

第3章

この章では、シーケンサーを使ったソングのプレイやレコーディングの操作を説明します。
はじめに、基本的な操作の方法を説明し、その後で各種設定やエディットの方法を説明します。

シーケンサープレイ — ソング —

1. シーケンサーの基礎知識	70
2. Try!ソングレコーディング	74
3. ソングプレイ	83
4. ソングレコーディング	86
5. ソングエディット	94
6. ソングエディットジョブ	109
7. セットアップ	132
8. ソングネーム	137

1. シーケンサーの基礎知識

ここでは、シーケンサーを操作する前に覚えておいてほしいことをいくつか説明します。

トラック

- 「トラック」は、1パート（例えばピアノ、ベースなど）の演奏を録音する単位です。
- トラックには、トラック1～トラック16までの16のトラックがあり、それぞれのトラックに別々の楽器の演奏をレコーディングします。最終的には、レコーディングした各トラックの演奏を同時に再生し、1台でアンサンブルを作り出します。

1トラックずつレコーディングしていく



トラック1	ベースの演奏
トラック2	ピアノの演奏
トラック3	ストリングスの演奏
トラック4	ブラスの演奏
トラック16	ドラムの演奏

できあがったら、同時に再生

- 発音の優先順位は、トラック16, 1, 2, 3, 4……の順で行われます。

マルチ

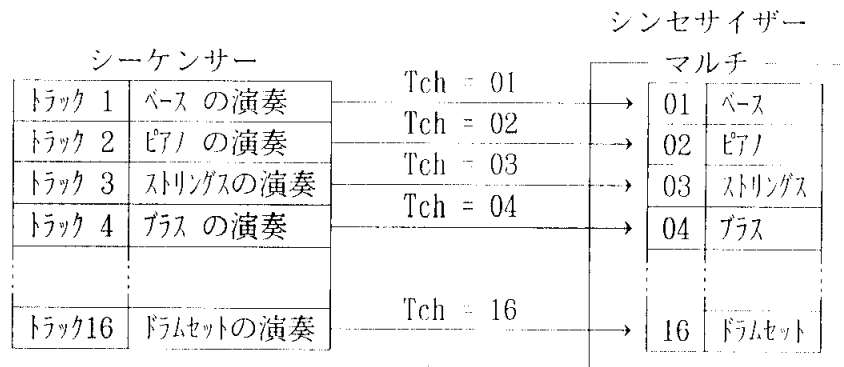
- シーケンサーでレコーディングした1～16の各トラックの演奏を、同時に別々の音で再生するためには、その演奏で使うボイスを集めたマルチを作っておく必要があります。（ひとつのボイスだけで演奏を行う場合は、マルチを作成する必要はありません）
- 例えば、上の表のトラックを再生するためには、次のようなマルチを作ります。

マルチ

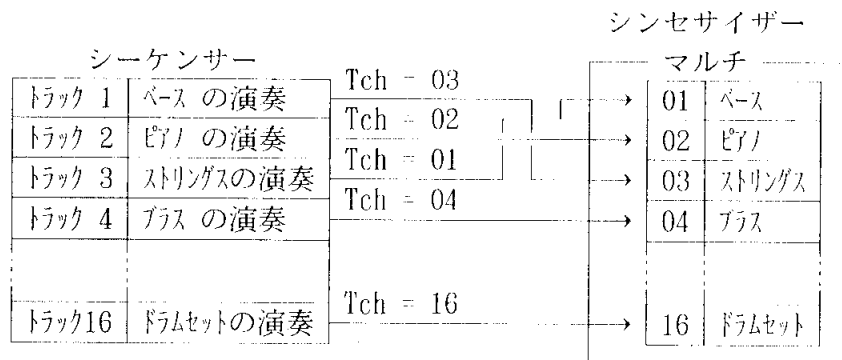
01	ベースのボイス
02	ピアノのボイス
03	ストリングスのボイス
04	ブラスのボイス
16	ドラムセットのボイス

チャンネル

- シーケンサーの各トラックの演奏とマルチのボイスとを対応させるものが「チャンネル」です。
 - シーケンサー側の各トラックの演奏は、1～16の「トランスミットチャンネル（略して Tch）」でシンセサイザー側に送られます。
 - シンセサイザー側のマルチでは、1～16のトランスミットチャンネルで送られた演奏を、01～16の各ボイスで発音します。
- 例えば、01のボイスは、トランスミットチャンネル1で送られた演奏だけを発音し、02のボイスは、トランスミットチャンネル2で送られた演奏だけを発音します。



- ただし、シーケンサー側の各トラックのトランスミットチャンネルは、「アウトプットチャンネル」（➡ 134）の設定で、自由に変更することができます。
- 例えば、トラック1のトランスミットチャンネルを03に、トラック3のトランスミットチャンネルを01に変更すると、次のようにトラックとボイスが対応し、ベースの演奏がストリングスのボイスで、ストリングスの演奏がベースのボイスで再生されます。



- 電源をオンにした直後のシーケンサーのトランスミットチャンネルは上の方の図のように、01～16の各トラック番号に一致しています。

1. シーケンサーの基礎知識

シーケンサーの機能

- シーケンサーは、大きくソングモードとパターンモードに分けられます。
ソングモードでは、トラック 1～15を使って、通常のレコーディング、再生を行います。
パターンでは、ドラムボイスなどを使った 1～32小節のフレーズを作成します。パターンで作成したフレーズは、ソングモードのトラック 16でパターンをチェインすることができます。
- シーケンサーのモード、機能は、次のようになっています。

[SONG] → ソングプレイモード……ソングを演奏するモードです。

---[RECORD]-----→ソングレコーディングモード

トラックに演奏をレコーディングするモードです。

---[EDIT]-----→ソングエディットモード

レコーディングした演奏（ノートオンデータやコントロールチェンジのデータ）を修正するモードです。

[F6](Job) → ソングエディットジョブ

クォンタイズやトランスポーズ、小節単位、トラック単位の編集を行う機能です。

---[F7](Stup) → セットアップ

トランスミットチャンネルの設定や、アクセントレベルなどの設定を行う機能です。パターンのセットアップと共通です。

---[F8](Name)-----→ソングネーム

ソングの名前を設定する機能です。

[PATTERN] → パターンプレイモード……パターンを演奏するモードです。

---[RECORD]-----→パターンレコーディングモード

パターンをレコーディングするモードです。

---[EDIT]-----→パターンエディットモード

レコーディングしたパターンを修正するモードです。

---[F6](Job) → パターンエディットジョブ

パターンをコピーしたり、トラック 1～15とパターンデータのやりとりを行う機能です。

---[F7](Stup) → セットアップ

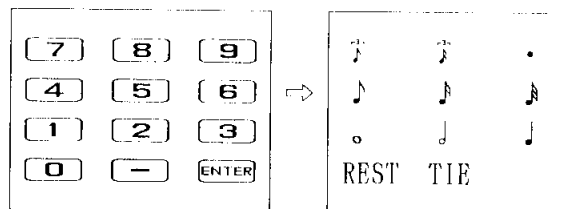
トランスミットチャンネルの設定や、アクセントレベルなどの設定を行う機能です。ソングのセットアップと共通です。

---[F8](Clr) → パターンクリア

全パターン、任意のパターンを消去する機能です。

テンキーについて

- パネルのテンキーは、ステップレコーディングのときなど、音符の長さを指定するときに使うことができます。



- [7] (♪) は 8 分 3 連音符です。
- [8] (♪) は 16 分 3 連音符です。
- [9] (・) は 符点記号です。
- [0] (REST) は 休符です。
- [-] (TIE) は 直前に入力された音符の長さを 2 倍に変更するためのキーです。

シーケンサー使用時のランプについて

- シーケンサーの 1~16 の各トラックは、セレクトキー [1]~[16] の各キーに対応しており、レコーディングするトラックを選択するときなど、これらのキーを使います。
- この各キーのランプは、次のような状態を示します。

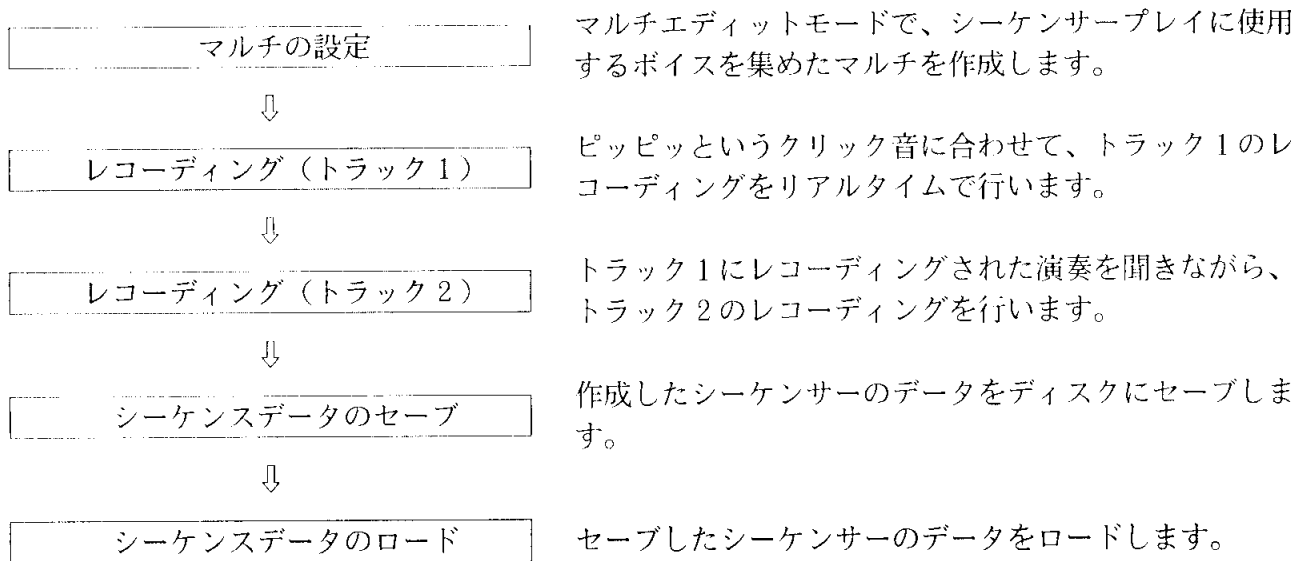
緑色の点灯 …… レコーディング済みのトラックで、再生される状態にあるトラック
 緑色の点滅 …… レコーディング済みのトラックで、再生されない（ミュートされている）トラック
 赤色の点灯 …… レコーディングするトラック

また、これらのキーは、ソングエディットジョブでトラックを選択するときにも使用します。
 例えばイレーストラックの機能では、イレースを行うトラックは赤色の点灯、行わないトラックは緑色の点灯（あるいは消灯）となります。

- [RECORD] キーを押し、レコーディング準備の状態にすると、その上のランプが赤く点灯します。
- [RUN] キーは、レコーディング時や再生時に指定した拍子に合わせて赤と緑が点滅します。（赤色が小節の頭です）
 例えば、4/4 拍子のときは、「赤 → 緑 → 緑 → 緑 → 赤 → 緑……」と点滅します。

2. Try!ソングレコーディング

ここでは、シーケンサーを使ってレコーディングを行う一連の操作を順番に解説します。
はじめてシーケンサーを使う方は、ここで紹介する手順通りに操作を行ってください。
次のような流れで操作を行っていきます。



ここでは、リアルタイム（演奏をそのままレコーディングする方法）でレコーディングを行います。
この他にも、ステップレコーディング（1つずつ音符を指定していく方法）や、パンチインレコーディング（あらかじめ指定した小節からリアルタイムでレコーディングする方法）などがあります。
これらの操作については、「ソングレコーディング」（▶ 86）で説明します。

また、トラック1～16のうち、トラック1～15は通常のソングトラック、トラック16はパターンモードを使ったリズムセクションなどに適したトラックです。（ただしトラック16で、通常のボイスを使い、繰り返しパターンで演奏を行わせることもできます）

このトラックには、第4章の「シーケンサー パターン」で作成したパターンを、任意にセッティングすることができます。この操作については、「チェーンパターン」（▶ 103）で説明します。

マルチの設定

① [MULTI] を押します

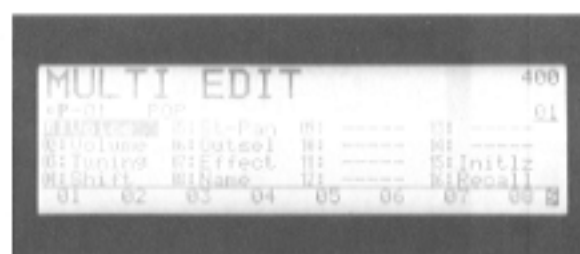
- シーケンサーでの操作を始める前に、マルチエディットモードに入って、シーケンサープレイに使用するボイスを集めたマルチを作成します。
- マルチエディットモードでは、ボイスを選択する以外にも、マルチ名や各ボイスのパン、ボリューム、チューニングの設定なども行いますが、ここでは、ボイスの選択の操作だけを説明します。詳しくは「マルチのエディット」(応用編:158)で解説します。

▼マルチプレイモードに入ります。

- ・ここでは、一旦マルチをイニシャライズしてから設定を行いますので、どの番号のマルチを選択した状態でもかまいません。

② [EDIT] を押します

▼マルチエディットモードに入り、次のような画面に変わります。



③ 15:Init を選択します

- ・**[<] [V] [>] [A]**、**[+1/YES] [-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、15:Initlz にカーソルを移動します。

④ [ENTER] を押します

▼マルチイニシャライズの確認のメッセージが表示されます。

⑤ [+1/YES] を押します

- ▼マルチのイニシャライズが実行されます。
- ・「Completed!」が表示されます。

⑥ [EXIT] を押します

▼マルチエディットモードのメニューに戻ります。

⑦ 01:Voice を選択します

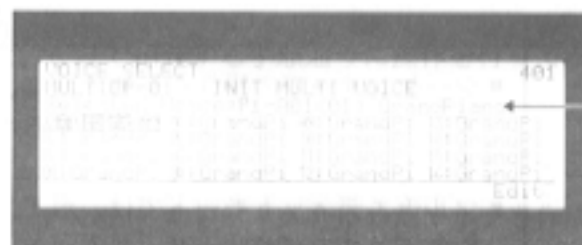
- ・**[<] [V] [>] [A]**、**[+1/YES] [-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、01:Voice にカーソルを移動します。
- ・また、**[F1]**を押すと、直接ボイスセレクト画面が表示されます。

⑧ [ENTER] を押します

▼マルチを構成するボイスを選択する次のような画面に変わります。

2. Try!ソングレコーディング

⑨ 01を選択します

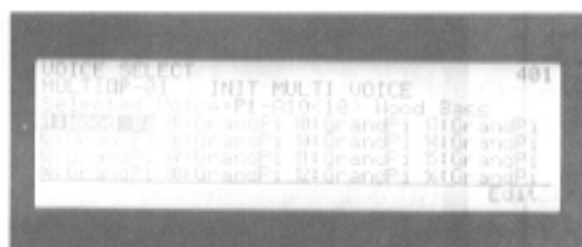


← ボイス名がフルネームで表示されます

⑩ ボイスを選択します

- ここでは、01、02の2つのボイスを設定します。
- ただし、ここでは01、02のボイスともプリセットのボイスを選択してください。
- **[F1][F2]**キーを使って、01の位置にカーソルを移動します。

- **[+1/YES] [-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、01番（チャンネル1）のボイスを選択します。
- ここでは、例としてベースのボイスを選択します。

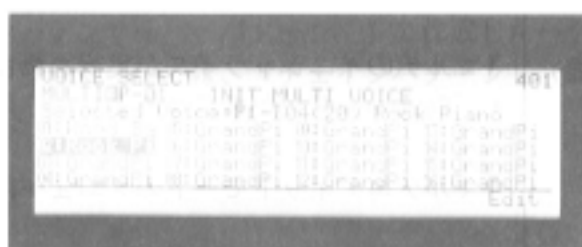


⑪ 02を選択します

- **[F1][F2]**キーを使って、02の位置にカーソルを移動します。

⑫ ボイスを選択します

- **[+1/YES] [-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、02番（チャンネル2）のボイスを選択します。
- ここでは、例としてピアノのボイスを選択します。

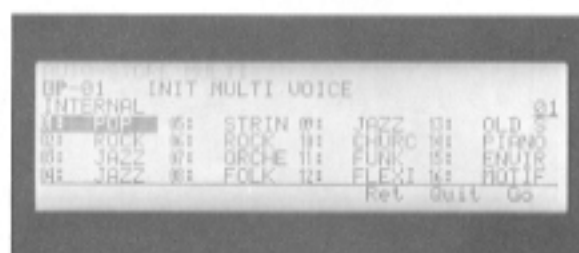


⑬ **[EXIT]**を押します

- マルチエディットモードのメニューに戻ります。

- ⑭ もう一度、**[EXIT]**を押します

▼オートストア機能（変更したマルチやボイスを自動的にストアする機能）が働き、次のような画面に変わります。



- ⑮ ストア先のマルチを選択します

・作成したマルチをストアするマルチ番号を選択します。
・メモリーセレクトキー**[4][5][6][7]**、**[+1/YES]****[-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、消してしまってもよいマルチの位置にカーソルを移動します。

- ⑯ **[F8]**(Go)を押します

▼確認のメッセージが表示されます。

- ⑰ **[+1/YES]**を押します

▼マルチのストアが実行され、マルチプレイモードに戻ります。



・これで、必要最小限のマルチの作成は終了です。
このマルチを使って、シーケンサーのレコーディングを始めます。

2. Try!ソングレコーディング

レコーディング (トラック1)

- ① [SONG]を押します
- ② [RECORD]を押します

- クリック音 (ビッピッというテンポを示す音) に合わせて、リアルタイムでレコーディングを行います。
- クリック音の大きさは、本体背面にあるクリックボリューム調節ツマミで調節することができます。

▼ ソングプレイモードに変わります。

▼ 次のような画面に変わります。



- ・これが、レコーディングを行う画面です。この状態で、拍子やクォンタイズ (演奏のタイミングのズレを補正する機能) などの機能を設定します。
- ・ここでは、次のように設定しておいてください。
 [F1][F2][F3][F4]キーでカーソルを移動した後、[+1/YES] [-1/NO] キーで設定が変更できます。

・ Measure	レコーディング開始小節	001
・ Time	拍子	4/4
・ J	テンポ	120
・ Quantize	クォンタイズ	off
・ Receive Ch	レシーブチャンネル	kbd
・ Click	クリック音の有無	rec
・ Click Beat	クリック音の音符	1/4
・ Sync	シンクモード	internal

- ・ 各設定について詳しくは、「ソングレコーディング」 (P. 86) で説明します。
- ・ また、画面最下行の表示で、「Real」のかわりに「Step」が反転表示になっている場合は、[F1]を押し、「Real」を反転表示にしてください。

2. TRY!ソングレコーディング

③ トラックの選択

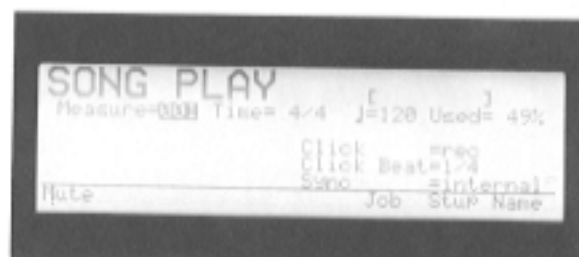
- ・[1] ~ [15] キーを使って、レコーディングするトラックを選択します。
- ・ここでは、まずトラック 1 にレコーディングを行いますので、[1] を押します。
- ▼ 選択したトラックのランプが赤く点灯します。

④ レコーディングの開始

- ・レコーディングの準備が完了したら、[RUN] を押します。
[RUN] が押されると、2 小節分（この場合はクリック音 8 回分）のカウントダウンが行われた後、レコーディングが始まります。
- ・ここでは練習ですので、適当な 16 小節ぐらいのフレーズを弾いてレコーディングしてください。

⑤ レコーディングの終了

- ・[STOP] を押すと、レコーディングが終了し、ソングプレイモードの状態に戻ります。



⑥ レコーディングした演奏の再生

- ・[RUN] を押すと、レコーディングしたばかりの演奏が再生されます。
[STOP] を押すと、再生が中断されます。
- ・[◀] を押すと、先頭小節（小節 001）に戻ります。[▶] を押すと、1 小節分ずつ「Measure」の表示が前後します。
これらのキーを使って、任意の小節から演奏を再生することができます。

ここで、レコーディングしたトラック 1 の演奏は、マルチの 01 のボイスで再生されます。

これは、ソングの通常の設定では、トラック 01 はマルチの 01 のボイス、トラック 02 はマルチの 02 のボイス……と設定されているためです。

ただし、このトラックとボイスの対応は、「アウトプットチャンネル」(134) の設定で、自由に変更することもできます。

2. Try!ソングレコーディング

レコーディング (トラック2)

- | | |
|------------------|--|
| ① [RECORD]を押します | ■ レコーディングしたばかりのトラック1の演奏を聞きながら、トラック2にレコーディングを行います。
・ 設定は、トラック1と同じになっています。 |
| ② トラックの選択 | ・ [1] ~ [15] キーを使って、レコーディングするトラックを選択します。
・ ここでは、[2] を押します。
▼ 選択したトラックのランプが赤く点灯します。 |
| ③ レコーディングの開始 | ・ レコーディングの準備が完了したら、[RUN] を押します。
[RUN] が押されると、2小節分（この場合はクリック音8回分）の前奏が行われた後、トラック1の演奏の再生と同時に、トラック2のレコーディングが始まります。
・ 適当な16小節ぐらいのフレーズを弾いてレコーディングしてください。 |
| ④ レコーディングの終了 | ・ [STOP]を押すと、レコーディングが終了し、ソングプレイモードの状態に戻ります。 |
| ⑤ レコーディングした演奏の再生 | ・ [RUN] を押すと、トラック1とトラック2の演奏が同時に再生されます。[STOP]を押すと、再生が中断されます。
・ [◀] を押すと、先頭小節（小節 001）に戻ります。[◀][▶] を押すと、1小節分ずつ「Measure」の表示が前後します。
これらのキーを使って、任意の小節から演奏を再生することができます。

・ ここでは、トラック1とトラック2のレコーディングまでで解説を終了しますが、トラック3からトラック15までのレコーディングも、同様の操作で行うことができます。
・ また、レコーディングはトラック1→2→3と順番に行う必要はありません。任意のトラックからレコーディングを行うことができます。 |

シーケンスデータのセーブ

① [UTILITY] を押します

② [F4](Disk)を押します

③ ディスクをセットします

④ 01:Save to Disk を選択します

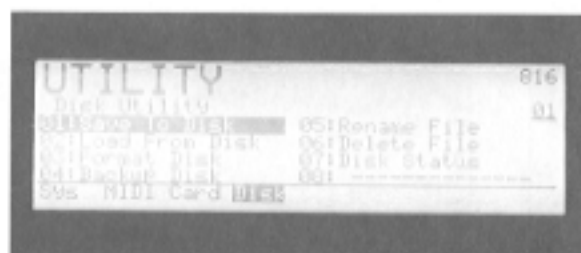
⑤ [ENTER]を押します

⑥ 03:Sequencer Allを選択します

- レコーディングしたシーケンサーのデータをディスクに保存する操作です。
- シーケンサーのデータは、電源を切ると消えてしまいますので、このセーブの操作を忘れないようにしてください。
- この操作について、詳しくは、「ディスクユーティリティ」(●応用編:255)で説明しています。
- シーケンサーのデータをセーブするために、あらかじめフォーマットしたディスクを用意しておいてください。(●応用編:262)

▼ ユーティリティモードに変わります。

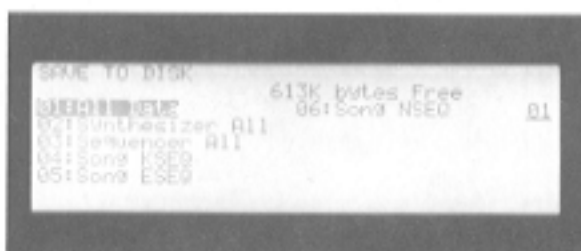
▼ ディスクユーティリティのモードに変わります。



・ ディスクドライブに、あらかじめフォーマットされたディスクをセットします。

・ [F4](Disk), [+1/YBS] [-1/NO]、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、01:Save To Disk にカーソルを移動します。

▼ セーブするデータの種類を選択するメニューが表示されます。

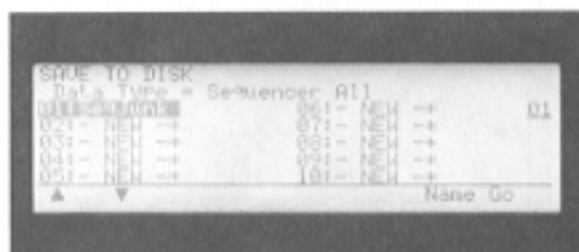


・ [F4](Disk), [+1/YBS] [-1/NO]、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、03:Sequencer Allにカーソルを移動します。

2. Try!ソングレコーディング

⑦ **[ENTER]**を押します

▼データを保存する番号を指定する画面に変わります。

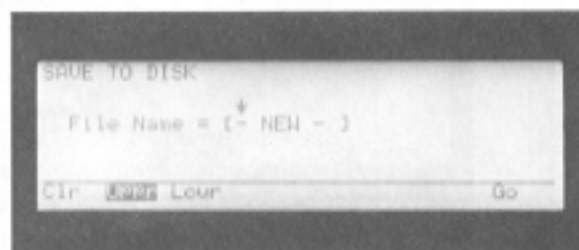


⑧ 番号を選択します

- ・「-NEW-」と表示されている番号を選択します。（「-NEW-」は未使用のファイルですので、どれを選択してもかまいません）
- ・ここで、すでに名前の付いているデータを選択すると、そのデータに新しいデータを上書きします。

⑨ **[F7](Name)**を押します

▼シーケンスデータの名前を入力する表示に変わります。



⑩ 名前を入力します

- ・**[F1][F2][F3][F4]**、**[+1/YES] [-1/NO]**、テンキー、エントリースライダー、ダイヤルなどを使用して、シーケンスデータの名前を入力します。（文字を入力する方法について：■ 50）
- ▼名前の指定が終了したら次の手順に進みます。

⑪ **[F8](Go)**を押します

▼確認のメッセージが表示されます。

⑫ **[+1/YES]**を押します

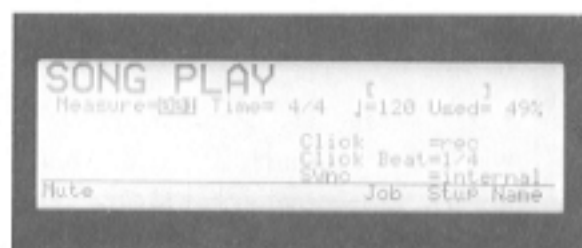
- ▼データのセーブが始まり、しばらくしてセーブが終了します。
- ・データのセーブ中は、「Now executing!」と表示され、セーブ終了後、「Completed!」と表示されます。
- ・これでシーケンスデータのセーブは終了です。
- ・セーブされたデータをロードする方法は、デモ曲の演奏と同じ手順です。（■ 24）

3. ソングプレイ

ここでは、レコーディングされているソングを再生するソングプレイモードでの操作を説明します。

手 順

- 次の手順でソングプレイモードに入ります。
- ① マルチまたはボイスを選択します
 - ・マルチプレイモードで、ソングを演奏するためのマルチを選択します。
 - ・またはボイスプレイモードで、ボイスを選択します。
 - ・ボイスプレイモードから、ソングプレイモードに入ると、全トラックの演奏が同じボイスで演奏されます。（ボイスレシーブチャンネルがOmniのとき）
 - ② [SONG]を押します
 - ▼ [MULTI] の上のランプが緑色に変わり、[SONG]の上のランプが赤色に点灯し、ソングプレイモードに変わります。



解 説

Measure

- ソングプレイモードでは、次のような操作が可能です。
- 設定は[△][▽][←][→]キーでカーソルを目的の項目に移動した後、[+1/YES] [-1/NO]、エントリースライダー、ダイヤル、テンキーなどを使って変更します。

- メジャー(Measure)は、プレイを開始する小節の指定です。
- 001 から最終小節（最大999）の範囲で開始小節を指定します。
- この項目では、[←][↶][↷][→]のキーを使って、小節を変更することもできます。

[←] …… 先頭の小節(001小節)まで戻します。

[↶] …… 1小節戻します。

[↷] …… 1小節進めます。

[LOCATE]

- また、ある小節が表示されている状態で、[F999]を押しながら[LOCATE]を押すと、その小節番号が内部に記憶されます。この操作の後、[LOCATE]を押すと、直接その小節番号に変更されます。

3. ソングプレイ

♪	<ul style="list-style-type: none">■ ♪は、演奏のテンポの指定です。■ 設定範囲は、♪=30~250 です。
Click	<ul style="list-style-type: none">■ クリック(Click) は、テンポを知らせるクリック音の有無の設定です。次の4種類から選択します。<ul style="list-style-type: none">off クリック音を鳴らしません。rec レコーディング時にだけクリック音を鳴らします。rec/play .. レコーディング、再生時にだけクリック音を鳴らします。always 常にクリック音を鳴らします。
Click Beat	<ul style="list-style-type: none">■ クリックビート(Click Beat)は、クリック音の音符を指定します。■ 例えば、4/4 拍子のとき、1/4 を指定すれば、1小節で4回クリック音が鳴り、1/8 を指定すれば、8回クリック音が鳴ります。■ クリックビートは、次の6種類から選択します。 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24
Sync	<ul style="list-style-type: none">■ シンク(Sync)は、シーケンサーのクロックの指定です。■ 通常は、internalに設定しておきます。■ 外部のシーケンサーと本機のシーケンサーを同期演奏させる場合などに、外部シーケンサーのクロックを使ってシーケンサーを使うとき、設定を MIDI に変更します。このとき、♪でテンポの設定は無視され「♪= *** 」と表示されます。
[1] ~ [16]	<ul style="list-style-type: none">■ [1] ~ [16] のキーを使って、再生するトラックを指定することができます。(任意のトラックを演奏させなくすることを「ミュート」と呼びます)■ ランプの点灯しているトラック(レコーディング済みのトラック)の中で、任意のキーを押すと、そのランプは点滅し、そのトラックは演奏されなくなります。■ もう一度、キーを押すと、元の状態に戻ります。
[EDIT]	<ul style="list-style-type: none">■ [EDIT]を押すと、ソングエディットの状態に変わります。 ソングエディットの操作については「ソングエディット」(➡ 94)で説明します。また、トラック16を選択した場合は、「チェインパターン」の状態に変わります。(➡ 103)
[F1](Mute)	<ul style="list-style-type: none">■ [F1](Mute)を押すと、全トラックをミュートし、全トラックともランプが点滅し、音の出ない状態になります。この後、データの入っているトラックのキーを押すと、そのトラックだけミュートが解除されません。もう一度、[F1](Mute)を押すと、元の状態に戻ります。

[F6](Job)

- この機能は、使用しているトラックが多くなり、特定のトラックの音だけを聞きたいときなどに使用すると便利です。すでに、発音中の音はキーオフされるまで音が消えません。

- [F6](Job) を押すと、ソングエディットジョブの機能に進みます。ソングエディットジョブの機能については、「ソングエディットジョブ」 (▶ 109) で説明します。

[F7](Stup)

- [F7](Stup) を押すと、ソングセットアップの機能に進みます。ソングセットアップの機能については、「ソングセットアップ」 (▶ 132) で説明します。

[F8](Name)

- [F8](Name) を押すと、ソングネームの機能に進みます。ソングネームでは、レコーディングしたソングの名前を入力します。(▶ 137)

[RUN]

- [RUN] を押すと、指定した開始小節から、シーケンサーの演奏が開始されます。
- [STOP] を押すと、演奏が中断されます。
- 再生中には、次の操作が可能です。
 - ↓ (テンポ) の設定の変更
 - Click の設定の変更
 - Click Beat の設定の変更
 - [1] ~ [16] を使った、任意トラックのミュート
 - [F1](Mute) を使った、全トラックのミュート

注 意

- 同時に再生できる音数は、最大で32音です。
- 通常の状態では、トラック1の演奏は、マルチのボイス01で、トラック2の演奏は、ボイス02……で演奏されます。ただし、「アウトプットチャンネル」 (▶ 134) の設定を変更することで、この対応を変化させることもできます。
- 画面中の「Used=」の表示は、現在シーケンサーで使用しているデータの量を示しています。ただし、レコーディングやエディットが可能なデータ残量を正確に示す数字ではありません。大体の目安として表示されていますので、レコーディング中にこの表示が100%に満たない状態でも、[STOP]を押した後、メモリーフルのメッセージが表示され、レコーディングができなくなることがあります。

4. ソングレコーディング

ここでは、ソングをレコーディングするソングレコーディングモードについて説明します。

① [RECORD] を押します

※必ず必ず10秒以上演奏してから、手順に進みます。ソング名の有無の設定です。

- 次の手順でソングレコーディングモードに入ります。
- ソングプレイモードから操作を始めます。

- ▼ [RECORD] の上のランプが点灯し、ソングレコーディングモードに入ります。



※必ず必ず10秒以上演奏してから、手順に進みます。ソング名の有無の設定です。

- この状態で、レコーディングのモードの選択を行います。

- [F1](Real) … リアルタイムレコーディングを行います。(➡ 87)
- [F2](Step) … ステップレコーディングを行います。(➡ 80)
- [F3](Pnch) … パンチインレコーディングを行います。(➡ 93)

[F4](Over)、[F5](Rplc)は、[F1](Real)を選んだときにのみ選択可能です。

[F2](Step)を選んだときは、[F4](Over)が選択されます。

[F3](Pnch)を選んだときは、[F5](Rplc)が選択されます。

[F4](Over) … 元々そのトラックに入っている演奏に新しい演奏を合成する形でレコーディングを行います。(オーバーダビング)

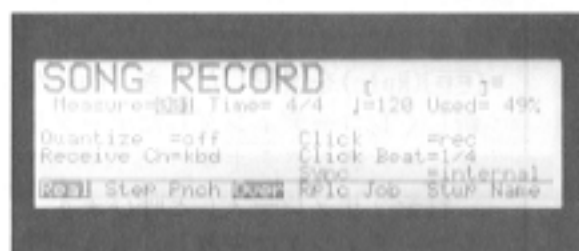
[F5](Rplc) … 元々そのトラックに入っている演奏を消去しながら新しい演奏をレコーディングします。(リプレース)

各レコーディングの操作を順番に説明していきます。

- また、[F6](Job)、[F7](Stup)、[F8](Name)の各キーで、ソングエディットジョブ(➡ 100)、ソングセットアップ(➡ 132)、ソングネーム(➡ 137)の各操作に、また[EDIT]でソングエディットまたはチェーンパターンに進むこともできます。

リアルタイムレコーディング

- 演奏をそのままリアルタイムにレコーディングします。
- 演奏中のコントローラーの操作、パネルキーなどの操作もそのままレコーディングされます。
- [RECORD] を押し、**[F1]**(Real)を選択すると、次のような表示となります。



ここで [RUN]を押すとレコーディング状態になりますが、その前に次のような設定を行います。

Time

- タイム(Time)は、拍子の指定です。
- 次の中から選択します。

1/4~8/4, 1/8~16/8, 1/16~32/16

Quantize

- クオンタイズ(Quantize)は、演奏のタイミングのズレを補正する機能です。
- このクオンタイズの機能を使用するときは、レコーディングするフレーズの最小音符(♩♪♫の音符を使うなら♩(1/16))を指定します。
- クオンタイズは、次の中から選択します。(Off は、シーケンサーの分解能(♩= 96)を意味します)

off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2

Receive Ch

- レシーブチャンネル(Receive Ch)は、シーケンサーの受信するMIDIチャンネルを指定します。
- 通常は、omniまたは kbdを選択します。omniは、全チャンネルのデータを受信する設定、kbd は、本機のキーボードからの入力を受信する設定です。

[1] ~ [15]

- [1] ~ [15] のキーを使って、レコーディングするトラックを指定します。
- 選択したトラック番号のランプが赤く点灯します。

4. ソングレコーディング

[F4](Over)

[F5](Rplc)

■[F4](Over)、[F5](Rplc)は、リアルタイムレコーディングの方法を選択します。

■[F4](Over)を選択したとき（Overが反転表示になっているとき）は、新しくレコーディングしたデータを、元々そのトラックに入っていたデータと合成します。

これを「オーバーダビング」と呼びます。

この機能を使えば、ピアノの右手の演奏をレコーディングした後、もう一度、オーバーダビングで、同じトラックに左手の演奏を重ねることも可能です。

■[F5](Rplc)を選択したとき（Rplcが反転表示になっているとき）は、新しくレコーディングしたデータを、元々そのトラックに入っていたデータと置き換えます。

これを「リプレイス」と呼びます。

レコーディングに失敗し、もう一度レコーディングしなおすときなどは、リプレイスを使います。

[RUN]

■[RUN]を押すと、レコーディングが開始される前に2小節分のカウントダウン（クリック音だけの演奏）が入ります。カウントダウン中は「Measure -2, -1」と表示されます。

この2小節分の前奏の後、レコーディングが開始されます。

[STOP]

■[STOP]を押すと、レコーディングが終了し、ソングプレイモードに戻ります。

■レコーディングの最中、次の設定の変更を行うことができます。

♪（テンポ）の設定の変更

Click の設定の変更

Click Beatの設定の変更

■Measure, ♪, Click, Click Beat, Sync については、ソングプレイで解説しています。（▶ 83）

注意

■レコーディングできるシステムエクスクルーシブデータは、32 byte以下です。

ステップレコーディング

- 音符の長さや音程、強さをひとつひとつ指定しながら演奏をレコーディングしていく方法です。
- [RECORD] を押し、[F2](Step)を選択すると、次のような表示となります。

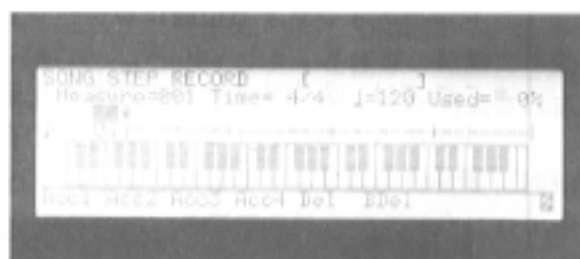


[1] ~ [15]

- [1] ~ [15] のキーを使って、レコーディングするトラックを指定します。
- 選択したトラック番号のランプが赤く点灯します。
- 必要に応じて、レコーディング開始小節、タイム、レシーブチャンネルなどの設定を行います。設定方法については「リアルタイムレコーディング」(P. 87)をご覧ください。

[RUN]

- [RUN] を押すと、ステップレコーディングの状態に変わります。



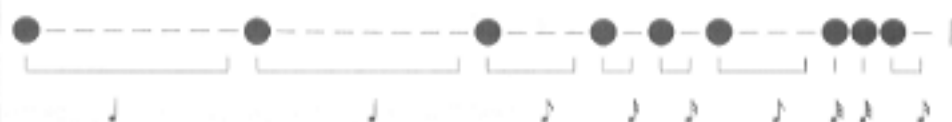
- この図中で中心になるのが、次のような棒グラフです。

└-----+-----+-----+-----┘

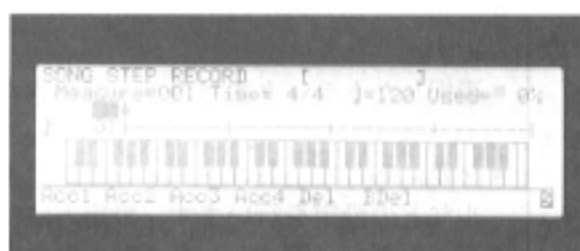
この棒グラフで、1つの「+」（または+）は、32分音符の長さを示します。したがって、8個の「+」で4分音符の長さ、32個の「+」で全音符の長さとなります。（4/4 拍子のときは、32の「+」で1小節となります）

4. ソングレコーディング

- 例えば、4/4 拍子で、1小節の符割りが、「♪/♪/♪♪♪/♪♪♪♪」となっている音符は、棒グラフでは、次のように示されます。

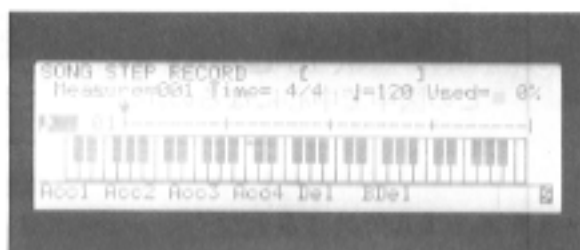


- レコーディングを始めたら、Measure、Time の各項目で、小節、拍子を設定します。
- Time (拍子) は、小節単位で設定できますが、この設定は、全トラックで共通ですので、全トラックに影響します。
- その後、カーソルを次の位置に移動します。



この位置にカーソルがあるときは、32分音符単位で、ロケーションポインタ (↓) の位置を左右に動かすことができます。
レコーディングする位置にロケーションポインタを移動します。

- ここでは、入力する音符の長さを指定します。Measure 以外にカーソルがあるときに、テンキーの任意の音符のキーを押すと、その音符が表示されます。



例) **[4]** (♪) を押すと、♪が表示されます。

また、同じキーを続けて押すと、表示中の音符に押したキーの音符が加えられます。

例) **[4]** (♪) を4回押すと、♪→♪→♪→♪と変化します。

4. ソングレコーディング

また、↓（4分音符）を96として、001 ～ 999 の数値で、微妙な音の長さを指定することもできます。（これをステップタイムと呼びます）

[F1](Acc1)～[F4](Acc4)

- 次に、[F1](Acc1)～[F4](Acc4)を押し、入力する音の強さ（大きさ）を指定します。
この Acc1 ～ Acc4 の各レベルは、「アクセント」（[F5] 135）で自由に設定することができますが、工場出荷時には、すべて64に設定されています。
- 前ページの準備が完了したら、レコーディングする音程の鍵盤を弾きます。弾く強さ、長さは全く関係しません。
単音でも和音でもかまいません。
- 鍵盤を離すと、弾いた音程がレコーディングされ、指定した音符分だけ先に「↓」マークが移動します。（この「↓」のことをロケーションポインターと呼びます）
- このまま、次の鍵盤を弾くと、同じ設定で、レコーディングが進みます。
音符の長さや、アクセントなどを変更するときは、前ページの操作で設定を変更し、レコーディングを続けます。

[F5](Del)

- ロケーションポインター（↓）をすでにレコーディングされた位置に戻すと、レコーディングされた音が、画面の鍵盤に表示されます。
- ロケーションポインターを任意の位置に移動し、[F5](Del) を押すと、その32分音符の範囲内のデータが消去されます。

[F6](BDel)

- ロケーションポインターを任意の位置に移動し、[F6](BDel)を押すと、選択されている音符の長さ分だけ左にロケーションポインターが移動し、その範囲内のデータが消去されます。
- この機能は、ある音程をレコーディングした後、すぐにその音を取り消す場合に便利です。

[=](Tie)

- [=](Tie) を押すと、直前にレコーディングした音符の長さが倍の長さに変更されます。ロケーションポインターもその分移動します。

[□](Rest)

- 音符の長さを選択した後、[□](Rest)を押すと、その長さの休符がレコーディングされます。
また、[□](Rest)を押した後、[=](Tie) を押すと、通常の音符と同様に休符が倍の長さに変更されます。

4. ソングレコーディング

[SHIFT]+[F1](Norm)

[SHIFT]+[F2](Stac)

[SHIFT]+[F3](Slur)

- レコーディングの前に、[SHIFT]を押しながら、[F1]～[F3]を選択しておくことで、スタッカート、スラーの音をレコーディングすることができます。

[SHIFT]+[F1](Norm) …… 通常の状態です。音符の長さより少し短い長さだけ発音します。

[SHIFT]+[F2](Stac) …… スタッカートです。音符の長さよりかなり短く音を切ります。

[SHIFT]+[F3](Slur) …… スラーです。音符の長さいっぱい音を伸ばします。

[STOP]

- [STOP]を押すと、ステップレコーディングが終了します。

パンチインレコーディング

- 指定した開始小節から自動的にリアルタイムレコーディングが始まり（パンチイン）、指定した終了小節で自動的にレコーディングが終了する（パンチアウト）レコーディングです。
- 演奏中のコントローラーの操作、パネルキーなどの操作もそのままレコーディングされます。
- [RECORD] を押し、[F3] (Pnch) を選択すると、次のような表示となります。



From Meas
To Meas

- フロムメジャー (From Meas) は、レコーディングを開始する小節を指定します。
- トゥーメジャー (To Meas) は、レコーディングを終了する小節を指定します。

- 必要に応じて、レコーディング開始小節、タイム、レシーブチャンネルなどの設定を行います。設定方法については「リアルタイムレコーディング」(P. 87) をご覧ください。

[1] ~ [15]

- [1] ~ [15] のキーを使って、レコーディングするトラックを指定します。
- 選択したトラック番号のランプが点灯します。

[RUN]

- [RUN] を押すと、レコーディングが開始される前に2小節分のカウントダウン（クリック音だけの演奏）が入ります。カウントダウン中は「Measure=-2, -1」と表示されます。
この2小節分の前奏の後、レコーディングが開始されます。
- [STOP] を押すと、レコーディングが終了し、ソングプレイモードに戻ります。
- レコーディングの最中、次の設定の変更を行うことができます。

↓ (テンポ) の設定の変更
Click の設定の変更
Click Beatの設定の変更

5. ソングエディット

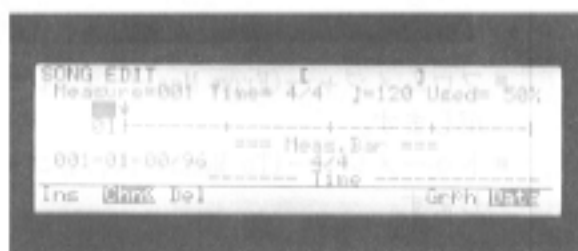
リアルタイム、ステップ、パンチインレコーディングを行ったソングをエディットする方法です。

① [EDIT]を押します

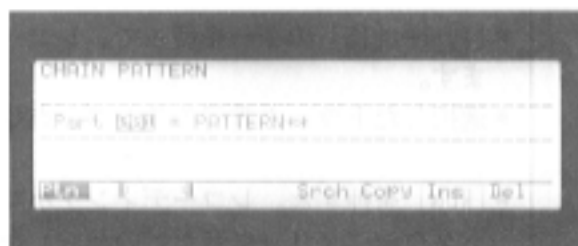
② トラックの選択

手 順

- [SONG]の上のランプが赤く点灯している状態（ソングプレイモード、ソングレコーディングモードなどの状態）で操作を始めます。
- ・ [EDIT]を押すと、ソングエディットの状態になります。また、トラック16を選択した場合は、「チェーンパターン」の状態に変わります。
(▶ 103)
- ・ [1] ~ [16] のキーを使って、エディットするトラックを選択します。
▼ [1] ~ [15] のトラックを選択した場合は、通常のソングエディットの画面が表示されます。



- ▼ [16]のトラックを選択した場合は、チェーンパターンの画面が表示されます。



ソングエディットの2つのモード

- [EDIT] を押し、トラック 1～15 を選択すると、ソングエディットの状態になります。
- ソングエディットには、グラフモードとデータモードがあります。
 [F7] (Grph) を押すとグラフモードに、[F8] (Data) を押すと、データモードに変わります。

[F7] (Grph) グラフモード

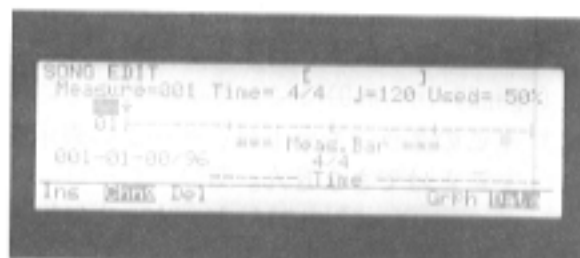
演奏情報（キーオン情報）を32分音符単位で画面に表示するモードです。エディットを行うことはできません。



[F8] (Data) データモード

演奏情報（キーオン情報、コントローラー情報など）を細かく数字で表示するモードです。

すでにレコーディングされているデータを修正、削除したり、新しくデータを追加したりすることができます。



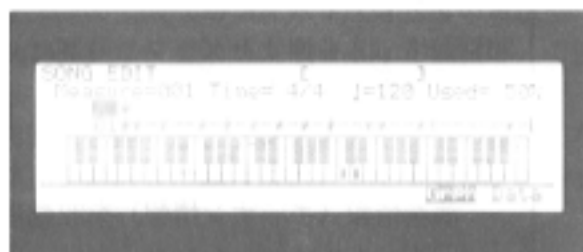
注 意

- ソングエディットを行うことができるトラックは、1～15のトラックです。
 トラック16は、チェインパターンのトラックですので、[EDIT] を押した後、[16] を押すと、チェインパターンのエディット状態に進みます。

5. ソングエディット

グラフモード

- レコーディングした演奏のデータを32分音符単位で、画面上のキーボード図の中に表示します。



- 表示する小節を変更する場合は、[←][→][LOCATE] キー、または Measureの位置にカーソルを移動して、[+1/YES] [-1/NO]、エントリースライダー、ダイヤルなどを使います。
- 任意の小節を選択した後、棒グラフの左上の位置にカーソルを移動し、[+1/YES] [-1/NO]、ダイヤル、テンキー (+ENTER) などを使って、ロケーションポインター (↓) を左右に移動します。
- ロケーションポインターの指した位置に音がある場合 (●が表示されている場合) には、その音がキーボード図の中に表示されます。

注 意

- このグラフモードは、データの表示を行うのみで、エディットを行うことはできません。

データモード

- レコーディングした演奏のデータをエディットするモードです。
- データモードには、次の3つの機能があり、それぞれ、**[F1]**(Ins)、**[F2]**(Chng)、**[F3]**(Del) のキーで切り換えます。通常は、**[F2]**(Chng)が選択されている状態です。

- [F1]**(Ins) インサート
新しいデータを追加します。
- [F2]**(Chng) チェンジ
レコーディングされているデータを修正します。
- [F3]**(Del) デリート
レコーディングされているデータを削除します。

データモード —— インサート

- レコーディングした演奏のデータに、新しいデータを追加する機能です。
- 追加するデータは、次の6つのデータから選択します。
 - ・ ノート(Note)
通常キーオン情報のデータです。
 - ・ プログラムチェンジ(Program Change)
ボイス（またはマルチ）を切り換えるデータです。
 - ・ ピッチベンド(Pitch Bend)
ピッチベンドを行うためのデータです。
 - ・ コントロールチェンジ(Control Change)
モジュレーションホイールやフットコントローラーなどのコントローラーを使ったときのデータです。
 - ・ アフタータッチ(After Touch)
アフタータッチを使ったときのデータです。
 - ・ リラティブテンポチェンジ(Relative Tempo Change)
テンポを途中で変化させるためのデータです。

5. ソングエディット

① インサート位置の指定

② インサートの選択

③ データの選択

④ 各データの内容の設定

手 順

・ソングエディットの状態では画面最下行のChngが反転表示になっている状態で操作を始めます。

・[◀][▶][LOCATE] キーなどを使って、小節を選択します。

・[F1](Ins) を押します。

・[GPH]を押しながら、ファンクションキーで次のいずれかのデータを選択します。

[F1](Note)・・・ ノート(Note)

[F2](Prog)・・・ プログラムチェンジ(Program Change)

[F3](PB)・・・ ピッチベンド(Pitch Bend)

[F4](Ctrl)・・・ コントロールチェンジ(Control Change)

[F5](AT)・・・ アフタータッチ(After Touch)

[F6](Temp)・・・ リラティブテンポチェンジ(Relative Tempo Change)

・カーソルを下から3行目の「001-01-00/96」(数値はおおのこのケースで異なります)の位置に移動して、データを挿入したい位置を指定します。

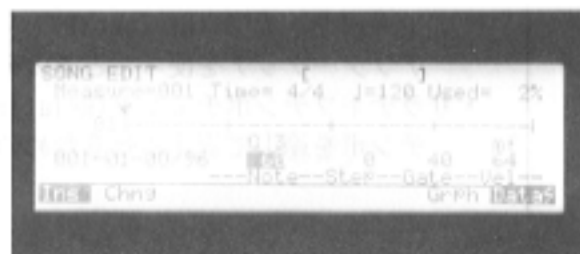
・選択したデータによって、設定する内容は異なります。

ただし、先頭の「001-01-00/96」のような挿入位置の表示は、各データ共通です。

001-01-00/96

小節番号 — | — さらに細かいタイミング
拍の表示(この場合1拍目)

[GPH]+[F1](Note)を選択した場合

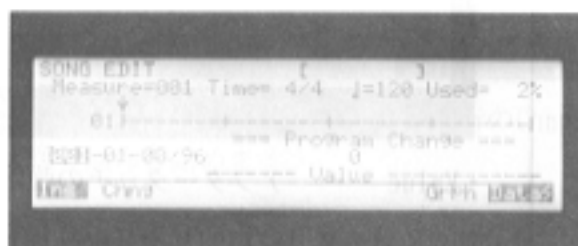


・Note・・・音程の指定です。0～127で指定します。
すぐ上に、音名も同時に表示されます。

・Gate・・・音をのばす長さです。通常は、Stepの約80% ぐらいの数値を指定します。1～8188の範囲で、4の倍数で指定します。

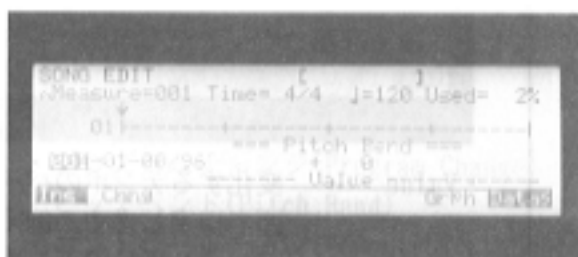
- Vel ベロシティ（鍵盤を弾く強さ）です。1 ~ 127の範囲で指定します。

[SHIFT)] + [F2](Prog)を選択した場合



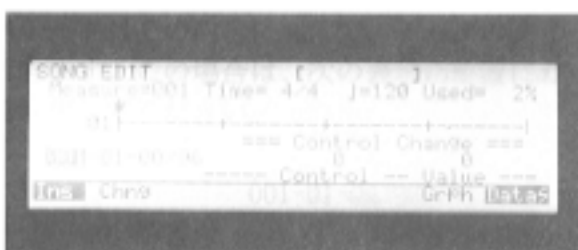
- Value プログラムチェンジのデータ値です。0 ~ 127の範囲で指定します。データ値0は1番の音を示します。

[SHIFT)] + [F3](PB)を選択した場合



- Value ピッチベンドの大きさです。-8192 ~ +8191の範囲で指定します。0がピッチベンドホイールが中央の位置と対応します。

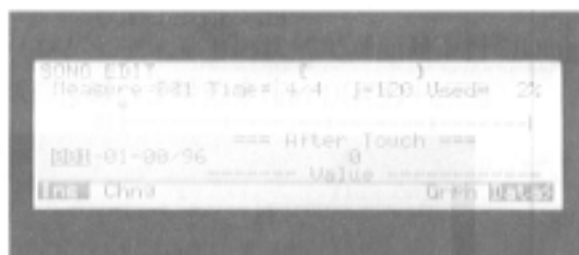
[SHIFT)] + [F4](Ctrl)を選択した場合



- Control .. コントローラーナンバーです。0 ~ 127の数字で、任意のコントローラーの番号を指定します。（例えば、モジュレーションホイール1は001です）
- Value コントローラーの変化の大きさです。0 ~ 127の範囲で指定します。

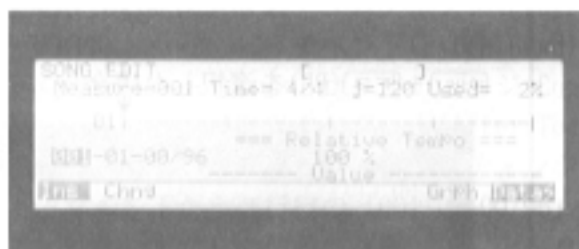
5. ソングエディット

SHIFT + **F5** (AT) を選択した場合



- Value アフタータッチの強さです。0 ~ 127の範囲で指定します。

SHIFT + **F6** (Temp) を選択した場合



- Value 変化するテンポのパーセンテージです。10~200 の範囲で指定します。例えば、50% のとき、オリジナルのテンポを半分のテンポに変更します。

データモード —— チェンジ

- レコーディングした演奏のデータを修正する機能です。

手 順

(1) エディットするデータの選択

- ・ ソングエディットの状態では画面最下行のChngが反転表示になっている状態で操作を始めます。
- ・ 「**◀▶**」「**◀▶**」キーなどを使って、小節を選択した後、エディットしたいデータの位置にロケーションポインターを移動します。
- ・ チェンジでは、データの入っていない位置にロケーションポインターは移動しません。

(2) データのエディット

- ・ 表示されたデータの内容をエディットします。
- ・ データには、次のような種類があります。
 - ・ ノート(Note)
 - ・ プログラムチェンジ(Program Change)
 - ・ ピッチベンド(Pitch Bend)
 - ・ コントロールチェンジ(Control Change)
 - ・ アフタータッチ(After Touch)
 - ・ リラティブテンポチェンジ(Relative Tempo Change)
 - ・ エクスクルーシブデータ(Exclusive Data) …表示のみでエディットはできません
- ・ 設定する内容は、「インサート」のものと同様ですので、詳しくは、前項をご覧ください。
- ・ 各データはその内容に加えて、データのタイミングを修正することもできます。この場合は、次の表示に位置にカーソルを移動し、各数値を変更してください。

001 01 00/96
 小節番号 | さらに細かいタイミング
 | 拍の表示(この場合1拍目)

- ・ エクスクルーシブデータのデータ内容の変更、デリート、インサートはできません。

5. ソングエディット

データモード —— デリート

■ レコーディングした演奏のデータを削除する機能です。

手 順

① 削除するデータの選択

- ・ ソングエディットの状態では画面最下行のChngが反転表示になっている状態で操作を始めます。
- ・ 「▶」「◀」「▶▶」「LOCATE」キーなどを使って、小節を選択した後、削除したいデータの位置にロケーションポインターを、移動します。
- ・ デリートでは、データの入っていない位置に「↓」カーソルは移動しません。

② データの削除

- ・ 表示されたデータの内容を確認して、[F3](Del)を押します。
- ▼表示中のデータが削除されます。（ただし、エクスクルーシブデータはデリートできません）

チェインパターン

パート

- シーケンサーパターンで作成されているいくつかのリズムパターンを使って、ソングに合わせたリズムトラックを作る機能です。
- ここでは、「パート」という用語が出てきます。
「パート」は、リズムパターンを並べる順番のようなものです。
さらにパートには、パターン以外にもリピートマークを入れることができます。
- 例えば、シーケンサーパターンで、次の2つのパターンが作成されているとき、

「♪ ♪ ♪ ♪ ♪」 …… パターン 01
 「♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪」 …… パターン 02

次のようにパートを指定すると、

パート 001 「| | :」 …… リピート開始
 002 「PATTERN 01」
 003 「: | | × 2」 …… リピート終了
 004 「PATTERN 02」 (繰り返し回数 2 = 合計 3 回)

演奏は、次のように行われます。

1 小節目 「♪ ♪ ♪ ♪ ♪」
 2 小節目 「♪ ♪ ♪ ♪ ♪」
 3 小節目 「♪ ♪ ♪ ♪ ♪」
 4 小節目 「♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪」

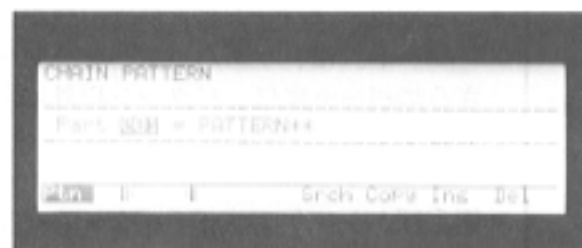
注 意

- パターンは、1小節とは限りません。小節とパートを混同しないように注意してください。
- リピート開始マークと、リピート終了マークは、正しく対応するように指定してください。

5. ソングエディット

手 順

- ・ソングエディットの状態で、[16]を押すと、チェインパターンの状態に変わります。



① パートの選択

- ・カーソルを Part の方に移動し、[+1/YES] [-1/NO]、エントリースライダー、ダイヤル、テンキー (+ENTER) でパート番号を選択します。
- ・ただし、何もデータの入っていないパートに進めることはできません。

② パターンの選択

- ・カーソルを PATTERNの方に移動し、そのPartに対応するパターンの番号を指定します。
- ・リピート開始マークを入れる場合は、[F2]を押します。
- ・リピート終了マークを入れる場合は、[F3]を押し、カーソルをリピート終了マークの方に移動した後、[+1/YES] [-1/NO] エントリースライダー、ダイヤルで繰り返し回数を指定します。

- ・この手順①、②の操作を繰り返して、パートを順番に作成していきます。
- ・また、すでに入力されたパートの内容をエディットするために、次のような機能が用意されています。

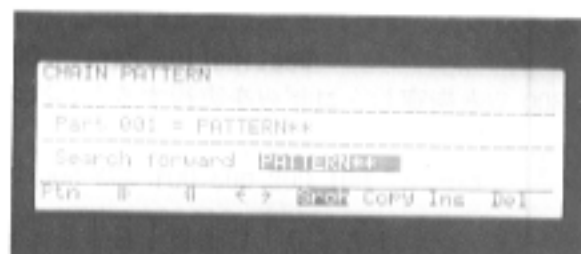
- | | | |
|------------|------|---------------------------------------|
| [F5](Srch) | | サーチパート |
| | | ある番号のパターン、リピートマークなどを捜し出し、そのパートを表示します。 |
| [F6](Copy) | | コピーパート |
| | | ある範囲のパートを別のパートにコピーします。 |
| [F7](Ins) | | インサートパート |
| | | パートを新しく挿入します。 |
| [F8](Del) | | デリートパート |
| | | あるパートを削除します。 |

チェインパターン —— サーチパート

- ある番号のパターン、リピートマークなどを捜し出し、そのパートを表示します。



- ① **[F5]**(Srch)を押します ▼次のような表示に変わります。



- | | |
|------------------------------|--|
| <p>② データを選択します</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・ [F1](Ptn) 、 [F2] (リピート開始) 、 [F3] (リピート終了) のいずれかのキーを押し、探し出すデータを選択します。 ・ [F1](Ptn) を選択した場合は、探し出すパターン番号を指定します。 |
| <p>③ サーチ方向を選択します</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・ [F4] (←→) を押し、forward, backward を切り換えます。
forward は、現在表示されているパートより後ろをサーチします。
backward は、現在表示されているパートより前をサーチします。 |
| <p>④ [Enter]を押します</p> | <p>▼サーチが行われ、指定したデータが入れているパートの表示に変わります。</p> |

5. ソングエディット

チェインパターン —— コピーパート

- ある範囲のパートを別のパートにコピーします。

パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

この状態で、Source From Part = 002

To Part = 004

Destination Part = 007

と指定し、コピーを実行すると、次のようになります。

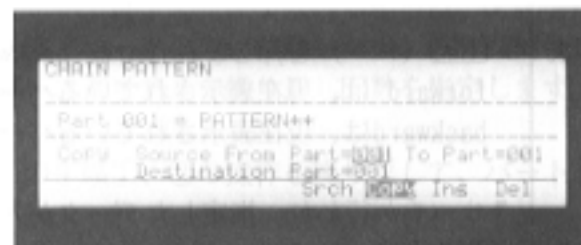
パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010 011 012 013

A	B	C	D	E	F	B	C	D	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

手 順

- ① **[FB]**(Copy)を押します

▼ 次のような表示に変わります。



- ② コピー元のパートを指定します
 - ・ Source From Partは、コピー元の先頭のパートです。
 - ・ To Part は、コピー元の最終のパートです。
- ③ コピー先のパートを指定します
 - ・ Destination Partに、コピー先のパート番号を指定します。
- ④ **[ENTER]**を押します
 - ▼ コピーが実行されます。

チェインパターン —— インサートパート

- あるパートの前に、新しいパートを挿入します。

パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

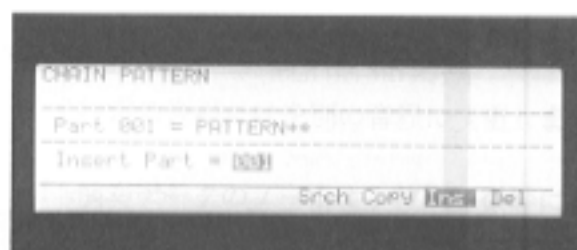
この状態で、Insert Part = 004
と指定し、インサートを実行すると、次のようになります。

パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010 011

A	B	C		D	E	F	G	H	I	J
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

手 順

- ① **[F7]**(Ins) を押します ▼ 次のような表示に変わります。



- ② インサートするパートを指定します
- ・ Insert Part の位置に、挿入するパートを指定します。

- ③ **[ENTER]**を押します
- ▼ 指定したパートの前に、新しくパートが挿入されます。
 - ・ 続けて、この新しく作られたパートにパターンまたはリピートマークを設定します。

5. ソングエディット

チェーンパターン —— デリートパート

- あるパートを削除します。

パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009 010

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

この状態で、Delete Part = 004
と指定し、デリートを実行すると、次のようになります。

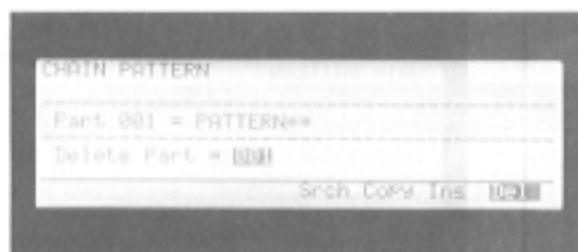
パート 001 002 003 004 005 006 007 008 009

A	B	C	E	F	G	H	I	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---

手 順

- ① **[F8](Del)** を押します

▼ 次のような表示が変わります。



- ② デリートするパートを指定します

・ Delete Part の位置に、削除するパート番号を指定します。

- ③ **[ENTER]** を押します

▼ 指定したパートが削除され、以降のパートが前につめられます。



6. ソングエディットジョブ

ソングエディットジョブは、レコーディングされたソングに対して、さまざまなエディットを加える機能です。

ソングエディットジョブ(SONG EDIT JOB)			DP 600
01	Quantiz(QUANTIZE)	演奏データをクオンタイズします。	DP 601
02	MdfGate(MODIFY GATE TIME)	演奏データのゲートタイムを変更します。	DP 602
03	MdfyVel(MODIFY VELOCITY)	演奏データのベロシティを変更します。	DP 603
04	Cresc (CRESCENDO)	演奏データのベロシティを徐々に変化させます。	DP 604
05	Transps(TRANSPOSE)	演奏データの音程を上下します。	DP 605
06	ThinOut(THIN OUT)	演奏データのデータ量を減らします。	DP 606
07	ErsEvt(ERASE EVENT)	ノートオン以外の任意のデータだけを消去します。	DP 607
08	NtShift(NOTE SHIFT)	特定の音程だけを別の音程に変更します。	DP 608
09	MovClek(MOVE CLOCK)	演奏データのノートオン位置を微妙にずらします。	DP 609
10	CpyMeas(COPY MEASURE)	ある小節の演奏データを別の位置にコピーします。	DP 610
11	ErsMeas(ERASE MEASURE)	ある小節の演奏データを消し、休符にします。	DP 611
12	DelMeas(DELETE MEASURE)	ある小節の演奏データを消し、小節をつめます。	DP 612
13	CreMeas(CREATE MEASURE)	選択したトラックに、小節を挿入します。	DP 613
14	MixTrck(MIX TRACK)	あるトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。	DP 614
15	ErsTrck(ERASE TRACK)	あるトラックの全演奏データを消します。	DP 615
16	ClrSong(CLEAR SONG)	全トラックの演奏データを消します。	DP 616

6. ソングエディットジョブ

ソングエディットジョブの機能は、次の操作で始めます。

手 順

・ソングプレイモードの状態から、操作を始めます。

① **[F8](Job)** を押します

▼ 次のような画面に変わります。



② 機能を選択します

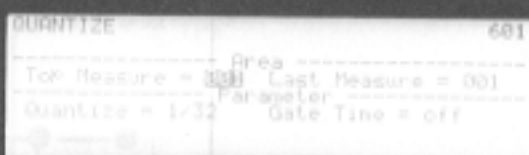
▼ 選択した01~16の各機能のページが表示されます。

- ・ここからの操作は、次ページ以降の説明をご覧ください。
- ・ソングエディットジョブの各機能の画面を表示させるとき **[◀][▶]** **[JUNP/MARK]** のキーも使うことができます。

注 意

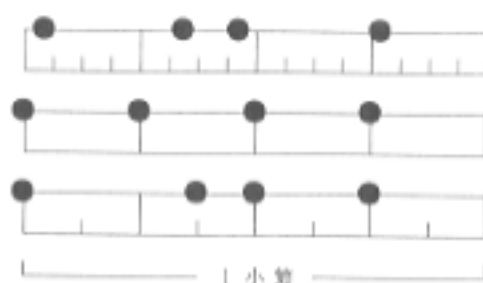
- シーケンサーのエディットジョブ画面の中では、テンキーで数値入力後、**[ENTER]**を押さずにカーソルを移動しても、入力した数値は有効となります。

クォンタイズ		OP 601
[F6](Job) → 01:Quantiz		
機能	演奏データをクォンタイズします。	
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節
	Last Measure	001 ~ 最終小節
	Quantize	1/2, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
	Gate Time	on, off



解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲にクォンタイズを行います。
- クォンタイズは、レコーディングされた演奏データのノートオンのタイミングを1小節の何分の1かにそろえる機能です。



元の演奏データのノートオン

1/4 でクォンタイズした場合

1/8 でクォンタイズした場合

1 小節

Top Measure
Last Measure

Quantize

- クォンタイズする範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- 1小節だけクォンタイズしたい場合は、Top Measure とLast Measure で同じ小節を指定します。
- クォンタイズ(Quantize)では、クォンタイズを行った後、使われる最小の音符を指定します。
最小の音符を↓にする場合は 1/4を選択します。
最小の音符を♪にする場合は 1/8を選択します。

6. ソングエディットジョブ

Gate Time

- ゲートタイム(Gate Time) では、各演奏データのゲートタイム（音の長さ）を強制的に変更するか、しないかを選択します。

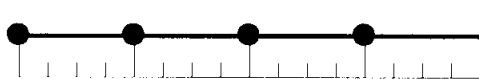


元の演奏データ



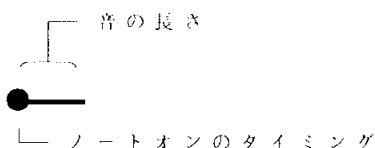
1/04, Gate Time Off で
クォンタイズした場合

… 音の長さは、元のデータ
と同じです



1/04, Gate Time On で
クォンタイズした場合

… 音の長さは、J の長さに
揃えられます



- 各項目を指定した後、**ENTER**を押すと、クォンタイズが実行されます。

モデファイゲートタイム		OP 602
[F6](Job) → 02:MdfGate		
機能	演奏データのゲートタイムを変更します。	
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節
	Last Measure	001 ~ 最終小節
	Rate	0 % ~ 200 %
	Offset	-99 ~ +99

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲のゲートタイム（音の長さ）を変更します。
- 変更する範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- 1小節だけ変更したい場合は、Top Measure とLast Measureで同じ小節を指定します。
- ゲートタイムの変更には、レイト(Rate)で指定する方法と、オフセット(Offset)で指定する方法があります。
また、この2つを組み合わせて使うこともできます。
- レイト(Rate)では、元の演奏データのゲートタイムを基準に、パーセントでゲートタイムを変更します。



元の演奏データ

Rate=50%にした場合は、
音の長さが半分になりますRate=150%にした場合は、
音の長さが1.5倍になります

Top Measure
Last Measure

Rate

6. ソングエディットジョブ

Offset

- オフセット(Offset)では、元の演奏データのゲートタイムに、任意の数値を加減してゲートタイムを変更します。



元の演奏データ



Offset +20にした場合



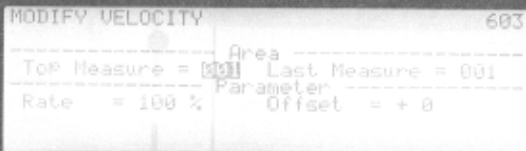
Offset -20にした場合

- RateとOffsetを組み合わせた場合は、指定されたRateでゲートタイムが変更された後、Offsetの数値が加減されます。
- 各項目を指定した後、**[ENTER]**を押すと、ゲートタイムモデファイが実行されます。

注 意

- Offsetの設定によって、データのゲートタイムが0になってしまうとその音はほとんど聞こえない状態になります。
- この機能を使用して、ゲートタイムを修正した場合も、必ず4の倍数となります。(▶ 98)

6. ソングエディットジョブ

モデファイベロシティー		DP 603	
[F6](Job) → 03:MdfyVel			
機能	演奏データのベロシティーを変更します。		
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節	
	Last Measure	001 ~ 最終小節	
	Rate	0 % ~ 200 %	
	Offset	-99 ~ +99	

Top Measure
Last Measure

Rate

解 説

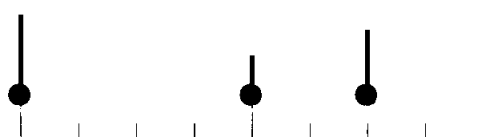
- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲のベロシティー（キーを弾く強さ）を変更します。
- 変更する範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- 1小節だけ変更したい場合は、Top Measure とLast Measureで同じ小節を指定します。
- ベロシティーの変更には、レイト(Rate)で指定する方法と、オフセット(Offset)で指定する方法があります。
また、この2つを組み合わせることもできます。
- レイト(Rate)では、元の演奏データのベロシティーを基準に、パーセントでベロシティーを変更します。（図中で縦の棒はベロシティーの強さを示します）
- 実際には、以下の計算式に基づいてジョブが実行されます。

Velocity (エディット後)

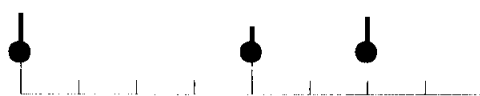
$$= [\text{Velocity}(\text{エディット前}) - 64] \times \text{Rate} + 64 + \text{offset}$$

6. ソングエディットジョブ

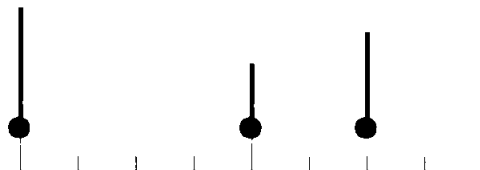
Offset



元の演奏データ

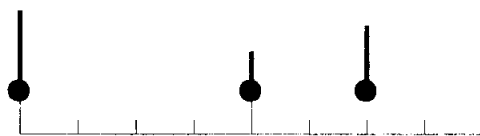


Rate 50%にした場合は、ベロシティーの強弱の差が半分になります

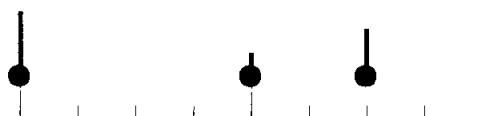


Rate 150%にした場合は、ベロシティーの強弱の差が 1.5倍になります

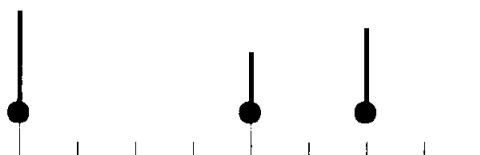
- オフセット(Offset)では、元の演奏データのベロシティーに任意の数値を加減してベロシティーを変更します。



元の演奏データ



Offset 20にした場合



Offset +20にした場合

- RateとOffsetを組み合わせた場合は、指定されたRateでベロシティーが変更された後、Offsetの数値が加減されます。
- 各項目を指定した後、**ENTER**を押すと、ベロシティーモデファイが実行されます。

注 意

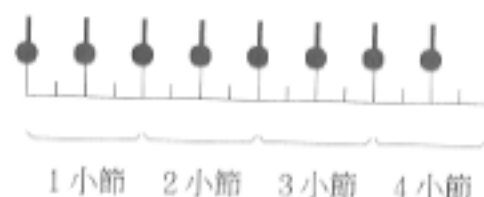
- Offsetの設定によって、データのベロシティーが極端に小さい数値になってしまうと、その音はほとんど聞こえない状態になります。

6. ソングエディットジョブ

クレッシェンド		OP 604
[F6](Job) → 04:Cresc		
機能	演奏データのペロシティーを徐々に変化させます。	
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節
	Last Measure	001 ~ 最終小節
	Range	-99 ~ +99

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲の中で、ペロシティーの数値を徐々に変化させます。
- 変化させる範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- レンジ(Range) は、ペロシティーを変化させる大きさです。
- プラスの数値を指定すると、Top Measure の最初の音から徐々にペロシティーが上げられ、Last Measureの最後の音で、指定された分だけペロシティーが大きくなります。
マイナスの数値を指定すると、逆にTop Measure の最初の音から徐々にペロシティーが下げられ、Last Measureの最後の音で、指定された分だけペロシティーが小さくなります。



Top Measure = 001
Last Measure = 003
Range = +50
を指定し、クレッシェンドを行った場合

- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、クレッシェンドが実行されます。

Top Measure
Last Measure

Range

6. ソングエディットジョブ

トランスポーズ			DP 605
[F6](Job) → 05:Transps			
機能	演奏データの音程を上下します。		
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節	
	Last Measure	001 ~ 最終小節	
	Interval	-99 ~ +99	

TRANSPOSE 605

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Interval = +0

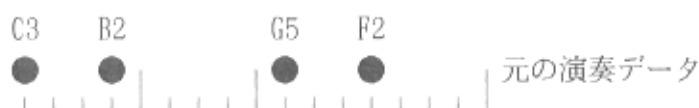
Parameter

Top Measure
Last Measure

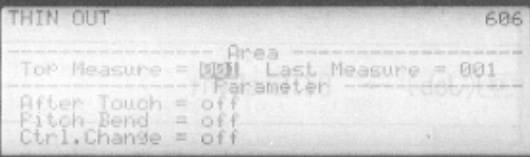
Interval

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲中の音程を、指定した音程分だけ上下します。
- 変化させる範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- インターバル(Interval)は、音程変化の大きさです。
- 単位は半音です。したがって、+12 を指定すると、指定した範囲内の演奏データがすべて1オクターブ上がります。
逆に -12を指定すると、1オクターブ下がります。



- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、トランスポーズが実行されます。

シンアウト		DP 606	
[FB](Job) → 06:ThinOut			
機能	演奏データのデータ量を減らします。		
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節	
	Last Measure	001 ~ 最終小節	
	After touch	On, Off	
	Pitch Bend	On, Off	
	Control Change	On, Off	

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲中の演奏データのうち、アフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジのデータを減らします。
- リアルタイムレコーディングなどで、あまりにも多くのアフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジの信号が録音されていると、シーケンサーで扱うことのできる容量が足りなくなってしまうことがあります。このような場合に、アフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジの信号を間引きし、全体のデータ量を減らすときに使う機能です。
- 変化させる範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- アフタータッチ(After touch)、ピッチベンド(Pitch Bend)、コントロールチェンジ(Control Change)の各項目で、その信号の間引きを行うかどうか選択します。Onの場合に間引きを実行します。
- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、シンアウトが実行されます。

注 意

- この機能を何回も繰り返すことで、どんどんデータ量を減らすことができますが、その分、アフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジの微妙なニュアンスはなくなり、粗い変化となってきます。

Top Measure
Last Measure

After touch
Pitch Bend
Control Change

6. ソングエディットジョブ

イレースイベント

OP 607

[F6](Job) → 07:ErsEvt

機能	ノートオン以外の任意のデータだけを消去します。	
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節
	Last Measure	001 ~ 最終小節
	After touch	On, Off
	Pitch Bend	On, Off
	Control Change	On, Off
	Sys.Exclusive	On, Off

ERASE EVENT607

Area

Top Measure = 001Last Measure = 001

Parameter

After Touch = off Sys.Exclusive = off

Pitch Bend = off

Ctrl.Change = off

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲中の演奏データのうち、アフタータッチ、ピッチベンド、コントロールチェンジ、エクスクルーシブなどのデータだけを消去します。
- リアルタイムレコーディングなどで、不要なコントロールチェンジ信号などがレコーディングされてしまったときに利用します。
- 消去する範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- 消去するデータの種類を、アフタータッチ(After touch)、ピッチベンド(Pitch Bend)、コントロールチェンジ(Control Change)、エクスクルーシブ(Sys.Exclusive)の各項目で On にセットします。
- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、イレースイベントが実行されます。

Top Measure
Last Measure

After touch
Pitch Bend
Control Change
Sys.Exclusive

6. ソングエディットジョブ

ノートシフト		DP 608	
[F6](Job) → 08:NtShift			
機能	特定の音程だけを別の音程に変更します。		
設定	Top Measure	001 ~ 最終小節	
	Last Measure	001 ~ 最終小節	
	Note	C-2 ~ G8	
	To	C-2 ~ G8	

解 説	
■ 現在レコーディングされている特定の音（ノートナンバー）を別の音程に変更します。	
■ ドラムのアサインを変更するときなどに便利です。	
■ 変化させる範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。	
■ 変更する音（ノートナンバー）と変更後の音程を指定します。	

Top Measure
Last Measure

Note To

6. ソングエディットジョブ

ムーブクロック

DP 609

[F6](Job) → 09: MovClock

機能 演奏データのノートオン位置を微妙にずらします。

設定	Top Measure	001 ~ 最終小節
	Last Measure	001 ~ 最終小節
	Clock	-99 ~ +99

MOVE CLOCK 609
 ----- Area -----
 Top Measure = 001 Last Measure = 001
 ----- Parameter -----
 Clock = + 0

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲中の演奏データ全体を少しだけ前後にずらし、「つつこみ」「もたたり」などを表現します。
- 変化させる範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。

- クロック(Clock)では、ずらす大きさを指定します。
- 4/4 拍子の場合、1小節は384 クロックです。



元のデータ



clock = +5を指定した場合

- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、クロックムーブが実行されます。

注 意

- この機能を使うことによって、演奏情報と、設定した値によっては、指定した小節の先頭や最後に、演奏情報が重なってしまうことがあります。

Top Measure
Last Measure

Clock

6. ソングエディットジョブ

コピーメジャー DP 610			
[F8](Job) → 10:CpyMeas			
機能	ある小節の演奏データを別の位置にコピーします。		
設定	Source	Top Measure	001 ～最終小節
		Last Measure	001 ～最終小節
	Destination	Top Measure	001 ～最終小節
		Parameter Copy	1 ～ 99 回

COPY MEASURE 610

Source -----

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Destination -----

Top Measure = 001

Parameter -----

Copy = 1 times

Source Top Measure
 Last Measure

Destination Top Measure

Parameter Copy

※消す範囲は、Top Measure (開始小節) ～ Last Measure (終了小節)

■ 指定したトラックの、指定した範囲中の演奏データを別の小節の位置にコピーします。

■ コピー元(Source)の範囲はTop Measure (開始小節) とLast Measure (終了小節) で指定します。

■ ディスティネーション(Destination) のTop Measure は、コピー先の小節を指定します。(ここで指定した小節から、コピー元の小節が上書きされます)

■ パラメーターコピー(Parameter Copy)は、コピーの回数を指定します。ここで2回以上を指定すると、指定したコピー元範囲の小節が、指定した回数だけ繰り返してコピーされます。

小節番号: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

ここで、Source Top Measure = 002, Last Measure = 004

Destination Top Measure = 006 Parameter Copy = 1 timesと指定し、コピーすると、次のようになります。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	B	C	D	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

6. ソングエディットジョブ

また Copy = 2 times を指定し、コピーすると次のようになります。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	B	C	D	E	B	C	D	B	C	D

└─ 1回 ─┬─ 2回 ─┘

- 各項目を指定した後、**ENTER**を押すと、メジャーコピーが実行されます。

注 意

- 異なるトラック間でコピーを行うことはできません。

イレースメジャー		OP 611
[F6](Job) → 11:ErsMeas		
機能	ある小節の演奏データを消し、休符にします。	
設定	Top Measure	001 ~最終小節
	Last Measure	001 ~最終小節

ERASE MEASURE 611

Area

Top Measure = 002 Last Measure = 004

Top Measure
Last Measure

解 説

- 現在エディット中のトラックの、指定した範囲中の演奏データを全て消し、休符に置き換えます。
- 消す範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。

小節番号: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

ここで Top Measure = 002 Last Measure = 004 と指定し、メジャーイレースを行うと、次のようになります。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

A				E	F	G	H	I
---	--	--	--	---	---	---	---	---

└ 無音 ─┘

- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、メジャーイレースが実行されます。

注 意

- 小節を消し、その後ろの小節を前につめるときは、次の項目のメジャーデリートの機能を使います。

6. ソングエディットジョブ

デリートメジャー OP 612		
[F6](Job) → 12:DelMeas		
機 能	ある小節の演奏データを消し、小節をつめます。	
設 定	Top Measure	001 ～最終小節
	Last Measure	001 ～最終小節

Top Measure
Last Measure

解 説

- 指定したトラックの、指定した範囲中の演奏データを削除し、それ以降の小節を前につめます。
- 削除する範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。

小 節 番 号 : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

ここで Top Measure = 002 Last Measure= 004 と指定し、メジャーデリートをを行うと、次のようになります。

1 2 3 4 5 6

A	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---

- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、メジャーデリートが実行されます。

注 意

- 小節を消し、その小節を休符に置き換えるときは、前の項目のメジャーイレースの機能を使います。

6. ソングエディットジョブ

クリエイトメジャー		DP 613
[F6](Job) → 13:CreMeas		
機能	選択したトラックに、小節を挿入します。	
設定	Top Measure	001 ~最終小節
	Last Measure	001 ~最終小節
	Time	1/4 ~ 8/4 1/8 ~ 16/8 1/16 ~ 32/16

CREATE MEASURE 613

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Time = 4/4 Parameter

解 説

- 選択したトラックに、指定した範囲分の小節を新しく挿入します。
- 挿入された小節は、演奏データの何も入っていない空白の小節となります。
- 挿入する範囲は、Top Measure（開始小節）とLast Measure（終了小節）で指定します。
- 挿入する小節の拍子(Time)は、自由に設定することができます。
1/4 ~ 8/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 32/16の中から選択します。

小節番号: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

トラック

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---

ここで Top Measure = 002 Last Measure = 004 と指定し、メジャー
クリエイトを行うと、次のようになります。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

トラック

A				B	C	D	E	F	G	H	I
---	--	--	--	---	---	---	---	---	---	---	---

- 各項目を指定した後、[ENTER]を押すと、メジャークリエイトが実行されます。

Top Measure
Last Measure

Time

6. ソングエディットジョブ

ミックストラック OP 614			
(F6)(Job) → 14:MixTrack			
機能	あるトラックの演奏データを別のトラックにミックスします。		
設定	Source	Track	01 ~ 15
		Top Measure	001 ~ 最終小節
		Last Measure	001 ~ 最終小節
	Destination	Track	01 ~ 15

MIX TRACK 614

----- Source -----

Track = 01

Top Measure = 001 Last Measure = 001

----- Destination -----

Track = 01

解 説

- あるトラックの指定した範囲の演奏データを、別のトラックにコピーし、そのトラックの演奏データとミックスします。
- ソース(Source)では、ミックスの元となるトラックおよびミックスする小節の範囲を指定します。
- ディスティネーション(Destination)では、ミックス先のトラックの番号を指定します。

Source Track
 Top Measure
 Last Measure
Destination Track

小節番号: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

トラック 1 A B C D E F G H I

トラック 2 あ い う え お か き く け

ここで Source Track = 01 Top Measure = 002 Last Measure = 004
Destination Track = 02 と指定し、トラックミックスを行うと、次のようになります。

1 2 3 4 5 6 7 8 9

トラック 1 A B C D E F G H I

トラック 2 あ い う え お か き く け
 B C D

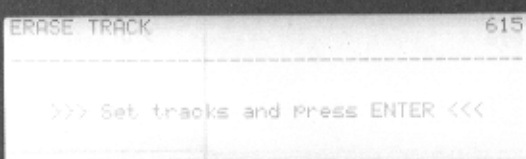
6. ソングエディットジョブ

- 各項目を指定した後、**ENTER**を押すと、トラックミックスが実行されます。

注 意

- この機能で、ミックス元のデータが消されることはありません。
- ミックス先のトラックで、ミックスする小節を指定することはできません。必ず、ミックス元と同じ小節の位置にミックスされます。

6. ソングエディットジョブ

イレーストラック		OP 615	
[F6](Job) → 15:ErsTrck			
機 能	あるトラックの全演奏データを消します。		
設 定	消去するトラック	[1] ～[16]で選択	

解 説	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 指定したトラックの演奏データを消去します。 ■ [1] ~ [16]のキーで消去するトラックを選択（選択したトラックのランプが赤く点灯します）した後、[ENTER]を押すと、「Are you sure ?」とメッセージが表示されます。 ここで[+1/YES]を押すと、トラックイレースが実行されます。 	
注 意	
<ul style="list-style-type: none"> ■ この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。 	

6. ソングエディットジョブ

クリアソング		DP 616
[F6](Job) → 16:ClrSong		
機 能	全トラックの演奏データを消します。	
設 定	なし	

CLEAR SONG		616

<<<	Press ENTER	>>>

解 説

- シーケンサーのソングをすべて消去します。
- [ENTER]を押すと、「Are you sure ?」とメッセージが表示されます。ここで、[+1/YES]を押すと、ソングのクリアーが実行されます。

注 意

- この機能を実行すると、消去してしまったデータを復元することはできません。十分注意して行ってください。



7. セットアップ

セットアップでは、シーケンサーのプレイ、レコーディングに関するさまざまな設定を行います。この設定は、パターンモードのセットアップと共通です。ソングプレイモード、パターンプレイモードのいずれのモードからこのセットアップを選択しても、同じものを設定することになります。

セットアップ(SETUP)			OP 617, 705
01	Receive Event	リアルタイムレコーディングのとき、受信するデータの種類を選択します。	OP 618 OP 706
02	Output Channel	各トラックの演奏データを出力するMIDIチャンネルを設定します。	OP 619 OP 707
03	MIDI Control	外部機器からシーケンサーをコントロールするための設定を行います。	OP 620 OP 708
04	Accent Level	ステップレコーディングのときに使用する Acc1 ~ Acc4のレベルを設定します。	OP 621 OP 709
05	Clock/Beat	エディット画面でのビートの区切りをクロック数で設定します。	OP 622 OP 710

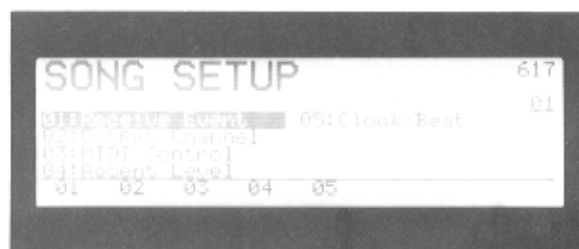
セットアップの機能は、次の操作で始めます。

手 順

- ・ソングプレイモードの状態から、操作を始めます。

① **[F7](Setup)**を押します

▼次のような画面に変わります。



② 機能を選択します

- ▼選択した01~05の各機能のページが表示されます。
- ・ここからの操作は、次ページ以降の説明をご覧ください。

レシーブイベント		DP 618
[F7](Stup) → 01:Receive Event		
機能	リアルタイムレコーディングのとき、受信するデータの種別を選択します。	
設定	Velocity	on, off
	Ctrl. Change	on, off
	Pitch Bend	on, off
	Prog. Change	on, off
	After Touch	on, off
	Sys. Exclusive	on, off

解 説

- リアルタイムレコーディングのとき、受信し、レコーディングするデータを選択します。

通常は、全項目とも、onの状態ではレコーディングを行いますが、特定のデータだけ、受信しないようにするとき、そのデータを offに設定します。

Velocity

- ベロシティー(Velocity)の設定を offにすると、鍵盤を弾く強さに関係なく、一定のベロシティー (64) でレコーディングします。

Ctrl. Change

- コントロールチェンジ(Control Change)を offにすると、モジュレーションホイールやフットコントローラーなどの情報を無視します。

Pitch Bend

- ピッチベンド(Pitch Bend)を offにすると、ピッチベンドホイールの情報を無視します。

Prog. Change

- プログラムチェンジ(Program Change)を offにすると、プログラムチェンジ (ボイス、マルチ切り替えの操作) を無視します。

After Touch

- アフタータッチ(After Touch) を offにすると、アフタータッチの情報を無視します。

Sys. Exclusive

- システムエクスクルーシブ(System Exclusive)を offにすると、システムエクスクルーシブメッセージの信号を無視します。

7. セットアップ

アウトプットチャンネル		DP 619
[F7](Setup) → 02:Output Channel		
機能	各トラックの演奏データを出力するMIDIチャンネルを設定します。	
設定	Tr.01 ~ 16	1 ~ 16

OUTPUT CHANNEL				619
Tr. 01=	Tr. 05=	Tr. 09=	Tr. 13=	
Tr. 02=	Tr. 06=	Tr. 10=	Tr. 14=	
Tr. 03=	Tr. 07=	Tr. 11=	Tr. 15=	
Tr. 04=	Tr. 08=	Tr. 12=	Tr. 16=	

解説

- 1～16の各トラックの演奏データを出力するMIDIチャンネルを01～16の範囲で指定します。
- マルチを構成する 1～16のボイスは、それぞれ01～16のMIDIチャンネルで演奏データを受信し、発音します。
- 例えば、次のようなマルチを使って、シーケンサーをプレイする場合

1	ピアノ	2	ベース	3	ギター	4	プラス
---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	-------

下のようなアウトプットチャンネルの設定になっているときは、次のようにプレイされます。

Tr. 01: 1	トラック 1 の演奏	...	1 のピアノのボイス
Tr. 02: 2	トラック 2 の演奏	...	2 のベースのボイス
Tr. 03: 3	トラック 3 の演奏	...	3 のギターのボイス

また、下のようにアウトプットチャンネルの設定に変更すると、次のようにプレイされます。

Tr. 01: 3	トラック 1 の演奏	...	3 のギターのボイス
Tr. 02: 1	トラック 2 の演奏	...	1 のピアノのボイス
Tr. 03: 2	トラック 3 の演奏	...	2 のベースのボイス

- 複数のトラックで同じMIDIチャンネルを指定することもできます。この場合は、2つのトラックの演奏が同じボイスで演奏されます。
- アウトプットチャンネルの設定は、ソングデータに含まれます。ディスクからロードするときの「Seq Setup」には含まれません。
(▶ 259: ロードディスク)


MIDIコントロール			DP 620
[F7](Stup) → 03:MIDI Control			
機能	外部機器からシーケンサーをコントロールするための設定を行います。		
設定	MIDI Control	on, off	

MIDI CONTROL 620

MIDI Control = ☒ on

解 説

- MIDIで接続された外部のシーケンサーなどから送られたリアルタイムメッセージ情報(Clock, Start, Continue, Stopの情報)を受信するかどうかなを選択します。
- 外部のシーケンサーと同期演奏を行う場合や、外部のスイッチなどでシーケンサー演奏のスタート、ストップなどをコントロールするときにonに設定します。

アクセントレベル		DP 621	
[F7](Stup) → 04:Accent Level			
機 能	ステップレコーディングのときに使用する Acc1～Acc4のレベルを設定します。		
設 定	Accent 1～4	1 ～ 127	

解 説

- ステップレコーディングのとき、[F1](Acc1)~[F4](Acc4)のキーで入力する音符のペロシティーを決定します。
このAcc1~Acc4の各ペロシティーの値を設定するのがこの機能です。

注 意

- 通常は、Acc1<Acc2<Acc3<Acc4の順で、ペロシティーの値を設定しますが、Acc1>Acc2>Acc3>Acc4の順に変更してもかまいません。

7. セットアップ

クロック／ビート		DP 622
[F7](StUp) → 05:Clock/Beat		
機能	エディット画面でのビートの区切りをクロック数で設定します。	
設定	Quantize	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96

解 説

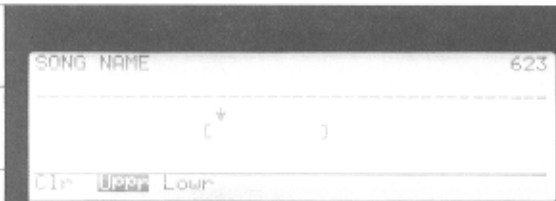
- エディット画面でのビート（拍）の区切りを何クロックにするかの設定です。
- 例えば、ソングエディットの画面で、ノートオン情報は、次のような形式で表示されます。

				E3	♪		
001	-	01	-	00/96	64	48	20 64
				--Note--	--Step--	--Gate--	--Vel--

Clock/Beatでは、ここの数値を変更することになります

8. ソングネーム

ソングネームでは、ソングに名前を付けます。

ソングネーム		DP 623	
[F8](Name)			
機 能	ソングネームを設定します。		
設 定	ソングネーム	最大8文字	

解 説

- ソングの名前を設定します。
- ソングネームは、8文字までの文字で指定します。（文字を入力する方法について：➡ 50）

