



**YAMAHA**

**SAMPLING UNIT**

**SU700**

**取扱説明書**

MEASURE

BPM

NOTE

# 安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

## 記号表示について

この機器の内部に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。



△ 記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、△は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、△は注意が必要なことを示しています。

⊘ 記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

● 記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

\* お読みになった後は、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

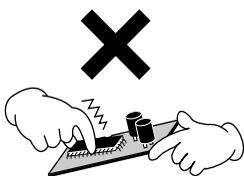
## 警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。

感電や火災、または故障の原因になります。



電源コード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出た場合は、すぐに電源スイッチを切り電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



電源は必ず交流100Vを使用する。

エアコンの電源など交流200Vのものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

## 注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



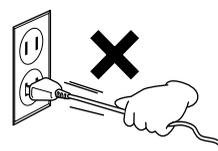
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

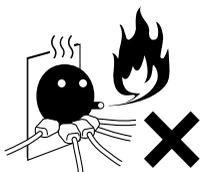
電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。





タコ足配線をしない。

音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



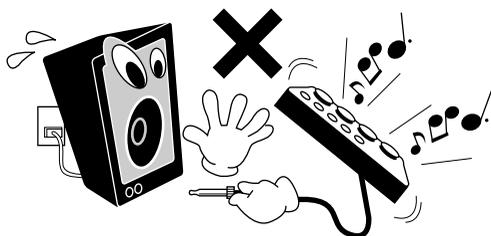
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電、ショート、発火などの原因になります。



他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。

感電または機器の損傷のおそれがあります。



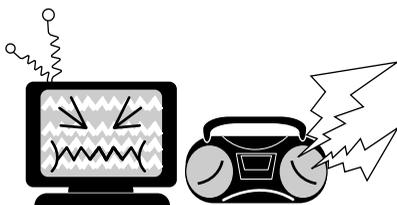
直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、またほこりや振動の多い場所で使用しない。

本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。



テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。

デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



不安定な場所に置かない。

機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。



本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。

コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。



本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。

本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。



本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。



大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。



#### 作成したデータの保存について



作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。

本製品にはメモリーバックアップ機能がないため、電源を切ると作成したソングデータ(シーケンスデータ、サンプル、ノブ設定)はすべて消えてしまいます。また、作成したデータは故障や誤操作などのために失われることもあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスク(もしくはSCSIディスク)に保存することをおすすめします。



不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。また、データが破損したり失われたりした場合の保証はいたしかねますので、ご了承ください。

使用後は、必ず電源を切りましょう。

\* この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

### 音楽を楽しむエチケット



これは日本電子工業会「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を開けたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快適な生活環境を守りましょう。ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないように適度な音量でお楽しみください。

市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など、著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することが禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いいたします。

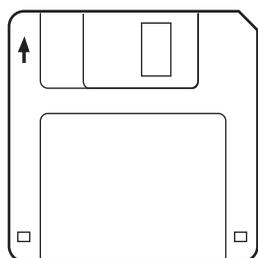
# フロッピーディスクの取り扱いについて

フロッピーディスク(ドライブ)をご使用いただく場合は、以下のことをお守りください。

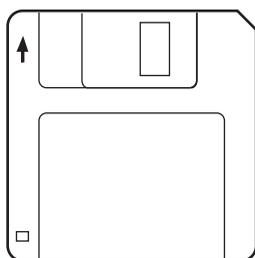
SU700では、作成したデータを保存したり、他の機器とデータをやりとりする際にフロッピーディスクを使用します。ここでは、SU700で使用できるディスクの種類と使用方法について解説します。

## フロッピーディスクの種類

- ・SU700で使用できるフロッピーディスクは、3.5インチ2HD、3.5インチ2DDの2タイプです。この2タイプのフロッピーディスクをフォーマット(初期化)することによって初めて、データを保存できる状態になります。
- ・SU700では、2HDディスクは1.44MB(メガバイト)、2DDは720KB(キロバイト)のMS-DOS\*形式にフォーマットします。このフォーマットは、コンピューターをはじめ、ヤマハ製品や他社製品の共通の規格になっており、ディスクの互換性の条件となります。  
\* MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。
- ・フォーマットやフロッピーディスクを使つての操作については、リファレンス編の『DISK(ディスク)グループ』(P. 127)をご覧ください。



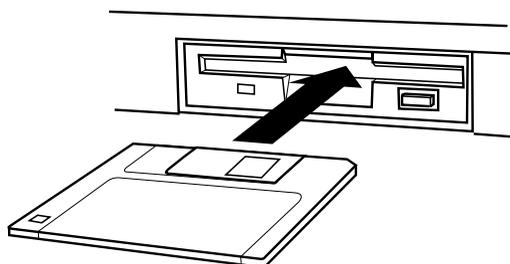
3.5インチ 2HD  
1.44MB



3.5インチ 2DD  
720KB

## フロッピーディスクの入れ方

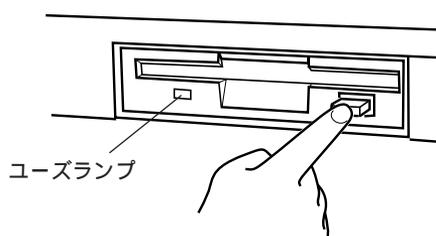
フロッピーディスクはラベル面を上にし、シャッターの付いた側から先にドライブに挿入します。ディスクを軽く押し込むと、カチャという装着音とともにセットされます。



## フロッピーディスクの取り出し方

ユーズランプが消灯していることを確認した後、イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから取り出してください。

途中で引っかかって取り出しにくい場合は、もう一度イジェクトボタンをしっかりと押すか、またはフロッピーディスクを再度入れてからイジェクトボタンを押し直します。



### 注意!

ユーズランプの点灯中は、SU700とフロッピーディスクの間でデータがやりとりされています。ユーズランプの点灯中に電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりすると、フロッピーディスクばかりでなくフロッピーディスクドライブも破壊される場合がありますので注意してください。

## 磁気ヘッドの定期的なクリーニング

- ・フロッピーディスクドライブは高精度の磁気ヘッドを使用しています。フロッピーディスクドライブを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れてくると、データの書き込みや読み取りにエラーが生じることがあります。
- ・フロッピーディスクドライブを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に(1ヶ月に1回程度)クリーニングすることをおすすめします。

\* 磁気ヘッドのクリーニングには、市販の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をご使用ください。なお、ヤマハ特約店にて弊社推奨の「乾式ヘッドクリーニングディスク」をお求めいただくこともできます。

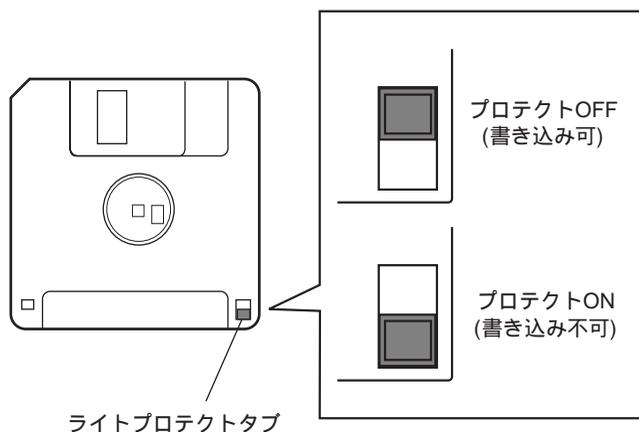
### フロッピーディスクの取扱いと保管

- ・ (持ち運ぶ場合も含めて)必ず市販のケースに入れて保管し、落としたり、物をのせたり、折り曲げたりしないでください。また、ディスク内部に水やほこりなどが入らないようにしてください。
- ・ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところに置かないでください。
- ・ ディスクのシャッターを開けて、内部の磁性体に触れないでください。
- ・ 磁気を帯びたもの(テレビやスピーカーなど)には近づけないでください。
- ・ シャッターやディスク自体が変形しているようなディスクは、使用しないでください。
- ・ フロッピーディスクにはラベル以外のもの(メモなど)を貼らないでください。ラベルは所定の位置にはがれないようにしっかりと貼ってください。
- ・ 電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめフロッピーディスクドライブから取り出してください。電源を切った後、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

### 誤消去防止

フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないようにライトプロテクトタブ(書き込み禁止タブ)が付いています。大切なデータが入っているフロッピーディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして、書き込みができないようにしてください。

逆に、レコーディングする場合などは、ご使用前にディスクのライトプロテクトタブがオフになっていることをご確認ください。



### データのバックアップ

フロッピーディスクは、不慮の事故などによりデータが壊れてしまう場合があります。重要なデータは、お手数でもバックアップとして予備のディスクに二重に保存しておかれることをおすすめします。

\* 市販のフロッピーディスクの中には粗悪品もございます。メーカー名をご確認の上、お求めください。

## はじめに

このたびはヤマハ サンプリングユニットSU700をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

SU700は、サンプラー、シーケンサー、デジタルミキサー、エフェクターの機能を1台に集約し、サンプリングワークステーションとして機能を磨き上げたユニットです。

ヤマハが持つ各分野の技術とノウハウがここに結集しています。

高機能と多数のパラメーターを持ちながら、その操作はじつに感覚的。わかりやすいインターフェースとアナログタイプの設定ノブにより、イメージを即座にサウンドに反映することができます。

SU700の優れた機能を十分にご活用いただくために、この取扱説明書をよくお読みください。どうぞご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、保証書とともに大切に保管いただきますようお願いいたします。

# SU700の特長

- ・ 感覚的な操作ができる設定ノブ  
サンプルをエディットするための主なパラメーターがパネル上にボタンで用意されています。ボタンを押して設定ノブを回すだけで、サンプルを感覚的にコントロールすることができます。また、ノブの操作情報はソングデータにレコーディングできるので、レコーディング時のフィーリングをそのままソングに反映させることができます。
- ・ 3種類10個のパッドと40のサンプル用トラック  
機能や用途により使い分けができる3種類のサンプリング用パッドを合計10個装備しています。
  - ・ フレーズサンプリングに適した、無限ループのLOOPトラック
  - ・ ループするリズムパターンを作成できる、COMPOSED LOOPトラック
  - ・ フィルやリアルタイムプレイに適した、FREEトラック各パッドはそれぞれサンプル用トラックを持ち、4バンク構成により合計40のトラックが用意されています。それぞれのON/MUTE設定により幅広いバリエーションの曲作りが可能です。
- ・ 明快なユーザーインターフェース  
マルチカラーディスプレイと同色にデザインされた設定ノブとパッドにより、トラック属性が直感的にわかるようになっています。
- ・ グループコントロール  
フレーズサンプルに対してグループを変更し、サンプリングしたソースのノリを自由に変えることができます。
- ・ 多彩なエフェクト群  
リバーブ、ディレイ、コーラスといった一般的なものからオートパン、ワウ、ピッチチェンジ、ラジオ、ノイズ(ローファイ)系など3系統のエフェクトを同時に使用することができます。
- ・ 充実した編集機能  
トラックコピーやイベントコピー、リサンプリング、サンプルのグレードダウンなどの編集機能も多数装備しています。
- ・ リボンコントローラー  
さまざまな機能を割り当てることができるリボンコントローラーを装備しています。スクラッチの他にサンプルのピッチやフィルターをコントロールすることができます。
- ・ シーン機能、マーカー機能  
シーン機能により、SU700の全トラックの設定情報を8つまでメモリーしておくことができます。  
マーカー機能により、ソング上のロケーション(再生/レコーディングの開始位置)をメモリーしておくことができます。  
いずれの機能も、ボタンを押すだけで瞬時にその状態を呼び出すことができます。
- ・ オーディオ入力とのミックス  
SU700で作成したソングに外部オーディオソースをミックスしてプレイすることができます。サンプリングせずにパラメーターを変えたりエフェクトをかけたることができます。
- ・ MIDI機能  
フレーズサンプルを外部MIDIデータに同期させたり、SU700から外部機器のサンプルをコントロールしたり、SU700のサンプルを外部機器からコントロールすることができます。
- ・ フロッピーディスクドライブ  
データのバックアップやライブラリーの作成を、フロッピーディスクで行うことができます。
- ・ 高い拡張性  
サンプルメモリー増設用のSIMMスロットをペアで装備。内蔵4MByteと合わせて最大68MByteまで拡張可能です。  
デジタル入出力端子2系統(コアキシャル、オプティカル)と6系統独立出力端子を持つI/O拡張ボード<AIEB1× 別売>の装着が可能です。  
外部ハードディスクやMOドライブ、CD-ROMドライブなどが増設可能なSCSIボード<ASIB1× 別売>の装着が可能です。

## 取扱説明書の使い方

この取扱説明書は、以下の5つの章で構成されています。

- ・序章( P. 2 ~ 22 )..... SU700の各部の名称と機能、拡張部品の取付方法、接続方法などと、SU700を安全に正しくお使いいただくための注意事項などが記載されています。  
\* 『安全上のご注意』と『フロッピーディスクの取り扱いについて』は、ご使用になる前に必ずお読みください。
- ・基礎編( P. 23 ~ 30 )..... SU700について、そのしくみと内部構成、基本的な操作方法などを解説しています。
- ・入門編( P. 31 ~ 80 )..... 付属のデモディスク( FD )のデモ曲を聴いたり、実際にサンプリングしたりソングを作成することで、SU700の使い方をマスターしましょう。
- ・リファレンス編( P. 81 ~ 144 ).. 各機能についてその詳細と設定手順を解説しています。
- ・資料編( P. 145 ~ 171 )..... 仕様、MIDI、エフェクトなどのデータ集です。

調べたい機能や言葉を探す場合は、目的に応じて以下のページをご覧ください。

- ・目次( P. 9 )
- ・用語解説( P. 161 )
- ・さくいん( P. 164 )

## 表記について

本書では、次のルールでボタンや説明内容を表します。

- ・[ LEVEL ] など KNOB FUNCTIONの各ボタンは、パネル上の印刷文字を [ ] で囲んで表します。  
[ CANCEL ] [ OK ] などのパネル上のボタンも同様です。
- ・[ ] など シーケンサー コントロール ボタンを表します。ボタンに印刷されている記号を [ ] で囲んで表します。
- ・SONG/NAME など メニューコマンドボタン( 8 × 4 マトリックス )のメニューを表します。SONG/NAMEは、SONGグループのNAMEコマンドを表します。その下にさらに階層がある場合はSAMPLE/PROCESS/TRIMのように表します。
- ・ P. 26 など 関連した機能や項目の参照ページを示します。必要に応じてご参照ください。

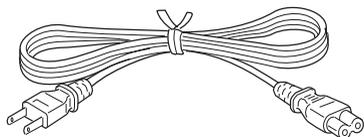
この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会( AMEI )の登録商標です。

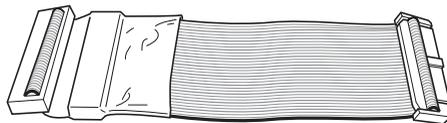
## 付属品について

SU700には、SU700本体の他に以下のものが同梱されています。箱を開けたら、すべての付属品がそろっていることをご確認ください。

- ・電源コード



- ・別売 I/O拡張ボード<AIEB1>用40ピンフラットケーブル



- ・サンプリング用オーディオCD( SU700 Sampling Audio )
- ・デモディスク( FD )
- ・取扱説明書( 本書 )
- ・保証書、愛用者カード

# 目次

安全上のご注意 .....	2
フロッピーディスクの取り扱いについて .....	4
はじめに .....	6
SU700の特長 .....	7
取扱説明書の使い方 .....	8
表記について .....	8
付属品について .....	8
目次 .....	9

## 各部の名称と機能 ..... 12

コントロールパネル .....	12
フロントパネル .....	14
ディスプレイ部 .....	15
リアパネル .....	16

## 拡張部品(別売)の取り付け ..... 17

## 接続について ..... 20

電源の準備 .....	20
SU700出力の再生用オーディオ機器との接続 .....	20
ヘッドフォンの接続 .....	21
サンプリング用ソースおよびAUDIO IN トラック用ソースとの接続 .....	21

## 電源を入れる(スタートアップ状態) ..... 22

## 基礎編

## SU700の内部構成 ..... 24

サンプラー部 .....	25
シーケンサー部 .....	25
デジタルミキサー部 .....	26
エフェクト部 .....	26
コントローラー部 .....	26
外部インターフェース部 .....	26

## ソングを作るための基礎知識 ..... 27

サンプルとトラック .....	27
トラックの使い分け .....	27
シーケンスデータについて .....	28

## MIDIについて ..... 29

MIDI(ミディ)とは .....	29
MIDIチャンネルとは .....	29
SU700でできるMIDI操作 .....	29

## 入門編

## 準備 ..... 32

接続 .....	32
----------	----

## デモソングを聴いてみよう! ..... 33

デモソングのオートロード(読み込み) .....	33
デモソングの再生 .....	34
各トラックのサンプルを聴いてみよう .....	36
リボンコントローラーを使ってみよう .....	37

## 自分でソングを作ってみよう! ..... 38

ソングの設計図 .....	38
LOOP1トラックの作業 .....	40
LOOP2トラックの作業 .....	43
COMPOSED LOOP1トラックの作業 .....	45
COMPOSED LOOP2トラックの作業 .....	47
COMPOSED LOOP3トラックの作業 .....	47
COMPOSED LOOP4トラックの作業 .....	48
FREEトラックの作業 .....	48
トラック間のミキシング .....	49
トラック間のエフェクト調整 .....	49
ソングの組み立て .....	50
FREEトラックのレコーディング .....	53
ソング全体の調整 .....	56
ソングに名前を付ける .....	57
ソングの保存 .....	58
ソングの読み込み .....	59
ソング再生時のテクニック .....	60

<b>サンプルの音作り</b> .....	61
トラックの構成 .....	61
ソングの展開 .....	62
LOOP1トラックの作業 .....	63
LOOP2トラックの作業 .....	65
COMPOSED LOOP1トラックの作業 .....	67
COMPOSED LOOP2トラックの作業 .....	69
COMPOSED LOOP3トラックの作業 .....	70
COMPOSED LOOP4トラックの作業 .....	70
FREEトラックの作業 .....	71
トラック間のミキシング .....	71
エフェクトの設定 .....	72
ソングの組み立て .....	74
シーン切り替えの構成を決める .....	74
FREEトラックのレコーディング .....	77
ノートタイミングチャート .....	78

## リファレンス編

<b>コントロールパネル</b> .....	82
トラック、パッド、設定ノブ .....	83
[ MEASURE ] [ BPM ] [ BPM COUNTER ] [ NOTE ] ボタン .....	87
シーケンサー コントロール ボタン .....	88
[ UNDO/REDO ] [ アンドゥー/リドゥー ] ボタン .....	88
SAMPLING [ STANDBY/START/STOP ] ボタン、 ANALOG LEVEL ボリューム .....	88
[ ◀ ] [ ▶ ] [ CANCEL ] [ OK ] ボタン、 データエントリーダイアル .....	89
MASTER VOLUME ツマミ .....	89
シーン/マーカボタン .....	90
リボンコントローラー .....	92
<b>ノブファンクションボタン</b> .....	94
<b>ノブファンクションブロック</b>	
SOUND( サウンド )グループ .....	95
LEVEL( レベル ) .....	95

PAN( パン ) .....	95
PITCH( ピッチ ) .....	95
ATTACK( アタック ) .....	95
RELEASE( リリース ) .....	96
LENGTH( サンプルレングス ) .....	96
GROOVE( グループ )グループ .....	97
TIMING( グループタイミング ) .....	98
VELOCITY( グループベロシティ ) .....	99
GATETIME( グループゲートタイム ) .....	99
LFO( エルエフオー )グループ .....	99
SPEED( LFOスピード ) .....	99
AMP( LFOアンプデプス ) .....	99
FILTER( LFOフィルターデプス ) .....	99
PITCH( LFOピッチデプス ) .....	99
EQ( イコライザー )グループ .....	100
HI GAIN( EQハイゲイン ) .....	100
HI FREQ( EQハイフリケンシー ) .....	100
LO GAIN( EQローゲイン ) .....	100
LO FREQ( EQローフリケンシー ) .....	100
FILTER( フィルター )グループ .....	101
CUTOFF( フィルターカットオフ ) .....	101
RESONANCE( フィルターレゾナンス ) .....	101
EFFECT( エフェクト )グループ .....	102
EFFECT 1/2/3( エフェクト1/2/3 ) .....	102

### エディットボタンブロック

EFFECT SETUP( エフェクトセットアップ )グループ ...	103
CLEAR 1/2/3( エフェクトクリア1/2/3 ) .....	103
SETUP 1/2/3( エフェクトセットアップ1/2/3 ) .....	103
JOB( ジョブ )グループ .....	104
KNOB RESET( ノブリセット ) .....	104
NOTE DEL( ノートデリート ) .....	104
NAME( ネーム )グループ .....	104
INSERT( インサート ) .....	104
DELETE( デリート ) .....	104

### メニューコマンドボタン

SONG( ソング )グループ .....	106
NAME( ソングネーム ) .....	106
COPY( ソングコピー ) .....	106
INIT( ソングイニシャルイズ ) .....	107
MTC OFFSET( MIDIタイムコードオフセット ) .....	107
TRACK SET( トラックセッティング )グループ .....	107
MAIN( メインセッティング ) .....	107
FILTER TYPE( フィルタータイプ ) .....	108
NOTE ASSIGN( ノートアサイン ) .....	109
SETUP( セットアップ ) .....	109

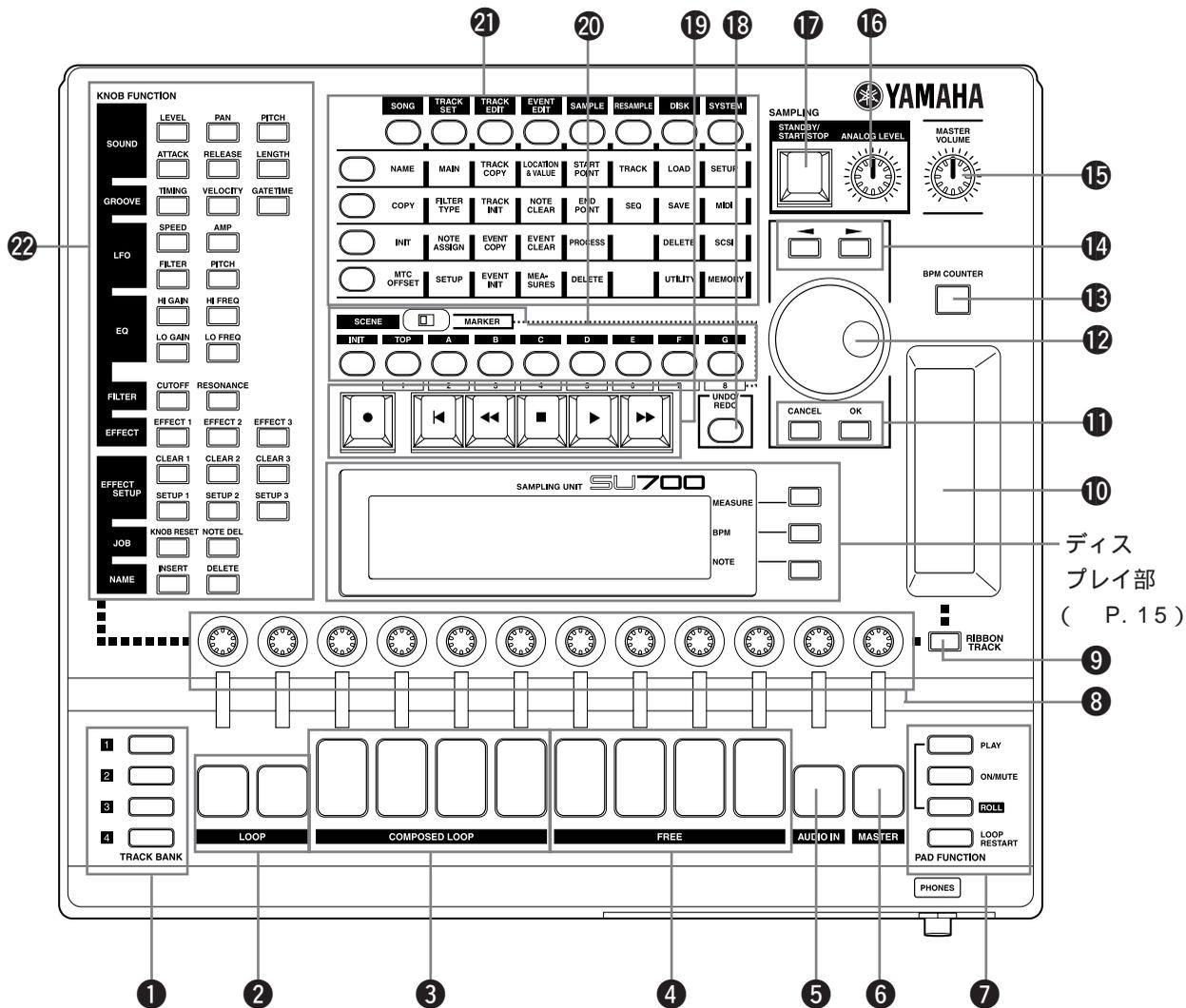
BPM TRACKING( BPMトラッキング).....	109
LOOP LENGTH( ループレングス).....	110
OUTPUT TO( アウトプットトゥー).....	111
LFO WAVE( LFOウェーブ).....	111
TRACK EDIT(トラックエディット)グループ.....	112
TRACK COPY(トラックコピー).....	112
TRACK INIT(トラックイニシャルイズ).....	112
EVENT COPY( イベントコピー).....	113
EVENT INIT( イベントイニシャルイズ).....	113
EVENT EDIT( イベントエディット)グループ.....	114
LOCATION & VALUE( ロケーション&バリュー).....	114
ノートイベントのエディット.....	114
ミュート、ロール、ループリスタート、シーンイベントの削除.....	115
NOTE CLEAR( ノートイベントクリア).....	116
EVENT CLEAR( イベントクリア).....	116
MEASURES( メジャーズ: 小節).....	117
ADD MEASURES( アッドメジャーズ).....	117
DELETE MEASURES( デリートメジャーズ).....	118
COPY MEASURES( コピーメジャーズ).....	118
SAMPLE( サンプル)グループ.....	119
START POINT( スタートポイント).....	119
END POINT( エンドポイント).....	120
PROCESS( プロセス).....	120
TRIM( トリム).....	120
REVERSE( リバース).....	121
NORMALIZE( ノーマライズ).....	122
FREQ. CONVERT( フリケンシーコンバート).....	122
BIT CONVERT( ビットコンバート).....	123
STEREO TO MONO( ステレオ モノコンバート).....	123
DELETE( デリートサンプル).....	124
RESAMPLE( リサンプル)グループ.....	124
TRACK(トラックリサンプル).....	124
SEQ(シーケンスリサンプル).....	126
DISK( ディスク)グループ.....	127
LOAD( ディスクロード).....	127
LOAD VOLUME( ロードボリューム).....	127
LOAD SAMPLE( ロードサンプル).....	128
IMPORT( インポートサンプル).....	129
SAVE( ディスクセーブ).....	130
SAVE VOLUME( セーブボリューム).....	130
EXPORT( エクスポートサンプル).....	131
DELETE( ディスクデリート).....	132
UTILITY( ディスクユーティリティ).....	132
DISK INFO( ディスクインフォメーション).....	132
DISK FORMAT( ディスクフォーマット).....	133
FD FORMAT( フロッピー ディスク フォーマット).....	133
SCSI QUICK FMT ( SCSI ディスク クイック フォーマット).....	134
SCSI FORMAT( SCSI ディスク フォーマット).....	135
PARTITION FMT ( SCSI ディスク パーティション フォーマット).....	136

SYSTEM( システム)グループ.....	137
SETUP( セットアップ).....	137
METRONOME( メトロノーム).....	137
COUNTDOWN( カウントダウン).....	138
REC MODE( レコーディングモード).....	138
PAD SENS( パッドセンス).....	139
AUDIO IN( オーディオ インプット セレクト).....	139
RIBBON FUNCTION( リボンファンクション).....	140
MIDI( ミディ).....	140
SYN( MIDIシンク).....	140
CHANNELS( MIDI送受信チャンネル).....	141
CONTROL NUMBERS( MIDIコントロールナンバー).....	141
SCSI( 通称スカジー).....	142
MEMORY( メモリー).....	143
SAMPLE-SONG MEM ( サンプル&ソングデータ用メモリー残量).....	143
SEQUENCE MEMORY ( シーケンスデータ用メモリー残量).....	143

## 資料編

仕様.....	146
SU700を使いこなすためのヒント集.....	148
エラーメッセージ.....	150
エフェクトタイプリスト.....	151
エフェクトパラメーターリスト.....	152
MIDIデータフォーマット.....	159
MIDIインプリメンテーションチャート.....	160
用語解説.....	161
さくいん.....	164
ユーザーサポートサービスのご案内.....	170
保証とアフターサービス.....	170

## コントロールパネル



ディスプレイ部  
( P. 15 )

**①** トラックバンク切り替えボタン ( TRACK BANK )  
トラックのバンク ( 1 ~ 4 ) を選択するためのボタンです。( P. 83 )  
\* 電源オン時にはトラックバンク=1に設定されます。

**② ~ ④** サンプルパッド ( トラック )  
サンプルを再生するためのパッドです。  
各パッドはそれぞれ、トラックバンクを4つずつ持ち、サンプルを録音 ( サンプルング ) 再生するときは**①**トラックバンク切り替えボタンで切り替えて使います。  
パッドを押さえると、そのパッドで現在選ばれているバンクのトラックにレコーディングされているサンプルが先頭から再生されます。パッドは、それぞれのトラックの機能やパッドのセンサーの有無の違いにより3種類に分かれています。( P. 83 )

**②** ループトラック × 2 ( LOOP )  
音楽CDなどからフレーズをまるごとサンプルングするのに適したトラックです。  
サンプルングしたデータから自動的に無限ループフレーズを発生させます。

**③** コンポズド ループ トラック × 4  
( COMPOSED LOOP )  
打ち込みでループパターンを作成するための単音楽器 ( バスドラムやスネアドラムなど ) をサンプルングするのに適したトラックです。  
指定した長さで無限ループフレーズを再生することができます。  
センサー付なのでパッドを叩く強さを感知することができ、リズムマシンのパッドと同様の感覚で使うことができます。

**④ フリートラック × 4 (FREE)**

ループで使わないフレーズ(フィルインやエンディングなど)を打ち込むのに必要な単音楽器をサンプリングするのに適したトラックです。

曲の進行に合わせてこのパッドを叩き、シーケンサーにデータ(音符情報)を打ち込みます。

センサー付なのでパッドを叩く強さを感知することができ、リズムマシンのパッドと同様の感覚で使うことができます。

**⑤ オーディオ イン トラック (AUDIO IN)**

ANALOG INPUT端子からのオーディオ入力に対して、リアルタイムにエフェクトをかけるためのトラックです。( P. 85 )

外部オーディオ信号をサンプリングせずにエフェクトをかけ、内部シーケンサーの再生信号とミックスして同時に鳴らすことができます。

内部シーケンサーのテンポに同期させて、外部オーディオ信号にテンポ同期エフェクトをかけることもできます。

\* このトラックにはサンプリングできません。

**⑥ マスター トラック (MASTER)**

AUDIO INトラックも含めた全トラックを総合的にコントロールするトラックです。オーディオミキサーのマスターコントローラーのような働きをします。( P. 86 )

\* このトラックにはサンプリングできません。

**⑦ パッドファンクション切り替えボタン (PAD FUNCTION)**

各トラックごとのパッドの機能を選択するボタンです。( P. 83 )

[PLAY]: パッドを押してサンプルを再生させたり、シーケンサーへのレコーディングおよび再生を行います。

[ON/MUTE]: トラックごとのミュートまたはミュート解除を行います。

[ROLL]: このボタンを押しながらパッドを押すと、パッドを押している間自動的にロール(連打)効果を得ることができます。

[LOOP RESTART]: LOOPおよびCOMPOSED LOOPトラックにおいて、パッドを押さえると強制的に先頭からループ再生します。他のトラックではこの機能は働きません。

\* 電源オン時にはパッドファンクション=PLAYに設定されます。

\* トラックごとにパッドの機能をあらかじめ決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN: P.107)

**⑧ 設定ノブ**

各トラック(パッド)ごとの設定(レベルやパンなど)を変更するためのつまみです。

ノンクリックタイプで、現在の値に対して相対的に変化します。右(時計方向)に回すと値が増加し、左(反時計方向)に回すと減少します。また、ノブを速く回すと値が大きく変化し、ゆっくり回すと小さく変化します。

ディスプレイには、ノブを回すことにより設定される機能名とその設定値が表示されます。ノブで調整する機能の割り付けは、⑫ノブファンクション ボタンで行います。( P. 94 )

\* 電源オン時にはレベル(LEVEL)に設定されます。

\* トラックごとに設定ノブの機能をあらかじめ決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN: P.107)

**⑨ リボン コントローラー トラック アサイン ボタン (RIBBON TRACK)**

このボタンを押しながら任意のトラックのパッドを押さえることで、リボンコントローラーでコントロールするトラックを指定します。

**⑩ リボンコントローラー**

リボンを指で上下にこすったり、任意のポイントを指で押さえることで、あらかじめアサインしておいたトラックの機能(パラメーター)の値を変化させることができます。( P. 92 )

\* 工場出荷時はスクラッチに設定されています。

\* アサインしたトラックの機能(パラメーター)は、電源を切っても保持されます。

**⑪ キャンセルボタン (CANCEL) \ OK ボタン**

[CANCEL]: コマンドの実行をやめる場合に押します。

[OK]: コマンドを実行したり確定する場合に押します。

**⑫ データエントリーダイヤル**

クリック付のロータリーエンコーダーです。ソングを選ぶ場合や、MEASURE、TEMPO、NOTEの値を設定するときに使います。また、スタートポイント、エンドポイントのポインタの移動や機能の選択、設定値の変更などにも使います。

**⑬ BPMカウンターボタン (BPM COUNTER)**

CDなどの曲(ソース)のリズムに合わせてこのボタンを拍の間隔で連打すると、自動的にその曲のテンポがBPM(Beat per Minutes: ビート(拍)/分)で計算され、ディスプレイのBPM表示部に表示されます。

この機能により、サンプリングせずにその曲のテンポを知ることができます。また、算出されたテンポをソングに反映させることもできます。( P. 87 )

**⑭ カーソルボタン(◀、▶)**

ディスプレイ上でカーソルを移動します。

**⑮ マスターボリューム (MASTER VOLUME)**

STEREO OUT端子およびPHONES端子への信号の出力レベルを調整します。

**⑯ サンプリング レベル ボリューム (ANALOG LEVEL)**

ANALOG INPUT端子からのオーディオ入力をサンプリングする際、入力レベルおよびAUDIO INトラックの入力レベルを調整します。

\* デジタル入力(別売のI/O拡張ボード AIEB1 装着時)の場合、レコーディングレベルは自動調整されるのでこのつまみの設定は無効となります。

**⑰ サンプリングボタン (STANDBY/START/STOP)**

サンプリングのスタンバイ/スタート/ストップを行うボタンです。

**18** アンドゥー/リドゥーボタン (UNDO/REDO)

シーケンサーのレコーディング操作時に、[ ]を押して停止した後、このボタンを押すと、直前に打ち込み(レコーディング)したデータを取り消す(レコーディング前の状態に戻す)ことができます。これがアンドゥー機能です。もう一度このボタンを押すとアンドゥーで取り消した操作を再び実行することができます。これをリドゥー機能といいます。

スイッチを押すごとに、アンドゥーとリドゥーが交互に機能します。

**19** シーケンサー コントロール ボタン

シーケンサーのレコーディング、再生などを行うための操作ボタンです。( P. 88 )

- [ ]レコード：シーケンサーをレコーディングスタンバイの状態にします。
- [ ]トップ：ソングのロケーション(再生/レコーディングの開始位置)をソングの先頭に移動します。
- [ ]リワインド：ソングのロケーションを巻戻しします。ボタンを押している間巻戻しします。
- [ ]ストップ：再生/レコーディングを停止します。
- [ ]再生：シーケンサーをスタート(ソングを再生)します。また、レコーディングスタンバイ状態からレコーディングを開始します。
- [ ]フォワード：ソングのロケーションを早送りします。ボタンを押している間早送りします。

**20** シーン/マーカボタン

( SCENE/MARKER、INIT/TOP/A ~ G、1 ~ 8 )

切り替えスイッチでシーンメモリー機能またはマーカ機能を選びます。( P. 90 )

シーンメモリー機能：全トラックに設定されているパラメーターの情報を、8パターン([ TOP ] [ A ]-[ G ]ボタン)までメモリーしておくことができます。シーンボタンを押すと、メモリーしたシーン情報に瞬時にセットされます。[ INIT ]ボタンを押しながら[ TOP ] [ A ]-[ G ]ボタンを数秒間押し続けると、そのシーンを初期化することができます。

マーカ機能：ソングの任意の位置にマーク(目印)を付けておいて、その目印を指定することで瞬時にその位置に移動する機能です。マーカは、8ポイント([ 1 ]-[ 8 ]ボタン)までメモリーできます。[ INIT ]ボタンは機能しません。

**21** メニューコマンドボタン ( 8 × 4マトリックス )

横並びの黒いボタンでコマンドのグループを選び、続いて縦並びのグレーのボタンでコマンド(機能)を選びます。

ソングデータのファイルの操作、ソングデータのエディット、トラックおよびパッドごとの設定、サンプルデータの編集、ディスク、MIDI、システム全体の設定などのコマンドがあります。( P. 105 )

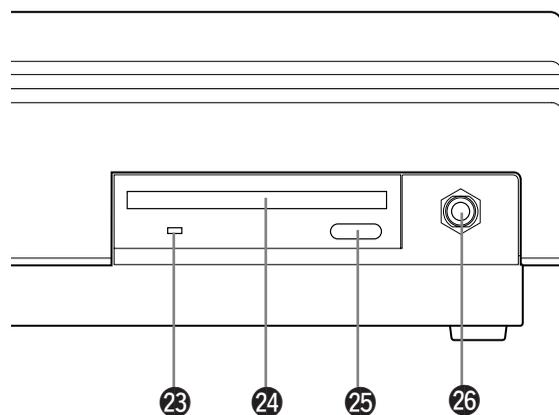
**22** ノブ ファンクション ボタン ( KNOB FUNCTION )

設定ノブでコントロールするパラメーターをここで選択します。調整される機能は設定ノブすべてに共通となります。

上段のブロック( SOUND ~ EFFECT )は、ソングを再生する際に、リアルタイムで各トラックのサンプルの音量や定位を変えたりエフェクトをかけたりするための機能群です。( P. 94 )

下段のブロック( EFFECT SETUP、JOB、NAME )は、エフェクトのタイプやソングネームなどのパラメーターを設定する機能群です。( P. 103 )

フロントパネル



**23** ユーザランプ

フロッピーディスクドライブ作動中は、このランプが点灯します。このランプが点灯中は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。( P.4 )

**24** ディスク挿入口

フロッピーディスクを挿入します。

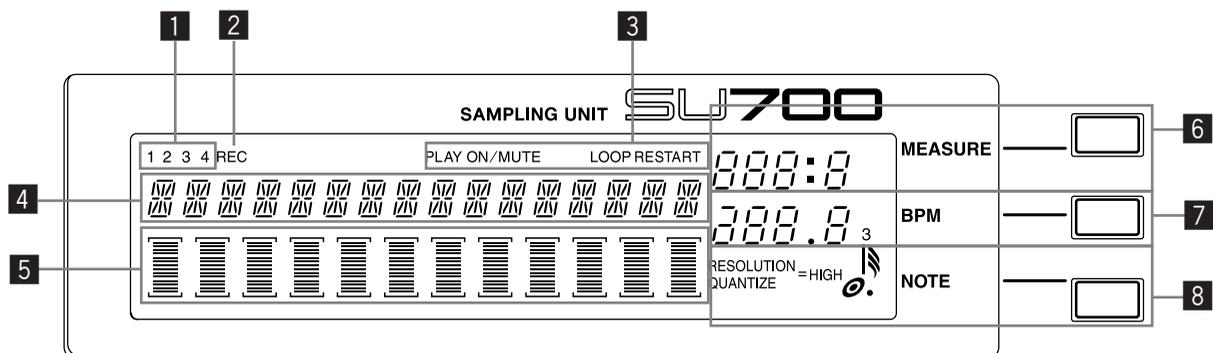
**25** イジェクトボタン

フロッピーディスクを取り出す際に、このボタンをゆっくりと押しこみます。

**26** ヘッドフォン端子 ( PHONES )

ヘッドフォンを接続します。

## ディスプレイ部

**1** トラックバンク

現在選択されているトラックバンクの番号(1~4)を表示します。

**2** REC

シーケンサーがレコーディングスタンバイまたはレコーディング中であることを示します。

**3** パッドファンクション

現在設定されているパッドファンクションの種類を表示します。

**4** 文字表示 14SEG×16

ノブファンクション名およびパラメーターを表示します。その他メニューコマンド実行時のガイドとしても機能します。

**5** メーター

レベルメーターまたはノブファンクションのパラメーターレベルを表示します。また、サンプリング時などトラックを選択する場合は、選択したトラックのブラケット(  )が点灯します。

**6** MEASURE

ソング中の位置(ロケーション)を小節:拍で表示します。表示右横のボタンを押すと、データエントリーダイアルを使ってソング中の位置を変えることができます。

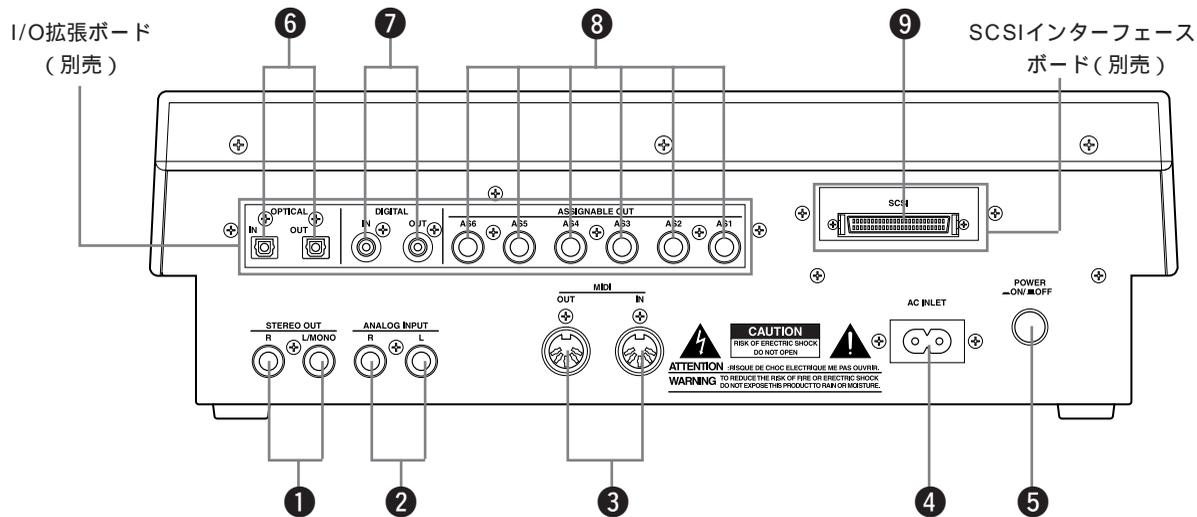
**7** BPM

曲のテンポ(♩)を表示します。表示右横のボタンを押すと、データエントリーダイアルでBPMを変えることができます。

**8** NOTE

レゾリューションおよびクオンタイズの設定値を表示します。HIGHおよび音符で設定されます。表示右横のボタンを押すと、データエントリーダイアルで値を変えることができます。

リアパネル



- ① ステレオアウト端子 (STEREO OUT L/MONO, R)  
SU700のオーディオ出力端子です。ソングやサンプリングの再生音がステレオで出力されます。  
ミキサーやアンプに接続します。モノラルのオーディオシステムに接続する場合は、L/MONO側端子に接続します。
- ② アナログインプット端子 (ANALOG INPUT L, R)  
サンプリング用ソースおよびAUDIO INトラック用ソースの入力端子です。ラインまたはマイクにゲインレベル設定できるので、CDやレコードの他にマイクも接続できます。( P. 21 )
- ③ MIDI IN端子、MIDI OUT端子  
外部MIDI機器( MIDI対応の楽器やコンピューター )との間でMIDIデータをやりとりするための端子です。  
外部MIDI機器からSU700のソングをコントロールしたり、SU700のソングに同期させて外部MIDI機器を鳴らしたりすることができます。( P. 29 )
- ④ 電源端子 (AC INLET)  
付属の電源コードを接続します。
- ⑤ 電源スイッチ (POWER ON/ OFF)  
押し込んだ状態( )で電源オンとなります。  
電源オンからもう一度押し込むと電源オフ( )となります。

注意！

電源をオフにすると、SU700のパネル上のデータ( サンプル、ソング、設定ノブ情報など )はすべて消えてしまいます。電源をオフにする前に、必要なデータはディスクに保存してください。( P. 130 )  
電源オン時、全データ( 一部セットアップデータを除く )は初期設定に戻ります。

I/O拡張ボード(別売)装着時の機能

- ⑥ 光入出力端子 (OPTICAL IN, OUT)  
デジタルデータ( オプティカル : 光データ )用の入出力端子です。サンプリング用ソースをデジタルデータで入力することができます。( P. 139 )  
OPTICAL OUT端子からは①STEREO OUT端子と同じ信号が常に出力されます。  
\* 光データを直視すると目を傷めることがあります。OPTICAL IN, OUT端子を使用しないときは、付属の黒いキャップを差し込んでおいてください。
- ⑦ デジタル入出力端子 (DIGITAL IN, OUT)  
デジタルデータ( コアキシャル )用の入出力端子です。サンプリング用ソースをデジタルデータで入力することができます。  
DIGITAL OUT端子からは①STEREO OUT端子と同じ信号が常に出力されます。( P. 139 )
- ⑧ アサインブルアウト端子  
( ASSIGNABLE OUT AS1 ~ AS6 )  
LOOP、COMPOSED LOOP、FREEの各トラックごとに出力端子を指定して出力することができます。  
ステレオサンプルの場合は、LとRで別々の端子に出力することができます。( P. 111 )

SCSIインターフェースボード(別売)装着時の機能

- ⑨ SCSI端子  
SCSI対応のハードディスク、MOドライブ、CD-ROMドライブなどと接続し、SU700のデータをセーブ/ロードすることができます。( P. 127 )

# 拡張部品(別売)の取り付け

SU700には、機能および性能を拡張するためにSIMM(拡張メモリー)用スロット、I/O拡張ボード用コネクタ端子、SCSI用コネクタ端子が用意されています。

\* SIMMとI/O拡張ボードを共に装着する場合は、先にSIMMを取り付けておきます。

## SIMMの取り付け

SU700は、中央に「DM」と印刷されている基板(以下「DM基板」とよぶ)上に波形メモリー増設用のSIMMスロットをペアで装備しています。(図3を参照)

以下の条件に適合したSIMMを装着することができます。

### 《条件》

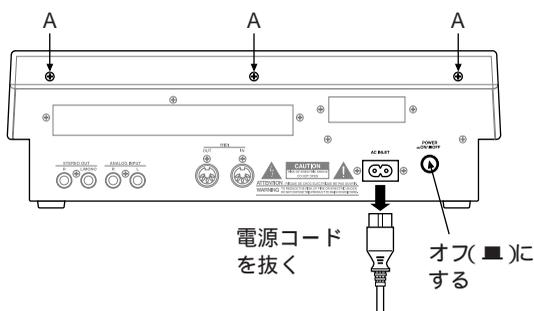
- ・ JEDEC規格No.21-Cに準拠した5V 4/8/16/32MByte 72ピンのSIMM 70nsec以上をペア(4MByte×2、8MByte×2、16MByte×2、32MByte×2)で使用
- ・ FAST PAGE/EDO、Parityあり/なしサポート(ただしECC対応品は不可)

### 【取付手順】

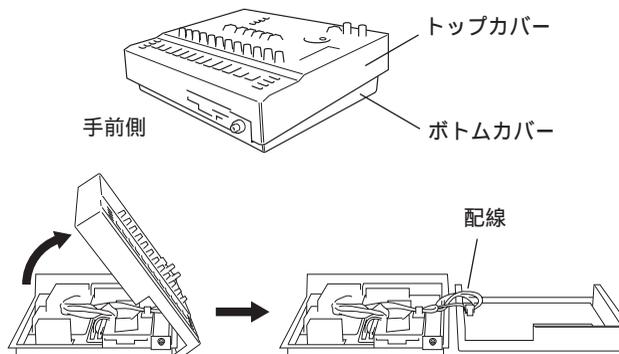
1. SU700の電源を切り、AC INLETから電源コードを外します。
2. 柔らかい布などの上に、SU700のコントロールパネルを下面にして静かに置きます。
3. リアパネル側のネジ(図1:A)3本を外します。
4. 底面のネジ(図2:B)12本を外します。
5. ボトムカバー(図3)が外れないようにしながらSU700を持ち上げ、コントロールパネルを上面にして置き直します。

6. トップカバー(図3)を静かに右側(手前から見て)に開け、布などの上に置きます。  
\* トップカバーを強く引っ張ると、配線が断線するおそれがあるので、注意してください。
7. DM基板(グリーンの大きな基板)上にSIMM用スロットが2つあります。(図4)  
最初に外側のスロットに、DM基板上の1,2~71,72とSIMM上に書かれた数字が一致するようにSIMMをななめに奥まで差し込みます。(図5)
8. SIMMの上面を押しながらカチッと音がするまで起こします。SIMMはスロットにロックされます。(図5)  
\* SIMMを外す場合は、スロットの両端のツメを下側に押しします。
9. もう一方のSIMMも同様の手順でセットします。
10. ケーブル類をはさまないように注意しながらトップカバーをかぶせ、リアパネル側のネジ(図1:A)3本を締め付けます。
11. ボトムカバーが外れないようにしながらSU700を持ち上げ、コントロールパネルを下面にして置き直します。
12. 底面のネジ(図2:B)12本を締め付けたら完了です。

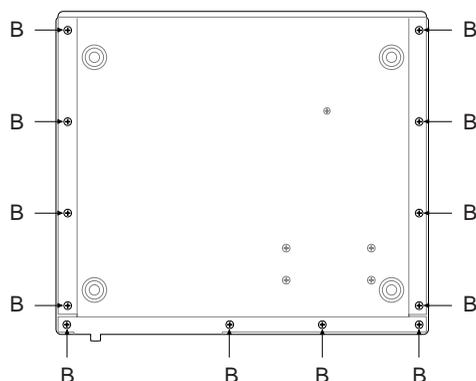
(図1) リアパネル



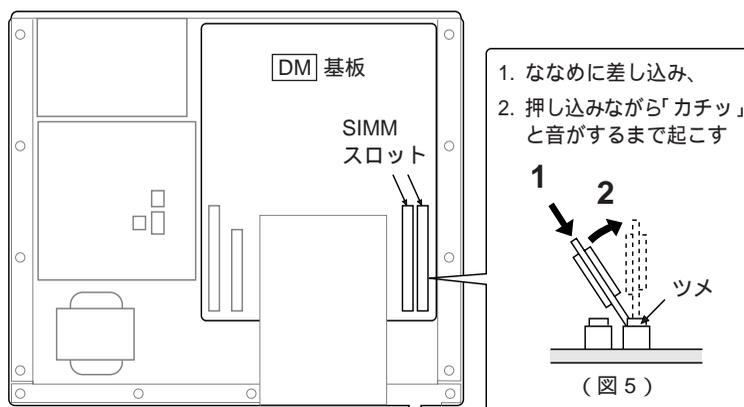
(図3) トップカバーとボトムカバー



(図2) 底面



(図4) 基板配置



I/O拡張ボードの取り付け

ヤマハ I/O拡張ボード AIEB1 (別売)をリアパネルに装着することができます。

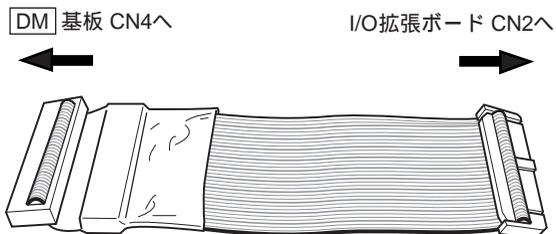
OPTICAL IN, OUT、DIGITAL IN, OUT、ASSIGNABLE OUT AS1 ~ AS6の端子が追加されます。

【取付手順】

1. SIMMの取付手順 P.17)1 ~ 6に従ってトップカバーを外します。
2. リアパネル側からネジ(図6 : C)3本を外してカバー板を取り外します。
3. カバー板を止めていたネジ(図6 : C)3本を使い、I/O拡張ボードをネジ止めします。
4. I/O拡張ボードから出ているケーブル3種を、それぞれSU700の基板上的コネクタに接続します。(図7)

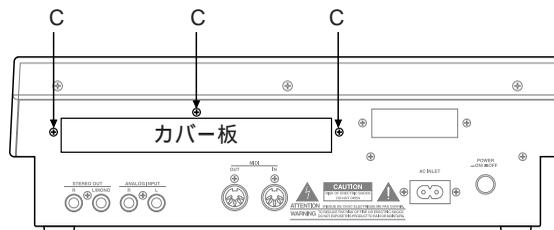
I/Oボード側	SU700側
3ピン(CN3)	PS基板3ピン(CN6)
4ピン(CN1)	PS基板4ピン(CN5)
40ピン(CN2)	DM基板40ピン(CN4)

40ピンフラットケーブルは、I/O拡張ボードに付属のケーブルを外し、SU700に付属のものをお使いください。

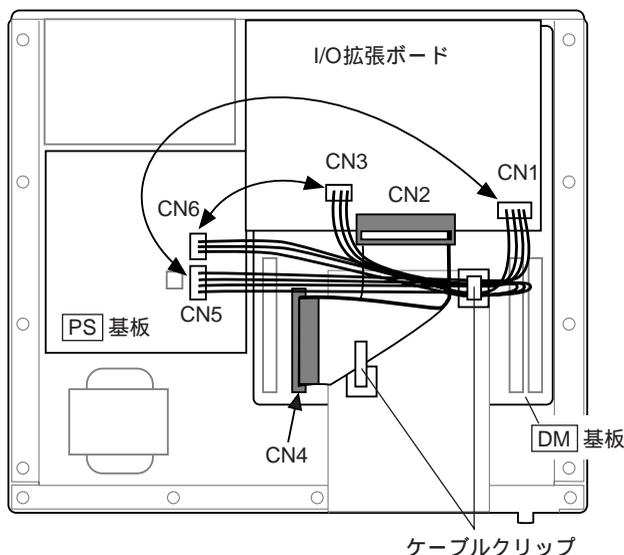


5. 3種のケーブルを(図7)のようにケーブルクリップにセットします。
6. SIMMの取付手順 P.17)10 ~ 12に従って組み立てを完了します。

(図6) リアパネル



(図7) I/O拡張ボードのケーブルの接続



SCSIインターフェースボードの取り付け

ヤマハSCSIインターフェースボード<ASIB1>(別売)をリアパネルに装着することができます。SCSI端子が追加されます。SCSI IDナンバーは初期設定で以下のように設定されます。

- SCSIドライブ ..... 5
- SU700 ..... 6

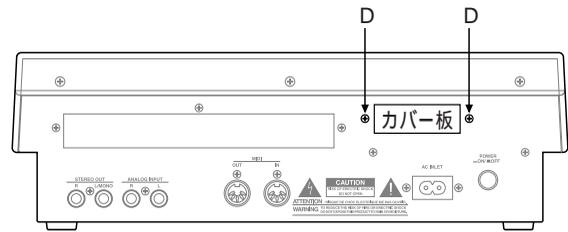
【取付手順】

1. SIMMの取付手順 (P.17)1~6に従ってトップカバーを外します。
2. リアパネル側からネジ(図8:D)2本を外してカバー板を取り外します。
3. SCSIインターフェースボードから出ているケーブル2種をそれぞれSU700の基板上的コネクタに接続します。(図9)

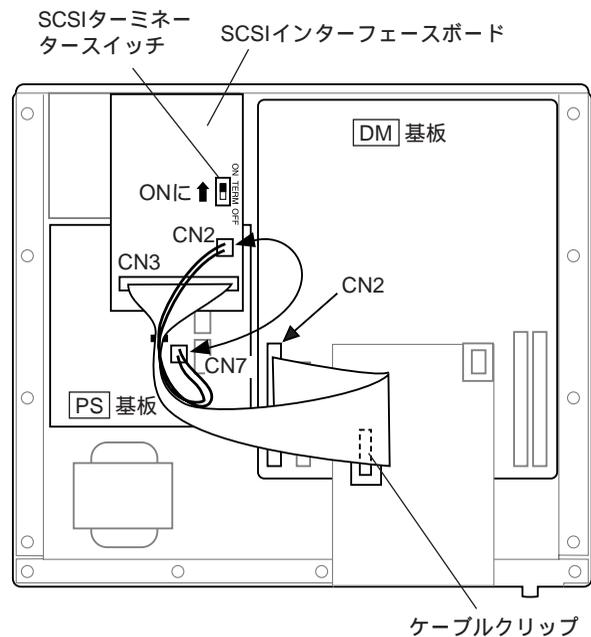
SCSIボード側	SU700側
2ピン(CN2)	PS基板2ピン(CN7)
50ピン(CN3)	DM基板50ピン(CN2)

4. カバー板を止めていたネジ(図8:D)2本を使い、SCSIインターフェースボードをネジ止めします。
5. 50ピンケーブルを(図9)のようにケーブルクリップにセットします。
6. SCSIターミネータースイッチ\*を「ON」に設定します。  
 \* SCSIインターフェースボード上に「TERM」と印刷されているスイッチです。(図9)  
 \* 外部SCSI機器を接続する場合は、終端の機器にターミネーターを付ける(またはターミネータースイッチをONにする)必要があります。
7. SIMMの取付手順 (P.17)10~12に従って組み立てを完了します。  
 \* 外部SCSI機器(ハードディスク、MOドライブ、CD-ROMドライブなど)のフォーマットやパーティションの設定については、DISK/UTILITY(P.132)を、SCSI IDナンバーの変更についてはSYSTEM/SCSI(P.142)をご参照ください。

(図8) リアパネル



(図9) SCSIインターフェースボードのケーブルの接続



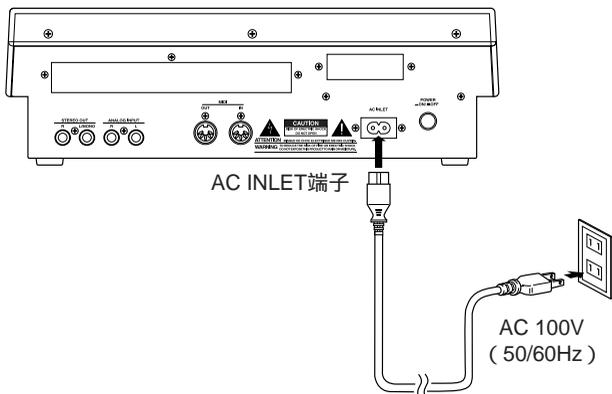
# 接続について



各種コードの接続は、感電と機器の損傷を防ぐため、SU700および各機器の電源をオフにした状態で行ってください。

## 電源の準備

付属の電源コードを、SU700リアパネルのAC INLET端子に差し込み、反対側のプラグを家庭用コンセント(AC 100V、50/60Hz)に差し込みます。



電源は、必ずAC100Vを使用してください。



使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜いておいてください。感電、ショート、発火などの原因となります。

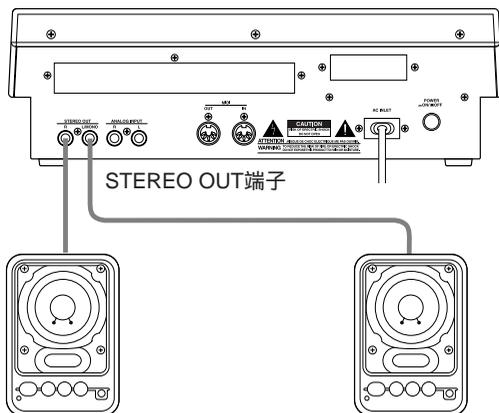
## SU700出力の再生用オーディオ機器との接続

サンプリングやソングのレコーディング、再生時の音を鳴らすために、SU700リアパネルのSTEREO OUT端子にアンプやミキサーなどの外部オーディオ機器を接続します。出力レベルのコントロールはMASTER VOLUMEで行います。

### ・アンプ、スピーカーとの接続

STEREO OUT (L/MONO、R) 端子を左右2台のアンプ(スピーカー)に接続します。

1台のアンプに接続する場合は、L/MONO端子と接続します。



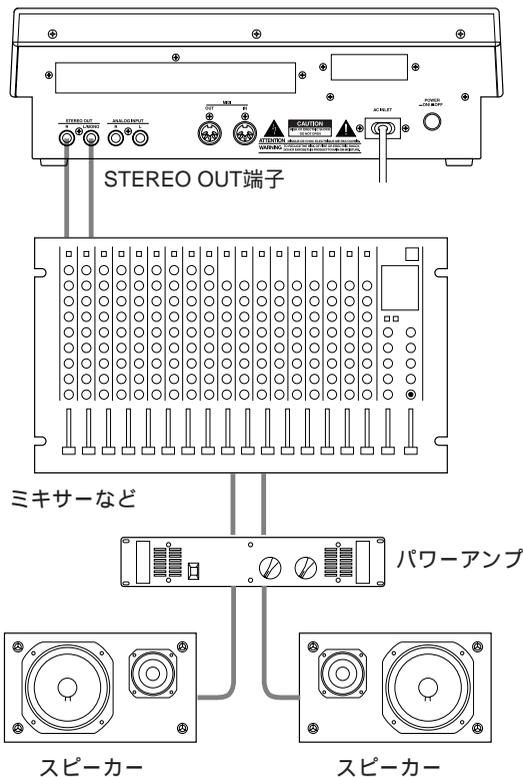
アンプ内蔵スピーカーや、パワーアンプ+スピーカー

### ・ミキサー、MTRとの接続

STEREO OUT (L/MONO、R) 端子を2つのチャンネルに接続します。

L/MONO端子と接続したチャンネルはパンを左(L)いっぱい、R端子と接続したチャンネルはパンを右(R)いっぱいに設定します。

MTRやカセットデッキなどに接続する場合も同様です。

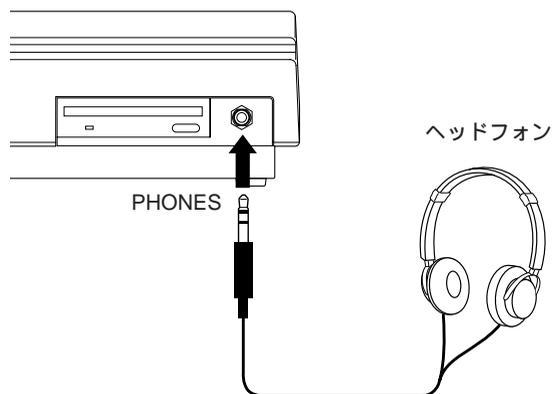


I/O拡張ボード AIEB1 (別売)を装着している場合は、次の出力方法が可能です。

- ・デジタル信号(コアキシャル)での出力。  
DIGITAL OUT端子からはSTEREO OUT端子と同じ信号がデジタル(コアキシャル)で出力されます。デジタル用ケーブルで外部機器と接続します。
- ・デジタル信号(オプティカル)での出力。  
OPTICAL OUT端子からはSTEREO OUT端子と同じ信号がデジタル(オプティカル:光データ)で出力されます。光データ用ケーブルで外部機器と接続します。
- ・トラック別(同時に6系統)の独立出力。  
ASSIGNABLE OUT端子AS1~AS6にそれぞれ割り当てたトラックの信号を出力することができます。ステレオサンプルはLとRで別々の端子に出力することができます。( P.111 )

### ヘッドフォンの接続

SU700前面のPHONES端子にヘッドフォンを接続すると、STEREO OUT端子に出力される信号をモニターすることができます。STEREO OUT端子と同様、出力レベルのコントロールはMASTER VOLUMEで行います。



ヘッドフォンをご使用になる場合は、耳をあまり刺激しないよう適度な音量に調節してお楽しみください。

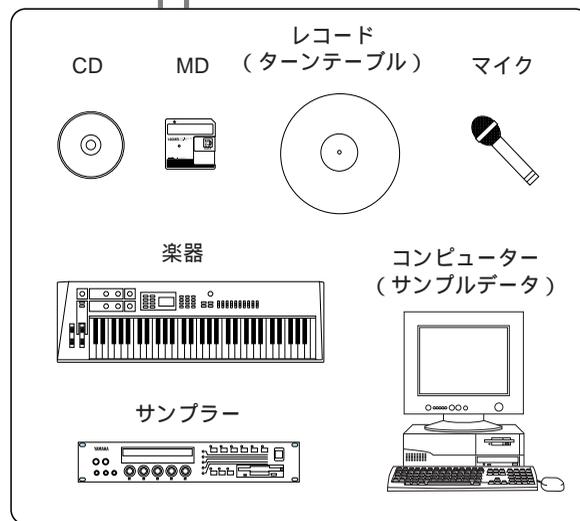
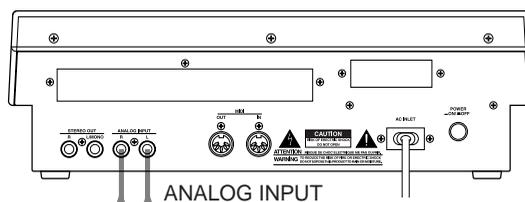
### サンプリング用ソースおよびAUDIO INトラック用ソースとの接続

リアパネルのANALOG INPUT端子に接続したターンテーブル、CDプレイヤー、MDプレイヤー、マイク、楽器、サンプラー、コンピューター(で加工したサンプル)などの出力が、サンプリング用ソースおよびAUDIO INトラック用ソースとなります。

マイクを接続する場合は、レベル調整をする必要があります。( P. 139 )

\* I/O拡張ボード装着時は、デジタル信号( コアキシャルおよびオプティカル)入力もソースとして選ぶことができます。( P. 139 )

\* ターンテーブルはANALOG INPUT端子の入力レベルと合わないのので、直接接続することはできません。ターンテーブルをDJミキサーやフォノアンプに接続し、その出力をANALOG INPUT端子に接続してください。



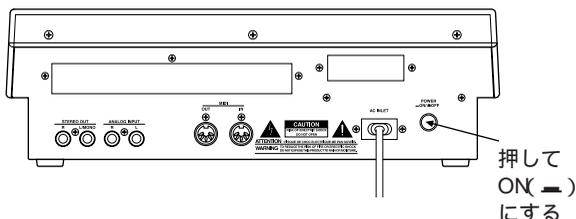
\* MIDI機器との接続に関しては、『MIDIについて』( P. 29 )をご覧ください。

## 電源を入れる(スタートアップ状態)

❗ スピーカーや機器の損傷を防ぐため、電源のオン/オフは必ずMASTER VOLUMEを絞った状態で行ってください。

### 電源ON時の動作

接続がすべて正しく完了していることを確認したら、SU700リアパネルのPOWERスイッチを押し込み、ON( )にします。電源が入ると、SU700は自己チェックと初期化を行い、以下の順にチェック結果をディスプレイに表示します。



1. 電源が入ると以下の表示をします。

YAMAHA SU700

2. 次にI/O拡張ボード(別売)をチェックします。ボードが見つからなかった場合は何も表示しません。ボードを認識した場合は、以下のように表示します。

I/O BOARD FOUND

3. 次にSCSIインターフェースボード(別売)をチェックします。ボードが見つからなかった場合は何も表示しません。ボードを認識した場合は、以下のように表示します。

SCSI BOARD FOUND

4. 次にサンプルデータ用波形メモリーをチェックします。SIMMスロットのメモリーをチェックし、使用可能な総メモリー容量をメガバイト(MByte)端子で表示します。

MEMORY 12MBYTE

\* SU700で使用できないSIMMが装着されている場合は、“SIMM CONFIG ERR”と表示し、起動を中断します。その場合は電源を切り、条件に適合したSIMM(P. 17)を装着してください。

5. 次にフロッピーディスクドライブ(以下FDドライブ)をチェックします。FDドライブにディスクがセットされている場合は、ディスク内をチェックします。ディスク内にボリュームが存在する場合は、自動的にロードボリューム(P. 127)を実行します。

6. ロードボリュームが実行された場合は、ロードしたボリュームのソングのトップ画面を表示します。ロードボリュームが実行されなかった場合は、チェックが完了するとパネル状の設定データを初期化し、SU700は起動を完了しトップ画面を表示します。

### トップ画面

電源を入れて起動が完了した際に表示される画面をトップ画面とよびます。

ノブファンクション設定やメニューコマンドから抜けた時などにも、このトップ画面(下図)が表示されます。



トップ画面はソングを選択する画面です。

どの画面からでも[CANCEL]ボタンを数回押すことで、トップ画面へ戻ることができます。

# 基礎編

この章では、SU700の内部構成、ソング作成のための基礎知識およびMIDIについて解説します。

## SU700の内部構成 ..... 24

サンプラー部 .....	25
シーケンサー部 .....	25
デジタルミキサー部 .....	26
エフェクト部 .....	26
コントローラー部 .....	26
外部インターフェース部 .....	26

## ソングを作るための基礎知識 ..... 27

サンプルとトラック .....	27
トラックの使い分け .....	27
シーケンスデータについて .....	28

## MIDIについて ..... 29

MID( ミディ )とは .....	29
MIDIチャンネルとは .....	29
SU700でできるMIDI操作 .....	29

# SU700の内部構成

SU700は、サンプリングデータをソースとして、オリジナルサンプルを作るためのツールとして開発されたユニットです。

これ1台でサンプリング サンプルデータの加工 フィルター/エフェクトの設定 シーケンスデータの作成/編集 ソングの再生とパッドおよびコントローラーによるライブプレイ、ミックスダウン、などがすべて行えます。

ここでは、SU700を機能により、サンプラー部、シーケンサー部、デジタルミキサー部、エフェクト部、コントローラー部、外部インターフェース部の6つに分けて、それぞれの機能について解説します。

## サンプラー部

INPUT端子より入力した信号(ソース)を、トラック(メモリー)にレコーディングします。この操作をサンプリングといい、サンプリングしたデータをサンプルとよびます。

サンプルデータ(波形)に対して、加工・編集を行うブロックです。

## シーケンサー部

曲(ソング)として成立させるために、サンプルを鳴らすタイミングや鳴っている時間、音量の強弱などの演奏情報(シーケンスデータ)をレコーディング/編集するブロックです。

## デジタルミキサー部

SU700の3タイプのトラック(合計40)と、AUDIO INトラック、MASTERトラックを、40チャンネルのデジタルミキサーのように操作するブロックです。

トラックごとにレベル、パン~エフェクトセンドなど最大22種類のパラメーター(操作できる要素)の設定とオン/ミュートの切り替えができます。パラメーターの設定は各トラックにある設定ノブで行い、設定状態はすべて各トラックに記憶されます。

## コントローラー部

設定ノブ、パッド、データエントリーダイアル、リボンコントローラー、シーケンサーボタン、シーン/マーカーボタンなど、サンプラーやシーケンサー、デジタルミキサー、エフェクトなどをコントロールするブロックです。

## エフェクト部

一般的なものからサンプラーならではの斬新なものまで、54タイプのエフェクトを持つデジタルマルチエフェクターを3系統装備しています。

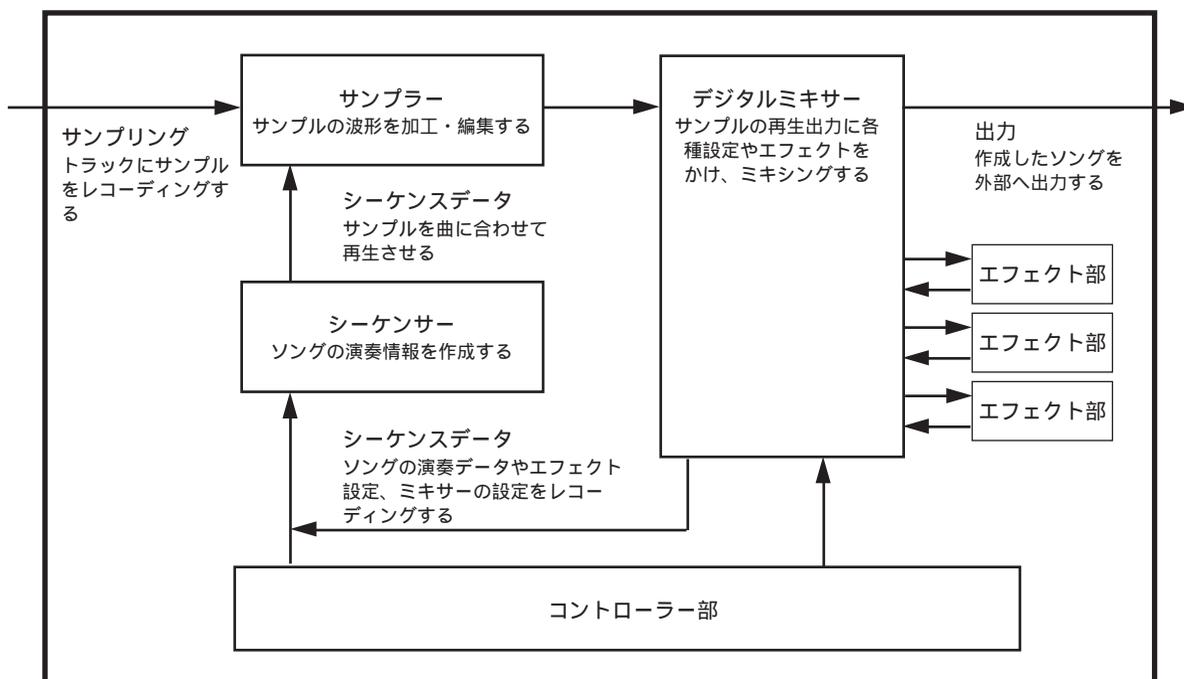
エフェクターの接続方法には、システムとインサクションの2種類があり(タイプによって固定)、エフェクトのかかり具合をサンプル個々あるいはグループ全体に設定できます。

## 外部インターフェース部

作成したサンプルやソングなどのデータを保存/読み込みするためのフロッピーディスクドライブを装備しています。

さらに、別売の拡張ボードを装着すればハードディスクやMOドライブ、CD-ROMなどのSCSIデバイスを接続したり、デジタル(コアキシャル、オプティカル)データをサンプリングしたりサンプルをパラアウト(独立出力)させることもできます。

サンプル(波形)データ用メモリーも最高64+4MByteまで増設することができます。



## サンプラー部

ANALOG INPUT端子(またはDIGITAL IN、OPTICAL IN)より入力した信号(ソース)を、機能の異なる3タイプ40のトラック(メモリー)にレコーディングします。この操作をサンプリングといい、サンプリングしたデータをサンプルとよびます。

サンプルデータに対して、ループの作成や再生する範囲、グレード(データの精度)の変更などの波形そのものに対する加工や編集を行うことができます。

### サンプラーとは?

サンプラーでは、楽器音や効果音、曲データの断片などをいくつも個別にレコーディングし、それらをさまざまに加工します。シーケンサーやパッドなどにより、これらのサンプルデータをいろいろ組み合わせ再生することで、ソングを作ることができます。

### サンプルのソース

ANALOG INPUT端子からの入力信号が、サンプリングのソースとなります。(別売のI/O拡張ボード AIEB1 を装着するとデジタル入力もサンプリングできます。)

CDやレコード、MDなどからフレーズごとサンプリングしたり、楽器の演奏音はもちろん、マイクで自分の声や日常のサウンドをサンプリングしてもOK。いろいろなサンプル集CDやCD-ROMも市販されています。

### サンプル用トラック

SU700には、サンプルデータ用のメモリーが3タイプ合計40トラック用意されています。

- ・LOOP(ループ)トラック：ループ専用トラックで、ここにサンプリングしたデータは、自動的にループ(終点まで再生すると始点に戻り繰り返し再生する)演奏されます。
- ・COMPOSED LOOP(コンポーズドループ)トラック：ドラムフレーズなどを打ち込みで作成するためのソース用トラックです。パッドを叩いて作成したパターンデータは、自動的にループ演奏されます。
- ・FREE(フリー)トラック：フィルインやエンディング、効果音など、ループで使わないサンプル用のトラックです。

### サンプルのグレード

サンプルは、サンプル用メモリーにデジタル変換されてレコーディングされます。このデジタル変換の際にグレード(品質)を設定します。グレードは、データの音の品質を決定するもので、サンプリング周波数、ビット幅、チャンネルで設定されます。

高いグレードに設定すると、高音質になる代わりに多くのメモリーを必要とします。逆にグレードを低く設定すると音質は下がりますが使用メモリーが少なくなります。

- ・サンプリング周波数：48.0kHz、44.1kHz、32.0kHz、22.05kHz、11.025kHzの5タイプがあります。数字が大きいほど高音質となります。  
\* 48.0kHzおよび32.0kHzは、別売のI/O拡張ボード AIEB1 を装着し、デジタル入力した場合に対応します。
- ・ビット幅：16bit、8bitの2タイプがあります。16bitのほうが高音質となります。
- ・チャンネル：STEREO、MONO L+R、MONO L、MONO Rの4タイプがあります。

### サンプルの編集

各トラックにレコーディングされているサンプルは、デジタル変換された波形データです。

この波形データについて、再生する区間を設定したり、グレードを変換したりすることができます。

## シーケンサー部

曲(ソング)として成立させるために、サンプルを鳴らすタイミングや鳴っている時間、音量の強弱などの演奏情報をレコーディング/編集するブロックです。

この演奏情報はシーケンスデータとよばれ、シーケンスデータには、音符情報だけでなく、エフェクトへの信号の送り量やフィルター情報などの設定情報も記録されます。

### ソングについて

各サンプルを再生(演奏)するタイミングで各パッドを押してシーケンサーにレコーディングしていきます。マルチトラックレコーダーにサンプルを録音していくような操作です。

ソングには、各サンプルを鳴らすタイミングだけがレコーディングされます。ソングを再生すると、そのデータに従って、各該当トラックのサンプルが再生されるわけです。

ソングには、サンプルの再生タイミングの他に、エフェクトや設定ノブの操作情報もレコーディングされます。

### シーケンスデータ

トラックのタイプにより、シーケンスデータにレコーディングされる内容が異なります。

- ・LOOP(ループ)トラック：ソングを再生すると、LOOPの全8トラックが常にループ再生を続けます。PAD FUNCTIONのON/MUTEで、再生するトラックを選択します。シーケンスデータには、どのトラックを再生するかという情報だけがレコーディングされます。
- ・COMPOSED LOOP(コンポーズドループ)トラック：小節数を設定し、このCOMPOSED LOOPトラックのパッドの演奏パターンを作成(レコーディング)します。作成したパターンは、ソングの再生中ずっとループ再生されます。
- ・FREE(フリー)トラック：ソングレコーディング中にパッドを押したタイミングだけサンプルが再生されます。

### ソングの再生

ソングの再生時に、パッドや設定ノブ、リボンコントローラーなどを使うことができます。

- ・設定ノブを回してサンプルのパラメーターを変更する( P. 83 )
- ・トラックのミュート設定( P. 83 )
- ・ソングに合わせてパッドを叩いて演奏する( P. 83 )
- ・ソングにAUDIO INのサウンドをミックスする( P. 85 )
- ・リボンコントローラーでスクラッチする( P. 92 )

### マーカー機能

ソングの任意の位置にマーク(目印)を付けておいて、再生中に瞬時にその位置に移動することができます。(マーカー機能 P. 91)

## デジタルミキサー部

40トラックのサンプルを入力データとするデジタルミキサーです。シーケンサーによりコントロールされ、再生されたサンプルの信号は、このデジタルミキサー部に送られてきます。

各サンプルに対して、ここでエフェクトやフィルター、イコライザーなどをかけ、発音タイミングやピッチ、パン、音量などを調整し、出力端子へ送り出します。

### ミキサーのコントローラー

12個の設定ノブとパッドが、ミキサーのコントローラーとなります。LOOP、COMPOSED LOOP、FREEのトラックは、それぞれ4つあるバンクをTRACK BANKスイッチで切り替えながら、設定ノブとパッドを使います。AUDIO INとMASTERトラックはBANKスイッチとは関係なく専用の設定ノブとパッドとなります。パッドは、トラックの選択、サンプル再生のトリガー、ミュートのON/OFFスイッチとして機能します。

設定ノブは、トラックごとのレベル、パン～エフェクトセンドなど最多で22種のパラメーター(操作できる要素)の設定に使用します。

これらミキサーの設定情報(パラメーターの全設定、TRACK BANKおよびPAD FUNCTIONボタンの設定)は、すべてトラックにメモリーされます。

### シーンメモリー機能

全トラックに設定されているパラメーターの設定情報を、8パターンまでメモリーしておくことができます。

ボタンを押して任意のメモリーを呼び出すことで、瞬時にその時のパラメーター設定にすることができます。(シーンメモリー機能 P. 90)

## エフェクト部

一般的なものからサンプラーならではの斬新なものまで、43タイプのエフェクトを持つデジタルエフェクターを3系統装備しています。

エフェクターの接続方法には、システムとインサクションの2種類があり、エフェクトのかかり具合をそれぞれのサンプルまたはグループ全体に設定できます。

### システムエフェクト

すべてのトラック(サンプル)に対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。トラックごとにエフェクトのかかる量を設定することができます。

### インサクションエフェクト

特定のトラック(サンプル)に対して効果をかけるタイプのエフェクトです。複数のトラックをこのエフェクトに接続することができますが、エフェクトのかかり方(効果)はまとめてMASTERトラックの設定ノブで設定します。

### エフェクトタイプ

EFFECT 1～3の3系統のエフェクターそれぞれに43タイプのエフェクトが用意されています。

エフェクトの内容については『エフェクトタイプリスト』(P. 151)、『エフェクトパラメーターリスト』(P. 152)をご覧ください。

## コントローラー部

設定ノブ、パッド、データエントリーダイアル、リボンコントローラー、シーケンサーボタン、シーン/マーカーボタンなど、サンプラーやシーケンサー、デジタルミキサー、エフェクトなどをコントロールするブロックです。

『コントロールパネル』(P. 82)をご参照ください。

## 外部インターフェース部

### フロッピーディスクドライブ

SU700のデータを2HD/2DDのフロッピーディスクに保存/読み込みすることができます。他機種で作成したサンプルデータの読み込みやAIFFフォーマットでのサンプルデータの読み書きもできます。(P. 127)

別売のボードやメモリーを装着することができます。

### SCSIデバイスの接続

別売のSCSIインターフェースボード ASIB1 を装着すれば、ハードディスクやMOドライブ、CD-ROMなどのSCSIデバイスを接続することができます。(P. 19、142)

### デジタルイン、パラアウト

別売のI/O拡張ボード AIEB1 を装着すれば、デジタル(コアキシャル、オプティカル)データをサンプリングしたりサンプルをパラアウト(独立出力)させることができます。(P. 18、111、139)

### サンプルデータ用メモリーの増設

SIMM用スロットをペアで用意しています。最高64 + 4MByteまで増設することができます。

# ソングを作るための基礎知識

SU700は、MIDI音源の代わりにサンプリングしたデータ(サンプル)をシーケンサーで鳴らすことでソングを作って行く装置です。従って、ピアノやギターといった音階を持つ楽器の演奏情報(ノートデータ)を扱うシーケンサーの操作方法とは多少異なります。もちろん、SU700でも音階を持ったサンプルを使ってメロディを奏することは可能ですが、音階や楽譜の知識がなくてもパッドと設定ノブによって感覚的にリズムトラックを作成することができます。これがSU700の特長です。

基本的には、「データをサンプリングし、それらのデータをどのタイミングで鳴らすかを個々に設定し、ミキシングしエフェクトをかけて出力する。」これがSU700でのソング作成の概要です。

操作自体はシンプルですが、サウンドやグルーブ感を加工・編集する要素は数多く用意されています。それだけに、どんなサンプルを作り、どんなリズムで、どんなサウンドを作り出すか、すべてあなたのセンス次第です。加えて、SU700ではソングの再生時に、サンプルのパラメーター(音の要素)やエフェクトをリアルタイムに変更したり、パッドでサンプルを重ねて再生したり、リボンコントローラーを使ったりすることができるので、データとして完成したソングも、再生のしかたでまた別のものになるのです。

それでは、ソングを作るにあたり、サンプルとトラック、シーケンスデータなど、外部からは見えない部分について説明していきましょう。

## サンプルとトラック

サンプリング操作によりSU700に取り込まれたサンプルは、サンプルデータ用メモリーに保存(レコーディング)されます。サンプリング操作は、そのサンプルの発音(再生)をコントロールするトラック&パッドを指定(アサイン)してから行われます。サンプリングが終了すると、サンプルには以下のルールに従って自動的に名前(サンプルネーム)が付けられます。

サンプルネーム = S##\$\$\$\$\$(7文字)

## : ソングナンバー(01~20)

\$\$\$\$ : トラックの種類と位置を表す文字列(以下参照)

	LOOP		COMPOSED LOOP				FREE			
1	LP01	LP02	CL01	CL02	CL03	CL04	FR01	FR02	FR03	FR04
2	LP03	LP04	CL05	CL06	CL07	CL08	FR05	FR06	FR07	FR08
3	LP05	LP06	CL09	CL10	CL11	CL12	FR09	FR10	FR11	FR12
4	LP07	LP08	CL13	CL14	CL15	CL16	FR13	FR14	FR15	FR16

例) ソングナンバー1を選び、トラックバンク1のLOOPトラックの左側にサンプリングしたサンプルのサンプルネームは、“S01LP01”となります。

例) ソングナンバー18を選び、トラックバンク4のFREEトラックの右端にサンプリングしたサンプルのサンプルネームは、“S18FR16”となります。

パッドを叩くと、そのパッドにアサインされているサンプルが再生されます。

サンプルとトラックはこのように1対1で対応しています。

サンプルは、サンプル用のメモリーに書き込まれます。サンプルは、ソースそのものの音程や音色を持っています。

トラックには、サンプルをどのように鳴らすかという情報(ピッチを1音上げる、リバーブをかけるなど)が記録されます。

パッドを押すことでトラックが指定され、そのトラックの情報に従って、サンプル用メモリーのサンプルが再生されるのです。

## トラックの使い分け

前に述べたように、SU700には機能の異なる3種類(LOOP、COMPOSED LOOP、FREE)のトラックが用意されています。サンプリングするソースの種類や、ソング中でのサンプルの使い道に合わせてトラックを使い分けることが、ソング作成の重要なポイントです。

### ・LOOPトラック

このトラックにアサインされたサンプルは、ソングにおいて無限ループ再生されます。シーケンサーをスタートするとサンプルが再生され、最後まで再生されるとまたサンプルの先頭に戻り再生し続けます。シーケンサーを停止するまでこれを繰り返します。

8つのLOOPトラックすべてにサンプルがある場合は、シーケンサーをスタートすると8つのサンプルが同時に無限ループ再生されます。再生するトラックと再生しないトラックは、パッドファンクション切り替えボタンをON/MUTEにして選択します。

このような機能を持ったLOOPトラックには、リズムトラックのベーシックパターンとなるフレーズをサンプリングするのが適しています。

### ・COMPOSED LOOPトラック

このトラックにアサインされた16(4パッド×4バンク)あるサンプルを使って、リズムマシンのようにパターンフレーズを作成することができます。作成されたパターンフレーズは、ソングにおいて無限ループ再生されます。

パッドファンクションスイッチをON/MUTEにすると、パターンフレーズの中の特定の音(楽器)だけを鳴らさない設定もできます。

このような機能を持ったトラックには、パターンフレーズの作成に必要なサンプル(バスドラムやスネアの1ショットなど)のサンプリングが適しています。

### ・FREEトラック

この16(4パッド×4バンク)のトラックは、パッドを叩いたときにだけサンプルが再生されます。

フレーズをサンプリングしてフィルインに使ったり、効果音をサンプリングしてソングの再生時にリアルタイムに鳴らすなど、ループして使うことのないサンプルに適しています。

## シーケンスデータについて

各トラックに用意したサンプルを使ってソングを作るには、演奏情報をシーケンサーにレコーディング(記録)する必要があります。この演奏情報はシーケンスデータと呼ばれ、どのようなタイミングでサンプルを鳴らすか(再生するか)だけでなく、サンプルの音量、音程、音色、エフェクトのかかり具合など、さまざまな情報が含まれます。

### ソングにレコーディングされるシーケンスデータ

SU700では、サンプルのオン/オフ情報以外に、設定ノブのコントロール情報やシーンボタンの設定など、さまざまな操作情報をシーケンスデータとして記録することができます。

#### ・パッド(サンプル)のオン/オフ情報

各トラックのサンプルを、どのタイミングで再生/停止するかという情報です。

LOOPトラック：LOOPトラックにアサインされているサンプルは、ソング(シーケンサー)がスタートすると、ミュートされているトラック以外すべて無限ループ再生されるように設定されています。PAD FUNCTIONのON/MUTEボタンを押し、鳴らすトラック(オン)と鳴らさないトラック(ミュート)を、パッドを押しして設定します。シーケンサーには、トラックのミュート情報がレコーディングされます。

ソングのレコーディング中にリアルタイムでパッドを押ししてミュートを設定する方法と、シーンメモリーにミュート設定をメモリーしておきシーンチェンジをソングにレコーディングする方法とがあります。

また、PAD FUNCTIONのROLLボタン、LOOP RESTARTボタンの操作もレコーディングできます。

COMPOSED LOOPトラック：周期的に鳴らすサンプルをレコーディングすることができるので、リズムマシンのようなパターンフレーズを作ることができます。設定したフレーズ長の中に、パッドのオン/オフ情報がレコーディングされます。パッドを叩く強弱も記録されます。

作成されたパターンフレーズは、ソングがスタートすると無限ループ再生されます。PAD FUNCTIONのON/MUTEボタンでトラックをミュートすると、パターンフレーズ中の指定サンプルのみがミュートされます。

また、PAD FUNCTIONのROLLボタン、LOOP RESTARTボタンの操作もレコーディングされます。

FREEトラック：一般のシーケンサーのように、レコーディング時にパッドを叩いた情報をレコーディングすることができます。

パッドを叩く強さも記録されます。このトラックのサンプルはループ再生されません。

トラックのミュート設定およびPAD FUNCTIONのROLLボタンの操作もレコーディングされます。

AUDIO INトラック：このパッドはサンプルを持ちません。

PAD FUNCTIONのON/MUTEボタンを押し、パッドを押すことで、ANALOG INPUT端子からのオーディオ入力のミュート情報がレコーディングされます。

MASTERトラック：このパッドはサンプルを持ちません。

PAD FUNCTIONのON/MUTEボタンを押し、パッドを押すことで、STEREO OUT端子への出力のミュート情報がレコーディングされます。

また、PAD FUNCTIONのLOOP RESTARTボタン操作もレコーディングされます。

#### ・設定ノブの操作情報

各トラックのサンプルに対して、設定ノブでコントロールしたパラメーターの操作情報です。

各トラックの設定ノブでコントロールできる機能は、そのままシーケンスデータにも記録されます。

AUDIO INトラックの設定ノブ情報も記録され、ソング再生時の外部オーディオ入力に対してエフェクトやレベル、パンをコントロールします。MASTERトラックの設定ノブ情報も同様に記録されます。

設定ノブの操作情報は、ループ再生に関係なく、ソングの時間の進行に沿ってレコーディングされます。つまり、レコーディング中にLOOPトラックのピッチを変更した場合、設定ノブを動かしてピッチを変えた箇所のみピッチが変わり、それ以外の場所ではピッチは変わりません。

#### ・リボンコントローラーの操作情報

設定ノブと同様、各トラックのサンプルに対して、リボンコントローラーでコントロールしたパラメーターの操作情報です。

#### ・シーンメモリー/マーカークの情報

シーンメモリーの設定情報(TOP、A~G)は、ソングデータとともに保存されます。ソングの途中でシーンメモリーを呼び出すと、その操作も記録することができます。TOPに設定されているシーンメモリーの内容は、ソングポジションを先頭にして再生した場合、自動的に呼び出されます。

マーカークボタン1~8に設定されているマーカーク情報は、ソングデータとともに保存されます。ソングの途中でマーカーク情報をレコーディングすることはできません。

## MIDI(ミディ)とは

MIDI(ミディ)とは、Musical Instruments Digital Interfaceの略称で、楽器やコンピューターを接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた、世界統一の規格です。この規格に準拠した楽器やコンピューターであれば、メーカーや楽器の種類が違ってデータをやりとりすることができます。

SU700では、MIDIの機能を使って以下の操作を行うことができます。

## MIDIチャンネルとは

MIDI情報の送受信は、MIDIチャンネルと呼ばれる16のチャンネルを使ってデータをやりとりをする仕組みになっています。

このチャンネルは、テレビのチャンネルと同様のものと考えられます。TV局(送信側)からはそれぞれチャンネルの異なる電波が発信されます。各家庭のTV(受信側)では、それら複数のチャンネルの電波をすべて受信し、その中から見たいチャンネルを選んでその画像を見ます。

MIDIの場合も、送信側の機器で設定されたMIDI送信チャンネルによって、受信側MIDI機器にMIDIデータが送信されます。受信側MIDI機器で、MIDI受信チャンネルを送信側と同じチャンネルに合わせることで、初めて受信側MIDI機器を鳴らすことができます。

SU700の場合も、SYSTEM/MIDI/CHANNELSでMIDI送受信チャンネルを設定します。( P. 141 )

- ・ 受信チャンネル  
1～16のチャンネルを各トラックに割り当てることができます。同じチャンネルを複数のトラックに割り当ててはできませんので、同時にMIDIでコントロールできるのは最大16トラックまでとなります。
- ・ 送信チャンネル  
受信チャンネルと同様に、1～16のチャンネルを各トラックに割り当てることができます。送信チャンネルでは複数のトラックに同じチャンネルを割り当てることができます。また、送信チャンネルとともにノートナンバー\*を指定する必要があります。通常ドラムボイスは1ノートナンバーごとに1ドラム音色が割り当てられているので、SU700のパッドを叩いたときに外部MIDI音源のドラム音色1つをコントロールできます。  
\* ノートナンバー:C3を60として、音程を表すために付けられている番号のこと。

## SU700でできるMIDI操作

SU700では、以下のMIDIデータの送受信ができます。

- ・ ノートオン/オフの送受信
- ・ コントロールチェンジの送受信
- ・ MTX (MIDI Time Code) の受信
- ・ ソングポジションポインターの送受信
- ・ タイミングクロック、スタート、コンティニュー、ストップ情報の送受信

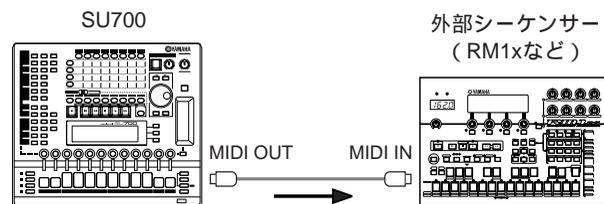
詳しくは、MIDIデータフォーマット：P. 159をご覧ください。

MIDI機能を使って、SU700では次のようなことができます。

### 外部MIDI機器との同期演奏

シーケンサーなどのテンポ情報を持つMIDI機器間で、どちらか一方のテンポ情報(クロック)に合わせて同時に演奏させることを同期演奏といいます。

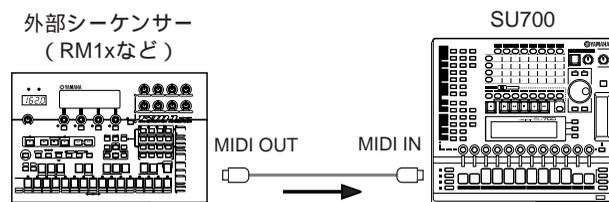
SU700のソングの再生に同期させて、外部シーケンサーのシーケンスデータを再生し演奏させることができます。



\* この場合は、SYSTEM/MIDI/SYNCで「SYNC=INTERNAL」に設定します。( P. 140 )

外部シーケンサーの演奏に同期させてSU700のソングを再生させることもできます。

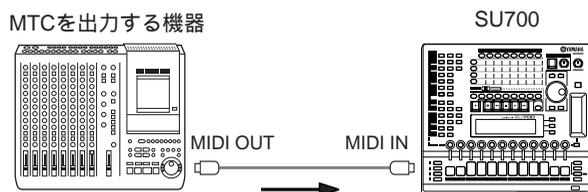
### 外部シーケンサー (RM1xなど)



\* この場合は、SYSTEM/MIDI/SYNCで「SYNC=EXTERNAL」に設定します。( P. 140 )

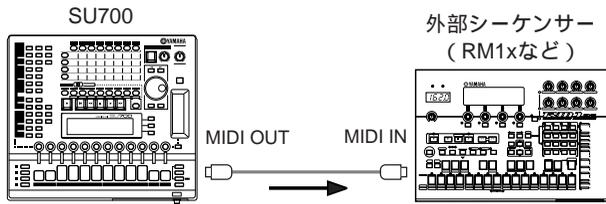
また、SU700はMTX (MIDIタイムコード)にも対応しています。MTC信号を出力する機器(マルチトラックレコーダーなど)に同期して動作します。

### MTCを出力する機器

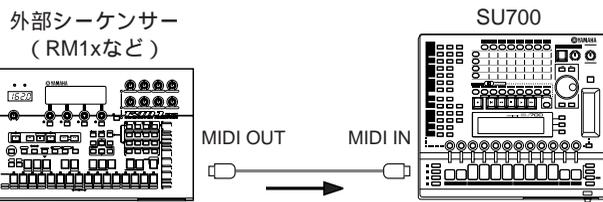


\* この場合は、SYSTEM/MIDI/SYNCで「SYNC=MTC SLAVE」に設定します。( P. 140 )

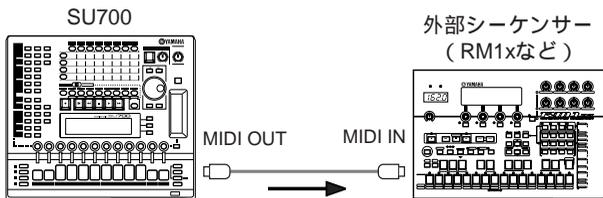
パッド(ノート)のオン/オフ情報の送受信  
 SU700のパッドを押した/離れた際に、その情報をMIDI OUT端子から送信し、別のMIDI機器(音源やサンプラー)を鳴らすことができます。



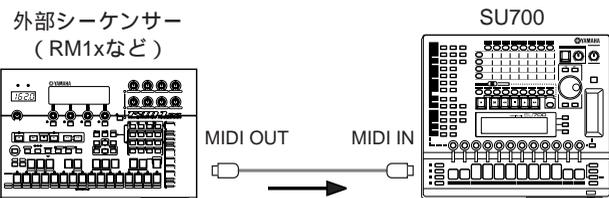
外部MIDI機器(シーケンサーやパッドコントローラー)を演奏した際に、SU700のパッドにアサインされているサンプルを鳴らすこともできます。



コントロールチェンジ情報の送受信  
 SU700の設定ノブを操作した際、MIDIのコントロールチェンジ情報をMIDI OUT端子から送信し、別のMIDI機器のパラメーターをコントロールすることができます。



外部MIDI機器からコントロールチェンジを送信して、SU700の(指定トラックの)パラメーターをコントロールすることができます。



# 入門編

この章では、まず付属フロッピーディスクに入っているデモソングを聴いてみましょう。  
そして次には、付属オーディオCDに入っているサンプルを使って実際にソングを作成してみましょう。

## 準備 ..... 32

接続 ..... 32

## デモソングを聴いてみよう！ ..... 33

デモソングのオートロード(読み込み) ..... 33

デモソングの再生 ..... 34

各トラックのサンプルを聴いてみよう ..... 36

リボンコントローラーを使ってみよう ..... 37

## 自分でソングを作ってみよう！ ..... 38

ソングの設計図 ..... 38

LOOP1トラックの作業 ..... 40

LOOP2トラックの作業 ..... 43

COMPOSED LOOP1トラックの作業 ..... 45

COMPOSED LOOP2トラックの作業 ..... 47

COMPOSED LOOP3トラックの作業 ..... 47

COMPOSED LOOP4トラックの作業 ..... 48

FREEトラックの作業 ..... 48

トラック間のミキシング ..... 49

トラック間のエフェクト調整 ..... 49

ソングの組み立て ..... 50

FREEトラックのレコーディング ..... 53

ソング全体の調整 ..... 56

ソングに名前を付ける ..... 57

ソングの保存 ..... 58

ソングの読み込み ..... 59

ソング再生時のテクニック ..... 60

## サンプルの音作り ..... 61

トラックの構成 ..... 61

ソングの展開 ..... 62

LOOP1トラックの作業 ..... 63

LOOP2トラックの作業 ..... 65

COMPOSED LOOP1トラックの作業 ..... 67

COMPOSED LOOP2トラックの作業 ..... 69

COMPOSED LOOP3トラックの作業 ..... 70

COMPOSED LOOP4トラックの作業 ..... 70

FREEトラックの作業 ..... 71

トラック間のミキシング ..... 71

エフェクトの設定 ..... 72

ソングの組み立て ..... 74

シーン切り替えの構成を決める ..... 74

FREEトラックのレコーディング ..... 77

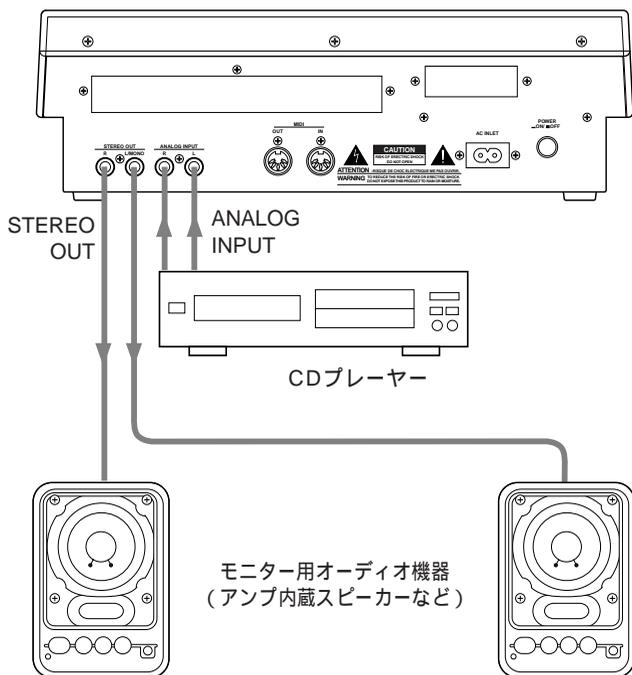
ノートタイミングチャート ..... 78

まず、デモソングを聴いたりソング作成時にモニターするためのモニター用のオーディオ機器と、サンプリング用ソースとなる付属オーディオCDを再生するためのCDプレーヤーを接続しましょう。

## 接続

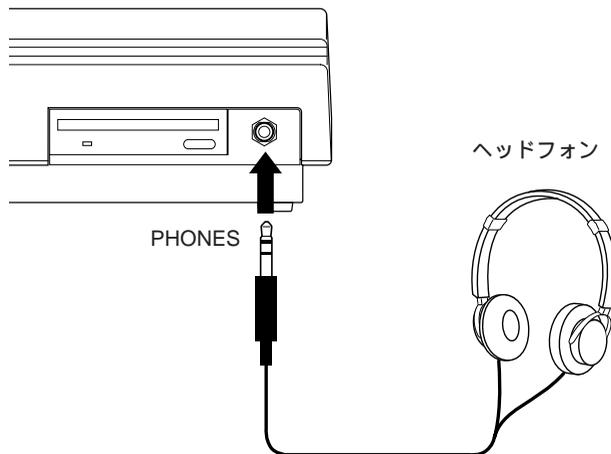
接続は、必ずSU700およびCDプレーヤー、オーディオ機器の電源をすべて切った状態で行ってください。

1. CDプレーヤーの出力をSU700のANALOG INPUT端子に接続します。  
\* ANALOG INPUT (L, R)端子は、それぞれモノラル標準ジャックです。CDプレーヤーの出力端子との接続には、それぞれの端子の規格に適合した接続ケーブルをお使いください。
2. STEREO OUT (L/MONO, R)端子に、アンプ内蔵スピーカーなどのモニター用オーディオ機器を接続します。  
\* モノラルのオーディオ機器の場合はL/MONO側端子に接続します。

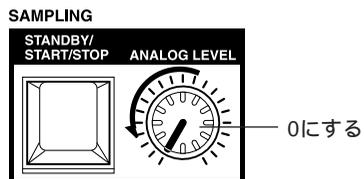


ヘッドフォンを使用する場合は、本体前面のPHONES端子に接続します。

\* PHONES端子およびSTEREO OUT端子は同時に使用できません。



3. SU700のMASTER VOLUMEつまみおよびCDプレーヤー、オーディオ機器の音量(VOLUME)をすべて絞った状態(0)にします。



電源はまだ入れません。SU700の電源オン時にデモソングをオートロードさせる準備をします。

# デモソングを聴いてみよう！

付属のフロッピーディスクには、SU700の機能をフルに活かしたデモソングが入っています。まず、デモソングを聴いてみましょう。

## デモソングのオートロード(読み込み)

フロッピーディスクのデモソングを再生するためには、フロッピーディスクの中身をSU700本体のメモリーにロード(読み込み)する必要があります。

付属のフロッピーディスクをフロッピーディスクドライブにセットして電源を入れると、SU700が自動的にデモソングをロードします。

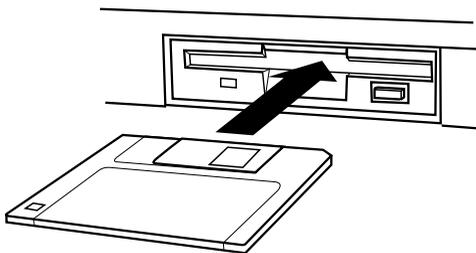


SU700を使用中にデモソングをロードすると、現在SU700上にあるデータはすべて消えてしまいます。必要なデータはディスク等へ保存(セーブ: P.130)してから操作を始めてください。

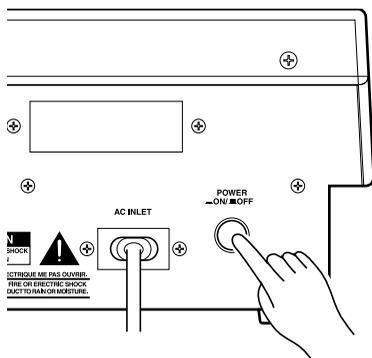
### 【操作手順】

1. フロッピーディスクドライブに付属のフロッピーディスクをセットします。

\* フロッピーディスクはラベル面を上にし、シャッターの付いた側から先にドライブに挿入します。ディスクを軽く押し込むと、チャットという装着音とともにセットされます。



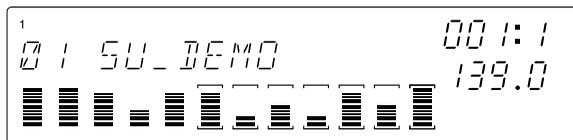
2. SU700の電源を入れます。



3. オートロードが開始されます。ロード処理中は、ディスプレイに「LOADING...」と表示されます。

\*「LOADING...」と表示されている間は、絶対にフロッピーディスクを抜かないでください。フロッピーディスクばかりでなくフロッピーディスクドライブが破壊される場合があります。

4. デモソングのロードが完了すると、以下のような画面が表示されます。



\* "SU\_DEMO"

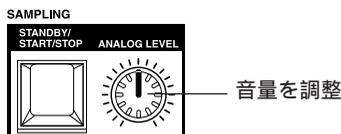
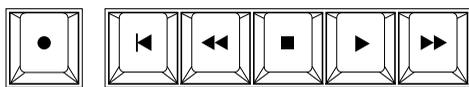
Composer : Takashi MORIO (Synthesizer Artist)

\* This Demo-FD features samples from the world's foremost sample developer AMG.

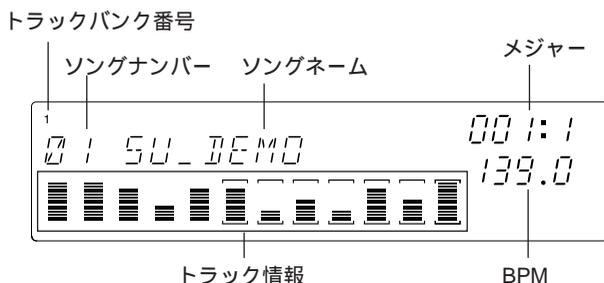
## デモソングの再生

それでは、デモソングを再生してみましょう。

- ・シーケンサーコントロールボタンの **[▶]** を押すと、デモソングの演奏(再生)がスタートします。  
MASTER VOLUMEつまみで音量を調整します。
- ・ **[ ]** を押すとデモソングの演奏(再生)が止まります。
- ・ **[◀]** を押すとデモソングの先頭に戻ります。



- ・ソング再生中のディスプレイ表示



### トラックバンク番号

現在選択されているトラックバンクの番号が表示されます。

### ソングナンバー

現在選択されているソングのソングナンバーです。

### ソングネーム

現在選択されているソングのソングネームです。

### トラック情報

現在選択されているトラックバンクのトラック情報を表示します。  
ブラケット( )表示がないトラックはミュートがON(発音しない)に設定されています。ブラケット内のレベルメーターはパラメーターの設定値を表示します。初期設定では各トラックの再生レベル(LEVEL)を表示しています。

### メジャー

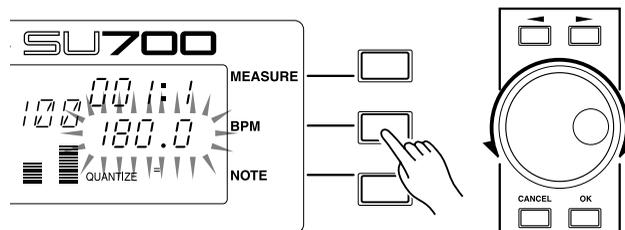
ソング中の位置を小節と拍で表示します。**[▶]** ボタンを押すと、この位置から再生がスタートします。

### BPM

ソングの再生スピード(テンポ)をBPM表示します。

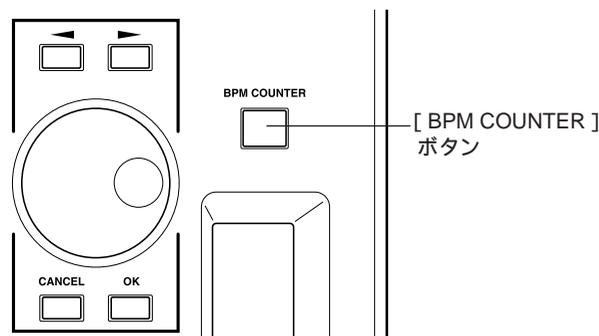
再生スピード(BPM)を変えてみましょう。

1. **[BPM]** ボタンを押します。  
ディスプレイのBPM表示が点滅します。
2. データエントリーダイヤルを回すと再生スピードが変わります。ディスプレイにはBPMが数値表示されます。



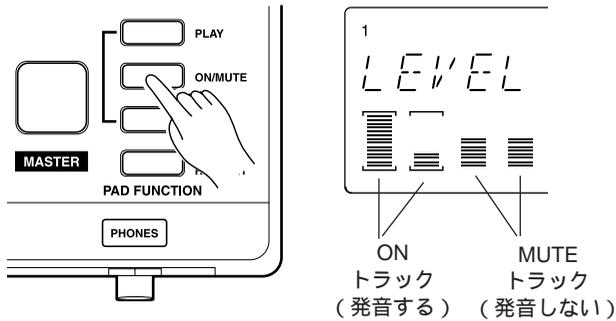
こんな機能もあります

**[BPM COUNTER]** ボタンを繰り返し叩くと、その叩くタイミング(時間間隔)がディスプレイにBPM表示されます。しばらくするとこの表示は元の状態にもどりますが、表示している間 **[OK]** ボタンを押すと、BPMはその表示の値に設定されます。( P. 87 )



### ミュートを設定してみましよう。

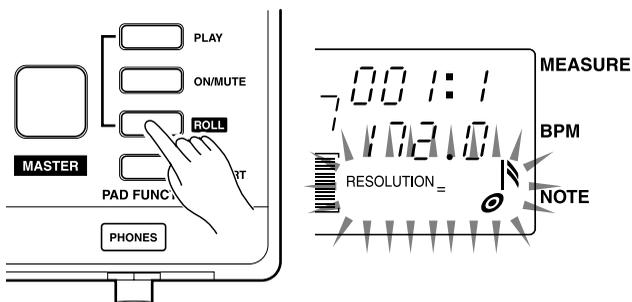
1. デモソングを再生した状態で、PAD FUNCTIONの[ ON/MUTE ]ボタンを押します。  
ディスプレイ上段に“ ON/MUTE ”が表示されます。
2. パッドを押すと、そのトラックのミュート設定が切り替わります。ミュートされたトラック(  が消灯)は発音しなくなります。  
\* ソングデータにトラックのON/MUTE切り替えデータが書き込まれている位置になると、手で設定したミュート設定は変わりません。



### ロールプレイをしてみましよう。

設定した間隔で自動的にロール(連打)する機能です。

1. 連打する間隔を音符で設定します。  
[ NOTE ]ボタンを押した後、PAD FUNCTIONの[ ROLL ]ボタンを押します。  
ディスプレイのNOTE表示部に“ RESOLUTION=音符 ”が点滅表示されます。

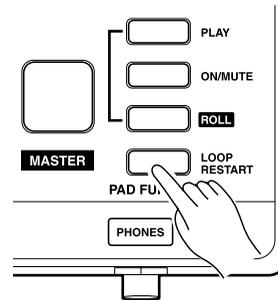


2. [ ROLL ]ボタンを押したままデータエントリーダイヤルを回して連打間隔を音符で設定します。
3. デモソングを再生した状態で、[ ROLL ]ボタンを押しながらロール再生させたいトラック(ミュートしていない)のパッドを押します。  
パッドを押さええている間、サンプルの最初の部分から、設定した音符長の間を繰り返し再生します。  
\* スタートポイントから発音までに無音部分があったりフェードインするようなサンプルでは、ロールがわかりにくくなります。  
\* ロール機能は、シーケンサー停止時には無効です。

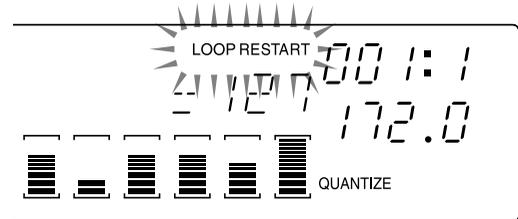
### ループリスタートをやってみましよう。

ソング中のLOOPトラック、COMPOSED LOOPトラックのサンプルを、強制的に頭から再生させる機能です。

1. PAD FUNCTIONの[ LOOP RESTART ]ボタンを押します。



ディスプレイ上段に“ LOOP RESTART ”が表示されます。



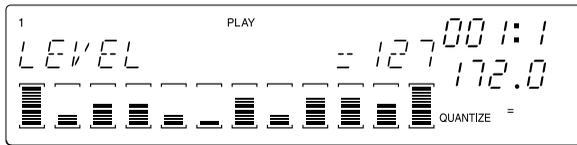
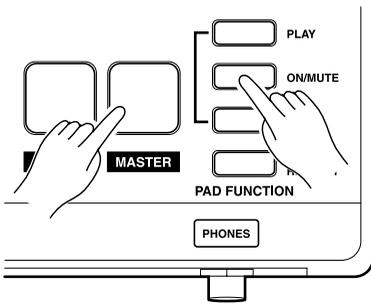
2. デモソングを再生した状態で、リスタートさせたいトラック(ミュートしていない)のパッドを押します。  
パッドを押したタイミングでそのトラックのループが先頭位置から再生されます。

## 各トラックのサンプルを聴いてみよう

シーケンサーを停止して、デモソングを構成している各トラックのサンプルを聴いてみましょう。

デモソングの演奏(再生)を停止した状態では、パッドがミュートされている場合があります。以下の手順ですべてのパッドを有効(ミュート解除)にしてください。

1. PAD FUNCTIONの[ ON/MUTE ]ボタンを押します。
2. MASTERトラックのパッドを押します。すべてのトラックがミュートされ、ディスプレイ上の全トラックのブラケット( )が消灯します。もう一度MASTERトラックのパッドを押すと、すべてのトラックのミュートが解除され、ディスプレイ上の全トラックのブラケットが点灯します。



3. PAD FUNCTIONの[ PLAY ]ボタンを押します。

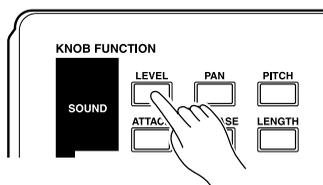
これで、トラックのパッドを押すと、そのトラックにアサインされているサンプルを再生することができます。

ソングを構成しているどの音が、どのトラックのサンプルかを確認することができます。

### サンプルの音量を変えてみましょう。

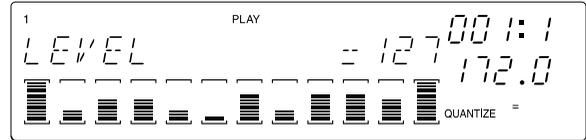
設定ノブにさまざまな調整機能を割り当てて、各トラックのサンプルの音作りをすることができます。まず、音量レベルの調整機能を割り当てて、ミキサーのように各トラック(サンプル)間の音量バランスを調整してみましょう。

1. KNOB FUNCTIONの[ LEVEL ]ボタンを押します。

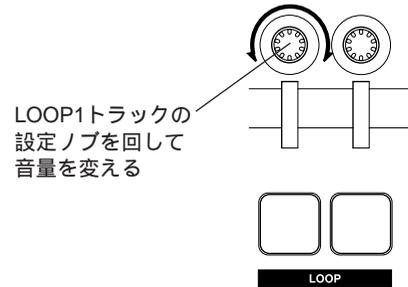


ディスプレイは下図のような表示になります。

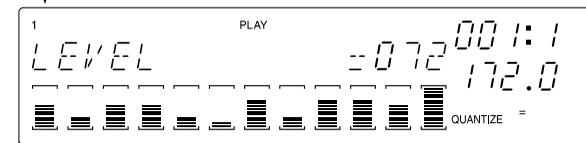
各トラックのレベルメーターはそれぞれのトラックの音量レベルを表しています。“LEVEL=”で表示されている数値は、パッドを押す、もしくは設定ノブを回したトラックに設定されているレベルの設定値です。12個の設定ノブは、それぞれのトラックの音量レベル調整機能になっています。



2. 設定したいトラックの設定ノブを回して、音量を調整しましょう。パッドを押すと、設定した音量でモニターすることができます。



LOOP1トラックの設定ノブを回して音量を変える



### 音量以外も変えてみましょう。

上記 LEVEL ボタンの代わりにKNOB FUNCTIONのSOUND ~EFFECTブロックのボタンを押して、設定ノブを回してみましょう。それぞれのボタンで調整される内容については、『ノブファンクションブロック』( P. 95 )をご覧ください。

\* GROOVEグループ以外のボタンの設定については、パッドを押してその変化をモニターすることができます。GROOVEグループの設定時は、ソングを再生しながら調整してください。

\* トラックによっては、設定できない調整機能があります。そのような場合、そのトラックを指定すると設定値が“- - -”と表示されます。

\* 上記操作では、エフェクト設定は[ EFFECT 1 ]~[ EFFECT 3 ]にそれぞれ選ばれているエフェクトについて、効果のかけ具合を調整します。[ EFFECT 1 ]~[ EFFECT 3 ]に割り当てられているエフェクトは、EFFECT SETUPの[ SETUP 1 ]~[ SETUP 3 ]のボタンで選択します。( P. 103 )

## リボンコントローラーを使ってみよう

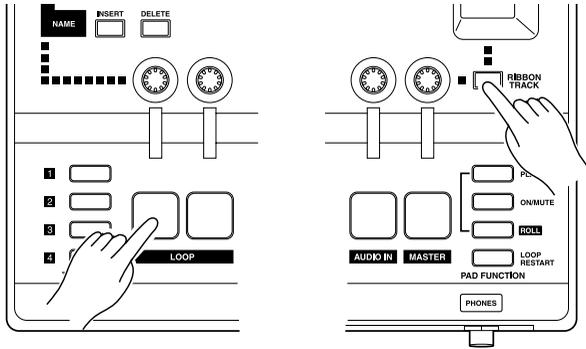
リボンコントローラーには、設定ノブと同様にさまざまな調整機能を割り当ててコントロールする機能と、リボン面を指でこすってサンプルを再生するスクラッチ機能とがあります。

### スクラッチ機能のためてみましょう。

工場出荷時にはスクラッチ機能が設定されています。

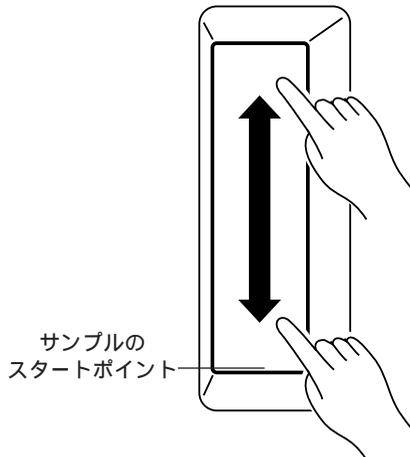
\* 別の機能に設定している場合は、次の『サンプルの音量をリボンコントローラーで変えてみましょう。』の手順1~3で『SCRATCH』に設定します。

1. [ RIBBON TRACK ] ボタンを押しながら、LOOP1トラックのパッドを押します。



選ばれたトラック( LOOP1 )のブラケット表示  が点滅します。

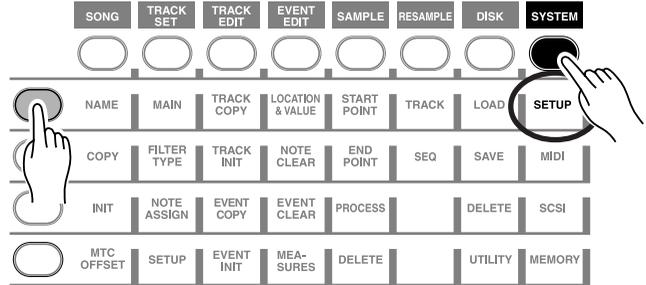
2. リボン面を指で押さえながら、下端から上端へゆっくりと押してみてください。一番手下端がサンプルのスタートポイントとなり、LOOP1トラックのサンプルが再生されます。リボンをこする速度でサンプルの再生速度が変わります。
3. 今度はリボンの上端から下端に向かってこすってみてください。LOOP1トラックのサンプルが逆再生されます。また、リボン面を上下にこすると、アナログレコードをスクラッチするときのように再生されます。



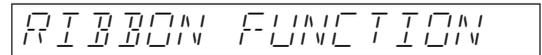
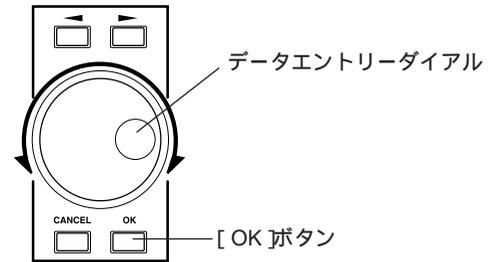
### サンプルの音量をリボンコントローラーで変えてみましょう。

リボンコントローラーの機能をスクラッチから音量レベルの調整機能に変えましょう。

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、一番上の[ SETUP ] ボタンを押します。



2. データエントリーダイヤルを回して“ RIBBON FUNCTION ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。



3. KNOB FUNCTIONの[ LEVEL ] ボタンを押すかデータエントリーダイヤルを回して“ LEVEL ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。



4. リボンの下端が音量レベルの最小値、上端が最大値となります。LOOP1トラックのパッドを押してサンプルを再生させながらリボンの任意の位置を押さえると、サンプルの音量が変わります。リボンをこすると音量は連続して変化します。

### 音量以外にもリボンコントローラーで変えてみましょう。

上記手順3で『LEVEL』の代わりにKNOB FUNCTIONの別の機能を選んで、リボンコントローラーを操作してみましょう。トラックにより設定できるKNOB FUNCTIONの機能は異なります。詳しくは、『リボンコントローラー』( P. 92 )をご覧ください。

# 自分でソングを作ってみよう！

それでは、付属オーディオCD(SU700 Sampling Audio)のサンプルを使って実際にソングを作ってみましょう。ソング作成の手順を追いながら、サンプリングやシーケンスデータのレコーディングの方法を覚えましょう。

## ソングの設計図

これから作成するソングの構成と各設定内容です。

この項で作成するソングの完成見本が、付属オーディオCD(SU700 Sampling Audio)の最後(Track 93)に入っていますので、実際に聴くこともできます。

- \* この項では、操作や設定方法を覚えていただくためにサンプリングのグレードや作成方法を簡略化しています。そのため、完成見本(Track 93)とは音質などが多少異なります。

### トラックの構成

トラックバンク 1のすべてのトラックとトラックバンク2のFREE1~4トラックの合計14トラックを使います。

付属オーディオCD(SU700 Sampling Audio)のTrack 79~92には、この入門編で作成するソング用に音作りされたサンプルソースが入っています。まずはこれらのソースをサンプリングしてソングを作成してみましょう。

- \* Track 79~92はそれぞれTrack 1~78の中のソースを加工して作成したものです。それらの元ソースを使ってサンプルの音作りをする手順については、P. 61からの『サンプルの音作り』をご覧ください。

- LOOP1 ..... 使用ソース：Track 79(\*Loop 1)  
ドラムパターン用ループトラックです。
- LOOP2 ..... 使用ソース：Track 80(\*Loop 2)  
ベース用ループトラックです。
- COMPOSED LOOP1 ..... 使用ソース：Track 81(\*Composed Loop 1)  
16小節のループで鳴らすベース音用トラックです。
- COMPOSED LOOP2 ..... 使用ソース：Track 82(\*Composed Loop 2)  
16小節のループで鳴らすベース音用トラックです。  
COMPOSED LOOP1トラックのピッチを上げたサンプルです。
- COMPOSED LOOP3 ..... 使用ソース：Track 83(\*Composed Loop 3)  
16小節のループで鳴らすシンセ音用トラックです。
- COMPOSED LOOP4 ..... 使用ソース：Track 84(\*Composed Loop 4)  
32小節のループで鳴らすシンセ音用トラックです。
- FREE1 ..... 使用ソース(音色タイプA)：Track 85(\*Free 1a)  
使用ソース(音色タイプB)：Track 89(\*Free 1b)  
16小節以上の長さを持つサンプルです。  
2種類のサンプルをトラックバンク1と2に用意し、ソングブロックによって使い分けます。
- FREE2 ..... 使用ソース(音色タイプA)：Track 86(\*Free 2a)  
使用ソース(音色タイプB)：Track 90(\*Free 2b)
- FREE3 ..... 使用ソース(音色タイプA)：Track 87(\*Free 3a)  
使用ソース(音色タイプB)：Track 91(\*Free 3b)
- FREE4 ..... 使用ソース(音色タイプA)：Track 88(\*Free 4a)  
使用ソース(音色タイプB)：Track 92(\*Free 4b)  
ソング中で効果音やドラム、フィルとして鳴らします。イントロおよびエンディング部では、リボンコントローラーを使ってスクラッチ再生します。  
FREE1トラックと同様、2種類のサンプルをトラックバンク1と2に用意し、ソングブロックによって使い分けます。

\* This CD features samples from the world's foremost sample developer AMG.

## ソングの展開

以下のような10ブロックの構成にします。

MEASURE	ブロック	内 容
001 ⋮ ⋮	イントロA	FREE1～4トラックは、それぞれトラックバンク2のサンプルを使います。 FREE1トラックはイントロAの頭からイントロBの終わりまで鳴らし続けます。 FREE2～4トラックもイントロA～Bの間、リボンコントローラーで自由にスクラッチ再生します。
009 ⋮	イントロB	FREE1～4トラックはイントロA部に引き続き、トラックバンク2のサンプルを使って演奏します。 COMPOSED LOOP1、2トラックのベース音のループ再生をイントロB部の頭から開始します。
023	ブレイク	2小節間、全トラックをミュートします。
025 ⋮ ⋮	セクションA	セクションA部の頭で、FREE1～4トラック用のサンプルをイントロとは別のもの(トラックバンク1)に切り替えます。 LOOP1、2トラックをセクションA部の頭からループ再生開始します。 COMPOSED LOOP1、2トラックのベース音もセクションA部の頭から再生開始します。 FREE1トラックはセクションA部の頭から約2小節鳴らします。 FREE2～4トラックはセクションA部の途中で鳴らします。
041 ⋮	セクションB	COMPOSED LOOP3、4トラックもセクションB部の頭から再生開始します。 それ以外はセクションA部と同じ内容です。全トラックを鳴らします。
057 ⋮ ⋮	セクションC	LOOP1、2トラックをセクションC部の頭からミュートします。 COMPOSED LOOP1～4トラックはセクションB部から引き続き鳴らし続けます。 セクションC部の頭で、FREE1～4トラック用のサンプルをイントロ部と同じもの(トラックバンク2)に切り替え、FREE1トラック、FREE2～4トラックともイントロA部と同じ内容で演奏します。
071 ⋮	セクションD	COMPOSED LOOP1、2トラックをセクションD部の頭からミュートします。 COMPOSED LOOP3、4とFREE1～4トラックはセクションC部に引き続き演奏します。
073 ⋮ ⋮	セクションE	セクションE部の頭で、FREE1～4トラック用のサンプルをまたトラックバンク1のものに切り替えます。 LOOP1、2とCOMPOSED LOOP1、2トラックのミュートを解除し、全トラックを鳴らします。 セクションB部(16小節)と同じ内容を2回(32小節)繰り返します。
105 ⋮ ⋮	エンディングA	エンディングA部の頭で、LOOP1、2とCOMPOSED LOOP3、4トラックをミュートし、FREE1～4トラック用のサンプルを再びトラックバンク2のものに切り替えます。 イントロB部と同じ構成でFREE1～4トラックを演奏します。
121 ⋮ 130	エンディングB	エンディングA部の頭でCOMPOSED LOOP1、2トラックをミュートし、FREE1～4トラックだけを鳴らします。 イントロA部と同じ構成でFREE1～4トラックを演奏します。 最後はFREE1トラックが130小節目位まで鳴り続けて終わります。

ここでは、作業をスムーズに進めるために、最初にソングの設計図を作成しましたが、サンプリングデータをベースにした曲作りにおいては、あらかじめキッチリとした曲構成や譜割りを決めておく必要はありません。特にSU700は、非常に自由度の高い制作作業が可能なマシンです。実際に音を聴きながら感覚的に設定ノブやパッド、リボンコントローラーを操作し、イメージに合わせてサンプルの差し替えやサンプリング、エディットなどを繰り返して曲作りを進めていくことをおすすめします。再生においても、そのときのフィーリングで自由にアレンジを変えて再生することができます。

サンプリングの前に！

ソング作成の際は、十分なメモリーを確保しておくことが大切です。デモソングをロードした場合は、電源を入れ直してメモリーの中を空にしてから、以下のソング作成作業に入ってください。

## LOOP 1トラックの作業

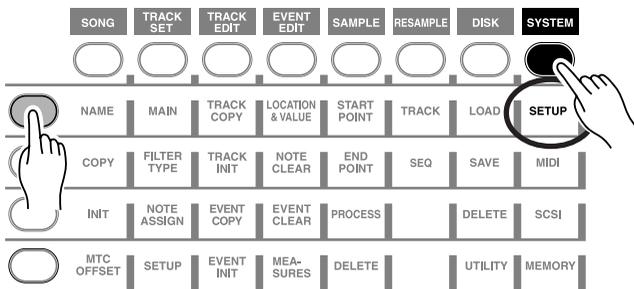
### サンプリング

まずLOOP1トラックに、付属オーディオCDのTrack 79(ドラムフレーズ)を1小節だけサンプリングをしましょう。

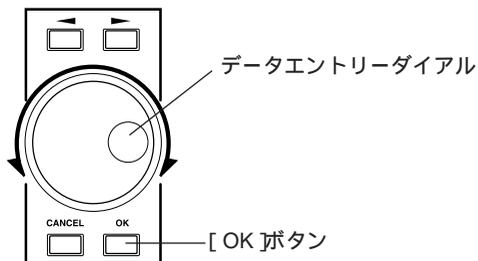
\* サンプリング操作は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ実行可能です。

【操作手順】

- SU700のMASTER VOLUMEつまみおよびCDプレーヤー、オーディオ機器の音量(VOLUME)をすべて絞った状態(0)で、CDプレーヤーの電源を入れます。
- サンプリングソース用入力端子を設定します。  
[SYSTEM]ボタンを押した後、一番上の[SETUP]ボタンを押します。



- データエントリーダイヤルを回して“AUDIO IN”を選び、[OK]ボタンを押します。  
もう一度データエントリーダイヤルを回して“AUDIO IN=LINE”を選び、[OK]ボタンを押します。

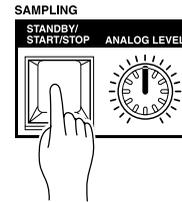


AUDIO IN=LINE

これで、付属オーディオCDをサンプリング用ソースとする準備ができました。

\* ANALOG INPUT端子からのマイク入力をサンプリングすることもできます。また、別売のI/O拡張ボードを装着している場合は、DIGITAL IN, OPTICAL INからのデジタル信号をサンプリングすることもできます。( P.139 )

- SAMPLING[STANDBY/START/STOP]ボタンを押します。



\* サンプリングメモリーに空きがない場合は“MEMORY FULL”と表示されます。[CANCEL]ボタンを押してサンプリングモードから抜け、不要なサンプルを消去するなどしてからサンプリング操作をやり直してください。

\* AUDIO INにデジタル入力を指定している場合、次のようなエラーメッセージが表示されることがあります。

“DIG-IN UNPLUGGED”

デジタル入力の接続が切れ、PLLロックが切れました。

“DIG-IN PARITY ER”

デジタル入力のパリティエラーが発生しました。

いずれの場合も[CANCEL]ボタンを押してサンプリングモードから抜け、問題を解決してから再操作してください。

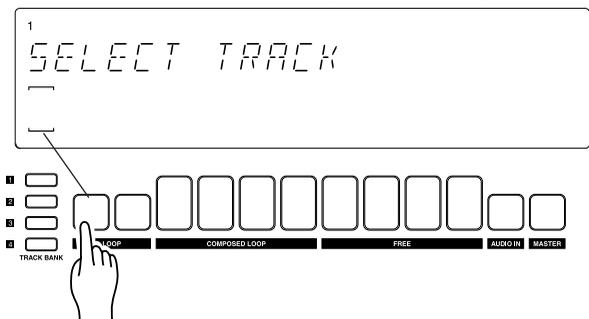
- “SELECT TRACK”と表示されます。

サンプルを割り当てるトラックのパッドを押します。

まず、LOOP1トラックにサンプリングしましょう。

TRACK BANKボタン[1]を押し、LOOP1トラックのパッドを押します。ディスプレイには、指定したトラック位置にブラケット( )が表示されます。トラックを指定したら、[OK]ボタンを押します。

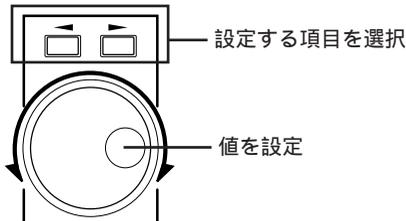
TRACK BANK=1のLOOPトラック1を指定した場合の表示



\* すでにサンプルがアサインされているトラックを選ぶと、ブラケット表示が( )となり[OK]ボタンを押すとREPLACE SAMPLE? と表示されます。サンプリングを実行すると、サンプリング先にあるデータは上書きされて消えてしまいます。他の空トラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等へセーブしてから操作を続けてください。

選択したトラックでサンプリングを実行する場合は、[ OK ] ボタンを押し、次の画面へ移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すと“ SELECT TRACK ”画面に戻ります。

- サンプリングのグレード設定画面が表示されます。カーソルボタン( ◀、 ▶ )で設定する項目( 点滅表示 )を選び、データエンターダイヤルで値を設定します。サンプリングソースを再生すると、設定したグレードでサンプリングした場合のクオリティをモニターできます。



サンプリング周波数      ビット幅      ステレオ/モノ

**サンプリング周波数**

データ(アナログ)をサンプリングする際に、1秒間に何回信号をチェックしてデジタルデータに変換するかを設定します。周波数が高くなるほど精度が高くなり高音質でサンプリングされます。

**【設定範囲】**

44K( 44.1kHz )、22K( 22.05kHz )、11K( 11.025kHz )

**ビット幅**

データ(アナログ)をサンプリングする際に、信号の最大値をいくつにするかを設定します。16BITでは信号の最大値を65,536段階で、8BITでは256段階で表現します。よって16BITの方が高音質でサンプリングされます。

**【設定範囲】**

16BIT、8BIT

**ステレオ/モノ**

入力データ( STEREO L, R )をどのように扱ってサンプリングするかを設定します。

**【設定範囲】**

- STEREO( ステレオサンプル )
- L+R( LとRをミックスしたモノラルサンプル )
- MONO L( Lのみをサンプリングしたモノラルデータ )
- MONO R( Rのみをサンプリングしたモノラルデータ )

\* AUDIO INにデジタル入力を指定している場合、グレードは44.1kHz、16bit、Stereoに固定され、変更できません。48kHz、32kHzの入力に対しては、自動的にピッチ調整されます。

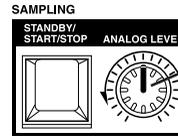
ここでは“ 44K 16BIT MONO L ”でサンプリングします。

- サンプリングソース( 付属オーディオCDのTrack 79 )を再生し、ANALOG LEVELツマミを回してサンプリングの音量レベルを設定します。

トラック表示部がレベルメーターとして動作します。入力データがステレオの場合は上段がLチャンネル、下段がRチャンネル、モノラルの場合は上下段とも選択したチャンネルの表示となります。音量が大きすぎる場合は“ CLIP ”が表示されます。

**ポイント**

“ CLIP ”が表示しない範囲でできるだけレベルを高く設定することが、高音質でサンプリングするポイントです。



サンプリングの音量レベルの設定



\* 設定したグレードは、次に設定するまでまたは電源を切るまで保持されます。

\* AUDIO INにデジタル入力を指定している場合、サンプリングの音量レベルは自動調整されるため、ANALOG LEVELツマミの設定は無効です。

\* [ CANCEL ] ボタンを押すと“ SELECT TRACK ”画面に戻ります。

- レベルを設定したらソースを再生します。SAMPLING STANDBY/START/STOP ボタンを押すとサンプリングがスタートし、もう一度押すとサンプリングが終了します。  
\* Track 79は同じフレーズを4回繰り返します。取りやすい位置でサンプリングしてください。

**ポイント**

欲しい部分だけを狙ってサンプリングするよりも、前後に少し余裕( 不要部分 )を含めてサンプリングした方が、後で編集がしやすくなります。

サンプリング中は、サンプル用メモリーの残り時間( 録音可能時間 )が0.1秒単位で“ 00:17.3 SEC LEFT ”のように数値表示されます。同時にトラック表示部にも残り時間がメーター表示されます。

\* サンプリング中にメモリーがなくなった場合は、“ MEMORY FULL ”と表示され、サンプリングは強制終了となります。

\* サンプリング中に [ CANCEL ] ボタンを押すと、サンプリング中の波形データは破棄され、“ SELECT TRACK ”画面に戻ります。

- SAMPLING STANDBY/START/STOP ボタンを押してサンプリングを終了すると、SU700内での事後処理が完了するまで“ WAIT...”と表示されます。

\* サンプルには自動的にサンプルネームが付けられます。ネーミングのルールは57ページをご覧ください。

トップ画面( 下図 )が表示されたらサンプリング完了です。



## トラックの編集 (無限ループフレーズの作成)

LOOP1トラックにサンプリングしたサンプルのスタート/エンドポイントを調整して、ソングに合った無限ループを作成します。

\* スタート/エンドポイントの調整操作は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ実行可能です。

### 【操作手順】

1. まず、LOOP1トラックのループの状態を聴いてみましょう。

LOOP1トラックのパッドを押し続けると、LOOP1トラックにアサインされているサンプルが自動的にループ再生されます。シーケンサーの[▶]ボタンを押しても、同様に無限ループ再生されます。

\* LOOP1トラックにサンプリングされた波形データは、自動的にBPMと小節長が割り出されます。(TRACK SET/SETUPコマンドのLOOP LENGTHで確認することができます。 P. 110)

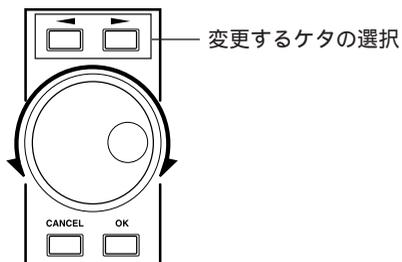
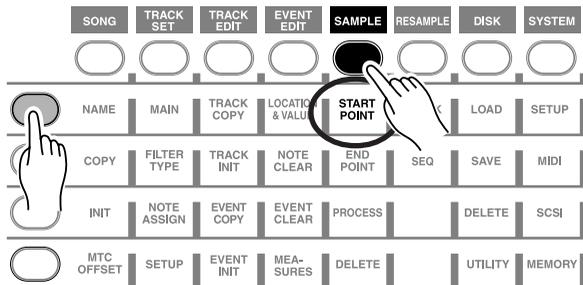
2. ループ再生がきれいにつながるように、スタート/エンドポイントを設定します。

#### ・スタートポイント

[SAMPLE] ボタンを押した後、一番上の[START POINT] ボタンを押します。

“START=”で表示されている数字は、サンプルの再生開始点(スタートポイント)です。カーソルボタン(◀、▶)で変更するケタを選び、データエントリーダイヤルでスタートポイントを設定します。

LOOP1パッドを押してスタートポイントを耳で確認しながら、設定していきます。

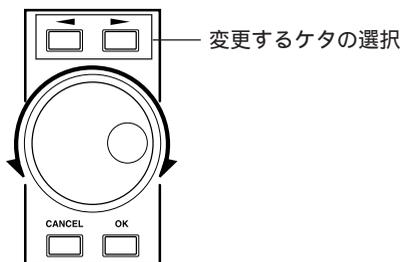
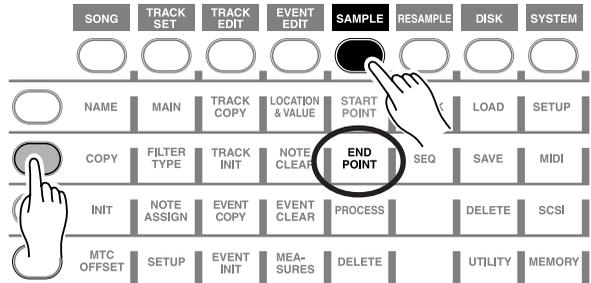


スタートポイント

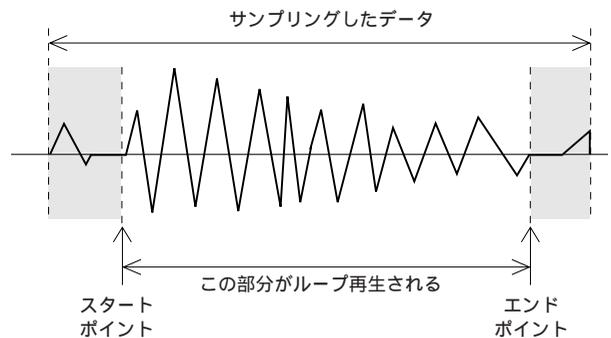
#### ・エンドポイント

[SAMPLE] ボタンを押した後、上から2番目の[END POINT] ボタンを押します。スタートポイントの画面からは、[END POINT] ボタンを押すだけで移動できます。

“END=”で表示されている数字は、サンプルの再生終了点(エンドポイント)です。スタートポイントと同様にしてエンドポイントを設定します。



エンドポイント



スタート/エンドポイントの設定が完了したら、[OK] ボタンを押してトップ画面に戻ります。

LOOP1トラックのパッドを押して、ループのつながり具合を確認してください。

## LOOP 2トラックの作業

### サンプリング

LOOP1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDのTrack 80(ベースフレーズ)をLOOP2トラックにサンプリングします。

#### 【操作手順】

1. SAMPLING[STANDBY/START/STOP] ボタンを押します。
2. “SELECT TRACK” と表示されるので、LOOP2トラックのパッドを押します。
3. サンプリングのグレードを“22K 8BIT MONO L”に設定します。
4. サンプリングソースを再生し、ANALOG LEVELツマミを回して、サンプリングの音量レベルを設定します。
5. ソースを再生し、SAMPLING[STANDBY/START/STOP] ボタンを押して、サンプリングを開始します。  
\* Track 80は2小節のフレーズを4回繰り返します。取りやすい位置で2小節サンプリングしてください。
6. SAMPLING[STANDBY/START/STOP] ボタンを押してサンプリングを終了します。

### トラックの編集

(無限ループフレーズの作成)

LOOP2トラックもLOOP1トラックと同様、無限ループ再生されるトラックです。サンプルのスタート/エンドポイントを調整して、ソングに合った無限ループを作成します。

\* スタート/エンドポイントの調整操作は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ実行可能です。

#### 【操作手順】

1. LOOP2トラックのパッドを押し続け、LOOP2トラックにアサインされているサンプルをループ再生させモニターしてみます。  
\* シーケンサーの[▶] ボタンを押すと、LOOP1、LOOP2トラックともに無限ループ再生されます。
2. ループ再生がきれいにつながるように、LOOP1の場合と同様にスタート/エンドポイントを設定します。

スタート/エンドポイントの設定が完了したら、[OK] ボタンを押してトップ画面に戻ります。  
LOOP2トラックのパッドを押して、ループのつながり具合を確認してください。

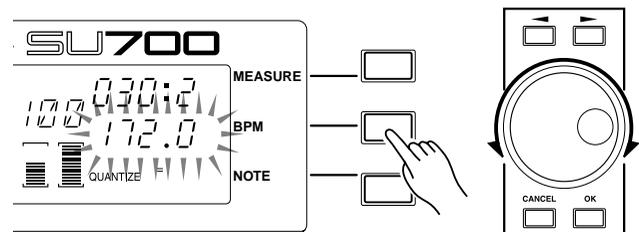
### LOOP1トラックとのマッチング

シーケンサー[▶] ボタンを押すと、LOOP1(ドラム)とLOOP2(ベース)のサンプルがそれぞれループ再生されます。BPMを設定し、ドラムとベースがマッチするように音量バランスとグルーブ感の調整をします。

#### BPMの設定

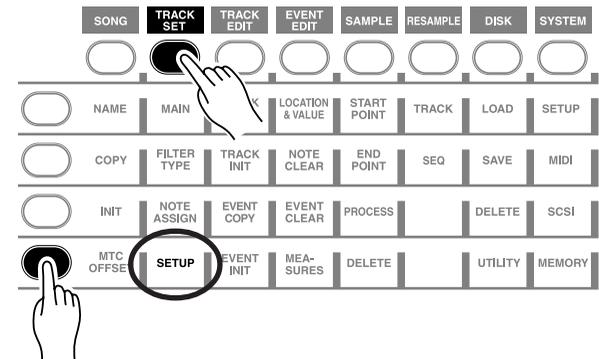
このソング用のサンプルは、BPM=172.0で再生するように設定されています。

シーケンサー[▶] ボタンを押して、LOOP1(ドラム)とLOOP2(ベース)のマッチングをモニターしながら、BPMを決定しましょう。[BPM] ボタンを押し、データエントリーダイアルを回してBPMの表示を“172.0”に設定します。



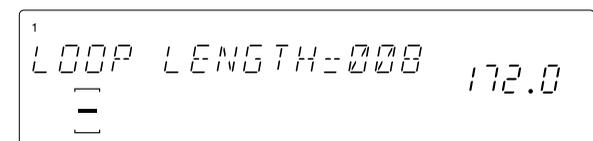
#### ループ長の設定

LOOP1とLOOP2のループ音が付属オーディオCDの完成見本と違う場合は、TRACK SET/SETUP/LOOP LENGTH( P. 110 )でサンプルのループ長を確認してください。



LOOP1およびLOOP2トラックのサンプルの長さは、SU700内部で自動算出されます。このソング作成例では、正しくサンプリングされていればそれぞれ以下の値が算出されているはずですが。

- ・ LOOP1 : LOOP LENGTH=004、BPM=172付近の数値  
(もしくはLOOP LENGTH=002、BPM=86付近の数値)
- ・ LOOP2 : LOOP LENGTH=008、BPM=172付近の数値  
(もしくはLOOP LENGTH=004、BPM=86付近の数値)



これは、LOOP1はBPM=172で再生した場合ループの長さが4拍、LOOP2はBPM=172で再生した場合ループの長さが8拍ということです。

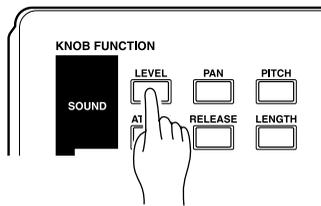
このソングはBPM=172.0で再生するので、BPMの算出値が86付近の場合はループ長( LOOP LENGTH )の値を変更します。LOOP1ではLOOP LENGTH=004に、LOOP2ではLOOP LENGTH=008に、データエントリーダイヤルで変更します。BPMも新たに自動算出され172に近い値が表示されます。

### 音量バランスの調整

LOOP1トラックとLOOP2トラックとの音量バランスを調整しましょう。

#### 【操作手順】

1. SOUNDグループの[ LEVEL ] ボタンを押します。



2. LOOP1トラックのパッドを押します。ディスプレイには、LOOP1トラックに現在設定されている音量レベルが数値表示されます。LOOP1トラックの設定ノブを回して「LEVEL=127」に設定します。
3. 次にLOOP2トラックのパッドを押し、LOOP2トラックの設定ノブを回して「LEVEL=075」に設定します。

### ノリを変える

LOOP1(ドラム)とLOOP2(ベース)とメトロノームを同時に鳴らしてモニターすると、ノリが微妙に合わないことがあります。その原因はいくつか考えられます。

#### ・ループのつながりかた

サンプルのループのつながりがビートに合っていない場合は、不自然なノリになります。

サンプルのスタート/エンドポイントを細かく調整してみてください。

同じ長さのループでも、スタート/エンドポイントのつながり目の位置でノリが変わってきます。

スタート/エンドポイントを前にすると全体的に後ノリになり、スタート/エンドポイントを後ろにすると全体的に前ノリになります。

#### ・サンプル固有のグループの違い

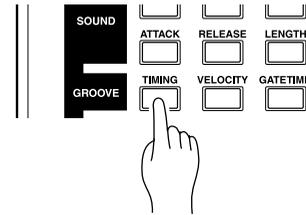
単体のループがきれいでも、グループが異なるサンプルループが複数同時に鳴る場合は、やはりノリがずれたように感じます。

以下の手順でRESOLUTION( レゾリューション )を設定して、サンプルを音符単位で発音するように矯正します。

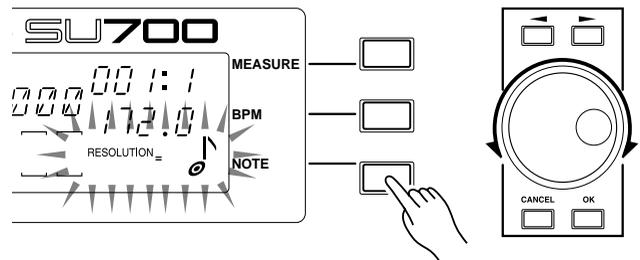
また、GROOVEグループの機能を調整すると、グループを新たに生み出すこともできます。( GROOVEグループ： P. 97 )

#### ・RESOLUTION( レゾリューション )の設定

1. GROOVEグループの[ TIMING ] ボタンを押します。



2. ディスプレイのNOTE表示部が「RESOLUTION=音符」になるので、[ NOTE ] ボタンを押してその表示を点滅させます。
3. シーケンサーの[ ▶ ] ボタンを押してLOOP1、LOOP2トラックを再生しながら、データエントリーダイヤルで音符表示をいろいろに変えてみましょう。ノリが変化するのがわかるでしょう。ここでは8分音符( ♩ )に設定しましょう。



#### ・ステレオサンプルの左右チャンネルのズレ

サンプルがステレオの場合、左右チャンネルでタイミングのズレがあるためにノリが合いにくいことがあります。

ステレオサンプルをモノラルに変換することで解決します。( SAMPLE/PROCESS/STEREO TO MONO : P. 123 )

LOOP1およびLOOP2トラックの作業は、とりあえずこまめにとします。  
次にCOMPOSED LOOPトラックの作業にかかりましょう。

## COMPOSED LOOP1トラックの作業

## サンプリング

LOOP1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDのTrack 81をCOMPOSED LOOP1(以下CL1)トラックにサンプリングします。

\* サンプリングのグレードは“22K 8BIT MONO L”にします。

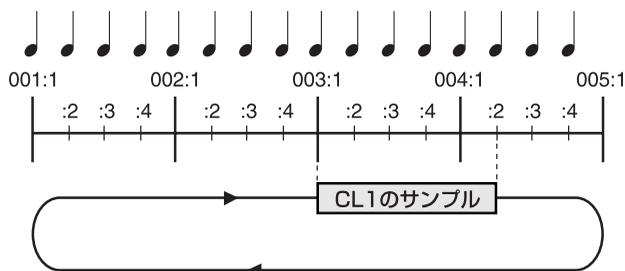
## ループ長の設定

LOOP2トラックの場合と同様の手順で、CL1トラックのサンプルのループ長を“LOOP LENGTH=016”に設定します。

## シーケンサーへのレコーディング

CL1トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。COMPOSED LOOPトラックのサンプルは、設定した長さ(小節数)でループ再生されます。

CL1トラックのサンプルは、4分音符で16拍(4小節)のループとし、3小節目の頭から5拍間鳴らします。(下図)



## 【レコーディング条件の設定】

シーケンサーにレコーディングする際の各条件を、あらかじめ設定しておきます。

## メトロノームの設定

レコーディング時にメトロノームのクリック音を鳴らすことができます。このクリック音はガイドのためのもので、ソングにはレコーディングされません。メトロノームは再生時に鳴らすこともできます。

工場出荷時にはメトロノームはオフに設定されています。

SYSTEM/SETUP/METRONOME : P. 137

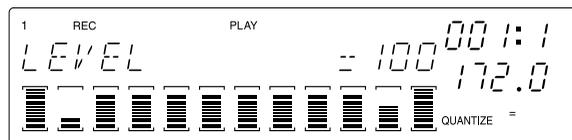
カウントダウンの設定：メトロノームが設定されている場合は、レコーディング開始ポイントの前に1または2小節のカウントダウン用のクリック音(ソングの頭からレコーディングする場合はカウントダウン表示も)を出すことができます。カウントダウンの間はなにもレコーディングされません。工場出荷時には2小節のカウントダウンが設定されています。 SYSTEM/SETUP/COUNTDOWN : P. 138

レコーディングモードの設定：すでにトラックにあるデータを消した上で新たにレコーディングする(REPLACE)か、追加してレコーディングする(OVERDUB)かを設定します。

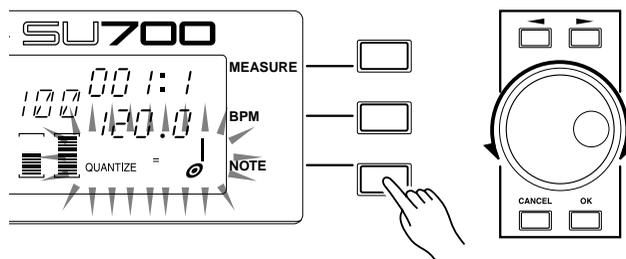
工場出荷時には、“REPLACE”に設定されています。  
SYSTEM/SETUP/REC MODE : P. 138

## 【操作手順】

1. シーケンサーの[◀]ボタンを押してソングの先頭に移動し、[ ]ボタンを押してレコーディング待機状態にします。ディスプレイの上部に“REC”が点灯します。



2. NOTE表示部が“QUANTIZE=”表示になります。[NOTE]ボタンを押し、データエントリーダイヤルを回して、クオンタイズ(P. 95)を設定します。今回は4分音符(♩)に設定します。



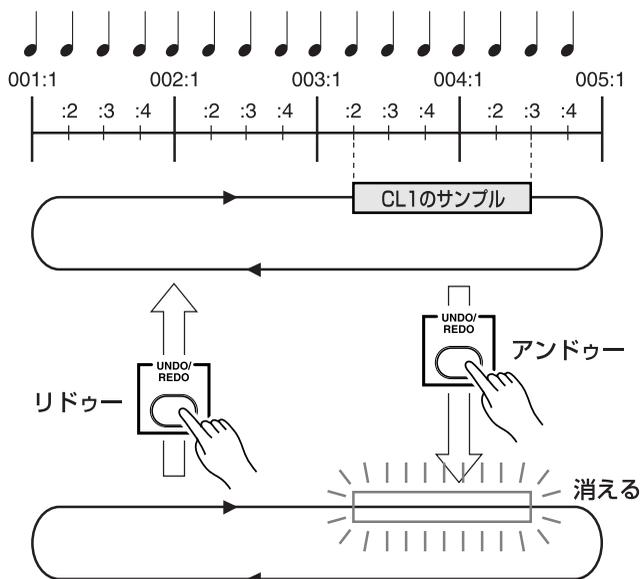
クオンタイズとは、ソングのレコーディングの際にタイミングがずれて演奏されたデータを、正確な音符割りの位置に矯正する機能です。

3. シーケンサーの[▶]ボタンを押すとレコーディングがスタートします。LOOPトラックのサンプルの再生音やクリック音を聴きながら、タイミングを合わせて3小節目の頭(MEASURE表示の003:1)でCL1のパッドを押さえ、5拍分押し続けたら(004:2に変わる寸前)パッドを離します。  
\* COMPOSED LOOPトラックのパッドはセンサー付なので、パッドを叩く強弱で音量が変わり、その情報もレコーディングすることができます。常に一定の音量でレコーディングしたい場合は、パッドセンスをオフに設定します。(P. 139: SYSTEM/SETUP/PAD SENS)  
\* MEASURE表示の003:1でなくても、007:1や011:1に打ち込んでも同じ結果が得られます。  
\* レコーディングしたデータは、すぐにループ再生され、確認することができます。
4. シーケンサー[ ]ボタンを押してレコーディングをストップします。シーケンサー[◀]ボタンを押してソングの先頭まで戻り、[▶]ボタンを押してソングを聴いてみましょう。003:1...007:1...011:1と、4小節ごとにCL1トラックのサンプルが鳴ります。

### 間違っただけで録音した場合は

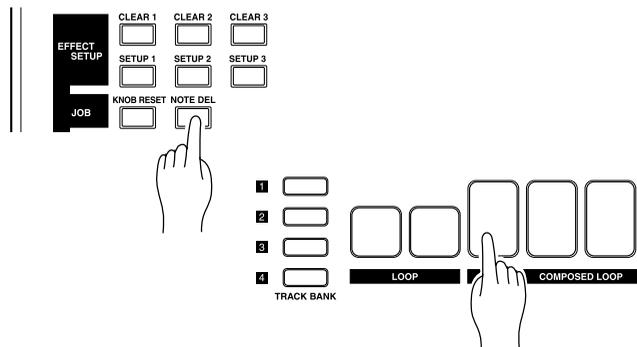
シーケンサーの1録音操作(停止 録音 停止)の内容を取り消すアンドゥ(UNDO)という機能があります。間違っただけで録音したら、[UNDO/REDO]ボタンを1回押します。直前の1録音操作によって録音されたデータがすべて取り消され、録音前の状態に戻ります。また、[UNDO/REDO]ボタンをもう1回押すと、アンドゥ操作が取り消されます。つまり最初に[UNDO/REDO]ボタンを押す前の状態に戻ります。

\* アンドゥは直前の1録音操作(停止 録音 停止)のみに有効です。次に録音操作(停止 録音 停止)を行くと、それ以前の録音操作に対してアンドゥは効きません。



### 間違っただけで録音したサンプルを消すには

シーケンサーを録音状態[ H ▶ ]にし、消したいサンプルが鳴る位置で、JOBグループの[NOTE DEL]ボタンを押しながらCL1パッドを押さえると、その区間に含まれるCL1サンプルの発音情報を消去することができます。CL1トラックはループトラックなので、ソング全体に渡って消去した位置のサンプルが消えます。



\* CL1のノートオン情報を消去するので、サンプルの鳴り始めの位置で上記操作をするだけでサンプルは発音されなくなります。

また、録音のモードをREPLACE(リプレース)にすると、前に録音したトラックのデータを消して、新しく録音をやりなおすことができます。

### 録音時の工夫

- ・ スピードが速すぎてタイミングがとりにくい場合は、データエントリダイヤルでBPMを下げて録音してみてください。
- ・ [MEASURE]ボタンを押し、データエントリダイヤルで任意の小節位置まで移動し、そこから録音を開始することができます。
- ・ 他のトラックの音がじゃまになる場合は、録音に入る前にそれらのトラックをミュートしておきましょう。

### 録音したサンプルの細かい調整

シーケンサーには、CL1トラックサンプルを鳴らすタイミングと音量(ベロシティ)やゲートタイム情報が録音(記録)されています。これらの情報はイベントと呼ばれ、イベントエディットグループのロケーション&バリューで数値で細かく設定することができます。(EVENT EDIT/LOCATION & VALUE: P. 114)

例) CL1のサンプルが003:2にずれて録音された場合

1. [EVENT EDIT]ボタンを押した後、一番上の[LOCATION & VALUE]ボタンを押します。
2. ディスプレイにはエディット対象トラックの設定画面が表示されます。CL1トラックのパッドを押し、[OK]ボタンを押します。



トラックバンク1のCOMPOSED LOOP1トラック

3. エディット対象イベントの設定画面が表示されます。データエントリダイヤルを回して「NOTE」を選び、[OK]ボタンを押します。



4. ディスプレイには、以下のようにノートイベントの設定画面が表示されます。



カーソルボタン(◀、▶)でロケーションの拍を点滅表示させ、データエントリダイヤルを回して「1」にし、[OK]ボタンを押します。

- \* 複数のノートイベントがある場合は、[◀◀]で前のイベント、[▶▶]で次のイベント、[◀]で先頭のイベントに移動できます。
- \* ロケーションの他にベロシティ、ゲートタイムも変更できます。( P.114 )

## COMPOSED LOOP 2 トラックの作業

### サンプリング

LOOP 1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDのTrack 82をCOMPOSED LOOP 2(以下CL2)トラックにサンプリングします。

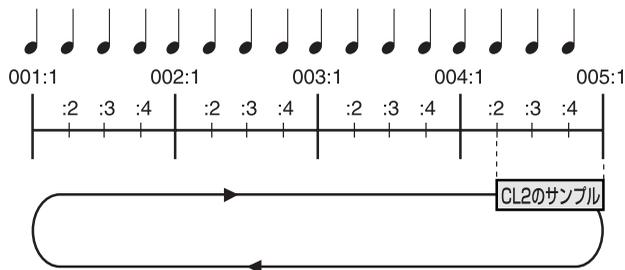
\* サンプリングのグレードは“22K 8BIT MONO L”にします。

### ループ長の設定

LOOP 2トラックの場合と同様の手順で、CL2トラックのサンプルのループ長を“LOOP LENGTH=016”に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL2トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL2トラックのサンプルは、4分音符で16拍(4小節)のループとし、4小節目の2拍目から3拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、4小節目の2拍目(MEASURE表示の004:2)でCL2のパッドを押さえ、3拍分(005:1に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## COMPOSED LOOP 3 トラックの作業

### サンプリング

LOOP 1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDのTrack 83をCOMPOSED LOOP 3(以下CL3)トラックにサンプリングします。

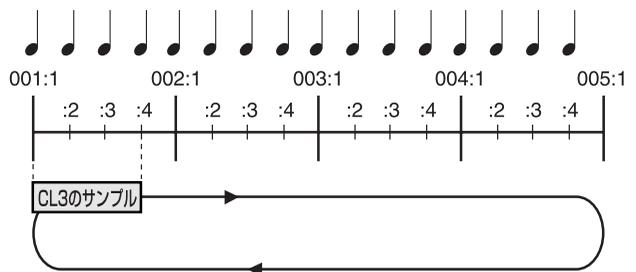
\* サンプリングのグレードは“22K 8BIT MONO L”にします。

### ループ長の設定

LOOP 2トラックの場合と同様の手順で、CL3トラックのサンプルのループ長を“LOOP LENGTH=016”に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL3トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL3トラックのサンプルは、4分音符で16拍(4小節)のループとし、1小節目の1拍目から3拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、1小節目の1拍目(MEASURE表示の001:1)でCL3のパッドを押さえ、3拍分(001:4に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## COMPOSED LOOP 4 トラックの作業

### サンプリング

LOOP1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDのTrack 84をCOMPOSED LOOP 4(以下CL4)トラックにサンプリングします。

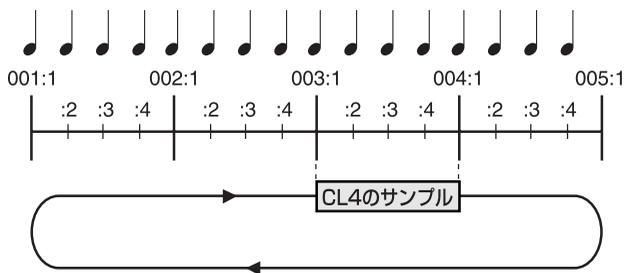
\* サンプリングのグレードは“22K 8BIT MONO L”にします。

### ループ長の設定

LOOP2トラックの場合と同様の手順で、CL3トラックのサンプルのループ長を“LOOP LENGTH=032”に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL4トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL4トラックのサンプルは、4分音符で32拍(8小節)のループとし、3小節目の1拍目から4拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、3小節目の1拍目(MEASURE表示の003:1)でCL4のパッドを押さえ、4拍分(004:1に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## FREEトラックの作業

FREEトラックのシーケンサーへのレコーディングは後でまとめてやります。まずFREE1~FREE4トラックのサンプリングをしましょう

\* FREEトラックはループしませんので、LOOPトラック、COMPOSED LOOPトラックのようなループ長の設定はありません。

### サンプリング

FREE1~4トラックでは、トラックバンク1と2にそれぞれサンプルを用意し、ソングブロックによってそれら2種類のサンプルを使い分けします。

トラックバンク1のFREE1~4トラックには、付属オーディオCDから以下のソースをサンプリングします。

FREE1トラック : Track 85 (\*Free 1a)  
FREE2トラック : Track 86 (\*Free 2a)  
FREE3トラック : Track 87 (\*Free 3a)  
FREE4トラック : Track 88 (\*Free 4a)

トラックバンク2のFREE1~4トラックには、付属オーディオCDから以下のソースをサンプリングします。

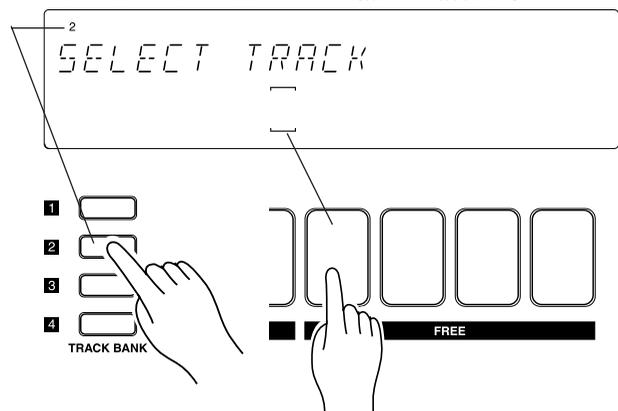
FREE1トラック : Track 89 (\*Free 1b)  
FREE2トラック : Track 90 (\*Free 2b)  
FREE3トラック : Track 91 (\*Free 3b)  
FREE4トラック : Track 92 (\*Free 4b)

\* サンプリングのグレードはいずれも“22K 8BIT MONO L”にします。

サンプリングの手順はLOOP1トラックの場合と同様です。( P. 40 )

トラックバンク1にサンプリングする場合は、サンプリングトラックの選択“SELECT TRACK”表示の際にTRACK BANKボタンの[ 1 ]を押します。トラックバンク2にサンプリングする場合は、TRACK BANKボタンの[ 2 ]を押します。

TRACK BANK=2のFREEトラック1を指定した場合の表示



## トラック間のミキシング

サンプルが全部そろったところで、トラック間のミキシング(音量バランスの調整)をします。

### 【操作手順】

- PAD FUNCTION の [ON/MUTE] ボタンを押した後、MASTERトラックのパッドを2回押して、全トラックのミュートを解除(全トラック発音する状態)します。
- PAD FUNCTION の [PLAY] ボタンを押した後、SOUNDグループの [LEVEL] ボタンを押します。
- シーケンサーの [▶] ボタンを押し、LOOP 1/2およびCOMPOSED LOOP 1/2/3/4トラックをループ再生させます。
- LOOP 1/2およびCOMPOSED LOOP 1/2/3/4トラックの、それぞれの設定ノブを回して音量を調整します。
- LOOP、COMPOSED LOOPトラックのループ再生を聴きながら、FREE 1~4トラックの各パッドを叩いて、それぞれの音量を設定ノブで調整します。  
(下の【参考：LEVELセッティング】参照)
- 全体の音量はMASTERトラックの設定ノブで調整します。  
(下の【参考：LEVELセッティング】参照)  
\* パネル右上のMASTER VOLUMEでも全体の音量を調整できますが、このつまみの設定はソングに記録されません。MASTERトラックの設定ノブ情報はソングに記録できます。

### 【参考：LEVELセッティング】

・トラックバンク1	
LOOP1 .....	127
LOOP2 .....	075
COMPOSED LOOP1 .....	085
COMPOSED LOOP2 .....	080
COMPOSED LOOP3 .....	090
COMPOSED LOOP4 .....	075
FREE1 .....	127
FREE2 .....	105
FREE3 .....	090
FREE4 .....	110
・トラックバンク2	
FREE1 .....	100
FREE2 .....	055
FREE3 .....	055
FREE4 .....	055
MASTER .....	127

## トラック間のエフェクト調整

トラック間のエフェクトを調整します。

ここでは、ソングを音楽的にするための最低限の設定をします。エフェクトの設定についての詳しい解説は、72ページをご覧ください。

### 【操作手順】

- EFFECTグループの [EFFECT 2] ボタンを押します。
- エフェクトをかけたいトラックの設定ノブを回して、それぞれ以下の値に設定します。
  - ・トラックバンク1  
COMPOSED LOOP3, 4, FREE1  
..... 1DELAY=080
  - ・トラックバンク2  
FREE1~4 ..... 1DELAY=090
- EFFECTグループの [EFFECT 3] ボタンを押します。
- エフェクトをかけたいトラックの設定ノブを回して、それぞれ以下の値に設定します。
  - ・トラックバンク2  
FREE1~4 ..... HALL=090

## ソングの組み立て

これでトラックバンク1の10個のトラックとトラックバンク2のFREE1～4の4個のトラックにサンプルが用意できました。これらのサンプルを使ってソングを組み立てていきましょう。

イントロ部、セクション部、エンディング部などのブロックによって、どのトラックのサンプルを鳴らすかを設定します。

この鳴らすトラック(鳴らさないトラック)の設定をミュート設定といい、このミュート設定はシーンボタン[ TOP ]、[ A ]～[ G ]にメモリーすることができます。

そしてシーンボタンの切り替え情報をシーケンサーにレコーディングすることで、ソング再生時にシーンを自動的にチェンジさせます。

\* シーンには設定ノブの情報もメモリーできるので、サンプルの音色設定をいくつかシーンボタンにメモリーしておいて、ソング再生時に音色を切り替えることもできます。( P.90 )

## シーン切り替えの構成を決める

ソングの中でトラックのミュート設定が変わる場所に合わせて、8つのシーンボタンの登録内容を以下のように割り当てました。(ソングの設計図：P.38をご参照ください。)

MEASURE	ソングブロック	トラックのミュート設定 *1								FREE1～4トラックの音色タイプ	シーンボタンの割り当て
		TRACK BANK	LOOP 1 2	C. LOOP 1 2 3 4	FREE 1 2 3 4						
001:1 : 009:1 : 023:1 : 025:1 : 041:1 : 057:1 : 071:1 : 073:1 : 105:1 : 121:1 : 130:1	イントロA	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x x x x x	x x x x x x x x	音色タイプ B	[ TOP ]				
	イントロB	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ B	[ A ]				
	ブレイク	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x x x x x	x x x x x x x x	音色タイプ A	[ B ]				
	セクションA	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ A	[ C ]				
	セクションB	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ A	[ D ]				
	セクションC	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ B	[ E ]				
	セクションD	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ B	[ F ]				
	セクションE	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ A	[ D ]				
	エンディングA	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x	x x x x	音色タイプ B	[ A ]				
	エンディングB	[ 1 ] [ 2 ]	x x x x	x x x x x x x x	x x x x	音色タイプ B	[ G ]				

\*1: はミュートオフ(発音するトラック)、xはミュートオン(発音しないトラック)を表します。

## 各ブロックのミュート設定をシーンボタンにストアする

ソングブロックごとにトラックのミュート設定をし、それをシーンボタンに登録していきましょう。

イントロA部 = シーンボタン [ TOP ]

エンディングB部 = シーンボタン [ G ]

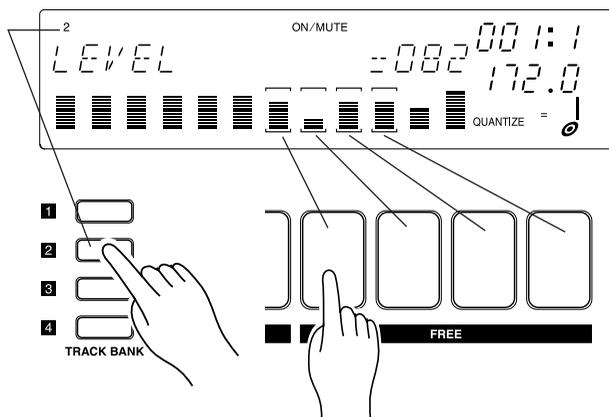
イントロA部とエンディングB部は、同じミュート設定です。トラックバンク [ 2 ] のFREE1~4トラックのみをミュート解除 (発音する) に設定し、それ以外のトラックをミュートします。同じ内容の設定をシーンボタン [ TOP ] と [ G ] に登録 (ストア) します。

\* [ TOP ] ボタンの設定は、シーケンスデータにレコーディングしなくてもソングの先頭に自動的に書き込まれ、ソングを最初からスタートすると必ず [ TOP ] の設定でスタートします。このように [ TOP ] は特別なシーンなので、同じ内容でも別のシーンボタンに登録しておきます。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x				

### 【操作手順】

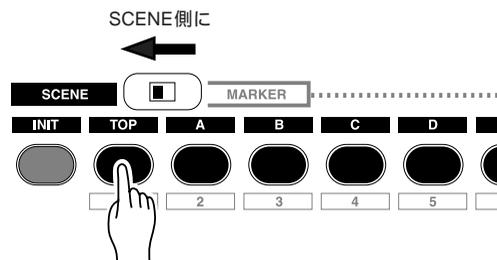
- PAD FUNCTION の [ ON/MUTE ] ボタンを押します。
- MASTERトラックのパッドを押して、全トラックをミュートします。  
全トラックのブラケット表示が  消灯します。  
トラックバンク [ 1 ] ~ [ 4 ] すべてに渡りミュートされます。
- TRACK BANK [ 2 ] ボタンを押してトラックバンク [ 2 ] を選び、FREE1~4トラックのパッドをそれぞれ押してミュートを解除します。  
FREE1~4トラックにブラケット (  ) が表示されます。



- PAD FUNCTION の [ PLAY ] ボタンを押します。

これでミュート設定はできました。  
この状態をシーンボタン [ TOP ] と [ G ] に登録します。

- [ SCENE/MARKER ] スイッチをSCENE側にセットします。
- ディスプレイに“ SCENE STORED ”と表示されるまで [ TOP ] ボタンを押し続けます。



SCENE STORED

- [ TOP ] ボタンから指を離し、[ TOP ] ボタンへのストア完了です。
- 引き続き、同じミュート設定を [ G ] ボタンにストアします。ディスプレイに“ SCENE STORED ”と表示されるまで [ G ] ボタンを押し続けます。
- [ G ] ボタンから指を離し、[ G ] ボタンへのストア完了です。

イントロB部 & エンディングA部 = シーンボタン [ A ]

イントロB部とエンディングA部は、同じミュート設定です。トラックバンク [ 1 ] のCL1, 2トラックとトラックバンク [ 2 ] のFREE1~4トラックをミュート解除 (発音する) に設定し、それ以外のトラックをミュートします。シーンボタン [ A ] に登録 (ストア) します。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]	x	x			x	x	x	x	x	x
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x				

### 【操作手順】

- PAD FUNCTION の [ ON/MUTE ] ボタンを押します。
- シーン [ TOP ] および [ G ] の設定に、トラックバンク [ 1 ] のCL1, 2トラックのミュート解除設定を追加します。  
TRACK BANK [ 1 ] ボタンを押してトラックバンク [ 1 ] を選び、CL1, 2トラックのパッドをそれぞれ押してCL1, 2トラックにブラケット (  ) を表示させます。
- PAD FUNCTION の [ PLAY ] ボタンを押します。
- [ SCENE/MARKER ] スイッチをSCENE側にセットします。
- ディスプレイに“ SCENE STORED ”と表示されるまで [ A ] ボタンを押し続けます。
- [ A ] ボタンから指を離し、ストア完了です。

以下、他のソングブロックについても、イントロA部、エンディングB部と同様の手順で、それぞれのシーンボタンに登録(ストア)します。

ブレイク部 = シーンボタン [ B ]

全トラックをミュートします。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

セクションA部 = シーンボタン [ C ]

トラックバンク [ 1 ] の LOOP 1、2、CL 1、2、FREE 1 ~ 4 トラックをミュート解除(発音する)します。

トラックバンク [ 2 ] の FREE 1 ~ 4 トラックはすべてミュートします。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]					x	x				
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

セクションB部 & E部 = シーンボタン [ D ]

トラックバンク [ 1 ] の全トラックをミュート解除(発音する)します。

トラックバンク [ 2 ] の FREE 1 ~ 4 トラックはすべてミュートします。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]										
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

セクションC部 = シーンボタン [ E ]

トラックバンク [ 1 ] の CL 1 ~ 4 トラックおよびトラックバンク [ 2 ] の FREE 1 ~ 4 トラックをミュート解除(発音する)します。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]	x	x					x	x	x	x
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x				

セクションD部 = シーンボタン [ F ]

トラックバンク [ 1 ] の CL 3、4 トラックおよびトラックバンク [ 2 ] の FREE 1 ~ 4 トラックをミュート解除(発音する)します。

TRACK BANK	LOOP		C. LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[ 1 ]	x	x	x	x			x	x	x	x
[ 2 ]	x	x	x	x	x	x				

## シーンボタンのリコールを シーケンサーにコーディングする

それでは、登録したシーンボタンの切り替え情報をシーケンサーにコーディングしていきましょう。

ボタンを押すタイミングを合わせやすくするために、メトロノームを鳴らす設定にしてコーディングすることをおすすめします。( P. 137 )

【操作手順】

1. シーケンサーの [ ◀ ] ボタンを押してソングの先頭に移動し、 [ ] ボタンを押してコーディング待機状態にします。ディスプレイの上部に " REC " が点灯します。  
\* NOTE表示部が " QUANTIZE=" 表示になりますが、シーンボタンのコーディング時にはクオンタイズは効きません。

2. シーケンサーの [ ▶ ] ボタンを押すとコーディングがスタートします。ソングは自動的に [ TOP ] ボタンの設定になります。

3. MEASURE表示が 008:4 から 009:1 に切り替わるタイミングでシーンボタン [ A ] を押します。

以下、同様に下表のMEASURE位置にシーンボタンの切り替え情報をコーディングしていきます。

\* シーンのコーディングの場合に UNDO/REDO ボタンは有効です。

\* シーンイベントの削除は、イベントエディットグループのロケーション & バリュールで行うことができます。( P. 115 )

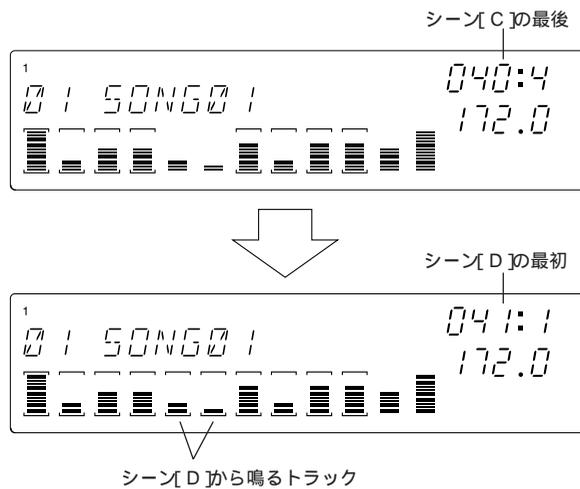
023:1 .....	シーンボタン [ B ]
025:1 .....	シーンボタン [ C ]
041:1 .....	シーンボタン [ D ]
057:1 .....	シーンボタン [ E ]
071:1 .....	シーンボタン [ F ]
073:1 .....	シーンボタン [ D ]
105:1 .....	シーンボタン [ A ]
121:1 .....	シーンボタン [ G ]

\* シーンをリコールするタイミングによっては、小節頭に音が残ったり小節頭が欠けたりします。そのような場合は、アンドゥー/リドゥー機能( P. 88 )やイベントクリア( EVENT EDIT/EVENT CLEAR: P. 116 )などを使って、シーンのリコールのデータを修正します。

小節の頭が欠けないようにするには、♪位手前でリコールするのがコツです。

4. シーケンサー [ ] ボタンを押してコーディングをストップします。シーケンサー [ ◀ ] ボタンを押してソングの先頭まで戻り、 [ ▶ ] ボタンを押してソングを聴いてみましょう。シーンチェンジを録音した位置にくと、自動的にトラックのミュート設定が変わりFREE 1 ~ 4 トラックのパッドを押したときの音色(再生されるサンプル)が変わります。

シーン[C]からシーン[D]へのチェンジ



## FREEトラックのレコーディング

それでは、ソングの全体の形ができたところで、最後にFREE1~4トラックの情報をシーケンサーにレコーディングしましょう。

### イントロA, B部のレコーディング

イントロA, B部で使用するトラックバンク 2のFREE1トラックサンプルは、16小節以上鳴り続ける長いサンプルです。

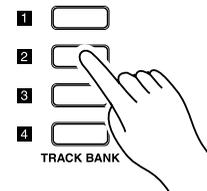
ソングの頭(001:1)からレコーディングするので、あらかじめカウントダウンを2または1に設定しておきましょう。(SYSTEM/SETUP/COUNTDOWN:P.138)

FREE2, 3, 4はリボンコントローラーのスクラッチを使って、効果音の様なサウンドで好きな位置にレコーディングします。

#### 【操作手順】

・トラックバンク2のFREE1トラックのレコーディング

1. FREE1トラックのパッドを押したときにトラックバンク 2に用意したサンプルが鳴るように、TRACK BANKの[2]ボタンを押しておきます。

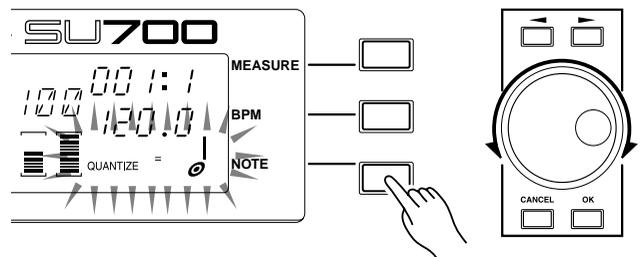


2. シーケンサーの[◀]ボタンを押してソングの先頭に移動し、[ ]ボタンを押してレコーディング待機状態にします。ディスプレイの上部に"REC"が点灯します。

NOTE表示部が"QUANTIZE="表示になります。

[NOTE]ボタンを押し、データエントリーダイヤルを回して、クオンタイズ(P.95)を設定します。

今回は4分音符(♩)に設定します。



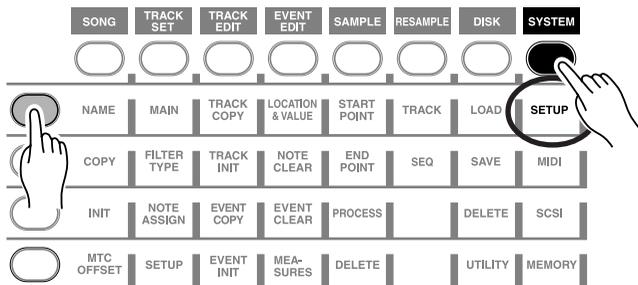
3. シーケンサーの[▶]ボタンを押すとレコーディングがスタートします。

MEASURE表示が001:1の位置でFREE1トラックのパッドを押さえ、そのまま023:1まで押し続けます。

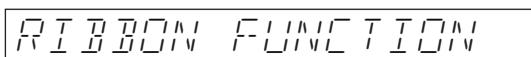
\* FREEトラックのレコーディングに[◀] UNDO/REDO [▶]ボタンは有効です。

- ・トラックバンク2のFREE2, 3, 4トラックのレコーディング  
まずリボンコントローラーの機能をスクラッチにします。

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、一番上の [ SETUP ] ボタンを押します。



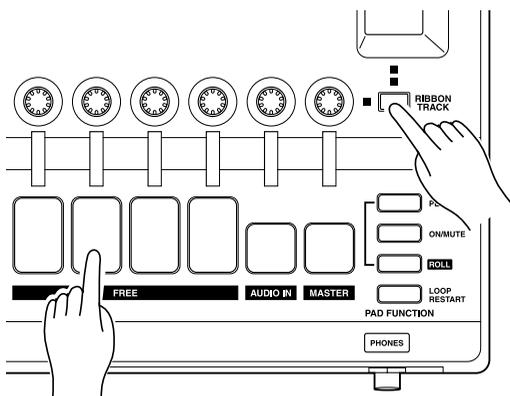
2. データエントリーダイヤルで RIBBON FUNCTION を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



3. データエントリーダイヤルで SCRATCH を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



4. 次に、リボンコントローラーでコントロールするトラックにFREE2トラックを指定します。  
[ RIBBON TRACK ] ボタンを押しながらFREE2トラックのパッドを押します。



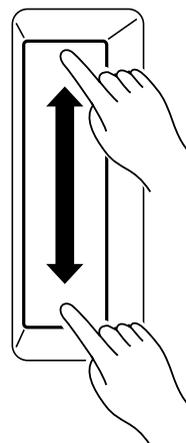
FREE2トラックのブラケット表示が点滅します。

\* [ RIBBON TRACK ] ボタンだけを押し、現在リボンコントローラー機能が割り当てられているトラックのブラケット表示が点滅します。



これで、リボンコントローラーでFREE2トラックのサンプルをスクラッチ操作できるようになりました。

5. シーケンサーのレコーディングをスタートし、イントロA, B部分(001:1 ~ 022:4)の好きな位置でリボンを上下にこすってスクラッチ音(情報)をレコーディングします。



6. シーケンサーがブレイク部まで進んだら、[ ] ボタンを押してレコーディングをストップします。

あとは、FREE3, 4トラックについても同様に、上記手順4 ~ 6の操作でレコーディングします。

## セッションA, B部のレコーディング

セッションA, B部にトラックバンク1のFREE1~4トラックをレコーディングします。

FREE1トラックのサンプルは、それぞれセッションの頭で鳴らします。

FREE2, 3, 4は、ソングの他のトラックを聴きながら、好きな位置でパッドを叩いてレコーディングしましょう。

\* FREEトラックのパッドはセンサー付なので、パッドを叩く強弱で音量が変わり、その情報もレコーディングすることができます。常に一定の音量でレコーディングしたい場合は、パッドセンスをオフに設定します。( P. 139:SYSTEM/SETUP/PADSENS )

\* FREEトラックのレコーディングに~~も~~ UNDO/REDO ボタンは有効です。

### 【操作手順】

- ・トラックバンク1のFREE1トラックのレコーディング
  1. [ MEASURE ] ボタンを押し、データエンターダイヤルを回して、025:1(セッションA部の頭)にします。  
\* カウントダウンをOFFに設定している場合は、025:1より前(023:1くらい)にします。
  2. シーケンサーの[ ] ボタンを押してレコーディング待機状態にします。
  3. “ QUANTIZE=  $\frac{1}{2}$  ”に設定し、シーケンサーの[ ▶ ] ボタンを押してレコーディングを開始します。
  4. MEASURE表示が025:1の位置でトラックバンク1のFREE1トラックのパッドを押さえ、そのまま026:2まで押し続けます。  
041:1の位置で再びFREE1トラックのパッドを押さえ、そのまま042:2まで押し続けて完了です。
- ・トラックバンク1のFREE2, 3, 4トラックのレコーディング  
シーケンサーをレコーディング状態にして、下表を見ながらFREE2, 3, 4トラックのパッドを叩いてレコーディングしましょう。

	MEASURE	トラックバンク1 FREEトラック		
		2	3	4
セッションA部	025:1			
	028:1			
	032:1			
	032:4			
	036:1			
	040:1			
	040:4			
セッションB部	041:1			
	044:1			
	048:1			
	048:4			
	052:1			
	056:1			
	056:3			

## セッションC, D部のレコーディング

セッションC, D部では、LOOP1, 2トラックがミュートされます。FREEトラックは、イントロA, B部のようにトラックバンク2のFREE1が鳴り続け、トラックバンク2のFREE2, 3, 4がリボンコントローラーのスクラッチで鳴ります。

### 【操作手順】

- ・トラックバンク2のFREE1トラックのレコーディング
  1. [ MEASURE ] ボタンを押し、データエンターダイヤルを回して、057:1(セッションCの頭)にします。  
\* カウントダウンをOFFに設定している場合は、057:1より前(055:1くらい)にします。
  2. シーケンサーの[ ] ボタンを押してレコーディング待機状態にします。
  3. “ QUANTIZE=  $\frac{1}{2}$  ”に設定し、シーケンサーの[ ▶ ] ボタンを押してレコーディングを開始します。
  4. MEASURE表示が057:1でトラックバンク2のFREE1トラックのパッドを押さえ、そのまま072:4まで押し続けます。
- ・トラックバンク2のFREE2, 3, 4トラックのレコーディング  
イントロA, B部と同様に、リボンコントローラーのスクラッチ機能を使ってFREE2, 3, 4トラックをレコーディングします。

## セッションE部のレコーディング

セッションE部は、セッションB部(16小節)を2回繰り返すような構成です。セッションB部のレコーディングと同様の手順でセッションE部をレコーディングします。

下表を見ながらレコーディングしましょう。

MEASURE	トラックバンク1 FREEトラック			
	1	2	3	4
073:1				
076:1				
080:1				
080:4				
084:1				
088:1				
088:4				
089:1				
092:1				
096:1				
096:4				
100:1				
104:1				
104:3				

## エンディングA, B部のレコーディング

エンディングA部はイントロB部と、エンディングB部はイントロA部と、それぞれ同じ構成です。

トラックバンク2のFREE1は105:1から120:4、121:1から129:4の間鳴り続ける長いサンプルです。

トラックバンク2のFREE2, 3, 4はリボンコントローラーのスクラッチを使って、効果音の様なサウンドでレコーディングします。イントロA, B部のレコーディングと同様の手順でトラックバンク2のFREE1トラック、FREE2, 3, 4トラックをレコーディングします。

## ソング全体の調整

最後にソングを再生して、全体の音量バランスや細かい手直しをしましょう。

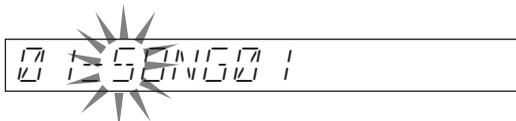
- ・音量バランスを修正し、シーンボタンの内容を書き換えます。たとえば、セクションB部でのCL3トラックの音量が大きすぎる場合は、音量バランスを設定し直し、シーンボタンの[C]にストア(上書き)します。ソングを再生すると新たに設定し直した[C]のシーンがリコールされ、設定し直した音量バランスで再生されます。
- ・MASTERトラックの設定ノブでLEVELを調整すると、ソングのフェードイン、フェードアウトをレコーディング(記録)することができます。
- ・[LEVEL]設定と同様に、KNOB FUNCTIONボタンで設定されるパラメーターについては、修正したパラメーター設定を各シーンボタンにストアし直すことでソングの再生時の設定を変えることができます。
- ・ノートイベントの細かい調整は、イベントエディットグループのロケーション&バリュー( P. 114 )で行うことができます。
- ・ノート、ミュート、ロール、ループリスタート、シーンの各イベントの削除は、イベントエディットグループ( P. 114 )で行うことができます。

## ソングに名前を付ける

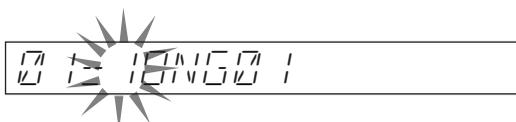
作成したソングには、デフォルトで“SONG01”という名前が付けられますが、オリジナルのソングネームを付けましょう。ここでは“1 GROOVE”というソングネームを付ける場合を例に説明します。

### 【操作手順】

1. [SONG] ボタンを押した後、一番上の [NAME] ボタンを押します。
2. ディスプレイには、以下のように表示されます。



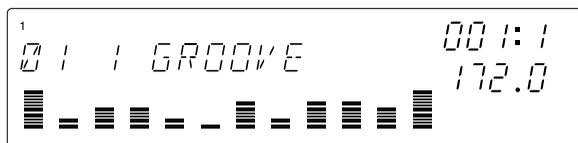
3. まず、“S”が点滅表示している状態でデータエントリーダイヤルを回して“S”を“1”に変えます。



4. 次に、カーソルボタン(▶)を1回押し、“O”を点滅表示させ、データエントリーダイヤルを左いっぱい回して“O”を“\_”の点滅に変えます。

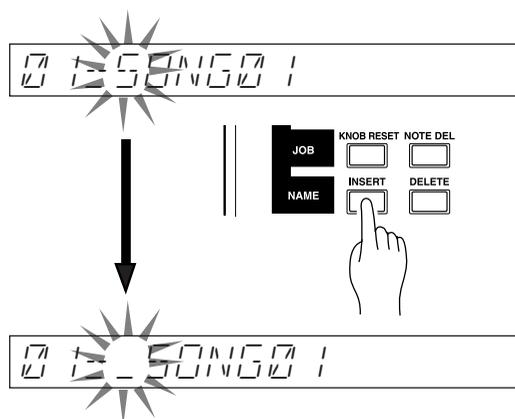


5. カーソルボタン(▶)を1回押しして3文字目の“N”を点滅表示させると、2文字目に空白が設定されたことが確認できます。3文字目の“N”を点滅表示させた状態で、データエントリーダイヤルを回して“N”を“G”に変えます。
6. 以下、同様の手順で最後まで入力したら [OK] ボタンを押します。ソングネームが確定され、トップ画面に戻ります。トップ画面には、設定したソングネームが表示されます。

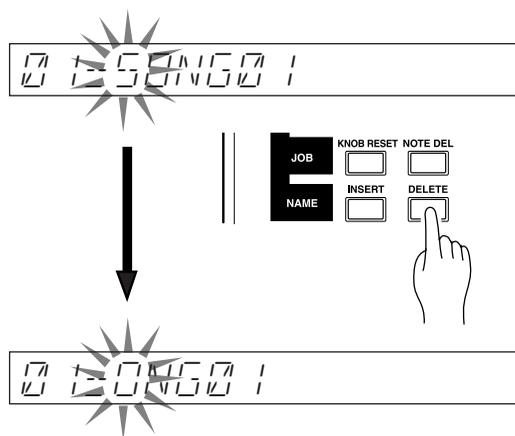


### ソングネームのルール

- ・ソングネームは8文字まで入力できます。
- ・以下の文字をソングネームに使用できます。
  - 数字：0~9
  - 大文字アルファベット：A~Z
  - 記号：スペース、\_(アンダーバー)
- ・文字を挿入する場合は、ノブファンクショングループの [INSERT] ボタンを押します。点滅表示している文字の前に空白文字が1つ挿入されます。



- ・文字を削除する場合は、ノブファンクショングループの [DELETE] ボタンを押します。点滅表示している文字が削除されます。



- ・同じソングネームがメモリー上にある場合は、“NAME EXISTS”と数秒間表示した後、ソングネーム設定画面に戻ります。
- ・ソングネームがすべて空白の状態ですら [OK] ボタンを押すと、“ILLEGAL NAME”と数秒間表示した後、ソングネーム設定画面に戻ります。

## ソングの保存

SU700は、電源を切るとソングデータはすべて消えてしまいます。作成したソングは、フロッピーディスクに保存(セーブ)しましょう。保存はボリューム単位で行われます。

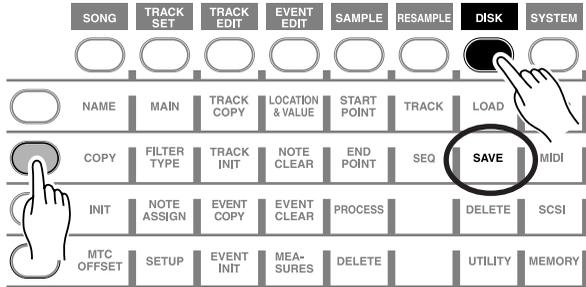
ボリューム：SU700本体上に存在するすべてのソングデータ、サンプルデータ、マーカー、シーンなどのデータをまとめてボリュームとよびます。

- \* 別売のSCSIインターフェースボードを装着すると、ハードディスクやMOドライブ、ZIPドライブなどを接続することができます。その場合のセーブの手順についてはP. 130を参照してください。

### 【操作手順】

1. フロッピーディスクドライブ(以下FDドライブ)にフロッピーディスク(以下FD)をセットします。  
\* FDのライトプロテクトタブはOFFにしておきます。( P. 5 )

2. [ DISK ] ボタンを押した後、上から2番目の [ SAVE ] ボタンを押します。



3. データエントリーダイヤルを回して「SAVE VOLUME」を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

SAVE VOLUME

4. ディスプレイには、セーブ先ドライブがFDドライブであることを確認する以下の画面が表示されます。  
\* SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイヤルで「FDD」を選択します。

DRIVE -- F D D

5. [ OK ] ボタンを押すと、ボリューム名の設定画面が表示されます。デフォルトではFD VOLUMというボリューム名が付けられます。

VOLUME -- F D VOLUM

- \* ディスクにボリュームがある場合や、FDのライトプロテクトタブがONになっている場合、フォーマットされていないディスクまたはMS-DOS以外のフォーマットのFDがセットされている場合などはディスプレイにメッセージが表示されます。( P. 130:『SAVE』を参照してください。)

6. [ OK ] ボタンを押すとセーブが実行されます。セーブ処理中は「SAVING...」と表示されます。  
\* 処理中は [ CANCEL ] ボタンなどで中止することはできません。

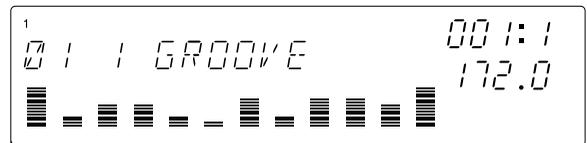
SAVING...

7. データが1枚のFDでは入りきらない場合は、自動的に複数のFDに分割されます。セーブ中のFDがいっぱいになると「CHANGE DISK」と表示されますので、FDを交換し、[ OK ] ボタンを押してください。

複数のFDにセーブ処理中は「SAVING... FDxx ( xx=01 ~ 99 )」と表示されます。

- \*\* 「CHANGE DISK」表示において [ CANCEL ] ボタンを押すと、セーブは中断されトップ画面に戻ります。

8. セーブ処理が終了すると、トップ画面に戻ります。



## ソングの読み込み

フロッピーディスクにセーブしたデータ(ボリューム)を、再びSU700に読み込む操作をロードといいます。

ロードボリュームを実行すると、前回作成したソングデータおよびSU700のセットアップデータも読み込まれます。

\* ボリュームデータからサンプルデータのみをサンプル単位でロードすることもできます。( P.128 )

\* FDDドライブに、ボリュームデータの入ったディスクをセットしてからSU700の電源を入れると、スタートアップ時に自動的にディスク内のボリュームがロードされます。

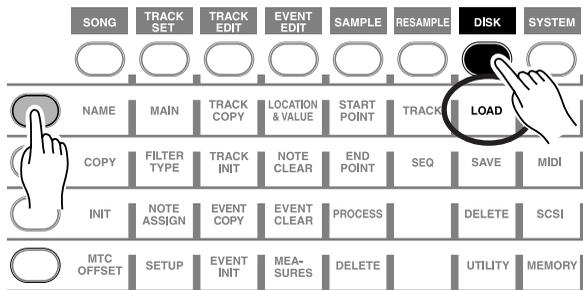


ロードボリュームを実行すると、現在SU700上にあるデータはすべて消えてしまいます。  
必要なデータはディスク等へセーブしてからロード操作を始めてください。

### 【操作手順】

1. フロッピーディスクドライブ(以下FDドライブ)に、ボリュームデータの入ったフロッピーディスク(以下FD)をセットします。

2. [DISK] ボタンを押した後、一番上の[LOAD] ボタンを押します。



3. データエントリーダイヤルを回して“LOAD VOLUME”を選び、[OK] ボタンを押します。

LOAD VOLUME

4. ディスプレイには、ロード元ドライブがFDドライブであることを確認する以下の画面が表示されます。

\* SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイヤルで“FDD”を選択します。

DRIVE -- F D D

5. [OK] ボタンを押すと、ロード元ボリュームの選択画面が表示されます。FDの場合は1枚のFDには1つのボリュームしかないなので、そのボリューム名が表示されます。

VOLUME -- F D VOLUM

6. [OK] ボタンを押すとボリュームのロードが実行されます。ロード処理中は、ディスプレイに“LOADING...”と表示されます。

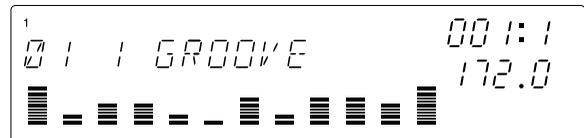
\* 処理中は[CANCEL] ボタンなどで中止することはできません。

LOADING...

7. 複数のFDに分割されたボリュームデータをロードする場合は、1枚目(FD 01)から順番にFDを挿入しなければなりません。ディスプレイには、次に挿入するFDの番号が表示されます。違うFDが挿入された場合は“INSERT FD xx”(xx=01~99)と表示されます。正しい順番のFDを挿入し[OK] ボタンを押すとロード処理を続けます。

\*\* “INSERT FD xx”表示において[CANCEL] ボタンを押すと、ロードは中断されトップ画面に戻ります。

8. ロード処理が終了すると、読み込んだソングのトップ画面が表示されます。



## ソング再生時のテクニック

ソングを再生する際にさまざまなテクニックを駆使することで、バリエーション豊かに展開させることができます。

### 設定ノブによる効果

- KNOB FUNCTIONボタンを押すと、全トラックの設定ノブはその機能になります。電源オン時には各トラックの音量 (LEVEL) 設定機能になります。  
[LEVEL]機能の場合は、トラック単位でフェードイン/フェードアウトができます。また、MASTERトラックの設定ノブはマスターボリュームをコントロールするので、ソング全体のフェードイン/フェードアウトができます。  
KNOB FUNCTIONボタンでパラメーターを選び、ソングの再生時に設定ノブで自由にコントロールすることができます。
- TRACK SET/MAINの画面 ( P. 107 )であらかじめ各トラックのノブ機能を設定しておく、メイン画面が表示されている状態でのノブ機能となります。トラックごとに別のノブ機能をアサインすることができます。
- SYSTEM/SETUP/REC MODE ( P. 138 )でシーケンサーのレコーディングモードを“ OVERDUB ”にしておくと、ソングデータに設定ノブ情報を追加してレコーディングすることができます。

### パッドプレイ

- 再生中のソングに合わせてパッドを叩いて、サンプルを発音させることができます。パッドのサンプルをそのまま再生させるだけでなく、パッドファンクションの[ROLL]や[LOOP RESTART]機能を使うこともできます。
- パッドファンクションの[ON/MUTE]で、発音中のサンプルの再生 (発音) を止めたり、鳴っていない無限ループを発音させることができます。

### 外部入力 (AUDIO IN) とのミックス

- ソングの再生に、ANALOG INPUTからのオーディオ入力をミックスして鳴らすことができます。オーディオ入力には、AUDIO INトラックの設定ノブで、音量、パンおよびエフェクトをかけることができます。ミュートも設定できます。

### リボンコントローラーによるプレイ

- 設定ノブと同様のパラメーターコントロールを、リボンコントローラーで行うことができます。コントロールするトラックとパラメーターを決めて行います。( P. 92 )
- リボンコントローラー独自のコントロール、“SCRATCH”があります。リボンコントローラーをスクラッチ (こする) ことで、サンプルを手動で再生できます。( P. 92 )

### シーンメモリーによる各種パラメーターのセットチェンジ

- シーンボタンには、設定ノブの情報とミュートのオン/オフ設定をストアしておくことができます。( P. 90 )  
リズム楽器以外のサンプルの音程をすべて半音上げたり、LOOPトラックを別のトラックに切り替えたり、アイデア次第でいろいろな使い方が考えられます。

- SYSTEM/SETUP/REC MODE ( P. 138 )でシーケンサーのレコーディングモードを“ OVERDUB ”にしておくと、ソングデータにシーンの切り替え情報を追加して録音することができます。

### マーカーボタンによるソングのジャンプ

- MARKERボタンには、ソング中の小節位置をメモリーしておくことができます。( P. 91 )  
MARKERボタンの情報はソングに録音することはできませんが、ソング再生時にMARKERボタンを押して再生をジャンプさせることができます。ソングの展開 (パターン) が変わる位置をすべてMARKERボタンに登録しておけば、ソングの任意の位置の頭出しが簡単にできます。

### 外部MIDI機器とのSYNC動作

- SU700と外部MIDI機器との間で、同期信号により同期動作させることができます。SU700のソングに同期させて外部MIDIシーケンサーでメロディを鳴らしたり、外部MIDI機器の演奏に合わせてSU700のサンプルを鳴らすなどできます。( P. 29 )

### MEASURE、BPM、NOTE (クオンタイズ、グリッド) の変更

- ソングの再生時、ディスプレイのMEASURE部には、再生中のソングのポジション (小節番号 : 拍数) が表示されます。  
[MEASURE]ボタンを押し、データエントリーダイアルでポジションを移動することができます。その他、ソングのポジションを移動するには、シーケンサーコントロールボタンの[◀]、[▶]、[◀◀]、[▶▶]を使う方法と、MARKERボタンにソングポジションを登録しておく方法があります。
- ソングの再生時、ディスプレイのBPM部には、再生中のソングのBPM (テンポ値) が表示されます。  
[BPM]ボタンを押し、データエントリーダイアルでBPMを変更することができます。その他、BPMを変更するには、[BPM COUNTER]ボタンを叩く間隔で設定する方法があります。  
\* BPMを変更した場合、アナログレコードの回転数を変えたときのようにピッチが上下するか、ピッチが変わらずBPMだけが変わるか、いずれかに設定することができます。( TRACK SET/SETUP/BPM TRACKING:P. 109 )
- ソングの再生時、ディスプレイのNOTE部には、選択したノブファンクションやパッドファンクションにより、“QUANTIZE”または“RESOLUTION”が表示される場合があります。  
“QUANTIZE”を設定すると、サンプルの発音位置を楽譜上の正確な位置 (精度は音符で指定) に補正することができます。  
“RESOLUTION”はGROOVEグループでノリを設定する場合やエフェクトの変化周期を設定する場合、[ROLL]ボタンでサンプルをロール再生する場合に表示されます。

## サンプルの音作り

前項『自分でソングを作ってみよう!』で各トラックにサンプリングしたオーディオデータ(Track 79~92)は、いずれも同じ付属オーディオCDのTrack 1~78のソースを加工して作成したものです。

この項では、それらの元ソースをサンプリングし、エフェクトをかけたリイコライザーやフィルターを設定してサンプルの音作りをし、ソングを作成しましょう。

### トラックの構成

トラックバンク 1のすべてのトラックを使います。

すべて付属オーディオCD(SU700 Sampling Audio)からサンプリングします。

それぞれ、前項『自分でソングを作ってみよう!』で使用したソース(Track 79~92)の、加工前の元ソースをサンプリングします。

前項『自分でソングを作ってみよう!』では、2つのバンクを使用してFREE1~4トラックに合計8つのサンプルを用意しましたが、今回は1バンク4つのサンプルだけを使用します。2つの音色設定をシーンボタンにメモリーし、ソング中でシーンを切り替えることで合計8つの音色のサンプルを使用します。

- ・ LOOP1 ..... 使用ソース : Track 14-2 (Dear John B (Wet)-102 bpm)  
ドラムパターン用ループトラックです。  
アンブシミュレーターをかけ、イコライザーで低域を強調して使います。
- ・ LOOP2 ..... 使用ソース : Track 77-5 (Jumping Jaks)  
ベース用ループトラックです。  
サンプルを時間軸に長く引き伸ばし、ピッチを下げてバンドパスフィルターをかけ、ウネリを感じさせるベースサウンドにします。
- ・ COMPOSED LOOP1 ..... 使用ソース : Track 75-1 (Lo Note Rezo C2)  
16小節のループで鳴らすベース音用トラックです。  
ピッチを上げ、ローパスフィルターとディレイをかけて使います。
- ・ COMPOSED LOOP2 ..... 使用ソース : Track 75-1 (Lo Note Rezo C2)  
16小節のループで鳴らすベース音用トラックです。  
COMPOSED LOOP1トラックで作成したサンプルをコピーし、ピッチだけを変えて使います。
- ・ COMPOSED LOOP3 ..... 使用ソース : Track 45-1 (\*Harp Gliss Down)  
16小節のループで鳴らす効果音用トラックです。  
サンプルのピッチを上げ、LFO、フィルター、エフェクトをかけて音作りします。
- ・ COMPOSED LOOP4 ..... 使用ソース : Track 45-13 (\*Radiator)  
32小節のループで鳴らす効果音用トラックです。  
サンプルのピッチを下げ、LFO、フィルター、エフェクトをかけて音作りします。
- ・ FREE1 ..... 使用ソース : Track 64-1 (\*Japaneez Rev)  
16小節以上の長さを持つサンプルにします。  
2種類の音色設定を作り、ソングブロックによって使い分けます。
- ・ FREE2 ..... 使用ソース : Track 58-10 (\*Dance Hall)
- ・ FREE3 ..... 使用ソース : Track 9-1 (Hooper Looper A-88 bpm)
- ・ FREE4 ..... 使用ソース : Track 5-6 (Dry Relaxed Loop-97 bpm)  
ソング中で効果音やドラム、フィルとして鳴らします。イントロおよびエンディング部では、リボンコントローラーを使ってスクラッチ再生します。  
FREE1トラックと同様、2種類の音色設定を作り、ソングブロックによって使い分けます。

## ソングの展開

ソングブロックは、前項『自分でソングを作ってみよう!』と同じ10ブロックの構成にします。  
表中太字の個所が前項『自分でソングを作ってみよう!』と異なる部分です。

MEASURE	ブロック	内 容
001 ⋮ ⋮	イントロA	FREE1～4トラックは、音色タイプBの音色設定を使います。 FREE1トラックはイントロAの頭からイントロBの終わりまで鳴らし続けます。 FREE2～4トラックもイントロA～Bの間、リボンコントローラーで自由にスクラッチ再生します。
009 ⋮	イントロB	FREE1～4トラックはイントロA部に引き続き、音色タイプBの音色設定を使って演奏します。 COMPOSED LOOP1、2トラックのベース音のループ再生をイントロB部の頭から開始します。
023 ⋮	ブレイク	2小節間、全トラックをミュートします。 ここでFREE1～4トラック用の音色設定をイントロとは別のもの(音色タイプA)に切り替えます。
025 ⋮ ⋮ ⋮	セクションA	LOOP1、2トラックをセクションA部の頭からループ再生開始します。 COMPOSED LOOP1、2トラックのベース音もセクションA部の頭から再生開始します。 FREE1トラックはセクションA部の頭から約2小節鳴らします。 FREE2～4トラックはセクションA部の途中で鳴らします。
041 ⋮	セクションB	COMPOSED LOOP3、4トラックもセクションB部の頭から再生開始します。 それ以外はセクションA部と同じ内容です。全トラックを鳴らします。
057 ⋮ ⋮ ⋮	セクションC	LOOP1、2トラックをセクションC部の頭からミュートします。 COMPOSED LOOP1～4トラックはセクションB部から引き続き鳴らし続けます。 セクションC部の頭で、FREE1～4トラック用の音色設定をイントロ部と同じもの(音色タイプB)に切り替え、FREE1トラック、FREE2～4トラックともイントロA部と同じ内容で演奏します。
071 ⋮	セクションD	COMPOSED LOOP1、2トラックをセクションD部の頭からミュートします。 COMPOSED LOOP3、4とFREE1～4トラックはセクションC部に引き続き演奏します。
073 ⋮ ⋮	セクションE	セクションE部の頭で、FREE1～4トラック用の音色設定をまた音色タイプAに切り替えます。 LOOP1、2とCOMPOSED LOOP1、2トラックのミュートを解除し、全トラックを鳴らします。 セクションB部(16小節)と同じ内容を2回(32小節)繰り返します。
105 ⋮ ⋮	エンディングA	エンディングA部の頭で、LOOP1、2とCOMPOSED LOOP3、4トラックをミュートし、FREE1～4トラック用の音色設定を再び音色タイプBに切り替えます。 イントロB部と同じ構成でFREE1～4トラックを演奏します。
121 ⋮ ⋮ 130	エンディングB	エンディングA部の頭でCOMPOSED LOOP1、2トラックをミュートし、FREE1～4トラックだけを鳴らします。 イントロA部と同じ構成でFREE1～4トラックを演奏します。 最後はFREE1トラックが130小節目位まで鳴り続けて終わります。

サンプリングの前に！

ソング作成の際は、十分なメモリーを確保しておくことが大切です。デモソングをロードした場合や前項で作成したソングがある場合は、電源を入れ直してメモリーの中を空にしてから、以下のソング作成作業に入ってください。

LOOP 1トラックの作業

サンプリング

LOOP1トラックに、付属オーディオCDのTrack 14-2 : Dear John B (Wet)-102 bpm(ドラムフレーズ)の最後の1小節をサンプリングします。

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう！』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは“44K 16BIT MONO L”とします。

トラックの編集(無限ループフレーズの作成)

LOOP1トラックのサンプルのスタート/エンドポイントを調整して、無限ループを作成します。

- ・ ループフレーズ作成の手順は、前項『自分でソングを作ってみよう！』のP. 42と同様です。

サンプルの音作り

サンプルに対して、ピッチを変えて再生したり、イコライザーやエフェクトをかけたり、再生のタイミング(アタック、リリース、レングス)を変えたりして、サンプルの音色や鳴り方を変えることができます。

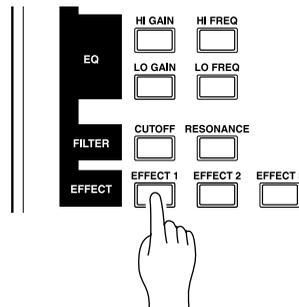
KNOB FUNCTIONボタンのうち、GROOVEグループ以外のボタンのパラメーターについては、その変化をパッドで確認することができます。シーケンサーに録音する前に、何度でも試しながら細かい音作りができます。

エフェクトを設定する

まず、[EFFECT 1]ボタンにアサインされているアンプシミュレーターエフェクトをかけましょう。アンプシミュレーターエフェクトは、ギターアンプに入力して鳴らした時のような効果が得られます。

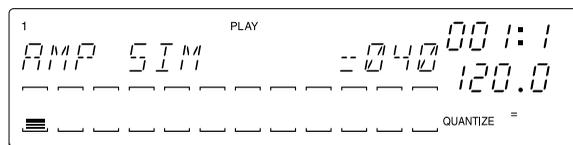
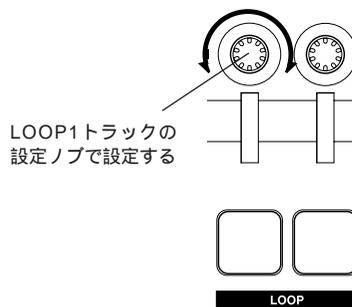
【操作手順】

1. EFFECTグループの[EFFECT 1]ボタンを押します。  
EFFECT 1に設定されているエフェクトタイプ“AMP SIM”が表示されます。



2. アンプシミュレーターエフェクトはシステムエフェクト(P. 102)なので、トラックごとにエフェクトのかかり具合を設定ノブで設定します。

LOOP1トラックの設定ノブを回して“AMP SIM=0.40”に設定します。このとき、パッドを押すとモニターすることができます。



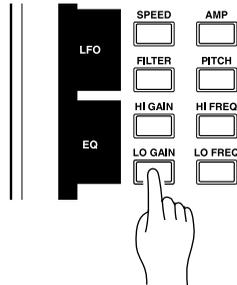
この例では、[EFFECT 1]に初期設定で設定されているアンプシミュレーターをそのまま使いましたが、43種類のエフェクトタイプから好みのエフェクトを選び、そのパラメーターを自由に設定して使うことができます。エフェクトの設定方法については、『エフェクトの設定』(P. 72)をご覧ください。

イコライザー(EQ)を設定する

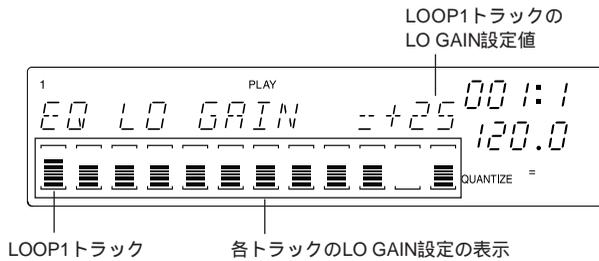
次に、EQグループの「LO GAIN」ボタン機能を使って、低域のボリュームを上げましょう。

【操作手順】

1. EQグループの「LO GAIN」ボタンを押します。



2. ディスプレイには「EQ LO GAIN =+00」と表示されます。この状態でLOOP1トラックの設定ノブを回して「EQ LO GAIN =+25」に設定します。このとき、パッドを押すとモニターすることができます。

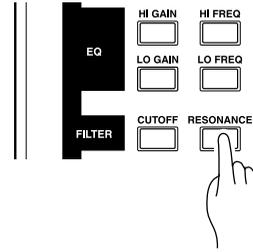


フィルターレゾナンスを設定する

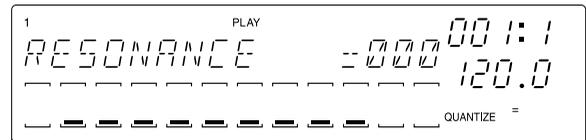
フィルターレゾナンスを上げて倍音を強調します。

【操作手順】

1. FILTERグループの「RESONANCE」ボタンを押します。



2. LOOP2トラックの設定ノブを回して「RESONANCE =000」に設定します。

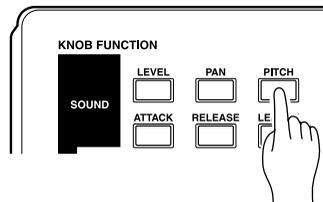


ピッチを設定する

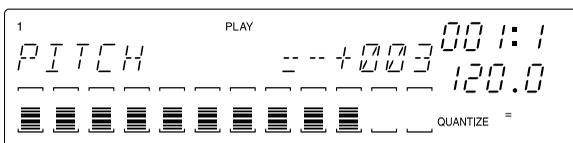
サンプルの再生ピッチ(音程)を上げます。

【操作手順】

1. SOUNDグループの「PITCH」ボタンを押します。



2. LOOP2トラックの設定ノブを回して「PITCH =+003」に設定します。



## LOOP 2トラックの作業

### サンプリング

LOOP2トラックに、付属オーディオCDのTrack 77-5 : Jumping Jaksをサンプリングします。

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは“ 22K 8BIT MONO L ”とします。

### トラックの編集(無限ループフレーズの作成)

LOOP2トラックもLOOP1トラックと同様、無限ループ再生されるトラックです。サンプルのスタート/エンドポイントを調整して、ソングに合った無限ループを作成します。

- ・ ループフレーズ作成の手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 42と同様です。

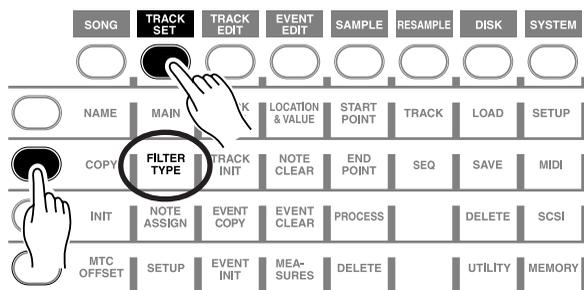
### サンプルの音作り

#### バンドパスフィルターをかける

LOOP2のサンプルにはバンドパスフィルターを使って音作りをします。FILTERグループで使うフィルターのタイプは初期設定ではローパスフィルター(LPF)に設定されているので、はじめにこれをバンドパスフィルター(BPF)に変えてから[CUTOFF]と[RESONANCE]を設定します。

#### 【操作手順】

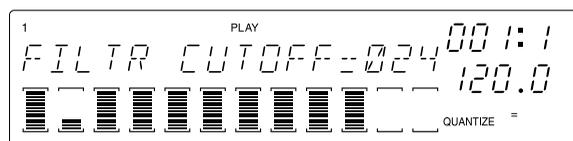
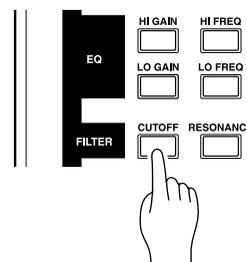
1. [TRACK SET] ボタンを押した後、上から2番目の [FILTER TYPE] ボタンを押します。



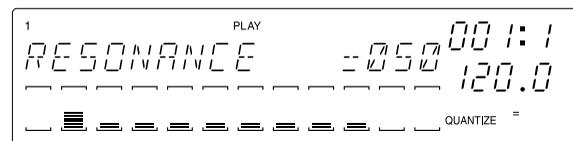
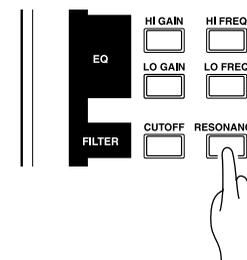
2. ディスプレイには“ FILTER TYPE=LPF (初期設定) ”と表示されます。  
データエントリーダイヤルを回して“ FILTER TYPE=BPF ”を選び、[OK] ボタンを押します。  
これでフィルタータイプにBPFが設定されました。

FILTER TYPE = BPF

3. PAD FUNCTIONのFILTERグループの[CUTOFF] ボタンを押し、LOOP2トラックの設定ノブを回して、“ FILTER CUTOFF=024 ”に設定します。



4. 続いてFILTERグループの[RESONANCE] ボタンを押し、LOOP2トラックの設定ノブを回して、“ RESONANCE =050 ”に設定します。

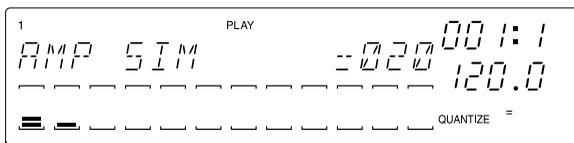


### エフェクトを設定する

LOOP2トラックのサンプルにも[EFFECT 1]ボタンにアサインされているアンプシミュレーターエフェクトをかけます。

#### 【操作手順】

1. EFFECTグループの[EFFECT 1]ボタンを押します。
2. LOOP2トラックの設定ノブを回して“AMP SIM=020”に設定します。

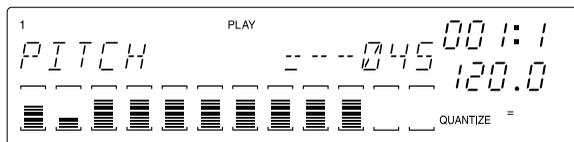


### ピッチを設定する

LOOP2トラックのサンプルはベースに使用したいので、ピッチを下げます。

#### 【操作手順】

1. SOUNDグループの[PITCH]ボタンを押します。
2. LOOP2トラックの設定ノブを回して“PITCH=-045”に設定します。



音作りしたところでシーケンサー[▶]ボタンを押して、LOOP1、LOOP2トラックをモニターしてみましょう。シーケンサーをスタートすると、LOOP1、LOOP2トラックのサンプルはともに無限ループ再生されます。

## LOOP1トラックとのマッチング

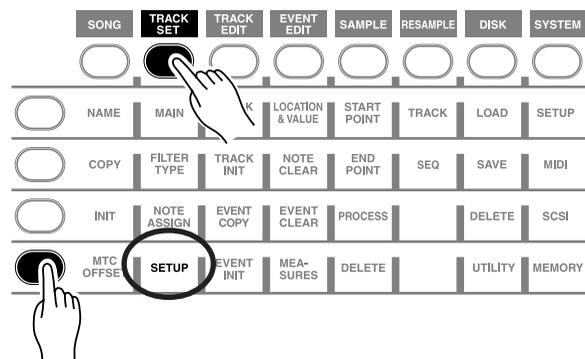
シーケンサー[▶]ボタンを押すと、LOOP1(ドラム)とLOOP2(ベース)のサンプルがそれぞれループ再生されます。ドラムとベースがマッチするように調整をします。

### ループ長の設定

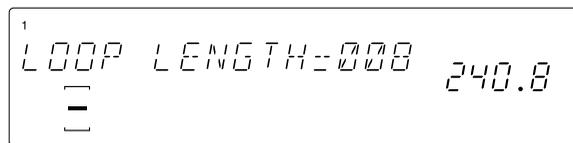
LOOP2のサンプルはベースに使うので、ループ長を長くします。たとえば1小節のサンプルを2小節のループに設定すると、1小節間の音数を、引き伸ばして2小節の間で演奏することになります。

#### 【操作手順】

1. [TRACK SET]ボタンを押した後、一番下の[SETUP]ボタンを押します。

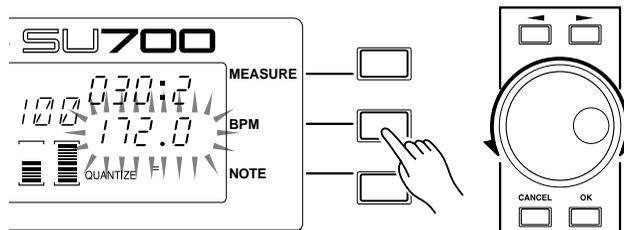


2. データエントリーダイヤルを回して“LOOP LENGTH”を選び、[OK]ボタンを押します。
3. 現在(自動的に)設定されているループ長が表示されます。データエントリーダイヤルを回して“LOOP LENGTH=008”に設定し、[OK]ボタンを押します。



### BPMの設定

シーケンサー[▶]ボタンを押して、LOOP1(ドラム)とLOOP2(ベース)のマッチングをモニターしながら、BPMを決定しましょう。[BPM]ボタンを押し、データエントリーダイヤルを回してBPMの表示を“172.0”に設定します。

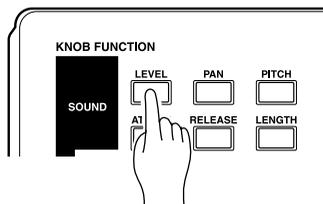


### 音量バランスの調整

LOOP1トラックとLOOP2トラックとの音量バランスを調整しましょう。

#### 【操作手順】

1. SOUNDグループの[ LEVEL ]ボタンを押します。



2. LOOP1トラックのパッドを押します。ディスプレイには、LOOP1トラックに現在設定されている音量レベルが数値表示されます。  
LOOP1トラックの設定ノブを回して“ LEVEL=127 ”に設定します。
3. 次にLOOP2トラックのパッドを押し、LOOP2トラックの設定ノブを回して“ LEVEL=046 ”に設定します。

LOOP1およびLOOP2トラックの作業は、とりあえずここまでとします。  
次にCOMPOSED LOOPトラックの作業にかかりましょう。

## COMPOSED LOOP 1 トラックの作業

### サンプリング

COMPOSED LOOP 1(以下CL1)トラックに、付属オーディオCDのTrack 75-1 : Lo Note Rezo C2をサンプリングします。

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは“ 22K 8BIT MONO L ”とします。

### サンプルの音作り

CL1トラックでは、以下の4つのパラメーターを設定します。

#### 【設定項目】

SOUNDグループ .....[ PITCH ] +042  
 FILTERグループ .....[ CUTOFF ] 110  
                                           [ RESONANCE ] 050  
 EFFECTグループ .....[ EFFECT 2 ( 1DELAY ) ] 020

PITCH、CUTOFF、RESONANCEは、LOOP1、2トラックの場合と同様の手順で設定します。

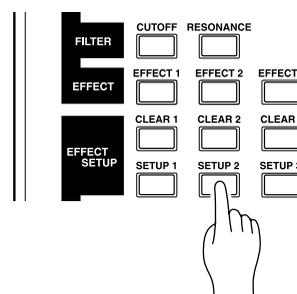
EFFECT 2は、CL1トラック用にパラメーターを変更します。

#### エフェクトパラメーターの変更

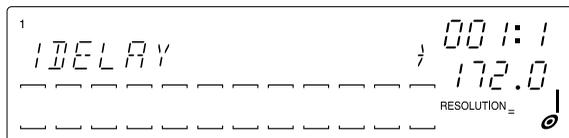
EFFECT 2には初期設定で1DELAYエフェクトが設定されています。CL1トラックでは、この1DELAYエフェクトのパラメーターを変更して使います。

#### 【操作手順】

1. EFFECT SETUPグループの[ SETUP 2 ]ボタンを押します。



2. ディスプレイにはEFFECT 2に現在選択されているエフェクトタイプ“ 1DELAY ”が表示されます。  
“ 1DELAY ”はシステムエフェクト( P. 102 )なので、すべてのトラックのメーター部にブラケット(  )が表示されます。

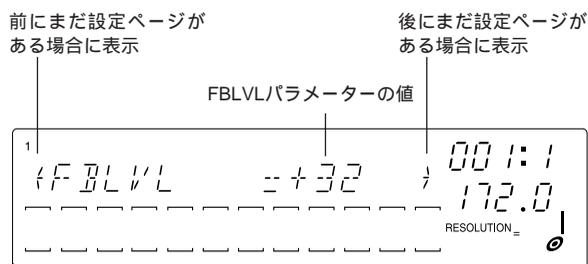


3. エフェクトには、それぞれその効果の具合を決めるいくつかの要素(パラメーター)があります。パラメーターの設定を変えることで、エフェクトの変化のスピードや深さが変わります。

カーソルボタン(◀、▶)で設定するパラメーターを表示させ、データエントリーダイアルで値を設定します。

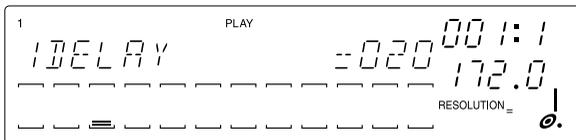
ここでは、1 DELAYのパラメーターを以下の値に設定して使用します。( \*マークのパラメーターが初期設定と異なる設定です。 )

FBLVL..... +32  
 FBHIDMP ..... 008  
 LOWGAIN ..... +00  
 HI GAIN ..... +00  
 LEVEL ..... 100  
 PAN ..... C  
 EF3 SEND ..... 030\*



- \* エフェクトのパラメーターの設定は、エフェクトに対してのもの、トラックごとに個別の設定はできません。
- \* パラメーターはエフェクトタイプによりそれぞれ異なります。各エフェクトのパラメーターについては、『エフェクトパラメーターリスト』( P. 152 )をご参照ください。

4. パラメーターをセットしたら、[ OK ] ボタンを押してトップ画面に戻ります。
5. EFFECTグループの[ EFFECT 2 ] ボタンを押します。
6. CL1トラックの設定ノブを回して" 1 DELAY=020 "に設定します。
7. 1 DELAYのディレイの変化周期( レゾリューション )をソングのBPMに合わせます。  
 [ NOTE ] ボタンを押して" RESOLUTION= "部を点滅表示させ、データエントリーダイアルを回して音符表示を に設定します。



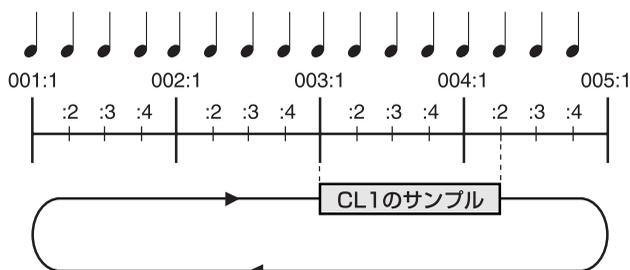
## ループ長の設定

LOOP2トラックの場合と同様の手順で、CL1トラックのサンプルのループ長を" LOOP LENGTH=016 "に設定します。

## シーケンサーへのレコーディング

CL1トラックのサンプルをシーケンサーに録音します。COMPOSED LOOPトラックのサンプルは、設定した長さ( 小節数 )でループ再生されます。

CL1トラックのサンプルは、4分音符で16拍( 4小節 )のループとし、3小節目の頭から5拍間鳴らします。( 下図 )



### 【 操作手順 】

レコーディングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 45と同様です。

1. シーケンサーの[ ◀ ] ボタンを押してソングの先頭に移動し、[ ] ボタンを押してレコーディング待機状態にします。
2. [ NOTE ] ボタンを押し、データエントリーダイアルを回して、クオンタイズを4分音符( )に設定します。
3. シーケンサーの[ ▶ ] ボタンを押してレコーディングをスタートし、タイミングを合わせて3小節目の頭( MEASURE表示の003:1 )でCL1のパッドを押さえ、5拍分押し続けながら( 004:2に変わる寸前 )パッドを離します。

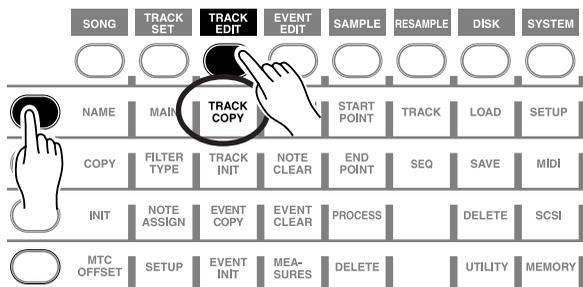
## COMPOSED LOOP2トラックの作業

### サンプリング

CL2トラックは、CL1トラックと同じサンプルを、ピッチを変えて使います。よって、CL2トラックではサンプリング作業はせず、CL1トラックのサンプルをコピーします。

#### 【操作手順】

1. [TRACK EDIT] ボタンを押した後、一番上の[TRACK COPY] ボタンを押します。



2. ディスプレイには“SOURCE TRACK”と表示されます。コピー元のCL1トラックのパッドを押し、[OK] ボタンを押します。
3. ディスプレイには“DEST, TRACK”と表示されます。コピー先のCL2トラックのパッドを押し、[OK] ボタンを押します。
4. トップ画面(下図)が表示されたらコピー完了です。



### サンプルの音作り

CL1トラックのサンプルとは、ピッチだけが違います。

#### 【設定項目】

SOUNDグループ .....[ PITCH ] +100

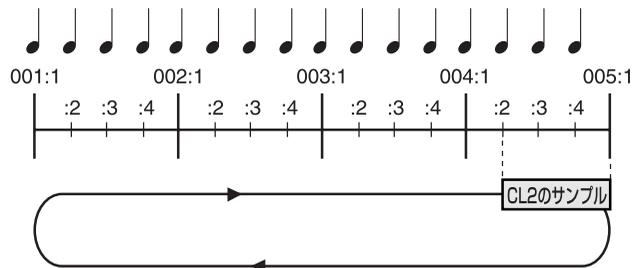
LOOP1、2トラックの場合と同様の手順で設定します。

### ループ長の設定

LOOP2トラックの場合と同様の手順で、CL2トラックのサンプルのループ長を“LOOP LENGTH=016”に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL2トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL2トラックのサンプルは、4分音符で16拍(4小節)のループとし、4小節目の2拍目から3拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、4小節目の2拍目( MEASURE表示の004:2 )でCL2のパッドを押さえ、3拍分(005:1に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## COMPOSED LOOP 3 トラックの作業

### サンプリング

COMPOSED LOOP 3(以下CL3)トラックに、付属オーディオCDのTrack 45-1 : \*Harp Gliss Downをサンプリングします。

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは「22K 8BIT MONO L」とします。

### サンプルの音作り

CL3トラックでは、以下のパラメーターを設定します。

#### 【設定項目】

SOUNDグループ .....[ PAN ] L30  
[ PITCH ] +062  
LFOグループ .....[ SPEED ] 026  
[ FILTER ] 068  
FILTERグループ .....[ CUTOFF ] 110  
[ RESONANCE ] 080  
EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 025  
[ EFFECT 2 ] 080  
[ EFFECT 3 ] 070

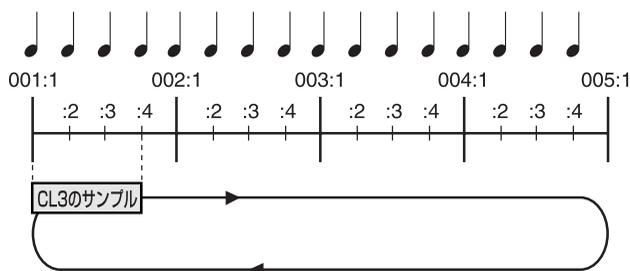
LOOP 1、2トラックの場合と同様の手順で設定します。

### ループ長の設定

LOOP 2トラックの場合と同様の手順で、CL3トラックのサンプルのループ長を「LOOP LENGTH=016」に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL3トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL3トラックのサンプルは、4分音符で16拍(4小節)のループとし、1小節目の1拍目から3拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、1小節目の1拍目(MEASURE表示の001:1)でCL3のパッドを押さえ、3拍分(001:4に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## COMPOSED LOOP 4 トラックの作業

### サンプリング

COMPOSED LOOP 4(以下CL4)トラックに、付属オーディオCDのTrack 45-13 : \*Radiatorをサンプリングします。

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは「22K 8BIT MONO L」とします。

### サンプルの音作り

CL3トラックでは、以下のパラメーターを設定します。

#### 【設定項目】

SOUNDグループ .....[ PAN ] R20  
[ PITCH ] -035  
[ ATTACK ] 077  
[ RELEASE ] 070  
LFOグループ .....[ SPEED ] 021  
[ FILTER ] 020  
[ PITCH ] 100  
FILTERグループ .....フィルタータイプ : BPF  
[ CUTOFF ] 082  
[ RESONANCE ] 122  
EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 010  
[ EFFECT 2 ] 042  
[ EFFECT 3 ] 070

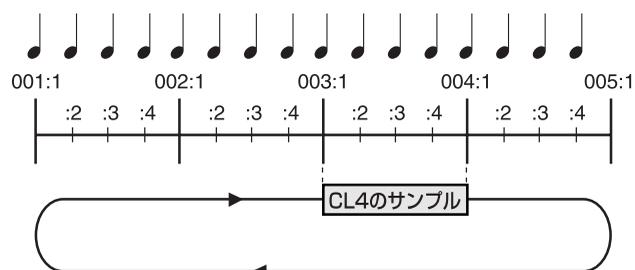
LOOP 1、2トラックの場合と同様の手順で設定します。

### ループ長の設定

LOOP 2トラックの場合と同様の手順で、CL4トラックのサンプルのループ長を「LOOP LENGTH=032」に設定します。

### シーケンサーへのレコーディング

CL4トラックのサンプルをシーケンサーにレコーディングします。CL4トラックのサンプルは、4分音符で32拍(8小節)のループとし、3小節目の1拍目から4拍間鳴らします。(下図)



CL1トラックの場合と同様の手順でレコーディングを開始し、3小節目の1拍目(MEASURE表示の003:1)でCL4のパッドを押さえ、4拍分(004:1に変わる寸前まで)押し続けたらパッドを離します。

## FREEトラックの作業

FREEトラックのシーケンサーへのレコーディングは後でまとめてやります。まずFREE1～4トラックのサンプリングと音作りをしましょう

\* FREEトラックはループしませんので、LOOPトラック、COMPOSED LOOPトラックのようなループ長の設定はありません。

## サンプリング

LOOP1トラックの場合と同様の手順で、付属オーディオCDから以下のソースをFREE1～4トラックにサンプリングします。

FREE1トラック ....Track 64-1 : \*Japaneez Rev  
 FREE2トラック ....Track 58-10 : \*Dance Hall  
 FREE3トラック ....Track 9-1 : Hooper Looper A-88 bpm  
 FREE4トラック ....Track 5-6 : Dry Relaxed Loop-97 bpm

- ・ サンプリングの手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 40と同様です。
- ・ サンプリングのグレードは「22K 8BIT MONO L」とします。

## サンプルの音作り

それぞれ、以下のパラメーターを設定します。

\* FREE1～4トラックのサンプルは、ソングの中でパラメーターのセッティングを変えた2タイプの音色を切り替えて使いますが、まずソングのセクションA/B/E部で使う音色タイプA用の音作りをします。

### 【設定項目】

- ・ FREE1トラック
  - SOUNDグループ .....[ PITCH ] +24
  - FILTERグループ .....[ CUTOFF ] 068
  - [ RESONANCE ] 070
  - EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 005
  - [ EFFECT 2 ] 080
  - [ EFFECT 3 ] 065
- ・ FREE2トラック
  - SOUNDグループ .....[ PITCH ] +005
  - [ RELEASE ] 088
  - EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 041
  - [ EFFECT 3 ] 050
- ・ FREE3トラック
  - SOUNDグループ .....[ PITCH ] +006
  - [ RELEASE ] 086
  - LFOグループ .....[ SPEED ] 003
  - [ FILTER ] 085
  - FILTERグループ .....[ CUTOFF ] 115
  - [ RESONANCE ] 070
  - EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 075
  - [ EFFECT 3 ] 050

- ・ FREE4トラック
  - SOUNDグループ .....[ PITCH ] -038
  - [ RELEASE ] 065
  - LFOグループ .....[ SPEED ] 005
  - [ FILTER ] 036
  - EQグループ .....[ HI GAIN ] +40
  - FILTERグループ .....[ CUTOFF ] 122
  - [ RESONANCE ] 042
  - EFFECTグループ .....[ EFFECT 1 ] 080
  - [ EFFECT 3 ] 050

## トラック間のミキシング

サンプルが全部そろったところで、トラック間のミキシング(音量バランスの調整)をします。

### 【操作手順】

1. PAD FUNCTION の[ ON/MUTE ]ボタンを押した後、MASTERトラックのパッドを2回押して、全トラックのミュートを解除(全トラック発音する状態)します。
2. PAD FUNCTION の[ PLAY ]ボタンを押した後、SOUNDグループの[ LEVEL ]ボタンを押します。
3. シーケンサーの[ ▶ ]ボタンを押し、LOOP1/2およびCOMPOSED LOOP1/2/3/4トラックをループ再生させます。
4. LOOP1/2およびCOMPOSED LOOP1/2/3/4トラックの、それぞれの設定ノブを回して音量を調整します。
5. LOOP、COMPOSED LOOPトラックのループ再生を聴きながら、FREE1～4トラックの各パッドを叩いて、それぞれの音量を設定ノブで調整します。
6. 全体の音量はMASTERトラックの設定ノブで調整します。  
 \* パネル右上のMASTER VOLUMEでも全体の音量を調整できますが、このツマミの設定はソングに記録されません。MASTERトラックの設定ノブ情報はソングに記録できます。

【参考：完成見本( CD収録 )のLEVELセッティングデータ】  
 メインB部( 0041:1 ~ 056:4 )の設定

LOOP1 .....	127
LOOP2 .....	046
COMPOSED LOOP1 .....	078
COMPOSED LOOP2 .....	078
COMPOSED LOOP3 .....	035
COMPOSED LOOP4 .....	022
FREE1 .....	110
FREE2 .....	079
FREE3 .....	063
FREE4 .....	110
MASTER .....	127

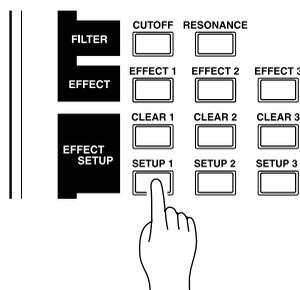
## エフェクトの設定

SU700では[EFFECT 1]~[EFFECT 3]の3つのボタンに、それぞれどんなエフェクトタイプをアサインするかを設定した上で、トラックごとにそれら3つのエフェクトをどのようにかけるかを設定します。

### 【操作手順】

- エフェクトタイプとエフェクトのかかり具合の設定

- EFFECT SETUPグループの[SETUP 1] [または [SETUP 2] [SETUP 3] ボタンを押します。



- ディスプレイには現在選択されているエフェクトタイプが表示されます。

データエントリーダイヤルを回して、エフェクトタイプを選びます。

\* 設定できるエフェクトタイプとその効果については、『エフェクトタイプリスト』（P. 151）をご参照ください。

- エフェクトのタイプには、回路との接続の違いによりシステムエフェクトとインサクションエフェクトの2種類があります（EFFECTグループ：P. 102）。

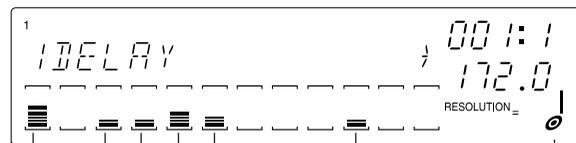
- システムエフェクトの場合は、すべてのトラックのメーター部にブラケット（)が表示されます。エフェクトを設定したいトラックの設定ノブを回して、エフェクトのかかり具合を設定します。パッドを叩いてエフェクトのかかった音をモニターすることができます。

\* 各トラックのエフェクトのかかり具合は、EFFECTグループの[EFFECT 1]~[EFFECT 3]ボタンを押したときに設定することもできます。その場合は、ディスプレイで設定値を確認することができます。

\* デレイのように周期的に変化するエフェクトを選んだ場合は、ディスプレイのNOTE部に“RESOLUTION=”が表示されます。ここに設定した音符単位で、エフェクトの変化の周期（レゾリューション）をコントロールすることができます。

この“RESOLUTION=”の設定は、手順6で行います。

### システムエフェクト(1DELAY)を選んだ場合の表示例



各トラックの1DELAYエフェクトのかかり具合を表示

エフェクトの変化のレゾリューション

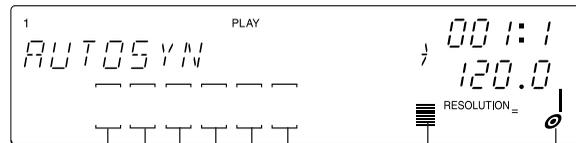
- インサクションエフェクトの場合は、接続されているトラックのメーター部にのみブラケット（)が表示されます。パッドを押してブラケットを表示させたトラックのサンプルにのみエフェクトがかかります。エフェクトのかかり具合は、MASTERトラックの設定ノブで設定します。トラック（サンプル）ごとには設定できません。パッドを叩いてエフェクトのかかった音をモニターすることができます。

\* エフェクトのかかり具合は、EFFECTグループの[EFFECT 1]~[EFFECT 3]ボタンを押したときにMASTERの設定ノブで設定することもできます。その場合は、ディスプレイで設定値を確認することができます。

\* AUDIO INTトラックにもエフェクトをかけることができます。

\* フランジャーのように周期的に変化するエフェクトを選んだ場合は、ディスプレイのNOTE部に“RESOLUTION=”が表示されます。ここに設定した音符単位で、エフェクトの変化の周期（レゾリューション）をコントロールすることができます。この“RESOLUTION=”の設定は、手順6で行います。

### インサクションエフェクト(AUTOSYN)を選んだ場合の表示



AUTOSYNエフェクトをかけるトラックを表示

AUTOSYNエフェクトのかかり具合を表示

エフェクトの変化のレゾリューション

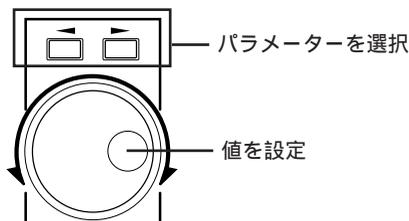
・エフェクトパラメーターの設定

3. エフェクトには、それぞれその効果の具合を決めるいくつかの要素(パラメーター)があります。パラメーターの設定を変えることで、エフェクトの変化のスピードや深さが変わります。

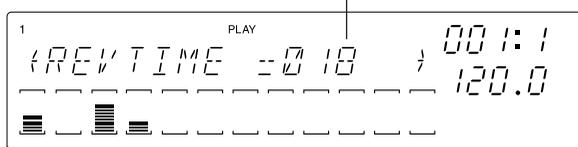
カーソルボタン(◀、▶)で設定するパラメーターを表示させ、データエントリーダイヤルで値を設定します。

\* 各エフェクトのそれぞれのパラメーターについては、『エフェクトパラメーターリスト』(P. 152)をご参照ください。

\* エフェクトタイプを変更すると、そのエフェクトのパラメーターが初期化されます。



REVTIMEパラメーターの値



4. パラメーターをセットしたら、[OK] ボタンを押してトップ画面に戻ります。

・エフェクトのかかり具合と変化周期の設定

5. EFFECTグループの[EFFECT 1]~[EFFECT 3] ボタンを押すと、それぞれに設定されているエフェクトタイプが表示されます。

・ システムエフェクトの場合は、すべてのトラックに対して設定されているエフェクトをかけることができます。エフェクトをかけたいトラックの設定ノブを回して、エフェクトのかかり具合を設定します。パッドを叩いてエフェクトのかかった音をモニターすることができます。

・ インサージョンエフェクトの場合は、手順2で接続したトラックに対してのみエフェクトをかけることができます。

エフェクトのかかり具合は、MASTERトラックの設定ノブで調整します。トラック(サンプル)ごとには設定できません。パッドを叩いてエフェクトのかかった音をモニターすることができます。

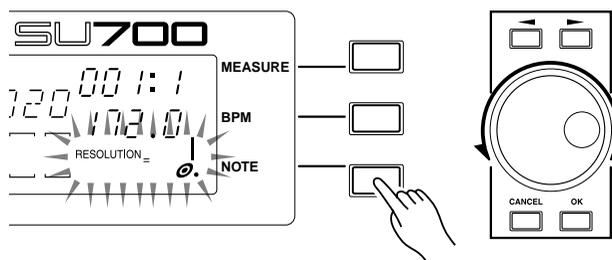
\* EFFECTグループの[EFFECT 1]~[EFFECT 3] ボタンで表示される画面では、エフェクトタイプの選択およびパラメーターの変更はできません。

この画面では、EFFECT 1~3の3台の外部エフェクターに対する、各トラックの送り出しレベルを設定していると考えてください。

\* EFFECT SETUPグループの[CLEAR 1]~[CLEAR 3] ボタンを使うと、それぞれのEFFECTに設定されている各トラックのエフェクトSEND量がすべて0になります。(エフェクトクリア1/2/3:P. 103)

6. 変化周期(レゾリューション)を設定できるエフェクトタイプが選ばれている場合は、ディスプレイのNOTE部に"RESOLUTION="が表示されます。

[NOTE] ボタンを押して"RESOLUTION="部を点滅表示させ、データエントリーダイヤルを回して音符表示を設定します。



## ソングの組み立て

これでトラックバンク1の10個のパッド(トラック)にサンプルが用意できました。

前項『自分でソングを作ってみよう!』では、2つのバンクを切り替えることでFREE1~4トラックで合計8つの音色のサンプルを鳴らしましたが、今回は1バンク4つのサンプルだけを使用します。音作り(設定ノブ情報)の異なる2種類の設定をシーンボタンにメモリーし、ソング中でシーンを切り替えることで合計8つの音色のサンプルを使用します。また、各トラックのミュート設定についても、イントロ部、セクション部、エンディング部などのブロックによって、設定を変えて使います。

これらサンプルの音作り(設定ノブ情報)の設定とミュート設定は、シーンボタン[ TOP ] [ A ]-[ G ]にメモリーすることができます。そしてシーンボタンの切り替え情報をシーケンサーにレコーディングすることで、ソング再生時にシーンを自動的にチェンジさせます。

## シーン切り替えの構成を決める

ソングの中でトラックのミュート設定が変わる場所とサンプルの音色(ノブ設定)が変わる場所に合わせて、8つのシーンボタンの登録内容を以下のように割り当てました。(ソングの展開:P. 62をご参照ください。)

MEASURE	ソングブロック	トラックのミュート設定 *1								FREE1~4トラックの音色タイプ *2	シーンボタンの割り当て		
		LOOP		C. LOOP				FREE					
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4		
001:1 : : :	イントロA	x	x	x	x	x	x					音色タイプB	[ TOP ]
009:1 : : :	イントロB	x	x			x	x					音色タイプB	[ A ]
023:1 : : :	ブレイク	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	音色タイプA	[ B ]
025:1 : : :	セクションA					x	x					音色タイプA	[ C ]
041:1 : : :	セクションB											音色タイプA	[ D ]
057:1 : : :	セクションC	x	x									音色タイプB	[ E ]
071:1 : : :	セクションD	x	x	x	x							音色タイプB	[ F ]
073:1 : : :	セクションE											音色タイプA	[ D ]
105:1 : : :	エンディングA	x	x			x	x					音色タイプB	[ A ]
121:1 : : :	エンディングB	x	x	x	x	x	x					音色タイプB	[ G ]
130:1													

\*1: はミュートオフ(発音するトラック)、xはミュートオン(発音しないトラック)を表します。

\*2: 71ページまでの工程で作成した、FREE1~4トラックのサンプルを音色タイプAとします。音色タイプBについては、後の工程で新たに設定し、シーンボタンに登録します。

## 音色タイプAを使う設定をシーンボタンにストアする

まず、FREE1～4の音色タイプAを使用するソングブロックから先にシーンボタンに登録していきましょう。

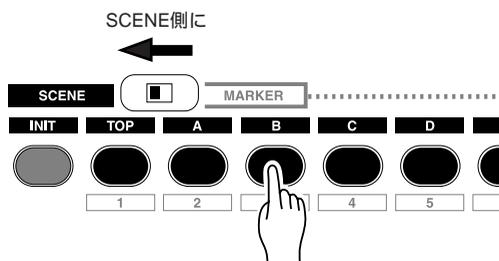
セクションA部 = シーンボタン [ C ]

CL3, 4トラックのみをミュートし、シーンボタン [ C ]に登録 (ストア) します。

LOOP		C. LOOP			FREE				
1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
					x	x			

### 【操作手順】

- PAD FUNCTION の [ ON/MUTE ] ボタンを押します。
  - CL3, 4トラックのパッドを押して、ミュートを設定 (発音しない) します。
  - PAD FUNCTION の [ PLAY ] ボタンを押します。
- これでミュート設定はできました。FREE1～4トラックは現在音色タイプAに設定されていますので、この状態をシーンボタン [ B ]に登録します。
- [ SCENE/MARKER ] スイッチをSCENE側にセットします。
  - ディスプレイに“ SCENE STORED ”と表示されるまで [ B ] ボタンを押し続けます。



SCENE STORED

- [ B ] ボタンから指を離し、ストア完了です。

以下のソングブロックについても、同様の手順でそれぞれのシーンボタンに登録 (ストア) します。

セクションB部 & E部 = シーンボタン [ D ]

全トラックをミュート解除 (発音する) し、シーンボタン [ D ]にストアします。

\* PAD FUNCTION の [ ON/MUTE ] ボタンを押した状態でMASTERトラックのパッドを押すと、全トラックをミュート/ミュート解除することができます。

ブレイク部 = シーンボタン [ B ]

全トラックをミュート (発音しない) し、シーンボタン [ B ]にストアします。

## 音色タイプBを使う設定をシーンボタンにストアする

FREE1～4トラックの音作りをして音色タイプBを作り、音色タイプBを使用するソングブロックをシーンボタンに登録していきましょう。

サンプルの音作り (音色タイプB)

現在のFREE1～4トラックのサンプル (音色タイプA) の以下のパラメーターを変更し、音色タイプBを作ります。

【設定項目】 \* 音色タイプAと異なる設定のみ

- FREE1トラック
  - SOUNDグループ ..... [ LEVEL ] 080
  - [ PITCH ] -096
  - [ ATTACK ] 083
  - [ RELEASE ] 086
  - LFOグループ ..... [ SPEED ] 005
  - [ FILTER ] 012
  - [ PITCH ] 035
  - EQグループ ..... [ HI GAIN ] -30
  - [ LO GAIN ] +55
  - [ LO FREQ ] 160
  - FILTERグループ ..... [ CUTOFF ] 112
  - [ RESONANCE ] 025
  - EFFECTグループ ..... [ EFFECT 2 ] 085
  - [ EFFECT 3 ] 085
- FREE2トラック
  - SOUNDグループ ..... [ LEVEL ] 037
  - EFFECTグループ ..... [ EFFECT 1 ] 020
  - [ EFFECT 2 ] 110
  - [ EFFECT 3 ] 100
- FREE3トラック
  - SOUNDグループ ..... [ LEVEL ] 080
  - [ PAN ] L57
  - [ ATTACK ] 099
  - LFOグループ ..... [ PITCH ] 116
  - FILTERグループ ..... [ RESONANCE ] 078
  - EFFECTグループ ..... [ EFFECT 1 ] 000
  - [ EFFECT 2 ] 110
  - [ EFFECT 3 ] 100
- FREE4トラック
  - SOUNDグループ ..... [ LEVEL ] 082
  - [ PAN ] R57
  - [ ATTACK ] 097
  - LFOグループ ..... [ SPEED ] 010
  - EQグループ ..... [ HI GAIN ] +60
  - [ LO GAIN ] -64
  - [ LO FREQ ] 200
  - FILTERグループ ..... [ RESONANCE ] 075
  - EFFECTグループ ..... [ EFFECT 1 ] 000
  - [ EFFECT 2 ] 120
  - [ EFFECT 3 ] 120

では、FREE1～4の音色タイプBを使用するソングブロックの設定をシーンボタンに登録していきましょう。

\*この段階では、音色タイプBの設定はまだ登録されていませんので、以下の操作の前に設定ノブを動かしたりシーンボタンを押さないでください。

イントロA部 = シーンボタン[ TOP ]

エンディングB部 = シーンボタン[ G ]

音色タイプAの場合と同様の手順により、FREE1～4トラック以外をミュートし、シーンボタン[ TOP ]に登録(ストア)します。

同じ内容の設定をシーンボタン[ G ]にも登録(ストア)します。

\*[ TOP ]ボタンの設定は、シーケンスデータに録音しなくてもソングの先頭に自動的に書き込まれ、ソングを最初からスタートすると必ず[ TOP ]の設定でスタートします。

このよう[ TOP ]は特別なシーンなので、同じ内容でも別のシーンボタンに登録しておきます。

イントロB部/エンディングA部 = シーンボタン[ A ]

イントロB部とエンディングA部は同じ設定を使います。

音色タイプAの場合と同様の手順により、LOOP1, 2トラックとCL3, 4トラックをミュートし、シーンボタン[ A ]に登録(ストア)します。

セクションC部 = シーンボタン[ E ]

音色タイプAの場合と同様の手順により、LOOP1, 2トラックのみをミュートし、シーンボタン[ E ]に登録(ストア)します。

セクションD部 = シーンボタン[ F ]

音色タイプAの場合と同様の手順により、LOOP1, 2トラックとCL1, 2トラックをミュートし、シーンボタン[ F ]に登録(ストア)します。

### シーンボタンのリコールを シーケンサーに録音する

それでは、登録したシーンボタンの切り替え情報をシーケンサーに録音していきましょう。

ボタンを押すタイミングを合わせやすくするために、メトロノームを鳴らす設定にして録音することをおすすめします。( P. 137 )

#### 【操作手順】

1. シーケンサーの[ ◀ ]ボタンを押してソングの先頭に移動し、[ ]ボタンを押して録音待機状態にします。ディスプレイの上部に「REC」が点灯します。  
\* NOTE表示部が「QUANTIZE=」表示になりますが、シーンボタンの録音時にはクオンタイズは効きません。

2. シーケンサーの[ ▶ ]ボタンを押すと録音がスタートします。ソングは自動的に[ TOP ]ボタンの設定になります。

3. MEASURE表示が008:4から009:1に切り替わるタイミングでシーンボタン[ A ]を押します。

以下、同様に下表のMEASURE位置にシーンボタンの切り替え情報を録音していきます。

\*シーンの録音の場合[ UNDO/REDO ]ボタンは有効です。

\*シーンイベントの削除は、イベントエディットグループのロケーション&バリューで行うことができます。( P. 115 )

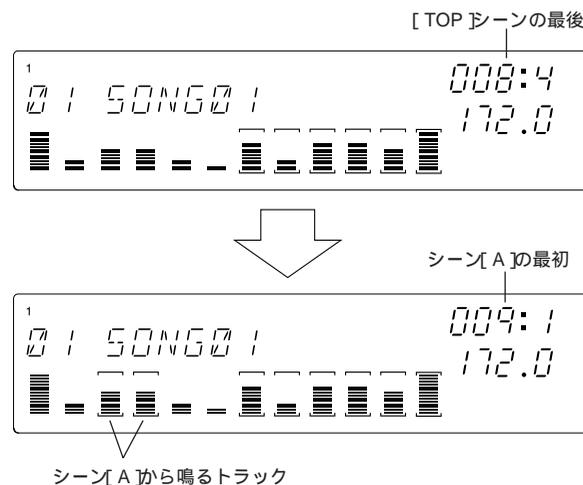
023:1	.....	シーンボタン[ B ]
025:1	.....	シーンボタン[ C ]
041:1	.....	シーンボタン[ D ]
057:1	.....	シーンボタン[ E ]
071:1	.....	シーンボタン[ F ]
073:1	.....	シーンボタン[ D ]
105:1	.....	シーンボタン[ A ]
121:1	.....	シーンボタン[ G ]

\*シーンをリコールするタイミングによっては、小節頭に音が残ったり小節頭が欠けたりします。そのような場合は、アンドゥ/リドゥ機能( P. 88 )やイベントクリア( EVENT EDIT/EVENT CLEAR: P. 116 )などを使って、シーンのリコールのデータを修正します。

小節の頭が欠けないようにするには、♪位手前でリコールするのがコツです。

4. シーケンサー[ ]ボタンを押して録音をストップします。シーケンサー[ ◀ ]ボタンを押してソングの先頭まで戻り、[ ▶ ]ボタンを押してソングを聴いてみましょう。シーンチェンジを録音した位置にくと、自動的にトラックのミュート設定が変わりFREE1～4トラックのパッドを押したときの音色(再生されるサンプル)が変わります。

#### [ TOP ]シーンからシーン[ A ]へのチェンジ



## FREEトラックの レコーディング

それでは、ソングの全体の形ができたところで、最後にFREE1~4トラックの情報をシーケンサーにレコーディングしましょう。

### イントロA, B部のレコーディング

イントロA, B部で使用するFREE1トラックサンプルは、16小節以上鳴り続ける長いサンプルです。

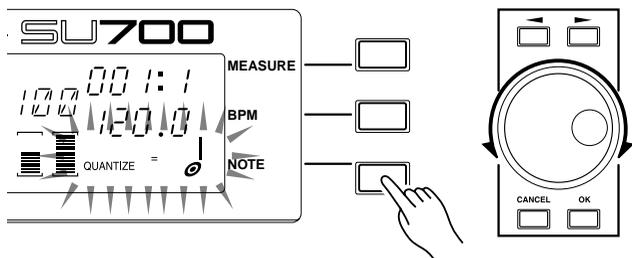
ソングの頭(001:1)からレコーディングするので、あらかじめカウントダウンを2または1に設定しておきましょう。(SYSTEM/SETUP/COUNTDOWN : P. 138)

FREE2, 3, 4はリボンコントローラーのスクラッチを使って、効果音の様なサウンドで好きな位置にレコーディングします。

#### 【操作手順】

##### ・FREE1トラックのレコーディング

1. シーケンサーの[◀]ボタンを押してソングの先頭に移動し、[ ]ボタンを押してレコーディング待機状態にします。ディスプレイの上部に“REC”が点灯します。
2. [NOTE]ボタンを押し、データエントリーダイヤルを回して、クオンタイズ(P. 95)を4分音符(♩)に設定します。



3. シーケンサーの[▶]ボタンを押すとレコーディングがスタートします。

MEASURE表示が001:1の位置でFREE1トラックのパッドを押さえ、そのまま023:1まで押し続けます。

\* FREEトラックのレコーディングに[UNDO/REDO]ボタンは有効です。

##### ・FREE2, 3, 4トラックのレコーディング

操作の手順は、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 54と同様です。

### セクション部、エンディング部の レコーディング

以下、セクションA~E部およびエンディングA, B部のレコーディングについては、前項『自分でソングを作ってみよう!』のP. 55と同様です。P. 55以降をご覧になり、レコーディングを完了してください。

#### FREEトラックのレコーディングが終了したら ソングの完成です。

- ・ソングを再生し、全体の音量バランスや細かい手直しをしましょう。( P. 56)
- ・完成したソングにはオリジナルのソングネームを付けることができます。( P. 57)
- ・ソングはフロッピーディスクなどに保存しましょう。( P. 58)

## ノートタイミングチャート

付属オーディオCD(SU700 Sampling Audio)のTrack 93に入っているSU700入門編用ソングの完成見本の、シーンチェンジのタイミングとFREE1～4トラックのパッドオン/オフ(ノートオン/オフ)タイミングです。

シーン: ●  
 ノート: ■ = = = =  
 スクラッチ: = = = =

	1		2		3		4		5		6		7		8		
SCENE	(TOP)																
FREE1	■ = = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE2	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE3	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE4	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =

	9		10		11		12		13		14		15		16		
SCENE																	
FREE1	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE2	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE3	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE4	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =

	17		18		19		20		21		22		23		24		
SCENE																	
FREE1	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	■ = = = =	= = = =
FREE2	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE3	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE4	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =

	25		26		27		28		29		30		31		32		
SCENE																	
FREE1	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE2																■ = = = =	= = = =
FREE3							■ = = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE4																	■ = = = =

	33		34		35		36		37		38		39		40		
SCENE																	
FREE1																	■ = = = =
FREE2																	■ = = = =
FREE3							■ = = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE4															■ = = = =	■ = = = =	= = = =

	41		42		43		44		45		46		47		48		
SCENE																	
FREE1	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE2															■ = = = =	= = = =	= = = =
FREE3							■ = = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE4																	■ = = = =

	49		50		51		52		53		54		55		56		
SCENE																	
FREE1																	
FREE2																	
FREE3																	
FREE4															■ = = = =	■ = = = =	= = = =

	57		58		59		60		61		62		63		64		
SCENE																	
FREE1	■ = = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =	= = = =
FREE2	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE3	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =
FREE4	= = (自由にスクラッチ)	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =

	65			66			67			68			69			70			71			72			
SCENE																									
FREE1	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	■	=
FREE2	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE3	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE4	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=

	73			74			75			76			77			78			79			80				
SCENE																										
FREE1	=	=	=	=	=	=																				
FREE2																										
FREE3										■	=	=	=	=										■	=	
FREE4																									■	=

	81			82			83			84			85			86			87			88								
SCENE																														
FREE1																									■	=				
FREE2																														
FREE3										■	=	=	=	=																
FREE4	=																								■	=	■	=	=	=

	89			90			91			92			93			94			95			96			
SCENE																									
FREE1	=	=	=	=	=	=																			
FREE2																									
FREE3										■	=	=	=	=											
FREE4																									

	97			98			99			100			101			102			103			104		
SCENE																								
FREE1																								
FREE2																								
FREE3										■	=	=	=	=										
FREE4																								

	105			106			107			108			109			110			111			112		
SCENE																								
FREE1	■	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE2																								
FREE3																								
FREE4																								

	113			114			115			116			117			118			119			120		
SCENE																								
FREE1	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE2	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE3	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE4	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=

	121			122			123			124			125			126			127			128		
SCENE																								
FREE1	■	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE2	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE3	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
FREE4	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=

	129			130					
SCENE									
FREE1									
FREE2	=	=	=	=					
FREE3	=	=	=	=					
FREE4	=	=	=	=					

**MEMO**

# リファレンス編

この章では、SU700の各機能について、その詳細と設定手順を解説します。

## コントロールパネル ..... 82

トラック、パッド、設定ノブ .....	83
[ MEASURE ] [ BPM ] [ BPM COUNTER ] [ NOTE ] ボタン .....	87
シーケンサー コントロール ボタン .....	88
[ UNDO/REDO ] [ アンドゥー/リドゥー ] ボタン .....	88
SAMPLING [ STANDBY/START/STOP ] ボタン、 ANALOG LEVEL ボリューム .....	88
[ ◀ ] [ ▶ ] [ CANCEL ] [ OK ] ボタン、 データエントリーダイアル .....	89
MASTER VOLUME ツマミ .....	89
シーン/マーカーボタン .....	90
リボンコントローラー .....	92

## ノブファンクションボタン ..... 94

### ノブファンクションブロック

SOUND (サウンド) グループ .....	95
GROOVE (グループ) グループ .....	97
LFQ (エルエフオー) グループ .....	99
EQ (イコライザー) グループ .....	100
FILTER (フィルター) グループ .....	101
EFFECT (エフェクト) グループ .....	102

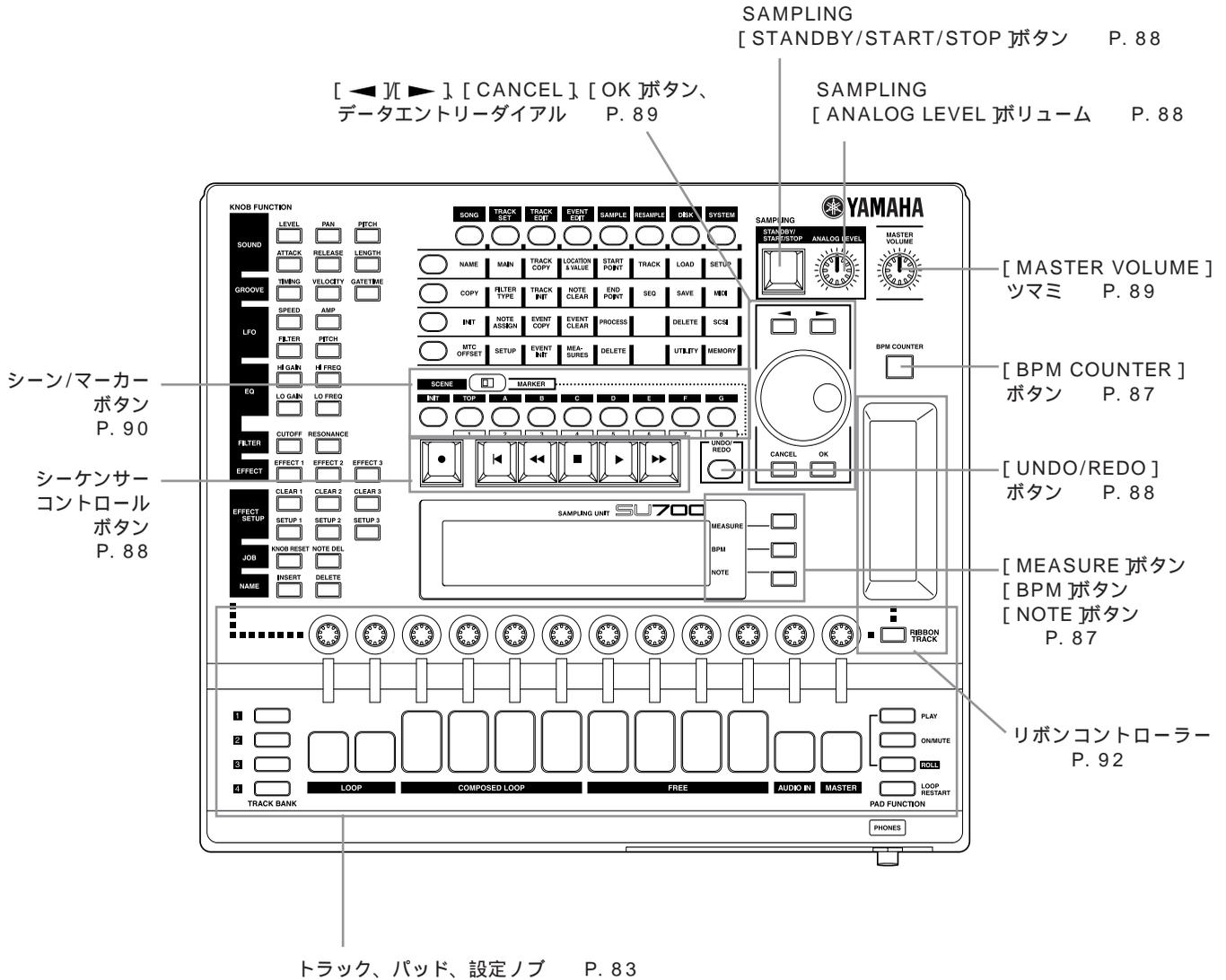
### エディットボタンブロック

EFFECT SETUP (エフェクトセットアップ) グループ ....	103
JOB (ジョブ) グループ .....	103
NAME (ネーム) グループ .....	104

## メニューコマンドボタン ..... 105

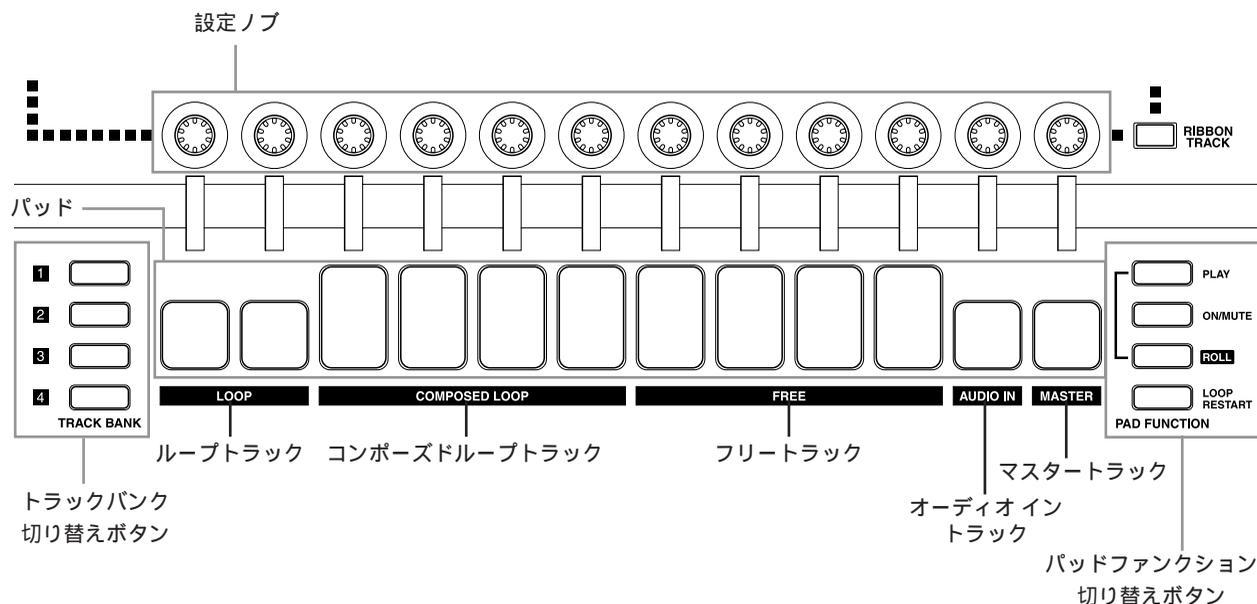
SONG (ソング) グループ .....	106
TRACK SET (トラックセッティング) グループ .....	107
TRACK EDIT (トラックエディット) グループ .....	112
EVENT EDIT (イベントエディット) グループ .....	114
SAMPLE (サンプル) グループ .....	119
RESAMPLE (リサンプル) グループ .....	124
DISK (ディスク) グループ .....	127
SYSTEM (システム) グループ .....	137

# コントロールパネル



## トラック、パッド、設定ノブ

SU700には、サンプリングした波形データ(サンプル)を録音しておくトラックが40用意されています。さらに、録音用トラックは持ちませんが、ANALOG INPUT端子からの外部入力をコントロールするオーディオイントラック(AUDIO IN)と、最終出力をコントロールするマスタートラック(MASTER)を持っています。これら合計42のトラックは、それぞれに対応したパッド+設定ノブによりコントロールされます。トラックは、機能の違いにより下図のように5つのタイプに分けられます。それぞれの機能や特長を理解することが、効率良くソングを作成するためのポイントです。



### ループトラック(LOOP)

1バンクにつき2つのトラックを持っています。4つのトラックバンクを切り替えることで、合計8つのトラックを使用することができます。

#### トラックの特長

- このトラックにサンプリングされたサンプルは、シーケンサーで自動的に無限ループ再生\*されます。
  - \* 無限ループ再生: サンプルデータの最初(スタートポイント)から最後(エンドポイント)までをくり返し再生することをループ再生といいます。また、シーケンサーをスタートしてからストップするまでの間ループ再生し続けることを「無限ループ再生」といいます。
- 音楽CDやフレーズ集CDなどからフレーズサンプリングするのに適しています。
- サンプリングされたフレーズは、そのサンプルのスタート・エンドポイント間の長さから、BPM(テンポ)と小節の長さを自動的に算出し、リズムマシンで作成したフレーズデータのように扱うことができるようになります。( P. 18 )  
割り出された小節の長さは、後から変更することができます。( P. 110 )
- アナログレコードの回転数を変えたときのようにBPMが変わるとピッチ(音程)が上下するか、反対にBPMが変わってもピッチが変わらないようにするかを選択することができます。( P. 109 )

### パッドの機能

トラックバンク切り替えボタンで選択されているバンクについて有効となります。

パッドの機能は、パッドファンクション切り替えボタンで選択します。電源オン時にはPLAYに設定されています。

トラックごとに、パッドの機能をあらかじめ決めておくこともできます。( TRACK SET/MAIN P. 107 )

- PLAY( プレイ )
  - 通常の設定です。パッドを押さえると、そのトラックのサンプルをスタートポイントから再生開始します。パッドを押さえている間、サンプルをループ再生します。パッドから指を離すと再生を停止します。
  - [ PLAY ] ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分に「QUANTIZE=」と表示され、レコーディング時のインプットクオンタイズを設定することができます。(インプットクオンタイズ P. 95)
- ON/MUTE( オン/ミュート )
  - ミキサーのミュートと同様の機能で、トラックのミュート状態/ミュート解除を設定します。
  - パッドを押さえるとミュート状態になり、ディスプレイのトラック表示のブラケット(  )表示が消えます。
  - ミュート状態でパッドを押さえるとミュートが解除され、ディスプレイにブラケットが表示されます。

ミュート状態にしておくと、パッドファンクション=PLAYの状態ではパッドを押しても再生音は出力されません。また、ミュートが解除されているLOOPトラックおよびCOMPOSED LOOPトラックは、ソングを再生した際、すべて無限ループ再生されません。

\* ミュート状態では、そのトラックの出力レベルを0にしています。

- ・ ROLL( ロール )  
ソングを再生中にこの [ ROLL ] ボタンを押しながらパッドを押さえると、パッドを押さえている間、自動的にノートオン/オフを繰り返します。  
連打するタイミングは、[ ROLL ] ボタンを押している間ディスプレイのNOTE部分に表示される“ RESOLUTION= ”で設定します。( RESOLUTION P. 97 )  
\* パッドを押さえることで再生中のサンプルが消され、ロールの音だけが鳴ります。
- ・ LOOP RESTART( ループリスタート )  
ソングで無限ループ再生しているサンプルに対して、パッドを押したタイミングで強制的にサンプルを先頭 ( スタートポイント ) から再生させることができます。  
[ LOOP RESTART ] ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分が“ QUANTIZE= ”表示となり、リスタートするタイミングをレコーディングするときのクオンタイズを設定することができます。( インプットクオンタイズ P. 95 )  
LOOP RESTARTの状態にして、無限ループ再生しているトラックのパッドを押さえることで設定します。

#### 設定ノブの機能

ノブファンクションブロックの中から目的のパラメーターのボタンを押して設定ノブを回すことにより、パラメーターをコントロールすることができます。  
電源オン時はサンプルの再生レベル [ LEVEL ] ボタン 設定が選ばれています。  
トラックごとに、トップ画面での設定ノブの機能をあらかじめ決めておくこともできます。( TRACK SET/MAIN P. 107 )

### コンポーズドループトラック( COMPOSED LOOP )

1バンクにつき4つのトラックを持っています。4つのトラックバンクを切り替えることで、合計16のトラックを使うことができます。

#### トラックの特長

- ・ コンポーズドループトラックにサンプリングしたサンプルを使って、リズムマシンのようにパターンフレーズを作成することができます。作成されたパターンフレーズは、シーケンサーで無限ループ再生されます。
- ・ パターンフレーズは、このコンポーズドトラックにサンプリングされたデータのみで構成されます。最初にフレーズの長さ( 小節数 )を設定し、シーケンサーのレコーディング状態でこのトラックのパッドを叩いて打ち込んでいきます。( P. 45 )

#### パッドの機能

トラックバンク切り替えボタンで選択されているバンクについて有効となります。

パッドの機能は、パッドファンクション切り替えボタンで選択します。電源オン時にはPLAYに設定されています。

トラックごとに、パッドの機能をあらかじめ決めておくこともできます。TRACK SET/MAIN P. 107 )

- ・ PLAY( プレイ )  
通常の設定です。パッドを押さえると、そのトラックのサンプルをスタートポイントからエンドポイントまで、1回だけ再生します。再生の途中でパッドから指を離すと、その時点で再生を停止します。  
[ PLAY ] ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分に“ QUANTIZE= ”と表示され、レコーディング時のインプットクオンタイズを設定することができます。( インプットクオンタイズ P. 95 )  
センサー付パッドなので、パッドを叩く強さを感じし、強弱を表現することができます。
- ・ ON/MUTE( オン/ミュート )  
ミキサーのミュートと同様の機能で、トラックのミュート状態/ミュート解除を設定します。  
パッドを押さえるとミュート状態になり、ディスプレイのトラック表示のブラケット(  )表示が消えます。  
ミュート状態でパッドを押さえるとミュートが解除され、ディスプレイにブラケットが表示されます。  
ミュート状態にしておくと、パッドファンクション=PLAYの状態ではパッドを押しても再生音は出力されません。また、ソングを再生した際、パターンフレーズの中でミュート状態のトラックのサンプル音だけが発音されなくなります。  
\* ミュート状態では、そのトラックの出力レベルを0にしています。
- ・ ROLL( ロール )  
ソングを再生中にこの [ ROLL ] ボタンを押しながらパッドを押さえると、パッドを押さえている間、自動的にノートオン/オフを繰り返します。  
連打するタイミングは、[ ROLL ] ボタンを押している間ディスプレイのNOTE部分に表示される“ RESOLUTION= ”で設定します。( RESOLUTION P. 97 )

- ・ LOOP RESTART(ループリスタート)  
ソングで無限ループ再生しているパターンフレーズの中の、指定したサンプル(トラック)に対してのみ、パッドを押したタイミングで強制的にパターンフレーズを先頭から再生させることができます。  
[ LOOP RESTART ] ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分に“ QUANTIZE= ”と表示され、リスタートするタイミングをレコーディングするときのクオンタイズを設定することができます。(インプットクオンタイズ P. 95)  
LOOP RESTARTの状態にして、無限ループ再生しているトラックのパッドを押さえることで、そのトラックのサンプルだけをリスタートさせることができます。

#### 設定ノブの機能

ノブファンクションブロックの中から目的のパラメーターのボタンを押して設定ノブを回すことにより、パラメーターをコントロールすることができます。  
電源オン時はサンプルの再生レベル[ LEVEL ]ボタン 設定が選ばれています。  
トラックごとに、トップ画面での設定ノブの機能をあらかじめ決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN P. 107)

### フリートラック(FREE)

1バンクにつき4つのトラックを持っています。4つのトラックバンクを切り替えることで、合計16のトラックを使うことができます。

#### トラックの特長

- ・ ソースをトラックにサンプリングし、パッドを押してそのサンプルを再生するシンプルなシステムです。  
ループやパターンを組む必要のないサンプル(イントロやフィルイン、エンディングのフレーズや効果音など)をサンプリングするのに適したトラックです。
- ・ ループしないので、一般のMIDIシーケンサーのように、ソングの進行に合わせてサンプルを鳴らしたい位置でパッドを押して入力します。( P. 53)

#### パッドの機能

トラックバンク切り替えボタンで選択されているバンクについて有効となります。  
パッドの機能は、パッドファンクション切り替えボタンで選択します。電源オン時にはPLAYに設定されています。  
トラックごとに、パッドの機能をあらかじめ決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN P. 107)

- ・ PLAY(プレイ)  
通常の設定です。パッドを押さえると、そのトラックのサンプルをスタートポイントからエンドポイントまで、1回だけ再生します。再生の途中でパッドから指を離すと、その時点で再生を停止します。  
[ PLAY ] ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分に“ QUANTIZE= ”と表示され、インプットクオンタイズを設定することができます。(インプットクオンタイズ P. 95)

センサー付パッドなので、パッドを叩く強さを感知し、強弱を表現することができます。

- ・ ON/MUTE(オン/ミュート)  
ミキサーのミュートと同様の機能で、トラックのミュート状態/ミュート解除を設定します。  
パッドを押さえるとミュート状態になり、ディスプレイのトラック表示のブラケット(  )表示が消えます。  
ミュート状態でパッドを押さえるとミュートが解除され、ディスプレイにブラケットが表示されます。  
ミュートの状態にしておくと、パッドファンクション=PLAYの状態パッドを押しても再生音は出力されません。また、ソングを再生した際、ミュート状態のトラックのサンプル音だけが発音されなくなります。  
\* ミュート状態では、そのトラックの出力レベルを0にしています。
- ・ ROLL(ロール)  
ソングを再生中にこの[ ROLL ] ボタンを押しながらパッドを押さえると、パッドを押さえている間、自動的にノートオン/オフを繰り返します。  
連打するタイミングは、[ ROLL ] ボタンを押している間ディスプレイのNOTE部分に表示される“ RESOLUTION= ”で設定します。(RESOLUTION P. 97)
- ・ LOOP RESTART(ループリスタート)  
FREEトラックでは、このボタンは機能しません。

#### 設定ノブの機能

ノブファンクションブロックの中から目的のパラメーターのボタンを押して設定ノブを回すことにより、パラメーターをコントロールすることができます。  
電源オン時は、サンプルの再生レベル[ LEVEL ]ボタン 設定が選ばれています。  
トラックごとに、トップ画面での設定ノブの機能をあらかじめ決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN P. 107)

### オーディオイントラック(AUDIO IN)

オーディオトラックは1トラックのみで、TRACK BANKスイッチの設定に関係ありません。

#### トラックの特長

- ・ ANALOG INPUT端子からのオーディオ入力をコントロールするためのトラックです。このトラックにはサンプリングはできません。オーディオ入力に対して直接、リアルタイムにエフェクトをかけることができます。
- ・ ソングの再生時に、ソングのBPM(テンポ)に同期させたエフェクトをオーディオ入力にもかけることができます。

#### パッドの機能

電源オン時にはパッドの機能はありません(何も機能が割り当てられていない。トラック選択時にパッドを押すことでAUDIO INトラックを指定することができるのみ)。  
パッドファンクション切り替えボタンの[ ON/MUTE ] が押されている場合のみ、トラックのミュート設定ができます。

トップ画面でのパッドの機能をあらかじめミュート設定機能に決めておくこともできます。(TRACK SET/MAIN P. 107)

・ ON/MUTE( オン/ミュート)

ミキサーのミュートと同様の機能で、トラックのミュート状態/ミュート解除を設定します。

パッドを押さえるとミュート状態になり、ディスプレイのトラック表示のブラケット(  )表示が消えます。

ミュート状態でパッドを押さえるとミュートが解除され、ディスプレイにブラケットが表示されます。

ミュート状態にしておくと、オーディオ入力信号は出力されません。

\* ミュート状態に設定されていても、サンプリング回路へはオーディオ入力信号は流れます。

設定ノブの機能

オーディオ入力に対して、以下のパラメーターを設定することができます。

- ・ LEVEL : オーディオ入力の音量レベル
- ・ PAN : オーディオ入力のステレオでの定位
- ・ EFFECT 1 ~ 3 : オーディオ入力へのエフェクトのかけ具合ノブファンクションブロックの中から目的のパラメーターのボタンを押して設定ノブを回すことにより、そのパラメーターをコントロールすることができます。

電源オン時はオーディオ入力の音量レベル[ LEVEL ]ボタン 設定が選ばれています。トップ画面での設定ノブの機能をあらかじめLEVEL以外に設定しておくこともできます。(TRACK SET/MAIN P. 107)

マスタートラック( MASTER )

マスタートラックは1トラックのみで、TRACK BANKスイッチの設定に関係ありません。

トラックの特長

- ・ オーディオミキサーのマスターコントロールと同様に機能します。STEREO OUT端子( およびPHONES端子 )への出力信号をコントロールするためのトラックです。このトラックにはサンプリングはできません。

パッドの機能

電源オン時にはパッドの機能はありません( 何も機能が割り当てられていない。トラック選択時にパッドを押すことでMASTERトラックを指定することができるのみ )。

MASTERトラックでは、パッドファンクション切り替えボタンで、[ ON/MUTE ]機能または[ LOOP RESTART ]機能を設定することができます。[ PLAY ]、[ ROLL ]機能を設定できません。

トップ画面でのパッドの機能をあらかじめ[ ON/MUTE ]機能または[ LOOP RESTART ]機能に決めておくこともできます。( TRACK SET/MAIN P. 107 )

・ ON/MUTE( オン/ミュート)

ミキサーのミュートと同様の機能で、出力信号のミュート/ミュート解除を設定します。

MASTERのパッドを押さえると全トラック( LOOP、COMPOSED LOOP、FREE、AUDIO IN、MASTER )ミュート状態になり、ディスプレイのトラック表示のブラケット(  )表示が消えます。

ミュート状態でMASTERのパッドを押さえると全トラックのミュートが解除され、全トラック共ディスプレイにブラケットが表示されます。ミュート状態にしておくと、STEREO OUT端子( およびPHONES端子 )への出力信号は出力されません。

・ LOOP RESTART( ループリスタート)

LOOPおよびCOMPOSED LOOPトラックに対して、パッドを押したタイミングで強制的に先頭から再生させることができます。

[ LOOP RESTART ]ボタンを押すとディスプレイのNOTE部分に" QUANTIZE="と表示され、リスタートするタイミングをレコーディングするときのクオンタイズを設定することができます。(インプットクオンタイズ P. 95)

LOOP RESTARTの状態にして、MASTERトラックのパッドを押さえることでリスタートさせることができます。

設定ノブの機能

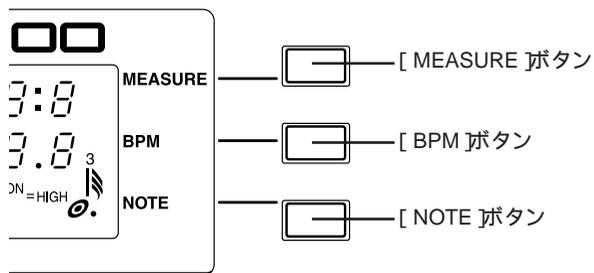
出力信号に対して、以下のパラメーターを設定することができます。

- ・ LEVEL : 出力信号の音量レベル
- ・ PAN : 出力信号のステレオでの定位
- ・ EQ-HI GAIN、-HI FREQ、-LO GAIN、-LO FREQ : 出力信号のイコライジング設定
- ・ EFFECT 1 ~ 3 : 出力信号へのエフェクトのかけ具合ノブファンクションブロックの中から目的のパラメーターのボタンを押して設定ノブを回すことにより、そのパラメーターをコントロールすることができます。

電源オン時は出力信号の音量レベル[ LEVEL ]ボタン 設定が選ばれています。トップ画面での設定ノブの機能をあらかじめLEVEL以外に設定しておくこともできます。( TRACK SET/MAIN P. 107 )

[ MEASURE ] [ BPM ] [ BPM COUNTER ] [ NOTE ] ボタン

シーケンサーの動作設定に関するボタンです。



[ MEASURE ] ボタン

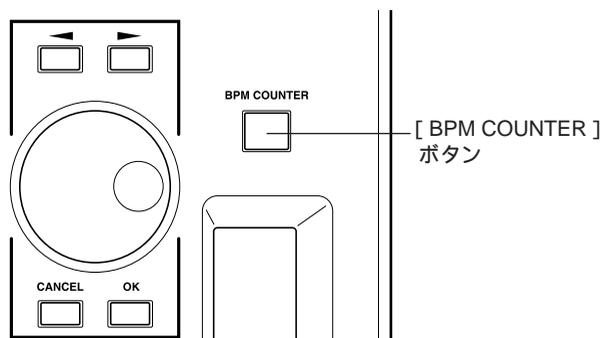
ロケーション( ソング中の位置 )を小節と拍で設定します。  
[ MEASURE ] ボタンを押すとディスプレイのMEASURE表示が点滅し、データエントリーダイヤルでロケーションを変更することができます。

[ BPM ] ボタン

ソングのBPMを変更します。  
[ BPM ] ボタンを押すとディスプレイのBPM表示が点滅し、データエントリーダイヤルでBPMを変更することができます。  
40.0BPM ~ 299.9BPMの範囲で小数点1ケタ単位で設定できます。  
BPMの設定には [ BPM COUNTER ] ボタンを使う方法もあります。

[ BPM COUNTER ] ボタン

CDなどのソースの音を聴きながら同じBPMで [ BPM COUNTER ] ボタンを連打( 4/4拍子ならば 1 間隔 )すると、その時間間隔を検出してディスプレイにBPM表示します。サンプリングしなくてもソースのBPMを知ることができます。  
また、検出したBPMがディスプレイに表示されている間に [ OK ] ボタンを押すと、BPMの値が現在のソングに反映されます。一定時間放置すると元のBPMに戻ります。



[ NOTE ] ボタン

レゾリューションおよびクオンタイズを音符で設定します。  
レゾリューションおよびクオンタイズの設定が有効なノブファンクションまたはパッドファンクションが選択されると、ディスプレイのこの部分に設定が表示されます。  
[ NOTE ] ボタンを押すと表示が点滅し、データエントリーダイヤルでレゾリューションまたはクオンタイズを変更することができます。

以下のファンクションに有効となります。

ノブファンクション

- SOUNDグループの [ LEVEL ] [ PAN ] [ PITCH ] ( P. 95 )
  - FILTERグループの [ CUTOFF ] ( P. 101 )
- クオンタイズを設定します。設定したタイミングで各ファンクションをリアルタイムでレコーディングできます。  
初期設定はオフ。

- GROOVEグループの [ TIMING ] ( P. 98 )
- レゾリューションを設定します。設定した音符を単位としてグループが効果します。  
初期設定は ♩ ( 16分音符 )

- EFFECTグループの [ EFFECT 1 ] [ EFFECT 2 ] [ EFFECT 3 ] ( P. 102 )
- レゾリューションを設定します。ディレイやフランジャーのように周期的に変化するエフェクトに有効です。設定した音符単位で周期的に変化します。  
初期設定は ♩ ( 4分音符 )  
\* エフェクトタイプによっては表示されないものもあります。

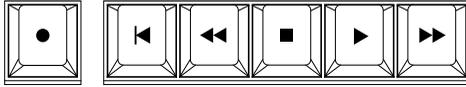
パッドファンクション

- PLAY、ON/MUTE、LOOP RESTART ( P. 83 )
- クオンタイズを設定します。設定したタイミングで各ファンクションをレコーディングできます。  
初期設定はオフ。
- ROLL ( P. 84 )
- サンプルをロール( 連打 )再生する際の連打の間隔を音符で設定します。[ ROLL ] ボタンを押している間だけ設定できます。  
初期設定は ♩ ( 16分音符 )

## シーケンサー コントロール ボタン

シーケンサー操作のためのボタンです。  
ソングの再生/レコーディング(録音)および編集の際に使用します。

### [ ● ] [レコード]ボタン



シーケンサーをレコーディングスタンバイの状態にします。  
[▶] ボタンを押すとレコーディングを開始します。[●] ボタンを押すとシーケンサーがストップし元の状態に戻ります。

### [◀] [トップ]ボタン

ソングのロケーション(再生/レコーディングの開始位置)をソングの先頭に移動します。  
シーケンサー停止中および再生中でも有効ですが、レコーディング中は無効となります。

### [◀◀] [リワインド]ボタン

ソングのロケーションを巻戻しします。  
シーケンサー停止中は、ボタンを押すごとに2拍ずつ戻ります。再生中は2分音符グリッド単位で戻ります。ボタンを押し続けると連続して戻ります。  
また、[MEASURE] ボタンを押してディスプレイのMEASURE部を点滅させた状態でデータエントリーダイヤルを左へ回すと、4分音符単位で戻すことができます。  
レコーディング中はこのボタンは無効となります。

### [■] [ストップ]ボタン

再生/レコーディングを停止します。

### [▶] [再生]ボタン

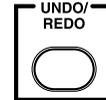
シーケンサーをスタート(ソングを再生)します。  
レコーディングスタンバイの状態では▶ ボタンを押すと、レコーディングを開始します。

### [▶▶] [フォワード]ボタン

ソングのロケーションを早送りします。  
シーケンサー停止中は、ボタンを押すごとに2拍ずつ進みます。再生中は2分音符グリッド単位で進みます。ボタンを押し続けると連続して進みます。  
また、[MEASURE] ボタンを押してディスプレイのMEASURE部を点滅させた状態でデータエントリーダイヤルを右へ回すと、4分音符単位で進めることができます。  
レコーディング中はこのボタンは無効となります。

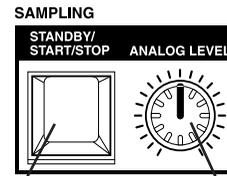
## [UNDO/REDO] [アンドゥー/リドゥー] ボタン

レコーディング操作時の、1回の停止 録音 停止操作の中での打ち込みデータすべてを対象に、取消(アンドゥー)またはアンドゥーの取消(リドゥー)を行います。  
アンドゥー/リドゥーは[UNDO/REDO] ボタンを押すたびに交互に実行されます。ボタンを押している間、実行中の処理名(“UNDO”または“REDO”)が表示されます。  
\* 電源オン時のようにアンドゥー対象の操作がない場合は、[UNDO/REDO] ボタンは無効です。



## SAMPLING [STANDBY/START/STOP] ボタン ANALOG LEVELボリューム

サンプリング操作時に使用するボタンとボリュームです。  
詳しくは入門編のP. 40をご覧ください。



[STANDBY/START/STOP] ボタン

ANALOG LEVEL  
ボリューム

### [STANDBY/START/STOP] ボタン

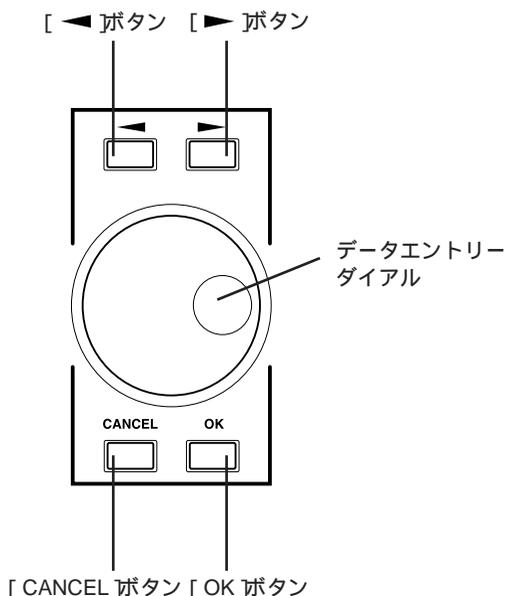
このボタンを押すと、サンプリングのスタンバイ状態になります。  
サンプリングデータの保存先トラックを指定し、グレードを設定した後、もう一度このボタンを押すと、サンプリングがスタートします。  
サンプリング終了点までソース(入力データ)が進んだら、もう一度このボタンを押して、サンプリングを終了します。

### ANALOG LEVELボリューム

サンプリングする際、ソースのサンプリングレベル(音量)を調整するつまみです。  
\* デジタル入力(別売のI/O拡張ボード AIEB1 装着時)に対して、このボリューム設定は無効です。この場合、録音レベルは自動調整されます。

## [◀][▶] [CANCEL] [OK] ボタン データエンターダイヤル

ディスプレイ上での設定や操作に使用するボタン、ダイヤルです。



### [◀][▶] ボタン

ディスプレイ上でのカーソルの移動に使用します。1画面中に設定項目が2つ以上ある場合は、このボタンで設定項目を選びます。また、設定画面が2ページ以上にわたる場合(画面の端に「」または「」が表示されます)も、このボタンでページを移動します。

### [CANCEL] [OK] ボタン

コマンドの実行や設定の確定を行う場合に [OK] ボタンを押します。処理が実行され、次の画面がある場合は次の画面へ移動します。

コマンドの実行や設定の確定をキャンセルする場合には [CANCEL] ボタンを押します。処理が中止(中断)され、1つ前の画面へ戻ります。[CANCEL] ボタンを押すごとに1つ前の画面へ移動します。

### データエンターダイヤル

値やファンクション(機能)を選択する場合に使用します。クリック付のロータリーエンコーダーです。数値を設定する場合、右へ回すと増加、左へ回すと減少します。

## MASTER VOLUME ツマミ

STEREO OUT端子およびPHONES端子への出力信号の音量レベルを調整します。

MASTERトラックで(設定ノブをLEVELに設定して)調整された音量レベルに対して、最終出力レベルを調整します。

\* MASTERトラックで出力レベルを0に設定している場合は、MASTER VOLUMEツマミを回しても音は出ません。



## シーン/マーカボタン

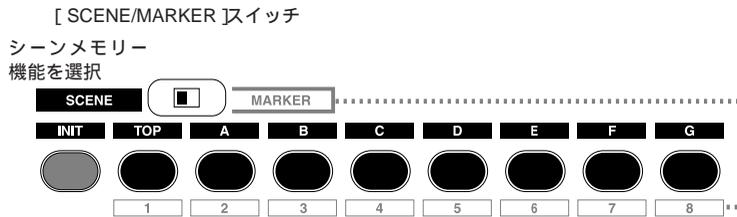
SCENE/MARKERスイッチを切り替えることで、シーンメモリー機能またはマーカ機能のための操作ボタンとして機能します。

### シーンメモリー機能

全トラックに設定されているパラメーターの情報( KNOB FUNCTIONの全設定とPAD FUNCTIONのON/MUTEの設定 )を8パターンまでメモリー(ストア)しておき、ボタン1つで瞬時にその設定を呼び出す(リコール)機能です。

この機能を使えば、複雑な設定やリアルタイムでは正確に設定することが難しい操作を、ボタン1つで行うことができます。リコール操作はソングに録音することもできます。

- \* シーンメモリーには、シーケンスデータは含まれません。
- \* [ TOP ]ボタンのシーンメモリーは、ソングポジションを先頭に設定した際に自動的にリコールされます。
- \* シーケンサーレコーディング中はシーンのストアはできません。再生中のストアは可能です。



#### 【ストア操作】

1. [ SCENE/MARKER ]スイッチをSCENE側にセットします。
2. ストアしたい設定をしたら、ストア先のボタン([ TOP ] [ A ]-[ G ])を数秒間押し続けます。
3. 以下のメッセージが表示されたらストア完了です。

SCENE STORED

\* メッセージが表示される前に指を離すと、そのボタンに前にストアされていたシーンがリコールされてしまいます。

\* [ INIT ]ボタンを押しながらボタン([ TOP ] [ A ]-[ G ])を数秒間押し続けると、そのシーンが初期化(電源オン時と同じ状態)されます。初期化が完了すると INITIALIZED と表示されます。

4. ボタンから指を離すとメッセージが消えます。

#### 【リコール操作】

1. [ SCENE/MARKER ]スイッチをSCENE側にセットします。
2. リコールしたいシーンがストアされているボタン([ TOP ] [ A ]-[ G ])を押します。
3. シーンがリコールされ、各パラメーターが変わります。
  - \* シーンのリコールはシーケンサーにレコーディングすることができます。
  - \* ボタンを押し続けると、シーンのストアが実行されてしまいます。

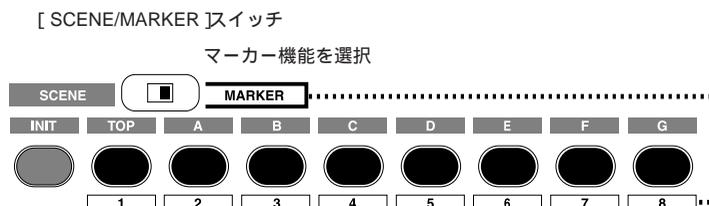
#### シーンメモリー機能の使用例

- ・ソングの途中でキーを半音上げる  
シーンメモリーの[ A ] [ B ]ボタンにそれぞれ次のようなセッティングをストアしておきます。
  - ・[ A ]: 半音上がる前の音程でのセッティング
  - ・[ B ]: 半音上げたセッティング(目的のサンプルのトラックについて、ノブファンクションの[ PITCH ]設定を半音(設定値+5)上げる)
 [ A ]ボタンを押して(リコールして)ソングをスタートし、ソングの途中で[ B ]を押せば、ワンアクションでキーを半音上げることができます。
  - \* 半音上げたサンプルを別トラックに用意しておき、それに切り替えても同様のことができます。しかし上記の方法の方がサンプル用メモリーの節約になります。
- ・ソングの途中で使用するフレーズを切り替える  
COMPOSED LOOPトラックの1&2を使ってソングの前半部用のループフレーズを作り、COMPOSED LOOPトラックの3&4を使って後半部用のループフレーズを作ります。前半部ではCOMPOSED LOOPトラックの3&4をミュート(1&2を鳴らす)し、後半部では1&2をミュート(3&4を鳴らす)して使います。  
シーンメモリーの[ A ] [ B ]ボタンにそれぞれ次のようなセッティングをストアしておきます。
  - ・[ A ]: COMPOSED LOOPトラック3&4をミュートする。
  - ・[ B ]: COMPOSED LOOPトラック1&2をミュートする。
 イントロ後、ソング前半部の頭に[ A ]ボタンのリコールを録音し、後半部の頭に[ B ]ボタンのリコールを録音すれば、ソングの途中で自動的にフレーズが切り替わります。

## マーカー機能

ソングの任意の位置(ロケーション)にマーク(目印)を付けておいて、その目印を指定することで瞬時にその位置に移動する機能です。マーカーは、8ポイント([ 1 ]~[ 8 ]ボタン)までメモリーできます。

- \* [ INIT ]ボタンは機能しません。
- \* マーカー情報はソングに録音することはできません。
- \* シーケンサーレコーディング中はマーカーのストアおよびリコールはできません。



### 【ストア操作】

1. [ SCENE/MARKER ]スイッチをMARKER側にセットします。
2. ソングのロケーションを、ストアしたい位置に移動し、ストア先のボタン([ 1 ]~[ 8 ])を数秒間押し続けます。
3. 以下のメッセージが表示されたらストア完了です。

MARKER STORED

- \* スタアされる位置は現在の小節の1拍目となります。
  - \* メッセージが表示される前に指を離すと、そのボタンに前にストアされていたマーカーがリコールされてしまいます。
4. ボタンから指を離すとメッセージが消えます。

### 【リコール操作】

1. [ SCENE/MARKER ]スイッチをMARKER側にセットします。
2. リコールしたいマーカーがストアされているボタン([ 1 ]~[ 8 ])を押します。
3. マーカーがリコールされ、マーカーされていた位置にロケーションが移動します。
  - \* ボタンを押し続けると、マーカーのストアが実行されてしまいます。

### マーカー機能の使用例

- ・ソングの編集時に  
シーンメモリーを使って、ソングが展開する位置やFREEトラックを録音する位置をマークしておく、レコーディング後のモニターや再生/レコーディング時の頭出しがスムーズにできます。
- ・ソングの再生時に  
状況に合わせてソングのA部とB部を使い分ける場合など、A部の頭とB部の頭をそれぞれマーカーにストアしておく、と便利です。ソングを切り替えるよりも操作時間やメモリーの節約になります。

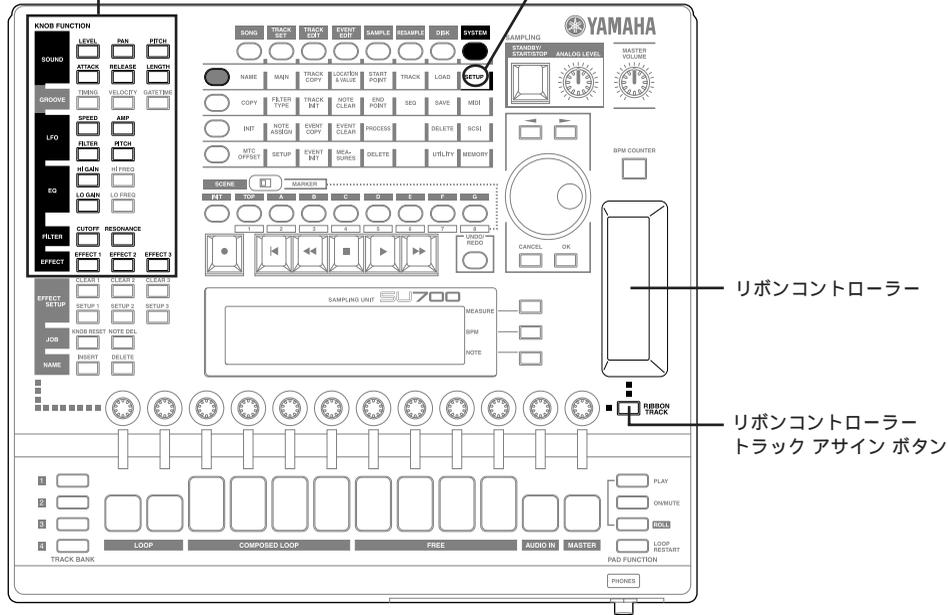
## リボンコントローラー

リボンコントローラーでは、設定ノブと同様にサンプルのパラメーターをコントロールすることができます。リボンコントローラーの操作情報もソングにレコーディングすることができます。

設定できるパラメーターは、設定ノブでコントロールできる機能のうち、GROOVEのTIMING、VELOCITY、GATE TIMEとEQのHI FREQ、LO FREQを除いた17と、スクラッチ機能の合わせて18機能です。工場出荷時は、スクラッチ機能が設定されています。

実線表示のパラメーターとスクラッチ機能を  
リボンコントローラーでコントロールできる

SYSTEM/SETUPメニューのリボンファンクションで、  
リボンコントローラーにアサインする機能を選ぶ



### スクラッチ機能(SCRATCH)

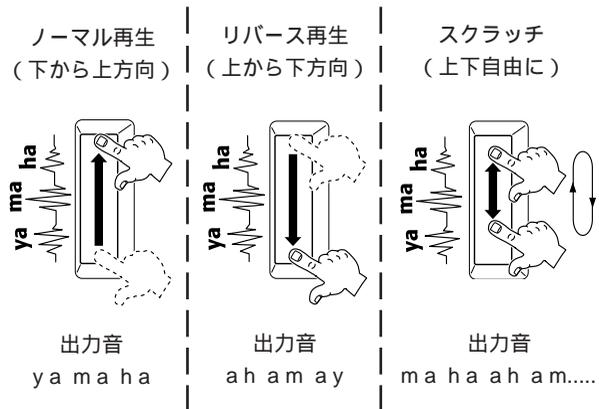
サンプルの再生を、リボンコントローラーで行うことができます。(よってサンプルを持たないAUDIO INおよびMASTERトラックでは無効です。)

#### 【スクラッチ操作】

1. メニューコマンドのSYSTEM/SETUPのリボンファンクションを「SCRATCH」に設定します。( P. 140 )  
\* 工場出荷時はスクラッチに設定されています。
2. トップ画面に戻り、[ RIBBON TRACK ] ボタンを押しながら、リボンコントローラーでコントロールしたいトラックのパッドを押さえます。
3. リボンコントローラーの下端がスタートポイントとなり、リボンを指で押さえながら下から上方向へこするとサンプルが再生されます。上から下方向へこするとリバース再生し、こする位置でサンプルの再生位置が変わり、こする速度でピッチが変わります。  
\* 指の動きが停止している場合や、指を離れたときには再生が止まります。

### スクラッチ機能の使用例

・ヤマハ( )というサンプルをスクラッチで再生した場合



スクラッチ以外の17機能

設定ノブと同様に、各トラックのサンプルやオーディオ信号のパラメーターの設定をリボンコントローラーで行うことができます。

【各トラックに設定できるパラメーター】

- ・ LOOP、COMPOSED LOOP、FREEトラック  
LEVEL、PAN、PITCH、ATTACK、RELEASE、LENGTH  
(LOOPトラックのみ)、LFO SPEED、LFO AMP、LFO FILTER  
DEPTH、LFO PITCH DEPTH、EQ HI GAIN、EQ LO GAIN、  
FILTER CUTOFF、RESONANCE、EFFECT1~3(システムエ  
フェクトの場合)
- ・ AUDIO INトラック  
LEVEL、PAN、EFFECT1~3(システムエフェクトの場合)
- ・ MASTERトラック  
LEVEL、PAN、EQ HI GAIN、EQ LO GAIN、EFFECT1~3(イ  
ンサージョンエフェクトの場合のみ有効)

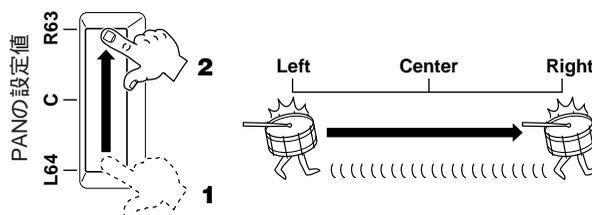
\* 各パラメーターの内容については、『ノブファンクションボタン』  
(P. 94)をご参照ください。

【パラメーターの操作】

1. メニューコマンドのSYSTEM/SETUPのリボンファンク  
ションの設定画面で、コントロールするパラメーターを選  
択します。( P. 140 )
2. トップ画面で RIBBON TRACK ボタンを押しながら、リ  
ボンコントローラーでコントロールしたいトラックのパッ  
ドを押さえます。
3. リボンコントローラーの下端がパラメーターの設定範囲の  
下限、上端が設定範囲の上限となり、リボン指で押さ  
えながら上下にこすることでパラメーターを連続して変化さ  
せたり、任意のポイントを指で押さえることでパラメ  
ーターを大きく変化させることができます。  
\* サンプルのリボンコントローラーによるコントロールは、ソング再  
生時にも有効です。  
たとえば、LOOP1トラックのPANをコントロールする設定の場  
合、リボンコントローラーの操作により、無限ループ再生されて  
いるLOOP1トラックのサンプル音は左右に移動します。

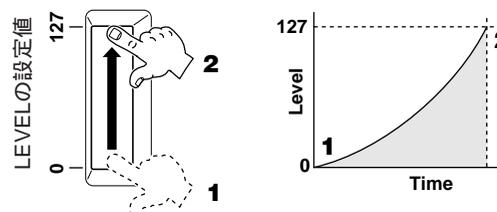
例1. PANをコントロールする場合

リボンコントローラーを下から上方向(1→2)へこすると、サン  
プルの定位が左から右へ移動します。

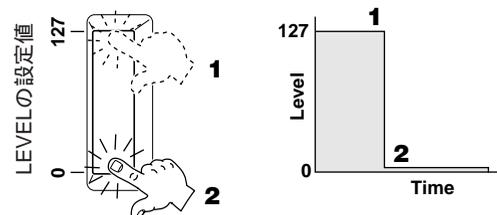


例2. LEVELをコントロールする場合

リボンコントローラーを下から上方向(1→2)へこすると、サン  
プルをフェードインで再生できます。



リボンコントローラーの1の位置から指を離し、2の位置を押さ  
えると、サンプルの音量を急に下げることができます。



# ノブファンクションボタン

## (KNOB FUNCTION)

各トラックには設定ノブがそれぞれ1つしかありませんが、この設定ノブでコントロールするパラメーター(音量、定位、エフェクトのかかり具合など)を選ぶことで、いくつもの細かい設定を行うことができます。KNOB FUNCTIONとパネルに印刷されているパートは、以下のように2つのブロックに分かれています。

### ノブファンクションブロック

ソング(サンプル)を再生する際に、各トラックのサンプルの音量や定位を変えたりエフェクトをかけたりするためのブロックです。コントロールしたいパラメーター(レベル、パンなど)を選び、設定ノブで調整します。

- ・ SOUND(サウンド)グループ( P. 95 )
- ・ GROOVE(グルーブ)グループ( P. 97 )
- ・ LFO(エルエフオー)グループ( P. 99 )
- ・ EQ(イコライザー)グループ( P. 100 )
- ・ FILTER(フィルター)グループ( P. 101 )
- ・ EFFECT(エフェクト)グループ( P. 102 )

#### 【ファンクションの選び方】

1. ノブファンクションブロックの中から、設定したいパラメーターのボタンを押します。
2. 設定したいトラックのパッドを押すか、または設定ノブを回します。  
選択されているパラメーター名とその設定値がディスプレイに表示されます。
3. 設定ノブを回すと、そのトラックのパラメーターの値を調整することができます。

このとき12個の設定ノブは、それぞれのトラックに対して、選択した機能のコントローラーとして働きます。たとえば、[ LEVEL ]ボタンを押した場合は、どのトラックの設定ノブもそれぞれのトラックのレベルを調整します。

- \* トップ画面で、トラックごとに設定ノブに固定機能を割り当てることもできます。( TRACK SET/MAIN : P. 107 )
- \* 電源オン時は全トラック共、レベル( LEVEL )に設定されます。
- \* レコーディング時にパラメーターの変化を、クオンタイズすることもできます。( インプットクオンタイズ : P. 95 )
- \* このブロックのパラメーター(一部を除く)は、リボンコントローラーでコントロールすることもできます。( SYSTEM/SETUP : P. 140 )

### エディットボタンブロック

エフェクトタイプやソングネームなど、ソングの再生時に設定ノブでリアルタイムでコントロールする以外のパラメーターを設定するブロックです。

- ・ EFFECT SETUP(エフェクトセットアップ)グループ( P. 103 )
- ・ JOB(ジョブ)グループ( P. 104 )
- ・ NAME(ネーム)グループ( P. 104 )

#### KNOB FUNCTION

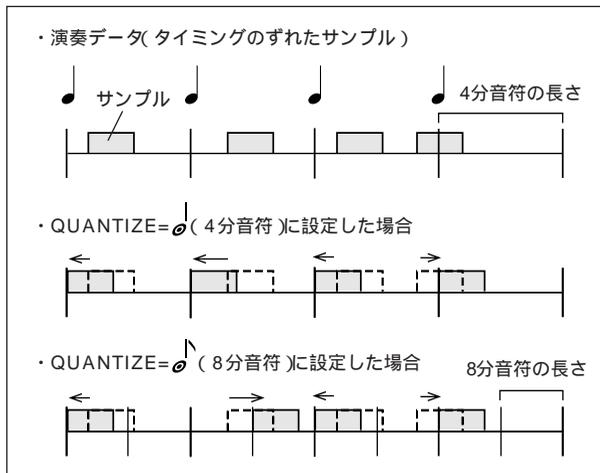
SOUND	LEVEL	PAN	PITCH
	ATTACK	RELEASE	LENGTH
GROOVE	TIMING	VELOCITY	GATETIME
	SPEED	AMP	
LFO	FILTER	PITCH	
	HI GAIN	HI FREQ	
EQ	LO GAIN	LO FREQ	
	CUTOFF	RESONANCE	
EFFECT	EFFECT 1	EFFECT 2	EFFECT 3
	CLEAR 1	CLEAR 2	CLEAR 3
	SETUP 1	SETUP 2	SETUP 3
JOB	KNOB RESET	NOTE DEL	
	INSERT	DELETE	
NAME			

## ノブファンクションブロック

## SOUND(サウンド)グループ

各トラックのサンプルの再生時の音量、音色など、サンプルの波形そのものに手を加える機能群です。

レベル、パン、ピッチの設定画面では、NOTE部に“QUANTIZE=”と表示され、[NOTE]ボタンを押してデータエントリーダイアルでインプットクオンタイズを設定できます。  
インプットクオンタイズとは、ソングのレコーディングの際にタイミングがずれて演奏されたデータ(サンプル)を、好みのタイミング(音符割り)にそろえて録音する機能です。



インプットクオンタイズをかけるときの修正の基準となる音符(そろえるタイミング)を指定するだけで、自動的にインプットクオンタイズが機能します。“QUANTIZE=”表示の音符表示を消灯させるとインプットクオンタイズは機能せず、録音したままの状態となります。

インプットクオンタイズ設定範囲

オフ	消灯(オフ)		
♩	32分音符	♩	32分3連音符
♩	16分音符	♩	16分3連音符
♩	8分音符	♩	8分3連音符
♩	4分音符	♩	4分3連音符
♩	2分音符	♩	2分3連音符
♩	全音符	♩	全音3連音符

## LEVEL(レベル)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】100

サンプル再生時の音量を調節します。

右(時計)方向に回すと音量が大きくなります。000にすると音が聞こえなくなります。

## PAN(パン)

【設定範囲】L64 ~ L01、C、R01 ~ R63

【初期設定値】C

サンプル再生時の左右の音の定位を設定します。

サンプルがステレオの場合は左右のレベルバランスの設定となります。Cで中央に定位します。

## PITCH(ピッチ)

【設定範囲】-128 ~ +127

【初期設定値】+000

サンプルの音程(ピッチ)を上下します。20centステップで設定することができます。(100cent=半音。よって設定値5ごとに半音ずつ変化します。)

+(プラス)の値に設定(設定ノブを右に回す)とピッチが上ががり、-(マイナス)の値に設定(設定ノブを左に回す)とピッチが下がります。このときピッチを上げるとサンプルの再生速度(BPM)は速くなり、ピッチを下げると遅くなります。

\* MASTERおよびAUDIO INTトラックには、効果はありません。

## ATTACK(アタック)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】 LOOPトラック：024、

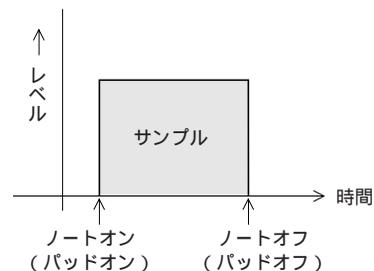
COMPOSED LOOP, FREEトラック：000

音の立ち上がり時間を設定します。

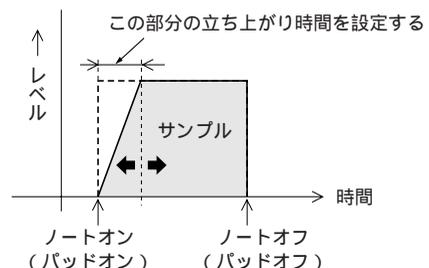
000以外に設定した場合、シーケンサーからノートオンを受信(またはパッドを叩く)すると、フェードインでサンプルの再生をスタートします。値を大きくする(設定ノブを右に回す)ほど立ち上がりの時間が長くなります。000に設定すると、最初からサンプルそのままの音量で再生をスタートします。

\* MASTERおよびAUDIO INTトラックには、効果はありません。

・ATTACK=000に設定した場合



・ATTACKを000以外に設定した場合



RELEASE(リリース)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】045

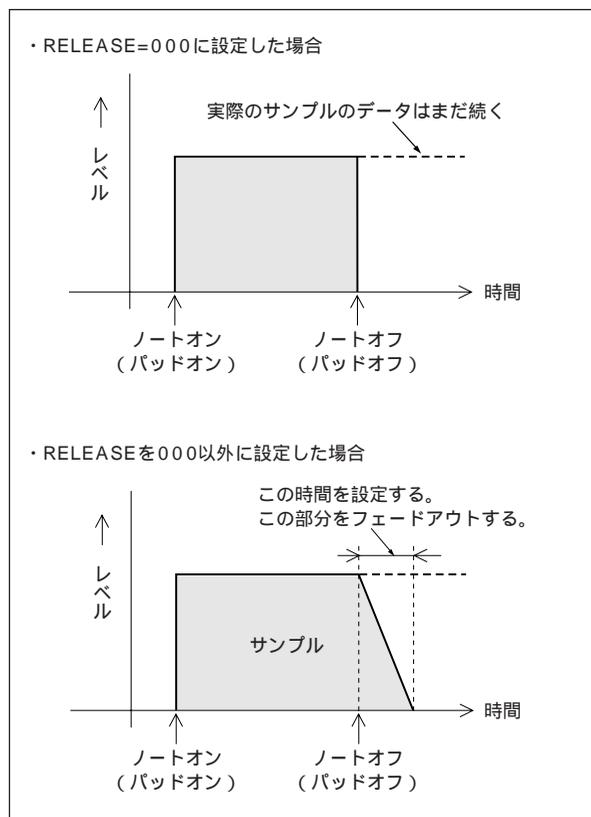
シーケンサーからノートオフを受信(またはパッドから指を離す)してから、実際のサンプルの再生音がフェードアウト(減衰)して消える(聴こえなくなる)までの時間を設定します。

“RELEASE=000”に設定すると、ノートオフ受信(パッドオフ)と同時にサンプルの再生がストップしますが、000以外の値に設定すると、サンプルはすぐに消えずにフェードアウトしていきます。

値を大きくする(右へ回す)ほど音が長い時間かかってフェードアウトしていきます。

\* リリースを長めに設定し、サンプルが再生されている途中でパッドを叩くと、前のサンプル音に重なって次のサンプル音が再生されるので、ディレイ音を自由なタイミングで得ることができます。ただし、ノートアサインの設定( TRACK SET/NOTE ASSIGN : P. 109 )が“MULTI”の場合にのみ有効です。

\* MASTERおよびAUDIO INトラックには、効果はありません。



LENGTH(サンプルレングス)

【設定範囲】-64 ~ +63

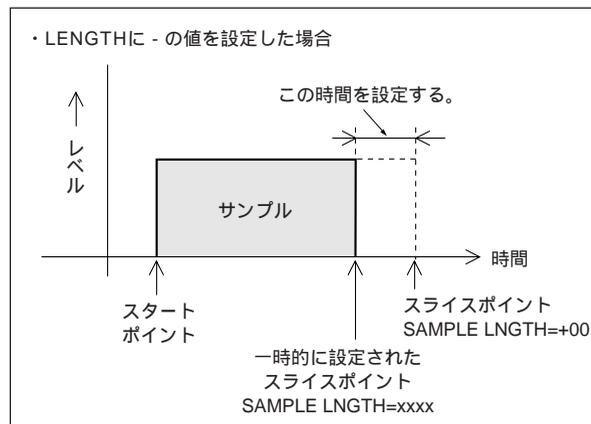
【初期設定値】+00

BPMトラッキング( P. 109 )を“SLICE”に設定しているLOOPトラックにのみ設定することができます。サンプルのスライスポイントを一時的に変更することで、サンプル断片を再生する長さ(時間)をリアルタイムにコントロールできます。

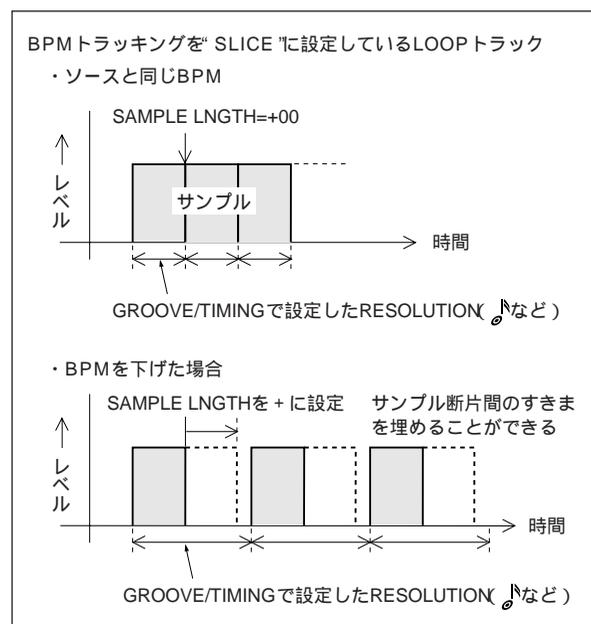
現在設定されているスライスポイントを“SAMPLE LENGH=+00”として、前後にどれだけずらすかを設定します。

+ (プラス)に設定すると、スライスされたサンプル断片の元の時間幅よりも長く発音します。-(マイナス)に設定すると、元の時間幅よりも早く発音を終了します。ノートオフを受信したように動作するので、ATTACK( P. 95 )、RELEASE( P. 96 )とともに調整して、ループのつながり具合を調整する際に便利です。

サンプルレングスを-(マイナス)に設定すると、ハイハットやスネアのゲートタイムが短くなるような効果が得られ、ギターのカッティングの感じをシャープに変えることができます。



BPMトラッキングを“SLICE”に設定しているLOOPトラックで、BPMを遅くした際に生じるサンプル断片間のすきまは、このサンプルレングスを+(プラス)に設定することで解消できます。



## GROOVE(グループ)グループ

ソングの偶数拍のノートの発音タイミングを変えたり、強弱を変えたりしてサウンドにノリ(グループ感)を付ける機能です。

このグループ感を作り出すために、SU700には3つの方法(TIMING、VELOCITY、GATETIME)が用意されています。

グループグループでは、NOTE部に“RESOLUTION=”と表示され、データエントリーダイアルでグループのグリッド(レゾリューション)を設定します。ここで設定したグリッドの音符で数えて偶数拍(裏拍)にあたるサンプルデータを後ろに移動します。

“RESOLUTION=”の設定はTIMING、VELOCITY、GATETIMEともに共通ですが、TIMINGの設定画面においてのみ変更できます。

グループのグリッドの設定範囲(“RESOLUTION=”)

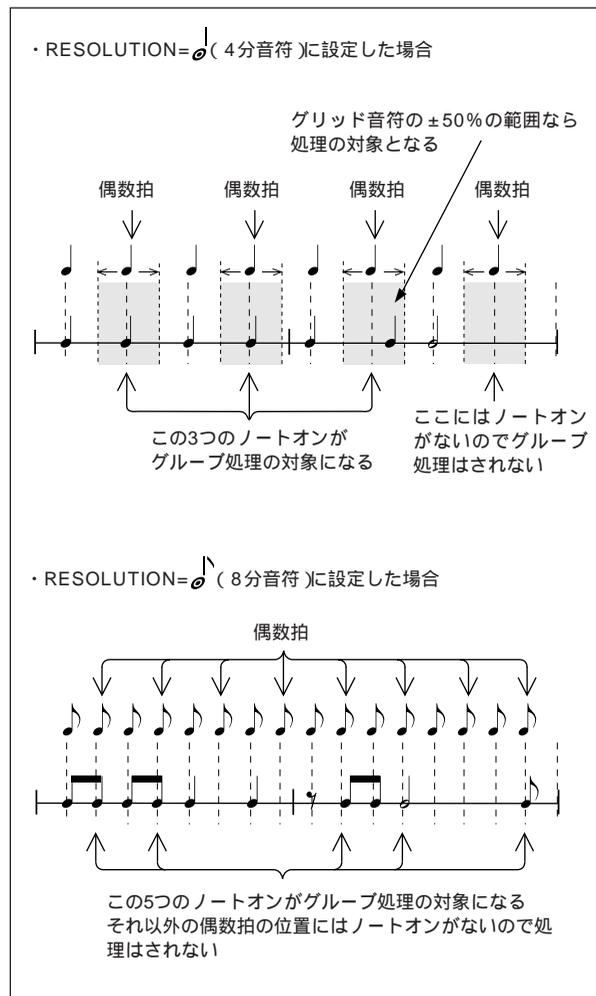
オフ	消灯
	32分音符
	16分音符(初期設定)
	8分音符
	4分音符

\* MASTERおよびAUDIO INトラックには、効果はありません。

### グループにおける偶数拍の検出について

COMPOSED LOOPおよびFREEトラックでは、設定したグリッドの音符でシーケンスデータ上をスキャンし、偶数拍にあるノートオンを処理の対象とします。

ノートオンの位置が偶数拍のジャストの位置からずれていても、グリッドの音符の±50%の範囲のノートオンを処理の対象とし、現在のノートオンの位置を基準としてグループの処理が施されます。



LOOPトラックでは、まず設定したグリッド音符単位でフレーズサンプルを分割します。これにより、フレーズサンプルはグリッド音符のタイミングでノートオン・オフするサンプルの集合となります。

小節数とBPMはサンプリングした際に自動的に割り出されているので、グリッドの音符を指定するだけでアナログの音楽信号を音符単位に切り分けることができます。

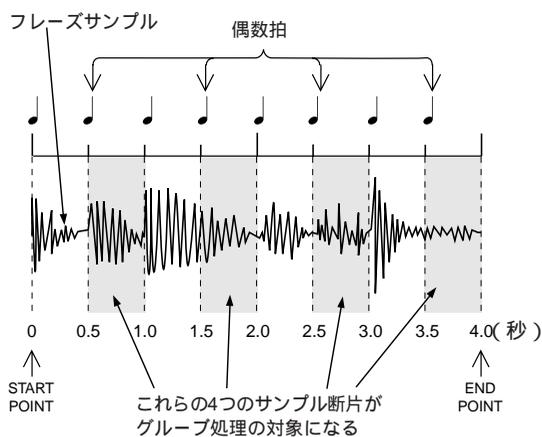
この分割されたフレーズサンプルで、偶数拍にあたるフレーズ断片を対象としてグループの処理が施されます。

\* LOOPトラックに関しては、3つのグループ設定(TIMING、VELOCITY、GATETIME)のいずれの場合も、このグリッド単位に分割されたフレーズを対象としてグループのための処理が施されます。

例) START-END POINT間 = 4秒、2小節、BPM  $\downarrow$  = 120の

フレーズサンプルにRESOLUTION =  $\downarrow$  (4分音符) を設定した場合

フレーズサンプルは8分割され、4分音符単位でノートオンされるサンプルの連続となる。  
このうち偶数拍にあるサンプル断片がグループ処理の対象となる。



### TIMING(グループタイミング)

【設定範囲】-100 ~ +100

【初期設定値】+000

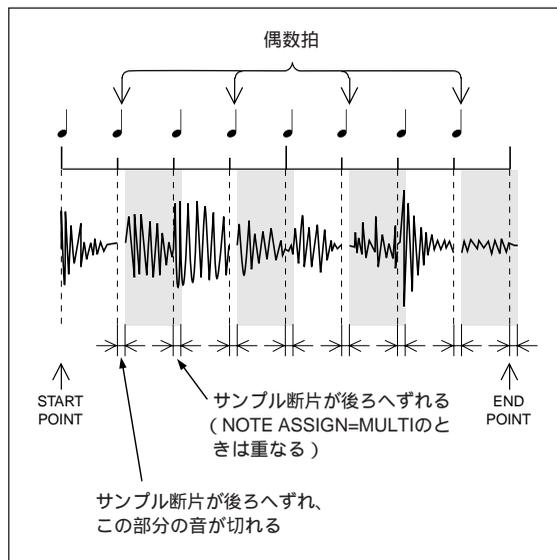
シーケンスデータ上の、偶数拍のノートオン(発音)位置を遅らせることでグループ感を作り出す機能です。

LOOPトラックと、COMPOSED LOOPおよびFREEトラックとで内部処理が異なります。

#### 《LOOP トラック》

グリッド音符単位に分割したフレーズサンプルの、偶数拍にあたるフレーズ断片のノートオン(発音)位置をずらすことでグループ感を作り出します。

グループの程度は、“GRV TIMING=(グループ率)”で設定します。設定ノブを右(時計)方向に回すと設定値は+(プラス)方向に増加し、偶数拍のノートオン位置が後ろにずれます。これによって音が切れて、はねるような感じになります。偶数拍がすでに後ろにずれている波形の時は、-(マイナス)の値を設定することでジャストの位置に調整することができます。



#### 《COMPOSED LOOP、FREE トラック》

シーケンスデータ上の、偶数拍のサンプルのノートオン(発音)位置をずらすことでグループ感を作り出します。

“GRV TIMING=(グループ率)”の内容はLOOPトラックと同様です。ただし、グループ率に-(マイナス)の設定はできません。

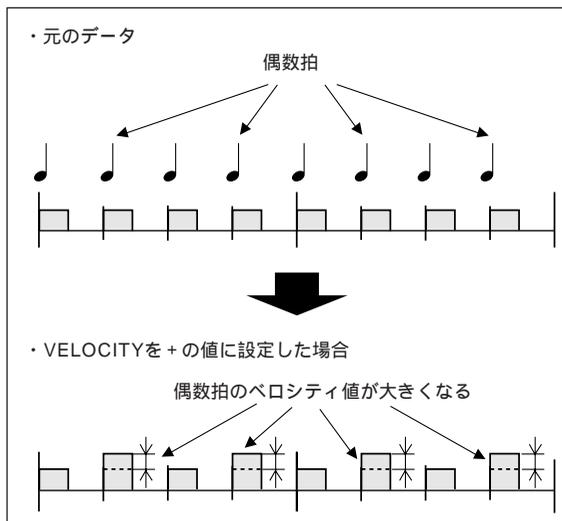
## VELOCITY(グループベロシティ)

【設定範囲】-100 ~ +100

【初期設定値】+000

設定したグリッド音符の偶数拍にあたるサンプル(フレーズ断片)のベロシティを変更することでグループ感を作り出します。

設定ノブを右(時計)方向に回すと設定値は+(プラス)方向に増加し、偶数拍のベロシティに設定値が加算されます。-(マイナス)に設定すると、偶数拍のベロシティから設定値が減算されます(トータルベロシティの下限は0)。+000では元のベロシティのままとなります。



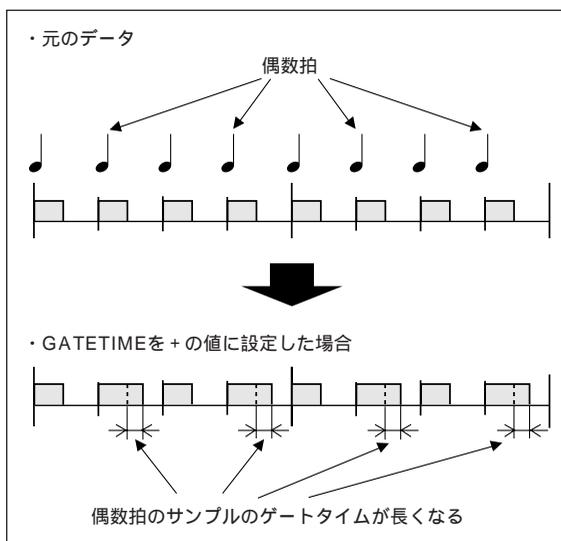
## GATETIME(グループゲートタイム)

【設定範囲】-100 ~ +100

【初期設定値】+000

設定したグリッド音符の偶数拍にあたるサンプル(フレーズ断片)のゲートタイムを変更することでグループ感を作り出します。

設定ノブを右(時計)方向に回すと設定値は+(プラス)方向に増加し、偶数拍のゲートタイムが長くなります。-(マイナス)の設定は、偶数拍のゲートタイムを短くします。+000では元のゲートタイムのままとなります。



## LFO(エルエフオー)グループ

LFOを使うと、音量や音程、フィルターなどを周期的に変化させることができます。

\* MASTERおよびAUDIO INTトラックには、効果はありません。

LFO波形は、トラックごとに以下の4タイプから選ぶことができます。(TRACK SET/SETUP/LFO WAVE: P. 111)

- ・SAW DOWN(右下がりの鋸状波): 初期設定
- ・SAW UP(右上がりの鋸状波)
- ・TRIANGLE(三角波)
- ・SQUARE(矩形波)

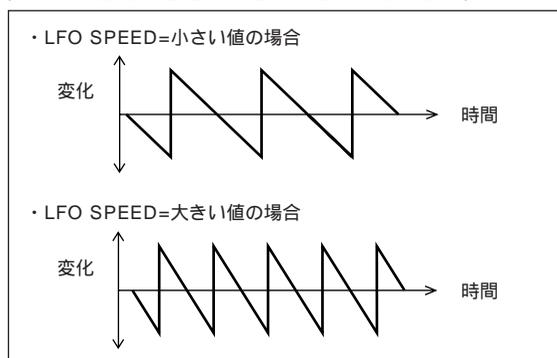
## SPEED(LFOスピード)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】025

LFOの変化の速さ(周波数)を設定します。

設定ノブを右(時計)方向に回すほど変化のスピードが速くなります。000に設定するとLFOは効果しなくなります。



## AMP(LFOアンプデプス)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】000

LFOで音量を周期的に変化させる設定です。

設定ノブを右(時計)方向に回すほど音量の変化幅が大きくなります。000に設定するとLFOによる音量変化はなくなります。

## FILTER(LFOフィルターデプス)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】000

LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。

設定ノブを右(時計)方向に回すほど周波数の変化幅が大きくなります。000に設定するとLFOによるフィルター効果はありません。

## PITCH(LFOピッチデプス)

【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】000

LFOで音程(ピッチ)を周期的に変化させる設定です。

SOUND/PITCH(P. 95)で設定されたピッチの設定を中心として高低に変化させます。

設定ノブを右(時計)方向に回すほどピッチの変化幅が大きくなります。000に設定するとLFOによるピッチ変化はなくなります。

## EQ (イコライザー) グループ

SU700には、トラックごとに独立した2バンドイコライザーが装備されています。

ここでは、そのゲイン(GAIN)とカットオフ周波数(FREQ)を設定します。

## HI GAIN(EQハイゲイン)

【設定範囲】-64 ~ +63

【初期設定値】+00

高域調整用イコライザーのゲインを設定します。

設定ノブを右(時計)方向に回すと、隣の[HI FREQ]ボタンで設定した中心周波数付近から上の帯域(全体)の音量レベルが上がり、高域が強調されます。左方向に回すと中心周波数付近から上の帯域(全体)の音量レベルが下がり、高域が目立たなくなります。

## HI FREQ(EQハイフリケンシー)

【設定範囲】500 ~ 16k(Hz)

【初期設定値】10k(Hz)

高域調整用イコライザーの中心周波数を設定します。

設定ノブを右(時計)方向に回すと、隣の[HI GAIN]ボタンでコントロールされる周波数の中心がより高域に移動します。左方向に回すと周波数の中心は低域方向に移動します。

## LO GAIN(EQローゲイン)

【設定範囲】-64 ~ +63

【初期設定値】+00

低域調整用イコライザーのゲインを設定します。

設定ノブを右(時計)方向に回すと、隣の[LO FREQ]ボタンで設定した中心周波数付近から下の帯域(全体)の音量レベルが上がり、低域が強調されます。左方向に回すと中心周波数付近から下の帯域(全体)の音量レベルが下がり、低域が目立たなくなります。

## LO FREQ(EQローフリケンシー)

【設定範囲】32 ~ 2.0k(Hz)

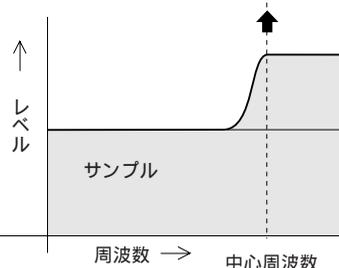
【初期設定値】80(Hz)

低域調整用イコライザーの中心周波数を設定します。

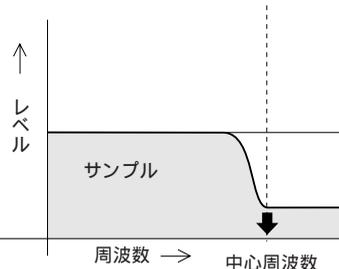
設定ノブを右(時計)方向に回すと、隣の[LO GAIN]ボタンでコントロールされる周波数の中心が高域方向に移動します。左方向に回すと周波数の中心はより低域側に移動します。

## ・EQ HIの場合

GAINを+の値に設定した場合

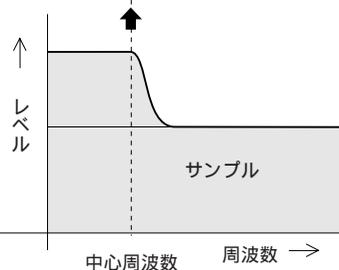


GAINを-の値に設定した場合

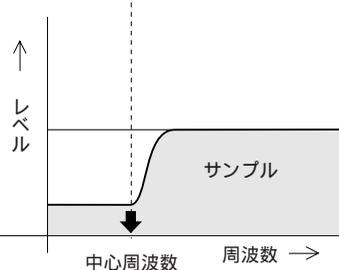


## ・EQ LOの場合

GAINを+の値に設定した場合



GAINを-の値に設定した場合



## FILTER(フィルター)グループ

SU700では、トラックごとに独立したフィルターを設定することができます。

CUTOFFの設定画面では、NOTE部に“QUANTIZE=”と表示され、データエントリーダイヤルでインプットクオンタイズ( P. 95 )を設定できます。

\* MASTERおよびAUDIO INTトラックには、効果はありません。

### CUTOFF(フィルターカットオフ)

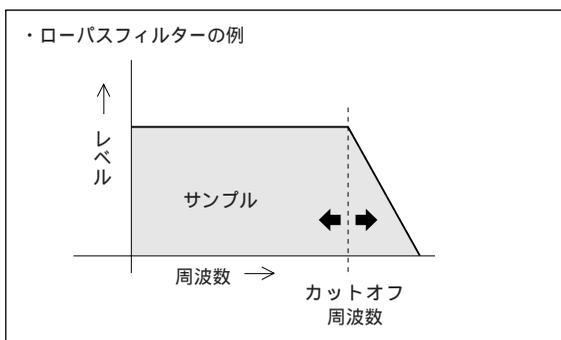
【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】127

フィルターのカットオフ周波数を設定します。

右(時計)方向に回すとカットオフ周波数が高くなります。

初期設定ではローパスフィルターがセットされているので、右に回すほど音が明るくなり、左に回すほど音が丸くなります。



フィルタータイプは、トラックごとに以下の4タイプから選ぶことができます。( TRACK SET/FILTER TYPE : P. 108 )

- ・LPF(ローパスフィルター): 初期設定
- ・BPF(バンドパスフィルター)
- ・HPF(ハイパスフィルター)
- ・BEF(バンド エリミネイト フィルター)

### RESONANCE(フィルターレゾナンス)

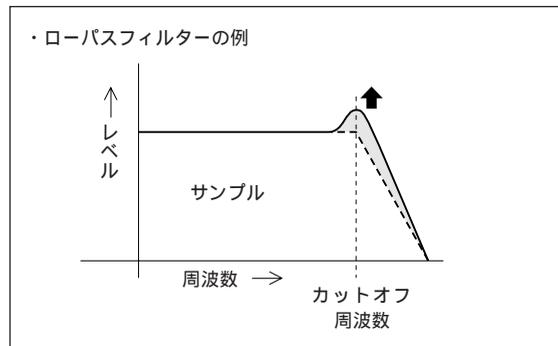
【設定範囲】000 ~ 127

【初期設定値】016

フィルターのレゾナンスを設定します。

右(時計)方向に回すとカットオフ周波数付近の音量レベルが上がります。倍音が強調されてアナログシンセの「ピョーン」といった効果を出すことができます。

\* フィルターのタイプが変わってもレゾナンスの設定は保持されます。



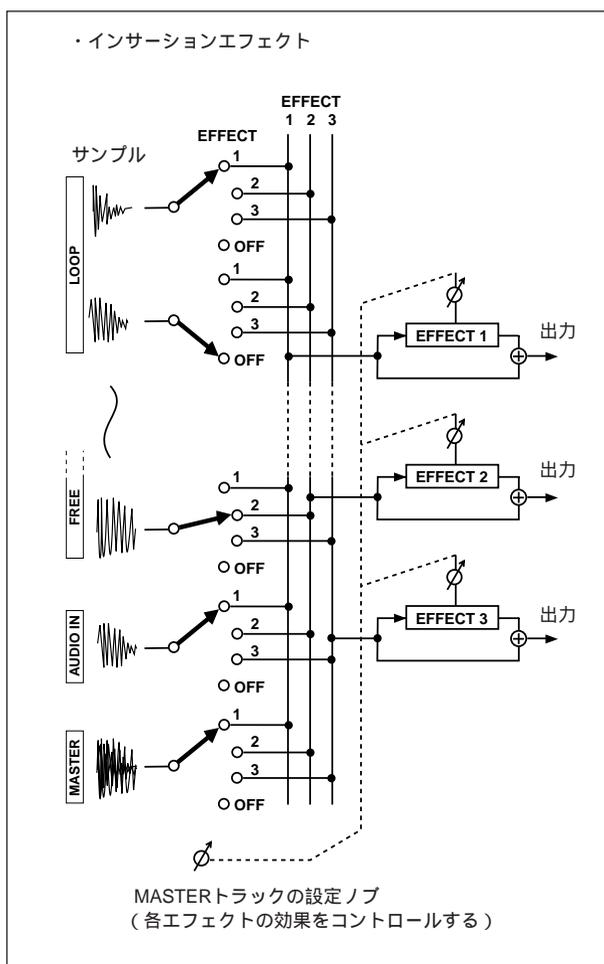
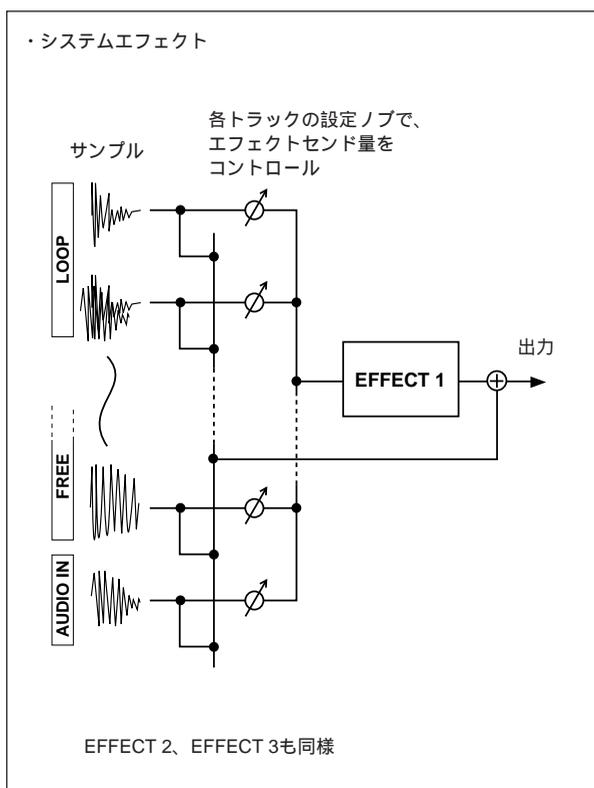
## EFFECT(エフェクト)グループ

SU700では、3系統のエフェクトを同時に使用することができます。43のエフェクトタイプの中から選んで設定します。

エフェクトタイプは、その接続方法の違いで以下の2種類に分かれています。

システムエフェクト：外部エフェクターの感覚で各トラックからセンド/リターンで使います。各トラックごとに設定ノブでエフェクトセンド量をコントロールできます。(エフェクトのかかり具合をトラックごとに設定できる)

インサクションエフェクト：エフェクトタイプや効果をあらかじめ設定してあるエフェクターに対して、そのエフェクターに接続するかしないかを、トラックごとに設定します。エフェクトの効果はMASTERトラックの設定ノブでコントロールできます。(トラックごとの設定はできない)



## EFFECT 1/2/3(エフェクト1/2/3)

エディットボタンブロックのEFFECT SETUP/SETUP 1~3であらかじめ設定されているエフェクトのうち、設定ノブでどのエフェクトをコントロールするかを選択します。

EFFECT 1~3のボタンを押すと、それぞれに設定されているエフェクトタイプが表示されます。

システムエフェクトが選ばれている場合は、それぞれのトラック(MASTER以外)ごとのエフェクトセンド量をコントロールすることができます。MASTERトラックの設定ノブは無効(\*\*\*と表示)となります。

インサクションエフェクトが選ばれている場合は、MASTERトラックの設定ノブでエフェクトの効果をコントロールすることができます。MASTER以外のトラックの設定ノブは無効(\*\*\*と表示)となります。

\* デレイやフランジャーのように周期的に変化するエフェクトに対しては、その変化の周期(レゾリューション)を音符単位で設定できます。

[NOTE] ボタンを押してデータエントリーダイヤルを回すことで、ディスプレイの RESOLUTION= に音符を設定します。エフェクトは、設定した音符単位で周期的に変化します。

## エディットボタンブロック

### EFFECT SETUP (エフェクトセットアップ)グループ

#### CLEAR 1/2/3(エフェクトクリア1/2/3)

あらかじめノブファンクションブロックのEFFECTグループEFFECT 1/2/3で設定されているエフェクトセンド量をすべて0(効果をかけない)にし、各エフェクトのパラメーターを初期化します。

EFFECT 1/2/3にシステムエフェクトが選ばれている場合は、MASTER以外のすべてのトラックに設定されているエフェクトセンド量が0になります。

EFFECT 1/2/3にインサージョンエフェクトが選ばれている場合は、MASTERトラックに設定されているエフェクト効果の設定量が0になり、すべてのトラックがオフになります。

#### 【操作手順】

1. ノブファンクションブロックのEFFECT 1/2/3に対応したCLEAR 1/2/3のボタンを押します。
2. クリアするエフェクトタイプが表示されます。
3. [OK]ボタンを押すとクリアが実行されます。  
[CANCEL]ボタンを押すと、クリアはキャンセルされトップ画面表示に戻ります。

#### SETUP 1/2/3(エフェクトセットアップ1/2/3)

ノブファンクションブロックのEFFECTグループのEFFECT 1/2/3に設定するエフェクトタイプ、パラメーターを設定します。インサージョンエフェクトを選択している場合は、接続するトラックの選択も行います。

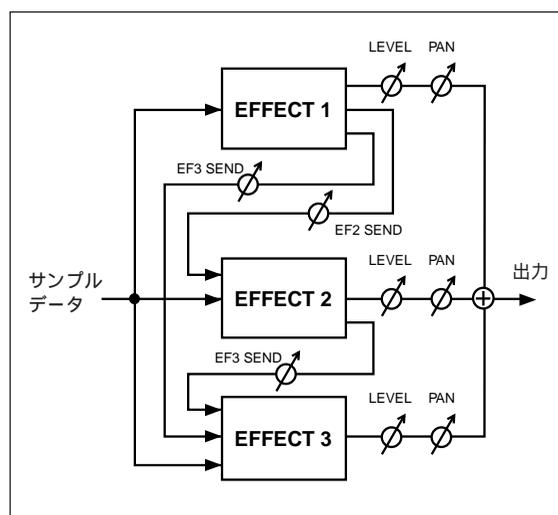
#### 【操作手順】

1. ノブファンクションブロックのEFFECT 1/2/3に対応したSETUP 1/2/3のボタンを押します。
2. 現在選択されているエフェクトタイプが表示されます。
3. データエントリーダイヤルでエフェクトタイプを選択します。  
(エフェクトタイプリスト: P. 151)  
システムエフェクトの場合は、すべてのトラックのメーター部にブラケット(  )が表示されます。(ミュートされているトラックはブラケットが表示されません。)  
インサージョンエフェクトの場合は、接続されているトラックのメーター部にのみブラケット(  )が表示されます。
4. インサージョンエフェクトの場合は、接続する(エフェクトをかける)トラックのパッドを押して選択します。押すたびに接続/非接続(ブラケットの点灯/消灯)が切り替わります。  
\*すでにそのトラックがEFFECT 1/2/3のいずれかに接続されている場合は、ディスプレイに“REPLACE?”と表示されます。[OK]ボタンを押すと接続が入れ替えられ、[CANCEL]ボタンでトラック選択前の状態に戻ります。

5. カーソルボタン(◀、▶)でエフェクトパラメーターを選び、データエントリーダイヤルで値を設定します。  
\*各設定ノブは、EFFECTグループのEFFECT 1/2/3と同じ動作をします。
6. 設定した値はすぐに確定されます。  
[OK] または [CANCEL] ボタンを押すとトップ画面表示に戻ります。

#### 【エフェクトパラメーター】

- ・エフェクトタイプ:『エフェクトタイプリスト』( P. 151 )をご参照ください。
- ・パラメーター1~パラメーター5:エフェクトタイプにより異なります。『エフェクトパラメーターリスト』( P. 152 )をご参照ください。  
\*エフェクトタイプを変更すると、そのエフェクトタイプの初期設定値がセットされます。
- ・LEVEL:エフェクターからの出力レベルです。初期設定は100です。
- ・PAN:エフェクターからの出力のパンです。初期設定はセンター(C)です。
- ・EF2 SEND: EFFECT 1からEFFECT 2へのセンド量です。初期設定は0です。EFFECT 2およびEFFECT 3にはこのパラメーターはありません。
- ・EF3 SEND: EFFECT 1またはEFFECT 2からEFFECT 3へのセンド量です。初期設定は0です。EFFECT 3にはこのパラメーターはありません。



## JOB(ジョブ)グループ

### KNOB RESET(ノブリセット)

トラック単位で、ノブファンクションブロックで設定しているすべてのパラメーターの値(LEVEL、PAN...EFFECT 3)を初期設定値に戻します。

#### 【操作手順】

[ KNOB RESET ]ボタンを押しながら初期設定に戻したいトラックのパッドを押します。

\* インサクションエフェクトの接続設定はそのまま保持されます。

### NOTE DEL(ノートデリート)

- ・レコーディング操作時には、COMPOSED LOOPおよびFREEトラックのシーケンスメモリー上のノートデータを削除します。( P. 126 )

#### 【操作手順】

レコーディング中に [ NOTE DEL ]ボタンを押しながら、ノート削除したいトラックのパッドを押さえます。

パッドから指を離すまでの間にノートオン情報があるノートデータが削除されます。

- ・EVENT EDIT/LOCATION & VALUE操作時には、ノート、ミュート、ロール、ループリスタート、シーンの各イベントを削除します。( P. 115 )

## NAME(ネーム)グループ

### INSERT(インサート)

ソングネーム作成時に、カーソルのある文字の前に空白文字を1つ挿入します。( SONG/NAME : P. 106 )

\* 挿入によって最大文字数からあふれた文字(末尾)は失われます。

### DELETE(デリート)

ソングネーム作成時に、カーソルのある文字を削除します。( SONG/NAME : P. 106 )

\* 削除によってカーソル以降の文字は前につめられます。文字の最後から最大文字数までの間には空白文字が埋められます。

# メニューコマンドボタン

(8×4マトリックス)

サンプルデータやシーケンスデータに対してエディットやセーブ/ロードを行ったり、システムに関する設定やMIDI、ディスク、入出力に関する設定を行うためのコマンド(機能)を、ボタン操作により選択します。

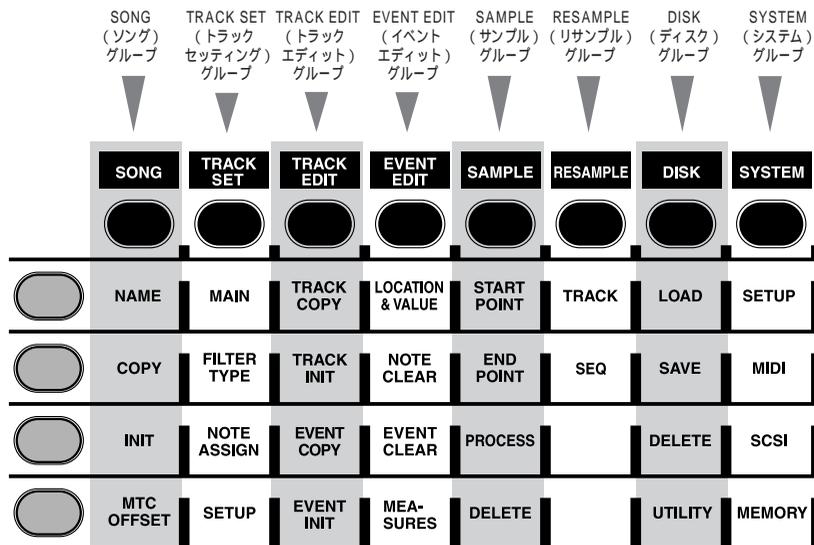
## 【コマンドの選択と設定の手順】

\*メニューコマンドの各設定/操作は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ実行可能となります。

- 横方向に並んでいる黒いボタンで、コマンドのグループ (SONG ~ SYSTEM) を選びます。  
選択されたグループ名がディスプレイに表示されます。
- 縦方向に並んでいるグレーのボタンで個々のコマンド (SONG グループならNAME ~ MTC OFFSET) を選びます。  
選択されたコマンド名とその設定値やメッセージ、設定対象のトラックなどが、ディスプレイに表示されます。
- この先の設定操作は、コマンドにより異なりますが、基本的な操作ルールは以下の通りです。
  - 設定や数値の変更はデータエントリーダイアルで行います。(データエントリーダイアルで設定できるパラメーターは点滅表示されます。)
  - 表示内で設定項目が複数ある場合は、カーソルボタン(◀、▶)で選択します。
  - さらに下の階層がある場合は、[OK] ボタンを押して移動します。[CANCEL] ボタンを押すと1つ上の階層へ移動します。
  - トラックを選択するコマンドでは、該当するパッドを押します。
  - 設定項目がディスプレイに表示しきれない場合は、表示右端に矢印(↵)が表示されます。カーソルボタン(▶) を押すと、続きの画面が表示されます。
- 設定が完了したら、[OK] ボタンを押してコマンドを実行します。処理が完了すると、トップ画面に戻ります。  
[CANCEL] ボタンを押すと設定はキャンセルされ、トップ画面に戻ります。

## コマンドグループ一覧

SONG (ソング)	ソング単位での設定(ソング名の作成、ソングのコピー、ソングメモリーのイニシャライズ、MIDIタイムコードのオフセット)を行います。	P. 106
TRACK SET (トラック セッティング)	各トラックおよびパッドの基本設定を行います。	P. 107
TRACK EDIT (トラックエディット)	トラック単位で、サンプルデータおよびノブ情報、またはシーケンスデータの、コピー、イニシャライズを行います。	P. 112
EVENT EDIT (イベントエディット)	シーケンスデータ(イベント)の編集を行います。	P. 114
SAMPLE (サンプル)	各トラックのサンプルの基本設定および編集を行います。	P. 119
RESAMPLE (リサンプル)	フィルターやエフェクトなどで加工したサンプルを新たにサンプルデータにしたり、シーケンサーで再生したフレーズをサンプルデータにすることができます。	P. 124
DISK (ディスク)	ディスクやドライブに関する設定を行います。	P. 127
SYSTEM (システム)	SU700のシステム全体、MIDI、SCSI、メモリー量などに関する設定を行います。	P. 137



## SONG(ソング)グループ

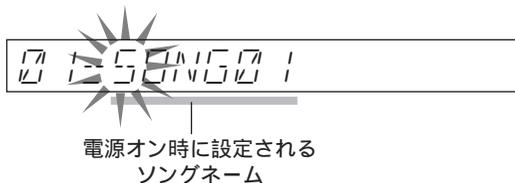
ソング単位での設定(ソングネームの作成、ソングのコピー、ソングメモリーのイニシャライズ、MIDIタイムコードのオフセット)を行います。

### NAME(ソングネーム)

SU700では、電源を入れるとディスプレイに“ 01 SONG01 ”と表示されます。これは現在ソングナンバー01が選ばれていて、そのソングネームがSONG01ということを表しています。ソングネームを変更しなければ、これから作成するソングの名前は“ SONG01 ”となります。オリジナルのソングネームを付けるときは、次の手順で行います。

#### 【操作手順】

- [ SONG ] ボタンを押した後、一番上の [ NAME ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、以下のように表示されます。



- カーソルボタン( ◀、 ▶ )で変更したい文字を点滅表示させ、データエントリーダイアルで文字を選びます。文字を挿入する場合は、ノブファンクショングループの [ INSERT ] ボタンを押します。カーソルのある文字の前に空白文字を1つ挿入します。文字を削除する場合は、ノブファンクショングループの [ DELETE ] ボタンを押します。カーソルのある文字を削除します。

\* ソングネームは8文字まで入力できます。

- [ OK ] ボタンを押すとソングネームが確定され、トップ画面に戻ります。

[ CANCEL ] ボタンを押すと設定前のソングネームに戻り、トップ画面に戻ります。

\* 同じソングネームがメモリー上にある場合は、“ NAME EXISTS ”と数秒間表示した後、ソングネーム設定画面に戻ります。

\* ソングネームがすべて空白の状態で [ OK ] ボタンを押すと、“ ILLEGAL NAME ”と数秒間表示した後、ソングネーム設定画面に戻ります。

- ソングネームに使用できる文字
  - 数字: 0~9
  - 大文字アルファベット: A~Z
  - 記号: スペース、\_(アンダーバー)

## COPY(ソングコピー)

ソング単位でコピーを行います。シーケンスデータ、サンプルデータ、ノブ情報など、ソングに関するすべての情報がコピーされます。

\* 参照: TRACK EDIT/TRACK COPY( P.112 )  
TRACK EDIT/EVENT COPY( P.113 )

#### 【操作手順】

- トップ画面でデータエントリーダイアルを回し、コピー元のソングを選びます。
- [ SONG ] ボタンを押した後、上から2番目の [ COPY ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、以下のように表示されます。



- データエントリーダイアルでコピー先のソングナンバーを指定します。
- [ OK ] ボタンを押すと、自動的にコピー先のソングネームの設定画面になります。初期設定では“ COPYSONG ”というソングネームになります。



ソングネームの設定と同様にカーソルを移動し、データエントリーダイアルで文字を選びます。

- ⚠ コピー先のソングナンバーにすでにデータがある場合は、[ OK ] ボタンを押すと“ OVERWRITE? ”と表示されます。このままコピーを実行すると、コピー先にあるデータは消えてしまいます。他の空のソングを選ぶか、必要に応じてディスク等へセーブしてから操作を続けてください。コピーを実行する場合は [ OK ] ボタンを押してソングネームの設定画面へ移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すとコピーは中断されトップ画面へ戻ります。

- ソングネームの設定ができれば [ OK ] ボタンを押します。ソングネームが確定し、コピーが実行され、トップ画面に戻ります。

\* 同じソングネームがメモリー上にある場合は、“ SAME NAME ”と数秒間表示した後、ソングネーム設定画面に戻ります。

### INIT(ソングイニシャライズ)

ソング単位でイニシャライズ(初期化)を行います。

イニシャライズを実行すると、ソングのシーケンスデータおよびサンプルデータはすべて消去され、全トラックは空になります。

**【操作手順】**

- [ SONG ] ボタンを押した後、上から3番目の[ INIT ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、以下のように表示されます。



イニシャライズする  
ソングのナンバー

- データエントリーダイアルでイニシャライズを実行するソングのナンバーを指定します。
- [ OK ] ボタンを押すとイニシャライズが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとイニシャライズは中断され、トップ画面に戻ります。

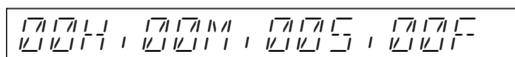
### MTC OFFSET(MIDIタイムコードオフセット)

MTCを受信して、ソング(シーケンサー)をスタートさせる時間を設定します。ビデオ画像やMTRなどと曲の頭をそろえる際に使います。

外部MTC(MIDI Time Code)に同期する設定( SYSTEM/ MIDI/SYNC : P. 140 )の場合にのみ有効です。

**【操作手順】**

- [ SONG ] ボタンを押した後、一番下の[ MTC OFFSET ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、以下のように表示されます。



- カーソルボタン( ◀ 、 ▶ )で設定する数字を点滅表示させ、データエントリーダイアルで数値を設定します。
- [ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すとオフセット値が確定され、トップ画面に戻ります。

## TRACK SET (トラックセッティング)グループ

各トラックおよびパッドの基本設定を行います。  
設定を行うトラックの選択は、パッドおよびTRACK BANKボタン [ 1 ]-[ 4 ]で行います。

### MAIN(メインセッティング)

設定ノブでコントロールできる機能(パラメーター)をトラックごとに割り当てておくことができます。

パッドに関しても同様に、PAD FUNCTIONボタンの設定をトラックごとに設定することができます。

電源オン時(初期設定)には、設定ノブおよび各パッドの機能は以下のように設定されます。

トラック	設定ノブ	パッド
LOOP	[ LEVEL ]	[ PLAY ]
COMPOSED LOOP	[ LEVEL ]	[ PLAY ]
FREE	[ LEVEL ]	[ PLAY ]
AUDIO IN	[ LEVEL ]	機能なし
MASTER	[ LEVEL ]	機能なし

\* トップ画面で設定ノブまたはパッドを操作するときはここで設定した機能になりますが、手動でKNOB FUNCTIONボタンやPAD FUNCTIONボタンで機能を選んだ場合は、そちらの機能が優先されます。

**【設定値】**

トラックごとに、設定できる機能が異なります。

・設定ノブ機能

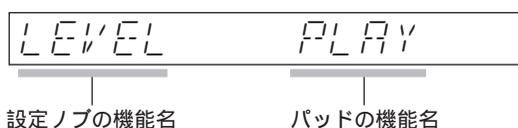
機能名 (ディスプレイ表示)	トラック				
	LOOP	C.LOOP	FREE	AUDIO	MASTER
LEVEL					
PAN					
PITCH				×	×
ATTACK				×	×
RELEASE				×	×
SAMPLE LENGTH		×	×	×	×
GRV TIMING				×	×
GRV VELOCITY				×	×
GRV GATETIME				×	×
LFO SPEED				×	×
LFO AMP DPTH				×	×
LFO FIL DPTH				×	×
LFO PIT DPTH				×	×
EQ HI GAIN				×	
EQ HI FRQ				×	
EQ LO GAIN				×	
EQ LO FRQ				×	
FILTR CUTOFF				×	×
RESONANCE				×	×
EFFECT 1					
EFFECT 2					
EFFECT 3					

・パッド機能

機能名 (ディスプレイ表示)	トラック				
	LOOP	C.LOOP	FREE	AUDIO	MASTER
NONE(機能なし)	×	×	×		
PLAY				×	×
ON/MUTE					
LOOP RESTART			×	×	

【操作手順】

- [ TRACK SET ] ボタンを押した後、一番上の [ MAIN ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、選択されているトラックの設定状態が表示されます。



- 設定ノブの機能を設定するには  
設定したいトラックのパッドを押した後、目的の KNOB FUNCTION ボタンを押すか、データエントリーダイヤルを回して機能名を選択します。  
パッドの機能を設定するには  
設定したいトラックのパッドを押した後、目的の PAD FUNCTION ボタンを押すか、カーソルボタン(▶)でパッドの機能名を点滅表示させ、データエントリーダイヤルを回して機能名を表示させます。
- 複数のトラックに機能を設定する場合は、上記3の手順をくりかえします。
- [ OK ] または [ CANCEL ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

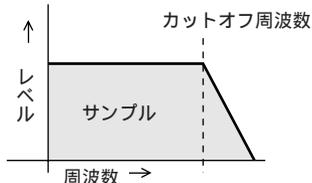
FILTER TYPE( フィルタータイプ )

トラックごとに、使用するフィルタータイプを設定することができます。( KNOB FUNCTION/FILTER : P. 101 )

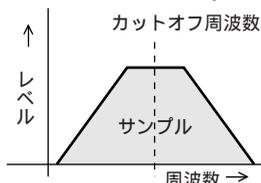
【設定値】

以下の4つのタイプから選ぶことができます。  
初期設定はLPFです。

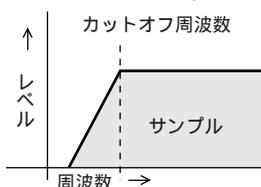
- ・LPF(ローパスフィルター): 24dB/oct



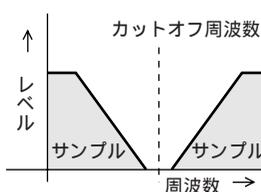
- ・BPF(バンドパスフィルター): 12dB/oct



- ・HPF(ハイパスフィルター): 24dB/oct

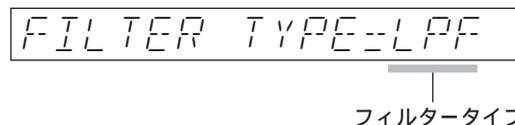


- ・BEF(バンド エリミネイト フィルター): 12dB/oct



【操作手順】

- [ TRACK SET ] ボタンを押した後、上から2番目の [ FILTER TYPE ] ボタンを押します。
- ディスプレイには、選択されているトラックに設定されているフィルタータイプが表示されます。



- フィルタータイプを設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANK ボタンも有効です。
- データエントリーダイヤルでフィルタータイプを選びます。
- [ OK ] または [ CANCEL ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

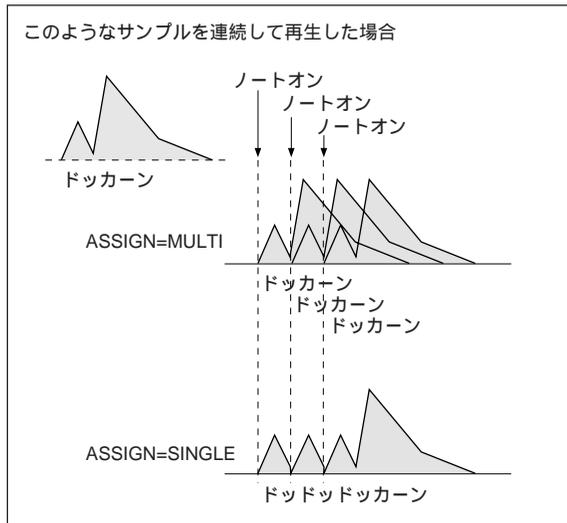
## NOTE ASSIGN(ノートアサイン)

サンプル発音中に同じサンプルのノートオンを受信した場合(パッドを連続して叩いた場合)の発音方法を、トラック(サンプル)ごとに設定します。

## 【設定値】

**MULTI**: マルチ。発音中のサンプルを鳴らしたまま、次の発音を開始します。(初期設定)

**SINGLE**: シングル。次のノートオンを受信した時点で発音中のサンプルを中断し、次の発音を開始します。



## 【操作手順】

1. [TRACK SET] ボタンを押した後、上から3番目の [NOTE ASSIGN] ボタンを押します。
2. ディスプレイには、選択されているトラックのノートアサイン設定が表示されます。

ASSIGN-MULTI

ノートアサインの設定

3. ノートアサインを設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANK ボタンも有効です。
4. データエントリーダイヤルで SINGLE か MULTI かを選びます。
5. [OK] または [CANCEL] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

## SETUP(セットアップ)

トラックに関する以下の4つの機能を設定します。

- ・BPM TRACKING( BPMトラッキング)
- ・LOOP LENGTH( ループレングス)
- ・OUTPUT TX( アウトプットトゥー)
- ・LFO WAVE( LFOウェーブ)

## BPM TRACKING( BPMトラッキング)

BPMが変わったときの、各トラックの動作を設定します。音の変化のしかたが異なるので、お好みにより設定してください。

\* AUDIO INおよびMASTERトラックには設定できません。

## 《LOOPトラック》

以下の2つのタイプから選択できます。初期設定はSLICEです。

- ・SLICE( スライス ): フレーズサンプルをGROOVEグループ/TIMINGの RESOLUTION= に設定した音符単位 ( P. 97 ) に分割し、BPMの変化に応じて、分割したサンプル断片のキーオンタイミングを速くしたり遅くしたりします。BPMが変わっても、ピッチは変わりません。

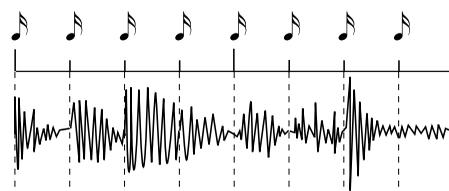
BPMが上がるとサンプル断片が前後で重なる部分ができますが、その場合は前側サンプル断片の重なり部分が自動的にカットされます ( SOUND/LENGTH( P. 96 ) が +0000 の場合 )。BPMが下がるとサンプル断片間にすきま ( 無音部分 ) ができます。

\* サンプル断片間のすきまは、SOUND/LENGTH( P. 96 ) で解消することができます。

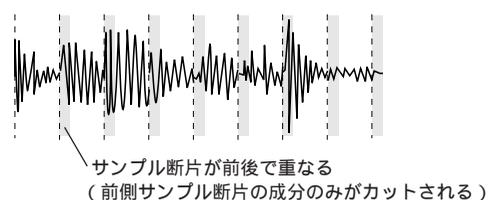
- ・CHNG PITCH( チェンジピッチ ): アナログレコードの回転数を変えたときのように、BPMが上がるとピッチが上がり、BPMが下がるとピッチが下がります。サンプルの検出BPMを元にピッチ計算されます。

## ・SLICEに設定した場合

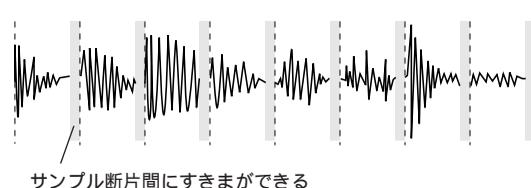
## 元のBPMで再生した場合



## BPMを上げて再生した場合



## BPMを下げて再生した場合



《COMPOSED LOOP、FREEトラック》

以下の2つのタイプから選択できます。初期設定はNORMALです。

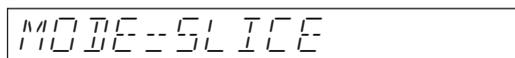
- ・NORMAL(ノーマル): 通常MIDIシーケンサーのように、BPMの変化(テンポチェンジ)に応じてノートオンのタイミングが変わります。BPMが変わってもサンプルのピッチは変わりません。
- ・CHNG PITCH(チェンジピッチ): アナログレコードの回転数を変えたときのように、BPMが上がるとピッチが上がり、BPMが下がるとピッチが下がります。サンプルの検出を元にピッチ計算されます。

【操作手順】

1. [TRACK SET] ボタンを押した後、一番下の[SETUP] ボタンを押します。
2. データエンターダイアルを回して" BPM TRACKING "を選び、[OK] ボタンを押します。



3. ディスプレイには、選択されているトラックのBPMトラッキング設定が表示されます。



BPMトラッキングの設定

4. BPMトラッキングを設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
5. データエンターダイアルでBPMトラッキングを設定します。
6. [OK] または[CANCEL] ボタンを押すと確定され、トップ画面に戻ります。

LOOP LENGTH(ループレングス)

サンプルのループ長に関する設定です。LOOPトラックおよびCOMPOSED LOOPトラックにのみ有効です。

《LOOPトラック》

ループ長は、サンプルのスタートポイント - エンドポイント間の長さから想定されるフレーズ長さ単位で自動的に算出されます (SAMPLE: P. 119)。データエンターダイアルで手入力することもできます。

《COMPOSED LOOPトラック》

4分音符(1拍)単位で1~128拍の間で指定できます。初期設定は4拍です。

\*すでにイベントが存在するトラックに対しては、ノートイベントが存在する位置より前の長さにループ長を設定することはできません。つまり3拍目にノートイベントがあるトラックでは、ループ長を3以下には設定できません。

【操作手順】

1. [TRACK SET] ボタンを押した後、一番下の[SETUP] ボタンを押します。
2. データエンターダイアルを回して" LOOP LENGTH "を選び、[OK] ボタンを押します。

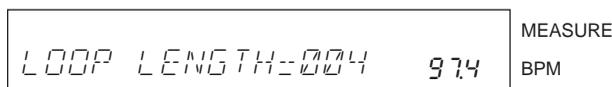


3. ディスプレイには、選択されているトラックのループ長が表示されます。



ループ長

4. ループ長を設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。LOOPトラックを選択した場合は、BPM表示部にBPM値が表示されます。



5. データエンターダイアルでループ長を設定します。  
\* LOOPトラックの場合、ループ長を変更すると、設定したループ長でのBPM値が自動的に算出され、表示されます。
6. [OK] または[CANCEL] ボタンを押すと確定され、トップ画面に戻ります。

## OUTPUT TO (アウトプットトゥー)

このコマンドは、別売のI/O拡張ボード AIEB1 を取り付けている場合にのみ有効です。

トラックごとに、STEREO OUT端子に出力するか、SPDIF I/OボードのASSIGNABLE OUT端子(AS1~AS6)に出力するかを設定できます。

- \* AUDIO INおよびMASTERTラックには、設定できません(STEREO OUTに固定)
- \* 出力レベルの設定はできません。

## 【設定値】

STEREO OUT : STEREO OUT端子に出力されます。  
 AS1~AS6 : それぞれI/O拡張ボードのASSIGNABLE OUT端子のAS1~AS6に対応します。モノラル出力です。  
 AS1+2 : I/O拡張ボードのASSIGNABLE OUT端子のAS1にサンプルのLチャンネルデータ、AS2にサンプルのRチャンネルデータを出力します。  
 AS3+4, AS5+6 : 上記AS1+2と同様に、AS3=L, AS4=Rとして、AS5=L, AS6=Rとして、それぞれ出力します。

## 【操作手順】

1. [ TRACK SET ] ボタンを押した後、一番下の[ SETUP ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“ OUTPUT TO ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。
3. ディスプレイには、選択されているトラックの出力先が表示されます。

OUTPUT TO

4. アウトプットアサインを設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

OUT-AS 1+2

サンプルのLチャンネルデータの出力先      サンプルのRチャンネルデータの出力先

5. データエントリーダイヤルで出力先を設定します。
6. 複数のトラックの出力端子について設定する場合は、上記4、5の手順をくりかえします。
7. [ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

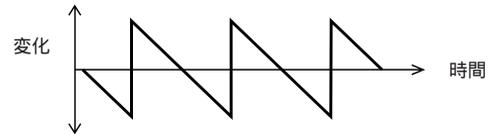
## LFO WAVE (LFOウェーブ)

トラックごとに、使用するLFO波形を設定することができます。( KNOB FUNCTION/LFO : P. 99 )

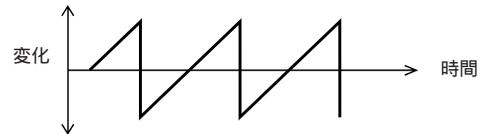
## 【設定値】

以下の4つのタイプから選ぶことができます。  
 初期設定はSAW DOWNです。

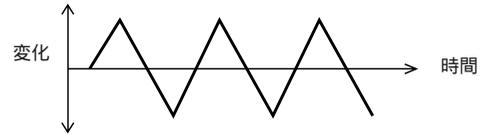
- ・ SAW DOWN ( 右下がりの鋸状波 )  
 ピッチ、カットオフ周波数、アンプのすべてがSAW DOWN波形になります。



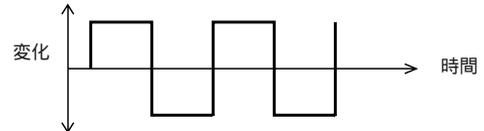
- ・ SAW UP ( 右上がりの鋸状波 )  
 ピッチ、カットオフ周波数がSAW UP波形、アンプがSAW DOWN波形になります。



- ・ TRIANGLE ( 三角波 )



- ・ SQUARE ( 矩形波 )



## 【操作手順】

1. [ TRACK SET ] ボタンを押した後、一番下の[ SETUP ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“ LFO WAVE ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。
3. ディスプレイには、選択されているトラックに設定されているLFO波形のタイプが表示されます。

LFO WAVE : SAW DOWN

LFO波形タイプ

4. LFO波形タイプを設定したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
5. データエントリーダイヤルでLFO波形タイプを選びます。
6. [ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

## TRACK EDIT (トラックエディット)グループ

トラック単位で、コピー、イニシャルイズを行います。

### TRACK COPY(トラックコピー)

トラックのサンプルデータおよびノブ情報を、別のトラックにコピーすることができます。シーケンスデータはコピーされません。

\*シーケンスデータのコピーはTRACK EDIT/EVENT COPY( P. 113)でできます。

\*コピー元、コピー先ともにAUDIO INおよびMASTERTラックは選択できません。

#### 【操作手順】

1. [ TRACK EDIT ]ボタンを押した後、一番上の[ TRACK COPY ]ボタンを押します。
2. コピー元トラックの設定画面が表示されます。  
パッドを押して、コピー元のトラックを選びます。TRACK BANKボタンも有効です。

SOURCE TRACK

3. コピー元トラックを指定したら[ OK ]ボタンを押します。  
\*コピー元トラックにサンプルがない場合は、[ OK ]ボタンを押すと「NO SAMPLE」と表示されます。
4. コピー先トラックの設定画面が表示されます。  
パッドを押して、コピー先のトラックを選びます。TRACK BANKボタンも有効です。

BEST TRACK

5. コピー先トラックを指定したら[ OK ]ボタンを押します。  
[ OK ]ボタンを押すと、コピーが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとコピー先トラックの設定画面に戻ります。

- ⚠ コピー先トラックにすでにデータがある場合は、[ OK ]ボタンを押すと「OVERWRITE?」と表示されます。  
コピーを実行すると、コピー先にあるデータは消えてしまいます。  
データを残しておきたいときは、他の空のトラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等にセーブしてから操作を続けてください。  
コピーを実行する場合は[ OK ]ボタンを押します。[ CANCEL ]ボタンを押すとコピー先選択画面に戻ります。

### TRACK INIT(トラックイニシャルイズ)

トラック単位でイニシャルイズ(初期化)を行います。

⚠ イニシャルイズを実行すると、トラックの全データ(サンプルデータ、ノブ情報、シーケンスデータ)がすべて消去され、そのトラックは空になります。

#### 【操作手順】

1. [ TRACK EDIT ]ボタンを押した後、上から2番目の[ TRACK INIT ]ボタンを押します。

2. ディスプレイには、以下のように表示されます。

INIT TRACK

3. パッドを押して、イニシャルイズを実行するトラックを選びます。TRACK BANKボタンも有効です。
4. [ OK ]ボタンを押すとイニシャルイズが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとイニシャルイズは中断され、トップ画面に戻ります。

## EVENT COPY( イベントコピー )

トラックのシーケンスデータを、同種類( LOOP LOOPなど )の別のトラックにコピーすることができます。

\* コピー元、コピー先ともにAUDIO INおよびMASTERトラックは選択できません。

## 【操作手順】

1. [ TRACK EDIT ] ボタンを押した後、上から3番目の [ EVENT COPY ] ボタンを押します。
2. コピー元トラックの設定画面が表示されます。パッドを押して、コピー元のトラックを選びます。TRACK BANK ボタンも有効です。

SOURCE TRACK

3. コピー元トラックを指定したら [ OK ] ボタンを押します。
4. コピー先トラックの設定画面が表示されます。パッドを押して、コピー先のトラックを選びます。TRACK BANK ボタンも有効です。  
\* コピー元と別種類のトラックは選択できません。

DEST. TRACK

5. コピー先トラックを指定したら [ OK ] ボタンを押します。コピーが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとコピー元トラックの選択画面に戻ります。

\* コピー先トラックにサンプルがない場合は、" NO SAMPLE " と表示されます。[ OK ] または [ CANCEL ] ボタンを押すとコピー先トラックの設定画面に戻ります。

- ⚠ \* コピー先トラックにすでにシーケンスデータがある場合は、[ OK ] ボタンを押すと " OVERWRITE? " と表示されます。コピーを実行すると、コピー先にあるデータは消えてしまいます。  
データを残しておきたいときは、他の空のトラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等にセーブしてから操作を続けてください。  
コピーを実行する場合はもう一度 [ OK ] ボタンを押します。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとコピー先選択画面に戻ります。

## EVENT INIT( イベントイニシャライズ )

トラック単位でシーケンスデータのイニシャライズ( 初期化 )を行います。指定トラックのシーケンスデータのみが消去されます。



イニシャライズを実行すると、トラックのシーケンスデータがすべて消去されます。

## 【操作手順】

1. [ TRACK EDIT ] ボタンを押した後、一番下の [ EVENT INIT ] ボタンを押します。
2. ディスプレイには、以下のように表示されます。

INIT TRACK SEQ

3. パッドを押して、イニシャライズを実行するトラックを選びます。TRACK BANK ボタンも有効です。
4. [ OK ] ボタンを押すとイニシャライズが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとイニシャライズは中断され、トップ画面に戻ります。

## EVENT EDIT ( イベントエディット )グループ

シーケンスデータ( イベントデータ )の編集を行います。

### LOCATION & VALUE( ロケーション&バリュー )

ノートイベントのエディットと、イベント( ミュート、ロール、ループリスタート、シーン )の削除ができます。

#### ノートイベントのエディット

ノートイベントのロケーション、ベロシティ、ゲートタイムをノート単位で細かく設定することができます。

ノートイベントの削除もできます。

\* COMPOSED LOOPトラックおよびFREEトラックにのみ有効なコマンドです。

#### 【設定値】

**ロケーション**：ノートオンの位置情報です。小節 - 拍 - クロックで設定します。設定範囲は前のイベント~後のイベントの間です。前後のイベントが入れ替わることはありません。

**ベロシティ**：サンプル再生時の音量情報です。設定範囲は000~127です。

**ゲートタイム**：サンプルの鳴っている時間 ノートオン~ノートオフの間を表します。次のイベントのノート位置を越える設定はできません。ゲートタイムについては、ノブファンクションのGROOVE/GATETIME( P. 99 )をご参照ください。

#### 【操作手順】

- [ EVENT EDIT ] ボタンを押した後、一番上の[ LOCATION & VALUE ] ボタンを押します。  
ディスプレイには、エディット対象トラックの設定画面が表示されます。

- COMPOSED LOOPまたはFREEトラックの中から、エディットするトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。



エディット対象トラック  
(トラックバンク1の  
COMPOSED LOOPトラック1)

- エディット対象トラックを指定したら[ OK ] ボタンを押します。

- ディスプレイには、エディット対象イベントの設定画面が表示されます。データエンタリーダイアルを回して“ NOTE ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。



ノートイベントのエディットを選択

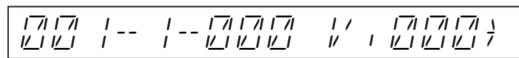
\* 指定したトラックにサンプルがない場合は、“ NO EVENTS ”と表示します。[ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すとエディット対象イベントの設定画面に戻ります。

- ディスプレイには、以下のようにノートイベントの設定画面が表示されます。  
[ ◀◀ ] で前のイベント、[ ▶▶ ] で次のイベント、[ ▶ ] で先頭のイベントに移動できます。

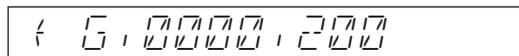


小節      拍      クロック  
└──────────┘  
ロケーション

- カーソルボタン( ◀ 、 ▶ )で設定する項目( ロケーション、ベロシティ、ゲートタイム )を選び、データエンタリーダイアルで数値を設定します。  
KNOB FUNCTIONの[ NOTE DEL ] ボタンを押すと、現在選択されているノートイベントを削除することができます。  
カーソルボタン( ◀ 、 ▶ )でベロシティ画面とゲートタイム画面を切り替えます。



ベロシティ



ゲートタイム      ゲートタイム  
(拍単位)      (クロック単位)

- [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すと設定前の状態に戻り、トップ画面に戻ります。

ミュート、ロール、ループリスタート、シーンイベントの削除  
ミュート、ロール、ループリスタート、シーンイベントの各イベントをイベント単位で削除できます。

**【設定値】**

トラックにより、削除できるイベントの種類が異なります。

LOOPトラック：MUTE、ROLL、LOOPRESTART  
COMPOSED LOOPトラック：NOTE\*、MUTE、ROLL、LOOP RESTART  
FREEトラック：NOTE\*、MUTE、ROLL

\* NOTEを選択すると、前項<sup>9</sup> ノートイベントのエディット画面が表示されます。

AUDIO INトラック：MUTE  
MASTERトラック：MUTE、LOOPRESTART、SCENE

**【操作手順】**

1. [EVENT EDIT] ボタンを押した後、一番上の[LOCATION & VALUE] ボタンを押します。  
ディスプレイには、エディット対象トラックの設定画面が表示されます。
2. イベントを削除するトラックのパッドを押します。TRACK BANK ボタンも有効です。

EDIT - MASTER

エディット対象トラック  
(MASTERトラック)

3. エディット対象トラックを指定したら[OK] ボタンを押します。
4. ディスプレイには、エディット対象イベントの設定画面が表示されます。データエントリーダイヤルを回して、削除したいイベントの種類を選び、[OK] ボタンを押します。

EVENT - SCENE

削除したいイベントの種類を選択

\* 指定したトラックにサンプルがない場合は、“NO EVENTS”と表示します。[OK] または [CANCEL] ボタンを押すとエディット対象イベントの設定画面に戻ります。

5. ディスプレイには、以下のように選択したイベントの情報が表示されます。  
これらは確認するだけで、カーソルボタン(◀、▶)やデータエントリーダイヤルでエディットすることはできません。



ロケーションの表示内容は、P. 114の<sup>9</sup> ノートイベントのエディット」と同様です。

イベントの種類は、以下のように表示されます。

MUTE ON ..... “ MUTE ”  
MUTE OFF ..... “ ON ”  
ROLL ON ..... “ RL ON ”  
ROLL OFF ..... “ RL OFF ”  
LOOP RESTART .... “ RESTRT ”  
SCENE ..... “ SCEN T ( SCENE TOP ) ”  
                  “ SCEN A ( SCENE A ) ”  
                  :  
                  “ SCEN G ( SCENE G ) ”

6. 削除したいイベントを選びます。[◀]で前のイベント、[▶]で次のイベント、[◀]で先頭のイベントに移動できます。
7. KNOB FUNCTIONの[NOTE DEL] ボタンを押すと、現在選択されている位置のイベントを削除することができます。
8. [OK] ボタンを押すと削除が確定され、トップ画面に戻ります。  
[CANCEL] ボタンを押すと削除前の状態に戻り、トップ画面に戻ります。

### NOTE CLEAR( ノートイベントクリア )

トラック単位でノートイベントをすべて削除します。  
ノブイベント( 設定ノブで設定されるイベント )は残ります。  
\* COMPOSEDトラックおよびFREEトラックにのみ有効なコマンドです。

【操作手順】

- [ EVENT EDIT ]ボタンを押した後、上から2番目の[ NOTE CLEAR ]ボタンを押します。
- ディスプレイには、ノートクリア対象トラックの設定画面が表示されます。
- COMPOSED LOOPまたはFREEトラックの中から、ノートクリアするトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。  
\* LOOPおよびAUDIO IN、MASTERトラックは選択できません。



ノートクリアの対象トラック  
(トラックバンク1の  
COMPOSED LOOPトラック1)

- [ OK ]ボタンを押すとノートクリアが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとノートクリアは中断され、トップ画面に戻ります。

### EVENT CLEAR( イベントクリア )

トラック単位で指定した範囲内のイベント( 設定ノブで設定されるイベント、パッドイベント、シーンイベント、スクラッチイベント )をすべて削除します。

【設定値】

トラックごとに、クリアできるイベントの種類が異なります。  
ALLに設定すると、トラック上のノートイベント以外の全イベント情報が削除されます。初期設定はLEVELです。

機能名 (ディスプレイ表示)	トラック				
	LOOP	C.LOOP	FREE	AUDIO	MASTER
LEVEL					
PAN					
PITCH				×	×
ATTACK				×	×
RELEASE				×	×
SAMPLE LNPTH		×	×	×	×
GRV TIMING				×	×
GRV VELOCITY				×	×
GRV GATETIME				×	×
LFO SPEED				×	×
LFO AMP DPTH				×	×
LFO FIL DPTH				×	×
LFO PIT DPTH				×	×
EQ HI GAIN				×	
EQ HI FRQ				×	
EQ LO GAIN				×	
EQ LO FRQ				×	
FILTR CUTOFF				×	×
RESONANCE				×	×
EFFECT 1					
EFFECT 2					
EFFECT 3					
ON/MUTE					
ROLL				×	×
LOOP RESTART			×	×	
SCRATCH				×	×
SCENE	×	×	×	×	
ALL					

## 【操作手順】

1. [EVENT EDIT] ボタンを押した後、上から3番目の [EVENT CLEAR] ボタンを押します。
2. ディスプレイには、イベントクリア対象トラックの設定画面が表示されます。
3. イベントをクリアするトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

イベントクリアの対象トラック  
(トラックバンク1の  
COMPOSED LOOPトラック1)

4. [OK] ボタンを押すと、以下のようにイベントの設定画面が表示されます。  
ノブファンクションボタン([LEVEL]~[EFFECT 3])またはパッドファンクションボタン(PLAY以外)、シーンボタン(番号はどれでも)で目的のイベントを選びます。データエントリーダイアルでも指定できます。

削除するイベント

\* データエントリーダイアルを一番右まで回すと、“ALL”が表示されます。“ALL”に設定するとトラック上のすべてのノブ、パッド、シーンイベント、スクラッチイベントを削除できます。

\*\* “SCENE” または “ALL” を選んでイベントクリアした場合、削除されるのはシーケンスデータ上のシーンイベントのみであり、シーンメモリーの内容自体は初期化されません。

5. [OK] ボタンを押すと、以下のようにクリアされる範囲の設定画面が表示されます。  
カーソルボタン(◀、▶)とデータエントリーダイアルで、クリアの開始位置、終了位置を設定します。

例) 12~15小節目(4小節)のイベントをクリアする場合

クリア開始位置  
(12小節目から)      クリア終了位置  
(15小節目まで)

6. [OK] ボタンを押すとイベントクリアが実行され、トップ画面に戻ります。  
[CANCEL] ボタンを押すとイベントクリアは中断され、イベントの設定画面に戻ります。

## MEASURES(メジャーズ:小節)

ソングの指定した位置に、任意の拍子の空小節を挿入したり、小節を削除します。以下の3つの設定画面があります。

- ・ADD MEASURES(アッドメジャーズ)
- ・DELETE MEASURES(デリートメジャーズ)
- ・COPY MEASURES(コピーメジャーズ)

## ADD MEASURES(アッドメジャーズ)

ソングの指定した位置に、任意の拍子の空小節を挿入することができます。変拍子の曲を作るときに便利です。空小節の挿入は、全トラックに対して行われます。

## 【設定値】

設定できる拍子は、以下の4種類です。

1/4、2/4、3/4、4/4

## 【操作手順】

1. [EVENT EDIT] ボタンを押した後、一番下の [MEASURES] ボタンを押します。
2. データエントリーダイアルを回して“ADD MEASURES”を選び、[OK] ボタンを押します。

3. カーソルボタン(◀、▶)とデータエントリーダイアルで、空小節の挿入位置、挿入小節数、拍子を設定します。

例) 12小節目の後に3/4の空小節を4小節分挿入する場合

小節挿入位置  
(12小節から)

挿入小節の拍子  
(3/4拍子)

挿入小節数  
(4小節)

4. [OK] ボタンを押すと挿入が実行され、トップ画面に戻ります。  
[CANCEL] ボタンを押すと挿入は中断され、前の画面に戻ります。

### DELETE MEASURES(デリートメジャーズ)

ソング中の指定した小節を、全トラック同時に削除します。削除した以降の小節はそのまま前にずれます。

\* COMPOSED LOOPトラックのノートイベントは変化しません(削除されません)

#### 【操作手順】

1. [ EVENT EDIT ]ボタンを押した後、一番下の[ MEASURES ]ボタンを押します。
2. データエントリーダイアルを回して“ DELETE MEASURES ”を選び、[ OK ]ボタンを押します。

DELETE MEASURES

3. カーソルボタン( ◀、 ▶ )とデータエントリーダイアルで、削除する小節の範囲を設定します。

例)12小節目から15小節目まで(4小節分)を削除する場合

DEL 110 12--0 15

削除開始する小節  
(12小節目から)

削除終了する小節  
(15小節目まで)

4. [ OK ]ボタンを押すと削除が実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すと削除は中断され、前の画面に戻ります。

### COPY MEASURES(コピーメジャーズ)

指定トラックの指定した小節を、同種類(LOOP LOOPなど)のトラックの指定位置にコピーします。

\* COMPOSED LOOPトラックのノートイベントはコピーできません。

#### 【操作手順】

1. [ EVENT EDIT ]ボタンを押した後、一番下の[ MEASURES ]ボタンを押します。
2. データエントリーダイアルを回して“ COPY MEASURES ”を選び、[ OK ]ボタンを押します。

COPY MEASURES

3. コピー元トラックの設定画面が表示されます。

SOURCE TRACK

パッドを押してコピー元のトラックを選び、[ OK ]ボタンを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

4. カーソルボタン( ◀、 ▶ )とデータエントリーダイアルで、コピーする小節の範囲を設定します。

例)5小節目を先頭に4小節分を2回(8小節分)コピーする場合

FROM 110 12--0 15

コピー範囲の先頭小節 (12小節目から)      コピー範囲の最終小節 (15小節目まで)

5. [ OK ]ボタンを押すと、コピー先トラックの設定画面が表示されます。

DEST. TRACK

パッドを押してコピー先のトラックを選び、[ OK ]ボタンを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

\* コピー元と別種類のトラックは選択できません。

6. カーソルボタン( ◀、 ▶ )とデータエントリーダイアルで、コピー先の先頭小節とコピー回数を設定します。

例)5小節目を先頭に4小節分を2回(8小節分)コピーする場合

TO 110 15--0 15

コピー先の先頭小節 (5小節目から)      コピーする回数 ( 回 : 8小節分 )

7. [ OK ]ボタンを押すとコピーが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとコピー先トラックの設定画面(手順5)に戻ります。



\* コピー先にすでにあるデータは、コピー実行時に上書きされて消えてしまいます。

\* コピーした結果データが1000小節以上になるような条件は設定できません。

\* 拍子情報はコピーされません。変拍子の曲を作る場合は、先にADD MEASURE( P. 117 )で拍子情報を作成してから、そこにコピーします。

## SAMPLE( サンプル )グループ

各トラックのサンプルデータについて編集・加工を行います。

- \* AUDIO INおよびMASTERTラックはサンプルを持たないので、このグループのコマンドは無効です。
- \* サンプルグループの各操作は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ実行可能となります。

### START POINT( スタートポイント )

サンプルの発音開始点を決めます。

ノートオン情報を受けたときに、実際に再生を開始するポイントです。スタートポイントより前の部分は、削除されるわけではないので、スタートポイントを何度でも設定しなおすことができます。

この部分を削除したいときはPROCESS/TRIMを使います( P. 120 )。

#### 【操作手順】

1. [ SAMPLE ] ボタンを押した後、一番上の[ START POINT ] ボタンを押します。
2. スタートポイントの設定画面が表示されます。パッドを押して、スタートポイントを設定するトラックを選びます。TRACK BANKボタンも有効です。
3. 選択されたトラックのサンプルのスタートポイント( SU700が検知した波形の最初のアタック部分 )がカウンター表示されます。

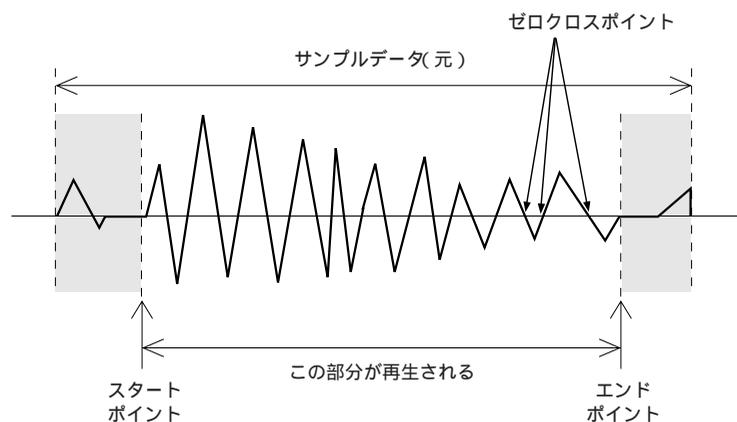
カーソルボタン( ◀、 ▶ )で、  
変更するケタ位置を選択

START 000000207

現在のスタートポイント

4. カーソルボタン( ◀、 ▶ )でカウンター表示のどのケタを変更するかを選び、データエントリダイアルでスタートポイントを指定します。  
スタートポイントは、ゼロクロスポイント( 下図参照 )だけが選択され、ディスプレイに表示されます。  
パッドを叩くと、新たに設定されたスタートポイントでサンプルが再生されるので、耳で確認しながらスタートポイントを設定することができます。
5. [ OK ] または [ CANCEL ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。  
また、[ SAMPLE ] グループの [ END POINT ] ボタンを押すと、すぐにエンドポイントの設定画面に移動することができます。

・サンプルのスタート/エンドポイント

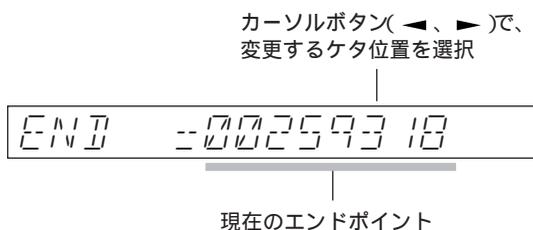


## END POINT(エンドポイント)

サンプルの発音終了点を決めます。実際に再生をストップするポイントです。エンドポイントより後の部分は、削除されるわけではないので、エンドポイントを何度でも設定しなおすことができます。この部分を削除したいときはPROCESS/TRIMを使います( P. 120 )。

### 【操作手順】

1. [ SAMPLE ]ボタンを押した後、上から2番目の[ END POINT ]ボタンを押します。
2. エンドポイントの設定画面が表示されます。パッドを押して、エンドポイントを設定するトラックを選びます。TRACK BANKボタンも有効です。
3. 選択されたトラックのサンプルのエンドポイント( SU700 が検知した波形の終端部分 )がカウンター表示されます。



4. カーソルボタン( ◀、▶ )でカウンター表示のどのケタを変更するかを選び、データエントリーダイアルでエンドポイントを指定します。エンドポイントは、ゼロクロスポイントだけが選択され、ディスプレイに表示されます。パッドを叩くと、新たに設定されたエンドポイントでサンプルが再生されるので、耳で確認しながらエンドポイントを設定することができます。
5. [ OK ]または[ CANCEL ]ボタンを押すと、設定が確定されトップ画面に戻ります。また、[ SAMPLE ]グループの[ START POINT ]ボタンを押すと、すぐにスタートポイントの設定画面に移動することができます。

## PROCESS(プロセス)

サンプル(波形データ)そのものに加工を加える、以下の6つの機能を設定します。

- ・ TRIM(トリム)
- ・ REVERSE(リバース)
- ・ NORMALIZE(ノーマライズ)
- ・ FREQ. CONVERT(フリケンシーコンバート)
- ・ BIT CONVERT(ビットコンバート)
- ・ STEREO TO MONO(ステレオモノコンバート)

### TRIM(トリム)

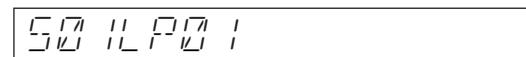
サンプルデータの、スタートポイントより前の部分と、エンドポイントより後の部分を削除します。これによりサンプル用の空きメモリーを確保することができます。

### 【操作手順】

1. [ SAMPLE ]ボタンを押した後、上から3番目の[ PROCESS ]ボタンを押します。
2. データエントリーダイアルを回して「TRIM」を選び、[ OK ]ボタンを押します。

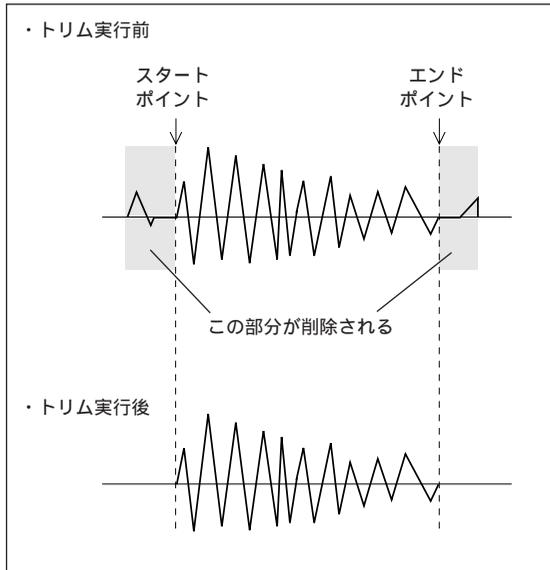


3. ディスプレイには、選択されているトラックのサンプルネームが表示されます。  
\* サンプルのないトラックを選んだ場合は「NO SAMPLE」と表示されます。



選択されているトラックにある  
サンプルのサンプルネーム

4. トリムを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
5. [ OK ]ボタンを押すとトリムが実行され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとトリムは中断され、前の画面に戻ります。  
\* トリム実行後のスタートポイント/エンドポイントの位置はそれぞれサンプルの先頭/末尾となります。



## REVERSE(リバース)

サンプルデータをリバース(逆転)し、元のサンプルと差し替えます。つまりエンドポイントからスタートポイントに向かって逆方向に再生したサンプルになります。

### 【操作手順】

1. [SAMPLE] ボタンを押した後、上から3番目の[PROCESS] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して「REVERSE」を選び、[OK] ボタンを押します。

REVERSE

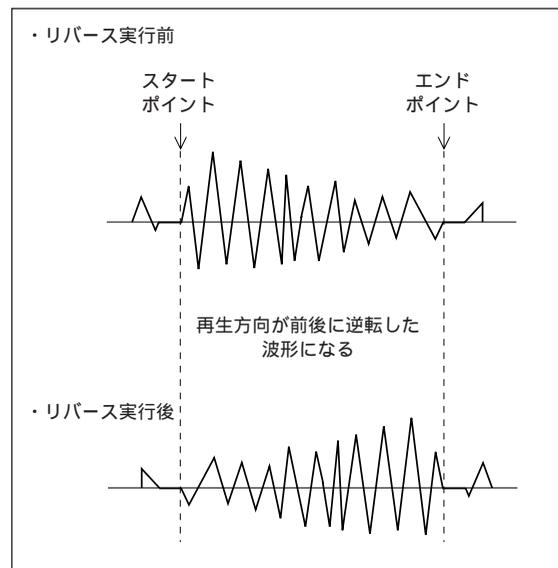
3. ディスプレイには、選択されているトラックのサンプルネームが表示されます。

50 ILP01

選択されているトラックにある  
サンプルのサンプルネーム

\* サンプルのないトラックを選んだ場合は「NO SAMPLE」と表示されます。

4. リバースを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
5. [OK] ボタンを押すとリバースが実行され、内部処理が終了すると画面に「FINISHED」と表示されます。  
\* リバース処理をするのに必要なメモリーが不足している場合は、[OK] ボタンを押した際にメッセージが表示されます。メモリーを確保してから操作を行ってください。  
パッドを叩くとリバースされたサンプルをモニターすることができます。
6. [OK] ボタンを押すと元のサンプルがリバース波形に書き替えられ、トップ画面に戻ります。  
[CANCEL] ボタンを押すと元のサンプルに戻り、トップ画面に戻ります。



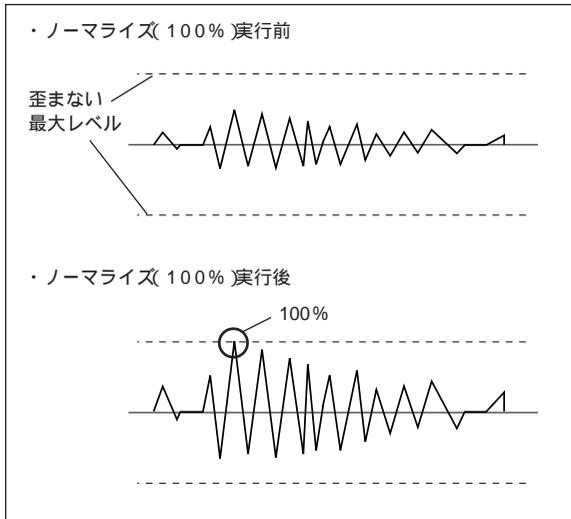
**NORMALIZE(ノーマライズ)**

サンプルデータを歪まないレベルまで増幅し(100%時)元のサンプルと差し替えます。

\* 元サンプルのダイナミックレンジが狭い場合、ノーマライズを実行するとノイズ成分まで増えてしまいますのでご注意ください。

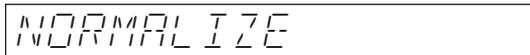
**【設定値】**

ノーマライズの倍率: 100% ~ 200%の範囲で設定できます。初期設定は100%です。このとき波形のピークが最大振幅になるように設定されます。100%以上の倍率に設定すると、瞬間的なピークによらずに大きなダイナミックレンジを得ることができます。また、音を歪ませることもできます。



**【操作手順】**

1. [ SAMPLE ]ボタンを押した後、上から3番目の[ PROCESS ]ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“NORMALIZE”を選び、[ OK ]ボタンを押します。



3. ディスプレイには、選択されているトラックのサンプルネームとノーマライズの倍率が表示されます。



選択されているトラックにあるサンプルのサンプルネーム      ノーマライズの倍率

\* サンプルのないトラックを選んだ場合は“NO SAMPLE”と表示されます。

4. ノーマライズを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
5. データエントリーダイヤルでノーマライズの倍率を設定します。

6. [ OK ]ボタンを押すとノーマライズが実行され、内部処理が終了すると画面に“FINISHED”と表示されます。

\* ノーマライズ処理をするのに必要なメモリーが不足している場合は、[ OK ]ボタンを押した際にメッセージが表示されます。メモリーを確保してから操作を行ってください。

パッドを叩くとノーマライズされたサンプルをモニターすることができます。

7. [ OK ]ボタンを押すと元のサンプルがノーマライズされた波形に書き替えられ、トップ画面に戻ります。

[ CANCEL ]ボタンを押すと元のサンプルに戻り、トップ画面に戻ります。

**FREQ. CONVERT(フリクエンシーコンバート)**

サンプルデータのサンプリング周波数を変えます。

精度(サンプリング周波数)の高いデータを低いデータに変換することができます。

**【設定値】**

変換できるサンプリング周波数:

元サンプル	変換後のサンプル(表示)
48.0kHz	24.0kHz (24K)
44.1kHz	22.05kHz (22K)
44.1kHz	11.025kHz (11K)
32.0kHz	16.0kHz (16K)
22.05kHz	11.025kHz (11K)

\* サンプリング周波数を上げる変換はできません。

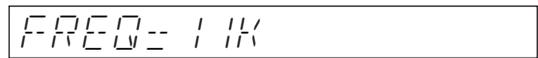
\* 48.0kHzおよび32.0kHzは、別売のI/O拡張ボードを装着し、デジタルサンプリングした場合のみ有効です。

**【操作手順】**

1. [ SAMPLE ]ボタンを押した後、上から3番目の[ PROCESS ]ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“FREQ. CONVERT”を選び、[ OK ]ボタンを押します。



3. ディスプレイには、選択されているトラックのサンプルに対して設定可能なサンプリング周波数(24K、22K、16K、11Kのいずれか)が表示されます。



変換後のサンプリング周波数

\* 元サンプルに11.025kHzを選んだ場合は、ディスプレイに“IMPOSSIBLE”と表示され、変換はできません。

\* サンプルのないトラックを選んだ場合は“NO SAMPLE”と表示されます。

\* 24Kおよび16Kは、別売のI/O拡張ボードを装着し、デジタルサンプリングした場合のみ有効です。

4. フリクエンシーコンバートを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

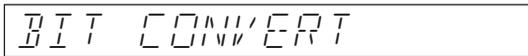
- データエントリーダイヤルで変換後のサンプリング周波数を設定します。
- [ OK ] ボタンを押すとフリクエンシーコンバートが実行され、内部処理が終了すると画面に“ FINISHED ”と表示されます。  
\* フリクエンシーコンバート処理をするのに必要なメモリーが不足している場合は[ OK ] ボタンを押した際にメッセージが表示されます。メモリーを確保してから操作を行ってください。  
パッドを叩くとコンバートされたサンプルをモニターすることができます。
- [ OK ] ボタンを押すと元のサンプルがコンバートされた波形に書き替えられ、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すと元のサンプルに戻り、トップ画面に戻ります。

### BIT CONVERT(ビットコンバート)

サンプルデータのビット幅を変えます。  
精度の高いデータ( 16bit )を低いデータ( 8bit )に変換することができます。

#### 【操作手順】

- [ SAMPLE ] ボタンを押した後、上から3番目の[ PROCESS ] ボタンを押します。
- データエントリーダイヤルを回して“ BIT CONVERT ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。



BIT CONVERT

- 選択されているトラックのサンプルが16bitの場合は、以下のように表示されます。



16 BIT

変換後のビット幅

- \* 8 bit のサンプルを選んだ場合は、ディスプレイに“ IMPOSSIBLE ”と表示され変換はできません。
  - \* サンプルのないトラックを選んだ場合は“ NO SAMPLE ”と表示されます。
- ビットコンバートを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
  - [ OK ] ボタンを押すとビットコンバートが実行され、内部処理が終了すると画面に“ FINISHED ”と表示されます。  
\* ビットコンバート処理をするのに必要なメモリーが不足している場合は[ OK ] ボタンを押した際にメッセージが表示されます。メモリーを確保してから操作を行ってください。  
パッドを叩くとコンバートされたサンプルをモニターすることができます。
  - [ OK ] ボタンを押すと元のサンプルがコンバートされた波形に書き替えられ、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すと元のサンプルに戻り、トップ画面に戻ります。

### STEREO TO MONO(ステレオ モノコンバート)

ステレオデータのサンプルを、モノラルデータに変換します。

#### 【設定値】

ステレオデータ(L, R)をモノラルデータに変換します。  
LとRのうち、どのデータを使ってモノラルデータを作るかを設定できます。

- CH=L : Lチャンネルデータのみでモノラルデータを作成します。
- CH=R : Rチャンネルデータのみでモノラルデータを作成します。
- CH=L+R : LチャンネルとRチャンネルのデータをミックスしたデータでモノラルデータを作成します。
- CH=L-R : Lチャンネルデータと、Rチャンネルのデータの位相を逆にしたデータをミックスして、モノラルデータを作成します。センター定位の成分が消えて、カラオケのボーカルキャンセルのようなサンプルが得られます。

#### 【操作手順】

- [ SAMPLE ] ボタンを押した後、上から3番目の[ PROCESS ] ボタンを押します。
- データエントリーダイヤルを回して“ STEREO TO MONO ”を選び、[ OK ] ボタンを押します。



STEREO TO MONO

- 選択されているトラックのサンプルがステレオデータの場合は、以下のように表示されます。



CH=L

変換の設定

- \* モノラルデータのサンプルを選んだ場合は、ディスプレイに“ IMPOSSIBLE ”と表示され変換はできません。
  - \* サンプルのないトラックを選んだ場合は“ NO SAMPLE ”と表示されます。
- ステレオ モノコンバートを実行したいトラックのパッドを押します。TRACK BANKボタンも有効です。
  - データエントリーダイヤルで変換の方法を設定します。
  - [ OK ] ボタンを押すとコンバートが実行され、内部処理が終了すると画面に“ FINISHED ”と表示されます。  
\* コンバート処理をするのに必要なメモリーが不足している場合は[ OK ] ボタンを押した際にメッセージが表示されます。メモリーを確保してから操作を行ってください。
  - パッドを叩くとコンバートされたサンプルをモニターすることができます。
  - [ OK ] ボタンを押すと元のサンプルがコンバートされた波形に書き替えられ、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すと元のサンプルに戻り、トップ画面に戻ります。

## DELETE(デリートサンプル)

指定トラックにあるサンプルを削除します。

### 【操作手順】

1. [ SAMPLE ]ボタンを押した後、一番下の [ DELETE ]ボタンを押します。
2. 選択されているトラックのサンプル名が表示されます。  
\* サンプルのないトラックを選んだ場合は「NO SAMPLE」と表示されます。
3. サンプルを削除したいトラックのパッドを押します。  
TRACK BANKボタンも有効です。
4. [ OK ]ボタンを押すと以下のような確認の画面が表示されます。

ARE YOU SURE?

5. [ OK ]ボタンを押すとサンプルは削除され、トップ画面に戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すと削除は中断され、削除対象サンプルの設定画面に戻ります。

## RESAMPLE(リサンプル)グループ

編集・加工した各トラックのサンプルデータを、新しいサンプルとして別トラックにサンプリングします。

1トラック 1トラック (TRACK)とソング(複数トラック) 1トラック (SEQ)の2通りのリサンプリング方法があります。

\* リサンプルグループのコマンド選択は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ可能となります。

### TRACK(トラックリサンプル)

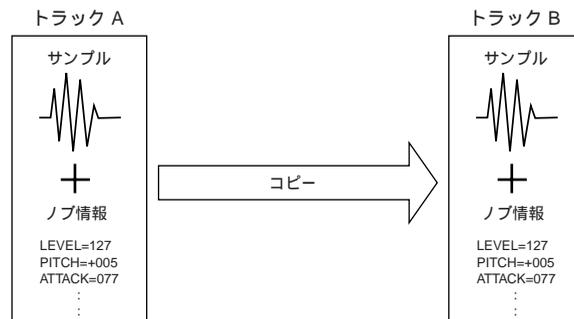
あるトラックのサンプル(設定ノブによって加工された)を再生し、他のトラックにサンプルしなおします。

#### ・トラックコピーとトラックリサンプルの違い

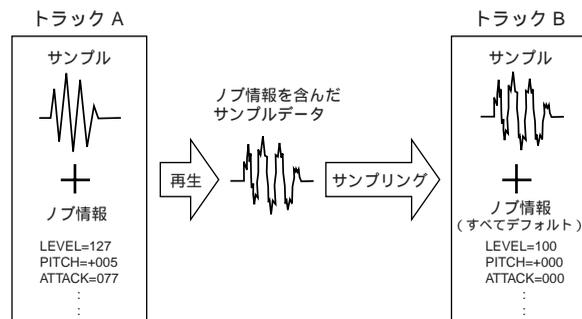
トラックコピーは、あるトラックの [ サンプルデータ+設定ノブの操作情報 ]を別のトラックに [ サンプルデータ+設定ノブの操作情報 ]の状態のコピーします。

トラックリサンプルでは、設定ノブによって加工されたサンプルの再生音を、新たな波形データとしてサンプリングします。従って、設定ノブの操作情報は持ちませんので、リサンプルしたトラック(サンプル)に対してさらにエフェクトをかけたりすることができます。

#### ・トラックコピーのしくみ



#### ・トラックリサンプルのしくみ



## 【操作手順】

1. [ RESAMPLE ] ボタンを押した後、一番上の [ TRACK ] ボタンを押します。
2. リサンプリング時のゲインとリサンプリング信号のチャンネル設定画面が表示されます。

リサンプリング時の  
ゲイン                      チャンネル

3. 元になるサンプルのあるトラックのパッドを押すと、リサンプリング時のレベルをモニターすることができます。サンプリング時と同様にレベルメーターおよび CLIP が表示されます。  
カーソルボタン( ◀、 ▶ )でゲインまたはチャンネルを選び、データエントリーダイヤルで設定します。  
\* リサンプリング時のゲインは±12の範囲で設定できます。初期設定は+00です。  
\* 選択できるチャンネルは ( MONO ) L+R, MONO L, MONO R のいずれかです。STEREOは設定できません。初期設定は L+Rです。  
\* リサンプリングのグレードは、サンプリング周波数44.1kHz、ビット幅16bitに固定されます。

4. [ OK ] ボタンを押すと、“ SOURCE TRACK ”と表示されます。

5. 元になるサンプルのあるトラックを、パッドを押して選択します。サンプルをモニターすることもできます。TRACK BANK ボタンも有効です。  
\* AUDIO INトラックを選択すると、エフェクト効果が付加されたオーディオ入力をサンプリングすることができます。  
\* MASTERトラックは選択できません。
6. [ OK ] ボタンを押すと、元トラックが確定し、“ DEST. TRACK ”と表示されます。

\* サンプルのないトラックを選んだ場合は“ NO SAMPLE ”と表示されます。[ OK ] または [ CANCEL ] ボタンを押してから、サンプルのあるトラックを選び直してください。

7. リサンプリング先トラックを、パッドを押して選択します。TRACK BANK ボタンも有効です。  
\* 元トラックと同じトラックをリサンプリング先トラックに選ぶことはできません。  
\* AUDIO INおよびMASTERトラックは選択できません。

- ⚠ \* リサンプリング先トラックにすでにサンプルがある場合は、[ OK ] ボタンを押すと“ REPLACE SAMPLE? ”と表示されます。リサンプリングを実行すると、リサンプリング先にあるデータは消えてしまいます。他の空のトラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等へセーブしてから操作を続けてください。リサンプリングを実行する場合は [ OK ] ボタンを押して次の画面へ移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すとリサンプリングする元トラック選択画面に戻ります。

8. [ OK ] ボタンを押すと、リサンプリング先トラックが確定し、“ PRESS START/STOP ”と表示されます。

[ CANCEL ] ボタンを押すとリサンプリングは中断され、リサンプリング先トラックの設定画面に戻ります。

9. サンプリングボタンを押すと、元サンプルの再生とリサンプリングがスタートします。  
通常のサンプリング時と同様に、メモリーの残り時間が0.1秒単位で表示されます。  
\* ノートのベロシティは最大でリサンプルされます。  
\* リサンプリング中にメモリーがなくなった場合は、“ MEMORY FULL ”と表示され、その時点でリサンプリングは終了します。

メモリーの残り時間

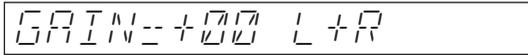
10. もう一度サンプリングボタンを押すと、元のサンプルの再生は停止しリサンプリングも終了します。[ CANCEL ] ボタンを押すと、元になるサンプルのトラックを選択する画面に戻ります。
11. リサンプリング処理に時間がかかる場合は、“ WAIT... ”と表示されます。
12. リサンプリング処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

SEQ(シーケンスリサンプル)

シーケンサーをスタート(ソングを再生)させ、ソングで使用している全トラックの状態を、空トラックにサンプルしなおします。外部のCDからサンプリングするように、SU700で作成したソングからサンプリングすることができます。

【操作手順】

- [ RESAMPLE ] ボタンを押した後、上から2番目の[ SEQ ] ボタンを押します。
- リサンプリング時のゲインとリサンプリング信号のチャンネル設定画面が表示されます。



リサンプリング時のゲイン      チャンネル

- シーケンサーをスタート(ソングを再生)して、リサンプリング時のレベルをモニターすることができます。サンプリング時と同様にレベルメーターおよび CLIP が表示されます。カーソルボタン(◀、▶)でゲインまたはチャンネルを選び、データエンターダイヤルで設定します。
  - \* リサンプリング時のゲインは±12の範囲で設定できます。初期設定は+00です。
  - \* 選択できるチャンネルは(MONO)L+R、MONO L、MONO Rのいずれかです。STEREOは設定できません。初期設定はL+Rです。
  - \* リサンプリングのグレードは、サンプリング周波数44.1kHz、ビット幅16bitに固定されます。

- [ OK ] ボタンを押すと、“ SELECT TRACK ”と表示されます。



- リサンプリング先トラックを、パッドを押して選択します。サンプルを持たない空トラックを選択してください。TRACK BANKボタンも有効です。
  - \* ソングに使用していないトラックでも、サンプルを持つトラックは選択できません。サンプルを持つトラックを選んだ場合は“ TRACK NOT EMPTY ”と表示されます。
  - \* AUDIO INおよびMASTERトラックは選択できません。
- [ OK ] ボタンを押すと、リサンプリング先トラックが確定し、“ START SEQ ”と表示されます。[ CANCEL ] ボタンを押すとリサンプリングは中断され、リサンプル先設定画面に戻ります。
- [ MEASURE ] ボタン、[ ◀ ] [ ▶ ] ボタンでソングの途中の小節、拍からリサンプリングしたり、[ BPM ] ボタンでBPMを変えてリサンプリングすることもできます。



- [ ▶ ] ボタンを押すと、シーケンサーがスタート(ソングを再生)し、“ PRESS START/STOP ”と画面に表示されます。サンプリングボタンを押すと、リサンプリングがスタートします。
  - [ ▶ ] ボタンを押さずに、直接サンプリングボタンを押すと、リサンプリングと同時にシーケンサーがスタートします。



- 通常のサンプリング時と同様に、メモリーの残り時間が0.1秒単位で表示されます。シーケンサーの進行に従い、MEASURE表示が変わります。
  - \* リサンプリング中にメモリーがなくなった場合は、“ MEMORY FULL ”と表示され、その時点でリサンプリングは終了します。



メモリーの残り時間

- もう一度サンプリングボタンを押すが[ ] ボタンを押すと、シーケンサーは停止しリサンプリングも終了します。[ CANCEL ] ボタンを押すと、元になるサンプルのトラックを選択する画面に戻ります。
- リサンプリング処理に時間がかかる場合は、“ WAIT... ”と表示されます。
- リサンプリング処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

## DISK( ディスク )グループ

ディスクやドライブに関する設定を行います。

- \* SU700では、次の2つの経路により外部とデータのやり取りを行います。
  - ・ 本体前面のフロッピーディスクドライブ(以下FDドライブ)にセットしたフロッピーディスク(以下FD)
  - ・ 本体背面に装着した別売SCSIインターフェイスボードのSCSI端子を経由したハードディスクやMOドライブ、ZIPドライブなど。本文中ではこれらをまとめてSCSIドライブとよびます。また、メディアとしてのハードディスク、MO、ZIPをまとめてSCSIディスクとよびます。
- \* SCSIドライブは一度に1台しか使用できませんが、パーティションを切ることによって独立した複数のドライブとして扱うことができます。(DISK/UTILITY: P. 132)  
使用するSCSIドライブのIDナンバーはSYSTEM/SCSK ( P. 142 )で設定します。
- \* ディスクグループのコマンド選択は、シーケンサーが停止した状態(ソング停止)でのみ可能となります。

## LOAD( ディスクロード )

ディスクセーブ ( P. 130 )で保存しておいたSU700用のデータを再びSU700のメモリーに読み込みます。

また、他機種用に作成されたサンプルデータをSU700に読み込みます。

読み込むデータの種類により、操作はそれぞれ異なります。

- ・ LOAD VOLUME( ロードボリューム )
- ・ LOAD SAMPLE( ロードサンプル )
- ・ IMPORT( インポートサンプル )

## LOAD VOLUME( ロードボリューム )

SU700のボリュームデータを読み込みます。

ボリューム: SU700本体上に存在するすべてのソングデータ、サンプルデータ、マーカー、シーンなどのデータをまとめてボリュームとよびます。

## 【操作手順】

1. FDドライブまたはSCSIドライブに、データの入ったディスク( FD、MO、ZIPなど )をセットします。
  - \* データが複数のFDに分割されている場合は、必ず1枚目のFDを挿入してください。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、一番上の [ LOAD ] ボタンを押します。
3. データエントリーダイヤルを回して“ LOAD VOLUME ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

LOAD VOLUME

4. ディスプレイには、ロード元ドライブ選択画面が表示されます。SCSIドライブがない場合はFDドライブが選択されます。

FD DRIVE -- F D

ロード元ドライブ

5. ロード元ドライブを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。ディスプレイには、ロード元ボリューム選択画面が表示されます。ロード元にFDドライブを選択した場合はFDにあるボリューム( 1つしかない )が選択されます。複数のボリュームを持つSCSIドライブを選択した場合は、データエントリーダイヤルでボリュームを選択します。

VOLUME -- F D VOLUME

ロード元ボリューム

6. [ OK ] ボタンを押すとボリュームのロードが実行されます。

- ⚠ \* ロードボリュームを実行すると、現在SU700上にあるボリュームデータはすべて消えてしまいます。必要に応じて [ CANCEL ] ボタンでトップ画面に戻り、ディスク等へセーブしてから操作を続けてください。
- \* ロード中にメモリーがなくなった場合は、“ MEMORY FULL ”と表示され、ロードはキャンセルされます。
- \* ロードを途中で中断することはできません。

7. 複数のFDに分割されたボリュームデータをロードする場合は、FDの順番通りに挿入しなければなりません。ディスプレイには、次に挿入するFDの番号が表示されます。違うFDが挿入された場合は“ INSERT FD xx”( xx=01 ~ 99 )と表示されます。正しい順番のFDを挿入し [ OK ] ボタンを押すとロード処理を続けます。
  - \*\* “ INSERT FD xx ”表示において [ CANCEL ] ボタンを押すと、ロードは中断されトップ画面に戻ります。

INSERT FD 01

挿入するFDの番号

8. ロード処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

FDドライブに、ボリュームデータの入ったディスクをセットしてからSU700の電源を入れると、スタートアップ時に自動的にディスク内のボリュームがロードされます。

**LOAD SAMPLE(ロードサンプル)**

SU700のボリュームデータからサンプルデータをサンプル単位で読み込みます。

\* 複数のFDに分割してセーブされている場合は、サンプルデータのみのロードはできません。

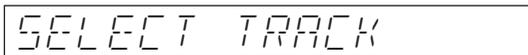
サンプルデータ: サプリングした波形データ本体とその管理データ(スタート/エンドポイントなど)の集合をサンプルデータとよびます。

**【操作手順】**

1. FDドライブまたはSCSIドライブに、データの入ったディスク(FD、MO、ZIPなど)をセットします。
2. [DISK]ボタンを押した後、一番上の[LOAD]ボタンを押します。
3. データエントリーダイヤルを回して“LOAD SAMPLE”を選択し、[OK]ボタンを押します。



4. “SELECT TRACK”と表示されます。



ロード先トラックを、パッドを押して選択します。サンプルを持たない空トラックを選択してください。TRACK BANKボタンも有効です。

**!** \* サンプルを持つトラックを選んだ場合は“REPLACE SAMPLE?”と表示されます。

ロードサンプルを実行すると、ロード先にあるサンプルデータは消えてしまいます。

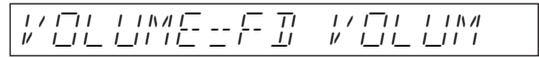
他の空のトラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等へセーブしてから操作を続けてください。ロードを実行する場合は[OK]ボタンを押して次の画面へ移動します。[CANCEL]ボタンを押すとロードコマンド選択画面に戻ります。

5. ロード先トラックを選択したら、[OK]ボタンを押します。ディスプレイには、ロード元ドライブ選択画面が表示されます。SCSIドライブがない場合はFDドライブが選択されます。SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイヤルでFDドライブまたはSCSIドライブからロード元ドライブを選択します。



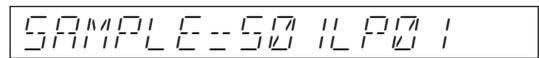
ロード元ドライブ

6. ロード元ドライブを選択したら、[OK]ボタンを押します。ディスプレイには、ロード元ボリューム選択画面が表示されます。ロード元にFDドライブを選択した場合はFDにあるボリューム(1つしかない)が選択されます。複数のボリュームを持つSCSIドライブを選択した場合は、データエントリーダイヤルでボリュームを選択します。



ロード元ボリューム

7. ロード元ボリュームを選択したら、[OK]ボタンを押します。ディスプレイには、ロード元サンプル選択画面が表示されます。データエントリーダイヤルでサンプルを選択します。



ロード元サンプル

8. [OK]ボタンを押すとサンプルデータのロードが実行されます。  
\* ロード中にメモリーがなくなった場合は、“MEMORY FULL”と表示され、ロードはキャンセルされます。
9. ロード処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

## IMPORT(インポートサンプル)

他機種用に作成されたサンプルデータをSU700にサンプル単位で読み込みます。

## 【操作手順】

1. FDドライブまたはSCSIドライブに、データの入ったディスク(FD、MO、ZIPなど)をセットします。

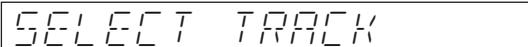
\* データが複数のFDに分割されている場合は、必ず1枚目のFDを挿入してください。

2. [ DISK ] ボタンを押した後、一番上の [ LOAD ] ボタンを押します。

3. データエントリーダイアルを回して“IMPORT”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



4. ディスプレイに“SELECT TRACK”と表示されます。



インポート先トラックを、パッドを押して選択します。サンプルを持たない空トラックを選択してください。TRACK BANKボタンも有効です。

- ⚠ \* サンプルを持つトラックを選んだ場合は“REPLACE SAMPLE?”と表示されます。

インポートを実行すると、インポート先にあるデータは消えてしまいます。

他の空のトラックを選ぶか、必要に応じてソングをディスク等へセーブしてから操作を続けてください。インポートを実行する場合は [ OK ] ボタンを押して次の画面へ移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すとインポート先選択画面に戻ります。

5. インポート先トラックを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。ディスプレイには、インポート元ドライブ選択画面が表示されます。SCSIドライブがない場合はFDドライブが選択されます。

SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイアルでFDドライブまたはSCSIドライブからインポート元ドライブを選択します。

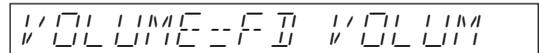


インポート元ドライブ

6. インポート元ドライブを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。ディスプレイには、インポート元ボリューム選択画面が表示されます。

インポート元にFDドライブを選択した場合はFDにあるボリューム(1つしかない)が選択されます。

複数のボリュームを持つSCSIドライブを選択した場合は、データエントリーダイアルでボリュームを選択します。

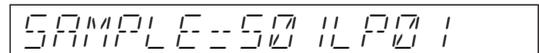


インポート元ボリューム

\* 表示されるボリュームはインポートできるとは限りません。インポートできないファイルフォーマットを指定した場合は、インポート選択時に“UNKNOWN DISK”と表示されインポートはされません。

7. インポート元ボリュームを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。

ディスプレイには、インポート元サンプル選択画面が表示されます。データエントリーダイアルでサンプルファイルを選択します。



インポート元サンプル

8. [ OK ] ボタンを押すとサンプルファイルのインポートが実行されます。

\* ロード中にメモリーがなくなった場合は、“MEMORY FULL”と表示され、インポートはキャンセルされます。

\* 選択したファイルがサポートされていないフォーマットだった場合は、“ILLEGAL FILE”と表示され、インポートはキャンセルされます。

9. インポート処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

**SAVE( ディスクセーブ )**

SU700上で作成したデータを外部へ書き出すには、以下の2つの方法があります。

- ・SAVE VOLUME( セーブボリューム )
- ・EXPORT( エクスポートサンプル )

**SAVE VOLUME( セーブボリューム )**

SU700上で作成したデータをFDやSCSIディスクに保存(書き込み)します。

セーブはボリューム単位でのみ行われます。

ボリューム：SU700本体上に存在するすべてのソングデータ、サンプルデータ、マーカー、シーンなどのデータをまとめてボリュームとよびます。

**【操作手順】**

1. FDドライブまたはSCSIドライブに、ディスク(FD、MO、ZIPなど)をセットします。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、上から2番目の[ SAVE ] ボタンを押します。
3. データエントリーダイアルを回して“ SAVE VOLUME ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



4. ディスプレイには、セーブ先ドライブ選択画面が表示されます。SCSIドライブがない場合はFDドライブが選択されます。SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイアルでFDドライブまたはSCSIドライブからセーブ先ドライブを選択します。



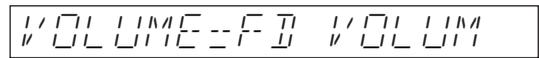
セーブ先ドライブ

5. セーブ先ドライブを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。

- ⚠ \* ディスクにボリュームデータがある場合、“ OK TO CLEAR ALL? ”と表示されます。セーブ実行前にディスク内のボリュームデータはすべて削除されます。削除してもよい場合は[ OK ] ボタンを押します。セーブ先がFDの場合は、自動的にFD VOLUMというボリューム名が付けられ、セーブが実行されます。(手順7へ移動) 別のディスクに交換する場合は[ CANCEL ] ボタンを押します。“ CHANGE DISK ”と表示されたら、ディスクを差し替え[ OK ] ボタンを押してください。
- \* フォーマットされていないディスクまたはMS-DOS以外のフォーマットのFDがセットされている場合は、“ UNKNOWN DISK ”と表示されます。[ OK ] ボタンを押すと“ FORMAT NOW? ”と表示されます。再度[ OK ] ボタンを押すとディスクタイプ( 2HD/2DD )を自動判別し、フォーマットを開始します。フォーマットが完了すると、セーブが実行(手順8へ移動) されます。

[ CANCEL ] ボタンを押すと“ CHANGE DISK ”と表示されます。正しくフォーマットされたディスクに差し替え[ OK ] ボタンを押すと、セーブの次の操作に移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すと処理を中断しトップ画面へ戻ります。

6. セーブ先がSCSIディスクの場合は、ディスプレイにボリューム名設定画面が表示されます。ボリューム名は自動的に付けられます。セーブ先がFDの場合は、自動的にFD VOLUMというボリューム名が付けられます。



ボリュームネーム

- \* SCSIドライブの新しいボリュームにセーブする場合は、データエントリーダイアルを右いっぱい回して“ NEW VOLUME ”を表示させ、[ OK ] ボタンを押します。ソング名との設定と同様にカーソルを移動しデータエントリーダイアルで文字を選んでボリューム名を新しく作ってください。名前ができた[ OK ] ボタンを押して確定します。
- \* 新しいボリュームの名前と同じボリューム名がメモリー上にある場合は、“ OVER WRITE? ”と表示します。上書きしてもよい場合は[ OK ] ボタンを押します。[ CANCEL ] ボタンを押すとボリューム名設定画面に戻ります。
- \* すでにあるボリュームに上書きする場合は、データエントリーダイアルでボリューム名を選び[ OK ] ボタンを押します。“ OVER WRITE? ”と表示されるので、もう一度[ OK ] ボタンを押します。すでにあるボリューム名でSU700本体のボリュームがセーブされます。
- \* 128個を超えるボリュームを作ろうとした場合は、“ TOO MANY VOLUMES ”と表示されます。[ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すとトップ画面に戻ります。

7. [ OK ] ボタンを押すとセーブが実行されます。セーブ処理中は“ SAVING... ”と表示されます。\* 処理中は[ CANCEL ] ボタンなどで中止することはできません。
8. データが1枚のFDでは入りきらない場合は、自動的に複数のFDに分割されます。セーブ中のFDがいっぱいになると“ CHANGE DISK ”を表示するので、FDを交換し、[ OK ] ボタンを押してください。複数のFDにセーブ処理中は“ SAVING... FDxx ( xx=01 ~ 99 ) ”と表示されます。\* “ CHANGE DISK ”表示において[ CANCEL ] ボタンを押すと、セーブは中断されトップ画面に戻ります。
9. セーブ処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

## EXPORT(エクスポートサンプル)

SU700上で作成したサンプルデータを、サンプル単位でAIFFフォーマットでFDに保存(書き込み)します。

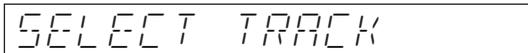
\* エクスポートサンプルはFD以外(SCSIDライブ)には出力(書き出し)できません。

## 【操作手順】

1. FDドライブにフロッピーディスクをセットします。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、上から2番目の[ SAVE ] ボタンを押します。
3. データエントリーダイアルを回して“ EXPORT ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



4. ディスプレイに“ SELECT TRACK ”と表示されます。

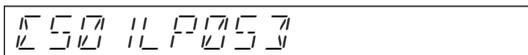


エクスポート元トラックを、パッドを押して選択し、[ OK ] ボタンを押します。TRACK BANKボタンも有効です。

\* サンプルを持たないトラックを選んだ場合は“ NO SAMPLE ”と表示されます。[ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すとトラック選択画面に戻ります。

\* 指定したトラックのサンプルがフロッピーディスクに収まらないサイズの場合は“ SAMPLE TOO LARGE ”と表示されます。[ OK ] または[ CANCEL ] ボタンを押すとトラック選択画面に戻ります。

5. ディスプレイには、サンプルネーム設定画面が表示されます。サンプルネームは自動的に付けられ、拡張子『.AIF』を付けたファイルとなって書き出されます。



サンプルネーム

\* サンプルネームを変更する場合は、ソングネームの設定と同様にカーソルを移動しデータエントリーダイアルで文字を選んでサンプルネームを新しく作ってください。ネームができた[ OK ] ボタンを押して確定します。

6. サンプルネームを設定したら、[ OK ] ボタンを押します。
  - \* サンプルネームと同名ファイルがエクスポート先にあった場合は“ OVER WRITE? ”と表示されます。上書きしてもよい場合は[ OK ] ボタンを押します。[ CANCEL ] ボタンを押すとサンプルネーム設定画面に戻ります。
  - \* フォーマットされていないディスクまたはMS-DOS以外のフォーマットのFDがセットされている場合は“ FORMAT NOW? ”と表示されます。再度[ OK ] ボタンを押すとディスクタイプ( 2HD/2DD )を自動判別し、フォーマットを開始します。フォーマットが完了すると、エクスポートが実行( 手順7へ移動 )されます。[ CANCEL ] ボタンを押すと“ CHANGE DISK ”と表示されます。正しくフォーマットされたディスクに差し替え[ OK ] ボタンを押すと、セーブの次の操作に移動します。[ CANCEL ] ボタンを押すと処理を中断しトップ画面へ戻ります。

7. エクスポートが実行されます。エクスポート処理中は“ SAVING... ”と表示されます。
  - \* ディスク容量に空きがない場合は“ DISK FULL ”と表示されます。
  - \* 処理中は[ CANCEL ] ボタンなどで中止することはできません。
8. エクスポート処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

### DELETE( ディスクデリート )

SCSIディスク上にあるSU700のデータ(ボリューム)を削除します。デリートはボリューム単位でのみ行われます。

このコマンドは、別売のSCSIインターフェイスボードを取り付けている場合にのみ有効です。

\* FDドライブに対してはディスクデリートは働きません。

#### 【操作手順】

1. SCSIドライブにディスク( MO、ZIPなど)をセットします。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、上から3番目の[ DELETE ] ボタンを押します。
3. ディスプレイには、デリート対象ドライブ選択画面が表示されます。  
複数のパーティションを持つSCSIドライブを選択した場合は、データエントリーダイアルでデリート対象パーティションを選択します。

DRIVE -- SCSI

デリート対象ドライブ

4. デリート対象パーティションを選択したら、[ OK ] ボタンを押します。  
ディスプレイには、デリート対象ボリューム選択画面が表示されます。  
複数のボリュームを持つSCSIドライブを選択した場合は、データエントリーダイアルでボリュームを選択します。

VOLUME -- VOLUME 00

ボリュームネーム

5. [ OK ] ボタンを押すとボリュームのデリートが実行されます。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとデリートを実行せずに、ドライブ選択画面に戻ります。
6. デリート処理が終了すると、トップ画面に戻ります。

### UTILITY( ディスクユーティリティ )

ディスクの空き容量表示とディスクのフォーマットの2つのコマンドがあります。

- ・ DISK INFO( ディスクインフォメーション )
- ・ DISK FORMAT( ディスクフォーマット )

#### DISK INFO( ディスクインフォメーション )

FDおよびSCSIディスクの空き容量をチェックして表示します。

\* SU700に対応していないフォーマットのディスクの場合は、“ NOT SU700 DISK ”と表示され、容量は表示されません。

#### 【操作手順】

1. FDドライブまたはSCSIドライブに、ディスク( MO、ZIPなど)をセットします。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、一番下の[ UTILITY ] ボタンを押します。
3. データエントリーダイアルを回して“ DISK INFO ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

DISK INFO

4. ディスプレイには、ドライブ選択画面が表示されます。  
SCSIドライブがない場合はFDドライブが選択されます。  
SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイアルでメモリーの空き容量を知りたいディスクのドライブを選択します。

DRIVE -- F D D

5. [ OK ] ボタンを押すと、ディスプレイにディスクの空き容量が表示されます。  
10進3ケタ+小数点1ケタ+単位 B : Byte、KB : KByte、MB : MByte、GB : GByte )で表示されます。

125.3KB LEFT

空き容量 = 125.3KByte

1.3MB LEFT

空き容量 = 1.3MByte

6. [ OK ] ボタンを押すとトップ画面へ戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとドライブ選択画面に戻ります。

**DISK FORMAT(ディスクフォーマット)**

FDおよびSCSIディスクのフォーマットを行います。SU700のフォーマットには次の4つのタイプがありますが、別売SCSIインターフェースボードを装着していない場合は、FD FORMATのみが有効となります。

**FD FORMAT(フロッピー ディスク フォーマット)**

フロッピーディスクを、MS-DOSと互換性のある2HDまたは2DDにフォーマットします。

**SCSI QUICK FMT(SCSI ディスク クイック フォーマット)**

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクに対して、論理フォーマットを行います。フォーマットに要する時間が短く、SU700で使用していたSCSIディスクを再度フォーマットする際に有効です。コンピューターなど他の機器で使用していたSCSIディスクに対しては無効です。

**SCSI FORMAT(SCSI ディスク フォーマット)**

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクに対して、物理フォーマットおよび論理フォーマットを行います。フォーマットに時間がかかりますが、コンピューターなど他の機器で使用していたSCSIディスクに対しては、このフォーマットをしないとSU700には使えません。

**PARTITION FMT(SCSI ディスク パーティション フォーマット)**

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクの中の任意の1パーティションだけを論理フォーマットします。

**FD FORAMT(フロッピー ディスク フォーマット)**

フロッピーディスクを、MS-DOSと互換性のある2HDまたは2DDにフォーマットします。

 フォーマットを実行すると、フロッピーディスクの中のデータはすべて消えてしまいます。

\*フォーマットする際は、フロッピーディスクのライトプロテクトタブをオズ(窓が閉じた状態)にしてからFDドライブに挿入してください。オン(窓が開いた状態)ではフォーマットできません。

**【操作手順】**

1. FDドライブにフォーマットしたいディスクをセットします。
2. [DISK]ボタンを押した後、一番下の[UTILITY]ボタンを押します。
3. データエントリーダイアルを回して“DISK FORMAT”を選択し、[OK]ボタンを押します。

DISK FORMAT

4. ディスプレイに、フォーマットのタイプ選択画面が表示されます。SCSIドライブがない場合は“FD FORMAT”が表示されます。SCSIドライブがある場合は、データエントリーダイアルで“FD FORMAT”を表示させます。

FD FORMAT

5. [OK]ボタンを押すと、フォーマットのタイプを選ぶ画面が表示されます。挿入したフロッピーディスクのタイプに合わせて2HD(1.44MByte)または2DD(720KByte)を、データエントリーダイアルで選びます。

FD TYPE 2HD

↑  
フォーマットタイプ  
2HDまたは2DD

\*ディスクに名前を付けることはできません。また、ディレクトリーという概念もありません。

6. [OK]ボタンを押すと“ARE YOU SURE?”と確認の画面が表示されます。
7. [OK]ボタンを押すとフォーマットが実行され、トップ画面へ戻ります。  
[CANCEL]ボタンを押すとフォーマットのタイプ選択画面に戻ります。

**SCSI QUICK FMT(SCSI ディスク クイック フォーマット)**

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクに対して、論理フォーマットを行います。フォーマットに要する時間が短く、SU700で使用していたSCSIディスクを再度フォーマットする際に有効です。コンピューターなど他の機器で使用していたSCSIディスクに対しては無効です。

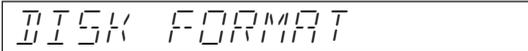
このコマンドは、別売のSCSIインターフェースボードを取り付けている場合にのみ有効です。

 フォーマットを実行すると、SCSIディスクの中のデータはすべて消えてしまいます。

- \* MOディスクをフォーマットする際は、ディスクのライトプロテクトタブをオフ(窓が閉じた状態)にしてからドライブに挿入してください。オン(窓が開いた状態)ではフォーマットできません。
- \* コンピューターや他の機器との互換性はありません(他の機器では読めません)。

**【操作手順】**

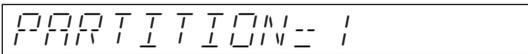
1. SCSIドライブにフォーマットしたいディスクをセットします。
2. [DISK]ボタンを押した後、一番下の[UTILITY]ボタンを押します。
3. データエントリーダイヤルを回して“DISK FORMAT”を選択し、[OK]ボタンを押します。



4. ディスプレイに、フォーマットのタイプ選択画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルを回して“SCSI QUICK FMT”を選択します。



5. [OK]ボタンを押すと、パーティション数の設定画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルでパーティションの数を1～8の間で設定します。



↑  
パーティションの数

- \* 各パーティションの容量は設定できません。ディスク容量を均等に分割したパーティションとなります。
6. [OK]ボタンを押すと“ARE YOU SURE?”と確認の画面が表示されます。
  7. [OK]ボタンを押すとフォーマットが実行され、トップ画面へ戻ります。  
[CANCEL]ボタンを押すとフォーマットのタイプ選択画面に戻ります。

- \* ディスク名は自動的に“SCSI”と付けられます。  
パーティションで分割してフォーマットした場合は、最初のパーティションが“SCSI P1”となり、次のパーティションからは“SCSI P2”、“SCSI P3”……とPの後の数字が増えていきます。これらディスク名はすべて自動で付けられ、変更はできません。
- \* SCSI IDの設定は、SYSTEM/SCSK (P.142)で行います。

## SCSI FORMAT( SCSI ディスク フォーマット)

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクに対して、物理フォーマットおよび論理フォーマットを行います。フォーマットに時間がかかりますが、コンピューターなど他の機器で使用していたSCSIディスクに対しては、このフォーマットでないとSU700には使えません。

このコマンドは、別売のSCSIインターフェイスボードを取り付けている場合にのみ有効です。



フォーマットを実行すると、SCSIディスクの中のデータはすべて消えてしまいます。

\* MOディスクをフォーマットする際は、ディスクのライトプロテクトタブをオフ(窓が閉じた状態)にしてからドライブに挿入してください。オン(窓が開いた状態)ではフォーマットできません。

\* このフォーマットタイプは、ヤマハA3000と互換性がありますが、それ以外の機器やコンピューターとの互換性はありません。

## 【操作手順】

1. SCSIドライブにフォーマットしたいディスクをセットします。
2. [ DISK ] ボタンを押した後、一番下の[ UTILITY ] ボタンを押します。
3. データエントリーダイヤルを回して“ DISK FORMAT ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

DISK FORMAT

4. ディスプレイに、フォーマットのタイプ選択画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルを回して“ SCSI FORMAT ”を選択します。

SCSI FORMAT

5. [ OK ] ボタンを押すと、パーティション数の設定画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルでパーティションの数を1～8の間で設定します。

PARTITION: 1

↑  
パーティションの数

- \* 各パーティションの容量は設定できません。ディスク容量を均等に分割したパーティションとなります。
6. [ OK ] ボタンを押すと“ ARE YOU SURE? ”と確認の画面が表示されます。
  7. [ OK ] ボタンを押すとフォーマットが実行され、トップ画面へ戻ります。  
[ CANCEL ] ボタンを押すとフォーマットのタイプ選択画面に戻ります。

\* ディスク名は自動的に“ SCSI ”と付けられます。

パーティションで分割してフォーマットした場合は、最初のパーティションが“ SCSI P1 ”となり次のパーティションからは“ SCSI P2 ”、“ SCSI P3 ”.....とPの後の数字が増えていきます。これらディスク名はすべて自動で付けられ、変更はできません。

\* SCSI IDの設定は、SYSTEM/SCSK( P. 142 )で行います。

**PARTITION FMT(SCSI ディスク パーティション フォーマット)**

ハードディスクやMOディスクなどのSCSIディスクに対して、任意の1パーティションだけの論理フォーマットします。

このコマンドは、別売のSCSIインターフェイスボードを取り付けている場合にのみ有効です。



フォーマットを実行すると、指定したパーティションの中のデータはすべて消えてしまいます。

\* MOディスクをフォーマットする際は、ディスクのライトプロテクトタブをオフ(窓が閉じた状態)にしてからドライブに挿入してください。オン(窓が開いた状態)ではフォーマットできません。

**【操作手順】**

1. SCSIドライブにフォーマットしたいディスクをセットします。
2. [ DISK ]ボタンを押した後、一番下の[ UTILITY ]ボタンを押します。
3. データエントリーダイヤルを回して“ DISK FORMAT ”を選択し、[ OK ]ボタンを押します。

DISK FORMAT

4. ディスプレイに、フォーマットのタイプ選択画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルを回して“ PARTITION FMT ”を選択します。

PARTITION FMT

5. [ OK ]ボタンを押すと、パーティションの設定画面が表示されます。  
フォーマットしたいパーティションの番号( 1 ~ 8 )を、データエントリーダイヤルで設定します。

PARTITION- 1

┆  
|  
パーティションの番号

6. [ OK ]ボタンを押すと“ ARE YOU SURE? ”と確認の画面が表示されます。
7. [ OK ]ボタンを押すとフォーマットが実行され、トップ画面へ戻ります。  
[ CANCEL ]ボタンを押すとフォーマットのタイプ選択画面に戻ります。  
\* SCSI IDの設定は、SYSTEM/SCSI( P. 142 )で行います。

## SYSTEM(システム)グループ

SU700のシステム全体、MIDI、SCSI、メモリー量などに関する設定を行います。

## SETUP(セットアップ)

SU700システム全体に関する以下の6種類の設定を行います。

- ・METRONOME(メトロノーム)
- ・COUNTDOWN(カウントダウン)
- ・REC MODE(レコーディングモード)
- ・PAD SENS(パッドセンス)
- ・AUDIO IN(オーディオイン)
- ・RIBBON FUNCTION(リボンファンクション)

## METRONOME(メトロノーム)

シーケンサー動作時に、メトロノームのクリック音をいつ鳴らすか、およびその出力先を設定します。

## 【設定値】

## CLICK(クリック音)

OFF: 常にクリック音を鳴らしません。(工場出荷時)

REC: カウントダウンおよびレコーディング中にクリック音を鳴らします。

REC/PLAY: カウントダウンおよびレコーディング中、ソングプレイ中にクリック音を鳴らします。

## OUT(クリック音出力先)

STEREO: STEREO OUT端子に出力します。(工場出荷時)

AS1~AS6: それぞれI/O拡張ボードのASSIGNABLE OUT端子のAS1~AS6に対応します。

AS1+2: I/O拡張ボードのASSIGNABLE OUT端子のAS1とAS2に出力します。パンはセンターに固定。

AS3+4, AS5+6: 上記AS1+2と同様に、AS3とAS4、AS5とAS6に、それぞれ出力します。

\* クリック音出力先の設定は、別売のI/O拡張ボードを取り付けている場合にのみ有効で、設定は電源を切っても保持されます。取り付けていない場合はSTEREO OUT端子に固定となります。

## 【操作手順】

1. [SYSTEM]ボタンを押した後、一番上の[SETUP]ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“METRONOME”を選択し、[OK]ボタンを押します。

3. ディスプレイには、クリック音をいつ鳴らすかを設定する画面が表示されます。

データエントリーダイヤルで“OFF”、“REC”、“REC/PLAY”のいずれかを選択します。

クリック音をいつ鳴らすか

4. カーソルボタン(▶)でクリック音出力先の設定画面を表示させます。

データエントリーダイヤルで“STEREO”、“AS 1”~“AS 6”、“AS 1+2”~“AS 5+6”のいずれかを選択します。

クリック音の出力先

5. [OK]ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

### COUNTDOWN(カウントダウン)

レコーディングの際、実際のレコーディング開始ポイントの前にカウントダウンを設定することができます。

レコーディングスタンバイからレコーディングスタートしたとき、1または2小節前からシーケンサーがスタートします。メトロノームを“REC”または“REC/PLAY”に設定している場合はクリック音でカウントが入るので、ジャストなタイミングで演奏や録音ができます。

#### 【設定値】

COUNTDOWN : カウントダウンなし(00)、1小節分(01)、2小節分(02)のいずれかに設定できます。

\* 工場出荷時は02に設定されています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

#### 【操作手順】

1. [SYSTEM]ボタンを押した後、一番上の[SETUP]ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“COUNTDOWN”を選択し、[OK]ボタンを押します。

COUNTDOWN

3. ディスプレイには、カウントダウンの小節数を設定する画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルで“00”、“01”、“02”のいずれかを選択します。

COUNTDOWN:02

カウントダウンの小節数

4. [OK]ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

### REC MODE(レコーディングモード)

レコーディングの際、すでにトラックにあるデータを消した上で新たに録音する(REPLACE)か、追加して録音する(OVERDUB)かを選択します。

#### 【設定値】

REPLACE : トラックに以前録音されているデータを消した上で、新たなデータを録音していきます。

OVERDUB : トラックに以前録音されているデータに追加して、新たなデータを録音していきます。

\* 工場出荷時はREPLACEに設定されています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

#### 【操作手順】

1. [SYSTEM]ボタンを押した後、一番上の[SETUP]ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“REC MODE”を選択し、[OK]ボタンを押します。

REC MODE

3. ディスプレイには、レコーディングモードの設定画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルで“REPLACE”または“OVERDUB”のいずれかを選択します。

REC MODE:REPLACE

レコーディングモード

4. [OK]ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

## PAD SENS(パッドセンス)

パッドのタッチセンスのオン/オフを設定します。  
COMPOSED LOOPおよびFREEトラックのパッドには、パッドを叩く強さを感知するタッチセンス機能があります。パッドを強く叩くと大きな音量でサンプルが再生され、弱く叩くと小さな音量で再生されます。

## 【設定値】

ON: タッチセンスがオンになります。パッドを叩く強さにより再生レベルが変化します。

OFF: タッチセンスがオフになります。パッドを叩く強さにかかわらず常に一定レベルで再生します。

\* 設定はCOMPOSED LOOPおよびFREEトラックすべてに対して有効となります(パッドごとのON/OFF設定はできません)。

\* 工場出荷時はONに設定されています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

## 【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、一番上の[ SETUP ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“ PAD SENS ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

3. ディスプレイには、パッドセンスの設定画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルでON/OFFを切り替えます。

パッドセンスのON/OFF

4. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

## AUDIO IN(オーディオ インプット セレクト)

サンプリングおよびAUDIO INトラックの入力ソースとなるオーディオ端子を選択します。

## 【設定値】

LINE: ANALOG INPUT (L, R)から入力します。ラインレベルとして内部処理された信号がサンプリングおよびAUDIO INトラックへ流れます。

MIC: ANALOG INPUT (L, R)から入力します。マイクレベルとして内部処理された信号がサンプリングおよびAUDIO INトラックへ流れます。

OPTICAL: 別売のI/O拡張ボードを取り付けている場合のみ表示されます。I/O拡張ボードのOPTICAL INから入力した信号をサンプリングできます。AUDIO INトラックへはラインレベルのアナログ信号が流れます。

DIGITAL: 別売のI/O拡張ボードを取り付けている場合のみ表示されます。I/O拡張ボードのDIGITAL INから入力した信号をサンプリングできます。AUDIO INトラックへはラインレベルのアナログ信号が流れます。

OFF: サンプリング時は、ラインレベルのアナログ信号が入力されます。AUDIO INトラックへは信号は流れません。

\* ターンテーブル(レコード)を使用する場合は、DJミキサーやフォノンプなどを通してから、ANALOG INPUT端子に接続し、“AUDIO IN=LINE”に設定してください。

\* OPTICALまたはDIGITALに設定した場合でも、入力信号はそれぞれOPTICAL OUTまたはDIGITAL OUTへはスルーで出力されません。

\* 工場出荷時はLINEに設定されています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

## 【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、一番上の[ SETUP ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“ AUDIO IN ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

3. ディスプレイには、オーディオインプットの設定画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルでオーディオ入力端子を指定します。

オーディオインプットを指定

4. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

### RIBBON FUNCTION(リボンファンクション)

リボンコントローラーにアサインする機能を設定します。  
設定した機能(パラメーター)をリボンコントローラーでコントロールすることができます。

#### 【設定値】

以下の17の機能(パラメーター)はノブファンクションと同じ機能です( P. 95 )。データエンターダイアル以外に、ノブファンクションボタンを押して機能を選択することができます。ただし、SCRATCH(スクラッチ)はデータエンターダイアルでしか設定できません。

#### 設定できる機能の表示

\* ( )内は対応するノブファンクションボタン

LEVEL、PAN、PITCH、ATTACK、RELEASE、SAMPLE LN(LENGTH)、LFO SPEED( SPEED )、LFO AMP DPTH( AMP )、LFO FIL DPTH( FILTER )、LFO PIT DPTH( PITCH )、EQ HI GAIN( HI GAIN )、EQ LO GAIN( LO GAIN )、FILTR CUTOFF( CUTOFF )、RESONANCE、EFFECT 1、EFFECT 2、EFFECT 3、SCRATCH

\* 工場出荷時はSCRATCH(スクラッチ)に設定されています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

#### 【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、一番上の[ SETUP ] ボタンを押します。
2. データエンターダイアルを回して“ RIBBON FUNCTION ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

RIBBON FUNCTION

3. ディスプレイには、リボンコントローラーにアサインする機能の設定画面が表示されます。  
データエンターダイアルまたはノブファンクションボタンで機能を設定します。

SCRATCH

リボンコントローラーに  
アサインする機能

4. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

### MIDI( ミディ )

MIDIに関する以下の3つの設定を行います。

- ・ SYNC( MIDIシンク )
- ・ CHANNELS( MIDI送受信チャンネル )
- ・ CONTROL NUMBERS( MIDIコントロールナンバー )

#### SYNC( MIDIシンク )

外部MIDI機器と接続し、同期させる際の設定を行います。

#### 【設定値】

INTERNAL : 内部同期の設定です。SU700の発するクロックをMIDI OUT端子から送信し、外部MIDI機器を動作させます。MIDI IN端子で受信した外部からのMIDIクロックは無視します。SU700単独で使用する場合やSU700を同期演奏のマスターとして使用する場合はこの設定にします。(初期設定)

EXTERNAL : 外部同期の設定です。SU700はMIDI IN端子で受信した外部からのMIDIクロックに同期して動作します。SU700のMIDI OUT端子からはMIDIクロックを送信しません。

MTC SLAVE : MTC信号(外部)に同期する設定です。SU700はMIDI IN端子で受信した外部からのMTC( MIDIタイムコード )に同期して動作します。MTC同期動作中は他のMIDIメッセージは無視されます。( SONG/MTC OFFSET : P. 107 )

\* 設定は電源を切ると初期設定( INTERNAL )に戻ります。

#### 【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、上から2番目の[ MIDI ] ボタンを押します。
2. データエンターダイアルを回して“ SYNC ”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。

SYNC

3. ディスプレイには、シンクを設定する画面が表示されます。  
データエンターダイアルで“ INTERNAL ”、“ EXTERNAL ”、“ MTC SLAVE ”のいずれかを選択します。

SYNC - INTERNAL

シンクの設定

4. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

**CHANNELS( MIDI送受信チャンネル)**

トラックごとにMIDI送受信チャンネルと送信時のノートナンバーを設定します。

**【設定値】****受信チャンネル( RECEIVE )**

トラックごとに受信するMIDIチャンネルを設定します。

SU700が受信したMIDI情報のうち、トラックの持つチャンネルと同じチャンネルのメッセージだけを、そのトラックで受信します。

MIDIのチャンネル( 1 ~ 16 )を各トラックに割り当てて使用します。ひとつのチャンネルを複数のトラックに割り当ててはできませんので、MIDIで同時にコントロールできるのは最大で16トラックとなります。初期設定はOFF( チャンネルを割り当てない)です。

**送信チャンネル( TRANS )とノートナンバー**

トラックごとに送信するMIDIチャンネルと送信するノートナンバーを設定します。

受信チャンネルと同様に、MIDIのチャンネル( 1 ~ 16 )を各トラックに割り当てて使用します。送信チャンネルに関しては複数のトラックに同じチャンネルを割り当てることができます。初期設定はOFF( チャンネルを割り当てない)です。

また、ノートナンバーを指定するので、外部MIDI音源のドラム音色1つを指定してコントロールすることができます。ノートナンバーはC-2 ~ G8の範囲で設定できます。初期設定はC3です。

- \* 設定は電源を切ると送信チャンネル受信チャンネルとも初期設定に戻ります。
- \* 設定はソングデータとして扱われ、ソングとともに保存されます。よって、ソングごとに個別のMIDI送受信チャンネルを設定することができます。

**【操作手順】**

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、上から2番目の[ MIDI ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“ CHANNELS ”を選択し[ OK ] ボタンを押します。

3. ディスプレイには、受信チャンネルの設定画面が表示されます。データエントリーダイヤルで受信チャンネルを設定します。

受信チャンネルの設定

4. 次に、カーソルボタン( ▶ )を押して送信チャンネルの設定画面を表示させます。カーソルボタン( ◀、▶ )で設定する項目( 送信チャンネル、送信ノート )を点滅表示させ、データエントリーダイヤルで数値を設定します。

送信チャンネルの設定      送信ノートの設定

カーソルボタン( ◀、▶ )で受信チャンネル設定画面と送信チャンネル設定画面を切り替えます。

5. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

**CONTROL NUMBERS( MIDIコントロールナンバー)**

MIDI送受信時のコントロールチェンジ番号とSU700の設定ノブのコントロール情報とを割り当てます。

たとえばMIDIコントロールナンバーの設定を“ LEVEL=007 ”とした場合 : [ LEVEL ] ボタンを押して設定ノブを回すと、SU700のMIDI OUT端子からはMIDIコントロールチェンジ番号007( メインボリューム )のコントロールチェンジが送信されます。

また、SU700が外部MIDI機器よりMIDIコントロールチェンジ番号007のコントロールチェンジを受信した場合、そのMIDIメッセージの持つ送信チャンネルと同じ受信チャンネルに設定されたトラックのレベルがコントロールされます。

**【設定値】**

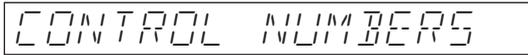
以下の設定ノブ機能を選択できます。右側の数字はそれぞれの初期設定のコントロールチェンジ番号です。コントロールチェンジ番号は001 ~ 095およびOFFの範囲で設定できます。

設定ノブ機能 ( 表示 )	コントロール チェンジ番号
LEVEL	007
PAN	010
PITCH	OFF
ATTACK	073
RELEASE	072
SAMPLE LNGTH	OFF
LFO SPEED	OFF
LFO AMP DPTH	OFF
LFO FIL DPTH	OFF
LFO PIT DPTH	001
EQ HI GAIN	OFF
EQ LO GAIN	OFF
FILTER CUTOFF	074
RESONANCE	071
EFFECT 1	OFF
EFFECT 2	OFF
EFFECT 3	OFF

- \* 設定は電源を切るとすべて初期設定に戻ります。

【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、上から2番目の[ MIDI ] ボタンを押します。
2. データエントリーダイヤルを回して“CONTROL NUMBERS”を選択し、[ OK ] ボタンを押します。



3. ディスプレイには、コントロール番号の設画面が表示されます。  
左側にはSU700の設定ノブの機能が、右側にはMIDIコントロールチェンジ番号が表示されます。



設定ノブの機能

MIDIコントロール  
チェンジ番号

4. カーソルボタン( ◀、 ▶ )で設定する項目( 設定ノブ機能またはコントロールチェンジ番号 )を点滅表示させ、データエントリーダイヤルで数値を設定します。設定ノブ機能は該当するノブファンクションボタンを押すことでも選ぶことができます。
5. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

SCSK( 通称スカジー )

SCSIドライバーおよびSU700のSCSI IDナンバーを設定します。

このコマンドは、別売のSCSIインターフェイスボードを取り付けている場合にのみ有効です。

【設定値】

DRIVE( SCSIドライブIDナンバー ): SU700で使用するSCSIドライブに設定されているSCSI IDナンバーを入力します。複数のSCSIドライブを接続している場合、このIDナンバーを変えることでSCSIドライブを使い分けることができます。選択範囲は0~7、初期設定では5に設定されています。

\* 設定はすぐに反映されます( 電源の入れ直し不要 )

\* 設定は電源を切っても保持されます。

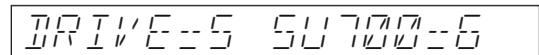
SU700( SU700のSCSI IDナンバー ): SU700自体のSCSI IDナンバーを設定します。外部サンプラーやコンピューター( エディター )などからSCSIを通してSU700と通信する際に、SU700を認識するために必要となります。選択範囲は0~7、初期設定では6に設定されています。

\* 設定は電源を入れ直したときに有効となります。それまでは変更前のSCSI IDナンバーになっています。

\* 設定は電源を切っても保持されます。

【操作手順】

1. [ SYSTEM ] ボタンを押した後、上から3番目の[ SCSI ] ボタンを押します。
2. ディスプレイには、SCSI IDナンバーの現在の設定が表示されます。
3. カーソルボタン( ◀、 ▶ )とデータエントリーダイヤルで、SCSIドライブ、SU700のIDナンバーをそれぞれ設定します。



SCSIドライブの  
SCSI IDナンバー

SU700の  
SCSI IDナンバー

4. [ OK ] ボタンを押すと設定が確定され、トップ画面に戻ります。

\* SU700のSCSI IDナンバーを変更した場合、[ OK ] ボタンを押すと“RESTART?”と表示が出ます。

ここで[ OK ] ボタンを押すと、SU700はリスタートし設定したSCSI IDナンバーが有効となります。[ CANCEL ] ボタンを押すと、そのままトップ画面へ戻り、設定は電源を入れ直した時から有効となります。

## MEMORY(メモリー)

サンプル&ソングデータ用メモリーおよびシーケンスデータ用メモリーの残量を表示します。

- SAMPLE-SONG MEM

- (サンプル&ソングデータ用メモリー残量)

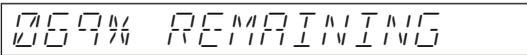
- SU700内部のサンプル&ソングデータ用メモリーの総残量を%表示します。

## 【操作手順】

- [ SYSTEM ]ボタンを押した後、一番下の[ MEMORY ]ボタンを押します。
- しばらくするとディスプレイには、メモリーの種類を選択する画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルで“ SAMPLE-SONG MEM ”を選択し、[ OK ]ボタンを押します。



- ディスプレイにサンプル&ソングデータ用メモリーの総残量が%表示されます。レベルメーター部にもグラフ表示されます。



サンプル&ソングデータ用  
メモリーの総残量

- [ OK ]または[ CANCEL ]ボタンを押すとトップ画面へ戻ります。  
\*使用中のソングのシーケンスメモリーの使用量が増えると、メモリー総残量が減る場合があります。  
\*メモリー総残量が大量に残っていても、メモリーの使用状況によっては、サンプリング時間を長くとれない場合があります。

- SEQUENCE MEMORY(シーケンスデータ用メモリー残量)  
SU700内部のシーケンスデータ用メモリーの残量を表示します。

## 【操作手順】

- [ SYSTEM ]ボタンを押した後、一番下の[ MEMORY ]ボタンを押します。
- しばらくするとディスプレイには、メモリーの種類を選択する画面が表示されます。  
データエントリーダイヤルで“ SEQUENCE MEMORY ”を選択し、[ OK ]ボタンを押します。



- ディスプレイにシーケンスデータ用メモリーの残量が%で表示されます。レベルメーター部にもグラフ表示されます。



シーケンスデータ用  
メモリーの残量(%)

- [ OK ]または[ CANCEL ]ボタンを押すとトップ画面へ戻ります。

**MEMO**

# 資料編

仕様 .....	146
SU700を使いこなすためのヒント集 .....	148
エラーメッセージ .....	150
エフェクトタイプリスト .....	151
エフェクトパラメーターリスト .....	152
MIDIデータフォーマット .....	159
MIDIインプリメンテーションチャート ...	160
用語解説 .....	161
さくいん .....	164
ユーザーサポートサービスのご案内 .....	170
保証とアフターサービス .....	170

## シーケンサー部

メモリー容量	約32,000音(バックアップされない)
BPM(テンポ)	40.0~299.9
レコーディング方式	リアルタイム
同期	内部/MIDIシンク/MTCスレーブ
トラック数	42トラック(10トラック×4バンク、オーディオイン、マスター)
ソング数	最大20

## 音源部

音源方式	AWM2音源
最大同時発音数	64
データフォーマット	16bit リニア/8bit リニア
信号処理	ステレオサンプリング可能 A/D : 18bit D/A : 18bit
サンプリング周波数	アナログ入力時 : 44.1kHz/22.05kHz/11.025kHz デジタル、光入力時 : 48.0kHz/44.1kHz/32.0kHz * アナログ入力は、グレード毎に事前モニター可能
サンプリング波形メモリ	4MByte(最大68MByteまで増設可)
サンプリング時間 (標準4M RAMの場合)	44.1k, stereo, 16bit : 22.3秒 22.05k, mono, 16bit : 89.3秒 11.025k, mono, 8bit : 357.2秒
マルチエフェクター	エフェクトタイプ数 : 43 最大同時3系統 アナログ入力に直接効果可能

## 記憶装置

内蔵ドライブ	3.5インチFDD(2HD:1.44MByte/2DD:720kByte) ソング、サンプルを保存可能
--------	--------------------------------------------------------

## ユーザーインターフェース

ディスプレイ	カスタム4色蛍光表示(FL)管 16文字+セグメント
パッド	8 : イニシャルタッチセンサー付き 4 : イニシャルタッチセンサー無し
ノブ	12 : クリックなしロータリーエンコーダー
リボンコントローラー	1

## 接続端子

STEREO OUT (L/MONO, R)	標準ジャック
ANALOG INPUT (L, R)	ライン/マイク入力対応、標準ジャック
PHONES	ステレオ標準ジャック(大出力レベル対応)
MIDI IN, OUT	
AC INLET	

## 電源

AC 100V, 50/60Hz, 15W(Max 25W)

## 外形寸法

363(W) x 310(D) x 115(H)

## 重量

6.0kg

## 付属品

取扱説明書(本書)、保証書、愛用者カード、電源コード、  
別売I/O拡張ボード AIEB1 用40ピンフラットケーブル  
サンプリング用オーディオCD  
デモディスク(FD)

## 拡張性(別売)

波形メモリー(SIMM) JEDEC規格No.21-Cに準拠した5V, 4/8/16/32MByte,  
72pin SIMM, 70nsec以上をペアで増設  
FAST PAGE/EDO、Parity あり/なし  
サポート(ただし、ECC 対応品は不可)  
最大拡張 68MByte

SCSIインターフェースボード <ASIB1> 外付けヤマハ指定ドライブと接続

I/O拡張ボード <AIEB1> OPTICAL IN/OUT, DIGIAL IN/OUT, ASSIGNABLE OUT AS1 ~ AS6

\* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

曲の途中でリズムパターンを切り替えたい。

LOOPトラック、COMPOSED LOOPトラックのON/MUTEの組み合わせでリズムパターンを切り替える。  
各トラックのON/MUTEをシーケンサーにレコーディングする。  
シーン機能を使い、シーンチェンジをシーケンサーにレコーディングする。

LOOP1トラック、COMPOSED LOOP1,2トラックでパターン[A]、LOOP2トラック、COMPOSED LOOP3,4トラックでパターン[B]というパターンを作るときは、

LOOP2トラック、COMPOSED LOOP3,4トラックをミュートして(LOOP1トラック、COMPOSED LOOP1,2トラックが鳴るようにして)シーンボタン[A]にストアする。  
LOOP1トラック、COMPOSED LOOP1,2トラックをミュートして(LOOP2トラック、COMPOSED LOOP3,4トラックが鳴るようにして)シーンボタン[B]にストアする。  
(曲の先頭からリズムを鳴らす場合は、シーンボタン[TOP]にストアする。)

COMPOSED LOOPトラックで、同じ音色だがフレーズ(リズムパターン)が違うもの、ループ長が違うものを作り、曲の中で切り替えたい。

1. 空いているCOMPOSED LOOPトラックにコピーする。
2. 元のトラックをミュートする。
3. 違うフレーズ(リズムパターン)をシーケンサーにレコーディングする。
4. 切り替えはON/MUTEを使う。

LOOPトラックの音がおかしい。

スライスしている箇所ではノイズが出る。

ループ長を少し短くする(短くしたことにより無音部分が目立つ場合は、RELEASEを長くして、きれいにつながるようにする)。

スネア等の音の頭が欠ける。

スタートポイント/エンドポイントを全体的に少し前(波形の先頭側)に移動する。

音が二重になる。

他のトラックやメトロノームとリズムがずれる。

スタートポイント/エンドポイントを全体的に前後に移動して合わせる。

シーンにストアした内容を修正したい。

1. 修正したいシーンをリコールする。
2. 修正する。
3. 目的のシーンにストアしなおす。

シーンを切り替えたらリバース等のエフェクト音が途切れる。または、エフェクトをかけた音が数秒間出ない。

エフェクトタイプの切り替えに時間がかかるので、リバース等のエフェクト音が消えてから切り替える。  
エフェクトタイプの切り替え直後は、そのエフェクトを使ったトラックを発音しないようにする。

ソロ機能が欲しい。

MASTERトラックをミュート(全トラックをミュート)して、ソロにしたいトラックをミュート解除にする。

マイク等をAUDIO INPUT端子の片方のチャンネルだけに接続したら、定位がセンターにならない。

モノラル入力のインサクションエフェクトをかける。

(例)「ROTARY」をかけて、DEPTH=0、LOW GAIN=0、HI GAIN=0、LEVEL=70にする。

「AUTO PAN」をかけて、L/R DEPTH=0、F/R DEPTH=0、LEVEL=127にする。

ベースなどの楽器音をパッドで音程(音階)をつけて演奏したい。

トラック コピーして、ピッチを変える。

(例)FREEトラック1~4で「ド」、「レ」、「ファ」、「ソ」と音階をつける

1. FREE1トラックにサンプリングする(またはサンプルをロードする)
2. ノブファンクションのPITCHでピッチを「ド」にする (例: PITCH=0)
3. FREE1トラックをFREE2~4トラックにコピーする
4. FREE2トラックのピッチを「レ」にする (例: PITCH=10)
5. FREE3トラックのピッチを「ファ」にする (例: PITCH=25)
6. FREE4トラックのピッチを「ソ」にする (例: PITCH=35)

サンプルを歪んだ音にしたい。

歪み効果のあるエフェクトをかける(DISTORTIONやAMP SIMなど)。

音色加工したものをサンプルの形にしたい場合は、リサンプルする。

メニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/NORMALIZEで100%以上に設定して実行する。

サンプルを粗い音にしたい。

LO RESOやATK LOFI等のローファイ系エフェクトをかける。

音色加工したものをサンプルの形にしたい場合は、リサンプルする。

メニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/FREQ CONVERT、BIT CONVERTでサンプルのグレードを落とす。

DEFAULTボタンを押したら、元の音と全く違う音になった。

フィルタータイプがLPF以外の設定になっている。

サンプル用のメモリーが足りなくなった。

いったんフロッピーディスクにセーブしてからロードしなおしてみる。

サンプルの中で必要のない部分をメニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/TRIMで削除する。

ステレオサンプルをモノラルにする。

メニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/STEREO TO MONOでモノラルにする。

サンプルのグレードを落とす。

メニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/FREQ CONVERT、BIT CONVERTでサンプルのグレードを落とす。

パッドから指を離しても音が鳴り続けるようにしたい。

(スネアやシンバル等のサンプルを使ったトラックで、パッドを一瞬间叩いただけでも音が最後まで鳴るようにしたい)。

サンプルのRELEASEを長くする。

LEVELを最大にしても音が小さい。

サンプリングした時の録音レベルが小さい。

メニューコマンドのSAMPLE/PROCESS/NORMALIZEでサンプルの音量を上げる。

SONGの途中からノートON/OFFをレコーディングしたが、再生しても音が出ない。

レコーディングした箇所ですクラッチしている。

リボンに指を置いてから指を離すまでの間はノートON/OFFを無視するので、その間はノートON/OFFを入れないようにする。

または、スクラッチとノートON/OFFが重ならないようにレコーディングしなおす。

シーケンサーの[▶]を押してもスタートしない。

メニューコマンドのSYSTEM/MIDI/SYNCが「INTERNAL」になっていない。

## エラーメッセージ

ディスプレイ表示	メッセージの内容
SIMM CONFIG ERR	SU700で使用できないSIMMの組み合わせです。
TOO MANY VOLUMES	SCSIドライブ上、1パーティション上にVOLUMEを128より多く作ろうとしました。
NO DISK	FD、MOのディスクが挿入されていません。もしくはドライブの電源が入っていません。
UNKNOWN DISK	ディスクがフォーマットされていません。もしくはSU700が読めないフォーマットです。
NOT SU700 DISK	ディスクがSU700用にフォーマットされていません。
BAD DISK	ディスクに正常に読み書きできません。
WRITE PROTECTED	ディスクが書き込み禁止されています。
CANNOT WRITE	ディスクに書き込みできませんでした。
DISK FULL	ディスク上の空き容量が足りません。
SAMPLE TOO LARGE	サンプルサイズが大きすぎてFDに収まりません。(EXPORT操作時)
NO VOLUME	ボリュームがありません。
FILE NOT FOUND	ディスク上に指定ファイルが見つかりませんでした。
ILLEGAL FORMAT	SU700が読めない形式のファイルです。
ILLEGAL FILE	ファイルが壊れています。
NAME EXISTS	ディスク上に同じ名前のファイルまたはディレクトリが存在します。
OPERATION FAILED	何らかの操作ミスにより処理を正常に実行できませんでした。
SCSI DRV NOT RDY	SCSIドライブが読み書きできない状態です。
TRACKS FULL	全部のトラックにサンプルがあります。
BUFFER FULL	処理能力を越えた量のMIDIデータを受信しました。
MEMORY FULL	シーケンスメモリー、サンプルメモリーの残量が足りません。
CANNOT FIND LOOP	サンプルが長すぎるか短すぎてループを作れません。
TOO LONG	サンプルが長すぎます。
TOO SHORT	サンプルが短すぎます。
DIG-IN UNPLUGGED	DIGITALケーブルまたはOPTICALケーブルが正しく接続されていません。または接続されたDIGITAL機器の電源がオフになっています。
DIG-IN PARITY ER	DIGITAL信号またはOPTICAL信号の受信に失敗しました。接続が正しいか確認してください。
EFFECT OVERFLOW	エフェクトデータが多すぎて処理しきれませんでした。
NO SAMPLE	サンプルの無いトラックではサンプルの編集はできません。また、サンプルの無いトラックにEVENT COPYはできません。
NO EVENTS	編集対象となるイベントがありません。
IMPOSSIBLE	指定された条件では波形編集が実行できません。

# エフェクトタイプリスト

ディスプレイ表示	エフェクト名	INS/SYS <sup>*1</sup>	同期 <sup>*2</sup>	特 徴
TECHMOD	TECH MODULATION	INS	×	独特のリングモジュレーション風の変調感を持たせるエフェクトです。
AUTOSYN	AUTO SYNTH	INS		入力信号をシンセサイザー風の音にしてしまうエフェクトです。
SCRATCH	DIGITAL SCRATCH	INS		入力信号にスクラッチ音を付加するエフェクトです。
JUMP	JUMP	INS	×	入力信号を切り刻んで再生順序や速度を極端に変調するエフェクトです。
PITCH1	PITCH CHANGE 1	INS	×	入力信号の音程を変えるエフェクトです。
PITCH2	PITCH CHANGE 2	INS	×	入力信号の音程を変えるエフェクトです。
VCECNCL	VOICE CANCELLER	INS	×	CDなどのソースのボーカル部分を減衰させることができます。
AMBIENC	AMBIENCE	INS	×	音の定位をぼかして空間的な広がりを得るエフェクトです。
LO RESO	LOW RESOLUTION	INS	×	入力信号の分解能を粗くしたような効果を持たせるエフェクトです。 Rchの位相反転ができます。
NOISY	NOISY	INS	×	入力信号にノイズ感を加えます。
ATKLOFI	ATTACK LOFI	INS		ややLoFi感を持たせた上で、音のメリハリを強調します。 フランジャーの機能も持っています。
RADIO	RADIO	INS	×	ラジオのシミュレーションです。 ラジオのようなLoFiな音になります。
TURNTBL	DIGITAL TURNTABLE	INS	×	アナログレコード盤のノイズのシミュレーションです。 LoFiな音になります。
DIST	DISTORTION	INS	×	音にエッジの効いた歪みを与えます。 NOISE GATEが入っているのでA/D入力にも向いています。
OVERDRV	OVERDRIVE	INS	×	音にマイルドな歪みを与えます。 NOISE GATEが入っているのでA/D入力にも向いています。
AMPSIM	AMP SIMULATOR	SYS	×	ギターアンプをシミュレートしたものです。 NOISE GATEが入っているのでA/D入力にも向いています。
COMP	COMPRESSOR	INS	×	設定レベル以上の信号が入力されると出力を抑えます。 また音にアタック感を与えることもできます。
COMP+DS	COMP+DIST	INS	×	前段にCOMPRESSORがあるため、入力レベルにかかわらず均等に歪ませることが できます。
TWAH+DS	TOUCH WAH+DIST	INS	×	TOUCH WAHの出力をDISTORTIONにより歪ませることができます。
TWAH+OD	TOUCH WAH+ODRV	INS	×	TOUCH WAHの出力をOVERDRIVEにより歪ませることができます。
AWAH+DS	AUTO WAH+DIST	INS		AUTO WAHの出力をDISTORTIONにより歪ませることができます。
AWAH+OD	AUTO WAH+OVD	INS		AUTO WAHの出力をOVERDRIVEにより歪ませることができます。
AUTO PAN	AUTOPAN	INS		音像を左右、前後に周期的に移動させるエフェクトです。
TREMOLO	TREMOLO	INS	×	音量を周期的に変化させるエフェクトです。
TRM_BPM	TREMOLO(BPM)	INS		音量を周期的に変化させるエフェクトです。BPMに同期します。
ROTARY	ROTARY SPEAKER	INS	×	回転スピーカーをシミュレートしたものです。
CHORUS	CHORUS	INS		一般的なコーラスエフェクトです。
PHASER	PHASER	INS		位相(フェイズ)を周期的に変化させ音にうねりを持たせます。
FLANGER	FLANGER	INS		ジェットサウンドを与えます。
FLNGPAN	FLANGING PAN	INS		フランジャーとオートパンが同期しています。 音像がセンターから(左右の)端に行くほど、クセのある音になります。
NOISDLY	NOISY MOD DELAY	INS		変調したディレイ音を加えるエフェクトです。
NOISAMB	NOISE AMBIENT	INS		入力信号にノイズを加え、ディレイで広がりを与えます。
FLOWPAN	FLOW PAN	INS		オートパンが縦列に並び複雑な音像移動をするエフェクトです。
3DELAY	DELAY L,C,R	SYS	×	L,R,C(center)の3本のディレイ音を発生するエフェクトです。
2DELAY	DELAY L,R	SYS		L,R2本のディレイ音を発生するエフェクトです。 2本のフィードバックディレイを持っています。
1DELAY	1DELAY	SYS		1本のフィードバックディレイを持つエフェクトです。
X-DELAY	CROSS DELAY	SYS		2本のフィードバックをクロスさせたエフェクトです。
DLY+PAN	DELAY+AUTO PAN	SYS		ディレイ音を左右に周期的に移動させるエフェクトです。
HALL	HALL	SYS	×	ホールの響きをシミュレートしたリバーブです。
ROOM	ROOM	SYS	×	部屋の響きをシミュレートしたリバーブです。
STAGE	STAGE	SYS	×	ソロ楽器に適したリバーブです。
PLATE	PLATE	SYS	×	鉄板リバーブをシミュレートしたリバーブです。
CANYON	CANYON	SYS	×	限りなく広がる幻想的な音の世界をイメージしたものです。

\*1 INS : インサージョンエフェクト、SYS : システムエフェクト

\*2 : RESOLUTION に設定した音符で同期するエフェクト、× : 同期しないエフェクト

# エフェクトパラメーターリスト

## TECHMOD ( TECH MODULATION )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Mod Speed	MOD SPD	0 ~ 127	変調のスピード
Mod Depth	MODDPH	0 ~ 127	変調の深さ
Pre Mod HPF Freq	MOD HPF	0 ~ 52	変調記号にかけるハイパスフィルターで、低域をカットする周波数
Mod Gain	MODGAIN	-12 ~ +12	変調信号のゲイン
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## AUTOSYN ( AUTO SYNTH )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Mod Speed	MOD SPD	0 ~ 127	変調のスピード
Mod Wave Type	MODWAVE	A, B, C, D	変調波形タイプ
Mod Depth	MODDPH	0 ~ 127	変調の深さ
Mod Depth Ofst R	MODOFST	-63 ~ +63	変調の深さに対する R ch オフセット
Delay Level	DLY LVL	0 ~ 127	ディレイレベル

## SCRATCH ( DIGITAL SCRATCH )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Input Level	INPUT	0 ~ 127	スクラッチのかかり具合
Initial Delay	DELAY	0 ~ 127	ディレイタイム
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Auto Pan Depth	PANDPTH	0 ~ 127	オートパンの深さ
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## JUMP ( JUMP )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Depth	DEPTH	0 ~ 127	変調の深さ
Type	TYPE	A, B, C	変調タイプ
Jump Wave Type	JMPWAVE	A, B, C, D	変調タイプ
Resolution	RESOLTN	1, 1/2 ~ 1/256	レゾリューション
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## PITCH1 ( PITCH CHANGE 1 )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Pitch	PITCH	-24 ~ +24	半音単位のピッチの設定
Fine	FINE	-50 ~ +50	細かいピッチの設定
Initial Delay	INITDLY	0 ~ 127	ディレイの長さ
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## PITCH2 ( PITCH CHANGE 2 )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Fine1	FINE1	-50 ~ +50	1系列目の細かいピッチの設定
Fine2	FINE2	-50 ~ +50	2系列目の細かいピッチの設定
Initial Delay	INITDLY	0 ~ 127	ディレイの長さ
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## VCECNCL ( VOICE CANCELLER )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Low Adjust	LOW ADJ	0 ~ 26	減衰させる中域の下側の周波数の調整
High Adjust	HI ADJ	0 ~ 26	減衰させる中域の上側の周波数の調整

## AMBIENC ( AMBIENCE )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Delay Time	DLYTIME	0 ~ 127	ディレイの長さ
Wet Output Phase	OUT_PHS	NORMAL, INVERSE	エフェクト音の位相をL/R入れ換える
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## LO RESO ( LOW RESOLUTION )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Mod Depth	MODDPH	0 ~ 127	変調の深さ
Mod Delay Offset	MODOFST	1 ~ 127	変調のディレイオフセット
Resolution	RESOLTN	1,1/2 ~ 1/64	レゾリューション
Phase Inverse R	PHASINV	OFF, WET, WET+DRY	右チャンネル位相反転
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## NOISY ( NOISY )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Drive	DRIVE	0 ~ 127	歪みのかかり具合
Mod Depth	MODDPH	0 ~ 10	変調の深さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
LPF Resonance	LPF Q	10 ~ 120	ローパスフィルターのレゾナンス
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## ATKLOFI ( ATTACK LOFI )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Sensitive	SENSITV	0 ~ 127	かかり具合
Resolution	RESOLTN	1,1/2 ~ 1/16	レゾリューション
Peak Frequency	PEAKFRQ	14 ~ 54	中域でピークをつくる周波数
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## RADIO ( RADIO )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Mod LPF Frequency	MOD LPF	0 ~ 52	変調波形にかけるローパスフィルターで、高域をカットする周波数
Mod LPF Resonance	MODLPFQ	10 ~ 120	変調波形にかけるローパスフィルターのレゾナンス
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## TURNTBL ( DIGITAL TURNTABLE )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Noise Level	NOISLVL	0 ~ 127	ノイズのレベル
Noise Tone	NS TONE	0 ~ 6	ノイズの音質
Noise LPF Q	NSLPF Q	10 ~ 120	ノイズにかけているローパスフィルターのレゾナンス
Click Level	CLICK	0 ~ 127	クリック音のレベル
Dry Send to Noise	DRYNOIS	0 ~ 127	ノイズへのドライ信号の混入

## DIST ( DISTORTION )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Drive	DRIVE	0 ~ 127	歪み方の度合
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
EQ Mid Frequency	MIDFREQ	14 ~ 54	中域をEQで増減させる周波数
Output Level	OUT LVL	0 ~ 127	出力のレベル
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## OVERDRV ( OVERDRIVE )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Drive	DRIVE	0 ~ 127	歪み方の度合
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
EQ Mid Frequency	MIDFREQ	14 ~ 54	中域をEQで増減させる周波数
Output Level	OUT LVL	0 ~ 127	出力のレベル
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## AMP SIM ( AMP SIMULATOR )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Drive	DRIVE	0 ~ 127	歪み方の度合
AMP Type	AMPTYPE	OFF, STACK, COMBO, TUBE	シミュレートするアンプタイプの選択
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
Edge	EDGE	0 ~ 127	歪み方のカーブ(sharp(127)は急に歪みだす、mild(0)は徐々に歪む)
Output Level	OUT LVL	0 ~ 127	出力のレベル

## COMP ( COMPRESSOR )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Threshold	THRSHLD	-48 ~ -6	効果が効き始める入力レベル
Attack	ATTACK	1 ~ 40	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間
Release	RELEASE	10 ~ 680	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間
Ratio	RATIO	1.0 ~ 20.0	コンプレッサーの圧縮比
Output Level	OUT LVL	0 ~ 127	出力のレベル

## COMP+DS ( COMP+DIST )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Threshold	THRSHLD	-48 ~ -6	(Compressor) 効果が効き始める入力レベル
Ratio	RATIO	1.0 ~ 20.0	(Compressor) コンプレッサーの圧縮比
Drive	DRIVE	0 ~ 127	歪み方の度合
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
Output Level	OUT LVL	0 ~ 127	出力のレベル

## TWAH+DS ( TOUCH WAH+DIST )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Cutoff Freq Offset	FRQOFST	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
Resonance	RESO	10 ~ 120	ワウフィルターのレゾナンス
Drive	DRIVE	0 ~ 127	(Distortion) 歪み方の度合
PostDrive LPF Freq	DR LPF	34 ~ 60	(Distortion) フィルターで高域をカットする周波数
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## TWAH+OD ( TOUCH WAH+ODRV )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Cutoff Freq Offset	FRQOFST	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
Resonance	RESO	10 ~ 120	ワウフィルターのレゾナンス
Drive	DRIVE	0 ~ 127	(Distortion) 歪み方の度合
Post Drive LPF Freq	DR LPF	34 ~ 60	(Distortion) フィルターで高域成分をカットする周波数
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## AWAH+DS ( AUTO WAH+DIST )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する深さ
Cutoff Freq Offset	FRQOFST	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
Resonance	RESO	10 ~ 120	ワウフィルターのレゾナンス
Drive	DRIVE	0 ~ 127	(Distortion) 歪み方の度合
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## AWAH+OD ( AUTO WAH+OVD )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する深さ
Cutoff Freq Offset	FRQOFST	0 ~ 127	ワウフィルターを制御する周波数オフセット値
Resonance	RESO	10 ~ 120	ワウフィルターのレゾナンス
Drive	DRIVE	0 ~ 127	(Distortion) 歪み方の度合
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## AUTOPAN ( AUTO PAN )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
L/R Depth	L/RDPTH	0 ~ 127	左右のパンの深さ
F/R Depth	F/RDPTH	0 ~ 127	前後のパンの深さ
Pan Direction	DIRECTN	L<->R,L->R,L<-R,L@,R@,L/R	オートパンのタイプ(L<->Rはサイン波、L/Rは矩形波)
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ Hi Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	中域をEQで増減させるゲイン

## TREMOLO ( TREMOLO )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Frequency	LFOFREQ	0 ~ 127	変調の周波数
AM Depth	AMDEPTH	0 ~ 127	音量変調の深さ
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン
Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	入力モノ/ステレオ切り替え

## TRM\_BPM ( TREMOLO ( BPM ) )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
AM Depth	AMDEPTH	0 ~ 127	音量変調の深さ
PM Depth	PMDEPTH	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ
LFO Phase Difference	PHASE	-180 ~ +180	変調波形のL/R位相差(0deg(=+000)で位相差なし)
Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	入力モノ/ステレオ切り替え
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン

## ROTARY SP ( ROTARY SPEAKER )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Frequency	LFOFREQ	0 ~ 127	スピーカーの回転する周波数
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	スピーカーの回転による変調の深さ
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## CHORUS ( CHORUS )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス
Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	入力モノ/ステレオの切り替え

## PHASER ( PHASER )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	位相変調の深さ
Phase Shift Offset	PHSHIFT	0 ~ 127	位相変調のオフセット値
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フェイザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)
Stage	STAGE	4 ~ 12	フェイズシフターの段数
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## FLANGER ( FLANGER )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
LFO Depth	DEPTH	0 ~ 127	ディレイ変調の深さ
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル( マイナスは位相反転 )
Delay Offset	OFFSET	0 ~ 63	ディレイ変調のオフセット値
LFO Phase Difference	PHASE	-180 ~ +180	変調波形のL/R位相差(0deg(=+000)で位相差なし)
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## FLNGPAN ( FLANGING PAN )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Flanger Delay	FLN DLY	0 ~ 127	フランジャーのディレイ変調のオフセット値
Flang Pan Delay	PAN DLY	0 ~ 127	フランジパンのディレイ変調のオフセット値
Flang Pan Feedback	PAN FB	-63 ~ +63	フランジパンのフィードバック
Delay Level	DLY LVL	0 ~ 127	ディレイレベル
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## NOISDLY ( NOISY MOD DELAY )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Mod Speed	MOD SPD	0 ~ 127	ディレイ変調の周波数
Mod Depth	MODDEPTH	0 ~ 127	変調の深さ
Mod Wave Type	MODWAVE	A, B, C, D	変調タイプ
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## NOISAMB ( NOISE AMBIENT )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Mod Speed	MOD SPD	1 ~ 127	変調のスピード
Mod Depth	MODDPH	0 ~ 127	変調の深さ
Delay Level	DLY LVL	0 ~ 127	ディレイレベル
AM Depth	AMDEPTH	0 ~ 127	音量変調の深さ
Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W ~ D_W ~ D<W63	ドライ音とエフェクト音のバランス

## FLOWPAN ( FLOW PAN )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Auto Pan Speed	PAN SPD	0 ~ 127	オートパンの周波数
Delay Dry/Wet	DLY MIX	0 ~ 127	ディレイ音とエフェクト音のバランス
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1 ~ 10	フィードバック音の高域の減衰の調整 (値が小さいとき高域が速く減衰する)
Pre Delay Pan Depth	PRPANDP	0 ~ 127	ディレイ前のオートパンの深さ

## 3DELAY ( DELAY L,C,R )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Delay Time L	TIME L	0 ~ 127	左チャンネルディレイの長さ
Delay Time R	TIME R	0 ~ 127	右チャンネルディレイの長さ
Delay Time C	TIME C	0 ~ 127	センターチャンネルディレイの長さ
Feedback Time	FB TIME	0 ~ 127	フィードバックディレイの長さ
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量

## 2DELAY ( DELAY L,R )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Feedback High Damp	FBHIDMP	1 ~ 10	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン

## 1DELAY ( 1DELAY )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Feedback Level	FBLVL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Feedback High Damp	FBHIDMP	1 ~ 10	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン

## X-DELAY ( CROSS DELAY )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内 容
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Feedback High Damp	FBHIDMP	1 ~ 10	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)
Input Select	INSELECT	L, R, L/R	入力を選択
EQ Low Gain	LOWGAIN	-12 ~ +12	低域をEQで増減させるゲイン
EQ High Gain	HI GAIN	-12 ~ +12	高域をEQで増減させるゲイン

## DLY+PAN ( DELAY+AUTO PAN )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Feedback Level	FBLEVEL	-63 ~ +63	フィードバックの量
Feedback High Damp	FBHIDMP	1 ~ 10	高域の減衰の調整(値が小さいとき高域が速く減衰する)
Auto Pan Depth	PANDPTH	0 ~ 127	オートパンの深さ
EQ Mid Gain	EQ GAIN	-12 ~ +12	中域をEQで増減させるゲイン
EQ Mid Frequency	EQ FREQ	4 ~ 40	中域をEQで増減させる周波数

## HALL ( HALL )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Reverb Time	REVTIME	0 ~ 69	リバーブの長さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Er/Rev Balance	ER/REV	E63>R ~ E_R ~ E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Diffusion	DIFFUSN	0 ~ 10	リバーブの拡がり

## ROOM ( ROOM )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Reverb Time	REVTIME	0 ~ 69	リバーブの長さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Er/Rev Balance	ER/REV	E63>R ~ E_R ~ E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Diffusion	DIFFUSN	0 ~ 10	リバーブの拡がり

## STAGE ( STAGE )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Reverb Time	REVTIME	0 ~ 69	リバーブの長さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Er/Rev Balance	ER/REV	E63>R ~ E_R ~ E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Diffusion	DIFFUSN	0 ~ 10	リバーブの拡がり

## PLATE ( PLATE )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Reverb Time	REVTIME	0 ~ 69	リバーブの長さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Er/Rev Balance	ER/REV	E63>R ~ E_R ~ E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Diffusion	DIFFUSN	0 ~ 10	リバーブの拡がり

## CANYON ( CANYON )

パラメーター	ディスプレイ表示	データ設定範囲	内容
Reverb Time	REVTIME	0 ~ 69	リバーブの長さ
LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34 ~ 60	ローパスフィルターで高域をカットする周波数
HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0 ~ 52	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数
Er/Rev Balance	ER/REV	E63>R ~ E_R ~ E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Diffusion	DIFFUSN	0 ~ 10	リバーブの拡がり

## 1. チャンネル・ボイス・メッセージ

### 1.1. ノートオフ

一般的にはMIDIキーボードの鍵盤が離されたことを伝えるメッセージです。  
SU700の場合はパッドが離されたことに相当します。  
受信のみ行います。

ステータス	ノートナンバー	ベロシティ
8nH	kkH	vvH
n : MIDIチャンネル	0H ~ FH	(ch1 ~ ch16)
kk : ノート・ナンバー	0H ~ 7FH	(C-2 ~ G8)
vv は無視		

### 1.2. ノートオン

一般的にはMIDIキーボードの鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。  
SU700の場合はパッドの操作に相当します。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	ノートナンバー	ベロシティ
9nH	kkH	vvH
n : MIDIチャンネル	0H ~ FH	(ch1 ~ ch16)
kk : ノートナンバー	0H ~ 7FH	(C-2 ~ G8)
vv : ノートオンベロシティ	1H ~ 7FH	(1 ~ 127)
ノートオフ	0H	(0)

### 1.3. コントロールチェンジ

SU700の場合は設定ノブの操作に相当します。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	コントロールナンバー	バリュー
BnH	ccH	vvH
n : MIDIチャンネル	0H ~ FH	(ch1 ~ ch16)
cc : コントロールナンバー	0H ~ 7FH	(0 ~ 119)
vv : バリュー	0H ~ 7FH	(0 ~ 127)

### 1.4. プログラムチェンジ

プログラムチェンジの送受信は行いません。

### 1.5. ピッチベンド

ピッチベンドの送受信は行いません。

### 1.6. チャンネル アフタータッチ

チャンネル アフタータッチの送受信は行いません。

### 1.7. ポリフォニック アフタータッチ

ポリフォニック アフタータッチの送受信は行いません。

## 2. システム コモン メッセージ

### 2.1. MIDIタイムコード クォーター フレーム

MIDIの同期設定でMTCを選択した場合に有効です。  
受信のみ行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
F1H	nnH	(なし)
nn : クォーター フレーム メッセージ		
0x : xは[フレーム]の下位4ビット		
1x : xは[フレーム]の上位4ビット		
2x : xは[秒]の下位4ビット		
3x : xは[秒]の上位4ビット		
4x : xは[分]の下位4ビット		
5x : xは[分]の上位4ビット		
6x : xは[時間]の下位4ビット		
7x : xは[時間]の上位4ビットおよびSMPTEタイプ(1,2ビット)		

### 2.2. ソング ポジション ポインター

ソングポインターを変更します。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
F2H	llH	mmH
mm, ll : ソングポジション 00H 00H ~ 7FH 7FH (0 ~ 16383)		

## 3. システム リアルタイム メッセージ

### 3.1. タイミングクロック

外部MIDIシーケンサーと同期をとるために用います。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
F8H	(なし)	(なし)

### 3.2. スタート

外部MIDIシーケンサーと同期をとるために用います。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
FAH	(なし)	(なし)

### 3.3. コンティニュー

外部MIDIシーケンサーと同期をとるために用います。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
FBH	(なし)	(なし)

### 3.4. ストップ

外部MIDIシーケンサーと同期をとるために用います。  
送信、受信ともに行います。

ステータス	第2バイト	第3バイト
FCH	(なし)	(なし)

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x 1 - 16	x 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	x x *****	3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127*1 x 9nH,v=0	o 9nH,v=1-127*1 x	
After Touch Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender	x	x	
Control Change	1 o *1 7 o *1 10 o *1 71-74 o *1 0-95 o *1	o *1 o *1 o *1 o *1 o *1	Modulation *1 Volume *1 Pan *1 Sound Controller *1 *4
Prog Change : True #	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
Common : Song Pos : Song Sel : Tune	o x x	o x x	
System Real Time :Clock :Commands	o *2 o *2	x *3 x *3	
Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls Mes- :Local ON/OFF sages:All Notes OFF :Active Sense :Reset	x x x x x x	x x x o x	

Notes: \*1 transmit/receive if switch is on.  
 \*2 transmit if sync mode is INTERNAL, MTC SLAVE.  
 \*3 receive if sync mode is EXTERNAL.  
 \*4 Assignable Controller  
 Receive MTC quarter frame message if sync mode is MTC SLAVE.

## ア行

**アタック**：パッドを叩いた時の音の立ち上がり方です。パッドオン(ノートオン)を受信してから音量が最大値に変化するのに要する時間で表します。

**アンドゥー**：直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻す機能です。SU700ではレコーディング操作で使うことができます。 リドゥー

**イニシャライズ**：データを初期設定に戻す操作です。SU700では、電源を切るとパネル上の設定内容はすべて消え、電源を入れた際に全データ(一部セットアップデータを除く)を初期設定に戻します。

**イベント**：シーケンスデータを構成する1単位のデータ(ノート、ミュート、ロール、ループリスタート、シーンなど)のことです。

**インサクションエフェクト**：特定のトラック(サンプル)に対して効果を加えるタイプのエフェクトです。複数のトラックを1つのエフェクトに接続することができます。エフェクトのかけ具合の調節はMASTERトラックの設定ノブで行います。トラックごとには設定できません。 システムエフェクト

**インブットクオンタイズ**：シーケンスデータをレコーディングする際にタイミングがずれて演奏されたデータを、正確な音符割りの位置に矯正する機能のことです。

**エディット**：サンプルデータやシーケンスデータ、イベントデータなどを、修正したり編集したりする作業のことです。

**エフェクト**：音を加工してさまざまな効果(エコーやうねりなど)を追加するセクションです。SU700では43タイプのエフェクトから選んで同時に3系統のエフェクトをかけることができます。

**MTC**：MIDIタイムコード

**LFO**：Low Frequency Oscillatorの略です。低い周波数の信号を発生し、その信号で音程、音量、フィルターなどを周期的に変化させて音作りをします。

**エンドポイント**：サンプルの発音終了点のことです。 スタートポイント

**オーバーダブ**：シーケンサーにレコーディングをするときの方法の一つです。すでにトラックにあるデータを消さずに重ねて録音する方法のことです。 リプレース

**OPTICAL IN/OUT端子**：光データ(オプティカル)方式によるデジタルデータ用の入出力端子です。 DIGITAL IN/OUT端子

## カ行

**カットオフ周波数(フリケンシー)**：フィルターには、ある周波数範囲の音声信号は通過させるが、それ以外の信号は通過させるにくくする働きがあります。その範囲を決める周波数をカットオフ周波数(フリケンシー)といいます。

**クオンタイズ**：インブットクオンタイズ

**クリック音**：シーケンサーで再生や録音をする際に鳴らすメトロノームのことです。

**グリッド**：サンプルデータを音符として扱う為に分割する際の、分割単位をグリッドといいます。音符で表します。

**グループ**：ソングの偶数拍のノートの発音タイミングを前後にずらして、サウンドにノリを加える機能です。偶数拍の設定はレゾリューションで設定したグリッドによります。

**グレード**：サンプルデータの品質のことです。サンプリング周波数、ビット幅、チャンネル(ステレオ/モノ)の3つの要素で表します。

**クロック**：音符の分解能を表す単位です。SU700では、1クロックの長さは4分音符の480分の1になります。

**ゲートタイム**：実際に発音する音の長さのことです。

**コントロールチェンジ**：ボリュームやパンなどをコントロールするMIDIメッセージのことです。MIDIコントロールナンバーによって機能が割り振られています。MIDIコントロールナンバー

## サ行

**サンプリング周波数**：サンプリングする際に、1秒間に何回信号をチェックしてデジタルデータに変換するかを設定します。周波数が高くなるほど精度が高くなり高音質でサンプリングされます。

**サンプリングレベル**：サンプリングの際の録音レベルのことです。

**サンプル**：サンプリング操作によって録音された音をサンプルといいます。

**サンプルデータ**：サンプリングした波形データ本体とその管理データ(スタート/エンドポイントなど)の集合をサンプルデータといいます。

**シーケンスデータ**：パッドのオン/オフ、ノブの設定などの、ソングを演奏するためのデータのことをいいます。

**シーンメモリー**：SU700の全トラックに設定されているパラメーターの情報を8パターンまでメモリーしておき、ボタン操作により瞬時にその設定をリコールする機能です。

**システムエフェクト**：すべてのトラック(サンプル)に対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトです。各トラックごとにエフェクトへのセンド(送り)量を調整できます。インサクションエフェクト

**SIMM**：Single Inline Memory Moduleの略で、コンピューター用の汎用メモリーです。SU700では波形メモリーの増設用に、このSIMM取付用スロットをペアで装備しています。

**SYNC(シンク)**：同期

SCSK (スカジー): ハードディスクなどで使用されているデータ転送用の端子(インターフェース)のひとつです。

スクラッチ: リボンコントローラーのリボン面を指でこすることで、サンプルを再生させる機能です。こする方向によりリバース(逆)再生やレコードのスクラッチのような奏法ができます。

スタートポイント: サンプルの発音開始点のことです。 エンドポイント

スライス: ソングのBPMが変わってもサンプルの再生ピッチが変わらない設定です。 チェンジピッチ

セーブ: SU700で作成したデータをフロッピーディスクやSCSIディスク(ハードディスク、MOなど)に書き出すことをいいます。SU700ではボリューム単位で行うセーブボリュームと、サンプル単位で行うエクスポートサンプルができます。

ソース: サンプリングにおいては、サンプルの素材となるCDやレコードなどの音ネタのことです。

ソングポジションポインター: ソング上の位置を表すMIDI情報のことです。ソングポジションポインターを移動させることでソング上の任意の位置を指定することができます。

## タ行

タイミングクロック: MIDI機器を同期させる場合に使われるMIDIのクロック情報です。1拍(ビート)間に24個のクロックを送信します。

チェンジピッチ: アナログレコードの回転数を変えたときに、BPMの変化に応じてサンプルの再生ピッチが変わる設定です。 スライス

DIGITAL IN/OUT端子: コアキシャル(同軸)ケーブル用のデジタル入出力端子です。 OPTICAL IN/OUT端子

同期: シーケンサーやMTRなどの外部機器と同じタイミングにして演奏することをいいます。

トラック: トラックにはそれぞれサンプルが1つずつ割り当てられ、そのサンプルをどのように鳴らすかという情報が記録されます。

トラックバンク: SU700では合計40個のトラックを使うことができます。40個のトラックは10個ずつ4つのバンクに分けられ、TRACK BANKボタンでどのバンクを使うかを選ぶ仕組みになっています。

トリム: サンプルデータのうち、スタートポイントより前の部分とエンドポイントより後の部分を削除する機能です。

## ナ行

ノートイベント: 一般には鍵盤を押す(ノートオン) 離す(ノートオフ)情報をいいますが、SU700ではパッドのオン/オフ情報もノートイベントとよびます。

ノーマライズ: サンプルデータを増幅し、元のサンプルと差し替える機能です。歪まないレベルで最大限に増幅させます。

## ハ行

パーティション: ハードディスクやMOのメモリーを分割して使用することをいいます。

パッド: ラバー製の操作面を持つスイッチです。SU700では、サンプルの再生およびトラックの選択に使用します。パッドを叩く強さを感知するセンサー付パッドとセンサー無パッドがあります。

パッドセンス: センサーを内蔵したパッドでは、叩く強さを感知しサンプルの再生レベルが変化します。このセンサー機能のオン/オフを切り替える機能です。

パラメーター: ソングやエフェクトなどで、値(データ)を設定する色々な要素のことをパラメーターといいます。

パン: ステレオ再生したときの、音の定位を設定するパラメーターのことをパン(パンポット)といいます。

BPM: Beat Per Minute(拍数/分)の略で、ソングの1分間あたりの拍数でテンポを表します。

ピッチ: 音程のことです。

ビット幅: サンプリングする際に、信号の最大値をいくつにするかを設定します。16BITでは信号の最大値を65,536段階で、8BITでは256段階で表現します。よって16BITの方が高音質でサンプリングされます。

フィルター: 音から特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるための機能です。複数のフィルタータイプから選んで設定することができます。

フォーマット: フロッピーディスクやSCSIディスク(ハードディスク、MOなど)を、使う機器に応じて初期化することです。

フレーズサンプリング: スネアのワンショットのような楽器音の単音でなく、CDなどから演奏をフレーズ単位でサンプリングすることをいいます。

ベロシティ: パッドを叩く速さ(強さ)を示す数値です。

ボリューム: 一般には音量のことを意味しますが、SU700ではSU700本体上に存在するすべてのソングデータ、サンプルデータ、マーカー、シーンなどのデータをまとめてボリュームとよびます。

## マ行

マーカー機能: ソングの任意の位置(ロケーション)にマーク(目印)を付けておいて、その目印を指定することで瞬時にその位置に移動する機能です。

MIDI: Musical Instruments Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんどの電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの

楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

**MIDIコントロールナンバー**：MIDI送受信時のコントロールチェンジ番号とSU700の設定ノブのコントロール情報を割り当てる機能です。

**MIDIタイムコード(MTC)**：MTRやVTRなどで用いられているSMPTEという時間情報(タイムコード)をMIDI情報に組み込み、MIDI機器で読めるようにしたものです。

**MIDIチャンネル**：MIDIデータを送受信する際に機器間で設定するチャンネルのことです。

**ミュート**：特定のトラックの発音(再生)を一時的に止める機能のことです。

**無限ループ再生**：シーケンサーをスタートしてからストップするまでの間、ループ再生し続けることをいいます。

**メジャー**：小節を表します。

## ラ行

**リサンプル**：SU700で編集・加工した各トラックのサンプルデータを、新しいサンプルとして別トラックにサンプリングすることをいいます。1トラック 1トラックとソング 1トラックの2通りのリサンプリング方法があります。

**リドゥー**：アンドゥーで取り消した操作を、再び実行する機能です。 アンドゥー

**リバース**：サンプル波形を逆転し、元のサンプルと差し替える機能です。エンドポイントからスタートポイント方向に再生したサンプルになります。

**リプレース**：レコーディングの際、すでに録音されているデータを消しながら(置き換えながら)新たに録音していく方法です。 オーバーダブ

**リボンコントローラー**：リボン面を指でこすったり、任意のポイントを押さえたりすることで、サンプルのパラメーターをコントロールできます。スクラッチ機能を使えば、リボンをこすすることでサンプルを再生させることができます。

**リリース**：パッドから指を離してから(またはノーとオフを受信してから)実際にサンプルの再生音が消えるまでの時間です。

**ループ**：サンプルのある部分(区間)だけを繰り返し再生する機能のことです。

**ループ長**：ループ再生されるサンプルのループの長さです。拍数で設定します。LOOPトラックのループ長はスタート・エンドポイント間の長さから自動的に算出されます。

**ループリスタート**：ソングで無限ループ再生されているLOOPまたはCOMPOSED LOOPトラックのサンプルに対して、パッドを押したタイミングで強制的に先頭(スタートポイントやフレーズの先頭)から再生させる機能です。

**ループレンクス**： ループ長

**レコーディングモード**：レコーディングの際、すでに録音されているデータを消した上で新たに録音する(リプレース)か、追加して録音する(オーバーダブ)かを設定する機能です。 リプレース、オーバーダブ

**レゾナンス**：カットオフ周波数付近の音量レベルを持ち上げる効果です。倍音が強調されてアナログシンセの「ビョーン」といった効果を出すことができます。

**レゾリューション**：サンプルデータを音符として扱う為に、サンプルの1小節をどのような細かさで分割するか(グリッド)を音符で設定します。また、ディレイやフランジャーのように周期的に変化するエフェクトに対しては、その変化の周期を音符で設定します。

**ロード**：セーブ操作によりフロッピーディスクやSCSIディスクに保存しておいたデータや多機種用に作成されたサンプルデータをSU700のメモリーに読み込む操作です。

**ロール**：ドラムの奏法のひとつで、短い時間間隔で規則的に連打することをいいます。SU700では、[ROLL]ボタンの機能を使うとサンプルの頭の部分のノートオン/オフを繰り返します。

**ロケーション**：各種イベントのソング上の位置を表すものです。小節、拍、クロックで表します。

## 【記号、数字】

◀、▶	13, 89
40ピンフラットケーブル	8, 18

## 【A】

AC INLET	16
ADD MEASURES	117
AMP	99
ANALOG INPUT	16
ANALOG LEVEL	13, 41, 88
ASSIGNABLE OUT	16
ATTACK	95
AUDIO IN	13, 40, 60, 85, 139

## 【B】

BEF	108
BIT CONVERT	123
BPF	108
BPM	13, 15, 28, 34, 43, 60, 87, 162
BPM COUNTER	13, 34, 87
BPM TRACKING	109

## 【C】

CANCEL	13, 89
CDプレーヤー	32
CHANNELS	141
CLEAR 1~3	103
COMPOSED LOOP	12, 27, 45, 84
CONTROL NUMBERS	141
COPY	106
COPY MEASURES	118
COUNTDOWN	138
CUTOFF	101

## 【D】

DELETE	104, 124, 132
DELETE MEASURES	118
DIGITAL IN, OUT	16, 162
DISK	127
DISK FORMAT	133
DISK INFO	132

## 【E】

EFFECT	102
EFFECT 1~3	102

EFFECT SETUP	103
END POINT	120
EQ	100
EVENT CLEAR	116
EVENT COPY	113
EVENT EDIT	114
EVENT INIT	113
EXPORT	131

## 【F】

FD FORMAT	133
FILTER	99, 101
FILTER TYPE	108
FREE	13, 27, 48, 53, 85
FREQ. CONVERT	122

## 【G】

GATETIME	99
GROOVE	97

## 【H】

HI FREQ	100
HI GAIN	100
HPF	108

## 【I】

I/O拡張ボード	8, 16, 18, 26, 111
IMPORT SAMPLE	129
INIT	107
INSERT	104

## 【J】

JOB	104
-----	-----

## 【K】

KNOB FUNCTION	14
KNOB RESET	104

## 【L】

LENGTH	96
LEVEL	36, 44, 49, 95
LFO	99, 16
LFO WAVE	111
LFO波形	111

LO FREQ .....	100
LO GAIN .....	100
LOAD .....	127
LOAD SAMPLE .....	128
LOAD VOLUME .....	127
LOCATION & VALUE .....	45, 114
LOOP .....	12, 27, 40, 83
LOOP LENGTH .....	43, 66, 110
LOOP RESTART .....	13, 84
LPF .....	108

**【M】**

MAIN .....	107
MASTER .....	13, 86
MASTER VOLUME .....	13, 89
MEASURE .....	15, 60, 87, 117
MEMORY .....	143
METRONOME .....	137
MIDI .....	29, 60, 140, 162
MIDI IN .....	16
MIDI OUT .....	16
MIDIインプリメンテーションチャート .....	160
MIDIコントロールナンバー .....	141, 163
MIDIシンク .....	140
MIDIタイムコード .....	107, 163
MIDIチャンネル .....	29, 141, 163
MIDIデータフォーマット .....	159
MTC .....	29, 107, 161, 163

**【N】**

NAME .....	104, 106
NORMALIZE .....	122
NOTE .....	15, 60, 87
NOTE ASSIGN .....	109
NOTE CLEAR .....	116
NOTE DEL .....	45, 104

**【O】**

OK .....	13, 89
ON/MUTE .....	13, 83
OPTICAL IN, OUT .....	16, 161
OUTPUT TO .....	111

**【P】**

PAD FUNCTION .....	13
PAD SENS .....	139

PAN .....	95
PARTITION FMT .....	136
PITCH (SOUND) .....	95
PITCH(LFO) .....	99
PLAY .....	13, 83
POWER .....	16
PROCESS .....	120

**【Q】**

QUANTIZE .....	95
----------------	----

**【R】**

REC MODE .....	138
RELEASE .....	96
RESAMPLE .....	124
RESOLUTION .....	44, 72, 97, 102
RESONANCE .....	101
REVERSE .....	121
RIBBON FUNCTION .....	140
RIBBON TRACK .....	13
ROLL .....	13, 84

**【S】**

SAMPLE .....	119
SAMPLE-SONG MEM .....	143
Sampling Audio .....	8, 38, 61
SAVE .....	130
SCENE/MARKER .....	14
SCSI .....	16, 142, 162
SCSI FORMAT .....	135
SCSI IDナンバー .....	142
SCSI QUICK FMT .....	134
SCSIインターフェイスボード .....	16, 19, 26
SCSIディスククイックフォーマット .....	134
SCSIディスクパーティションフォーマット .....	136
SCSIディスクフォーマット .....	135
SCSIデバイス .....	26
SEQ .....	126
SEQUENCE MEMORY .....	143
SETUP .....	109, 137
SETUP 1 ~ 3 .....	103
SIMM .....	17, 26, 161
SLICE .....	109
SONG .....	106
SOUND .....	95
SPEED .....	88
STANDBY/START/STOP .....	13, 41, 88

START POINT .....	119
STEREO OUT .....	16
STEREO TO MONO .....	123
SYNC .....	29, 60, 140, 161
SYSTEM .....	137

**【T】**

TIMING .....	98
TRACK .....	124
TRACK BANK .....	12, 48
TRACK COPY .....	112
TRACK EDIT .....	112
TRACK INIT .....	112
TRACK SET .....	107
TRIM .....	120

**【U】**

UNDO/REDO .....	14, 45, 88
UTILITY .....	132

**【V】**

VELOCITY .....	99
----------------	----

**【あ】**

アサインブルアウト端子 .....	16
アタック .....	161
アナログインプット端子 .....	16
アンドゥー .....	14, 45, 161
アンドゥー/リドゥー .....	88
イコライザー .....	64
イジェクトボタン .....	14
イニシャルイズ .....	161
イベント .....	161
イベントイニシャルイズ .....	113
イベントクリア .....	116
イベントコピー .....	113
インサージョンエフェクト .....	26, 72, 102, 161
インプットクオンタイズ .....	95, 161
インポートサンプル .....	129
エクスポートサンプル .....	131
エディット .....	161
エディットボタンブロック .....	94, 103
エフェクト .....	24, 26, 63, 72, 161
エフェクトタイプ .....	26, 72, 151
エフェクトパラメーター .....	67, 73, 103, 152
エラーメッセージ .....	150
エンドポイント .....	42, 120, 161
オーディオ イントラック .....	13, 85
オーディオインプットセレクト .....	139
オートロード .....	33
オーバーダブ .....	161
音量 .....	36, 44

**【か】**

カーソルボタン .....	13
外部インターフェース .....	24, 26
カウントダウン .....	45, 138
カットオフ周波数 .....	161
クオンタイズ .....	60, 87, 95, 161
クリック音 .....	137, 161
グリッド .....	60, 97, 161
グループ .....	44, 161
グレード .....	25, 41, 161
クロック .....	161
ゲートタイム .....	114, 161
コピー(小節) .....	118
コントローラー .....	24, 26
コントロールチェンジ .....	29, 30, 159, 161
コントロールパネル .....	12, 82
コンポーズドループトラック .....	12, 84

## 【さ】

再生	34
サンブラー	24, 25
サンプリング	40
サンプリングパッド	12
サンプリングボタン	13
サンプリングレベル	13, 161
サンプリング周波数	25, 41, 122, 161
サンプリング用オーディオCD	8
サンプル	25, 27, 36, 119, 161
サンプル&ソングメモリー	143
サンプルデータ	161
サンプルネーム	27
シーケンサー	24, 25, 45, 52
シーケンサーコントロールボタン	14, 88
シーケンスデータ	25, 28, 161
シーケンスデータ用メモリー	143
シーン	14, 51, 75, 90, 115, 148
シーンメモリー	14, 26, 28, 60, 90, 161
システム	137
システムエフェクト	26, 72, 102, 161
仕様	146
小節	117
スクラッチ	37, 53, 92, 140, 162
スタートアップ	22
スタートポイント	37, 42, 119, 162
ステレオ/モノ	41
ステレオ モノコンパート	123
スライス	109, 162
セーブ	58, 130, 162
接続 (MIDI)	29
接続 (ソース)	21
接続 (再生装置)	20
設定ノブ	13, 28, 60, 83, 107, 141
セットアップ(システム)	137
ソース	25, 162
ソロ	148
ソング	25
ソングイニシャルイズ	107
ソングコピー	106
ソングナンバー	27, 34
ソングネーム	34, 57, 104, 106
ソングの再生	60
ソングの保存	58
ソングポジションポインター	29, 162

## 【た】

タイミングクロック	29, 162
チェンジピッチ	109, 110, 162

チャンネル	25
ディスク	127
ディスクインフォメーション	132
ディスクセーブ	130
ディスクフォーマット	133
ディスクキューティリティ	132
ディスクロード	127
ディスク挿入口	4, 14
ディスプレイ	15
データエントリーダイアル	13, 89
デジタルミキサー	24, 26
デジタル入出力端子	16
デモソング	33
デモディスク	8
デリート(サンプル)	124
デリート(ディスク)	132
デリート(小節)	118
電源	16, 20, 22
同期	29, 162
トップ画面	22
ドライブ	127
トラック	25, 27, 83, 162
トラックイニシャルイズ	112
トラックコピー	112, 124
トラックバンク	12, 34, 162
トリム	162

## 【な】

ノートイベント	114, 162
ノートイベントクリア	116
ノートオン/オフ	30, 159
ノートナンバー	29
ノーマライズ	162
ノブファンクション	14, 94, 95

## 【は】

パーティション	136, 162
パッド	12, 27, 60, 83, 107, 162
パッドオン/オフ	28, 30
パッドセンス	139, 162
パッドファンクション	13, 15
パラメーター	24, 162
パン	162
バンドパスフィルター	65
光入出力端子	16
ピッチ	64, 162, 109
ビット幅	25, 41, 123, 162
フィルター	108, 162

フィルターレゾナンス ..... 64  
 フォーマット ..... 162  
 フリートラック ..... 13, 85  
 フレーズサンプリング ..... 162  
 プロセス ..... 120  
 フロッピーディスク ..... 4  
 フロッピーディスクドライブ ..... 4, 26  
 フロッピーディスクフォーマット ..... 133  
 フロントパネル ..... 14  
 ヘッドフォン ..... 14, 21  
 ペロシティ ..... 114, 162  
 ボリューム ..... 58, 162

**【ま】**

マーカー ..... 14, 28, 60, 90, 91, 162  
 マスタートラック ..... 13, 86  
 マスターボリューム ..... 13  
 ミキシング ..... 49  
 ミディ ..... 140  
 ミュート ..... 35, 51, 115, 163  
 無限ループ ..... 42, 163  
 メーター ..... 15  
 メジャー ..... 34, 163  
 メジャーズ ..... 117  
 メトロノーム ..... 45, 137  
 メニューコマンド ..... 14, 105  
 メモリー ..... 26, 132, 143

**【や】**

ユーズボタン ..... 14  
 ユーズランプ ..... 4

**【ら】**

ライトプロテクト ..... 5  
 リアパネル ..... 16  
 リサンプル ..... 124, 126, 163  
 リズムパターン ..... 148  
 リドゥ ..... 14, 45, 163  
 リバース ..... 121, 163  
 リブレース ..... 163  
 リボンコントローラー ..... 13, 28, 37, 53, 60,  
 92, 140, 163  
 リボンファンクション ..... 140  
 リリース ..... 163  
 ループ ..... 44, 163  
 ループトラック ..... 12, 83  
 ループリスタート ..... 35, 115, 163  
 ループレングス ..... 110, 163

ループ再生 ..... 42  
 ループ長 ..... 43, 66, 110, 148, 163  
 レコーディング ..... 45  
 レコーディングモード ..... 45, 138, 163  
 レゾナンス ..... 163  
 レゾリューション ..... 60, 72, 87, 97, 102, 163  
 レベルメーター ..... 41  
 ロード ..... 59, 163  
 ロード(サンプル) ..... 128  
 ロード(ボリューム) ..... 22, 127  
 ロール ..... 35, 115, 163  
 ロケーション ..... 163  
 ロケーション&ボリューム ..... 45, 114

**MEMO**

## ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験が必要になってしまうことがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

### ヤマハデジタルインフォメーションセンター

T E L 053 - 460 - 1666  
受付日 月曜日～金曜日( 祝日およびセンターの休業日を除く )  
受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

## 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

### 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

### 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### 持込み修理のお願い

まず本書の「SU700を使いこなすためのヒント集」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

### 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50	ヤマハセンター内	TEL(011)512-6108
仙台サービスセンター	〒984-0015	仙台市若林区卸町5-7	仙台卸商共同配送センター3F	TEL(022)236-0249
首都圏サービスセンター	〒211-0025	川崎市中原区木月1184		TEL(044)434-3100
東京サービスステーション*	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11		TEL(03)5488-6625
(*お持込み修理のみお取扱い)				
浜松サービスセンター	〒435-0048	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-6711
名古屋サービスセンター	〒454-0058	名古屋市中川区玉川町2-1-2	ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	TEL(052)652-2230
大阪サービスセンター	〒565-0803	吹田市新芦屋下1-16	ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL(06)6877-5262
四国サービスステーション	〒760-0029	高松市丸亀町8-7	(株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL(087)822-3045
広島サービスセンター	〒731-0113	広島市安佐南区西原6-14-14		TEL(082)874-3787
九州サービスセンター	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4		TEL(092)472-2134

[ 本社 ]

カスタマーサービス部	〒435-0048	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL(053)465-1158
------------	-----------	-----------	-------------	------------------

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

EM北海道営業所	〒064-8543	札幌市中央区南10条西1丁目1-50	ヤマハセンター内	TEL(011)512-6113
EM仙台営業所	〒980-0804	仙台市青葉区大町2-2-10		TEL(022)222-6147
EM東京事業所	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11		TEL(03)5488-5476
EM関東営業所	〒108-8568	東京都港区高輪2-17-11		TEL(03)5488-5447
EM名古屋営業所	〒460-8588	名古屋市中区錦1-18-28		TEL(052)201-5199
EM大阪事業所	〒542-0081	大阪市中央区南船場3-12-9	心斎橋プラザビル東館	TEL(06)6252-5231
EM広島営業所	〒730-8628	広島市中区紙屋町1-1-18	ヤマハビル	TEL(082)244-3749
EM九州営業所	〒812-8508	福岡市博多区博多駅前2-11-4		TEL(092)472-2130

電子楽器事業部  
営業部

	〒430-8650	浜松市中沢町10-1		TEL(053)460-2432
--	-----------	------------	--	------------------

ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/>  
 ニフティサーブ 「GO FMIDIVA」コマンドでFMIDIVAに入ると、ヤマハデジタル楽器およびDTM製品のフォーラムがございます。

電子会議	#16	ヤマハSynth & CBX情報ボード
	#17	ヤマハSynth & CBXユーザーズカフェ
	#18	ヤマハSynth & CBX相談室
データライブラリー	#8	ヤマハ / デジタルCBX



ヤマハ株式会社

M.D.G., EMI Division © 1998 Yamaha Corporation

VZ14410 812POCP1.3-01A0 Printed in Japan