

The background features a large, stylized green shape resembling a musical note or a wave, set against a white background with yellow geometric shapes and lines. The Yamaha logo is positioned in the top right corner.

YAMAHA

SAMPLING UNIT
SU10

オーナーズマニュアル

取扱説明書

はじめに

このたびは、ヤマハ・サンプリングユニットSU10をお買い求めいただきまして、ありがとうございます。

SU10は、CD相当の音質でデジタル録音(サンプリング)ができ、パッドを押すことで自由に発音させることができるサンプリングユニットです。

最大の特長であるリボンコントローラーを使うと、録音した音やSU10に入力した音に、スクラッチやフィルターなど、さまざまな効果を付けることができます。機動性に優れたコンパクトサイズのSU10で、身近にある音を素材にしてお楽しみください。

SU10の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひ、この取扱説明書をご活用いただきますよう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、本書を大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

この取扱説明書の使い方

この取扱説明書は6つの章で構成されています。

第1章では、SU10についての簡単な説明と発音させるための基本操作を解説しています。第2章では、録音の方法について解説しています。第3章では、サンプルを編集する方法について解説しています。第4章では、「リボンコントローラー」を使った特殊な再生について解説しています。第5章では、SU10のMIDI機能について解説しています。第6章では、その他に知っておくと便利な機能について説明しています。

表記について



NOTE

その機能に関する補足説明をしています。



HINT

その機能に関する応用例や、使い方のヒントを示しています。



CAUTION

その操作を行うことによって、データが消えたり、破損してしまう心配があることを示しています。

同梱品リスト

乾電池(単3×6本)

サンプルCD(2枚)

取扱説明書(本書)

保証書

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

△ 記号は、危険、警告または注意を示します。

⊘ 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。



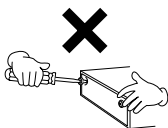
警告

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。



この機器の内部を開けたり、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。



使用中に音が出なくなったり異常なおい煙が出た場合は、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。(乾電池を使用している場合は、乾電池を本体から抜く。)

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。



電源アダプターを使用する場合は、指定の電源アダプター（PA-1BまたはPA-3B）以外は使用しない。

(異なった電源アダプターを使用すると故障、発熱、発火などの原因になります。)



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。

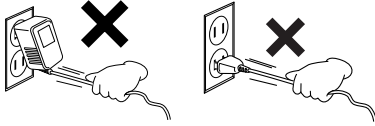
感電やショートのおそれがあります。

⚠️ 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

- ❌ 電源アダプターコード(別売)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、電源アダプターコードに重いものをのせない。電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

- ❗ 電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源アダプターコードが破損して、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。音量が劣化したり、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。



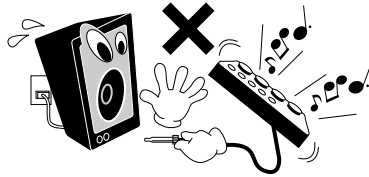
- ❌ 電源アダプターコードやプラグがいたんだときは使用しない。また、長時間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 乾電池は全て+/-の極性表示通りに正しく入れる。正しく入れていない場合、発熱、発火、液漏れのおそれがあります。

- ❌ 乾電池は一度に全部を交換する。乾電池は新しいものと古いものを一緒に使用しない。また、種類の異なったもの(アルカリとマンガン、メーカーの異なるもの、メーカーは同じでも商品の異なるものなど)を一緒に使用しない。発熱、発火、液漏れの原因になります。

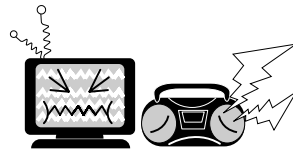
- ❗ 長時間使用しない場合は、乾電池を本体から抜いておく。乾電池が消耗し、乾電池から液漏れが発生し、本体を損傷するおそれがあります。

- ❗ 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ところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。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、必ず電源アダプターコード(別売)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、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータはヤマハMIDIデータファイラーMDF2などの外部機器に保存され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。

長時間使用しないときは、必ず電源を切りましょう。

音楽を楽しむエチケット



音のエチケット

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。となり近所への配慮を十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。適当な音量を心がけ、窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用するのも一つの方法です。

これは日本電子機械工業会

「音のエチケット」キャンペーンのマークです。

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適度な音量でお楽しみください。

SU10の特長

CD相当の高音質。

* ハイクオリティなデジタル録音を楽しめます。

リボンコントローラーによる多彩なエフェクト機能。

* 本体のサンプルや外部からの入力に、フィルターやスクラッチなど多彩なエフェクトをかけることができます。

リバース再生、スケール再生などの多彩な再生機能。

ワンマンパフォーマンスに便利なリング機能。

MIDIサンプルダンプスタンダードに対応（送信のみ）。

* 録音した音をMIDIサンプルダンプスタンダード対応機器で鳴らすことができます。

フラッシュメモリーの採用により、録音した音の保存や呼び出しが短時間で可能。

その他、ボーカルや生楽器の音を録音し、コンピューターミュージックでのオーディオトラックとして活用することができます。

目次

安全上のご注意	1
SU10の特長	4
目次	5
各部の名称と機能	8
音を出す準備	11
デモソングを聞いてみよう	16
第1章 SU10のしくみと基本操作	18
1. SU10のしくみ	18
2. プレイモード	20
- 1. サンプルの特殊な再生	21
- 2. ソングを再生しよう	23
- 3. ソングの操作	25
3. データの保護とバックアップ	27
第2章 サンプルやソングを録音しよう	29
1. サンプルの録音	29
- 1. 音質を選ぶ (Grade)	33
- 2. ピッチを設定する (Pitch)	35
- 3. ステレオ/モノラルを選ぶ (Format)	36
- 4. マイク/ライン入力を選ぶ (Input)	37
- 5. 自動録音を設定する (RecTrg)	39
- 6. デフォルトループモードを設定する (Default)	40
2. ソングの録音について	43
- 1. ソングを録音する	43
- 2. ソングを消去する	45
第3章 サンプルを編集しよう	47
1. サンプルの編集について	47
2. ループモードを変更する <LpMode (ループモード)>	51
3. 再生状態を変更する <SdMode (サウンドモード)>	52
4. サンプルのボリュームを変更する <PadVol (パッドボリューム)>	54

5-1.	サンプルを再生する部分を変更する	
	< StPnt (スタートポイント) >	55
5-2.	< EdPnt (エンドポイント) >	56
6.	ループするポイントを変更する	
	< LpPnt (ループポイント) >	58
7.	サンプルを別のパッドにコピーする	
	< CopyTo (コピー) >	59
8.	サンプルを再生するパッドを変更する	
	< MoveTo (ムーブ).....	61
9.	サンプルを2つに分けて再生する	
	< SpltTo (スプリット) >	63
10.	サンプルの再生しない部分を削除する	
	< Compct (コンパクト) >	65
11.	サンプルを消去する	
	< Delete (デリート) >	67
第4章	リボンコントローラーを使おう.....	68
1.	リボンコントローラーについて.....	68
2.	サンプルをスクラッチする (SCRATCH).....	69
3.	サンプルにフィルターをかける (FILTER).....	71
4.	CDの音とクロスフェードする (CROSS FADER).....	75
5.	サンプルのピッチを変える (PITCH).....	77
6.	CDの音をスクラッチする (EXTERNAL SCRATCH).....	79
7.	CDの音にフィルターをかける (EXTERNAL FILTER).....	81
第5章	MIDI機能を活用しよう.....	83
1.	MIDIチャンネルを設定する.....	83
2.	MIDIデバイスナンバーを設定する.....	84
3.	ローカルコントロールを設定する.....	85
4.	リボンコントローラーのMIDI出力を設定する.....	86
5.	MIDIノートテーブルを設定する.....	87
6.	サンプルダンプを送信する.....	90
7.	バルクダンプを受信する.....	92
8.	バルクダンプを送信する.....	94
9.	バルクダンプの送信間隔を設定する.....	96

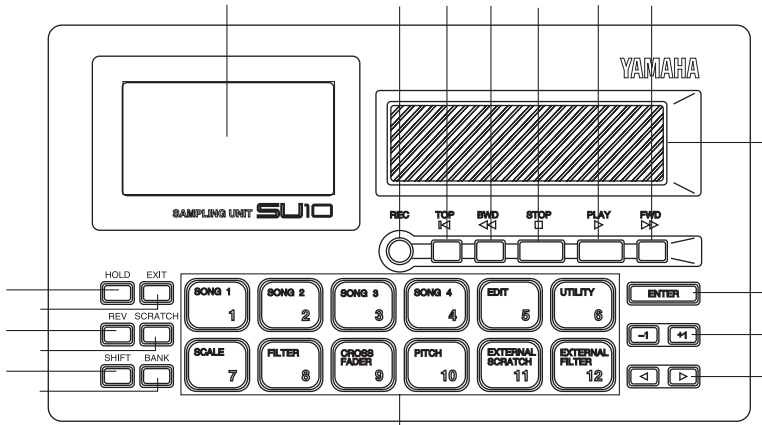
第6章	その他の機能	98
1.	サンプルに音程をつける (SCALE)	98
2.	オルタネートグループを設定する	100
3.	初期設定にする	102

参考資料

エラーメッセージ	106
故障かな?と思ったら	108
仕様	110
MIDIインプリメンテーションチャート	112
Index	114
ユーザーサポート	118
サービスについて	119

■各部の名称と機能

フロントパネル



LCD(液晶ディスプレイ)

さまざまなデータや情報を表示します。

HOLD(ホールド)キー

音を鳴らし続けるときに使用します。

EXIT(エグジット)キー

各種設定の変更中止やエラーメッセージの解除を行います。また、各種設定の変更後、プレイモードやユーティリティーモードに戻る時にも使います。

REV(リバース)キー

サンプルの逆再生をするときに使用します。

SCRATCH(スクラッチ)キー

サンプルのスクラッチをするときに使用します。

SHIFT(シフト)キー

ソングや各種の機能を選ぶときに、最初に押します。

BANK(バンク)キー

バンクを選ぶときに使用します。

パッド

サンプルを発音させます。そのときMIDI OUTから、ノートテーブルに対応したノートオン/オフを出力させます。また、ソングナンバーや各種の機能を指定するときに押します。

REC (レコード) キー

サンプルやソングを録音をする状態にします。

TOP / **⏮** (トップ) キー

ソングの頭出しをします。サンプルの編集では、スタートポイントを呼び出します。

B D / **⏪** (バックワード) キー

ソングの巻き戻しをします。サンプルの編集では、ループポイントを呼び出します。

STOP / (ストップ) キー

録音や再生を停止します。

PLAY / (プレイ) キー

録音や再生を開始します。

F D / **⏩** (フォワード) キー

ソングの早送りをします。サンプルの編集では、エンドポイントを呼び出します。

ENTER (エンター) キー

LCDに表示される確認のメッセージに対して実行をするときに押します。

1 / **+1** キー

さまざまなデータ (値) を設定するときに使います。

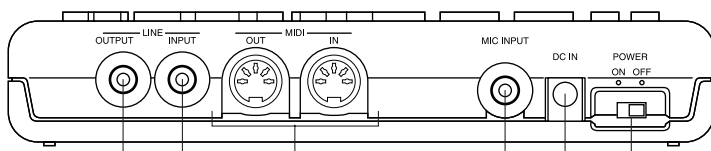
◀ / **▶** カーソルキー

設定する項目を選ぶときに使います。

リボンコントローラー

サンプルや外部入力音にさまざまな効果を付けるときに使います。また、サンプルの編集で設定値を入力するときや、他のMIDI機器を制御するコントローラーとしても使います。

リアパネル



LINE OUTPUT (ラインアウト) 端子

アンプ付スピーカーやミキサーなどを接続する端子(ミニステレオ)です。

LINE INPUT (ラインイン) 端子

CDプレイヤーやミキサーの出力と接続する端子(ミニステレオ)です。

MIDI IN / MIDI OUT (ミディイン / アウト) 端子

他のMIDI機器と接続した場合、MIDI情報を受信 / 送信する端子です。

MIC INPUT (マイクイン) 端子

ダイナミックマイクまたは、電池を内蔵しているコンデンサーマイクを接続する端子(ミニステレオ)です。

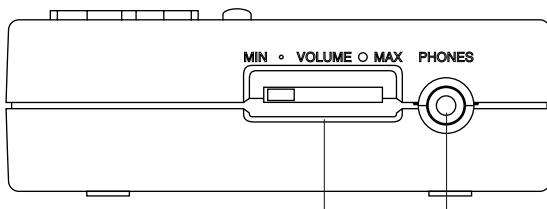
DC IN (ディーシーイン) 端子

別売の電源アダプター(PA-1BまたはPA-3B)をお使いになる場合に接続する端子です。乾電池が入っている場合に電源アダプターを使用すると、自動的に乾電池から電源アダプターに切り替わります。

POWER (パワー) スイッチ

電源のオン / オフを行います。

サイドパネル



VOLUME (ボリューム) スライダー

SU10のヘッドフォン / ラインアウトの音量を調節します。“MAX”で最大です。

PHONES (ヘッドフォン) 端子

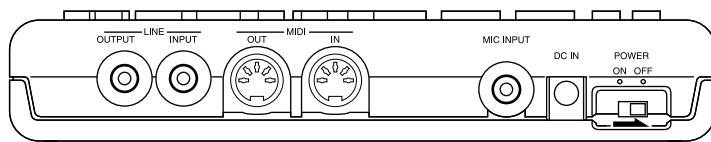
ヘッドフォンを接続する端子(ミニステレオ)です。

■音を出す準備

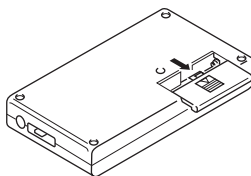
電源の準備

乾電池でご使用になる場合

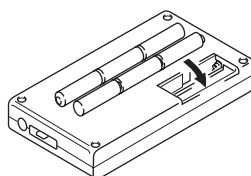
本体のPOWERスイッチがOFFになっていることを確認します。



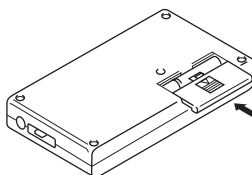
本体裏側のバッテリーカバーを“▶”の方向に押ししてスライドさせ、取り外します。



同梱の単3乾電池6本を、本体裏側の極性表示(+ / -)に合わせて正しくセットします。



バッテリーカバーを、手順 と逆にスライドさせて閉めます。





NOTE

乾電池が消耗して寿命が近づいてくると、LCDに“Battry Low!”(バッテリーロー)というメッセージが表示され、以下の動作をします。

< プレイモードのとき >

プレイモード以外の状態にはなりません。

< サンプルの編集や各種の設定変更をしているとき >

“Keep PwrOn”(キープ パワーオン)を表示し、自動的にそれまでの状態を保存してからプレイモードに戻ります。

< 録音をしているとき >

自動的に録音を停止した後、“Keep PwrOn”を表示し、それまで録音したものを保存してプレイモードに戻ります。

“Battry Low!”が表示されてから、約5分後には“Battry End!”(バッテリーエンド)が表示されて、すべての動作が自動的に止まります。

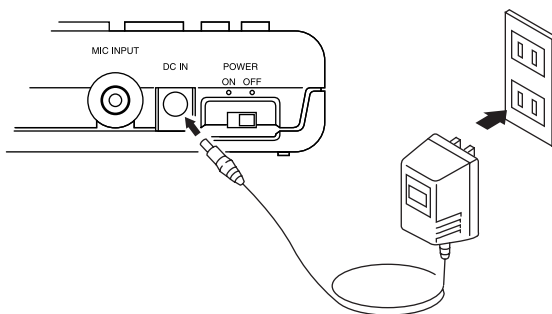


CAUTION

- 消耗した電池を使用すると誤動作やデータ破壊の原因となりますので、“Battry Low!”や“Battry End!”と表示されたら速やかにすべて新しいものとお取り替えください。また、使用していた乾電池は絶対に使用しないでください。
- 大変危険ですので、乾電池は新しいものと古いもの、種類の違うもの(アルカリとマンガンなど) メーカーの違うものを一緒に使用しないでください。
- 長時間ご使用にならない場合は本体から抜いてください。

電源アダプター(別売)でご使用になる場合

長時間の使用には電源アダプターを使用することをおすすめします。本体のPOWERスイッチがOFFになっていることを確認して、別売の電源アダプター(PA-1B またはPA-3B)を本体リアパネルのDC IN端子に接続します。

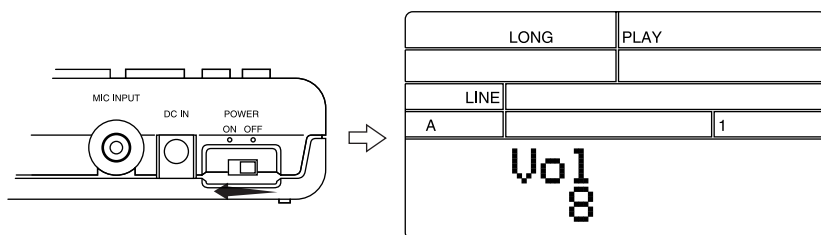


CAUTION

- 電源アダプターは必ず別売のPA-1BまたはPA-3Bをお使いください。他の電源アダプターをご使用になりますと、誤動作や故障の原因となります。
- 長時間ご使用にならないときは、電源アダプターをコンセントと本体から外してください。

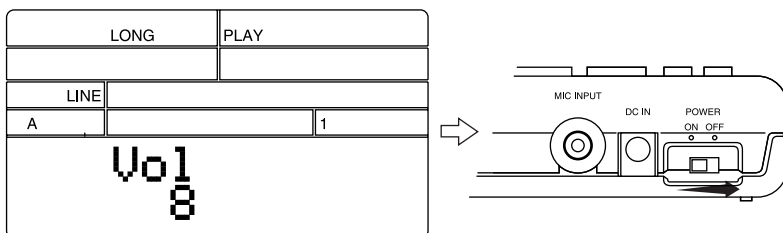
電源ONについて

乾電池、または電源アダプターを正しくセットし、本体リアパネルのPOWERスイッチをONにしてください。LCDに“YAMAHA SU10”と表示された後、プレイモードになります。



電源OFFについて

必ずプレイモードにしてから、POWERスイッチをOFFにしてください。



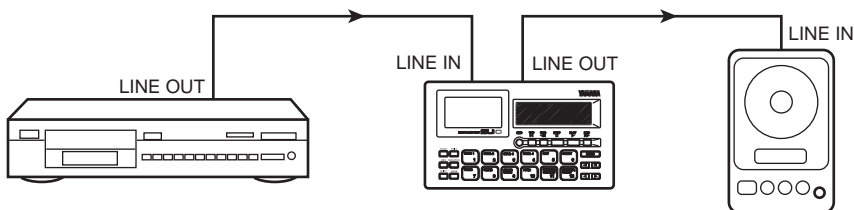
CAUTION

プレイモード以外の状態や、LCDに“ Keep PwrOn ”が表示されているときには、電源をOFFにしないでください。その場合、データが破壊して正常な動作ができなくなる恐れがあります。

接続のしかた

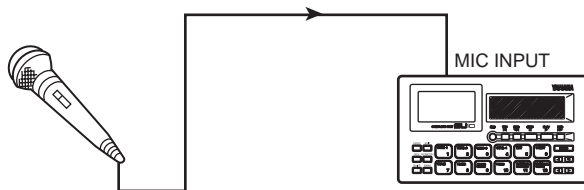
オーディオ接続

SU10のLINE OUTPUT端子とミキサーやアンプ付スピーカーのLINE INPUT端子を市販のオーディオ変換ケーブル(ミニステレオプラグ 標準L/Rプラグ)で接続します。また、SU10のLINE INPUT端子とCDプレイヤーやMIDI音源のLINE OUTPUT端子を市販のオーディオ変換ケーブル(ミニステレオプラグ ミニステレオプラグ、または標準L/Rプラグ)で接続します。



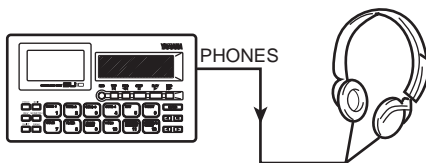
マイク接続

SU10のMIC INPUT端子とダイナミックマイクまたは電池内蔵のコンデンサーマイク)を接続します。マイクによっては、変換プラグ(標準⇩ミニ)が必要になります。



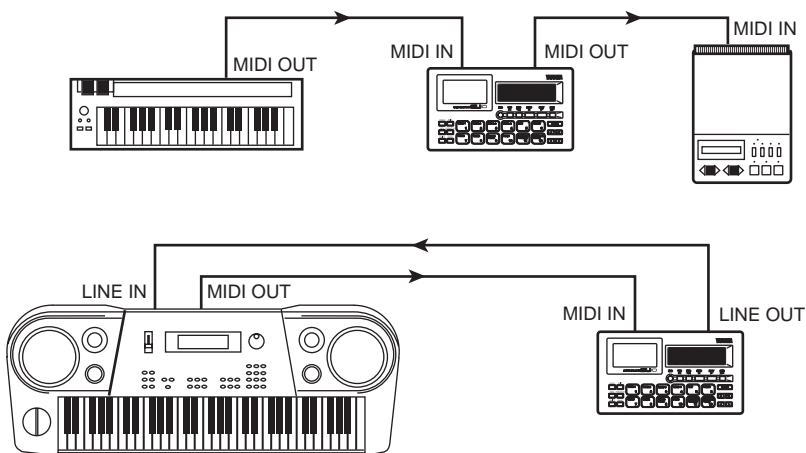
ヘッドフォンの接続

SU10のPHONES端子に、ヘッドフォンのプラグをミニプラグの状態にしてヘッドフォンを接続します。



MIDIの接続

SU10のMIDI IN端子に他のMIDI機器のMIDI OUTとMIDIケーブルで接続します。また、SU10のMIDI OUT端子と他のMIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。





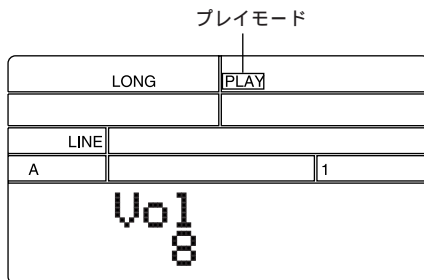
- ヘッドフォン以外の機器との接続は、すべての機器の電源をOFFにした状態で行なってください。
- スピーカーの保護のために、先にSU10の電源をONにしてから他の機器の電源をONにするよう心がけてください。

■ デモソングを聞いてみよう

まず、SU10のデモソングを聞いてみましょう。

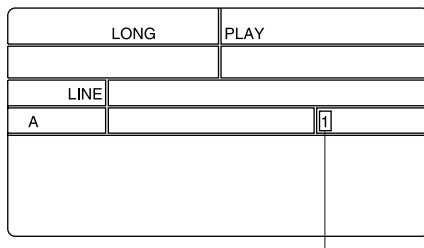
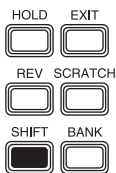
電源をONにする

POWERスイッチをONにすると、プレイモードになります。



デモソングを選ぶ

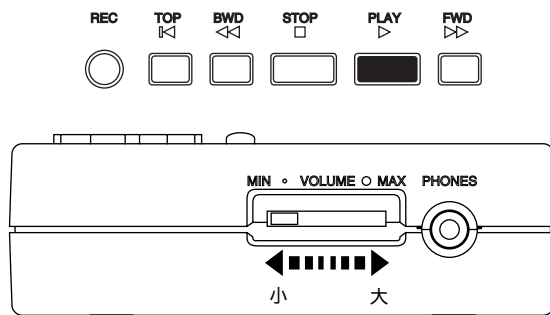
SHIFT キーを押しながらパッド1を押し、SONG 1 を選びます。(お買い上げ時にはSONG 1 にデモソングが入っています。)



SONG 1

デモソングを再生する

PLAY キーを押すとデモソングが再生されます。VOLUME スライダーで音量を調節してください。



デモソングの再生を停止する

デモソングは最後まで再生すると自動的に停止した後、初めに戻ります。また、再生中に **STOP** キーを押すとデモソングの再生を停止します。続けて **PLAY** キーを押すと、停止した時点から再生を始めますが、最初から聞くときは、**TOP** キーを押して初めに戻してから **PLAY** キーを押します。



デモソングは、一度消去してしまうと再生することはできません。誤って消去しないようにするには第1章「3.データの保護とバックアップ」(27ページ)をお読みになり、デモソングのデータを保護するかMIDIシーケンサーなどを使ってバックアップをしておくようにしましょう。

第1章 SU10のしくみと基本操作

1.SU10のしくみ

SU10はテープレコーダーのようにマイクやCDプレーヤーから入力した音を録音できます。これを“サンプリング”といいます。

サンプリングされた音はデジタルデータとしてメモリーに記憶(保存)されますので、巻き戻しや早送りの操作をすることなく瞬時に頭出しされ、再生できます。

また、サンプリングした音を“サンプル”といい、最大48個記憶できます。

サンプルは編集することによって再生箇所や再生方向などを設定できます。(サンプルを編集する状態を“エディットモード”といい、第3章で解説します。)

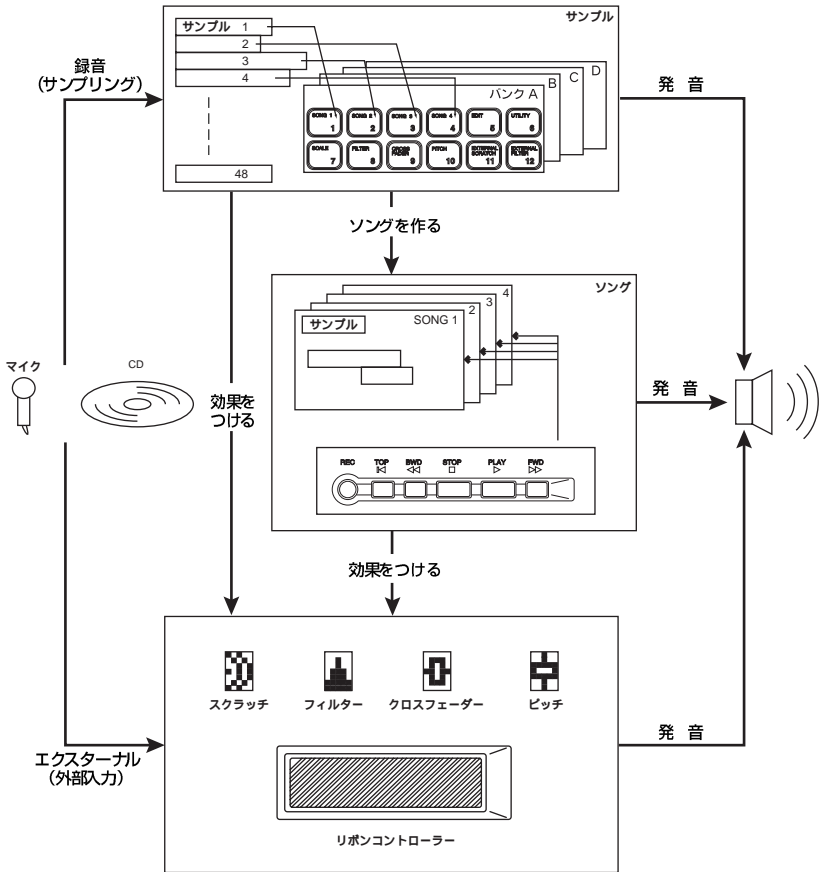
本体に記憶したサンプルは、パッド **1** ~ **12** を押して再生できます。

パッド **1** ~ **12** をまとめて“バンク”と呼び、**BANK** キーで選びます。別のバンクのサンプルを選ぶときは、まず **BANK** キーでバンクを選び(A B C D A B …と変わります)次にパッド **1** ~ **12** を押します。

お買い上げ時には、あらかじめサンプリングしたサンプルがいくつかのパッドに記憶されています。ヘッドフォンやアンプ付スピーカーを接続し、パッドを押して再生するサンプルを聴いてみましょう。

また、パッドの他にMIDI機能(第5章)を使うと、他のMIDI機器でSU10のサンプルを鳴らすこともできます。

電源ON直後の状態を“プレイモード”といいます。SU10の操作は、すべて“プレイモード”から行います。また、電源OFFは、必ずプレイモードの状態にしてから、行ってください。(第2章から、プレイモード以外の状態にすることがあります。そのときは、プレイモードの状態に戻すことを手順としてありますので、手順に従って操作してください。)



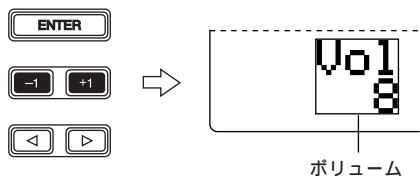
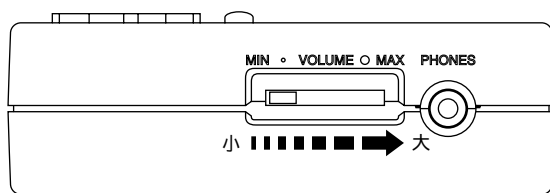
2. プレイモード

プレイモードでは、パッドを押してサンプルを再生する他に、“ソング”を再生することができます。

ソングは、記憶した通りのタイミングでサンプルを自動再生できます。

(ソングの再生と録音については「2-2.ソングを再生しよう」(23ページ)
「第2章 2.ソングの録音について」(43ページ)で、それぞれ解説します。)

サンプルやソングを再生するとき、プレイモードで音量の調節ができます。
本体右側の“VOLUME (ボリューム)スライダー”(“MIN”で最小、“MAX”で最大)と、フロントパネルの **1** **+1** キー(“0”で最小、“10”で最大)の両方が使えます。

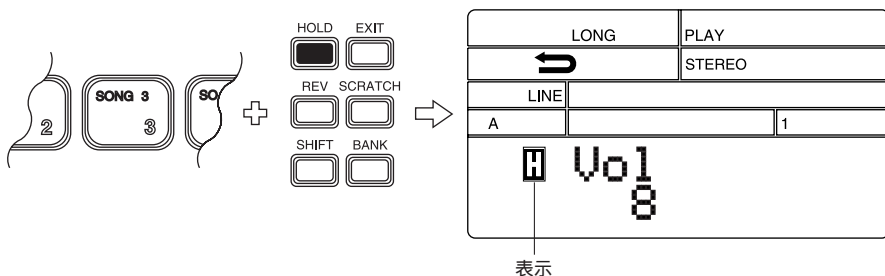


2-1. サンプルの特殊な再生

SU10のフロントパネルにある **HOLD** キーや **REV** キーで、サンプルの特殊な再生ができます。

HOLD キーを使って、サンプルをホールド再生する

パッド **■** を押して、サンプルを再生しながら **HOLD** キーを押します。



LCDに **表示** と表示されたら、パッド **■** から指を離してもサンプルは再生を続けます。

これを“ホールド再生”といいます。

再び **HOLD** キーを押すと、再生が停止します。

ホールドされているサンプルのパッド (この場合は、パッド **■**) を再び押したときも、停止します。



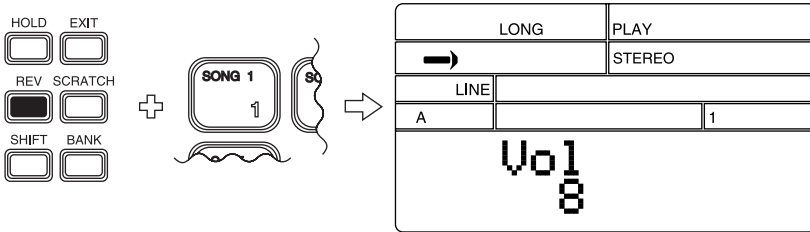
ループモード (40ページ) が **OShot**、**RShot** に設定されているサンプルは、ホールド再生しません。

REV キーを使って、サンプルをリバーズ再生する

REV キーを押しながら、パッド **1** を押してサンプルを再生します。

パッド **1** のサンプルが逆再生されます。

これを“リバーズ再生”といいます。



2-2.ソングを再生しよう

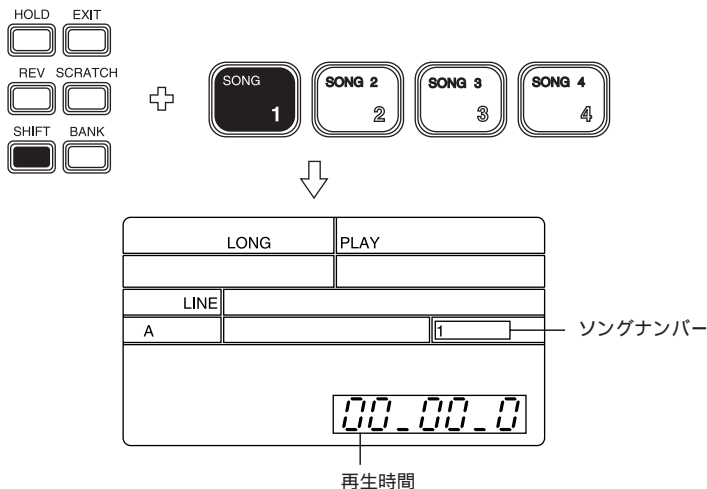
ソングは、“ソングを録音する”(43ページ)手順で記憶させた通りのタイミングで、サンプルを自動再生します。

ソングは、本体に4つまで録音でき、それぞれSONG 1 ~ 4として記憶されます。(SONG 1のデモソングは、お買い上げ時に記憶されているサンプルを使って、録音してあります。)

ここでは、ソングを選んで再生する手順を説明します。

ソングを選ぶ

SHIFT キーを押しながら、再生するソングナンバーのパッドを押します。(選ばれたソングナンバーが表示されます。)



ソングを再生する

PLAY キーを押します。

(再生が始まると、経過時間が表示されます。)



NOTE

- 録音されていないソングを再生しようとする、“Empty ”と表示されます。
- ソングの再生中も、パッドを押してサンプルを再生することができますが、同時に再生できるサンプルの数を越えると、最後に押されたパッドのサンプルを優先して再生し、それまで再生をしていたサンプルは途中で再生が止まります。

ソングを停止する。

STOP キーを押します。

ソングを最後まで再生したときは、自動的に頭出しされます。

2-3.ソングの操作

これまでは、ソングを再生する基本操作について説明しました。
ここからは、それ以外の操作について説明します。

一時停止

STOP キーを押します。

再び**PLAY** キーを押すと、停止したところから再生を開始します。



一時停止した時に再生中だったサンプルは、再び**PLAY** キーを押しても、途中から再生しません。

頭出し

TOP キーを押します。

巻き戻し

(再生停止後) **B D** キーを押します。

B D キーを1回押したときは、1つ前のパッドを押したタイミングに戻ります。

B D キーを押し続けると、タイミングの位置を大きく巻き戻すことができます。

早送り

(再生停止後) **F D** キーを押します。

F D キーを1回押したときは、1つ後のパッドを押したタイミングに送ります。

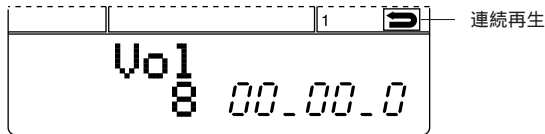
F D キーを押し続けると、タイミングの位置を大きく早送りすることができます。



サウンドモード(52ページ)が“Toggle”に設定されたサンプルをソングに録音した場合、以上の操作をしたときに正しく再生されないことがあります。

連続再生

再生を開始するときに、**PLAY** キーを押しながら **HOLD** キーを押します。(連続再生が設定されたことが表示されません。)



STOP キーを押すと、連続再生はキャンセルされます。



ソングには、サンプルを押したパッドの番号とパッドを押したタイミングが記録されています。サンプルを編集、削除すると、ソングが正しく再現できなくなります。

3.データの保護とバックアップ

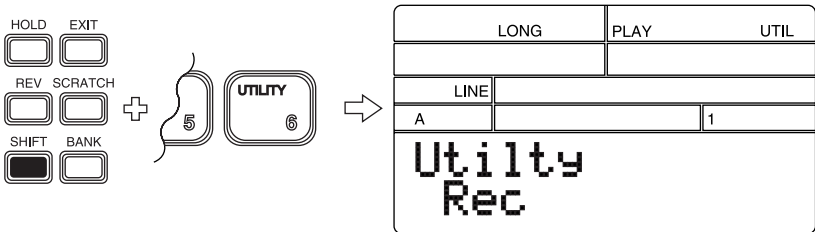
大切なサンプルやソングを誤って消去してしまわないために、データのバックアップについて解説します。

データの保護

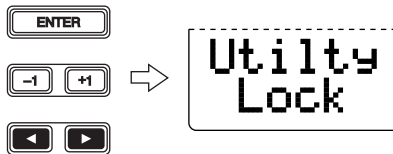
サンプルやソングのデータを保護するには、LOCK(ロック)を「On」に設定しておきます。

サンプルはバンクごと、ソングは1ソングごとに設定できます。

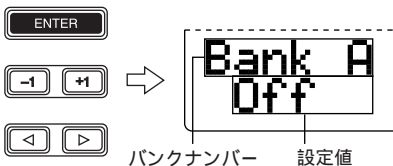
プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **5** (UTILITY) を押します。



◀▶ キーで、“Utility Lock” を表示させます。



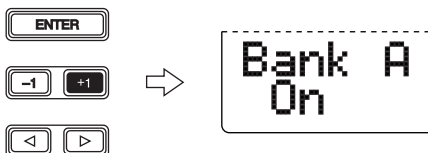
EXIT キーを押します。



◀▶キーで、サンプルのバンクやソングナンバーを選びます。

1 +1キーで“ Off ”/“ On ”を選びます。

+1キーで“ On ”にします。



EXITキーを2回押すと、プレイモードに戻ります。

バルクダンプの送受信

SU10にQY300などのMIDIシーケンサーなどを接続して、バルクダンプを送信 / 受信することで、サンプルやソングのデータをやりとりすることができます。

手順などの詳細は、「第5章 MIDI機能を活用する」をお読みください。

バルクダンプの受信 92ページを参照ください。

バルクダンプの送信 94ページを参照ください。

第2章 サンプルやソングを録音しよう

この章では録音の操作について解説します。

1. サンプルの録音

SU10はマイクやCDプレーヤーの音を録音することができます。
録音した音は「サンプル」と呼び、最大48個まで本体に記憶できます。
それらは、パッドの番号(A1～A12、B1～B12、C1～C12、D1～D12)で
保存され、押したパッドの番号に対応したサンプルが再生されます。

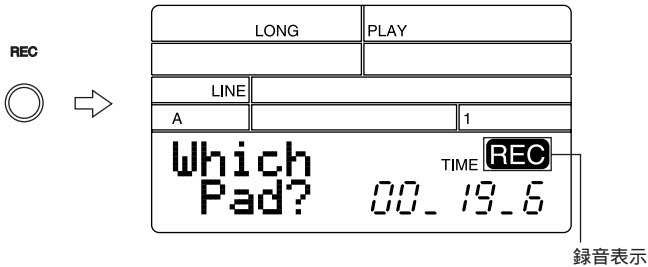
設定できる項目の詳細と手順については、各項目の参照ページをご覧ください。

Gain(ゲイン)	31ページ 録音する音量を調節します。
Grade(グレード)	33ページ 録音する音質を設定します。 (録音できる時間が変わります。)
Pitch(ピッチ)	35ページ 録音する音質を微調節します。
Format(フォーマット)	36ページ ステレオ/モノラルのどちらで録音するかを設定します。
Input(インプット)	37ページ LINE INPUT / MIC INPUTのどちらに入力される音を 録音するかを設定します。
RecTrg (レコーディングトリガー)	39ページ PLAY キーを押して録音を開始するか、入力される音 の音量によって自動的に録音を開始するかを設定します。
Default(デフォルトループモード)	40ページ 録音直後のサンプルを再生するときのループモードを 設定します。

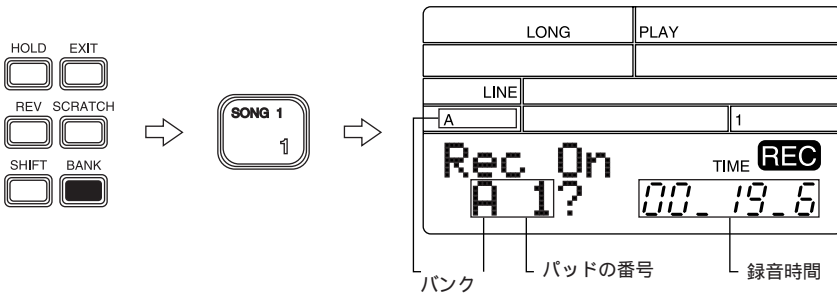
サンプルやソングを録音しよう

サンプルを録音する基本操作について解説します。

REC キーを押します。



サンプルを録音するパッドを決めます。



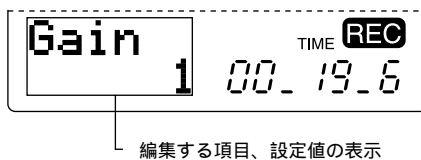
BANK キーを押して（押すごとにA B C D A B…と変わります）

バンクを選び、パッド **1** ~ **12** のいずれかを押します。

（パッドを押したあと、パッドが **1** **-1** キーを押して変更することができます。）

すでに録音されているサンプルを消去したくないときは、サンプルが録音されていないパッドを選びます。

ENTER キーを押します。



◀ ▶ キーで編集する項目を表示させます。



すでにサンプルが録音されているパッドを選ぶと、“Delete A 1?”のように録音済みのサンプルを消去(Delete)することを確認するメッセージが表示されます。

続けて**ENTER**キーを押すと、“Keep PwrOn”と表示して録音済みのサンプルが消去された後に、録音待ちの状態になります。

EXTキーを押したときは、録音済みのサンプルは消去されずに、再びパッドを選ぶ状態になります。

また、ロックが“On”に設定されているバンクを選ぶと、“Locked Bank!”が表示され、プレイモードに戻ります。

CDを再生するなどして音を入力し、レベル表示を見ながら **[1] [+1]**キーでゲイン(音量“1”~“16”)を調節します。

“*”が表示される時は音が歪んでいますので、“*”が表示されないように調節します。



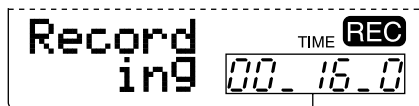
ゲインを調節する



音を入力したときに、“Gain 1”でも“*”が表示されてしまうときは、LINE(またはMIC)INPUTに接続している機器側の音量を下げてください。

PLAYキーを押して録音を開始します。

録音中は“Recording”と表示され、レベル表示が消えます。

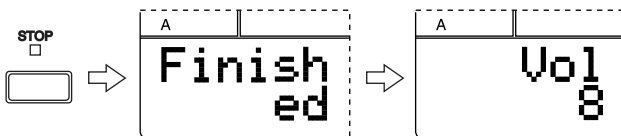


録音可能時間

サンプルやソングを録音しよう

STOP キーを押して録音を終了します。

録音を終了すると“ Finished ”と表示し、プレイモードに戻ります。



録音についての各種の設定を変更して録音するときは、**PLAY** キーを押す前に **◀ ▶** キーを押して設定する項目を選び、**1 +1** キーで設定を変更します。



- **REC** キーを押して録音可能な状態に入ると、録音できる時間が表示されます。
録音を開始すると、録音できる時間が減少していき“ 00 00 0 ”になると“ Memory Full! ”を表示したあと自動的に録音を終了し、プレイモードに戻ります。
- **REC** キーを押してから録音をキャンセルするときは、録音が始まる前に **EXT** キーを押してください。
(キャンセルされるとプレイモードに戻ります。)

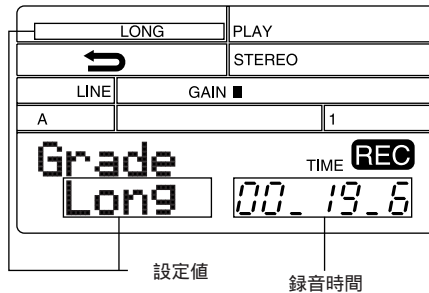


録音中(“ Recording ”と表示されているあいだ)に、SU10の電源をOFFにしないでください。データが破損し、サンプルが正常に再生できなくなります。

これまででは、サンプルを録音する基本操作について解説しました。

～ の手順で録音したサンプルは、プレイモードでパッドを押して再生できます。これからは“ Gain (ゲイン) 以外の「録音についての設定」を項目ごとに解説します。

1-1.音質を選ぶ (Grade)



設定値 : Hi(ハイ) Std(スタンダード)
Long(ロング) Exlg(エキストラロング)

解説 : SU10では、音質を“Grade”といい、4種類の音質で録音(および再生)できます。
また、音質によって録音できる時間が変わります。

4種類の音質とSU10の本体に録音できる時間は以下のようになります。

Hi(ハイ) 標準で約19秒の録音ができます。
(CDとほぼ同等の音質になります。)

Std(スタンダード) 標準で約27秒の録音ができます。
(FM放送とほぼ同等の音質になります。)

Long(ロング) 標準で約39秒の録音ができます。

Exlg(エキストラロング) 標準で約54秒の録音ができます。

サンプルやソングを録音しよう



上記の録音できる時間はサンプルをすべて消去した状態で、“Format (フォーマット 36ページ)”が“Mono (モノラル)” “Pitch (ピッチ 35ページ)”が“0%” で設定した場合の時間です。“Format (フォーマット)”が“St (ステレオ)”のときは、“Mono (モノラル)”のときの約半分の時間になり、“Pitch (ピッチ)”の設定によっても変わります。

音質の設定は、録音を開始する前に以下の手順で行います。

手 順

[1] [+1] キーで音質を選びます。
(表示は“Hi” ↔ “Std” ↔ “Long” ↔ “Exlg” と変わります。)

[PLAY] キーを押すと、LCDに選択された音質で録音を開始します。

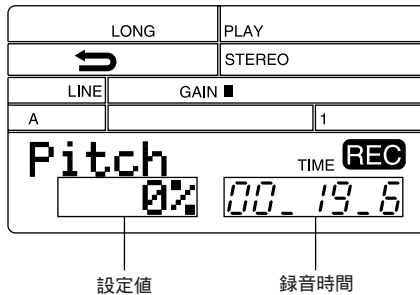
録音を開始する前に他の設定をするときは、**[◀ ▶]** キーで項目を選び、**[1] [+1]** キーで設定を変更します。



音質は、UTILITY (ユーティリティ) モードでも設定できます。

- (1) **[SHIFT]** キーを押しながらパッド **[■]** (UTILITY) を押し、“Utility Rec” に入ります。
- (2) **[ENTER]** キーを押し、“Grade” を表示させます。
- (3) **[1] [+1]** キーで音質を選びます。
- (4) **[EXIT]** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。

1-2.ピッチを設定する (Pitch)



設定値 : -20% ~ 10%

解説 : 録音するサンプルのピッチ(音程)を設定します。
通常は“0%”に設定します。

手順 **[1] [+]** キーでピッチを選びます。
(表示は“-20%”~“0%”~“+10%”と変わります)

[PLAY] キーを押すと、選択されたピッチで録音を開始します。
録音を開始する前に他の設定をするときは **[◀] [▶]** キーで
項目を選び、**[1] [+]** キーで設定を変更します。



NOTE

ピッチの設定は、UTILITY(ユーティリティ)モードでも設定できます。

- (1) **[SHIFT]** キーを押しながらパッド **[UTILITY]** を押し、“Utility Rec” に入ります。
- (2) **[ENTER]** キーを押します。
- (3) **[◀] [▶]** を押して“Pitch”を表示させます。
- (4) **[1] [+]** キーでピッチを設定します。
- (5) **[EXT]** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。

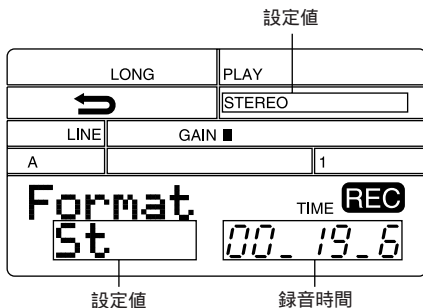


HINT

クロスフェード機能(75ページ)を使うと、サンプルの再生音とLINE(またはMIC)INPUTに入力する音を同時に聴くことができます。

特にCDの音を録音するとき、リズムや再生時間の長さを録音済みのサンプルに揃える場合、ピッチの設定を徐々に変更し、クロスフェード機能で音を聴いて確認できます。

1-3.ステレオ／モノラルを選ぶ (Format)



設定値 : St (ステレオ) Mono (モノラル)

解説 : SU10はステレオ録音ができます。
 例えば、ステレオで録音されたCDの音をステレオの設定で録音すると、音に左右の拡がり感があるまま録音されます。SU10ではステレオ／モノラルの設定を“Format”(フォーマット)といいます。

手順 **[1] [+1]** キーで“St”(ステレオ) / “Mono”(モノラル)のどちらで録音するかを選びます。
 (表示は“St” \leftrightarrow “Mono”と変わります。)

[PLAY] キーを押すと、選択されたフォーマットで録音を開始します。

録音を開始する前に他の設定をするときは**[▶▶]** キーで項目を選び、**[1] [+1]** キーで設定を変更します。

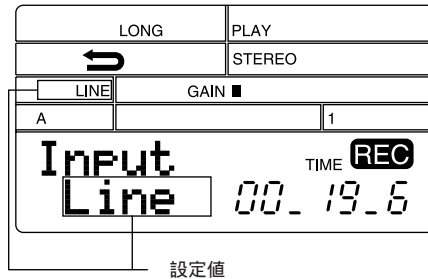


NOTE

ステレオ／モノラルの設定は、UTILITY(ユーティリティ)モードでも変更できます。

- (1) **[SHIFT]** キーを押しながらパッド **[■]** (UTILITY) を押し、“Utility Rec”に入ります。
- (2) **[ENTER]** キーを押します。
- (3) **[▶▶]** を押して“Format”を表示させます。
- (4) **[1] [+1]** キーで“St”または“Mono”を選びます。
- (5) **[EXT]** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。

1-4.マイク／ライン入力を選ぶ (Input)



設定値 : Mic (マイク) Line (ライン)

解説 : SU10ではマイク／ライン入力の設定を“Input(インプット)”といい、MIC INPUTに接続されたマイク、またはLINE INPUTに接続されたCDプレーヤーなどの音を録音することができます。

特にMIC INPUTは、音量の小さなマイクの音を大きくするようになっていますので、マイクを直接接続しても十分な音量で録音できます。

手順 **[1] [+1]**キーで“ Mic (MIC INPUT) / “ Line (LINE INPUT)”のどちらかを選びます。(表示は Mic ↔ Line”と変わります。)

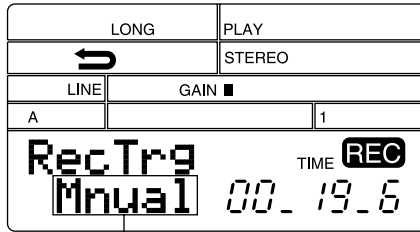
[PLAY]キーを押すと、選択されたインプットに入力される音を録音します。

録音を開始する前に他の設定をするときは**[◀] [▶]**キーで項目を選び、**[1] [+1]**キーで設定を変更します。



- マイク/ライン入力の設定は、UTILITY(ユーティリティ)モードでも変更できます。
 - (1) **SHIFT** キーを押しながらパッド **UTILITY** を押し、“Utility Rec”に入ります。
 - (2) **ENTER** キーを押します。
 - (3) **◀ ▶** を押して“Input”を表示させます。
 - (4) **1 +1** キーで“Mic”または“Line”を選びます。
 - (5) **EXIT** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。
- MIC INPUTに接続して使用できるマイクは
ダイナミックマイク
コンデンサーマイク(ただし、電池を内蔵しているもの)
の2種類です。その他のマイクは使用できません。
(一部のコンデンサーマイクには、電池を内蔵しない代わりに、接続した機器から電源を供給して使用するプラグインパワー方式のものもあります。
SU10はこの方式のマイクには対応していません。)

1-5.自動録音を設定する (RecTrg)



設定値

設定値 : Mnual (マニュアル=手動) 1、2、3、4、5、6、7

解説 : SU10は、**REC** キーを押し、**PLAY** キーを押して録音を開始する他に、入力される音の音量によって自動的に録音を開始することもできます。
この自動録音の設定を「RecTrg (レコーディングトリガー)」といいます。

手順 **1** **+1** キーで「Mnual」(**PLAY** キーを押した直後に録音を開始) または「1」～「7」(音量が設定した段階まで大きくなったとき、自動的に録音を開始) のいずれかを選択します。
(「Mnual」↔「1」↔「2」↔「3」↔「4」↔「5」↔「6」↔「7」と表示が変わります。数字が大きいくほど、録音を開始する音量が大きくなります。)

「Mnual」を選んだときは、**PLAY** キーを押した直後に録音を開始します。

「1」～「7」のいずれかを選んだとき、**PLAY** キーを押した直後には「Waiting」が表示され、入力された音の音量がその数値まで大きくなると自動的に録音を開始します。

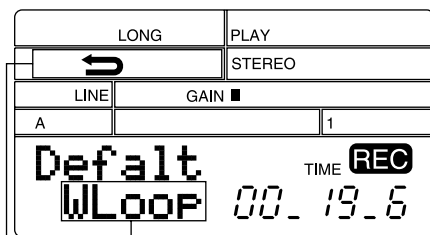
録音を開始する前に他の設定をするときは **◀ ▶** キーで項目を選び、**1 +1** キーで設定を変更します。



自動録音の設定は、UTILITY (ユーティリティ) モードでも変更できます。

- (1) **SHIFT** キーを押しながらパッド **UTILITY** を押し、「Utility Rec」に入ります。
- (2) **ENTER** キーを押します。
- (3) **◀ ▶** を押して「RecTrg」を表示させます。
- (4) **1 +1** キーで「Mnual」または「1」～「7」を選びます。
- (5) **EXT** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。

1-6.デフォルトループモードを設定する (Default)



設定値

設定値 : OShot、WLoop、PLoop、RShot、RLoop

解説 : SU10はサンプルを再生するとき、サンプルの一部または全体を繰り返して再生することができます。これを「Loop（ループ）」といいます。

ここでは、サンプルを再生するときのループモードを、録音前に設定します。これを「Default（デフォルトループモード）」といい、5種類のループモードを設定できます。

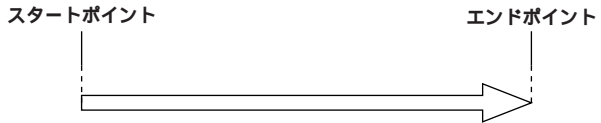
【LCDの表示】

【再生のしかた】

OShot(ワンショット)

ループせずに、サンプルを1回だけ再生します。

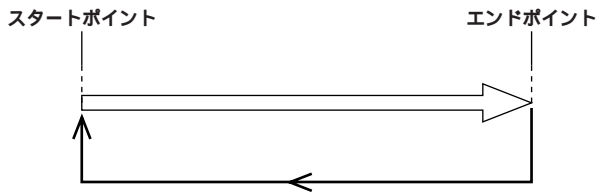
OShot(One Shot = ワンショット)



WLoop(ホールループ)

サンプルの始めから終わりまでを繰り返して再生します。

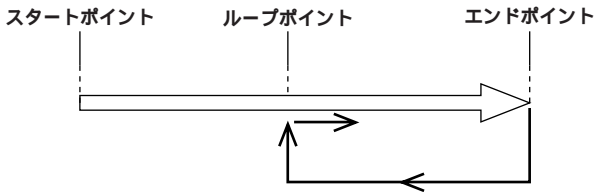
WLoop(Whole Loop = ホールループ)



PLoop(パーシャルループ)

サンプルの始めから終わりまでを1回再生したあと、ループ部分を繰り返して再生します。

PLoop(Partial Loop = パーシャルループ)



RShot(リバースワンショット)

ループせずに、サンプルを1回だけリバース再生(逆再生)します。

RShot(Reverse One Shot = リバースワンショット)



サンプルやソングを録音しよう

RLoop(リバースループ)

ホールループと同様サンプルを繰り返して再生しますが、この場合はリバース再生でループします。

RLoop(Reverse Loop = リバースループ)



手順

[1] [+1] キーで設定するループモードを選びます。

(最初は “WLoop” に設定され、“OShot” ↔ “WLoop” ↔ “PLoop” ↔ “RShot” ↔ “RLoop” と表示が変わります。)

[PLAY] キーを押すと録音を開始します。

録音を開始する前に他の設定をするときは **[◀ ▶]** キーで項目を選び、**[1] [+1]** キーで設定を変更します。

[STOP] キーを押して録音を終了すると、で選んだループモードがサンプルに設定されます。



NOTE

- 録音後もサンプルを個別にエディットしてループモードを変更できます。
(51ページ)
- デフォルトループモードの設定は、UTILITY(ユーティリティー)モードでも変更できます。
 - [SHIFT]** キーを押しながらパッド **[UTILITY]** を押し、“Utility Rec”に入ります。
 - [ENTER]** キーを押します。
 - [◀ ▶]** を押して“Default”を表示させます。
 - [1] [+1]** キーでループモードを選びます。
 - [EXIT]** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。

2.ソングの録音について

SU10はソングを4つまで録音し、記憶できます。

ソングには

サンプルを再生する(パッドを押す)タイミング

サンプルを再生したときに**HOLD** キーを押したタイミング

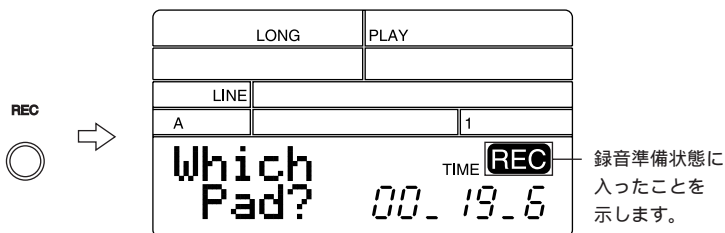
サンプルを再生するときに**REV** キーを押したタイミング

が、録音(記録)されます。

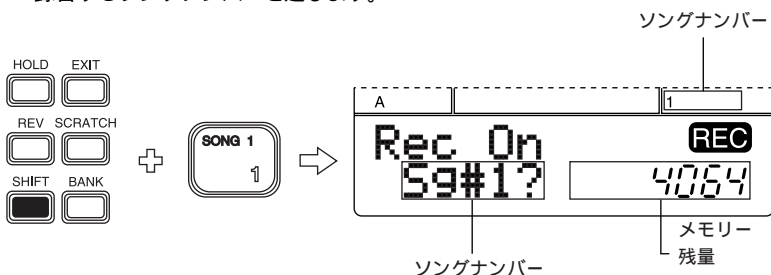
2-1.ソングの録音する

ソングを録音する手順を解説します。

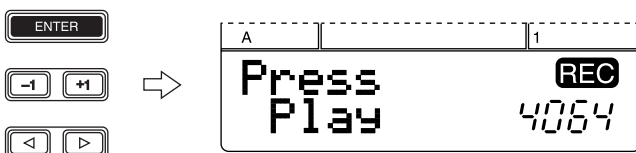
REC キーを押します。



SHIFT キーを押しながらパッド **1** ~ **4** (SONG 1 ~ 4) のいずれかを押して、録音するソングナンバーを選びます。



録音するソングナンバーを表示させたら、**ENTER** キーを押します。

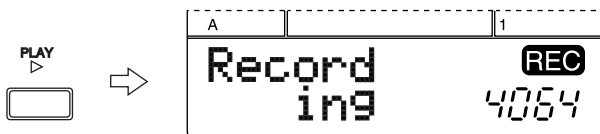


サンプルやソングを録音しよう



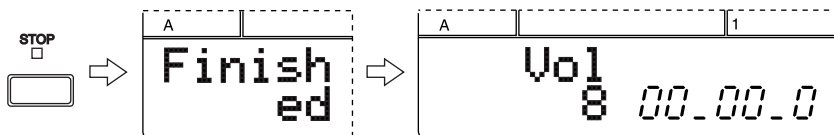
- すでに録音されているソングを選んだときは、“DeleteSng#1?”というように消去 (Delete) されることを確認するメッセージが表示されます。このとき **ENTER** キーを押すと、以前録音されていたソングは消去されます。また、録音を開始する前や、録音中に **EXIT** キーを押して録音をキャンセルすると、すでに録音されていたソングは消去されません。
- すでに録音されているソングを消去したくないときは、ロック (27ページ) を “On” にしておくか、データをバックアップ (28ページ) しておきましょう。ロックを “On” に設定したソングを選ぶと、“Locked Song!” と表示され、ソングのデータを変えることなくプレイモードに戻ります。

“ Press Play ”と表示されたら、**PLAY** キーを押して録音準備の状態に入ります。



“ Recording ”と表示され、最初にパッドを押した時点から録音を開始します。

STOP キーを押すと録音が終了し、“ Finished ”と表示してプレイモードに戻ります。



録音時間が経過するにつれ、表示されているメモリー残量が減少していきます。メモリー残量が 0 になると自動的にソングの録音を終了し、“ Memory Full! ”と表示してプレイモードに戻ります。



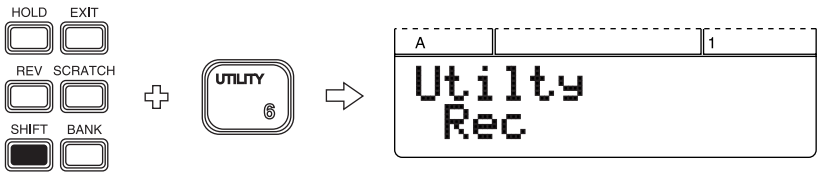
“ Memory Full! ”と表示されて録音を終了したときや、メモリー残量がわずかになったときには、ソングデータを保存 (バックアップ 28ページ) しておきましょう。

2-2.ソングを消去する

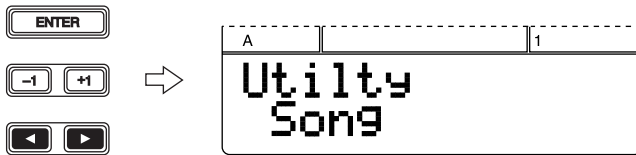
ソングを消去したいときは、次の手順で消去します。

あらかじめ、消去したいソングのロック(27ページ)を「Off」に設定しておきましょう。

SHIFT キーを押しながらパッド **UTILITY** (UTILITY) を押します。



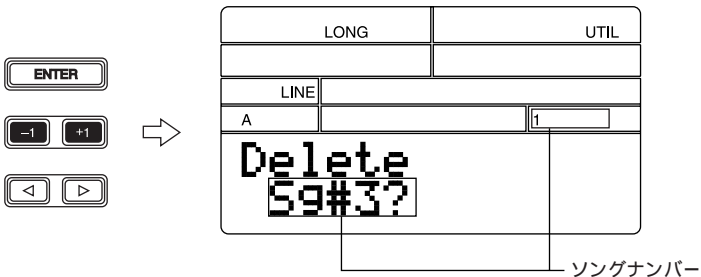
▶▶ キーを押して、“Utility Song”を表示させます。



ENTER キーを押します。



1 +1 キーで、消去 (Delete) したいソングを選びます。

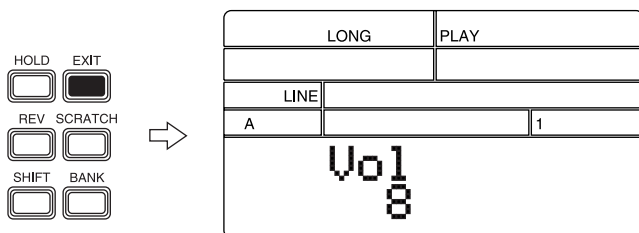


サンプルやソングを録音しよう

ENTER キーを押すと“ Keep PwrOn ”、次に“ Complete ”と表示して消去が完了します。

再び、消去するソングを選択できる状態になりますので、別のソングも消去するときは、 の手順でソングナンバーを選び、**ENTER** キーを押して消去します。

ソングの消去を終了するときは、**EXIT** キーを2回押すとプレイモードに戻ります。



CAUTION

プレイモードに戻る前にSU10の電源をOFFにすると、データを破壊してしまう恐れがありますので、絶対にしないでください。

第3章 サンプルを編集しよう

この章ではサンプルの編集について解説します。

1. サンプルの編集について

SU10に録音されたサンプルは、編集（EDIT = エディット）することでいろいろな再生ができます。サンプルを編集する状態を「エディットモード」といい、再生に関わる設定を変更する他に、再生するパッドの変更やサンプルのコピー、消去などができます。

編集できる項目の詳細と手順については、各項目の参照ページをご覧ください。

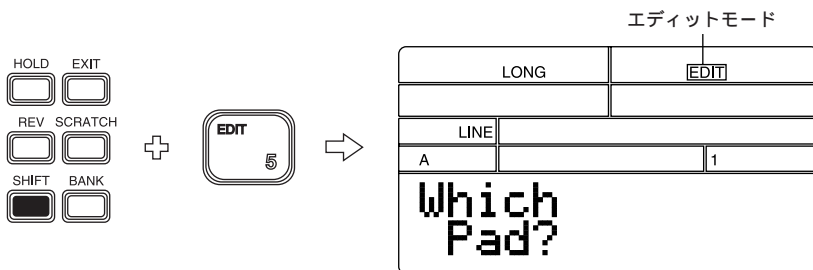
LpMode(ループモード)	51ページ	ループモードを変更します。
SdMode(サウンドモード)	52ページ	パッドを押したときの再生状態を変更します。
PadVol(パッドボリューム)	54ページ	パッドごとに設定できる音量（ボリューム）を変更します。
AltGrp(オルタネートグループ)	100ページ	サンプルをグループで分けることにより、再生する時の優先度を設定します。
Note#(MIDIノートナンバー)	88ページ	MIDIノートナンバーをパッドごとに設定します。
StPnt(スタートポイント)	55ページ	再生を開始する部分を設定します。
LpPnt(ループポイント)	58ページ	ループを始める部分を設定します。

サンプルを編集しよう

- EdPnt(エンドポイント)** 56ページ
ループの終わりの部分、または再生を終了する部分を設定します。
- CopyTo(コピー)** 59ページ
サンプルを別のパッドにコピーします。
- MoveTo(ムーブ)** 61ページ
サンプルを再生するパッドを変更します。
- SpltTo(スプリット)** 63ページ
サンプルを2つに分けて、別々のパッドで再生するようにします。
- Compct(コンパクト)** 65ページ
サンプルの再生しない部分を削除します。
- Delete(デリート)** 67ページ
サンプルを消去します。

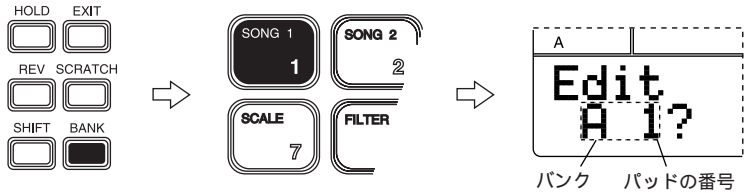
以下に、サンプルを編集する基本操作について解説します。

プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **5** (EDIT) を押して、エディットモードに入ります。(“Which Pad?” と表示されます。)



編集するサンプルを決めます。

BANK キーを押してバンクを選び、編集するサンプルのパッドを押します。



(パッドを押したあとは、**1 +1** キーを押して選ぶこともできます。)

ENTER キーを押します。



編集するサンプルのバンクに設定されているロックが“On”になっていると“Locked Bank!”と表示され、編集できません。ロックを“Off”に設定し直してから、再度選んでください。(27ページ)

また、サンプルが録音されていないパッドを選ぶと、“Empty”と表示されたまま、編集できません。別のサンプルを選び直してください。

◀ ▶ キーで編集する項目を表示させます。

以下の項目は、別のキーでも選択できます。

スタートポイント : **TOP** キー

ループポイント : **B D** キー (サウンドモードがPLoopのときのみ)

エンドポイント : **F D** キー

1 +1 キーで設定を変更します。

(編集する項目によっては、**1 +1** キーで設定を変更したあとで、**ENTER** を押します。)




編集しているサンプルのパッドを押して、変更された設定で再生した音を確認できます。

サンプルを編集しよう



ループモードを変更した音を再生して確認するとき、編集中のサンプル以外のパッドを押さないようにしてください。誤って押したとき、編集中のサンプルはそれまで変更した状態で、別のパッドのサンプルを編集することを確認するメッセージが表示されます。そのときは、再度編集していたサンプルを選び直してください。

別の項目を編集するときは、続けて   キーで項目を表示し、  キーで設定を変更します。

 キーを押し、“Keep PwrOn”を表示後、プレイモードに戻ります。



編集が終了したら、必ずプレイモードに戻ってください。エディットモードで、誤って電源をOFFにするとデータが破壊される恐れがあります。また、“Keep PwrOn”を表示中に、電源をOFFにするとデータが破壊される恐れがありますので、絶対にしないでください。

2.ループモードを変更する<LpMode(ループモード)>

LONG		EDIT	
↶		STEREO	
LINE			
A			1
<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> LpMode WLoop </div>			

編集する項目、設定値の表示

設定値 : OShot(ワンショット) WLoop(ホールループ)
 PLoop(パルシャルループ) RShot(リバースワンショット)
 RLoop(リバースループ)

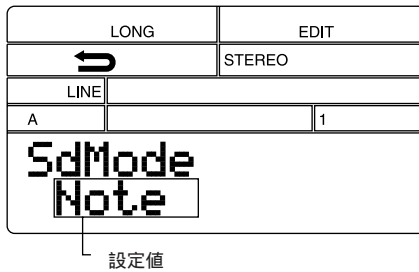
解説 : サンプルを録音するときに設定したループモードを変更します。
 (ループモードについては、40ページ「1-6.デフォルトループモードを設定する」をご覧ください。)

手順 **[1]** **[+1]**キーで設定したいループモードを選びます。
 (表示は OShot ↔ WLoop ↔ PLoop ↔ RShot
 ↔ RLoop と変わります。)

編集を終了するときは、**[EXT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するときは **[◀ ▶]** キーで項目を選びます。

3.再生状態を変更する<SdMode(サウンドモード)>



設定値 : Note、Toggl、Trggr

解説 : パッドを押したときのサンプルの再生状態を変更します。
サンプルの再生状態をサウンドモードといいます。

(1) “Note”(ノート)

パッドを押しているあいだ、ループモード(51ページ)に応じたサンプルの再生をします。



(2) “Toggl”(トグル)

パッドを押すとサンプルの再生を開始します。

ループモードが WLoop、PLoop、RLoop のいずれかのときは、パッドから指を離しても再生を続け、パッドを再び押したときに再生が止まります。

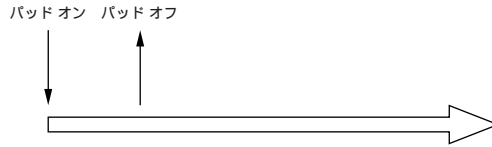
ループモードが OShot、RShot のいずれかのときは、パッドから指を離す、離さないに関わらずに1回再生してから止まります。



(3) “Trggr”(トリガー)

パッドを押すとサンプルの再生を開始します。

ループモードに関係無く、パッドを押した指を離しても1回再生して止まります。



手 順

[1] [+1] キーで、サウンドモードを選びます。

(表示は“Note” \leftrightarrow “Toggl” \leftrightarrow “Trggr”と変わります。)

編集を終了するとき、**[EXT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するとき、**[◀ ▶]** キーで項目を選びます。



再生時間の長いサンプルを再生したとき、サウンドモードが“Toggl”(トグル)に設定されているときは、再度パッドを押して再生を停止することができますが、サウンドモードが“Trggr”(トリガー)に設定されているときは、サンプルの再生が自動的に止まるまで、再生を停止することはできません。

4. サンプルのボリュームを変更する<PadVol (パッドボリューム)>

LONG		EDIT	
↩		STEREO	
LINE			
A			1
PadVol 100			

設定値

設定値 : 0 ~ 127

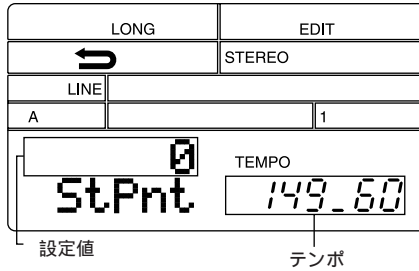
解説 : サンプルに設定できるボリューム(パッドボリューム)で、パッドごとに音量を変えて再生することができます。

手順 **[1]** **[+1]** キー、またはリボンコントローラーで、パッドボリュームの値を変更します。

編集を終了するときは、**[EXT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するときは **[◀]** **[▶]** キーで項目を選びます。

5-1. サンプルを再生する部分を変更する<StPnt(スタートポイント)>



設定値 : 0~(エンドポイント-127)

解説 : 録音直後のサンプルは“録音を開始したときから終了するまで”を再生しますが、サンプルを編集することで“再生したい部分”だけを再生させることができます。再生を開始する部分をスタートポイントといい、この値を大きくするほど、後の部分から再生を始めることができます。

手順 **[1] [+1]** キー、またはリボンコントローラーで、スタートポイントの値を変更します。

(“0”から、次に説明するエンドポイントから“127”を引いた値までの範囲で設定できます。)

編集を終了するときは、**[EXT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するときは **[◀ ▶]** キーで項目を選びます。



- サンプルのループモードが“RShot”または“RLoop”のときは、エンドポイントが再生を開始するポイントになります。
- サンプルのループモードが“WLoop”または“RLoop”のときは、“スタートポイントからエンドポイントまでの時間”より計算されたテンポが表示されます。しかし、スタートポイントやエンドポイントおよびループモードの設定によって、“120_--”のように下2桁の数値が表示されないことがありますので、テンポを決めるときの目安にしてください。

5-2.<EdPnt (エンドポイント)>



設定値 : (スタートポイント + 127) ~ サンプルの最終値
 ループモードがPLoopのとき・(ループポイント + 127) ~
 サンプルの最終値。

解説 : 再生を終了するポイントを表します。

手順 **[1]** **[1]** キー、またはリボンコントローラーで、エンドポイントの値を変更します。(エンドポイントは、録音直後に表示させたときの値からスタートポイント、および次に説明するループポイントに“ 127 ”を加えた値の範囲で設定できません。)

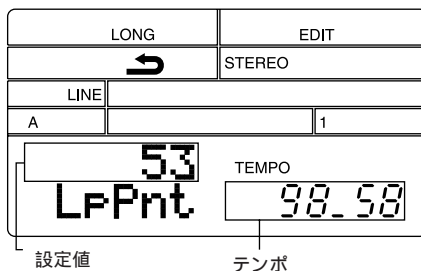
編集を終了するときは、**[EXT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するときは **[◀ ▶]** キーで項目を選びます。



- サンプルのループモードが“ RShot ”または“ RLoop ”のときは、スタートポイントが再生を終了するポイントになります。
- サンプルのループモードが“ WLoop ”、“ PLoop ”、“ RLoop ”のときは、エンドポイントの値を変えると、“ スタートポイント(“ PLoop ”のときはループポイント)からエンドポイントまでの時間 ”より計算されたテンポが表示されます。しかし、スタートポイントやエンドポイントおよびループモードの設定によっては、テンポが計算できずに“ - - - _ - - ”と表示されます。また、計算結果によって、“ 120 _ - - ”のように下 2 桁の数値が表示されないことがありますので、テンポを決めるときの目安にしてください。

6.ループするポイントを変更する<LpPnt (ループポイント)>



設定値 : 0~(エンドポイント-127)

解説 : ループモードが“ PLoop ”のときは、スタートポイントとエンドポイントの他に、“ LpPnt ”(ループポイント)を設定することができます。

ループポイントをスタートポイントよりも大きな値に設定したときのサンプルの再生では、スタートポイントからエンドポイントまで1回再生したのち、ループポイントからエンドポイントまでを繰り返し再生します。

手順 **[1] [+1]** キー、またはリボンコントローラーで、ループポイントの値を変更します。

(ループポイントは、録音直後に表示させたとき、スタートポイントと同じ“ 0 ”になっています。また、エンドポイントから“ 127 ”を引いた値の範囲で設定できます。)

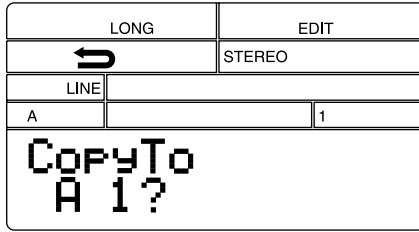
編集を終了するときは、**[EXIT]** キーを押してプレイモードに戻ります。

他の設定を変更するときは**[◀ ▶]** キーで項目を選びます。

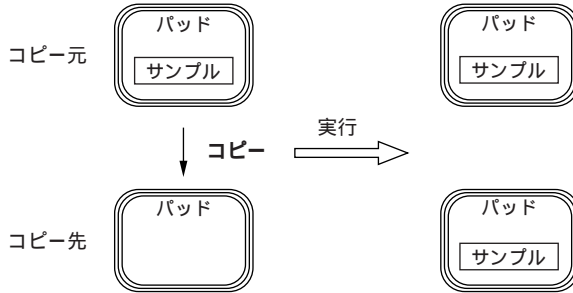


“ループポイントからエンドポイントまでの時間”から計算されたテンポが表示されます。しかし、ループポイントまたはエンドポイントの設定によっては、テンポが計算できず“ - - - _ - - ”と表示されます。また、計算結果によって、“ 120 _ - - ”のように下2桁の数値が表示されないことがありますので、テンポを決めるときの目安にしてください。

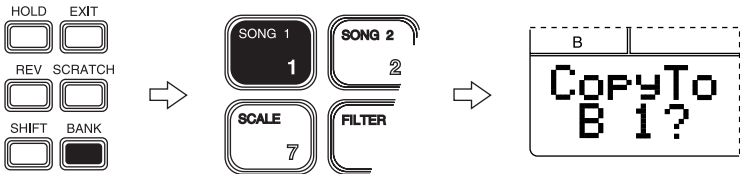
7.サンプルを別のパッドにコピーする<CopyTo(コピー)>



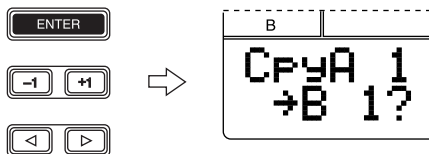
解説 : サンプルを別のパッドにコピーします。



手順 **BANK** キーを押してバンクを選び、サンプルをコピーする先のパッドを選びます。(“ A1 ”から“ D12 ”までを選ぶことができます。また、**1** **+1** キーで選ぶこともできます。**1** **+1** キーは押し続けると早く表示が変わります。)



ENTER キーを押します。(コピー元とコピー先のパッド番号が表示されます。)



続けて、**ENTER** キーを押すと“Keep PwrOn”が表示され、コピーを開始します。また、**ENTER** キーを押す前に、**EXT** キーを押すとコピー先のパッドを選び直すことができます。



NOTE

- コピーができない場合、以下のようなメッセージが表示されます。
- “Locked Bank!” ロックが“On”に設定されているバンクのパッドをコピー先に選んだとき
 - “Cannot Copy!” コピー元と同じパッドを選んだか、サンプルが録音されているパッドをコピー先に選んだとき
 - “Memory Full!” コピー元のサンプルが、録音可能な残り時間より長いとき

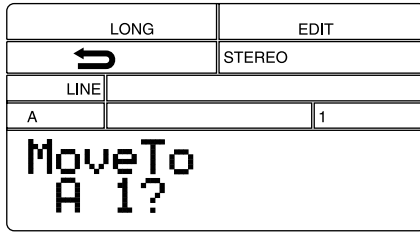
コピーが完了すると“Complete”と表示され、さらに、サンプルをコピーするパッドを選ぶことができます。続けてコピーするときは ~ の手順に従って、繰り返し実行します。また、編集を終了するときは **EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。他の設定を変更するときは **◀ ▶** キーで項目を選びます。



NOTE

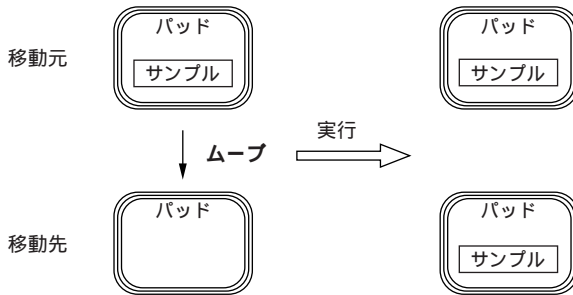
- “Complete”と表示されても、**EXT** キーを押してプレイモードに戻してから電源をOFFにしてください。
- コピーしたサンプルは、MIDIノートナンバー(88ページ)以外、コピー元と同じ設定で再生することができます。MIDIノートナンバーは、コピー先のパッドに対応した設定となります。

8.サンプルを再生するパッドを変更する<MoveTo(ムーブ)>

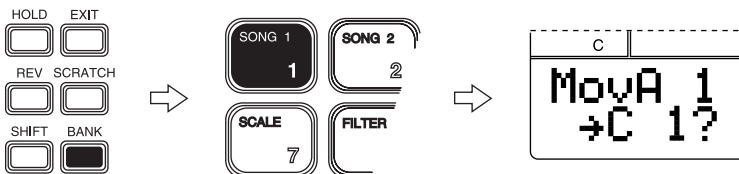


解説 : サンプルを別のパッドに移動(ムーブ)して、再生するパッドを変更することができます。

別のパッドでサンプルを再生したいとき、サンプルをコピーしたときは、メモリーを消費するために録音可能な時間が減少しますが、ムーブをしたときはメモリーを消費しないので、録音可能な時間は変わりません。

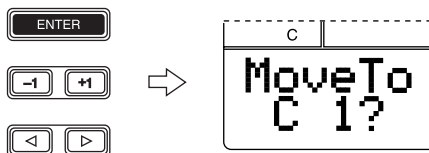


手順 **BANK** キーを押してバンクを選び、移動先のパッドを選びます。(“ A1 ”から“ D12 ”までを選択できます。また、**1** **+1** キーで選ぶこともできます。**1** **+1** キーは押し続けると早く表示が変わります。)



サンプルを編集しよう

ENTER キーを押します。(移動元と移動先のパッド番号が表示されます。)



続けて**ENTER** キーを押すと、“Keep PwrOn”が表示され、サンプルの移動を開始します。また、**ENTER** キーを押す前に**EXT** キーを押すと、移動先のパッドを選び直すことができます。



ムーブができない場合、以下のようなメッセージが表示されます。

- “Locked Bank!” ロックが“On”に設定されているバンクのパッドを移動先を選んだとき
- “Cannot Move!” 移動元のパッドと同じパッドを選んだか、サンプルが録音されているパッドを移動先を選んだとき

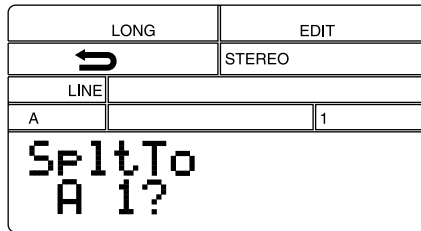
サンプルの移動が終了すると“Complete”と表示された後、移動先のパッドでサンプルを編集することを確認するメッセージが表示されます。

続けて、編集するときは**ENTER** キーを押し、**<** **>** キーで項目を選びます。編集を終了するときは、**EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。

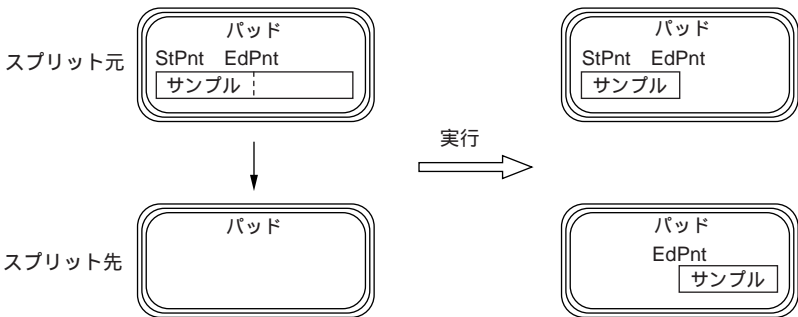


“Complete”と表示されても、**EXT** キーを押してプレイモードに戻してから電源をOFFにするようにしてください。

9.サンプルを2 つに分けて再生する< SpltTo (スプリット)>

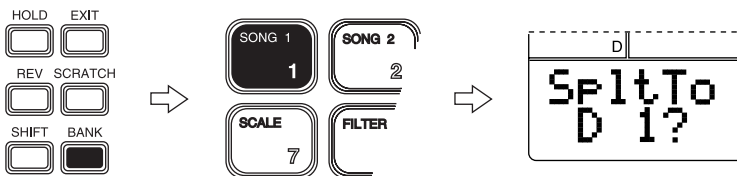


解説 : サンプルをエンドポイントで2 つに分けて、別々のパッドで再生することができます。これを“ Splt ”(スプリット)といいます。



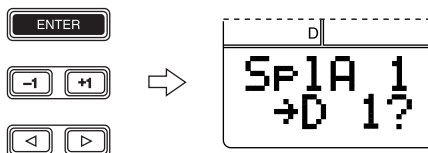
手順 **BANK** キーを押してバンクを選び、スプリット先のパッドを押します。

(“ A1 ”から“ D12 ”までを選択できます。また、**1 +1**キーで選ぶこともできます。**1 +1**キーは押し続けると早く表示が変わります。)



ENTER キーを押します。

(スプリット元のパッドと、スプリット先のパッドの番号が表示されます。)



続けて、**ENTER** キーを押すと“ Keep PwrOn ”が表示され、スプリットを開始します。また、**ENTER** キーを押す前に **EXT** キーを押すと、スプリット先のパッドを選び直すことができます。



スプリットができない場合、以下のようなメッセージが表示されます。

- “ Locked Bank! ” ロックが“ On ”に設定されているバンクのパッドが、スプリット先のパッドに選ばれたとき
- “ Cannot Split! ” スプリット元のパッドと同じパッドを選んだか、サンプルが録音されているパッドを選んだとき

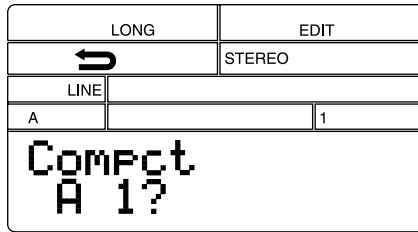
スプリットが完了すると、“ Complete ”と表示された後、スプリット先のパッドの編集を確認するメッセージ Edit が表示されます。

続けて、編集するときは **ENTER** キーを押し、**◀ ▶** キーで項目を選びます。また、編集を終了するときは、**EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。

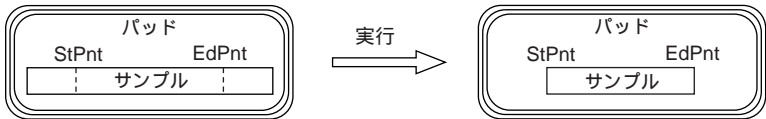


- “ Complete ”と表示されても、**EXT** キーを押してプレイモードにしてから電源をOFFにするようにしてください。

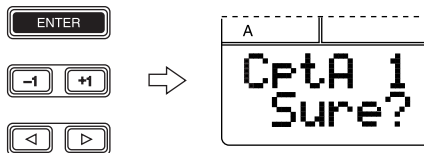
10. サンプルの再生しない部分を削除する<Compct (コンパクト)>



解説 : スタートポイントやエンドポイントを設定したサンプルの、スタートポイントより前や、エンドポイントから後の部分を削除し、録音可能な時間を増やすことができます。これを“コンパクト”といいます。



手順 **ENTER** キーを押します。(“ Sure? ”と確認のメッセージが表示されます。)



続けて、**ENTER** キーを押すと“ Keep PwrOn ”が表示され、コンパクトを開始します。(また、**ENTER** キーを押す前に**EXT** キーを押すと、サンプルを選び直すことができます。)

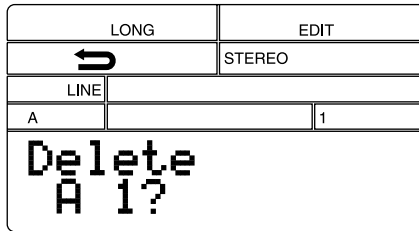
コンパクトが完了すると、“ Complete ”と表示された後、続けてコンパクトを実行するサンプルを選ぶ表示になります。コンパクトを実行するときは、新たにサンプルを選び、手順、を繰り返します。

また、編集を終了するときは、**EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。



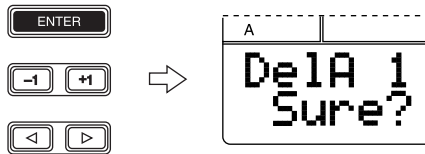
- “ Complete ”と表示されても、**EXT** キーを押してプレイモードにしてから電源をOFFにするようにしてください。
- コンパクト実行後のサンプルは、サンプルデータ処理の都合により以下の現象が生じることがありますが、再生に支障はありません。
 - スタートポイントが“ 0 ”にならない。
 - エンドポイントが、設定した値より1～3ポイント余分がある。

11.サンプルを消去する<Delete (デリート)>



解説 : 必要が無いサンプルは消去することができます。
これを“Delete”(デリート)といいます。

手順 **ENTER** キーを押します。(“Sure?”と確認のメッセージが表示されます。)



続けて、**ENTER** キーを押すと“Keep PwrOn”が表示され、サンプルの消去を開始します。

(また、**ENTER** キーを押す前に**EXT** キーを押すと、サンプルを選び直すことができます。)

サンプルの消去が完了すると、“Complete”と表示された後、“Which Pad?”と表示されます。続けて、サンプルを編集するときは新たにパッドを選び、編集します。また、編集を終了するときは、**EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。



“Complete”と表示されても、**EXT** キーを押してプレイモードにしてから電源をOFFにするようにしてください。

第4章 リボンコントローラーを使う

この章ではリボンコントローラーを使って、サンプルの再生音や、SU10に接続した機器から入力される音に特殊な効果をつけることについて解説します。

1. リボンコントローラーについて

リボンコントローラーはサンプルの編集(第3章)に使用しましたが、サンプルを再生するときに使うと、さまざまな効果をつけることができます。また、SU10に入力される音を録音しないで、直接その音に効果をつけて出力することもできます。

各効果の詳細と手順については、各項目の参照ページをご覧ください。

SCRATCH(スクラッチ)

69ページ

レコードを指で回して再生するスクラッチと同じ、DJにはおなじみの効果です。

FILTER(フィルター)

71ページ

イコライザーのつまみを動かしたときのように、音の成分が変化します。

CROSS FADER(クロスフェーダー)

75ページ

サンプルの再生音と、SU10に入力される音を同時に聴くことができ、音量のバランスが変化します。

PITCH(ピッチ)

77ページ

サンプルのピッチ(音程)が変化します。

EXTERNAL SCRATCH(エクスターナル スクラッチ)

79ページ

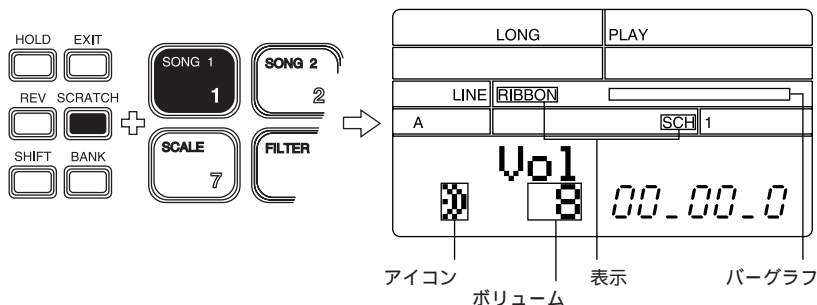
SU10に入力された音をスクラッチします。

EXTERNAL FILTER(エクスターナル フィルター)

81ページ

SU10に入力された音の成分を変化させます。

2. サンプルをスクラッチする (SCRATCH)



解説 : リボンコントローラーをなぞってサンプルを再生できます。それは、あたかもレコードプレーヤーで再生しているレコードの回転を、指で戻したり早送りさせる“スクラッチ”をしているかのような効果が得られます。

手順 プレイモードで、**SCRATCH** キーを押しながらスクラッチしたいサンプルのパッドを押します。
(スクラッチできることを表わすアイコンが表示されます。)



“Grade ”が“ Hi ”のときはスクラッチができません。
“Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

リボンコントローラーをなぞると、手順 で選んだサンプルが再生され、なぞった位置がバーグラフで表示されます。



- このとき、リボンコントローラーの動きは、
左から右になぞると、パッドを押したときと同じように再生します。
右から左になぞると、リバース(逆)再生します。
ゆっくりなぞると、低いピッチ(音程)で再生します。
素早くなぞると、高いピッチ(音程)で再生します。
- スクラッチをするサンプルは、パッドを押して同時に再生することもできます。また、スクラッチしながらパッドを押して、別のサンプルを再生したり、ソングを再生することもできます。

リボンコントローラーを使おう



スクラッチできる状態での発音数は、音質によって以下のように変わります。

HI	STD	LONG	EXLG
-	2	2	2

音量を調節するときは、本体右側のVOLUME(ボリューム)スライダーでおおまかに設定し、“Vol”(ボリューム)の値を **[1] +1** キーで“0”~“10”の範囲で変えます。

[EXT] キーを押すと、スクラッチをキャンセルします。



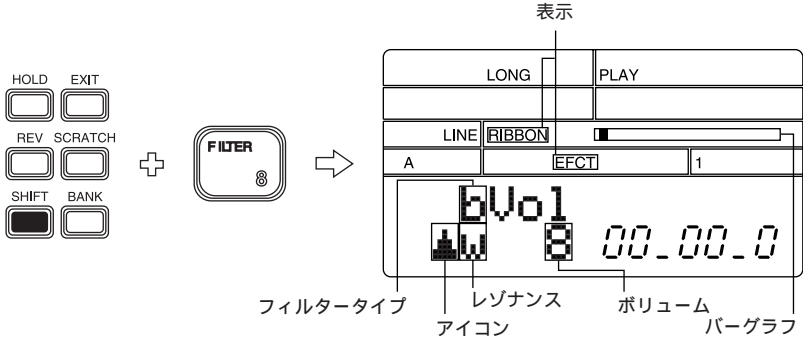
再生時間の長いサンプルは一部分しかスクラッチできません。次の操作をすることでスクラッチする部分を変更することができます。スクラッチができる状態で

[SCRATCH] キーを押しながら **[TOP]** キーを押すと、サンプルの最初からスクラッチできます。

[SCRATCH] キーを押しながら **[F D]** キーを押すと、スクラッチできる部分が後にずれます。

[SCRATCH] キーを押しながら **[B D]** キーを押すと、スクラッチできる部分が前にずれます。

3. サンプルにフィルターをかける (FILTER)



解説 : リボンコントローラーをなぞって、サンプルの再生音にフィルターをかけると、オーディオ機器のトーン(音質)つまみを動かしたような効果が得られます。

フィルタータイプの情報が表示されます。

- “l”(ローパスフィルター) 音の高域成分をカットし、低域成分のみを聞こえるようにします。
- “b”(バンドパスフィルター) 音の高域・低域成分をカットし、中域成分のみを聞こえるようにします。
- “h”(ハイパスフィルター) 音の低域成分をカットし、高域部分のみを聞こえるようにします。

さらに、フィルターに設定できるレゾナンスの種類が表示されます。レゾナンスとは、フィルターをかけた音の成分を部分的に強調する効果をいいます。

- “f”(フラット) レゾナンスはかかりません。
- “w”(ウィーク) レゾナンスは弱くかかります。
- “s”(ストロング) レゾナンスは強くかかります。

リボンコントローラーをしよう

SHIFT キーを押しながら、パッド **5** (FILTER) を押します。
(フィルター をかけることができる状態を表わすアイコンと、
フィルターの情報が表示されます。)



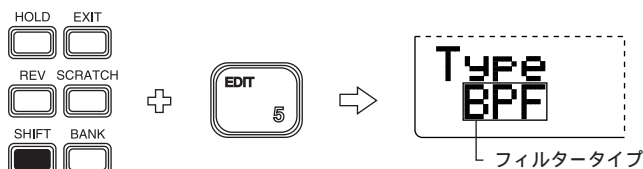
“Grade ”が“ Hi ”または“ Std ”のときはフィルターをかけることができません。
“ Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで
音質を変更してください。(34 ページ NOTE)

パッドを押してサンプルを再生しながら、リボンコントローラーをなぞると、表示されているフィルターの設定で、サンプルの音が変化します。

また、なぞった位置がバーグラフで表示されます。

フィルターがかかる状態で、フィルターとレゾナンスの設定を以下の手順で変更することができます。

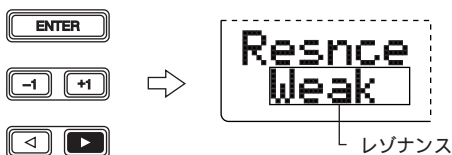
- 1 **SHIFT** キーを押しながら、パッド **5** (EDIT) を押します。
(“ Type ”(タイプ) が表示され、同時に設定されているフィルターも表示されます。)



- 2 **1** **+1** キーでフィルターを選びます。
(表示が “ LPF ” \leftrightarrow “ BPF ” \leftrightarrow “ HPF ” と変わります。)
“ LPF (ローパスフィルター) ” 設定後 “ l ” と表示されます。
“ BPF (バンドパスフィルター) ” 設定後 “ b ” と表示されます。
“ HPF (ハイパスフィルター) ” 設定後 “ h ” と表示されます。

- 3 **▶** キーを押すと、レゾナンスを変更する状態に変わります。

(“Resnce (レゾナンス)”が表示され、同時に設定されているレゾナンスも表示されます。) また、**▶** キーを押さずに **EX T** キーを押すと、選んだフィルターに設定されて、変更する状態から抜けます。



- 4 **1 +1** キーでレゾナンスを選びます。
(表示は“ Flat ”↔“ Weak ”↔“ Strng ”と変わります。)
 “ Flat (フラット) ” 設定後“ f ”と表示されます。
 “ Weak ”(ウィーク) 設定後“ w ”と表示されます。
 “ Strng (ストロング) ” 設定後“ s ”と表示されます。

- 5 **EX T** キーを押すと、それまでに選んだフィルターおよびレゾナンスに設定されて、変更する状態から抜けます。
 また、**EX T** キーを押さずに **<** キーを押したときは、再びフィルターを変更する状態になります。



HINT

複数のパッドを押して再生させた音や、ソングを再生した音にもフィルターをかけることができます。



NOTE

フィルターをかける状態での発音数は、音質によって以下のように変わります。

	HI	STD	LONG	EXLG
NOTE	-	-	2	2

リボンコントローラーを使おう

音量を調節するときは、本体右側のVOLUME(ボリューム) スライダーでおおまかに設定し、**[1]** **[+]** キーで “ Vol ” (ボリューム) の値を “ 0 ” ~ “ 10 ” の範囲で変えます。

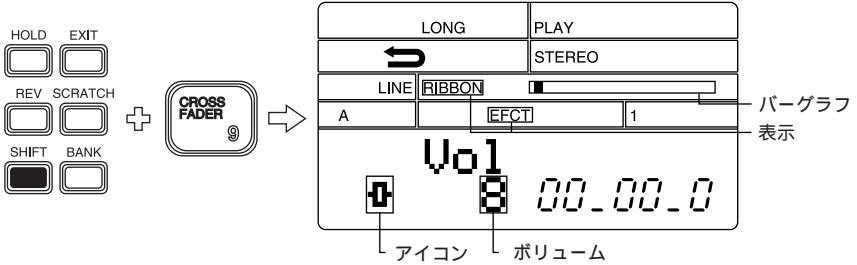


NOTE

フィルターやレゾナンスの設定によって、「プチッ」というポップノイズが聞こえることがあります。そのときは、ポップノイズが聞こえなくなるまで “ Vol ” の値を **[1]** キーで小さくしてください。また、フィルターの設定を変更したときには、音量が急激に大きくなる場合がありますので、あらかじめ Vol の値を **[1]** キーで小さくしておいてから、変更してください。

[EXT] キーを押すと、フィルターをキャンセルします。

4. CDの音とクロスフェードする (CROSS FADER)



解説 : リボンコントローラーをなぞって、サンプルの再生音とSU10に入力される音の音量バランスを変えることができます。

これをクロスフェードといい、DJミキサーのフェーダーと同じように機能します。

ここでは、CDプレーヤーを接続し、CDの音とSU10のサンプルをクロスフェードする手順を解説します。

手順 SU10の「LINE INPUT」にCDプレーヤーをケーブルで接続し、CDを再生できる状態にしておきます。

SHIFT キーを押しながらパッド **■** (CROSS FADER) を押します。

(クロスフェードを表わすアイコンが表示されます。)



“Grade”が“Hi”のときはクロスフェードができません。

“Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

CDプレーヤーを再生します。

リボンコントローラーを使おう

CDの音が聞こえたら、パッドを押してサンプルを再生しながらリボンコントローラーをなぞります。

左になぞるとサンプルの音が大きくなり、右になぞるとCDの音が大きくなります。指をリボンコントローラーの中央に触れたときに、両方の音が同じ音量バランスになります。また、なぞった位置がバーグラフで表示されます。



クロスフェードでの発音数は、音質によって以下のように変わります。

HI	STD	LONG	EXLG
-	2	4	4

音量を調節するときは、本体右側のVOLUME(ボリューム)スライダでおおまかに設定し、**[1] [+1]** キーで“Vol”(ボリューム)の値を“0”~“10”の範囲で変えます。CDの音量は、CDプレーヤーのボリュームを調節します。

[EXT] キーを押すと、クロスフェードをキャンセルします。



CDプレーヤーなどの音の代わりに、“MIC INPUT”に接続したマイクの音(声)でもクロスフェードできます。

次の手順で、入力を“Mic”に設定してからクロスフェードします。
ユーティリティモードで、マイク入力に設定してください(38ページ NOTE)

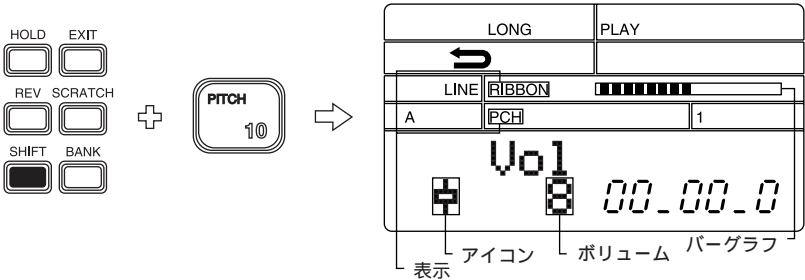


・クロスフェードを利用して、録音済みのサンプルとこれから録音しようとするサンプルのテンポを合わせることができます。

- (1) 録音したい音を聴きながら、パッドを押してサンプルを再生します。
- (2) **[SHIFT]** キーを押しながらパッド **[UTILITY]** を押します。
- (3) **[ENTER]** キーを押します。
- (4) **[◀ ▶]** キーを押して“Pitch”を表示させます。
- (5) **[1] [+1]** キーで“Pitch”(ピッチ)の値を変更します。
- (6) **[EXT]** キーを2回押して、再びクロスフェードの状態に戻します。

・両者のテンポが合っていない場合、この手順を繰り返してテンポが合うようにピッチの値を決めます。

5. サンプルのピッチを変える (PITCH)



解説 : リボンコントローラーをなぞって、サンプルのピッチを変えながらの再生ができます。

手順 **SHIFT** キーを押しながらパッド**10**(PITCH)を押します。
(ピッチを変えながらの再生ができる状態を表わすアイコンが表示されます。)



“Grade”が“Hi”のときはピッチを変えながらの再生ができません。
“Change Grd(Change Gradel)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

パッドを押してサンプルを再生しながらリボンコントローラーをなぞります。

左になぞるとピッチ(音程)が低くなり、右になぞるとピッチ(音程)が高くなります。また、なぞった位置がバーグラフで表示されます。



ピッチを変えながら再生する時、音質によって発音数が以下のように変わります。

	HI	STD	LONG	EXLG
	-	2	4	4

リボンコントローラーを使おう

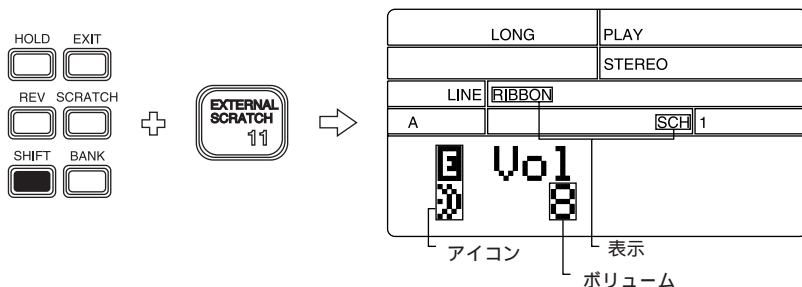
音量を調節するときは、本体右側のVOLUME(ボリューム) スライダーでおおまかに設定し、**[1] [+1]** キーで“ Vol ” (ボリューム) の値を“ 0 ” ~ “ 10 ” の範囲で変えます。

[EX T] キーを押すと、ピッチをキャンセルします。



リボンコントローラーで-20% ~ +10%までピッチを変えることもできます。ピッチをキャンセルしてプレイモードに戻ると、この状態にする前に設定されていたピッチに戻ります。

6. CDの音をスクラッチする (EXTERNAL SCRATCH)



解説 : リボンコントローラーをなぞって、SU10に入力される音をスクラッチすることができます。

この状態にすると、パッドを押してもサンプルは再生できませんが、CDの音を直接スクラッチできます。

手順 SU10の“LINE INPUT”にCDプレーヤーをケーブルで接続し、CDを再生できる状態にしておきます。

SHIFT キーを押しながら、パッド **11** (EXTERNAL SCRATCH)を押します。

(入力される音をスクラッチできる状態を表わすアイコンが表示されます。)



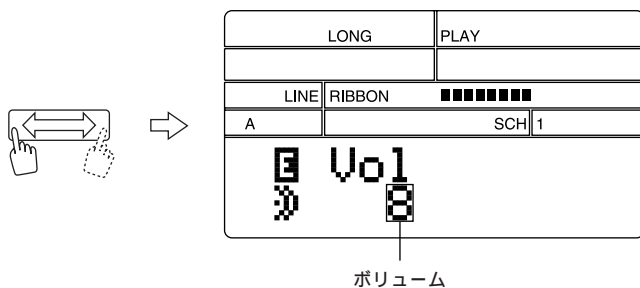
“Grade”が“Hi”のときはスクラッチができません。

“Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

CDプレーヤーを再生します。

リボンコントローラーを使おう

CDの音が聞こえたら、リボンコントローラーをなぞります。
リボンコントローラーに触れた瞬間から、それまで入力された音の一部を再生できます。左から右になぞると再生し、右から左になぞるとリバース(逆)再生します。



リボンコントローラーから指を離すと、再びCDの音が聞こえます。

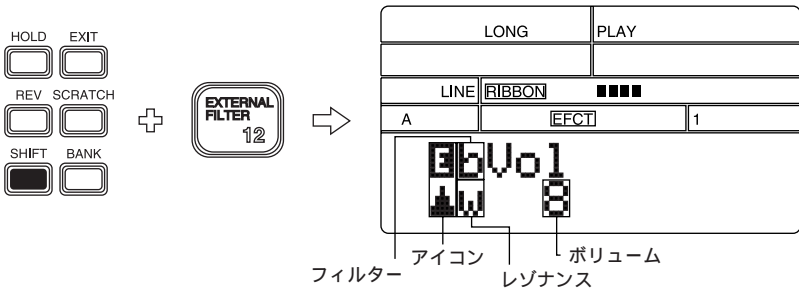
音量を調節するときは、本体右側のVOLUME(ボリューム)スライダーでおおまかに設定し、**[1]** **[+1]** キーで“Vol”(ボリューム)の値を“0”~“10”の範囲で変えます。

[EXT] キーを押すと、入力される音のスクラッチをキャンセルします。



“LINE INPUT”に入力される音の代わりに、“MIC INPUT”に入力されるマイクの音(声)でもスクラッチできます。
ユーティリティモードで、マイク入力に設定してください(38ページ NOTE)

7.CDの音にフィルターをかける (EXTERNAL FILTER)



解説 : リボンコントローラーをなぞって、SU10に入力される音にフィルターをかけることができます。この状態にすると、パッドに録音されているサンプルは再生できませんが、CDの音に直接フィルターをかけることができます。

手順 SU10の“LINE INPUT”にCDプレーヤーをケーブルで接続し、CDを再生できる状態にしておきます。

SHIFT キーを押しながら、パッド **12** (EXTERNAL FILTER)を押します。

(入力される音にフィルターをかける状態を表わすアイコンが表示されます。)



“Grade”が“Hi”または“Std”のときはフィルターをかけることができません。“Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

CDプレーヤーを再生します。

リボンコントローラーを使おう

CDの音が聞こえ、リボンコントローラーをなぞると表示されているフィルターの設定で、CDの音が変わります。

フィルターとレゾナンスの設定を以下のようにパッドを押して変更することができます。

- パッド **1** “LPF (ローパスフィルター) が設定されて、“l” と表示されます。
- パッド **2** “BPF (バンドパスフィルター) が設定されて、“b” と表示されます。
- パッド **3** “HPF (ハイパスフィルター) が設定されて、“h” と表示されます。
- パッド **4** フィルターがかからない状態 (バイパス) になり、“*” と表示されます。
- パッド **7** レゾナンスが “Flat (フラット) ” に設定されて、“f” と表示されます。
- パッド **8** レゾナンスが “Weak (ウィーク) ” に設定されて、“w” と表示されます。
- パッド **9** レゾナンスが “Strng (ストロング) ” に設定されて、“s” と表示されます。

音量を調節するときは、本体右側の VOLUME (ボリューム) スライダーでおおまかに設定し、**1** **+1** キーで “Vol” (ボリューム) の値を “0” ~ “10” の範囲で変えます。



フィルターやレゾナンスの設定によって、「ブチッ」というポップノイズが聞こえることがあります。そのときは、ポップノイズが聞こえなくなるまで “Vol” の値を **1** キーで小さくしてください。また、フィルターの設定を変更したときには、音量が急激に大きくなる場合がありますので、あらかじめ “Vol” の値を **1** キーで小さくしておいてから、変更してください。

EXT キーを押すと、フィルターをかける状態をキャンセルします。

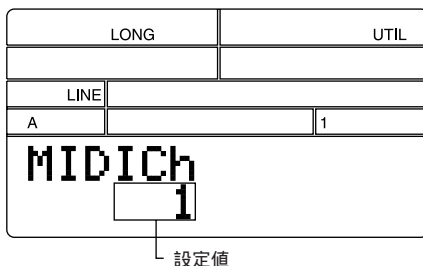


“LINE INPUT” に入力される音の代わりに、“MIC INPUT” に入力されるマイクの音 (声) にもフィルターをかけることができます。
ユーティリティモードで、マイク入力に設定してください。(38 ページ NOTE)

第5章 MIDI機能を活用しよう

この章ではSU10のMIDI機能について、機能の説明と設定の操作手順を解説します。

1.MIDIチャンネルを設定する



解説 : MIDI機能を使うには、他のMIDI機器とMIDIケーブルで接続する以外に、MIDIチャンネルを同じ設定にする必要があります。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **UTILITY** を押します。

◀▶ キーを押して、“Utility MIDI”を表示させます。

ENTER キーを押します。

(“MIDI Ch”(MIDIチャンネル)と表示されます。)

1 +1 キーで、SU10と接続しているMIDI機器と同じMIDIチャンネルに変更します。

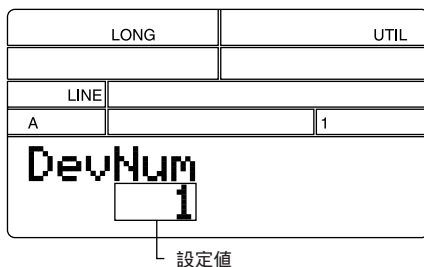
(表示は“1”↔“2”↔“...”↔“15”↔“16”↔“Off”と変わります。“Off”にするとチャンネルメッセージを送受信しなくなります。)

EXIT キーを2回押すと、プレイモードに戻ります。



MIDIチャンネルは、送信と受信で別々に設定できません。

2.MIDIデバイスナンバーを設定する



解説 : 他のSU10やMIDI機器とMIDIシステムエクスクルーシブを送信 / 受信するときに、同じMIDIデバイスナンバーを設定します。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY) を押します。

▶▶ キーを押して、“Utility MIDI” を表示させます。

ENTER キーを押します。(“MIDI Ch” と表示されます。)

▶▶ キーを押して、“DevNum”(デバイスナンバー) を表示させます。

1 +1 キーで、本機と接続しているMIDI機器と同じMIDIデバイスナンバーに変更します。

(表示は“ 1 ↔ “ 2 ↔ “ 15 ↔ “ 16 ↔ “ ALL ↔ “ Off ” と変わります。)



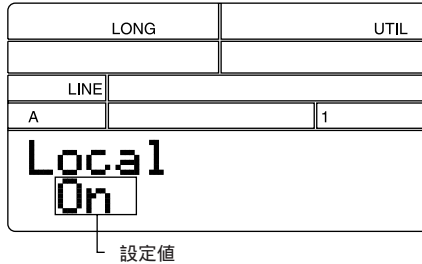
NOTE

“ 1 ” ~ “ 16 ” では、MIDIシステムエクスクルーシブを同じMIDIデバイスナンバーで送信 / 受信します。


“ ALL ” にすると、MIDIシステムエクスクルーシブをMIDIデバイスナンバーに関係なく受信し、MIDIデバイスナンバーを“ 1 ” にして送信します。“ Off ” にするとMIDIシステムエクスクルーシブを受信しません。また、MIDIデバイスナンバーを“ 1 ” にして送信します。

EXT キーを 2 回押すと、プレイモードに戻ります。

3. ローカルコントロールを設定する



解説 : ローカルコントロールを“ Off ”に設定すると、パッドを押したときにサンプルを再生しないで、MIDI OUTに接続したMIDI音源の音だけ鳴らすことができます。(ローカルコントロールは通常、“ On ”に設定されています。)

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド  (UTILITY) を押します。

◀▶ キーを押して、“Utility MIDI”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“MIDI Ch”と表示されます。)

◀▶ キーを押して、“Local”(ローカル)を表示させます。

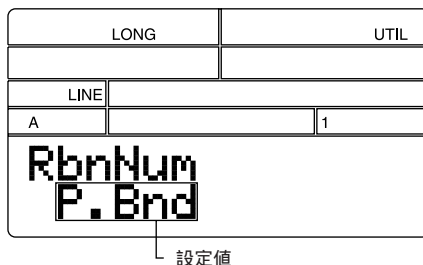
1 +1 キーで、“Off”/“On”のどちらかを選びます。
(表示は“Off” \leftrightarrow “On”と変わります。)

EXT キーを2回押すと、プレイモードに戻ります。



MIDIチャンネル(83ページ)とMIDIノートテーブル(87ページ)を設定すると、ローカルコントロールの設定に関係なく、MIDI INに接続したMIDIキーボードなどでサンプルの再生ができます。

4. リボンコントローラーのMIDI出力を設定する



解説 : リボンコントローラーのMIDI出力を設定すると、SU10のリボンコントローラーを使って、MIDI OUTに接続したMIDI音源をコントロールできます。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY)を押します。

▶▶キーを押して、“Utility MIDI”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“MIDI Ch”と表示されます。)

▶▶キーを押して、“RbnNum”(リボンコントロールナンバー)を表示させます。

1 +1 キーで、設定値を選びます。

(表示は“Off” ↔ “P.Bnd” ↔ “0” ↔ “1” ↔ “...” ↔ “119” ↔ “120”と変わります。)



“Off” のときは、リボンコントローラーの状態をMIDI OUTから出力しません。
 “P.Bnd” のときは、リボンコントローラーの状態をMIDI OUTからピッチベンドメッセージとして出力します。
 “0” ~ “120” のときは、それぞれMIDIコントロールチェンジの番号に対応した情報で、リボンコントローラーの状態をコントロールチェンジメッセージとしてMIDI OUTから出力します。

EXT キーを2回押すと、プレイモードに戻ります。

5.MIDIノートテーブルを設定する

LONG		UTIL	
LINE			
A		1	
NoteTb Init?			

解説 : MIDIノートテーブルを設定しておく、SU10のMIDI INに接続したMIDIキーボードの鍵盤で、MIDIノートテーブルのMIDIノートナンバーに対応したサンプルを再生することができます。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY)を押します。

◀▶キーを押して、“Utility MIDI”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“MIDI Ch”と表示されます。)

◀▶キーで、“NoteTb Init?”(ノートテーブル イニシャルイズ?)を選びます。

ENTER キーを押します。(表示が“Init Sure?”と変わります。)

Init
Sure?

続けて、**ENTER** キーを押すと“ Complete ”と表示して、MIDI ノートテーブルを初期状態(104ページ)で設定し、“ Utility MIDI ”を表示します。

また、**EXT** キーを押したときは、MIDIノートテーブルの設定をキャンセルし、“ Utility MIDI ”を表示します。

EXT キーを押すと、プレイモードに戻ります。

また、MIDI INに接続したMIDIキーボードの鍵盤でサンプルの再生をしないときは、以上の手順で操作し、 の手順のときだけ“ NoteTb Clr? (ノートテーブル クリア?)”を表示させます。

また、以下の手順で、MIDIノートナンバーの設定をパッドごとに変更することができます。

プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **EDIT** を押します。(“ Which Pad? ”と表示されます。)

BANK キーを押してバンクを選び、MIDIノートナンバーを変更するサンプルのパッドを押します。(パッドを押したあとは、**1** **+1** キーで選ぶこともできます。)

ENTER キーを押します。(“ LpMode ”と表示されます。)

◀ ▶ キーを押して、“ Note# ”(ノートナンバー)を表示させます。

LONG		EDIT	
↩		STEREO	
LINE			
A			1
Note#			
C		1	

└─ 設定値

[1] [+1] キーで、設定したいノートナンバーを選びます。
 (表示は“ Off ”↔“ C-2 ”~“ G8 ”と変わります。“ Off ”にしたときは、MIDIノートオンでサンプルの再生はしません。)

[EXT] キーを押すと、プレイモードに戻ります。



NOTE

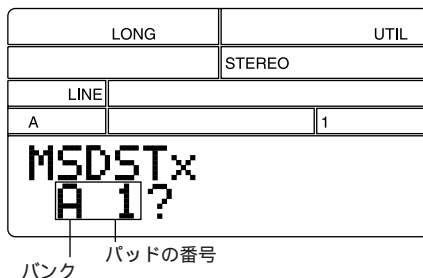
複数のパッドに対して、同じMIDIノートナンバーは設定できません。同じMIDIノートナンバーを設定すると、そのMIDIノートナンバーが設定されていたサンプルのMIDIノートナンバーは“ Off ”になり、MIDIノートオンでの再生はしません。



HINT

MIDIノートテーブルが設定された場合、プログラムチェンジ# 2(\$Cn 01)を受信すると、ペロシティーの値が“ 110 ”以上のMIDIノートオンでサンプルのリバース(逆)再生をします。(リバース再生はペロシティーが“ 127 ”に固定されません。)

6. サンプルダンプを送信する



解説 : SU10のサンプルをMIDIデータ(サンプルダンプ)にして、MIDI サンプルダンプスタンダードに対応した機器 (SY85, SY99, RM50, TG500など)に送信し、受信したそれらの機器で再生することができます。



NOTE

サンプルダンプを送信する前に、受信側の機器でサンプルダンプを受信するための設定をしておく必要があります。



HINT

MIDIのケーブルの接続は、サンプルダンプを受信する機器のMIDI INとSU10のMIDI OUTを接続しておきますが、サンプルダンプを受信する機器のMIDI OUTとSU10のMIDI INも接続すると、サンプルダンプを確実に短時間で転送することができます。

プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY)を押します。

◀▶キーを押して、“Utility MSDS”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“MSDSTx?”と表示されます。)

BANK キーを押してバンクを選び、送信するサンプルのパッドを押します。(**1** **+1** キーで選ぶこともできます。)

ENTER キーを押すと、サンプルダンプを送信します。
(サンプルが録音されていないパッドを選んでいると、“Empty”と表示されます。その場合は再び の手順で選び直します。)



- モノラルで録音されたサンプルを送信すると“Sending M”と表示され、同時に表示されているサンプルダンプのデータ残量(残りパケット数)が減少していきます。
ステレオで録音されたサンプルを送信すると、“Sending L”と表示され、L(左)チャンネル側のサンプルを送信します。L(左)チャンネル側のサンプルの送信が終わると“Send R OK?”が表示され、**ENTER** キーを押すと“Sending R”を表示して、R(右)チャンネル側のサンプルを送信します。また、サンプルダンプで送信するサンプルが「ステレオ」か「モノラル」かは表示で確認できます。
- ループモードが“RLoop”“RShot”に設定されているサンプルは、それぞれ“WLoop”“OShot”の状態で送信されます。
- サンプルダンプの送信時、モノラルで録音されたサンプルやステレオで録音されたサンプルのL(左)チャンネル側のサンプルに番号が設定されます。(パッドの番号“A1”は“0”、“A2”は“1”、...、“D12”は“47”となります。)ただし、ステレオで録音されたサンプルのR(右)チャンネル側のサンプルには、L(左)チャンネル側のサンプルの番号に“50”を加えた番号が設定されません。

サンプルダンプの送信が完了すると“Complete”と表示した後、自動的に次のパッドのサンプルをサンプルダンプで送信することを確認するメッセージが表示されます。表示されているパッドのサンプルを送信する場合は、続けて**ENTER** キーを押します。他のサンプルにするときは、 の手順で選び直して の手順を実行します。

EXIT キーを2回押すと、サンプルダンプの送信をキャンセルしてプレイモードに戻ります。

7. バルクダンプを受信する

LONG		UTIL	
LINE			
A			1
DUMP Rcv?			

解説 : SU10のサンプルとソングのデータはバルクダンプで送信 / 受信ができます。別のSU10で同じサンプルを再生するときや、サンプルやソングのデータをバックアップするとき、およびバックアップしたサンプルやソングを再び、本体で再生するときなどにバルクダンプの送信 / 受信をします。まずは、バルクダンプを受信する手順を以下に説明します。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY) を押します。

◀▶ キーを押して、“Utility Bulk ”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“Dump Rcv? ”と表示されます。)

続けて、**ENTER** キーを押します。

(“Receiv OK? ”と表示されます。)

Receiv
OK?

バルクダンプを送信する機器(別のSU10や、SU10のデータをバックアップした機器)を送信可能な状態にします。

ENTER キーを押します。

(バルクダンプの受信開始まで “Waiting ” と表示されます。)



NOTE

- サンプルのバンクやソングのロック(27ページ)が“ On ”に設定されていると“ Locked Data! ”と表示されます。サンプルのバンクやソングのロックをすべて“ Off ”に設定するとバルクダンプを受信できます。
- “ Waiting ”が表示されているときに **EX T** キーを押すと、バルクダンプの受信をキャンセルできます。

バルクダンプを送信する機器が送信を開始すると、バルクダンプを受信したSU10は“ Receiving ”を表示し、さらに受信状況を“ % ”表示します。

100%で受信が完了すると、“ Complete ”を表示してからプレイモードに戻します。



NOTE

- バルクダンプを受信中に、何らかのアクシデントでMIDI信号が30秒以上たっても受信できないと、“ Time Over! ”と表示されます。そのときは **EX T** キーを押して、プレイモードに戻ってください。
- (送信側のMIDI機器についての注意)分割してセーブされているバルクデータをSU10に送信する場合は、必ず受信した順番に送信してください。

8. バルクダンプを送信する

LONG		UTIL	
LINE			
A			1
Dump Send?			

解説 : サンプルやソングのデータをバルクダンプとしてMIDI機器に送信し、別のSU10で同じサンプルを再生したり、サンプルやソングのデータをバックアップします。
バルクダンプの送信は、以下の手順で行います。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY)を押します。

◀▶キーを押して、“Utility Bulk ”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“ Dump Rcv? ”と表示されます。)

◀▶キーを押して、“ Dump Send? ”を表示させます。

ENTER キーを押します。(“ Send OK? ”と表示されます。)

Send OK?

バルクダンプを受信する(データをバックアップする)機器を受信可能な状態にします。



HINT

バルクダンプを受信する機器もSU10のときは、バルクダンプを受信する(92 ページ)手順で“ Waiting ”を表示させておきます。また、QY300などのMIDIシーケンサーでバルクダンプを受信するときは、レコーディングを開始しておきます。

ENTER キーを押すとバルクダンプの送信を開始します。送信中は“ Sending ”を表示し、同時にバルクダンプの送信状況を“ % ”表示します。また、送信中に **EXT** キーを押すと、“ Canceled ”と表示してバルクダンプの送信をキャンセルします。

バルクダンプを送信中、“ Next OK? ”が表示されたら **ENTER** キーを押します。(1 回のバルクダンプ送信で、この操作を 3 回行います。)



NOTE

QY300、QS300、B900に送信するときは、“ Next OK? ”が表示されるごとに、QY300、QS300、B900側で、その都度レコーディングを停止し、データを保存(セーブ)してください。

100%で送信が完了すると、“ Complete ”を表示してから“ Utility Bulk ”を表示しますので、**EXT** キーを押してプレイモードに戻ります。

9. バルクダンプの送信間隔を設定する

LONG		UTIL	
LINE			
A			1
Intrvl Short			

↓
設定値

解説 : 送信するバルクダンプを受信する機器によっては、送信間隔を受信する機器に合わせる必要があります。

バルクダンプ送信間隔の設定は、以下の手順でおこないます。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **■** (UTILITY)を押します。

◀▶キーを押して、“Utility Bulk”を表示させます。

ENTERキーを押します。(“Dump Rcv?”と表示されます。)

◀▶キーを押して、“Intrvl”(インターバル=間隔)を表示させます。

1+1キーで送信間隔を選びます。

(表示は“Short”(ショート) ↔ “Mid”(ミドル) ↔ “Long”(ロング)と変わります。)



HINT

バルクダンプを受信する機器と、送信間隔を以下に示します。

別のSU10 “Short (ショート)

MDF2(SEQモード) “Short (ショート)

(MDF2のMDRモードでは受信できません。また、データを保存するバルクダンプ専用1枚を使用することをお奨めします。)

QY300 “Short (ショート)

QS300、B900 “Mid (ミドル)

他の機器では、“Long (ロング)”に設定して送信すると、確実に受信されます。一度バックアップをしてから、“Mid (ミドル)”や“Short (ショート)”の設定で送信したバルクダンプを受信してみることで、次回から短時間で確実に受信される設定を選ぶことができます。

EXT キーを押すと、“Utility Bulk”を表示します。続けてバルクダンプを送信するときは、ページの手順より操作します。もう1度 **EXT** キーを押すと、プレイモードに戻ります。

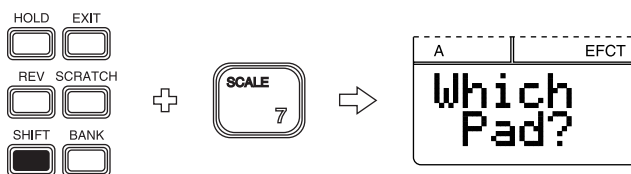
第6章 その他の機能

この章では知っておくと便利な機能について説明します。

1. サンプルに音程をつける (SCALE)

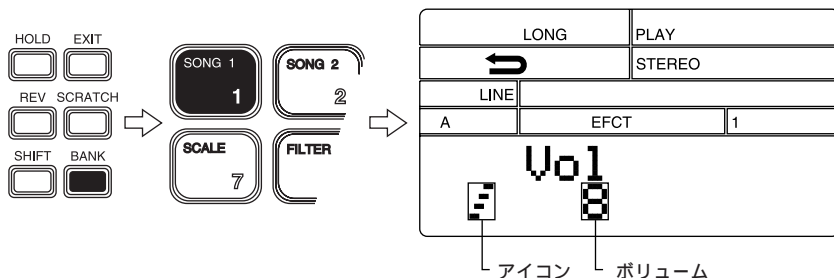
解説 : サンプルに音程をつけて、12個のパッドで再生できます。
これをSCALE(スケール)再生とといいます。

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド**7** (SCALE) を押します。(“Which Pad?” と表示されます。)



“Grade ”が“ Hi ”または“ Std ”のときはスケール再生はできません。“ Change Grd(Change Grade!)”と表示されますので、ユーティリティモードで音質を変更してください。(34ページ NOTE)

BANK キーを押してバンクを選び、音程をつけるサンプルのパッドを押します。(パッドを押したあとは、**1** **+1** キーで選ぶことができます。)



スケール再生ができる状態を表わすアイコンが表示され、パッドを押すと、パッド **1** から順に半音ずつ音程がついて再生されます。



NOTE

- パッド **12** を押したときは、スケール再生前と同じ音程で再生されます。
- スケール再生では、**REV** キーを押したり、ループモードが RLoop または RShot であっても、リバース(逆)再生はしません。
- サンプルがモノラル/ステレオのどちらで録音されていても、同時に再生できるサンプルは1つに制限され、ソングの再生もできません。

音量を調節するときは、本体右側のVOLUME (ボリューム) スライダーでおおまかに設定し、**1** **+1** キーで “Vol” (ボリューム) の値を “0” ~ “10” の範囲で変えます。

EXT キーを押すと、スケール再生がキャンセルされて、プレイモードに戻ります。



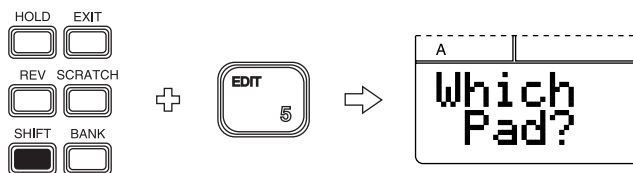
NOTE

スケール再生の状態でもMIDIノートオンを受信すると、MIDIノートテーブルの設定に関係なく再生します。ただし、受信したMIDIノートナンバーのオクターブが変わっても、再生される音程のオクターブは変わりません。また、パッドを押したときにMIDI OUTから出力されるMIDIノートナンバーは、パッド **1** ~ **12** で “C1” ~ “B1” になります。

2. オルタネートグループを設定する

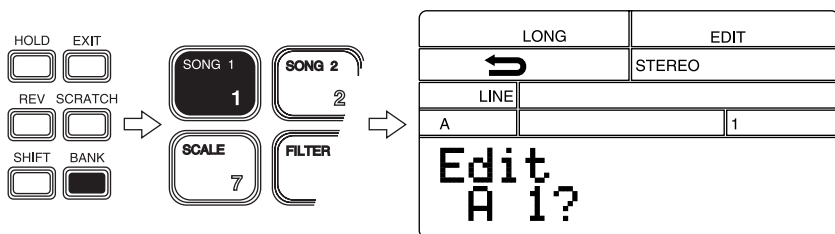
解説 : オルタネートグループを設定すると、同じ番号に設定したサンプルは、後からパッドを押した方を優先させて再生することができます。(再生されていたサンプルは止まり、押したパッドのサンプルを再生します。)

手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **5** (EDIT) を押して、エディットモードにします。
(“Which Pad?” と表示されます。)

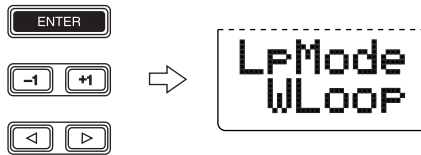


BANK キーを押してバンクを選び、オルタネートグループを設定するサンプルのパッドを押します。

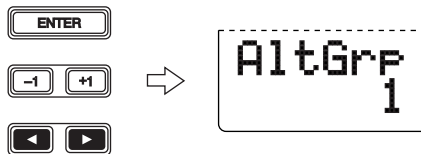
(パッドを押したあとは、**1** **+1** キーで選ぶこともできます。)



ENTER キーを押します。(“ LpMode ”と表示されます。)



◀▶ キーを押して、“ AltGrp ”(オルタネートグループ)を表示させます。



1 +1 キーで、オルタネートグループの番号を選びます。
 (表示は“ Off ” ↔ “ 1 ” ↔ “ 2 ” ↔ “ 3 ”と変わります。)
 “ Off ”にしたときは、オルタネートグループは設定されません。

EXIT キーを押すと、プレイモードに戻ります。

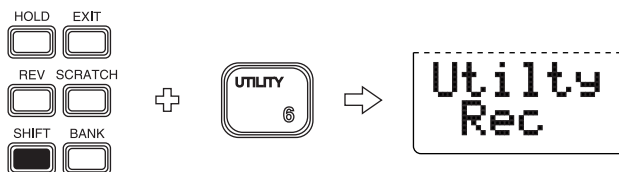
3. 初期設定にする

解説 : バルクダンプの受信に失敗したり、“KeepPwrOn”を表示中に電源をOFFにしてしまいデータが破壊されてしまったときには、サンプルやソングのデータを一括消去したり、本体の設定をすべて初期設定にすることができます。

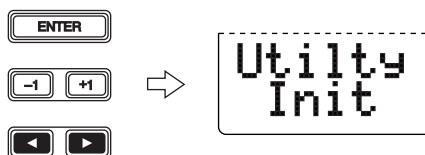


現在のデータを保存しておきたい場合は、この操作をしないように気をつけてください。また、バルクダンプの送信(94ページ)で、バックアップしておくことをおすすめします。

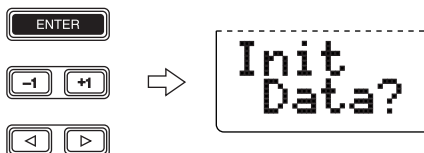
手順 プレイモードで、**SHIFT** キーを押しながらパッド **UTILITY** (UTILITY) を押します。



◀▶ キーを押して、“Utilty Init”を表示させます。



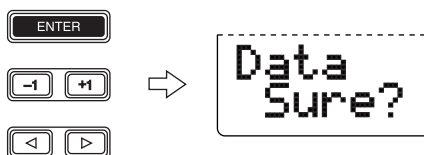
ENTER キーを押します。(“ Init Data? ”と表示されます。)



サンプルとソングのデータのみ消去するときは、**ENTER** キーを押します。

また、サンプルとソングのデータの消去、および設定をすべて初期設定にするときは、**◀ ▶** キーを押して“ Init All? ”を表示させてから、**ENTER** キーを押します。

続けて **ENTER** キーを押して“ Data Sure? ”(“ Init All? ”のときは“ All Sure? ”)を表示させます。



さらに **ENTER** キーを押すと “ Keep PwrOn ”を表示して、サンプルとソングのデータの消去や初期設定をします。

サンプルとソングのデータの消去や初期設定が完了すると、“ Complete ”を表示してから、プレイモードに戻ります。



サンプルのバンクやソングのロックが“ On ”に設定されている場合は、データの消去や初期設定が“できず” “ Locked Data! ”と表示されます。サンプルのバンクやソングのロックをすべて“ Off ”に設定してから、以上の操作を行ってください。

その他の機能

初期設定にしたときは次のように設定されます。

* すべてのサンプルとソングの消去	
* 音質(Grade)	Long
* ピッチ(Pitch)	0 %
* マイク / ライン入力(Input)	Line
* 録音のゲイン(Gain)	1
* ステレオ / モノラル(Format)	St(ステレオ)
* デフォルトループモード	WLoop
* 自動録音の設定	Mnua(マニュアル)
* MIDIチャンネル	1
* MIDIデバイスナンバー	1
* ローカルコントロール	On
* MIDIノートテーブル	初期状態(下記参照)
* " Lock (ロック)	Off
* " Vol (ボリューム)	8

MIDIノートテーブルの初期状態

A1	C1	C1	C3
A2	C#1	C2	C#3
A3	D1	C3	D3
A4	D#1	C4	D#3
A5	E1	C5	E3
A6	F1	C6	F3
A7	F#1	C7	F#3
A8	G1	C8	G3
A9	G#1	C9	G#3
A10	A1	C10	A3
A11	A#1	C11	A#3
A12	B1	C12	B3
B1	C2	D1	C4
B2	C#2	D2	C#4
B3	D2	D3	D4
B4	D#2	D4	D#4
B5	E2	D5	E4
B6	F2	D6	F4
B7	F#2	D7	F#4
B8	G2	D8	G4
B9	G#2	D9	G#4
B10	A2	D10	A4
B11	A#2	D11	A#4
B12	B2	D12	B4

エラーメッセージ

誤操作により表示されるエラーメッセージ

エラーメッセージ	原因	対策
Locked Data! Locked Bank! Locked Song!	データの削除を伴う作業（例：初期化やサンプル、ソングの削除など）を、Lockしてあるデータに行おうとした場合に表示される。	データの内容を確認し、削除してもよいと判断したら、UTILITYのLockメニューでLockを解除して下さい。
Change Grd! (=Change Grade)	現在のSampling Gradeでは、選択したEffect（Filterなど）が実行できません。	UTILITYのRecメニューで、低いSampling Gradeを選択して下さい。
Memory Full!	PAD録音中に、サンプル用のメモリーが一杯になった。 ソング録音中に、ソング用のメモリーが一杯になった。	MEMORY FULLになる直前までのデータは保存されています。
Battry Low!	使用中の電池が消耗しています。	新しいものと交換して下さい。

MIDI関連のエラーメッセージ

エラーメッセージ	原因	対策
Time Over!	Bulk Dump受信中に、次にくるべきメッセージが来なくなり、止むを得ず受信を中断した。	この時点ではPADやソングデータは壊れています。 再度受信を試みても不可能な場合は、データを復活させることはできませんが、UTILITYのInitメニューで初期化して下さい。
Buffer Full!	MIDIデータの処置が間に合わず、受信用のバッファ一杯になった。	SU10の内部処理が忙しくMIDIデータを処理できません。 送信するMIDIデータの量を減らして下さい。
DevNum Off!	Device NumberがOffに設定されていて、Bulk Dumpを受信できない。	Device NumberをBulk Dump送信側の番号と合わせるか、ALLに設定して下さい。
Wrong Daga!	受信中のBulk Dump Dataの長さが予測したものと違っている。	送信側の機種や送信しているデータを確認して下さい。

エラーメッセージ	原因	対策
ChkSum Err!	受信中のバルクダンプデータのチェックサムが違っている。	送信側の機種や送信しているデータを確認してください。
MIDI Err1!	MIDI受信時にオーバーランエラーが発生した。	双方の機器の設定やケーブルの接続などを確認して下さい。
MIDI Err2!	MIDI受信時にフレーミングエラーが発生した。	双方の機器の設定やケーブルの接続などを確認して下さい。

フラッシュメモリー関連のエラーメッセージ

エラーメッセージ	原因	対策
Bad Data!	電源投入時に、録音済のデータに不整合を発見した場合に表示される。 SU10がメモリーに書き込んでいる間に電源を切った場合等に、このような不整合が発生する恐れがある。	SU10は、不整合を発見すると修復する為の最善の努力をしますが、録音済の音やSONGの一部が失われている可能性があります。もし、データの破損がひどい場合は、データを復活させることはできませんがUTILITYのInitメニューで初期化して下さい。

故障かな？と思ったら

PLAY

症 状	考えられる原因
デモソングが再生できない	<ul style="list-style-type: none">・デモソングのデータを削除していませんか？
音が出ない	<ul style="list-style-type: none">・アンプなどの再生装置に正しく接続されていますか？・プレイモードでのボリュームやパッドボリュームが下がっていませんか？・ボリュームスライダーは上がっていますか？・アンプなどの再生装置のボリュームが下がっていませんか？・乾電池や電源アダプターは正しく接続されていますか？・乾電池が古くなっていませんか？・ローカルコントロールの設定がオフになっていませんか？・サンプルの入っていないパッドを押していませんか？・サンプルのスタートポイント、ループポイント、エンドポイントが正しく設定されていますか？・違うバンクを選んでいませんか？・フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ないことがあります。・InputはLINEまたはMICに正しく設定されていますか？
音が歪む	<ul style="list-style-type: none">・ボリュームがクリップレベルを越えていませんか？・フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪むことがあります。・乾電池が古くなっていませんか？
サンプルが同時に鳴らない	<ul style="list-style-type: none">・サンプリンググレードがHIになっていたり、スケールがスクラッチ機能を使うと、同時発音数が少なくなります。・オルタネートグループが正しく設定されていますか？

SONG

症 状	考えられる原因
ソングの内容が違っている	<ul style="list-style-type: none">・ソングはサンプルの組み合わせにより作られていますので、サンプルを編集したり削除したりすると、そのサンプルを使ったソングも変わります。・ソングを途中から再生すると、開始位置によっては鳴らないサンプルがあります。・最大発音数を越えてはいませんか？

録音

症 状	考えられる原因
録音できない	<ul style="list-style-type: none">・ LINE IN端子またはMIC INPUT端子に正しく接続されていますか？・ InputはLINEまたはMICに正しく設定されていますか？
録音開始のタイミングがおかしい	<ul style="list-style-type: none">・ レコーディングトリガー(RecTrg)が正しく設定されていますか？
録音できる時間が少ない	<ul style="list-style-type: none">・ 以下の方法で録音時間を増やすことができます。・ サンプリンググレードを下げる・ ピッチを低く設定する・ モノラルで録音する・ 全てのサンプルにコンバクトをかける・ いくつかのサンプルを削除する

MIDI

症 状	考えられる原因
外部MIDI機器を(から)コントロールできない	<ul style="list-style-type: none">・ MIDIチャンネルが外部機器と一致していますか？・ MIDIノートナンバーが正しく設定されていますか？
MIDIバルクデータがうまく受信できない	<ul style="list-style-type: none">・ デバイスナンバーの設定は間違っていますか？・ LCDに"Wrong Data!"と表示された場合、送信側のデータに問題があり、受信できません。
サンプルダンプが送信できない	<ul style="list-style-type: none">・ 受信側のメモリーが不足していませんか？
サンプルダンプが受信できない	<ul style="list-style-type: none">・ SU10ではサンプルダンプの受信はできません。
MIDI INに対してSU10が発音しない	<ul style="list-style-type: none">・ サウンドモードは正しく設定されていますか？・ MIDIノートナンバーの設定は間違っていないですか？

仕様

1. 機能

最大発音サンプル数	4 サンプル
最大録音可能サンプル数	4 8 音
サウンドモード	Sampler, Realtime Scratch, Realtime Filter
特殊効果	Low Pass Filter, Band Pass Filter, High Pass Filter (全てレゾナンス付き), Cross Fader, Pitch
ソング	PAD操作の録音、再生 4 ソングまで記録可能
インターフェース機能	MIDIシーケンサー、MIDIキーボードに接続可能 MIDI Sample Dump Standardにより、録音データをWAVE RAMを装備するシンセに送信可能 Line InにてCD等と接続可能 Mic Inにて通常のダイナミックマイク、及び電源付きのコンデンサーマイクに対応
デモソング	1 ソング

2. メモリー

サンプルメモリー	384KB (Sampling Grade Extra Long/Monoで約53秒)
ソングメモリー	8KB (約1000 events)

3. ディスプレイ

L C D	カスタムL C D
-------	-----------

4. 操作子

[PAD]	1 2 個
[RIBBON CONTROLLER]	
[HOLD] [REV] [SH FT] [EXT] [SCRATCH] [BANK] [ENTER] [+1] [1]	
[◀] [▶] [REC] [TOP] [B D] [STOP] [PLAY] [F D]	
OUTPUT VOLUMEつまみ	
POWERスイッチ	

5. 接続端子

MIDI IN
MIDI OUT
PHONE(stereo mini jack)
LINE OUT L/R(stereo mini jack)
LINE IN L/R (stereo mini jack)
MIC IN L/R (stereo mini jack)
DC IN

6. 出力（フルスケールレベル）

LINE OUT	+3.8dbm(typ)	(10k)
PHONES	-4.0dbm(typ)	(33)

7. 入力

LINE	+15.0dbm(typ)
MIC	-31.8dbm(typ)

8. 電源

ACアダプター(別売:PA-1BまたはPA-3B)

9. 外形寸法

168(W)X104(D)X32.3(H)[mm]

10. 重量

0.4Kg

11. 付属品

取扱説明書セット(本書)

サンプリング用CD 2枚

(本体のデモソングは、Time+Space社製CD“YAMAHA SOUNDSHOW”のサンプルを使用しております。詳しくはCDをご覧ください。)

MIDIインプリメンテーションチャート

YAMAHA [Sampling Unit]
 Model SU10 MIDI Implementation Chart

Date: 25-OCT-1995
 Version : 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	x x *****	Mode 3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH, v=127 x 9nH, v=0	o v=1-127 x	
After Touch Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender	o *1	x	7 bit resolution
Control	7 o 0-120 o Assignable *1	o x	Volume

Change			
Prog	x		
Change : True #	*****	o 0 - 1	
System Exclusive	o	o	
System : Song Pos.	x	x	
System : Song Sel.	x	x	
Common : Tune	x	x	
System :Clock	x	x	
Real Time :Commands	x	x	
Aux :Local ON/OFF	x	x	
:All Notes OFF	x	x	
Mes- :Active Sense	x	x	
sages:Reset	x	x	
Notes:*1 ; transmit if switch is on.			
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes	
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : NO	

Index

[五十音順]

あ

インターバル	96
インプット	37
ACアダプター	13
エキストラロング	33
エグジットキー	8
エクスターナルスクラッチ	79
エクスターナルフィルター	81
エディット	47
エディットモード	47
LCD	8
エンターキー	9
エンドポイント	56
オルタネートグループ	100
音質	33

か

カーソルキー	9
乾電池	11
グレード	33
クロスフェーダー	75
ゲイン	31
コピー	59
コンパクト	65

さ

サウンドモード	52
サンプル	18
サンプルダンブ	90
サンプルの再生	18
サンプルの消去	11
サンプルの編集	47
サンプルの録音	29
シフトキー	8
初期設定	102
スクラッチ	69
スクラッチキー	8
スケール	98
スタートポイント	55
スタンダード	33

ステレオ	36
ストップキー	9
スプリット	63
ソング	23
ソングの再生	23
ソングの消去	45
ソングの録音	43

た

DC IN端子	10
デフォルトループモード	40
デモソング	16
デリート	67
電源	11
電源アダプター	13
テンボ	55
トグル	52
トップキー	9
トリガー	53

な

ノート	52
-----	----

は

パーシャルループ	41
ハイ	33
ハイパスフィルター	71
バックアップ	27
バックワードキー	9
パッド	9
パッドボリューム	54
バルクダンブの受信	92
バルクダンブの送信	94
パワースイッチ	10
バンク	18
バンクキー	8
バンドパスフィルター	71
ピッチ	35
フィルター	71
フィルタータイプ	71
フォーマット	36

フォワードキー	9
プレイキー	9
プレイモード	20
ヘッドフォン端子	10
ホールド	21
ホールドキー	8
ホールドループ	41
ボリュームスライダー	10

ま

マイク	37
マイクイン端子	10
MIDIチャンネル	83
MIDIデバイスナンバー	84
MIDIノートテーブル	87
MIDIノートナンバー	88
MIDI端子	10
ムーブ	61
モノラル	36

や

ユーティリティーマード	27
-------------	----

ら

ライン	37
ラインアウト端子	10
ラインイン端子	10
リバース	22
リバースキー	8
リバースループ	41
リバースワンショット	41
リボンコントローラー	9
ループ	40
ループポイント	58
ループモード	51
レコーディングトリガー	39
レコードキー	9
レゾナンス	71
ローカルコントロール	85
ローパスフィルター	71
ロック	27

ロング	33
-----	----

わ

ワンショット	40
--------	----

[アルファベット順]

A	HPF 71
ACアダプター 13	I
AltGrp 100	Init 102
B	Input 37
BANKキー 8	Intrvl 96
BPF 71	L
Bulk	LCD 8
Receive 92	Line 37
Sending 94	LINE IN 10
BWDキー 9	LINE OUT 10
C	Local 85
Compact 65	Lock 27
Copy 59	LONG 33
CROSS FADER 75	Loop Mode 51
D	LPF 71
DC IN 10	LpPnt 58
Defalt 40	M
Delete 67	MIC IN 10
Demo Song 16	MIDIチャンネル 83
E	MIDIデバイスナンバー 84
EDIT 47	MIDIノートテーブル 87
EDITモード 47	MIDIノートナンバー 88
EdPnt 56	Mono 36
ENTERキー 9	Move 61
EXITキー 8	N
EXLG 33	Note 52
EXTERNAL FILTER 81	O
EXTERNAL SCRATCH 79	OShot 40
F	P
FILTER 71	PadVol 54
Format 36	PHONES 10
FWDキー 9	PITCH 35
G	PLAYキー 9
Gain 31	PLAYモード 20
Grade 33	PLoop 41
H	POWERスイッチ 10
HI 33	R
HOLDキー 8	RecTrg 39

RECキー	9
Resnce	71
Reverse	22
REVキー	8
RLoop	41
RShot	41

S

SCALE	98
SCRATCHキー	8
SHIFTキー	8
Split	63
STD	33
Stereo	36
STOPキー	7
StPnt	55

T

Toggl	52
TOPキー	9
Trggr	53

U

UTILITYモード	27
------------	----

V

Volumeスライダー	10
-------------	----

W

WLoop	41
-------	----

ユーザーサポート

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハSU10をお買い求めいただきましてありがとうございます。

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を必要としてしまうものがあります。

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けますようご案内申し上げます。

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

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」を必ずお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL. 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日および弊社の休業日を除く）

受付時間 9：00～12：00 / 13：00～17：00

サービスについて

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時間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有時間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」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	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター		
〒983	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	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*（*お持ち込み修理のみお取扱い）		
〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-6625
浜松サービスセンター		
〒435	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	名古屋市中区川玉川町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	吹田市新芦屋下1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスステーション		
〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター		
〒731-01	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	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	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

北海道支店第二営業課		
〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店第二営業課		
〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	Tel 022-222-6147
東京支店第二営業部		
〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-5471
関東支店第二営業課		
〒108	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-1688
名古屋支店第二営業課		
〒460	名古屋市中区錦1-18-28	Tel 052-201-5199
大阪支店第二営業課		
〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋ブラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店第二営業課		
〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店第二営業課		
〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2130
電子楽器営業部 デジタルCBX営業課		
〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2432

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

M.D.G., EMI Division
© Yamaha Corporation 1995

The background features a large, solid yellow shape with a jagged, mountain-like top edge. Below this shape, a thin yellow line graph is plotted, showing several peaks and valleys. The text 'ヤマハ株式会社' is centered within the yellow jagged shape.

ヤマハ株式会社