



SP-404MK2 (Version 2.00)

リファレンス・マニュアル

目次

はじめに5
本機の知識(データ構造について)
サンプルとは?5
パターンとは?6
バンクとプロジェクト6
準備をする7
周辺機器を接続する7
電源について9
電源を入れる/切る11
サンプルを再生する(サンプル・モード)13
サンプルのバンクを選ぶ14
バンク全体の音量を調節する(BANK VOLUME)14
サンプルのテンポを曲に合わせる(BPM SYNC)15
パッドを押している間だけ再生する(GATE)16
サンプルを繰り返し再生する(LOOP)17
サンプルを逆再生する(REVERSE)18
サンプルを細かく繰り返し再生する(ROLL)19
ロールの間隔を設定する19
サンプルの音量を固定する(FIXED VELOCITY)21
サンプルの音量を変えて再生する(16 VELOCITY) 22
サンプルに音階を付けて演奏する(CHROMATIC)23
サンプルの再生をミュートする(PAD MUTE)24
複数のパッドを同時に再生する(PAD LINK
GROUPS)25
サンプルが同時に再生されないようにする(MUTE
GROUP)26
全サンプルの再生を止める(STOP)
サンプルの再生を一時停止する(PAUSE)27
ライブ演奏では使わないボタンを無効にする(LIVE
MODE)
エフェクトを使う29
サンプルにエフェクトをかける(BUS FX)30
エフェクトを BUS 1、BUS 2 に割り当てる30
サンプルごとに使うエフェクトを決める
MFX エフェクトを使う
エフェクトをエディットする33

好きなタイミングでエフェクトをオン/オフする35
一時的にエフェクト音のみを出力する(MUTE BUS)

サンプリングをする (SAMPLING)
サンプリングの設定をする(RECORD SETTING)…38
インプット・エフェクトを設定する(INPUT FX)38
サンプリングをする40
サンプリング開始前にカウントを入れる40
サンプルのエンド・ポイントを自動で設定する
(END SNAP)41
サンプルを再度サンプリングする(RESAMPLE)43
過去にさかのぼってサンプリングする(SKIP BACK
SAMPLING)45

サンプルをエディットする(SAMPLE EDIT)47

再生区間やループ区間を設定する(START/END)…47
サンプルを加工する48
サンプルを分割する印を付ける(MARK)50
マーカーでサンプルを分割しパッドに割り当てる
(CHOP)52
フェード・イン/フェード・アウトを設定する
(ENVELOPE)54
サンプルのピッチや再生スピードを変更する
(PITCH/SPEED)57
サンプルに設定されたパラメーターを表示させる60
サンプル・パラメーターを初期化する(INIT PARAM)
61
サンプルを整理する62
パッドのサンプルを入れ替える62
パッドのサンプルを入れ替える62 パッドのサンプルをコピーする62
パッドのサンプルを入れ替える62 パッドのサンプルをコピーする62 サンプルを保護する(プロテクト)
パッドのサンプルを入れ替える

サンプルを組み合わせてパターンを作る

66	(PATTERN SEQUENCER)
66	パターンを再生する
禄音)67	新しいパターンを作る(リアルタ
入れる68	パターンの記録開始前にカウ

新しいパターンを作る(TR-REC)
パターンを再度サンプリングする(RESAMPLE)74
パターンのバンクを選ぶ75
パターンを順番に再生する(パターン・チェイン) …76
パターンをエディットする(PATTERN EDIT)
パターンをコピーして連結する(DUPLICATE)79
パターンの不要部分を削除する(CROP)81
パターン・データを整理する82
パッドのパターンを入れ替える82
パッドのパターンをコピーする82
パターンを保護する(プロテクト)83
パッドのパターンを削除する84
テンポを設定する85
サンプルにテンポ情報を設定する86
バンクまたはプロジェクトにテンポ情報を設定する…88
リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テンポ)
サンプルをミックスする(DJ MODE)90
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)97
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98 プロジェクトを整理する99
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98 プロジェクトを整理する99 プロジェクトをつピーする99
サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98 プロジェクトを整理する99 プロジェクトを引除する99
 サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USBオーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98 プロジェクトを整理する99 プロジェクトを削除する99 カスタマイズをする101
 サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USBオーディオ)97 プロジェクトを選ぶ98 プロジェクトを整理する99 プロジェクトを書理する99 プロジェクトを削除する100 カスタマイズをする101 本体のフェイスプレートを取り付ける/取りはずす101
 サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USBオーディオ)
 サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USBオーディオ)
 サンプルをミックスする(DJ MODE)90 ヘッドホンでモニタリングする(CUE)95 電子楽器やマイク、ギターの音を入力する96 パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力 する(USB オーディオ)

目次
フクリーン・セーバーの両傍を田舎すろ 105
スクリーン・セーハーの画像をノロシェクトに保存9
ත100
各種設定をする(UTILITY) 107
本体に関する設定をする(SYSTEM)107
パッドに関する設定をする(PAD SET)108
エフェクトの設定をする(EFX SET)109
エフェクトのルーティングを設定する
全体の音にエフェクトをかける(BUS 3、BUS 4)
BUS 3、BUS 4 に割り当てるエフェクトを変更する
BUS 3、BUS 4 のエフェクトをエディットする 112
エフェクト・ボタンに好きなエフェクトを割り当てる
(DIRECT FX)113
インプット・エフェクトを設定する(INPUT FX)
INPUT 端子に入力された音声をバスに送る 115
インポート/エクスポートする(SD カードを使う)
サンプルを取り込む (IMPORT SAMPLE) 119
サンプルを書き出す (EXPORT SAMPLE) 120
プロジェクトをインポートする(IMPORT
PROJECT)

(RESTORE)125 SD カードをフォーマットする126

工場出荷状態に戻す(FACTORY RESET)127

プロジェクトをエクスポートする (EXPORT

付録......128 パラメーター・ガイド......128

SYSTEM	
PAD SET	131
EFX SET	
MFX 一覧	136
Filter+Drive	
Resonator	

Sync Delay 1	36
Isolator 1	37
DJFX Looper 1	37
Scatter 1	37
Downer 1	38
Ha-Dou 1	38
Ko-Da-Ma 1	38
Zan-Zou 1	39
To-Gu-Ro 1	39
SBF 1	40
Stopper 1	40
Tape Echo 1	40
TimeCtrlDly 1	41
Super Filter 1	41
WrmSaturator 1	42
303 VinylSim 1	42
404 VinylSim 1	42
Cassette Sim 1	43
Lo-fi 1	43
Reverb 1	43
Chorus 1	44
JUNO Chorus 1	44
Flanger 1	44
Phaser 1	45
Wah 1	45
Slicer 1	46
Tremolo/Pan 1	46

Chromatic PS	147
Hyper-Reso	147
Ring Mod	147
Crusher	
Overdrive	148
Distortion	148
Equalizer	148
Compressor	149
SX Reverb	149
SX Delay	149
Cloud Delay	150
Back Spin	150
Auto Pitch	150
Vocoder	151
Harmony	152
Gt Amp Sim	152
コントロール・チェンジ・メッセージとエフ	'ェクトの
対応表	
ショートカット一覧	156
エラー・メッセージ	160
オーディオ・ダイアグラム	
主な仕様	162
MIDI インプリメンテーション・チャート	

はじめに

SP-404MK2は、音声のサンプリングから、エディット、作曲や演奏までを1台で完結させることができます。

メモ このリファレンス・マニュアルは、本機のソフトウェア・バージョンが 2.00 を対象にしています。

本機の知識(データ構造について)

SP-404MK2は、音声素材や曲作りのためのデータを数多く扱います。ここでは、それぞれのデータの役割と SP-404MK2 が管理するデータ構造について説明します。

サンプルとは?

サンプリングした音(録音した音声データ)と、ループの設定やBUSFX(エフェクト)への経路の設定をまとめたデータです。



サンプルを本機のパッド [1] ~ [16] に割り当てて再生したり、曲を構成するパターンの一部として利用したりすることができます。



16 個のサンプルのまとまりをバンクと呼び、10 バンク(バンク A~バンク J)保存することができます。

パターンとは?

パターンとは、サンプルの再生順を記録したデータです。

パッドを押していくつかのサンプルを再生し、その演奏をパターンとして記録することで、曲を作ることができます。

パターンは、パターン・シーケンサーを使って記録します。



XE

16 個のパターンのまとまりをバンクと呼び、10 バンク(バンク A~バンク J)保存することができます。

バンクとプロジェクト

サンプルのバンク10個とパターンのバンク10個を1つにまとめ、これをプロジェクトとして管理します。



SP-404MK2には、16個のプロジェクトを保存することができます。

準備をする

SP-404MK2を使う準備をします。音を出すための周辺機器の用意と接続、使用できる電源の種類について説明します。

周辺機器を接続する

注意

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。

1. リア・パネルの LINE OUT 端子に、アンプやスピーカーを接続します。



2. ヘッドホンやイヤホンを接続するときは、PHONES 端子に接続します。

電子楽器(シンセサイザーなど)は、リア・パネルの LINE IN 端子に接続します。

3. マイクやギターは、フロント・パネルの INPUT 端子に接続します。



XE

フロント・パネルの INPUT 端子は、入力インピーダンスを切り替えることができます。ハイ・インピーダンスの楽器 (ギターやベースなど)を接続するときは、 [MIC/GUITAR] スイッチを右(INPUT 端子側)に切り替えます。

パソコンやモバイル・デバイスと接続する

SP-404MK2 に、パソコンやモバイル・デバイス(スマートフォン、タブレット)を USB ケーブルで接続するだけで、 オーディオ・データや MIDI データの通信をすることができます。

パソコンなどへ、デバイス・ドライバーのインストールは不要です(SP-404MK2 は、USB Audio Device Class 2.0 に対応しています)。

(XE)

- SP-404MK2 とパソコンやモバイル・デバイスを接続すると、SP-404MK2 からパソコンやモバイル・デバイス に、音声出力や MIDI の送受信をすることもできます。
- SP-404MK2 とパソコンやモバイル・デバイスとの接続に USB ハブなどを経由すると、正常に通信できない場合 があります。
- 充電専用の USB ケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。
- すべてのアプリの動作を保証するものではありません。
- Android デバイスは、動作対象保証外です。

パソコンを接続する

- 1. パソコンと SP-404MK2 を、両端が USB Type-C°の USB ケーブル(市販品)で接続します。

XE

 パソコンと SP-404MK2 を、USB ケーブル(USB Type-C® - USB A)で接続することもできます。ただし、パ ソコンからの電源供給を受けることはできません。
 この場合は、付属の AC アダプターを接続するか、電池を入れてお使いください。

モバイル・デバイスを接続する

Lightning 端子の iOS デバイスの場合

- 1. SP-404MK2 に AC アダプターを接続、または電池を入れます。
- iOS デバイスは、Apple 社が販売している USB アダプター(Lightning USB カメラアダプタ、 Lightning - USB 3 カメラアダプタなど)を使って、端子を変換します。
- **3.** SP-404MK2 と USB アダプターを、USB ケーブル(USB Type-C[®] USB A、市販品)を使って接続 します。

XE

 USB ケーブル (USB Type-C[®] - USB A、市販品)を使って接続した場合は、モバイル・デバイスからの電源供 給を受けることはできません。 ● 市販されている USB Type-C[®] - Lightning 変換ケーブルは、使用できません。

USB Type-C[®]端子の iOS デバイスの場合

1. iOS デバイスと SP-404MK2 を、両端が USB Type-C°の USB ケーブル(市販品)で接続します。

このとき、SP-404MK2は iOS デバイスからの電源供給を受けることができます。

パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力する

パソコンやモバイル・デバイスからの音声を入力するには、事前に設定が必要です。詳しくは、「パソコンやモバイル・ デバイスからの音声を入力する(USB オーディオ)(P.97)」をご覧ください。

電源について

1. 付属のアダプターを DC IN 端子に接続し、コンセントに接続します。



XE

● アダプターを接続せずに、USB端子への電源供給や電池で本体を使うこともできます。

→ [USB 端子で電源を受ける(P.10)」 「電池を使う(P.9)」

● 複数の電源を接続している場合は、DC IN 端子(付属の AC アダプター)、USB 端子、電池の順で使用されま す。

電池を使う

電池を入れる/取り出すときは、本機の電源を切り、他の機器との接続をはずしてください。

本機を裏返すときは、破損を防ぐためボタンやつまみなどを保護してください。また、落下や転倒を引き起こさないよう 取り扱いに注意してください。

本体底面の電池ケースのフタをはずし、電池ケース内に表記してある図を確認して、向き(極性)を間違えないように電 池を入れてください。

電池を入れたら、確実にフタを閉めてください。



単3電池×6本、ニッケル水素電池、またはアルカリ電池が使えます。

ニッケル水素電池(1,900mAh)で 3.5 時間、アルカリ電池で 2.5 時間使うことができます(使用状態や電池の種類によって異なります)。

注意

電池の使いかたを間違えると、破裂したり、液漏れしたりする恐れがあります。『安全上のご注意』チラシに記載の 電池に関する注意事項を守って正しくお使いください。

USB 端子で電源を受ける

市販の USB アダプター、パソコンの USB 端子などからの電源で動作させることができます。

USB 電源は、以下のようなものが使用できます。

- USB AC アダプター
- USB バス電源 (パソコンなど)
- モバイル・バッテリー

XE

すべての USB AC アダプター、パソコンなどの USB 端子、モバイル・バッテリーを使っての動作を保証するものでは ありません。

本機が USB 端子で電源を受けて動作する条件

USB 端子で電源を受けるときは、両端が USB Type-C®のケーブルを使用してください。それ以外の USB ケーブルは、 SP-404MK2 の動作に必要な電源が供給できないため、使用できません。また、両端が USB Type-C®のケーブルを使用 する場合でも、電源を供給する機器(USB ハブなど)から十分な電流が出力されない場合は、使用できません。

出力電圧 5V、出力電流 1.5A 以上を満たした供給能力を持つ機器(USB 端子)を使用してください。

USB 端子に十分な電源が供給できないとき

USB 端子に供給される電源が十分ではない場合(USB A の端子からの供給、または供給される電流量が 1.5A 未満) は、「Switch to batteries」と表示されます。

このとき、 [VALUE] つまみを押すと、電池からの電源供給に切り替わります。ただし、電池が内蔵されていない場合は、電源が切れます。

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. 本機の [POWER] スイッチを「ON」にして、電源を入れます。



- 2. 接続した機器、アンプ/スピーカーの順に電源を入れます。
- 3. 接続した機器の音量を調節します。

4. [VOLUME] つまみで、本機の音量を調節します。



.

電源を切る

- 1. 本機とアンプ/スピーカーの音量を最小にします。
- 2. アンプ/スピーカーの電源を切ります。
- 3. 本機の [POWER] スイッチを「OFF」にして、電源を切ります。

サンプルを再生する (サンプル・モード)

工場出荷時は、多数のプリセット・サンプルが収録されています。

1. SP-404MK2 のパッドを押します。

サンプルが再生されます。



SP-404MK2の電源が入るとパッドがオレンジ点灯し、サンプル・モードになります。



サンプル・モードになっていないときは、 [EXIT] ボタンを何回か押します。

パッドが青点滅しているときは、 [EXIT] ボタンを何回か押してから [PATTERN SELECT] ボタンを押します。

XE

- 新たに音声をサンプリングしたいときは、「サンプリングをする (SAMPLING) (P.38)」をご覧ください。
- パソコンなどで用意したサンプルを使いたいときは、「サンプルを取り込む(IMPORT SAMPLE)(P.119)」を ご覧ください。

サンプル・モードのディスプレイについて (トップ画面)

SP-404MK2の電源を入れ、演奏できる状態になると、トップ画面が表示されます。



サンプルのバンクを選ぶ

10 個のバンク(バンク A~バンク J)の中から、使用するバンクを選びます。

1. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押します。

バンクが切り替わります。

バンク [A/F] ボタンを押すたびに、バンクAとバンクFが切り替わります。

バンク A~E が選ばれているときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンが点灯します。バンク F~J が選ばれている ときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンが点滅します。

バンク全体の音量を調節する (BANK VOLUME)

バンク全体の音量を調節します。バンクごとで音量がばらついている場合は、音量を調節することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押します。

BANK VOLUME 画面が表示されます。



- 2. [VALUE] つまみを回して、バンク・ボリュームを設定します。
- 3. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

異なるバンク間でサンプルをコピーしたり、入れ替えたりした場合、BANK VOLUME パラメーターの違いにより、 サンプルの再生音に音量差が出る場合があります。

サンプルのテンポを曲に合わせる(BPM SYNC)

サンプルのテンポ(再生スピード)を、他のサンプルのテンポと揃えることができます。

また、楽器やパソコンなどの外部機器が再生した曲と、サンプルのテンポを合わせることもできます。

1. [BPM SYNC] ボタンを押します。

BPM SYNC がオンになります。サンプルのテンポが、バンク・テンポ、またはプロジェクト・テンポに揃います。 サンプルはテンポに合うように、再生スピードが調節されて再生されます。

XE

- サンプルがどのテンポを基準に再生するかは、システム・パラメーターで設定します。
 詳しくは、「パラメーター・ガイド(P.128)」をご覧ください。
- BPM SYNC を使うには、事前に各サンプルに対して、正確なテンポ情報を設定しておく必要があります。 詳しくは、「サンプルにテンポ情報を設定する(P.86)」をご覧ください。
- BPM SYNC は、バンク・テンポ、またはプロジェクト・テンポのいずれかに揃えることができます。
 詳しくは、「バンクまたはプロジェクトにテンポ情報を設定する(P.88)」をご覧ください。
- バンク内のすべてのサンプルの BPM SYNC パラメーターをオン/オフするときは、 [SHIFT] ボタンを押しながら [BPM SYNC] ボタンを押します。

パッドを押している間だけ再生する(GATE)

ゲート機能のオン/オフを切り替えます。

[GATE] ボタンをオンにしたときは、パッドを押している間だけサンプルが再生されます(ゲート再生)。

[GATE] ボタンをオフにしたときは、パッドを押すたびにサンプルが始めから再生されます。

XE

ゲート機能は [EXT SOURCE] ボタンにも使うことができます。

- [GATE] ボタンをオンにしたときは、 [EXT SOURCE] ボタンを押している間だけ外部機器の音を出力しま す。
- [GATE] ボタンをオフにしたときは、 [EXT SOURCE] ボタンを押すたびに外部機器の音をオン/オフします。
- 1. [GATE] ボタンを押して、オン(点灯)/オフ(消灯)を切り替えます。

XE

バンク内のすべてのサンプルの GATE パラメーターをオン/オフするときは、 [SHIFT] ボタンを押しながら [GATE] ボタンを押します。

GATE の一時的なコントロール

以下の操作で、サンプルの再生のしかたを変えることができます。

サンプルの再生方法	操作
GATE がオフのサンプルの再生を停止する	[EXIT] ボタンを押しながら、パッド [1] ~ [16] を押す
GATE がオンのサンプルの再生を継続する	パッド [1] ~ [16] を押しながら、 [HOLD] ボタンを押す
	[HOLD] ボタンを押しながら、パッド [1] ~ [16] を押す

サンプルを繰り返し再生する(LOOP)

ループ機能を使うと、サンプルを繰り返して再生することができます。ループの設定は、サンプルごとに設定できます。

[LOOP] ボタンをオンにしたときは、パッドを押すたびに再生と停止が交互に切り替わります(トリガー再生)。

[LOOP] ボタンをオフにしたときは、パッドを押すたびにサンプルが始めから再生されます。

XE

[HOLD] ボタンを押しながらループがオンのパッド(サンプル)を押すと、サンプルが初めから再生されます(リト リガー)。このときは、パッドを押してもサンプルの再生は停止しません。

ループ再生中のサンプルでもサンプルが初めから再生されるので、一時的にループを解除したような効果が得られま す。

順再生のループを設定する

1. [LOOP] ボタンを押して、ループをオン(点灯)にします。



逆再生のループを設定する

1. [LOOP] ボタンを押して、ループをオン(点灯)にします。

2. [REVERSE] ボタンを押して、リバース再生をオン(点灯)にします。

逆再生でループします。



ピンポン・ループを設定する

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

[LOOP] ボタンが点滅します。順再生と逆再生を交互に繰り返してループします。

サンプルを逆再生する(REVERSE)

リバース機能を使うと、サンプルを逆再生(後ろから再生)することができます。

- 1. パッド[1]~ [16]を押して、逆再生するサンプルを選びます。
- 2. [REVERSE] ボタンを押して、リバースをオン(点灯)にします。

サンプルが、逆再生する設定になります。



サンプルを再生中に [REVERSE] ボタンを押すと、サンプルを逆再生します。 REVERSE TYPE の設定により、逆再生を始めるポイント(時刻)が異なります。 詳しくはシステム・パラメーターの [Reverse Type(P.129)] をご覧ください。

サンプルを細かく繰り返し再生する(ROLL)

ロール機能を使うと、設定した間隔でサンプルを繰り返し再生することができます。



1. [ROLL] ボタンを押しながら、パッド [1] ~ [16] を押します。

サンプルがロールして再生されます。



ロール再生で同時に再生できるサンプル数は、最大4サンプルです。

サンプルの途中からロールを使う

サンプルを再生し、再生途中からロールさせることもできます。

1. パッド [1] ~ [16] を押します。

サンプルが再生されます。

2. [ROLL] ボタンを押して、ロールをオン(点灯)にします。

サンプルがロールで再生されます。

3. ロールの再生中に [ROLL] ボタンをもう一度押して、ロールを停止させます。

(メモ)

ロールが始まるタイミングは、 [ROLL] ボタンを押した指が [ROLL] ボタンから離れたときです。 タイミング良くロールさせるには、ロールを始めるタイミングより前から [ROLL] ボタンを押したままにしておき、 狙ったタイミングで指を離します。

ロールの間隔を設定する

ロールの間隔(繰り返しの速さ)を設定します。

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

ロールの間隔を設定します。 [SHIFT] ボタンを押しながら [ROLL] ボタンを押すたびに、4 分音符(1/4)→8 分 音符(1/8)→16 分音符(1/16)→32 分音符(1/32)→64 分音符(1/64) とロールの間隔が変わります。



XE

ロールの間隔(設定値)がサンプルの長さより長い場合は、ループ再生されます。

以下は、テンポが 120 (BPM) で、サンプルの長さが 4 分音符 (0.5 秒) に満たない場合の、ロール再生またはルー プ再生される条件を表しています。



ロールの間隔を1/4に設定したときは、ループ再生されます。

ロール再生の間隔を途中から短くする(速くする)

ロール再生中に、ロールの間隔を短くすることができます。

- 1. 「サンプルを細かく繰り返し再生する (ROLL) (P.19)」に従って、サンプルをロール再生させます。
- 2. [ROLL] ボタンを押しながら、 [VALUE] つまみを右に回します。

ロールの間隔が短くなります。左に回すと元のロールの間隔に戻ります。

XE

最初のロールの間隔よりも長く(遅く)することはできません。

サンプルの音量を固定する(FIXED VELOCITY)

サンプルのベロシティーを、常に127(最大)にして再生することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [1] を押します。

「FIXED VELOCITY ON」と表示されます。サンプルのベロシティーが 127 に固定されます。

2. 解除するには、再度 [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [1] を押します。

「FIXED VELOCITY OFF」と表示されます。パッドを叩く強さに応じてベロシティーが変化します(元に戻ります)。

XE

FIXED VELOCITY の設定は、サンプル個別に設定することもできます。

詳しくは、「サンプルのピッチや再生スピードを変更する (PITCH/SPEED) (P.57)」をご覧ください。

サンプルの音量を変えて再生する(16 VELOCITY)

16 VELOCITY 機能を使うと、サンプルのベロシティー(音量)を段階的に変更して再生することができます。

- 1. パッド [1] ~ [16] を押して、16 VELOCITY 機能を使いたいサンプルを選びます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [2] を押します。

16 VELOCITY 画面が表示されます。



3. パッド [1] ~ [16] を押します。

パッドの位置と表示されているベロシティーが対応しています。押したパッドに応じたベロシティーでサンプルが 再生されます。

4. 16 VELOCITY を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

サンプルに音階を付けて演奏する(CHROMATIC)

サンプルに音階を付けて(ピッチを変更)、パッドで演奏することができます。

- 1. パッド[1]~[16]を押して、クロマチック・モードで使うサンプルを選びます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [4] を押します。

クロマチック・モードになります。



3. パッド [1] ~ [16] を押します。

パッドの位置と表示されているキーが対応しています。押したパッドに応じたキーでサンプルが再生されます。



[VALUE] つまみを回すと、キーの範囲を変更することができます。

4. クロマチック・モードを終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

サンプルの演奏方法(発音方法)を変更する

サンプルが発音するときの演奏方法を変更することができます。

1. クロマチック・モードで、 [REMAIN] ボタンを押します。

[REMAIN] ボタンを押すたびに、演奏方法が切り替わります。

演奏方法	[REMAIN] ボタン	説明
LEGATO	長い点滅	レガート奏法(あるパッドを押しながら、他のパッドを押す)をする
		と、ポルタメントがかかります。
MONO	点灯	サンプルは単音で発音します(モノフォニック)。
POLY	短い点滅	複数のパッドを押すと、同時に発音することができます(ポリフォニ
		ック)。

モード・スケールを変更する

モード・スケール(音階の旋法)を変更して演奏することができます。

1. クロマチック・モードで、 [VALUE] つまみを押します。

[VALUE] つまみを押すたびに、モード・スケールが以下の順番で切り替わります。

メジャー・スケール→マイナー・スケール→ドリアン・モード→フリジアン・モード→メジャー・スケール →・・・

また、 [ROLL] ボタンを押しながら [VALUE] つまみを回すと、スケールの根音(ルート)を選ぶことができます。

サンプルの再生をミュートする(PAD MUTE)

サンプルの再生を一時的にミュート(無音)することができます。

再生中のサンプルをパート・ミュートさせて、ブレイクを演出することができます。

1. パッドを押してサンプルを再生させます。

サンプルのミュートは単独でも複数でも、またパターン再生中のときでも、個々のサンプルに対してミュートする ことができます。

 サンプル・モードで [SHIFT] ボタンと [REVERSE] ボタンを押しながら、ミュートしたいパッド (サンプル)を押します。

ミュートしたパッド(サンプル)は、赤色で点灯します。

ミュートを解除するには、再度 [SHIFT] ボタンと [REVERSE] ボタンを押しながら、ミュートを解除したいパッド(サンプル)を押します。

XE

- [EXIT] ボタンを4回押してサンプルの再生を停止しても、ミュートを解除することができます。
- パターン・セレクトの状態(パッドが紫点灯)のときは、パッドをミュートすることはできません。パッドをミュートするときは、 [PATTERN SELECT] ボタンを押してサンプル・モード(パッドがオレンジ点灯)に切り 替えてください。

(XE)

SYSTEM パラメーターの PAD MUTE を「MASTER」に設定すると、ミュートしたパッド(サンプル)であっても PHONES 端子から出力することができます(モニターすることができます)。ただし、エフェクトはかかりません。 詳しくは SYSTEM パラメーター「Pad Mute(P.129)」をご覧ください。

複数のパッドを同時に再生する(PAD LINK GROUPS)

PAD LINK GROUPS 機能は、複数のパッド(最大 4 つ)を 1 つのグループにする機能です。あらかじめグループを設定 しておくと、ひとつのパッドの操作だけで同じグループのパッドを同時に再生することができます。

グループは 10 個(グループ A~J)登録することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [7] を押します。

PAD LINK GROUPS 画面が表示されます。

PAD LINK GROUPS					
A	в	С	D	Е	BANK-PAD
F	G	н	I	J	H - 1 H - 2
CANCEL					H - 3

- 2. [VALUE] つまみを回して、グループ(A~J)を選びます。
- 3. パッド [1] ~ [16] を押して、グループにするサンプルを選びます。
- 4. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。
- 5. グループに設定したパッドのいずれかひとつを押します。

グループに設定したパッドが同時に再生されます。

サンプルが同時に再生されないようにする(MUTE GROUP)

MUTE GROUP 機能は、同時に再生したくない(音を重ねたくない)サンプル同士を1つのグループにする機能です。

同じグループ内のサンプルを同時に再生しようとすると、最後に再生を始めたサンプルだけが鳴ります。

ひとつのグループには、16 個のサンプルを設定することができます。また、10 個のグループ(グループ A~J)を登録 することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [8] を押します。

MUTE GROUP 画面が表示されます。



- 2. [VALUE] つまみを回して、グループ(A~J)を選びます。
- 3. パッド [1] ~ [16] を押して、グループにするサンプルを選びます。
- 4. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

同一グループ内のパッド(サンプル)は、最後に押したパッドのみが再生されます。

全サンプルの再生を止める(STOP)

現在再生中のサンプル、パターンをすべて停止することができます。

1. [EXIT] ボタンを素早く4回押します。

すべてのサンプル、パターンの再生が停止します。



XE

[SHIFT] ボタンを押しながら [EXIT] ボタンを押しても、再生中のサンプル、パターンをすべて停止することができます。

サンプルの再生を一時停止する (PAUSE)

現在再生中のサンプルを一時停止することができます。

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

すべてのサンプルの再生が一時停止します。



2. 再生を再開するには、再度 [SHIFT] ボタンを押しながら [HOLD] ボタンを押します。

サンプルの再生が再開します。

ライブ演奏では使わないボタンを無効にする(LIVE MODE)

通常、ライブ演奏においてはサンプリングやエディットに関するボタンを操作することはありません。

しかし、ライブ演奏中にこれらのボタンを誤って操作すると、演奏が中断してしまうことがあります。

ライブ・モードをオンにするとこれらのボタン機能を無効にし、誤操作によるアクシデントを防ぐことができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [REMAIN] ボタンを3秒以上押し続けます。

ライブ・モードがオンになり、画面左下に [1] が表示されます。



ライブ・モードがオンのときは、以下のボタンの機能が無効になります。

[DEL] ボタン

[REC] ボタン

[RESAMPLE] ボタン

[COPY] ボタン

[MARK] ボタン

ライブ・モードを解除するときは、同じ操作を繰り返します。

エフェクトを使う

SP-404MK2の内蔵エフェクトを使って、音声に特殊な効果を与えます。

SP-404MK2の内蔵エフェクトは、バス (SP-404MK2内部の音声の通り道) に割り当てて使います。

BUS 1 と BUS 2 は、パフォーマンスに適したエフェクトをサンプル個別にかけることができます。BUS 3 と BUS 4 は、主に SP-404MK2 から出力される音全体にエフェクトをかけるために使います。

バスのルーティング(接続順)は2種類あり、お好みで選ぶことができます。

BUS FX Type A



バスのルーティングを変更するには、「エフェクトのルーティングを設定する(P.109)」をご覧ください。 DRY Routing パラメーターを切り替えるには、EFX SET の「DRY Routing(P.134)」をご覧ください。

サンプルにエフェクトをかける (BUS FX)

SP-404MK2に内蔵されたさまざまなエフェクトで、再生する音に特殊な効果をかけることができます。

1. エフェクト・ボタンを押します。



[FILTER+DRIVE] ボタン、 [RESONATOR] ボタン、 [DELAY] ボタン、 [ISOLATOR] ボタン、 [DJFX LOOPER] ボタン、 [MFX] ボタンのうち、使いたいエフェクトのボタンを押します。 エフェクトがオンになります。

パッド [1] ~ [16] を押して、サンプルを再生します。

サンプルの再生音にエフェクトがかかります。

3. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを使って、パラメーターを調節します。

エフェクトのかかりかたが変化します。

CUTOFF	RESONANCE	DRIVE
919	1	0
Hz	•	•
[BUS 1]	Filter	Drive

[VALUE] つまみを押しながら操作すると、エフェクトのサブ・パラメーターも調節できます。



(XE)

エフェクト・ボタンに、お好みのエフェクトを割り当てることもできます。

詳しくは、「エフェクト・ボタンに好きなエフェクトを割り当てる(DIRECT FX)(P.113)」をご覧ください。

エフェクトをBUS 1、BUS 2 に割り当てる

本機に内蔵のエフェクトを、BUS 1 または BUS 2 に割り当てます。2 種類のエフェクトを使い分けることができます。

1. [BUS FX] ボタンを押して、設定するバスを選びます。

オレンジ点灯しているときは BUS 1、オレンジ点滅しているときは BUS 2 が選ばれています。



2. [FILTER+DRIVE] ~ [MFX] ボタンを押して、バスに割り当てるエフェクトを選びます。

XE

本機に内蔵のエフェクトは、BUS 3、BUS 4 に割り当てることもできます。最大で 4 つのエフェクトを使うことができます。

BUS 3、BUS 4 にエフェクトを割り当てるには、エフェクト設定画面で設定を変更します。

→ 「エフェクトの設定をする (EFX SET) (P.109)」

サンプルごとに使うエフェクトを決める

サンプルの再生音をどのバスに送るか(どのエフェクトを使うか)を、サンプルごとに設定することができます。

ここでは、BUS 2 に割り当てたエフェクトを、パッド [1] のサンプルにかける操作を例に説明します。

XE

バスにどのエフェクトを割り当てるかは、事前に設定しておきます。詳しくは「エフェクトを BUS 1、BUS 2 に割り 当てる(P.30)」をご覧ください。

1. [BUS FX] ボタンを押して、BUS 2 を選びます。



2. [REMAIN] ボタンを押しながら、パッド [1] を押します。

パッド [1] に割り当てられているサンプルの再生音は、BUS 2 に割り当てられているエフェクトに送られます。 このとき、パッド [1] は緑点灯します。

XE

サンプルがどのバスに送られるかは、パッドの色で識別できます。

パッドの色	音声の送り先(バス)
オレンジ点灯	BUS 1
緑点灯	BUS 2
白点灯	BUS 1、BUS 2 には送られません(DRY)。

サンプルを BUS 1、BUS 2 に送らないようにする

サンプルの再生音を BUS 1、BUS 2 に送らないようにすることができます(DRY)。サンプルにエフェクトはかかりません。

 [REMAIN] ボタンを押しながら、パッド [1] ~ [16] を何回か押して、パッド [1] ~ [16] を白 点灯させます。 白点灯させたパッドのサンプルには、BUS 1、BUS 2のエフェクトはかかりません。

INPUT 端子に入力された音声をバスに送る

サンプルと同様に、INPUT 端子に入力された再生音をどのバスに送るか(どのエフェクトを使うか)を設定することが できます。

詳しくは、「INPUT 端子に入力された音声をバスに送る(P.115)」をご覧ください。

MFX エフェクトを使う

MFX エフェクトは、好みのエフェクトを選んで使うことができます。

1. [MFX] ボタンを押しながら [VALUE] つまみ、または [CTRL 3] つまみを回して、使いたいエフ ェクトを選びます。



(XE)

[VALUE] つまみや [CTRL 3] つまみの代わりに、パッド [1] ~ [16] を使ってエフェクトを選ぶこともできます。

パッド [1] ~ [16] を使って 17 番目以降のエフェクトを選ぶときは、 [MFX] ボタンと [DJFX LOOPER] ボタンを同時に押します。

2. エフェクトを選んだら、 [MFX] ボタンから指を離します。

エフェクトがオンになり、エフェクト・エディット画面が表示されます。

TYPE	DEPTH	SCATTER		
5	50	ON		
•				
BUS 1	Scatter			

- 3. サンプルを再生します。
- 4. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを使って、パラメーターを調節します。

[VALUE] つまみを押しながら操作すると、エフェクトのサブ・パラメーターも調節できます。

エフェクトをエディットする

エフェクト・ボタン([FILTER+DRIVE] ボタンなど)を押してエフェクトをオンにすると、エフェクト・エディット画 面が表示されます。

エフェクト・エディット画面が表示されているときに [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを回すと、エフェクトのメイン・ パラメーターをエディットすることができます。

エフェクトによっては、 [VALUE] つまみを押し続けるとサブ・パラメーターが表示されます。 [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを回すと、エフェクトのサブ・パラメーターをエディットすることができます。

エフェクト・エディット画面の表示を固定する

エフェクト・ボタンを押すとエフェクト・エディット画面が表示されますが、通常は操作をせずにいると数秒で元の画面 に戻ります。

次の操作でエフェクト・エディット画面を表示したままにすることができます。

[REMAIN] ボタンを押しながら、エフェクト・ボタン([FILTER+DRIVE] ボタンなど)を押します。

エフェクト・エディット画面が表示されます。このとき、操作をしない状態が続いても元の画面には戻りません。



エフェクトによっては [VALUE] つまみを押すたびに、メイン・パラメーターとサブ・パラメーターの表示が交互 に切り替わります。



2. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンまたは [REMAIN] ボタンを押します。

エフェクト・パラメーターの保存仕様と共有について

BUS 1、BUS 2 に割り当てられたエフェクトのメイン・パラメーターは、電源を切ると初期値に戻ります(保存されません)。

本機の電源を切っても保存されるパラメーターは、以下のとおりです。

エフェクトが割り当てられるバス	メイン・パラメーター	サブ・パラメーター
INPUT (INPUT FX)	✓	<i>J</i>
BUS 1	(保存されません)	
BUS 2		
BUS 3	1	\checkmark
BUS 4		

また、本機のエフェクト・パラメーターは、エフェクトが割り当てられた一部のバス間で共有されています。

たとえば、INPUT と BUS 1 と BUS 2 に割り当てられたエフェクトのサブ・パラメーターは共有されます。そのため、 INPUT と BUS 1 に同じエフェクトを割り当てた場合、INPUT FX のサブ・パラメーターを変更すると BUS 1 のサブ・ パラメーターも同じ値になります。

同様に、BUS 3 と BUS 4 の間でも、エフェクト・パラメーターが共有されます。

好きなタイミングでエフェクトをオン/オフする

エフェクト・ボタンを押している間だけ、エフェクトをかけることができます(EFFECT GRAB 機能)。

演奏に合わせて、エフェクトを素早くオン/オフすることができます。

- 1. サンプルを再生します。
- [VALUE] つまみを押しながら、エフェクト・ボタン([FILTER+DRIVE] ボタンなど)を押します。

エフェクト・ボタンを押している間のみ、エフェクトがオンになります。

-時的にエフェクト音のみを出力する(MUTE BUS)

バスへ送る音声(サンプルの再生音や INPUT 端子に入力した音)を一時的に断ち、エフェクト音のみを出力することができます。

リバーブの残響音や、ディレイのフィードバック音だけを出力するなど、演奏のブレイクを演出することができます。

- 1. サンプルを再生します。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら [BUS FX] ボタンを押します。

MUTE BUS がオンになります。音声がバスに送られるのを遮断します。



3. MUTE BUS をオフにするときは、再度 [SHIFT] ボタンを押しながら [BUS FX] ボタンを押します。

MUTE BUS がオフになります。音声がバスに送られます。同時に、BUS に割り当てられたエフェクトは、オフに切り替わります。

MUTE BUS の動作について

MUTE BUS 機能は、バスへ送る音声と、エフェクトを同時にコントロールする複雑な動作をします。

以下は、MUTE BUS を使ったときの音声の流れを表しています。



また、MUTE BUS をオン/オフしたときに、本機から出力される音声がどのように変化するかは、次のようになります。
.



MUTE BUS でミュートされるバスを個別に選ぶ

MUTE BUS をオンにしたときに、音声を遮断するバスを個別に選ぶことができます。

詳しくは、パラメーター・ガイド「EFX SET(P.133)」の「Mute Bus」パラメーターをご覧ください。

サンプリングをする(SAMPLING)

本機に入力された音声をサンプリング(録音)し、サンプル(音声データの素材)を作ることができます。

サンプリングの設定をする(RECORD SETTING)

録音レベルなどのサンプリングに関する設定や、外部から入力された音にインプット・エフェクトをかける設定をすることができます。

1. サンプル・モードで [REC] ボタンを押します。

サンプリング待機状態になります。

2. [RECORD SETTING] ボタンを押します。

入力設定画面が表示されます。

REC BPM	ROUTING	LEVEL
90.0	Mix	127
BPM		
SHIFT:FINE		
		INPUT FX

3. 各操作子を使ってパラメーターをエディットします。

操作子	パラメーター	設定値	説明
[CTRL 1] つまみ	REC BPM	40.0~	テンポを設定します。 [SHIFT] ボタンを押しながら
[SHIFT] ボタン+		200.0	[CTRL 1] つまみを回すと、細かく設定することが
[CTRL 1] つまみ			できます。
			タップ・テンポ機能で、テンポを設定することもでき
			ます。
			「リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テン
			ポ) (P.89)」
[CTRL 2] つまみ	ROUTING	サンプリングする音源(入力ソース)を選びます。	
		してサンプリングします。	
		ExtIn	外部機器から入力した音声のみをサンプリングしま
			वे.
[SHIFT] ボタン+	PAN	L:50~	パン(サンプリング時の左右の音量バランス)を調節
[CTRL 3] つまみ		R:50	します。
[CTRL 3] つまみ	LEVEL	0~127	録音レベルを調節します。

インプット・エフェクトを設定する (INPUT FX)

INPUT FX(インプット・エフェクト)は、入力端子専用のエフェクトです。本機に入力される音声にエフェクトをかけることができます。

1. 入力設定画面で、 [VALUE] つまみを押します。

INPUT FX Setting 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「EFX Type」にカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。エフェクトが変更できるようになります。

パラメーター	設定值
EFX Type	Bypass、Auto Pitch(*)、Vocoder(*)、Harmony(*)、Gt Amp Sim(*)、
	Chorus、JUNO Chorus、Reverb、TimeCtrlDly、Chromatic PS、Downer、
	WrmSaturator、303 VinylSim、404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Equalizer、
	Compressor



(*)の付いたエフェクトは、INPUT FX 専用のエフェクトです。

3. [VALUE] つまみを回してエフェクトを選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクトが決定されます。

INPUT FX Setting EFX Type:			
PITCH	FORMANT	BALANCE	
-100	-100	0-100	
AT PITCH	KEY	ROBOT	
50	CHROMA	OFF	

- 4. [VALUE] つまみを回して、エディットするパラメーターにカーソルを合わせます。
- 5. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを使って、パラメーターを調節します。

エフェクトの各パラメーターについては、「MFX 一覧(P.136)」をご覧ください。

XE

エフェクトを割り当てるバスによって、エフェクト・パラメーターの一部が共有されます。詳しくは、「エフェクト・パラメーターの保存仕様と共有について(P.33)」をご覧ください。

<u>サンプリングをする</u>

本機に入力された音声をサンプリング(録音)し、サンプルを作ります。

1. [REC] ボタンを押します。



サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

XE

Metronome:REC パラメーターが ON のときは、メトロノーム音が鳴ります(SYSTEM パラメーター

[CLICK(P.129)])。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] を押すと、メトロノーム音のオン/オフを切り替えることができます。

 [CTRL 1] つまみでサンプリングをするときのテンポ(サンプル・テンポ)を、[CTRL 3] つまみで 外部機器から入力する音量を調節します。

XE

タップ・テンポ機能を使ってテンポを設定することもできます。詳しくは「リズムに合わせてテンポを設定する(タ ップ・テンポ) (P.89)」をご覧ください。

- 3. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押します。
- **4.** [REC] ボタンを押します。

サンプリングを開始します。

サンプリングを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

 サンプリングを終了するときは、サンプリングしているパッド[1]~[16]、または[REC]ボタン をもう一度押します。

パッドにサンプルが保存されます。

サンプリング開始前にカウントを入れる

サンプリングを始める前にカウントを入れます。サンプリングが実際に始まるまでの時間が確保できるので、演奏前の準備をすることができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [10] を押します。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [10] を押すたびに、設定値が順番に変わります。 カウント・インの設定を変更します。



設定値	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
COUNTIN	サンプリング前に1小節分のカウントを入れます。
1MEAS	
COUNTIN	サンプリング前に 2 小節分のカウントを入れます。
2MEAS	
COUNTIN	Auto Trig Level パラメーターで設定したレベルを超える音声が入力されると、サンプリ
WAIT	ングが始まります。
COUNTIN OFF	カウントは入りません。サンプリングするパッド [1] ~ [16] を押したあと、 [REC]
	ボタンを押すとすぐにサンプリングを始めます。

サンプルのエンド・ポイントを自動で設定する(END SNAP)

BPM(テンポ)を設定してからサンプリングをすると、サンプリングが終了した直前の拍にエンド・ポイント(サンプ ルの停止タイミング)を自動で設定することができます。

1. [REC] ボタンを押します。

サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

2. [START/END] ボタンを押します。

END Snap が有効になります。「END Snap ON」と表示され、 [START/END] ボタンが点灯します。



END Snap を無効にするときは、再度 [START/END] ボタンを押します。「END Snap OFF」と表示され、 [START/END] ボタンは点滅します。



3. 「サンプリングをする (SAMPLING) (P.38)」の手順2以降に従って、サンプリングをします。



END SNAP 機能は、リサンプルやパターンのリサンプルで使うこともできます。

END SNAP がオフのときのサンプリング結果

エンド・ポイントは、サンプルの末尾に設定されます。



.

END SNAP がオンのときのサンプリング結果

エンド・ポイントは、サンプルの末尾に近い拍に設定されます。



サンプルを再度サンプリングする(RESAMPLE)

再生したサンプルを再びサンプリングすることを「リサンプル」といいます。サンプルにエフェクトをかけた音をサンプ リングしたり、同時に再生した複数のサンプルをひとつにまとめたりすることができます。

(XE)

事前にパターン・シーケンサーをオン([PATTERN SELECT] ボタン点灯)にしておくと、サンプルのリサンプル同 じ手順で、パターンをリサンプルすることができます。

1. [RESAMPLE] ボタンを押します。



(メモ)

Metronome:REC パラメーターが ON のときは、メトロノーム音が鳴ります(SYSTEM パラメーター

[CLICK(P.129)])。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] を押すと、メトロノーム音のオン/オフを切り替えることができます。

2. [RECORD SETTING] ボタンを押します。

入力設定画面が表示されます。

REC BPM	ROUTING	LEVEL
90.0	Mix	127
BPM		
SHIFT:FINE		
		INPUT FX

3. [CTRL 2] つまみで、ROUTINGの設定を「Mix」にします。

XE

ROUTINGの設定を「ExtIn」にすると、外部機器から入力された音声のみがサンプリングされます(サンプルの音声 はリサンプルに含まれません)。サンプルをバッキングとして再生しながら、演奏をサンプリングする使いかたがで きます。

 [CTRL 1] つまみでサンプリングをするときのテンポ(サンプル・テンポ)を、[CTRL 3] つまみで 外部機器から入力する音量を調節します。

- 5. [EXIT] ボタン、または [RESAMPLE] ボタンを押します。
- 6. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押します。

サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

空パッドを押すと、パッドがオレンジ点灯に変わり「Press Pad to START」と表示されます。



7. パッド [1] ~ [16] を押して、サンプルを選びます。

サンプルの再生と同時に、サンプリングを始めます。



サンプリングを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

[REC] ボタンを押して、サンプリングを始めることもできます。 サンプルをバッキングとして再生しながら、好き なタイミングでサンプリングを始めることができます。

サンプリングを終了するときは、サンプリングしているパッド[1]~[16]、または [REC] ボタン をもう一度押します。

パッドにサンプルが保存されます。

過去にさかのぼってサンプリングする(SKIP BACK SAMPLING)

サンプリングを始めていなくても、過去約 25 秒間(初期値)の演奏をサンプリングすることができます(スキップ・バック・サンプリング)。

演奏の練習を繰り返していたときにうまく弾けた演奏や、アドリブで偶然に弾けたフレーズを、あとからでもサンプリン グすることができます。

 サンプルまたはパターンを再生するか、 [EXT SOURCE] ボタンをオンにして本機に接続した楽器を 演奏します。

本機が一定以上のオーディオ・レベルを検出すると、スキップ・バック・メモリー(過去にさかのぼってサンプリングするための専用メモリー)に録音を始めます。このとき、 [MARK] ボタンが点滅します。

2. [MARK] ボタンを押します。

「SKIP BACK...」と表示されたあとに、スキップ・バック・メモリー内に録音された波形が表示されます。



3. [REC] ボタンを押します。

[Select Pad To Save] と表示されます。サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。



4. パッド[1]~[16]を押して、スキップ・バック・メモリーの音声を割り当てるパッドを選びます。

パッドに、スキップ・バック・メモリーの音声が割り当てられます。

注意

スキップ・バック・メモリーの音声を割り当てずに[EXIT] ボタンを押したり、本機の電源を切ったりすると、 スキップ・バック・データは失われます。

スキップ・バック・メモリーの音声を残すには、必ず、パッドにスキップ・バック・メモリーの音声を割り当て てください。

(XE)

システム・パラメーターの「SBS Time」を Long に設定すると、スキップ・バック・メモリーへの録音時間を最大 40 秒にすることができます。

詳しくはシステム・パラメーターの「SBS Time(P.129)」をご覧ください。

スキップ・バック・サンプリングの仕組みと制限について

 スキップ・バック・メモリーへの録音は、最大で約25秒間(初期値)録音できます。25秒より過去の録音は消去 されます(25秒より過去にさかのぼって試聴、またはサンプリングをすることはできません)。

- スキップ・バック・メモリーに録音される音声は、Auto Trig Level パラメーターによって録音開始/一時停止が コントロールされます。Auto Trig Level パラメーターで設定したレベルを超える音声が入力されると、スキッ プ・バック・メモリーに録音が始まります。また、Auto Trig Level パラメーターで設定したレベルを下回る状態 が3秒間続くと、スキップ・バック・メモリーへの録音は一時停止します。
- [MARK] ボタンが点滅していないときは、スキップ・バック・メモリーへの録音はされていません(過去にさかのぼって試聴、またはサンプリングをすることはできません)。このときに[MARK] ボタンを押すと、「No SKIP BACK Trigger Data」と表示されます。



サンプルをエディットする (SAMPLE EDIT)

サンプルの再生スピードや波形などをエディットすることができます。

再生区間やループ区間を設定する(START/END)

サンプルの始まりまたは終わりにある無音やノイズなど、不要な部分を再生しないようにすることができます。

ここでは、サンプルの再生を始めるスタート・ポイント、サンプルの再生を止めるエンド・ポイントを設定する操作を説 明します。また、同様の操作でループ・ポイント(ループ再生の先頭ポイント)を設定することもできます。

1. [START/END] ボタンを押します。

マーカー設定画面が表示されます。



2. パッド [1] ~ [16] を押して、エディットするサンプルを選びます。

3. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみで、スタート・ポイントやエンド・ポイントをエディットします。

操作子		動作
[CTRL 1] つま	み フ	スタート・ポイントを移動します。
[CTRL 2] つま		レープ・ポイントを移動します。
(ループがオング)とき)	
[CTRL 3] つま	 Э	エンド・ポイントを移動します。
[SHIFT] ボ	タン+ 各	各ポイントの周りを拡大/縮小して表示します。
[CTRL] つまみ	(回す)	
[VALUE] つまる	と (回す) 道	直前に操作したポイントの周りを拡大/縮小して表示します。
[SHIFT] ボ	タン+ 各	各ポイントの位置を数値で設定することができます。
[VALUE] つまる	ヶ(押す)	[VALUE] つまみを回して設定したいポイントを選び、パッド [1] ~ [10] を
	担	甲して位置を入力します(0 を入力するにはパッド [10] を押します)。
		入力した位置を決定するときは、 [VALUE] つまみを押します。
[DEL] ボタン	7	スタート・ポイントとエンド・ポイントの位置を初期化します。
		● 確認画面が表示されたら、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、
		[VALUE] つまみを押します。
[REMAIN] ボタ	アンファ	オン:スタート・ポイントは、ループ・ポイントやエンド・ポイントを超えて移
	ŧ	動できないようにします。
	7	オフ:スタート・ポイントがループ・ポイントやエンド・ポイントを超えると、
	Л	レープ・ポイントやエンド・ポイントも移動させます。

操作子	動作	
[MARK] ボタン	サンプルの再生中に押すと、スタート・ポイントとエンド・ポイントを順番に設	
	定します。	
	 ループ・ポイントはスタート・ポイントと同じ位置になります。 	
[ROLL] ボタン	押している間、エンド・ポイントの数秒前からをプレビュー(試聴)します。	
[RESAMPLE] ボタン	スタート・ポイントの時刻から最も近いゼロクロス・ポイント(*)に、スター	
	ト・ポイントを移動します(SNAP to Zero-Cross 機能)。	
	ループ・ポイント、エンド・ポイントも同様に、各ポイントを移動します。	
	[RESAMPLE] ボタンが点灯しているときは、この機能が有効になります。	
	● 「ゼロクロス・ポイント」とは、サンプルの波形の値が 0 をまたいで正負反	
	転する時刻のことです。	
	+ ゼロクロス・ポイント 0	

4. スタート/エンド・ポイントが決定したら、 [EXIT] ボタンを押します。

サンプルを加工する

スタート・ポイントやエンド・ポイントの設定を利用して、サンプルを加工します。

注意

この操作はサンプルを直接加工するため、元のデータから内容が書き換わります。サンプルを加工すると元に戻すことはできません。

- 「再生区間やループ区間を設定する (START/END) (P.47)」に従って、スタート・ポイント、エンド・ポ イントを設定します。
- **2.** [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して項目を選び、 [VALUE] つまみを押します。

サンプルが加工されます。

項目	動作
TRUNCATE	サンプルのスタート・ポイントより前と、エンド・ポイントより後ろの区間をトリミング(削
	除)します。
NORMALIZE	ボリュームを全体的に大きくします。
EMPHASIS	高域の音を大きくします。

項目	動作
CANCEL	メニュー画面を閉じます。

サンプルを分割する印を付ける(MARK)

サンプルをいくつかに分割することができます。サンプルを分割するには、分割したい位置に印(マーカー)を付けるこ とが必要です。

ここでは、さまざまなマーカーの付け方を説明します。

マーカーを好きな位置に追加する

マーカーを付けたい位置(分割したい位置)を、サンプル波形を見ながら自由に決めることができます。

.

- 1. パッド [1] ~ [16] を押して、マーカーを付けるサンプルを選びます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、 [START/END] ボタンを押します。

マーカー設定画面が表示されます。



3. [CTRL 1] つまみでマーカーを付ける位置を決め、 [MARK] ボタンを押します。

サンプルにマーカーが付きます。

エディット画面では以下の操作子が使えます。

操作子	動作
[CTRL 1] つまみ	カーソル(マーカーを付ける位置)を移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 1]	カーソルの周りを拡大/縮小して表示します。
つまみ	
[CTRL 2] つまみ	[CTRL 3] つまみで選んだマーカーを移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 2]	[CTRL 3] つまみで選んだマーカーの周りを拡大/縮小して表示します。
つまみ	
[CTRL 3] つまみ	操作するマーカーを選びます。
[MARK] ボタン	カーソルの位置にマーカーを追加します。
[DEL] ボタン	[CTRL 3] つまみで選んだマーカーを削除します。
[RESAMPLE] ボタン	カーソルの時刻から最も近いゼロクロス・ポイント(*)にカーソルを移動し
	ます(SNAP to Zero-Cross 機能)。
	[RESAMPLE] ボタンが点灯しているときは、この機能が有効になります。
	* 「ゼロクロス・ポイント」とは、サンプルの波形の値が 0 をまたいで正
	負反転する時刻のことです。
	+ ゼロクロス・ポイント 0

パッド [1] ~ [16] を押して、対応するマーカーからの音声をプレビューすることができます。

サンプルを試聴しながらマーカーを追加する

サンプルを試聴しながら、マーカーを付けたい位置(分割したい位置)を決めることができます。

- 1. パッド [1] ~ [16] を押して、マーカーを付けるサンプルを選びます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、 [START/END] ボタンを押します。

マーカー設定画面が表示されます。



3. パッド [1] を押します。

サンプルが再生されます。

4. マーカーを追加したいタイミングで、青点滅しているパッド [2] ~ [16] を押します。

サンプルにマーカーが付きます。パッド [1] ~ [16] を押して、対応するマーカーからの音声をプレビューする ことができます。

条件を決めて自動的にマーカーを付ける(AUTO MARK 機能)

AUTO MARK 機能を使うと、指定した条件に応じて自動でマーカーを付けることができます。

- 1. パッド[1]~ [16]を押して、マーカーを付けるサンプルを選びます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、 [START/END] ボタンを押します。

マーカー設定画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。



4. [VALUE] つまみを回して「AUTO MARK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

AUTO MARK の設定画面が表示されます。

[C2] Auto Mark Mode	CC3] Param
TIME DIVISION	в
EXIT:BACK	ENTER:EXE

5. [VALUE] つまみまたは [CTRL 2] つまみで、パラメーターを選びます。

パラメーター	設定値	説明
TIME	2~16	- サンプルを等分して、マーカーを付けます。
DIVISION		
LEVEL	1~10	サンプルのレベルが指定した値を超えた位置に、マーカーを付けま
		ਰੋ.
TRANSIENT	HARD、MID、	アタックなど、音量変化が大きい位置にマーカーを付けます。
	SOFT	

6. [CTRL 3] つまみで設定値を変更し、 [VALUE] つまみを押します。

確認画面が表示されます。

7. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

指定の条件に従って、サンプルが分割されます。パッド [1] ~ [16] を押して、対応するマーカーからの音声を プレビューすることができます。

.

サンプルに付けたマーカーをすべて削除する

サンプルに付けられた複数のマーカーを、すべて削除することができます。

1. サンプルのエディット画面で、 [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。

2. [VALUE] つまみを回して「DELETE ALL MARKERS」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

マーカーが削除されます。

XE

サンプルのエディット画面を終了しても、マーカーはすべて削除されます。

マーカーでサンプルを分割しパッドに割り当てる(CHOP)

サンプルに付けられたマーカーでサンプルを分割し、それらを別のパッドに割り当てることができます。

- 1. 「サンプルを分割する印を付ける (MARK) (P.50)」に従って、サンプルを分割する位置にマーカーを付け ます。
- **2.** [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。 C1:MOU(C) C2:MOU(M) C3:SEL(M) AUTO MARK



3. [VALUE] つまみを回して「ASSIGN TO PAD」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

アサイン画面が表示されます。

	C2:MARK C3:GATE		
[PAD] to ASSign MARK			
[MARK]:Auto A	SSi9n from A:3		
MARK 1/	+ A-1		
	GATE ON		
EXIT:BACK	ENTER:CHOP		

4. パラメーターを設定します。

操作子	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
パッド [1] ~	分割したサンプルを割り当てるパッド [1] ~ [16] を選びます。
[16]	● サンプルが割り当てられていない空パッドは、黄点滅します。
	サンプルを割り当てる空パッドを押すと、緑点灯します。
	● すでにサンプルが割り当てられているパッドは、暗くオレンジ点灯します。
	サンプルが割り当てられているパッドを押すと、赤点灯します。このとき、割り当てられ
	ていたサンプルは上書きされます。
[CTRL 2] つまみ	サンプルを分割するマーカーを選びます。
[CTRL 3] つまみ	GATE のオン/オフを変更します。
[VALUE] つまみを	分割したサンプルを、 [VALUE] つまみで選んだパッドの番号を先頭にして、順番
回す	に配置します。 [MARK] ボタンを押すと、配置が決まります。
[MARK] ボタン	● この操作はサンプルを割り当てるパッドを決めただけで、まだサンプルの割り当
	てはされていません。サンプルをパッドに割り当てるには、最後に [VALUE]
	つまみを押す操作が必要です。
	 ● [MARK] ボタンを押す前にパッド・バンクを切り替えて、サンプルを割り当て
	るパッド・バンクを変更することもできます。
[DEL] ボタン	[CTRL 2] つまみで選んだサンプルの割り当てを解除します。

5. [VALUE] つまみを押します。

分割したサンプルがパッドに割り当てられます。

フェード・イン/フェード・アウトを設定する(ENVELOPE)

サンプルを再生したときの音量の変化を設定します。

音量を徐々に大きくするフェード・イン、徐々に小さくするフェード・アウトの設定ができます。

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

エンベロープ設定画面が表示されます。



2. パッド [1] ~ [16] を押して、エディットするサンプルを選びます。

(XE)

[MARK] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押すと、サンプルを再生させずに選ぶことができます。

3. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみで、フェード・イン、フェード・アウトを設定します。



操作子	パラメーター	設定値	説明
		-	100 に設定したときは、サンプル全体に対してフェード・
			イン、フェード・アウトがかかります。50 に設定したとき
			は、サンプルの始まりから中間までの時間でフェード・イ
			ン、フェード・アウトがかかります。
[CTRL 3]	RELEASE	0~127	フェード・アウトの時間を設定します。127 に設定したと
つまみ			きのフェード・アウトの時間は3秒です。

XE

[COPY] ボタンを押しながら以下のパラメーターを変更すると、同じミュート・グループ内に登録されたサンプルの パラメーターを同時に変更することができます。

- ATTACK
- HOLD
- RELEASE
- BPM SYNC
- GATE
- LOOP
- REVERSE

ミュート・グループの設定については、「サンプルが同時に再生されないようにする (MUTE GROUP) (P.26)」を ご覧ください。

ATTACK、HOLD、RELEASE を設定した例

6秒のサンプルに対して、ATTACK、HOLD、RELEASEをさまざまな値に設定したときの、音量変化を紹介します。





サンプルのピッチや再生スピードを変更する(PITCH/SPEED)

サンプルのピッチ(キー)や再生スピードを変更します。ピッチと再生スピードを独立して変更したり、テンポに合う長 さにサンプルを合わせたりすることができます。

1. [PITCH/SPEED] ボタンを押します。

ピッチ/スピード設定画面が表示されます。

SPEED	PITCH (JOLUME
100.0%	0.00	95
BPM:168.0	VINYL	
SHIFT:FINE	BPM SET	AUTO
C-1 Ve	I VALUE	168.0

2. パッド[1]~[16]を押して、エディットするサンプルを選びます。

3. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを使って、パラメーターをエディットします。

操作子	パラメーター	設定値	説明
[CTRL 1] つまみ	SPEED	50~150 (%)	再生スピードを設定します。
			● [SHIFT] ボタンを押しな
			がら [CTRL 1] つまみを
			回すと、細かい値が設定で
			きます。
			● BPM SYNC がオフのとき
			のみ設定できます。
[CTRL 2] つまみ	PITCH	-12.00~+12.00 (VINYL	再生ピッチを設定します。
		MODE が No のとき)	
		-12.00~+7.00 (VINYL MODE	
		が Yes のとき)	
[SHIFT] ボタン+	FINE	-1.00~+1.00 (CENT)	再生ピッチの細かい値が設定で
[CTRL 2] つまみ		(VINYL MODE が No のとき)	きます。
		-0.49~+0.50 (CENT)	
		(VINYL MODE が Yes のとき)	
[CTRL 3] つまみ	VOLUME	0~127	サンプルの音量を設定します。
[SHIFT] ボタン+	PAN	MONO (Left)、 L:50~R:50、	サンプルのパン(定位)を設定
[CTRL 3] つまみ		MONO (Right)	します。
[VALUE] つまみ	BPM SET	AUTO, MANU	サンプルのテンポを設定しま
を回す			す。AUTO にすると、AUTO
			モードで検出したテンポが設定
			されます。MANU にしたとき
			は、テンポの設定を手動で設定
			することができます。

操作子	パラメーター	設定値	説明
			詳しくは、「サンプルにテンポ
			情報を設定する(P.86)」をご覧
			ください。
[SHIFT] ボタン+	VINYL MODE	VINYL モードをオン/オフします。	
[VALUE] つまみ		また VARI モードを使うと、サンブ	ルのピッチやスピードを変化させ
を回す		たときに起こる不自然な音質を改善	することができます。
		VARI モードは、VINYL モードが「	「No」のときに有効です。
		No	再生スピードとピッチを個別に
			コントロールします。
		Yes	アナログ盤(レコード)のよう
			に再生スピードとピッチが同時
			に変化します。
	VARI MODE	Off	VARI モードは使いません。
		Backing	減衰音を出す楽器音に適した処
			理をします。
			特に、ドラム、パーカッショ
			ン、ギターのカッティングなど
			のアタックがはっきりしている
			楽器に適しています。
		Ensemble	持続音を出す楽器音に適した処
			理をします。
			特に、クワイヤやストリングス
			などのロング・トーンを出す楽
			器、滑らかな音色変化を伴う楽
			器に適しています。
			XE
			Ensemble に設定したとき
			は、2 倍の発音数を使ってサ
			ンプルを再生します。
			ステレオ・サンプルを発音す
			る場合:4音
			モノ・サンプルを発音する場
			合:2音
[SHIFT] ボタン+	FIXED	Vel	FIXED VELOCITY がオフにな
パッド [1]	VELOCITY		ります。
		Fix	FIXED VELOCITY がオンにな
			ります。サンプルのベロシティ
			ーを127(最大)に固定して再
			生します。

XE

[COPY] ボタンを押しながら以下のパラメーターを変更すると、同じミュート・グループ内に登録されたサンプルの パラメーターを同時に変更することができます。

- SPEED
- PITCH
- VOLUME
- PAN
- BPM
- BPM SYNC
- GATE
- LOOP
- REVERSE

ミュート・グループの設定については、「サンプルが同時に再生されないようにする(MUTE GROUP)(P.26)」を ご覧ください。

サンプルに設定されたパラメーターを表示させる

[REMAIN] ボタンを押し続けると、現在選んでいるパッドに割り当てられたサンプルのパラメーターが表示されます。

STORAGE AVAILABLE	14.23GB
NAME	A-2
STERE0/MON0	STEREO
ORIGINAL BPM	84.5
PAD LINK	A
MUTE GROUP	0ff

サンプル・パラメーターを初期化する(INIT PARAM)

サンプルに設定されたパラメーター(スタート・ポイント、エンド・ポイント、テンポなど)を初期状態に戻します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [6] を押します。

確認画面が表示されます。

初期化を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

2. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

パラメーターが初期化されます。

サンプルを整理する

サンプルを有効活用するための機能について説明します。

パッドのサンプルを入れ替える

パッドに割り当てられているサンプルを、2つのパッド間で入れ替えます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [5] を押します。

EXCHANGE PAD 画面が表示されます。



2. サンプルを入れ替えたいパッド2つを、順番に押します。

入れ替えを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

- パッドを押す前に、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンでバンクを選ぶこともできます。異なるバンク間でもサンプ ルを入れ替えることができます。
- 異なるバンク間でサンプルを入れ替えた場合、バンクごとに設定された BANK VOLUME パラメーターの違いに より、音量差が出る場合があります。
- 3. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

パッドのサンプルが入れ替わります。

パッドのサンプルをコピーする

パッドに割り当てられているサンプルを、別のパッドにコピーします。

1. [COPY] ボタンを押します。

COPY PAD 画面が表示されます。



2. コピーしたいサンプル(パッド)、コピー先のサンプル(パッド)の順で、パッドを押します。



コピーを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

 バッドを押す前に、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンでバンクを選ぶこともできます。異なるバンク間でもサンプ ルをコピーすることができます。

- 異なるバンク間でサンプルをコピーした場合、バンクごとに設定された BANK VOLUME パラメーターの違いに より、音量差が出る場合があります。
- 3. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

パッドのサンプルがコピーされます。



この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるサンプルは上書きされます(失われます)。

バンク内の全サンプルを別のバンクにコピーする

バンク内のすべてのサンプルを、別のバンクにコピーします。

1. [COPY] ボタンを押しながら [EXIT] ボタンを押します。

COPY BANK PAD 画面が表示されます。



- 2. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、コピー元のバンクを選びます。
- 3. [VALUE] つまみを右に回して、カーソルを移動させます。
- 4. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、コピー先のバンクを選びます。



5. [VALUE] つまみを押します。

バンク内のサンプルが、指定のバンクにすべてコピーされます。

注意

この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるサンプルは上書きされます(失われます)。

サンプルを保護する(プロテクト)

パッドに割り当てたサンプルやパターンが、コピーやエディットで上書きされたり、誤って削除されたりすることを防ぐ ことができます。

プロテクトは、バンク単位で設定されます。また、プロテクトはサンプルとパターンの両方に設定されます。

1. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、保護するバンクを選びます。

バンク F~Jを選びたいときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを 2 回押して点滅させます。

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

プロテクト確認画面が表示されます。

プロテクト設定を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



プロテクトを解除するには、同じ操作を繰り返します。

パッドのサンプルを削除する

パッドに割り当てられているサンプルを削除します。

1. [DEL] ボタンを押します。

SELECT PAD 画面が表示されます。



2. サンプルを削除したいパッドを押します。

削除を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみ、または [DEL] ボタンを押します。

パッドのサンプルが削除されます。



パッドのサンプルを削除すると、削除したサンプルを元に戻すことはできません。 データを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「バックアップを保存する(BACKUP) (P.124)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

バンク内のサンプルをまとめて削除する

1. [DEL] ボタンを押しながら [EXIT] ボタンを押します。

DELETE BANK 画面が表示されます。



2. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押します。

削除するバンクを選びます。

3. [VALUE] つまみ、または [DEL] ボタンを押します。

選んだバンクのサンプルが削除されます。



パッドのサンプルを削除すると、削除したサンプルを元に戻すことはできません。

データを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「バックアップを保存する(BACKUP) (P.124)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

サンプルを組み合わせてパターンを作る (PATTERN SEQUENCER)

いくつかのサンプルが決められたタイミングで再生されるように、サンプルの再生順序を記録しておくことができます。 再生順序を記録したデータを「パターン」といいます。

ここでは、パターンを再生する方法、パターンを作る(記録する)方法を説明します。

パターンを再生する

サンプルの再生順を記録したパターンを呼び出して、再生します。

1. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。



パターンが割り当てられているパッドは紫点灯します。

2. パッド [1] ~ [16] を押します。

パターンが再生されます。

パターンの再生中に他のパッド [1] ~ [16] を押すと、次に再生するパターンとして待機します。現在再生中の パターンが最後まで再生されると、次のパターンの再生が始まります。

パターンの再生を停止するときは、再生中のパッド [1] ~ [16] (白点灯)か [EXIT] ボタンを押します。

XE

- [SUB PAD] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押すと、すぐにパターンが切り替わります。
- [VALUE] つまみを押しながらパッド [1] ~ [16] を押すと、パターンを選ぶことができます(このとき、パ ターンは再生されません)。
- パターンの再生中に [REC] ボタンを押すと、パターンのリアルタイム録音に移行することができます。ただし、記録開始はパターンの先頭小節からになります。 [REC] ボタンを押したタイミングがパターンの演奏途中だった場合は、「Wait for REC」が表示されます。
- パターンの再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [REC] ボタンを押すと、パターンの TR-REC に移行することができます。

新しいパターンを作る(リアルタイム録音)

鍵盤の演奏やコントローラーの操作をそのまま録音して、パターンを作ります。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- **2.** [REC] ボタンを押します。

パターンが記録されていない空パッドが、赤点滅します。



XE

Metronome:PTN パラメーターが ON のときは、メトロノーム音が鳴ります(SYSTEM パラメーター

[CLICK(P.129)]) 。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] を押すと、メトロノーム音のオン/オフを切り替えることができます。

3. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押して、記録先のパターンを選びます。

パターンの記録待機状態になり、記録設定画面が表示されます。



4. パターンのパラメーターを設定します。

操作子	パラメーター	設定値	説明
[CTRL 1] つまみ	BPM	40~200	- パターンのテンポを設定します。
[CTRL 2] つまみ	LENGTH	1~64(小節)	パターンの長さを設定します。
[CTRL 3] つまみ	STRENGTH	0~100 (%)	QTZ パラメーターで設定したタイミングに発音
			を補正する強度を設定します。100%にすると、
			QTZ パラメーターで設定したタイミングに補正
			されます。
	SHFL RATE	-50~+50	裏拍のタイミングのズレ(跳ねる大きさ)を設
			定することができます。「0」は跳ねません。
			一般に+10~+16 付近で、心地よくシャッフル
			したリズム感が得られます。
			QTZが「SHUFFLE 16」、または「SHUFFLE
			8」のときに有効です。
[SHIFT] ボタン+	TIME SIGN	1/4~7/4	拍子を設定します。
[CTRL 2] つまみ			
[SHIFT] ボタン+	METRO VOL	0~5	メトロノームの音量を設定します。
[CTRL 3] つまみ			
[VALUE] つまみ	QTZ	Off、GRID 32、	プレイヤーがパッドを押してサンプルを再生す
	(QUANTIZE)	GRID 16.3、	ると、どうしてもタイミングにばらつきが生じ

操作子	パラメーター	設定値	説明
		GRID 16、GRID	ます。このばらつきを正確なタイミングに自動
		8.3、GRID 8、	的に補正してパターンを記録する機能がクォン
		GRID 4.3、GRID	タイズです。
		4、SHUFFLE	クォンタイズを設定しておくと、指定した間隔
		16、SHUFFLE 8	で発音を揃えたパターンを記録することができ
			ます。
[REMAIN] ボタン	REC MODE	パターン・シーケン	, サーの記録方法を選びます。
		Real-Time	リアルタイム記録をします。
			このとき [REMAIN] ボタンは点灯します。
		TR-REC	 TR-REC で記録します。
			このとき [REMAIN] ボタンは点滅します。

5. [REC] ボタンを押します。

パターンが記録されます。パターンは LENGTH パラメーターで設定した長さで、記録を繰り返します(ループ・レ コーディング)。パターンは上書きされることなく、異なる複数のサンプルを重ねて記録することができます。

(XE)

- パターンの記録中は、 [REC] ボタンを押すたびにリハーサル状態と記録が交互に切り替わります。リハーサル 状態のときは、記録したパターンのループ再生を継続しますが、記録はされません。パターン記録の練習に使う と便利な機能です。
- パターンの再生中に [REC] ボタンを押して、パターン記録に移行することもできます。ただし、記録開始はパ ターンの先頭からになります。 [REC] ボタンを押したタイミングがパターンの途中だった場合は、 [Wait for REC] と表示されます。
- パターンの記録中に[SHIFT] ボタンを押しながら [PATTERN SELECT] ボタンを押すと、直前に入力(記録)
 したデータが取り消されます (UNDO)。パターンの記録タイミングを間違えた場合に便利です。
- パターンの記録中またはリハーサル中に [RECORD SETTING] ボタンを押すと、RECORD SETTING 画面を表示させることができます。ただし、このときは LENGTH パラメーターは設定できません。LENGTH パラメーターは、パターンを記録する前に設定してください。元の画面に戻るときは [EXIT] ボタンを押します。
- パターンの記録中に [DEL] ボタンを押すと、ERASE MODE (パターン消去モード) になります。パッド [1]
 ~ [16] を押し続けている間、パターンに記録したそのパッド (サンプル)の演奏情報が消去されます。元の画面に戻るときは、もう一度 [DEL] ボタンを押します。
- パターンの記録は、MIDI IN 端子と USB 端子に入力したノート情報も記録することができます。
- 6. パターンの記録を終了するときは、 [EXIT] ボタンを 2 回押します。

[EXIT] ボタンを1回押すと録音が終了し、記録したパターンは自動でパッドに保存されます。2回押すと、パタ ーンの再生が止まります。

パターンの記録開始前にカウントを入れる

パターンの記録を始める前にカウントを入れます。パターンの記録が実際に始まるまでの時間が確保できるので、演奏前 の準備をすることができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [10] を押します。

カウント・インの設定を変更します。

設定値	
COUNTIN 1MEAS	記録開始前に1小節分のカウントを入れます。
COUNTIN 2MEAS	記録開始前に2小節分のカウントを入れます。
COUNTIN WAIT	サンプルの再生と同時に、記録を始めます。
COUNTIN OFF	カウントは入りません。 [REC] ボタンを押すとすぐに記録を始めます。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [10] を押すたびに、設定値が順番に変わります。

新しいパターンを作る(TR-REC)

サンプルを再生するタイミングをステップ上の好きな位置に配置してパターンを作ります。

ドラム・パターンの作成に適した記録方法です。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- **2.** [REC] ボタンを押します。

パターンが記録されていない空パッドが、赤点滅します。



(XE)

Metronome:PTN パラメーターが ON のときは、メトロノーム音が鳴ります(SYSTEM パラメーター

[CLICK(P.129)]) 。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] を押すと、メトロノーム音のオン/オフを切り替えることができます。

3. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押して、記録先のパターンを選びます。

パターンの記録待機状態になり、記録設定画面が表示されます。

BPM	LENGTH	STRENGTH
90		
BPM	2 Bars	02
SHIFT:OTHER	912:	GRID 16
MODE : Real	-Time	7-1

4. [REMAIN] ボタンを押します。

パターンの記録方法が「TR-REC」に切り替わります。



5. パターンのパラメーターを設定します。

操作子	パラメーター	設定値	説明
[CTRL 1] つまみ	BPM	40~200	パターンのテンポを設定します。
[CTRL 2] つまみ	LENGTH	1~64(小節)	パターンの長さを設定します。
[CTRL 3] つまみ	SHFL RATE	-50~+50	裏拍のタイミングのズレ(跳ねる大きさ)を
			設定することができます。「0」は跳ねませ
			<i>К</i> .
			一般に+10~+16 付近で、心地よくシャッ
			フルしたリズム感が得られます。
[SHIFT] ボタン+	TIME SIGN	1/4~7/4	拍子を設定します。
[CTRL 2] つまみ			
[SHIFT] ボタン+	METRO VOL	0~5	メトロノームの音量を設定します。
[CTRL 3] つまみ			

操作子	パラメーター	設定値	説明
[REMAIN] ボタン	REC MODE	パターン・シー	ー ケンサーの記録方法を選びます。
		Real-Time	リアルタイム記録をします。
			このとき [REMAIN] ボタンは点灯します。
		TR-REC	TR-REC で記録します。
			このとき [REMAIN] ボタンは点滅します。

6. [REC] ボタンを押します。

TR-REC によるパターンの記録が始まります。

SUBSTEP	PITCH CHROMATIC	VELOCITY
	+0	90
SHIFT:OTHE J-1 : TRIG	R Ptn:Ji	BAR:1/2

- 7. [SUB PAD] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押して、サンプルを選びます。
- 8. 入力するサンプルのパラメーターを設定します。

操作子	パラメーター	設定値	直	説明						
	SUBSTEP	ステップを複数個に分割ことができます(サブ・ステップ)。								
		分割されたサブ・ステップをどのように発音させるかを設定することがで								
		きます。								
		* MODE が「TRIG」のときに有効です。								
		設定値		パターン						
		1		ON						
		2		ON	ON					
		3	а	ON	O	N	ON			
			b	ON						
			С		O	N				
[CTRL 1] つまみ			d				ON			
			е	ON			ON			
			f	ON	O	N				
			g		O	N	ON			
		4	а	ON	ON	ON		ON		
			b	ON	ON	ON				
			С		ON	ON		ON		
			d	ON	ON			ON		
			е	ON		ON		ON		
			f		ON	ON				
			g	ON				ON		

サンプルを組み合わせてパターンを作る (PATTERN SEQUENCER)

操作子	パラメーター	設定値	説明
		1~32、	サンプルを再生させるステップ長を設定します。
	HOLD STEP	LAST	* MODE が「HOLD STEP」のときに有効です。
[CTRL 2] つまみ	PITCH	-12~+12	サンプルのピッチを設定します。
		CHROMATI	ステップごとにサンプルのピッチを設定して入力するモード
		С	ল্বে,
			入力したそれぞれのステップは、ピッチを変えて再生されま
			す。
			このモードでは、 [VALUE] つまみを押すとスケールを選
[PITCH/SPEED] ボタン			ぶことができます。
			[VALUE] つまみを押しながら回すと、スケール・ノート
			を選ぶことができます。
			サンプルのピッチを固定して入力するモードです。
		PAD	入力したすべてのステップは、PITCH で設定したピッチで再
			生されます。
[CTRL 3] つまみ	VELOCITY	0~127	サンプルの強弱(ベロシティー)を設定します。
[SHIFT] ボタン+	BPM	40~200	パターンのテンポを設定します。
[CTRL 1] つまみ			
	SHUFFLE	-50~+50	裏拍のタイミングのズレ(跳ねる大きさ)を設定することが
[SHIFT] ボタン+			できます。「0」は跳ねません。
[CTRL 2] つまみ			一般に+10~+16付近で、心地よくシャッフルしたリズム感
			が得られます。
	START	-50~99	サンプルの発音開始タイミングを設定します。
		(%)	0%以外に設定しているときは、SUBSTEPを設定することは
			できません。
	MODE	TR-REC の入	カモードを選びます。
		TRIG	 ステップごとに発音します。
			 ステップを [CTRL 1] つまみで指定した長さで連結して発
[REMAIN] ボタン			音します。
		HOLD STEP	ステップを連結すると、タイと同様の奏法になります。
			MODE を「HOLD STEP」にすると、サンプルの GATE パ
			ラメーターは自動的に「ON」になります。
[HOLD] ボタン	_	_	選択したパッドのみ再生します。

9. パッド[1]~[16]を押して、サンプルを発音するステップ(タイミング)を選びます。

パッド [1] ~ [16] で選んだステップに、サンプルが配置(入力)されます。

発音するステップのパッドは点灯します。

発音させないステップは、パッド [1] ~ [16] を押してパッドを消灯させます。

10. 2 小節目以降のパターンを入力するときは、 [VALUE] つまみを回して小節(Bar)を選びます。


11. パターンの記録を終了するときは、 [EXIT] ボタンを2回押します。

[EXIT] ボタンを1回押すと録音が終了し、記録したパターンは自動でパッドに保存されます。

2回押すと、パターンの再生が止まります。

TR-REC 入力時に使える機能

TR-REC 入力中は、操作子の組み合わせで以下の操作をすることができます。

操作子	説明
[DEL] ボタン+ [A/F] ボタン	選んだパッドのノート(1 小節分)を削除します。
[DEL] ボタン+ [B/G] ボタン	すべてのパッドのノート(1 小節分)を削除します。
[ROLL] ボタン+ [CTRL 1] つまみ	[CTRL 1] つまみの動きをステップに記憶することができます。
	* MODE が「TRIG」のときに有効です。
[ROLL] ボタン+ [CTRL 2] つまみ	[CTRL 2] つまみの動きをステップに記憶することができます。
	* MODE が「TRIG」のときに有効です。
[ROLL] ボタン+ [CTRL 3] つまみ	[CTRL 3] つまみの動きをステップに記憶することができます。
	* MODE が「TRIG」のときに有効です。
[VALUE] つまみ+ [SUB PAD] ボタン+	サンプルを再生させずにサンプルを選ぶことができます。
パッド [1] ~ [16]	



- パターンの記録中に [RECORD SETTING] ボタンを押すと、RECORD SETTING 画面を表示させることができます。ただしこのときは、LENGTH と TIME SIGN パラメーターは設定できません。これらのパラメーターを変更したい場合は、パターンを記録する前に設定してください。
- 元の画面に戻るときは [EXIT] ボタンを押します。
- パターンの再生中に [SHIFT] ボタンを押しながら [REC] ボタンを押すと、パターンの TR-REC に移行するこ とができます。

.

パターンを再度サンプリングする(RESAMPLE)

パターンに記録した演奏を、再度サンプリングしてサンプルにすることができます。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- **2.** [RESAMPLE] ボタンを押します。



メモ

Metronome:REC パラメーターが ON のときは、メトロノーム音が鳴ります(SYSTEM パラメーター 「CLICK(P.129)」)。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] を押すと、メトロノーム音のオン/オフを切り替えることができます。

3. [RECORD SETTING] ボタンを押します。

入力設定画面が表示されます。



4. [CTRL 2] つまみで、ROUTINGの設定を「Mix」にします。

XE

ROUTING の設定を「ExtIn」にすると、外部機器から入力された音声のみがサンプリングされます(サンプルの音声 はリサンプルに含まれません)。サンプルをバッキングとして再生しながら、演奏をサンプリングする使いかたがで

きます。

- 5. [EXIT] ボタンを押します。
- 6. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押します。

サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

空パッドを押すと、「Press Pad to START」と表示されます。記録されているパターンのパッドが青点滅します。



7. パッド [1] ~ [16] を押して、パターンを選びます。

パターンの再生と同時に、サンプリングを始めます。

サンプリングを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

8. サンプリングを終了するときは、 [REC] ボタンをもう一度押します。

パターンのバンクを選ぶ

10 個のバンク(バンク A~バンク J)の中から、使用するバンクを選びます。

1. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押します。

バンクが切り替わります。

バンク [A/F] ボタンを押すたびに、バンクAとバンクFが切り替わります。

バンク A~E が選ばれているときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンが点灯します。バンク F~J が選ばれている ときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンが点滅します。

パターンを順番に再生する(パターン・チェイン)

パターン・チェインは、パターン・シーケンサーで作ったパターンを指定の順番で再生させることができる機能です。

1 つのパターン・チェインには、最大 16 個のパターンを記録し再生することができます。また 1 つのプロジェクトには、16 個のパターン・チェインを保存することができます。

パターン・チェインを作る

- パターン・シーケンサーで、事前にパターンを作っておきます(新しいパターンを作る(リアルタイム録音)(P.67)、新しいパターンを作る(TR-REC)(P.70))。
- 2. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。

パターン・シーケンサー・モードになります。



[HOLD] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押して、記録するパターン・チェイン番号(1~16)を選びます。

PATTERN CHAIN 画面が表示されます。



- 4. パッド[1]~[16]を押して、パターン・チェインに記録するパターンを選びます。
- 5. パターン・チェインへの記録が終わったら、 [EXIT] ボタンを押します。

PATTERN SELECT 画面に戻ります。このとき、記録したパターン・チェインが自動的に保存されます。

(メモ)

- バンクが異なるパターンも、パターン・チェインに記録することができます。バンクを切り替えるときは、バンク[A/F]~[E/J]を押します。
- [VALUE] つまみを回すと、カーソルが移動します。カーソルがある位置にパターンを挿入することができます。
- [DEL] ボタンを押すと、カーソルがある位置のパターンを削除することができます。
- パターン・チェインをエディットすると、画面右上に(*)が表示されます。このとき、[SHIFT]ボタンを押し ながら[DEL]ボタンを押すと、エディットした内容を元に戻すことができます。



 [REMAIN] ボタンを押すと、パターン・チェインを繰り返して再生する設定ができます。 [REMAIN] ボタン を押すたび、繰り返しの設定が変わります。

設定値	説明。
REPEAT All	パターン・チェインの最初から最後までを、繰り返し再生します。
REPEAT Current	現在のパターン(ピンク点灯したパッドのパターン)を繰り返し再生します。
REPEAT Off	パターン・チェインの最初から最後までを1回再生します。繰り返しはしません。

パターン・チェインを再生する

1. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。

パターン・シーケンサー・モードになります。



[HOLD] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押して、再生するパターン・チェイン番号を選びます。

PATTERN CHAIN 画面が表示されます。



3. [SUB PAD] ボタンを押します。

選んだパターン・チェインが再生されます。 再生を止めるには、もう一度 [SUB PAD] ボタンを押します。

4. パターン・チェインを終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

PATTERN SELECT 画面に戻ります。

パターン・チェインの再生をサンプリングする

パターン・チェインで再生した音をサンプリング(リサンプル)することができます。

1. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。

パターン・シーケンサー・モードになります。



- **2.** [RESAMPLE] ボタンを押します。
- 3. [RECORD SETTING] ボタンを押します。

入力設定画面が表示されます。

I		ROUTING	
		Mix	
	SHIFT:NONE		

- 4. [CTRL 2] つまみで、ROUTINGの設定を「Mix」にします。
- **5.** [EXIT] ボタンを押します。
- 6. 赤点滅しているパッド [1] ~ [16] を押します。

サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

空パッドを押すと、パッドが紫点滅に変わり、「Press Pad to START」が表示されます。



[HOLD] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [16] を押して、再生するパターン・チェインを選びます。

PATTERN CHAIN 画面が表示されます。

PATTERN CHAIN [1]				
Ĥ.1	Ĥ.2	A.3	Ĥ.4	1.1
Ĥ.5	Ĥ.6	8.7	Ĥ.8	
Ĥ.9	Ĥ.10	8.11	8.12	REPEAT
A.1 3	8.14	8.15	A <u>.1</u> 6	

8. [SUB PAD] ボタンを押します。

選んだパターン・チェインが再生と同時にサンプリングを始めます。

サンプリングを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

パターン・チェインの繰り返しの設定が「REPEAT Off」のときは、パターン・チェインの再生終了と同時にサンプリングも終了します。

9. サンプリングを終了するときは、 [REC] ボタンを押します。

パッドにサンプルが保存されます。

パターンをエディットする (PATTERN EDIT)

パターンの長さを変更したり、パターンの再生範囲を変更したりすることができます。

また、パターンをコピーしてつないだり、パターンの不要部分を削除したりすることもできます。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- 2. [PATTERN EDIT] ボタンを押します。
- 3. パッド[1]~[16]を押して、エディットするパターンを選びます。

パターン・エディット画面が表示されます。



4. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを使って、パラメーターをエディットします。

操作子	パラメーター	設定値	説明
[CTRL 1] つまみ	BPM	40~200	パターンのテンポを設定します。
[CTRL 2] つまみ	LOOP START	1~64(小節)	パターンの再生を開始する小節を設定します。
			● LENGTH パラメーターで設定した長さ
			(小節数) が、パターン全体の長さより
			短いときに有効です。
[CTRL 3] つまみ	LENGTH	1、2、4、8、16、	パターンを再生する長さを設定します。
		32、64(小節)	



ループ区間内(再生範囲内)にあるパターンを選んで削除することができます。

手順4に続き、以下の操作をします。

- 1. [DEL] ボタンを押し続けると、ループ区間内にあるパッド(パターン)が青点灯します。
- [DEL] ボタンを押したまま、削除したいパッド(パターン)を押します。
 選んだパッド(パターン)が明るく青点灯します。
- [DEL] ボタンを押したまま、 [VALUE] つまみを押します。 選んだパッド (パターン) が削除されます。

パターンをコピーして連結する(DUPLICATE)

パターンをコピーして、現在のパターンに連結します。連結によって、パターン全体の長さが2倍になります。

- 1. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- 2. [PATTERN EDIT] ボタンを押します。

3. パッド[1]~[16]を押して、エディットするパターンを選びます。

パターン・エディット画面が表示されます。



4. [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。

5. [VALUE] つまみを回して「DUPLICATE」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

パターンがコピーされ、現在のパターンの後ろに連結されます。

パターンの不要部分を削除する(CROP)

パターンの指定範囲以外を削除します。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- **2.** [PATTERN EDIT] ボタンを押します。
- 3. パッド[1]~[16]を押して、エディットするパターンを選びます。

パターン・エディット画面が表示されます。



- **4.** パターンに残したい範囲を、LOOP START と LENGTH パラメーターで設定します(「パターンをエデ ィットする (PATTERN EDIT) (P.79)」)。
- **5.** [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。

6. [VALUE] つまみを回して「CROP」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

再生範囲(LOOP START から LENGTH パラメーターで設定した長さ)以外が削除されます。

パターンをエディットする (PATTERN EDIT)

<u>パターン・データ</u>を整理する

パターンを有効活用するための機能について説明します。

パッドのパターンを入れ替える

パッドに割り当てられているパターンを、2つのパッド間で入れ替えます。

XE

パターンが再生中のときは、以下の操作はできません。パターンを停止させてから操作してください。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [5] を押します。

EXCHANGE 画面が表示されます。



2. パターンを入れ替えたいパッド2つを、順番に押します。

入れ替えを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

バッドを押す前に、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンでバンクを選ぶこともできます。異なるバンク間でもパターンを入れ替えることができます。

3. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

パッドのパターンが入れ替わります。

パッドのパターンをコピーする

パッドに割り当てられているパターンを、別のパッドにコピーします。

1. [COPY] ボタンを押します。

COPY 画面が表示されます。



2. コピーしたいパターン(パッド)、コピー先のパターン(パッド)の順で、パッドを押します。



コピーを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

バッドを押す前に、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンでバンクを選ぶこともできます。異なるバンク間でもパターンを コピーすることができます。 3. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

パッドのパターンがコピーされます。

注意

この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるパターンは上書きされます(失われます)。

バンク内の全パターンを別のバンクにコピーする

バンク内のすべてのパターンを別のバンクにコピーします。



パターンが再生中のときは、以下の操作はできません。パターンを停止させてから操作してください。

1. [COPY] ボタンを押しながら、 [EXIT] ボタンを押します。

COPY BANK 画面が表示されます。



- 2. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、コピー元のバンクを選びます。
- 3. [VALUE] つまみを右に回し、カーソルが移動させます。
- 4. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、コピー先のバンクを選びます。



5. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

バンク内のパターンが、指定のバンクにすべてコピーされます。

注意

この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるパターンは上書きされます(失われます)。

パターンを保護する(プロテクト)

パッドに割り当てたサンプルやパターンが、コピーやエディットで上書きされたり、誤って削除されたりすることを防ぐ ことができます。

プロテクトは、バンク単位で設定されます。また、プロテクトはサンプルとパターンの両方に設定されます。

1. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押して、保護するバンクを選びます。

バンク F~J を選びたいときは、バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを 2 回押して点滅させます。

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

プロテクト確認画面が表示されます。

プロテクト設定を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



プロテクトを解除するには、同じ操作を繰り返します。

パッドのパターンを削除する

パッドに割り当てられているパターンを削除します。

XE

パターンが再生中のときは、以下の操作はできません。パターンを停止させてから操作してください。

1. [DEL] ボタンを押します。

DELETE 画面が表示されます。

351

2. パターンを削除したいパッドを押します。

削除を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

3. [VALUE] つまみ、または [DEL] ボタンを押します。

パッドのパターンが削除されます。

注意

パッドのパターンを削除すると、削除したパターンを元に戻すことはできません。 データを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「バックアップを保存する(BACKUP) (P.124)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

バンク内のパターンをまとめて削除する

1. [DEL] ボタンを押しながら、 [EXIT] ボタンを押します。

DELETE BANK 画面が表示されます。

bn:R

2. バンク [A/F] ~ [E/J] ボタンを押します。

削除するバンクを選びます。

3. [VALUE] つまみを押します。

選んだバンクのパターンが削除されます。

注意

パッドのパターンを削除すると、削除したパターンを元に戻すことはできません。 データを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「バックアップを保存する(BACKUP) (P.124)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

テンポを設定する

サンプルや、パターンにはテンポ情報を設定することができます。

これらのテンポ情報を使うと、サンプルの再生スピードやピッチを変更して、他の曲とテンポを合わせた演奏ができるようになります。

ここでは、本機が持つ各種テンポ情報を説明します。

プロジェクト16 プロジェクト1
パンク」 サンプル・テンボ パンク」 リンプル・テンボ サンプル・テンボ
SP-404мкш Уステム・パラメーター I7ェクト・パラメーター

サンプル・テンポ

サンプルが個別に持つテンポ情報です。

パターンが再生されていないときは、再生するサンプルのサンプル・テンポが有効(基準)になります。

バンク・テンポ

バンクが持つテンポ情報です。

同一バンク内に保存されたすべてのサンプル、パターンに共通に使われるテンポです。

このテンポは、TEMPO SEL パラメーターが「BANK」(BANK A~BANK J)のときに有効です。

パターンは、バンク・テンポで設定したテンポで再生されます。また、BPM SYNC をオンにしたサンプルは、バンク・ テンポで設定した速さに変換して再生されます。

プロジェクト・テンポ

 プロジェクトが持つテンポ情報です。

同一プロジェクト内に保存されたすべてのサンプル、パターンに共通するテンポです。

このテンポは、TEMPO SEL パラメーターが「PROJECT」のときに有効です。

パターンは、プロジェクト・テンポで設定したテンポで再生されます。また、BPM SYNC をオンにしたサンプルは、プロジェクト・テンポで設定した速さに変換して再生されます。

サンプルにテンポ情報を設定する

サンプルにテンポ(BPM)を設定することで、サンプルをテンポに同期させて再生することができます。

AUTO モードでテンポを設定する

サンプルのテンポを検出して、テンポを設定します。

1. [PITCH/SPEED] ボタンを押します。

ピッチ/スピード設定画面が表示されます。

SPEED	PITCH	VOLUME
SYNC	VINYL	99
BPM:78.5	MODE	
SHIFT:FINE	BPM SET	AUTO
PAD:A-2	VALUE	84.5

- 2. パッド [1] ~ [16] を押して、エディットするサンプルを選びます。
- 3. [VALUE] つまみを回して BPM SET の設定値に「AUTO」を選び、 [VALUE] つまみを押します。
- 4. [VALUE] つまみを回して BPM の範囲を選び、 [VALUE] つまみを押します。

パラメーター	設定值	
BPM RANGE	100-199、80-159、70-139、50-99	

確認画面が表示されます。

5. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

サンプルが解析され、テンポの検出結果が BPM 値として設定されます。

(XE)

サンプルによっては、正確なテンポ(BPM)が検出できない場合があります。そのときは、MANUALモードで設定してください。

MANUALモード

手動でテンポを設定します。サンプルのテンポが分かっている場合、または AUTO モードで正しいテンポが検出できなかった場合は、MANUAL モードで設定します。

1. [PITCH/SPEED] ボタンを押します。

ピッチ/スピード設定画面が表示されます。

SPEED PITCH VOLUME SYNC VINYL 99 BPM:78.5 MODE SHIFT:FINE BPM SET AUTO PAD:A-2 VALUE 84.5

- 2. パッド [1] ~ [16] を押して、エディットするサンプルを選びます。
- 3. [VALUE] つまみを回して BPM SET の設定値を「MANU」にし、 [VALUE] つまみを押します。
- 4. [VALUE] つまみを回して BPM を設定し、 [VALUE] つまみを押します。

パラメーター	設定值
VALUE	40.0~200.0

XE

タップ・テンポ機能を使ってテンポを設定することもできます。 「リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テンポ)(P.89)」

バンクまたはプロジェクトにテンポ情報を設定する

バンクにテンポ(BPM)を設定することで、同一バンク内、またはプロジェクト内にあるパターンのテンポに揃えて再 生することができます。

設定したテンポは、BPM SYNC でサンプルを再生するときの基準テンポになります。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [11] を押します。

TEMPO SEL 画面が表示されます。

C1:TEMP0 SEL	
PROJECT	Bank a
84	
SUB PAD t	O TAP

2. [CTRL 1] つまみを回して、BPM SYNC やパターンの再生で使う基準テンポを選びます。

設定値	。 1993年1月1日(1993年1月1日) 1993年1月1日(1993年1月1日) 1993年1月1日(1993年1月1日)
PROJECT	プロジェクト・テンポを基準にします。
BANK A~BANK J	バンク・テンポを基準にします。 現在選んでいるバンクに応じて、設定値の表示が変
	わります。

3. [VALUE] つまみを回してテンポを設定し、 [EXIT] ボタンを押します。



タップ・テンポ機能を使ってテンポを設定することもできます。

「リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テンポ)(P.89)」

リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テンポ)

手拍子に合わせるようにパッドを叩くことで、直感的にテンポを設定することができます。

他の楽器や曲のビートに合わせて演奏をするときに使うと便利な機能です。



[SUB PAD] ボタンがオレンジ点滅しているときは、タップ・テンポ機能が有効です。 入力設定画面などは、タップ・テンポ機能が自動で有効になります。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [11] を押します。

タップ・テンポ機能が有効になります。このとき、 [SUB PAD] ボタンがオレンジで点滅します。

C1:TEMP0 SEL	
PROJECT	Bank a
84	
SUB PAD t	o TAP

2. ビートに合わせて、 [SUB PAD] ボタンを何回か押します。

[SUB PAD] ボタン押した間隔(タイミング)に応じて、テンポ(BPM)が画面に表示されます。

3. 設定したいテンポが決定したら、 [EXIT] ボタンを押します。

タップ・テンポ画面を終了します。プロジェクト、またはバンクにテンポが設定されます。

サンプルをミックスする(DJ MODE)

2つのサンプルを CH1 と CH2 に割り当て、自在にミキシングすることができます。

1. バンク [D/I] ボタンと [E/J] ボタンを同時に押します。

DJ MIXER モードに切り替わります。



- 2. CH1、CH2 に割り当てるサンプルをそれぞれ選びます。
 - 1. [VALUE] つまみを押します。



2. [VALUE] つまみを回して「CH1 SELECT」または「CH2 SELECT」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



3. パッド [1] ~ [16] を押して、CH1、または CH2 に割り当てるサンプルを選びます。



パッドを押すとサンプルを試聴できます。このとき、CH1 LEVEL または CH2 LEVEL が小さいと、サンプルが聞こえない場合があります。 [CTRL 1] つまみ、または [CTRL 2] つまみを回して音量を調節します。

- 4. [VALUE] つまみを回して「ENTER」を選び、 [VALUE] つまみを押します。
- 5. CH1 にサンプルを割り当てたら、同じ操作で CH2 にサンプルを割り当てます。

3. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを回したりパッド [1] ~ [16] を押したりして、ミキシングをしま

す。

XE

操作子	パラメーター	動作
[CTRL 1] つまみ	CH1 LEVEL	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
[CTRL 2] つまみ	CH2 LEVEL	CH2 の音量を調節します。
[CTRL 3] つまみ	CUE MIX	PHONES 端子でモニターする音声のバランス
		を調節します。

操作子	パラメーター	動作
		「C」側に設定すると、CUE に送られたサン
		プルの音声がモニターできます。
		「M」側に設定すると、LINE OUT 端子と
		USB 端子へ出力される音声をモニターできま
		ਰੱ。
		→ 「ヘッドホンでモニタリングする(CUE)
		(P.95)]
CH1:パッド [13]	▶/॥	再生/一時停止を切り替えます。
CH2:パッド [15]		
CH1:パッド [9]	44	再生開始位置に戻ります。
CH2:パッド [11]		
CH1:パッド [14]	CUE	サンプルの音声を CUE に送ります。
CH2:パッド [16]		→「ヘッドホンでモニタリングする(CUE)
		(P.95)]
パッド [10] またはパッド [12]	SYNC	2 つのサンプルのテンポ(BPM)を揃えま
		す。
		パッド [10] を押すと、CH1 のサンプルが
		CH2 のサンプルのテンポに追従します。
		パッド [12] を押すと、CH2 のサンプルが
		CH1 のサンプルのテンポに追従します。
CH1:パッド [2]	BPM+	テンポを速くします。
CH2:パッド [4]		
CH1:パッド [6]	BPM-	テンポを遅くします。
CH2:パッド [8]		
CH1: [DEL] ボタン+パッド [2] +	BPM	テンポを初期値に戻します。
パッド [6]		
CH2: [DEL] ボタン+パッド [4] +		
パッド [8]		
CH1:パッド [1]	BEND+	パッドを押している間、ピッチを上げます。ア
CH2:パッド [3]		ナログ・ターン・テーブルのように再生スピー
		ドも速くなります。
CH1:パッド [5]	BEND-	パッドを押している間、ピッチを下げます。ア
CH2:パッド [7]		ナログ・ターン・テーブルのように再生スピー
		ドも遅くなります。
CH1: [REMAIN] ボタン+パッド	BUS FX	CH 1、CH 2 のサンプルの再生音を、どのバ
[14]		スに送るか(どのエフェクトを使うか)を設定
CH2: [REMAIN] ボタン+パッド		することができます。
[16]		[REMAIN] ボタンを押しながらパッド
		[14] 、またはパッド [16] を押すたびに、

操作子	パラメーター	動作
		使うエフェクトが「BUS-1」→「BUS-2」→
		「DRY」→「BUS-1」→・・・の順番で切り
		替わります。
[HOLD] ボタン		DJモードとパッド・モードを切り替えます。
		パッド・モードは、DJ モード中にパッドを押
		してサンプルを再生させることができる機能で
		ਰ .
		$\begin{array}{c} C3:CUE MIX C \longrightarrow M \\ \hline 72.0 \\ -07:19 \\ \hline 95.0 \\ \hline 8US-1 \\ \hline MODE \\ \hline 1 \longrightarrow -1 \\ \hline PA0 \\ \hline HODE \\ \hline 1 \longrightarrow -1 \\ \hline PA0 \\ \hline HODE \\ \hline \end{array}$
		DJ モードで使用されていないサンプルにかぎ
		り、パッドを押してサンプルを再生することが
		できます。
CH1: [ROLL] ボタン+パッド [13]		サンプルを細かく繰り返し再生します
CH2: [ROLL] ボタン+パッド [15]		(ROLL) 。
		ただし、ROLL SIZE の設定(ロールの間隔)
		がサンプルの長さより長い場合は、ロール再生
		はできません。
[SHIFT] ボタン+ [ROLL] ボタン	ROLL SIZE	ロールの間隔(1/4、1/2、1、2 小節)を設
		定します。
		ROLL SIZE はロール再生をする前に設定しま
		す(この操作では、ロール再生中に ROLL
		SIZE を変更することはできません)。
[ROLL] ボタン+パッド [1] ~ [4]		ロール再生中、ロールの間隔を変更します。
		[ROLL] ボタン+パッド [1] :1/4(小節)
		[ROLL] ボタン+パッド [2] :1/2(小節)
		[ROLL] ボタン+パッド[3]:1(小節)
		[ROLL] ボタン+パッド[4]:2(小節)
[START/END] ボタン	Crossfader	CH1 をフェード・アウトしながら CH2 をフェ
		ード・インする、またはその逆をすることがで
		きます(クロスフェード)。

サンプルをエディットする

DJ モードで使うサンプルをエディットすることができます。

1. [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。



[VALUE] つまみを回して「CH1 EDIT」または「CH2 EDIT」を選び、[VALUE] つまみを押します。

サンプル・エディット画面が表示されます。エディットの方法は、サンプル・モードのサンプル・エディットと同 じです。



操作子	動作	
[CTRL 1] つまみ	スタート・ポイントを移動します。	
[CTRL 2] つまみ(ループ	ループ・ポイントを移動します。	
がオンのとき)		
[CTRL 3] つまみ	エンド・ポイントを移動します。	
[SHIFT] ボタン+	各ポイントの周りを拡大/縮小して表示します。	
[CTRL] つまみ(回す)		
[VALUE] つまみ(回す)	直前に操作したポイントの周りを拡大/縮小して表示します。	
[VALUE] つまみ(押す)	各ポイントの位置を数値で設定することができます。	
	[VALUE] つまみを回して設定したいポイントを選び、パッド [1] ~ [10]	
	を押して位置を入力します(0 を入力するにはパッド [10] を押します)。	
	入力した位置を決定するときは、 [VALUE] つまみを押します。	
[SHIFT] ボタン+	チャンネルの音量を調節します。	
[VALUE] つまみ(回す)		
[DEL] ボタン	スタート・ポイントとエンド・ポイントの位置を初期化します。	
	● 確認画面が表示されたら、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、	
	[VALUE] つまみを押します。	
[REMAIN] ボタン	オン:スタート・ポイントは、ループ・ポイントやエンド・ポイントを超えて	
	移動できないようにします。	
	オフ:スタート・ポイントがループ・ポイントやエンド・ポイントを超える	
	と、ループ・ポイントやエンド・ポイントも移動させます。	
[ROLL] ボタン	押している間、エンド・ポイントの数秒前からの音をプレビュー(試聴)しま	
	ਰੋ.	

パターンを再生する

DJモードで作成したパターンを再生することができます。

- **1.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- 2. パッド[1]~ [16]を押して、再生したいパターンを選びます。

- **3.** [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
- **4.** [PATTERN EDIT] ボタンを押します。

[PATTERN EDIT] ボタンが点滅し、パターン再生画面が表示されます。



5. パッド [13] を押します。

パターンが再生されます。

[CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを回したり、パッド [1] ~ [16] を押したりして、サンプルと同様にミキシン グをすることができます。

ヘッドホンでモニタリングする (CUE)

PHONES 端子から出力する音声のバランスを調節します。

サンプルの音声を CUE に送ると、PHONES 端子からのみ出力されます(LINE OUT 端子や USB 端子へは出力されません)。ライブ演奏中などに、ヘッドホンを使ってプレイヤー自身だけがサンプルを試聴(確認)することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [3] を押します。

CUE モードに切り替わります。



2. CTRL [3] つまみで音量バランスを調節します。

「C」側に設定すると、CUEに送られたサンプルの音声がモニターできます。「M」側に設定すると、LINE OUT 端子と USB 端子へ出力される音声をモニターできます。

3. CUE モードを終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。



同時に 2 つ以上のサンプルを CUE に送ることはできません(再生できません)。

電子楽器やマイク、ギターの音を入力する

SP-404MK2 に電子楽器やマイクやギターを接続して、音声を入力することができます。

リア・パネルの LINE IN 端子に電子楽器を接続します。マイクやギターを接続する場合は、フロント・パネルの INPUT 端子に接続します。

XE

フロント・パネルの INPUT 端子は、ギターやベースなどのハイ・インピーダンス機器を接続することができます。ギ ターやベースを接続するときは、フロント・パネルの [MIC/GUITAR] スイッチを右側に設定します。

2. [EXT SOURCE] ボタンを押します。

[EXT SOURCE] ボタンが点灯します。接続した機器の音声が入力されます。

XE

入力した音声のレベルが大きいと、 [EXT SOURCE] ボタンが赤点滅します。このときは入力した音声が歪む場合が あります。

3. [SHIFT] ボタンを押しながら [EXT SOURCE] ボタンを押します。

入力設定画面が表示されます。



4. [CTRL 3] つまみを回して、入力した音声の音量を調節します。

音量を上げると、接続した機器の音声が出力されます。

- 5. 設定が終わったら [EXIT] ボタンを押します。
- 6. 接続した機器からの音声入力を止めるときは、 [EXT SOURCE] ボタンを押します。

[EXT SOURCE] ボタンが消灯します。接続した機器からの音声が止まります。

パソコンやモバイル・デバイスからの音声を 入力する(USB オーディオ)

SP-404MK2 に、パソコンやモバイル・デバイス(スマートフォンやタブレット)からの音声を入力することができます。

OS のオーディオ設定をする

SP-404MK2 にパソコンからの音声を入力するには、事前にパソコンの設定が必要です。

Windows を使用する場合

- **1.** 「コントロール パネル」を開きます。
- 2. [ハードウェアとサウンド] アイコンをクリックし、 [サウンド] アイコンをクリックします。

アイコン表示、またはクラシック表示の場合は、「サウンド」アイコンをダブルクリックします。

- 3. [再生] タブをクリックします。
- 4. 「スピーカーSP-404MKII-G」をクリックし、 [既定値に設定] ボタンをクリックします。
- **5.** [OK] ボタンをクリックします。

macOS を使用する場合

- 1. 「システム環境設定」を開きます。
- 2. [サウンド] アイコン をクリックします。
- 3. [出力] タブをクリックし、 [SP-404MKII-OUT] を選びます。
- 4. 「システム環境設定」を閉じます。

パソコンやモバイル・デバイスからの音声を有効にする

- 1. パソコンと SP-404MK2 を、USB ケーブルで接続します。
- 2. SP-404MK2の [EXT SOURCE] ボタンを押します。
- 3. [EXT SOURCE] ボタンが点灯します。パソコンやモバイル・デバイスからの音声が、SP-404MK2 に入力されます。

プロジェクトを選ぶ

プロジェクト(1~16)を呼び出します。

プロジェクトを呼び出すと、サンプルの再生やパターンを制作する準備が整います。

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

SELECT PROJECT 画面が表示されます。



2. パッド [1] ~ [16] を押して、呼び出すプロジェクトを選びます。

プロジェクトが呼び出されます。プロジェクトが呼び出されると、トップ画面が表示されます。

プロジェクトを整理する

プロジェクトをコピーしたり、不要になったプロジェクトを削除したりすることができます。

プロジェクトをコピーする

プロジェクトをコピーします。

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

SELECT PROJECT 画面が表示されます。



2. [COPY] ボタンを押します。

COPY PROJECT 画面が表示されます。



コピーしたいプロジェクト(パッド)→コピー先のプロジェクト(パッド)の順で、パッドを押します。



コピーを中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

プロジェクトがコピーされます。



この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるプロジェクトは上書きされます(失われます)。

プロジェクトを削除する

不要になったプロジェクトを削除します。

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

SELECT PROJECT 画面が表示されます。



2. [DEL] ボタンを押します。

プロジェクト削除画面が表示されます。



3. パッド [1] ~ [16] を押して、削除するプロジェクトを選びます。

削除を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] つまみ、または [DEL] ボタンを押します。

プロジェクトのデータが削除されます。



プロジェクトを削除すると、削除したプロジェクトを元に戻すことはできません。 プロジェクトを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「バックアップを保存する(BACKUP) (P.124)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

カスタマイズをする

本機を好みのデザインにカスタマイズすることができます。

本体のフェイスプレートを取り付ける/取りはずす

トップ・パネルをカスタマイズするために、本体からフェイスプレートを取りはずすことができます。

注意

- フェイスプレートの取り付け/取りはずしのときは、フェイスプレートの端で手などを切らないようにご注意く ださい。
- 取りはずしたフェイスプレートに強い衝撃を与えるとプレートが曲がり、本機に装着できなくなる場合がありま す。

フェイスプレートを取りはずす

1. 市販の六角レンチ(2mm)を使って、青丸のネジ(本体手前)2本をはずします。



2. 赤丸のネジ(本体奥)をはずします。



フェイスプレートを取り付ける

フェイスプレートを取りはずす手順とは、逆の手順で取り付けます。

- 1. 市販の六角レンチ(2mm)を使って、赤丸のネジ(本体奥)2本を取り付けます。
- 2. 青丸のネジ(本体手前)2本を取り付けます。



ネジを強く締めすぎると、ネジ穴が破損する場合があります。

オープニング画面をカスタマイズする

オリジナルの画像を、オープニングの画像にすることができます。

ひとつのプロジェクトにつき、2枚のオープニング画像を登録することができます。

オリジナルの画像データをオープニング画像にするまでの流れ

オリジナルの画像データを、オープニング画像として使うには、以下の操作が必要です(概略)。

- 1. オリジナルの画像を作る(スクリーン・セーバーの画像を用意する(P.105))。
- プロジェクトを、SD カードに書き出す(プロジェクトをエクスポートする (EXPORT PROJECT) (P.123))。
- 3. オリジナルの画像を、SD カードに保存する(スクリーン・セーバーの画像をプロジェクトに保存する (P.106))。
- プロジェクトを、SD カードから読み込む(プロジェクトをインポートする (IMPORT PROJECT) (P.121))。

オープニングの画像を用意する

オリジナルの画像を以下のフォーマットで作ります。

フォーマット	仕様	
画像形式	BMP	
サイズ	128 (x) ×64 (y) ドット	
色深度	1ビット、4ビット、8ビット、24ビット	
	● ただし、モノクロの画像のみが表示できます。本機で中間色の表示はできません。	
ファイル名と拡張子	z startup_*.bmp	
	「*」は、番号(1~2)です。このフォーマット以外のファイル名は認識されません。ファ	
	イル名が認識されない場合は、工場出荷時のオープニングが表示されます。	

オープニング画像をプロジェクトに保存する

オリジナルの画像をプロジェクトに保存します。ここではプロジェクト 01 のオープニング画像を、オリジナルの画像に 変更する操作を例に説明します。

- オープニング画像を登録したいプロジェクト(ここでは、プロジェクト 01)を、SD カードにエクス ポートします(「プロジェクトをエクスポートする(EXPORT PROJECT)(P.123)」)。
- 2. 本機から SD カードを取り出し、パソコンで開きます。
- SD カード内に保存された、/EXPORT/PROJECT/PROJECT_01/PICTURE フォルダーに、オープニング用の画像をコピーします。ファイル名は、startup_*.bmp(*は、1~2の数字)にします。

/EXPORT/PROJECT/PROJECT_01/PICTURE フォルダーについて、詳しくは「インポート/エクスポートする (SD カードを使う)(P.117)」のフォルダー構成図をご覧ください。

- 4. パソコンから SD カードを取り出し、本機に SD カードを入れます。
- 5. オープニング画像を登録したプロジェクトをインポートします(「プロジェクトをインポートする (IMPORT PROJECT) (P.121)」)

次回の起動以降、オリジナルのオープニング画像が表示されます。

スクリーン・セーバーをカスタマイズする

オリジナルの画像を、スクリーン・セーバーの画像にすることができます。

ひとつのプロジェクトにつき、最大16枚のスクリーン・セーバー画像を登録することができます。

オリジナルの画像をスクリーン・セーバーとして使うまでの流れ

オリジナルの画像をスクリーン・セーバーとして使うには、以下の操作が必要です(概略)。

- 1. オリジナルの画像を作る(スクリーン・セーバーの画像を用意する(P.105))。
- オリジナルのスクリーン・セーバーを使う設定に切り替える(オリジナルのスクリーン・セーバーを有効に する(P.105))。
- プロジェクトを、SDカードに書き出す(プロジェクトをエクスポートする (EXPORT PROJECT) (P.123))。
- オリジナルの画像を、SDカードに保存する(スクリーン・セーバーの画像をプロジェクトに保存する
 (P.106))。
- プロジェクトを、SD カードから読み込む(プロジェクトをインポートする (IMPORT PROJECT) (P.121))。

スクリーン・セーバーの画像を用意する

オリジナルの画像を以下のフォーマットで作ります。

フォーマット	仕様	
画像形式	BMP	
サイズ	128 (x) ×64 (y) ドット	
色深度	1ビット、4ビット、8ビット、24ビット	
	● ただし、モノクロの画像のみが表示できます。本機で中間色の表示はできません。	
ファイル名と拡張子	,イル名と拡張子 screen_saver_*.bmp	
	「*」は、番号(1~16)です。このフォーマット以外のファイル名は認識されません。フ	
	アイル名が認識されない場合は、工場出荷時のスクリーン・セーバーが表示されます。	

オリジナルのスクリーン・セーバーを有効にする

オリジナルの画像を、スクリーン・セーバーとして読み込む設定をします(Screen Saver Type パラメーター)。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。

UTILITY MENU			
i		1	
SYSTEM	PAD SET	EFX SET	
	l	æ	
IMPORT	BACKUP	FACTORY	

2. [VALUE] つまみを回して「SYSTEM」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

システム画面が表示されます。

GENERAL (CLICK (MIDI) M/ 5		
Edit Knob Mode	Direct 🛛	
ЕГХ Клов Моде	Direct	
Load Provect	Last	
Sub Раа Моае	Retria	
Ruto Tri9 Level	5	
Sorn Saver Time	1 min 🛛	

- 3. [CTRL 3] つまみを回して、「GENERAL」タブを選びます。
- **4.** [VALUE] つまみを回して [Screen Saver Type] にカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。値が変更できるようになります。

GENERAL CLICK MIDI V M/ 5		
Sub Рад Моде	Retri9 🗌	
Auto Tri9 Level	5	
Scrn Saver Time	<u>1 min</u>	
Sern Saver Igee	CuStom	
BPM Auto Dtct		
BPM Dtct Rn9	70-139U	

- 5. [VALUE] つまみを回して「Custom」を選び、 [VALUE] つまみを押します。
- **6.** [EXIT] ボタンを押します。

スクリーン・セーバーの画像をプロジェクトに保存する

オリジナルの画像をプロジェクトに保存します。ここではプロジェクト 01 のスクリーン・セーバーを、オリジナルの画像に変更する操作を例に説明します。

- あらかじめ、スクリーン・セーバーの画像の用意と、オリジナルのスクリーン・セーバーを使う設定の 変更をしておきます(「スクリーン・セーバーの画像を用意する(P.105)」「オリジナルのスクリーン・セー バーを有効にする(P.105)」)。
- スクリーン・セーバーを変更するプロジェクト(ここでは、プロジェクト01)を、SDカードにエクスポートします(「プロジェクトをエクスポートする(EXPORT PROJECT)(P.123)」)。
- 3. 本機から SD カードを取り出し、パソコンで開きます。
- SD カード内に保存された、/EXPORT/PROJECT/PROJECT_01/PICTURE フォルダーに、スクリーン・セーバーの画像をコピーします。ファイル名は、screen_saver_*.bmp(*は、1~16の数字)にします。

/EXPORT/PROJECT/PROJECT_01/PICTURE フォルダーについて、詳しくは「インポート/エクスポートする (SD カードを使う)(P.117)」のフォルダー構成図をご覧ください。

- 5. パソコンから SD カードを取り出し、本機に SD カードを入れます。
- 6. スクリーン・セーバーの画像を登録したプロジェクトをインポートします(「プロジェクトをインポート する (IMPORT PROJECT) (P.121)」)。

オリジナルの画像を使ったスクリーン・セーバーが表示されるようになります。

各種設定をする(UTILITY)

本機全体に関するパラメーターを変更したり、情報を見たりすることができます。



本体に関する設定をする (SYSTEM)

本機全体に関する設定をします。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「SYSTEM」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

システム設定画面が表示されます。各種パラメーターが5つのタブ(グループ)に分かれて表示されます。



3. [CTRL 3] つまみを回して、タブを選びます。

エディットしたいパラメーターがあるタブを選びます。

[VALUE] つまみを回してエディットするパラメーターにカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。値が変更できるようになります。 パラメーターについて、詳しい説明はパラメーター・ガイド「SYSTEM(P.128)」をご覧ください。

- 5. [VALUE] つまみを回して値を変更し、 [VALUE] つまみを押します。
- 6. [EXIT] ボタンを押して、UTILITY MENU 画面に戻ります。

パッドに関する設定をする(PAD SET)

パッド・セッティング画面で、パッドに関する設定をします。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「PAD SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

パッド・セッティング画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して、タブを選びます。

パッド・セッティング画面は 4 つのタブ(グループ)に分かれています。エディットするパラメーターがあるグル ープを、タブで選びます。

【VALUE】つまみを回してエディットするパラメーターにカーソルを合わせ、【VALUE】つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。値が変更できるようになります。 パラメーターについて、詳しい説明はパラメーター・ガイド「PAD SET(P.131)」をご覧ください。

- 5. [VALUE] つまみを回して値を変更し、 [VALUE] つまみを押します。
- 6. [EXIT] ボタンを押して、UTILITY MENU 画面に戻ります。
エフェクトの設定をする(EFX SET)

本機に内蔵されたエフェクトのルーティング(接続順)や、使うエフェクトを設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。各種パラメーターが5つのタブ(グループ)に分かれて表示されます。



(メモ)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

- 3. [CTRL 3] つまみを回して、タブを選びます。
- エディットするパラメーターのタブを選びます。

タブ	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
FAVORITE	現在の BUS FX の設定が表示されます。 [VALUE] つまみを回して、FAVORITE 番
	号を変更できます。
BUS 3、BUS 4	音全体にかけるエフェクト(BUS 3、BUS 4)のパラメーターをエディットします。
DIRECT	トップ・パネルのエフェクト・ボタンに、お好みのエフェクトを割り当てることができ
	ます。
OTHER	BUS FX のルーティングや外部入力にかけるエフェクトを設定します。

5. [VALUE] つまみを回してエディットするパラメーターにカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押 します。

値の表示が反転(ハイライト)します。値が変更できるようになります。 パラメーターについて、詳しい説明は「パラメーター・ガイド(P.128)」をご覧ください。

- 6. [VALUE] つまみを回して値を変更し、 [VALUE] つまみを押します。
- 7. [EXIT] ボタンを押して、UTILITY MENU 画面に戻ります。

エフェクトのルーティングを設定する

本機に内蔵されたエフェクトのルーティング(接続順)を変更します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。

UTILITY H	ENU	
適		•
SYSTEM	PAD SET	EFX SET
	l	Ш
IMPORT	BACKUP	FACTORY

2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して「FAVORITE」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

[VALUE] つまみを押すたびに、BUS 1 と BUS 2 に割り当てられたエフェクトの位置が変わります(「エフェクトを使う(P.29)」)。



4. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

全体の音にエフェクトをかける(BUS 3、BUS 4)

本機から出力される音全体にエフェクトをかけます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

- 3. [CTRL 3] つまみを回して、「FAVORITE」を選びます。
- **4.** [VALUE] つまみを回して、「FAVORITE 1」~ [FAVORITE 16] を選びます。

「FAVORITE 1」~「FAVORITE 16」で選んだエフェクトが、出力される音全体にかかります。

(メモ)

(FAVORITE)(BUS	З\/ВШЗЧ°►1/5
BUS 1 BUS 2	BUS 3 BUS 4 🕈
Equalizer	303 Vin9
ENTER: TYPE A	AVORITE: 🛛

5. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

BUS 3、BUS 4 に割り当てるエフェクトを変更する

音全体にかけるエフェクトの種類を変更します。



サンプルにかけるエフェクト (BUS 1、BUS 2)の種類を変更するには、「サンプルにエフェクトをかける (BUS FX) (P.30)」をご覧ください。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

- 3. [CTRL 3] つまみを回して、「FAVORITE」を選びます。
- **4.** [VALUE] つまみを回して、「FAVORITE 1」~ [FAVORITE 16] を選びます。

[FAVORITE 1] ~ [FAVORITE 16] で選んだエフェクトが、出力される音全体にかかります。



5. [CTRL 3] つまみを回して [BUS 3] または [BUS 4] を選び、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。エフェクトが変更できるようになります。

(FAVORITE)/BUS 3)(BUS 4) H2/ 5				
EFX Type			[9ual	izer
LOW GAIN	MID	GAIN	HIGH	GAIN
0		0		0
LOW FRE9	MID	FRE9	HIGH	FRE9
200	10	00	40	00

6. [VALUE] つまみを回してエフェクトを選び、 [VALUE] つまみを押します。

EFX Type が決まります。

(FAVORITE) BUS 3 (BUS 4) H2/ 5			
EFX Type:FiltentDrive			
CUTOFF	RESONANCE	DRIVE	
919	1	0	
FLT TYPE	LOW FRE9	LOW GAIN	
LPF	201	0	

7. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

XE

[VALUE] つまみを押しながら [BUS FX] ボタンを押すと、BUS 3 と BUS 4 のエフェクトを一時的にバイパスする ことができます。

BUS 3、BUS 4のエフェクトをエディットする

音全体にかけるエフェクト(BUS 3、BUS 4)をエディットします。

XE

サンプルにかけるエフェクト (BUS 1、BUS 2)をエディットするには、「エフェクトをエディットする(P.33)」を ご覧ください。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して、「BUS 3」または「BUS 4」を選びます。

エフェクトを変更するバスを選びます。



(メモ)

BUS 3、BUS 4をエディットするには、「FAVORITE」タブ画面で「FAVORITE 1」~「FAVORITE 16」のいずれ かを選ぶ必要があります。

4. [VALUE] つまみを回して、エディットするパラメーターを選びます。

 (FAVORITE)/BUS 3/(EUS 4) H2/ 5

 EFX Type:
 Equalizer

 LOW GRIN MID GAIN HIGH GAIN
 0
 0

 LOW FRE4 MID FRE4 HIGH FRE4
 1000
 4000

- 5. [CTRL 1] ~ [CTRL 3] つまみを回して、パラメーターを変更します。
- 6. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

エフェクト・ボタンに好きなエフェクトを割り当てる (DIRECT FX)

トップ・パネルのエフェクト・ボタンに、お好みのエフェクトを割り当てることができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。

UTILITY ME	ENU	
@		1
SYSTEM	PAD SET	EFX SET
Ē	l	Ľ۵
IMPORT	BACKUP	FACTORY

2. [VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



XE

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して、「DIRECT」を選びます。

I / BUS H / DIR	ECT (OTHER' M4/ 5
Dinest EX1	Filter+Drive
Direct FX2	Resonator
Direct FX3	Sync Delay
Direct FX4	Isolator
Direct FX5	DJFX Looper

4. [VALUE] つまみを回して、エフェクトを割り当てるエフェクト・ボタンを選びます。

割り当てるエフェクト・ボタン	パラメーター
[FILTER+DRIVE] ボタン	Direct FX1
[RESONATOR] ボタン	Direct FX2
[DELAY] ボタン	Direct FX3
[ISOLATOR] ボタン	Direct FX4
[DJFX LOOPER] ボタン	Direct FX5



エフェクト・ボタンを押しても、割り当てるエフェクトが変更できるようになります。

5. [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。エフェクトが変更できるようになります。

 /BUS 4)/DIR 	ECT VOTHER' MAY S
Direct FX1	Filter+Drive
Direct FX2	Resonator
Direct FX8	Sync Delay
Direct FX4	Isolator
Direct FX5	DJFX Looper

6. [VALUE] つまみを回してエフェクトを選び、 [VALUE] つまみを押します。

選んだエフェクト・ボタンに、エフェクトが割り当てられます。以降、トップ・パネルのエフェクト・ボタンで、 割り当てられたエフェクトのオン/オフができるようになります。

7. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

インプット・エフェクトを設定する (INPUT FX)

INPUT FX(インプット・エフェクト)は、入力端子専用のエフェクトです。本機に入力される音声にエフェクトをかけることができます。

(XE)

サンプリングやリサンプルをするときに設定する「INPUT FX パラメーター」と同じパラメーターです。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



[VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して、「OTHER」を選びます。



4. [VALUE] つまみを回して [Input FX] にカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)します。エフェクトが変更できるようになります。



パラメーター	設定值		
EFX Type	Bypass、Auto Pitch(*)、Vocoder(*)、Harmony(*)、Gt Amp Sim(*)、Chorus		
	JUNO Chorus、Reverb、TimeCtrlDly、Chromatic PS、Downer、WrmSaturator、		
	303 VinylSim、404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Equalizer、Compressor		

XE

- (*)の付いたエフェクトは、INPUT FX 専用のエフェクトです。
- エフェクトの各パラメーターについては、「MFX 一覧(P.136)」をご覧ください。
- 5. [VALUE] つまみを回してエフェクトを選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクトが決まります。

6. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

INPUT 端子に入力された音声をバスに送る

INPUT 端子に入力された再生音をどのバスに送るか(どのエフェクトを使うか)を設定することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



[VALUE] つまみを回して「EFX SET」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

エフェクト設定画面が表示されます。



XE

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

3. [CTRL 3] つまみを回して、「OTHER」を選びます。



4. [VALUE] つまみを回して「Input Bus」にカーソルを合わせ、 [VALUE] つまみを押します。

値の表示が反転(ハイライト)し、Input Bus が変更できるようになります。



設定値	説明
DRY	BUS 1、BUS 2 へは送りません(BUS 1、BUS 2 のエフェクトは使用しません)。
BUS1、BUS2	BUS 1、または BUS 2 へ送ります。BUS 1、BUS 2 に設定されたエフェクトを使います。

5. [VALUE] つまみを回してバスを選び、 [VALUE] つまみを押します。

入力された音声を送るバスが決まります。

6. 設定を終了するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

インポート/エクスポートする(SD カードを使う)

SD カードを使うと、好きなサンプルを SP-404MK2 に取り込んだり、SP-404MK2 間でパターンなどのデータをやりとりしたりすることができます。

SD カードでデータをやりとりするには、以下のフォルダー構成で保存する必要があります。



XE

メモリー・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。

サンプルを取り込む (IMPORT SAMPLE)

市販の音声素材やパソコンで作った音声素材を、SD カードを使って本機に取り込むことができます。

- パソコンなどを使って、取り込みたいサンプルを SD カードの IMPORT フォルダーに保存します(インポート/エクスポートする (SD カードを使う)(P.117))。
- 2. サンプルを保存した SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 3. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



4. [VALUE] つまみを回して「IMPORT」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [14] を押しても、この画面を表示することができます。

5. [VALUE] つまみを回して「IMPORT from SD-CARD」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

IMPORT SAMPLE / PROJECT 画面が表示されます。



6. [VALUE] つまみを回して「SAMPLE」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



7. パッド [1] ~ [16] を押して、取り込んだサンプルを割り当てるパッドを選びます。

通常は、黄点滅しているパッド(空パッド)を選びます。

パッドの状態	説明
消灯(暗いオレンジ)	すでにサンプルが割り当てられているパッド
黄点滅	サンプルが割り当てられていないパッド(空パッド)
赤点滅	取り込んだサンプルを割り当てるパッド(インポート先のパッド)

パッドの状態	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
赤点灯	取り込んだサンプルを割り当てるパッド(すでにサンプルが割り当てられている
	パッドに上書きしてインポート)

8. [VALUE] つまみを回して取り込みたいサンプルを選び、 [VALUE] つまみを押します。

サンプルが取り込まれ、選んだパッドに割り当てられます。

XE

- [SUB PAD] ボタンを押すと、選んだサンプルを試聴することができます。
- フォルダーの中のサンプルを選ぶときは、[VALUE] つまみを回してフォルダーを選び、[VALUE] つまみを 押します。
- [SHIFT] ボタンを押しながら [VALUE] つまみを回すと、複数のサンプルを選ぶことができます。

注意

すでにサンプルが割り当てられているパッドにサンプルを取り込む場合(パッドが赤点灯)は、上書き保存を確認するメッセージが表示されます。

上書きして取り込む場合は、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。 この操作を実行すると、コピー先のパッドにあるサンプルは上書きされます(失われます)。

注意

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

サンプルを書き出す (EXPORT SAMPLE)

本機のサンプルをパソコンで使ったり、別の SP-404MK2 で使ったりするために、サンプルを SD カードに書き出すことができます。

- 1. サンプルを書き出すための SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して、「IMPORT」を選びます。

IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。



(XE)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [14] を押しても、この画面を表示することができます。

4. [VALUE] つまみを回して「EXPORT to SD-CARD」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

EXPORT SAMPLE / PROJECT 画面が表示されます。



5. [VALUE] つまみを回して「SAMPLE」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



6. SD カードに書き出したいサンプルのパッドを押します。

パッドがオレンジ点灯します。また、書き出すサンプル(パッド)は、複数選ぶことができます。このとき、書き 出すサンプルを取り消す場合は、もう一度パッドを押します(オレンジ点滅にします)。

パッドの状態	
消灯(暗いオレンジ)	サンプルが割り当てられていないパッド(空パッド)
オレンジ点滅	サンプルが割り当てられているパッド
オレンジ点灯	SD カードに書き出すサンプルのパッド(エクスポートするパッド)

7. 書き出したいサンプルを選んだら、 [VALUE] つまみを押します。

選んだサンプルが、SD カードの EXPORT/SAMPLE フォルダーに保存されます(インポート/エクスポートする (SD カードを使う)(P.117))。

注意

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

プロジェクトをインポートする(IMPORT PROJECT)

他の SP-404MK2 で制作したプロジェクトを、SD カードを使って本機に取り込むことができます。

- 1. 「プロジェクトをエクスポートする (EXPORT PROJECT) (P.123)」に従って、プロジェクトを SD カード に書き出します。
- 2. プロジェクトを保存した SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 3. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。

UTILITY M	ENU	
ø		1
SYSTEM	PAD SET	EFX SET
Ē	l	œź
IMPORT	BACKUP	FACTORY

4. [VALUE] つまみを回して、「IMPORT」を選びます。

IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。



XE

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [14] を押しても、この画面を表示することができます。

5. [VALUE] つまみを回して「IMPORT from SD-CARD」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

IMPORT SAMPLE / PROJECT 画面が表示されます。



- **6.** [VALUE] つまみを回して「PROJECT」を選び、 [VALUE] つまみを押します。
- **7.** [ROLL] ボタンを押します。

「EXPORT」フォルダーの内容が表示されます。SD カードに書き出したプロジェクト・フォルダー (PROJECT_**) が表示されます。



(メモ)

- インポートするプロジェクトを選ぶ画面は、最初は「IMPORT」フォルダーの内容を表示します。[ROLL] ボタンを押すたび、「EXPORT」フォルダーと「IMPORT」フォルダーの表示が交互に切り替わります。
- パソコンを使うと、「IMPORT」フォルダーの表示画面で書き出したプロジェクトを選ぶこともできます。
 - 1. パソコンで SD カードを開きます。
 - 書き出したプロジェクト・フォルダー (PROJECT_**) を「EXPORT」フォルダーから「IMPORT」フォル ダーに移動します (インポート/エクスポートする (SD カードを使う) (P.117))。
- 8. パッド[1]~[16]を押して、取り込むプロジェクト番号を選びます。

通常は、黄で点滅しているパッド(空パッド)を選びます。

パッドの状態	説明
消灯(暗いオレンジ)	すでにプロジェクトが存在するプロジェクト番号
黄点滅	プロジェクトが作られていないプロジェクト番号(空きプロジェクト)
赤点滅	取り込むプロジェクトが保存されるプロジェクト番号
赤点灯	取り込むプロジェクトを保存されるプロジェクト番号(すでにプロジェクトが存在
	しているプロジェクト番号に、上書きしてインポート)

9. [VALUE] つまみを回して取り込みたいプロジェクトを選び、 [VALUE] つまみを押します。

プロジェクトが取り込まれます。

注意

すでにプロジェクトが存在するプロジェクト番号にプロジェクトを取り込む場合(パッドが赤点灯)は、上書き 保存を確認するメッセージが表示されます。 上書きして取り込む場合は、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。 この操作を実行すると、インポート先のプロジェクトは上書きされます(失われます)。

注意

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

プロジェクトをエクスポートする (EXPORT PROJECT)

別の SP-404MK2 でプロジェクトを共有したりするために、プロジェクトを SD カードに書き出すことができます。

- 1. サンプルを書き出すための SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。

UTILITY H	ENU	
ø		u]]I
SYSTEM	PAD SET	EFX SET
1	l	Ш
IMPORT	BACKUP	FACTORY

3. [VALUE] つまみを回して、「IMPORT」を選びます。

IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。



(メモ)

トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [14] を押しても、この画面を表示することができます。

4. [VALUE] つまみを回して「EXPORT to SD-CARD」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

EXPORT SAMPLE / PROJECT 画面が表示されます。



5. [VALUE] つまみを回して「PROJECT」を選び、 [VALUE] つまみを押します。



6. SD カードに書き出したいプロジェクトのパッドを押します。

パッドがオレンジ点灯します。

パッドの状態	説明
消灯(暗いオレンジ)	プロジェクトが作られていないパッド(空パッド)

パッドの状態	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
オレンジ点滅	プロジェクトが作られているパッド
オレンジ点灯	SD カードに書き出すプロジェクトのパッド(エクスポートするパッド)

また、書き出すプロジェクト(パッド)は、複数選ぶことができます。このとき、書き出すプロジェクトを取り消 す場合は、もう一度パッドを押します(オレンジ点滅にします)。

7. 書き出したいプロジェクトを選んだら、 [VALUE] つまみを押します。

選んだプロジェクトが、SD カードの EXPORT/PROJECT フォルダーに保存されます(インポート/エクスポート する(SD カードを使う)(P.117))。

注意

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

バックアップを保存する (BACKUP)

本体のデータのバックアップをすると、他の SP-404MK2 本体にデータを移したり、データが失われても復元したりすることができます。

1 枚の SD カードにバックアップ・データを最大で 64 個まで保存できます(使用する SD カードの容量によります)。

- 1. バックアップを保存するための SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して「BACKUP」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

UTILITY / BACKUP RESTORE 画面が表示されます。



4. [VALUE] つまみを回して「BACKUP」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

バックアップ番号選択画面が表示されます。



5. [VALUE] つまみを回してバックアップ・ナンバー(01~64)を選び、[VALUE] つまみを押します。

SD カードにバックアップ・データが保存されます。

注意

SD カード内に同じ番号のバックアップ・データがすでに存在する場合は、上書き保存を確認するメッセージが表示されます。

上書きして取り込む場合は、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

この操作を実行すると、SD カード内にある同じ番号のバックアップ・データは上書きされます(失われます)。

バックアップ・データを使ってデータを復元する(RESTORE)

バックアップ機能で作られたバックアップ・データを使って、SP-404MK2にデータを復元することができます。

注意

バックアップ・データからデータを復元すると、本体に保存されている情報はすべて失われます(上書きされま す)。

本体のデータを残しておきたい場合は、バックアップ機能でデータをバックアップしてください。

- 1. バックアップ・データが保存されている SD カードを、本機の SD カード・スロットに差し込みます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して「BACKUP」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

UTILITY / BACKUP RESTORE 画面が表示されます。



4. [VALUE] つまみを回して「RESTORE」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

バックアップ番号の選択画面が表示されます。



5. [VALUE] つまみを回して復元するバックアップ(01~64)を選び、[VALUE] つまみを押します。

上書き保存を確認するメッセージが表示されます。

6. 上書きして復元する場合は、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

バックアップ・データが、本体に復元されます。

注意

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

SD カードをフォーマットする

本機で使う SD カードは、事前に本機でフォーマット(初期化)する必要があります。

- 1. SD カードを SD カード・スロットに差し込みます。
- 2. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [14] を押します。

IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して [FORMAT SD-CARD] を選び、 [VALUE] つまみを押します。

確認画面が表示されます。

操作を中止するときは、 [EXIT] ボタンを押します。

4. [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

SD カードがフォーマットされます。フォーマットが完了すると、「Operation Completed!」と表示されます。

注意

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

工場出荷状態に戻す(FACTORY RESET)

本体に保存されたサンプルやパターンのデータ、システム設定を工場出荷時の状態に戻します。

注意

この操作をすると、本体に保存されている情報はすべて失われます。

本体のデータを残しておきたい場合は、バックアップ機能でデータをバックアップしてください(バックアップを保存する(BACKUP)(P.124))。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

UTILITY MENU 画面が表示されます。



2. [VALUE] つまみを回して「FACTORY」を選び、 [VALUE] つまみを押します。

UTILITY / FACTORY RESET 画面が表示されます。



3. [VALUE] つまみを回して初期化するデータを選び、 [VALUE] つまみを押します。

設定値	説明(初期化するデータ)
ALL DATA	すべてのデータを初期化します。サンプルとパターンは、工場出荷時のデータに復元さ
	れます。
SYSTEM DATA	システム・パラメーターとエフェクト・パラメーターの設定を、工場出荷時の状態に戻
	します。サンプル、パターンは、初期化しません。

初期化を確認するメッセージが表示されます。

- 初期化する場合は、 [VALUE] つまみを回して「OK」を選び、 [VALUE] つまみを押します。
 [Please Power OFF」と表示されます。
- 5. 本機の電源を入れ直します。

付録

パラメーター・ガイド

SYSTEM

GENERAL

/GENERAL VCLICKVMIDIV H/s Edit Knak Made Direct EFX Knak Made Direct Lada Fraject Last Sub Pad Made Retria Auto Tria Level 5 Sorn Saver Time 1 min

パラメーター	設定値	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
Edit Knob	つまみを動かし	ったときの、値の変化のしかたを設定します。
Mode	CATCH	つまみを動かして、内部で持つパラメーターの値とつまみの位置が一致した
		ら、コントロール・データを出力します。
		● 「サンプルをミックスする(DJ MODE)(P.90)」では、設定にかかわら
		ずつまみの動きは「CATCH」になります。
	DIRECT	つまみを動かすと、常にその位置のコントロール・データを出力します。
EFX Knob	つまみを動かし	ったときの、値の変化のしかたを設定します。
Mode	CATCH	つまみを動かして、内部で持つパラメーターの値とつまみの位置が一致した
		ら、コントロール・データを出力します。
	DIRECT	つまみを動かすと、常にその位置のコントロール・データを出力します。
	Manual	エフェクトを切り替えたときに、つまみの位置のコントロール・データを出力
		します。
Load Project	本機が起動するときに読み込むプロジェクトを設定します。	
	Last	前回電源を切ったときに使用していたプロジェクトを読み込みます。
	1~16	指定したプロジェクトを読み込みます。
Sub Pad Mode	サンプル・モ-	-ドでの [SUB PAD] ボタンの機能を設定します。
	Retrig	カレント・パッドをリトリガー(再発音)します。
	SkipBack	SKIP BACK MODE モードになります。
Auto Trig	1~10	音の入力を検知するレベル(自動的にサンプリングを開始するレベル、スキッ
Level		プ・バック・メモリーに録音を開始するレベル)を設定します。
Scrn Saver	1、5、10	スクリーン・セーバーが表示されるまでの時間(分)を設定します。
Time	(min)	
Scrn Saver	OldRave、	スクリーン・セーバーの種類を選びます。
Туре	Naminori	
	Custom	Custom を選ぶと、インポートした画像ファイルをスクリーン・セーバーの画
		面として表示させることができます(スクリーン・セーバーをカスタマイズす
		る(P.105))。

パラメーター	設定値	説明
	Disp Off	- Disp Off を選ぶと、ディスプレイを消灯させることができます。
BPM Auto	ON, OFF	ON にすると、サンプルをインポートするとき、テンポ(BPM)を自動的に検
Dtct		出します。
BPM Detect	100-199、	サンプルのテンポ(BPM)を自動的に検出する範囲を選びます。
Range	80-159、70-	
	139、50-99	
Pad Mute	Pad Mute 機能	がオンのとき、ミュートしたサンプルのモニターをするかしないかを選びます。
	Mst+Phn	ミュートしたサンプルは、どの端子からも出力されません。
	Master	ミュートしたサンプルを、PHONES 端子から出力することができます(モニ
		ターすることができます)。ただし、エフェクトはかかりません。
PTN Change	パターンの再生	時、パターンとパターンの切り替わりで、サンプルをどのように再生するかを設
Mode	定します。	
	MKII	パターンが切り替わるとき、再生を停止します。
	SX	パターンが切り替わるとき、再生を継続します。
Pop-up Time	Normal、	ポップアップが表示される時間を設定します。
	Short、OFF	Short に設定すると、Normal よりもポップアップの表示時間は短くなりま
		す。
		OFF は、ポップアップを表示しません。
SBS Time	スキップ・バッ	ク・メモリーに録音できる時間を設定します。
	Def	録音時間:最大 25 秒
	Long	録音時間:最大 40 秒
Reverse Type	サンプルの再生中に [REVERSE] ボタンを押したとき、逆再生を始めるポイント(時刻)を	
	びます。	
	404	サンプルのエンド・ポイントから逆再生を始めます。SP-404SX と同じ動きを
		します。
	303	現在のサンプルの再生位置から即座に逆再生を始めます。SP-303 と同じ動き
		をします。
USB IN	USB 端子に入力	コされたオーディオ信号の送り先を選びます。
	LINE IN	LINE IN 端子からのオーディオ信号とミックスします。
	MIX OUT	 INPUT FX や BUS FX を通さずに、MIXER からの出力とミックスします。

CLICK

.

/GENERAL)/CLICK/MIDI/:H Quteut.fission Click Level MetronomeiREC MetronomeiPTN Count-IniREC Count-IniPTN 1 ME	1/ 5 ON 1 FF ON NIT AS	
パラメーター	設定値	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
Output Assign	OFF、ON	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
		ます。

パラメーター	設定値	説明
Click Level	1~5	メトロノームの音量を設定します。
Metronome:REC	OFF、ON	ON にすると、サンプリングまたはリサンプルをするときに、メトロノーム
		音を出力します。
Metronome:PTN	OFF、ON	ON にすると、パターンを記録するときに、メトロノーム音を出力します。
Count-In:REC	サンプリング、	Jサンプルの開始方法を選びます。
	OFF	[REC] ボタンを押すと同時に、サンプリングやリサンプルが始まります。
	1 MEAS、2	[REC] ボタンを押すと、サンプリングやリサンプルが始まる 1 小節前また
	MEAS	は2小節前にカウントが入ります。
	WAIT	パッドを押してサンプルを再生したり、外部機器からの音声を検出したりす
		ると、サンプリングやリサンプルが始まります。
Count-In:PTN	パターンの記録の開始方法を選びます。	
	OFF	[REC] ボタンを押すと同時に、パターンの記録が始まります。
	1 MEAS、2	[REC] ボタンを押すと、パターンの記録が始まる1小節前または2小節前
	MEAS	にカウントが入ります。
	WAIT	パッドを押してサンプルを再生したり、外部機器からの音声を検出したりす
		ると、パターンの記録が始まります。

. .

MIDI



パラメーター	設定値	説明	
MIDI Sync	テンポのソースを指定します。		
	Auto	MIDI IN 端子、または USB 端子に MIDI クロックが入力されると、自動的に	
		MIDI クロックにテンポが同期します。	
	Internal	本体で設定したテンポで動作します。	
	MIDI	MIDI IN 端子に入力された MIDI クロックで、テンポが同期します。	
	USB	USB 端子に入力された MIDI クロックで、テンポが同期します。	
MIDI Sync	OFF、ON	ON にすると、クロック、スタート、ストップを、MIDI OUT 端子に接続した機	
Out		器に送信します。	
SEQ Note	OFF、ON	ON にすると、パターン再生時にパターン(パッド)に対応したノート・ナンバ	
Out		ーを、MIDI OUT 端子へ出力します。	
Soft Through	OFF、ON	ON にすると、MIDI IN 端子に入力された MIDI メッセージを、MIDI OUT 端子	
		へそのまま出力します。	
USB-MIDI	OFF、ON	ON にすると、USB 端子に入力された MIDI 信号は、MIDI OUT 端子へ出力され	
Thru		ます。また、MIDI IN 端子に入力された MIDI 信号は、USB 端子へ出力されま	
		す。	
		このとき入力された MIDI 信号は、内部音源へも送信されます。	

......................

パラメーター	設定値	説明
PC Rx	OFF、ON	- ON にすると、プログラム・チェンジを受信します。

GAIN

(CLICK (MIDI) GA)	[N] (이 M2 S
fittenuater	OFF
Noise Gate	-12aB
Line Out	0aB
Phones Out	0aB
USB Out	OaB

パラメーター	設定値	説明
Attenuator	OFF、ON	- ON にすると、LINE IN 端子に入力される音声のゲインが下が
		ります。
		LINE IN の入力が歪んでいる場合は、Attenuator を ON にし
		ます。
Noise Gate	LINE IN 端子、INPUT 端子に入力	されるフロアー・ノイズを抑えます。
	OFF	Noise Gate を使用しません。
	-9dB、-12dB、-18dB	設定したレベルでフロアー・ノイズを抑えます。
	-Inf	フロアー・ノイズを最小限に抑えます。
LINE OUT	0、+6、+12 (dB)	 LINE OUT 端子から出力される音声のゲインを設定します。
PHONES	-18、-12、-6、0、+6、+12 (dB)	PHONES OUT 端子から出力される音声のゲインを設定しま
OUT		ਰ .
USB OUT	-24、-12、0(dB)	USB 端子から出力される音声のゲインを設定します。

VERSION

<pre>(GAIN) VERSION \</pre>	57 5
VerSion: 1.00	

. . .

本機のバージョン情報を表示します。

PAD SET

TRIGGER



パラメーター	設定値	説明
Curve Type	パッドを叩く強さによる、音量の変化のしかたを設定します。	
	Lin	標準的な設定です。叩く強さと音量の変化が最も自然になります。
	Exp	Lin に比べ、強めに叩いたときの音量変化が大きくなります。

パラメーター	設定値	説明
	Log	Lin に比べ、弱めに叩いたときの音量変化が大きくなります。
	Fix	音量を 127 で固定します。
Threshold	1~100	ある一定以上の強さで叩いたときだけトリガー信号を読み込むように、パッドの
		最低感度を設定します。 パッドが周囲の振動を拾って、誤発音することを防ぐこ
		とができます。
Gain	0~100	カーブはそのままに、感度を調節します。値が大きくするほどパッドを叩いたと
		きの感度が高くなります。
Trig Span	1~10	パッドの連打性の感度を調節します。 値が小さいほど、短い間隔での連打を感知
		します。不用意に連打を感知したくない場合は、値を大きくしてください。

.........

.

LED

.

パラメーター	設定値	。 1993年1月1日日日(1993年1月1日日) 1993年1月1日日日(1993年1月1日日)	
LED	1~10	ボタンやパッドのインジケーターの明るさを設定します。ハイライト点灯時の明るさ	
Brightness		を設定します。	
LED Glow	1~10	ボタンやパッドのインジケーターの明るさを設定します。ハイライト点灯ではないと	
		きの明るさを設定します。	
Pad LED	パッドのฅ	ドの点灯色を選びます。	
Mode	BUS	「BUS COLOR」で設定した色で点灯します。	
		このモードでは、サンプルの音声を流すバスによって、パッドの色が変わります。	
	PAD	「PAD COLOR」で設定した色で点灯します。	

BUS COLOR

パラメーター	設定値	説明
BUS1 Color	Default、	サンプルの音声を流すバスごとに、パッドの色を変えます。
BUS2 Color	1~	BUS 1、BUS 2、DRY のそれぞれで設定することができます。
DRY Color	127、	Pad LED Mode が「BUS」のときに有効です。
	White	● [SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE]つまみを回すと、値を 10 ずつ変更
		することができます。

PAD COLOR

.

PAD COLOR	47.4
PAD-1	Default
PAD-2	Default
PAD-3	Default[
PAD-4	Default
PAD-5	Default
PAD-6	Default

パラメーター	設定値	説明
PAD-1~PAD-16	Default、1~127、	
	White	Pad LED Mode が「PAD」のとき、かつサンプル・モードでサンプ
		ルが再生/停止しているときのみ有効です。

[BUS 3、BUS 4 に割り当てるエフェクトを変更する(P.111)]

EFX SET

FAVORITE

(FAVORITE (BUS 3 (BUS BUS 1) BUS 2	म° ►1/ 5 ► \$(8975355)	
パラメーター	設定値	説明
Routing	TYPE A、TYPE B	- エフェクトを割り当てるバスのルーティング(接続)を選びます。
		「エフェクトのルーティングを設定する(P.109)」
FAVORITE	1~16	BUS 3、BUS 4 に割り当てるエフェクトの組み合わせを選びます。

BUS 3、BUS 4



パラメーター	設定値	説明
EFX TYPE	Bypass、303 VinylSim、404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-	BUS 3、または BUS 4 に
	fi、Downer、Compressor、Equalizer、Isolator、Super	割り当てるエフェクトを選
	Filter、Filter+Drive、WrmSaturator、Overdrive、	びます。
	Distortion、Crusher、Ring Mod、SBF、Resonator、Hyper-	各エフェクトのパラメータ
	Reso、Chromatic PS、Reverb、Ha-Dou、Zan-Zou、Sync	ーについて、詳しくは
	Delay、TimeCtrlDly、Ko-Da-Ma、Tape Echo、Chorus、	「MFX 一覧(P.136)」をご
	JUNO Chorus、Flanger、Phaser、Wah、Slicer、	覧ください。
	Tremolo/Pan、To-Gu-Ro、DJFX Looper、Scatter	

DIRECT

I / BUS H)/ DIR	ECT VOTHER' MAY S
Dinest FX1	Filter+Drive
Direct FX2	Resonator
Direct FX3	Sand Delaa
Direct FX4	Isolator
Direct FX5	DJFX Looper

パラメーター	設定値	説明
Direct FX1~	Filter+Drive、Resonator、Sync Delay、Isolator、DJFX	トップ・パネルのエフェク
Direct FX5	Looper、Scatter、Downer、Ha-Dou、Ko-Da-Ma、Zan-	ト・ボタンに、お好みのエ
	Zou、To-Gu-Ro、SBF、Stopper、Tape Echo、	フェクトを割り当てること
	TimeCtrlDly、Super Filter、WrmSaturator、303 VinylSim、	ができます。
	404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Reverb、Chorus、	各エフェクトのパラメータ
	JUNO Chorus、Flanger、Phaser、Wah、Slicer、	ーについて、詳しくは
	Tremolo/Pan、Chromatic PS、Hyper-Reso、Ring Mod、	「MFX ―覧(P.136)」をご
	Crusher、Overdrive、Distortion、Equalizer、Compressor	覧ください。

. . . .

. . . .

OTHER

/ DIRECT / OTHER \

Mute Bus InPut FX InPut Bus 5/ 5 ALL Bypass BUS1

パラメーター	設定値	説明	
Mute Bus	MUTE BUS でミュートされるバスを個別に選びます。		
	ALL	BUS 1 と BUS 2 をともにミュートします。	
	BUS	[BUS FX] ボタンで選んでいるバスのみを	
		ミュートします。	
Input FX	Bypass、Auto Pitch(*)、Vocoder(*)、	本機に入力される音声にエフェクトをかける	
	Gt Amp Sim(*)、Harmony(*)、	ことができます。	
	Chorus、JUNO Chorus、Reverb、	各エフェクトのパラメーターについて、詳し	
	TimeCtrlDly、Chromatic PS、Downer、	くは「MFX 一覧(P.136)」をご覧ください。	
	WrmSaturator、303 VinylSim、404		
	VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Equalizer、		
	Compressor		
	(*)の付いたエフェクトは、INPUT FX 専用の		
	エフェクトです。		
Input Bus	INPUT 端子に入力された再生音をどのバスに送るか(どのエフェクトを使うか)を設定するこ		
	とができます。		
	DRY	BUS 1、BUS 2 へは送りません(BUS 1、	
		BUS 2 のエフェクトは使用しません)。	
	BUS1、BUS2	BUS 1、または BUS 2 へ送ります。BUS	
		1、BUS 2 に設定されたエフェクトを使いま	
		す。	
DRY Routing	DRY バスに送られた音声のルーティングを設定し	します。	
	DRY	BUS 1~BUS 4 は通りません(エフェクト	
		はかかりません)。	

パラメーター	設定値	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
	BUS3	BUS 3 の直前に接続します。BUS 3 と BUS
		4のエフェクトがかかります。

MFX 一覧

Filter+Drive

オーバードライブ付きのフィルターです。

指定の音域をカットし、歪みを加えます。

パラメーター	設定値	説明
CUTOFF	20~16000 (Hz)	フィルターが効く周波数帯域を設定します。
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、CUTOFF で設定した周波数帯域が強調されます。
DRIVE	0~100	歪みを加えます。
FLT TYPE	フィルターのタイプを設定します。	
	HPF	低周波帯域をカットします。
	LPF	高周波帯域をカットします。
LOW FREQ	20~16000 (Hz)	LOW GAIN パラメーターで増減させる周波数帯域を調節します。
LOW GAIN	-24~24 (dB)	LOW FREQ で設定した周波数帯域の増幅/減衰量を調節します。

Resonator

物理的なモデリングとしてよく使われる「Karplus-Strong シンセシス」を使ったエフェクトです。

異なるキーやコードに合う最大6つの「共鳴器」を使用して、音色を変化させることができます。

パラメーター	設定値	説明
ROOT	C1~G9	基準音(ルート音)を設定します。
BRIGHT	0~100	音の明暗を調節します。
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクトのフィードバック量を調節
		します。
CHORD	Root、Oct、UpDn、P5、m3、m5、m7、m7oct、	共鳴させる構成音(コード)を設定し
	m0、m11、M3、M5、M7、M7oct、M9、M11	ます。
PANNING	0~100	レゾネーターのパンを設定します。
ENV MOD	0~100	値を大きくするほど、入力のレベルに
		応じてフィードバック量を増やしま
		す。

Sync Delay

テンポに同期した山びこが得られます。

パラメーター	設定値	説明
TIME	1/32、1/16T、1/32D、1/16、1/8T、1/16D、1/8、1/4T、	音を遅らせる時間を設定し
	1/8D、1/4、1/2T、1/4D、1/2、1/1T、1/2D、1/1	ます。

パラメーター	設定値	説明
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクトのフィードバッ
		ク量を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節
		します。
L DAMP F	FLAT、80、100、125、160、200、250、315、400、	ディレイを繰り返すたびに
	500、630、800 (Hz)	減衰させる、周波数帯域を
h damp f	630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、	_ 設定します。
	4000、5000、6300、8000、10000、12500、FLAT (Hz)	

Isolator

指定した周波数帯域の音を遮断することができます。

パラメーター	設定値	説明
LOW	-INF、-41.87~+12 (dB)	低域の増減量を調節します。
MID	-INF、-41.87~+12 (dB)	中域の増減量を調節します。
HIGH	-INF、-41.87~+12 (dB)	高域の増減量を調節します。

DJFX Looper

音を短い周期でループさせます。

入力した音の再生方向と再生スピードを変えて、ターン・テーブルを触っているような効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
LENGTH	0.230~0.012 (sec)	ループの長さを設定します。
SPEED	-100~100	再生方向と再生スピードを設定します。
		-方向で逆再生、0 で停止、+方向で順方向に再生します。
LOOP SW	OFF、ON	音が鳴っているときに ON にすると、LENGTH パラメーターで指定
		した長さでループ再生します。
		OFF にすると、ループを解除します。

Scatter

ループ再生をステップごとに入れ替え、再生方向やゲート長を変化させるエフェクターです。ループ再生にデジタル的な グルーブ感が得られます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	1~10	
DEPTH	10、20、30、40、50、60、70、80、90、100	スキャッターの深さを調節します。
SCATTER	OFF、ON	スキャッター効果のオン/オフを切り替
		えます。
SPEED	SINGLE, DOUBLE	スキャッターの速度を設定します。

付録

Downer

音声の再生スピードを周期的に遅くします。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	再生スピードを遅くする度合いを設定します。
RATE	1/32、1/16、1/8、1/4、1/2、1、2	再生スピードを変化させる周期を設定します。
FILTER	0~100	高域を減衰させます。
PITCH	OFF, ON	ON にすると、スピードの変化によって低くなったピ
		ッチを、元のピッチに変換します。
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、より効果が強調されたクセの強
		い音になります。

Ha-Dou

入力された音声を元にして、波動のような音を生み出します。

パラメーター	設定値	説明
MOD DEPTH	0~100	エフェクト音の深さを調節します。
TIME	0~100	エフェクト音の長さを設定します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。
LOW CUT	FLAT、20、25、31、40、50、63、80、	エフェクト音を減衰させる、周波数帯域を設定
	100、125、160、200、250、315、	します。
	400、500、630、800 (Hz)	_
HIGH CUT	630、800、1000、1250、1600、2000、	
	2500、3150、4000、5000、6300、	
	8000、10000、12500、FLAT (Hz)	
PRE DELAY	0~100	エフェクト音を発生するまでの時間を設定しま
		す。

Ko-Da-Ma

音が反響する効果を生み出します。

パラメーター	設定値	説明
TIME	1/32、1/16T、1/32D、1/16、1/8T、	エフェクト音を遅らせる時間を設定します。
	1/16D、1/8、1/4T、1/8D、1/4、1/2T、	
	1/4D、1/2、1/1T、1/2D、1/1	
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクト音の繰り返し量を調節します。
SEND	0~100	エフェクトに送る音量を調節します。
L DAMP F	FLAT、80、100、125、160、200、250、	ディレイを繰り返すたびに減衰させる、周波数
	315、400、500、630、800 (Hz)	帯域を設定します。

パラメーター	設定値	説明
h damp f	630、800、1000、1250、1600、2000、	
	2500、3150、4000、5000、6300、	
	8000、10000、12500、FLAT (Hz)	
MODE	SINGLE、PAN	「SINGLE」にするとセンターから、「PAN」
		にすると左右からエフェクト音が聞こえます。

Zan-Zou

左右の音声の間で、位相が遠い(逆相)音にディレイがかかります。音がいつまでも残るような効果がかかります。

このエフェクトは、ステレオ音声に有効です。モノ音声には効果はありません。

パラメーター	設定値	説明
TIME	1~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	- 音を遅らせる時間を設定します。
	1/32、1/16T、1/32D、1/16、1/8T、1/16D、1/8、	
	1/4T、1/8D、1/4、1/2T、1/4D、1/2、1/1T、	
	1/2D、1/1(SYNC パラメーターが ON のとき)	
FEEDBACK	0~99	エフェクトのフィードバック量を
		調節します。
HF DAMP	200、250、315、400、500、630、800、1000、	エフェクト音を減衰させる周波数
	1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、	帯域を設定します(残像の輪郭を
	6300、8000、OFF (Hz)	設定します)。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節しま
		す。
MODE	2TAP、3TAP、4TAP	エフェクト音の残りかたを設定し
		ます。
SYNC	OFF、ON	ON にすると、エフェクト音がテ
		ンポに同期します。

To-Gu-Ro

蛇のとぐろをイメージした、音にうねりを出す効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	再生スピードを遅くする度合いを調節しま
		す。
RATE	0~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	再生スピードを下げる周期を設定します。
	1/128、1/64、1/32、1/16、1/8、1/4、1/2、	
	1/1、2/1(SYNC パラメーターが ON のとき)	
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、より効果が強調され
		たクセの強い音になります。

付録

パラメーター	設定値	説明
FLT MOD	0~100	- 再生スピードに合わせて、高域を減衰させ
		ます。
AMP MOD	0~100	再生スピードに合わせて、音量を減衰させ
		ます。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同
		期します。

SBF

特定の周波数成分だけ通すサイド・バンド・フィルターです。

パラメーター	設定値	説明
INTERVAL	0~100	- バンドの間隔を設定します。値を大きくするほどバンドの間隔
		が広がり、各バンドの周波数が高くなります。
WIDTH	0~100	バンドの幅を設定します。値を大きくするほどバンドの幅は狭
		くなり、より特定の周波数成分しか通らなくなります。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節しま
		र्च 。
TYPE	SBF1、SBF2、SBF3、	フィルターが効く帯域を設定します。
	SBF4、SBF5、SBF6	
GAIN	-INF、-52.3~+10.0 (dB)	エフェクト音の音量を調節します。

Stopper

サンプルの再生スピードを落とし、ターン・テーブルが停止するような効果を再現します。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	再生スピードを遅くする度合いを調節します。
RATE	1/128、1/64、1/32、1/16、	再生スピードを変化させる周期を設定します。
	1/8、1/4、1/2、1、2	
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、より効果が強調されたクセの強い音にな
		ります。
FLT MOD	0~100	再生スピードに合わせて、高域を減衰させます。
AMP MOD	0~100	再生スピードに合わせて、音量を下げます。

Tape Echo

リアルなテープ・ディレイ・サウンドが得られる、バーチャル・テープ・エコーです。

ローランド RE-201 スペース・エコーのテープ・エコー部をシミュレートします。

パラメーター	設定値	説明
TIME	10~800 (ms)	
		値を大きくするほどテープの走行スピードが遅くなり、ディレイ音の
		間隔が長くなります。
FEEDBACK	0~99	ディレイ音の繰り返し量を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。
MODE	S、M、L、S+M、	使用する再生ヘッドの組み合わせを選びます。
	S+L、M+L、S+M+L	
W/F RATE	0~100	ワウ・フラッター(テープの劣化や回転ムラによる、複雑なピッチの
		揺れ)の速さを設定します。
W/F DEPTH	0~100	ワウ・フラッターの深さを設定します。

TimeCtrlDly

ディレイ・タイムをなめらかに変化させることができるディレイです。

パラメーター	設定値	説明
TIME	0~100	- 音を遅らせる時間を設定します。
FEEDBACK	0~99	エフェクトのフィードバック量を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を設定します。
l damp f	FLAT、80、100、125、160、200、250、	ディレイを繰り返すたびに減衰させる、周波数
	315、400、500、630、800 (Hz)	帯域を設定します。
h damp f	630、800、1000、1250、1600、2000、	
	2500、3150、4000、5000、6300、	
	8000、10000、12500、FLAT (Hz)	
SYNC	OFF, ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期し
		ます。

Super Filter

非常に急峻な傾き(減衰特性)を持つフィルターです。カットオフ周波数を周期的に変化させることもできます。

パラメーター	設定値	説明
CUTOFF	0~100	- フィルターが効く帯域を設定します(カットオフ周波数)。値を大きくするほど、
		高域になります。
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、CUTOFF で設定した帯域が強調されます。
FLT TYPE	フィルターの種類を設定します。	
	LPF	ロー・パス・フィルター。CUTOFF で設定した帯域より高域を通すフィルターで
		ਰੋ。
	BPF	バンド・パス・フィルター。CUTOFF で設定した帯域付近の音を通すフィルターで
		ਰੋ.

パラメーター	設定値	
	HPF	ハイ・パス・フィルター。CUTOFF で設定した帯域より高域を通すフィルターで
		ਰੋ。
DEPTH	0~100	エフェクトの深さを設定します。
RATE	0~100	エフェクトの周期を設定します。
SYNC	OFF、ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期します。

WrmSaturator

暖かみのある音が特長的なサチュレーターです。

注意

各パラメーターの設定によっては、非常に大きな音が出力されることがあります。設定値の上げすぎには注意してく ださい。

パラメーター	設定値	説明
DRIVE	0~48 (dB)	歪みの強さを調節します。
Eq LOW	-24~24 (dB)	低域を増幅/減衰させる量を調節します。
Eq HIGH	-24~24 (dB)	高域を増幅/減衰させる量 を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

303 VinylSim

SP-303 の VINYL SIM をモデリングしたエフェクトです。アナログ・レコード盤を再生しているような音を再現します。

パラメーター	設定値	説明
COMP	0~100	アナログ・レコード盤に特有の、音の圧縮感を設定します。
NOISE	0~100	ノイズの音量を調節します。
WOW FLUT	0~100	アナログ・レコード盤の回転ムラ(ワウ・フラッター)を設定します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

404 VinylSim

SP-404SX の VINYL SIM をモデリングしたエフェクトです。アナログ・レコード盤を再生しているような音を再現します。

パラメーター	設定値	説明
FREQUENCY	0~100	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
NOISE	0~100	ノイズの音量を調節します。
WOW FLUT	0~100	アナログ・レコード盤の回転ムラ(ワウ・フラッター)を設定します。

Cassette Sim

カセット・テープを再生しているような音を再現し	<i>、</i> ます。
-------------------------	--------------

パラメーター	設定値	説明
TONE	0~100	音色を設定します。
HISS	0~100	ノイズの音量を調節します。
AGE	0~60 (years)	カセット・テープが経年劣化した年数を設定します。
DRIVE	0~100	歪み量を調節します。
WOW FLUT	0~100	カセット・テープの再生ムラ(ワウ・フラッター)を設定します。
CATCH	0~100	カセット・テープの伸びを設定します。

Lo-fi

音質を粗くします。

パラメーター	設定値	説明
PRE FILT	1~6	
		ルター)の種類を設定します。
LOFI TYPE	1~9	値を大きくするほど、音質が粗くなります。
TONE	-100~100	音色を設定します。値を大きくするほど、高域
		が強調されます。値を小さくするほど、低域が
		強調されます。
CUTOFF	200、250、315、400、500、630、800、	ポスト・フィルター(エフェクトを通ったあと
	1000、1250、1600、2000、2500、	のフィルター)が効く周波数帯域を設定しま
	3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	र्च 。
BALANCE	100-0~0-100	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バラン
		スを調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

注意

各パラメーターの設定によっては、非常に大きな音が出力されることがあります。設定値の上げすぎには注意してく ださい。

Reverb

音に残響を加えます。

パラメーター	設定値	説明
TYPE	AMBI、ROOM、HALL1、HALL2	リバーブの種類を設定します。
TIME	0~100	リバーブ・タイムを設定します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。
LOW CUT	FLAT、20~800 (Hz)	エフェクト音を減衰させる、周波数帯域を設定します。

パラメーター	設定値	説明
HIGH CUT	630~12500、FLAT (Hz)	
PRE DELAY	0~100 (ms)	エフェクト音が出力されるまでの時間を設定します。

Chorus

音に広がりや厚みを付けます。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	エフェクト音の深さを設定します。
RATE	0.33~2.30 (sec)	エフェクト音の周期を設定します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
EQ LOW	-15~15 (dB)	低域の増幅/減衰量を調節します。
EQ HIGH	-15~15 (dB)	高域の増幅/減衰量を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

JUNO Chorus

ローランドの JUNO-106、JX シリーズのコーラス部分をモデリングしたエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
MODE	JUNO 1、JUNO 2、	エフェクトの種類を設定します。
	JUNO12、JX-1 1、JX-1 2	
NOISE	0~100	エフェクトによって発生するノイズの音量を調節します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Flanger

ジェット機の上昇音/下降音のようなうねりを付けます。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	- エフェクト音の深さを設定します。
RATE	0~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	エフェクト音の周期を設定します。
	4.000~0.016 (Bars) (SYNC パラメーター	
	が ON のとき)	
MANUAL	0~100	エフェクトがかかる帯域を設定します。
		値を大きくするほど、低域のフランジング効果
		を抑えることができます。
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、より効果が強調されたク
		セの強い音になります。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	
		スを調節します。
パラメーター	設定値	説明
--------	--------	------------------------
SYNC	OFF、ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期し
		ます。

Phaser

位相をずらした音を加えて、うねりを付けます。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	エフェクト音の深さを設定します。
RATE	0~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	エフェクト音の周期を設定します。
	4.000~0.016 (Bars) (SYNC パラメーター	
	が ON のとき)	
MANUAL	0~100	エフェクトがかかる帯域を設定します。
		値を大きくするほど、低域のフェイズ効果を抑
		えることができます。
RESONANCE	0~100	フィルターの共振レベルを調節します。
		値を大きくするほど、より効果が強調されたク
		セの強い音になります。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バラン
		スを調節します。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期し
		ます。

Wah

ワウ効果(音色が周期的に変化する効果)を得るエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
PEAK	0~100	値を大きくするほど、エフェクトがかかる帯
		域の幅が狭くなります。
RATE	0~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	エフェクトの周期を設定します。
	1.000~ 0.010(Bars)(SYNC パラメーター	
	が ON のとき)	
MANUAL	0~100	エフェクトがかかる帯域を設定します。
DEPTH	0~100	エフェクトの深さを設定します。
FLT TYPE	フィルターの種類を設定します。	
	LPF	広い帯域でエフェクトがかかります。
	BPF	狭い帯域でエフェクトがかかります。
SYNC	OFF、ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期
		します。

Slicer

音を細かく分断し、バッキング・フレーズを刻んでいるような効果を作り出します。

ー定期間の音が 16 個(16 ステップ)に分断され、シーケンス・パターン(音を分断するパターン)に従ったリズムを 刻みます。持続音にかけると効果的です。

パラメーター	設定値	説明
PATTERN	1~32	シーケンス・パターンを設定します。
SPEED	0~100(SYNC パラメータ	シーケンス・パターンを繰り返す周期を設定します。
	ーが OFF のとき)	
	2/1~1/64T(SYNCパラ	
	メーターが ON のとき)	
DEPTH	0~100	分断の深さを設定します。値を大きくするほど、はっきりと分断
		されます。
SHUFFLE	0~100	値を大きくするほど、偶数番目のステップ(2 番目、4 番
		目、・・・)の発音タイミングを遅らせます。
MODE	次のステップを発音するときの、音量の変化を設定します。	
	LEGATO	ステップとステップの間は、音量を変化させません。
	SLASH	次のステップを発音する前(ステップとステップの間)で、いっ
		たん音量を0にします。
SYNC	OFF, ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期します。

Tremolo/Pan

周期的に音量または定位(パン)を変化させます。

パラメーター	設定値	説明
DEPTH	0~100	エフェクトの深さを設定します。
RATE	0~100(SYNC パラメーターが OFF のとき)	エフェクトの周期を設定します。
	1.000~0.010(SYNC パラメーターが ON の	
	とき)	
TYPE	エフェクトの種類を設定します。	
	TRE	周期的に音量を変化させます(トレモロ)。
	PAN	周期的にパンを変化させます。
WAVE	エフェクトの揺れかたを設定します。	
	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	SIN	正弦波
	SAW1、SAW2	のこぎり波
	TRP	台形波

パラメーター	設定値	説明
SYNC	OFF, ON	ON にすると、エフェクト音がテンポに同期し
		ます。

Chromatic PS

ピッチを半音単位で変える、2ボイスのピッチ・シフターです。

パラメーター	設定値	説明
PITCH1、PITCH2	-24~12 (semi)	PITCH1、または PITCH2 のピッチ・シフト量を調節します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
PAN1、PAN2	L50~R50	PITCH1、または PITCH2 のパンを設定します。

Hyper-Reso

メロディーやベース・ラインを作りやすくするために調節された、レゾネーターです。

パラメーター	設定値	説明
NOTE	-17~-1、1~18	SCALE のルート音から数えて、何度の音を共鳴させるか
		を設定します。
SPREAD	UNISON, TINY, SMALL,	レゾネーターのオクターブを設定します。
	MEDIUM、HUGE	
CHARACTER	0~100	音色の明るさ、デチューンを調節します。
SCALE	C maj∼B maj、C min∼B min	共鳴させる構成音(コード)を設定します。
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクトのフィードバック量を調節します。
ENV MOD	0~100	値を大きくするほど、入力のレベルに応じてフィードバッ
		ク量を増やします。

Ring Mod

金属的な音質に変化する効果がかかります。

パラメーター	設定値	説明
FREQUENCY	0~100	エフェクトをかける帯域を設定します。
SENS	0~100	エフェクト音の音量を調節します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
POLARITY	OFF、ON	周波数の変調を動かす方向を設定します。
EQ LOW	-15~15 (dB)	低域の増幅/減衰量を調節します。
EQ HIGH	-15~15 (dB)	高域の増幅/減衰量を調節します。

Crusher

ローファイ効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
FILTER	331~15392 (Hz)	プリ・フィルター(エフェクトを通る前のロー・パス・フィルター)が
		効く周波数帯域を設定します。
RATE	0~100	エフェクトのサンプル・レートを設定します。値を大きくするほどサン
		プル・レートが低くなり、よりローファイな音になります。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Overdrive

音をマイルドに歪ませます。

パラメーター	設定値	説明
DRIVE	0~100	歪み量を調節します。
TONE	-100~100	音色を設定します。値を大きくするほど、高域が強調されます。値を小
		さくするほど、低域が強調されます。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

Distortion

音を激しく歪ませます。

パラメーター	設定値	説明
DRIVE	0~100	歪み量を調節します。
TONE	-100~100	音色を設定します。値を大きくするほど、高域が強調されます。値を小
		さくするほど、低域が強調されます。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

Equalizer

3バンド・イコライザーです。

パラメーター	設定値	説明
LOW GAIN	-15~15 (dB)	低域の増幅/減衰量を調節します。
MID GAIN	-15~15 (dB)	中域の増幅/減衰量を調節します。
HIGH GAIN	-15~15 (dB)	高域の増幅/減衰量を調節します。
LOW FREQ	20、25、31、40、50、63、80、100、125、	低域の周波数帯域を設定します。
	160、200、250、315、400 (Hz)	
MID FREQ	200、250、315、400、500、630、800、	中域の周波数帯域を設定します。
	1000、1250、1600、2000、2500、3150、	
	4000、5000、6300、8000 (Hz)	

パラメーター	設定値	説明
HIGH FREQ	2000、2500、3150、4000、5000、6300、	高域の周波数帯域を設定します。
	8000、10000、12500、16000(Hz)	

Compressor

大きなレベルの音を抑え小さなレベルの音を持ち上げることで、全体の音量のばらつきを揃えます。

パラメーター	設定値	。 1993年1月1日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
SUSTAIN	0~100	減衰する音にエフェクトがかかる時間を設定します。
ATTACK	0~100	
RATIO	0~100	圧縮比を設定します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。

注意

各パラメーターの設定によっては、非常に大きな音が出力されることがあります。設定値の上げすぎには注意してく ださい。

SX Reverb

音に残響を加えます。

SP-404SX と同様に、ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスが調節できるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
TIME	0~100	リバーブ・タイムを設定します。
TONE	-12~+12	リバーブ音の音質を調整します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。

SX Delay

テンポに同期した山びこが得られます。

SP-404SX と同様に、ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節できるエフェクトです。

パラメーター	設定値	説明
TIME	1/32、1/16T、1/32D、1/16、1/8T、	 音を遅らせる時間を設定します。
	1/16D、1/8、1/4T、1/8D、1/4、1/2T、	
	1/4D、1/2、1/1T、1/2D、1/1	
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクトのフィードバック量を調節します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バラン
		スを調節します。

Cloud Delay

原音に複数の遅延した音を加え、雲のような厚みのある残響が得られます。

パラメーター	設定値	説明
WINDOW	0~100	 遅延させる音の間隔を調節します。
		値を大きくするほど、残響が深くなります。
PITCH	-12~+12	エフェクト音のピッチ・シフト量を調節します。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節します。
FEEDBACK	0~99 (%)	エフェクトのフィードバック量を調節します。
CLOUDY	0~100	エフェクト音の厚みを調節します。
LO-FI	OFF、ON	ON にすると、エフェクト音の音質が荒くなります。

Back Spin

レコードを逆回転させたような効果が得られます。

パラメーター	設定値	説明
LENGTH	1/1、1/2、1/4、1/8、1/16	逆回転の長さを設定します。
SPEED	0~100	逆回転のスピードを設定します。
BACK SW	OFF、ON	音が鳴っているときに ON にすると、LENGTH パラメータ
		ーで指定した長さで逆回転します。
		OFF にすると、逆回転を解除します。
		XE
		エフェクトを切り替えてから、サンプルを最大約 3 秒間再
		生する必要があります(チャージ)。
		チャージ中は、BACK SW パラメーターが点滅します。
		LENGTH SPEED BACK SW 1/1 100 OFF
		BUS 1 Back Spin

Auto Pitch

人間の声を加工して、いろいろなボイスを作り出します。

* INPUT FX で有効です。

パラメーター	設定値	説明には、「」の意思の意思では、「」
DITCU	-100~100	- 声のピッチを設定します。上下 1 オクターブの範囲で変化さ
PIICH		せることができます。
	-100~100	声のフォルマントを設定します。値を小さくするほど男性的
FORMANT		な声質に、値を大きくするほど女性的な声質に変化させま
		す。

パラメーター	設定値	説明
	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節しま
BALANCE		す。
AT PITCH	0~100	ピッチを補正する強さを調節します。
KEY	CHROMA、A、B [♭] 、B、C、D [♭] 、	ピッチを補正するキーを設定します。
	D、E [♭] 、E、F、G [♭] 、G、A [♭]	
ROBOT	OFF、ON	ON にすると、一定のピッチ(音の高さ)に固定した、抑揚
		のない声に変化させます。

Vocoder

ボコーダー・ボイスに変えます。

* INPUT FX で有効です。

パラメーター	設定値	説明
NOTE	-17~-1、1~18	SCALE のルート音から数えて、何度の音を発音するかを設
		定します。発音する音階と和音の構成は、SCALE と
		CHORD の設定に依存します。
		XE
		NOTE は、MIDI IN 端子に接続した MIDI キーボードや、
		USB 接続したパソコン、iOS デバイスの DAW アプリ等
		から入力されたノート情報でコントロールすることができ
		ます。
		このとき、ピッチ・ベンド情報を送ると、ピッチを連続的
		に変化させることもできます。
		ノート情報(Note Number=0~127)やピッチ・ベン
		ド情報は、外部機器の MIDI チャンネルを 11 に設定して
		本機に送信してください。
FORMANT	-100~100	声のフォルマントを調節します。値を小さくするほど男性的
		な声質に、値を大きくするほど女性的な声質に変化させま
		उ .
TONE	-100~100	エフェクト音の明るさを調節します。
SCALE	C maj∼B maj、C min∼B min	発音する音階とそのルート音を設定します。
CHORD	Root、P5、Oct、UpDn、	和音の構成を設定します。
	UpDnP5、3rd、5thUp、	
	5thDn、7thUp、7thDn	
BALANCE	100-0~0-100	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調節しま
		す。

Harmony

声にハーモニーを加えます。

パラメーター	設定値	説明
PITCH	-100~100	- 声のピッチを設定します。上下1オクターブの範囲で
		変化させることができます。
FORMANT	-100~100	声のフォルマントを設定します。
		値を小さくするほど男性的な声質に、値を大きくする
		ほど女性的な声質に変化させます。
BALANCE	100-0~0-100 (%)	ドライ音(原音)とエフェクト音の音量バランスを調
		節します。
AT PITCH	0~100	ピッチを補正する強さを調節します。
KEY	CHROMA, A, B^{\flat} , B, C, D^{\flat} , D,	ピッチの補正とハーモニーを構成するキーを設定しま
	E♭、E、F、G♭、G、A♭	す。
HARMONY	Root、P5、Oct、UpDn、UpDnP5、	ハーモニーの構成を設定します。
	3rd、5thUp、5thDn、7thUp、7thDn	

Gt Amp Sim

ギター・アンプをモデリングします。

* INPUT FX で有効です。

パラメーター	設定値	説明
AMP TYPE	ギター・アンプの種類を選びます。	
	JC	ローランド JC-120 のサウンドをモデリングしています。
	TWIN	Fender の Twin Reverb をモデリングしています。
	BG	MESA/Boogie コンボ・アンプのリード・サウンドをモデリングしています。
	MATCH	Matchless D/C-30 をモデリングしています。
	MS	Marshall 1959 をモデリングしています。
	SLDN	Soldano SLO-100 をモデリングしています。
DRIVE	0~100	アンプの音量と歪み量を調節します。
LEVEL	0~100	エフェクト音の音量を調節します。
BASS	-100~100	低域の音質を調節します。
MIDDLE	-100~100	中域の音質を調節します。
TREBLE	-100~100	高域の音質を調節します。

コントロール・チェンジ・メッセージとエフェクトの対応表

コントロール・チェンジ・メッセージ(CC#83)を使ってエフェクトを選ぶことができます。

CC#83の設定値に対応するエフェクト(選ばれるエフェクト)は以下のとおりです。

BUS1 (MIDI ch 1) 、BUS2 (MIDI ch 2)

CC#83の設定値	エフェクト名
0	(OFF)
1	Direct FX1
2	Direct FX2
3	Direct FX3
4	Direct FX4
5	Direct FX5
6	Scatter
7	Downer
8	Ha-Dou
9	Ko-Da-Ma
10	Zan-Zou
11	To-Gu-Ro
12	SBF
13	Stopper
14	Tape Echo
15	TimeCtrlDly
16	Super Filter
17	WrmSaturator
18	303 VinylSim
19	404 VinylSim
20	Cassette Sim
21	Lo-fi
22	Reverb
23	Chorus
24	JUNO Chorus
25	Flanger
26	Phaser
27	Wah
28	Slicer
29	Tremolo/Pan
30	Chromatic PS
31	Hyper-Reso
32	Ring Mod
33	Crusher
34	Overdrive
35	Distortion

CC#83の設定値	エフェクト名
36	Equalizer
37	Compressor
38	SX Reverb
39	SX Delay
40	Cloud Delay
41	Back Spin
42~127	-

BUS3 (MIDI ch 3) 、BUS4 (MIDI ch 4)

CC#83 の設定値	エフェクト名
0	(OFF)
1	303 VinylSim
2	404 VinylSim
3	Cassette Sim
4	Lo-fi
5	Downer
6	Compressor
7	Equalizer
8	Isolator
9	Super Filter
10	Filter+Drive
11	WrmSaturator
12	Overdrive
13	Distortion
14	Crusher
15	Ring Mod
16	SBF
17	Resonator
18	Hyper-Reso
19	Chromatic PS
20	Reverb
21	Ha-Dou
22	Zan-Zou
23	Sync Delay
24	TimeCtrlDly
25	Ko-Da-Ma
26	Tape Echo
27	Chorus

CC#83の設定値	エフェクト名
28	JUNO Chorus
29	Flanger
30	Phaser
31	Wah
32	Slicer
33	Tremolo/Pan
34	To-Gu-Ro
35	DJFX Looper
36	Scatter
37	SX Reverb
38	SX Delay
39	Cloud Delay
40~127	-

INPUT FX (MIDI ch 5)

CC#83 の設定値	エフェクト名
0	(OFF)
1	Auto Pitch
2	Vocoder
3	Harmony
4	Gt Amp Sim
5	Chorus
6	JUNO Chorus
7	Reverb
8	TimeCtrlDly
9	Chromatic PS
10	Downer
11	WrmSaturator
12	303 VinylSim
13	404 VinylSim
14	Cassette Sim
15	Lo-fi
16	Equalizer
17	Compressor
18~127	-

ショートカット一覧

[SHIFT] ボタンなどを押しながらボタンやパッドを押すと、目的の機能や画面を素早く呼び出すことができます。

[SHIFT] ボタンを使うショートカット

[SHIFT] ボタンを押しながら	機能	説明
BANK [A/F] ~ [E/J] ボタン	BANK	
	VOLUME	→「バンク全体の音量を調節する(BANK VOLUME)(P.14)」
[COPY] ボタン	BANK	パッドに割り当てたサンプルやパターンが、コピーやエディット
	PROTECT	で上書きされたり、誤って削除されたりすることを防ぐことがで
		きます。
		→「サンプルを保護する(プロテクト)(P.63)」
[BPM SYNC] ボタン	SYNC ALL	現在選んでいるバンク内にある全サンプルの BPM SYNC パラメ
	ON/OFF	ーターをオン/オフします。
[LOOP] ボタン	PING-	サンプルを順再生と逆再生を交互に繰り返してループします。
	PONG	→「サンプルを繰り返し再生する(LOOP)(P.17)」
	LOOP	
[GATE] ボタン	GATE ALL	現在選んでいるバンク内にある全サンプルの GATE パラメーター
	ON/OFF	をオン/オフします。
[ROLL] ボタン	ROLL SET	ロールの間隔(繰り返しの速さ)を設定します。
		→「ロールの間隔を設定する(P.19)」
[START/END] ボタン	CHOP	サンプルに付けられたマーカーでサンプルを分割し、それらを別
		のパッドに割り当てることができます。
		→「マーカーでサンプルを分割しパッドに割り当てる(CHOP)
		(P.52)]
[PITCH/SPEED] ボタン	ENVELOP	サンプルを再生したときの音量の変化を設定します。
	Е	→「フェード・イン/フェード・アウトを設定する
		(ENVELOPE) (P.54)]
[PATTERN SELECT] ボタン	UNDO	直前に入力(記録)したデータを取り消します。
		● パターンの記録中のみ有効
[REMAIN] ボタン(3 秒以	LIVE	ライブ演奏では使わないボタン(サンプリングやエディットに関
上)	MODE	するボタン)を無効にすることができます。
		→「ライブ演奏では使わないボタンを無効にする(LIVE
		MODE) (P.28)]
[EXIT] ボタン	STOP	全サンプルの再生を停止します。
		→「全サンプルの再生を止める(STOP)(P.27)」
パッド [1]	FIXED	サンプルのベロシティーを、常に 127(最大)にして再生するこ
	VELOCITY	とができます。

[SHIFT] ボタンを押しながら	機能	
		→「サンプルの音量を固定する(FIXED VELOCITY)(P.21)」
		「サンプルのピッチや再生スピードを変更する(PITCH/SPEED)
		(P.57)]
パッド [2]	16	サンプルのベロシティー(音量)を段階的に変更して再生するこ
	VELOCITY	とができます。
		→「サンプルの音量を変えて再生する(16 VELOCITY)(P.22)」
パッド [3]	CUE	PHONES 端子でモニターする音声のバランスを調節します。
		→「ヘッドホンでモニタリングする(CUE)(P.95)」
パッド [4]	CHROMA	サンプルに音階を付け(ピッチを変更)、パッドで演奏すること
	TIC	ができます。
		→「サンプルに音階を付けて演奏する(CHROMATIC)(P.23)」
パッド [5]	EXCHAN	パッドに保存されているサンプルやパターンのデータを入れ替え
	GE	ます。
		→ 「パッドのサンプルを入れ替える(P.62)」
パッド [6]	INIT	選んだパッドのサンプル・パラメーターを初期化します。
	PARAM	→「サンプル・パラメーターを初期化する(INIT PARAM)
		(P.61)]
パッド [7]	PAD LINK	ひとつのパッドの操作だけで同じグループのパッドを同時に再生
		することができます。
		→「複数のパッドを同時に再生する(PAD LINK GROUPS)
		(P.25)]
パッド [8]	MUTE	同時に再生したくない(音を重ねたくない)サンプル同士を1つ
	GROUP	のグループにします。
		→「サンプルが同時に再生されないようにする(MUTE
		GROUP) (P.26)]
パッド [9]	METRON	メトロノームのオン/オフを切り替えます。
	OME	→「サンプリングをする(P.40)」「サンプルを再度サンプリング
		する(RESAMPLE)(P.43)」「新しいパターンを作る(リアルタ
		イム録音)(P.67)」 「パターンを再度サンプリングする
		(RESAMPLE) (P.74)]
パッド [10]	COUNT-	サンプリングやパターンの記録を始める前にカウントを入れま
	IN	ਰ ੱ 。
		→「サンプリング開始前にカウントを入れる(P.40)」「パターン
		の記録開始前にカウントを入れる(P.68)」
パッド [11]	ΤΑΡ	手拍子に合わせるようにパッドを叩くことで、直感的にテンポを
	TEMPO	設定することができます。
		→「リズムに合わせてテンポを設定する(タップ・テンポ)
		(P.89)]
パッド [12]	GAIN	UTILITY MENU>SYSTEM>GAIN タブを表示します。

[SHIFT] ボタンを押しながら	機能	説明
		→ [GAIN(P.131)タブ]
パッド [13]	UTILITY	UTILITY MENU 画面を表示します。
		→ 「各種設定をする (UTILITY) (P.107)」
パッド [14]	IMPORT/	UTILITY MENU>IMPORT (IMPORT/EXPORT MENU)を表示
	EXPORT	します。
		→「サンプルを取り込む(IMPORT SAMPLE)(P.119)」「サン
		プルを書き出す(EXPORT SAMPLE)(P.120)」「プロジェクト
		をインポートする(IMPORT PROJECT)(P.121)」「プロジェク
		トをエクスポートする(EXPORT PROJECT)(P.123)」
パッド [15]	PAD	UTILITY MENU>PAD SET(PAD SETTING)画面を表示しま
	SETTING	₫。
		→「パッドに関する設定をする(PAD SET)(P.108)」
パッド [16]	EFX	UTILITY MENU>EFX SET(EFX SETTING)画面を表示しま
	SETTING	₫。
		→「エフェクトの設定をする(EFX SET)(P.109)」
[REVERSE] ボタン+パッド	PAD	パッドのミュートのオン/オフを切り替えます。
[1] ~ [16]	MUTE	→「サンプルの再生をミュートする(PAD MUTE)(P.24)」
[BUS FX] ボタン	MUTE	バスへ送る音声(サンプルの再生音や INPUT 端子に入力した音)
	BUS	を一時的に断ち、エフェクト音のみを出力することができます。
		→「一時的にエフェクト音のみを出力する(MUTE BUS)
		(P.36)]
[HOLD] ボタン	PAUSE	現在再生中のサンプルを一時停止することができます。
		→「サンプルの再生を一時停止する(PAUSE)(P.27)」
[EXT SOURCE] ボタン	INPUT	入力設定画面を表示します。
	SETTING	→「サンプリングの設定をする(RECORD SETTING)(P.38)」
[SUB PAD] ボタン	PROJECT	SELECT PROJECT 画面を表示します。
		→「プロジェクトを選ぶ(P.98)」

[REMAIN] ボタンを使うショートカット

[REMAIN] ボタンを押しながら	機能(説明)
パッド [1] ~ [16]	サンプルの再生音をどのバスに送るか(どのエフェクトを使うか)を、サン
	プルごとに設定することができます。
	→ 「サンプルごとに使うエフェクトを決める(P.31)」
CH1:パッド [14]	CH 1、CH 2 のサンプルの再生音を、どのバスに送るか(どのエフェクトを
CH2:パッド [16]	使うか)を設定することができます。
(DJ モード時のみ)	[REMAIN] ボタンを押しながらパッド [14] 、またはパッド [16] を押
	すたびに、使うエフェクトが「BUS-1」→「BUS-2」→「DRY」→「BUS-
	1」→・・・の順番で切り替わります。

[VALUE] つまみを使うショートカット

[VALUE] つまみを押しながら	機能(説明)
エフェクト・ボタン	エフェクト・ボタンを押している間だけ、エフェクトをかけることができま
([FILTER+DRIVE] \sim [MFX]	す(EFFECT GRAB 機能)。
ボタン)	→「好きなタイミングでエフェクトをオン/オフする(P.35)」
[BUS FX] ボタン	BUS 3 と BUS 4 を一時的にバイパスします。
パッド [1] ~ [16]	サンプルを選びます(発音はしません)。
	また [PATTERN SELECT] が点灯しているときは、パターンを選びます
	(パターンは再生されません)。

[DEL] ボタンを使うショートカット

[DEL] ボタンを押しながら	機能(説明)
[EXIT] ボタン	バンク内のサンプル、またはバンク内のパターンをまとめて削除します。
	→「パッドのサンプルを削除する(P.64)」「パッドのパターンを削除する(P.84)」

[COPY] ボタンを使うショートカット

[COPY] ボタンを押しながら	機能(説明)
[EXIT] ボタン	バンク内の全サンプル、またはバンク内の全パターンを別のバンクにコピーしま
	す。
	→「パッドのサンプルをコピーする(P.62)」「パッドのパターンをコピーする
	(P.82)]

[MFX] ボタンを使うショートカット

[MFX] ボタンを押しながら	機能(説明)
[DJFX LOOPER] ボタン	17 番目以降の MFX LIST を表示します。
	→ [MFX エフェクトを使う(P.32)]
[ISOLATOR] ボタン	33 番目以降の MFX LIST を表示します。
	→ [MFX エフェクトを使う(P.32)]

エラー・メッセージ

エラー・メッセージ	説明	对処法
Battery Low!	電池の残量が少なくなり	電池を交換するか、AC アダプターをお使いください。
	ました。	→ 「電源について(P.9)」
Unsupported FILE	サポートされていない種	
	類のファイルです。	てください。
		→「インポート/エクスポートする(SD カードを使う)
		(P.117)]
No SD CARD!	SD カードが差し込まれ	電源を切り、SD カードを確実に差し込んでから電源を入れ直
	ていません。または、差	してください。
	し込みが不完全です。	
Unsupported SD	サポート外の SD カード	SD カードをフォーマットしてください。
Card!	が挿入されています。	→ [SD カードをフォーマットする(P.126)]
SD CARD Protected!	SD カードが書き込み禁	SD カードの左側にあるロック・スイッチを解除してくださ
	止に設定されています。	い。
SD CARD Full!	SD カードの容量が不足	不要なデータを削除してください。
	しています。	
Internal Storage Full!	内部ストレージの容量が	不要なデータを削除してください。
	不足しています。	
Storage Error!	内部ストレージに問題が	ファクトリー・リセットをしてください。
	あります。	→「工場出荷状態に戻す (FACTORY RESET) (P.127)」
Protected!	バンク・プロテクトがか	プロテクトがかかっていないバンクを使うか、現在選んでいる
	かっているので実行でき	バンクのプロテクトを解除してください。
	ません。	→「サンプルのバンクを選ぶ(P.14)」「パターンのバンクを選
		ぶ(P.75)」「サンプルを保護する(プロテクト)(P.63)」「パ
		ターンを保護する(プロテクト)(P.83)」
Max Length Pattern	パターン・シーケンサー	パターンに記録するノートを減らす、またはパターンを短く分
	に記録できるノート数の	割して記録してください。
	上限を超えています。	→「新しいパターンを作る(リアルタイム録音)(P.67)」

オーディオ・ダイアグラム



付録

主な仕様

最大同時発音数	32音
記憶可能データ	サンプル:2,560(16 サンプル×10 バンク×16 プロジェクト:内蔵ストレージに記録)
	パターン:2,560(16 パターン×10 バンク×16 プロジェクト:内蔵ストレージに記録)
内蔵ストレージ	サイズ:16GB
	※プリロード・データを含む
最大サンプリング時間	16 分(1 サンプルあたり約 185MB 相当)
スキップ・バック・サン	最大 40 秒(サンプリング、リサンプルとは別に、常に LINE OUT 信号を録音)
プリング時間	
データ・フォーマット	16 ビット・リニア
インポート・フォーマッ	WAV/AIFF/MP3 インポート対応
۲	※SP-404MK2 App 使用時は、WAV/AIFF/MP3/FLAC/M4A のインポートに対応
サンプル・レート	48kHz
パターン・シーケンサー	分解能:480 ティック/4 分音符
	パターン長:1~64 小節
	レコーディング方法:リアルタイム・ループ・レコーディング(シャッフル・クォンタイ
	ズ可)、TR-REC(オートメーション対応)
エフェクト	マルチ・エフェクト:41 種類
	インプット・エフェクト:17 種類
パッド	16 個+サブ・パッド×1 個(ベロシティー・センシティブ・パッド)
コントローラー	コントロールつまみ×3
ディスプレイ	グラフィック有機 EL ディスプレイ
外部メモリー	SD カード(SDHC 対応、市販品)
	※バックアップ/リストア、サンプル・インポート/エクスポート用
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:TRS 標準タイプ(インピーダンス・バランス)
	LINE IN(L/MONO、R)端子:標準タイプ
	MIC/GUITAR IN 端子:TRS 標準タイプ(MIC 時)、標準タイプ(GUITAR 時)
	MIDI(IN、OUT)端子:ステレオ・ミニ・タイプ
	USB 端子:USB Type-C [®] (オーディオ/MIDI 対応)
	DC IN 端子
電源	ACアダプター
	USB バス電源(USB Type-C [®] 端子、1.5A 以上)
	ニッケル水素電池(単3形、市販品)×6、またはアルカリ電池(単3形、市販品)×6
消費電流	1,100mA(AC アダプター使用時)
	1,500mA(USB バス電源動作時)
連続使用時の電池の寿命	アルカリ乾電池:約 2.5 時間
	ニッケル水素電池(1,900mAh):約 3.5 時間
	※電池の仕様や使用状態によって異なります。

外形寸法	178 (幅) ×276 (奥行) ×71 (高さ) mm
質量(AC アダプターを	1.1kg
除く)	
付属品	クイック・スタート
	「はじめにお読みください」チラシ
	ACアダプター
	保証書
別売品	TRS/MIDI コネクティング・ケーブル:BOSS BMIDI シリーズ、BOSS BCC シリーズ
	ワイヤレス MIDI エクスプレッション・ペダル:BOSS EV-1-WL

* 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。

MIDI インプリメンテーション・チャート

Model : SP-404MK2

Date : Jun. 30, 2022

Version: 2.00

ファン	クション	送信	受信	備考
ベーシック・	電源 ON 時	× *1	× *1 *2 *3	-
チャンネル	設定可能	×	×	
モード	電源 ON 時	×	モード3	
	メッセージ	×	x	
	代用	_	×	
ノート・ナン		35∼51 (B1∼E♭3、	35~51 (B1~E♭3、	
<i>\\"</i> —		CH 1~10) *1 *2	CH 1~10) *1 *2	
		36~60 (C2~C4、	0~127 (CH 11) *3	
		CH 16) *7	36~60 (C2~C4、	
			CH 16) *7	
	音域	-	36~51 (C2~E♭3)	
			*1 *2	
ベロシティー	ノート・オン	0	0	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッ	キー別	×	×	
チ	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	o *3	
コントロー	CC#16~19	×	o *8	(例)
ル・チェンジ				0xB0 10 00→BUS 1 Ctrl
				1=0
				0xB1 13 7F→BUS 2 EFX
				スイッチ=オン
	CC#80~83	×	o *8	(例)
				0xB2 50 7F→BUS 3 Ctrl
				4=127
				0xB3 53 01→BUS 4 EFX
				番号=01(303
				VinylSim)
プログラム・チ	ェンジ	×	o *1 *9	(例)
				0xC3 0F→Bank D
				Pattern 16
システム・エク	スクルーシブ	×	×	

ファン	クション	送信		受信		備考
システム・コ	ソング・ポジシ	×	×		_	
モン	ョン					
	ソング・セレク	×	×			
	۲-					
	チューン	×	×			
システム・リ	クロック	o *4	o *5	5		
アルタイム	コマンド	o *4	o *5	5		
その他	オール・サウン	×	o *6	5		
	ド・オフ					
	リセット・オー	×	×			
	ル・コントロー					
	ラー					
	ローカル・オン	×	×			
	/オフ					
	オール・ノー	×	×			
	ト・オフ					
	アクティブ・セ	0	0			
	ンシング					
	システム・リセ	×	×			
	ット					
備考	*1:					
	MIDI チャンネル					
	CH 1 : Bank A			CH 6 : E	Bank F	
	CH 2 : Bank B			CH 7 : E	Bank G	
	CH 3 : Bank C		CH 8 : Bank H CH 9 : Bank I			
	CH 4 : Bank D					
	CH 5 : Bank E			CH 10:	Bank J	
	*2:					
	パッドとノート・	ナンバーの対応表	[Γ	
	パッド [1] :	パッド [2] :	パッド	[3] :	パッド [4] :	
	48 (C3)	49 (C#3)	50 (D.	3)	51 (E♭3)	
	パッド [5] :	パッド [6] :	パッド	[7] :	パッド [8] :	
	44 (G#2)	45 (A2)	46 (B⊧	2)	47 (B2)	
	パッド [9] :	パッド [10] :	パッド	[11] :	パッド [12] :	[EXT
	40 (E2)	41 (F2)	42 (F#2)		43 (G2)	SOURCE] :
						35 (B1)
	パッド [13] :	パッド [14] :	パッド	[15] :	パッド [16] :	
	36 (C2)	37 (C*2)	38 (D.	2)	39 (E⊧2)	
		lacadar の担合にま				

ファン	クション	送信	受信	備考	
	*4 : MIDI	Sync Out が ON、かつ外部か	いらのテンポ入力がない場合に	こ出力されます。	
	*5:本体カ	「リモート・モード(外部から	テンポ信号を受信している)	の場合に有効になります。	
	*6:MIDI ケーブルが抜けると、全サンプルの再生を停止します。				
	*7:サンフ	プルをクロマチック・モードで演奏する場合に有効になります(MIDI CH 16)。			
	*8 :				
	MIDI チャ	ァンネル			
	CH 1 : B	US 1			
	CH 2 : B	US 2			
	CH 3 : BUS 3				
	CH 4 : B	US 4			
	CH 5 : IN	NPUT			
	コントロ	ール・チェンジ番号と EFX コ -	シトロールの対応表		
	CC#19	EFX スイッチ(0~63:オご	フ、64~127:オン)		
	CC#83	EFX 番号(0~127)			
		「コントロール・チェンジ	・メッセージとエフェクトのタ	对応表(P.152)」	
	CC#16	Ctrl 1 (0~127)			
	CC#17	Ctrl 2 (0~127)			
	CC#18	Ctrl 3 (0~127)			
	CC#80	Ctrl 4 (0~127)			
	CC#81	Ctrl 5 (0~127)			
	CC#82	Ctrl 6 (0~127)			
	*9:				
	プログラ	ム・チェンジ番号とパターンの	の対応表		
	PC#0	Pattern 1			
	PC#1	Pattern 2			
	:	:			
	PC#15	Pattern 16			

- モード1:オムニ・オン、ポリ
- モード2:オムニ・オン、モノ
- モード3:オムニ・オフ、ポリ
- モード4:オムニ・オフ、モノ

∘:あり

×:なし

SP-404MK2 (Version 2.00)

リファレンス・マニュアル

04

ローランド株式会社

〒431-1304 静岡県浜松市北区細江町中川 2036-1

©2021 Roland Corporation