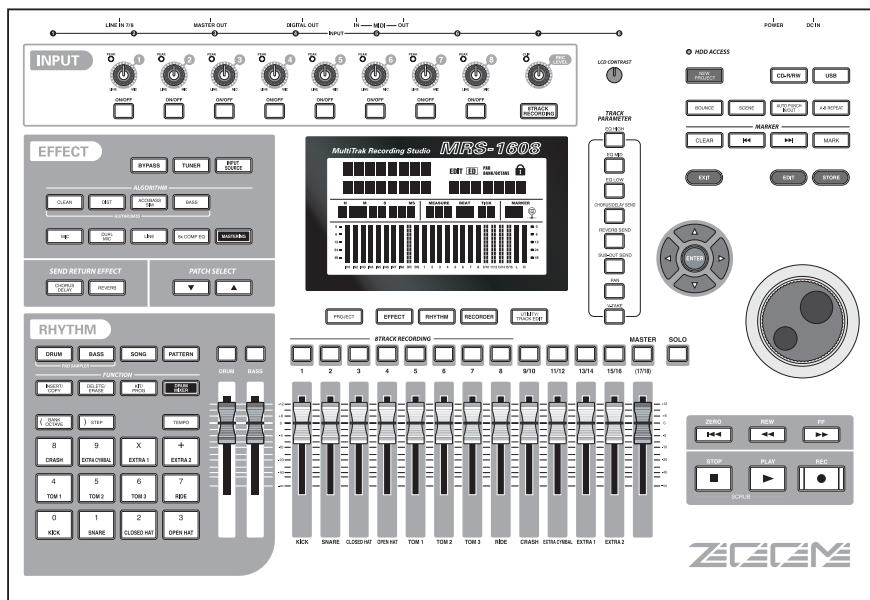


MultiTrak Recording Studio MRS-1608



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。

電源について



警告

MRS-1608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-1608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。

長時間で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。

接地について



警告

MRS-1608は設置条件によっては、金属部分に微量の電気を感じることがあります。気になる方は必要に応じて、接地端子（リアパネルのネジ止め部）を利用して外部のアースか大地に接地してご使用ください。

その際、危険ですので下記の場所には接地しないでください。

- 水道管（感電の危険があります）
- ガス管（爆発の危険があります）
- 電話線のアースや避雷針（落雷のときに危険です）

使用環境について



注意

MRS-1608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
- 湿度が極端に高い場所や、水滴のかかる場所
- 砂やほこりの多い場所
- 振動の多い場所

取り扱いについて



警告

MRS-1608の上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。



注意

MRS-1608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。

接続ケーブルと入出力ジャックについて



注意

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なってください。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なってください。

改造について



注意

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。

音量について



注意

MRS-1608を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

CD-R/RWドライブについて



注意

CD-R/RWドライブの光ピックアップから放射されるレーザー光を直視しないでください。視覚障害の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

MRS-1608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-1608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-1608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。

データのバックアップについて

MRS-1608に保存されたデータは、機器の故障や誤った操作などにより失われることがあります。大切なデータはバックアップを取っておいてください。

著作権について

他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。著作権法違反に対する処置に関して、(株)ズームは一切の責任を負いません。

保証書の手続きとサービスについて

MRS-1608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。

* MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

* 文中のその他の商標および登録商標は、各所有者に属します。

* 文中のすべての商標および登録商標は、それらの識別のみを目的として記載されており、各所有者の著作権を侵害する意図はありません。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意	2	任意の範囲をリピート再生する (A-Bリピート機能)	37
はじめに	7	目的的位置を検索する (スクラブ／プレビュー機能)	38
ごあいさつ	7	スクラブ／プレビュー機能を利用する	38
MRS-1608のご紹介	9	スクラブ再生の方向や長さを変更する	38
レコーダー	10	一部分のみを録音し直す (パンチイン／アウト機能)	39
リズムセクション	10	マニュアルパンチイン／アウト	39
ミキサー	11	オートパンチイン／アウト	40
エフェクト	11	複数のトラックをマスタートラックにまとめる (ミックスダウン機能)	41
各部の名称	12	マスタートラックについて	41
トップパネル	12	マスタートラックにミックスダウンする	41
リアパネル	14	マスタートラックを再生する	41
フロントパネル	14	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)	42
接続	15	バウンスの動作を設定する	42
CD-R／RWドライブの取り付け方法	17	バウンスを実行する	43
電源のオン／オフ	19	ドラム／ベーストラックの演奏を録音する (リズムレコーディング機能)	44
電源を入れる	19	録音ソースとしてドラム／ベーストラックを選択する	44
電源を切る (シャットダウン)	19	録音を実行する	44
デモソングを聴いてみよう	20	8トラックに同時録音する (8トラックレコーディング機能)	45
デモソングを選ぶ	20	8トラックレコーディング機能について	45
デモソングを再生する	20	入力信号をトラックに割り当てる	45
録音してみよう	21	マーカー機能	46
クイックツアー	22	マーカーを登録する	46
ステップ1 録音前の準備	22	マーカーの位置に移動する	47
1-1 新規プロジェクトを作成する	22	マーカーを消去する	47
1-2 使用するリズムパターンを選択する	23	前カウントの動作を設定する	48
ステップ2 最初のトラック録音	24	リファレンス[トラック編集]	49
2-1 入力感度を調節する	24	範囲を指定する編集	49
2-2 インサートエフェクトをかける	25	範囲を指定する編集の基本操作	49
2-3 トラックを選んで録音する	26	指定範囲のデータを複製する	50
ステップ3 オーバーダビング	28	指定範囲のデータを移動する	51
3-1 入力感度やインサートエフェクトを設定する	28	指定範囲のデータを消去する	52
3-2 トラックを選んで録音する	28	指定範囲の前後を削除する (トリミング)	52
ステップ4 ミキシング	29	指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる	53
4-1 インブット／リズムセクションを消音する	29	指定範囲のデータを反転させる	54
4-2 音量／EQ／パンを設定する	29	指定範囲のデータの長さを伸縮させる	54
4-3 センドリターンエフェクトをかける	31	指定範囲のピッチを補正する	55
4-4 トラックにインサートエフェクトをかける	32	指定範囲のオーディオデータから3声のハーモニーを 生成する	57
ステップ5 ミックスダウン	33	指定範囲のオーディオデータから1声のハーモニーを 生成する	59
5-1 マスタリングエフェクトをかける	33	Vテイクを操作する編集	61
5-2 マスタートラックにミックスダウンする	34	Vテイクを操作する編集の基本操作	61
リファレンス[レコーダー]	35	Vテイクを消去する	62
Vテイク	35	Vテイクを複製する	62
Vテイクについて	35	Vテイクを移動する	63
Vテイクを切り替える	35	Vテイク同士を入れ替える	63
Vテイクに名前を付ける	36	他のプロジェクトからVテイクを取り込む	64
曲中の好きな位置に移動する (ロケート機能)	37	トラックのキャプチャーとスワップ	65
		トラックをキャプチャー (取得)する	65
		トラックをスワップ (交換)する	66

リファレンス [フレーズループ]	67	リズムソングを再生する	111
取り込み可能なフレーズについて	67	リズムソングを編集する	111
フレーズの取り込み	68	特定範囲の小節をコピーする	111
フレーズの取り込みの基本操作	68	リズムソング全体を移調する (トランスポーズ)	112
現在のプロジェクトからフレーズを取り込む	69	リズムソングをコピーする	112
WAV/AIFFファイルを取り込む	70	リズムソングを削除する	113
他のプロジェクトからフレーズを取り込む	71	リズムソングに名前を付ける	113
フレーズの各種パラメーターを調節する	71	オリジナルのドラムキットを作る	114
フレーズをコピーする	73	パッドごとの音色や設定を変える	114
フレーズを削除する	73	ドラムキットに名前を付ける	116
フレーズループをトラックに書き出す	73	ドラムキットをコピーする	116
フレーズループのFAST入力について	74	ドラム音色ごとの音量をフェーダーで調節する	117
フレーズループをトラックに書き出す	75	他のプロジェクトからリズムソング/ リズムパターンを取り込む	117
リファレンス [ミキサー]	77	リズムセクションの各種設定を変更する	118
ミキサーについて	77	各種設定の基本操作	118
入力信号をトラックに割り当てる	78	前カウントの長さを変える	119
トラックごとに信号を加工する (トラックパラメーター)	80	メトロノームの音量を変える	119
2本のトラックを連動させる (ステレオリンク)	82	パッドの感度を変える	120
サブアウト端子から任意のインプット/トラックの 信号を出力する	82	メモリーの残量を表示する	120
ソロ機能を使う	84	パンの左右を入れ替える	120
ミキサーの設定を保存/呼び出しする (シーン機能)	84	リファレンス [パッドサンプラー]	121
シーンを保存する	84	パッドサンプラーについて	121
シーンを呼び出す	85	サンプルプールに取り込み可能な素材について	122
シーンの切り替えを自動化する	85	サンプルの取り込み	122
特定のパラメーターのみをシーンから除外する	86	サンプルの取り込みの基本操作	122
リファレンス [リズム]	87	トラック/Vテイクの一部を取り込む	123
リズムセクションについて	87	WAV/AIFFファイルを取り込む	124
ドラムキットとベースプログラム	87	サンプルの各種要素を設定する	125
リズムパターン	88	サンプルを編集する	126
リズムソング	88	サンプルを複製する	126
リズムパターンモードとリズムソングモード	88	サンプルを削除する	127
レコーダーセクションとリズムセクションの同期	88	サンプルの特定範囲を編集する	127
リズムパターンを演奏する	89	サンプラープログラムを作成する	128
リズムパターンを選択する	89	新規サンプラープログラムの作成	128
テンポを変更する	89	パッドにサンプルを割り当てる	129
ドラムキット/ベースプログラムを変える	90	サンプラープログラムを編集する	131
パッドで鳴らす音色や音階を選択する	91	サンプラープログラムに名前を付ける	131
リズムパターンを作成する	93	サンプラープログラムをコピーする	131
入力前の準備	93	サンプラープログラムを削除する	132
ドラムシーケンスのリアルタイム入力	94	パッドを使ってパッドサンプラーを演奏する	133
ベースシーケンスのリアルタイム入力	95	リズムパターンを使ってパッドサンプラーを 再生する	134
ドラムシーケンスのステップ入力	96	パッドによるサンプラーの演奏をオーディオ トラックに録音する	135
ベースシーケンスのステップ入力	98	他のプロジェクトからサンプラープログラムを 取り込む	136
パターンのコード情報を入力する	100	リファレンス [エフェクト]	138
ドラム/ベースシーケンスの音量レベルを変更する	101	エフェクトについて	138
リズムパターンに名前を付ける	101	インサートエフェクト	138
リズムパターンを編集する	102	センドリターンエフェクト	138
リズムパターンをコピーする	102	インサートエフェクトを使う	139
リズムパターンを削除する	103	インサートエフェクトのパッチについて	139
リズムソングを作る	103	インサートエフェクトの挿入先を変える	140
リズムソングを選択する	103	インサートエフェクトのパッチを選ぶ	141
ステップ入力を使ってパターン情報を入力する	104	インサートエフェクトのパッチを編集する	142
FAST入力を使ってパターン情報を入力する	106	インサートエフェクトのパッチの保存/ 入れ替えを行う	145
コード情報を入力する	108	インサートエフェクトのパッチ名を変える	145
その他の情報を入力する	109		

モニター信号のみにインサートエフェクトをかける	146	リファレンス [その他の機能]	177
センドリターンエフェクトを使う	147	プロジェクトを連続再生する	
センドリターンエフェクトのパッチについて	147	(シーケンスプレイ)	177
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ	147	プレイリストを作成する	177
センドリターンエフェクトのパッチを編集する	147	プレイリストを再生する	178
センドリターンエフェクトのパッチの保存/ 入れ替えを行う	148	チューナー機能を使う	179
センドリターンエフェクトのパッチ名を変える	149	クロマチックチューナーを使う	179
他のプロジェクトからパッチを取り込む	149	その他のチューナータイプを使う	180
リファレンス [CD作成]	151	フットスイッチの機能を変更する	181
オーディオCDの作成について	151	マスターディスク/テープのデジタルコピーを 禁止する	182
CD-R/RWディスクについて	151	レベルメーターの表示方法を切り替える	182
オーディオCDを作成する	152	オプションカードを使ってコンピューターと 接続する	183
プロジェクト単位でオーディオCDを作成する	152	ハードディスクのメンテナンス	184
アルバム単位でオーディオCDを作成する	153	メンテナンスの基本操作	184
マーカ機能を使ってトラックを分割する	155	内蔵ハードディスクを検証/修復する (スキャンディスク)	184
プレイリストをアルバムに取り込む	156	システムファイルデータを書き直す (ファクトリーイニシャル)	185
オーディオCDを再生する	157	ハードディスクをフォーマットする (オールイニシャル)	185
CD-R/RWディスクをファイナライズ処理する	158	付属CD-ROMによるハードディスクの メンテナンス	186
CD-RWディスクを消去する	159	仕様	187
オーディオCDをプロジェクトに取り込む	160	故障かな?と思われる前に	188
バックアップCDの作成と読み込み	161	再生時のトラブル	188
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを保存する	161	録音時のトラブル	188
CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを 保存する	162	エフェクト関連のトラブル	189
CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む	163	リズム関連のトラブル	189
リファレンス [プロジェクト]	165	MIDI関連のトラブル	189
プロジェクトについて	165	CD-R/RWドライブ関連のトラブル	190
プロジェクトを操作する	165	その他のトラブル	190
プロジェクトの基本操作	165	資料	191
プロジェクトを読み込む	166	エフェクトパラメーター	191
新規プロジェクトを作成する	166	インサートエフェクト	191
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	167	センドリターンエフェクト	201
プロジェクトを複製する	167	エフェクトパッチ	202
プロジェクトを消去する	168	インサートエフェクト	202
プロジェクト名を変更する	168	センドリターンエフェクト	208
プロジェクトにプロテクトをかける	169	リズムパターン	209
リファレンス [MIDI]	170	ドラムキット	211
MIDIについて	170	ベースプログラム	211
MIDIを使ってできること	170	インストゥルメント	212
MIDIの設定を変更する	171	MIDIノートナンバー対応表	214
MIDI設定の基本操作	171	フレーズ	215
ドラムキット/ベースプログラムのMIDIチャンネルを 設定する	171	MRS-1608のハードディスクの内容	217
タイミングクロックの送信のオン/オフを切り替える	172	MRSシリーズとの互換性	217
ソングポジションポインターの送信のオン/オフを 切り替える	172	MIDIインプリメンテーション	218
スタート/ストップ/コンティニューの送信のオン/ オフを切り替える	172	MIDIインプリメンテーションチャート	219
プログラムチェンジの送信のオン/オフを切り替える	173	索引	220
MIDIタイムコード (MTC) の送信のオン/オフを 切り替える	173		
SMFプレーヤーを使う	174		
プロジェクトにSMFを取り込む	174		
SMFの出力先を選択する	175		
SMFを再生する	176		

はじめに

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-1608（以下“MRS-1608”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。MRS-1608は、次のような特長を備えています。

■ 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、サンプラー、デジタルミキサー、エフェクト、CD-R／RWドライブなど、音楽制作に必要な機能を一体化。リズムトラック制作からマルチ録音、ミックスダウン、オーディオCDの作成まで、すべての作業を1台でこなします。

■ 16トラック×10仮想トラックの充実したトラック数

レコーダーには、16本のオーディオトラック（モノラル×8、ステレオ×4）に加え、ミックスダウン専用のマスタートラック（ステレオ）を搭載。どのトラックにも10本の仮想トラック（Vテイク）が含まれており、Vテイクを切り替えながら録音して、後から最良のVテイクを選ぶことができます。録音したオーディオデータは、コピー、移動などの基本的な編集に加え、タイムストレッチ／コンプレッションやピッチ補正といった特殊編集も行えます。

■ 8系統の同時録音にも対応する豊富な入出力

フロント／リアパネルに3種類／8系統の入力端子を装備。ギター／ベースなどのハイインピーダンスの楽器から、ダイナミックマイクやコンデンサーマイク、さらにシンセサイザーなどのラインレベル機器まで、あらゆるソースに対応できます。

通常の操作では、任意の2系統の信号を選んで録音が行えます。さらに、最大8系統の信号を同時に録音する8トラックレコーディングモードにも対応。ドラムのマルチマイク録音やバンドの1発録音に威力を発揮します。

出力系は、アナログ／デジタル（オプティカル）のステレオ出力に加え、別系統のミックスを出力可能なSTEREO SUB-OUT端子を装備。録音時のモニター用として、あるいは外部エフェクトへのセンド端子として利用できます。

■ 16トラック同時のピンポン録音にも対応するバウンス機能

簡単な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。16トラックすべてを再生しながらドラム＋ベース音源の演奏を加えたステレオミックスを、空いている2本のVテイクに録音できます。

また、バウンス先としてマスタートラックを選べば、通常のオーディオトラックは犠牲にせずに、内部だけでミックスダウンが行えます。

■ガイドリズムや伴奏に利用できるリズム機能

内蔵のリズム機能には、ドラム+ベース音源を使った 400 種類以上の伴奏パターン（リズムパターン）を搭載。オリジナルのパターンをリアルタイム/ステップ入力で作成することも可能です。

録音時のガイドリズムとしてパターンを利用するほか、パターンの演奏順やコードをプログラムして1曲分の伴奏（リズムソング）を作成することもできます。リズムソングのプログラム方法は、従来のステップ入力方式に加え、演奏順や繰り返し回数を数式で指定する ZOOM 独自の FAST方式を採用。繰り返しの多いリズムソングを素早く作成できます。

■オーディオ素材を切り貼りするフレーズループ機能

オーディオトラックの一部、または CD-ROM ディスク上のオーディオファイルを素材として取り込み、ドラムやギターリフなどのループを作成する“フレーズループ機能”を搭載。ループ素材の演奏順や繰り返し回数を FAST方式でプログラムして、任意のトラック/Vテイクにオーディオデータを書き出しできます。

■オーディオ素材をパッドで演奏できるパッドサンプラー機能

オーディオトラックの一部、または CD-ROM から取り込んだオーディオファイルをパッドで演奏する“パッドサンプラー機能”を搭載。楽曲に効果音を加えたり、独自の音色を使ってリズムパターンを演奏したりできます。

■ミックスオートメーションにも対応する内蔵ミキサー

オーディオトラックの再生信号、ドラム/ベース音色の演奏をミックスするデジタルミキサーを内蔵。トラックごとに音量、パン、EQ、エフェクトセンドレベルなどを操作できます。さらに、これらミックスパラメーターの設定を“シーン”として保存可能。楽曲の任意の位置でシーンを自動的に切り替え、ミックスオートメーションとして利用できます。

■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由で利用する“センドリターンエフェクト”の2種類を搭載。録音時のエフェクトの“かけ録り”から、録音済みトラックへの“後がけ”、ミックスダウン/バウンス時のマスタリング処理まで、幅広く利用できます。

■オーディオCDやバックアップが作成可能なCD-R/RWドライブ

CD-R/RWドライブ搭載モデルでは、マスタートラックに録音されたデータをCD-R/RWディスクに書き込み、オーディオCDを作成できます。また、録音済みの楽曲のバックアップデータをCD-R/RWディスクに保存しておくことも可能です。

CD-R/RW未搭載のモデルの場合でも、オプションのCD-R/RWドライブ“CD-02”を搭載すれば、ドライブ搭載モデルと同等の機能を利用できます。

MRS-1608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、このマニュアルを良くお読みください。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-1608のご紹介

MRS-1608の機能は、大まかに次の5つの部分に分けることができます。

●レコーダー

オーディオ信号の録音や再生を行います。

●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

レコーダーの出力やドラム／ベース音源の出力をステレオにミックスし、出力端子から出力したり、ミックスダウン専用のマスタートラックへと送り出します。

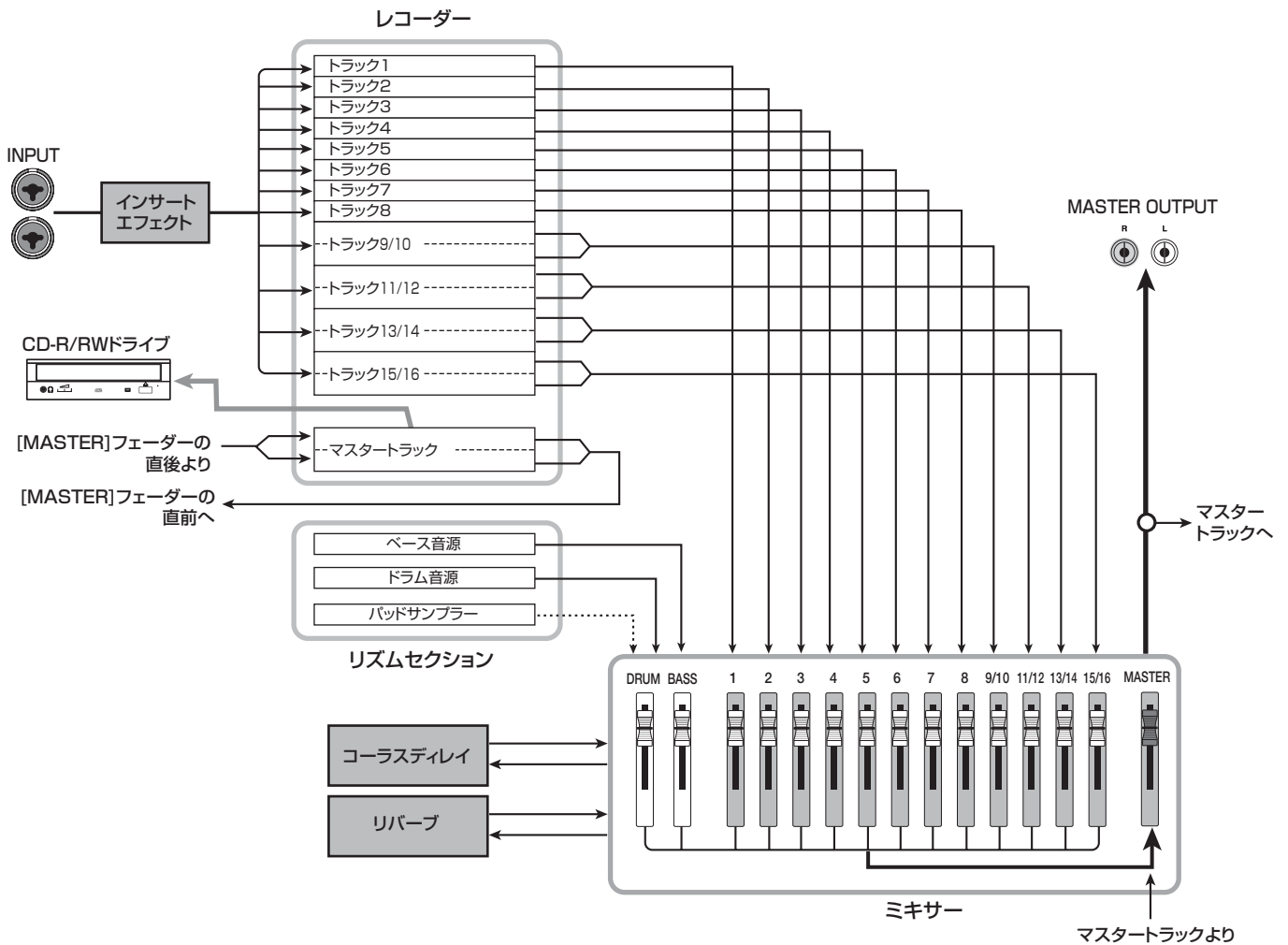
●エフェクト

入力信号、レコーダーの再生信号、ドラム／ベース音源などの出力信号にさまざまな効果を加えたり、加工したりします。

●CD-R/RWドライブ

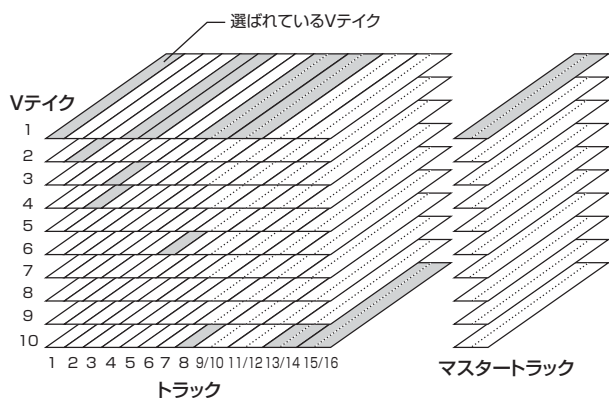
オーディオCDを作成したり、録音内容のバックアップを作成したりできます。また、ドライブに挿入されたオーディオCDやCD-ROMから、オーディオ素材を取り込むことも可能です。

下の図は、各部の関係と信号の流れを表したものです。



レコーダー

MRS-1608のレコーダーは、16のオーディオトラックから構成されており、モノラルトラック×8（トラック1～8）とステレオトラック×4（トラック9／10～15／16）が利用できます（“トラック”とは、オーディオデータを個別に記録する場所のことです）。最大で8トラックの同時録音、16トラックの同時再生が行えます。それぞれのトラックには、切り替え可能な10本の仮想トラック（これを“V テイク”と呼びます）が含まれており、トラックごとにいずれか1本のVテイクを選んで録音／再生を行います。



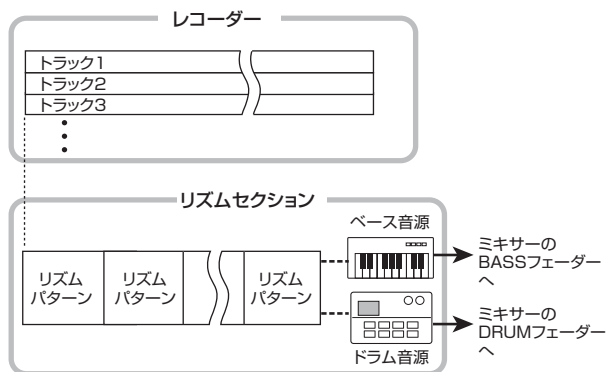
また、レコーダーには、通常のオーディオトラック1～16とは独立したステレオ仕様のトラック（マスタートラック）が搭載されています。マスタートラックはミックスダウン専用のトラックとして、あるいはオーディオCDを作成するときの素材として利用できます。

リズムセクション

MRS-1608には、レコーダーと同期してリズム伴奏を行うリズムセクションが搭載されています。リズムセクションでは、ドラム／ベース音源を使った511種類の伴奏パターン（これを“リズムパターン”と呼びます）が利用できます（400種類以上のパターンは、工場出荷時にプログラムされています）。既存のリズムパターンをそのまま使うだけでなく、その一部を変更したり、お客様独自のリズムパターンをゼロから作ることも可能です。

HINT

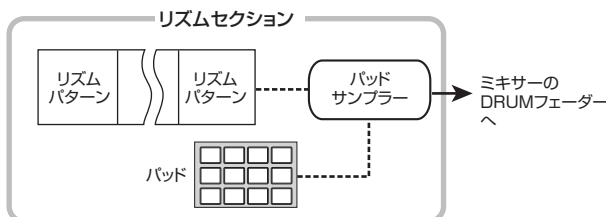
ドラム／ベース音源は、トップパネルのパッドやMIDIキーボードなどを使って演奏できます。



さらに、リズムパターンを演奏順に並べ、コードやテンポなどをプログラムして、1曲分のリズム伴奏（これを“リズムソング”と呼びます）が作成できます。リズムソングは最大10種類まで作成可能で、その中から1つを選んで編集／演奏を行います。

リズムセクションでは、ドラム／ベース音源の代わりに“パッドサンプラー”を使って演奏することもできます。パッドサンプラーは、オーディオトラックの一部や、CD-ROM上のオーディオファイルを取り込み、パッドやリズムパターン／リズムソングを使って演奏する機能です。

パッドサンプラーを利用すれば、リズムパターン／リズムソングを独自の音色で演奏したり、オリジナルの効果音を加えたりすることが可能となります。



HINT

必要ならば、ドラム／ベース音源やパッドサンプラーの出力信号をインサートエフェクトで加工し、レコーダーのトラックに録音することも可能です。

ミキサー

レコーダーのオーディオトラック 1 ～ 16 の再生信号やドラム／ベース音源の出力信号（ドラムトラック／ベーストラック）は、内蔵ミキサーへと送られます。内蔵ミキサーでは、トラック（オーディオトラック、ドラムトラック、ベーストラック）ごとに音量や音色を調節して、ステレオにミックスできます。それぞれのトラックでは音量、パン、3バンドEQなどの要素が調節できます。

エフェクト

MRS-1608 に内蔵されているエフェクトには、“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”という2種類があります。それぞれの特徴は次の通りです。

◆インサートエフェクト

特定の信号に挿入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3つの中から選択できます。

- ①入力端子の直後
- ②ミキサーの任意のトラック
- ③MASTERフェーダーの直前

初期状態では、入力端子の直後（①）に挿入されており、入力信号を加工して録音できます。挿入位置を②に変更すると、レコーダーのオーディオトラックやドラム／ベーストラックの中から任意のトラックのみを加工できます。

挿入位置を③に変更すると、最終的なステレオミックスを加工できます。この設定は、ミックスダウンを行うときに、楽曲全体の信号を加工するのに利用します。

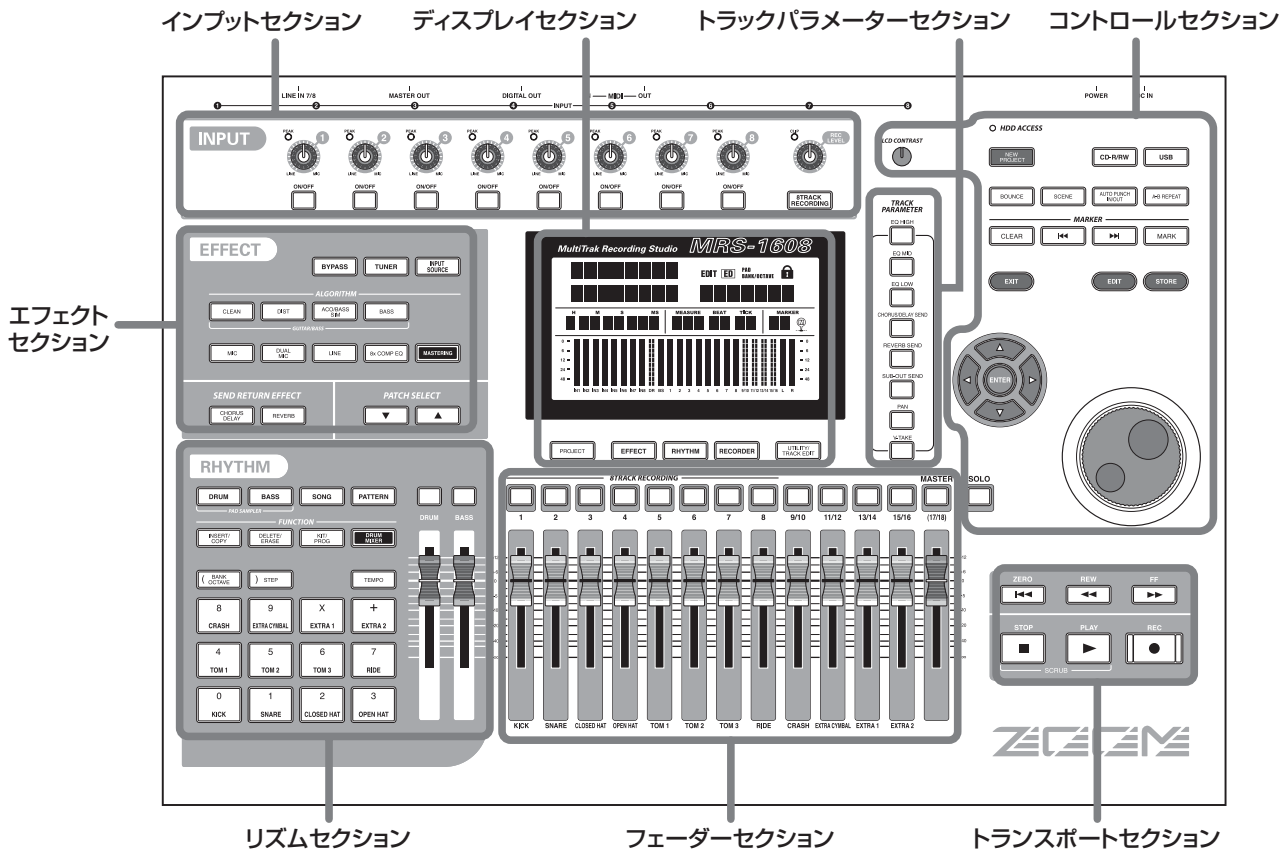
◆センドリターンエフェクト

内蔵ミキサーのセンド／リターンに内部接続されたエフェクトです。コーラス／ディレイとリバーブの2種類があり、同時に利用できます。

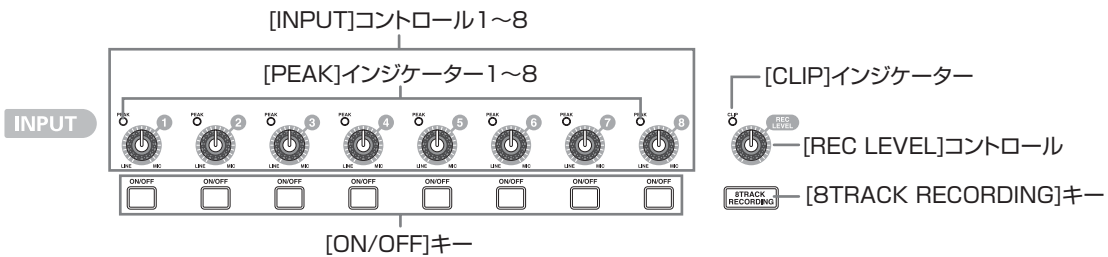
センドリターンエフェクトのかかり具合は、ミキサーのトラックごとにセンドレベル（センドリターンエフェクトへと送る信号の量）で調節できます。センドレベルを上げるほど、そのトラックのコーラス／ディレイやリバーブが深くかかります。

各部の名称

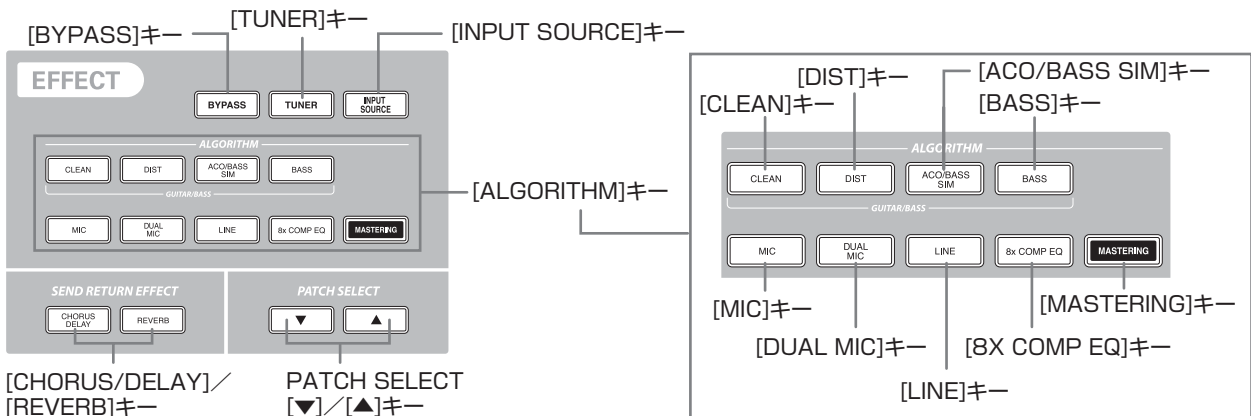
トップパネル



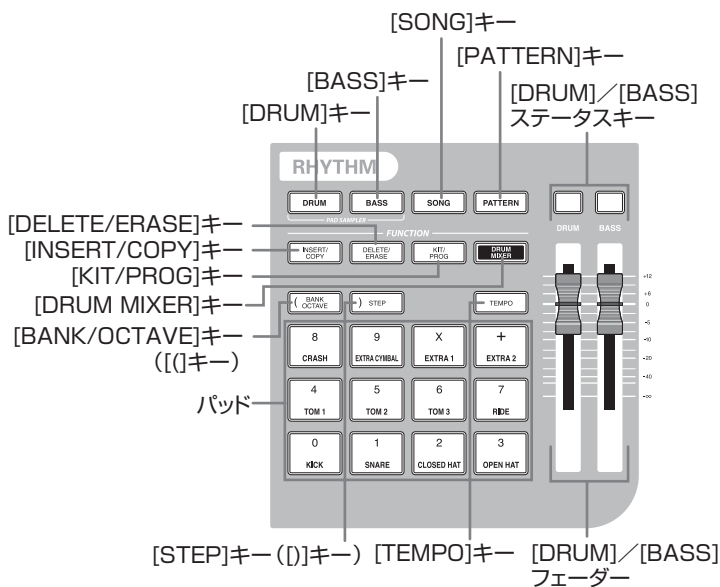
インプットセクション



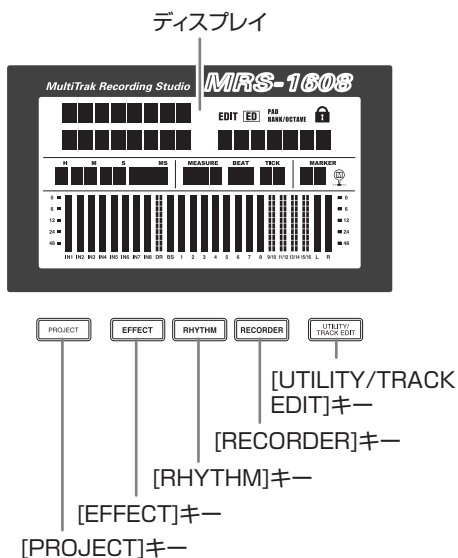
エフェクトセクション



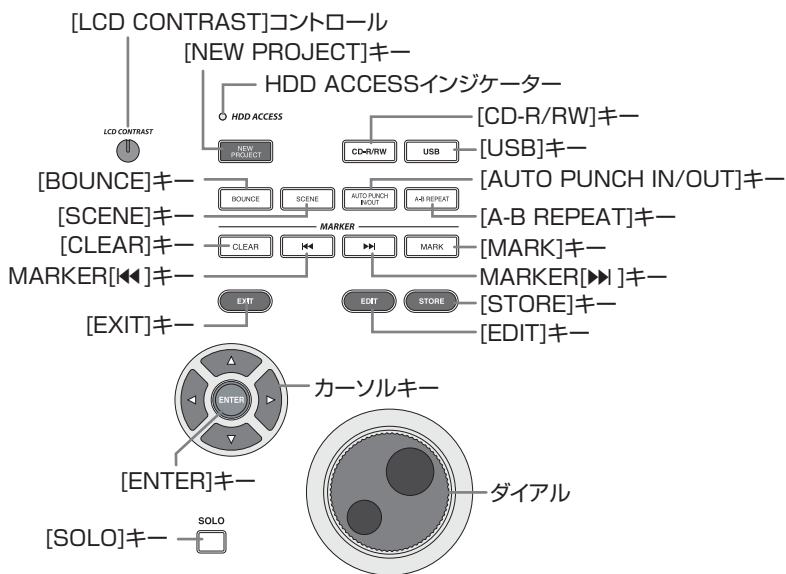
リズムセクション



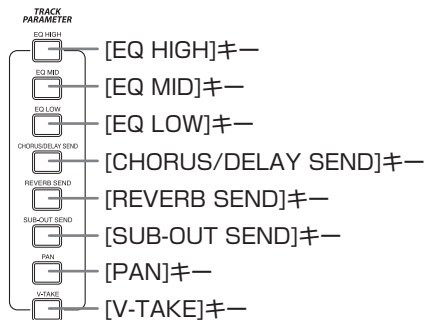
ディスプレイセクション



コントロールセクション

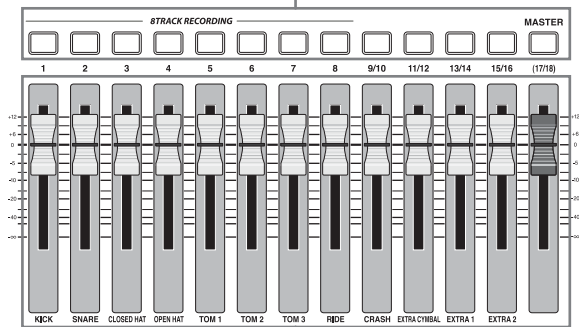


トラックパラメーターセクション



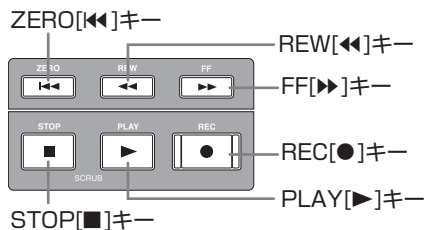
フェーダーセクション

ステータスキー (1~8, 9/10~15/16, [MASTER])

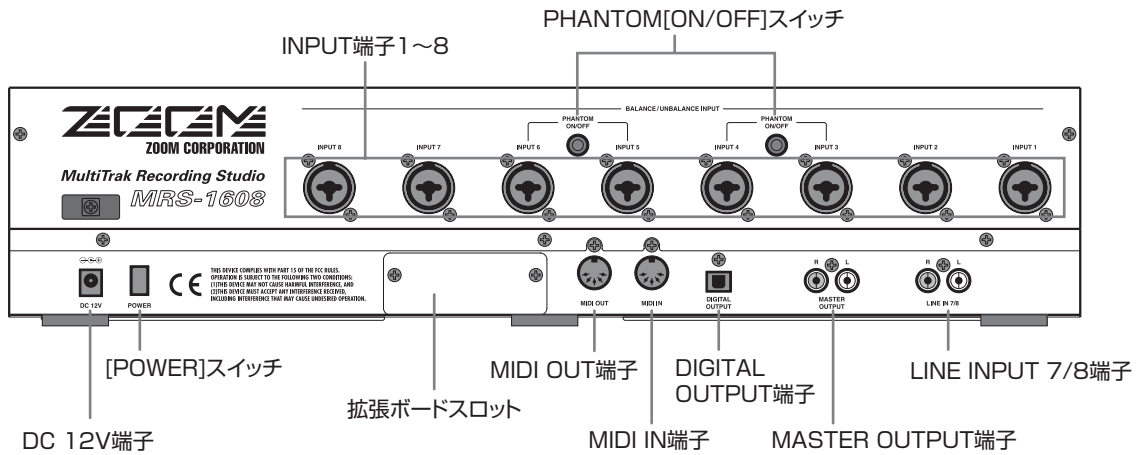


フェーダー (1~8, 9/10~15/16, [MASTER])

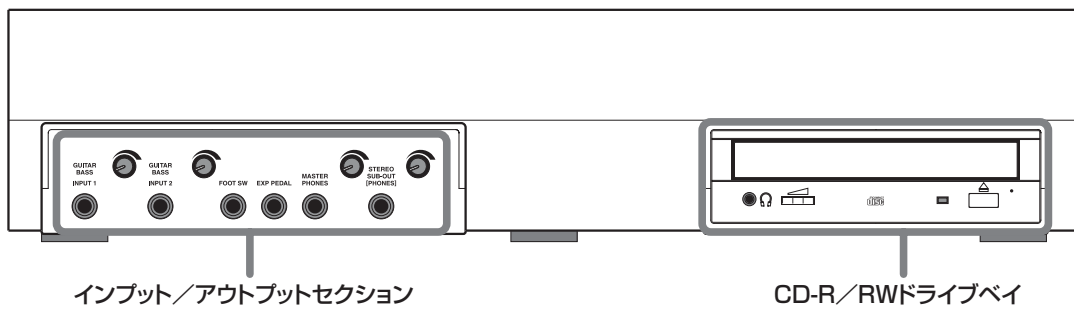
トランスポートセクション



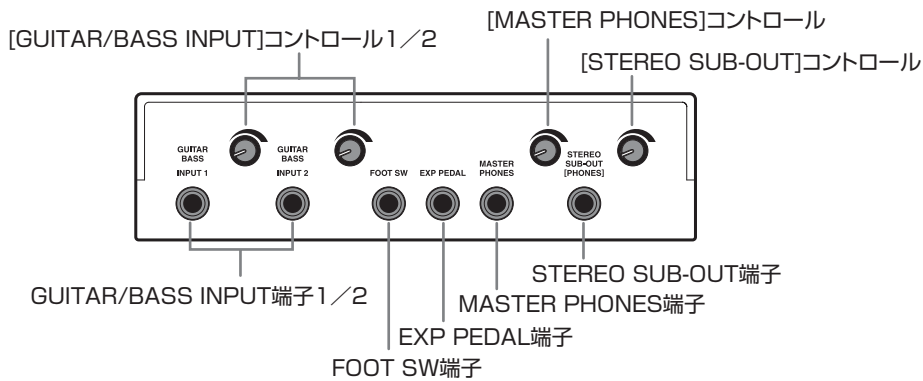
リアパネル



フロントパネル



インプット/アウトプットセクション

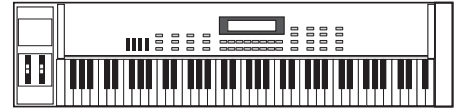


接続

下の図を参考に、楽器やマイク、オーディオ機器、MIDI機器などを接続してください。

シンセサイザーやサンプラーなど

シンセサイザーやCDプレーヤーなどステレオ出力の機器を接続するときは、外部機器のL側の出力端子を奇数番号のINPUT端子に、R側の出力端子を偶数番号のINPUT端子に接続します。

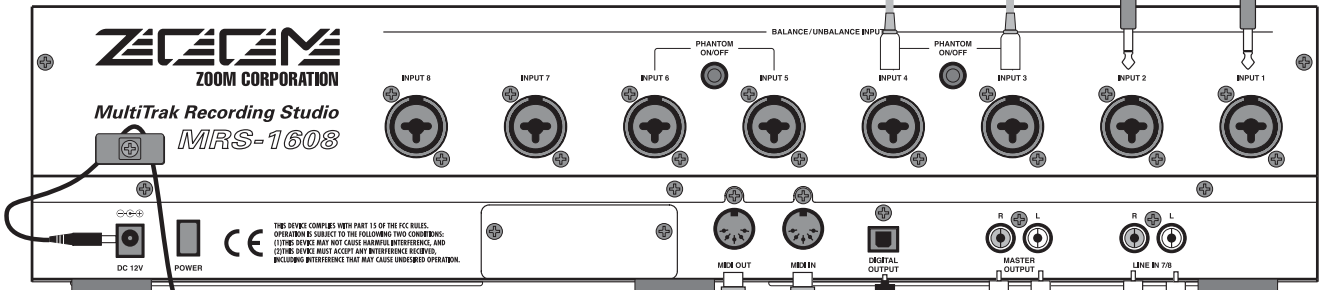


コンデンサーマイクに+48Vファンタム電源を供給するには、INPUT端子3/4またはINPUT端子5/6にコンデンサーマイクを接続し、対応するPHANTOM[ON/OFF]スイッチをオンに切り替えます。

ダイナミックマイク
またはコンデンサーマイク

INPUT端子1~8には、XLRプラグのケーブル、またはモノラルフォーンプラグのケーブル（バランス/アンバランス）のどちらでも接続できます。

リアパネル



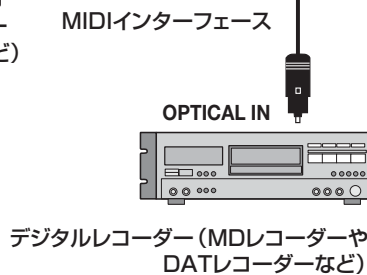
ACアダプター

ACアダプターのプラグは、図のようにフックに巻きつけておけば、ACアダプターのコードを誤って引っ張ったときでも、プラグが抜けてしまうことを防止できます

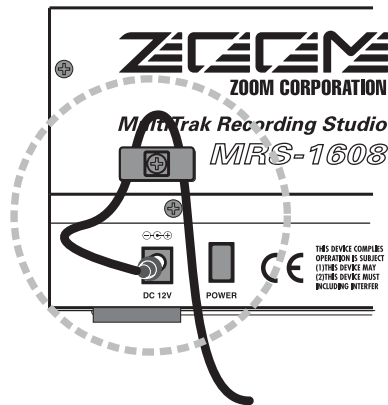


MIDIシーケンサー
(コンピューターなど)

MIDI IN
MIDI OUT



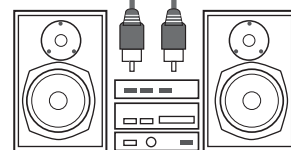
デジタルレコーダー (MDレコーダーや
DATレコーダーなど)



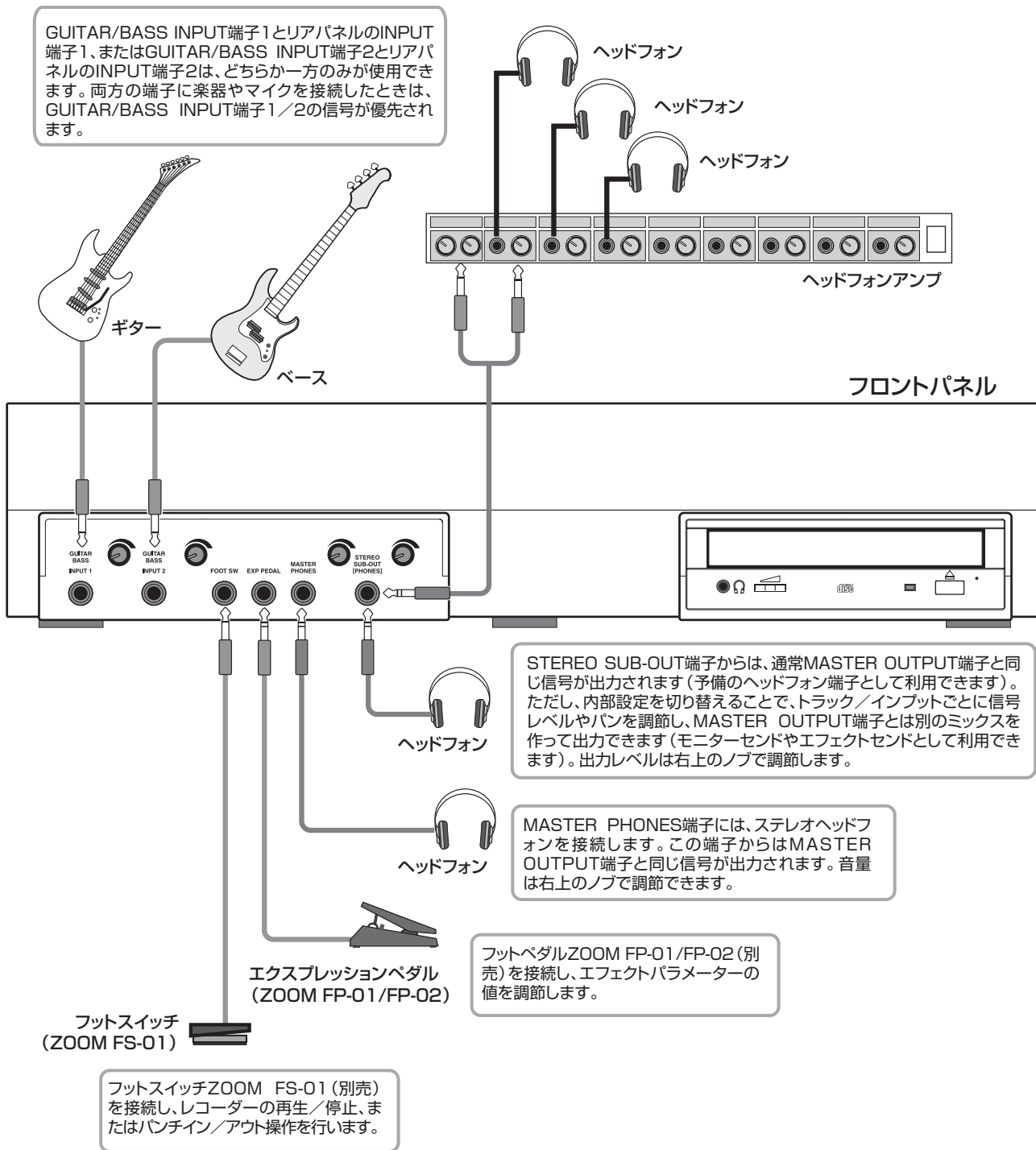
CDプレーヤーなど

LINE INPUT 7/8端子の入力信号は、それぞれINPUT端子7/8の入力信号とミックスされます。例えば、CDプレーヤーなどを接続したり、外部エフェクターのエフェクトリターンとして利用したりできます。このとき、入力信号が歪まないようにソース側の出力レベルを調節してください。

オーディオシステムのスピーカーの損傷を防ぐために、接続するときはオーディオシステムの電源を切って（またはボリュームを絞って）おきます。



モニターシステム
(オーディオコンボやアンプ内蔵スピーカーなど)

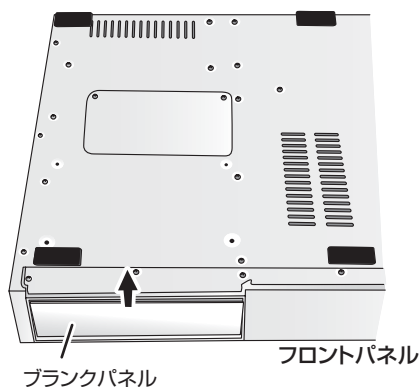


CD-R/RWドライブの取り付け方法

CD-R/RWドライブ未搭載のMRS-1608にドライブを取り付ける方法は、次の通りです。

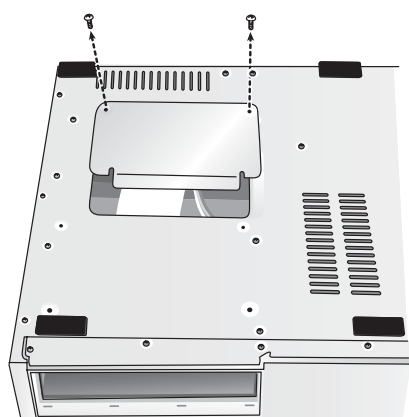
⚠ Caution

ドライブの取り付けは、必ずすべてのケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。



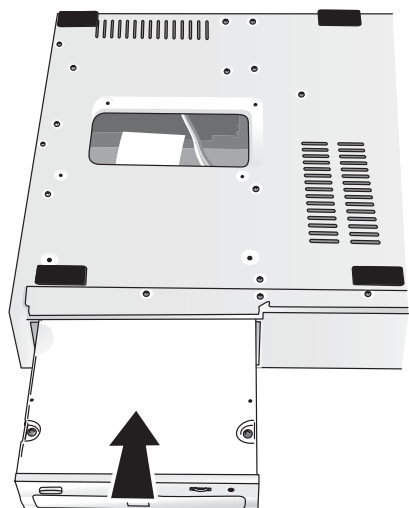
1. MRS-1608を裏返し、フロントパネルのドライブ取り付け部にあるブランクパネルを取り外してください。

ブランクパネルは、中央にある溝を手前に引き出して取り外します。



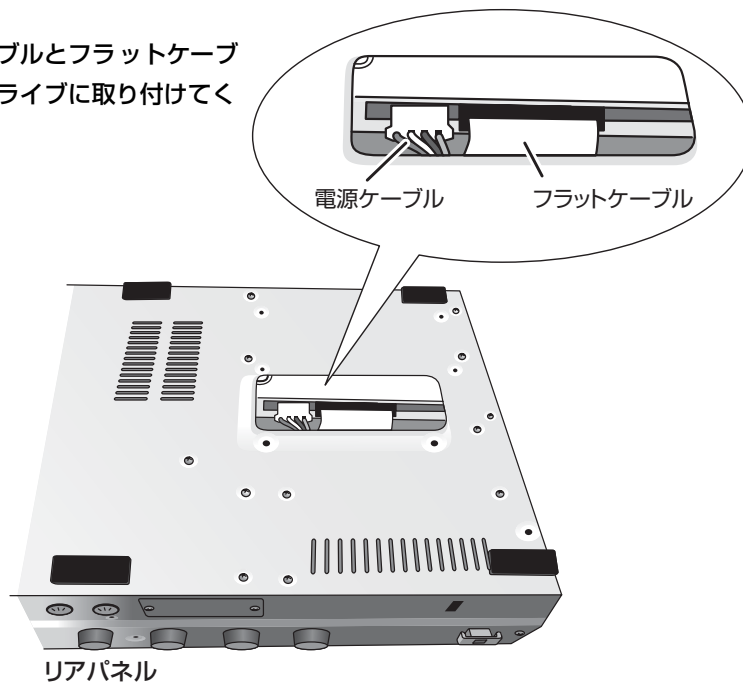
2. 底板を固定しているネジを外し、底板を取り外してください。

底板は、リアパネル側に滑らせて取り外します。なお、外したネジは、最後に底板を取り付けるときに使用しますので、なくさないようにご注意ください。

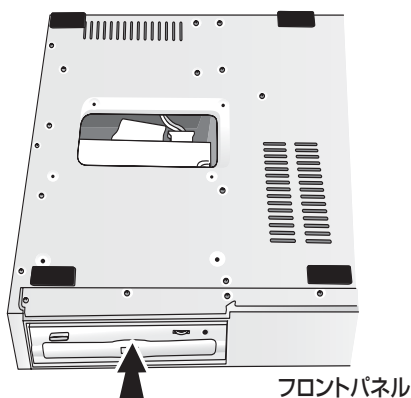


3. CD-R/RWドライブを裏返して、ドライブ取り付け部に挿入してください。

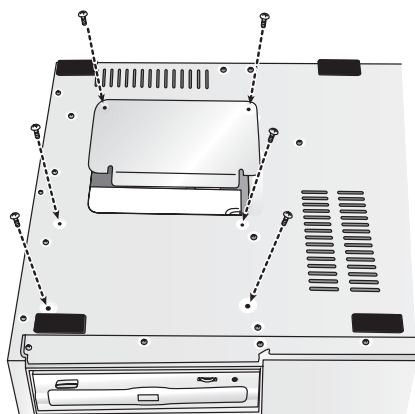
4. 本体内部の電源ケーブルとフラットケーブルをCD-R/RWドライブに取り付けてください。



5. CD-R/RWドライブ底面のネジ穴と、MRS-1608底面のネジ穴の位置が合うように、CD-R/RWドライブを奥まで押し込んでください。



6. 付属のドライブ固定用のナベネジ×4本を使ってCD-R/RWドライブを固定し、最後に手順2で外したネジを使って底板を取り付けてください。



NOTE

- ・ CD-R/RWドライブは、必ずズーム純正のCD-01またはCD-02を使用してください。
- ・ 他のドライブ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。

電源のオン／オフ

ここでは、MRS-1608の電源を入れる方法と切る方法について説明します。

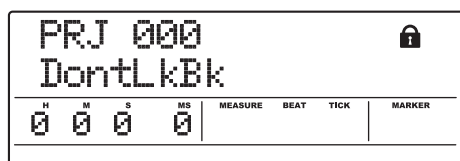
電源を入れる

1. MRS-1608と周辺機器の電源がオフになっていることを確認してください。
2. MRS-1608にACアダプター、楽器、モニターシステム（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（接続方法は→P15）。
3. リアパネルの [POWER] スイッチを押してください。

このとき、接続した楽器、モニターシステムのボリュームは最小まで絞っておきます。

シンセサイザーなどの電子楽器を接続した場合は、MRS-1608より先にそれらの電源をオンにしてください。

MRS-1608の電源がオンになります。スイッチを押した直後には、機器の検査やシステムの読み込みを行います。ディスプレイが次のような表示に変わるまで、しばらくお待ちください。この画面を“メイン画面”と呼びます。



4. 接続されているモニターシステムの電源をオンにしてください。

電源を切る（シャットダウン）

1. モニターシステムの電源をオフにしてください。
2. リアパネルの [POWER] スイッチを押してください。

ディスプレイに“GOODBYE SEE YOU!”と表示され、MRS-1608の電源がオフになります。

MRS-1608にシンセサイザーなどの電子楽器を接続している場合は、それらの電源を最後にオフにしてください。

Caution

- ・MRS-1608の電源をオフにする場合は、必ず上記の手順で操作してください。DC 12V端子からプラグを抜いたり、コンセントからアダプターを引き抜いたりして電源を切るとは、絶対におやめください。
- ・特にHDD ACCESS インジケーターが点灯しているときにプラグを引き抜くと、ハードディスクが破損し、すべてのデータが永久に失われるおそれがあります。

デモソングを聴いてみよう

工場出荷時には、ハードディスクにデモソングが保存されています。デモソングを再生する方法は次の通りです。

デモソングを選ぶ

MRS-1608では、楽曲データを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトには録音したオーディオデータを始め、リズムやエフェクトに関するさまざまな設定が含まれています。プロジェクトを読み込めば、楽曲が保存されたときの状態をそのまま再現できます。デモソングのプロジェクトを読み込む方法は次の通りです。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [PROJECT] 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。

2. [ENTER] キーを押してください。

この状態で、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ます。



3. ダイアルを回して、デモソングを選んでください。プロジェクト番号000～002がデモソングです。

HINT

プロジェクト番号1には、フレーズループ機能（→P67）を使用したデモソングが収録されています。必要ならば、他のプロジェクトの操作中に、このデモソングに含まれる素材を取り込むことも可能です。

4. [ENTER] キーを押してください。

HDD ACCESSインジケータが点灯し、選択したプロジェクトが読み込まれます。目的のプロジェクトがメイン画面に表示されたら、デモソングの読み込みは完了です。

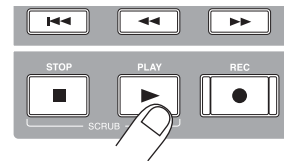
デモソングを再生する

読み込んだデモソングを再生します。

1. モニターシステムのボリュームを絞ってください。ヘッドフォンを接続しているときは、[MASTER PHONES] コントロールを回して音量を絞ります。

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始まります。



3. モニターシステムのボリューム（または [MASTER PHONES] コントロール）を調節して、聴きやすい音量に合わせてください。

4. トラックごとの音量を調節したいときは、トラックに対応するフェーダーを操作してください。

リズムセクションの音量は、[DRUM] / [BASS] フェーダーで調節できます。また、楽曲全体の音量は [MASTER] フェーダーで調節します。

5. トラックのオン/オフを切り替えたいときは、トラックに対応するステータスキーを押してください。

ステータスキーを消灯させるとトラックがミュート（消音）され、緑色に点灯させるとミュートが解除されます。

6. デモソングの演奏を止めるには、STOP[■] キーを押してください。

NOTE

デモソングにはライトプロテクト（書き換え保護機能）がかけられています。このため、デモソングのフェーダーやパンの操作を行ってミックス内容を変更しても、変更箇所は保存されません。変更内容を保存しておきたいときは、ライトプロテクトを解除してください（→P169）。

録音してみよう

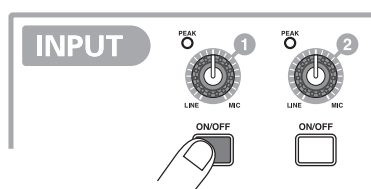
ここでは、GUITAR/BASS INPUT端子1に接続したギターをトラック1に録音する場合を例に挙げ、MRS-1608の基本的な録音方法を説明します。

1. [NEW PROJECT]キーを押し、続いて[ENTER]キーを押してください。

新規プロジェクトが作成され、録音可能な状態となります。

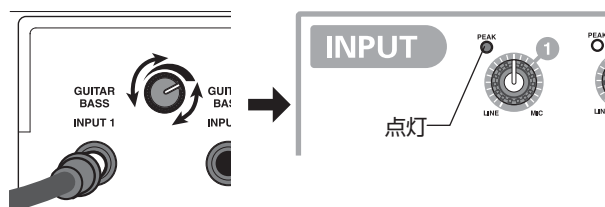
2. インプット1の[ON/OFF]キーを押して、キーを点灯させてください。

この状態でギターを接続した端子が有効（オン）になります。



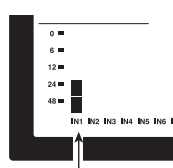
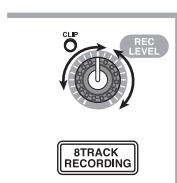
3. ギターを演奏しながら、[GUITAR/BASS INPUT]コントロール1を回し、入力感を調節してください。

ギターを最大音量で弾いたときに [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. ギターを演奏しながら [REC LEVEL] コントローを回して録音レベルを調節してください。

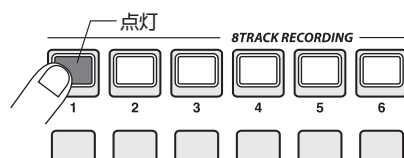
ギターを最大音量で弾いたときに、[CLIP]インジケータが点灯する場合は、録音レベルを下げてください。ディスプレイ下部では、現在の信号レベルを確認できます。



現在の信号レベル

5. ステータスキー1を繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。

ステータスキーが赤く点灯したトラックは、録音待機状態となります。



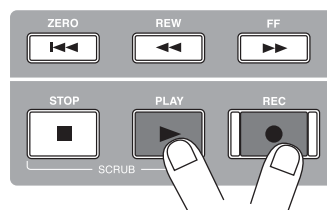
6. トラック1のフェーダーを操作して、入力信号のモニターレベルを調節してください。

HINT

MRS-1608では、新規プロジェクトでPLAY[▶]キーを押すと、オーディオトラックと同期した状態で、リズムパターンが演奏されます。リズムの演奏が不要なときは、[DRUM]／[BASS]フェーダーを下げきるか、対応するステータスキーを繰り返し押して消灯させてください。

7. 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。

4拍の前カウントが鳴り、録音が始まります。楽器を演奏して録音してみましょう。



8. 録音が終わったら、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。

9. 録音内容を確認するには、ZERO[◀◀]キーを押し、続いてPLAY[▶]キーを押してください。

10. 録音待機状態を解除するには、ステータスキー1を押して、キーを緑色に点灯させてください。

クイックツアー

それでは、MRS-1608を使った本格的な録音に挑戦してみましょう。ここでは、次の5つのステップに分けて、楽曲を完成させるまでに必要な操作を説明していきます。

■ステップ1：録音前の準備

プロジェクトの作成、ガイドリズムの選択など、録音に必要な準備を行います。

■ステップ2：最初のトラック録音

入力信号にインサートエフェクトをかけて、最初のトラック録音を行います。

■ステップ3：オーバーダビング

録音済みのトラックを聴きながら、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：ミキシング

録音された各トラックのレベル、パン、EQを調節し、センドリターンエフェクトをかけてステレオにミックスします。

■ステップ5：ミックスダウン

完成したステレオミックスをマスタートラックに録音します。

ステップ1 録音前の準備

1-1 新規プロジェクトを作成する

MRS-1608では、楽曲を再現するのに必要な各種情報を“プロジェクト”と呼ばれる単位で管理しています。MRS-1608を使って新規録音を行うときは、プロジェクトを作成することから始めます。

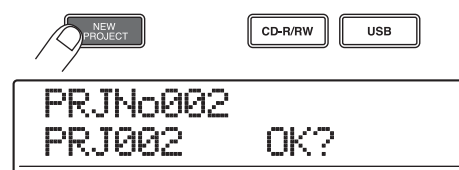
1. 録音する楽器やモニターシステムをMRS-1608に接続してください（→P15）。

2. MRS-1608 → モニターシステムの順番に電源を入れてください。

MRS-1608を起動すると、最後に操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

3. コントロールセクションの[NEW PROJECT]キーを押してください。

メイン画面で [NEW PROJECT] キーを押すと、表示が次のように変わり、新規プロジェクトが作成可能な状態となります。



このとき、作成するプロジェクトに名前を付けることも可能です。

HINT

- ・ 新規作成されるプロジェクトの番号は、未使用のプロジェクト番号のうち最も小さなものが自動的に選ばれます。
- ・ プロジェクトの各種操作を行うプロジェクトメニューを表示して、新規プロジェクトを作成することも可能です（→P166）。

4. [ENTER]キーを押してください。

新規プロジェクトが作成され、メイン画面が表示されます。この画面が表示されている間、録音／再生などレコーダーの各種操作が行えます。



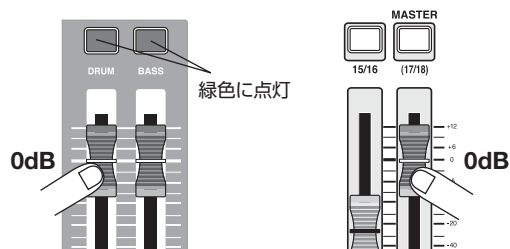
HINT

- ・ 操作するプロジェクトを変更したり、新規プロジェクトを作成したりすると、それまでに操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- ・ シャットダウン操作（→P19）を行うと、最後に操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。

1-2 使用するリズムパターンを選択する

MRS-1608 には、レコーダーと同期して動くリズム機能が内蔵されており、録音／再生中にドラム音色（ドラムキット）やベース音色（ベースプログラム）を使って数小節のリズムパターンを繰り返したり、パターンを組み合わせて1曲分のリズム伴奏（リズムソング）を演奏したりできます。

1. [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、[DRUM] / [BASS] フェーダーと [MASTER] フェーダーを 0 (dB) の位置に合わせてください。



ドラムキット／ベースプログラムの出力信号（ドラムトラック／ベーストラック）は、それぞれミキサー部の対応するフェーダーに送られます。通常のトラックと同じように、ステータスキーやフェーダーを使って再生／ミュートの切り替えや信号レベルの調節が行えます。

2. リズムセクションの [PATTERN] キーを押してください。

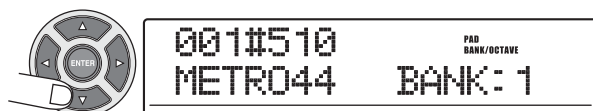
[PATTERN] キーが点灯し、ディスプレイに現在選ばれているリズムパターンが表示されます。



この画面が表示されている間、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーが点滅します。この点滅は、現在リズムセクションを操作していることを表します。

なお、[RHYTHM] キーが点滅または消灯しているときは、レコーダーとリズムセクションの演奏が常に同期します（→P87）。

3. ダイアルまたは上下のカーソルキーを使ってガイドリズムとして利用したいパターンを選んでください。

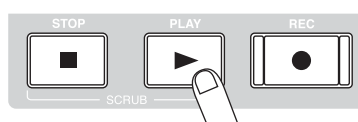


1つのプロジェクトでは、511種類のリズムパターンが利用できます。そのうち475種類にはあらかじめリズムパターンがプログラムされています（“EMPTY” と表示されるものは空のパターンです）。

パターンの演奏中にダイアルを回して新しいリズムパターンを選ぶと、現在のリズムパターンの最後まで演奏したときに次のパターンの演奏が始まります。上下のカーソルキーを使って新しいリズムパターンを選ぶと、即座に新しいリズムパターンに切り替わります。

ここでは、録音中のガイドリズムとして利用するために、シンプルなリズムパターンを選んでみましょう。例えば、リズムパターン番号510を選べば、4分音符を刻むメトロノームが演奏できます。

4. トランスポートセクションの PLAY[▶] キーを押してください。

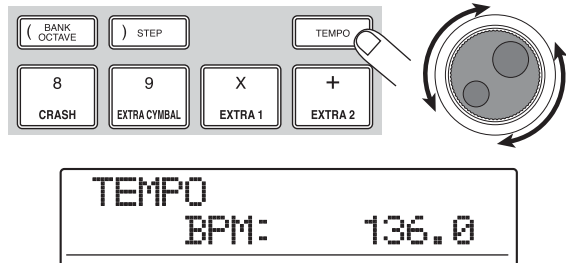


レコーダーの走行と同時に、選択したリズムパターンが繰り返し演奏されます。このとき、現在のテンポ設定に合わせて、[TEMPO]キーが点滅します。

HINT

- レコーダーが停止しているときに[RHYTHM]キーを押してキーを点灯させると、リズムパターンのみを演奏することも可能です。
- 演奏中は、発音しているドラムキットの音色／ベースプログラムの音高に対応するパッドが点滅します。パッドを叩いて、そのパッドに対応する音色／音高を演奏することもできます。

- 5.** テンポを変更するには、リズムセクションの [TEMPO] キーを押し、ダイヤルを回してディスプレイに表示されるテンポの値を変更してください。テンポの値は0.1 BPM単位で調節できます。

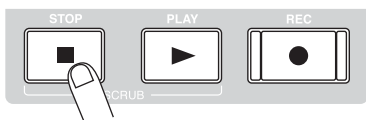


設定が終わったら、[EXIT] キーを押して1つ手前の画面に戻ってください。

HINT

[TEMPO] キーを繰り返し叩いてテンポを設定することも可能です (→P89)。

- 6.** [DRUM] / [BASS] フェーダーを調節して、ドラム/ベーストラックの音量を調節してください。ベースの演奏が不要なときは、[BASS] フェーダーを下げてください。
- 7.** 演奏を停止させるには、STOP [■] キーを押してください。



- 8.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。



ステップ2 最初のトラック録音

このステップでは、リズムセクションのガイドリズムを聴きながら、インサートエフェクトをかけたエレクトリックギターをトラック1に録音する場合を例に挙げて、最初のトラック録音について説明します。

2-1 入力感を調節する

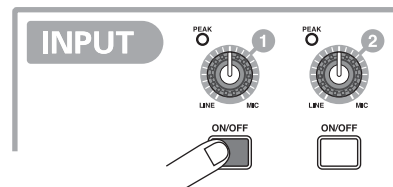
- 1.** GUITAR/BASS INPUT 端子1に楽器を接続してください (→P15)。

ギターやベースを接続するには、フロントパネルの GUITAR/BASS INPUT 端子1/2、シンセサイザーなどのラインレベル機器やマイクを接続するには、リアパネルのINPUT 端子1~8を利用します。

HINT

INPUT 端子1と GUITAR/BASS INPUT 端子1、INPUT 端子2と GUITAR/BASS INPUT 端子2は、どちらか一方のみが利用できます。両方の端子に接続したときは GUITAR/BASS INPUT 端子1/2が優先されます。

- 2.** メイン画面が表示されているとき、インプット1の [ON/OFF] キーを押して、キーを赤く点灯させてください。



インプットセクションの [ON/OFF] キー 1~8は、それぞれインプット1~8のオン/オフ切り替えを行えます。キーが点灯しているときは、該当するインプットが有効となります。

HINT

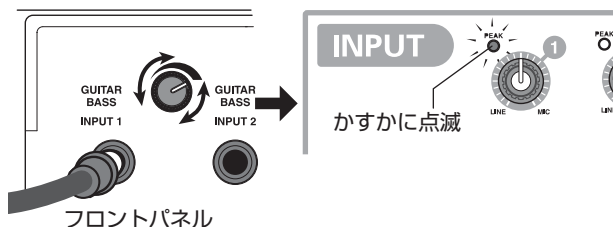
シンセサイザーなどのステレオ出力の楽器をステレオ録音するには、楽器のL/R端子を奇数/偶数番号の順に並ぶINPUT 端子に接続し、それに対応する [ON/OFF] キーを押して点灯させます。

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

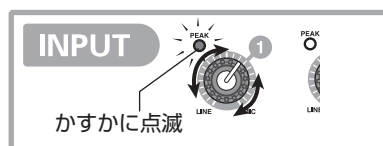
楽器を GUITAR/BASS INPUT 端子1/2に接続したときは [GUITAR/BASS INPUT] コントロール1/2、楽

器をINPUT端子1～8に接続したときは、[INPUT]コントロール1～8を使って入力感を調節できます。どちらの場合でも、楽器を最大音量で演奏したときにインプットセクションの[PEAK]インジケータがかすかに点滅するように調節してください。

●GUITAR/BASS INPUT端子を利用する場合

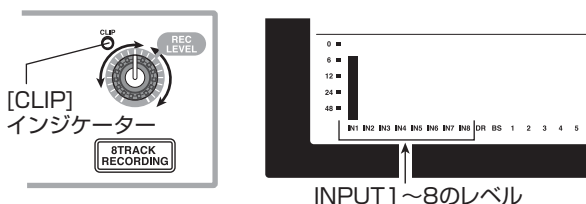


●INPUT端子を利用する場合



4. 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、レコーダーに録音される信号（インサートエフェクトを通過した信号）を調節します。ディスプレイ左下のレベルメーター（IN1）を見ながら、楽器を最大音量で弾いても0dBのドットが点灯しないように [REC LEVEL] コントロールを調節してください。



録音レベルが高すぎるときは、[REC LEVEL]コントロールの[CLIP]インジケータが点灯します。

2-2 インサートエフェクトをかける

MRS-1608に入力された信号は、“インサートエフェクト”を使って加工できます。インサートエフェクトとは、インプット／任意のトラック／[MASTER] フェーダー

の位置に挿入できるエフェクトで、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど、複数のエフェクトモジュール（単体エフェクト）が直列に配置されています。ここでは、GUITAR/BASS INPUT端子に接続したギターの手信号にインサートエフェクトをかけてみましょう。

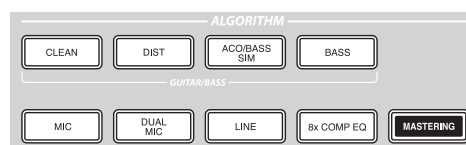
1. エフェクトセクションの [INPUT SOURCE] キーを押してください。



ディスプレイ2列目に現在のインサートエフェクトの挿入位置が表示されます。プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトの挿入位置は“IN（インプット）”が選ばれています。他の挿入先が選ばれているときは、ダイヤルを回して“IN”を選択してください。

2. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーを使って、利用したいアルゴリズムを選んでください。

同時に使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。MRS-1608には9種類のアルゴリズムがあり、エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーを使って選択します。



選択可能なアルゴリズムは次の通りです。

- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM
- BASS
ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。
- MIC
ボーカルなどのマイク録音に適したアルゴリズムです。
- DUAL MIC
2チャンネルが完全に独立したモノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。
- 8x COMP EQ
8チャンネルの独立した入出力を持つアルゴリズムです。チャンネルごとに設定の異なるハイパスフィルター、コンプレッサー、EQをかけられます。
- LINE
シンセサイザーや電子ピアノなど、ライン出力機器の録音

に適したアルゴリズムです。

●MASTERING

最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

アルゴリズムを選ぶと選択したキーが点灯し、ディスプレイに選択したアルゴリズムのパッチ（エフェクトプログラム）が表示されます。



NOTE

8x COMP EQ アルゴリズムをインプットに挿入できるのは、8トラックレコーディング機能（→P45）が有効なときに限られます。

3. ダイアルを回してパッチを選んでください。

インサートエフェクトでは、合計320種類のパッチが利用できます。これらのパッチは、必要に応じて編集し、音色や効き具合を調節できます。各アルゴリズムで利用可能なパッチは次の通りです。

アルゴリズム	パッチ番号
CLEAN	0 ~ 29
DIST	0 ~ 49
ACO/BASS SIM	0 ~ 19
BASS	0 ~ 19
MIC	0 ~ 49
DUAL MIC	0 ~ 49
8x COMP EQ	0 ~ 19
LINE	0 ~ 49
MASTERING	0 ~ 29

HINT

パッチ名の欄に“EMPTY”と表示されるものは空のパッチです。そのパッチを選んででも効果はかかりません。

4. 楽器を最大音量で演奏したときに、[REC LEVEL] インジケーターが点灯しないように、もう1回録音レベルを調節してください。

インサートエフェクトの出力レベルは、選んだパッチに応じて異なります。パッチを切り替えたときは、録音レベルがクリップしないよう [REC LEVEL] コントロールを再調節します。

5. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

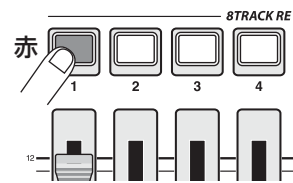
HINT

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]キーを押してください。キーが点灯し、インサートエフェクトがバイパス状態となります。

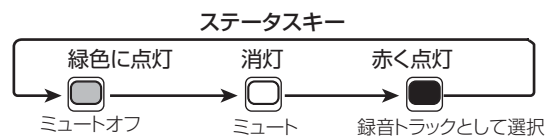
2-3 トラックを選んで録音する

インサートエフェクトをかけたギターを、トラック1へ割り当てて録音します。

1. メイン画面でステータスキー 1 を繰り返し押し、キーを赤く点灯させてください。

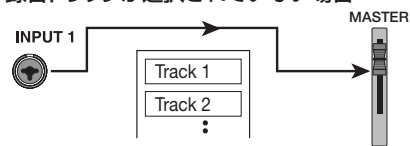


ステータスキーは、録音トラックの選択やトラックごとの再生/ミュートを切り替えるのに利用します。ステータスキーを押すたびに、キーが次のように変化します。

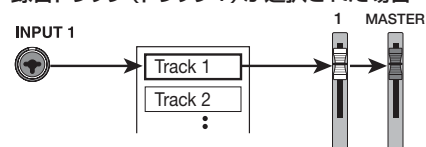


ステータスキー 1 が赤く点灯すると、トラック1が録音待機状態となり、入力信号がトラック1へと割り当てられます。このとき、信号の流れは次のように変化します。

録音トラックが選択されていない場合



録音トラック(トラック1)が選択された場合



ステータスキー 9 / 10 ~ 15 / 16 を押すと、録音先としてステレオトラック（トラック9 / 10 ~ 15 / 16）が選ばれます。これらのステレオトラックは、録音先となるVテイクと位相の設定を除き、左右のトラックのパラメーターが共通です。シンセサイザーやCDプレーヤーな

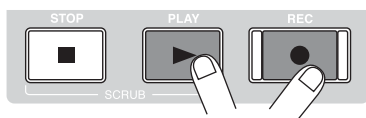
どのステレオソースの録音に使うと便利です。

HINT

- 通常は同時に 2 トラックまで録音トラックとして選択できます。モノラルトラック×2 を選ぶには、奇数/偶数番号の順に並ぶステータスキーの片方を赤く点灯させ、そのキーを押しながらもう一方のステータスキーを押して、赤く点灯させます。
- 録音トラックとしてステレオトラックを選べば、たとえ入力信号がモノラルでも、インサートエフェクトによって加えられた左右の広がりを損なわずに録音できます。
- 必要ならば、8トラックに同時録音することも可能です(→P45)。

2. フェーダー 1 と [MASTER] フェーダーを 0 (dB) の位置に合わせ、楽器を演奏しながらモニターシステムのボリュームを調節してください。

3. 録音を開始するには、ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、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、“カッカッカッカ”という 4 拍の前カウントが鳴り始めます。前カウントが鳴り終わったら録音開始です。リズムセクションのガイドリズムを聴きながら、最初の楽器の演奏を録音してみましょう。

HINT

- 必要ならば、前カウントの拍数や鳴り方を変更できます(→P48)。
- 入力信号が歪んだときは、ステップ 2-1 を参考に、入力感度や録音レベルを調節し直してください。

4. 録音が終わったら、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。ディスプレイにしばらく“wait...”と表示された後で、メイン画面に戻ります。

NOTE

“wait...”と表示される時間は、場合によって異なります。この間、電源を切ることは絶対にお止めください。録音したデータが失われたり、故障の原因となったりします。

5. 録音した内容を確認したいときは、ZERO[◀◀] キーを押して、レコーダーの先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。



ガイドリズムとして選んだリズムセクションの演奏と一緒に、録音内容が再生されます。

HINT

- 時間/分/秒/ミリ秒単位または小節/拍/チック単位で位置を指定し、直接その位置に移動することも可能です(→P37)。
- 任意の位置にマークを登録すれば、前後のマークの位置に素早く移動できます(→P46)。

6. 再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。

録音をやり直したいときは、手順 3～5 を繰り返してください。

7. 録音内容に満足したら、ステータスキー 1 を押して、キーを緑色に点灯させてください。

トラック 1 の録音待機状態が解除されます。

HINT

- 録音したトラックは、コピーや消去などの編集が行えます(→P49)。
- それぞれのトラックのVテイクを切り替えれば、現在の録音内容は残したままで、新たなVテイクに録音できます(→P35)。

トランスポートキーの基本操作

REW[◀◀]キー
現在位置を 1 秒ずつ巻き戻します。REW[◀◀]キーを押しながら、FF[▶▶]キーを押すと、素早く巻き戻ります。

FF[▶▶]キー
現在位置を 1 秒ずつ早送りします。FF[▶▶]キーを押しながら、REW[◀◀]キーを押すと、素早く早送りします。

ZERO[◀◀]キー
レコーダーを先頭位置(カウンター
のゼロの位置)まで戻します。

PLAY[▶]キー
現在位置からレコーダーを再生します。

STOP[■]キー
レコーダーを停止します。

REC[●]キー
このキーを押してからPLAY[▶]キーを押すと、レコーダーの録音が始まります。また、再生中にこのキーを押せばパンチイン、録音中に押せばパンチアウトを実行できます。

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で録音した内容を聴きながら、トラック2に他の楽器を重ね録音（オーバーダビング）する方法を説明します。

3-1 入力感度やインサートエフェクトを設定する

ステップ2と同じ要領で、入力感度や録音レベルの調節、インサートエフェクトの設定を行います。

- 次に録音したい楽器を接続し、接続した端子に対応する [ON/OFF] キーを押して赤く点灯させてください。
- ステップ2-1と同じ要領で、入力感度と録音レベルを調節してください。
- ステップ2-2と同じ要領で、インサートエフェクトのアルゴリズムとパッチを選択してください。
- 設定が終わったら、[EXIT] キーを押してメイン画面を表示させてください。

3-2 トラックを選んで録音する

ガイドリズムの演奏とトラック1の再生音をモニターしながら、新しい楽器音をトラック2に録音します。

- ステータスキー2を繰り返し押し、キーを赤く点灯させてください。
トラック2が録音待機状態となります。このとき、ステータスキー1と[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。
- [MASTER]フェーダーを0 (dB) に合わせ、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。

必要ならば、レコーダーを再生しながらフェーダー1／2や[DRUM]／[BASS]フェーダーを調節し、トラック間のモニターバランスを調節します。

- 録音を開始するには、ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、REC[●] キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

前カウントが鳴り、トラック2の録音が始まります。リズムセクションのガイドリズムとトラック1の再生音を聴きながら、楽器の演奏を録音してください。

- トラック2の録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイにしばらく“wait...”と表示され、メイン画面に戻ります。

- 録音内容を確認するには、ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムセクションのガイドリズムと共にトラック1／2が再生されます。必要に応じてフェーダー1／2を操作して、音量バランスを調節してください。

- 再生を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。

HINT

録音をやり直したいときは、手順3～5を繰り返します。必要ならば、曲の途中から録音をやり直したり、パンチイン／アウト機能（→P39）を使って一部分のみを録音し直したりできます。

- 録音内容に満足したら、ステータスキー2を押して、キーを緑色に点灯させてください。

他のトラックも同じ要領で録音してみましょう。

HINT

録音可能なトラック数は最大16トラックです。ただし、16トラックがすべて埋まった後でも、バウンス機能（ピンポン録音とも呼ばれます）を使って複数トラックを1～2トラックにまとめれば、バウンス元のVテイクを切り替えるだけで新たに録音が行えます（→P35）。

ステップ4 ミキシング

すべてのトラックの録音が終わったら、内蔵ミキサーを使ってトラックごとの音量、EQ（イコライザー）、パン（ステレオの左右の位置）を調節してステレオにミックスしてみましょう。

4-1 インット／リズムセクションを消音する

ミックスに不要な信号が含まれないように、インットやリズムセクションのガイドリズムを消音します。

1. リズムセクションをミュートするには、[DRUM] / [BASS] ステータスキーを押して消灯させてください。
2. インットをミュートするには、インットセクションの楽器を接続したインットに対応する [ON/OFF] キーを押して、キーを消灯させてください。

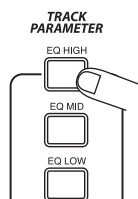
HINT

必要ならば、ドラムキット／ベースプログラムの演奏やインットの信号を加えてミックスすることも可能です。

4-2 音量／EQ／パンを設定する

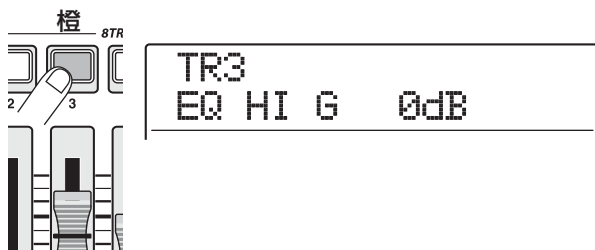
内蔵ミキサーのトラックパラメーターを操作して、トラックごとに音量／EQ／パン（バランス）を調節します。

1. トラック同士の音量バランスを調節するには、フェーダー1～8、フェーダー9／10～15／16を操作してください。
- ステレオトラックのフェーダーを操作すると、左右の2トラックの音量が調節できます。
2. トラックごとのEQやパンを調節するには、トラックパラメーターセクションの調節したいパラメーターに対応するキーを押してください。

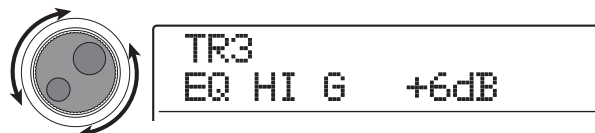


3. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って操作するトラックを選んでください。

トラックパラメーターが表示されている間、ステータスキーや左右のカーソルキーを使って操作したいトラックを選択できます。現在選択されているトラックのステータスキーは橙色に点灯します。



4. ダイヤルを回して設定値を調節してください。



5. 上下のカーソルキーまたはトラックパラメーターセクションの対応するキーを使って、トラックパラメーターを選び、同じ要領で他のパラメーターも調節してください。

パラメーターが表示されているときに、対応するトラックパラメーターセクションのキーを押して消灯させると、そのパラメーターのオン／オフを設定できます。

トラック1～8、トラック9／10～15／16で選択可能なパラメーターは次ページの表の通りです。

HINT

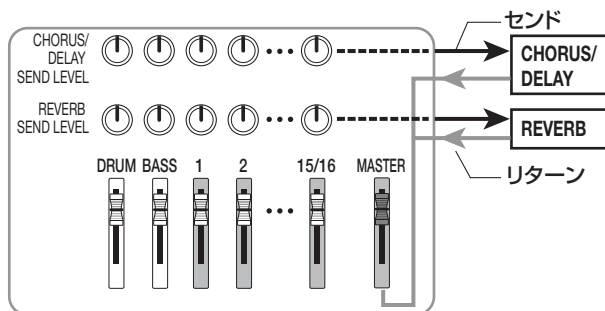
- ・プロジェクトが初期状態のとき、SUB-OUT SEND LVL / SUB-OUT SEND PANパラメーターは無効となっています。これらのパラメーターを操作する方法はP82をご参照ください。
- ・ドラム／ベーストラックやインットに対しても一部のトラックパラメーター（レベル、EQ、パン／バランス、センドリターンエフェクトのかかり具合など）が利用できます。

トラックパラメーター一覧

パラメーター	対応するキー	表示	設定範囲	解説
EQ HI GAIN	[EQ HIGH] キー	EQ HI G	- 12 ~ + 12dB	高音域用 EQ のブースト/カット量を調節します。
EQ HI FREQUENCY		EQ HI F	500 ~ 18000(Hz)	高音域用 EQ のブースト/カットする周波数を調節します。
EQ MID GAIN	[EQ MID] キー	EQ MID G	- 12 ~ + 12dB	中音域用 EQ のブースト/カット量を調節します。
EQ MID FREQUENCY		EQ MID F	40 ~ 18000(Hz)	中音域用 EQ のブースト/カットする周波数を調節します。
EQ MID Q-FACTOR		EQ MID Q	0.1 ~ 1.0	中音域用 EQ の Q 値 (帯域幅) を調節します。
EQ LOW GAIN	[EQ LOW] キー	EQ LO G	- 12 ~ + 12dB	低音域用 EQ のブースト/カット量を調節します。
EQ LOW FREQUENCY		EQ LO F	40 ~ 1600(Hz)	低音域用 EQ のブースト/カットする周波数を調節します。
CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	[CHORUS/ DELAY SEND] キー	CHO SEND	0 ~ 100	コーラス/ディレイエフェクトへ送られる信号の量を調節します。
REVERB SEND LEVEL	[REVERB SEND] キー	REV SEND	0 ~ 100	リバーブエフェクトへ送られる信号の量を調節します。
SUB-OUT SEND ON/OFF	[SUB-OUT SEND] キー	SUB SEND	ON / OFF	STEREO SUB-OUT 端子から MASTER OUTPUT 端子と同じ信号を出力するかどうかを選択します。このパラメーターはマスタートラックでのみ選択できます。
SUB-OUT SEND LEVEL		SUB SEND LVL	0 ~ 127	トラック 1 ~ 16、ドラム/ベーストラック、インプットから STEREO SUB-OUT 端子に送られる信号の量を調節します。このパラメーターはマスタートラックの SUB-OUT SEND ON/OFF パラメーターがオンのときには表示されません。
SUB-OUT SEND PAN		SUB SEND Pan	L100 ~ 0 ~ R100	トラック 1 ~ 16、ドラム/ベーストラック、インプットから STEREO SUB-OUT 端子に送られる信号のパンを調節します。このパラメーターはマスタートラックの SUB-OUT SEND ON/OFF パラメーターがオンのときには表示されません。
PAN	[PAN] キー	PAN	L100 ~ 0 ~ R100	トラックのパンを調節します。ステレオトラックでは左右のトラックの音量バランスを調節します。
V-TAKE	[V-TAKE] キー	TR x-y	x=1 ~ 16 y=1 ~ 10	トラックで使用する V テイク番号を選択します。x にはトラック番号、y には V テイク番号が入ります。
FADER	なし	FADER	0 ~ 127	現在の音量を調節します。
STEREO LINK		ST LINK	ON / OFF	モノラルトラック × 2 のパラメーターを連動させます (→ P82)。
INVERT		INVERT	ON / OFF	出力信号の位相を反転させるかどうかを設定します。オフにすると通常の状態、オンにすると位相が反転します。

4-3 センドリターンエフェクトをかける

内部ミキサー入力されたトラックの信号は、ミキサーのセンド／リターンに内部接続されたエフェクト（このエフェクトを“センドリターンエフェクト”と呼びます）を使って加工できます。センドリターンエフェクトには、コーラス／ディレイとリバーブの2種類のエフェクトがあります。



センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックごとのセンドレベル（エフェクトに送られる信号の量）を使って調節します。センドレベルを上げるほど、エフェクトへ送られる信号レベルが高くなり、そのエフェクトのかかり具合が深くなります。ここでは、トラックごとのセンドレベルを調節して、トラックごとのセンドリターンエフェクト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選ぶ

1. メイン画面で、エフェクトセクションの [CHORUS/DELAY] キーまたは [REVERB] キーを押してください。

コーラス／ディレイのパッチを選ぶときは [CHORUS/DELAY] キー、リバーブのパッチを選ぶときは [REVERB] キーを押します。

キーを押した直後は、現在選ばれているパッチが表示されます。例えば、[REVERB] キーを押すと、表示が次のようになります。



2. ダイアルを回してパッチを選んでください。

センドリターンエフェクトでは、それぞれ30種類（パッ

チ番号0～29）のパッチが利用できます。これらのパッチは必要に応じて編集し、効果を調節できます（→P147）。

3. 同じ要領でもう一方のセンドリターンエフェクトのパッチを選んでください。

4. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、各トラックからセンドリターンエフェクトへ送られる信号レベル（センドレベル）がすべてゼロに設定されています。このため、エフェクトの効果を確認するには、トラックごとにセンドレベルを上げる必要があります。

◆ センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

5. メイン画面でトラックパラメーターセクションの [CHORUS/DELAY SEND] キーまたは [REVERB SEND] キーを押してください。

コーラス／ディレイのセンドレベルを調節するときは [CHORUS/DELAY SEND] キー、リバーブのセンドレベルを調節するときは [REVERB SEND] キーを押します。

キーを押すと、現在選ばれているトラックのコーラス／ディレイのかかり具合、またはリバーブのかかり具合が調節できます。例えば、[REVERB SEND] キーを押すと表示が次のようになります。



6. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使ってセンドレベルを調節したいトラックを選んでください。

7. 楽曲を再生しながら、ダイアルを回してそのトラックのセンドレベルを調節してください。

8. その他のトラックについても同じように操作してください。

9. 同じ要領で、もう一方のセンドリターンエフェクトのかかり具合を調節してください。

10. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

4-4 トラック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任意のトラックの出力に挿入すれば、そのトラックの出力信号にインサートエフェクトを後かけできます。

◆ インサートエフェクトのアルゴリズム／挿入先を変更する

1. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーを使って、利用したいアルゴリズムを選んでください。

トラックにインサートエフェクトを挿入する場合、選んだアルゴリズムに応じて挿入できるトラック数が変わります。

●8x COMP EQを選んだ場合

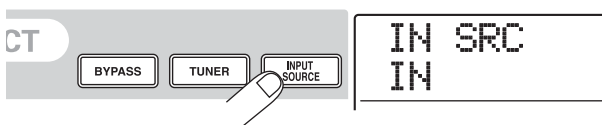
連続した8トラック（トラック1～8またはトラック9～16）の出力に挿入できます。

●8x COMP EQ以外のアルゴリズムを選んだ場合

最大モノラルトラック×2 またはステレオトラックの出力に挿入できます。

2. エフェクトセクションの[INPUT SOURCE] キーを押してください。

現在のインサートエフェクトの挿入先が表示されます。



3. ダイアルを回してディスプレイ 2 列目にインサートエフェクトを挿入したいトラックを表示させてください。

挿入先として選ばれているトラックのステータスキーが橙色に点灯します。

●8x COMP EQアルゴリズムを選んだ場合

挿入先として連続した 8 トラック（TR1-8 または TR9-16）が選択できます。TR9-16を選んだ場合でも、必要ならば奇数／偶数番号のトラックごとに設定の異なるハイパスフィルター、コンプレッサー、EQがかけられます。

IN SRC
TR1-8

●8x COMP EQ以外のアルゴリズムを選んだ場合

挿入先としてモノラルトラック（TR1～TR8）またはモノラルトラック×2／ステレオトラック（TR1/2～TR15/16）が選択できます。

IN SRC
TR1

HINT

挿入先の選択は、ステータスキーでも行えます。モノラルトラック×2 を選ぶには、片方のステータスキーを押しながら、もう一方のキーを押します。

◆ インサートエフェクトのパッチを選ぶ

4. 手順1で選択した[ALGORITHM]キーをもう1回押してください。

ディスプレイに現在選ばれているパッチが表示されます。

5. 楽曲を再生しながら、ダイヤルを回して利用したいパッチを選んでください。

指定したトラックにインサートエフェクトを後かけできます。インサートエフェクトが挿入されると、トラックの出力レベルが変化することがあります。必要に応じ、対応するフェーダーを使って出力レベルを再調節してください。

HINT

8x COMP EQ アルゴリズムを選択した場合は、トラックごとに設定を変えたり、エフェクトのオン／オフを切り替えたりできます（→P142）。

6. 効果を確認したら楽曲を停止させ、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

HINT

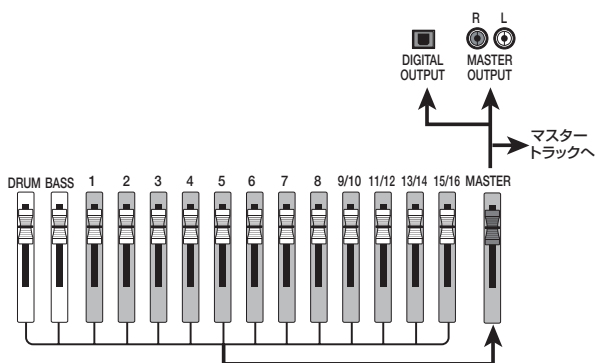
インサートエフェクトをトラックの出力に挿入した場合、同時にインプットや[MASTER] フェーダーの直前にエフェクトを挿入することはできません。しかし、パウンス機能（→P42）を使ってそのトラック／Vテイクを空いているVテイクに録音すれば、後かけた効果をオーディオデータに書き出し、インサートエフェクトは別の位置に挿入できます。

ステップ5 ミックスダウン

ミックスが完成したら、楽曲を2トラックにまとめて仕上げてみましょう（この操作を“ミックスダウン”と呼びます）。

ミックスダウンには、MASTER OUTPUT 端子や DIGITAL OUTPUT 端子に接続された外部レコーダーに録音する方法と、MRS-1608 内部のマスタートラックに録音する方法の2種類があります。

マスタートラックとは、通常のオーディオトラックとは独立したミックスダウン専用のステレオトラックです。マスタートラックを録音トラックとして選ぶと、[MASTER]フェーダー通過後の信号が入力されます。マスタートラックに録音した内容は、オーディオCDを作成する素材として利用できます。



ここでは、マスタートラックを使う方法を例に挙げ、ミックスダウンを行なう方法を説明します。

5-1 マスタリング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、ステレオミックスの信号を加工してミックスダウンできます。このとき、MASTERING アルゴリズムを選べば、ステレオミックスを加工するマスタリング用エフェクトが利用できます。

NOTE

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ている間、インサートエフェクトの“かけ録り”やトラックへの“後がけ”はできなくなります。

ステレオミックスにインサートエフェクトをかける方法は次の通りです。

◆ 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。

現在のインサートエフェクトの挿入先が表示されます。

2. ダイアルを回しディスプレイ2列目に“MASTER”と表示させてください。

IN SRC
MASTER

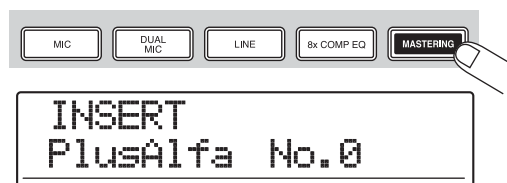
この状態でインサートエフェクトが [MASTER] フェーダーの直前に挿入されます。

3. 設定が終わったら、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

◆ インサートエフェクトのパッチを選ぶ

4. エフェクトセクションの [MASTERING] キーを押してください。

インサートエフェクトのアルゴリズムが MASTERING に切り替わります。このときディスプレイには、現在選ばれているパッチが表示されます。



5. 楽曲を再生しながら、ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

必要ならば、パッチの内容を編集できます（→P142）。

NOTE

マスタリングエフェクトをかけたときに信号が歪んで聞える場合は、それぞれのトラックの再生音が歪んでいないことを確認し、すべてのフェーダーを全体的に下げてください。

6. 効果を確認したら、楽曲を停止させ、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

5-2 マスタートラックにミックスダウンする

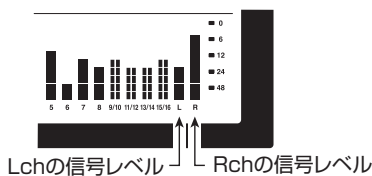
マスタリング用エフェクトの設定が終わったら、いよいよ最終ミックスをマスタートラックにミックスダウンしてみましょう。

1. ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動してください。

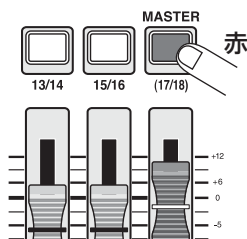
2. PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、[MASTER]フェーダー通過後の信号レベルを確認してください。

[MASTER]フェーダー通過後の信号レベルは、ディスプレイのレベルメーター右側で確認できます。再生中に0dBのドットが点灯したときは、[MASTER]フェーダーを下げて信号レベルを微調節してください。

レベルの確認が終わったら、STOP[■]キーを押してください。



3. [MASTER]ステータスキーを繰り返し押して、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な状態となります。

4. 再度レコーダーの先頭に移動し、REC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックの録音が始まります。

5. 楽曲の最後まで録音されたら、STOP[■]キーを押してください。

6. マスタートラックを再生するには、[MASTER]ステータスキーを繰り返し押して、キーを緑色に点灯させてください。

[MASTER]ステータスキーが緑色に点灯している場合は、マスタートラックを再生できます。このとき、他のステータスキーは自動的に消灯し、各トラックの信号は強制的にミュートされます。また、インサートエフェクト/センドリターンエフェクトもすべて無効となります。

7. レコーダーの先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックが再生されます。再生を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。

8. MRS-1608の動作を元に戻すには、[MASTER]ステータスキーを繰り返し押して、キーを消灯させてください。

各トラックのミュートが解除され、ステータスキーが以前の状態に戻ります。

HINT

- マスタートラックでも他のトラックと同じように10本のVテイクが利用できます。
- 複数のプロジェクトに録音されたマスタートラックを連続再生することも可能です(→P177)。
- マスタートラックの録音内容は、後から編集できます(→P49)。

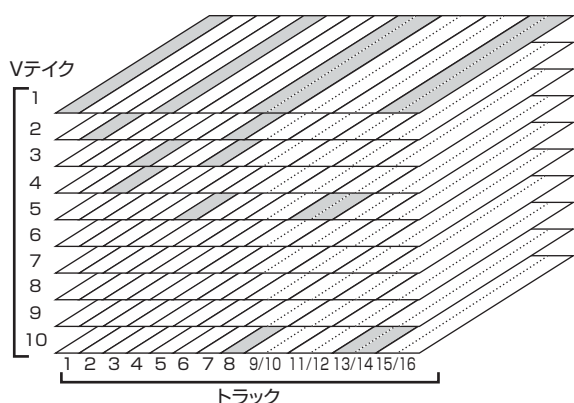
リファレンス[レコーダー]

ここでは、レコーダーの各種機能と操作方法について説明します。

Vテイク

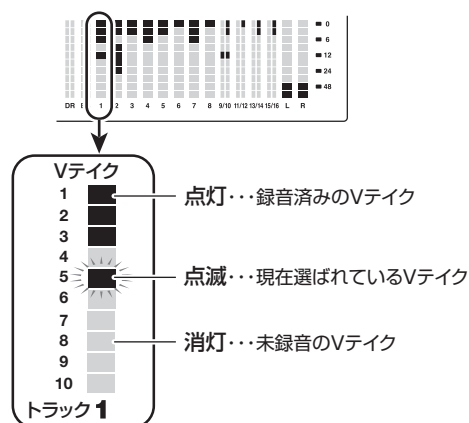
Vテイクについて

レコーダーのトラック1～16およびマスタートラックには、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）が含まれており、トラックごとにいずれか1本のVテイクを選択して録音／再生を行います。例えば、ボーカルやギターソロなどのパートを、複数のVテイクに分けて録音しておけば、後から最良のVテイクを選択できます。



- ・ マスタートラックを選択した場合、トラック番号が“M”と表示されます。

上記のディスプレイが表示されている間、各トラックのVテイクの状態がレベルメーターにドットの点灯（録音済みVテイク）と消灯（録音されていないVテイク）で表わされます。また、点滅しているドットは、各トラックで現在選ばれているVテイクを表します。



2. 左右のカーソルキーを使ってトラックを選んでください。

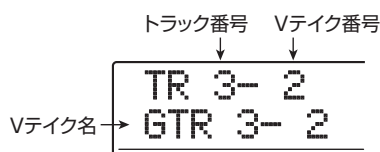
```
TR 2- 1  
GTR 2- 1
```

Vテイクを切り替える

トラック1～16およびマスタートラックで利用するVテイクを選択します。

1. メイン画面でトラックパラメーターセクションの[V-TAKE]キーを押してください。

キーが点灯し、ディスプレイにトラック番号とVテイク番号、Vテイクの名前が表示されます。



HINT

- ・ 録音されていないVテイクが選択されているときは、Vテイクの名前の欄に“NO DATA”と表示されます。

HINT

トラックの選択には、ステータスキーを使うことも可能です。ステレオトラック（トラック9／10～15／16）の場合は、ステータスキーを押すたびに対象となるトラック（奇数／偶数トラック）が切り替わります。また、[MASTER]ステータスキーを押せば、マスタートラックが選択できます。

3. ダイアルを回してVテイクを選択してください。

ステレオトラックでは、奇数／偶数トラックで独自にVテイクが選択できます。

4. 必要に応じて手順2～3を繰り返し、トラックごとのVテイクを選択してください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

[V-TAKE]キーが消灯します。

Vテイクに名前を付ける

録音済みのVテイクには、初期状態で次のような名前が自動的に付けられます（xxにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）。

GTRxx-yy

インサートエフェクトのCLEAN、DIST、ACO/BASS SIMの各アルゴリズムを通して録音されたVテイク

BASxx-yy

インサートエフェクトのBASS アルゴリズム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のMIC アルゴリズムを通して録音されたVテイク

DULxx-yy

インサートエフェクトのDUAL MIC アルゴリズム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のLINE アルゴリズムを通して録音されたVテイク

8INxx-yy

インサートエフェクトの8x COMP EQ アルゴリズム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のMASTERING アルゴリズム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通さずに録音されたVテイク

BOUxx-yy

バウンス機能あるいはリズムレコーディング機能を使って録音されたVテイク

LP_xx_yy

フレーズループ機能（→P67）を使ってVテイクに書き出されたフレーズ

HRMxx-yy

ハーモニージェネレート機能やデュオハーモニー機能を使って書き出されたVテイク

HINT

フレーズループ機能を使ってマスタートラックにフレーズを書き出すと、“LP_MS_yy”という名前が付けられます。

Vテイクの名前は、次の手順で変更できます。

1. メイン画面でトラックパラメーターセクションの [V-TAKE] キーを押してください。

キーが点灯し、ディスプレイにトラック番号、Vテイク番号、Vテイク名が表示されます。

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

NOTE

Vテイクの名前を変更できるのは、各トラックで現在選ばれているVテイクに限られます。

2. 左右のカーソルキーまたはステータスキーを使って V テイクの名前を変更したいトラックを選んでください。

```
TR 2- 2
GTR 2- 1
```

NOTE

未録音のVテイクは“NO DATA”と表示されます。この名前は変更できません。

3. [EDIT] キーを押してください。

Vテイク名の1文字目が点滅します。この状態で、Vテイク名の変更が行えます。

4. 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字に点滅部分を合わせてください。

5. ダIAL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は次の通りです。

数字： 0～9

英文字： A～Z、a～z

記号： (スペース) ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | ¥ ← →

6. 手順4～5を繰り返して、希望する名前を付けてください。

7. 名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

新しい名前が確定し、手順2の状態に戻ります。必要に応じて他のVテイクの名前を変更してください。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

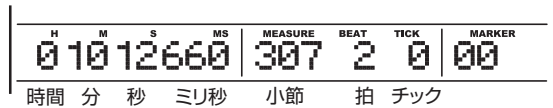
[V-TAKE]キーが消灯します。

HINT

Vテイクの内容がすべて消去されると、そのVテイクの名前は“NO DATA”に戻ります。

曲中の好きな位置に移動する (ロケート機能)

レコーダーの任意の位置を、時間単位（時間／分／秒／ミリ秒）または小節単位（小節／拍／チック）で指定して、その位置に移動（ロケート）します。



HINT

マーカー機能（→ P46）を使って、レコーダーの任意の位置にマーカーを登録しておけば、マーク単位でロケートすることも可能です。

1. レコーダーが停止していることを確認してください。
2. メイン画面で左右のカーソルキーを操作して、変更したい単位を選択してください。

例えば、分の単位を選択したいときは、次のように“M”の単位の数値を点滅させます。



3. ダイヤルを回して、点滅している単位の数値を変更してください。

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。この状態でPLAY[▶]キーを押せば、その位置から再生を始めます。

HINT

小節／拍／チックの表示は、現在のリズムセクションのテンポと拍子に応じて変化します。

任意の範囲をリピート再生する (A-Bリピート機能)

“A-Bリピート機能”とは、曲中の特定範囲を繰り返し再生する機能です。例えば、同じ区間を何度も繰り返し再生し、練習したいときに便利です。

1. リピート再生したい範囲の開始位置にロケートし、コントロールセクションの[A-B REPEAT]キーを押してください。

キーが点滅し、現在位置がリピート再生の開始位置（Aポイント）として設定されます。

HINT

A／Bポイントの設定は、レコーダーの再生中／停止中のどちらでも行えます。

2. リピート再生したい範囲の終了位置にロケートし、もう1回[A-B REPEAT]キーを押してください。

キーが点滅から点灯へと変わり、その位置がリピート再生の終了位置（Bポイント）として設定されます。

NOTE

- ・ A／Bポイントの設定をやり直したいときは、[A-B REPEAT]キーを押してキーを消灯させ、手順1から操作をやり直してください。
- ・ BポイントをAポイントより手前に設定した場合は、B→Aポイント間をリピート再生します。

3. 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]キーの点灯中にPLAY[▶]キーを押すと、再生位置がBポイントに到達したときにAポイントへ戻り、再生を続けます。

4. リピート再生を止めるには、STOP[■]キーを押してください。

[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。

5. リピート再生を解除するには、[A-B REPEAT]キーを押してください。

キーが消灯し、A-Bリピート機能が無効となります。このとき、A／Bポイントの設定も解除されます。

目的の位置を検索する (スクラブ/プレビュー機能)

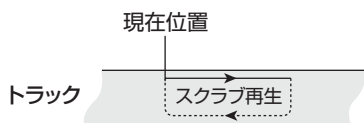
“スクラブ再生”とは、現在位置前後のごく短い区間を繰り返し再生する機能です。音を聴きながら、音が鳴り始める位置や鳴り終わる位置を正確に検索したいときに利用します。

スクラブ再生中は、現在位置の手前あるいは後方の0.7秒間の範囲を1回だけ再生する“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併用することで、より正確な位置検索が行えます。

スクラブ/プレビュー機能を利用する

1. スクラブ再生を行うには、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。

それぞれのキーが点灯し、現在位置から後方の短い範囲（初期設定で40ミリ秒）を繰り返し再生します。スクラブ再生を開始した直後は、スクラブ再生の対象としてオーディオトラック1が選ばれます。



また、スクラブ再生中は、ディスプレイが次のように変わります。

```

SCRUB
FRM 40ms
  
```

2. ステータスキーを使ってスクラブ再生したいトラックを選択してください。

スクラブ再生の対象となるトラックは、最大4トラック（ステレオトラックは2トラックに換算します）まで選択できます。ステータスキーを繰り返し押せば、トラックごとにスクラブ再生のオン/オフが切り替わります。ただし、4トラック以上を選択した場合、最後に選択した4トラックがスクラブ再生されます。

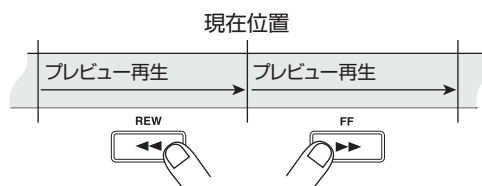
3. スクラブ再生する位置を移動するには、左右のカーソルキーを使ってカウンターのリミット単位またはチック単位の数値を点滅させ、ダイヤルを回して再

生位置を移動させてください。

スクラブ再生を行いながら、現在位置がミリ秒あるいはチック単位で移動します。

4. プレビュー機能を使って現在位置より手前を再生したいときはREW[◀◀]キー、現在位置より後方を再生したいときはFF[▶▶]キーを押してください。

REW[◀◀]キーを押すと0.7秒手前から現在位置までの範囲、FF[▶▶]キーを押すと現在位置から0.7秒先まで範囲を1回だけ再生します（プレビュー機能）。プレビューが終わると、スクラブ再生に戻ります。



5. スクラブ再生を解除するには、STOP[■]キーを押してください。

PLAY[▶]キーおよびSTOP[■]キーが消灯します。

スクラブ再生の方向や長さを変更する

スクラブ再生では、必要に応じて再生する方向（現在位置から後方を再生するか、または手前から現在位置を再生するか）や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。

スクラブ再生が始まり、ディスプレイにスクラブ再生する方向とスクラブ再生の長さが表示されます。



2. スクラブ再生の長さを変更するには、左右のカーソルキーを使ってスクラブ再生の長さに相当する値を点滅させ、ダイヤルを回して数値を変更してください。

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

HINT

上下のカーソルキーを使って数値を変更することも可能です。

3. スクラブ再生する方向を変更するには、左右のカーソルキーを使って現在の設定値を点滅させ、ダイヤルを回してください。

“TO” を選択すると、手前から現在位置にかけて再生します。“FRM” を選択すると、現在位置から後方にかけて再生します。

STOP[■]キーを押せば、スクラブ再生が解除されます。



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、既に録音されているトラックの一部のみを録音し直す機能です。トラックの状態を再生から録音へと切り替える操作を“パンチイン”、録音から再生へと切り替える操作を“パンチアウト”と呼びます。

MRS-1608では、パネル上のキーやフットスイッチ（別売の ZOOM FS-01）を使ってパンチイン/アウトを手動で行う“マニュアルパンチイン/アウト”と、あらかじめ位置を指定して自動的にパンチイン/アウトを行う“オートパンチイン/アウト”の2種類が利用できます。

NOTE

8トラックレコーディング機能（→P45）が有効なときは、パンチイン/アウトは行えません。

マニュアルパンチイン/アウト

マニュアル操作でパンチイン/アウトを行う方法は次の通りです。

HINT

・フットスイッチを使ってパンチイン/アウトを行うときは、ZOOM FS-01（別売）をフロントパネルの FOOT SW 端子に接続してください。

・プロジェクトが初期状態のときは、フットスイッチにレコーダーの再生/停止を切り替える機能が割り当てられています。パンチイン/アウトをフットスイッチで操作したい場合は、フットスイッチの設定をパンチイン/アウト用に切り替える必要があります（→P181）。

1. 録音をやり直したいトラックのステータスキーを繰り返し押し、ステータスキーを赤く点灯させてください。
2. そのトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。
3. [ON/OFF]キーを使って入力端子を選び、楽器を演奏しながら、[INPUT] コントロール / [REC LEVEL] コントロールを調節して入力感度と録音レベルを設定してください。
4. パンチインしたい位置より少し手前にロケートし、PLAY[▶]キーを押してレコーダーの再生を始めてください。
5. パンチインしたい位置で、REC[●]キーを押してください（またはフットスイッチを踏み込んでください）。
REC[●]キーが点灯し、トラックの録音が始まります。
6. パンチアウトしたい位置まで到達したら、もう1回 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[●]キーが消灯し、録音から再生へと切り替わります。
7. レコーダーを停止するには STOP[■]キーを押してください。
8. 録音内容を確認するには、パンチインポイントより手前にロケートし、PLAY[▶]キーを押してください。

オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトの操作がマニュアルでは難しいとき（演奏者自身がMRS-1608を操作する場合、あるいは素早いタイミングで再生／録音を切り替えなければならない場合など）、あらかじめ決められた位置で自動的に録音／再生が切り替わるオートパンチイン／アウトが便利です。

オートパンチイン／アウトを実行するには、あらかじめインポイント（再生から録音へ切り替わる位置）とアウトポイント（録音から再生へ切り替わる位置）を設定する必要があります。



1. 録音をやり直したいトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。
2. [ON/OFF]キーを使って入力端子を選び、楽器を演奏しながら、[INPUT] コントロール／[REC LEVEL] コントロールを調節して入力感度と録音レベルを設定してください。
3. パンチインしたい位置にロケートし、コントロールセクションの[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

キーが点滅し、録音開始位置となる“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までロケートし、もう1回[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

キーが点滅から点灯へと切り替わり、その位置が録音を終了する“アウトポイント”に設定されます。

HINT

インポイント／アウトポイントを正確に指定したい場合は、スクラブ機能（→P38）を使って位置を検索し、マーク（→P46）を登録しておく便利です。

5. インポイントの少し手前にロケートしてください。
6. 録音をやり直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

現在位置がイン／アウトポイントの範囲内に含まれる場合は、ステータスキー（録音中はさらにREC[●]キー）が赤く点灯します。この場合は、もう1回ロケート操作を行って確実にインポイントよりも手前にロケートしておきます。

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。

レコーダーの再生が始まります。インポイントに達すると、該当するトラックがミュートされ、アウトポイントに達するとミュートが解除されます（この間、入力信号がモニターできます）。

この操作を行ってもトラックには何も録音されません。リハーサルが終わったら、再度インポイントより手前にロケートしてください。

HINT

インポイント／アウトポイントの位置を変更したいときは、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押して消灯させ、もう1回手順3～7を実行してください。

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。

レコーダーの再生が始まります。インポイントに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. レコーダーを停止させるにはSTOP[■]キーを押してください。

10. 録音内容を確認するには、録音したトラックのステータスキーを繰り返し押し、キーを緑色に点灯させ、インポイント以前にロケートしてPLAY[▶]キーを押してください。

パンチイン／アウトをやり直したいときは、もう1回手順5～9を実行してください。

11. 内容に満足したら、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押して、キーを消灯させてください。

オートパンチイン／アウトが解除されます。なお、1回解除すると、インポイント／アウトポイントの設定は消去されます。

複数のトラックを マスタートラックにまとめる (ミックスダウン機能)

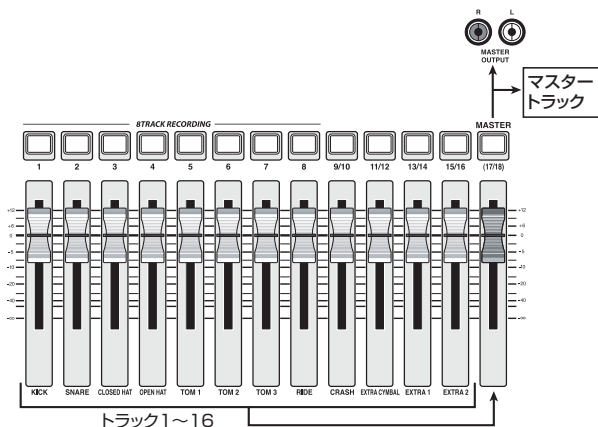
ここでは、録音したオーディオトラックやドラム／ベーストラックの演奏をステレオにミックスし、マスタートラックへ録音するミックスダウン機能について説明します。

マスタートラックについて

“マスタートラック”は、トラック1～16からは独立したステレオトラックで、最終的なステレオミックスを録音するミックスダウン専用のトラックとして利用します。また、ミックスダウンされたマスタートラックの録音内容はオーディオ CD を作るための素材として利用されます。

マスタートラックを録音状態に切り替えると、[MASTER] フェーダー通過後の信号 (MASTER OUTPUT 端子から出力される信号と同じもの) がマスタートラックへと送られます。

MRS-1608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を使用できます。通常のトラックと同様に、マスタートラックにも10本のVテイクが含まれています。ミックスバランスの異なる複数のミックスを録音しておけば、後から最良のテイクを選択できます。



HINT

ハードディスク上の複数プロジェクトに録音されたマスタートラックを、連続再生することも可能です (→P177)。

マスタートラックにミックスダウンする

ここでは、レコーダーのトラックやリズムセクションの演奏をステレオにミックスし、マスタートラックに録音する方法を説明します。

1. 必要ならば、P35 を参考にしてマスタートラックのVテイクを切り替えてください。
2. メイン画面で[MASTER] 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。
これでマスタートラックが録音可能になります。
3. レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。
マスタートラックに送られる信号には、トラックごとの音量バランスはもちろん、インサートエフェクトやSENDエフェクトの効果も反映されます。ミックスを行うときは、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十分に注意してください。
4. ミックスダウンを実行するには、ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に戻し、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。
5. 録音が終わったら、STOP[■] キーを押してください。

HINT

楽曲の途中からミックスダウンを行うことも可能です。この場合、録音した範囲のデータだけが書き込まれます。

マスタートラックを再生する

マスタートラックの録音内容を再生します。

1. メイン画面で[MASTER] ステータスキーを繰り返し押し、キーを緑色に点灯させてください。
マスタートラックの再生待機状態となります。このとき、他のトラックはすべてミュートされます。また、エフェクト機能もすべてオフとなります。

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セクションの各キーは、通常通り操作できます。

2. ZERO [◀◀] キーを押してレコーダーを先頭に戻し、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。[MASTER] フェーダーを操作すれば、再生音量を調節できます。

3. レコーダーを停止させるには、STOP [■] キーを押してください。

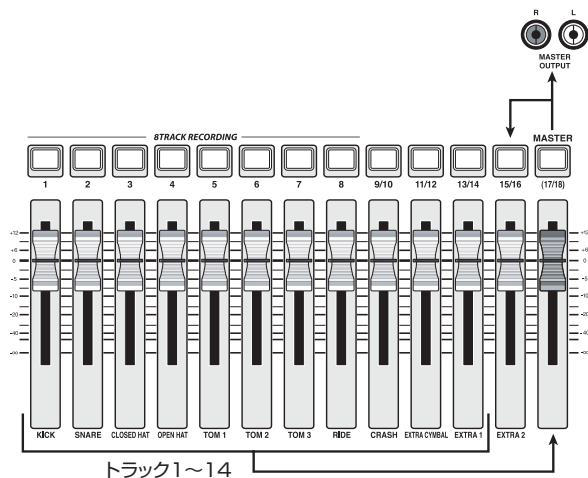
4. 通常の状態に戻すには、[MASTER] ステータスキーを押して、キーを消灯させてください。

すべてのトラックのミュートが解除され、通常の状態に戻ります。消灯していたステータスキーは、以前の状態に戻ります。

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)

“バウンス”とは、オーディオトラックやドラム/ベーストラック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”とも呼ばれます)。

例えば、トラック1~14をトラック15/16にバウンスすれば、トラック1~14のVテイクを切り替えて新しいパートを録音できます。

**HINT**

・バウンスには、INPUT端子からの入力信号を含めることも可能です。

- ・バウンス先としてモノラルトラックを選ぶと、モノラルにミックスされた信号が録音されます。
- ・必要ならばすべてのトラック1~16を再生しながら、任意のトラックの空いているVテイクに録音できます。

バウンスの動作を設定する

バウンスを実行する前に、必要に応じてバウンスに関する各種設定を行います。

◆録音トラックの再生/ミュート状態を設定する

プロジェクトが初期状態のとき、バウンス先として選んだトラックは自動的にミュートされます。あるトラックを再生しながら、同じトラックの別のVテイクに録音したいときは、次の操作を行ってバウンス先のトラックが再生されるように設定を切り替えます。

1. メイン画面で [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右の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. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC TRACK”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。

RECTRACK
MUTE

設定値の内容は次の通りです。

- ・ MUTE
バウンス先のトラックをミュートします(初期設定)。
 - ・ PLAY
バウンス先のトラックを再生します。
- ### 4. バウンス先のトラックを再生するには、ダイヤ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、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

◆録音先のVテイクを選択する

プロジェクトが初期状態のときにバウンスを実行すると、録音先のトラックで現在選ばれているVテイクに録音されます。あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のテイクにバウンスしたいときは、次のように操作してバウンス先となるVテイクを指定します。

1. メイン画面で [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

2. 左右の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. 左右の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。

現在の設定値が表示されます。



設定値の内容は次の通りです。

- **CURRENT**
バウンス先のトラックで現在選ばれているVテイクに録音されます（初期設定）。
 - **1～10**
バウンス先トラックの指定した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となるVテイクを指定してください。
 5. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

バウンスを実行する

ここでは、トラック1～16、ドラム／ベーストラックの内容をトラック15／16のVテイク10にバウンスする方法を例に挙げて説明します。

1. 「バウンスの動作を設定する」を参考に、バウンス先のトラックの動作を “PLAY” に切り替えてください。
2. 「バウンスの動作を設定する」を参考に、バウンス先のVテイク番号を “10” に設定してください。
3. メイン画面でトラック15／16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。
トラック15／16が録音可能となります。
4. コントロールセクションの [BOUNCE] キーを押してください。
キーが点灯し、バウンス機能がオンになります。
バウンス先のトラック以外は、通常通り動作します。
5. レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

バウンス先に送られる信号には、各トラックの音量バランスはもちろん、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトの効果も反映されます。
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ミックスしてください。

6. レコーダーの先頭に移動し録音を開始してください。

トラック15／16へのバウンスが開始されます。

7. 録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

HINT

- バウンスした内容を確認したいときは、バウンス先のトラックでVテイクを切り替え、それ以外のトラックをミュートしてから、レコーダーを再生してください。なお、トラックパラメーターは以前の設定のまま有効です。色づけのない状態でモニターしたいときは、バウンス先トラックの音量およびEQを初期状態に戻してください。また、モノラルトラック×2にステレオでバウンスしたときは、奇数番号のトラックのパンをL100、偶数番号のトラックのパンをR100に設定してください。
- ドラムトラックやベーストラックの信号のみが録音されてしまう場合は、「録音ソースとしてドラム／ベーストラックを選択

する」(→P44)を参考にして、録音ソースとして"MASTER"を選択してください。

8. バウンス機能をオフにするには、[BOUNCE]キーを押してください。

[BOUNCE]キーが消灯し、バウンス機能が解除されま
す。

ドラム／ベーストラックの演奏を 録音する (リズムレコーディング機能)

リズムセクションのドラムトラックまたはベーストラックの演奏は、必要に応じてオーディオトラックに録音できます(この機能を“リズムレコーディング”と呼びます)。リズムソングやリズムパターンの演奏をオーディオトラックに録音しておけば、リズムセクションでは別のソングやパターンを選んで重ねることができます。ここでは、リズムレコーディング機能の操作方法について説明します。

録音ソースとしてドラム／ベーストラックを選択する

バウンス実行時に録音される信号(録音ソース)としてドラム／ベーストラックを選択します。

1. メイン画面で[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使い“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

REC SRC
MASTER

この状態で、録音ソースを選択できます。選択可能な設

定値は次の通りです。

- MASTER
[MASTER]フェーダー直後の信号(初期設定)
- DRUM TR
ドラムトラック
- BASS TR
ベーストラック

4. ダイアルを回して録音ソースとしてDRUM TRまたはBASS TRを選んでください。

5. [EXIT]キーを繰り返し押し戻してメイン画面に戻ってください。

録音を実行する

オーディオトラックを再生しながら、リズムセクションの演奏を任意のオーディオトラックに録音します。

1. [BOUNCE]キーを押してください。

キーが点灯します。

2. 録音先となる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。

この状態で、選択したトラックに「録音ソースとしてドラム／ベーストラックを選択する」の手順4で選択した信号が録音できます。

HINT

ドラムトラックをステレオで録音したいときは、録音先として2トラックを選んでください。1トラックを選択した場合、モノラル録音されます。

3. [RHYTHM]キーが消灯し、録音したいリズムソング／リズムパターンが選ばれているか、あるいはパッドに演奏したい音色が割り当てられているかを確認してください。

4. レコーダーを再生し、ドラム／ベーストラックの出力レベルを調節してください。

このとき、レベルメーターを見ながら、信号がクリップしないよう注意してください。

5. レコーダーの先頭に移動し、録音を開始してください。

リズムパターンまたはリズムソングの演奏がオーディオトラックに録音されます。録音中にパッドを叩けば、その演奏も加えられます。最後まで演奏が終わったら、レコーダーを停止させてください。バウンス機能の動作を通常の状態に戻すには、「録音ソースとしてドラム/ベーストラックを選択する」を参考にして録音ソースを“MASTER”に切り替えてください。

HINT

パッドの代わりに外部MIDIキーボードなどを使ってドラム/ベース音色を演奏することも可能です。

6. [BOUNCE] キーを押してください。

キーが消灯します。

8トラックに同時録音する (8トラックレコーディング機能)

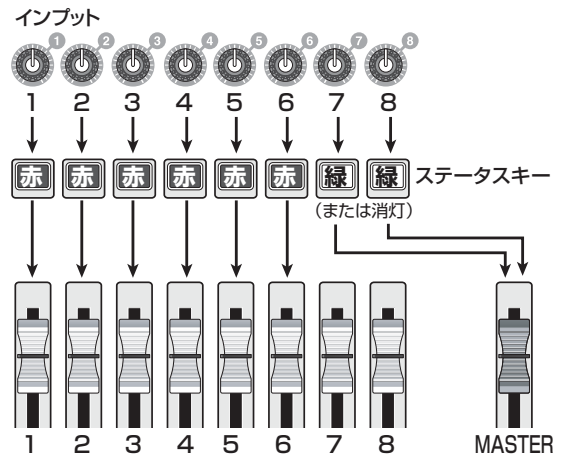
ここでは、最大8トラックに同時録音を行う8トラックレコーディング機能について説明します。

8トラックレコーディング機能について

8トラックレコーディングとは、INPUT 端子 1～8 (INPUT 端子 1/2はGUITAR/BASS INPUT 端子 1/2に差し替え可能) から入力される信号を、それぞれトラック 1～8 に振り分けて同時録音する機能です。例えば、バンドの演奏を一発録音したり、ドラムの演奏を複数のマイクを使って録音したりするのに便利です。

8トラックレコーディング機能では、インプット1～8とトラック1～8が1対1で対応します。トラックのステータスキーを赤く点灯させると、そのトラックに対応するインプットの信号がトラックに録音できます。ステータスキーを消灯または緑色に点灯させた場合、対応するインプットの信号はトラックには録音されずに、直接[MASTER]フェーダーへと送られます。

なお、8トラックレコーディング機能が有効なときでもインサートエフェクトやセンドリターンエフェクトが利用できます。



NOTE

- ・ 8トラックレコーディング機能が有効な間は、トラック 9 / 10～15 / 16、マスタートラックには録音できません。トラック 1～8に録音した後にモノラルトラックにオーバーダビングしたいときは、録音したテイクをトラック 9～16へと移動させてください (→P63)。
- ・ 8トラックレコーディング機能が有効な間は、オートパンチイン/アウト機能、バウンス機能は利用できません

入力信号をトラックに割り当てる

INPUT 端子 1～8、あるいはGUITAR/BASS INPUT 端子 1/2に入力された信号のレベルを調節し、レコーダーのトラック 1～8へと送ります。

1. 録音する楽器やマイクがINPUT 端子 1～8またはGUITAR/BASS INPUT 端子 1/2に接続されていることを確認してください。

NOTE

GUITAR/BASS INPUT 端子 1とINPUT 端子 1、GUITAR/BASS INPUT 端子 2とINPUT 端子 2は、どちらか一方のみが利用できません。両方の端子に接続されている場合は、GUITAR/BASS INPUT 端子 1/2が優先されます。

2. インプットセクションの [8TRACK RECORDING] キーを押してください。

キーが点灯し、8トラックレコーディング機能がオンになります。

3. インプット1～8の[ON/OFF]キーを押してください。

キーが点灯し、そのキーに対応するインプットが有効になります。

4. 楽器を演奏しながら、各インプットに対応する [INPUT] コントロールを調節して、入力感を調節してください。

GUITAR/BASS INPUT1 / 2 を利用する場合は、フロントパネルの[GUITAR/BASS INPUT]コントロール1 / 2 を使って感度を調節できます。

5. インプットにインサートエフェクトを挿入したいときは、エフェクトセクションの[INPUT SOURCE] キーを押し、エフェクトを挿入したいインプットに対応する [ON/OFF] キーを押ししてください。

該当する [ON/OFF] キーが橙色に点灯し、そのインプットにインサートエフェクトが挿入されます。インサートエフェクトのアルゴリズムとして 8x COMP EQ が選ばれているときはすべてのチャンネル、それ以外のアルゴリズムのときは任意の 2 チャンネルにエフェクトを挿入できます。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトにギター / ベースに適したパッチが選ばれています。必要に応じて利用したいパッチを選んでください (→P139)。

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

[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。現在の信号レベルは、レベルメーターの IN1 ~ IN8 で確認できます。

7. 録音先となるトラックのステータスキーを繰り返し押しして赤く点灯させてください。

ステータスキーは、同時に 8 つまでオンにできます。トラックを録音待機状態に切り替えると、インプットミキサーの入力信号が対応する録音トラックに送られます。

なお、[ON / OFF] キーがオンに設定されていても、対応するトラックのステータスキーが緑色に点灯 (または消灯) している場合、そのインプットは録音されません。

8. レコーダーの先頭に移動し、録音操作を行ってください。

録音が終わったらレコーダーを停止させてください。

9. 8トラックレコーディング機能を解除するには、[8 TRACK RECORDING] キーを押してください。

キーが消灯します。

マーカー機能

“マーカー”とはレコーダーの任意の位置にマークを登録し、簡単な操作でその位置にロケートする機能です。1 つのプロジェクトには、最大 100 個のマークを登録できます。

HINT

- 登録したマークの位置でミキサーセクションの設定やエフェクトの設定状態 (シーン) を切り替えることも可能です (→P84)。
- オーディオ CD を作る場合、マークをインデックス情報として利用できます。この機能を利用すれば、楽曲の途中でトラックが切り替わる CD を作成できます (→P155)。

マークを登録する

レコーダーの任意の位置にマークを登録します。

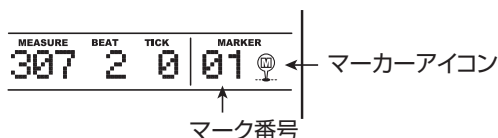
1. マークを登録したい位置にロケートしてください。

HINT

- マークの登録は、レコーダーの停止中 / 再生中どちらでも行えます。
- スクラブ機能 (→P38) を使えば、より細かい位置を指定できます。

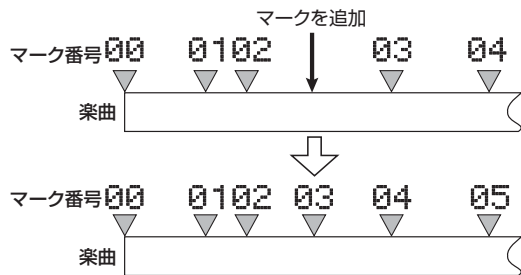
2. コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。

現在位置にマークが登録され、カウンター MARKER 欄にそのマークの番号が表示されます。



MARKER 欄には、現在位置またはその直前に登録されたマーク番号が表示されます。登録されたマークと現在位置が一致しているとき、マーク番号の右側にマーカーアイコンが表示されます。

マーク番号は、レコーダーの先頭から順番に自動的に付けられます。既に登録されているマークの手前に新たにマークを登録すると、それ以降のマーク番号は自動的に付けなおされます。



HINT

レコーダーの先頭（カウンターがゼロの位置）には、あらかじめ00番のマークが登録されています。このマークは変更できません。

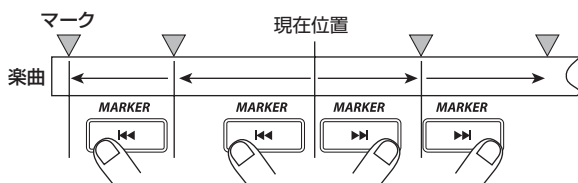
マークの位置に移動する

登録したマークの位置にロケートします。マークを選択するには、キー操作で前後のマークの位置に移動する方法と、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. メイン画面で、コントロールセクションのMARKER[◀◀] / [▶▶]キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すたびに現在位置の手前あるいは先に登録されているマークの位置にロケートします。



◆マーク番号を指定するロケート

1. メイン画面で、左右のカーソルキーを使ってカウンターのマーク番号を点滅させてください。
2. ダイヤルを回して、目的のマーク番号を選んでください。

選択したマークの位置に即座にロケートします。

マークを消去する

登録されている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。
マーカーの消去は、現在位置と登録されているマークの位置が一致する場合のみ行えます。マーカーアイコンが表示されていることを確認してください。
なお、マーカーアイコンが表示されないときは、MARKER[◀◀] / [▶▶]キーを使って表示させてください。
2. コントロールセクションの[CLEAR]キーを押してください。
選択されたマークが消去され、それ以降のマーク番号が付け直されます。

NOTE

- ・ 1回消去したマークを復帰させることはできません。
- ・ レコーダーの先頭位置のマーク（マーク番号00）は消去できません。

前カウントの動作を設定する

プロジェクトが初期状態のとき、録音操作を行うと4拍の前カウントが鳴ります。この前カウントは、必要に応じて拍数や音量を調節できます。

1. メイン画面で[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY PreCount”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```

┌──────────┐
│ PreCount  │
│ COUNT      │
└──────────┘
  
```

3. 前カウントの拍数を変更したいときは、[ENTER]キーを押してください。

前カウントの拍数が表示されます。ダイヤルを回して次の中から前カウントの拍数を選んでください。

- OFF
前カウントをオフにします。
- 1～8
1～8拍の前カウントを鳴らします。
- SPECIAL
次のような特殊な前カウントを鳴らします。



```

┌──────────┐
│ COUNT     │
│ 4         │
└──────────┘
  
```

↑
前カウントの拍数

設定が終わったら[EXIT]キーを押して手順2の画面に戻してください。

4. 前カウントの音量を変更したいときは、左右のカーソルキーを使って“PreCount VOLUME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。ダイヤルを回して前カウントの音量（0～15）を調節してください。

```

┌──────────┐
│ VOLUME    │
│ 10        │
└──────────┘
  
```

↑
前カウントの音量

5. 設定が終わったら[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

この状態で録音操作を行えば、指定した拍数／音量で前カウントが鳴ります。

リファレンス[トラック編集]

ここでは、トラック1～16またはマスタートラックに録音されたオーディオデータの編集方法を説明します。トラックの編集方法には、トラック内部の特定範囲を指定して行う編集と、Vテイク単位で行う編集の2種類があります。

範囲を指定する編集

ここでは、トラック内部の特定範囲を編集する方法を説明します。

範囲を指定する編集の基本操作

範囲を指定するタイプの編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

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

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

```
UTILITY  
TR EDIT
```

2. [ENTER]キーを押してください。

範囲を指定する編集を行うトラックエディットメニューが表示されます。

```
TR EDIT  
COPY
```

3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から編集コマンドを選択してください。

- COPY
指定範囲のオーディオデータを複製します。
- MOVE
指定範囲のオーディオデータを移動します。
- ERASE
指定範囲のオーディオデータを消去します。
- TRIM (トリム)
指定範囲のオーディオデータを残し、それ以外の範囲を削除します。
- FADE I/O (フェードイン/アウト)
指定範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトします。

- REVERSE (リバース)

指定範囲のオーディオデータを前後に反転させます。

- TimStrch (タイムストレッチ)

指定範囲のオーディオデータのピッチは変えずに長さだけを伸縮させます。

- PitchFix (ピッチフィックス)

指定範囲のオーディオデータのピッチを補正します。

- HARMONY+ (ハーモニージェネレート)

指定範囲のオーディオデータに3声のハーモニーを加えます。

- DUO HARM (デュオハーモニー)

指定範囲のオーディオデータに1声のハーモニーを加えます。

4. [ENTER]キーを押してください。

編集対象となるトラックとVテイクを指定する画面に切り替わります。例えば、手順3でCOPYを選ぶと、表示が次のように変わります。

```
Copy Src  
TR 1- 1
```

5. 上下のカーソルキーまたはステータスキーとダイヤルを使ってトラック番号(1～16、MASTER)とVテイク番号を選択してください。

```
Copy Src  
TR 5- 1
```

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。なお、PitchFix、HARMONY+、DUO HARM以外のコマンドでは、トラック16が選ばれた状態でさらにダイヤルを右に回すと、奇数/偶数番号の順に並んだ2トラック(トラック1/2、トラック15/16など)、またはマスタートラック(トラック番号の位置に“M”と表示されます)を選択できます。

```
Copy Src  
TR 1/2
```

NOTE

- ・ 奇数/偶数番号の順に並ぶモノラルトラックのステータスキーを同時に押して、2つのモノラルトラックを選ぶことも可能です。
- ・ ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラック、ステレオトラックの順に選択できます。
- ・ HARMONY+, DUO HARM以外のコマンドで、編集元として単一トラックを選んだ場合、編集先も必ず単一トラックとなります。
- ・ 編集元として2トラックまたはマスタートラックを選んだ場合、編集先も必ず2トラックまたはマスタートラックとなります。このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

6. [ENTER]キーを押してください。

これ以降の操作方法は、手順3で選択した編集コマンドに応じて異なります。各コマンドの説明を参考に、コマンドを実行してください。

7. 編集コマンドを実行したら、[EXIT]キーを繰り返し押しメイン画面に戻ってください。**NOTE**

コマンドを実行してトラック上のオーディオデータを書き換えると、元に戻すことはできません。元の状態に戻したいときは、あらかじめキャプチャー/スワップ機能(→P65)を使って、そのトラックのオーディオデータをキャプチャーしておいてください。

指定範囲のデータを複製する

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクの指定した位置へとコピー(複製)します。コピーを実行すると、データがコピー先に書き入れられ、コピー元のデータはそのまま残ります。

コピー元のトラック



コピー先のトラック

**1.** 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1~6を参考にして、コピー元となるトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のようになります。この状態でコピーの開始位置を指定できます。

Copy Src									
START									
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER		
0	0	0	0	001	1	0	00	①	

開始位置は、カウンターに時間/分/秒/ミリ秒(H/M/S/MS)単位、小節/拍/チック(MEASURE/BEAT/TICK)単位で表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回してコピーの開始位置を指定してください。

編集位置は、時間/分/秒/ミリ秒単位、あるいは小節/拍/チック単位のどちらでも指定できます。片方の数値を変更すると、もう一方も連動します。

なお、マーク番号を点滅させれば、マーク単位で編集位置を指定することも可能です。

NOTE

オーディオデータのない位置を指定すると、ディスプレイ2列目に*マークが表示されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Copy Src END”に変わり、コピー範囲の終了位置が指定できます。

Copy Src									
END									
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER		
0	2	13	0	058	3	0	00		

4. 手順2と同じ要領で、コピーの終了位置を指定してください。

この状態でPLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Copy Dst TR xx-yy (xxにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります)”に変わります。

Copy Dst									
TR 1- 1									

6. コピー元を選択したときと同じ要領でコピー先のトラック/Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のようになります。

Copy Dst							
TO							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	2	13	0	058	3	0	00

7. コピー元と同じ要領でコピー先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。

8. コピーを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

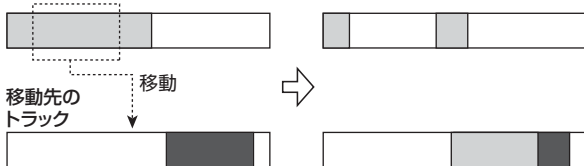
HINT

同じ範囲を繰り返しトラックに貼り付けたいときは、フレーズループ機能(→P67)を使うのが便利です。

指定範囲のデータを移動する

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクの指定した位置へと移動させます。移動を実行すると移動先にデータが上書きされ、移動元のデータは消去されます。

移動元のトラック



1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、移動元となるトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

表示が“Move Src START”に変わります。

Move Src							
START							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	0	0	001	1	0	00

2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して移動元の開始位置を指定してください。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Move Src END”に変わります。

Move Src							
END							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	42	230	032	4	12	00

4. 手順2と同じ要領で移動元の終了位置を指定してください。

この状態でPLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに移動先となるトラック/Vテイクが表示されます。

Move Dst	
TR 1- 1	

6. 移動元を選択したときと同じ要領で、移動先のトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに移動先の開始位置が表示されます。

Move Dst							
TO							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	42	230	032	4	12	00

7. 移動元と同じ要領で、移動先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“MOVE SURE?”と表示されます。

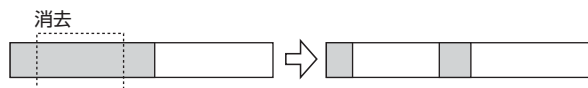
8. 移動を実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

移動が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

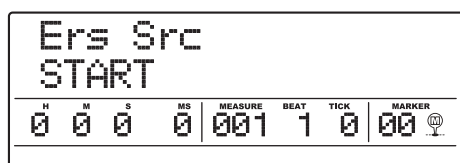
指定範囲のデータを消去する

指定範囲のデータを消去して、無音の状態に戻します。



1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、消去したいトラック/V テイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

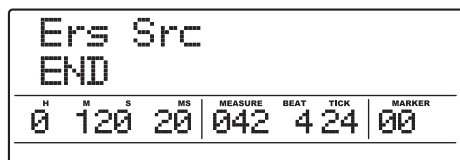
ディスプレイに“Ers Src START”と表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して消去の開始位置を指定してください。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Ers Src END”に変わります。



4. 手順2と同じ要領で、消去の終了位置を指定してください。

この状態でPLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“ERASE SURE?”と表示されます。

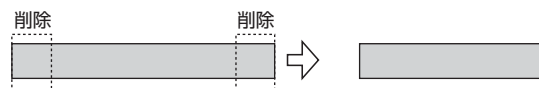
6. 消去を実行するには、[ENTER]キーを押してください。

消去が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲の前後を削除する(トリミング)

指定した範囲外のオーディオデータを削除して、データの開始/終了位置を調節します(トリミング)。例えば、マスタートラックをCD-R/RWディスクに書き込む際に、素材となるVテイクから前後の不要な部分を消去するのに便利です。

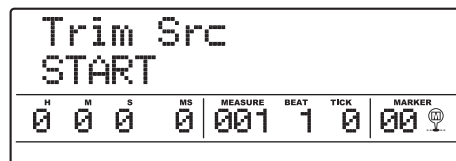


NOTE

指定した範囲の手前が削除されると、それ以降のオーディオデータは、その分だけ前に移動します。このため、他のトラックとはタイミングが合わなくなりますのでご注意ください。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、トリミングしたいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Trim Src START”と表示されます。

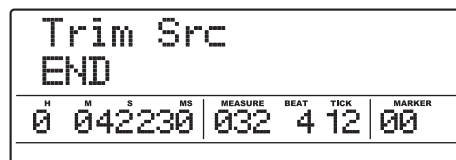


2. 左右のカーソルキーを使って、カウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回してトリミングの開始位置を指定してください。

この位置より手前のデータは、トリミングを実行したときに削除されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Trim Src END”に変わります。



4. 手順2と同じ要領で、トリミングの終了位置を指定してください。

この位置より後方のデータは、トリミングを実行したときに削除されます。

なお、PLAY[▶] キーを押せば指定した範囲を再生できます。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“TRIM SURE?”と表示されます。

6. トリミングを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

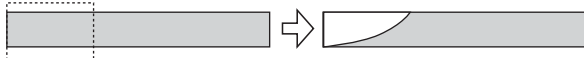
トリミングが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のデータをフェードイン/アウトさせる

指定範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトさせます。

フェードイン

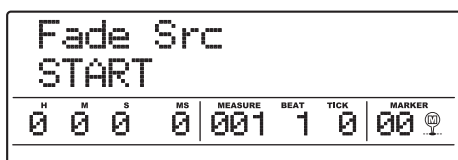


NOTE

ここで行うフェードイン/アウトは、オーディオデータそのものを書き換える機能です。1回編集を実行すると、元には戻せませんのでご注意ください。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、フェードイン/アウトさせたいトラック/Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。

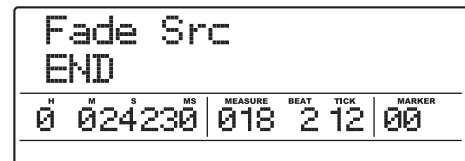
ディスプレイに“Fade Src START”と表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの数値部分を移動させ、ダイヤルを回してフェードイン/フェードアウトの開始位置を指定してください。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Fade Src END”に変わります。



4. 手順2と同じ要領で、フェードイン/アウトの終了位置を指定してください。

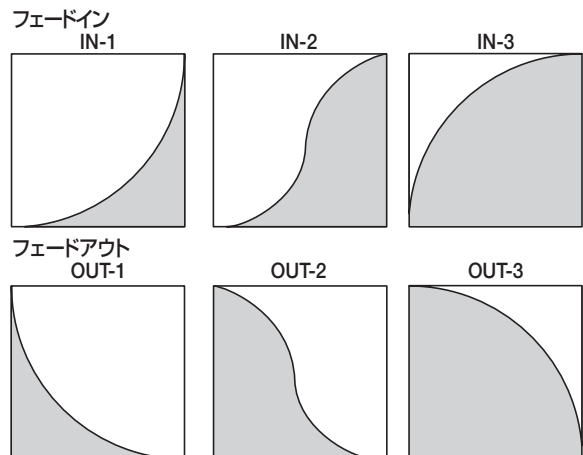
5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Fade Src CURVE”と表示されます。



6. ダイヤルを回してフェードインまたはフェードアウトの音量変化カーブを選択してください。

IN-1～IN-3を選ぶとフェードイン、OUT-1～OUT-3を選ぶとフェードアウトを行います。右側の数値は音量変化のカーブを表します。各数値を選択したときのカーブは、次の通りです。



7. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“FADE I/O SURE?”と表示されます。

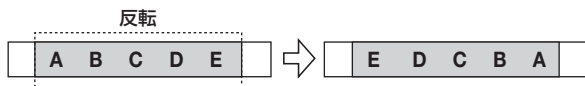
8. フェードインまたはフェードアウトを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

フェードイン/フェードアウトが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

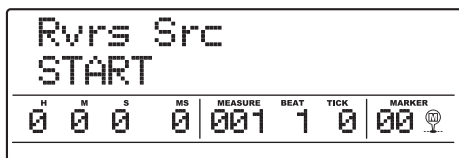
指定範囲のデータを反転させる

指定範囲のオーディオデータを前後に反転させます。



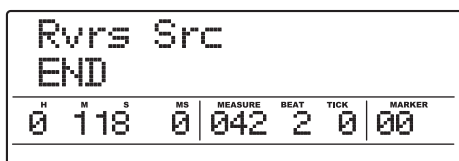
1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、反転させたいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Rvrs Src START”と表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して反転の開始位置を指定してください。

3. [ENTER]キーを押してください。
表示が“Rvrs Src END”に変わります。



4. 手順2と同じ要領で反転の終了位置を指定してください。

この状態でPLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲を再生できます。

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

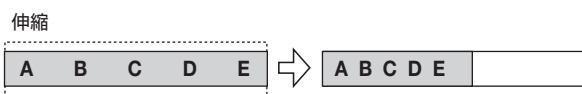
6. 反転を実行するには、[ENTER]キーを押してください。

反転が完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のデータの長さを伸縮させる

指定したトラック/Vテイクのオーディオデータをピッチは変えずに長さだけを伸縮させます（タイムストレッチ）。伸縮させたオーディオデータは、元のトラックに上書きすることも、元のトラックを残したまま他のトラックに貼り付けることも可能です。



NOTE

- ・タイムストレッチは、必ずVテイクの先頭が編集の開始位置となります。
- ・タイムストレッチの効果を試聴しているときに停止した位置が、編集の終了位置となります。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、タイムストレッチをかけたいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“TmStrDst”と表示されます。この状態で、伸縮したオーディオデータを書き出すトラックが選択できます。



2. 上下のカーソルキーとダイヤルを使って、書き出し先となるトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のようになります。



タイムストレッチを実行するときは、伸縮幅を次の2つの単位を使って指定できます。

・伸縮率 (%)

タイムストレッチの実行後のトラックの長さを、元の長さに対する比率で指定できます。

・テンポ (BPM)

リズムセクションのテンポを基準にして、タイムストレッチ実行後のテンポを指定します。初期状態では、現在のリズムセクションのテンポが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、タイムストレッチを行う単位を選択してください。

選択した単位が点滅します。

4. ダイアルを回して、タイムストレッチの伸縮幅を設定してください。

片方の設定値を変更すると、もう一方の設定値もそれに連動して変化します。ただし、伸縮率が50%~150%を超える範囲は指定できません。

5. PLAY[▶]キーを押してください。

V テイクの先頭からタイムストレッチがかかった状態で再生が始まります。

V テイクの最後まで再生したときは、そのトラック/V テイクのすべてのオーディオデータが伸縮されます。

HINT

再生中に伸縮率を変更することも可能です。

6. タイムストレッチを終了したい位置まで再生されたら、STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイに“TimStrch SURE?”と表示されます。

7. タイムストレッチを確定するには、[ENTER]キーを押してください。

タイムストレッチが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

ドラムパターンやギターリフなど、曲中の一部分だけにタイムストレッチをかけたい場合は、コピー機能やトリミング機能などを使ってあらかじめ適切な長さのVテイクを用意してください。

指定範囲のピッチを補正する

主音 (KEY) と音階 (SCALE) を指定して、特定範囲に含まれるオーディオデータのピッチをその音階の最寄りの音名に揃えます (ピッチフィックス)。必要ならば、音階の代わりにベースシーケンスのフレーズを使って、ピッチを指定することも可能です。

HINT

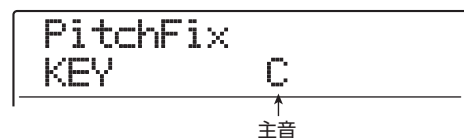
ピッチを補正したオーディオデータは、編集元に上書きされます。

NOTE

ピッチフィックスが正常に動作するのは、ディレイ/リバーブ/コーラスなどのエフェクトをかけずに録音された、単音のオーディオデータに限られます。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1~6を参考にして、ピッチを補正したいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“PitchFix KEY”と表示されます。この状態で、ピッチ補正の基準となる音階の主音 (KEY) が設定できます。



HINT

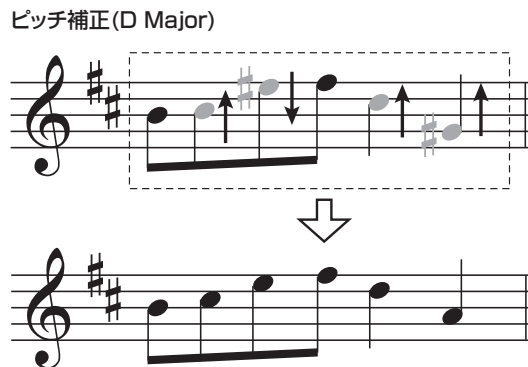
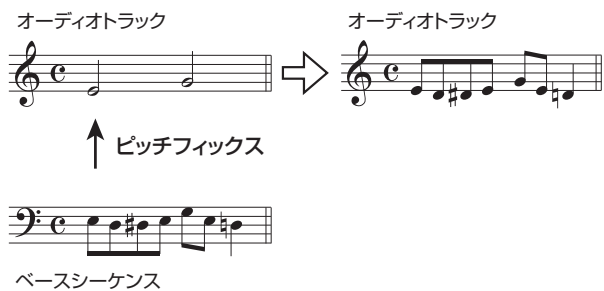
ピッチフィックスでは、編集元として単体のモノラルトラック、またはステレオトラックの片方のトラックのみ選択できます。

2. ダイアルを回して音階の主音を選んでください。

主音はC~B (半音単位) またはBassSeqが選択できます。

BassSeq を選ぶと、オーディオトラックのピッチを検出して、ベースシーケンスで指定された、もしくは実行中にパッドを叩いて指定した音名の最寄りのピッチにトランスポートします。なお、検出可能なピッチの上限は、中央Aの2オクターブ上までです。

例えば、ロングトーンが録音されたオーディオトラックを素材に、細かくリズムを刻むベースシーケンスを使ってピッチフィックスをかけると、変調感の強い面白い効果が得られます。

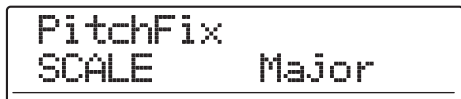


HINT

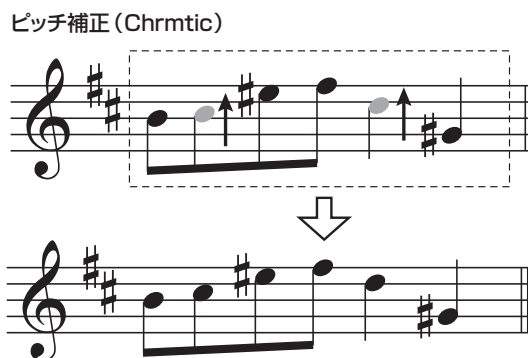
- ・ BassSeqを選んだ場合、手順3の操作は不要です。
- ・ BassSeq を選んでピッチ補正を行うと、編集元の最寄りのオクターブにある音名が選ばれます。ただし、編集元のピッチとベーストラックのピッチが極端に離れている場合は、意図しない結果となることがあります。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“PitchFix SCALE”と表示させ、ダイヤルを回して音階の種類を設定してください。

音階の種類は、Major (メジャー)、Minor (マイナー)、Chrmtic (クロマチック) の中から選択できます。クロマチックを選んだ場合は、半音単位で最寄りの音名にピッチが補正されます。



次の図は、同じメロディに対し、D MajorとChrmticを指定してピッチ補正を行った場合の例です。



4. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“PitchFix SPEED”と表示させ、ダイヤルを回して0~30の範囲でピッチが目的の音高に到達する速度を設定してください。

値を小さくするほど、補正したピッチに到達するまでの時間が速くなります。自然な効果が欲しいときは、値を高めに設定してください。



HINT

ピッチ補正の速度を極端に速くすれば、ボーカルをロボットボイスのように変化させることも可能です。

5. 下向きのカーソルキーを押してカウンターの数値を点滅させ、左右のカーソルキーとダイヤルを使ってピッチ補正を開始したい位置にロケートしてください。

MARKER[◀◀]/[▶▶]キーやZERO[◀◀]キー、REW[◀◀]/FF[▶▶]キーでもロケートできます。

この状態でPLAY[▶]キーを押せば、編集実行後の効果

を試聴できます。

6. ピッチ補正を開始するにはREC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

ピッチ補正がかかった状態で、録音が始まります。手順2で“BassSeq”を選んだ場合は、ディスプレイのレベルメーターでベーストラックの信号レベルが確認できます。

録音中に左右のカーソルキーを使えば、手順2～5で設定したパラメーターの値を表示／編集することも可能です。また、BYPASSキーを押せば、ピッチ補正の効果をバイパスすることもできます（録音の結果に反映されません）。

HINT

必要ならば、マニュアルパンチイン／アウトやオートパンチイン／アウト機能も利用できます。

7. ピッチ補正を終了したい位置まで録音したら、STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイに“PitchFix SURE?”と表示されます。

8. ピッチ補正を実行するには、[ENTER]キーを押してください。

指定範囲のオーディオデータが上書きされ、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ前の手順に戻せます。

指定範囲のオーディオデータから3声のハーモニーを生成する


リズムパターン／リズムソングにプログラムされたコード情報に沿ってピッチを上下にシフトさせ、原音の最寄りのオクターブで3声（コードのルート／第3音／第5音）のハーモニーを生成します（ハーモニージェネレート）。

リズムパターン／リズムソングのどちらのコード情報を利用するかは、リズムセクションで選ばれているモード（リズムパターンモード／リズムソングモード）によって決まります。

ピッチシフトされたオーディオデータは、編集元に加えて上書きすることも、別のトラック／Vテイクを指定して書き出すこともできます。



例えば、リズムソングにG Major→C Major→D Majorとプログラムされていた場合、次のようなハーモニーが生成されます。

編集元トラック



ハーモニージェネレート

↓ ↓

編集元トラック	書き出し先トラック
	

HINT

- ・編集元のピッチやリズムパターン／リズムソングの設定によっては、必ずしも意図としたハーモニーが生成されないことがあります。
- ・リズムソングを使ってハーモニージェネレートを実行するには、あらかじめリズムソングにコード情報を入力しておく必要があります。
- ・リズムソングのコードの種類として“-（変換なし）”がプログラムされている場合、その位置ではハーモニーは生成されません。
- ・リズムパターンのコード情報を利用する場合は、最後まで同じコードに沿ってハーモニーが作られます。

NOTE

ハーモニージェネレートが正常に動作するのは、ディレイ／リバーブ／コーラスなどのエフェクトをかけずに録音された単音のオーディオデータに限られます。

1. ハーモニー生成に利用するリズムパターンまたはリズムソングを選んでください。

選択が終わったら、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

選択したリズムパターン/リズムソングに、適切なコード情報が入力されていることを確認してください。

2. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、ハーモニーを生成したいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Hmny Dst”と表示されます。この状態で、生成されたハーモニーの書き出し先が選択できます。

```
Hmny Dst
TR 1- 1
```

NOTE

ハーモニージェネレートでは、編集元として単体のモノラルトラック、またはステレオトラックの片方のトラックのみが選択できます。

3. 上下のカーソルキーとダイヤル/ステータスキーを使って、書き出し先となるトラック/Vテイクを選んでください。

編集元と同じトラック/Vテイクを指定すると、編集元のオーディオデータにハーモニーを加えて上書きできます。なお、書き出し先としてステレオトラックまたはモノラルトラック×2を選ぶことも可能です。

HINT

パラメーターの設定中やハーモニージェネレートの実行中は、編集元となるトラックのステータスキーが緑色、書き出し先となるトラックのステータスキーが赤く点灯します。また、書き出し先として編集元と同じトラック/Vテイクを選んだときは、ステータスキーが橙色に点灯します。

4. [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
HARMONY+
SOURCE   LVL 100
```

これで編集元やハーモニーの声部ごとに音量/パンを設定できます。編集元に相当するパラメーターは“SOURCE”、生成されるハーモニーのパラメーターは、

コードのルートが“CHORUS 1”、第3音が“CHORUS 2”、第5音が“CHORUS 3”と表示されます。

5. ディスプレイ2列目に“SOURCE LVL”と表示されていることを確認し、ダイヤルを回して編集元の音量を調節してください。

音量は0～127の範囲で調節できます。設定を100にすると、本来の音量となります。

HINT

SOURCE LVL パラメーターをゼロにすると、編集元をミュートして、生成されたハーモニーのみをトラックに書き出せます。

6. 編集元のパンを設定したいときは、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SOURCE Pan”と表示させ、ダイヤルを回して編集元のパンを設定してください。

パンの値は、L100（左端）～0（中央）～R100（右端）の範囲で設定できます。

```
HARMONY+
SOURCE   Pan  0
```

NOTE

書き出し先がモノラルトラックの場合、パンを設定しても効果はありません。

7. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、同じ要領でハーモニーの各声部（CHORUS 1～3）の音量/パンを設定してください。

LVL パラメーターをゼロにすると、任意の声部だけをミュートできます。

8. 生成されるハーモニーが目的の音高に到達する速度を調節するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“HARMONY+ FEELING”と表示させ、ダイヤルを回してください。

FEELING パラメーターは0～30の範囲で調節できます。値を大きくするほどハーモニーの移行がなめらかになります。

```
HARMONY+
FEELING  7
```

9. 下向きのカーソルキーを押してカウンターの数値を点滅させ、左右のカーソルキーとダイヤルを使ってハーモニージェネレーターを開始したい位置にロケートしてください。

MARKER[◀◀]/[▶▶]キーやZERO[◀◀]キー、REW[◀◀]/FF[▶▶]キーでもロケートできます。

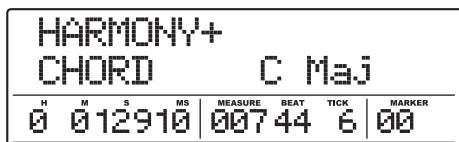
この状態でPLAY[▶]キーを押せば、編集実行後の効果を試聴できます。

HINT

必要ならば、マニュアルパンチン/アウトやオートパンチン/アウト機能も利用できます。

10. ハーモニージェネレーターを開始するには、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

録音が始まり、表示が次のようになります。



ディスプレイ2列目に“CHORD”と表示されている間、現在のリズムパターン/リズムソングのコードが表示されます。左右のカーソルキーを使えば、手順5～8で設定したパラメーターの値を表示/編集することも可能です。

HINT

ハーモニーの再生中は、ドラム/ベーストラックも一緒に再生されます。必要に応じ、フェーダーを使って音量を調節してください。

11. ハーモニーを生成したい範囲を録音したら、STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイに“HARMONY+ SURE?”と表示されます。

12. ハーモニージェネレーターを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

指定範囲のオーディオデータが書き出されます。書き出しが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

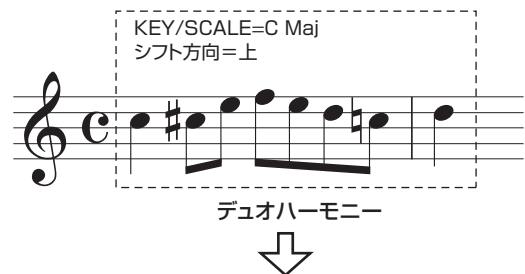
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

指定範囲のオーディオデータから1声のハーモニーを生成する

主音 (KEY) と音階 (SCALE) を指定してオーディオデータのピッチを3度上または3度下にシフトさせ、1声のハーモニーを生成します (デュオハーモニー機能)。ピッチシフトしたオーディオデータは、編集元に加えて上書きすることも、別のトラック/Vテイクを指定して書き出すこともできます。

例えば、KEY=C、SCALE=Majorを指定し、シフト方向を上を設定してデュオハーモニーを実行すると、次のようなハーモニーが生成されます。

編集元トラック



書き出し先トラック



NOTE

デュオハーモニーが正常に動作するのは、ディレイ/リバーブ/コーラスなどのエフェクトをかけずに録音された単音のオーディオデータに限られます。

1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考にして、ハーモニーを生成したいトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“DHmnyDst”と表示されます。この状態で、生成されたハーモニーの書き出し先が選択できます。

DHmnyDst
TR 1- 1

NOTE

デュオハーモニーでは、編集元として単体のモノラルトラック、またはステレオトラックの片方のトラックのみ選択できます。

- 2.** 上下のカーソルキーとダイヤル/ステータスキーを使って、書き出し先となるトラック/Vテイクを選んでください。

編集元と同じトラック/Vテイクを指定すると、編集元のオーディオデータにハーモニーを加えて上書きできます。なお、書き出し先としてステレオトラックまたはモノラルトラック×2を選ぶことも可能です。

- 3.** [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この状態で、生成されるハーモニーの基準となる、音階の主音 (KEY) が設定できます。

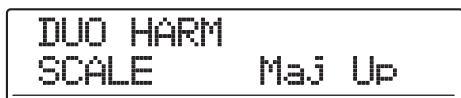


- 4.** ダイヤルを回して音階の主音を選んでください。

音階の主音はC～B (半音単位) で選択できます。

- 5.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“DUO HARM SCALE”と表示させ、ダイヤルを回して次の中から音階の種類とピッチシフトの方向を選んでください。

- Maj Up.....メジャースケールの3度上にハーモニーを生成します。
- Min Up.....マイナースケールの3度下にハーモニーを生成します。
- Maj Dn.....メジャースケールの3度下にハーモニーを生成します。
- Min Dn.....マイナースケールの3度下にハーモニーを生成します。



- 6.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“FEELING”と表示させ、ダイヤルを回して0～30の範囲で生成されるハーモニーが目的の音高に到達する速度を設定してください。

値を大きくするほどハーモニーの移行がなめらかになります。



- 7.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SOURCE LVL”と表示させ、ダイヤルを回して0～127の範囲で音量を調節してください。

設定を100にすると、本来の音量となります。



HINT

SOURCE LVL パラメーターをゼロにすると、編集元をミュートして、生成されたハーモニーのみをトラックに書き出せます。

- 8.** 編集元のパンを設定したいときは、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SOURCE Pan”と表示させ、ダイヤルを回して編集元のパンを設定してください。

パンの値は、L100 (左端) ～ 0 (中央) ～ R100 (右端) の範囲で設定できます。



NOTE

書き出し先がモノラルトラックの場合、パンを設定しても効果はありません。

- 9.** 同じ要領で、ディスプレイに“CHORUS LVL”または“CHORUS Pan”と表示させ、生成されるハーモニーの音量/パンを設定してください。

- 10.** 下向きのカーソルキーを押してカウンターの数値を点滅させ、左右のカーソルキーとダイヤルを使ってデュオハーモニーを開始したい位置にロケートしてください。

MARKER[◀◀]/[▶▶]キーやZERO[◀◀]キー、REW[◀◀]/FF[▶▶]キーでもロケートできます。

デュオハーモニーでは、録音操作を行った範囲にハーモニーが加えられます。この状態でPLAY [▶]キーを押せば、編集実行後の効果を試聴できます。

HINT

必要ならば、マニュアルパンチイン/アウトやオートパンチインアウトも利用できます。

11. デュオハーモニーを開始するには、REC [●] キーを押しながら、PLAY [▶] キーを押してください。
12. ハーモニーを生成したい範囲を録音したら、STOP [■] キーを押してください。
“DUO HARM SURE?” と表示されます。
13. 編集結果を確定するには[ENTER] キーを押してください。

編集結果がトラックに書き出されます。書き出しが完了すると、トラックエディットメニューに戻ります。

なお、[ENTER] キーの代わりに[EXIT] キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを操作する編集

ここでは、Vテイク単位で行う編集方法を説明します。あるVテイクのすべての内容を他のVテイクに移動したり、特定のVテイクをすべて消去したいときは、この方法が便利です。

Vテイクを操作する編集の基本操作

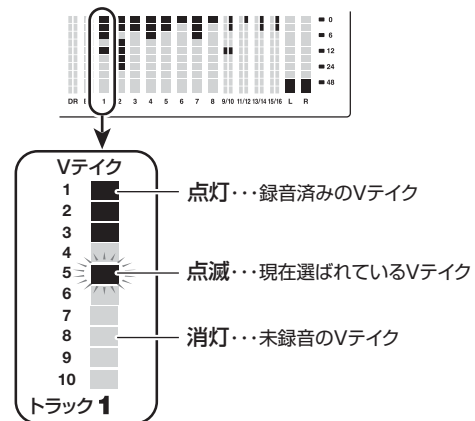
Vテイク単位で行う編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面で、トラックパラメーターセクションの[V-TAKE]キーを押してください。

キーが点灯し、トラックパラメーターのVテイク選択画面が表示されます。

```
TR 1- 1
GTR 1- 1
```

この画面が表示されている間、ディスプレイのレベルメーターには、各トラックのVテイクの状態がドットの点灯/点滅/消灯で表示されます。



2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、操作したいトラック/Vテイクを選んでください。

現在選ばれているトラックのステータスキーは橙色に点灯します。トラック/Vテイクの選択中は、ステータスキーを使って対象となるトラックを選択できます。なお、操作対象としてマスタートラックを選択することも可能です。この場合、トラック番号の位置に“M”と表示されます。

HINT

ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラックの順に選択できます。

3. ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

Vテイク単位の編集コマンドが呼び出されます。

```
ERASE
TR 1- 1
```

4. [UTILITY/TRACK EDIT] キーを繰り返し押し、次の中から目的の編集コマンドを呼び出してください。

- **ERASE (イレース)**
任意のトラック/Vテイクのオーディオデータを消去します。
- **COPY (コピー)**
指定したトラック/Vテイクのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクに複製します。
- **MOVE (ムーブ)**
指定したトラック/Vテイクのオーディオデータを、任意のトラックに移動します。
- **EXCHG (エクスチェンジ)**
指定した2つのトラックのVテイクに含まれるオーディオデータを入れ換えます。
- **IMPORT (インポート)**
ハードディスク上に保存された他のプロジェクトから任意のトラック/Vテイクを取り込みます。

HINT

必要ならば、編集コマンドの選択中にトラック/Vテイクを設定し直すことも可能です。

5. [ENTER]キーを押してください。

これ以降の操作は、手順4で呼び出した編集コマンドに応じて異なります。各コマンドの説明を参考にしてコマンドを実行してください。

6. 編集を実行したら、[EXIT] キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

コマンドを実行してトラック/Vテイク上のオーディオデータが書き換えられると、元に戻すことはできません。元の状態に戻したいときは、あらかじめキャプチャー/スワップ機能(→P65)を使って、そのトラック/Vテイクをキャプチャーしておいてください。

Vテイクを消去する

指定したVテイクに含まれるオーディオデータを消去します。消去されたVテイクは、未録音の状態に戻ります。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、消去したいトラック/Vテイクを選択し、ディスプレイに“ERASE”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“ERASE SURE?”と表示されます。

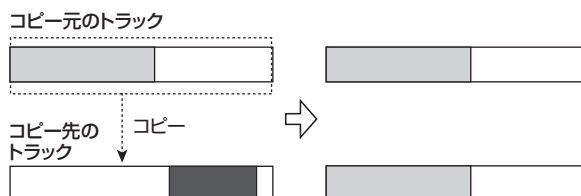
2. 消去を実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

消去が完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを複製する

指定したVテイクに含まれるすべてのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクにコピー(複製)します。コピー先のオーディオデータはすべて消去され、コピー元のデータが上書きされます。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、コピー元となるトラック/Vテイクを選択し、ディスプレイに“COPY”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイにコピー先となるトラック/Vテイクが表示されます。

```
COPY TO
TR 4- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使ってコピー先となるトラック/Vテイクを選び、[ENTER] キーを押してください。

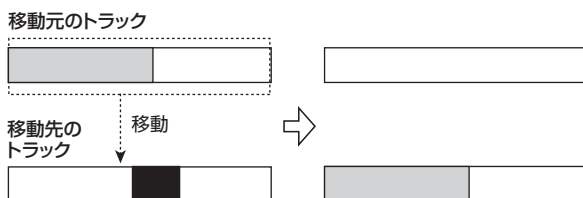
ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。コピー先にオーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。コピーを実行すると、そのオーディオデータは上書きされます。

3. コピーを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、Vテイクの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイクを移動する

指定したVテイクのすべてのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクに移動します。移動元のオーディオデータは消去され、移動先のVテイクに上書きされます。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、移動元となるトラック/Vテイクを選択し、ディスプレイに“MOVE”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに移動先となるトラック/Vテイクが表示されます。

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って移動先となるトラック/Vテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“MOVE SURE?”と表示されます。移動先にオーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。移動を実行すると、そのオーディオデータは上書きされます。

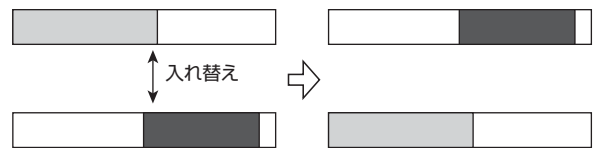
3. 移動を実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

移動が完了するとVテイクの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

Vテイク同士を入れ替える

指定した2つのVテイクのオーディオデータを入れ替えます。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、入れ替え元となるトラック/Vテイクを選択し、ディスプレイに“EXCHG”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに入れ換え先となるトラック/Vテイクが表示されます。

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、入れ替え先となるトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“EXCHG SURE?”と表示されます。

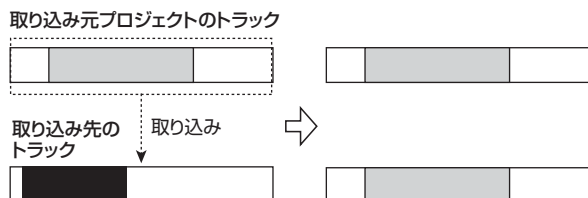
3. 入れ替えを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

入れ替えが完了するとVテイクの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

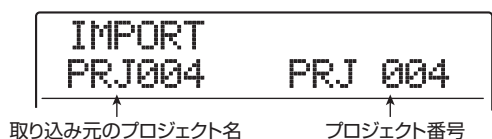
他のプロジェクトからVテイクを取り込む

他のプロジェクトに含まれる任意のVテイクを、操作中のプロジェクトの指定したトラック/Vテイクへ取り込みます。取り込み先にあるオーディオデータは消去され、取り込み元のデータが上書きされます。



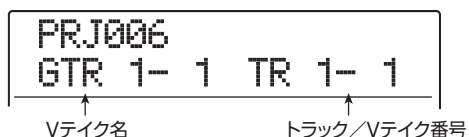
1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、取り込み先となるトラック/Vテイクを選択し、ディスプレイに“IMPORT”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、取り込み元となるプロジェクト名が表示されます。



2. ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

そのプロジェクトに含まれるトラック/Vテイクが表示されます。このとき、レベルメーターには取り込み元プロジェクトのVテイクの状態がドットの点灯/消灯/点滅で表示されます。



3. 左右のカーソルキーとダイアルを使って、取り込みたいトラック/Vテイクを選択してください。

未録音のトラック/Vテイクを選択したときは、Vテイク名の欄に“NO DATA”と表示されます。

4. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。コピー先にオーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。取り込みを実行すると、そのオーディオデータは上書きされます。

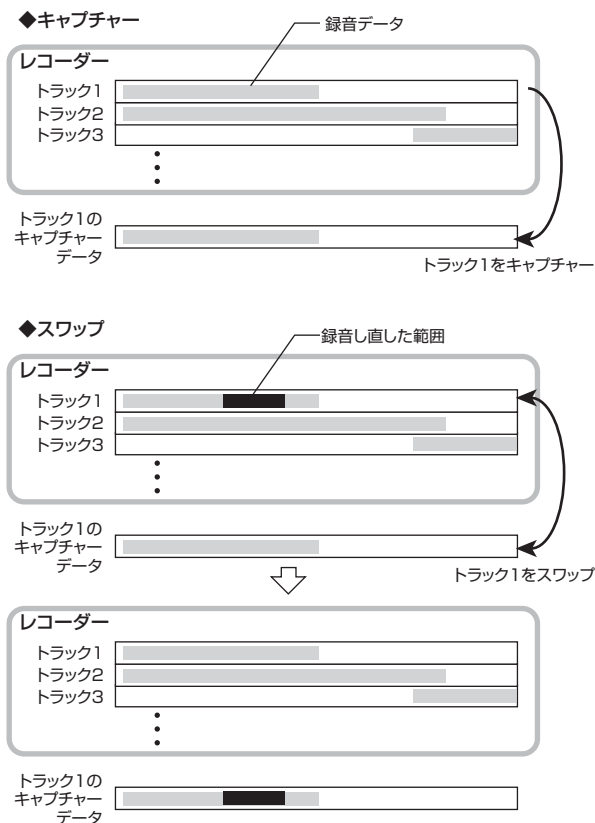
5. 取り込みを実行するにはもう1回[ENTER]キーを押してください。

取り込みが完了するとVテイクの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

トラックのキャプチャーとスワップ

“キャプチャー／スワップ”とは、任意のトラックで選ばれているオーディオをキャプチャー（取得）し、ハードディスク上に一時保管しておく機能です。保管したデータは、必要なときに元のトラックとスワップ（交換）できます。

例えば、編集操作を行う前にそのトラックのデータをキャプチャーしておけば、編集結果が気に入らない場合でも、元の状態に戻せます。



NOTE

- ・キャプチャーはトラックごとに行えます。
- ・キャプチャーしたデータは、他のプロジェクトを読み込んだり、電源をオフにしたりすると、ハードディスク上から消去されます。

トラックをキャプチャー(取得)する

任意のトラックのオーディオデータをキャプチャーします。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。
2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY CAP/SWAP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のようになります。

```
CAPTURE
TR1
```

3. ステータスキーまたはダイヤルを使って、キャプチャーしたいトラックを選択してください。

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーは、橙色に点灯します。なお、マスタートラックをキャプチャーすることも可能です。この場合は、ディスプレイに“MASTER”と表示され、[MASTER]ステータスキーが点灯します。

HINT

未録音のVテイクが選ばれているトラックはキャプチャーできません。

4. [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。

5. キャプチャーを実行するには、もう1回 [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 TRxx (xxにはトラック番号が入ります)”と表示されます。これは、そのトラックがキャプチャーされ、必要に応じてスワップ可能な状態になったことを表します。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

HINT

手順3～5を繰り返せば、複数のトラックをキャプチャーできます。

トラックをスワップ(交換)する

キャプチャーされたオーディオデータと、それに対応するトラックの現在のオーディオデータをスワップ(交換)します。

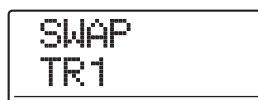
1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “UTILITY CAP/SWAP” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

3. ステータスキー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。

キャプチャー済みのトラックを選ぶと、ディスプレイに “SWAP” と表示されます。



```
SWAP
TR1
```

HINT

キャプチャーしていないトラックを選んだ場合は、“CAPTURE” と表示されます。

4. [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “SWAP SURE?” と表示されます。

5. スワップを実行するには、もう1回 [ENTER] キーを押してください。

スワップが完了すると、選択したトラックのオーディオデータと、以前キャプチャーしたオーディオデータが交換されます。

なお、[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

スワップを行った後に再度スワップを行えば、トラックの内容はスワップ直前の状態に戻ります。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リファレンス[フレーズグループ]

MRS-1608では、録音済みのオーディオトラックの一部や、CD-ROMに収録されているオーディオファイルを素材（フレーズ）として取り込み、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック/Vテイクに書き出せます。この機能を“フレーズグループ”と呼びます。例えば、市販のサンプリングCDに収録されたドラムループを並べて1曲分のリズム演奏を作りたいときに便利な機能です。

ここでは、フレーズグループの操作方法について説明します。

取り込み可能なフレーズについて

MRS-1608では、1つのプロジェクトにつき最大100のフレーズをハードディスク上に取り込みます。このフレーズを取り込む領域を“フレーズプール”と呼びます。取り込み元として利用可能なデータは次の通りです。

① 現在読み込まれているプロジェクトの任意のオーディオトラック

現在読み込まれているプロジェクトから、任意のトラック/Vテイクを選び、範囲を指定して取り込みます。

② CD-ROM/R/RWディスクに保存されたオーディオファイル

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM/R/RWディスクから、ステレオまたはモノラルのオーディオファイル（サンプリング周波数8～48kHz、8ビットまたは16ビットのWAV/AIFFファイル）を取り込みます。なおオプションカードUIB-02を使ってコンピューターから内蔵ハードディスクにオーディオファイルをコピーしておけば、内蔵ハードディスク上のファイルを取り込むことも可能です。

NOTE

- 取り込んだオーディオファイルは、すべてサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。これ以外のサンプリング周波数のオーディオファイルを取り込むときは、必要に応じて44.1kHzに変換できます。
- ISO9660 Level 2規格に準拠していないディスクは認識できません。
- セッションが閉じられていないCD-R/RWディスクは認識できません。

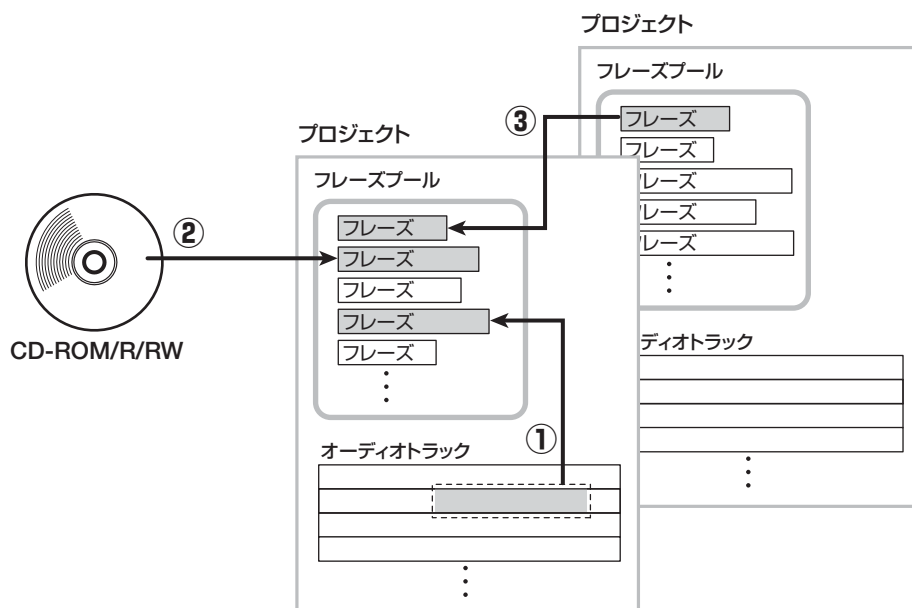
③ 他のプロジェクトのフレーズ

内蔵ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。

HINT

オーディオCDのトラックを直接フレーズプールへ取り込むことはできません。これを行うには、目的のトラックをオーディオトラック1～16のいずれかに取り込んでから（→P160）、オーディオトラックをフレーズプールへと取り込む必要があります。

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、再生範囲、音量レベルなどのパラメーターを設定し、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック/Vテイクにフレーズグループとして書き出すことが可能です。



フレーズの取り込み

ここでは、フレーズプールにフレーズを取り込む方法を説明します。

フレーズの取り込みの基本操作

フレーズの取り込み方法は、操作がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使って、“UTILITY PHRASE” と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

操作対象となるフレーズを選ぶフレーズ画面が表示されます。



↑ フレーズ名 ↑ フレーズ番号

HINT

フレーズ番号0には、あらかじめ1小節（4/4拍子）の休符がプログラムされています。このフレーズには上書きできません。

3. ダイアルを回して取り込み先となるフレーズ番号を選択してください。

空のフレーズは、フレーズ名の位置に “EMPTY” と表示されます。

NOTE

取り込み先として既にフレーズが取り込まれた番号を選ぶと、新しいフレーズが上書きされます。

4. もう1回 [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

フレーズの取り込みや、フレーズループの作成を行う、フレーズユーティリティメニューが表示されます。

5. 左右のカーソルキーを使って、“PHRASE IMPORT” と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で取り込み元が選択できます。



6. 左右のカーソルキーを使って次の中から取り込み元を選び、[ENTER]キーを押してください。

● TAKE

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック/Vテイクから、指定範囲のオーディオデータを取り込みます。

● WAV/AIFF

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM/R/RWディスクや内蔵ハードディスクから、オーディオファイル (WAV/AIFF) を取り込みます。

● PHRASE

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意の番号のフレーズを取り込みます。

これ以降の操作は、取り込み元として選んだ素材の種類に応じて異なります。詳しくは各項目の説明をご参照ください。

取り込みが完了すると、自動的にフレーズ画面に戻ります。必要ならば、次のフレーズを取り込んでください。1つのプロジェクトには、最大100のフレーズ（1つのフレーズの再生時間は1秒～30分）を取り込めます。

なお、メイン画面に戻るには、くり返し[EXIT]キーを押してください。

HINT

取り込まれたフレーズには、自動的に “PHxxx-yy (xxxには現在読み込まれているプロジェクト番号、yyにはフレーズ番号が入ります)” という名前が付けられます。

現在のプロジェクトからフレーズを取り込む

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック/V テイクの範囲を指定し、フレーズとして取り込みます。

1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1～6を参考に、取り込み元として“TAKE”を選び、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに“ImprtSrc TRxx-yy (xx にはトラック番号、yy にはV テイク番号が入ります)”と表示されます。この状態で取り込み先となるトラック/V テイクが指定できます。

2. ダイヤル/ステータスキーを使ってトラック番号、上下のカーソルキーを使ってV テイク番号を選択してください。

```
ImprtSrc
TR 16- 1
```

トラック 16 が選ばれた状態でさらにダイヤルを右に回すと、奇数/偶数番号の順に並んだ2トラックまたはマスタートラックを選択できます（奇数/偶数番号の順に並んだステータスキーを同時に押せばモノラルトラック×2を選択できます）。ステレオトラック、モノラルトラック×2、マスタートラックを選ぶと、ステレオのフレーズを取り込みます。

HINT

ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラック、ステレオトラックの順に選択できます。

3. [ENTER] キーを押してください。

“ImprtSrc START”と表示され、取り込み元の開始位置が指定できます。

```
ImprtSrc
START
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 0 0 001 1 0 00
```

4. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの特減部分を移動させ、ダイヤルを回して開始位置を指定してください。

なお、MEASURE/BEAT/TICK欄やMARKER欄に点滅部分を移動させれば、小節/拍/チック単位、またはマーク番号を使って開始位置を指定できます。

HINT

- ・ STOP[■]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押せば、指定した位置をスクラブ再生できます（→P38）。
- ・ フレーズの再生範囲は、取り込み後に細かく調節できます。ここでは、範囲を広めに指定しておけばいいでしょう。
- ・ オーディオデータのない位置を指定すると、ディスプレイ2列目に“*”マークが表示されます。

5. [ENTER] キーを押してください。

表示が次のようになります。

```
ImprtSrc
END
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 2 10 002 2 24 00
```

6. 手順4と同じ要領で、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が再生されます。

7. 取り込み元の指定が終わったら、[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。

```
IMPORT
SURE?
```

8. 取り込みを実行するには、再度[ENTER]キーを押してください。

取り込みが完了すると、フレーズ画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つつ手前の手順に戻せます。

WAV/AIFFファイルを取り込む

CD-ROMやCD-R/RWディスク、あるいは内蔵ハードディスクに保存されているオーディオファイル(WAV/AIFFファイル)を、フレーズとして取り込みます。

なお、取り込みを行うには、あらかじめ次の準備を行ってください。

● CD-R/RWドライブから素材を取り込む場合

オーディオファイルが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクを、CD-R/RWドライブに挿入してください。

● 内蔵ハードディスクから素材を取り込む場合

コンピューターから、内蔵ハードディスクのルートディレクトリ(最上部の階層)にある“WAV_AIFF”フォルダにオーディオファイルをコピーしてください。
 なお、コピーするオーディオファイルには、必ず拡張子(WAVファイルの場合は“.WAV”、AIFFファイルの場合は“.AIF”)を付けてください。

NOTE

- ・ 内蔵ハードディスクにオーディオファイルをコピーするには、オプションカードUIB-02が必要です。オプションカードの利用方法は、P183をご参照ください。
- ・ WAV_AIFFフォルダの内部にフォルダを作成しても、MRS-1608からは認識されません。
- ・ 以下の操作では、オーディオファイルを試聴することはできません。あらかじめ取り込みたいファイルの名前を確認してください。

1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1～6を参考に、取り込み元として“WAV/AIFF”を選び、[ENTER]キーを押してください。

“IMPORT CD-ROM”と表示され、取り込み元となる機器が選択可能となります。

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. 左右のカーソルキーを使って、CD-ROM (CD-R/RWドライブ) またはIntHDD (内蔵ハードディスク) を選択し、[ENTER]キーを押してください。

選択された機器内でWAV/AIFFファイルを検索します。ファイルが見つかったら、ディスプレイにファイル名が表示されます。

```
IMPORT
LOOP.WAV
```

↑
ファイル名

HINT

ディスクを挿入せずに取り込み元としてCD-ROMを選ぶと、ディスプレイに“IMPORT Ins Disc”と表示され、CD-R/RWドライブのトレイが開きます。引き続き操作を行うには、オーディオファイルが収録されたディスクを挿入し、[ENTER]キーを押します。

3. ダイアルを回して取り込み元となるオーディオファイルを選択してください。

CD-ROM/R/RWディスクからフレーズを取り込む場合、特定のフォルダに含まれるファイルを選ぶには、ダイヤルを回してフォルダ名を表示させてください。フォルダが選択されているときは、ディスプレイの右側に“Folder”と表示されます。

```
IMPORT
WAVFILES Folder
```

↑
フォルダ名

この状態で[ENTER]キーを押すと、そのフォルダの階層へと移動しますので、ダイヤルを回してその階層に含まれるファイルを選択してください。なお、[EXIT]キーを押せば、1つ上の階層に戻せます。

4. ファイルを選んだら、[ENTER]キーを押してください。

読み込んだオーディオファイルのサンプリング周波数に応じて、次のように動作が変わります。

● サンプリング周波数が44.1kHzの場合

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。再度[ENTER]キーを押すと、オーディオファイルの取り込みを実行します。取り込みが完了すると、フレーズ画面に戻ります。

● サンプリング周波数が44.1kHz以外の場合

[ENTER]キーを押すと、サンプリング周波数を44.1kHzに変換(リサンプリング)するかどうかを選択する表示に切り替わります。

```
WAV/AIFF
Resample ON
```

ダイヤルを回してリサンプリングのオン/オフを選択して[ENTER]キーを押すと“WAV/AIFF SURE?”と表示されます。再度[ENTER]キーを押せば取り込みを実行します。取り込みが完了するとフレーズ画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

取り込まれたフレーズには、“PHxxx-yy (xxxには現在読み込まれているプロジェクト番号、yyにはフレーズ番号が入ります)”という名前が付けられます。

NOTE

取り込んだオーディオファイルは常にサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。このため、リサンプリングをオフにすると、再生時のピッチ/テンポが元のファイルと変わってしまいますのでご注意ください。

他のプロジェクトからフレーズを取り込む

ハードディスク上に保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。

NOTE

- 他のプロジェクトのフレーズプールからフレーズを取り込む場合、取り込む範囲は指定できません。取り込みを実行した後でフレーズの再生位置を調節してください。
- 以下の操作では、取り込み元となるフレーズは試聴できません。あらかじめ取り込みたいフレーズの名前と番号を確認してください。

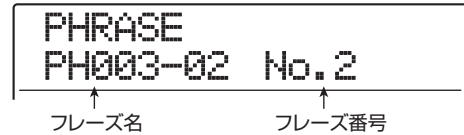
1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1~6を参考に、取り込み元として“PHRASE”を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“PRJ SEL xxx (xxxにはプロジェクト名が入ります)”と表示されます。この状態で取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



2. ダイヤルを回して取り込み元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

そのプロジェクトに含まれるフレーズが表示されます。



HINT

選択したプロジェクトにフレーズが含まれていない場合は、“NO DATA”と数秒間表示され、1つ手前の表示に戻ります。

3. ダイヤルを回して取り込み元のフレーズを選択し、[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、もう1回[ENTER]キーを押してください。

フレーズの取り込みが完了すると、フレーズ画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、キーを押すたびに1つずつ手前の手順に戻せます。

フレーズの各種パラメーターを調節する

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、再生範囲や小節数といった要素（パラメーター）を設定する必要があります。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY PHRASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

フレーズ画面が表示されます。



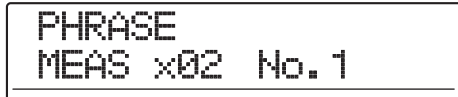
3. ダイヤルを回して編集したいフレーズを選択してください。

PLAY[▶]キーを押せば、現在表示されているフレーズを試聴できます。なお、空のフレーズを選ぶと、フレーズ

ズ名の位置に“EMPTY”と表示されます。

4. [EDIT]キーを押してください。

選択したフレーズのパラメーターが表示されます。



5. 上下のカーソルキーを使って編集したいパラメーターを呼び出してください。

● MEAS xXX (XXには01～99が入ります)

フレーズの再生範囲が、何小節分の長さに相当するかを指定します。この小節数を設定すれば、リズムソングのテンポ設定に応じてフレーズを伸縮できます。設定可能な範囲は1～99小節です。

● TIMSIG

取り込んだフレーズの拍子を指定します。上記の MEAS xパラメーターと組み合わせて、フレーズの長さを指定するのに利用します。設定可能な範囲は、1 (1 / 4) ～ 8 (8 / 4) です。

● START

取り込んだフレーズの再生開始位置をミリ秒単位で指定します。初期状態では、取り込んだデータの先頭位置が設定されます。

● END

取り込んだフレーズの再生終了位置をミリ秒単位で指定します。初期状態では、取り込んだデータの末尾が設定されます。

● NAME

フレーズの名前を設定します。

● LVL

取り込んだフレーズの再生音量を± 24dB の範囲で調節します。

HINT

フレーズをリズムソングに合わせる必要がなければ、MEAS x と TIMSIGパラメーターの設定は不要です。

6. ダイアルや左右のカーソルキーを使って、設定値を調節してください。

・ MEAS x / TIMSIG / LVLを調節する場合

ダイアルを回して数値を変更します。

・ START / ENDを調節する場合

左右のカーソルキーを使ってカウンターの数値を点滅させ、ダイアルを回して数値を変更します。

・ NAMEを調節する場合

左右のカーソルキーを使って編集したい文字に点滅部分を合わせ、ダイアルを回して文字の種類を選択します。

HINT

編集中はPLAY[▶]キーを押してフレーズを試聴できます。

7. 手順5～6を繰り返して、フレーズの編集を完了させてください。

必要ならば、[EXIT] キーを押してフレーズ画面に戻り、別のフレーズを編集できます。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

フレーズをコピーする

指定したフレーズを任意のフレーズ番号に複製（コピー）します。コピー先のフレーズ番号には、コピー元の内容が上書きされます。同じ素材を基にして、パラメーターの設定の異なる複数のフレーズを作りたいときに便利です。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “UTILITY PHRASE” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。フレーズ画面が表示されます。

```
PHRASE
REST      No. 0
```

3. ダIALを回してコピー元となるフレーズを選択してください。

4. リズムセクションの [INSERT/COPY] キーを押してください。コピー先となるフレーズ番号が表示されます。

```
COPY TO
PH000-03 No. 3
```

5. ダIALを回してコピー先のフレーズ番号を選択し、[ENTER] キーを押してください。ディスプレイに “COPY SURE?” と表示されます。

NOTE

コピー先の番号に既にフレーズが取り込まれているときは、コピー元のフレーズが上書きされます。コピーを実行すると、以前のフレーズが失われますのでご注意ください。

6. コピーを実行するにはもう 1 回 [ENTER] キーを押してください。コピーが完了すると、フレーズ画面に戻ります。なお、[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して 1 つずつ手前の手順に戻せます。

フレーズを削除する

指定したフレーズを削除して空の状態に戻します。

NOTE

削除されたフレーズは元に戻せません。操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “UTILITY PHRASE” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。フレーズ画面が表示されます。

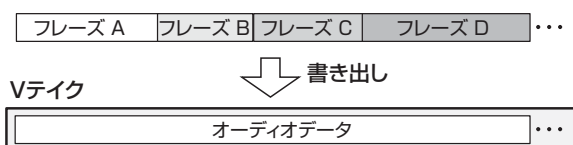
3. ダIALを回して削除したいフレーズを選択してください。

4. リズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押してください。ディスプレイに “DELETE SURE?” と表示されます。

5. 削除を実行するには [ENTER] キーを押してください。削除が完了するとフレーズ画面に戻ります。なお、[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して 1 つずつ手前の手順に戻せます。

フレーズループをトラックに書き出す

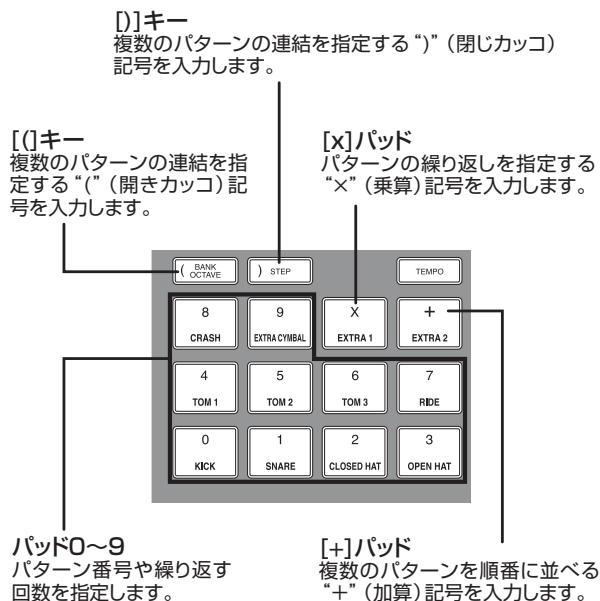
フレーズプールに取り込まれたフレーズは、演奏順や繰り返し回数を指定し、任意のトラック/V テイクにフレーズループとして書き出せます。書き出し先のトラック/V テイクには実際のオーディオデータが記録されるため、書き出しの実行後は他のオーディオデータと同じように再生/編集が行えます。



フレーズループのFAST入力について

フレーズループを作成するときは、フレーズの演奏順や繰り返す回数を数式で入力する ZOOM 独自の FAST (Formula Assisted Song Translator) 入力方式が利用できます。

FAST 入力方式では、リズムセクションのキーやパッドを使います。FAST 入力で利用するキー/パッドは、次の通りです。



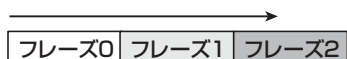
フレーズループを演奏順に配列する基本的なルールは次の通りです。

● フレーズを選ぶ

パッド0~9を使って、0~99のフレーズ番号を指定します。

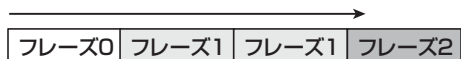
● フレーズを並べる

“+”(加算記号)を使ってフレーズ同士を並べます。例えば、“0+1+2”という数式を入力すれば、次のようにフレーズが書き出されます。



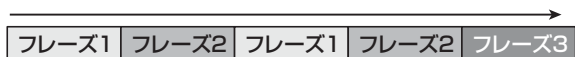
● フレーズを繰り返す

“x”(乗算記号)を使って、フレーズを繰り返す回数を指定します。通常の数式と同じように“x”の記号は“+”の記号よりも優先されます。例えば、“0+1x2+2”という数式を入力すると、次のようにフレーズが書き出されます。

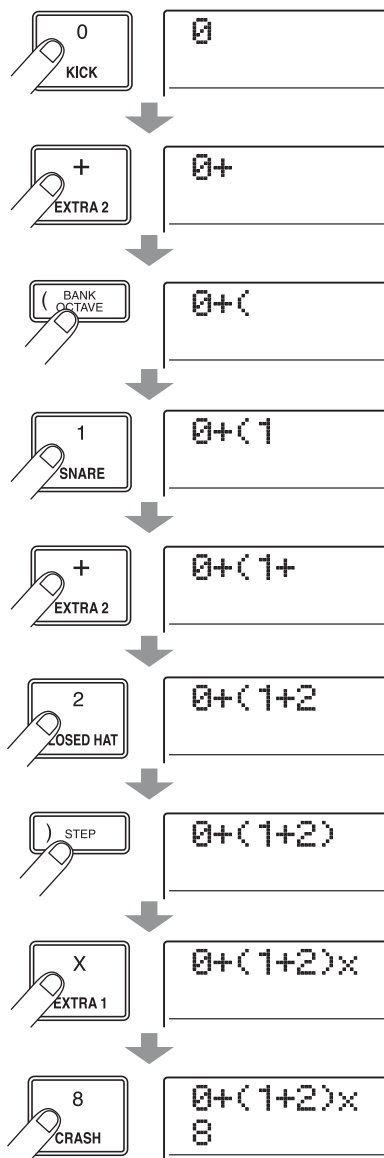


● 複数のフレーズを連結する

“(”(開きカッコ)や“) ”(閉じカッコ)を使って、繰り返したいフレーズを連結し、さらに“x”(乗算記号)を使って繰り返す回数を指定します。“(1+2)x2+3”と入力すると、次のようにフレーズが書き出されます。



例えば“0+(1+2)x8”という数式を入力したいときは、次のように入力します。



HINT

数式が2行に収まらない場合は、表示が1文字ずつスクロールしていきます。また、カーソルキーを使って入力位置を移動すれば、それに応じて行が左右にスクロールします。

入力した数式を修正するには、次のように操作してください。

● 数字／記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、新しい数値／記号を入力してください。

● 数字や記号を削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい数字／記号に点滅部分を合わせ、[DELETE/ERASE]キーを押してください。

数式の入力が終わったら、任意のトラック／Vテイクを指定し、フレーズループをオーディオデータとして書き出します。

HINT

- ・ 入力した数式は、書き出しを実行した後もプロジェクト内に保存されています。必要に応じて数式を修正し、再度書き出しを実行することも可能です。
- ・ 既に書き出したフレーズループに対して、一部分のみ書き出しをやり直したり、別のフレーズを追加したりすることはできません。最初から最後までを数式で入力し、書き出しを実行してください。

フレーズループをトラックに書き出す

ここでは、フレーズループを作成して、任意のトラック／Vテイクにオーディオデータとして書き出す方法を説明します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY PHRASE” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

フレーズ画面が表示されます。

```
PHRASE
REST      No. 0
```

3. もう1回 [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

フレーズユーティリティメニューが表示されます。

```
PHRASE
IMPORT
```

4. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “PHRASE CREATE” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この状態でフレーズループの書き出し先となるトラック／Vテイクが選択できます。

```
CREATE
TR 1- 1
```

5. 上下のカーソルキー／ステータスキーとダイヤルを使って、書き出し先となるトラック／Vテイクを選択してください。

```
CREATE
TR16- 1
```

トラック16が選ばれた状態で、さらにダイヤルを右に回すと、奇数／偶数番号の順番に並んだ2トラック（トラック1／2、7／8など）やマスタートラックを選択できます（奇数／偶数番号の順に並んだステータスキーを同時に押せばモノラルトラック×2を選択できます）。ステレオトラック、モノラルトラック×2、マスタートラックを選ぶと、指定された2トラックまたはマスタートラックで現在選ばれているVテイクが書き出し先となります。

NOTE

- ・ ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラック、ステレオトラックの順に選択できます。
- ・ モノラルのフレーズの書き出し先としてステレオのトラックを選ぶと、両方のトラックに同じ内容が書き出されます。
- ・ ステレオのフレーズの書き出し先としてモノラルのトラックを選ぶと、フレーズの左右のチャンネルがミックスされて書き出されます。
- ・ 録音済みのVテイクを書き出し先として選ぶと、以前のオーディオデータは消去され、新しいオーディオデータが上書きされます。

6. トラック/Vテイクを選んだら、[ENTER] キーを押してください。

表示が変わり、数式の入力先となるフレーズループ番号が表示されます。



HINT

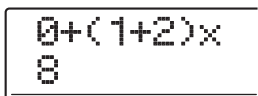
フレーズループは10種類 (LOOP01~LOOP10) まで作成できます。

7. ダイヤルを回して書き出したいフレーズループ番号を選択し、[ENTER] キーを押してください。

これでFAST入力が行えます。

8. リズムセクションのキーやパッドを使って数式を入力してください。

数式の入力方法についてはP74をご参照ください。



9. 数式の入力が終わったら、[ENTER] キーを押してください。

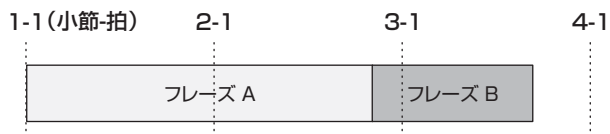
表示が次のように変わります。この画面では、リズムソングの小節/テンポに合わせてフレーズを書き出すかどうかを選択できます。



10. ダイヤルを回して次の中からフレーズの再生方法を選択してください。

● ADJUST OFF

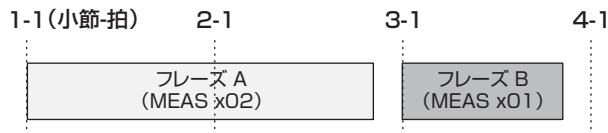
この設定を選ぶと、リズムソングの小節やテンポとは無関係に、指定したフレーズが連続して再生されます (初期設定)。



● ADJUST BAR

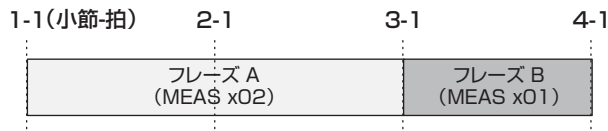
この設定を選ぶと、各フレーズの再生開始位置がリズムソングの小節の先頭に揃えられます。

フレーズの1小節 (フレーズの再生範囲を MEAS xパラメーターの小節数で割った長さ) がリズムソングの1小節よりも長い場合、MEAS xパラメーターで指定した小節数を経過したところで、再生を中断してフレーズが切り替わります。また、フレーズの1小節がリズムソングの1小節よりも短い場合は、次にフレーズが切り替わる小節まで空白となります。



● ADJUST BAR&LEN

この設定を選ぶと、リズムソングの1小節とフレーズの1小節が一致するように、フレーズ自体の長さが伸縮されます (このとき、ピッチは変化しません)。



NOTE

- ・ ADJUST BAR あるいは ADJUST BAR&LEN を選択する場合は、それぞれのフレーズの MEAS xパラメーターが適切に設定されていることを確認してください。この設定が不適切なときは、リズムソングとフレーズがうまく一致しません。
- ・ ADJUST BAR&LEN を選択した場合、伸縮率が一定範囲 (50~150%) を超えているときは、処理中に "Out of Range" と表示され、意図しない結果となることがあります。

11. [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに "CREATE SURE?" と表示されます。

12. フレーズループの書き出しを実行するには [ENTER] キーを押してください。

書き出しが完了すると、フレーズ画面に戻ります。

なお、[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

13. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リファレンス[ミキサー]

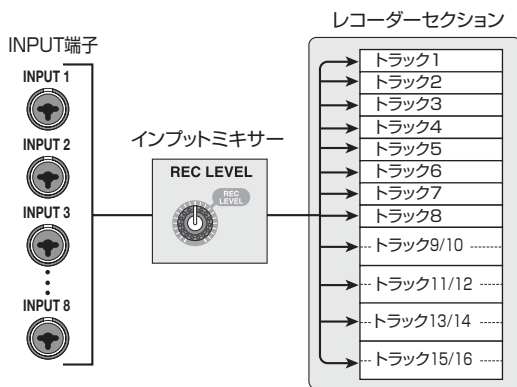
ここでは、MRS-1608に内蔵された2種類のミキサーの機能や操作方法について説明します。

ミキサーについて

MRS-1608のミキサーは、入力端子からの信号を処理する“インプットミキサー”と、レコーダーのオーディオトラックやドラム／ベーストラックからの信号を処理する“トラックミキサー”の2種類があります。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

INPUT 端子やGUITAR/BASS INPUT 端子から入力される信号の感度を調節し、レコーダーのトラックへと割り当てるミキサーです。



インプットミキサーでは、次のようなパラメーターが調節できます。

- ・ 入力信号の感度
- ・ 入力信号の録音レベル
- ・ 入力信号の位相
- ・ STEREO SUB-OUT端子に送られる信号レベル

インプットの信号がトラックに割り当てられていないとき（録音トラックが選ばれていないとき）、入力信号が直接[MASTER]フェーダーへと送られます。この状態ではさらに次の要素も調節できます。

- ・ 入力信号のパン
- ・ センドリターンエフェクトのかかり具合

HINT

8トラックレコーディング機能が有効なときは、インプットごとにパンやセンドレベルが設定できます。

◆トラックミキサー

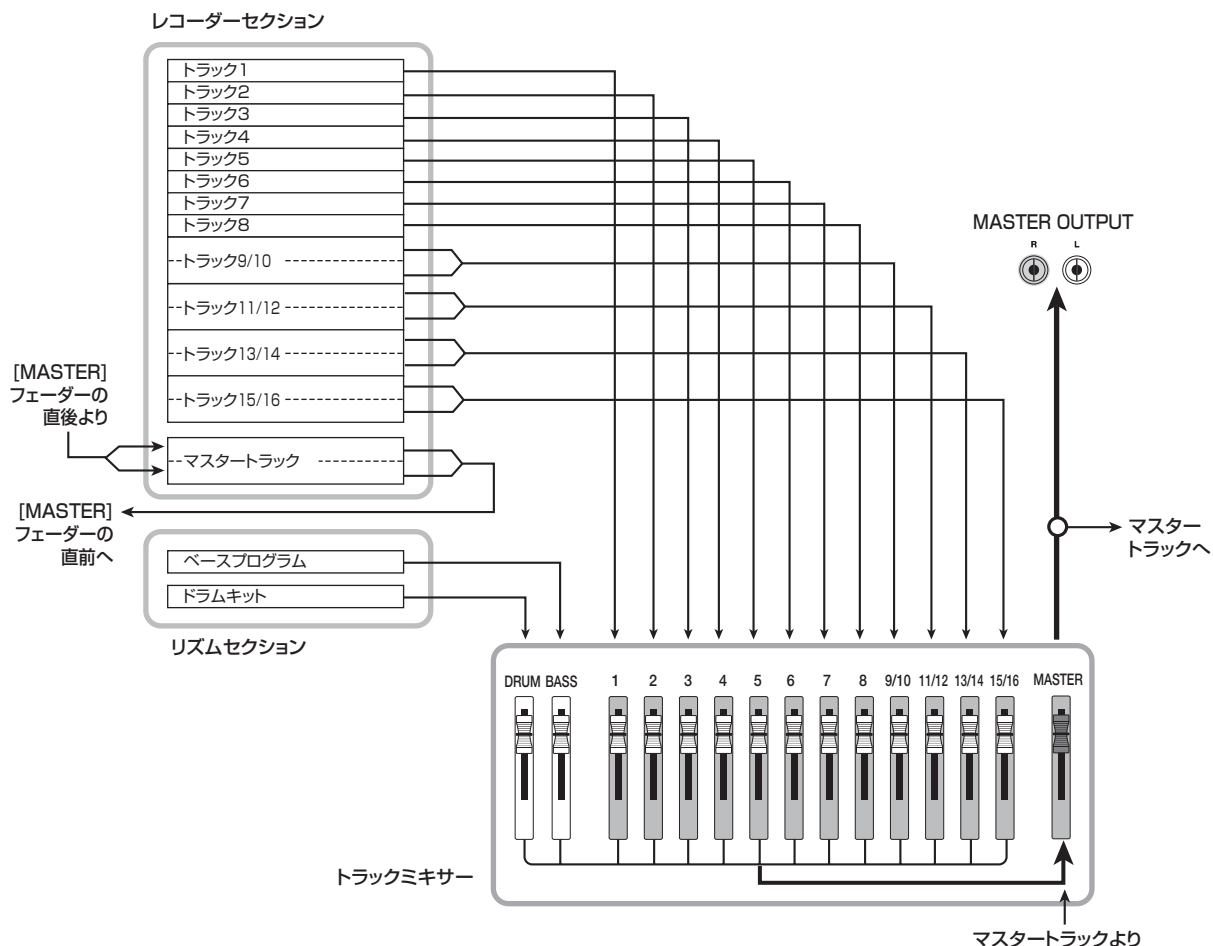
レコーダーのオーディオトラック1～16やドラム／ベーストラックをステレオにミックスするためのミキサーです。フェーダーを使って音量を調節したり、トラックごとに含まれるパンやEQなどを調節して出力信号を加工できます。

トラックミキサーではトラックごとに次のようなパラメーターが調節できます。

- ・ トラックの音量
- ・ トラックのパン
- ・ トラックの位相
- ・ トラックで利用するVテイク番号（オーディオトラックのみ）
- ・ 高音域用EQの中心周波数とブースト／カット量
- ・ 中音域用EQの中心周波数とブースト／カット量、帯域幅
- ・ 低音域用EQの中心周波数とブースト／カット量
- ・ センドリターンエフェクトのかかり具合
- ・ STEREO SUB-OUT端子に送られる信号レベル
- ・ ステレオリンク（→P82）の設定（オーディオトラック1～8のみ）

HINT

オーディオトラック9／10～15／16、ドラムトラックはステレオ仕様です。これらのトラックでは、位相の設定やVテイク番号（オーディオトラックのみ）を除く要素がL／Rチャンネルで共通となります。



入力信号をトラックに割り当てる

INPUT端子1～8またはGUITAR/BASS INPUT端子1～2からの入力信号の感度を調節し、レコーダーのオーディオトラックへと送ります。

1. INPUT端子またはGUITAR/BASS INPUT端子に、録音したい楽器やマイクが接続されていることを確認してください。

NOTE

INPUT端子1とGUITAR/BASS INPUT端子1、INPUT端子2とGUITAR/BASS INPUT端子2は、どちらか一方のみが利用できません。両方の端子に接続されている場合は、GUITAR/BASS INPUT端子1/2が優先されます。

2. メイン画面で楽器を接続した端子に対応する[ON/OFF]キーを押し、キーを赤く点灯させてください。インプットの選択には、インプットセクションの[ON/OFF]キーを使います。既にキーが点灯した状態で他の[ON/OFF]キーを押すと、それまでに点灯していたキーが消灯し、後から押したキーが有効となります。通常は、インプットを2つまでをオンにできます。2つの

[ON/OFF]キーを点灯させるには、片方のキーを押しながらか、もう一方のキーを押さず（離れた位置の[ON/OFF]キーを同時にオンにすることも可能です）。

HINT

[8TRACK RECORDING]キーをオンにすると、8トラックレコーディング機能が有効となり、最大8つのインプットを同時に利用できます。この場合、それぞれのインプットは個別にオン/オフを切り替えられます。

3. 楽器を演奏しながら、手順2で選択した端子に対応する[INPUT]コントロールまたは[GUITAR/BASS INPUT]コントロールを調節し、入力感度を調節してください。

楽器を演奏したときに対応する[PEAK]インジケータががすかに点滅するように調節してください。

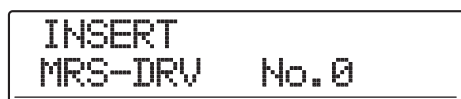
4. 入力信号にインサートエフェクトをかけて録音したいときは、エフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押し、ダイヤルを回してエフェクトの挿入先を“IN”に切り替えてください。

設定が終わったら、[EXIT]キーを押してメイン画面を表示させてください。

HINT

- 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の位置に挿入され、ギター／ベースの録音に最適なパッチが選ばれています。
- 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]キーを押して、インサートエフェクトをバイパスさせてください。

5. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーの中から利用したいアルゴリズムに対応するキーを押し、PATCH SELECT[▼]/[▲]キーまたはダイヤルを回して利用したいパッチを選んでください。



6. 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] コントロールは録音トラックへ入力される直前(インサートエフェクト通過後)の信号レベルを調節できます。レベルがオーバーすると、[CLIP]インジケータが点灯します。このインジケータが点灯しない範囲で、できるだけ高めに設定してください。

HINT

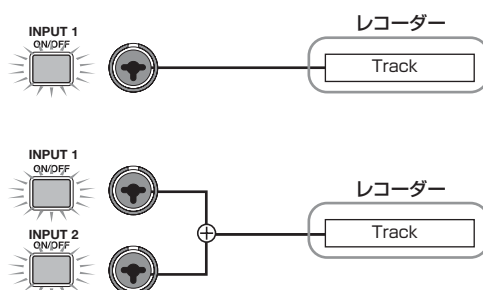
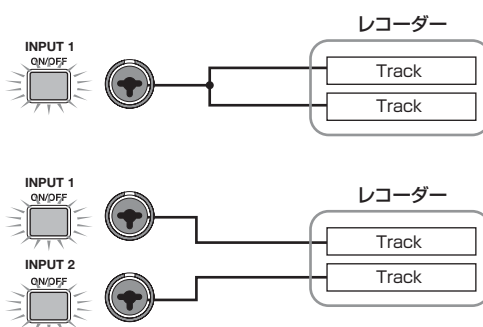
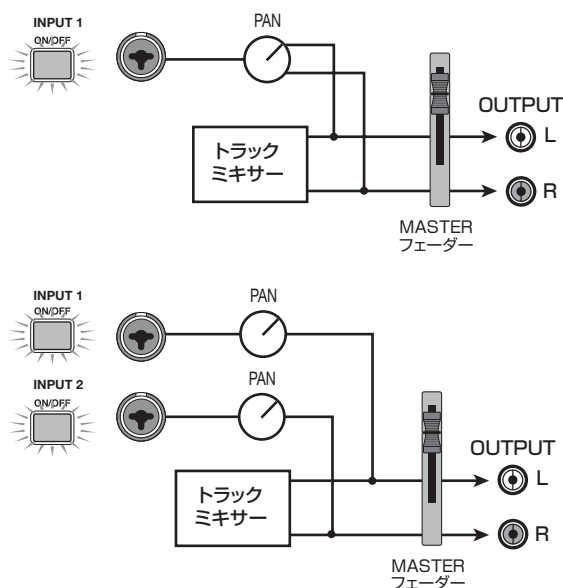
- 録音トラックに送られる信号レベルは、インサートエフェクトの設定に応じて変化します。インサートエフェクトのパッチを切り替えたり、パッチの設定を変更した場合は、再度録音レベルを確認してください。
- トラックパラメーターセクションのいずれかのキーを押し、下向きのカーソルキーを繰り返し押しして“REC LVL”と表示させれば、[REC LEVEL] コントロールの設定値を表示できます。正確な録音レベルを知りたいときに便利です。

7. 録音先となる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。

インプットミキサーの信号がそのトラックへと送られます。通常はモノラルトラック(トラック1~8)は2本まで、ステレオトラック(トラック9/10~15/16)は1本のみ選択できます。

2本のモノラルトラックを選ぶ場合、選択可能な組み合わせは、奇数/偶数番号の順に並ぶトラック(1/2、3/4、5/6、7/8)に限られます。2本のトラックを選択するには、片方のステータスキーを繰り返し押しして赤く点灯させ、そのキーを押し続けたままもう一方のステータスキーも赤く点灯させます。

インプットミキサーから録音トラックへ送られる信号の流れは、インプットの数と録音トラックの数に応じて次のように変わります。

●録音トラックとしてモノラルトラックを選んだ場合**●録音トラックとしてステレオトラックまたはモノラルトラック×2を選んだ場合****●録音トラックが選ばれていない場合**

NOTE

- これらの図は、インサートエフェクトが挿入されていないときの信号の流れを表しています。インサートエフェクトを挿入した場合は、そのエフェクトの入出力のチャンネル数に応じて信号の流れが変化します (→P141)。
- 8トラックレコーディング機能 (→P45) が有効なときは、インプット1~8の信号がトラック1~8に送られます。

HINT

- 録音トラックが選ばれていないときは、それぞれのインプットの信号が直接[MASTER]フェーダーへと送られます。このとき、インプットミキサーのパンを調節すれば、[MASTER]フェーダーに送られる信号のパンを調節できます (録音トラックが選ばれているときは、インプットミキサーで設定されたパンの設定は無効となります)。
- バウンス機能を使えば、インプットの信号にセンドリターンエフェクトをかけて録音することも可能です (→P42)。

トラックごとに信号を加工する (トラックパラメーター)

インプットミキサーやトラックミキサーでは、パンやセンドリターンエフェクトのかかり具合など、トラックごとに含まれる要素 (トラックパラメーター) を調節して、トラック/インプットごとに信号を加工できます。ここでは、トラックパラメーターを調節する方法を説明します。

1. トラックパラメーターセクションのいずれかのキーを押してください。

トラックパラメーターセクションの各キーを押せば、キーに対応するトラックパラメーターを呼び出せます。キーを押すと、操作対象のトラック/インプットで有効なパラメーターのキーが点灯します。無効なパラメーターや、そのトラック/インプットには含まれないパラメーターのキーは消灯します。

2. 左右のカーソルキー、またはステータスキーや [ON/OFF] キーを使って操作対象となるトラック/インプットを選択してください。

HINT

- ステレオトラックで左右のトラックのうち一方 (例えば、トラック9あるいはトラック10など) を選択したいときは、ステータスキーを繰り返し押します。
- 8トラックレコーディング機能が有効なときは、8つのインプットが同時に利用できます。このとき、対応する [ON/OFF] キーを押してインプットを選び、インプットごとにトラックパラメーターを調節できます (ただし、録音レベルは除きます)。このとき、ディスプレイには、そのインプットの番号 (INPUT 1、INPUT 7など) が表示されます。

3. 上下のカーソルキーを使って次ページの表から調節したいトラックパラメーターを選んでください。

専用のキーが用意されているトラックパラメーターは、該当するキーを押して直接選択できます。

4. ダイアルを回して設定値を変更してください。

5. オン/オフを選択するタイプのパラメーター (次ページの表で*マークの付いたパラメーター) を調節するには、トラックパラメーターセクションの該当するキーを繰り返し押して、キーを消灯させてください。

キーを押すたびに点灯 (オン) / 消灯 (オフ) が切り替わります。

例えば、高音域用EQをオンからオフに切り替えると、表示が次のように変わります。もう1回該当キーを押せば、元の状態に戻せます。

・オンの状態

```
TR1
EQ HI G  0dB
```

・オフの状態

```
TR1
EQ HI      OFF
```

6. 手順3~5を繰り返し、パラメーターの調節を完了させてください。

必要ならば、この状態から左右のカーソルキー、ステータスキーや [ON/OFF] キーを使って操作対象となるトラック/インプットを切り替えて、引き続きパラメーターの調節が行えます。

7. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

◆トラックパラメーター一覧

パラメーター	表示	設定範囲	解説	トラック 1~8	トラック 9~16	マスター トラック	ドラム/ベース トラック	インプット 1~8
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12~+12dB	高音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは高音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500~18000 (Hz)	高音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは高音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ MID GAIN (*)	EQ MID G	-12~+12dB	中音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ MID FREQUENCY (*)	EQ MID F	40~18000 (Hz)	中音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ MID Q-FACTOR (*)	EQ MID Q	0.1~1.0	中音域用EQのQ値(帯域幅)を調節します。このパラメーターは中音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12~+12dB	低音域用EQのブースト/カット量を-12~+12dBの範囲で調節します。このパラメーターは低音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40~1600 (Hz)	低音域用EQのブースト/カットする周波数を調節します。このパラメーターは低音域用EQがオンのときにのみ表示されます。	○	○		○	
CHORUS/DELAY SEND LEVEL (*)	CHO SEND	0~100	トラック/インプットからコーラス/ディレイエフェクトへ送られる信号の量を調節します。	○	○		○	○
REVERB SEND LEVEL (*)	REV SEND	0~100	トラック/インプットからリバーブエフェクトへ送られる信号の量を調節します。	○	○		○	○
SUB-OUT SEND ON/OFF (*)	SUB SEND	ON/OFF	MASTER OUTPUT端子と同じ信号(マスタートラックへ送られる信号)をSTEREO SUB-OUT端子から出力するかどうかを選択します。			○		
SUB-OUT SEND LEVEL (*)	SUB SEND LVL	0~127	トラック/インプットからSTEREO SUB-OUT端子へ送られる信号の量を調節します(→P82)。	△	△		△	△
SUB-OUT SEND PAN (*)	SUB SEND Pan	L100~0~R100	トラック/インプットからSTEREO SUB-OUT端子に送られる信号のパンを調節します。	△	△		△	△
PAN	PAN	L100~0~R100	トラック/インプットのパンを調節します。ステレオトラックでは、左右のトラックの音量バランスを調節します。	○	○		○	○
V-TAKE	TR x-y	x=1~16 y=1~10	トラックで使用するVテイクを選択します(→P35)。xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります。	○	○	○		
FADER	FADER	0~127	現在の音量を調節します。	○	○	○	○	
REC LVL	REC LVL	0~127	録音レベルを調節します。					○
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	モノラルトラック×2を連動させるステレオリンク機能のオン/オフを切り替えます(→P82)。	○				
INVERT	INVERT	ON/OFF	トラック/インプットの位相を反転させるかどうかを設定します。オフにすると通常の状態、オンにすると位相が反転します。	○	○		○	○

* マークの付いたパラメーターはトラックパラメーターセクションの該当キーを使ってオン/オフを切り替えられます。

○ : そのトラック/インプットに含まれるパラメーター
△ : このマークの付いたパラメーターは、マスタートラックのSUB-OUT SEND LVL ON/OFFパラメーターがオフのときのみ表示されます。

2本のトラックを連動させる (ステレオリンク)

MRS-1608 では、奇数／偶数番号の順に並ぶモノラルトラック (1/2、3/4、5/6、7/8) のトラックパラメーターを連動させ、ステレオトラックとして利用できます (これを“ステレオリンク機能”と呼びます)。ステレオリンクをオンにするには、次の操作を行います。

1. トラックパラメーターセクションのいずれかのキーを押してください。
2. ステレオリンクを有効にしたい2トラックのうち、いずれか一方のステータスキーを押してください。
3. 下向きのカーソルキーを繰り返し押し、表示を次のように切り替えてください。

STEREO LINKパラメーターが呼び出されます。

```
TR7
ST LINK  OFF
```

4. ダイアルを回して設定値をオン (ON) に切り替えてください。

即座にステレオリンクが有効となり、選択したトラックと奇数／偶数番号の順に並ぶトラックのトラックパラメーターが連動します。なお、設定値を OFF に戻せば、いつでもステレオリンクを解除できます。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

HINT

- ・ステレオリンクがオンのトラックの音量を調節するときは、奇数側トラックのフェーダーを操作します (偶数側トラックのフェーダーを操作しても何も起きません)。
- ・ステレオリンクに設定された2トラックのパンは、お互いの音量バランスを調節するバランスパラメーターとして機能します。
- ・ステレオリンクが有効な場合でも、位相の設定やVテイクは独自に設定できます。

サブアウト端子から任意のインプット／トラックの信号を出力する

プロジェクトが初期状態のとき、STEREO SUB-OUT 端子からは MASTER OUTPUT 端子と同じ信号が出力され、予備のヘッドフォン端子として利用できます。しかし必要ならば、インプットやトラックごとにSTEREO SUB-OUT 端子に送られる信号レベルやパンを調節し、MASTER OUTPUT 端子とは別のミックスを作って出力することもできます。例えば、モニター用のミックスを作りたいとき、あるいは任意のトラック／インプットの信号のみを外部エフェクターへと送りたいときに便利です。

HINT

- ・オーディオトラックやドラム／ベーストラックでは、フェーダー直前の信号がSTEREO SUB-OUT 端子に送られます。
- ・インプット1～8では、[REC LEVEL]コントロール通過後の信号がSTEREO SUB-OUT 端子へと送られます。

1. STEREO SUB-OUT端子にモニターシステムまたは外部エフェクターを接続してください。

フロントパネルの[STEREO SUB-OUT]コントロールを回して、STEREO SUB-OUT端子から適度な信号が出力されるように信号レベルを調節してください。

HINT

STEREO SUB-OUT 端子とステレオ入力を持つ機器を接続する場合、Y字ケーブル (ステレオプラグ×1+モノラルプラグ×2) を使用します。なお、Y字ケーブルのL/R端子を別のエフェクトへつなげば、2系統の独立したAUX OUT 端子として利用できます。この場合、トラック／インプットから STEREO SUB-OUT 端子へ送られる信号のパンをLまたはRに振り切って、送り先が選択できます。

2. [MASTER] ステータスキーを押し、続いてトラックパラメーターセクションの [SUB-OUT SEND] キーを押してください。

ディスプレイに“MASTER SUB SEND”と表示されます。

プロジェクトが初期状態のとき、マスタートrackの SUB-OUT SEND ON / OFF パラメーターがオンに設定されており、STEREO SUB-OUT 端子からは、MASTER OUTPUT端子と同じ信号が出力されます。この間、そのほかのトラック／インプットの信号を、STEREO SUB-OUT 端子から直接出力することはできません。

```
MASTER
SUB SEND ON
```

マスタートラックの SUB-OUT SEND ON/OFF パラメーターがオンの間、その他のトラック/インプットを呼び出すと、“xxx SUB SEND MASTER (xxx にはトラック/インプット名が入ります)”と表示されます。このとき、そのトラック/インプットの SUB-OUT SEND パラメーターはなにも操作できません。

3. ダイアルを回して設定値をオフ (OFF) に切り替えてください。

この状態で、トラック/インプットごとに STEREO SUB-OUT 端子から出力される信号のレベルを調節することが可能となります。

HINT

- ・ [SUB-OUT SEND] キーを繰り返し押しオン/オフを切り替えることもできます。
- ・ 設定値をオンに切り替えれば、いつでも元の状態に戻せます。

4. 左右のカーソルキー/ステータスキーを使ってトラック/インプットを選び、ダイアルを回して STEREO SUB-OUT 端子へ送られる信号の量を調節してください。

プロジェクトが初期状態のとき、すべてのトラック/インプットの SUB-OUT SEND LVL パラメーターはゼロに設定されています。設定値を 100 にすると、ユニティゲイン (0dB) の信号が STEREO SUB-OUT 端子に送られます。

```
TR1
SUB SEND LVL 100
```

5. 下向きのカーソルキーを押して、次の画面を呼び出し、ダイアルを回して STEREO SUB-OUT 端子へと送られる信号のパン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。

なお、上向きのカーソルキーを押せば、手順 4 の状態に戻せます。

```
TR2
SUB SEND Pan R32
```

6. 手順 4~5 を繰り返して STEREO SUB-OUT 端子から出力したいすべてのトラック/インプットの出カレベルを調節してください。

[SUB-OUT SEND] キーを繰り返し押し消灯させれば、そのトラック/インプットの SUB-OUT SEND パラメーターをオフにできます。例えば、そのトラック/インプットを一時的にミックスから外したいときに便利です。再度キーを押して点灯させると、以前の状態に戻せます。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

ソロ機能を使う

必要ならば、レコーダーを再生しているときに、特定のトラック以外をすべてミュートできます（ソロ機能）。例えば、あるトラックのトラックパラメーターを細かく調節したいときに便利です。

1. メイン画面が表示されているときに [SOLO] キーを押してください。

キーが点灯します。

NOTE

[SOLO] キーが点灯していてもインプットの信号は常にミックスされます。必要ならば [ON/OFF] キーを消灯させ、インプットをオフにしてください。

2. 単独でモニターしたいトラックのステータスキー（[MASTER]ステータスキーは除く）を押してください。

ステータスキーが緑色に点灯し、そのトラックが単独で再生されます。対応するフェーダーを操作すれば、そのトラックの音量が調節できます。

HINT

- ・ステレオトラックを選んだときは左右の2トラックが再生されません。
- ・[SOLO]キーが点灯している間、ステレオリンクが有効な2つのモノラルトラックは、個別に再生できます。

3. ソロ機能を解除するには [SOLO] キーを押してください。

キーが消灯します。

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”として本体のメモリー上に呼び出し、必要に応じて手動あるいは自動で呼び出せます。ミックス操作を自動化したいときや、バランスの異なるミックスを聞き比べたいときに便利です。

シーンには次の要素が保存されます。

- ・トラックパラメーター（ステレオリンクのオン／オフと使用しているVテイク番号は除く）
- ・ステータスキーの状態（プレイ／ミュート）
- ・インサートエフェクトのパッチ番号／インプットソース
- ・センドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）のパッチ番号
- ・フェーダーの位置

1つのプロジェクトには、最大100種類のシーンが保存できます。これらのシーンはプロジェクトの一部として、ハードディスク内に保存されます。

シーンを保存する

現在のミキサーやエフェクトの設定をシーンとして保存します。

1. コントロールセクションの[SCENE]キーを押してください。

2. ダイアルを回して、保存先となるシーン番号（0～99）を選択してください。

既にシーンが保存されている番号を選んだ場合は、以前の内容が消去され、新たにシーンが上書きされます。

3. [STORE]キーを押してください。

シーン名の先頭の文字が点滅します。この状態でシーン名を変更できます。

HINT

シーンには、初期状態で“SCENExxx（xxxにはシーン番号が入ります）”という名前が付けられます。

4. 左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して文字を変更してください。

必要に応じてこの操作を繰り返し、新しい名前を付けてください。利用可能な文字の種類については、P36をご参照ください。

5. シーンの保存を実行するには、[ENTER] キーまたは[STORE] キーを押してください。

シーンが保存されると、手順2の状態に戻ります。これらのキーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して、1つずつ手前の手順に戻せます。

6. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

シーンを呼び出す

保存されているシーンを呼び出します。

1. コントロールセクションの[SCENE]キーを押してください。

ディスプレイには、現在選ばれているシーン名と番号が表示されます。

2. ダイヤルを回して呼び出したいシーンを選んでください。

HINT

シーンが選択された状態で[EDIT]キーを押すと、シーン名を変更できます。「シーンを保存する」の手順4~5を参考にして、シーン名を変更してください。

3. シーンの呼び出しを実行するには[ENTER] キーを押してください。

シーンが読み込まれるとディスプレイに“CALL”と表示され、手順1の状態に戻ります。

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止してメイン画面に戻せます。

シーンの切り替えを自動化する

MRS-1608 では、レコーダーの任意の位置に登録されたマーク (→P46) にシーンを割り当てて、シーンの切り替えを自動化できます。例えば、楽曲の進行に合わせて、ミックスバランスやエフェクトのかかり具合を変化させたいときに便利です。

1. シーンを切り替えたい位置にロケートし、コントロールセクションの[MARK]キーを押してください。

マークが登録されます。この操作を繰り返して、ミックスを変更したいすべての位置にマークを登録してください。

2. 楽曲の開始位置のミックスや、途中で切り替えたいミックスを、それぞれシーンとして保存してください。

3. レコーダーの停止中に、トランスポートセクションのZERO[◀◀]キーを押し、レコーダーの先頭にロケートしてください。

レコーダーの先頭位置 (カウンターがゼロの位置) には、あらかじめマーク番号00が登録されています。楽曲の冒頭部分で使用したいシーンをこのマークに割り当てます。

4. [MARK]キーを押してください。

マークが設定されている位置 (マーカーアイコンが表示されます) で[MARK]キーを押すと、シーンの割り当てが行えます。

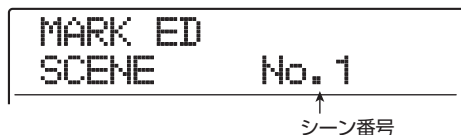
MARK ED							
SCENE							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	5	50	80	3	24	00

NOTE

マーカーアイコンが表示されない位置で[MARK]キーを押すと新規マークが登録されます。

5. ダイヤルを回して、この位置に割り当てるシーン番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

マークにシーンが割り当てられます。



HINT

ダイヤルを回してシーン番号を“-”に戻せば、シーンの割り当てを解除できます。

6. MARKER[◀◀] / [▶▶] キーを使って他のマークに移動し、同じ要領でシーンを割り当ててください。

7. すべてのシーンの割り当てが終わったら、レコーダーの先頭位置にロケートし、レコーダーを再生してください。

シーンが登録された位置に到達すると、割り当てられているシーンが呼び出されます。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

特定のパラメーターのみをシーンから除外する

必要ならば、シーンに保存されたパラメーターのうち、特定のグループのみをシーンから除外できます。除外したグループに含まれるパラメーターは、シーンが切り替わっても変化しません。

シーンから除外できるグループとそのグループに含まれるパラメーターは次の通りです。

グループ	項目
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ MID
	EQ LO
	CHO SEND
	REV SEND
	PAN
	プレイ/ミュート
INSERT EFFECT	パッチ番号
	インプットソース
CHORUS/DELAY	パッチ番号
REVERB	パッチ番号
ALL FADER	フェーダー位置
MASTER FADER	[MASTER]フェーダー位置

例えば、シーンの自動化をプログラムした後で、TRACK PARAMETER グループのみをシーンから除外すれば、特定トラックの EQ やパンといったトラックパラメーターのみを常にマニュアルで操作できます。

1. コントロールセクションの [SCENE] キーを押し、続いてディスプレイセクションの [UTILITY/ TRACK EDIT] キーを押してください。

表示が次のように変わります。この状態でシーンによるフェーダー操作の有効/無効を選択できます。



2. ダイヤルを回してフェーダー操作を含めるか(ON) または無効にするか(OFF)を切り替えてください。

フェーダーを除くそれぞれのグループの有効/無効は手順 1 の表示が行われている間、次のキー操作を行って切り替えできます。

- TRACK PARAMETERグループ
いずれかのステータスキー ([MASTER] ステータスキーを除く)
- INSERT EFFECTグループ
いずれかの[ALGORITHM]キー
- CHORUS/DELAYグループ
[CHORUS/DELAY]キー
- REVERBグループ
[REVERB]キー
- MASTER FADERグループ
[MASTER]ステータスキー

そのグループが有効なときはキーが点灯し、無効のときはキーが点滅します。

HINT

- TRACK PARAMETER グループの有効/無効はトラックごとに設定できます。
- 上下のカーソルキーを使えば、すべてのグループの有効/無効を一括して切り替えできます (ただし、MASTER FADER グループを除く)。

3. 設定が終わったら繰り返し [EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。ここで設定された設定内容はプロジェクトに保存されます。

リファレンス[リズム]

ここでは、MRS-1608に内蔵されたリズム機能の各種操作について説明します。

リズムセクションについて

MRS-1608 のリズムセクションでは、内蔵されたドラム／ベース音色を使ったリズム伴奏が行えます。例えば、シンプルなリズムパターンを鳴らしてメトロノーム代わりに使ったり、リズムパターンの演奏順やコード進行をプログラムして1曲分のリズムを演奏することもできます。

リズムセクションは次のような要素で構成されています。

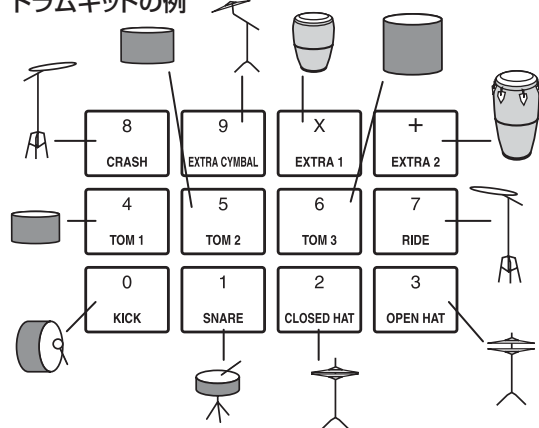
ドラムキットとベースプログラム

リズムセクションの音色は、“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。

ドラムキットは、キック、スネア、ハイハット、コンガなど36種類のドラム／パーカッション音を組み合わせたものです。1つのプロジェクトで使用できるドラム／パーカッション音色にドラムキットを加えた組み合わせを“ドラムサウンドセット”と呼びます。それぞれのドラムサウンドセットには80種類以上のドラムパーカッション音色と15～17種類のドラムキットが含まれます。また、選択したドラムサウンドセットの中から好みの音色を選び、お客様自身のドラムキットを作ること可能です。

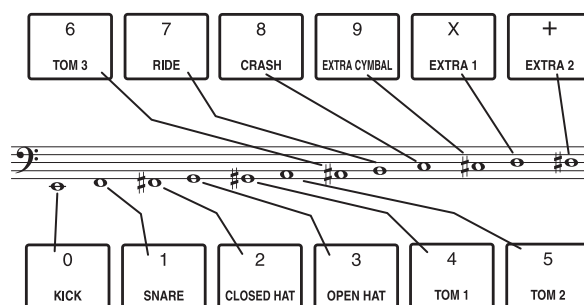
これらのドラムキットの中から1つを選び、フロントパネルの패드を使って個々の音色をマニュアルで演奏したり、リズム伴奏用の音源として利用できます。

ドラムキットの例

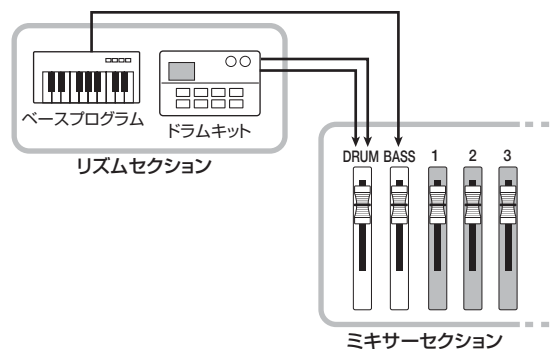


ベースプログラムは、エレクトリックベースやアコースティックベースなど単一のベース音色で、トップパネルの패드を使って音階を演奏できます。MRS-1608には13種類のベースプログラムがあり、これらの中から1つを選んでパッドで音階を演奏したり、バックギン演奏用の音源として利用したりできます。

ベースプログラムの例



ドラムキットの出力信号（ステレオ）やベースプログラムの出力信号（モノラル）は、それぞれ内蔵ミキサーの対応するフェーダーに送り、個別に音量、パン（バランス）、EQなどを調節したり、センドリターンエフェクトをかけたりできます。

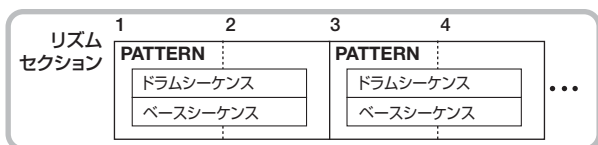


NOTE

パッドサンプラー機能（→P121）を利用しているとき、ドラムキット／ベースプログラムは利用できません。

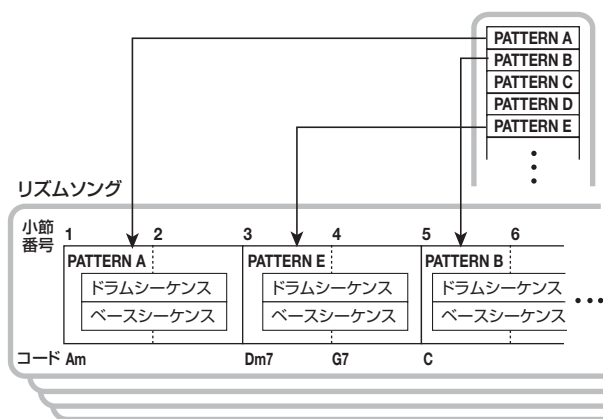
リズムパターン

1つのプロジェクトには、最大99小節のドラム／ベースの演奏を記録するパターン情報（これを“リズムパターン”と呼びます）が、511種類含まれています。ドラムの演奏を記録する場所を“ドラムシーケンス”、ベースの演奏を記録する場所を“ベースシーケンス”と呼びます。プロジェクトが初期状態のとき、リズムパターン番号000～472、509～510にプログラム済みのリズムパターンが書き込まれています。また、既存のパターンの一部を編集したり、空のパターンを使ってお客様ご自身のリズムパターンを作成することも可能です。作成したリズムパターンは、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。



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。リズムパターンの演奏順の他に、コード情報、テンポ情報、拍子情報などをプログラムして、1曲分のリズム伴奏として利用できます。1つのプロジェクトには、最大10曲のリズムソングがプログラムできます。



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には、リズムパターンの演奏や作成を行う“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、常にどちらか一方のモードが選択されています。リズムパターンモードを選ぶには [PATTERN] キーを押し、リズムソングモードを選ぶには [SONG] キーを押します（現在選ばれているモードに対応するキーが点灯します）。



レコーダーセクションとリズムセクションの同期

プロジェクトが初期状態のとき、リズムセクションは常にレコーダーと同期走行します。トランスポートを操作してレコーダーを再生すると、それと同時にリズムパターン／リズムソングの再生が始まります。しかし、必要ならばレコーダーとリズムセクションを切り離し、リズムセクションを単独で走行させることもできます。

レコーダーとリズムセクションが同期しているかどうかは、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーの点灯／消灯で確認できます。

お互いが同期しているとき、[RHYTHM]キーは消灯します。キーを押して点灯させると、レコーダーとリズムセクションの同期が解除され、リズムセクションを単独で演奏できます。

元の状態に戻すには、[RECORDER]キーまたは[EXIT]キーを押します。

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、テンポの調節、ドラムキット／ベースプログラムの音色切り替えを行う方法について説明します。

リズムパターンを選択する

511種類のリズムパターンの中から1つを選んで演奏します。

1. メイン画面でリズムセクションの[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示されます。この画面では、次の情報が表示されます。



HINT

- ・メイン画面で[PATTERN]キーを押すと、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーが点滅します。この点滅は、リズムセクションがレコーダーと同期していることを表します。
- ・ディスプレイ右側にはパッドバンク（パッドで演奏するドラム音色の組み合わせ）またはオクターブ（ベースプログラムの音域）が表示されます。

2. ダイアルを回して演奏したいリズムパターンを選択してください。

プロジェクトが初期状態のとき、リズムパターン番号000～472、509～510にあらかじめパターンがプログラムされています。

3. PLAY[▶]キーを押してください。

選択したリズムパターンが繰り返し再生されます。[RHYTHM]キーが点滅しているときにPLAY[▶]キーを押すと、リズムパターンの再生と同時にレコーダーの走行も始まります。

4. ドラム／ベーストラックの演奏をミュートしたいときは、対応するステータスキーを繰り返し押し、キーを消灯させてください。

該当するトラックがミュートされます。もう1回ステータスキーを繰り返し押ししてキーを緑色に点灯させれば、ミュートが解除されます。

5. リズムパターンの演奏を停止させるには、STOP [■]キーを押してください。

PLAY[▶]キーが消灯します。

6. リズムパターンのみを単独で演奏したいときは、停止中に[RHYTHM]キーを押して、キーを点灯させてください。

レコーダーセクションとリズムセクションが切り離されます。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

HINT

リズムパターンの再生中に、パッドを使ってリズムセクションの音色を演奏することもできます。

テンポを変更する

リズムパターンのテンポを変更します。

HINT

ここで設定したテンポは、すべてのリズムパターンに共通です。また、テンポ情報がプログラムされていないリズムソングでは、ここで設定したテンポが適用されます。

1. [PATTERN]キーを押して、キーを点灯させてください。

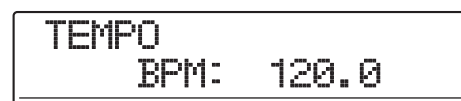
リズムパターンの選択画面が表示されます。

HINT

テンポの変更は再生／停止のどちらの状態でも行えます。

2. [TEMPO]キーを押してください。

表示が次のようになります。



3. 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、40.0～250.0 (BPM) の範囲で調節できます。

4. マニュアル操作でテンポを調節したいときは、[TEMPO]キーを繰り返し叩いてください。

繰り返し叩いた間隔の平均値を算出し、新しいテンポが設定されます。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

NOTE

リズムパターンの演奏を聞きながらオーディオトラックを録音した場合、後からテンポを変更すると、オーディオトラックの録音内容とリズムパターンとの間にズレが生じます。必ず最初にテンポを決定してください。

ドラムキット／ベースプログラムを変える

リズムセクションで使用するドラムキット／ベースプログラムを切り替えます。

◆ドラムキットを切り替える

1. [DRUM]キーを押してください。

パッドを使ってドラムキットが演奏可能な状態となります。

2. ドラムサウンドセットを変更するには、[RHYTHM] キーを押し、続いて [UTILITY/ TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。



3. ディスプレイに“UTILITY SoundSel”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。

表示が次のように変わります。



NOTE

この画面は、パッドサンプラーの利用中は表示されません。

4. ダイアルを回して、次の中から利用したいドラムサウンドセットを選び、[ENTER] キーを押してください。

それぞれの内容は次の通りです。

●STANDARD

さまざまなジャンルに対応するドライなドラム／パーカッションサウンド。

●ANALOG

ヒップホップ、テクノ、ハウスなどアナログ系リズムマシンの音を主体としたドラム／パーカッションサウンド。

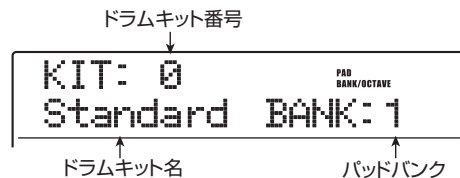
●CLASSIC

ZOOM の単体リズムマシン直系のドラム／パーカッションサウンド。

[ENTER]キーを押すと、そのドラムサウンドセットが読み込まれ、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。

5. ドラムキットを選択するには、リズムセクションの [KIT/PROG]キーを押してください。

ディスプレイに現在選ばれているドラムキットが表示されます。



HINT

ドラムキットの選択中に上下のカーソルキーを操作すると、パッドで演奏する音色の組み合わせ（パッドバンク）の切り替えができます。

6. ダイアルを回してドラムキットを選択してください。

即座にそのドラムキットが有効となります。選択可能なドラムキットについては、巻末の資料をご参照ください。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

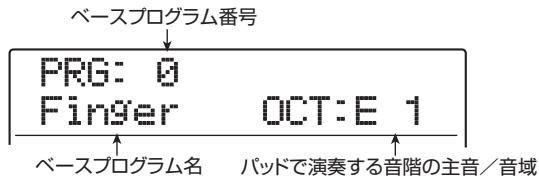
◆ベースプログラムを切り替える

1. [BASS]キーを押してください。

パッドを使ってベースプログラムが演奏可能となります。

2. リズムセクションの [KIT/PROG] キーを押してください。

現在選ばれているベースプログラムが表示されます。

**HINT**

ベースプログラムの選択中に上下のカーソルキーを操作すると、パッドで演奏する音階の主音を変更できます。

3. ダイアルを回してベースプログラムを選んでください。

即座にそのベースプログラムが有効となります。選択可能なベースプログラムについては、巻末の資料をご参照ください。

4. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

パッドで鳴らす音色や音階を選択する

トップパネルのパッドを使えば、ドラムキットやベースプログラムをマニュアルで演奏できます。ここでは、それぞれのパッドで演奏するドラム音色の組み合わせや、ベースプログラムの音域/音階を選択する方法について説明します。

HINT

[RHYTHM]キーの点灯、点滅、消灯にかかわらず、パッドを叩けばいつでもドラムキット/ベースプログラムが発音します。

◆ドラムキットをパッドで演奏する

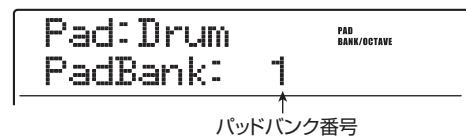
ドラムキットを演奏する場合、1～3のパッドバンク（パッドで演奏可能な音色の組み合わせ）を切り替えることで、最大36種類の音色が演奏できます。

1. メイン画面で[DRUM]キーを押してください。

キーが点灯し、演奏する音色としてドラムキットが選ばれます。プロジェクトが初期状態のときは、パッドバンク1が選ばれています。

2. パッドバンクを切り替えるには、リズムセクションの[BANK/OCTAVE]キーを押してください。

ドラムキットが選ばれているときに [BANK/OCTAVE] キーを押すと、パッドバンクの選択画面が呼び出されます。



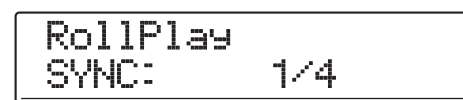
3. ダイアルを回して利用したいパッドバンク（1～3）を選んでください。

即座にパッドに割り当てられた音色が切り替わります。

4. パッドを叩いて演奏してください。

必要ならば、[DRUM]ステータスキーを使ってオン/オフを切り替えたり、[DRUM]フェーダーを使って音量を調節したりできます。

5. 特定のパッドを連打したいときは、リズムセクションの[STEP]キーを押し、ディスプレイに次の画面を呼び出してください。

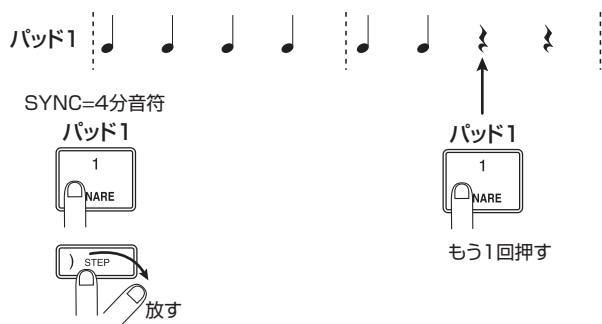


この画面でダイヤルを回すと、連打の間隔を次の中から選択できます。

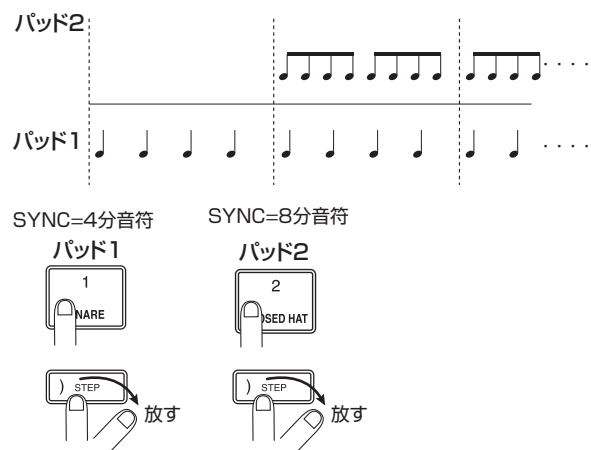
- ・ 2/4～8/4 4分音符×2～8
- ・ 1/3 2分3連音符
- ・ 3/8 付点4分音符
- ・ 1/4 4分音符（初期設定）
- ・ 3/16 付点8分音符
- ・ 1/6 4分3連音符
- ・ 1/8 8分音符
- ・ 1/12 8分3連音符
- ・ 1/16 16分音符
- ・ 1/24 16分3連音符

- ・ 1/32.....32分音符
- ・ HI.....1チック（4分音符の1/48）

[STEP]キーを押しながらパッドを叩くと、指定された間隔でそのパッドが連打されます（ロールプレイ機能）。例えば、キックドラムを4分音符単位で繰り返したり、ハイハットを16分音符単位で連打したい場合に便利です。連打を止めるにはパッドから手を放します。[STEP]キーを先に放せば、パッドから手を放しても連打を続けられます。連打を止めるには、そのパッドをもう1回押してください。



必要ならば、パッドごとに繰り返す間隔を変更できます。例えば、4分音符を選んでパッド1を叩き、続いて8分音符を選んでパッド2を叩くと次のように演奏されます。



元の画面に戻るには[EXIT]キーを押します。

HINT

ロールプレイ機能は、リズムパターンのリアルタイム入力中にも利用できます。

- 6. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

◆ベースプログラムをパッドで演奏する

ベースプログラムをパッドで演奏する場合、音階や音域を指定することで、それぞれのパッドに割り当てられた音高が変化します。

1. メイン画面で[BASS]キーを押してください。キーが点灯し、演奏する音色としてベースプログラムが選ばれます。
2. パッドで演奏する音階や音域を切り替えるには、リズムセクションの[BANK/OCTAVE]キーを押してください。

ベースプログラムが選ばれているときに[BANK/OCTAVE]キーを押すと、現在選ばれている音階の種類、音階の主音、音域の選択画面が表示されます。これらの要素を変更すると、それぞれのパッドに割り当てられる音高が変化します。



3. 音階の主音を変更するには、上下のカーソルキーを操作してください。

C～Bの範囲を半音単位で指定できます。ここで指定した主音がパッド1で演奏する音名となります。

4. 音階の種類を変更するには、左右のカーソルキーを操作してください。

CHROMATC（クロマチック）、MAJOR（メジャー）、MINOR（マイナー）の3種類から選択できます。例えば、主音として“E”が選ばれているときは、音階の種類に応じてパッドごとの音高が次のように変化します。

CHROMATIC (クロマチック)

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

MAJOR (メジャー)

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

MINOR (マイナー)

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

5. パッドで演奏する音域を変更するには、ダイヤルを回してください。

パッドで演奏可能な音域は4段階（1～4）で設定できます。例えば音域を1から2に変更すると、各パッドに割り当てられた音高が1オクターブ高くなります。設定を変更すると、即座に演奏可能な音域が切り替わります。

6. パッドを叩いて演奏してください。

必要ならば、[BASS] ステータスキーを使ってオン/オフを切り替えたり、[BASS] フェーダーを使って音量を調節したりできます。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

リズムパターンを作成する

ここでは、オリジナルのリズムパターンを作成する方法について説明します。リズムパターンを作るには、トップパネルのパッドを使った演奏をそのまま記録する“リアルタイム入力”と演奏を止めた状態で1音1音を入力していく“ステップ入力”の2種類があります。

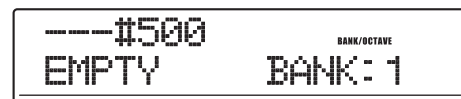
入力前の準備

リズムパターンを作成するときは、あらかじめリズムパターンの長さや拍子、クオンタイズ（入力時の最小単位となる音符）の値などを設定しておきます。空のリズムパターンは、初期状態で拍子=4/4、長さ=2小節に設定されています。

NOTE

リズムパターンの入力操作を行うと、後から拍子や小節数を変更できなくなります。必ず入力前に拍子や小節数を設定してください。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押してください。ディスプレイにリズムパターンの選択画面が表示されます。
2. [RHYTHM]キーを押してください。キーが点灯し、リズムパターンの編集や作成が可能となります。
3. ダイヤルを回して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、パターン名の欄に“EMPTY”と表示されます。



HINT

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消去してください（→P103）。

4. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンの編集を行うリズムパターンのエディットメニューが表示されます。



EDIT
QUANTIZE

- 5.** クオンタイズの値を変更するには、ディスプレイに“EDIT QUANTIZE”と表示されていることを確認して、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。クオンタイズとは、記録される最少単位の音符のことです。リアルタイム入力を行うと、ここで設定された音符に揃えられて演奏が記録されます。

初期状態では“16（16分音符）”に設定されています。



QUANTIZE
16

- 6.** ダイアルを回して次の中から新しい設定値を選び、[EXIT]キーを押してください。

- 4 4分音符
- 8 8分音符
- 12 . . . 8分符3連符
- 16 . . . 16分音符（初期設定）
- 24 . . . 16分3連符
- 32 . . . 32分音符
- Hi 1チック（4分音符の1/48）


[EXIT]キーを押すと、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

HINT

クオンタイズの値はリズムセクション全体で共通です。

- 7.** リズムパターンの拍子を変更するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT TimSig”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の拍子が表示されます。



TimSig
4

↑
4/4拍子

- 8.** ダイアルを回して拍子を設定し、[EXIT]キーを押してリズムパターンのエディットメニューに戻ってください。

拍子は1～8（1/4～8/4）の範囲で設定できます。

- 9.** リズムパターンの小節数を設定するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT BarLen”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

そのリズムパターンの小節数が表示されます。



BarLen
2

↑
小節数

- 10.** ダイアルを回して小節数を設定してください。

リズムパターンは、1～99小節の範囲で設定できます。

- 11.** 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してリズムパターンの選択画面に戻ってください。

ドラムシーケンスのリアルタイム入力

リズムパターンのドラムシーケンスにパッドの演奏をリアルタイム入力します。

- 1.** リズムパターン画面で、空のリズムパターンを選んでください。

[RHYTHM]キーが点滅している場合は、キーを押して点灯に切り替えてください。

- 2.** [DRUM]キーを押して、キーを点灯させてください。

これでパッドを使ってドラムキットが演奏できます。この状態で入力操作を行えば、ドラムシーケンスに演奏が記録されます。

- 3.** 必要に応じて[BANK/OCTAVE]キーを押し、演奏したいパッドバンクを選択してください。

- 4.** REC[●]キーを押しながら、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4拍鳴った後で、リズムパターンの記録が始まります。

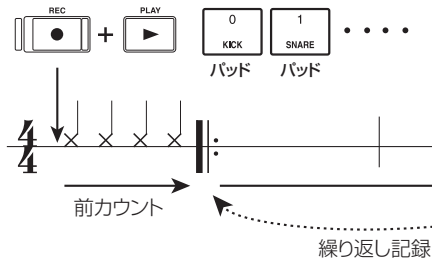
HINT

リアルタイム入力時の前カウントの拍数や音量は、必要に応じて変更できます（→P118）。

5. メトロノームを聞きながら、パッドを叩いて演奏してください。

クオンタイズの設定に従って演奏のタイミングが揃えられ、ドラムシーケンスに記録されます。このときパッドを叩く強さも記録されます。

パターン最後まで到達すると、先頭の小節に戻り、リアルタイム入力を続けられます。



記録中に REC[●] キーを押すと、キーが点滅になり、記録が一時的に解除されます。この間、パッドを叩いてリハーサルを行ったり、パッドバンクを切り替えたりできます。もう1回 REC[●] キーを押せば、記録状態に戻せます。

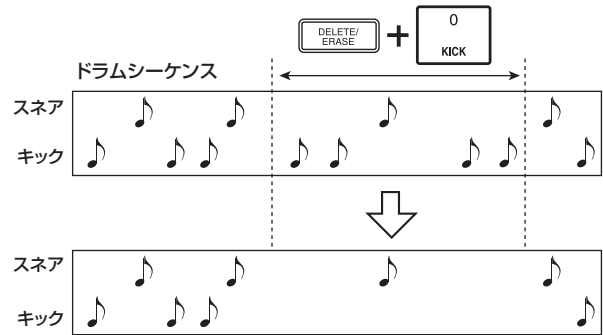
HINT

- リアルタイム入力中に、[DRUM] キー / [BASS] キーを押して、記録先となるシーケンスを切り替えることも可能です。
- パッドの代わりに MIDI IN 端子に接続された外部の MIDI コントローラーを使ってドラムパターンを入力することも可能です。パッドに対応する MIDI ノートナンバーについては巻末の資料をご参照ください。
- リアルタイム入力が終わった後で、クオンタイズの値を変えてから音を重ねることも可能です (クオンタイズの値を変えても、既に記録された演奏情報には影響しません)。

6. 記録された演奏を修正したいときは、リアルタイム入力中に次の操作を行ってください。

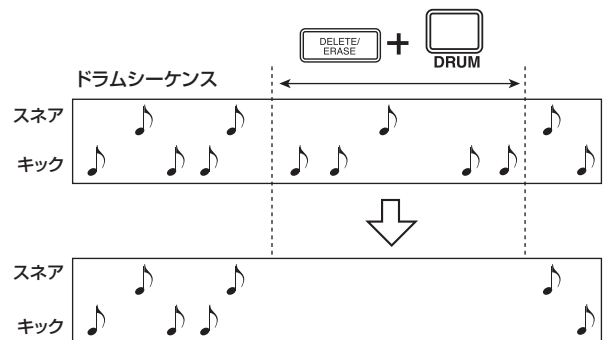
●特定のパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE] キーを押しながら、消去したい音色が割り当てられたパッドを押します。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消去されます。



●すべてのパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE] キーを押しながら、[DRUM] ステータスキーを押します。キーを押さえている間、ドラムシーケンスの演奏情報がすべて消去されます。



7. リアルタイム入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンが停止します。PLAY[▶] キーを押すと、リズムパターンを演奏して入力内容を確認できます。

NOTE

- 空のリズムパターンを選んで記録を行うと、自動的に "Pat xxx (xxx にはパターン番号が入ります)" というパターン名が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます (→P101)。
- リアルタイム入力したリズムパターンに、ステップ入力を使って演奏を追加することも可能です。

ベースシーケンスのリアルタイム入力

ベースシーケンスにパッドの演奏をリアルタイム入力します。

1. リズムパターン画面で、空のリズムパターンを選んでください。

[RHYTHM] キーが点滅している場合は、キーを押して点灯に切り替えてください。

2. [BASS] キーを押して、キーを点灯させてください。

これでパッドを使ってベースプログラムが演奏できます。この状態で入力操作を行えば、ベースシーケンスに演奏が記録されます。

3. 必要に応じて[BANK/OCTAVE]キーを押し、ベースプログラムの音階や音域を選択してください。

4. REC[●]キーを押しながら、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4拍鳴った後で、リズムパターンの記録が始まります。

HINT

リアルタイム入力時の前カウントの拍数や音量は、必要に応じて変更できます (→P118)。

5. メトロノームを聞きながら、パッドを叩いて演奏してください。

クオンタイズの設定に従って演奏のタイミングが揃えられ、ベースシーケンスに記録されます。このときパッドを押し続ける長さ、パッドを叩く強さも記録されます。パターン最後まで到達すると、先頭の小節に戻り、リアルタイム入力を続けられます。

必要ならば、REC[●]キーを押して入力を中断させ、リハーサルや音域の切り替えなどが行えます。再度REC[●]キーを押すと元に戻せます。

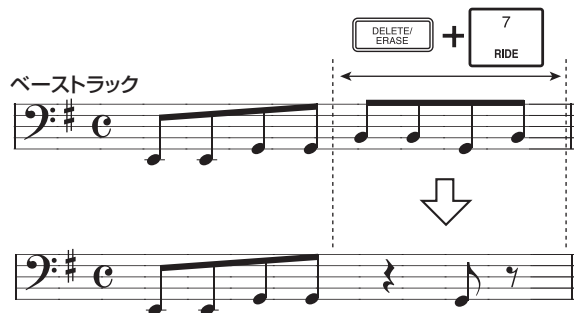
HINT

- リアルタイム入力中に、[DRUM]キー/[BASS]キーを押して、記録先となるシーケンスを切り替えることも可能です。
- パッドの代わりにMIDI IN端子に接続された外部のMIDIコントローラーを使ってベースパターンを入力することも可能です。
- リアルタイム入力が終わった後で、クオンタイズの値を変えてから音を重ねることも可能です (クオンタイズの値を変えても、既に記録された演奏情報には影響しません)。

6. 記録された演奏を修正したいときは、リアルタイム入力中に次の操作を行ってください。

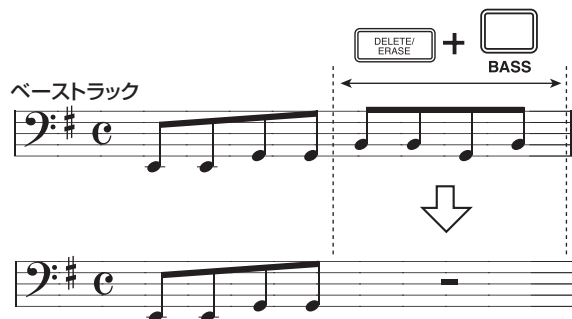
●特定のパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、消去したい音色が割り当てられたパッドを押します。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消去されます。



●すべてのパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[BASS]ステータスキーを押します。キーを押さえている間、ベースシーケンスの演奏情報がすべて消去されます。



7. リアルタイム入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンが停止します。PLAY[▶]キーを押すと、リズムパターンを演奏して入力内容を確認できます。

NOTE

リアルタイム入力したリズムパターンに、ステップ入力を使って演奏を追加することも可能です。

ドラムシーケンスのステップ入力

ステップ入力とは、リズムパターンを停止させた状態で1音1音を記録していく入力方法です。パッドを演奏するのが苦手というお客様でも、ステップ入力を使えば複雑なドラムパターンやベースのフレーズが入力できます。ドラムシーケンスをステップ入力するときは、クオンタイズの値を使って1音1音の間隔(ステップ)を指定し、音符または休符を入力していきます。

パッドを叩いて音色を選んでから[STEP]キーを押すと、その位置に演奏情報(音符)が入力され、現在のクオンタイズの値だけ先へ進みます(このときパッドを叩いた

強さもそのまま記録されます)。

[STEP]キーを単独で押した場合は、演奏情報は入力されず、ステップの長さだけ先に進みます。その間は休符となります (下図参照)。

1. リズムパターンの選択画面で、空のリズムパターンを選んでください。

[RHYTHM]キーが点滅している場合は、キーを押して点灯に切り替えてください。

2. [DRUM]キーを押してください。

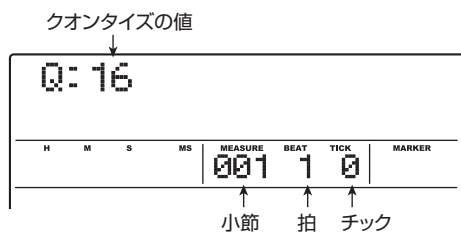
トップパネルのパッドに、ドラムキットが割り当てられます。

3. 必要に応じて [BANK/OCTAVE] キーを押し、ステップ入力したい音色が含まれるパッドバンクを選んでください。

設定が終わったら、[EXIT]キーを押して元の画面に戻してください。

4. REC[●]キーを押してください。

キーが点灯し、表示が次のように変わります。この状態でステップ入力が行えます。



ディスプレイ 1 列目にはクオンタイズの値、カウンターには小節/拍/チック単位で現在位置が表示されます。

5. 上下のカーソルキーを使って次の中からクオンタイズの値を選んでください。

ここで選択した値が 1 ステップの長さとなります (クオ

ンタイズの値は、ステップ入力中いつでも変更できます)。

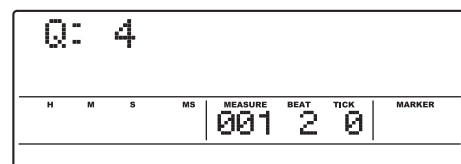
- 4 ... 4分音符
- 8 ... 8分音符
- 12 ... 8分3連符
- 16 ... 16分音符
- 24 ... 16分3連符
- 32 ... 32分音符
- Hi. ... 1チック (4分音符の1/4)

HINT

ここで選択したクオンタイズの値は、リアルタイム入力時のクオンタイズの設定と共通です。片方を変更すれば、もう一方にも反映されます。

6. 音符を入力したいときは、その音色に相当するパッドを叩き、[STEP]キーを押してください。

音符が入力され、手順 5 で選んだステップの長さだけ先へ進みます。パッド叩く前に [BANK/OCTAVE] キーを使ってパッドバンクを切り替えれば、異なるパッドバンクの音色も入力できます。

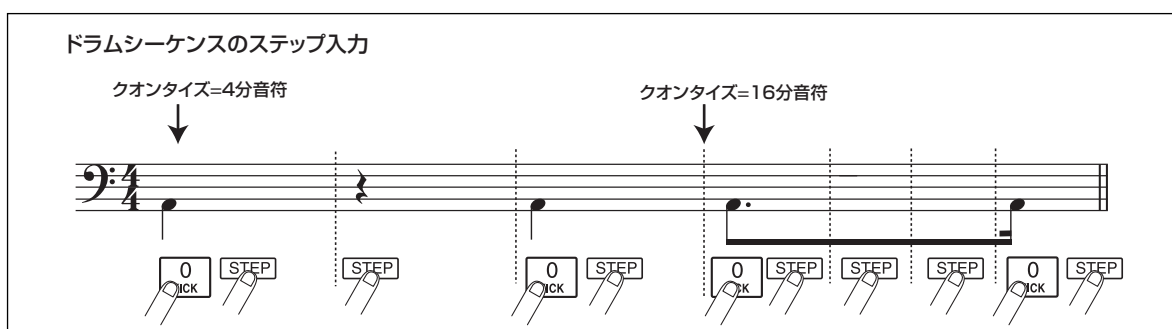


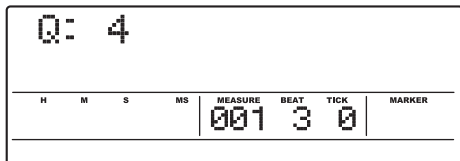
HINT

- ・ドラムシーケンスにはパッドを叩く強さも記録されます。
- ・入力時に複数のパッドを叩けば、それらの音色が同じ位置に入力されます。

7. 休符を入力したいときは、[STEP]キーのみを押してください。

[STEP]キーを単独で押すと、演奏情報は記録されずにクオンタイズで設定されたステップの長さだけ先に進みます。





8. 手順6～7と同じ要領で、必要に応じてクオンタイズの値を変更しながら、リズムパターンの最後まで入力してください。

リズム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ます。この状態から引き続き他の楽器音を入力することも可能です。

入力済みのリズムパターンで [STEP] キーを使って入力位置を進めると、その位置に音符が入力されているパッドが点灯します。

9. 入力済みの音符を消去したい場合は、[STEP]キーを繰り返し押して音符が入力されている位置に移動し、[DELETE/ERASE] キーを押しながら、該当するパッドを押してください。

その音符が消去され、該当するパッドが消灯します。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズの値を入力されている最小音符と同じ、あるいはそれより細かい値に設定してください。最小音符より大きな値に設定すると音符の先頭位置を通過してしまう場合があります。

10. ステップ入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムパターンの選択画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、ステップ入力したリズムパターンを再生できます。

11. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを繰り返し押してください。

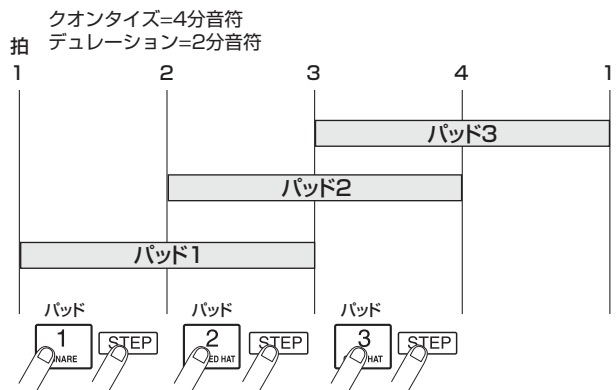
ベースシーケンスのステップ入力

ベースシーケンスのステップ入力ではドラムシーケンスにはない“音高”と“音の長さ”という2つの要素が加わります。このため、若干操作が異なります。

クオンタイズの値でステップ（次の音符または休符までの間隔）を指定しながら、パッドや[STEP]キーを使って音符や休符を入力していく点はドラムシーケンスと共通ですが、音符を入力するときに“デュレーション”と呼ばれるパラメーターを使って、実際に音が鳴る長さを指定できる点が異なります。

このパラメーターを使えば、ステップの長さは同じでも、実際に音が鳴っている長さを1音1音細かく指定できます（下図参照）。

必要ならば、デュレーションをステップより長く設定することも可能です。この場合は次のように音が重なります。アルペジオのような効果が欲しいときに便利です。



1. リズムパターンの選択画面で空のリズムパターンを選んでください。

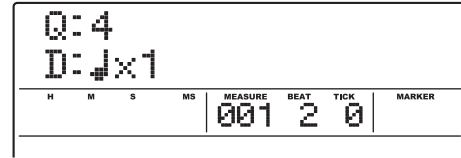
2. [BASS]キーを押して、ベースシーケンスを選択してください。

ベースシーケンスのステップ入力

クオンタイズ=4分音符 デュレーション=4分音符 クオンタイズ=8分音符 デュレーション=8分音符 クオンタイズ=4分音符 デュレーション=4分音符 クオンタイズ=8分音符 デュレーション=16分音符

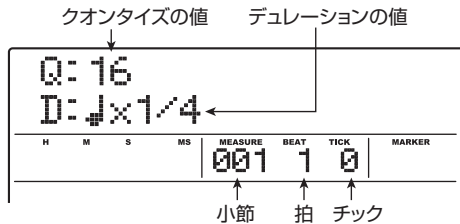
3. 必要に応じて [BANK/OCTAVE] キーを押し、ステップ入力したい音域を選んでください。

設定が終わったら、[EXIT]キーを押して元の画面に戻してください。



4. REC[●]キーを押してください。

表示が次のように変わり、ステップ入力が可能となります。



ディスプレイの1列目にはクオンタイズ、2列目にはデュレーションの値が表示されます。

5. 上下のカーソルキーを使って、クオンタイズの値を選んでください。

ここで選択した値が1ステップの長さとなります。

6. ダイアルを回して、次の中からデュレーションの値を選んでください。

デュレーションの値は、“ $\text{♩} \times \text{yy}$ ”のように、4分音符の倍数で指定します。“yy”の位置に入る数値に応じて、実際に発音する長さが次のように変わります。

- 1~8 ... 4分音符×1~8に相当する長さ
- 3/2 ... 付点4分音符
- 3/4 ... 付点8分音符
- 1/2 ... 8分音符
- 1/3 ... 8分3連音符
- 1/4 ... 16分音符
- 1/6 ... 16分3連音符
- 1/8 ... 32分音符
- 1/12 ... 32分3連音符
- 1/16 ... 64分
- 1/24 ... 64分3連音符

7. 音符を入力したいときは、その音高に相当するパッドを叩き、[STEP]キーを押してください。

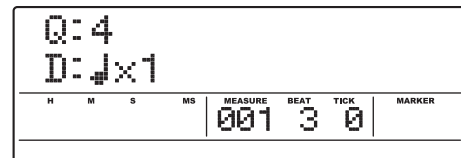
音符が入力され、手順5で選んだステップの長さだけ先へ進みます。パッドを叩く前に[BANK/OCTAVE]キーを使って他の音域や音階に切り替えることも可能です。

HINT

- ・ ベースシーケンスにはパッドを叩く強さも入力されます。
- ・ 入力時に複数のパッドを叩けば、和音を入力できます。リズムセクションの最大同時発音数（ドラム+ベース）は24音です。

8. 休符を入力したいときは、[STEP]キーを押してください。

[STEP]キーを単独で押すと、演奏情報は記録されずにクオンタイズで設定したステップの長さだけ先に進みます。



9. 必要に応じてクオンタイズやデュレーションの値を変更しながら、手順7~8を繰り返し、リズムパターンの最後まで入力してください。

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ます。この状態から引き続き入力することも可能です。

10. 入力済みのパッドの演奏を消去したい場合は、[STEP]キーを繰り返し押し続けて消去したい音符が入力されている位置に移動し、[DELETE/ERASE]キーを押しながら該当するパッドを押して消灯させてください。

その音符が消去され、該当するパッドが消灯します。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズの値を入力されている最小音符と同じ、あるいはそれより細かい値に設定してください。最小音符より大きな値に設定すると音符の先頭位置を通過してしまう場合があります。

11. ステップ入力を終えるにはSTOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムパターンの選択画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押せば、ステップ入力したリズムパターンを再生できます。

- 12.** メイン画面に戻るには [EXIT] キーを繰り返し押し
てください。

パターンのコード情報を入力する

リズムパターンにコード情報（ルート+コードの種類）を設定しておけば、リズムソングに記録されたコード情報に沿ってベースシーケンスの演奏を変化させることができます。

HINT

リズムソングで使用しないパターンや、ベースシーケンスが入力されていないパターンは、この操作は不要です。

- 1.** メイン画面でリズムセクションの[PATTERN]キーを押してください。

リズムパターンの選択画面が表示され、[RHYTHM]キーが点滅します。

- 2.** ダイアルを回してコードのルート/種類を設定したいパターンを選び、[RHYTHM] キーを押してキーを点灯させてください。

リズムパターンの作成/編集が可能な状態となります。

- 3.** [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
QUANTIZE
```

- 4.** 左右のカーソルキーを使って“EDIT OrgRoot”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、選択されたリズムパターンのルートが設定できます。

```
OrgRoot
E
↑
コードのルート
```

- 5.** ダイアルを回して、コードのルートを設定してください。

C～Bの中からコードのルートとなる音名を選択します（初期設定：E）。リズムソングでコード情報を指定すると

きは、ここで設定したルートが初期値となります。

- 6.** 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。設定内容が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

- 7.** 左右のカーソルキーを使って、“EDIT OrgChord”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、リズムパターンのコードの種類が設定できます。

```
OrgChord
MAJOR
```

- 8.** ダイアルを回してコードの種類を指定してください。

コードの種類は、MAJOR（メジャー）MINOR（マイナー）の2種類から選択できます。

例えば、Eマイナーのコードを想定してベースのフレーズを入力したときは、ルート＝E、コードの種類＝MINORを選択します。

- 9.** 設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。

変更内容が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

- 10.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

ドラム／ベースシーケンスの音量レベルを変更する

ドラムシーケンス／ベースシーケンスの再生音量は、[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プログラムしておくことも可能です。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示され、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. ダイアルを回して音量レベルをプログラムしたいリズムパターンを選び、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能な状態となります。

3. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。



EDIT
QUANTIZE

4. 左右のカーソルキーを使って“EDIT Dr LEVEL”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、ドラムシーケンスの音量が調節できます。



Dr LEVEL
15

ディスプレイには、現在設定されている音量 (0 ~ 15) が表示されます。

5. ダイアルを回してドラムシーケンスの音量を設定し、[EXIT]キーを押してください。

変更内容が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

6. 左右のカーソルキーを使って“EDIT Bs LEVEL”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、ベースシーケンスの音量を調節できます。



Bs LEVEL
15

ディスプレイには、現在設定されている音量 (0 ~ 15) が表示されます。

7. ダイアルを回してベースシーケンスの音量を設定し、[EXIT]キーを押してください。

変更内容が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

8. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リズムパターンに名前を付ける

空のリズムパターンを選んで演奏を入力したときは、“Pat xxx (xxxにはリズムパターン番号が入ります)” という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。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示され、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. ダイアルを回して名前を変更したいリズムパターンを選び、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能な状態となります。

3. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンのエディットメニューが表示されます。



EDIT
QUANTIZE

4. 左右のカーソルキーを使って“EDIT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、選択されたリズムパターンの名前が変更できます。

```
NAME
Pat 500
```

5. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイヤルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字についてはP36をご参照ください。

6. 手順 5 を繰り返して希望する名前を付けてください。
7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

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をコピーしたり、演奏情報を削除して空に戻したりする方法を説明します。

リズムパターンをコピーする

現在選択しているリズムパターンを別の位置にコピー（複製）します。例えば、同じリズムパターンを元にして、そのバリエーションを作りたいときに便利です。

1. メイン画面で[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示され、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. ダイヤルを回してコピーしたいリズムパターンを選び、[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能な状態となります。

3. リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この状態でコピー先のリズムパターン番号が選択できます。

```
COPY
0 → 1
↑
コピー先のリズムパターン番号
```

HINT

- ・ 空のリズムパターンは、番号の右側に“E”と表示されます。
- ・ 既存のリズムパターンをコピー先として選択すると、コピー元の内容に上書きされます。

4. ダイヤルを回してコピー先となるリズムパターン番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。

5. コピーを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

コピーが実行されると、コピー先のリズムパターンが選択され、リズムパターンの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操

作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リズムパターンを削除する

既存のリズムパターンに入力されている演奏情報をすべて削除して、空の状態に戻します。

1. メイン画面で [PATTERN] キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムパターンの選択画面が表示され、[RHYTHM] キーが点滅します。

2. ダイアルを回して削除したいリズムパターンを選び、[RHYTHM] キーを押してください。

[RHYTHM] キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能な状態となります。

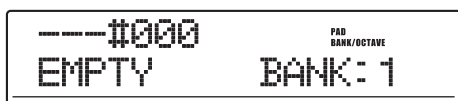
3. リズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押してください。

ディスプレイに “DELETE SURE?” と表示されます。

4. 削除を実行するには [ENTER] キーを押してください。

削除が完了すると、リズムパターンの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。



5. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リズムソングを作る

MRS-1608では、1つのプロジェクトにつき10曲のリズムソングを利用できます。リズムセクションがリズムソングモードのときは、これらの中から1曲を選んで、編集や演奏が行えます。

1つのリズムソングには、最大999小節分のリズムパターンを入力できます。リズムパターンの演奏順を指定してコードやテンポなどの情報を加えれば、リズムソングが完成します。

リズムパターン情報の入力には、次の2つの方法が利用できます。

●ステップ入力

リズムパターン番号とそれを演奏する小節数を指定しながら、リズムパターンを1つずつ演奏順に並べていく方式です。リズムソングのどの位置からでも入力が行えます。また、小節の途中の拍からリズムパターンを切り替えることも可能です。細かくパターンを指定するのに適しています。

●FAST (Formula Assisted Song Translator) 入力

簡単な数式を使って1曲分のリズムパターンの配列を指定し、一括してリズムソングに書き出す方式です（リズムパターンの途中で切り替えたり、リズムソングの一部だけを書き出したりすることはできません）。リズムパターンの繰り返しが多いときや、あらかじめリズムソング全体の構成が決まっているときに適した方式です。

HINT

どちらの入力方式でも作成されるリズムソングの内容は変わりません。必要ならば、FAST 入力を使ってリズムソングを大まかに組み立てておき、ステップ入力を使って細かく編集することも可能です。

リズムソングを選択する

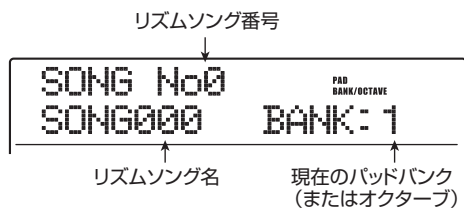
編集／演奏を行うリズムソングを選択します。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、すべてのリズムソングが空になっています。

1. メイン画面で、リズムセクションの [SONG] キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングの選択画面が表示されます。このとき、ディスプレイには次の情報が表示されます。



リズムソングが空のときは、リズムソング名の欄に“EMPTY”と表示されます。

HINT

- ・メイン画面で[SONG]キーを押すと、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーが点滅します。この点滅は、リズムセクションがレコーダーと同期して動作することを表します。
- ・[RHYTHM]キーを押して点灯させれば、リズムセクションをレコーダーから切り離して走行させることができます。
- ・リズムソングの作成／編集は、[RHYTHM]キーが点灯しているときにのみ行えます。

2. ダIALを回して、0～9のリズムソングの中から1曲を選択してください。

3. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

ステップ入力を使ってパターン情報を入力する

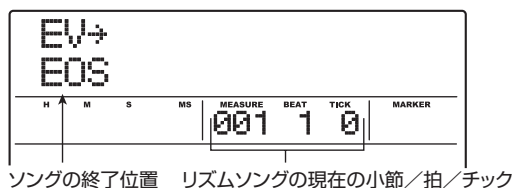
リズムパターン番号とそれを演奏する小節数を指定しながら、リズムソングにリズムパターン情報を配置します。

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。

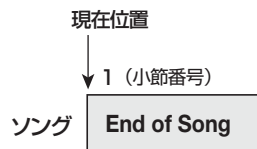
両方のキーが点灯し、リズムソングの選択画面が表示されます。

2. トランスポートセクションのREC[●]キーを押してください。

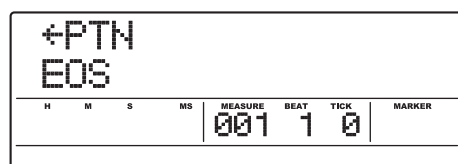
キーが点灯し、表示が次のようになります。この状態でリズムソングのステップ入力が行えます。



“EOS (エンドオブソング)” の表示は、リズムソングが停止する終了位置を表します。空のリズムソングでは、先頭位置に“EOS”のみが入力されています。このため、リズムソングを再生しても何も演奏されません。



3. 上下のカーソルキーを使ってディスプレイ 1 列目に“←PTN”と表示させてください。



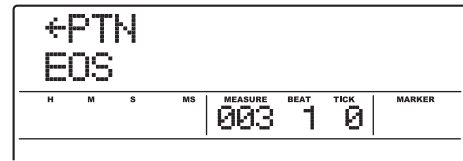
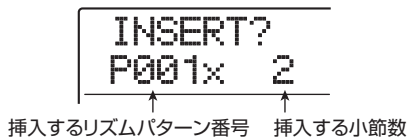
ステップ入力中には、上下のカーソルキーを使ってソングに含まれる各種情報（イベント）を個別に表示できます。表示可能な項目は次の通りです。

パラメーター	内容
EV →	現在位置に入力されているイベントの一覧
PTN	リズムパターン番号
TimSig	拍子
ROOT	コードのルート
CHORD	コードの種類
TEMPO	テンポ
DrVOL	ドラムシーケンスの音量
BsVOL	ベースシーケンスの音量
DrKIT	ドラムキットの番号
BsPRG	ベースプログラムの番号

HINT

“EV →” 以外のイベントを表示している場合、現在位置に該当するイベントが入力されていない場合は、パラメーター名の前に“←”が表示されます（例：← PTN）。この記号は、直前に入力されているイベントの設定が引き続き有効であることを示しています。

4. リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押して、ディスプレイ 1 列目に“INSERT?”と表示させてください。



この状態で、リズムパターン情報が挿入できます。

5. ダイアルを回して、挿入したいリズムパターン番号を選んでください。

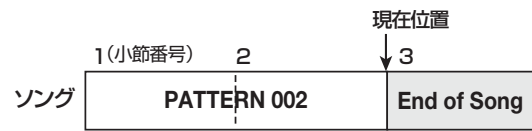
6. 上下のカーソルキーを使って挿入する小節数を指定してください。

リズムパターン本来の小節数より長くしたときは、リズムパターンが繰り返されます。本来の小節数より短くした場合は、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。

7. 設定が終わったら、[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、表示が元の状態に戻ります。このとき、ソングの終了位置を示すEOSの記号が、挿入された小節の分だけ後ろへ移動します。

この表示が行われている間、PLAY[▶] キーを押して現在位置に入力されているリズムパターンを試聴できます。



HINT

- ・トランスポートセクションのREW[◀◀] / FF[▶▶] キーを使えば拍単位で現在位置を移動できます。
- ・ディスプレイに“EV→”と表示されているときは、ダイアルを回すと16分音符単位で現在位置を移動できます。EV→と表示させて小節の途中に移動し、上下のカーソルキーを使ってイベントを表示させれば、16分音符単位でイベントが入力できます (→P108)。

9. 手順4～8を繰り返して、演奏させたいリズムパターンを最後まで挿入してください。

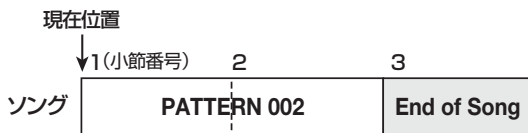
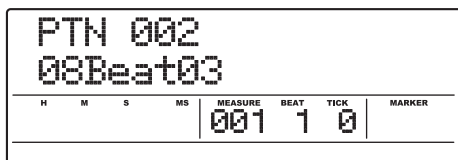
10. すべてのリズムパターンの挿入が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムソングの選択画面に戻ります。PLAY[▶] キーを押せば、作成したリズムソングを再生できます。

なお、入力したリズムパターン情報を修正したいときは、次の操作を行ってください。

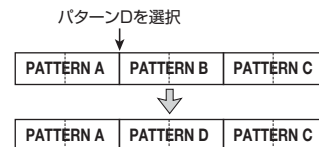
●入力したリズムパターンを選び直すには

左右のカーソルキーを使って目的のリズムパターン情報が入力されている位置まで移動し、ダイアルを回して新しいリズムパターンを選びます。



8. 右向きのカーソルキーを繰り返し押しして、“EOS”と表示されるまで小節番号を進めてください。

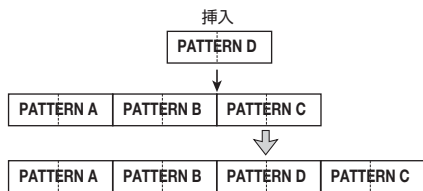
ステップ入力中は、左右のカーソルキーを使って小節単位で入力位置を移動できます。ソングの終了位置まで到達すると、ディスプレイ2列目に“EOS”と表示されます。



また、リズムパターン情報が入力されていない位置 (“←PTN”と表示されます) でダイアルを回せば、その位置に新規のリズムパターン情報を追加できます。どちらの場合でも、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、新規に選んだリズムパターンが有効となります。

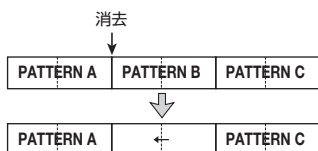
●ソングの途中にリズムパターンを挿入するには

リズムパターンを入力したい位置まで移動し、手順4~7を実行します。現在位置に新しいリズムパターンが挿入され、そのパターンの長さだけ、それ以降のリズムパターン情報が後ろにずれます。



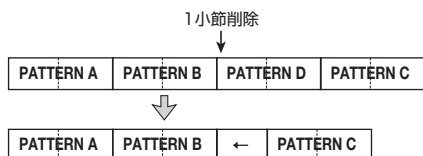
●入力したリズムパターン情報を消去するには

左右のカーソルキーを使って消去したいリズムパターン情報の位置まで移動し、[DELETE/ERASE]キーを押します。リズムパターン情報が消去されると、次のリズムパターン情報が入力されている位置まで、直前のパターンが有効となります。



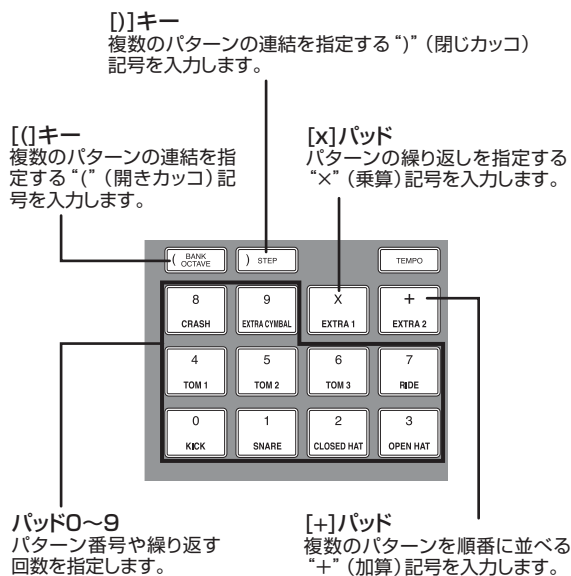
●特定の小節を削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい小節の先頭に移動し、上向きのカーソルキーを繰り返し押しして“EV→”と表示させます。この状態で[DELETE/ERASE]キーを押し(“DELETE?”と表示されます)、続いて[ENTER]キーを押します。現在位置の小節が削除され、それ以降のリズムパターン情報が手前にずれます。リズムパターンの先頭部分(例えば2小節のリズムパターンの1小節目)を削除した場合、その小節のみ削除され、後半の小節は“←PTN”の表示に変わります。



FAST入力を使ってパターン情報を入力する

ZOOM 独自のFAST (Formula Assisted Song Translator) 入力を使えば、簡単な数式を使ってリズムパターンの並び順を指定し、一括してリズムソングを書き出せます。数式の入力には、次のパッドやキーを使います。



リズムパターンを演奏順に並べるための基本的なルールは次の通りです。

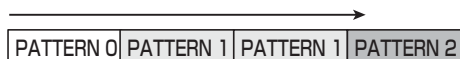
●パターンを並べる

“+” (加算記号) を使ってパターン同士を結びます。例えば、“0+1+2” という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが演奏されます。



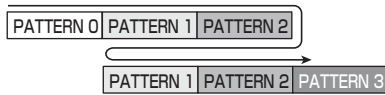
●パターンを繰り返す

“×” (乗算記号) を使ってリズムパターンを繰り返します。通常の数式と同じように“×”は“+”よりも優先されます。例えば、“0+1×2+2” という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが演奏されます。

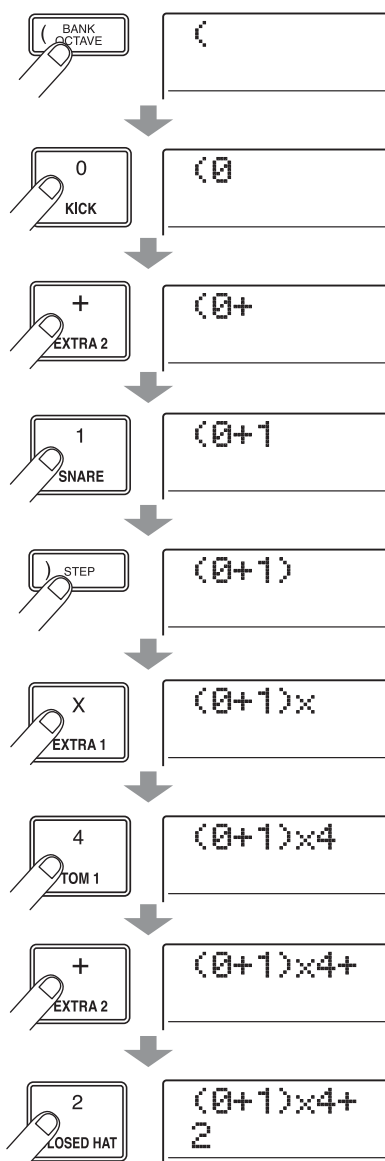


●パターンを繰り返す

“() ” (開きカッコ、閉じカッコ) を使って繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。カッコでくくられた数式は、他の数式よりも優先されます。例えば、“ $0+(1+2) \times 2+3$ ” という数式を入力すると、次の順番でリズムパターンが入力されます。



例えば、“ $(0+1) \times 4+2$ ” という数式を入力するには、次のように操作します。



HINT

- ・数式が2行に収まらない場合は、表示が1文字ずつスクロールしていきます。また、カーソルキーを使って入力位置を移動すれば、それに応じて行が左右にスクロールします。
- ・FAST入力ではリズムパターン番号の先頭のゼロ、先頭の連続したゼロは省略できます。例えばパターン001は“1”、パターン050は“50”と指定します。
- ・入力した数式はプロジェクトに保存されます。この数式を呼び出せば、いつでも数式の修正/書き出しが行えます。

NOTE

- ・FAST入力では、必ずリズムソングの先頭から最後までを一括して書き出します。途中からリズムパターンを入力することはできません。
- ・FAST入力で作成したリズムソングの一部分のみを修正したいときは、数式を修正してもう1回リズムソングを書き出すか、ステップ入力を使ってください。

1. [SONG]キーを押し、続いて[RHYTHM]キーを押して、リズムセクションをリズムソングモードに切り替えてください。

2. [EDIT]キーを押してください。

リズムソングモードのエディットメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT FAST”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

これでFAST入力が行えます。

4. リズムセクションのキーやパッドを使って数式を入力してください。

数式の入力方法については、P106をご参照ください。

入力をミスしたときは次の方法で数式を修正できます。

●数字/記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、新しい数値/記号を入力します。

●数字や記号を削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい数字/記号に点滅部分を合わせ、[DELETE/ERASE]キーを押します。

5. 数式の入力が終わったら、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。この状態で書き出し先となるリズムソング番号が選択できます。



6. ダイアルを回して書き出し先となるリズムソングを選び、[ENTER]キーを押してください。

書き出しが実行され、リズムソングのエディットメニューに戻ります。
書き出された内容を確認するには、[EXIT]キーを押してリズムソングの選択画面に戻り、書き出し先となったリズムソングを選んでPLAY[▶]キーを押してください。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

コード情報を入力する

パターン of 演奏順を記録したリズムソングにコード情報(ルート+コードの種類)を加えます。コード情報が入力されたリズムソングでは、コード進行に従ってベースシーケンスのフレーズが変化します。

HINT

- ・リズムパターン本来のルートと、リズムソングで指定したルートが異なる場合、ベースシーケンスのフレーズがリズムソングに入力されたルートに沿って移調されます。
- ・リズムパターン本来のコードの種類とソングに入力されたコードの種類が異なる場合、ベースシーケンスのフレーズが、リズムソングに入力されたコードの種類に沿って変換されます(フレーズによっては変化しないことがあります)。

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

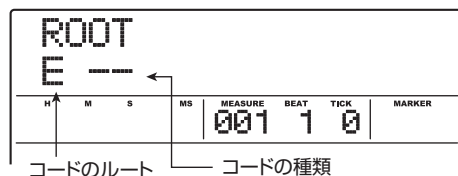
点灯していない場合は、それぞれのキーを押して点灯させます。また、ZERO[◀◀]キーを押して、現在位置をリズムソングの先頭に合わせます。

2. REC[●]キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングのステップ入力が可能な状態となります。

3. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに1列目に“ROOT”と表示させてください。

既にリズムパターン情報が入力されている位置では、コード情報として“E --”(ルート=E、コードの種類=変換なし)が自動的に割り当てられます。



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

例えば、コードのルートとして“A”を選んだ場合、表示が次のように変わります。



5. コードの種類を設定するには、下向きのカーソルキーを1回押してディスプレイ1列目に“CHORD”と表示させてください。

6. ダイアルを回して、次の中からコードの種類を選択してください。

表示	内容	表示	内容
---	変換なし	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

例えば、コードの種類として“M7”を選んだ場合、表示が次のように変わります。



この状態でPLAY[▶]キーを押せば、新しいコード情報が反映されたリズムパターンの演奏を試聴できます。

7. 次にコード情報を入力したい位置まで進み、手順3~6と同じ要領でコード情報を入力してください。

リズムソングの入力中は、次の操作を行って入力位置を移動できます。

●小節単位で移動するには

左右のカーソルキーを操作すると、前後の小節の先頭へと移動します。

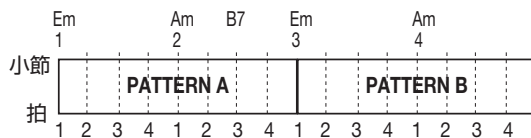
●拍単位で移動するには

REW[◀◀]キー／FF[▶▶]キーを押すと、前後の拍の位置へと移動します。

●16分音符単位で移動するには

上向きのカーソルキーを繰り返し押し、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。

必要ならば、次の図のように小節の途中でコード情報を入力することも可能です（最小単位は16分音符）。例えば、16分音符単位でコード情報を入力するには、ディスプレイ1列目に“EV→”と表示させ、ダイヤルを回して現在位置を移動してから、もう1回コード情報の入力画面を表示させます。



HINT

コード情報が入力されていない位置では、“ROOT”または“CHORD”の文字の左側に“←”が表示されます。これは、直前に入力されているコード情報が引き続き有効であることを表します。

8. 同じ要領で、残りのコード情報を入力してください。

入力をミスしたときや、後から変更したいときは、次の方法で修正できます。

●入力したコード情報を変更するには

目的のコードが入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを使って“ROOT”または“CHORD”の表示を呼び出し、ダイヤルを回してコード情報を変更します。

●入力したコード情報を消去するには

目的のコード情報が入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを使って“ROOT”または“CHORD”と表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押します。これでその位置に入力されたコード情報が消去され、“←ROOT”または“←CHORD”の表示に変わります。

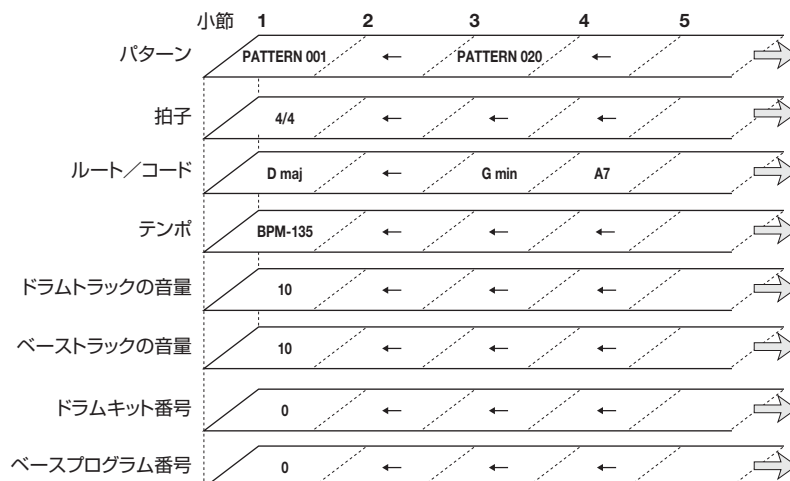
9. 入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムソングの選択画面に戻ります。このときPLAY[▶]キーを押せば、入力したコード情報が反映された状態でリズムソングの演奏が行えます。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

その他の情報を入力する

リズムソング内部には、ページ下の図のようにリズムパターン、コード、テンポ、拍子などの各種情報（イベント）がマトリクス状に配置されています。リズムソングが入力可能な状態（REC[●]キー点灯）のときは、左右のカーソルキーなどを使って現在位置を移動し、上下のカーソルキーを使って目的のイベントを呼び出して、入力や編集が行えます。

1. [SONG]キー、[RHYTHM]キーが点灯しているこ



とを確認してください。

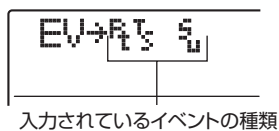
点灯していない場合は、[RHYTHM]キーを押して点灯させます。また、ZERO[◀◀]キーを押して、現在位置をリズムソングの先頭に合わせてください。

2. REC[●]キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングにリズムパターンが入力可能な状態となります。

3. 上向きのカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイ1列目に“EV→”と表示させてください。

この表示では、現在位置に入力されているイベントが確認できます。“EV→”に続く記号(PtやTSなど)はその位置に入力されているイベントを表します。



入力されているイベントの種類

入力可能なイベントの種類とそれに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		リズムパターン番号	000~510
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		ドラムシーケンスの音量	0~15
BsVOL		ベースシーケンスの音量	0~15
DrKIT		ドラムキット	巻末の資料を参照
BsPRG		ベースプログラム	巻末の資料を参照

NOTE

- ・リズムソングにテンポが入力されていないときは、リズムセクションで設定されたテンポが有効となります。毎回同じテンポで演奏したいときは、必ずリズムソングの先頭にテンポ情報を入力してください。
- ・拍子情報は、小節の先頭位置のみに入力できます。

4. 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、P108をご参照ください。

5. 上下のカーソルキーを使って、入力したいイベントの種類を選んでください。

その位置にイベントが入力されている場合は、その設定値が表示されます。



該当するイベントが入力されていないときは、ディスプレイに“←xxx (xxxにはイベント名が入ります)”と表示されます。これは、その直前に入力されているイベントが、引き続き有効であることを表しています。



6. ダイアルを回してイベントの設定値を入力してください。

7. 同じ要領で残りのイベントを入力してください。

引き続き同種のイベントを入力したいときは、イベントの入力画面を表示させたまま、現在位置を小節単位または拍単位で移動できます。

入力をミスしたときや、変更したいときは、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、ダイヤルを回して新しい値を選びます。

●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、[DELETE/ERASE]キーを押します。

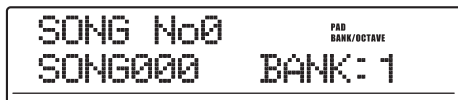
8. 入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯し、リズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

リズムソングを再生する

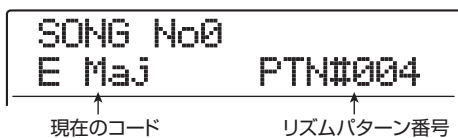
パターン情報やコード情報などを入力したリズムソングを10種類の中から1つを選んで再生します。

1. メイン画面で[SONG]キーを押してください。
キーが点灯し、リズムソングの選択画面が表示されます。



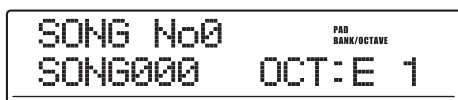
2. ダialを回して再生したいリズムソングを選び、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムソングの演奏が始まります。オーディオトラックが録音されていれば、そのトラックも同時に再生されます。このとき、ディスプレイには現在位置に入力されているリズムパターンの番号やコードが表示されます。



3. リズムソングを停止させたいときは、STOP[■]キーを押してください。
4. リズムソングのみを単独で演奏したいときは、停止しているときに[RHYTHM]キーを押して、キーを点灯させてください。

リズムセクションとレコーダセクションが切り離されます。このとき、ディスプレイ右側にパッドバンクまたは音階/音域が表示されます（どちらが表示されるかは現在選ばれている音色に応じて異なります）



5. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

HINT

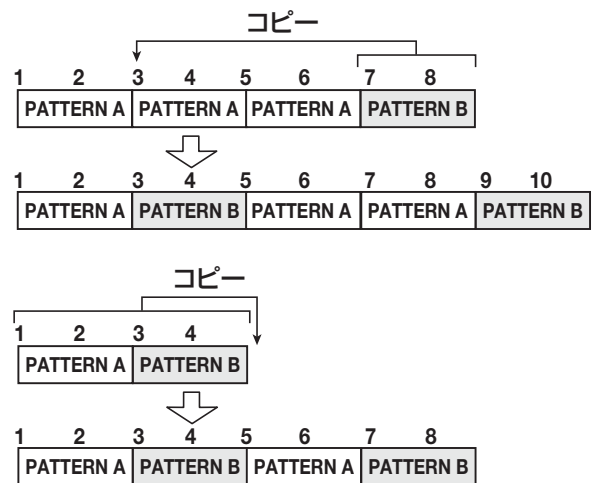
リズムソングの再生中にパッドを叩いてドラムキット/ベースプログラムを演奏することもできます。

リズムソングを編集する

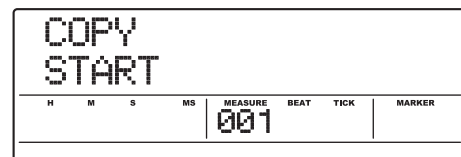
ここでは、作成したリズムソングの編集方法について説明します。

特定範囲の小節をコピーする

リズムソングの一部を小節単位で範囲指定し、他の部分に上書きコピーします。リズムソングの一部を繰り返し演奏したいときに便利です。

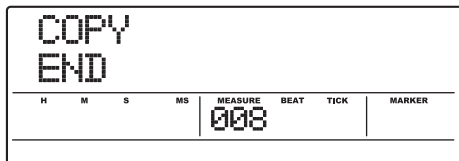


1. メイン画面で[SONG]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. [RHYTHM]キーを押してください。
キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。
3. REC[●]キーを押してください。
4. [INSERT/COPY]キーを2回押してください。
次の画面が表示されます。



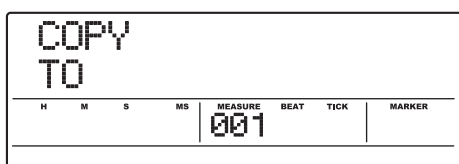
5. Dialを回して、コピー元の開始位置となる小節を選び、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わり、コピー元の終了位置を選択可能となります。



6. ダIALを回してコピー元の終了位置となる小節を選び、[ENTER]キーを押してください。

コピー先を選択する表示に切り替わります。



7. ダIALを回して、コピー先の開始位置を選んでください。

8. コピーを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

コピーを実行すると、コピーした小節数だけ“EOS”が後ろへ移動します。

なお、[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

9. STOP[■]キーを押してください。

リズムソングの選択画面に戻ります。

リズムソング全体を移調する (トランスポーズ)

リズムソングのベースシーケンスを半音単位で上下に移調(トランスポーズ)します。

NOTE

トランスポーズを実行すると、リズムソングに入力されているコード情報(ルート)が書き換わります。元に戻すには、もう1回逆方向にトランスポーズを行います。

1. メイン画面で[SONG]キーを押し、キーを点灯させてください。

2. [RHYTHM]キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。

3. [EDIT]キーを押してください。

リズムソングのエディットメニューが表示されます。



4. ディスプレイに“TRANSPOS”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。

表示が次のように変わります。



5. ダIALを回して、半音単位でトランスポーズの値(-6~0~+6)を設定し、[ENTER]キーを押してください。

初期状態では“0(トランスポーズなし)”に設定されています。例えば値を+6に設定すると、リズムソングが6半音上にトランスポーズされます。

[ENTER]キーを押して設定を確定させると、ディスプレイに“TRANSPOS SURE?”と表示されます。

6. トランスポーズを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

トランスポーズが実行されるとリズムソングのエディットメニューに戻ります。

なお[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

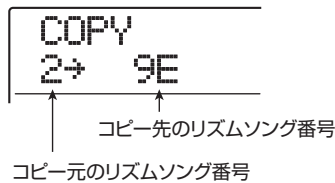
リズムソングをコピーする

プロジェクト内の任意のリズムソング内容を、他のリズムソングにコピーします。あるリズムソングのバリエーションを作りたいときに便利です。

NOTE

コピーを実行すると、コピー先のリズムソングにコピー元の内容が上書きされます。以下の操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面で[SONG]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. [RHYTHM]キーを押してください。
キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。
3. ダIALを回して、コピー元となるリズムソングを選んでください。
4. [INSERT/COPY]キーを押してください。
表示が次のようになります。この状態でコピー先のリズムソングの番号が選択できます。

**HINT**

番号の右側に“E”と表示される場合、そのリズムソングが空の状態であることを表します。

5. ダIALを回してコピー先となるリズムソングを選び、[ENTER]キーを押してください。
ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。
6. コピーを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。
コピーが完了すると、コピー先となったリズムソングが選ばれた状態で、リズムソングの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リズムソングを削除する

リズムソングの内容を削除して空の状態に戻します。

HINT

1回内容を削除したリズムソングは元へは戻せません。この操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面で[SONG]キーを押し、キーを点灯させてください。

2. [RHYTHM]キーを押してください。
キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。
3. ダIALを回して内容を削除したいリズムソングを選んでください。
4. [DELETE/ERASE]キーを押してください。
ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。
5. 削除を実行するには、[ENTER]キーを押してください。
削除が完了すると、リズムソングの選択画面に戻ります。
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リズムソングに名前を付ける

任意のリズムソングの名前を変更します。

1. メイン画面で[SONG]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. [RHYTHM]キーを押してください。
キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。
3. ダIALを回して名前を変更したいリズムソングを選び、[EDIT]キーを押してください。
リズムソングのエディットメニューが表示されます。
4. 左右のカーソルキーを使って、“EDIT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。
リズムソングの名前が表示されます。点滅する文字は、変更可能であることを表します。

```
EDIT
TRANSP
```

```
NAME
SONG000
```

- 5.** 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイヤルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字についてはP36をご参照ください。

- 6.** 手順 5 を繰り返して希望する名前を付けてください。

- 7.** 名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

変更した名前が確定し、リズムソングのエディットメニューに戻ります。メイン画面に戻るには繰り返し[EXIT]キーを押してください。

オリジナルのドラムキットを作る

パッドごとのドラム音色、ピッチ、パン、音量などの要素を指定して、お客様ご自身のドラムキットを作成します。また、既存のドラムキットをコピーして、一部分のみ編集することも可能です。

こうして作成したドラムキットは、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。

パッドごとの音色や設定を変える

パッドごとに、音色、音量、ピッチ、パンなどの要素を指定します。

- 1.** メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。

ドラムキットの作成は、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。

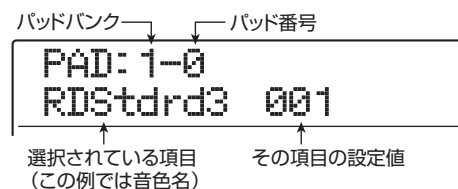
- 2.** リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [KIT/PROG] キーを押してください。

ドラムキットの選択画面が表示されます。



- 3.** ダイヤルを回して、設定を変更したいドラムキットを選択し、[EDIT]キーを押してください。

パッドごとの各種設定を行うメニューが表示されます。



- 4.** 必要ならば、[BANK/OCTAVE]キーとダイヤルを使ってパッドバンクを切り替えてください。

[EXIT]キーを押せば、元の表示に戻せます。

5. 左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

・音色名

選択中のドラムサウンドセットに含まれる単体ドラム／パーカッション音の中から、パッドに割り当てられる音色を番号で選択します。番号に対応する音色名については、巻末の資料をご参照ください。

・PITCH (ピッチ)

パッドごとにドラム／パーカッション音のピッチを微調節します。-7.9～0 (基準ピッチ) ～7.9の範囲を0.1 (半音の1/10) 単位で調節できます。

・LEVEL (音量)

パッドごとの出力レベルを0～15の範囲で調節します。

HINT

ドラムキットの選択画面で [DRUM MIXER] キーを押すと、フェーダー 1～8、フェーダー 9/10～15/16 を使ってパッドごとの LEVEL パラメーターを調節できます (→P117)。

・PAN (パン)

パッドごとにステレオで鳴らしたときの左右の位置 (パン) を設定します。設定範囲は、L63 (左端) ～0 (中央) ～R63 (右端) です。

HINT

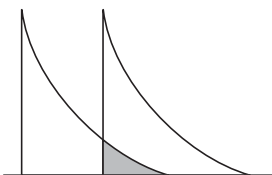
ここで設定したパンは、トラックパラメーターのパンに関係なく有効となります。トラックパラメーターのパンを左右に調節すると、パッドごとの配置を保ったまま左右の音量バランスが変わります。

・GROUP (グループ)

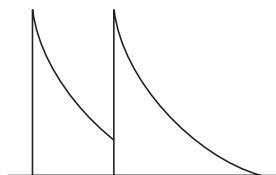
同じパッドを連続して叩いたときの音の鳴り方 (PL / MN) と、パッドが所属するグループ (0～7) を設定します。設定範囲は、PLO～PL7、MNO～MN7です。

同じパッドを連続して叩いたときに、PL が選ばれているパッドでは、前の音が消えずに新しい音が鳴ります。MN が選ばれているパッドでは、前の音が消音されて新しい音が鳴ります。

GROUP=PL



GROUP=MN



0～7の数値は、そのパッドが所属するパッドグループ (0=所属グループなし、1～7=指定した番号のグループに所属) を表します。1～7の同じ番号のグループに所属

するパッド同士は、同時には発音しません。

例えば、オープンハイハットとクローズハイハットを割り当てた2つのパッドを同じグループに所属させておけば、クローズハイハットを鳴らしたときにオープンハイハットの音色が消音されるため、よりリアルな演奏となります。

・REV SEND (リバーブセンド)

パッドごとにリバーブに信号を送る量 (センドレベル) を設定します。設定範囲は0～127です。このセンドレベルは、トラックパラメーターのリバーブセンドレベルに関係なく有効となります。

・NAME (ドラムキット名)

ドラムキットの名前を変更します (→P116)。

6. 設定したいパッドを押してください。

そのパッドの設定値が表示されます。例えば、パラメーターとしてパンを選んでパッド3を押すと、ディスプレイに次のように表示されます。

PAD: 1-3	
PAN	L16

7. ダイアルを回して、値を調節してください。

8. 手順5～7を繰り返して他のパッドも同様に設定してください。

9. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

ドラムキットの選択画面に戻ります。作成したドラムキットはプロジェクトの一部として保存されます。

HINT

必要ならば、パッドの各種設定を他のパッドにコピーすることも可能です。これを行うには、コピー元となるパッドのパラメーターが表示されているときに [INSERT/COPY] キーを押します。コピー先となるパッドバンク/パッドを選んで [ENTER] キーを押すと、コピーが実行されます。

ドラムキットに名前を付ける

ドラムキットに任意の名前を付けます。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [KIT/PROG]キーを押してください。
ドラムキットの選択画面が表示されます。
3. ダイアルを回して、設定を変更したいドラムキット (0~126) を選択し、[EDIT]キーを押してください。
パッドごとの設定を行うメニューが表示されます。
4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイにドラムキット名を表示させてください。



NAME
Standard

5. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイアルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字についてはP36をご参照ください。

6. 手順 5 を繰り返して希望する名前を付けてください。
7. 名前が入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

変更した名前が確定し、ドラムキットの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには繰り返し[EXIT]キーを押してください。

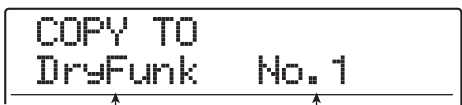
ドラムキットをコピーする

現在選んでいるドラムキットを他のドラムキット番号にコピー（複製）します。ドラムキットの一部のみを変更してバリエーションを作りたいときに便利です。

NOTE

コピー先としてプログラム済みのドラムキット番号を選ぶと、そのドラムキットにコピー元の内容が上書きされます。操作は慎重に行ってください。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [KIT/PROG]キーを押してください。
ドラムキットの選択画面が表示されます。
3. ダイアルを回してコピー元となるドラムキットを選んでください。
4. [INSERT/COPY]キーを押してください。
表示が次のようになります。この状態でコピー先のドラムキット番号を選択できます。



COPY TO
DryFunk No. 1

↑ ↑
コピー先のドラムキット名 コピー先のドラムキット番号

5. ダイアルを回してコピー先となるドラムキット番号を選んでください。
6. コピーを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

コピーが実行されると、ドラムキットの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

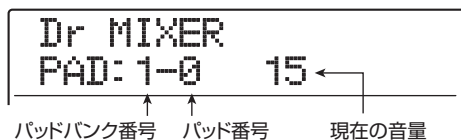
なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

ドラム音色ごとの音量をフェーダーで調節する

リズムソングやリズムパターンを演奏しながら、現在選ばれているドラムキットのパッドごとの音量をフェーダーで調節します。ミックスダウンの前に各楽器の音量を調節したいときなどに便利です。

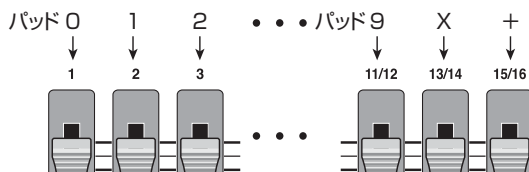
1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [KIT/PROG] キーを押ししてください。
ドラムキットの選択画面が表示されます。

3. [DRUM MIXER]キーを押してください。
キーが点灯し、ディスプレイに現在選ばれているパッドバンクとパッド番号、および現在の音量が表示されます。



4. リズムソング/リズムパターンを演奏しながらフェーダーを操作し、該当するパッドの音量を調節してください。

[DRUM MIXER] キーが点灯している間、フェーダーセクションの12本のフェーダーは、パッド0~9、×、+に対応します。



あるフェーダーを動かすと、対応するパッドが操作の対象として選ばれ、その音量が変化します。必要ならば、[BANK/OCTAVE] キーを使ってパッドバンクを切り替えることも可能です。

5. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。
該当するドラムキットに、新しい音量が設定されます。

HINT

サンプラープログラム (→ P121) のパッドごとの音量も、同様に調節できます。

他のプロジェクトからリズムソング/リズムパターンを取り込む

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトから、すべてのリズムパターン/リズムソング、または特定のリズムパターンを取り込みます。

NOTE

取り込みを実行すると、操作中のプロジェクトのリズムパターン/リズムソングに上書きされます。必要なリズムパターン/リズムソングを誤って消さないようご注意ください。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. [UTILITY/TRACK EDIT] 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メニューが表示されます。

3. 左右の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。

表示が次のように変わります。

4. 左右のカーソルキーを使って、ALL (すべてのリズムパターン/リズムソングを取り込む場合) または PATTERN (特定のリズムパターンを取り込む場合) を選択し、[ENTER]キーを押してください。

この状態で取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



5. ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ここから先の操作は、手順4で選んだ内容に応じて異なります。

●ALLを選んだ場合

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されていることを確認してください。
手順7に進んでください。

●PATTERNを選んだ場合

ディスプレイに取り込み元となるリズムパターンが表示されます。ダイアルを回して取り込み元となるリズムパターンを選んで[ENTER]キーを押すと、取り込み先のパターンを選択できるようになります。
手順6に進んでください。

6. ダイアルを回して取り込み先を選び、[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。

7. 取り込みを実行するには[ENTER]キーを押してください。

すべてのパターン/ソングを取り込んだ場合は、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。単一のパターンを取り込んだ場合は、手順5の画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リズムセクションの各種設定を変更する

パッドの感度やメトロノームの音量など、リズムセクション全体に関する各種設定を変更します。

各種設定の基本操作

リズムセクションの各種設定を行う方法は、ほとんど共通しています。その基本操作は次の通りです。

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、キーを点灯させてください。

現在のリズムセクションの動作に応じてリズムパターンの選択画面またはリズムソングの選択画面が表示されます。

2. [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムソング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。

HINT

パッドサンプリング機能を利用している場合、上記の画面の代わりに“UTILITY SPL PRG”と表示されます。

3. 左右の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。

●SoundSel

リズムセクションで使用するドラムサウンドセットを選択します (→P90)。

●COUNT (カウント)

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴る前カウントの長さを設定します。

●ClickVol (クリック)

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴るメトロノームの音量を設定します。

●PAD SENS (パッドの感度)

パッドを叩く強さに対する音量変化を設定します。

●MIDI

MIDIに関する各種設定を変更します (→P170)。

●IMPORT (インポート)

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトから、リズムパターンやリズムソングを取り込みます (→P117)。

●MEMORY (メモリー残量)

リズムパターン/リズムソング用メモリーの空き容量を表示します。

●SAMPLE (サンプル)

パッドサンプラー機能 (→P121) で利用する素材の取り込みや編集を行います。

●POSITION (ポジション)

ドラム音色のパンの設定を、ドラマー側から見るか、リスナー (客席) 側から見るかを選択します。

4. ダイアルを回して設定を変更してください。

表示や操作方法は選択した項目に応じて異なります。詳しくはこの後の説明をご参照ください。

HINT

ドラムサウンドセットの選択、MIDIの設定、インポート、パッドサンプラー機能の各項目については、それぞれ対応するページをご参照ください。

5. 設定が終わったら、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

前カウントの長さを変える

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴る前カウントの長さを変更します。「各種設定の基本操作」の手順1~3を参考に、“UTILITY COUNT”と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイアルを回して次の中から値を設定してください。

```
COUNT
4
```

●OFF

前カウントがオフになります。

●1~8

1~8拍の前カウントを鳴らします (初期設定=4)。

●SPECIAL

次のような特殊な前カウントを鳴らします。



メトロノームの音量を変える

リズムパターンのリアルタイム入力時に鳴るメトロノームの音量を調節します。「各種設定の基本操作」の手順1~3を参考に、“UTILITY ClickVol”と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイアルを回して音量 (0~15) を設定してください。

```
ClickVol
10
```

パッドの感度を変える

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）を調節します。「各種設定の基本操作」の手順1～3を参考に、「UTILITY PAD SENS」と表示させてから[ENTER]キーを押し、次の中から設定を選んでください。



PAD SENS
NORMAL

●SOFT

叩く強さに関係なく、小さな音量となります。

●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、大きな音量となります。

●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となります。

●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。強く叩かないと大きな音量が得られません。

●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量が得られません。

メモリーの残量を表示する

リズムパターンやリズムソングの記憶用メモリーの残量を比率（%）で表示します。「各種設定の基本操作」の手順1～3を参考に、「UTILITY MEMORY」と表示させてから[ENTER]キーを押してください。この画面は表示のみで、設定項目はありません。



MEMORY
45%

パンの左右を入れ替える

ドラム音色のパンの設定値を、ドラマー側の左右の位置、またはリスナー（客席）側の左右の位置のどちらに合わせるか選択します。「各種設定の基本操作」の手順1～3を参考に、「UTILITY POSITION」と表示させてから[ENTER]キーを押し、次の中から値を設定してください。

●PLAYER

ドラマー側から見た左右の位置でパンを設定します。

●LISTENER

リスナー（客席）側から見た左右の位置でパンを設定します。

リファレンス [パッドサンプラー]

ここでは、オーディオトラックやCD-ROMなどから素材を取り込み、パッドで演奏するパッドサンプラー機能について説明します。

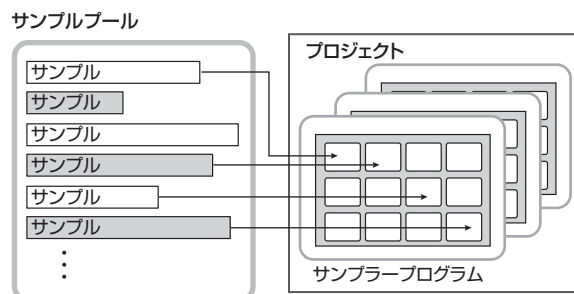
パッドサンプラーについて

パッドサンプラーとは、オーディオトラックやCD-ROMなどからオーディオ素材を取り込んで、パッドに割り当てて演奏する機能です。パッドサンプラーを使えば、楽曲に効果音を加えたり、リズムパターン／リズムソングをオリジナルの音色で演奏したりできます。

パッドサンプラーに利用する素材（サンプル）は、オーディオトラックの一部やCD-ROM上のオーディオファイルからハードディスクに取り込みます（この領域を“サンプルプール”と呼びます）。サンプルプールに取り込み可能なサンプルは最大1000種類です。サンプルプールに取り込まれたサンプルは、個別に再生範囲を設定できます（下図参照）。

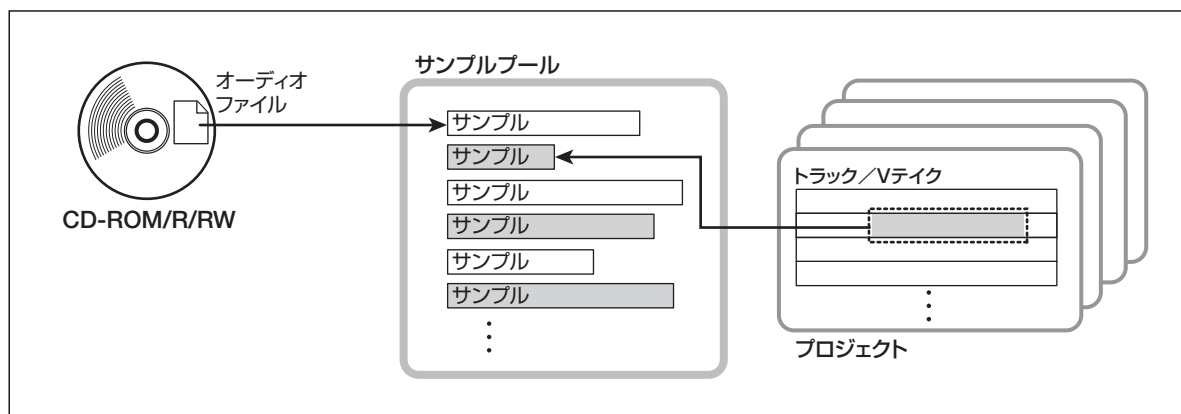
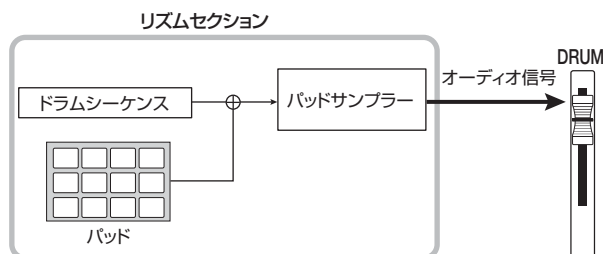
パッドサンプラーを使用するときは、サンプルをサンプルプールからメモリー上に展開し、パッドに割り当てて演奏します。最大36種類、合計22秒（モノラル換算）までの長さのサンプルを同時に利用できます。これらのサンプルの組み合わせを“サンプラープログラム”と呼びます。サンプラープログラムでは、最大36種類のパッドにサンプルを割り当て、パッドごとに音量、パン、ピッチなどの要素を調節できます。MRS-1608ではプロジェクトごとに10種類のサンプラープログラムが作成可能です。

作成されたサンプラープログラムは、プロジェクトの一部として保存されます。



パッドの代わりにドラムシーケンスを使って、パッドサンプラーを演奏することもできます（ただし、パッドサンプラーの使用中には、ドラムキット／ベースプログラムは使用できません）。

パッドサンプラーの出力信号は、ミキサーの[DRUM]フェーダーへと送られます。必要に応じて通常のドラムトラックと同じように、ステータスキーやフェーダーを使って音量調節やオン／オフ切り替えを行ったり、トラックパラメーターを使って信号を加工できます。



サンプルプールに取り込み可能な素材について

サンプルプールには、次のオーディオ素材を取り込むことができます。

①現在読み込まれているプロジェクトの任意のオーディオトラック

現在読み込まれているプロジェクトから、任意のトラック／Vテイクを選び、範囲を指定して取り込みます。

②CD-ROM／R／RWディスクに保存されたオーディオファイル

CD-R／RWドライブに挿入されたCD-ROM／R／RWディスクから、ステレオまたはモノラルのオーディオファイル（サンプリング周波数8～48kHz、8ビットまたは16ビットのWAV／AIFFファイル）を取り込みます。

NOTE

- 取り込んだオーディオファイルは、すべてサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。これ以外のサンプリング周波数のオーディオファイルを取り込むときは、必要に応じて取り込みを実行するときに44.1kHzに変換してください。
- ISO9660 Level2に準拠していないディスクは認識できません。
- セッションが閉じられていないCD-R／RWディスクは認識できません。

サンプルの取り込み

ここでは、サンプルプールにオーディオ素材（サンプル）を取り込む方法を説明します。

サンプルの取り込みの基本操作

サンプルの取り込み方法は、操作がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

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

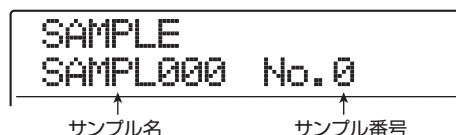
キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。

2. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]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. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY SAMPLE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに操作対象となるサンプルを選ぶサンプルの選択画面が表示されます。



4. ダイアルを回して取り込み先となるサンプル番号を選んでください。

空のサンプルは、サンプル名の位置に“EMPTY”と表示されます。

NOTE

取り込み先として既にサンプルが取り込まれている番号を選ぶと、新しいサンプルに上書きされます。

5. もう1回[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

サンプルの取り込みや編集を行うサンプルユーティリティメニューが表示されます。



- 6.** ディスプレイに“SAMPLE IMPORT”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。

この状態で取り込み元が選択できます。



- 7.** 左右のカーソルキーを使って、次の中から取り込み元を選び、[ENTER]キーを押してください。

●TAKE

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック/Vテイクから、指定範囲のオーディオデータを取り込みます。

●WAV/AIFF

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM/R/RWディスクや内蔵ハードディスクから、オーディオファイル(WAV/AIFF)を取り込みます。

これ以降の操作は、取り込み元として選んだ素材の種類に応じて異なります。詳しくは、各項目の説明をご参照ください。

取り込みが完了すると、自動的にサンプルの選択画面に戻ります。必要ならば、次のサンプルを取り込んでください。サンプルプールには最大1000種類のサンプルが取り込めます。

メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

HINT

取り込まれたサンプルには、自動的に“SAMPLxxx (xxxにはサンプル番号が入ります)”という名前が付けられます。

トラック/Vテイクの一部を取り込む

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック/Vテイクの範囲を指定し、サンプルとして取り込みます。

- 1.** 「サンプルの取り込みの基本操作」の手順1~7を参考に、取り込み元として“TAKE”を選び、[ENTER]

キーを押してください。

ディスプレイに“ImprtSrc TR xx-yy (xxにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります)”と表示されます。この状態で取り込み元となるトラック/Vテイクが選択できます。

- 2.** ダイアル/ステータスキーを使ってトラック番号、上下のカーソルキーを使ってVテイク番号を選択してください。



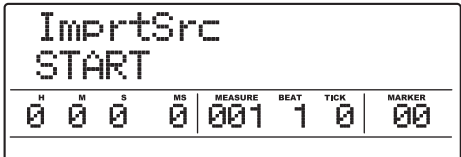
トラック16が選ばれた状態でさらにダイアルを右に回すと、奇数/偶数番号の順に並んだ2トラックまたはマスタートラックを選択できます(奇数/偶数番号の順に並んだステータスキーを同時に押せば、モノラルトラック×2が選択できます)。

HINT

ステレオトラックのステータスキーを繰り返し押すと、奇数番号トラック、偶数番号トラック、ステレオトラックの順に選択できます。

- 3.** [ENTER]キーを押してください。

“ImprtSrc START”と表示され、取り込み元の開始位置が指定可能となります。



H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	0	0	001	1	0	00

- 4.** 左右のカーソルキーを使ってカウンターの特減部分を移動させ、ダイアルを回して開始位置を指定してください。

なお、MEASURE/BEAT/TICK欄やMARKER欄に点滅部分を移動させれば、小節/拍/チック単位で、またはマークを使って開始位置を指定できます。

HINT

- STOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押せば、指定した範囲をスクラブ再生できます(→P38)。
- サンプルの再生範囲は、取り込み後に細かく指定できます。ここでは、範囲を広めに設定しておくだけでもいいでしょう。
- オーディオデータのない位置を指定すると、ディスプレイ2列目に“*”マークが表示されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

ImptrSrc							
END							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	2	10	002	2	24	00

6. 手順 4 と同じ要領で、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が再生されます。

7. 取り込み元の指定が終わったら、[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。

8. 取り込みを実行するには、もう 1 回 [ENTER] キーを押してください。

取り込みが完了すると、サンプルの選択画面に戻ります。[ENTER] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して 1 つずつ手前の手順に戻せます。

WAV/AIFFファイルを取り込む

CD-ROMやCD-R/RWディスク、あるいは内蔵ハードディスクに保存されているオーディオファイル(WAV/AIFFファイル)をサンプルとして取り込みます。オーディオファイルの取り込みを行うときは、あらかじめ次の準備を行ってください。

●CD-R/RWドライブから素材を取り込む場合

オーディオファイルが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクを、CD-R/RWドライブに挿入してください。

●内蔵ハードディスクから素材を取り込む場合

コンピューターから、内蔵ハードディスクのルートディレクトリ(最上部の階層)にある“WAV_AIFF”フォルダに、オーディオファイルをコピーしてください。なお、コピーするオーディオファイルには、必ず拡張子(WAVファイルの場合は“.WAV”、AIFFファイルの場合は“.AIF”)を付けてください。

NOTE

- ・内蔵ハードディスクにオーディオファイルをコピーするには、オプションカードUIB-02が必要です。オプションカードの利用方法は、P183をご参照ください。
- ・WAV_AIFFフォルダの内部にフォルダを作成しても、MRS-1608からは認識されません。
- ・以下の操作では、オーディオファイルを試聴することはできません。あらかじめ取り込みたいファイルの名前を確認してください。

1. 「素材取り込みの基本操作」の手順 1～7を参考に、取り込み元として“WAV/AIFF”を選び、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT CD-ROM”と表示され、取り込み元の機器が選択可能となります。

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. 左右のカーソルキーを使って、CD-ROM(CD-R/RWドライブ)またはIntHDD(内蔵ハードディスク)を選択し、[ENTER]キーを押してください。

選択された機器内でWAV/AIFFファイルを検索します。ファイルが見つかったら、ディスプレイにファイル名が表示されます。

```
IMPORT
LOOP.WAV
```

↑
ファイル名

HINT

ディスクを挿入せずに取り込み元としてCD-ROMを選べば、ディスプレイに“IMPORT Ins Disc”と表示され、CD-R/RWドライブのトレイが開きます。操作を続けるには、オーディオファイルが収録されたディスクを挿入し、[ENTER]キーを押します。

3. ダイアルを回して取り込み元となるオーディオファイルを選択してください。

CD-ROM/R/RWディスクからオーディオファイルを取り込む場合、特定のフォルダに含まれるファイルを選ぶには、ダイアルを回してフォルダ名を表示させてください。フォルダが選択されているときは、ディスプレイの右側に“Folder”と表示されます。

```
IMPORT
WAVFILES Folder
```

↑
フォルダ名

この状態で[ENTER]キーを押すと、そのフォルダの内部へと移動します。ダイヤルを回してそのフォルダに含まれるファイルを選択してください(元の階層に戻るには、[EXIT]キーを押します)。

4. ファイルを選んだら、[ENTER]キーを押してください。

読み込んだオーディオファイルのサンプリング周波数に応じて、次のように動作が変わります。

●サンプリング周波数が44.1kHzの場合

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。再度[ENTER]キーを押すと、オーディオファイルの取り込みを実行します。取り込みが完了すると、サンプルの選択画面に戻ります。

●サンプリング周波数が44.1kHz以外の場合

[ENTER]キーを押すと、サンプリング周波数を44.1kHzに変換(リサンプリング)するかを選択する表示に変わります。



ダイヤルを回してリサンプリングのオン/オフを選択して[ENTER]キーを押すと、“WAV/AIFF SURE?”と表示されます。再度[ENTER]キーを押せば取り込みを実行します。取り込みが完了するとサンプルの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

取り込まれたサンプルには、“SAMPLxxx (xxxにはサンプル番号が入ります)”という名前が付けられます。

NOTE

取り込んだサンプルは常にサンプリング周波数 44.1kHz で再生されます。このため、リサンプリングをオフにすると、再生時のピッチ/テンポが元のファイルと変わってしまいますのでご注意ください。

サンプルの各種要素を設定する

サンプルプールに素材として取り込まれたサンプルは、再生範囲や名前などの要素(パラメーター)を設定できます。

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

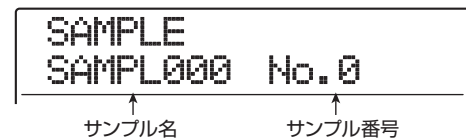
キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。

2. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY SAMPLE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

サンプルの選択画面が表示されます。

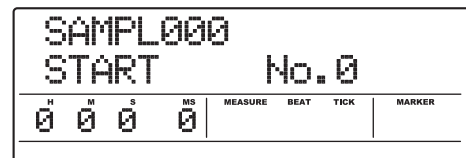


4. ダイヤルを回して、パラメーターを調節したいサンプルを選んでください。

PLAY[▶]キーを押せば、現在表示されているサンプルを試聴できます。空のサンプル番号を選んだ場合は、サンプル名の位置に“EMPTY”と表示されます。

5. [EDIT]キーを押してください。

選択したサンプルのパラメーターが表示されます。



6. 上下のカーソルキーを使って、調節したいパラメーターを呼び出してください。

●START

取り込まれたサンプルの再生開始位置をミリ秒単位で指定します。初期状態では、サンプルの先頭が選ばれます。

●END

取り込まれたサンプルの再生終了位置をミリ秒単位で指定します。初期状態では、サンプルの末尾または開始位置からパッドに割り当てられる時間（最長22秒）が選ばれます。

●NAME

サンプルの名前を設定します。

●SIZE

現在選択されているサンプルの容量を表示します。

7. ダイヤルや左右のカーソルキーを使って、設定値を調節してください。

・ START/ENDを調節する場合

左右のカーソルキーを使ってカウンターの数値を点滅させ、ダイヤルを回して数値を変更します。

・ NAMEを調節する場合

左右のカーソルキーを使って編集したい文字に点滅部分を合わせ、ダイヤルを回して文字を変更します。

HINT

- ・ パラメーターの設定中はPLAY[▶]キーを押してサンプルを試聴できます。
- ・ SIZEパラメーターは表示のみで、設定項目はありません。また、左右のカーソルキーを使って、表示単位を“KB”と“ms”から選択できます。

8. 手順6～7を繰り返して、パラメーターの調節を完了させてください。

必要ならば、[EXIT]キーを押してサンプルの選択画面に戻り、別のサンプルのパラメーターを調節できます。

9. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押ししてください。

サンプルを編集する

ここでは、サンプルプールに取り込まれたサンプルをコピー／削除する方法や、サンプルの任意の範囲を指定して波形データを編集する方法を説明します。

サンプルを複製する

指定したサンプルを任意のサンプル番号にコピー（複製）します。コピー先のサンプル番号には、コピー元の内容が上書きされます。同じ素材を基にして、スタート／エンドポイントの異なるサンプルを作りたいときに便利です。

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

キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。

2. ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “UTILITY SAMPLE” と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

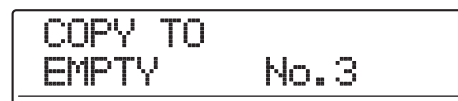
サンプルの選択画面が表示されます。



4. ダイヤルを回して、コピー元となるサンプルを選んでください。

5. リズムセクションの [INSERT/COPY]キーを押してください。

コピー先となるサンプル番号が表示されます。



6. ダイヤルを回して、コピー先となるサンプル番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。

HINT

コピー先の番号にサンプルが取り込まれているときは、コピー元のサンプルが上書きされます。コピーを実行すると、以前のサンプルが失われますのでご注意ください。

7. コピーを実行するには、[ENTER] キーを押してください。

コピーが完了すると、サンプルの選択画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

サンプルを削除する

指定したサンプルをサンプルプールから削除します。

NOTE

削除されたサンプルは元に戻せません。操作は慎重に行ってください。

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

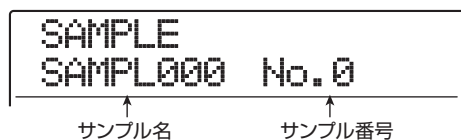
キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。

2. ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY SAMPLE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

サンプルの選択画面が表示されます。



4. ダイヤルを回して、削除したいサンプルを選んでください。

5. リズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押してください。

ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。

6. 削除を実行するには、[ENTER] キーを押してください。

削除が完了すると、サンプルの選択画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して1つずつ手前の状態に戻せます。

サンプルの特定範囲を編集する

サンプルの特定範囲を指定して、前後の反転、フェードイン/アウトなどの波形編集を行います。

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

キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。

2. ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY SAMPLE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

サンプルの選択画面が表示されます。

4. ダイヤルを回して編集したいサンプルを選び、もう1回 [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

サンプルユーティリティメニューが表示されます。

5. 左右のカーソルキーを使って“SAMPLE SPL EDIT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で編集コマンドが選択できます。



選択可能な編集コマンドは次の通りです。

●REVERSE

指定範囲の前後を入れ替えて反転させます。

●FADE I/O

指定範囲をフェードインまたはフェードアウトさせます。

- 6.** 左右のカーソルキーを使って編集コマンドを選び、[ENTER]キーを押してください。

これ以降の操作は、範囲の指定方法が分/秒/ミリ秒単位に限られることを除けば、トラック編集コマンドと共通です。REVERSEコマンドについてはP54、FADE I/OコマンドについてはP53をご参照ください。

サンプラープログラムを作成する

新規サンプラープログラムの作成

取り込んだサンプルを利用するために、未使用のプログラム番号に空のサンプラープログラムを作成します。

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

キーが点灯し、リズムセクションが単独で走行可能な状態となります。このとき、リズムセクションの動作に応じてリズムパターンまたはリズムソングの選択画面が表示されます。

- 2.** リズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

- 3.** [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
SPL PRG
```

- 4.** ディスプレイに“UTILITY SPL PRG”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。

サンプラープログラムの各種操作を行うサンプラープログラムメニューが表示されます。

```
SPL PRG
SELECT
```

HINT

サンプラープログラムメニューは、パッドサンプラーが利用可能なおきのみに表示されます。

- 5.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“SPL PRG NEW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

“PRG NEW SURE?”と表示されます。

- 6.** 新規プログラムを作成するには、[ENTER]キーを押してください。

プログラムが作成されるとリズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押ししてください。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

パッドにサンプルを割り当てる

サンプラープログラムのパッドごとにサンプルを割り当てます。また、必要に応じてパッドごとに音量やパンなどの要素を設定します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[RHYTHM]キーを押し、続いてリズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押しください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

2. [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押しください。リズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
SPL PRG
```

3. ディスプレイに“UTILITY SPL PRG”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押しください。

サンプラープログラムメニューが表示されます。

```
SPL PRG
SELECT
```

4. ディスプレイに“SPL PRG SELECT”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押しください。

表示が次のように変わります。これで、パッドサンプラーに読み込むサンプラープログラムを選択できます。

```
PRG SEL
SPL PRG0 PRG:0
```

5. ダイアルを回して目的のサンプラープログラムを選択し、[ENTER]キーを押しください。

選択したサンプラープログラムが、パッドサンプラーに読み込まれます。読み込みが完了するとリズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。

NOTE

未使用のプログラム番号は選択できません。サンプラープログラムを白紙の状態から作成したい場合は、初めに新規プログラムを作成してください(→P128)。

6. リズムセクションの[KIT/PROG]キーを押しください。

リズムパターンまたはリズムソングの選択画面で[KIT/PROG]キーを押すと、パッドごとの各種設定を行うメニューが表示されます。

```

          パッドバンク →   ← パッド番号
┌───────────┬───────────┐
│ PAD: 1-0    │           │
│ EMPTY       │           │
└───────────┬───────────┘
              ↑
            サンプル名
```

表示されているパッドにサンプルが割り当てられていない場合は、サンプル名の欄に“EMPTY”と表示されます。

HINT

新規作成されたサンプラープログラムは、すべてのパッドが空(EMPTY)となります。

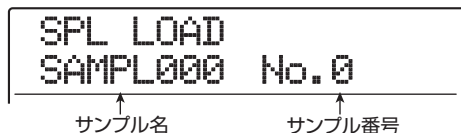
7. 上下のカーソルキーを使ってパッドバンクを選択し、サンプルを割り当てたいパッドを押しください。

そのパッドが操作対象として選ばれます。例えばパッドバンク1を選んでパッド2を押した場合は次のように表示されます。

```
PAD: 1-2
EMPTY
```

8. サンプルを割り当てるには、リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押しください。

ディスプレイに“SPL LOAD”と表示され、そのパッドに割り当てるサンプルが選択可能となります。



9. ダIALを回して割り当てたいサンプルを選び、 [ENTER]キーを2回押してください。

この状態でPLAY[▶]キーを押すとサンプルを試聴することができます。

割り当てが実行され、手順6の画面に戻ります。

HINT

[ENTER]キーを1回押したときには、ディスプレイに“LOAD OK?”と表示されます。このときディスプレイ2列目の表示で割り当てるサンプルの容量が確認できます。また、上下のカーソルキーを使えば、表示を容量から再生時間に切り替えることも可能です。

10. パッドの各種パラメーターを調節するには、左右の カーソルキーを使って次の中から調節したいパラ メーターを選び、DIALを回してください。

• PITCH (ピッチ)

パッドごとにサンプルのピッチを微調節します。-7.9~0 (基準ピッチ) ~+7.9の範囲を0.1 (半音の1/10) 単位で調節できます。

• LEVEL (音量)

パッドごとの出力レベルを、1~15の範囲で調節します。

• PAN (パン)

パッドごとにステレオで鳴らしたときの左右の位置 (パン) を設定します。設定範囲はL63 (左端) ~0 (中央) ~R63 (右端) です。

HINT

ここで設定したパンは、トラックパラメーターのパンに関係なく有効となります。トラックパラメーターのパンを左右に調節するとパッドごとの配置を保ったまま左右の音量バランスが変わります。

• GROUP (グループ)

同じパッドを連続して鳴らしたときの音の鳴り方 (PL/MN) と、パッドが所属するグループ (0~7) を設定します。設定範囲はPLO~PL7, MNO~MN7です。設定値の詳しい内容についてはP114をご参照ください。

• REV SEND (リバーブ SEND)

パッドごとにリバーブ送られる信号の量を調節します。設定範囲は0~127です。このパラメーターはトラックパラメーターのリバーブ SEND レベルに関係無く有効となります。

• NAME (プログラム名)

サンプラープログラムの名前を変更します。

• MEMORY REMAIN (残量)

パッドサンプラー用メモリーの残量を、容量または再生時間で表示します。上下のカーソルキーを使って表示をkB (キロバイト) 単位、またはms (ミリ秒) 単位に切り替えられます。

HINT

- MEMORY REMAINパラメーターは表示のみで、設定項目はありません。
- サンプルの割り当てを変更するには、左右のカーソルキーを使ってサンプル名を表示させ、再度 [INSERT/COPY] キーを押します。
- 通常は、パッドを叩くと割り当てられたサンプルが最後まで発音します。サンプルの発音を途中で止めたいときは、LEVELをゼロに設定したパッドをMNO~MN9の中から目的のパッドと同じグループに割り当てておき、サンプルの発音中にLEVELがゼロのパッドを叩きます。

11. 手順7~10を繰り返し、同じ要領で他のパッドにも サンプルを割り当ててください。

1つのサンプラープログラムには、合計22秒 (約2MB) のサンプルを割り当てできます。サンプルを割り当てているときに“SPL FULL”と表示された場合は、使用可能なメモリー容量を使い切ったことを示します。次の手順を参考にして、不要なサンプルを削除してください。

12. パッドに割り当てられたサンプルを削除したい場合は、 [DELETE/ERASE] キーを押し、続いて [ENTER]キーを押してください。

[DELETE/ERASE] キーを押すと、ディスプレイ2列目に“SURE?”と表示されます。[ENTER] キーを押すと削除が実行されます。

HINT

サンプルが削除されたパッドは、各種パラメーターが初期設定値に戻ります。

13. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを してください。

作成されたサンプラープログラムの内容は自動的にハードディスクに保存されます。

HINT

作成したサンプラープログラムは、他のプログラム番号にコピーしたり、削除したりできます。詳しくは次の項目をご参照ください。

サンプラープログラムを編集する

サンプラープログラムは、必要に応じて名前を付けたり、プログラム単位でコピー／削除したりできます。ここでは、サンプラープログラムを編集する方法を説明します。

サンプラープログラムに名前を付ける

サンプラープログラムに任意の名前を付けます。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。
2. リズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

3. [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押し、[ENTER]キーを2度押してください。

この状態で、パッドサンプラーに読み込むサンプラープログラムが選択できます。

4. ダイアルを回して、名前を変更したいサンプラープログラムを選び、[ENTER]キーを押してください。

サンプラープログラムが読み込まれ、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。

5. [KIT/PROG]キーを押してください。

サンプラープログラムの各種設定を行うメニューが表示されます。

```

PAD: 1-0
SAMPL000
  
```

6. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイにプログラム名を表示させてください。

```

NAME
SPL PRG1
  
```

7. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイヤルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字についてはP36をご参照ください。

8. 手順 7 を繰り返して希望する名前を付けてください。

9. 名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

変更した名前が確定し、サンプラープログラムの選択画面に戻ります。

メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

サンプラープログラムをコピーする

現在のプロジェクト内にあるサンプラープログラムを未使用のプログラム番号にコピー（複製）します。

HINT

プログラム番号がすべて使用されている場合は、“PRG FULL”と表示され、コピーを実行できません。不要なサンプラープログラムを削除してからコピー操作を行ってください。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。

2. リズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

3. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```

UTILITY
SPL PRG
  
```

4. ディスプレイに“UTILITY SPL PRG”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。

サンプラープログラムメニューが表示されます。

```
SPL PRG
SELECT
```

- 5.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“SPL PRG COPY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイにコピー元となるサンプラープログラムが表示されます。

```
PRG COPY
SPL PRG0 PRG:0
```

↑ ↑
コピー元のプログラム名 コピー元のプログラム番号

- 6.** ダイアルを回してコピー元となるサンプラープログラムを選び[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイにコピー先となるプログラム番号が表示されます。

```
PRG COPY
COPY TO PRG:1
```

↑
コピー先のプログラム番号

- 7.** ダイアルを回してコピー先となるプログラム番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“PRG COPY SURE?”と表示されます。

- 8.** コピーを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには繰り返し[EXIT]キーを押してください。

サンプラープログラムを削除する

プロジェクト内に保存された不要なサンプラープログラムを削除します。

NOTE

削除されたプログラムはあとから復活させることはできません。この操作は慎重に行ってください。

- 1.** メイン画面でディスプレイセクションの[RHYTHM]キーを押し、キーを点灯させてください。

- 2.** リズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

- 3.** ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
UTILITY
SPL PRG
```

- 4.** ディスプレイに“UTILITY SPL PRG”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。

サンプラープログラムメニューが表示されます。

```
SPL PRG
SELECT
```

- 5.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SPL PRG DELETE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わり、削除するプログラム番号が表示されます。

```
PRG DEL
SPL PRG0 PRG:0
```

↑ ↑
削除するプログラム名 削除するプログラム番号

- 6.** ダイアルを回して削除したいプログラム番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

“SPL DEL SURE?” と表示されます。

- 7.** 削除を実行するには、[ENTER]キーを押してください。

削除が完了すると、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

NOTE

プログラムをすべて削除すると、No.0のプログラムが自動的に作成されます。

パッドを使ってパッドサンプラーを演奏する

サンプラープログラムを選択し、パッドを使って演奏します。

- 1.** メイン画面でリズムセクションの [DRUM] キーと [BASS] キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

NOTE

- ・パッドサンプラーが呼び出されている間、ドラムキット/ベースプログラムは演奏できません。
- ・[DRUM]キーまたは[BASS]キーを押すと、ドラムキット/ベースプログラムが演奏可能な状態に戻せます。

- 2.** [RHYTHM]キーを押してキーを点灯させ、続いて [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY SPL PRG”と表示されます。

- 3.** [ENTER]キーを2回押してください。

[ENTER]キーを1回押すと、サンプラープログラムの各種操作を行うサンプラープログラムメニューが表示されます。“SPL PRG SELECT”と表示された状態でもう1回[ENTER]キーを押すと、表示が次のように変わります。

```
PRG SEL
SPL PRG1 PRG: 1
```

- 4.** ダイアルを回して演奏したいプログラムを選択し、[ENTER]キーを押してください。

選択したサンプラープログラムがパッドサンプラーに読み込まれます。読み込みが完了するとリズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。

- 5.** パッドバンクを切り替えるには、リズムセクションの[BANK/OCTAVE]キーを押してください。

パッドバンクの選択画面が表示されます。

```
PAD: SMPL          PAD BANK/OCTAVE
PadBank: 1
```

6. ダイアルを回して利用したいパッドバンク(1~3)を選んでください。

即座にパッドに割り当てられた音色が切り替わります。設定が終わったら、[EXIT]キーを押して元の画面に戻ってください。

7. パッドを叩いて演奏してください。

必要ならば、[DRUM]ステータスキーを使ってオン/オフを切り替えたり、[DRUM]フェーダーを使ってパッドサンプラーの音量を調節したりできます。

HINT

パッドの代わりにMIDI IN端子に接続した外部のMIDIコントローラーを使って演奏することも可能です。パッドサンプラーが受信するMIDIチャンネルや、パッドに対応するMIDIノートナンバーは、ドラムキットと共通です。

8. パッドを連打したいときは、[STEP]キーを押しながらパッドを叩いてください。

[STEP]キーを押しながらパッドを叩くと、1回叩くだけでそのパッドを連打できます(ロールプレイ機能)。連打を止めるにはパッドから手を放します。なお、[STEP]キーを先に放せば、パッドから手を放しても連打が続けられます。連打を止めるには、そのパッドをもう1回押してください。

ロールプレイ機能の詳細についてはP91をご参照ください。

元の画面に戻るには[EXIT]キーを押します。

HINT

ロールプレイ機能は、リズムパターンのリアルタイム入力中にも利用できます。

9. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

リズムパターンを使ってパッドサンプラーを再生する

ここでは、パッドサンプラーの音色を使ったリズムパターンのリアルタイム入力の方法や再生方法を説明します。

HINT

- ・ 入力したパターンを使ってリズムソングを作成することも可能です。
- ・ リズムパターンには、パッドを叩いた強さも記録されます。

NOTE

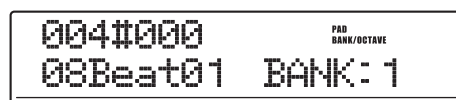
パッドサンプラーとドラムキット/ベースプログラムは同時には利用できません。ドラム/ベースを使ったリズムパターン/リズムソングの演奏をパッドサンプラーと同時に利用したいときは、あらかじめリズムパターンの演奏をオーディオトラックに録音しておいてください(→P44)。

1. メイン画面でリズムセクションの[DRUM]キーと[BASS]キーを同時に押してください。

リズムセクションの音色がパッドサンプラーに切り替わります。

2. リズムセクションの[PATTERN]キーを押し、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーを押してください。

両方のキーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能な状態となります。ディスプレイには、現在選ばれているリズムパターンが表示されます。



3. ダイアルを回して空のリズムパターンを選んでください。

4. ZERO[◀◀]キーを押してリズムパターンの先頭に移動してください。

必要ならば、リズムパターンの小節数や拍子、クオンタイズの値を調節してください(→P93)。

5. 必要ならば、[BANK/OCTAVE]キーとダイアルを使ってパッドバンクを選択してください。

パッドバンクを選択したら、[EXIT]キーを押して元の画面に戻ってください。

6. REC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。

前カウントが4拍鳴った後で、リズムパターンの記録が始まります。

7. メトロノームを聴きながら、パッドを叩いて演奏してください。

パッドサンプラーの演奏が、ドラムシーケンスに記録されます。

記録中にREC[●]キーを押せば、入力を中断してリハーサルを行ったり、パッドバンクを切り替えたりできます。再度REC[●]キーを押すと元に戻せます。

HINT

パッドの代わりにMIDI IN端子に接続した外部のMIDIコントローラーを使って入力することも可能です。

8. 記録された演奏を修正したいときは、リアルタイム入力中に次の操作を行ってください。

●特定のパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、消去したいサンプルが割り当てられたパッドを押します。キーとパッドを押さえ続けている間だけ、該当するパッドの演奏情報のみが消去されます。

●すべてのパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[DRUM]ステータスキーを押します。キーが押されている間だけ、演奏情報がすべて消去されます。

9. リアルタイム入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンが停止します。

10. 入力したリズムパターンを再生するには、ZERO [◀◀]キーを押してリズムパターンの先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。

内容に満足したら、STOP[■]キーを押してリズムパターンを停止させ、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

HINT

ドラムシーケンスのステップ入力を行ってリズムパターンを作成することも可能です。

パッドによるサンプラーの演奏をオーディオトラックに録音する

パッドを使ったパッドサンプラーの演奏をオーディオトラックに録音することも可能です。例えば、他のオーディオトラックを聴きながら、効果音をリアルタイム録音したい場合に便利です。

NOTE

- ・プログラム済みのリズムパターン/リズムソングが選ばれているときは、録音操作を行うとリズムパターン/リズムソングにより、パッドサンプラーが発音してしまいます。パッドの演奏のみを録音したいときは、空のリズムパターン/リズムソングを選んでください。
- ・パッドサンプラーとドラムキット/ベースプログラムは同時には利用できません。ドラム/ベースの演奏をパッドサンプラーと同時に利用したいときは、あらかじめリズムパターンの演奏をオーディオトラックに録音してください (→P44)。

1. メイン画面で [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
BOUNCE
REC TAKE
```

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BOUNCE REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で、バウンス実行時の録音ソースを選択できます。

```
REC SRC
MASTER
```

4. ダイアルを回して設定値を“DRUM TR”に変更し、[EXIT]キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

この状態でバウンス操作を行えば、パッドサンプラーの信号(ドラムトラック)を任意のオーディオトラックへ録音できます。

5. リズムセクションの [DRUM] キーと [BASS] キーを同時に押して、演奏する音色としてパッドサンプラーを選んでください。

6. 必要に応じて演奏したいサンプラープログラムを選択してください。

詳しくは「パッドを使ってパッドサンプラーを演奏する」(→P133) をご参照ください。

7. [EXIT] キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

8. 録音先となるオーディオ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。

9. コントロールセクションの [BOUNCE] キーを押して、キーを赤く点灯させてください。

10. REC [●] キーを押しながら PLAY [▶] キーを押して、バウンスを開始してください。

“カッカッカッカ” という前カウントが鳴った後、バウンスが始まります。

11. パッドを叩いて演奏してください。

パッドサンプラーの信号が、直接オーディオトラックに録音されます。

必要ならば、パッドバンクを切り替えたり、ロールプレイ機能を使って一定周期でパッドを発音させたりできます (→P133)

12. 録音を終えるには、STOP [■] キーを押してください。

13. ZERO [◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、PLAY [▶] キーを押して録音内容を確認してください。

14. 録音内容に満足したら、[BOUNCE] キーを押してキーを消灯させ、手順1~4を参考にして録音ソースの設定を “MASTER” に戻してください。

他のプロジェクトからサンプラープログラムを取り込む

必要ならば、他のプロジェクトで作成したサンプラープログラムを、現在操作しているプロジェクトに取り込みます。その操作方法は次の通りです。

HINT

取り込まれたプログラムは、現在パッドサンプラーで選ばれているサンプラープログラムに上書きされます。必要ならば、取り込みを実行する前に新規プログラムを作成し、そのプログラムをパッドサンプラーに読み込んでください。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [RHYTHM] キーを押し、キーを点灯させてください。

2. リズムセクションの [DRUM] キーと [BASS] キーを同時に押してください。

両方のキーが点灯し、パッドサンプラーが利用可能となります。

3. [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。表示が次のようになります。

```
UTILITY
SPL PRG
```

4. ディスプレイに “UTILITY SPL PRG” 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。

サンプラープログラムメニューが表示されます。

```
SPL PRG
SELECT
```

5. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “SPL PRG IMPORT” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のようになります。この状態で、サンプラープログラムの取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



- 6.** ダIALを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

選択したプロジェクトに含まれるサンプラープログラムが表示されます。



- 7.** ダIALを回して取り込みたいサンプラープログラムを選択し、[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。

- 8.** 取り込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

取り込みが完了すると、リズムパターンまたはリズムソングの選択画面に戻ります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

リファレンス [エフェクト]

ここでは、MRS-1608に内蔵されているエフェクトの機能や操作について説明します。

エフェクトについて

MRS-1608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種類のエフェクトが内蔵されています。それぞれ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選択できます。

- ① インプットミキサー
- ② トラックミキサーの任意のトラック
- ③ [MASTER]フェーダーの直前

インプットミキサーに挿入したときは、入力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。トラックミキサーのチャンネルに挿入したときは、オー

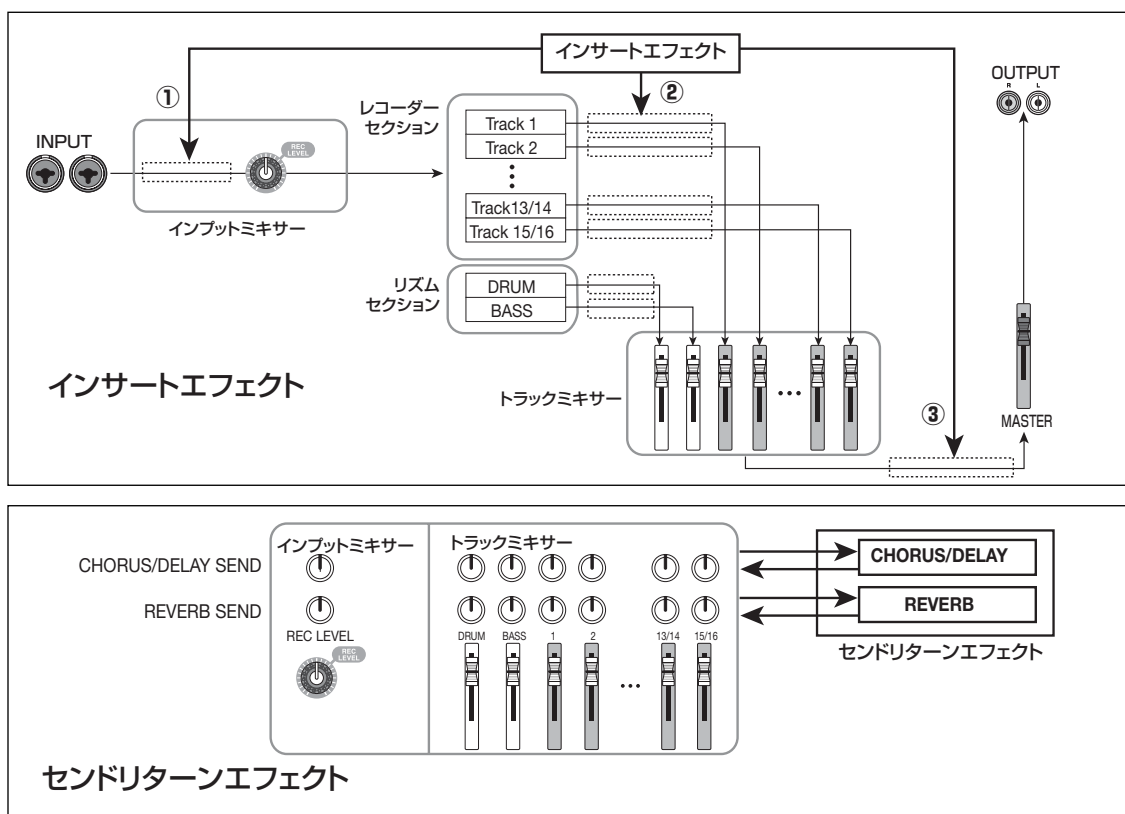
ディオトラックやドラム/ベーストラックの再生音を加工できます。

また、[MASTER]フェーダーの直前に挿入すれば、最終的なステレオミックス（マスタートラックに録音される信号）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。コーラス/ディレイ（CHORUS/DELAY）とリバーブ（REVERB）の2種類があり、それぞれ同時に使用できます。

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（エフェクトに送られる信号の量）を使って調節します。センドレベルを上げると、そのトラックの信号はセンドリターンエフェクトの入力に送られます（センド）。エフェクトで加工された信号はそのトラックの[MEDIA]フェーダーの直前に戻されてそのトラックの原音とミックスされます（リターン）。



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、パッチの編集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には、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど、効果の異なる複数の単体エフェクト（これを“エフェクトモジュール”と呼びます）が直列に配置されています。これらの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。

MRS-1608では次のアルゴリズムが利用できます。

● CLEAN

● DIST

● ACO/BASS SIM

● 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。

● DUAL MIC

2チャンネルが完全に独立した、モノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。

● 8x COMP EQ

8チャンネルの独立した入出力を持つアルゴリズムです。各チャンネルにハイパスフィルター（HPF）、コンプレッサー、EQが含まれており、それぞれ異なる設定で利用できます。

● LINE

シンセサイザーや電子ピアノなど、ライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

● MASTERING

最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

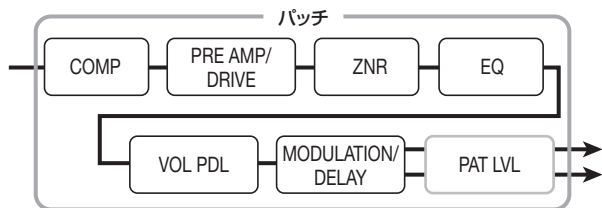
下の図は、アルゴリズムごとの信号の流れを表したものです。

HINT

- ・ 選択したアルゴリズムに応じて、エフェクトの入出力チャンネル数が変わります。挿入先の設定によっては、2系統の入力信号やエフェクトからのステレオ出力信号がモノラルにミックスされることがあります（→P141）。
- ・ 8x COMP EQアルゴリズムでは、8つのチャンネルでVOL PDLモジュールを共有します。

エフェクトモジュールは、効果の種類を決める“エフェクトタイプ”と効果のかかり具合を決める“エフェクトパラメーター”という2つの要素から構成されています。モジュールごとにエフェクトタイプやエフェクトパラメーターを調節したものを“パッチ”として保存できます。

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
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
DUAL MIC	→ COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DELAY → → COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DELAY →	モノラル×2→モノラル×2
8x COMP EQ	→ HPF → COMP/LIM → EQ → VOL PDL → → HPF → COMP/LIM → EQ → VOL PDL → …… → HPF → COMP/LIM → EQ → VOL PDL →	モノラル×8→モノラル×8 ※VOL PDLはすべての入力に共通
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION	ステレオ→ステレオ
MASTERING	3BAND COMP LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION RESONANCE	ステレオ→ステレオ



1つのプロジェクトには、9つのアルゴリズムに分類された320種類のパッチが含まれています。目的に応じたアルゴリズムを選び、そのアルゴリズムに含まれるパッチを選択するだけで、インサートエフェクトの設定を瞬時に切り替えられます。

アルゴリズムごとに利用可能なパッチ数は次の表の通りです。

アルゴリズム	パッチ (プログラム済みパッチ)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
DUAL MIC	50 (30)
8x COMP EQ	20 (10)
LINE	50 (30)
MASTERING	30 (21)

インサートエフェクトの挿入先を変える

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。しかし、必要に応じて挿入先を次の中から選択できます。

ディスプレイ	挿入先
IN	インプットミキサー
IN1~IN8	インプットミキサーのいずれかの入力
IN1-8	インプットミキサーのすべての入力
DRUM	ドラムトラックの出力
BASS	ベーストラックの出力
TR1~TR8	トラック1~8のいずれかの出力
TR1/2~TR15/16	いずれかのステレオトラックまたはモノラルトラック×2の出力
TR1-8	トラック1~8のすべての出力
TR9-16	トラック9~16のすべての出力
MASTER	[MASTER]フェーダーの直前

NOTE

- ・ IN1~IN8のいずれかが選択できるのは、8トラックレコーディング機能が有効なときに限られます。
- ・ TR1-8、TR9-16が選択できるのは、アルゴリズムとして8x COMP EQが選ばれているときに限られます。
- ・ IN1-8が選択できるのは、8トラックレコーディング機能が有効で、8x COMP EQアルゴリズムが選ばれているときに限られます。
- ・ 挿入先を選択した後にアルゴリズムを8x COMP EQに切り替えると、挿入先がIN1-8、TR1-8、TR9-16に切り替わります (どの挿入先が選ばれるかは直前に選ばれていた設定に応じて異なります)。

◆ インプットミキサーに挿入する (1~2トラックに録音する場合)

1. メイン画面で適切なインプットの [ON/OFF] キーが赤く点灯していることを確認し、エフェクトセクションの [INPUT SOURCE] キーを押してください。

ディスプレイに現在の挿入先が表示されます。



2. "IN" が選ばれていることを確認してください。

他の挿入先が選ばれているときは、ダイヤルを回して "IN" を選択してください (いずれかの [ON/OFF] キーを押して選択することも可能です)。

インプットミキサーを選択したとき、すべての [ON/OFF] キーが橙色に点灯します。この状態で手順1で選択されている 1~2チャンネルのインプットにエフェクトが挿入されます。

NOTE

8トラックレコーディング機能が無効のとき、8x COMP EQアルゴリズムを選択しても、挿入先としてインプットミキサーを選ぶことはできません。

3. メイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

◆ インプットミキサーに挿入する (8トラックに同時録音する場合)

8トラックレコーディング機能が有効なときは、任意の 1~2チャンネルまたは 8チャンネルのインプットにインサートエフェクトを挿入できます。

1. 8トラックレコーディング機能が有効で、インプット1～8の[ON/OFF]キーが赤く点灯していることを確認してください (→P45)。

2. [INPUT SOURCE]キーを押してください。

ディスプレイに現在の挿入先が表示されます。

3. ダイアルを回して挿入先となるインプットを選択してください。

8トラックレコーディング機能が有効なときは、現在選択されているアルゴリズムに応じて、操作が変わります。

● **8x COMP EQアルゴリズムが選ばれている場合**

IN1-8を選択します。この状態で、すべてのインプットの[ON/OFF]キーが橙色に点灯し、インプット1～8にエフェクトが挿入されます。

HINT

8x COMP EQ アルゴリズムのそれぞれのチャンネルに含まれるエフェクトは、個別にオフにできます。

● **それ以外のアルゴリズムが選ばれている場合**

IN1～IN8 (インプット1～インプット8) の中から、エフェクトを挿入したいインプットを選択します (挿入先となるインプットの[ON/OFF]キーが橙色に点灯します)。挿入先の選択には、インプットの[ON/OFF]キーを使うこともできます。2つの[ON/OFF]キーを同時に押せば、任意の2つのインプットにエフェクトを挿入できます (離れた位置のインプット同士でも選択できます)。

このとき、番号の小さいインプットの信号がエフェクトのLチャンネル、もう一方がRチャンネルに送られます。

HINT

任意の2つのインプットにエフェクトを挿入した場合、“INx/y (x/yにはそれぞれインプットの番号が入ります)” のように挿入先となる2つのインプットを並列に表示します。

4. 挿入先の選択が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

◆ **トラックの出力 / [MASTER] フェーダーの直前に挿入する**

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。

ディスプレイに現在設定されている挿入先が表示されます。

2. ダイアルを回して挿入先を選択してください。

選択されたトラックのステータスキーまたは[MASTER]ステータスキーが橙色に点灯します。挿入先の選択にこれらのキーを使うこともできます。奇数 / 偶数番号の順に並んだステータスキーを押せば、モノラルトラック×2を選択できます。

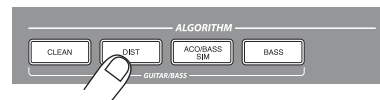
3. 挿入先の選択が終わったら、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

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. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーの中から、使用したいアルゴリズムに相当するキーを押してください。

該当するキーが点灯し、そのアルゴリズムのパッチを選択するインサートエフェクトのパッチ選択画面が表示されます。



インサートエフェクトのパッチを選ぶには、最初にアルゴリズム (エフェクトモジュールの組み合わせ) を指定します。いずれかの[ALGORITHM]キーを押すと、ディスプレイ1列目に“INSERT”と表示され、2列目には選んだアルゴリズムに含まれるパッチが表示されます。



NOTE

他のアルゴリズムから8x COMP EQアルゴリズムに切り替えると、挿入先がIN1-8、TR1-8、TR9-16のいずれかに切り替わります (どの挿入先が選ばれるかは、直前に選ばれていた設定に応じて異なります)。目的の挿入先が選ばれているか再度確認してください。

HINT

- ・ 8x COMP EQアルゴリズムは、8トラックレコーディング機能が無効の場合でも、トラックミキサーのトラック1～8または9～16に挿入してトラックの出力信号を加工できます。例えば、ミックスダウン時に8つのトラックの出力を個別に加工する目的で使用できます。
- ・ インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトを操作している間は、ディスプレイセクションの[EFFECT]キーが点灯します。メイン画面でこのキーを押せば、最後に操作していたエフェクトのパッチ選択画面を呼び出すことも可能です。

2. PATCH SELECT[▼]/[▲]キー、またはダイヤルを使ってパッチを選んでください。

即座に新しいパッチが呼び出されます。

HINT

パッチ名が“EMPTY”と表示されるものは空のパッチです。これを選んで効果はかかりません。

3. インサートエフェクトを一時的にオフにするには、エフェクトセクションの[BYPASS]キーを押してください。

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1回[BYPASS]キーを押すとバイパスが解除されます。

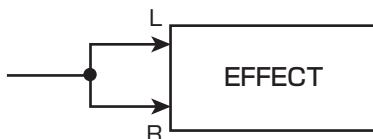
4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

なお、インサートエフェクト前後の信号の流れは、エフェクトを挿入した位置や、エフェクトを通過した信号の送り先に応じて次のように変化します。

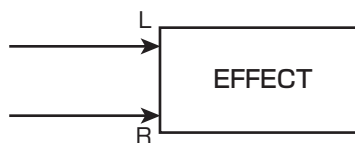
● モノラルインプット／モノラルトラックにモノラル入力のインサートエフェクトを挿入する場合



● モノラルインプット／モノラルトラックにステレオ入力（またはモノラル入力×2）のインサートエフェクトを挿入する場合



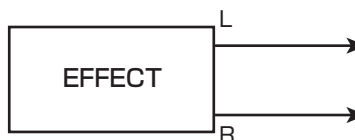
● ステレオインプット／ステレオトラックにステレオ入力（またはモノラル入力×2）のインサートエフェクトを挿入する場合



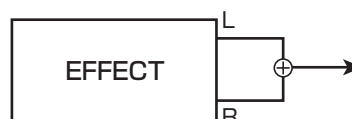
● ステレオインプット／ステレオトラックにモノラル入力のインサートエフェクトを挿入する場合



● インサートエフェクトの出力をステレオトラックまたは[MASTER]フェーダーに送る場合



● インサートエフェクトの出力をモノラルトラックに送る場合

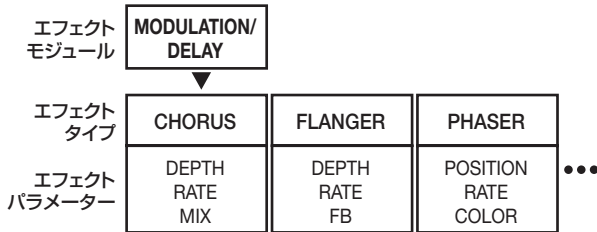
**HINT**

8x COMP EQアルゴリズムでは、8チャンネルの信号が個別にHPF／コンプレッサー／EQで加工されます。このため、チャンネルごとの入出力は常にモノラル入力／モノラル出力となります。

インサートエフェクトのパッチを編集する

インサートエフェクトの各モジュールには、効果のかかり具合を調節する“エフェクトパラメーター”が含まれています。このエフェクトパラメーターの設定値を調節すれば、好みの効果を作れます。また、一部のエフェクトモジュールには、効果の種類（エフェクトタイプ）を変更できるものもあります。例えば、MICアルゴリズムに含まれるMODULATION/DELAY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18種類のエフェクトタイプがあり、これらの中からいずれか1つを選んで利用できます (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種類も変化します)。



ここでは、現在選ばれているパッチのエフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターを調節したりする方法を説明します。

1. [ALGORITHM]キーを使ってアルゴリズムを選び、PATCH SELECT[▼]/[▲]キーまたはダイヤルを使って、編集したいパッチを選んでください。

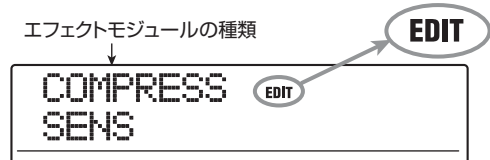
パッチで使用しているアルゴリズムは後から変更できません。このためパッチをゼロから作る場合でも、最初に目的のアルゴリズムを使用したパッチを選んでおく必要があります。

HINT

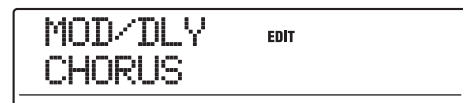
名前が“EMPTY”と表示されるパッチは、すべてのモジュールがオフ (または無効) に設定された空のパッチです。このパッチを編集すれば、ゼロからパッチが作れます。

2. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイ1列目にエフェクトモジュールの種類と“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチが編集可能になったことを表します。



3. 左右のカーソルキーを使って編集したいエフェクトモジュールを選んでください。



各エフェクトモジュールに対応するディスプレイ1列目の表示は下図の通りです。

HINT

- ZNR/VOL PDLモジュールを編集したいときはディスプレイ1列目に“TOTAL”と表示させます。
- DUAL MICアルゴリズムでは、L/Rチャンネルに配置されたモジュールを個別に編集できます。ディスプレイ1列目に“L”と表示される場合はLチャンネル、“R”と表示される場合はRチャンネルのモジュールが選択されています。
- 8x COMP EQアルゴリズムでは、1つのチャンネルに1系統のHPF/コンプレッサー/EQが含まれており、それぞれのエフェクトのオン/オフを個別に切り替えられます。なお、現在操作しているチャンネルは、ディスプレイ1列目の番号で確認できます。

アルゴリズム	モジュールの表示				
CLEAN DIST ACO/BASS sim BASS	COMPRESS COMP	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L COMP/LIM	MicPre L MICPRE	EQ L EQ	DELAY L DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
8 x COMP EQ	HPF1	HPF2	...	HPF8	TOTAL VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	ISOLATOR ISOLATOR	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/LO-FI	NORMLZR NORMALIZER	3BandEQ EQ	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL

NOTE

- ・ 上記の表はエフェクトモジュールがオン時の表示です。エフェクトモジュールがオフの場合は、ディスプレイ2列目に“-OFF-”と表示されます。
- ・ 8x COMP EQアルゴリズムには、ZNRモジュールはありません。

4. 現在選ばれているエフェクトモジュールのエフェクトタイプを変更するには、ダイヤルを回してください。

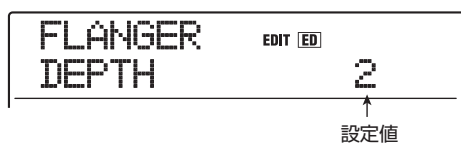
複数のエフェクトタイプを含むエフェクトモジュールでは、ディスプレイ2列目に現在選択されているエフェクトタイプ名が表示されます。この状態でダイヤルを回せばエフェクトタイプを変更できます。

**HINT**

パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”の表示が“EDITED”に変わります。設定内容を元に戻すと“EDIT”に戻ります。

5. 上下の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んでください。

次の図はエフェクトタイプ“FLANGER”のDEPTHパラメーターを表示させた場合の例です。

**HINT**

エフェクトタイプを選び直したいときは、上向きのカーソルキーを繰り返し押して、エフェクトタイプ名を表示させ、ダイヤルを回します。

6. ダイヤ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、巻末の資料をご参照ください。

7. エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えるには、目的のモジュールをディスプレイに表示させ、[ENTER]キーを押してください。

エフェクトモジュールをオフにすると、ディスプレイ2列目に“-OFF-”と表示されます。もう1回同じキーを押すとオンに戻ります。

**HINT**

8x COMP EQ アルゴリズムでは、エフェクトのオン/オフをチャンネル単位で一括して切り替えることはできません。しかし、切り替えたいエフェクトの設定値が表示されているときに [ENTER] キーを押せば、そのエフェクトをオフにできます。オンに戻すには、もう1回 [ENTER] キーを押します。

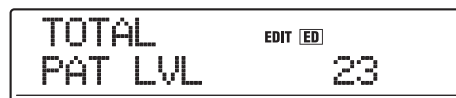
NOTE

“TOTAL” に含まれるモジュールはオフにできません。

8. 必要に応じて手順3～7を繰り返し、他のモジュールも編集してください。

9. パッチレベル (パッチの最終的な音量) を調節するには、左右の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。



10. 編集が終わったら[EXIT]キーを押してください。

インサートエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

NOTE

編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますのでご注意ください。なお、パッチの保存方法は次の項目をご参照ください。

インサートエフェクトのパッチの保存／入れ替えを行う

編集したパッチは、同じアルゴリズム内であれば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すれば、パッチのコピーが作れます）。必要ならば、パッチ同士を入れ替えて並べ替えることも可能です。

1. インサートエフェクトのパッチ選択画面で [STORE] キーを押してください。

現在選択しているパッチが保存待機状態になります。この状態で、保存または入れ替えのどちらを行うか選択できます。



2. 左右のカーソルキーを使って、“STORE TO (保存)” または “SWAP TO (入れ替え)” のいずれかの操作を選んでください。

3. ダイアルを回して保存／入れ替え先のパッチ番号を選んでください。

4. 保存／入れ替えを実行するには、[STORE] キーを押してください。

保存／入れ替えが完了するとインサートエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

なお、[STORE] キーの代わりに [EXIT] キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

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。
- ・ 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むことも可能です（→P149）。

インサートエフェクトのパッチ名を変える

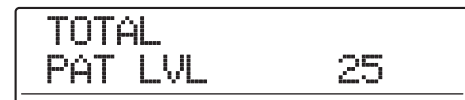
現在選ばれているインサートエフェクトのパッチ名を変更します。

1. [ALGORITHM] キーを使って名前を変更したいパッチが含まれるアルゴリズムを選び、PATCH SELECT [▼] / [▲] キーまたはダイアルを回してパッチを選択してください。

2. [EDIT] キーを押してください。

現在選択されているパッチが編集可能になります。

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “TOTAL PAT LVL” と表示させてください。



4. 下向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイに “PAT NAME” と表示させてください。

この状態で、選択したパッチ名を編集できます。点滅する文字は変更可能であることを表します。



5. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイアルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字については、P36をご参照ください。

6. 手順5を繰り返して、希望する名前を付けてください。

7. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの [STORE] キーを2回押してください。

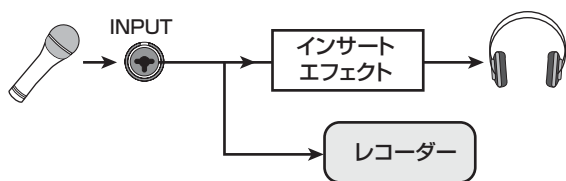
変更した名前でもパッチが保存され、インサートエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

NOTE

パッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、以前のパッチ名に戻ってしまいますのでご注意ください。

モニター信号のみ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がインプットミキサーに挿入されているとき、通常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のみにインサートエフェクトをかけ、トラックには未加工の入力信号を録音することも可能です。例えば、ボーカルをエフェクトなしで録音するときでも、モニター信号のみにマイク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。
2. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

3. 左右の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、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
REC SRC
WET
```

この画面では、トラックに録音する信号を次の2つの中から選べます。

● WET

インサートエフェクトを通過した信号がトラックに録音されます（初期設定）。

● DRY

入力信号がインサートエフェクトで加工されずにトラックに録音されます。ただし、この場合でも MASTER OUTPUT 端子からの出力信号には、インサートエフェクトがかかります。

4. ダialを回して設定値を “DRY” に切り替えてください。
5. 設定が終わったら [EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

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せん。必要ならば、他のパートの録音を始める前に設定値を “WET” に戻してください。

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）のパッチの選択方法やパッチの編集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、いずれも効果の種類を決める“エフェクトタイプ”と、エフェクトの効き具合を調節する“エフェクトパラメーター”という2つの要素が含まれています。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。

新規作成されたプロジェクトには、リバーブ用のパッチ30種類と、コーラス／ディレイ用のパッチ30種類が含まれています。パッチを読み込むエフェクトを選び、パッチを選択する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られます。

エフェクトごとに利用可能なパッチ数は次の通りです。

エフェクト	パッチ番号(プログラム済みパッチ)
REVERB	30(22)
CHORUS/DELAY	30(18)

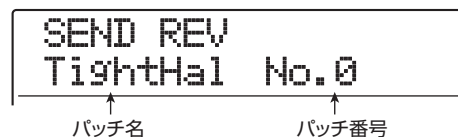
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

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. エフェクトセクションの [REVERB] キー、または [CHORUS/DELAY] キーを押してください。

キーを押すと、該当するエフェクトのパッチを選択するセンドリターンエフェクトのパッチ選択画面が表示されます。

例えばリバーブエフェクトのパッチを選んだときは、次のように表示されます。



2. PATCH SELECT[▼]/[▲]キー、またはダイヤルを使ってパッチを選んでください。

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 LEVEL パラメーター、および CHORUS/DELAY SEND LEVEL パラメーターの値を上げておけば、PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、新しいパッチの効果を確認できます。

HINT

- ・トラックミキサーの操作方法についてはP80をご参照ください。
- ・[REVERB]キーおよび[CHORUS/DELAY]キーの点灯/消灯は、そのエフェクトのオン/オフの状態を表します。これらのキーを押すたびにオン/オフが切り替わります。

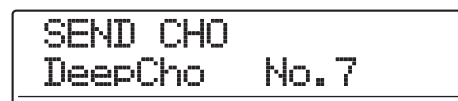
3. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

センドリターンエフェクトのパッチを編集する

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチを編集する方法を説明します。

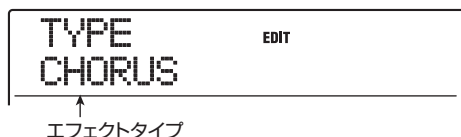
1. エフェクトセクションの [REVERB] キー、または [CHORUS/DELAY] キーを押してください。

2. PATCH SELECT[▼]/[▲]キー、またはダイヤルを回して編集したいパッチを選んでください。



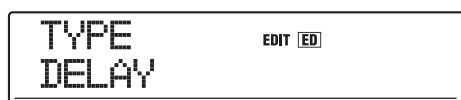
3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイの上部に“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチが編集可能になったことを表します。最初に[EDIT]キーを押したときは、そのセンドリターンエフェクトで選ばれているエフェクトタイプが表示されます。



- 4.** 必要ならば、ダイヤルを回してエフェクトタイプを変更してください。

エフェクトタイプが切り替わると、それに応じて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”の表示が“EDITED”に変わります。設定内容を元に戻すと“EDIT”に戻ります。

- 5.** 上下の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んでください。

ディスプレイ1列目にエフェクトタイプ、2列目にエフェクトパラメーターとその設定値が表示されます。



HINT

エフェクトタイプを選び直したいときは、上向きのカーソルキーを繰り返し押し、エフェクトタイプ名を表示させ、ダイヤルを回します。

- 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/ディレイで選択できる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も編集してください。

- 8.** 編集が終わったら[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選択画面に戻ります。

NOTE

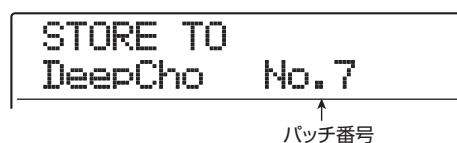
編集したパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、編集内容が失われますのでご注意ください。なお、パッチの保存方法は次の項目をご参照ください。

センドリターンエフェクトのパッチの保存/入れ替えを行う

編集したパッチは、同じセンドリターンエフェクト内であれば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すれば、パッチのコピーが作れます）。必要ならば、パッチ同士を入れ替えて並べ替えることも可能です。

- 1.** センドリターンエフェクトのパッチ選択画面で [STORE]キーを押してください。

現在選択しているパッチが保存待機状態になります。この状態で、保存または入れ替えのどちらを行うか選択できます。



- 2.** 左右のカーソルキーを使って、“STORE TO (保存)” または “SWAP TO (入れ替え)” のいずれかの操作を選んでください。

- 3.** ダイヤルを回して保存/入れ替え先のパッチ番号を選んでください。

- 4.** 保存/入れ替えを実行するには、[STORE]キーを押してください。

保存/入れ替えが完了すると、センドリターンエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

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。
- 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むことも可能です（→P149）。

センドリターンエフェクトのパッチ名を変える

現在選ばれているセンドリターンエフェクトのパッチ名を変更します。

1. エフェクトセクションの [REVERB] キー、または [CHORUS/DELAY] キー を押し、PATCH SELECT [▼] / [▲] キーまたはダイヤルを使って名前を変更したいパッチを選択してください。
2. [EDIT] キーを押し、続いて下向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイに "PAT NAME" と表示させてください。

これで、選択したパッチの名前を編集できます。点滅している文字は変更可能であることを表します。

```
PAT NAME
DeepCho
```

3. 左右のカーソルキーを使って変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイヤルを回して新しい文字を選んでください。

選択可能な文字については、P36をご参照ください。

4. 手順3を繰り返して、希望する名前を付けてください。
5. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの [STORE] キーを2回押してください。

変更した名前パッチが保存され、センドリターンエフェクトのパッチ選択画面に戻ります。

他のプロジェクトからパッチを取り込む

必要ならば、ハードディスクに保存されている他のプロジェクトから、すべてのパッチ、またはインサートエフェクト/センドリターンエフェクトの特定のパッチを取り込むことができます。

NOTE

取り込みを実行すると、操作中のプロジェクトのパッチに上書きされます。必要なパッチを誤って消去しないようご注意ください。

1. [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押して "UTILITY IMPORT" と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
IMPORT
ALL
```

2. 左右のカーソルキーを使って、ALL (すべてのパッチを取り込む場合) または PATCH (単一パッチを取り込む場合) を選択し、[ENTER] キーを押してください。

この状態で取り込み元となるプロジェクトを選択できません。

```
IMPORT
PRJ005 PRJ 005
```

3. ダイヤルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER] キーを押してください。

ここから先の操作は、手順2で選んだ内容に応じて異なります。

● ALLを選んだ場合

ディスプレイに "IMPORT SURE?" と表示されていることを確認し、手順5へ進んでください。

● PATCHを選んだ場合

ディスプレイに取り込み元となるパッチが表示されます。ダイヤルとアルゴリズムキー、または [REVERB]/[CHORUS/DELAY] キーを使って、取り込みたいパッチを選び [ENTER] キーを押すと、取り込み先のパッチを選択できるようになります。手順4へ進んでください。

4. ダイアルを回して取り込み先を選び、[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. 取り込みを実行するには[ENTER] キーを押してください。

選択したプロジェクトのすべてのパッチ、または指定した単一のパッチが取り込まれます。すべてのパッチを取り込んだ場合は、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選択画面に戻ります。

また、単一のパッチを取り込んだ場合は、手順3の画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

リファレンス[CD作成]

ここではMRS-1608に搭載されているCD-R/RWドライブを使って、オーディオCDを作成したり、ハードディスク上のプロジェクトをCD-R/RWディスクに保存したりする方法を説明します。

NOTE

- ・ CD-R/RWドライブが搭載されていないMRS-1608では、この章で説明する機能は利用できません。
- ・ ミックスモードCD、コピーコントロールCDを再生したり、取り込んだりすることはできません。

オーディオCDの作成について

MRS-1608では、プロジェクトごとのマスタートラックを素材にして、CD-R/RWディスクにCD-DA形式のオーディオデータを書き込み、オーディオCDを作成できます。

MRS-1608では、次の2種類の方法でオーディオCDが作成できます。

●プロジェクト単位で書き込む

単体プロジェクトを1つずつ選び、そのマスタートラックの内容を書き込んでいく方法です。この方法で書き込んだ場合、CD-R/RWディスクに“ファイナライズ”と呼ばれる処理を行うまで、オーディオデータを追記できます。

●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、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一括して書き込む方法です。この方法で書き込んだ場合、CD-R/RWディスクが自動的にファイナライズされます。

HINT

“ファイナライズ”とは、CD-R/RWディスクに書き込まれたCD-DAをMRS-1608以外でも再生できるようにするための処理です。1回ファイナライズ処理を行うと追記できなくなります。

NOTE

- ・ オーディオCDには、マスタートラックのVテイクがそのまま記録されます。トリミング機能（→P52）を利用して、あらかじめ前後の不要な部分を削除しておいてください。
- ・ Vテイクの長さが4秒以下のマスタートラックは書き込めません。

CD-R/RWディスクについて

オーディオCDの作成には、CD-RディスクまたはCD-RWディスクのどちらでも使用できます。それぞれのディスクの特徴は次の通りです。

●CD-R

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。代表的な容量として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を行うまでは、オーディオデータを追記できます。ファイナライズ処理したCD-Rは、通常のCDプレーヤーで再生可能です。

●CD-RW

データを記録／追記したり、記録されたデータをすべて消去したりできるメディアです。代表的な容量として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、未使用またはすべてのデータを消去したCD-RWディスクが必要です。また、ファイナライズ処理を行うまで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ないことがあります。

ディスク	書き込み	追記	消去
CD-R	一度だけ可能	可能	不可
CD-RW	消去すれば何度でも可能	可能	可能

NOTE

フォーマット済みとして市販されているCD-RWディスクを使う場合、最初に消去操作（→P159）を行ってからご使用ください。

オーディオCDを作成する

ここでは、完成したプロジェクトを素材にして、オーディオCDを作成する方法を説明します。

プロジェクト単位でオーディオCDを作成する

現在操作しているプロジェクトのマスタートラックの内容をCD-R/RWディスクに書き込みます。プロジェクト単位でオーディオCDを作成する場合は、マスタートラックの任意のVテイクをオーディオCDの素材として選択できます。

1. 内蔵CD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

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/RWディスク、またはすべてのデータが消去されたCD-RWディスクを使用します。

オーディオデータが記録されている場合でも、ファイナライズされていなければ追記できます。

2. 書き込み元となるプロジェクトを読み込んでください。

NOTE

書き込み操作を始める前に、素材となるVテイクのトリミングを済ませておいてください (→P52)。

3. メイン画面でコントロールセクションの [CD-R/RW] キーを押してください。

CD-R/RWの各種操作を行うCD-R/RWメニューが表示されます。

```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

4. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されているのを確認し、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
AUDIO CD
BURN CD
```

5. ディスプレイに“AUDIO CD BURN CD”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。

“BURN CD TIME”と表示され、現在書き込み元として選ばれているマスタートラック (V テイク) の長さがカウンターに表示されます。

このときPLAY[▶] キーを押すと現在選ばれているVテイクを試聴できます。

```
BURN CD
TIME
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 327320
```

↑
マスタートラックの長さ

HINT

下向きのカーソルキーを押してディスプレイ2列目に“REMAIN”と表示させると、挿入されているディスクの残量をカウンターで確認できます。上向きのカーソルキーを押すと、元の表示に戻ります。

6. 素材となるVテイクを変更するには、[EDIT] キーを押してください。

キーが押されると、表示が次のように変わります。

```
TAKE SEL
MASTER 1 TR M- 1
```

NOTE

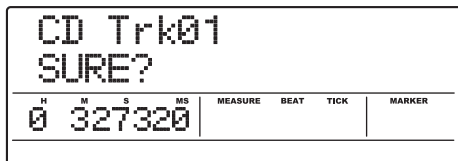
録音されていないマスタートラックのVテイクは、選択できません。

この状態で、ダイヤルを回してVテイクを選びます。手順5の画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。必要ならばVテイクを試聴して、正しいVテイクが選ばれているか確認してください。

7. [ENTER] キーを2回押してください。

1回押すと“CD Trkxx WRITE?”と表示され、もう1回押すと“CD Trkxx SURE?”と表示されます (xx にはトラック番号が入ります)。CD-R/RWディスクに追記する場合、この表示で書き込むプロジェクトのトラック

番号が確認できます。



8. 書き込みを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

書き込みを実行すると、ディスプレイに“wait...”と表示されます。このとき、ディスプレイのカウンターでは書き込み作業の進行状況が確認できます。書き込みが完了すると、ディスプレイに“CD Trkxx COMPLETE (xxにはトラック番号が入ります)”と表示されます。

9. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

再度手順2～8を繰り返せば、ディスクにオーディオデータを追記できます。

HINT

- ・トラックを追記した場合、曲と曲との間に、自動的に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/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プレーヤーでは再生できません（ファイナライズ処理をしていないCD-R/RWディスクをMRS-1608で試聴する方法は→P157）。

アルバム単位でオーディオCDを作成する

ハードディスク上に保存された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、CD-R/RWディスクに一括して書き込みます。この方法では、書き込みが完了したときに、自動的にファイナライズ処理が行われます。

アルバム単位で書き込みを行う場合は、各プロジェクトで最後に選択されたマスタートラックのVテイクが素材として選ばれます。

アルバム単位で書き込む方法には次の2種類があります。

●トラックアットワンス (TAO)

アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックを、1トラックずつ書き込みます。トラックアットワンスで作成したCD-RディスクをCDプレーヤーで再生する場

合、トラック間に2秒間のギャップ（無音部分）が入りません。

●ディスクアットワンス (DAO)

アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックを、一括して書き込みます。ディスクアットワンスで作成したCD-RディスクをCDプレーヤーで再生する場合、トラック間にギャップは入りません。また、必要ならばプロジェクトに登録されたマークをPQサブコード（トラックの開始/終了位置などを表す各種情報）として利用し、1つのプロジェクトを複数のトラックに分割してオーディオCDを作成できます。

HINT

シーケンスプレイ機能をj作成したプレイリストをアルバムに取り込むことも可能です（→P156）。

NOTE

書き込み操作を始める前に、素材となるVテイクのトリミングを済ませておいてください。

1. 内蔵CD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

このとき、未使用のCD-R/RWディスク、またはすべてのデータが消去された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、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

3. メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

4. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”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。

表示が次のように変わります。



5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD ALBUM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で書き込み方法が選択できます。

```
ALBUM
BurnType  DAO
```

6. ダイアルを回して“DAO (ディスクアットワンス)”または“TAO (トラックアットワンス)”を選び、[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アルバム画面が表示されます。

```
END OF
ALBUM      Track 1
-----
H   M   S   MS  MEASURE  BEAT  TICK  MARKER
0   0   0   0
```

ディスプレイの“END OF ALBUM”という表示は、アルバムの最後を表します。アルバムが空のときは、アルバムの先頭に“END OF ALBUM”が入ります。

7. ダイアルを回して、アルバムのトラック1に登録したいプロジェクトを選んでください。

“END OF ALBUM”が次のトラック番号（この例ではトラック2）に移動し、表示が次のように変わります。



この間、PLAY[▶]キーを押して、現在表示されているプロジェクトのスタートトラックを試聴できます。

NOTE

- ・ マスタートラックで未録音のVティクが選ばれているプロジェクトは、書き込み元として選択できません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのマスタートラックで選ばれているVティクを確認してください。
- ・ アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックのデータが消去された場合、アルバムは空になります。

8. アルバムのトラック1に書き込むプロジェクトを選んだら、右向きのカーソルキーを押して、トラック2に進んでください。

表示が次のように変わります。

```
END OF
ALBUM      Track 2
```

9. ダイアルを回して、アルバムのトラック2に登録したいプロジェクトを選んでください。

10. 同じ要領で、トラック3以降のプロジェクトを選んでください。

ディスクの空き容量が許す範囲で、最大99トラックまで登録できます。

HINT

下向きのカーソルキーを押してディスプレイ2列目に“REMAIN”と表示させれば、挿入されているCD-R/RWディスクの残量をカウンターで確認できます。上向きのカーソルキーを押すと元の表示に戻ります。

- アルバムに登録されたプロジェクトを変更するには
左右のカーソルキーを使って、プロジェクトを変更したいトラック番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選択し直します。

- アルバムにプロジェクトを挿入するには
左右のカーソルキーを使って挿入したいトラック番号を選び、リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押すと、ディスプレイに“INSERT?”と表示されます。この状態で、ダイアルを回して挿入したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押します（それ以降のトラック番号が付け直されます）。

- 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
左右のカーソルキーを使って、削除したいトラック番号を選び、リズムセクションの[DELETE/ERASE]キーを押すと、ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キーを押します（それ以降のトラック番号が付け直されます）。

- 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
アルバム画面で、リズムセクションの[DELETE/ERASE]キーを押し、続いて下向きのカーソルキーを押します。ディスプレイに“ALL DEL SURE?”と表示されたこと

を確認し、[ENTER]キーを押します。

●マスタートラックのVテイクを切り替えたいときは

繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻り、Vテイクを切り替えたいプロジェクトを読み込んで、マスタートラックのVテイクを選びます。目的のVテイクを選んだら、再度アルバム画面を表示させます。

11. 最後のトラックのプロジェクトをアルバムに登録したら、[ENTER]キーを2回押してください。

次の画面が表示されます。



ALBUM
SURE?

HINT

[ENTER]キーを1回押すと、ディスプレイに“xxTracks BURN?”(xxにはトラック数が入ります)”と表示されます。ディスクに書き込む総トラック数は、ここで確認できます。

12. 書き込みを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

書き込みを実行すると、ディスプレイに“wait...”と表示されます。このとき、ディスプレイのカウンターでは書き込み作業の進行状況が確認できます。

書き込みが完了すると、自動的にディスクが排出され、表示が“ALBUM NEXT?”に変わります。同じ内容のディスクをもう1枚作成したいときは、未使用のCD-R/RWディスク、またはすべてのデータが消去されたCD-RWディスクに入れ替えて[ENTER]キーを押します。書き込みを終了したいときは、[EXIT]キーを押します。

13. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

マーカー機能を使ってトラックを分割する

ディスクアットワンスでオーディオCDを作成するときには、必要に応じてプロジェクトに登録されたマークをPQサブコード（トラックの開始/終了位置などを表す各種情報）として利用し、1つのプロジェクトを複数のトラックに分割してオーディオCDが作成できます。マークによる分割の有効/無効はプロジェクトごとに設定できます。例えば、複数の楽曲をライブ録音したプロジェクトを素材にしてオーディオCDを作成する場合、各曲の先頭にマークを登録しておけば、楽曲ごとの開始位置をCDプレーヤーで素早く検索できます。

NOTE

マークを使ってトラックを分割するには、プロジェクト内に最低2つのマーク（プロジェクトの先頭に登録されたマーク00を含みます）が登録されている必要があります。

1. 複数のトラックに分割したいプロジェクトを読み込み、トラックを分割したい位置にマークを登録してください。

マークを使ったトラックの分割は、プロジェクト単位でマークの有効/無効を設定します。不要なマークは、あらかじめ削除しておいてください。

2. 「アルバム単位でオーディオCDを作成する」の手順1～6を参考にして、書き込み方法としてDAO（ディスクアットワンス）を選び、アルバム画面を表示させてください。

END OF				Track 1			
ALBUM							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	0	0				

3. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、アルバムにプロジェクトを登録してください。

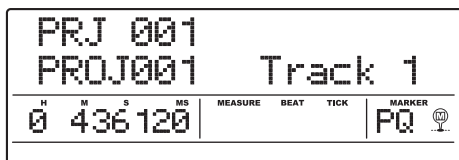
4. 左右のカーソルキーを使って、複数のトラックに分割したいプロジェクトを選択してください。

5. コントロールセクションの[MARK]キーを押してください。

そのプロジェクトに登録されたマークがPQサブコードとして利用できるようになります。このとき、MARKER

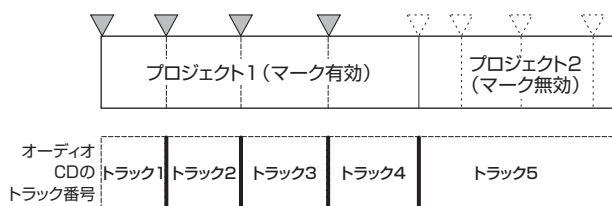
欄には“PQ”の文字とマーカーアイコンが表示されます。再度 [MARK] キーを押せば、元の状態に戻せます。マークの有効／無効の切り替えは、アルバム画面が表示されている間いつでも行えます。

例えば、オーディオCDのトラック1に登録したプロジェクトでマークを有効にした場合、次のように表示されます。



プロジェクトを分割すると、アルバム内のトラック数が増え、それ以降のプロジェクトにトラック番号が付け直されます。

例えば、プロジェクトに4つのマークが登録されていた場合、オーディオCDのトラックが次のように分割されます。



これ以降は、通常と同じ操作でオーディオCDが作成できます。

NOTE

- ・トラックが思ったように分割されない場合は、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻り、問題のプロジェクトでマークが適切に登録されているかを確認してください。
- ・マーカー同士の間隔が極端に狭い場合、ディスプレイに“ERROR Track Is Short”と表示され、そのプロジェクトのマークを有効にできません。
- ・アルバムに登録できるトラック数は最大99トラックです。あるプロジェクトでマークを有効にすると99トラックを超えてしまう場合は、“ERROR Too Many Track”と表示され、マークを有効にできません。

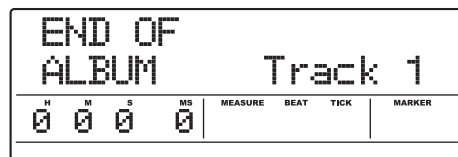
プレイリストをアルバムに取り込む

MRS-1608には複数のプロジェクトのマスタートラックをリスト（プレイリスト）に登録し、連続して再生するシーケンスプレイ機能（→P177）が搭載されています。必要ならば、アルバム単位でオーディオCDを作成するときこのプレイリストを取り込みます。

HINT

アルバムに取り込めるのは、10種類のプレイリストのうち、いずれか1つです。

1. 「アルバム単位でオーディオCDを作成する」の手順1～6を参考にして、ディスプレイにアルバム画面を表示させてください。



2. ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

表示が次のようになります。この状態で、アルバムに取り込むプレイリスト（1～10）が選択できます。



3. ダイアルを回して取り込みたいプレイリストを選び、[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] キーを押してください。

取り込みが実行され、アルバム画面に戻ります。

HINT

プレイリストの取り込み後は、通常と同じようにアルバムの編集が行えます。

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。この機能を使うと、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクでも再生できます。

NOTE

- ・ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクは、この方法以外では再生できません。
- ・ミックスモードCD、コピーコントロールCDは再生できません。

1. 内蔵CD-R/RWドライブにオーディオCDを挿入してください。

2. メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

3. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されているのを確認し、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
AUDIO CD
BURN CD
```

4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD PLAYER”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

オーディオCDの再生を行うCDプレーヤー画面が表示されます。ディスプレイ2列目には、挿入したオーディオCDのトラック番号と再生方法が表示されます。また、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクを挿入した場合は、“*”マークが表示されます。



5. トラック番号を選択してください。

FF[▶▶]キーを押すと1つ先のトラック、REW[◀◀]キーを押すと1つ手前のトラックを選択できます。

6. オーディオCDの再生方法を選ぶには、上下のカーソルキーを使ってください。

再生方法は次の2種類から選択できます。

●DIGITAL (デジタル再生)

CDのオーディオ信号をデジタル領域でMRS-1608内部に取り込み、再生を行います。オーディオ信号はリアパネルのMASTER OUTPUT端子、DIGITAL OUTPUT端子、フロントパネルのMASTER PHONES端子から出力されます(初期設定)。

オーディオCDの再生音量は、[MASTER]フェーダーを使って調節できます。

●ANALOG (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から再生します。オーディオCDの再生音量は、CD-R/RWドライブのボリュームコントロールを使って調節できます。

7. オーディオCDを再生するには、PLAY[▶]キーを押してください。

選択されているトラックが再生されます。トラックの最後まで再生が終わると、次のトラックを引き続き再生します。また、オーディオCDの再生中は[MASTER]フェーダーを除くフェーダー、EQ、リバース、コーラス/ディレイ、パンはすべて無効となります。

8. トラックの選択や停止／一時停止を行うには、トランスポートセクションの各キーを操作してください。

●PLAY[▶]キー

アナログ再生中にこのキーを押すと、一時停止となります。

●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、手前のトラックの先頭まで戻ります。

9. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

CD-R/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/RWディスクを、1枚のオーディオCDとして完成させる処理です。CD-Rディスクにファイナライズ処理を行えば、一般のCDプレーヤーで再生できるようになります（CD-RWディスクは、ファイナライズしても一般のCDプレーヤーでは再生できないことがあります）。なお、ファイナライズ処理を行うと、それ以上トラックは追記できません。

1. 内蔵CD-R/RWドライブにファイナライズ処理を行いたいディスクを挿入してください。

2. メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

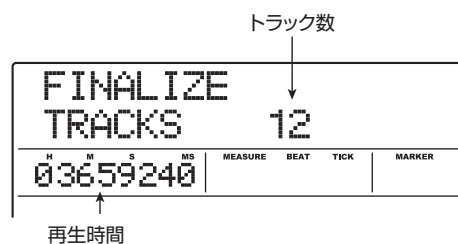
3. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されているのを確認し、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
AUDIO CD
BURN CD
```

4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD FINALIZE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、挿入されているCD-R/RWメディアに記録されているトラック数が表示されます。また、カウンターには、曲間のギャップを含むディスク全体の再生時間（時間／分／秒）が表示されます。



5. [ENTER]キーを押してください。
ディスプレイに“FINALIZE 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1回 [ENTER] キーを押してください。

CD-R/RW ディスクのファイナライズが始まります。処理が完了すると、ディスプレイに“FINALIZE COMPLETE”と表示されます。

- 7.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

HINT

CD-RW ディスクは、ファイナライズ処理を行った後からでも、すべてのデータを消去して空の状態に戻せます。

CD-RWディスクを消去する

CD-RW ディスクに記憶されたすべての情報（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。

- 1.** 内蔵CD-R/RWドライブに内容を消去したいディスクを挿入してください。

- 2.** メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

- 3.** ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されているのを確認し、[ENTER] キーを押してください。

HINT

CD-RW ディスクの消去は、バックアップメニュー（→P.161）でも行えます。ディスプレイに“BACK UP CDRW ERS”と表示させて [ENTER] キーを押すと、以下同じ操作でCD-RW ディスクの消去が行えます。

- 4.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD CDRW ERS”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
CDRW ERS
NORMAL
```

- 5.** 上下のカーソルキーを使って、CD-RW ディスクの消去方法を次の2つ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する方法です。QUICKに比べて長い時間がかかります（650 MB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るため、通常はこの方法をお勧めします。

●QUICK

CD-RW ディスク上からトラック情報の領域のみを消去する方法です。NORMALに比べて短時間で消去を実行できます。

6. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“CDRW ERS SURE?”と表示されます。

7. 消去を実行するにはもう1回 [ENTER] キーを押してください。

CD-RWディスクの消去が開始されます。消去が完了すると、ディスプレイに“CDRW ERS COMPLETE”と表示されます。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

オーディオCDをプロジェクトに取り込む

内蔵CD-R/RWドライブに挿入したオーディオCDからオーディオデータを取り込んで、任意のトラック/Vテイクに録音します。取り込まれたオーディオデータは、通常のトラックと同じように再生/編集が行えます。例えば、市販のサンプリング CD からドラムやギターのフレーズを取り込みたいときに便利です。

オーディオCDの取り込みは、トラック単位で行います。トラックの一部だけを取り出したいときは、取り込みを行った後に不要な部分をトリミングしてください(→P52)。

NOTE

- 取り込まれたオーディオデータは、取り込み先で現在選ばれているVテイクに書き出されます。必要ならば、あらかじめ取り込み先のトラックでVテイクを選んでおいてください。
- 他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除いて、権利者に無断で使用することは法律で禁止されています。
- ミックスモードCD、コピーコントロールCDのオーディオトラックは取り込めません。

1. 内蔵CD-R/RWドライブに、データを取り込みたいオーディオCDを挿入してください。**2.** 「オーディオCDを再生する」(→P157)の手順2~5を参考に、CDプレーヤー画面を表示させ、取り込み元となるオーディオCDのトラックを選んでください。**3.** REC[●]キーを押してください。

表示が次のようになります。この状態で、オーディオデータの取り込み先が選択できます。

```

READ DST
TR 1/2

```

4. ステータスキーまたはダイヤルを使って取り込み先となるトラックを選択してください。

取り込み先として選択できるのは、奇数/偶数番号の順に並んだモノラルトラック×2 (1/2、3/4、5/6、7/8)、ステレオトラック (9/10~15/16) またはマスタートラック (MASTER) に限られます。

5. [ENTER]キーを押してください。

取り込み先が確定し、ディスプレイに“READ CD SURE?”と表示されます。取り込み先のトラック/Vテイクにオーディオデータが存在するときは“OverWrt?”と表示されます。取り込みを実行すると、そのオーディオデータは上書きされます。

6. 取り込みを実行するには、[ENTER] キーを押してください。

オーディオCDからの取り込みが始まります。取り込みが完了すると、CDプレーヤー画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、1つずつ手前の手順に戻せます。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

バックアップCDの作成と読み込み

ここでは、プロジェクトのバックアップをCD-R / RW ディスクに保存したり、CD-R / RW ディスクから保存したプロジェクトを読み込む方法を説明します。

バックアップの作成には、プロジェクト単位で保存する方法とすべてのプロジェクトを一括保存する方法の2種類があります。

CD-R / RW ディスクに単体プロジェクトを保存する

ハードディスク上の任意のプロジェクトを選び、そのバックアップをCD-R / RW ディスクに保存します。

HINT

バックアップを作りたいプロジェクトのサイズが、CD-R / RW ディスクの容量を越える場合は、複数のディスクに分割して保存できません。

1. 内蔵CD-R / RWドライブにCD-R / RWディスクを挿入してください。

プロジェクトを保存する場合は、未使用のCD-R / RW ディスク、または消去済みのCD-RW ディスクを使用します。

2. メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R / RW]キーを押してください。

CD-R / RWメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“CD-R / RW BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。

```
BACKUP
SAVE
```

4. ディスプレイに“BACKUP SAVE”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。

表示が次のように変わります。この状態で、保存元となるプロジェクトが選択できます。

```
SAVE
PRJ005      PRJ 005
↑           ↑
プロジェクト名   プロジェクト番号
```

5. ダイアルを回して保存したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

保存するプロジェクトが確定し、ディスプレイにそのプロジェクトの容量がMB（メガバイト）単位で表示されます。

```
PRJ SIZE
108MB
```

6. [ENTER]キーを押してください。

保存先となるフォルダ名が表示されます。ここでいうフォルダとは、保存先のCD-R / RWドライブに作られる階層のことです。1つのプロジェクトに含まれる各種データは、すべて1つのフォルダ内に保存されます。

保存操作を実行すると、CD-R / RW ディスクに新しいフォルダが作成され、自動的に“PROJxxx（xxxにはプロジェクト名が入ります）”という名前が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。

```
FldrName
PROJ001
```

7. 保存先のフォルダ名を変更したいときは、左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して新しい文字を選んでください。

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： _（アンダースコア）

8. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SAVE SURE?”と表示されます。

9. 保存を実行するには[ENTER]キー、中止したいときは[EXIT]キーを押してください。

保存を実行すると、ディスプレイに“DISCxxx BURNING (xxxにはディスク番号が入ります)”と表示されます。保存が完了すると、ディスプレイに“SAVE COMPLETE”と表示されます。

なお、プロジェクトが1枚のCD-R/RWディスクに収まらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され、表示が次のように変わります。

CHANGE
DISC002

この画面が表示された場合は、新しいCD-R/RWディスクに入れ替えて[ENTER]キーを押してください。バックアップが再開されます。2枚目のディスクにも収まらないときは、この操作を繰り返します。

NOTE

複数のディスクに分割して保存したデータは、保存時と同じ順番で読み込む必要があります。バックアップの作成時には、ケースやラベルにディスク番号をメモしてください。

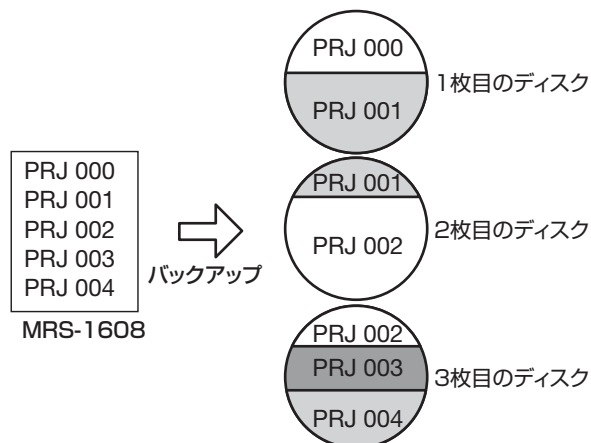
HINT

ディスクが排出されたときに、保存操作を中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx” (xxxにはディスク番号が入ります)と表示されたときに[EXIT]キーを押すと“SAVE CANCEL?”と表示されず。保存操作を中止するには[ENTER]キーを押します。

- 10.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを保存する

ハードディスク上に保存されているすべてのプロジェクトのバックアップをCD-R/RWディスクに保存します。すべてのプロジェクトの総容量がCD-R/RWディスクの容量を越える場合は、番号の小さいプロジェクトから順番に、複数のディスクに分割して保存されます。



NOTE

すべてのプロジェクトを一括して保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行います。

- 1.** 内蔵CD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

プロジェクトを保存する場合は、未使用のCD-R/RWディスク、または消去済みのCD-RWディスクを使用します。

- 2.** メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

- 3.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“CD-R/RW BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“BACKUP SAVE”と表示されます。

- 4.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BACKUP ALL SAVE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

すべてのプロジェクトをバックアップするのに必要な容量がMB (メガバイト) 単位で表示されます。

SIZE
1137MB

- 5.** [ENTER]キーを押してください。
表示が次のように変わります。

```
ALL SAVE
SURE?
```

6. 保存を実行するには[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、番号の小さいプロジェクトから順番に保存されます。ディスプレイにはディスク番号、保存中のプロジェクト番号、“BURNING”の文字が表示されます。

ディスク番号

```
DISC001
BURNING PRJ 004
```

現在保存中のプロジェクト番号

保存が完了すると、“ALL SAVE COMPLETE”と表示されます。

なお、すべてのプロジェクトが1枚のCD-R/RWディスクに収まらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され、表示が次のように変わります。

```
CHANGE
DISC002 PRJ 005
```

途中まで保存されたプロジェクト番号

このとき右側に表示されるプロジェクト番号は、途中まで保存されたプロジェクトを表します。新しいCD-R/RWディスクに入れ替えて[ENTER]キーを押してください。バックアップが再開されます。2枚目のディスクにも収まらないときは、この操作を繰り返します。

NOTE

こうして作成されたバックアップから任意のプロジェクトを読み込む場合、目的のプロジェクトのデータが保存されたディスクを最初に挿入する必要があります。バックアップ作成時には、ケースやラベルにディスク番号とそのディスクに保存されたプロジェクト番号をメモしてください。

HINT

ディスクが排出されたときに保存操作を中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx” (xxxの位置にはディスク番号が入ります)と表示されているとき[EXIT]キーを押すと“ALL SAVE CANCEL?”と表示されます。保存操作を中止するには[ENTER]キーを押します。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む

CD-R/RWディスクに保存されたプロジェクトを、ハードディスクに読み込みます。

NOTE

すべてのプロジェクトのバックアップを一括して保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行います。

1. メイン画面で、コントロールセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“CD-R/RW BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“BACKUP SAVE”と表示されます。

3. 左右の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。

CD-R/RWドライブのトレイが開き、表示が次のように変わります。

```
LOAD
InsDisc1
```

4. プロジェクトを保存したCD-R/RWディスクをドライブに挿入してください。

保存されている内容に応じて、適切なCD-R/RWディスクを挿入してください。

●CD-R/RWディスクに単体プロジェクトのバックアップを保存した場合

ディスク番号1のディスクを挿入します。

●CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトのバックアップを保存した場合

読み込みたいプロジェクトが保存されているディスク(複数のディスクに分割されている場合は、そのプロジェクト

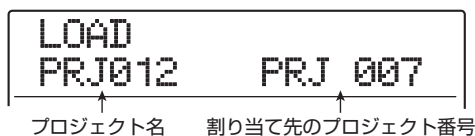
の最初のデータが保存されているディスク) を挿入します。

NOTE

複数のディスクに分割して保存したプロジェクトを読み込む場合は、必ずそのプロジェクトの最初のデータが保存されている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、そのプロジェクトは読み込めません。

5. [ENTER]キーを押してください

そのディスクに保存されているプロジェクト名と、プロジェクトの割り当て先となる番号が表示されます。



HINT

プロジェクトの割り当て先には、最も番号の小さい空のプロジェクト番号が割り当てられます。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たりすることはありません。

6. 読み込み元のフォルダ名を確認したいときは、下向きのカーソルキーを押してください。

ディスプレイ 2 列目にフォルダ名が表示されます。上向きのカーソルキーを押せば、元の表示に戻せます。

7. ダイアルを回して読み込みたい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“LOAD SURE?”と表示されます。

8. 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。

読み込みを実行すると、ディスプレイに“Wait...”と表示されます。読み込みが完了すると、表示が“LOAD COMPLETE”に変わり、CD-R/RWディスクが排出されます。

プロジェクトが複数のディスクに分割されていた場合、最初のディスクの読み込みが終わると CD-R/RW ディスクが排出され、表示が次のように変わります。



この画面が表示された場合は、次のCD-R/RWディスクに入れ替えて、[ENTER]キーを押してください。読み込みが再開されます。これ以降、そのプロジェクトが保存された最後のディスクが読み込まれるまで、操作を繰り返してください。

NOTE

複数のディスクに分割して保存されたプロジェクトは、正しい順番でディスクを挿入しなければ、正常な読み込み操作ができません。

HINT

ディスクが排出されたときに読み込みを中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx” (xxx にはディスク番号が入ります) と表示されているときに [EXIT] キーを押すと“LOAD CANCEL?”と表示されます。読み込みを中止するには [ENTER] キーを押します。

9. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

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について説明します。

プロジェクトについて

MRS-1608 では、作成した楽曲を再現するのに必要な各種データを“プロジェクト”という単位で管理します。ハードディスクに保存されたプロジェクトを読み込めば、いつでも楽曲を元の状態に復元できます。1つのプロジェクトには、次のような情報が含まれます。

- ・トラック1～16およびマスタートラックのVテイク1～10に記録されているオーディオデータ
- ・各トラックで選択されているVテイク番号
- ・ミキサーの設定状態
- ・シーン0～99の保存内容
- ・シーンパラメーターの有効／無効の設定
- ・インサートエフェクト／センドリターンエフェクトで選ばれているパッチ番号とパッチ内容
- ・リズムパターンの内容
- ・リズムソングの内容
- ・ドラム／ベーストラックで現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムの番号
- ・パッドサンプラーのサンプラープログラム
- ・サンプラープログラムで利用しているサンプル
- ・フレーズプール内のオーディオデータ
- ・プレイリストの内容
- ・その他必要なファイル

NOTE

録音／再生が行えるのは、現在読み込まれているプロジェクトに限られます。同時に複数のプロジェクトは操作できません。

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コピーなど、プロジェクトの各種操作について説明します。これらの操作は、ある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

プロジェクトの基本操作

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

プロジェクトの操作項目を選ぶ、プロジェクトメニューが表示されます。

A rectangular menu box with a thin border containing the text "PROJECT SELECT" in a monospaced font.

HINT

[PROJECT] キーを押すと、現在読み込まれているプロジェクトが自動的に保存されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、次の中から目的の項目を選んでください。

● PROJECT SELECT

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読み込みます。

● PROJECT NEW

新規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プロテクト機能のオン／オフを設定します。

●PROJECT SEQ PLAY

ハードディスク上に保存されている複数プロジェクトのスタートトラックを連続再生します (→P177)。

3. [ENTER] キーを押して、該当する機能を実行してください (または、設定内容を変更してください)。詳しい操作方法については、各項目の説明をご参照ください。
4. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

なお、手順 2 で選択した項目によっては、機能を実行した後、自動的にメイン画面へと戻ります。

プロジェクトを読み込む

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。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考にし、ディスプレイに“PROJECT SELECT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

読み込み元となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。



2. ダイアルを回して読み込みたいプロジェクトを選んでください。
3. 読み込みを実行するには[ENTER] キーを押してください。

読み込みが完了すると、メイン画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

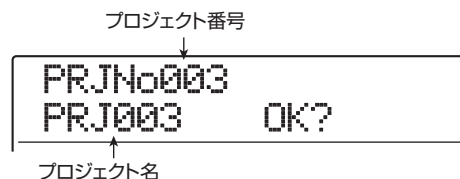
MRS-1608 の電源を入れると、前回操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

新規プロジェクトを作成する

新しいプロジェクトを作成します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考にし、ディスプレイに“PROJECT NEW”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

作成されるプロジェクトの名前および番号が表示されます。



新規作成されるプロジェクトの番号は、空のプロジェクトのうち最も番号の小さいものが自動的に選ばれます。初期状態では“PRJxxx” (xxxにはプロジェクト番号が入ります) という名前が付けられます。

なお、プロジェクト名の1文字目が点滅します。これは、プロジェクト名が変更可能なことを表します。

2. 必要ならば、プロジェクトに名前を付けてください。

プロジェクト名を変更するには、左右の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ます。なお、プロジェクト名は後からでも変更できます (→P168)。

3. プロジェクトを作成するには[ENTER]キーを押してください。

プロジェクトが作成されると、そのプロジェクトが自動的に読み込まれ、メイン画面が表示されます。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

HINT

メイン画面でレコーダーが停止しているときは、[NEW PROJECT]キーを押すだけで手順1の画面が表示できます。

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

現在読み込まれているプロジェクトの容量、ハードディスクの空き容量、録音可能な残り時間などを表示します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考にし、ディスプレイに“PROJECT SIZE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

2. 上下のカーソルキーを使って、次の中から確認したい情報をディスプレイに表示させてください。

●REMAIN (MB単位)

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。

```
REMAIN
027920MB
```

●REMAIN (h/m単位)

録音可能な残り時間 (1トラック換算) を時間 (h) / 分 (m) / 秒単位で表示します。

```
REMAIN
92h12m11
```

●PRJ SIZE (MB単位)

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 SIZE
000175MB
```

●PRJ SIZE (h/m単位)

現在読み込まれているプロジェクトの録音時間 (1トラック換算) を、時間 (h) / 分 (m) / 秒単位で表示します。

```
PRJ SIZE
00h34m47
```

メイン画面に戻るには[EXIT]キーを繰り返し押してください。

NOTE

- ・ これらの情報は表示するだけで、変更することはできません。
- ・ 録音可能な残り時間は概算です。目安としてお考えください。

プロジェクトを複製する

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、新規プロジェクトに複製 (コピー) します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考にし、ディスプレイに“PROJECT COPY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

コピー元となるプロジェクトの名前および番号が表示されます。

```
PRJ COPY
PRJ003 PRJ 003
```

↑ ↑
プロジェクト名 プロジェクト番号

2. ダイアルを回してコピー元となるプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。この状態でコピー先のプロジェクト番号が指定できます。

```
PRJ COPY
COPY TO PRJ 004
```

↑
コピー先のプロジェクト番号

3. ダイア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“PRJ COPY SURE?”と表示されます。

4. コピーを実行するには[ENTER]キーを押してください。

コピーが完了すると、自動的にコピー先のプロジェクトが読み込まれ、メイン画面が表示されます。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。

プロジェクトを消去する

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消去します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に、ディスプレイに“PROJECT ERASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



2. ダイアルを回して消去する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“PRJ ERS SURE?”と表示されます。

3. 消去を実行するには[ENTER]キーを押してください。

消去が実行されたら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

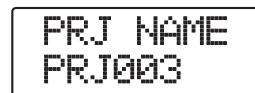
- ・ 1回消去したプロジェクトは復活できません。この操作は慎重に行ってください。
- ・ プロテクトがかかっているプロジェクトは消去できません。プロテクトをオフにしてから再度操作してください。
- ・ 現在読み込まれているプロジェクトを消去すると、番号の最も小さいプロジェクトが読み込まれます。

プロジェクト名を変更する

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。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に、ディスプレイに“PROJECT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在のプロジェクト名が表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字に点滅部分を合わせ、ダイアルを回して文字を選んでください。

使用可能な文字については、P36をご参照ください。名前の入力が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

プロジェクトにプロテクトをかける

現在読み込まれているプロジェクトにライトプロテクト（書き換え保護）をかけて、プロジェクトの保存／消去や内容の変更を禁止します。プロテクトをオンにすると、次の操作が禁止されます。

- ・ プロジェクトの消去
- ・ レコーダーの録音／編集
- ・ Vテイクの変更
- ・ パッチの編集（モジュールのオン／オフを含む）
- ・ リズムパターンとリズムソングの記録／編集
- ・ シーンの保存、マーカーの設定など
- ・ フレーズループの作成
- ・ パッドサンプラー機能のサンプラープログラムの作成

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考にし、ディスプレイに“PROJECT PROTECT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

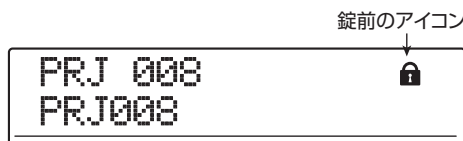
ディスプレイにプロジェクトのオン／オフ設定が呼び出されます。



PRJ PRT
OFF

2. ダイアルを回して“ON”（プロテクトを有効にする）または“OFF”（プロテクトを解除する）を選んでください。

プロテクトがかかっているプロジェクトを読み込んでいるときは、ディスプレイの右上に錠前のアイコンが表示されます。



錠前のアイコン
PRJ 008
PRJ008

プロテクトのオン／オフ設定は、切り替えた時点で即座に有効となります。設定が終わったら、繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

NOTE

プロテクトがオフのプロジェクトは、電源をオフにしたときや、他のプロジェクトを読み込んだときに、必ずハードディスクに保存されます。楽曲が完成したら、完成後に行った操作が誤って保存されないように、プロテクトをオンにすることをお勧めします。

リファレンス[MIDI]

ここでは、MRS-1608のMIDIに関連する各種設定と操作方法について説明します。

MIDIについて

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) は、電子楽器やコンピューターなどの機器同士で、演奏情報などさまざまなメッセージをやり取りするための規格です。

MRS-1608には、外部MIDI機器とMIDIメッセージをやり取りするために、次のMIDI端子が搭載されています。



● MIDI IN端子

外部MIDI機器からMIDIメッセージを受信する端子です。主に、外部機器からリズムセクションの各音色（ドラムキット／ベースプログラム／パッドサンプラー）を演奏するときに利用します。

● MIDI OUT端子

MRS-1608から外部MIDI機器へMIDIメッセージを送信する端子です。リズムパターンやリズムソングの演奏情報、および同期情報を外部機器に送信するときに利用します。

MIDIを使ってできること

MRS-1608では、MIDIを使って次のことが行えます。

● 演奏情報の送受信

外部のMIDIキーボードやコンピューターからMRS-1608のMIDI IN端子に演奏情報（ノートオン／オフメッセージ）を送り、リズムセクションの各音色を演奏できます。リズムパターンを作成するときに、外部MIDIキーボードを使って演奏情報を入力することも可能です。また、MRS-1608のパッドを叩いたときや、リズムソング／リズムパターンを再生したときは、MIDI OUT端子からノートオン／オフメッセージが出力され、外部MIDI音源を演奏できます。

● 同期用メッセージの送信

MRS-1608のMIDI OUT端子からMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器にタイミングクロック（MIDIクロック）やMIDIタイムコード（MTC）を送り、お互いを同期走行させたり、トランスポートやロケート操作を連動できます。

● プログラムチェンジの送受信

外部MIDI機器からMRS-1608のMIDI IN端子にプログラムチェンジを送り、リズムセクションの各音色の番号を切り替えられます。また、MRS-1608側で音色を切り替えたときに、その音色に該当するプログラムチェンジを出力し、シンセサイザーなどの外部MIDI機器の音色を切り替えることも可能です。

● コントロールチェンジの送受信

外部MIDI機器からMRS-1608のMIDI IN端子にコントロールチェンジを送り、ドラム／ベーストラックの音量を調節できます。また、リズムソングに記録されたドラム／ベーストラックの音量情報を、MIDI OUT端子からコントロールチェンジとして出力できます。

● SMFの再生

CD-ROM／R／RWディスクから、フォーマット0のSMF（スタンダードMIDIファイル）をプロジェクトに取り込むことが可能です。取り込んだSMFは、内蔵音源や外部音源を使って、レコーダーやリズムセクションと連動させて再生できます（SMFプレーヤー機能）。

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方法を説明します。設定方法は、項目ごとにほとんど共通化されています。その基本操作は次の通りです。

MIDI設定の基本操作

1. ディスプレイセクションの [RHYTHM] キーを押し、続いて [UTILITY/TRACK EDIT] 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。

2. 左右の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。

ディスプレイの表示が次のように変わります。この状態でMIDIの各種項目が選択できます。

4. 左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

- DRUM CH

ドラムキットの送受信MIDIチャンネルを設定します。

- BASS CH

ベースプログラムの送受信 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のオン/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のオン/オフを設定します。

- COMMAND

スタート/ストップ/コンティニューの送信のオン/オフを設定します。

- PRG CHG

プログラムチェンジの送信のオン/オフを設定します。

- MTC

MIDIタイムコードの送信のオン/オフを設定します。

HINT

- ・ SMFの再生方法についてはP174をご参照ください。
- ・ MTCの送信がオンにされている間は、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/コンティニューの送信がすべてオフとなります。
- ・ コントロールチェンジは、ドラムキット/ベースプログラムの送受信MIDIチャンネルがオフの場合を除き、常に送受信されます。

5. [ENTER] キーを押して選んだ項目の設定内容を表示し、ダイヤルを回して設定を変更してください。

各項目の詳しい内容は、この後の説明をご参照ください。

6. 設定が終わったら、[EXIT] キーを繰り返し押してメイン画面に戻ってください。

ドラムキット/ベースプログラムのMIDIチャンネルを設定する

ドラムキット/ベースプログラムが演奏情報を送受信するMIDIチャンネルを設定します。

[MIDI設定の基本操作]の1~4を参考に、“MIDI DRUM CH”または“MIDI BASS CH”と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

- 1~16CH

MIDIチャンネルを1~16の中から選択します(初期設定: DRUM CH=10CH、BASS CH=9CH)。

- OFF

チャンネルメッセージ(ノートオン/オフ、プログラムチェンジ、コントロールチェンジなど)を送受信しません。

MIDIチャンネル(1~16)を設定すると、外部MIDI機器から該当するMIDIチャンネルのノートオン/オフメッ

セージを送信したときに、対応する音色を演奏できます。また、MRS-1608のリズムパターン／リズムソングを再生したときは、ドラム／ベーストラックの演奏情報がノートオン／オフメッセージとして出力されます。

タイミングクロックの送信のオン／オフを切り替える

同期用 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。

「MIDI 設定の基本操作」の手順 1～4 を参考に「MIDI CLOCK」と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

```
CLOCK
ON
```

● ON (送信オン)

MRS-1608を走行させたときに、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は送信されません。

タイミングクロックは、演奏中のリズムパターン／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、楽曲に合わせてリズムパターン／リズムソングのテンポを設定しておく必要があります。また、MRS-1608と外部MIDI機器の小節表示を一致させるには、楽曲に合わせてリズムパターン／リズムソングの拍子を設定します。

NOTE

タイミングクロックは、ドラム／ベーストラックをミュートしているとき ([DRUM]／[BASS]ステータスキーが消灯します) でも、出力されます。

HINT

- ・ MRS-1608と外部MIDI機器のトランスポート操作やロケート操作を一致させるには、タイミングクロック以外に、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの送信もオンにしてください。
- ・ タイミングクロックと他のMIDIメッセージを同時に送信すると、同期走行が不安定になることがあります。タイミングクロックを送信するときは、ドラムキット／ベースプログラムのMIDIチャンネルの設定をオフ (OFF) にしておくことをお勧めします。

ソングポジションポインターの送信のオン／オフを切り替える

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とは、現在位置を先頭からの拍数／クロック数で示す MIDI メッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。

「MIDI 設定の基本操作」の手順 1～4 を参考に、「MIDI SPP」と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

```
SPP
ON
```

● ON (送信オン)

MRS-1608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は送信されません。

スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを切り替える

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／コンティニューとは、MIDI機器の走行や停止といった操作をコントロールするMIDIメッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。

「MIDI 設定の基本操作」の手順 1～4 を参考に、「MIDI COMMAND」と表示させてから [ENTER] キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

```
COMMAND
ON
```

● ON (送信オン)

MRS-1608の走行を開始／停止させたときに、スタート／ストップ／コンティニューの中の該当するMIDIメッセージが送信されます。

● OFF (送信オフ)

スタート／ストップ／コンティニューは送信されません。

プログラムチェンジの送信のオン/オフを切り替える

プログラムチェンジを送信するかどうかを設定します。プログラムチェンジは、シンセサイザーの音色番号などを切り替えるときに利用するMIDIメッセージです。「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、「MIDI PRG CHG」と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

PRG CHG
ON

● ON (送信オン)

MRS-1608のリズムセクションの音色を切り替えたときに、該当するMIDIチャンネルからプログラムチェンジが送信されます(初期設定)。

● OFF (送信オフ)

プログラムチェンジは送信されません。

HINT

プログラムチェンジの受信のオン/オフを切り替える項目はありません。ドラムキット/ベースプログラムのMIDIチャンネルがオフになっていない限り、プログラムチェンジは常に受信します。

MIDIタイムコード(MTC)の送信のオン/オフを切り替える

同期用MIDIメッセージとしてMIDIタイムコード(MTC)を送信するかどうかを設定します。「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に「MIDI MTC」と表示させてから[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

MTC
30

● 24 (24フレーム/秒)

● 25 (25フレーム/秒)

● 29.97nd (29.97フレーム/秒、ノンドロップ)

● 30 (30フレーム/秒、ノンドロップ)

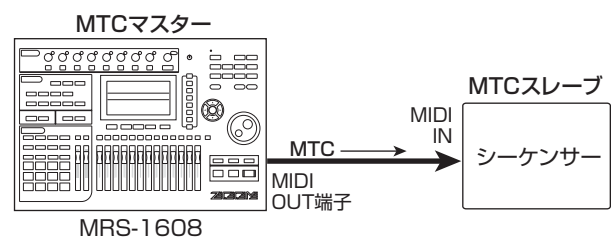
MRS-1608を走行させたときに、該当するフレーム/秒のMTCが送信されます。

● OFF (送信オフ)

MTCは送信されません。

MTCはレコーダーの時間情報に従って出力されます。MTCを使って同期を行う場合、MRS-1608は必ずMTCの送信側(MTCマスター)として動作します。実際に同期走行を行うときは、あらかじめMTCの受信側(MTCスレーブ)の機器を、受信したMTCに追従して再生するように設定しておきます。

例えば、MIDIシーケンサーと同期させる場合、次のように接続します。



HINT

- ・ MTCはMIDIタイミングクロックに比べ、より高い精度で同期走行が行えます。
- ・ MTCの送信がオンにされている間は、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/コンティニューの送信がすべてオフとなります。

SMFプレーヤーを使う

SMFプレーヤー機能を使えば、CD-ROM/R/RWディスクからフォーマット0のSMF（スタンダードMIDIファイル）を取り込んで、レコーダーやリズムセクションと同期して再生できます。SMFの演奏情報は、リズムセクションの各音色やMIDI OUT端子に接続したMIDI音源などを演奏できます。

ここでは、SMFを取り込む方法や、SMFを再生する方法を説明します。

HINT

“フォーマット0”とは、1トラックにすべてのMIDIチャンネルの演奏情報を含むタイプのSMFです。

NOTE

以下の場合には取り込みが行えません。

- ・ フォーマット1または2のSMF
- ・ ISO9660 Level 2規格に準拠していないCD-ROM/R/RWディスク上のファイル
- ・ セッションが閉じられていないCD-R/RWディスク上のファイル

プロジェクトにSMFを取り込む

CD-ROM/R/RWディスク上のSMFを取り込みます。1つのプロジェクトには最大100のSMFを取り込みます。

1. SMFが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクをCD-R/RWドライブに挿入してください。
2. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。
3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY SMF”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SMFの取り込みや再生するSMFの選択を行うSMFメニューが表示されます。



4. ディスプレイに“SMF IMPORT”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。

CD-ROM/R/RWディスクに保存されているSMFのファイル名が表示されます。



5. ダイアルを回して取り込みたいSMFを選んでください。

NOTE

目的のSMFが表示されない場合、フォーマット0のSMFかどうかを確認ください。

6. 取り込みを実行するには[ENTER]キーを押してください。

取り込みが実行されると、CD-R/RWドライブからディスクが排出されます。他のSMFを取り込みたいときは手順1～6を繰り返してください。

7. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

HINT

オプションカードUIB-02を使えば、コンピューターからプロジェクトへと、SMFを直接取り込むことも可能です。これを行うには、各プロジェクトに相当するPROJxxxフォルダ（xxxにはプロジェクト番号が入ります）の内部にSMFをコピーします。

SMFの出力先を選択する

SMFを再生するときは、すべての演奏情報を外部音源に送るか、特定チャンネルのみ演奏情報を内部音源に送るかを選択できます。SMFの出力先は、次の2つのパラメーターを使って設定します。

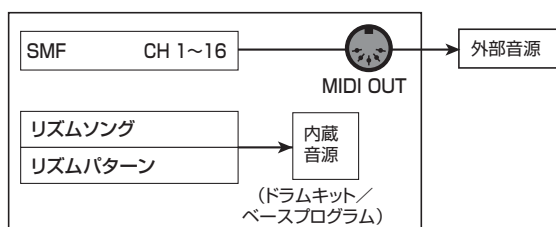
● SMF ChToDrum

SMFの演奏情報のうち、内蔵のドラムキットに送られるMIDIチャンネル（1～16）を選択します。ここで選んだMIDIチャンネルの演奏情報は、MIDI OUT端子には送信されません。また“OFF”に設定した場合、演奏情報はドラムキットに送られません。

● SMF ChToBass

SMFの演奏情報のうち、内蔵のベースプログラムに送られるMIDIチャンネル（1～16）を選択します。ここで選んだMIDIチャンネルの演奏情報は、MIDI OUT端子には送信されません。また“OFF”に設定した場合、演奏情報はベースプログラムに送られません。

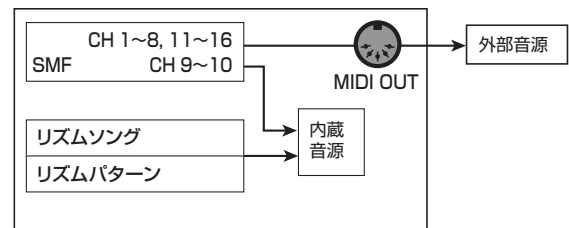
次の図は、MRS-1608をSMFプレーヤーとして利用し、外部音源を演奏する場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報をMIDI OUT端子のみに送信しています。



NOTE

上図の設定でSMFを再生すると、MRS-1608のリズムソングやリズムパターンが同時に演奏されます。ドラムキット／ベースプログラムを鳴らしたくない場合は、[DRUM]／[BASS]ステータスキーを消灯させるか、空のリズムソング／リズムパターンを選んでください。

また次の図は、MRS-1608の内蔵音源と外部音源を組み合わせて演奏する場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報のうち、MIDIチャンネル9をベースプログラム、MIDIチャンネル10をドラムキットに送り、残りのMIDIチャンネルをMIDI OUT端子から出力しています。



NOTE

- 上図の設定でSMFを再生すると、SMFの演奏情報と同時に、リズムソング／リズムパターンの演奏情報が内蔵音源へと送られます。ドラムキット／ベースプログラムをSMFに対してのみ反応させるには、あらかじめ空のリズムソング／リズムパターンを選ぶ必要があります。
- 内蔵音源に送られるMIDIチャンネルにプログラムチェンジやコントロールチェンジ（ベーストラックの場合はピッチベンドも含む）が含まれている場合は、内蔵音源の対応するパラメーター（音色、音量、ピッチ）が反応します。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY SMF”と表示させて[ENTER]キーを押してください。

SMFメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使って、“ChToDrum”または“ChToBass”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

例えば“ChToDrum”を選んだ場合は次の画面が表示されます。

```
ChToDrum
10CH
```

4. ダイアルを回して、OFF、1～16の中から設定を選び、[EXIT]キーを押してください。

HINT

初期状態のプロジェクトでは、ChToDrumパラメーターが10（MIDIチャンネル10）、ChToBassパラメーターが9（MIDIチャンネル9）に設定されています。

5. 同じ要領でもう一方の音色の設定も行ってください。

6. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

SMFを再生する

プロジェクトに取り込んだSMFの中から、任意のファイルを選んで再生します。

NOTE

- ・ SMFを再生すると、リズムセクションのテンポは無視され、SMFにプログラムされたテンポで再生が始まります。ただし、リズムソングの途中でテンポチェンジイベントがプログラムされている場合、そのテンポチェンジが有効となります。一曲を通じてSMF本来のテンポで演奏したいときは、あらかじめ空のリズムソングを選んでください。
- ・ SMFとリズムセクションの拍子が異なる場合、小節／拍／チック単位でロケートしたときに、オーディオトラックとSMFの位置がずれてしまうことがあります。

1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY SMF” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “SMF OUTPUT” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

この状態でSMFを再生するかどうかを設定できます。

```
OUTPUT
ON
```

4. 設定値がオンになっていることを確認し、[EXIT] キーを押してください。

プロジェクトが初期状態のときは、オン (ON) に設定されています。オフのときはダイヤルを回してオンに切り替えてください。

5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “SMF FILE SEL” と表示させてください。

```
SMF
FILE SEL
```

6. [ENTER] キーを押してください。

この状態で、プロジェクトに取り込まれたSMFの中から再生するファイルを選択できます。

```
FILE SEL
SEQ1
```

HINT

必要ならば、選択したSMFをプロジェクト内から削除できます。これを行うには、削除したいSMFを選び、リズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押して “SURE?” と表示させます。続いて [ENTER] キーを押すと、削除が実行されます。

7. ダイヤルを回して再生したいSMFを選び、[ENTER] キーを押してください。

再生するファイルが確定し、SMFメニューに戻ります。

8. [EXIT] キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。

9. SMFを再生するには、PLAY[▶] キーを押してください。

レコーダーセクション／リズムセクションと連動しながら、SMFが再生されます。

リファレンス [その他の機能]

ここでは、MRS-1608のその他の機能について説明します。

プロジェクトを連続再生する (シーケンスプレイ)

MRS-1608 では、ハードディスク上に保存されている任意のプロジェクトのスタートトラックを演奏順に並べて連続再生できます (シーケンスプレイ機能)。例えば、複数のプロジェクトを一括してMDレコーダーなどの外部レコーダーへ録音したいときや、MRS-1608 をライブ演奏時の伴奏に使いたいときに便利です。

シーケンスプレイ機能を利用するには、プロジェクトの演奏順を登録するリスト (プレイリスト) を作成します (プレイリストは、最大10種類作成できます)。必要ならば、このプレイリストをCD作成用のアルバムに取り込むことも可能です。

プレイリストを作成する

プレイリストにプロジェクトを登録します。

1. 各プロジェクトのスタートトラックで、演奏したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

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

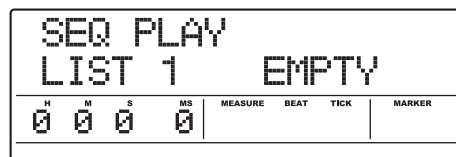
プロジェクトの操作項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。



PROJECT
SELECT

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “PROJECT SEQ PLAY” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

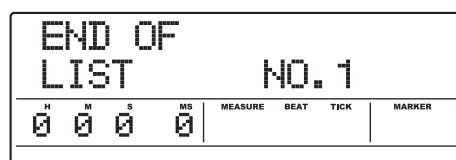
プレイリストの選択画面が表示されます。この状態で登録先となるプレイリストが選択できます。プレイリストが空のときは、“EMPTY” と表示されます。



SEQ PLAY									
LIST 1					EMPTY				
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER		
0	0	0	0						

4. ダイアルを回して登録先となるプレイリストを選び、[EDIT] キーを押してください。

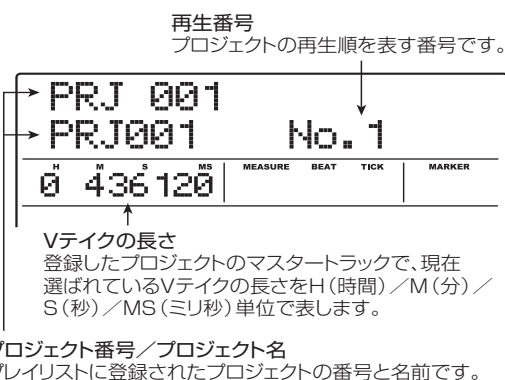
プレイリストの登録画面が表示されます。この状態でリストにプロジェクトが登録できます。ディスプレイの “END OF LIST” という表示は、プレイリストの最終位置を表します。プレイリストが空のときは、リストの先頭に “END OF LIST” が入ります。



END OF LIST									
					NO. 1				
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER		
0	0	0	0						

5. ダイアルを回して、プレイリストの先頭に登録したいプロジェクトを選んでください。

表示が次のように変わります。



再生番号
プロジェクトの再生順を表す番号です。

PRJ 001									
PRJ001					No. 1				
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER		
0	4	36	120						

Vテイクの長さ
登録した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テイクの長さをH(時間) / M(分) / S(秒) / MS(ミリ秒) 単位で表します。

プロジェクト番号 / プロジェクト名
プレイリストに登録されたプロジェクトの番号と名前です。

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プロジェクトは、プレイリストに登録できません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのスタートトラックで選ばれているVテイクを確認してください。
- ・ Vテイクの長さが4秒以下のスタートトラックは、プレイリストに登録できません。

6. 右向きカーソルキーを押してください。

表示が次のように変わります (END OF LIST の表示が2番目に移動していることが分かります)。この状態で2番目に演奏したいプロジェクトが選択できます。

**7. ダイアルを回して、次に演奏したいプロジェクトを選んでください。**

同じ要領で、3番目以降に演奏したいプロジェクト番号を選んでください。

プレイリストには最大 99 のプロジェクトが登録できます。

●登録されたプロジェクトを変更するには

左右のカーソルキーを使って挿入したい再生番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選択し直します。

●任意のプロジェクトを挿入するには

左右のカーソルキーを使って挿入したい再生番号を選び、リズムセクションの [INSERT/COPY] キーを押すと、ディスプレイに "INSERT?" と表示されます。この状態で、ダイアルを回して挿入したいプロジェクトを選び、[ENTER] キーを押します (それ以降のプロジェクト番号がつけ直されます)。

●プレイリストに登録された任意のプロジェクトを削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい再生番号を選び、リズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押すと、ディスプレイに "DELETE SURE?" と表示されます。削除を実行するには [ENTER] キーを押します (それ以降のプロジェクト番号がつけ直されます)。

●プレイリストに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには

プレイリストの登録画面でリズムセクションの [DELETE/ERASE] キーを押し、続いて下向きカーソルキーを押します。ディスプレイに "ALL DEL SURE?" と表示されたことを確認し、[ENTER] キーを押します。

●マスタートラックのVテイクを切り替えたいときは

繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面へ戻り、Vテイクを切り替えたいプロジェクトを読み込んで、マスタートラックのVテイクを選びます。目的のVテイクを選んだら、再度プレイリストの登録画面を表示させてください。

8. 最後のプロジェクトをリストに登録したら、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。**HINT**

プレイリストの内容は、自動的に保存されます。

NOTE

プレイリストに登録されたプロジェクトのマスタートラックのデータがハードディスク上から消去された場合、そのプレイリストは空になります。

プレイリストを再生する

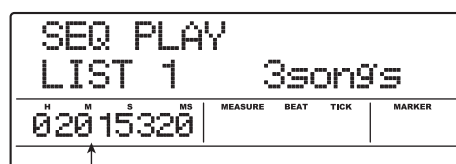
再生したいプレイリストを選んで、プロジェクトを連続再生します。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [PROJECT] 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。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに "PROJECT SEQ PLAY" と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

プレイリストの選択画面が表示されます。ディスプレイ下部のカウンターには、そのプレイリストに登録されたすべてのプロジェクトの演奏時間 (合計) が表示されます。



プロジェクトの演奏時間 (合計)

3. ダイアルを回して再生したいプレイリストを選んでください。**4. PLAY [▶] キーを押してください。**

プレイリストに登録された順番に従って、プロジェクトが連続して再生されます。このときディスプレイが次のように変わります。



再生音量を調節を調節したいときは、[MASTER]フェーダーを操作します。

プロジェクトの演奏が終わると次のプロジェクトが読み込まれ、再生を続けます。

プロジェクトの再生中は、次のキーを使ってトラックの選択、一時停止、ロケートが行えます。

●PLAY[▶]キー

現在のプロジェクトの先頭から再生します。

●STOP[■]キー

プロジェクトの再生を一時停止し、現在のプロジェクトの先頭に戻ります。

●ZERO[◀◀]キー

再生番号1に登録されたプロジェクトの先頭に戻ります。

●FF[▶▶]キー

再生を中止し、次のプロジェクトの先頭まで進みます。

●REW[◀◀]キー

再生を中止し、手前のプロジェクトの先頭に戻ります。

最後に登録されたプロジェクトの再生が終わると、レコーダーが停止します。

5. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

チューナー機能を使う

MRS-1608には、7弦ギターや変則チューニングにも対応する多機能なチューナーが搭載されています。ここでは、チューナー機能の使い方を説明します。

クロマチックチューナーを使う

半音単位で音名を自動検出する、クロマチックチューナーを利用します。

1. INPUT端子1~8またはGUITAR/BASS INPUT端子1/2に調律したい楽器を接続してください。
2. メイン画面で、楽器を接続した端子に対応する [ON/OFF]キーを押し、キーを赤く点灯させてください。

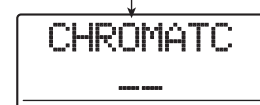
HINT

複数のインプットが有効なときは、それぞれの入力信号がミックスされてチューナーに送られます。必要ならば、調律したい楽器が接続されたインプット以外の [ON/OFF]キーをすべてオフにしてください。

3. エフェクトセクションの[TUNER]キーを押してください。

インサートエフェクト/センドリターンエフェクトがバイパスされ、内蔵のチューナー機能が呼び出されます。初めてチューナー機能を有効にしたときは、チューナータイプとしてクロマチックチューナーが選ばれます。

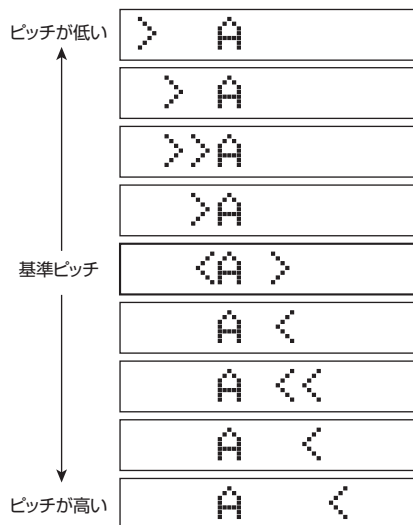
現在選ばれているチューナータイプ



4. 調律したい音を鳴らしてください。

ピッチが自動的に検出され、ディスプレイに最寄の音名 (C、C#、D、D#、E……) が表示されます。正確なピッチに対して現在のピッチがどの程度ずれているかは、ディスプレイの表示で確認できます。





5. 希望する音名の両脇に“<>”が表示されるように、ピッチを調整してください。

6. 基準ピッチを変更したいときは、チューナーの動作中にダイヤルを回してください。

初期状態では基準ピッチが中央 A = 440Hz に設定されています。必要に応じて、435～445Hz の範囲を 1Hz 単位で調節できます。値を変更してしばらくすると、元の表示に戻ります。

CALIB
440Hz

HINT

- ・ここで設定された基準ピッチは、元の値に戻すまで有効です。
- ・基準ピッチを変更すると、リズムセクションのベースプログラムのピッチもそれに応じて変わります。
- ・基準ピッチの設定は、プロジェクトごとに保存されます。

7. チューナー機能を終了したいときは、[EXIT] キーを押してください。

チューナー機能がオフになると同時にインサートエフェクト/センドリターンエフェクトが以前の状態に戻ります。

その他のチューナータイプを使う

MRS-1608 のチューナー機能には、クロマチック以外にもギター/ベース用の標準チューニングや変則チューニングなど、さまざまなチューナータイプが含まれています。

これらのチューナータイプを選んだときは、弦番号を指定して 1 本ずつチューニングしていきます。

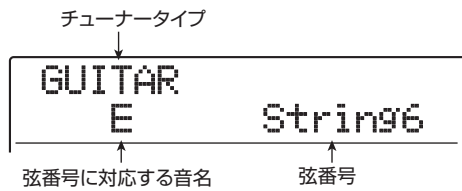
1. GUITAR/BASS INPUT 端子 1 / 2 に調律したいギター/ベースを接続し、その端子に対応する [ON/OFF] キーを押して、キーを赤く点灯させてください。

2. エフェクトセクションの [TUNER] キーを押し、左右のカーソルキーを使ってチューナータイプを選んでください。

チューナー機能を呼び出している間は、左右のカーソルキーを使ってチューナータイプを選択できます。利用可能なチューナータイプと各弦に対応する音名は、次の表の通りです。

チューナータイプ		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
弦/音名	String1	E	G	E	D	E	D	D
	String2	B	D	C#	A	B	B	A
	String3	G	A	A	F#	G#	G	G
	String4	D	E	E	D	E	D	D
	String5	A	B	A	A	B	G	A
	String6	E		E	D	E	D	D
	String7	B						

例えば、チューナータイプとして“GUITAR”を選んだ場合、ディスプレイは次のようになります。



3. 表示された弦を開放弦で弾き、ピッチを調整してください。

4. 上下のカーソルキーを使って、弦番号を切り替えてください。

同じ要領で他の弦のピッチも調整してください。

5. チューナー機能を終了したいときは、[EXIT] キーを押してください。

チューナー機能がオフになると同時に、インサートエフェクト/センドリターンエフェクトが以前の状態に戻ります。

HINT

必要ならば、チューナーの基準ピッチ（初期状態 A=440Hz）を変更できます。調節方法はクロマチックチューナーと共通です。

フットスイッチの機能を変更する

プロジェクトが初期状態のとき、FOOT SW 端子に接続されたフットスイッチの機能としてレコーダーの再生/停止が割り当てられています。しかし、必要ならば、フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン/アウト（→P39）を行えるように設定を変更できます。その設定方法は次の通りです。

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

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右の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。

表示が次のように変わります。

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. ディスプレイに“SYSTEM FOOT SW”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。

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。

```
FOOT SW
PLY_STP
```

4. ダIALを回して“PLY_STP”または“PUNCH IO”を選んでください。

各設定の内容は次の通りです。

●PLY_STP

フットスイッチを踏むたびに、レコーダーセクションの再生/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（フットスイッチを踏むと、REC[●]キーを押したときと同じように動作します）。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

マスターディスク/テープのデジタルコピーを禁止する

DIGITAL OUTPUT 端子を使って、MD レコーダーや DAT レコーダーなどのデジタルレコーダーにミックスダウンする場合、ミックスダウン先のディスクやテープのデジタルコピーを禁止できます。これを行うには、ミックスダウンを行う前に次の設定を行います。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。
2. 左右の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。

表示が次のように変わります。

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY D PRCTCT” 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が表示されます。

```
D PRCTCT
OFF
```

各設定の内容は次の通りです。

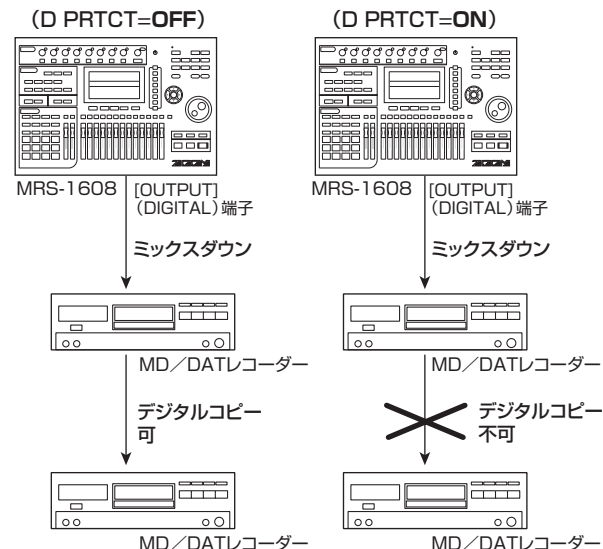
●OFF (初期設定)

マスターディスク/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。

●ON

DIGITAL OUTPUT 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) のコピー禁止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やマスターディスクからは、デジタルコピー (孫コピー) が作れません。

4. ダイアルを回して、設定を “ON” に切り替えてください。



5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

レベルメーターの表示方法を切り替える

プロジェクトが初期状態のとき、ディスプレイ下部のレベルメーターには、フェーダー通過後 (ポストフェーダー) の信号レベルが表示されます。必要ならば、レベルメーターにフェーダー通過前 (プリフェーダー) の信号レベルを表示できます。その設定方法は次の通りです。

HINT

任意のトラック/インプットの信号を STEREO SUB-OUT 端子から出力する場合、フェーダー通過前の信号が STEREO SUB-OUT 端子へと送られます。そこで、レベルメーターの動作をプリフェーダーに切り替えれば、STEREO SUB-OUT 端子に送られる信号レベルを確認できます。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。ディスプレイに “UTILITY TR EDIT” と表示されます。
2. 左右の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。

表示が次のように変わります。



SYSTEM
FOOT SW

- 3.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY LVL MET”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在のレベルメーターの設定値が表示されます。



LVL MET
POST

各設定の内容は次の通りです。

●POST (初期設定)

フェーダー／[REC LEVEL] コントロール通過後の信号レベルを表示します。

●PRE

フェーダー／[REC LEVEL] コントロール通過前の信号レベルを表示します。

- 4.** ダイアルを回して設定を切り替えてください。

- 5.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

オプションカードを使ってコンピューターと接続する

オプションのUSBカードUIB-02をMRS-1608に装着すれば、MRS-1608の内蔵ハードディスクをコンピューター (Windows/Macintosh) 側から外部ハードディスクとして認識させ、オーディオデータを転送したり、プロジェクトのバックアップを作成したりできます。これを行うには、コンピューターとMRS-1608をUSBケーブルで接続し、MRS-1608をUIBモードに切り替えます。その操作方法は次の通りです。

HINT

UIB-02は、Windows (98/98SE/Me/2000/XP)とMacOS (9.1/9.2/MacOS X) に対応しています。お使いのコンピューターやオペレーティングシステムによっては、ドライバソフトウェアをインストールする必要があります。詳しくはUIB-02に付属のオンラインマニュアルをご参照ください。

- 1.** レコーダーが停止していることを確認し、コンピューターのUSB端子とオプションカードをUSBケーブルで接続してください。

- 2.** メイン画面でコントロールセクションの[USB]キーを押してください。

表示が次のように変わります。



UIB MODE
SURE?

- 3.** [ENTER]キーを押してください。

“UIB WORKING”と表示され、MRS-1608がUIBモードに切り替わります。



UIB
WORKING

UIBモードに切り替わると、コンピューター側が自動的にMRS-1608の内蔵ハードディスクを認識し、オンライン状態となります。

実際の操作方法は、オプションカード付属のオンラインマニュアルをご参照ください。

- 4.** 接続を解除したいときは、コンピューター側でオンライン状態を解除してください。

5. UIB モードを解除するには、[EXIT] キーを押してください。

“HDD scan...” と表示され、MRS-1608 が通常モードで再起動します。

HINT

電源オン時に MRS-1608 をオンライン状態にすることもできます。これを行うには、[USB] キーを押しながら、[POWER] スイッチをオンにします。[ENTER] キーを押せば、MRS-1608 とコンピュータがオンライン状態となります (I/F WORKING と表示されます)。通常モードで再起動するには、オンライン状態を解除して [EXIT] キーを押します。

ハードディスクのメンテナンス

ここでは MRS-1608 の内蔵ハードディスクを検証／修復する方法や、フォーマットする方法など、ハードディスクのメンテナンス方法について説明します。

メンテナンスの基本操作

内蔵ハードディスクのメンテナンス操作は、ほとんどの操作が共通しています。その基本操作は次の通りです。

1. MRS-1608 の電源を切り、[CLEAR] キーを押しながら、電源を入れてください。

MRS-1608 が、特殊機能を利用するための “ROM ユーティリティモード” で起動します。

```
ROM UTY
MRS-1608
```

2. コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。

ディスプレイに “ExtFunc Select” と表示されます。

```
ExtFunc
←Select→
```

3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から操作したいコマンドを選んでください。

```
AutoRepr
←→ENT
```

選択可能なコマンドは次の通りです。

●ScanDisk (スキャンディスク)

内蔵ハードディスクに記憶されているデータの検証や修復をします。

●Init Fac (ファクトリーイニシャライズ)

動作に必要なシステムファイルや各種データを書き直します。お客様が作成したデータは、消去されません。

●Init ALL (オールイニシャライズ)

ハードディスク内部をフォーマットし、動作に必要なシステムファイルや各種データを書き込みます。既存のプロジェクトはすべて消去されます。

4. [ENTER] キーを押し、コマンドを実行してください。

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

5. コマンドの実行が終わったら、電源を切り、もう 1 回入れ直してください。

MRS-1608 が通常モードで起動します。

内蔵ハードディスクを検証／修復する (スキャンディスク)

内蔵ハードディスクに記録されているデータを検証／修復します。MRS-1608 の動作が不安定なときにお試しください。

NOTE

スキャンディスクを行っても、必ずしも破損したファイルを修復できるとは限りません。ハードディスクに保存されているデータは定期的に CD-R/RW ディスクに保存することをお勧めします。

1. 「メンテナンスの基本操作」の手順 1～3 を参考に、ディスプレイに “ScanDisk” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ハードディスクの検証方法を選ぶスキャンディスクメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、スキャンディスクの方法を選んでください。

●AutoRepr (オートリペア)

ハードディスクに保存されているすべてのファイルを検証し、不正なファイルを自動的に修復します。

●ChekFile (チェックファイル)

ファイルの修復は行わず、検証のみを行います。不正なファイルを発見すると、その内容をディスプレイに表示します。

3. 検証を実行するには[ENTER]キーを押してください

スキャンディスクを開始します。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して手順1の画面に戻せます。

NOTE

スキャンディスクが始まると、中止することはできません。また、スキャンディスクを実行中に電源を切ると、ハードディスクが破損する恐れがありますので、絶対におやめください。

4. 検証が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

手順1の画面に戻ります。

システムファイルデータを書き直す (ファクトリーイニシャルイズ)

システムファイルなど、MRS-1608の動作に必要な各種データを書き直します。この機能を実行しても、お客様が作成したプロジェクトには影響を与えません。このコマンドは、スキャンディスクを行っても動作が不安定なときにお試しください。

1. 「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“Init Fac”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

各種データの復帰を確認する“Init Fac Sure?”の文字が表示されます。

```
Init Fac
Sure?
```

2. 各種データの復帰を実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

ファクトリーイニシャルイズが完了すると自動的に手順1の画面に戻ります。

なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して手順1の画面に戻せます。

ハードディスクをフォーマットする (オールイニシャルイズ)

内蔵ハードディスクをフォーマットし、MRS-1608の動作に必要なシステムファイルや各種データを書き込みます。既存のプロジェクトは、デモソングも含めてすべて消去されます。

Caution

- ・消去されたプロジェクトは永久に復帰できなくなります。この操作は慎重に行ってください。
- ・残しておきたいプロジェクトがある場合は、あらかじめCD-R/RWディスクにバックアップを保存してください(→P161)。

1. 「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“Init ALL”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

オールイニシャルイズの実行を確認する“Init ALL Sure?”の文字が表示されます。

```
Init ALL
Sure?
```

2. オールイニシャルイズを実行するには、もう1回[ENTER]キーを押してください。

オールイニシャルイズが完了すると自動的に手順1の画面に戻ります。なお、[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して手順1の画面に戻せます。

付属CD-ROMによるハードディスクのメンテナンス

MRS-1608 付属のCD-ROMを使うと、内蔵ハードディスクに対して次のメンテナンスが行えます。

■工場出荷時の状態に戻す (RECOVER)

デモソングを含むすべてのデータを工場出荷時の状態に戻します。お客様が作成したプロジェクトはすべて消去されます。

Caution

- ・消去されたプロジェクトは永久に復帰できなくなります。この操作は慎重に行ってください。
- ・残しておきたいプロジェクトがある場合は、あらかじめCD-R/RWディスクにバックアップを保存してください (→P161)。

■ファクトリーイニシャライズ (VER UP)

システムファイルなど、MRS-1608 の動作に必要な各種データをハードディスクに書き直します。

- 1.** 内蔵CD-R/RWドライブに付属CD-ROMを挿入し、リアパネルの [POWER] スイッチを押してMRS-1608の電源を入れてください。
- 2.** 左右のカーソルキーを使って “RECOVER?” または “VER UP?” を選び、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “Sure?” の文字が表示されます。

- 3.** 操作を実行するには、もう1回 [ENTER] キーを押してください。

メンテナンスが完了すると “Done” と表示されます。CD-ROMをCD-R/RWドライブから取り出し、MRS-1608の電源を入れ直してください。

なお、操作を中止したいときは [ENTER] キーを押す前に [POWER] スイッチを押して電源を切ってください。

仕様

●レコーダー		ノート/イベント テンポ	約20000/ソング 40.0 ~ 250.0 BPM
フィジカルトラック	16	ハードディスク	3.5インチE-IDE規格
バーチャルテイク	160 (10テイク/トラック)	A/Dコンバータ	24ビット64倍オーバーサンプリング
ドラムトラック	1(ステレオ)	D/Aコンバータ	24ビット128倍オーバーサンプリング
ベーストラック	1	サンプリング周波数	44.1 kHz
最大同時録音トラック	8	信号処理	24ビット
最大同時再生トラック	19 (16オーディオ+ステレオドラム+ベース)	周波数特性	20Hz~20kHz ± 1 dB (10 kΩ負荷時)
録音データフォーマット	16ビットリニア(非圧縮)	S/N	93 dB (IHF-A)
録音時間	約3時間/GB (モノラルトラック換算)	ダイナミックレンジ	97 dB (IHF-A)
プロジェクト	1000	THD+N	0.02% (400 Hz, 10 kΩ負荷時)
マーカー	100/プロジェクト	ディスプレイ	122 × 65 mmオリジナルLCD (バックライト付き)
ロケート	時間/分/秒/ミリ秒、小節/拍/チェック	ギター/ベース入力	2 × 標準モノラルフォーンジャック 入力インピーダンス500 kΩ
トラック編集	コピー、移動、消去、入れ替え、トリム、フェードイン/アウト、反転、タイムストレッチ、ピッチフィックス、ハーモニージェネレート、デュオハーモニー	バランス/アンバランス兼用入力	8 × XLR/標準モノラルフォーンコンボジャック (バランス入力時)入力インピーダンス1 kΩ平衡、2番ホット (アンバランス入力時)入力インピーダンス50 kΩ不平衡
パンチイン/アウト	マニュアル、オート	ライン入力	RCAピンジャック(L/R) 入力インピーダンス 10 kΩ 定格入力レベル -10 dBm
その他機能	バウンス、スクラブ/プレビュー、A-Bリピート、キャプチャー/スワップ、フレーズループ	ファンタム電源 入力レベル マスター出力	48 V (オン/オフスイッチ付) -50 dBm < 連続可変 < +4 dBm RCAピンジャック(L/R) 出力インピーダンス1 kΩ 定格出力レベル -10 dBm
●ミキサー		ヘッドフォン出力	標準ステレオフォーンジャック 50 mW (32 Ω負荷時)
フェーダー	15	サブ出力	標準ステレオフォーンジャック 50 mW (32 Ω負荷時)
レベルメーター表示	ポストフェーダー/プリフェーダー フェーダー値モニター可能	デジタル出力 MIDI コントロール入力 拡張スロット	S/P DIF、オプティカル(20ビット) IN, OUT FS01入力、FP02入力 1
トラックパラメーター	イコライザー、エフェクトセンド、パン(バランス)、サブアウトセンド イコライザー 3バンド エフェクトセンド コーラス/ディレイ、リバーブ	外形寸法 重量	490 (W) × 450 (D) × 125 (H) mm 7.8 kg (CD-R/RWドライブ搭載時) 7.3 kg (CD-R/RWドライブ非搭載時)
ステレオリンク	1/2, 3/4, 5/6, 7/8トラック選択可能	電源	DC12 V, 3 A (付属ACアダプターAD-0011指定)
シーン	100/プロジェクト	消費電力 付属品	30 W (12 V, 2.5 A) typ オペレーションマニュアル、 ACアダプター/ケーブル、CD-ROM、 ドライブ固定用ネジ
●エフェクト		アクセサリ	フットスイッチFS01 エクスペリションペダルFP02 USBインターフェースボードUIB-02 CD-R/RWドライブCD-02
アルゴリズム	9 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, 8x COMP EQ, MASTERING)		
パッチ	インサート320、センド/リターン60		
エフェクトモジュール チューナー	インサート6、センド/リターン2 クロマチック、ギター、ベース、 オープンA/D/E/G、Dモード		
●リズム			
ボイス	24 (ドラム+ベース)		
音源方式	16ビットリニアPCM		
ドラムキット	50		
ドラム音源	36/キット(12パッド×3バンク)		
ベース音源	13		
パッド	12 (ベロシティセンス付)		
分解能	48 PPQN		
変拍子	1/4~8/4拍子		
リズムパターン	511/プロジェクト		
リズムソング	10/プロジェクト		
小節	999/ソング、99/パターン		

*0 dBm = 0.775 Vrms

*製品の仕様及び外観は、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-1608の動作がおかしいと思われたときは、まず以下の項目をご確認ください。

再生時のトラブル

◆音が出ない、もしくは非常に小さい

- ・ モニターシステムとの接続、およびモニターシステムのボリューム設定を確認してください。
- ・ ミキサーセクションのステータスキーが緑色に点灯し、フェーダーが上がっていることを確認してください。ステータスキーが消灯しているときは、キーを繰り返し押しつけて緑色に点灯させてください。
- ・ [MASTER] フェーダーが上がっていることを確認してください。
- ・ 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 (→P85)。
- ・ [RECORDER] キーが消灯しているとき、レコーダーは動作しません。[RECORDER] キーを押して、キーを点灯させてください。

◆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、偶数番号のフェーダーが無効になります。ステレオリンクをオフにするか (→P82)、奇数番号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] キーを繰り返し押しつけてメイン画面に戻ってください。

◆入力信号が聞こえない、もしくは非常に小さい

- ・ 該当するインプットの [ON/OFF] キーが点灯していることを確認してください。
- ・ 該当するインプットの [INPUT] コントロールまたは [GUITAR/BASS INPUT] 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、1回下げきつてからもう1回上げてください。

◆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は行えません。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。

録音時のトラブル

◆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を確認してください (→P167)。
- ・ プロジェクトにライトプロテクト (書き換え保護機能) がかけられているときは、録音が行えません。ライトプロテクトを解除するか (→P169)、他のプロジェクトをご利用ください。
- ・ 8トラックレコーディング機能 (→P45) が有効な間は、トラック9/10~15/16、マスタートラックには録音できません。これらのトラックに録音したいときは、8トラックレコーディング機能を解除してください。

◆INPUT 端子に接続した楽器やマイクの信号が入力されない

フロントパネルとリアパネルで同じ番号の入力端子 (INPUT 端子1とGUITAR/BASS INPUT 端子1、INPUT端子2とGUITAR/BASS INPUT端子2) の両方に楽器/マイクが接続されている場合は、フロントパネルの端子が優先されます。

◆録音した音が歪んでいる

- ・ 入力感度の設定 ([INPUT] コントロール/ [GUITAR/BASS INPUT] 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ように、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。
- ・ インサートエフェクトをインプットに挿入している場合は、エフェクトの出力レベル (パッチレベル) が適切に設定されているか確認してください。

エフェクト関連のトラブル

- ◆ **インサートエフェクトが挿入できない**
8x COMP EQアルゴリズムが選ばれている場合は、選択可能な挿入先が制限されます (→P140)。
- ◆ **インサートエフェクトがかからない**
 - ・ [BYPASS] 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 (→P140)。
- ◆ **センドリターンエフェクトがかからない**
 - ・ [CHORUS/DELAY] キー／[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、キーを繰り返し押して点灯させてください。
 - ・ 各トラックのセンドレベルが上がっていることを確認してください (→P80)。

リズム関連のトラブル

- ◆ **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、1回下げきってからもう1回上げ直してください。
 - ・ 空のリズムパターン (パターン名 "EMPTY") が選ばれていないか確認してください。
 - ・ 演奏する音色として、ドラムキット／ベースプログラムとパッドサンプラーのどちらが選ばれているのか確認してください。選択されていない音色は発音しません。
 - ・ 演奏する音色として、パッドサンプラーが選ばれている場合は、パッドにサンプルが割り当てられている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、リズムソングがいずれも空なので音が鳴りません。新規の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。
 - ・ 外部MIDI機器から送られるコントロールチェンジを受信すると、ドラムやベースの音量が下がることがあります。ドラム／ベースのMIDIチャンネルをOFFに設定するか、外部MIDI機器の設定を確認してください。
- ◆ **パッドを叩いても音が小さい**
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。パッドの感度を変更

してください (→P120)。

- ◆ **リズムパターン／リズムソングの作成や編集が行えない**
 - ・ [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できません。[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 "SEQ FULL" と表示されるときは、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ています。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 (ドラムキット+ベースプログラム: 24音、パッドサンプラー: 24音) を超える音は、発音されません。記録済みの他の音を消去するか、最大同時発音数の範囲内で記録してください。
- ◆ **パッドサンプラーが演奏できない**
新規作成したサンプラープログラムは、パッドにサンプルが割り当てられていません。パッドにサンプルを割り当てるか、プリセットのサンプラープログラムを選んでください。
- ◆ **パッドサンプラーにサンプルを追加できない**
ディスプレイに "SPL FULL" と表示されるときは、パッドサンプラー用のメモリーを使い切ったことを表します。不要なサンプルを消去してください。

MIDI関連のトラブル

- ◆ **外部MIDI機器からMRS-1608のドラムキット／ベースプログラムが鳴らせない**
 - ・ 外部機器のMIDI OUT 端子とMRS-1608のMIDI IN 端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
 - ・ 外部機器の送信 MIDI チャンネルと、ドラムキット／ベースプログラムの受信MIDIチャンネルが一致していることを確認してください。
 - ・ リズムパターンのステップ入力時には、外部MIDI機器は使用できません。
- ◆ **外部MIDI機器と同期ができない**
 - ・ MRS-1608のMIDI OUT 端子と外部機器のMIDI IN 端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
 - ・ MRS-1608と外部機器を同期走行させる場合、MRS-1608側は、MIDIクロックまたはMTCの送信のみが行えます。外部機器から送信されたMIDIクロックやMTCにMRS-1608を追従させることはできません。
 - ・ タイミングクロック(MIDIクロック)で同期を行う場合

は、MRS-1608 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の送信がオンに設定されているかどうかを確認してください (→P172)。

- ・ MIDIタイムコード(MTC)で同期を行う場合は、MRS-1608 側で MTC の送信がオンに設定されているかどうかを確認してください (→P173)。
- ・ 外部MIDI機器が、MIDIクロックまたはMTCを受信して同期走行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機器が、再生待機状態になっていることを確認してください。

◆ CD-ROMやCD-R/RWディスクからSMFが取り込めない

- ・ SMF がフォーマット 0 であることを確認してください。
- ・ セッションが閉じられていないCD-R/RW ディスク上のSMFは認識できません。

◆ SMFが再生できない

SMF の再生に関する設定が“ON”になっていることを確認してください (→P176)。

CD-R/RWドライブ関連のトラブル

◆ MRS-1608で作成したオーディオCDを、一般のCDプレイヤーで再生できない

- ・ ファイナライズ処理が済んでいることを確認してください。
- ・ 古いタイプのCDプレイヤーの中には、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。
- ・ 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プレイヤーでは再生できないことがあります。

◆ CD-R/CD-RWディスクにオーディオデータが書き込めない

ファイナライズ処理が行われたCD-R/RWディスクには、追記できません。

◆ バックアップを保存できない

すでにオーディオデータが書き込まれたCD-R/RWディスクには、バックアップを保存できません。

◆ 分割して保存したバックアップを読み込めない

プロジェクト単位でバックアップを保存した場合、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をバックアップした場合は、目的のプロジェクトの先頭部分が保存されたディスクを挿入します。

その他のトラブル

◆ プロジェクトが保存できない

プロジェクトにライトプロテクト(書き換え保護機能)がかけられているときは、上書き保存ができません。ライトプロテクトを解除してください (→P169)。

◆ CD-ROMやCD-R/RWディスクからオーディオファイルが取り込めない

- ・ オーディオファイルに適切な拡張子(.WAV または .AIF) が付けられているかを確認してください。
- ・ セッションが閉じられていないCD-R/RW ディスク上のオーディオファイルは認識できません。

◆ DIGITAL OUTPUT端子に接続した外部レコーダーに録音できない

- ・ 外部機器側で録音ソースとしてデジタル入力端子が選ばれていることを確認してください。このとき、入力信号のサンプリング周波数に外部機器が同期していることを確認してください。
- ・ 外部レコーダーがS/P DIFのオーディオフォーマット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“PRJ FULL”と表示される場合は、これ以上プロジェクトが作成できないことを表しています。不要なプロジェクトを削除してください。

◆ 何かコマンドを実行しようとする、次のようなメッセージが表示される

CD FULL

CD-R/RWディスクの残り容量が足りません。

INSERT

DISC:xxx

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。

HDD FULL

内蔵ハードディスクの残り容量が足りません。

資料

エフェクトパラメーター

インサートエフェクト

◆CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズム

COMPモジュール

タイプ	パラメーター		
	SENS	ATTACK	LEVEL
COMPRESS	音のばらつきを抑えます。		

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。

PRE AMP/DRIVEモジュール

タイプ	パラメーター					
J-CLN	トランジスタコンポアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-CLN	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	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	枯れた歪みが特徴の真空管内蔵小型コンポアンプのモデリングです。					
CLASS A	ブリティッシュ系コンポ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	ブ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	ブ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	長いサステインが特徴の真空管コンポアンプのモデリングです。					
MTL PNL	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	太い低音と細かい歪みが特徴の真空管スタックアンプのモデリングです。					
MD LEAD	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	ファズで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような1960年代風サウンドです。					
TE BASS	クリーンな中低域が特徴のベースアンプのモデリングです。					
FD BASS	ビンテージドライブ風のベースアンプのモデリングです。					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	※J-CLN～FD BASSのパラメーターは共通です。					
SNS BASS	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。					
CR+CAB	クランチとキャビネットシミュレータの組合せです。					
TS+CAB	ビ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の組合せです。					
GV+CAB	ビ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の組合せです。					
MZ+CAB	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の組合せです。					
9002+CAB	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の組合せです。					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	※SNS BASS～9002+CABのパラメーターは共通です。					
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に変化させます。					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エリアコ用のプリアンプです。					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	エレクトリックギターの音をベースギター風に変化させます。					
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。					

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。
CABINET		キャビネットを選択します。
	COMBO	コンボ型のキャビネットです。
	BRIGHT	COMBOよりも明るめの音色です。
	FLAT	フラットな特性のキャビネットです。
	STACK	スタックタイプのキャビネットです。
	BsCombo	ベース用のコンボ型キャビネットです。
BsStack	ベース用のスタックキャビネットです。	
SPEAKER		スピーカーを選択します。
	Gt 12 × 1	12インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプです。
	Gt 12 × 2	12インチスピーカー×2のコンボ型ギターアンプです。
	Gt 10 × 1	10インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプです。
	GtStack	10インチスピーカー×4のスタック型ギターアンプです。
	Gt Wall	スタック型を複数積み上げたサウンドです。
	Bs 15 × 1	15インチスピーカー×1のコンボ型ベースアンプです。
BsStack	6.5インチスピーカー×4のスタック型ベースアンプです。	
DEPTH	0~10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
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。
COLOR	1~4	エリアコ用リアンプの特性を設定します。

3 BAND EQ モジュール

タイプ	パラメータ			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL
3BandEQ	3バンドのイコライザーです。			

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。

MODULATION/DELAY モジュール

タイプ	パラメータ			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	揺れと広がり感を加えます。			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	強烈なクセとうねりを加えます。			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	シュワシュワした揺らぎを与えます。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	音量を周期的に変化させます。			
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかります。			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	原音のピッチを変化させます。			
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE	
	ゆるやかな立ち上がりを加えます。			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	自動的にビブラートがかかります。			
STEP	DEPTH	RATE	RESONANC	
	音色が階段状に変化します。			

RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE	
	金属的な音を作り出します。			
CRY	POSITION	RESONANC	SENS	
	音色がトーンキングモジュレータ風に変化します。			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。			
AIR	SIZE	STONE	MIX	
	部屋鳴りの空気感を再現し、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音にします。			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	最大10秒のディレイタイムを得られるディレイです。			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	最大10秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。			
FIX-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	R MODE R WAVE R SYNC
	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。			
ARRM-PIT	TYPE	STONE	R WAVE	R SYNC
	リズムのテンポに合わせて原音のピッチが変化します。			

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	EXCITER: 0~30	効果の深さを設定します。
	その他: 0~10	
RATE	TREMOLO: 1~30, T4~T 1/8	効果の速さを設定します。"T×"にするとリズムのテンポと同期します。
	FLANGER, PHASER: 1~30, T 4x4~T 1/8	
	その他: 1~30	
MIX	0~30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGER: -10~10	フィードバック量を設定します。
	DELAY, ECHO: 0~10	
POSITION	AFTER, BEFORE	モジュールの接続位置をAFTER (3 BAND EQモジュールの後)、BEFORE (PRE AMP/DRIVEモジュールの前) から選びます。
COLOR		音色のタイプを設定します。
	4Stage	4段フェイザーです。
	Invert4	フィードバックで位相を反転する4段フェイザーです。
	8Stage	8段フェイザーです。
	Invert8	フィードバックで位相を反転する8段フェイザーです。
CLIP	0~10	効果を強調します。
FLT TYPE	BPF, LPF	フィルターのタイプを設定します。
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1~10	効果にクセを付けます。
	STEP: 0~10	
SENS	-10~1, 1~10	エフェクトのかかる感度を設定します。
SHIFT	-24.0~12.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
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設定します。
TIME	SLOW-ATK: 1~30	音の立ち上がりの速さを設定します。
	WIDE: 1~64	
	DELAY, ECHO: 1~10000, T 4x4~T 1/4	ディレイタイムを設定します。"T×"にするとリズムのテンポと同期します。
CURVE	0~10	音の立ち上がり方を設定します。
FREQ	EXCITER: 1~5	周波数を設定します。
	FIX-WAH: 1~50	ワウの中心周波数を設定します。ペダルでもコントロールできます。
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。
WET LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を設定します。
LEVEL	1~8	モジュールの出力レベルを設定します。
R MODE		変化幅を設定します。
	OFF	周波数は変化しません。
	PEDAL	エクスペリメンタルペダルの動きに合わせて周波数が変化します。
	UP	最小値→最大値
	DOWN	最大値→最小値
	HI	パッチ内部の設定値→最大値
LO	最小値→パッチ内部の設定値	

R WAVE		制御波形を設定します。
	Up Saw	上昇ノコギリ波
	Up Fin	上昇フィン波
	DownSaw	下降ノコギリ波
	DownFin	下降フィン波
	TRI	三角波
	TRIXTRI	2乗三角波
	SINE	サイン波
SQUARE	矩形波	
R SYNC		制御波形の周期を設定します。
	1/2	8分音符
	1	4分音符
	2	2分音符
	3	付点2分音符
1b~4b	1小節~4小節	
TYPE		ピッチ変化のタイプを選択します。
	1	半音下→原音
	2	原音→半音下
	3	ダブリング→デチューン+原音
	4	デチューン+原音→ダブリング
	5	原音→1オクターブ上
	6	1オクターブ上→原音
	7	原音→2オクターブ下
	8	2オクターブ下→原音
	9	1オクターブ下+原音→1オクターブ上+原音
	10	1オクターブ上+原音→1オクターブ下+原音
	11	完全5度下+原音→完全4度上+原音
	12	完全4度上+原音→完全5度下+原音
	13	0Hz+原音→1オクターブ上
	14	1オクターブ上→0Hz+原音
	15	0Hz+原音→1オクターブ上+原音
16	1オクターブ上+原音→0Hz+原音	

ZNRモジュール

タイプ	パラメータ
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の感度を設定します。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モジュール

タイプ	パラメータ
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。

◆MICアルゴリズム

COMP/LIMモジュール

タイプ	パラメーター			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えます。			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	信号のピークを抑えます。			

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	-24~0	感度を設定します。
RATIO	COMP: 1~26	信号を圧縮する度合いを設定します。
	LIMITER: 1~54, ∞	
ATTACK	0~10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	0~12	モジュールの出力レベルを設定します。
RELEASE	0~10	スレッシュホールド以下になった入力信号を圧縮し終えるまでの長さを設定します。

MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。			

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		特性を設定します。
	FLAT	フラットな特性です。
	HPF	ローカットされた特性です。
	AcoGt	アコースティックギター用の特性です。
	HPF Aco	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。
	Vocal	ボーカル用の特性です。
TONE	HPF Vo	ローカットされたボーカル用の特性です。
	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。
DE-ESSER	0~10	歯擦音のカット量を設定します。

3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	揺れと広がり感を加えます。			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	オールドエフェクターのような暖かみのあるコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	強烈なクセとうねりを加えます。			
PHASER	RATE	COLOR		
	シュワシュワした揺らぎを与えます。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	音量を周期的に変化させます。			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	ゆるやかな立ち上がりを加えます。			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	自動的にビブラートがかかります。			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC		
	音色が階段状に変化します。				
RING MOD	RATE	BALANCE			
	金属的な音を作り出します。				
CRY	RESONANC	SENS			
	音色がトーキングモジュールータ風に変化します。				
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost		
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせます。				
AIR	SIZE	TONE	MIX		
	部屋鳴りの空気感を再現し、空間的な奥行きを与えます。				
DELAY	TIME	FB	MIX		
	最大10秒のディレイタイムを得られるディレイです。				
ECHO	TIME	FB	MIX		
	最大10秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。				
DOUBLING	TIME	TONE	MIX		
	最大100msのディレイタイムを設定できるダブリングです。				
FIX-WAH	FREQ	LEVEL	R MODE	R WAVE	R SYNC
	リズムのテンポに合わせてワウの周波数が変化します。				
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC	
	リズムのテンポに合わせて原音のピッチが変化します。				

パラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNRモジュール

VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

◆DUAL MICアルゴリズム

COMP/LIMモジュール

MIC PREモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください（MIC PREモジュールにパラメーター "DE-ESSER" がないことを除いて同一です）。

3 BAND EQモジュール

タイプ	パラメータ		
	HIGH	MID	LOW
EQ L/R	3バンドのイコライザーです。		

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。

DELAYモジュール

タイプ	パラメーター		
	TIME	FB	MIX
DELAY L/R	最大5秒のディレイタイムを得られるディレイです。		
ECHO L/R	TIME	FB	MIX
	最大5秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。		
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで設定できるダブリングです。		

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
TIME	DOUBLING: 1~100	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"T×"にするとリズムのテンポと同期します。
	DELAY, ECHO: 1~5000, T 4x4~T 1/4	
FB	0~10	フィードバック量を設定します。
MIX	0~30	エフェクトのミックス量を設定します。
TONE	0~10	音質を調整します。

ZNRモジュール

VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

◆LINEアルゴリズム

COMP/LIMモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください。

ISOLATORモジュール

タイプ	パラメーター				
	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
ISOLATOR	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できます。				

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	低域/中域を分ける周波数を設定します。
XOVER HI	50~16000	中域/高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。

3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	揺れと広がり感を加えます。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	強烈なクセとうねりを加えます。		
PHASER	RATE	COLOR	
	シュワシュワした揺らぎを与えます。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させます。		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	原音のピッチを変化させます。		
RING MOD	RATE	BALANCE	
	金属的なサウンドを作り出します。		
DELAY	TIME	FB	MIX
	最大5秒のディレイタイムを得られるディレイです。		
ECHO	TIME	FB	MIX
	最大5秒のディレイタイムを得られる、暖かみのあるディレイです。		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで、1ms単位で設定できるダブリングです。		

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	TREMOLO: 1～30, T 4～T 1/8	効果の速さを設定します。"T×"にするとリズムのテンポと同期します。
	FLANGER, PHASER: 1～30, T 4x4～T 1/8	
	CHORUS: 1～30	
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	FLANGER: -10～10	フィードバック量を設定します。
	DELAY, ECHO: 0～10	
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	-24.0～12.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
TONE	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設定します。
TIME	DOUBLING: 1～100	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"T×"にするとリズムのテンポと同期します。
	DELAY, ECHO: 1～5000, T 4x4～T 1/4	

ZNRモジュール

VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS アルゴリズムをご参照ください。

◆8x COMP EQアルゴリズム

モジュール1～8

ユニット	タイプ	パラメーター			
HPF1-8	HPF	FREQ	高音域を通過させるフィルターです。		
		THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
COMP1-8	COMPRESS	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。			
	LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
EQ1-8	EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
		3バンドのイコライザーです。			

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
FREQ	0～10	カットオフ周波数を設定します。
THRSHOLD	-24～0	感度を設定します。
RATIO	COMP: 1～26	信号を圧縮する度合いを設定します。
	LIMIT: 1～54, ∞	
ATTACK	0～10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	COMPRESS, LIMITER: 0～12	ユニットの出力レベルを設定します。
	EQ: 1～8	
RELEASE	0～10	スレッシュホールド以下になった入力信号を圧縮し終えるまでの長さを設定します。
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。

◆MASTERINGアルゴリズム

3 BAND COMP/Lo-Fiモジュール

タイプ	パラメーター							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	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ます。							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	音質を意図的にローファイ化します。							

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	低域/中域を分ける周波数を設定します。
XOVER HI	50～16000	中域/高域を分ける周波数を設定します。
SENS HI	0～24	高域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS MID	0～24	中域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
SENS LOW	0～24	低域にかかるコンプレッサーの感度を設定します。
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。
CHARACTR	0～10	フィルターの特性を設定します。
COLOR	1～10	音色を設定します。
DISTORTN	0～10	歪み具合を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

NORMALIZERモジュール

タイプ	パラメーター
NORMLZR	GAIN
	3 BAND COMP/Lo-Fiモジュールの入力レベルを設定します。

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。

3 BAND EQ モジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

DIMENSION/RESONANCEモジュール

タイプ	パラメーター						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	空間的な音の広がりを得られます。						
RESONANC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	LFO付きのレゾナンスフィルターです。						

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ぐあいを設定します。
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, T 4x4 ~T 1/8	効果の速さを設定します。"T x"にするとリズムのテンポと同期します。
TYPE	HPF, LPF, BPF	フィルターのタイプを設定します
RESONANC	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設定します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を設定します。

ZNRモジュール

VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

センドリターンエフェクト

CHORUS/DELAY モジュール

タイプ	パラメーター					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	揺れと広がり感を加えます。					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	REV SEND
	最大10秒のディレイタイムを得られるディレイです。					

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	MONO, STEREO	LFOの位相をMONO (モノラル)、STEREO (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設定します。
TIME	1～10000, T 4x4～T 1/4	ディレイタイムを1ms単位で設定します。"T x"にするとリズムのテンポと同期します。
FB	0～10	フィードバック量を設定します。
DAMP	0～10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
PAN	LEFT10～L1, CENTER, RIGHT1～RIGHT10	ディレイ音の定位を設定します。
REV SEND	0～30	ディレイ音をリバーブに送る量を設定します。

REVERB モジュール

タイプ	パラメーター					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	コンサートホール風の残響音を得られます。					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	室内の残響音を得られます。					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	スプリングリバーブのシミュレーションです。					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	プレートリバーブのシミュレーションです。					

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。
DECAY	1～30	リバーブタイムを設定します。
EQ HIGH	-12～6	エフェクト音の高域の音量を設定します。
EQ LOW	-12～6	エフェクト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

インサートエフェクト

◆CLEANアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Standard	録音用にシェイプアップされた基本音色
1	J-Chorus	JCクリーンサウンド
2	Phaser	ピンテージフェイザーを再現
3	DryComp	ダブリングが隠し味の、ライン直のクリーンサウンド
4	RiffCLN	ギターによる音色の違いが出る、ロックンロールサウンド
5	WideCLN	クランチ感がある、ワイドなクリーンサウンド
6	PunchCLN	アンプを通した空気感のある、パンチの効いたサウンド
7	Arpeggio	アルペジオ向け
8	CleanCH	アメリカ製ピンテージチューブアンプのクリーンチャンネルサウンド
9	50sRNB	トレモロを使用したリズム&ブルース向け
10	StrmBeat	ストローク向きのベーシックなサウンド
11	CompCln	自然なコンプレッサーサウンド
12	12-Clean	オクターブ上のピッチを加えたクリーンサウンド
13	Funky	ファンキーなカッティング向け
14	FDR-Cln	アメリカ製のピンテージチューブサウンド
15	Rockbily	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
16	NYFusion	ライン録音向け
17	Wet-Rhy	バラードに適したカッティングサウンド
18	JazzTone	ジャズ向け
19	DeepFLG	フランジングクリーンサウンド
20	ARRMWah	FIX-WAHを利用したクリーンワウサウンド
21	Kaitei	アルペジオ、ソロ弾きに最適したエコーを使った甘いサウンド
22 - 29	EMPTY	

◆DISTアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	MRS-Drv	ふくよかな歪みとリッチな残響を持つ
1	RCT-BG	“整流器”というシリーズ名を持つアメリカ製ハイゲインアンプサウンド
2	CrnchCmp	コンプを隠し味にしたクランチサウンド
3	9002Lead	元祖9002サウンド
4	F-Tweed	アメリカ製の小型ピンテージチューブアンプサウンド
5	BlackPnl	ヘビーメタル向けのアメリカ製スタックアンプ“5100系”サウンド
6	MatchCru	モダンなクラスAアンプのクランチサウンド
7	Sticky	粘り気のあるクランチサウンド
8	HardPick	ハードなクランチサウンド
9	RockDrv	ストレートなロック系ドライブサウンド
10	Duplex	ワイド感を出して、ダブらせたように聞こえるリードサウンド
11	MadBass	高音弦のコード弾きやリードに最適な、ギター用歪みベースサウンド
12	Straight	ジャンルを問わず使いやすいストレートなリードサウンド
13	JetSound	汎用ジェットサウンド
14	Combo-BG	サステインの長い、キメ細やかなオーバードライブサウンド
15	FDR-Twin	アメリカ製のピンテージチューブサウンド
16	Beetle	クラスA方式のマーシービートサウンド
17	WildFuzz	ピンテージファズボックス
18	JB.Style	ギターとベースのユニゾンには欠かせないオクターバー
19	Pitch-5	単音を弾いてもパワーコードになる

20	BRT-Drv	イギリス製スタックアンプ" 900系" の王道サウンド
21	Soldan	シングルコイルのハーフトーンに最適なハイゲインアンプサウンド
22	MatchDrv	モダンなクラスAアンプのドライブサウンド
23	Snake	ボトムのしっかりとしたヘビーメタルサウンド
24	Crunch	" 800系" クランチサウンドとディレイのアンサンブル
25	Ballad	温かみのあるリードサウンド
26	Metal-X	隠しエフェクトによる倍音を含むメタルサウンド
27	DP-Drv	70年代ハードロックサウンド
28	WetDrive	シンプルでウェット感のあるオーバードライブサウンド
29	Mellow	甘いトーンのリードサウンド
30	MultiDst	太くしっかりしたマルチサウンド
31	Bright	音ヌケの良いサウンド
32	Melody	エフェクティブな味付けを施したメロディー向け
33	V-Blues	ビンテージブルースサウンド
34	BlueFngr	指弾きに適したブルージ的なサウンド
35	HDR-Drv	ウェットなハードロックサウンド
36	Cry-Lead	ズームオリジナルのクライサウンド
37	ZakWah	オートワウを使用したリードサウンド
38	LA-Std	L.A.スタジオ系ビッグコーラスサウンド
39	TheRing	効果音として使えるリングモジュレーター
40	JimVib	著名なバイブトーンをリメイク
41	Creamy	マイルドなファズ
42 - 49	EMPTY	

◆ACO/BASS SIMアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	AcoSIM 1	クセの少ないアコースティックギターのリミュレーション
1	AcoSIM 2	コーラスが美しいアコースティックギターのリミュレーション
2	AcoSIM 3	デチューンによるきらびやかなサウンド
3	FullSize	フルサイズのボディを持ったアコースティックギターのリミュレーション
4	Light12	ライトな12弦ギターをイメージしたサウンド
5	BsSIM 1	タイトなピックベースのリミュレーション
6	BsSIM 2	メロディラインに有効なコーラスベースのリミュレーション
7	BsSIM 3	オートワウベースのリミュレーション
8	FingBass	80年代フュージョンでよく使われたフランジサウンド
9	UniSolo	バックイングからリードまでカバーする、ギターとベースとのユニゾンサウンド
10 - 19	EMPTY	

◆BASSアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	BS-Pick	タイトなピック弾き用
1	BS-Od	レトロな歪み感のロックサウンド
2	BS-Drv	ハードな歪みサウンド
3	BS-Fingr	万人向けフィンガー奏法用
4	BS-Slap	メリハリのあるスラップサウンド
5	BS-Comp	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ち良いサウンド
6	BS-Edge	エッジの効いた音抜けが良いサウンド
7	BS-Solo	コーラスを活かしたメロディー向け
8	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
9	BS-Wah	オートワウを使ったファンキーベース
10 - 19	EMPTY	

◆MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Vo-Stnd	スタンダードなボーカルエフェクト
1	Vo-Rock	ロックボーカルエフェクト
2	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
3	Vo-Echo	ボーカル用エコー
4	Vo-PreC1	コンデンサー：滑らかで聞きやすい
5	Vo-PreC2	コンデンサー：声に厚みを付加するダブリング
6	Vo-PreD1	ダイナミック：音の輪郭をハッキリさせる
7	Vo-PreD2	ダイナミック：ファット感とウェット感を兼ね備えたサウンド
8	Vo-Robot	SFムービー風ロボットボイス
9	AG-Live	ギター以外にも幅広く使える、ライブ感のある録音用サウンド
10	AG-Brght	ブライトで音抜けの良い録音用サウンド
11	AG-Solo	ゴージャスなソロ用サウンド
12	AG-Edge	エッジを出したアコギ録音用サウンド
13	AG-Strum	ストロークに適したアコギ録音用サウンド
14	ForWind	中域にクセを持たせ存在感を出す
15	ForBrass	キレの良いショートディレイ
16	ForPiano	厚みを持たせ、輪郭を出す
17	AG-Mix 1	ミックスダウンに有効なストロークサウンド
18	AG-Mix 2	ミックスダウンに有効なアルペジオサウンド
19	SweeperX	ワンショット系パーカッションに鋭いスウィープ感を加える
20	FXgroove	生ドラムを、エフェクト加工したリズムマシンの音色に変化させる
21	Lo&Hi	高域と低域をブーストし中域をカットした、ドンシャリドラムサウンド
22	Lo-Boost	ピッチシフターを使い低域を補強したドラムサウンド
23	FanFan	扇風機に向かってしゃべったようなギミックサウンド
24	Alien	宇宙生命体をイメージしたボーカルエフェクト
25	TapeComp	アナログマルチ録音の雰囲気を出す
26	Duet??	女性ボーカルなら子供と、男性ボーカルなら女性とデュエットする雰囲気が出る
27	Active	アタックを強調する
28	Psyche	サイケ時代を思わせるボーカル用ギミックサウンド
29	DeepDLY	シャウトや音をカットしたときに、効果的に残響が残るボーカルディレイ
30	HeGas	ヘリウムガスを吸い込んだようなボイスサウンド
31 - 49	EMPTY	

◆DUAL MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	L/Rチャンネルの推奨用途
0	Vo/Vo 1	デュエット向け	ボーカル
1	Vo/Vo 2	メインボーカル向けコーラス	ボーカル
2	Vo/Vo 3	ハーモニーに適する	ボーカル
3	AG/Vo 1	ストリート風のテイストを持たせる	アコースティックギター／ボーカル
4	AG/Vo 2	AG/Vo 1とはボーカルのテイストが異なる	アコースティックギター／ボーカル
5	AG/Vo 3	声質を積極的に変化させる	アコースティックギター／ボーカル
6	ShortDLY	ダブリングを活用したショートディレイサウンド	マイク
7	FatDrum	ドラムのワンポイントステレオマイク録音用	マイク
8	BothTone	Lチャンネルを男性向け、Rチャンネルを女性向けに調整したコンデンサーマイクサウンド	ボーカル
9	Condnsr	ダイナミックマイクでのコンデンサーマイクシミュレーション	ボーカル
10	DuoAtack	アタックを強調しコーラス効果を加えたリードボーカル向き	ボーカル
11	Warmth	中域をふくらませ温かみを出す	ボーカル
12	AM Radio	AMモノラルラジオのシミュレーション	ボーカル
13	Pavilion	エクスボ系展示場でのデモ風景を演出するナレーション用パッチ	ボーカル
14	TV News	TVのニュースキャスター風	ボーカル
15	F-Vo/Pf1	ポップス系の女性ボーカルとピアノの弾き語りに適したサウンド	ボーカル／ピアノ

16	JazzDuo1	ジャズセッションのLPレコードをシミュレートした、ややローファイなサウンド	ボーカル/ピアノ
17	Cntmprry	汎用性の高いメリハリの効いたサウンド	ボーカル/ピアノ
18	JazzDuo2	JazzDuo1の男性ボーカル用	ボーカル/ピアノ
19	Ensemble	アタックの強いギターとそれを包み込むピアノとのバランスの取れたパッチ	アコースティックギター/ピアノ
20	Enhanced	弾き語りにも最適で、音の輪郭を強調する	アコースティックギター/ボーカル
21	Warmy	シャリシャリとした音の輪郭を丸く補正する	アコースティックギター/ボーカル
22	Strum+Vo	中低域を補正した、スムーズで太めのサウンド	アコースティックギター/ボーカル
23	FatPlus	中域が足りないときに補正する	アコースティックギター/ボーカル
24	Arp+Vo	全体的に芯のある、しっかりとしたサウンド	アコースティックギター/ボーカル
25	ClubDuo	小さなクラブでのライブ感のシミュレーション	アコースティックギター
26	BigShape	全体的にメリハリを持たせる	アコースティックギター
27	FolkDuo	音抜けが良くスッキリした感じに仕上げる	アコースティックギター
28	GtrDuo	アコースティックギターのデュオプレイに適する	アコースティックギター
29	Bright	明るくシャープな世界観を持たせる	アコースティックギター
30 - 49	EMPTY		

◆LINEアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	Syn-Lead	シンセの単音リード向け
1	OrganPha	シンセ/オルガン用フェイザー
2	OrgaRock	ロックオルガン用のプーミーな歪みサウンド
3	EP-Chor	エレピに効果的なコーラス
4	ClavFlg	クラビネット用のワウが効いた音色
5	Concert	ピアノ用のコンサートホール効果
6	Honkey	ホンキートンクピアノのシミュレーション
7	PowerBD	バスドラムにパワーを持たせる
8	DrumFing	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
9	LiveDrum	野外ライブのダブリングのシミュレーション
10	JetDrum	16ビートのハイハットに効果的なフェイザー
11	AsianKit	スタンダードなドラムキットをアジアンキットに変化させる
12	BassBost	低音域を持ち上げる
13	Mono->St	モノラルソースに広がりを持たせる
14	AM Radio	AMラジオのシミュレーション
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
18	Percushn	パーカッションに空気感、プレゼンス、ステレオ感を与える
19	MoreTone	中音域を持ち上げて、歪んだギターサウンドのボディを強調する
20	SnrSmack	スネアのスナッピー感を強調する
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
23	DirtyBiz	リングモジュレーターでローファイな歪みを与える
24	Doubler	ボーカルに効果的なダブリング
25	SFXlab	シンセ音を強制的にSFX音色に変化させる
26	SynLead2	シンセリードに最適な、往年のジェットサウンド
27	Tekepiko	シーケンスフレーズや、単音のミュートギターフレーズ向け
28	Soliner	アナログストリングスアンサンブルのシミュレーション
29	HevyDrum	ハードロックのドラム向けサウンド
30 - 49	EMPTY	

◆8x COMP EQアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	インプット1 - 8の推奨用途	
0	VoclBand	汎用性の高いヴォーカルバンド向け	1	ギターアンプ
			2	ベースアンプ
			3	ボーカル
			4	コーラス
			5-6	ドラム
			7-8	キーボード
1	Inst	ジャズ・フュージョン系バンド向け	1-2	ギターアンプ
			3	ベースアンプ
			4	ピアノ
			5-6	ドラム
2	AcoBand	アコースティックバンド向け	7-8	キーボード
			1	アコースティックベース
			2	ピアノ
			3	ボーカル
			4	コーラス
			5-6	アコースティックギター
3	1ManBand	セルフプロデュース派向け	7-8	パーカッション
			1-2	ギター
			3	ベース
			4	キーボード
			5	ボーカル
			6	コーラス
4	StdDrum	ドラムセットの個々の録音に適したスタンダードサウンド	7-8	シーケンス
			1	バスドラム
5	VtgDrum	ハイハットを強調した70年代ドラムサウンド	2	スネアドラム
			3	ハイハット
6	EhcdDrum	パンチの効いたコンプレッションドラムサウンド	4	ハイタム
			5	ミッドタム
			6	ロータム
			7-8	トップマイク
7	Percus	パーカッションセットの個々の録音に最適	1-2	小物
			3-4	金物
			5-6	皮物
			7-8	パーカッション全体
8	CompLtr	汎用性の高いつやのあるサウンド	1-8	
9	A Capla	アカベラ・グループ向け	1-2	女性ボーカル
			3-4	男性ボーカル
			5-6	デュオボーカル
			7-8	ボーカル全体
10-19	EMPTY			

◆ MASTERING アルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	PlusAlfa	迫力を増す
1	All-Pops	ごく一般的なマスタリング
2	StWide	レンジの広いマスタリング
3	DiscoMst	クラブサウンド向け
4	Boost	ハイファイな仕上がりにする
5	Power	低域の太いパワフルなマスタリング
6	Live	ライブ感をプラスする
7	WarmMst	温かなフィーリングを与える
8	TightUp	硬質なマスタリング
9	1930Mst	1930年代風サウンドにマスタリング
10	LoFi Mst	ローファイなマスタリング
11	BGM	BGM風
12	RockShow	ロックスタイルのミックスにライブ感を与える
13	Exciter	中域以上に軽く歪んだローファイ効果を与える
14	Clarify	ハイエンドの帯域を伸ばす
15	VocalMax	バックに埋もれたボーカルを引き立てる
16	RaveRez	強力なフィルターをスイープさせる
17	FullComp	フルレンジに対し強いコンプレッションをかける
18	ClearPWR	中域を強調し、音圧とクリアーさを兼ね備えたパワーチューニング
19	ClearDMS	全体にメリハリと広がりを持たせる
20	Maximizr	全体的に音圧を稼ぐ
21 - 29	EMPTY	

センドリターンエフェクト

◆CHORUS/DELAY

No.	パッチ名	コメント
0	Vocal	ボーカルに色を添えるコーラス
1	GtChorus	ギター之音が物足りないときに有効なコーラス
2	Doubling	汎用性の高いダブリング
3	Echo	派手なアナログ風ディレイ
4	Delay3/4	テンポに同期する付点8分ディレイ
5	Delay3/2	テンポに同期する付点4分ディレイ
6	FastCho	速い周期のコーラス
7	DeepCho	深い効果の汎用コーラス
8	ShortDLY	汎用ショートディレイ
9	DeepDBL	深い効果のダブリング
10	SoloLead	速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
11	WarmyDly	深くかけても邪魔にならないアナログ風ディレイ
12	EnhanCho	ダブリングの位相ズレを利用したエンハンス効果
13	Detune	倍音を多く含んだデジタルエレピヤシンセに最適
14	Natural	変調感の少ない、バックギンに適したコーラス
15	Whole*4	テンポに同期する全音符x4ディレイ
16	Delay2/3	テンポに同期する2拍3連ディレイ
17	Delay1/4	テンポに同期する16分ディレイ
18 - 29	EMPTY	

◆REVERB

No.	パッチ名	コメント
0	TightHal	硬めの音質のホールリバーブ
1	BrgtRoom	硬めの音質のルームリバーブ
2	SoftHall	柔らかめの音質のホールリバーブ
3	LargeHal	大ホールの残響のシミュレーション
4	SmallHal	小ホールの残響のシミュレーション
5	LiveHous	ライブハウスの残響のシミュレーション
6	TrStudio	リハーサルスタジオの残響のシミュレーション
7	DarkRoom	柔らかめの音質のルームリバーブ
8	VcxRev	ボーカルを引き立たせるリバーブ
9	Tunnel	トンネルでの響きのシミュレーション
10	BigRoom	体育館程度の大きさの部屋鳴りのシミュレーション
11	PowerSt.	ゲートリバーブ
12	BritHall	明るい残響のコンサートホールのシミュレーション
13	BudoKan	武道館の響きのシミュレーション
14	Ballade	スローテンポのバラード向き
15	SecBrass	ブラスセクション向けのリバーブ
16	ShortPla	短いリリースをつけるリバーブ
17	RealPlat	鉄板を響かせたようなリバーブ
18	Dome	ドーム型スタジアムで演奏しているようなリバーブ
19	VinSprin	アナログスプリングリバーブのシミュレーション
20	ClearSpr	残響の少ないクリアなリバーブ
21	Dokan	土管！の中にいるような雰囲気
22 - 29	EMPTY	

リズムパターン

"Song"のパターン(No. 35~234)は、リズムソングを作りやすいように、ジャンルごとに通常のパターンとフィルインをまとめてあります。

No.	パターン名	小節数
Variation		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
No.	パターン名	小節数
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUUs1VA	1
160	HOUUs1FA	1
161	HOUUs1VB	1
162	HOUUs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1	
232	MidEs1VB	2	
233	MidEs1Vb	1	
234	MidEs1FB	1	
No.	パターン名	小節数	
Standard			
235	ROCK01	2	
236	ROCK02	2	
237	ROCK03	2	
238	ROCK04	2	
239	ROCK05	2	
240	ROCK06	2	
241	ROCK07	2	
242	ROCK08	2	
243	ROCK09	2	
244	ROCK10	2	
245	ROCK11	4	
246	ROCK12	2	
247	ROCK13	2	
248	ROCK14	2	
249	ROCK15	2	
250	ROCK16	2	
251	ROCK17	2	
252	ROCK18	2	
253	ROCK19	2	
254	ROCK20	2	
255	ROCK21	2	
256	ROCK22	2	
257	ROCK23	2	
258	ROCK24	2	
259	ROCK25	2	
260	ROCK26	2	
261	ROCK27	2	
262	ROCK28	2	
263	HRK01	2	
264	HRK02	2	
265	HRK03	2	
266	HRK04	2	
267	HRK05	2	
268	HRK06	2	
269	HRK07	2	
270	MTL01	2	
271	MTL02	2	
272	MTL03	2	
273	MTL04	2	
274	THRS01	2	
275	THRS02	2	
276	PUNK01	2	
277	PUNK02	2	
278	FUS01	2	
279	FUS02	2	
280	FUS03	2	
281	FUS04	2	
282	FUS05	2	
283	FUS06	2	
284	FUS07	2	
285	FUS08	2	
286	POP01	2	
287	POP02	2	
288	POP03	2	
289	POP04	2	
290	POP05	2	
291	POP06	2	
292	POP07	2	
293	POP08	2	
294	POP09	2	
295	POP10	2	
296	POP11	2	
297	POP12	2	
298	RnB01	2	
299	RnB02	2	
300	RnB03	2	
301	RnB04	2	
302	RnB05	2	
303	RnB06	2	
304	RnB07	2	
305	RnB08	2	
306	RnB09	2	
307	RnB10	2	
308	FUNK01	2	
309	FUNK02	2	
310	FUNK03	2	
311	FUNK04	2	
312	FUNK05	2	
313	FUNK06	2	
314	FUNK07	2	
315	FUNK08	2	
316	FUNK09	2	
317	FUNK10	2	
318	FUNK11	2	
319	FUNK12	2	
320	HIP01	2	
321	HIP02	2	
322	HIP03	2	
323	HIP04	2	
324	HIP05	2	
325	HIP06	2	
326	HIP07	2	
327	HIP08	2	
328	HIP09	2	
329	HIP10	2	
330	HIP11	2	
331	HIP12	2	
332	HIP13	2	
333	HIP14	2	
334	HIP15	2	
335	HIP16	2	
336	HIP17	2	
337	HIP18	2	
338	HIP19	2	
339	HIP20	2	
340	HIP21	2	
341	HIP22	2	
342	HIP23	2	
343	DANC01	2	
344	DANC02	2	
345	DANC03	2	
346	DANC04	2	
347	DANC05	2	
348	DANC06	2	
349	HOUS01	2	
350	HOUS02	2	
351	HOUS03	2	
352	HOUS04	2	
353	TECH01	2	
354	TECH02	2	
355	TECH03	2	
356	TECH04	2	
357	TECH05	2	
358	TECH06	2	
359	TECH07	2	
360	TECH08	2	
361	TECH09	2	
362	TECH10	2	
363	DnB01	2	
364	DnB02	2	
365	DnB03	2	
366	DnB04	2	
367	DnB05	2	
368	DnB06	2	
369	TRIP01	2	
370	TRIP02	2	
371	TRIP03	2	
372	TRIP04	2	
373	AMB01	2	
374	AMB02	2	
375	AMB03	2	
376	AMB04	2	
377	BALD01	2	
378	BALD02	2	
379	BALD03	2	
380	BALD04	2	
381	BALD05	2	
382	BALD06	2	
383	BALD07	2	
384	BALD08	2	
385	BALD09	2	
386	BALD10	2	
387	BALD11	4	
388	BLUS01	2	
389	BLUS02	2	
390	BLUS03	2	
391	BLUS04	2	
392	BLUS05	2	
393	BLUS06	2	
394	CNTR01	2	
395	CNTR02	2	
396	CNTR03	2	
397	CNTR04	2	
398	JAZZ01	2	
399	JAZZ02	2	
400	JAZZ03	2	
401	JAZZ04	2	
402	JAZZ05	2	
403	JAZZ06	2	
404	JAZZ07	4	
405	SHFL01	2	
406	SHFL02	2	
407	SHFL03	2	
408	SHFL04	2	
409	SHFL05	2	
410	SKA01	2	
411	SKA02	2	
412	SKA03	2	
413	SKA04	2	
414	REGG01	2	
415	REGG02	2	
416	REGG03	2	
417	REGG04	2	
418	AFRO01	2	
419	AFRO02	2	
420	AFRO03	2	
421	AFRO04	2	
422	AFRO05	2	
423	AFRO06	2	
424	AFRO07	2	
425	AFRO08	2	
426	LATN01	2	
427	LATN02	2	
428	LATN03	2	
429	LATN04	2	
430	LATN05	2	
431	LATN06	2	
432	LATN07	2	
433	LATN08	2	
434	LATN09	2	
435	LATN10	2	
436	LATN11	2	
437	LATN12	2	
438	BOSSA01	4	
439	BOSSA02	4	
440	SAMBA01	4	
441	SAMBA02	4	
442	MidE01	2	
443	MidE02	2	
444	MidE03	2	
445	MidE04	2	
446	INTRO01	1	
447	INTRO02	1	
448	INTRO03	1	
449	INTRO04	1	
450	INTRO05	1	
451	INTRO06	1	
452	INTRO07	1	
453	INTRO08	1	
454	INTRO09	1	
455	INTRO10	1	
456	INTRO11	1	
457	INTRO12	1	
458	INTRO13	1	
459	INTRO14	1	
460	INTRO15	1	
461	INTRO16	1	
462	INTRO17	1	
463	INTRO18	1	
464	ENDING01	1	
465	ENDING02	1	
466	ENDING03	1	
467	ENDING04	1	
468	ENDING05	1	
469	ENDING06	1	
470	ENDING07	1	
471	COUNT	2	
472	AllMute	1	
473	I 508	EMPTY	0
509		METRO34	1
510	METRO44	1	

ドラムキット

STANDARD

No.	キット名
0	Standard
1	DryFunk
2	Basic
3	Tight
4	Funk 1
5	Reggae 1
6	Analog 1
7	Analog 2
8	Snap
9	Pop
10	Brush
11	Reggae 2
12	Loose
13	Funk 2
14	Percuss
15	SFX
16	Minor7
17	Major7

ANALOG

No.	キット名
0	Punch
1	Near
2	Room 1
3	Analog 1
4	Analog 2
5	Room 2
6	HipHop 1
7	HipHop 2
8	HipHop 3
9	Techno 1
10	Techno 2
11	Techno 3
12	Percuss
13	SFX
14	Minor7
15	Major7

CLASSIC

No.	キット名
0	LiveRock
1	Standrd1
2	EpicRock
3	Modern 1
4	Live 1
5	Live 2
6	Studio
7	Standrd2
8	Epic 1
9	Epic 2
10	Modern 2
11	Modern 3
12	Brush
13	Benddown
14	Percuss
15	SFX

ベースプログラム

Bass Program

No.	プログラム名
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	AcostcBS
4	Synth BS
5	TechnoBS
6	BShrmonic
7	TechAnlg
8	AnaTouch
9	Lo Sine
10	HrmonicBS
11	Saw Wave
12	Square

インストゥルメント

STANDARD

カテゴリー	No.	インストゥルメント名
Kick	000	BDTight
	001	BDAcksk1
	002	BDAcksk2
	003	BDClsic1
	004	BDClsic2
	005	BDStdtd1
	006	BDStdtd2
	007	BDStdtd3
	008	BDDgAna1
	009	BDDgAna2
Snare	100	SDHigh1
	101	SDHigh2
	102	SDBrush
	103	SDAnalgM
	104	SDAnalgS
	105	SDDgAnaS
	106	SDPower
	107	SDSnap1
	108	SDSnap2
	109	SDFunk1
	110	SDFunk2
	111	SDStndrd
Tom	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMDry1
	204	TMDry2
	205	TMDry3
	206	TM808_1
	207	TM808_2
	208	TM808_3
	209	TMAco1
	210	TMAco2
	211	TMAco3
	212	TMSynth
	213	TMPopHi
	214	TMPopHi2
	215	TMPopMid
216	TMPopLo2	
Hi-hat	300	CHH 14'
	301	CHH 14'2
	302	OHHLive
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	CHHAnalg
	306	CHHDgAna
	307	OHHAna
308	FHHaco	

Cymbal	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls1
	403	CYMSpls2
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
Extra	406	CYMCup
	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel
	503	EXClap1
	504	EXClap2
	505	EXMute
	600	High Q
	601	Sticks
Global	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
	617	Claves
	SFX	700
701		Odaiko
702		ChuDaiko
703		Oedo
704		Temple
705		Engine
706		Sonar
707		Minor7
708		Major7

ANALOG

カテゴリー	No.	インストゥルメント名
Kick	000	BDHard
	001	BDReso
	002	BDAnalg1
	003	BDAnalg2
	004	BDDgAna1
	005	BDDgAna2
	006	BDPunch
Snare	007	BDAttack
	100	SDDryHi
	101	SDAnalgM
	102	SDAnalgS
	103	SDDgAnaM
	104	SDDgAnaS
	105	SDAttack
	106	SDPower
	107	SDRoom
	Tom	200
201		TM808_2
202		TM808_3
203		TMGate1
204		TMGate2
205		TMGate3
206		TMElect1
207		TMElect2
208		TMElect3
209		TMSynth
210		TMPopHi
211		TMPopMid
Hi-hat	212	TMPopLo
	300	CHHLive
	301	OHHLive
	302	CHHClear
	303	OHHClear
	304	CHHAnalg
	305	OHHAnalg
	306	CHHDgAna
	307	OHHdGAna
	308	FHHaco
	Cymbal	400
401		CYMCrsh2
402		CYMCrsh3
403		CYMSpls1
404		CYMSpls2
405		CYMRide2
406	CYMCup1	

Extra	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel1
	503	EXCwbel2
	504	EXClap1
	505	EXClap2
	506	EXClv808
	507	EXSn909
508	EXMute	
Global	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
617	Claves	
SFX	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
708	Major7	

CLASSIC

カテゴリー	No.	インストゥルメント名
Kick	000	BDLive
	001	BDStudio
	002	BDMute
	003	BDHuge
	004	BDStage
	005	BDDry
	006	BDReso
	007	BDDeep1
	008	BDDeep2
	009	BDBend
Snare	010	BDAcstk
	100	SDLive1
	101	SDLive2
	102	SDDry
	103	SDDryHi
	104	SDSnappy
	105	SDReso
	106	SDBrush1
	107	SDBrush2
	108	SDBrush3
Tom	109	SDDeep
	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMStdio1
	204	TMStdio2
	205	TMStdio3
	206	TMDry1
	207	TMDry2
	208	TMDry3
	209	TMAmbi1
	210	TMAmbi2
	211	TMAmbi3
	212	TMHard1
	213	TMHard2
	214	TMHard3
	215	TMAco1
216	TMAco2	
217	TMAco3	
218	TMBend1	
219	TMBend2	
220	TMBend3	
221	TMSynth	
Hi-hat	300	CHHLive
	301	OHHLive
	302	CHHStdio
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	FHHAco1
	306	CHHBend
307	OHHBend	

Cymbal	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls2
	403	CYMCrshB
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
	406	CYMRideB
	407	CYMCup1
408	CYMCup2	
Extra	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXRim3
	503	EXCwbel1
	504	EXTmbriB
	505	EXClap1
	506	EXClapB
507	EXMute	
Global	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
	616	Maracas
617	Claves	
SFX	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
708	Major7	

MIDIノートナンバー対応表

パッド	ノートナンバー		
	バンク1	バンク2	バンク3
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

Note#	インストゥルメント名	バンク1	バンク2	バンク3
31	Sticks			
32				
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		

Note#	インストゥルメント名	バンク1	バンク2	バンク3
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Claves		PAD7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8

フレーズ

			No.	Name	Comments	
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop 1	
			2	Ry-01-1B	Drum loop 2	
			3	Ry-01-1C	Drum fill 1	
			4	Ry-01-1D	Drum variation 1	
			5	Ry-01-1E	Drum fill 2	
			6	Ry-01-1F	Drum variation 2	
			7	Ry-01-1G	Drum end	
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro	
			9	Ry-01-2B	Drum loop 1	
			10	Ry-01-2C	Drum loop 2	
			11	Ry-01-2D	Drum break	
			12	Ry-01-2E	Drum variation 1	
			13	Ry-01-2F	Drum fill	
			14	Ry-01-2G	Drum variation 2	
	Beats Variation			15	Ry-02-1A	Drum loop 1
				16	Ry-02-1B	Drum loop 2
	Breakbeats			17	Ry-03-1A	Drum loop 1
				18	Ry-03-1B	Drum loop 2
				19	Ry-03-1C	Drum loop 3
				20	Ry-03-1D	Drum loop 4
				21	Ry-03-1E	Drum loop 5
	Latin Loops		1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1
				23	Ry-04-1B	Percussion loop 2
				24	Ry-04-1C	Percussion loop 3
				25	Ry-04-1D	Percussion loop 4
			2	26	Ry-04-2A	Percussion loop 1
				27	Ry-04-2B	Percussion loop 2
				28	Ry-04-2C	Percussion loop 3
				29	Ry-04-2D	Percussion loop 4
			3	30	Ry-04-3A	Percussion loop 1
				31	Ry-04-3B	Percussion loop 2
	Asian Loops			32	Ry-05-1A	Asian percussion loop 1-1
				33	Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2
				34	Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3
				35	Ry-05-1D	Asian percussion loop 2
				36	Ry-05-1E	Asian percussion loop 3
Songs	Hardcore Loop		1	37	Sg-01-1A	Industrial drum loop
				38	Sg-01-1B	Industrial break
				39	Sg-01-1C	Industrial G & B break
				40	Sg-01-1D	Industrial guitar
			2	41	Sg-01-2A	Big beat drum loop
				42	Sg-01-2B	Big beat bass loop
				43	Sg-01-2C	Big beat FX loop
	Control Variations		1	44	Sg-02-1A	Hiphop track 1-1
				45	Sg-02-1B	Hiphop track 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Hiphop track 2-1
				47	Sg-02-2B	Hiphop track 2-2
	Drum Bass Loops		1	48	Sg-03-1A	Drum loop
				49	Sg-03-1B	Bass loop

Songs	Reggae Variations	1	50	Sg-04-1A	Dub drum loop
			51	Sg-04-1B	Dub bass loop
			52	Sg-04-1C	Dub guitar loop
		2	53	Sg-04-2A	Dub drum loop
			54	Sg-04-2B	Dub bass loop
			55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop
Bass	in A		56	EB-01-1A	Old funk loop 1
			57	EB-01-1B	Old funk loop 2
	in B		58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1
			59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2
	in C		60	EB-03-1A	Old House bass loop
			61	EB-03-1B	Pops bass loop
	in D		62	EB-04-1A	Funk bass loop 1
			63	EB-04-1B	Funk bass loop 2
	in E		64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1
			65	EB-05-1B	Dark bass loop 1-2
	in G		66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1
			67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2
Guitar			68	Gt-01-1A	Acoustic guitar loop on A maj
			69	Gt-01-1B	Acoustic guitar loop on A min
			70	Gt-01-1C	Electric guitar loop on C min
			71	Gt-01-1D	Rockabilly guitar loop on A min
			72	Gt-01-1E	Funk guitar loop on A7#9
			73	Gt-01-1F	Funk guitar loop on D min9
			74	Gt-01-1G	Hard rock guitar loop on B min
			75	Gt-01-1H	Rock guitar loop on A min
Analog	Synth Bass		76	AG-01-1A	Analog bass loop 1
			77	AG-01-1B	Synth bass loop 1
			78	AG-01-1C	Synth bass loop 2
			79	AG-01-1D	Synth bass loop 3
			80	AG-01-1E	Analog bass loop 2
			81	AG-01-1F	Analog bass loop 3
			82	AG-01-1G	Synth bass loop 4
			Synth Rhythm		83
	84	AG-02-1B			Synth loop 2
	85	AG-02-1C			Synth loop 3
	86	AG-02-1D			Synth loop 4
	87	AG-02-1E			Synth loop 5
	88	AG-02-1F			Synth loop 6
	Synth Textures		89	AG-03-1A	String & synth loop
			90	AG-03-1B	String loop 1
91			AG-03-1C	String loop 2	
92			AG-03-1D	String loop 3	
FX Loops			93	FX-01-1A	Fx loop 1
			94	FX-01-1B	Fx loop 2
			95	FX-01-1C	Fx loop 3
			96	FX-01-1D	Fx loop 4

工場出荷時は、プロジェクト番号001にこれらのフレーズが入っています。

MRS-1608のハードディスクの内容

MRS-1608 の内蔵ハードディスクには "MRS-USR" と "MRS-FAC" のふたつのパーティションが存在します。"MRS-FAC" にはハードディスクのメンテナンスに利用するファイルが格納されていますので、ファイル操作は行わないでください。

"MRS-USR" のファイルとフォルダも、ファイル名を変更すると MRS-1608 で認識されなくなりますのでご注意ください。

"MRS-USR" には次のようなファイルとフォルダが保存されています。

●PRJINITフォルダ

新規プロジェクトを作成したときに読み込まれる、リズムソング／リズムパターンやドラムキットなどのデータを格納するフォルダです。

PRJDATA.INI
プロジェクトのデータ
RHYTHM.SEQ
リズムパターンとリズムソングのデータ
xxxxxxxx.ZSD
ドラムキット／ベースプログラムのデータ
SAMPLER0.ZSP
サンプルのデータ

●SYSフォルダ

システム関連のファイルを格納するフォルダです。

MAC_PRM.INI
最後に読み込まれたプロジェクト番号のデータ
BURNLIST.CDT
アルバムのデータ
SEQPLYxx.LST
プレイリストのデータ

●PROJxxxフォルダ

プロジェクトごとの各種データを格納するフォルダです。

TRACKx_y.DATまたはTRACKxy.DAT
各トラック／V テイクのオーディオデータ
(xまたはxx: 0～15はトラック番号1～16に、y: 0～9はV テイク番号1～10にそれぞれ相当します)
PHRASExx.PH
フレーズのオーディオデータ(モノラルまたはステレオのLチャンネル)
(xx: 00～99はフレーズ番号に相当します)
PHRASExx.PHR
フレーズのオーディオデータ(ステレオのRチャンネル)
(xx: 00～99はフレーズ番号に相当します)
LOOPxx.LSQ
フレーズループを作成するときに入力した数式データ

RHYTHM.FST
FAST 方式でリズムソングを作成するときに入力した数式データ
PRJDATA.INI
プロジェクトの各種設定データ
RHYTHM.SEQ
リズムパターンとリズムソングのデータ
xxxxxxxx.ZSD
ドラムキット／ベースプログラムとサンプラープログラムのデータ
SAMPLERx.ZSP
サンプルのデータ

●SAMPLERフォルダ

サンプルを格納するフォルダです。

SAMPLxxx.SP
サンプルのオーディオデータ(モノラルまたはステレオのLチャンネル)
(xxx: 000～999はサンプル番号に相当します)
SAMPLxxx.SPR
サンプルのオーディオデータ(ステレオのRチャンネル)
(xxx: 000～999はサンプル番号に相当します)

●WAV_AIFFフォルダ

WAV/AIFF ファイルを格納するフォルダです。内蔵ハードディスクからフレーズをインポートするときに利用します。このフォルダを利用するには、オプションのUSBカードを使って、コンピュータからWAV/AIFF ファイルをこのフォルダにコピーします。

●SYSTEM.ZEX

MRS-1608のシステムファイルです。

MRSシリーズとの互換性

MRS-1608は、他のMRSシリーズ (MRS-1044、MRS-1266、MRS-802) とプロジェクトのデータをやり取りできます。

互いに読み込むことのできるデータは次の通りです。

- ・各トラック／V テイクのオーディオデータ
- ・リズムパターンとリズムソングのデータ

* エフェクトパッチやミキサーなどのデータは読み込むことができません。プロジェクトを読み込んだ場合は、読み込み先になる機種の新規プロジェクトと同じデータが自動的に読み込まれます。

MIDIインプリメンテーション

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 (See NOTE 1) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
EnH	ll	hh	Pitch Bend Change hlll: pitch bend value

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

- Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
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	7BH	00H	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
F1H	dd		MTC Quarter Frame dd: data
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDIインプリメンテーションチャート

[HardDisk Recorder]
Model MRS-1608

MIDI Implementation Chart

Date : 10 Feb. 2004
Version: 1.00

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	12-75 *****	12-75	
Velocity Note ON	Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	o *****	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x	x x x x	30 frame non-drop
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

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

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

o : Yes
x : No

索引

記号/数字

(74, 106
)	74, 106
+	74, 106
X	74, 106
8x COMP EQ	139
8トラックレコーディング機能	45

A

A-B リピート機能	37
AIFF ファイル	
WAV/ AIFFファイルを取り込む (パッドサンプラー)	124
WAV/ AIFFファイルを取り込む (フレーズ)	70
ALGORITHM キー	12, 141

B

BsPRG	109
BsVOL	109

C

CD-R/RW ディスク	151
CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む	163
CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを保存する	162
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを保存する	161
CD-R/RWディスクをファイナライズ処理する	158
CD-R/RW ドライブ	
CD-R/RWドライブの取り付け方法	17
CD-R/RW ドライブ関連のトラブル	190
CD-RW ディスク	151
CD-RWディスクを消去する	159
CD 作成	151
アルバム単位でオーディオCDを作成する	153
オーディオCDを再生する	157
プレイリストをアルバムに取り込む	156
プロジェクト単位でオーディオCDを作成する	152
マーカー機能を使ってトラックを分割する	155

CHORD

コード情報を入力する (リズムソング)	108
指定範囲のオーディオデータから1声のハーモニーを生成する	59
指定範囲のオーディオデータから3声のハーモニーを生成する	57

Chromatic

クロマチックチューナーを使う	179
パッドで鳴らす音色や音階を選択する	91

Chromtc

指定範囲のピッチを補正する	55
---------------	----

D

DrKIT	109
DrVOL	109
DUO HARM	59

E

EQ HIGH キー	29, 80
EQ LOW キー	29, 80
EQ MID キー	29, 80
EV →	104

F

FAST 入力	74, 106
---------	---------

H

HARMONY+	57
----------	----

M

Major / Minor

パターンのコード情報を入力する	100
パッドで鳴らす音色や音階を選択する	91
指定範囲のピッチを補正する	55

MEAS x	71
--------	----

MIDI	170
------	-----

MIDIタイムコード(MTC)	173
MIDIの設定を変更する	171
コントロールチェンジ	170, 171
スタート/ストップ/コンティニュー	172
ソングポジションポインター	172
タイミングクロック	172
ドラムキット/ベースプログラムのMIDIチャンネル	171
プログラムチェンジ	173

MIDI IN 端子	170
------------	-----

MIDI OUT 端子	170
-------------	-----

MIDI インプリメンテーション	218
------------------	-----

MIDI インプリメンテーションチャート	219
----------------------	-----

MIDI 関連のトラブル	189
--------------	-----

MIDI チャンネル	171
------------	-----

MRS シリーズとの互換性	217
---------------	-----

O

OrgChord	100
----------	-----

OrgRoot	100
---------	-----

P

PitchFix	55
----------	----

PTN	104
-----	-----

← PTN	104
-------	-----

R

ROOT	108, 109
------	----------

S

SCMS	182
------	-----

SMF (スタンダード MIDI ファイル)

再生する	176
------	-----

出力先を選択する	175
----------	-----

プロジェクトにSMFを取り込む	174
-----------------	-----

SMF プレーヤー	174
-----------	-----

STEREO SUB-OUT 端子	16, 82
-------------------	--------

T

Tempo	89
-------	----

Timsig	93
--------	----

U

UIB-02	183
--------	-----

USB	183
-----	-----

V

V テイク	35
-------	----

Vテイク同士を入れ替える	63
--------------	----

Vテイクに名前を付ける	36
-------------	----

Vテイクを移動する	63
-----------	----

Vテイクを切り替える	35
------------	----

Vテイクを消去する	62
Vテイクを複製する	62
他のプロジェクトからVテイクを取り込む	64

W

WAV ファイル

WAV/ AIFFファイルを取り込む (パッドサンプラー)	124
WAV/ AIFFファイルを取り込む (フレーズ)	70

あ

アウトポイント	40
アルゴリズム	139, 141
アルバム	153

い

移動

Vテイクを移動する	63
指定範囲のデータを移動する	51
イベント	104, 109
インサートエフェクト	138, 139
信号の流れ	139
挿入先を変える	140
パッチの保存/入れ替えを行う	145
パッチ名を変える	145
パッチを選ぶ	141
パッチを編集する	142
モニター信号にのみインサートエフェクトをかける	146
インプット/アウトプットセクション	14
インプットセクション	12
インプットミキサー	77
インポイント	40

え

エフェクト	138
他のプロジェクトからパッチを取り込む	149
エフェクト関連のトラブル	189
エフェクトセクション	12
エフェクトパッチ	202
エフェクトパラメーター	139, 142
エフェクトモジュール	139

お

オーディオ CD

アナログ再生	157
オーディオ CDを作成する	152
オーディオ CDをプロジェクトに取り込む	160
デジタル再生	157

オートパンチイン/アウト

オートパンチイン/アウト	40
--------------	----

オーバーダビング

オーバーダビング	28
----------	----

オールインシャライズ

オールインシャライズ	185
------------	-----

オクターブ

オクターブ	89, 90
-------	--------

オプションカード

オプションカード	183
----------	-----

音域

音域	91
----	----

音量を調節する

トラック	29, 80
パッド (サンプラープログラム)	129
パッド (ドラムキット)	114
フレーズ	71
前カウント (リズムセクション)	118
前カウント (レコーダー)	48
リズムソング	88, 103
リズムパターン	88, 93

か

書き出し

FAST入力	74, 106
トラック編集	49
フレーズをトラックに書き出す	73

重ね録音

重ね録音	28
------	----

き

キャプチャー

キャプチャー	65
--------	----

く

クオンタイズ

クオンタイズ	93, 96, 98
--------	------------

クロマチック

クロマチック	55, 91, 179
--------	-------------

こ

コード情報

リズムソング	108
リズムパターン	100
コーラス/ディレイ	147

コピー

Vテイクを複製する	62
サンプラープログラムをコピーする	131
サンプルを複製する	126
指定範囲のデータをコピーする (トラック編集)	50
デジタルコピーを禁止する	182
特定範囲の小節をコピーする (リズムソング)	111
ドラムキットをコピーする	116
フレーズをコピーする	73
プロジェクトを複製する	167
リズムソングをコピーする	112
リズムパターンをコピーする	102

コントロールセクション

コントロールセクション	13
-------------	----

コントロールチェンジ

コントロールチェンジ	170
------------	-----

さ

再生時のトラブル

再生時のトラブル	188
----------	-----

削除

サンプラープログラムを削除する	132
サンプルを削除する	127
指定範囲の前後を削除する (トラック編集)	52
フレーズを削除する	73
リズムソングを削除する	113
リズムパターンを削除する	103

サブアウト端子

サブアウト端子	82
---------	----

サンプラープログラム

サンプラープログラム	121
サンプラープログラムに名前を付ける	131
サンプラープログラムをコピーする	131
サンプラープログラムを削除する	132
サンプラープログラムを作成する	128
パッドを使ってサンプラープログラムを演奏する	133
他のプロジェクトからサンプラープログラムを取り込む	136
リズムパターンを使ってサンプラープログラムを演奏する	134

サンプル

サンプル	121, 122
サンプルの各種要素を設定する	125
サンプルの特定範囲を編集する	127
サンプルの取り込み	122
サンプルを削除する	127
サンプルを複製する	126

サンプルプール

サンプルプール	121, 122
---------	----------

し

シーン

シーン	84
-----	----

シーンの切り替えを自動化する	85
シーンを保存する	84
シーンを呼び出す	85
特定のパラメーターのみをシーンから除外する	86
シャットダウン	19
仕様	187
消去	
Vテイクを消去する	62
指定範囲のデータを消去する (トラック編集)	52
ドラムシーケンスの演奏を消去する	94
プロジェクトを消去する	168
ベースシーケンスの演奏を消去する	95
リズムソングの各種イベントを消去する	109
伸縮	
指定範囲のデータの長さを伸縮させる (トラック編集)	54
す	
スキャンディスク	184
スクラブ/プレビュー機能	38
スタート/ストップ/コンティニュー	172
ステータスキー	26
ステップ入力	
リズムソング	104
リズムパターン	94, 95
ステレオリンク	82
スワップ	66
せ	
接続	15
センドリターンエフェクト	138, 147
センドリターンエフェクトのパッチの保存/入れ替えを 行う	148
センドリターンエフェクトのパッチ名を変える	149
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ	147
センドリターンエフェクトのパッチを編集する	147
パッチ	147
そ	
ソロ機能	84
ソングポジションポインター	172
た	
タイミングクロック	172
ち	
チック	37
チューナー機能	179
クロマチックチューナーを使う	179
その他のチューナータイプを使う	180
て	
ディスプレイセクション	13
デジタルコピー	182
デモソング	20
デュレーション	98
電源を入れる	19
電源を切る	19
テンポ	
テンポ情報	109
テンポを変更する	89

と

トップパネル	12
トラック	10
トラックパラメーター	80
トラックパラメーターセクション	13
トラック編集	49
トラックミキサー	77
2本のトラックを連動させる	82
サブアウト端子から任意のインプット/トラックの信号を 出力する	82
シーン機能	84
ソロ機能	84
ドラムキット	87
MIDIチャンネル	171
オリジナルのドラムキットを作る	114
ドラム音色ごとの音量をフェーダーで調節する	117
ドラムキットに名前を付ける	116
ドラムキットを変える	90
ドラムキットをコピーする	116
パッドごとの音色や設定を変える	114
ドラムサウンドセット	87, 90
ドラムシーケンス	88
ドラムトラック	11, 23
トランスポートセクション	13
取り込み	
オーディオCDをプロジェクトに取り込む	160
サンプルの取り込み	122
フレーズの取り込み	68
プロジェクトにSMFを取り込む	174
他のプロジェクトからVテイクを取り込む	64
他のプロジェクトからサンブラープログラムを取り込む	136
他のプロジェクトからパッチを取り込む	149
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	117
に	
入力感度	24, 78
の	
ノートオン/オフ	170
は	
ハードディスク	
ハードディスクの内容	217
ハードディスクのメンテナンス	184
バウンス	42
バックアップ	161
パッチ	
インサートエフェクト	139
センドリターンエフェクト	147
パッド	
グループ	114
パッドごとの音色や設定を変える	114
パッドの感度を変える	118
パッドサンブラー	121
サンブラープログラム	121
パッドを使ってパッドサンブラーを演奏する	133
リズムパターンを使ってパッドサンブラーを演奏する	134
パッドバンク	89
パン	29, 80
パンチイン/アウト	39
オートパンチイン/アウト	40

マニュアルパンチイン/アウト	39
反転	
指定範囲のデータを反転させる(トラック編集)	54
ふ	
ファイナライズ	158
ファクトリーイニシャライズ	185
フェーダーセクション	13
フェードイン/アウト	
サンプルの特定範囲を編集する	127
指定範囲のデータをフェードイン/アウトさせる	53
フォルダ	70, 124, 161, 217
フットスイッチ	181
フリーズプール	67
フリーズループ	67
WAV/ AIFFファイルを取り込む	70
現在のプロジェクトからフリーズを取り込む	69
フリーズの各種パラメーターを調節する	71
フリーズループをトラックに書き出す	73
フリーズをコピーする	73
フリーズを削除する	73
他のプロジェクトからフリーズを取り込む	71
プレイリスト	177
プログラムチェンジ	170, 173
プロジェクト	165
フロントパネル	14
接続	16
へ	
ベースシーケンス	88
MIDIチャンネル	171
ステップ入力	98
リアルタイム入力	95
ベーストラック	11, 23
ベースプログラム	87, 90
ほ	
保存	
CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを 保存する	162
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを 保存する	161
ま	
マーカー機能	46
マーカー機能を使ってトラックを分割する	155
マークの位置に移動する	47
マークを消去する	47
マークを登録する	46
マーク	46
前カウント	
前カウントの動作を設定する(レコーダー)	48
前カウントの長さを変える(リズムセクション)	119
マスタートラック	10, 33, 41
マスタートラックにミックスダウンする	41
マスタートラックを再生する	41
マスタリングエフェクト	33
マニュアルパンチイン/アウト	39
み	
ミキサー	11, 29, 77
ミックスダウン	33, 41

め

メトロノーム	119
--------	-----

よ

読み込み

CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む	163
サンプラープログラムを読み込む	133
ドラムサウンドセットを読み込む	90
プロジェクトを読み込む	166

り

リアパネル	14
接続	16

リアルタイム入力

ドラムシーケンスのリアルタイム入力	94
ベースシーケンスのリアルタイム入力	95

リズム関連のトラブル

リズムセクション

パッドの感度を変える	120
前カウントの長さを変える	119
メトロノームの音量を変える	119
メモリーの残量を表示する	120

リズムソング

FAST入力を使ってパターン情報を入力する	106
コード情報を入力する	108
ステップ入力を使ってパターン情報を入力する	104
その他の情報を入力する	109
特定の小節をコピーする	111
他のプロジェクトから取り込む	117
リズムソング全体を移調する	112
リズムソングに名前を付ける	113
リズムソングをコピーする	112
リズムソングを削除する	113
リズムソングを選択する	103

リズムソングモード

リズムパターン

コード情報を入力する	100
ステップ入力	96, 98
ドラム/ベースシーケンスの音量レベルを変更する	101
リアルタイム入力	94, 95
リズムパターンに名前を付ける	101
リズムパターンをコピーする	102
リズムパターンを削除する	103
リズムパターンを選択する	89

リズムパターンモード

リズムレコーディング機能

リバーブ

リピート再生

れ

レコーダー

レベルメーター

ろ

録音

オーバーダビング	28
最初のトラック録音	24
ミックスダウン	33
録音してみよう	21

録音時のトラブル

録音レベル

ロケート機能



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>

MRS-1608 - 5010-2