



FANTOM

リファレンス・マニュアル

目次

01：概要編 7

各部の名称とはたらき	8
◇ トップ・パネル	8
◇ リア・パネル（機器の接続）	10

基本操作 11

◇ 値の変更	11
[INC] [DEC] ボタン	11
[VALUE] ダイアル	11
ディスプレイ（タッチ・パネル）	11
NUMERIC ウィンドウ	11
リスト・ウィンドウ	11
◇ カーソルの移動	12
カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタン	12
ディスプレイ（タッチ・パネル）	12
◇ 値の確定／キャンセル	12
[ENTER] ボタン	12
[EXIT] ボタン	12
ディスプレイ（タッチ・パネル）	12
◇ [SHIFT] ボタン	12
◇ FUNCTION つまみ [E1] ～ [E6]	12
◇ つまみやスライダーの操作	12
◇ [MENU] ボタン	12
◇ ディスプレイの操作	13
SCENE SELECT 画面	13
TONE EDIT 画面	13
ZONE VIEW 画面	13
MENU 画面	13
RENAME 画面	13
REC STANDBY 画面	13

FANTOM の概要 14

◇ 基本構成	14
シンセサイザー	14
シーケンサー	14
サンプラー	14
コントローラー	14
◇ 音の単位	15
トーン (TONE)	15
ゾーン (ZONE)	15
シーン (SCENE)	15
◇ エフェクトについて	16
◇ メモリーについて	17

演奏の準備 18

◇ スタンドに設置する	18
FANTOM-6 / FANTOM-7 をお使いの場合	18
FANTOM-8 をお使いの場合	19
◇ 電源を入れる	20
◇ 電源を切る	20
◇ 一定時間がたつと自動で電源が切れるようにする (Auto Off)	20
オート・オフの設定を変える	20

02：演奏編 21

音色を選ぶ (SCENE / TONE)	22
◇ シーンを選ぶ	22
バンクを選ぶ	22
クイック・エディット	22
◇ トーンを選ぶ	23
カテゴリー別にトーンを選ぶ (カテゴリー・ロック)	23
リストからトーンを選ぶ	23

演奏する 24

◇ 1つのゾーンで1つのトーンを鳴らす (シングル)	24
◇ ゾーンを重ねる (レイヤー)	24
トーンを選ぶ (レイヤー)	25
◇ 鍵盤を2つの鍵域に分ける (スプリット)	25
音域の分かれる位置を変える (スプリット・ポイント)	25
トーンを選ぶ (スプリット)	25
◇ 複数のゾーンで演奏する	26
ゾーンごとに鍵域を設定する (KEY RANGE)	26

鍵盤の設定を変える 27

◇ 音域を半音単位で高く／低くする (トランスポーズ)	27
◇ 音域をオクターブ高く／低くする (オクターブ)	27

03：演奏機能編 29

アルペジオ演奏をする 30

◇ アルペジオ機能を使って演奏をする	30
◇ アルペジオ演奏のテンポを変える	30
◇ アルペジオ演奏を持続する (ホールド)	31
ペダル・スイッチを使う場合	31
◇ アルペジオ機能に関する設定をする	31

コード演奏をする (コード・メモリー) 32

◇ コード・メモリー機能を使って演奏をする	32
◇ コード・メモリーの設定	32

リズム・パターンに合わせて演奏する 33

◇ リズム・パターンを選ぶ／鳴らす	33
◇ リズム・パターン・グループの設定を変える	34
リズム・パターン・グループを保存する	34
◇ リズム・パターンのテンポを変える	35
◇ リズム・パターンの設定を保存する	35

汎用コントローラーを使う 36

◇ スライダー／コントロールつまみの使いかた	36
◇ その他の汎用コントローラーの使いかた	37

エディットつまみを使う 38

◇ エディットつまみの使いかた	38
-----------------	----

複数のゾーンの音量を同時に変更する (モーショナル・パッド) 39

◇ モーショナル・パッドを使う	39
◇ モーショナル・パッドの設定を変える	39
割り当てるゾーンを変える	39
ゾーンに割り当てるトーンを変える	39
モーショナル・パッドのその他の設定	40

04 : エディット編 41

シーン (ゾーン) をエディットする	42
◇ シーン全体をエディットする	42
シーンを初期化する (UTILITY)	42
◇ ゾーンをエディットする	43
ゾーンを初期化する (UTILITY)	43
◇ シーンの外観をエディットする	44
◇ シーンを保存する	44

トーンをエディットする	45
◇ トーン・エディットの基本操作	45
◇ ZEN-Core トーン (TONE TYPE : Z-Core)	45
TONE EDIT PRO 画面でエディットする	46
◇ Drum Kit トーン (TONE TYPE : Drum)	46
◇ V-Piano トーン (TONE TYPE : VPno)	47
◇ トーンを保存する	48
◇ トーンを初期化する (Tone Initialize)	48
◇ パーシャルを初期化する (Partial Initialize)	48
◇ パーシャルをコピーする (Partial Copy)	49
◇ エディットつまみを使う	49

エフェクトをエディットする	50
◇ エフェクト・エディットの基本操作	50
◇ ゾーンごとのエフェクトをエディットする	50
◇ ゾーン共通のエフェクトをエディットする	51
◇ Analog Filter をエディットする	53
Analog Filter の設定をする	53
Analog Filter を使う	54
◇ システム共通のエフェクトをエディットする	55
◇ サンプリング入力用のエフェクトをエディットする	56
◇ サンプラーにエフェクトをかける	56
サンプラーの出力先を決める	56
◇ USB 入力の出力先を決める	57
◇ クリック音の出力先を決める	57

ミキサー画面を使う	58
◇ MIXER 画面でパンや音量バランスを調整する	58
MIXER 画面で ZONE EQ を設定する	59

曲の順番にシーンを呼び出す (シーン・チェーン)	60
◇ シーン・チェーンを使う	60
◇ チェイン・セットを作る	61
◇ チェイン・セットを編集する	62

05 : サンプラー編 63

サンプルを再生する	64
◇ パッドを押してサンプルを鳴らす	64
◇ サンプルを再生し続ける (ホールド)	64
◇ バンクを切り替える	64
◇ サンプルを移動／コピーする	65
サンプルを移動する	65
サンプルをコピーする	65
◇ SAMPLE PAD 画面について	65

サンプリング	66
◇ サンプリングの準備をする	66
入力音量を設定する (Input Setting)	66
◇ サンプリングする	67
◇ オーディオ・ファイルをインポートする	68

サンプルをエディットする	70
◇ QUICK EDIT のしかた	70
◇ WAVE EDIT のしかた	70
◇ SAMPLE UTILITY 機能を使う	71
サンプルの名前を変更する (RENAME)	71
サンプルの不要な部分をカットする (TRUNCATE)	71
サンプルを削除する (DELETE)	72
すべてのサンプルを削除する (DELETE ALL)	72
サンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT WAV)	72
すべてのサンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT ALL WAV)	72

06 : パッド編 73

パッドに便利な機能を割り当てる (PAD MODE)	74
◇ PAD MODE の基本操作	74
◇ サンプルを鳴らす (Sample Pad)	74
◇ トーンの音を鳴らす (Note Pad)	74
◇ パーシャルを選ぶ、オン／オフする (Partial Sw/Sel)	75
◇ DAW をコントロールする (DAW Control)	75
◇ ゾーンをミュートする (Zone Mute)	76
◇ ゾーンをソロにする (Zone Solo)	76
◇ キーボード・スイッチ・グループを切り替える (Kbd Sw Group)	76
◇ リズム・パターンを鳴らす (Rhythm Pattern)	77
◇ システムの設定を使う (System)	77

07 : シーケンサー編 79

シーケンサーの構成について	80
◇ パターン	80
◇ グループ	80
◇ ソング	80

シーケンサーを再生する 81

◇ パターンの再生	81
ループの設定をする (LOOP)	82
テンポを変える	82
トラックをミュートする (MUTE)	83
トラックをソロにする (SOLO)	83
◇ グループの再生	84
◇ ソングの再生	84
タイム・ラインを小節表示にする (MEAS)	84

曲作成のワークフロー 85

パターンを録音する	86
◇ パターンの録音方法について	86
◇ 録音の準備をする	86
◇ リアルタイム録音 (Real Time REC)	86
録音中に不要なデータを消す (リアルタイム・イレース)	87
◇ ステップ録音 (Step REC)	88
◇ TR-REC	89
◇ パターンをエディットする	91
便利な機能 (パターン・ユーティリティ)	91
さまざまなエディットをする (MODIFY)	92
◇ SMF をパターンとして取り込む (IMPORT)	94
◇ パターンを SMF として書き出す (EXPORT)	95
◇ パターンを保存する	95

グループの作成 96

◇ グループを作成する	96
グループに名前を付ける (RENAME)	96
◇ グループをエディットする	97
GROUP 画面の基本操作	97
ループの設定をする (Length)	97
グループに名前を付ける (RENAME)	97
グループを初期化する (INITIALIZE)	97
◇ グループを SMF として書き出す (EXPORT)	97
◇ グループを保存する	97

ソングの作成 98

◇ ソングを作成する	98
◇ ソングをエディットする	98
SONG 画面の基本操作	98
特定のグループをスキップする (SKIP)	98
ソングの構成を編集する (SONG EDIT)	99
◇ パンや音量バランスを調整する	100
◇ ソングを SMF として書き出す (EXPORT)	100
◇ ソングを保存する	100

08 : コントロール編 101

USB でパソコンと接続する	102
◇ パソコンと接続する	102
◇ USB ドライバーを設定する	102
◇ プラグイン・シンセを使ってライブ演奏する	102
◇ USB オーディオを使う	102
USB オーディオ入力の調整	102
USB オーディオ出力の調整	102
ボタンとスライダーを使って調整する	103

外部 MIDI 機器をコントロールする (EXT MIDI OUT)	104
◇ 外部 MIDI 機器のコントロール (EXT MIDI OUT)	104

アナログ・シンセサイザーをコントロールする (CV/GATE OUT)	105
◇ FANTOM の CV / GATE について	105
◇ CV / GATE を使う	105

09：設定編 107

便利な機能（ユーティリティ）	108
◇ ユーティリティの基本操作	108
◇ ユーザー・データを USB メモリーにバックアップする （BACKUP）	108
◇ バックアップしたデータを本体に戻す（RESTORE）	108
◇ USB メモリーをフォーマットする （USB MEMORY FORMAT）	109
◇ 工場出荷時の設定に戻す（Factory Reset）	109
◇ インターナル・ストレージの内容を工場出荷時の状態 に戻す（Internal Storage Initialize）	109

便利な機能（ファイル・ユーティリティ）	110
◇ フォルダー構成について	110
◇ ファイル・ユーティリティの基本操作	110
◇ ファイル名やフォルダー名を変更する（RENAME）	110
◇ ファイルやフォルダーを削除する（DELETE）	110
◇ ファイルやフォルダーをコピーする（COPY）	110
◇ ファイルやフォルダーを移動する（MOVE）	111
◇ 新しくフォルダーを作る（CREATE FOLDER）	111

FANTOM 全体の設定	112
◇ システム設定の基本操作	112
◇ システム設定を保存する	112
◇ システム・パラメーター	112
本体の設定（GENERAL）	112
鍵盤の設定（KEYBOARD）	113
ペダルの設定（PEDAL）	113
ホイールの設定（WHEEL 1/2）	114
S1/S2/S3 の設定（S1/S2/S3）	114
スライダーの設定（SLIDER）	114
つまみの設定（KNOB）	114
USB AUDIO の設定（USB AUDIO）	115
MIDI の設定（MIDI）	115
CV/GATE の設定（CV/GATE）	116
サウンドの設定（SOUND）	116
同期やテンポの設定（SYNC/TEMPO）	117
クリック音の設定（CLICK）	117
ノート・パッドの設定（NOTE PAD）	117
コントロール機能の設定（CONTROL）	117
本体の情報（INFO）	117

10：資料編 119

コード・メモリー一覧	120
ブロック・ダイアグラム	122
エラー・メッセージ一覧	123
故障かな?と思ったら	124
MIDI インプリメンテーション・チャート	128
主な仕様	130

Memo

01：概要編

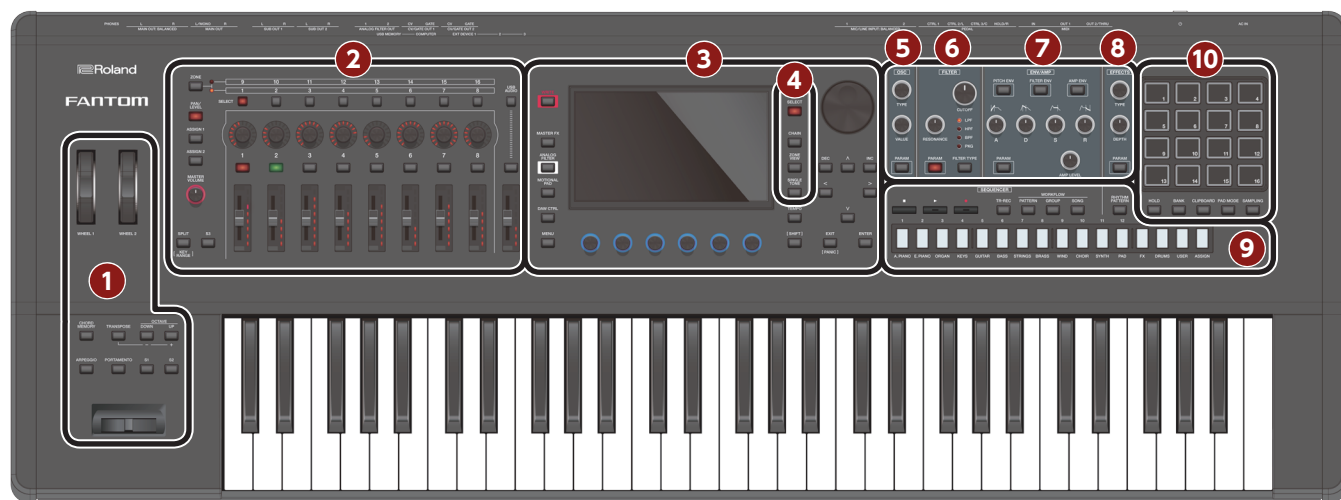
目次

各部の名称とはたらき	8
◇ トップ・パネル	8
◇ リア・パネル (機器の接続)	10
基本操作	11
◇ 値の変更	11
[INC] [DEC] ボタン	11
[VALUE] ダイアル	11
ディスプレイ (タッチ・パネル)	11
NUMERIC ウィンドウ	11
リスト・ウィンドウ	11
◇ カーソルの移動	12
カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタン	12
ディスプレイ (タッチ・パネル)	12
◇ 値の確定／キャンセル	12
[ENTER] ボタン	12
[EXIT] ボタン	12
ディスプレイ (タッチ・パネル)	12
◇ [SHIFT] ボタン	12
◇ FUNCTION つまみ [E1] ～ [E6]	12
◇ つまみやスライダーの操作	12
◇ [MENU] ボタン	12
◇ ディスプレイの操作	13
SCENE SELECT 画面	13
TONE EDIT 画面	13
ZONE VIEW 画面	13
MENU 画面	13
RENAME 画面	13
REC STANDBY 画面	13

FANTOM の概要	14
◇ 基本構成	14
シンセサイザー	14
シーケンサー	14
サンプラー	14
コントローラー	14
◇ 音の単位	15
トーン (TONE)	15
ゾーン (ZONE)	15
シーン (SCENE)	15
◇ エフェクトについて	16
◇ メモリーについて	17
演奏の準備	18
◇ スタンドに設置する	18
FANTOM-6 / FANTOM-7 をお使いの場合	18
FANTOM-8 をお使いの場合	19
◇ 電源を入れる	20
◇ 電源を切る	20
◇ 一定時間がたつと自動で電源が切れるようにする (Auto Off)	20
オート・オフの設定を変える	20

各部の名称とはたらき

トップ・パネル



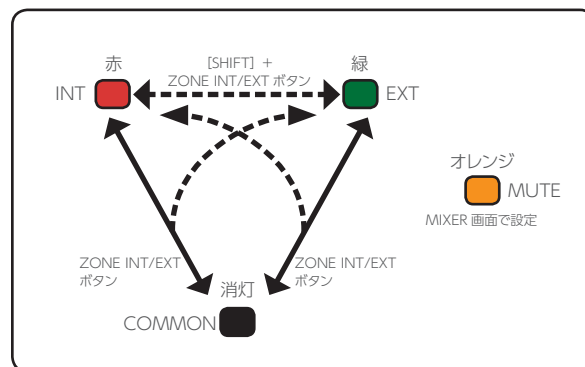
1 コントローラー・セクション

操作子	説明
WHEEL1 WHEEL2	いろいろなパラメーターや機能を割り当てられます。演奏中にホイールを動かして、割り当てられた機能を使います。 [SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、設定画面が表示されます。
[CHORD MEMORY] ボタン	コード・メモリー機能をオン/オフします。
[TRANPOSE] ボタン	このボタンを押しながら OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押すと、鍵盤を半音単位で上げ下げできます。
OCTAVE [DOWN] [UP] ボタン	鍵盤をオクターブ単位で上げ下げできます。
[ARPEGGIO] ボタン	アルペジオ機能をオン/オフします。
[PORTAMENTO] ボタン	ポルタメントをオン/オフします。
[S1] [S2] ボタン	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、設定画面が表示されます。
ピッチ・バンド/モジュレーション・レバー	ピッチ（音の高さ）を変化させたり、ビブラートをかけたりします。

2 ゾーン・セクション

操作子	説明
[ZONE 1-8/9-16] ボタン	操作の対象となるゾーンを切り替えます。
[PAN/LEVEL] ボタン	ボタンを押して点灯させると、コントロールつまみ [1] ~ [8] で各ゾーンのパンを、スライダー [1] ~ [8] で各ゾーンの音量を調節できます。
[ASSIGN1] ボタン [ASSIGN2] ボタン	スライダー [1] ~ [8]、コントロールつまみ [1] ~ [8] に別の機能を割り当てます。 ASSIGN1 は SCENE で設定するパラメーター、ASSIGN2 はシステムで設定するパラメーターです。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、設定画面が表示されます。
[MASTER VOLUME] つまみ	MAIN OUT 端子、PHONES 端子から出力する音量を調節します。
[SPLIT/KEY RANGE] ボタン	スプリットをオン/オフします。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、キー・レンジの設定画面が表示されます。
[S3] ボタン	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、設定画面が表示されます。
ZONE SELECT ボタン [1] ~ [8]	操作の対象となるゾーン（カレント・ゾーン）を選びます。選んだゾーンがカレント・ゾーンになります。

操作子	説明
コントロールつまみ [1] ~ [8]	いろいろなパラメーターを割り当てることができます。左側の機能選択ボタンにより、操作できるパラメーターが変わります。
ZONE INT/EXT ボタン [1] ~ [8]	鍵盤を弾いたときに対象となるゾーンを鳴らすか、鳴らさないかを選びます。カレント・ゾーンとの組み合わせで、内蔵音源（外部音源）の鳴りかたが決まります。
ボタンの状態	対象となるゾーンがカレント・ゾーンのとき 対象となるゾーンがカレント・ゾーンではないとき
消灯 (COMMON)	鍵盤を弾くと、内蔵音源、外部音源共に鳴ります。
赤点灯 (INT)	鍵盤を弾くと、内蔵音源が鳴ります。
緑点灯 (EXT)	鍵盤を弾くと、外部音源が鳴ります。
オレンジ点灯 (MUTE)	音源がミュートされた状態です。内蔵音源は鳴りません。直前の状態が緑点灯のときは、外部音源が鳴ります。



スライダー [1] ~ [8]	いろいろなパラメーターを割り当てることができます。左側の機能選択ボタンにより、操作できるパラメーターが変わります。
[USB AUDIO SELECT] ボタン	USB AUDIO 設定画面が表示されます。
[USB AUDIO IN/OUT] ボタン	USB AUDIO スライダー機能の INPUT と OUTPUT を切り替えたり、USB AUDIO 機能をオフにしたりします。
[USB AUDIO] スライダー	USB AUDIO の INPUT レベル、OUTPUT レベルを調節します。

3 共通セクション

操作子	説明
[WRITE] ボタン	WRITE 画面が表示されます。 シーンやトーンを保存します。
[MASTER FX] ボタン	MASTER FX 画面が表示されます。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、 MASTER EQ 設定画面が表示されます。
[ANALOG FILTER] ボタン	アナログ・フィルター設定画面が表示されます。
[MOTIONAL PAD] ボタン	MOTIONAL PAD 画面が表示されます。
[DAW CTRL] ボタン	DAW のコントローラーとして使うことができます。
[MENU] ボタン	MENU 画面が表示されます。
ディスプレイ	操作に応じて、いろいろな情報を表示します。
FUNCTION つまみ [E1] ~ [E6]	つまみを回すと、画面の下に表示された機能やパラメーターの値を変更します。また、押し込むことで、ボタン操作と同じ働きをします。
[TEMPO] ボタン	TEMPO 画面が表示されます。 また、ボタンを繰り返し押した間隔で、テンポを設定します。
[SHIFT] ボタン	他のボタンと組み合わせて押すと、関連する設定画面が表示されます。
[VALUE] ダイアル	値を変更します。 [SHIFT] ボタンを押しながらダイアルを回すと、値が大きく変わります。
[DEC] [INC] ボタン	値を変更します。 片方のボタンを押しながらもう一方のボタンを押すと値が速く変わります。 また、[SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、値が大きく変わります。
カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタン	カーソル位置を上下左右に移動します。 または、画面を切り替えます。
[EXIT] ボタン	元の画面に戻ったり、開いているウィンドウを閉じたりします。
[ENTER] ボタン	値の確定、操作の実行、またはリストなどを表示するときに使います。

4 シーン・セクション

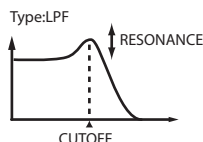
操作子	説明
[SCENE SELECT] ボタン	SCENE SELECT 画面が表示されます。 シーンを選びます。
[SCENE CHAIN] ボタン	SCENE CHAIN 画面が表示されます。 シーンを順番に呼び出します。
[ZONE VIEW] ボタン	ZONE VIEW 画面が表示されます。 各ゾーンの状態を確認できます。
[SINGLE TONE] ボタン	ゾーン 1 にピアノ音色を呼び出します。ゾーン 1 以外はオフになります。 注意 このボタンを押すと、保存していないシーンの設定は失われますのでご注意ください。

5 OSC (Oscillator) セクション

操作子	説明
[TYPE] つまみ	OSC のタイプを設定します。
[VALUE] つまみ	OSC に関する設定を変更することができます。
[PARAM] ボタン	TONE EDIT ZOOM 画面の OSC 設定画面が表示されます。

6 FILTER セクション

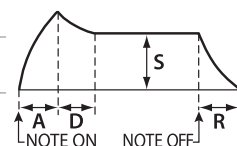
操作子	説明
[CUTOFF] つまみ	フィルターのカットオフ周波数を設定します。
[RESONANCE] つまみ	フィルターのレゾナンスを設定します。



操作子	説明
[FILTER TYPE] ボタン	フィルターのタイプを選びます。
[PARAM] ボタン	TONE EDIT ZOOM 画面の FILTER 設定画面が表示されます。

7 ENV/AMP セクション

操作子	説明
[PITCH ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでピッチ・エンベロープ（ピッチの時間的な変化）を設定します。
[FILTER ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでフィルター・エンベロープ（カットオフ周波数の時間的な変化）を設定します。
[AMP ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでアンプ・エンベロープ（音量の時間的な変化）を設定します。
[A] つまみ	エンベロープのアタック・タイムを設定します。
[D] つまみ	エンベロープのディケイ・タイムを設定します。
[S] つまみ	エンベロープのサステイン・レベルを設定します。
[R] つまみ	エンベロープのリリース・タイムを設定します。
[AMP LEVEL] つまみ	音量を設定します。
[PARAM] ボタン	TONE EDIT 画面が表示されます。PITCH、FILTER、AMP のうち、選ばれているパラメーターによって表示される画面が変わります。



8 EFFECTS セクション

操作子	説明
[TYPE] つまみ	選ばれているゾーンの MFx タイプを設定します。
[DEPTH] つまみ	選ばれているゾーンの MFx デプスを設定します。
[PARAM] ボタン	EFFECTS EDIT の MFx 画面が表示されます。

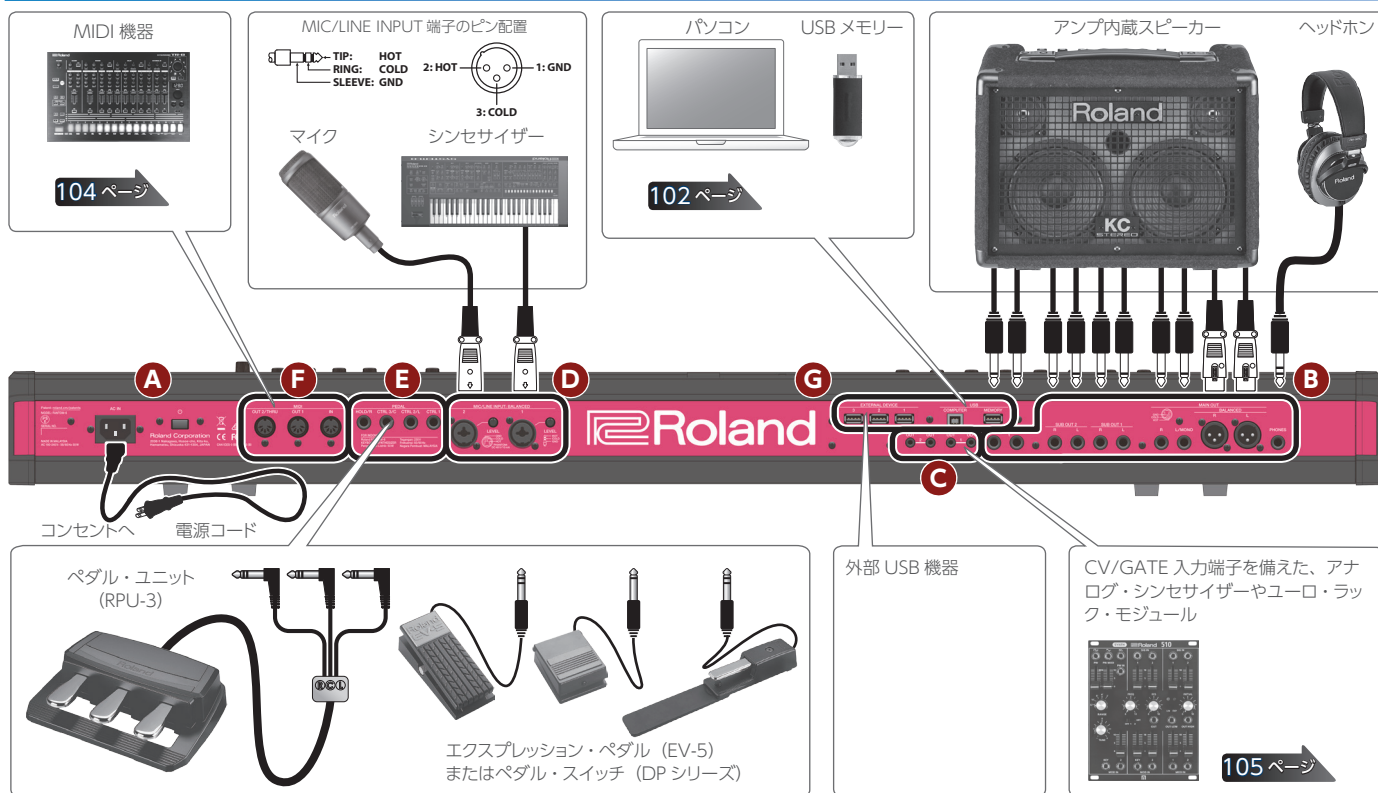
9 シーケンサー・セクション

操作子	説明
トーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16]	各カテゴリーのトーンを選びます。 その他にも、TR-REC の入力用に使用したり、SCENE CHAIN 機能のセクターとして使用したりと、場面によって機能が変わります。
[■STOP] ボタン	パターンの再生や録音を停止したり、グループ、ソングの再生を停止したりします。
[▶PLAY] ボタン	パターンや、グループ、ソングを再生します。
[●REC] ボタン	録音待機状態になります。
[TR-REC] ボタン	TR-REC を有効にします。(P.89)
[PATTERN] ボタン	PATTERN 画面が表示されます。
[GROUP] ボタン	GROUP 画面が表示されます。
[SONG] ボタン	SONG 画面が表示されます。
[RHYTHM PATTERN] ボタン	RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。

10 パッド・セクション

操作子	説明
[HOLD] ボタン	ホールド（パッドを離しても音を鳴らし続ける）をオン／オフします。
[BANK] ボタン	パッドのバンクを切り替えます。
[CLIPBOARD] ボタン	サンプルをパッドからパッドへ移動したり、コピーしたりできます。
[PAD MODE] ボタン	パッドに割り当てる機能を設定します。[SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、現在選ばれているパッド・モードの設定画面や関連画面が表示されます。
[SAMPLING] ボタン	サンプリングします。
パッド [1] ~ [16]	パッドに割り当てられているサンプルを再生します。 パッド・モードの設定で、いろいろな機能を割り当てることができます。

リア・パネル (機器の接続)



※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

A 電源

操作子	説明
[ON] スイッチ	電源をオン/オフします。
AC IN 端子	付属の電源コードを接続します。 ※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。

B OUTPUT 端子

操作子	説明
PHONES 端子	ヘッドホンを接続します。 ヘッドホンを接続しても、OUTPUT 端子や BALANCED OUT 端子からはオーディオ信号が出力されます。
MAIN OUT 端子 (L, R) (Balanced)	オーディオ信号のバランス出力端子です。ミキサーなどと接続します。 ※ MAIN OUT 端子のピン配置 1: GND 2: HOT 3: COLD
MAIN OUT 端子 (L/MONO, R)	オーディオ信号の出力端子です。アンプなどと接続します。 モノで出力するときは、L/MONO 端子に接続してください。
SUB OUT 1 端子 (L, R)	サブ・アウトのオーディオ信号の出力端子です。
SUB OUT 2 端子 (L, R)	サブ・アウトのオーディオ信号の出力端子です。
ANALOG FILTER OUT 端子 (1, 2)	アナログ・フィルター・セクションを通った音を出力します。

C CV/GATE 端子

操作子	説明
GATE OUT 端子 (1, 2)	ノート・オン (+5V) / オフを出力します。 GATE OUT 2は設定によりCV OUTとしても使えます。
CV OUT 端子 (1, 2)	ピッチを出力します。トランスポーズやオクターブ・シフトが設定されているときは、設定に応じて電圧が変化します。 OCT/V に対応しています (Hz/V には非対応)。

D INPUT 端子

操作子	説明
MIC/LINE INPUT 端子 (1, 2) (Balanced)	マイクやオーディオ機器、外部シンセサイザーなどを接続します。 MIC/LINE INPUT 端子は XLR タイプと TRS タイプのプラグに対応しています。また XLR タイプは、ファンタム電源 48V に対応しており、ファンタム電源対応のコンデンサー・マイクを接続することができます (ファンタム電源: DC 48V, 10mA Max)。TRS プラグのステレオ入力は非対応です。
LEVEL つまみ (1, 2)	MIC/LINE INPUT 端子の入力レベル MAX MIN を調節します。

E FOOT PEDAL 端子

操作子	説明
PEDAL 端子 (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	HOLD/R 端子にペダル・スイッチ (別売: DP シリーズ) を接続すると、ダンパー・ペダルとして使用することができます。 また、CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C 端子に接続したペダルにいろいろな機能を割り当てることができます。 ※ エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のものをお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

F MIDI 端子

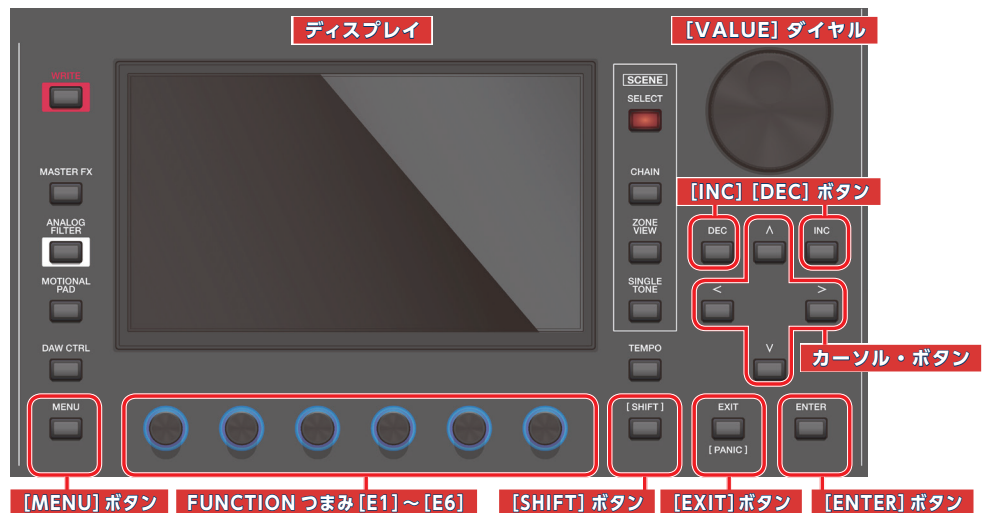
操作子	説明
MIDI 端子 (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	外部 MIDI 機器と接続して、MIDI メッセージを送受信します。 OUT 2/THRU 端子は、MIDI THRU または MIDI OUT を切り替えて使います。

G USB 端子

操作子	説明
USB MEMORY 端子	市販の USB メモリーをお使いください。ただし、市販されている USB メモリーすべての動作を保証するものではありません。
USB COMPUTER 端子	パソコンと接続して、演奏情報やオーディオ信号をやりとります。
EXTERNAL DEVICE 端子 (1, 2, 3)	外部 USB 機器と接続します。

基本操作

FANTOM を操作するための、ボタンやつまみの基本的な使いかたを紹介します。



値の変更

設定値を変更するときは、以下のようにします。

[INC] [DEC] ボタン

値を大きくするときは [INC] ボタンを押し、小さくするときは [DEC] ボタンを押しします。

目的	操作
連続して値を変える	[DEC] ボタンまたは [INC] ボタンを押し続けます。
値を速く変える	[INC] ボタンを押しながら [DEC] ボタンを押します。 [DEC] ボタンを押しながら [INC] ボタンを押します。
値の変化量を大きくする	[SHIFT] ボタンを押しながら [DEC] ボタンまたは [INC] ボタンを押します。

[VALUE] ダイアル

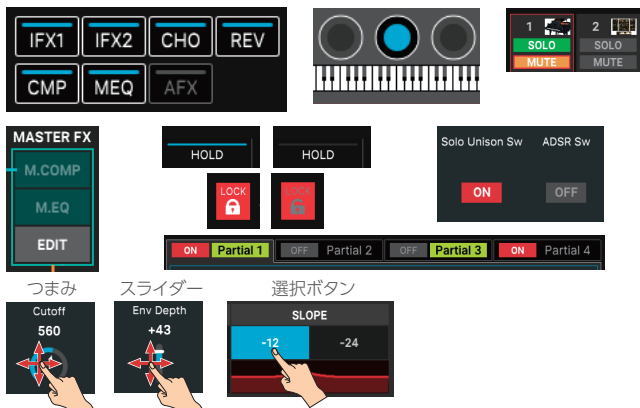
値を大きくするときは時計回りに、小さくするときは反時計回りに回します。

目的	操作
値の変化量を大きくする	[SHIFT] ボタンを押しながら [VALUE] ダイアルを回します。

ディスプレイ (タッチ・パネル)

画面内のオン/オフ・アイコンや、つまみ、スライダーなどを直接タッチ、またはドラッグすることでオン/オフを切り替えたり、値を変更したりすることができます。

オン/オフ・アイコンの例

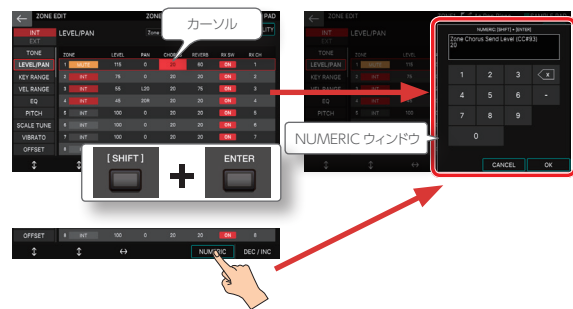


上、右方向にドラッグ	値が大きくなります。
下、左方向にドラッグ	値が小さくなります。

NUMERIC ウィンドウ

[SHIFT] ボタンを押しながら [ENTER] ボタンを押すと、NUMERIC ウィンドウが表示されます。パラメーターの数値をタッチ・パネルから直接入力するときに便利です。

画面下の FUNCTION 欄の < NUMERIC > アイコンにタッチして、画面を開くこともできます。



注意

パラメーターによっては、NUMERIC 入力に対応していない場合があります。

リスト・ウィンドウ

画面内のプルダウン・メニューを直接タッチするか、パラメーターにカーソルを合わせた状態で [ENTER] ボタンを押すと、リスト・ウィンドウが開きます。[E4] つまみで値を選びます。



カーソルの移動

1つの画面やウィンドウには複数の設定項目（パラメーター）や選択項目が表示されています。これらを [INC] / [DEC] ボタン、[VALUE] ダイアルで変更する場合は、その対象となる箇所にカーソルを移動します。カーソルの形状は、画面やパラメーターによって異なります。（赤枠、青枠、赤反転、黄色反転など。）カーソルを移動させるには、以下のようにします。



カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタン

カーソル・ボタンを押すと、押した方向にカーソルが移動します。

目的	操作
連続してカーソルを移動する	カーソル・ボタンを押し続けます。
カーソルを速く移動する	一方のカーソル・ボタンを押したまま、反対方向のカーソル・ボタンを押し続けます。

ディスプレイ（タッチ・パネル）

画面内のパラメーター値、つまみ・アイコン、スライダー・アイコンなどを直接タッチすることで、その場所へカーソルを移動することができます。

注意

アイコンによっては、カーソル移動できない場合があります。

値の確定／キャンセル

[ENTER] ボタン

値の確定や操作の実行に使用します。トーンやパラメーターにカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押すと、リストを表示して設定を変更できます。

[EXIT] ボタン

元の画面に戻ったり、開いているウィンドウを閉じたりします。

ディスプレイ（タッチ・パネル）

確認画面などで表示される < OK > < SELECT > などは [ENTER] ボタンと同じ動きを、< EXIT > は [EXIT] ボタンと同じ動きをします。



< CANCEL > は操作を中止して、変更した値を元の値に戻してから画面を抜けます。

[SHIFT] ボタン

他のボタンと組み合わせて使います。[SHIFT] ボタンを押しながら他のボタンを押すと、押したボタンに関する設定画面に移動することができます（ショート・カット）。

ショート・カット	説明
[SHIFT] + WHEEL 1, 2	各操作子の設定画面が表示されます。
[SHIFT] + S1, S2, S3	
[SHIFT] + [ASSIGN] 1, 2	アサインの設定画面が表示されます。
[SHIFT] + [SPLIT/KEY RANGE]	キー・レンジ設定画面が表示されます。
[SHIFT] + [PAD MODE]	現在選ばれているパッド・モードの設定画面や関連画面が表示されます。

FUNCTION つまみ [E1] ~ [E6]

画面ごとに、パラメーターの変更、リストやタブのスクロールなどの機能が割り振られたファンクションつまみとして働きます。また、つまみを押し込むことで、ボタンのような動きで値を変えることができます。

つまみの外周の色	説明
赤	つまみを回すと、タブやパラメーターのカーソルをスクロールします。
青	つまみを回すと、対応するパラメーターの値を変更します。設定値が「オン/オフ」のパラメーターはつまみを押し込むことで、オン/オフの切り替えができます。
緑	つまみを押し込むと、機能を実行／キャンセルしたり、別のページに移動したりします。
消灯	つまみに何も機能が割り当てられていない状態です。

つまみやスライダーの操作

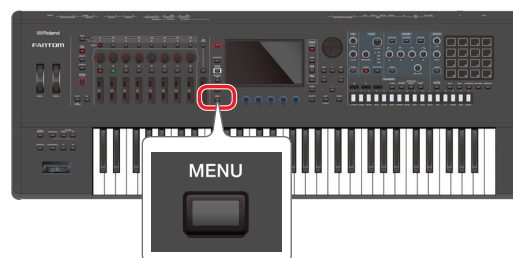
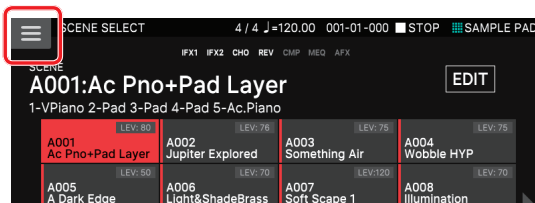
つまみやスライダーなどで設定を変更すると、変更したパラメーターとその値がポップアップ画面に表示されます。

ポップアップ画面は、しばらく表示すると自動的に閉じます。パラメーターによってはポップアップ画面が表示されません。



[MENU] ボタン

各機能の詳細設定やシステム設定をします。SCENE SELECT 画面の左上の < ≡ > アイコンをタッチしてもメニュー画面を表示させることができます。



本書内での操作手順について

本機で「値の変更」、「カーソルの移動」、「値の確定／キャンセル」、「画面の移動」をする操作については、すでに説明されているように、そのほとんどの場合、複数の方法が用意されています。（「ボタン操作」、「タッチ・パネル操作」、「ダイヤル操作」など。）

本書では、案内が煩雑になるのを防ぐ目的で、以降の操作説明において、すべての方法を記述するのではなく、「～にカーソルを合わせて値を変更します。」や「～を選びます。」といった簡素な説明で記述してあります。実際の操作方法については、上記にある複数の操作方法の中からをお好みの方法を選んで操作してください。

ディスプレイの操作

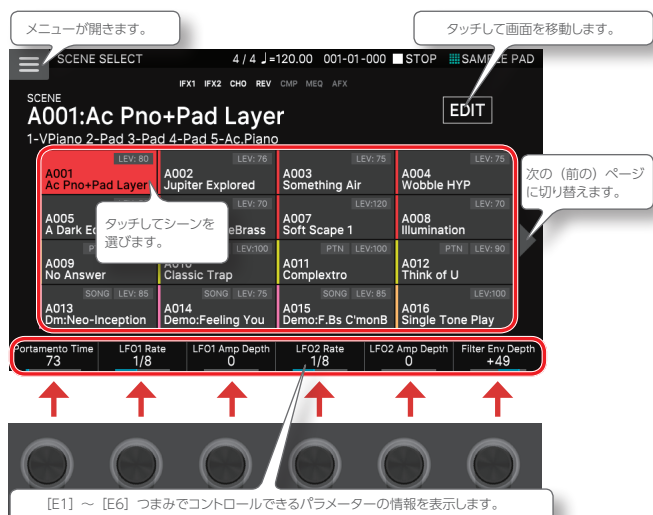
本機のディスプレイはタッチ・パネルになっており、ディスプレイに直接タッチすることで、さまざまな操作ができます。たくさんの画面がありますが、ここでは基本的な画面操作の例を紹介します。

- タッチ・パネルは指で軽く触れるだけで動作します。強く押したり、固いもので押したりすると、タッチ・パネルを破損することがあります。力の入れすぎには十分注意して、必ず指で操作してください。
- [] で囲まれた文字はパネル上のボタンやつまみを表します。< > で囲まれた文字はディスプレイ内の「タッチできる」ボタンやつまみ、アイコンを表します。ディスプレイ下部に表示される「OK」や「CANCEL」のように、[E1] ~ [E6] つまみでも、ディスプレイ内のタッチでも反応するアイコンは、本書では「[E6] OK を選びます。」のように表記します。

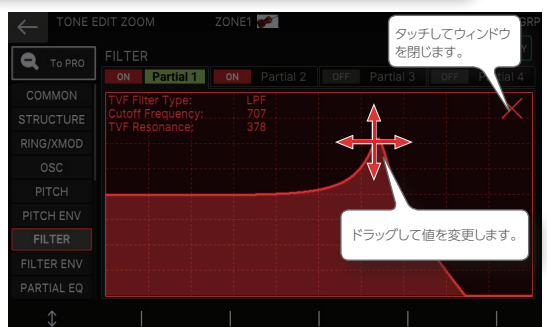
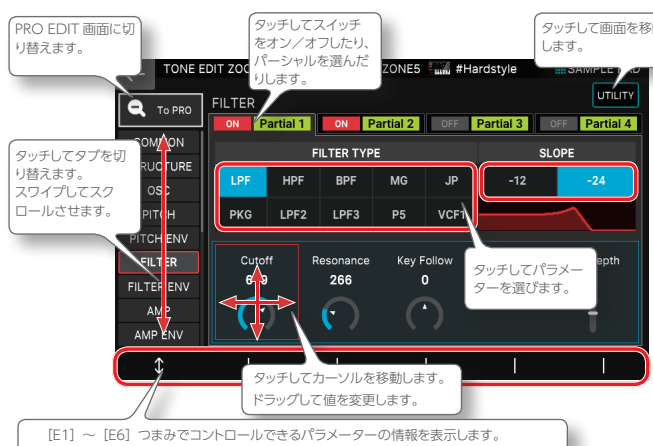
メモ

どの画面にいるのかわからなくなった場合、[EXIT] ボタンを数回押すか [SCENE SELECT] ボタンを押せば、SCENE SELECT 画面に戻ることができます。また、画面左上にある < > アイコンをタッチすると、1 つ前の画面に戻ります。

SCENE SELECT 画面



TONE EDIT 画面



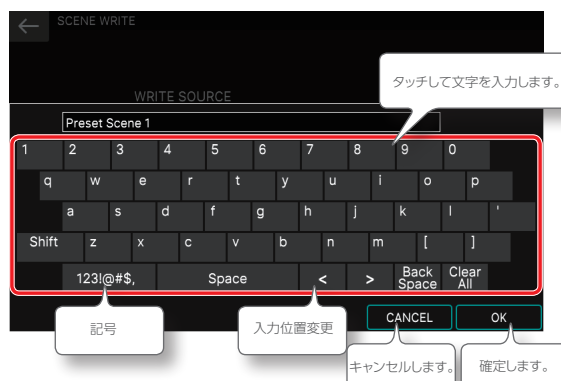
ZONE VIEW 画面



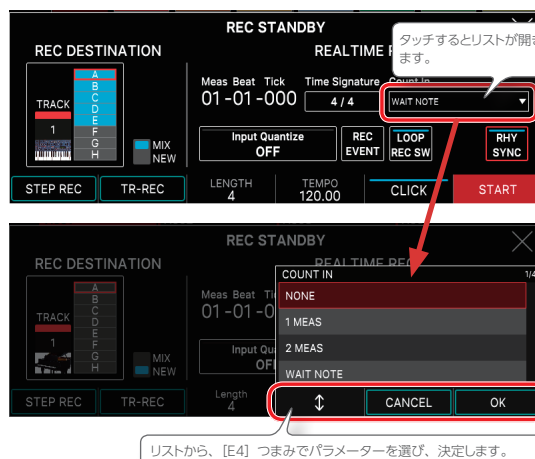
MENU 画面



RENAME 画面



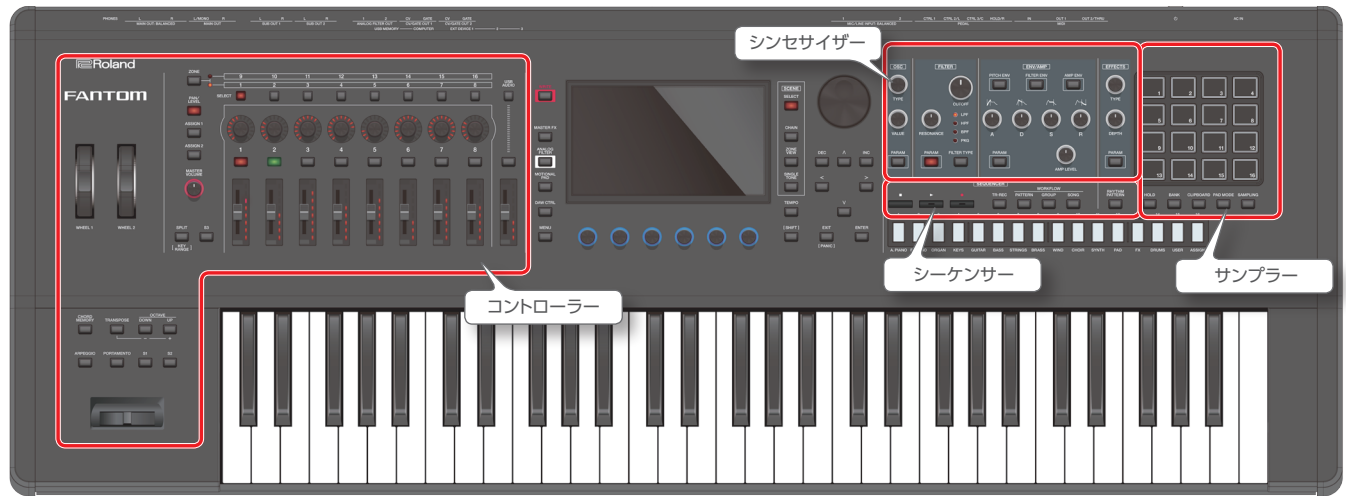
REC STANDBY 画面



FANTOM の概要

基本構成

本機は大きく分けて、「コントローラー」「シンセサイザー」「シーケンサー」「サンプラー」の4つで構成されています。



シンセサイザー

音を発生させたり、変化させたりする部分です。コントローラーからの演奏情報をオーディオ信号に変換して、OUTPUT 端子や PHONES 端子から出力します。音源部とも呼ばれます。

FANTOM には演奏や作曲のための、たくさんの音色（トーン）が用意されています。音色はカテゴリー別に分類されており、目的の音を素早く選んで演奏することができます。気に入った音色を見つけたら、シンセサイザー・セクションのつまみや各種コントローラーを使って、演奏しながらリアルタイムに音を変化させることもできます。

音色はゾーンと呼ばれる入れ物に割り当てて演奏します。FANTOM には、複数の音色を同時に鳴らすための、16 個のゾーンが用意されており、

- 1 つのゾーンだけを使って単一の音色を演奏する（シングル）
- 複数のゾーンを組み合わせ、音を重ねて演奏する（レイヤー）
- 右手と左手で別々の音を演奏する（スプリット）

など、シチュエーションに応じて、さまざまな演奏スタイルに対応できます。

また、作曲の際には、16 個のすべてのゾーンを駆使して、マルチ・パートで演奏させることができます。

ゾーンごとのセッティングや曲データは、シーンという単位で統合的に管理されます。

シーケンサー

シーケンサー・セクションは演奏を MIDI 情報として記録して、再生する部分です。

ゾーンと対になるトラックにシーケンス・データを記録し、パターンを作ることができます。パターンを組み合わせでグループを作り、グループを並べてソングを作ることができます。

トラック

パターンを格納する入れ物です。ゾーンと 1 対 1 の関係になっています。16 トラックすべてを使い、すべてのゾーンに別々の演奏をさせることができます。

パターン

音色ごとに演奏情報を記録したシーケンス・データの単位です。1 トラックに最大 8 個持つことができます。1 つのパターンは最大 32 小節まで記録できます。リアルタイム録音、ステップ録音、TR-REC に対応しています。

グループ

各トラックのパターンの組み合わせを記録したものです。1 シーンに最大 16 個のグループを作ることができます。

ソング

グループを順に並べていくことで、曲を作ることができ、その並び順を記録したものをソングといいます。1 シーンに 1 個のソングを作ることができます。

サンプラー

サンプラー・セクションは、鍵盤の演奏や、オーディオ機器やマイクなどの入力音を、本機にオーディオ録音（サンプリング）します。サンプリングされたサンプルは、パッドを押して再生します。

サンプル

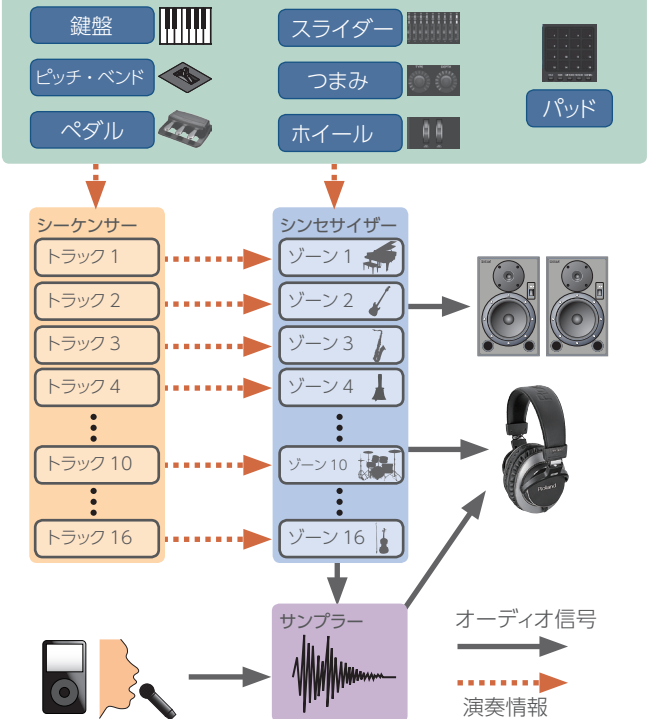
サンプリングした、音の素材のことです。サンプルごとにループなどの設定を加え、パッドに割り当てます。

コントローラー

鍵盤、パッド、ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、ホイール、パネル上のつまみ、スライダー、リア・パネルに接続したペダルなどが含まれます。キーを押す／離す、ダンパー・ペダルを踏むなどの演奏情報を MIDI メッセージに変換して、音源部や外部 MIDI 機器に送信します。

FANTOM

コントローラー



音の単位

トーン (TONE)

音色の最小単位をトーンと呼びます。トーンにはいくつかの音源方式によるタイプがあります。

FANTOMに搭載されている「音源」のトーンには、「Z-Core」と「Drum」、「VPno」などのタイプがあります。

タイプ	説明
Z-Core (ZEN-Core トーン)	ピアノ、オルガン、シンセなど、単一の楽器音を鳴らすトーンです。4つのパースナル (PCM ウェーブや VA オシレーター) を組み合わせて、1つの楽器音を作ります。ZEN-Core 音源とエフェクト (MFX+EQ) の組み合わせで構成されます。
Drum (Drum Kit トーン)	複数の打楽器音 (インスト) を集めたトーンの中で、「ドラム・キット」と呼びます。ドラム・キットでは、押さえる鍵盤 (ノート・ナンバー) によって異なった打楽器音が鳴るようになっています。ZEN-Core 音源とエフェクト (MFX+EQ+COMP) の組み合わせで構成されます。 ※ COMP は指定された 1 ゾーン (Drum Kit Comp Zone で設定されたゾーン) でのみ有効。
VPno (V-Piano トーン)	V-Piano トーンです。ZONE1 でのみ使えます。V-Piano Technology 音源とエフェクト (MFX) の組み合わせで構成されます。

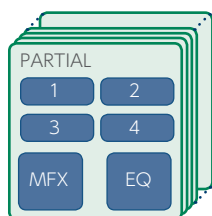
ZEN-Core 音源とは

V-Synth で培われた VA 技術を基に、最新技術を用いて開発された新しいシンセサイザー音源です。アナログのような応答速度や高解像度を実現し、高品質で幅広い音色を作ることができます。またローランドが長年培ってきた PCM 音源も融合され、より高度なサウンドデザインに対応しています。

V-Piano Technology 音源とは

ピアノを構造から再現する、アコースティック・ピアノ専用の音源です。

Type : Z-Core



PRESET TONE
USER TONE

● エディットしたトーンは、ユーザー・トーンとして保存できます。

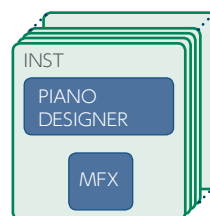
● トーンはトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] でカテゴリーごとに選んだり、バンク+ナンバーで選んだりすることもできます。

Type : Drum



PRESET DRUM KIT
USER DRUM KIT

Type : VPno



PRESET TONE
USER TONE

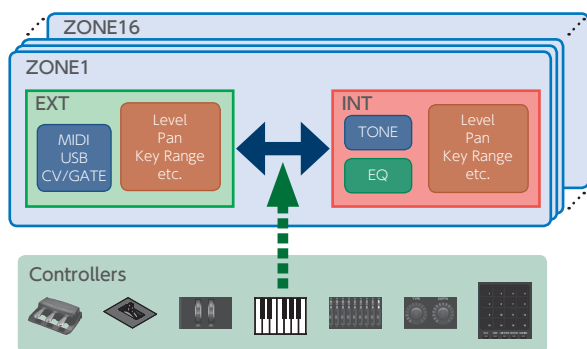
ゾーン (ZONE)

トーンを演奏するための入れ物です。

1つのトーンを1つのゾーンに割り当てて鳴らします。ゾーンごとに、鍵盤との接続、鍵域の指定、音量、パン、コントローラーの受信などの演奏に必要な設定をします。

ゾーンは 16 個あり、ゾーンを組み合わせ、複数のトーンで構成された音色を作ったり、曲ごとの演奏 (音色) 設定の土台を作ったりするのに適しています。

また、任意のゾーンを内蔵音源用ではなく、外部音源のコントロールに使うこともできます (EXT ZONE)。



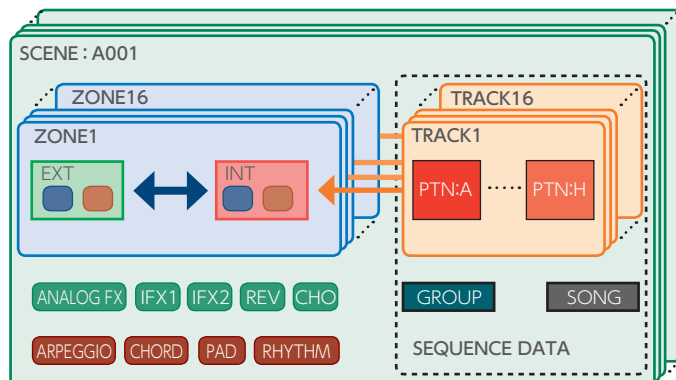
シーン (SCENE)

シーンは、ゾーンごとの設定 (トーン、MFX、音量など)、ゾーン共通の設定 (リバーブ、コーラス、IFX、Analog Filter など)、ゾーンごとのシーケンス・データなどの、お気に入りの演奏状態を、そのまままとめて記憶したものです。

思いついた曲やフレーズのアイデアをそのままシーンに記憶でき、曲ごとにシーンを切り替えて管理することができます。

保存したシーンは、起動時後に表示される SCENE SELECT 画面で自由に呼び出すことができます。

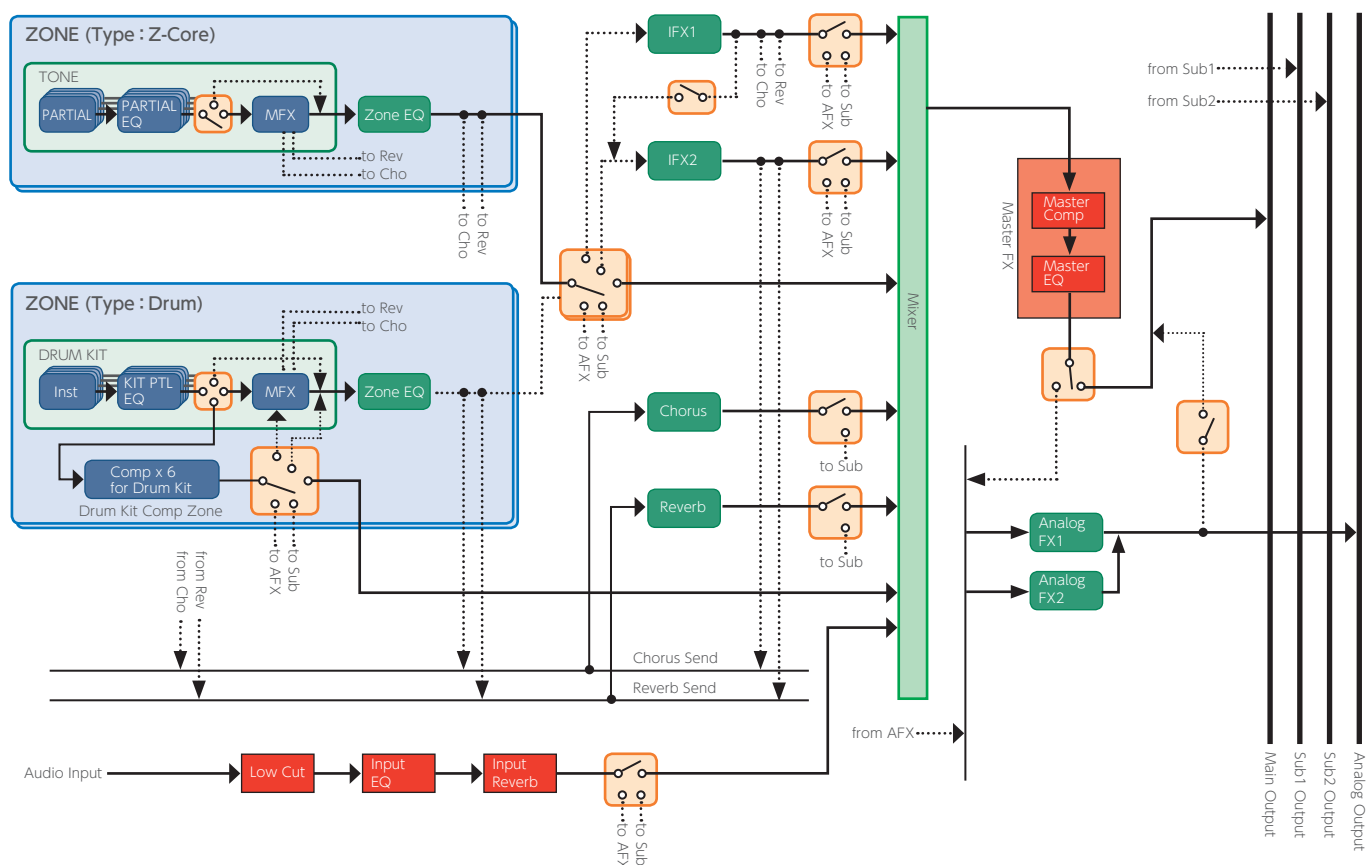
SCENE CHAIN 機能を使えば、ライブの曲順でシーンを並べて順番に呼び出したり、よく使うシーンをまとめて簡単に呼び出したりすることができます (P.60)。



エフェクトについて

FANTOM には以下のエフェクトが内蔵されており、それぞれ独立した設定ができます。

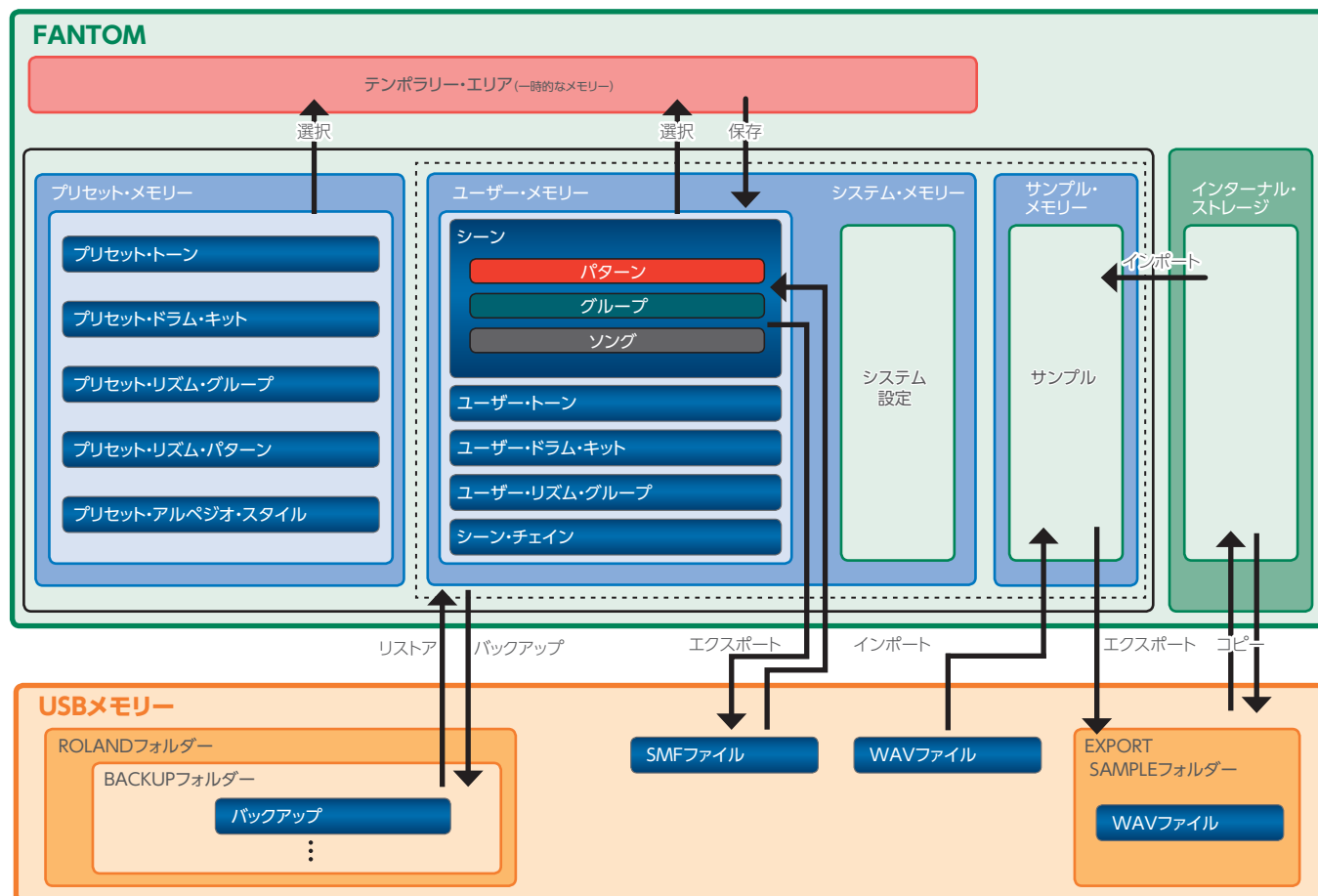
エフェクトの種類	エフェクト	説明
トーンのエフェクト	マルチエフェクト (MFX)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用マルチエフェクトです。90 種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。ディストーション、フランジャーなどの単一のエフェクトで構成されたもの以外に、さまざまなタイプが用意されています。トーンごとに、1 つのマルチエフェクト設定を持っています
	DRUM KIT コンプ (DRUM KIT COMP)	ドラム・キットは、6 系統のコンプレッサーを使うことができます。ドラム・インストごとに割り当てることができます。ドラム・キットは、すべてのゾーンに割り当てることができますが、ドラム・キット用の 6 系統のコンプレッサーは、指定された 1 ゾーン (Drum Kit Comp Zone で設定されたゾーン) のみで有効となります。
	パーシャル EQ (PARTIAL EQ)	トーンのパーシャルごとにかけられるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに独立して調節することができます。
	KIT パーシャル EQ (KIT PTL EQ)	ドラム・インストごとにかけられるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに独立して調節することができます。
ゾーン (ゾーン) のエフェクト	ゾーン EQ (Zone EQ)	ゾーンごとにかけられるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに独立して調節することができます。
	コーラス (Chorus)	コーラスは、音に厚みや広がりを与えるエフェクトです。ゾーン共通のエフェクトです。
	リバーブ (Reverb)	リバーブは、ホールで音を鳴らしているような響きを与えるエフェクトです。ゾーン共通のエフェクトです。
	インサート・エフェクト 1 (IFX1)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用インサート・エフェクトです。90 種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。マルチエフェクトに加えて、さらにエフェクトをかけたいときに使います。インサート・エフェクトは、IFX1 と 2 の独立した 2 系統のエフェクトを使うことができ、ルーティングの設定で、IFX1 と 2 をシリアルに接続することも、パラレルに使うこともできます。ゾーン共通のエフェクトです。
	インサート・エフェクト 2 (IFX2)	
	アナログ・フィルタ (Analog Filter)	独立した 2 系統のアナログ・フィルタ+オーバードライブです。任意のゾーン出力にかけたり、ミックスしたマスター出力にかけたりできます。アナログ・フィルタの出力は、メイン・アウトに戻したり、Analog Out 端子から出力させたりと、自由度の高いルーティングが特長です。ゾーン共通のエフェクトです。
システムのエフェクト (MASTER FX)	マスタリング・コンプ (Mastering Comp)	マスタリング・コンプは、指定した音量レベルよりも大きな音を圧縮し、音量のばらつきを抑えます。高域/中域/低域ごとに、独立して調節することができます。
	マスタリング EQ (Mastering EQ)	マスタリング EQ は、本機の音源全体にけるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに、独立して調節することができます。
システムのエフェクト AUDIO INPUT 端子にかかるエフェクト	ロー・カット (Low Cut)	AUDIO INPUT 端子からの入力音の不要な低域をカットします。
	インプット EQ (EQ)	AUDIO INPUT 端子からの入力音にけるイコライザーです。
	インプット・リバーブ (REV)	AUDIO INPUT 端子からの入力音にけるリバーブです。



メモリーについて

シーンやトーンなどの設定を記憶する場所をメモリーと呼びます。

メモリーを機能別に整理すると、「一時的なメモリー（テンポラリー・エリア）」、「書き替えができるメモリー（ユーザー・メモリー、システム・メモリー、インターナル・ストレージ、USBメモリー）」、「書き替えができないメモリー（プリセット・メモリー）」の3つに分けられます。



一時的なメモリー

テンポラリー・エリア

ここには、パネル上のボタンなどで選んだシーン、トーンやシーケンス・データが一時的に記憶されます。

演奏するときは、テンポラリー・エリアの設定に従って音が鳴ります。また、シーン、トーンやシーケンス・データを変更するときも、そのメモリーのデータを直接変更することではなく、いったんテンポラリー・エリアに呼び出してから変更することになります。

テンポラリー・エリアの設定は一時的なもので、電源を切ったり、他の設定を呼び出したりすると失われます。テンポラリー・エリアの設定を残しておきたいときは、ユーザー・メモリーやUSBメモリーに保存します。

書き替えができるメモリー

システム・メモリー

FANTOM全体のシステム設定を記憶しています。システム・パラメーターを記憶させるときは、システムの保存（P.112）を実行します。

ユーザー・メモリー

本体内部にデータを記憶させるメモリーです。データを記憶させるときは、保存操作を実行します。

- シーンの保存（P.44）
- トーンの保存（P.48）
- リズム・パターン・グループの保存（P.34）
- チェイン・セットを作る（P.61）

サンプル・メモリー

本体内部のサンプルを記憶させるメモリーです。サンプルはサンプリングの停止時、またはWAVE EDIT画面を抜けたときに、自動的に保存されます。

インターナル・ストレージ

本体内部のストレージ用メモリーです。ファイル・ユーティリティ機能を使ってUSBメモリーとの間で、保存されているファイルのコピーや削除、移動ができます。

USBメモリー

- ユーザー・メモリーのデータとシステム・パラメーターの設定をまとめてバックアップしておくことができます（P.108）。
- FANTOMにSMFやWAVファイルをインポートしたり、FANTOMからエクスポートしたりできます。

書き替えができないメモリー

プリセット・メモリー

プリセット・メモリーのデータは書き替えができません。

ただし、テンポラリー・エリアに呼び出した設定は変更できます。ユーザー・メモリーにその設定を保存しておくことができます。

スタンドに設置する

スタンドを設置するときは、指などを挟まないよう、十分にご注意ください。ご使用になるときは以下のように設置します。

※ KS-10Z をお使いになるときは、設置の高さが 1m 以下になるようにしてください。

FANTOM-6 / FANTOM-7 をお使いの場合

FANTOM-6 / FANTOM-7 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-12 または KS-10Z をご使用ください。

※ 図は FANTOM-6 です。

KS-12

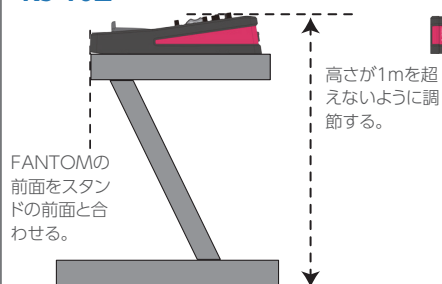


FANTOMの鍵盤側のゴム足が
ゴム足受けに入るように、スタン
ドの横幅を調節する。



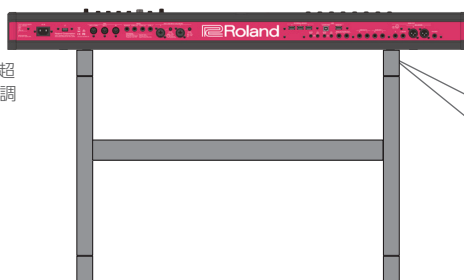
上面図

KS-10Z



FANTOMの
前面をスタン
ドの前面と合
わせる。

高さが1mを超
えないように調
節する。



図のように、スタンドの横幅を調
節する。

FANTOM-6→680mm

FANTOM-7→780mm

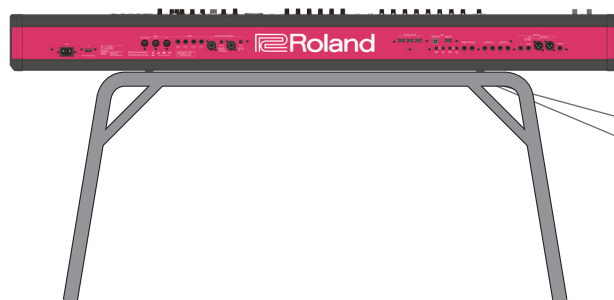


上面図

FANTOM-8 をお使いの場合

FANTOM-8 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-12、KS-10Z、または KS-G8B をご使用ください。

KS-12

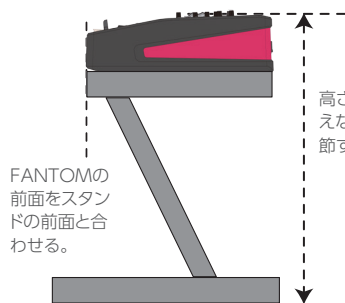


FANTOM鍵盤側のゴム足がゴム足受けに入るように、スタンドの横幅を調節する。



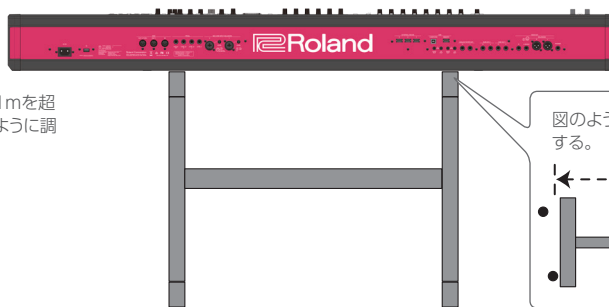
上面図

KS-10Z

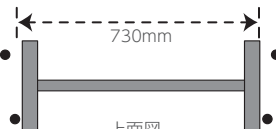


FANTOMの
前面をスタン
ドの前面と合
わせる。

高さが1mを超えないように調節する。



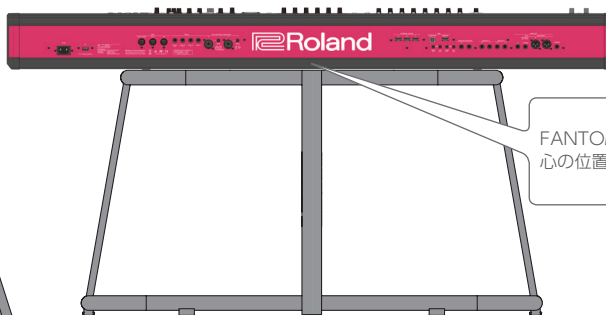
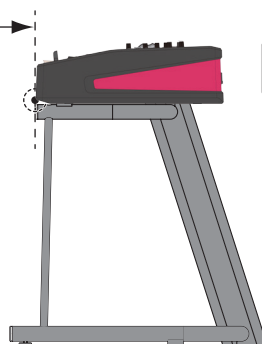
図のようにスタンドの横幅を調節する。



上面図

KS-G8B

FANTOMの前面
→
をスタンドの上部
アーム前面と合
わせる。



FANTOMとスタンドの中心の位置を合わせる。

電源を入れる

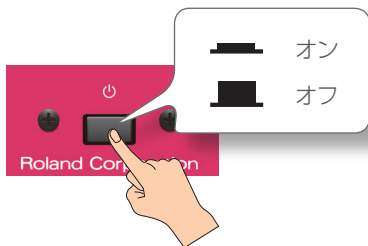
正しく接続したら、必ず次の手順で電源を入れてください。手順を間違えると、誤動作をしたり故障したりすることがあります。

1. 本機の音量を最小にします。

接続している外部機器の音量も最小にしてください。

2. [⏻] スイッチを押します。

電源が入り、ディスプレイが点灯します。



3. 接続している外部機器の電源を入れます。

4. 接続している外部機器の音量を調節します。

5. 本機の音量を調節します。



電源を切る

1. 本機の音量を最小にします。

接続している外部機器の音量も最小にしてください。

2. 接続している外部機器の電源を切ります。

3. [⏻] スイッチを押します。

電源が切れます。

注意

- 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。
- 完全に電源を切る必要があるときは、本機の [⏻] スイッチを切ったあと、コンセントからプラグを抜いてください。

一定時間がたつと自動で電源が切れるようにする (Auto Off)

本機は、演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。

自動的に電源が切れないようにするには、Auto Off 機能を解除してください。

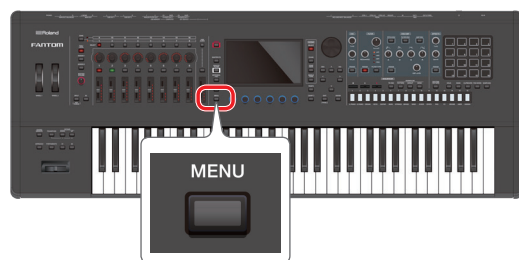
注意

- 電源が切れると保存していないデータは失われます。残しておきたいデータはあらかじめ保存しておいてください。
- 電源を再びオンにするときは、電源を入れ直してください。

オート・オフの設定を変える

1. [MENU] ボタンを押します。

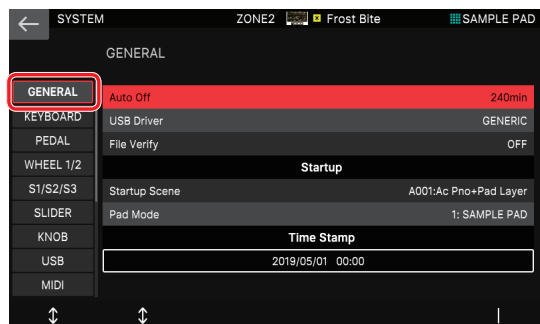
MENU 画面が表示されます。



2. <SYSTEM> にタッチします。

SYSTEM 画面が表示されます。

3. <GENERAL> にタッチします。



4. 「Auto Off」を選んで設定を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Auto Off	OFF	自動で電源を切らない設定にします。
	30min	30 分間操作をしないと、自動で電源が切れます。
	240min (工場出荷時)	240 分間 (4 時間) 操作をしないと、自動で電源が切れます。

5. オート・オフの設定を保存する場合は、SYSTEM 画面で [WRITE] ボタンを押します。



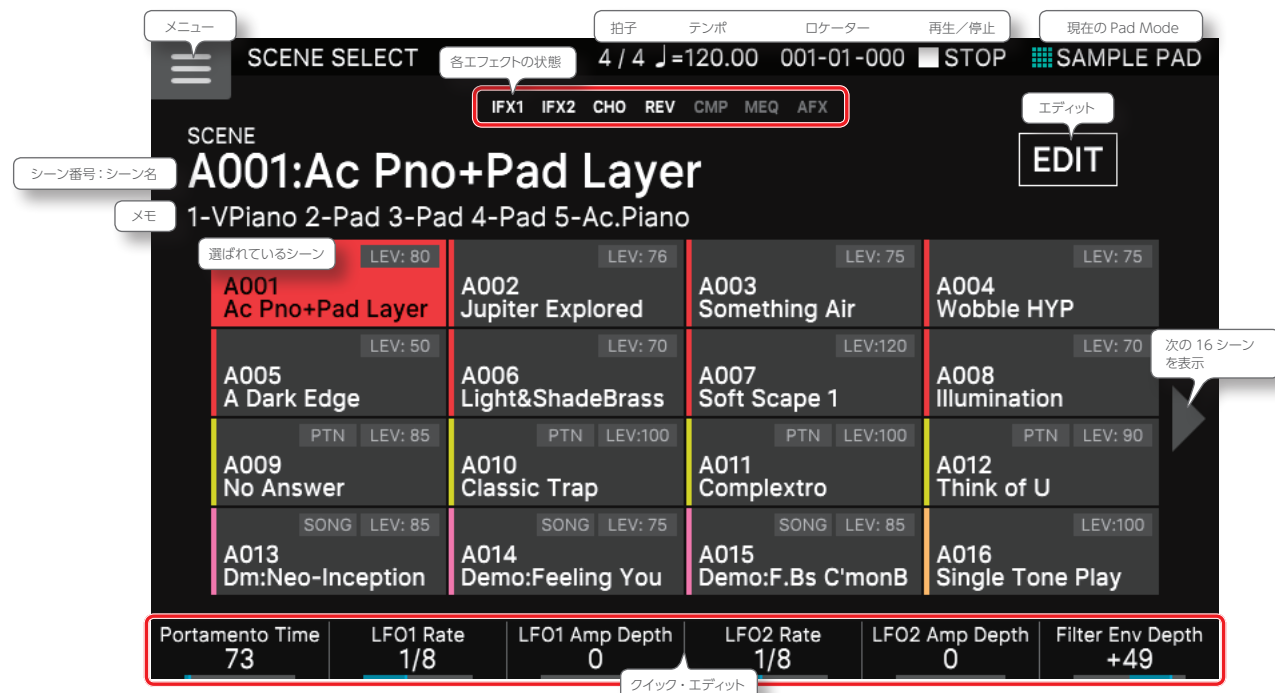
保存操作が完了すると、「Completed」の文字が表示されます。

02：演奏編

目次

音色を選ぶ (SCENE / TONE)	22
◇ シーンを選ぶ	22
バンクを選ぶ	22
クイック・エディット	22
◇ トーンを選ぶ	23
カテゴリ別にトーンを選ぶ (カテゴリ・ロック)	23
リストからトーンを選ぶ	23
演奏する	24
◇ 1つのゾーンで1つのトーンを鳴らす (シングル)	24
◇ ゾーンを重ねる (レイヤー)	24
トーンを選ぶ (レイヤー)	25
◇ 鍵盤を2つの鍵域に分ける (スプリット)	25
音域の分かれる位置を変える (スプリット・ポイント)	25
トーンを選ぶ (スプリット)	25
◇ 複数のゾーンで演奏する	26
ゾーンごとに鍵域を設定する (KEY RANGE)	26
鍵盤の設定を変える	27
◇ 音域を半音単位で高く／低くする (トランスポーズ) . . .	27
◇ 音域をオクターブ高く／低くする (オクターブ)	27

音色を選ぶ (SCENE / TONE)

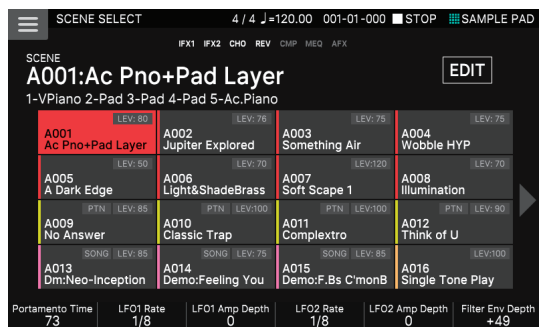


シーンを選ぶ

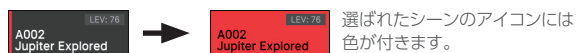
1. [SCENE SELECT] ボタンを押します。



SCENE SELECT 画面が表示されます。



2. 画面内のシーン・アイコンをタッチして目的のシーンを選びます。



画面内は 4 x 4 の 16 個のシーン・アイコンが並び、その中からシーンを選ぶことができます。画面内の左右端にある ◀ (▶) アイコンをタッチすると、前の (次の) 16 個のシーンを選べるようになります。

バンクを選ぶ

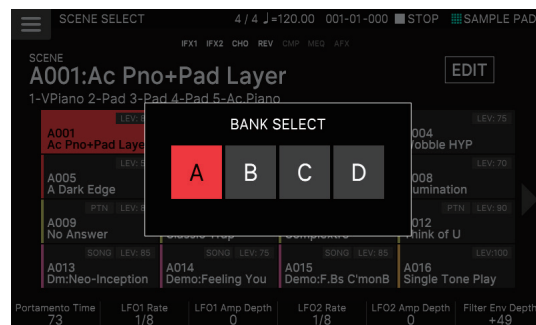
シーンは 128 個単位でまとめられており、この単位をバンクと呼びます。

BANK A	A001 ~ A128	BANK C	C001 ~ C128
BANK B	B001 ~ B128	BANK D	D001 ~ D128

バンクを切り替えるには、次の操作をします。

1. [ENTER] ボタンを押します。

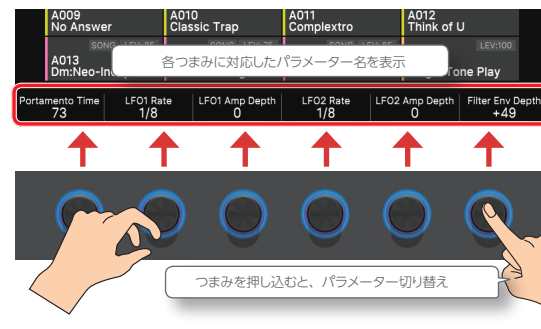
BANK SELECT 画面が表示されます。



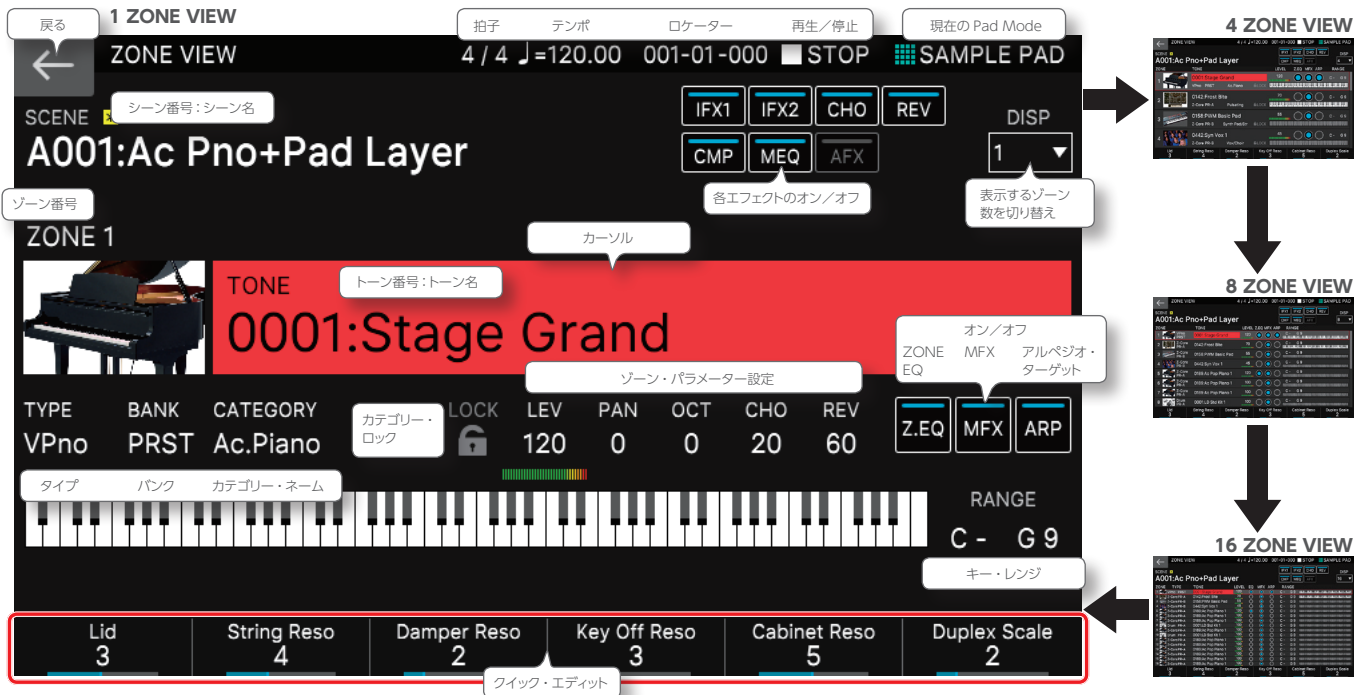
2. 変更したバンクを選びます。

クイック・エディット

SCENE SELECT 画面と ZONE VIEW 画面では、ディスプレイ下の FUNCTION つまみ [E1] ~ [E6] を使って素早く音色のエディットができます。(クイック・エディット)



- エディットできるパラメーターは、Tone Type ごとに異なります。
- Tone Type によっては、つまみを押し込むことでパラメーターを切り替えることができます。
- カレント・ゾーンのパラメーターを変更します。Tone Type が「Drum」の場合は、鍵盤を押して指定したインストのパラメーターを変更します。



トーンを選ぶ

1. [ZONE VIEW] ボタンを押します。



ZONE VIEW 画面が表示されます。[ZONE VIEW] ボタンを押すたびに、1ZONE → 4ZONE → 8ZONE → 16ZONE と配置が切り替わります。

2. ZONE SELECT ボタン [1] ~ [8] を押して、操作するゾーンを選びます。

ゾーン 9 ~ 16 を選ぶときは、[ZONE 1-8/9-16] ボタンでグループを切り替えてから、ZONE SELECT [1] ~ [8] ボタンを押します。

3. トーン・カテゴリ・ボタン [1] ~ [16] のいずれかを押して、トーンの種類 (カテゴリ) を選びます。

4. カーソルをトーン名 (番号) に合わせて、[VALUE] ダイヤルや [INC] [DEC] ボタンで、トーンを選びます。



カテゴリ別にトーンを選ぶ (カテゴリ・ロック)

カーソルを鍵のアイコンに移動して、[VALUE] ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで「UNLOCK」にすると、カテゴリを越えてトーンを変更できます。

[LOCK] にすると、現在選んでいるカテゴリの中で、トーンを変更します。

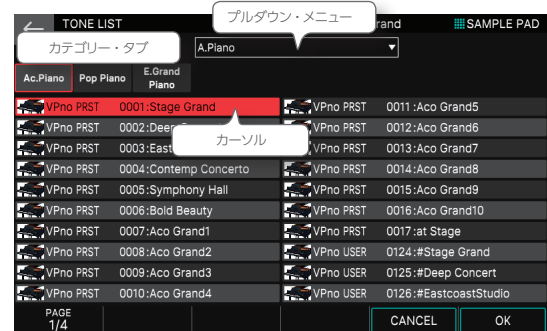


リストからトーンを選ぶ

トーンのリストを表示させて、その中からトーンを選ぶことができます。

1. 画面内のカーソルを、トーン番号: トーン名に合わせます。
2. [ENTER] ボタンを押します。

TONE LIST 画面が表示されます。



操作	説明
カテゴリ・タブにタッチ	同じカテゴリ・グループ内の別カテゴリを選びます。
プルダウン・メニュー	リストから、カテゴリを選びます。
PAGE [E1] つまみ	選んでいるカテゴリのページを切り替えます。
[E6] OK	操作を確定して、ZONE VIEW 画面に戻ります。
[ENTER] ボタン	操作をキャンセルして、ZONE VIEW 画面に戻ります。
[E5] CANCEL	操作をキャンセルして、ZONE VIEW 画面に戻ります。

3. トーンを選びます。

4. [E6] OK を選びます。

中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。ZONE VIEW 画面に戻ります。

演奏する

1つのゾーンで1つのトーンを鳴らす (シングル)

工場出荷時に用意されるシーンのほとんどは、複数のゾーンを組み合わせて音を鳴らします。鍵盤を弾くと複数のトーンが鳴ったり、鍵域で鳴るトーンが変わったりするように作られています。単体の1つの音色に注目して、1つのゾーンで1つのトーンだけを鳴らしたい (シングル演奏) 場合は、「Single Tone」の機能を使うと便利です。

1. [SCENE SELECT] ボタンを押します。

SCENE SELECT 画面が表示されます。

2. 設定を変えたいシーンを選びます。

3. [SINGLE TONE] ボタンを押します。

シングル演奏できる状態になります。

シングル演奏のときは

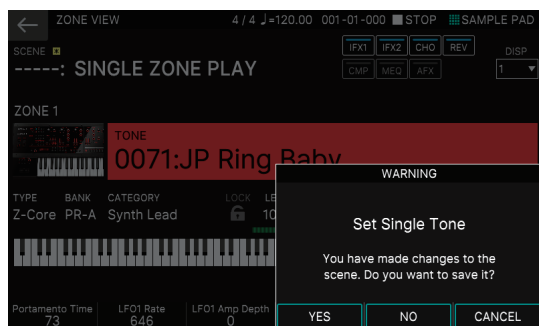
- 鍵盤を弾くとゾーン1の音だけが鳴ります。
- アコースティック・ピアノの音色が選ばれます。
- ZONE VIEW 画面 (1ZONE VIEW) に切り替わります。



4. トーンを切り替えて演奏します。

5. 変更した設定をそのままシーンに記憶させておきたいときは、もう一度 [SINGLE TONE] ボタンを押します。

CONFIRM 画面が表示されます。



6. [E4] YES を選びます。

SCENE WRITE 画面が表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

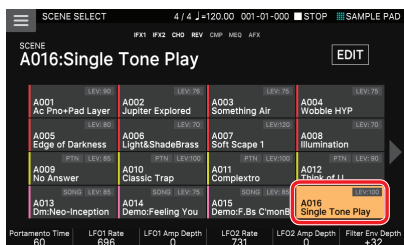
メモ

[E5] NO を選ぶと、手順3の状態に戻ります。

7. 「シーンを保存する (P.44)」の手順に従って、シーンを保存します。

メモ

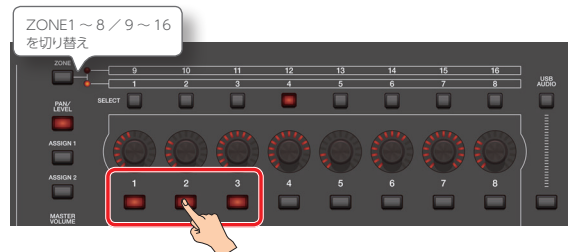
この手順以外にも A:016 [Single Tone Play] のシーンを選ぶと、そのままシングル演奏ができます。



ゾーンを重ねる (レイヤー)

鍵盤を弾いて、同時に複数のトーンを重ねて鳴らすことができます。このような演奏形態を「レイヤー」といいます。FANTOM は任意のゾーンを重ねることで、簡単にレイヤー演奏ができます。

1. 重ねて鳴らしたいゾーンの ZONE INT/EXT ボタンを押して、赤点灯させます。

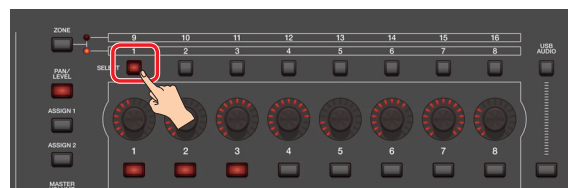


この例では、ゾーン1、2、3のZONE INT/EXT ボタンを押して、赤点灯させています。

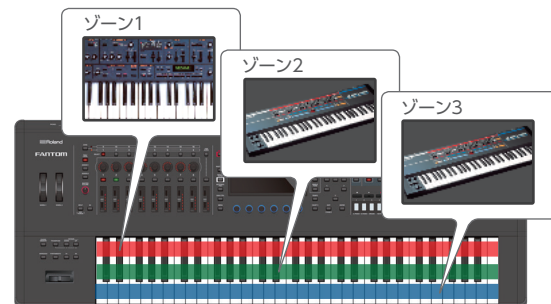
メモ

ゾーン9～16を赤点灯させたい場合は、[ZONE 1-8/9-16] ボタンを押して、ゾーンの対象を切り替えます。

2. 点灯させたゾーンのうち、いずれかのゾーンの ZONE SELECT ボタンを押してカレント・ゾーンに指定します。



この例では、赤点灯させたゾーン1～3のうち、ゾーン1をカレント・ゾーンに指定しています。ゾーン2、またはゾーン3を指定してもかまいません。



この状態で鍵盤を弾くと、赤点灯させたゾーン (ゾーン1～3) を重ねて演奏できます。

注意

ZONE INT/EXT ボタンが緑点灯しているゾーンは、外部 MIDI 音源をコントロールしています。

内部音源に切り替える場合は、[SHIFT] ボタンを押しながら該当する ZONE INT/EXT ボタンをもう一度押して、ボタンを赤点灯 (INT 設定) させてください。

トーンを選ぶ (レイヤー)

1. **[ZONE VIEW] ボタンを押します。**
ZONE VIEW 画面が表示されます。
レイヤーしているゾーンに合わせて VIEW 数を選びます。
2. **カレント・ゾーンを切り替えながら、トーンを選びます。**



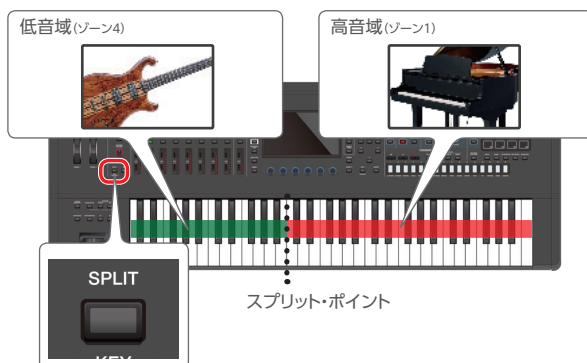
3. **「シーンを保存する (P.44)」 の手順に従ってシーンを保存します。**

鍵盤を 2 つの鍵域に分ける (スプリット)

ある鍵を境に鍵盤を右手側と左手側に分けて、それぞれで違うトーンを鳴らすことができます。

このような演奏を「スプリット」といい、鍵盤が分かれる位置を「スプリット・ポイント」といいます。

1. **シングル演奏用のシーンを選びます。**
2. **[SPLIT] ボタンを押して、点灯させます。**



スプリットが設定され、高音域はゾーン 1 のトーン、低音域はゾーン 4 のトーンが鳴ります。

3. **スプリットを解除するときは、[SPLIT] ボタンを押して消灯させます。**

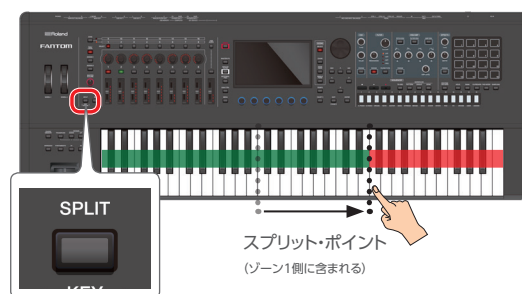
解除すると、高域と低域の鍵域 (KEY RANGE) がリセットされ、ゾーン 1 と 4 がレイヤーされた状態になります。

注意

FANTOM では、いずれかのゾーンの high 域と low 域の鍵域 (KEY RANGE) の設定値が初期値 (低域 C : high 域 G9) 以外になっているときに、[SPLIT] ボタンが点灯します。ゾーンをレイヤーしていても、いずれかのゾーンの KEY RANGE の設定が初期値から外れていれば点灯します。[SPLIT] ボタンの消灯は、すべてのゾーンの KEY RANGE の設定を初期値にリセットすることを意味します。

音域の分かれる位置を変える (スプリット・ポイント)

1. **[SPLIT] ボタンを押しながら、スプリット・ポイントにしたい鍵を押します。**



鍵を押すと、スプリット・ポイントが表示されます。
[SPLIT] ボタンから指を離すと画面が元に戻ります。
スプリット・ポイントの鍵は、ゾーン 1 側に含まれます。

トーンを選ぶ (スプリット)

1. **[ZONE VIEW] ボタンを押します。**
ZONE VIEW 画面が表示されます。
スプリットしているゾーンに合わせて VIEW 数を選びます。
2. **カレント・ゾーンを切り替えながら、トーンを選びます。**



高音域の音色を変更したい場合は、ZONE SELECT [1] を、低音域の音色を変更したい場合は、ZONE SELECT [4] を押してから、トーンを選んでください。

3. **「シーンを保存する (P.44)」 の手順に従ってシーンを保存します。**

複数のゾーンで演奏する

レイヤーとスプリットを組み合わせて使うことにより、より複雑な組み合わせで演奏することができます。

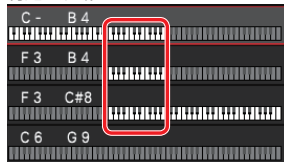
ゾーンごとに鍵域を設定する (KEY RANGE)

KEY RANGE 機能を使うと、ゾーンごとに鍵域を自由に設定することができます。より多くのゾーンを使ったスプリットを組んだり、特定の鍵域だけをレイヤーしたりすることができます。

複数ゾーンを使ったスプリット

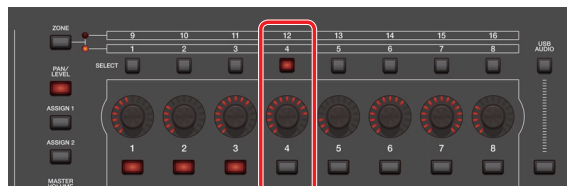


特定の鍵域をレイヤー



消灯しているゾーンについて

カレント・ゾーンの ZONE INT/EXT ボタンが消灯している状態で鍵盤を弾くと、その他のゾーンの点灯状態にかかわらず、カレント・ゾーンだけが鳴ります。



この例では、鍵盤を弾くとカレント・ゾーンのゾーン 4 だけが鳴ります。通常、ZONE INT/EXT ボタンが消灯しているゾーンは演奏の対象ではなく、主にシーケンサーからの MIDI 情報で演奏されるために使われます。消灯しているゾーンの音を聴きたいときは、消灯しているゾーンにカレント・ゾーンを切り替えて鍵盤を弾いていけば、順番に音を確認することができます。

カレント・ゾーンはシーンに保存されるので、保存するときは、カレント・ゾーンに注意してください。

1. [ZONE VIEW] ボタンを押します。

ZONE VIEW 画面が表示されます。

使用するゾーン数に合わせて VIEW 数を選びます。

2. 使用するゾーンをレイヤーします。(P.24)

3. ZONE VIEW 画面の KEY RANGE にカーソルを移動して、ゾーンごとに鍵域 (KEYBOARD RANGE LOWER / UPPER) を設定します。



パラメーター

説明

KEYBOARD RANGE LOWER 鍵域の下限を設定します。

KEYBOARD RANGE UPPER 鍵域の上限を設定します。

KEYBOARD RANGE LOWER / UPPER の値を変更すると、自動的に [SPLIT] ボタンが点灯します。

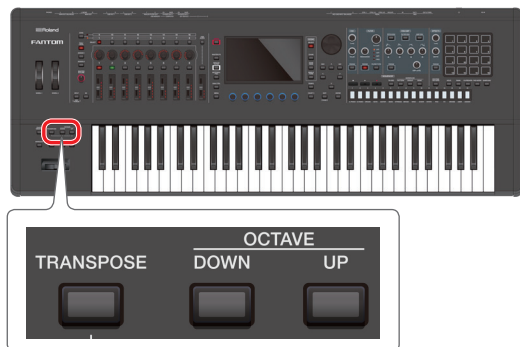
メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [SPLIT] ボタンを押すと、ZONE EDIT の KEY RANGE 画面が表示されます。KEY RANGE の設定はこの画面ですることができます。詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

鍵盤の設定を変える

音域を半音単位で高く／低くする (トランスポーズ)

1. [TRANPOSE] ボタンを押しながら、OCTAVE [DOWN] ボタンまたは [UP] ボタンを押します。



ボタンを押したタイミングで、画面に設定値が表示されます。

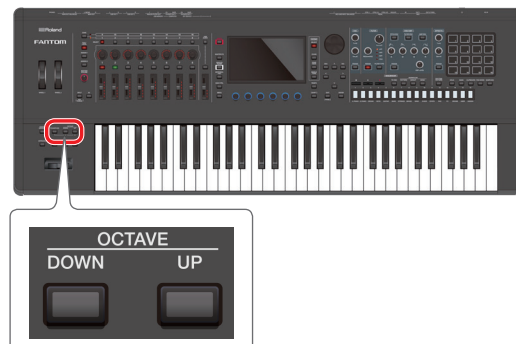
パラメーター	設定値	説明
Transpose	-5～+6	音域を半音単位で設定します。

メモ

- トランスポーズを解除するには、もう一度 [TRANPOSE] ボタンを押してボタンを消灯させます。一度トランスポーズを設定すると、以降は [TRANPOSE] ボタンを押すだけで、直前にセットした値にトランスポーズさせることができます。
- [TRANPOSE] ボタンを押しながら OCTAVE [DOWN] ボタンと [UP] ボタンを同時に押すと、値が「0」に戻ります。

音域をオクターブ高く／低くする (オクターブ)

1. OCTAVE [DOWN] ボタンまたは [UP] ボタンを押します。



ボタンを押したタイミングで、画面に設定値が表示されます。

パラメーター	設定値	説明
Octave	-3～+3	音域をオクターブ単位で設定します。

メモ

- OCTAVE [DOWN] ボタンと [UP] ボタンを同時に押すと、値が「0」に戻ります。

Memo

03：演奏機能編

目次

アルペジオ演奏をする	30
◇ アルペジオ機能を使って演奏をする	30
◇ アルペジオ演奏のテンポを変える	30
◇ アルペジオ演奏を持続する（ホールド）	31
ペダル・スイッチを使う場合	31
◇ アルペジオ機能に関する設定をする	31
コード演奏をする（コード・メモリー）	32
◇ コード・メモリー機能を使って演奏をする	32
◇ コード・メモリーの設定	32
リズム・パターンに合わせて演奏する	33
◇ リズム・パターンを選ぶ／鳴らす	33
◇ リズム・パターン・グループの設定を変える	34
リズム・パターン・グループを保存する	34
◇ リズム・パターンのテンポを変える	35
◇ リズム・パターンの設定を保存する	35
汎用コントローラーを使う	36
◇ スライダー／コントロールつまみの使いかた	36
◇ その他の汎用コントローラーの使いかた	37
エディットつまみを使う	38
◇ エディットつまみの使いかた	38

複数のゾーンの音量を同時に変更する （モーショナル・パッド）	39
◇ モーショナル・パッドを使う	39
◇ モーショナル・パッドの設定を変える	39
割り当てるゾーンを変える	39
ゾーンに割り当てるトーンを変える	39
モーショナル・パッドのその他の設定	40

アルペジオ演奏をする

アルペジオ機能を使って演奏をする

FANTOM は、自動的にアルペジオを演奏できる「アルペジオ機能」を搭載しています。

メモ

アルペジオの設定は、シーンに保存されます。

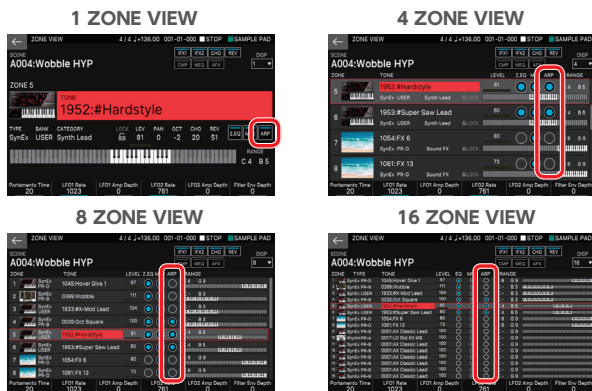
1. [ZONE VIEW] ボタンを押します。

ZONE VIEW 画面が表示されます。
使用するゾーン数に合わせて VIEW 数を選びます。

2. ZONE VIEW 画面で、対象となるゾーンの ARP を「ON」にします。

注意

[ARPEGGIO] ボタンが「ON」のとき、ARP が「ON」になっているゾーンでアルペジオ演奏ができます。



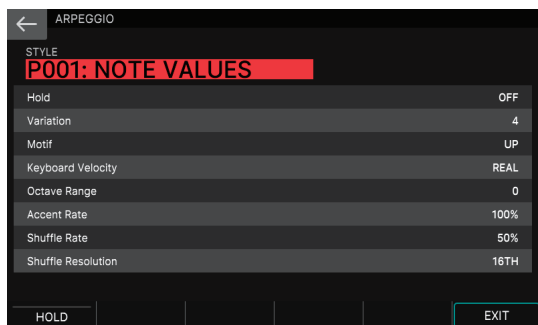
メモ

複数のゾーンの ARP を「ON」にして、同時にアルペジオ演奏させることもできます。

3. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。



ARPEGGIO 画面が表示されます。



メニュー

説明

[E1] HOLD	アルペジオをホールドします。
[E6] EXIT	元の画面に戻ります。

メモ

システム・パラメーター「Arpeggio Switch Mode」(P.113) を設定することで、ARPEGGIO 画面を表示することなく、アルペジオを「オン」にすることができます。

4. 鍵盤で和音を弾きます。

押さえた和音の構成音に従って、オンにしたゾーンのアルペジオ演奏が始まります。

5. カーソルを「STYLE」に合わせて、スタイルを変更します。

選んだスタイルによって、アルペジオ演奏が変化します。

6. オフにするときは、もう一度 [ARPEGGIO] ボタンを押して消灯させます。

メモ

コード・メモリー機能と一緒に使うと、指一本で多彩なアルペジオ・サウンドを簡単に演奏できます。(P.32)

アルペジオ演奏のテンポを変える

アルペジオ演奏のテンポを設定します。

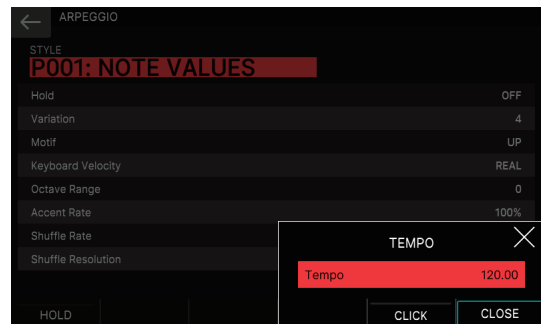
メモ

- ここで設定するテンポは、リズム・パターンのテンポ (P.35) やシーケンサーのテンポ (P.82) と共通です。
- テンポの値はシーンに保存されます。

1. [TEMPO] ボタンを押します。



TEMPO 画面が表示されます。



メニュー

説明

[E5] CLICK	オンにするを設定したテンポでクリック音が鳴ります。
[E6] CLOSE	画面を閉じます。

2. [VALUE] ダイアルまたは [INC] [DEC] ボタンで、テンポを設定します。

[SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、小数点第 2 位の値を変更します。

メモ

[TEMPO] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの 4 分音符のタイミングで 3 回以上押してください。

アルペジオ演奏を持続する (ホールド)

次のように操作すると、鍵盤を押し続けなくてもアルペジオ演奏を持続することができます。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押します。

ARPEGGIO 画面が表示されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [ARPEGGIO] ボタンを押すとアルペジオのオン/オフを伴わずに ARPEGGIO 画面を表示させることができます。

2. [E1] HOLD を選びます。

ホールド機能がオンになります。

3. 鍵盤で和音を弾きます。

押さえた和音の構成音に従って、アルペジオ機能をオンにしたゾーンのアールペジオ演奏が始まります。

ホールド中に別のコードやキーを弾き直すと、アルペジオも変わります。

4. オフにするときは、もう一度 [E1] HOLD を選びます。

ホールド機能がオフになります。

ペダル・スイッチを使う場合

ペダル・スイッチ (P.10) を踏みながら和音を弾くと、鍵盤を押し続けなくてもアルペジオ演奏を持続することができます。



1. ペダル・スイッチ (別売: DP シリーズなど) を HOLD/R 端子に接続します。

2. [ARPEGGIO] ボタンを押して点灯させます。

3. ペダル・スイッチを踏みながら和音を弾きます。

ホールド中に別のコードやキーを弾き直すと、それに応じてアルペジオも変わります。

アルペジオ機能に関する設定をする

アルペジオの演奏スタイル、タイミング、アクセントなどの細かな設定をします。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押します。

ARPEGGIO 画面が表示されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [ARPEGGIO] ボタンを押すとアルペジオのオン/オフを伴わずに ARPEGGIO 画面を表示させることができます。

2. 目的のパラメーターを選び、値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
STYLE	P001~P128	アルペジオの基本的な演奏スタイルを設定します。
Hold	OFF、ON	ホールド機能をオン/オフします。
Variation	1~	アルペジオエーターでは、アルペジオ・スタイルごとにいくつかのパリエーション(演奏パターン)が用意されています。ここではそのパリエーション・ナンバーを選びます。パリエーションの数は、アルペジオ・スタイルによって変わります。
Motif	コードの構成音の鳴る順番を、以下の中から設定します。	
	UP	押したキーの低いほうから順番に鳴ります。
	DOWN	押したキーの高いほうから順番に鳴ります。
	UP&DOWN	押したキーの低いほうから高いほうへ、さらに折り返して低いほうへ順番に鳴ります。
	RANDOM	押したキーの音がランダムに鳴ります。
	NOTE ORDER	キーを押した順番に鳴ります。キー押す順番を工夫すればメロディー・ラインを作ることができます。128音まで保存することができます。
	GLISSANDO	押したキーの最低音と最高音の間を半音ずつ上昇、下降を繰り返しながら鳴ります。最低音と最高音の2音を押します。
	CHORD	押したキーの音がすべて同時に鳴ります。
	AUTO1	キーを鳴らすタイミングを、押したキーの低いほうから優先して自動的に割り当てます。
	AUTO2	キーを鳴らすタイミングを、押したキーの高いほうから優先して自動的に割り当てます。
Keyboard Velocity	1つのキーを押すだけで、そのキーのピッチを基準にフレーズが鳴ります。複数のキーを押した場合は、最後に押されたキーが有効になります。	
	REAL、1~127	押さえたキーの、発音の強さを設定します。キーを押す強さに応じてペロシティー値を変化させたい場合は設定を[REAL]にします。キーを押す強さに関係なく、常に一定のペロシティー値にしたいときは、その値(1~127)を設定します。
Octave Range	-3~+3	アルペジオ演奏をする音域をオクターブ単位で設定します。弾いた和音の音だけで演奏したいときは[0]にします。弾いた和音とその1オクターブ上の音で演奏するときは[+1]に、弾いた和音とその1オクターブ下の音で演奏するときは[-1]に設定します。
Accent Rate	0~100%	アクセントの強さや音の長さを変えて、演奏のグルーブ感を変化させます。「100%」のときに最もグルーブ感が出ます。
Shuffle Rate	0~100%	発音のタイミングを変化させて、シャッフルのリズムを作ることができます。「50%」のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 Shuffle Rate=50% Shuffle Rate=90%
Shuffle Resolution	16TH、8TH	発音のタイミングを音符で設定します。音符は16分音符と8分音符が指定できます。

コード演奏をする (コード・メモリー)

コード・メモリー機能を使って演奏をする

コード・メモリーは、鍵盤のキーを1つ弾くだけで、あらかじめ登録されているコード・フォームに従って和音を鳴らすことができる機能です。

メモ

コード・メモリーの設定は、シーンに保存されます。

1. [ZONE VIEW] ボタンを押します。

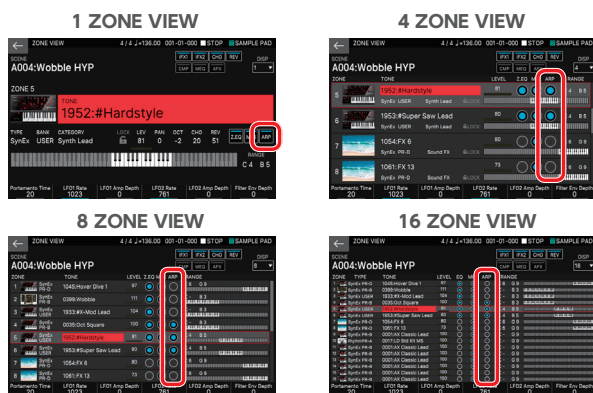
ZONE VIEW 画面が表示されます。

使用するゾーン数に合わせて VIEW 数を選びます。

2. ZONE VIEW 画面で対象となるゾーンの ARP を「ON」にします。

注意

[CHORD MEMORY] ボタンが「ON」のとき、ARP が「ON」になっているゾーンでアルペジオ演奏ができます。



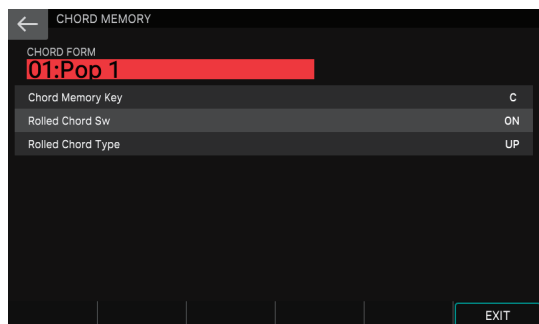
メモ

複数のゾーンの ARP を「ON」にして同時にコード演奏させることもできます。

3. [CHORD MEMORY] ボタンを押して、点灯させます。



CHORD MEMORY 画面が表示されます。



メニュー

説明

[E6] EXIT

元の画面に戻ります。

メモ

システム・パラメーター「Chord Memory Switch Mode」(P.113)を設定することで、Chord Memory 画面を表示することなく、コード・メモリーを「ON」にすることができます。

4. 鍵盤を弾きます。

選ばれているコード・フォームに従って、和音が鳴ります。

5. カーソルを「CHORD FORM」に合わせて、コード・フォームを変更します。

和音の鳴りかたが変化します。

コード・フォームについて、詳しくは「コード・メモリー一覧」(P.120)をご覧ください。

6. オフにするときは、もう一度 [CHORD MEMORY] ボタンを押して消灯させます。

コード・メモリーの設定

コード・メモリーの設定を変更できます。

1. [CHORD MEMORY] ボタンを押します。

CHORD MEMORY 画面が表示されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [CHORD MEMORY] ボタンをコード・メモリーのオン/オフを伴わずに CHORD MEMORY 画面を表示させることができます。

2. 目的のパラメーターを選び、値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
CHORD FORM	01~17	C~Bの鍵に割り当てるコード・セットの種類を選びます。 コード・フォームについて、詳しくは「コード・メモリー一覧」(P.120)をご覧ください。
Chord Memory Key	G~F#	コードのキーを変えます。
Rolled Chord Sw	ON	コードの構成音を同時に鳴らさずに、順番に聞こえるように鳴らします。鍵盤を押す強さによって演奏の速さが変わるため、鍵盤を押すだけでギターを弾いているようなリアルな演奏ができます。
	OFF	構成音を和音で鳴らします。
Rolled Chord Type	UP	低音から高音へと順番に鳴らします。
	DOWN	高音から低音へと順番に鳴らします。
	ALTERNATE	鍵盤を押さえるたびに、構成音を鳴らす順番の向きが変わります。

リズム・パターンに合わせて演奏する

リズム・パターンとは?

FANTOM は、あらかじめ用意されたリズムを自動で鳴らしながら演奏することができます。

このリズム用の演奏データを「リズム・パターン」と呼びます。

バンド等でドラムを演奏するときは、通常 1 小節～ 2 小節程度の決まった演奏を繰り返します。この繰り返しの基本となる演奏データを、イントロ用／バース用／フィル用／エンディング用などの用途別に分けて、多数内蔵しています。パターンの種類は、リズム・パターン・ネームで確認することができます。

パターン	説明
Intro (イントロ)	イントロ (前奏) を受け持つ演奏パターンです。
Verse (バース) 1、2	主となる演奏パターンです。1 が基本パターン、2 が 1 の応用パターンです。
Fill-In (フィル) 1、2	フレーズのつなぎ目などに入れる装飾的な演奏パターンです。フィルの次に演奏されるパターンによって 1 または 2 を選びます。
Ending (エンディング)	楽曲の終わりの部分を受け持つ演奏パターンです。

メモ

リズム・パターンの設定は、シーンに保存されます。

リズム・グループとは?

6 個のリズム・パターンを 1 セットにまとめたものがリズム・パターン・グループです。Intro、Pattern A～Pattern D、Ending にリズム・パターンを設定して、リズム・パターン・グループに保存することができます。

FANTOM には、以下のリズム・グループがあります。

リズム・パターン・グループ	説明
PRST (プリセット)	書き替えることができないリズム・パターン・グループです。エディットしたリズム・パターン・グループの設定は、ユーザー・グループに保存しておくことができます。
USER (ユーザー)	FANTOM に保存するリズム・パターン・グループです。

ドラム・キットとは?

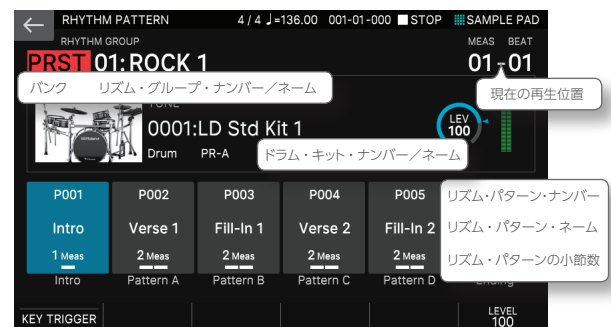
リズム・パターンで鳴らすドラムの音色を「ドラム・キット」と呼びます。ドラム・キットには、現在のシーンのゾーン 10 で選んでいるトーン (Drum Kit トーン) が使われます。

リズム・パターンを選ぶ／鳴らす

1. [RHYTHM PATTERN] ボタンを押します。



RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。

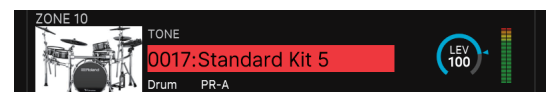


メニュー	説明
[E1] KEY TRIGGER	オンにすると、鍵盤を弾いたタイミングでリズム・パターンをスタートします。
LEVEL [E6] つまみ	ドラム・キットの音量を設定します。

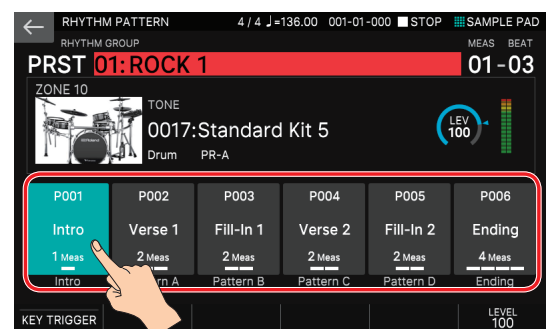
2. カーソルを「リズム・グループ・ナンバー」に合わせて、リズム・パターン・グループを選びます。



3. ドラム・キット・ナンバーにカーソルを合わせて、ドラム・キットを選びます。



4. < Intro >～< Ending >をタッチして、鳴らすリズム・パターンを選びます。



[RHYTHM PATTERN] ボタンが点灯し、タッチしたリズム・パターンが鳴ります。

5. 停止するときは、鳴っているリズム・パターンのアイコンにタッチするか、[STOP] ボタンを押します。

メモ

- 各リズム・パターン名の下には、そのパターンの長さが表示されています。パターン再生中に別のリズム・パターンを選ぶと、小節の区切りのタイミングに合わせてパターンが切り替わります。
- Intro に設定されたリズム・パターンを鳴らした場合、Intro の演奏が終わると自動的に Pattern A の演奏に切り替わります。
- Ending に設定されたパターンを鳴らした場合、Ending の演奏が終わると自動的にリズム・パターンが停止します。

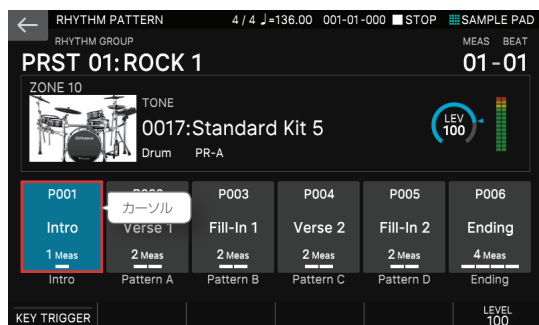
リズム・パターン・グループの設定を変える

リズム・パターン・グループをエディットして、リズム・パターンを自由に割り当てることができます。

1. [RHYTHM PATTERN] ボタンを押します。

RHYTHM PATTERN 画面が表示されます。

2. カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで、Intro ~ Ending のいずれかの枠にカーソルを移動させます。



3. [VALUE] ダイアル、または [INC] [DEC] ボタンで、割り当てるリズム・パターンを選びます。

4. 手順 2 ~ 3 を繰り返して、他のリズム・パターンもセットします。

リズム・パターン・グループを保存する

変更したリズム・グループは一時的なもので、電源を切ったり他のリズム・グループを選んだりすると消えてしまいます。

変更したリズム・グループを残したい場合、本体のユーザー・グループに保存します。

注意

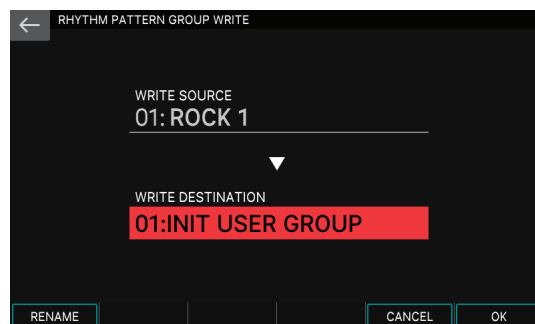
保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE MENU 画面が表示されます。

2. <RHYTHM PATTERN GROUP> にタッチします。

RHYTHM PATTERN GROUP WRITE 画面が表示されます。



3. 名前を変更したい場合は、[E1] RENAME を選びます。

名前を変更したら [E6] OK を選んでウィンドウを閉じます。

4. [VALUE] ダイアルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

5. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

6. [E5] OK を選びます。

リズム・パターン・グループが保存されます。

リズム・パターンのテンポを変える

リズム・パターンのテンポを設定します。

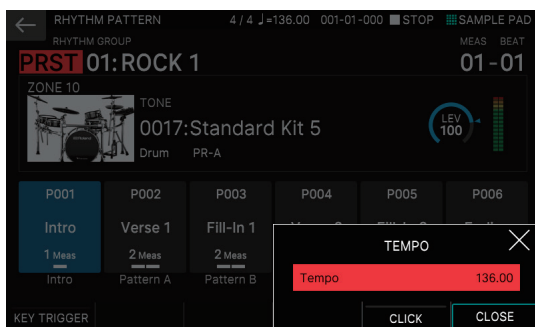
メモ

- ここで設定するテンポは、アルペジオのテンポ (P.30) やシーケンサーのテンポ (P.82) と共通です。
- テンポの値はシーンに保存されます。

1. [TEMPO] ボタンを押します。



TEMPO 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E5] CLICK	オンにすると設定したテンポでクリック音が鳴ります。
[E6] CLOSE	画面を閉じます。

2. [VALUE] ダイアル、または [INC] [DEC] ボタンでテンポを設定します。

[SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、小数点第 2 位の値を変更します。

メモ

[TEMPO] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの 4 分音符のタイミングで 3 回以上押してください。

リズム・パターンの設定を保存する

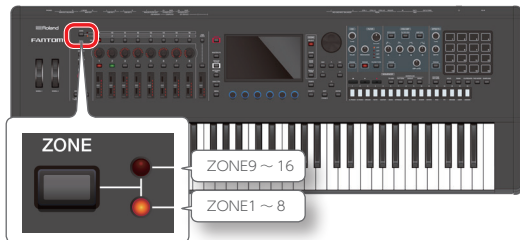
現在選ばれている、リズム・パターン・グループや、ドラム・キットの設定、KEY TRIGGER の設定、テンポなど、リズム・パターンに関する設定は一括して現在のシーンに保存されます。設定を残しておきたいときは、シーンを保存してください。(P.44)

汎用コントローラーを使う

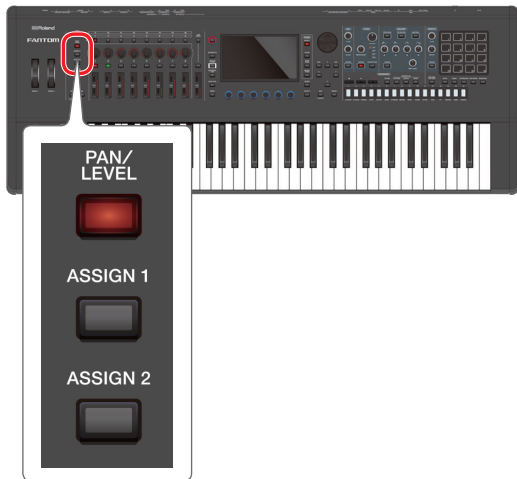
スライダー／コントロールつまみの使いかた

スライダー／コントロールつまみは、汎用コントローラーとして各ゾーンのパンや音量を変えたり、いろいろな機能やパラメーターを割り当てたりすることができます。

1. [ZONE 1-8/9-16] ボタンで、対象となるゾーン（ゾーン1～ゾーン8／ゾーン9～ゾーン16）を切り替えます。



2. 機能選択ボタンを押して、操作するパラメーターを選びます。



ボタン	説明
[PAN/LEVEL] ボタン	点灯させると、コントロールつまみで各ゾーンのパンを、スライダーで各ゾーンの音量を調節できます。
[ASSIGN1] ボタン (SCENE)	点灯させると、あらかじめ、シーンやシステムで割り当てておいたパラメーターをコントロールつまみ／スライダーで調節できます。
[ASSIGN2] ボタン (SYSTEM)	

メモ

ASSIGN1 はシーンごとに個別に機能を割り当てます。
ASSIGN2 はシステムで一括して機能を割り当てます。

コントロールつまみやスライダーなどで設定を変更すると、変更したパラメーターとその値が、ポップアップ画面に表示されます。ポップアップ画面は、しばらく表示すると自動的に閉じます。パラメーターによってはポップアップ画面が表示されません。

メモ

[PAN/LEVEL] で使用するとき、操作したコントロールつまみ、スライダーの番号が各ゾーンのナンバーに対応します。

ASSIGN1、ASSIGN2 で使用するとき

5. [ASSIGN1] または [ASSIGN2] ボタンを押して、点灯させます。

6. カレント・ゾーンを選びます。

必要に応じて、レイヤーも設定しておきます。

7. コントロールつまみ／スライダーを動かします。

割り当てられた機能に従って、音色が変化します。

メモ

[ASSIGN1] [ASSIGN2] で使用するとき、コントロールつまみやスライダーを操作したときの効果は、鍵盤を弾いたときに鳴るゾーンに対してかかります。

- レイヤーの設定をしている場合は、複数のゾーンに対して効果がかります。
- レイヤーの設定をしていない場合は、カレント・ゾーンに対して効果がかります。

[SHIFT] ボタンを押しながら、[ASSIGN1] [ASSIGN2] ボタンを押すと、パラメーターや機能を割り当てるための設定画面が表示されます。詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF)、または『システム・パラメーター』(P.112)をご覧ください。

PAN/LEVEL で使用するとき

3. [PAN/LEVEL] ボタンを押して、点灯させます。

4. コントロールつまみ／スライダーを動かします。

対応するゾーンのパンや音量が変化します。



その他の汎用コントローラーの使いかた

スライダー／コントロールつまみの他に、ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、PEDAL 端子に接続したペダル・スイッチやエクスプレッション・ペダル、WHEEL 1 ～ 2、[S1] ～ [S3] ボタンなどが、汎用コントローラーとして使えます。いろいろな機能やパラメーターを割り当てて使うことができます。

※ ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、HOLD/R 端子は、操作したときの機能が固定されています。

1. [ZONE 1-8/9-16] ボタンで、対象となるゾーン（ゾーン 1 ～ゾーン 8 /ゾーン 9 ～ゾーン 16）を切り替えます。

2. カレント・ゾーンを選びます。

必要に応じて、レイヤーも設定しておきます。

3. 汎用コントローラーを操作します。

割り当てられた機能に従って、音色が変化します。



ボタン	説明
ピッチ・ベンド・レバー	ピッチ（音の高さ）を変化させます。他の機能の割り当てはできません。
モジュレーション・レバー	コントロール・チェンジ CC#01 を出して、ビブラートをかけたりします。他の機能の割り当てはできません。
PEDAL 端子 (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C)	ペダル・スイッチや、エクスプレッション・ペダルを接続して使います。いろいろな機能を割り当てることができます。ペダルを操作して、割り当てた機能を使います。
PEDAL 端子 (HOLD/R)	ペダル・スイッチを接続して、ダンパー・ペダルとして使用することができます。他の機能の割り当てはできません。
WHEEL 1 WHEEL 2	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。演奏中にホイールを動かして、割り当てた機能を使います。
[S1] ～ [S3] ボタン	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。ボタンを押すことで、割り当てた機能を使います。

メモ

- 汎用コントローラーを操作したときの効果は、鍵盤を弾いたときに鳴るゾーンに対してかかります。（レイヤーの設定をしている場合は、複数のゾーンに対して効果がかかります。レイヤーの設定をしていない場合は、カレントゾーンに対して効果がかかります。）
- 汎用コントローラーに割り当てる機能は、システム側で一括に設定することも、シーンごとに個別に設定することもできます。システム側かシーン側か、どちらの設定に従うかを、システム設定であらかじめ選んでおきます。

パラメーター	説明
Pedal Assign Source	PEDAL CTRL 1、2/L、3/C 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定に従うか（SYS）、シーンの設定に従うか（SCENE）を選びます。
Wheel Assign Source	ホイールでコントロールする機能が、システムの設定に従うか（SYS）、シーンの設定に従うか（SCENE）を選びます。
S1-S3 Assign Source	[S1]、[S2]、[S3] ボタンでコントロールする機能が、システムの設定に従うか（SYS）、シーンの設定に従うか（SCENE）を選びます。

※ ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー、PEDAL HOLD/R 端子は、効果が固定されているので、機能を割り当てる設定画面はありません。

設定画面や操作方法について、詳しくは『システム・パラメーター』（P.112）をご覧ください。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら、WHEEL 1 ～ 2、[S1] ～ [S3] ボタン、PEDAL CTRL 1、2/L、3/C 端子に接続したペダルを操作すると、パラメーターや機能を割り当てるための設定画面が表示されます。詳しくは『パラメーターガイド』（PDF）、または『システム・パラメーター』（P.112）をご覧ください。

エディットつまみを使う

エディットつまみの使いかた

OSC セクション、FILTER セクション、ENV / AMP セクション、EFFECTS セクションの各つまみやボタンを使って、リアルタイムに音を変化させることができます。



メモ

有効なエディットつまみは、つまみの外周が青色に点灯しています。

1. 演奏するシーンを選びます。
2. エディットつまみやボタンを操作して、音を変化させます。

変更したパラメーターとその値がポップアップ画面に表示されます。

OSC (Oscillator) セクション

音のキャラクターを決める波形を選びます。



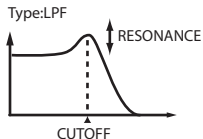
操作子	説明
[TYPE] つまみ	OSC のタイプを設定します。TONE TYPE に応じて OSC のタイプも変わります。
[VALUE] つまみ	OSC のタイプに応じて、対応するパラメーターを設定します。 例: OSC TYPE = PCM → [Wave No.]
[PARAM] ボタン	TONE EDIT ZOOM 画面の OSC 設定画面が表示されます。

FILTER セクション

音の明るさや太さを決めます。



操作子	説明
[CUTOFF] つまみ	フィルターのカットオフ周波数を設定します。
[RESONANCE] つまみ	フィルターのレゾナンスを設定します。音にクセを付けます。
[FILTER TYPE] ボタン	フィルターのタイプを選びます。選んだタイプによって、フィルターの特性が変わります。
[PARAM] ボタン	TONE EDIT ZOOM 画面の FILTER 設定画面が表示されます。

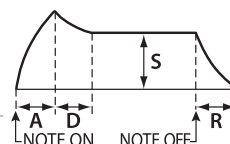


ENV/AMP セクション

音程、音色、音量の時間的な変化を決めます。



操作子	説明
[PITCH ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでピッチ・エンベロープ (ピッチの時間的な変化) を設定するときに点灯させます。
[FILTER ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでフィルター・エンベロープ (カットオフ周波数の時間的な変化) を設定するときに点灯させます。
[AMP ENV] ボタン	[A] [D] [S] [R] つまみでアンプ・エンベロープ (音量の時間的な変化) を設定するときに点灯させます。
[A] つまみ	エンベロープのアタック・タイムを設定します。鍵盤を押してから、最大値になるまでの時間です。
[D] つまみ	エンベロープのディケイ・タイムを設定します。最大値からサステイン・レベルに下がるまでの時間を決めます。
[S] つまみ	エンベロープのサステイン・レベルを設定します。持続中の値です。
[R] つまみ	エンベロープのリリース・タイムを設定します。鍵盤を離してから値がゼロになるまでの時間です。
[AMP LEVEL] つまみ	トーンの音量を設定します。
[PARAM] ボタン	TONE EDIT 画面が表示されます。PITCH、FILTER、AMP のうち、選ばれているパラメーターによって表示される画面が変わります。



EFFECTS セクション

音にさまざまな効果をかけます。



操作子	説明
[TYPE] つまみ	MFx TYPE を選びます。
[DEPTH] つまみ	MFx DEPTH を設定します。エフェクトのかかり具合を決めます。
[PARAM] ボタン	EFFECTS EDIT の MFx 画面が表示されます。

注意

汎用コントローラーとは違い、エディットつまみでの変更は、常にカレント・ゾーンのトーンにのみ反映されます。複数のトーンをレイヤーして鍵盤で鳴らしている場合は、エディットしたいゾーンをカレント・ゾーンに選んでからつまみを操作してください。また、TONE TYPE によっては、複数のパッチで構成されるトーンがありますが、選ばれているパッチがつまみでの操作の対象になります。パッチの選びかたや、各 TONE EDIT 画面の操作については、『トーンをエディットする』(P.45) をご覧ください。

メモ

- エディットしたトーンを残しておきたいときは、トーンを保存します。(P.48)
- 各パラメーターについて、詳しい解説は『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

複数のゾーンの音量を同時に変更する (モーショナル・パッド)

モーショナル・パッドを使う

モーショナル・パッド機能は、4つのゾーンの音量を、画面をドラッグすることで一度に変更できる機能です。モーショナル・パッド機能を使うと、指一本の操作で、バラエティーに富んだ音色の変化をリアルタイムに得ることができます。

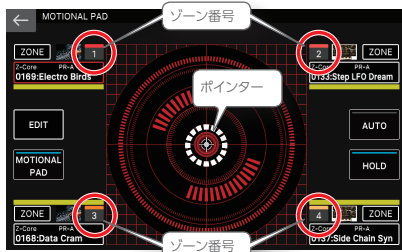
メモ

- モーショナル・パッドの設定は、シーンに保存されます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら [MOTIONAL PAD] ボタンを押すとモーショナル・パッドのオン/オフを伴わずに MOTIONAL PAD 画面を表示させることができます。

1. [MOTIONAL PAD] ボタンを押します。

[MOTIONAL PAD] ボタンが点灯し、MOTIONAL PAD 画面が表示されます。

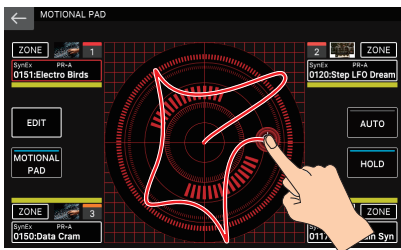
画面の4隅のゾーン番号欄に、モーショナル・パッド機能で使用するゾーンの番号が表示されます。該当するゾーンがオフになっている場合は、ZONE INT/EXT ボタン [1] ~ [8] を押して、ゾーンをオンにします。



メニュー	説明
< EDIT >	エディット画面に移動します。
< MOTIONAL PAD >	[MOTIONAL PAD] ボタンと同様に、モーショナル・パッド機能のオン/オフを切り替えます。
< AUTO >	オンにすると、自動でポインターを動かします。
< HOLD >	オンにすると、画面から指を離しても最後のポインターの位置を保持します。オフにすると、画面から指を離すとポインターの位置をリセットします。
[EXIT] ボタン	元の画面に戻ります。

2. 鍵盤を押さえたまま画面中央の円（ポインター）をドラッグして、位置を動かします。

ポインターの位置に応じて、4つのゾーンの音量バランスが変わり、リアルタイムに音が変わります。



モーショナル・パッドの設定を変える

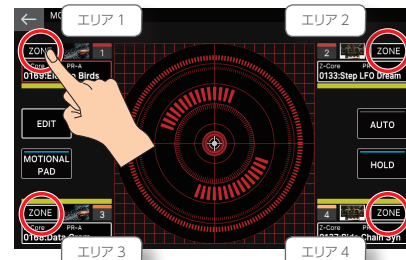
MOTIONAL PAD 画面上で、割り当てるゾーンを変えたり、トーンを変更したりできます。

割り当てるゾーンを変える

1. [MOTIONAL PAD] ボタンを押します。

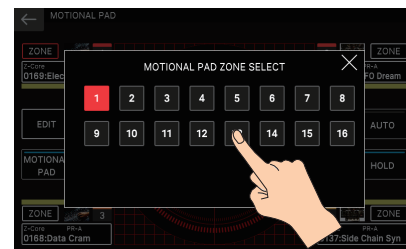
MOTIONAL PAD 画面が表示されます。

2. 画面の四隅にある、各エリアの< ZONE >のいずれかをタッチします。



MOTIONAL PAD ZONE SELECT 画面が表示されます。

3. 割り当てたいゾーンの番号にタッチします。



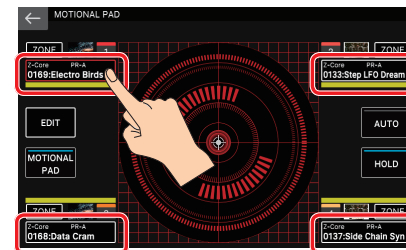
ゾーンの割り当てが変更され、MOTIONAL PAD 画面に戻ります。

ゾーンに割り当てるトーンを変える

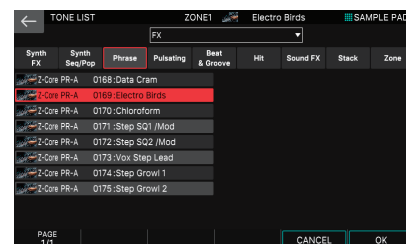
1. [MOTIONAL PAD] ボタンを押します。

MOTIONAL PAD 画面が表示されます。

2. 画面の四隅にある、各エリアのトーン・ネームのいずれかにタッチします。



TONE LIST 画面が表示されます。



3. トーンを選んで [E6] OK を選びます。

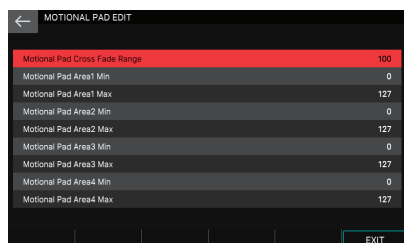
モーショナル・パッドのその他の設定

1. [MOTIONAL PAD] ボタンを押します。

MOTIONAL PAD 画面が表示されます。

2. <EDIT>にタッチします。

MOTIONAL PAD EDIT 画面が表示されます。



3. 目的のパラメーターを選び、値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Motional Pad Cross Fade Range	0 ～ 127	隣り合う各エリア間の、音の混ざり具合を設定します。
Motional Pad Area1 ～ 4 Min	0 ～ 127	各エリアの、可変範囲の下限値を設定します。
Motional Pad Area1 ～ 4 Max	0 ～ 127	各エリアの、可変範囲の上限値を設定します。

4. 設定が終わったら、[E6]EXITを選んで元の画面に戻ります。

04：エディット編

目次

シーン（ゾーン）をエディットする	42
◇ シーン全体をエディットする	42
シーンを初期化する (UTILITY)	42
◇ ゾーンをエディットする	43
ゾーンを初期化する (UTILITY)	43
◇ シーンの外観をエディットする	44
◇ シーンを保存する	44
トーンをエディットする	45
◇ トーン・エディットの基本操作	45
◇ ZEN-Core トーン (TONE TYPE: Z-Core)	45
TONE EDIT PRO 画面でエディットする	46
◇ Drum Kit トーン (TONE TYPE: Drum)	46
◇ V-Piano トーン (TONE TYPE: VPno)	47
◇ トーンを保存する	48
◇ トーンを初期化する (Tone Initialize)	48
◇ パーシャルを初期化する (Partial Initialize)	48
◇ パーシャルをコピーする (Partial Copy)	49
◇ エディットつまみを使う	49

エフェクトをエディットする	50
◇ エフェクト・エディットの基本操作	50
◇ ゾーンごとのエフェクトをエディットする	50
◇ ゾーン共通のエフェクトをエディットする	51
◇ Analog Filter をエディットする	53
Analog Filter の設定をする	53
Analog Filter を使う	54
◇ システム共通のエフェクトをエディットする	55
◇ サンプリング入力用のエフェクトをエディットする ...	56
◇ サンプラーにエフェクトをかける	56
サンプラーの出力先を決める	56
◇ USB 入力の出力先を決める	57
◇ クリック音の出力先を決める	57
ミキサー画面を使う	58
◇ MIXER 画面でパンや音量バランスを調整する	58
MIXER 画面で ZONE EQ を設定する	59
曲の順番にシーンを呼び出す (シーン・チェーン)	60
◇ シーン・チェーンを使う	60
◇ チェイン・セットを作る	61
◇ チェイン・セットを編集する	62

シーン（ゾーン）をエディットする

シーン全体をエディットする

シーン・パラメーターはゾーン共通のパラメーターで、シーン全体の設定をします。

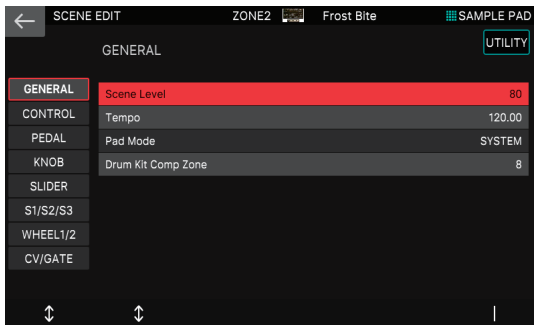
1. シーンを選びます。

2. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

3. < SCENE EDIT > にタッチします。

SCENE EDIT 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターの値を変更します。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

4. 目的のパラメーターを選んで、設定値を変更します。

注意

エディットしたシーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーンを保存してください (P.44)。

シーン・パラメーター

タブ	説明
GENERAL	シーンの音量やテンポなどを設定します。
CONTROL	Tone Control1 ~ 4 を使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
PEDAL	PEDAL 端子に接続したペダルを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
KNOB	ASSIGN1 でコントロールつまみを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
SLIDER	ASSIGN1 でスライダーを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
S1/S2/S3	[S1] ~ [S3] ボタンを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
WHEEL1/2	WHEEL 1、2 を使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
CV/GATE	CV OUT 1/2、GATE OUT1/2 端子を使うとき、どの MIDI 情報で外部機器をコントロールするかを設定します。

メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

シーンを初期化する (UTILITY)

1. SCENE EDIT 画面で< UTILITY >にタッチします。

UTILITY ウィンドウが表示されます。

メニュー	説明
SCENE INITIALIZE	現在のシーンの設定をすべて初期化します。
SOUND CONTROL INITIALIZE	現在のシーンの設定からサウンド・コントロールに関するパラメーターのみを初期化します。

2. 実行したい機能を選んで [E6] SELECT を選びます。

直接メニューをタッチしてもかまいません。

確認のメッセージが表示されます。

3. [E5] OK を選びます。

初期化が実行され SCENE EDIT 画面に戻ります。

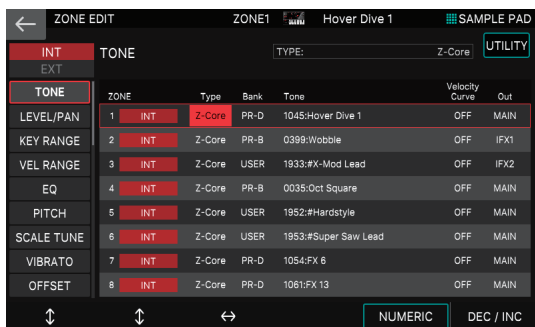
中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

ゾーンをエディットする

ゾーン・パラメーターはゾーンに関連するパラメーターで、ゾーンごとの設定をします。ゾーンは 16 ゾーンあり、ゾーンそれぞれに音量 (Level)、イコライザー (EQ)、キー・レンジ (KBD) などの設定ができます。

1. シーンを選びます。
2. [MENU] ボタンを押します。
3. < ZONE EDIT > にタッチします。

ZONE EDIT 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E3] つまみ	パラメーターを左右にスクロールします。
[E5] NUMERIC	NUMERIC ウィンドウを表示します。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターの値を変更します。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

4. 目的のパラメーターを選んで、設定値を変更します。

注意

エディットしたシーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーンを保存してください (P.44)。

ゾーン・パラメーター

タブ	説明
INT 設定 (内蔵音源をコントロールするときの設定)	
TONE	各ゾーンに割り当てるトーンと出力先の設定をします。
LEVEL/PAN	各ゾーンのレベル、パン、センド・レベル、MIDI 受信に関する設定をします。
KEY RANGE	各ゾーンの鍵域 (キー・レンジ) に関する設定をします。
VEL RANGE	各ゾーンのペロシティー・レンジに関する設定をします。
EQ	ゾーンごとにかけるイコライザー (ZONE EQ) に関する設定をします。
PITCH	各ゾーンのピッチ、ポルタメントなどを設定します。
SCALE TUNE	各ゾーンのスケール・チューンを設定します。
VIBRATE	各ゾーンのビブラートを設定します。
OFFSET	カットオフ、レゾナンスなどのパラメーターのオフセット値を設定します。
MONO/POLY	各ゾーンのモノ・ポリ、ベンドの設定をします。
PEDAL CTRL	各ゾーンとペダルの接続を設定します。
BEND CTRL	各ゾーンとピッチ・ベンド・レバーの接続を設定します。
S1S2S3 CTRL	各ゾーンと [S1] ~ [S3] ボタンの接続を設定します。
ASSIGN KNOB	各ゾーンとコントロールつまみの接続を設定します。
ASSIGN SLIDER	各ゾーンとスライダーの接続を設定します。

タブ	説明
VOICE RESERVE	各ゾーンが確保するボイス数を設定します。
MIDI Rx FILTER	MIDI メッセージごとに各ゾーンが受信するかどうかを設定します。
EXT 設定 (外部音源をコントロールするときの設定)	
NAME	コントロールする外部音源の名称を設定します。
OUT/PC	各ゾーンが送信する MIDI 情報のチャンネルや端子を設定します。
LEVEL/PAN	各ゾーンが送信するレベル、パン、センド・レベルに関する設定をします。
KEY RANGE	各ゾーンが送信する鍵域 (キー・レンジ) に関する設定をします。
VEL RANGE	各ゾーンが送信するペロシティー・レンジに関する設定をします。
PITCH	各ゾーンが送信するピッチに関する設定をします。
OFFSET	各ゾーンが送信する、カットオフ、レゾナンスなどのパラメーターのオフセット値を設定します。
MONO/POLY	各ゾーンが送信するモノ・ポリ、ベンドの設定をします。
PEDAL CTRL	各ゾーンが送信するペダル情報の設定をします。
BEND CTRL	各ゾーンが送信するベンドや WHEEL の情報の設定をします。
S1S2S3 CTRL	各ゾーンが送信する [S1] ~ [S3] ボタンの情報の設定をします。
ASSIGN KNOB	各ゾーンが送信するコントロールつまみの情報の設定をします。
ASSIGN SLIDER	各ゾーンが送信するスライダー情報の設定をします。

メモ

- パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。
- 音色によっては、設定しても効果のないパラメーターがあります。

ゾーンを初期化する (UTILITY)

1. ZONE EDIT 画面で < UTILITY > にタッチします。

UTILITY ウィンドウが表示されます。

メニュー	説明
ZONE INITIALIZE	カレント・ゾーンのゾーン・パラメーターを初期化します。

2. [E6] SELECT を選びます。

直接メニューをタッチしてもかまいません。
確認のメッセージが表示されます。

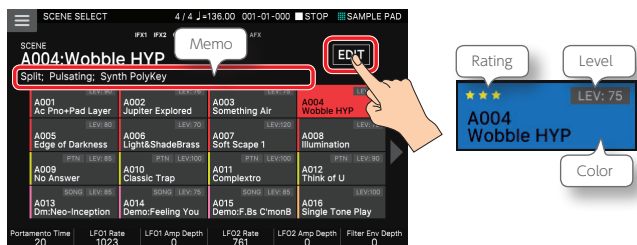
3. [E5] OK を選びます。

初期化が実行され ZONE EDIT 画面に戻ります。
中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

シーンの外観をエディットする

外観やメモなど、いくつかのシーンの設定は専用の画面でおこないます。

1. シーンを選びます。
2. <EDIT>にタッチします。



エディット画面が表示されます。

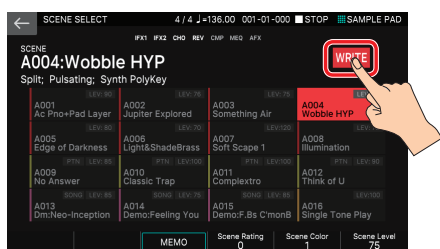
メニュー	説明
[E3] MEMO	シーン・ネームの下に表示されるメモを入力します。入力できる文字数は最大 64 文字です。
Scene Rating [E4] つまみ	シーン・アイコンに ★ マークがつきます。お気に入りのシーンには ★ マークを付けておくとういでしょう。(設定値: 0 ~ 3)
Scene Color [E5] つまみ	シーンのアイコンの色を変えます。(設定値: 1 ~ 16)
Scene Level [E6] つまみ	シーンの音量を設定します。シーン・パラメーター / GENERAL タブにある [Scene Level] と同じです。(設定値: 0 ~ 127) Scene Level の値はシーン・アイコンに表示されます。
<WRITE>	設定を現在のシーンに上書きします。

3. 目的のパラメーターを選んで、値を変更します。

メモを入力する場合は、[E3] MEMO を選べると、RENAME 画面が表示されます。

RENAME 画面の操作方法に従って、メモを入力します (P.13)。

4. 設定が終わったら<WRITE>にタッチします。



設定を現在のシーンに上書きして、SCENE 画面に戻ります。

シーンを保存する

エディットしたシーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。(ゾーンの設定やシーケンサーの録音データもシーンに含まれます。) エディットした内容や録音したデータを残したい場合は、保存操作をしてください。

注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

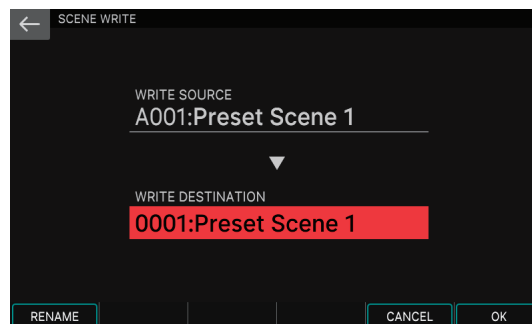
1. [WRITE] ボタンを押します。



WRITE MENU 画面が表示されます。

2. <SCENE>にタッチします。

SCENE WRITE 画面が表示されます。



3. 名前を変更したい場合は、[E1] RENAME を選んで、名前を変更します。

RENAME 画面の操作方法に従って名前を入力します。

名前を変更したら [E6] OK を選んでウィンドウを閉じます。

4. [VALUE] ダイアルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

5. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

6. [E5] OK を選びます。

シーンが保存されます。

シーンのデータとして保存されるもの

以下の設定やデータがシーンに保存されます。

- ・シーン全体の設定 (シーン・パラメーター)
- ・各ゾーンの設定 (ゾーン・パラメーター)
- ・メモや Rating などシーンの外観に関する設定
- ・アルペジオの設定
- ・コード・メモリーの設定
- ・リズム・パターン設定
- ・パッドの設定
- ・ゾーン共通のエフェクト (IFX1、IFX2、REVERB、CHORUS、Analog Filter) の設定
- ・シーケンサーのパターンのデータ
- ・シーケンサーのグループのデータ
- ・シーケンサーのソングのデータ

トーンをエディットする

トーン・エディットの基本操作

ゾーンに割り当てられているトーンをエディットします。

1. カレント・ゾーンを選びます。
2. 「トーンを選ぶ」(P.23) の手順に従って、エディットしたいトーンを選びます。
3. [MENU] ボタンを押します。
4. <TONE EDIT> にタッチします。

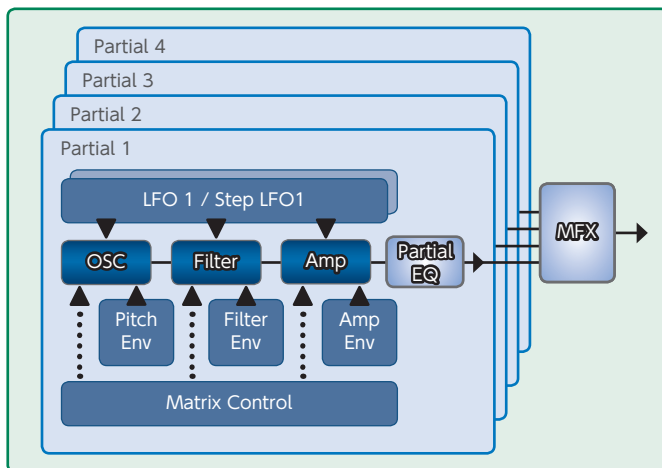
ゾーンで選んでいるトーンの「TONE TYPE」に従って、専用のTONE EDIT 画面が表示されます。

注意

エディットしたトーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、トーンを保存してください (P.48)。エディット中のトーンには、トーン・ネームの左上にエディット・マークがつきます。



ZEN-Core トーン (TONE TYPE: Z-Core)



1. TONE TYPE が「Z-Core」のトーンを選んで、[MENU] ボタン → <TONE EDIT> にタッチします。

TONE EDIT ZOOM 画面が表示されます。

TONE EDIT ZOOM 画面では、主要なパラメーターをグラフィカルに表示し、直感的な操作ができます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] ~ [E6] つまみ	対応するパラメーターをエディットします。(カーソルの位置によって、対応するパラメーターが変わります。)
Partial Sw	パーシャルをオン/オフします。オフにしたパーシャルは発音しません。
Partial Select	エディットするパーシャルを選びます。複数のパーシャルが選ばれた状態だと、パラメーターの値を同時に変更できます。 ※ すべてのパーシャルの Partial Select を解除することはできません。
< To PRO >	TONE EDIT PRO 画面を表示します。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

2. カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

- ボタン・アイコンになっているパラメーターや、Partial Sw / Partial Select は、直接アイコンをタッチして変更します。
- 画面には、Partial Select で選ばれた最も番号の小さいパーシャルの内容を表示します。

タブ	説明 黒: 共通 青: PRO 画面のみ 緑: ZOOM 画面のみ
COMMON	トーン全体の設定をします。
STRUCTURE	パーシャルの組み合わせかたを決めます。
KEYBOARD	キー・レンジやペロシティ・レンジを設定します。
OSC	トーンの基本となる波形の設定をします。
PITCH	ピッチに関する設定をします。
PITCH ENV	ピッチ・エンベロープの設定をします。
FILTER	フィルターの設定をします。
FILTER ENV	フィルター・エンベロープの設定をします。
AMP	音量の設定をします。
AMP ENV	アンプ・エンベロープの設定をします。
LFO	音に揺らぎを付ける LFO の設定をします。
LFO1 ~ 2	LFO の波形や揺らぎの速さを設定します。
STEP LFO1 ~ 2	1 ~ 16 のステップで音の揺らぎを設定します。
PARTIAL EQ	パーシャル用のイコライザーの設定をします。
OUTPUT	出力のしかたを設定します。
CONTROL	コントローラーの設定をします。
MATRIX CTRL1 ~ 4	マトリックス・コントロール 1 ~ 4 の設定をします。
MFX	マルチエフェクトの設定をします。
MFX CONTROL	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

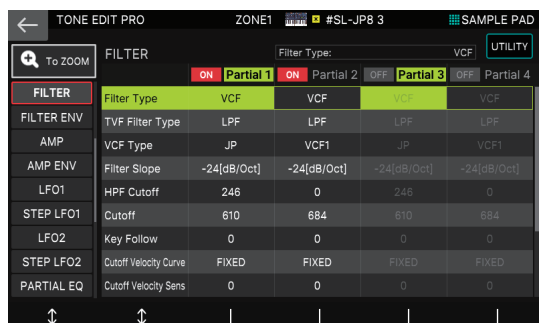
※ トーン・パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

TONE EDIT PRO 画面でエディットする

TONE EDIT PRO 画面では、すべてのパラメーターが表示され、より詳しいエディットをすることができます。

1. TONE EDIT ZOOM 画面で、< To PRO >にタッチします。

TONE EDIT PRO 画面が表示されます。

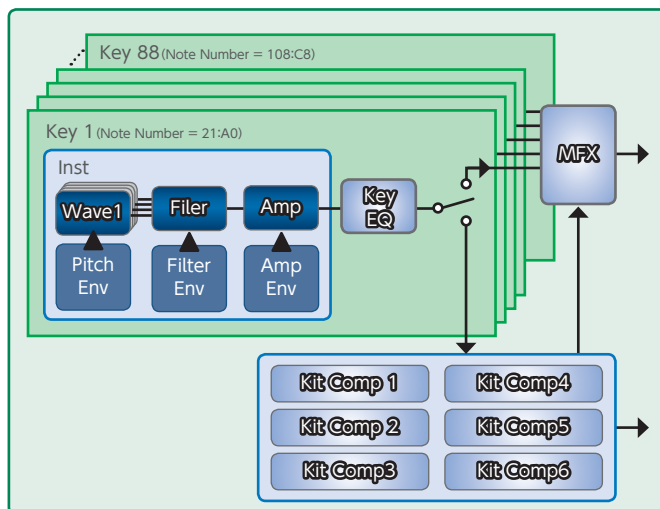


メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールしてパラメーターを選びます。
[E3] ~ [E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターを、パーシャル別にエディットします。 [E3] ~ [E6] が、それぞれ Partial1 ~ 4 に対応しています。
Partial Sw	パーシャルをオン/オフします。オフにしたパーシャルは発音しません。
Partial Select	エディットするパーシャルを選びます。複数のパーシャルが選ばれた状態だと、パラメーターの値を同時に変更できます。 ※ すべてのパーシャルの Partial Select を解除することはできません。
< To ZOOM >	TONE EDIT ZOOM 画面を表示します。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

2. カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

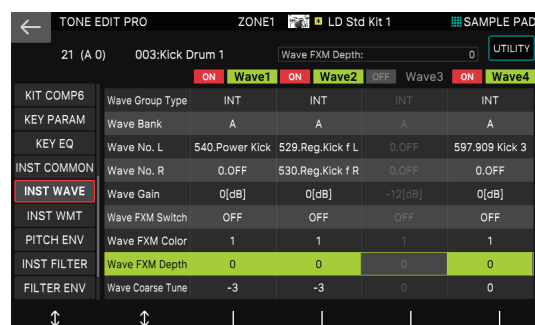
- [INC] [DEC] ボタン、[VALUE] ダイアルでは、パーシャル間の値の差分を保ったまま設定値を変更できます。

Drum Kit トーン (TONE TYPE : Drum)



1. TONE TYPE が「Drum」のトーンを選んで、[MENU] ボタン → < TONE EDIT >にタッチします。

TONE EDIT PRO 画面が表示されます。(Drum Kit トーンは PRO 画面のみ使用します。)



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールしてパラメーターを選びます。
[E3] ~ [E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。「INST WAVE」タブと「INST WMT」タブでは [E3] ~ [E6] が、それぞれ Wave1 ~ 4 のエディットに対応しています。
Wave Sw	ウェーブをオン/オフします。オフにしたウェーブは発音しません。
Wave Select	エディットするウェーブを選びます。複数のウェーブが選ばれた状態だと、パラメーターの値を同時に変更できます。 ※ すべてのウェーブの Wave Select を解除することはできません。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

2. カーソルを「Current Note」に合わせてエディットしたいキーを選びます。

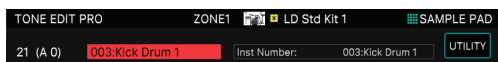


Drum Kit トーンは A0 ~ C8 の 88 鍵の「キー」にそれぞれ別のドラム音色（インスタ）が割り当てられており、エディットしたいキーを選んで、1 鍵ごとにエディットします。現在選ばれているキーを「Current Note」と呼び、鍵盤を弾くことで Current Note を変更することができます。

メモ

Current Note は、鍵盤を弾いて選ぶこともできます。鍵盤で選ぶときはカーソルを合わせる必要はありません。

3. カーソルを「Inst Number」に合わせて、インストを選びます。



必要に応じてインストを変更します。インストはプリセットのドラム音色で、インスト変更すると、「INST COMMON」タブ以下のパラメーターに影響します。目的の音のイメージに近いインストを選び、個別にエディットしていくとよいでしょう。

4. カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

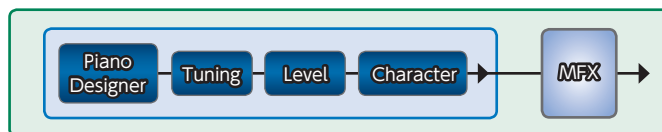
タブ	説明
KIT COMMON	キット全体の設定をします。
KIT MFX	キット全体にかかるマルチエフェクトの設定をします。
KIT MFX CTRL	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。
KIT COMP1 ~ 6	キットにかかるコンプ 1 ~ 6 の設定をします。 ※ Drum Kit Comp Zone に設定したゾーンで Drum Kit トーンを使うときにだけ有効です。
KEY PARAM	キーごとの基本の設定をします。
KEY EQ	キーごとのイコライザーの設定をします。
INST COMMON	インストごとの基本の設定をします。
INST WAVE	インストの基本となる波形の設定をします。
INST WMT	インストをベロシティで鳴らし分ける設定をします。
PITCH ENV	ピッチ・エンベロープの設定をします。
INST FILTER	フィルターに関する設定をします。
FILTER ENV	フィルター・エンベロープの設定をします。
INST AMP	音量に関する設定をします。
AMP ENV	アンプ・エンベロープの設定をします。

[INC] [DEC] ボタン、[VALUE] ダイアルでは、ウェーブ間の値の差分を保ったまま設定値を変更できます。

V-Piano トーン (TONE TYPE : VPno)

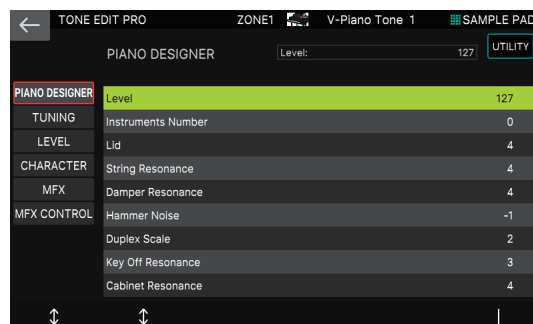
注意

V-Piano トーンは、ゾーン 1 でのみ選ぶことができます。



1. TONE TYPE が「VPno」のトーンを選んで、[MENU] ボタン → < TONE EDIT > にタッチします。

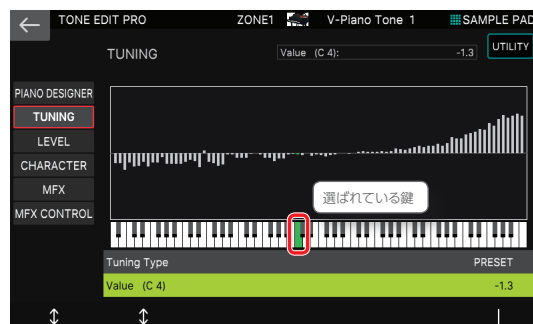
TONE EDIT PRO 画面が表示されます。(V-Piano トーンは PRO 画面のみ使用します。)



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールしてパラメーターを選びます。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。
< UTILITY >	UTILITY ウィンドウを表示します。

2. カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

3. 「TUNING」、「LEVEL」、「CHARACTER」の値を、鍵ごとに設定します。



鍵盤を弾いて、鍵を選びます。現在選ばれている鍵は緑で表示されます。鍵ごとのパラメーターの値がグラフィカルに表示されます。

トーンを保存する

エディットしたトーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーンを選んだりすると消えてしまいます。エディットしたトーンを残したい場合は、トーンを保存してください。

注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

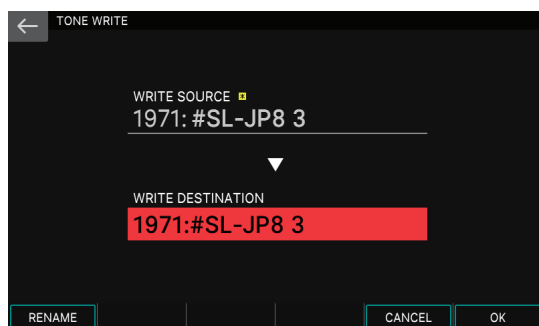
1. [WRITE] ボタンを押します。



WRITE MENU 画面が表示されます。

2. <TONE>にタッチします。

TONE WRITE 画面が表示されます。



3. 名前を変更したい場合は、[E1] RENAME を選んで、名前を変更します。

RENAME 画面の操作方法に従って名前を入力します。
名前を変更したら [E6] OK を選んでウィンドウを閉じます。

4. [VALUE] ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

5. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

6. [E5] OK を選びます。

トーンが保存されます。

注意

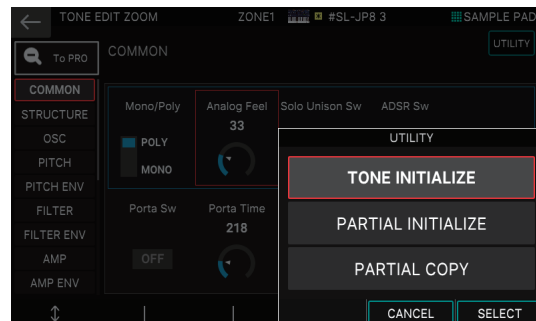
保存中は、絶対に電源を切らないでください。

トーンを初期化する (Tone Initialize)

現在のトーンの設定を初期値に戻します。

1. TONE EDIT 画面で、<UTILITY>にタッチします。

UTILITY ウィンドウが表示されます。



2. <TONE INITIALIZE>を選びます。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

3. [E5] OK を選びます。

トーンが初期化されます。

注意

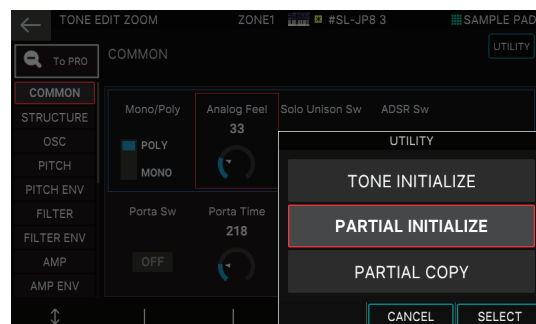
保存中は、絶対に電源を切らないでください。

パースシャルを初期化する (Partial Initialize)

ZEN-Core トーン、Drum Kit トーンのパースシャル (キー) を初期値に戻します。

1. TONE EDIT 画面で、<UTILITY>にタッチします。

UTILITY ウィンドウが表示されます。



2. <PARTIAL INITIALIZE>を選びます。

PARTIAL INIT ウィンドウが表示されます。

3. 初期化するパースシャルを選びます。

Drum Kit トーンの場合は、キーを選びます。

4. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

5. [E5] OK を選びます。

パースシャルが初期化されます。

注意

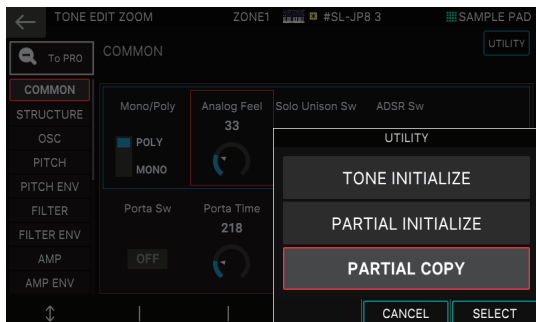
初期化中は、絶対に電源を切らないでください。

パーシャルをコピーする (Partial Copy)

ZEN-Core トーン、Drum Kit トーンのパーシャル（キー）の設定をコピーします。

1. TONE EDIT 画面で、＜UTILITY＞にタッチします。

UTILITY ウィンドウが表示されます。



2. ＜PARTIAL COPY＞を選びます。

PARTIAL COPY ウィンドウが表示されます。

3. コピー元 (SOURCE) のパーシャルとコピー先 (DEST) のパーシャルを選びます。

Drum Kit トーンの場合は、キーを選びます。

4. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E5] CANCEL を選びます。

5. [E5] OK を選びます。

パーシャルがコピーされます。

エディットつまみを使う

TONE EDIT ZOOM 画面でエディットする以外にも、パネル右側の OSC セクション、FILTER セクション、ENV/AMP セクションのつまみやボタンを直接操作して、トーンをエディットできます。(P.9)



メモ

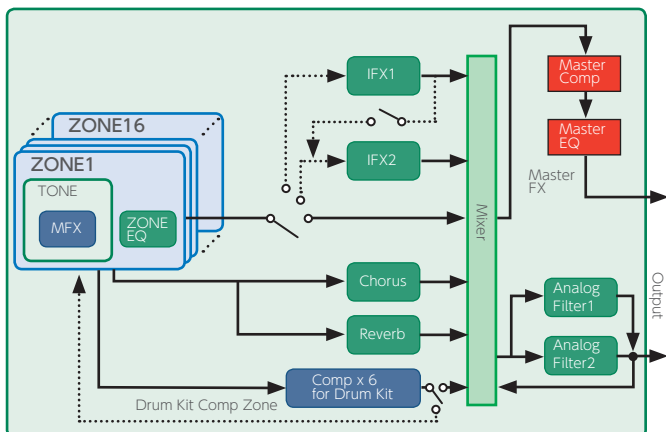
有効なエディットつまみは、つまみの外周が青色に点灯しています。

エフェクトをエディットする

エフェクト・エディットの基本操作

本機にはトーンごとに持つエフェクト (MFX、Partial EQ、Kit Comp) や、シーンごとに設定できるエフェクト (IFX1、IFX2、Chorus、Reverb、Analog FX) やシステムで設定できるエフェクト (Master FX、サンプリング入力用のエフェクト) など、さまざまなエフェクトが搭載されています。

内蔵音源用のエフェクトのルーティング例



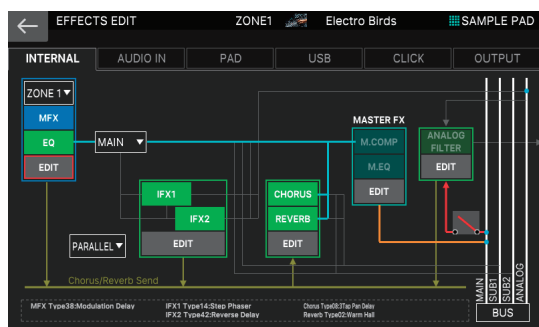
上記の内蔵音源用のエフェクトに加えて、サンプリング入力用のエフェクトや、サンプラーのパッドを操作したときのエフェクトのオン/オフ、USB やクリックを含めた、各セクションの出力先の設定など、エフェクトとそのルーティング全般に関する設定を、「EFFECTS」メニューで包括的に設定します。

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. < EFFECTS EDIT > にタッチします。

EFFECTS EDIT 画面が表示されます。



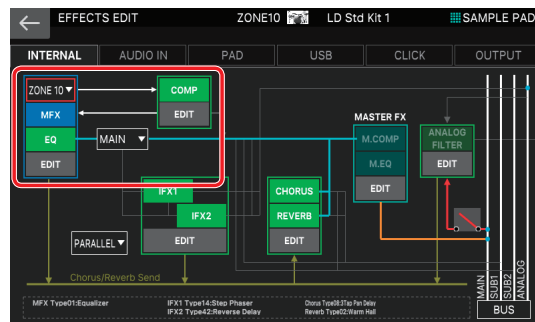
3. 目的に応じて必要なタブにタッチして画面を切り替えます。

メニュー	説明
INTERNAL	内蔵音源のエフェクトとルーティングの設定をします。
AUDIO IN	サンプリング入力用のエフェクトの設定をします。
PAD	パッドごとのルーティングの設定をします。
USB	USB からの入力のルーティングを設定します。
CLICK	クリックの出力音のルーティングを設定します。
OUTPUT	出力のルーティングを設定します。

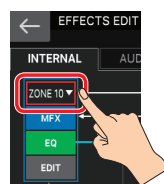
ゾーンごとのエフェクトをエディットする

トーンの MFX や、ZONE EQ など、ゾーンごとに設定するエフェクトをエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面で INTERNAL タブにタッチします。



2. エディットしたいゾーンを選びます。



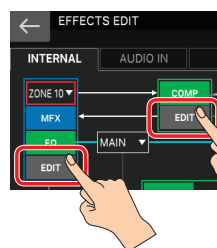
各エフェクトをオン/オフする

3. 画面内の< MFX >、< EQ >、< COMP >にタッチして、エフェクトのオン/オフを切り替えます。

パラメーターを設定する

1. エディットしたいセクションの< EDIT >にタッチします。

EFFECTS EDIT ZOOM 画面が表示されます。

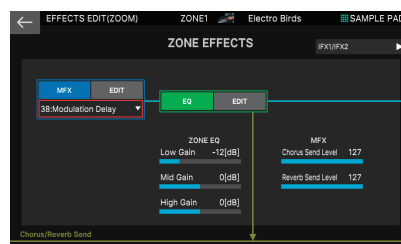


注意

DRUM KIT COMP のアイコンは、Drum Kit Comp Zone に指定されたゾーンで、Drum Kit トーンが選ばれているときに表示されます。

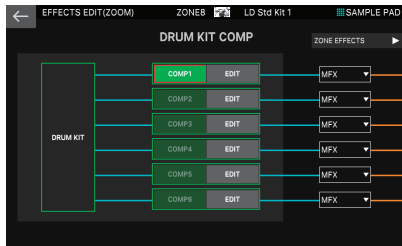
EFFECTS EDIT ZOOM 画面が表示されます。

ZONE EFFECTS



この画面では、MFX のオン/オフ、エフェクト・タイプの変更、ZONE EQ の Gain、MFX からの Send Level など、主要なパラメーターが設定できます。

DRUM KIT COMP

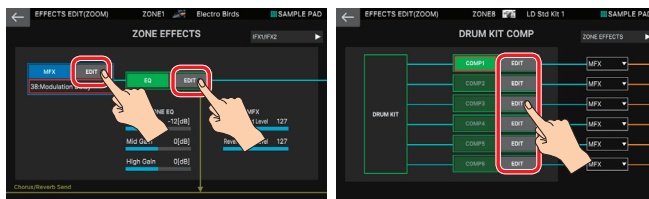


この画面では、ドラム・キット用のコンプレッサーのオン/オフ、出力先など、主要なパラメーターが設定できます。

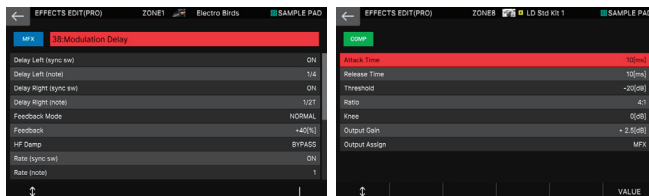
注意

指定された1ゾーン (Drum Kit Comp Zoneで設定されたゾーン) のみで有効となります。

- カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。
- 詳細なエディットをする場合は、さらにエディットしたいセクションの<EDIT>にタッチします。



EFFECT PRO EDIT 画面が表示されます。



メニュー 説明

[E1] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。

メモ

上記のパラメーターは、TONE EDIT PRO 画面の MFX / KIT MFX / KIT COMP タブや、ZONE EDIT の EQ タブでもエディットできます。

- カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

注意

エディットした各種エフェクトは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーン、トーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーン (ZONE EQ)、またはトーン (MFX/KIT MFX/KIT COMP) をそれぞれ保存してください。

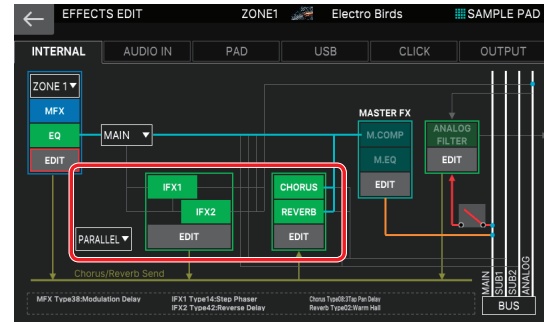
メモ

- エフェクトは、画面でエディットする以外にも、パネル右側の EFFECTS セクションのつまみを操作してエディットができます。(P.9)
- パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

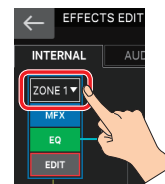
ゾーン共通のエフェクトをエディットする

IFX1 ~ 2 や CHORUS、REVERB などの、ゾーン共通のエフェクターをエディットします。

- EFFECTS EDIT 画面で<INTERNAL>タブにタッチします。



- ゾーンを選びます。

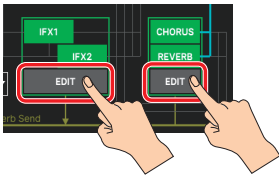


各エフェクトをオン/オフする

- 画面内の<IFX1>、<IFX2>、<CHORUS>、<REVERB>にタッチして、エフェクトのオン/オフを切り替えます。

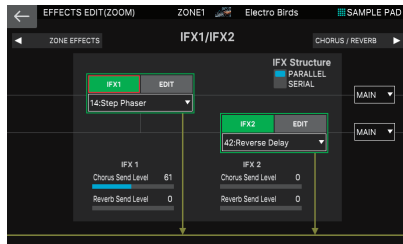
パラメーターを設定する

1. エディットしたいセクションの< EDIT >にタッチします。



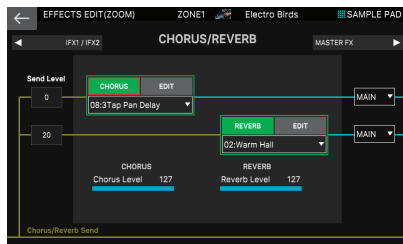
EFFECTS EDIT ZOOM 画面が表示されます。

IFX1/IFX2



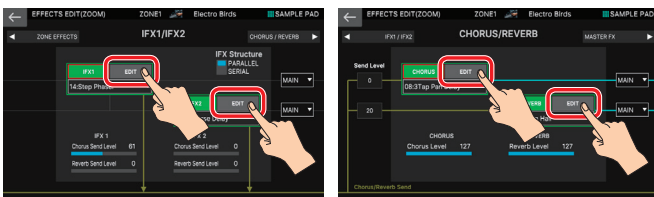
この画面では、IFX のオン/オフ、IFX の接続順、エフェクト・タイプの変更、IFX からの Send Level、出力先など、主要なパラメーターが設定できます。

CHORUS/REVERB

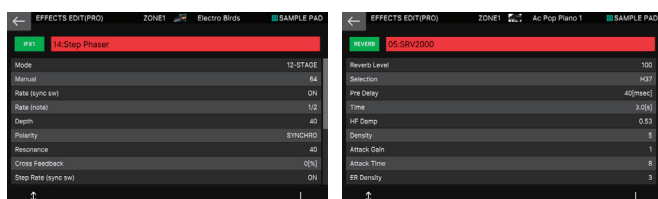


この画面では、CHORUS / REVERB のオン/オフ、ゾーンからのセンド・レベル、エフェクト・タイプの変更、エフェクト・レベル、出力先など、主要なパラメーターが設定できます。

- カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。
- 詳細なエディットをする場合は、さらにエディットしたいセクションの< EDIT >にタッチします。



EFFECT PRO EDIT 画面が表示されます。



メニュー 説明

- | | |
|----------|----------------------------|
| [E1] つまみ | カーソルを上下にスクロールします。 |
| [E6] つまみ | カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。 |

注意

エディットした各種エフェクトは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーンをそれぞれ保存してください。

Analog Filter をエディットする

FANTOM は、アナログ・フィルターを搭載することで幅広い音作りを可能にしています。アナログ・フィルターはステレオ仕様なので、ルーティングを変えることで、さまざまな出力から柔軟にアナログ・フィルターに接続することができます。

メモ

- アナログ・フィルターの設定は、シーンに保存されます。
- アナログ・フィルターの内部は OVERDRIVE と FILTER のセクションで構成されています。

セクション	説明
OVERDRIVE	歪み具合を調整します。
FILTER	5 つのタイプを持ったアナログ・フィルターです。

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

Analog Filter の設定をする

この例では、1 つのゾーンのトーン出力にアナログ・フィルターをかけて、他のゾーンの音と一緒に MAIN OUT 端子から出力させる設定を紹介します。

1. カレント・ゾーンのトーンを選びます。

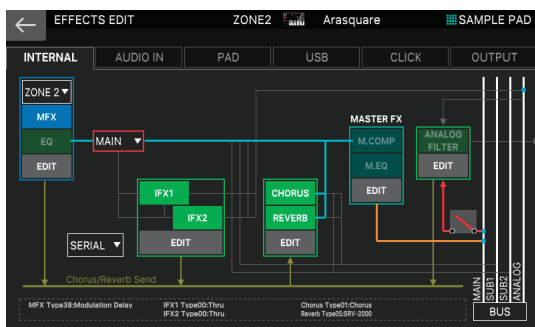
効果をわかりやすくするために、レイヤーは組まずに単独でカレント・ゾーンの音だけが鳴るようにします。トーンはシンセ・リード系の音を選んでおくと、よいでしょう。

2. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

3. < EFFECTS EDIT > にタッチします。

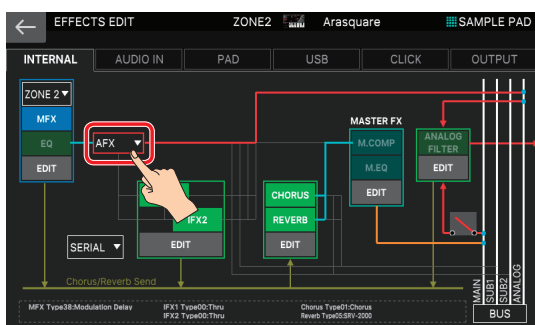
EFFECTS EDIT 画面が表示されます。



現在のルーティングでは、カレント・ゾーンのゾーン 2 の出力は、MASTER FX に接続され、そのまま MAIN OUT 端子から出力されるよう設定されています。

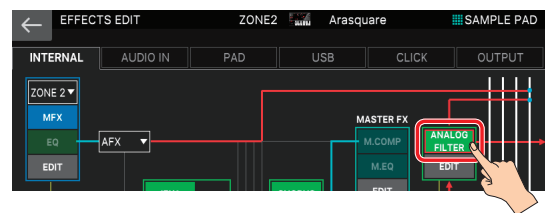
4. ゾーン 2 の Zone Output Assign を「AFX」に設定します。

ゾーン 2 の出力がアナログ・フィルターに接続されます。



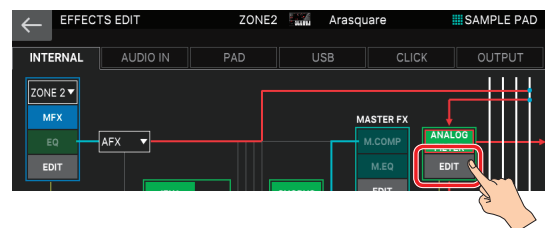
Analog Filter をオン／オフする

5. 画面内の< ANALOG FILTER >にタッチして、エフェクトのオン／オフを切り替えます。

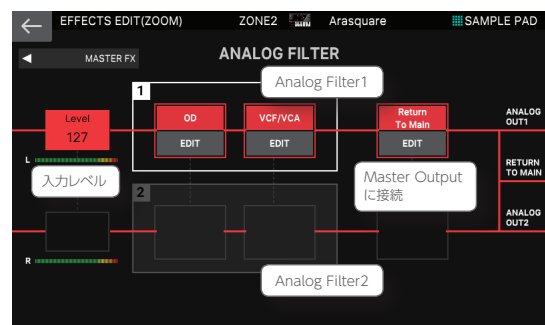


アナログ・フィルター内の OVERDRIVE と FILTER の両方が同時にオン／オフします。

6. ANALOG FILTER セクションの< EDIT >にタッチします。



EFFECTS EDIT (ZOOM) 画面が表示されます。



この画面では、各セクションのオン／オフ、入力レベル、MAIN OUT 端子への出力などを設定します。

7. カースルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

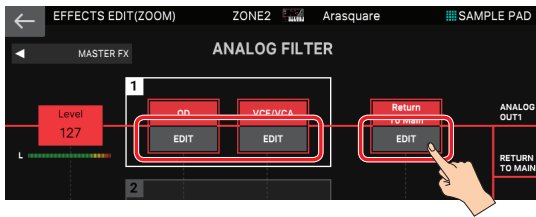
注意

Analog Filter2 側のパラメーターは設定を変更できません。常に Analog Filter1 側の設定と同じ値が反映されます。

メモ

Analog Filter1 の出力は、常に ANALOG FILTER OUT 1 端子から出力されます。同様に Analog Filter2 の出力も、常に ANALOG FILTER OUT 2 端子から出力されます。加えて、< Return To Main > のスイッチで、MASTER OUT に対して出力を戻すかどうかを設定します。

8. 詳細なエディットをする場合は、さらにエディットしたいセクションの< EDIT >にタッチします。



EFFECT PRO EDIT 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ	対応するパラメーターをエディットします。(カーソルの位置によって、対応するパラメーターが変わります。)

ANALOG FILTER RETURN TO MAIN 画面では、[E1] ~ [E6] つまみでの操作はできません。

9. カーソルを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

注意

エディットした各種エフェクトは一時的なものです。電源を切ったり、他のシーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、シーンをそれぞれ保存してください。

Analog Filter を使う

アナログ・フィルターの設定は演奏中でも、変更することができます。

1. 演奏中に [ANALOG FILTER] ボタンを押します。



EFFECT PRO EDIT の ANALOG FILTER 画面が表示されます。



2. 目的のパラメーターをエディットします。

メモ

パネル右側のエディットつまみは、通常はトーン・パラメーターのエディットに使用しますが、ANALOG FILTER 画面が表示されているときのみ、アナログ・フィルターの一部のパラメーターを直接エディットできます。有効なエディットつまみは、つまみの外周が赤色に点灯しています。

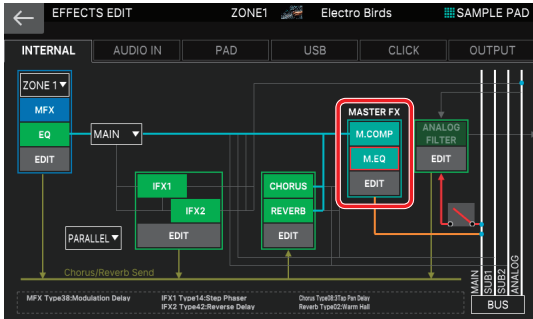


3. [ANALOG FILTER] ボタンを押して、元の画面に戻ります。

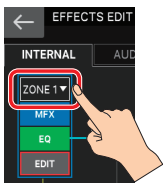
システム共通のエフェクトをエディットする

システム共通エフェクトの MASTER FX (M.COMP、M.EQ) をエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面で、INTERNAL タブにタッチします。



2. ゾーンを選びます。



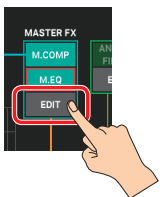
各エフェクトをオン／オフする

3. 画面内の<M.COMP>、<M.EQ>にタッチして、エフェクトのオン／オフを切り替えます。

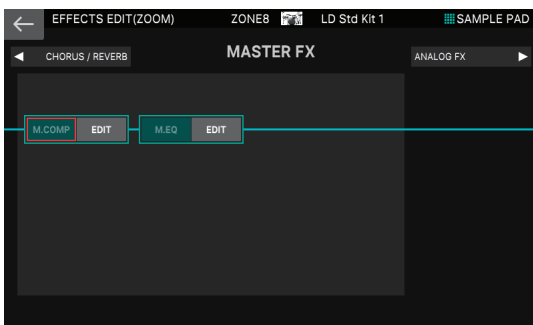
パラメーターを設定する

1. エディットしたいセクションの<EDIT>にタッチします。

EFFECTS EDIT ZOOM 画面が表示されます。



EFFECTS EDIT ZOOM 画面が表示されます。



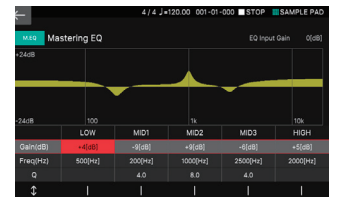
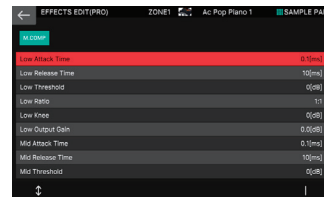
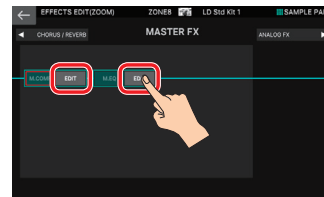
この画面では、M.COMP / M.EQ のオン／オフ、Analog Filter との接続、マスター・アウトの出力先の設定など、主要なパラメーターの設定ができます。

メモ

パネル上の [MASTER FX] ボタンでも、この画面を表示させることができます。

2. カursorを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

3. 詳細なエディットをする場合は、さらにエディットしたいセクションの<EDIT>にタッチします。



メニュー	説明
[E1] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ (M.COMP)	カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。
[E2] ~ [E6] つまみ (M.EQ)	対応するパラメーターをエディットします。(カーソルの位置によって、対応するパラメーターが変わります。)

4. カursorを目的のパラメーターに合わせて、設定値を変更します。

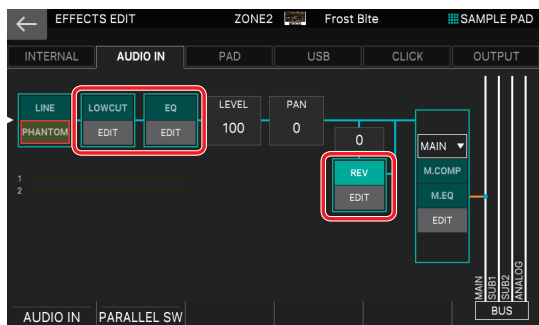
注意

エディットした各種エフェクトは一時的なものです。電源を切ると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、システム設定を保存してください。

サンプリング入力用のエフェクトをエディットする

サンプリングをするときの、オーディオ入力に付けるエフェクターをエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面で AUDIO IN タブにタッチします。



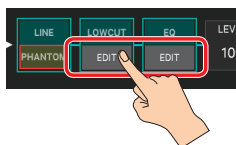
この画面では、エフェクトのオン／オフ、レベル、パン、出力先の設定に加えて、サンプリングに関するさまざまな設定がおこなえます。エフェクト以外のパラメーターの設定については、『サンプリングする』(P.66) をご覧ください。

各エフェクトをオン／オフする

2. 画面内の<LOWCUT>、<EQ>、<REV>にタッチして、エフェクトのオン／オフを切り替えます。

パラメーターを設定する

1. エディットしたいセクションの<EDIT>にタッチします。



EFFECTS EDIT PRO 画面が表示されます。

メニュー	説明
[E1] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターをエディットします。

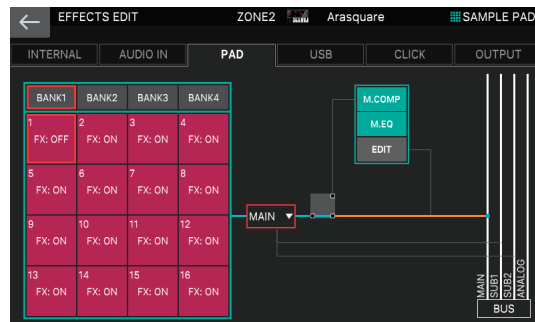
メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

サンプラーにエフェクトをかける

サンプリングされた音は、パッド [1] ~ [16] に割り当てられますが、パッドごとに MASTER FX (M.COMP, M.EQ) に接続するかどうかを設定します。

1. EFFECTS EDIT 画面で PAD タブにタッチします。



この画面では、他にサンプルの出力先の設定や、M.COMP、M.EQ の設定ができます。

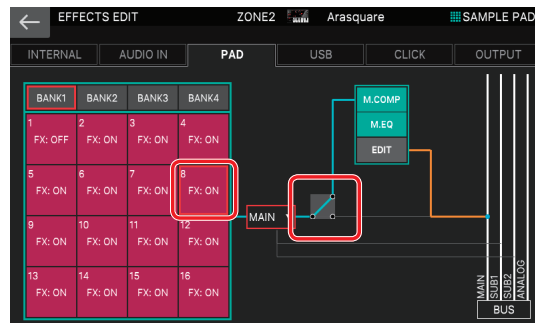
操作方法是『システム共通のエフェクトをエディットする』(P.55) をご覧ください。

2. <BANK1>~<BANK4>のいずれかをタッチしてバンクを選びます。

3. エフェクトをかけたいパッドのボックスにタッチします。

カーソルが移動します。

4. [VALUE] ダイアルまたは [DEC] [INC] ボタンで、[FX: ON] に設定します。



この例では、BANK1 の Pad8 を MASTER FX に接続しています。

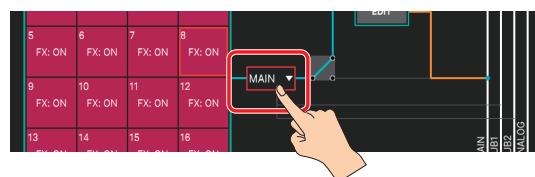
5. 手順 2 ~ 4 を繰り返して必要なパッドを MASTER FX に接続します。

サンプラーの出力先を決める

サンプラー全体の出力先を設定します。

1. EFFECTS EDIT 画面で PAD タブにタッチします。

2. サンプラー全体の出力先 (Sample Output Assign) を選びます。

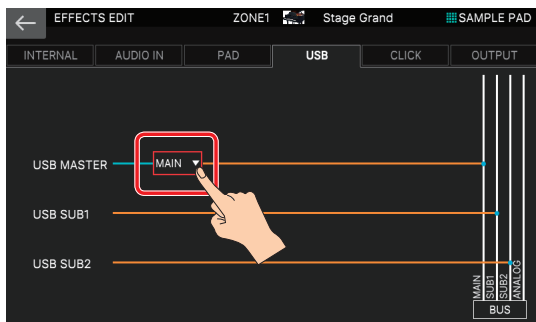


設定値に応じて、出力先が変わります。

USB 入力の出力先を決める

FANTOM では、USB COMPUTER 端子から入力されるオーディオ信号は、ステレオx3 系統用意されています。このうち、USB SUB1 は SUB OUT1 端子、USB SUB2 は SUB OUT2 端子と出力先は固定されていますが、USB MASTER の経路は出力先の端子を選ぶことができます。

1. EFFECTS EDIT 画面で、＜USB＞タブにタッチします。



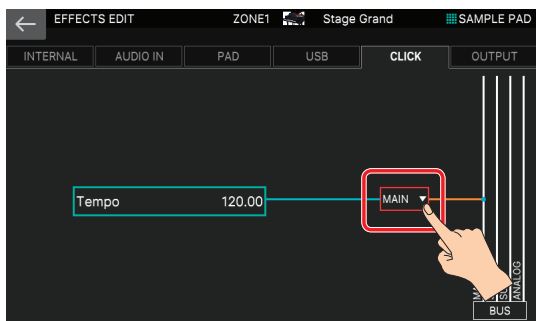
2. USB MASTER の出力先 (USB Audio Input Destination1) を選びます。

設定値に応じて、出力先が変わります。

クリック音の出力先を決める

シーケンサーの録音やサンプリングをするときに使う、クリックの出力先を設定します。

1. EFFECTS EDIT 画面で、＜CLICK＞タブにタッチします。



この画面では、テンポの設定もできます。

2. クリック音の出力先 (Click Output Assign) を選びます。

設定値に応じて、出力先が変わります。

ミキサー画面を使う

MIXER 画面でパンや音量バランスを調整する

MIXER 画面では、各ゾーンのパンやレベル、エフェクトなどの頻繁に調節するパラメーターを統合的に扱うことができます。ゾーン間のバランスを取りながら、主要なパラメーターの調整をするのに最適です。

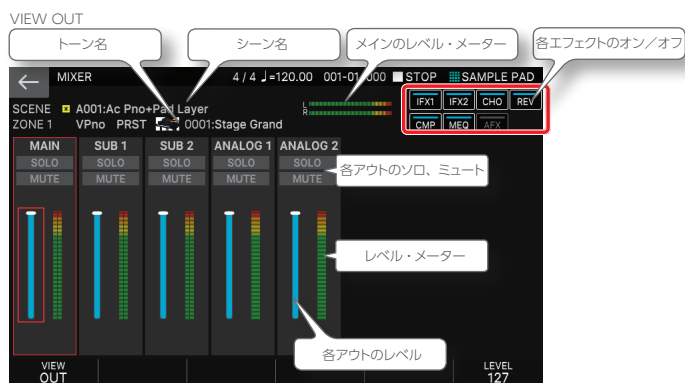
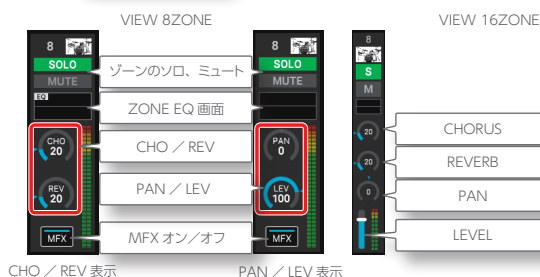
1. [MENU] ボタンを押します。

[MENU] 画面が表示されます。

2. < MIXER > にタッチします。

[MIXER] 画面が表示されます。

3. 必要なパラメーターを設定します。



パラメーター	設定値	説明
PAGE [E1] つまみ	8 ZONE	表示するゾーン (VIEW) を切り替えます。
	16 ZONE	16 ゾーン分を表示します。
	OUT	MAIN, SUB, ANALOG アウトの音量を表示します。
[E2]	PAN/ LEV, CHO/ REV	ゾーン欄の表示を切り替えます。

パラメーター	設定値	説明
CHO SEND [E5] つまみ※ 1	0 ~ 127	カレント・ゾーンのコーラスのセンド量を設定します。
REV SEND [E6] つまみ※ 1	0 ~ 127	カレント・ゾーンのリバーブのセンド量を設定します。
PAN [E5] つまみ※ 2	L64 ~ R63	カレント・ゾーンのパン (定位) を設定します。
LEVEL [E6] つまみ※ 2	0 ~ 127	カレント・ゾーンのレベル (音量) を設定します。
LEVEL [E6] つまみ※ 3	0 ~ 127	MAIN, SUB, ANALOG アウトのレベルを設定します。
< MFX >	OFF, ON	各ゾーンの MFX のオン/オフを設定します。
< IFX1 >, < IFX2 >, < CHO >, < REV >, < CMP >, < MEQ >, < AFX >	OFF, ON	各エフェクトのオン/オフを設定します。
< SOLO >	OFF, ON	各ゾーンのソロを設定します。
< MUTE >	OFF, ON	各ゾーンのミュートを設定します。
< TONE No. >	-	各ゾーンのトーンを選びます。

※ 1 [E2] の表示が PAN/LEV のとき

※ 2 [E2] の表示が CHO/REV のとき

※ 3 [E1] の表示が VIEW OUT のとき

注意

MIXER 画面で設定できる「ソロ」と「ミュート」は「ゾーンのソロ、ミュート」を指します。PATTERN 画面で設定できる「トラックのソロ、ミュート」とは別の機能で、それぞれ独立して動作しますので、ご注意ください。MIXER 画面でミュートされたゾーンは鍵盤を弾いても発音しませんが、PATTERN 画面でミュートされたゾーンは鍵盤からの演奏に影響しません。

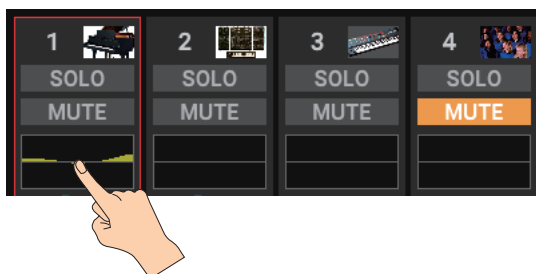
メモ

MIXER 画面で設定できる「ソロ」と「ミュート」は、PAD MODE の Zone Solo と Zone Mute の機能を使って、パッドを押して操作することもできます。(P.76)

MIXER 画面で ZONE EQ を設定する

ZONE EQ 欄には EQ のカーブが簡易表示されていますが、ここから設定画面を呼び出して ZONE EQ の設定をすることができます。

1. MIXER 画面で、EQ を設定したいゾーンの ZONE EQ 欄にタッチします。



ZONE EQ 画面が表示されます。



2. 必要なパラメーターを設定します。

パラメーター	設定値	説明
< EQ >	OFF、ON	ZONE EQ のオン/オフを設定します。
[E1] つまみ	-	カーソルを上下に移動します。
[E2] ～ [E4] つまみ	-	カーソルの位置に応じて、対応するパラメーターを設定します。 上の図を例に取ると、[E2] が LOW Gain、[E3] が MID Gain、[E4] が HIGH Gain にそれぞれ対応します。
Input Gain [E5] つまみ	-24 ～ +24dB	インプット・ゲインを設定します。
[E6] CLOSE	-	画面を閉じます。

メモ

ZONE EQ の各パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF)をご覧ください。

曲の順番にシーンを呼び出す (シーン・チェーン)

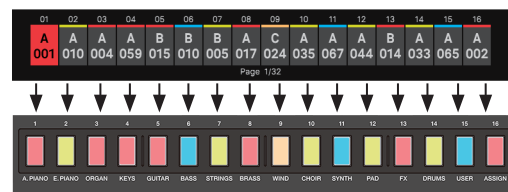
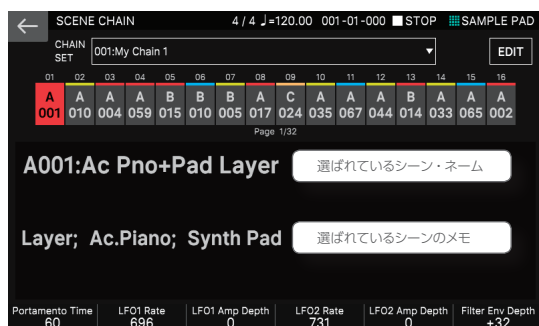
シーン・チェーンを使う

ライブで演奏する曲の順番にシーンを呼び出したいときは、シーン・チェーン (SCENE CHAIN) 機能を使います。

シーン・チェーンはシーン自体の番号はそのまま、使いたいシーンだけを自分の好きなように並べ替えることができます。並べたシーンはチェーン・セットとして記憶させることができ、チェーン・セットを変えることでシーンの並びをかえることができます。

1. [SCENE CHAIN] ボタンを押します。

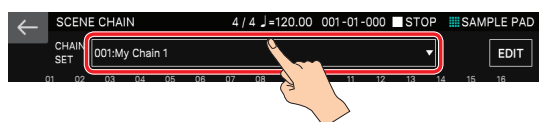
SCENE CHAIN 画面が表示されます。



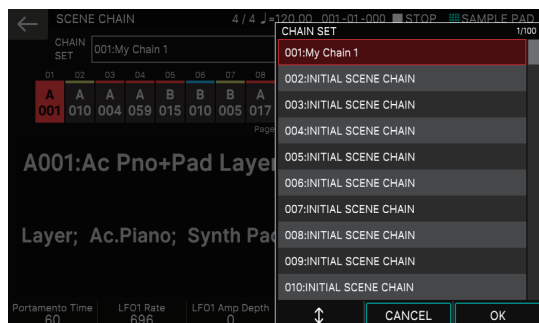
- 画面内のシーン・アイコンを直接タッチしてシーンを選ぶこともできます。
- [INC] [DEC] ボタン、[◀] [▶] ボタン、[VALUE] ダイアル、フットスイッチ (P.10) でも、シーンを選べます。
- 選ばれているシーンのアイコンがハイライト表示します。
- 1 個のチェーン・セットには、最大で 512 個 (16 x 32 ページ) のシーンを登録できます。16 個以上のシーンが登録されているときは、画面内のシーン・アイコンの両端に ◀▶ マークが出ます。▶ (◀) マークにタッチすると、次の (前の) ページに切り替わります。



2. <CHAIN SET>名にタッチします。



3. チェイン・セットを切り替えます。



メニュー	説明
[E4] つまみ	上下にスクロールして、チェーン・セットを選びます。
[E5] CANCEL	キャンセルします。
[E6] OK	チェーン・セットを選びます。

パラメーター	設定値	説明
CHAIN SET	001 ~ 100	チェーン・セットの番号です。

4. トーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] を押して、シーンを選びます。

画面内に横に並んだ 16 個のシーンがトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] それぞれに対応します。

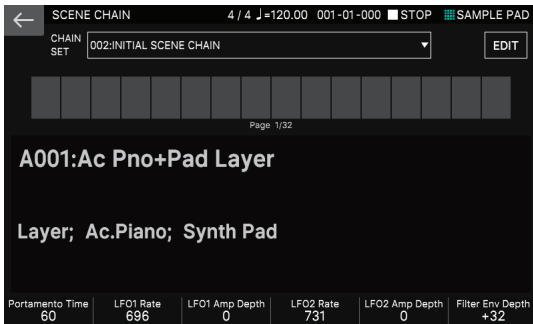
チェーン・セットを作る

オリジナルのチェーン・セットを作成します。

1. [SCENE CHAIN] ボタンを押します。

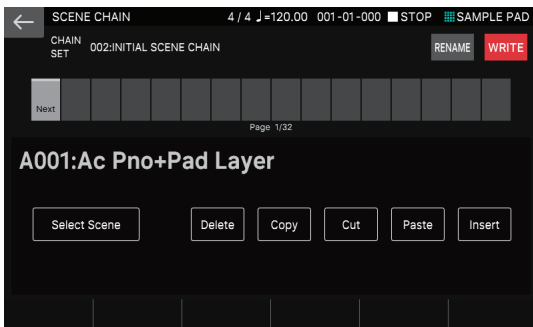
SCENE CHAIN 画面が表示されます。

2. <CHAIN SET>名をタッチして、空のチェーン・セットに切り替えます。



3. <EDIT>にタッチします。

SCENE CHAIN EDIT 画面が表示されます。



4. <Select Scene>にタッチします。

SCENE SELECT 画面が表示されます。



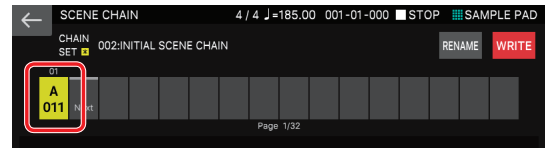
メニュー	説明
[E1] つまみ	シーンのバンクを切り替えます。
[E5] CANCEL	キャンセルします。
[E6] OK	選んだシーンを確定します。

5. セットしたいシーンをハイライト表示にします。

6. [E6] OK を選んで、選んだシーンを確定します。

SCENE CHAIN EDIT 画面に戻ります。

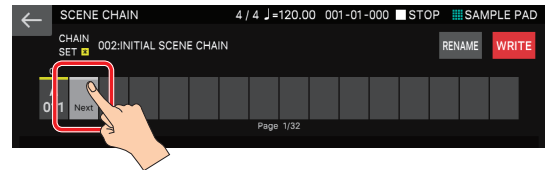
選んだシーンが 1 番目にセットされたことが確認できます。



セットした場所に違うシーンを選び直す場合は、この状態で再度<Select Scene>にタッチしてシーンを選び直します。

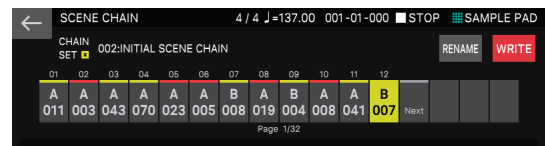
7. 2 番目のシーンをセットする場合は、<Next>の文字が入ったボックスにタッチします。

セットする位置が 1 つ右に移動して、Next のボックスがハイライト表示します。



8. 手順 4 ~ 6 を繰り返して、必要なシーンをすべて並べます。

シーンは左端から右に順番にセットされていきます。必要な分だけ、シーンをセットします。1 つのチェーン・セットに最大 512 個までセットできます。

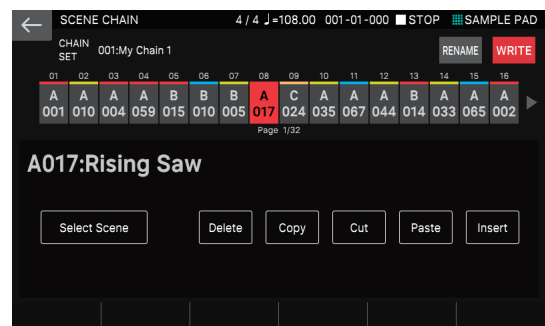


9. チェーン・セットの名前を変更したい場合は、<RENAME>をタッチして、名前を変更します。

名前を変更したら [E6] OK を選んでウィンドウを閉じます。

10. シーンを保存する場合は、<WRITE>にタッチします。

チェーン・セットが保存され SCENE CHAIN 画面に戻ります。



注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

チェーン・セットを編集する

すでに作成したチェーン・セットの並びを編集して作り替えます。

1. [SCENE CHAIN] ボタンを押します。

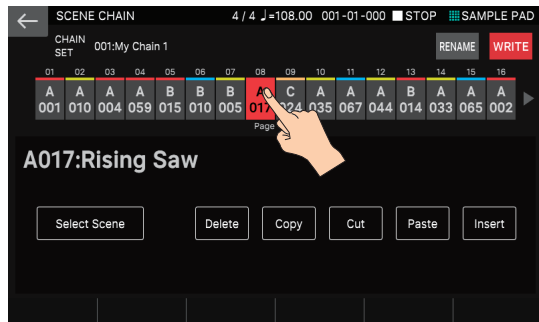
SCENE CHAIN 画面が表示されます。

2. 編集したいチェーン・セットを選びます。

3. <EDIT>にタッチします。

SCENE CHAIN EDIT 画面が表示されます。

変更したい位置のボックスにタッチして、ハイライト表示させます。



- [◀] [▶] ボタンで、ハイライトさせるボックスを移動できます。

4. 画面内のメニュー・アイコンにタッチして編集をします。

メニュー	説明
< Select Scene >	ハイライトしているシーンを選び直して、別のシーンに置き換えます
< Delete >	ハイライトしているシーンを削除します。
< Copy >	ハイライトしているシーンをコピーします。
< Cut >	ハイライトしているシーンをカットします。
< Paste >	コピーまたはカットしたシーンをハイライトしている位置に上書きします。
< Insert >	コピーまたはカットしたシーンをハイライトしている位置に挿入します。

- [INC] [DEC] ボタン、[VALUE] ダイアルでハイライトしているシーンの番号を直接変更できます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら、[◀] [▶] ボタンを操作、またはボックスにタッチして複数のボックスをハイライトさせることができます。

5. 編集が完了したら <WRITE> にタッチして、チェーン・セットを保存します。

注意

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

05：サンプラー編

目次

サンプルを再生する	64
◇ パッドを押してサンプルを鳴らす	64
◇ サンプルを再生し続ける (ホールド)	64
◇ バンクを切り替える	64
◇ サンプルを移動／コピーする	65
サンプルを移動する	65
サンプルをコピーする	65
◇ SAMPLE PAD 画面について	65
サンプリング	66
◇ サンプリングの準備をする	66
入力音量を設定する (Input Setting)	66
◇ サンプリングする	67
◇ オーディオ・ファイルをインポートする	68

サンプルをエディットする	70
◇ QUICK EDIT のしかた	70
◇ WAVE EDIT のしかた	70
◇ SAMPLE UTILITY 機能を使う	71
サンプルの名前を変更する (RENAME)	71
サンプルの不要な部分をカットする (TRUNCATE)	71
サンプルを削除する (DELETE)	72
すべてのサンプルを削除する (DELETE ALL)	72
サンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT WAV)	72
すべてのサンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT ALL WAV)	72

サンプルを再生する

FANTOM は、鍵盤の演奏や、オーディオ機器やマイクなどの入力音を、オーディオ録音（サンプリング）できます。サンプリングされたサンプルは、パッドを押して再生します。

パッドを押してサンプルを鳴らす

ここではサンプリングした音を、パッド [1] ～ [16] 使って鳴らす手順を紹介します。（サンプル・パッド機能）

あらかじめ「パッドに便利な機能を割り当てる（PAD MODE）」の手順に従って、パッドの機能に「SAMPLE PAD」を選んでおきます（P.74）。

1. パッド [1] ～ [16] を押します。



サンプルが再生されます。

複数のパッドを同時に押して再生することもできます。

消灯しているパッドにはサンプルがないので、押しても音は鳴りません。

メモ

同時に再生できるサンプル数は、モノ・サンプルの場合は最大 8 音、ステレオ・サンプルは最大 4 音です。

サンプルを再生し続ける（ホールド）

1. パッドを押している間に [HOLD] ボタンを押します。



パッドから手を離してもサンプルの再生が続きます。サンプルを停止するときは、もう一度パッドを押します。

メモ

ホールドの機能は、各サンプルの「GATE」パラメーターが ON になっているサンプルにのみ有効です。（P.70）

音が止まらなくなったときは!!

[HOLD] ボタンを素早く 4 回連続で押してください。パッドで鳴らしているすべての音を止めることができます。

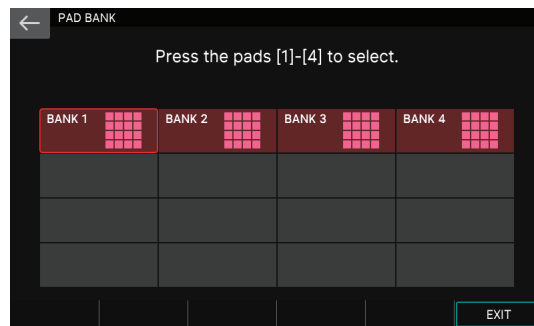
バンクを切り替える

サンプルは 16 個単位で 4 つのバンクに割り振られており、バンクを切り替えると各パッドに割り当てられているサンプルも切り替わります。

1. [BANK] ボタンを押します。



PAD BANK 画面が表示されます。



2. パッド [1] ～ [4] を押して、バンクを選びます。

パッドの番号が、それぞれバンクの番号に対応しています。バンクが選ばれると、自動で元の画面に戻ります。

メモ

PAD BANK 画面のアイコンに直接タッチして、バンクを選ぶこともできます。

サンプルを移動／コピーする

サンプルを別のパッドに移動したりコピーしたりすることができます。

サンプルを移動する

1. 移動したいサンプルがあるパッドを押しながら、[CLIPBOARD] ボタンを押します。



2. [CLIPBOARD] ボタンを押しながら、移動先のパッドを押します。

サンプルが移動します。

※ 移動先のパッドにサンプルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [E5] OK、キャンセルする場合は [E6] CANCEL を選びます。

サンプルをコピーする

1. コピーしたいサンプルがあるパッドと [SHIFT] ボタンを押しながら、[CLIPBOARD] ボタンを押します。
2. [CLIPBOARD] ボタンを押しながら、コピー先のパッドを押します。

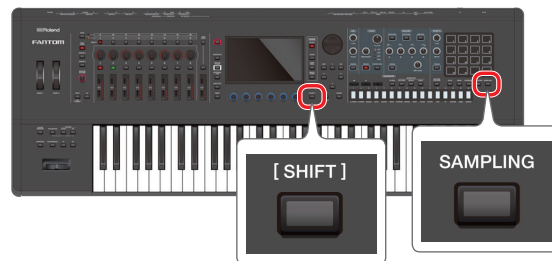
サンプルがコピーされます。

※ コピー先のパッドにサンプルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [E5] OK、キャンセルする場合は [E6] CANCEL を選びます。

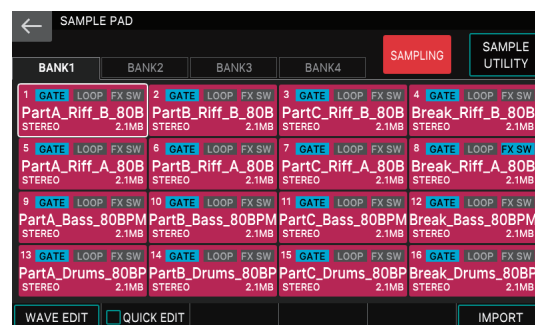
SAMPLE PAD 画面について

SAMPLE PAD 画面では、現在選ばれているバンクと、そのバンク内の各パッドに配置されたサンプルの情報が確認できます。

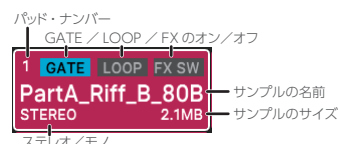
1. [SHIFT] ボタンを押しながら、[SAMPLING] ボタンを押します。



SAMPLE PAD 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] WAVE EDIT	WAVE EDIT 画面を表示します。(P.70)
[E2] QUICK EDIT	QUICK EDIT 画面を表示します。(P.70)
[E6] IMPORT	IMPORT 画面を表示します。(P.68)
< BANK1 ~ 4 >	バンクを切り替えます。(P.64)
< SAMPLING >	SAMPLING STANDBY 画面を表示します。(P.66)
< SAMPLE UTILITY >	SAMPLE UTILITY 画面を表示します。(P.71)



サンプリング

FANTOM は、以下の音をサンプリングしてサンプルを作ることができます。

- 鍵盤の演奏
- MIC/LINE INPUT 端子 1、2 からの入力音（オーディオ機器、マイク）
- USB COMPUTER 端子からの入力音

サンプリングの準備をする

1. 必要に応じて、MIC/LINE INPUT 端子 1、2 にサンプリングする機器（オーディオ機器やマイク）を接続します。

メモ

オーディオ機器をステレオでサンプリングするときには、Lch を MIC/LINE INPUT 端子 1、Rch を MIC/LINE INPUT 端子 2 に接続してください。

2. [SAMPLING] ボタンを押して、点灯させます。

SAMPLING STANDBY 画面が表示されます。

メモ

サンプリングしたいパッドにすでにサンプルがある場合は、[Sample Already Exists. Overwrite?]&メッセージが出ます。上書きする場合は[E5] OK を、キャンセルする場合は[E6] CANCEL を選びます。



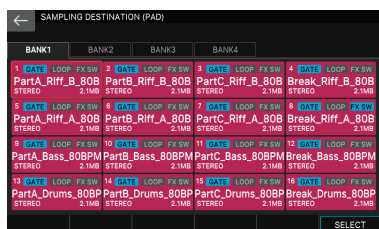
メニュー	説明
[E1] INPUT SETTING	EFFECTS EDIT 画面で入力に関する設定をします。
[E2] AUTO TRIG	AUTO TRIGGER をオン/オフします。
AUTO TRIGGER LEVEL [E3] つまみ	AUTO TRIGGER LEVEL を設定します。
TEMPO [E4] つまみ	クリップのテンポを変更します。
[E5] CANCEL	サンプリング・スタンバイ状態をキャンセルします。
[E6] START	サンプリングを開始します。
<Click>	クリップ音をオン/オフします。
<Sampling Mode>	サンプリング・モード（入力元）を選びます。
<Format>	サンプリングのフォーマットを選びます。

3. SAMPLE PAD 表示部にサンプリングされる SAMPLE PAD のバンクと番号が表示されているのを確認します。

この例では BANK1-1 のパッドが選ばれているます。

4. SAMPLE PAD のバンクと番号を変更したい場合は、<SAMPLE PAD> にタッチします。

SAMPLING DESTINATION (PAD) 画面で、変更したい SAMPLE バンクと番号を選んで、[E6] SELECT を選びます。



メモ

サンプリングしたいパッドにすでにサンプルがある場合は、[Sample Already Exists. Overwrite?]&メッセージが出ます。上書きする場合は[E5] OK を、キャンセルする場合は[E6] CANCEL を選びます。

5. <Sampling Mode>にタッチして、サンプリング・モードを選びます。

パラメーター	説明
KBD+INPUT	鍵盤の演奏と MIC/LINE INPUT 端子 1、2、USB COMPUTER 端子からの入力音をサンプリングします。
KBD	鍵盤の演奏をサンプリングします。
INPUT	MIC/LINE INPUT 端子 1、2 と USB COMPUTER 端子からの入力音をサンプリングします。

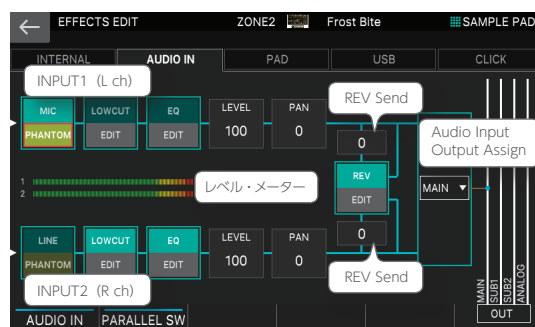
入力音量を設定する (Input Setting)

オーディオ機器やマイクの入力音量を設定する

ここでは、MIC/LINE INPUT 端子 1、2 に接続したオーディオ機器やマイクの入力音量を設定します。

1. SAMPLING STANDBY 画面で、[E1] INPUT SETTING を選びます。

EFFECTS EDIT 画面の AUDIO IN タブが表示されます。



メニュー	説明
[E1] AUDIO IN	MIC/LINE INPUT 端子 1、2 からの入力のオン/オフを設定します。オフにすると、信号は入りません。
[E2] PARALLEL SW	オンにすると、INPUT1 (L ch) 側と、INPUT2 (R ch) 側で、それぞれ個別に入力の設定ができます。オフにすると、INPUT1 (L ch) 側だけが表示され、INPUT1 と INPUT2 に同じ設定が反映されます。ステレオ機器を接続している場合はオフにします。
<LINE>/<MIC>	入力のゲインを設定します。タッチするたびに、[LINE] と [MIC] が切り替わります。ラインレベルのオーディオ機器を接続している場合は、[LINE] を、マイクを接続している場合は [MIC] を選びます。INPUT1 と INPUT2 で個別に設定できます。
<PHANTOM>	ファンタム電源 (DC 48V、10mA Max) のオン/オフを設定します。コンデンサー・マイクを接続する場合、ファンタム電源をオンにします。
<LOWCUT> (INPUT1 / 2 独立)	入力音にかかる Low Cut です。不要な低域をカットします。
<EQ> (INPUT1 / 2 独立)	入力音にかかるイコライザーです。
<REV>	入力音にかかるリバーブです。INPUT1 と INPUT2 で共通の設定です。
<LEVEL> (INPUT1 / 2 独立)	Low Cut と EQ を通ったあとの、音量レベルを設定します。(設定値: 0 ~ 127)
<PAN> (INPUT1 / 2 独立)	Low Cut と EQ を通ったあとの、パンを設定します。(設定値: 63R ~ L64)
<REV Send> (INPUT1 / 2 独立)	リバーブへのセンド量を設定します。(設定値: 0 ~ 127)
<Audio Input Output Assign>	INPUT1 と INPUT2 の入力音を、どの端子から出力させるかを設定します。

2. 接続している機器に応じて、「AUDIO IN」「PARALLEL SW」、「LINE」／「MIC」、「PHANTOM」を設定します。

3. 入力音量を調節します。

画面左のレベル・メーターがクリップしない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

接続している機器	説明
オーディオ機器	リア・パネルの LEVEL つまみ 1、2 と、オーディオ機器側で調節します。
マイク	リア・パネルの LEVEL つまみ 1、2 で調節します。



4. 必要に応じて、Low Cut や EQ などのエフェクトを設定します。

5. <LEVEL>にタッチして、Low Cut と EQ を通ったあとの音量を調節します。

EQ の設定によっては、入力音が大きくなりすぎることがあります。SAMPLING STANDBY 画面のレベル・メーターが、クリップしないように音量を調節します。

6. [EXIT] ボタンを押して、SAMPLING STANDBY 画面に戻ります。

USB COMPUTER 端子からの入力音量を設定する

ここでは、USB COMPUTER 端子からの入力音量を設定します。USB COMPUTER 端子からの入力音は、Low Cut や EQ などの入力用のエフェクトはかかりません。

1. SAMPLING STANDBY 画面で、入力音量を調節します。

画面右のレベル・メーターがクリップしない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

接続している機器	説明
パソコン	パソコン側と、USB Audio Input Level で調節します。

USB Audio Input Level は 127 にしておき、パソコン側のレベル設定で調節するのがよいでしょう。また、USB Audio Input Switch は必ず「ON」にしてください。USB オーディオ入力の設定については、『USB オーディオ入力の調整』（P.102）をご覧ください。

鍵盤の演奏の入力音量を設定する

ここでは、鍵盤の演奏からの入力音量を設定します。鍵盤の演奏からの入力音は、Low Cut や EQ などの入力用のエフェクトはかかりません。

1. SAMPLING STANDBY 画面で、入力音量を調節します。

画面右のレベル・メーターがクリップしない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

接続している機器	説明
鍵盤の演奏	シーン側の設定で音量を調節します。

Scene Level やゾーン・パラメーターの Level などを入力音量を調節するとよいでしょう。

サンプリングする

入力音量の設定が終わったら、SAMPLING STANDBY 画面でサンプリングの設定を進めます。

1. サンプリングの設定をします。

画面内のパラメーターをタッチしてオン／オフ、または選んで [VALUE] ダイアルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Format	MONO	1 つの波形としてサンプリングします。 1 本のマイクを使い、モノでサンプリングするときに選びます。 ステレオで入力している場合は、L と R の音をミックスしてサンプリングします。
	STEREO	L と R の 2 つの波形としてサンプリングします。 オーディオ機器など、ステレオでサンプリングするときに選びます。
AUTO TRIGGER LEVEL	0 ~ 15	Auto Trig を「ON」に設定すると、ここで設定した値以上の信号が入力されたらサンプリングが始まります。
AUTO TRIGGER	OFF、ON	「ON」にすると、AUTO TRIGGER LEVEL の設定以上の信号が入力されたらサンプリングが始まります。 「OFF」に設定すると、< START > をタッチするとすぐにサンプリングが始まります。

クリック音を聞きながらサンプリングしたいときは、< Click > にタッチしてクリック音をオンにします。クリック音のテンポを変えたいときは、[E4] つまみでテンポを設定します。

2. 本機に接続した機器を鳴らし、サンプリングを開始するタイミングで< START >にタッチします。

サンプリング中は「NOW SAMPLING」と表示され、タイム・カウンターの時間が進んでいきます。

手順 1 で AUTO TRIGGER を「OFF」に設定しているとき

< START > をタッチすると、サンプリングが始まります。

本機に接続した機器を鳴らします。

手順 1 で AUTO TRIGGER を「ON」に設定しているとき

本機に接続した機器を鳴らして、AUTO TRIGGER LEVEL で設定した値以上の信号が入力されると、サンプリングが始まります。

3. サンプリングを終了するタイミングで、< STOP >にタッチします。s

サンプリングが停止し、サンプリング先のパッドへ保存されます。

メモ

- サンプルは、本体内のサンプル・メモリーに保存されます。
- サンプルは自動で保存されます。保存のための操作は必要ありません。

オーディオ・ファイルをインポートする

FANTOM 本体でサンプリングするだけでなく、USB メモリー経由でパソコンのオーディオ・ファイルをサンプルとして読み込むことができます。

インポートできるオーディオ・ファイル

WAV / AIFF	サンプリング周波数	44.1 / 48 / 96kHz
	ビット数	8 / 16 / 24ビット
MP3	フォーマット	MPEG-1 audio layer 3
	サンプリング周波数	44.1 / 48kHz
	ビット・レート	64 / 80 / 96 / 112 / 128 / 160 / 192 / 224 / 256 / 320kbps、 VBR (Variable Bit Rate)

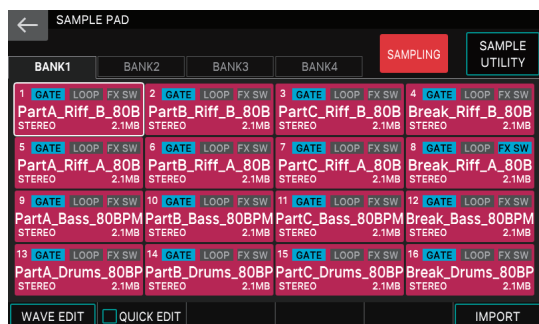
1. あらかじめ、インポートするオーディオ・ファイルを USB メモリー内の任意のフォルダーに入れておきます。

注意

- USB メモリーは FANTOM 本体でフォーマットしたものをお使いください。
- インポートするファイルのサイズによっては、時間がかかる場合があります。

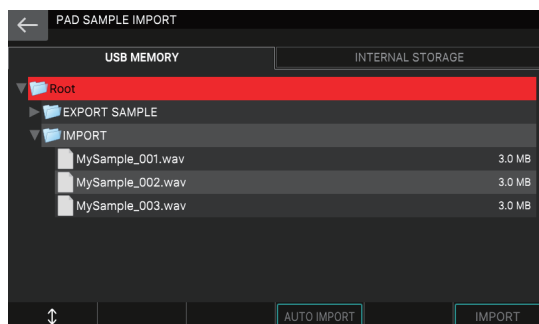
2. [SHIFT] ボタンを押しながら [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLE PAD 画面が表示されます。



3. [E6] IMPORT を選びます。

PAD SAMPLE IMPORT 画面が表示されます。



4. 操作の対象になるファイルやフォルダーを選びます。

選ばれたファイルやフォルダーはハイライト表示になります。ファイルやフォルダーの選択には以下の操作子が使えます。

操作	説明
画面上のファイル名／フォルダー名／タブにタッチ	タッチしたファイルやフォルダーを直接選びます。タブを切り替えます。
つまみ [E1] [▲] ボタン、[▼] ボタン	上下にスクロールしながら、ファイルやフォルダーを選びます。
[ENTER] ボタン	フォルダーの中の階層を展開します。もう一度押すと、展開した内容を折りたたみます。
[▶] ボタン	フォルダーの中の階層を展開して表示します。
[◀] ボタン	展開した内容を折りたたんで表示します。
[EXIT] ボタン	1 つ前の画面に戻ります。

5. インポートの方法を選びます。

メニュー	説明
[E4] AUTO IMPORT	自動でサンプルが配置されていないパッドに、順番にサンプルをインポートします。
[E3] IMPORT	指定したパッドにサンプルをインポートします。すでにサンプルが配置されている場合は上書きされます。

AUTO IMPORT を実行する場合

1. インポートしたいファイルのファイル名をタッチして選びます。

[SHIFT] ボタンを押しながらタッチすると、複数のファイルを同時に選ぶことができます。

2. [E4] AUTO IMPORT を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

3. [E5] OK を選びます。

AUTO IMPORT が実行されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

メモ

インポートに必要な分の空のパッドがない場合は、「Not Found! Empty PAD was not found.」とメッセージが出ます。あらかじめ、DELETE 機能を使って、必要な分の空のパッドを用意してから実行してください。

IMPORT を実行する場合

1. インポートしたいファイルのファイル名をタッチして選びます。

IMPORT を実行する場合は、ファイルを 1 つだけ選びます。

2. [E6] IMPORT を選びます。

SAMPLE IMPORT (SELECT DESTINATION) 画面が表示されます。



3. 画面内のアイコンにタッチして、インポート先のバンクとパッドを選びます。

選んだパッドのアイコンは赤枠で囲まれます。この例では BANK1-6 のパッドが選ばれています。

4. [E6] EXECUTE を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

5. [E5] OK を選びます。

IMPORT が実行されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

メモ

インポート先のパッドにサンプルがある場合は、「A Sample Already Exists. Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は、[E5] OK を選びます。

注意

インポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

インポートするファイルはパソコンのオーディオ・ファイル以外にも、「EXPORT SAMPLE」などのフォルダーの中のオーディオ・ファイルをインポートすることもできます。また、タブを「INTERNAL LIBRARY」に切り替えて、ライブラリー内のオーディオ・ファイルをインポートすることもできます。

サンプルをエディットする

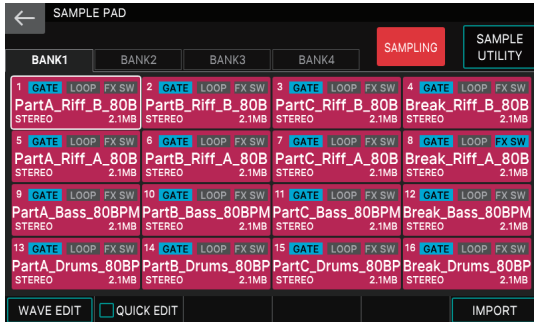
サンプリングしたサンプルをエディットします。エディットには「QUICK EDIT」と「WAVE EDIT」の2種類の方法があります。

QUICK EDIT のしかた

QUICK EDIT は、サンプルごとの基本となる設定をおこないます。

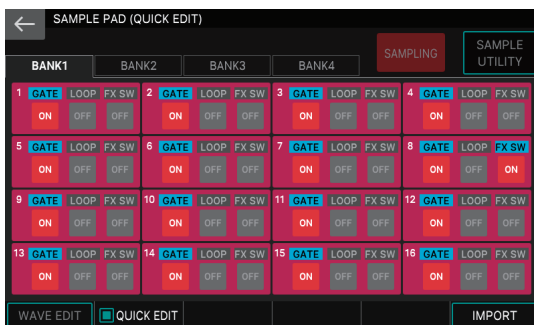
1. [SHIFT] ボタンを押しながら [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLE PAD 画面が表示されます。



2. [E2] QUICK EDIT を選びます。

SAMPLE PAD (QUICK EDIT) 画面が表示されます。



3. <BANK>タブにタッチしてバンクを選びます。

4. パッドごとのパラメーターにタッチして、設定を変更します。

パラメーター	設定値	説明
GATE	OFF、ON	パッドから手を離すと、サンプルの再生を停止するか (ON)、パッドから手を離しても、サンプルの再生を続けるか (OFF) を設定します。ON にすると [HOLD] ボタンでホールドさせることができます。
LOOP	OFF、ON	サンプルをループ再生するか (ON) しないか (OFF) を設定します。
FX SW	OFF、ON	サンプルにエフェクトをかけるか (ON) かけないか (OFF) を設定します。 メモ サンプルには Master FX をかけることができます。

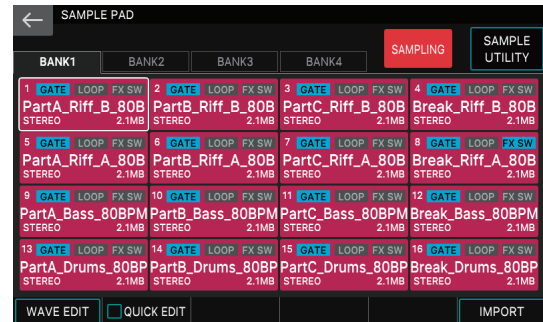
5. 設定が終わったら、もう一度 [E2] QUICK EDIT を選んで SAMPLE PAD 画面に戻ります。

WAVE EDIT のしかた

WAVE EDIT は、サンプルごとの詳細な設定をおこないます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLE PAD 画面が表示されます。



2. <BANK>タブにタッチしてバンクを選びます。

3. 目的のパッドにタッチしてサンプルを選びます。

4. [E1] WAVE EDIT を選びます。

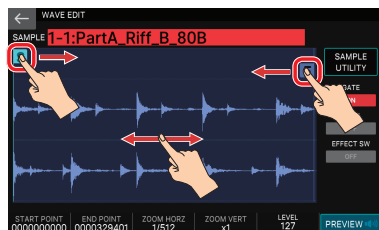
WAVE EDIT 画面が表示されます。



メニュー	説明
SAMPLE	他のサンプルを選びます。
START POINT [E1] つまみ	スタート・ポイントを変更します。
END POINT [E2] つまみ	エンド・ポイントを変更します。
ZOOM HORZ [E3] つまみ	横軸 (波形の時間軸方向) の表示倍率を変更します。(1/65536 ~ 1/1)
ZOOM VERT [E4] つまみ	縦軸 (波形の振幅方向) の表示倍率を変更します。(x1 ~ x128)
LEVEL [E5] つまみ	LEVEL を変更します。
[E6] PREVIEW	つまみを押している間、サンプルを試聴できます。
<SAMPLE UTILITY>	SAMPLE UTILITY ウィンドウを表示します。(P.71)

メモ

スタート・ポイントとエンド・ポイントの変更は、[E1] [E2] つまみ以外にも、画面内の、START POINT アイコンと END POINT アイコンを直接左右にドラッグして変更することもできます。また、アイコン以外の場所を左右にドラッグして、波形表示をスクロールさせることができます。



5. 目的のパラメーターをエディットします。

パラメーター	設定値	説明
START POINT	000000000 ~	再生開始位置です。サンプルの先頭の不要な波形を飛ばしてタイミングよく鳴らすために設定します。
END POINT	000001000 ~	再生終了位置です。サンプルの末尾に入ってしまった不要な波形を鳴らさないために設定します。 ※ スタート・ポイントとエンド・ポイントの間隔を、999 以下に設定することはできません。
LEVEL	0 ~ 127	サンプルの音量を調節します。
GATE	OFF, ON	パッドから手を離すと、サンプルの再生を停止するか (ON)、パッドから手を離しても、サンプルの再生を続けるか (OFF) を設定します。 ON にすると [HOLD] ボタンでホールドさせることができます。
LOOP	OFF, ON	サンプルをループ再生するか (ON) しないか (OFF) を設定します。
FX SW	OFF, ON	サンプルにエフェクトをかけるか (ON) かけないか (OFF) を設定します。 メモ サンプルには Master FX をかけることができます。

6. 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押して SAMPLE PAD 画面に戻ります。

メモ

サンプルは自動で保存されます。

SAMPLE UTILITY 機能を使う

「QUICK EDIT」と「WAVE EDIT」以外にも、SAMPLE UTILITY 機能を使って、サンプルの名前を変更したり、WAV ファイルとして書き出しをしたりと、さまざまな機能が用意されています。SAMPLE UTILITY 機能は、SAMPLE PAD 画面と WAVE EDIT 画面から実行します。画面ごとにメニューが異なります。

メモ

各機能を実行後に、サンプルは自動で保存されます。

SAMPLE PAD 画面で SAMPLE UTILITY を使うとき

パッドで選ばれているサンプルが操作の対象になります。DELETE ALL と EXPORT ALL (WAV) はすべてのサンプルが対象となります。

WAVE EDIT 画面で SAMPLE UTILITY を使うとき

WAVE EDIT 画面で選ばれているサンプルが操作の対象になります。

サンプルの名前を変更する (RENAME)

SAMPLE PAD WAVE EDIT

サンプルの名前を変更します。

1. **SAMPLE PAD 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。**
または、**WAVE EDIT 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。**

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

2. **<RENAME>にタッチします。**

RENAME 画面が表示されます。

3. **RENAME 画面の操作方法に従って、サンプル・ネームを変更します (P.13)。**

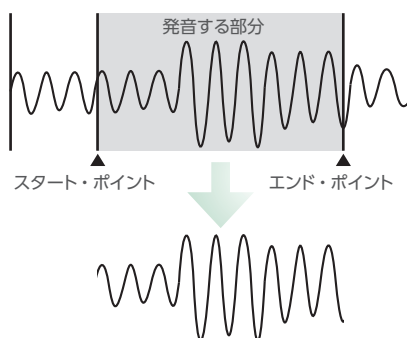
4. **[E6] OK を選びます。**

中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

サンプルの不要な部分をカットする (TRUNCATE)

WAVE EDIT

サンプルが発音する範囲 (スタート・ポイントとエンド・ポイント) を設定して、不要な部分を消去します。



1. WAVE EDIT画面で、スタート・ポイントとエンド・ポイントをセットします。



2. <SAMPLE UTILITY>にタッチします。

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

3. <TRUNCATE>を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

4. [E5] OK を選びます。

Truncate が実行されます。

サンプルを削除する (DELETE) SAMPLE PAD WAVE EDIT

サンプルを削除します。

1. SAMPLE PAD 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。 または、WAVE EDIT 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

2. <DELETE>にタッチします。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

3. [E5] OK を選びます。

サンプルが削除されます。

すべてのサンプルを削除する (DELETE ALL) SAMPLE PAD

BANK1 ~ 4 のすべてのサンプルを削除します。

1. SAMPLE PAD 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

2. <DELETE ALL>にタッチします。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

3. [E5] OK を選びます。

すべてのサンプルが削除されます。

サンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT WAV) SAMPLE PAD WAVE EDIT

サンプルを WAV 形式でエクスポートすることができます。

1. SAMPLE PAD 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。 または、WAVE EDIT 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

2. <EXPORT (WAV)>にタッチします。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

3. [E5] OK を選びます。

サンプルがエクスポートされます。

4. [E6] CLOSE を選んで画面を閉じます。

エクスポートした WAV ファイルは、USB メモリーの「EXPORT SAMPLE」フォルダーに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Duplicate File Name! Overwrite it?」とメッセージが出ます。上書きするときは [E5] OK を、キャンセルするときは [E6] CANCEL を選びます。

注意

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

- WAVE EDIT 画面で Truncate を実行してからエクスポートとすると、スタート・ポイント、エンド・ポイント間の波形をエクスポートすることができます。
- エクスポートした WAV ファイルの形式は、48kHz、16 ビットになります。

すべてのサンプルを WAV 形式でエクスポートする (EXPORT ALL WAV) SAMPLE PAD

BANK1 ~ 4 のすべてのサンプルを WAV 形式でエクスポートすることができます。

1. SAMPLE PAD 画面で、<SAMPLE UTILITY>にタッチします。

SAMPLE UTILITY ウィンドウが表示されます。

2. <EXPORT ALL (WAV)>にタッチします。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

3. [E5] OK を選びます。

すべてのサンプルがエクスポートされます。

4. [E6] CLOSE を選んで画面を閉じます。

エクスポートした WAV ファイルは、USB メモリーの「EXPORT SAMPLE」フォルダーに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Duplicate File Name! Overwrite it?」とメッセージが出ます。上書きするときは [E5] OK を、キャンセルするときは [E6] CANCEL を選びます。

注意

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

エクスポートした WAV ファイルの形式は、48kHz、16 ビットになります。

06：パッド編

目次

パッドに便利な機能を割り当てる (PAD MODE)	74
◇ PAD MODE の基本操作	74
◇ サンプルを鳴らす (Sample Pad)	74
◇ トーンの音を鳴らす (Note Pad)	74
◇ パーシャルを選ぶ、オン／オフする (Partial Sw/Sel)	75
◇ DAW をコントロールする (DAW Control)	75
◇ ゾーンをミュートする (Zone Mute)	76
◇ ゾーンをソロにする (Zone Solo)	76
◇ キーボード・スイッチ・グループを切り替える (Kbd Sw Group)	76
◇ リズム・パターンを鳴らす (Rhythm Pattern)	77
◇ システムの設定を使う (System)	77

パッドに便利な機能を割り当てる (PAD MODE)

PAD MODE の基本操作

FANTOM では、16 個のパッドを使って、サンプルを鳴らす、ゾーンをミュートするなど、いろいろな便利な機能を割り当てるができます。この機能を PAD MODE と呼びます。

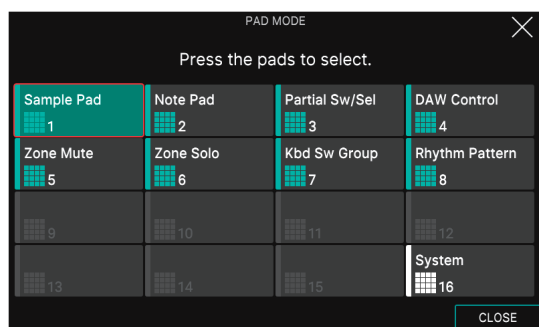
メモ

PAD MODE の設定はシーンに保存されます。

1. [PAD MODE] ボタンを押します。



PAD MODE 画面が表示されます。



2. パッド [1] ~ [8]、[16] を押して、機能を選びます。

PAD MODE が切り替わり、元の画面に戻ります。
画面内のアイコンにタッチしても切り替わります。

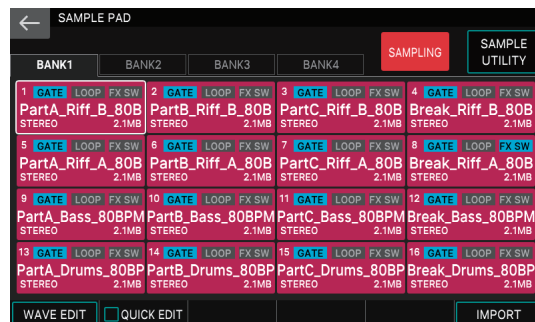
パッド	機能	説明
[1]	Sample Pad	サンプルを再生します。
[2]	Note Pad	パッドでトーンの音を鳴らします。
[3]	Partial Sw/Sel	パーシャルの選択やオン/オフをします。
[4]	DAW Control	DAW ソフトをコントロールします。
[5]	Zone Mute	ゾーンのミュートをオン/オフをします。
[6]	Zone Solo	ゾーンのソロをオン/オフをします。
[7]	Kbd Sw Group	キーボード・スイッチ・グループをオン/オフをします。
[8]	Rhythm Pattern	リズム・パターンを鳴らします。
[16]	System	システムの PAD MODE の設定を使います。

メモ

PAD MODE を選んでから、[SHIFT] ボタンを押しながら、[PAD MODE] ボタンを押すと、選んでいる機能に応じて、それぞれの設定画面が表示されます。

サンプルを鳴らす (Sample Pad)

パッドを押して、サンプルを鳴らします。



メモ

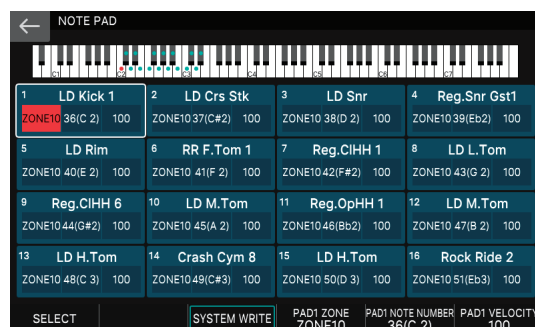
Sample Pad の使いかたについて、詳しくは「パッドを押してサンプルを鳴らす」(P.64) をご覧ください。

トーンの音を鳴らす (Note Pad)

鍵盤で音を出すのと同じように、パッドを押してトーンの音を鳴らします。鳴らす対象のトーンは、ゾーン、ノート・ナンバー、ペロシティーの指定がパッドごとにできるので、たとえば鍵盤でゾーン 1 のトーンを鳴らしながら、パッドでゾーン 10 のドラム・キット・トーンを鳴らす、といったことができます。

メモ

各パッドの設定はシステムに保存されます。シーンごとにパッドの設定をすることはできません。



パッドを押すと、各パッドの設定に従ってトーンを鳴らします。

メニュー	説明
[E1] つまみ	パッドを選びます。
[E3] SYSTEM WRITE	変更した設定をシステムに保存します。
[E4] つまみ	選んでいるパッドで鳴らすゾーンを選びます。
[E5] つまみ	選んでいるパッドで鳴らすノート・ナンバーを設定します。 選んでいるノートは画面内の鍵盤の上に●で表示されます。
[E6] つまみ	選んでいるパッドで鳴らすペロシティーを設定します。

パッドごとに鳴らすトーンの設定をする

1. NOTE PAD 画面で、パッドを押してエディットするパッドを選びます。

[E1] つまみや、画面内のアイコンに直接タッチすることでも選べます。

2. 変更したいパラメーターにカーソルを合わせて、値を設定します。

[E4] ~ [E6] つまみで直接設定することもできます。



3. 手順 1 ~ 2 を繰り返して、必要な分のパッドの設定をします。

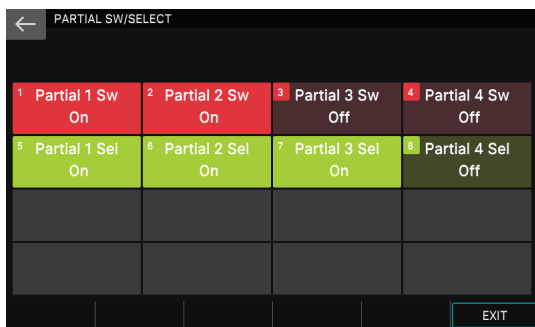
4. 設定を保存する場合は、SYSTEM WRITE [E3] を選んでシステムに保存します。

メモ

ここで設定したパラメーターは、システム・パラメーターの SYSTEM/NOTE PAD で設定する、「Pad1 ~ 16 Zone」、「Pad1 ~ 16 Note Number」、「Pad1 ~ 16 Velocity」と同じです。SYSTEM 画面側で設定しても、同じ動作をします。

パーシャルを選ぶ、オン/オフする (Partial Sw/Sel)

パッドを使って、エディットしているパーシャルの、選択とオン/オフができます。



パッド	説明	パッド	説明
[1]	パーシャル 1 の選択	[5]	パーシャル 1 のオン/オフ
[2]	パーシャル 2 の選択	[6]	パーシャル 2 のオン/オフ
[3]	パーシャル 3 の選択	[7]	パーシャル 3 のオン/オフ
[4]	パーシャル 4 の選択	[8]	パーシャル 4 のオン/オフ

メモ

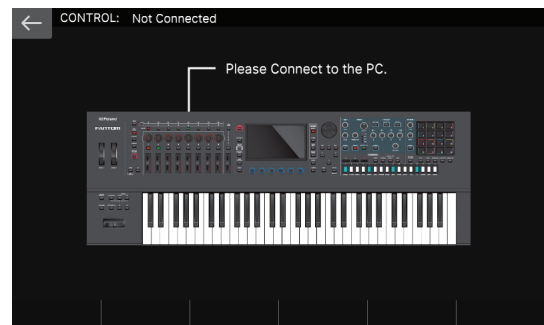
- ドラム・キット・トーンでは、選ばれているキーのウェーブに対して、選択とオン/オフができます。
- V-Piano トーンでは、この機能は無効です。

DAW をコントロールする (DAW Control)

パッドを使って、対応している DAW ソフト (Logic Pro X / MainStage) をコントロールします。

注意

- この機能は、USB で Mac と接続して「DAW CTRL 機能」で Logic Pro X / MainStage をコントロールするときに使います。
- Mac と接続するには、USB ドライバーのインストールが必要です。USB ドライバーのインストールについて、詳しくは『パソコンと接続する』(P.102) をご覧ください。
- DAW CTRL 機能を使うには、USB ドライバーの他に、専用の「Logic/MainStage 用プラグイン」のインストールが必要です。DAW CTRL 機能の詳しい使いかたや、プラグインのインストール方法については、『Logic/MainStage 用プラグインご利用ガイド』(PDF) をご覧ください。



Logic Pro X のコントロール

パッド	機能	説明
[1] ~ [4]	Recall Screen Set 1 ~ 4	スクリーン・セット 1 ~ 4 を呼び出します。
[5]	ZOOM Horizontal IN	水平方向に拡大します。
[6]	ZOOM Horizontal OUT	水平方向に縮小します。
[7]	ZOOM Vertical IN	垂直方向に拡大します。
[8]	ZOOM Vertical OUT	垂直方向に縮小します。
[9]	Open Marker List / Close Window	マーカー・リストを開きます／閉じます。
[13]	Go to Next Marker	次のマーカーに移動します。
[14]	Go to Previous Marker	前のマーカーに移動します。
[15]	Song Position by measure	ロケート・ポジションを 1 小節進めます。
[16]	Play or Stop	再生中の場合は停止ボタンとして、停止中の場合は再生ボタンとして機能します。

MainStage のコントロール

パッド	機能	説明
[1]	Next Set	次のセットを呼び出します。
[2]	Previous Set	前のセットを呼び出します。
[3]	Next Patch	次のパッチを呼び出します。
[4]	Previous Patch	前のパッチを呼び出します。
[13]	MIDI PC INC	Program Change 情報を送ります。押すたびに送信する値が 1 増加します。
[14]	MIDI PC DEC	Program Change 情報を送ります。押すたびに送信する値が 1 減少します。

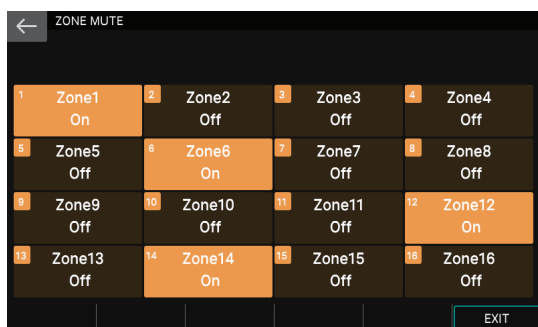
ゾーンをミュートする (Zone Mute)

パッドを使って、ゾーン（1～16）をミュート（消音）することができます。

パッドを押すと、各ゾーンのミュートが切り替わります。「On」の状態でもミュートされます。

メモ

- 同時に複数のゾーンミュートできます。
- パッドの番号はゾーンの番号に対応しています。
- MIXER 画面で設定できる「ミュート」と同じ機能です。



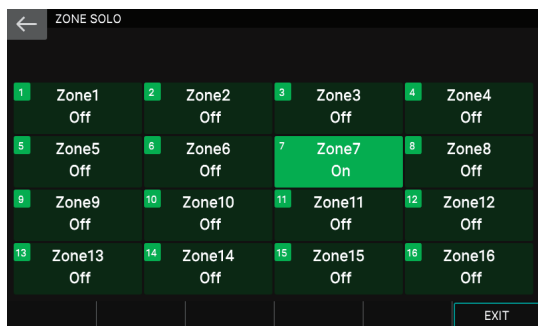
ゾーンをソロにする (Zone Solo)

パッドを使って、ゾーンをソロ（選んだゾーンだけを鳴らす）にすることができます。

パッドを押して選んだゾーンがソロになります。ソロにしたパッドをもう一度押すと解除されます。

メモ

- 複数のゾーンをソロにすることはできません。
- パッドの番号はゾーンの番号に対応しています。
- MIXER 画面で設定できる「ソロ」と同じ機能です。

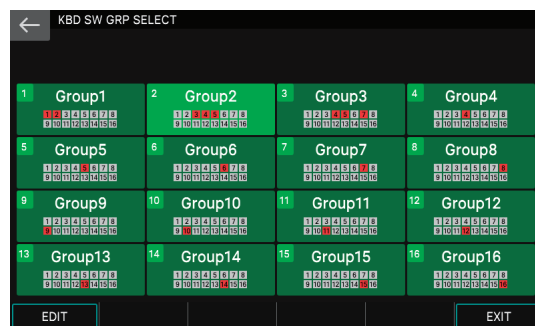


キーボード・スイッチ・グループを切り替える (Kbd Sw Group)

パッドを使って、あらかじめ設定しておいたキーボード・スイッチ・グループを切り替えます。

メモ

Kbd Sw Group（キーボード・スイッチ・グループ）とは、各ゾーンの ZONE INT/EXT ボタンのオン/オフ状態の組み合わせを 16 個のキーボード・スイッチ・グループとして扱うことができます。グループを切り替えることにより、シーンはそのまま、鍵盤から鳴らす「複数のゾーンを使った音色」を瞬時に切り替えることができます。



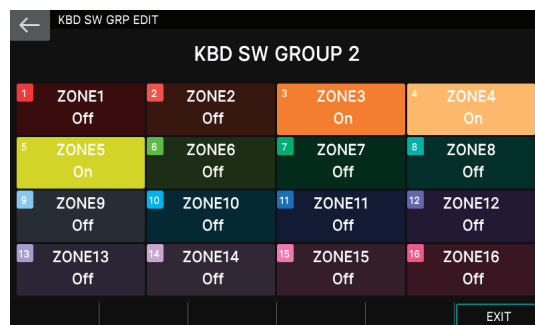
パッドを押して、グループを選びます。設定画面では、各グループのアイコン内に、グループごとのゾーンのオン/オフの状態が表示されます。

各グループの状態を変更する

16 個のキーボード・スイッチ・グループは、個別に ZONE INT/EXT ボタンのオン/オフ状態の組み合わせを変更できます。

1. KBD SW GRP SELECT 画面で、エディットしたいグループを選びます。
2. [E1] EDIT を選びます。

[BANK] ボタンが点灯し、KBD SW GRP EDIT 画面が表示されます。



この例では、GROUP 2 での各ゾーンの状態を設定しています。

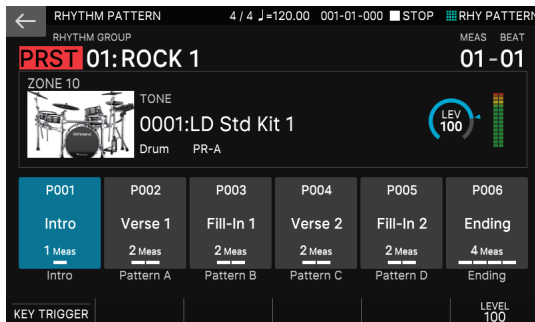
3. 画面内のアイコンにタッチ、またはパッドを押して、各ゾーンの ZONE INT/EXT ボタンのオン/オフを変更します。
4. 設定が終わったら、[E6] EXIT を選び KBD SW GRP SELECT 画面に戻ります。
5. 他のグループも設定するときは、手順 1～4 を繰り返します。

メモ

- KBD SW GRP EDIT 画面 や KBD SW GRP SELECT 画面 以外 が 表 示 されているときでも、[BANK] ボタンを押して点灯させると、今選ばれているキーボード・スイッチ・グループの各ゾーンの設定が、パッドの点灯で表示されます。パッドを押して、状態を変更することができます。パッドの番号はゾーンの番号に対応しています。
- キーボード・スイッチ・グループの設定は、シーンに保存されます。設定を保存したい場合は、シーンを保存してください。(P.44)

リズム・パターンを鳴らす (Rhythm Pattern)

パッドでリズム・パターンを鳴らします。RHYTHM PATTERN画面で、< Intro >～< Ending >の各アイコンにタッチしたときと同じ動作をします。



パッド	説明
[1]	Intro のリズム・パターンを選びます。
[2]	Pattern A のリズム・パターンを選びます。
[3]	Pattern B のリズム・パターンを選びます。
[4]	Pattern C のリズム・パターンを選びます。
[5]	Pattern D のリズム・パターンを選びます。
[6]	Ending のリズム・パターンを選びます。

システムの設定を使う (System)

システム・パラメーターの「Pad Mode」の設定に従います (P.112)。シーンごとの PAD MODE の設定は無効になります。どのシーンでも同じ PAD MODE の機能を使いたいときに便利です。

Memo

07：シーケンサー編

目次

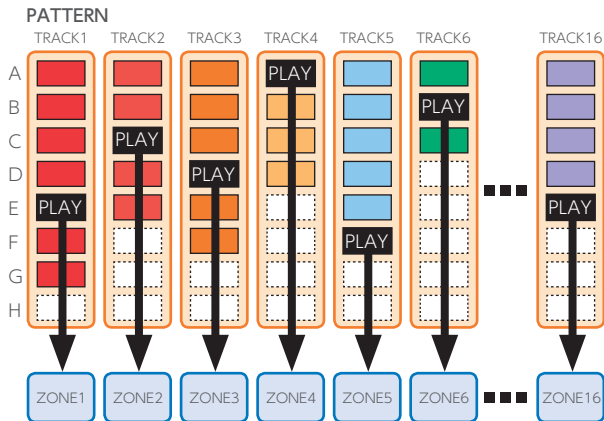
シーケンサーの構成について	80
◇ パターン	80
◇ グループ	80
◇ ソング	80
シーケンサーを再生する	81
◇ パターンの再生	81
ループの設定をする (LOOP)	82
テンポを変える	82
トラックをミュートする (MUTE)	83
トラックをソロにする (SOLO)	83
◇ グループの再生	84
◇ ソングの再生	84
タイム・ラインを小節表示にする (MEAS)	84
曲作成のワークフロー	85
パターンを録音する	86
◇ パターンの録音方法について	86
◇ 録音の準備をする	86
◇ リアルタイム録音 (Real Time REC)	86
録音中に不要なデータを消す (リアルタイム・イレース)	87
◇ ステップ録音 (Step REC)	88
◇ TR-REC	89
◇ パターンをエディットする	91
便利な機能 (パターン・ユーティリティ)	91
さまざまなエディットをする (MODIFY)	92
◇ SMF をパターンとして取り込む (IMPORT)	94
◇ パターンを SMF として書き出す (EXPORT)	95
◇ パターンを保存する	95

グループの作成	96
◇ グループを作成する	96
グループに名前を付ける (RENAME)	96
◇ グループをエディットする	97
GROUP 画面の基本操作	97
ループの設定をする (Length)	97
グループに名前を付ける (RENAME)	97
グループを初期化する (INITIALIZE)	97
◇ グループを SMF として書き出す (EXPORT)	97
◇ グループを保存する	97
ソングの作成	98
◇ ソングを作成する	98
◇ ソングをエディットする	98
SONG 画面の基本操作	98
特定のグループをスキップする (SKIP)	98
ソングの構成を編集する (SONG EDIT)	99
◇ パンや音量バランスを調整する	100
◇ ソングを SMF として書き出す (EXPORT)	100
◇ ソングを保存する	100

シーケンサーの構成について

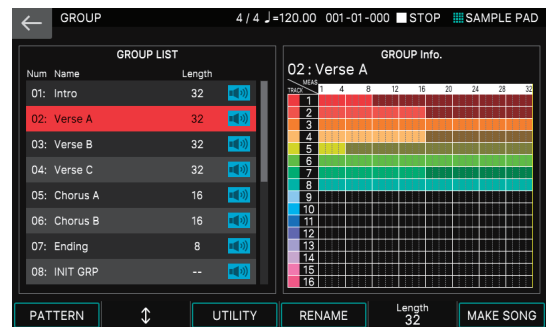
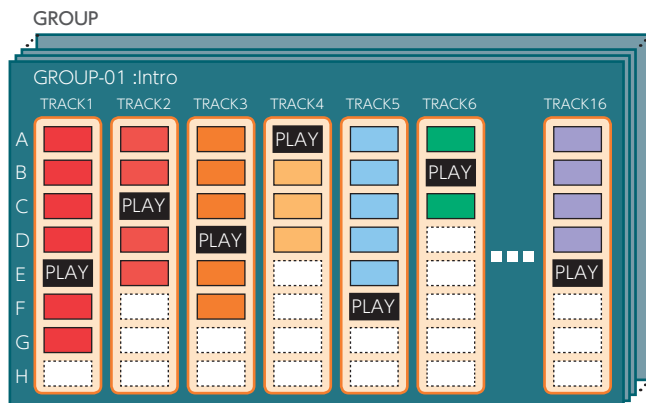
パターン

本機のシーケンサーは、各ゾーンと対になった、16 個のトラック (TRACK) に録音、再生をします。各トラックはそれぞれ最大 8 個のパターン (PATTERN) を持つことができ、このバリエーションをパターンと呼びます。トラックごとに、バリエーションを切り替えながら再生することができます。1 つのパターンは最大 32 小節の長さを持ち、各パターンに設定された長さでループ再生されます。



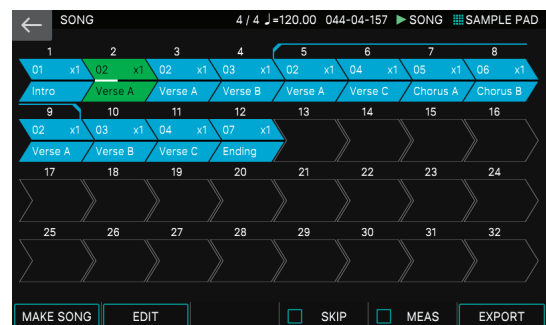
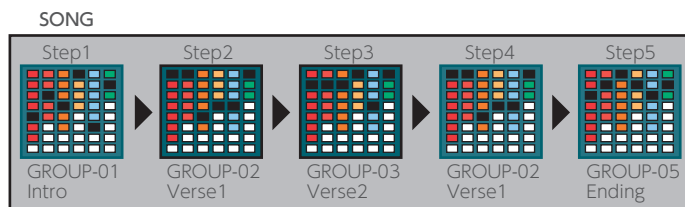
グループ

各トラックに作成したパターンの組み合わせをグループと呼びます。「Intro」、「Verse」、「Fill」といったように、曲の展開ごとにグループを作成しておくことができます。



ソング

作成したグループを曲の構成に従って順番に並べたものを、ソングと呼びます。各グループ単位や、ソング全体で繰り返し (LOOP) の設定をすることができます。



メモ

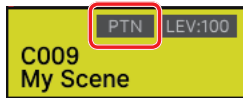
パターン、グループ、ソングはすべてシーンごとに保存されます。

シーケンサーを再生する

パターンの再生

1. シーンを選びます。

パターンが作成されているシーンを選びます。



パターンが作成されているシーンには、図のように「PTN」マークが付きます。

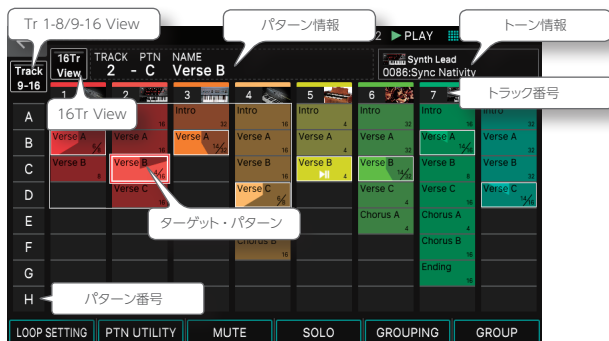
2. [PATTERN] ボタンを押します。

PATTERN 画面が表示されます。

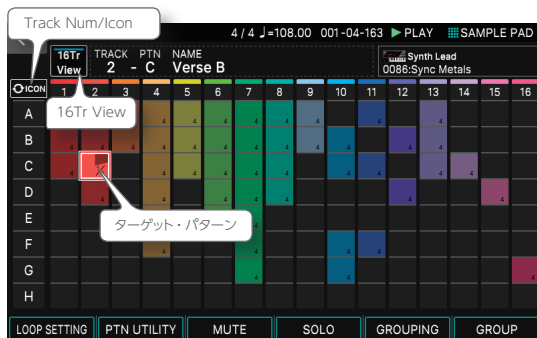


PATTERN 画面について

8Tr View



16Tr View



フレーズが録音されている箱 (パターン・ボックス) は、カラーで表示されます。

PATTERN 画面では、以下の機能が使えます。

メニュー	説明
[E1] LOOP SETTING	LOOP SETTING 画面に移動します。
[E2] PTN UTILITY	PTN UTILITY 画面に移動します。
[E3] MUTE	MUTE 画面に移動します。
[E4] SOLO	SOLO 画面に移動します。
[E5] GROUPING	GROUPING 画面に移動します。
[E6] GROUP	GROUP 画面に移動します。
< Tr 1-8/9-16 View >	表示するトラック (トラック 1-8/9-16) を切り替えます。
< 16Tr View >	オンにすると 1 画面に 16 トラックすべてを表示します。
< TRACK NUM/ICON >	16Tr View 表示のとき、トラック番号欄に、表示するもの (トラック番号/インスト・アイコン) を切り替えます。

再生スタンバイ

各トラックの録音済みのパターン・ボックスを長くタッチすると、パターン・ボックスがハイライト表示に変わります。この状態は再生スタンバイを意味し [▶PLAY] ボタンを押したときに再生されます。再生スタンバイにできるパターン・ボックスは各トラックに 1 つだけです。この再生スタンバイ状態のパターンをカレント・パターンと呼びます。

	空パターン	パターン名
	録音済みパターン (Color Selectable)	Intro
	録音済みパターン Loop Sw Off	全 4 小節中 1 小節目を再生中
	録音済みパターン 再生スタンバイ	
	録音済みパターン 再生中	

3. [▶PLAY] ボタンを押します。

各トラックの再生スタンバイにしたパターンが再生されます。

- 再生されていないパターン・ボックスにタッチすると、タッチしたパターンが再生されます。
- 画面内の色のついていないパターン・ボックスを直接タッチすることで、トラックごとにパターンを切り替えることができます。

4. [■STOP] ボタンを押して、すべてのトラックのパターン再生を停止させます。

- 再生中のパターン・ボックスにタッチすると、タッチしたパターンだけを停止できます。
- 別のパターンを再生しているときに、パターン切り替えや停止/再生をすると、小節の区切りのタイミングに合わせて自動的に停止/再生します。

ループの設定をする (LOOP)

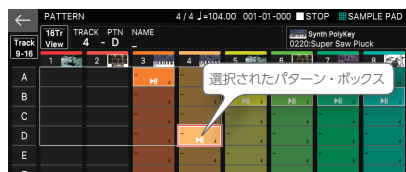
パターンごとにループ（繰り返し再生）と、その方法について、細かく設定することができます。

メモ

各パターンの LOOP パラメーターの設定は、シーンに保存されます。

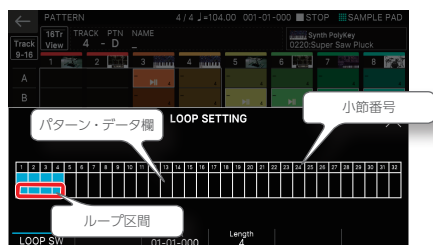
1. PATTERN 画面で、設定を変更したいパターン・ボックスを選びます。

選ばれたパターン・ボックスは、赤い枠で囲まれます。パターンの選択はカーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで選ぶか、直接パターン・ボックスを長くタッチして再生スタンバイの状態にすることで選べます。



2. [E1] LOOP SETTING を選びます。

LOOP SETTING 画面が開きます。



- パターン・データ欄の中で、青で塗り潰されている範囲がループ区間です。
- パターン・データ欄の中は、ノート情報の有無が簡単なピアノロール形式で表示されます。

3. LOOP パラメーターを設定します。

パラメーター	設定値	説明
[E1] LOOP SW	OFF, ON	ループのオン・オフを設定します。「OFF」に設定したパターンは、再生時には1回だけ再生して、自動で停止します。(1ショット再生)
Start [E3] つまみ	01-01-000 ~ 32-01-000	再生開始地点を設定します。拍単位で値を設定できます。Start で設定した位置から、Length の長さ分がループ区間になります。
Length [E4] つまみ	1 ~ 32	ループの長さを設定します。元のパターンの長さよりも長い値を指定することもできます。余分に足した分は、空の演奏になります。

4. 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押して、PATTERN 画面に戻ります。

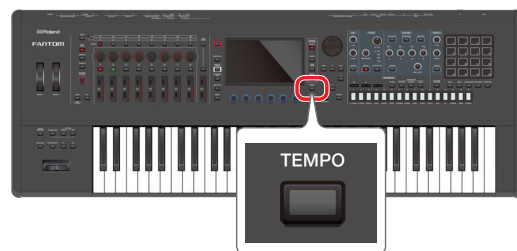
テンポを変える

シーケンサーのテンポを設定します。

メモ

- ここで設定するテンポは、アルペジオのテンポ (P.30) やリズム・パターンのテンポ (P.35) と共通です。
- 変更したテンポは、グループやソングの再生にも反映されます。
- テンポの値はシーンに保存されます。

1. [TEMPO] ボタンを押します。



TEMPO 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E5] CLICK	オンにすると設定したテンポでクリック音が鳴ります。
[E6] CLOSE	画面を閉じます。

2. [VALUE] ダイアル、または [INC] [DEC] ボタンでテンポを設定します。

[SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、小数点第2位の値を変更します。

メモ

[TEMPO] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの4分音符のタイミングで3回以上押してください。

トラックをミュートする (MUTE)

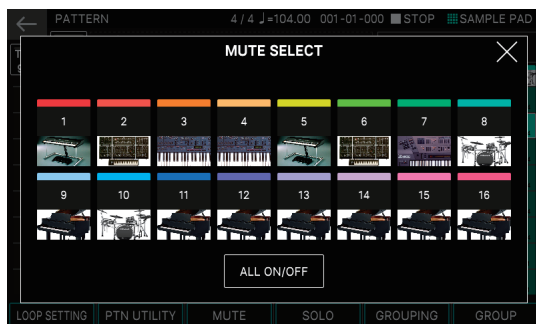
トラックごとにパターンの再生をミュートすることができます。再生中にミュートすることもできます。

メモ

各トラックのミュートの状態は、シーンに保存されます。

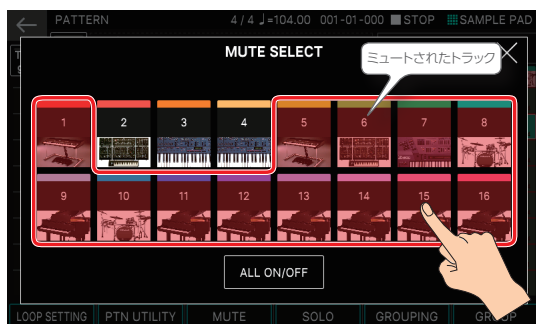
1. PATTERN 画面で、[E3] MUTE を選びます。

MUTE SELECT 画面が表示されます。



2. ミュートしたいトラックにタッチします。

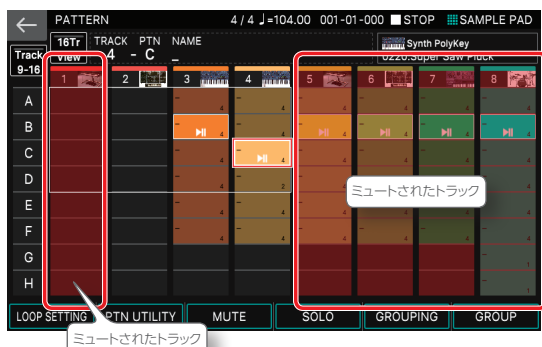
タッチしたトラックの、アイコンの色が変わり、トラックの再生がミュートされます。



画面内の「ALL ON/OFF」にタッチすると、一度に全部のトラックをミュート/ミュート解除できます。

3. 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押して、PATTERN 画面に戻ります。

PATTERN 画面でも、ミュートされたトラックは色が変わるので目で判別できます。ミュートされたトラックの A ~ H のバリエーションを切り替えてもミュートの状態は保持されます。



トラックをソロにする (SOLO)

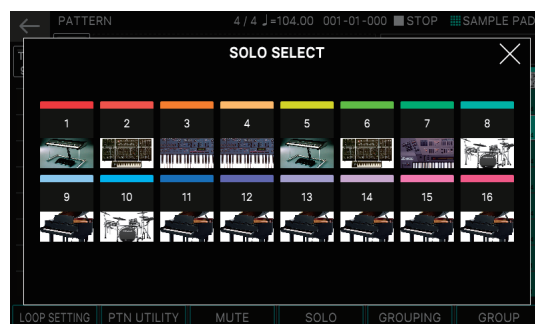
選んだトラックをソロ再生することができます。再生中にソロにすることもできます。

メモ

各トラックのソロの状態は、シーンに保存されます。

1. PATTERN 画面で、[E4] SOLO を選びます。

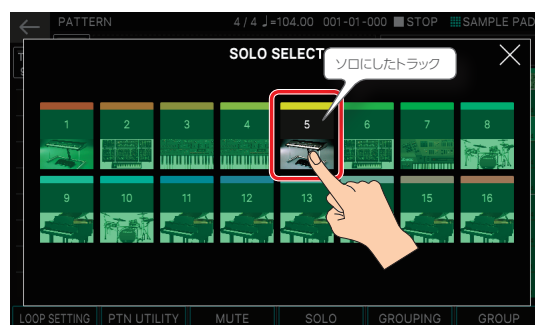
SOLO SELECT 画面が表示されます。



2. ソロにしたいトラックにタッチします。

タッチしたトラック以外の、すべてのトラックのアイコンの色が変わり、トラックがソロ再生されます。

複数のトラックをソロにすることもできます。

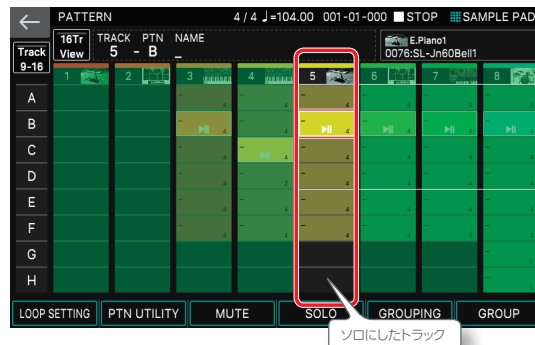


ソロ再生しているトラックのアイコンに、再びタッチするとソロが解除されます。

複数のトラックをソロ再生しているときは、順番にソロが解除されていきます。

3. 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押して PATTERN 画面に戻ります。

PATTERN 画面でも、ミュートのときと同じように、再生されないトラックは色が変わるので目で判別できます。ソロに指定したトラックの A ~ H のバリエーションを切り替えてもソロの状態は保持されます。



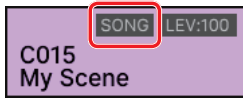
注意

PATTERN 画面で設定できる「ソロ」と「ミュート」は「トラックのソロ、ミュート」を指します。MIXER 画面で設定できる「ゾーンのソロ、ミュート」とは別の機能で、それぞれ独立して機能しますので、ご注意ください。MIXER 画面でミュートされたゾーンは鍵盤を弾いても発音しませんが、PATTERN 画面でミュートされたゾーンは鍵盤からの演奏に影響しません。

グループの再生

1. シーンを選びます。

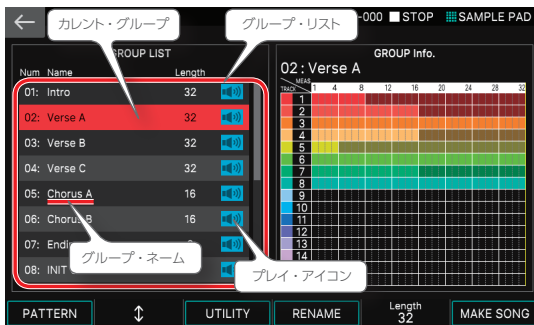
ソングが作成されているシーンを選びます。



ソングが作成されているシーンには、図のように「SONG」マークが付きます。

2. [GROUP] ボタンを押します。

GROUP 画面が表示されます。



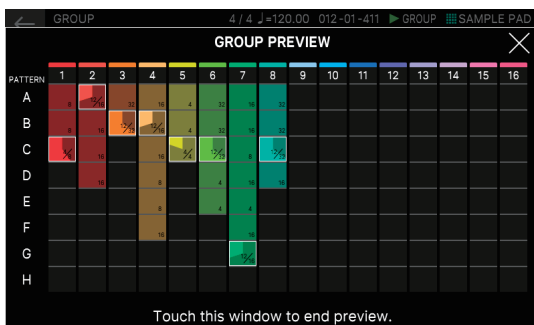
- 画面左側は GROUP LIST 欄と呼び、各グループ・名前が番号順に表示されています。
- 現在選ばれているグループ (カレント・グループ) はカーソルで示されます。

3. [▶PLAY] ボタンを押します。

カレント・グループが再生されます。

グループ・リスト内のプレイ・アイコンにタッチしても再生されます。

再生中は GROUP PREVIEW 画面が表示されます。GROUP PREVIEW 画面は PTN 画面と同じように、各トラックのカレント・パターンが一目で確認できます。



4. 再生を停止させるときは [■STOP] ボタンを押します。

GROUP PREVIEW 画面にタッチしても停止します。

5. 別のグループを選ぶときは、直接グループ・名前にタッチします。

[E2] つまみで選ぶこともできます。

ソングの再生

1. シーンを選びます。

ソングが作成されているシーンを選びます。



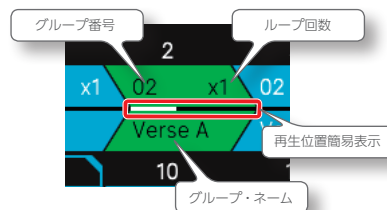
ソングが作成されているシーンには、図のように「SONG」マークが付きます。

2. [SONG] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。



番号のついた箱 (グループ・ボックス) が並んでいます。各グループ・ボックス内には、グループ番号、グループ・名前、ループ回数などの情報が表示されます。空のグループ・ボックスには何も表示されません。



3. [▶PLAY] ボタンを押します。

ソングが再生され、番号順にグループが再生されます。

現在再生中のグループ (カレント・グループ) は緑色のグループ・ボックスで表示されます。

4. [■STOP] ボタンを押すと再生を停止します。

タイム・ラインを小節表示にする (MEAS)

画面内のグループ・ボックスの上には演奏順となる番号が振られていますが、この表示を、小節表示にすることができます。小節表示にすることによって、曲の構成がわかりやすくなります。

1. SONG 画面で [E5] MEAS を選びます。

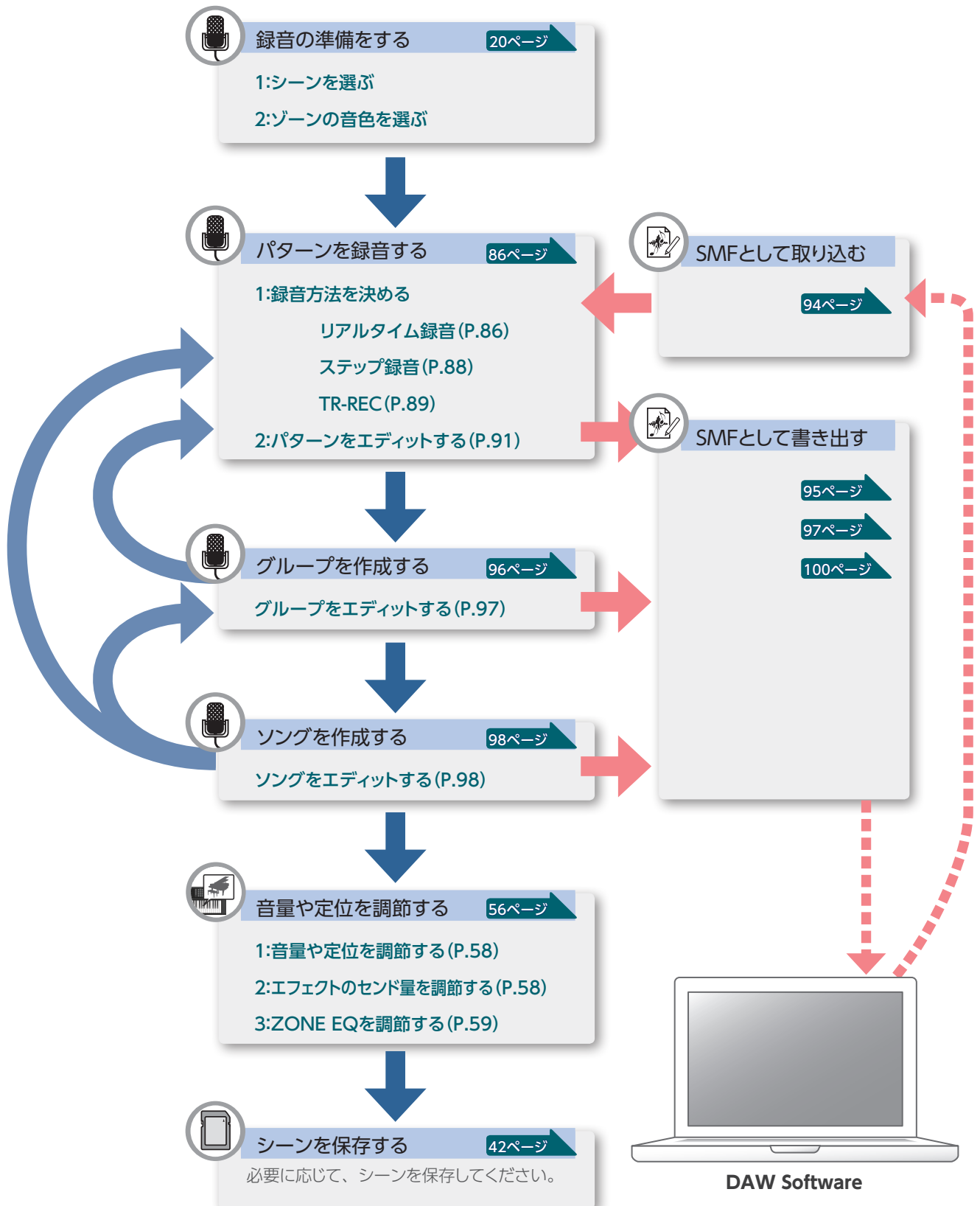
ボックス上の表示が小節表示に切り替わります。



曲作成のワークフロー

FANTOM の曲作成は、まず曲の最小構成要素であるパターンを作成し、次に複数のパターンを組み合わせるグループを作成し、最後に複数のグループを順番に繋げてソング（曲）を完成させるという手順になります。

- シンプルなフローで、迷うことなく、目的の操作にたどり着けます。
- 各ステップは、シームレスに行き来ができるので、どんな発想にも複雑な操作なしで、柔軟に対応できます。
- メモのように、いくつもパターンを録りためておけるので、思いついたイメージを、素早く形にできます。
- どの段階からでも、SMF データとして書き出し（EXPORT）ができるので、曲のベースとなる部分は FANTOM で作り、マスタリングやミックスダウンの作業をパソコン上の DAW ソフトでおこなう、といった「作業環境の移行」が簡単にできます。



パターンを録音する

パターンの録音方法について

パターンの録音方法には、次の 3 つの方法があります。

リアルタイム録音 (Realtime REC)	鍵盤の演奏やコントローラーの操作をそのまま録音して、パターンを作成します。
ステップ録音 (Step Rec)	鍵盤の演奏をステップごとに順番に録音して、パターンを作成します。
TR-REC	楽器 (インスト) ごとに、音を鳴らすタイミングをステップ上の好きな位置にセットしていく方法です。ドラム・パターンの作成に適しています。

録音の準備をする

パターンを録音するための準備をします。

1. シーンを選びます。(P.22)

パターン、グループ、ソングはシーンごとに記憶されます。工場出荷時に用意されるシーンには、パターンやソングが入っているものもあります。何もない状態から、新規で録音を始めたいときは、「パターンを削除する (DELETE) (P.91)」の手順に従って、すでに入っているパターンを削除 (DELETE ALL) するか、C017 番以降の空きシーン (INITIAL SCENE) を選びましょう。

注意

削除したパターンは元に戻せません。パターンを作成したあと、シーンを保存せずに他のシーンに切り替えたり、電源をオフにしたりすると、作成したデータは消えてしまいます。

2. ゾーンの音色 (トーン) を選びます。(P.23)

あらかじめ、どのゾーンにどの楽器を担当させるのか、大まかに決めておくとういでしょう。レイヤーしたトーンで録音したいときは、あらかじめレイヤーの設定もしておきます。選んだトーンは後で変更することもできます。

リアルタイム録音 (Real Time REC)

1. [●REC] ボタンを押します。

REC STANDBY 画面が表示されます。



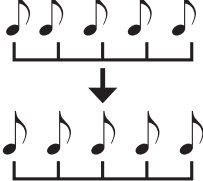
注意

録音の操作はパターンの再生中でもおこなえますが、GROUP 画面や SONG 画面からは録音の操作はできません。

2. 録音パラメーターの設定をします。

画面内の各パラメーターを直接タッチして選ぶか、または [VALUE] ダイアルで値を設定します。



録音パラメーター	設定値	説明
< Count In >	NONE	録音の開始方法を選びます。 [▶PLAY] ボタンを押すと同時に録音が始まります。
	1 MEAS	[▶PLAY] ボタンを押すと録音開始位置の 1 小節前からカウントが始まり、録音開始位置で録音状態になります。
	2 MEAS	[▶PLAY] ボタンを押すと録音開始位置の 2 小節前からカウントが始まり、録音開始位置で録音状態になります。
	WAIT NOTE	[▶PLAY] ボタンを押す他に、鍵盤を弾く、パッドを叩くかホールド・ペダルを踏むと録音が始まります。
< Time Signature >	4/4、3/4	拍子を設定します。 すべてのパターンが空のときに設定できます。
< Input Quantize >	OFF	鍵盤やパッドでの演奏タイミングのズレを自動的に直して、正確なタイミングに修正するための機能がフォンタイズです。 リアルタイム・レコーディング時にフォンタイズをしながら録音することができます。フォンタイズをしながら録音するかどうかを設定します。
	GRID	フォンタイズをしながらの録音はしません。 グリッド・フォンタイズをしながら録音します。ドラムやベースのように正確なタイミングにしたいときに使います。 
	SHUFFLE	シャッフル・フォンタイズをしながら録音します。シャッフルやスイングのようなノリのあるリズムに変えたいときに使います。
Resolution [E5] つまみ	フォンタイズのタイミングを音符で設定します。 GRID: 1/32 (♪) ~ 1/4 (♪) SHUFFLE: 1/16 (♪) ~ 1/8 (♪)	
Strength [E6] つまみ	0 ~ 100%	グリッド・フォンタイズをするときの設定です。RESOLUTION で指定した音符に対する補正の度合いを設定します。「100%」に設定すると、RESOLUTION のタイミングにきっちり補正されます。値を下げるほど補正される度合いが下がり、「0%」にするとまったく補正されません。
Rate [E6] つまみ	0 ~ 100%	シャッフル・フォンタイズをするときの設定です。「50%」のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 Rate=50%  Rate=90% 
< RHY SYNC >	OFF、ON	録音開始と同時に、現在選ばれているリズム・パターン (P.33) を自動的に再生するか (ON)、しないか (OFF) を設定します。
< LOOP REC SW >	ON OFF	Length で設定した小節の長さまで録音したあと、録音状態を維持します。 Length で設定した小節の長さまで録音したとき、録音状態から再生状態に移行します。

録音パラメーター	設定値	説明
< REC EVENT >	録音する演奏データを選んでリアルタイム・レコーディングすることができます。	
	NOTE	ノート・メッセージ
	CONTROL CHANGE	コントロール・チェンジ・メッセージ
	PITCH BEND	ピッチ・ベンド・メッセージ
	CHANNEL AFTER	チャンネル・アフタータッチ・メッセージ
	POLY AFTER	ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ
[E5] CLICK	OFF, ON	クリック(メトロノーム)をオン/オフします。
Tempo [E4] つまみ	♩ = 5 ~ 300	テンポを設定します。
Length [E3] つまみ	1 ~ 32	パターンの長さを設定します。

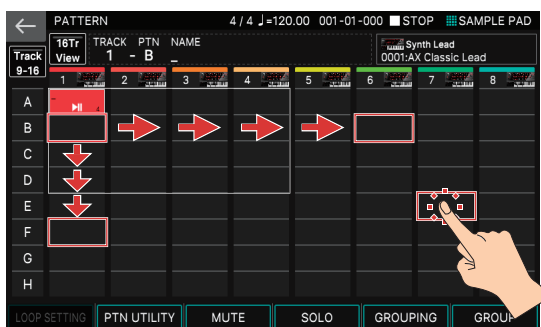
3. TRACK / PATTERN の設定をします。

録音パラメーター	設定値	説明
NEW / MIX	MIX	選んでいるトラックのパターンに、オーバーダブで録音します。
	NEW	選んでいるトラックの空きパターンに、新規で録音します。
TRACK	1 ~ 16	録音するトラックを表示します。
PATTERN	A ~ H	録音するトラックのパターンを表示します。

下の図の例では、TRACK1-B が選ばれています。A ~ H のうち、選ばれているパターンは赤い枠で囲まれています。録音済みのパターンは青で塗り潰されます。



< TRACK / PATTERN > をタッチすると、PATTERN 画面に移動するので、この画面で録音するトラック (1 ~ 16) とパターン (A ~ H) を選びます。[▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで、赤い枠を移動させるか、画面内の空きエリアを直接タッチしてトラックとパターンを選びます。



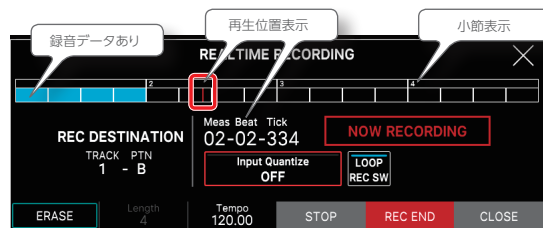
ゾーンとトラックは対になっていますので、ZONE SELECT ボタンでカレント・ゾーンを切り替えると、録音先のトラックも連動して動きます。録音先のトラックを変えることで、トラックが鳴らすゾーンも連動して動きます。

(例) ゾーン 2 (Bass) : Track2 → ゾーン 10 (Drum) : Track10

4. [●REC] ボタンを押します。

5. [▶PLAY] ボタンを押して録音を開始します。

< START > をタッチして録音を開始することもできます。REALTIME RECORDING 画面が表示されます。



6. 鍵盤を演奏します。

つまみやコントローラーの操作も記録されます。録音中は以下の機能が使えます。

メニュー	説明
ERASE [E1]	リアルタイム・イレース画面を表示します。
Length [E2]	パターンの長さを表示します。値を変えることはできません。
Tempo [E3] つまみ	録音中にテンポを変更できます。テンポを変えても、テンポ情報は録音されません。
STOP [E4]	録音を停止し PATTERN 画面に戻ります。
REC END [E5]	再生状態になり、REC STANDBY 画面に移動します。
CLOSE [E6]	録音状態のまま、元の画面にもどります。
< Input Quantize >	録音中にオン/オフの切り替えや、設定を変えることができます。
< LOOP REC SW >	録音中にオン/オフの切り替えができます。

7. [■STOP] ボタンを押して、録音を終了させます。

録音が終わったら、必要に応じて手順 1 ~ 5 の操作を繰り返して、同じトラックにパターンのバリエーションを録音したり、別のトラックの録音をしたりします。

次のセクションでグループやソングの作成をする際に、違いが分かりやすいように数トラックに分けて、いくつかのパターンを作成しておくとういでしょう。

録音中に不要なデータを消す (リアルタイム・イレース)

リアルタイム・イレースは、リアルタイム録音中に不要なデータを消す機能です。特に LOOP REC SW が「オン」のときは、録音状態のまま不要な箇所だけを消去でき、便利に使えます。

1. リアルタイム録音を開始します。(P.86)

2. REALTIME RECORDING 画面で、[E1] ERASE を選びます。

REALTIME ERASE 画面が表示されます。



3. 不要なデータを消します。

操作	説明
すべてのデータを消す	[E1] つまみ<ERASE ALL>を押します。つまみを押している間、データは消されます。
特定の鍵盤の音を消す	対象のキーを押します。キーを押している間、データは消されます。
特定の鍵域の音を消す	鍵域の上限と下限のキーを押します。キーを押している間、データは消されます。

4. [E6] CLOSE を選びます。

REALTIME RECORDING 画面に戻ります。

ステップ録音 (Step REC)

1. [●REC] ボタンを押します。

REC STANDBY 画面が表示されます。



2. TRACK / PATTERN の設定をします。



録音パラメーター	設定値	説明
< NEW / MIX >	MIX	選んでいるトラックのパターンに、オーバーダブで録音します。
	NEW	選んでいるトラックの空きパターンに、新規で録音します。
< TRACK >	1 ~ 16	録音するトラックを選びます。
< PATTERN >	A ~ H	録音するトラックのパターンを選びます。

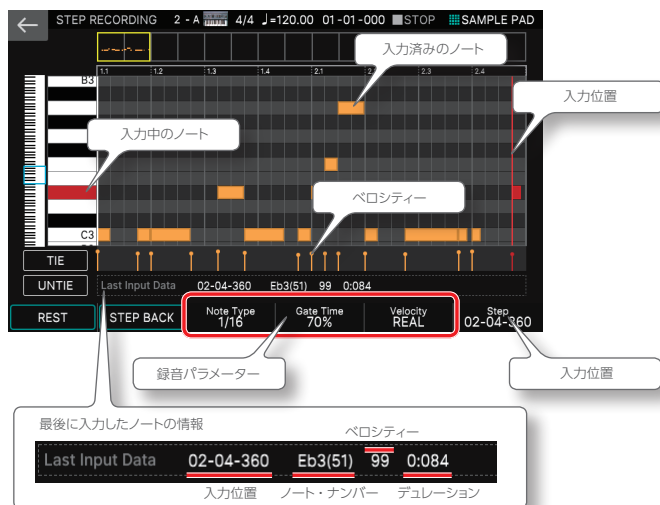
「リアルタイム録音」の手順 3 と同じ操作で、録音するトラックとパターンを選びます。

3. [E1] STEP REC を選びます。

STEP RECORDING 画面が表示されます。

4. 入力する音符の設定をします。

画面内の各録音パラメーターを設定します。



録音パラメーター	設定値	説明
Note Type [E3] つまみ	1/64 (♯) ~ 2/1 (♯)	入力する音符の長さ (ステップ・タイム) を設定します。音符の長さは、ノート・オンから次のノート・オンまでの長さを表します。休符やタイを入力するときも、ステップ・タイムの長さが使われます。
Gate Time [E4] つまみ	1 ~ 100%	ゲート・タイムをノート・タイプに対する割合で設定します。ゲート・タイムは、ノート・オンからノート・オフまでの時間を表します。スタaccat風味にするときは値を小さく、テヌートやスラー風味にするときは値を大きくします。通常は「80%」ぐらいに設定します。
Velocity [E5] つまみ	REAL、1 ~ 127	鍵盤を押す強さを設定します。鍵盤を押したときの強さをそのまま入力したいときは「REAL」にします。その他は、p (ピアノ) = 60、mf (メゾフォルテ) = 90、f (フォルテ) = 120 を目安に設定します。

5. 鍵盤を 1 回弾きます。

ステップ 1 に演奏が記録され、自動的にステップ・タイムの分だけ、画面内の入力位置が進みます。

複数の音を弾くと、和音の録音ができます。

6. 手順 4 ~ 5 の操作を繰り返し、ステップごとに録音します。

録音中は以下の機能が使えます。

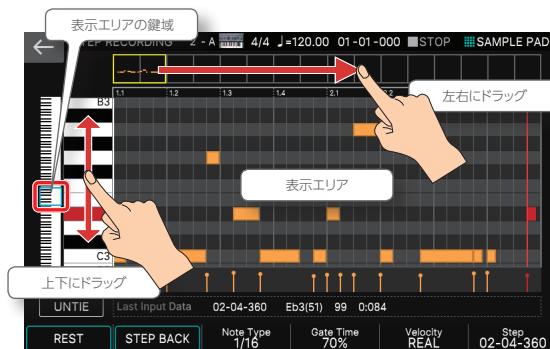
メニュー	説明
[E1] REST	休符を入力します。
STEP BACK [E2]	ステップのデータを消して、1 つ前の入力位置に戻ります。
Step [E6] つまみ	入力位置を変更します。
< TIE >	タイを入力します。
< UNTIE >	直前に入力したタイを取り消します。

設定したパターンの長さを越えてステップ入力した場合は、録音パラメーターの「Length」が自動的に調節されます。

7. [EXIT] ボタンを押して録音を終了します。

メモ

- 画面左側の鍵盤部分をスクロールさせると、表示エリアを上下方向に移動できます。
- 画面上部のピアノロール・タイプのスクロール・バーを使うと、表示エリアを小節方向に移動できます。



音符の長さステップ・タイムの関係

音符の長さステップ・タイムの関係は以下のとおりです。
FANTOM のシーケンサーは、TPQN（分解能）が 480 です。
そのため、4 分音符のステップ・タイムは 480 ティックとなります。

音符	ステップ・タイム	音符	ステップ・タイム
	30		240
	40		320
	45		360
	60		480
	80		640
	90		720
	120		960
	160		1920
	180		3840

メモ

ステップ・レコーディングで記録される音符の長さは、本来のステップ・タイムの値に Gate Time の値をかけたものです。たとえば、Gate Time を「80%」にしたとき、4 分音符を入力すると実際の音符の長さは $480 \times 0.8 = 384$ となります。

TR-REC

TR-REC とは

TR-REC はトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] を使って、楽器（インスト）ごとに音を鳴らすタイミングをセットしていく方法です。
自分でセットしたリズムを聴きながら操作できます。

たとえば、図 1 のようなドラム・パターンは、図 2 のようにセットします。

図 1



図 2

Step Number	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Closed Hi-Hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snare Drum	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bass Drum	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ ボタン点灯
□ ボタン消灯

Drum Kit トーンの場合、鍵盤で楽器（インスト）を鳴らすとトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] が点灯／消灯して、どのステップで発音するかを確認することができます。

トーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] を押すと点灯／消灯が切り替わり、楽器（インスト）の発音設定を変更することができます。

1. [●REC] ボタンを押します。

REC STANDBY 画面が表示されます。



2. < TRACK / PATTERN > で録音するトラックを確認します。



録音パラメーター	設定値	説明
NEW / MIX	MIX	選んでいるトラックのパターンに、オーバーダブで録音します。
	NEW	選んでいるトラックの空きパターンに、新規で録音します。
TRACK	1 ~ 16	録音するトラックを選びます。
PATTERN	A ~ H	録音するトラックのパターンを選びます。

「リアルタイム録音」の手順 3 と同じ操作で、録音するトラックとパターンを選びます。

3. [E2] TR-REC を選びます。

TR-REC 画面が表示されます。[TR-REC] ボタンが点灯し、トーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] が TR-REC のステップ・ボタンの機能に代わります。

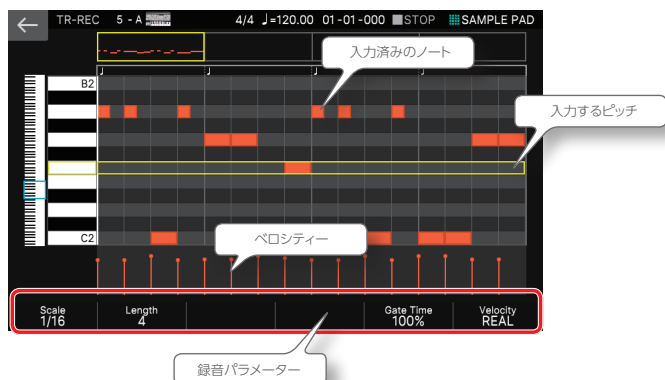
メモ

[REC] ボタンの代わりに [TR-REC] ボタンを押して TR-REC 画面を呼び出すこともできます。

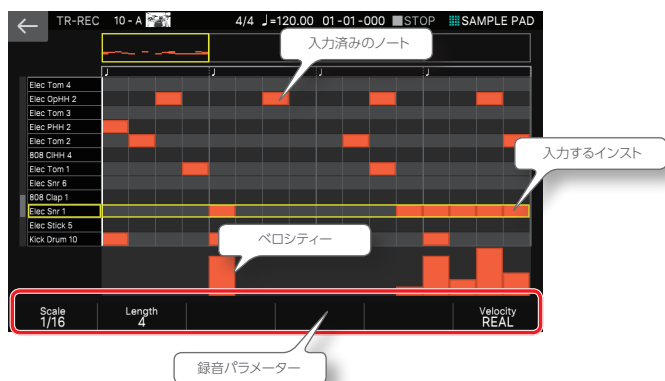
4. TR-REC の設定をします。

画面内の各録音パラメーターを設定します。

通常のトーン



Drum Kit トーン



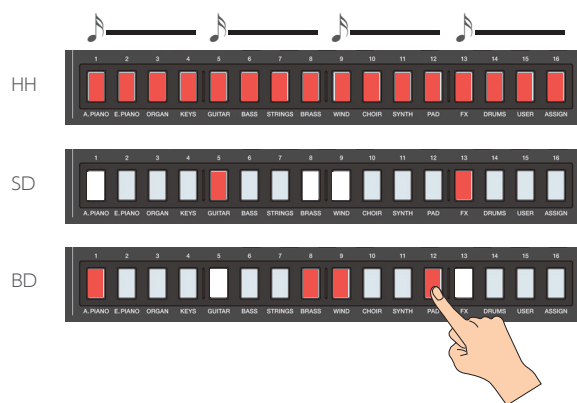
録音パラメーター	設定値	説明
Scale	1 ステップの長さを設定します。	
	1/16 :	4 ステップで 1 拍になります。
	1/32 :	8 ステップで 1 拍になります。
	1/12T :	3 ステップで 1 拍になります。
	1/24T :	6 ステップで 1 拍になります。
Length	1 ~ 32	パターンの長さを設定します。
Gate Time	1 ~ 100%	ゲート・タイムをスケールに対する割合で設定します。ゲート・タイムは、ノート・オンからノート・オフまでの時間を表します。スタッカート気味にするときは値を小さく、テヌートやスラー気味にするときは値を大きくします。通常は「80%」ぐらいに設定します。
Velocity	REAL、1 ~ 127	鍵盤を押す強さを設定します。鍵盤を押したときの強さをそのまま入力したいときは「REAL」にします。その他は、p (ピアノ) = 60、mf (メゾフォルテ) = 90、f (フォルテ) = 120 を目安に設定します。

5. 鍵盤で録音する楽器 (インスト) を指定します。(Drum Kit トーンのみ)

押さえた鍵盤が変わると、楽器 (インスト) が変わります。

- Drum Kit 以外のトーンでは、鍵盤で入力するピッチを指定します。
- 楽器 (インスト) やピッチを指定すると、画面内の黄色の枠も連動して動きます。

6. トーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] を押して、音を鳴らしたいステップを点灯させます。

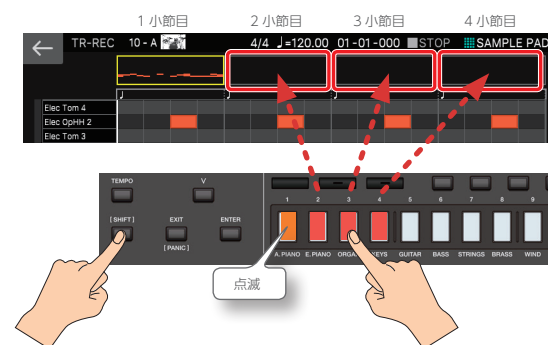


画面内の対応したステップ位置に音が入力されます。

音を消したい場合は、点灯しているトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] ボタンを押して消灯させます。

[▶PLAY] ボタンを押してパターンを再生させながら、入力することもできます。

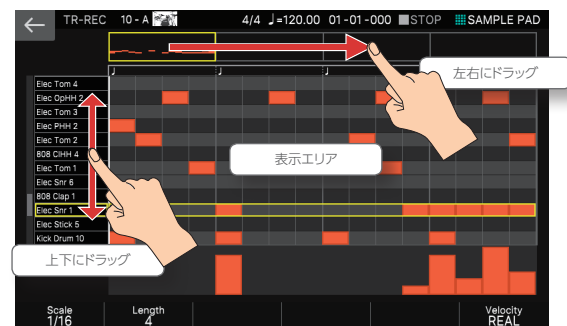
7. [SHIFT] ボタンを押しながらトーン・カテゴリー・ボタン [1] ~ [16] を押して、入力位置を変更できます。



8. 点灯している [TR-REC] ボタンを押して、録音を終了します。

メモ

- リアルタイム録音、ステップ録音中に TR-REC 状態にすることはできません。
- 画面左側の鍵盤 (インスト) 部分をスクロールさせると、表示エリアを上下方向に移動させることができます。
- 画面上部のピアノロール・タイプのスクロール・バーを使うと、表示エリアを小節方向に移動させることができます。



パターンをエディットする

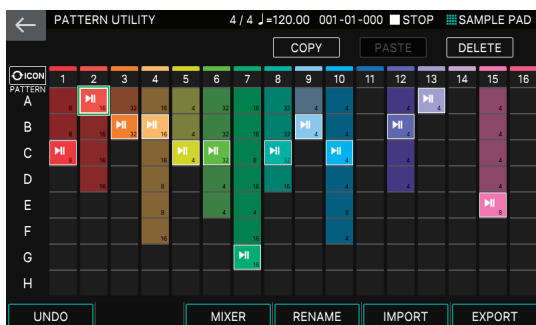
便利な機能 (パターン・ユーティリティ)

パターン・ユーティリティ機能を使えば、選んだパターンをコピー & ペーストして、全体の構成を変えたり、不要なパターンを削除して整理したりすることができます。他にもパターンごとに名前を付けて判別しやすくするなど、さまざまな便利な機能が用意されています。

パターン・ユーティリティの基本操作

1. PATTERN 画面で、[E2] PTN UTILITY を選びます。

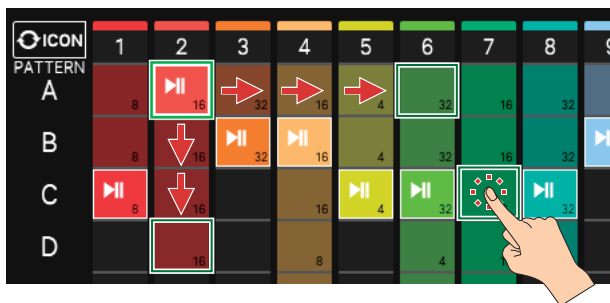
PTN UTILITY 画面が表示されます。



PTN UTILITY 画面は、16トラック・ビューのみの画面です。

2. 操作の対象になるパターンを選びます。

選ばれているパターン・ボックスは、緑の枠で囲まれます。パターンはカーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタンで選ぶか、直接パターン・ボックスをタッチします。



3. 画面右上のアイコン、またはつまみ [E1] ~ [E6]、を使って、実行する操作を選びます。

4. 選んだメニューに応じて、設定を変更します。

メニュー	説明
< COPY >	パターンをコピーします。
< PASTE >	コピーしたパターンを別の場所に貼り付けます。
< DELETE >	パターンを削除します。
< MODIFY >	パターンにさまざまなエディットをおこないます。
[E1] UNDO/REDO	編集を取り消します。
[E3] MIXER	ミキサー画面に移動します。
[E4] RENAME	パターンごとに名前を付けます。
[E5] IMPORT	USB メモリー内の SMF ファイルを変換してパターンとして取り込みます。
[E6] EXPORT	パターンを SMF ファイルに変換して USB メモリーに書き出します。

5. [EXIT] ボタンを押すと、PATTERN 画面に戻ります。

メモ

パターン・ユーティリティで編集した内容は、シーンにおいて保存されます。

パターンをコピーする (COPY)

選んだパターンをコピーします。PASTE と合わせて使います。

1. PTN UTILITY 画面で対象となるパターンを選んでから、画面右上の< COPY >にタッチします。

選んだパターンの内容がコピーされます。

コピーしたパターンを貼り付ける (PASTE)

コピーしたパターンを別の場所に貼り付けます。先にコピーの機能を実行しておく必要があります。

1. PTN UTILITY 画面で貼り付ける先のパターン・ボックスを選んでから、画面右上の< PASTE >にタッチします。

コピーされたパターンの内容が貼り付きます。

貼り付ける場所は、元のトラックとは別のトラックや、すでにパターンが入っている場所でもかまいません。パターンが入っている場合は、元のパターンは上書きされます。

注意

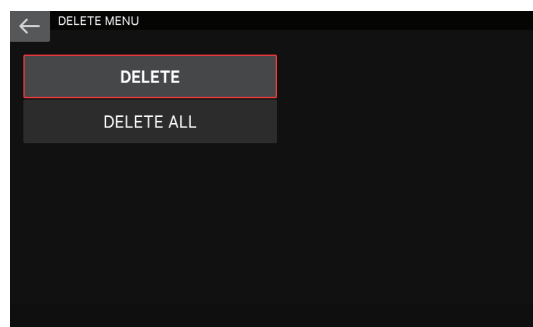
< PASTE >のアイコンがグレー・アウトしているときは、実行できません。

パターンを削除する (DELETE)

選んだパターンを削除します。

1. PTN UTILITY 画面で対象となるパターンを選んでから、画面右上の< DELETE >にタッチします。

DELETE MENU が表示されます。



メニュー	説明
DELETE	現在選んでいるパターンだけを削除します。
DELETE ALL	シーン上のすべてのトラックのパターンを削除します。この操作は UNDO できません。

2. 実行したい機能にタッチします。

確認のメッセージが表示されます。

3. [E5] OK を選びます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

編集を取り消す (UNDO)

編集の操作を取り消して、1 つ前の状態に戻すことができます (アンドゥ)。また、アンドゥ操作を取り消すことができます (リドゥ)。

1. PTN UTILITY 画面で、[E1] (UNDO 表示) を選びます。

直前の編集を取り消して、1 つ前の状態に戻ります。

2. アンドゥ操作を取り消して、元の状態に戻すときは、再度[E1] (REDO 表示) を押します。

注意

- [E1] UNDO の文字がグレーアウトしているときは、実行できません。
- DELETE ALL の操作に対してはアンドゥは実行できません。

パターンに名前を付ける (RENAME)

パターンごとに名前を付けることができます。わかりやすい名前を付けることで、パターンの中身を確認しなくても、判別が容易になります。

1. PTN UTILITY 画面で対象となるパターンを選んでから、[E4] RENAME を選びます。

RENAME 画面が表示されます。

2. RENAME 画面の操作方法に従って、パターン・ネームを変更します (P.13)。

3. [E6] OK を選びます。

中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

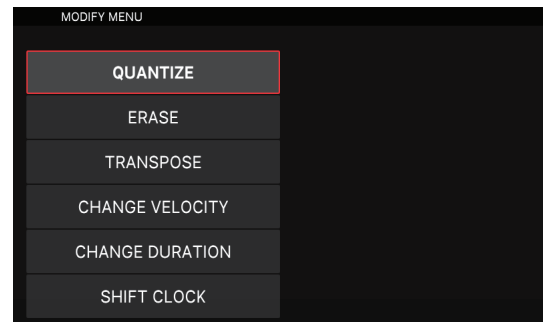
さまざまなエディットをする (MODIFY)

PATTERN UTILITY の MODIFY はパラメーターを指定しておこなうエディットです。録音済みのパターンにクオンタイズをかけたり、特定の種類のデータだけ消去したりと、さまざまなエディットをおこなうことができます。

MODIFY の基本操作

1. PTN UTILITY 画面で対象となるパターンを選んでから、画面右上の< MODIFY >にタッチします。

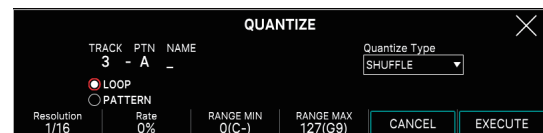
MODIFY MENU が表示されます。



メニュー	説明
DELETE	現在選んでいるパターンだけを削除します。
DELETE ALL	シーン上のすべてのトラックのパターンを削除します。この操作は UNDO できません。

2. 実行したい機能にタッチします。

機能ごとに設定画面が表示されます。



3. 必要なパラメーターを選んで、設定値を変更します。

4. [E6] EXECUTE を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、CANCEL [E5] を選びます。

5. [E5] OK を選びます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

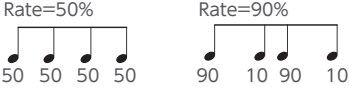
パターンのタイミングを揃える (QUANTIZE)

すでに録音されたパターンにクオンタイズをかけます。

メモ

クオンタイズは、鍵盤を押したタイミング (ノート・オン) と離れたタイミング (ノート・オフ) だけを補正し、その他の演奏データは補正しません。そのため、ベンド・レンジやモジュレーションなどの演奏データとノートがずれてしまって、思うような演奏にならないことがあります。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。

パラメーター	設定値	説明
< Quantize Type >	GRID	クオンタイズのしかたを指定します。 グリッド・クオンタイズをしながら編集します。ドラムやベースのように正確なタイミングにしたいときに使います。 
	SHUFFLE	シャッフル・クオンタイズをしながら編集します。シャッフルやスイングのようなノリのあるリズムに変えたいときに使います。
Resolution [E1] つまみ	GRID: 1/32 (♩) ~ 1/4 (♩)	クオンタイズのタイミングを、音符で設定します。
	SHUFFLE: 1/16 (♩) ~ 1/8 (♩)	グリッド・クオンタイズをするときは、クオンタイズ範囲の音符の中で最も短いものを選びます。 ※ タイミングにばらつきのある演奏データにシャッフル・クオンタイズをかけても思ったおりの効果が得られないことがあります。その場合は、あらかじめ元の演奏データをグリッド・クオンタイズでタイミングを楽譜どおりに揃えておくとういでしょう。
Strength [E2] つまみ	0 ~ 100%	グリッド・クオンタイズをするときの設定です。Grid Resolution で指定した音符に対する補正の度合いを設定します。 「100%」に設定すると、Grid Resolution のタイミングにきっちり補正されます。値を下げるほど補正される度合いが下がり、「0%」にするとまったく補正されません。
Rate [E2] つまみ	0 ~ 100%	シャッフル・クオンタイズをするときの設定です。「50%」のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 
RANGE MIN [E3] つまみ	0 (C-1) ~ 127 (G9)	クオンタイズする音域の下限を設定します。
RANGE MAX [E4] つまみ		クオンタイズする音域の上限を設定します。

不要な演奏データを消去する (ERASE)

指定した種類の演奏データをすべて消去します。消去した演奏データは休符に置き換えられるため、パターンの長さは変わりません。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。
< Event >	消去する演奏データを選びます。	
	All	すべての演奏データ
	Note	ノート・メッセージ
	Control Change	コントロール・チェンジ・メッセージ
	Pitch Bend	ピッチ・ベンド・メッセージ
	Poly Aftertouch	ポリフォニック・アフタータッチ
	Channel Aftertouch	チャンネル・アフタータッチ・メッセージ
RANGE MIN [E3] つまみ	0 (C-1) ~ 127 (G9)	消去する範囲の下限を設定します。
RANGE MAX [E4] つまみ		消去する範囲の上限を設定します。

パラメーター	設定値	説明
		EVENT で「Note」、[Poly Aftertouch]、または「Control Change」を選んだときに、その範囲を指定します。Range Min に範囲の最小値、Range Max に範囲の最大値を設定します。 メモ - ノートまたはポリフォニック・アフタータッチをすべて消すときは、Range Min を「C1」、Range Max を「G9」に設定します。「C4」を消すときは Range Min と Range Max を「C4」に設定します。「C3」から「C4」を消すときは Range Min を「C3」、Range Max を「C4」に設定します。 - コントローラー・ナンバーをすべて消すときは、Range Min を「0」、Range Max を「127」に設定します。

移調する (TRANPOSE)

指定した範囲のノートを ± 24 半音の範囲で移調します。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。
BIAS [E1] つまみ	-127 ~ 127	移調する量を半音単位で設定します。
RANGE MIN [E3] つまみ	0 (C-1) ~ 127 (G9)	移調する音域の下限を設定します。
RANGE MAX [E4] つまみ		移調する音域の上限を設定します。

ベロシティーを変える (CHANGE VELOCITY)

指定した範囲の鍵盤を弾く強さ (ベロシティー) を変化させます。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。
BIAS [E1] つまみ	-127 ~ 127	録音されているベロシティーから、どれだけの量を変化させるかを設定します。
RANGE MIN [E3] つまみ	0 (C-1) ~ 127 (G9)	変更する音域の下限を設定します。
RANGE MAX [E4] つまみ		変更する音域の上限を設定します。

音符の長さを変える (CHANGE DURATION)

指定した範囲のノートのノート・オンからノート・オフまでの時間 (デュレーション) を変えます。変換のしかたによって、スタッカートやテヌート気味に演奏するようにできます。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。
BIAS [E1] つまみ	-127 ~ 127	デュレーションを変化させる量を設定します。
RANGE MIN [E3] つまみ	0 (C-1) ~ 127 (G9)	変更する音域の下限を設定します。
RANGE MAX [E4] つまみ		変更する音域の上限を設定します。

演奏データを前後に移動する (SHIFT CLOCK)

指定した範囲の演奏データのタイミングを、ティック単位で前後に移動します。演奏データを少し移動することで、突っ込んだ感じや、もたついた感じの演奏にすることができます。

シフト・クロックの結果、パターンの先頭より前に移動されるデータがあるときは、パターンの先頭に移動されます。

パラメーター	設定値	説明
TARGET	LOOP	LOOP SETTING (P.82) で設定している範囲に対して変更が適用されます。
	PATTERN	選んでいる PATTERN に対して変更が適用されます。
Event	移動する演奏データを選びます。	
	All	すべての演奏データ
	Note	ノート・メッセージ
	Control Change	コントロール・チェンジ・メッセージ
	Pitch Bend	ピッチ・ベンド・メッセージ
	Poly Aftertouch	ポリフォニック・アフタータッチ
	Channel Aftertouch	チャンネル・アフタータッチ・メッセージ
BIAS [E1] つまみ	-127 ~ 127	録音されているデータから、どれだけの量を移動させるかを設定します。

SMF をパターンとして取り込む (IMPORT)

SMF をパターンとしてインポートします。インポートした SMF は PATTERN 画面でパターンとして扱えるようになります。

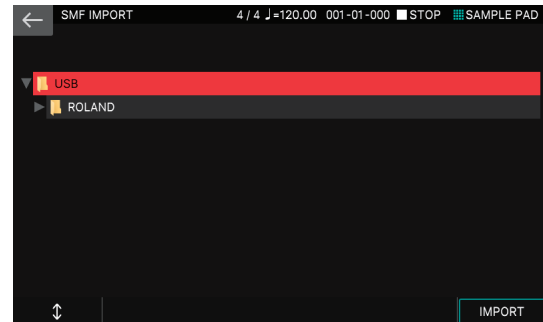
メモ

あらかじめ、パソコンにある SMF を、USB メモリー内の任意のフォルダーにコピーしておいてください。

1. PTN UTILITY 画面で [E5] IMPORT を選びます。

SMF IMPORT 画面が表示されます。

取り込み先は、すでにパターンが入っている場所でもかまいません。その場合は、元のパターンは上書きされます。



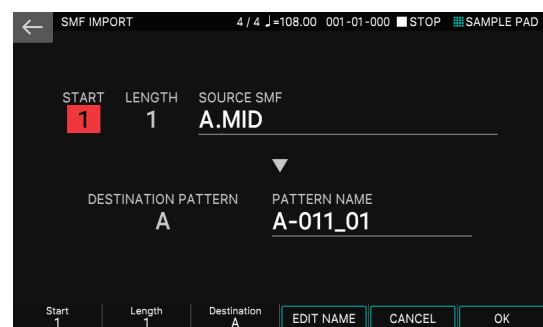
2. 操作の対象になる SMF ファイルを選びます。

選ばれたファイルはハイライト表示になります。ファイルの選択には以下の操作子が使えます。

操作	説明
画面上のファイル名にタッチ	タッチしたファイルを直接選びます。
つまみ [E1] [▲] ボタン [▼] ボタン	上下にスクロールしながら、ファイルを選びます。
[ENTER] ボタン	フォルダーの中の階層を展開します。もう一度押すと、展開した内容を折りたたみます。
[▶] ボタン	フォルダーの中の階層を展開して表示します。
[◀] ボタン	展開した内容を折りたたんで表示します。
[EXIT] ボタン	1 つ前の画面に戻ります。

3. [E6] IMPORT を選びます。

SMF IMPORT 画面が表示されます。



メニュー	説明
Start [E1] つまみ	インポートする SMF の開始小節を設定します。
Length [E2] つまみ	インポートする SMF の小節数を設定します。
Destination [E3] つまみ	インポート先のトラックを設定します。
[E4] EDIT NAME	インポート後のパターン名を変更します。

4. [E6] OK を選びます。

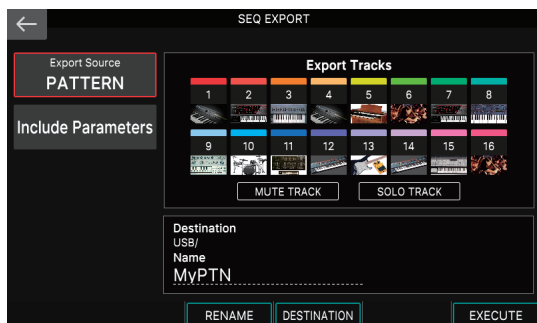
インポートがおこなわれ、完了すると PATTERN 画面に戻ります。中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

パターンを SMF として書き出す (EXPORT)

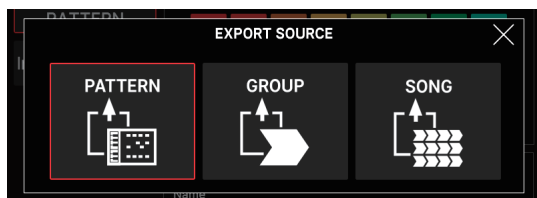
現在選ばれているシーン上のパターンを SMF に変換して USB メモリー内に書き出します。

1. PTN UTILITY 画面で、[E6] EXPORT を選びます。

SEQ EXPORT 画面が表示されます。



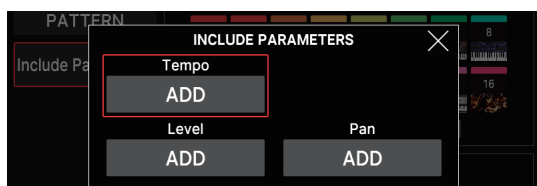
2. 画面左上の< EXPORT SOURCE >にタッチして、ソースに「PATTERN」を選びます。



パターン単位の書き出しだけでなく、グループ単位、ソング単位での書き出しもできます。(P.97) (P.100)

3. 画面左上の< INCLUDE PARAMETER >にタッチして、書き出すデータに含めるパラメーターを選びます。

パラメーター	説明
Tempo	パターンのテンポ情報も含めて書き出します。
Level	パターン内のレベル情報も含めて書き出します。
Pan	パターン内のパン (定位) 情報も含めて書き出します。



4. 必要な INCLUDE PARAMETER を選んだら、[EXIT] ボタンを押します。

SEQ EXPORT 画面に戻ります。

5. Export Tracks 欄の、書き出し対象のトラックを選びます。< MUTE TRACK >または< SOLO TRACK >にタッチします。

MUTE SELECT 画面、または SOLO SELECT 画面が表示されます。

6. 「トラックをミュートする」(P.83)、「トラックをソロにする」(P.83) と同じ要領でトラックを選びます。

ミュートされていない（またはソロに指定されている）トラックのパターンを書き出します。対象トラックに複数のバリエーションが存在する場合、すべてのバリエーションを書き出します。

7. 必要なトラックを選んだら、[EXIT] ボタンを押します。

SEQ EXPORT 画面に戻ります。

8. [E3] RENAME を選びます。

RENAME 画面が表示されます。

9. RENAME 画面の操作方法に従って、ファイル名を入力します (P.13)。

EXPORT を実行すると、入力したファイル名に関連づけた連番の SMF ファイルが個別に生成されます。

例：ファイル名に「MyPTN」と付けた場合、以下のようなファイル名の SMF が生成されます。

MyPTN_01-A.MID トラック 1 のパターン A の SMF
MyPTN_01-B.MID トラック 1 のパターン B の SMF
MyPTN_02-A.MID トラック 2 のパターン A の SMF

※ 名前を付けずに手順を進めた場合、自動でシーン番号がファイル名になります。

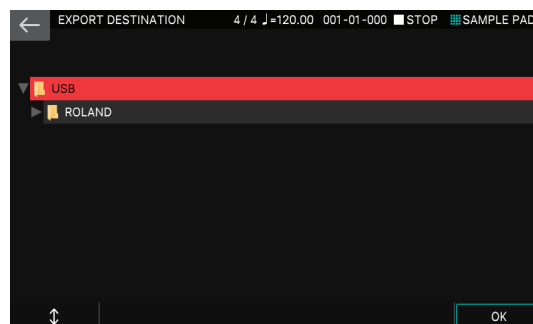
10.[E6] OK を選びます。

SEQ EXPORT 画面に戻ります。

11.[E4] DESTINATION を選びます。

EXPORT DESTINATION 画面が表示されます。

12. 書き出し先のフォルダーを選びます。



選ばれたフォルダーはハイライト表示になります。フォルダーの選択には以下の操作子が使えます。

操作	説明
画面上のフォルダー名にタッチ	タッチしたフォルダーを直接選びます。
つまみ [E1] [▲] ボタン [▼] ボタン	上下にスクロールしながら、フォルダーを選びます。
[ENTER] ボタン	フォルダーの中の階層を展開します。もう一度押すと、展開した内容を折りたたみます。
[▶] ボタン	フォルダーの中の階層を展開して表示します。
[◀] ボタン	展開した内容を折りたたんで表示します。
[EXIT] ボタン	1 つ前の画面に戻ります。

13.[E6] OK を選びます。

SEQ EXPORT 画面に戻ります。

14.[E6] EXECUTE を選びます。

まず EXPORT DESTINATION で指定したフォルダーの中に、入力したファイル名と同じ名前のフォルダーが生成され、その中に EXPORT SOURCE に応じた名前のフォルダー（「PTN」、「GRP」、「SNG」）が作成され、そのフォルダーの中に SMF ファイルが生成されます。

※ EXPORT 先に、すでに同じ名前のファイルが存在する場合は、上書きするかどうかの確認画面が表示されます。

15.[EXIT] ボタンを押して、PTN UTILITY 画面に戻ります。

パターンを保存する

作成したパターンのデータは一括して現在のシーンに保存されます。作成したパターンを残しておきたいときは、シーンを保存してください。(P.44)

グループの作成

グループを作成する

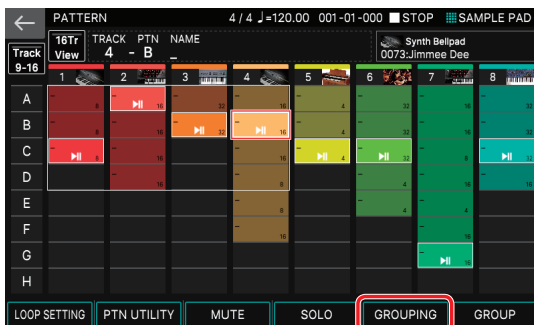
あらかじめ、パターンを録音する (P.86) の手順に従って、シーンを選んでいくつかのトラックでパターンを作成しておきます。

1. [PATTERN] ボタンを押します。

PATTERN 画面が表示されます。



2. 各トラックのパターンを選んで、組み合わせを決めます。

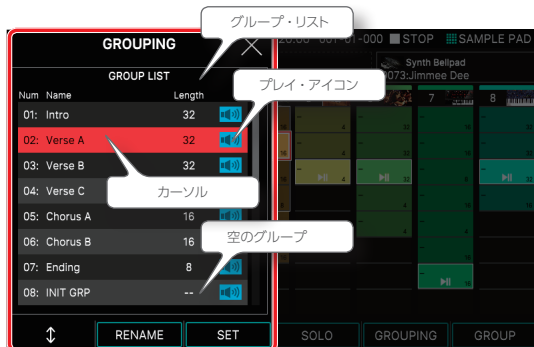


この例では、各トラックのカレント・パターンは次のようになります。

Track 1-C	Track 2-A	Track 3-B	Track 4-B
Track 5-C	Track 6-C	Track 7-G	Track 8-C

3. [E5] GROUPING を選びます。

GROUPING 画面が表示されます。



[Length] の欄が「--」になっているグループはグルーピングされていない、空のグループです。

4. [E1] つまみで、セットしたい番号にカーソルを合わせます。

5. [E3] SET を選びます。

確認メッセージが表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

6. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

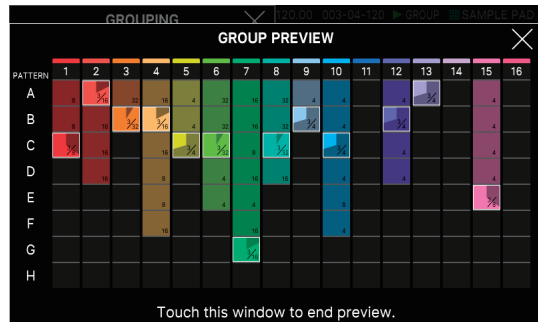
現在の各トラックの、パターンの組み合わせがグループとして登録されます。

7. [▶PLAY] ボタンを押します。

作成したグループが試聴できますので、選んだ組み合わせのとおりになっているかどうか、確認します。

グループ・リスト内の<プレイ・アイコン>にタッチしても試聴できます。

試聴中は GROUP PREVIEW 画面が表示されます。GROUP PREVIEW 画面は PTN 画面と同じように、各トラックのカレント・パターンが一目で確認できます。



8. 再生を停止させるときは [■STOP] ボタンを押します。

GROUP PREVIEW 画面にタッチしても停止します。

9. 必要に応じて、手順 2～6 を繰り返し、グループを作成します。

メモ

1 つのシーンにつき最大 16 個のグループを作ることができます。

グループに名前を付ける (RENAME)

グループごとに、名前を付けることができます。わかりやすい名前を付けることで、判別が容易になります。作成したグループには名前を付けておくとよいでしょう。

注意

- 作成前のグループの名前を変えることはできません。
- グループ名は最大 8 文字です。

1. GROUP LIST で対象となるグループを選んでから、[E2] RENAME を選びます。

RENAME 画面が表示されます。

2. RENAME 画面の操作方法に従って、グループ・ネームを変更します (P.13)。

3. [E6] OK を選びます。

中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

グループをエディットする

グループを作成した後も、GROUP 画面上で、グループの構成を編集することができます。

GROUP 画面の基本操作

1. [GROUP] ボタンを押します。

GROUP 画面が表示されます。

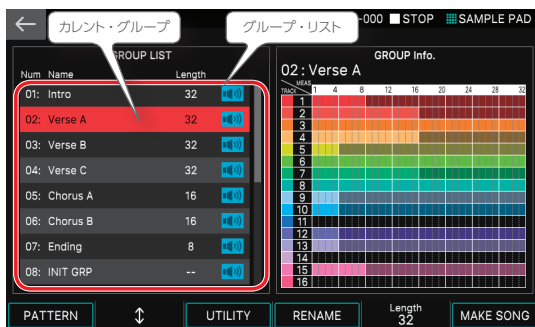


2. 機能を選んだり、パラメーターを変更したりします。

機能	説明
[E1] PATTERN	PATTERN 画面に移動します。
[E2] つまみ	GROUP LIST 内のカーソルを移動させます。
[E3] UTILITY	GROUP UTILITY 画面に移動します。
[E4] RENAME	グループの名前を付けます。
[E5] LENGTH	グループのループの設定をします。
[E6] MAKE SONG	MAKE SONG 画面に移動します。

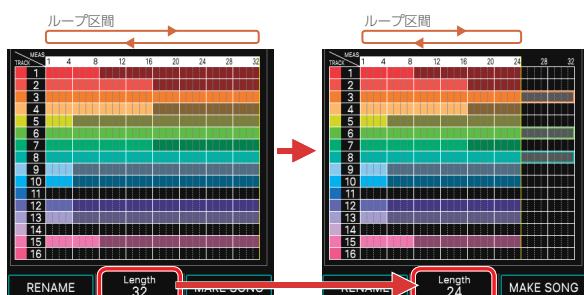
ループの設定をする (Length)

パターンで設定したループの設定とは別に、グループごとにループの長さ (Length) を設定できます。たとえば PATTERN 画面では、8 小節単位でループ再生していた演奏を、グループで再生するときは、半分の長さの 4 小節単位でループさせる、といったことができます。



画面右側は GROUP Info. 欄と呼び、カレント・グループの各トラックのデータの有無や、トラックごとのカレント・パターンの長さを確認できます。

1. [E5] つまみで、Length パラメーターを設定します。



グループ再生するときの長さが変更されます。

GROUP Info. 欄上でも、長さが確認できます。Length で指定した範囲外の部分はグレースアウトして再生されません。

グループに名前を付ける (RENAME)

グループごとに名前を付けることができます。わかりやすい名前を付けることで、グループの中身を確認しなくても、判別が容易になります。

1. GROUP 画面で対象となるグループを選んでから、[E4] RENAME を選びます。

RENAME 画面が表示されます。

2. RENAME 画面の操作方法に従って、グループ・ネームを変更します (P.13)。

3. [E6] OK を選びます。

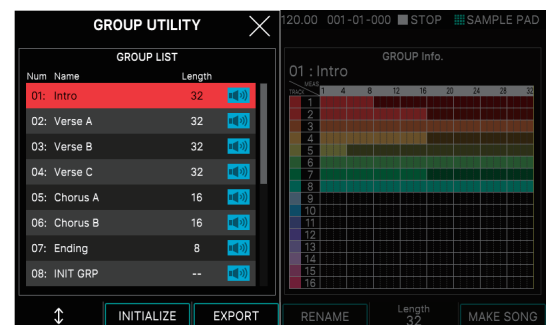
中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

グループを初期化する (INITIALIZE)

対象となるグループを初期化します。

1. GROUP 画面で、[E3] UTILITY を選びます。

GROUP UTILITY 画面が表示されます。



2. [E1] つまみで、初期化したいグループを選びます。

3. [E2] INITIALIZE を選びます。

グループが初期化されます。

4. [EXIT] ボタンを押して、GROUP 画面に戻ります。

グループを SMF として書き出す (EXPORT)

現在選ばれているシーン上のグループのパターンを SMF に変換して USB メモリー内に書き出します。

1. GROUP UTILITY 画面で、[E3] EXPORT を選びます。

SEQ EXPORT 画面が表示されます。

2. SEQ EXPORT 画面内での操作は、「パターンを SMF として書き出す (EXPORT)」(P.95) の手順 2 ~ 14 に従って設定します。今回はソースに「GROUP」を選びます。

3. [EXIT] ボタンを押して、GROUP UTILITY 画面に戻ります。

グループを保存する

作成したグループのデータは一括して現在のシーンに保存されます。作成したグループを残しておきたいときは、シーンを保存してください。(P.44)

ソングの作成

ソングを作成する

あらかじめ、パターンを録音する (P.86)、グループの作成 (P.96) の手順に従って、シーンを選んでパターンとグループを作成しておきます。

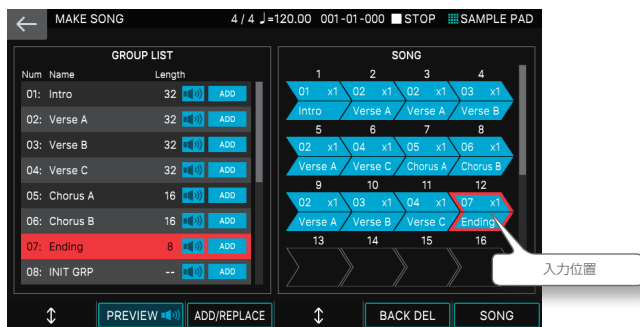
1. [GROUP] ボタンを押します。

GROUP 画面が表示されます。



2. [E6] MAKE SONG を選びます。

MAKE SONG 画面が表示されます。



3. 画面左側の GROUP LIST から 1 番目に再生したいグループの < ADD > にタッチします。

右側の SONG 欄にタッチしたグループが追加され、入力位置 (赤い枠) が 1 つ進みます。

メニュー	説明
[E1] つまみ	GROUP LIST 内のカーソルを移動します。
[E2] PREVIEW	カーソルで選ばれているグループを試聴します。
[E3] ADD/REPLACE	入力方法を切り替えます。REPLACE で入力すると、入力位置のグループを置き換えます。
[E4] つまみ	入力位置 (赤い枠) を移動します。
[E5] BACK DEL	入力位置 (赤い枠) のグループを削除して、入力位置が 1 つ戻ります。
[E6] SONG	SONG 画面に移動します。
<再生アイコン>	タッチしたアイコンのグループを試聴します。

4. 必要に応じて、手順 3 を繰り返し、ソングを作成します。

メモ

- 最大入力数は 32 グループです。
- ソングはシーンごとに、1 つ持つことができます。

注意

グループやソングを作成したあと、シーンを保存せずに他のシーンに切り替えたり、電源をオフにしたりすると、作成したデータは消えてしまいます。

ソングをエディットする

ソングを作成したあとでも、SONG 画面上で、ソングの構成を編集することができます。

SONG 画面の基本操作

1. [SONG] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。



2. 機能を選んだり、パラメーターを変更したりします。

メニュー	説明
[E1] MAKE SONG	MAKE SONG 画面に移動します。
[E2] EDIT	SONG EDIT 画面に移動します。
[E3] DELETE	グループを削除します。
[E4] SKIP	ソング再生時に、特定のグループをスキップするかどうかを設定します。
[E5] MEAS	タイム・ラインを小節表示にします。
[E6] EXPORT	SEQ EXPORT 画面に移動します。

特定のグループをスキップする (SKIP)

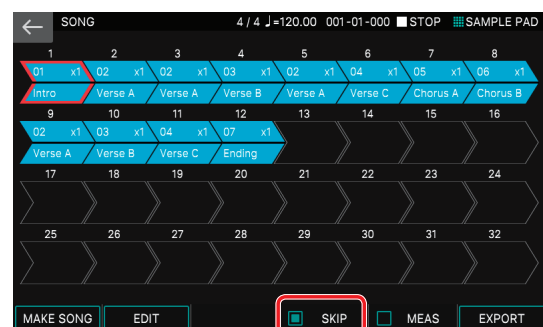
SONG 画面では、画面上に並んだグループを順番に再生していきませんが、特定のグループの再生をスキップさせることができます。ソングの再生中でもできるので、曲の構成を素早く自由に変更したいときに、便利です。

1. [SONG] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。

2. [E4] SKIP を選びます。

データが入っているグループ・ボックスのどれか 1 つに赤い枠が付いて表示されます。

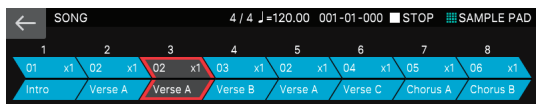


3. カーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタンでスキップさせたいグループ・ボックスに赤い枠を移動させます。

データの入っていないボックス上には移動できません。

4. [ENTER] ボタンを押します。

赤い枠で選んだグループ・ボックスがグレー・アウトします。グレー・アウトしているグループ・ボックスはソング再生時にスキップされます。



5. スキップを解除したいときは、赤い枠を合わせて再度 [ENTER] ボタンを押します。

画面上のグループ・ボックスに直接タッチして、ボックスをグレー・アウト（解除）させることもできます。

6. 通常の状態に戻りたいときは、手順 2 ～ 4 を繰り返します。

メモ

SKIP の設定は、シーンに保存されます。

ソングの構成を編集する (SONG EDIT)

ソング・エディット機能を使えば、すでに完成したソングに対して、選んだグループをコピーや移動、削除したりすることで、ソングの構成を変えることができます。他にもグループごとや、ソング全体でのループ再生の設定など、さまざまな便利な機能が用意されています。

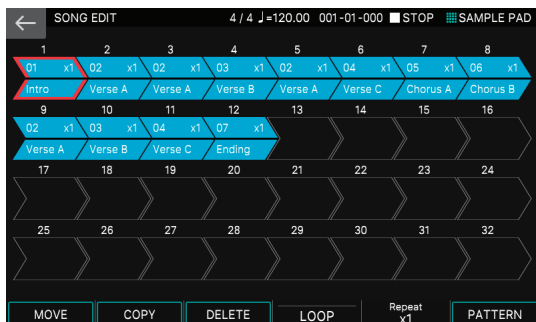
ソング・エディットの基本操作

1. [SONG] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。

2. [E2] EDIT を選びます。

SONG EDIT 画面が表示されます。



3. 操作の対象になるパターンを選びます。

選んでいるグループ・ボックスは、赤の枠で囲まれます。グループの選択はカーソル [▲] [▼] [◀] [▶] ボタンでおこなうか、直接グループ・ボックスにタッチして選択できます。

4. つまみ [E1] ～ [E6] を使って、実行する操作を選びます。

5. 選んだメニューに応じて、設定を変更します。

メニュー	説明
[E1] MOVE	グループを移動します。
[E2] COPY	グループをコピーして、別の場所に貼り付けます。
[E3] DELETE	グループを削除します。
[E4] LOOP	ソング全体のループ再生を設定します。
Repeat [E5] つまみ	グループ別にループ再生を設定します。
[E6] PATTERN	PATTERN 画面に移動します。

6. [EXIT] ボタンを押すと、SONG 画面に戻ります。

メモ

ソング・エディットで編集した内容は、シーンにおいて保存されます。

グループを移動する (MOVE)

選んだグループを移動します。

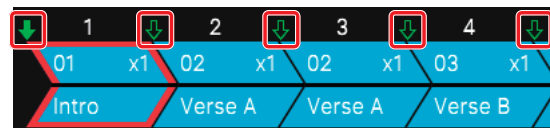
1. SONG EDIT 画面で移動元のグループを選んでから、[E1] MOVE を選びます。

SONG EDIT (MOVE) 画面が表示されます。

それぞれのグループ・ボックスのアイコンの上に緑色の ↓ (ポインター) が表示されます。このポインターを使って、移動先の場所を指定します。

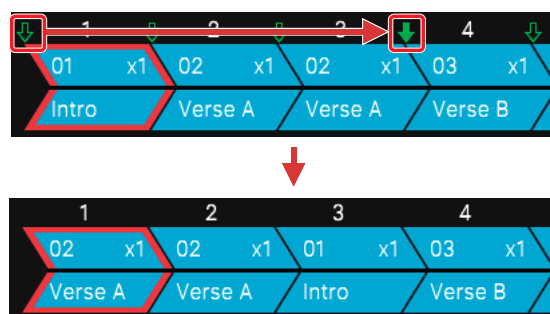


ポインター



2. 移動先の位置のポインターにタッチします。

ポインターの色が塗り潰した ↓ に変わり、移動先の指定ができました。たとえば、1 番目にある「Intro」のグループを 3 番目と 4 番目の間の位置に移動するには、下の図のようにポインターを指定します。



3. [E6] EXECUTE を選びます。

選んだグループが移動して SONG EDIT 画面に戻ります。中止するときは、[E1] EXIT を選びます。

グループをコピーする (COPY)

選んだグループをコピーして、別の場所に挿入します。コピー元のグループは元の位置に残ります。

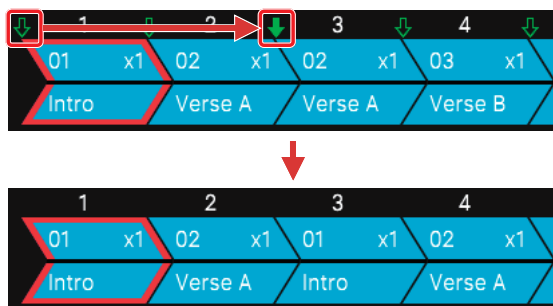
1. SONG EDIT 画面でコピー元のグループを選んでから、[E2] COPY を選びます。

SONG EDIT (COPY) 画面が表示されます。

それぞれのグループ・ボックスのアイコンの上に緑色の ↓ (ポインター) が表示されます。このポインターを使って、コピー先の場所を指定します。

2. コピー先の位置のポインターにタッチします。

ポインターの色が塗り潰した ↓ に変わり、移動先の指定ができました。たとえば、1 番目にある「Intro」のグループを 2 番目と 3 番目の間の位置に挿入するには、次の図のようにポインターを指定します。



3. [E6] EXECUTE を選びます。

選んだグループがコピーされて SONG EDIT 画面に戻ります。
中止するときは、[E1] EXIT を選びます。

グループを削除する (DELETE)

選んだグループを削除します。

1. SONG EDIT 画面で削除したいグループを選んでから、[E3] DELETE を選びます。

選んだグループが削除されます。

ソング全体のループの設定をする (LOOP)

ソング全体にループ区間を設定します。ソング再生時にループ区間に入ると、ループがオンの間（またはソングを停止するまで）は設定した区間をループ再生します。ループ区間の設定やループのオン／オフはソングの再生中に自由に設定することができます。

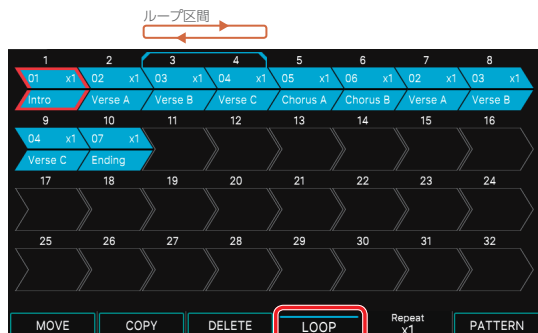
1. SONG EDIT 画面で移動元のグループを選んでから、[E4] LOOP を選びます。

SONG EDIT (LOOP) 画面が表示されます。

2. 必要なパラメーターを設定します。

パラメーター	設定値	説明
[E1] EXIT	-	SONG EDIT 画面に移動します。
START [E3] つまみ	1 ~ 32	ループ区間の最初となるグループを設定します。
END [E4] つまみ	1 ~ 32	ループ区間の最後となるグループを設定します。
[E6] LOOP SW	OFF, ON	ループ再生のオン／オフを設定します。

たとえば、下の図のように設定したときは、グループ「Intro」→「Verse A」を再生したあと、ループ区間に入り、ループがオンの間はグループ「Verse B」→グループ「Verse C」をループ演奏し続けます。



グループ別に繰り返しの設定をする (Repeat)

ソング全体のループ設定とは別に、グループごとにソング再生中に指定した回数だけ繰り返し再生 (Repeat) させることができます。たとえば、A → B → C → D という再生順になっているソングに対して、ソングの構成はそのまま変えずに、3 番目の C だけを 2 回繰り返し再生して、A → B → C → C → D のように再生させる、といったことが簡単にできます。グループ別のリピートの設定は、ソングの再生中に自由に設定することができます。

1. SONG EDIT 画面でリピートを設定したいグループを選びます。

2. [E5] つまみを回してリピート回数を設定します。

パラメーター	設定値	説明
Repeat [E5] つまみ	x1 ~ x 32	リピート回数を設定します。

設定したリピート回数は、各グループ・ボックス・アイコンの右上に表示されます。



メモ

ソング全体のループの設定とグループ別のリピートの設定は併用することができます。

パンや音量バランスを調整する

パターンやソングが完成したら、必要に応じて音量バランスやパンの調整をおこないます。調整はゾーン間のバランスを取りながら、主要なパラメーターの調整ができる MIXER 画面でおこなうのが最適です。(P.58)

ソングを SMF として書き出す (EXPORT)

現在選ばれているシーン上のソングのパターンを SMF に変換して USB メモリー内に書き出します。

1. SONG 画面で、[E6] EXPORT を選びます。

SEQ EXPORT 画面が表示されます。

2. SEQ EXPORT 画面内での操作は、「パターンを SMF として書き出す (EXPORT)」(P.95) の手順 2 ~ 14 に従って設定します。今回はソースに「SONG」を選びます。

3. [EXIT] ボタンを押して、SONG 画面に戻ります。

ソングを保存する

作成したソングのデータは一括して現在のシーンに保存されます。作成したソングを残しておきたいときは、シーンを保存してください。(P.44)

08：コントロール編

目次

USB でパソコンと接続する	102
◇ パソコンと接続する	102
◇ USB ドライバーを設定する	102
◇ プラグイン・シンセを使ってライブ演奏する	102
◇ USB オーディオを使う	102
USB オーディオ入力の調整	102
USB オーディオ出力の調整	102
ボタンとスライダーを使って調整する	103
外部 MIDI 機器をコントロールする (EXT MIDI OUT)	104
◇ 外部 MIDI 機器のコントロール (EXT MIDI OUT)	104
アナログ・シンセサイザーをコントロールする (CV/GATE OUT)	105
◇ FANTOM の CV / GATE について	105
◇ CV / GATE を使う	105

USB でパソコンと接続する

パソコンと接続する

USB ドライバーは、パソコン上のソフトウェアと FANTOM との間でデータをやりとりするソフトウェアです。

FANTOM をパソコンに接続してお使いになるには、USB ドライバーのインストールが必要です。

メモ

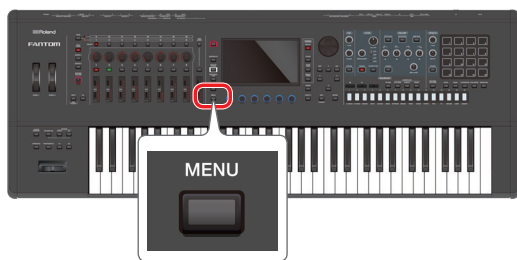
USB ドライバーのダウンロードとインストール手順について詳しくは、ローランドのホームページをご覧ください。

<https://www.roland.com/jp/support/>

USB ドライバーを設定する

パソコンと接続するときに、使用する USB ドライバーを設定します。

1. [MENU] ボタンを押します。



2. <SYSTEM> にタッチします。

3. <GENERAL> タブにタッチします。

4. [USB Driver] を選び、[VENDOR] に設定します。

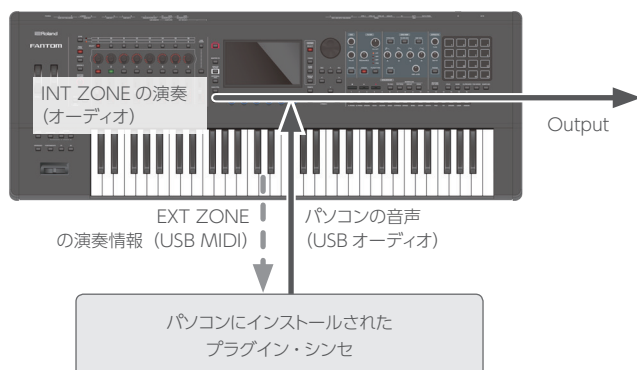
パラメーター	設定値	説明
USB Driver	VENDOR	ローランドのホームページからダウンロードした USB ドライバーをお使いのときに選びます。
	GENERIC	パソコンに標準添付の USB ドライバーをお使いのときに選びます。 ※ MIDI のみ使えます。

5. [WRITE] ボタンを押して SYSTEM 設定を保存します。

6. 本機の電源を入れ直します。

プラグイン・シンセを使ってライブ演奏する

パソコンにインストールされているプラグイン・シンセを、FANTOM で演奏することができます。この場合、プラグイン・シンセのオーディオ出力を USB オーディオ経由で FANTOM に入力することで、FANTOM の OUTPUT 端子から鳴らすことができます。



USB オーディオを使う

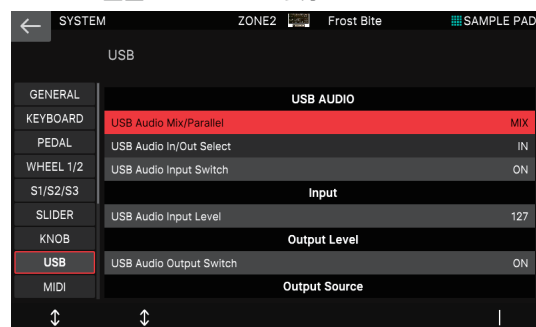
USB オーディオ入力の調整

USB 接続したパソコンなどの機器から FANTOM にオーディオを入力します。

1. [USB AUDIO SELECT] ボタンを押します。



SYSTEM 画面の USB タブが表示されます。



2. カーソルを [USB Audio Input Switch] に合わせ、値を [ON] にします。

接続した機器からのオーディオ入力がオンになります。

3. カーソルを [USB Audio Input Level] に合わせ、入力レベルを調節します。

USB オーディオ出力の調整

USB 接続したパソコンなどの機器に、FANTOM のオーディオを出力します。

1. [USB AUDIO SELECT] ボタンを押します。

SYSTEM 画面の USB タブが表示されます。

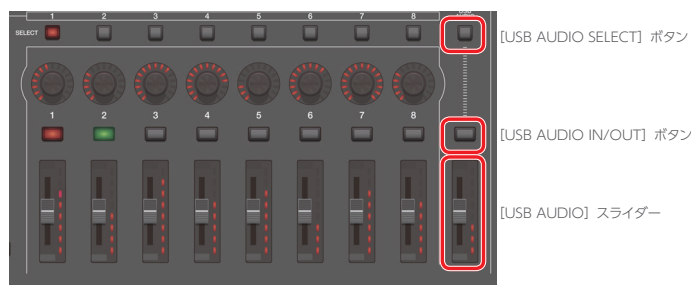
2. カーソルを [USB Audio Output Switch] に合わせ、値を [ON] にします。

接続した機器へのオーディオ出力がオンになります。

3. カーソルを [USB Audio Output Level] に合わせ、出力レベルを調節します。

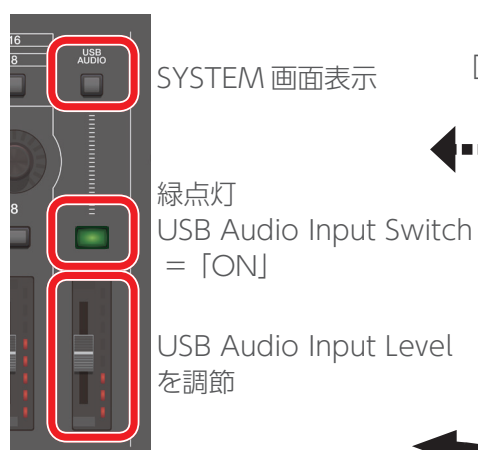
ボタンとスライダーを使って調整する

SYSTEM 画面での設定方法以外にも、パネル上の [USB AUDIO IN/OUT] ボタンや、[USB AUDIO] スライダーを使って、USB の入出力をオン/オフしたり、入出力のレベルを調整したりすることができます。



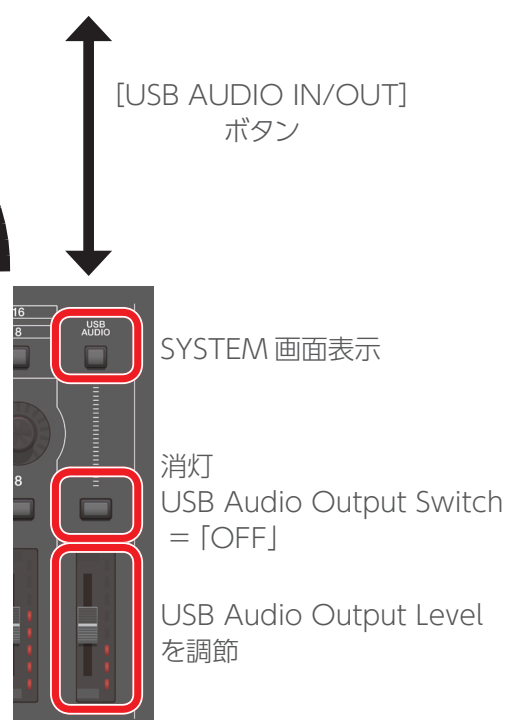
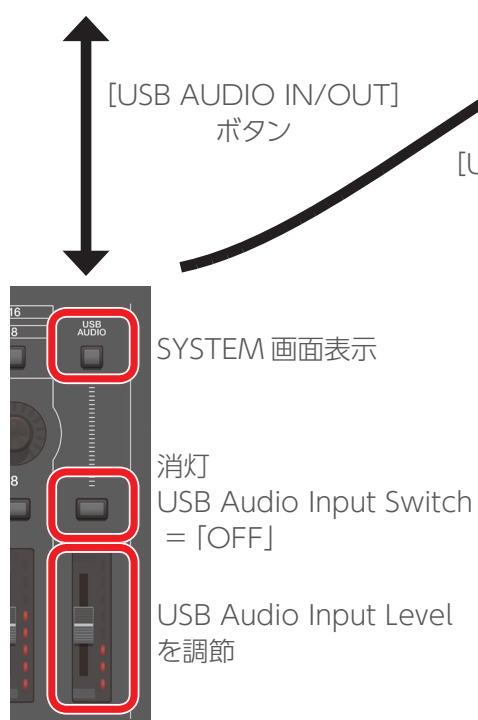
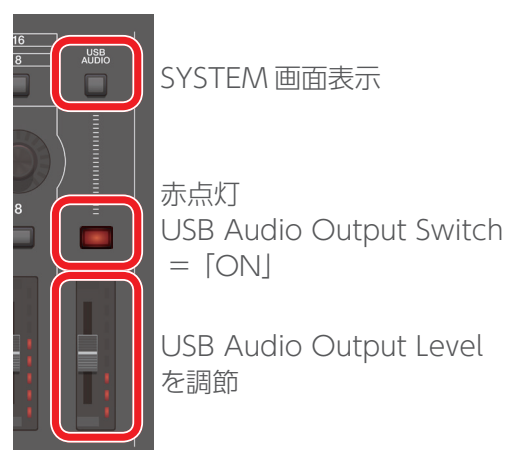
入力レベルの調節

USB Audio In/Out Select = 「IN」



出力レベルの調節

USB Audio In/Out Select = 「OUT」



[SHIFT] +
[USB AUDIO IN/OUT]
ボタン

[USB AUDIO IN/OUT]
ボタン

[SHIFT] +
[USB AUDIO IN/OUT]
ボタン

[USB AUDIO IN/OUT]
ボタン

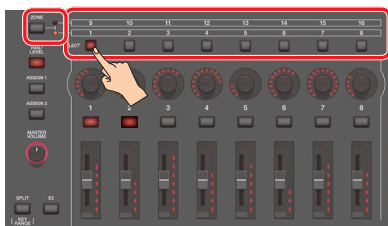
外部 MIDI 機器をコントロールする (EXT MIDI OUT)

外部 MIDI 機器のコントロール (EXT MIDI OUT)

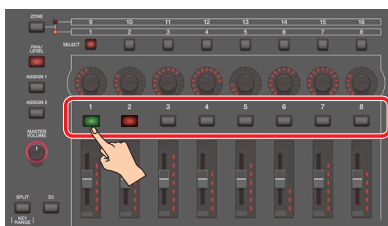
MIDI OUT 端子、USB MIDI OUT から、本体のつまみ操作や鍵盤の情報を MIDI メッセージとして出力できます。
特定のゾーンを「EXT」にすることで、そのゾーンを外部 MIDI 機器用のゾーンとして使うことができます。

1. MIDI 出力させたいゾーンの ZONE SELECT ボタンを押します。

ゾーン 9 ~ 16 を選ぶときは、[ZONE 1-8/9-16] ボタンでグループを切り替えてから、ZONE SELECT [1] ~ [8] ボタンを押します。

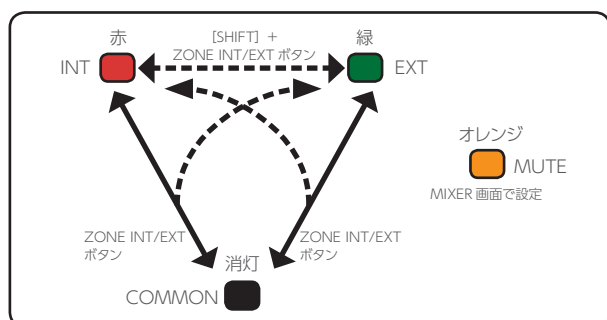


2. 選んだゾーンの ZONE INT/EXT ボタンを押して、緑点灯させます。

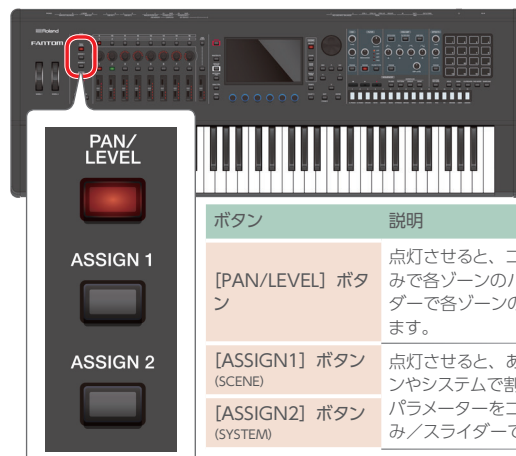


緑色になっていない場合は、[SHIFT] ボタンを押しながら、対象の ZONE INT/EXT ボタンを押して緑点灯 (EXT 設定) させます。
緑点灯 (EXT 設定) のときは、MIDI メッセージを出力します。
複数のゾーンの ZONE INT/EXT ボタンが点灯しているときは、ZONE SELECT ボタンで指定されたゾーン (カレント・ゾーン) との組み合わせで外部音源に MIDI 出力するかどうかが決まります。(P.24)

ボタンの状態	対象となるゾーンがカレント・ゾーンするとき	対象となるゾーンがカレント・ゾーンではないとき
消灯 (COMMON)	鍵盤を弾くと、内蔵音源、外部音源共に鳴ります。	鍵盤を弾いても、内蔵音源、外部音源共に鳴りません。内蔵シーケンサーや外部からの MIDI データで内蔵音源を鳴らすことはできます。
赤点灯 (INT)	鍵盤を弾くと、内蔵音源が鳴ります。	他のカレント・ゾーンの ZONE INT/EXT ボタンがオン状態 (赤、または緑に点灯) のときのみ、鍵盤を弾くと、内蔵音源が鳴ります。
緑点灯 (EXT)	鍵盤を弾くと、外部音源が鳴ります。	他のカレント・ゾーンの ZONE INT/EXT ボタンがオン状態 (赤、または緑に点灯) のときのみ、鍵盤を弾くと、外部音源が鳴ります。
オレンジ点灯 (MUTE)	音源がミュートされた状態です。内蔵音源は鳴りません。直前の状態が緑点灯のときは、外部音源が鳴ります。	



3. 機能選択ボタンを押して、操作するパラメーターを選びます。



ボタン	説明
[PAN/LEVEL] ボタン	点灯させると、コントロールつまみで各ゾーンのパンを、スライダーで各ゾーンの音量を調節できます。
[ASSIGN1] ボタン (SCENE)	点灯させると、あらかじめ、シーンやシステムで割り当てておいたパラメーターをコントロールつまみ/スライダーで調節できます。
[ASSIGN2] ボタン (SYSTEM)	

PAN/LEVEL で使用するとき

4. [PAN/LEVEL] ボタンを押して、点灯させます。

5. [EXT] に設定したゾーンのコントロールつまみ/スライダーを動かします。

パンやレベルの MIDI 情報を出力します。



コントロールつまみやスライダーなどで設定を変更すると、変更したパラメーターとその値が、ポップアップ画面に表示されます。
ポップアップ画面は、しばらく表示すると自動的に閉じます。
パラメーターによってはポップアップ画面が表示されません。

注意

[PAN/LEVEL] で使用するときには、操作したコントロールつまみ、スライダーの番号が各ゾーンのナンバーに対応します。

ASSIGN1、ASSIGN2 で使用するとき

6. [ASSIGN1] または [ASSIGN2] ボタンを押して、点灯させます。

7. [EXT] に設定したゾーンをカレント・ゾーンに選びます。

必要に応じて、レイヤーも設定しておきます。

8. コントロールつまみ/スライダーを動かします。

割り当てられた機能に従って、MIDI 情報を出力します。

注意

[ASSIGN1] [ASSIGN2] で使用するときには、コントロールつまみやスライダーを操作すると、鍵盤を弾いたときに MIDI 出力する EXT ゾーンに対して MIDI 出力します。(レイヤーの設定をしている場合は、複数のゾーンに対して MIDI 出力します。INT ゾーンと EXT ゾーンを組み合わせるとレイヤーを組んでもかまいません。その場合は、鍵盤やコントローラーから同時に内蔵音源と外部音源をコントロールできます。レイヤーの設定をしていない場合は、カレント・ゾーンに対して MIDI 出力します。)

メモ

- ASSIGN1 はシーンごとに個別に機能を割り当てます。ASSIGN2 はシステムで一括して機能を割り当てます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら、[ASSIGN1] [ASSIGN2] ボタンを押すと、パラメーターや機能を割り当てるための設定画面が表示されます。詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF)、または『システム・パラメーター』(P.112)をご覧ください。
- ZONE EDIT (P.43) で、詳細設定をすることができます。
- 設定した内容はシーンの設定として保存できます。(P.44)

アナログ・シンセサイザーをコントロールする (CV/GATE OUT)

FANTOM の CV / GATE について

FANTOM は 2 系統の CV/GATE 出力端子を装備しており、CV/GATE 入力端子を備えたアナログ・シンセサイザーを接続すると、ノート・オン/オフやピッチをコントロールできるようになります。

CV / GATE 信号について

CV とは「Control Voltage」の略称で、アナログ・シンセやユーロラック・モジュールの振る舞いを変化させるための電気的な信号（制御電圧）のことをいいます。また、エンベロープなどの始まりと終わりを制御する信号のことを GATE といいます。

端子	説明
GATE OUT 1 端子 GATE OUT 2 端子	ノート・オン/オフを出力します。 +5V を出力します。
CV OUT 1 端子 CV OUT 2 端子	ピッチを出力します。 トランスポーズやオクターブ・シフトが設定されているときは、設定に応じて電圧が変化します。 OCT/V に対応しています (Hz/V に非対応)。

通常は CV OUT 1 端子と GATE OUT 1 端子をペアで使います。CV OUT 2 端子と GATE OUT 2 端子をペアで使います。

メモ

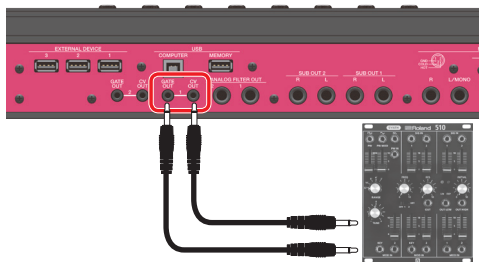
GATE OUT2 はシステム設定で、CV OUT (CV3) に変更することができます。詳しくは『システム・パラメーター』(P.112) をご覧ください。

CV / GATE を使う

CV/GATE を使ってアナログ・シンセサイザーをコントロールします。『外部 MIDI 機器をコントロールする (EXT MIDI OUT)』と同じように、CV/GATE を使う場合も EXT ゾーンからアナログ・シンセサイザーをコントロールします。

ここでは、CV OUT 1 端子と GATE OUT 1 端子にアナログ・シンセサイザーを接続して、ゾーン 1 からコントロールする例を紹介します。

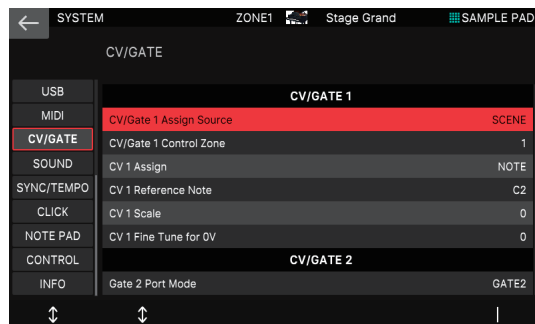
1. CV OUT 1 端子と GATE OUT 1 端子をそれぞれ、アナログ・シンセサイザーの CV IN 端子と GATE IN 端子に接続します。



注意

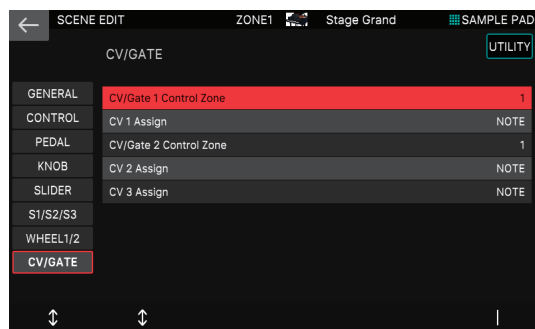
メーカーや機種によっては CV 端子、GATE 端子の名称が違う場合があります。詳しくはアナログ・シンセサイザーの取扱説明書をお読みください。

2. [MENU] ボタンを押します。
3. <SYSTEM> にタッチします。
SYSTEM 画面が表示されます。
4. <CV/GATE> タブにタッチします。
5. CV/Gate Assign Source の値を「SCENE」に設定します。

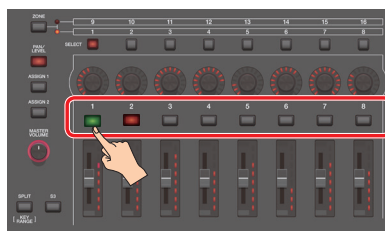


CV/Gate 1 (CV OUT 1 端子と GATE OUT 1 端子) のコントロールの設定をシーンごとに設定できるようになります。必要に応じてシステム・パラメーターを保存します。

6. [MENU] ボタンを押します。
7. <SCENE EDIT> にタッチします。
SCENE EDIT 画面が表示されます。
8. <CV/GATE> タブにタッチします。



9. CV/Gate 1 Control Zone を「1」に設定します。
ゾーン 1 で CV/Gate 1 (CV OUT 1 端子と GATE OUT 1 端子) をコントロールできるようになります。
10. ゾーン 1 をカレント・ゾーンにします。
11. ゾーン 1 の ZONE INT/EXT ボタンを押して、緑点灯させます。



ゾーン 1 が EXT ZONE になります。緑色になっていない場合は、[SHIFT] ボタンを押しながら、対象の ZONE INT/EXT ボタンを押して緑点灯 (EXT 設定) をさせます。緑点灯 (EXT 設定) のときに、CV/Gate 信号を出力します。複数のゾーンの ZONE INT/EXT ボタンが点灯しているときは、EXT MIDI OUT の場合と同じで、ZONE SELECT ボタンで指定されたゾーン (カレント・ゾーン) との組み合わせで外部音源に CV/Gate 信号を出力するかどうかが決まります。

12. 鍵盤を弾くと、CV/Gate 信号が出力されアナログ・シンセサイザーをコントロールします。

メモ

設定を残しておきたい場合は、シーンを保存します。この例ではシーン・パラメーターで CV/Gate 1 のコントロールを設定しているので、特定のシーンでのみ、アナログ・シンセサイザーをコントロールする、といったことができます。

Memo

09：設定編

目次

便利な機能（ユーティリティ）.....108

- ◇ ユーティリティの基本操作.....108
- ◇ ユーザー・データを USB メモリーにバックアップする (BACKUP)108
- ◇ バックアップしたデータを本体に戻す (RESTORE).....108
- ◇ USB メモリーをフォーマットする (USB MEMORY FORMAT)109
- ◇ 工場出荷時の設定に戻す (Factory Reset)109
- ◇ インターナル・ストレージの内容を工場出荷時の状態に戻す (Internal Storage Initialize).....109

便利な機能（ファイル・ユーティリティ）.....110

- ◇ フォルダー構成について.....110
- ◇ ファイル・ユーティリティの基本操作.....110
- ◇ ファイル名やフォルダー名を変更する (RENAME).....110
- ◇ ファイルやフォルダーを削除する (DELETE)110
- ◇ ファイルやフォルダーをコピーする (COPY).....110
- ◇ ファイルやフォルダーを移動する (MOVE)111
- ◇ 新しくフォルダーを作る (CREATE FOLDER).....111

FANTOM 全体の設定112

- ◇ システム設定の基本操作112
- ◇ システム設定を保存する.....112
- ◇ システム・パラメーター.....112
 - 本体の設定 (GENERAL)112
 - 鍵盤の設定 (KEYBOARD)113
 - ペダルの設定 (PEDAL)113
 - ホイールの設定 (WHEEL 1/2).....114
 - S1/S2/S3 の設定 (S1/S2/S3)114
 - スライダーの設定 (SLIDER)114
 - つまみの設定 (KNOB)114
 - USB AUDIO の設定 (USB AUDIO).....115
 - MIDI の設定 (MIDI)115
 - CV/GATE の設定 (CV/GATE)116
 - サウンドの設定 (SOUND).....116
 - 同期やテンポの設定 (SYNC/TEMPO).....117
 - クリック音の設定 (CLICK).....117
 - ノート・パッドの設定 (NOTE PAD)117
 - コントロール機能の設定 (CONTROL)117
 - 本体の情報 (INFO)117

便利な機能 (ユーティリティ)

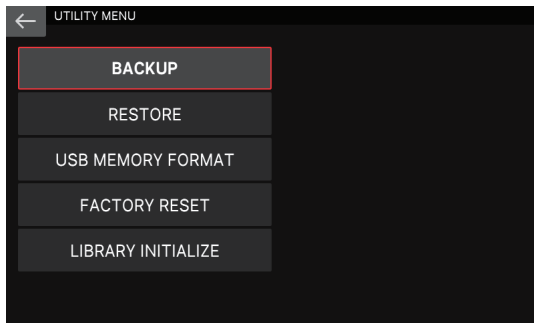
ユーティリティの基本操作

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. <UTILITY> にタッチします。

UTILITY 画面が表示されます。



3. 画面内の目的のメニュー欄にタッチします。

4. 選んだメニューに応じて、設定を変更します。

メニュー	説明
BACKUP	ユーザー・データとシステム・データを USB メモリーに書き出します。
RESTORE	バックアップしたデータを本体に戻します。
USB MEMORY FORMAT	USB メモリーを初期化します。
FACTORY RESET	工場出荷時の設定に戻します。
INTERNAL STORAGE INITIALIZE	インターナル・ストレージの内容を工場出荷時の状態に戻します。

ユーザー・データを USB メモリーにバックアップする (BACKUP)

本機に記憶されているすべての設定を、USB メモリーに保存 (バックアップ) します。

バックアップの対象となるのは、以下の設定です。

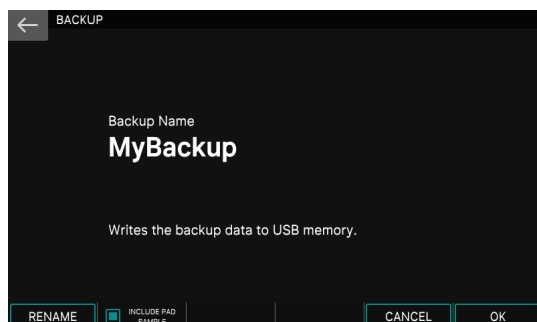
- ユーザー・メモリー (シーン、ユーザー・トーン、ユーザー・リズム・グループなど) の設定
- システム・メモリーの設定

注意

USB メモリーに保存されているバックアップ・データと同じファイル名でバックアップすると、データは上書きされます。新たにバックアップするときは、別の名前を付けてください。

1. UTILITY 画面で<BACKUP>にタッチします。

BACKUP 画面が表示されます。



2. パッドに割り当てているサンプルも合わせてバックアップしておきたい場合は、[E2] INCLUDE PAD SAMPLE にチェックを付けます。



チェックを付けない場合は、パッドに割り当てているサンプルはバックアップされません。

3. バックアップするファイルの名前を変更したい場合は、[E1] RENAME を選んで名前を付けます (P.13)。

初期値は「MyBackup」というファイル名がついています。

名前を変更したら [E6] OK を選んでウィンドウを閉じます。

4. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

5. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

6. [E6] CLOSE を選んで SCENE SELECT 画面に戻ります。

バックアップしたデータを本体に戻す (RESTORE)

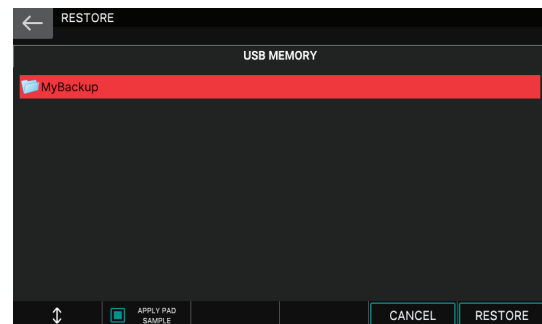
バックアップしたデータを本体に書き戻します。

注意

リストア操作をすると、現在本機に保存されているすべての設定は消えてしまいます。現在の設定を残しておきたいときは、別の名前を付けてバックアップしてください。

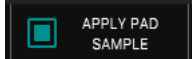
1. UTILITY 画面で<RESTORE>にタッチします。

RESTORE 画面が表示されます。



2. リストアするファイルをタッチします。

3. パッドに割り当てているサンプルも合わせてリストアしたい場合は、[E2] APPLY PAD SAMPLE にチェックを付けます。



チェックを付けない場合は、パッドに割り当てているサンプルはリストアされません。

4. [E6] RESTORE を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

注意

「APPLY PAD SAMPLE」のチェックを付けたときは、確認画面に見積時間が表示されます。見積時間は目安であり正確なものではありません。使用される USB メモリーや内蔵メモリーの状態によりばらつきがあります。

5. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

6. 「Completed. Please Power Off!」のメッセージが表示されたら、電源を入れ直します (P.20)。

USB メモリーをフォーマットする (USB MEMORY FORMAT)

USB メモリーを初期化 (フォーマット) します。

注意

- 本機で使用する USB メモリーは必ずこの機能を使って初期化してお使いください。
- 市販の USB メモリーをお使いください。ただし、市販されている USB メモリーすべての動作を保証するものではありません。

1. UTILITY 画面で、＜USB MEMORY FORMAT＞にタッチします。

USB MEMORY FORMAT 画面が表示されます。

2. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

3. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

工場出荷時の設定に戻す (Factory Reset)

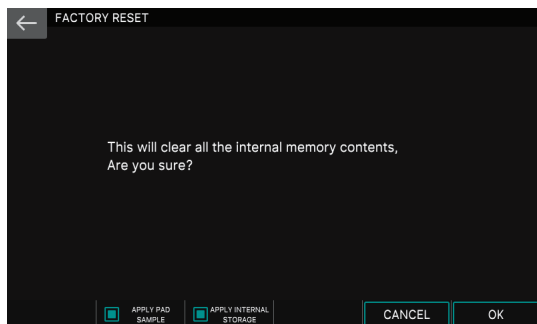
本機に記憶した設定を、工場出荷時の設定に戻すことができます (ファクトリー・リセット)。

注意

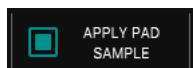
ファクトリー・リセットをすると、本機に保存されているデータは、すべて失われてしまいます。データを残しておきたいときは、USB メモリーにバックアップしてください。

1. UTILITY 画面で、＜FACTORY RESET＞にタッチします。

FACTORY RESET 画面が表示されます。

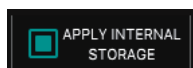


2. パッドに割り当てたサンプル・データも工場出荷時の状態に戻したい場合は、[E2] APPLY FACTORY SAMPLE にチェックを付けます。



チェックを付けない場合は、サンプル・データはそのまま保持されます。

3. インターナル・ストレージの内容も工場出荷時の状態に戻したい場合は、[E3] APPLY INT STORAGE にチェックを付けます。



チェックを付けない場合は、インターナル・ストレージの内容はそのまま保持されます。

4. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

5. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

注意

ファクトリー・リセット中は、絶対に電源を切らないでください。

インターナル・ストレージの内容を工場出荷時の状態に戻す (Internal Storage Initialize)

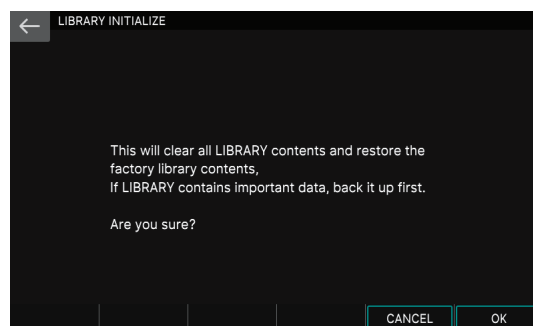
インターナル・ストレージの内容を、工場出荷時の状態に戻すことができます (インターナル・ストレージ・イニシャライズ)。

注意

インターナル・ストレージ内に自分でサンプリングしたデータなどを保存していた場合、インターナル・ストレージ・イニシャライズをすると、それらのデータはすべて失われてしまいます。データを残しておきたいときは、ファイル・ユーティリティーの機能を使って、データを手動で USB メモリーにバックアップしてください。

1. UTILITY 画面で、＜INTERNAL STORAGE INITIALIZE＞にタッチします。

INTERNAL STORAGE INITIALIZE 画面が表示されます。



2. [E6] OK を選びます。

確認のメッセージが表示されます。

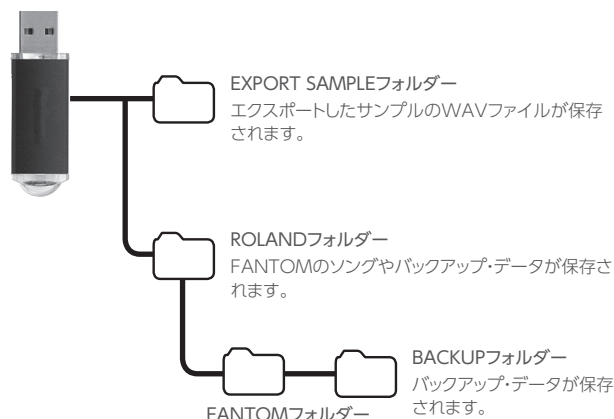
中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

3. 実行するときは、[E5] OK を選びます。

注意

イニシャライズ中は、絶対に電源を切らないでください。

USB メモリーのフォルダー構成



便利な機能（ファイル・ユーティリティ）

フォルダー構成について

インターナル・ストレージや USB メモリーに保存されているファイルのコピーや削除、移動をします。

USB メモリーのフォルダー構成と、フォルダーに保存されるデータについて、詳しくは「USB メモリーのフォルダー構成」(P.109)をご覧ください。

注意

- ファイル・ユーティリティでは、以下の文字を含むファイルやフォルダーを扱うことができません。
" *, / ; : < > ? \ | ~
また、2 バイト文字などの特殊な文字も扱うことができません。
- 大切なデータを誤って削除したりしないよう十分ご注意ください。
- 「USB メモリーのフォルダー構成」(P.109) に記載してあるフォルダー名を変更しないでください。
- ファイル名に含まれる拡張子（.wav などの部分）を変更するとインポート機能などでファイルを認識できなくなるのでご注意ください。

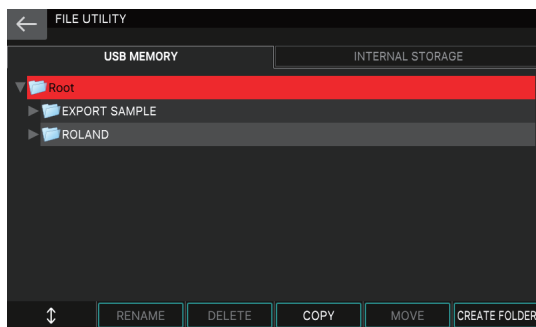
ファイル・ユーティリティの基本操作

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. <FILE UTILITY> にタッチします。

FILE UTILITY 画面が表示されます。



3. 画面上部のタブにタッチして、USBメモリーかインターナル・ストレージを選びます。

4. 操作の対象になるファイルやフォルダーを選びます。

選ばれたファイルやフォルダーはハイライト表示になります。ファイルやフォルダーの選択には以下の操作子が使えます。

操作	説明
画面上のファイルやフォルダー名にタッチ	タッチしたファイルやフォルダーを直接選びます。 [SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、複数のファイルやフォルダーを選べます。
[E1] つまみ [▲] ボタン [▼] ボタン	上下にスクロールしながら、ファイルやフォルダーを選びます。 [SHIFT] ボタンを押しながら操作すると、複数のファイルやフォルダーを選べます。
[ENTER] ボタン	フォルダーの中の階層を展開します。もう一度押すと、展開した内容を折りたたみます。
[▶] ボタン	フォルダーの中の階層を展開して表示します。
[◀] ボタン	展開した内容を折りたたんで表示します。
[EXIT] ボタン	1 つ前の画面に戻ります。

5. つまみ [E2] ~ [E6] を使って、実行する操作を選びます。

6. 選んだメニューに応じて、設定を変更します。

メニュー	説明
[E2] RENAME	ファイル名やフォルダー名を変更します。
[E3] DELETE	ファイルやフォルダーを削除します。
[E4] COPY	ファイルやフォルダーをコピーします。
[E5] MOVE	ファイルやフォルダーを移動します。
[E6] CREATE FOLDER	新しくフォルダーを作ります。

ファイル名やフォルダー名を変更する (RENAME)

ファイル名やフォルダー名を変更します。

1. FILE UTILITY 画面で、対象となるファイルやフォルダーを選んでから、[E2] RENAME を実行します。

RENAME 画面が表示されます。

2. RENAME 画面の操作方法に従って、ファイル名、フォルダー名を変更します (P.13)。

3. [E6] OK を選びます。

中止するときは、[E5] CANCEL を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

ファイルやフォルダーを削除する (DELETE)

不要なファイルやフォルダーを削除します。

1. FILE UTILITY 画面で、対象となるファイルやフォルダーを選んでから、[E3] DELETE を実行します。

確認のメッセージが表示されます。

2. [E5] OK を選びます。

中止するときは、[E6] CANCEL を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

ファイルやフォルダーをコピーする (COPY)

ファイルやフォルダーを別の場所にコピーします。

1. FILE UTILITY 画面で、コピー元となるファイルやフォルダーを選んでから、[E4] COPY を実行します。

FILE UTILITY (COPY DESTINATION) 画面が表示されます。

2. コピー先のフォルダーにタッチします。

選ばれたフォルダーはハイライト表示になります。

3. [E6] SELECT を選びます。

コピーが実行されます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

ファイルやフォルダーを移動する (MOVE)

ファイルやフォルダーを別の場所に移動します。

1. **FILE UTILITY** 画面で、移動元となるファイルやフォルダーを選んでから、**[E5] MOVE** を実行します。

FILE UTILITY (MOVE DESTINATION) 画面が表示されます。

2. **移動先のフォルダーをタッチして選びます。**

選ばれたフォルダーはハイライト表示になります。

3. **[E6] SELECT** を選びます。

移動が実行されます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

新しくフォルダーを作る (CREATE FOLDER)

新しくフォルダーを作ります。

1. **FILE UTILITY** 画面で新しくフォルダーを作りたい階層のフォルダーを選んでから、**[E6] CREATE FOLDER** を実行します。

RENAME 画面が表示されます。

メモ

フォルダーの中に、さらにフォルダーを作ることできます。

2. **RENAME** 画面の操作方法に従って、フォルダー名を変更します (P.13)。

3. **[E6] OK** を選びます。

中止するときは、**[E5] CANCEL** を選びます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、USB メモリーを抜いたりしないでください。

FANTOM 全体の設定

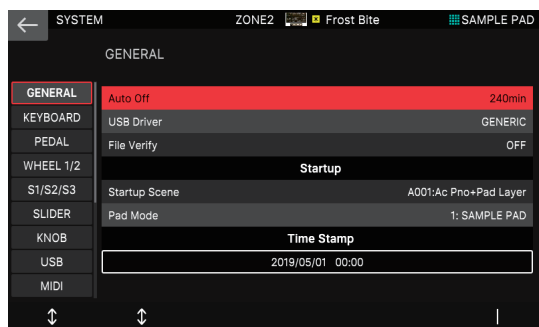
システム設定の基本操作

1. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

2. <SYSTEM>にタッチします。

SYSTEM 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	タブを上下にスクロールします。
[E2] つまみ	カーソルを上下にスクロールします。
[E6] つまみ	カーソルで選んでいるパラメーターの値を変更します。

3. 画面内左のタブを切り替えて目的の画面を選びます。

4. 目的のパラメーターを選び、値を変更します。

タブ	説明
GENERAL	全般的な設定をします。
KEYBOARD	鍵盤の設定をします。
PEDAL	ペダルの設定をします。
WHEEL 1/2	ホイールの設定をします。
S1/S2/S3	[S1]、[S2]、[S3] ボタンの設定をします。
SLIDER	スライダーの設定をします。
KNOB	つまみの設定をします。
USB	USB の設定をします。
MIDI	MIDI の設定をします。
CV/GATE	CV/GATE の設定をします。
SOUND	音に関する設定をします。
SYNC/TEMPO	同期やテンポの設定をします。
CLICK	クリック音の設定をします。
NOTE PAD	ノート・パッドの設定をします。
CONTROL	コントロール機能に関する設定をします。
INFO	本体の情報を表示します。

システム設定を保存する

変更したシステム設定の内容を記憶させておきたいときは、保存操作を実行します。

1. SYSTEM 画面で [WRITE] ボタンを押します。

保存操作が完了すると、「Completed」の文字が表示されます。

システム・パラメーター

本体の設定 (GENERAL)

パラメーター	設定値	説明
Auto Off	OFF、30、240	一定時間がたつと自動で電源が切れるようにします。(30分、240分) 自動で電源を切る必要がない場合は、「OFF」に設定します。
USB Driver	VENDOR GENERIC	専用の USB ドライバーで使います。 OS 標準の USB ドライバーで使います。
File Verify	OFF、ON	コピーやバックアップ時にファイルの整合性を確認します。信頼性は従来よりも向上しますが、実施時間は多くかかります。
Startup		
Startup Scene	A001 ~ D128	電源投入時に読み込まれるシーンを選びます。
Pad Mode	(P.74)	電源投入時のパッド・モードを設定します。
Time Stamp		
Year/Month/Day/Hour/Minute	-	ここで設定した日時が、FANTOM 上で作成されたファイルの情報 (タイム・スタンプ) として利用されます。

日付と時刻の設定

1. 画面の一番下の日付と時刻の欄にカーソルを合わせます。

2. [ENTER] ボタンを押します。

Time Stamp ウィンドウが表示されます。

3. [E1] ~ [E5] つまみで、日付と時刻を設定します。

4. [E6] CLOSE を選びます。

5. 日付と時刻を更新したら、システム設定を保存したあと、電源を入れ直します。

鍵盤の設定 (KEYBOARD)

パラメーター	設定値	説明
Keyboard Velocity		鍵盤を弾いたときに送信されるベロシティを設定します。
	REAL	キーを押さえる強さに応じたベロシティを送信します。
	1 ~ 127	キーを押さえる強さに関係なく、常に一定のベロシティを送信します。
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	鍵盤のタッチ感を軽めの設定にします。MEDIUMより弱いタッチでフォルティッシモ (ff) が出せるので、鍵盤が軽くなったように感じられます。力の弱いいかたでも、演奏しやすい設定です。
	MEDIUM	鍵盤のタッチ感を標準設定にします。
	HEAVY	鍵盤のタッチ感を重めの設定にします。MEDIUMより強いタッチで弾かないとフォルティッシモ (ff) が出せなくなるので、鍵盤が重くなったように感じられます。ダイナミックに弾くとき、さらに感情が込められます。
Keyboard Velocity Curve Offset	-10 ~ +9	キーボード・ベロシティ・カーブを調節します。 値を小さくするほど、タッチ感がより軽くなります。 値を大きくするほど、タッチ感がより重くなります。
Hi-Res Velocity Out	OFF、ON	高解像度ベロシティの情報を送信します。
Aftertouch Sens	0 ~ 100	アフタータッチの感度を設定します。値を大きくするほど、アフタータッチがかりやすくなります。通常は 100 に設定してお使いください。
Arpeggio		
Arpeggio Trigger Quantize		アルペジオ演奏の始まりかたを設定します。
	OFF	鍵盤を押したタイミングでアルペジオ演奏がスタートします。
	BEAT	シーケンサーやリズム・パターンの再生中に鍵盤を押すと、自動的に拍の頭のタイミングに合わせてアルペジオ演奏がスタートします。
	MEAS	シーケンサーやリズム・パターンの再生中に鍵盤を押すと、自動的に小節の先頭のタイミングに合わせてアルペジオ演奏がスタートします。
Arpeggio Switch Mode	OFF/ON	[ARPEGGIO] ボタンで OFF から ON 操作をしたときに、ARPEGGIO 画面を表示しません。
	OFF/ON & ARP SCREEN	[ARPEGGIO] ボタンで OFF から ON 操作をしたときに、ARPEGGIO 画面を表示します。
Chord Memory Switch Mode	OFF/ON	[CHORD MEMORY] ボタンで OFF から ON 操作をしたときに、CHORD MEMORY 画面を表示しません。
	OFF/ON & CHD SCREEN	[CHORD MEMORY] ボタンで OFF から ON 操作をしたときに、CHORD MEMORY 画面を表示します。

ペダルの設定 (PEDAL)

パラメーター	設定値	説明
Pedal Assign Source	SYS、SCENE	PEDAL CTRL 1、2/L、3/C 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYS)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
Control Pedal		
Pedal1 ~ 3 Polarity		PEDAL CTRL 1、2/L、3/C 端子に接続したペダルの極性を選びます。 ペダルによっては、ペダルを踏んだときと離れているときの動作が逆になるものがあります。 動作が逆になるペダルを使うときは「REVERSE」にします。ローランドのペダル (ポラリティー・スイッチが付いていないもの) を使うときは「STANDARD」にします。
		PEDAL CTRL 1、2/L、3/C 端子に接続したペダルでコントロールする機能を設定します。
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒したのと同様の効果がかかります。
Pedal1 ~ 3 Assign	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒したのと同様の効果がかかります。
	AFT	アフタータッチ
	START/STOP	シーケンサーのスタートとストップを割り当てます。
	TAP TEMPO	タップ・テンポの機能を割り当てます。
	SCENE DOWN	シーンを、前のナンバーに切り替えます。シーン・チェーン使用時は、チェーン・セット内の前のナンバーに切り替えます。
	SCENE UP	シーンを、次のナンバーに切り替えます。シーン・チェーン使用時は、チェーン・セット内の次のナンバーに切り替えます。
	OCT DOWN	パネルの OCTAVE [DOWN] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	OCT UP	パネルの OCTAVE [UP] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	ARPEGGIO SW	パネルの [ARPEGGIO] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	CHORD MEM SW	パネルの [CHORD MEMORY] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	DEC	パネルの [DEC] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	INC	パネルの [INC] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
Pedal1 ~ 3 Range Min	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の下限値を設定します。
Pedal1 ~ 3 Range Max	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の上限値を設定します。
Hold Pedal		
Hold Pedal Polarity	STANDARD、REVERSE	HOLD/R 端子に接続したペダルの極性を選びます。 ペダルによっては、ペダルを踏んだときと離れているときの動作が逆になるものがあります。 動作が逆になるペダルを使うときは「REVERSE」にします。ローランドのペダル (ポラリティー・スイッチが付いていないもの) を使うときは「STANDARD」にします。

パラメーター	設定値	説明
Continuous Hold Pedal	OFF、ON	ONにすると、HOLD/R端子がハーフ・ペダル対応になります。ハーフ・ペダル対応にすると、ダンパー・ペダル(別売: DP-10 など)をつないで、ピアノ音色を使った演奏では微妙なペダル・ワークによるコントロールができます。

ホイールの設定 (WHEEL 1/2)

パラメーター	設定値	説明
Wheel Assign Source	SYS、SCENE	ホイールでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYS)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
Assignable		
Wheel1 ~ 2 Assign	ホイールでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND	ピッチ・ベンド・レバーを倒したのと同様の効果がかかります。
	AFT	アフタータッチ
Wheel1 ~ 2 Range Min	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の下限値を設定します。
Wheel1 ~ 2 Range Max	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の上限値を設定します。

S1/S2/S3 の設定 (S1/S2/S3)

パラメーター	設定値	説明
S1-S3 Assign Source	SYS、SCENE	[S1]、[S2]、[S3] ボタンでコントロールする機能が、システムの設定に従うか (SYS)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
Assignable		
S1 ~ 3 Switch Assign	[S1]、[S2]、[S3] ボタンでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒したのと同様の効果がかかります。
	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒したのと同様の効果がかかります。
	AFT	アフタータッチ
	MONO/POLY	モノ/ポリの切り替えを割り当てます。
	MFx SW	MFx のオン/オフを割り当てます。
	EQ SW	EQ のオン/オフを割り当てます。
	IFX1 SW	IFX1 のオン/オフを割り当てます。
	IFX2 SW	IFX2 のオン/オフを割り当てます。
	CHORUS SW	CHORUS のオン/オフを割り当てます。
	REVERB SW	REVERB のオン/オフを割り当てます。
	MASTER COMP SW	MASTER COMP のオン/オフを割り当てます。
	MASTER EQ SW	MASTER EQ のオン/オフを割り当てます。
S1 ~ 3 Switch Mode	ボタンの動作を設定します。	
	MOMENTARY	ボタンを押している間だけ設定した効果が有効になります。
	LATCH	ボタンを押すたびに効果が切り替わります。

スライダーの設定 (SLIDER)

パラメーター	設定値	説明
Slider Mode	DIRECT、CATCH	スライダーを動かしたときに、常にその位置のコントロール・データを出力するか (DIRECT)、パラメーターの値を通過したときからコントロール・データを出力するか (CATCH) を設定します。
Assignable		
Slider1 ~ 8 Assign	スライダーでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND	ピッチ・ベンド・レバーを倒したのと同様の効果がかかります。
	AFT	アフタータッチ
Slider1 ~ 8 Range Min	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の下限値を設定します。
Slider1 ~ 8 Range Max	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の上限値を設定します。

つまみの設定 (KNOB)

パラメーター	設定値	説明
Assignable		
Knob1 ~ 8 Assign	コントロールつまみでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、33 ~ 95
	BEND	ピッチ・ベンド・レバーを倒したのと同様の効果がかかります。
	AFT	アフタータッチ
Knob1 ~ 8 Range Min	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の下限値を設定します。
Knob1 ~ 8 Range Max	0 ~ 127	割り当てた機能の可変範囲の上限値を設定します。

CV/GATE の設定 (CV/GATE)

パラメーター	設定値	説明
CV/GATE 1、CV/GATE 2		
CV/Gate 1 ~ 2 Assign Source	SYS、SCENE	CV/GATE 設定が、システムの設定に従うか (SYS)、シーンの設定に従うか (SCENE) を選びます。
CV/Gate 1 ~ 2 Control Zone	1 ~ 16、OFF	CV OUT 1/2、GATE OUT1/2 端子にどのゾーンのノートを出力するか設定します。
CV 1 ~ 2 Assign	NOTE、CC01 ~ 31、33 ~ 95、BEND、AFT、VELO	CV OUT をコントロールするために使う MIDI メッセージを設定します。
CV 1 ~ 2 Reference Note	C0 ~ C4	CV OUT が 0V になるノート・ナンバーをオクターブ単位で設定します。
CV 1 ~ 2 Scale	-63 ~ +63	CV のスケールを調整します。
CV 1 ~ 2 Fine Tune for 0V	-50 ~ +50	CV OUT の 0V の調整をします。 ※ Scale の値を変更すると、この値も若干変動します。
CV/GATE 2 のみ		
Gate 2 Port Mode	GATE2	GATE OUT 2 端子を通常どおり、ゲート端子として使います。
	CV3	GATE OUT 2 端子を 3 番目の CV OUT として使います。
CV 3 Assign	NOTE、CC01 ~ 31、33 ~ 95、BEND、AFT、VELO	CV OUT をコントロールするために使う MIDI メッセージを設定します。

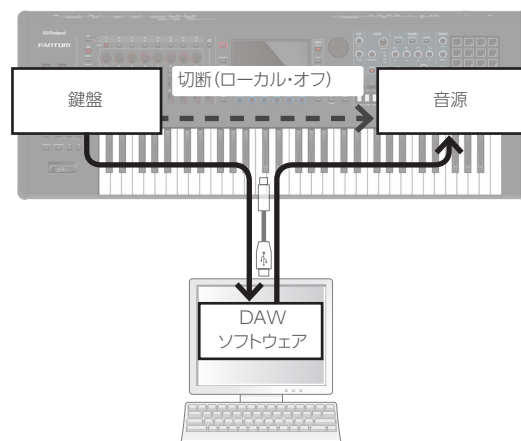
サウンドの設定 (SOUND)

パラメーター	設定値	説明
Local Switch	OFF、ON	コントローラー部 (鍵盤、ピッチ・ベンド/モジュレーション・レバー、パネル上のつまみやボタン、ペダルなど) と内部音源の接続を切り替えます。 通常は「ON」にしておきます。 FANTOM の操作で外部音源だけをコントロールしたいときは「OFF」にします。
Tone Remain Sw	OFF、ON	他の音色を選んだときに、発音中の音を残すか (ON)、残さないか (OFF) を設定します。 ※ 「ON」に設定しても、エフェクト音は残らない場合があります。
Master Tune	415.3 ~ 466.2 [Hz]	全体のチューニングをします。表示の値は A4 キー (中央のラ) の周波数です。
Master Key Shift	-24 ~ +24	全体の音域を半音単位で移動します。
Master Level	0 ~ 127	全体の音量を設定します。
Scale Tune Sw	OFF、ON	スケール・チューンのオン/オフを切り替えます。
Output Gain	-12 ~ +12	全体の出力ゲインを設定します。

Local Switch の使いかた

DAWソフトウェアと、FANTOMの鍵盤やコントローラーと音源部を合わせて使う場合、Local Switch (ローカル・スイッチ) を「OFF」にします。その方法について説明します。

[FANTOMの鍵盤→DAWソフトウェア→FANTOMの音源部]の順につなぐことを考えます。FANTOMの鍵盤部と音源部は内部で接続されているため、通常はこのような接続は不可能です。しかし、Local Switch を「OFF」にすると、FANTOMの鍵盤部と音源部は独立して扱うことができるので、図のような接続で DAW ソフトウェアと合わせて使うことができます。



同期やテンポの設定 (SYNC/TEMPO)

パラメーター	設定値	説明
Sync Mode	MASTER	他の機器を同期させないで FANTOM 単体で使用する場合や、FANTOM の動作に従って他の機器を同期させる場合に設定します。
	REMOTE	他の機器からのスタート、コンティニュー、ストップには従いますが、テンポは FANTOM のテンポ設定で再生します。
	SLAVE	FANTOM がスレーブになります。他の機器の同期メッセージを受信して、FANTOM が動作する場合に設定します。
Sync Output	OFF, ON	クロック、スタート、コンティニュー、ストップを他の機器に送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
System Clock Source	MIDI, USB	Sync Mode が「SLAVE」のときに、MIDI IN 端子からの同期メッセージに同期するか、USB COMPUTER 端子からの同期メッセージに同期するかを設定します。

クリック音の設定 (CLICK)

パラメーター	設定値	説明
Click Mode	クリック音の鳴らしかたを設定します。	
	OFF	鳴らしません。
	PLAY-ONLY	シーケンサーを再生するときに鳴ります。
	REC-ONLY	シーケンサーを録音するときに鳴ります。
	PLAY&REC	シーケンサーを再生または録音するときに鳴ります。
	ALWAYS	常に鳴らします。
Click Level	0 ~ 10	クリックの音量を調節します。
Click Sound	クリックの音色を選びます。	
	TYPE1	通常のメトロノーム音 (1 拍目はベル音)
	TYPE2	クリック音
	TYPE3	ピープ音
	TYPE4	カウベル音
Click Accent Switch	OFF, ON	クリック音にアクセントが付きます。
Click Output Assign	MAIN, SUB1, SUB2	クリック音を、MAIN OUT 端子から出力するか (MAIN)、SUB OUT 端子から出力する (SUB1, SUB2) か選びます。

ノート・パッドの設定 (NOTE PAD)

パラメーター	設定値	説明
Zone		
Pad1 Zone ~ Pad16 Zone	ZONE1 ~ 16	パッドを叩いたときに、どのゾーンに対してノート情報を送信するかを設定します。
Note Number		
Pad1 Note Number ~ Pad16 Note Number	0 (C-) ~ 127 (G9)	パッドを叩いたときに送信するノート情報の、ノート・ナンバーを設定します。
Velocity		
Pad1 Velocity ~ Pad16 Velocity	OFF, 1 ~ 127	パッドを叩いたときに送信するノート情報の、ベロシティを設定します。

コントロール機能の設定 (CONTROL)

パラメーター	設定値	説明
Control Source Select	SYS	トーン・コントロールに System Control Source1 ~ 4 を使います。
	SCENE	トーン・コントロールにシーンの Tone Control Source1 ~ 4 を使います。
System Control Source1 ~ 4	OFF, CC01 ~ 31, 33 ~ 95, BEND, AFT	トーン・コントロールとして使う MIDI メッセージを設定します。 トーン・コントロールは、FANTOM 全体で共通に使う、音量や音色などを MIDI メッセージでコントロールするための設定です。 コントロールに使う MIDI メッセージを 4 つまで設定することができます。 音色やエフェクトをリアルタイムにコントロールする設定をトーンごとに作りたいときは、「MATRIX CTRL」や「MFX CTRL」を使います。 詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

本体の情報 (INFO)

FANTOM のソフトウェアのバージョンを表示します。

表示	説明
Version	FANTOM のソフトウェアのバージョンを表示します。
Build	FANTOM のソフトウェアのビルドを表示します。

Memo

10：資料編

目次

コード・メモリー一覧.....	120
ブロック・ダイアグラム.....	122
エラー・メッセージ一覧	123
故障かな?と思ったら.....	124
MIDI インプリメンテーション・チャート.....	128
主な仕様	130

コード・メモリー一覧

01: Pop 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

06: Blues

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

07: Trad Maj

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

08: Trad Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

09: Trad Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

10: Pop Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

11: Pop Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-add9	C3、D4、D#4、G4
C#	Eb7(on Db)	C#3、A#3、D#4、G4
D	D-7(b5)	D3、G#3、C4、F4
D#	Ebmaj7	D#3、A#3、D4、G4
E	Emaj7(9)	E3、G#3、D#4、F#4
F	F-7(9)	F2、G#3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(b13)	G2、F3、B3、D#4
G#	Abmaj7	G#2、C4、D#4、G4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	C-7(on Bb)	A#2、C4、D#4、G4
B	C-maj7(B)	B2、D4、D#4、G4

12: Jazz Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-7(11)	C3、A#3、D#4、F4
C#	Db7(#9)	C#3、F3、B3、E4
D	D-7(b5)	D3、C4、F4、G#4
D#	Ebaug maj7	D#3、B3、D4、G4
E	E7(9)	E2、G#3、D4、F#4
F	F7(9)	F2、A3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(#9)	G2、B3、F4、A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2、C4、D4、G4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	Bb-7	A#2、G#3、C#4、F4
B	Bdim7	B2、G#3、D4、F4

13: Jazz Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-7(9)	C3、D#3、A#3、D4
C#	Db7(9)	C#3、F3、B3、D#4
D	D-7(9)	D3、F3、C4、E4
D#	Eb7(9)	D#3、G3、C#4、F4
E	Emaj7(9)	E2、G#3、D#4、F#4
F	F-7(9)	F2、G#3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(13)	G2、F3、B3、E4
G#	Ab-6	G#2、B3、D#4、F4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	Bb-7	A#2、G#3、C#4、F4
B	B-7(b5)	B2、A3、D4、F4

14: Oct Stack

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、C5
C#	---	C#4、C#5
D	---	D4、D5
D#	---	D#4、D#5
E	---	E4、E5
F	---	F4、F5
F#	---	F#4、F#5
G	---	G4、G5
G#	---	G#4、G#5
A	---	A4、A5
A#	---	A#4、A#5
B	---	B4、B5

15: 4th Stack

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、F4
C#	---	C#4、F#4
D	---	D4、G4
D#	---	D#4、G#4
E	---	E4、A4
F	---	F4、A#4
F#	---	F#4、B4
G	---	G4、C5
G#	---	G#4、C#5
A	---	A4、D5
A#	---	A#4、D#5
B	---	B4、E5

16: 5th Stack

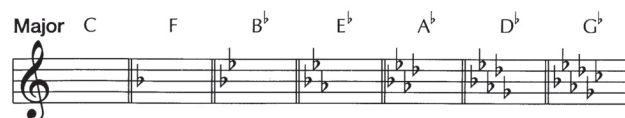
鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、G4
C#	---	C#4、G#4
D	---	D4、A4
D#	---	D#4、A#4
E	---	E4、B4
F	---	F4、C5
F#	---	F#4、C#5
G	---	G4、D5
G#	---	G#4、D#5
A	---	A4、E5
A#	---	A#4、F5
B	---	B4、F#5

17: Scale Set

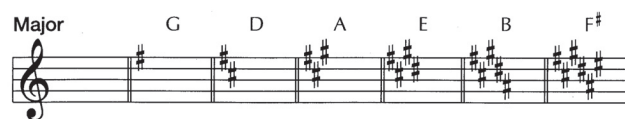
鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Major Scale	C4、D4、E4、F4、G4、A4、B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4、D4、E4、G4、A4
D	Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、G#4、A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、G#4、B4
E	Melodic Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、A4、B4
F	Whole Tone Scale	C4、D4、E4、F#4、G#4、A#4
F#	Blue note Scale	C4、D#4、F4、F#4、G4、A#4
G	Japanese Minor	C4、C#4、F4、G4、A#4
G#	Ryukyu Scale	C4、E4、F4、G4、B4
A	Bari Scale	C4、C#4、D#4、G4、G#4
A#	Spanish Scale	C4、C#4、E4、F4、G4、G#4、A#4
B	Gypsy Scale	C4、C#4、E4、F4、G4、G#4、B4

※ 各コード・セットのキー（調）を変更したいときは、「CHORD MEMORY」画面の「KEY」の値を変更してください。

楽譜の調合（#、b）から演奏曲のキーを決めるときは、以下を参考にしてください。

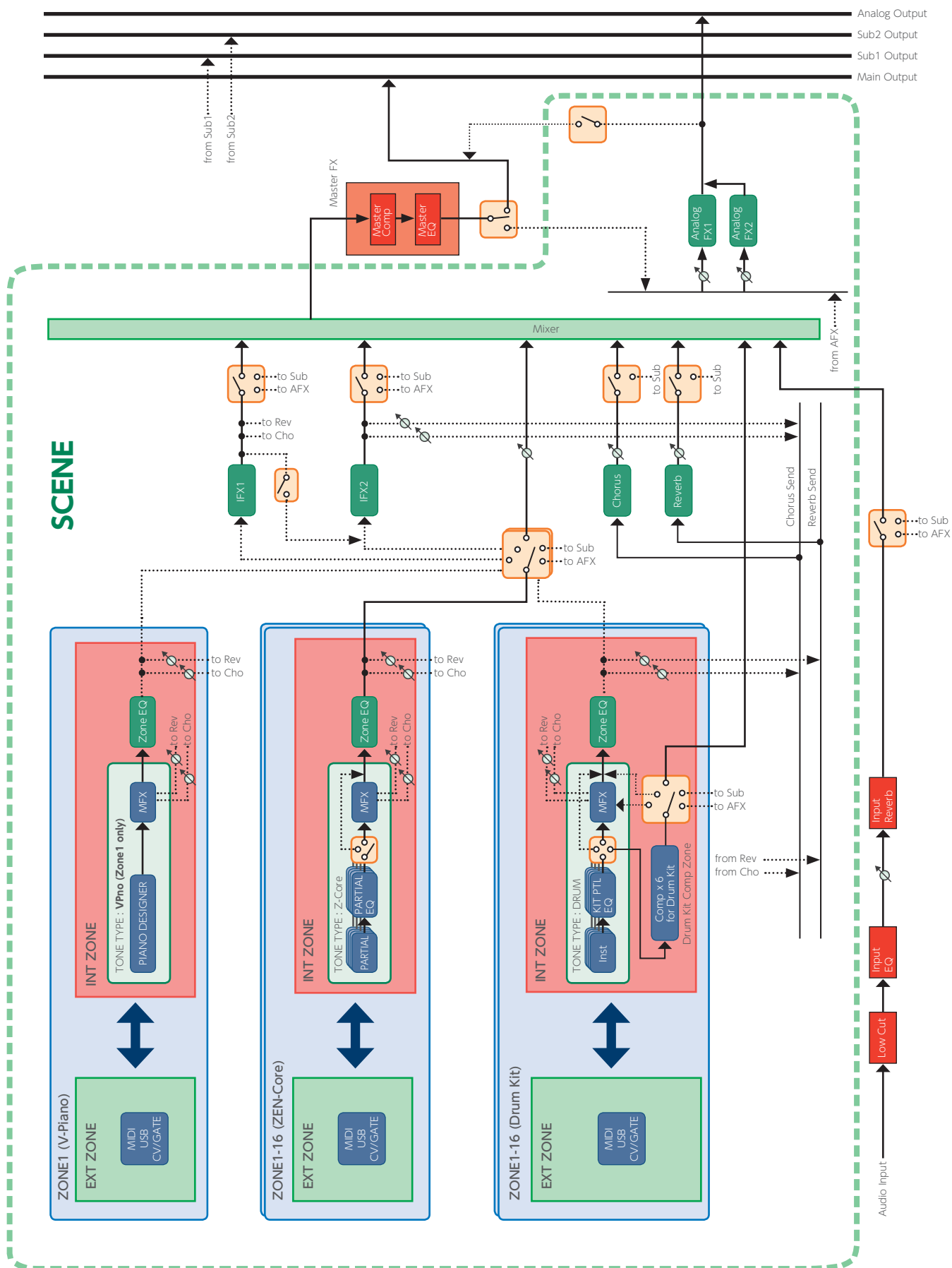


Minor Am Dm Gm Cm Fm B^bm E^bm



Minor Em Bm F[#]m C[#]m G[#]m D[#]m

ブロック・ダイアグラム



エラー・メッセージ一覧

操作に誤りがあったり、操作どおりに正しく処理できなかったりしたときは、エラー・メッセージが表示されます。
表示されたエラー・メッセージの指示に従って対応してください。

メッセージ	意味	対応
USB Memory Not Ready!	USB メモリーが差し込まれていません。または差し込みが不完全な状態で操作しています。	一度電源を切り、USB メモリーを確実に差し込んで、再度電源を投入してください (P.20)。
	USB メモリーにあるデータを選んだあとで、USB メモリーが抜かれました。	
	USB メモリーのフォーマットが不正です。	FANTOM で USB メモリーをフォーマットしてください (P.109)。
Storage Full!	書き込み先の容量が不足しています。	不要なデータを削除してください。
Incorrect File!	インポートするファイルのフォーマットが不正、または非対応です。	FANTOM が対応するファイル形式をご使用ください。 オーディオ・ファイル (WAV/AIFF/MP3) に対応 (P.68)
Not Found! Empty PAD was not found.	サンプルを AUTO IMPORT するときに、インポートに必要な分の空のパッドがありません。	サンプルの DELETE 機能 (P.72) を使って、必要な分の空のパッドを用意してから実行してください。
Sample Too Long!	サンプリング可能な時間の上限を超えました。	-
Sample Length Too Short!	サンプルが短すぎて、正しく編集できません。	極端に短いサンプルは、思いどおりの編集効果が得られないことがあります。
Storage Protected!	USB メモリーの LOCK がオンになっているため、書き込みや消去ができません。	一度電源を切り、USB メモリーを抜いて LOCK をオフにしてください。
Storage Error!	操作の対象となるストレージに問題があります。	操作の対象となるストレージに ● USB メモリーが含まれる場合:FANTOM で USB メモリーをフォーマットしてください (P.109)。 ● INTERNAL STORAGE が含まれる場合: INITIALIZE INTERNAL STORAGE をしてください。(P.109) ● サンプル・メモリーが含まれる場合:サンプルの DELETE ALL をしてください。(P.72) それ以外の場合は、ファクトリー・リセットしてください (P.109)。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはお客様相談センターにお問い合わせください。
Incorrect Path!	File Utility の Copy/Move のデスティネーションのパスが不正です。	Copy/Move のデスティネーションに、Copy/Move 元を含むサブフォルダーを指定することはできません。
Invalid File/Folder Name!	FANTOM で扱うことのできない文字を含んだファイルやフォルダーが含まれています。	FANTOM では以下の文字を含むファイルやフォルダーを扱うことができません。 " *, / ; < > ? \ ~ また、2 バイト文字のような特殊な文字も扱うことができません。 これらの文字を使わないようにしてください。
Invalid Char!	使用できない文字が含まれています。	FANTOM で扱うことのできない文字がエラーメッセージに表示されます。 この文字を使わないようにしてください。
Pattern End!	リアルタイム・レコーディングの可能な小節の上限を超えました。	-
Sequencer Error!	シーケンサーに関するエラーです。	一度電源を切り、再度電源を投入してから操作してください (P.20)。
Data Full!	パターンの記憶できる最大音数を超えたため、これ以上、録音／編集することができません。	録音／編集集中のパターンの不要なデータを、パターン・ユーティリティのモディファイの Delete、Erase などでも消去してください (P.91)。
Pattern status is different!	複数のゾーンをレイヤー状態で録音する場合に、録音先の複数のトラックのパターンの状況が異なります。	レイヤー録音するトラックのパターンのループの設定 (ループの長さ、再生位置、LOOP SW の設定) を揃えてから実行してください (P.82)。
Now Recording!	録音中のため、その操作は実行できません。	録音を停止してから操作してください。
Now Playing!	再生中のため、その操作は実行できません。	再生を停止してから操作してください。
Program Version Error!	FANTOM の起動ができません。 正常にプログラムが読み込めません。または、システム・アップデート用のプログラムが正しくない可能性があります。	正しいプログラムを使って、再度アップデートをしてください。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはお客様相談センターにお問い合わせください。
MIDI Buffer Full!	非常に大量の MIDI データを受信したので処理できません。	送信する MIDI メッセージの量を減らしてください。
MIDI Offline!	MIDI IN の接続が切られました。	FANTOM の MIDI IN に接続している MIDI ケーブルに異常はないか、また MIDI ケーブルが抜けていないか確認してください。

故障かな?と思ったら

トラブル	確認事項	対処	ページ
全体に共通の内容			
電源が勝手に切れる	Auto Off を確認してください。	FANTOM は一定時間操作をしないと自動で電源がオフになります（工場出荷時は 4 時間で電源がオフになります）。常に電源をオンにして使用したい場合は、システム・パラメーターの Auto Off を「OFF」に設定してください。	P.20
電源が入らない	付属の電源コードがコンセントや FANTOM に正しく接続されていますか？	電源コードが正しく接続されているかを確認してください。付属の電源コード以外は使わないでください。故障の原因となります。	P.10
音に関する内容			
音が出ない	アンプやスピーカー、ヘッドホンなどが正しく接続されていますか？	アンプやスピーカー、ヘッドホンなどを正しく接続してください。	P.10
	接続しているアンプやスピーカーの電源が入っていますか？	接続しているアンプやスピーカーの電源を入れてください。	P.10
	接続している機器の音量を下げていませんか？	接続している機器の音量を調節してください。	-
	[MASTER VOLUME] つまみが最小レベルに設定されていませんか？	[MASTER VOLUME] つまみを調節してください。	P.8
	ヘッドホンを接続して、音が聞こえますか？	ヘッドホンから音が出るようであれば、接続しているケーブルが断線していたり、アンプやミキサーが故障したりしている場合が考えられます。もう一度、接続ケーブルや機器を確認してください。	-
	出力先の設定は正しいですか？	Zone Output Assign の設定を確認してください。詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
	抵抗入りの接続ケーブルを使用していないですか？	抵抗の入っていない接続ケーブルをご使用ください。	-
	鍵盤を押さえて音が鳴らない場合、ローカル・スイッチがオフに設定されていませんか？	Local Switch を「ON」にしてください。	P.116
	トーンのパークシャルがオフに設定されていませんか？	Partial Switch を「ON」にしてください。	P.45
	レベルの設定が小さくなっていませんか？	システム・パラメーターの Sound タブにある Master Level を確認してください。	P.116
	エフェクトの設定は正しいですか？	エフェクトのオン／オフの設定を確認してください。また、エフェクト・レベルなどの設定を確認してください。	P.50
	ペダルの操作やスライダーの操作によって、音量が下がっていませんか？	音が出ないゾーンの音量を上げてください。ペダルを踏み込む、スライダーを上げる、また各コントローラーの設定を確認してください。	P.36、 P.37
	外部 MIDI 機器から受信した MIDI メッセージ（ボリューム・メッセージとエクスプレッション・メッセージ）によって、音量が下がっていませんか？	外部 MIDI 機器からのボリューム・メッセージやエクスプレッション・メッセージを確認してください。	-
特定のゾーンの音が鳴らない	ゾーンの音量が下がっていませんか？	音が出ないゾーンの音量を上げてください。	P.58
	特定のゾーンの設定をミュートにしていますか？	ミュートを解除してください。	
	特定のゾーンの設定をソロにしていますか？	ソロを解除してください。	P.8 P.24
	Zone Switch が EXT になっていませんか？	Zone Sw を INT または COMMON に設定してください。	
	Zone Select が他のゾーンになっていませんか？	演奏するゾーンを選んでください。	
特定の音域の音が出ない	発音域が設定されていませんか？	特定の鍵盤の音が鳴らないときは、キー・レンジの設定を確認してください。	P.26
音が歪む	音が歪むようなエフェクトをかけていませんか？	特定のトーンやゾーンの音が歪むときは、そのトーンやゾーンの音量を下げてください。	P.36
	[MASTER VOLUME] つまみの音量が大きすぎませんか？	全体の音が歪むときは、[MASTER VOLUME] つまみで音量を下げてください。	P.8
	Output Gain を上げすぎいませんか？	システム・パラメーターの Sound にある Output Gain の設定を確認してください。	P.116
	Analog Filter に入力されている音量が大きくないですか？	Analog Filter 部の Level を適切に設定してください。	P.53
	システムのエフェクトがかかっていますか？	M.COMP や M.EQ の設定によって音が歪んでいる場合があります。M.COMP や M.EQ の設定を確認してください。	P.55
ピッチがずれている	FANTOM のチューニングがずれていませんか？	システム・パラメーターの Sound にある Master Tune の設定を確認してください。	P.116
	ペダルの操作や外部 MIDI 機器から受信したピッチ・ベンド・メッセージによって、ピッチがずれていませんか？	ペダルやピッチ・ベンドを確認してください。	P.37
	Coarse Tune、Fine Tune、または Master Tune を設定していませんか？	Coarse Tune、Fine Tune、または Master Tune の設定を確認してください。詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
音が途切れる	最大発音数を超えると、音が途切れます。	使用しているゾーンの数を減らしてください。音抜けさせたくないゾーンの VOICE RESERVE を多めに設定してください。詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
鍵盤を押さえると音が鳴りっぱなしになる	ホールド・ペダルの極性（ペダル・ポラリティー）が逆になっていませんか？	システム・パラメーターの PEDAL にある Hold Pedal Polarity の設定を確認してください。	P.113

トラブル	確認事項	対処	ページ
PAN を片チャンネルいっぱいに振っても、反対側のチャンネルからも音が出ている	エフェクトがかかっていませんか?	FANTOM の内蔵エフェクトはステレオ仕様のため、内蔵エフェクトをかけた場合は、PAN を片チャンネルいっぱいに振っても、反対側のチャンネルからエフェクト成分の音が聞こえます。	-
高い鍵域を演奏すると鳴りかたがおかしくなる	FANTOM で高いほうの鍵域を演奏すると、鳴らなくなったり、ピッチが上がらなくなったり、弾く鍵によって聞こえかたの変わるノイズ（ポヨンポヨン、ビュルビュル、シュルシュル、キュルキュル、ポー、ポー、ピー、ビャー、ザーなど）が聞こえることがあります。	これは主に、FANTOM の発音できる音高の限界を超えたことによるもので、通常は使うことのない鍵域で発生しますが、故障ではありません。	-
アルペジオが演奏できない	ゾーンの ARP Switch が「OFF」になっていませんか?	対象のゾーンの ARP Switch を「ON」にしてください。 [ARPEGGIO] ボタンでオンにしても、ゾーンの ARP Switch が「ON」になっていないとアルペジオ演奏はできません。	P.30
コード・メモリー機能を使った演奏ができない	ゾーンの ARP Switch が「OFF」になっていませんか?	対象のゾーンの ARP Switch を「ON」にしてください。 [CHORD MEMORY] ボタンでオンにしても、ゾーンの ARP Switch が「ON」になっていないとコード・メモリー演奏はできません。	P.32
レガート演奏中にピッチが上がらないことがある	Legato Switch を「ON」、Legato Retrigger Interval を「0」にして、低い鍵を押さえたまま高い鍵を押さえてレガート発音させたとき、ウェーブのピッチの上限を超えていると意図したピッチまで上がりきらず、ピッチの上昇が一定のピッチで止まる場合があります。 また、複数のウェーブを使っているトーンで、使用しているウェーブのピッチの上限がそれぞれ異なる場合は、モノに聞こえることがあります。	大きくピッチ変化をさせたい場合は、Legato Retrigger Interval の値を上げてください。 詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
サンプル・パッドやノート・パッドパッドを押さえると音が鳴りっぱなしになる	[HOLD] ボタンが点灯していませんか?	もう一度 [HOLD] ボタンを押して、ボタンを消灯させてください。	-
サンプル・パッドでパッドを押さえると音が止められない。	サンプル・パラメーターの GATE SW と LOOP SW の両方がオフになっていませんか?	サンプル・パラメーターの GATE SW と LOOP SW の両方がオフのとき、ワンショット再生をおこなうため、一度パッドで鳴らし始めると波形の終端まで再生し続けます。 そのため、長いサンプルの再生時には音が止められないように感じます。 このようなときは [HOLD] ボタンを素早く 4 回連続で押してください。パッドで鳴らしているすべての音を止めることができます。	P.64
エフェクトに関する内容			
エフェクトがかからない	エフェクトがオフになっていませんか?	各エフェクトのオン／オフを確認してください。	P.50
	各エフェクトへのセンド・レベルを確認してください。	各エフェクトへのセンド・レベルが 0 になっているとエフェクトはかかりません。各エフェクトへのセンド・レベルが 0 以外に設定されていても、マルチエフェクト・レベル、リバーブ・レベルが 0 になっているとエフェクトはかかりません。各設定を確認してください。	
マルチエフェクトの DELAY などのディレイ・タイムの値を音符に設定した場合、テンポを遅くするとディレイ・タイムが一定の長さ以上変わらない	ディレイ・タイムの設定値を確認してください。	ディレイ・タイムなどには上限値があり、タイム値を音符に設定してテンポを遅くすると、この上限を超えてしまい、それ以上の値にはなりません。それぞれの上限の時間は、音符以外の数値で設定できる最大値です。 詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
モジュレーション等のコントローラーがかかりっぱなしになる	マトリックス・コントロールの設定を確認してください。	Z-Core トーンには、マトリックス・コントロールを利用してトーンをリアルタイムにコントロールする機能があります。 マトリックス・コントロールは、受信した MIDI のコントロール・チェンジ等の MIDI 情報をコントロールのソースとし、これによりトーンの各パラメーターを変化させます。 この設定によって、外部 MIDI 機器から送られた MIDI 情報で FANTOM が反応し、意図しない状態になっていることがあります。 詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
シーケンサーに関する内容			
録音後、パターンを再生しても鳴らない	特定のトラックをミュートしていませんか?	ミュートを解除してください。	P.83
	特定のトラックをソロにしていますか?	ソロを解除してください。	P.83
前回パターンを再生したときと、テンポが違う	シーンは保存しましたか?	FANTOM は、テンポを変更して再生したあと、シーンを保存しないと、そのテンポは保存されません。変更したテンポを保持したい場合は、シーンを保存してください。	P.44
シーケンサーで曲を鳴らしたあと、音が鳴らなくなった	曲データの中に VOLUME が 0 になるようなデータが含まれていませんか?	フェード・アウトする曲を鳴らしたあとに音が鳴らなくなることがあります。この場合は、ボリューム・メッセージあるいはエクスプレッション・メッセージによって音量が下がっていると考えられます。それぞれの値を確認し、適当な値に設定してください。	-

故障かな?と思ったら

トラブル	確認事項	対処	ページ
演奏がもたる／途切れる	最大発音数を超えると、音が途切れます。	発音数を減らしてみてください。 リリースの長い持続音などは、実際に耳で聞こえなくなったときでも発音のための処理が続いていることがあります。この場合、演奏データと実際に発音している発音数は異なります。	-
	大量のアフタータッチ等のコントロール・チェンジが、演奏のもたる箇所にありますか?	不要なデータの場合は、そのデータを消去してください。	P.93
	シーケンス・データの、拍の頭のタイミングにデータが集中していませんか?	データが同じタイミングに重ならないように、ずらしてみてください。ステップ・レコーディングで曲データを入力した場合や、キーボードからリアルタイム入力をしたあとにクォンタイズをかけた場合などは、曲データの拍の頭にデータが集中しやすくなります。そのため、一度に多くのデータが FANTOM に送られ、発音処理が遅れることもあります。	P.86
保存に関する内容			
シーンの音が保存したときと違う	トーンを保存してください。	シーンで使用しているトーンの設定を変更したときや、外部 MIDI 機器からシーンのテンポラリー・トーンが書き替えられた場合は、これらのトーンも保存する必要があります。	P.48
	エフェクトの設定を確認してください。	マスター・エフェクト（システム・エフェクト）の設定が変わっている可能性があります。	P.55
アルペジオや各種コントローラーの設定が、シーンで異なる	アルペジオや各種コントローラーの設定を確認してください。	アルペジオや各種コントローラーの設定は、シーンごとに記憶されます。	P.31
外部 MIDI 機器に関する内容			
外部 MIDI 機器からの音が出ない	EXT に設定したゾーンの MIDI 送信チャンネルが、接続機器の MIDI 受信チャンネルと合っていますか?	ゾーンの送信チャンネルと接続機器の受信チャンネルを合わせてください。 詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。	-
	MIDI 出力させたいゾーンが消灯、または EXT に設定されていますか?	カレント・ゾーンを消灯するか、またはいずれかのゾーンを EXT に設定しなければ、鍵盤を弾いても MIDI 情報は出力しません。	P.8
	EXT に設定したゾーンが MIDI 出力する設定になっていますか?	EXT に設定したゾーンをカレント・ゾーンにするか、他のカレント・ゾーンとレイヤーを組んで鍵盤と接続しないと、MIDI 情報は出力しません。	P.8
エクスクルーシブ・メッセージを受信しない	Receive Exclusive が「OFF」になっていませんか?	Receive Exclusive を「ON」にしてください。	P.115
	送信側のデバイス ID ナンバーと、FANTOM のデバイス ID ナンバーが合っていますか?	Device ID を一致させてください。	P.115
トーンの本ド・レンジを大きくする (48) と MIDI からピッチ・本ド・メッセージを受けてもピッチが上がりきらない	トーンの本ド・レンジは 0 ～ 48 まで設定することができますが、使用するウェーブによってはピッチが上がりきらず、ピッチの昇が一定のピッチで止まる場合があります。ピッチを上げる上限は 12 まででは保証しておりますが、それ以上の本ド・レンジを設定される場合はご注意ください。	-	-

トラブル	確認事項	対処	ページ
サンプリングに関する内容			
ステレオ波形でサンプリングできない	Format が「MONO」になっていませんか?	Format を「STEREO」に設定してください。	P.66
サンプリングした音に雑音や歪みが多い	入力レベルは適切ですか?	入力レベルが高すぎると音が歪み、入力レベルが低すぎると雑音が目立つようになります。 入力レベルを適切な設定にしてください。	P.66
	エフェクトの設定は適切ですか?	エフェクトの種類によっては、元のサンプルよりもレベルを大きくしたり、音そのものを歪ませたりするものがあります。また、ノイズを強調する効果を持つものもあります。 一度エフェクトをオフにし、元のサンプル自体には雑音や歪みがないことを確認してからエフェクトの設定を適切なものに変更してください。	-
	同時に複数のサンプルを鳴らしていませんか?	サンプルごとのレベルが適切であっても、同時に複数のサンプルを鳴らした場合には全体のレベルが上がりすぎて歪むことがあります。それぞれのサンプルのレベルを下げて、歪まないようにしてください。	P.70
マイクや外部入力機器に関する内容			
外部入力の音がステレオにならない	ステレオ信号が通ったステレオ標準タイプの Phone プラグを INPUT 端子 1 や 2 に挿入していませんか?	MIC/LINE INPUT 端子 1、2 はそれぞれモノ信号用の端子です。ステレオで入力するときには、Lch を MIC/LINE INPUT 端子 1、Rch を MIC/LINE INPUT 端子 2 に接続してください。	P.10
外部入力の音が出ない／小さい マイクの音が出ない／小さい PC からの音が出ない／小さい		外部オーディオ機器（外部音源、音楽プレーヤーなど）の場合： 接続した機器側で音量を調節してください。 入力ゲインは「LINE」を選びます。 リア・パネルの LEVEL つまみ 1、2 を調節してください。	
	入力音量が下がっていませんか? 接続する機器に応じて、適切な入力のゲイン（LINE/MIC）を選ばれていますか?	マイクの場合： 入力ゲインは「MIC」を選びます。 リア・パネルの LEVEL つまみ 1、2 を調節してください。 コンデンサー・マイクをお使いの場合は、ファンタム電源をオンにします。 それでも音量が上がらない場合は、Input Level を調節してください。	P.66
		USB COMPUTER 端子からのオーディオ信号の場合： パソコン側で音量を調節してください。 USB Audio Input Level を調節してください。	
	AUDIO IN がオフになっていませんか?	AUDIO IN をオンにしてください。	P.66
	接続ケーブルは正しく接続されていますか?	接続を確認してください。	P.10
	接続ケーブルは断線していませんか?	-	-
	抵抗入りの接続ケーブルを使用していませんか?	抵抗の入っていない接続ケーブルをご使用ください。	-
USB メモリーに関する内容			
USB メモリーが認識されない	USB メモリーのフォーマットを確認してください。		
USB メモリーのデータが壊れた	USB メモリーに強い衝撃を与えたりしていませんか?		
	USB メモリーにアクセスしているときに電源を切っていませんか?	FANTOM で、USB メモリーをフォーマットしてください。	P.109
	パソコンやデジタル・カメラなどでフォーマットしていませんか?		
USB メモリーにバックアップできない	USB メモリーが書き込み禁止になっていませんか?	書き込み禁止を解除してください。	-
	USB メモリーの空き容量は十分ですか?	空き容量が十分にある USB メモリーをご使用ください。	-
	USB メモリーのフォーマットを確認してください。FANTOM は FAT32 でフォーマットされた USB メモリーを扱うことができます。	FANTOM で、USB メモリーをフォーマットしてください。	P.109
USB 接続に関する内容			
パソコン上で FANTOM が認識されない	お使いのパソコンの USB 端子が USB2.0 Hi-Speed に対応していますか?	FANTOM と接続するパソコンには、USB 端子が USB2.0 Hi-Speed のものをご使用ください。	-

MIDI インプリメンテーション・チャート

音源セクション

Date : Sep. 1, 2019

Model FANTOM-6/7/8

Version : 1.00

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	モード3 モノ、ポリ *****	モード3 モード3、4 (M=1)	*2
ノート ナンバー	: 音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ペロシティー	ノート・オン ノート・オフ	○ ○	○ ○	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	*1 *1
ピッチ・ベンド		○	○	*1
コントロール チェンジ	0、32	○	○	*1 バンク・セレクト
	1	○	○	*1 モジュレーション
	2	○	○	プレス・タイプ
	4	○	○	フット・タイプ
	5	○	○	ポルタメント・タイム
	6、38	○	○	データ・エントリー
	7	○	○	*1 ボリューム
	10	○	○	*1 バンポット
	11	○	○	*1 エクスプレッション
	16	○	○	汎用操作子1
	17	○	○	汎用操作子2
	18	○	○	汎用操作子3
	19	○	○	汎用操作子4
	64	○	○	*1 ホールド1
	65	○	○	ポルタメント
	66	○	○	ソステヌート
	67	○	○	ソフト
	68	○	○	レガート・フットスイッチ
	71	○	○	レゾナンス
	72	○	○	リリース・タイム
	73	○	○	アタック・タイム
	74	○	○	カットオフ
	75	○	○	ディケイ・タイム
	76	○	○	ビブラート・レイト
	77	○	○	ビブラート・デプス
	78	○	○	ビブラート・ディレイ
	80	○	○	汎用操作子5
	81	○	○	汎用操作子6
	82	○	○	汎用操作子7
	83	○	○	汎用操作子8
	84	○	○	ポルタメント・コントロール
	88	○	○	*1 *4 ハイ・レゾリューション・ペロシティー・プリフィックス
	91	○	○	(Reverb)
	93	○	○	(Chorus)
	1~31、33~95	○	-	汎用エフェクト1
	96、97	×	×	汎用エフェクト3
	98、99	×	×	汎用コントローラー
	100、101	○	○	インクリメント、デクリメント NRPN LSB、MSB RPN LSB、MSB
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	○ *****	○ 0~127	*1 *1 プログラム・ナンバー1~128
エクスクルーシブ		○	○	*3 *1
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	: クロック : コマンド	× ×	○ ×	
その他	: オール・サウンド・オフ : リセット・オール・コントローラー : ローカルON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : システム・リセット	× × × × ○ ×	○ ○ × ○ (123~127) ○ ×	*1
備考		*1 ○×切り替え可能 *2 M≠1の場合もM=1として扱う *3 Transmit Edit Data ON 時、またはRQ1受信時送信 *4 V-Pianoトーンが受信		

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

シーケンサー・セクション

Date : Sep. 1, 2019

Model FANTOM-6/7/8

Version : 1.00

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	全チャンネル ×	全チャンネル 1~16	ベーシック・チャンネル を持たない
モード	電源ON時 メッセージ 代用	×	×	
		×	×	

ノート ナンバー	: 音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ ○	○ ○	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ *1 ○ *1	
ピッチ・ベンド		○	○ *1	
	0~119	○	○ *1	
コントロール チェンジ				
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	○ *****	×	

エクスクルーシブ		×	×	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	×	×	
		×	×	
		×	×	
リアル タイム	: クロック : コマンド	○ *1 ○ *1	○ *1 ○ *1	
その他	: オール・サウンド・オフ : リセット・オール・コントローラー : ローカル・コントロールON/OFF : オール・ノート・オフ : オムニ・モードOFF : オムニ・モードON : モノ・モードON : ポリ・モードON : アクティブ・センシング : システム・リセット	○ ○ ×	○ *1 *2 ○ *1 ×	
		×	×	
		×	*3	
		○	*1 *2	
		○	*1 *2	
		○	*1 *2	
		○	*1 *2	
		×	*1 *2	
		×		
		×		
備考	*1 ○×切り替え可能 *2 オンになっているノートに対してノート・オフを録音したうえで、そのメッセージ自体を録音する *3 オール・ノート・オフそのものは録音しないが、オンになっているノートに対してノート・オフを録音する			

モード 1 : オムニ・オン、ポリ
モード 3 : オムニ・オフ、ポリ

モード 2 : オムニ・オン、モノ
モード 4 : オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

主な仕様

ローランド FANTOM : ミュージック・ワークステーション

	FANTOM-6	FANTOM-7	FANTOM-8
鍵盤	61 鍵 (セミウェイトッド鍵盤、アフタータッチ対応)	76 鍵 (セミウェイトッド鍵盤、アフタータッチ対応)	88 鍵 (PHA-50 ハイブリッド構造、アフタータッチ対応)
音源部	ZEN-Core V-Piano Technology		
パート数	16 ゾーン (Internal + External)		
シーン数	128 シーン x4 バンク		
音色数	3,500 音色以上 90 ドラム・キット以上		
エフェクト	マルチエフェクト : 16 系統、90 種類 パート EQ : 16 系統 ドラム・パート用 COMP : 6 系統 インサートエフェクト : 2 系統、90 種類 コーラス : 8 種類 リバーブ : 6 種類 マスター・コンプレッサー マイク・インプット・リバーブ : 6 種類		
アナログ・フィルター	ステレオ TYPE : LPF1 / LPF2 / LPF3 / HPF / BPF / Bypass Drive Amp		
シーケンサー	MIDIトラック数 : 16 グループ : 16 パターン : 8 (トラック毎) パターン長 : 32 小節 録音方法 : リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディング、TR-REC		
サンプラー	PAD サンプラー部 フォーマット : 16 ビット・リニア、44.1kHz / 48kHz、WAV / AIFF インポート対応 同時発音数 : 8 音 サンプル数 : 16 パッド x 4 バンク		
その他	リズム・パターン アルペジオ コード・メモリー		
コントローラー	ピッチ・ベンド / モジュレーション・レバー、S1 / S2 ボタン、コントロール・つまみ x 8、スライダー x 8、USB AUDIO スライダー、ホイール x 2、FUNCTION つまみ x 6、サウンド・モディファイつまみ x 11、4 x 4 パッド		
ディスプレイ	7 インチ・グラフィック・カラー LCD (WVGA 800 x 480 dots) タッチスクリーン付		
接続端子	PHONES 端子 (ステレオ標準タイプ) MAIN OUTPUT 端子 (L/MONO, R) (TS 標準タイプ)、MAIN OUTPUT 端子 (L, R) (XLR タイプ) SUB OUT1 端子 (L, R) (TS 標準タイプ) SUB OUT2 端子 (L, R) (TS 標準タイプ) ANALOG FILTER OUT (1, 2) (TS 標準タイプ) MIC/LINE INPUT 端子 (1, 2) (XLR/TRS 標準コンボタイプ) CV OUT 端子 (1, 2)、GATE 端子 (1, 2) FOOT PEDAL 端子 (HOLD, CTRL1, CTRL2, CTRL3) MIDI 端子 (IN, OUT1, OUT2/THRU) USB MEMORY 端子 USB COMPUTER 端子 (AUDIO / MIDI 対応) EXTERNAL DEVICE 端子 (1, 2, 3)		
外部メモリー	USB メモリー (別売)		
電源	AC100V (50 / 60Hz)		
消費電流	50W		
外形寸法	1,084 (幅) x 403 (奥行) x 106 (高さ) mm	1,296 (幅) x 403 (奥行) x 106 (高さ) mm	1,432 (幅) x 439 (奥行) x 153 (高さ) mm
質量	15.3kg	17.7kg	27.7kg
付属品	取扱説明書 電源コード 保証書 ローランド ユーザー登録カード		
別売品	キーボード・スタンド : KS-10Z、KS-12	キーボード・スタンド : KS-10Z、KS-12	キーボード・スタンド : KS-G8B、KS-10Z、KS-12
	ペダル・スイッチ : DP シリーズ、RPU-3 エクスプレッション・ペダル : EV-5 USB メモリー (*1) *1 市販の USB メモリーをお使いください。ただし、市販されている USB メモリーすべての動作を保証するものではありません。		

※ 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

Memo

