

FANTOM バージョン 2.00 追加マニュアル

本マニュアルは、FANTOMのバージョン 2.00 で追加された機能について説明します。

FANTOM の取扱説明書、リファレンス・マニュアル (PDF)、FANTOM バージョン 1.10 追加マニュアル、1.50 追加マニュアル、1.60 追加マニュアルと合わせてご覧ください。

サンプリング機能の強化

バージョン 2.00 では従来の「サンプリングした音をパッドを使って鳴らす」Sample Padに加えて、サンプリングした音をウェーブとして組み込んでトーンを作り、鍵盤からピッチをつけて鳴らしたり、複数のウェーブを鍵盤に配置（マルチサンプル機能）して鳴らしたりできるようになりました。

User Sample

FANTOM 本体でサンプリングしたり、オーディオ・ファイルからインポートしたりしたデータをユーザー・サンプルと呼びます。ユーザー・サンプルには Pad Sample と Kbd Sample の 2 種類のサンプル形式があります。

Pad Sample

パッドを使って、長尺のフレーズや効果音のポン出しなどの用途に適したサンプル形式です。

Kbd Sample

鍵盤でピッチを付けて演奏するのに適したサンプル形式です。トーンのおしレータとしてサンプルを扱います。

Multisample

複数のウェーブを 1 つにまとめて扱えるようにしたサンプル形式です。

SAMPLING MENU について

バージョン 2.00 では SAMPLING MENU 画面が追加され、目的別に分類されています。

1. [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

目的に応じて画面内のアイコンや、FUNCTION つまみを押して作業を進めます。

メニュー	説明
SAMPLING < To Pad >	本体での演奏や外部機器の音をサンプリングしてパッドで鳴らします。
SAMPLING < To Keyboard >	本体での演奏や外部機器の音をサンプリングして鍵盤で鳴らします。
SAMPLING < To Storage >	サンプリングしたものをパッドや鍵盤に配置せずに保存だけします。
IMPORT < To Pad >	オーディオ・ファイルを取り込んでパッドで鳴らします。
IMPORT < To Keyboard >	オーディオ・ファイルを取り込んで鍵盤で鳴らします。
IMPORT < To Multisample >	複数のオーディオ・ファイルからマルチサンプルを作ります。
[E1] WAVE/EXP MEMORY INFO	Kbd Sample や Expansion (EXZ シリーズなど) で使用されているデータの状況を確認します。また、分散している Kbd Sample のデータに対して最適化することもできます。
[E4] PAD SAMPLE	Pad Sample のエディットをします。
[E5] KBD SAMPLE	Kbd Sample のエディットをします。
[E6] MULTISAMPLE	Multisample のエディットをします。

以降の説明については、パラメーターの詳細など、リファレンス・マニュアル (PDF) 『05 サンプラー編：サンプリング』の項と合わせてお読みください。

サンプリングする (To Keyboard)

パラメーターの説明など、リファレンス・マニュアル (PDF) 『05 サンプラー編：サンプリング』の項と合わせてお読みください。

注意

サンプリングする前に空き容量が十分であることを確認してください。空き容量が少ない場合でも最大時間までサンプリングすることはできませんが、容量に応じて保存できない場合があります。

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] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

3. SAMPLING < To Keyboard > にタッチします。

SAMPLING STANDBY (TO KBD) 画面が表示されます。

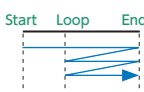
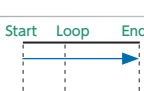
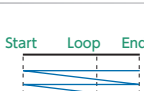
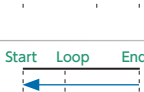


4. < Sampling Mode > にタッチして、サンプリング・モードを選びます。

5. 必要に応じて、入力音量の設定をします。

6. サンプリングの設定をします。

SAMPLING STANDBY (TO KBD) 画面では、以下のパラメーターが追加されています。

パラメーター	設定値	説明
Destination Tone	0001 ~	サンプリングされたウェーブを使用するユーザー・トーンの番号を選びます。
Loop Mode	FWD	サンプルをスタート・ポイントからエンド・ポイントまで再生した後、ループ・スタート・ポイントからエンド・ポイントまでを順方向に再生をくり返します。 
	ONE-SHOT	サンプルをスタート・ポイントからエンド・ポイントまで 1 回だけ再生します。 
	REV	サンプルのエンド・ポイントからスタート・ポイントまでを通常とは逆方向に再生をくり返します。この時 Loop Point が設定されていても無効となります。 
	REV-ONE	サンプルをエンド・ポイントからスタート・ポイントまで、通常と逆方向に 1 回だけ再生します。 
Original Key	0(C -1) ~ 127(G 9)	サンプルを、サンプリングされたときのピッチで鳴らすノート・ナンバーを設定します。
Save To Internal Storage	OFF, ON	サンプリングされたウェーブを WAV 形式のオーディオ・ファイルとしてインターナル・ストレージ (INT:KBD_SMPL フォルダの下) に保存します。

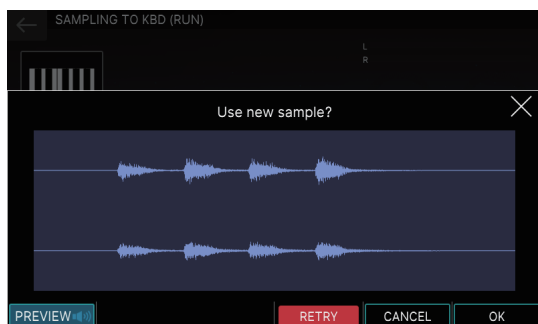
パラメーター	設定値	説明
Assign To Keyboard	OFF、ON	「OFF」にすると、Kbd Sampleとしてインポートされますが、カレント・ゾーンのToneにアサインされません。
Emphasis	OFF、ON	「ON」にすると、インポート時にPre-Emphasis (サンプルの高域を強調する処理) を実行します。

7. 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。

8. 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。

サンプリングが停止し、ダイアログが表示されます。



メニュー	説明
[E1] PREVIEW	サンプリングされたウェーブを聴いて確認できます。
[E1] RETRY	サンプリングをやり直します。
[E5] CANCEL	サンプリングを中断して元の画面に戻ります。
[E6] OK	サンプリングを確認して次の画面に進みます。

9. [E6] OK を選びます。

KBD SAMPLE 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。
LOOP START POINT [E2] つまみ	ループ・スタート・ポイントを変更します。
END POINT [E3] つまみ	エンド・ポイントを変更します。
ZOOM HORZ [E4] 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 [E5] 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)
[E6] PREVIEW	つまみを押している間、サンプルを試聴できます。
< WRITE >	サンプル・パラメーターを保存します。
< RELOAD >	サンプル・パラメーターを再ロードします。
< MODIFY >	サンプルにさまざまな効果を付けます。
< UTILITY >	Kbd Sample Utility を表示します (P.8)。

10. 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。
LOOP START POINT	000000000 ~	サンプルを繰り返し再生するときの、再生開始位置です。
END POINT	000000010 ~	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。
Gain	0, +6, +12 [dB]	サンプル・ゲインを調整します。サンプリングして小さくなった音量を上げることができます。
Fine Tune	-50.0 ~ +50.0 [cent]	サンプルの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セント) で設定します。
Level	0 ~ 127	サンプルの音量を調節します。

11. 設定が終わったら、[EXIT] ボタンを押します。

サンプリングされた音を使用するユーザー・トーンが作られ、カレント・ゾーンに選ばれた状態で ZONE VIEW1 画面が表示されます。

12. 鍵盤を弾きます。

サンプリングされた音を、カレント・ゾーンで音階演奏できます。

サンプリングする (To Storage)

SAMPLING To Storage はサンプリングした後、パッドや鍵盤に配置せずにインターナル・ストレージに保存します。

注意

サンプリングする前に空き容量が十分であることを確認してください。空き容量が少ない場合でも最大時間までサンプリングすることはできますが、容量に応じて保存できない場合があります。

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] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

3. SAMPLING < To Storage > にタッチします。

SAMPLING STANDBY (TO STORAGE) 画面が表示されます。



メモ

サンプルの保存場所を変更したい場合は、<INT STORAGE> にタッチします。

4. < Sampling Mode > にタッチして、サンプリング・モードを選びます。
5. 必要に応じて、入力音量の設定をします。
6. サンプリングの設定をします。

SAMPLING STANDBY (TO STORAGE) 画面では、以下のパラメーターが追加されています。

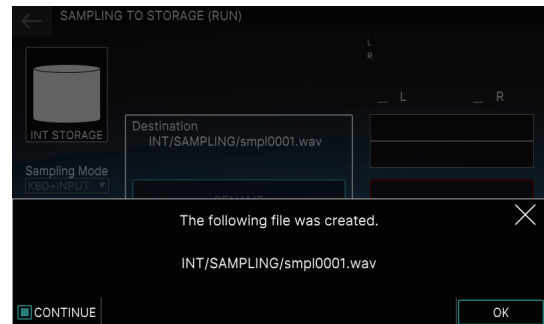
パラメーター	説明
Destination	サンプリング後、保存されるウェーブのファイル名です。< RENAME > にタッチしてファイル名を変更することができます。ファイル名は先頭 12 文字を変更できます。変更した 12 文字の後ろに 4 桁の数字が 0001 から順番に付加されます。

7. 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。

8. 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。

サンプリングが停止し、ダイアログが表示されます。



9. [E6] OK を選びます。

[E1] CONTINUE のチェックを付けていれば、SAMPLING STANDBY 画面に戻り、続けてサンプリングができます。チェックをはずしているときは SAMPLING MENU 画面に戻ります。

サンプリングする (To Pad)

SAMPLING To Pad はサンプリングした音をパッドで鳴らすための手順をひとまとめにしたものです。

操作については、リファレンス・マニュアル (PDF)『05 サンプラー編：サンプリング』の項をお読みください。

オーディオ・ファイルをインポートする (To Keyboard)

IMPORT To Keyboard は取り込んだオーディオ・ファイルを鍵盤から鳴らすための手順をひとまとめにしたものです。

この手順では、取り込んだオーディオ・ファイルを使用したユーザー・トーンも同時に作成されます。

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

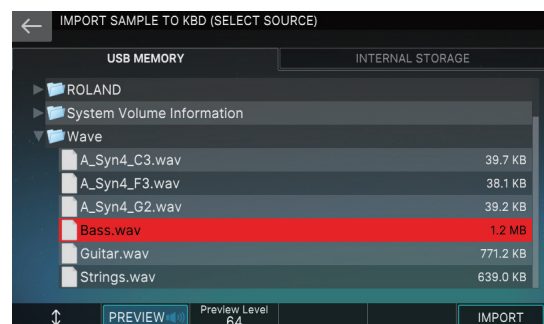
- USB メモリーは FANTOM 本体でフォーマットしたものをお使いください。
- インポートするファイルのサイズによっては、時間がかかる場合があります。

2. [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

3. IMPORT < To Keyboard > にタッチします。

IMPORT SAMPLE TO KBD (SELECT SOURCE) 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E2] PREVIEW	つまみを押している間、オーディオ・ファイルを試聴できます。
[E3] Preview Level	プレビューするときの音量を設定します。このパラメーターはシステム・パラメーターです。MENU → SYSTEM → SOUND からも設定できます。
[E6] IMPORT	次の操作に進みます。

4. 操作の対象になるファイルを選びます。

メモ

INTERNAL STORAGE タブを選び、LIBRARY フォルダの中のアオーディオ・ファイルをインポートすることもできます。

注意

FANTOM では、以下の文字を含むファイルをインポートすることはできません。

"*,/,:;<>? \ | ~

また、2 バイト文字などの特殊な文字を含むファイルをインポートすることはできません。

5. [E6] IMPORT を選びます。

IMPORT SAMPLE TO KBD (SETTING) 画面が表示されます。



6. 目的のパラメーターをエディットします。

メニュー	説明
Destination Tone	インポートしたオーディオ・ファイルを使用するユーザー・トーンの番号を選びます。
Emphasis	[ON] にすると、インポート時に Pre-Emphasis (サンプルの高域を強調する処理) を実行します。
[E1] PREVIEW	つまみを押している間、オーディオ・ファイルを試聴できます。
[E2] Loop Mode	サンプルの再生のさせかたを選びます (P.1)。
[E3] Original Key	サンプルを、サンプリングされたときのピッチで鳴らすノート・ナンバーを設定します。
[E4] APPLY EMPHASIS	オンにすると、インポートしたサンプルの高域を強調します。
[E5] SAVE TO STORAGE	サンプリングされたウェーブを WAV 形式のオーディオ・ファイルとしてインターナル・ストレージ (INT:KBD_SMPL フォルダの下) に保存します。
[E6] EXECUTE	操作を実行します。

7. 設定が終わったら、[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 [E6] CANCEL を選びます。

8. [E5] OK を選びます。

IMPORT が実行されます。

インポートされた波形を使用するユーザー・トーンが作成されます。作成されたユーザー・トーンは、カレント・ゾーンにて選ばれて画面に表示されます (ZONE VIEW1 表示)。

9. 鍵盤を弾きます。

インポートされた音を、カレント・ゾーンで音階演奏できます。

オーディオ・ファイルをインポートする (To Pad)

IMPORT To Pad は取り込んだオーディオ・ファイルをパッドから鳴らすための手順をひとまとめにしたものです。

操作については、リファレンス・マニュアル (PDF) 『05 サンプラー編: サンプリング: オーディオ・ファイルをインポートする』の項をお読みください。

Ver.2.00 では、ファイル選択画面に Preview が追加されています。

オーディオ・ファイルをインポートする (To Multisample)

IMPORT To Multisample は複数のオーディオ・ファイルを同時に取り込み、鍵盤上の好きなノートそれぞれを配置して、ノートごとに違うウェーブを鳴らすことができる「マルチサンプル」を作成する手順をひとまとめにしたものです。

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に入れておきます。

メモ

あらかじめ、読み込むサンプルのピッチを把握しておくくと便利です。

注意

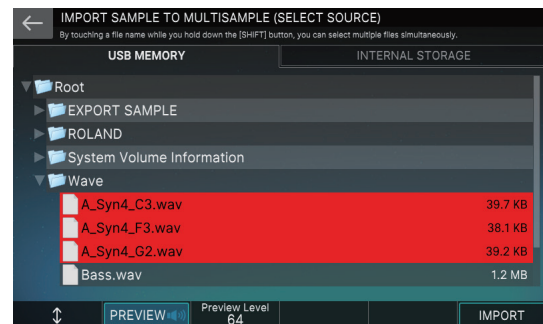
- USB メモリーは FANTOM 本体でフォーマットしたものをお使いください。
- インポートするファイルのサイズによっては、時間がかかる場合があります。

2. [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

3. IMPORT < To Multisample > にタッチします。

IMPORT SAMPLE TO MULTISAMPLE (SELECT SOURCE) 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E2] PREVIEW	オーディオ・ファイルを聴いて確認できます。
[E3] Audio File Preview Level	プレビューするときの音量を設定します。
[E6] IMPORT	次の操作に進みます。

4. 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。

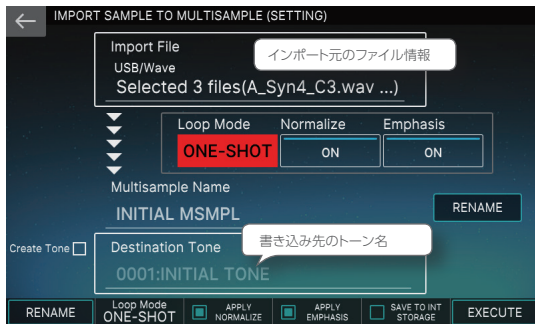
[SHIFT] ボタンを押しながらタッチ、または [SHIFT] ボタンを押しながら [VALUE] ダイアルを回すと、複数のファイルを同時に選ぶことができます。複数選択した場合は、先頭のファイルがプレビューされます。

メモ

INTERNAL STORAGE タブを選び、LIBRARY フォルダの中のアオーディオ・ファイルをインポートすることもできます。

5. [E6] IMPORT を選びます。

IMPORT SAMPLE TO MULTISAMPLE (SETTING) 画面が表示されます。



6. 目的のパラメーターをエディットします。

メニュー	説明
Destination Tone	Create Tone がオンになっているとき、インポートしたオーディオ・ファイルを使用するユーザー・トーンの番号を選びます。
Create Tone	オンにすると、生成されたマルチサンプルをパースャル 1 に設定した、ユーザー・トーンが作られます。
[E1] RENAME	インポートによって作られるマルチサンプルの名前をつけます。 また Create Tone がオンのときは、同時に作られるユーザー・トーンの名前にも反映されます。
[E2] Loop Mode	サンプルの再生のさせかたを選びます (P.1)。
[E3] APPLY NORMALIZE	オンにすると、インポート時にノーマライズ処理を実行します。
[E4] APPLY EMPHASIS	オンにすると、インポートしたサンプルの高域を強調します。
[E5] SAVE TO STORAGE	サンプリングされたウェーブを WAV 形式のオーディオ・ファイルとしてインターナル・ストレージ (INT:KBD_SMPL フォルダの下) に保存します。
[E6] EXECUTE	操作を実行します。

7. [E6] EXECUTE を選びます。

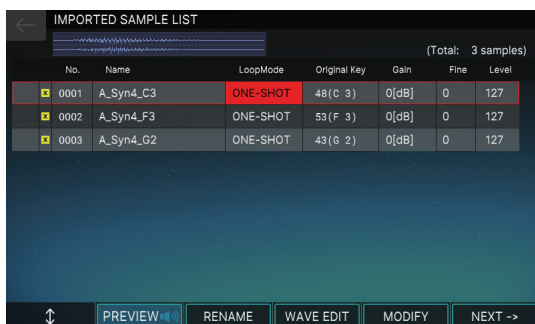
確認のメッセージが表示されます。

中止するときは [E6] CANCEL を選びます。

8. [E5] OK を選びます。

IMPORT が実行されます。

処理が完了すると、IMPORTED SAMPLE LIST 画面が表示されます。



9. 必要なパラメーターを設定します。

メモ

- ここで各サンプルの Original Key を設定しておく、MULTISAMPLE EDIT 画面で、設定したキーに応じた鍵域に自動的に配置されるため、この画面で大まかに Original Key を設定しておくことをお勧めします。
- [SHIFT] + 鍵盤を押鍵して、オリジナル・キーを設定することができます。
- 鍵盤を押鍵すると、現在選ばれている音色を発音できます。プレビュー機能と合わせるとオリジナル・キーの確認に便利です。

10. [E6] NEXT を選びます。

MULTISAMPLE EDIT 画面が表示されます。



メニュー	説明
エリア・パー	現在のマルチサンプルにアサインされているサンプル／エリア情報を表示します。 エリアをタッチするとカレント・エリアとなり、オレンジ色になります。 同時に複数の鍵を選ぶことができます。
鍵盤表示エリア	上段 [E1] つまみによって拡大表示された鍵盤を表示します。 画面を指でドラッグして複数の鍵を選ぶことができます。 下段 常に 128 鍵盤を表示しています。 拡大表示したとき、明るい部分がスクロールバーの役目をします。 赤色鍵盤：カレント・ノート 緑色鍵盤：複数選ばれた鍵域。Assign や No Assign (P.6) の対象となります。
波形表示エリア	選択されたエリアにアサインされたサンプル波形を表示します。
エリア・リスト	現在のマルチサンプルにアサインされているサンプル／エリア情報を表示します。 タッチするとサンプルが割り当てられているエリアを鍵盤表示エリアに表示します。
[E1] つまみ	画面内の鍵盤の縮尺を変えます。 押し込みながら回すと、ズーム・アップしたときの鍵盤の表示範囲をスクロールします。
[E2] To Pro/To Zoom	Pro Edit 画面と Zoom Edit 画面を切り替えます。
[E3] つまみ	鍵盤にアサインされた、すべてのサンプルを左右に移動します。
[E4] つまみ	カレント・エリアのサンプルを左右に移動します。
[E5] つまみ	カレント・エリアのサンプルの下鍵域だけを移動します。
[E6] つまみ	カレント・エリアのサンプルの上鍵域だけを移動します。
< WRITE >	マルチサンプルを保存します。
< MANAGER >	MULTISAMPLE MANAGER 画面を表示します。
< UTILITY >	マルチサンプルの UTILITY メニューです。

11. 必要なパラメーターを設定します。

12. 設定を終えたら [EXIT] ボタンを押します。

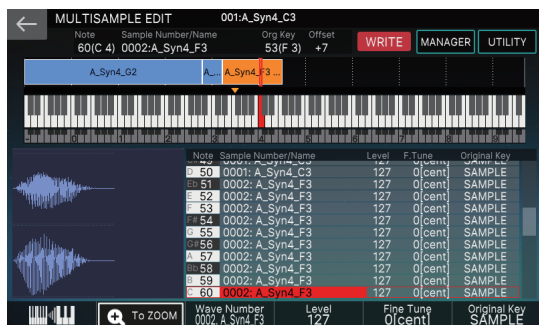
MULTISAMPLE VIEW 画面に戻ります。

注意

電源を切ると保存されていないマルチサンプルは消えてしまいます。保存しておきたいときは WRITE 操作をおこなってください。

鍵ごとにパラメーターを変更する (MULTISAMPLE EDIT PRO)

MULTISAMPLE PRO EDIT 画面では 1 鍵ごとに細かくパラメーターの設定ができます。

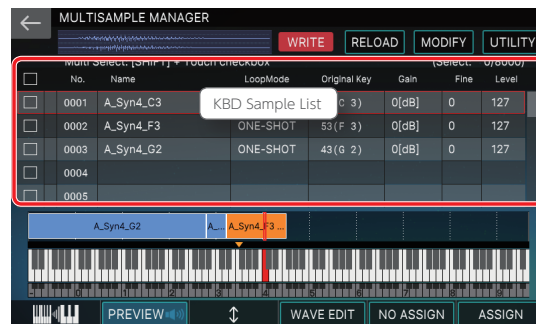


メニュー	説明
[E1] つまみ	画面内の鍵盤の縮尺を変えます。押し込みながら回すと、ズーム・アップしたときの鍵盤の表示範囲をスクロールします。
[E2] To Pro/To Zoom	Pro Edit 画面と Zoom Edit 画面を切り替えます。
[E3] つまみ	選ばれているエリアすべてのサンプル番号を変更します。押しながら回すと、カーソルがある鍵のサンプル番号のみを変更します。
[E4] つまみ	選ばれているエリアすべてのサンプルの Level を変更します。押しながら回すと、カーソルがある鍵のサンプルの Level のみを変更します。
[E5] つまみ	選ばれているエリアすべてのサンプルの Fine Tune を変更します。押しながら回すと、カーソルがある鍵のサンプルの Fine Tune のみを変更します。
[E6] つまみ	選ばれているエリアすべてのサンプルの Original Key を変更します。押しながら回すと、カーソルがある鍵のサンプルの Original Key のみを変更します。押したまま鍵盤を弾くと、選ばれているエリアすべてのサンプルの Original Key を、鍵盤で弾いたノート番号に設定できます。
< WRITE >	マルチサンプルを保存します。
< MANAGER >	MULTISAMPLE MANAGER 画面を表示します。
< UTILITY >	マルチサンプルの UTILITY メニューです。

鍵ごとにサンプルを管理する (MULTISAMPLE MANAGER)

MULTISAMPLE EDIT / PRO EDIT 画面から呼び出します。マルチサンプル作成後に割り当てたサンプルの個別のパラメーターの設定ができます。

また、鍵盤に割り当てたサンプルの追加、解除、変更ができます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	画面内の鍵盤の縮尺を変えます。押し込みながら回すと、ズーム・アップしたときの鍵盤の表示範囲をスクロールします。
[E2] PREVIEW	つまみを押している間、KBD Sample List で選んでいるサンプルを試聴できます。
[E3] つまみ	リストを上下にスクロールします。
[E4] WAVE EDIT	WAVE EDIT 画面を表示します。
[E5] NO ASSIGN	選んでいるサンプルの鍵盤への配置を取り消します。
[E6] ASSIGN	選んでいるサンプルを鍵盤へ配置します。
< WRITE >	サンプル・パラメーターを保存します。
< RELOAD >	サンプル・パラメーターを再ロードします。
< MODIFY >	サンプルにさまざまな効果を付けます。
< UTILITY >	Kbd Sample Utility を表示します。(P.8)

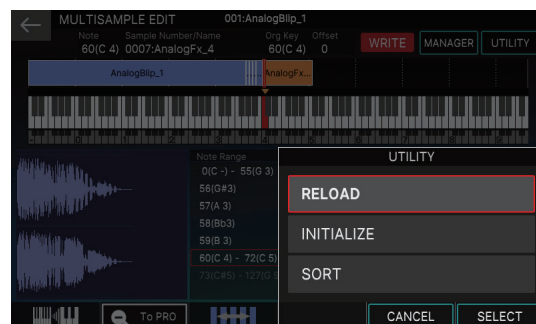
メモ

MULTISAMPLE MANAGER 画面や KBD SAMPLE 画面などにある Sample List は、各サンプルの行の左端のチェック・ボックスにタッチして複数のサンプルを選ぶことができます。一番上のタイトル行のチェック・ボックスはすべてのサンプルに一度にチェックを付けたり、外したりすることができます。

☒	No. Name	すべてのサンプルにチェックが付いている状態
☐	No. Name	一部のサンプルにチェックが付いている状態
☐	No. Name	すべてのサンプルのチェックが外れている状態

UTILITY 機能を使う

MULTISAMPLE EDIT / PRO EDIT 画面の <UTILITY> はマルチサンプルに関する UTILITY メニューが表示されます。



メニュー	説明
< RELOAD >	現在エディット中のマルチサンプルを、最後に保存した状態に戻します。
< INITIALIZE >	現在のマルチサンプルの設定を初期値に戻します。すべてのサンプルのアサインは解除されます。
< SORT >	マルチサンプルにアサインされているすべてのサンプルを、オリジナル・キーの設定に従ってもう一度アサインしなおします (Create Multisample と同じ結果になります)。

サンプルを管理する (KBD SAMPLE)

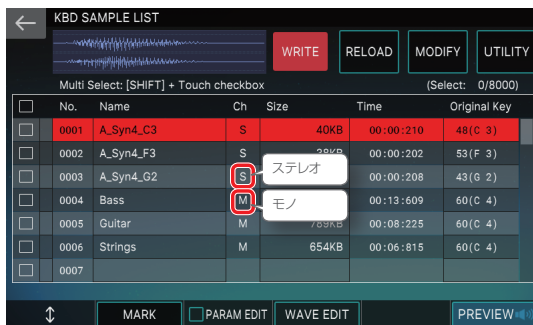
SAMPLING To Keyboard や IMPORT To Keyboard のワークフローで作成したサンプルは、後から自由にパラメーターを変更したり、並びを整理したり、波形自体を編集することができます。

1. [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

2. [E5] KBD SAMPLE を選びます。

KBD SAMPLE LIST 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	リストを上下にスクロールします。
[E2] MARK	カーソルがある行のサンプルにチェックを付け、カーソルを 1 つ進めます。チェックが付いている場合は、チェックをはずして、カーソルを 1 つ進めます。 [SHIFT] ボタンを押しながらつまみを押すと、エディット・マークのついたサンプルにチェックを追加します。
[E3] PARAM EDIT	SAMPLE PARAMETER 画面に切り替わります。
[E4] WAVE EDIT	KBD SAMPLE WAVE EDIT 画面に移動します。
[E6] PREVIEW	カーソルのある行のサンプルを試聴できます。
< WRITE >	サンプル・パラメーターを保存します。
< RELOAD >	サンプル・パラメーターを再ロードします。
< MODIFY >	サンプルにさまざまな効果を付けます。
< UTILITY >	Kbd Sample Utility を表示します。(P.8)

3. 目的の操作をします。

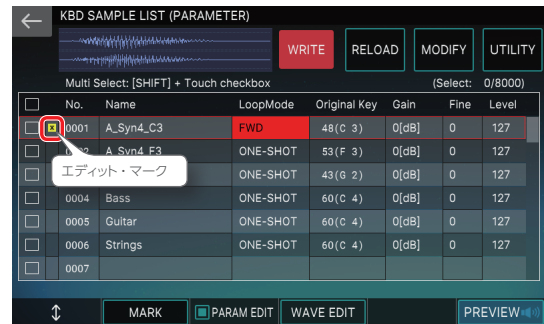
パラメーターを変更する (SAMPLE PARAMETER)

KBD SAMPLE LIST 画面から、リスト上のサンプル・パラメーターを編集することができます。

1. KBD SAMPLE LIST 画面にします。

2. [E3] PARAM EDIT にチェックを入れます。

SAMPLE PARAMETER 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。
[E2] MARK	カーソルがある行のサンプルにチェックを付け、カーソルを 1 つ進めます。チェックが付いている場合は、チェックをはずして、カーソルを 1 つ進めます。 [SHIFT] ボタンを押しながらつまみを押すと、エディット・マークのついたサンプルにチェックを追加します。
[E3] PARAM EDIT	KBD SAMPLE LIST 画面に移動します。
[E4] WAVE EDIT	KBD SAMPLE WAVE EDIT 画面に移動します。
[E6] PREVIEW	サンプルを試聴できます。
< WRITE >	サンプル・パラメーターを保存します。
< RELOAD >	サンプル・パラメーターを再ロードします。
< MODIFY >	サンプルにさまざまな効果を付けます。
< UTILITY >	Kbd Sample Utility を表示します。(P.8)

3. 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
Loop Mode	FWD	サンプルをスタート・ポイントからエンド・ポイントまで再生した後、ループ・スタート・ポイントからエンド・ポイントまでを順方向に再生をくり返します。
	ONE-SHOT	サンプルをスタート・ポイントからエンド・ポイントまで 1 回だけ再生します。
	REV	サンプルのエンド・ポイントからスタート・ポイントまでを通常とは逆方向に再生をくり返します。この時 Loop Point が設定されていても無効となります。
	REV-ONE	サンプルをエンド・ポイントからスタート・ポイントまで、通常と逆方向に 1 回だけ再生します。
Original Key	0(C -1) ~ 127(G 9)	サンプルを、サンプリングされたときのピッチで鳴らすノート・ナンバーを設定します。
Gain	0、+6、+12 [dB]	サンプル・ゲインを調整します。サンプリングして小さくなった音量を上げることができます。
Fine Tune	-50.0 ~ +50.0 [cent]	サンプルの音の高さを 1 セント単位 (± 50 セント) で設定します。
Level	0 ~ 127	サンプルの音量を調節します。

メモ

パラメーターを変更したサンプルにはエディット・マークが付きます。

SAMPLE UTILITY 機能を使う

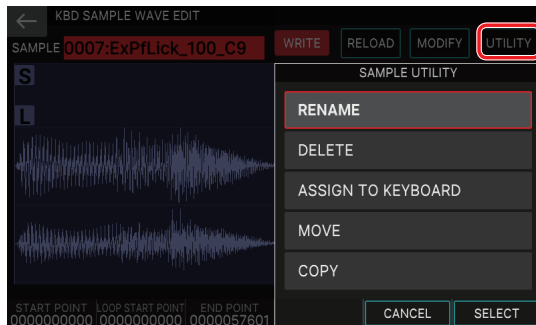
KBD SAMPLE WAVE EDIT 画面や KBD SAMPLE LIST 画面、SAMPLE PARAMETER 画面など、いくつかの画面では、SAMPLE UTILITY 機能を使って、サンプルの名前の変更、移動やコピーなど、さまざまな機能を使うことができます。画面ごとにメニューが異なります。

1. 各画面で対象となるサンプルを選びます。

チェック・マークを付けて、複数のサンプルを選ぶこともできます。

2. <UTILITY> にタッチします。

KBD SAMPLE UTILITY 画面が表示されます。



3. 目的の機能を選んで実行します。

メニュー	説明
CREATE MULTISAMPLE	チェックを付けたサンプルからマルチサンプルを作ります。CREATE MULTISAMPLE 画面に移動します。
ASSIGN TO KEYBOARD	カーソルがある行のサンプルを鍵盤から弾けるようにします。 ダイアログが表示されるため、Destination Tone を指定します。
DELETE	カーソルのある行のサンプルを削除します。 チェックが付いている場合は、チェックのついているサンプルをまとめて削除します。
MOVE	カーソルがある行のサンプルを移動します。 ダイアログが表示されるため、移動先を指定します。
COPY	カーソルがある行のサンプルをコピーします。 ダイアログが表示されるため、コピー先を指定します。
IMPORT	オーディオ・ファイルを KBD SAMPLE LIST にインポートします。
RENAME	サンプル名を変更します。

※ 画面ごとに選べるメニューが異なります。また、選んでいるサンプルの数で選べるメニューが変わります。

SAMPLE MODIFY 機能を使う

KBD SAMPLE WAVE EDIT 画面や KBD SAMPLE LIST 画面、SAMPLE PARAMETER 画面など、いくつかの画面では、SAMPLE MODIFY 機能を使って、サンプルにさまざまな効果を付けることができます。

メモ

各機能を実行後に、サンプル・パラメーターは自動で保存されます。

注意

これらの操作は実行すると元に戻せません。大切なデータに対して実行する場合は事前に別のサンプル番号にコピーしてください。

1. 各画面で対象となるサンプルを選びます。

注意

SAMPLE MODIFY の各機能は、複数のサンプルを選んだ状態では実行できません。(アイコンがグレー・アウトします。)SAMPLE MODIFY を使うときは、サンプルのチェック・マークをすべてはずして、対象のサンプルの行にカーソルがある状態にしてください。

2. <SAMPLE MODIFY> または <MODIFY> にタッチします。

SAMPLE MODIFY 画面が表示されます。



3. 目的の機能を選んで実行します。

メニュー	説明
TRUNCATE	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。事前にスタート・ポイントとエンド・ポイントを設定しておきます。
EMPHASIS	サンプルの高域を強調します。 Kbd Sample Wave Edit 画面でのみ実行できます。
NORMALIZE	最大レベルを超えない範囲で、サンプル全体のレベルを引き上げます。

複数のマルチサンプルを使ったトーンを作る (MULTISAMPLE VIEW)

作成した複数のマルチサンプルを組み合わせることで 1 つのトーンを作成することもできます。

たとえば、あらかじめ 1 つの楽器のマルチサンプルの素材を用意するときに、音域違いとベロシティー違いの素材を用意しておきます。ベロシティー違いの素材は、4 つのパーシャルに配置してベロシティー・レンジを設定しておけば、鍵盤を弾く強さで複数のサンプルの鳴らし分けができ、自然で高品位な音色を作成することができます。

1. [SAMPLING] ボタンを押します。

SAMPLING MENU 画面が表示されます。

2. [E6] MULTI SMPL にタッチします。

MULTISAMPLE VIEW 画面が表示されます。



メニュー	説明
[E1] EDIT1	
[E2] EDIT2	各パーシャルで選ばれているマルチサンプルに対応した MULTISAMPLE EDIT 画面に移動します。
[E3] EDIT3	
[E4] EDIT4	
[E5] TONE LIST	トーン・リストを開きます。
[E6] TONE INITIALIZE FOR MULTISAMPLE	マルチサンプルを使ったトーンの作成に最適な初期化をします。

メモ

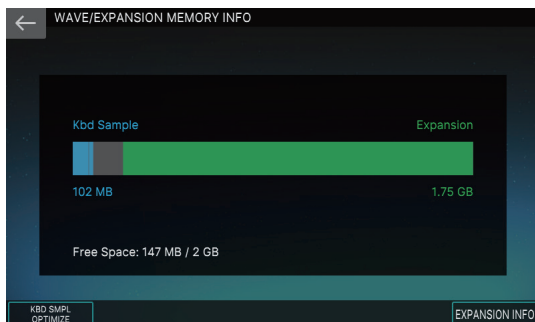
- Z-Core 音色の Tone Edit → UTILITY → MULTISAMPLE EDIT からこの画面に入れます。
- パーシャル 2 ~ 4 にもマルチサンプルをアサインすることができます。FANTOM では、4 つのパーシャルすべてにマルチサンプル波形をアサインできます。

WAVE/EXPANSION MEMORY INFO 画面を追加

メモリー・インフォメーション関連の画面を統合して、UTILITY メニューと SAMPLING メニューに WAVE/EXPANSION MEMORY INFO 画面を追加しました。

WAVE/EXPANSION MEMORY INFO 画面

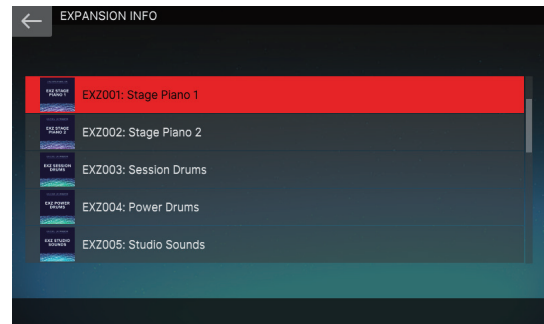
内蔵メモリー内における、Kbd Sample と EXPANSION の消費量をグラフで表しています。



メニュー	説明
[E1] KBD SMPL OPTIMIZE	Sampling To Keyboard でサンプリングしたサンプルのメモリーを最適化します。
[E6] EXPANSION INFO	EXPANSION INFO 画面を表示します。

EXPANSION INFO 画面

インストールされている EXPANSION の情報を表示します。



注意

コンテンツによっては空き容量があってもインストールできない場合があります。

サンプルの保存領域を最適化する

KBD Sample を追加したり削除したりするうちに、メモリーの空き容量が断片化し、KBD Sample が追加できなくなる場合があります。

メモリーを最適化することで、サンプルの保存領域を改善します。

1. WAVE/EXPANSION MEMORY INFO 画面で、[E1] KBD SMPL OPTIMIZE 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。

2. [E5] OK を選びます。

KBD サンプルの保存領域が最適化されます。

注意

画面に「working..」と表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。

サンプルのデータを読み込む (IMPORT)

FANTOM のサンプル・データを USB メモリー内の svz 形式のファイルから読み込みます。

1. インポートするファイル (拡張子: .svz) を、USB メモリー内にコピーします。

2. USB メモリーを FANTOM の USB MEMORY 端子に挿入します。

3. [MENU] ボタンを押します。

MENU 画面が表示されます。

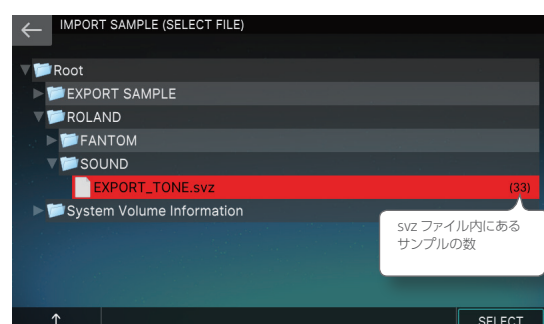
4. <UTILITY> にタッチします。

UTILITY 画面が表示されます。

5. <IMPORT> にタッチします。

6. <IMPORT SAMPLE> にタッチします。

USB メモリー内のフォルダー、ファイルが表示されます。



メニュー	説明
[E1] つまみ	画面を上下にスクロールします。
[E6] SELECT	svz ファイルを選びます。

7. インポートする .svz ファイルをタッチします。

8. [E6] SELECT を選びます。

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



9. インポートしたいサンプルの左側のボックスにタッチしてチェックを入れます。

メニュー	説明
[E1] つまみ	画面を上下にスクロールします。
[E2] CLEAR ALL	付けているチェックをすべて解除します。
[E3] SELECT ALL	すべてのサンプルにチェックを入れます。
[E4] PREVIEW	カーソルのある行のサンプルを試聴できます。
[E6] NEXT	操作を進めます。
[SHIFT] ボタンを押しながら、Check Box にタッチ	カーソルのあるサンプルから、[SHIFT] ボタンを押しながらタッチしたサンプルまで、一度に複数のサンプルにチェックを入れます。

10. [E6] NEXT を選びます。

IMPORT SAMPLE (SELECT DESTINATION) 画面が表示されます。FANTOM 内のサンプルのリストです。



11. インポート先のサンプルの左側のボックスにタッチしてチェックを入れます。

※ インポート先にサンプルがあると、チェックを入れることはできません。

12. [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 [E6] CANCEL を選びます。

13. [E5] OK を選びます。

インポートが実行され、IMPORT MENU 画面に戻ります。

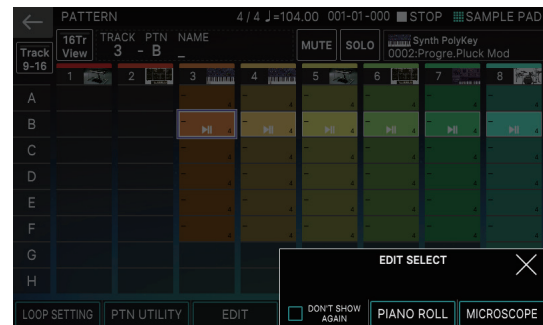
パターン・エディットに機能を追加

ピアノ・ロールにオートメーション機能を追加

コントロール・チェンジやピッチ・ベンドなどの演奏情報を、画面上を指でなぞって入力することができます。

1. PTN UTILITY 画面でエディットするパターンを選び、< EDIT >を押します。

EDIT SELECT ウィンドウが表示されます。

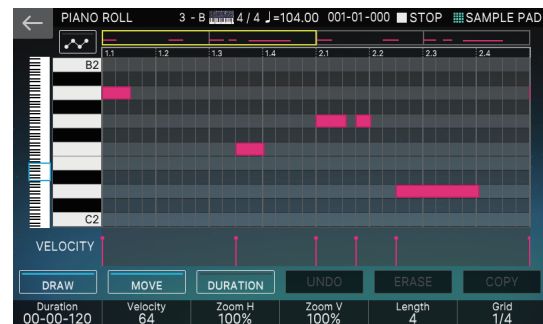


メモ

[DON'T SHOW AGAIN] にチェックを入れてからエディット方法を選ぶと、Sequencer Edit Mode (P.16) の設定として反映されます。Sequencer Edit Mode はシステム・パラメーターです。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。

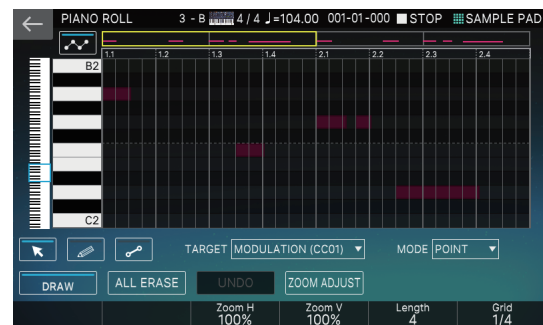
2. < PIANO ROLL >を選びます。

PIANO ROLL 画面が表示されます。



3. < [Automation Icon] > (オートメーション) にタッチします。

オートメーション・ビューが表示されます。



メニュー	説明
 (カーソル)	タップする 1つの演奏情報を入力します。 演奏情報のポイントをタップすると、演奏情報の位置と設置値が表示されます。
	ドラッグする 上下にドラッグすることで、演奏情報の値を調節することができます。 左右にドラッグすることで、演奏情報を移動することができます。
 (ペンシル)	タップする 1つの演奏情報を入力します。
	ドラッグする 指でなぞった動きに沿って演奏情報が入力されます。 演奏情報があるエリアをなぞると、演奏情報は上書きされます。
 (ルーラー)	タップする 1つの演奏情報を入力します。
	ドラッグする 指でなぞった始点(スタート・ポイント)と終点(エンド・ポイント)に演奏情報が入力されます。 演奏情報があるエリアをなぞると、スタート・ポイントとエンド・ポイント間の演奏情報は消去されます。
< TARGET >	入力する演奏情報を選びます。
	MODULATION (CC01) モジュレーション
	VOLUME (CC07) ボリューム
	PAN (CC10) パン
	Expression (CC11)
	GENERAL-1 (CC16)
	GENERAL-2 (CC17) 汎用 1 ~ 4
	GENERAL-3 (CC18)
	GENERAL-4 (CC19)
	HOLD (CC64) ホールド
	RESONANCE (CC71) レゾナンス
	CUTOFF (CC74) カットオフ
	CHANNEL AFTERTOUCH チャンネル・アフタータッチ
	PITCH BEND ピッチ・バンド
< MODE >	オートメーション機能のモードを選びます。
	POINT パターンを再生したときに、入力した演奏情報が階段状に変化します。
	LINE パターンを再生したときに、入力した演奏データがなめらかに変化します。
< DRAW >	演奏情報の入力をオン/オフします。
< ERASE >	演奏情報を消去します。 [SHIFT] ボタンを押している間は、ERASE が ALL ERASE に変わり、すべてのイベントを消去することができます。
< UNDO > / < REDO >	直前の編集を取り消して、1つ前の状態に戻ります (UNDO)。また、UNDO を取り消します (REDO)。
< ZOOM ADJUST >	パターンを画面の横幅いっぱいに表示します。 ※ Length や Grid の設定によっては、パターン全体を表示できない場合があります。
[INC] ボタン [DEC] ボタン [UP] [DOWN] ボタン [VALUE] ダイアル	選んだイベントの値の変更をします。
[◀] [▶] ボタン	選んだイベントの位置を変更します。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながらイベントの位置を変更すると、グリッド以外の位置にも移動させることができます。

4. TARGET で入力する演奏情報を選びます。
5. < DRAW > にタッチして、オンにします。
6.  (ペンシル) にタッチします。
7. グリッド上を指でなぞって演奏データを入力します。

演奏情報が入力されます。



マイクロスコープ機能を追加

マイクロスコープでは、パターンに記録されている演奏情報を1つずつエディットすることができます。

1. PTN UTILITY 画面でエディットするパターンを選び、< EDIT > を押します。

EDIT SELECT ウィンドウが表示されます。

2. < MICROSCOPE > を選びます。

MICROSCOPE 画面が表示されます。



3. 目的の機能を選んで実行します。

メニュー	説明
< CREATE >	演奏情報を入力します。 ダイアログが表示されるため、入力する演奏情報を選びます。
< ERASE >	演奏情報を消去します。
< MOVE >	カーソルがある行の演奏情報を移動します。 ダイアログが表示されるため、移動先を指定します。
< COPY >	カーソルがある行の演奏情報をコピーします。
< PASTE >	ダイアログが表示されるため、コピー先を指定します。
< VIEW >	表示する演奏情報を選ぶことができます。
[E4] つまみ、 [▲] [▼] ボタン	演奏情報を選びます。
[E5] つまみ、 [◀] [▶] ボタン	演奏情報のパラメーターを選びます。
[E6] つまみ、 [INC] [DEC] ボタン [VALUE] ダイアル	選んだパラメーターの設定値を調節します。
[ENTER] ボタン	選んでいる演奏データを送信します。ノート・メッセージの場合は、音が鳴ります。

その他のシーケンサーの機能追加

以下の操作がシーケンサーの操作中にできるようになりました。

カテゴリー・ボタンでの音色選択

PATTERN 画面などで、トーン・カテゴリー・ボタン [1] ～ [16] を押して音色を選べるようになりました。

1. PATTERN 画面を表示します。
2. カレント・ゾーンを選びます。
3. トーン・カテゴリー・ボタン [1] ～ [16] を押します。

押したボタンのカテゴリーに対応したトーンが選ばれます。

メモ

同じトーン・カテゴリー・ボタンを 2 回押すと、TONE LIST 画面が表示されます。さらに同じトーン・カテゴリー・ボタンを押すと、同一カテゴリー・グループ内のカテゴリー・タブを切り替えます。

注意

TR-REC 画面など、一部の画面ではこの機能は使えません。

シーン・チェーン画面に機能追加

シーン・チェーン画面にいくつかの機能が追加され、より使いやすくなりました。

画面の表示内容を切り替える

シーン・チェーンで、表示する内容が違い 2 種類の画面を選ぶことができるようになりました。

1. [SCENE CHAIN] ボタンを押します。

SCENE CHAIN 画面が表示されます。



2. 再度 [SCENE CHAIN] ボタンを押します。

画面に表示される内容が切り替わります。

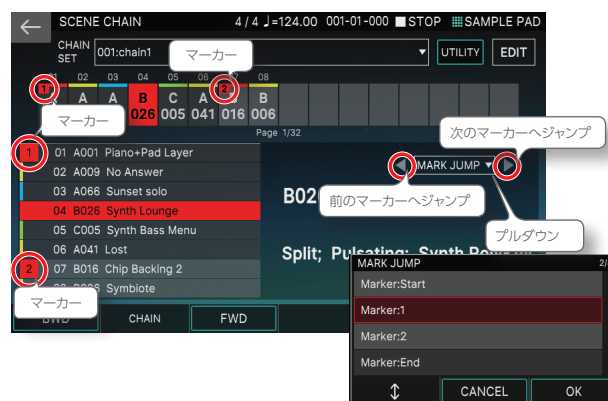


[SCENE CHAIN] ボタンを押すたびに画面表示が切り替わります。

メニュー	説明
[◀] ボタン、[DEC] ボタン、[E1] BWD	前のチェーンに戻ります。
[▶] ボタン、[INC] ボタン、[E3] FWD	次のチェーンに進みます。
[▲] ボタン、[E5] <-MARKER	前のマーカーにジャンプします。
[▼] ボタン、[E6] MARKER->	次のマーカーにジャンプします。
[SHIFT] + [▲] ボタン	前のチェーン・セットを選びます。
[SHIFT] + [▼] ボタン	次のチェーン・セットを選びます。

シーン・チェーン・マーカー機能を追加

シーン・チェーンの特定の位置にマーカーをセットすることができ、プルダウン・メニューやボタン操作で目的のマーカーにジャンプすることができます。



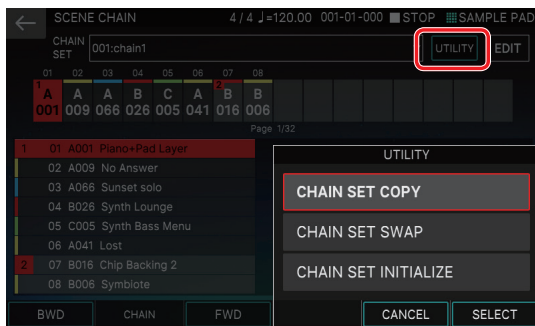
SCENE CHAIN EDIT 画面に機能を追加

マーカーのセットとチェーン・セットの編集機能に SWAP が追加されました。

メニュー	説明
[E1] つまみ	ハイライトしているシーンにマーカーをセットします。 0～9、A～Z、a～z の 62 個のマーカーが使えます。
< Swap >	2 つのシーンの位置を入れ替えます。 INDIVIDUAL 2 つのシーンを選んで入れ替えます。 MARKER SELECTION あるマーカーと、その次のマーカーの間に並んでいるシーンをまとめて選んで、入れ替えます。
[SHIFT] + [▲] ボタン	前のチェーン・セットを選びます。
[SHIFT] + [▼] ボタン	次のチェーン・セットを選びます。
< ◀, ▶ >, [▲] ボタン	前のマーカーにジャンプします。
< ▶, ▶ >, [▼] ボタン	次のマーカーにジャンプします。

SCENE CHAIN 画面に UTILITY 機能を追加

チェーン・セット用の UTILITY 機能が追加されました。

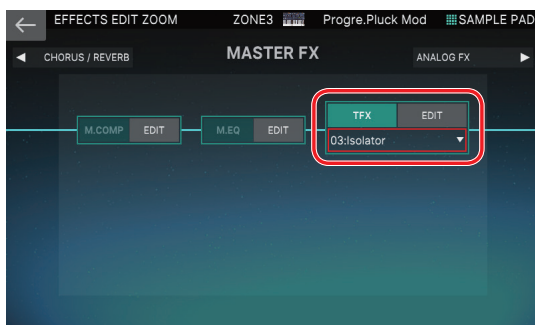


メニュー	説明
CHAIN SET COPY	チェーン・セットをコピーします。
CHAIN SET SWAP	チェーン・セット同士を入れ替えます。
CHAIN SET INITIALIZE	チェーン・セットを初期化します。

TFX を追加

システム・エフェクト (MASTER FX) に TFX (トータル・エフェクト) が追加されました。

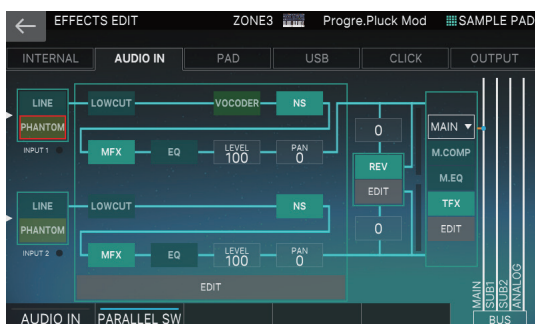
TFX はマスタリング・コンプ、マスタリング EQ の後段に配置され、本機の音全体にかけられるマルチ・エフェクトです。



- 選べる TFX のエフェクト・タイプは通常の MFX と同じで、MFX と同じようにエディットができます。
- TFX はシステム・エフェクトです。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。

INPUT MFX を追加

システム・エフェクトに INPUT MFX1 / 2 が追加されました。AUDIO INPUT 端子からの入力音に MFX をかけた音でサンプリングしたり、エフェクトのない楽器音に MFX をかけて演奏したりすることができます。



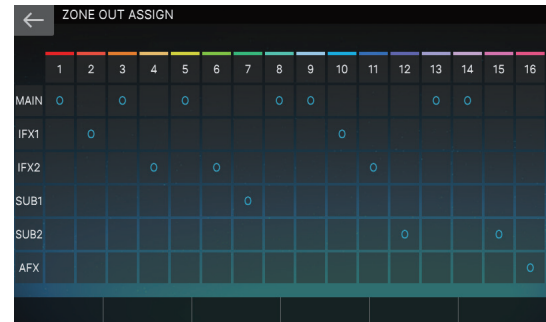
- INPUT MFX2 は PARALLEL SW がオンのときに使うことができます。

ZONE OUT ASSIGN 画面を追加

ZONE OUT ASSIGN 画面が追加されました。各ゾーンの入出力先を一度に確認することができます。

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

ZONE OUT ASSIGN 画面が表示されます。



2. **画面にタッチして各ゾーンの出力を変更します。**

メモ

画面左端の出力先をタッチすると、すべてのゾーンの設定を一度に切り替えることができます。すべてのゾーンで、IFX や AFX を使いたいときに便利です。

[MASTER FX] ボタンの変更

[MASTER FX] ボタンを押したときの挙動が変更されました。

変更前

操作	説明
[MASTER FX] ボタンを押す	ルーティング画面を表示
[SHIFT] + [MASTER FX] ボタンを押す	Master EQ 画面を表示

変更後

操作	説明
[MASTER FX] ボタンを押す	TFX ZOOM EDIT 画面を表示
[SHIFT] + [MASTER FX] ボタンを押す	ルーティング画面を表示

パッドの出力先を追加

パッドの出力先 (Sample Output Assign) に INPUT1 / 2 が追加されました。パッドの出力に Input FX をかけたり、Vocoder のキャリアとして使ったりすることができます。

OUTPUT ROUTING の出力先を追加

EFFECTS EDIT の OUTPUT タブで設定する Master Output Assign / SUB1 Output Assign / SUB2 Output Assign の出力先がそれぞれに追加されました。(MAIN+SUB1、MAIN+SUB2、SUB1+SUB2、ALL が追加)

パラメーター	設定値	説明
Master Output Assign	MAIN、SUB1、SUB2、MAIN+SUB1、MAIN+SUB2、SUB1+SUB2、ALL	MAIN Bus からの信号の出力先を決めます。
SUB1 Output Assign	MAIN、SUB1、SUB2、MAIN+SUB1、MAIN+SUB2、SUB1+SUB2、ALL	SUB1 Bus からの信号の出力先を決めます。
SUB2 Output Assign	MAIN、SUB1、SUB2、MAIN+SUB1、MAIN+SUB2、SUB1+SUB2、ALL	SUB2 Bus からの信号の出力先を決めます。

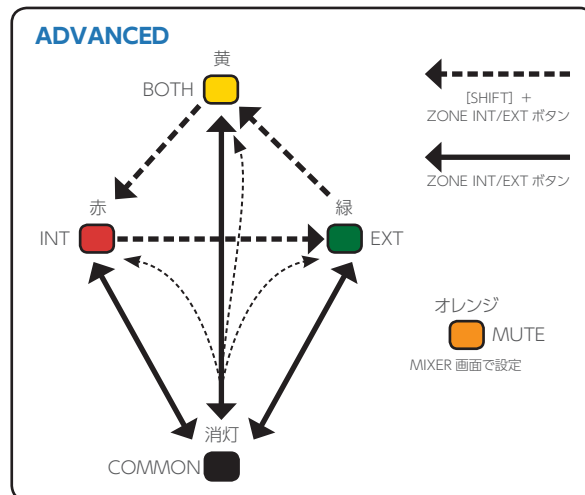
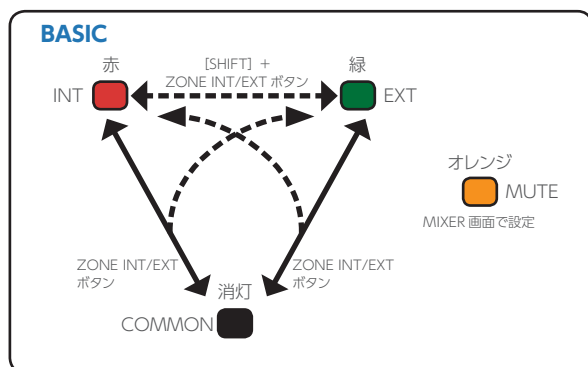
Zone Int/Ext Control 機能を拡張

システム・パラメーターに Zone Int/Ext Control パラメーターが追加されました。

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
Zone Int/Ext Control	BASIC	各 ZONE INT/EXT ボタンは従来通りの動きをします。
	ADVANCED	各 ZONE INT/EXT ボタンを押したときの動作に、消灯、赤 (INT)、緑 (EXT)、オレンジ (MUTE) に加えて、黄 (BOTH) の状態が追加されます。黄 (BOTH) のときは、内蔵音源/外部音源両方が鳴ります。
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)	BASIC	鍵盤を弾くと、内蔵音源、外部音源共に鳴ります。
	ADVANCED	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)	BASIC	鍵盤を弾くと、内蔵音源が鳴ります。
	ADVANCED	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)	BASIC	鍵盤を弾くと、外部音源が鳴ります。
	ADVANCED	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。
黄点灯 (BOTH)	ADVANCED のみ	鍵盤を弾くと、内蔵音源、外部音源共に鳴ります。
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。



メモ

ADVANCED の場合、ZONE INT/EXT ボタンが消灯していても、内蔵シーケンサーの出力先は ZONE INT/EXT の設定に従います。

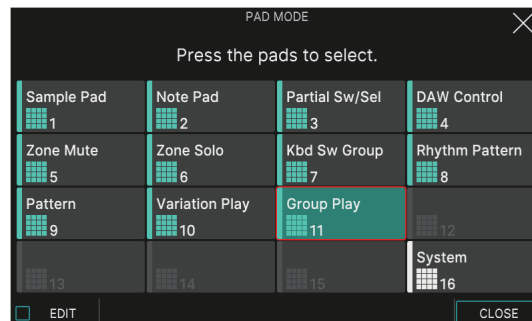
PAD MODE に機能を追加

PAD MODE に「Group Play」の機能が追加されました。

パッド	機能	説明
[11]	Group Play	シーケンサーのグループを再生します。

グループを再生する (Group Play)

パッドを押して、シーケンサーのグループを直接再生できます。



- あらかじめ作成しておいたグループを対応するパッドを押して、再生/停止できます。
- グループ作成時に設定する、Group Length の周期で再生します。
- Group List でグループ名の左に表示されている色と同じ色のパッドが対応しています。
- 通常のパターン再生中からの Group Play はできません。いったんパターンを停止してからパッドを押してください。

エディット画面の変更

Drum Kit に Zoom Edit を追加

Drum Kit のエディット画面に Zoom Edit を追加しました。タブ欄の上にあるアイコンにタッチして従来の Pro Edit 画面と切り替えます。

Zoom Edit 画面での操作は、トーンの Zoom Edit での操作と同じです。



Effect 画面に Zoom Edit を追加

MFx, AUDIO IN MFx1/2, IFx1/2, TFX のエディット画面に Zoom Edit を追加しました。タブ欄の上にあるアイコンにタッチして従来の Pro Edit 画面と切り替えます。

Zoom Edit 画面での操作は、トーンの Zoom Edit での操作と同じです。



パースシャルの選びかたを変更

パースシャルを選ぶときの挙動が変更されました。

TONE EDIT 画面

操作	説明
Partial1 ~ 4 タブを押す	押したパースシャルが選ばれます。
[SHIFT] + Partial1 ~ 4 タブを押す	押したパースシャルが複数選ばれます。

PAD MODE を「Partial Sw/Sel」に設定しているとき

操作	説明
パッド [5] ~ [8] を押す	押したパースシャルが選ばれます。
パッド [5] ~ [8] を同時に押す	同時に押したパースシャルが選ばれます。
[SHIFT] + パッド [5] ~ [8] を押す	押したパースシャルが複数選ばれます。

その他の機能追加

Factory Reset に APPLY KBD SAMPLE を追加

ファクトリー・リセットをする際に、APPLY KBD SAMPLE にチェックを付けると鍵盤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ます。

Backup に INCLUDE KBD SAMPLE を追加

バックアップをする際に、INCLUDE KBD SAMPLE にチェックを付けると鍵盤に割り当てたサンプル・データもバックアップされます。

Restore に APPLY KBD SAMPLE を追加

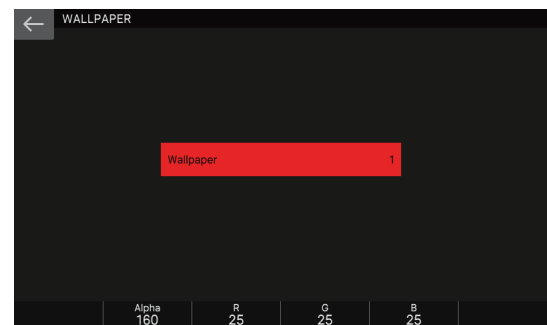
リストアをする際に、APPLY KBD SAMPLE にチェックを付けると鍵盤に割り当てたサンプル・データもリストアされます。

壁紙機能の追加

壁紙 (Wallpaper) 機能が追加されました。SCENE SELECT 画面やエディット画面などの背景を変えることができます。



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。
3. **< WALLPAPER >** にタッチします。
設定画面が表示されます。



メニュー	説明
[E2] Alpha	壁紙の明るさを調節します。
[E3] R	壁紙の赤色成分を調節します。
[E4] G	壁紙の緑色成分を調節します。
[E5] B	壁紙の青色成分を調節します。

4. **壁紙を選びます。**
5. **[EXIT]** ボタンを押して画面を抜けます。
壁紙の設定は自動で保存されます。

パラメーターの追加

システム・パラメーター

S1/S2/S3 の設定 (S1/S2/S3)

パラメーター	設定値	説明
S1 ~ 3 Switch Assign	START/STOP	シーケンサーの再生/停止をします。
	GROUP PLAY DOWN	グループ・リストの一つ前のグループを選びます。
	GROUP PLAY UP	グループ・リストの次のグループを選びます。
	SONG LOOP SW	ソングのループをオン/オフします。
	TFX SW	TFX をオン/オフします。
	MASTER KEY DOWN	Master Key Shift の値を -1 します。
	MASTER KEY UP	Master Key Shift の値を +1 します。
	SCALE TUNE SW	SCALE TUNE をオン/オフします。
	ANALOG DRV	Analog Filter の Drive Switch をオン/オフします。

サウンドの設定 (SOUND)

パラメーター	設定値	説明
Audio File Preview Level	0 ~ 127	オーディオ・ファイルを試聴するときの音量を設定します。

シーケンサーの設定 (SEQUENCER)

パラメーター	設定値	説明
Sequencer Edit Mode		シーケンサーのエディットをするときの動作を設定します。
	SELECT	ピアノ・ロールがマイクロスコープを選ぶウインドウが表示されます。
	PIANO ROLL	ピアノ・ロール画面を表示します。
	MICROSCOPE	マイクロスコープ画面を表示します。

シーン・パラメーター

S1/S2/S3 の設定 (S1/S2/S3)

パラメーター	設定値	説明
S1 ~ 3 Switch Assign		システム・パラメーターと同様

ゾーン・パラメーター

PITCH

パラメーター	設定値	説明
Zone Transpose	-48 ~ +48	鍵盤から内蔵音源や外部機器に送信するノート・ナンバーをずらします。

パラメーター設定値の変更

システム・パラメーター

KEYBOARD

パラメーター	設定値	説明
Aftertouch Sens	変更前: 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。
	変更後: 0 ~ 127	

ZEN-Core トーン・パラメーター

OSC

パラメーター	設定値	説明
Wave Group		OSC Type が PCM のときに発音する Wave グループを設定します。
	INT	内蔵の Wave を使います。
	EXP	EXPANSION の Wave を使います。
	SAMP	サンプルを Wave として使います。
	MSAMP	マルチサンプルを Wave として使います。

Drum Kit トーン・パラメーター

INST COMMON

パラメーター	設定値	説明
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Wave 再生をテンポに合わせます。BPM が表記された Wave を選択したときのみに有効です。この機能が有効のとき、ピッチ、FXM に関連するパラメーターは無効になります。

パラメーターの表示カテゴリーの変更

DRUM TONE EDIT 画面にて、下記のパラメーターを INST AMP カテゴリー→ INST WAVE カテゴリーに移動しました。

- Random Pan Depth
- Alternate Pan Depth