VERSELAB mv-1

取扱説明書

本機のプログラムを最新の状態にしてお使いください。プログラムのバージョンアップ情報は、ローランドのホームページ（https://www.roland.com/jp/）をご覧ください。

© 2021 Roland Corporation

目次

各部の名称とはたらき 4
◇ トップ・パネル 4
◇ フロント・パネル 6
◇ リア・パネル (機器の接続) 7
電源を入れる／切る 7

VERSELAB の概要 8
◇ プロジェクトとは？ 9
◇ トラックとは？ 9
◇ セクションとは？ 9
◇ クリップとは？ 9
◇ ソングとは？ 9
◇ ボーカル・テイクとは？ 9
◇ ワークフローについて 10
◇ 曲作りの流れ 10

デモ曲を聴いてアレンジする 11

リファレンス

プロジェクトの操作 14
◇ プロジェクトを読み込む 14
◇ 新しいプロジェクトを作成する 14
◇ プロジェクトを保存する 14
◇ プロジェクトの設定をする 15
◇ プロジェクトをロックする 15
◇ プロジェクトを削除する 15

セクションの操作 16
◇ セクションを選ぶ 16
◇ セクションの長さを設定する 16
◇ セクションをコピーする 16
◇ セクションを入れ替える 17
◇ セクションを削除する 17
◇ セクションに名前を付ける 17
◇ パッドの表示色を設定する 17

トラックの操作 18
◇ トラックを選ぶ 18
◇ トラックの設定をする 18
◇ トラック・タイプを変更する 18

クリップの操作 19
◇ クリップを選ぶ 19
◇ クリップの設定を変更する 19
◇ 音色／サンプルを変更する 19
◇ クリップの名前を変更する 19
◇ クリップをコピーする 20
◇ クリップを入れ替える 20
◇ クリップを削除する 20

クリップを読み込む／保存する 21
◇ SD カードから読み込む 21
◇ プロジェクトからインポートする 21
◇ SD カードに保存する 21

音色を変更する 22
◇ 音色とトラック・タイプ 22
◇ 音色を変更する 22
◇ 音色を編集する 24
◇ マルチ・エフェクトを編集する 24

パッドの操作 25
◇ ノート・モード (NOTE) 25
◇ ベロシティー・モード (VELOCITY) 25
◇ スタイル・モード (STYLE) 25
◇ コード・モード (CHORD) 25
◇ セクション・セレクト・モード (SECTION SELECT) 25

フレーズを作成する 26
◇ ステップ・レコーディングをする (TR-REC) 26
◇ リアルタイム・レコーディングをする 26
◇ ステップを編集する 27
◇ 小節の設定をする 27
◇ テンポ／メトロノームの設定をする 27

演奏のタイミングを補正する (クォンタイズ) 28
◇ 再生時のクォンタイズを設定する 28
◇ 録音時のクォンタイズを有効にする 28

CTRL つまみの動きをステップに記録する (モーション) 29

サンプリングした音声を使う 31
◇ サンプリングの準備をする 31
外部入力の設定 31
サンプリングの設定 31
◇ サンプリングする 32

サンプルをループ再生する (オーディオ・ルーパー) 33
◇ トラック・タイプをルーパーにする 33
◇ サンプルを用意する 33
音声を録音する 33
クリップを読み込む 33
サンプルを読み込む 33
◇ サンプルをループ再生する 33
◇ 再生時の設定をする 34
◇ サンプルを編集する 34
◇ マルチ・エフェクトを編集する 34
◇ 小節の設定をする 34

セクションを並べてソングを作成する 35
◇ ソングを作成する 35
◇ ソングの設定をする 35
◇ ソングに配置されたセクションのキーを変更する .. 36
◇ テンプレートを使ってソングを作成する（ソング・テンプレート） 36

ボーカルを録音する 37
◇ ボーカルを録音する 37
◇ サンプルを読み込んでボーカル・テイクを作る.... 37
◇ ボーカル・シーケンスを編集する 38
発音タイミングを調整する..... 38
ボーカル・シーケンスを追加する 38
ボーカル・シーケンスを削除する 38
◇ ボーカル・テイクを編集する..... 39
再生時の設定をする..... 39
ボーカル・テイクの名前を変更する 39
ボーカル・テイクをミュートする..... 39
ボーカル・テイクを削除する 39
◇ ボーカル・プロセッサーを使う 40
ボーカル・テイクの再生音にエフェクトをかける 40
マイクの音声にエフェクトをかける 40
エフェクトを切り替える 40
◇ VOCAL トラックの設定をする 41
音量や定位を調整する 41
エフェクトの調整をする..... 41

オーディオ・ファイルとして曲を仕上げる（ミックスダウン)..... 42
◇ 曲全体にエフェクトをかける（マスタリング) 42
◇ オーディオ・ファイルを作成する（ミックスダウン)..... 42

その他の操作 43
◇ CTRL つまみにパラメーターを割り当てる..... 43
◇ システムに関する設定をする 43
◇ SD カードをフォーマットする..... 43
◇ 工場出荷状態の設定に戻す（ファクトリー・セット) 43
◇ 本体メモリーの使用状況を確認する 44
◇ メモリー内部を最適化する（ルーパー・オプティマイズ). 44
◇ プロジェクトに読み込んだサンプルを削除する 44
◇ 接続した SD カードをパソコンで管理する..... 44

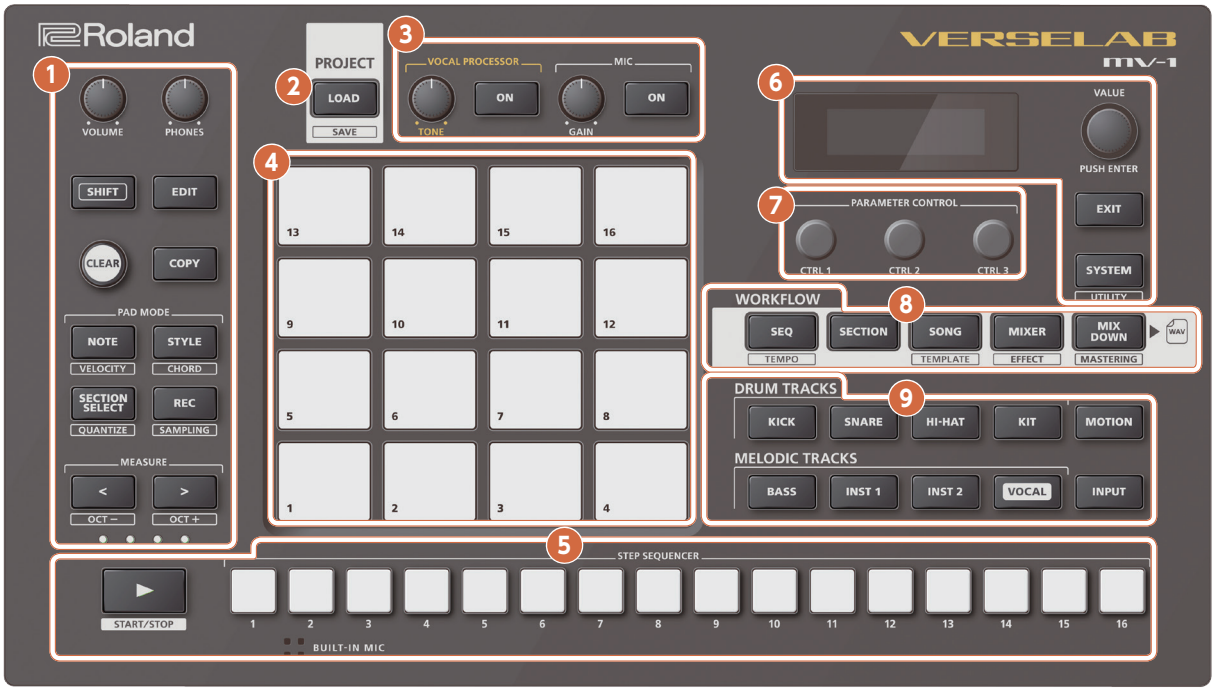
資料

ショートカット一覧 46

主な仕様..... 48

各部の名称とはたらき

トップ・パネル



① 共通セクション《1》

[VOLUME] つまみ
LINE OUT 端子の音量を調節します。

[PHONES] つまみ
PHONES 端子の音量を調節します。

[SHIFT] ボタン
他のボタンと組み合わせて、ボタンの機能を切り替えます。
[SHIFT] ボタンによって切り替わる機能は、ボタンの下に表記されています。

[EDIT] ボタン
他のボタンと組み合わせて、設定画面を呼び出します。

[CLEAR] ボタン
ステップ・シーケンサーの記録内容、セクションやクリップなどを消去するときに使います。

[COPY] ボタン
セクションやクリップをコピーしたり、入れ替えたりするときに使います。

[NOTE] ボタン
パッドをノート・モードにします。パッドを押して、鍵盤のように演奏したり、ドラム・キット（音色）を使ってドラム演奏したりすることができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [NOTE] ボタンを押すと、ベロシティー・モードに切り替わります。パッドを押す強さに関係なく、16 種類のベロシティー（音の強弱）で演奏することができます。

[STYLE] ボタン
パッドをスタイル・モードにします。3 連符や連打などのフレーズ演奏やアルペジオ演奏ができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [STYLE] ボタンを押すと、コード・モードに切り替わります。パッドを押して、コード（和音）を演奏することができます。

[SECTION SELECT] ボタン
パッドをセクション・セレクト・モードにします。パッドを押して、セクションを選ぶことができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [SECTION SELECT] ボタンを押すと、クォンタイズの設定画面が表示されます。

[REC] ボタン
フレーズのレコーディングやソングの構成変更、ボーカルを録音するときなどに使います。
[SHIFT] ボタンを押しながら [REC] ボタンを押すと、サンプリング待機状態になります。

MEASURE [<] [>] ボタン
編集する小節を移動します。
[SHIFT] ボタンを押しながら MEASURE [<] [>] ボタンを押すと、パッドの音域がオクターブ単位で移動します。

小節インジケーター（4 個）
編集中／再生中の小節の位置を示します。

② プロジェクト・セクション

[LOAD] ボタン
プロジェクトの設定画面を表示します。プロジェクトの作成や読み込みなど、プロジェクトに関する操作や設定をすることができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [LOAD] ボタンを押すと、プロジェクトを保存することができます。
※ プロジェクトは、SD カードに保存されます。

③ ボーカル・セクション

[TONE] つまみ
ボーカル・エフェクトの効き具合を調節します。
※ [EDIT] ボタンを押しながら [TONE] つまみを回すと、[TONE] つまみに割り当てるパラメーターを選ぶことができます。

VOCAL PROCESSOR [ON] ボタン
ボーカル・プロセッサー（エフェクト）をオン／オフします。

[GAIN] つまみ
マイクの入力ゲイン（感度）を調節します。

MIC [ON] ボタン
マイク入力のオン／オフを切り替えます。

④ パッド・セクション

パッド（16 個）
フレーズ（演奏情報）を作成するときや、セクションを選ぶときに使います。
※ ワークフローの選択やパッドの動作モードによって、動作や表示が異なります。

⑤ ステップ・シーケンサー・セクション

[▶]（START/STOP）ボタン
演奏データの再生を開始／停止します。また、録音待機状態のときに押すと、録音を開始／停止します。

STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタン
フレーズの入力やソングの構成を変更するときなどに使います。
※ ワークフローの編集モードによって、動作や表示が異なります。

⑥ 共通セクション《2》

ディスプレイ
操作に応じて、必要な情報を表示します。

[VALUE] ダイヤル
回す： パラメーターを選んだり、設定値を変更したりします。
押す： パラメーターの選択を決定します。また、選んだ機能を実行します。

[EXIT] ボタン
1 つ前の画面に戻したり、操作の実行をキャンセルしたりします。

[SYSTEM] ボタン
システムの設定画面を表示します。
[SHIFT] ボタンを押しながら [SYSTEM] ボタンを押すと、UTILITY 画面が表示されます。

⑦ コントロール・セクション

[CTRL 1] [CTRL 2] [CTRL 3] つまみ
設定値の変更や、つまみの動き（モーション）をクリップに記録するときなどに使います。

⑧ ワークフロー・セクション

本機では、1 曲を仕上げるための作業の流れを**「ワークフロー」**と呼んでいます。ワークフローは、「演奏データを作る 3 つの編集モード」、「音を調整するミキサー」、「曲を仕上げるミックスダウン」で構成されています。
➡ ワークフローについて、詳しくは「ワークフローについて」(P.10) をご覧ください。

[SEQ] ボタン
編集モードをシーケンサー・モードにします。
[SHIFT] ボタンを押しながら [SEQ] ボタンを押すと、テンポなどの設定画面が表示されます。

[SECTION] ボタン
編集モードをセクション・モードにします。

[SONG] ボタン
編集モードをソング・モードにします。
[SHIFT] ボタンを押しながら [SONG] ボタンを押すと、ソング・テンプレートの選択画面が表示されます。

[MIXER] ボタン
音量や定位などを調整するミキサー画面を表示します。
[SHIFT] ボタンを押しながら [MIXER] ボタンを押すと、トータル・エフェクト（曲全体にかけるエフェクト）の設定画面が表示されます。

[MIXDOWN] ボタン
ミックスダウンの設定画面を表示します。完成したソングをミックスダウンし、オーディオ・ファイルを作成することができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [MIXDOWN] ボタンを押すと、マスタリングの設定画面が表示されます。

⑨ トラック・セクション

[KICK] ボタン
KICK トラックを選びます。

[SNARE] ボタン
SNARE トラックを選びます。

[HI-HAT] ボタン
HI-HAT トラックを選びます。

[KIT] ボタン
KIT トラックを選びます。

[BASS] ボタン
BASS トラックを選びます。

[INST 1] ボタン
INST 1 トラックを選びます。

[INST 2] ボタン
INST 2 トラックを選びます。

[VOCAL] ボタン
VOCAL トラックを選びます。
※ VOCAL トラックは、ワークフローがソングのときに選べます。

[MOTION] ボタン
モーションのオン／オフを設定します（P.29）。

[INPUT] ボタン
音声入力に関する設定画面を表示します。

フロント・パネル

① PHONES 端子

ステレオ標準タイプ、またはステレオ・ミニ・タイプに対応したヘッドホンを接続します。2 つ同時に使用できます。

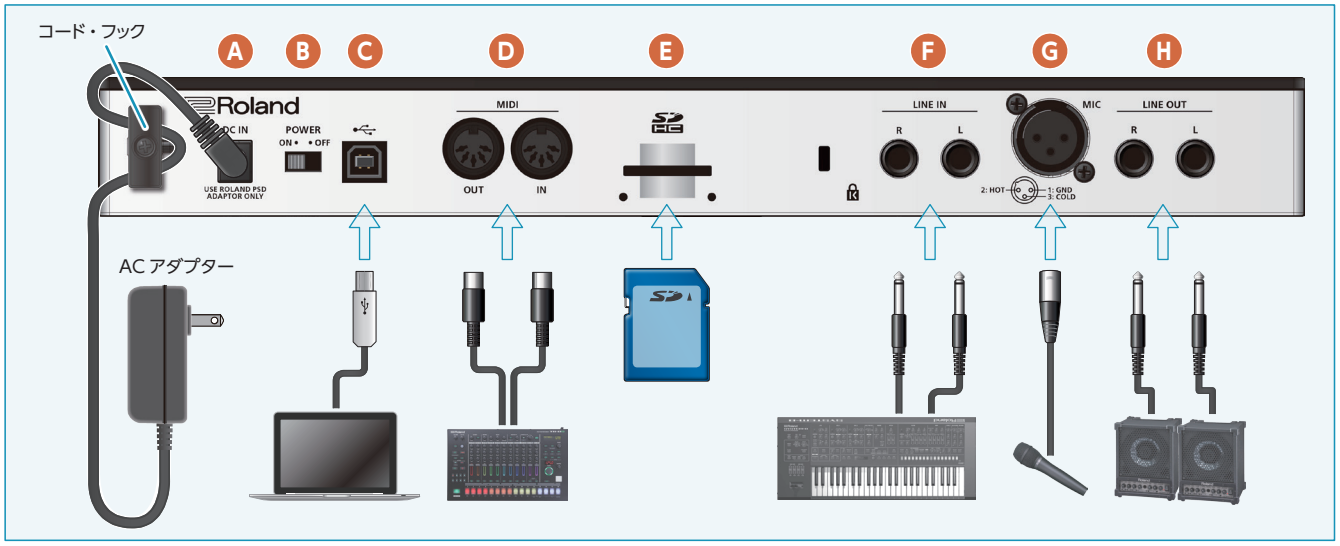
※ 両方の PHONES 端子から、同じ音声が出力されます。

② BUILT-IN MIC

内蔵のマイクです。ボーカルの録音やサンプリングなどに使用できます。

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 DC IN 端子

付属の AC アダプターを接続します。

※ AC アダプターのコードは、図のようにコード・フックを使って固定してください。

B [POWER] スイッチ

電源をオン／オフします。

C USB（⇠）端子

市販の USB 2.0 ケーブル（B タイプ）でパソコン／スマートフォンに接続します。USB MIDI と USB オーディオの情報をやりとりすることができます。

※ USB ドライバーをインストールせずに接続することができます。

※ 本機は、USB バス電源でも動作します。USB バス電源で動作しているときは、以下の機能が制限されます。

- ファンタム電源が使用できません。
- ヘッドホンの音量が小さくなります。
- LED の明るさが暗くなります。

機能の制限をかけずに、USB バス電源で動作させたいときは、[VALUE] ダイヤルを押しながら本機を起動してください。ただし、USB バス電源の供給能力によっては、本機が起動しない場合があります。

D MIDI 端子

外部 MIDI 機器と接続して、MIDI メッセージを送受信します。

E SD カード・スロット

SD カードを挿入します。SD カードには、本機の各種データ（プロジェクト、設定、音色、サンプルなど）が保存されます。

※ 付属の SD カード・プロテクターを取り付けることで、誤操作による SD カードの抜けを防止することができます。カード・プロテクターを付属のネジ（2 本）を使って固定してください。

※ SD カードへのアクセス中は、絶対に電源を切ったり、SD カードを抜いたりしないでください。

※ SD カードのメーカーや種類によっては、本機で正しく録音や再生ができないことがあります。

F LINE IN 端子

オーディオ入力端子です。楽器などを接続します。

G MIC 端子

ダイナミック・マイクやコンデンサー・マイクを接続します。

※ MIC 端子のピン配置

※ **ファンタム電源について**

MIC 端子からは、ファンタム電源（+48V）を供給することができます。ファンタム電源が必要なコンデンサー・マイクを使うときは、ファンタム電源をオンにしてください。

[INPUT] ボタン → 「Phantom Sw」を「ON」にします。

注意

- ファンタム電源が不要なときは、必ずファンタム電源をオフにしてください。ダイナミック・マイクなどにファンタム電源を供給すると、故障の原因になります。
- USB バス電源で動作しているときは、ファンタム電源は使用できません。

H LINE OUT 端子

オーディオ信号の出力端子です。アンプやモニター・スピーカーに接続します。

電源を入れる／切る

※ 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。

電源を入れる

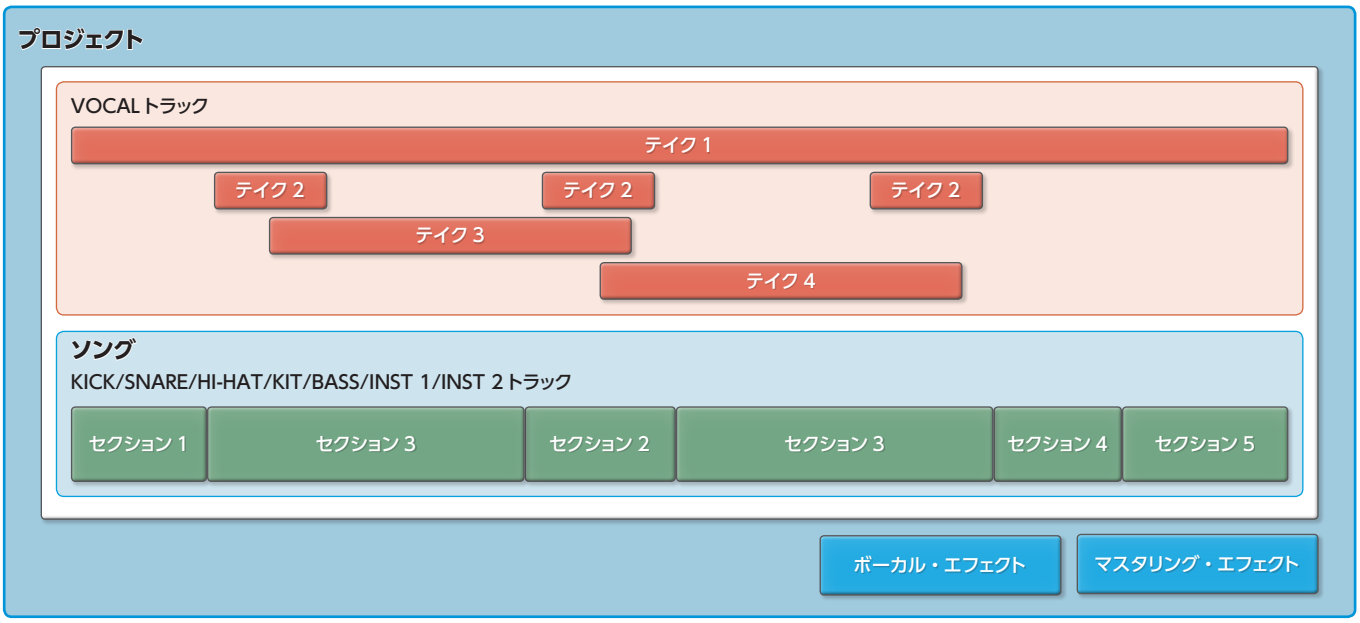
1. **本機 → 接続した機器の順番で、電源を入れます。**
2. **音量を適当な位置まで上げます。**

電源を切る

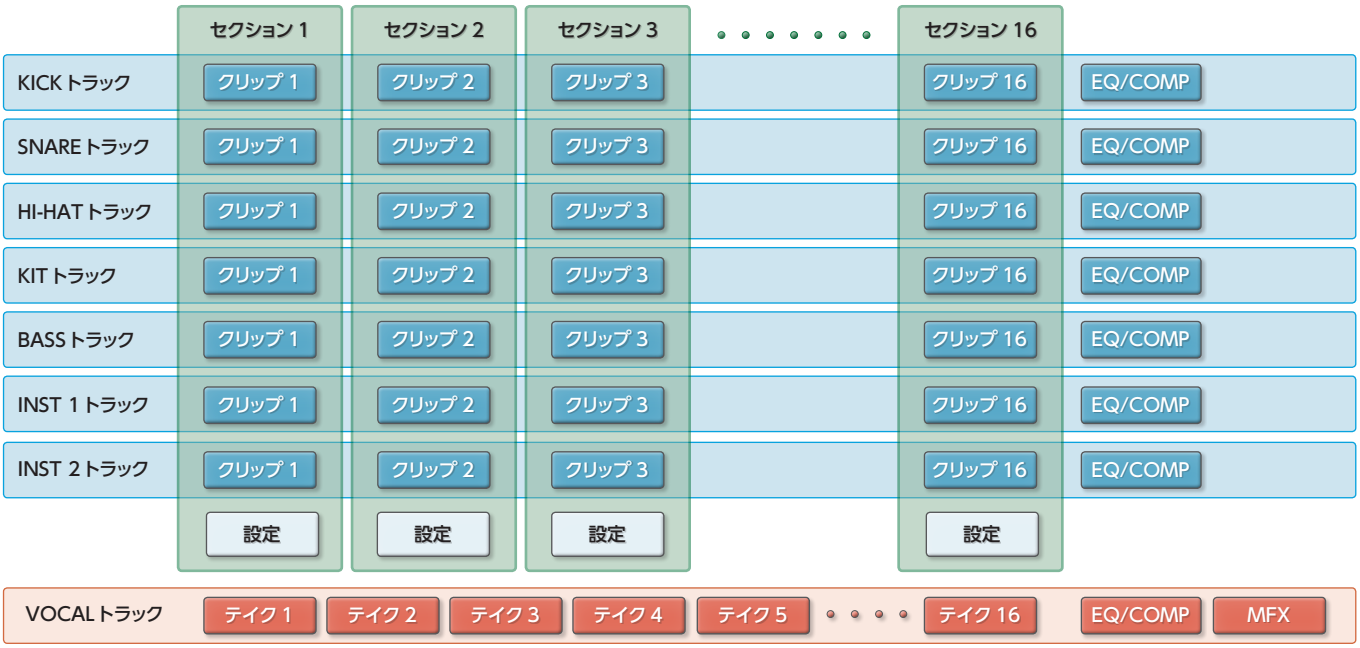
1. **接続した機器 → 本機の順番で電源を切ります。**

VERSELAB の概要

曲の構成



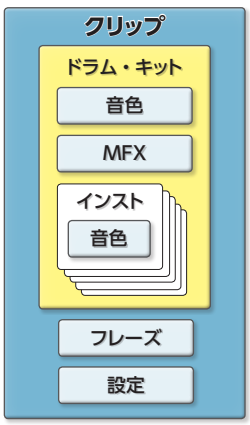
トラックとセクション



クリップ

トラック・タイプ：トーン

トラック・タイプ：ドラム・キット



トラック・タイプ：ルーパー

プロジェクトとは？

曲作りに使うデータは、**「プロジェクト」**という単位で管理します。曲ごとにプロジェクトを作成／保存します。

プロジェクトは、SD カードに保存されます。曲作りをするときは、SD カードから 1 つのプロジェクトを本体に読み込んで編集します。

プロジェクトには、クリップ、セクション、トラック、ソング、エフェクトなどの設定が保存されます。

トラックとは？

演奏データを作成するための場所です。KICK、SNARE、HI-HAT、KIT、BASS、INST 1、INST 2、VOCAL の 8 トラックが用意されています。

トラックには、以下の 4 種類のタイプがあります。VOCAL 以外のトラックは、用途に応じて「トーン」「ドラム・キット」「ルーパー」の 3 つのタイプに変更することができます（P.18）。

※ VOCAL トラックのタイプは、「ボーカル」固定です。

※ INST 1、2 トラックのみ、タイプを「ルーパー」に変更できます。

トーン： ベースやピアノ、シンセなど、単一の音色（トーン）を扱うトラックです。
個々のパッドに音階をつけて演奏したり、和音で演奏したりすることができます。

ドラム・キット： 複数の打楽器音をまとめた音色（ドラム・キット）を扱うトラックです。
個々のパッドで異なる打楽器音（ドラム・インスト）を演奏することができます。

ルーパー： ドラム演奏やギター・リフなどのオーディオ・フレーズをループ再生するトラックです。
ピッチを変えずに再生速度を変化させるタイム・ストレッチに対応しています。

ボーカル： ボーカルやコーラスなどを録音するトラックです。
※ VOCAL トラック専用のトラック・タイプです。

セクションとは？

VOCAL トラックを除いた 7 トラックの集まりを**「セクション」**と呼びます。セクションは、最大 16 個まで作成できます。

セクションごとに、イントロ、A メロ、B メロ、サビ、アウトロなどを作成します。

クリップとは？

トラック（VOCAL トラックを除く）で扱う情報の集まりを**「クリップ」**と呼びます。トラック・タイプに応じて、記録／再生される情報が異なります。

トラック・タイプ：トーン

クリップ設定： 名前、長さ、音量、キー、シャッフルなど

トーン： 音色やマルチ・エフェクトの設定

フレーズ： 演奏情報や CTRL つまみの操作情報（モーション）

トラック・タイプ：ドラム・キット

クリップ設定： 名前、長さ、音量、キー、シャッフルなど

ドラム・キット： 音色やマルチ・エフェクトの設定

ドラム・インスト： 音色の設定

フレーズ： 演奏情報や CTRL つまみの操作情報（モーション）

トラック・タイプ：ルーパー

クリップ設定： 名前、長さ、音量など

サンプル： ルーパーで再生するオーディオ・データ

ルーパー設定： ルーパーの再生方法

MFX： マルチ・エフェクトの設定

フレーズ： CTRL つまみの操作情報（モーション）

ソングとは？

セクションを順番に並べたものを**「ソング」**と呼びます。VOCAL トラックと一緒に再生されます。

マスタリング用エフェクトをかけてソングとボーカルを再生して、WAV ファイルに書き出すことができます（ミックスダウン）。

ボーカル・テイクとは？

VOCAL トラックに録音したボーカルやコーラスなどのオーディオ・フレーズを**「ボーカル・テイク」**と呼びます。ボーカル・テイクは、最大 16 個まで作成でき、ソングの任意の時刻で再生させることができます。

演奏情報は、ボーカル・シーケンスとして VOCAL トラックに記録されます。

ワークフローについて

1 曲を仕上げるための作業の流れを「ワークフロー」と呼びます。

本機のワークフロー・セクションには、以下のモードがあります。

SEQ（シーケンサー）

個々のトラックで、曲の最小単位となるクリップを作成します。

- 演奏する楽器（音色）を選んで、演奏を記録します。
- オーディオ・フレーズを取り込んで再生します（ルーパー）。

SECTION（セクション）

セクションをプレビューしたり、各セクションの小節数を調節したりします。

SONG（ソング）

- セクションを順番に並べてソングを作成します。
- ソングを聴きながらボーカルを録音します。

MIXER（ミキサー）

各トラックの音声出力を調整します。

MIXDOWN（ミックスダウン）

完成した曲（ソングとボーカル）を WAV ファイルにして、SD カードに書き出します。

曲作りの流れ

新しく曲を作るときは、以下の流れで操作します。

新しいプロジェクトを作成する

プロジェクトを作成する（P.14）
テンポの設定をする（P.27）
ソングの設定をする（P.35）

セクションを作成する

個々のトラックで曲の最小単位となるクリップを作り、最初のセクションを完成させます。

音色を変更する（P.22）
フレーズを作成する（P.26）

セクションのバリエーションを作成する

コピーしたセクションを元に、イントロや A メロ、B メロ、サビなど、セクションのバリエーションを作っていきます。

セクションをコピーする（P.16）
セクションの長さを変更する（P.16）

セクションを並べてソングを作成する

作ったセクションのバリエーションを並べてソングを作成し、ボーカルを録音します。

ソングを作成する（P.35）
ボーカルを録音する（P.37）

各トラックの音量やイコライザーを調整する

ソングのバランスを調整します。各トラックの音量やイコライザーなどを調整します。

トラックの設定をする（P.18）

ミックスダウンする

曲全体のエフェクトを調整し、ミックスダウンして曲を完成させます。

曲全体にエフェクトをかける（P.42）
オーディオ・ファイルを作成する（P.42）

プロジェクトを保存する（P.14）

デモ曲を聴いてアレンジする

ここでは、同梱の SD カードに収録されているデモ曲（プロジェクト）をアレンジして、SD カードに WAV ファイルを出力するまでの手順を説明します。

操作の流れ

① プロジェクトを読み込んで、ソングを再生する。

② クリップを読み込んで、音色やフレーズを変更する。

③ セクションを入れ替えたり長さを変更したりして、ソングの構成を変更する。

④ ボーカルを録音する。

⑤ ミックスダウンして、ソングとボーカルを WAV ファイルにする。

① プロジェクトを読み込んでソングを再生する

デモ・プロジェクトの「05_Dark Cherry」を読み込んで、ソングを再生してみましょう。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「LOAD」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

PROJECT LOAD 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで、デモ・プロジェクトの「05_Dark Cherry」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

プロジェクトが読み込まれます。

※ プロジェクトを変更していた場合は、現在のプロジェクトを保存するかどうかの確認画面が表示されます。現在のプロジェクトを保存する場合は「SAVE」(P.14)、保存しない場合は「LOAD」を選びます。

5. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

6. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

7. [▶] (START/STOP) ボタンを押します。

ソングが再生されます。

8. もう一度 [▶] (START/STOP) ボタンを押すと、再生が停止します。

ソングの停止中に、明るく点灯しているパッドを押すと、セクション単位でクリップをプレビューすることができます。

② クリップを読み込む

SD カードにプリセットされたクリップを読み込んで、音色やフレーズ（演奏データ）を変更してみましょう。

ここでは、セクション 4 にある INST 1 トラックのクリップを変更する手順を例にして説明します。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

3. [INST 1] ボタンを押して、INST 1 トラックを選びます。

明るく点灯しているパッドを押すと、INST 1 トラックのクリップをプレビューすることができます。

4. [EDIT] ボタンを押してからパッド [4] を押して、読み込み先のクリップに指定します。

CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルで「LOAD CLIP」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

CLIP FILE 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルで読み込みたいクリップ (.mvc) を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

クリップが読み込まれます。

パッド [4] を押してクリップをプレビューし、音色やフレーズが変更されたことを確認します。

クリップの選びかた

SD カードにプリセットされたクリップは、カテゴリーごとにフォルダー分けされています。フォルダーの内容を表示して、クリップ (.mvc) を選びます。

フォルダーの場合は、先頭に「F:」と表示されます。

- フォルダーを選んでいるときに [VALUE] ダイヤルを押すと、1 つ下の階層（フォルダーの内容）が表示されます。
- [EXIT] ボタンを押すと、1 つ上の階層に戻ります。

③ ソングの構成を変更する

セクションを入れ替える

ソングに配置されているセクションを入れ替えてみましょう。
ここでは、ソングの 6 番目に配置されているセクションを入れ替える手順を例にして説明します。

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [REC] ボタンを押して、点灯させます。
4. STEP SEQUENCE [6] ボタンを押して、セクションを入れ替えるポジションを指定します。
   STEP SEQUENCE [6] ボタンが点滅します。
5. パッド [1] ～ [8] を押して、セクションを選びます。
   選んだセクションがポジション 6 に配置され、セクションが入れ替わります。
6. [REC] ボタンを押して、消灯させます。

セクションの長さを変更する

セクションの長さ（小節数）を変更してみましょう。
ここでは、セクション 1 の小節数を変更する手順を例に説明します。

1. [SECTION] ボタンを押して、ワークフローを「セクション」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. パッド [1] を押して、セクション 1 を選びます。
   STEP SEQUENCER [1] ～ [8] ボタンが点灯し、セクション 1 の長さ（小節数）を示します。
   1 つのボタンが、1 小節（16 ステップ）になります。
4. STEP SEQUENCER [4] ボタンを押します。
   セクション 1 の長さが、8 小節から 4 小節に変更されます。

④ ボーカルを録音する

ソングを聴きながら、内蔵マイクを使ってボーカルを録音してみましょう。

1. [EDIT] ボタンを押してから、MIC [ON] ボタンを押します。
   MIC SETTING 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「Mic In」を選び、「BUILT-IN」（内蔵マイク）に設定します。
3. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
4. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
5. 消灯しているパッド（録音されていないボーカル・テイク）[1] ～ [16] を押して、録音先を選びます。
   画面に「[REC] RecStandby」と表示されます。

> 録音したボーカルは、「ボーカル・テイク」として個々のパッドに割り当てられます。

6. STEP SEQUENCER [1] ～ [10] ボタンのいずれかを押して、録音を始める時刻を設定します。
   画面右上に録音開始の時刻（小節 – 拍）が表示されます。
7. [REC] ボタンを押して、録音待機状態にします。
8. MIC [ON] ボタンを押して、点灯させます。
   内蔵マイクから音声が入力できるようになります。
9. [GAIN] つまみで、録音する音量を調節します。
   マイクから音声を入力し、レベル・メーターが振り切れない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

10. [▶] (START/STOP) ボタンを押して、録音を開始します。
11. [▶] (START/STOP) ボタンを押して、録音を停止します。
    ソングを再生すると、ソングと一緒に録音したボーカル・テイクを聴くことができます。
12. MIC [ON] ボタンを押して、消灯させます。

> • ボーカル・テイクを削除したいときは、[CLEAR] ボタンを押しながら、任意のパッド [1] ～ [16] を押します (P.39)。
> • ボーカル・プロセッサーを使うと、ボーカルの音声にエフェクトをかけることができます (P.40)。

⑤ ミックスダウンする

ソングと録音したボーカルを SD カードに書き出して、WAV ファイルを作成しましょう。

※ ミックスダウンは、ソングの再生と同じ時間がかかります。

1. [MIXDOWN] ボタンを押します。
   MIXDOWN 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「FULL MIX」（ソング + ボーカル・テイク）を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ミックスダウンが始まり、ソングが再生されます。

   ソングの再生が終わると、自動でミックスダウンが終了します。

> ミックスダウン終了後、MIXDOWN 画面で「PREVIEW」を選び、[VALUE] ダイヤルを押すと、作成された WAV ファイルをプレビューすることができます。

3. [EXIT] ボタンを押して、MIXDOWN 画面を閉じます。

リファレンス

プロジェクトの操作

曲作りに使うデータは、**「プロジェクト」**という単位で管理されます。曲ごとにプロジェクトを作成／保存します。

注意

編集した内容は、そのまま電源を切ると失われてしまいます。編集内容を残したいときは、必ずプロジェクトを SD カードに保存してください。

プロジェクトを読み込む

SD カードからプロジェクトを読み込んで、編集する曲を変更します。

注意

新しいプロジェクトを読み込むと、現在開いているプロジェクトの保存していない内容は失われます。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「LOAD」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

PROJECT LOAD 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで編集したいプロジェクトを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

プロジェクトが読み込まれます。

※ プロジェクトを変更していた場合は、現在のプロジェクトを保存するかどうかの確認画面が表示されます。現在のプロジェクトを保存する場合は「SAVE」、保存しない場合は「LOAD」を選びます。

新しいプロジェクトを作成する

新しい曲を制作するために、プロジェクトを作成します。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「NEW」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

新しいプロジェクトが作成されます。

※ プロジェクトを変更していた場合は、現在のプロジェクトを保存するかどうかの確認画面が表示されます。現在のプロジェクトを保存する場合は「SAVE」、保存しない場合は「NEW」を選びます。

プロジェクトを保存する

SD カードにプロジェクトを保存します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [LOAD] ボタンを押します。

プロジェクト名のエディット画面が表示されます。

カーソル（点滅）

2. プロジェクト名を変更します。

カーソル位置の文字を変更することができます。

操作	説明
MEASURE [<] [>]	変更する文字を選びます。
[VALUE]	文字を変更します。
[SHIFT] + MEASURE [>]	空白を挿入します。
[SHIFT] + MEASURE [<]	文字を削除します。
[CLEAR]	文字を削除して、空白に置き換えます。

3. [VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

プロジェクトが保存されます。

注意

画面に「Now Writing」と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、SD カードを抜いたりしないでください。

※ 同じ名前のプロジェクトがあった場合、上書き保存するかどうかの確認画面が表示されます。上書き保存する場合は「OK」、保存しない場合は「Cancel」を選びます。

※ ロックされているプロジェクトは （P.15）、上書きできません。

プロジェクトの設定をする

プロジェクトの基準ピッチやパッドの表示色などを設定します。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「SETTING」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

プロジェクトの設定画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
COMMON		
MstrTune	435.0 ～ 445.0Hz	プロジェクトの基準ピッチ（マスター・チューン）を設定します。 ※ VOCAL トラックのピッチは、変更されません。
PC IN	USB 接続したパソコンやスマートフォンから入力される音声の設定をします。	
PC Level	➡『パラメーター・ガイド』（PDF）	
PC Pan		
COLOR	パッドの動作モード（P.25）ごとに、パッドの表示色を設定します。	
Note	ORANGE YELLOW GREEN BLUE PURPLE PINK WHITE SKYBLUE P.YELLOW P.BLUE P.PINK L.RED L.ORANGE L.YELLOW L.GREEN P.GREEN L.SKYBLUE L.BLUE L.PURPLE	ノート・モード時、演奏に使うパッドの色を設定します。
Play		セクション・セレクト・モード時、クリップの再生中を示す色を設定します。
Stay		セクション・セレクト・モード時、クリップの停止中を示す色を設定します。
D.Style		スタイル・モード時、ドラム・トラック（KICK、SNARE、HI-HAT、KIT）を選んだときのパッドの色を設定します。
M.Style		スタイル・モード時、メロディック・トラック（BASS、INST 1、INST 2）を選んだときのパッドの色を設定します。

プロジェクトをロックする

上書きや削除ができないように、プロジェクトを保護します。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「LOCK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

PROJECT LOCK（または UNLOCK）画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで保護したいプロジェクトを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

画面右上に鍵マークが表示され、プロジェクトがロックされます。

※ 鍵マークが表示されているプロジェクトを選んで［VALUE］ダイヤルを押すと、ロックが解除されます。

プロジェクトを削除する

SD カード内にあるプロジェクトを削除します。

注意

削除したプロジェクトを元に戻すことはできません。

1. [LOAD] ボタンを押します。

PROJECT 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「DELETE」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

PROJECT DELETE 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで削除したいプロジェクトを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、［EXIT］ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

プロジェクトが削除されます。

※ ロックされているプロジェクトは削除できません。

セクションの操作

プロジェクトでは、8 個のトラックを扱うことができます。8 トラックのうち、VOCAL トラックを除いた 7 トラックの集まりを**「セクション」**と呼びます。セクションは 16 個あり、セクションを並べることでソングを作ることができます（P.35）。

セクションを選ぶ

1. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

2. パッド［1］～［16］を押して、セクションを選びます。

選択中のセクションは、パッドが点滅します。

メモ

- クリップがあるセクションのパッドは、明るく点灯します。
- パッドを長押しすると、クリップをプレビューすることができます。ワークフローの選択によって、プレビューされる音声が異なります。

ワークフローの選択	プレビュー
シーケンサー（SEQ）	選ばれているトラックのクリップのみプレビューします。
セクション（SECTION）	すべてのトラックのクリップをプレビューします。
ソング（SONG）	

セクションの長さを設定する

セクションごとに長さ（小節数）を設定することができます。

メモ

セクションの長さがクリップ（演奏データ）より長い場合は、セクションの長さに合わせてクリップがループします。

1. [SECTION] ボタンを押して、ワークフローを「セクション」にします。

2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

3. パッド［1］～［16］を押して、セクションを選びます。

STEP SEQUENCER ボタンが点灯して、セクションの長さ（小節数）を示します。

※ 1 つのボタンが、1 小節（16 ステップ）になります。

4. STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、セクションの長さ（小節数）を設定します。

たとえば、8 小節に設定したい場合は、STEP SEQUENCER［8］ボタンを押して、［1］～［8］ボタンを点灯させます。

セクションをコピーする

セクションの演奏データや音色を別のセクションにコピーします。

1. [COPY] ボタンを押します。

メニュー画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルでコピーする内容を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

内容	説明
COPY :	
SECTION ALL	すべてのクリップをコピーします。
SECTION PHRASE	フレーズ（演奏情報やモーション）だけをコピーします。
SECTION SOUND	音色だけをコピーします。

SECT COPY 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでコピー元のセクションを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

4. [VALUE] ダイヤルでコピー先のセクションを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

セクションがコピーされます。

セクションを入れ替える

セクション間で演奏データや音色をまとめて入れ替えます。

1. [COPY] ボタンを押します。
   メニュー画面が表示されます。
2. [VALUE] ダイヤルで「SWAP : SECTION」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   SECTION SWAP 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで入れ替え元のセクションを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
4. [VALUE] ダイヤルで入れ替え先のセクションを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   セクションの演奏データや音色が入れ替わります。

セクションを削除する

セクションの内容をすべて削除します。音色（トーン／ドラム・キット）は、初期設定（プリセット）になります。

1. [SECTION] ボタンを押して、ワークフローを「セクション」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [CLEAR] ボタンを押しながらパッド［1］～［16］を押して、削除したいセクションを選びます。
   確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   セクションの演奏データが削除されます。

セクションに名前を付ける

セクションごとに名前を付けることができます。

1. [SECTION] ボタンを押して、ワークフローを「セクション」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. パッド［1］～［16］を押して、名前を付けたいセクションを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、[VALUE] ダイヤルを押します。
   セクション名のエディット画面が表示されます。

カーソル（点滅）

5. セクション名を変更します。
   カーソル位置の文字を変更することができます。

操作	説明
MEASURE［<］［>］	変更する文字を選びます。
[VALUE]	文字を変更します。
[SHIFT] ＋ MEASURE［>］	空白を挿入します。
[SHIFT] ＋ MEASURE［<］	文字を削除します。
[CLEAR]	文字を削除して、空白に置き換えます。

6. [VALUE] ダイヤルを押します。
   セクション名が変更されます。

パッドの表示色を設定する

セクションごとにパッドの表示色を設定することができます。

1. [SECTION] ボタンを押して、ワークフローを「セクション」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [EDIT] ボタンを押してから、パッド［1］～［16］を押して、表示色を変更したいセクションを選びます。
   SECT SETTING 画面が表示されます。

4. [VALUE] ダイヤルで「Color」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
5. [VALUE] ダイヤルで、パッドの表示色を選びます。

トラックの操作

演奏データを作成するためのトラックが、8 個（KICK、SNARE、HI-HAT、KIT、BASS、INST 1、INST 2、VOCAL）用意されています。トラックには 4 種類のタイプがあり、トラック・タイプによって扱えるデータが異なります。

トラックを選ぶ

1. [KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押して、トラックを選びます。

※ VOCAL トラックを選ぶときは、[SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

選択中のトラックは、ボタンが点灯します。

トラックの設定をする

トラックごとに音量やイコライザーなどを調整します。

1. [MIXER] ボタンを押します。

トラック・ミキサー画面が表示されます。

2. [KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押して、調整したいトラックを選びます。

※ VOCAL トラックを選ぶときは、[SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

3. [VALUE] ダイヤルで調節したいパラメーターを表示し、[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
LOW	-24 ～ +24	イコライザーの低域／中域／高域の増幅／減衰量を調整します。 ※ イコライザーを調整するときは、トラックの詳細設定（➡ メモ欄）で、イコライザーがオンになっていることを確認してください。
MID	-24 ～ +24	
HI	-24 ～ +24	
LEV	0 ～ 127	音量を調節します。
PAN	L128 ～ 127R	定位（パン）を調節します。
MUT	OFF、MUTE	ミュートのオン／オフを設定します。
DLY	-128 ～ 127	ディレイへの送り量を設定します。
REV	-128 ～ 127	リバーブへの送り量を設定します。

4. [EXIT] ボタンを押して、トラック・ミキサー画面を閉じます。

メモ

- [MIXER] ボタンを押しながら [KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押して、ミュートをオン／オフすることもできます。
- **トラックの詳細設定**

  さらに詳細な設定をするには、[SHIFT] ボタンを押しながら [KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押します。

  ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

トラック・タイプを変更する

トラックには、「トーン」「ドラム・キット」「ルーパー」「ボーカル」の 4 種類のタイプがあります（P.9）。必要に応じて、トラック・タイプを変更します。

各トラックで設定できるトラック・タイプは、以下のとおりです。

トラック	新規プロジェクト作成時の設定	トラック・タイプ			
		トーン (TONE)	ドラム・キット (DRUM KIT)	ルーパー (LOOPER)	ボーカル
KICK	トーン	○	○	—	—
SNARE	トーン	○	○	—	—
HI-HAT	トーン	○	○	—	—
KIT	ドラム・キット	○	○	—	—
BASS	トーン	○	○	—	—
INST 1	トーン	○	○	○	—
INST 2	トーン	○	○	○	—
VOCAL	ボーカル	—	—	—	○

※ VOCAL トラックは、ボーカル専用のトラックです。タイプを変更することはできません。

注意

トラック・タイプは、現在のトラックを削除し、新たにトラックを作成することで変更できます。必要なクリップがある場合は、SD カードに保存してから（P.21）、トラック・タイプを変更してください。

1. [CLEAR] ボタンを押しながら、[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、変更したいトラックを選びます。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

2. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

トラックが削除され、CREATE 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでトラック・タイプを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

新しいトラックが作成されます。

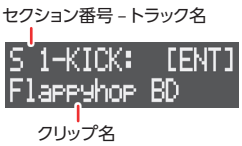
クリップの操作

トラック（VOCALトラックを除く）で扱う情報の集まりを**「クリップ」**と呼びます。クリップには、音色やフレーズ（演奏情報やモーション）などの情報が保存されます（P.9）。クリップ単位で、音色だけを変更したり、クリップをコピーしたりといった編集をすることができます。

クリップを選ぶ

各トラックで扱うクリップを選びます。

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
   パッドを押すと、クリップとセクションが同時に切り替わる状態になります。
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **パッド［1］～［16］を押して、クリップを選びます。**



※ クリップを選ぶと、セクションも一緒に切り替わります。

クリップの設定を変更する

トラック・タイプ：トーン、ドラム・キット

シーケンサーの再生に関する設定をします。

※ いくつかのパラメーターは、MEAS EDIT 画面でも、設定することができます。 ➡ 「小節の設定をする」（P.27）

トラック・タイプ：ルーパー

クリップの長さやサンプルの再生方向などを設定します。

※ いくつかのパラメーターは、MEAS EDIT 画面でも、設定することができます。 ➡ 「小節の設定をする」（P.34）

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド［1］～［16］を押して、クリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. **[VALUE] ダイヤルで「CLIP SETTING」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   CLIP SETTING 画面が表示されます。
6. **[VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。**
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

音色／サンプルを変更する

トラック・タイプ：トーン、ドラム・キット

クリップで使用する音色（トーン／ドラム・キット／ドラム・インスト）を変更します。

➡ 「クリップを読み込む／保存する」（P.21）
➡ 「音色を変更する」（P.22）

トラック・タイプ：ルーパー

クリップで使用するサンプルを変更します。

➡ 「クリップを読み込む／保存する」（P.21）
➡ 「音声を録音する」（P.33）
➡ 「サンプルを読み込む」（P.33）

クリップの名前を変更する

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド［1］～［16］を押して、名前を変更したいクリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. **[VALUE] ダイヤルで「RENAME」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   クリップ名のエディット画面が表示されます。

6. **クリップ名を変更します。**
   カーソル位置の文字を変更することができます。

操作	説明
MEASURE［<］［>］	変更する文字を選びます。
[VALUE]	文字を変更します。
[SHIFT] ＋ MEASURE［>］	空白を挿入します。
[SHIFT] ＋ MEASURE［<］	文字を削除します。
[CLEAR]	文字を削除して、空白に置き換えます。

7. **[VALUE] ダイヤルを押します。**
   クリップ名が変更されます。

クリップをコピーする

クリップの音色やフレーズを別のクリップにコピーします。

※ 異なるトラック・タイプのクリップをコピーすることはできません。

1. [COPY] ボタンを押します。

メニュー画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルでコピーする内容を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

内容	説明
COPY :	
CLIP ALL	クリップの内容をすべてコピーします。
CLIP PHRASE	フレーズだけをコピーします。
CLIP SOUND	音色／サンプルだけをコピーします。 ※ マルチ・エフェクトの設定も含めてコピーされます。

CLIP COPY 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでコピー元のクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

4. [VALUE] ダイヤルでコピー先のクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

クリップがコピーされます。

クリップを入れ替える

クリップ間で内容を入れ替えます。

※ 異なるトラック・タイプのクリップを入れ替えることはできません。

1. [COPY] ボタンを押します。

メニュー画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「SWAP : CLIP ALL」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

CLIP SWAP 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで入れ替え元のクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで入れ替え先のクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

クリップの内容が入れ替わります。

クリップを削除する

クリップの内容をすべて削除します。音色（トーン／ドラム・キット）は、初期設定（プリセット）になります。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

3. [KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。

4. [CLEAR] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [16] を押して、削除したいクリップを選びます。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

5. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

クリップが削除されます。

クリップを読み込む／保存する

SD カードに保存されているクリップを読み込んだり、プロジェクトからクリップをインポートしたりすることができます。
また、クリップを SD カードに保存することもできます。

※ VOCAL トラックでは、クリップの読み込み／保存はできません。

SD カードから読み込む

※ トラック・タイプが同じクリップのみ、読み込むことができます。

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、読み込み先のクリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. **[VALUE] ダイヤルで「LOAD CLIP」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   CLIP FILE 画面が表示されます。

6. **[VALUE] ダイヤルで読み込みたいクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   クリップが読み込まれます。

プロジェクトからインポートする

※ トラック・タイプが同じクリップのみ、インポートすることができます。

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、インポート先のクリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. **[VALUE] ダイヤルで「IMPORT CLIP」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   SELECT PROJECT 画面が表示されます。

6. **インポートしたいクリップが使われているプロジェクトを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
7. **[VALUE] ダイヤルでインポートしたいクリップを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   クリップがインポートされます。

SD カードに保存する

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、保存したいクリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. **[VALUE] ダイヤルで「SAVE CLIP」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   クリップ名のエディット画面が表示されます。

カーソル（点滅）

6. **クリップ名を設定します。**
   カーソル位置の文字を変更することができます。

操作	説明
MEASURE [<] [>]	変更する文字を選びます。
[VALUE]	文字を変更します。
[SHIFT] + MEASURE [>]	空白を挿入します。
[SHIFT] + MEASURE [<]	文字を削除します。
[CLEAR]	文字を削除して、空白に置き換えます。

7. **[VALUE] ダイヤルを押します。**
   SD カードにクリップが保存されます。

※ 同じ名前のクリップがあった場合、上書き保存するかどうかの確認画面が表示されます。上書き保存する場合は「OK」、保存しない場合は「Cancel」を選びます。

音色を変更する

クリップごとに音色を変更したり、マルチ・エフェクトを編集したりすることができます。

音色とトラック・タイプ

クリップの音色は、プロジェクトに音色やサンプルを読み込むことで変更することができます。

トラック・タイプ（P.18）によって、読み込める内容が異なります。

音色／サンプルの読み込み元	トラック・タイプ			
	トーン	ドラム・キット キット	ドラム・キット インスト	ルーパー
本体内蔵のプリセット音色（PRESET）	○	○	○	—
各プロジェクトで使われている音色／サンプル（PROJECT）	○	○	○	○
SD カード内のサンプル・ファイル（WAVE FILE）	○	—	○	○
SD カード内のサウンド・ファイル（SOUND FILE）	○	○	—	—

➡ トラック･タイプが「ルーパー」の操作については、「サンプルを読み込む」（P.33）をご覧ください。

サンプル・ファイルについて

サンプル・ファイル（WAV 形式）は、SD カードの ROLAND/MV/SAMPLE フォルダーに保存してください。

メモ

サンプルの読み込み（トーン／ドラム・インスト／ボーカル・テイク）やボーカルの録音では、本体メモリーを使用します。メモリーの容量は決まっているため、不要なサンプルやボーカル・テイクを削除して、空き容量を確保してください（P.39、44）。

メモリーの使用量は、MEMORY INFO 画面の「U.SmplUsage」で確認できます（P.44）。

サウンド・ファイルについて

SD カードに保存されたサウンド･ファイル（サウンド･パック（.SDZ）／ .SVZ ファイル）をプロジェクトに読み込むことができます。

サウンド・パックなどのサウンド・ファイルは、Roland Cloud で配信しています。

Roland Cloud 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/

※ SDZ/SVZ ファイルは、SD カードの ROLAND/SOUND フォルダーに保存してください。

注意

ユーザー・ライセンスについて

サウンド･パック（.SDZ）には、ユーザーのライセンス情報が紐付いています。

サウンド・パックが本体にインポートされると、本機はユーザー・ライセンス情報を元にユーザー本人がダウンロードしたサウンド・パックのみを扱うようになります。このとき、本体へのライセンス情報のインストールを確認する「Install License」というメッセージが表示されます（メッセージが表示されるのは初回のみです）。

ユーザー・ライセンス情報が異なるサウンド・パックを扱うことはできません。

異なるユーザー・ライセンス情報を持つサウンド・パックをインストールしようとすると、「License Error」と表示されます。

譲渡などで本体内のユーザー・ライセンス情報を削除したい場合は、ファクトリー・リセットを実行してください（P.43）。ファクトリー・リセットを実行すると、システム設定が工場出荷時の状態に戻ります。

音色を変更する

トラック・タイプ：トーン

トーンを変更します。

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、トーンを変更したいクリップを選びます。

2. [VALUE] ダイヤルを押します。

BROWSER 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでトーンの読み込み元を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

4. [VALUE] ダイヤルでトーンを選びます。

読み込み元	操作
PRESET	カテゴリーを選んでから、トーンを選びます。 • カテゴリーで「All Number」を選ぶと、トーンが番号順に表示されます。「All Alphabet」を選ぶと、アルファベット順に表示されます。 • パッドを押すと、トーンをプレビューすることができます。
PROJECT	プロジェクトを選んでから、トーンが使われているクリップを選びます。
WAVE FILE	サンプル・ファイルを選びます。 プリセット・ファイル（.svz）を選んだ場合は、サンプルのリストが表示されます。リストからサンプルを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F：」と表示されます。 • [LOAD] ボタンを押すと、サンプル・ファイルをプレビューすることができます。
SOUND FILE	SDZ/SVZ ファイルを選ぶと、トーンのリストが表示されます。リストからトーンを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F：」と表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルを押します。

トーンが変更されます。

メモ

同じトラックのすべてのクリップを対象に、トーンを一括で変更することができます。

手順 2 で [EDIT] ボタンを押してから、[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押します。手順 5 で「Copy Sound All?」と表示されたら、[VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

トラック・タイプ：ドラム・キット

ドラム・キットやドラム・インストを変更します。

ドラム・キット

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、ドラム・キットを変更したいクリップを選びます。
2. [VALUE] ダイヤルを押します。
   BROWSER 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルでドラム・キットの読み込み元を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
4. [VALUE] ダイヤルでドラム・キットを選びます。

読み込み元	操作
PRESET	「All Number」または「All Alphabet」を選んでから、ドラム・キットを選びます。 • 「All Number」を選ぶと、ドラム・キット名が番号順に表示されます。「All Alphabet」を選ぶと、アルファベット順に表示されます。 • パッドをノート・モードにすると、パッドを押して、ドラム・キットをプレビューすることができます。
PROJECT	プロジェクトを選んでから、ドラム・キットが使われているクリップを選びます。
SOUND FILE	SDZ/SVZ ファイルを選ぶと、ドラム・キットのリストが表示されます。リストからドラム・キットを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F：」と表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルを押します。
   ドラム・キットが変更されます。

メモ

同じトラックのすべてのクリップを対象に、ドラム・キットを一括で変更することができます。

手順 2 で [EDIT] ボタンを押してから、[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押します。手順 5 で「Copy Sound All?」と表示されたら、[VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

ドラム・インスト

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、ドラム・インストを変更したいクリップを選びます。
2. [NOTE] ボタンを押して、パッドをノート・モードにします。
3. パッド［1］～［16］を押して、変更したいドラム・インストを選びます。
4. [VALUE] ダイヤルを押します。
   BROWSER 画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルでドラム・インストの読み込み元を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
6. [VALUE] ダイヤルでドラム・インストを選びます。

読み込み元	操作
PRESET	カテゴリーを選んでから、ドラム・インストを選びます。 • 「All Number」を選ぶと、ドラム・インスト名が番号順に表示されます。「All Alphabet」を選ぶと、アルファベット順に表示されます。 • パッドを押して、ドラム・インストをプレビューすることができます。
PROJECT	プロジェクトを選んでから、ドラム・インストが使われているクリップを選びます。
WAVE FILE	サンプル・ファイルを選びます。 プリセット・ファイル（.svz）を選んだ場合は、サンプルのリストが表示されます。リストからサンプルを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F：」と表示されます。 • [LOAD] ボタンを押すと、サンプル・ファイルをプレビューすることができます。

7. [VALUE] ダイヤルを押します。
   ドラム・インストが変更されます。

音色を編集する

音量やリバーブの送り量を調整したり、サンプルの再生範囲を設定したりするなど、音色やサンプルに関する設定をします。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルでメニューを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

トラック・タイプ：トーン	TONE SETTING
	SAMPLE EDIT ※ サンプルを取り込んでいるときのみ表示
トラック・タイプ：ドラム・キット	KIT SETTING
	INST EDIT PAD 1 ～ 16

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

マルチ・エフェクトを編集する

音色やサンプルにマルチ・エフェクトをかけて、音を加工します。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルで「MULTI FX」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   MULTI FX 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

パッドの操作

パッドを使って演奏をしたり、フレーズを作成したりすることができます（P.26）。また、セクションを選ぶときにもパッドを使います（P.16）。
パッドには、「ノート・モード」「スタイル・モード」「ベロシティー・モード」「コード・モード」「セクション・セレクト・モード」の 5 つの動作モードがあります。用途に応じて、動作モードを切り替えます。

ノート・モード (NOTE)

パッドを鍵盤のようにして演奏したり、ドラム・キットを鳴らして、ドラム演奏したりすることができます。

1. [NOTE] ボタンを押して、ノート・モードに切り替えます。

パッド演奏

トラック・タイプ（P.18）により、以下のようにパッドが動作します。

トラック・タイプ：トーン

1 つのトーン（音色）に音階をつけて鳴らします。パッドを鍵盤のようにして、演奏することができます。
[SHIFT] ボタンを押しながら MEASURE [<] [>] ボタンを押すと、パッドの音域がオクターブ単位で移動します。

トラック・タイプ：ドラム・キット

ドラム・キットを鳴らして、ドラム演奏をします。パッドごとに異なる音色（ドラム・インスト）が割り当てられています。

ドラム・インストのミュート

クリップの再生時、任意のドラム・インストをミュートすることができます。クリップをコピーして（P.20）、キックやスネアをミュートすれば、リズム・パターンのバリエーションを増やせます。

1. [NOTE] ボタンを押しながら、ミュートしたいドラム・インストのパッドを押します。

ミュートされたドラム・インストは、パッドの点灯が暗くなります。選択時は、パッドが点滅します。

2. ミュートを解除するには、[NOTE] ボタンを押しながら、ミュートされたドラム・インストのパッドを押します。

トラック・タイプ：ルーパー

再生するサンプルのピッチを変更します。
[SHIFT] ボタンを押しながら MEASURE [<] [>] ボタンを押すと、パッドの音域がオクターブ単位で移動します。

ノート・モードの設定

パッドの演奏に関する設定をします。

1. [EDIT] ボタンを押してから、[NOTE] ボタンを押します。

NOTE SETTING 画面が表示されます。

パラメーター	設定値	説明
Key	F# ～ F#	パッド演奏時のキー・トランスポーズを設定します。
Scale	➡『パラメーター・ガイド』（PDF）	パッド演奏時のスケールを設定します。

ベロシティー・モード (VELOCITY)

パッドを押す強さに関係なく、16 種類のベロシティー（音の強弱）で演奏することができます。
パッド［1］が最も弱く、パッド［16］が最も強いベロシティーになります。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [NOTE] ボタンを押して、ベロシティー・モードに切り替えます。

スタイル・モード (STYLE)

3 連符や連打などのフレーズを演奏したり、アルペジオ演奏をしたりすることができます。
選ばれているトラックによって、演奏の種類が異なります。

トラック	演奏の種類
ドラム・トラック（DRUM TRACKS）	
KICK SNARE HI-HAT KIT	パッドを押している間、パッドごとに割り当てられている 3 連符や連打などのフレーズを演奏します。
メロディック・トラック（MELODIC TRACKS）	
BASS INST 1 INST 2	パッドを押している間、アルペジオ演奏をします。

1. [STYLE] ボタンを押して、スタイル・モードに切り替えます。

メモ

[EDIT] ボタンを押してから [STYLE] ボタンを押すと、アルペジオの設定を変更することができます。

コード・モード (CHORD)

パッドごとにコードを設定して、演奏することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [STYLE] ボタンを押して、コード・モードに切り替えます。

メモ

[EDIT] を押してからパッドを押すと、コードの構成音を変更することができます。

セクション・セレクト・モード (SECTION SELECT)

セクションを選ぶことができます。

1. [SECTION SELECT] ボタンを押して、セクション・セレクト・モードに切り替えます。

➡「セクションの操作」（P.16）

フレーズを作成する

フレーズ（演奏情報）を作成します。フレーズの作成には、ノート（音の情報）をひとつひとつ打ち込む「ステップ・レコーディング」と、演奏をリアルタイムに録音する「リアルタイム・レコーディング」の 2 つの方法があります。

ステップ・レコーディングをする (TR-REC)

パッドを使ってノート（音の情報）を打ち込みます。クリップを再生しながら、打ち込むこともできます。

トラック・タイプ：トーン

トラックごとに音を鳴らすステップを指定して、楽器演奏を作成します。

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、フレーズを作成したいクリップを選びます。

画面の例では、セクション 1 にある KICK トラックのクリップに、フレーズを作成します。

2. [NOTE] ボタンを押して、パッドをノート・モードにします。

3. パッド［1］～［16］を押して、入力したい音階を選びます。

※ [SHIFT] ボタンを押しながら MEASURE［<］［>］ボタンを押すと、パッドの音域をオクターブ単位で移動させることができます。

4. STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、音を鳴らしたいステップを指定します。

ノートが入力されます。

5. 手順 3 ～ 4 を繰り返します。

トラック・タイプ：ドラム・キット

ドラム・インストごとに音を鳴らすステップを指定して、リズム・パターンを作成します。

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、フレーズを作成したいクリップを選びます。

2. [NOTE] ボタンを押して、パッドをノート・モードにします。

3. パッド［1］～［16］を押して入力したいドラム・インストを選びます。

4. STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、ドラム・インストを鳴らしたいステップを指定します。

ノートが入力されます。

5. 手順 3 ～ 4 を繰り返します。

メモ

- 編集している小節の位置は、小節インジケーター（点灯）で確認できます。MEASURE［<］［>］ボタンで、小節の移動ができます。
- [COPY] ボタンを押しながら MEASURE［>］ボタンを押すと、小節を 2 倍の長さ（Duplicate Meas）にできます。
- [COPY] ボタンを押しながら MEASURE［<］ボタンを押すと、小節を半分の長さ（Halve Meas）にできます。

リアルタイム・レコーディングをする

パッドの演奏をリアルタイムに録音して、楽器演奏やリズム・パターンを作成します。

メモ

- [CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみの操作を、モーションとして記録することができます（P.29）。
- クォンタイズを有効にすると、演奏のタイミングを補正しながら録音することができます（P.28）。

1. 「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、フレーズを作成したいクリップを選びます。

2. パッドを任意の動作モードにします（P.25）。

※ リアルタイム・レコーディングでは、ノート・モード、ベロシティー・モード、スタイル・モード、コード・モードの演奏情報を記録することができます。

3. [REC] ボタンを押して、録音待機状態にします。

4. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、録音を開始します。

※ カウントインをオンにすると、録音を開始する前に 1 小節のカウントインを再生できます。

➡「テンポ／メトロノームの設定をする」（P.27）

5. パッド［1］～［16］を押して、演奏します。

ノートが入力されます。

6. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、録音を停止します。

7. [REC] ボタンを押して、消灯させます。

ステップを編集する

ステップごとに、入力されているノートの長さやベロシティーなどを編集することができます。

1.「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、編集したいクリップを選びます。

※ トラック・タイプが「ドラム・キット」の場合は、パッドをノート・モードにしてから、パッド［1］～［16］を押してドラム・インストを選びます。

2.［EDIT］ボタンを押してから、STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、編集したいステップを選びます。

ステップの編集画面が表示されます。

3.［VALUE］ダイヤルで調節したいパラメーターを表示し、［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみで設定値を変更します。

トラック・タイプ：トーン

※ ステップの編集中にパッドを押すと、ノートを入力することができます。

パラメーター	説明
NUM	ステップ上に複数のノートが入力されている場合は、［VALUE］ダイヤルで番号を選び、編集するノートを切り替えます。
NOTE	ノートを変更します。
LEN	ノートの長さを設定します。伸ばした先に同じノートがあった場合、それ以上は長くできません。
VEL	ノートのベロシティーを調節します。
STA	ノートの発音開始タイミングを調節します。
SUB	サブ・ステップを設定します。たとえば「1/2」に設定すると、1 つのステップで 2 回発音します。

トラック・タイプ：ドラム・トラック

パラメーター	説明
VEL	ノートのベロシティーを調節します。
STA	ノートの発音開始タイミングを調節します。
SUB	サブ・ステップを設定します。たとえば「1/2」に設定すると、1 つのステップで 2 回発音します。
MTE	発音される確率を設定します。「0」にすると毎回発音され、値を大きくすると、発音される確率が減っていきます。
LEN	ノートの長さを設定します。伸ばした先に同じノートがあった場合、それ以上は長くできません。

小節の設定をする

クリップの長さや 1 ステップあたりの音の長さなどを設定します。

1.「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、編集したいクリップを選びます。

2.［EDIT］ボタンを押してから、MEASURE［<］または［>］ボタンを押します。

MEAS EDIT 画面が表示されます。

3.［VALUE］ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Step Length	1 ～ 128	クリップの長さをステップ数で設定します。
Scale	1 ステップあたりの音の長さを設定します。	
	1/8	8 分音符
	1/16	16 分音符
	1/32	32 分音符
	1/4T	3 連 4 分音符
	1/8T	3 連 8 分音符
	1/16T	3 連 16 分音符
Mode	クリップの再生方法を設定します。	
	FWD	最初のステップから順に再生をします。
	REV	最後のステップから逆順に再生をします。
	FWD+REV	最初のステップから順に再生し、最後のステップになったら逆順に再生します。
	INV	偶数と奇数を反転して再生をします。
	RND	ランダムに再生をします。
Shuffle	-50 ～ +50	音の跳ね具合を設定します。

メモ

CLIP SETTING 画面でも同じパラメーターを設定できます。

➡「クリップの設定を変更する」（P.19）

テンポ／メトロノームの設定をする

曲のテンポや録音時のカウントイン、メトロノームに関する設定をします。

1.［SEQ］ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2.［SHIFT］ボタンを押しながら、［SEQ］ボタンを押します。

TEMPO 画面が表示されます。

3.［VALUE］ダイヤルで変更したいパラメーターを選び、設定を変更します。

パラメーター	設定値	説明
BPM	40.0 ～ 300.0	プロジェクト全体のテンポを設定します。
Count-in	ON、OFF	カウントインのオン／オフを設定します。「ON」にすると、録音を開始する前に 1 小節のカウントインが再生されます。
Metronome	ON、OFF	メトロノームのオン／オフを設定します。
Metro Level	1 ～ 127	メトロノームの音量を設定します。
Metro Type	TYPE1 ～ 9	メトロノームの音色を設定します。

演奏のタイミングを補正する（クォンタイズ）

トラック・タイプ（P.18）が「トーン」と「ドラム・キット」のトラックでは、クォンタイズをかけて演奏のタイミングを補正することができます。再生時と録音時にクォンタイズをかけることができます。

※ トラック・タイプが「ルーパー」のトラックと VOCAL トラックに、クォンタイズをかけることはできません。

再生時のクォンタイズを設定する

演奏のタイミングを補正しながら再生します。
各クリップとマスター（全クリップ共通）で、クォンタイズの設定をすることができます。クリップとマスターで設定が異なる場合は、大きな数値が優先されます。

マスターの設定

すべてのクリップに共通のクォンタイズの強さを設定します。

1. **[SHIFT] ボタンを押しながら、[SECTION SELECT] ボタンを押します。**
   QUANTIZE 画面が表示されます。

2. **[VALUE] ダイヤルで「Qtz Master」を選び、クォンタイズの強さ（1 ～ 100%）を設定します。**

クリップの設定

クリップのクォンタイズの強さを設定します。

1. **[SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。**
2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**
3. **[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トラックを選びます。**
4. **[EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、設定したいクリップを選びます。**
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。

5. **[VALUE] ダイヤルで「CLIP SETTING」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**
   CLIP SETTING 画面が表示されます。

6. **[VALUE] ダイヤルで「Qtz C.Tight」を選び、クォンタイズの強さ（1 ～ 100%）を設定します。**

録音時のクォンタイズを有効にする

演奏のタイミングを補正しながら録音します。
クォンタイズを有効にすると、演奏タイミングの揺らぎは記録されません。

1. **[SHIFT] ボタンを押しながら、[SECTION SELECT] ボタンを押します。**
   QUANTIZE 画面が表示されます。

2. **[VALUE] ダイヤルで「Input Qtz」を選び、[ON] に設定します。**

CTRL つまみの動きをステップに記録する（モーション）

［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみの動きを**「モーション」**としてステップに記録し、音色を変化させることができます。

※ VOCAL トラックでは、モーションの記録はできません。

※ モーションは、クリップごとに記録することができます。

CTRL つまみにパラメーターを割り当てる

記録したいパラメーターを［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみに割り当てます。

➡ 詳しくは、「CTRL つまみにパラメーターを割り当てる」（P.43）をご覧ください。

モーションのオン／オフを設定する

クリップごとにモーションを再生するかどうかを設定します。

モーションをオンにすると、演奏データの再生時に［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみの動きが再現されます。

1. **「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、クリップを選びます。**

2. **［MOTION］ボタンを押して、点灯させます。**

モーションがオンになります。

3. **［MOTION］ボタンを押して、消灯させます。**

モーションがオフになります。

モーションを記録する

再生中のステップに、［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみの動きを記録します。

※ トラック・ミキサー画面など、CTRL つまみでパラメーターを操作する画面が表示されているときは、モーションの記録はできません。

1. **「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、モーションを記録したいクリップを選びます。**

2. **［REC］ボタンを押して、録音待機状態にします。**

3. **［▶］（START/STOP）ボタンを押して、演奏データを再生します。**

モーションの記録が始まります。

4. **［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみを回します。**

各ステップにつまみの操作が記録されます。

5. **［REC］ボタンを押して、消灯させます。**

モーションの記録が終了します。

6. **［▶］（START/STOP）ボタンを押して、再生を停止します。**

モーションを削除する

1. **「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、モーションを削除したいクリップを選びます。**

2. **［EDIT］ボタンを押してから、［MOTION］ボタンを押します。**

MOTION MENU 画面が表示されます。

3. **［VALUE］ダイヤルで「CLEAR ALL」を選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**

※ つまみごとにモーションを削除したい場合は、「CLEAR CTRL 1」～「CLEAR CTRL 3」を選びます。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、［EXIT］ボタンを押します。

4. **［VALUE］ダイヤルで「OK」を選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**

モーションが削除されます。

モーションを編集する

ステップごとに記録したモーションを編集することができます。

1. **「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、クリップを選びます。**

2. **［EDIT］ボタンを押しながら STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、モーションを編集したいステップを選びます。**

3. **［MOTION］ボタンを押します。**

モーションの値が表示されます。

4. **［CTRL 1］～［CTRL 3］つまみで、値を調整します。**

5. **編集が終わったら、［EXIT］を押します。**

滑らかなモーションを作成する（モーション・デザイナー）

モーション・デザイナーを使うと、時間の経過とともに変化する滑らかなモーションを自動的に作成し、記録することができます。
ダッキング（サイド・チェイン）のような効果を作成するときなどに便利な機能です。

※ すでに記録されているモーションがある場合は、上書きされます。

1. **「クリップを選ぶ」（P.19）に従って、モーションを記録したいクリップを選びます。**

2. **[EDIT] ボタンを押してから、[MOTION] ボタンを押します。**

MOTION MENU 画面が表示されます。

3. **[VALUE] ダイヤルで「MOTION DESIGNER」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**

MOTION DESIGNER 画面が表示されます。

4. **[VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。**

パラメーター	説明
FORM TYPE	時間変化の波形を選びます。
STEP LEN	モーションの開始から終了までのステップ数を設定します。
MIN VALUE	波形の最小値を設定します。
MAX VALUE	波形の最大値を設定します。
DEST KNOB	モーションを記録する CTRL つまみを指定します。

5. **[VALUE] ダイヤルで「>>EXEC」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**

作成されたモーションが、ステップの先頭から繰り返し記録されます。

6. **[EXIT] ボタンを押して、終了します。**

サンプリングした音声を使う

内蔵／外部マイク、LINE IN から入力される音声やクリップの再生音などをサンプリングして、サンプル（オーディオ・ファイル）を作成します。作成したサンプルは、音色（トーンやドラム・インスト）として使うことができます。また、サンプルを SD カードにエクスポートすることもできます。

サンプリングの準備をする

外部入力の設定

1. **[INPUT] ボタンを押します。**

INPUT SETTING 画面が表示されます。

2. **[VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。**

パラメーター	設定値	説明
Mic In	マイク入力のソースを選びます。	
	OFF (LINE)	LINE IN 端子からの入力
	BUILT-IN	内蔵マイクからの入力
	EXTERNAL	MIC 端子からの入力
Phantom Sw	OFF、ON	ファンタム電源のオン／オフを設定します。[ON] にすると、MIC 端子からファンタム電源が供給されます。ファンタム電源が必要なコンデンサー・マイクを使うときは、ファンタム電源をオンにしてください。 **注意** ファンタム電源が不要なときは、必ずファンタム電源をオフにしてください。ダイナミック・マイクなどにファンタム電源を供給すると、故障の原因になります。
Ext Level	0 ～ 127	マイク入力のレベルを調節します。
Rec Src	録音（サンプリング）するソースを選びます。	
	EXT (WET)	ボーカル・プロセッサー（P.40）を通った入力音声 ※ VOCAL PROC MENU 画面の COMMON → Pos を「EXT IN」に設定してください。
	EXT (DRY)	ボーカル・プロセッサー（P.40）を通っていない入力音声 ※ モニターされるのは、ボーカル・プロセッサーを通った入力音声になります。
	EXT (W/D)	ボーカル・プロセッサー（P.40）を通った入力音声 ※ モニターされるのは、ボーカル・プロセッサーを通っていない入力音声になります。
	PC	USB オーディオの PC IN ポートから入力される音声
	KICK	選んだトラックの音声
	SNARE	
	HI-HAT	
	KIT	
	BASS	
	INST 1	
	INST 2	
	VOCAL	
	MIXOUT	本機から出力される音声
Rec Meas	1 ～ 8	録音するサンプルの長さ (小節数) を設定します。 ※ ルーパーで音声を録音するときのみ有効な設定です（P.33）。
Line Gain	0 ～ 12dB	LINE IN 端子の入力ゲインを調節します。
Line Type	STEREO、MONO	LINE IN 端子から入力される音声のモノ／ステレオを切り替えます。

サンプリングの設定

1. **[EDIT] ボタンを押してから、[REC] ボタンを押します。**

SMPL SETTING 画面が表示されます。

2. **[VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。**

パラメーター	設定値	説明
Rec Trig	サンプリングを開始するタイミングを設定します。	
	ENTER	[VALUE] ダイヤルを押すと、サンプリングを開始します。
	CLOCK	[▶] (START/STOP) ボタンを押して、演奏データを再生すると、サンプリングを開始します。
	-24、-12、-6dB	[VALUE] ダイヤルを押したあと、設定したレベルを超えた音声が入力されると、サンプリングを開始します。
Rec Src	サンプリングするソースを選びます。	
	※ INPUT SETTING 画面の Rec Src と共通の設定です。	
Ext Level	0 ～ 127	マイク入力のレベルを調節します。 ※ INPUT SETTING 画面の Ext Level と共通の設定です。

サンプリングする

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2. 内蔵／外部マイクを使う場合は、MIC [ON] ボタンを押して、点灯させます。

3. [SHIFT] ボタンを押しながら [REC] ボタンを押します。

サンプリング画面が表示されます。

※ Rec Trig の設定によって（P.31）、サンプリング画面の表示が異なります。

4. サンプリングする音量を調節します。

レベル・メーターが振り切れない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

ソース	説明
内蔵／外部マイク	MIC［GAIN］つまみで調節します。
LINE IN 端子	オーディオ機器側で調節します。
USB（⇔）端子	パソコン側で調節します。

5. [VALUE] ダイヤルを押して、サンプリングを開始します。

※ Rec Trig の設定によって（P.31）、サンプリング開始の操作が異なります。画面の指示に従って、操作してください。

6. [VALUE] ダイヤルを押して、サンプリングを停止します。

※ Rec Trig の設定によって（P.31）、サンプリング停止の操作が異なります。画面の指示に従って、操作してください。

SAMPLE EDIT 画面が表示されます。

7. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、サンプルを編集します。

※ [LOAD] ボタンを押すと、サンプルをプレビューすることができます。

パラメーター	設定値	説明
Start	0 ～	再生を開始する位置を設定します。
End	0 ～	再生を終了する位置を設定します
Norm Level	-12 ～ 0dB	ノーマライズ後の波形のピーク値（最大値）を設定します。
NORMALIZE EXEC	—	[VALUE] ダイヤルを押すと、ノーマライズを実行します。 ノーマライズは、音声が割れない範囲で、自動的に音量を上げる機能です。
Slice Level	HARD、MID、SOFT	スライスの感度を設定します。
SLICE EXEC	—	[VALUE] ダイヤルを押すと、スライスを実行します。 スライスは、サンプルを切り分けて、複数のサンプルを抽出する機能です。
Slice Point	1 ～ 256	スライスしてできたサンプルから、使用するサンプルを選びます。
EXPORT SAMPLE	—	[VALUE] ダイヤルを押すと、サンプルをWAV形式でSDカードにエクスポートします。 エクスポートしたサンプルは、SD カードの ROLAND/MV/SAMPLE/EXPORT フォルダーに保存されます。

8. サンプルをトーンやドラム・インストに読み込みます。

トラック・タイプ：トーン

① [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

② パッド［1］～［16］を押して、クリップを選びます。

③ [KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、トーンのトラックを選びます。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、［EXIT］ボタンを押します。

④ [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

トーンにサンプルが読み込まれます。

トラック・タイプ：ドラム・キット

① [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

② パッド［1］～［16］を押して、クリップを選びます。

③ [KICK] ～ [INST 2] ボタンを押して、ドラム・キットのトラックを選びます。

④ [NOTE] ボタンを押して、パッドをノート・モードにします。

⑤ パッド［1］～［16］を押して、ドラム・インストを選びます。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、［EXIT］ボタンを押します。

⑥ [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

ドラム・インストにサンプルが読み込まれます。

9. [EXIT] ボタンを押して、サンプリングの操作を終了します。

メモ

- サンプルの読み込み（トーン／ドラム・インスト／ボーカル・テイク）やボーカルの録音（P.37）では、本体メモリーの同じ領域を使用します。メモリーの容量は決まっているため、不要なサンプルやボーカル・テイクを削除して、空き容量を確保してください（P.39、44）。

  メモリーの使用量は、MEMORY INFO 画面の「U.SmplUsage」で確認できます（P.44）。

- サンプリング時は、ルーパーで使用する領域の空きメモリーを利用します。サンプリング時間を確保するために、不要なルーパーのクリップを削除したり（P.20）、ルーパー・オプティマイズを実行したりして（P.44）、空き容量を確保してください。

  メモリーの使用量は、MEMORY INFO 画面の「LooperUsage」で確認できます（P.44）。

サンプルをループ再生する（オーディオ・ルーパー）

INST 1 と INST 2 トラックは、オーディオ・ルーパーとして使うことができます。録音したオーディオ・フレーズや読み込んだオーディオ・フレーズ（これらを**「サンプル」**と呼びます）をループ再生します。
タイム・ストレッチ機能を使えば、ピッチを変えずに曲のテンポに合わせて、サンプルの再生速度を変更することができます。

トラック・タイプをルーパーにする

INST 1 または INST 2 トラックをルーパーとして使うには、トラック・タイプを「ルーパー」にする必要があります。

1. 「トラック・タイプを変更する」（P.18）に従って、トラック・タイプを「ルーパー」にします。

サンプルを用意する

メモ

ルーパーで使うサンプルの読み込みや録音では、本体メモリーを使用します。メモリーの容量は決まっているため、不要なクリップを削除して、空き容量を確保してください（P.20）。

メモリーの使用量は、MEMORY INFO 画面の「LooperUsage」で確認できます（P.44）。

サンプルを削除しても空き容量が増えない場合は、ルーパー・オプティマイズを実行してみてください（P.44）。

音声を録音する

音声を録音してサンプルを作成します。

メモ

すでにサンプルがあるクリップには、録音ができません。必要に応じて、クリップを削除してください（P.20）。

1. 「外部入力の設定」（P.31）に従って、録音前の準備をします。

2. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。

4. 消灯しているパッド（空のクリップ）[1] ～ [16] を押して、録音したいクリップを選びます。

5. [REC] ボタンを押して、録音待機状態にします。

6. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、録音を開始します。

※ カウントインをオンにすると、録音を開始する前に 1 小節のカウントインを再生できます。
➡「テンポ／メトロノームの設定をする」（P.27）

手順 1 で設定した小節数（Rec Meas）に達すると、自動的に録音が停止します。
録音された音声（サンプル）が再生されます。

7. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、再生を停止します。

クリップを読み込む

➡「SD カードから読み込む」（P.21）
➡「プロジェクトからインポートする」（P.21）

サンプルを読み込む

各プロジェクトで使われているサンプルや、SD カードに保存されているサンプル・ファイルを読み込みます。

メモ

- すでにサンプルがあるクリップには、読み込みができません。必要に応じて、クリップを削除してください（P.20）。
- 読み込むサンプル・ファイル（WAV 形式）は、SD カードの ROLAND/MV/SAMPLE フォルダーに保存してください。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。

4. 消灯しているパッド（空のクリップ）[1] ～ [16] を押して、サンプルを読み込みたいクリップを選びます。

5. [VALUE] ダイヤルを押します。

BROWSER 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでサンプルの読み込み元（PROJECT、WAVE FILE）を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

7. [VALUE] ダイヤルでサンプルを選びます。

読み込み元	説明
PROJECT	プロジェクトを選んでから、サンプルが使われているクリップを選びます。
WAVE FILE	サンプル・ファイルを選びます。 プリセット・ファイル（.svz）を選んだ場合は、サンプルのリストが表示されます。リストからサンプルを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F：」と表示されます。 • [LOAD] ボタンを押すと、サンプル・ファイルをプレビューすることができます。

8. [VALUE] ダイヤルを押します。

サンプルが読み込まれます。

サンプルをループ再生する

1. [▶]（START/STOP）ボタンを押します。

INST 1 または INST 2 トラックのサンプルがループ再生されます。

メモ

パッドをノート・モードにすると、パッドを押してサンプルのピッチを調節することができます（P.25）。

再生時の設定をする

再生時の音量やタイム・ストレッチなどの設定をします。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. [VALUE] ダイヤルで「LOOPER SETTING」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   LOOPER SETTING 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

マルチ・エフェクトを編集する

サンプルにマルチ・エフェクトをかけて、音を加工します。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. [VALUE] ダイヤルで「MULTI FX」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   MULTI FX 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

サンプルを編集する

サンプルの再生範囲やタイム・ストレッチなどの設定をします。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。
4. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
   CLIP EDIT MENU 画面が表示されます。
5. [VALUE] ダイヤルで「SAMPLE EDIT」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   SAMPLE EDIT 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

小節の設定をする

クリップの長さやサンプルの再生方向を設定します。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。
2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。
3. [INST 1] または [INST 2] ボタンを押して、ルーパーのトラックを選びます。
4. パッド [1] ～ [16] を押して、編集したいクリップを選びます。
5. [EDIT] ボタンを押してから、MEASURE [<] または [>] ボタンを押します。
   MEAS EDIT 画面が表示されます。

6. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

メモ

CLIP SETTING 画面でも同じパラメーターを設定できます (P.19)。

セクションを並べてソングを作成する

セクションを並べて「ソング」を作成します。作成したソングをバックトラックにしてボーカルを録音すれば、ボーカルの入った曲を作ることができます（P.37）。

ソングを作成する

曲の構成に合わせてセクションを並べます。

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

2. [SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。

※「VOCAL 以外のトラック」が選ばれていることを確認してください。

※ パッドを押すと、セクションをプレビューすることができます。

3. [REC] ボタンを押して、点灯させます。

SONG REC 画面が表示されます。

4. STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、セクションを配置するポジションを指定します。

押されたボタンが点滅します。

※ セクションは、STEP SEQUENCER［1］ボタン（POS 1）から順に配置します。間を空けて配置することはできません。

※ すでにセクションが配置されているポジションを指定すると、セクションを入れ替えることができます。

5. パッド［1］～［16］を押して、セクションを選びます。

セクションが配置されます。

- **配置されたセクションを削除する**
  ［CLEAR］ボタンを押しながら、削除したいポジションの STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押します。
- **配置されたセクションの間に挿入する**
  STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、セクションを挿入したいポジションを指定します。［SHIFT］ボタンを押しながらパッド［1］～［16］を押します。

6. 手順 4 ～ 5 を繰り返します。

最大 99 個（POS 1 ～ 99）まで、セクションを並べることができます。

※ MEASURE［<］［>］ボタンを押して、ポジションを移動させることができます。

7. ソングの作成が終わったら、［REC］ボタンを押して消灯させます。

［▶］（START/STOP）ボタンを押すと、作成したソングを再生することができます。

ソングの設定をする

ソングの音量やソング・テンプレート機能などの設定をします。

1. [EDIT] ボタンを押してから、[SONG] ボタンを押します。

SONG 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。

➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

カテゴリー	説明
GEN	ソングの音量やキー、スケールの設定をします。 **キー／スケールの設定について** ソングのキー／スケールを設定すると、クリップの読み込み（P.21）やインポート（P.21）時に、ソングに合うようにクリップのキー／スケールが自動で変更されます。 ※ TRANSPOS のパラメーターも併せて設定する必要があります。
TEMPLATE	ソング・テンプレートを使うために、曲の構成要素（イントロやコーラスなど）に割り当てるセクションを設定します。
TRANSPOS	ソングのキー／スケールの設定に追従させて、クリップのキーやスケールを自動で変更するかどうかを設定します。追従させるときは、「ON」に設定します。 ※ トラック・タイプが「トーン」の場合のみ有効です。

ソングに配置されたセクションのキーを変更する

ソングに配置されたセクションごとに、キーを変更することができます。
歌いやすいキーでボーカルを録音できるようにしたり（P.37）、ソングの途中で転調させて、盛り上がりを作ったりすることができます。

メモ

- キーの変更を反映するには、SONG 画面で TRANSPOS のパラメーターを設定する必要があります。
  ➡「ソングの設定をする」（P.35）
- ソング内に同じセクションが配置されている場合でも、それぞれのセクションでキーを変更することができます。

1. **[SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。**

2. **[SECTION SELECT] ボタンを押して、パッドをセクション・セレクト・モードにします。**

※「VOCAL 以外のトラック」が選ばれていることを確認してください。

3. **[EDIT] ボタンを押してから、STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンを押して、変更したいセクションを選びます。**

SONG EDIT 画面が表示されます。

4. **[VALUE] ダイヤルを押します。**

5. **[VALUE] ダイヤルでキーを調節し、[VALUE] ダイヤルを押します。**

半音単位でトランスポーズ（移調）します。

テンプレートを使ってソングを作成する（ソング・テンプレート）

曲構成のパターンが、ソング・テンプレートとして用意されています。作りたい曲にあったテンプレートを選ぶだけで、自動的にセクションを配置して、ソングを作成することができます。

➡ テンプレートの内容について、詳しくは『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

メモ

ソング・テンプレートを使うときは、あらかじめ曲の構成要素（イントロやコーラスなど）に、セクションを割り当てておく必要があります。

SONG 画面で TEMPLATE のパラメーターを設定します。

➡「ソングの設定をする」（P.35）

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

SONG TEMPLATE 画面が表示されます。

2. **[VALUE] ダイヤルでテンプレートを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。**

テンプレートに従って、セクションが自動的に配置されます。

ボーカルを録音する

VOCALトラックを使うと、作成したソング（P.35）にボーカルやコーラスなどの音声を重ねることができます。ソングを聴きながらボーカルやコーラスの録音ができるほか、サンプル（WAVファイル）を読み込んで使うこともできます。

ボーカルやコーラスは、**「ボーカル・テイク」**としてプロジェクトに最大16個まで作成できます。ソングの任意の時刻で、それぞれのボーカル・テイクを再生させることができます。

ボーカルを録音する

内蔵マイクやMIC端子に接続したマイクから音声を入力し、ボーカル・テイクに録音します。

メモ

録音済みのボーカル・テイクに、上書き録音はできません。必要に応じて、ボーカル・テイクを削除してください（P.39、44）。

1. [EDIT] ボタンを押してから、MIC [ON] ボタンを押します。

MIC SETTING画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで、Mic Inを「BUILT-IN」（内蔵マイク）、または「EXTERNAL」（MIC端子）に設定します。

※ エフェクトをかけて録音する場合は、ボーカル・プロセッサーの設定をします（P.40）。

3. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

4. [VOCAL] ボタンを押して、VOCALトラックを選びます。

5. 消灯しているパッド（録音されていないボーカル・テイク）[1] ～ [16] を押して、録音先を選びます。

画面に「[REC] RecStandby」と表示されます。

6. 録音を始める時刻を設定します。

画面右上に録音開始の時刻が表示されます。

- STEP SEQUENCER［1］～［16］ボタンやMEASURE［<］［>］ボタンを押すと、セクション単位で設定できます。
- ［VALUE］ダイヤルを回すと、拍単位で設定できます。

7. [REC] ボタンを押して、録音待機状態にします。

8. MIC [ON] ボタンを押して、点灯させます。

9. [GAIN] つまみで、録音する音量を調節します。

マイクから音声を入力し、レベル・メーターが振り切れない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。

10. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、録音を開始します。

11. [▶]（START/STOP）ボタンを押して、録音を停止します。

手順6で指定した録音開始時刻にボーカル・シーケンスができます。パッド［1］～［16］を押している間、ボーカル・テイクを確認することができます。このとき［CTRL 1］つまみで早送り／早戻しができます。

ソングを再生すると、ソングと一緒にボーカル・テイクを聴くことができます。

サンプルを読み込んでボーカル・テイクを作る

各プロジェクトで使われているサンプルや、SDカードに保存されているサンプル・ファイルを読み込み込んで、ボーカル・テイクを作成します。

メモ

- 録音済みのボーカル・テイクに、上書きして読み込むことはできません。必要に応じて、ボーカル・テイクを削除してください（P.39、44）。
- 読み込むサンプル・ファイル（WAV形式）は、SDカードのROLAND/MV/SAMPLEフォルダーに保存してください。

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。

2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCALトラックを選びます。

3. 消灯しているパッド（録音されていないボーカル・テイク）[1] ～ [16] を押して、音声を読み込みたいボーカル・テイクを選びます。

画面に「[REC] RecStandby」と表示されます。

4. [VALUE] ダイヤルを押します。

BROWSER画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルでサンプルの読み込み元（PROJECT、WAVE FILE）を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

6. [VALUE] ダイヤルでサンプルを選びます。

読み込み元	説明
PROJECT	プロジェクトを選んでから、サンプルが使われているボーカル・テイクを選びます。
WAVE FILE	サンプル・ファイルを選びます。 プリセット・ファイル（.svz）を選んだ場合は、サンプルのリストが表示されます。リストからサンプルを選びます。 • フォルダーの場合は、先頭に「F:」と表示されます。 • ［LOAD］ボタンを押すと、サンプル・ファイルをプレビューすることができます。

7. [VALUE] ダイヤルを押します。

サンプルが読み込まれ、ボーカル・テイクが作成されます。

パッド［1］～［16］を押している間、ボーカル・テイクを確認することができます。このとき［CTRL 1］つまみで早送り／早戻しができます。

作成されたボーカル・テイクは、「ボーカル・シーケンスを追加する」（P.38）の操作で、ソング上で再生できるようになります。

メモ

サンプルの読み込み（トーン／ドラム・インスト／ボーカル・テイク）やボーカルの録音では、本体メモリーを使用します。メモリーの容量は決まっているため、不要なサンプルやボーカル・テイクを削除して、空き容量を確保してください（P.39、44）。

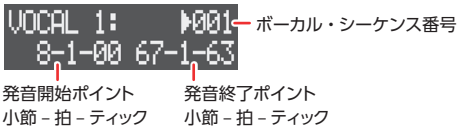
メモリーの使用量は、MEMORY INFO画面の「U.SmplUsage」で確認できます（P.44）。

ボーカル・シーケンスを編集する

ボーカル・シーケンスを編集して、歌い出しのタイミングを調整したり、コーラスの繰り返し部分を追加したりすることができます。

発音タイミングを調整する

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して編集したいボーカル・テイクを選びます。
   TAKE EDIT MENU 画面が表示されます。
4. [VALUE] ダイヤルで「TAKE SEQ EDIT」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・シーケンスの編集画面が表示されます。



5. [VALUE] ダイヤルまたは [CTRL 1] つまみで、編集対象のボーカル・シーケンスを選びます。
6. [CTRL 2] つまみで発音開始ポイントを、[CTRL 3] つまみで発音終了ポイントを調整します。

ボーカル・シーケンスを追加する

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. 発音させたいボーカル・テイクのパッド [1] ～ [16] を押しながら、発音ポイントを追加したい位置の STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
   ボーカル・シーケンスが追加されます。
   [VALUE] ダイヤルを押すと、ボーカル・シーケンスの編集画面が表示されます。追加されたボーカル・シーケンスの発音開始／終了ポイントを確認することができます。

ボーカル・シーケンスを削除する

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押してボーカル・テイクを選びます。
   TAKE EDIT MENU 画面が表示されます。
4. [VALUE] ダイヤルで「TAKE SEQ EDIT」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・シーケンスの編集画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルまたは [CTRL 1] つまみで、削除したいボーカル・シーケンスを選びます。
6. [CLEAR] ボタンを押します。
   確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

7. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・シーケンスが削除されます。

ボーカル・テイクを編集する

ボーカル・テイクの音量や再生範囲を調整したり、不要なボーカル・テイクを削除したりすることができます。

再生時の設定をする

ボーカル・テイクの再生範囲や音量、エフェクトのかけかたを設定します。

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して編集したいボーカル・テイクを選びます。
   TAKE EDIT MENU 画面が表示されます。
4. [VALUE] ダイヤルで「TAKE SMPL EDIT」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   TAKE SMPL EDIT 画面が表示されます。

5. [VALUE] ダイヤルで変更したいパラメーターを選び、設定値を変更します。
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

ボーカル・テイクの名前を変更する

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [EDIT] ボタンを押してから、パッド [1] ～ [16] を押して編集したいボーカル・テイクを選びます。
   TAKE EDIT MENU 画面が表示されます。
4. [VALUE] ダイヤルで「RENAME」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・テイク名のエディット画面が表示されます。

カーソル（点滅）

5. ボーカル・テイク名を変更します。
   カーソル位置の文字を変更することができます。

操作	説明
MEASURE [<] [>]	変更する文字を選びます。
[VALUE]	文字を変更します。
[SHIFT] + MEASURE [>]	空白を挿入します。
[SHIFT] + MEASURE [<]	文字を削除します。
[CLEAR]	文字を削除して、空白に置き換えます。

6. [VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・テイク名が変更されます。

ボーカル・テイクをミュートする

ソングの再生時に、ボーカル・テイクをミュートすることができます。

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [MIXER] ボタンを押しながら、ミュートしたいボーカル・テイクのパッド [1] ～ [16] を押します。
   パッドの点灯が暗くなり、ボーカル・テイクがミュートされます。
4. ミュートを解除するには、[MIXER] ボタンを押しながら、ミュートされたボーカル・テイクのパッド [1] ～ [16] を押します。

ボーカル・テイクを削除する

1. [SONG] ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。
2. [VOCAL] ボタンを押して、VOCAL トラックを選びます。
3. [CLEAR] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [16] を押して、削除したいボーカル・テイクを選びます。
   確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
   ボーカル・テイクが削除されます。

ボーカル・プロセッサーを使う

ボーカル・プロセッサーは、ピッチ補正や音質調整、ハーモニーの追加などボーカルの音声加工に特化したエフェクトです。
ボーカル・プロセッサーを使って、ボーカル・テイクの再生音やマイクの音声にエフェクトをかけることができます。

以下のエフェクトを使うことができます。

- ノイズ・サプレッサー
- エンハンサー
- コンプレッサー
- ディエッサー
- イコライザー
- ピッチ補正
- ハーモニー

メモ

［TONE］つまみで、ボーカル・プロセッサーの任意のパラメーターを調節することができます。［EDIT］ボタンを押しながら［TONE］つまみを回すと、［TONE］つまみに割り当てるパラメーターを選ぶことができます。

ボーカル・テイクの再生音にエフェクトをかける

ボーカル・テイクに、ハーモニーなどのエフェクトをかけながらを再生することができます。

1. **VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押して、点灯させます。**
2. **［EDIT］ボタンを押してから、VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押します。**
   VOCAL PROC MENU 画面が表示されます。

3. **［VALUE］ダイヤルで「COMMON」を選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**
4. **［VALUE］ダイヤルで「Pos」を選び、「VOCAL-DRY」または「VOCAL-MFX」に設定します。**
5. **［EDIT］ボタンを押してから、パッド［1］～［16］を押してエフェクトかけたいボーカル・テイクを選びます。**
   TAKE EDIT MENU 画面が表示されます。

6. **［VALUE］ダイヤルで「TAKE SMPL EDIT」を選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**
   TAKE SMPL EDIT 画面が表示されます。
7. **［VALUE］ダイヤルで「Out Asgn」を選び、「V.PROC」に設定します。**

メモ

エフェクトの切り替え操作については、このページの「エフェクトを切り替える」をご覧ください。

マイクの音声にエフェクトをかける

エフェクトをかけて加工した音声を、そのままボーカル・テイクに録音することができます。

1. **VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押して、点灯させます。**
2. **［EDIT］ボタンを押してから、VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押します。**
   VOCAL PROC MENU 画面が表示されます。

3. **［VALUE］ダイヤルで「COMMON」を選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**
4. **［VALUE］ダイヤルで「Pos」を選び、「EXT IN」に設定します。**
5. **「ボーカルを録音する」（P.37）に従って、ボーカル・テイクを録音します。**

メモ

エフェクトの切り替え操作については、このページの「エフェクトを切り替える」をご覧ください。

エフェクトを切り替える

1. **［SHIFT］ボタンを押しながら、VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押します。**
   VOCAL PATCH 画面が表示されます。

2. **［VALUE］ダイヤルでボーカル・パッチを選び、［VALUE］ダイヤルを押します。**
   「Set Vocal Patch」と表示され、ボーカル・パッチが変更されます。

メモ

［EDIT］ボタンを押してから、VOCAL PROCESSOR［ON］ボタンを押すと、VOCAL PROC MENU 画面が表示され、詳細な設定を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。

VOCALトラックの設定をする

VOCALトラックのミキサーやエフェクトの設定をします。

音量や定位を調整する

ボーカル・テイク全体の音量や定位（パン）、イコライザーなどを調整します。

➡ 「トラックの設定をする」（P.18）

エフェクトの調整をする

VOCALトラックでは、マルチ・エフェクトと6つのコンプレッサーを使うことができます。

1. **[SONG]ボタンを押して、ワークフローを「ソング」にします。**
2. **[VOCAL]ボタンを押して、VOCALトラックを選びます。**
3. **[EDIT]ボタンを押してから、[VOCAL]ボタンを押します。**
   VOCAL EFFECT画面が表示されます。
4. **[VALUE]ダイヤルで変更したいパラメーターを選び、設定値を変更します。**
   ➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

オーディオ・ファイルとして曲を仕上げる（ミックスダウン）

作成した曲全体（ソング + ボーカル・テイク）にマスタリング用のエフェクトをかけて調整し、オーディオ・ファイルを作成します。

曲全体にエフェクトをかける（マスタリング）

エフェクトをかけて音圧や音質を最終的に調整し、曲を完成させることを「マスタリング」と呼びます。

マスタリング用のエフェクトには、マルチバンド・コンプレッサー、5 バンド・イコライザー、リミッターの 3 つがあります。

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

MASTERING MENU 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルでエフェクト（MULTI COMP、5 BAND EQ、LIMITER）を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

エフェクト	説明
マルチバンド・コンプレッサー	音量のばらつきを抑え、音圧を上げます。
5 バンド・イコライザー	全体の音質を調整します。
リミッター	音が歪まないように、過大入力を防ぎます。

3. [VALUE] ダイヤルでパラメーターを選び、設定値を変更します。

➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

オーディオ・ファイルを作成する（ミックスダウン）

完成した曲をミックスダウンして、オーディオ・ファイル（WAV ファイル）に書き出します。ボーカル・テイクを含めずにミックスダウンするなど、音源を選ぶことができます。

メモ

- オーディオ・ファイルは、SD カードの ROLAND/MV/MIXDOWN フォルダーに保存されます。
- ミックスダウンは、ソングの再生と同じ時間がかかります。
- ミックスダウン中は、マイクや外部機器から入力された音声も WAV ファイルに書き込まれます。

1. [MIXDOWN] ボタンを押します。

MIXDOWN 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで、ミックスダウンする音源を選びます。

音源	説明
FULL MIX	ソング + ボーカル・テイク
INSTRUMENTS	ソングのみ
VOCAL ONLY	ボーカル・テイクのみ

3. [VALUE] ダイヤルを押します。

ミックスダウンが始まり、ソングが再生されます。

ソングの再生が終わると、自動でミックスダウンが終了します。

※ [EXIT] ボタンを押すと、ミックスダウンを中断させることができます。

4. [EXIT] ボタンを押して、MIXDOWN 画面を閉じます。

メモ

ミックスダウンの結果を確認する

MIXDOWN 画面で「PREVIEW」を選び、[VALUE] ダイヤルを押すと、作成されたオーディオ・ファイルが再生されます。

その他の操作

CTRL つまみにパラメーターを割り当てる

[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみに、クリップに関するパラメーターを割り当てて、コントロールすることができます。
割り当てできるパラメーターについては、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

※ CTRL つまみの割り当ては、クリップごとに設定できます。

1. [SEQ] ボタンを押して、ワークフローを「シーケンサー」にします。

2. [EDIT] ボタンを押しながら、[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみを回します。
パラメーターが表示されます。

3. 割り当てたいパラメーターが表示されたら、[EDIT] ボタンを離します。
[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみに、パラメーターが割り当てられます。

システムに関する設定をする

パッドや MIDI、つまみの動作などを設定します。

※ システムの設定は、本体に記憶されます。

1. [SYSTEM] ボタンを押します。
SYSTEM 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで変更したいパラメーターを選び、設定値を変更します。
➡ 詳しくは、『パラメーター・ガイド』（PDF）をご覧ください。

カテゴリー	説明
CTRL	パッドやつまみに関する設定をします。
MIDI	MIDI に関する設定をします。
DISP	ディスプレイのコントラスやボタンの明るさなどを設定します。
USB	USB 接続時のドライバーを設定します。

SD カードをフォーマットする

注意
フォーマットすると、SD カード内のデータはすべて消去されます。事前にパソコンなどにデータをバックアップしてください。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [SYSTEM] ボタンを押します。
UTILITY 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「SD CARD FORMAT」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
SD カードがフォーマットされます。

工場出荷状態の設定に戻す（ファクトリー・セット）

システム設定を工場出荷の状態に戻します。

注意
ファクトリー・リセットを実行する前に、必要に応じてプロジェクトを保存してください（P.14）。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [SYSTEM] ボタンを押します。
UTILITY 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「FACTORY RESET」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。
システム設定が工場出荷の状態に戻ります。

4. 「Turn off power」と表示されたら、本機の電源を入れ直します。

メモ
[CLEAR] ボタンを押しながら電源を入れて、ファクトリー・リセットを実行することもできます。ファクトリー・リセットの確認画面が表示された状態で起動します。

本体メモリーの使用状況を確認する

サンプルの読み込みやサンプリング、ボーカル／ルーパーの録音操作で作成されたサンプルなどの音声データは、本体メモリーを消費します。

メモリーは、ユーザー・サンプル領域とルーパー領域とに分かれており、以下の手順で使用状況を確認することができます。

メモリーを圧迫している場合は、不要なサンプルやクリップなどを削除して、空き容量を確保してください。

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

UTILITY 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「MEMORY INFO」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

メモリーの使用状況が表示されます。

パラメーター	説明
U.SmplUsage	ユーザー・サンプル領域の使用状況を表示します。 トーン／ドラム・インストに読み込んだサンプルやボーカル・テイクが消費しているメモリー容量です。
LooperUsage	ルーパー領域の使用状況を表示します。 ルーパーに録音したり、読み込んだりしたサンプルが消費しているメモリー容量です。
Fragment	断片化率です。Fragment の数値が高いほど、メモリーの使用効率が悪くなっています。ルーパー・オプティマイズをすることで、記憶可能時間の改善が見込めます。

メモリー内部を最適化する（ルーパー・オプティマイズ）

ルーパーにサンプルを読み込んだり削除したりするうちに、本体メモリーの空き容量が断片化し、記憶容量を効率よく使えなくなる場合があります。

ルーパー・オプティマイズを実行すると、メモリーの内部を効率化し、記憶可能時間を改善します。

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

UTILITY 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「LOOPER OPTIMIZE」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

メモリーのオプティマイズが実行されます。

プロジェクトに読み込んだサンプルを削除する

トーン／ドラム・インスト／ボーカル・テイクに読み込んだサンプルを削除します。録音したボーカル・テイクを削除することもできます。

※ ルーパーでは、サンプルのみを削除することができません。クリップを削除してください（P.20）。

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

UTILITY 画面が表示されます。

2. [VALUE] ダイヤルで「SAMPLE DELETE」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

DELETE 画面が表示されます。

※ 現在使われているサンプルには、U または U マークが表示されます。

U：トーン／ドラム・インストで使われています。

U：ボーカル・テイクで使われています。

3. [VALUE] ダイヤルでサンプルを選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

確認画面が表示されます。

※ [LOAD] ボタンを押すと、サンプルをプレビューすることができます

※ 操作をキャンセルする場合は、[EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] ダイヤルで「OK」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

サンプルが削除されます。

接続した SD カードをパソコンで管理する

ストレージ・モードでパソコンと USB 接続することで、本機に接続した SD カードの内容をパソコン上で管理できます。

※ ストレージ・モード時、他の操作はできません。

1. USB ケーブルが本機に挿さっていないことを確認します。

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

UTILITY 画面が表示されます。

3. [VALUE] ダイヤルで「STORAGE MODE」を選び、[VALUE] ダイヤルを押します。

「PLEASE CONNECT USB CABLE」と表示されます。

4. USB ケーブルを挿して、パソコンと接続します。

ストレージ・モードになります。

パソコンに SD カードのフォルダーが表示されます。

5. 通常の動作に戻すときは、パソコンで安全な取りはずし操作をしてから、USB ケーブルを抜きます。

資料

ショートカット一覧

画面表示やモードの切り替え

動作	操作	
クォンタイズ編集画面の表示	[SHIFT] ボタンを押しながら	[SECTION SELECT] ボタンを押します。
UTILITY 画面の表示		[SYSTEM] ボタンを押します。
MASTERING メニュー画面の表示		[MIXDOWN] ボタンを押します。
ミキサー・エフェクト画面の表示		[MIXER] ボタンを押します。
ソング・テンプレート画面の表示		[SONG] ボタンを押します。
テンポ設定画面の表示		[SEQ] ボタンを押します。
プロジェクトの保存画面の表示		[LOAD] ボタンを押します。
トラック設定画面の表示		[KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押します。
サンプリング画面の表示		[REC] ボタンを押します。
ボーカル・パッチ画面の表示		VOCAL PROCESSOR [ON] ボタンを押します。
パッドをベロシティー・モードへ切り替え		[NOTE] ボタンを押します。
パッドをコード・モードへ切り替え		[STYLE] ボタンを押します。
サウンド・ブラウザー画面の表示	[EDIT] ボタンを押しながら	[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押します。
プロジェクト設定画面の表示		[LOAD] ボタンを押します。
ソング設定画面の表示		[SONG] ボタンを押します。
ノート・モード編集画面の表示		[NOTE] ボタンを押します。
スタイル・モード編集画面の表示		[STYLE] ボタンを押します。
サンプリング設定画面の表示		[REC] ボタンを押します。
MOTION メニュー画面の表示		[MOTION] ボタンを押します。
TOTAL FX メニュー画面の表示		[MIXER] ボタンを押します。
VOCAL PROCESSOR メニュー画面の表示		VOCAL PROCESSOR [ON] ボタンを押します。
マイク設定画面の表示		MIC [ON] ボタンを押します。
セクション名の編集画面の表示	パッドがセクション・セレクト・モードの状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、[ENTER] ボタンを押します

ワークフローがシーケンサーのとき

動作	操作	
音色の編集画面の表示	[EDIT] ボタンを押しながら	[ENTER] ボタンを押します。
小節の編集画面の表示		MEASURE [<] または [>] ボタンを押します。
ドラム・インストの編集画面の表示	パッドがノート・モードのときに	[EDIT] ボタンを押しながら、[ENTER] ボタンを押します。

ワークフローがソングのとき

動作	操作	
VOCAL EFFECT 設定画面の表示	[EDIT] ボタンを押しながら	[VOCAL] ボタンを押します。
ソング名の編集画面の表示		[ENTER] ボタンを押します。
テイク名の編集画面の表示	VOCAL トラックを選んだ状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、[ENTER] ボタンを押します。

ステップ操作

ワークフローがシーケンサーのとき

動作	操作	
ステップに弱打を入力	[KICK] ～ [INST 2] ボタンを押しながら	STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ステップにサブ・ステップを入力	[SEQ] ボタンを押しながら	STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ステップにドラム・フレーズを入力 ※ トラック・タイプがドラム・キットのみ	パッドがスタイル・モードの状態で	パッド [1] ～ [16] を押しながら、STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ステップにドラム・コードを入力 ※ トラック・タイプがトーンのみ	パッドがコード・モードの状態で	パッド [1] ～ [16] を押しながら、STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ノート編集画面の表示	[EDIT] ボタンを押しながら	STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。

ワークフローがソングのとき

動作	操作	
ソング・ステップ編集画面の表示	[EDIT] ボタンを押しながら	STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ソング・ステップの削除	[REC] ボタンがオン（点灯）の状態で	[CLEAR] ボタンを押しながら、STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。
ソング・ステップの挿入	[REC] ボタンがオン（点灯）の状態で	[SHIFT] ボタンを押しながら、STEP SEQUENCER [1] ～ [16] ボタンを押します。

パッド操作

動作	操作	
DRUM INST EDIT メニュー画面の表示 ※ トラック・タイプがドラム・キットのみ	パッドがノート・モードの状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。

ワークフローがシーケンサーのとき

動作	操作	
クリップ設定画面の表示	パッドがセクション・セレクト・モードの状態で	[SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
CLIP EDIT メニュー画面の表示		[EDIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
クリップのコピー		[COPY] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
クリップの交換		[COPY] ボタンと [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
クリップの削除		[CLEAR] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
コード編集画面の表示	パッドがコード・モードの状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
トランスポーズの変更 ※ トラック・タイプがトーンのみ	[NOTE] ボタンを押しながら	パッド [1] ～ [16] を押します。
ドラム・インストのミュート機能（クリップごと） ※ トラック・タイプがドラム・キットのみ	[NOTE] ボタンを押しながら	パッド [1] ～ [16] を押します。
ドラム・インストのミュート機能（トラック）	パッドがノート・モードの状態で	[KIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。

ワークフローがセクションのとき

動作	操作	
セクション設定画面の表示	パッドがセクション・セレクト・モードの状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
セクションのコピー		[COPY] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
セクションの交換		[COPY] ボタンと [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。
セクションの削除		[CLEAR] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。

ワークフローがソングのとき

動作	操作	
TAKE EDIT メニュー画面の表示	VOCAL トラックを選んだ状態で	[EDIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ～ [16] を押します。

操作子の値やパラメーターの編集

動作	操作	
オクターブを変更する	[SHIFT] ボタンを押しながら	MEASURE [<] または [>] ボタンを押します。
先頭から再生する	再生中に	[SHIFT] ボタンを押しながら、[▶] (START/STOP) ボタンを押します。
[TONE] つまみで操作するパラメーターを確認する	[SHIFT] ボタンを押しながら	[TONE] つまみを回します。
[TONE] つまみで操作するパラメーターを設定する	[EDIT] ボタンを押しながら	[TONE] つまみを回します。
エフェクトの PRM（Parameter）または DEP（Depth）に割り当てるパラメーターを設定する	各ミキサー・エフェクト画面で	[EDIT] ボタンを押しながら、[CTRL 2] または [CTRL 3] つまみを回します。
トラックをミュートする	[MIXER] ボタンを押しながら	[KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押します。
トラックを削除する	[CLEAR] ボタンを押しながら	[KICK] ～ [VOCAL] ボタンを押します。
TR-REC ベロシティーを設定する	[NOTE] ボタンを押しながら	[VALUE] ダイヤルを回します。
アルペジオのスタイルを設定する	[STYLE] ボタンを押しながら	[VALUE] ダイヤルを回します。

ワークフローがシーケンサーのとき

動作	操作	
[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみで操作するパラメーターを確認する	[SHIFT] ボタンを押しながら	[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみを回します。
[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみで操作するパラメーターを設定する	[EDIT] ボタンを押しながら	[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみを回します。
小節を複製して 2 倍にする（Duplicate）	[COPY] ボタンを押しながら	MEASURE [>] ボタンを押します。
小節を半分にする（Halve）	[COPY] ボタンを押しながら	MEASURE [<] ボタンを押します。

主な仕様

音源	ZEN-Core（トーン、ドラム・キット）
トラック・タイプ	トーン、ドラム・キット、ルーパー（オーディオ・ループ）
最大同時発音数	ZEN-Core：128 音（音源負荷に依存して変化）
	ルーパー：8（使用するルーパー・トラック数に依存して変化）
	ボーカル・テイク：16 テイク（ボーカル・テイクのサイズに依存して変化）
トラック数	7 トラックおよび 1 ボーカル・トラック
セクション数	16 セクション
ボーカル・テイク	16 テイク
音色	プリセット・トーン：3,000 以上
	プリセット・ドラム・キット：80 以上
	ユーザー・サンプル（トーン、ドラム・キットとして使用）：SD カードからインポート ※ ユーザー・サンプルの合計最大時間：モノ 12 分、ステレオ 6 分（44.1kHz） ※ ユーザー・サンプルに使用可能なオーディオ・フォーマット：WAV 32 ～ 96kHz ／ 16 ビット、24 ビット（モノ、ステレオ）
	ルーパー・サンプル（ルーパー・トラックのクリップとして使用）：SD カードからインポート、EXT IN やトラックの録音 ※ ルーパー・サンプルの合計最大時間：約 60 秒（44.1kHz） ※ ルーパー・サンプルに使用可能なオーディオ・フォーマット： WAV 32 ～ 96kHz ／ 16 ビット、24 ビット、32 ビット、32 ビット浮動小数点（モノ、ステレオ）
エフェクト	トラック・マルチエフェクト：90 種類
	トラック EQ
	コーラス・ディレイ：9 種類
	リバーブ：7 種類
	マスター・エフェクト：90 種類
	マスター・コンプレッサー
	マスター EQ
ステップ・シーケンサー	最大ステップ数：128 ※ トーンまたはドラム・キットのトラックで使用可能
ルーパー	タイム・ストレッチ、ピッチ・シフト対応 ※ ルーパー・トラックで使用可能
ディスプレイ	16 文字 2 行（バックライト付 LCD）
外部メモリー	SD カード（SDHC 対応）：プロジェクト・データ／オーディオ・データ保存用
接続端子	PHONES 端子：ステレオ標準タイプ、ステレオ・ミニ・タイプ
	LINE OUT（L/MONO、R）端子：標準タイプ
	LINE IN（L/MONO、R）端子：標準タイプ
	MIC 端子：XLR タイプ（ファンタム電源：+48V、最大 10mA）
	MIDI（IN、OUT）端子
	USB 端子：USB B タイプ（オーディオ、MIDI）
	DC IN 端子
電源	AC アダプター USB 端子より取得（USB バス電源）
消費電流	2,000mA（AC アダプター使用時） 500mA（USB バス電源動作時）
外形寸法	354（幅）× 208（奥行）× 60（高さ）mm
質量（AC アダプターを除く）	1.2kg
付属品	「はじめにお読みください」チラシ AC アダプター SD カード（出荷時に本体装着済み） SD カード・プロテクター 保証書

※ 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。