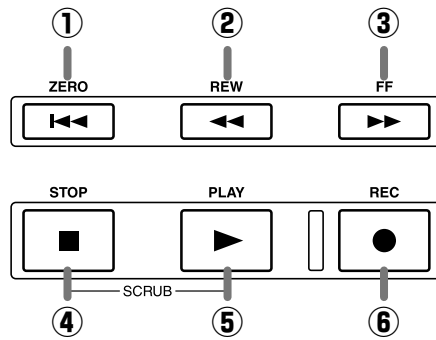
⑩ [EXIT]キー

機能の実行を中止したり、前の設定画面に戻るときなどに使います。

⑪ [ENTER]キー

選択を決定したり、機能を実行するときなどに使います。

トランスポートセクション



① ZERO[◀◀]キー

楽曲の先頭位置(カウンターのゼロの位置)に戻します。

② REW[◀◀]キー

現在位置を1秒ずつ(または1拍ずつ)巻き戻します。キーを押しつづけると、素早く巻き戻ります。

③ FF[▶▶]キー

現在位置を1秒ずつ(または1拍ずつ)早送りします。キーを押しつづけると、素早く早送りします。

④ STOP[■]キー

楽曲を停止します。また、このキーを押しながらPLAY[▶]キーを押すと、スクラブ機能がオンになります。

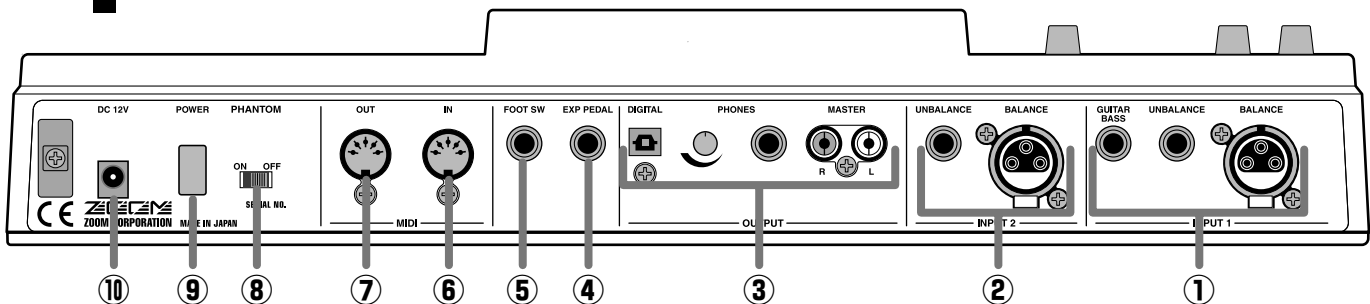
⑤ PLAY[▶]キー

現在位置から楽曲を再生します。

⑥ REC[●]キー

レコーダーの録音やリズムパターンの記録、リズムソングの作成を開始するときにご利用します。

リアパネル



① [INPUT 1]端子

INPUT 1の入力端子です。次の3つの端子から1つを選んで利用します。

- **BALANCE**…マイクやラインレベルの機器が接続できる、XLRバランス型の端子です。
- **UNBALANCE**…マイクやラインレベルの機器が接

続できる、アンバランス仕様の標準ジャックです。

- **GUITAR/BASS**…パッシブタイプのエレクトリックギター／ベースが直接接続できる標準ジャックです。

● NOTE ●

これらの端子は、GUITAR/BASS → UNBALANCE → BALANCEの順に優先します。例えば、すべての端子に接続したときは、GUITAR/BASSの端子が選択されます。

② [INPUT 2]端子

INPUT 2の入力端子です。ステレオ出力の機器を接続するときに、[INPUT 1]端子と組み合わせて使います。次の2つの端子から1つを選んで利用します。

- **BALANCE**…マイクやラインレベルの機器が接続できる、XLRバランス型の端子です。
- **UNBALANCE**…マイクやラインレベルの機器が接続できる、アンバランス仕様の標準ジャックです。

● NOTE ●

両方の端子に接続したときは、UNBALANCEの端子が選択されます。

③ [OUTPUT]端子

MASTERフェーダーを通過した信号を出力する端子です。次の3つの端子が同時に利用できます。

- **MASTER**…RCAピンタイプのアナログ出力端子です。
- **PHONES**…ステレオヘッドフォンを接続する端子です。隣りのツマミを使ってヘッドフォンの音量を調節します。
- **DIGITAL**…オプティカルタイプのデジタル出力端子です。

④ [EXP PEDAL]端子

別売のエクスペッションペダル (ZOOM FP01、FP02) を接続する端子です。

⑤ [FOOT SW]端子

別売のフットスイッチ (ZOOM FS01) を接続する端子です。

⑥ [MIDI IN]端子

MIDI情報を入力する端子です。

⑦ [MIDI OUT]端子

MIDI情報を出力する端子です。

⑧ [PHANTOM ON/OFF]スイッチ

このスイッチをオンにすると、[INPUT 1 / 2]の2つのBALANCE端子に、+48Vのファンタム電源が供給されます。

● NOTE ●

ファンタム電源が必要ない機器を[INPUT 1/2]のBALANCE端子に接続しているときは、必ずこのスイッチをオフにしてください。

⑨ [POWER]スイッチ

MRS-1044の電源のオン／オフを切り替えます。

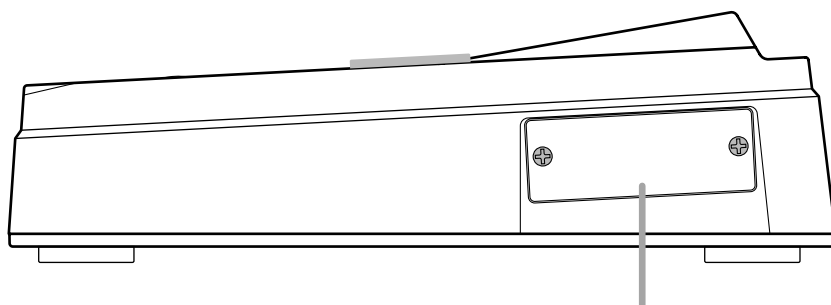
● NOTE ●

MRS-1044の電源を切るときは、必ず[POWER]スイッチをご利用ください。ACアダプターのプラグを抜くなどして電源を切ると、それまでの録音内容や変更内容が失われてしまいます。

⑩ [DC 12V]端子

付属のACアダプターを接続します。

サイドパネル



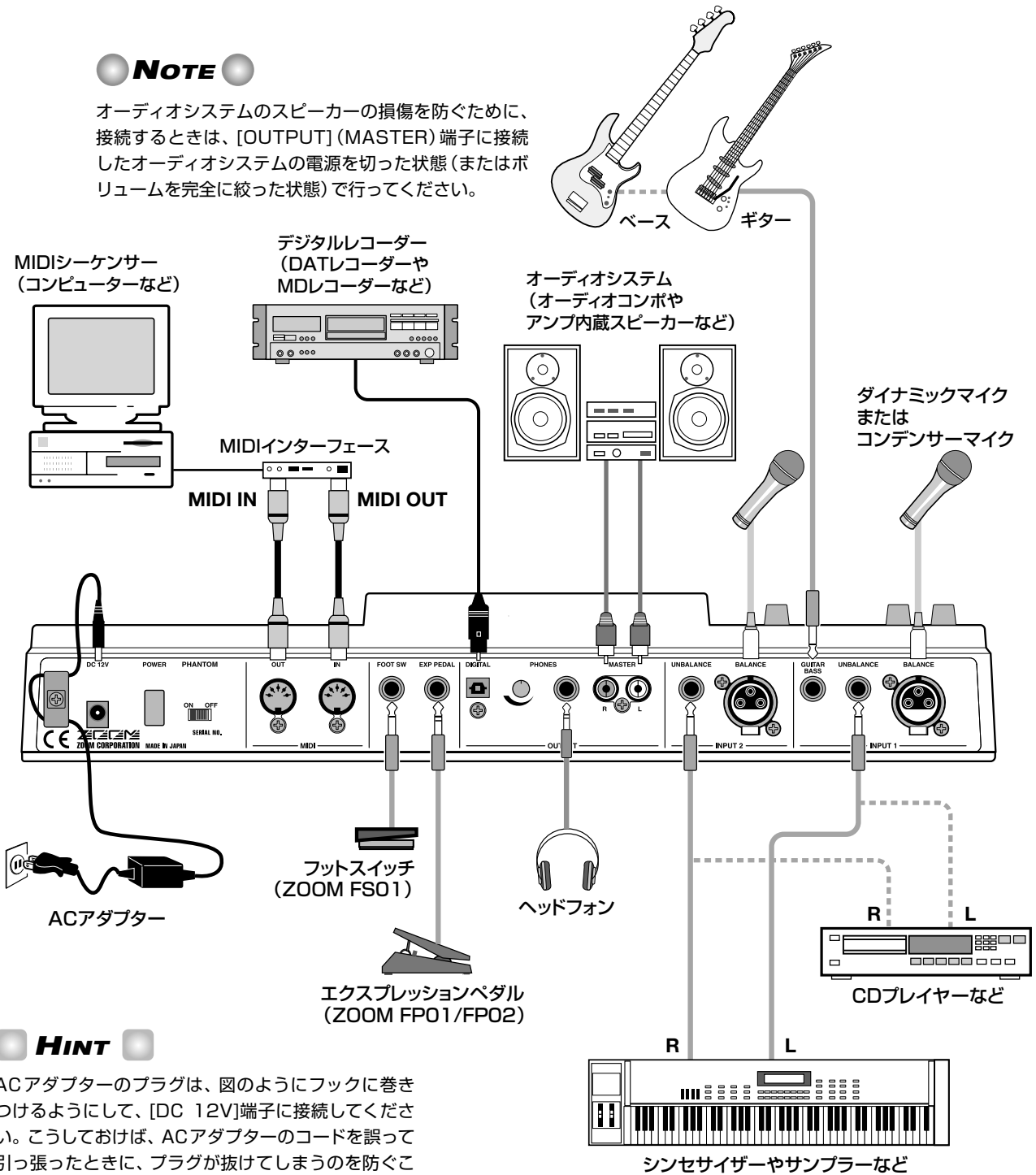
別売予定のSCSIボードやUSBボードを装着するためのスロットです。

接続

下の図を参考に、楽器やオーディオ機器、MIDI機器などを接続してください。

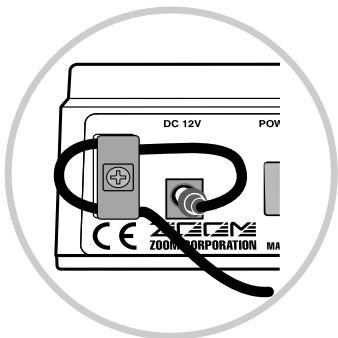
● NOTE ●

オーディオシステムのスピーカーの損傷を防ぐために、接続するときは、[OUTPUT] (MASTER) 端子に接続したオーディオシステムの電源を切った状態 (またはボリュームを完全に絞った状態) で行ってください。



■ HINT ■

ACアダプターのプラグは、図のようにフックに巻きつけるようにして、[DC 12V]端子に接続してください。こうしておけば、ACアダプターのコードを誤って引っ張ったときに、プラグが抜けてしまうのを防ぐことができます。



■ HINT ■

シンセサイザーやCDプレーヤーなどのステレオ出力の機器を接続するときは、外部機器のL側の出力端子を[INPUT 1]端子へ、R側の出力端子を[INPUT 2]端子に接続してください。

デモソングを聴いてみよう

MRS-1044の工場出荷時には、内蔵ハードディスクにデモソングが保存されています。接続が済んだらMRS-1044の電源を入れて、デモソングを聴いてみましょう。

電源を入れる

MRS-1044と周辺機器の電源を入れます。

1. MRS-1044にACアダプター、楽器、オーディオシステム（またはステレオヘッドフォン）が適切に接続されていることを確認してください（接続方法については→P14）。
2. リアパネルの[POWER]スイッチを押して、MRS-1044の電源を入れてください。

POWER



HINT

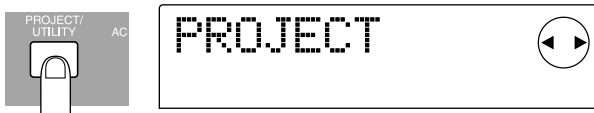
[INPUT 1]／[INPUT 2]端子に電子機器を接続している場合は、電子機器→MRS-1044の順に電源を入れます。

3. [MASTER]端子に接続したオーディオシステムの電源を入れてください。

デモソングを選ぶ

MRS-1044の内蔵ハードディスクには、いくつかのデモソングが保存されています。ハードディスクからデモソングを読み込む方法は、次の通りです。

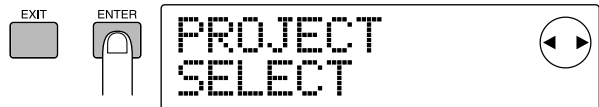
1. [PROJECT/UTILITY]キーを押してください。ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。



HINT

MRS-1044では、デモソングを含む楽曲のデータを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトを読み込むと、楽曲を保存したときの状態をそのまま呼び出すことができます。

2. [ENTER]キーを押してください。ディスプレイに“PROJECT SELECT”と表示されます。



3. もう一度[ENTER]キーを押してください。

内蔵ハードディスクに保存されているプロジェクトが選択できるようになります。



4. ダイヤルを回して、デモソングのプロジェクトを選択してください。

NOTE

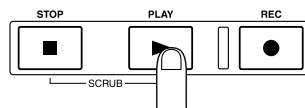
プロジェクト番号の992以降は、P17の「体験ツアー」で利用する素材、およびリズムパターンインポート用のプロジェクトで、デモソングではありません。

5. [ENTER]キーを押してください。選択されたプロジェクトが読み込まれます。

デモソングを再生する

デモソングの読み込みが終わったら、再生してみましょう。

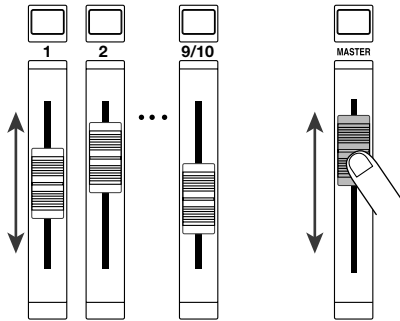
1. オーディオシステムのボリュームを絞ってください。[OUTPUT](PHONES)端子にヘッドフォンを接続して聴く場合は、端子の隣りにあるツマミを下げてください。
2. トランスポートセクションのPLAY[▶]キーを押してください。



デモソングの演奏が開始されます。

3. オーディオシステムのボリューム（または[OUTPUT](PHONES)端子のツマミ）を上げて、聴きやすい音量に調節してください。

4. トラックごとの音量を調節したいときは、フェーダー1～6、7/8、9/10を操作してください。楽曲全体の音量を調節したいときは、MASTERフェーダーを操作してください。

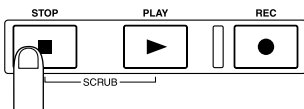


デモソング(プロジェクト)を読み込んだ直後は、現在のフェーダーの位置に関係なく、トラックごとの音量や楽曲全体の音量が自動的に設定されます。フェーダーを操作すると、その直後に新しい音量に設定されます。

HINT

リズムセクションを利用したプロジェクトでは、ドラム音色の音量をDRUMフェーダー、ベース音色の音量をBASSフェーダーで調節します。

5. デモソングを止めるには、STOP[■]キーを押してください。



HINT

停止した状態でZERO[◀◀]キーを押すと、楽曲の先頭に移動します。また、REW[◀◀]キー/FF[▶▶]キーを押すと、1秒ずつ巻き戻し/早送りが行えます。

電源を切る

MRS-1044と周辺機器の電源を切るときは、電源を入れたときと逆の順番で行います。

1. オーディオシステムの電源をオフにしてください(またはボリュームを完全に絞ってください)。
2. リアパネルの[POWER]スイッチを押してください。通常は、自動的に内蔵ハードディスクにプロジェクトが保存され、その後で電源がオフになります。次に電源を入れたときは、最後に操作していたこのプロジェクトが

自動的に読み込まれます。

HINT

デモソングには、データの書き換えを防ぐ保護機能(プロテクト)が設定されています。このため、デモソングを読み込んだ後で電源を切ってもプロジェクトの保存は行われません。

Caution!

- ・ MRS-1044の電源を切るときは、必ずこの方法を使ってください。[DC 12V]端子からACアダプターのプラグを抜いたり、コンセントからACアダプターを抜いたりして電源を切ると、プロジェクトの保存が行われないので、それまでの録音内容や変更内容が失われてしまいます。
- ・ 特にディスプレイセクションのアクセスインジケータが点灯しているときに、ACアダプターを抜くなどして電源を切ると、絶対におやめください。内蔵ハードディスクが損傷し、すべてのデータが永久的に失われる場合があります。

体験ツアー

ここでは、リズムセクションの伴奏を聴きながらトラックに楽器を録音し、最終的に2チャンネルのミックスを完成させるまでの流れを説明します。

この体験ツアーは、次の1～4のステップに分かれています。このステップの順に操作を行えば、最初のトラックの録音から楽曲を完成させるまでの操作が一通り体験できます。

● ステップ1：録音前の準備

体験ツアーの録音に必要な準備を行います。

● ステップ2：最初のトラックの録音

リズムセクションの伴奏を聴きながら、最初のトラックに録音します。

● ステップ3：オーバーダビング

録音済みのトラックとリズムセクションのバックイングを聴きながら、2番目以降のトラックに重ね録音(オーバーダビング)します。

● ステップ4：ミックスダウン

録音されたレコーダーの各トラックとリズムセクションを2チャンネルにミックスし、楽曲を仕上げます。

ステップ1：録音前の準備

このステップでは、リズムセクションの伴奏がプログラムされているプロジェクトを読み込み、リズムセクションの音量を調節して、録音前の準備を行います。

◆ 準備 ◆

P14を参考に、[OUTPUT] (MASTER) 端子にオーディオシステムを接続してください。ヘッドフォンを利用する場合は、[OUTPUT] (PHONES) 端子にヘッドフォンを接続してください。

1-1：プロジェクトを読み込む

MRS-1044では、トラックの録音内容やミキサーセクションの設定など、作成された楽曲を再現するのに必要なすべてのデータを“プロジェクト”という単位で管理します。

1つのプロジェクトには、次の情報が含まれます。

- ・レコーダーセクションのすべての録音データ
- ・ミキサーセクションの各種設定
- ・リズムセクションの各種設定
- ・内蔵エフェクトの各種設定
- ・その他シーン、マーク、MIDIに関する設定

HINT

内蔵ハードディスクには複数のプロジェクトが保存できます。以前に作成したプロジェクトを読み込めば、最後に保存したときの状態をそのまま呼び出すことができます。

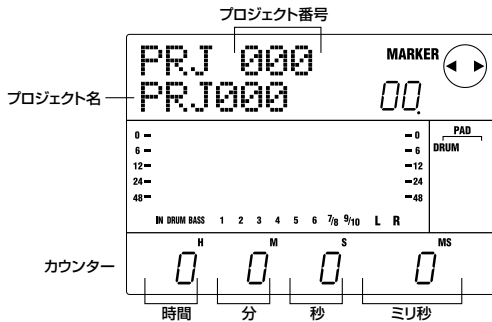
MRS-1044を使って録音するときは、作成済みのプロジェクトを読み込むか、初期状態のプロジェクトを新しく作成することから始めます。

工場出荷時のハードディスクには、体験ツアー用にリズムセクションの伴奏をプログラムしたサンプルプロジェクトが保存されています。次の手順で、このサンプルプロジェクトを読み込んでみましょう。

1 MRS-1044→オーディオシステムの順に電源をオンにしてください。



MRS-1044の電源をオンにすると、最後に操作したプロジェクトが自動的に読み込まれます。ディスプレイには、次の画面が表示されます。



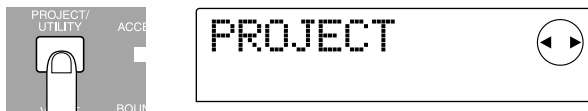
電源投入後に初めて表示されるこの画面を“メイン画面”と呼びます。メイン画面は、あらゆる操作の出発点となります。

HINT

何かのキーを押して画面を切り替えたときは、[EXIT]キーを何度か押せばメイン画面に戻ります。

2 メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。



3 [ENTER]キーを押してください。

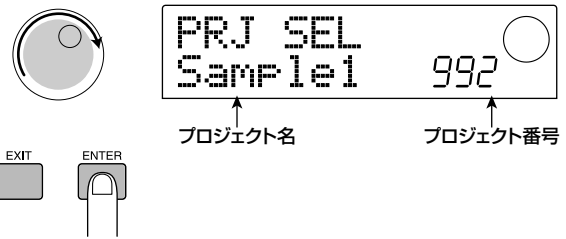
プロジェクトの読み込みや保存など、プロジェクトを操作するための各種項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。



4 “PROJECT SELECT”と表示されていることを確認し、もう一度[ENTER]キーを押してください。

ハードディスク内のプロジェクトが選択可能な状態になります。

5 ダイヤルを回して“Sample 1”という名前のプロジェクト(番号992)を選び、[ENTER]キーを押してください。



ディスプレイにしばらく“LOADING”と表示された後で、メイン画面に戻ります。ディスプレイには、読み込まれたプロジェクトの番号と名前が表示されます。

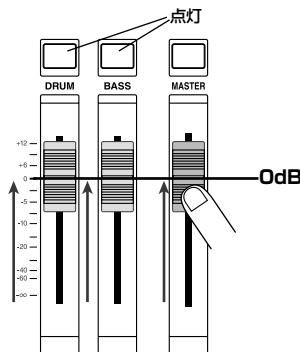
1-2：リズムセクションの伴奏を演奏する

MRS-1044のリズムセクションには、伴奏用の音源として、ドラム音色とベース音色が内蔵されています。新規作成されたプロジェクトには、このドラム/ベース音色を使った数小節の伴奏パターン(これを“リズムパターン”と呼びます)が255種類保存されています。これらのリズムパターンは、レコーダーと同期しながら演奏できるので、トラックに録音するときのガイドリズムとして利用できます。

さらに、任意のリズムパターンを選んで演奏順に並べ、コードやテンポの情報をプログラムして、1曲分の伴奏を作成することも可能です(これを“リズムソング”と呼びます)。

ステップ1-1で読み込んだプロジェクトには、簡単なリズムソングがプログラムされていますので、これを聴いてみましょう。

1 DRUM/BASSステータスキーが点灯していることを確認し、DRUM、BASS、MASTERの各フェーダーをそれぞれ0(dB)の位置まで上げてください。

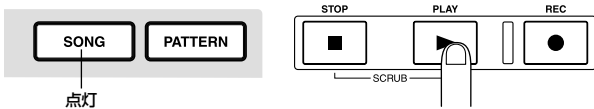


リズムセクションのドラム音色とベース音色は、それぞ

れミキサーのDRUMチャンネルとBASSチャンネルに送られています。DRUM/BASSステータスキーはチャンネルのミュートのオン/オフを切り替え、DRUM/BASSフェーダーはチャンネルの音量を調節します。

DRUM/BASSステータスキーが消灯しているときはミュートオン状態なので、キーを押して点灯(ミュートオフ)に切り替えてください。

2 [SONG]キーが点灯していることを確認し、PLAY[▶]キーを押してください。



[SONG]キーが点灯しているときは、リズムソングの作成や演奏を行う“リズムソングモード”が選ばれています。PLAY[▶]キーを押すと、リズムソングの演奏が始まります。

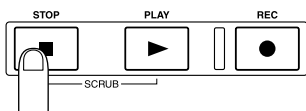
HINT

このとき、同時にレコーダーも走行を開始します。ただしトラックにはまだ何も録音されていないので、音は聞こえません。

3 必要に応じてDRUM/BASSフェーダーを操作して、音量バランスを調節してください。

このリズムソングは、ステップ2でトラックに録音するときの伴奏として利用します。聴きやすい音量バランスに調節しておきましょう。

4 演奏を停止するには、STOP[■]キーを押してください。



HINT

- ・自分自身でリズムソングをプログラムし、オリジナルの伴奏を作成する方法は、P58で詳しく説明しています。
- ・このプロジェクトのリズムソングには、先頭位置にテンポ情報が入力されています。このテンポ情報を変更する方法については、P62をご参照ください。

1-3：プロジェクトを保存する

トラックの録音を始める前に、ステップ1-2で読み込んだプロジェクト(Sample 1)を、この状態でハードディスクに保存しておきましょう。

HINT

現在のプロジェクトは、他のプロジェクトを読み込んだり、新しいプロジェクトを作成したり、[POWER]スイッチを押して電源を切った時点で、自動的に保存されます。

NOTE

ACアダプターがコンセントから抜けたり、停電などの理由でMRS-1044の電源が切れると、前回保存された後からの変更内容が失われてしまいます。このような場合に備えて、定期的に保存を実行しておくことをお勧めします。

1 メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2 [ENTER]キーを押してください。

プロジェクトメニューが表示されます。

3 カーソル[◀]/[▶]キーを使って、ディスプレイに“PROJECT STORE”と表示させてください。



HINT

ディスプレイ右上に表示される矢印は、現在表示されている画面で、どの方向のカーソルキーが有効なのかを表します。

4 [ENTER]キーを押してください。

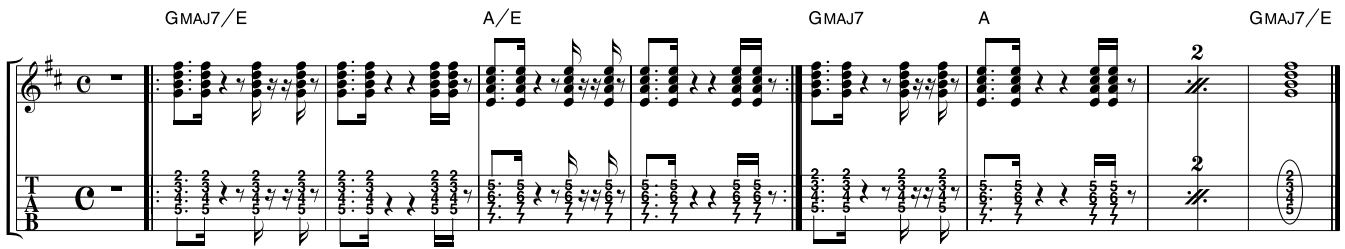
プロジェクトの保存の実行を確認する“PRJ STR SURE?”の画面が表示されます。



5 もう一度[ENTER]キーを押してください。

保存が完了するとメイン画面に戻ります。

【譜例 リズムギター1】



ステップ2：最初のトラックの録音

このステップでは、リズムソングの伴奏を聴きながら、トラック1に上の譜例のようなリズムギターのバックングを録音してみます。

◆準備◆

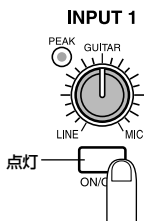
- ・ [INPUT 1] (GUITAR/BASS) 端子にエレキギターを接続してください。
- ・ ステップ1-3で保存したプロジェクト(プロジェクト名“Sample1”、プロジェクト番号992)を読み込んでください。プロジェクトを読み込む方法は、P17をご参照ください。

2-1：入力感度と録音レベルを調節する

[INPUT]端子に接続した楽器に適した入力感度と、入力信号の音量（録音レベル）を調節します。

1 INPUT 1の[ON/OFF]キーを押し、キーを点灯させてください。

[ON/OFF]キーは、端子の有効(オン)／無効(オフ)を切り替えるキーです。キーが点灯のときは、該当する端子がオンになります。



HINT

モノラルソースを録音するときは、接続している端子の[ON/OFF]キーのみを点灯させます。シンセサイザーなどのステレオ出力をステレオで録音する場合は、楽器のL/Rの出力

を[INPUT 1 / 2]端子に接続し、INPUT 1 / 2両方の[ON/OFF]キーを点灯させます。

NOTE

3チャンネル以上の信号を同時に入力することはできません。

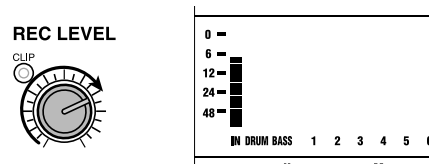
2 楽器を演奏しながら[INPUT 1]コントロールを回し、入力感度を調節してください。

楽器を一番強く弾いたときに[PEAK]インジケーターが点灯する程度に、[INPUT 1]コントロールを調節します。



3 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回し、録音レベルを調節してください。

[REC LEVEL]コントロールは、[CLIP]インジケーターが点灯しない範囲で、できるだけ高く設定します。なお、現在の信号レベルは、ディスプレイ中央のレベルメーター(IN)で確認できます。



HINT

録音トラックが指定されていない現状では、入力信号は直接MASTERフェーダーの位置に送られます。

2-2：インサートエフェクトを設定する

MRS-1044には、特定の信号経路に挿入してエフェクトをかける“インサートエフェクト”と、ミキサーのセンド/リターンを利用して楽曲全体にエフェクトをかける“センドリターンエフェクト”の2種類が内蔵されています。

ここでは、[INPUT 1]端子に接続したギターに、インサートエフェクトをかけて録音してみましょう。

HINT

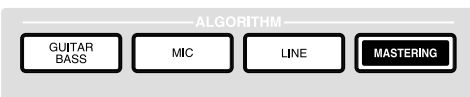
センドリターンエフェクトの使い方は、P26をご参照ください。

1 [EFFECT]キーを押してください。



[EFFECT]キーが点灯し、内蔵エフェクトのパッチを選ぶ画面が呼び出されます。パッチとは、内蔵エフェクトの設定を保存したものです。新規作成されたプロジェクトには、インサートエフェクト用のパッチが保存されており、これらのパッチを選ぶだけで、エフェクトの設定を瞬時に変えることができます。

2 ALGORITHMキーを使って、インサートエフェクトのアルゴリズムを選択してください。



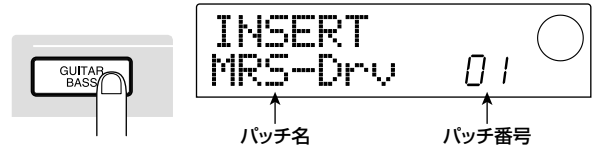
アルゴリズムとは、インサートエフェクトで同時に利用可能なエフェクトモジュール(単体エフェクト)の組み合わせです。インサートエフェクトのパッチは、アルゴリズムごとに分類されています。このため、インサートエフェクトのパッチを選ぶときは、録音する楽器や目的に応じたアルゴリズムを選ぶことから始めます。

アルゴリズムには、次の4種類があります。

- **GUITAR/BASS**…ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。
- **MIC**…ボーカルなど、マイク録音に適したアルゴリズムです。
- **LINE**…主にシンセサイザーや電子ピアノなど、ステレオ出力の楽器を録音するのに適したアルゴリズムです。

- **MASTERING**…ミックスダウンなどのステレオミックスの信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

ここでは[GUITAR/BASS]キーを押し、GUITAR/BASSアルゴリズムを選択してみましょう。[GUITAR/BASS]キーが点灯し、GUITAR/BASSアルゴリズムで利用可能なパッチが選択できるようになります。



HINT

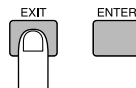
アルゴリズムについては、P75をご参照ください。

3 ダイアルを回してパッチを選択してください。

ここでは、パッチ名“StrmBeat” (番号34)を選んでみましょう。



4 [EXIT]キーを押してください。



メイン画面に戻ります。

HINT

インサートエフェクトを通さないで録音したい場合は、メイン画面で[BYPASS/TUNER]キーを押して点灯させると、インサートエフェクトがバイパス状態になります。もう一度[BYPASS/TUNER]キーを押せばキーが消灯し、バイパスが解除されます。

2-3：トラックを選んで録音する

録音レベルを設定し、インサートエフェクトをかけたギターの音を、トラック1に録音します。

1 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]キーを回し、録音レベルを調節してください。

インサートエフェクトは、初期状態で[REC LEVEL]コントロールの手前に挿入されています。このため、インサートエフェクトのパッチを変更すると録音レベルが変化

置から録音をやり直す場合は、オートパンチイン/アウト機能(→P33)を使うのが便利です。

- ・Vテイク(→P35)を使えば、現在のテイクを残したまま、新しいテイクを録音できます。

譜例 リズムギター2



ステップ3：オーバーダビング

このステップでは、ステップ2でトラック1に録音したリズムギター(+リズムソング)を聴きながら、トラック2に上のようなリズムギターをオーバーダビング(重ね録音)してみます。

◆ 準備 ◆

ステップ2-3の最後の手順で保存したプロジェクトを読み込んでください。または、工場出荷時のハードディスクに、トラック1にリズムギターの録音を済ませたプロジェクト“Sample2”(番号993)が保存されているので、それを読み込んでください(プロジェクトを読み込む方法はP17をご参照ください)。

3-1：インサートエフェクトのパッチを選ぶ

トラック2にも、インサートエフェクトをかけて録音してみます。

- 1 [EFFECT]キーを押し、ALGORITHMキーを使ってインサートエフェクトのアルゴリズムを選択してください。

ステップ2-2と同じように、ここでも[GUITAR/BASS]キーを押し、GUITAR/BASSアルゴリズムを選択します。

- 2 ダイアルを回してパッチを選択してください。

ここでは、パッチ名“Phaser”(番号7)を選んでみましょう。



- 3 [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

3-2：トラックを選んで録音する

録音レベルを設定して、トラック2にリズムギターを録音します。

- 1 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回して、録音レベルを調節してください。

- 2 レコーダーが停止した状態でステータスキー2を繰り返し押し、キーを赤色に点灯させてください。トラック2が録音トラックとして選択されます。

- 3 PLAY[▶]キーを押し、リズムソングを聴きながらフェーダー2を操作してモニターレベルを調節してください。

必要に応じて、DRUM/BASSフェーダーとフェーダー1を操作して、リズムソングとトラック1の音量バランスを調節します。モニターレベルの調節が済んだら、STOP[■]キーを押して楽曲を停止します。

- 4 ZERO[◀◀]キーを押して、楽曲の先頭位置に戻してください。

5 録音を開始するにはREC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが点灯し、トラック2の録音が始まります。リズムソングの演奏とトラック1の再生音を聴きながら、ギターを録音してみましょう。

6 ギターの録音が済んだら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。

7 録音内容を聴くには、ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭位置に戻し、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムソングの演奏と同時にトラック1 / 2が再生されます。録音をやり直したい場合は、手順2～6を繰り返します。

トラック2の録音が済んだら、同じ要領で残りのトラックにも他の楽器を録音してみましょう。また、すべての録音が済んだら、現在のプロジェクトを保存してください。

ステップ4 : ミックスダウン

トラックの録音がすべて終わったら、リズムセクションとレコーダーセクションの音量バランスなどを整えて、楽曲を仕上げてみましょう。

◆ 準備 ◆

- ・ [OUTPUT] (DIGITALまたはMASTER) 端子にMDやDATレコーダーなどのマスターレコーダーを接続してください。
- ・ ステップ3-2の最後の手順で保存したプロジェクトを読み込んでください。または、工場出荷時のハードディスクに、すべてのトラックに録音を済ませたプロジェクト“Sample3” (番号994) が保存されているので、それを読み込んでください (プロジェクトを読み込む方法はP17をご参照ください)。なお、“Sample3”のトラック構成は、次の通りです。

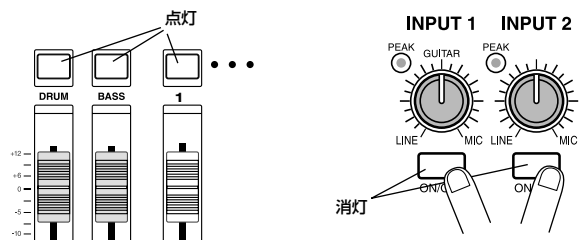
トラック1	リズムギター1
トラック2	リズムギター2
トラック3	リードギター
トラック4	エレクトリックピアノ
トラック5	オルガン
トラック6	シンセサイザー
トラック7/8	パーカッション (L/R)
トラック9/10	シンセパッド (L/R)

4-1 : 音量 / パン / EQを調節する

ミキサーセクションの各チャンネルの音量、パン (ステレオの左右の位置)、EQを調節してミックスを整えます。

音量を調節する

- 1** すべてのステータスキー (DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10) が緑色に点灯していることを確認してください。また、INPUT 1 / 2の[ON/OFF]キーを押して消灯させてください。



HINT

INPUT 1 / 2の[ON/OFF]キーをオンにすれば、[INPUT 1 /

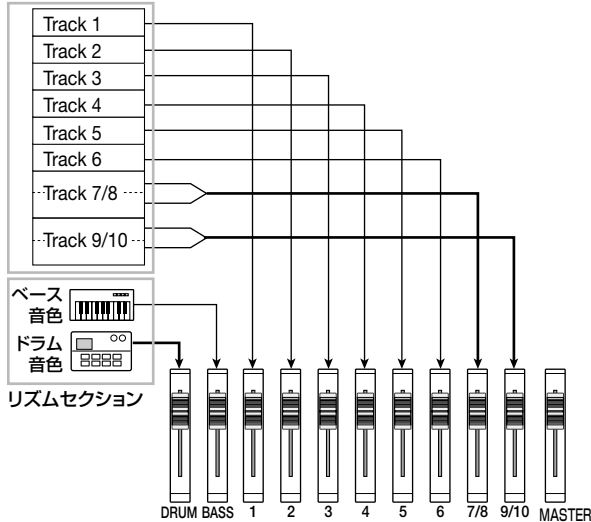
2]端子に接続した楽器をミックスすることもできます。

2 MASTER フェーダーを0 (dB) の位置まで上げてください。

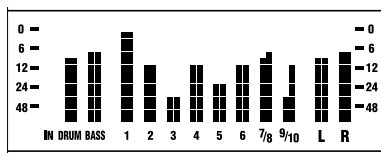
3 PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、各チャンネルのフェーダー (DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10) を使って音量バランスを調節してください。

リズムセクションのドラム音色とベース音色はそれぞれミキサーのDRUM/BASSチャンネルに、レコーダーのトラック1～6、7/8、9/10はそれぞれミキサーのチャンネル1～6、7/8、9/10に送られます。リズムセクションの音量はDRUM/BASSフェーダー、レコーダーセクションの各トラックの音量はフェーダー1～6、7/8、9/10を使って調節します。

レコーダーセクション



ディスプレイ中央のレベルメーター (DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10) には、各チャンネルのフェーダー通過後の信号レベルが表示されます。またレベルメーターのL/Rには、MASTERフェーダー通過後の信号レベルが表示されます。各レベルメーターの0 (dB) のドットが点灯しないように注意しながら、ミックスを調節してください。



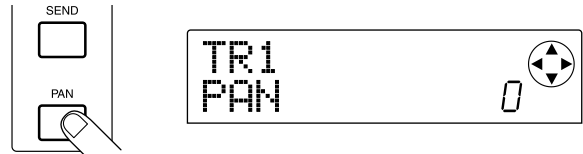
HINT

必要ならば、レベルメーターにフェーダー通過前の信号レベルを表示させることも可能です (→P54)。

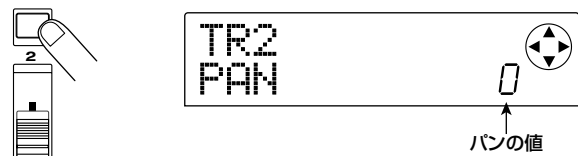
パンを調節する

4 メイン画面で、TRACK PARAMETERセクションの[PAN]キーを押してください。

TRACK PARAMETERセクションのいずれかのキーを押すと、各チャンネルのパンやEQなどの各種パラメーターを設定するトラックパラメーターメニューが表示されます。[PAN]キーを押した場合は、トラックパラメーターメニュー内のパンを調節する画面が呼び出されます。



5 パンを調節したいチャンネルのステータスキーを押してください。



トラックパラメーターメニューが表示されているときは、ステータスキー (またはカーソル[◀]/[▶]キー) を使って、パラメーターを変更するチャンネルを呼び出します。

6 ダイアルを回してパンの値を調節してください。

パンの値は、L100 (左端) ～0 (中央) ～R100 (右端) の範囲で調節できます。

7 手順5～6を繰り返して、他のチャンネルのパンも調節してください。

NOTE

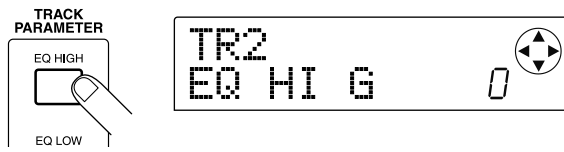
ステレオ仕様のチャンネル (DRUMチャンネル、チャンネル7/8、9/10) では、PANパラメーターは、L/Rチャンネルの音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして機能します。

EQを調節する

8 [EQ HIGH]キーまたは[EQ LOW]キーを押してください。

高音域の音質を調節するには[EQ HIGH]キー、低音域の音質を調節するには[EQ LOW]キーを押しま

す。下の図は、[EQ HIGH]キーを押した場合の画面です。



9 EQを調節したいチャンネルのステータスキーを押してください。

10 カーソル[▼]/[▲]キーを押して、調節したいEQパラメーターを選び、ダイヤルを回して設定値を変更してください。

選択可能なパラメーターとその設定値は、次の通りです。

- 最初に[EQ HIGH]キーを押した場合
 - EQ HI G... -12~0~12 (dB) の範囲で高音域のブースト/カット量を調節します。
 - EQ HI F... 500~18000 (Hz) の範囲で、高音域でブースト/カットを行う周波数を調節します。
- 最初に[EQ LO]キーを押した場合
 - EQ LO G... -12~0~12 (dB) の範囲で、低音域のブースト/カット量を調節します。
 - EQ LO F... 40~1600 (Hz) の範囲で、低音域でブースト/カットを行う周波数を調節します。

HINT

- EQ HI G/EQ HI Fパラメーターの画面が表示されているときは、[EQ HIGH]キーを押して、高音域用EQのオン/オフを切り替えることができます(オフのときはキーが消灯します)。
- EQ LO G/EQ LO Fパラメーターの画面が表示されているときは、[EQ LOW]キーを押して、低音域用EQのオン/オフを切り替えることができます(オフのときはキーが消灯します)。

11 手順9~10を繰り返し、他のEQパラメーターや他のチャンネルについても、同じ要領で設定してください。

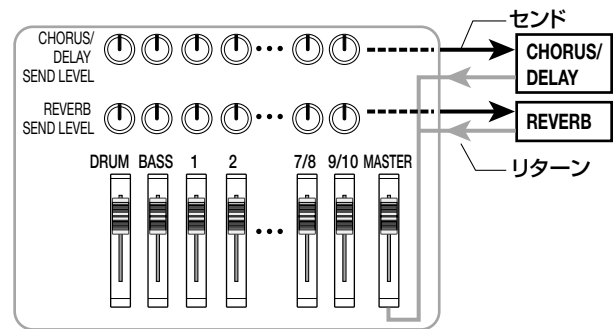
12 設定が済んだら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

4-2:センドリターンエフェクトを使う

ミキサーのセンド/リターンには、リバーブとコーラス/ディレイの2系統のエフェクトが内部接続されています。これらのエフェクトを“センドリターンエフェクト”

と呼びます。次の図は、センドリターンエフェクトの信号の流れを表したものです。



センドリターンエフェクトのかかり具合は、チャンネルごとのセンドレベル(各エフェクトに送る信号レベル)で調節します。センドレベルを上げるほどエフェクトに送られる信号レベルが高くなり、そのチャンネルのエフェクトのかかり具合が深くなります。

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチを選び、チャンネルごとのセンドレベルを調節してリバーブやコーラスのかかり具合を変えてみましょう。

センドリターンエフェクトのパッチを変える

新規作成されたプロジェクトには、リバーブとコーラス/ディレイ用のパッチが保存されています。リバーブやコーラス/ディレイで現在選ばれているパッチを変更して、好みのリバーブやコーラスの効果に変えてみましょう。

1 [EFFECT]キーを押してください。

内蔵エフェクト(インサートエフェクトまたはセンドリターンエフェクト)のパッチを選択する画面が表示されます。



2 [REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

リバーブのパッチを選ぶには[REVERB]キー、コーラス/ディレイのパッチを選ぶには[CHORUS/DELAY]キーを押します。ディスプレイには、選択されたエフェクトで現在選ばれているパッチが表示されます。次ページの図は[REVERB]キーを押した場合の例です。



3 ダイアルを回してパッチを選択してください。

ここでは、パッチ名“BrgtRoom (番号01)”を選んでみましょう。

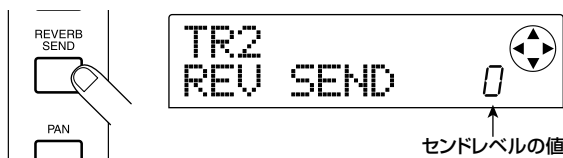
4 パッチの選択が済んだら、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

センドレベルを調節する

5 TRACK PARAMETERセクションの[CHORUS/DELAY SEND]キーまたは[REVERB SEND]キーを押してください。

リバーブのセンドレベルを変えるには[REVERB SEND]キー、コーラスディレイのセンドレベルを変えるには[CHORUS/DELAY SEND]キーを押します。ディスプレイには、選択したエフェクトのセンドレベルを設定する画面が表示されます。次の画面は、[REVERB SEND]キーを押した場合の例です。



6 センドレベルを調節したいチャンネルのステータスキー(DRUM、BASS、1~6、7/8、9/10)を押してください。

選択されたチャンネルのセンドレベルの値が表示されます。

7 PLAY[▶]キーを押して楽曲を聞きながら、ダイアルを回してセンドレベルの値を調節してください。

センドレベルは0~100の範囲で調節できます。値が大きいほど、選択したチャンネルのエフェクトのかかり具合が深くなります。

8 手順6~7と同じ要領で、他のチャンネルのセンドレベルも調節してください。

9 設定が済んだら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

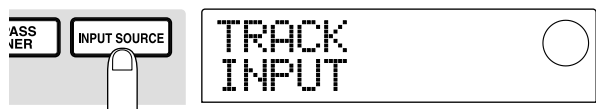
4-3: 楽曲全体にインサートエフェクトをかける

インサートエフェクトをMASTERフェーダーの直前に挿入すれば、MASTERINGアルゴリズムのパッチを利用して、楽曲全体のダイナミクスや音質を加工できます。ここでは、この方法を使って楽曲全体にインサートエフェクトをかけてみましょう。

インサートエフェクトの挿入先を変更する

1 メイン画面でエフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押してください。

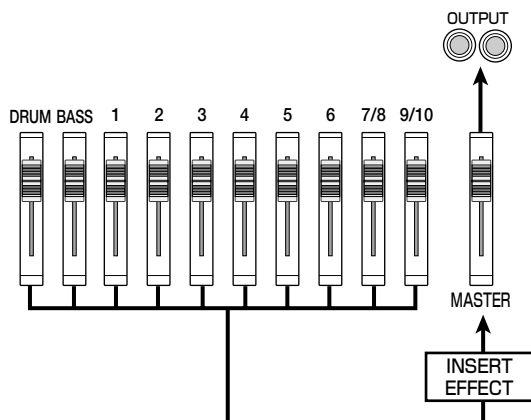
[INPUT SOURCE]キーが点滅し、ディスプレイに“TRACK INPUT”と表示されます。これは、インサートエフェクトがインプットミキサー(入力信号を処理するミキサー部)に挿入されていることを表します。



2 ダイアルを回して、ディスプレイに“TRACK MASTER”と表示させてください。



これで、インサートエフェクトがMASTERフェーダーの直前に挿入され、[OUTPUT]端子から出力される楽曲全体の信号を加工できるようになります。



HINT

インサートエフェクトをミキサーの任意のチャンネルに挿入して、リズムセクションの信号を加工することもできます。詳しくはP76をご参照ください。

3 [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

インサートエフェクトのパッチを選ぶ

4 [EFFECT]キーを押し、続いて[MASTERING]キーを押してください。

インサートエフェクトのMASTERINGアルゴリズムが選ばれます。

5 ダイアルを回してパッチを選択してください。

この例では、パッチ番号07の“WarmMst”を選択しています。



6 PLAY[▶]キーを押して、楽曲を再生してみましょう。

インサートエフェクトを通した楽曲が[OUTPUT]端子から出力されます。必要ならば、現在選ばれているパッチをエディットして、エフェクトのかかり具合を細かく調節できます(→P78)。

7 パッチの選択が済んだら、[EXIT]キーを押してください。

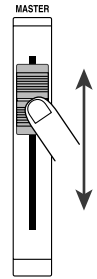
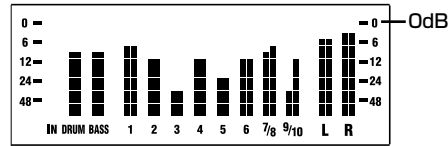
メイン画面に戻ります。

4-4:ミックスダウンを行う

最後に、完成した楽曲を外部のマスターレコーダーに録音(ミックスダウン)します。

1 PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、レベルメーターを見ながら、楽曲全体の音量を調節してください。

レベルメーターL/Rの0dBのドットが点灯しないように注意しながら、MASTERフェーダーを調節してください。



2 MASTERフェーダーの調節が済んだら、STOP[■]キーを押して停止し、ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭に戻してください。

3 [OUTPUT]端子に接続した外部レコーダーを録音状態にし、続いてMRS-1044のPLAY[▶]キーを押してください。

4 録音が終わったら外部レコーダーを停止させてください。また、MRS-1044のSTOP[■]キーを押して楽曲を停止してください。

これでミックスダウンが完了しました。現在のプロジェクトをハードディスクに保存しておきましょう。

HINT

工場出荷時のハードディスクには、すべてのトラックに録音を済ませたプロジェクトのミックス完成版が保存されています(プロジェクト名“Sample4”、プロジェクト番号995)。プロジェクトを読み込む方法は、P17をご参照ください。

NOTE

MRS-1044では、電源を切るときや他のプロジェクトを読み込むときに、現在のプロジェクトを自動的に保存します。このため、ミックスが完成した後でプロジェクトを保存しても、その後でミックスを変更してしまうと、元の状態に戻すことができなくなります。完成したミックスを確実に残しておきたいときは、そのプロジェクトにプロテクトを設定するか(→P85)、現在のミキサーの設定を“シーン”として保存しておくことをお勧めします(→P51)。

リファレンス【レコーダー】

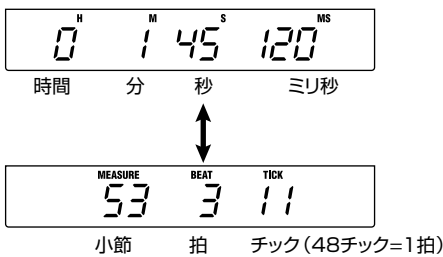
ここでは、MRS-1044のレコーダーセクションのさまざまな操作方法や機能について説明します。

曲の好きな位置に移動する（ロケート機能）

曲中の位置を時間（分／秒／10ミリ秒）または小節（小節／拍／チック）単位で指定し、その位置にロケート（移動）します。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[TIME BASE]キーを押してください。

[TIME BASE]キーを押すごとに、時間表示と小節表示が切り替わります。



● NOTE ●

ロケート操作は、リズムセクションをレコーダーセクションから切り離しているとき（[RHYTHM]キーが点灯）も利用できます。ただし、この場合は強制的に小節表示となります。

2. レコーダーが停止していることを確認し、メイン画面でカーソル[▶]キーを1回押してください。

時間表示では“M”の文字、小節表示では“MEASURE”の文字が点滅します。



3. カーソル[◀]／[▶]キーを使って点滅部分を左右に移動し、ダイヤルを回してロケートしたい位置を指定してください。

時間表示では分／秒／10ミリ秒、小節表示では小節／拍／チックの各単位が変更できます。値を変更すると、即座に指定された位置へとロケートします。

また、PLAY[▶]キーを押せば、ロケートした位置から再生を始めます。

曲中にマークを付ける（マーカー機能）

楽曲の任意の位置に最大100個のマークを付け、簡単なキー操作で、もしくはマークの番号を指定して、マークの位置にロケートできます。特定の位置から繰り返し再生したい場合などに便利な機能です。

■ HINT ■

マーカー機能は、曲の任意の位置でミキサーの設定（シーン）を呼び出す用途にも使えます（→P51）。

マークを設定する

曲中の任意の位置に、マークを設定します。

1. マークを設定したい位置にロケートしてください。

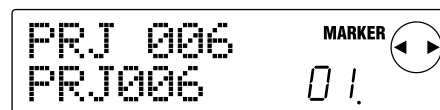
必要ならば、スクラブ機能を使って、現在位置を10ミリ秒単位で微調節できます（→P31）

■ HINT ■

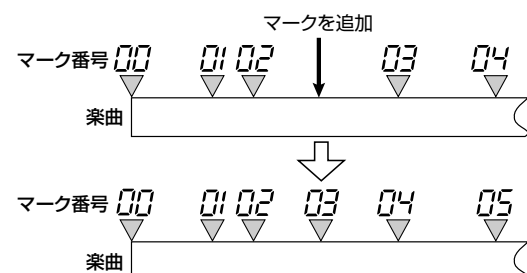
マークの設定は、再生中または停止中のどちらでも行えます。

2. [MARK]キーを押してください。

現在位置にマークが設定されます。マークが設定されると、ディスプレイ右上のMARKER欄に新規のマーク番号（01～99）が表示されます。



マーク番号は、自動的に楽曲の先頭から昇順で付けられていきます。すでに登録されている2つのマークの間に新規のマークを追加すると、それ以降のマークに番号が付け直されます。



HINT

- ・ 楽曲の先頭位置(カウンターのゼロの位置)には、番号00のマークがあらかじめ設定されています。
- ・ メイン画面では、ディスプレイ右上のMARKER欄に、最後に通過したマーク番号が表示されます。なお、マーク番号の右下にドットが点灯しているときは、マークの位置と現在位置が一致していることを表します。

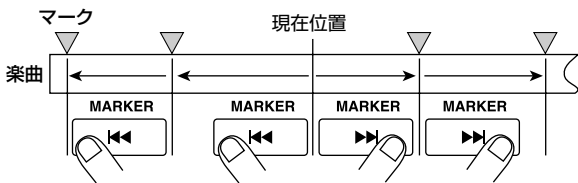
マークの位置にロケートする

設定されたマークの位置にロケートします。キー操作による方法と、マーク番号を直接指定する方法の2種類があります。

■キー操作によるロケート

1. MARKER[◀] / [▶]キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すごとに、現在位置の前後に設定されているマークにロケートします。



■マーク番号を指定するロケート

1. メイン画面でカーソル[◀]キーを1回押してください。

ディスプレイ右上のMARKERの文字が点滅します。

2. ダイアルを回して、目的のマーク番号を選んでください。

番号が変更されると同時に、ロケートが実行されます。

マークを消去する

設定したマークを消去します。

1. 消去したいマークの位置にロケートしてください。
MARKER欄に表示されているマーク番号が、消去の対象となります。ただし、マークの位置と現在位置が正確に一致していなければ、消去は行えません。マーク番号の右下にドットが点灯していることを確認してください。

2. [CLEAR]キーを押してください。

選択されたマークが消去され、それ以降のマークに番号が付け直されます。

NOTE

- ・ 一度消去されたマークは、復帰できません。
- ・ 楽曲の先頭に設定されている“00”のマーク番号は、消去できません。

目的の位置を検索する(スクラブ/プレビュー機能)

MRS-1044には、現在位置の前後の短い区間を繰り返し再生しながら、目的の位置を検索する“スクラブ機能”が搭載されています。特定の音が鳴り始める位置や、鳴り終わる位置を正確に頭出ししたいときに、便利です。また、スクラブ機能がオンのときは、REW[◀◀]/FF[▶▶]キーを押して前後方向に0.7秒間再生する“プレビュー機能”が利用できます。スクラブ機能とプレビュー機能を組み合わせれば、素早い頭出しが行えます。

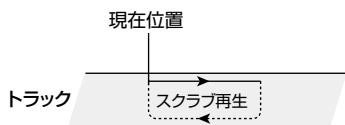
NOTE

スクラブ/プレビュー機能を利用して再生できるのは、トラック1~10の中の1トラックに限ります。

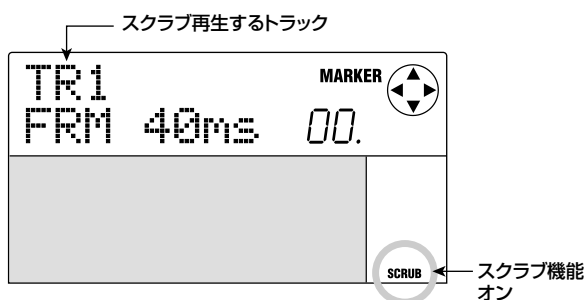
スクラブ/プレビュー機能を使う

1. メイン画面でSTOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

この操作でスクラブ機能がオンになり、現在位置より後の短い範囲(初期状態では40ミリ秒)を繰り返し再生します。



また、スクラブ機能がオンのときは、ディスプレイの右下に、SCRUBの文字が表示されます。



2. ステータスキー1~6、7/8、9/10のいずれかを押し、スクラブ再生するトラックを選んでください。

ステレオトラック(7/8、9/10)では、ステータスキーを押すごとに、奇数番号/偶数番号が切り替わります。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って、カウンターの上端に表示される単位(時間表示なら“MS”、小節表示

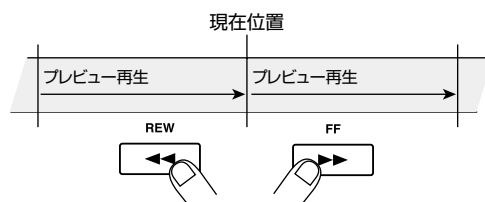
なら“TICK”の文字)を点滅させてください。

4. ダイアルを左右に回して、目的の位置を検索してください。

スクラブ再生を行いながら、現在位置が10ミリ秒単位(時間表示の場合)または1チック単位(小節表示の場合)で前後に移動していきます。

5. プレビュー機能を使って現在位置より前の部分を聴くにはREW[◀◀]キー、後の部分を聴くにはFF[▶▶]キーを押してください。

REW[◀◀]キーを押したときは手前の位置から現在位置までの0.7秒間、FF[▶▶]キーを押したときは現在位置から後方の位置までの0.7秒間を1回だけ再生します(プレビュー再生)。プレビュー再生が終わると、スクラブ再生に戻ります。



6. スクラブ機能を解除するには、STOP[■]キーを押してください。

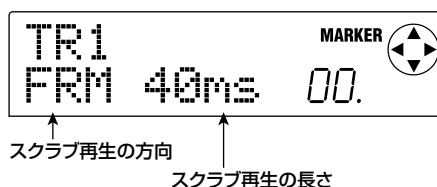
メイン画面に戻ります。

スクラブ機能の設定を変更する

スクラブ機能がオンのときに、必要に応じて、スクラブ再生の方向(現在位置より後方/前方のどちらを再生するか)やスクラブ再生の長さを変更できます。

1. メイン画面でSTOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

この操作でスクラブ機能がオンになり、次の画面が表示されます。画面左下文字(TO/FRM)がスクラブ再生の方向、右下の数字(40~200)がスクラブ再生の長さの設定を表します。



2. スクラブ再生の長さを変えたい場合は、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってスクラブ再生の長さを表示を点滅させ、ダイヤルを回してください。

スクラブ再生の長さは、40、80、120、160、200 (ms)の中から選べます。

HINT

カーソル[▲]/[▼]キーを使って、スクラブ再生の長さを変えることもできます。

- スクラブ再生の方向を変えたい場合は、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってスクラブ再生の方向を表す表示を点滅させ、ダイヤルを回してください。

“TO”を選んだ場合は、手前の位置から現在位置までをスクラブ再生します。“FRM”を選んだ場合は、現在位置から後方へとスクラブ再生します(初期設定)。



HINT

設定が変更された時点で、現在のスクラブ再生に反映されます。

- 新しいスクラブ再生の設定で位置を検索したい場合は、カーソル[◀]/[▶]キーを使って、カウンターの右端に表示される単位(時間表示なら“MS”、小節表示なら“TICK”の文字)を点滅させてください。

ダイヤルを左右に回すと、現在位置が前後に移動します。スクラブ/プレビュー機能の操作については、手前の項をご参照ください。

- スクラブ機能を解除するには、STOP[■]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

リピート再生する(A-Bリピート機能)

A-Bリピートとは、曲中の任意の位置を繰り返し再生する機能です。同じ区間を何度も聴きたいときに便利です。

- リピート再生を開始したい位置にロケートし、[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点滅し、リピートの開始位置(Aポイント)が設定されます。

- リピート再生を終了したい位置にロケートし、もう一度[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯に変わり、リピートの終了位置(Bポイント)が設定されます。

NOTE

BポイントをAポイントよりも前方に設定した場合は、B→Aポイント間をリピート再生します。

HINT

・A/Bポイントの設定をやり直したいときは、[A-B REPEAT]キーを繰り返し押し消灯させ、もう一度手順1~2を行ってください。

・A/Bポイントの設定は、レコーダーが停止中、再生中のどちらでも行えます。

- リピート再生を開始するには、PLAY[▶]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯しているときにPLAY[▶]キーを押すと、リピート再生を開始します。STOP[■]キーを押して再生を停止した後でも、[A-B REPEAT]キーが点灯している間は何度でもリピート再生が行えます。

- リピート再生をオフにするには、[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが消灯し、リピート再生がオフになります。

NOTE

[A-B REPEAT]キーが消灯すると、A/Bポイントの位置が消去されます。

一部分のみを録音し直す（パンチイン／アウト機能）

パンチイン／アウトとは、すでに録音されたトラックの一部分のみを録音し直す機能です。再生中のトラックを録音に切り替える操作を“パンチイン”、録音中のトラックを再生に戻す操作を“パンチアウト”と呼びます。

MRS-1044では、パネル上のキーやフットスイッチ（別売）を操作してパンチイン／アウトを行う“マニュアルパンチイン／アウト”と、あらかじめ指定した位置で自動的にパンチイン／アウトを実行させる“オートパンチイン／アウト”の2種類が利用できます。

NOTE

パンチイン／アウトを使って録音し直すと、以前録音した部分に上書きされます。パンチイン／アウトを行う前と後を聴き比べたいときは、あらかじめそのトラックをアンドゥ用のデータとしてキャプチャーしてください（→P44）。

マニュアルパンチイン／アウトを使う

ここでは、マニュアルパンチイン／アウトを使って、録音済みトラックの一部分を録音し直す場合の手順を説明します。

HINT

フットスイッチ（ZOOM FS01 / FS02）を使ってパンチイン／アウトを行うときは、フットスイッチをリアパネルの[FOOT SW]端子に接続してください。

NOTE

MRS-1044が初期状態のとき、[FOOT SW]端子に接続したフットスイッチは、楽曲の再生／停止を操作するように設定されています。フットスイッチを使ったパンチイン／アウトを行うときは、最初に内部設定を変更しておく必要があります（→P92）。

1. パンチイン／アウトしたいトラックのステータスキーを繰り返し押し、キーを赤く点灯させてください。
2. 該当するチャンネルのフェーダーを0dBの位置まで上げてください。
3. 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを操作して、録音レベルを調節してください。

必要に応じて、レコーダーを再生しながらミキサーセクションのフェーダーを操作し、楽器音とトラックの再生音のミックスバランスを調節してください。

4. パンチインしたい位置よりも数小節手前の位置にロケートし、PLAY[▶]キーを押して再生を始めてください。

5. パンチインの位置まで進んだら、REC[●]キーを押してください（またはフットスイッチを踏んでください）。

REC[●]キーが点灯し、その位置から録音が始まります。

6. パンチアウトする位置まで進んだら、もう一度REC[●]キーを押してください（またはもう一度フットスイッチを踏んでください）。

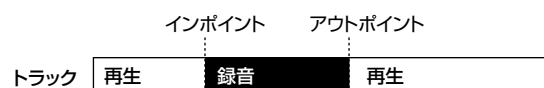
REC[●]キーが消灯し、その位置から録音が解除されます。

7. 走行を停止するには、STOP[■]キーを押してください。

8. 録音内容を確認するには、手順4の位置にロケートして、PLAY[▶]キーを押してください。

オートパンチイン／アウトを使う

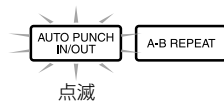
オートパンチイン／アウトとは、あらかじめ録音の範囲を指定しておき、開始位置（インポイント）に到達したときにパンチイン、終了位置（アウトポイント）に到達したときにパンチアウトを自動的に実行する機能です。



オートパンチイン／アウトを行うには、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを使ってインポイントとアウトポイントを最初に指定してから、録音操作を行います。その手順は次の通りです。

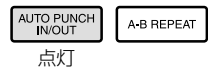
1. 録音し直すトラックに対応するチャンネルのフェーダーを、0dBの位置まで上げてください。
2. 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを操作して、録音レベルを調節してください。
3. パンチインしたい位置にロケートし、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅し、録音の開始位置となる“インポイント”が設定されます。



4. パンチアウトしたい位置にロケートし、もう一度 [AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

録音の終了位置となる“アウトポイント”が設定され、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅から点灯に変わります。これは、オートパンチイン／アウト機能が有効になったことを表します。



HINT

イン／アウトポイントを正確に指定したいときは、スクラブ機能（→P31）を利用して位置を検索し、あらかじめマーク（→P29）を設定しておく便利です。

5. インポイントの手前までレコーダーをロケートしてください。

6. パンチイン／アウトしたいトラックのステータスキーを繰り返し押し、キーを赤く点滅させてください。

NOTE

ステータスキーが赤く点灯しているときは、現在位置がインポイントとアウトポイントの範囲内であることを示します。このときは、もう一度トランスポートを操作して、確実にインポイントの手前までロケートしてください。

7. オートパンチイン／アウトのリハーサルを行うには、PLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーの再生を開始します。インポイントに到達すると、パンチイン／アウトの対象となるトラックがミュートされ、アウトポイントに到達すると、ミュートが解除されます（この間、入力信号は常にモニターできます）。また、この操作を行ってもトラックには何も録音されません。

リハーサルが済んだら、再度インポイントの手前までロケートしてください。

8. オートパンチイン／アウトの本番を行うには、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

インポイントに到達すると自動的に録音が始まり（パンチイン）、アウトポイントに到達すると録音が解除されて、再生に戻ります（パンチアウト）。

9. 録音が済んだら、STOP[■]キーを押してください。

10. 録音内容を確認するには、パンチイン／アウトしたトラックのステータスキーを押して緑に点灯させ、インポイントの手前の位置までロケートし、PLAY[▶]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順5～8を繰り返します。

11. 録音内容に満足したら、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

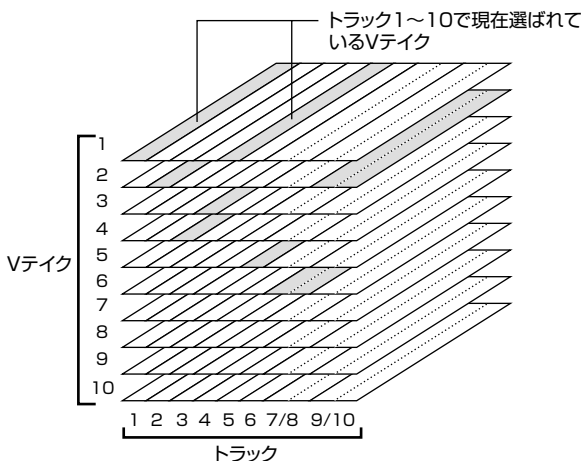
[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが消灯し、オートパンチイン／アウト機能が解除されます（インポイント／アウトポイントの設定が消去されます）。

HINT

オートパンチイン／アウトをA-Bリピート機能（→P32）と併用すれば、パンチアウトした後で、自動的にパンチインポイントより手前に戻って、録音内容を聴き直すことができます。これを行うには、イン／アウトポイントを設定した後で、その外側にAポイントとBポイントを設定し、A-Bリピートを有効にします。

Vテイクを使う

レコーダーのトラック1～10には、それぞれ10本の仮想トラックが含まれています(これを“Vテイク”と呼びます)。各トラックでいずれか1本のテイクを選んで、録音/再生を行います。例えば、Vテイクを切り替えながら同じトラックにボーカルやギターソロを録音しておけば、後で聴き比べてから最良のVテイクを選ぶことができます。



Vテイクを切り替える

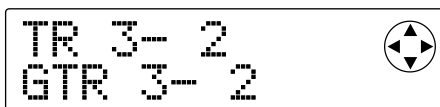
トラック1～10で使用するVテイクを切り替えます。

HINT

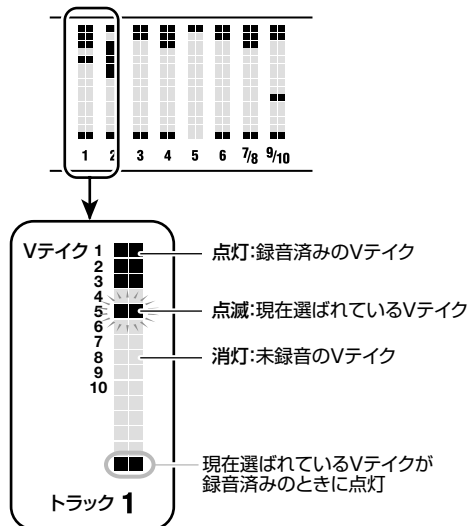
ステレオトラック(トラック7/8、9/10)でも、奇数/偶数のトラックごとに異なるVテイクを選べます。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[V-TAKE]キーを押してください。

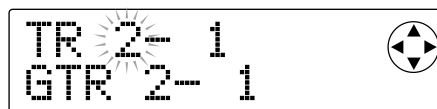
[V-TAKE]キーが点灯し、トラックごとのVテイクを切り替える画面になります。“TRxx-yy”の表示は、xxがトラック番号(1～10)、yyがそのトラックで現在選ばれているVテイク番号(1～10)を表します。“TRxx-yy”の表示の下には、Vテイクの名前が表示されます。



レベルメーターの表示部では、各トラックで現在選ばれているVテイクや、録音済みのVテイクを、ドットの点灯/点滅/消灯で表します。



2. カーソル[◀]/[▶]キー使ってトラック番号の表示を点滅させ、ダイヤルを回してトラック(1～10)を選択してください。



HINT

ステータスキー(1～6、7/8、9/10)を使って、トラックを選ぶこともできます。ステータスキー7/8、9/10を使う場合は、キーを押すごとに偶数番号/奇数番号のトラックが交互に選択されます。

3. カーソル[◀]/[▶]キー使ってVテイク番号の表示を点滅させ、ダイヤルを回して、Vテイク(1～10)を選択してください。

必要に応じて手順2～3を繰り返し、他のトラックのVテイクを切り替えてください。

なお、録音済みのVテイクには、次のような初期設定の名前が自動的に付けられます。これらの名前は、必要に応じて変更できます(次の項をご参照ください)。

- GTRxx-yy…インサートエフェクト(アルゴリズム=GUITAR/BASS)を通して録音されたVテイク
- MICxx-yy…インサートエフェクト(アルゴリズム=MIC)を通して録音されたVテイク
- LINxx-yy…インサートエフェクト(アルゴリズム=LINE)を通して録音されたVテイク
- MASxx-yy…インサートエフェクト(アルゴリズム=MASTERING)を通して録音されたVテイク
- BYPxx-yy…インサートエフェクトをバイパスして録音されたVテイク

- BOUxx-yy…バウンス機能を使って録音されたVテイク

※xxにはトラック番号(1～10)、yyにはVテイク番号(1～10)が入ります。

HINT

未録音のVテイクが選択されているときは、Vテイクの名前の位置に“NO DATA”と表示されます。

4. Vテイクの切り替えが済んだら、[EXIT]キーを押してください。

[V-TAKE]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

Vテイクの名前を変更する

録音済みのVテイクには、初期設定の名前が自動的に付けられます。ただし、Vテイクの名前は次の方法で変更できます。

1. メイン画面で[V-TAKE]キーを押してください。

各トラックのVテイクを切り替える画面になります。

2. カーソル[◀]/[▶]キーとダイヤル(またはステータスキー)を使って、Vテイクの名前を変更するトラック(1～10)を選択してください。

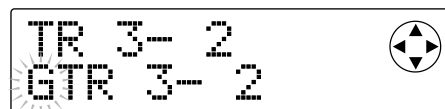
トラックの選択方法については、P35をご参照ください。

NOTE

- ・未録音のVテイクの名前(NO DATA)は、変更できません。
- ・Vテイクの名前が変更できるのは、トラック1～10で現在選ばれているVテイクに限ります。

3. [EDIT]キーを押してください。

Vテイクの名前の1文字目が点滅します。



4. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅の位置を移動し、ダイヤルを回して文字を変更してください。

選択できる文字の種類は、次の通りです。

数字： 0～9
 英文字： A～Z、a～z
 記号： (スペース) ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ' { | } ~

5. 名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

新しい名前に更新され、手順2の画面に戻ります。必要に応じて別トラックのVテイクの名前を変更してください。

6. 操作が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

HINT

Vテイク上の録音データがすべて消去されると“NO DATA”の名前に戻ります。

複数のトラックをまとめる(バウンス機能)

“バウンス”とは、レコーダーセクションとリズムセクション(ドラムキット+ベースプログラム)の演奏をミックスして、1~2トラックに録音する機能です(“ピンポン録音”と呼ばれることもあります)。ここでは、レコーダーのトラック1~8とリズムセクションをステレオにミックスして、トラック9/10に録音する場合を例に、操作方法を説明します。

バウンスを実行する

1. バウンス先となるトラックのステータスキー(9/10)を押し、キーを赤く点灯させてください。

バウンス先として選択できるのは、モノラルトラック×2、またはステレオトラック×1までです。

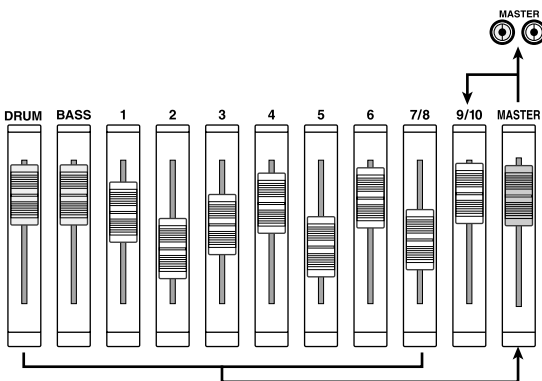
2. [BOUNCE]キーを押してください。

[BOUNCE]キーが点灯し、バウンス機能がオンになります。

3. PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように、DRUM、BASS、1~6、7/8の各チャンネルのフェーダー、およびMASTERフェーダーを調節してください。

バウンス機能がオンのときは、MASTERフェーダーを通過した信号が、[OUTPUT]端子から出力されると同時に、バウンス先のトラックにも送られます。インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトを使った場合も、エフェクトがかかった状態でバウンス先のトラックに録音されます。



HINT

・INPUT 1/2の[ON/OFF]キーをオンにすれば、[INPUT

1]/[INPUT 2]端子からの入力信号をミックスして、バウンスすることも可能です。

- ・バウンス先としてモノラルトラック×1のみを選んだ場合は、モノラルにミックスされた信号が録音されます。
- ・必要ならば、10トラックすべてを再生しながら、任意の1~2トラックにバウンスすることも可能です。詳しくは、この後の項をご参照ください。

4. STOP[■]キーを押してください。

5. ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭に戻し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

トラック(9/10)の録音が始まります。

6. 録音が終わったらSTOP[■]キーを押してください。

バウンス機能が解除されます。

バウンス機能を設定する

必要に応じてバウンス機能の設定を変更します。

■録音トラックの再生/ミュートを設定する

初期状態では、バウンス先の録音トラックはミュートされます。10トラックを同時再生しながらバウンスを行うには、次の手順で、録音トラックが再生されるように、内部設定を変更します。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“BOUNCE REC TR”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の設定値が表示されます。

REC TR
MUTE

- ・MUTE…録音トラックをミュートします(初期設定)。
- ・PLAY…録音トラックを再生します。

4. ダイアルを回して設定値を“PLAY”に変更してください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

■録音先のVテイクを選択する

初期状態では、録音トラックで現在選ばれているVテイクに、バウンスの結果が録音されます。録音トラックの内容を残しておきたい場合は、次の手順で、録音先のVテイクを変更することができます。

HINT

Vテイクについては、P35をご参照ください。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“BOUNCE REC TAKE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在選ばれている録音先のVテイクが表示されます。



- ・CURRENT…録音トラックで現在選ばれているVテイクに録音されます。
- ・1～10…指定したVテイク番号に録音されます。

4. ダイアルを回して、録音先のVテイク(CURRENTまたは1～10)を指定してください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

トラックを編集する

レコーダーのトラックに録音されたオーディオデータ(録音データ)は、部分的に消去したり、他のトラックに複製するなどのさまざまな編集が行えます。ここでは、トラックの編集機能について説明します。

HINT

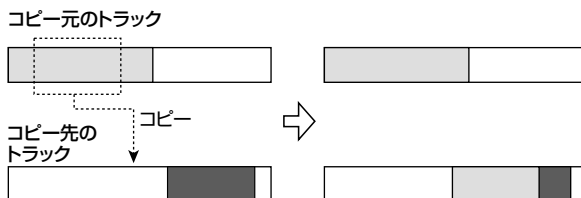
- ・トラックの編集機能を利用する場合は、ステレオトラック(7/8、9/10)に含まれる2トラックを、それぞれ独立したトラックとして扱うこともできます。
- ・トラック1～10で現在選択されていないVテイクも編集の対象として選択できます。

NOTE

原則として、編集機能を実行してトラック上の録音データが書き換えられると、元に戻すことができなくなります。編集前と編集後の状態を聴き比べたいときは、そのトラックの現状をキャプチャーしておいてください(→P44)。

指定範囲のデータを別の位置に複製する

指定した範囲の録音データを、任意のトラック/任意の位置に複製します。コピー先のデータは消去され、コピー元のデータが上書きされます。



1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

編集機能の種類を選択するトラックエディットメニューが表示されます。

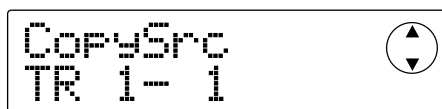


3. ディスプレイに“TR EDIT COPY”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

コピー元のトラックとVテイクを指定する画面が呼び出されます。

4. ダイアルとカーソル[▲]/[▼]キーを使って、コピー元のトラックとVテイクを指定してください。

“TR xx-yy”の“xx”がコピー元のトラック番号、“yy”がVテイク番号に相当します。ダイアルを使ってトラック番号(1～10)を、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってVテイク番号(1～10)を選びます。



なお、トラック10が選ばれた状態でダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。



この画面では、ダイアルを使って奇数/偶数の番号順に並んだ2トラック(トラック1/2、3/4、5/6、7/8、9/10)をコピー元として指定できます。この場合、指定された2トラックで現在選ばれているVテイクが、自動的にコピー元として選択されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

コピー元の開始位置を指定する画面が呼び出されます。



6. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して位置を指定してください。

位置を指定する方法は、次の2種類があります。

● 位置を数値で指定する

ディスプレイ下のM(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)のいずれかの単位に点滅部分を移動させ、ダイアルを回して各単位の値を変更します。

● 設定済みのマークの位置を割り当てる

ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させ、ダイアルを回してマークの番号を指定します。

HINT

- ・[TIME BASE]キーを押して小節表示に切り替えれば、小節/拍/チック単位で位置を指定できます。
- ・STOP[■]を押しながらPLAY[▶]キーを押せば、手順4で指定したトラックとVテイクをスクラブ再生できます。スクラブ再生の操作方法は、P31をご参照ください。
- ・開始位置に指定できるのは、楽曲の先頭から録音された最後の位置まで(録音データの範囲内)に限られます。

7. 開始位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

コピー元の終了位置を指定する画面が呼び出されます。

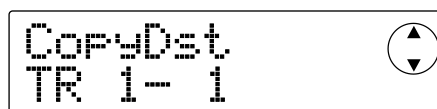


8. 手順6と同じ要領で、コピー元の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までの範囲が再生されます。また、指定した終了位置に録音データがないときは、画面の下段に“*”のマークが表示されます。

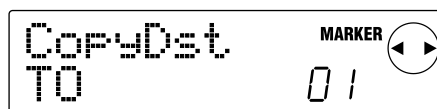
9. 終了位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

コピー先のトラック(およびVテイク)を指定する画面が呼び出されます。



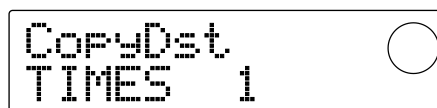
10. 手順4と同じ要領で、コピー先のトラックとVテイクを指定してください。

コピー先の位置を指定する画面が呼び出されます。



11. 手順6と同じ要領でコピー先の位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

コピーする回数(1～100)を指定する画面が呼び出されます。



12. ダイアルを回してコピーする回数を指定し、[ENTER]キーを押してください。

コピーの実行を確認する“TrCopy SURE?”の文字が表示されます。

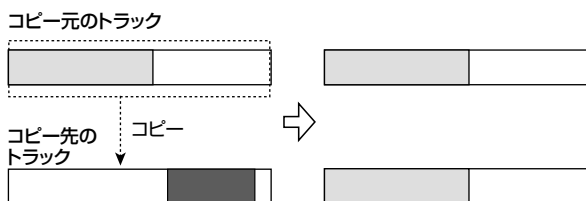
13. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押してコピーが完了すると、“COMPLETE”の文字が表示されます。続いて[EXIT]キーを押すと、手順2のトラックエディットメニューに戻ります。

手順13で[EXIT]キーを押した場合は、手順11の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを繰り返し押し、設定画面を1つずつ戻すことができます。

トラック全体のデータを複製する

指定したトラック全体の録音データを、任意のトラックに複製(コピー)します。コピー先の録音データは消去され、コピー元のデータが上書きされます。



1. メイン画面で[V-TAKE]キーを押してください。

[V-TAKE]キーが点灯し、トラックごとのVテイクを切り替える画面が呼び出されます。

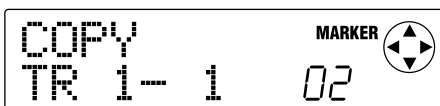
2. [PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

トラック単位で録音データの編集を行うメニューが表示されます。



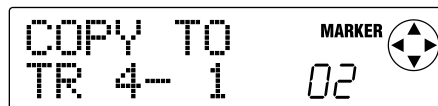
3. [PROJECT/UTILITY]キーを繰り返し押し、ディスプレイに“COPY TRxx-yy”と表示させてください。

“COPY TRxx-yy”のxxとyyの値は、それぞれコピー元となるトラック番号とVテイク番号を表します。

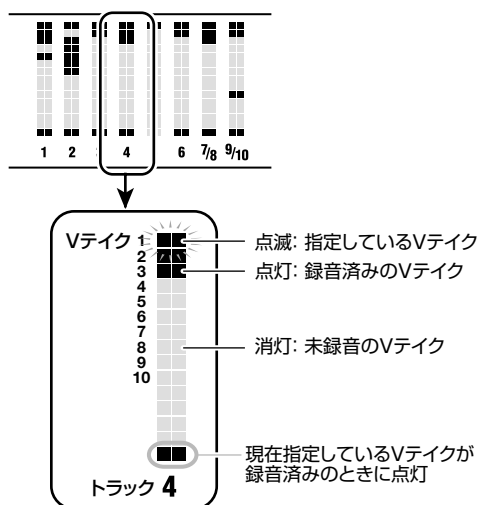


4. カーソル[◀]/[▶]キーとダイアルを使って、コピー元となるトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

コピー先のトラック/Vテイクを指定する画面が呼び出されます。“COPY TO TRxx-yy”のxxの値がコピー先のトラック番号、yyの値がVテイク番号を表します。



この画面では、次のようにレベルメーターのドットの点灯/消灯で、現在指定されているVテイクが録音済みかどうかを確認できます。



5. カーソル[◀]/[▶]キーとダイアルを使って、コピー先となるトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

コピーの実行を確認する“COPY SURE?”の文字が表示されます。

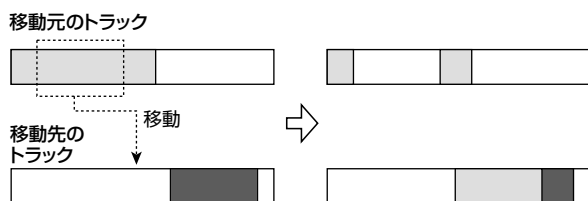
6. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押してコピーが完了すると、手順1の画面に戻ります。

[EXIT]キーを押した場合は、手順4の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを押して、画面を1つずつ戻すことができます。

指定範囲のデータを別の位置に移動する

指定した範囲の録音データを、任意のトラック/任意の位置に移動します。移動先のデータは消去され、移動元のデータが上書きされます。また、移動元は無音になります。



1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

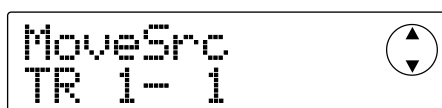
トラックエディットメニューが表示されます。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“TR EDIT MOVE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

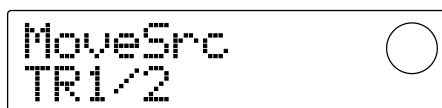
移動元のトラックとVテイクを指定する画面が呼び出されます。

4. ダイアルとカーソル[▲]/[▼]キーを使って、移動元のトラックとVテイクを指定してください。

“TR xx-yy”の“xx”が移動元のトラック番号、“yy”がVテイク番号に相当します。ダイアルを使ってトラック番号(1～10)を、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってVテイク番号(1～10)を選びます。



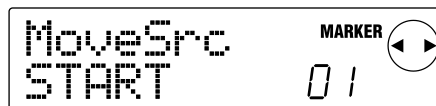
なお、トラック10が選ばれた状態でダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。



この画面では、ダイアルを使って奇数/偶数の番号順に並んだ2トラック(トラック1/2、3/4、5/6、7/8、9/10)を移動元として指定できます。この場合、指定された2トラックで現在選ばれているVテイクが、自動的に移動元として選択されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

移動元の開始位置を指定する画面が呼び出されます。



6. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して位置を指定してください。

位置を指定する方法は、次の2種類があります。

● 位置を数値で指定する

ディスプレイ下のM(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)のいずれかの単位に点滅部分を移動させ、ダイアルを回して各単位の値を変更します。

● 設定済みのマークの位置を割り当てる

ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させ、ダイアルを回してマークの番号を指定します。

HINT

・[TIME BASE]キーを押して小節表示に切り替えれば、小節/拍/チック単位で位置を指定できます。

・STOP[■]を押しながらPLAY[▶]キーを押せば、手順4で指定したトラックとVテイクをスクラブ再生できます。スクラブ再生の操作方法は、P31をご参照ください。

7. 開始位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

移動元の終了位置を指定する画面が呼び出されます。

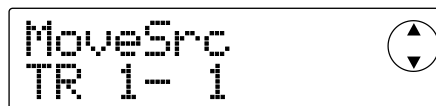


8. 手順6と同じ要領で、移動元の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までの範囲が再生されます。また、指定した終了位置に録音データがないときは、画面の下段に“*”のマークが表示されます。

9. 終了位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

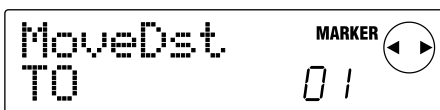
移動先のトラック(およびVテイク)を指定する画面が呼び出されます。



10. 手順4と同じ要領で、移動先のトラックとVテイク

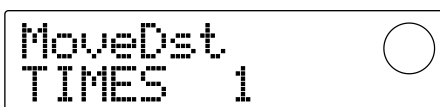
を指定してください。

移動先の位置を指定する画面が呼び出されます。



11. 手順6と同じ要領で移動先の位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

移動元の範囲を繰り返しコピーする回数(1~100)を指定する画面が呼び出されます。



12. ダイアルを回してコピーする回数を指定し、[ENTER]キーを押してください。

移動の実行を確認する“TrMove SURE?”の文字が表示されます。

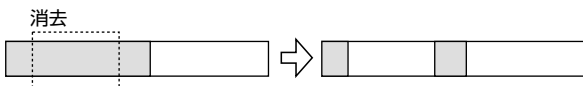
13. 移動を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押して移動が完了すると、“COMPLETE”の文字が表示されます。続いて[EXIT]キーを押すと、手順2のトラックエディットメニューに戻ります。

手順13で[EXIT]キーを押した場合は、手順11の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを繰り返し押し、設定画面を1つずつ戻すことができます。

指定範囲のデータを消去する

指定した範囲の録音データを消去し、無音状態に戻します。



1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

トラックエディットメニューが表示されます。

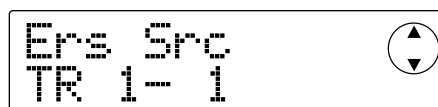
3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“TR EDIT

ERASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

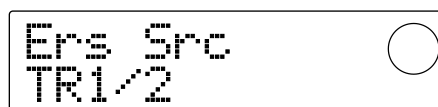
消去するトラックとVテイクを指定する画面が呼び出されます。

4. ダイアルとカーソル[▲]/[▼]キーを使って、消去するトラックとVテイクを指定してください。

“TR xx-yy”の“xx”が消去するトラック番号、“yy”がVテイク番号に相当します。ダイアルを使ってトラック番号(1~10)を、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってVテイク番号(1~10)を選びます。



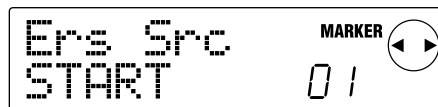
なお、トラック10が選ばれた状態でダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。



この画面では、ダイアルを使って奇数/偶数の番号順に並んだ2トラック(トラック1/2、3/4、5/6、7/8、9/10)を指定できます。この場合、指定された2トラックで現在選ばれているVテイクが、自動的に消去の対象として選択されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

消去する範囲の開始位置を指定する画面が呼び出されます。



6. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して位置を指定してください。

位置を指定する方法は、次の2種類があります。

● 位置を数値で指定する

ディスプレイ下のM(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)のいずれかの単位に点滅部分を移動させ、ダイアルを回して各単位の値を変更します。

● 設定済みのマークの位置を割り当てる

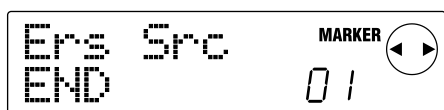
ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させ、ダイアルを回してマークの番号を指定します。

HINT

- ・[TIME BASE]キーを押して小節表示に切り替えれば、小節/拍/チック単位で位置を指定できます。
- ・STOP[■]を押しながらPLAY[▶]キーを押せば、手順4で指定したトラックとVテイクをスクラブ再生できます。スクラブ再生の操作方法は、P31をご参照ください。

7. 開始位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

消去する範囲の終了位置を指定する画面が呼び出されます。

**8. 手順6と同じ要領で、消去する範囲の終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までの範囲が再生されます。また、指定した終了位置に録音データがないときは、画面の下段に“*”のマークが表示されます。

9. 終了位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

消去の実行を確認する“TrErase SURE?”の文字が表示されます。

10. 消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押して消去が完了すると、“COMPLETE”の文字が表示されます。続いて[EXIT]キーを押すと、手順2のトラックエディットメニューに戻ります。

手順9で[EXIT]キーを押した場合は、手順7の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを繰り返し押し、設定画面を1つずつ戻すことができます。

トラック全体のデータを消去する

指定したトラック全体の録音データを消去します。消去されたトラックは、未録音の状態に戻ります。

**1. メイン画面で[V-TAKE]キーを押してください。**

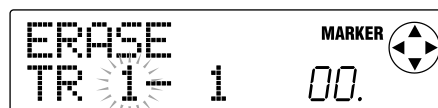
[V-TAKE]キーが点灯し、トラックごとのVテイクを切り替える画面が呼び出されます。

2. [PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

トラック単位で録音データの編集を行うメニューが表示されます。

3. [PROJECT/UTILITY]キーを繰り返し押して、ディスプレイに“ERASE TRxx-yy”と表示させてください。

“ERASE TRxx-yy”のxxとyyの値は、それぞれ消去するトラック番号とVテイク番号を表します。

**HINT**

この画面では、レベルメーターのドットの点灯/消灯で、現在指定されているVテイクが録音済みかどうかを確認できます。詳しくはP40をご参照ください。

4. カーソル[◀]/[▶]キーとダイヤルを使って、消去するトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

消去の実行を確認する“ERASE SURE?”の文字が表示されます。

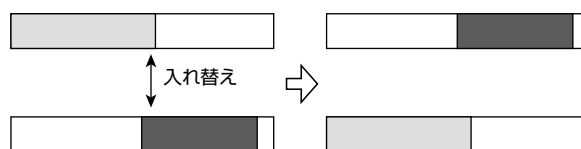
5. 消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押して消去が完了すると、手順1の画面に戻ります。

[EXIT]キーを押した場合は、手順3の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを押して、画面を1つずつ戻すことができます。

トラック全体のデータを入れ替える

指定した2つのトラック/Vテイクの録音データを入れ替えます。

**1. メイン画面で[V-TAKE]キーを押してください。**

[V-TAKE]キーが点灯し、トラックごとのVテイクを切り替える画面が呼び出されます。

2. [PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

トラック単位で録音データの編集を行うメニューが表示

されます。

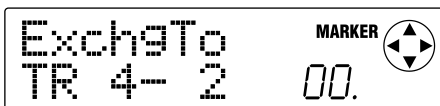
3. [PROJECT/UTILITY]キーを繰り返し押し、ディスプレイに“EXCHG TRxx-yy”と表示させてください。

“EXCHG TRxx-yy”のxxとyyの値は、それぞれ入れ替えの対象となるトラック番号とVテイク番号を表します。



4. カーソル[◀]/[▶]キーとダイヤルを使って、入れ替えるトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

入れ替えるもう一方のトラック/Vテイクを指定する画面が呼び出されます。“ExchgTo TRxx-yy”のxxとyyの値が、それぞれトラック番号とVテイク番号を表します。



HINT

この画面では、レベルメーターのドットの点灯/消灯で、現在指定されているVテイクが録音済みかどうかを確認できます。詳しくはP40をご参照ください。

5. カーソル[◀]/[▶]キーとダイヤルを使って、入れ替えるもう一方のトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

入れ替えの実行を確認する“EXCHG SURE?”の文字が表示されます。

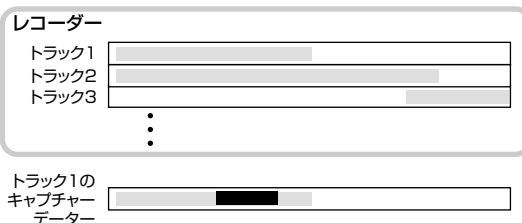
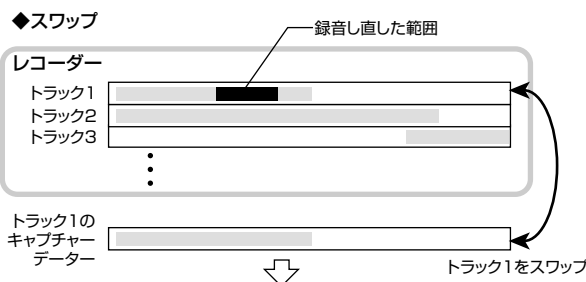
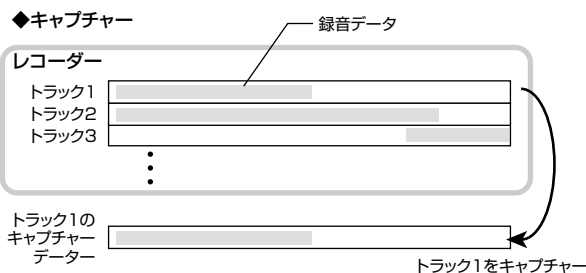
6. 入れ替えを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押して入れ替えが完了すると、手順1の画面に戻ります。

[EXIT]キーを押した場合は、手順4の設定画面に戻ります。必要なら[EXIT]キーを押して、画面を1つずつ戻すことができます。

トラックの録音内容をキャプチャーする

MRS-1044では、任意のトラックの録音データをキャプチャー（取得）し、ハードディスク上に一時的に保管できます。また、保管されたキャプチャーデータは、必要ときに現在のトラックとスワップ（交換）できます。例えば、パンチイン/アウトの録音を行う前に、そのトラックをキャプチャーしておけば、スワップを繰り返すことで録音前と録音後を聞き比べることができます。



トラックをキャプチャーする

任意のトラックを選んでキャプチャーします。

1. メイン画面で[UNDO/REDO]キーを押してください。

キャプチャーするトラックを選択する画面が表示されます。



- ステータスキー(1~6、7/8、9/10)またはダイヤルを使って、キャプチャーするトラックを選択してください。

● NOTE ●

未録音のトラックは、キャプチャーできません。

- [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“CAPTURE SURE?”と表示されます。

- キャプチャーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

キャプチャーが完了するとディスプレイに“SWAP”と表示され、そのトラックでスワップが実行できるようになります。

- [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

■ HINT ■

必要ならば、すべての手順2~4を繰り返して複数のトラックをキャプチャーしておくこともできます。

● NOTE ●

キャプチャーされたデータは、現在選ばれているプロジェクトが保存された時点で、ハードディスクから消去されます。

キャプチャーデータと交換する

キャプチャーされた録音データと、トラックの現在の録音データをスワップ(交換)します。

- メイン画面で[UNDO/REDO]キーを押してください。
- ステータスキー(1~6、7/8、9/10)またはダイヤルを使って、以前キャプチャーしたトラックを選択してください。

キャプチャーされたトラックが選ばれると、ディスプレイに“SWAP”と表示されます。



■ HINT ■

キャプチャーされていないトラックを選んだときは、

“CAPTURE”と表示されます。

- [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SWAP SURE?”と表示されます。

- スワップを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

選択したトラックの録音データと、以前キャプチャーした録音データが交換されます。なお、選択したトラックの録音データは、プロジェクトが保存されるまでキャプチャーデータとしてハードディスク内に保管されます。

■ HINT ■

スワップを行った直後に再度スワップを実行すれば、元の状態に戻ります。

- [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

リファレンス【ミキサー】

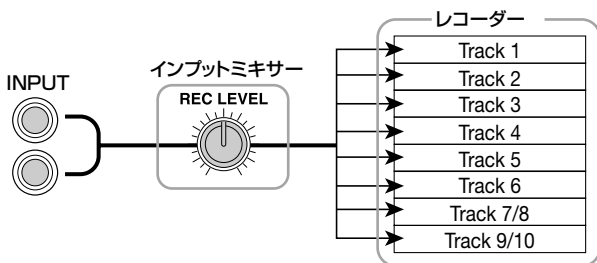
ここでは、MRS-1044に内蔵された2つのミキサーの機能や操作方法について説明します。

ミキサーについて

MRS-1044のミキサーは、[INPUT 1 / 2]端子からの入力信号を処理する“インプットミキサー”と、レコーダーセクションのトラックやリズムセクションからの信号を処理する“トラックミキサー”という2つに分かれています。それぞれのミキサーの特徴は、次の通りです。

■インプットミキサー

インプットミキサーでは、[INPUT 1 / 2]端子から入力される信号の感度を調節し、パンやセンドリターンエフェクトへのセンドレベルなどの各種パラメーターを設定して、信号をレコーダートラックに割り当てます。



インプットミキサーで調節可能なパラメーターには、下の表のような種類があります。

インプットミキサーのパラメーター

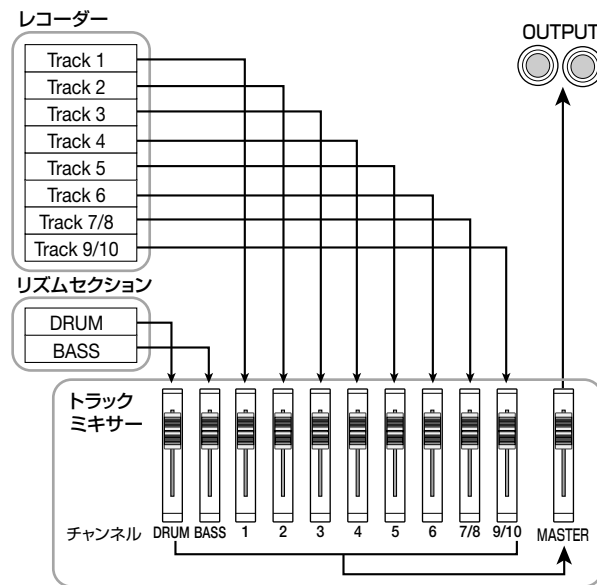
パラメーター	内容
CHO SEND	コーラス/ディレイ(センドリターンエフェクト)に送る音量
REV SEND	リバーブ(センドリターンエフェクト)に送る音量
PAN	左右の定位(L/Rチャンネルのバランス)
REC LVL	入力信号の音量([REC LEVEL]コントロールの位置)

トラックミキサーのパラメーター

パラメーター	内容	チャンネル			
		DRUM/BASS	1~6	7/8, 9/10	MASTER
EQ HI G	高域用EQのブースト/カット量	○	○	○	
EQ HI F	高域用EQでブースト/カットする周波数	○	○	○	
EQ LO G	低域用EQのブースト/カット量	○	○	○	
EQ LO F	低域用EQでブースト/カットする周波数	○	○	○	
CHO SEND	コーラス/ディレイ(センドリターンエフェクト)に送る音量	○	○	○	
REV SEND	リバーブ(センドリターンエフェクト)に送る音量	○	○	○	
PAN	左右の定位(L/Rチャンネルのバランス)	○	○	○	
FADER	各チャンネルの音量(フェーダーの位置)	○	○	○	○
ST LINK	奇数/偶数チャンネルのパラメーターを連動させる		○		

■トラックミキサー

トラックミキサーは、レコーダーのトラック(1~6、7/8、9/10)の再生信号、およびリズムセクションのドラムキット/ベースプログラムの音色を加工し、ステレオにミックスするためのミキサーです。トラックミキサーでミックスされた信号は、MASTERフェーダーを経由して[OUTPUT]端子から出力されます。



トラックミキサーでは“チャンネル”という単位で、各トラックから出力される信号を個別に管理します。各チャンネル(DRUM、BASS、1~6、7/8、9/10)で調節可能なパラメーターには、下の表のような種類があります。

■ HINT

DRUM、7/8、9/10の各チャンネルは、それぞれドラムキット、ステレオトラック7/8、9/10の出力信号を処理するステレオチャンネルです。これらのステレオチャンネルでは、パラメーターの設定が連動します。

インプットミキサーの基本操作

入力信号を録音トラックに割り当てる

[INPUT 1]／[INPUT 2]端子から入力された信号を録音トラックに送り、録音レベルを調節します。

1. 録音する楽器やマイクが[INPUT 1]／[INPUT 2]端子に接続されていることを確認してください。

2. 楽器を接続した端子 (INPUT 1 / 2) の[ON/OFF]キーを押し、キーを点灯させてください。

[ON/OFF]キーは、端子の有効／無効を切り替えるキーです。キーが点灯したときは、該当する端子が有効となります。

3. 楽器を演奏しながら[INPUT 1]／[INPUT 2]コントロールを回して、入力感を調節してください。

楽器を最大音量で演奏したとき、[PEAK]インジケータがかすかに点灯するように調節します。

4. インサートエフェクトを通して録音する場合は、必要に応じてインサートエフェクトのパッチを選択してください。

プロジェクトが初期状態のときは、インサートエフェクトがインプットミキサーに挿入されており、ギター／ベース録音向きのパッチが選ばれています (他のパッチを選択する方法は→P77)。

インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、エフェクトセクションの[BYPASS/TUNER]キーを押して、インサートエフェクトをバイパスしてください。

5. 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回して、録音レベルを調節してください。

[REC LEVEL]コントロールは、録音トラックに送られる直前 (インサートエフェクト通過後) の信号レベルを調節します。信号がクリップすると、[CLIP]インジケータが点灯します。

HINT

- ・ [CLIP]インジケータが点灯しない範囲で、[REC LEVEL]コントロールをできるだけ高めに設定してください。
- ・ 録音トラックに送られる信号のレベルは、インサートエフェクトのパッチの設定に応じて変動します。インサートエフェクトのパッチを切り替えたときやパラメーターを変更したときは、もう一度録音レベルが適切かどうかを確認してください。

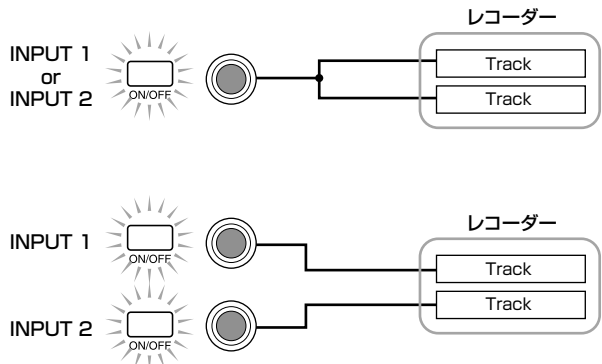
・ REC LEVELパラメーターの正確な値は、TRACK PARAMETERセクションの[PAN]キー→INPUT 1または2の[ON/OFF]キー→カーソル[▼]キーの順に押し確認できます。

6. 録音先となるトラックのステータスキー (1～6、7/8、9/10) を押し、キーを赤く点灯させ、トラックを録音待機状態にしてください。

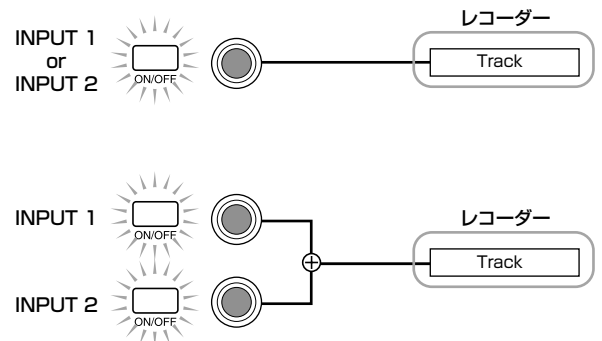
インプットミキサーの入力信号が録音トラックに送られます。録音待機状態にできるトラックは、モノラルトラック1～6×1本、ステレオトラック (7/8、9/10) ×1本、モノラルトラック×2本 (トラック1 / 2、3 / 4、5 / 6の組み合わせに限る) のいずれかです。

なお、インプットミキサーからトラックに送られる信号の流れは、選択した録音トラックの数とINPUT 1 / 2の[ON/OFF]キーの状態に応じて、次のように変化します。

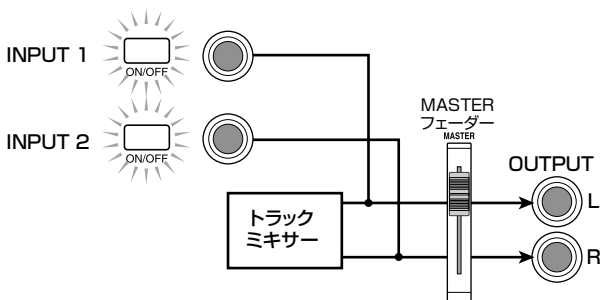
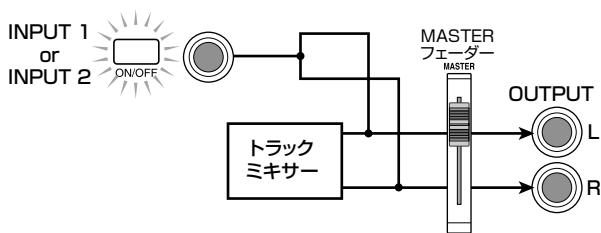
● 録音トラックとしてモノラルトラック×2またはステレオトラックを選んだ場合



● 録音トラックとしてモノラルトラック×1を選んだ場合



● 録音トラックが選ばれていない場合



● **NOTE** ●

上記の図は、インプットミキサーにインサートエフェクトが挿入されていない状態の信号の流れを表します。インサートエフェクトが挿入されたときの信号の流れについては、P77をご参照ください。

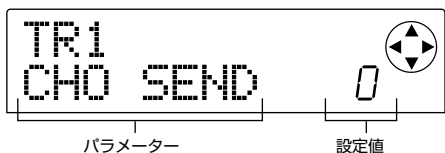
センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

インプットミキサーからセンドリターンエフェクト(コーラス/ディレイ、リバーブ)に送られる信号の音量(センドレベル)を設定し、効果の深さを調節します。

なお、通常の操作では、インプットミキサーからセンドリターンエフェクトに信号を送っても、[OUTPUT]端子から出力される信号にエフェクトがかかるだけで、トラックに録音される信号に対しては効果はありません。

1. TRACK PARAMETER セクションの[CHORUS/DELAY SEND]キーまたは[REVERB SEND]キーを押し、センドリターンエフェクトを選んでください。

コーラス/ディレイの深さを調節するときは[CHORUS/DELAY SEND]キー、リバーブの深さを調節するときは[REVERB SEND]キーを押します。次の図は、[CHORUS/DELAY SEND]キーを押した場合のディスプレイです。



■ **HINT** ■

センドリターンエフェクトのパッチの選択方法は、81ページをご参照ください。

2. INPUT 1 (またはINPUT 2) の[ON/OFF]キーを押してください。

操作の対象として、インプットミキサー (INPUT) が選ばれます。



■ **HINT** ■

CHORUS/DELAY SENDパラメーターおよびREVERB SENDパラメーターは、INPUT1 / 2両方の入力信号に対して共通です。

3. ダイヤルを回して、設定値を変更してください。

値を大きくするほどエフェクトのかかり具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は、次の通りです。

- REVERB SEND...0～100 (初期値: 0)
- CHORUS/DELAY SEND...0～100 (初期値: 0)

■ **HINT** ■

- ・ CHORUS/DELAY SENDパラメーターが表示されているときに[CHORUS/DELAY SEND]キーを押すと、インプットミキサーからコーラス/ディレイに送られる信号のオン/オフが切り替わります(オフのときはキーが消灯します)。
- ・ 同じように、REVERB SENDパラメーターが表示されているときに[REVERB SEND]キーを押せば、インプットミキサーからリバーブに送られる信号のオン/オフが切り替わります。

4. 設定が済んだら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

パン/バランスを調節する

インプットミキサーから[OUTPUT]端子や録音トラックへと送られる信号のパン(定位)、またはバランス(2チャンネル間の音量差)を調節します。

1. [PAN]キーを押してください。

PANパラメーターを調節する画面が表示されます。



2. INPUT 1 (またはINPUT 2) の[ON/OFF]キーを押してください。

PANを設定する対象としてインプットミキサーが選ばれます。

3. ダイアルを回して、PANパラメーターの設定値を変更してください。

PANパラメーターの設定範囲は、L100 (左端) ~ 0 (中央) ~ R100 (右端) です。

4. パンの設定が済んだら、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

なお、PANパラメーターの機能は、現在オンに設定されている入力端子の数、および現在選ばれている録音トラック数に応じて、次のように変化します。

● 録音トラックが選ばれていないとき

インプットミキサーから[OUTPUT]端子のL/Rチャンネルへと送られる信号のパン (INPUT 1 / 2の片方のみが有効な場合) またはバランス (INPUT 1 / 2の両方が有効な場合) を調節します。

● 録音トラックとしてモノラルトラック×2、またはステレオトラックが選ばれているとき

インプットミキサーから奇数番号 / 偶数番号トラック×2へと送られる信号のパン (INPUT 1 / 2の片方のみが有効な場合) またはバランス (INPUT 1 / 2の両方が有効な場合) を調節します。

● 録音トラックとしてモノラルトラック×1が選ばれているとき

PANパラメーターは無効となります。

トラックミキサーの基本操作

音量 / パン / EQを調節する

各チャンネルの音量、パン ([OUTPUT]端子のL/Rチャンネル間の定位)、EQ (イコライザー) を設定します。

1. 各チャンネルの音量 (出力レベル) を調節するには、該当するチャンネルのフェーダー (DRUM、BASS、1 ~ 6、7/8、9/10) を操作してください。

HINT

- ・音量 (FADERパラメーター) の正確な値は、TRACK PARAMETERセクションの[PAN]キー→カーソル[▼]キー→該当するチャンネルのステータスキーの順に押して確認できます。
- ・TRACK PARAMETERのいずれかのキー→MASTERステータスキーの順に押すと、MASTERフェーダーの位置を値で確認できます。

2. 各チャンネルのパンを調節するには、TRACK PARAMETERセクションの[PAN]キーを押し、続いてステータスキー (DRUM、BASS、1 ~ 6、7/8、9/10) を使って、目的のチャンネルを選択してください。

選択されたチャンネルのPANパラメーターを調節する画面が表示されます。



3. ダイアルを回してPANパラメーターの設定値を変更してください。

設定範囲は、L100 (左端) ~ 0 (中央) ~ R100 (右端) です。

引き続き他のチャンネルのパンを調節するには、手順2 ~ 3を繰り返します。

HINT

- ・7/8、9/10、DRUMの各チャンネルでは、PANパラメーターを使ってバランス (左右チャンネルの音量差) を調節します。
- ・パラメーターの表示画面では、カーソル[▲] / [▼]キーでパラメーターを選択し、カーソル[◀] / [▶]キーで操作するチャンネルを切り替えることも可能です。

4. EQを調節するには、[EQ HIGH]キーまたは[EQ LOW]キーを押してください。

高音域の音質を調節するには[EQ HIGH]キー、低音域の音質を調節するには[EQ LOW]キーを押します。

HINT

このとき、手順2～3で最後に選ばれたチャンネルが操作の対象となります。必要に応じて、ステータスキー、またはカーソル[◀]/[▶]キーでチャンネルを切り替えてください。

5. カーソル[▲]/[▼]キーを押して、調節したいEQパラメーターを選び、ダイヤルを回して設定値を変更してください。

選択可能なパラメーターとその設定値は、次の通りです。

● 最初に[EQ HIGH]キーを押した場合

- ・ EQ HI G…高音域のブースト／カット量を調節します。
設定範囲：-12～0～12 (dB) 初期値：0
- ・ EQ HI F…高音域でブースト／カットを行う周波数を調節します。
設定範囲：500～18000 (Hz) 初期値：8000

● 最初に[EQ LO]キーを押した場合

- ・ EQ LO G…低音域のブースト／カット量を調節します。
設定範囲：-12～0～12 (dB) 初期値：0
- ・ EQ LO F…低音域でブースト／カットを行う周波数を調節します。
設定範囲：40～1600 (Hz) 初期値：125



HINT

- ・ EQ HI G / EQ HI F画面が表示されているときは、[EQ HIGH]キーを押して、高音域用EQのオン／オフを切り替えることができます(オフのときはキーが消灯します)。
- ・ EQ LO G / EQ LO F画面が表示されているときは、[EQ LOW]キーを押して、低音域用EQのオン／オフを切り替えることができます(オフのときはキーが消灯します)。

6. 手順4～5を繰り返して、他の帯域や他のEQパラメーターについても、同じ要領で設定してください。

7. 設定が済んだら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

エフェクトのかかり具合を調節する

各チャンネルからセンドリターンエフェクト(コーラス／ディレイ、リバーブ)に送られる信号の音量(センドレベル)を設定し、効果の深さを調節します。

1. TRACK PARAMETERセクションの[CHORUS/DELAY SEND]キーまたは[REVERB SEND]キーを押して、センドリターンエフェクトを選んでください。

2. ステータスキー(DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10)を使って、目的のチャンネルを選択してください。

操作の対象として、該当するチャンネルが選ばれます。



3. ダイヤルを回して、設定値を変更してください。

値を大きくするほどエフェクトのかかり具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は次の通りです。

- REV SEND…0～100 (初期値：0)
- CHO SEND…0～100 (初期値：0)

HINT

CHORUS/DELAY SENDまたはREVERB SENDパラメーターが表示されているときは、[CHORUS/DELAY SEND]キーや[REVERB SEND]キーを使って、そのチャンネルからリバーブやコーラス／ディレイに送られる信号のオン／オフを切り替えることができます。詳しくは、P48をご参照ください。

4. 設定が済んだら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

奇数番号／偶数番号のチャンネルをリンクさせる

奇数番号→偶数番号の順に隣り合ったモノラルチャンネル同士(1／2、3／4、5／6)を連動させます(これを“ステレオリンク”と呼びます)。ステレオリンクに設定された2チャンネルでは、チャンネル7/8、9/10と同じようにパラメーターの設定が連動します。

1. TRACK PARAMETERセクションの[PAN]キーを押してください。

2. ステレオリンクに設定したい2チャンネルのいずれか一方のステータスキー (1～6) を押してください。

3. カーソル[▼]キーを2回押してください。

ST LINK (ステレオリンク) パラメーターの設定画面が表示されます。



4. ダイヤルを回して設定値をオン (on) に変更してください。

選択したチャンネルと、奇数番号／偶数番号の順に並んだチャンネルのステレオリンクが有効となります。ステレオリンクを解除するには、設定値をオフ (OFF) に戻します。



5. [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

HINT

ステレオリンクに設定された2チャンネルのPANパラメーターは、奇数番号／偶数番号チャンネルの音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして機能します。

NOTE

- ・ステレオリンクに設定されたチャンネルの音量調節には、奇数番号側のフェーダーを使います (偶数番号側のフェーダーの操作は無効になります)。
- ・ステレオリンクに設定された2チャンネルは、パラメーター以外にも、ステータスキーの操作が連動します。

ミキサーの設定を保存／呼び出しする (シーン機能)

現在のミキサーやエフェクトなどの各種設定は、“シーン”として専用のメモリーに保存し、必要に応じて手動または自動で呼び出すことができます。例えば、さまざまなミックスのバリエーションを聞き比べたり、ミックス操作を自動化するのに利用できます。

シーンに含まれる情報は、次の通りです。

- ・インプットミキサー (REC LEVELパラメーターを除く) とトラックミキサーの設定
- ・MASTERフェーダーの設定
- ・すべてのステータスキーの状態
- ・インサートエフェクトとセンドリターンエフェクトで現在選択しているパッチ番号

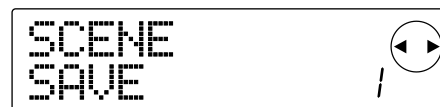
メモリーには、最大100種類のシーンが保存できます。メモリーに保存されたシーンのデータは、現在選ばれているプロジェクトの一部として、内蔵ハードディスクに記録されます。

シーンを保存する

現在の設定状態をシーンとして保存します。

1. [SCENE]キーを押し、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“SCENE SAVE”と表示させてください。

ディスプレイの右側に、保存先となるシーンの番号 (0～99) が表示されます。



NOTE

シーンを初めて保存するときは、[SCENE]キーを押すと、自動的に“SCENE SAVE”の表示になります。

2. ダイヤルを回して、シーンを保存する番号 (0～99) を選択してください。

すでにシーンが保存されている番号には、左側に“*”のマークが表示されます。

3. シーンを保存するには[ENTER]キーを押してください。

選択した番号にシーンが保存されます。メイン画面に戻

るには、[EXIT]キーを押してください。

● NOTE ●

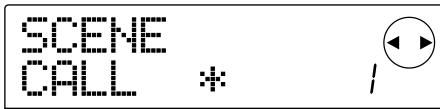
すでに保存されているシーンを選んで保存を実行すると、以前のシーンに上書きされます。

保存したシーンを呼び出す

メモリーに保存されたシーンを呼び出します。

1. [SCENE]キーを押し、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“SCENE CALL”と表示させてください。

ディスプレイの右側に、呼び出しの対象となるシーンの番号が表示されます。



● NOTE ●

メモリーにシーンが保存されていないときは、上記の画面を呼び出すことができません。

2. ダイアルを回して、呼び出したいシーンの番号(0～99)を選んでください。

メモリーにデータが保存されているシーンの番号のみが選択できます。

3. 選択したシーンを呼び出すには、[ENTER]キーを押してください。

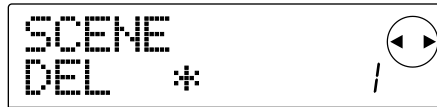
シーンが呼び出され、メイン画面に戻ります。[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、呼び出しをせずにメイン画面に戻ります。

シーンを削除する

メモリーに保存されているシーンのデータを削除します。

1. [SCENE]キーを押し、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“SCENE DEL”と表示させてください。

ディスプレイの右側には、削除の対象となるシーンの番号が表示されます。



● NOTE ●

メモリーにシーンが保存されていないときは、上記の画面を呼び出すことができません。

2. ダイアルを回して、削除したいシーンの番号(0～99)を選んでください。

メモリーにデータが保存されているシーンの番号のみ選択できます。

3. 選択したシーンを削除するには、[ENTER]キーを押してください。

シーンが削除され、メイン画面に戻ります。[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、削除せずにメイン画面に戻ります。

シーンの切り替えを自動化する

楽曲の任意の位置に設定されたマークにシーンを割り当てることで、シーンを自動的に切り替えることができます。楽曲の進行に応じてミックスを変化させたいときに便利です。マークについてはP29をご参照ください。

1. 楽曲を先頭から再生しながら開始点となるミックスを作成し、シーンに保存してください。

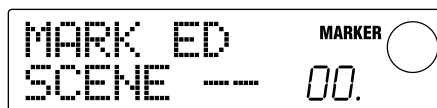
シーンの操作方法についてはP51をご参照ください。

2. トランスポートが停止していることを確認し、ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭位置にロケートしてください。

楽曲の先頭位置(カウンターのゼロの位置)には、あらかじめ番号ゼロのマークが設定されています。まずは、このマークに対して、ミックスの開始点となるシーンを割り当てます。

3. [MARK]キーを押してください。

マークが設定されている位置で[MARK]キーを押すと、該当するマークにシーンを割り当てる画面に変わります。

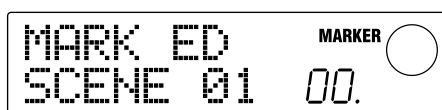


HINT

- ・マークが設定されていない位置で[MARK]キーを押した場合は、その位置に新しいマークが設定されます。
- ・マークの番号の右下にドットが点灯しているときは、そのマークと現在位置が一致していることを表します。

4. ダイアルを回して、手順1で保存したシーン(ミックスの開始点となるシーン)の番号を選択してください。

マークにシーンが割り当てられ、同時に選択したシーンが呼び出されます。下の図は、マーク番号0に、シーン番号1を割り当てた場合の例です。

**HINT**

シーンの割り当てを解除するには、ダイアルを回して"--"と表示させます。

5. [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

6. ミックスを変更したい位置にロケートし、マークを設定してください。

7. その位置から楽曲を再生しながら新しいミックスを作成し、シーンに保存してください。

8. MARKER[◀◀]／[▶▶]キーを押して手順6で設定したマークにロケートし、[MARK]キーを押してください。

手順6で設定したマークにシーンを割り当てる画面に変わります。



9. ダイアルを回して、手順7で保存したシーンの番号を選択してください。

10. [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

11. 手順6～10の要領で、ミックスを変更する他の位置にマークを設定し、シーンを割り当ててください。

12. 必要なシーンをマークに割り当てたら、ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭位置にロケートし、PLAY[▶]キーを押して再生してください。

シーンが登録されているマークの位置に到達すると、そのシーンが呼び出されます。

レベルメーターの表示方法を切り替える

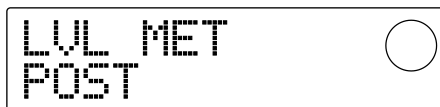
MRS-1044が初期状態のとき、画面の中央に表示されるレベルメーターには、[REC LEVEL]コントロール／フェーダーを通過した後の信号（ポストフェーダー）のレベルが表示されます。ただし、必要ならば、[REC LEVEL]コントロール／フェーダーを通過する前の信号（プリフェーダー）に切り替えることも可能です。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]／[▶]キーを押してディスプレイに“UTILITY SYSTEM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. カーソル[◀]／[▶]キーを押してディスプレイに“UTILITY LVL MET”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



4. ダイアルを回して、設定値を“PRE”（プリフェーダー）に変更してください。

ポストフェーダーの設定に戻すには、“POST”を選びます。

5. [EXIT]キーを何度か押してください。

メイン画面に戻ります。

リファレンス [リズム]

ここでは、内蔵のドラム音色／ベース音色を使ってバックイング演奏を作成する、リズムセクションの機能や操作方法を説明します。

リズムセクションについて

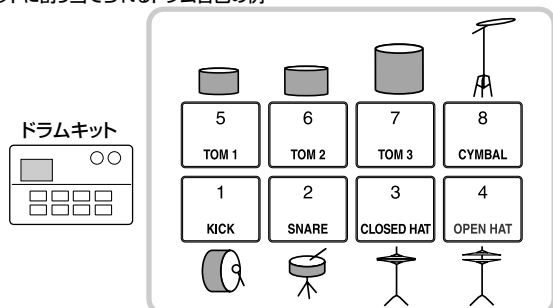
MRS-1044の“リズムセクション”には、ドラム音色とベース音色が内蔵されており、ドラム+ベースマシンとして利用できます。このリズムセクションは、レコーダーセクションと同期走行させることも、単独で走行させることも可能です。ここでは、リズムセクションを利用するのに必要な基礎知識と用語について説明します。

■ドラムキットとベースプログラム

リズムセクションのバックイング演奏は、“ドラムキット”と“ベースプログラム”から構成されています。

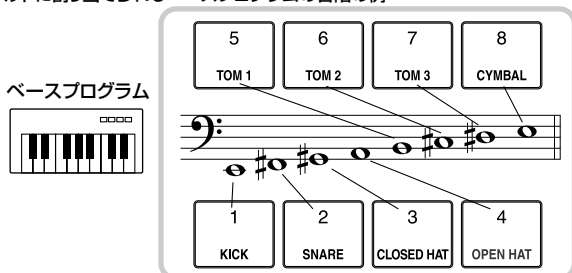
ドラムキットとは、キック、スネア、コンガなど24のドラム／パーカッション音色を組み合わせたもので、MRS-1044には31種類のドラムキットが内蔵されています。これらのドラムキットの中から1つを選び、フロントパネルのパッド1～8を使って個々の音色をマニュアルで演奏したり、バックイング演奏の音源として利用できます。

パッドに割り当てられるドラム音色の例

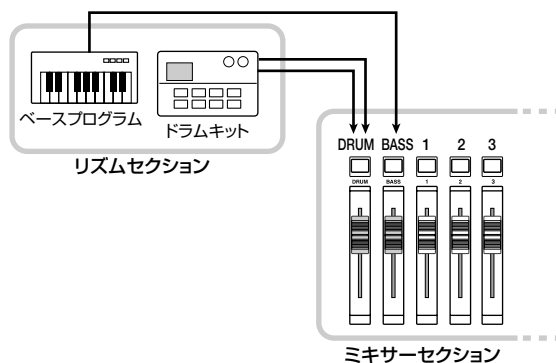


ベースプログラムとは、エレクトリックベースやアコースティックベースなど単一のベース音色に相当します。MRS-1044に内蔵された16種類のベースプログラムの中から1つを選び、フロントパネルのパッド1～8を使って音階を演奏したり、バックイング演奏の音源として利用できます。

パッドに割り当てられるベースプログラムの音階の例



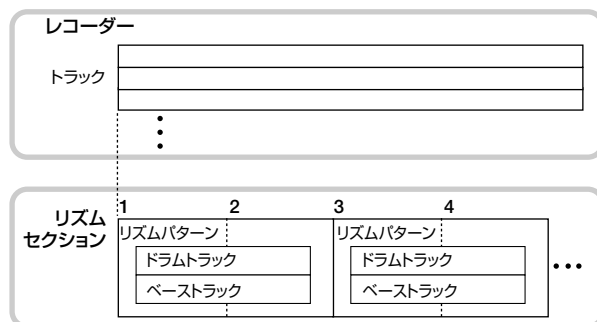
なお、ドラムキットの出力信号(ステレオ)とベースプログラムの出力信号(モノラル)は、それぞれミキサーセクションのDRUMチャンネルとBASSチャンネルに内部接続されており、個別に音量、パン／バランス、EQを調節したり、センドリターンエフェクトをかけることができます。



■リズムパターンとドラム／ベーストラック

新規作成したプロジェクトには、ドラム／ベースの演奏情報を記録した数小節の伴奏パターンが255種類保存されています。この伴奏パターンを“リズムパターン”と呼びます。

リズムパターン内部でドラムの演奏情報を記録する場所を“ドラムトラック”、ベースの演奏情報を記録する場所を“ベーストラック”と呼びます。

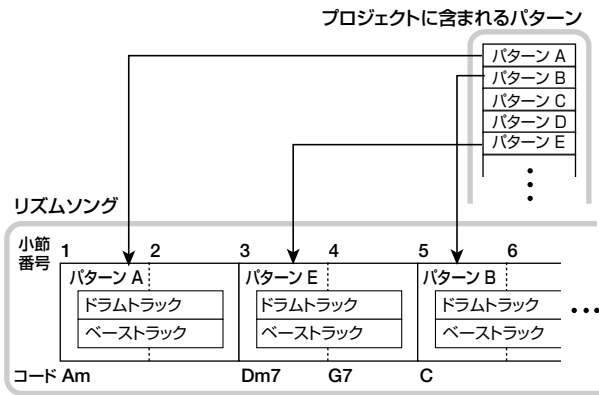


リズムパターンの一部をエディットして利用したり、記録内容をすべて消去してオリジナルのリズムパターンを作ることができます。変更したリズムパターンは、他のリズムパターンと一緒にプロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。

■リズムソング

リズムパターンを演奏順に並べたものを“リズムソング”と呼びます。リズムソングにリズムパターン情報、ベー

ストラックのコード情報、テンポ情報などをプログラムすることで、1曲分のバックイング演奏を作成できます。なお、1つのプロジェクトで利用可能なリズムソングは、1曲のみです。



■リズムパターンモードとリズムソングモード

リズムセクションの動作モードには、リズムパターンの作成や演奏を行う“リズムパターンモード”と、リズムソングの作成や演奏を行う“リズムソングモード”の2種類があり、常にどちらか一方が選択されています。リズムパターンモードが選択されているときは[PATTERN]キー、リズムソングモードが選択されているときは[SONG]キーが点灯します。



■レコーダーセクションとリズムセクションの同期について

MRS-1044が初期状態のとき、リズムセクションはレコーダーセクションと同期走行します。トランスポートを操作してレコーダーセクションの走行を開始すると、同時にリズムパターンまたはリズムソングの演奏も開始されます。

ただし、必要ならば、リズムセクションをレコーダーセクションから切り離し、単独のドラム+ベースマシンとして利用することも可能です。これを行うには、[RHYTHM]キーを押して点灯させます。この状態でトランスポートを操作すると、レコーダーセクションは停止したままで、リズムセクションのみが演奏を開始します。

リズムパターンを演奏する

ここでは、リズムパターンの演奏方法、テンポやドラムキット/ベースプログラムの変更方法について説明します。

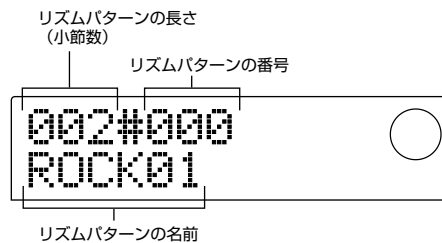
リズムパターンを選んで演奏する

255のリズムパターンの中から1つを選んで演奏します。

NOTE

以下の操作を行う前に、パネル上のDRUM/BASSフェーダーとMASTERフェーダーが上がっていて、DRUM/BASSステータスキーが点灯していることを確認してください。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押してください。
[RHYTHM]キーが点滅します。それまでリズムソングモード([SONG]キーが点灯)が選ばれていたときは、リズムパターンモード([PATTERN]キーが点灯)に切り替わります。
ディスプレイには、リズムパターンを選択する“リズムパターン画面”が表示されます。



2. ダイアルを回して、演奏するリズムパターンを選んでください。
3. PLAY[▶]キーを押してください。

リズムパターンの演奏が始まり、同時にレコーダーの走行が始まります。

HINT

[RHYTHM]キーが消灯または点滅しているときは、常にリズムセクションとレコーダーセクションが同期します。

4. ドラムトラックまたはベーストラックの演奏をミュートするには、DRUMまたはBASSのステータスキーを押してください。

ステータスキーが消灯して、該当するトラックの演奏がミュートされます。ミュートを解除するには、もう一度

同じステータスキーを押します。

5. 演奏を停止するには、STOP[■]キーを押してください。

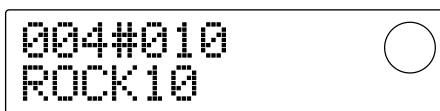
レコーダーとリズムパターンが停止します。

6. メイン画面に戻るには、リズムセクションが停止しているときに[EXIT]キーを押してください。

[PATTERN]キーは点灯したままで、[RHYTHM]キーが消灯に戻ります。この状態でPLAY[▶]キーを押すと、最後に選択したリズムパターンが演奏されます。

7. リズムセクションのみを独立して演奏させたいときは、停止しているときに[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムセクションがレコーダーセクションから切り離され、ディスプレイにはリズムパターン画面が表示されます。



この状態でPLAY[▶]キーを押すと、レコーダーセクションは停止したままで、リズムパターンのみが演奏されます。

● NOTE ●

[RHYTHM]キーが点灯しているとき、ディスプレイ上のカウンターは常に小節表示となります。

■ HINT ■

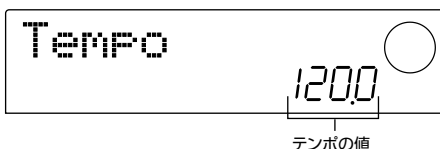
ハードディスク上にある既存のプロジェクトから、リズムパターンのデータを取り込むことも可能です(→P72)。

リズムパターンのテンポを変える

[TEMPO]キーを使ってリズムパターンのテンポを変更します。

1. リズムパターンモードで[TEMPO]キーを押してください。

現在のテンポの値が表示されます。



テンポの値

2. ダイアルを回してテンポを調節してください。

テンポの値は、40～250 (BPM) の範囲を0.1 単位で調節できます。なお、リズムパターンの再生中でもテンポを変更できます。

3. マニュアル操作でテンポを設定するには、希望するテンポに合わせて[TEMPO]キーを2回以上叩いてください。

最後にキーを2回叩いたときの間隔を自動検出して、新しいテンポが設定されます。

4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

■ HINT ■

ここで設定したテンポは、リズムパターンモードで演奏されるすべてのリズムパターン、およびテンポ情報が入力されていないリズムソングに適用されます(リズムソングについては→P55)。

● NOTE ●

リズムパターンに合わせてレコーダーのトラックに録音した後で、リズムパターンのテンポを変えると、お互いの演奏内容がずれてしまいます。リズムパターンを聴きながらレコーダーに録音するときは、最初にテンポを決めてください。

ドラムキット/ベースプログラムを変更する

リズムパターンのドラム/ベーストラックに割り当てられている音色(ドラムキット/ベースプログラム)を変更します。

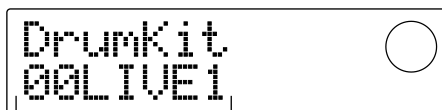
1. メイン画面で[DRUM/BASS]キーを繰り返し押して、ディスプレイの表示を“Pad Drum”または“Pad Bass”に切り替えてください。

ドラムキットを切り替えるときは“Pad Drum”、ベースプログラムを切り替えるときは“Pad Bass”の表示を選びます。



2. [KIT/PROG]キーを押してください。

ドラムキットまたはベースプログラムを変更する画面が呼び出されます。



ドラムキット／ベースプログラムの名前

● NOTE ●

この画面が表示されている間は、すべてのトランスポート操作が無効になります。

3. ダイアルを回して目的のドラムキット／ベースプログラムを選択してください。

選択可能なドラムキット／ベースプログラムの種類については、巻末の資料をご参照ください。

4. [ENTER]キーを押してください。

変更が確定されて、メイン画面に戻ります。

● NOTE ●

ここで選択したドラムキット／ベースプログラムは、すべてのリズムパターンとリズムソングに適用されます。

リズムソングを作る

ここでは、空のリズムソングにリズムパターンを演奏順に並べ、コードなどの各種情報を入力して、1曲分のリズムソングを作成する方法を説明します。

■ HINT ■

MRS-1044で新しいプロジェクトを作成したとき、常にリズムソングは空の状態となっています。

● NOTE ●

以下の操作を行う前に、パネル上のDRUM／BASSフェーダーとMASTERフェーダーが上がっていて、DRUM／BASSステータスキーが点灯していることを確認してください。

リズムパターン情報を入力する

空のリズムソングに対して、リズムパターン情報を演奏順に入力していきます。

1. メイン画面で[SONG]キーを押し、続いて[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯します。それまでリズムパターンモード([PATTERN]キーが点灯)が選ばれていたときは、リズムソングモード([SONG]キーが点灯)に切り替わります。

ディスプレイには、リズムソングの進行状況を表示する“リズムソング画面”が呼び出されます。



● NOTE ●

- ・リズムソングを再生しているとき、画面の下列には現在位置に入力されているリズムパターン番号、コードの種類、ルートなどの情報が表示されます。
- ・リズムソングの作成／編集は、[RHYTHM]キーが点灯しているときのみ行えます。
- ・[RHYTHM]キーが点灯している間、ディスプレイ上のカウンターは常に小節表示となります。

2. REC[●]キーを押してください。

REC[●]キーが点灯して、リズムソングにリズムパターン番号やコードなどの各種情報を入力できる状態になります。



3. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイに“←Ptn”と表示させてください。



この画面では、“Ptn”の文字の下に、現在位置に入力されているリズムパターンの番号を表示します。ただし、空のリズムソングには、リズムパターン情報が入力されていません。このため、リズムパターンの番号を表示する位置には、リズムソングの終わりを表す“EOS”（エンドオブソング）の文字が表示されます。

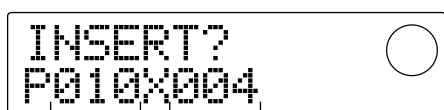
4. [INSERT/DELETE]キーを押してディスプレイに“INSERT?”と表示させてください。

[INSERT/DELETE]キーを押すごとに、“INSERT?” → “DELETE?” → 元の表示の順に切り替わります。“INSERT?”と表示されているときは、現在位置に新しいリズムパターン情報が入力できます。



5. ダIALを回して入力するリズムパターンを選んでください。

現在選ばれているリズムパターンの番号とその長さ(小節数)が表示されます。



リズムパターン番号 リズムパターンの長さ(小節数)

6. 必要に応じて、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、リズムパターンの長さを変更してください。

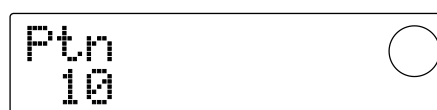
本来のリズムパターンよりも長くしたときは、同じリズムパターンを繰り返し演奏します。本来のリズムパターンよりも短くしたときは、リズムパターンの途中で次のリズムパターンへと切り替わります。

HINT

この操作は、元のリズムパターンには影響しません。

7. 選択したリズムパターンを確定するには、[ENTER]キーを押してください。

現在位置にリズムパターン情報が入力されます。



HINT

リズムパターン情報が入力されると、そのリズムパターンに設定されている拍子、コードのルート、ドラムトラック/ベーストラックの音量の情報と同じ位置に入力されます。

8. カーソル[▶]キーを繰り返し押して、次のリズムパターンを入力する位置に移動してください。

カーソル[◀]/[▶]キーを押すごとに、現在位置が1小節ずつ前後に移動します。リズムソングの終わりまで進むと、ディスプレイに“EOS”の文字が表示されます。

HINT

- ・リズムパターン情報が入力されていない位置では“Ptn”の文字の左側に“←”の印が表示されます。これは、直前に入力されたリズムパターンを引き続き演奏することを表します。
- ・リズムパターンの途中で、別のリズムパターン情報を入力することもできます。

9. 手順3～8を繰り返し、1曲分のリズムパターンを入力してください。

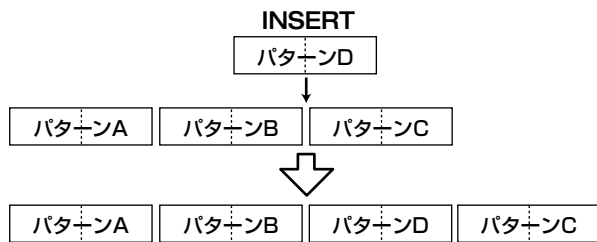
なお、入力をミスしたときは、次の方法を使って修正できます。

■入力したパターンを選びなおすには

カーソル[◀]/[▶]キーを使って目的のリズムパターン情報の位置に移動し、DIALを回して新しいパターンを選んでください。

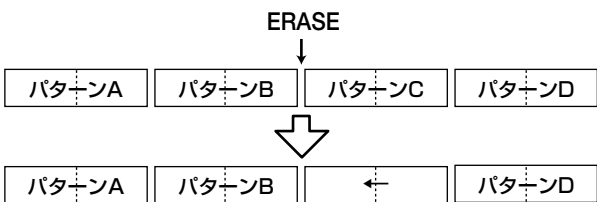
■新しいパターンを挿入するには

カーソル[◀]/[▶]キーを使ってリズムパターン情報を挿入したい位置に移動し、手順4～7を実行します。現在位置にリズムパターン情報が挿入され、そのパターンの長さだけ、それ以降のリズムパターンが後ろにずれます。



■リズムパターン情報を消去するには

カーソル[◀]/[▶]キーを使ってリズムパターン情報を消去したい位置に移動し、[ERASE]キーを押してください。リズムパターン情報が消去され、直前のパターンを引き続き演奏することを示す“←Ptn”の表示に変わります。

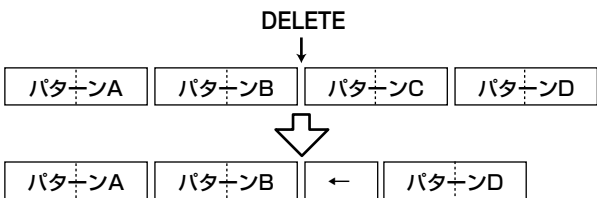


● NOTE ●

リズムソングの先頭に記録されているリズムパターン情報を消去すると、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで無音になります。

■特定の小節を削除するには

カーソル[◀]/[▶]キーを使って削除する小節の先頭に移動し、[INSERT/DELETE]キーを繰り返し押してディスプレイに“DELETE?”と表示させます。[ENTER]キーを押すと、現在の小節が削除され、それ以降のリズムパターン情報が手前にずれます。なお、2小節のリズムパターンで前半の小節を削除した場合、後半の1小節が残り、ディスプレイが“←Ptn”に変わります。必要ならば、同じ手順を繰り返してこの小節も削除してください。



10.1 曲分のリズムソングが完成したら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯して、リズムソング画面に戻ります。入力した内容を確認したいときは、PLAY[▶]キーを押してください。

11. メイン画面に戻るには、リズムセクションを停止した状態で[EXIT]キーを押してください。

コード情報を入力する

リズムパターン情報を入力したリズムソングに対して、コード情報を加えます。

● HINT ●

- ・コード情報には、コードのルート(C、C#、D…B)を指定する“ROOT”と、コードの種類(メジャーやマイナーなど)を指定する“CHORD”があります。
- ・入力したルートに応じて、リズムパターンのベースフレーズが移調されます。また、指定したコードの種類に応じて、ベースフレーズの一部分が変換されます。

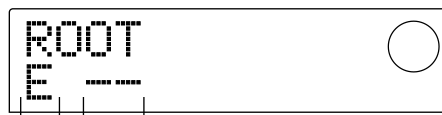
1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

2. REC[●]キーを押してください。

3. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイに“ROOT”と表示させてください。

リズムソングにコード情報を入力するときは、コードのルート(C～B)とコードの種類(メジャーやマイナーなど)を個別に設定します。“ROOT”と表示されているときは、コードのルートを設定します。



コードのルート コードの種類

リズムパターンが入力されている位置には、上の図のように、コード情報が入力されています。コード情報のルートと種類の初期値は、次の通りです。

- ・ルート：リズムパターンに設定されているコードのルート
- ・種類：“-” (無変換)

● HINT ●

リズムパターンのコードについては、P69をご参照ください。

4. ダイアルを回して、コードのルートとなる音名(C～B)を設定してください。

次の画面は、コードのルートをAに変更した場合の例です。



5. コードの種類を設定するには、カーソル[▼]キーを1回押して、ディスプレイに“CHORD”と表示させてください。

6. ダイアルを回してコードの種類を選択してください。コードの種類は、次の中から選べます。

表示	内容	表示	内容
---	無変換	7sus4	7th Suspended 4th
MaJ	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

次の画面は、コードの種類をマイナー(m)に変更した場合の例です。これで、リズムソングの先頭位置に“Aマイナー”のコード情報が入力されました。



HINT

コードの種類として“--”(無変換)を選択した場合は、移調のみが行われ、フレーズの変換は行われません。オリジナルのフレーズをそのまま演奏したいときに、選択します。

7. 次のコード情報を入力したい位置に移動し、手順2～5と同じ要領でコード情報を入力してください。

コード情報は必ずしもリズムパターン情報と同じ位置に入力する必要はありません。リズムパターンの途中、もしくは小節の途中からコードを変えることもできます。挿入位置を移動するには、次の方法があります。

①小節単位で移動する

カーソル[◀]/[▶]キーを押すと、前後の小節の先頭へと移動します。

②4分音符単位で移動する

REW[◀◀]/FF[▶▶]キーを押すと、前後の4分音符の先頭へと移動します。

③16分音符単位で指定する

カーソル[▲]キーを繰り返し押してディスプレイに“EV→”と表示させ、ダイヤルを回すと、12チック(16分音符)単位で前後に移動できます。

①または②の方法を使った場合、コード情報が入力されていない位置では、“CHORD”または“ROOT”の文字の左側に“←”の印が表示されます。これは、手前に入力されているコード情報が引き続き有効になっていることを示します。



③の方法を使った場合、“EV→”の右側に表示される記号は、現在位置に入力されている情報の種類を表します。例えば“Pt”はリズムパターン情報、“TS”は拍子情報を表します(詳しくはP63の表をご参照ください)。

8. 同じ要領で、残りのコード情報も入力してください。

入力したコード情報は、次の方法で修正できます。

●コードを変更するには

コード情報が入力されている位置に移動し、カーソル[▲]/[▼]キーを押して“ROOT”(コードのルート)または“CHORD”(コードの種類)の表示に切り替え、ダイヤルを回してコードを変更します。

●コード情報を消去するには

コード情報が入力されている位置に移動し、カーソル[▲]/[▼]キーを押して“ROOT”または“CHORD”の表示に切り替え、[ERASE]キーを押します。コード情報が消去され、“←ROOT”または“←CHORD”の表示に変わります。

9. 操作を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムソング画面に戻ります。続いて[EXIT]キーを押すとメイン画面に戻ります。

テンポ情報を入力する

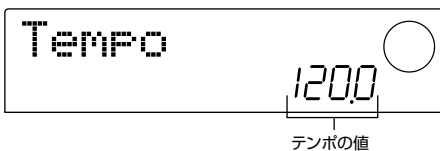
テンポ情報を入力していないリズムソングは、リズムパターンモードで設定したテンポで演奏されます。つまりリズムパターンモードでテンポを変えてしまうと、リズムソングのテンポまで変わってしまいます。これを防ぐために、リズムパターン／コード情報を入力したリズムソングの先頭位置にテンポ情報を入力し、リズムソング固有のテンポを決定します。

1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムソングの演奏が開始されます。

2. [TEMPO]キーを押してください。

現在のテンポの値が表示されます。



3. リズムソングを聴きながらダイヤルを回してテンポの値 (40.0～250.0) を調節してください。

テンポが決まったらそのテンポの値をメモしてください。

HINT

[TEMPO]キーを続けて2回以上叩くと、その間隔を自動検出して、新しいテンポが設定されます。

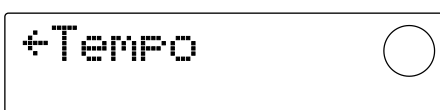
4. STOP[■]キーを押してリズムソングを停止し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

5. REC[●]キーを押してください。

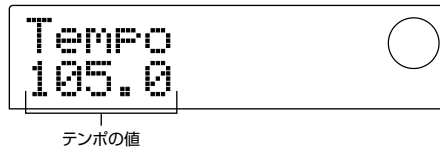
6. カーソル[▲]／[▼]キーを使って、ディスプレイに“←Tempo”と表示させてください。

この画面では、テンポ情報を新たに入力したり、入力済みのテンポ情報を表示／変更します。



7. ダイヤルを回して、手順3で決めたテンポの値を入力してください。

これでリズムソングを先頭から演奏することにより、ここで入力したテンポの値に設定し直されます。



HINT

テンポ情報は、16分音符単位でリズムソングの途中に入力することも可能です。詳しくは、この後の項をご参照ください。

8. STOP[■]キーを押してください。

リズムソング画面に戻ります。続いて[EXIT]キーを押すとメイン画面に戻ります。

NOTE

リズムソングに合わせてレコーダーのトラックに録音した後にテンポを変更すると、お互いの演奏がずれてしまいます。リズムソングを聴きながらレコーダーに録音するときは、最初にテンポを決定してください。

その他の情報を入力する

リズムパターン情報／コード情報を入力したリズムソングに、テンポ、ドラム／ベーストラックの音量など、さまざまな情報(これを“イベント”と呼びます)を加えます。

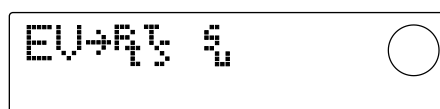
1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

2. REC[●]キーを押してください。

3. カーソル[▲]キーを押して、ディスプレイに“EV→”と表示させてください。

この表示のときは、ダイヤルを回して、現在位置を16分音符単位で前後に移動できます。



この画面では、“EV→”に続く“Pt”や“TS”の記号で、現在位置にどんなイベントが入力されているのかを確認できます。入力可能なイベントの種類と対応する記号は、次の通りです。

イベントの種類	記号	内容	設定範囲
Ptn		リズムパターンの番号	000~254
TimSig		拍子	1~8(1/4~8/4)
ROOT		コードのルート	C~B
CHORD		コードの種類	-, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		テンポ	40.0~250.0
DrVOL		ドラムトラックの音量	0~15
BsVOL		ベーストラックの音量	0~15

● NOTE ●

テンポ情報がまったく入力されていない場合は、リズムパターンモードで設定されているテンポが適用されます。リズムソング固有のテンポを設定するには、リズムソングの先頭位置にテンポ情報を入力してください(→P62)。

4. 新規イベントを入力したい位置に移動してください。
現在位置の移動方法については、61ページをご参照ください。

5. カーソル[▲]/[▼]キーを使って入力するイベントの種類を選んでください。

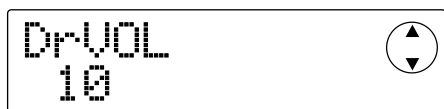
ここで選んだイベントが現在位置に入力されていれば、その設定値が表示されます。また、該当するイベントがない場合は、ディスプレイに“←”が表示されます。これは、最後に入力されたイベントが有効であることを表します。



● HINT ●

どのイベントも、入力時の最小単位は16分音符です。

6. ダイアルを回して設定値を入力してください。



7. 残りのイベントも、同じ要領で入力してください。
入力したイベントは、次の方法で修正できます。

● イベントの設定値を変更するには

変更したいイベントを表示させ、ダイアルを回して新しい設定値を入力します。

● イベントを消去するには

消去したいイベントを表示させ、[ERASE]キーを押します。

8. 操作を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムソング画面に戻ります。続いて[EXIT]キーを押すとメイン画面に戻ります。

リズムソングを演奏する

リズムパターン情報やコード情報を入力したリズムソングを演奏します。

1. メイン画面でリズムセクションの[SONG]キーが点灯していることを確認してください。

消灯しているときは、[SONG]キーを押してください(リズムセクションがリズムソングモードに切り替わります)。

2. PLAY[▶]キーを押してください。

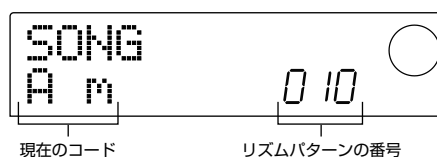
リズムソングの演奏が始まります。レコーダーに何か録音されていれば、そのトラックも同時に再生されます。

3. リズムソングを停止したいときは、STOP[■]キーを押してください。

4. リズムセクションのみを独立して演奏させたいときは、停止状態で[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムセクションがレコーダーセクションから切り離されます。ディスプレイには、リズムソング画面が表示されます。

この状態でPLAY[▶]キーを押すと、レコーダーセクションは停止したままで、リズムソングのみが演奏されます。このとき、ディスプレイには現在演奏中のパターン番号やコードが表示されます。



5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

HINT

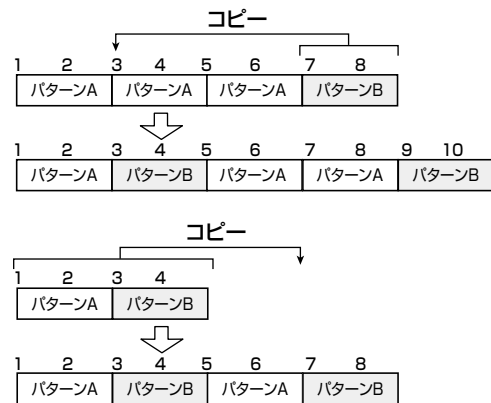
リズムセクションの音色(ドラムキット/ベースプログラム)を変えてリズムソングを演奏することも可能です。詳しくは、P57の「ドラムキット/ベースプログラムを変更する」をご参照ください。

リズムソングを編集する

ここでは、作成したリズムソングの編集方法について説明します。

特定の小節の演奏をコピーする

リズムソングの一部分を、小節単位でコピーして他の位置に挿入します。リズムソングの一部分を繰り返したい場合に便利です。



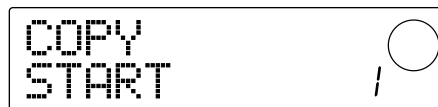
1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

2. REC[●]キーを押してください。

3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに次の画面が表示されます。



4. ダイアルを回して、コピー元の開始小節を選んで、[ENTER]キーを押してください。



5. ダイアルを回して、コピー元の最終小節を選んで、[ENTER]キーを押してください。



6. コピー先の開始小節を選んで、[ENTER]キーを押してください。

コピーが実行され、手順2の画面に戻ります。

HINT

コピー先の範囲がリズムソングの終了位置からはみ出すときは、自動的にリズムソングの長さが延長されます。

7. STOP[■]キーを押してください。

リズムソング画面に戻ります。

リズムソング全体を移調する

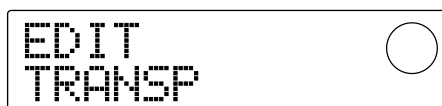
リズムソングのベーストラックを、半音単位でトランスポーズします。

1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

2. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“EDIT TRANSP”と表示されます。



3. [ENTER]キーを押してください。

“TRANSP”の文字の下に、現在のトランスポーズの値(−6~0~+6)が表示されます。



4. ダイアルを回してトランスポーズの値を変更し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

5. トランスポーズを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押した場合はトランスポーズが実行され、設定値に応じてリズムソングに入力されているコード情報(ルート)が変換されます。

6. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

HINT

MRS-1044に搭載されているチューナーの基準ピッチを変更することで、ベースプログラムのピッチを微調節できます(チューナーについてはP92をご参照ください)。

リズムソングを消去する

リズムソング全体を消去して、空の状態に戻します。

1. メイン画面で[SONG]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソング画面が表示されます。

2. [INSERT/DELETE]キーを押してください。

ディスプレイに“DELETE?”と表示されます。

3. 消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押した場合は、消去を実行した後にリズムソング画面に戻ります。続いて[EXIT]キーを押すと、メイン画面に戻ります。

NOTE

一度消去したリズムソングは、元に戻せません。操作は慎重に行ってください。

オリジナルのリズムパターンを作る

ここでは、フロントパネルのパッド1～8を叩いて、オリジナルのリズムパターンを作成する方法を説明します。

記録するトラックを選ぶ

空のリズムパターンを選び、演奏を記録するトラック(ドラムトラックまたはベーストラック)を選択します。

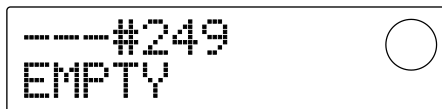
■空のリズムパターンを選ぶ

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、続いて[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターン画面が呼び出されます。

2. ダイアルを回し、空のリズムパターンを選んでください。

空のリズムパターンは“EMPTY”という名前が表示されます。



空のリズムパターンがないときは、不要なリズムパターンを選び、[INSERT/DELETE]キー→[ENTER]キーの順に押すと消去できます(詳しくはP71)。

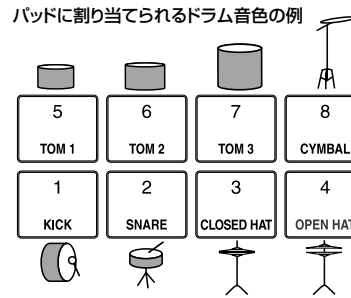
なお、記録先としてドラムトラックを選ぶ場合と、ベーストラックを選ぶ場合とは、以下の手順が異なります。

■ドラムトラックを選ぶ

1. [DRUM/BASS]キーを繰り返し押し、“Pad Drum”と表示させてください。

ドラムトラックが選ばれます。このときパッド1～8を叩くと、ドラムトラックで選ばれているドラムキットの音が確認できます。

ドラムキットには24のドラム/パーカッション音色が含まれており、そのうちの8つが個々のパッドに割り当てられています。



HINT

ドラムトラックが選ばれているときは、ディスプレイ右側のPAD欄にDRUMの文字が常に表示されます。

2. 必要に応じて[BANK]キーを押し、ダイアルを回してパッドバンクを切り替えてください。

パッド1～8に割り当てられた音の組み合わせを“パッドバンク”と呼びます。ドラムトラックが選ばれているときは、パッドバンクを切り替えることで、パッド1～8で演奏するドラム/パーカッション音色が変わります。パッドバンクは、1～3の中から選べます(初期値: 1)。



パッドバンク

3. [EXIT]キーを押してください。

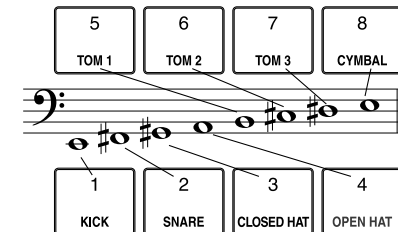
リズムパターン画面に戻ります。パッドバンクの設定は、画面やモードが変わっても有効です。

■ベーストラックを選ぶ

1. [DRUM/BASS]キーを繰り返し押し、“Pad Bass”と表示させてください。

ベーストラックが選ばれます。このときパッド1～8を叩くと、ベーストラックで選ばれているベースプログラムの音階を演奏できます。

パッドに割り当てられるベースプログラムの音階の例



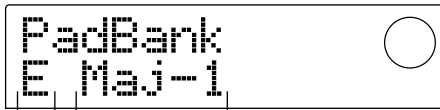
HINT

ベーストラックが選ばれているときは、ディスプレイ右側のPAD欄にBASSの文字が常に表示されます。

2. 必要に応じて、[BANK]キーを押し、ダイヤルを回してパッドバンクを切り替えてください。

ベーストラックが選ばれているときは、パッドバンクを切り替えることで、パッド1～8で演奏するベースプログラムの音階や音域が変わります。ベーストラックで選択可能なパッドバンクは、Maj-1～Maj-3、min-1～min-3です(初期値：Maj-1)。

“Maj”はメジャースケール、“min”はナチュラルマイナースケールに相当します。また、Majやminに続く数字は、1オクターブ単位の音域を表します。



音階の主音 パッドバンク

3. 必要に応じて、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、現在選ばれている音階の主音(C～B)を変更してください(初期値：E)。

4. [EXIT]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。パッドバンクや音階の主音の設定は、画面やモードが変わっても有効です。

HINT

必要ならば、トラックに割り当てられているドラムキット/ベースプログラムの音色を変更することもできます(→P57)。

パッドの演奏をリズムパターンに記録する

記録する音符の最小単位、リズムパターンの長さや拍子を設定してから、パッドの演奏を記録します。

■音符の最小単位(クオンタイズ)を設定する

初期状態では、パッドの演奏内容がすべて16分音符に揃えられてリズムパターンに記録されます。このような記録時の最小単位の音符を“クオンタイズ”と呼びます。クオンタイズの設定は、次の方法で変更できます。

1. [PATTERN]キーが点灯していることを確認し、[RHYTHM]キーを押してください。

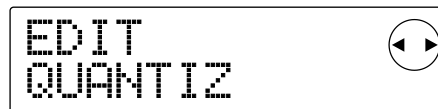
[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターン画面が表示されます。

NOTE

リズムパターンの記録や編集は、[RHYTHM]キーが点灯しているときのみ行えます。

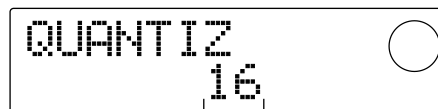
2. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンの設定を変更する画面(これを“リズムパターンエディットメニュー”と呼びます)が表示されます。



3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“EDIT QUANTIZ”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在のクオンタイズの設定値が表示されます。表示の意味は、次の通りです。



クオンタイズの設定値

4…4分音符

8…8分音符

12…8分3連音符

16…16分音符(初期設定)

24…16分3連音符

32…32分音符

Hi…1チック(クオンタイズ無し)

HINT

- ・1チックは4分音符の1/48に相当する長さです。
- ・この設定は、すべてのリズムパターンに共通します。

4. ダイヤルを回して設定を変更し、[EXIT]キーを押してください。

新しい設定値が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

5. [EXIT]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。

■リズムパターンの長さや拍子を設定する

新規に作成するリズムパターンの小節数や拍子は次の手順で設定を変更できます。

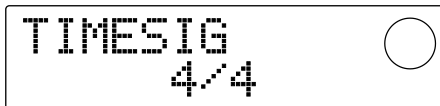
● NOTE ●

リズムパターンを記録した後で、長さや拍子を変更することはできません。

1. リズムパターン画面で空のリズムパターンが選ばれていることを確認し、[EDIT]キーを押してください。リズムパターンエディットメニューが表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“EDIT BARLEN”または“EDIT TIMESIG”の画面を選び、[ENTER]キーを押してください。

リズムパターンの長さを変えるときは“EDIT BARLEN”、拍子を変えるときは“EDIT TIMESIG”の画面を選びます。次の画面は“EDIT TIMESIG”を選んで、[ENTER]キーを押した場合の例です。



3. ダイアルを回して設定値を変更してください。

● リズムパターンの長さを変える場合 (BARLEN)

ダイアルを回し、1～99の範囲でリズムパターンの小節数を変更します。

● リズムパターンの拍子を変える場合 (TIMESIG)

ダイアルを回して、1/4～8/4の範囲でリズムパターンの拍子を変更します。

4. 設定を変更したら[EXIT]キーを押してください。

新しい設定値が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

5. [EXIT]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。

■パッドの演奏を記録する

空のリズムパターンにパッドの演奏を記録します。

1. リズムパターン画面で空のリズムパターンが選ばれていることを確認してください。

2. REC[●]キーを押し、続いてPLAY[▶]キーを押してください。

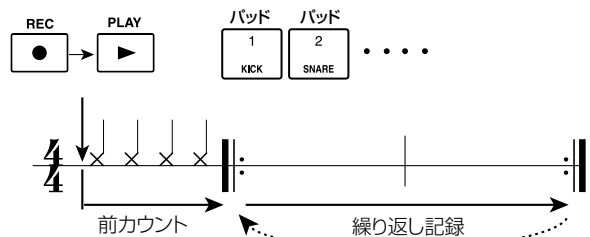
“カッカッカッカ”という前カウントが1小節間鳴ります。前カウントが終わると、リズムパターンの記録が始まります。

● HINT ●

- ・リズムパターンの記録中は、レコーダーセクションが動作しません。
- ・前カウントの小節数やメトロノームの音量は、必要に応じて変更できます(→P72)。

3. メトロノームを聴きながら、パッド1～8を叩いてください。

クオンタイズ(→P67)の設定に従って、演奏内容が記録されていきます。パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻り、入力続けることができます。

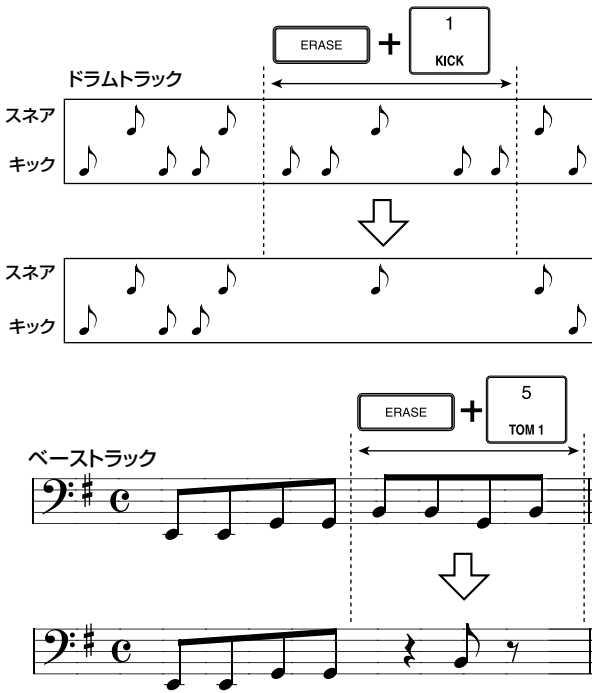


● HINT ●

- ・パッドを叩く強さもパターンに記録されます。また、ベーストラックに記録する場合は、パッドを押し続けている長さも記録されます。
- ・記録中にREC[●]キーを押すと、REC[●]キーが点滅に変わり、記録が一時的に解除されます。このとき、パッドを叩いてパッドに割り当てられた音色を確認できます。もう一度、REC[●]キーを押すと記録状態に戻ります。
- ・パッドの代わりに、MRS-1044の[MIDI IN]端子に接続されたMIDIコントローラーを使ってパターンを入力することも可能です。

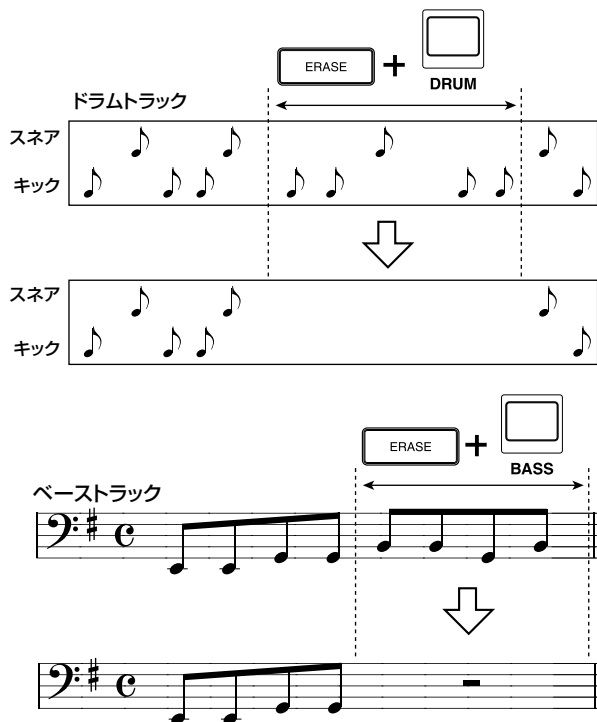
4. トラックから特定のパッドの演奏を消去したいときは、[ERASE]キーを押しながら該当するパッドを押してください。

[ERASE]キーとパッドを押している間だけ、該当するパッドの演奏情報が、パターンから消去されます。



5. トラックからすべてのパッドの演奏を消去したいときは、[ERASE]キーを押しながら該当するトラックのステータスキー (DRUMまたはBASS) を押してください。

両方のキーを押さえている間だけ、該当するトラックからすべてのパッドの演奏が消去されます。



6. 記録を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

パターンの記録が停止し、リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押して、記録したパターンを聴いてみましょう。

HINT

空のパターンを選んでパターンの記録を行うと、自動的に“Patxxx” (xxxにパターンの番号が入ります) というパターン名が付けられます。このパターン名は必要に応じて変更できます (→P71)。

7. トラック切り替えてリズムパターンの記録を続けたいときは、[DRUM/BASS]キーを繰り返し押してトラック (ドラム/ベース) を選び、手順2~6の操作を繰り返してください。

8. パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

リズムパターンのコードを設定する

ベーストラックを含むリズムパターンを新規に作成し、このパターンをリズムソングで利用したいときは、パターンのルートとコードの種類を設定しておく必要があります。この設定を行わないと、リズムソングで指定したコードの通りに演奏されない場合があります。新規作成したリズムパターンにコードを設定する方法は次の通りです。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、続いて[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターン画面が呼び出されます。

2. ダイアルを回してコードを設定するリズムパターンを選んでください。

3. [EDIT]キーを押してください。

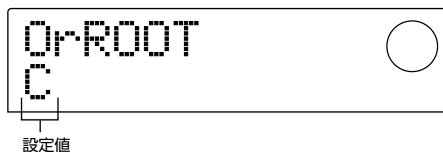
リズムパターンエディットメニューが表示されます。

EDIT
QUANTIZ

4. カーソル[◀]/[▶]キーを押して、ディスプレイに“EDIT OrROOT”または“EDIT OrCHORD”の画面を選び、[ENTER]キーを押してください。

コードのルートを設定するときは“EDIT OrROOT”、コードの種類を設定するときは“EDIT OrCHORD”を選び

ます。次の画面は“EDIT OrROOT”を選んで[ENTER]キーを押した場合の例です。



5. ダイアルを回してコードのルート／種類を設定してください。

● コードのルートを設定する場合 (OrROOT)

ダイアルを回して、C～Bの中からコードのルートとなる音名を選びます (初期値：C)。

● コードの種類を設定する場合 (OrCHORD)

ダイアルを回してコードの種類を選びます。“Maj” (メジャー) または “min” (マイナー) のみが選択可能です (初期値：Maj)。

例えば、リズムパターンにEマイナーのベースフレーズを入力したときは、ルート＝“E” コードの種類＝“min”を指定します。

6. [EXIT]キーを押してください。

変更が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

リズムパターンを編集する

ここでは、既存のリズムパターンの編集方法を説明します。

ドラムキット／ベースプログラムの音量バランスを変更する

ドラムキット／ベースプログラムの音量は、それぞれミキサーセクションのDRUM／BASSフェーダーを使って調節できます。しかし必要ならば、リズムパターンごとにドラムキット／ベースプログラムの音量をプログラムすることも可能です。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、続いて[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターン画面が呼び出されます。

2. ダイアルを回して目的のリズムパターンを選択し、[EDIT]キーを押してください。

リズムパターンエディットメニューが表示されます。

3. カーソル[◀]／[▶]キーを使って、“EDIT DrumLvl” または “EDIT BassLvl” の画面を選び、[ENTER]キーを押してください。

ドラムトラックの音量を変更するには“EDIT DrumLvl”、ベーストラックの音量を変更するには“EDIT BassLvl”の画面を選びます。次の画面は、“EDIT DrumLvl”の画面を選んで[ENTER]キーを押した場合の例です。



ディスプレイには、現在の音量レベル(0～15)が表示されます。

4. ダイアルを回して設定値を変更し、[EXIT]キーを押してください。

変更が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

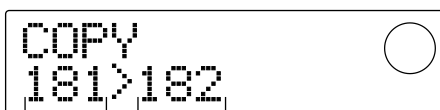
リズムパターンをコピーする

任意のリズムパターンを、別のパターンの番号にコピーします。

1. リズムパターン画面でコピー元のリズムパターンを選び、[EDIT]キーを押してください。

リズムパターンエディットメニューが表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“EDIT COPY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



コピー元の
リズムパターン番号

コピー先の
リズムパターン番号

3. ダイアルを回してコピー先のリズムパターンを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

コピーが終了すると、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

5. メイン画面に戻るには[EXIT]キーを数回押してください。

リズムパターンの名前を変える

任意のリズムパターンの名前を変更します。

1. リズムパターン画面で名前を変更したいリズムパターンを選び、[EDIT]キーを押してください。

リズムパターンエディットメニューが表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“EDIT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

リズムパターン名が表示され、最初の文字が点滅します。



3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅部分を移動し、ダイヤルを回して文字を変更してください。

利用可能な文字の種類については、P36をご参照ください。

HINT

空のリズムパターンを選んでリズムパターンを記録すると、“Patxxx” (xxxにはパターン番号が入ります)という初期設定の名前が自動的に付けられます。

4. 名前の入力が済んだら、[ENTER]キーを押してください。

リズムパターンの名前が更新されて、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

リズムパターンを消去する

任意のリズムパターンに記録されている情報をすべて消去し、空の状態にします。

1. リズムパターン画面で消去したいリズムパターンを選んでください。

2. [INSERT/DELETE]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

3. 消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

消去が完了すると、リズムパターン画面に戻ります。

4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

他のプロジェクトからリズムパターン／リズムソングを取り込む

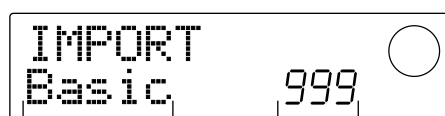
ハードディスク上に保存されている他のプロジェクトから、リズムパターン(255種類)とリズムソングのデータを取り込みます。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、続いて[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う画面(これを“リズムユーティリティメニュー”と呼びます)が表示されます。この操作は、リズムセクションがリズムパターンモード／リズムソングモードのどちらのモードでも行えます。

2. カーソル[◀]／[▶]キーを使って“UTILITY IMPORT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

取り込み元となるプロジェクトを選択する画面が呼び出されます。



取り込み元のプロジェクト名 プロジェクトの番号

3. ダイアルを回してプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. 取り込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

取り込みを実行した後は、リズムユーティリティメニューに戻ります。メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

● NOTE ●

取り込んだリズムパターンやリズムソングは、現在操作しているプロジェクトのリズムパターンやリズムソングに上書きされます。

リズムセクションの各種設定を変える

パッド1～8の感度を調節したり、メトロノームの音量を変えるなど、リズムセクション全体に関連する各種設定を変更します。

基本操作

リズムセクションの各種設定を変更する方法は、大半の項目で共通しています。基本的な操作方法は次の通りです。

■ HINT ■

この操作は、リズムパターンモード／リズムソングモードのどちらでも行えます。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、現在選ばれているモードに応じてリズムパターン画面またはリズムソング画面が表示されます。

2. [PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う、リズムユーティリティメニューが表示されます。

3. カーソル[◀]／[▶]キーを使って、次の中から変更したい項目を選び、[ENTER]キーを押してください。

- COUNT (カウント) …前カウントの長さを変更します。
- CLICK (クリック) …メトロノームの音量を変更します。
- PAD SENS (感度) …パッドを叩く強さに対する音量変化を設定します。
- MIDI …MIDIに関する設定を変更します(→P90)。
- IMPORT (インポート) …ハードディスクに保存されているプロジェクトから、リズムパターンとリズムソングを取り込みます。
- MEMORY (メモリー残量) …リズムパターンやリズムソング用メモリーの残量を表示します。

4. ダイアルを回して、設定を変更してください。

ディスプレイの表示や操作方法は、項目ごとに異なります。詳しくは、この後の各項目をご参照ください。

■ HINT ■

MIDIの操作方法はP90、IMPORTの操作方法は前の項をご参

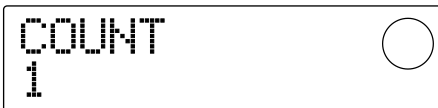
照くください。

5. 変更が終わったら、[EXIT]キーを数回押してください。

メイン画面に戻ります。

前カウントの長さを変える (COUNT)

リズムパターンを記録するときの、前カウントの長さを変更します。ディスプレイに次の画面が表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定値を選んでください。



- OFF…前カウントがオフになります。
- 1…1小節の前カウントを鳴らします (初期設定)。
- 2…2小節の前カウントを鳴らします。
- PAD…前カウントがオフになり、パッドを叩くのと同時に記録が開始されます。

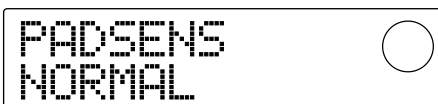
メトロノームの音量を変える (CLICK)

リズムパターンの記録中に鳴るメトロノームの音量を変更します。ディスプレイに次の画面が表示されているときに、ダイヤルを回して音量 (0～15) を変更してください。



パッドの感度を調節する (PAD SENS)

パッドを叩いたときの強さに対する音量変化 (パッドの感度) を設定します。ディスプレイに "PAD SENS" と表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定値を選択してください。



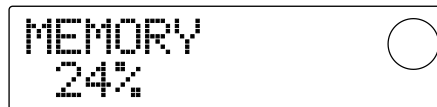
- SOFT…叩く強さに関係なく、小音量となります。
- MEDIUM…叩く強さに関係なく、中程度の音量となります。
- LOUD…叩く強さに関係なく、大音量となります。
- LITE…最も感度の高い設定です。弱く叩いたときも

大きな音量になります。

- NORMAL…中程度の感度の設定です (初期設定)。
- HARD…感度の低い設定です。
- EX HARD…最も感度の低い設定です。かなり強く叩かないと大きな音ができません。

メモリーの残量を確認する (MEMORY)

リズムパターンやリズムソングの記録用メモリーの残量をパーセント (%) で表示します。この画面は表示のみで、設定項目はありません。



リファレンス【エフェクト】

ここでは、MRS-1044に内蔵されているエフェクトの操作方法について説明します。

エフェクトについて

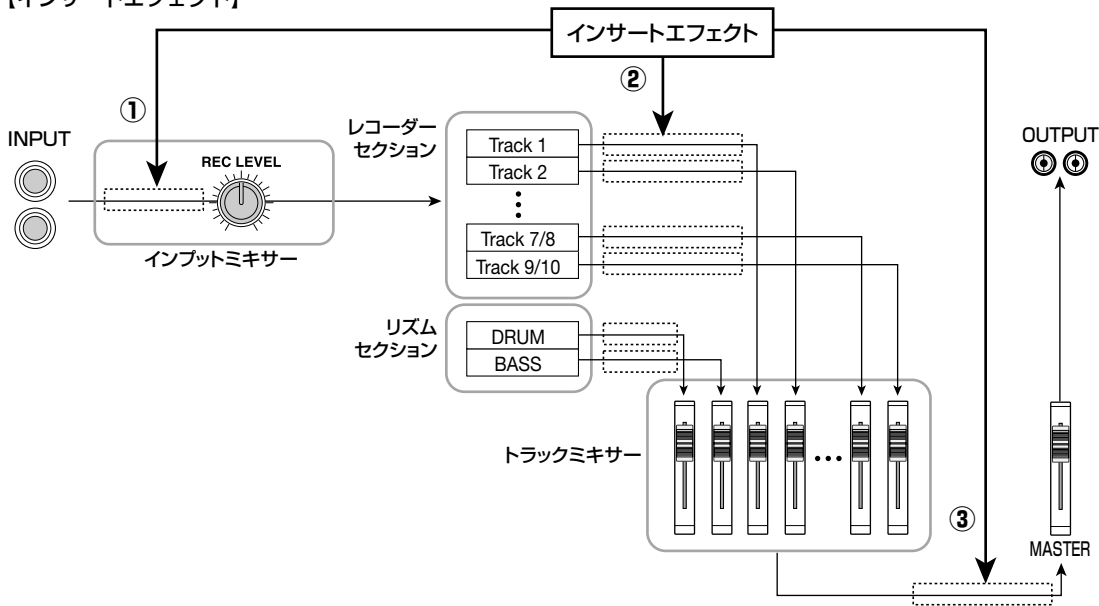
MRS-1044には“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”という、同時に使用可能な2系統のエフェクトが搭載されています。それぞれのエフェクトの特徴は次の通りです。

インサートエフェクト

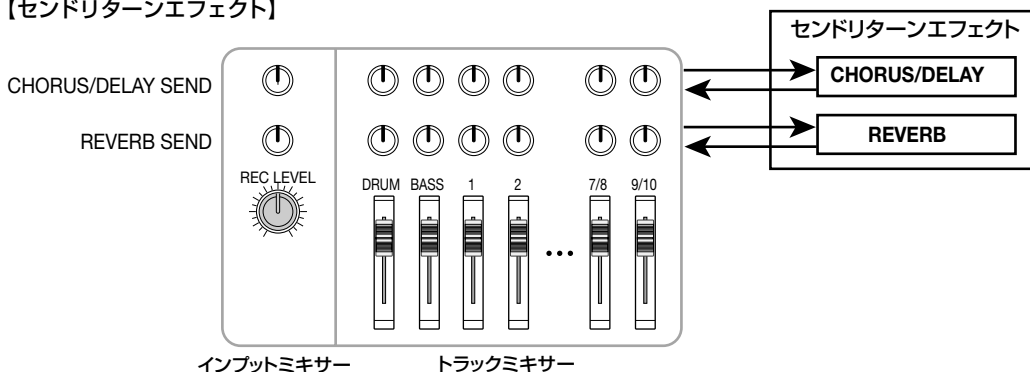
インサートエフェクトは、特定の信号経路に挿入（インサート）して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は、次の中から1系統のみを選択できます（下の「インサートエフェクト」図をご参照ください）。

- ①インプットミキサー
- ②トラックミキサーの任意のチャンネル（1～6、7/8、9/10、DRUM、BASS）
- ③MASTERフェーダーの直前

【インサートエフェクト】



【センドリターンエフェクト】



例えばインプットミキサーに挿入すれば、[INPUT 1 / 2]端子に入力された信号にエフェクトをかけて、レコーダーのトラックに録音できます。また、トラックミキサーの任意のチャンネルまたはMASTERフェーダーの直前の位置に挿入すれば、ミックスダウン時に任意のトラック、または楽曲全体を加工できます。

センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、ミキサーセクションのセンド/リターンに内部接続されているエフェクトです。リバーブ (REVERB) とコーラス/ディレイ (CHORUS/DELAY) の2種類があり、それぞれ同時に利用できます。センドリターンエフェクトの効果の深さは、インプットミキサーやトラックミキサーのセンドレベル（エフェクトに送る信号レベル）を使って調節します。センドレベルを上げると該当する信号がエフェクトの入力に送られ、エフェクトで加工された信号がMASTERフェーダーの直前に戻されて、他の信号とミックスされます（下の「センドリターンエフェクト」図をご参照ください）。

インサートエフェクトを使う

ここでは、インサートエフェクトの挿入方法、パッチの選択方法、パッチのエディット方法について説明します。

インサートエフェクトのパッチについて

インサートエフェクトは、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなどの単体エフェクトを直列に配置したマルチエフェクトです。これらの単体エフェクトの1つ1つを“エフェクトモジュール”と呼び、最大6系統のエフェクトモジュールを同時に利用できます。また、同時に利用可能なエフェクトモジュールの組み合わせを“アルゴリズム”と呼びます。アルゴリズムは次の4種類があります。

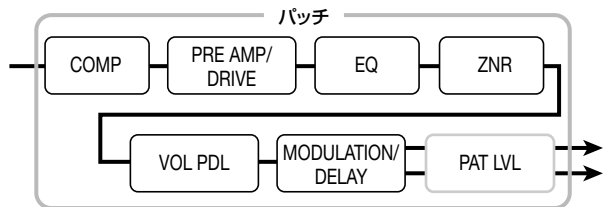
- **GUITAR/BASS**…ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。
- **MIC**…ボーカルなど、マイク録音に適したアルゴリズムです。このアルゴリズムには、マイク1本用の“MIC SINGLE”と、マイク2本用の“MIC DUAL”の2種類があります。
- **LINE**…主にシンセサイザーや電子ピアノなど、ステレオ出力のラインレベル機器を録音するのに適したアルゴリズムです。
- **MASTERING**…ミックスダウンなどのステレオミックスの信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

アルゴリズムごとのエフェクトモジュールの配置と信号の流れは下の図のようになります。

HINT

- ・アルゴリズムの中には、モノラル入力／ステレオ出力のタイプと、ステレオ入力／ステレオ出力のタイプがあります。この違いは、インサートエフェクトを挿入したときの信号の流れに影響します。詳しくはP77をご参照ください。
- ・MICアルゴリズムの“MIC SINGLE”と“MIC DUAL”は、COMP/LIMモジュールで選んだエフェクトタイプに応じて切り替わります。エフェクトタイプについては、P78をご参照ください。

1つ1つのエフェクトモジュールには、エフェクトの特徴やわかり具合を調節する要素(コンパクトエフェクターのツマミに相当するもの)が含まれています。エフェクトモジュールごとの要素を調節し、最終的な音量(パッチレベル)を設定したものを“パッチ”と呼びます。



新しく作成されたプロジェクトには、ZOOM推奨の220のパッチが含まれており、4つのアルゴリズムごとに分類されています。目的に応じたアルゴリズムを選び、その中からパッチを選ぶだけで、インサートエフェクトの設定を瞬時に切り替えることができます。次の図は、アルゴリズムごとのパッチの分類を示したものです。

アルゴリズム	パッチ番号	種類
GUITAR/BASS	00~99	100種類
MIC	00~49	50種類
LINE	00~49	50種類
MASTERING	00~19	20種類

【アルゴリズムごとのモジュール配置】

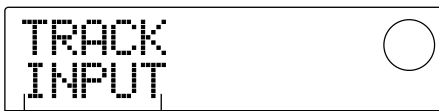
アルゴリズム	エフェクトモジュールの配置	入出力のタイプ
GUITAR/BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → EQ → ZNR → VOL PDL → MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
MIC SINGLE	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → EQ → ZNR → VOL PDL → MODULATION/DELAY	
MIC DUAL	COMP/LIM → MIC PRE → EQ → ZNR → VOL PDL → DOUBLING	ステレオ→ステレオ
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → EQ → ZNR → VOL PDL → MODULATION/DELAY	
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI → NORMALIZE → EQ → ZNR → VOL PDL → DIMENSION/RESONANCE	

インサートエフェクトの挿入先を変更する

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトはインプットミキサーに挿入されています。ただし、必要に応じて挿入位置を変更できます。変更方法は次の通りです。

1. メイン画面でエフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押してください。

現在選ばれている挿入位置が、ディスプレイに表示されます。



インサートエフェクトの挿入位置

表示の意味は、次の通りです。

- INPUT…インプットミキサー（初期設定）
- DRUM…トラックミキサーのDRUMチャンネル
- BASS…トラックミキサーのBASSチャンネル
- TR 1～TR 6…トラックミキサーのチャンネル1～6
- TR1/2、TR3/4、TR5/6、TR7/8、TR9/10
…トラックミキサーのチャンネル1/2、3/4、5/6、7/8、9/10
- MASTER…MASTERフェーダーの直前

2. ダイヤルを回して、挿入先を選択してください。

HINT

上の画面が表示されている間は、INPUT 1/2の[ON/OFF]キーやステータスキー（DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10、MASTER）を押して、挿入先を選ぶこともできます。なお、チャンネル1/2、3/4、5/6のペアをステータスキーで選ぶときは、ステータスキー1/2、3/4、5/6を同時に押しします。

3. [EXIT]キーを押してください。

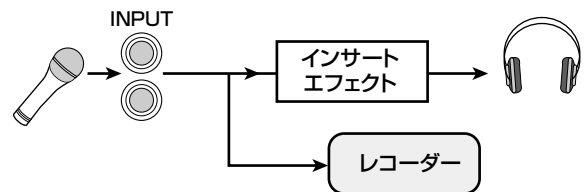
メイン画面に戻ります。

HINT

メイン画面で[INPUT SOURCE]キーが点灯しているときは、インサートエフェクトがインプットミキサー以外の位置に挿入されていることを表します。

モニター信号にのみインサートエフェクトをかける

通常インサートエフェクトをインプットミキサーに挿入したときは、エフェクトのかかった信号がトラックに録音されます。しかし、必要ならば、モニター信号にのみインサートエフェクトをかけ、トラックには入力信号の生音を録音することも可能です。例えばボーカルの生音を録音したいときでも、モニター信号にマイク録音用のインサートエフェクトをかければ、ボーカリストが歌いやすくなります。



1. インサートエフェクトをインプットミキサーに挿入してください。

操作方法については、前の項をご参照ください。

2. [EFFECT]キーを押し、続いてALGORITHMキーの中から現在点灯しているキーを押してください。インサートエフェクトのパッチを選択する画面が表示されます。

3. [PROJECT/UTILITY]キーを押し、カーソル[◀] / [▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY REC SRC”と表示させてください。



4. [ENTER]キーを押してください。

トラックに録音される信号の種類を、次の2つの中から選ぶ画面が表示されます。



- WET…インサートエフェクトを通した入力信号がトラックに録音されます（初期設定）。
- DRY…入力信号の原音のみがトラックに録音されます。ただし、この場合でもモニター信号にはインサートエフェクトがかかります。

5. ダialを回して設定値を“DRY”に切り替えてください。

6. 設定が済んだら[EXIT]キーを数回押してください。メイン画面に戻ります。

● NOTE ●

“UTILITY REC SRC”の設定は、プロジェクトごとに記憶されます。他のパートの録音を始める前に、“WET”の設定に戻してください。

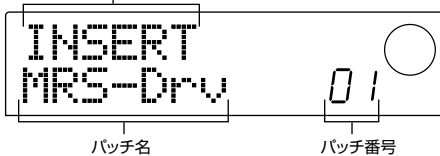
インサートエフェクトのパッチを選ぶ

ここでは、インサートエフェクトのパッチを選択する方法を説明します。

1. [EFFECT]キーを押してください。

[EFFECT]キーが点灯し、最後に操作したエフェクト(インサートエフェクトまたはセンドリターンエフェクト)のパッチを選択する画面になります。ディスプレイには、現在選ばれているパッチが表示されます。

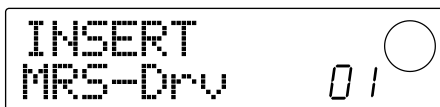
INSERT:インサートエフェクト
S/R-REV:センドリターンエフェクト(リバーブ)
S/R-CHO:センドリターンエフェクト(コーラス/ディレイ)



2. エフェクトセクションのALGORITHMキーの中から該当するキーを押してください。

- GUITAR/BASSアルゴリズム…[GUITAR/BASS]キー
- MICアルゴリズム…[MIC]キー
- LINEアルゴリズム…[LINE]キー
- MASTERINGアルゴリズム…[MASTERING]キー

インサートエフェクトのパッチを選ぶときは、まずアルゴリズム(エフェクトモジュールの組み合わせ)を選ぶことから始めます。ALGORITHMキーを押すと、そのアルゴリズムに含まれるインサートエフェクトのパッチがディスプレイに表示されます。



3. Dialを回してパッチを選んでください。

Dialを回すと、すぐに新しいパッチが呼び出されます。

4. インサートエフェクトを一時的にオフにしたいときは、エフェクトセクションの[BYPASS/TUNER]キーを押してください。

[BYPASS/TUNER]キーが点灯し、インサートエフェクトがバイパスされます。もう一度[BYPASS/TUNER]キーを押すと、バイパスが解除されます。

● HINT ●

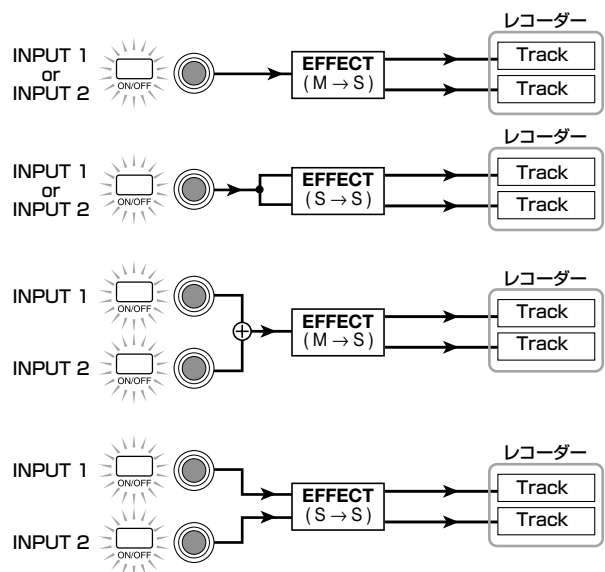
[BYPASS/TUNER]キーを押した後に[ENTER]キーを押すとチューナー機能がオンになります(チューナー機能については→P92)。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

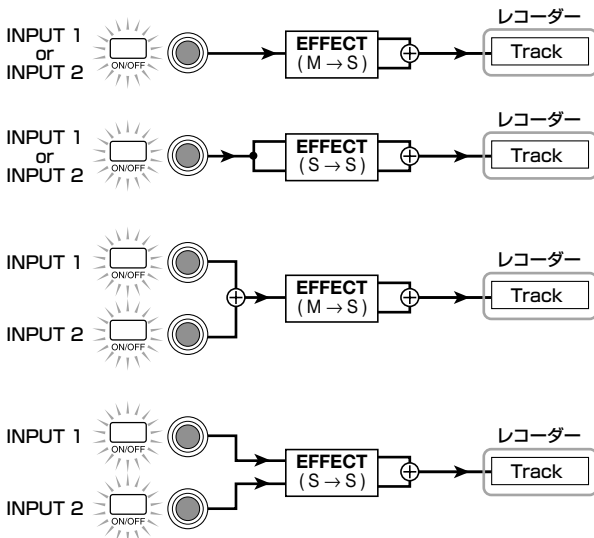
なお、インサートエフェクトを通過する信号の流れは、挿入位置、入力信号のチャンネル数(1または2系統)、インサートエフェクトの入出力のタイプ(モノラル入力/ステレオ出力、またはステレオ入出力)に応じて、次のように変化します(“M→S”はモノラル入力/ステレオ出力、“S→S”はステレオ入出力のアルゴリズムを表します)。

■インプットミキサーに挿入する場合

- モノラルトラック×2(トラック1/2、3/4、5/6)またはステレオトラック(7/8、9/10)に録音するとき



● モノラルトラック(トラック1~6)に録音するとき

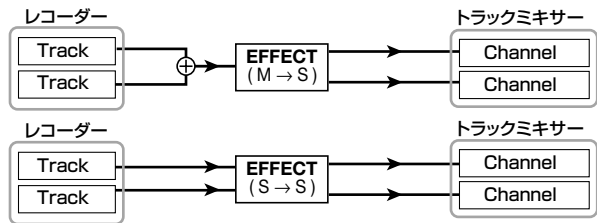


HINT

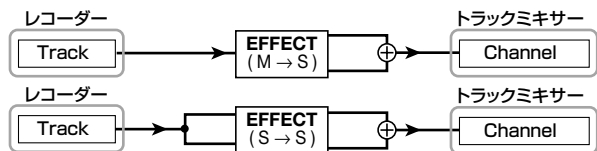
録音トラックが選ばれていないときは、インサートエフェクトの出力信号がMASTERフェーダーの直前に送られ、トラックミキサーの信号とミックスされます。

■トラックミキサーに挿入する場合

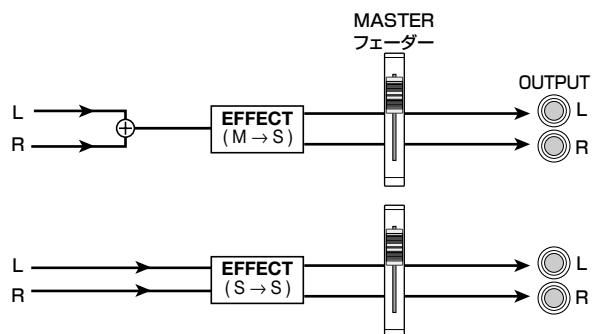
- 挿入先としてモノラルチャンネル×2(チャンネル1/2、3/4、5/6)、ステレオチャンネル(7/8、9/10)、DRUMチャンネルを選んだとき



- 挿入先としてモノラルチャンネル(チャンネル1~6)またはBASSチャンネルを選んだ場合



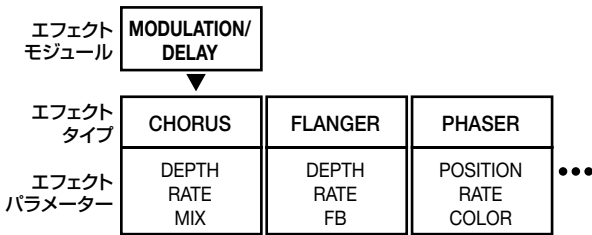
■MASTERフェーダーの直前に挿入する場合



インサートエフェクトのパッチをエディットする

インサートエフェクトのエフェクトモジュールには、効果のかかり具合を細かく調節する要素(これを“エフェクトパラメーター”と呼びます)が含まれています。エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、音色や効果のかかり具合を作り替えることができます。また、エフェクトモジュールによっては、効果の種類(これを“エフェクトタイプ”と呼びます)を変更できるものもあります。例えば、GUITAR/BASSアルゴリズムのMODULATION/DELAYエフェクトモジュールには、CHORUS(コーラス)、FLANGER(フランジャー)、PHASER(フェイザー)など12種類のエフェクトタイプがあり、いずれか1つを選択して利用できます。なお、

エフェクトタイプを変更すると、それに応じてエフェクトパラメーターの内容も変化します。



ここでは、現在選ばれているパッチに対して、エフェクトタイプやエフェクトパラメーターなどをエディット(変更)する操作を説明します。

1. [EFFECT]キーを押し、キーを点灯させてください。ディスプレイに現在選択されているパッチが表示されません。
2. ALGORITHMキーを使ってアルゴリズムを選び、ダイヤルを回して、エディットしたいパッチを選択してください。

現在選ばれているパッチのアルゴリズムを変更することはできません。このため、パッチをゼロから作る場合でも、目的のアルゴリズムを使用したパッチを最初に選択しておく必要があります。

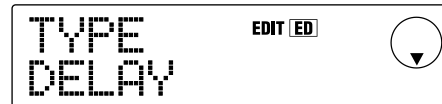
3. [EDIT]キーを押してください。ディスプレイの上部に“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチがエディット可能になったことを示しています。



4. MODULEキーの中からエディットしたいエフェクトモジュールに対応するキーを押してください。

パッチをエディットするときは、MODULEキーを使って対象となるモジュールを選びます。エフェクトモジュールに対応するMODULEキーは下の表をご参照ください。

次のディスプレイは、[MODULATION/DELAY]キーを押してMODULATION/DELAYエフェクトモジュールを選んだ場合の例です。



[TOTAL]以外のキーでエフェクトモジュールを選んだ場合は、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、そのモジュールのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定画面を呼び出すことができます。

HINT

- ・ [COMPRESSOR]、[PRE AMP/DRIVE]、[EQUALIZER]、[MODULATION/DELAY]キーの点灯/消灯は、それぞれ対応するモジュールのオン/オフ状態を表します(オフのエフェクトモジュールを選んだときは、ディスプレイに“-OFF-”と表示されます)。これらのキーを押すごとに、オン/オフが切り替わります。
- ・ ZNR、VOL PDLモジュールをエディットするには、[TOTAL]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使って“ZNR”または“VOL PDL”と表示させます。次にダイヤルを回して、パラメーターを変更します。

5. 選択したモジュールのエフェクトタイプを切り替えたい場合は、カーソル[▲]キーを押してディスプレイに“TYPE”と表示させ、ダイヤルを回してエフェクトタイプを選んでください。

【MODULEキー対応】

キー アルゴリズム		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	DUAL	COMP/LIM	MIC PRE	EQ	DOUBLING	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

次の図は、MODULATION/DELAYモジュールのエフェクトタイプを“CHORUS”から“FLANGER”に切り替えた場合の例です。



NOTE

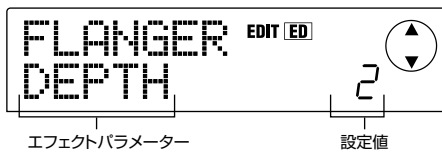
エフェクトタイプが1種類のみエフェクトモジュールもあります。このようなモジュールには、エフェクトタイプを選択する画面がありません。

HINT

パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”の文字が“EDITED”に変わります。

6. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選択してください。

次の図は、エフェクトタイプ“FLANGER”のDEPTHパラメーターを選んだ場合の例です。



7. ダイアルを回して設定値を変更してください。

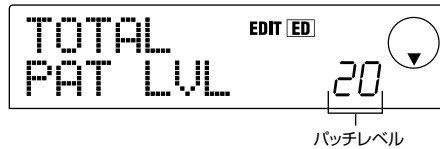
エフェクトモジュールごとの選択可能なエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料(→P98)をご参照ください。



8. 手順4～7を繰り返し、他のモジュールについても必要に応じてエディットしてください。

9. パッチレベル(パッチの最終的な音量)を設定するには、[TOTAL]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“TOTAL PAT LVL”と表示させ、ダイヤルを回してください。

パッチレベルは1～30の範囲で調節できます。



HINT

パッチレベルは、厳密にはエフェクトモジュールではありませんが、パッチに含まれるパラメーターの1つです。

10. エディットが済んだら[EXIT]キーを押してください。

パッチ選択の画面に戻ります。

NOTE

パッチ選択の画面に戻って他のパッチを選ぶと、エディット内容が消去されますのでご注意ください。エディット内容を保存したいときは、次の項をご参照ください。

インサートエフェクトのパッチを保存する

エディットしたパッチは、同じアルゴリズム内のどの位置にも保存できます。既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることも可能です。

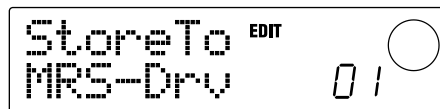
1. [EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。

現在選ばれているパッチがエディットできる状態になります。

2. [TOTAL]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイに“STORE”と表示させてください。

3. [ENTER]キーを押してください。

保存先のパッチ番号を指定する画面が呼び出されます。



4. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

パッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

HINT

- ・保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- ・既存のプロジェクトに含まれるパッチのデータを、現在選ばれているプロジェクトに読み込むことができます(→P84)。エディットされたパッチを他のプロジェクトで使いたい場合に便利です。

インサートエフェクトのパッチの名前を変える

現在選ばれているパッチの名前を変更します。

1. [EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。

現在選ばれているパッチがエディットできる状態になります。

2. [TOTAL]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“PAT NAM”と表示させてください。

“PAT NAM”の下にパッチの名前が表示されます。また、変更可能な文字が点滅します。



3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅部分を移動し、ダイヤルを回して文字を変更してください。

選択できる文字の種類については、P36をご参照ください。

4. 必要な文字の変更が済んだら、カーソル[▲]/[▼]キーを使って“STORE”と表示させ、[ENTER]キーを3回押してください。

変更した名前でもパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

センドリターンエフェクトを使う

ここでは、センドリターンエフェクト(リバーブ、コーラス/ディレイ)のパッチの選び方や、パッチを作り替える方法について説明します。

センドリターンエフェクトのパッチについて

センドリターンエフェクトの“リバーブ”と“コーラス/ディレイ”は、それぞれ独立した単体エフェクトです。リバーブとコーラス/ディレイには、それぞれ効果の種類を決める“エフェクトタイプ”と、効果のかけ具合を調節する“エフェクトパラメーター”という2つの要素があります。これらの要素を設定し、名前を付けたものがセンドリターンエフェクトの“パッチ”です。

新しく作成されたプロジェクトには、リバーブ用のパッチ20種類と、コーラス/ディレイ用のパッチ20種類が含まれています。パッチを読み込むエフェクト(リバーブまたはコーラス/ディレイ)を選び、パッチを選ぶだけで、リバーブやコーラス/ディレイの設定を瞬時に切り替えることができます。

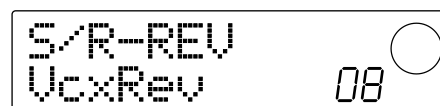
アルゴリズム	パッチ番号	種類
REVERB	00~19	20種類
CHORUS/DELAY	00~19	20種類

センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

リバーブ、コーラス/ディレイのパッチを選ぶ方法は、次の通りです。

1. [EFFECT]キーを押し、続いて[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

リバーブのパッチを選ぶには[REVERB]キー、コーラス/ディレイのパッチを選ぶには[CHORUS/DELAY]キーを押して、現在選ばれているパッチを表示させます。次のディスプレイは、[REVERB]キーを押した場合の例です。



2. ダイヤルを回して新しいパッチを選択してください。

ダイヤルを回すと、即座に新しいパッチが呼び出されます。トラックミキサーのREVERB SENDおよび

CHORUS/DELAY SENDパラメーターの値が上がっていれば、PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、新しいパッチの果を確認できます。

HINT

- リバーブまたはコーラス/ディレイのパッチを選んでいるときは、該当するキー ([REVERB]または[CHORUS/DELAY]キー) を押すことに、エフェクトのオン/オフが切り替わり (オフのときはキーが消灯します)。
- トラックミキサーの操作方法については、P49をご参照ください。

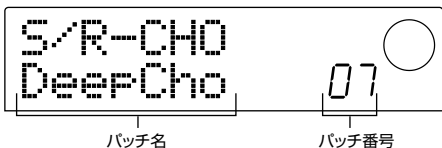
3. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

センドリターンエフェクトのパッチをエディットする

ここでは、リバーブ、コーラス/ディレイのパッチをエディットする操作を説明します。

1. [EFFECT]キーを押し、続いて[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

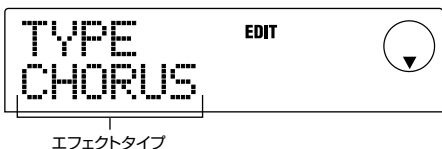
リバーブのパッチをエディットするには[REVERB]キー、コーラス/ディレイのパッチをエディットするには[CHORUS/DELAY]キーを押します。いずれかのキーが押されると、現在選ばれているパッチが表示されます。次の画面は、[CHORUS/DELAY]キーを押したときの例です。



2. 必要に応じて、ダイヤルを回してエディット元となるパッチを選んでください。

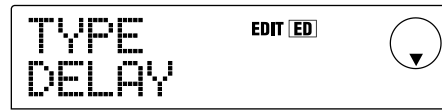
3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“EDIT”の文字が表示され、パッチのエディットを行う画面に変わります。最初に[EDIT]キーを押したときは、選択されたセンドリターンエフェクト (この例ではコーラス/ディレイ) のエフェクトタイプを選択する画面になります。



4. エフェクトタイプを変更したいときは、ダイヤルを回してください。

この例では、コーラス/ディレイのエフェクトタイプとして“CHORUS”から“DELAY”に変更しています。エフェクトタイプが切り替わると、エフェクトパラメーターの内容も変わります。

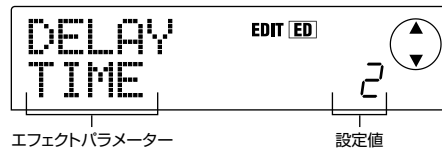


HINT

パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”の文字が“EDITED”に変わります。

5. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選択してください。

この例では、エフェクトタイプ“DELAY”のTIMEパラメーターが選ばれています。



6. ダイヤルを回して設定値を変更してください。

リバーブやコーラス/ディレイで選択可能なエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定範囲については、巻末の資料 (→P105) をご参照ください。

7. 必要に応じて、手順5~6を繰り返し、他のエフェクトパラメーターについてもエディットしてください。

8. エディットが済んだら[EXIT]キーを押してください。

パッチ選択の画面に戻ります。

NOTE

パッチ選択の画面に戻って他のパッチを選ぶと、エディット内容が消去されますのでご注意ください。エディット内容を保存したいときは、次の項をご参照ください。

センドリターンエフェクトのパッチを保存する

エディットしたパッチは、同じセンドリターンエフェクト内のどの位置にも保存できます。既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることも可能です。

1. [EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。

現在選ばれているパッチがエディットできる状態になります。

2. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、ディスプレイに“STORE”と表示させてください。

3. [ENTER]キーを押してください。

保存先のパッチ番号を指定する画面が呼び出されます。



4. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

パッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

HINT

- ・保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- ・既存のプロジェクトに含まれるパッチのデータを、現在選ばれているプロジェクトに読み込むことができます(→P84)。エディットされたパッチを他のプロジェクトで使いたい場合に便利です。

センドリターンエフェクトのパッチの名前を変える

センドリターンエフェクトで、現在選ばれているパッチの名前を変更します。

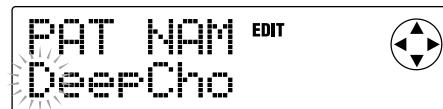
1. [EFFECT]キーを押し、続いて[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

リバーブのパッチ名を変更するには[REVERB]キー、コーラス/ディレイのパッチ名を変更するには[CHORUS/DELAY]キーを押します。いずれかのキーが押されると、現在選ばれているパッチが表示されます。必要なら

ダイヤルを回して、名前を変更するパッチを選び直します。

2. [EDIT]キーを押し、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってディスプレイに“PAT NAM”と表示させてください。

“PAT NAM”の下にパッチの名前が表示されます。また、変更可能な文字が点滅します。



3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って点滅部分を移動し、ダイヤルを回して文字を変更してください。

選択可能な文字については、P36をご参照ください。

4. 必要な文字の変更が済んだら、カーソル[▲]/[▼]キーを使って“STORE”と表示させ、[ENTER]キーを3回押してください

変更した名前でもパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

他のプロジェクトからパッチを取り込む

ハードディスク上に保存されている他のプロジェクトから、内蔵エフェクト（インサートエフェクトとセンドリターンエフェクト）のパッチをすべて取り込みます。

1. [EFFECT]キーを押し、続いてディスプレイセクションの[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY REC SRC”と表示されます。

2. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY IMPORT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、取り込み元のプロジェクトを選ぶ画面になります。

3. ダイアルを回して取り込み元のプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。

4. 取り込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

取り込みが完了すると、“UTILITY IMPORT”の画面に戻ります。このとき、手順3で指定したプロジェクトに記録されているすべてのエフェクトパッチが、現在のプロジェクトに上書きされます。

リファレンス【プロジェクト】

ここではプロジェクトの操作方法について説明します。

プロジェクトについて

MRS-1044では、作成した楽曲を再現するのに必要なデータを、“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトに含まれる情報は次の通りです。

- ・トラック1～10のVテイク1～10に記録されている録音データ
- ・現在のミキサーの設定
- ・シーン番号0～99の保存内容
- ・インサートエフェクト／センドリターンエフェクトで現在選ばれているパッチ番号
- ・インサートエフェクト／センドリターンエフェクトのパッチ(260種類)
- ・リズムパターン(255種類)の記録内容
- ・リズムソングの記録内容
- ・ドラム／ベーストラックで現在選択されているドラムキット／ベースプログラムの番号
- ・MIDIに関する設定

内蔵ハードディスクには、容量の許す限り最大1000種類のプロジェクトを保存でき、必要なときにいつでも呼び出すことが可能です。

● NOTE ●

MRS-1044で録音／再生などの操作が行えるのは、現在読み込まれているプロジェクトに限ります。複数のプロジェクトを同時に操作することは、できません。

プロジェクトを操作する

ここでは、プロジェクトの読み込みや保存を行う方法を説明します。プロジェクトの操作方法は、ほとんどが共通化されています。基本的な操作手順は次の通りです。

基本操作

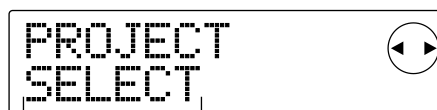
1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。



2. [ENTER]キーを押してください。

プロジェクトを操作する項目を選ぶ“プロジェクトメニュー”に移行します。



プロジェクトメニューの項目

3. カーソル[◀]／[▶]キーを使って、次の中から目的の項目を選び、[ENTER]キーを押してください。

- ・ PROJECT SELECT…内蔵ハードディスクに保存されているプロジェクトを読み込みます。
- ・ PROJECT NEW…新しいプロジェクトを作成します。
- ・ PROJECT SIZE…現在読み込まれているプロジェクトの容量を表示します。
- ・ PROJECT COPY…ハードディスク上の任意のプロジェクトを複製します。
- ・ PROJECT ERASE…ハードディスクから任意のプロジェクトを消去します。
- ・ PROJECT NAME…現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します
- ・ PROJECT PROTECT…現在読み込まれているプロジェクトの書き換え保護(プロテクト)を設定します。
- ・ PROJECT STORE…現在読み込まれているプロジェクトを保存します。

4. 該当する機能を実行してください(または設定値を変更してください)。

詳しい操作方法については、この後の各項目をご参照ください。

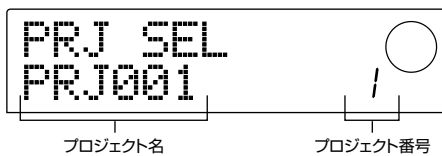
5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

HINT

機能を実行する項目の場合は、実行した後で自動的にメイン画面に戻ります。

プロジェクトを読み込む (PROJECT SELECT)

ハードディスクに保存されているプロジェクトの中から1つを選んで、読み込みます。次の画面が表示されているときに、ダイヤルを使って読み込むプロジェクトを選びます。



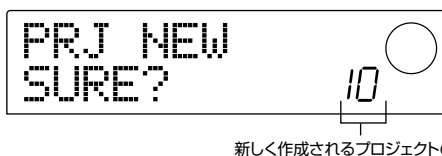
読み込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。読み込みを実行した場合は、完了後にメイン画面に戻ります。

HINT

- ・ [ENTER]キーを押すと、読み込みを実行する前に、直前まで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- ・ MRS-1044の電源を入れたときは、前回操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

新しいプロジェクトを作成する (PROJECT NEW)

新しいプロジェクトを作成します。操作を実行するには、次の画面が表示されているときに[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押してください。



[ENTER]キーを押すと、新しいプロジェクトを読み込む

した後で、メイン画面に戻ります。

HINT

- ・ 新しく作成されたプロジェクトには、“PRJxxx (xxxに000～999のプロジェクトの番号が入ります)”という初期設定のプロジェクトの名前が自動的に付けられます。この名前は、必要に応じて変更できます。
- ・ [ENTER]キーを押すと、新規プロジェクトを作成する前に、直前まで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。

プロジェクトの容量／ハードディスクの空き容量を確認する (PROJECT SIZE)

現在読み込まれているプロジェクトの容量、内蔵ハードディスク上の空き容量、録音可能な残り時間などを表示します。カーソル[▲]/[▼]キーを使って、次の中から確認したい情報の画面を順に切り替えます。

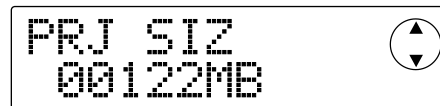
- **REMAIN MB**…内蔵ハードディスクの空き容量をMB(メガバイト)単位で表示します。(1メガバイト=1048576バイト)



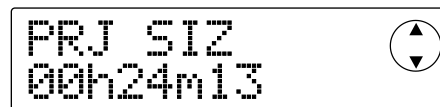
- **REMAIN h/m**…録音可能な1トラックあたりの大まかな残り時間を、時間(h)/分(m)/秒で表示します。



- **PRJ SIZ MB**…現在読み込まれているプロジェクトの容量をMB(メガバイト)単位で表示します。



- **PRJ SIZ h/m**…現在読み込まれているプロジェクトの1トラックあたりの録音時間を、時間(h)/分(m)/秒で表示します。



NOTE

- ・これらの画面は表示のみで、変更可能な要素はありません。
- ・録音可能な残り時間は、目安としてご参照ください。

プロジェクトを複製する (PROJECT COPY)

ハードディスクに保存されている任意のプロジェクトを複製(コピー)します。



1. 上の画面が表示されているときに、ダイヤルを回してコピー元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

コピー先のプロジェクト番号を指定する画面が呼び出されます。



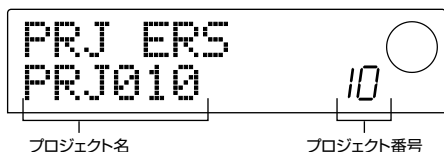
2. ダイヤルを回してコピー先のプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを押してください。ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

3. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

コピーを実行したときは、コピー先のプロジェクトが選ばれた状態でメイン画面に戻ります。

プロジェクトを消去する (PROJECT ERASE)

ハードディスク上の任意のプロジェクトを消去します。次の画面が表示されているときに、ダイヤルを使って消去するプロジェクトを選びます。



消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。消去を実行した後は、メ

イン画面に戻ります。

HINT

現在読み込まれているプロジェクトを消去することも可能です。この場合、消去を実行した後に、一番若い番号のプロジェクトが自動的に読み込まれます。

NOTE

一度消去したプロジェクトは復活できません。この操作は慎重に行ってください。

プロジェクト名を変更する (PROJECT NAME)

現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。次の画面が表示されているときに、変更可能な文字が点滅します。



カーソル[◀]/[▶]キーを押して点滅部分を移動し、ダイヤルを使って文字を変更してください。選択できる文字の種類については、P36をご参照ください。

HINT

変更したプロジェクトの名前は、プロジェクトが保存された時点で更新されます。

プロジェクトを保護する (PROJECT PROTECT)


現在読み込まれているプロジェクトの書き換え保護(プロテクト)を設定します。次の画面が表示されているときに、ダイヤルを使って2つの設定値を切り替えます。

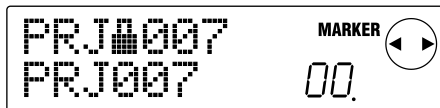


- OFF (オフ) …プロテクトの設定を解除します。
- ON (オン) …プロテクトを設定します。プロテクトが設定されると、次の操作が禁止されます。

- ・レコーダーの編集/録音
- ・Vテイクの変更

- ・ パッチのエディット
- ・ リズムパターンとリズムソングの記録／編集
- ・ プロジェクトの削除と保存
- ・ その他シーンの保存／消去や、マーカーの設定など

プロテクトがオンに設定されたプロジェクトでは、メイン画面に表示されるプロジェクト番号の左側に  のマークが表示されます。



HINT

- ・ ミックスが完成した後にプロジェクトを保存しても、その後でミックスを変更してしまうと、元の状態に戻せなくなります。完成したミックスを変更したくないときは、プロテクトをオンに設定しておくことをお勧めします。
- ・ 設定値をオンまたはオフに切り替えた時点で、内蔵ハードディスクにプロテクトの設定情報が記録されます。

プロジェクトを保存する (PROJECT STORE)

現在読み込まれているプロジェクトをハードディスクに保存します。プロジェクトの保存を実行するには、次の画面が表示されているときに[ENTER]キーを押してください。



保存が完了すると、“PROJECT STORE”の表示画面に戻ります。

HINT

現在読み込まれているプロジェクトは、他のプロジェクトを読み込んだとき、新しいプロジェクトを作成したとき、[POWER]スイッチを押して電源を切ったときに、自動的に保存されます。

NOTE

ACアダプターがコンセントから抜けたり、停電などの理由でMRS-1044の電源が切れると、前回保存された後からの変更内容が失われてしまいます。このような場合に備えて、定期的に保存を実行しておくことをお勧めします。

リファレンス [MIDI]

ここでは、MRS-1044のMIDIに関する設定について説明します。

MIDIについて

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) は、電子楽器やコンピューターなどの機器同士で、演奏情報を含むさまざまなメッセージ(これを“MIDIメッセージ”と呼びます)をやり取りできるように考えられた規格です。MRS-1044はMIDIに対応しており、リアパネルに装備された[MIDI IN/OUT]端子を通じて、MIDI対応の外部機器とメッセージのやり取りが行えます。

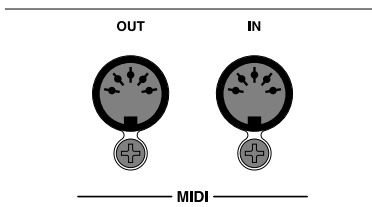
MIDIを使ってできること

MRS-1044では、MIDIを使って次のことが行えます。

- **外部からドラムキット／ベースプログラムを演奏する**
MIDIキーボードやコンピューターからMRS-1044に演奏情報を送り、ドラムキットやベースプログラムを鳴らすことができます。リズムパターンを作成するときには、パッドの代わりに外部MIDI機器側から演奏内容を記録することもできます。
- **MRS-1044と外部MIDI機器を同期走行させる**
MRS-1044からリズムマシンやMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器に対して、“(MIDI) タイミングクロック”と呼ばれる同期用のMIDIメッセージを送り、お互いの機器を同期走行させることができます。

MIDI端子について

MRS-1044には、外部MIDI機器とMIDIメッセージをやり取りするための次の端子が用意されています。



- **[MIDI IN]端子**
外部MIDI機器から送信されたMIDIメッセージを受信する端子です。主に、外部MIDI機器からドラムキット／ベースプログラムを鳴らすための情報(ノート情報)を受信するのに利用します。

- **[MIDI OUT]端子**

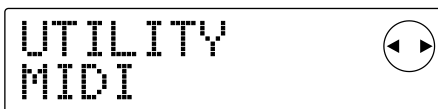
MRS-1044からMIDIメッセージを出力する端子です。リズムパターンやリズムソングで演奏される内容を、ノート情報に置き換えて出力したり、MRS-1044の走行中にMIDIのタイミングクロックを送信します。

MIDIの設定を変更する

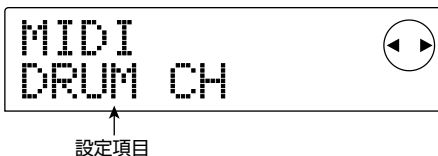
ここでは、MIDIに関する設定を変更する操作方法を説明します。大半の設定項目は、操作方法が共通しています。基本的な操作手順は次の通りです。

基本操作

1. [RHYTHM]キーを押し、続いて[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY MIDI”と表示させてください。



3. [ENTER]キーを押してください。
MIDIに関する設定項目が選べるようになります。



4. カーソル[◀]/[▶]キーを使って次の中から設定したい項目を選び、[ENTER]キーを押してください。

- DRUM CH…ドラムトラックのMIDIチャンネルを設定します。
- BASS CH…ベーストラックのMIDIチャンネルを設定します。
- CLOCK…タイミングクロックの送信オン/オフを設定します。
- SPP…ソングポジションポインターの送信オン/オフを設定します。
- COMMAND…スタート/ストップ/コンティニュー情報の送信オン/オフを設定します。

5. ダイアルを使って各項目を設定してください。
各項目の詳細な内容は、この後の説明をご参照ください。
6. 設定が済んだら、[EXIT]キーを数回押してください。
通常画面に戻ります。

ドラム/ベースのMIDIチャンネルを設定する (DRUM CH/BASS CH)

ドラムトラック、ベーストラックに対応するMIDIチャンネルを設定します。

ディスプレイに“DRUM CH”または“BASS CH”と表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定を選びます。

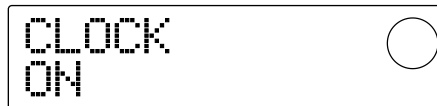


- 1～16CH…MIDIチャンネル1～16 (初期設定：DRUM CH = 10、BASS CH = 9)
- OFF…チャンネルメッセージ(ノート情報)の送受信オフ

ドラム/ベーストラックのMIDIチャンネル(1～16)を設定した場合は、外部MIDI機器からそのMIDIチャンネルと一致したノート情報を送信して、MRS-1044のドラム/ベーストラックの音(ドラムキット/ベースプログラム)を鳴らすことができます。また、MRS-1044のリズムパターン(またはリズムソング)を演奏させると、ドラム/ベーストラックの演奏内容がノート情報として出力されます。オフ(OFF)に設定した場合は、ノート情報の送受信が行われません。

タイミングクロックの送信を設定する (CLOCK)

同期用のMIDIメッセージとしてタイミングクロックを送信するかどうかを設定します。ディスプレイに“CLOCK”と表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定を選びます。



- ON (送信オン)…MRS-1044を走行させたときに、MIDIのタイミングクロックが送信されます(初期設定)。
- OFF (送信オフ)…タイミングクロックの送信をオフにします。

タイミングクロックは、演奏中のリズムパターン(またはリズムソング)のテンポに従って出力されます。外部MIDI機器を適切なテンポで同期走行させるには、リズム

トラックを利用しない場合でも、リズムパターン(リズムソング)のテンポや拍子を設定する必要があります。

NOTE

タイミングロックは、ドラム/ベーストラックをミュート(DRUM/BASSステータスキーが消灯)している状態でも出力されます。

HINT

- ・ MRS-1044から送信されるMIDIのタイミングロックを外部MIDI機器に送ってお互いを同期走行させるときは、タイミングロックの送信をオンにする以外に、ソングポジションポインター、およびスタート/ストップ/コンティニューの送信をオンに設定してください。
- ・ MRS-1044からタイミングロックを送信させるときは、ドラム/ベーストラックのMIDIチャンネルをオフ(OFF)しておくことをお勧めします。タイミングロックに他のMIDIメッセージが混在すると、同期が不安定になる場合があります。

ソングポジションポインターの送信を設定する(SPP)

ソングポジションポインターを送信するかどうかを設定します。ソングポジションポインターは、現在の小節位置を示すMIDIメッセージです。通常はタイミングロックと組み合わせて使用します。

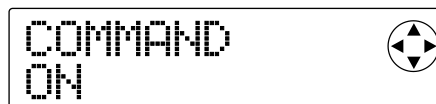
ディスプレイに“SPP”と表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定を選びます。



- ・ **ON (送信オン)** … MRS-1044でロケート操作を行ったときに、ソングポジションポインターのMIDIメッセージが送信されます(初期設定)。
- ・ **OFF (送信オフ)** … ソングポジションポインターの送信をオフにします。

スタート/ストップ/コンティニュー情報の送信を設定する(COMMAND)

スタート/ストップ/コンティニューを送信するかどうかを設定します。スタート/ストップ/コンティニューは、機器の走行や停止といったトランスポートをコントロールするMIDIメッセージです。通常はタイミングロックと組み合わせて使用します。ディスプレイに“COMMAND”と表示されているときに、ダイヤルを回して次の中から設定を選びます。



- ・ **ON (送信オン)** … MRS-1044の走行/停止を行ったときに、スタート/ストップ/コンティニューの中の該当するメッセージが送信されます(初期設定)。
- ・ **OFF (送信オフ)** … スタート/ストップ/コンティニューの送信をオフにします。

リファレンス【その他の機能】

ここでは、MRS-1044に内蔵されているチューナー機能の使用法や、フットスイッチの機能を変更する方法などについて説明します。

フットスイッチの機能を変更する

MRS-1044の初期状態では、[FOOT SW]端子に接続した別売のフットスイッチ(ZOOM FS01)を使って、MRS-1044の再生/停止が操作できます。フットスイッチを使ってマニュアルパンチ/アウトの録音(→P33)を行いたいときは、次の操作で内部設定を変更します。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY SYSTEM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY FOOT SW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

フットスイッチに現在割り当てられている機能が表示されます。



- PLY_STP…フットスイッチを踏むたびにMRS-1044の再生/停止が切り替わります(初期設定)。
- PUNCH IO…フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン/アウトを操作します。

4. ダイアルを使って“PLY_STP”または“PUNCH IO”を選んでください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを数回押してください。

チューナーを使う

MRS-1044には、[INPUT 1/2]端子に接続した楽器(ギターやベースなど)をチューニングするための、クロマチックチューナーが内蔵されています。チューナーの使い方は、次の通りです。

1. [INPUT 1/2]端子にチューニングしたい楽器を接続し、接続した端子の[ON/OFF]キーをオンにしてください。

2. メイン画面で[EFFECT]キーを押し、続いてALGORITHMキーの中で点灯しているキーを押してください。

インサートエフェクトで現在選ばれているパッチが表示されます。

● NOTE ●

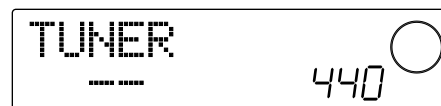
センドリターンエフェクトのパッチを表示する画面からは、チューナーが利用できません。

3. [BYPASS/TUNER]キーを押してください。

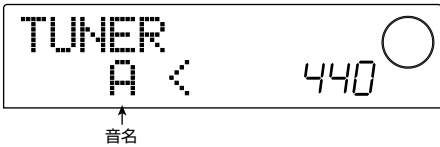
ディスプレイに“INSERT BYPASS”と“TUNER → ENTER”の文字が交互に表示されます。この間、インサートエフェクトはバイパス状態になります。

4. [ENTER]キーを押してください。

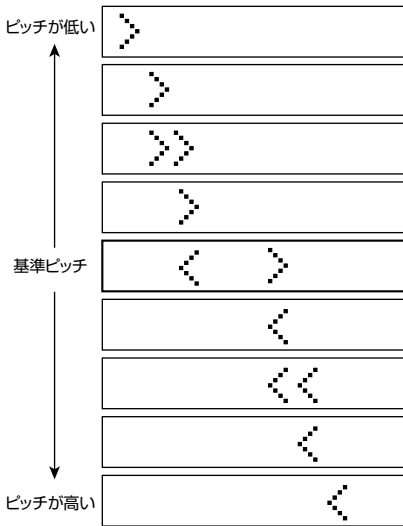
ディスプレイに“TUNER”と表示され、チューナー機能がオンになります。チューナー機能がオンの間は、インサートエフェクトがバイパスのまま、さらにセンドリターンエフェクト(リバーブとコーラス/ディレイ)がオフになります。



5. チューニングしたい音を鳴らし、ディスプレイに希望する音名(C,C#,D,D#,E…)が表示されるようチューニングを変えてください。

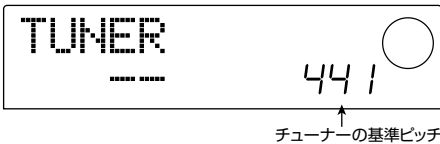


6. 希望する音名が表示されたら、ディスプレイの“>”と“<”の印を見ながらチューニングを微調節してください。



7. チューナーの基準ピッチを変えたいときは、ダイヤルを回してください。

チューナーの基準ピッチは、初期状態で中央のA = 440 Hzに設定されています。基準ピッチは、435 ~ 455 Hzの範囲で変更できます。



HINT

基準ピッチを変更すると、それに応じてベースプログラムのピッチも変化します。

8. チューナーが済んだら、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。同時にインサート効果がバイパスのまま、センドリターン効果がオンに戻ります。

9. インサート効果のバイパスを解除するには、[BYPASS/TUNER]キーを押してください。

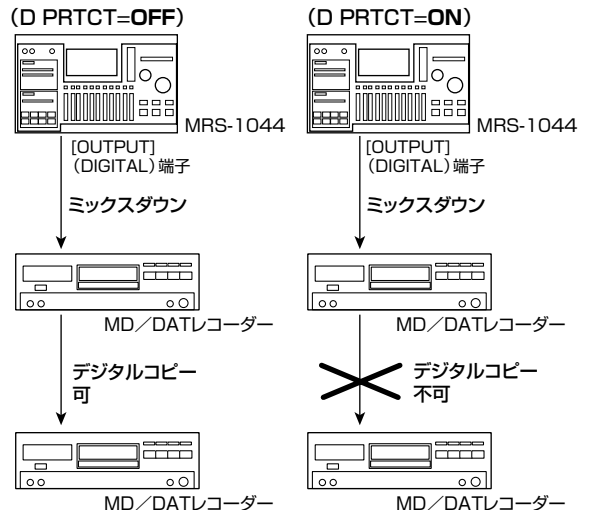
マスターテープのデジタルコピーを禁止する

[DIGITAL]端子を利用してDATレコーダーなどにミックスダウンを行うときに、必要なら、できあがったマスターテープから他のデジタルレコーダーへのデジタル録音(デジタルコピー)を禁止させることができます。操作方法は、次の通りです。

1. メイン画面で [PROJECT/UTILITY] キーを押してください。
ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。
2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY SYSTEM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY D PRCT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
デジタルコピーに関する現在の設定状態が表示されます。



- OFF…マスターテープから他のデジタルレコーダーへのデジタルコピーを許可します(初期設定)。
- ON…[DIGITAL]端子から出力されるデジタル信号に、SCMS(シリアルコピーマネージメントシステム)の情報が追加されます。この情報が記録されたマスターテープからはデジタルコピーが行えなくなります。



リファレンス[その他の機能]

4. ダイアルを回して、設定値を“ON”に切り替えてください。

5. 設定が終わったら[EXIT]キーを数回押してください。

メイン画面に戻ります。

 **HINT** 

この操作は、必ずミックスダウンの前に行ってください。ミックスダウンを行った後に、設定をONに切り替えても効果はありません。

MRS-1044 仕様

●レコーダー

フィジカルトラック	10
バーチャルトラック	100(各トラック10バーチャルテイク)
ドラムトラック	1(ステレオ)
ベーストラック	1(モノラル)
同時録音トラック数	2トラック
録音データフォーマット	16ビットリニア(非圧縮)
最大録音時間	44時間以上(モノラルトラック換算)
マーカー	各プロジェクト100マークポイント
ロケーション表示	Hour/Min/Sec/mSec表示、又は Meas/Beat/Tick表示
トラック編集機能	コピー、ムーブ、ペースト、イレース、エクステンジ
パンチン/アウト機能	マニュアル、オート
その他機能	パウンス、スクラブ/プレビュー、A-Bリピート、アンドゥ/リドゥ

●ミキサー

同時再生トラック数	13(10オーディオトラック+ステレオドラムトラック+モノラルベーストラック)
フェーダー	11(1-6モノラル、7/8-9/10ステレオ、ドラム、ベース、ステレオマスター)
レベルメーター表示	ポストフェーダー/プリフェーダー選択可能、 フェーダー値モニター機能
トラックパラメータ	イコライザー、エフェクトセンド、パン(ステレオリンク時はバランス)
イコライザ	HIGH(f: 500Hz-18kHz GAIN: ±12dB) LOW(f: 40Hz-1.6kHz GAIN: ±12dB)
エフェクトセンド	コーラス/ディレイセンド、リバーブセンド
ステレオリンク	1/2、3/4、5/6トラックを選択可能、7/8、 9/10トラックは固定
シーン機能	各プロジェクト100シーン(マークに登録可能)

●エフェクト

アルゴリズム	4タイプ(ギター/ベース、マイク、ライン、マスタリング)
モデリング方式	VAMS(バリエابل・アーキテクチャ・モデリング・システム)
パッチ数	220(ギター/ベース 100 + マイク 50 + ライン 50 + マスタリング 20)
エフェクトモジュール数	4(コンプレッサ、プリアンプ/ドライヴ、イコライザ、モジュレーション/ディレイ)
センド/リターンモジュール数	2系統(コーラス/ディレイ、リバーブ)
センド/リターンパッチ数	40(コーラス/ディレイ 20 + リバーブ 20)
チューナー方式	クロマチックオートチューナー
チューナーキャリブレーション	435-445Hz、1Hz単位で調整可能

●リズム

ボイス数	ドラム8ボイス、ベース1ボイス
音源方式	16ビットリニアPCM
ドラムキット	30ドラムキット
ドラム音源数	各ドラムキット24(8PADx3BANK)
ベース音源数	15種類(各音源5オクターブ)
パッド数	8パッド(ペロシティセンス付)

分解能	48PPQN
変拍子	1/4-8/4拍子
ファクトリープリセットパターン数	400以上(書き換え可能)
最大パターン数	各ソング255パターン(書き換え可能)
最大小節数	999小節(各リズムソング)、255小節(各リズムパターン)
ノート数	約10,000音(各リズムソング)
テンポ	40.0-250.0(分解能1/10)

ハードディスク	3.5インチ E-IDE規格 15GB
プロジェクト数	最大1,000プロジェクト
A/Dコンバータ	24ビット64倍 オーバーサンプリング
D/Aコンバータ	24ビット128倍 オーバーサンプリング
サンプリング周波数	44.1kHz
信号処理	24ビット
周波数特性	20Hz~20kHz ±1dB (10kΩ負荷時)
S/N	93dB (IHF-A)
ダイナミックレンジ	97dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400Hz 10kΩ負荷時)
ディスプレイ	60x42mmオリジナルLCD(バックライト付)
ギター/ベース(Hi-Z)インプット	1x標準モノラルフォーンジャック、入カイン ピーダンス 500kΩ

アンバランスインプット

2x標準モノラルフォーンジャック、入カイン
ピーダンス 50kΩ以上不平衡

バランスインプット

2xXLR-3-31タイプ、入カインピーダンス
1kΩ平衡、2番ホット

ファンタム電源	48v(オン/オフスイッチ付)
入力レベル	-50dBm<連続可変<+4dBm
マスターアウト	RCAピンジャック(L/R)
出カインピーダンス	1kΩ
定格出力レベル	-10dBm
ヘッドフォンアウト	標準ステレオフォーンジャック 50mW(32Ω負荷時)

デジタルアウト

S/P DIF オプティカル(20ビット)

MIDI

IN, OUT

コントロールインプット

FP02入力端子、FS01入力端子

オプションボードスロット

1

外形寸法

430(W) x 260(D) x 77(H)

重量

3.4Kg

電源

DC12V 2A
(付属ACアダプターAD-0009指定)

消費電力 20W(12V 1A) TYP.

付属品

ユニバーサルACアダプター(AD-0009)、
ACケーブル

オプションアクセサリ

FS01(フットスイッチ)、FP02(エクスプレッ
ションペダル)

オプションボード

UIB-01(USBインターフェイスボード)、
SIB-01(SCSIインターフェイスボード)

0dBm=0.775Vrms

製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思われる前に

MRS-1044の動作がおかしいと感じられたときは、まず次の項目を確認してください。

再生時のトラブル

■音がでない、もしくは非常に小さい

- ・オーディオシステムへの接続、およびオーディオシステム側の音量を確認してください。
- ・各チャンネルのステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。消灯しているときは、キーを押して緑色に点灯させてください。
- ・各チャンネルのフェーダーおよびMASTERフェーダーが上がっていることを確認してください。上がっているときは、各フェーダーを一度下げてからもう一度上げてください。
- ・音量を下げた状態のシーンがマークに登録されていると、そのマークの位置で自動的に音量が下がります。マークに割り当てられているシーンを解除してください(→P52)。
- ・[RHYTHM]キーが点灯しているときは、レコーダーが動作しません。[EXIT]キーを何度か押して[RHYTHM]キーを消灯に変えてください。

■フェーダーを操作しても音量が変わらない

- ・ステレオリンクがオンに設定されているチャンネルでは、偶数チャンネル側のフェーダー操作が無効になります。ステレオリンクをオフにするか(→P50)、奇数チャンネル側のフェーダーを操作してください。

■ディスプレイに“Don't Play”と表示され再生できない

- ・現在の画面では、レコーダーが動作しません。[EXIT]キーを何度か押してメイン画面に切り替えてください。

録音時のトラブル

■入力信号が聞こえない、もしくは非常に小さい

- ・INPUT 1 / 2の[ON/OFF]キーが点灯していることを確認してください。
- ・[INPUT 1] / [INPUT 2]コントロールが上がっていることを確認してください。
- ・[REC LEVEL]コントロールが上がっていることを確認してください。上がっているときは、一度下げてからもう一度上げてください。

■トラックに録音できない

- ・録音トラックが選択されていることを確認してください。

- ・ハードディスクの空き容量が不足していないかどうかを確認してください(→P85)。
- ・プロジェクトに書き込み保護(プロテクト)が設定されているときは、録音が行えません。プロテクトをオフにするか(→P85)、他のプロジェクトをご利用ください。

■[INPUT 1 / 2] (BALANCE) 端子から信号が入力されない

- ・[INPUT 1] (GUITAR/BASS、UNBALANCE) 端子、および[INPUT 2] (UNBALANCE) 端子にプラグが挿入されているときは、プラグを抜いてください。

■録音した音が歪んでいる

- ・入力感度の設定([INPUT 1 / 2]コントロール)や録音レベルの設定([REC LEVEL]コントロール)が適切だったかどうかを確認してください。
- ・レベルメーターの0 (dB) のドットが点灯しない範囲で、フェーダーを下げてください。
- ・トラックミキサーのEQのゲインが極端に高く設定されていると、フェーダーを下げてても音が歪んで聞こえる場合があります。EQを適切な値に設定してください。

エフェクト関連のトラブル

■インサートエフェクトがかからない

- ・[BYPASS/TUNER]キーが消灯していることを確認してください。
- ・インサートエフェクトが目的の位置に挿入されていることを確認してください(→P76)。
- ・MODULEキーが点灯していることを確認してください。すべてのMODULEキーが消灯しているときは、MODULEキーを押して点灯に変えるか、他のパッチを選んでください。

■センドリターンエフェクトがかからない

- ・[CHORUS/DELAY] / [REVERB]キーが点灯していることを確認してください。消灯しているときは、キーを何度か押して点灯に変えてください。
- ・ミキサーの各チャンネルで、REVERB SENDやCHORUS/DELAY SENDパラメーターがオンになっていることを確認してください。オンのときはセンドレベルが上がっていることを確認してください(→P50)。

リズムセクション関連のトラブル

■ リズムパターンの演奏が聞こえない

- ・ DRUM / BASS ステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。
- ・ DRUM / BASS フェーダーが上がっていることを確認してください。フェーダーが上がっているときは、一度下げてからもう一度上げてください。
- ・ 空のリズムパターン（パターン名“EMPTY”）が選ばれていないかどうかを確認してください。

■ リズムソングの演奏が聞こえない

- ・ 新規プロジェクトでは、リズムソングが作成されていないので音が鳴りません。リズムソングを作成するか、リズムソングが作成されているプロジェクトを読み込んでください。

■ パッドを叩いても音が鳴らない

- ・ パッドの感度の設定が“SOFT”に設定されていると、強く叩いても大きな音になりません。“NORMAL” “LITE” “LOUD”のいずれかに変更してください（→P72）。

■ リズムパターン / リズムソングの記録や編集が行えない

- ・ [RHYTHM]キーが消灯 / 点滅しているときは、リズムパターン / リズムソングの記録や編集が行えません。[RHYTHM]キーを押して、キーを点灯させてください。
- ・ ディスプレイに“FULL”と表示された場合は、リズムセクション用のメモリーを使い切ったことを表します。不要なリズムパターンを消去してください。

■ リズムパターンに記録した音が鳴らない

- ・ 最大同時発音数（ドラムトラック：8音、ベーストラック：1音）を越える音は、発音されません。記録済みの他の音を消去するか（→P68）、最大同時発音数の範囲内で記録してください。

MIDI関連のトラブル

■ 外部MIDI機器からMRS-1044のドラム / ベース音色が鳴らない

- ・ 外部機器のMIDI OUT端子からMRS-1044の[MIDI IN]端子に、MIDIケーブルが適切に接続されていることを確認してください。
- ・ ドラムトラックとベーストラックに対応するMIDIチャンネルが、それぞれ適切に設定されていることを確認してください（→P90）。

- ・ 外部機器側の送信MIDIチャンネルと、ドラムトラックとベーストラックに対応するMIDIチャンネルが、それぞれ一致していることを確認してください。

■ 外部MIDI機器と同期ができない

- ・ MRS-1044の[MIDI OUT]端子から外部機器のMIDI IN端子に、MIDIケーブルが適切に接続されていることを確認してください。
- ・ MRS-1044側で、タイミングクロック、ソングポジションポインター、スタート / ストップ / コンティニューの各情報が送信オンに設定されていることを確認してください（→P90）。
- ・ 外部MIDI機器側で、タイミングクロックを受信して同期できるように設定されていることを確認してください。
- ・ 外部MIDI機器側が、再生待機状態になっていることを確認してください。

その他のトラブル

■ プロジェクトが保存できない

- ・ プロジェクトに書き込み保護（プロテクト）が設定されているときは、保存できません。プロテクトをオフにしてください（→P85）。

■ チューナーが利用できない

- ・ インサートエフェクトがインプットミキサー以外の位置に挿入されているときは、チューナーが利用できません。挿入位置をインプットミキサーに変更してください。

■ [OUTPUT] (DIGITAL) 端子に接続した外部レコーダーに録音できない

- ・ 外部レコーダー側のサンプリング周波数が44.1 kHzに設定されていることを確認してください。
- ・ 外部レコーダー側のオーディオフォーマットがS/PDIFに対応していることを確認してください。

■ プロジェクトの新規作成やコピーができない

- ・ ディスプレイに“FULL”と表示された場合は、すでに1000プロジェクトが存在し、これ以上プロジェクトが作成できないことを表します。不要なプロジェクトを消去してください。

■ ディスプレイに“STOP RECORDER”と表示され、操作ができない

- ・ 現在行われた操作は、レコーダーの動作中に行えません。STOP[■]キーを押してレコーダーを停止してから操作してください。

エフェクトタイプ/パラメーターリスト

インサートエフェクト

GIUITAR/BASS ALGORITHM

COMPRESSOR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のぼらつきを抑えるコンプレッサーです。		

COMPRESSOR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0~10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0~10	コンプレッションのかかる速さを調節します。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。

PRE AMP/DRIVE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングで枯れた垂み特徴的です。					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	プリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	プリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	プリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ロングサステインが特徴的な真空管コンボアンプのモデリングサウンドです。					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管スタックアンプのモデリングで、太い低音と細かい垂み特徴的です。					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	FUZZで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような60年代風サウンドです。					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ベース用の中低域が特徴的クリーンサウンドなアンプのモデリングです。					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ピンテージドライブ風のベース用アンプのモデリングです。					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ベース用のトレプリーなドライブサウンドです。					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	クランチとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ピンテージオーバードライブとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ピンテージディストーションとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	メタル向けディストーションとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ズーム9002ディストーションとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させます。					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレアコ用のプリアンプです。					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	エレクトリックギターの音をベースギター風の音色に変化させます。					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	ギター/ベースアンプのキャビネットシミュレーションです。					

PRE AMP/DRIVE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	1~30	ゲインの量を設定します。
TONE	0~10	音質を調整します。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
TOP	1~30	弦の響きを調整します。
BODY	0~10	胴鳴りの響きを調整します。
CABINET	CM	Combo:コンボタイプのキャビネットのシミュレーションです。
	br	Blight Combo:Comboよりも明るめの音色が得られます。
	Ft	Flat:フラットな特性のキャビネットです。

SPEAKER	St	Stack:スタックタイプのキャビネットの特性が得られます。
	bC	BassCombo:ベース用のコンボタイプキャビネットの音色です。
	bS	BassStack:ベース用のスタックキャビネットの音色です。
	C1	Combo 1:12インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C2	Combo 2:12インチスピーカー×2のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C3	Combo 3:10インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	GS	Gt Stack :10インチスピーカー×4のスタック型ギターアンプのサウンド。
	GW	Gt Wall :スタック型を複数積み上げたサウンドです。
DEPTH	0~10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
	COLOR	1~4

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

EQ MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
HIGH	-12~12	高音域をブースト、カットします。
MID	-12~12	中音域をブースト、カットします。
LOW	-12~12	低音域をブースト、カットします。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

ZNR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
THRSHOLD	OFF,1~30	ZNRの感度を調節します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

VOL PDL MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
MIN VOL	0~10	エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして使用する時の最小ボリュームを設定します。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	クリアなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	サウンドにシユワシユワした揺らぎを与えるエフェクトです。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	エクスプレッションペダルを使ってワウをマニュアル操作するエフェクトです。			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。			
PITCH	SHIFT	ZONE	BALANCE	--
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。			
AIR	SIZE	ZONE	MIX	--
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	マイク2本を使ってステレオ録音したようなサウンドにするエフェクトです。			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	最大500mSecのディレイエフェクトです。			

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
MIX	0~30	エフェクトのミックス量を調節します。
FB	TYPE = FLANGER : -10~10 TYPE = DELAY : 0~10	フィードバック量を調節します。
POSITION	AF / bF	DRIVEモジュールと、MODモジュールのエフェクトの位置を入れ替えます。
COLOR	1~4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0~10	効果を強調します。

FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1~50 TYPE = EXCITER : 1~5	ワウの中心周波数を設定します。 周波数を設定します。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
RTM	OFF / On	エクスプレッションペダルをワウペダルとして使用するかどうかを設定します。
FLT TYPE	bPF / LPF	フィルターのタイプを設定します。
RESO	1~10	効果にクセを付けます。
SENS	-10~10	エフェクトのかかる感度を調節します。
SHIFT	-12.0~24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
STONE	0~10	音質を調整します。
BALANCE	0~30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
LowBoost	0~10	低音域を強調します。
SIZE	1~10	空間の広さを設定します。
TIME	TYPE = WIDE : 1~64 TYPE = DELAY : 1~50	ディレイタイムを設定します。
WET LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を調節します。

MIC ALGORITHM

COMP/LIM MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
SINGLE COMP x1	SENS	ATTACK	LEVEL	--	--	--
モノラル入出力のコンプレッサーです。						
SINGLE LIMITx1	THRSHLD	RELEASE	LEVEL	--	--	--
モノラル入出力のリミッターです。						
DUAL COMP x2	SENS_1	ATTACK_1	LEVEL_1	SENS_2	ATTACK_2	LEVEL_2
2ch入出力のコンプレッサーです。左右別々にパラメーターを設定することができます。						
DUAL LIMITx2	THRSH_1	RELEASE1	LEVEL_1	THRES_2	RELEASE2	LEVEL_2
2ch入出力のリミッターです。左右別々にパラメーターを設定することができます。						

COMP/LIM MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0~15	コンプレッションの入力感度を設定します。
SENS 1		
SENS 2		
ATTACK	0~15	コンプレッションのかかる早さを調節します。
ATTACK_1		
ATTACK_2		
THRSHLD	0~15	リミッターのかかり始める感度を設定します。
THRSH_1		
THRES_2		
RELEASE	0~15	信号入力レベルがスレッシュホールド以下になって圧縮を終了するまでの長さを設定します。
RELEASE1		
RELEASE2		
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
LEVEL_1		
LEVEL_2		

MIC PRE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
MIC PRE (*1)	COLOR	STONE	LEVEL	DE-ESSER	--	--
外部マイクを使用する際のプリアンプです。						
MIC PRE (*2)	COLOR 1	STONE 1	LEVEL 1	COLOR 2	STONE 2	LEVEL 2
外部マイクを使用する際のプリアンプです。						

*1:COMP/LIMモジュールでSINGLEのエフェクトタイプが選ばれている場合

*2:COMP/LIMモジュールでDUALのエフェクトタイプが選ばれている場合

MIC PRE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR	1~6	マイクプリの特性を設定します。 1. フラットな特性です 2. ローカットのみされた特性です。 3. アコースティックギター用の特性です。 4. ローカットされたアコースティックギター用の特性です。 5. ボーカル用の特性です。 6. ローカットされたボーカル用の特性です。
COLOR 1		
COLOR 2		
STONE	0~10	音質を調整します。
STONE 1		
STONE 2		
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
LEVEL 1		
LEVEL 2		
DE-ESSER	0~10	音声に含まれる歯擦音のカット量を設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7	PARAMETER 8
3BandEQ (*1)	HIGH	MID	LOW	LEVEL	--	--	--	--
	3バンドのイコライザーです。							
3BandEQ (*2)	HIGH 1	MID 1	LOW 1	LEVEL 1	HIGH 2	MID 2	LOW 2	LEVEL 2
	3バンドのイコライザーです。							

*1: COMP/LIMモジュールでSINGLEのエフェクトタイプが選ばれている場合
 *2: COMP/LIMモジュールでDUALのエフェクトタイプが選ばれている場合

EQ MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
HIGH	-12~12	高音域をブースト、カットします。
HIGH 1		
HIGH 2		
MID	-12~12	中音域をブースト、カットします。
MID 1		
MID 2		
LOW	-12~12	低音域をブースト、カットします。
LOW 1		
LOW 2		
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
LEVEL 1		
LEVEL 2		

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
ZNR (*1)	THRSHOLD	--
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。	
ZNR (*2)	THRSH 1	THRSH 2
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。	

*1: COMP/LIMモジュールでSINGLEのエフェクトタイプが選ばれている場合
 *2: COMP/LIMモジュールでDUALのエフェクトタイプが選ばれている場合

ZNR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
THRSHOLD	OFF, 1~30	ZNRの感度を調節します。 音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。
THRSH 1		
THRSH 2		

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
エクスペッションペダルを使用して音量を変えることができます。	

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--	--	--
	クリアなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。					
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--	--	--
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。					
PHASER	RATE	COLOR	--	--	--	--
	サウンドにシワシワした揺らぎを与えるエフェクトです。					
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--	--	--
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。					
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--	--	--
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。					
RingMod	RATE	BALANCE	--	--	--	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--	--	--
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。					
AIR	SIZE	TONE	MIX	--	--	--
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。					
DELAY	TIME	FB	MIX	--	--	--
	最大500mSecのディレイエフェクトです。					
DOUBLE (*1)	TIME	TONE	MIX	--	--	--
	ディレイタイムを100mSecまでを1mSec単位で設定できるダブルエフェクトです。					
DOUBLE (*2)	TIME 1	TONE 1	MIX 1	TIME 2	TONE 2	MIX 2
	ディレイタイムを100mSecまでを1mSec単位で設定できるダブルエフェクトです。					

*1: COMP/LIMモジュールでSINGLEのエフェクトタイプが選ばれている場合
 *2: COMP/LIMモジュールでDUALのエフェクトタイプが選ばれている場合 (DOUBLE のみ使用可)

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
COLOR	1~4	フェイズ音色のタイプを変更します。

CLIP	SINGLE	0~10	効果を強調します。
SHIFT	SINGLE	-12.0~24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
BALANCE	SINGLE	0~30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
FREQ	SINGLE	1~5	周波数を設定します。
LowBoost	SINGLE	0~10	低音域を強調します。
SIZE	SINGLE	1~10	空間の広さを設定します。
FB	SINGLE	TYPE = FLANGER : -10~10 TYPE = DELAY : 0~10	フィードバック量を調節します。
TIME	SINGLE	TYPE = DELAY : 1~50 TYPE = DOUBLE : 1~100	ディレイタイムを設定します。(x 10mSec) ディレイタイムを設定します。(x 1mSec)
TIME 1	DUAL (Lch)	1~100	ディレイタイムを設定します。(x 1mSec)
TIME 2	DUAL (Rch)		
tone	SINGLE	0~10	音質を調節します。
tone 1	DUAL (Lch)	0~30	エフェクトのミックス量を調節します。
tone 2	DUAL (Rch)		
MIX	SINGLE		
MIX 1	DUAL (Lch)		
MIX 2	DUAL (Rch)		

LINE ALGORITHM

COMP/LIM MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	ステレオ入出力のコンプレッサーです。		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	ステレオ入出力のリミッターです。		

COMP/LIM MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0~15	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0~15	コンプレッションのかかる速さを調節します。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
THRSHOLD	0~15	リミッターのかかり始める感度を設定します。
RELEASE	0~15	信号入力レベルがスレッシュホールド以下になって圧縮を終了するまでの長さを設定します。

ISOLATOR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できるエフェクトです。				

ISOLATOR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50~16000	Lo/Mid の帯域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50~16000	Mid/Hi の帯域を分ける周波数を設定します。
MIX_HIGH	OFF, -24~6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, -24~6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, -24~6	低域のミックス音量を設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASER	RATE	COLOR	--
	サウンドにシワシワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
DOUBLE	TIME	tone	MIX
	ディレイタイムを100mSecまでを1mSec単位で設定できるダブルングエフェクトです。		

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
MIX	0~30	エフェクトのミックス量を調節します。
FB	TYPE = FLANGER : -10~10	フィードバック量を調節します。
COLOR	1~4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0~10	効果を強調します。
SHIFT	-12.0~24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
tone	0~10	音質を調節します。
BALANCE	0~30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
TIME	1~100	ディレイタイムを設定します。

MASTERING ALGORITHM

3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7	PARAMETER 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してそれぞれにコンプレッサーとミックス量を設定できるエフェクトです。							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	tone	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。							

3BAND COMP/Lo-Fi MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50~16000	Lo/Midの帯域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50~16000	Mid/Hiの帯域を分ける周波数を設定します。
SNS_HIGH	0~15	高域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
SENS_MID	0~15	中域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
SENS_LOW	0~15	低域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
MIX_HIGH	OFF, -24~6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, -24~6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, -24~6	低域のミックス音量を設定します。
CHARA	0~10	フィルターのキャラクターを設定します。
COLOR	1~10	カラーを設定します。
DIST	0~10	歪み具合を設定します。
tone	0~10	音質を調節します。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を調節します。

NORMALIZE MODULE

TYPE	PARAMETER 1
NORMLZR	GAIN
	コンプモジュールの入力レベルを設定できるモジュールです。

NORMALIZE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	-12~12	レベルを設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD 無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

DIMENSION/RESONANCE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	空間的な音の広がり得られるエフェクトです。						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	LFO付きのレゾナンスフィルターです。						

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
RISE_1	0~30	ステレオ成分の強調具合を設定します。
RISE_2	0~30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
FreqOFST	1~30	LFOのオフセットを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
TYPE	HPF /LPF /bPF	フィルターのタイプを設定します
RESO	1~30	効果にクセを付けます。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を調節します。

センドリターンエフェクト

CHORUS/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	クリアなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	最大1000mSecのディレイエフェクトです。				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	最大100mSecのダブルングエフェクトです。				

CHORUS/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
LFO TYPE	Mn /St	LFOの位相をMn(モノラル)/St(ステレオ)から選択します。
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
PRE DLY	1~30	プリディレイタイムを設定します。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
TIME	TYPE=DELAY:1~1000 TYPE=DOUBLE:1~100	ディレイタイムを設定します。(TIME=設定値 x 1msec)
FB	0~10	フィードバック量を調節します。
DAMP	0~10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
REV_SEND	0~30	ディレイ音をリバーブに送る量を設定します。
TONE	0~10	音質を調整します。

REVERB MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。					

REVERB MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
PRE DLY	1~100	プリディレイタイムを設定します。
REV TIME	1~30	リバーブタイムを設定します。
EQ_HIGH	-12~6	リバーブ音の高域の音量を設定します。
EQ_LOW	-12~6	リバーブ音の低域の音量を設定します。
E/R MIX	0~30	初期反射の音量を設定します。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。

エフェクトパッチリスト

GUITAR/BASS ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント	用途
00	Standard	録音用にシェイプアップされたクリーンサウンド	ギター
01	MRS-Drv	ふくよかな歪み+リッチなサウンド	
02	RCT-BG	"整流器"というシリーズ名をもつアメリカ製のハイゲインアンプサウンド	
03	CrnchCmp	クランチ・サウンドを隠し味的なコンプでチューニングしたサウンド	
04	9002Lead	これぞ元祖9002サウンド	
05	F-Tweed	アメリカ製の小型のビンテージチューブアンプサウンド	
06	J-Chorus	JCクリーンサウンド	
07	Phaser	ビンテージフェイスエフェクトを再現したクリーンサウンド	
08	BlackPnl	ヘビメタル向きのアメリカ製スタックアンプ"5100系"サウンド	
09	MatchCru	モダンなクラスAアンプのクランチサウンド	
10	Arpeggio	アルペジオ向けクリーンサウンド	
11	JetSound	汎用性の高いジェットサウンド	
12	Combo-BG	キメの細かいオーバードライブとロングサステーンが特徴のサウンド	
13	FDR-Twin	アメリカ製のビンテージチューブドライブチャンネルサウンド	
14	Beatle	クラスA方式のマーシービートサウンド	
15	CleanCH	アメリカ製のビンテージチューブクリーンチャンネルサウンド	
16	WildFuzz	ビンテージファズボックスサウンド	
17	JB.Style	オクターバーのシミュレーション。Gt&Bsのユニゾンリフには欠かせないエフェクト	
18	Pitch-5	単音を弾いてもパワーコードになる。ソロ音色のヴァリエーションとしてもOK!	
19	BRT-Drv	イギリス製スタックアンプ"900系"の王道サウンド	
20	Soldan	シングルコイルのハーフトーンにベストマッチのハイゲインアンプサウンド	
21	MatchDrv	モダンなクラスAアンプのドライブサウンド	
22	Snake	しっかりとしたボトムを持つヘビメタルサウンド	
23	Crunch	"800系"クランチサウンドのアンサンブル	
24	Ballad	温かみのあるリードサウンド	
25	Metal-X	隠しエフェクトによる倍音効果がGOODなメタルサウンド	
26	DP-Drv	70年代ハードロックサウンド	
27	WetDrive	シンプルでウエット感のあるオーバードライブ・サウンド	
28	Mellow	甘いトーンを持った、リード向きのサウンド	
29	MultiDst	バックিং/メロディー向きの太くしっかりしたマルチ・サウンド	
30	Bright	幅広く対応する音ヌケの良いサウンド	
31	Melody	エフェクティブな味付けを施したメロディー向けのサウンド	
32	V-Blues	ヴィンテージ・ブルース・サウンド	
33	BlueFngr	ブルージで指弾きに適しているサウンド	
34	StrmBeat	ストローク・バックিং向きのベーシックなサウンド	
35	CompCln	ナチュラルなコンプサウンド	
36	JazzTone	ジャズ向きのクリーンサウンド	
37	Funky	ファンキーカッティング向きサウンド	
38	FDR-Cln	アメリカ製のビンテージチューブクリーンサウンド	
39	Rockbily	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド	
40	NYFusion	ライン録音向きのクリーンサウンド	
41	Wet-Rhy	バラードに適したカッティングサウンド	
42	LA-Std	LAスタジオ系ビッグコーラスサウンド	
43	50sRNB	トレモロを使用したリズム&ブルース向きサウンド	
44	DeepFLG	フランジングクリーンサウンド	
45	HDR-Drv	WETなニューハードロックサウンド	
46	12-Clean	オクターブピッチの効いたアルペジオ向きのクリーンサウンド	
47	Cry-Lead	クライエフェクト風サウンド	
48	ZakWah	オートワウを使用したリードサウンド	
49	TheRing	録音用の効果音として使えるリングモジュレーター	

No.	PATCH NAME	コメント	用途
50	BS-Pick	タイトなピック弾き用サウンド	ベース
51	BS-Od	レトロな歪み感のロックサウンド	
52	BS-Drv	ハードな歪みベースサウンド	
53	BS-Fingr	万人向けお助けフィンガー奏法用サウンド	
54	BS-Slap	メリハリのあるスラップサウンド	
55	BS-Comp	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ちよいサウンド	
56	BS-Edge	エッジの効いた音ヌケが良いサウンド	
57	BS-Solo	コーラスを活かしたメロディー向けサウンド	
58	BS-Octve	アンサンブルで活躍する、オクターブ上をミックスしたサウンド	
59	BS-Wah	オート・ワウを使ったファンキー・ベース	
60	AG-Fingr	フィンガー奏法向きサウンド	エレアコ
61	AG-Cho	エレアコ用コーラスサウンド。ストローク、アルベジオからソロまで。	
62	AG-12	12弦風サウンドをシミュレーション	
63	AG-Flang	アコギ用にチューニングしたフランジング・サウンド	アコギシミュレート
64	AcoSIM 1	クセの少ないアコースティックギター・サウンドをシミュレートしたサウンド	
65	AcoSIM 2	コーラス効果が美しい、アコースティック・シミュレーション	
66	AcoSIM 3	デチューンによる揺れの少ないきらびやかなサウンド	ベースシミュレート
67	BsSIM1	タイトなピック・ベースをシミュレート	
68	BsSIM2	メロディ・ラインに有効なコーラスベース・シミュレート	
69	BsSIM3	オート・ワウ・ベースのシミュレーション	
70 ↓ 99	EMPTY		

MIC ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント	用途
00	Vo-Stnd	スタンダードなボーカルエフェクト	ボーカル (single)
01	Vo-Rock	ロックボーカルエフェクト	
02	Vo-Balld	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト	
03	Vo-Echo	ボーカル用エコーエフェクト	
04	Vo-PreC1	コンデンサーマイク用:録音時に推奨する、滑らかで聞きやすいサウンド	
05	Vo-PreC2	コンデンサーマイク用:録音時に推奨する、声に厚みを付加するダブリングサウンド	
06	Vo-PreD1	ダイナミックマイク用:録音時に推奨する、音の輪郭をハッキリさせるエフェクト	
07	Vo-PreD2	ダイナミックマイク用:録音時に推奨する、ファットさとウエット感を兼ね添えたサウンド	
08	Vo-Robot	SFムービー風ロボットボイス	アコースティックギター
09	AG-Live	ライブ感のあるマイク録り用サウンド。ギター以外にも幅広く使える。	
10	AG-Brght	ブライトで音抜けの良いマイク録り用サウンド	
11	AG-Solo	ゴージャスなソロ用サウンド	
12	AG-Edge	録音時に使用できるアコギ用パッチ (エッジを出します)	管楽器 プラス系 ピアノ
13	AG-Strum	録音時に使用できるアコギ用パッチ (ストロークに適しています)	
14	ForWind	中域にクセを持たせ存在感を出したサウンド	
15	ForBrass	全体的にキレの良いショートディレイを演出する	ボーカル (dual)
16	ForPiano	厚みを持たせ、輪郭を出したサウンド	
17	Vo/Vo 1	デュエット向けのパッチ	
18	Vo/Vo 2	メイン・ヴォーカルに対するコーラス用のパッチ	弾き語り
19	Vo/Vo 3	ハーモニーに適したパッチ	
20	AG/Vo 1	ストリート風のテイストを持たずパッチ	
21	AG/Vo 2	Streetとはヴォーカルのテイスト感が異なるパッチ	アコースティックギター
22	AG/Vo 3	エフェクトをかけて、声質を積極的に変化させるパッチ	
23	AG-Mix 1	ミックス・ダウンに有効なシェイプアップ・サウンド (ストローク)	
24	AG-Mix 2	ミックス・ダウンに有効なシェイプアップ・サウンド (アルベジオ)	
25 ↓ 49	EMPTY		

LINE ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント	用途
00	Syn-Lead	シンセの単音リード用エフェクト	キーボード
01	OrganPha	シンセ/オルガン用フェイザーエフェクト	
02	OrgaRock	ロックオルガン用サウンド	
03	EP-Chor	美しい響きとコーラスのエレベ系に効果的なエフェクト	
04	ClavFlg	クラビネット用サウンド	ピアノ
05	Concert	ピアノ用のコンサート・ホール効果	
06	Honkey	ホンキートンク・ピアノのシミュレーション	リズム
07	PowerBD	バスドラムにパワーを持たせるエフェクト	
08	DrumFing	ドラム用のオーソドックスなフランジャー	
09	LiveDrum	野外ライブのダブリング・シミュレート	
10	JetDrum	16ビート・ハイハットに効果的なフェイザー・サウンド	
11	AsianKit	スタンダード・キットがアジアン・キットになる	オーディオ
12	BassBost	低音域を持ち上げるブースト・パッチ	
13	Mono->St	モノラル・ソースに広がりを持たせる効果	
14	AM Radio	AMラジオのシミュレーション	
15 ↓ 49	EMPTY		

MASTERING ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント	用途
00	PlusAlfa	迫力を増すマスタリング	マスタリング
01	All-Pops	ごく一般的なマスタリング	
02	StWide	レンジの広いマスタリング	
03	DiscoMst	クラブ・サウンド向けマスタリング	
04	Boost	Hi-Fiな仕上がりのミックスダウンエフェクト	
05	Power	パワフルな太い低域のミックス用	
06	Live	トータルミックスにライブ感をプラス	
07	WarmMst	全体的に暖かなフィーリングを与えるマスタリング	
08	TightUp	全体的に硬質なマスタリング	
09	1930Mst	1930年代風サウンドにマスタリング	
10	LoFi Mst	Lo-Fiなマスタリング用	
11	BGM	BGM風にマスタリング	
12 ↓ 19	EMPTY		

CHORUS /DELAY

No.	PATCH NAME	コメント
00	Vocal	ヴォーカルに色を添えるのに効果的なコーラス
01	GtChorus	ギターのに物足りなさを感じたときに有効なコーラス・エフェクト
02	Doubling	汎用性の高いダブリング・エフェクト
03	Echo	ギターからボーカルまで、ハデに演出するアナログ風ディレイ
04	Delay375	平均的に使用されるテンポ120に合うディレイ
05	LongDLY	バラードなどに最適なロング・ディレイ
06	FastCho	レイトの速いコーラス(サウンドに厚みを出すのに効果的)
07	DeepCho	応用性の高い深い効果のコーラス
08	ShortDLY	汎用性の高いショートディレイ
09	DeepDBL	深い効果のダブリング・エフェクト
10 ↓ 19	EMPTY	

REVERB

No.	PATCH NAME	コメント
00	TightHal	硬めの音質を持つホール・リバーブ
01	BrgtRoom	硬めの音質を持つルーム・リバーブ
02	SoftHall	柔らかめの音質のホール・リバーブ
03	LargeHal	大ホールの残響をシミュレート
04	SmallHal	小ホールの残響をシミュレート
05	LiveHous	ライブハウス系のリバーブ・シミュレーション
06	TrStudio	リハーサル・スタジオの残響をシミュレート(ガレージ)
07	DarkRoom	柔らかめの音質のルーム・リバーブ
08	VcxRev	ヴォーカルを引き立たせるようチューニングされたリバーブ
09	Tunnel	トンネルでの響きをシミュレート
10 ↓ 19	EMPTY	

パターンリスト

Basic set

パターン番号	パターンネーム	コード
000	08Beat01	Em
001	08Beat02	Em
002	08Beat03	Em
003	08Beat04	Em
004	08Beat05	Em
005	08Beat06	Em
006	08Beat07	Em
007	08Beat08	Em
008	08Beat09	Em
009	08Beat10	Em
010	08Beat11	Em
011	08Beat12	Em
012	16Beat01	Em
013	16Beat02	Em
014	16Beat03	Em
015	16Beat04	EM
016	16Beat05	Em
017	16Beat06	Em
018	16Beat07	Em
019	16Beat08	Em
020	16FUS 01	Em
021	16FUS 02	Em
022	04JAZZ01	EM
023	04JAZZ02	EM
024	04JAZZ03	EM
025	04JAZZ04	Em
026	BOSSA	Em
027	CNTRY	Em
028	68BLUS	Em
029	DANCE	Em
030	ROCK01	Em
031	ROCK02	Em
032	ROCK03	Em
033	ROCK04	Em
034	ROCK05	Em
035	ROCK06	Em
036	ROCK07	Em
037	ROCK08	Em
038	ROCK09	Em
039	ROCK10	Em
040	ROCK11	Em
041	ROCK13	Em
042	ROCK15	Em
043	ROCK17	Em
044	ROCK19	Em
045	ROCK21	Em
046	ROCK23	Em
047	ROCK25	Em
048	ROCK27	Em
049	ROCK28T	Em
050	HRK 01	Em
051	HRK 02	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
052	HRK 03	Em
053	HRK 04	Em
054	HRK 05	Em
055	HRK 06	Em
056	HRK 07	Em
057	MTL 01	Em
058	MTL 02	Em
059	MTL 03	Em
060	MTL 04	Em
061	THRS01	Em
062	THRS02	Em
063	PUNK01	Em
064	PUNK02	Em
065	FUS 01	Em
066	FUS 02	Em
067	FUS 05	Em
068	FUS 06	Em
069	POP 01	Em
070	POP 03	Em
071	POP 05	EM
072	POP 07	Em
073	POP 09	EM
074	POP 11	Em
075	RnB 01	Em
076	RnB 03	Em
077	RnB 05	Em
078	RnB 07	EM
079	RnB 09	EM
080	FUNK01	Em
081	FUNK03	Em
082	FUNK05	Em
083	FUNK07	Em
084	FUNK09	Em
085	FUNK11	Em
086	HIP 01	Em
087	HIP 03	Em
088	HIP 05	Em
089	HIP 07	Em
090	HIP 09	Em
091	HIP 11	Em
092	HIP 13	Em
093	HIP 15	Em
094	HIP 17	Em
095	HIP 19	Em
096	HIP 21	Em
097	HIP 23	Em
098	DANC01	Em
099	DANC03	Em
100	DANC05	Em
101	HOUS01	Em
102	HOUS03	Em
103	HOUS04	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
104	TECH01	Em
105	TECH03	Em
106	TECH05	Em
107	TECH07	Em
108	TECH09	Em
109	DnB 01	Em
110	DnB 03	Em
111	DnB 05	Em
112	DnB 06	Em
113	TRIP01	Em
114	TRIP02	Em
115	TRIP04	Em
116	AMB 01	Em
117	AMB 02	Em
118	AMB 04	Em
119	BALD01	EM
120	BALD03	Em
121	BALD05T	Em
122	BALD07	Em
123	BALD09	Em
124	BALD11T	Em
125	BLUS01	Em
126	BLUS02	EM
127	BLUS04	EM
128	CNTR01	EM
129	CNTR02	Em
130	CNTR04	Em
131	JAZZ01	Em
132	JAZZ03	Em
133	JAZZ05	Em
134	JAZZ07P	Em
135	SHFL01	Em
136	SHFL03	Em
137	SHFL05	Em
138	SKA 01	Em
139	SKA 02	Em
140	SKA 04	Em
141	REGG01	Em
142	REGG02	Em
143	REGG03	Em
144	AFRO01	Em
145	AFRO03	Em
146	AFRO05	Em
147	AFRO07	Em
148	LATN01	Em
149	LATN03	Em
150	LATN05	Em
151	LATN07	Em
152	LATN09	Em
153	LATN11	Em
154	MidE01	Em
155	MidE03	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
156	MidEst1VA	Em
157	Grv Drm1	Em
158	Grv Drm2	Em
159	Grv Drm3	Em
160	Grv Drm4	Em
161	GrvSnrFl	Em
162	INTRO01	Em
163	INTRO02	Em
164	INTRO03	Em
165	INTRO04	Em
166	INTRO05	Em
167	INTRO06	Em
168	INTRO07	Em
169	INTRO08	Em
170	INTRO09	Em
171	INTRO10	EM
172	INTRO11	Em
173	INTRO12	Em
174	INTRO13	Em
175	INTRO14	Em
176	INTRO15	Em
177	INTRO16	Em
178	INTRO17	EM
179	INTRO18	EM
180	COUNT	EM
181	ENDING01	Em
182	ENDING02	Em
183	ENDING03	Em
184	ENDING04	Em
185	ENDING05	Em
186	ENDING06	Em
187	ENDING07	Em
188	METRO4/4	Em
189	METRO3/4	Em
190	All Mute	Em
191 } 254	EMPTY	

- ※ 新規にプロジェクトを作成した場合、リズムパターンにはBasic setが入ります。
- ※ 工場出荷時は、プロジェクト番号999に、Basic setが入っており、ドラムキット：08GENERL、ベースプログラム：10PICKED が選ばれています。
- ※ ドラムキット/ベースプログラム、テンポなどは、お好みでお選びください(工場出荷時には、プロジェクト番号999にプロテクトがかけられています。ドラムキット/ベースプログラムを変更したいときは、先にプロテクトを解除してください。P 87参照)。
- ※ 他のプロジェクトでこれらのパターンを使うには、リズムのインポートを実行してください(P 72参照)。

Rock set

パターン番号	パターンネーム	コード
000	ROCK01	Em
001	ROCK02	Em
002	ROCK03	Em
003	ROCK04	Em
004	ROCK05	Em
005	ROCK06	Em
006	ROCK07	Em
007	ROCK08	Em
008	ROCK09	Em
009	ROCK10	Em
010	ROCK11	Em
011	ROCK12	Em
012	ROCK13	Em
013	ROCK14	Em
014	ROCK15	Em
015	ROCK16	Em
016	ROCK17	Em
017	ROCK18	Em
018	ROCK19	Em
019	ROCK20	EM
020	ROCK21	Em
021	ROCK22	Em
022	ROCK23	Em
023	ROCK24	Em
024	ROCK25	Em
025	ROCK26	Em
026	ROCK27	Em
027	ROCK28T	Em
028	ROCKs1VA	Em
029	ROCKs1FA	Em
030	ROCKs1VB	Em
031	ROCKs1FB	Em
032	ROCKs2VA	Em
033	ROCKs2FA	Em
034	ROCKs2VB	Em
035	ROCKs2FB	Em
036	ROCKs3VA	Em
037	ROCKs3FA	Em
038	ROCKs3VB	Em
039	ROCKs3FB	Em
040	ROCKs4VA	Em
041	ROCKs4FA	EM
042	ROCKs4VB	EM
043	ROCKs4FB	EM
044	ROCKs4BR	Em
045	HRK 01	Em
046	HRK 02	Em
047	HRK 03	Em
048	HRK 04	Em
049	HRK 05	Em
050	HRK 06	Em
051	HRK 07	Em
052	HRK s1VA	Em
053	HRK s1FA	Em
054	HRK s1VB	Em
055	HRK s1FB	Em
056	HRK s2VA	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
057	HRK s2FA	Em
058	HRK s2VB	Em
059	HRK s2FB	Em
060	MTL 01	Em
061	MTL 02	Em
062	MTL 03	Em
063	MTL 04	Em
064	MTL s1VA	Em
065	MTL s1FA	Em
066	MTL s1VB	Em
067	MTL s1FB	Em
068	THRS01	Em
069	THRS02	Em
070	PUNK01	Em
071	PUNK02	Em
072	TP s1VA	Em
073	TP s1FA	Em
074	TP s1VB	Em
075	TP s1FB	Em
076	FUS 01	Em
077	FUS 02	Em
078	FUS 03	Em
079	FUS 04	Em
080	FUS 05	Em
081	FUS 06	Em
082	FUS 07	EM
083	FUS 08	Em
084	FUS s1VA	Em
085	FUS s1FA	Em
086	FUS s1VB	Em
087	FUS s1FB	Em
088	FUS s2VA	Em
089	FUS s2FA	Em
090	FUS s2VB	Em
091	FUS s2FB	Em
092	FUS s3VA	Em
093	FUS s3FA	Em
094	FUS s3VB	Em
095	FUS s3FB	Em
096	16FUS 03	Em
097	16FUS 04	Em
098	INDTs1VA	Em
099	INDTs1FA	Em
100	INDTs1VB	Em
101	INDTs1VC	Em
102	POP 01	Em
103	POP 02	EM
104	POP 03	Em
105	POP 04	Em
106	POP 05	EM
107	POP 06	Em
108	POP 07	Em
109	POP 08	Em
110	POP 09	EM
111	POP 10	EM
112	POP 11	Em
113	POP 12T	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
114	POP s1VA	Em
115	POP s1FA	Em
116	POP s1VB	Em
117	POP s1FB	EM
118	POP s2VA	EM
119	POP s2FA	EM
120	POP s2VB	EM
121	POP s2FB	EM
122	POP s3VA	Em
123	POP s3FA	Em
124	POP s3VB	Em
125	POP s3FB	Em
126	RnB 01	Em
127	RnB 02	Em
128	RnB 03	Em
129	RnB 04	Em
130	RnB 05	Em
131	RnB 06	Em
132	RnB 07	EM
133	RnB 08	EM
134	RnB 09	EM
135	RnB 10	EM
136	RnB s1VA	Em
137	RnB s1FA	Em
138	RnB s1VB	Em
139	RnB s1FB	Em
140	FUNK01	Em
141	FUNK02	Em
142	FUNK03	Em
143	FUNK04	Em
144	FUNK05	Em
145	FUNK06	Em
146	FUNK07	Em
147	FUNK08	EM
148	FUNK09	Em
149	FUNK10	Em
150	FUNK11	Em
151	FUNK12	Em
152	FUNKs1VA	Em
153	FUNKs1FA	Em
154	FUNKs1VB	Em
155	FUNKs1FB	EM
156	FUNKs2VA	Em
157	FUNKs2FA	Em
158	FUNKs2VB	Em
159	FUNKs2FB	Em
160	16Beat09	Em
161	16Beat10	Em
162	16Beat11	Em
163	16Beat12	Em
164	08Beat01	Em
165	08Beat02	Em
166	08Beat03	Em
167	08Beat04	Em
168	08Beat05	Em
169	08Beat06	Em
170	08Beat07	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
171	08Beat08	Em
172	08Beat09	Em
173	08Beat10	Em
174	08Beat11	Em
175	08Beat12	Em
176	16Beat01	Em
177	16Beat02	Em
178	16Beat03	Em
179	16Beat04	Em
180	16Beat05	EM
181	16Beat06	Em
182	16Beat07	Em
183	16Beat08	Em
184	16FUS 01	Em
185	16FUS 02	Em
186	04JAZZ01	Em
187	04JAZZ02	EM
188	04JAZZ03	EM
189	04JAZZ04	EM
190	BOSSA	Em
191	CNTRY	Em
192	68BLUS	Em
193	DANCE	Em
194	INTRO01	Em
195	INTRO02	Em
196	INTRO03	Em
197	INTRO04	Em
198	INTRO05	Em
199	INTRO06	Em
200	INTRO07	Em
201	INTRO08	Em
202	INTRO09	Em
203	INTRO10	Em
204	INTRO11	Em
205	INTRO12	Em
206	INTRO13	Em
207	INTRO14	Em
208	INTRO15	Em
209	INTRO16	Em
210	INTRO17	Em
211	INTRO18	Em
212	COUNT	Em
213	ENDING01	Em
214	ENDING02	Em
215	ENDING03	Em
216	ENDING04	Em
217	ENDING05	Em
218	ENDING06	Em
219	ENDING07	Em
220	METRO4/4	Em
221	METRO3/4	Em
222	All Mute	Em
223 254	EMPTY	

※ 工場出荷時は、プロジェクト番号996に、Rock setが入っており、ドラムキット：OOLIVE1、ベースプログラム：OOLIVEBS が選ばれています。
 ※ ドラムキット/ベースプログラム、テンポなどは、お好みでお選びください(工場出荷時には、プロジェクト番号996にプロテクトがかけられています。
 ドラムキット/ベースプログラムを変更したいときは、先にプロテクトを解除してください。P 87参照)。
 ※ 他のプロジェクトでこれらのパターンを使うには、リズムのインポートを実行してください (P 72参照)。

HipHop/Techno set

パターン番号	パターンネーム	コード
000	HIP 01	Em
001	HIP 02	Em
002	HIP 03	Em
003	HIP 04	Em
004	HIP 05	Em
005	HIP 06	Em
006	HIP 07	Em
007	HIP 08	Em
008	HIP 09	Em
009	HIP 10	Em
010	HIP 11	Em
011	HIP 12	EM
012	HIP 13	Em
013	HIP 14	Em
014	HIP 15	Em
015	HIP 16	Em
016	HIP 17	Em
017	HIP 18	Em
018	HIP 19	Em
019	HIP 20	Em
020	HIP 21	Em
021	HIP 22	Em
022	HIP 23	Em
023	HIP s1VA	Em
024	HIP s1FA	Em
025	HIP s1VB	Em
026	HIP s1FB	Em
027	HIP s1VC	Em
028	HIP s1VD	Em
029	HIP s2VA	Em
030	HIP s2VB	Em
031	HIP s2FB	Em
032	HIP s2VC	Em
033	HIP s2VD	Em
034	HIP s3VA	Em
035	HIP s3VB	Em
036	Hip Funk	Em
037	DANC01	Em
038	DANC02	Em
039	DANC03	Em
040	DANC04	Em
041	DANC05	Em
042	DANC06	Em
043	DANCs1VA	Em
044	DANCs1FA	Em
045	DANCs1VB	Em
046	DANCs1FB	Em
047	DANCs2VA	Em
048	DANCs2FA	Em
049	DANCs2VB	Em
050	DANCs2FB	EM
051	HOUS01	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
052	HOUS02	Em
053	HOUS03	Em
054	HOUS04	Em
055	HOUSs1VA	Em
056	HOUSs1FA	Em
057	HOUSs1VB	Em
058	HOUSs1FB	Em
059	TECH01	Em
060	TECH02	Em
061	TECH03	Em
062	TECH04	Em
063	TECH05	Em
064	TECH06	Em
065	TECH07	Em
066	TECH08	Em
067	TECH09	Em
068	TECH10	Em
069	TECHs1VA	Em
070	TECHs1FA	Em
071	TECHs1VB	Em
072	TECHs1FB	Em
073	DnB 01	Em
074	DnB 02	Em
075	DnB 03	Em
076	DnB 04	Em
077	DnB 05	Em
078	DnB 06	Em
079	DnB s1VA	Em
080	DnB s1FA	Em
081	DnB s1VB	Em
082	DnB s1FB	Em
083	TRIP01	Em
084	TRIP02	Em
085	TRIP03	Em
086	TRIP04	Em
087	AMB 01	Em
088	AMB 02	Em
089	AMB 03	Em
090	AMB 04	Em
091	AMB s1VA	Em
092	AMB s1FA	Em
093	AMB s1VB	Em
094	AMB s1FB	Em
095	Grv Arp1	Em
096	Grv Arp2	Em
097	Grv Drm1	Em
098	Grv Drm2	Em
099	Grv Drm3	Em
100	Grv Drm4	Em
101	Grv Perc	Em
102	Grv Bas1	Em
103	Grv Bas2	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
104	Grv Bas3	Em
105	Grv Bas4	Em
106	Grv Pad	Em
107	GrvSnrFl	Em
108	08Beat01	Em
109	08Beat02	Em
110	08Beat03	Em
111	08Beat04	Em
112	08Beat05	Em
113	08Beat06	Em
114	08Beat07	Em
115	08Beat08	Em
116	08Beat09	Em
117	08Beat10	Em
118	08Beat11	Em
119	08Beat12	Em
120	16Beat01	Em
121	16Beat02	Em
122	16Beat03	Em
123	16Beat04	EM
124	16Beat05	Em
125	16Beat06	Em
126	16Beat07	Em
127	16Beat08	Em
128	16FUS 01	Em
129	16FUS 02	Em
130	04JAZZ01	EM
131	04JAZZ02	EM
132	04JAZZ03	EM
133	04JAZZ04	Em
134	BOSSA	Em
135	CNTRY	Em
136	68BLUS	Em
137	DANCE	Em
138	INTRO01	Em
139	INTRO02	Em
140	INTRO03	Em
141	INTRO04	Em
142	INTRO05	Em
143	INTRO06	Em
144	INTRO07	Em
145	INTRO08	Em
146	INTRO09	Em
147	INTRO10	Em
148	INTRO11	Em
149	INTRO12	Em
150	INTRO13	Em
151	INTRO14	Em
152	INTRO15	Em
153	INTRO16	Em
154	INTRO17	Em
155	INTRO18	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
156	COUNT	Em
157	ENDING01	Em
158	ENDING02	Em
159	ENDING03	Em
160	ENDING04	Em
161	ENDING05	Em
162	ENDING06	Em
163	ENDING07	Em
164	METRO4/4	Em
165	METRO3/4	Em
166	All Mute	Em
167 } 254	EMPTY	

- ※ 工場出荷時は、プロジェクト番号997に、HipHop/Techno setが入っており、ドラムキット：20HIPHP1、ベースプログラム：07SYNTHが選ばれています。
- ※ ドラムキット/ベースプログラム、テンポなどは、お好みでお選びください(工場出荷時には、プロジェクト番号997にプロテクトがかけられています。ドラムキット/ベースプログラムを変更したいときは、先にプロテクトを解除してください。P 87参照)。
- ※ 他のプロジェクトでこれらのパターンを使うには、リズムのインポートを実行してください (P 72参照)。

Jazz/Latin set

パターン番号	パターンネーム	コード
000	BALD01	EM
001	BALD02	Em
002	BALD03	EM
003	BALD04	EM
004	BALD05T	EM
005	BALD06	Em
006	BALD07	Em
007	BALD08	Em
008	BALD09	EM
009	BALD10	Em
010	BALD11T	Em
011	BALDs1VA	Em
012	BALDs1FA	Em
013	BALDs1VB	Em
014	BALDs1FB	Em
015	BLUS01	Em
016	BLUS02	EM
017	BLUS03	Em
018	BLUS04	Em
019	BLUS05	EM
020	BLUS06	EM
021	BLUSs1VA	EM
022	BLUSs1FA	EM
023	BLUSs1VB	EM
024	BLUSs1FB	EM
025	CNTR01	Em
026	CNTR02	Em
027	CNTR03	Em
028	CNTR04	Em
029	CNTRs1VA	Em
030	CNTRs1FA	Em
031	CNTRs1VB	Em
032	CNTRs1FB	EM
033	JAZZ01	EM
034	JAZZ02	Em
035	JAZZ03	Em
036	JAZZ04	Em
037	JAZZ05	Em
038	JAZZ06	Em
039	JAZZ07P	Em
040	JAZZs1VA	EM
041	JAZZs1FA	Em
042	JAZZs1VB	Em
043	JAZZs1FB	Em
044	SHFL01	Em
045	SHFL02	Em
046	SHFL03	Em
047	SHFL04	Em
048	SHFL05	Em
049	SHFLs1VA	Em
050	SHFLs1Va	Em
051	SHFLs1FA	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
052	SHFLs1VB	Em
053	SHFLs1FB	EM
054	SKA 01	Em
055	SKA 02	Em
056	SKA 03	Em
057	SKA 04	Em
058	REGG01	Em
059	REGG02	Em
060	REGG03	Em
061	REGG04	Em
062	REGGs1VA	Em
063	REGGs1FA	Em
064	REGGs1VB	Em
065	REGGs1FB	Em
066	AFRO01	Em
067	AFRO02	Em
068	AFRO03	Em
069	AFRO04	Em
070	AFRO05	Em
071	AFRO06	Em
072	AFRO07	Em
073	AFRO08	Em
074	AFROs1VA	Em
075	AFROs1FA	Em
076	AFROs1VB	Em
077	AFROs1FB	Em
078	LATN01	Em
079	LATN02	EM
080	LATN03	Em
081	LATN04	Em
082	LATN05	Em
083	LATN06	Em
084	LATN07	Em
085	LATN08	EM
086	LATN09	Em
087	LATN10	Em
088	LATN11	Em
089	LATN12	Em
090	LATNs1VA	Em
091	LATNs1FA	Em
092	LATNs1VB	Em
093	LATNs1FB	Em
094	LATNs2VA	Em
095	LATNs2FA	Em
096	LATNs2VB	Em
097	LATNs2FB	Em
098	MidE01	Em
099	MidE02	Em
100	MidE03	Em
101	MidE04T	Em
102	MidEs1VA	Em
103	MidEs1FA	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
104	MidEs1VB	Em
105	MidEs1FB	Em
106	BOSSA 01	Em
107	SAMBA 01	Em
108	SAMBA 02	Em
109	08Beat01	Em
110	08Beat02	Em
111	08Beat03	Em
112	08Beat04	Em
113	08Beat05	Em
114	08Beat06	Em
115	08Beat07	Em
116	08Beat08	Em
117	08Beat09	Em
118	08Beat10	Em
119	08Beat11	Em
120	08Beat12	Em
121	16Beat01	Em
122	16Beat02	Em
123	16Beat03	Em
124	16Beat04	EM
125	16Beat05	Em
126	16Beat06	Em
127	16Beat07	Em
128	16Beat08	Em
129	16FUS 01	Em
130	16FUS 02	Em
131	04JAZZ01	EM
132	04JAZZ02	EM
133	04JAZZ03	EM
134	04JAZZ04	Em
135	BOSSA	Em
136	CNTRY	Em
137	68BLUS	Em
138	DANCE	Em
139	INTRO01	Em
140	INTRO02	Em
141	INTRO03	Em
142	INTRO04	Em
143	INTRO05	Em
144	INTRO06	Em
145	INTRO07	Em
146	INTRO08	Em
147	INTRO09	Em
148	INTRO10	Em
149	INTRO11	Em
150	INTRO12	Em
151	INTRO13	Em
152	INTRO14	Em
153	INTRO15	Em
154	INTRO16	Em
155	INTRO17	Em

パターン番号	パターンネーム	コード
156	INTRO18	Em
157	COUNT	Em
158	ENDING01	Em
159	ENDING02	Em
160	ENDING03	Em
161	ENDING04	Em
162	ENDING05	Em
163	ENDING06	Em
164	ENDING07	Em
165	METRO4/4	Em
166	METRO3/4	Em
167	All Mute	Em
168 } 254	EMPTY	

*工場出荷時は、プロジェクト番号998に、Jazz/Latin setが入っており、ドラムキット：12JAZZ、ベースプログラム：05ACOUBS が選ばれています。

*ドラムキット/ベースプログラム、テンポなどは、お好みでお選びください(工場出荷時には、プロジェクト番号998にプロテクトがかけられています。ドラムキット/ベースプログラムを変更したいときは、先にプロテクトを解除してください。P 87参照)。

*他のプロジェクトでこれらのパターンを使うには、リズムのインポートを実行してください (P 72参照)。

ドラムキット／ベースプログラムリスト

Drum Kit List

	No.	表示	キット名
LIVE ROCK	0	00LIVE1	LiveRock1
	1	01LIVE2	LiveRock2
STUDIO DRUMS	2	02STDIO1	Studio Drums1
	3	03STDIO2	Studio Drums2
STANDARD KIT	4	04STNDR1	Standard KIT1
	5	05STNDR2	Standard KIT2
VARIATION	6	06ELE_DR	Electric Drums
	7	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	8	08GENERL	General Kit
	9	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10	10FUNK1	FunkTrap1
	11	11FUNK2	FunkTrap2
JAZZ DRUMS	12	12JAZZ	Jazz Kit
	13	13BRUSH	Brush Kit
EPIC ROCK	14	14EPIC1	Epic Rock1
	15	15EPIC2	Epic Rock2
BALLAD SET	16	16BALAD1	Ballad Set1
	17	17BALAD2	Ballad Set2
DANCE KIT	18	18DANCE1	Dance Kit1
	19	19DANCE2	Dance Kit2
RAP/HIPHOP	20	20HIPHP1	Rap/Hiphop1
	21	21HIPHP2	Rap/Hiphop2
TECHNO BEAT	22	22TECH1	Techno Beat1
	23	23TECH2	Techno Beat2
LO-FI KIT	24	24LO_FI	Lo-Fi Kit
	25	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26	26GNPERC	General Percussion
	27	27DRSKIN	Drum Skins
ENSEMBLE PARTS	28	28CLKSTK	Click and Sticks
	29	29LOPERC	Lo Percussion
	30	30HIPERC	Hi Percussion

Bass Program List

No.	表示	プログラム名
0	00LIVEBS	Live Bass
1	01STUDIO	Studio Bass
2	02EPICBS	Epic Bass
3	03FUNKBS	Funk Bass
4	04BALLAD	Ballad Bass
5	05ACOUBS	Acoustic Bass
6	06ROCKBS	Rock Bass
7	07SYNTH	Synth Bass
8	08TECHNO	Techno Bass
9	09NOFRET	No Frets
10	10PICKED	Picked Jazz
11	11JAZZBS	Jazz Bass
12	12DRIVE	Drive Bass
13	13FUZZ	Fuzz Bass
14	14SAW	Saw Wave
15	15SQUARE	Square Wave

PAD-インストゥルメント/NOTE#対応表

Drum PAD-インストゥルメント/NOTE#対応表

全キット共通 (除くKIT12,13,26,27,28,29,30)

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Kick	36	CowBell	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Hand Claps	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:12JAZZ

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Kick	36	Ride Cymbal 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal 1	51	Cup	53

KIT:13BRUSH

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Kick 1	36	Snare 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare 1	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	Kick 2	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:26GNPERC

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Metronome Click	36	Short Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Metronome Bell	38	Long Guiro 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	HighQ	50	Claves 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Square Click	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Short Stick	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:27DRSKIN

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Live Conga 1	36	Hand Tom	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Live Conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Bongo Reverb 1	50	Latin Sell 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Bongo Reverb 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:28CLKSTK

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Stick Reverb	36	Latin Sell	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Studio Click	38	Castanet 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Cross Stick	42	Castanet 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Short Guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Claves	50	Brush Slap	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Wood Click 1	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Wood Click 2	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Wood Click 3	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:29LOPERC

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Doumbek 1	36	Loose Conga 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Doumbek 2	38	Loose Conga 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Tumba 1	50	Latin Sell	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Hand Tom	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:30HIPERC

PAD No.	PAD NAME	BANK1		BANK2		BANK3	
		インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#	インストゥルメント名	NOTE#
PAD1	KICK	Tambourine 1	36	Long Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Tambourine 2	38	Long Guiro 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Shaker 1	50	Short Guiro	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

※ MRS-1044 では、ドラムキットはそれぞれが独立しているため、同一名称のインストゥルメントでも、音色が違う場合があります。

Bass PAD NOTE#対応表

E minの場合

PAD No.	PAD NAME	min-1	min-2	min-3
		NOTE#	NOTE#	NOTE#
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	31	43	55
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	36	48	60
PAD7	TOM 3	38	50	62
PAD8	CYMBAL	40	52	64

E Majの場合

PAD No.	PAD NAME	Maj-1	Maj-2	Maj-3
		NOTE#	NOTE#	NOTE#
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	32	44	56
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	37	49	61
PAD7	TOM 3	39	51	63
PAD8	CYMBAL	40	52	64

- ※ KEYをE以外にした場合、それに応じてNOTE#は変わります。
- ※ ベースの発音範囲は、NOTE#12～74です。
- ※ PAD BANKの設定によらず、MIDI INからはNOTE#12～74を受け付けます。

MIDIインプリメンテーション

MRS-1044 MIDI IMPLEMENTATION

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	7BH	xx	All Notes Off

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

MIDIインプリメンテーションチャート

[HardDisk Recorder]
 Model MRS-1044 MIDI Implementation Chart

Date : 20.August,2001
 Version :1.01

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	12-74 *****	12-74	
Velocity Note ON	Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		7	7 120	Volume All Sounds Off
Prog Change	True #	x *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

索引

A

[A-B REPEAT]キー …… 11, 32
 A-Bリピート機能 …… 32
 [ACCESS]インジケータ …… 10
 ALGORITHMキー …… 9, 77
 [AUTO PUNCH IN/OUT]キー
 …… 11, 33

B

[BANK]キー …… 10, 66
 BASSステータスキー …… 10
 [BOUNCE]キー …… 10, 37
 [BYPASS/TUNER]キー …… 9, 21, 92

C

[CHORUS/DELAY SEND]キー
 …… 11, 48
 [CHORUS/DELAY]キー …… 9, 81
 [CLEAR]キー …… 11, 30
 [CLIP]インジケータ …… 8, 20
 [COMPRESSOR]キー …… 9, 79

D

[DC 12V]端子 …… 13
 [DRUM/BASS]キー …… 10
 DRUMステータスキー …… 10

E

[EDIT]キー …… 12
 [EFFECT]キー …… 9, 21
 [ENTER]キー …… 12
 EQ …… 25, 49
 [EQ HIGH]キー …… 11, 49
 [EQ LOW]キー …… 11, 49
 [EQUALIZER]キー …… 9, 79
 [ERASE]キー …… 10, 60, 69
 [EXIT]キー …… 12
 [EXP PEDAL]端子 …… 13

F

FF[▶▶]キー …… 12
 [FOOT SW]端子 …… 13

G

[GUITAR/BASS]キー …… 9, 77

I

[INPUT 1]/[INPUT 2]コントロール
 …… 8, 20, 47
 [INPUT 1]端子 …… 12
 BALANCE …… 12
 UNBALANCE …… 12
 GUITAR/BASS …… 13
 [INPUT 2]端子 …… 13
 BALANCE …… 13
 UNBALANCE …… 13

[INPUT SOURCE]キー …… 9, 76
 [INSERT/DELETE]キー …… 10

K

[KIT/PROG]キー …… 10, 57

L

[LCD CONTRAST]コントロール …… 10
 [LINE]キー …… 9, 77

M

[MARK]キー …… 12, 29
 MARKER[◀◀]/[▶▶]キー …… 12, 30
 [MASTERING]キー …… 9, 77
 MASTERステータスキー …… 10
 MASTERフェーダー …… 10
 [MIC]キー …… 9, 77
 MIDI …… 89
 MIDIチャンネルを設定する …… 90
 MIDIメッセージ …… 89
 スタート/ストップ/コンティニュー
 の送信 …… 91
 ソングポジションポインターの送信
 …… 91
 タイミングクロックの送信 …… 90
 [MIDI IN]/[MIDI OUT]端子 …… 13, 89
 [MODULATION/DELAY]キー …… 9, 79
 MODULEキー …… 9, 79

O

[ON/OFF]キー …… 8, 20, 47
 [OUTPUT]端子 …… 13
 DIGITAL …… 13
 MASTER …… 13
 PHONES …… 13

P

[PAN]キー …… 11, 48, 49
 [PATTERN]キー …… 9, 56
 [PEAK]インジケータ …… 8, 20
 [PHANTOM ON/OFF]スイッチ …… 13
 PLAY[▶]キー …… 12
 [POWER]スイッチ …… 13, 15, 16
 [PRE AMP/DRIVE]キー …… 9, 79
 [PROJECT/UTILITY]キー …… 10

R

REC[●]キー …… 12
 [REC LEVEL]コントロール
 …… 8, 20, 47
 [REVERB SEND]キー …… 11, 48
 [REVERB]キー …… 9, 81
 REW[◀◀]キー …… 12
 [RHYTHM]キー …… 9

S

[SCENE]キー …… 10, 51
 SCMS …… 93
 SCSIボード …… 5, 13
 [SONG]キー …… 9, 56
 STOP[■]キー …… 12

T

[TEMPO]キー …… 10, 57
 [TIME BASE]キー …… 10, 29
 [TOTAL]キー …… 9, 79
 TRACK PARAMETERセクション
 …… 11

U

[UNDO/REDO]キー …… 12, 44
 USBボード …… 5, 13

V

[V-TAKE]キー …… 10, 35
 Vテイク …… 35
 Vテイクを切り替える …… 35
 Vテイクの名前を変更する …… 36

Z

ZERO[◀◀]キー …… 12

ア

アルゴリズム …… 21, 75
 インサートエフェクト …… 7, 74
 インサートエフェクトの挿入先を変更
 する …… 76
 バッチの名前を変える …… 81
 バッチをエディットする …… 78
 バッチを選ぶ …… 77
 バッチを保存する …… 80
 モニター信号にのみインサートエフェ
 クトをかける …… 76
 インプットセクション …… 8
 インプットミキサー …… 46
 センドリターンエフェクトのかかり具
 合を調節する …… 48
 パン/バランスを調節する …… 48
 入力信号を録音トラックに割り当てる
 …… 47
 エクスプレッションペダル …… 13, 14
 エフェクト …… 74
 エフェクトセクション …… 7, 9
 エフェクトタイプ …… 78, 98
 エフェクトパラメーター …… 78, 98
 エフェクトモジュール …… 75
 オートパンチイン/アウト …… 33
 オーバーダビング …… 23

カ

カーソル[▲]/[▼]/[◀]/[▶]キー	12
カウンター.....	18
キャプチャー.....	44
クオンタイズ.....	67
コードの種類.....	61
コントロールセクション.....	11

サ

サイドパネル.....	13
時間表示.....	29
小節表示.....	29
シーン/シーン機能.....	51
シーンの切り替えを自動化する.....	52
シーンを削除する.....	52
シーンを保存する.....	51
保存したシーンを呼び出す.....	52
スクラブ機能.....	31
ステータスキー.....	10, 22
ステレオリンク.....	50
スワップ.....	44
センドリターンエフェクト.....	7, 26, 74
パッチの名前を変える.....	83
パッチをエディットする.....	82
パッチを選ぶ.....	81
パッチを保存する.....	83
センドレベル.....	48
ソングポジションポインター.....	91

タ

ダイアル.....	12
タイミングクロック.....	89, 90
チャンネル.....	46
チューナー.....	92
ディスプレイ.....	10
ディスプレイセクション.....	10
デモソング.....	15
電源を入れる.....	15
電源を切る.....	16
テンポ.....	57
トラックエディットメニュー.....	38
トラックミキサー.....	46
エフェクトのかかり具合を調節する	50
音量/パン/EQを調節する.....	49
チャンネルをリンクさせる.....	50
トラックを編集する.....	38
指定範囲のデータを消去する.....	42
指定範囲のデータを別の位置に移動 する.....	40
指定範囲のデータを別の位置に複製 する.....	38
トラック全体のデータを消去する	43
トラック全体のデータを入れ替える	43
トラック全体のデータを複製する	40

ドラムキット.....	55
ドラムキットを変更する.....	57
ドラムトラック.....	55
トランスポートセクション.....	12

ナ

入力感度.....	20
ノート情報.....	89

ハ

バウンス機能.....	37
パッチ.....	21
インサートエフェクトのパッチ.....	75
センドリターンエフェクトのパッチ	81
他のプロジェクトからパッチを取り 込む.....	84
パッチリスト.....	106
ハードディスクの空き容量を確認する	86
パッチレベル.....	75, 80
パッド.....	10, 55
パッドの感度を調節する.....	73
パッドバンク.....	66
バランス.....	48
パン.....	25, 48
パンチイン/アウト機能.....	33
ピンポン録音.....	37
ファンタム電源.....	13
フェーダー.....	10
フェーダーセクション.....	10
フットスイッチ.....	13, 14, 92
プリフェーダー.....	54
プレビュー機能.....	31
プロジェクト.....	17, 85
新しいプロジェクトを作成する.....	86
プロジェクト名を変更する.....	87
プロジェクトの容量を確認する.....	86
プロジェクトを消去する.....	87
プロジェクトを読み込む.....	86
プロジェクトを複製する.....	87
プロジェクトを保護する.....	87
プロジェクトを保存する.....	88
プロジェクトメニュー.....	18, 85
フロントパネル.....	8
ベーストラック.....	55
ベースプログラム.....	55
ベースプログラムを変更する.....	57
ポストフェーダー.....	54

マ

マーカー機能.....	29
マーク.....	29
マークを設定する.....	29
マークの位置にロケートする.....	30
マークを消去する.....	30
前カウントの長さを変える.....	73
マニュアルパンチイン/アウト.....	33
ミキサー.....	46

ミキサーセクション.....	7
ミックスダウン.....	24
メイン画面.....	18
メトロノームの音量を変える.....	73
メモリーの残量を確認する.....	73

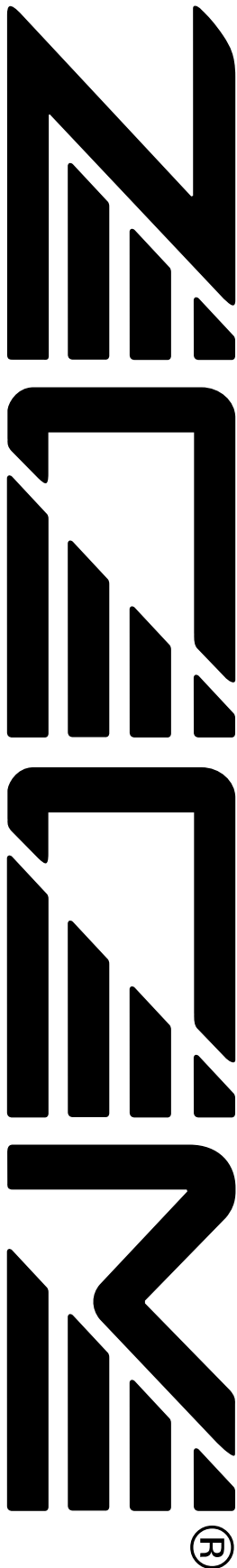
ラ

リアパネル.....	12
リズムセクション.....	7, 9, 55
リズムソング.....	18, 55
リズムソングを作る.....	58
コード情報を入力する.....	60
その他の情報を入力する.....	62
テンポ情報を入力する.....	62
リズムソングを演奏する.....	63
リズムパターン情報を入力する.....	58
リズムソングを編集する.....	64
他のプロジェクトからリズムソングを 取り込む.....	72
特定の小節の演奏をコピーする	64
リズムソングを消去する.....	65
リズムソング全体を移調する.....	65
リズムソング画面.....	58
リズムソングモード.....	19, 56
リズムパターン.....	55
リズムパターンのテンポを変える	57
リズムパターンを選んで演奏する	56
リズムパターンを作る.....	66
記録するトラックを選ぶ.....	66
リズムパターンに記録する.....	67
リズムパターンのコードを設定する	69
リズムパターンを編集する.....	70
他のプロジェクトからリズムパターン を取り込む.....	72
ドラム/ベースの音量バランスを変更 する.....	70
リズムパターンの名前を変える	71
リズムパターンをコピーする.....	71
リズムパターンを消去する.....	71
リズムパターンエディットメニュー	67
リズムパターン画面.....	56
リズムパターンモード.....	56
リズムユーティリティメニュー.....	72
リピート再生.....	32
レコーダー.....	29
レコーダーセクション.....	6, 29
レベルメーター.....	25
レベルメーターの表示方法を切り替 える.....	54
録音可能な残り時間を確認する.....	86
録音レベル.....	20
ロケート/ロケート機能.....	29

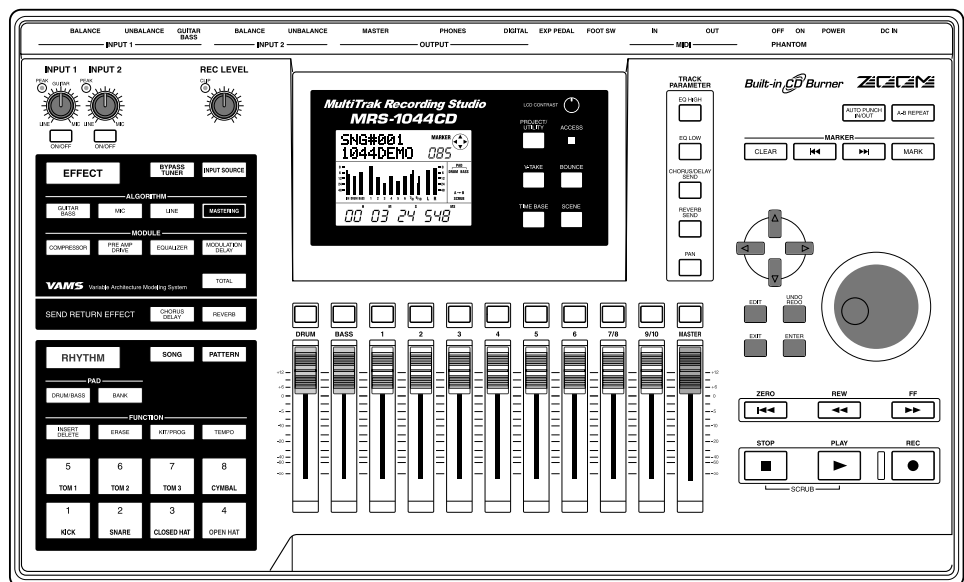


株式会社ズーム
〒183-0022
東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階
TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan MRS-1044 - 5010-2



MRS-1044CD / MRS-1044 ver2.0 追補マニュアル



目次

はじめに	3	プロジェクトのバックアップ／リストア	21
MRS-1044CDモデルをお買い上げの お客様へ	3	プロジェクト単位で外部メディアに保存する （プロジェクト単位のバックアップ）	21
MRS-1044オペレーションマニュアル	3	すべてのプロジェクトを外部メディアに保存する （ハードディスク全体のバックアップ）	23
MRS-1044CD／MRS-1044 ver2.0 追補マニュアル(本書)	3	外部メディアからプロジェクトを読み込む （リストア）	25
MRS-1044 ver1.xをver2.0にバージョン アップしたお客様へ	3	バックアップデータを削除する	28
このマニュアルの表記方法について	3		
MRS-1044CD各部の名称	4	外部記憶装置をフォーマットする	29
トップパネル	4		
リアパネル	4	MRS-1044CDを工場出荷時の状態に 戻す	30
フロントパネル	5		
CD-R／RWドライブセクション	5		
サイドパネル	5		
MRS-1044シリーズver2.0の特長	6	MRS-1044CD／MRS-1044 ver 2.0 追加エフェクトパッチ一覧	
外部SCSI機器の接続	7		
対応ドライブ	7		
SCSI機器の接続方法	7		
マスタートラックの操作	9		
マスタートラックとは?	9		
マスタートラックの基本操作	9		
マスタートラックを使ったミックスダウン	10		
マスタートラックのVテイクを選ぶ	10		
マスタートラックにバウンスする	11		
マスタートラックを再生する	11		
Vテイクの長さを修正する(トリミング)	12		
オーディオCDを作成する	14		
オーディオデータの書き込みについて	14		
CD-R／CD-RWディスクについて	14		
オーディオデータをプロジェクト単位で 記録する	14		
オーディオCDを再生する	16		
CD-R／CD-RWディスクをファイナライズ 処理する	17		
CD-RWディスクを消去する	18		
オーディオデータをアルバム単位で記録する ..	18		

はじめに

本書は、MRS-1044CDモデルをお買い上げになったお客様向けの「MRS-1044CD追補マニュアル」と、MRS-1044をver1.xからver2.0にバージョンアップしたお客様向けの「MRS-1044シリーズver2.0追補マニュアル」を兼ねています。

MRS-1044CDモデルをお買い上げのお客様へ

このたびは、ZOOMマルチトラックレコーディングスタジオMRS-1044CD（以下“MRS-1044CD”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

MRS-1044CDは、従来機種MRS-1044と同等の機能に加え、CD-R/RWドライブを内蔵したシリーズ上級機です。

MRS-1044CDには、次の2冊のマニュアルが付属しています。

MRS-1044オペレーションマニュアル

MRS-1044とMRS-1044CDに共通する機能や接続方法、および操作方法について説明しています。一通りお読みになり、マルチトラック録音の概念や基本操作を理解しておくことをお勧めします。

MRS-1044CD／MRS-1044 ver2.0追補マニュアル(本書)

MRS-1044CDの各部の名称、およびMRS-1044シリーズver2.0で追加された各種機能について説明しています。

MRS-1044CDモデルは、工場出荷時にver2.0のシステムがインストールされています。このため、操作方法については「MRS-1044オペレーションマニュアル」と本書の両方をご参照ください。

● NOTE ●

- ・本文中で説明しているZIPドライブ、MOドライブなどの外部SCSI機器をMRS-1044CDに接続するには、SCSIインターフェースSIB-01（別売）が必要です。
- ・なお、SIB-01にはシステムをver1.2にアップデートするためのCD-ROMが付属している場合がありますが、すでにver2.0をご使用のお客様はアップデートの必要はありません。

MRS-1044 ver1.xをver2.0にバージョンアップしたお客様へ

「MRS-1044CD／MRS-1044 ver2.0追補マニュアル」(本書)のP6以降のページで、MRS-1044シリーズver2.0で追加された機能や操作方法について説明しています。

● NOTE ●

- ・本文中で説明しているCD-R／RWドライブ、ZIPドライブ／MOドライブなどの外部SCSI機器をMRS-1044CDに接続するには、SCSIインターフェースSIB-01（別売）が必要です。
- ・なお、SIB-01にはシステムをver1.2にアップデートするためのCD-ROMが付属している場合がありますが、すでにver2.0をご使用のお客様はアップデートの必要はありません。

このマニュアルの表記方法について

このマニュアルでは、MRS-1044CDとMRS-1044の両方のモデルに共通する機能や操作方法を説明する場合、“MRS-1044シリーズ”と表記します。

MRS-1044CDモデルにのみ当てはまる項目は、次のアイコンを表記します。



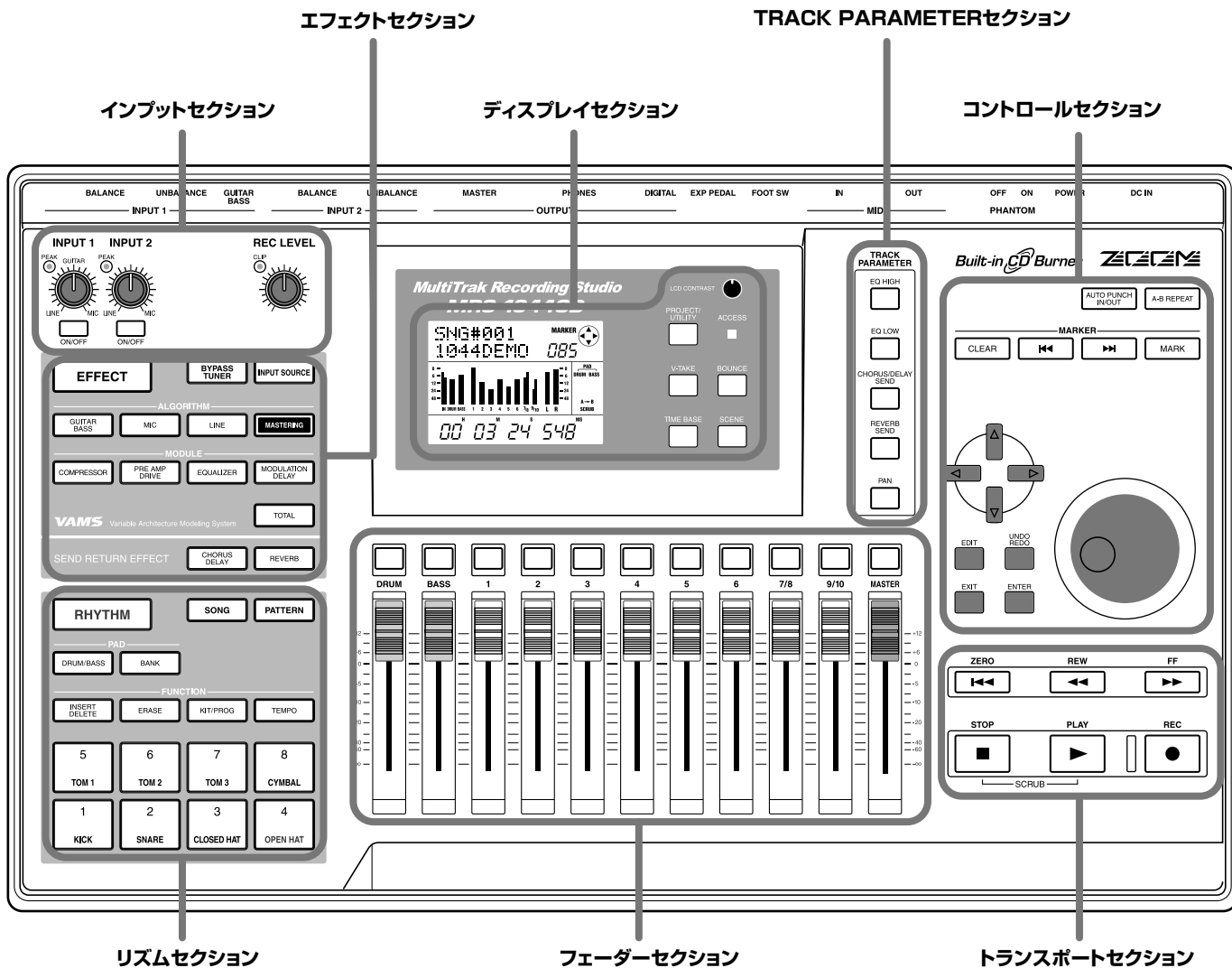
MRS-1044モデルにのみ当てはまる項目は、次のアイコンを表記します。



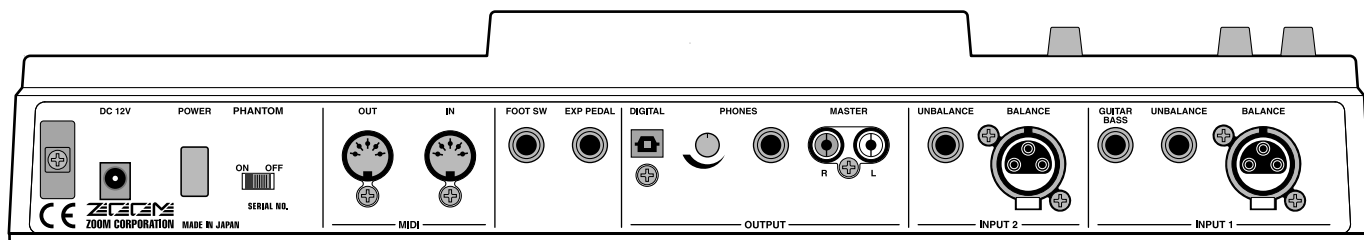
MRS-1044CD 各部の名称

トップパネル

MRS-1044CD各部の名称

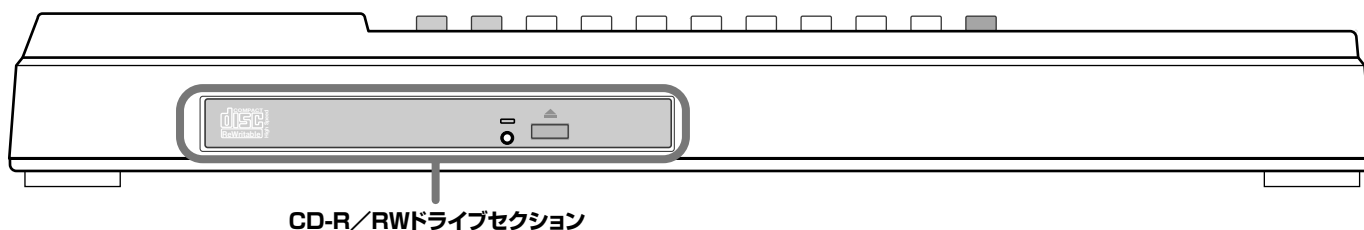


リアパネル

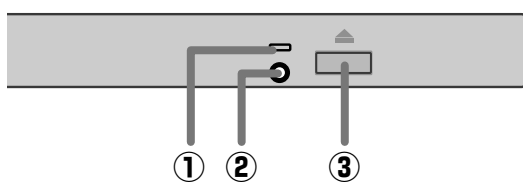


各セクションや機能についてはMRS-1044オペレーションマニュアルP8～P13をご参照ください。

フロントパネル



CD-R/RWドライブセクション



① アクセスランプ

データを読み込むときに点灯します。

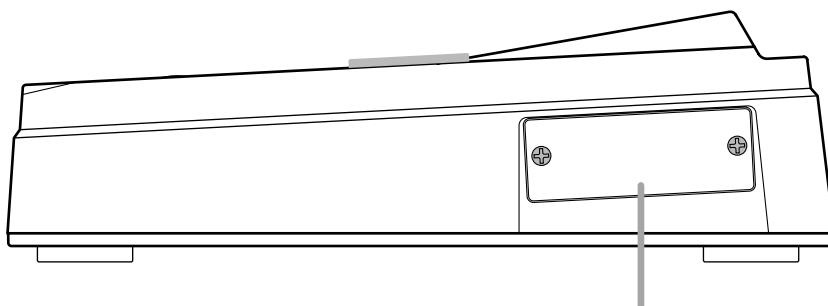
② イジェクト孔

CD-R/RWドライブのトレイが出てこなくなった場合、この孔にゼムクリップや針金を差して押し込み、強制的に排出させます。

③ イジェクトボタン

CD-R/RWドライブのトレイを排出するボタンです。

サイドパネル



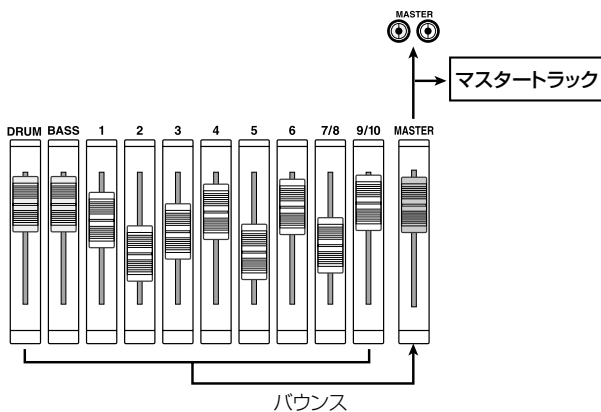
MRS-1044シリーズver2.0の特長

MRS-1044シリーズver2.0では、次のような機能が追加されています。

●マスタートラックの追加

通常の録音再生を行うトラック(1~10)とは独立した、ステレオのマスタートラックが追加されました。マスタートラックには、[OUTPUT]端子から出力されるものと同じ信号が録音されます。

例えばレコーダーセクションの各トラック(1~10)、およびリズムセクション(ドラムキット+ベースプログラム)の演奏をミックスしてマスタートラックにバウンスすれば、ミックスダウン専用のトラックとして利用できます。



また、マスタートラック自体にも10本のVテイクが含まれています。バランスの異なる複数のファイナルミックスを作成し、後から聴き比べて最良のミックスを選択できます。

●オーディオCDの作成

CD-R/RWドライブを使って、単体または複数プロジェクトのマスタートラックをCD-R/CD-RWディスクに書き込み、オーディオCDを作成できるようになりました。1枚のCD-R/CD-RWディスクには、ディスクの容量の許す範囲で、最高99曲分のオーディオデータが書き込めます。

こうして作成したオーディオCDは、ファイナライズと呼ばれる処理を施すことで、一般のCDプレーヤーでも再生できます。



MRS-1044CDにはCD-R/RWドライブが内蔵されているため、本体のみでオーディオCDが作成できます。



MRS-1044でオーディオCDを作成するには、SCSIインターフェースSIB-01(別売)と外付けのCD-R/RWドライブが必要です。

●プロジェクトのバックアップ/リストア

ハードディスク上の単体プロジェクト、または全プロジェクトを、CD-R/CD-RWディスク、ZIPディスク、MOディスクなどのメディアやハードディスクに保存できます(バックアップ)。保存したデータはいつでも必要なときにMRS-1044シリーズに読み込み、元の状態に復帰できます(リストア)。

さらにMOやZIPなどのリムーバブルディスクやCD-R/CD-RWディスクを使用すれば、サイズの大きなプロジェクトを複数のメディアに分割してバックアップ/リストアすることも可能となります。



MRS-1044CDに外付けのZIPドライブ、MOドライブ、ハードディスクを接続するには、SCSIインターフェースSIB-01(別売)が必要です。ただし、CD-R/CD-RWディスクへのバックアップは、本体のみで行えます。



MRS-1044に外付けのZIPドライブ、MOドライブ、ハードディスク、CD-R/RWドライブを接続するには、SCSIインターフェースSIB-01(別売)が必要です。

●Vテイクのトリミング

トラックエディットメニューに、任意のVテイクの開始位置や終了位置を調節するトリミング機能が追加されました。例えば、マスタートラックの前後にある無音部分を削除したいときなどに便利です。

外部SCSI機器の接続

MRS-1044シリーズver2.0にSCSIインターフェースボードSIB-01（別売）を取り付けることで、外部SCSI機器を接続できます。

対応ドライブ

MRS-1044シリーズに接続可能なSCSI機器の仕様は、次の通りです。

● 種類



MOドライブ(128MB、230MB、540MB)、ZIPドライブ(100MB、250MB)、ハードディスク(2.1GB～80GB)



CD-R/RWドライブ、MOドライブ(128MB、230MB、540MB)、ZIPドライブ(100MB、250MB)、ハードディスク(2.1GB～80GB)

● 対応インターフェース

SCSI-2

● 動作確認済みのメーカー／モデル

CD-R/RWドライブ：PLEXTOR PX-W1210TSE
それ以外のモデルは（株）ズームのホームページ（<http://www.zoom.co.jp>）でご確認ください。

● 利用可能な機能

	オーディオ CD作成	バックアップ/ リストア	メディアを分割した バックアップ/リストア
CD-R/RWドライブ	○	○	○
MOドライブ	×	○	○
ZIPドライブ	×	○	○
ハードディスク	×	○	×

● NOTE ●

- ・上記の「動作確認済み」とは、（株）ズームが入手した該当機種をMRS-1044シリーズに接続し、正常に動作することを確認したモデルのことです。ただし、この条件下ですべての動作を保証するものではありません。
- ・直接／間接を問わず、上記SCSI機器を使用したことによる損害、または第三者からのいかなる請求についても、（株）ズームは一切の責任を負いません。



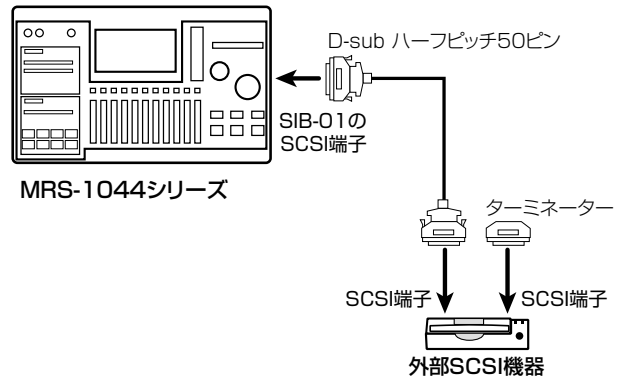
MRS-1044CDにSIB-01を装着し、外付けのCD-R/RWドライブを接続しても、内蔵CD-R/RWドライブと同時に使用することはできません。

SCSI機器の接続方法

MRS-1044シリーズ（SIB-01）とSCSI機器を接続するには、次のように操作します。

1. MRS-1044シリーズと外部SCSI機器の電源が切れていることを確認し、SIB-01と外部SCSI機器をSCSIケーブルで接続します。

SCSIケーブルは、ハイピーダンスタイプで、できるだけ短いものをご使用ください。品質の劣るSCSIケーブルは、誤動作や故障の原因となります。



2. 外部SCSI機器にターミネーターを取り付けてください。

“ターミネーター”とは、SCSI接続の最後に取り付けて、終端処理をするための器具です。接続の最後に位置する機器の空いているSCSI端子に取り付けてください。また、SCSI機器自体にターミネーターが内蔵されている場合は、その設定をオンにしてください。

3. 外部SCSI機器のSCSI IDを0～6のいずれかに設定してください。

“SCSI ID”とは、システム内でお互いのSCSI機器を区別するための認識番号のことで、通常は0～7の番号が利用できます。ただし、MRS-1044シリーズ（SIB-01）のSCSI IDが“7”に固定されているため、外部SCSI機器のIDは0～6の範囲で設定してください。

4. 電源を入れるときは、外部SCSI機器→MRS-1044シリーズの順でオンにしてください。

5. 電源を切るときは、MRS-1044シリーズ→外部 SCSI 機器の順でオフにしてください。

● **NOTE** ●

- ・接続されている SCSI 機器は、必ず電源をオンにご使用ください。MRS-1044シリーズ (SIB-01) に接続されている SCSI 機器の電源がオフの場合、MRS-1044シリーズの動作が不安定になることがあります。



MRS-1044 には、最高 2 台の SCSI 機器 (CD-R/RW ドライブ × 1 台とその他の SCSI 機器 × 1 台) を接続できます。この場合は SCSI ID が重ならないようにご注意ください (ただし、安定して動作をさせるために、1 台のみを接続してご使用になることを強くお勧めします)。



MRS-1044CD には、CD-R/RW ドライブ以外の SCSI 機器を 1 台のみ接続できます。

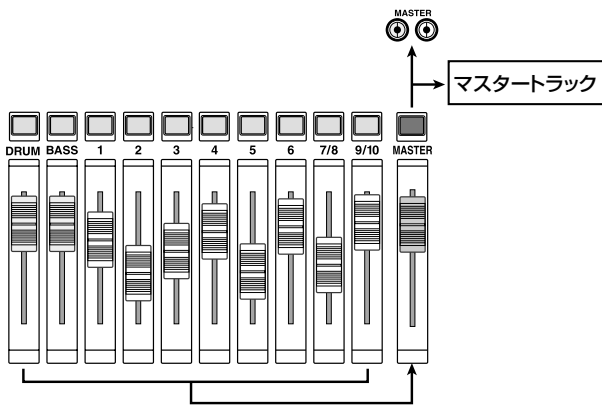
マスタートラックの操作

ここでは、ver 2.0から追加されたマスタートラックの機能や操作方法について説明します。

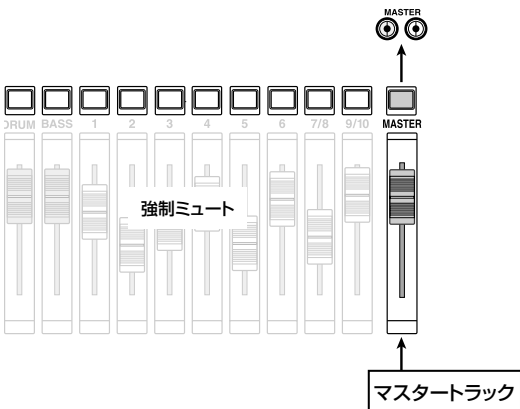
マスタートラックとは？

マスタートラックは、通常のトラック1～10からは独立した特殊なステレオトラックです。最終ステレオミックスを記録しておくミックスダウン専用のトラックとして、またはオーディオCDを制作するときの素材として利用できます。

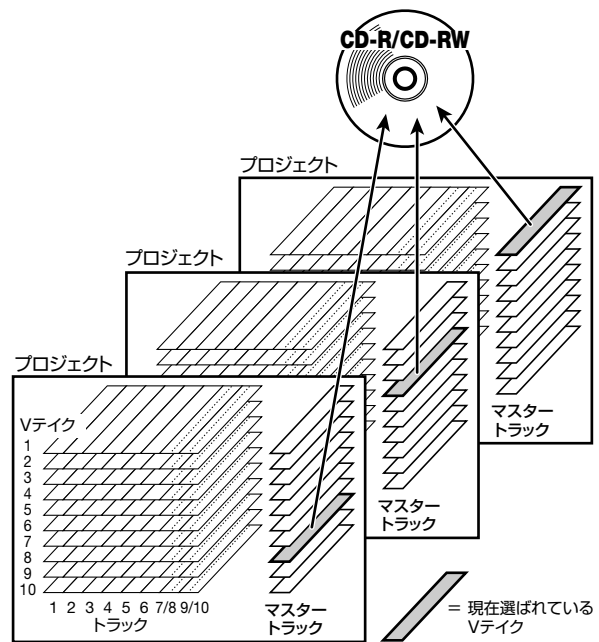
マスタートラックを録音状態にしたときは、MASTERフェーダー通過後の信号（つまり、[OUTPUT]端子から出力されるものと同じ信号）を録音できます。例えばレコーダーセクションの各トラック（1～10）、およびリズムセクション（ドラムキット+ベースプログラム）の演奏をミックスして、マスタートラックにバウンスできます。



マスタートラックを再生するときは、MASTERフェーダーの直前に信号が送られます（この間、DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10の各チャンネルがミュート状態となります）。MASTERフェーダーで音量を調節しながら、[OUTPUT]端子を経由して信号をモニターできます。



MRS-1044シリーズでは、1つのプロジェクトにつき1本のマスタートラックが利用できます。また、通常のトラックと同じように、マスタートラックにも10本の仮想トラック（Vテイク）が含まれています。Vテイクを切り替えながらバランスの異なる複数のミックスを作成し、後から最良のVテイクを選択できます。こうして録音したマスタートラックは、オーディオCDを作成するときの素材としても利用できます（各プロジェクトのマスタートラックで選ばれているVテイクを、CD-R/CD-RWディスクに書き込むことができます）。



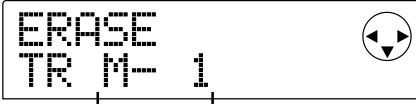
マスタートラックの操作

マスタートラックの基本操作

マスタートラックの録音/再生を切り替えるには、フェーダーセクションのMASTERステータスキーを使用します。このキーを押すたびに、マスタートラックの状態が次のように変化します。

MASTERステータスキー			
マスタートラックの状態	録音/再生不可	録音可能	再生可能
他のチャンネル	通常	通常	強制的にミュート
エフェクト	通常	通常	強制的にオフ

場合によっては、MASTERステータスキーをマスタートラック用の選択キーとして利用します。例えばVテイクを切り替える画面(ERASE)や、トラックエディットメニューに含まれる一部の画面(TRIM)を呼び出したときにMASTERステータスキーを押すと、トラック番号の位置に“M”と表示されます。これは、操作対象としてマスタートラックが選ばれていることを示しています。



マスタートラックのVテイク1が選ばれた状態

HINT

TRIMはver1.2から追加された機能で、トラックの前後の不要な部分を削除します。詳しくはP12をご参照ください。

マスタートラックを使ったミックスダウン

ここでは、レコーダーセクションのトラック1～10とリズムセクション(ドラムキット+ベースプログラム)の演奏をステレオにミックスし、マスタートラックにバウンスする方法を説明します。

マスタートラックのVテイクを選ぶ

録音先となるマスタートラックのVテイクを選択します。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。
2. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“BOUNCE REC TAKE”と表示させて[ENTER]キーを押してください。
4. ディスプレイ2行目に“CURRENT”と表示されることを確認してください。



この画面では、バウンスを実行したときに録音先となるVテイクを設定します。“CURRENT”が選択されているときは、バウンス先のトラックで現在選ばれているVテイクが録音先となります。これ以外の設定になっているときは、予期しないVテイクに録音されてしまうことがありますので、ダイヤルを回して“CURRENT”に切り替えてください。

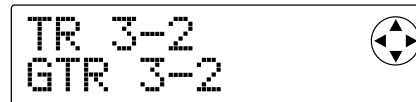
5. [EXIT]キーを数回押してメイン画面に戻ってください。

HINT

この他、UTILITY BOUNCEメニューには、バウンスを実行するときに録音トラックを再生するかどうかを設定するREC TR画面が含まれています。ただし、マスタートラックにバウンスするときは、REC TR画面の設定には影響を受けません。

6. ディスプレイセクションの[V-TAKE]キーを押してください。

[V-TAKE]キーが点灯し、トラックごとのVテイクを切り替える画面が呼び出されます。



7. MASTERステータスキーを押してください。

操作の対象としてマスタートラックが選ばれます。ディスプレイには、現在マスタートラックで選ばれているVテイク番号と、その名前が表示されます(未録音のVテイクは、名前の位置に“NO DATA”と表示されます)。

マスタートラックで選ばれているVテイク



Vテイクの名前(未録音の場合は“NO DATA”と表示される)

HINT

トラック番号にカーソルを合わせ、ダイヤルを右方向に回しきってマスタートラックを選ぶことも可能です。

8. Vテイクを切り替えるには、カーソル[◀]/[▶]キーを使ってVテイク番号の表示を点滅させ、ダイヤルを回して1～10の中から番号を選んでください。

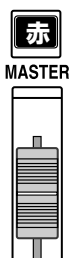
9. Vテイクの切り替えが済んだら、[EXIT]キーを押してください。

[V-TAKE]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

マスタートラックにバウンスする

DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10の各チャンネルをミックスし、マスタートラックにバウンスします。

1. メイン画面でMASTERステータスキーを何回か押し、キーを赤く点灯させてください。



マスタートラックが録音可能となります。また、同時に[BOUNCE]キーが点灯してバウンス機能がオンになります。このとき、ミキサーセクションのその他のチャンネルやエフェクトは、通常のように動作します。

2. PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように、DRUM、BASS、1～6、7/8、9/10の各チャンネルのフェーダー、およびMASTERフェーダーを調節してください。

3. ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭に戻し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックへの録音が始まります。

HINT

- ・マスタートラックには、MASTERフェーダーを通過した信号([OUTPUT]端子から出力されるものと同じ信号)が送られます。
- ・インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトを使った場合も、エフェクトがかかった状態で録音できます。

4. 録音が終わったらSTOP[■]キーを押してください。

バウンス機能が解除されます。

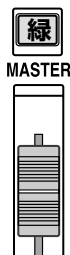
NOTE

- ・マスタートラックにバウンスするときは、以前の録音内容は完全に消去されます。上書き録音することはできません。
- ・バウンス操作は必ず曲の先頭から始めてください。曲の途中から録音を始めた場合、その位置がマスタートラックの先頭となります。

マスタートラックを再生する

録音済みのマスタートラックを再生し、録音内容を確認します。

1. メイン画面でMASTERステータスキーを何回か押し、キーを緑色に点灯させてください。



MASTERステータスキーを緑色に点灯させると、他のステータスキーがすべて消灯します。この間、その他のチャンネルが強制的にミュート状態となります。また、エフェクトはすべてオフになります。

2. ディスプレイのカウンターが先頭まで巻き戻されていることを確認してください。

先頭まで巻き戻されていないときは、ZERO[◀◀]キーを押します。

HINT

MASTERステータスキーが緑色に点灯している間、REC[●]キーを除くトランスポートキーは、通常と同じように動作します。

3. PLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックが先頭から再生されます。このとき、MASTERフェーダーを使って音量を調節できます。

4. 再生が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

5. MRS-1044シリーズを通常の状態に戻すには、MASTERステータスキーを押し、キーを消灯させてください。

マスタートラックを除くすべてのトラックと、リズムセクションのチャンネルの強制ミュートが解除されます。また、消灯していた他のステータスキーが、以前の状態に戻ります。

Vテイクの長さを修正する(トリミング)

トラック1～10、およびマスタートラックから録音済みのVテイクを選び、開始位置や終了位置を修正して、不要な波形データを削除します。例えば、マスタートラックをCD-R/CD-RWディスクに書き込む前に、書き込み元となるVテイクから前後の無音部分を削除したい場合などに便利です。

1. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

2. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

トラックエディットメニューが表示されます。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“TR EDIT TRIM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

トラック/Vテイクを選択する画面が呼び出されます。

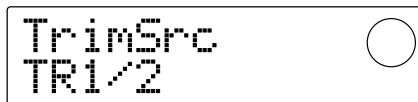


4. ダイアルとカーソル[▲]/[▼]キーを使って、トリミングするトラック/Vテイクを選択してください。

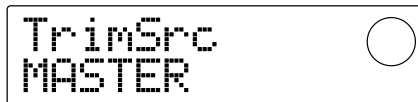
“TR xx- yy”の“xx”が消去するトラック番号、“yy”がVテイク番号に相当します。ダイヤルを使ってトラック番号(1～10)、カーソル[▲]/[▼]キーを使ってVテイク番号(1～10)を選びます。

なお、トラック10が選ばれているときに、ダイヤルをさらに右に回していくと、奇数/偶数の順に並んだ2トラック(1/2、3/4...9/10)、およびマスタートラック(MASTER)が選択できます。

トラック1/2を選んだ場合



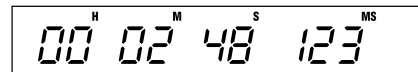
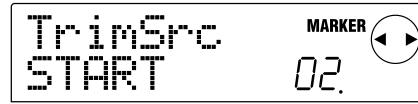
マスタートラックを選んだ場合



2トラック単位、またはマスタートラックを選んだ場合、現在各トラックで選ばれているVテイクがトリミングの対象となります。

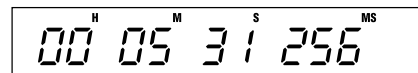
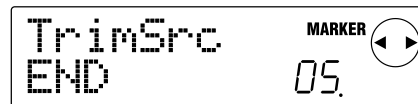
5. [ENTER]キーを押してください。

Vテイクの開始位置を指定する画面が呼び出されます。



6. 必要に応じて開始位置を後ろに移動し、[ENTER]キーを押してください。

Vテイクの終了位置を指定する画面が呼び出されます。



HINT

位置の指定方法は、「MRS-1044オペレーションマニュアル」のP39をご参照ください。

7. 同じ要領で、必要に応じて終了位置を前に移動してください。

このとき、トランスポートセクションを使ってPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までの範囲が再生されます。

NOTE

開始位置を最初の値より手前に設定したり、終了位置を最初の値より後ろに設定することはできません。

8. 終了位置の指定が済んだら[ENTER]キーを押してください。

トリミングの実行を確認する“TrTrim SURE?”の文字が表示されます。

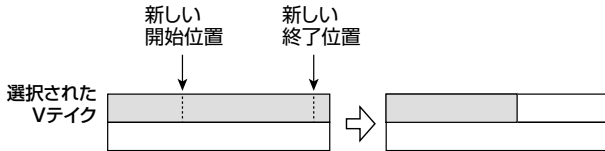
HINT

開始位置と終了位置を指定した後も、手順9で[ENTER]キーを押すまでは、元のオーディオデータが残っています。[EXIT]キーを押して設定画面を1つずつ戻し、必要に応じて位置を再

修正できます。

9. トリミングを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すと、指定した開始位置や終了位置より外側のデータが削除されます。トリミング処理が終わると、“COMPLETE”の文字が表示されます。



● NOTE ●

開始位置を後ろに移動したときは、Vテープ全体が前詰めに移動します。

10. 何回か[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

オーディオCDを作成する

ここでは、CD-R/RWドライブを使って各プロジェクトのスタートトラックをCD-R/CD-RWディスクに書き込み、オーディオCDを作成する方法を説明します。



MRS-1044でオーディオCDを作成するには、オプションのSCSIインターフェースボードSIB-01と、外付けのSCSI対応CD-R/RWドライブが必要です。

オーディオデータの書き込みについて

CD-R/CD-RWディスクにオーディオデータを書き込むときは、各プロジェクトのスタートトラックで現在選ばれているVテイクが素材となります。このため、プロジェクト全体をあらかじめスタートトラックにバウンスしておく必要があります(バウンス方法は→P11)。

オーディオデータをCD-R/CD-RWディスクに書き込むには、次の2つの方法があります。

●プロジェクト単位で書き込む

プロジェクトを1つ選び、そのスタートトラックの内容を書き込む方法です。この方法を使う場合は、CD-R/CD-RWディスクに対して“ファイナライズ”と呼ばれる処理を施さない限り、別のプロジェクトを呼び出してオーディオデータを追記していくことができます

●アルバム単位で書き込む

複数のプロジェクトをCD作成用のリスト(これを“アルバム”と呼びます)に登録し、各プロジェクトのスタートトラックの内容を一度の操作で書き込む方法です。この方法を使うと、書き込み終了後、自動的にファイナライズ処理されるため、追記ができなくなります。

HINT

“ファイナライズ”とは、オーディオCDを一般のCDプレーヤーで再生できるようにするための処理です。一度ファイナライズ処理をしたCD-R/CD-RWディスクには、追記ができなくなります。

NOTE

- ・スタートトラックで現在選ばれているVテイクの波形データがそのままオーディオCDに記録されます。MASTERフェーダーを使ってレベルを調節することはできませんのでご注意ください。
- ・オーディオCDに記録するときに、スタートトラックの範囲を指定することはできません。必要ならば、トリミング機能(P12)を使って前後の不要部分を削除しておいてください。

CD-R/CD-RWディスクについて

MRS-1044シリーズでオーディオCDを作成する場合、書き込み先のメディアとしてCD-RまたはCD-RWのディスクが利用できます。それぞれのディスクの特徴は、次の通りです。

●CD-R

一度だけデータの記録または追記が可能なメディアです。すでに記録されたデータを消去して書き換えることはできません。主に650MBと700MBの2種類があります。

オーディオデータを新規に書き込むには、未使用のCD-Rディスクが必要です。また、ファイナライズ処理されていないCD-Rディスクには、オーディオデータを追記できます。

●CD-RW

記録されたデータをすべて消去して、記録または追記が可能なメディアです。こちらも650MBと700MBの2種類があります。

オーディオデータを新規に書き込むには、未使用または全データを消去したCD-RWディスクが必要です(CD-RWディスクの消去方法は→P18)。また、ファイナライズ処理されていないCD-RWディスクには、オーディオデータを追記できます。

なお、CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCDプレーヤーでは再生できません。

オーディオデータをプロジェクト単位で記録する

プロジェクトを1つ選び、そのスタートトラックの内容をCD-R/CD-RWディスクに書き込みます。



SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

1. CD-R/RWドライブに適切なディスクが挿入されていることを確認してください。

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R/CD-RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。

オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理していないCD-R/CD-RWディスクを使用します。

2. 書き込み元となるプロジェクトを選んでください。

このとき、そのプロジェクトのスタートトラックで、録音済みのVテイクが選ばれていることを確認してください。また、必要ならば、トリミング機能を使ってVテイクの前後の不要部分を削除してください。

3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

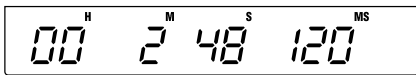
4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY CD-R/RW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R/RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

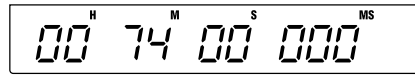
5. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“CD-R/RW BURN CD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

書き込み元となるVテイクの長さが、H(時間)/M(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)単位でディスプレイ下部に表示されます。



6. ディスクに書き込み可能な残り時間を確認したいときは、カーソル[▼]キーを押してください。

ディスプレイ下部の表示が、ディスクの残り時間になります。カーソル[▲]キーを押すと、前の画面に戻ります。

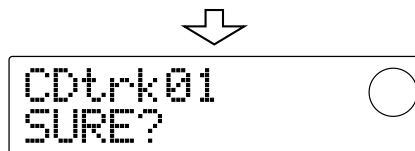
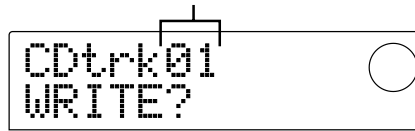


7. 書き込み元のマスタートラックを試聴したいときはPLAY[▶]キー、試聴を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。

8. [ENTER]キーを2回押してください。

ディスプレイが次のように変化します。

書き込み先となるディスク上のトラック番号



9. 書き込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

CD-R/CD-RWディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイに“wait...”と表示されます。また、ディスプレイ下部で書き込みの進行状態を確認できます。

書き込みが終了すると、表示が“COMPLETE”に変わります。

HINT

- ・[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、1つ手前の画面に戻ります。
- ・書き込み時には、そのCD-R/CD-RWドライブおよびメディアが対応する最速の書き込み速度が自動的に選ばれます。

10. 書き込みが終了したら、[EXIT]キーを押してください。

手順5の画面に戻ります。さらにオーディオデータを追記するときは、次の書き込み元となるプロジェクトを呼び出し、上記手順を繰り返してください。

NOTE

- ・トラックを追記した場合、強制的に2秒間のギャップ(空白部分)が挿入されます。
- ・オーディオデータを書き込んだCD-R/CD-RWディスクは、ファイナライズ処理をしない限り、一般のCDプレーヤーで

は読み取ることができません(ファイナライズ処理していないCD-R/CD-RWディスクを試聴する方法は、次の項をご参照ください)。


11.書き込みを終了してメイン画面に戻るには、何回か[EXIT]キーを押してください。

オーディオCDを再生する

CD-R/RWドライブに挿入されたオーディオCDを再生します。また、オーディオデータを書き込んだCD-R/CD-RWディスクを試聴したいときも、以下の方法を使います。

● NOTE ●


ファイナライズ処理していないCD-R/CD-RWディスクは、この方法以外では試聴できません。

 SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

1. CD-R/RWドライブに適切なディスクが挿入されていることを確認してください。

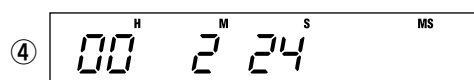
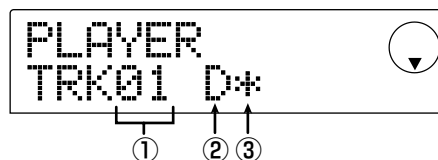
2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY CD-R/RW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

 上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R/RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“CD-R/RW PLAYER”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに次の情報が表示されます。



① トラック番号

オーディオCDまたはCD-R/CD-RWディスク上のトラック番号です。

② 再生方法

現在選ばれている、オーディオCDの再生方法を表示します。“D”(デジタル再生)または“A”(アナログ再生)が選べます。

③ ファイナライズ処理の有無

この位置に“*”マークが表示されるときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/CD-RWディスクが挿入されていることを表します。


④ 現在位置

①で表示されたトラック内部の現在位置をH(時間)/M(分)/S(秒)単位で表示します。

5. FF[▶▶]キー/REW[◀◀]キーを使って、再生するトラックを選んでください。

上記の画面が表示されている間、FF[▶▶]キー/REW[◀◀]キーでCDトラックを選択できます。FF[▶▶]キーで次のトラック、REW[◀◀]キーで前のトラックが選ばれます。

6. カーソル[▲]/[▼]キーを使って、再生方法を選んでください。

 MRS-1044では、カーソル[▲]/[▼]キーを押すたびに、次の2種類の再生方法が切り替わります。

● D(デジタル再生)

CDのデジタルオーディオ信号をMRS-1044内部に取り込み、リアパネルの[OUTPUT]端子(DIGITAL、PHONES、MASTER L/R)から再生します(初期設定)。

● A(アナログ再生)

CDのオーディオ信号を、CD-R/RWドライブのヘッドフォン端子やラインアウト端子から再生します。



MRS-1044CDでは、デジタル再生のみが利用できます。“A”（アナログ再生）を選ぶと、CDの再生音が出力されなくなりますので、ご注意ください。

7. CDオーディオの再生／停止を行うには、MRS-1044シリーズのトランスポートキーを操作してください。

上記の画面が表示されている間、MRS-1044シリーズのトランスポートキーは次のように機能します。

● PLAY[▶]キー

選ばれているトラックの再生を開始します。また、アナログ再生中にこのキーを押すと、一時停止します。

● STOP[■]キー

再生を中止し、選ばれているトラックの先頭まで戻ります。

● FF[▶▶]キー

再生を中止し、次のトラックの先頭まで進みます。

● REW[◀◀]キー

再生を中止し、前のトラックの先頭まで戻ります。

CDオーディオの再生中には、MASTERフェーダーを除くフェーダー、EQ、リバーブ、コーラス、パンはすべて無効となります。



再生方法として“A”（アナログ再生）を選んだときは、MASTERフェーダーも無効です。また、再生中にアナログ再生とデジタル再生を切り替えることはできません。

8. メイン画面に戻るには、何回か[EXIT]キーを押してください。

CD-R／CD-RWディスクをファイナライズ処理する

“ファイナライズ”とは、オーディオデータを書き込んだCD-R／CD-RWディスクを、一般のCDプレーヤーで再生できるようにするための処理です。

● NOTE ●

ファイナライズ処理したCD-R／CD-RWディスクは、それ以上トラックを追記することができなくなります。以下の操作は慎重に行ってください。



SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

1. CD-R/RWドライブにファイナライズ処理していないCD-R／CD-RWディスクが挿入されていることを確認してください。

2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

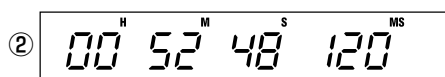
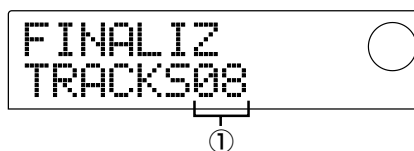
3. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY CD-R/RW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R／RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“CD-R/RW FINALIZE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイには、次の情報が表示されます。



① トラック数

CD-R／CD-RWディスクに記録されたトラックの総数です。

② 使用時間

CD-R／CD-RWディスクに記録されたトラックの合計時間（曲間のギャップを含む）をH（時間）／M（分）／S（秒）単位で表示します。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“FINALIZ SURE?”と表示されます。

6. ファイナライズを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

ファイナライズ処理が開始されます。処理中はディスプレイに“FINALIZ wait...”と表示されます。

ファイナライズ処理が完了すると、表示が“FINALIZ

COMPLETE”に変わります。

これで、CD-R／CD-RWディスクを一般のCDプレーヤーでも再生できるようになりました（ただし、それ以上トラックを追記することはできません）。

HINT

CD-RWディスクは、ファイナライズした後も全情報を消去すれば、再度書き込みが行えます。次の項をご参照ください。

7. メイン画面に戻るには、何回か[EXIT]キーを押してください。

CD-RWディスクを消去する

CD-RWに記録された全情報（オーディオデータやバックアップデータなど）を消去し、未使用の状態に戻します。



SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

1. CD-R/RWドライブにCD-RWディスクが挿入されていることを確認してください。
2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
3. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY CD-R/RW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



前記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R／RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“CD-R/RW CDRW ERS”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが“CdrwErs NORMAL”に変わります。



5. カーソル[▼]／[▲]キーを使って、CD-RWの消去

方法を次の2つの中から選んでください。

● NORMAL（初期設定）

CD-RWディスク上のすべての領域から情報を消去します。QUICKに比べて長い時間がかかりますが（650MBのディスクで最大74分、700MBのディスクで最大80分）、ディスク全体を確実に消去できます。通常はこの方法をお勧めします。

● QUICK

CD-RWディスク上のトラック情報の領域のみを消去する方法です。NORMALに比べ、消去を短時間（数分）で実行できます。

6. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“CdrwErs SURE?”と表示されます。

7. 消去を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

CD-RWディスクへの消去が開始されます。処理中はディスプレイに“CdrwErs wait...”と表示されます。消去が完了すると、表示が“CdrwErs COMPLETE”に変わります。

8. メイン画面に戻るには、何回か[EXIT]キーを押してください。

オーディオデータをアルバム単位で記録する

MRS-1044シリーズのハードディスク上にある複数のプロジェクトをCD作成用のリスト（これを“アルバム”と呼びます）に登録し、それぞれのプロジェクトに含まれるマスタートラックをCD-R／CD-RWディスクに一括して書き込みます。



SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

1. CD-R/RWドライブに適切なディスクが挿入されていることを確認してください。

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R／CD-RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。

オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理していないCD-R／CD-RWディスクを使用します。

2. 各プロジェクトのマスタートラックで、適切なVテイクが選ばれていることを確認してください。

アルバム単位の書き込みを行うときは、各プロジェクトのスタートトラックで、現在選ばれているVテイクが書き込み元となります。

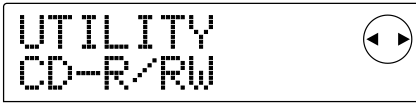
● NOTE ●

スタートトラックで未録音のVテイクが選ばれている場合、そのプロジェクトは書き込み元として選択できません。

3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT”と表示されます。

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY CD-R/RW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R/RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

5. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“CD-R/RW ALBUM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

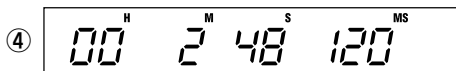
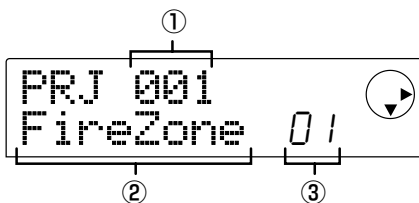
アルバムにプロジェクトを登録する画面が呼び出されます。



この画面は、現在何もプロジェクトが選ばれていないことを示しています。

6. ダイヤルを回して、アルバムのトラック1に書き込むプロジェクトを選んでください。

画面が次のように入ります。



①プロジェクト番号

②プロジェクト名

書き込み元となるプロジェクトの番号と名前です。

③トラック番号

書き込み先となるCD-R/CD-RWディスクのトラック番号です。

④スタートトラックの長さ

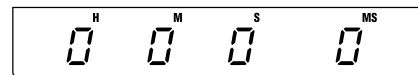
上記プロジェクトのスタートトラックで、現在選ばれているVテイクの長さです。

● NOTE ●

スタートトラックで録音済みのVテイクが選ばれていないプロジェクトは表示されません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、スタートトラックで適切なVテイクが選ばれているかどうかを確認してください。

7. トラック1のプロジェクトを選んだらカーソル[▶]キーを押し、トラック2へと進んでください。

ディスプレイが次のように入ります。



この画面は、アルバムのトラック2以降には何もプロジェクトが選ばれていないことを示しています。

8. ダイヤルを回してアルバムのトラック2に書き込むプロジェクトを選んでください。



9. 同じ要領で、トラック3以降もプロジェクトを選択してください。

登録可能なトラック数は、ディスクの空き容量の許す範囲で、最大99トラックです。

● ディスクの空き容量を確認するには

カーソル[▼]キーを押すと、ディスプレイ下部にディスクの残り時間が表示されます(前の画面に戻るには、カーソル[▲]キーを押します)。

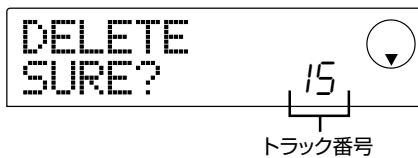
● スタートトラックを試聴したいときは

PLAY[▶]を押すと、現在画面に表示されているプロジ

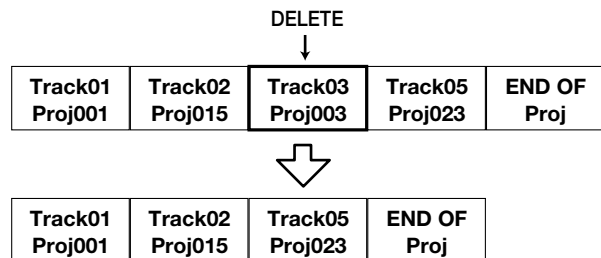
エクトのマスタートラックが再生されます。停止するにはSTOP[■]キーを押します。

● アルバムに登録されたプロジェクトを変更するには
カーソル[◀]/[▶]キーを使って該当するトラック番号を呼び出し、ダイヤルを回してプロジェクトを選び直してください。

● アルバムに登録された任意のプロジェクトを削除するには
カーソル[◀]/[▶]キーを使って該当するトラック番号を呼び出し、[EDIT]キーを押すと、画面に“DELETE SURE?”と表示されます。



削除を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押します。プロジェクトが削除されると、それ以降のトラックが前に詰まります。



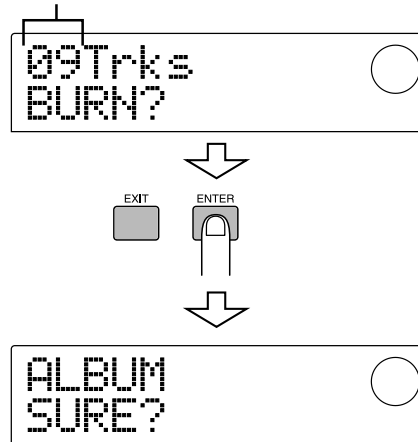
● アルバムに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには
トラックごとのプロジェクトを選ぶ画面で[EDIT]キー→カーソル[▼]キーの順に押すと、画面に“ALL DEL SURE?”と表示されます。



削除を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押します。

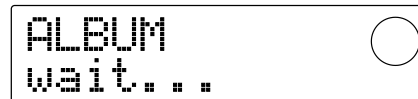
10.最後のトラックのプロジェクトを選択したら、[ENTER]キーを2回押してください。
ディスプレイが次のように変化します。

プロジェクトが登録されたトラックの数



11.書き込みを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

CD-R / CD-RWディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイが次のように変化します。また、ディスプレイ下部で書き込みの進行状態を確認できます。



書き込みが終了するとディスクが排出され、表示が“ALBUM NEXT?”に変わります。

12.引き続き別のディスクに書き込みを行うときは、[ENTER]キー、書き込みを終了するときは、[EXIT]キーを押してください。
手順4の画面に戻ります。

13.書き込みを終了してメイン画面に戻るには、何回か[EXIT]キーを押してください。

プロジェクトのバックアップ／リストア

ここでは、MRS-1044シリーズのプロジェクトをCD-R／CD-RWディスクなどのメディアや外付けのハードディスクにバックアップ／リストアする方法を説明します。

プロジェクト単位で外部メディアに保存する（プロジェクト単位のバックアップ）

任意のプロジェクトをCD-R/RWドライブや外部SCSI機器に保存します（バックアップ）。バックアップ先として使用可能な機器は、次の通りです。

- 内蔵CD-R/RWドライブ（MRS-1044CDのみ）
- 外付けCD-R/RWドライブ（MRS-1044のみ）
- MOドライブ（128MB、230MB、540MB）
- ZIPドライブ（100MB、250MB）
- ハードディスク（2.1GB～80GB）

なお、バックアップ先となるメディアの種類によっては、複数のメディアに分割してバックアップ／リストアしたり、メディアの容量が許す範囲で別のプロジェクトのバックアップデータを追記することが可能です。次の表は、メディアごとに利用可能なバックアップ方法を示したものです。

	バックアップデータの追記	メディアを分割したバックアップ／リストア
CD-R(*1)	×	○
CD-RW(*2)	×	○
MO(*3)	○	○
ZIP(*3)	○	○
ハードディスク(*3)	○	×

- *1 未使用のディスクのみ使用可能です。
- *2 未フォーマットのディスク、全データを消去したディスクが使用できます。
- *3 MRS-1044シリーズ本体でフォーマットしたディスクのみ使用可能です（メディアのフォーマット方法はP29）。また、すでにMRS-1044シリーズのバックアップデータが記録されていても、容量に空きがあれば追記が行えます。

HINT

動作確認済みのメーカー／モデルについては、(株)ズームのホームページ (<http://www.zoom.co.jp/>) でご確認ください。

1. バックアップ先として外付けSCSI機器を使う場合は、MRS-1044シリーズにSCSI機器が接続され、ドライブの電源が入っていることを確認してください。
2. バックアップ先としてCD-R／RWドライブ、MOドライブ、ZIPドライブを使用する場合は、ドライブにディスクを挿入してください。

3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

4. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

NOTE

上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044シリーズがSCSI機器を認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

5. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP SAVE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

バックアップ元となるプロジェクトを選択する画面が呼び出されます。



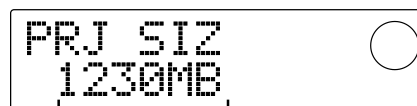
なお、CD-R/RWドライブとその他のSCSI機器が同時に検出された場合、手順5で[ENTER]キーを押したときに、バックアップ先を選ぶ画面が呼び出されます。



カーソル[◀]／[▶]キーを使って“CD-R/RW”（CD-R／RWドライブにバックアップする場合）または“ExtDRV”（その他のSCSI機器にバックアップする場合）を選んで、[ENTER]キーを押してください。

6. ダイアルを回してプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、選択したプロジェクトをバックアップするのに必要な容量（MB単位）が表示されます。



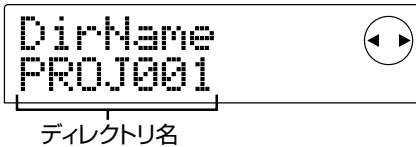
バックアップに必要な容量

NOTE

ハードディスクの場合は、ドライブ自体の空き容量よりもプロジェクトの容量が大きいと、バックアップが行えません。

7. [ENTER]キーを押してください。

バックアップ先となるディレクトリの名前が表示されます。



ここで言う“ディレクトリ”とは、バックアップ先に作られる階層のことです。バックアップを実行すると、メディアに新しいディレクトリが作成され、各種のデータはそのディレクトリ内に保存されます。

初期状態では、ディレクトリに“PROJxxx”（xxxの位置にプロジェクト番号が入ります）という名前が付けられていますが、必要に応じて変更できます（現在変更可能な文字が点滅表示されます）。

8. 必要に応じて、カーソル[◀]/[▶]キーとダイアルを使ってディレクトリ名を変更し、[ENTER]キーを押してください。

バックアップの実行を確認する“SAVE SURE?”の画面に切り替わります。

● NOTE ●

使用できる文字は次の通りです。

数字：0～9 英文字：A～Z 記号：_（アンダーバー）

以下の操作や画面は、バックアップ先となるドライブの種類に応じて異なります。

■ハードディスクにバックアップする場合

9. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

バックアップ実行中は“SAVE wait...”と表示され、バックアップが完了すると“SAVE COMPLETE”という表示に変わります。

● NOTE ●

保存中にハードディスクの空き容量を使いきると、“SAVE FULL”メッセージが表示され、バックアップが強制的に中止されます。[EXIT]キーを何回か押して前の画面に戻ってください。

10.何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

■CD-R/CD-RWドライブにバックアップする場合

9. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して

て前の画面に戻ってください。

バックアップを開始すると、ディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。

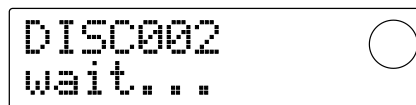


プロジェクトの容量がCD-R/CD-RWメディアの容量より大きい場合は、1枚目のディスクへの書き込みが終わったときにCD-R/CD-RWディスクが排出され、次のCD-R/CD-RWディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



10.上記のメッセージが表示されたときは、新しいCD-R/CD-RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

バックアップが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



なお、操作を中断したいときは[EXIT]キーを押してディスプレイに“CANCEL?”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

- ・複数のディスクに分割してバックアップを行う場合、必ずケースやラベルなどにディスク番号をメモしてください。
- ・リストアするときにも同じ順番でCD-R/CD-RWディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。十分ご注意ください。

11.プロジェクトがすべて保存されるまで、上記の操作を繰り返してください。

バックアップが完了すると“SAVE COMPLETE”という表示に変わります。

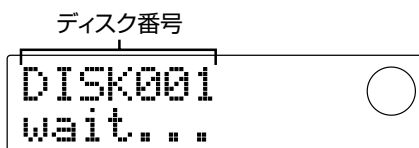
12.何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

■ZIP/MOドライブにバックアップする場合

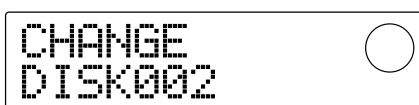
9. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して

て前の画面に戻ってください。

バックアップを開始すると、ディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



プロジェクトの容量がディスクの空き容量より大きい場合は、1枚目のディスクへの書き込みが終わったときにディスクが排出され、次のディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



10.上記のメッセージが表示されたときは、新しいディスクに入れ替え、[ENTER]キー押してください。

バックアップが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。

なお、操作を中断したいときは[EXIT]キーを押してディスプレイに“CANCEL?”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

- ・複数のメディアに分割してバックアップを行う場合、必ずディスク表面やラベルなどにディスク番号をメモしてください。
- ・リストアするときにも同じ順番でディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。十分ご注意ください。

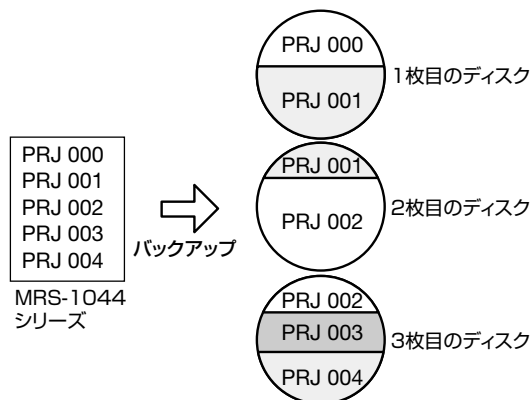
11.プロジェクトがすべて保存されるまで、上記の操作を繰り返してください。

バックアップが完了すると“SAVE COMPLETE”という表示に変わります。

12.何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

すべてのプロジェクトを外部メディアに保存する(ハードディスク全体のバックアップ)

MRS-1044シリーズのハードディスク上にあるすべてのプロジェクトを外部のSCSI機器にバックアップします。CD-R/CD-RWディスク、またはMOやZIPなどのリムーバブルディスクにバックアップする場合、1枚のディスクに収まりきらないときは、プロジェクト番号の小さい順に複数のディスクに分割してバックアップされます。



● NOTE ●

ハードディスク全体をバックアップするときは、プロジェクトごとに“PROJxxx”(xxxの位置にプロジェクト番号が入ります)という名前のディレクトリがバックアップ先に作られます。同じ名前のディレクトリがバックアップ先にあると、上書きされるのでご注意ください。

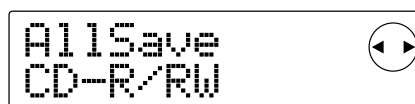
1. バックアップ先として外付けSCSI機器を使う場合は、MRS-1044シリーズにSCSI機器が接続され、ドライブの電源が入っていることを確認してください。
2. バックアップ先としてCD-R/RWドライブ、MOドライブ、ZIPドライブを使用する場合は、ドライブにディスクを挿入してください。
3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がSCSI機器を認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

5. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP AllSave”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

CD-R/RWドライブとその他のSCSI機器が同時に検出された場合、[ENTER]キーを押すと、バックアップ先を選ぶ画面が呼び出されます。



6. カーソル[◀]/[▶]キーを使って“CD-R/RW”

(CD-R/RWドライブにバックアップする場合)または“ExtDRV”(その他のSCSI機器にバックアップする場合)を選んで、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、全プロジェクトをバックアップするのに必要な容量(MB単位)が表示されます。

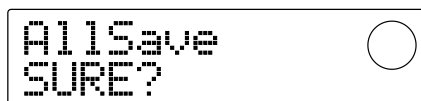


● NOTE ●

ハードディスクの場合は、ドライブ自体の空き容量よりもこのサイズが大きいと、バックアップが行えません。

7. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように入ります。



以下の操作や画面は、バックアップ先となるドライブの種類に応じて異なります。

■ハードディスクにバックアップする場合

8. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

バックアップ実行中は“AllSave wait...”と表示され、バックアップが完了すると“AllSave COMPLETE”という表示に変わります。

● NOTE ●

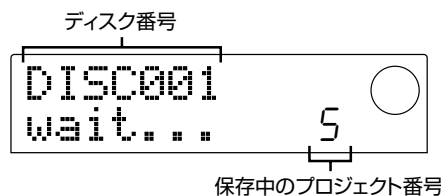
保存中にハードディスクの空き容量を使いきると、“SAVE FULL”メッセージが表示され、バックアップが強制的に中止されます。[EXIT]キーを何回か押して前の画面に戻ってください。

9. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

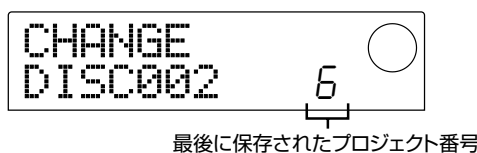
■CD-R/RWドライブにバックアップする場合

8. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

[ENTER]キーを押すと、プロジェクト番号の小さい順にバックアップを開始します。ディスプレイにはディスク番号、現在保存しているプロジェクト番号、“wait...”の文字が表示されます。



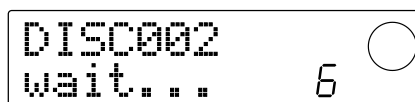
バックアップ元の容量がCD-R/CD-RWディスクの容量より大きい場合は、1枚目のディスクへの書き込みが終わったときにCD-R/CD-RWディスクが排出され、次のCD-R/CD-RWディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



また、右下に表示されるプロジェクト番号で、そのディスクに何番までのプロジェクトが保存されたかを確認できます。

9. 上記のメッセージが表示されたときは、新しいCD-R/CD-RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

バックアップが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



● NOTE ●

- ・複数のディスクに分割してバックアップを行う場合、必ずケースやラベルなどにディスク番号、およびそのディスクに保存されたプロジェクト番号をすべてメモしてください。
- ・リストアするときは、それぞれのプロジェクトが最初に保存されたCD-R/CD-RWディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。十分に注意ください。
- ・ハードディスク全体をバックアップした場合でも、リストア操作はプロジェクト単位で行います。

10. プロジェクトがすべて保存されるまで、上記の操作を繰り返してください。

バックアップが完了すると“SAVE COMPLETE”という表示に変わります。

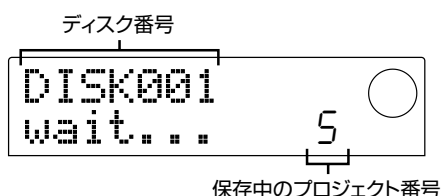
11. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

■ZIP/MOドライブにバックアップする場合

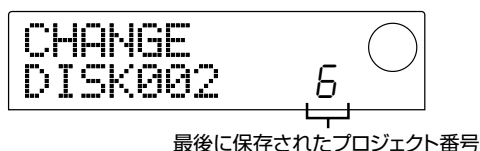
8. バックアップを実行するには[ENTER]キーを押して

てください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

[ENTER]キーを押すと、プロジェクト番号の小さい順にバックアップを開始します。ディスプレイにはディスク番号、現在保存しているプロジェクト番号、“wait...”の文字が表示されます。



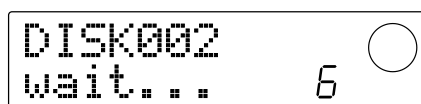
バックアップ元の容量がZIP/MOディスクの容量より大きい場合は、1枚目のディスクへの書き込みが終わったときにディスクが排出され、次のディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



また、右下に表示されるプロジェクト番号で、そのディスクに何番までのプロジェクトが保存されたかを確認できます。

9. 上記のメッセージが表示されたときは、新しいディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

バックアップが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



● NOTE ●

- ・複数のディスクに分割してバックアップを行う場合、必ずケースやラベルなどにディスク番号、およびそのディスクに保存されたプロジェクト番号をすべてメモしてください。
- ・リストアするときは、それぞれのプロジェクトが最初に保存されたZIP/MOディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。十分ご注意ください。
- ・ハードディスク全体をバックアップした場合でも、リストア操作はプロジェクト単位で行います。

10. プロジェクトがすべて保存されるまで、上記の操作を繰り返してください。

バックアップが完了すると“SAVE COMPLETE”という表示に変わります。


11. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

外部メディアからプロジェクトを読み込む(リストア)


外部メディアにバックアップしたプロジェクトを、MRS-1044シリーズ内のハードディスクに読み込みます。

画面の表示や操作手順は、リストア元となるドライブの種類に応じて異なります。

■ CD-R/RWドライブからリストアする場合

 SIB-01にCD-R/RWドライブが接続され、電源が入っていることを確認してください。

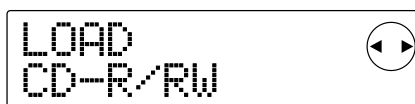
1. CD-R/RWドライブにCD-R/CD-RWディスクが挿入されていることを確認してください。
2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

 上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044がCD-R/RWドライブを認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP LOAD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“LOAD InsDisc1”と表示されます。

CD-R/RWドライブとその他のSCSI機器が同時に検出された場合、手順4で[ENTER]キーを押したときに、リストア元を選ぶ画面が呼び出されます。カーソル[◀]/[▶]キーを使って“CD-R/RW”を選んでください。



5. バックアップ方法に応じて、適切なCD-R/CD-RWディスクをドライブに挿入して、[ENTER]キーを押してください。

● プロジェクト単位でバックアップした場合

ディスク番号=1のディスクを挿入します。

● ハードディスク全体でバックアップした場合

目的のプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入します。

● NOTE ●

ハードディスク全体をバックアップした場合でも、リストア操作はプロジェクト単位で行います。

リストア元となるプロジェクト名と、新規のプロジェクト番号が表示されます。



■ HINT ■

プロジェクトをリストアするときは、MRS-1044シリーズが自動的に新規のプロジェクト番号を割り当てます。このため、MRS-1044シリーズのハードディスク上に同じ名前のプロジェクトがあっても、消去されたり上書きされることはありません。

● NOTE ●

- ・ リストア元となるディスクを変更したいときは、[EXIT]キーを押してからディスクを入れ替え、手順4からもう一度操作してください。
- ・ 複数のディスクに分割して保存したプロジェクトの場合は、必ずそのプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入してください。これ以外のディスクを挿入しても、そのプロジェクトの名前は表示されません。

6. リストア元をディレクトリ名で確認したいときは、カーソル[▼]キーを押してください。

ディスプレイの表示がディレクトリ名に変わります(カーソル[▲]キーを押すと、前の画面に戻ります)。



7. [ENTER]キーを押してください。

リストアの実行を確認する“LOAD SURE?”の画面に切り替わります。

8. リストアを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

リストアを開始すると、“LOAD wait...”の文字が表示さ

れます。

複数のCD-R/CD-RWディスクに分割して保存されたプロジェクトの場合は、1枚目のディスクの読み込みが終わったところで、次のディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



9. 上記のメッセージが表示されたときは、新しいCD-R/CD-RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

リストアが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



なお、操作を中断したいときは[EXIT]キーを押してディスプレイに“CANCEL?”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

複数のディスクに分割して保存されたプロジェクトの場合は、正しい順番でディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。

10. プロジェクトがすべて読み込まれるまで、上記の操作を繰り返してください。

リストアが完了すると“LOAD COMPLETE”という表示に変わります。

11. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

■ ZIP/MOドライブからリストアする場合

1. MRS-1044シリーズにZIP/MOドライブが正しく接続されていることを確認してください。

2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

前記のメニューが表示されないときは、MRS-1044シリーズがZIP/MOドライブを認識していません。ドライブの電源や

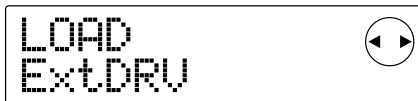
SCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP LOAD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“LOAD InsDisk1”と表示されます。



CD-R/RWドライブとその他のSCSI機器が同時に検出された場合、手順4で[ENTER]キーを押したときに、リストア元を選ぶ画面が呼び出されます。カーソル[◀]/[▶]キーを使って“ExtDRV”を選んで、[ENTER]キーを押してください。



5. プロジェクトを保存したZIP/MOディスク(ディスク番号=1)をドライブに挿入して、[ENTER]キーを押してください。

リストア元となるプロジェクト名と、新規のプロジェクト番号が表示されます。また、カーソル[▼]キーを押せば、リストア元をディレクトリ名で確認できます。



● NOTE ●

- ・複数のディスクに分割して保存したプロジェクトの場合は、必ずそのプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入してください。これ以外のディスクを挿入しても、そのプロジェクトの名前は表示されません。
- ・なお、リストア元となるディスクを変更したいときは、[EXIT]キーを押してからディスクを入れ替え、手順4からもう一度操作してください。

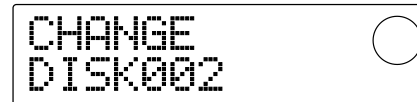
6. ダialを回してリストア元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください

リストアの実行を確認する“LOAD SURE?”の画面に切り替わります。

7. リストアを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

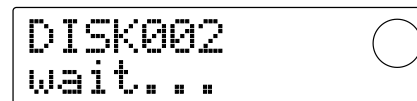
リストアを開始すると、“LOAD wait...”の文字が表示されます。

複数のZIP/MOディスクに分割して保存されたプロジェクトの場合は、1枚目のディスクの読み込みが終わったところで、次のディスクの挿入を求めるメッセージが表示されます。



8. 上記のメッセージが表示されたときは、新しいZIP/MOディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

リストアが再開され、新しいディスク番号と“wait...”の文字が表示されます。



なお、操作を中断したいときは[EXIT]キーを押してディスプレイに“CANCEL?”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

複数のディスクに分割して保存されたプロジェクトの場合は、正しい順番でディスクを挿入しないと、正常なリストア操作が行えません。

9. プロジェクトがすべて読み込まれるまで、上記の操作を繰り返してください。

リストアが完了すると“LOAD COMPLETE”という表示に変わります。

10. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

■ハードディスクからリストアする場合

1. MRS-1044シリーズにハードディスクが正しく接続されていることを確認してください。

2. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

3. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044シリーズがハードディスクを認識していません。ハードディスクの電源

やSCSIの接続を確認してください。

4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP LOAD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

リストア元となるプロジェクト名と、新規のプロジェクト番号が表示されます(カーソル[▼]キーを押すと、リストア元をディレクトリ名で確認できます)。



5. ダイアルを回してリストア元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

リストアの実行を確認する“LOAD SURE?”の画面に切り替わります。

6. リストアを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

リストアを開始すると、“LOAD wait...”の文字が表示されます。

リストアが完了すると“LOAD COMPLETE”という表示に変わります。

7. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

を確認してください。

3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。

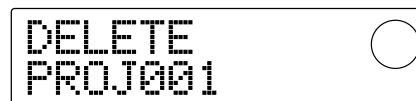
4. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044シリーズがSCSI機器を認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

5. カーソル[◀]/[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP DELETE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

削除するディレクトリを選択する画面が呼び出されます。



6. ダイアルを回して、削除したいディレクトリを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディレクトリの削除を確認する“DELETE SURE?”の画面に切り替わります。

7. ディレクトリの削除を実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

ディレクトリの削除を開始すると、“DELETE wait...”の文字が表示されます。

削除が完了すると“DELETE COMPLETE”という表示に変わります。

8. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

● NOTE ●

・複数のメディアに分けてバックアップしたデータを削除したいときは、すべてのメディアに対して上記の操作を行う必要があります。

・このとき、誤って他のプロジェクトを削除しないように、必ずディレクトリ名を確認してください。

バックアップデータを削除する

バックアップ先のメディア(ZIPディスク、MOディスク)やハードディスクから、不要になったバックアップデータ(ディレクトリ)を削除します。

● NOTE ●

CD-R/CD-RWディスクにバックアップしたデータは削除できません。ただし、CD-RWディスクに限り、ディスク全体を消去して再利用することは可能です(→P18)。

1. MRS-1044シリーズにSCSI機器が正しく接続されていることを確認してください。

● NOTE ●

削除したディレクトリは、復帰させることができなくなります。以下の操作は慎重に行ってください。

2. ZIP/MOドライブからバックアップデータを削除するときは、適切なメディアが挿入されていること

外部記憶装置をフォーマットする

MRS-1044シリーズに接続されたZIP／MOドライブのメディアやハードディスクをフォーマット(初期化)します。ZIPディスク、MOディスク、ハードディスクをMRS-1044シリーズで初めて使用するときは、必ずこの処理を行ってください。

● NOTE ●

フォーマットを実行するとメディア上のすべての情報が消去され、復帰させることができなくなります。以下の操作は慎重に行ってください。

1. MRS-1044シリーズにSCSI機器が正しく接続されていることを確認してください。
2. ZIP／MOドライブをフォーマットするときは、適切なメディアが挿入されていることを確認してください。
3. メイン画面で[PROJECT/UTILITY]キーを押してください。
4. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“UTILITY BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

● NOTE ●

上記のメニューが表示されないときは、MRS-1044シリーズがSCSI機器を認識していません。ドライブの電源やSCSIの接続を確認してください。

5. カーソル[◀]／[▶]キーを使ってディスプレイに“BACKUP FORMAT”と表示させ、[ENTER]キーを2回押してください。

ディスプレイに“FORMAT SURE?”と表示されます。

6. フォーマットを実行するには[ENTER]キーを押してください。また、中止するには[EXIT]キーを押して前の画面に戻ってください。

フォーマットを開始すると、“FORMAT wait...”の文字が表示されます。

削除が完了すると“FORMAT COMPLETE”という表示に変わります。

7. 何回か[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

MRS-1044CDを工場出荷時の状態に戻す



MRS-1044CDモデルには、ハードディスクを工場出荷時の状態に戻す「リカバリーディスク」というCD-ROMが付属しています。ここでは、「リカバリーディスク」の使用方法について説明します。

注意！ MRS-1044CDを工場出荷時の状態に戻すと、お客様ご自身のプロジェクトがすべて消去されてしまいますので、十分ご注意ください。残しておきたいプロジェクトのデータは、必ずバックアップを作成してください。

1. MRS-1044CDの電源が入っていることを確認し、フロントパネルのイジェクトボタンを押して、CD-R/RWドライブのトレイを排出してください。

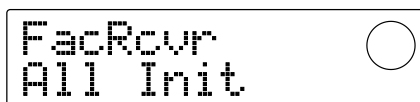
2. 付属のCD-ROM「リカバリーディスク」をトレイに乗せ、トレイを奥に軽く押し込んでください。

CD-R/RWドライブのトレイが閉じます。

3. MRS-1044CDの電源を切り、もう一度電源を入れ直してください。

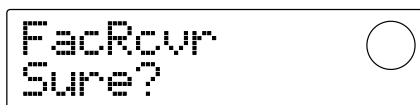
「リカバリーディスク」が挿入された状態で電源を入れると、MRS-1044が“CD-ROMモード”と呼ばれる特殊モードで起動します。

CD-ROMモードで起動したときは、ディスプレイに“FacRcvr All Init”と表示されます。



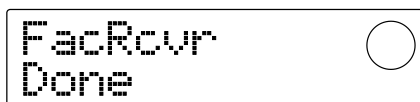
4. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が“FacRcvr Sure?”に変わります。



5. ファクトリーリカバリーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

ファクトリーリカバリーが開始されます。ファクトリーリカバリーが終了すると、ディスプレイに“FacRcvr Done”と表示されます。



6. ファクトリーリカバリーが済んだら、イジェクトボタンを押してCD-R/RWドライブから「リカバリーディスク」を取り出し、MRS-1044CDの電源を切ってください。

この後MRS-1044CDの電源を入れると、通常モードで起動します。

故障かな？と思われる前に

MRS-1044シリーズやSCSI機器の動作がおかしいと感じたときは、まず次の項目を確認してください。

■ MRS-1044シリーズがSCSI機器を認識しない

- ・ SIB-01が正しく装着されているかを確認してください。
- ・ MRS-1044シリーズのシステムがver 2.0以降にアップデートされているかを確認してください。
- ・ SCSIケーブルが適切に接続されているか、SCSI機器の電源が入っているかを確認してください。
- ・ SCSI IDの設定が適切かを確認してください。
- ・ 最後に接続された機器にターミネーターが取り付けられているか、または内蔵ターミネーターがオンになっているかを確認してください。まれに、ターミネーターを外した方が動作が安定することもあります。

■ MRS-1044シリーズで作成したオーディオCDを、一般のCDプレーヤーで再生できない

- ・ ファイナライズ処理は済んでいますか？
- ・ 古いCDプレーヤーで再生しようとしていませんか？
古いタイプのCDプレーヤーの中には、CD-RディスクのCDオーディオを再生できないものがあります。なお、CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCDプレーヤーでは再生できません。

■ CD-R/CD-RWディスクにオーディオデータが書き込めない

- ・ すでにファイナライズ処理を施してありませんか？

■ バックアップできない

- ・ すでにオーディオデータが書き込まれたCD-R/CD-RWディスクではありませんか？
- ・ ハードディスクの容量は十分ですか？

■ 分割して保存したプロジェクトをリストアできない

- ・ 適切なディスクが入っていますか？
プロジェクト単位でバックアップした場合はディスク番号=1のディスクを挿入します。ハードディスク全体をバックアップした場合は、目的のプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入します。

■ UIB-01 使用時にアクセスインジケータが点灯したままになる

MRS-1044CDモデルにUIB-01を装着して、USBモードにすると、アクセスインジケータが点灯したままになる場合があります。USBモードの動作には支障ありませんので、そのままご使用ください。

■ 何かコマンドを実行しようとすると、次のようなメッセージが表示される

【MOドライブ、ZIPドライブ、ハードディスク関連】

- NO DIR …………… ディレクトリが存在しません。
- INSERT DISKxxx …… ディスク番号xxxのディスクを挿入してください。
- FULL …………… ハードディスクの残り容量が足りません。
- NO DATA…………… 該当するデータが存在しません。
- SAME DIR …………… その名前のディレクトリは、すでに存在します。

【CD-R/RWドライブ関連】

- FULL…………… CD-R/CD-RWディスクの残り容量が足りません。
- INSERT DISCxxx …… ディスク番号xxxのディスクを挿入してください。
- NO AUDIO …………… CD-R/RWドライブに、オーディオCD以外のディスクが入っています。
- NO DATA …………… 該当するデータが存在しません。
- NO DISC …………… CD-R/RWドライブにディスクが入っていません。
- NotBLANK…………… 未使用のCD-R/RWディスクではありません。
- NOT CD-R …………… CD-R/RWドライブにCD-R/RW以外のディスクが入っています。

【MRS-1044関連】

- HDD FULL…………… MRS-1044の内蔵ハードディスクの残り容量が足りません。
- PRJ FULL …………… MRS-1044の内蔵ハードディスクには、これ以上プロジェクトを作れません。

MRS-1044CD / MRS-1044 ver 2.0 追加エフェクトパッチ一覧

■ LINE ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント
15	WideDrms	内蔵のドラムトラックに効果的なワイド・ステレオ・エフェクト
16	DanceDrm	低域をブーストして音圧感を増すダンスリズム用エフェクト
17	Octaver	1オクターブ下の音を追加するSFX系エフェクト
18	Percushn	パーカッションサウンドにエア感、プレゼンス、ステレオ感をあたえる
19	MoreTone	中域を持ち上げて歪んだギターサウンドのボディを強調します
20	SnrSmack	内蔵ドラムサウンドにプレゼンスを与え、スネアのスナッピー感を強調
21	Shudder!	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
22	SwpPhase	強力なレゾナンス効果のフェイザーエフェクト
23	DirtyBiz	リングモジュレーターを使用してローファイな歪みを与えるエフェクト
24	Doubler	ボーカルトラックにも効果的なダブリングエフェクト

■ MASTERING ALGORITHM

No.	PATCH NAME	コメント
12	RockShow	ロックスタイルのミックスにライブ感を与えるマスタリング
13	Exciter	中域以上に軽い歪み系ローファイ効果を与えるマスタリング
14	Clarify	どんなミックスにも使えるハイエンドの帯域を伸ばすマスタリング
15	VocalMax	バックに埋もれたボーカルを引き立てるマスタリング
16	RaveRez	強力なフィルター効果をスイープさせる特殊効果が得られる



株式会社ズーム
〒183-0022
東京都府中市宮西町2-10-2 ノアビル1階
TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan MRS-1044CD - 5010-1