

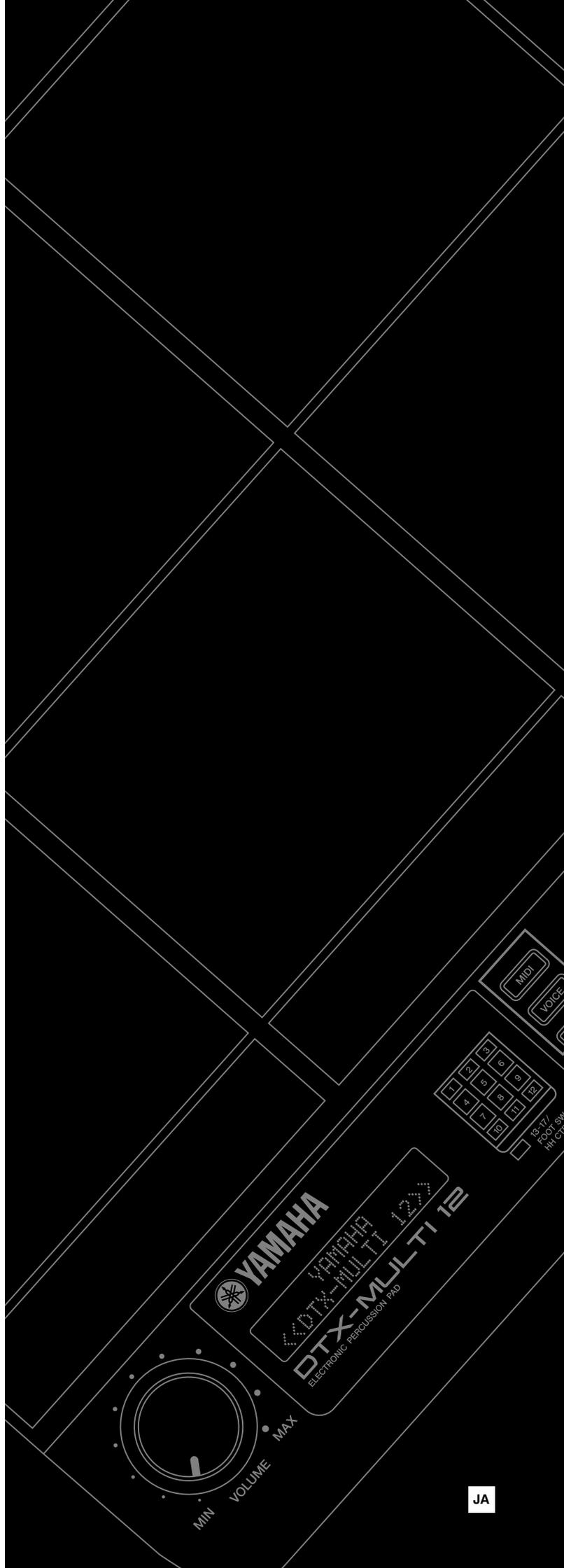


DTX
drums

ELECTRONIC PERCUSSION PAD

DTX-MULTI 12

取扱説明書



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、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。

お読みになったあとは、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。

■ 記号表示について

この製品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。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、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、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

 警告	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	---

 注意	この表示の欄は、「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る」内容です。
---	--

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。

警告

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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。



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの (110 ページ) を使用する。
(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

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。



禁止

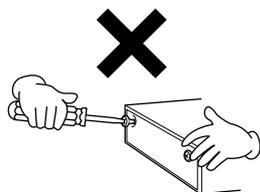
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。異常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。



水に注意



禁止

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。また、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。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、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いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬ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。

火に注意



禁止

本体の上でろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

電源アダプターコード / 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りした場合は、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修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

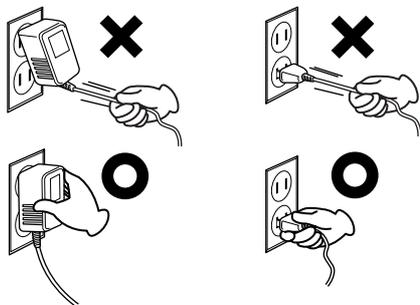
⚠ 注意

電源 / 電源アダプター



必ず実行

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、感電や火災の原因になることがあります。



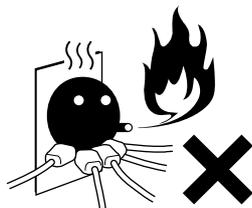
必ず実行

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。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



設置



禁止

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に置かない。
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。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合に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いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。



必ず実行

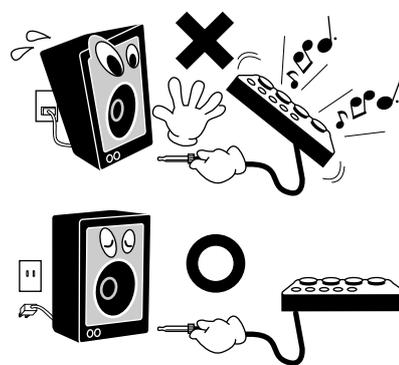
スタンドに取り付ける場合は、必ず指定のアタッチメントモジュール (MAT1) を使用する。
本体が転倒し破損したり、内部の部品を傷つけたりする原因になります。

接続



必ず実行

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なう。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にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷の原因になることがあります。



手入れ



禁止

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使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布、もしくは水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。



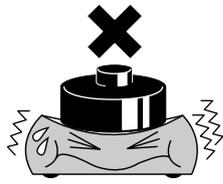
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、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。



禁止

本体の上のの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、お客様や他の方々がかげをしたる原因になります。



禁止

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。



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

保存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 USB 記憶装置に保存してください。

外部 USB 記憶装置のバックアップ



必ず実行

保存した USB 記憶装置の万一の事故に備えて、大切なデータは予備の USB 記憶装置にバックアップとして保存されることをおすすめします。

- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。
- 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。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態（電源スイッチがスタンバイの状態）でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。

■ 本体ファームウェアのバージョンについて

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、不定期に製品本体のファームウェアをアップデートすることがあります。本体の最新バージョンについては、以下のウェブサイトを確認、ダウンロードすることができます。お使いの本体についても、本体ファームウェアを最新バージョンにアップデートされることを推奨します。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

なお、この取扱説明書では、本書制作時のバージョンで説明しております。お使いの本体のバージョンの確認方法やその機能 / 操作についても、上記ページでご確認いただけますよう、お願いいたします。

■ パッドについて

この取扱説明書では、本体に接続できるパッドの品番を掲載していますが、これらは本書制作時点での最新品番です。その後発売された最新品番については、下記のウェブサイトでご確認いただけますよう、お願いいたします。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

※ウェブサイトの URL は予告無く変更することがあります。

ご注意

- ・ 取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ この取扱説明書に掲載されているイラストや表示画面は、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。
- ・ この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を超えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
- ・ この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。
- ・ ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法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を禁じられています。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します。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・ その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

はじめに

このたびは、ヤマハ電子パーカッションパッドDTX-MULTI 12をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。DTX-MULTI 12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ますようにご案内申し上げます。また、ご一読いただいたあとも、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。

付属品(お確かめください)

- 電源アダプター
- 取扱説明書(本書)
- データリスト
- 保証書
- DVD-ROM×1枚(付属DAWソフトウェア)

DTX-MULTI 12 の特長

●12個の内蔵パッドと豊富な入力端子

叩きやすく配置された12個のパッドにより、幅広い演奏に対応します。加えて背面には、ヤマハ電子ドラム用のパッドやドラムトリガーを接続する入力端子を5つ備えています。別売のパッドやドラムトリガーを接続するとDTX-MULTI 12を核とした、コンパクトなドラムキットを作ったり、アコースティックドラムと連携することができます。また、フットスイッチやハイハットコントロール用端子も備え、ドラムキットの切り替えやハイハットコントローラーの操作など、プレーヤーの多様な要求に応えます。

●高品質な内蔵ボイス

ドラムトリガーモジュールDTXTREME III直系の高品位でバリエーション豊かな音色に加え、新規サンプリングしたパーカッションや、即戦力で使えるエフェクト音を合計1,277音色搭載しています。また、ティンパニやマリンバ、ビブラフォンなど、クロマティックパーカッション音色も豊富にそろっています。ドラムキット全体に効果するリバーブ、コーラスに加え、さまざまな音色変化を生み出すバリエーションエフェクトを1系統搭載しています。

●豊富なMIDIパターン

様々な音楽ジャンルのパターンを128種類(うちデモ3曲)搭載しています。これらのパターンはパッドを叩くことにより簡単にスタート/ストップすることができるので、ライブ演奏の幅を大きく広げることができます。また、自分の演奏を録音し、パッドに割り当てることができるので、オリジナルのグルーブを簡単にキットに組み込むことができます。

●USB端子による拡張性

USBケーブル(別売)1本でコンピューターと接続できるUSB TO HOST端子を装備しています。同梱のCUBASE AIなどと組み合わせ、自分の演奏を録音する等、スピーディーな音楽制作に役立ちます。USB対応の記憶装置を接続できるUSB TO DEVICE端子を装備しています。設定/編集した本体の情報をユーザーデータとしてUSB記憶装置に保存できます。またUSB記憶装置に保存したオーディオデータ(WAV/AIFF形式)を本体に読み込むことにより、読み込んだオーディオデータを自分のオリジナル音色として演奏に使用できます。

●ドラマーの可能性を広げるトリガー機能

1つのパッドにつき、4つの音色を重ねたり(スタック機能)、順番に鳴らす(オルタネート機能)ことができます。これらの音色は、叩く強さやフットスイッチによって切り替えることもできます。パッドを手で押さえることにより発音中の音色を止めたり、手で押さえたまま叩くことにより別の音色を鳴らしたりできます。スティックだけの演奏のみならず、手を使った多彩な演奏方法に対応します。

目次

安全上のご注意	2
付属品（お確かめください）	6
DTX-MULTI 12 の特長	6
各部の名称と機能	8
演奏までの準備	10
ドラムセットと一緒に使う	10
電源の準備	10
スピーカーやヘッドフォンの接続	10
外部オーディオ機器と接続する	10
電源を入れる	11
USB 記憶装置（デバイス）を接続する	11
外部 MIDI 機器と接続する	12
コンピューターと接続する	13
コンピューターを活用した音楽制作	13
Cubase をリモートコントロールする	15

クイックガイド

パッドを叩いて音を鳴らす	16
パターンを聞く	20
自分でパターンを作る	21
USB 記憶装置に保存（セーブ）する	23
オーディオファイルをインポートする	25

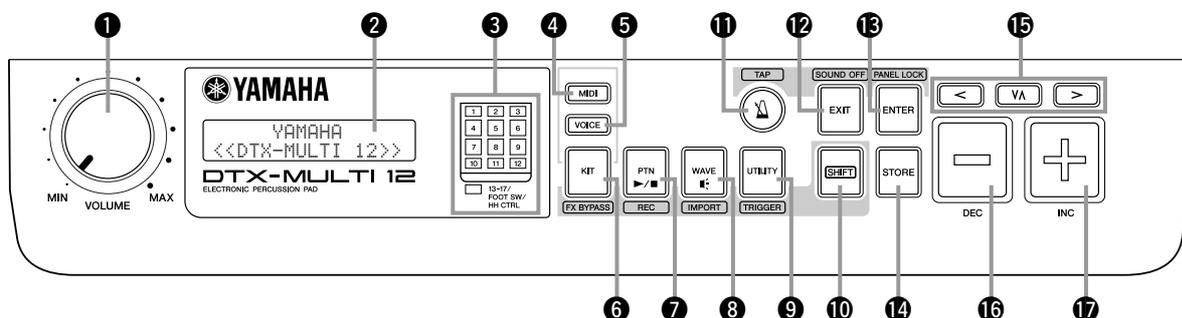
リファレンス編

内部のしくみ	27
機能構成	27
パッドとトリガー信号	28
パッドを叩いたときに鳴らす音	31
キットの構造	32
エフェクト	36
本体の内部メモリー	42
基本操作	44
キットモード (KIT)	46
キットモードの構成	46
KIT1 キットの選択	47
KIT2 キットの音量 / テンポ / キット名	47
KIT3 エフェクトセンド	48
KIT4 バリエーション	48
KIT5 コーラス	49
KIT6 リバーブ	50
KIT7 その他の設定	51
KIT8 キットジョブ	53
ボイスモード (VCE)	55
ボイスモードの構成	55
VCE1 ボイスの選択	56
VCE2 ボイスのチューニング / 音量 / パン（定位）	57
VCE3 ボイスのトーン	58
VCE4 エフェクトセンド	59
VCE5 その他の設定	60

MIDI モード (MIDI)	61
MIDI モードの構成	61
MIDI1 MIDI メッセージタイプの選択	62
MIDI2 内蔵音源 / 外部音源への MIDI 送信スイッチ	66
MIDI3 その他の設定	67
ウェーブモード (WAVE)	69
ウェーブモードの構成	69
WAVE1 ウェーブの選択と再生	70
WAVE2 ウェーブの再生方法 / トリミング / ウェーブ名	70
WAVE3 ウェーブジョブ	71
WAVE4 メモリーインフォメーション	73
パターンモード (PTN)	74
パターンモードの構成	74
PTN1 パターンの選択と再生	75
PTN2 パターンのループ再生 / テンポ / パターン名	75
PTN3 パターンの MIDI 設定	76
PTN4 パターンジョブ	78
PTN5 メモリーインフォメーション	81
ユーティリティーモード (UTIL)	82
ユーティリティーモードの構成	82
UTIL1 システム全体に関する設定	83
UTIL2 クリックに関する設定	84
UTIL3 マスター EQ の設定	86
UTIL4 パッドに関する設定	88
UTIL5 ハイハットに関する設定	89
UTIL6 システム全体の MIDI 設定	90
UTIL7 ファイルの操作	92
UTIL8 ファクトリーセット	98
トリガーモード (TRG)	99
トリガーモードの構成	99
TRG1 トリガーセットアップの選択	100
TRG2 パッドに関する設定	100
TRG3 トリガーセットアップ名を付ける	104
TRG4 トリガーセットアップのコピー	104
困ったときは	105
メッセージ一覧	108
仕様	110
索引（五十音順 / アルファベット順）	111
保証とアフターサービス	115

各部の名称と機能

■ フロントパネル



① VOLUME(マスターボリューム)

全体の音量(OUTPUT端子)を調整します。時計方向に回すと音量が大きくなり、反対方向で小さくなります。

② LCD画面

操作していく上で必要な情報やデータが表示されます。

③ LEDパッドインジケーター

叩いたパッドの番号が点灯します。1~12の番号は本体パッドのパッド1~12と対応しています。リアパネルのPAD端子に接続した別売のパッドを叩いた場合や、FOOT SW端子やHH CTRL端子に接続した別売のフットスイッチやハイハットコントローラーを踏んだ場合、[13-17/FOOT SW/HH CTRL]が点灯します。

NOTE

・インジケーター部には、工場出荷時に透明の保護フィルムが貼られていますので、はがしてからご使用ください。

④ [MIDI]ボタン

MIDIモードに入ります(61ページ)。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[MIDI]ボタンを押すと、Cubaseのリモート機能をオン/オフします。リモート機能をオンにすると、本体パネルのボタンを使ってCubaseをコントロールできるようになります(15ページ)。

⑤ [VOICE](ボイス)ボタン

ボイスモードに入ります(55ページ)。

⑥ [KIT](キット)ボタン

キットモードに入ります(46ページ)。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[KIT]ボタンを押すと、キットにエフェクトをかける/かけないを切り替えることができます(83ページ)。

⑦ [PTN](パターン)ボタン

パターンモードに入ります(74ページ)。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[PTN]ボタンを押すと、録音モードに入ります。(21ページ)

⑧ [WAVE](ウェーブ)ボタン

ウェーブモードに入ります(69ページ)。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[WAVE]ボタンを押すと、インポートモードに入ります(25ページ)。

⑨ [UTILITY](ユーティリティー)ボタン

ユーティリティーモードに入ります(82ページ)。
[SHIFT]ボタンを押しながら[UTILITY]ボタンを押すと、トリガーモードに入ります(99ページ)

⑩ [SHIFT](シフト)ボタン

このボタンを押しながら各ボタンを押すことにより、各ボタンの上側または下側に印刷された機能を使えます。

⑪ [▲](クリック)ボタン

クリック(メトロノーム)のスタート/ストップを行ないません。タップテンポ機能を使用するときは、[SHIFT]ボタンを押しながら[▲](クリック)ボタンを押します。

⑫ [EXIT](エグジット)ボタン

LCD画面に表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このボタンを使います。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押すと、現在発音中の音を強制的に止めます(オールサウンドオフ)。音が止まらないときに使用します。

⑬ [ENTER](エンター)ボタン

操作の実行や値を確定するときに使用します。また、[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すと、パネル上のボタン操作が無効になります(パネルロック)。演奏中の誤動作を防ぐために使います。パネルロック中は、[-/DEC]/[+/INC]ボタンによるキットの選択と、叩いたパッドに割り当てられているボイスの確認だけが可能です。ボイスを確認するときは、パネルロックを実行中に[VOICE]を押してください。

⑭ [STORE](ストア)ボタン

編集したデータや設定を内部メモリーに保存(ストア)します。ボタンが点灯しているときは、保存されていない編集データがあることを示します。

⑮ [<]、[VA]、[>](セレクト)ボタン

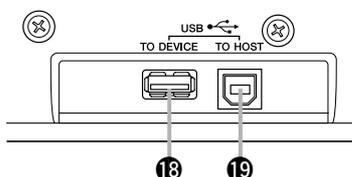
・各モードの表示項目やパラメーターを切り替えます。
・[SHIFT]ボタンを押しながら[VA]ボタンを押すと、インポートロックのオン/オフが切り替わります(103ページ)。
・各モードに入った状態で、[SHIFT]ボタンを押しながら[<]/[>]ボタンを押すと、次/前のメニュー画面の先頭にジャンプします。

16 [-/DEC](マイナス/デック)ボタン

パラメーター設定時にカーソル位置の値を1ずつ減らします。[SHIFT]ボタンを押しながら[-/DEC]ボタンを押すか、または[-/DEC]を押しながら[+/INC]ボタンを押すと、カーソル位置の値を10ずつ減らします。

17 [+/INC](プラス/インク)ボタン

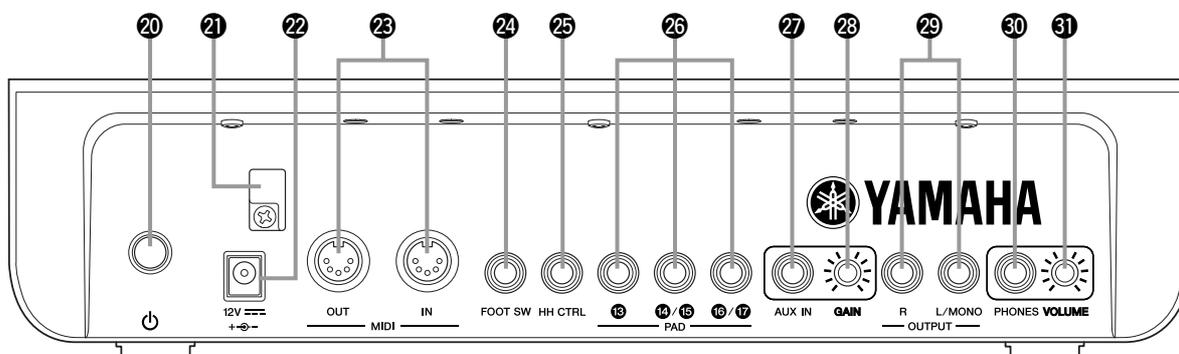
パラメーター設定時にカーソル位置の値を1ずつ増やします。[SHIFT]ボタンを押しながら[+/INC]ボタンを押すか、または[+/INC]を押しながら[-/DEC]ボタンを押すと、カーソル位置の値を10ずつ増やします。

■ サイドパネル**18 USB TO DEVICE 端子**

USB対応の外部記憶装置(フラッシュメモリー、ハードディスクドライブなど)を、直接もしくはUSBケーブルを使って接続します。本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。

19 USB TO HOST 端子

本体とコンピューターのUSB端子とをUSBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。

■ リアパネル**20 電源(スタンバイ/オン)スイッチ**

電源のオン()/オフ()スイッチです。

21 コードフック

電源アダプターのコードが抜けないように、このフックでプラグ付近のコードを引っ掛けて固定します。

22 DC IN 端子

付属の電源アダプターを接続します。

23 MIDI IN/OUT 端子

MIDI IN 端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器から本体の音源部を鳴らしたり、コントロールすることができます。また、MIDI OUT 端子からは本体の演奏情報などをMIDIメッセージとして送信します。

24 FOOT SW(フットスイッチ) 端子

別売のフットスイッチ(FC4/FC5/FC7など)やハイハットコントローラー(HH65など)を接続する端子です。

25 HH CTRL(ハイハットコントロール) 端子

別売のハイハットコントローラー(HH65など)を接続する端子です。

26 トリガー入力端子(13~17)

別売のパッドを接続する端子です。トリガー入力端子13はステレオ出力のパッド(2ゾーン、3ゾーン)にもモノラル出力のパッドにも対応しています。トリガー入力端子14/15と16/17はモノラル出力のパッドに対応しています(30ページ)。

27 AUX IN 端子

本体へ外部オーディオ機器からの音声を入力する端子(ステレオ標準ジャック)です。MP3プレーヤーやCDプレーヤーを接続すれば、プレーヤーの音楽に合わせて演奏できます。

28 GAIN ノブ

AUX IN 端子から入力される信号のゲインを調整します。接続した外部オーディオ機器などの信号レベルに合わせて調節します。リアパネルに向かって右に回すと入力信号が大きくなり、左に回すと小さくなります。

29 OUTPUT L/MONO、R 端子

本体のステレオミックス音声をライン出力します。それぞれの端子にモノラルフォーンプラグを使って外部アンプやミキサーなどと接続します。モノラルで出力する場合はL/MONO端子のみを使用します。

30 PHONES(ヘッドフォン) 端子

ヘッドフォンを接続する端子です。ステレオ標準ジャックです。

31 VOLUME(ヘッドフォンボリューム) ノブ

PHONES端子の出力を調整します。リアパネルに向かって右に回すと音量が大きくなり、左に回すと小さくなります。

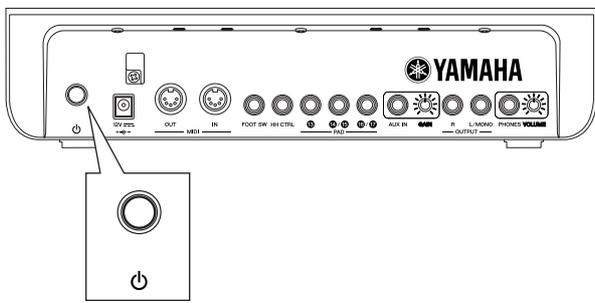
演奏までの準備

ドラムセットと一緒に使う

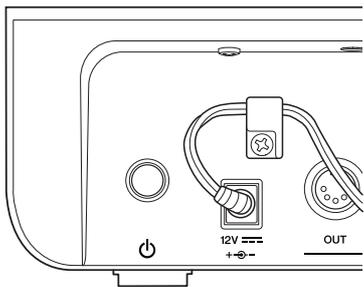
お手持ちのドラムセットと一緒にお使いになる場合は、モジュールアタッチメントMAT1(別売)を本体の底面に取り付け、タムホルダーやスタンド類と組み合わせてお使いいただくと便利です。詳しい取り付け方法につきましてはMAT1に付属の取扱説明書をご覧ください。

電源の準備

- 1 本体の $\text{\textcircled{P}}$ (スタンバイ/オン)スイッチが切れていることを確認します。



- 2 付属の電源アダプターのDCプラグを、リアパネルのDC IN端子に接続します。電源アダプターのコードが抜け落ちないようにコードフックに巻きつけて固定します。



注意

- ・コードフックに巻きつける際、電源アダプターのコードを極端に折り曲げないでください。コードの断線や発火の原因となります。

- 3 電源アダプターのもう一端のプラグを家庭用(AC100V)コンセントに接続します。

警告

- ・電源アダプターは必ず付属のものをご使用ください。他の電源アダプターを使用すると故障、発熱、火災などの原因となります。
- ・誤ってエアコン用などの200Vのコンセントに接続しないようにご注意ください。
- ・ $\text{\textcircled{P}}$ (スタンバイ/オン)スイッチが切れている状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源コードを電源コンセントから抜いてください。

スピーカーやヘッドフォンの接続

本体にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプとスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください(下図参照)。

注意

- ・接続には、それぞれの機器の端子形状に適合したプラグを持つケーブルをお使いください。

● OUTPUT L/MONO、R端子 (標準モノラルフォンジャック)

外部アンプ+スピーカーを接続して、本体の出力音を鳴らします。モノラル入力の機器を接続する場合は、OUTPUT L/MONO端子の方に接続してください。

● PHONES端子 (標準ステレオフォンジャック)

ヘッドフォンを接続します。ヘッドフォンの音量はリアパネルのVOLUME(ヘッドフォンボリューム)ノブで調整します。

注意

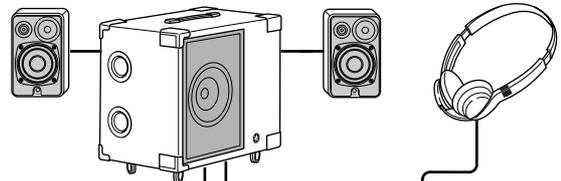
- ・ヘッドフォンをご使用の場合は、大きな音量で長時間使用しないでください。聴覚障害の原因となります。

外部オーディオ機器と接続する

AUX INに接続したMP3プレーヤーやCDプレーヤーの再生音を、本体の出力音と合わせてOUTPUT端子やPHONES端子に出力できます。好きな曲と一緒に演奏するときに便利です。入力レベルはGAINノブで調節します。

DTXシリーズ用モニターシステム
MS100DRJ、MS50DRJ など

ヘッドフォン



OUTPUT L/MONO、R端子 PHONES端子

AUX IN

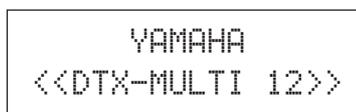
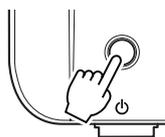
携帯用音楽プレーヤーなど



本体

電源を入れる

- 1 スピーカーやオーディオ機器の接続が完了したら、本体と外部オーディオ機器の音量がゼロになっていることを確認します。
- 2 本体リアパネルにある  (スタンバイ/オン)スイッチを押すと電源が入ります。
LCD画面にオープニング画面が表示され、その後キットモードの画面になります。



■ ミキサーやMIDI機器などを接続している場合

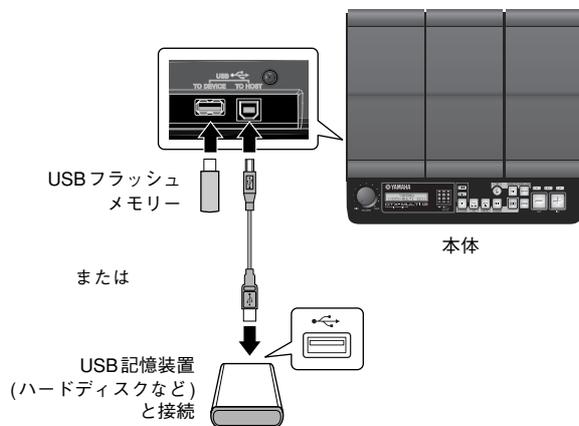
すべての機器の音量が0(ゼロ)になっていることを確認して、① MIDI送信側の機器 → ② MIDI受信側の機器 → ③ 外部オーディオ機器(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。

NOTE

- ・電源を切るときは、外部オーディオ機器の音量を下げ、電源を入れたときと逆の順番で電源を切ってください。

USB記憶装置(デバイス)を接続する

USB記憶装置をサイドパネルのUSB TO DEVICE 端子に接続します。



■ USB TO DEVICE端子ご使用上の注意

本体にはUSB TO DEVICE端子があります。USB TO DEVICE端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE

- ・USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご覧ください。

● 使用できるUSB機器

USB対応の記憶装置(フラッシュメモリー、ハードディスクドライブなど)

動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

NOTE

- ・上記以外のUSB機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

● USB機器の接続

USB TO DEVICE端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

本体はUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器でも使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

■ USB記憶装置の取り扱いについて

本体にUSB記憶装置を接続すると、楽器本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、USB記憶装置に保存されたデータを本体へ読み込み(ロード)できます。

NOTE

- ・USB記憶装置としてCD-R/RWドライブを接続した場合、CD-ROMから本体へデータを読み込む(ロード)ことはできませんが、本体のデータを保存(セーブ)してCD-R/RWを作ることはできません。

● USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置の中には、本体で使用する前にフォーマットが必要なものがあります。USB記憶装置のフォーマットの方法については、97ページをご覧ください。

⚠ 注意

- ・フォーマットを実行すると、そのメディアの中身は消去されます。必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。

● 誤消去防止

USB記憶装置には誤ってデータを消してしまわないようにするため、ライトプロテクトができるものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしてください。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

⚠ 注意

- ・ USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB記憶装置がセルフパワー機器の場合)やUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。
- ・ ユーティリティーモードで保存(セーブ)/読み込み(ロード)/削除(デリート)/フォーマットなどデータのアクセス中に、USB TO DEVICE端子からUSB記憶装置をはずしたり、双方の電源を切ったりしないでください。楽器本体/USB記憶装置のデータが壊れたりするおそれがあります。

外部MIDI機器と接続する

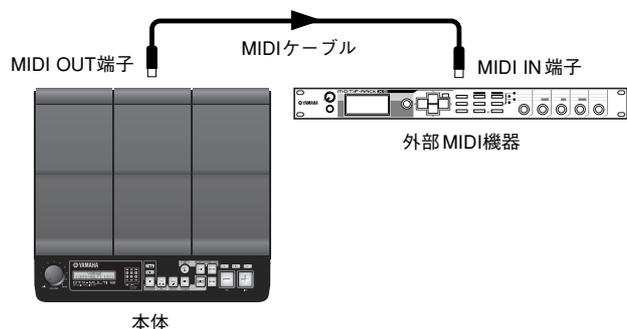
市販のMIDIケーブルを使って、本体のMIDI IN/OUT端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。本体で音源モジュールやシンセサイザーをコントロールできます。また外部MIDI機器を使って本体の音源を鳴らすこともできます。ほかにも、外部MIDI機器を利用すれば本体を使っていろいろなことができます。

NOTE

- ・ MIDIデータの入出力として、MIDI端子、USB TO HOST端子を使えます。どちらの端子を使うかについてはユーティリティーモードのMIDI画面(91ページ)のMIDI IN/OUTで設定します。

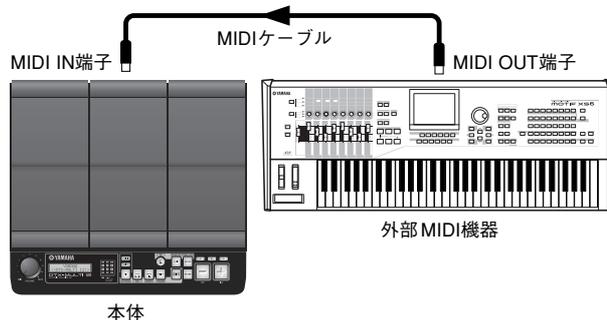
■ 本体で音源モジュールやシンセサイザーをコントロールする場合

本体のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



■ 外部MIDI機器で本体をコントロールする場合

本体のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。



● 外部MIDI機器と本体との同期 (マスター機器とスレーブ機器)

本体のパターン再生や外部MIDI機器での再生では、テンポをとるために機器に内蔵されているクロックを使っています。外部MIDI機器と本体をMIDI接続して外部MIDI機器と本体のパターンを同時に再生する場合などは、どちらのクロックを使うかを設定することで外部MIDI機器と本体のテンポ同期をとる必要があります。この場合、自身のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自身のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。上図の接続例において外部MIDI機器の再生データを本体のパターンに録音する場合など、外部MIDI機器をマスター機器として使う場合は、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。まず、[UTILITY] ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[<]/[>]ボタンを押してUTIL6 MIDIを表示させ、[ENTER]ボタンを押します。次に[<]/[>]ボタンを押してUTIL6-6 MIDI Syncを表示させ、MIDI Sync (MIDIリンク)を“ext”または“auto”に設定してください。

```
UTIL6-6  <MIDI>
MIDI Sync=ext
```

または auto

NOTE

- ・ 工場出荷時はUTIL6-6 MIDI Syncは“auto”に設定されています。

コンピューターと接続する

本体とコンピューターをUSBケーブルで接続することでMIDIデータを送受信でき、音楽制作の幅が大きく広がります。ここでは、本体とコンピューターの接続方法について説明します。

NOTE

- 音を鳴らすには、本体にスピーカーやヘッドフォンを接続する必要があります。詳しくは、10ページをご覧ください。
- USBケーブルは付属しておりません。本体をコンピューターと接続するときは、3メートル以下の、ABタイプのUSBケーブルをお買い求めください。

1 以下のURLから、最新のUSB-MIDIドライバーをダウンロードします。ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および解凍をします。

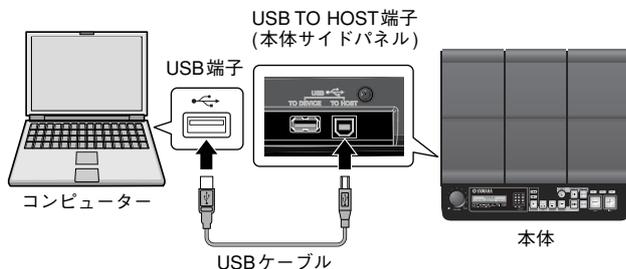
http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/

NOTE

- 動作環境については、上記URLをご覧ください。
- USB-MIDIドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

詳しくは、USB-MIDIドライバーのインストーラーに付属のインストールガイドをご覧ください。インストールガイドには、本体とコンピューターを接続する手順がありますので、下の図を参考に接続してください。



3 本体を、USB TO HOST端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。[UTILITY] ボタンを押してユーティリティーモードに入り、UTIL6-9 MIDI IN/OUTの設定ページを表示させます。

```
UTIL6-9 <MIDI>
MIDI IN/OUT=MIDI
```

4 [+ / INC] ボタンを押して、MIDI IN/OUTを“USB”に設定します。

```
UTIL6-9 <MIDI>
MIDI IN/OUT=USB
```

5 [STORE] ボタンを押して、設定を本体に保存します。



■ USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときには、以下のことを行なってください。以下のことを行わないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

⚠ 注意

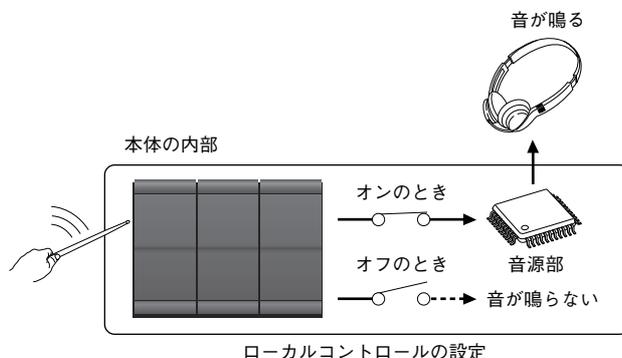
- USBケーブルは、ABタイプのもをご使用ください。また、3メートル以下のケーブルをご使用ください。
- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーションを終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(パッドを叩いたりパターンを再生させたりしても、本体からデータが送信されません。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

コンピューターを活用した音楽制作

■ DAWソフトウェアに本体の演奏を録音する

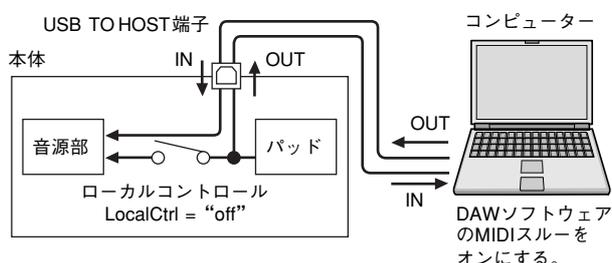
本体をコンピューターに接続して、DAWソフトウェアに本体の演奏を録音する準備について説明します。

本体をコンピューターに接続して使用するとき、通常は、パッドを叩いて演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このとき本体のローカルコントロール(ユーティリティーモードの6-5 Local Ctrl)がオンになっていると、音源部に情報を送信してしまうので、コンピューターから送り返された情報と重なることにより、音が二重に鳴って聞こえたりすることがあります。



ローカルコントロールの設定

コンピュータ上のソフトウェアにもよりますが、次の図のように本体側のローカルコントロールをオフにして、DAWソフトウェア側のMIDIスルーをオンに設定すると、音が二重になって聞こえたりせず、適切なサウンドが得られます。



NOTE

・DAWとは、デジタルオーディオワークステーション (Digital Audio Workstation) の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるCubaseのようなアプリケーションソフトのことを指します。

では本体側とソフトウェア側の設定のしかたについて、それぞれ以下で説明します。

● 本体側の設定手順

本体のローカルコントロールを“off”に設定します。

- 1 [UTILITY] ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[<]/[>] ボタンを何度か押して、UTIL6 MIDI の設定ページを表示させ、[ENTER] ボタンを押します。

```
UTIL6
      MIDI
```

- 2 [<]/[>] ボタンを何度か押して、UTIL6-5 Local-Ctrl の設定ページを表示させます。

```
UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=on
```

- 3 LocalCtrl の値にカーソルを移動させ、[-/DEC]/[+ /INC] ボタンを押して値を“off”に設定します。

```
UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=off
```

- 4 [STORE] ボタンを押して、変更した設定を本体に保存します。

ローカルコントロールをオフにすると、パッドを叩いても音源部へ演奏データが送信されません。

● DAWソフトウェア側の設定

MIDIスルーをオンにします。MIDIスルーとは、DAWソフトウェアの録音トラックに演奏データをレコーディングすると同時に、外部へ演奏データを送り返す設定のことです。

たとえば、DAWソフトウェアの録音トラック3に演奏データをレコーディングするとします。また、演奏データを送り返すチャンネルがCH1に設定されているとします。このとき録音トラック3のMIDIスルーをオンに設定すると、DAWソフトウェアはCH1の演奏データを本体へ送り返し、本体の内蔵音源のCH1を鳴らします。

NOTE

- ・MIDIスルーの設定方法につきましては、各DAWソフトウェアのマニュアルをご覧ください。
- ・本体側のローカルコントロールをオフにした状態でMIDIスルーをオフにすると、DAWソフトウェアから内蔵音源へMIDIデータが送り返されないため、音が鳴りません。

■ DAWソフトウェアのMIDIデータを本体の音源で鳴らす

本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。DAWソフトウェア側の設定をするだけで、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。コンピュータとの接続については、13ページをご覧ください。

- 1 DAWソフトウェアの各トラックのMIDI出力先を本体に設定します。
- 2 DAWソフトウェア上でMIDIファイルを再生します。

Cubaseをリモートコントロールする

本体にはCubaseのリモート機能が搭載されています。この機能を使えば、Cubaseのクリックのオン/オフやトランスポートコントロールなどを本体パネル上から行なえるので、効率よく音楽制作ができます。

■ コンピューター側の設定手順

はじめてリモート機能を利用するときは、以下の手順でコンピューター側の設定をしてください。

1 以下のURLから、最新のDTX-MULTI 12 Extensionをダウンロードします。

ダウンロードが完了したら、適当な場所でファイルを解凍します。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

NOTE

- ・あらかじめ最新のUSB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールしてください(13ページ)。
- ・動作環境については、上記URLをご覧ください。
- ・DTX-MULTI 12 Extensionは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 解凍したファイルを実行して、DTX-MULTI 12 Extensionをコンピューターにインストールします。詳しい手順につきましては、ダウンロードしたファイルに付属の取扱説明書をご覧ください。

■ 本体側の設定手順

リモート機能を利用するときには、毎回、以下の手順で本体側の設定をします。

1 ユーティリティーモードのUTIL6-9 MIDI IN/OUTの値を“USB”にします。

```
UTIL6-9  <MIDI>
MIDI IN/OUT=USB
```

2 本体とコンピューターが正しく接続されていることを確認し、Cubaseを起動します。

コンピューターとの接続については、13ページをご覧ください。

3 [SHIFT]ボタンを押しながら[MIDI]ボタンを押します。

LCD画面に“Cubase Remote”のメッセージが表示され、リモート機能が有効になります。

```
<<  Cubase  >>
<<  Remote  >>
```

NOTE

- ・リモート機能が有効になると、本体パネルの操作可能なボタンが点灯します。

4 リモート機能を無効にするときは、もう一度[SHIFT]ボタンを押しながら[MIDI]ボタンを押します。

■ リモートコントロールで使用するボタンの一覧表

NOTE

- ・リモート機能の操作につきましては、ダウンロードしたファイルに付属の取扱説明書をご覧ください。

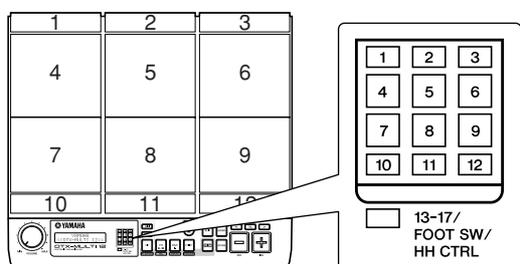
本体のボタン	機能の説明
[SHIFT] + [MIDI]	リモート機能をオン/オフにします。
[KIT]	VSTiウィンドウを開きます。
[PTN]	再生/停止(Play / Stop)を行ないます。
[SHIFT] + [PTN]	録音(Rec)を開始します。
[-/DEC], [+ /INC]	プリセットナンバーを1ずつ減らし/増やします。
[<]	巻き戻し(REW)を行ないます。
[>]	早送り(FF)を行ないます。
[VA]	先頭に戻ります(TOP)。
	クリックをオン/オフします。

パッドを叩いて音を鳴らす

ここではまず、スティック(別売)を使ったパッドの基本的な叩き方を覚えたあと、いろいろなキット(パッドに割り当てられた音色のセット)を選んで、本体のサウンドを楽しんでみましょう。

パッドの名称

本体のパッドには下図のように1～12の番号が割り当てられています。これらの番号はパッドインジケータの番号に対応しており、叩いたパッドの番号が点灯します。



パッドインジケータ

⚠ 注意

- ・パッド1～3と本体プラスチック部分のすき間に指を入れないください。はさまれてけがをするおそれがあります。

パッドの叩き方

パッド(4～9)を叩くときは、ドラムスティックの先端(チップ)がパッドの中央に当たるように叩きます。

● パッド(4～9)の叩き方



ドラムスティックの部位

チップ

パッド(1～3、10～12)を叩くときは、ドラムスティックのショルダーがパッドの中央に当たるように叩きます。

● パッド(1～3、10～12)の叩き方



ドラムスティックの部位

ショルダー

手で叩く感度に設定すれば、手で叩いて鳴らすこともできます(19ページ)。



NOTE

- ・パッドには個別の打楽器を含むプリセットボイス(=ボイス)、またはフレーズ(=パターン)が割り当てられています。パターンが割り当てられているパッドを叩くと、パターンがワンショット(1回だけ再生し、繰り返さない)またはループ(繰り返し)で再生され、パッドインジケータの該当番号が点灯します。ループ再生のときはもう一度同じパッドを叩くとパターンが停止し、ランプの点灯も消えます。
- ・複数のパッドによるループ再生で、どのパッドによる再生かわからなくなった場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押すことにより、すべての発音を停止させます。
- ・叩く強さが弱すぎたり、パッドの隅を叩いた場合、パッドインジケータが点灯しないことがあります。

■ミュート奏法

ミュート奏法とは、叩いたパッドを手で押さえると音がミュート(消音)される奏法のことで、本体ではミュート奏法ができます。さらに、1つのパッドに割り当てられた複数の音を、ミュート奏法によって切り替える設定も可能なので、ミュート奏法を演奏で使いこなすことによって表現の幅が広がります。

NOTE

- ・ミュート奏法による音の切り替えについては、51ページをご覧ください。

プリセットキットを選ぶ

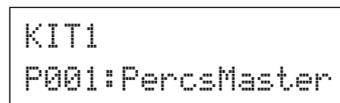
各パッドを叩いたときに鳴る音(ボイスやパターン)を1つのセットにしたものを、キットと呼びます。本体にあらかじめ準備されているプリセットキットを切り替えて、豊富な音色をお楽しみください。

NOTE

- ・この説明書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、キットやボイスの名称などの表示が、実際の仕様と異なる場合があります。

1 [KIT] ボタンを押し、キット選択画面を表示します。

[KIT] ボタンが点灯します。



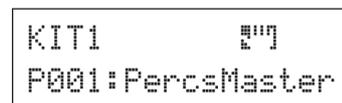
2 [-/DEC]/[+/INC] ボタンを使って、好みのキットを選びます。

いろいろなキットを選び、パッドを叩いてみましょう。

NOTE

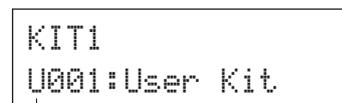
- ・手で叩いて鳴らせるプリセットキットも収録されています。選択すると、以下のような手のひらアイコンが表示されます。

● 手で叩いて鳴らせる感度の場合



- ・キット番号がUからはじまるキットを「ユーザーキット」と呼びます。ユーザーキットには気に入ったボイスやパターンを好きなパッドに割り当てることができます。

● ユーザーキットの表示例

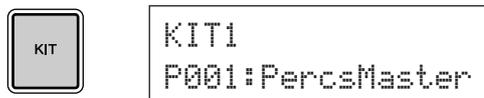


Uからはじまる

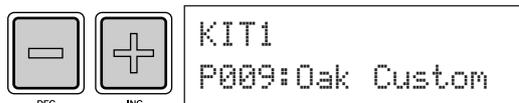
気に入ったプリセットボイスをパッドに割り当てる

好みのプリセットキットの中で、一部のパッドに割り当てられている音色だけを入れ替えたい場合、下記操作でユーザーキットを作るとよいでしょう。ここでは選んだキットのパッド4にお好みのボイスを割り当て、割り当てたキットを空のユーザーキット001に保存してみます。

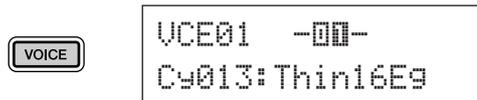
1 [KIT]ボタンを押して、キット選択画面を表示します。



2 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、好みのボイスを割り当てたいキットを選びます。



3 [VOICE]ボタンを押して、ボイス選択画面を表示します。



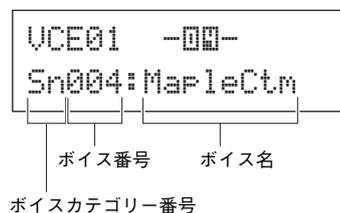
4 パッド4を叩いて、画面上のパッド番号を-001-にします。

画面上のカーソルを-001-の位置まで移動させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、-001-を選ぶことも可能です。



5 パッド4に割り当てたいボイスを選択します。

カーソルを画面左下に移動させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを使って好みのボイスカテゴリ番号とボイス番号を選択します。



ボイスカテゴリー番号

ボイスをグループ別に分類したものです。ドラム音や、ティンパニやマリンバなどの音階を持った楽器音のほか、プリセット/ユーザーパターンやウェーブを選択できます。詳しくは別冊のデータリストをご覧ください。

6 [STORE] ボタンを押し、ユーザーキットとしてストア(保存)します。

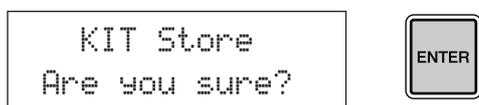
以下の画面が表示されるので、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押し、空のユーザーキット001を選び[ENTER]ボタンを押します。



NOTE

- ・エディットした設定内容が本体の内部メモリーに保存されていないとき、[STORE]ボタンが点灯します。ストア(保存)を実行すると、[STORE]ボタンは消灯します。

7 確認画面が表示されるので、[ENTER] ボタンを押してストアを実行します。



注意

- ・画面にデータ保存中のメッセージ“Please keep power on...” がしばらく表示されますが、表示中は絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザーキットのデータが失われるおそれがあります。

Please keep
power on...

8 ユーザーキット001のパッド4を叩いてみましょう。割り当てたボイスが鳴ります。

■ レイヤーについて

1つのパッド/コントローラーに複数のボイスを重ねられる機能をレイヤーと呼びます。本体では最大4つ(A~D)までレイヤーを設定することができるので、「パッドを叩いた際に最大4ボイスを鳴らす」ことができます。この4レイヤーの鳴らし方も、同時に発音させるだけでなく、違う音を交互に鳴らしたり、発音/消音を繰り返すこともできます。レイヤーの詳細いしくみについては、32ページをご覧ください。

■ 手で叩く場合(ハンドパーカッション)

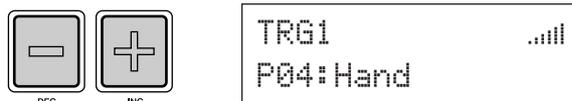
プリセットキットの中からハンドパーカッション向けのキットを選択すると、パッドを手で叩いて演奏することができます。また、以下の手順でパッドの感度(トリガーセットアップ)を、手で叩く強さに合った設定にすることもできます。

● パッドの感度を手で叩く強さに合った設定にする場合

- ① [SHIFT] ボタンを押しながら [UTILITY] ボタンを押して、トリガーモードに入ります。トリガーセットアップの選択画面が表示されます。



- ② [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、“P04: Hand” または “P05: Finger” を選択します。



NOTE

- ・ハンドパーカッション向けのプリセットキットを選択した場合は、手で叩く強さに合ったパッド感度(トリガーセットアップ)に自動的に切り替わります。
- ・感度を上げた状態でパッドを叩いた場合、共振やパッド間の干渉により他のパッドからトリガー信号が発生(クロストーク)しやすくなります。
- ・トリガーモードの詳細い使い方については99ページをご覧ください。

パターンを聞く

本体には、さまざまなリズムがプリセットパターンとしてあらかじめ準備されています。

プリセットパターンのうち、最初の3つ(♪P001～♪P003)は本体の多彩な音色をお楽しみいただくためのデモパターンです。

またパターン番号が♪P004以降のプリセットパターンは、パッドに割り当てるための素材として活用することができます。

デモパターンを聞く

- 1 [PTN] ボタンを押し、パターン選択画面を表示します。

[PTN]ボタンが点灯します。♪P001～♪P003がデモパターンです。



```
PTN1  ♩=120 4/4
♪P001: Demo 01
```

- 2 もう一度[PTN] ボタンを押すと、デモパターンが再生されます。

再生中は[PTN] ボタンが点滅し、<< >>に囲まれたデモパターン名がLCD画面の上段の行に表示されます。また下段には、デモパターンに使われているキット名が表示されます。



```
<< Demo 01 >>
P039: Orchestra
```

- 3 デモパターンを停止するときは、[SHIFT] ボタン以外のボタンを押します。

プリセットパターンを聞く

- 1 [PTN] ボタンを押し、パターン選択画面を表示します。

- 2 [-/DEC]/[+/INC] ボタンを押して、好みのパターンを選びます。

♪P004以降のプリセットパターンを選びましょう。



```
PTN1  ♩=120 4/4
♪P004: 80s Electro
```

- 3 もう一度[PTN] ボタンを押すと、選択したプリセットパターンが再生されます。

再生中は[PTN] ボタンが点滅します。



- 4 プリセットパターンを停止するときは、上記PTN1画面で[PTN] ボタンを押します。

NOTE

・パッドにプリセットパターンを割り当てたい場合は、18ページの手順5でプリセットボイスの代わりに好みのパターン番号を選択します。

自分でパターンを作る

自分の演奏をユーザーパターンとして録音できます。

録音したユーザーパターンはプリセットパターンと同じように再生したり、パッドに割り当てる素材として使えます。

演奏をパターンに録音する

演奏をパターンに録音し、録音したユーザーパターンをパッド6に割り当ててみましょう。

1 [PTN]ボタンを押してパターンモードに入り、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して空のユーザーパターンを選びます。

空のユーザーパターンを選ぶと、パターン名に“Empty Ptn”と表示されます。



```
PTN1  ♩=120 4/4
♪U003:Empty Ptn
```

パターン名

⚠ 注意

- 録音済みのユーザーパターンは上書き保存されてしまいます。上書きしたくないときは必ず、空のユーザーパターンを選んでください。

NOTE

- 録音済みのユーザーパターンを選択した場合は、録音済みのパターンに重ねて演奏を録音できます。
- 2つのパターンをマージ(重ね合わせ)してユーザーパターンとして保存することができます(79ページ)。

2 [KIT]ボタンを押してキット選択画面を表示させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押してパターンを録音するときに使いたいキットを選びます。



```
KIT1
P001:PercsMaster
```

3 [SHIFT]ボタンを押しながら[PTN]ボタンを押して録音モードに入ります。

[PTN]ボタンが赤く光ります。



```
REC  ♩=120 4/4
Meas=004 Q=♪ →
```

NOTE

- プリセットパターンが選択されている場合、録音したパターンは空のユーザーパターンに保存されます。

4 録音条件を設定します。

この画面では、録音するときの鳴るクリックのテンポや拍子、録音するパターンの小節数などを設定します。[<] [VA] [>]ボタンを押してカーソルの位置を移動させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押してカーソル位置の値を設定します。

```
REC  ♩=120 4/4
Meas=004 Q=♪ →
```

①テンポ ②拍子
③小節数 ④クオンタイズ ⑤ループ

- ①テンポ：パターンの速度を設定します。
- ②拍子：パターンの拍子を設定します。
- ③小節数：パターンの小節数を設定します。
- ④クオンタイズ：叩いた音のタイミングのズレを補正する量を設定します。
- ⑤ループ：パターンを録音するときに繰り返し録音する/しないを設定します。

5

[PTN] ボタンを押して録音を始めます。
2小節のカウンターのあとで録音が始まります。
クリック音を聴きながら演奏しましょう。



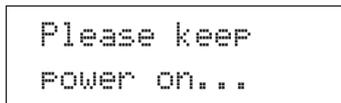
⚠ 注意

・録音中は絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザーパターンのデータが失われるおそれがあります。

6

手順4で設定した小節数で録音が終わります。

録音が終わると画面に“Please keep power on...”とデータ保存中のメッセージがしばらく表示されます。



⚠ 注意

・“Please keep power on...”の表示中は絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザーパターンのデータが失われるおそれがあります。

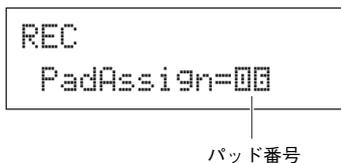
NOTE

- ・なお録音中に [PTN] ボタンを押すと、ボタンを押した時点で録音が終わります。この場合、その時点までの演奏が録音されます。
- ・手順4でループする設定にした場合、[PTN] ボタンを押すと録音が終了します。

7

パッド選択画面が表示されるので、パッド6を叩いて画面にパッド番号 06 を表示させ、[ENTER] ボタンを押します。

[−/DEC]/ [+ /INC] ボタンを押して、06 を選ぶことも可能です。

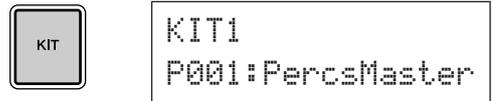


NOTE

- ・“PadAssign”を“off”に設定した場合、録音したパターンはどのパッドにも割り当てられません。
- ・あとからパッドに割り当てることはできませんが、手順1で選んだキットに割り当てるようにしましょう。他のキットに割り当てた場合、きちんと音が鳴らないことがあります。

8

[KIT] ボタンを押してキットモードに入ります。



9

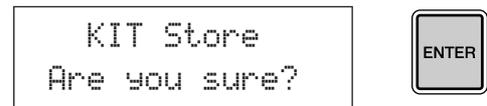
[STORE] ボタンを押し、パターンを割り当てたキットをユーザーキットとしてストア(保存)します。

以下の画面が表示されるので、[−/DEC]/[+ /INC] ボタンを押して、空のユーザーキットを選び、[ENTER] ボタンを押します。



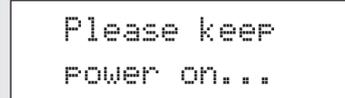
10

確認画面が表示されるので、[ENTER] ボタンを押してストアを実行します。



⚠ 注意

・“Please keep power on...”とデータ保存中のメッセージがしばらく表示されますので、表示中は絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザーキットのデータが失われるおそれがあります。



11

ユーザーキットのパッド6を叩いてみましょう。割り当てたパターンが鳴ります。



NOTE

・ユーザーパターンは最大50個まで録音できます。録音したパターン数が50個を超える場合はエラーメッセージ(“Seq data is not empty.”)が表示され、録音モードに入れません。この場合、不要なユーザーパターンを削除してください(79ページ)。

USB記憶装置に保存(セーブ)する

ここでは、作成したユーザーキットやユーザーパターンなどのデータをすべて1つのファイルにまとめ、外部USB記憶装置に保存する方法を説明します。

1 USB記憶装置を本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

NOTE

・USB記憶装置については、11ページの『USB記憶装置(デバイス)を接続する』をご覧ください。

2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、[<]/[>]ボタンを押して“UTIL7 FILE”を選び、[ENTER]ボタンを押します。

```
UTIL7
      FILE
```

3 [<]/[>]ボタンを押して“UTIL7-1 Save File”を選び、[ENTER]ボタンを押します。

```
UTIL7-1
      Save File
```

4 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して値を“All”にします。

設定が済んだら[ENTER]ボタンを押します。

```
UTIL7-1-1
Type=All
```

NOTE

・“All”以外にもセーブするファイルのタイプを選択できます(93ページ)。

5 ファイルにつける名前を入力します。

文字の入力方法や使用できる文字の種類については、47ページをご覧ください。

```
UTIL7-1-2
Name[      ]
```

NOTE

・ファイルにつけられる名前は最大8文字です。

6 名前の入力が済んだら[ENTER]ボタンを押します。

画面に“Save File Are you sure?”とメッセージが表示され、[ENTER]ボタンが点滅します。

```
Save File
Are you sure?
```

7 もう一度[ENTER] ボタンを押してセーブを実行します。

すでに同じ名前のファイルがUSB記憶装置に保存されている場合は、“Overwrite?”とメッセージが表示されます。このメッセージは上書き保存のことですので、上書き保存してもよい場合は、[ENTER]ボタンを押してセーブを実行します。上書き保存をしたくない場合は、[EXIT]ボタンを押すと手順5の画面に戻りますので、もう一度ファイル名を入力できます。

セーブ中は“Now saving... [EXIT] to cancel”とメッセージが表示されます。セーブが完了すると“Completed.”とメッセージが表示され、手順4の画面に戻ります。

Now Saving
[EXIT] to cancel



Completed

⚠ 注意

- ・セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。

⚠ 注意

- ・演奏する前に、必ずUSB記憶装置を抜き取るようにしてください。誤ってスティックなどがUSB記憶装置に当たり、USB記憶装置が破損するおそれがあります。

オーディオファイルをインポートする

コンピューター上などのオーディオファイル(WAV、AIFFファイル)を、USB記憶装置から「ウェーブ」として本体に取り込むことができます。

ウェーブはパッドに割り当てることにより、叩いて鳴らせます。

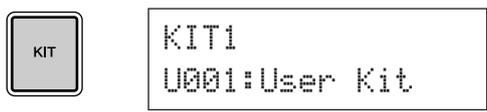
NOTE

- ・本体は16ビットのオーディオファイルのみ取り扱うことができます。16ビット以外のオーディオファイルをインポートしたい場合、付属のDAWソフトウェアなどでビット数の変換を行ってください。変換方法についてはソフトウェア付属の取扱説明書をご覧ください。
- ・取り扱いできる1ファイルの最大の長さは約23秒(44.1kHz / 16ビットの場合)です。
- ・上記条件をすべて満たしたオーディオファイルでも、読み込みができない場合があります。

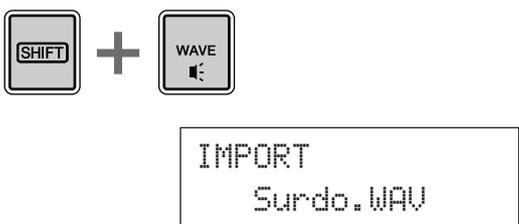
1 コンピューターに接続されたUSB記憶装置のルートディレクトリーに、お気に入りのオーディオファイル(WAVまたはAIFFファイル)を保存します。

2 USB記憶装置をコンピューターからはずし、本体のUSB TO DEVICE 端子に接続します。

3 本体の[KIT]ボタンを押してキット選択画面を表示させ、WAVファイルを割り当てたいキットを選びます。

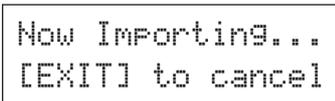


4 次に[SHIFT]ボタンと[WAVE]ボタンを同時に押してインポートモードに入り、USB記憶装置に保存されたファイルの選択画面を表示します。



5 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、インポートしたいオーディオファイルを選択します。

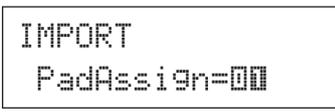
6 [ENTER]ボタンを押して、ファイルの読み込みを実行します。



注意

- ・ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずさないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。
- ・オーディオファイルが16ビット以外の場合はエラーメッセージ(“Illegal wave data.”)が表示され、ファイルを読み込みできません。この場合、DAWソフトウェアなどでオーディオファイルを16ビットに変換してください。

7 読み込みが終わると、パッド選択画面が表示されるので、読み込んだウェーブを割り当てたいパッド番号を選び、[ENTER]ボタンを押します。



注意

- ・すでにパッドにボイスが割り当てられている場合、割り当てられていたボイスは削除され、新たにインポートしたウェーブが割り当てられます。

NOTE

- ・“PadAssign”を“off”に設定すると、インポートしたウェーブはどのパッドにも割り当てられません。
- ・インポートしたオーディオファイルはウェーブとして保存されますので、あとから自由にパッドに割り当てることができます(56ページ)。

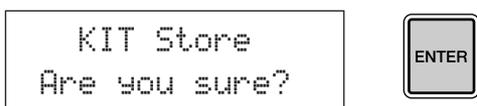
8 [KIT]ボタンを押して、キットモードに戻ります。

9 [STORE]ボタンを押し、読み込んだボイスを割り当てたキットをユーザーキットとしてストア(保存)します。

以下の画面が表示されるので、[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、空のユーザーキットを選び、[ENTER]ボタンを押します。

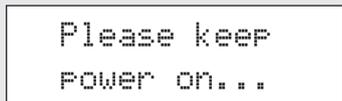


10 確認画面が表示されるので、[ENTER]ボタンを押してストアを実行します。



注意

・“Please keep power on...”とデータ保存中のメッセージがしばらく表示されますので、表示中は絶対に電源を切らないでください。すべてのユーザーキットのデータが失われるおそれがあります。



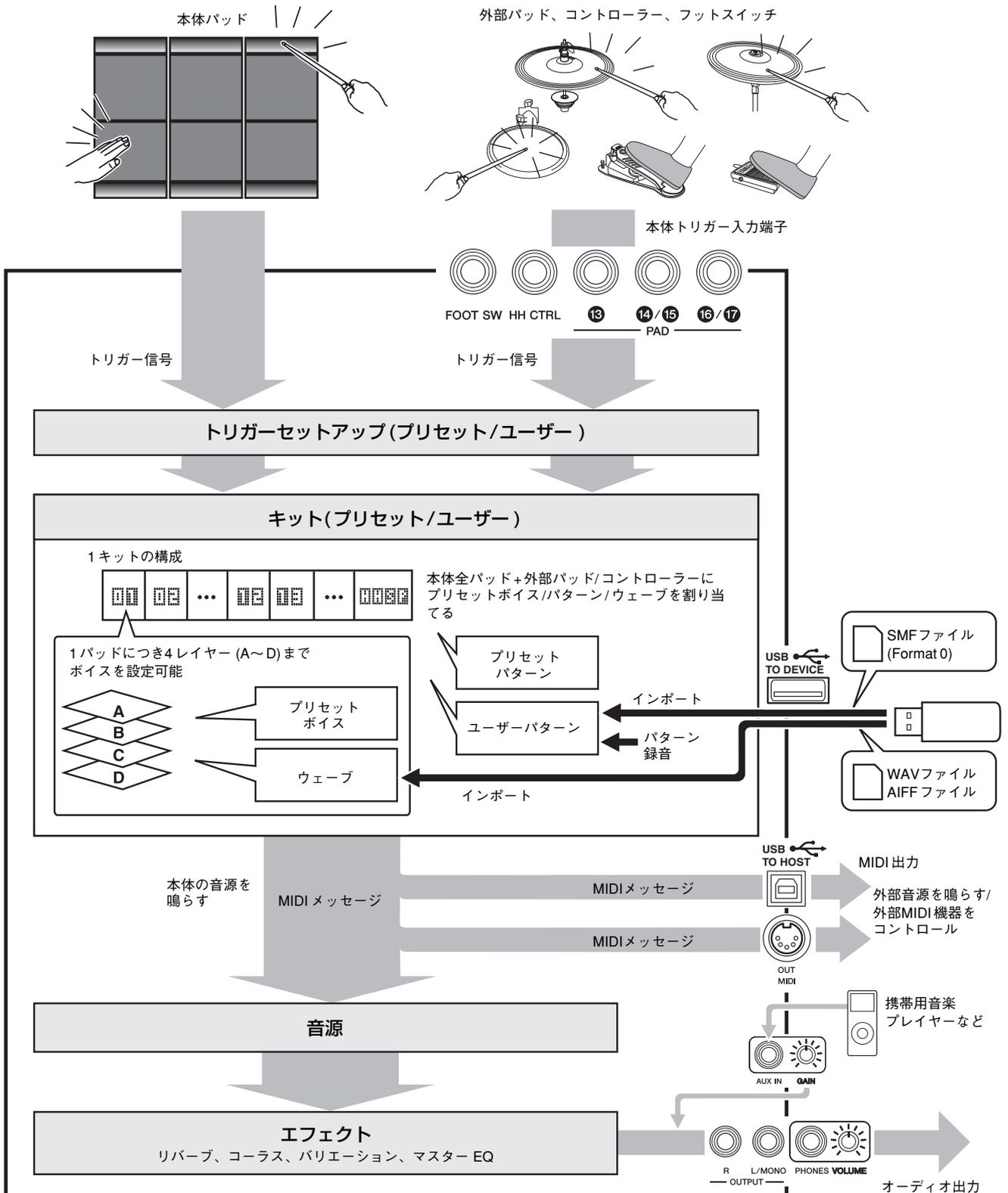
11 割り当てたパッドを叩いてみましょう。インポートしたウェーブが鳴ります。



リファレンス 内部のしくみ

ここでは、パッドを叩いてから実際にスピーカーから音が出るまでの信号の流れや内部的なしくみを解説します。それらを理解することで、本体の豊富な機能を存分にお使いいただけます。

機能構成



リファレンス

キット

ボイス

MIDI

ウェーブ

パターン

ユーティリティ

トリガー

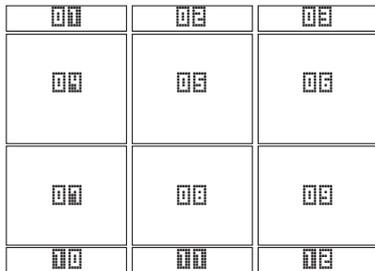
パッドとトリガー信号

本体にある12面のパッドとトリガー入力端子(PAD⑬～⑰)、HH CTRL端子、FOOT SW端子に接続したパッドを叩いたり、フットスイッチなどのコントローラーを操作することで演奏をします。これらパッドやコントローラーを操作すると、叩いた強さなどの演奏情報を持つ「トリガー信号」が発生し、このトリガー信号を音源に伝えることで発音します。

■ 本体パッド1～12

本体の12個のパッドには、以下のように1から12までの番号が付いています。設定画面には本体パッド1～12はと表示されます。

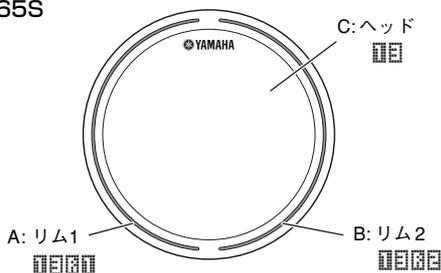
パッド4～9とパッド1～3、10～12は形状が違うだけで機能は同じです。各パッドにボイスやパターンを割り当て、パッドを叩くことで発音します。



■ トリガー入力端子(⑬～⑰)

別売のパッドを接続する端子です。トリガー入力端子⑬は3ゾーンパッドに対応しています。3ゾーンパッドとは1つのパッドで叩く場所によって3種類のトリガー信号を発生するものです。これらを3つのパッドと見なし、LCD画面上にはパッド、、と表示されます。たとえばTP65Sでは下図のように1つのパッドで3つのトリガー信号を出力できます。

例: TP65S

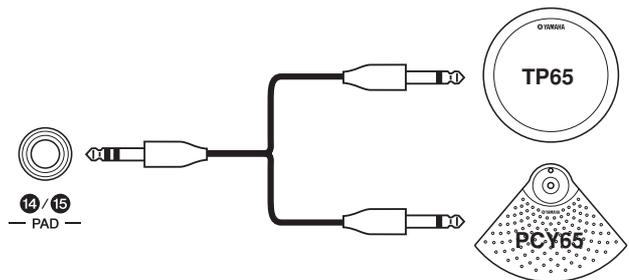


- A: リム1からトリガー信号が出力され、パッドに割り当てられたボイスが発音する。
- B: リム2からトリガー信号が出力され、パッドに割り当てられたボイスが発音する。
- C: ヘッドからトリガー信号が出力され、パッドに割り当てられたボイスが発音する。

トリガー入力端子⑭/⑮とトリガー入力端子⑯/⑰はそれぞれ端子は1つですが、1つの端子にモノラル出力のパッドを2つ接続でき、2つのトリガー出力を扱うことができます。LCD画面上にはそれぞれ個別のパッド、、として表示されます。

例: PAD ⑭/⑮にモノラルパッドTP65とPCY65を接続

TP65を叩くとトリガー信号が出力され、パッドに割り当てられたボイスが発音されます。

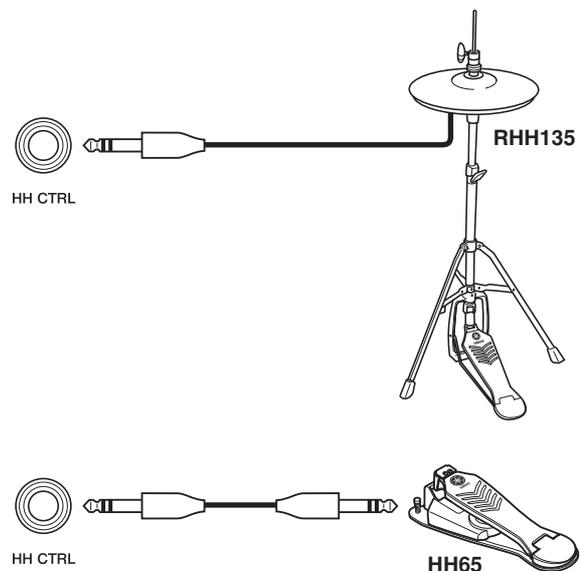


PCY65を叩くとトリガー信号が出力され、パッドに割り当てられたボイスが発音されます。

■ HH CTRL端子

別売のハイハットパッドRHH135 (HH CTRL端子)またはハイハットコントローラー HH65 (OUTPUT端子)を接続して使います。演奏時のハイハットクローズ(HHCL)とハイハットスブラッシュ* (HHSP)を認識し、別のトリガー信号として扱います。LCD画面上にはそれぞれ、として表示されます。

*ハイハットスブラッシュ: ペダルをすばやく踏み込んで放す奏法



NOTE

- ・ハイハットに関する設定はユーティリティモードのUTIL5 HI-HATの設定ページで行ないます(89ページ)。

■ FOOT SW端子

別売のフットスイッチ (FC4やFC5)、ハイハットコントローラー (HH65)、フットコントローラー (FC7)を接続して使います。LCD画面上には  として表示されます。

接続するフットスイッチ/コントローラーの種類や、そこに割り当てる機能を設定することで、様々な使い方ができます。ここではいくつか代表的な使用例を紹介します。

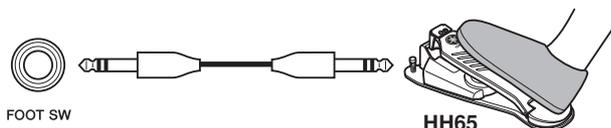
NOTE

- 必ず本体の電源を切った状態で、フットスイッチやハイハットコントローラーを接続してください。正常に動作しないことがあります。

● ハイハットコントローラー (HH65)をキックペダルとして使う

[機能]

ハイハットコントローラー (HH65)を踏んでバスドラムなどのボイスを発音させることができます。実際の演奏のように、ペダルを踏み込む強さで発音の強弱を表現することができます。キックペダルのように振動や打撃音を出さずに発音できます。



[設定]

- 本体の電源を切った状態で、FOOT SW端子にハイハットコントローラー (HH65)を接続します。
- 本体の電源を入れます。
- UTIL4-2 FootSwInSelを“HH65”に設定します(89ページ)。
- UTIL4-1 Funcで設定対象に  を選び、“Func=”の値を“off”に設定します(88ページ)。
- ボイスの選択画面(VCE1)で、 にバスドラムなどのボイスを設定します(56ページ)。

● フットスイッチ (FC4、FC5)のオン/オフでボイスを鳴らす

[機能]

フットスイッチ (FC4、FC5)を踏んでボイスを鳴らせます。ペロシティーは一定となるので、効果音を鳴らしたり、パターンやウェーブを再生する場合に向いています。



[設定]

- 本体の電源を切った状態で、FOOT SW端子にフットスイッチ (FC4、FC5)を接続します。
- 本体の電源を入れます。
- UTIL4-2 FootSwInSelを“ftSw”に設定します(89ページ)。
- UTIL4-1 Funcで設定対象に  を選び、“Func=”の値を“off”に設定します(88ページ)。
- ボイスの選択画面(VCE1)で、 に鳴らしたいボイス/パターン/ウェーブを設定します(56ページ)。

● フットスイッチ (FC4、FC5)でキットやパターンを切り替える

[機能]

フットスイッチ (FC4、FC5)を踏むごとに、さまざまな設定を切り替えることができます。たとえば、キット番号やパターン番号を1ずつ切り替える、テンポ値を1ずつ増減する、タップテンポを設定する、クリック音のオン/オフなど。また、コントロールチェンジの値を2つ設定しておいて、その2つを切り替えることもできます。



[設定]

- 本体の電源を切った状態で、FOOT SW端子にフットスイッチ (FC4、FC5)を接続します。
- 本体の電源を入れます。
- UTIL4-2 FootSwInSelを“ftSw”に設定します(89ページ)。
- UTIL4-1 Funcで設定対象に  を選び、“Func=”の値を割り当てたい機能に設定します(88ページ)。

● フットコントローラー (FC7)で音量など(コントロールチェンジ)を調整する

[機能]

フットコントローラー (FC7)のペダル角度を調節 (MIDIコントロールチェンジを送出)して、さまざまな値をコントロールすることができます。FC7はペダルから足を離してもペダル角度を保持するので、コントロールしたい値を微妙に調整できます。



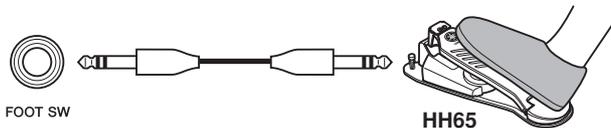
[設定]

- 本体の電源を切った状態で、FOOT SW端子にフットコントローラー (FC7)を接続します。
- 本体の電源を入れます。
- UTIL4-2 FootSwInSelを“FC7”に設定します(89ページ)。
- UTIL4-1 Funcで設定対象に  を選び、“Func=”の値を調節したいコントロールチェンジ(CC01～CC95)に設定します(88ページ)。

● ハイハットコントローラー (HH65) で音量など(コントロールチェンジ)を調整する

【機能】

フットコントローラー (FC7)と同様に、ハイハットコントローラー (HH65)の踏み込み加減で、さまざまな値をコントロールすることができます。



【設定】

- ・ 本体の電源を切った状態で、FOOT SW端子にハイハットコントローラー (HH65)を接続します。
- ・ 本体の電源を入れます。
- ・ UTIL4-2 FootSwInSelを“HH65”に設定します(89ページ)。
- ・ UTIL4-1 Funcで設定対象に を選び、調節したいコントロールチェンジ(CC01~CC95)を“Func=”に設定します(88ページ)。

■ アコースティックドラムからトリガー信号を取り出すには

別売のドラムトリガー (DT10やDT20など)を使うと、アコースティックドラムの演奏をトリガー信号に変換して、本体に送ることができます。トレーニングパッドに装着してトリガー信号を送ることもできます。

■ トリガーセットアップとは？

トリガーセットアップとは、パッドの感度に関する設定のことです。たとえば、パッドを叩いたときの感度(センシティブィー)や、ダブルトリガー(1回のショットに対して二度発音する)やクロストーク(パッドを叩いた際、他のパッドも発音してしまう)などの誤動作を防ぐための設定が、トリガーセットアップに含まれています。いろいろな叩き方(スティックや手など)で演奏するときに、それぞれの叩き方に最適なトリガーセットアップを選ぶことで、トリガー信号が内部で適切に処理されます。パッドやコントローラーから送られてきたトリガー信号を内部で適切に処理するために、トリガーセットアップを使って調整します。

本体にはあらかじめ5個のプリセットトリガーセットアップが準備されているほか、お好みの設定をユーザートリガーセットアップとして10個まで作ることができます。

■ 別売パッド/ドラムトリガーとトリガー入力端子の対応

別売のパッド/ドラムトリガーを接続して使用する場合、差し込む端子によっては、全種類のトリガー信号に対応できない場合があります。下表にパッド各製品とリアパネルのトリガー入力端子との対応を掲載してありますので、パッドを接続するときの参考にしてください。

PAD^⑬: 2ゾーン/3ゾーン対応。パッドコントローラー対応なし

PAD^{⑭/⑮}、PAD^{⑯/⑰}:

2ゾーン/3ゾーン対応なし。パッドコントローラー対応なし

型番	品名	INPUT (トリガー入力端子)	
		PAD ^⑬	PAD ^{⑭/⑮} PAD ^{⑯/⑰}
TP65	タムパッド	△	△
TP65S	タムパッド	◎	△
TP100	タムパッド	◎	△
TP120SD	スネアパッド	◎	△
RHH130	ハイハットパッド	○	△
RHH135	ハイハットパッド	○	△
PCY65	シンバルパッド	△	△
PCY65S	シンバルパッド	○	△
PCY130	シンバルパッド	△	△
PCY130S	シンバルパッド	○	△
PCY130SC	シンバルパッド	◎	△
PCY135	シンバルパッド	◎	△
PCY150S	シンバルパッド	◎	△
PCY155	シンバルパッド	◎	△
KP65	キックパッド	△	△
KP125	キックパッド	△	△
DT10	ドラムトリガー	△	△
DT20	ドラムトリガー	△	△

◎ 3ゾーンパッドとして機能します。

TPシリーズの場合、リム部(2箇所)、ヘッド部に設定されたドラムボイスが鳴ります。

PCYシリーズの場合、ボウ部、エッジ部、カップ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。

○ 2ゾーンパッドとして機能します。

RHHシリーズの場合、ボウ部、エッジ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。

PCYシリーズの場合、ボウ部、エッジ部に設定されたドラムボイスが鳴ります。

△ モノラルパッドとして機能します。

NOTE

・ 最新のパッド/ドラムトリガーの対応情報につきましては、ウェブサイトにてご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/drum/ed>

パッドを叩いたときに鳴らす音

パッドを叩いたり、コントローラー/フットスイッチを操作することで出力された「トリガー信号」を受け、本体の音源部はそれぞれのパッドやコントローラー/フットスイッチに割り当てられているプリセットボイスを鳴らしたりパターンを再生したりします。本体でパッドやコントローラー/フットスイッチを叩いたり操作した際に発音させることができる音には、以下の3タイプがあります。

- ・ **プリセットボイス**
スネア、バスドラム、シンバルなどのドラム音やパーカッション音や、ピアノ、木琴、ギターなどの音階を持った楽器音など
- ・ **パターン**
さまざまな楽器の演奏フレーズ(ワンショット、ループ)
- ・ **ウェーブ**
インポート操作により取り込んだウェーブ

パッドやコントローラー/フットスイッチへのボイス/パターン/ウェーブの割り当ては、[VOICE]ボタンを押して表示されるボイスモードの「ボイスの選択画面」において行ないます。割り当てるボイスは、楽器の種類やパターン、ウェーブなどのカテゴリー(分類)に分けられています。このように、「**プリセットボイス**」、「**パターン**」、「**ウェーブ**」は、パッドへ割り当てて鳴らすという点では同じですが、「**発音の特徴や調整できる項目は異なる**」ことを理解した上でお使いください。

■ プリセットボイス

本体内にはスネア、バスドラム、シンバルなどのドラム音や各種パーカッション音が数多く用意されています。加えて、ピアノ、木琴、ギターなどの音階を持った楽器音も多数用意されています。これらの楽器音をまとめてプリセットボイスと呼びます。

プリセットボイスの中でも、ドラムやパーカッションのボイスはド・レ・ミ...といった正確な音階ではなく、実際の楽器の音に対して感覚的にチューニングを上下して使います。一方ピアノやギターの様なボイスは音程を音階で設定できるので、同時に複数のボイスを鳴らすことで和音を鳴らしたり、12面のパッドに半音ずつずらしたボイスを割り当ててメロディーを演奏したりすることができます。プリセットボイスは、パッドを叩くタイミングや強さを反映して発音するので、実際の楽器に近いフィーリングで表情のある演奏ができます。

■ パターン

パッドを叩くことでパターンを鳴らすこともできます。パターンとは、いろいろな楽器の数小節の演奏フレーズのことです。スネアドラムのドラムボイスを割り当てたパッドを叩くとスネアドラムの音が鳴るように、パターンを割り当てたパッドを叩くとパターンを再生/停止できます。このとき、パッドは再生スイッチの働きをします。パッドを叩いた情報がスイッチのオン/オフを切り替えます(叩く強さはオン/オフには関係しませ

ん)。本体内にはあらかじめ、いろいろなジャンルの音楽を表現できるプリセットパターンが128種類(うちデモ3曲)用意されており、自由にパッドに割り当ててオリジナルのキットも作れます。また、自分の演奏を録音して作ったユーザーパターンも50種類まで保存できます。さらに、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)をユーザーパターンに取り込む(インポート)こともできます。

■ ウェーブ

コンピューター上で扱われるウェーブファイルを鳴らすこともできます。ウェーブファイルとは、一般的にサンプリングファイル、サンプルデータなどとも呼ばれるもので、オーディオや音声をサンプリングした音声ファイルをいいます。本体では、WAV形式またはAIFF形式のウェーブファイルを扱うことができ、本体内のウェーブ用メモリーに取り込む(インポート)ことで、ボイスやパターンと同様にパッドに割り当てて鳴らすことができます。また、取り込んだウェーブを編集することもできます。

本文中では、本体のウェーブ用メモリーに取り込んだ(インポートした)ウェーブファイルについては、ボイスやパターンと同様にひとつのウェーブカテゴリーのデータとしてパッドに割り当てることができるので、プリセットボイスデータ、パターンデータと同様にウェーブデータ(もしくはプリセットボイス、パターンと同様にウェーブ)と呼びます。しかしインポート以前のデータはコンピューターやサンプラー、USB記憶装置でファイルとして扱われるため、ウェーブファイルと呼びます。

キットの構造

本体パッド1～12、外部トリガー入力端子⑬～⑰、FOOT SW端子、HI-HAT CONTROL端子(クローズ、オープン)に対してボイス/パターン/ウェーブを割り当てたものをキットと呼びます。本体にはあらかじめ50種類のプリセットキットが準備されています。キットは自分の好みで作り変えることも可能で、ユーザーキットとして200種類を本体に保存できます。

■ キットとボイスの関係

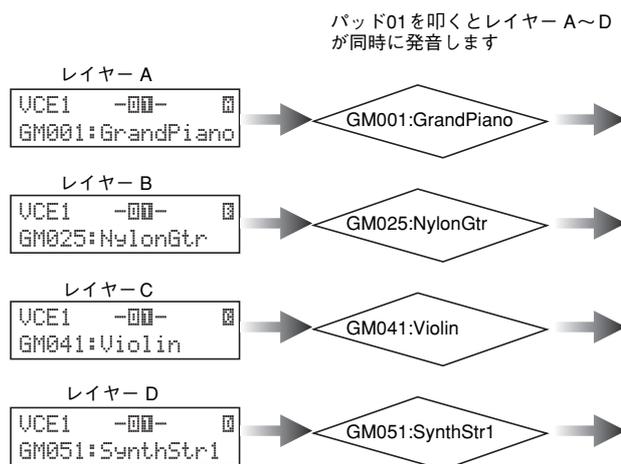
ボイスデータはすべてキット単位でまとめられ、保存されています。つまり、ひとつのキットは、そのキットで全パッド/全コントローラーに割り当てられているボイス情報を一式持っています。また、ボイスを編集した場合は、ボイスデータそのものをユーザーキットに保存するのではなく、チューニングやパン、アタックタイム、リリースタイム、エフェクトなどの編集情報のみを保存します。もちろん、これらの編集情報はパッドごとに独自の設定を持つことができます。そのため、設定ページ上の表示は同じボイス名でも違うサウンドのボイスが存在することもあります。

■ ボイスのレイヤー

1つのパッド/コントローラーに複数のボイスを重ねられる機能をレイヤーと呼びます。レイヤーは、最大4つ(A～D)まで設定することができるので、「パッドを叩いた際に最大4ボイスを鳴らす」ことができます。この4レイヤーの鳴らし方も、同時に発音させる(スタック)だけでなく、違う音を順番に鳴らしたり(オルタネイト)、発音/消音を繰り返す(ホールド)などを選択できます。レイヤーを重ねるには、パッドを叩いた際にMIDIノートメッセージが複数発生するように設定します。そして各レイヤーごとに鳴らしたいボイスを設定し、パッドごとに鳴らし方を設定します。

詳しくは『パッドごとに送信するMIDIメッセージを指定し、ボイスを割り当てる方法』34ページをご覧ください。

ボイスのレイヤー構造



■ キットが持つ情報

キット単位で音量やエフェクトを設定する画面(キットモード)、パッド/コントローラーごとにボイス/パターン/ウェーブを割り当て音量やチューニングを設定する画面(ボイスモード)、パッド/コントローラーごとあるいはキットごとに、MIDIに関する設定を行なう画面(MIDIモード)が用意されています。

パッドを叩いたときに発音させるボイス/パターン/ウェーブの設定は、以下の2ステップで行ないます。

1. パッドごとに、パッドを叩いた際に送信するMIDIノートナンバーを指定する(MIDIモード)
2. MIDIノートナンバーごとに、発音するボイス/パターン/ウェーブを指定する(ボイスモード)

ただし上記1のMIDIノートナンバーの設定は、レイヤー設定などをしない場合は、省略することができます(ボイスモードで上記2の設定時に内部で自動設定されます)。

以下、ボイスの割り当て方法について

- パッドごとにボイスを直接割り当てる方法
- パッドごとに送信するMIDIメッセージを指定し、ボイスを割り当てる方法

の2つの方法について、具体的な例をあげて説明します。

●パッドごとにボイスを直接割り当てる方法

パッドを指定し、そこに割り当てるボイス/パターン/ウェーブを選んで割り当てます。

- 1 [KIT]ボタンを押してキットモードに入り、キットを選びます。次に[VOICE]ボタンを押してボイスモードに入り、VCE1画面(ボイスの選択)を表示させます。



- 2 画面上段にカーソルを移動し、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで対象のパッド/コントローラーを選びます。対象のパッドを叩くことでも選択できます。画面下段には、現在そのパッド/コントローラーに割り当てられているボイス(ボイス/パターン/ウェーブ)です。カーソルを下段に移動し、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで割り当てるボイス(ボイス/パターン/ウェーブ)を選びます。

外部接続した別売のパッド/コントローラーについても同様にボイス(ボイス/パターン/ウェーブ)を割り当てることで、お好みのキットをセットアップすることができます。

各パッドごとに、割り当てたボイスの音量、チューニング、パン(定位)、エフェクトなどを設定することができます。

- 3 できあがったキットはストア操作により、ユーザーキットに保存します。

例: パッドごとにボイスを直接割り当てる

キットモード

KIT1
P009:Oak Custom

キット名

キットモードでの設定

- ・キット全体の音量
- ・キットテンポ
- ・キット全体にかかるエフェクトの設定
- ・ミュートの設定
- ・ハイハットの設定
- など

ボイスモード

VCE1 -000-
Cy013:Thin16E9

VCE1 -000-
HH005:Brite Op

VCE1 -000-
Sn001:Oak Custom

VCE1 -0000-
Sn002:Oak Ctm0FrM

VCE1 -0000-
Sn003:Oak CtmC1Rm

VCE1 -000-
Kk001:Oak Ctm22

VCE1 -000-
HH006:Brite E9Op

VCE1 -0000-
-----:-----

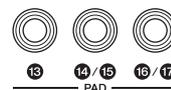
VCE1 -0000-
HH003:Brite FtC1

VCE1 -0000-
HH004:Brite FtOp

本体パッド1~12にボイスを割り当てる



トリガー入力端子⑬~⑰に接続したパッドにボイスを割り当てる



FOOT SW端子に接続したコントローラー/スイッチにボイスを割り当てる



HH CTRL端子に接続したコントローラーにボイスを割り当てる

* UTIL4-1のパッドファンクションを割り当てている場合は、ボイスの割り当てはできません。

ボイスモードでの設定

- ・パッド(レイヤー)ごとの音量
- ・パッドごとのチューニング
- ・パッドごとのパン(定位)
- ・パッドごとのエフェクト設定
- など

リファレンス

キット

ボイス

MIDI

ウェーブ

パターン

ユーザーリテイ

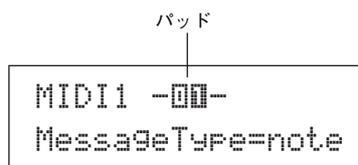
トリガー

● パッドごとに送信するMIDIメッセージを指定し、ボイスを割り当てる方法

これは、パッドに対しては『パッドを叩いたときに送信するMIDIノートメッセージの番号』を設定し、音源に対しては『MIDIノートメッセージの番号ごとにボイスを割り当てる』という方法です。この方法の利点は、パッドを叩いたときに複数のMIDIノートメッセージを送信させることで、前述のレイヤー機能を使って複数のボイスを鳴らしたり、叩く度に違うボイスを鳴らしたりできる点にあります。また、MIDI OUT 端子やUSB 端子からMIDIメッセージを出力して、外部MIDI機器をコントロールすることもできます。

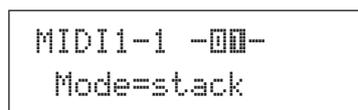
ここでは、**本体パッド01を叩いたときに2つのボイスを同時に鳴らす設定**を例に解説します。

- 1 [KIT]ボタンを押してキットモードに入り、キットを選びます。
- 2 [MIDI]ボタンを押してMIDIモードに入り、MIDI1画面を表示させます。



画面上段で対象のパッドを“-000-”に設定し、下段で“Message Type=note”（パッドを叩いた際にMIDIノート番号を送信する）に設定します。

- 3 [ENTER]ボタンを押してMIDI1-1画面を表示させます。

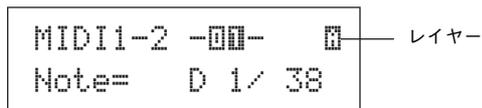


画面下段で“Mode=stack”（複数のノートを同時に発音する）に設定します。

NOTE

・“stack”の他に“alternate”（複数のノートを順番に発音する）、“hold”（ノートの発音/消音を交互に繰り返す）設定も選べます（62ページ）。

- 4 [>]ボタンを押してMIDI1-2画面を表示させます。



画面下段で、パッド“-000-”を叩いたときに送信するMIDIノート番号（ここでは“D1/38”）を設定します。画面の右上に表示されている“000”が、パッド“-000-”のレイヤーAを示します。これでレイヤーAにMIDIノート番号が設定されました。

- 5 [VOICE]ボタンを押してボイスモードに入り、VCE1画面を表示させます。

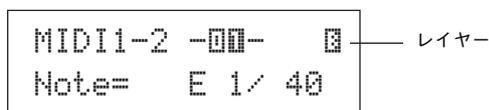


カーソルを画面上段のMIDIノート番号に移動し、画面上段で[+ / INC]ボタンを押し続け、MIDIノート番号を“D1/38”に設定します。画面下段でその番号に割り当てるボイス（ここでは“Sn001:OakCustom”）を設定します。

これで、**本体パッド01を叩くとMIDIノート番号D1/38が音源に送られ、Sn001:OakCustomのボイスを発音する設定**ができました。

次に、**本体パッド01を叩いた際にもうひとつE1/40のMIDIノート番号を送信し、Cy013:Thin16Egのボイスを発音させる設定**をします。

- 6 [MIDI]ボタンを押してMIDIモードに入り、MIDI1-2画面(出力MIDIノートの設定)を表示させます。



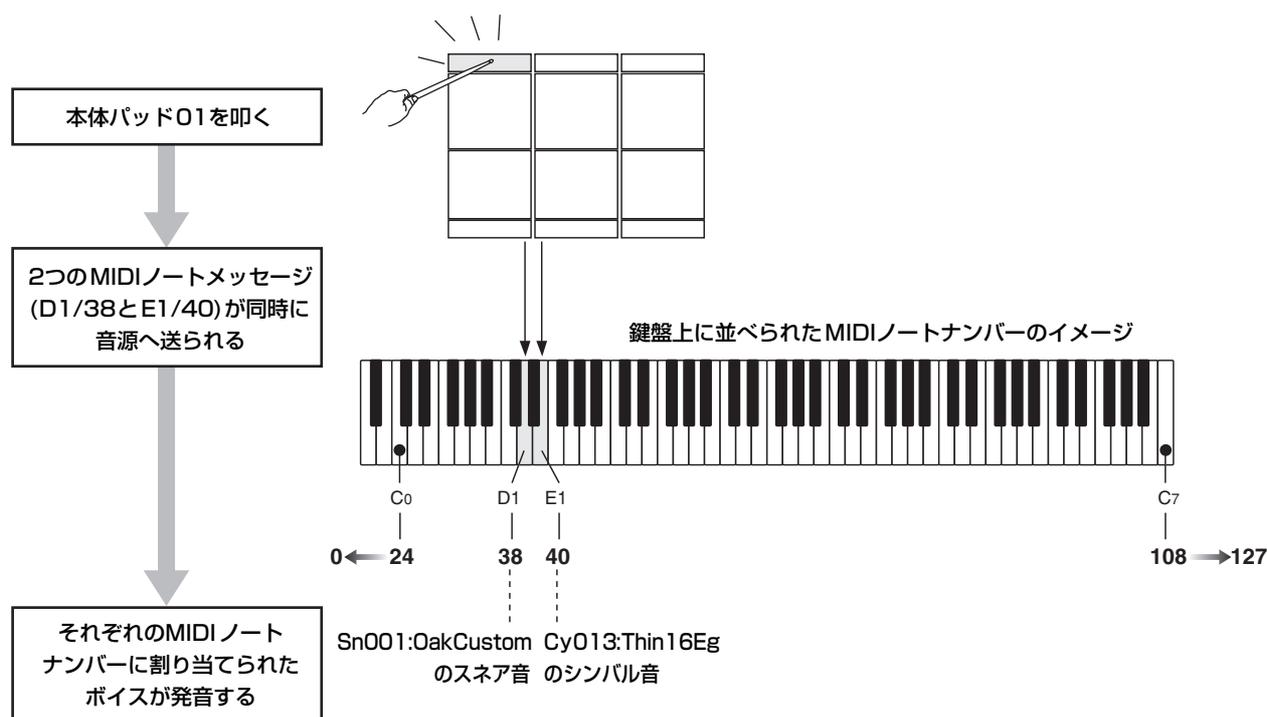
カーソルを画面右上の“000”に移動し、[+ / INC]ボタンを押してレイヤーを“000”に設定します。画面下段で、送信するMIDIノート番号（ここでは“E1/40”）を設定します。

- 7 [VOICE]ボタンを押してVCE1画面を表示させ、MIDIノートナンバー“E1/40”に割り当てるボイス(ここでは“Cy013:Thin16Eg”)を設定します。

```
VCE1    E 1 / 40
Cy013:Thin16Eg
```

これで、本体パッド01を叩くとD1/38とE1/40の2つのMIDIノートナンバーが音源に送られ、Sn001:OakCustomとCy013:Thin16Egのボイスが同時に発音する設定ができました。

前ページで設定した2音同時に発音する設定では、パッドを叩いてから音が鳴るまでの間に、本体の内部で下図のような処理が行なわれます。



■ MIDIコントローラーとしての機能

パッドを叩いたときやコントローラーを操作したときに、MIDIノートメッセージの代わりにプログラムチェンジやコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、本体MIDI OUT端子(またはUSB TO HOST端子)に接続したMIDI機器やコンピューターに送信することもできます。たとえば、本体のパッドを叩いて外部MIDIシーケンサーの再生/停止をコントロールしたり、外部MIDI音源の音色を切り替えたりすることができます。

パッドとトリガー信号(28ページ)ではFOOT SW端子に接続したコントローラー/フットスイッチを使ってのコントロールを紹介しましたが、本体パッドや外部パッドなどをMIDIコントローラーとして使うこともできるのです。よく使われるキットやパターンの切り替えやテンポの設定はもちろんコントロールチェンジ01~95とそのバリュー(設定値)の送信もできるので、MIDIコントローラーとしても豊富な機能を備えています。

エフェクト

音源部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工する装置です。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

■ エフェクト構成

以下の4種類のエフェクトが用意されています。

● バリエーション

その名の通りさまざまな効果を付加するエフェクト群です。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが、各レイヤーへのかかり具合を設定することができます(KIT4-1)。

● コーラス

コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが(KIT5)、各レイヤーへのかかり具合を設定することができます(VCE4-2)。

● リバース

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバース)効果をかけるエフェクトです。キットごとにエフェクトタイプを選択しますが(KIT6)、各レイヤーへのかかり具合を設定することができます(VCE4-3)。

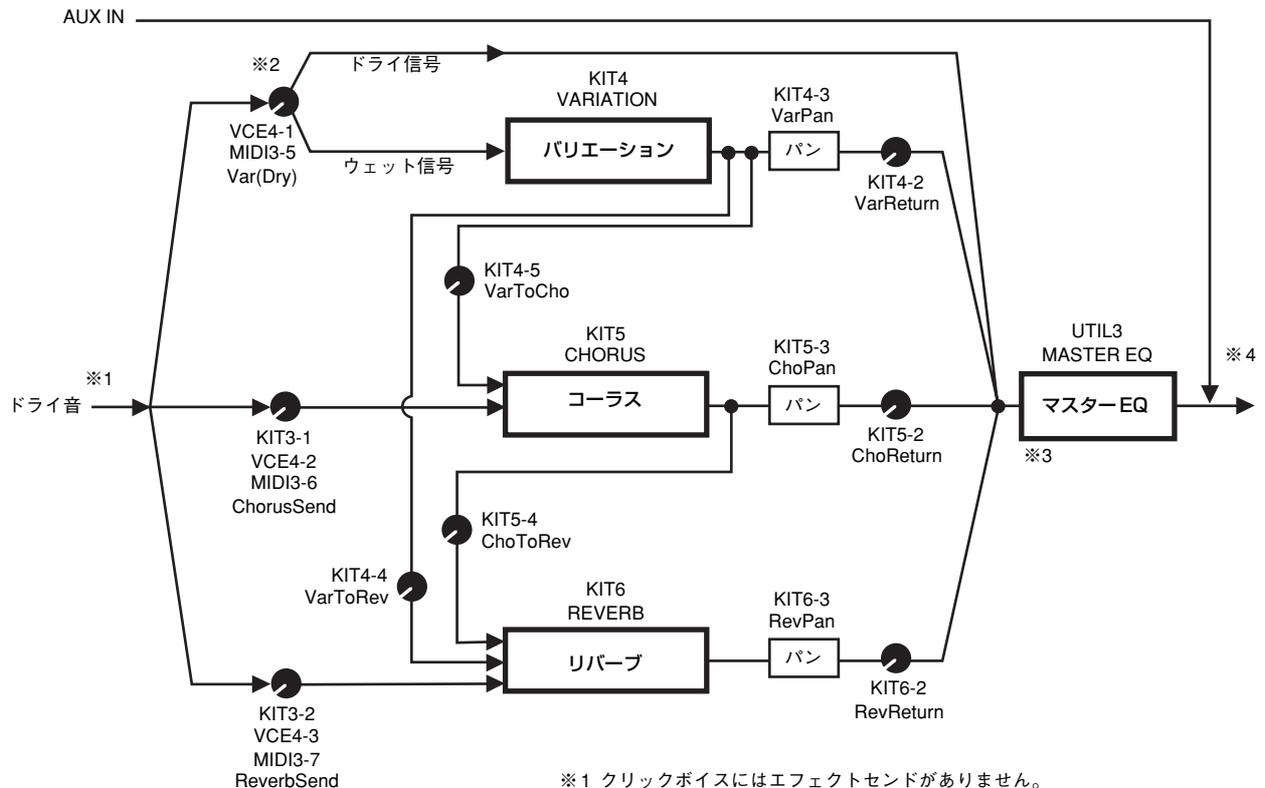
NOTE

・ユーザーパターンに対しては、バリエーション、コーラス、リバースエフェクトのかかり具合を設定し、ユーザーパターンデータに含んで保存することができます(PTN3-5, 6, 7)。

● マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQ(イコライザー)です。このエフェクトは本体EQ回路に対して設定するもので、キットを切り替えても設定は変わりません。設定はユーティリティーモードのUTIL3 MASTER EQの各画面で行ないます。

■ エフェクト結線図



- ※1 クリックボイスにはエフェクトセンドがありません。
- ※2 バリエーションセンドでは、エフェクトをかけない信号の量(ドライレベル)とエフェクトをかける信号の量(ウェットレベル)のバランスを調整できます。
- ※3 ヘッドフォン(PHONES)出力にはマスターEQがかかりません。
- ※4 外部オーディオ信号(AUX IN)にはエフェクトがかかりません。

■ エフェクトプログラムのカテゴリとタイプについて

ここでは、各エフェクトタイプのしくみや効果について説明します。また、そのカテゴリに含まれるエフェクトタイプを紹介します。エフェクトを設定する際の参考にしてください。カテゴリごとに掲載しているエフェクトタイプリストには、リバーブ(REV)、コーラス(CHO)、バリエーション(VAR)それぞれに含まれているかどうかを丸印またはー(ハイフン)で表示しています。丸印が割り当てられているエフェクトタイプは、画面上で選択できます。

● COMPRESSOR&EQ (コンプレッサー&イコライザー)

コンプレッサーは、大きな音を圧縮したり小さな音を持ち上げたりして、音のツブをそろえたり音に迫力を出したりするエフェクトです。アタックやリリースを設定することで、音のアタック感やリリースの長さなどもコントロールできます。マルチバンドコンプは、特定の周波数帯域で働く3台のコンプレッサーを組み合わせたもので、イコライザーとコンプレッサーを組み合わせたような積極的な音作りが可能です。

エフェクトタイプ	Var	説明
Compressor	○	比較的かかりがよいコンプです。ソロ楽器などに適しています。
MltBndComp	○	3バンドのマルチバンドコンプです。
3 Band EQ	○	3バンドのイコライジングが可能なEQです。
Vintage EQ	○	ビンテージ系の5バンドパラメトリックEQです。
Enhancer	○	原音に新たな倍音を付加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。

● FLANGER&PHASER (フランジャー&フェーザー)

フランジャーは、ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出すエフェクトです。基本原理はコーラスと同じですが、コーラスよりもディレイタイムを短くし、さらにフィードバック回路を持つことで激しいうねりと音程が移行する効果を与えます。曲中で常時かけるのではなく、ポイントを決めて部分的にかけるように使います。フェーザーは、位相をずらして原音とミックスするフェーズシフト回路とその出力をフィードバックする回路を持つエフェクターです。シュワシュワといった独特のトーンで、メロウなサウンドを作ることができます。フランジャーよりも目が細かく効果が柔らかいので活用できる範囲は広く、特にエレピに使うと多彩な音作りができます。

エフェクトタイプ	Cho	Var	説明
SPX Flanger	○	○	金属的な響きを持つウネリ感を作り出すエフェクトタイプです。
TempoFlanger	○	○	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。
PhaserMono	-	○	ビンテージ系のモノラルのフェーザーです。
PhaserStereo	-	○	ビンテージ系のステレオのフェーザーです。
TempoPhaser	-	○	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。

● DISTORTION (ディストーション)

サウンドを歪ませるエフェクトです。アンプの出力を過大に高くしたり、アンプに入力する前に信号を十分に増幅すると、アンプからは歪みを持った信号が出力されます。ディストーションは、歪みを音作りの中で積極的に利用するためのエフェクトです。ディストーションの特徴は、厚みのある音と、長い持続時間にあります。厚みは、クリップした波形が多くの倍音を含むために生まれます。また持続時間は、実際に音が伸びているわけではなく、普段は徐々に減衰して聴感上は聴こえないようなレベルの音を拾って歪ませるために長く鳴っているように感じるわけです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AmpSim 1	○	ギターアンプシミュレーターです。
AmpSim 2	○	ギターアンプシミュレーターです。
CompDist	○	コンプとディストーションの複合エフェクトです。
CompDistDly	○	コンプとディストーション、ディレイの複合エフェクトです。

● WAH (ワウ)

フィルターの周波数特性を変化させることで、独特のサウンドを作り出すエフェクトです。周波数特性がLFOによって周期的に変化するのがオートワウ、入力する楽器音の音量によって変化するのがタッチワウです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AutoWah	○	ビンテージ系のオートワウです。
TouchWah	○	ビンテージ系のタッチワウです。
TouchWahDist	○	TOUCH WAH の出力をDISTORTION により、歪ませたものです。

● REVERB (リバーブ)

複雑な残響音を人工的に作って、音が鳴っている空間の広がりや再現実るエフェクトです。音に自然な余韻を与え、空間や奥行きを演出できます。再現する空間の大きさや響き方によって、HALL、ROOM、PLATE、STAGEなどのプログラムがあります。

エフェクトタイプ	Rev	Var	説明
SPX Hall	○	○	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
SPX Room	○	○	往年の名機SPX1000直系のルームリバーブです。
SPX Stage	○	○	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
R3 Hall	○	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
R3 Room	○	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
R3 Plate	○	-	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
EarlyRef	-	○	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
GateReverb	-	○	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
ReverseGate	-	○	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。

● CHORUS (コーラス)

複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きと厚みを付加するエフェクトです。複数の音源を同時に鳴らした場合、それぞれの音源のピッチや位相が微妙に違っているため、聴いている人に広がり感や人数感を感じさせます。ディレイを使って、これと同じ効果を出すエフェクトがコーラスです。実際には、遅延時間をLFOによって1秒程度の周期で規則的に変化させて、音をビブラートがかかったような状態にしてから原音と混ぜることで、複数の音源を同時に鳴らした場合と同じ効果を得ています。

エフェクトタイプ	Var	Cho	説明
G Chorus	○	○	複雑なモジュレーションで深みのある音が得られるコーラスエフェクトです。
2 Modulator	○	○	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX Chorus	○	○	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
Symphonic	○	○	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
Ensemble	-	○	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

● TREMOLO&ROTARY (トレモロ&ロータリースピーカー)

トレモロは音量を周期的に変化させるエフェクトです。周期的に左右に音を動かすとオートパンになります。ロータリースピーカーは、オルガンサウンドでポピュラーなロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。ロータリースピーカーとは、ホーンやローターが回転してドブラー効果を生み出し、音色に独特の効果を与えるスピーカーシステムです。

エフェクトタイプ	Var	説明
AutoPan	○	オートパン。周期的に左右に音を動かすエフェクトです。
Tremolo	○	トレモロ。音量を周期的に変化させるエフェクトです。
RotarySp	○	ロータリースピーカー効果を再現するエフェクトです。

● DELAY (ディレイ)

入力音を時間的に遅らせて発音させ、やまびこのような効果を作り出すエフェクトです。空間の奥行きや広がりを作ったり、音を太くしたりなど、さまざまな使い方があります。

エフェクトタイプ	Var	説明
CrossDelay	○	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。
TempoCrosDly	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのクロスディレイです。
TempoDlyMono	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのモノラルディレイです。
TempoDlySt	○	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのステレオディレイです。
Delay LR	○	L/Rの2本のディレイ音を発生するディレイです。
Delay LCR	○	L/C/Rの3本のディレイ音を発生するディレイです。
Delay LR St	○	L/Rの2本のディレイ回路をステレオ入力化したディレイです。

● MISC (その他)

上記のカテゴリに含まれないエフェクトタイプです。

エフェクトタイプ	Var	説明
Isolator	○	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
Telephone	○	オーディオ信号の周波数の上下をカットした電話のようなエフェクト効果が得られます。
TalkingMod	○	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
PitchChange	○	ピッチを変更するエフェクトです。

■ エフェクトパラメーターについて

エフェクトパラメーターは、エフェクトの効果のかけ方を調整するための設定です。エフェクトをかける音色や楽曲に合わせてエフェクトパラメーターを操作することによってはじめて、エフェクトの効果が生きてきます。エフェクトパラメーターの働きについては、以下のエフェクトパラメーター解説で確認し、音を聴きながら最適な状態に設定しましょう。

● エフェクトパラメーター解説

NOTE

・同じパラメーター名でも、意味がエフェクトタイプによって異なるものがあります。その場合、1つのパラメーターにつき、複数の説明文を載せています。各説明文に該当するエフェクトタイプ名は、文頭に記しています。

パラメーター名	パラメーターの意味
AMDepth	音量変調の深さを設定する
AmpType	シミュレートするアンプタイプを選択する
Attack	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Bottom*1	ワウフィルターの可変範囲の最低値を設定する
Color*2	固定位相変調を設定する
CommonRel	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Compres	コンプレッサーのスレッシュホールド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する
Cutoff	ワウフィルターを制御する周波数のオフセット値
Delay	ディレイの長さを音符で指定する
DelayC	センターチャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL	左側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayL>R	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
DelayR	右側チャンネルのディレイの長さを設定する
DelayR>L	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Density	[EarlyRef以外のREVERB系] リバーブの密度を設定する
	[EarlyRef] 反射音の密度を設定する
Depth	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
Detune	音程をずらす量を設定する
Device	音の歪み方を変化させるデバイスを選ぶ
Diffuse	[TempoPhaser, EarlyRef] 広がり感をコントロールする
	[EarlyRef以外のREVERB系] リバーブの広がりを設定する
Directn	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
Div.FreqH	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Div.FreqL	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する

*1: Bottomの設定値がTopの設定値未満の場合のみ、設定が有効になります。

*2: Colorの設定値である「mode」と「stage」の組み合わせによっては、効果しないことがあります。

パラメーター名	パラメーターの意味
DlyLvlC	センターチャンネルのディレイ音量を設定する
DlyMix	ディレイ音のミキシング量を設定する
DlyOfst	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Drive	効果をかける割合を設定する
DriveHorn	ホーン(高音側)の回転による変調の深さを設定する
DriveRotor	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する
DstL.Gain	歪ませた音の低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
DstM.Gain	歪ませた音の中域をEQで増減させるゲイン量を設定する
Edge	歪み方のカーブを設定する
EQ1Freq	EQ1(Low Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ1Gain	EQ1(Low Shelving)のゲインを設定する
EQ2Freq	EQ2の中心周波数を設定する
EQ2Gain	EQ2のゲインを設定する
EQ2Q	EQ2のQを設定する
EQ3Freq	EQ3の中心周波数を設定する
EQ3Gain	EQ3のゲインを設定する
EQ3Q	EQ3のQを設定する
EQ4Freq	EQ4の中心周波数を設定する
EQ4Gain	EQ4のゲインを設定する
EQ4Q	EQ4のQを設定する
EQ5Freq	EQ5(High Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ5Gain	EQ5(High Shelving)のゲインを設定する
ER/Rev	初期反射音とリバース音のレベルバランスを設定する
F/RDpth	前後のパンの深さ(Pan Direction=Lturn,Rturnの時に有効)を設定する
FBHiDmp	フィードバック音における高域の減衰の調整をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)
FBLevel	[CHORUS系、DELAY系、TempoFlanger] 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)を設定する
	[TempoPhaser] 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)を設定する
	[REVERB系] イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
FBLvl1	1系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBLvl2	2系列目のディレイ音のフィードバックの量を設定する
FBTime	フィードバックディレイの長さを設定する
FBTime1	フィードバックディレイ1の長さを設定する
FBTime2	フィードバックディレイ2の長さを設定する
FBTimeL	フィードバックディレイ左側の長さを設定する
FBTimeR	フィードバックディレイ右側の長さを設定する
Feedback	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Fine1	1系列目の細かいピッチを設定する
Fine2	2系列目の細かいピッチを設定する
H.Freq	高域をEQで増減させる周波数を設定する
H.Gain	高域をEQで増減させるゲイン量を設定する
Height	シミュレートする部屋の高さを設定する
HiAtk	高域側におけるコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
HiGain	高域側における出力のレベルを設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
HiLvl	高域のレベルを設定する
HiMute	高域のミュートスイッチ
HiRat	[MULTI BAND COMP] 高域側におけるコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 高域成分の調整をする
HiTh	高域側における効果が効き始める入力レベルを設定する
HornF	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転する速度を設定する
HornS	スロー回転時のホーン(高域側)の回転する速度を設定する
HPF	ハイパスフィルターで低域をカットする周波数を設定する
InitDly	初期反射音までのディレイタイムを設定する
InitDly1	1系列目のディレイの長さを設定する
InitDly2	2系列目のディレイの長さを設定する
InitDlyL	左チャンネルディレイの長さを設定する
InitDlyR	右チャンネルディレイの長さを設定する
InpMode	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
InpSelect	入力の選択をする
L.Freq	低域をEQで増減させる周波数を設定する
L.Gain	低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
L/RDiffuse	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
L/RDpth	左右のパンの深さを設定する
Lag	音符で指定されたディレイにずれをつけるディレイの長さを設定する
LFODpth	[SPX Flanger, Tempo Flanger, SPX Chorus, Symphonic] 変調の深さを設定する
	[Tempo Phaser] 位相変調の深さを設定する
LFODiff	変調波形の左右の位相差を設定する
LFOSpeed	[TempoFlanger, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Tremolo] 変調の周波数を設定する
	[TempoPhaser] 変調スピードを音符で指定する
	[AutoPan] オートパンの周波数を設定する
LFOWave	[AutoWah] 波形を選択する(サイン波か矩形波)
	[AutoPan] パンニングカーブを変更する
Livenss	初期反射音の減衰を設定する
LowAtk	低域側におけるコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
LowGain	低域側における出力のレベルを設定する
LowLvl	低域のレベルを設定する
LowMute	低域のミュートスイッチ
LowRat	[MULTI BAND COMP] 低域側におけるコンプレッサーの圧縮比を設定する
	[REVERB系] 低域成分の調整を設定する
LowTh	低域側における効果が効き始める入力レベルを設定する
LPF	ローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
M.Freq	中域をEQで増減させる周波数を設定する

パラメーター名	パラメーターの意味
M.Gain	中域をEQで増減させるゲインを設定する
M.Width	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定する
Manual	位相変調のオフセット値を設定する
MicAngl	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
MidAtk	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
MidGain	中域側においての出力のレベルを設定する
MidLvl	中域のレベルを設定する
MidMute	中域のミュートスイッチ
MidRat	中域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
MidTh	中域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
MixLvl	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mode	フェイザータイプを切り替える1要素を設定する
MoveSpeed	Vowelで設定した音に移る時間を設定する
On/Off	アイソレーターのOn/Offスイッチ
OutLvl	出力のレベルを設定する
OutLvl1	1系列目の出力のレベルを設定する
OutLvl2	2系列目の出力のレベルを設定する
Output	出力レベルを設定する
OverDr	歪み方の度合を設定する
Pan1	1系列目のPanを設定する
Pan2	2系列目のPanを設定する
PanDirectn	オートパンのタイプを設定する
PhShiftOfst	位相変調のオフセット値を設定する
Pitch1	1系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch2	2系列目の半音単位のピッチを設定する
PMDepth	音程変調の深さを設定する
Presenc	ギターアンプなどによくみられるパラメータで、高域をコントロールする
Ratio	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Resonance	フィルターにくせをつける
ResoOfst	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
RevDly	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
RevTime	リバーブの長さを設定する
RoomSize	部屋の大きさを設定する
Rotor/Horn	ホーン(高域側)とローター(低域側)の音量バランスを設定する
RotorF	ファスト回転時のローター(低域側)の回転するスピードを設定する
RotorS	スロー回転時のローター(低域側)の回転するスピードを設定する
Sens	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
S-FTmHorn	ホーン(高域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
S-FTmRotor	ローター(低域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Speaker	シミュレートスピーカーの種類を選択する

パラメーター名	パラメーターの意味
Speed	[PhaserMono, PhaserStereo] 位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
	[AutoWah] LFOのスピードを設定する
SpeedCtrl	回転速度(Slow/Fast)を切り替える
Spread	音の広がり感を設定する
Stage	フェーズシフターの段数を設定する
Thresh	効果が効き始める入力レベルを設定する
Top*3	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
Type	[WAH系] ワウのタイプを選択する
	[EarlyRef, GateReverb, ReverseGate] 反射音のタイプを選択する
Vowel	母音を選択する

*3: Topの設定値がBottomの設定値以上の場合のみ、設定が有効になります。

本体の内部メモリー

制作/編集したユーザーキットやユーザーパターン、ウェーブなどは、内部メモリーに保存することで電源を切ってもデータを保持することができます。また、ユーザートリガーセットアップやユーティリティーなど、システムの設定も保存できます。

■ 本体に保存されるデータ

以下のデータを、本体に保存できます。

● ユーザーキット

パッド/コントローラーに自分の好みのボイスを割り当ててセットアップしたオリジナルキットをストア操作によりユーザーキット用メモリーに保存し、プリセットキットと同様に呼び出して使うことができます。ユーザーキットは最大で200個まで本体に保存でき、電源を切っても保持されます。

ボイスモードでのボイスに対する設定およびMIDIモードでの設定も、ユーザーキットの情報として保存されます。

● ユーザーパターン

自分でパッド演奏し録音することで、プリセットパターンと同様に使える「ユーザーパターン」を作成することができます。ユーザーパターンは録音時にユーザーパターンとして本体に保存され、電源を切ってもデータは保持されます。ユーザーパターンは最大で50個まで内部メモリーに保存できます。

● ウェーブ

WAVまたはAIFF形式のウェーブファイルをウェーブ用メモリーに保存することで、プリセットボイスやパターンと同様にパッドに割り当てて鳴らすことができます。ウェーブファイルは、本体USB端子に接続したUSB記憶装置からインポートすることによりウェーブとして本体に保存されます。ウェーブは最大で500ファイルまで本体に保存でき、電源を切っても保持されます。

● ユーザートリガーセットアップ

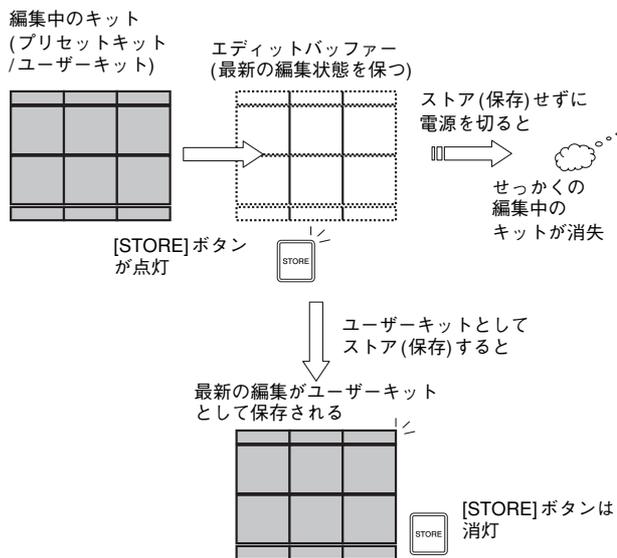
プリセットトリガーセットアップを編集して、オリジナルのトリガーセットアップ(ユーザートリガーセットアップ)を作成し、ストア操作により本体に保存できます。ユーザートリガーセットアップは10個まで保存でき、電源を切っても保持されます。

● ユーティリティーモードの設定

ユーティリティーモードでの設定は、ストア操作により本体に保存され、電源を切っても保持されます。

■ ユーザーキットの編集と保存

キットを選ぶと、キットデータは「エディットバッファ」と呼ばれる、本体の一時的な保管場所にコピーが作られます。キットの編集は、エディットバッファに一時的に保存されたキットにすべて反映されます。編集前のキットデータではなくコピーしたキットデータを編集することにより、編集前のキットデータが誤って書き替えられないようにするためのしくみです。



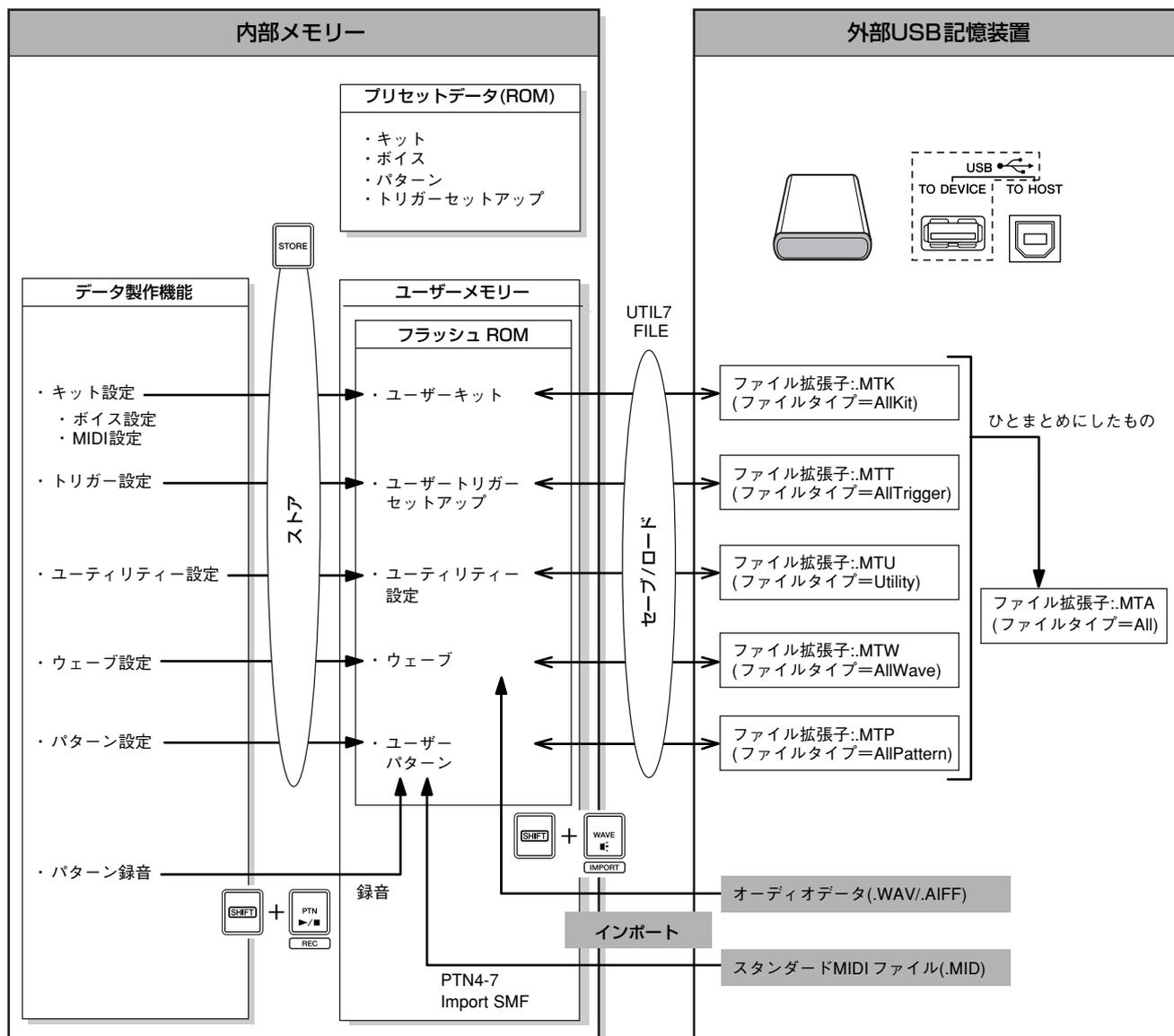
エディットバッファは一時的な保管場所ですので、編集中にストア (保存) せずに別のキットを選ぶと新しいキットの内容に書き替えられてしまいます。また、電源を切るとエディットバッファの内容は消えてしまいます。大切なデータはこまめにストア (保存) することをおすすめします。

■ データファイルのセーブ/ロード

これまで説明した「本体に保存されるデータ」は、すべて本体で扱えるファイルとしてUSB記憶装置に保存(セーブ)できます。また、USB記憶装置に保存したファイルを再び本体に読み込む(ロード)こともできます。詳しくはユーティリティーモードのファイル操作(UTIL7 FILE)をご覧ください。

■ メモリー構成

本体の各機能と、内部メモリー / USB外部記憶装置との関係は以下のとおりです。



基本操作

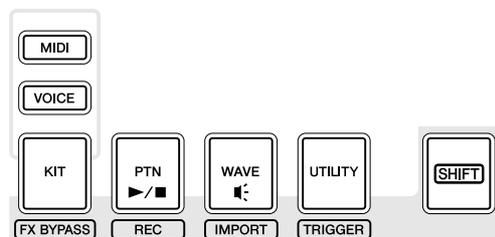
設定の変更やジョブの実行、データの保存(ストア)といった操作の基本手順を説明します。

■ モードの切り替え

本体では、機能ごとに設定項目を以下の7つのグループに分け、それらをモードと呼んでいます。

各モードへは、以下のボタンを押すことで移動します。

- ・ **キットモード**：[KIT] ボタン
キットの選択/編集を行ないます。
- ・ **ボイスモード**：[VOICE] ボタン
キットモードの一部です。ボイスの選択/編集を行ないます。
- ・ **MIDIモード**：[MIDI] ボタン
キットモードの一部です。MIDI関連の設定を行ないます。
- ・ **パターンモード**：[PTN] ボタン
パターンの選択/編集を行ないます。
- ・ **ウェーブモード**：[WAVE] ボタン
ウェーブファイルの取り込み/編集を行ないます。
- ・ **ユーティリティーモード**：[UTIL] ボタン
システム全体の設定/ファイル操作を行ないます。
- ・ **トリガーモード**：[SHIFT] ボタン+[UTILITY] ボタン
トリガーセットアップデータの編集を行ないます。

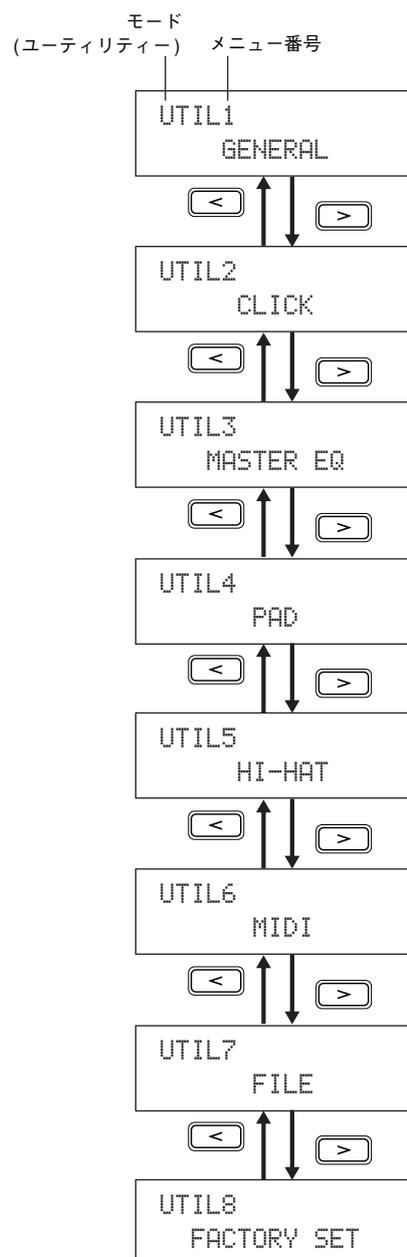


現在選ばれているモードのボタンが緑色に点灯します。ボイスモードとMIDIモードでは、[KIT] ボタンも同時に点灯します。

■ メニュー画面の切り替え

各モードはメニューと呼ばれる項目ごとの画面に分かれています。メニュー画面の左上には、モードを表すアルファベットに続いてメニュー番号が表示されます。メニュー画面の切り替えは、[<]/[>] ボタンで行ないます。

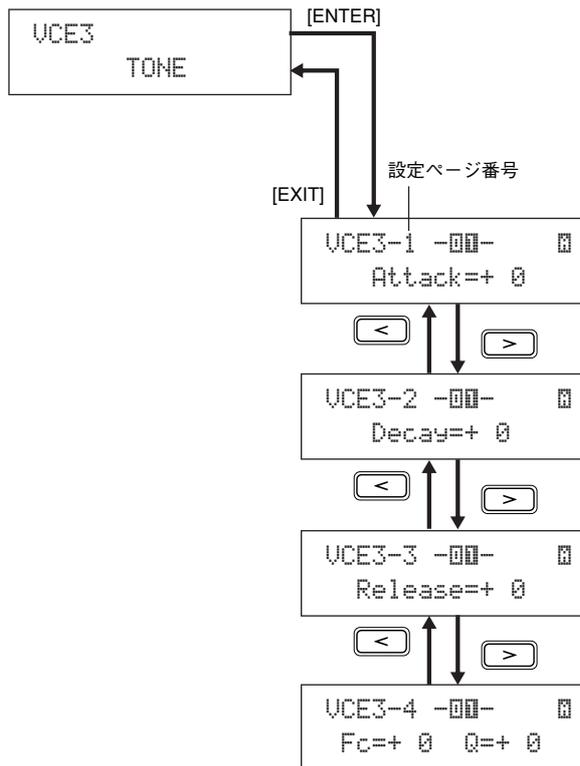
例：ユーティリティーモードの場合



■ 設定ページの切り替え

メニュー画面はさらに数ページの設定画面(設定ページと呼びます)で構成されています。メニュー画面を選んだあと、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページの階層(下の階層)へ移動します(下の階層へ移動できる場合は、[ENTER]ボタンが点灯します)。画面左上のメニュー番号にはハイフン(-)に続いて設定ページを表す数字が表示されます。設定ページの切り替えは、[<]/[>]ボタンで行ないます。

例: ボイスモードVCE3 TONEの場合



さらに下の階層がある場合は[ENTER]ボタンを押すことで移動できます。[EXIT]ボタンを押すと上の階層へ移動できます。

■ カーソルの移動

画面内に複数の設定項目がある場合は、[<]/[>]ボタンで左右移動、[VA]ボタンで上段/下段移動をします。カーソル(点滅表示)位置の項目が設定対象となります。[<]/[>]ボタンで左右移動した際、同階層の前後の画面へ移動します。画面内、前後の画面いずれの場合も、移動可能な方向のカーソルボタン([<]/[VA]/[>])が点灯します。

■ 設定値の変更

[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押すことで、カーソル位置の項目の設定値を増減(または切り替え)します。

NOTE

- ・[SHIFT]ボタンを押しながら[-/DEC]ボタンを押す、または[-/DEC]ボタンを押しながら[+/INC]ボタンを押すことで、10ずつ値が減ります。
- ・[SHIFT]ボタンを押しながら[+/INC]ボタンを押す、または[+/INC]ボタンを押しながら[-/DEC]ボタンを押すことで、10ずつ値が増えます。

■ 設定内容の保存(ストア操作)

メニュー画面や設定ページで設定値を変更するなど、ストア操作が必要な編集を行なった場合、[STORE]ボタンが点灯してデータのストア(保存)を促します。設定内容を保存しておきたい場合は、以下の手順でストアを行なってください。

- 1 各モードで設定が完了したら[STORE]ボタンを押して、ストアページを表示させます。

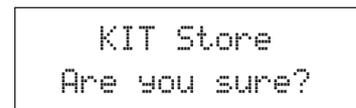


- 2 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、ストア先を選択します。

NOTE

- ・ユーティリティモードでは、手順2は不要です。

- 3 [ENTER]ボタンを押します。ストアを実行する確認を求めると画面が表示されます。ストアせずに直前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。



- 4 [ENTER]ボタンを押して、設定を本体にストア(保存)します。

⚠ 注意

- ・ストア操作せずに電源を切ると、編集したデータの内容は消えて(編集前の設定に戻って)しまいます。

キットモード (KIT)

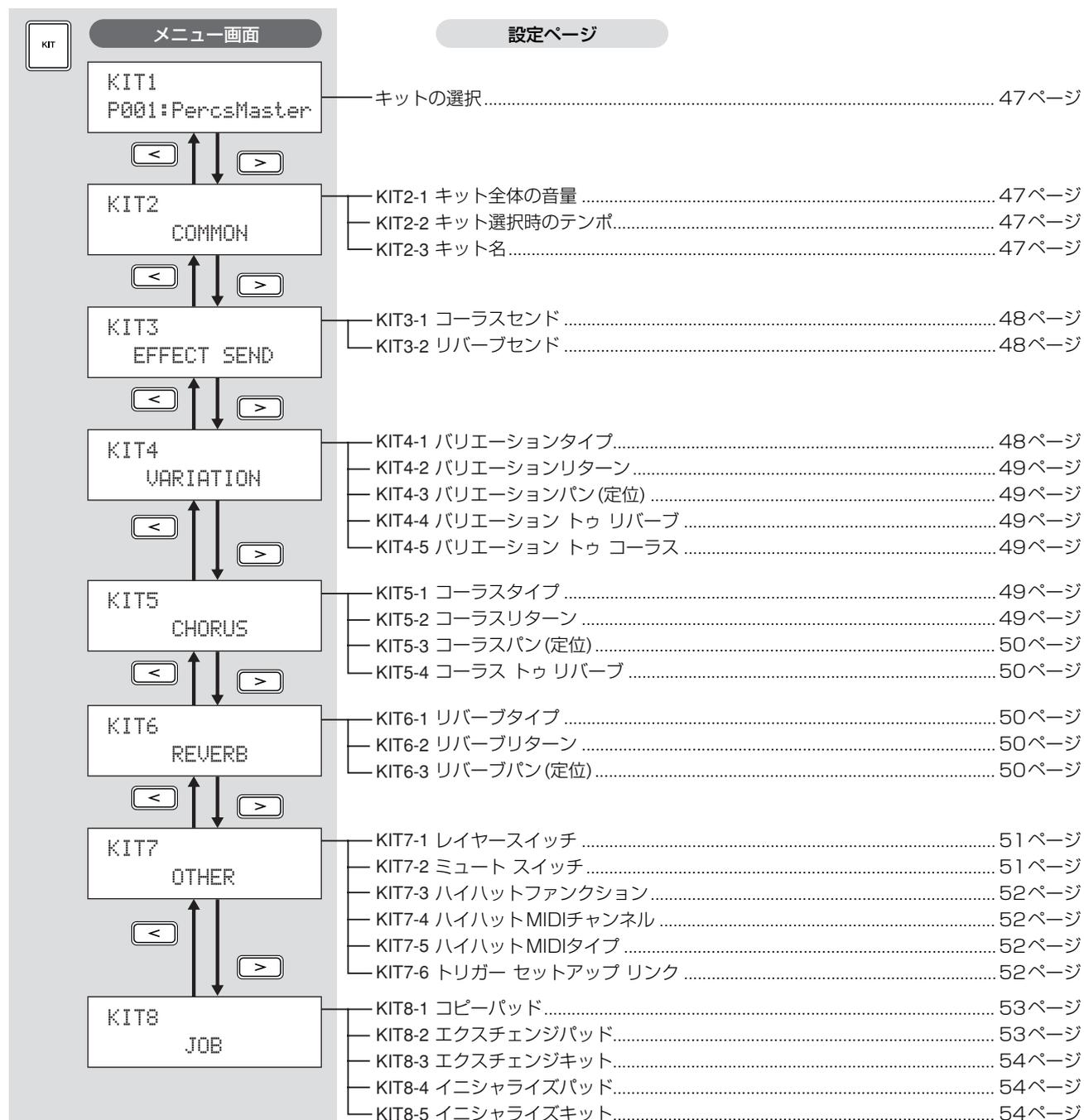
この章では、[KIT]ボタンで呼び出せるドラムキットモードについて説明します。ドラムキットは、すぐに使える50種類のプリセットキット(P001~P050)に加え、自分で作成/保存した200種類のユーザーキット(U001~U200)が使用できます。キットモードでは、これらのキットの選択や編集を行いません。

⚠ 注意

・設定が終わったら、電源を切る前、またはキットを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行なってください。

キットモードの構成

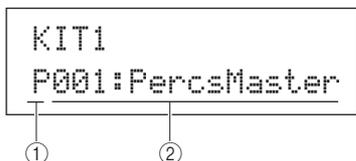
キットモードには、以下の8つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。ページの下の階層にさらに設定ページがある場合は、同様に[ENTER]ボタンを押すことで次の設定ページへ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。



KIT1

キットの選択

使用するキットをプリセットキット/ユーザーキットから選択します。[KIT]ボタンを押して、キットの選択ページ(KIT1)を表示させます。ボイスモードやMIDIモードでパッドやボイスを編集する場合も、このページでキットを選んでからそれぞれのモードで作業を行ないます。



① キットカテゴリー

キットカテゴリー (プリセットキット “P”、ユーザーキット “U”) を選択します。

設定値	P, U
-----	------

② キット番号: キット名

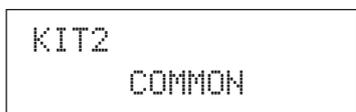
設定値	プリセットキット “P” の場合: 001~050、 プリセットキット “U” の場合: 001~200
-----	---

NOTE

- ・パッドに割り当てられたパターンを再生中にキットを切り替えると、再生中のパターンは停止します。
- ・音を鳴らしている途中でキットを切り替えると、切り替えと同時に鳴っていた音は消えます。
- ・切り替える前のキットと切り替えたキットで10chの同じMIDIノートナンバーに同じ音色が割り当てられている場合だけ、キットを切り替えても音が鳴り続けます。
- ・選択中のトリガーセットアップのパッドタイプが手で叩く感度 (Hand系) になっている場合は、LCD画面に “” の手のひらアイコンが表示されます。(101ページ)

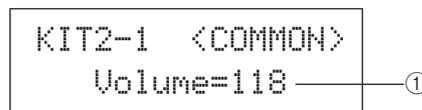
KIT2 COMMON

キットの音量/テンポ/キット名



キットの音量、テンポ、キット名を設定します。3つの設定ページ(KIT2-1~KIT2-3)があり、KIT2 COMMONのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT2-1 キット全体の音量



① Volume (ボリューム)

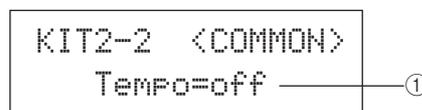
キット全体の音量を設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・MIDI3-2 VolumeでMIDI 10チャンネルのボリュームを変更すると、このKIT2-1 Volumeも同じ値に設定されます。ただしKIT2-1 Volumeを変更してもMIDI3-2 Volumeの設定は変更されません。

KIT2-2 キット選択時のテンポ



① Tempo (テンポ)

キット選択時のテンポを設定します。パッドにパターンが割り当てられた場合、ここで設定したテンポで再生されます。offに設定すると、他のキットから現在編集集中のキットに切り替えてもテンポは変更されません。

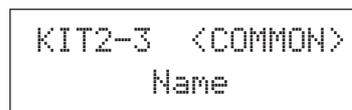
設定値	off, 30~300
-----	-------------

NOTE

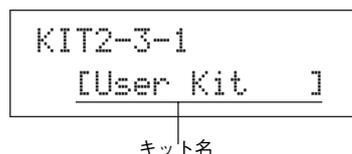
- ・テンポを設定しても、パッドに割り当てられたウェーブの再生速度は変わらず、テンポに影響しません。

KIT2-3 キット名

キット名を設定します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、キット名の設定ページを表示させます。



KIT2-3-1 キット名の設定ページ



最大11文字までの長さでキット名を設定できます。[<]/[>]ボタンで変更したい文字を点滅表示させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。

スペース

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

KIT3 EFFECT SEND

エフェクトセンド

```
KIT3
EFFECT SEND
```

キット全体にかかるコーラスエフェクトおよび、リバーブエフェクトのかかり具合を設定します。2つの設定ページ (KIT3-1、KIT3-2)があり、KIT3 EFFECT SENDのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT3-1 コーラスセンド

キット全体(ドラムボイスのみ)にかかるコーラスエフェクトのかかり具合を設定します。ドラムボイスごとに設定した割合(VCE4-2 ChoSend)をまとめて、コーラスエフェクトへ送ります。

```
KIT3-1 <FXSEND>
ChorusSend= 0
```

- ① **ChorusSend (コーラスセンド)**
コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・MIDI3-6 ChoSendでMIDI 10チャンネルのコーラスセンドを変更すると、このKIT3-1 ChorusSendも同じ値に設定されます。ただしKIT3-1 ChorusSendを変更してもMIDI3-6 ChoSendの設定は変更されません。

KIT3-2 リバーブセンド

キット全体(ドラムボイスのみ)にかかるリバーブエフェクトのかかり具合を設定します。ドラムボイスごとに設定した割合(VCE4-3 RevSend)をまとめて、リバーブエフェクトへ送ります。

```
KIT3-2 <FXSEND>
ReverbSend= 35
```

- ① **ReverbSend (リバーブセンド)**
リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・MIDI3-7 RevSendでMIDI 10チャンネルのリバーブセンドを変更すると、このKIT3-2 ReverbSendも同じ値に設定されます。ただしKIT3-2 ReverbSendを変更してもMIDI3-7 RevSendの設定は変更されません。

KIT4 VARIATION

バリエーション

```
KIT4
VARIATION
```

バリエーションエフェクトのタイプやエフェクトのかかり具合を設定します。バリエーションエフェクトは全ボイス(全MIDIチャンネル)にかかります。5つの設定ページ (KIT4-1~KIT4-5)があり、KIT4 VARIATIONのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT4-1 バリエーションタイプ

```
KIT4-1 VarType=
C&E/Compressor
```

- ① **バリエーションカテゴリー**
バリエーションエフェクトのカテゴリーを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

- ② **バリエーションタイプ**
バリエーションエフェクトのタイプを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

上記画面(KIT4-1)で[ENTER]ボタンを押すと、選択したバリエーションエフェクトのパラメーター設定ページが表示されます。パラメーターの数だけ設定ページがあります。[<]/[>]ボタンで目的のパラメーター設定ページを表示させます。

KIT4-1-1 パラメーター設定ページ

```
KIT4-1-1 <VAR>
LF0Speed=0.000Hz
```

- ① **パラメーター値**
バリエーションタイプによってパラメーターは異なります。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

KIT4-2 バリエーションリターン

```
KIT4-2 <VAR>
VarReturn= 64 ①
```

- ① **VarReturn (バリエーションリターン)**
バリエーションエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT4-3 バリエーションパン(定位)

```
KIT4-3 <VAR>
VarPan= C ①
```

- ① **VarPan (バリエーションパン)**
バリエーションエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値	L63~C~R63
-----	-----------

KIT4-4 バリエーション トゥ リバープ

```
KIT4-4 <VAR>
VarToRev= 0 ①
```

- ① **VarToRev (バリエーション トゥ リバープ)**
バリエーションエフェクトからリバープエフェクトへのセン
ドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT4-5 バリエーション トゥ コーラス

```
KIT4-5 <VAR>
VarToCho= 0 ①
```

- ① **VarToCho (バリエーション トゥ コーラス)**
バリエーションエフェクトからコーラスエフェクトへのセン
ドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT5 CHORUS コーラス

```
KIT5
CHORUS
```

コーラスエフェクトのタイプやエフェクトのかかり具合を設定します。コーラスエフェクトは全ボイス(全MIDIチャンネル)にかかります。4つの設定ページ(KIT5-1~KIT5-4)があり、KIT5 CHORUSのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT5-1 コーラスタイプ

```
KIT5-1 ChoType=
G Chorus ①
```

- ① **コーラスタイプ**
コーラスエフェクトのタイプを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

上記画面(KIT5-1)で[ENTER]ボタンを押すと、選択したコーラスエフェクトのパラメーター設定ページが表示されます。パラメーターの数だけ設定ページがあります。[<]/[>]ボタンで目的のパラメーター設定ページを表示させます。

KIT5-1-1 パラメーター設定ページ

```
KIT5-1-1 <CHO>
LFOSpeed=0.000Hz ①
```

- ① **パラメーター値**
コーラスタイプによってパラメーターは異なります。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

KIT5-2 コーラスリターン

```
KIT5-2 <CHO>
ChoReturn= 64 ①
```

- ① **ChoReturn (コーラスリターン)**
コーラスエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT5-3 コーラスパン(定位)

```
KIT5-3    <CHO>
ChoPan= C ①
```

① **ChoPan (コーラスパン)**

コーラスエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値	L63~C~R63
-----	-----------

KIT5-4 コーラス トゥ リバーブ

```
KIT5-4    <CHO>
ChoToRev= 0 ①
```

① **ChoToRev (コーラス トゥ リバーブ)**

コーラスエフェクトからリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT6 REVERB

リバーブ

```
KIT6
REVERB
```

リバーブエフェクトのタイプやエフェクトのかかり具合を設定します。リバーブエフェクトは全ボイス(全MIDIチャンネル)にかかります。3つの設定ページ(KIT6-1~KIT6-3)があり、KIT6 REVERBのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT6-1 リバーブタイプ

```
KIT6-1    RevType=
R3 Hall ①
```

① **リバーブタイプ**

リバーブエフェクトのタイプを選択します。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

上記画面(KIT6-1)で[ENTER]ボタンを押すと、選択したリバーブエフェクトのパラメーター設定ページが表示されます。パラメーターの数だけ設定ページがあります。[<]/[>]ボタンで目的のパラメーター設定ページを表示させます。

KIT6-1-1 パラメーター設定ページ

```
KIT6-1-1  <REV>
RevTime= 0.0s ①
```

① **パラメーター値**

リバーブタイプによってパラメーターは異なります。

設定値	別冊データリストをご覧ください。
-----	------------------

KIT6-2 リバーブリターン

```
KIT6-2    <REV>
RevReturn= 64 ①
```

① **RevReturn (リバーブリターン)**

リバーブエフェクトからのリターンレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

KIT6-3 リバーブパン(定位)

```
KIT6-3    <REV>
RevPan= C ①
```

① **RevPan (リバーブパン)**

リバーブエフェクトからの信号のパン(定位)を設定します。

設定値	L63~C~R63
-----	-----------

KIT7 OTHER

その他の設定



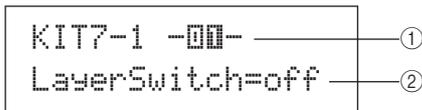
ミュート*やハイハットに関する設定および、キット選択時に使うトリガーセットアップの指定をします。6つの設定ページ(KIT7-1~KIT7-6)があり、KIT7 OTHERのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

*ミュートとは？

パッドを手で押さえることによって、叩いて鳴らす音を変化させたり、鳴らした音を消したりする演奏表現の一つです。音の微妙なニュアンスを変えることができます。本体では、実際にミュートしたときに音を変化させたり、音を消す機能をあらかじめ設定することができます。

KIT7-1 レイヤースイッチ

レイヤースイッチとは、各パッドに最大4つまで用意されているレイヤーを、演奏時に切り替える機能です。



① パッド番号

設定するパッド番号を選択します。

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17
-----	--------------------------

② LayerSwitch (レイヤースイッチ)

本体パッドのミュートやハイハットコントローラーのオープン/クローズによって、発音するレイヤーを切り替えるか切り替えなしかを設定します。レイヤーのしくみについては32ページをご覧ください。

- ・ off レイヤーの切り替えをしない。
- ・ mute.. ミュートしない時: レイヤー A、Bを発音
 ミュートした時: レイヤー C、Dを発音
- ・ hh ハイハットオープン時: レイヤー A、Bを発音
 ハイハットクローズ時: レイヤー C、Dを発音

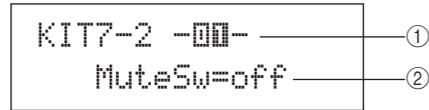
設定値	off、mute、hh
-----	-------------

NOTE

・“mute”は本体パッド(01~12)に対してのみ設定可能です。

KIT7-2 ミュートスイッチ

ミュートスイッチでは、ミュートによって音を変えたり、音を消す機能を演奏で使用するかどうかを選択できます。



① パッド番号

設定値	01~12
-----	-------

NOTE

・本体パッド(01~12)に対してのみ設定可能です。

② MuteSw(ミュートスイッチ)

各パッドを手で押さえたときに、ミュートを有効にするかどうかを設定します。

パッドがスティックで叩く感度に設定されている場合は、2つ以上の本体パッドのMuteSwを“on”にします。①で対象パッドを選び、②の値を“on”にします。MuteSwが“on”に設定されると、対象パッドの番号のインジケーターが点灯します。

例)パッド4、5、6の組み合わせでミュートを有効にする場合

- ・ パッド4、5、6のどれかひとつを手で押さえて、パッド4、5、6のどれかひとつ(押さえたパッド以外)を叩くと音が短くなります。
- ・ パッド4、5、6のどれかひとつ(または複数)が発音している状態で、パッド4、5、6のどれかひとつを手で押さえると音が消えます。

設定値	off、on
-----	--------

NOTE

- ・ ミュートするためにパッドを押さえるときは、パッドを指先で強めに押し込むようにして押さえてください。
- ・ ②MuteSwの値を“on”に設定し、KIT7-1 LayerSwitchを“mute”に設定した状態でミュート奏法を行なった場合、KIT7-1 LayerSwitch(レイヤースイッチ)の機能が有効になります。
- ・ MuteSwを“on”に設定したパッドを押さえたとき、設定値“127”のポリアフターメッセージが発生します。同様にパッドを離れたときに設定値“0”のポリアフターメッセージが発生します。このメッセージは本体パッドに登録されたノートナンバーすべてに対して発生します。ただしMuteSwを“off”に設定しているパッドではこのメッセージは発生しません。
- ・ パッド(4~9)については、TRG2-1 Type(パッドタイプ)が手で叩く感度に設定されている場合、2つ以上のパッドのミュートスイッチをオンにしなくても、単独でミュートを有効に設定できます。この場合、ミュートスイッチを設定したパッドを手で押さえ、押さえたままもう一方の手でパッドを叩くとミュートがかかります。ただし、パッド(1~3、10~12)は単独でミュートを有効に設定できません。

リファレンス

キット

ボイス

MIDI

ウェーブ

パターン

ユーティリティ

トリガー

KIT7-3 ハイハットファンクション

```
KIT7-3 <OTHER>
HH Func=hi-hat ①
```

① HH Func (ハイハットファンクション)

HH CTRL端子に接続したハイハットコントローラーの機能を設定します。

- ・ hi-hat..ハイハットシンバルを演奏するためのハイハットコントローラーとして機能します。
- ・ MIDI....ハイハットコントローラーを踏むことにより、KIT7-4 HH MIDI chとKIT7-5 HHMIDITypeで設定されたMIDIメッセージを送信します。

設定値	hi-hat, MIDI
-----	--------------

NOTE

- ・ “hi-hat” に設定した場合、ハイハットコントローラーの踏み具合に応じてコントロールチェンジ4番(10ch)を外部MIDI機器へ送信します。ただしUTIL5-3 SendHHが “off” に設定されている場合は送信されません。
- ・ “MIDI” に設定した場合のMIDI送信は、UTIL5-3 SendHHの設定に関係なく送信されます。

KIT7-4 ハイハットMIDIチャンネル

```
KIT7-4 <OTHER>
HH MIDI ch=10 ①
```

① HH MIDI ch (ハイハットMIDIチャンネル)

KIT7-3 HH Funcを “MIDI” に設定した場合に、ハイハットコントローラーから出力するMIDIメッセージの出力先MIDIチャンネルを設定します。

設定値	1～16
-----	------

NOTE

- ・ KIT7-3 HH Funcを “hi-hat” に設定している場合は設定できません (“..” 表示)。

KIT7-5 ハイハットMIDIタイプ

```
KIT7-5 <OTHER>
HHMIDIType=CC01 ①
```

① HHMIDIType (ハイハットMIDIタイプ)

KIT7-3 HH Funcを “MIDI” に設定した場合に、ハイハットコントローラーから出力するMIDIメッセージの種類を設定します。

設定値	CC01～CC95(コントロールチェンジ)、AT(アフタータッチ)、PBup(ピッチバンド-ピッチアップ)、PBdwn(ピッチバンド-ピッチダウン)
-----	--

NOTE

- ・ KIT7-3 HH Funcを “hi-hat” に設定している場合は設定できません (“.....” 表示)。

KIT7-6 トリガー セットアップ リンク

```
KIT7-6 <OTHER>
TrgSetupLink=P01 ①
```

① TrgSetupLink (トリガー セットアップ リンク)

キットを選択した際に、このキットで使用するトリガーセットアップ番号を設定します。キットごとにトリガーセットアップを設定できます。カテゴリ (P: プリセットセットアップ、U: ユーザーセットアップ) と番号のそれぞれにカーソルを移動して設定できます。個別に設定しない場合は “off” に設定しておきます。

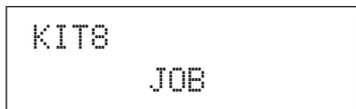
設定値	off, P01～P05, U01～U10
-----	-----------------------

NOTE

- ・ “off” に設定した場合、電源を入れた際に設定されるトリガーセットアップは、UTIL1-5 StartupTrgで設定した番号のトリガーセットアップが適用されます(83ページ)。電源を投入した後にトリガーセットアップを変更したい場合は、TRG1画面で行ないます(100ページ)。

KIT8 JOB

キットジョブ



キットやパッドの編集(コピー、入れ替え、初期化)をします。5つの設定ページ(KIT8-1~KIT8-5)があり、KIT8 JOBのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

KIT8の各設定ページでは、以下の手順でジョブを実行します。

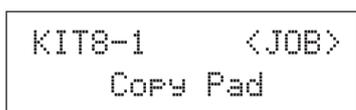
- 1 ジョブの設定が終わったら [ENTER] ボタンを押します。
- 2 “Are you sure?” と実行の確認画面が表示されます。
- 3 [ENTER] ボタンを押すと、ジョブが実行されます。ジョブを実行しない場合は [EXIT] ボタンを押します。

NOTE

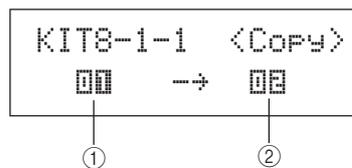
・KIT8-3 エクスチェンジキット以外のジョブを実行した場合は、[STORE]ボタンを押してストアページを表示させ、キットの設定を本体にストア(保存)してください(45ページ)。

KIT8-1 コピーパッド

キット内で、パッド単位でのコピーを行ないます。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



KIT8-1-1 コピーパッド設定ページ



① **コピー元パッド番号**

コピー元パッドのパッド番号を選択します。

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW (FOOT SW)、HHCL (HI-HAT Close)、HHSP (HI-HAT Splash)
-----	--

② **コピー先パッド番号**

コピー先パッドのパッド番号を選択します。

“01-12” に設定した場合は、すべての本体パッド(パッド01~12)に対してコピー元パッドの情報がコピーされます。“all” に設定した場合は、すべての外部パッド(13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP)+すべての本体パッド(01~12)に対してコピー元パッドの情報がコピーされます。

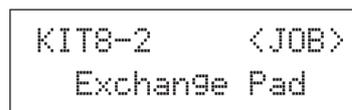
設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、01-12、all
-----	---

NOTE

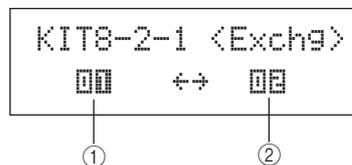
- ・パッド単位およびレイヤー単位(ノートナンバー単位)で設定される情報がすべてコピーされます。
- ・レイヤー情報において、コピー元とコピー先の条件によっては、コピー元とは異なる出力MIDIノートナンバーが自動的に割り当てられることがあります。設定されている出力MIDIノートナンバーはMIDI1-2 Noteページで確認できます。

KIT8-2 エクスチェンジパッド

キット内で、パッド間でデータを入れ替えます。[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



KIT8-2-1 エクスチェンジパッド設定ページ



① **エクスチェンジパッド1**

② **エクスチェンジパッド2**

入れ替えを行なう2つのパッドのパッド番号を選択します。

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

KIT8-3 エクスチェンジキット

ユーザーキット間でキットデータを入れ替えます。
[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。

```
KIT8-3    <JOB>
Exchange Kit
```

KIT8-3-1 エクスチェンジキット設定ページ

```
KIT8-3-1 <Exchg>
U001 ↔ U002
```

① ②

① エクスチェンジキット1

② エクスチェンジキット2

入れ替えを行なう2つのユーザーキット番号を選択します。

設定値	U001～U200
-----	-----------

NOTE

・未ストアの編集データは入れ替えされません。ストア操作により保存済のユーザーキットデータが、入れ替えされます。

KIT8-4 イニシャライズパッド

現在選択中のキットをパッド別に初期化します。
[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。

```
KIT8-4    <JOB>
Initialize Pad
```

KIT8-4-1 イニシャライズパッド設定ページ

```
KIT8-4-1
InitPad=0000 ——— ①
```

① パッド番号

初期化の対象となるパッドのパッド番号を選択します。

設定値	01～12、13、13R1、13R2、14～17、 FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

設定後[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]を押すと初期化が実行されます。

KIT8-5 イニシャライズキット

現在選択中のキットのすべての設定を初期化します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]を押すと初期化が実行されます。

```
KIT8-5    <JOB>
Initialize Kit
```

⚠ 注意

・イニシャライズキットを実行すると、現在編集中のキットの設定はすべて初期設定に戻ってしまいます。保存しておきたい場合は、ストア操作(45ページ)でユーザーキットに保存してからイニシャライズキットを実行してください。

ボイスモード (VCE)

この章では、[VOICE] ボタンを押して呼び出せるボイスモードについて説明します。ボイスモードでは、パッドに割り当てられるボイス(プリセットボイスやパターン)の選択や編集を行いません。ボイスについての説明やしくみは31ページをご覧ください。

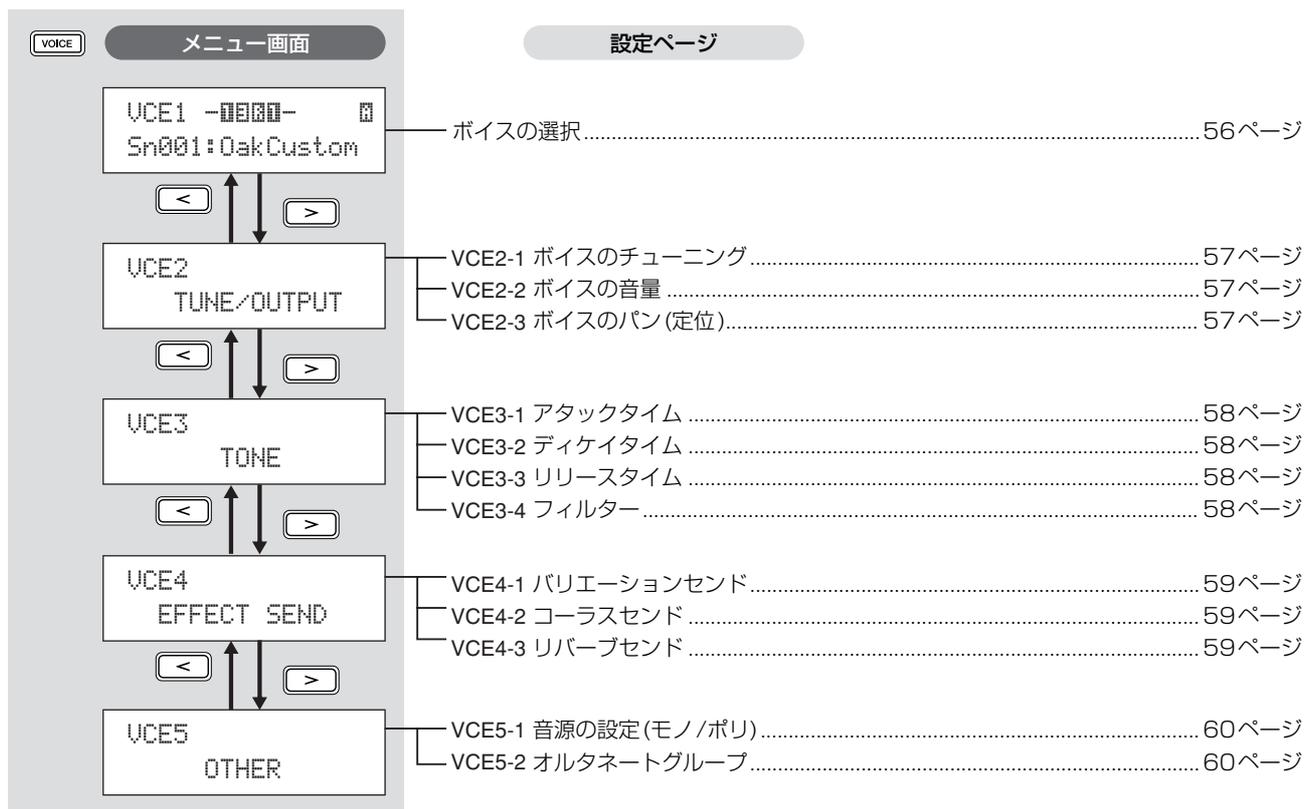
⚠ 注意

・設定が終わったら、電源を切る前、またはキットを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行なってください。

ボイスモードの構成

ボイスモードには、以下の5つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。[EXIT]ボタンを押すと、ひとつ上の階層へ移動します。

ボイスモードでの編集の対象となるボイスは、現在選択しているキットの各パッドに割り当てられているボイスです。ボイスモードに入る前に、キットモードで編集対象のキットを選んでおきます。ボイスモードの先頭画面(VCE1画面)で、パッドに割り当てられるボイス(プリセットボイス/パターン/ウェーブ)を設定します。ボイスモードの各設定ページでは、編集の対象となるパッドを選ぶことができます。ボイスモードでの設定はキット単位で保存(ストア)されます。



VCE1

ボイスの選択



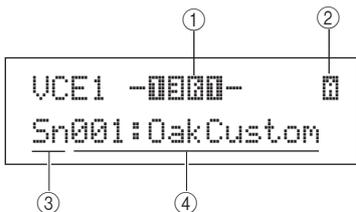
このメニューではパッド番号を指定し、指定したパッドを叩いたときに鳴らすボイス(プリセットボイス/パターン/ウェーブ)を選択します。また、パッド番号の代わりにMIDIノートナンバーを指定し、指定したノートナンバーに対して鳴らすボイスを選択することもできます(34ページ参照)。設定の対象がパッド番号もしくはMIDIノートナンバーかによって、画面表示や設定項目が異なります。また、ボイスモードで設定できる内容も異なります。

NOTE

・パターンを選択している場合やMIDIノートナンバーを指定している場合、設定できないパラメーターがあります(設定値が“...”表示)。

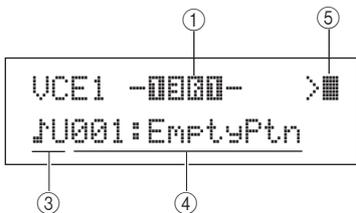
【パッドへのボイス割り当て】

ボイスカテゴリーがパターン(♪P、♪U)以外の場合

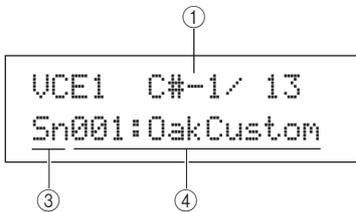


【パッドへのボイス割り当て】

ボイスカテゴリーがパターン(♪P、♪U)の場合



【MIDIノートナンバーへのボイス割り当て】



① パッド番号

設定の対象となるパッドのパッド番号またはMIDIノートナンバーを設定します。パッド番号の指定はパッドを叩くことでできます。

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW (FOOT SW)、HHCL (HI-HAT Close)、HHSP (HI-HAT Splash)、C#-1、D-1~A#5
-----	---

NOTE

- ・パッド13は3ゾーン対応なので3つのパッド番号(13: ヘッド、13R1: リム1、13R2: リム2)があります。
- ・UTIL4-3 Pad10-12を“disable”に設定している場合は、10~12は選択できません。

② レイヤー番号

設定対象のレイヤーを選択します。各パッドは4つのレイヤーを持っており、レイヤーにはそれぞれ1つのプリセットボイス/ウェーブを割り当てられます。詳しくは32ページをご覧ください。

設定値	A、B、C、D
-----	---------

NOTE

- ・レイヤーは最大4つまで設定することができます。レイヤーを増やすには、MIDI1-2 Noteで“off”になっているレイヤーにMIDIノートナンバーを割り当てます。

③ ボイスカテゴリー

ボイスの分類(カテゴリー)を選択します。カテゴリーにはプリセットボイスの他にパターン(♪P: プリセットパターン、♪U: ユーザーパターン)、ウェーブがあります。

設定値	Kk、Sn、Tm、Cv、HH、EP、Cu、Br、In、Jp、Af、Or、E1、E2、E3、Ml、GM、WV、♪P、♪U
-----	---

NOTE

- ・MIDIノートナンバーにパターンを割り当てることはできません。

④ ボイス番号: ボイス名

③で選択したボイスカテゴリーの中から使用したいボイス(プリセットボイス/パターン/ウェーブ)を選択します。

設定値	別冊のデータリストをご覧ください。
-----	-------------------

⑤ パターン再生の設定

パッドにパターンを割り当てた場合に、パターンの再生のしかたを設定します。

- ・ >..... プレイモード: パッドを叩くとパターンを先頭から再生し、もう1回叩くと停止します。
- ・ >■..... チェイスモード: パッドを叩くごとにパターンを1小節ずつ再生します。
- ・ ■>..... カットオフモード: すでに再生されているパターンの中で、再生モードがカットオフモードのパターンを停止後、再生を開始します。

設定値	>、>■、■>
-----	---------

NOTE

- ・パターンは最大4つまで同時再生できます。
- ・デモパターンをパッドに割り当てることはできません。

VCE2 TUNE/OUTPUT

ボイスのチューニング/音量/パン
(定位)

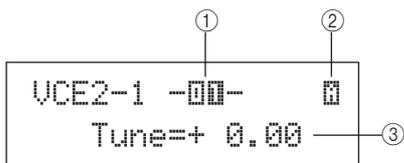
VCE2
TUNE/OUTPUT

ボイスのチューニング、音量、パン(定位)を設定します。3つの設定ページ(VCE2-1~VCE2-3)があり、VCE2 TUNE/OUTPUTのメニュー画面から[ENTER]ボタンでページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

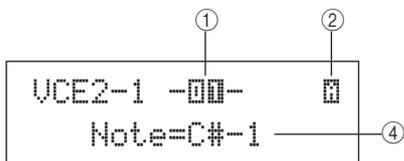
VCE2-1 ボイスのチューニング

設定対象のパッドに割り当てられているボイスの種類により、設定画面が異なります。

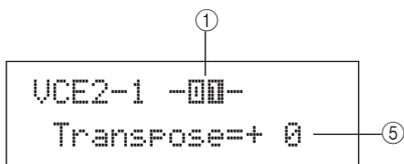
【ドラム音やインポートしたオーディオデータ(ウェーブ)の選択時】



【ギターやピアノなどの音階を持った楽器音を選択時】



【パターン選択時】



① パッド番号

設定の対象となるパッドのパッド番号またはMIDIノートナンバーを設定します。

設定値	01~12, 13, 13R1, 13R2, 14~17, FTSW (FOOT SW), HHCL (HI-HAT Close), HHSP (HI-HAT Splash), C#-1, D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定対象のレイヤーを選択します。

設定値	A, B, C, D
-----	------------

③ Tune (チューニング)

ボイスのピッチ(音程)を1セント単位で設定します。

設定値	-24.00~+0.0~+24.00
-----	--------------------

NOTE

・セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)

④ Note (ノート)

ボイスのピッチ(音程)をノートナンバーで設定します。

設定値	C-2~G8
-----	--------

⑤ Transpose (トランスポーズ)

パターン全体のピッチ(音程)を半音単位で設定します。

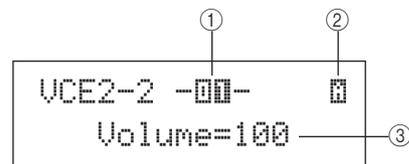
設定値	-24~+0~+24
-----	------------

NOTE

・MIDI 7~11チャンネルで鳴らすパターンにはトランスポーズは機能しません。

VCE2-2 ボイスの音量

ボイスの音量を設定します。



① パッド番号

設定値	01~12, 13, 13R1, 13R2, 14~17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1, D-1~A#5
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A, B, C, D
-----	------------

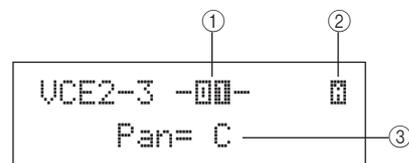
③ Volume (ボリューム)

ボイスの音量を設定します。

設定値	0~127
-----	-------

VCE2-3 ボイスのパン(定位)

ボイスのパン(定位)を設定します。



① パッド番号

設定値	01~12, 13, 13R1, 13R2, 14~17, FTSW, HHCL, HHSP, C#-1, D-1~A#5
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A, B, C, D
-----	------------

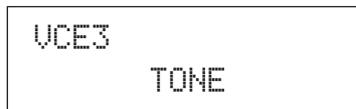
③ Pan (パン)

ボイスのパン(定位)を設定します。

設定値	L63~C~R63
-----	-----------

VCE3 TONE

ボイスのトーン



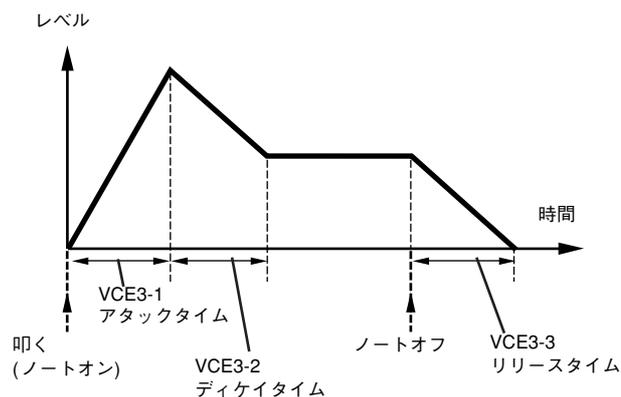
ボイス(ボイス/パターン/ウェーブ)のトーン(音質)を設定します。4つの設定ページ(VCE3-1~VCE3-4)があり、VCE3 TONEのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

VCE3-1 アタックタイム

VCE3-2 ディケイタイム

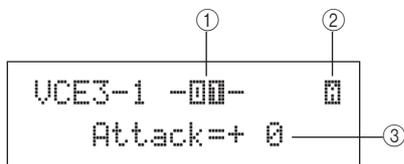
VCE3-3 リリースタイム

VCE3-1、VCE3-2、VCE3-3は、ボイス信号の波形をコントロールするパラメーターです(下図)。



各画面の③でそれぞれのパラメーターを設定します。①と②は3画面とも同じ設定項目です。

[VCE3-1 アタックタイムの表示例]



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

[VCE3-1 アタックタイム]

③ Attack (アタックタイム)

パッドを叩いてから、ボイスが発音時の最大レベルに達するまでの時間を設定します。

設定値	-64~+0~+63
-----	------------

[VCE3-2 ディケイタイム]

③ Decay (ディケイタイム)

ボイスが発音時の最大レベルから減衰するのに要する時間を設定します。

設定値	-64~+0~+63
-----	------------

[VCE3-3 リリースタイム]

③ Release (リリースタイム)

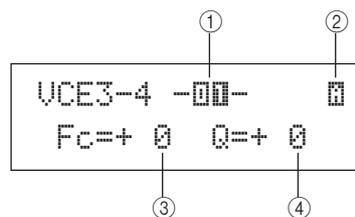
ノートオフを受信してから音が消えるまでの時間を設定します。

設定値	-64~+0~+63
-----	------------

NOTE

・MIDIモードのMIDI1-5 RcvKeyOffが“off”に設定されている場合は、キーオフ(ノートオフ)を受信しないため、リリースタイムの設定は無効となります。

VCE3-4 フィルター



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

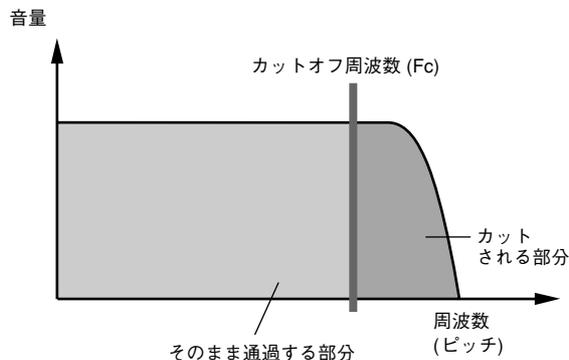
設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ Fc (フィルターカットオフ周波数)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。設定した周波数以上の信号成分をカットします。

設定値	-64~+0~+63
-----	------------

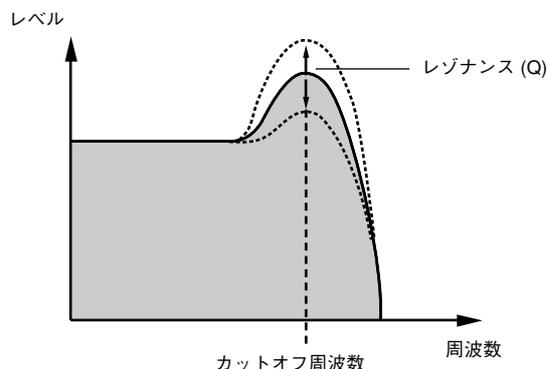
ローパスフィルター



④ Q (フィルターレゾナンス)

フィルターのカットオフ周波数付近の信号を持ち上げることで、音にクセをつけます。

設定値	-64~+0~+63
-----	------------



VCE4 EFFECT SEND エフェクトセンド

VCE4
EFFECT SEND

ボイスにかかるエフェクト(バリエーション/コーラス/リバーブ)のかけ具合を設定します。3つの設定ページ(VCE4-1~VCE4-3)があり、VCE4 EFFECT SENDのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

VCE4-1 バリエーションセンド

VCE4-1 -000- 0
Var=127(Dry= 0)

① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ Var (バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトに送る量(センドレベル)とエフェクトをかける前の信号の量(ドライレベル)のバランスを、レイヤーごとに設定します。

設定値	0~127
-----	-------

VCE4-2 コーラスセンド

VCE4-2 -000- 0
ChoSend=127

① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ ChoSend (コーラスセンド)

コーラスエフェクトに送る量(センドレベル)を、レイヤーごとに設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・キット全体のコーラスセンドレベルは、KIT3-1 ChorusSendで設定します。

VCE4-3 リバーブセンド

VCE4-3 -000- 0
RevSend= 50

① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ RevSend (リバーブセンド)

リバーブエフェクトに送る量(センドレベル)を、レイヤーごとに設定します。

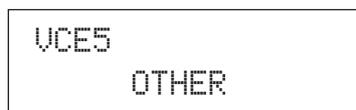
設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・キット全体のリバーブセンドレベルは、KIT3-2 ReverbSendで設定します。

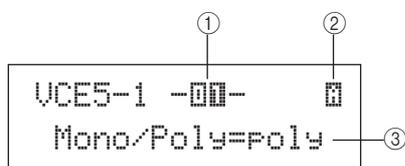
VCE5 OTHER

その他の設定



2つの設定ページ(VCE5-1、VCE5-2)があり、VCE5 OTHERのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

VCE5-1 音源の設定(モノ/ポリ)



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

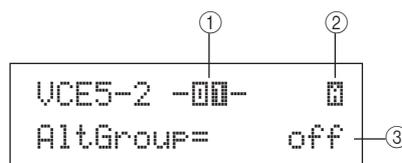
③ Mono/Poly (モノ/ポリ)

発音のしかたを設定します。

- ・ mono..... 同じパッドを続けて叩いた場合、後から叩いた発音が優先され、先に鳴っていた音を消します。
- ・ poly..... 上記“mono”の制限はなく、先に鳴っていた音は通常の発音を続けます。

設定値	mono、poly
-----	-----------

VCE5-2 オルタネートグループ



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP、C#-1、D-1~A#5
-----	--

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ AltGroup (オルタネートグループ)

オルタネートグループを設定します。

オルタネートグループとは、同時に鳴らしたくない音をまとめたグループをいいます。あらかじめ同時に鳴ることがあり得ないボイスを同じオルタネートグループに登録しておく、同グループの中で後から叩いた音が優先されて常に1つのボイスだけが鳴ります。設定しない場合は“off”にします。

設定値	off、hhOpen、hhClose、1~124
-----	--------------------------

NOTE

- ・ “hhOpen” および “hhClose” に設定されているパッドについてのみ、以下の仕様で動作します。

“hhOpen” → “hhClose” の順で鳴らした場合は “hhOpen” の音は消え “hhClose” の音のみが鳴りますが、それ以外の組み合わせ (“hhOpen” → “hhOpen”、 “hhClose” → “hhOpen”、 “hhClose” → “hhClose”) の場合は先に鳴っていた音は消えません。

MIDIモード (MIDI)

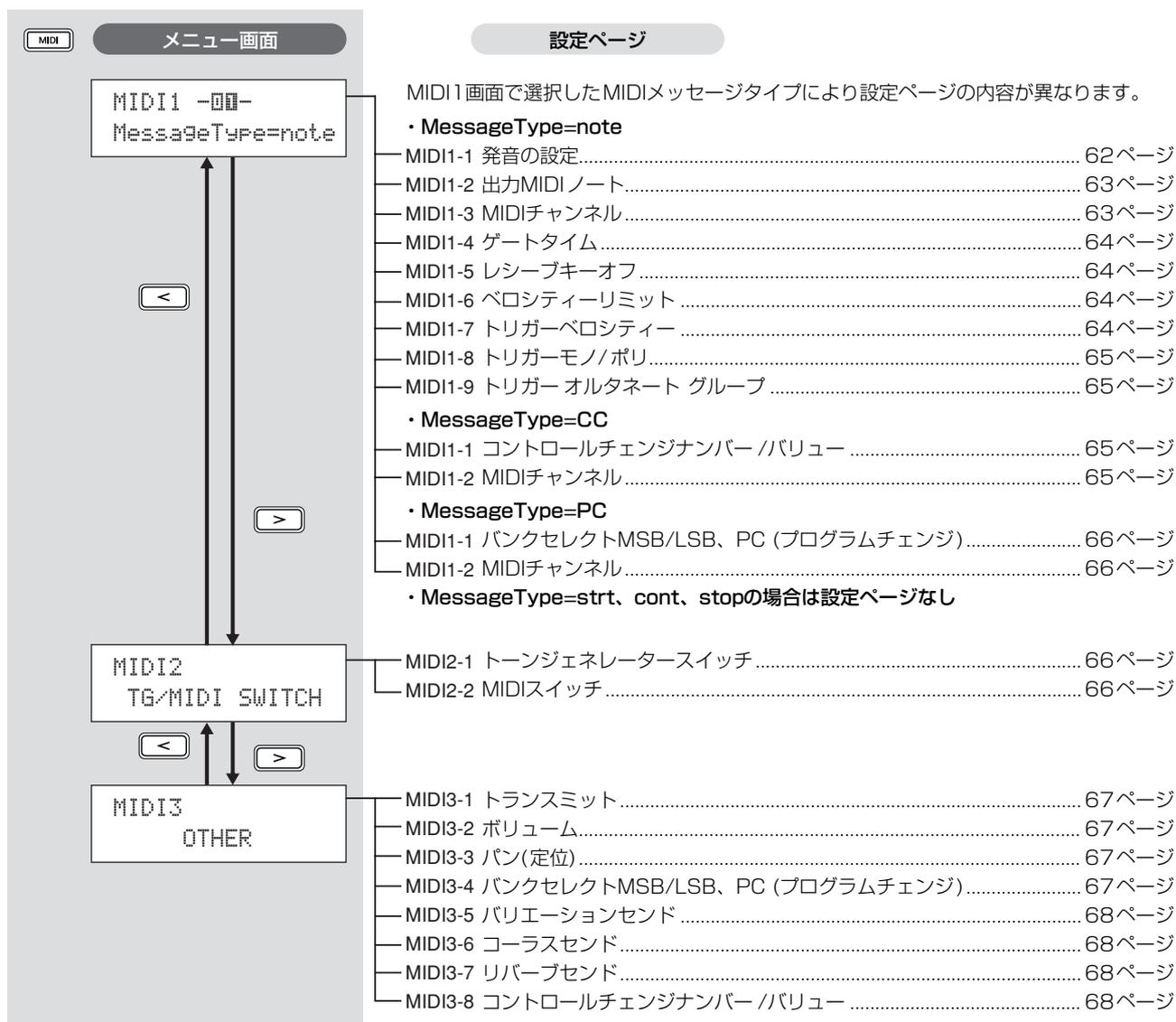
この章では、[MIDI] ボタンで呼び出せるMIDIモードについて説明します。MIDIモードでは、キットごとに持っているMIDI関連の設定を行いません。各パッドのレイヤー設定(レイヤーの数や鳴らし方の変更)は、このMIDIモードで行ないます。MIDIモードで扱える機能の詳しいしくみについては、34ページをご覧ください。

⚠ 注意

・設定が終わったら、電源を切る前、またはキットを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行なってください。

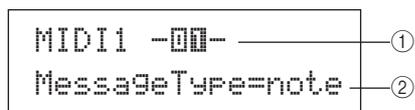
MIDIモードの構成

MIDIモードには、以下の3つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。MIDIモードでの設定はキット単位で保存(ストア)されるので、キットモードで編集対象のキットを選んでからMIDIモードに入ります。MIDI1の設定メニューでは設定対象のパッドを選びパッド単位で設定します。MIDI2および3の設定メニューはMIDIチャンネルを選びチャンネルごとに設定します。



MIDI1

MIDIメッセージタイプの選択



[MIDI]ボタンを押すと、MIDIメッセージタイプの選択ページ(MIDI1)が表示されます。このページではパッドに割り当てるMIDIメッセージのタイプを選択します。

① パッド番号

設定の対象となるパッドのパッド番号を設定します。パッド番号の指定はパッドを叩くことでもできます。

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW (FOOT SW)、HHCL (HI-HAT Close)、HHSP (HI-HAT Splash)
-----	--

② Message Type (メッセージタイプ)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるMIDIメッセージのタイプを設定します。

- ・ note....MIDI ノートを出力します。パッドを叩いて発音させる場合はこれに設定します。
- ・ CC.....コントロールチェンジを出力します。
- ・ PC.....プログラムチェンジを出力します。
- ・ strt.....ソングスタート (FA)を出力します。
- ・ cont.... コンティニュー (FB)を出力します。
- ・ stop.... ソングストップ (FC)を出力します。

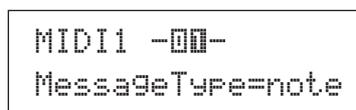
設定値	note、CC、PC、strt、cont、stop
-----	---------------------------

NOTE

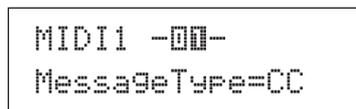
- ・ “note” メッセージは内蔵音源に送られると同時に外部へもMIDI出力されます。
- ・ “note” 以外のメッセージは外部へのみMIDI出力されます。

MIDIメッセージタイプにより、MIDI1の設定ページの内容が異なります。

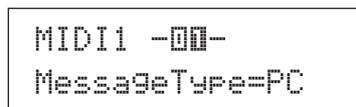
• Message Type=noteの場合の設定ページ (本ページ)



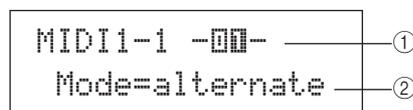
• Message Type=CCの場合の設定ページ (65 ページ)



• Message Type=PCの場合の設定ページ (66 ページ)

Message Type=note
の場合の設定ページ

MIDI1-1 発音の設定



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② Mode (発音の設定)

①で設定したパッドを叩いたときの発音モード(スタック/オルタネート/ホールド)を設定します。具体例は次ページをご覧ください。

- ・ stack.....スタックモード: 登録されたノートを同時に発音します。和音を鳴らしたり複数のプリセットボイスやウェーブを同時に鳴らしたりできます。単音で鳴らすときもこのモードを選び、1音だけ発音するように設定します。
- ・ alternate....オルタネートモード: 登録されたノートを順番に発音します。パッドを叩くたびに異なる音を鳴らしたい場合などに、このモードに設定します。
- ・ hold.....ホールドモード: 登録されたノートの発音/消音を交互に繰り返します。持続音に対してパッドを叩くたびに音を鳴らしたり止めたりしたい場合などに、このモードに設定します。

設定値	stack、alternate、hold
-----	----------------------

NOTE

- ・ パッドのレイヤー (A~D)のどれにもノート番号 (MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は “...” と表示され設定できません。

スタック/オルタネート/ホールドモードの使用例

MIDI1-1のMode (発音の設定)では、4つのレイヤーの鳴らし方を選ぶことができます。和音を鳴らしたり、違う音を交互に鳴らすなど、設定することができます。ここでいくつか使用例を紹介します。

● パッドを叩くごとに、1音だけ鳴らす場合

MIDI1-1 ページで“Mode=stack”に設定し、MIDI1-2 ページでレイヤー AにMIDIノートを割り当てます。

レイヤー	ノートナンバー
A	D1
B	off
C	off
D	off

● パッドを叩くごとに、2音同時鳴らす場合

MIDI1-1 ページで“Mode=stack”に設定し、MIDI1-2 ページでレイヤー AとBにMIDIノートを割り当てます。

レイヤー	ノートナンバー
A	D1
B	E2
C	off
D	off

● パッドを叩くごとに、異なる音を交互に鳴らす場合

MIDI1-1 ページで“Mode=alternate”に設定し、MIDI1-2 ページでレイヤー AとBにMIDIノートを割り当てます。

レイヤー	ノートナンバー
A	D1
B	E2
C	off
D	off

● パッドを叩くごとに、レイヤー Aの音→発音なし→レイヤー Cの音→発音しない→...と設定する場合

MIDI1-1 ページで“Mode=alternate”に設定し、MIDI1-2 ページでレイヤー A～Dに以下のようにMIDIノートと“skip”を割り当てます。

レイヤー	ノートナンバー
A	D1
B	skip
C	E2
D	skip

● パッドを叩くごとに、3音が鳴り続ける→発音停止と設定する場合

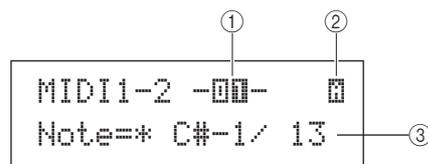
MIDI1-1 ページで“Mode=hold”に設定し、MIDI1-2 ページでレイヤー A～Cに以下のようにMIDIノートを割り当てます。さらにMIDI1-5 ページで“RcvKeyOff”を“on”にします。

レイヤー	ノートナンバー
A	C3
B	E3
C	G3
D	off

NOTE

- MIDI 10チャンネルのノートを割り当てた場合は、MIDI1-5 RcvKeyOffでレイヤー A、B、Cのすべてを“on”に設定してください。

MIDI1-2 出力MIDIノート



① パッド番号

設定値	01～12、13、13R1、13R2、14～17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② レイヤー番号

設定対象のレイヤーを選択します。

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ Note (ノート)

設定対象レイヤーが発音時に出力されるMIDIノートを設定します。

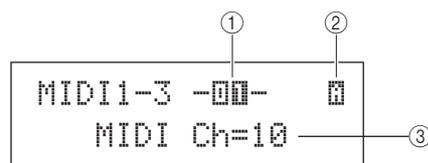
- ・ off.....発音の設定(MIDI1-1 Mode)に関係なくパッドを叩いた際にMIDIノートを出力しません。
- ・ skip.....発音の設定(MIDI1-1 Mode)が“stack”または“hold”の場合は“off”の時と同じくパッドを叩いた際にMIDIノートを出力しません。発音の設定が“alternate”の場合は空叩き(叩いた回数はカウントされるが発音はしない)となります。

設定値	off、C#-2/1～F#8/126、skip
-----	-------------------------

NOTE

- 範囲外のノートには(C#-2/1)のようにカッコが表示されます。
- すでにいずれかのレイヤーに割り当てられているMIDI10チャンネルのノートには、“*C3”のように*マークが表示されます。

MIDI1-3 MIDIチャンネル



① パッド番号

設定値	01～12、13、13R1、13R2、14～17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ MIDI Ch (MIDIチャンネル)

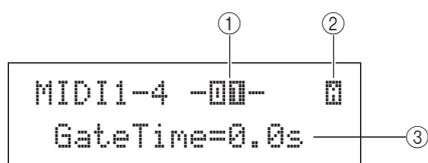
②で設定したレイヤーのMIDIメッセージを、どのMIDIチャンネルに出力するかを設定します。

設定値	1～16
-----	------

NOTE

- パッドのレイヤー (A～D)のどれにもノートナンバー (MIDI1-2 Note) が割り当てられていない場合、設定値は“---”と表示され設定できません。

MIDI1-4 ゲートタイム



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ GateTime (ゲートタイム)

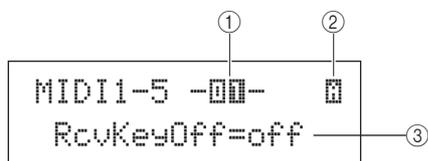
②で選択したレイヤーに割り当てられたMIDIメッセージの、ゲートタイムを設定します。ゲートタイムとは、パッドを叩いてノートオンを送信してからノートオフを送るまでの時間のことで、パッドを叩いて鳴らした音の長さになります。

設定値	0.0s~9.9s
-----	-----------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D)のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“...”と表示され設定できません。
- ・MIDI1-1 Modeが“hold”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。
- ・MIDI1-5 RcvKeyOffが“off”に設定されている場合はキーオフ(ノートオフ)を受信しないので、ゲートタイムを設定する場合は“on”に設定してください。

MIDI1-5 レシーブキーオフ



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ RcvKeyOff (レシーブキーオフ)

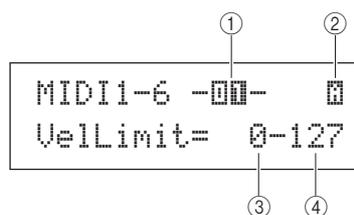
②で選択したレイヤーが、MIDIノートオフメッセージに対応するかどうかを設定します。多くのドラム音(ボイス)はワンショットの減衰音で、ノートオフメッセージが無くても音が自然減衰して消えるので、この値は通常は“off”に設定されています。しかし、減衰しない音を割り当てている場合はこのパラメーターをon(オン)に設定してノートオフメッセージで音を止められるようにします。ノートオフメッセージが音源に送られるタイミングは、ゲートタイム(MIDI1-4 GateTime)で設定できます。

設定値	off、on
-----	--------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D)のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“...”と表示され設定できません。
- ・MIDI1-3 MIDI Chが“10”以外に設定されている場合は、ここでの設定に関係なくRcvKeyOffが“on”動作するため、設定値は“...”と表示され設定できません。

MIDI1-6 ベロシティーリミット



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② レイヤー番号

設定値	A、B、C、D
-----	---------

③ VelLimit (ベロシティーリミット下限)

④ VelLimit (ベロシティーリミット上限)

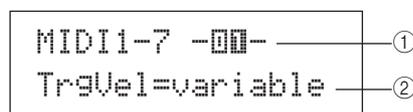
②で選択したレイヤーを発音させるベロシティーの範囲を設定します。ベロシティーとはパッドを叩いたときの強さのことで、ここでベロシティーの上限と下限の値を設定しておくことで、上限の値よりも強くパッドを叩いたり、下限の値よりも弱くパッドを叩いたときに、発音されなくなります。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D)のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

MIDI1-7 トリガーベロシティー



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② TrgVel (トリガーベロシティー)

①で選択したパッドを叩いた時に発生するベロシティーの値を設定します。

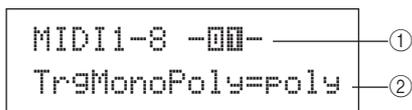
- ・variable....パッドを叩く強弱の違いをベロシティーの値に反映させます。
- ・1~127....パッドを叩く強さに関係なく、ここで設定した値でベロシティーを出力します。

設定値	variable、1~127
-----	----------------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D)のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“...”と表示され設定できません。
- ・②TrgVelの設定値をMIDI1-6 VelLimitの範囲外に設定すると、発音されません。

MIDI1-8 トリガーモノ/ポリ



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② TrgMonoPoly (トリガーモノポリ)

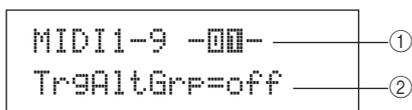
①で選択したパッドについて、パッドを連続して叩いた際の動作を設定します。“mono”に設定すると、すでに発音されている音を止め、常に新しい音のみが発音します。“poly”に設定した場合はその制限はありません。

設定値	mono、poly
-----	-----------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“---”と表示され設定できません。
- ・MIDI1-5 RcvKeyOffが“off”に設定されている場合はキーオフ(ノートオフ)を受信しないので、トリガーモノ/ポリを設定する場合は“on”に設定してください。これにより、キーオフ受信時に消音します。

MIDI1-9 トリガー オルタネート グループ



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② TrgAltGrp (トリガー オルタネート グループ)

①で選択したパッドを、オルタネートグループに割り当てるかどうかを設定します。複数のパッドを同じグループに入れると、そのグループからは同時に1つのパッドの発音だけが有効になります。トリガー オルタネート グループに入れたパッドの1つが有効になると、同じグループ内の別のパッドはMIDIノートオフを生成します。このトリガー オルタネートグループ パラメーターを使う場合、MIDI 10chのボイスについてはMIDI 1-5 RcvKeyOffの設定を“on”にしておく必要があります。トリガー オルタネート グループは最大32個まで作成できます。トリガー オルタネート グループに割り当てる必要がない場合は“off”に設定します。

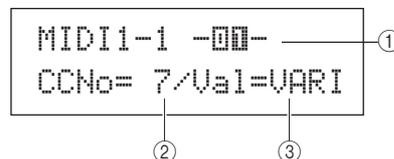
設定値	off、1~32
-----	----------

NOTE

- ・パッドのレイヤー (A~D) のどれにもノート番号(MIDI1-2 Note)が割り当てられていない場合、設定値は“---”と表示され設定できません。
- ・MIDI1-5 RcvKeyOffが“off”に設定されている場合はキーオフ(ノートオフ)を受信しないので、トリガー オルタネート グループを設定する場合は“on”に設定してください。これにより、キーオフ受信時に消音します。

Message Type=CC
の場合の設定ページ

MIDI1-1 コントロールチェンジナンバー / バリュース



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② CCNo (コントロールチェンジ番号)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるMIDIコントロールチェンジ番号を設定します。

設定値	1~95
-----	------

③ Val (コントロールチェンジ値)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるMIDIコントロールチェンジの値を設定します。

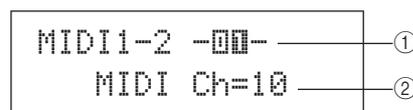
- ・VARIパッドを叩く強さに応じたコントロールチェンジ値を出力します。
- ・0~127.....パッドを叩く強さに関係なく、ここで設定したコントロールチェンジ値を出力します。

設定値	VARI、0~127
-----	------------

NOTE

- ・③Valを“VARI”に設定する場合は、あらかじめMIDI1 Message Type=noteの状態でもMIDI1-7 TrgVelを“variable”に設定してください。

MIDI1-2 MIDIチャンネル



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

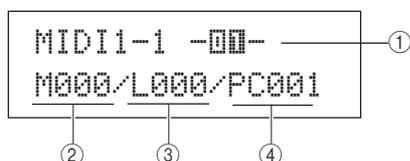
② MIDI Ch (MIDIチャンネル)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるコントロールチェンジのMIDIチャンネルを設定します。

設定値	1~16
-----	------

Message Type=PC の場合の設定ページ

MIDI1-1 バンクセレクトMSB/LSB、PC



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

② バンクセレクトMSB

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるバンクセレクトMSBの値を設定します。

設定値	000~127
-----	---------

③ バンクセレクトLSB

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるバンクセレクトLSBの値を設定します。

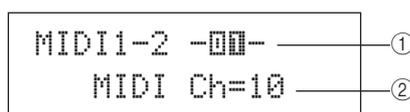
設定値	000~127
-----	---------

④ PC (プログラムチェンジ)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるプログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値	001~128
-----	---------

MIDI1-2 MIDIチャンネル



① パッド番号

設定値	01~12、13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP
-----	---

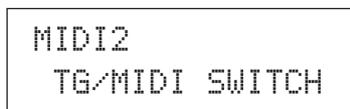
② MIDI Ch (MIDIチャンネル)

①で選択したパッドを叩いたときに出力されるプログラムチェンジのMIDIチャンネルを設定します。

設定値	1~16
-----	------

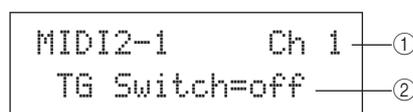
MIDI2 TG/MIDI SWITCH

内蔵音源/外部音源へのMIDI送信 スイッチ



内蔵音源/外部音源へのMIDI送信切り替えスイッチをMIDIチャンネルごとに設定します。2つのページ(MIDI2-1、MIDI2-2)があり、MIDI2 TG/MIDI SWITCHのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

MIDI2-1 トーンジェネレータースイッチ



① Ch (MIDIチャンネル)

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

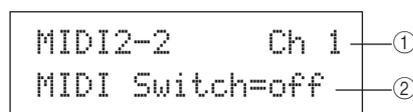
設定値	1~16
-----	------

② TG Switch (トーンジェネレータースイッチ)

キット切り替え時とパッド演奏時に出力されるMIDIメッセージを、内蔵音源に送る(on)か送らない(off)かを設定します。

設定値	off、on
-----	--------

MIDI2-2 MIDIスイッチ



① Ch (MIDIチャンネル)

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

設定値	1~16
-----	------

② MIDI Switch (MIDIスイッチ)

キット切り替え時とパッド演奏時に出力されるMIDIメッセージを、リアパネルのMIDI OUT端子またはサイドパネルのUSB TO HOST端子から外部音源へ送る(on)か送らない(off)かを設定します。

設定値	off、on
-----	--------

MIDI3 OTHER

その他の設定

```
MIDI3
  OTHER
```

キット選択時に出力される各種MIDIメッセージを設定します。8つのページ(MIDI3-1～MIDI3-8)があり、MIDI3 OTHERのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

MIDI3-1 トランスミット

```
MIDI3-1   Ch 1
  Transmit=all
```

① Ch (MIDIチャンネル)

設定の対象となるMIDIチャンネル(1～16)を選択します。

設定値	1～16
-----	------

② Transmit (トランスミット)

キット選択時に出力されるMIDIメッセージの種類を設定します。

- ・ off..... MIDIメッセージを送信しません。
- ・ all..... すべてのMIDIメッセージを送信します。
- ・ PC プログラムチェンジとバンクセレクトMSB/LSBのみを送信します。

設定値	off, all, PC
-----	--------------

MIDI3-2 ボリューム

```
MIDI3-2   Ch 1
  Volume=100
```

① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1～16
-----	------

② Volume (ボリューム)

キット選択時に出力されるボリューム値を設定します。

設定値	0～127
-----	-------

NOTE

- ・ MIDI3-1 Transmitが“off”または“PC”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

MIDI3-3 パン(定位)

```
MIDI3-3   Ch 1
  Pan= C
```

① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1～16
-----	------

② Pan (パン)

キット選択時に出力されるパン(定位)を設定します。

設定値	L63～C～R63
-----	-----------

NOTE

- ・ MIDI3-1 Transmitが“off”または“PC”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

MIDI3-4 バンクセレクトMSB/LSB、PC

```
MIDI3-4   Ch 1
  M000/L000/PC001
```

① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1～16
-----	------

② バンクセレクトMSB

キット選択時に出力されるバンクセレクトMSBの値を設定します。

設定値	000～127
-----	---------

③ バンクセレクトLSB

キット選択時に出力されるバンクセレクトLSBの値を設定します。

設定値	000～127
-----	---------

④ PC (プログラムチェンジ)

キット選択時に出力されるプログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値	001～128
-----	---------

NOTE

- ・ MIDI3-1 Transmitが“off”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

MIDI3-5 バリエーションセンド

MIDI3-6 コーラスセンド

MIDI3-7 リバースセンド

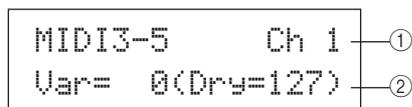
キット選択時に出力される各エフェクトへのセンド(送出)レベルを設定します。

NOTE

・ MIDI3-1 Transmitが“off”または“PC”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

各画面の②でそれぞれのパラメーターを設定します。①は3画面とも同じ設定項目です。

【MIDI3-5 バリエーションセンドの表示例】



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

【MIDI3-5 バリエーションセンド】

② Var (バリエーションセンド)

キット選択時に出力されるバリエーションセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・ ①MIDIチャンネルに10チャンネルを選択した場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

【MIDI3-6 コーラスセンド】

② ChoSend (コーラスセンド)

キット選択時に出力されるコーラスセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

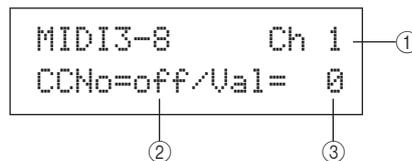
【MIDI3-7 リバースセンド】

② RevSend (リバースセンド)

キット選択時に出力されるリバースセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

MIDI3-8 コントロールチェンジナンバー / バリュー



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② CCNo (コントロールチェンジ番号)

キット選択時に出力されるMIDIコントロールチェンジ番号を設定します。“off”に設定した場合はコントロールチェンジを出力しません。

設定値	off、1~95
-----	----------

③ Val (コントロールチェンジ値)

キット選択時に出力されるMIDIコントロールチェンジの値を設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

・ MIDI3-1 Transmitが“off”または“PC”に設定されている場合、設定値は“...”と表示され設定できません。

・ 以下のページが持つ機能に相当するコントロールチェンジ番号を指定した場合、こちら(MIDI3-8)の設定が優先されます。

MIDI3-2 Volume、MIDI3-3 Pan、MIDI3-5 Var、MIDI3-6 ChoSend、MIDI3-7 RevSend

ウェーブモード (WAVE)

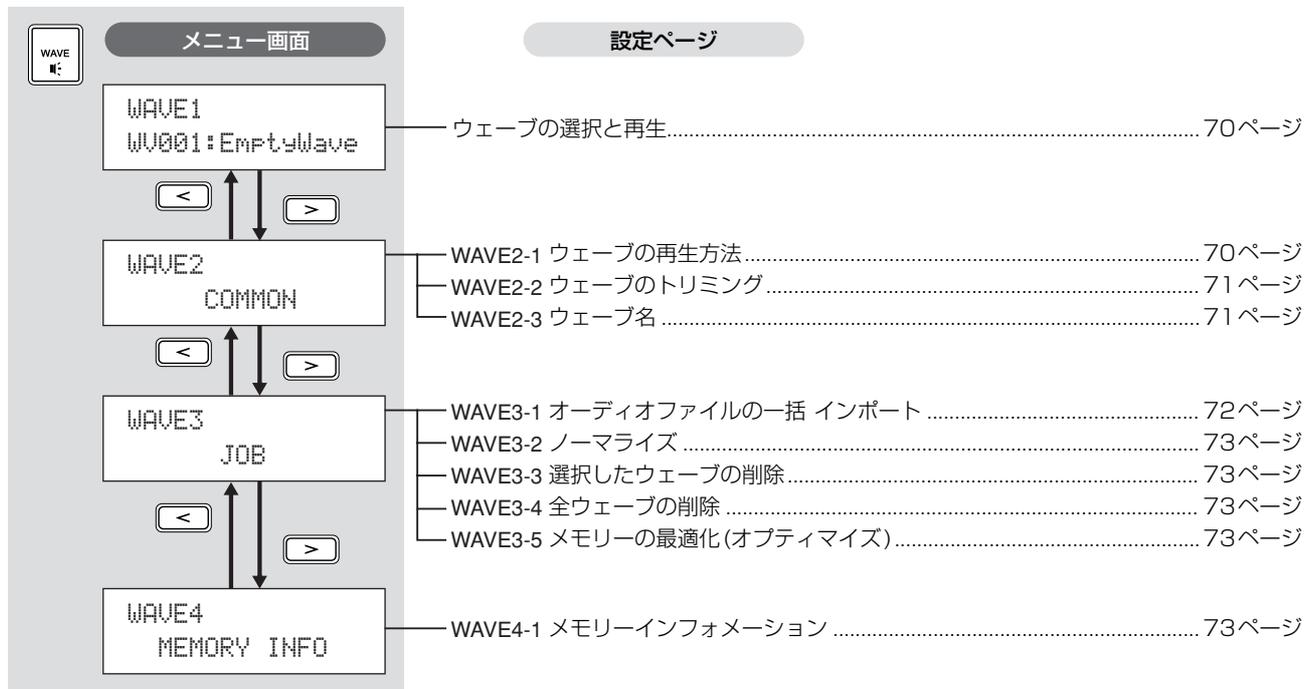
この章では、[WAVE] ボタンを押して呼び出せるウェーブモードについて説明します。本体では、WAV形式またはAIFF形式のオーディオデータ (ウェーブファイル) を取り込んで、プリセットボイスやパターンと同様に使うことができます。ウェーブモードでは、ウェーブファイルの本体への取り込みや編集を行いません。

⚠ 注意

・ウェーブのインポートや設定が終わったら、電源を切る前、またはウェーブを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行なってください。

ウェーブモードの構成

ウェーブモードには、以下の4つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。ページの下の階層にさらに設定ページがある場合は、同様に[ENTER]ボタンを押すことで次の設定ページへ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。

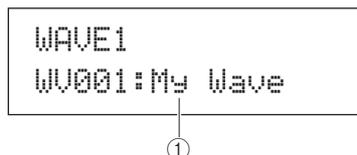


WAVE1

ウェーブの選択と再生

ウェーブを選択し再生します。ここで表示されるウェーブは、インポート操作(72ページ)によって本体に保存されたウェーブです。USB記憶装置を本体に挿入(接続)しているだけでは、USB記憶装置に保存されたウェーブファイルを選ぶことはできません。

この画面で[WAVE]ボタンを押している間、選択中のウェーブが鳴ります。[WAVE]ボタンから指を離すと再生が停止します。

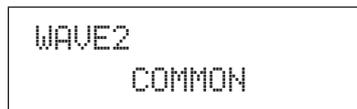


① ウェーブ番号: ウェーブ名

設定値	WV001~WV500
-----	-------------

WAVE2

ウェーブの再生方法/トリミング/ ウェーブ名



選択したウェーブに対して、再生方法、トリミング、ウェーブ名を設定します。3つの設定ページ(WAVE2-1~WAVE2-3)があり、WAVE2 COMMONの、メニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

NOTE

- ・ 選択したウェーブにデータがない場合は、[ENTER]ボタンを押しても設定ページに移動できません。

WAVE2-1 ウェーブの再生方法



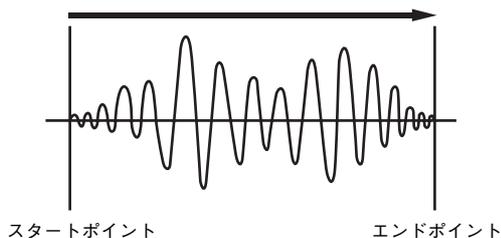
① PlayMode (再生方法)

ウェーブの再生のしかたを設定します。この設定は、選択したウェーブをパッドに割り当てたときにも有効です。スタートポイント、エンドポイント、ループポイントは、次のWAVE2-2 Trimmingで設定します。

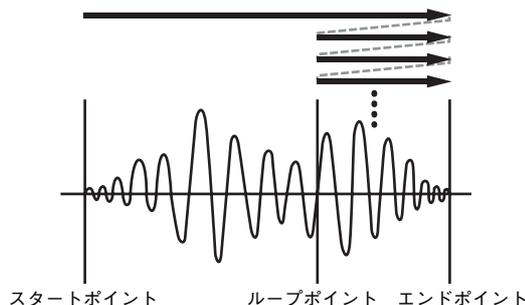
- ・ oneshot(ワンショット)
 - スタートポイントからエンドポイントまでを1度だけ再生します。通常のドラム音や効果音など、ループなしで鳴らしたい場合に設定します。
- ・ loop(ループ)
 - スタートポイントからエンドポイントへ再生した後、ループポイントへ戻り、ループポイントとエンドポイントの間を何度も繰り返し再生します。

設定値	oneshot, loop
-----	---------------

ワンショット再生



ループ再生

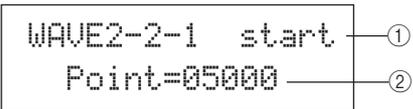


WAVE2-2 ウェーブのトリミング

ウェーブのトリミング(ポイント編集)を行ないます。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



WAVE2-2-1 トリミング設定ページ

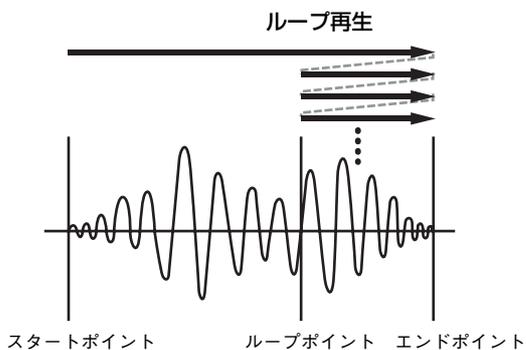


① トリミングポイント

トリミング対象のポイントを設定します。start (スタートポイント)、loop (ループポイント)、end (エンドポイント)のそれぞれの位置は、下図の通りです。

- ・ Start(スタートポイント)
再生を開始する位置を設定します。この位置よりも前(小さい数値)のデータは再生されません。
- ・ Loop(ループポイント)
ループを開始する位置を設定します。WAVE2-1 PlayModeが“loop”に設定されているとき、このループポイントとエンドポイントの間がループ再生されます。
- ・ End(エンドポイント)
再生を終了する位置を設定します。この位置よりも後ろ(大きい数値)のデータは再生されません。

設定値	start, loop, end
-----	------------------



② Point (ポイント)

設定ポイントの位置を5ケタの数値で設定します。[<]/[>]ボタンで任意のケタにカーソルを移動し、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで数値を設定することができます。

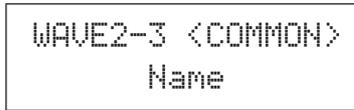
設定値	00000~
-----	--------

NOTE

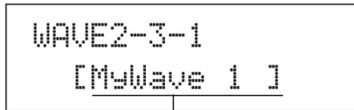
- ・ トリミング設定ページで[WAVE]ボタンを押すと、編集内容を再生することができます。

WAVE2-3 ウェーブ名

ウェーブ名を設定します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、ウェーブ名の設定ページを表示させます。



WAVE2-3-1 ウェーブ名の設定ページ



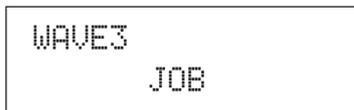
ウェーブ名

最大10文字までの長さでウェーブ名を設定できます。[<]/[>]ボタンで変更したい文字を点滅表示させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。

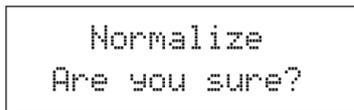
スペース
!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ[^\`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

WAVE3 JOB

ウェーブジョブ



USB記憶装置などからウェーブファイル(WAVまたはAIFF)を本体の内部メモリーへインポート(取り込み)したり、取り込んだウェーブの編集や加工を行ないます。5つの設定ページ(WAVE3-1~WAVE3-5)があり、WAVE3 JOBのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。



ウェーブジョブでは、設定後に[ENTER]を押して“Are you sure?”という画面を表示させ、[ENTER]を押して実行することで本体に設定が保存されます。

リファレンス

キック

ボイス

MIDI

ウェーブ

パターン

ユーティリティ

トリガー

WAVE3-1 オーディオファイルの一括 インポート

USB記憶装置の中にあるWAVファイルとAIFFファイルのすべてを、本体の内部メモリーにインポート(取り込み)します。

NOTE

- ・1ファイルずつ選んでインポートすることもできます。右コラムをご覧ください。
- ・WAV、AIFF以外の形式のファイルはインポートできません。

- 1 コンピューターを使って、インポートしたいウェーブファイル(WAVまたはAIFF形式)をUSB記憶装置のルートディレクトリーに保存します。
- 2 USB記憶装置を、本体のUSB TO DEVICE端子に挿入(接続)します。
- 3 WAVE3 JOBの画面で[ENTER]ボタンを押して、全ウェーブインポートの設定ページを表示させます。

```
WAVE3-1 <JOB>
Import All
```

- 4 [ENTER]ボタンを押すと、インポート実行の確認画面が表示されます。インポートせずに直前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。

```
Import All
Are you sure?
```

- 5 [ENTER]ボタンを押して、インポートを実行します。インポートされたウェーブは1ウェーブごとに自動的にウェーブ番号が付けられます。

```
Now Importing...
[EXIT] to cancel
```

インポート実行中でも[EXIT]ボタンを押してインポートを中断することができます。その場合、インポートが完了しているファイルについてはそのまま内部メモリーに残ります。

NOTE

- ・内部メモリーに空きがなくなった場合は、“Wave memory full.”とメッセージが表示され、インポートが中止されます。WAVE3-3 DeleteまたはWAVE3-4 Delete Allで内部メモリーに空きを作ってから再開してください。

オーディオファイルを1ファイルずつ インポートする

USB記憶装置の中にあるウェーブファイル(WAVまたはAIFF形式)を1ファイルずつ選んで、内部メモリーにインポート(取り込み)します。

NOTE

- ・WAV、AIFF以外の形式のファイルはインポートできません。

- 1 コンピューターを使って、インポートしたいウェーブファイル(WAVまたはAIFF形式)をUSB記憶装置のルートディレクトリーに保存します。
- 2 USB記憶装置を、本体のUSB TO DEVICE端子に挿入(接続)します。
- 3 [SHIFT]ボタンを押しながら[WAVE]ボタンを押して、以下のインポートウェーブの設定ページを表示させます。

```
IMPORT
Surdo.WAV
```

- 4 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、インポートするウェーブファイルを選択します。

```
IMPORT
FillX.AIF
```

インポート対象のウェーブファイル名

- 5 [ENTER]ボタンを押して、インポートを実行します。インポートが完了すると、インポートしたウェーブをどのパッドへ割り当てるかを設定する画面が表示されます。現在選択中のキットのパッド番号への割り当てとなります。

NOTE

- ・内部メモリーに空きがなくなった場合は、“Wave memory full.”とメッセージが表示され、インポートが中止されます。WAVE3-3 DeleteまたはWAVE3-4 Delete Allで内部メモリーに空きを作ってから再開してください。

- 6 [-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して割り当てたいパッド番号(01~13、13R1、13R2、14~17、FTSW、HHCL、HHSP)を設定します。

パッドを叩いてパッド番号を指定することもできます。“off”に設定するとパッドへの割り当ては行なわれず、インポートしたウェーブは内部メモリー内の空のウェーブに保存されます。

```
IMPORT
PadAssign=0000
```

パッド番号

- 7 割り当て先が決まったら、[ENTER]ボタンを押して確定します。

WAVE3-2 ノーマライズ

現在選択中のウェーブに対して、適度な音量になるよう増幅します。WAVE3-2-1 Ratioの設定ページで、増幅の量を設定します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。

```
WAVE3-2  <JOB>
Normalize
```

WAVE3-2-1 レシオ設定ページ

```
WAVE3-2-1
Ratio=100% ①
```

① **Ratio (レシオ)**

ウェーブの増幅の割合を設定します。100%に設定すると、最大レベルがクリップ寸前のレベルになるように増幅します。100%以上に設定すると、音が歪むおそれがありますので、通常は100%、または100%以下に設定します。

設定値	1~800
-----	-------

WAVE3-3 選択したウェーブの削除

現在選択中のウェーブを削除(デリート)します。あらかじめ、WAVE1の画面で削除したいウェーブを選択した上で、以下の画面を表示させます。

```
WAVE3-3  <JOB>
Delete
```

上記画面で[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]を押すと削除が実行されます。

WAVE3-4 全ウェーブの削除

本体のウェーブ用メモリーにあるウェーブをすべて削除(デリート)します。

```
WAVE3-4  <JOB>
Delete All
```

上記画面で[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]を押すと削除が実行されます。

WAVE3-5 メモリーの最適化(オプティマイズ)

本体のウェーブ用メモリーを最適化します。最適化とは、メモリー領域を整理し直すことで、メモリーの有効活用領域を拡大する作業のことです。メモリーを最適化することで、メモリーの空き容量が増える場合があります。

```
WAVE3-5  <JOB>
Optimize Memory
```

WAVE4 MEMORY INFO**メモリーインフォメーション**

```
WAVE4
MEMORY INFO
```

本体のウェーブ用メモリーの使用状況を表示します。WAVE4 MEMORY INFOの画面で[ENTER]ボタンを押すと、メモリーの使用状況画面が表示されます。

WAVE4-1 メモリーインフォメーション

```
WAVE4-1  0.0% ①
0.4MB / 64.0MB ②
```

- ① **メモリー使用サイズ (%)**
メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%表示します。
- ② **メモリー使用サイズ/全体サイズ**
使用メモリーサイズ/メモリー全体のサイズをMB(メガバイト)単位で表示します。

NOTE

・扱うオーディオファイルによっては、コンピューター上でのファイルサイズよりも多くの容量が使われる場合があります。

パターンモード (PTN)

この章では、[PTN] ボタンを押して呼び出せるパターンモードについて説明します。本体には、内蔵で再生専用のプリセットパターン(P001~P128)と、録音/編集ができるユーザーパターン(U001~050)が用意されています。パターンモードでは、これらのパターンの録音や編集を行いません。

NOTE

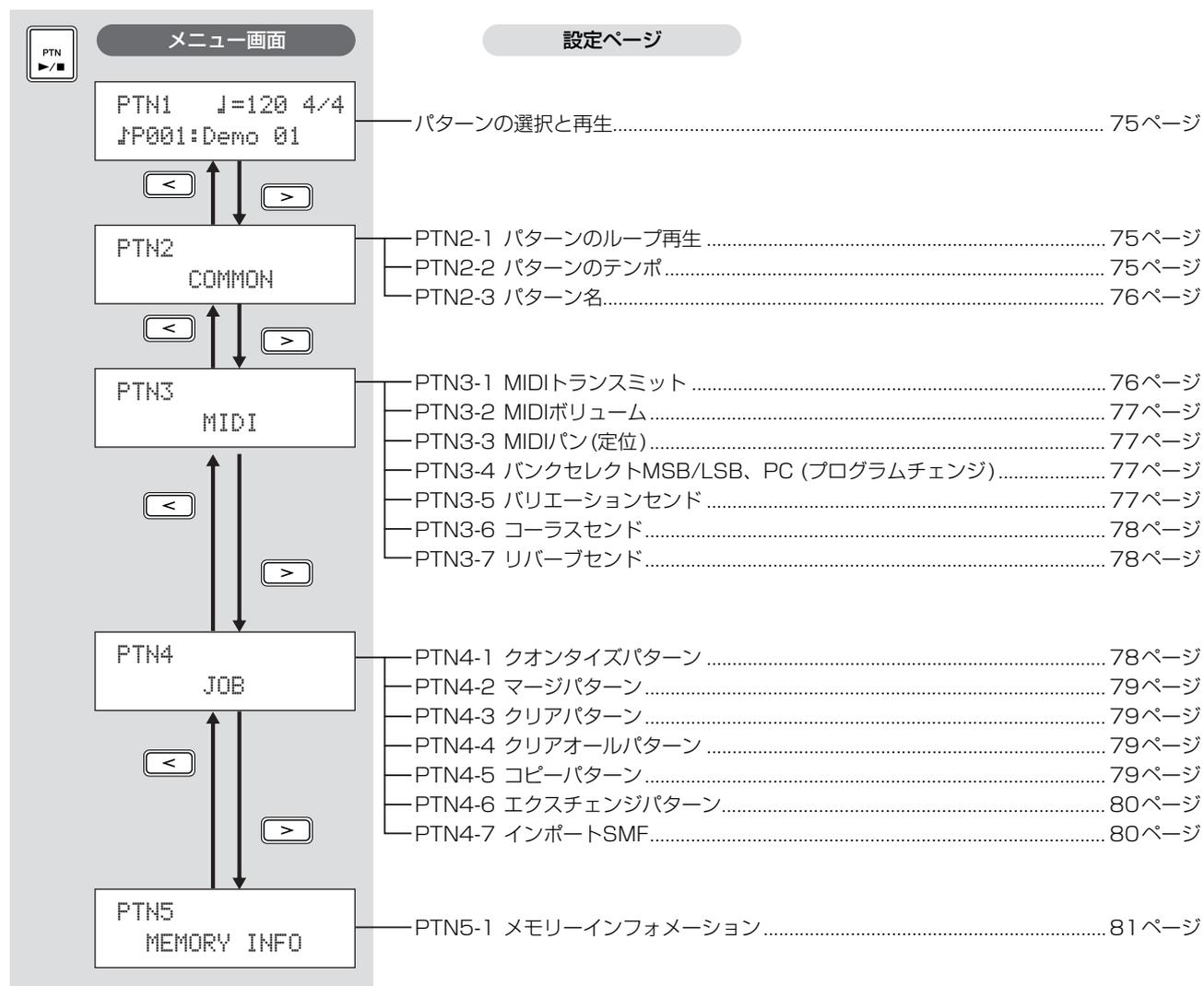
- ・プリセットパターンが選択されている場合、PTN2-1以降の設定ページを呼び出すことができません。プリセットパターンを編集したい場合は、PTN4-5 Copyでプリセットパターンを空のユーザーパターンへコピーし、コピーしたユーザーパターンを編集しましょう。

⚠ 注意

- ・パターンの録音や設定が終わったら、電源を切る前、またはパターンを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行ってください。

パターンモードの構成

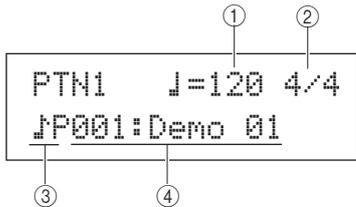
パターンモードには、以下の6つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。ページの下階層にさらに設定ページがある場合は、同様に[ENTER]ボタンを押すことで次の設定ページへ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。



PTN1

パターンの選択と再生

パターンを選択し、テンポおよび拍子を設定して再生します。[PTN] ボタンを押して、パターンの選択ページ (PTN1) を表示させます。PTN1 ページで [PTN] ボタンを押すと選択したパターンが再生され、もう一度 PTN1 ページで [PTN] ボタンを押すと停止します。パターンの編集や録音作業をする場合は、対象のパターンをあらかじめこのページで選んでおきます。



① **テンポ**

パターンの再生テンポを設定します。

設定値	30~300
-----	--------

NOTE

- ・パターンを切り替えると、新しく選択されたパターンのテンポに切り替わります。
- ・ユーティリティモード UTIL6-6 MIDI sync で “ext” に設定されている場合や、“auto” に設定された状態で外部からの MIDI クロックを受信しているときは、テンポ表示は “ext” となりテンポは変更できません。

② **拍子**

パターンの拍子を設定します。

設定値	1/4~16/4、1/8~16/8、1/16~16/16
-----	------------------------------

NOTE

- ・パターンを切り替えると、新しく選択されたパターンの拍子に切り替わります。

③ **パターンカテゴリー**

パターンの分類 (プリセットパターン “♪P”、ユーザーパターン “♪U”) を選択します。

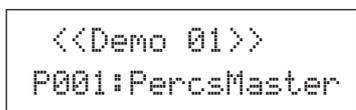
設定値	♪P、♪U
-----	-------

④ **パターン番号：パターン名**

再生/編集/録音の対象となるパターンを選択します。

設定値	♪Pの場合：001~128、 ♪Uの場合：001~050
-----	---------------------------------

デモパターン (P001~P003) 再生中は以下の画面が表示され、テンポおよび拍子は変更できません。

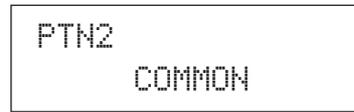


NOTE

- ・デモパターンを再生すると、それ以前に再生していたクリックや、パッドに割り当てられていて再生していたパターンは停止します。
- ・デモパターン再生中は [SHIFT] 以外のボタンを押すと停止します。

PTN2 COMMON

**パターンのループ再生/テンポ/
パターン名**



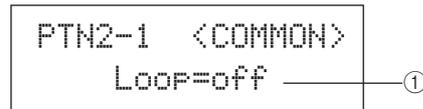
ユーザーパターンのループ再生、テンポ、パターン名を設定します。3つの設定ページ (PTN2-1~PTN2-3) があり、PTN2 COMMON のメニュー画面から [ENTER] ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>] ボタンで目的の設定ページを表示させます。

NOTE

- ・プリセットパターンが選ばれている場合は、[ENTER] ボタンを押しても設定ページに移動することはできません。

PTN2-1 パターンのループ再生

パターンのループ再生を設定します。[▶/■] ボタンを押して再生する場合も、パッドを叩いてパターンを再生する場合にも適用されます。

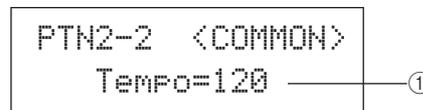


① **Loop (ループ)**

on に設定すると、パターンの先頭から終わりまでの再生を繰り返します (ループ再生)。off に設定すると、パターンの終わりまで再生すると自動的に停止します (ワンウェイ再生)。

設定値	off、on
-----	--------

PTN2-2 パターンのテンポ



① **Tempo (テンポ)**

パターンを再生するときのテンポを設定します。

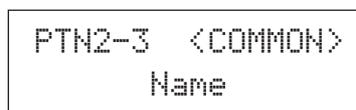
設定値	30~300
-----	--------

NOTE

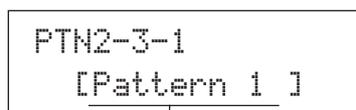
- ・キットにパターンを割り当てた場合は、パターンのテンポよりもキットのテンポ (47ページ) が優先されます。

PTN2-3 パターン名

パターン名を設定します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、パターン名の設定ページを表示させます。



PTN2-3-1 パターン名の設定ページ



パターン名

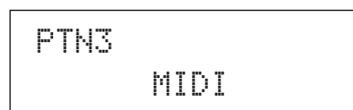
最大10文字までの長さでパターン名を設定できます。[<]/[>]ボタンで変更したい文字を点滅表示させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。

スペース

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`

PTN3 MIDI

パターンのMIDI設定

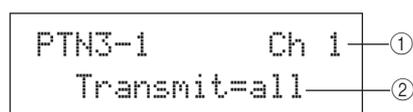


ユーザーパターンに対するチャンネルごとのMIDI情報を設定します。7つの設定ページ(PTN3-1~PTN3-7)があります。ここでの設定は内蔵音源へ送信されると同時に、外部にもMIDI出力されます。PTN3 MIDIのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

NOTE

・プリセットパターンが選ばれている場合は、[ENTER]ボタンを押しても設定ページに移動することはできません。

PTN3-1 MIDIトランスミット



① Ch (MIDIチャンネル)

設定の対象となるMIDIチャンネル(1~16)を選択します。

設定値	1~16
-----	------

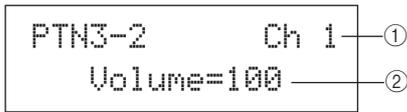
② Transmit (トランスミット)

内蔵音源と外部音源にMIDIメッセージを送信する/しないを設定します。

- ・ off.....何も送信しません。
- ・ all全MIDI情報を送信します。
- ・ PC.....バンクセレクトMSB/LSBを含む、プログラムチェンジのみを送信します。

設定値	off, all, PC
-----	--------------

PTN3-2 MIDIボリューム



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② Volume (ボリューム)

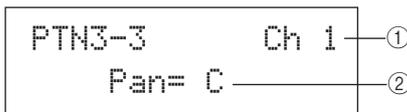
コントロールチェンジ7番のボリューム(音量)を設定します。内蔵音源に対しては、①で選択したMIDIチャンネルの音量となります。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・ PTN3-1 Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。
- ・ MIDI 10チャンネルのボリュームを変更すると、現在選択されているキットのキットボリューム(KIT2-1 Volume)も同値に設定されます。

PTN3-3 MIDIパン(定位)



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② Pan (パン)

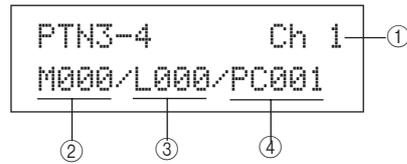
コントロールチェンジ10番のパン(定位)を設定します。内蔵音源に対しては、この値が各MIDIチャンネルの定位となります。

設定値	L64 ~ C ~ R63
-----	---------------

NOTE

- ・ PTN3-1 Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。

PTN3-4 バンクセレクトMSB/LSB、PC



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② バンクセレクトMSB

バンクセレクトMSBの値を設定します。

設定値	000~127
-----	---------

③ バンクセレクトLSB

バンクセレクトLSBの値を設定します。

設定値	000~127
-----	---------

④ PC (プログラムチェンジ)

プログラムチェンジナンバーを設定します。

設定値	001~128
-----	---------

NOTE

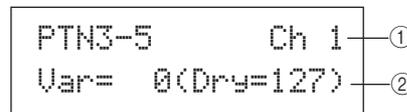
- ・ PTN3-1 Transmitを“off”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。

キットを選択する場合は、MIDIチャンネル10を以下のように設定します。

- ・ プリセットキットの場合
MSB=125、LSB=000、PC=プリセットキット番号
- ・ ユーザーキット(1~100)の場合
MSB=125、LSB=001、PC=001(U001)~100(U100)
- ・ ユーザーキット(101~200)の場合
MSB=125、LSB=002、PC=001(U101)~100(U200)

MIDIチャンネル10に対してプログラムチェンジを設定すると、直ちにキットが切り替わります。

PTN3-5 バリエーションセンド



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② Var (バリエーションセンド)

バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・ PTN3-1 Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。
- ・ MIDI 10チャンネル選択時は設定できません(“...”表示)。

リファレンス

キット

ボイス

MIDI

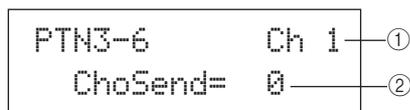
ウェーブ

パターン

ユーティリティ

トリガー

PTN3-6 コーラスセンド



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② ChoSend (コーラスセンド)

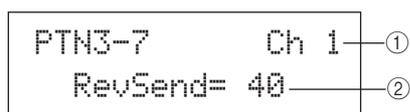
コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・ PTN3-1 Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。
- ・ MIDI 10 チャンネルのコーラスセンドを変更すると、現在選択されているキット全体のコーラスセンド(KIT3-1 ChorusSend)も同値に設定されます。

PTN3-7 リバースセンド



① Ch (MIDIチャンネル)

設定値	1~16
-----	------

② RevSend (リバースセンド)

リバースエフェクトへのセンドレベルを設定します。

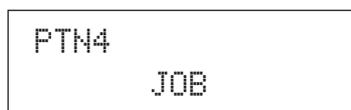
設定値	0~127
-----	-------

NOTE

- ・ PTN3-1 Transmitを“off”または“PC”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。
- ・ MIDI 10 チャンネルのリバースセンドを変更すると、現在選択されているキット全体のリバースセンド(KIT3-2 ReverbSend)も同値に設定されます。

PTN4 JOB

パターンジョブ



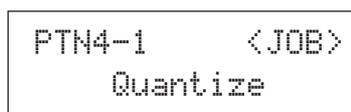
現在選択中のユーザーパターンのクオンタイズやマージ、SMFファイルのインポートなどを行いません。7つの設定ページ(PTN4-1~PTN4-7)があり、PTN4 JOBのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

NOTE

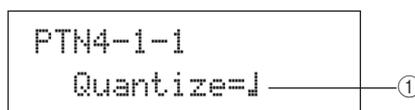
- ・ プリセットパターンが選ばれている場合は、[ENTER]ボタンを押しても設定ページに移動することはできません。

PTN4-1 クオンタイズパターン

現在選択中のユーザーパターンのクオンタイズを設定します。クオンタイズとは、タイミングのばらつきを補正する機能です。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



PTN4-1-1 クオンタイズパターン設定ページ



① Quantize (クオンタイズ)

分解能を音符で設定します。分解能とはクオンタイズによるタイミング補正の最小単位です。

設定値	PTN1 またはパターン録音の拍子が3/8、6/8、9/8、12/8、15/8の場合:
	♪♪♪ 16分3連符
	♪♪ 16分音符
	♪♪♪ 8分3連符
	♪♪ 8分音符
	♪ 4分音符
	♪. 付点4分音符
	PTN1 の拍子が上記以外の場合:
	♪♪♪ 16分3連符
	♪♪ 16分音符
	♪♪♪ 8分3連符
	♪♪ 8分音符
	♪♪♪ 4分3連符
	♪ 4分音符

⚠ 注意

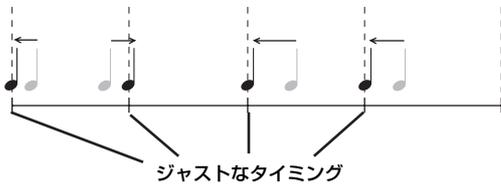
- ・ クオンタイズを実行すると、演奏の微妙なタイミングの揺れが失われることがあります。一度クオンタイズを実行すると、実行前の状態に戻すことはできないのでご注意ください。

●クオンタイズの動作例

・タイミングがずれて入力されたデータ

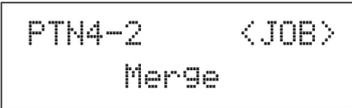


・クオンタイズによりタイミングがそろえられたデータ

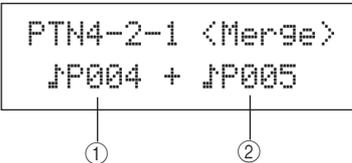


PTN4-2 マージパターン

2つのパターンを選び、それらをマージ(重ね合わせ)したものをユーザーパターンとして保存します。あらかじめPTN1 ページで保存先のユーザーパターンを選んでおき、以下の画面で[ENTER]ボタンを押して設定ページを表示させます。



PTN4-2-1 マージパターン設定ページ



- ① マージパターン1
- ② マージパターン2

重ね合わせる2つのパターンを選択します。

設定値	♪P004~♪P128、♪U001~♪U050
-----	-------------------------

NOTE

- ・設定ページを呼び出す前にデータの入ったユーザーパターンを選んだ場合、選択したユーザーパターンにマージされたデータが上書きされます。
- ・マージ実行後のパターンのテンポや拍子は、マージパターン1の設定となります。ただしマージパターン1が空の場合はマージパターン2の設定となります。
- ・マージ実行後のパターンの各チャンネルごとのMIDI設定は、マージパターン1の設定となります。ただしマージパターン1で使用していない(設定されない)チャンネルはマージパターン2のMIDI設定が反映されます。
- ・テンポや拍子、MIDIの音色設定などが同じパターン同士をマージしてください。
- ・デモパターンをマージパターンとして選択することはできません。

PTN4-3 クリアパターン

現在選択中のユーザーパターンのデータを消去します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]ボタンを押すと消去が実行されます。

⚠ 注意

- ・クリアパターンを実行するとデータは完全に消去されますので、大切なデータは必ずUSB記憶装置へセーブ(保存)してください。

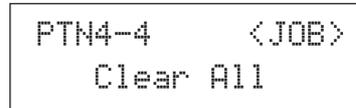


PTN4-4 クリアオールパターン

全ユーザーパターンを消去します。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して表示される確認画面“Are you sure?”で、[ENTER]ボタンを押すと消去が実行されます。

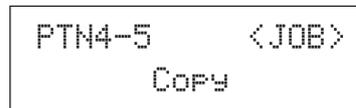
⚠ 注意

- ・クリアオールパターンを実行するとデータは完全に消去されますので、大切なデータは必ずUSB記憶装置へセーブ(保存)してください。



PTN4-5 コピーパターン

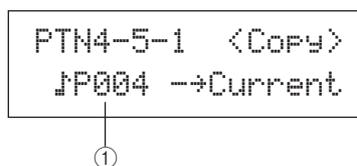
選んだパターンを、現在選択中のユーザーパターンにコピーします。以下の画面で[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



リファレンス
キック
ボイス
MIDI
ウェーブ
パターン
ユーザーリテイク
トリガー

PTN4-5-1 コピーパターン設定ページ

以下の画面で[ENTER]ボタンを押し、表示される確認画面“Are you sure?”で[ENTER]ボタンを押すと、コピーが実行されます。



① **コピー元パターン1**

コピー元のパターンを選択します。

設定値	♪P004~♪P128、♪U001~♪U050
-----	-------------------------

注意

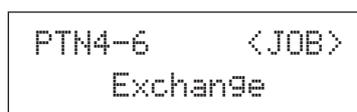
・現在選択中のユーザーパターンに上書きされますので、大切なデータはコピーパターンを実行する前に、USB記憶装置へセーブ(保存)してください。

NOTE

・デモパターンをコピーすることはできません。

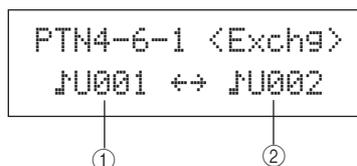
PTN4-6 エクスチェンジパターン

2つのユーザーパターンの中でデータを入れ替えます。
[ENTER]ボタンを押して、設定ページを表示させます。



PTN4-6-1 エクスチェンジパターン設定ページ

以下の画面で[ENTER]ボタンを押し、表示される確認画面“Are you sure?”で[ENTER]ボタンを押すと、パターンの入れ替えが実行されます。



① **エクスチェンジパターン1**

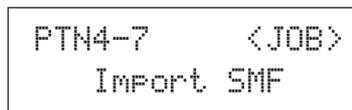
② **エクスチェンジパターン2**

入れ替えを行なう2つのユーザーパターンを選択します。

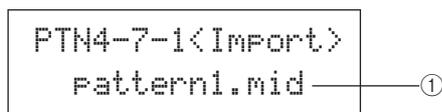
設定値	♪U001~♪U050
-----	-------------

PTN4-7 インポートSMF

USB記憶装置に保存したSMF(フォーマット0)を本体にインポート(取り込み)します。SMFとはスタンダードMIDIファイルの略で、拡張子midのMIDIシーケンスデータです。本体にSMFをインポートすると、SMFをユーザーパターンとして使えます。



PTN4-7-1 インポートSMF設定ページ



① **SMFファイル名**

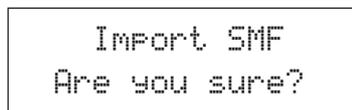
インポートするSMFを選択します。

設定値	USB記憶装置のルートディレクトリーに保存されている拡張子がmidのSMFのファイル名が画面に表示されます。
-----	--

1 フォーマット0のSMFを保存したUSB記憶装置を、本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

2 PTN4-7 Import SMF画面で[ENTER]ボタンを押して上記PTN4-7-1ページを表示させ、インポートするSMFファイルを選択後、[ENTER]ボタンを押します。

“Are you sure?”と実行確認の画面が表示されます。



3 インポートを実行する場合は[ENTER]ボタンを押します。インポートをせずに直前の画面に戻りたい場合は[EXIT]ボタンを押します。

NOTE

・現在選択中のユーザーパターンにデータが存在する場合は、インポートしたSMFで上書きされます。

インポート実行中は“Now importing...”と表示されます。

注意

・インポート実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。

NOTE

・インポート(取り込み)できるスタンダードMIDIファイルはフォーマット0のみです。

・インポートしたSMFのユーザーパターンをループ再生した際、パターンの終わりから先頭に戻ったところで音色が切り替わるはずが切り替わらず、パターンの最後の音色のまま2度めの再生がされてしまう場合があります。これは、ループ再生でパターンの先頭に戻った際にSMFのヘッダーデータのプログラムチェンジ情報が読み込まれなかったために起きるものです。

この問題を解消するためには、正確にプログラムチェンジが読み込まれるように、プログラムチェンジ情報をヘッダー情報の先頭ではなく少し後ろへずらして記録してください。

PTN5 MEMORY INFO

メモリーインフォメーション

```
PTN5
MEMORY INFO
```

本体のユーザーパターン用メモリーの使用状況を表示します。PTN5 MEMORY INFOの画面で[ENTER]ボタンを押すと、メモリーの使用状況画面が表示されます。

PTN5-1 メモリーインフォメーション

```
PTN5-1      0.0% ①
0.4KB/896.0KB ②
```

- ① **メモリー使用サイズ (%)**
メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%単位で表示します。
- ② **メモリー使用サイズ/全体サイズ (KB)**
使用メモリーサイズ/メモリー全体のサイズをKB (キロバイト)単位で表示します。

リファレンス

キット

ボイス

MIDI

ウェーブ

パターン

ユーティリティ

トリガー

ユーティリティーモード (UTIL)

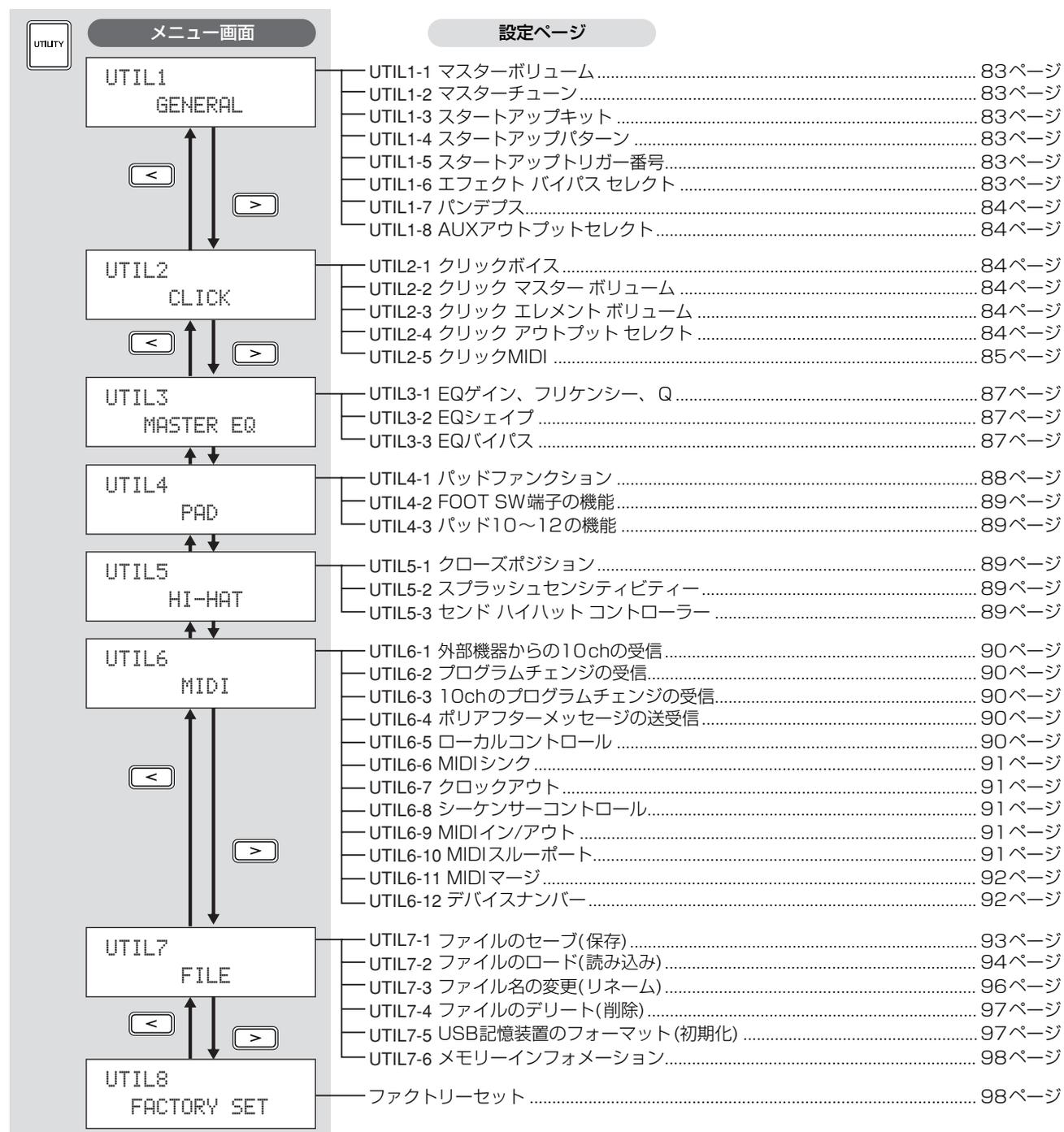
この章では、[UTILITY]ボタンを押して呼び出せるユーティリティーモードについて説明します。ユーティリティーモードでは、システム全体に関する設定やファイル操作を行いません。

⚠ 注意

・設定が終わったら、電源を切る前に、必ずストア操作(45ページ)を行なってください。

ユーティリティーモードの構成

ユーティリティーモードには、8つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。ページの下に階層にさらに設定ページがある場合は、同様に[ENTER]ボタンを押すことで次の設定ページへ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。



UTIL1 GENERAL

システム全体に関する設定

```
UTIL1
GENERAL
```

システム全体に関する設定を行ないます。8つの設定ページ(UTIL1-1~UTIL1-8)があり、UTIL1 GENERALのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

UTIL1-1 マスターボリューム

```
UTIL1-1<GENERAL>
MasterVolume=127
```

① MasterVolume (マスターボリューム)

本体音源のマスターボリュームを設定します。この値が小さいと、本体パネルのVOLUMEを上げても音量が上がりません。

設定値	0~127
-----	-------

UTIL1-2 マスターチューン

```
UTIL1-2 M.Tune=
+ 0.0(440.0Hz)
```

① M.Tune (マスターチューン)

本体音源のチューニング(基準ピッチ)を0.1セント単位で設定します。設定値の後にHzに換算された値が()で表示されます。

設定値	-102.4~+0.0~+102.3
-----	--------------------

NOTE

・セントとは、半音を100等分した音程の単位です。(100セント=半音)

UTIL1-3 スタートアップキット

```
UTIL1-3<GENERAL>
StartupKit=P001
```

① StartupKit (スタートアップキット)

電源を入れたときに選択されるキット番号を設定します。カテゴリ(P: プリセット、U: ユーザーキット)と番号のそれぞれにカーソルを移動して設定できます。

設定値	P001~P050、U001~U200
-----	---------------------

UTIL1-4 スタートアップパターン

```
UTIL1-4<GENERAL>
StartupPtn=JP001
```

① StartupPtn (スタートアップパターン)

電源を入れたときに選択されるパターン番号を設定します。カテゴリ(JP: プリセットパターン、JU: ユーザーパターン)と番号のそれぞれにカーソルを移動して設定できます。

設定値	JP001~JP128、JU001~JU050
-----	-------------------------

UTIL1-5 スタートアップトリガー番号

```
UTIL1-5<GENERAL>
StartupTrg=P01
```

① StartupTrg (スタートアップトリガー番号)

電源を入れたときに選択されるトリガーセットアップ番号を設定します。カテゴリ(P: プリセットセットアップ、U: ユーザーセットアップ)と番号のそれぞれにカーソルを移動して設定できます。

設定値	P01~P05、U01~U10
-----	-----------------

UTIL1-6 エフェクトバイパス セレクト

```
UTIL1-6 FXByps=
var/cho/rev
```

① var (バリエーション)

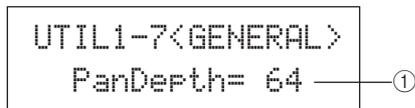
② cho (コーラス)

③ rev (リバース)

本体パネルでエフェクトバイパス操作([SHIFT]+[KIT])をした際に、バイパスされるエフェクトを設定します。“---”に設定したエフェクトは、エフェクトバイパス操作をしてもバイパスされません。

設定値	---/var、---/cho、---/rev
-----	-------------------------

UTIL1-7 パンデプス

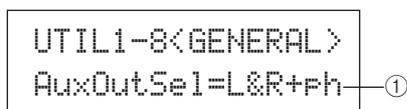


① **PanDepth (パンデプス)**

個別のドラム音や楽器音のパン(定位)バランスを保ったまま、全体のパンを設定します。

設定値	1~127
-----	-------

UTIL1-8 AUXアウトプットセレクト



① **AuxOutSel (AUXアウトプットセレクト)**

AUX IN端子から入力されるオーディオ信号の出力先を設定します。

- ・ L&R+ph..... OUTPUT (L/MONO、R) 端子と PHONES 端子の両方に出力します。
- ・ phones PHONES 端子にのみ出力します。

設定値	L&R+ph、phones
-----	---------------

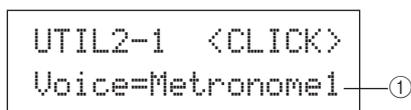
UTIL2 CLICK

クリックに関する設定



クリックの音色、ボリューム、出力先、MIDI設定を行います。5つの設定ページ(UTIL2-1~UTIL2-5)があり、UTIL2 CLICKのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

UTIL2-1 クリックボイス

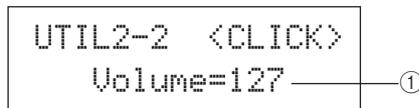


① **Voice (クリックボイス)**

クリック音の音色を設定します。

設定値	Metronome1、Metronome2、Cowbell、Stick、Human
-----	---

UTIL2-2 クリック マスター ボリューム

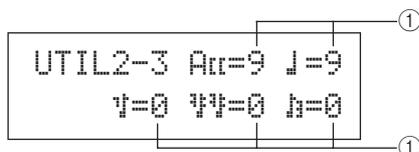


① **Volume (クリック マスター ボリューム)**

クリック音のマスターボリュームを設定します。

設定値	0~127
-----	-------

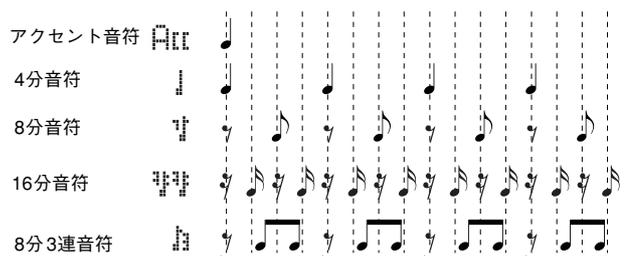
UTIL2-3 クリック エLEMENT ボリューム



① **クリック ELEMENT ボリューム**

クリックの各クリックタイミングごとのボリュームを設定します。各クリックタイミングのマークは以下のタイミングを表します。

例)Beat=4の場合に発音するタイミング

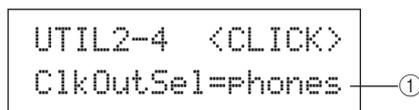


設定値	0~9
-----	-----

NOTE

- ・ パターンモードやパターン録音の拍子が3/8、6/8、9/8、12/8、15/8の場合は、ACC、付点4分音符、8分音符、16分音符が表示されません。

UTIL2-4 クリック アウトプット セレクト



① **ClkOutSel (クリック アウトプット セレクト)**

クリック音の出力先を設定します。たとえばライブの本番で、ヘッドフォンにだけクリック音を出力したときには、“phones” に設定します。

- ・ L&R+ph..... OUTPUT (L/MONO、R)端子と PHONES 端子の両方に出力します。
- ・ phones PHONES 端子にのみ出力します。

設定値	L&R+ph、phones
-----	---------------

UTIL2-5 クリックMIDI

```
UTIL2-5
Click MIDI
```

クリックのMIDI設定を行ないます。UTIL2-5 Click MIDIには4つの設定ページ(UTIL2-5-1～UTIL2-5-4)があり、UTIL2-5 Click MIDIの設定ページで[ENTER]ボタンを押すと、UTIL2-5-1 MIDI INの設定ページが表示されます。UTIL2-5-2～UTIL2-5-4画面へは[<]/[>]ボタンで移動します。

UTIL2-5-1 クリックMIDIイン

```
UTIL2-5-1<CLICK>
MIDI IN=off
```

① MIDI IN

MIDI IN端子で受信したキーオンメッセージに合わせてクリック音を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かを設定します。“on”に設定した場合、以下の動作をします。

- UTIL2-5-3 NoteAccで設定したナンバーのMIDIノートを受信した場合はクリックのアクセント音を発音します。
- UTIL2-5-4 Note♪で設定したナンバーのMIDIノートを受信した場合はクリックの4分音符を発音します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL2-5-2 クリックMIDIアウト

```
UTIL2-5-2<CLICK>
MIDI OUT=off
```

① MIDI OUT

クリックのMIDIイベント(キーオンメッセージ)を出力する(on)かしない(off)かを設定します。“on”に設定した場合、以下の動作をします。

- クリックのアクセント音を発音するとき、UTIL2-5-3 NoteAccで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。
- クリックの4分音符を発音するとき、UTIL2-5-4 Note♪で設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

設定値	off, on
-----	---------

NOTE

- アクセント音と4分音符以外のクリック音については、この設定に関わらずキーオンメッセージを出力しません。

UTIL2-5-3 クリックアクセントノートナンバー

```
UTIL2-5-3<CLICK>
NoteAcc=C#-1/ 13
```

① NoteAcc (アクセントノートナンバー)

クリックのアクセント音のMIDIノートナンバーを設定します。

設定値	off, C#-2～F#8
-----	---------------

- UTIL2-5-1 MIDI INが“on”の場合、ここで設定したナンバーのMIDIノートを受信するとクリックのアクセント音を発音します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、受信したMIDIノートのナンバーに関わらずアクセント音は発音しません。
- このNoteAccとUTIL2-5-4 Note♪に同じナンバーのMIDIノートを設定した場合は、クリックの4分音符を発音します。

- UTIL2-5-2 MIDI OUTが“on”の場合、クリックのアクセント音を発音するときに、ここで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、UTIL2-5-4 Note♪が“off”ならアクセント音を発音するときにキーオンメッセージを出力しません。UTIL2-5-4 Note♪が“off”以外なら、アクセント音を発音するときに「UTIL2-5-4 Note♪」に設定されているMIDIノートナンバーのキーオンメッセージを出力します。

UTIL2-5-4 クリック 4分音符 ノートナンバー

```
UTIL2-5-4<CLICK>
Note♪=C#-1/ 13
```

① Note♪ (4分音符ノートナンバー)

クリックの4分音符のMIDIノートナンバーを設定します。

設定値	off, C#-2～F#8
-----	---------------

- UTIL2-5-1 MIDI INが“on”の場合、ここで設定したナンバーのMIDIノートを受信するとクリックの4分音符を発音します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、受信したMIDIノートのナンバーに関わらず4分音符は発音しません。

- UTIL2-5-2 MIDI OUTが“on”の場合、クリックの4分音符を発音する際に、ここで設定したナンバーのキーオンメッセージを出力します。

NOTE

- この設定を“off”にした場合、4分音符を発音するときにキーオンメッセージを出力しません。

タップテンポ機能

タップテンポ機能とは、パッドを叩くタイミングでパターンやクリックのテンポを設定する機能です。あなたの感覚でカウントを出して、パターンやクリックのテンポを決めることができます。

- 1 [SHIFT] ボタンを押しながら、[] (クリック) ボタンを押します。
タップテンポの設定画面が表示されます。表示されているテンポ値は現在の設定です。

TAP TEMPO
J=120

- 2 演奏したいテンポでパッドを数回叩きます。
どのパッドを叩いてもかまいません。叩いたタイミングからテンポが自動的に検出され、LCD画面に表示されます。

TAP TEMPO
J=158

テンポ: 30~300

- 3 [] (クリック) ボタンを押してクリックを再生し、設定したテンポを確認してみましょう。
テンポ値がタップテンポで設定した値になっています。パターンやクリックの再生中であれば、設定したテンポはすぐに反映されます。

NOTE

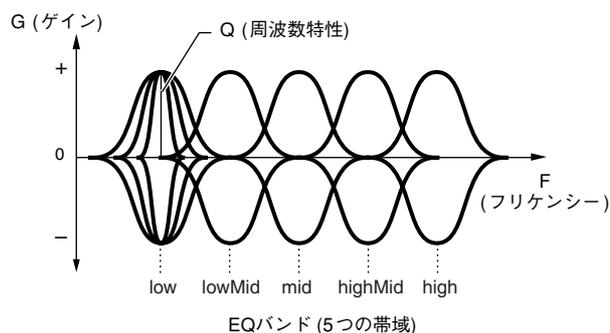
- ・ [-/DEC][+/INC] ボタンでテンポを設定することもできます。
- ・ ユーティリティーモードのUTIL4-1のFuncを“tap tempo”に設定すると、タップテンポ機能を呼び出さなくてもタップテンポ用のパッドとして使用できるようになります(88ページ)。
- ・ ユーティリティーモードのUTIL6-6のMIDI Syncの設定が“ext”のとき、または“auto”で外部クロックを受信しているときは、テンポ値に“ext”と表示され、本体に接続した外部MIDI機器やDAWソフトウェアのテンポと同期します(91ページ)。
- ・ MIDI Syncの設定が“auto”で外部クロックを受信していないとき、または“int”のときは本体が持つクロックのテンポが表示されます(91ページ)。

UTIL3 MASTER EQ

マスター EQの設定

UTIL3
MASTER EQ

ボイスやパターンなどの出力音の音質を補正するマスターイコライザーに関する設定を行ないます。3つの設定ページ(UTIL3-1~UTIL3-3)があり、UTIL3 MASTER EQのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

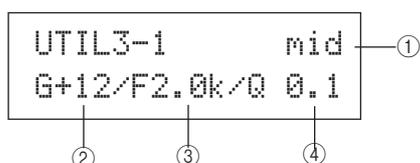


マスターイコライザーは5つの帯域を持ち、それぞれの帯域ごとに特定の周波数付近の信号レベルをブースト/カット(増減)することができます。EQバンドのlowおよびhighでは、イコライザーのタイプ(シェルビング/ピーキング)を選ぶことができます。

NOTE

- ・ AUX IN 端子からの信号には、マスター EQ はかかりません(36ページ)。
- ・ PHONES (ヘッドフォン) 端子への信号にはマスター EQ はかかりません(36ページ)。

UTIL3-1 EQゲイン、フリケンシー、Q



① 周波数帯域

設定の対象となるマスターEQのバンド(周波数帯域)を選択します。

設定値	low, lowMid, mid, highMid, high
-----	---------------------------------

② G (ゲイン)

①で選択したバンドの信号レベルをどの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値	-12~+0~+12
-----	------------

③ F (フリケンシー)

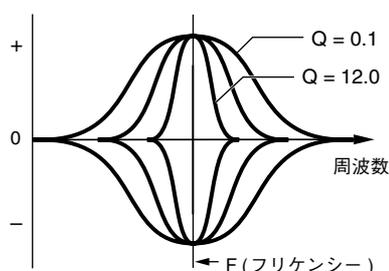
①で選択したバンドの中でブースト/カットする中心周波数を設定します。バンドlowでは、UTIL3-2 ②Shapeで設定しているイコライザーのタイプにより設定範囲が異なります。

設定値	low: shelvingの場合 32~2.0k peakingの場合 63~2.0k lowMid, mid, highMid: 100~10k high: 500~16k
-----	--

④ Q (周波数特性)

ブースト/カットの周波数特性のカーブを変化させます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなりなだらかな音色変化になります。

設定値	0.1~12.0
-----	----------

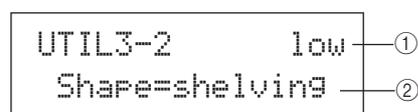


NOTE

- ①の値が“low”または“high”で、UTIL3-2 EQシェイプの②Shapeの値“shelving”の場合、④のQは“---”表示になり、設定できません。

UTIL3-2 EQシェイプ

周波数帯域lowとhighに対して、イコライザーのタイプを選ぶことができます。



① 周波数帯域

設定の対象となるマスターEQのバンド(周波数帯域)を選択します。

設定値	low, high
-----	-----------

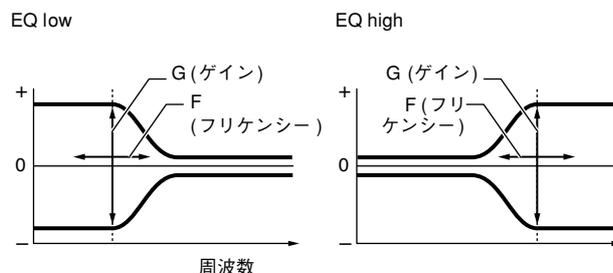
② Shape (シェイプ)

イコライザーのシェイプを設定します。

設定値	shelving, peaking
-----	-------------------

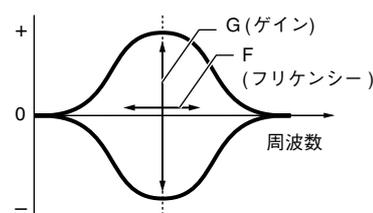
● shelving (シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー

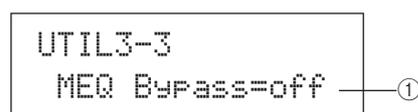


● peaking (ピーキングタイプ)

特定の周波数付近の信号を、ブースト/カットするタイプのイコライザー



UTIL3-3 EQバイパス



① MEQ Bypass (マスターEQバイパス)

マスターEQをバイパスする(on)かしない(off)かを設定します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL4 PAD

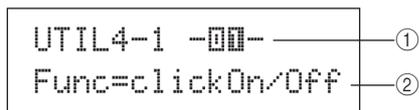
パッドに関する設定



パッドやフットスイッチに機能を割り当てたり、FOOT SW端子に接続するコントローラータイプの設定、内蔵パッド10～12の設定を行ないます。3つの設定ページ (UTIL4-1～UTIL4-3)があり、UTIL4 PADのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

UTIL4-1 パッドファンクション

パッドおよびフットスイッチに機能を割り当て、パッドを叩いたりフットスイッチを踏むことで操作できるように設定します。



① パッド番号

設定対象のパッド番号を設定します。
パッド番号の指定はパッドを叩くことでもできます。

設定値	01～12、13、13R1、13R2、14～17、FTSW (FOOT SW)、HHCL (HI-HAT Close)、HHSP (HI-HAT Splash)
-----	--

② Func (ファンクション)

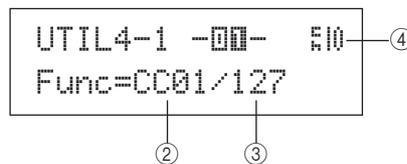
①で選択したパッドやペダルを操作したとき、割り当てたい機能を設定します。

- ・ off..... 通常の発音動作をします。
- ・ inc kitNo キット番号を1ずつ増やします。
- ・ dec kitNo キット番号を1ずつ減らします。
- ・ inc ptnNo パターン番号を1ずつ増やします。
- ・ dec ptnNo パターン番号を1ずつ減らします。
- ・ inc tempo テンポ値を1ずつ増やします。
- ・ dec tempo テンポ値を1ずつ減らします。
- ・ tap tempo..... タップテンポを設定します。
- ・ clickOn/Off..... クリック音をオン/オフします。
- ・ CC01～CC95 コントロールチェンジを内蔵音源および接続している外部MIDI機器に送信します。

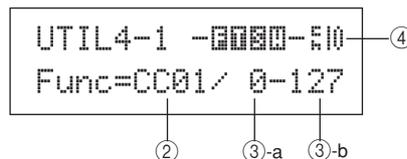
設定値	off、inc kitNo、dec kitNo、inc ptnNo、dec ptnNo、inc tempo、dec tempo、tap tempo、clickOn/Off、CC01～CC95
-----	---

FuncにCC01～CC95 (コントロールチェンジ)を設定した場合は、以下のようにコントロールチェンジ値および送信チャンネルを設定します。

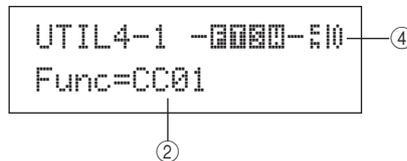
●設定対象が“FTSW” 以外の場合



●設定対象が“FTSW” で、UTIL4-2 FootSwInSel=ftswの場合



●設定対象が“FTSW” で、UTIL4-2 FootSwInSel=ftsw以外の場合



③ コントロールチェンジ値

- ②で選択したコントロールチェンジの値を設定します。
- ・ 設定対象が“FTSW” 以外の場合: パッドを叩いたときに送信する値
 - ・ 設定対象が“FTSW” で、UTIL4-2 FootSwInSel=ftswの場合: フットスイッチを離したときに送信する値(③-a)ーフットスイッチを踏んだときに送信する値(③-b)
 - ・ 設定対象が“FTSW” で、UTIL4-2 FootSwInSel=ftsw 以外の場合: コントロールチェンジ値は設定できません。ハイハットコントローラーまたはフットコントローラーの踏み込み量に応じて0～127の範囲で値が送信されます。

設定値	0～127
-----	-------

④ コントロールチェンジ送信チャンネル

②で選択したコントロールチェンジのMIDI送信チャンネルを設定します。

設定値	1～16
-----	------

UTIL4-2 FOOT SW端子の機能

```
UTIL4-2 <PAD>
FootSwInSel=ftSw ①
```

① FootSwInSel (FOOT SW入力選択)

FOOT SW端子に接続するコントローラーを、フットスイッチ(ftSw)、ハイハットコントローラー(HH65)、フットコントローラー(FC7)のいずれかに設定します。

設定値	ftSw, HH65, FC7
-----	-----------------

NOTE

- ・ハイハットコントローラーおよびフットコントローラー接続時に送信されるベロシティは、MIDI1-7 TrgVelの設定に従います。
- ・フットスイッチ接続時に送信されるベロシティは、MIDI1-7 TrgVelの設定に従いますが、“variable”に設定されている場合はベロシティ“100”に固定して送信されます。

UTIL4-3 パッド10～12の機能

```
UTIL4-3 <PAD>
Pad10-12=enable ①
```

① Pad10-12

本体パッド10、11、12の機能を有効(enable)にするか無効(disable)にするかを設定します。パッド7～9を叩くつもりが、パッド10～12を叩いてしまって別の音色が鳴るのを避けたいときに使うと便利な機能です。

- ・ enable..... 通常のパッドとして機能します。
- ・ disable..... 各パッドに設定された機能は無効となり、パッドを叩いた場合は各パッドの上部のパッド(10→7、11→8、12→9)を叩いたとして扱われます。

設定値	enable, disable
-----	-----------------

UTIL5 HI-HAT

ハイハットに関する設定

```
UTIL5
HI-HAT
```

ハイハットに関する設定を行ないます。3つの設定ページ(UTIL5-1～UTIL5-3)があり、UTIL5 HI-HATのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

UTIL5-1 クローズポジション

```
UTIL5-1 <HI-HAT>
ClosePosi=+10 ①
```

① ClosePosi (クローズポジション)

ハイハットコントローラーを踏んだときに、オープン音からクローズ音に切り替わる位置を調節します。値が小さいほどトップとボトムの開きが狭い感じになります。

設定値	-32～+0～+32
-----	------------

UTIL5-2 スプラッシュセンシティビティー

```
UTIL5-2 <HI-HAT>
SplashSens=127 ①
```

① SplashSens (スプラッシュセンシティビティー)

ハイハットスプラッシュを鳴らすときの感度を設定します。値を大きくすると、ハイハットスプラッシュは鳴りやすくなります。しかしハイハットペダルを軽く踏んでリズムを取るときなど、音を鳴らしたくないときにも音が鳴る場合があります。ハイハットスプラッシュを鳴らしたくない場合は“off”に設定します。

設定値	off, 1～127
-----	------------

UTIL5-3 センドハイハット コントローラー

```
UTIL5-3 <HI-HAT>
SendHH=on ①
```

① SendHH (SENDハイハット)

ハイハットコントローラーによるクローズ音～オープン音の連続変化を、MIDIメッセージとして出力する(on)かしない(off)かを設定します。

設定値	off, on
-----	---------

NOTE

- ・KIT7-3 HH Funcが“hi-hat”、ここでの設定が“on”に設定されている場合のみMIDIメッセージを出力します。
- ・KIT7-3 HH Funcが“MIDI”に設定されている場合は、ここでの設定に関係なくMIDIメッセージを出力します。

UTIL6 MIDI

システム全体のMIDI設定

```
UTIL6
MIDI
```

システム全体に関わるMIDIの設定を行ないます。12の設定ページ(UTIL6-1～UTIL6-12)があります。UTIL6 MIDIの画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

UTIL6-1 外部機器からの10chの受信

```
UTIL6-1 <MIDI>
Rcv10ch=on ①
```

① Rcv10ch (レシーブ10ch)

MIDI 10チャンネルのチャンネルメッセージを受信する(on)かしない(off)かを設定します。“off”に設定すると、内蔵音源の10chは本体パッドおよび本体に接続したパッドのみで発音します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-2 プログラムチェンジの受信

```
UTIL6-2 <MIDI>
RcvPC=on ①
```

① RcvPC (レシーブプログラムチェンジ)

プログラムチェンジを受信する(on)かしない(off)かを設定します。“off”に設定すると、キット切り替え時にそのキットに組み込まれたボイス切り替えにのみ対応し、それ以外のボイス切り替えには対応しません。各チャンネルのボイスをパターン設定に対応して切り替えたり、外部MIDI機器から切り替えたい場合は“on”に設定します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-3 10chのプログラムチェンジの受信

```
UTIL6-3 <MIDI>
RcvPC10ch=on ①
```

① RcvPC10ch (レシーブプログラムチェンジ10ch)

MIDI10チャンネルのプログラムチェンジを受信する(on)かしない(off)かを設定します。

キットをパターンの設定に対応して切り替えたり、外部MIDI機器から切り替えたい場合は“on”に設定します。ここでの設定を有効にするためには、UTIL6-2 RcvPcの設定も“on”にしてください。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-4 ポリアフターメッセージの送受信

```
UTIL6-4 <MIDI>
PolyAfter=on ①
```

① PolyAfter (ポリアフターメッセージ)

外部MIDI機器との間でポリアフターメッセージの送受信を有効にする(on)が無効にする(off)かを設定します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-5 ローカルコントロール

```
UTIL6-5 <MIDI>
LocalCtrl=on ①
```

① LocalCtrl (ローカルコントロール)

パッドやパターンによる演奏に対して内蔵音源が発音する(on)かしない(off)かを設定します。通常は“on”に設定します。“off”にすると、本体のパッド/コントローラ一部と音源部が内部的に切り離され、パッドを叩いても音が出なくなります。

NOTE

・“LocalCtrl=off”に設定していても、MIDI IN端子やUSB端子で受信したMIDIメッセージには対応(発音)し、本体の演奏情報もMIDI OUT端子から出力されます。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-6 MIDIシンク

```
UTIL6-6 <MIDI>
MIDI Sync=int ①
```

① MIDI Sync (MIDIシンク)

パターンやクリックの再生を、本体で設定されたテンポで行なうか、本体に接続した外部MIDI機器からのクロック(タイミングクロックF8)で行なうかを設定します。

- ・ int 本体で設定されたテンポで動作します。本体を単独で使用したり、本体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。
- ・ ext MIDI入力された外部クロックで動作します。外部MIDI機器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。
- ・ auto... 外部からMIDIクロックが入力されている場合は、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合は、内部クロックで動作します。

設定値	int, ext, auto
-----	----------------

NOTE

- ・ “ext” または “auto” に設定した場合は、本体に接続した外部MIDI機器またはコンピューター側でMIDIクロックを送信するように設定してください。

UTIL6-7 クロックアウト

```
UTIL6-7 <MIDI>
ClockOut=on ①
```

① ClockOut (クロックアウト)

MIDI OUT端子からMIDIクロック (F8H)をMIDI出力する/しないを設定します。

設定値	off, on
-----	---------

UTIL6-8 シーケンサーコントロール

```
UTIL6-8 <MIDI>
SeqCtrl=in/out ①
```

① SeqCtrl (シーケンサーコントロール)

MIDIリアルタイムコントロールのスタート (FA)、コンティニュー (FB)、ストップ (FC)を送受信する/しないを設定します。

- ・ off 送受信しません。
- ・ in 受信のみします。送信はしません。
- ・ out 送信のみします。受信はしません。
- ・ in/out 送受信します。

設定値	off, in, out, in/out
-----	----------------------

NOTE

- ・ MIDI1 MessageTypeに “strt”、“cont”、“stop” を設定している場合、①の値によらず、外部にスタート (FA)、コンティニュー (FB)、ストップ (FC)が送信されます。

UTIL6-9 MIDIイン/アウト

```
UTIL6-9 <MIDI>
MIDI IN/OUT=MIDI ①
```

① MIDI IN/OUT

外部とのMIDIメッセージのやりとりをMIDI端子で行なうかUSB端子で行なうかを設定します。

設定値	MIDI, USB
-----	-----------

UTIL6-10 MIDIスルーポート

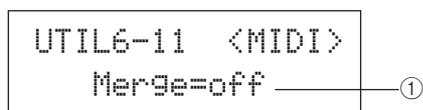
```
UTIL6-10 <MIDI>
ThruPort=1 ①
```

① ThruPort (スルーポート)

本体とコンピューターをUSBケーブルで接続している場合、受信したMIDIデータのうち、特定のポートをMIDI OUT端子からスルーアウトさせることができます。ここでは、そのポートナンバーを設定します。

設定値	1, 2
-----	------

UTIL6-11 MIDIマージ



① Merge (マージ)

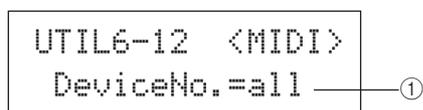
MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から送られた演奏データを、本体内部で生成される演奏データとミックスしてMIDI OUT端子から出力する機能です。“on”に設定すると、ミックス機能が有効になります。

設定値	off, on
-----	---------

NOTE

- ・ UTIL6-9 MIDI IN/OUTを“USB”に設定している場合は設定できません(“...”表示)。

UTIL6-12 デバイスナンバー



① DeviceNo. (デバイスナンバー)

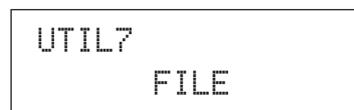
MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器との間で、バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このMIDIデバイスナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

- ・ all.....すべてのMIDIデバイスナンバーのシステムエクスクルーシブメッセージを受信する設定です。送信時には、「1」で送信します。
- ・ off.....バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行わない設定です。送受信しようとする時、エラーメッセージが出たり、実行されなかったりします。

設定値	1～16, all, off
-----	----------------

UTIL7 FILE

ファイルの操作



UTIL7 FILEではファイルの操作を行いません。6つの設定ページ(UTIL7-1～UTIL7-6)があり、UTIL7 FILEのメニュー画面から[ENTER]ボタンで設定ページに移動し、[<]/[>]ボタンで目的の設定ページを表示させます。

ファイルに関する用語

ファイルモードの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイルモードで出てくる用語について説明します。

ファイル(File)

USB記憶装置や内部メモリーに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。本体とUSB記憶装置との間でデータを受け渡す場合は、すべてファイル単位でやり取りを行います。

ファイルネーム

ファイルに付けた名前をファイルネームといいます。ファイルネームはファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリ内では同じファイルネームを付けることはできません。コンピューターではカナや漢字を使うことや、長い名前を付けることができますが、本体で扱うファイルには英数字のみをお使いください。

拡張子(かちょうし)

「.mid」や「.wav」などのように、ファイルネームの最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示します。本体で扱うファイルにもデータの種類ごとに異なる拡張子がありますが、本体画面には表示されません。

ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B(バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB(キロバイト)やMB(メガバイト)、GB(ギガバイト)という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

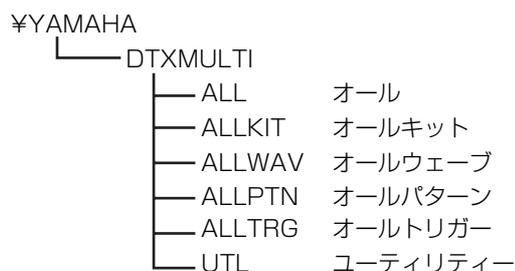
デバイス(Device)

ファイルを保存したり読み出したりするメモリーやハードディスクなどの外部USB記憶装置のことをデバイスと呼びます。

ディレクトリー (Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイルネームと同じようにディレクトリーネームが設定されます。

本体では、専用ディレクトリーを対象にファイル操作が行なわれます。専用ディレクトリーは本体のフォーマット (UTIL7-5 Format) 時に以下の構成で自動作成されます。ただし、ディレクトリーは本体ディスプレイ上には表示されません。



フォーマット (Format)

メモリーやハードディスクなどのデバイスを初期化することをフォーマットと呼びます。本体でフォーマットすると、そのデバイスに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー) は削除され、専用のディレクトリーが自動作成されます。

セーブ (Save)、ロード (Load)

メモリーやハードディスクなどのデバイスにデータを保存することをセーブ、デバイスからファイルを読み込むことをロードと呼びます。

UTIL7-1 ファイルのセーブ (保存)

```
UTIL7-1  <FILE>
          Save File
```

ファイルをUSB記憶装置などにセーブ (保存) します。

- 1 本体でフォーマット (UTIL7-5 Format) したUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 UTIL7-1 Save File画面で[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-1-1 Type画面が表示されます。

```
UTIL7-1-1 <FILE>
           Type=All
```

ファイルタイプ

セーブするファイルのタイプを選択します。

- ・ All 全ユーザーデータ (全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーパターン、全ユーザートリガー、ユーティリティデータ)
- ・ AllKit 全ユーザーキットデータ
- ・ AllWave 全ウェーブデータ
- ・ AllPattern .. 全ユーザーパターンデータ
- ・ AllTrigger .. 全ユーザートリガーデータ
- ・ Utility ユーティリティデータ

設定値	All, AllKit, AllWave, AllPattern, AllTrigger, Utility
-----	---

NOTE

- ・ “Type=AllPattern” を選択した際、ユーザーパターンがすべて空の場合は “No Data” とエラーメッセージが表示され、データをセーブできません。
- ・ “Type=AllWave” を選択した際、ウェーブがすべて空の場合は “No Wave Data” とエラーメッセージが表示され、データをセーブできません。

- 3 ファイルタイプを設定したら、[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-1-2 Name画面が表示されます。

```
UTIL7-1-2 <FILE>
           Name=[ALL_DATA]
```

ファイル名

セーブするファイルのファイル名を設定します。[<]/[>] ボタンでカーソル (点滅位置) を移動し、[-/DEC]/[+/INC] ボタンを押して文字を設定します。最大8文字までの長さでファイル名を設定できます。

NOTE

- ・ ファイル名に空白 (スペース) を含む場合は、自動的に “_” に置き換えられます。

- 4 ファイル名を設定したら、[ENTER]ボタンを押します。ファイルをセーブする確認画面が表示されます。セーブする場合は[ENTER]ボタンを押します。セーブしない場合は[EXIT]ボタンを押すと、手順3の画面に戻ります。

```
Save File
Are you sure?
```

同じファイル名のファイルが存在する場合は、以下のように上書き保存の確認画面が表示されます。別のファイル名にする場合は、[EXIT]ボタンを押してUTIL7-1-2 Name画面に戻ります。

```
Save File
Overwrite?
```

- 5 [ENTER]ボタンを押して、セーブを実行します。セーブ実行中は以下のような画面が表示されます。[EXIT]ボタンを押すとセーブは中断され、UTIL7-1-2 Name画面に戻ります。

```
Now saving...
[EXIT] to cancel
```

注意

・セーブ実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

セーブが完了すると、UTIL7-1 Save File画面に戻ります。

```
UTIL7-1 <FILE>
Save File
```

UTIL7-2 ファイルのロード(読み込み)

```
UTIL7-2 <FILE>
Load File
```

USB記憶装置などにセーブしておいたファイルを、本体の記憶域にロード(読み込み)します。

- 1 本体でセーブしたファイルが保存されているUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 UTIL7-2 Load File画面で[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-2-1 Type画面が表示されます。

```
UTIL7-2-1 <FILE>
Type=All
```

ファイルタイプ

ロードするファイルのタイプを選択します。

- ・ All..... 全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーパターン、全ユーザートリガー、ユーティリティーデータ)
- ・ AllKit 全ユーザーキットデータ
- ・ Kit 1ユーザーキットデータ
- ・ AllWave 全ウェーブデータ
- ・ Wave 1ウェーブデータ
- ・ AllPattern.. 全ユーザーパターンデータ
- ・ Pattern..... 1ユーザーパターンデータ
- ・ AllTrigger... 全ユーザートリガーデータ
- ・ Trigger..... 1ユーザートリガーデータ
- ・ Utility ユーティリティーデータ

設定値	All, AllKit, Kit, AllWave, Wave, AllPattern, Pattern, AllTrigger, Trigger, Utility
-----	--

- 3 ファイルタイプを設定したら、[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-2-2 File画面が表示されます。

```
UTIL7-2-2 <FILE>
File=ALL_DATA
```

ファイル名

[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、ロードするファイルを選択します。UTIL7-2-1で選択したファイルタイプにより、ロード可能なファイルだけが表示されます。1ファイルをロードする場合は、そのファイルが含まれるAllファイルが表示されます(例: 1ユーザーキットの場合はAllKit)。ただしAllから1ファイルをロードすることはできません。

4 ファイルを選択したら、[ENTER] ボタンを押します。

[All、AllKit、AllWave、AllPattern、AllTrigger、Utility
のファイルを選択した場合]

→手順8の画面が表示されます。

[Kit、Wave、Pattern、Triggerのファイルを選択した場合]

→手順5の画面が表示されます。

5 選択したファイルの中から1ファイルを選択します。

[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、ロードする1ファイル
を選択します。

●Kitの場合

```
UTIL7-2-3 <Src>
U001:MyKit
```

●Waveの場合

```
UTIL7-2-3 <Src>
WV001:MyWave
```

●Patternの場合

```
UTIL7-2-3 <Src>
JU001:MyPtn
```

●Triggerの場合

```
UTIL7-2-3 <Src>
U01:MyTrigger
```

設定値

Kitの場合: U001~U200
Waveの場合: WV001~WV500
Patternの場合: JU001~JU050
Triggerの場合: U01~U10

6 ファイルを選択したら、[ENTER] ボタンを押します。**7** 選択した1ファイルのロード先を選択します。

[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、ロード先の番号(ユー
ザーキット、ウェーブ、ユーザーパターン、ユーザートリ
ガー)を選択します。

●Kitの場合

```
UTIL7-2-4 <Dst>
U001:User Kit
```

●Waveの場合

```
UTIL7-2-4 <Dst>
WV001:Empty Wave
```

●Patternの場合

```
UTIL7-2-4 <Dst>
JU001:Empty Ptn
```

●Triggerの場合

```
UTIL7-2-4 <Dst>
U01:User Trigger
```

設定値

Kitの場合: U001~U200
Waveの場合: WV001~WV500
Patternの場合: JU001~JU050
Triggerの場合: U01~U10

8 ファイルを選択したら、[ENTER] ボタンを押します。

ファイルロードの確認画面が表示されます。

```
Load File
Are you sure?
```

9 [ENTER] ボタンを押して、ロードを実行します。

ロード実行中は以下のような画面が表示されます。

```
Now loading.....
[EXIT] to cancel
```

⚠ 注意

・ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

ロードが完了すると、UTIL7-2 Load File画面に戻ります。

```
UTIL7-2 <FILE>
Load File
```

UTIL7-3 ファイル名の変更(リネーム)

```
UTIL7-3 <FILE>
Rename File
```

USB記憶装置に保存されたファイルのファイル名を変更(リネーム)します。

- 1 USB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 UTIL7-3 Rename File画面で[ENTER]ボタンを押してUTIL7-3-1 Type画面を表示させます。

```
UTIL7-3-1 <FILE>
Type=All
```

ファイルタイプ

リネームするファイルのタイプを選択します。

- ・ All..... 全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェーブ、全ユーザーパターン、全ユーザートリガー、ユーティリティーデータ)
- ・ AllKit..... 全ユーザーキットデータ
- ・ AllWave..... 全ウェーブデータ
- ・ AllPattern.. 全ユーザーパターンデータ
- ・ AllTrigger... 全ユーザートリガーデータ
- ・ Utility..... ユーティリティーデータ

設定値	All、AllKit、AllWave、AllPattern、AllTrigger、Utility
-----	--

- 3 [ENTER]ボタンを押してUTIL7-3-2 File画面を表示させます。
[←/DEC]/[+ /INC]ボタンを押して、リネームするファイルを選択します。

```
UTIL7-3-2 <From>
File=ALL_DATA
```

ファイル名

UTIL7-3-1で選択したファイルタイプにより、リネーム可能なファイルだけが表示されます。

- 4 [ENTER]ボタンを押してUTIL7-3-3 Name画面を表示させます。

```
UTIL7-3-3 <To>
Name=[MYDATA]
```

[<]/[>]ボタンでカーソルを移動し、[←/DEC]/[+ /INC]ボタンを押してファイル名を変更します。最大8文字までの長さでファイル名を設定できます。

NOTE

- ・ ファイル名中に空白(スペース)を含む場合は、自動的に“_”に置き換えられます。

- 5 [ENTER]ボタンを押してリネームの確認画面を表示させます。

```
Rename File
Are you sure?
```

- 6 [ENTER]ボタンを押して、リネームを実行します。
リネーム実行中は以下のような画面が表示されます。

```
Executing...
```

⚠ 注意

- ・ リネーム実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

リネームが完了すると、“Completed.”と表示された後、UTIL7-3 Rename File画面に戻ります。

```
UTIL7-3 <FILE>
Rename File
```

UTIL7-4 ファイルのデリート(削除)

```
UTIL7-4 <FILE>
Delete File
```

USB記憶装置の中にあるファイルをデリート(削除)します。

- 1 本体でデリートしたいファイルが保存されているUSB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 UTIL7-4 Delete File画面で[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-4-1 Type画面が表示されます。

```
UTIL7-4-1 <FILE>
Type=All
```

ファイルタイプ

ロードするファイルのタイプを選択します。

- ・ All全ユーザーデータ(全ユーザーキット、全ウェブ、全ユーザーパターン、全ユーザートリガー、ユーティリティーデータ)
- ・ AllKit.....全ユーザーキットデータ
- ・ AllWave.....全ウェブデータ
- ・ AllPattern.....全ユーザーパターンデータ
- ・ AllTrigger.....全ユーザートリガーデータ
- ・ Utility.....ユーティリティーデータ

設定値	All, AllKit, AllWave, AllPattern, AllTrigger, Utility
-----	---

- 3 ファイルタイプを設定したら、[ENTER]ボタンを押します。UTIL7-4-2 File画面が表示されます。

```
UTIL7-4-2 <FILE>
File=ALL_DATA
```

ファイル名

[-/DEC]/[+/INC]ボタンを押して、デリートするファイルを選択します。“UTIL7-4-1で選択したファイルタイプにより、デリート可能なファイルだけが表示されます。”

- 4 ファイルを選択したら、[ENTER]ボタンを押します。デリート実行の確認画面が表示されます。

```
Delete File
Are you sure?
```

- 5 [ENTER]ボタンを押して、デリートを実行します。デリート実行中は以下のような画面が表示されます。

```
Executing...
```

⚠ 注意

- ・ デリート実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

デリートが完了すると、“Completed.”と表示された後、UTIL7-4 Delete File画面に戻ります。

```
UTIL7-4 <FILE>
Delete File
```

UTIL7-5 USB記憶装置のフォーマット(初期化)

```
UTIL7-5 <FILE>
Format
```

USB記憶装置は、そのままではご使用になれない場合があります。その場合は、以下の手順に従ってフォーマット(初期化)を行ってから使用してください。

⚠ 注意

- ・ フォーマットを実行すると、USB記憶装置内のすべてのデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認した上でフォーマットを実行してください。

NOTE

- ・ コンピューターでフォーマットしたUSB記憶装置は、本体では使用できない場合があります。フォーマットは必ず本体で行なってください。

- 1 USB記憶装置を、本体側面のUSB TO DEVICE端子に差し込みます。
- 2 UTIL7-5 Format画面で[ENTER]ボタンを押します。フォーマット実行の確認画面が表示されます。

```
Format
Are you sure?
```

- 3 [ENTER] ボタンを押して、フォーマットを実行します。フォーマット実行中は以下のような画面が表示されます。

```
Executing...
```

⚠ 注意

- ・フォーマット実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子から外したり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因となります。

フォーマットが完了すると、“Completed.” と表示された後、UTIL7-5 Format画面に戻ります。

```
UTIL7-5 <FILE>
Format
```

UTIL7-6 メモリーインフォメーション

```
UTIL7-6 <FILE>
Memory Info
```

USB記憶装置のメモリーの使用状況を表示します。UTIL7-6 Memory Infoの画面で[ENTER]ボタンを押すと、メモリーの使用状況画面が表示されます。

```
UTIL7-6-1 6.5% ①
8.4MB/128.0MB ②
```

- ① **メモリー使用サイズ (%)**
メモリー全体に対する使用メモリーサイズを%表示します。
- ② **メモリー使用サイズ/全体サイズ**
使用メモリーサイズ/メモリー全体のサイズを表示します。容量の単位はメモリーサイズに応じて表示 (KB: キロバイト、MB: メガバイト、GB: ギガバイト) が変わります。

UTIL8 FACTORY SET

ファクトリーセット

```
UTIL8
FACTORY SET
```

本体内のユーザー設定の全データ(ユーザーキット、ユーザートリガー、ユーザーパターン、ウェーブ、ユーティリティ)を初期化します。

⚠ 注意

- ・ファクトリーセットを実行すると、ユーザー設定のすべてのデータが消え、工場出荷時の設定に戻ります。大切なデータは、実行前に必ずUSB記憶装置などに保存してください(93ページ)。

- 1 UTIL8 FACTORY SETの画面で [ENTER] ボタンを押します。ファクトリーセットの実行を確認する画面が表示されます。

```
Factory Set
Are you sure?
```

- 2 [ENTER] ボタンを押してファクトリーセットを実行します。ファクトリーセットを実行しない場合は [EXIT] ボタンを押します。処理中は “Executing...” → “Please keep power on.” と表示されます。

```
Executing...
```

ファクトリーセットが完了すると、“Completed.” と表示された後、UTIL8 FACTORY SETの画面に戻ります。

トリガーモード (TRG)

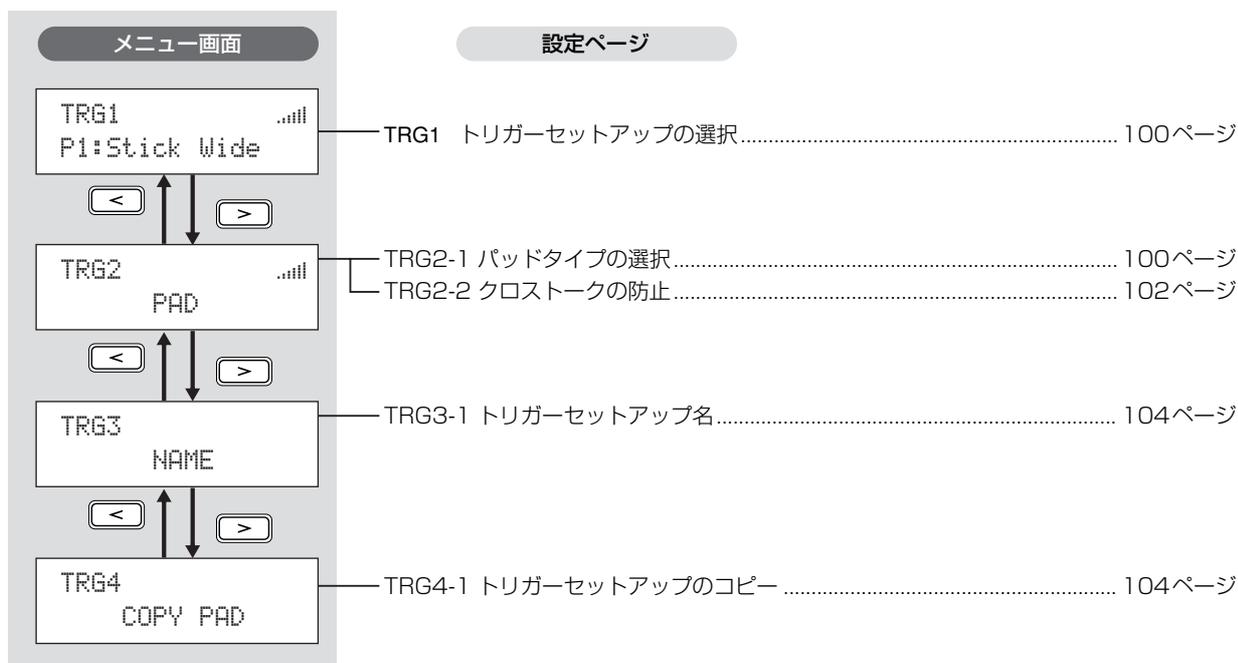
この章では、[SHIFT]ボタンと[UTILITY]ボタンを同時に押し呼び出せるトリガーモードについて説明します。奏法の違い(スティック、手など)、接続するパッドの種類などにより、演奏時にパッドから送られるトリガー信号の特性は異なります。トリガーモードでは、パッドごとにトリガー信号を本体で処理するのに適正な信号に調整し、トリガーセットアップデータとして保存します。

⚠ 注意

・設定が終わったら、電源を切る前、またはトリガーを切り替える前に、必ずストア操作(45ページ)を行ってください。

トリガーモードの構成

トリガーモードには、以下の4つのメニューがあります。メニューの切り替えは[<]/[>]ボタンで行ないます。メニューの下に設定ページがある場合は、[ENTER]ボタンを押すことで設定ページへ移動します。ページの下の階層にさらに設定ページがある場合は、同様に[ENTER]ボタンを押すことで次の画面へ移動します。また、[EXIT]ボタンを押すことで、ひとつ上の階層へ移動します。



② Type (パッドタイプ)

①で選んだパッドのタイプを設定します。下表を参照に、適切なパッドタイプを選んでください。①で本体パッド(UP、MID、LOW、01~12)を選んだ場合は本体パッド用のパッドタイプが表示され、外部入力パッド番号(13~17)を選んだ場合は外部入力用パッドタイプが表示されます。

設定値	本体パッド用パッドタイプ StickDyna、StickNorm、StickNarrow、HandDyna、HandNorm、Hand
	外部入力用パッドタイプ KP125、KP65、TP120/100Sn、TP120/100Tm、TP65S Snare、TP65S Tom、TP65S HiHat、TP65、PCY155、PCY135、PCY150S、PCY130SC、PCY130S/130、PCY65S/65、RHH135、RHH130、DT Snare、DT HiTom、DT LoTom、DT Kick、TRG Snare 1、TRG Snare 2、TRG Snare 3、TRG HiTom 1、TRG HiTom 2、TRG LoTom 1、TRG LoTom 2、TRG Kick 1、TRG Kick 2

③ トリガー入力レベルインジケータ

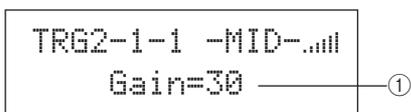
パッドを叩くと、そのパッドのトリガー入力レベルがグラフ表示されます。

TRG2-1 Typeページでパッドタイプを選んで[ENTER]ボタンを押すと、そのパッドタイプのトリガーセットアップの設定ページが表示されます。設定ページはTRG2-1-1~TRG2-1-5の5ページあり、[<]/[>]ボタンで移動します。

NOTE

- ・設定対象にUP/MID/LOWを選択した場合、各設定ページに表示される設定値はUP：パッド01、MID：パッド04、LOW：パッド10のものとなります。また設定値を変更した場合は、同じ設定対象のパッドがすべて同設定値に設定されます。
- ・設定ページTRG2-1-1~TRG2-1-5の上限に表示されるパッドとトリガー入力レベルインジケータの表示はTRG2-1 Typeと同じです。以下の解説では省略します。
- ・本体パッドが1つでもHandDyna、HandNorm、Handのいずれかに設定されると、KIT選択画面に手のひらアイコン“

TRG2-1-1 入力ゲインの設定

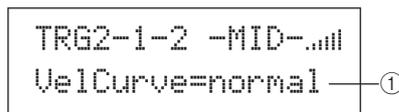


① Gain (ゲイン)

パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号のゲイン(増幅率)を設定します。この値を高く設定すると、あるレベル以上の入力信号をすべて同じレベル(最大レベル)の信号として扱います。このため叩く強さのばらつきを補正することができます。この値を低く設定すると、パッドを叩く強弱が信号レベルに反映されやすくなるため表現力が広がります。

設定値	0~63
-----	------

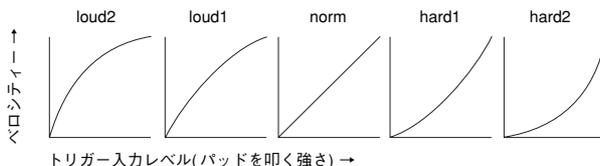
TRG2-1-2 ベロシティカーブの選択



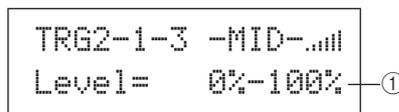
① VelCurve (ベロシティカーブ)

パッドタイプで選択したパッドを叩いたときに入力される信号(トリガー入力レベル)の変化に対するベロシティの変化の仕方(ベロシティカーブ)を設定します。loud2のカーブは、弱く叩いても大きい音量が出しやすいカーブです。hard2のカーブは、強く叩かないと大きい音量が出しにくいカーブです。

設定値	loud2、loud1、normal、hard1、hard2
-----	--------------------------------



TRG2-1-3 入力レベルのレンジ設定

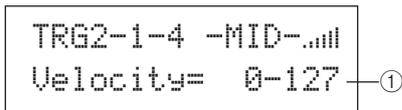


① Level (レベル)

ベロシティ値を出力するトリガー入力信号のレベルを最小(%)~最大(%)で設定します。ここで設定した最小レベル以下のトリガー信号ではドラムボイスは発音しません。またここで設定した最大レベル以上のトリガー信号は次のTRG2-1-4 Velocity (ベロシティ)で設定する最大ベロシティとなります。

設定値	最小レベル: 0% ~ 99% 最大レベル: 1% ~ 100%
-----	-------------------------------------

TRG2-1-4 ベロシティーレンジの設定



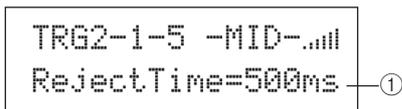
① Velocity (ベロシティー)

TRG2-1-3のLevelで設定したトリガー入力信号レベルに対応させるベロシティー値を最小～最大で設定します。ここで設定したベロシティーの範囲でボイスが発音します。

設定値	最小ベロシティー: 0 ~ 126 最大ベロシティー: 1 ~ 127
-----	--

TRG2-1-5 ダブルトリガーの防止

スティックやビーターのリバウンドやラック、パッド、センサーなどの揺れが原因で、1回のショットに対してトリガー信号を2回以上発生することをダブルトリガー(二度鳴り)といいます。リジェクトタイムで設定した時間内に発生したダブルトリガーとみなされるトリガー信号を発音させないことで、ダブルトリガーの発生を防止します。



① RejectTime (リジェクトタイム)

ここで設定した時間内に発生したダブルトリガーと見なされたトリガー信号は発音されません。値が大きいくほど発音しない時間が長くなります。

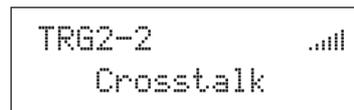
設定値	4ms ~ 500ms
-----	-------------

NOTE

- ・ 次の場合は、リジェクトタイム内でも2回目の入力で発音します。
「パッドタイプ (TRG2-1) がDT系以外に設定されているパッドで、リジェクトタイム内の2回目の打撃が1回目の発音トリガーレベルの2倍以上のレベルだった場合」

TRG2-2 クロストークの防止

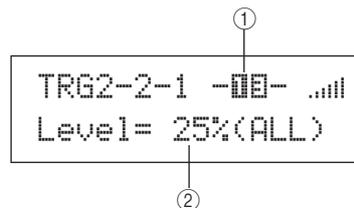
パッドを叩いた際、共振やパッド間の干渉により他のパッドからトリガー信号が発生してしまうことをクロストークといいます。ここでは設定した値より低いトリガー信号を発音しないことで、クロストークの発生を防止します。TRG2-2 Crosstalkの画面で[ENTER]ボタンを押すと、TRG2-2-1 Levelの設定画面が表示されます。TRG2-2-2 Level画面へは、[<]/[>]ボタンで移動します。



NOTE

- ・ 設定画面TRG2-2-1～TRG2-2-2の上位に表示されるトリガー入力レベルインジケータの表示はTRG2-1 Typeと同じです。以下の解説では省略します。

TRG2-2-1 クロストークレベルの設定 (全パッド対象)



① パッド

クロストークの設定をしたいパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値	UP、MID、LOW、01～17
-----	------------------

NOTE

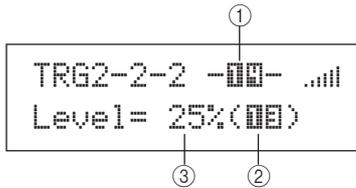
- ・ パッドを叩いて選択できる設定値は、UP、MID、LOW、13～17になります。

② Level (クロストークレベル)

①で設定したパッド以外のパッドを叩いたときに①で設定したパッドに発生するトリガー信号を検出し、そのレベルがここで設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音しません。値が大きいくほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値	0% ~ 99%
-----	----------

TRG2-2-2 クロストークレベルの設定(1パッド対象)



① パッド

クロストークの設定をしたいパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値	UP、MID、LOW、01~17
-----	------------------

NOTE

・パッドを叩いて選択できる設定値は、UP、MID、LOW、13~17になります。

② 発生源パッド

①で設定したパッドに発生するクロストークの発生源パッドを指定します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値	UP、MID、LOW、01~17
-----	------------------

③ Level (クロストークレベル)

②で設定したパッドを叩いたときに①で設定したパッドに発生するトリガー信号を検出し、そのレベルがここで設定したレベルよりも低い場合には、クロストークとみなされ発音しません。値が大きいくほどクロストークが起きにくくなりますが、他のパッドと同時に発音しにくくなります。

設定値	0% ~ 99%
-----	----------

クロストーク防止の設定例(その1)

- 手で叩く感度に設定しているときに、本体のパッド4~9(MID)のうちどれか1つを叩くと、叩いたパッド以外のMIDのパッドの音が鳴ってしまう場合

1 TRG2-2-2の設定ページを表示させ、以下のように設定します。

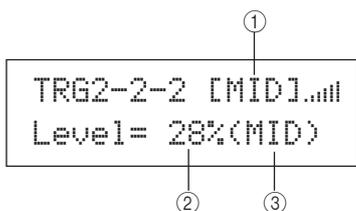
① : MID (パッド4~9)、② : MID (パッド4~9)

2 [SHIFT] ボタンを押しながら [VA] ボタンを押して、インプットロックを設定 (-MID- 表示が [MID] 表示になる) します。

NOTE

・インプットロックを設定しないと、手順3でパッド4~9を叩いた際に、設定対象のパッドが叩いたパッドに切り替わってしまいます。

3 パッド4~9のいずれかのパッドを叩きながら、叩かれていないパッド4~9が鳴らなくなるまで③Levelの値を上げていきます。



4 [STORE] ボタンを押してストア画面を表示させ、45ページの手順でトリガーセットアップの設定を本体にストアします。

クロストーク防止の設定例(その2)

- 手で叩く感度に設定しているときに、本体のパッド4を叩くとパッド5の音が鳴ってしまう場合

1 TRG2-2-2の設定ページを表示させ、以下のように設定します。

① : 05 (パッド5)、② : 04 (パッド4)

2 [SHIFT] ボタンを押しながら [VA] ボタンを押して、インプットロックを設定 (-000- 表示が [000] 表示になる) します。

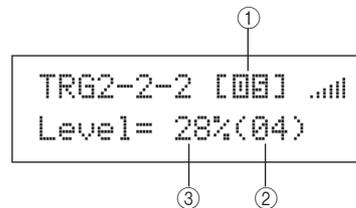
NOTE

・インプットロックを設定しないと、手順3でパッド4を叩いた際に、設定対象パッドが4に切り替わってしまいます。

3 パッド4を叩きながら、パッド5が鳴らなくなるまで③Levelの値を上げていきます。

NOTE

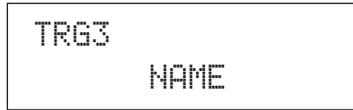
・値を大きくしすぎると、パッド4と5を同時に叩いたときにパッド5の弱打が鳴りにくくなりますのでご注意ください。



4 [STORE] ボタンを押してストア画面を表示させ、45ページの手順でトリガーセットアップの設定を本体にストアします。

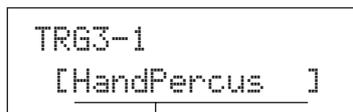
TRG3 NAME

トリガーセットアップ名を付ける



最大12文字までの長さでトリガーセットアップ名を設定できます。上記画面で[ENTER]ボタンを押して、トリガーセットアップ名の設定ページを表示させます。

TRG3-1 トリガーセットアップ名



トリガーセットアップ名

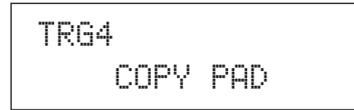
最大12文字までの長さでトリガーセットアップ名を設定できます。[<]/[>]ボタンで変更したい文字を点滅表示させ、[-/DEC]/[+/INC]ボタンで文字を選びます。使用できる文字は以下のとおりです(表示順)。

スペース

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥]^_`
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~*

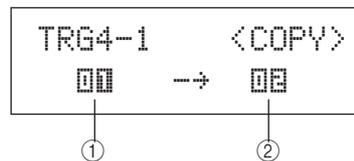
TRG4 COPY PAD

トリガーセットアップのコピー



現在編集集中のトリガーセットアップのデータを、パッド単単位でコピーできます。上記画面で[ENTER]ボタンを押して、トリガーセットアップのコピー設定ページを表示させます。

TRG4-1 トリガーセットアップのコピー



- ① **コピー元パッド**
 コピー元のパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値	01~17
-----	-------

- ② **コピー先パッド**
 コピー先のパッドを選択します。パッドを叩いて選択することもできます。

設定値	01~17
-----	-------

NOTE

- ・トリガーセットアップのコピーは、本体パッドどうし(01~12)もしくは外部入力パッドどうし(13~17)でのみ行なえます。実行不可能なパッドをコピー先/コピー元に選択した場合は、コピー可能なパッド(本体パッド01、外部入力パッド13)が自動的に選ばれます。

コピー元パッドとコピー先パッドの設定後に[ENTER]ボタンを押します。“Are you sure?”とコピーを実行する確認の画面が表示されるので、[ENTER]を押してコピーを実行します。

⚠ 注意

- ・トリガーセットアップのコピーを実行すると、コピー先パッドのトリガーセットアップの内容はすべてコピー元の内容に書き替えられます。

コピー実行後は、[STORE]ボタンを押してストアページを表示させ、トリガーセットアップの設定を本体にストア(保存)してください(45ページ)。

困ったときは

パッドを叩いても音が鳴らない、または音量が小さい

正しく接続されていますか？

- ヘッドフォンやアンプ/スピーカーなどの外部機器は正しく接続されていますか？(10ページ)
- 使用しているケーブルが不良ではありませんか？

ボリュームやレベルが下がっていませんか？

- 本体に接続しているアンプ/スピーカー
- フロントパネルのマスターボリューム (8ページ)
- [KIT] → KIT2 COMMON → KIT2-1 Volume (ボリューム) (47ページ)
- [VOICE] → VCE2 TUNE/OUTPUT → VCE 2-2 Volume (ボリューム) (57ページ)
- [UTILITY] → UTIL1 GENERAL → UTIL1-1 MasterVolume (ボリューム) (83ページ)

トリガーの設定は正しいですか？

- [TRIGGER] → TRG1のパッドタイプを確認してください。(100ページ)
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-1 GainとTRG2-1-2 VelCurveの設定を確認してください。(101ページ)
- [TRIGGER] → TRG2-1-3 Levelの最小レベルの値が大きすぎる場合、音が出ないことがあります。(101ページ)

エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？

- 特に、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場合があります。
- [VOICE] → VCE3 TONE → VCE3-1 AttackとVCE3-2 Decayの設定を確認してください。(58ページ)

MIDIの設定は適切ですか？

- [MIDI] → MIDI1 MessageTypeの値が“note”以外に設定されていませんか？
- [MIDI] → MIDI1 MessageTypeの値が“note”の場合、[VOICE] → VCE1で“no assign”を選択しているときは音が鳴りません。(56、62ページ)
- [MIDI] → MIDI1-6 VelLimitの最小ペロシティーの値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱いため音が出ないことがあります。(64ページ)
- [MIDI] → MIDI1-7 TrgVelの値が小さいときは音が小さくなります。(64ページ)
- [UTILITY] → UTIL6 MIDI → UTIL6-5 LocalCtrlが“off”になっていませんか？(90ページ)
- [MIDI] → MIDI1-2 Noteの全レイヤーが“off”になっていませんか？(63ページ)

パッドの設定は適切ですか？

- [UTILITY] → UTIL4 PAD → UTIL4-1 Funcの値が“off”以外になっていませんか？(88ページ)
- [UTILITY] → UTIL4 PAD → UTIL4-3 Pad10-12の値が“disable”になっていませんか？(89ページ)

接続した外部音源が鳴らない場合

- MIDI ケーブル(コネクター)は正しく接続されていますか？(12ページ)
- [UTILITY] → UTIL6 MIDI → UTIL6-9 MIDI IN/OUTは適切に設定されていますか？このパラメーターを“USB”に設定している場合は、MIDIケーブルで接続した外部MIDI音源と通信できません。(91ページ)
- MIDIチャンネルが一致していますか？MIDIモード設定について詳しくは61ページをご覧ください。パターンの再生中のMIDI設定について詳しくは76ページをご覧ください。
- [MIDI] → MIDI2-2 MIDI Switchが“off”になっていませんか？“off”の場合、MIDIメッセージが送信されないため、音が鳴りません。(66ページ)
- 叩いたパッドにパッドファンクションがアサインされていますか？[UTILITY] → UTIL4 PAD → UTIL4-1 Funcの値を“off”に設定します。パッドファンクションが割り当てられているパッドは、叩いても音が鳴りません。(88ページ)
- [UTILITY] → UTIL4 PAD → UTIL4-3 Pad10-12の値が“disable”になっていませんか？(89ページ)
- [MIDI] → MIDI1 MessageTypeの値が“note”以外に設定されていませんか？“note”以外に設定すると音が鳴りません。(62ページ)
- [MIDI] → MIDI1-6 VelLimitの最小ペロシティーの値が大きすぎる場合、叩く力が設定値よりも弱いため音が出ないことがあります。(64ページ)
- [TRIGGER] → TRG2-1-3 Levelの最小レベルの値が大きすぎる場合、音が出ないことがあります。(101ページ)

音が鳴り続ける、音が歪む、音が途切れるなどのトラブル

設定とは違う音が鳴ってしまう

- 本体にMIDI接続した外部音源が予期しない音が発生する場合は、本体の送信チャンネルの、外部音源でのボイス設定が適切かどうか確認してください。

大きな音しか鳴らない(ペロシティーが常に大きい)

- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-1 Gainの値が大きすぎませんか？(101ページ)
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-2 VelCurveの値は適切ですか？(101ページ)
- [MIDI] → MIDI1 → MIDI1-7のTrgVelの設定を確認してください。たとえば“127”に設定した場合、弱く叩いても最大ボリュームで出力されます。(64ページ)
- ヤマハ以外のパッドを使用していないですか？メーカーによっては出力が大きいものがあります。

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか?エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。(48~50、59、68、78ページ)
- [VOICE] → VCE3 TONE → VCE3-4のフィルターの設定は適切ですか?フィルターをかける場合、Q(フィルターレゾナンス)によっては音が歪む場合があります。(58ページ)
- マスターボリュームを上げすぎていませんか?

音が鳴りやまない

- [MIDI] → MIDI1 → MIDI1-5 RcvKeyOffの値を“off”に設定すると、音色によっては音が止まらないことがあります。(64ページ)音を消すには、[SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押します。

連打をしたときに音が途切れてしまう

- MIDIモードのスタック/オルタネート画面で、割り当てている不必要なデータがある場合は削除してください。
- [VOICE] → VCE5 OTHER → VCE5-1 Mono/Polyを“poly”に設定してください。(60ページ)連打したときに音抜けがする。
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-5 RejectTimeの値を短くしてください。(102ページ)

手でパッドを叩いても音が出にくい

- [TRIGGER] → TRG1 でトリガーセットアップを“PO4:Hand”または“PO5:Finger”に設定してください。(100ページ)
- [TRIGGER] → TRG2-1 TypeでパッドタイプをHand系に設定してください。(100ページ)

ピッチがずれている

- [UTILITY] → UTIL1 GENERAL → UTIL1-2 M.Tune (マスターチューン)の値が、“0”から大きく離れていませんか?(83ページ)
- [VOICE] → VCE2 TUNE/OUTPUT → VCE2-1 Tuneの値が、“+0.00”から大きく離れていませんか?(57ページ)
- [VOICE] → VCE2 TUNE/OUTPUT → VCE2-1 Transposeの値が、“+0”から大きく離れていませんか?(57ページ)

エフェクトがかからない

- エフェクトバイパスがオンになっていませんか?(83ページ)
- UTIL1 GENERAL → UTIL1-6 のエフェクトバイパスセレクトでバイパスされる設定になっていませんか?(83ページ)
- [UTILITY] → UTIL3 MASTER EQ → UTIL3-3 MEQ Bypassが“on”になっていませんか?(87ページ)
- [VOICE] → VCE4 EFFECT SENDの各センドレベルは適切に設定されていますか?(59ページ)
- [KIT] → KIT3 EFFECT SEND の各センドレベルは適切に設定されていますか?(48ページ)

値が設定できない、ボタン操作ができないなどのトラブル

[▶/■]ボタンを押してもパターン再生がスタートしない

- 選んでいるパターンにデータは入っていますか?
- [UTILITY] → UTIL6 MIDI → UTIL6-6 MIDI Syncの設定を確認してください。“ext”に設定しているとき、または“auto”に設定し外部からMIDIクロックを受信しているときは、本体のパターンは外部MIDIシーケンサーまたはコンピューターからのMIDIクロックに従って再生されず。(91ページ)

パターンが鳴り続けて止まらない

- [SHIFT]ボタンを押しながら[EXIT]ボタンを押してください。

ウェーブのテンポが変わらない

- ウェーブのテンポを変更することはできません。キットのテンポの値などを設定しても、インポートした時の状態から変わりません。

設定ページの値に“---”が表示されて、値が設定できない

- UTIL4-1 Funcの値が“off”以外のとき(88ページ)
- 4つのレイヤー A~DのMIDI1-2 NOTEの値がすべて“off”のとき(63ページ)

パッド10~12の設定ができない

- UTIL4-3 Pad10-12の値が“disable”になっていませんか?(89ページ)

パッドを叩いたときに二度鳴りしたり、叩いていないパッドの音が鳴る

ダブルトリガー(二度鳴り)を起こす

- パッドやトリガーに出力や感度コントロールボリュームなどがある場合は、(下げる方向で)調整してください。
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-1 Gainの値が高すぎませんか?(101ページ)
- ヤマハ以外のドラムトリガー(トリガーセンサー)を使用していませんか?信号が大きすぎるとダブルトリガーを起こします。
- ヘッドが不規則な振動を起こしていませんか?ミュートをする必要があります。
- ヘッドの中心近くにドラムトリガーを取り付けていませんか?リムに近いところが適切です。
- ドラムトリガーに何か触れていませんか?
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-5 RejectTimeの値を大きくしてみてください。値をあまり大きくすると、フラムやロールを正常に検出できなくなります。(102ページ)

クロストーク(叩いたパッド以外のパッドが発音してしまう)を起こす

- 103ページの「クロストーク防止の設定例」を行なってください。
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-2-1 または、TRG2-2-2のLevelを適切な値に設定してください。(102、103ページ)
- 別売のパッドを接続している場合、パッドにレベル調節つまみがあるときは、適切なレベルに調節してください。
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-3 Levelの最小レベルを適切な値に設定してください。(101ページ)
- 手で叩く感度に設定されていませんか? [TRIGGER] → TRG1 で適切なトリガーセットアップを選択してください。(100ページ)
- 手で叩く感度に設定されていませんか? [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1 TypeでパッドタイプをHand系以外に設定してください。(100ページ)

2つのパッドを同時に叩いたときに1つしか鳴らない

- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-1 で鳴らないほうのパッドを選び、Gainの値を高くしてください。(101ページ)
- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1-3で鳴らないほうのパッドを選び、Levelの値を小さくしてください。(101ページ)
- [VOICE] → VCE5 OTHER → VCE5-2 AltGroup の設定で両方のパッドのオルタネートグループが同じに設定されていませんか? (60ページ)
- [MIDI] → MIDI1-9 TrgAltGrpが“off”以外に設定されていませんか? (65ページ)

別売のオプション品がうまく動作しない

安定したトリガーができない (アコースティックドラムの場合)

- ドラムトリガー(DT20 など)はしっかりと粘着テープで固定されていますか? (古い粘着テープが残っていませんか?)
- 前記の「パッドを叩いても音が鳴らない、または音量が小さい」の項目をチェックしてください。
- ケーブルはしっかりとドラムトリガー(DT20など)のジャックに接続されていますか?

ハイハットクローズ音が鳴らない

- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1 Typeのパッドタイプは適切ですか?ハイハットコントローラーとしてRHH135やRHH130をお使いの場合、パッドタイプを“RHH135”または“RHH130”に設定する必要があります。(100ページ)

シンバルパッドでエッジ部やカップ部の音が出ない/ チョーク奏法ができない

- [TRIGGER] → TRG2 PAD → TRG2-1 Typeのパッドタイプは適切ですか?接続したシンバルパッドに適したシンバルパッド用パッドタイプを選んでください。(100ページ)

ハイハットスプラッシュが鳴らない

- フットコントローラーはHH CTRL端子に接続してありますか?
- [UTILITY] → UTIL5 HI-HAT → UTIL5-2 SplashSensの値を調整してください。“off”に設定した場合、ハイハットスプラッシュ音は出ません。(89ページ)

FOOT SW端子に差し込んだフットスイッチが正しく動作しない

- 電源を入れた状態で差し込んでいませんか?フットスイッチは、電源を入れる前にFOOT SW端子に接続してください。

フロントパネルのボタンを押しても動作しない

- パネルロックがオンになっていませんか? (8ページ)
- CUBASEのリモート機能がオンになっていませんか? (15ページ)

データを外部USB記憶装置に保存(セーブ)できない

- USB記憶装置は正しくフォーマットされていますか? (97ページ)
- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていませんか? (12ページ)
- USB記憶装置の空き容量は十分にありますか?空き容量は[UTILITY] → UTIL7 FILE → UTIL7-6 Memory Info画面で確認できます。(98ページ)

コンピューター / 外部機器と通信ができない

- USBケーブルは正しく接続されていますか? (13ページ)
- [UTILITY] → UTIL6 MIDI → UTIL6-9 MIDI IN/OUTの設定を確認してください。コンピューターとUSB接続しているときは、“USB”に設定してください。外部機器とMIDIケーブルで接続しているときは、“MIDI”に設定してください。(91ページ)

メッセージ一覧

メッセージ	説明
Are you sure?	[YES]/[NO]各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Choose user pattern.	プリセットパターンを選択している状態で、パターンジョブをしようとしたときに表示されます。ユーザーパターンを選択してから、パターンジョブを行なってください。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Connecting USB device...	USB記憶装置を接続中です。
Copy protected.	著作権保護されているデジタルオーディオソースのため、ウェーブ編集などができません。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルが本体では扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合表示されます。
Illegal format.	フォーマット1のスタンダードMIDIファイル(SMF)をインポートすると表示されます。フォーマット0のSMFを選んでください。
Illegal selection.	ファイルモードで選択された内容で実行することができません。
Illegal wave data.	本体がサポートしていないウェーブファイルを扱おうとした場合に表示されます。
Incompatible USB device.	本体では使用できないUSB機器が、USB TO DEVICE端子に接続されると表示されます。
Invalid USB device.	USB記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが生じました。
No data.	パターンジョブを実行する際、選択したパターンにデータが無くジョブが無効な場合に表示されます。
No response from USB device.	USB記憶装置から応答がありません。
No wave data.	ウェーブに関するジョブ実行時に、対象となるウェーブが存在しない場合に表示されます。
No unused MIDI note.	キットのコピーパッドジョブ実行時に、使用されていないMIDIノートが存在しない場合に表示されます。
Now importing... [EXIT] to cancel.	ウェーブのインポート中に表示されます。
Now loading... [EXIT] to cancel.	ファイルロード中に表示されます。
Now recording...	パターン録音中に表示されます。
Now saving... [EXIT] to cancel.	ファイルセーブ中に表示されます。
Now working...	ウェーブのインポート終了時や、ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite?	ファイルをセーブする際、USB記憶装置内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Pattern stored.	選択されているパターンがストア(保存)されました。
Please keep power on.	フラッシュROMへのデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失なわれたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなるおそれがあります。
Please stop sequencer.	シーケンサー(パターン)を停止してから操作してください。
Read only file.	読み取り専用のファイルを選択しファイル操作を実行すると表示されます。
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているため、書き換えができません。
Sample is too long.	サンプルが長すぎて読み込めません。
Sample is too short.	サンプルが短すぎて読み込めません。
Seq data is not empty.	録音モードへ入る際、空のパターンが無い場合に表示されます。
Seq memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやジョブの実行、USB記憶装置からのデータのロードができない場合に表示されます。不要なユーザーパターンを消去してから、操作をやりなおしてください。
System memory crashed.	フラッシュROMへのデータ書き込みに失敗した場合に表示されます。
USB connection terminated.	USB記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で[ENTER]ボタンを押してください。

メッセージ	説明
USB device full.	USB記憶装置の容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいUSB 記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device not ready.	USB記憶装置が本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
USB device read/write error.	USB記憶装置へのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device write protected.	USB記憶装置が書き込み禁止状態になっている、または、CD-ROMドライブなどへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
Excessive demand for USB power.	USB記憶装置の消費電力が規定値を超えています。
USB transmission error.	USB記憶装置との通信中にエラーが発生しました。
Wave memory full.	ウェーブ用のメモリーが一杯で、インポートやジョブ、ロードなどが実行できない場合に表示されます。
Wave stored.	選択されているウェーブがストア(保存)されました。
Utility stored.	ユーティリティモードでの設定がストア(保存)されました。

仕様

パッド部	パッド数	12
	外部入力	5 (3ゾーン対応×1, モノラル×4)
音源部	最大同時発音数	64音
	波形メモリー ボイス数	100MB相当(16bitリニア換算) ドラム/パーカッション：1,061音色 キーボード：216音色
	ドラムキット数	プリセット：50キット ユーザー：200キット
	エフェクター	バリエーション×42タイプ、コーラス×6タイプ、リバーブ×6タイプ、マスターEQ(5バンド)
トリガー部	パッドファンクション	ドラムキットINC/DEC、パターンINC/DEC、テンポINC/DEC、タップテンポ、クリックON/OFF、コントロールチェンジ送信
ウェーブ	読み込み可能ウェーブ数	500
	ウェーブデータビット	16bit
	波形メモリー	64MB
	最大サンプルサイズ	1モノサンプル：2MB 1ステレオサンプル：4MB
	サンプルフォーマット	オリジナルフォーマット、WAV、AIFF
シーケンサー	シーケンサー容量	約152,000音
	音符分解能	4分音符/480
	レコーディング方式	リアルタイムオーバーダビング
	パターン数	プリセットパターン128曲(うちデモ3曲) ユーザーパターン：50曲
	シーケンスフォーマット	オリジナルフォーマット SMFフォーマット0 (ロードのみ)
クリック	テンポ	30～300/分、タップテンポ機能
	ビート	1/4～16/4、1/8～16/8、1/16～16/16
	タイミング	アクセント、4分音符、8分音符、16分音符、3連符
その他	ディスプレイ	16文字×2行 バックライト付きLCD
	接続端子	トリガー入力 ⑬ (ステレオ標準フォーン端子 L：トリガー、R：リムスイッチ) トリガー入力 ⑭/⑮、⑯/⑰ (ステレオ標準フォーン端子 L：トリガー、R：トリガー) HI-HAT CONTROL (ステレオ標準フォーン端子) OUTPUT L/MONO、R (標準フォーン端子) FOOT SW (ステレオ標準フォーン端子)、PHONES (ステレオ標準フォーン端子)、 AUX IN (ステレオ標準フォーン端子) MIDI IN/OUT、USB (TO HOST、TO DEVICE)、DC IN
	消費電力	PA-5D使用時：9W (DTXM12および電源アダプター) PA-150使用時：6W (DTXM12および電源アダプター)
	寸法、質量	345(W)×319(D)×96(H)mm、3.3kg
	付属品	電源アダプター(PA-5D/PA-150または同等のヤマハ推奨品)、保証書、取扱説明書(本書)、データリスト

* 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。

索引(五十音順/アルファベット順)

五十音順

Symbols

4分音符ノートナンバー (Note♪)	85
⏻ スイッチ	9, 10, 11
[] ボタン	8, 86
[- /DEC] ボタン	9
[+ /INC] ボタン	9
[<], [VA], [>] ボタン	8, 44
[ENTER] ボタン	8, 45
[EXIT] ボタン	8, 45
[KIT] ボタン	8, 44, 46
[MIDI] ボタン	8, 44, 61
[PTN] ボタン	8, 44, 74
[SHIFT] シフトボタン	8, 44
[STORE] ボタン	8, 45
[UTILITY] ボタン	8, 44, 82
[VOICE] ボタン	8, 44, 55
[WAVE] ボタン	8, 44, 69

ア

アクセントノートナンバー	85
アタックタイム	58
アダプター	6, 9, 10
イニシャライズキット	54
イニシャライズパッド	54
インポート	8, 25, 72
インポート SMF	80
ウェーブ	25, 31, 69
ウェーブ [WAVE] ボタン	8, 44, 69
ウェーブ番号	70
エグジット [EXIT] ボタン	8, 45
エキステンジキット	54
エキステンジパターン	80
エキステンジパッド	53
エディットパッファー	42
エフェクト	36
エンター [ENTER] ボタン	8, 45
オルタネートグループ	60

カ

キット	32, 46
キット [KIT] ボタン	8, 44, 46
キットカテゴリ	47
キット番号	47
クオンタイズ	78
クリアオールパターン	79
クリアパターン	79
クリック [] ボタン	8
クリックアウトブツトセレクト	84
クリックエレメントボリューム	84
クリックボイス	84
クリックマスターボリューム	84
クローズポジション	89
クロストーク	103
クロストークレベル	102, 103

クロックアウト	91
ゲイン	87, 101
ゲートタイム	64
工場出荷時の設定に戻す	98
コードフック	9, 10
コーラス	36, 83
コーラスセンド	36, 48, 59, 68, 78
コーラスタイプ	38, 49
コーラストウリバーブ	36, 50
コーラスパン	36, 50
コーラスリターン	36, 49
コピー先パッド	104
コピー先パッド番号	53
コピーパターン	79
コピーパッド	53
コピー元パターン	80
コピー元パッド	104
コピー元パッド番号	53
コントロールチェンジ送信チャンネル	88
コントロールチェンジ値	65, 68, 88
コントロールチェンジ番号	65, 68

サ

再生方法	70
最適化 (オブティマイズ)	73
サウンドオフ (SOUND OFF)	8
削除	73, 97
シーケンサーコントロール	91
シェイプ	87
シフト [SHIFT] ボタン	8, 44
周波数帯域	87
周波数特性	87
スタートアップキット	83
スタートアップトリガー番号	83
スタートアップパターン	83
スタンバイ / オンスイッチ	9, 10, 11
ストア	45
ストア [STORE] ボタン	8, 45
スプラッシュセンシティビティ	89
スルーポート	91
セーブ	42, 93
セレクト [<], [VA], [>] ボタン	8, 44
センドハイハット	89

タ

タップ (TAP)	8, 29, 86, 88
タップテンポ	8, 29, 86, 88
端子	9
チューニング	57
ディケイタイム	58
デバイスナンバー	92
電源	10, 11
テンポ	47, 75
トーンジェネレータースイッチ	66
ドラム	30, 31
トランスポーズ	57
トランスミット	67, 76
トリガーオルタネートグループ	65

トリガーセットアップカテゴリ	100
トリガーセットアップ番号	
トリガーセットアップ名	100
トリガーセットアップリンク	52
トリガー入力端子	9, 28, 30
トリガー入力レベルインジケーター	102
トリガーペロシティー	64
トリガーモノ / ポリ	65
トリミング	71

ナ

ノート	57, 63
ノーマライズ	73

ハ

ハイハットコントロール	9
ハイハットファンクション	52
ハイハット MIDI タイプ	52
ハイハット MIDI チャンネル	52
パターン	31
パターン [PTN] ボタン	8, 44, 74
パターンカテゴリ	75
パターン再生の設定	56
パターン番号 : パターン名	75
発音の設定	62
発生源パッド	103
パッド	100, 102, 103
パッドタイプ	101
パッド番号	16, 28, 101
パネルロック	8
パラメーター値	48, 49, 50
パリエーション	36, 83
パリエーションカテゴリ	48
パリエーションセンド	36, 59, 68, 77
パリエーションタイプ	36, 48
パリエーショントゥコーラス	49
パリエーショントゥリバーブ	49
パリエーションパン	36, 49
パリエーションリターン	36, 49
パン	57, 77
バンクセレクト LSB	66, 67, 77
バンクセレクト MSB	66, 67, 77
パンデプス	84
拍子	21, 75
ファイル	43, 92
ファクトリーセット	98
ファンクション	29, 88
フィルターカットオフ周波数	58
フィルターレゾナンス	59
フォーマット	97
フットスイッチ	9, 29
プラス / インク [+ /INC] ボタン	9
フリケンシー	87
プリセットキット	17, 32, 47
プリセットパターン	20, 31, 56
プリセットボイス	18, 31, 56
プログラムチェンジ	66, 67, 77
ヘッドフォン	9, 10

ヘッドフォンボリューム	9
ベロシティー	102
ベロシティーリミット下限	64
ベロシティーリミット上限	64
ベロシティーカーブ	101
ボイス	31, 55
ボイス [VOICE] ボタン	8, 44, 55
ボイスカテゴリー	56
ボイス番号	56
ポイント	71
ボタン	8
ポリアフターメッセージ	90
ボリューム	47, 57, 77

マ

マージ	92
マージパターン	79
マイナス/デック [- /DEC] ボタン	9
マスターチューン	83
マスターボリューム	8, 83
マスター EQ バイパス	87
ミディ [MIDI] ボタン	8, 44, 61
ミュートスイッチ	51
メッセージタイプ	62
メモリー	42, 43
メモリー使用サイズ	73, 81, 98
モード	44
モノ/ポリ	60

ヤ

ユーザーキット	17, 22, 32, 42
ユーザートリガー	30, 42, 100
ユーザーパターン	21, 31, 42
ユーティリティ	82
ユーティリティ [UTILITY] ボタン	8, 44, 82

ラ

リジェクトタイム	102
リネーム	96
リバーブ	36, 83
リバーブセンド	36, 48, 59, 68, 78
リバーブタイプ	36, 50
リバーブパン	36, 50
リバーブリターン	36, 50
リリースタイム	58
ループ	75
レイヤー	32
レイヤースイッチ	51
レイヤー番号	32
レシーブ 10ch	90
レシーブキーオフ	64
レシーブプログラムチェンジ	90
レシーブプログラムチェンジ 10ch	90
レシオ	73
レック	21
レベル	101
ローカルコントロール	13, 90
ロード	42, 94
録音	13, 21, 43

アルファベット順**A**

AltGroup (オルタネートグループ)	60
Attack (アタックタイム)	58
AUX IN 端子	9
AUX アウトプットセレクト (AuxOutSel)	84
AuxOutSel (AUX アウトプットセレクト)	84

C

CCNo (コントロールチェンジ番号)	65, 68
Ch (MIDI チャンネル)	66, 67, 68, 76, 77
cho (コーラス)	83
ChoPan (コーラスパン)	36, 50
ChoReturn (コーラスリターン)	36, 49
ChorusSend (コーラスセンド)	36, 48
ChoSend (コーラスセンド)	59, 68, 78
ChoToRev (コーラストラリバーブ)	36, 50
ClkOutSel (クリックアウトプットセレクト)	84
ClockOut (クロックアウト)	91
ClosePosi (クローズポジション)	89
Cubase をリモートコントロールする	15

D

DC IN 端子	9
Decay (ディケイタイム)	58
DeviceNo. (デバイスナンバー)	92

F

F (フリケンシー)	87
FACTORY SET (ファクトリーセット)	98
Fc (フィルターカットオフ周波数)	58
FOOT SW 入力選択 (FootSwInsel)	89
FOOT SW (フットスイッチ) 端子	9, 29
FootSwInsel (FOOT SW 入力選択)	89
Func (ファンクション)	88

G

G (ゲイン)	87
Gain (ゲイン)	101
GAIN ノブ	9
GateTime (ゲートタイム)	64

H

HH CTRL (ハイハットコントロール) 端子	9
HH Func (ハイハットファンクション)	52
HH MIDI ch (ハイハットMIDIチャンネル)	52
HHMIDIType (ハイハットMIDIタイプ)	52

I

IMPORT (インポート)	8, 25, 72
Import SMF	80

L

LayerSwitch (レイヤースイッチ)	51
LCD 画面	8
LED パッドインジケータ	8
Level (クロストークレベル)	102, 103
Level (レベル)	101
LocalCtrl (ローカルコントロール)	90
Loop (ループ)	75

M

M.Tune (マスターチューン)	83
MasterVolume (マスターボリューム)	83
Memory Info	98
MEQ Bypass (マスター EQ バイパス)	87
Merge (マージ)	92
MessageType (メッセージタイプ)	62
MIDI	12, 61
MIDI Ch (MIDI チャンネル)	63, 65, 66
MIDI IN	85
MIDI IN/OUT	91
MIDI IN/OUT 端子	9, 12
MIDI OUT	85
MIDI Switch (MIDI スイッチ)	66
MIDI Sync (MIDI シンク)	91
MIDI シンク (MIDI Sync)	91
MIDI スイッチ (MIDI Switch)	66
MIDI チャンネル (Ch)	66, 67, 68, 76, 77
MIDI チャンネル (MIDI Ch)	63, 65, 66
Mode (発音の設定)	62
Mono/Poly (モノ/ポリ)	60
MuteSw (ミュートスイッチ)	51

N

Note (ノート)	57, 63
Note↓ (4 分音符ノートナンバー)	85
NoteAcc (アクセントノートナンバー)	85

O

OUTPUT L/MONO、R 端子	9, 10
--------------------	-------

P

Pad10-12	89
Pan (パン)	57, 77
PanDepth (パンデプス)	84
PANEL LOCK (パネルロック)	8
PC (プログラムチェンジ)	66, 67, 77
PHONES (ヘッドフォン) 端子	9, 10
PlayMode (再生方法)	70
Point (ポイント)	71
PolyAfter (ポリアフターメッセージ)	90

Q

Q (フィルターレゾナンス)..... 59
 Q (周波数特性)..... 87
 Quantize (クオンタイズ)..... 78

R

Ratio (レシオ)..... 73
 Rcv10ch (レシーブ10ch)..... 90
 RcvKeyOff (レシーブキーオフ)..... 64
 RcvPC (レシーブプログラムチェンジ)
 90
 RcvPC10ch (レシーブプログラム
 チェンジ10ch)..... 90
 REC (レック)..... 21
 RejectTime (リジェクトタイム).. 102
 Release (リリースタイム)..... 58
 rev (リバーブ)..... 83
 ReverbSend (リバーブセンド)..... 48
 RevPan (リバーブパン)..... 36, 50
 RevReturn (リバーブリターン) 36, 50
 RevSend (リバーブセンド)
 36, 59, 68, 78

S

SendHH (センドハイハット)..... 89
 SeqCtrl (シーケンサーコントロール) 91
 Shape (シェイプ)..... 87
 SMF ファイル名..... 80
 SOUND OFF (サウンドオフ)..... 8
 SplashSens (スプラッシュ
 センシティブィティ)..... 89
 StartupKit (スタートアップキット) 83
 StartupPtn (スタートアップパターン)
 83
 StartupTrg (スタートアップ
 トリガー番号)..... 83

T

TAP (タップ)..... 8, 29, 86, 88
 Tempo (テンポ)..... 47, 75
 TG Switch (トーンジェネレーター
 スイッチ)..... 66
 ThruPort (スルーポート)..... 91
 Transmit (トランスミット)..... 67, 76
 Transpose (トランスポーズ)..... 57
 TrgAltGrp (トリガーオルタネート
 グループ)..... 65
 TrgMonoPoly (トリガーモノポリ).. 65
 TrgSetupLink (トリガーセット
 アップリンク)..... 52
 TrgVel (トリガーベロシティー)..... 64
 Tune (チューニング)..... 57
 Type (パッドタイプ)..... 101

U

USB 記憶装置..... 11, 23
 USB TO DEVICE 端子..... 9, 11
 USB TO HOST 端子..... 9, 12, 13

V

Val (コントロールチェンジ値).. 65, 68
 var (バリエーション)..... 83
 Var (バリエーションセンド)
 59, 68, 77
 VarPan (バリエーションパン) . 36, 49
 VarReturn (バリエーションリターン)
 36, 49
 VarToCho (バリエーショントゥコーラス)
 36, 49
 VarToRev (バリエーショントゥリバーブ)
 36, 49
 VelCurve (ベロシティーカーブ)..... 101
 VelLimit (ベロシティーリミット下限)
 64
 VelLimit (ベロシティーリミット上限)
 64
 Velocity (ベロシティー)..... 102
 Voice (クリックボイス)..... 84
 Volume (クリックマスターボリューム)
 84
 VOLUME (ヘッドフォンボリューム)ノブ
 9
 Volume (ボリューム)..... 47, 57, 77
 VOLUME (マスターボリューム)..... 8

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、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本製品には保証書が付いています。
「販売店印・お買い上げ日」が記入されている場合は、記載内容をお確かめのうえ、大切に保管してください。記入されていない場合は、購入を証明する書類(領収書、納品書など)とあわせて、大切に保管してください。

● 保証期間

保証書をご覧ください。

● 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。

有寿命部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗劣化に応じて部品の交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

有寿命部品の例

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、ドラムパッドなど

● 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。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」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、またはヤマハ修理ご相談センターへご連絡ください。

● 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。

● 修理に関するお問い合わせ

お買い上げの販売店または修理ご相談センターへご連絡ください。

※修理をご依頼いただくときは、製品名、品番などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

修理ご相談センター

フリーダイヤル  0120-149-808

携帯電話、IP電話からは050-3852-4106

受付：月曜日～金曜日 10:00～17:00

(祝日、センター指定休日を除く)

FAX

● 東日本(北海道/東北/関東/甲信越/東海): 03-5762-2125

● 西日本(北陸/近畿/中国/四国/九州/沖縄): 06-6649-9340

◆ 修理品お持込み窓口

● 受付：月曜日～金曜日 10:00～17:00 (土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

東日本サービスセンター

〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1-1 JMT京浜E棟A-5F

FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒556-0011 大阪市浪速区難波中1丁目13-17 ナンバ辻本ビル7F

FAX 06-6649-9340

*名称、住所、電話番号、営業時間などは変更になる場合があります。

■ユーザーサポートサービスのご案内

ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ウェブサイトよりお願いします。

ヤマハ電子ドラムサイト

<https://jp.yamaha.com/dtx/>

*ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

*ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ウェブサイトよりお手続きください。

本製品の機能や取り扱いについては、最寄りの特約店または下記ヤマハお客様コミュニケーションセンターへお問い合わせください。

製品の仕様や取り扱いに関するお問い合わせ

お買い上げの販売店またはお客様コミュニケーションセンターへご連絡ください。

お客様コミュニケーションセンター

ギター・ドラム楽器ご相談窓口

フリーダイヤル  0120-143-808

携帯電話、IP電話からは050-3852-4083

受付：月曜日～金曜日 10:00～17:00

(祝日、センター指定休日を除く)

<https://jp.yamaha.com/support/>

ヤマハ楽器音響製品お客様サポート
LINE公式アカウント

月曜日～金曜日 10:00～16:00

(祝日、センター指定休日を除く)



付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデートのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。

<https://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからSteinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには、付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

◆ウェブサイトのご案内

- ・ヤマハ 電子ドラムサイト <https://jp.yamaha.com/dtx/>
- ・ヤマハ サポート・お問い合わせ <https://jp.yamaha.com/support/>

ヤマハ株式会社

〒430-8650 静岡県浜松市中央区中沢町10-1

*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

