



SP-404MK2 (Version 3.00)

リファレンス・マニュアル

目次

はじめに	6
本機の知識（データ構造について）	6
サンプルとは？	6
パターンとは？	7
バンクとプロジェクト	7
準備をする	8
周辺機器を接続する	8
電源について	10
電源を入れる／切る	12
サンプルを再生する（サンプル・モード）	14
サンプルのバンクを選ぶ	15
バンク全体の音量を調節する（BANK VOLUME）	15
サンプルのテンポを曲に合わせる（BPM SYNC）	16
パッドを押している間だけ再生する（GATE）	17
サンプルを 1 回だけ再生する（ONE SHOT PLAYBACK）	18
サンプルを繰り返し再生する（LOOP）	19
サンプルを逆再生する（REVERSE）	20
サンプルを細かく繰り返し再生する（ROLL）	21
ロールの間隔を設定する	21
サンプルの音量を固定する（FIXED VELOCITY）	23
サンプルの音量を変えて再生する（16 VELOCITY）	24
サンプルに音階を付けて演奏する（CHROMATIC）	25
サンプルの再生をミュートする（PAD MUTE）	27
複数のパッドを同時に再生する（PAD LINK GROUPS）	28
サンプルが同時に再生されないようにする（MUTE GROUP）	29
全サンプルの再生を止める（STOP）	30
サンプルの再生を一時停止する（PAUSE）	30
ライブ演奏では使わないボタンを無効にする（LIVE MODE）	31
エフェクトを使う	32
サンプルにエフェクトをかける（BUS FX）	32
エフェクトを BUS 1、BUS 2 に割り当てる	33
サンプルごとに使うエフェクトを決める	34

MFX エフェクトを使う	35
エフェクトをエディットする	36
好きなタイミングでエフェクトをオン／オフする	38
一時的にエフェクト音のみを出力する（MUTE BUS）	39
サンプリングをする（SAMPLING）	41
サンプリングの設定をする（RECORD SETTING）	41
インプット・エフェクトを設定する（INPUT FX）	41
サンプリングをする	43
サンプリング開始前にカウントを入れる	43
サンプルのエンド・ポイントを自動で設定する （END SNAP）	44
サンプルを再度サンプリングする（RESAMPLE）	46
過去にさかのぼってサンプリングする（SKIP BACK SAMPLING）	48
サンプルをエディットする（SAMPLE EDIT）	50
再生区間やループ区間を設定する（START/END）	50
サンプルを加工する	51
サンプルを分割する印を付ける（MARK）	53
マーカーでサンプルを分割しパッドに割り当てる （CHOP）	56
フェード・イン／フェード・アウトを設定する （ENVELOPE）	57
サンプルのピッチや再生速度を変更する （PITCH/SPEED）	60
サンプルに設定されたパラメーターを表示させる	63
サンプル・パラメーターを初期化する（INIT PARAM）	64
サンプルを整理する	65
パッドのサンプルを入れ替える	65
パッドのサンプルをコピーする	65
バンク内の全サンプルを別のバンクにコピーする	66
サンプルを保護する（PROTECT）	66
パッドのサンプルを削除する	67
サンプルを組み合わせてパターンを作る （PATTERN SEQUENCER）	69

パターンを再生する.....	69	DJ モード中にサンプルを再生する (PAD MODE) 107	
新しいパターンを作る (Real-time REC)	70	DJ モードでパターンを再生する..... 108	
パターンの記録開始前にカウントを入れる	72	マーカーの位置からサンプルを再生する	109
新しいパターンを作る (TR-REC)	73	サンプルの再生中にマーカーを追加する	110
パターンをサンプルに変換する.....	78	サンプルを再生しながらマーカーをエディットする	110
パターンをサンプリングする (RESAMPLE)	78	サンプルに設定したマーカーを削除する	112
パターンをサンプルに変換する (BOUNCE)	79	DJ モードでサンプルをエディットする.....	113
パターンのバンクを選ぶ.....	81		
パターンを順番に再生する (PATTERN CHAIN)	82	ヘッドホンでモニタリングする (CUE)	114
エフェクトの操作をパターンに記録する (EFX MOTION REC)	85	電子楽器やマイク、ギターの音を入力する ...	115
パターンに記録したエフェクトの操作を削除する (EFX MOTION ERASE)	86	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)	116
パターンに記録したエフェクトの操作を部分的に削除する.....	86	プロジェクトを選ぶ.....	117
パッド・ミュートの操作をパターンに記録する (PAD MUTE MOTION REC)	87	プロジェクトを整理する	118
パターンに記録したパッド・ミュートの操作を削除する (PAD MUTE MOTION ERASE)	88	プロジェクトをコピーする	118
パターンに記録したパッド・ミュートの操作を部分的に削除する	88	プロジェクトを削除する	119
パターンをエディットする (PATTERN EDIT)	90	カスタマイズをする.....	120
パターンをコピーして連結する (DUPLICATE) ...	90	本体のフェイスプレートを取り付ける／取りはずす	120
パターンの不要部分を削除する (CROP)	91	オープニング画面をカスタマイズする	122
パターンに入力したサンプルの発音タイミングをそろえる (QUANTIZE)	91	オープニングの画像を用意する	122
パターン・データを整理する	94	オープニング画像をプロジェクトに保存する	122
パッドのパターンを入れ替える.....	94	スクリーン・セーバーをカスタマイズする.....	124
パッドのパターンをコピーする.....	94	スクリーン・セーバーの画像を用意する	124
パターンから特定のサンプル (パッド) を抜き出す	95	オリジナルのスクリーン・セーバーを有効にする	124
バンク内の全パターンを別のバンクにコピーする ..	96	スクリーン・セーバーの画像をプロジェクトに保存する	125
パターンを保護する (PROTECT)	96		
パッドのパターンを削除する.....	97	各種設定をする (UTILITY)	127
		本体に関する設定をする (SYSTEM)	127
テンポを設定する	99	パッドに関する設定をする (PAD SET)	128
サンプルにテンポ情報を設定する	100	エフェクトの設定をする (EFX SET)	129
バンクまたはプロジェクトにテンポ情報を設定する ..	102	エフェクトのルーティングを設定する	129
リズムに合わせてテンポを設定する (TAP TEMPO)	103	全体の音にエフェクトをかける (BUS 3、BUS 4)	130
		BUS 3、BUS 4 に割り当てるエフェクトを変更する	131
サンプルをミックスする (DJ MODE)	104		

BUS 3、BUS 4 のエフェクトをエディットする ..	132	WrmSaturator	165
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)	133	VinylSim	165
インプット・エフェクトを設定する (INPUT FX)	134	VinylSim	165
INPUT 端子に入力された音声をバスに送る	135	Cassette Sim	165
インポート/エクスポートする (SD カードを使う)	137	Lo-fi.....	166
サンプルを取り込む (IMPORT SAMPLE)	139	Reverb	166
サンプルを書き出す (EXPORT SAMPLE)	140	Chorus.....	167
プロジェクトをインポートする (IMPORT PROJECT)	141	JUNO Chorus.....	167
プロジェクトをエクスポートする (EXPORT PROJECT)	143	Flanger	167
バックアップを保存する (BACKUP)	144	Phaser.....	168
バックアップ・データを使ってデータを復元する (RESTORE)	145	Wah	168
SD カードをフォーマットする	146	Slicer	169
工場出荷状態に戻す (FACTORY RESET)	147	Tremolo/Pan	169
付録	148	Chromatic PS.....	170
パラメーター・ガイド	148	Hyper-Reso.....	170
SYSTEM.....	148	Ring Mod	170
PAD SET	153	Crusher.....	171
EFX SET	154	Overdrive.....	171
MFX 一覧	158	Distortion	171
Filter+Drive	158	Equalizer	172
Resonator.....	158	Compressor.....	172
Sync Delay	158	SX Reverb	172
Isolator.....	159	SX Delay	173
DJFX Looper	159	Cloud Delay.....	173
Scatter	160	Back Spin.....	173
Downer	160	Auto Pitch	174
Ha-Dou.....	160	Vocoder	174
Ko-Da-Ma.....	161	Harmony.....	175
Zan-Zou.....	161	Gt Amp Sim	175
To-Gu-Ro	162	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.....	176
SBF	162	ショートカット一覧	180
Stopper	163	[SHIFT] ボタンを使うショートカット	180
Tape Echo.....	163	[REMAIN] ボタンを使うショートカット	182
TimeCtrlDly	164	[VALUE] つまみを使うショートカット.....	183
Super Filter	164	[DEL] ボタンを使うショートカット	183
		[COPY] ボタンを使うショートカット.....	183
		[MFx] ボタンを使うショートカット	184
		DJ モードで使うショートカット.....	184
		TR-REC で使うショートカット	186
		エラー・メッセージ	187

オーディオ・ダイアグラム.....	188
主な仕様	189
MIDI インプリメンテーション・チャート	191
MIDI ノート・マップ.....	195

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

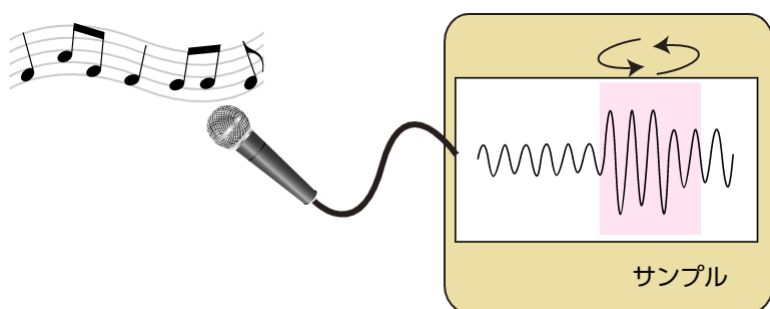
このリファレンス・マニュアルは、本機のソフトウェア・バージョンが 3.00 を対象にしています。

本機の知識（データ構造について）

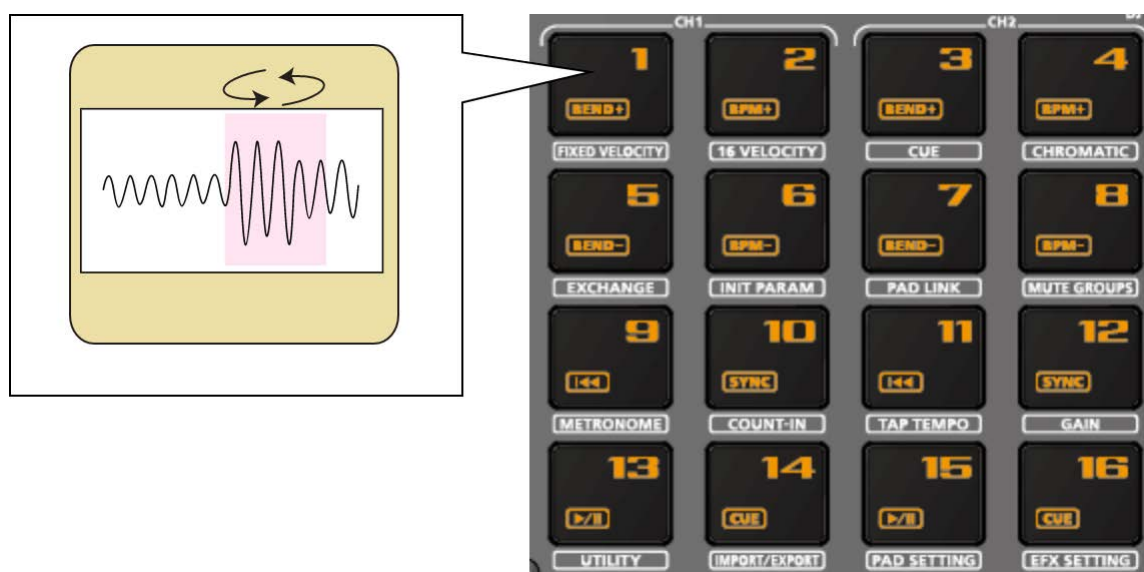
SP-404MK2 は、音声素材や曲作りのためのデータを数多く扱います。ここでは、それぞれのデータの役割と SP-404MK2 が管理するデータ構造について説明します。

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 BUS FX（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。



メモ

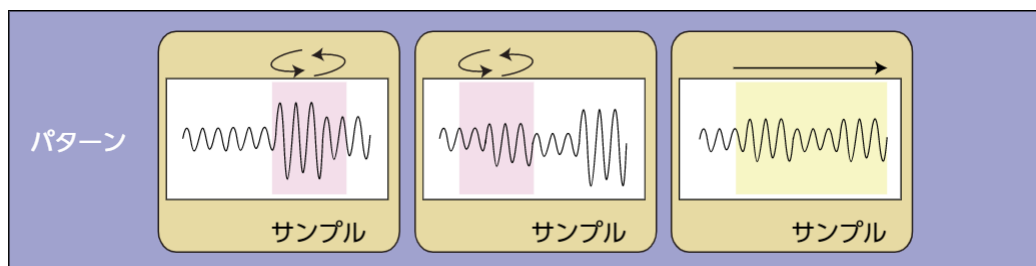
16 個のサンプルのまとまりをバンクと呼び、10 バンク（バンク A～バンク J）保存することができます。

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。



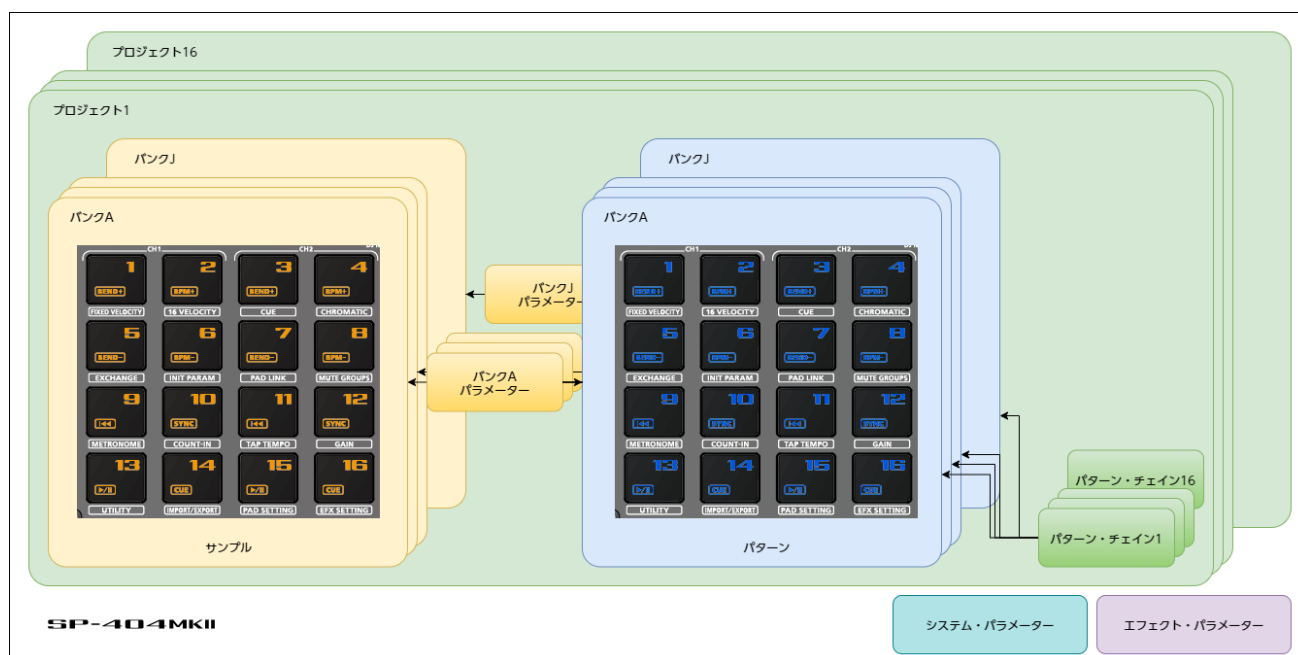
メモ

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。

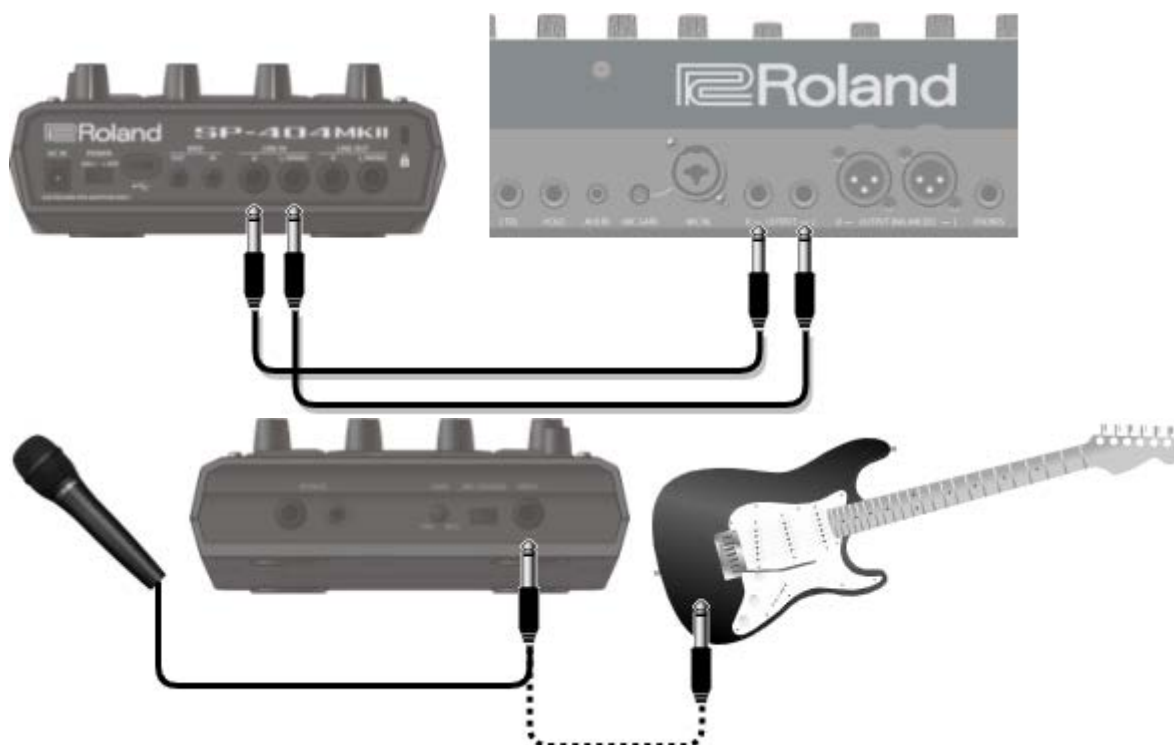
1. リア・パネルの LINE OUT 端子に、アンプやスピーカーを接続します。



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。



メモ

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）。

メモ

- 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。

メモ

- 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。
2. 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。

メモ

- 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。

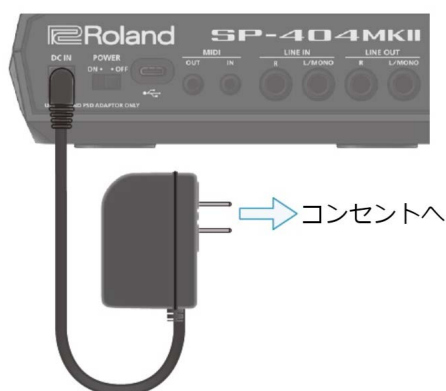
このとき、SP-404MK2 は iOS デバイスからの電源供給を受けることができます。

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.116）」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。



メモ

- 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.11）」「[電池を使う](#)（P.10）」
- 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。

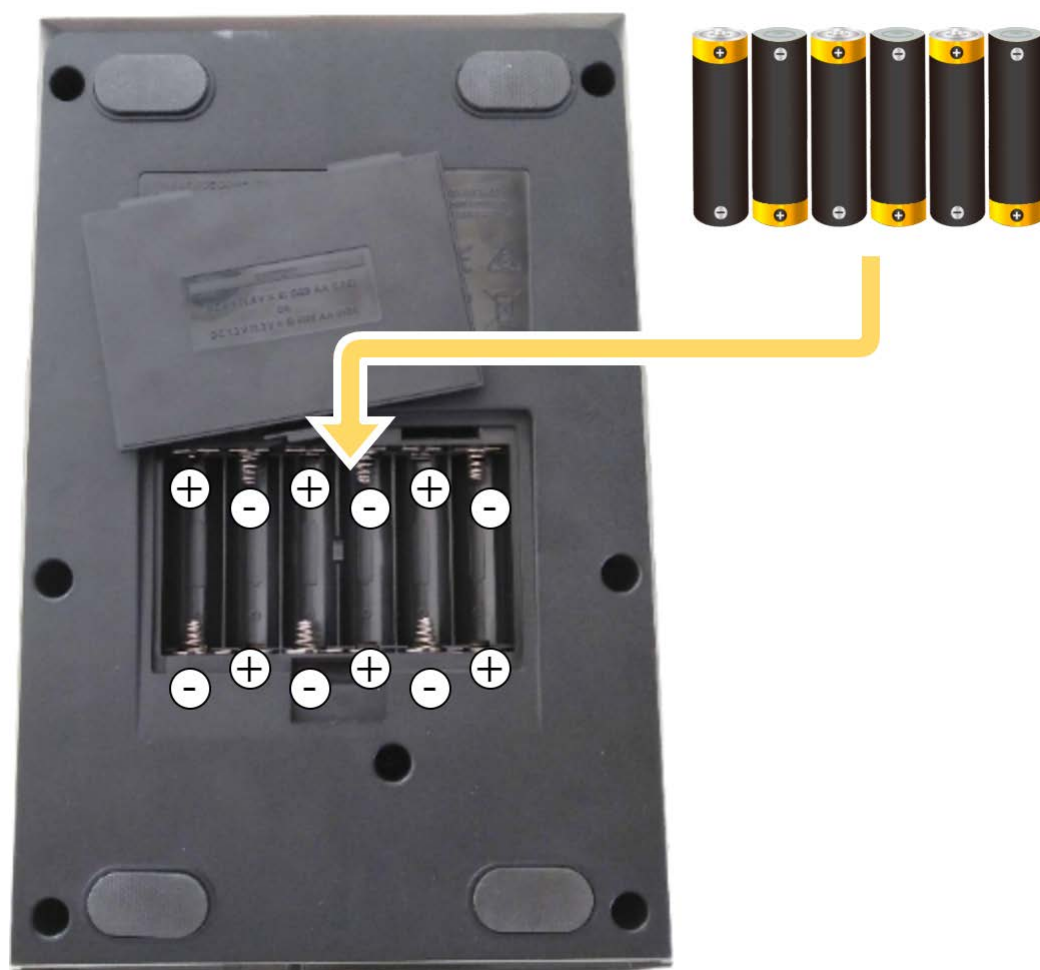
電池を使う

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

メモ

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・バッテリーを使っで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

注意

電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

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。



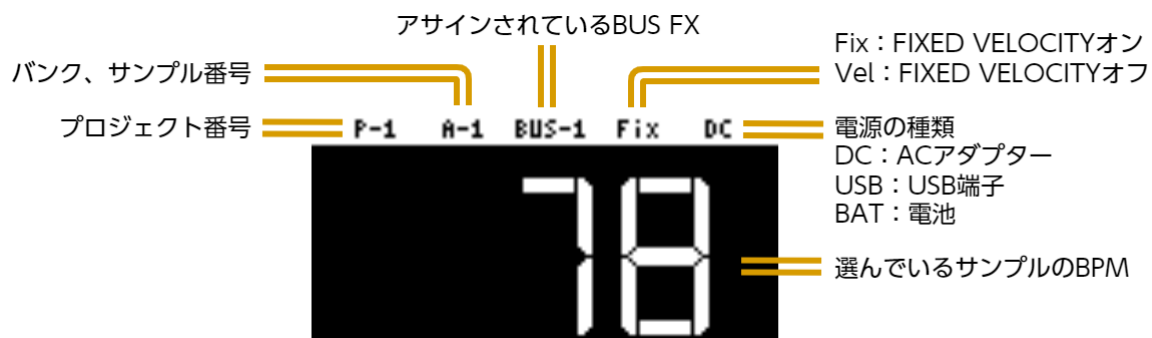
2. 接続した機器、アンプ／スピーカーの順に電源を入れます。
3. 接続した機器の音量を調節します。

4. [VOLUME] つまみで、本機の音量を調節します。



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。



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。

メモ

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。

1. SP-404MK2 のパッドを押します。

サンプルが再生されます。

メモ

- 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.41)」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.139)」をご覧ください。

サンプルの再生モードについて

サンプルに設定された再生モードによって、パッドを押したときのサンプルの再生方法が変わります。

各再生モードについては、以下をご覧ください。

再生モード	参照
ゲート	パッドを押している間だけ再生する (GATE) (P.17)
ワン・ショット・プレイバック	サンプルを 1 回だけ再生する (ONE SHOT PLAYBACK) (P.18)
ループ	サンプルを繰り返し再生する (LOOP) (P.19)

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。

メモ

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。

メモ

- 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.148)」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.100)」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.102)」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。

メモ

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。

メモ

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 1 回だけ再生する（ONE SHOT PLAYBACK）

サンプルの再生モードがワン・ショット・プレイバックのときは、パッドを押すとサンプルが終わりまで再生されます。

再生が終わるまでは、そのパッドの操作は無効になります（無視されます）。

また、サンプルの長さよりも短いフレーズでパターンに記録しても、サンプルの再生が先頭に戻ることなく（リトリガーすることなく）終わりまで再生します。

この特徴を利用すると、長いサンプルをバックイングとして演奏させることができます。

1. [VALUE] つまみを押しながら [GATE] ボタンを押します。

サンプルの再生モードが「ワン・ショット・プレイバック」になります。

このとき、[GATE] ボタンは遅く点滅します。

メモ

ワン・ショット・プレイバックをオンにすると、ループ機能はオフになります（[LOOP] ボタン消灯）。

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。

メモ

〔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。

順再生でループします。



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

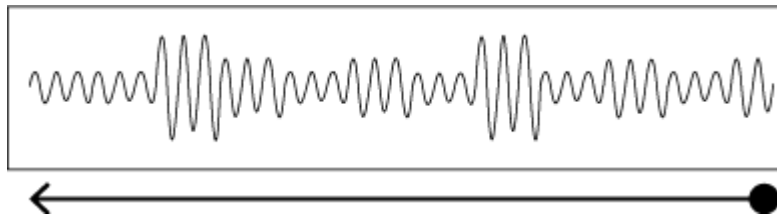
1. 〔SHIFT〕 ボタンを押しながら、〔LOOP〕 ボタンを押します。

〔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。

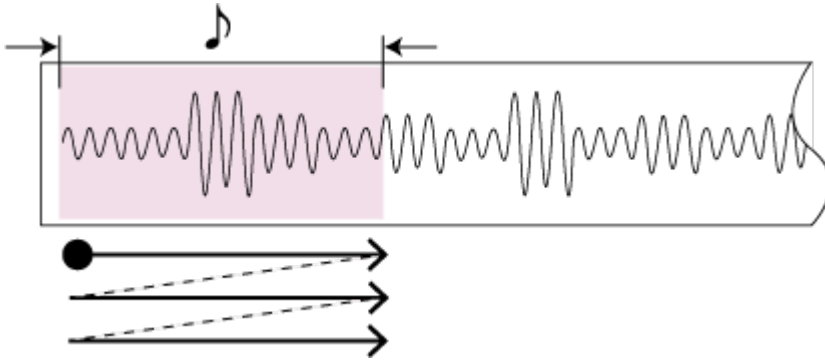
サンプルが、逆再生する設定になります。

メモ

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.149)」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。

メモ

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。

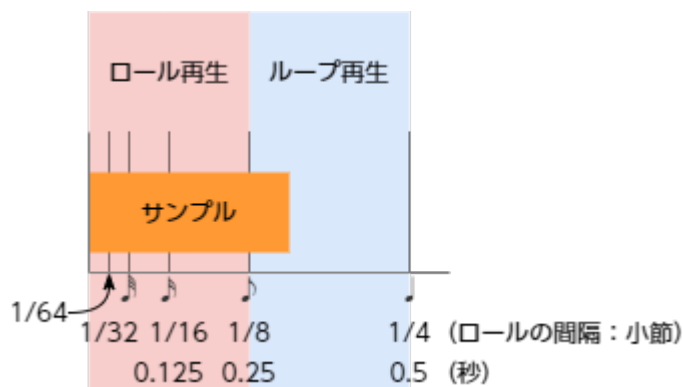
ロールの間隔を設定します。**【SHIFT】** ボタンを押しながら **【ROLL】** ボタンを押すたびに、4 分音符（1/4）→8 分音符（1/8）→16 分音符（1/16）→32 分音符（1/32）→64 分音符（1/64）とロールの間隔が変わります。



メモ

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 1/64～1/8 に設定したときは、ロール再生されます。

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.21）」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。

メモ

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）。

メモ

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速度を変更する（PITCH/SPEED）](#)（P.60）」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。

16 VELOCITY				BANK-PAD A - 1
90	100	110	127	
50	60	70	80	
20	25	30	40	
1	5	10	15	

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。

メモ

[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。

メモ

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。

1. パッドを押してサンプルを再生させます。
2. [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。

パッド（サンプル）がミュートされます。ミュートしたパッド（サンプル）は、赤色で点灯します。

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。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [REVERSE] ボタンと [REMAIN] ボタンを押すと、これらのボタンから指を離しても [SHIFT] ボタンと [REVERSE] ボタンが押されたままの状態になります。

複数のパッドに対してミュートのオン／オフがしやすくなります。解除するには [EXIT] ボタンを押します。

3. 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。

メモ

[EXIT] ボタンを 4 回押して（サンプルの再生を停止して）、ミュートを解除することもできます。

メモ

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\(P.149\)](#)」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のと、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。



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、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。



メモ

[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「」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

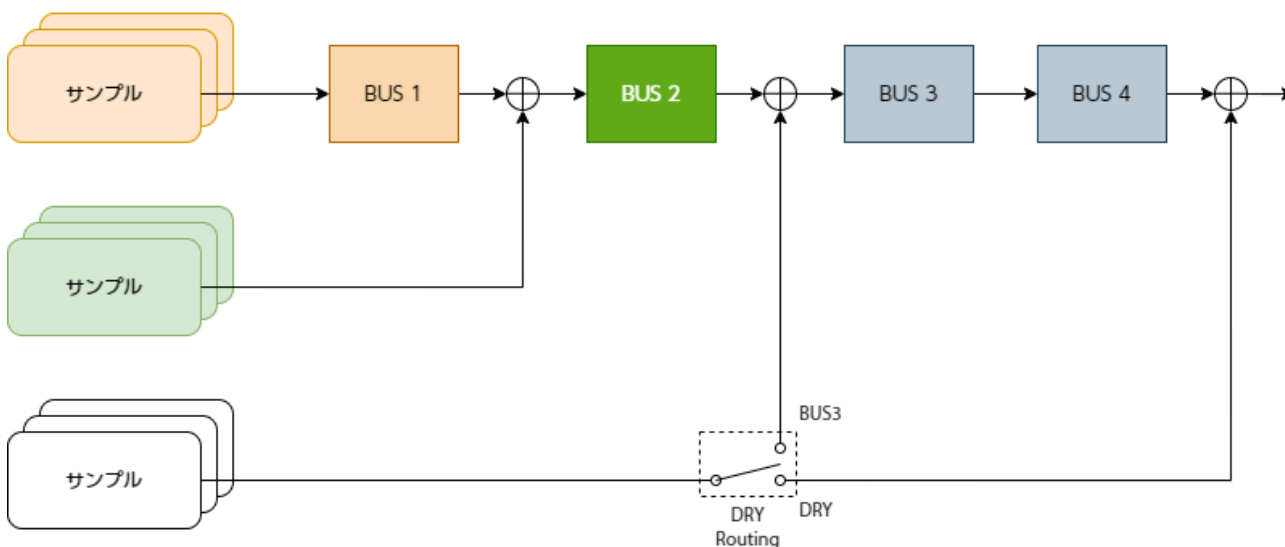
SP-404MK2 の内蔵エフェクトを使って、音声に特殊な効果を与えます。

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。

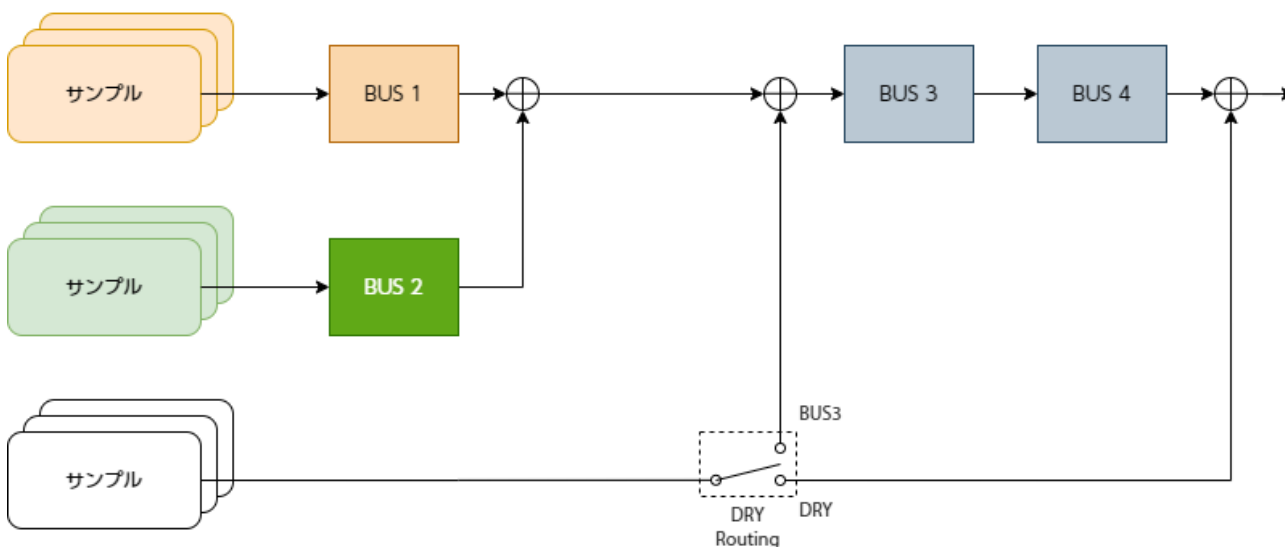
BUS 1 と BUS 2 は、パフォーマンスに適したエフェクトをサンプル個別にかけることができます。BUS 3 と BUS 4 は、主に SP-404MK2 から出力される音全体にエフェクトをかけるために使います。

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



BUS FX Type B



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.129)」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.157)」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、[MPX] 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。

2. 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。



[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。



メモ

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 \(DIRECT FX\) \(P.133\)](#)」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] ～ [MPX] 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。

メモ

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.129)」

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。

メモ

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.33)」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。

メモ

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。

1. [\[REMAIN\]](#) 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.135)」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。



メモ

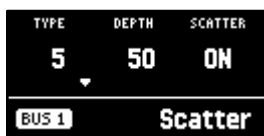
[VALUE] つまみや [CTRL 3] つまみの代わりに、パッド [1] ～ [16] を使ってエフェクトを選ぶこともできます。

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。

パッド [1] ～ [16] を使って 33 番目以降のエフェクトを選ぶときは、[MFX] ボタンと [ISOLATOR] 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。



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。

1. [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

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)	✓	✓
BUS 1	✓ (*)	
BUS 2		
BUS 3	✓	✓
BUS 4		

(*) [SHIFT] ボタンを押しながら [MARK] ボタンを 3 秒以上押し続けると、BUS 1、BUS 2 に割り当てられたエフェクトのメイン・パラメーターが保存されます。

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。
2. [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。

一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。



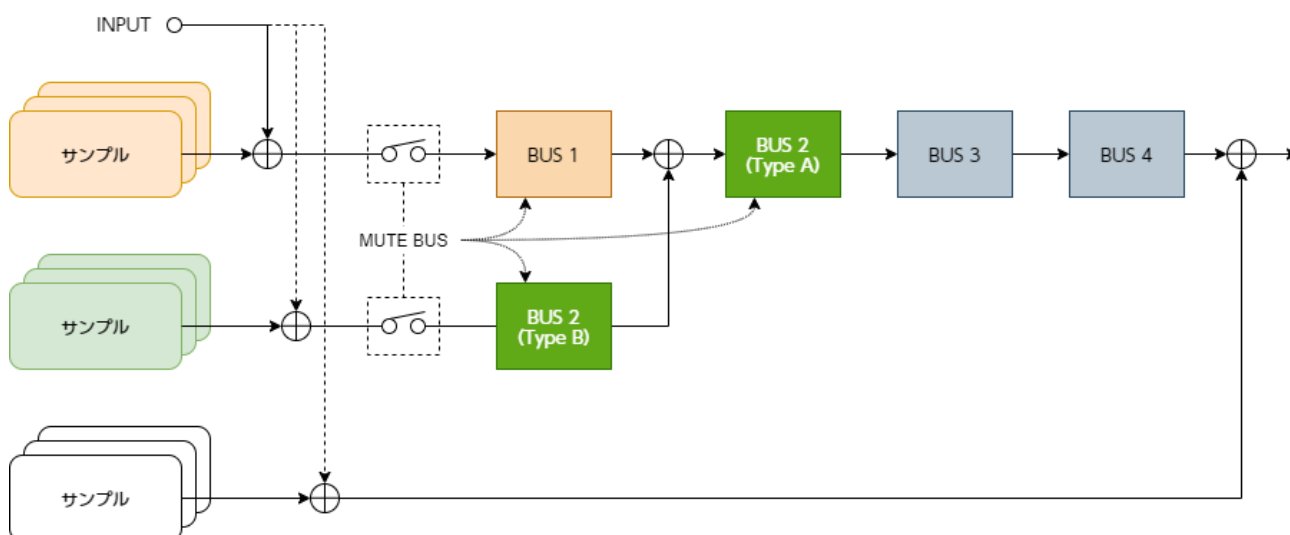
3. MUTE BUS をオフにするときは、再度 [SHIFT] ボタンを押しながら [BUS FX] ボタンを押します。

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。

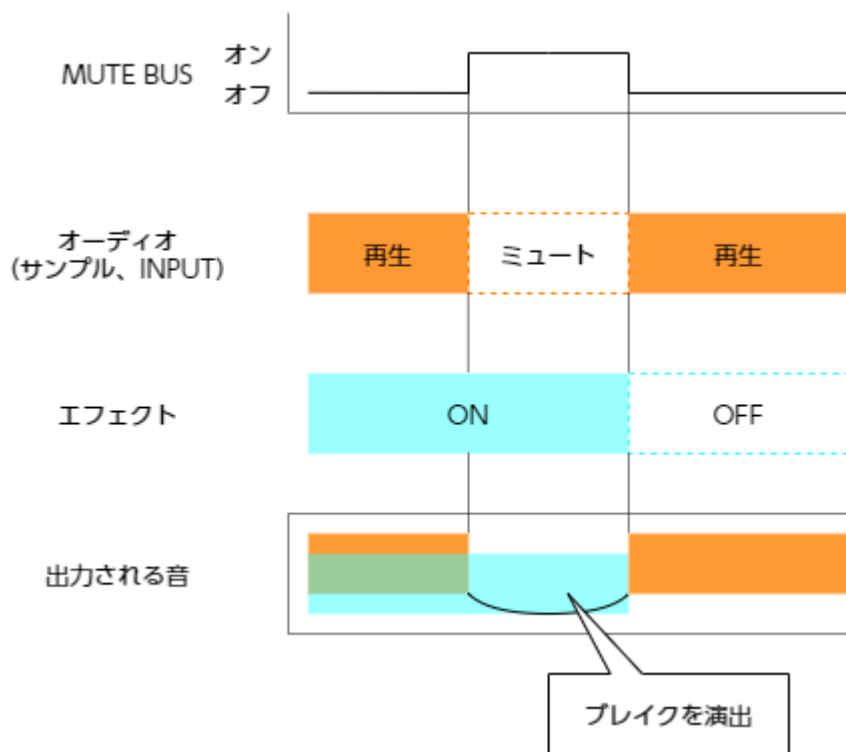
MUTE BUS の動作について

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変わるかは、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.154)」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。



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	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できます。
[CTRL 1] つまみ			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 (TAP TEMPO) (P.103)」
[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。	
		Mix	本機の再生音と外部機器から入力した音声をミックス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す。
[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）を調節します。
[CTRL 3] つまみ		R:50	
[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	設定値
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

メモ

(*) 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。



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\(P.158\)」](#)をご覧ください。

メモ

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\(P.36\)」](#)をご覧ください。

サンプリングをする

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、赤点減します。

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.150)」）。

[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. **[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。

メモ

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 (TAP TEMPO) (P.103)」をご覧ください。

3. 赤点減しているパッド [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。

5. 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	説明
COUNTIN 1MEAS	サンプリング前に 1 小節分のカウントを入れます。
COUNTIN 2MEAS	サンプリング前に 2 小節分のカウントを入れます。
COUNTIN WAIT	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.41)」の手順 2 以降に従って、サンプリングをします。

メモ

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。

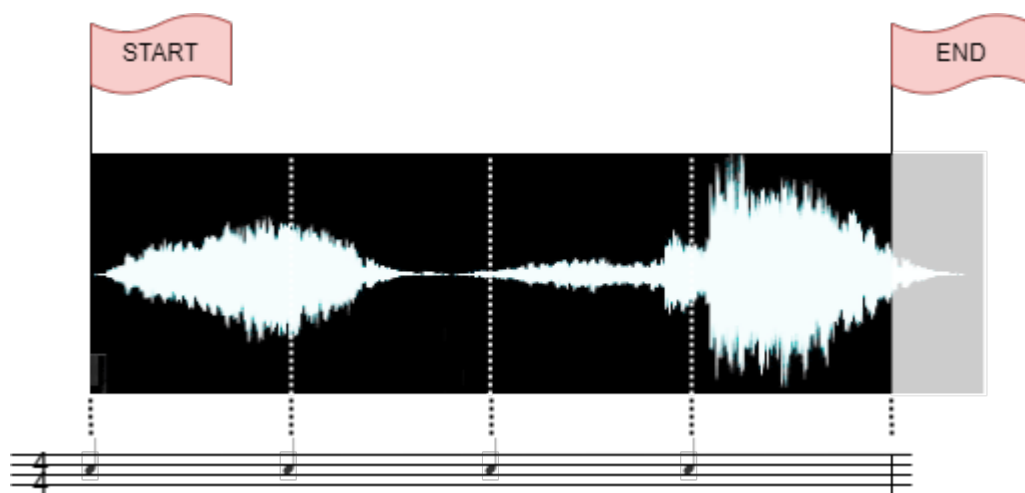
END SNAP がオフのときのサンプリング結果

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。

メモ

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.150)」）。

[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。



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

メモ

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。

4. [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. 赤点減しているパッド [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、赤点減します。

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。

メモ

[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。

8. 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）。

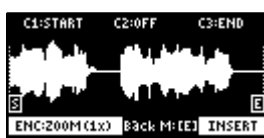
演奏の練習を繰り返していたときにうまく弾けた演奏や、アドリブで偶然に弾けたフレーズを、あとからでもサンプリングすることができます。

1. 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。

メモ

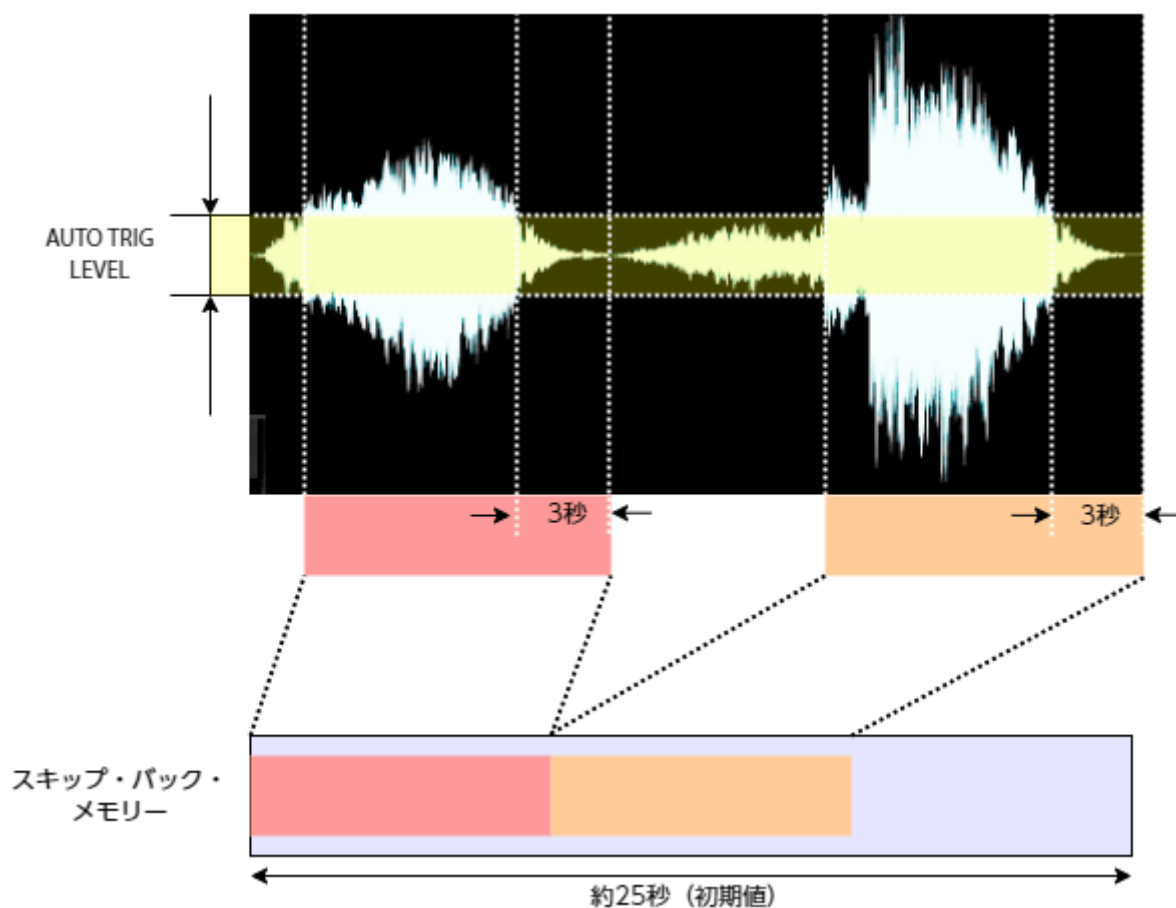
システム・パラメーターの「SBS Time」を Long に設定すると、スキップ・バック・メモリーへの録音時間を最大 40 秒にすることができます。

詳しくはシステム・パラメーターの「SBS Time(P.149)」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。

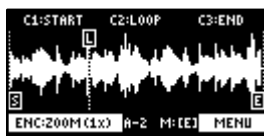
再生区間やループ区間を設定する (START/END)

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。

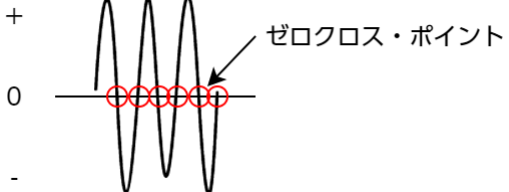
マーカー設定画面が表示されます。



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	スタート・ポイントを移動します。
[CTRL 2] つまみ (ループがオンのとき)	ループ・ポイントを移動します。
[CTRL 3] つまみ	エンド・ポイントを移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL] つまみ (回す)	各ポイントの周りを拡大／縮小して表示します。
[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。
[SHIFT] ボタン+ [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。
[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。
[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。 

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。

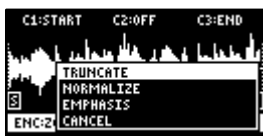
注意

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。

1. 「再生区間やループ区間を設定する (START/END) (P.50)」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。
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）を付ける必要があります。

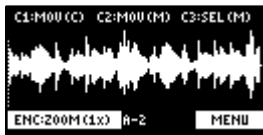
ここでは、さまざまなマーカの付け方を説明します。

マーカを好きな位置に追加する

マーカを付けたい位置（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。

マーカ設定画面が表示されます。



3. [CTRL 1] つまみでマーカ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（マーカを付ける位置）を移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 1] つまみ	カーソルの周りを拡大／縮小して表示します。
[CTRL 2] つまみ	[CTRL 3] つまみで選んだマーカを移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 2] つまみ	[CTRL 3] つまみで選んだマーカの周りを拡大／縮小して表示します。
[CTRL 3] つまみ	操作するマーカを選びます。
[MARK] ボタン	カーソルの位置にマーカを追加します。
[DEL] ボタン	[CTRL 3] つまみで選んだマーカを削除します。
[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。

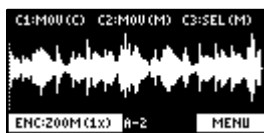
パッド [1] ～ [16] を押して、対応するマーカークラの音声をプレビューすることができます。

サンプルを試聴しながらマーカークラを追加する

サンプルを試聴しながら、マーカークラを付けたい位置（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、マーカークラ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。

マーカークラ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. マーカークラを追加したいタイミングで、青点減しているパッド [2] ～ [16] を押します。

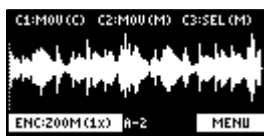
サンプルにマーカークラが付きます。パッド [1] ～ [16] を押して、対応するマーカークラの音声をプレビューすることができます。

条件を決めて自動的にマーカークラを付ける (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クラを付けることができます。

1. パッド [1] ～ [16] を押して、マーカークラ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。

マーカークラ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。



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 DIVISION	2～16	サンプルを等分して、マーカを付けます。
LEVEL	1～10	サンプルのレベルが指定した値を超えた位置に、マーカを付けます。
TRANSIENT	HARD、MID、 SOFT	アタックなど、音量変化が大きい位置にマーカを付けます。

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をすべて削除する

サンプルに付けられた複数のマーカを、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。

マーカが削除されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [DEL] ボタンを押しても、マーカを全て削除することができます。

マーカ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.53)」に従って、サンプルを分割する位置にマーカを付けます。
2. [VALUE] つまみを押します。

メニューが表示されます。



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。



4. パラメーターを設定します。

操作子	説明
パッド [1] ～ [16]	分割したサンプルを割り当てるパッド [1] ～ [16] を選びます。 ● 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] つまみを回す	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。

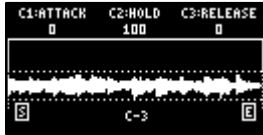
フェード・イン／フェード・アウトを設定する (ENVELOPE)

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。

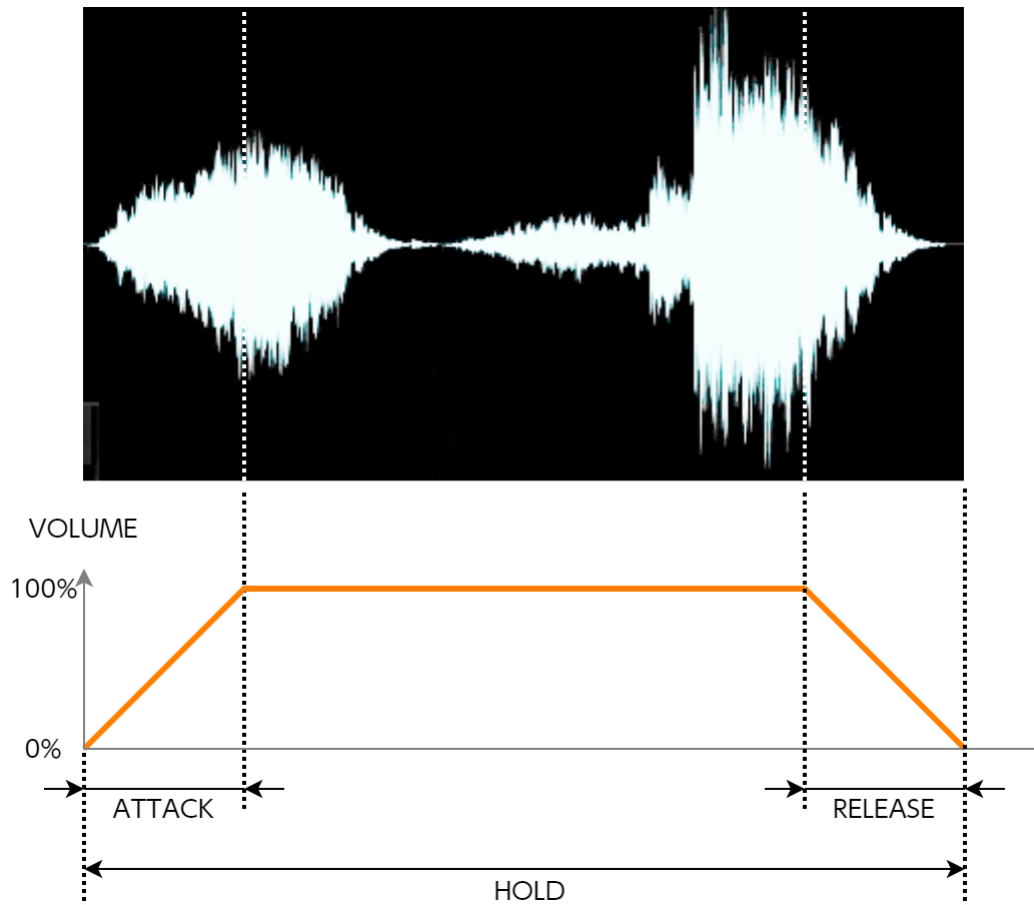


2. パッド [1] ～ [16] を押して、エディットするサンプルを選びます。

メモ

[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	設定値	説明
	—		
[CTRL 1] つまみ	ATTACK	0～127	フェード・インの時間を設定します。127 に設定したときのフェード・インの時間は 3 秒です。
[CTRL 2] つまみ	HOLD	1～100 (%)	サンプルの再生範囲を設定します。

			再生範囲は、サンプル全体の長さを 100 としたときに、先頭からの割合で設定します。
			50 に設定したときは、サンプルの始まりから中間まで再生され、その範囲内でフェード・イン、フェード・アウト効果がかかります。
[CTRL 3] つまみ	RELEASE	0~127	フェード・アウトの時間を設定します。127 に設定したときのフェード・アウトの時間は 3 秒です。

メモ

[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。

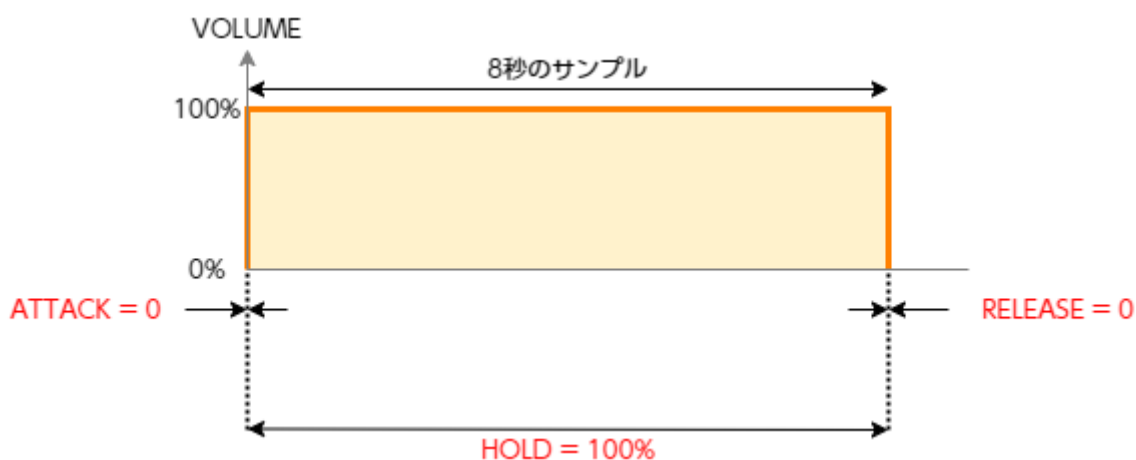
また、[REMAIN] ボタンを押しながら以下のパラメーターを変更すると、同じバンク内のサンプルのパラメーターを同時に変更することができます。

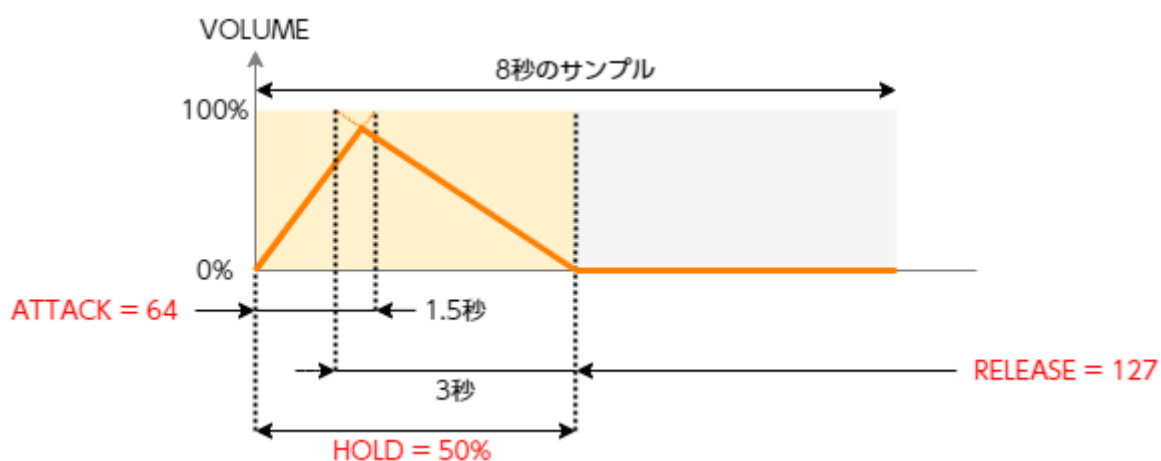
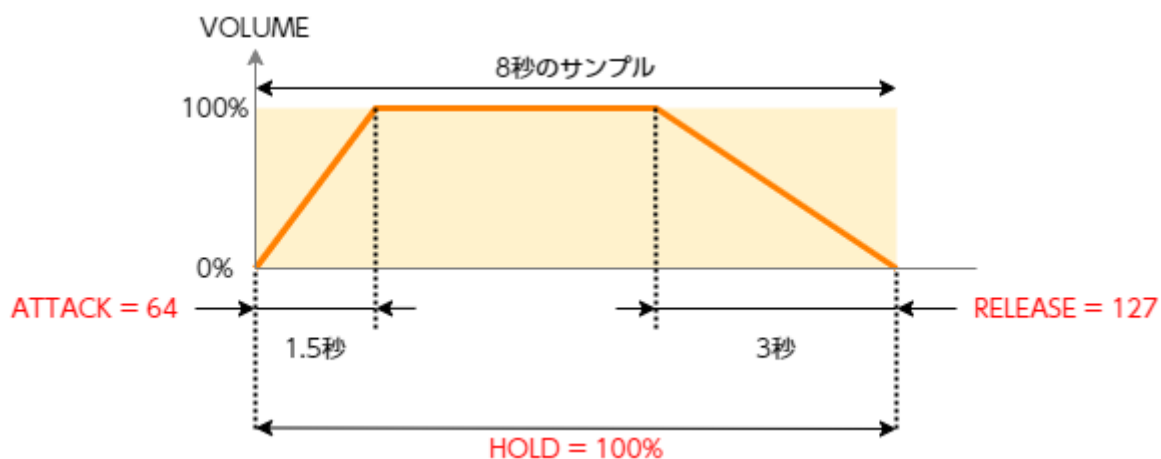
- ATTACK
- HOLD
- RELEASE
- BPM SYNC
- GATE
- LOOP
- REVERSE

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 \(MUTE GROUP\) \(P.29\)](#)」をご覧ください。

ATTACK、HOLD、RELEASE を設定した例

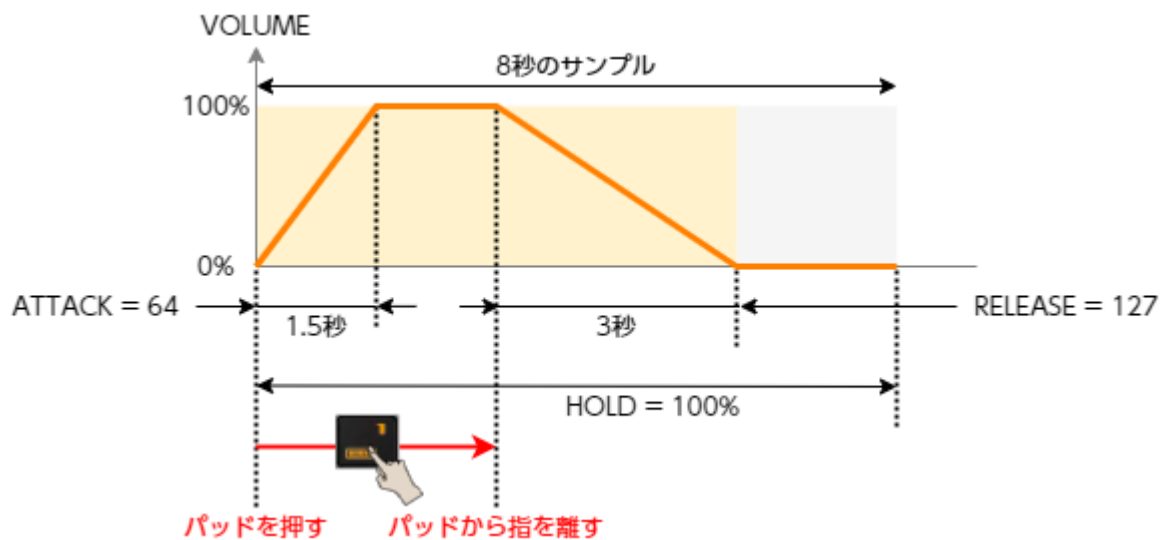
8 秒のサンプルに対して、ATTACK、HOLD、RELEASE をさまざまな値に設定したときの、音量変化を紹介します。





メモ

[GATE] ボタンをオンにしたサンプル (→パッドを押している間だけ再生する (GATE) (P.17)) の場合、サンプルの再生中にパッドから手を離すと、そのタイミングでフェード・アウトを開始します。



サンプルのピッチや再生速度を変更する (PITCH/SPEED)

サンプルのピッチ（キー）や再生速度を変更します。ピッチと再生速度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。



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	設定値	説明
	—		
[CTRL 1] つまみ	SPEED	50～150 (%)	再生速度を設定します。 ● [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 MODE が No のとき) -12.00～+7.00 (VINYL MODE が Yes のとき)	再生ピッチを設定します。
[SHIFT] ボタン + [CTRL 2] つまみ	FINE	-1.00～+1.00 (CENT) (VINYL MODE が No のとき) -0.49～+0.50 (CENT) (VINYL MODE が Yes のとき)	再生ピッチの細かい値が設定できます。
[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 + [CTRL 3] つまみ	PAN	MONO (Left)、 L:50～R:50、 MONO (Right)	サンプルのパン（定位）を設定します。

[VALUE] つまみを回す	BPM SET	AUTO、MANU、MANU-F	サンプルのテンポを設定します。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、MANU-F 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。 詳しくは、「 サンプルにテンポ情報を設定する (P.100) 」をご覧ください。
[SHIFT] ボタン + [VALUE] つまみを回す	VINYL MODE	VINYL	VINYL モードをオン/オフします。
		MODE	また VARI モードを使うと、サンプルのピッチやスピードを変化させ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、ギターのキャッチ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。
[SHIFT] ボタン + パッド [1]	FIXED VELOCITY	Vel	FIXED VELOCITY がオフになります。
		Fix	FIXED VELOCITY がオンになります。サンプルのベロシティを 127（最大）に固定して再生します。

メモ

[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。

また、[REMAIN] ボタンを押しながら以下のパラメーターを変更すると、同じバンク内の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 \(MUTE GROUP\) \(P.29\)](#)」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。

サンプルを再生中のときは、残り再生時間を表示します。

STORAGE AVAILABLE	14.23GB
NAME	B-1
Remaining Time	-00:11
STEREO/MONO	STEREO
ORIGINAL BPM	B1.0
PAD LINK	Off

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。

メモ

- 別のバンクのサンプルと入れ替えるには、入れ替えたいサンプル（パッド）を押す前にバンク **[A/F]** ～ **[E/J]** ボタンでバンクを選びます。
- 別のバンク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。

メモ

- 別のバンクにサンプルをコピーするには、コピー先のサンプル（パッド）を押す前にバンク **[A/F]** ～ **[E/J]** ボタンでバンクを選びます。

- 別のプロジェクトにサンプルをコピーするには、コピー先のサンプル（パッド）を押す前に [CTRL 3] つまみでプロジェクトを選びます。
- 別のバンク間や、別のプロジェクトに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。

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）。

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。



メモ

[CTRL 3] つまみでプロジェクトを選べると、別のプロジェクトにサンプルをコピーすることができます。

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 (PROTECT)

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。

メモ

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。

注意

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.144)」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。

注意

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.144)」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るパターンを作る (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。

SELECT 画面が表示されます。



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。

メモ

- [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 (Real-time REC)

鍵盤の演奏やコントローラーの操作をそのまま録音して、パターンを作ります。

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。



メモ

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.150)」)。

[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+ [CTRL 2] つまみ	TIME SIGN	1/4~7/4	拍子を設定します。

[SHIFT] ボタン+ [CTRL 3] つまみ	METRO VOL	0~5	メトロノームの音量を設定します。
[VALUE] つまみ	QTZ (QUANTIZE)	Off, GRID 32, GRID 16.3, GRID 16, GRID 8.3, GRID 8, GRID 4.3, GRID 4, SHUFFLE 16, SHUFFLE 8	プレイヤーがパッドを押してサンプルを再生すると、どうしてもタイミングにばらつきが生じます。このばらつきを正確なタイミングに自動的に補正してパターンを記録する機能がフオンタイズです。 フオンタイズを設定しておくと、指定した間隔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。

メモ

- 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	説明
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。



メモ

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.150)」)。

[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。

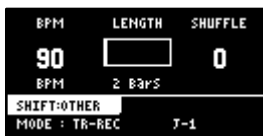
3. 赤点滅しているパッド [1] ～ [16] を押して、記録先のパターンを選びます。

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. [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	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。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 2] つまみ	TIME SIGN	1/4～7/4	拍子を設定します。

[SHIFT] ボタン+ [CTRL 3] つまみ	METRO	0~5	メトロノームの音量を設定します。
	VOL		
[REMAIN] ボタン	REC	パターン・シーケンサーの記録方法を選びます。	
	MODE	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。



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	説明
[CTRL 1] つまみ	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。
		1	ON
		2	ON ON
		3	a ON ON ON
			b ON
			c ON
			d ON
			e ON ON
			f ON ON
			g ON ON
		4	a ON ON ON ON
			b ON
			c ON
			d ON
			e ON

操作子	パラメーター	設定値	説明
			f ON ON
			g ON ON
			h ON ON
			i ON ON ON
			j ON ON ON
			k ON ON ON
			l ON ON ON
			m ON ON ON
			n ON ON ON
			o ON ON ON
	HOLD STEP	1~32、LAST	サンプルを再生させるステップ長を設定します。 * 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。
[PITCH/SPEED] ボタン	CHROMA		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です。
	TIC		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	VELOCIT Y	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+ [CTRL 1] つまみ	BPM	40~200	パターンのテンポを設定します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 2] 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。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 3] つまみ	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。
[REMAIN] ボタン	MODE		TR-REC の入力モードを選びます。
		TRIG	ステップごとに発音します。
		HOLD STEP	ステップを [CTRL 1] つまみで指定した長さで連結して発音します。

操作子	パラメーター	設定値	説明
			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。

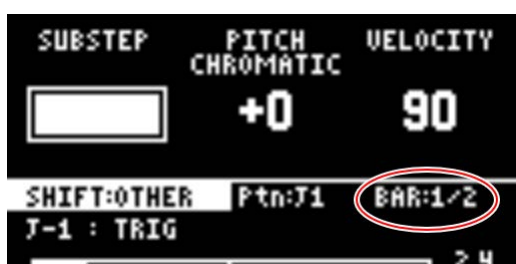
9. パッド [1] ～ [16] を押して、サンプルを発音するステップ（タイミング）を選びます。

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 小節目）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 小節目）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。

操作子	説明
[VALUE] つまみ (押す) + [SUB PAD] ボタン+パッド [1] ~ [16]	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。

メモ

- 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。

パターンをサンプルに変換する

パターンに記録した演奏を、サンプルに変換します。

サンプルへの変換は 2 つの方法があり、それぞれに特徴があります。

バウンスとリサンプルの違い

種類	動作の違い
バウンス	選んだパターン全体をサンプルに変換します。サンプルへの変換中は音は鳴りません。また、エフェクトはかけずにサンプルに変換されます。 → 「パターンをサンプルに変換する (BOUNCE) (P.79)」
リサンプル	選んだパターンをサンプルに変換するときにパターンが再生されます。この音を聞きながら、好きな位置で変換を止めることができます。 リサンプルでは、エフェクトをかけて変換することができます。 → 「パターンをサンプリングする (RESAMPLE) (P.78)」

パターンをサンプリングする (RESAMPLE)

パターンに記録した演奏をそのままサンプリングして、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\(P.150\)\]](#))。

[\[SHIFT\]](#) 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。

メモ

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. 赤点減しているパッド [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、赤点減します。

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減します。



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。

パターンをサンプルに変換する別の方法として「バウンス」があります。

詳しくは「パターンをサンプルに変換する (BOUNCE) (P.79)」をご覧ください。

パターンをサンプルに変換する (BOUNCE)

パッドに割り当てられているパターンをサンプルに変換し、パッドに割り当てます。

1. 「パッドのパターンをコピーする(P.94)」の手順に従って、サンプルに変換したいパターンを選びます。



2. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。



既にサンプルが保存されているパッドは暗い青で点灯します。

空のパッドは青点減します。

3. 変換したサンプルを保存するパッドを押します。



サンプルへの変換を中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

メモ

保存先の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と、異なるバンクのパッドにも割り当てることができます。

また [CTRL 3] つまみでプロジェクトを選ぶと、異なるプロジェクトのパッドにも割り当てることができます。

4. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

パターンがサンプルに変換され、指定のパッドに割り当てられます。

注意

保存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）。

メモ

エフェクト (BUS 1～4) は強制的にオフ (バイパス) になります。

長いパターン・データは、サンプルへの変換に時間がかかります。

パターンをサンプルに変換する別の方法として「リサンプル」があります。

詳しくは「[パターンをサンプリングする \(RESAMPLE\)](#) (P.78)」をご覧ください。

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 (PATTERN CHAIN)

パターン・チェーンは、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・チェーンには、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・チェーンを保存することができます。

パターン・チェーンを作る

1. 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 (Real-time REC) (P.70)、新しいパターンを作る (TR-REC) (P.73))。

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。



3. [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・チェーン番号 (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・チェーンに記録するパターンを選びます。

5. パターン・チェー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・チェー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・チェー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・チェー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・チェー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・チェー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・チェー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・チェーンを再生する

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。



2. [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・チェーン番号を選びます。

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・チェーンが再生されます。

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・チェー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・チェーンの再生をサンプリングする

パターン・チェー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。



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。

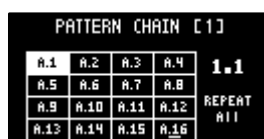
サンプルが割り当てられていない空パッドが、赤点滅します。

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。



7. [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・チェーンを選びます。

PATTERN CHAIN 画面が表示されます。



8. [SUB PAD] ボタンを押します。

選んだパターン・チェー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。

メモ

パターン・チェーンの繰り返しの設定が「REPEAT Off」のときは、パターン・チェー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。

エフェクトの操作をパターンに記録する (EFX MOTION REC)

エフェクトのオン/オフの操作や、エフェクト・パラメーター（[CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみ）の操作を、パターンにリアルタイムに記録します。

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] を押して、エフェクトの操作を記録するパターンを選びます。

パターンが再生されます。

3. [REC] ボタンを押します。

パターンのリアルタイム録音が開始されます。

4. [MARK] ボタンを押します。

「MOTION REC START」メッセージが表示されます (EFX MOTION REC)。

エフェクト操作の記録が始まります。

5. パターンの演奏に合わせ、エフェクトの操作をします。

エフェクトの操作が、パターンに記録されます。

6. 記録を終えたら、[EXIT] ボタンを押します。

記録したときと同じエフェクトの操作が、パターンの演奏と一緒に再生されます (EFX MOTION PLAY)。

メモ

[START/END] ボタンで、記録したエフェクト操作の再生をする／しないを切り替えることができます。

[START/END] ボタン	動作
点滅	EFX MOTION PLAY はオンです。 記録されたエフェクトの操作を再生します。
消灯	EFX MOTION PLAY はオフです。 記録されたエフェクトの操作は再生しません。

パターンに記録したエフェクトの操作を削除する (EFX MOTION ERASE)

「エフェクトの操作をパターンに記録する (EFX MOTION REC) (P.85)」で記録したエフェクトの操作を、パターンから削除します。

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. [DEL] ボタンを押しながら [MARK] ボタンを押します。

「Operation Completed!」メッセージが表示されます。

エフェクト操作の記録が削除されます。

パターンに記録したエフェクトの操作を部分的に削除する

「エフェクトの操作をパターンに記録する (EFX MOTION REC) (P.85)」で記録したエフェクト操作の一部を、パターンから削除します。

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] を押して、エフェクトの操作を削除するパターンを選びます。

パターンが再生されます。

3. [REC] ボタンを押します。

パターンのリアルタイム録音が開始されます。

4. パターンを聞き、エフェクト操作の記録を削除したいタイミングが来たら、[SHIFT] ボタンを押しながら [MARK] ボタンを押します。

「MOTION ERASE ON」メッセージが表示されます。

エフェクト操作の削除が始まります。

5. エフェクト操作の記録を削除を終了したいタイミングで、[SHIFT] ボタンを押しながら [MARK] ボタンを押します。

「MOTION ERASE OFF」メッセージが表示されます。

「MOTION ERASE ON」の表示から「MOTION ERASE OFF」の表示までの区間に記録されていたエフェクト操作が削除されます。

6. 削除を終えたら、[EXIT] ボタンを押します。

パッド・ミュートの操作をパターンに記録する (PAD MUTE MOTION REC)

パッド・ミュートのオン／オフの操作を、パターンにリアルタイムに記録します。

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] を押して、パッド・ミュートの操作を記録するパターンを選びます。

パターンが再生されます。

3. [REC] ボタンを押します。

パターンのリアルタイム録音が始まります。

4. [SHIFT] ボタンを押しながら [REVERSE] ボタンと [REMAIN] ボタンを押します。

「PAD MUTE MODE (MOTION REC)」メッセージが表示されます (PAD MUTE MOTION REC)。

パッド・ミュート操作の記録が始まります。

5. パターンの演奏を聞きながら、ミュートしたいサンプルのパッド [1] ～ [16] を押します。また、ミュートを解除したいタイミングで再度パッド [1] ～ [16] を押します。

パッド・ミュートの操作が、パターンに記録されます。

ミュートしたサンプル (パッド) は赤色、ミュートしていないサンプル (パッド) は白色で点灯します。

6. 記録を終えたら、[EXIT] ボタンを押します。

記録したパッド・ミュートの操作が、パターンの演奏と一緒に再生されます (PAD MUTE MOTION PLAY)。

7. パッド・ミュートの再生を終了するには、[EXIT] ボタンを押します。

通常のパターン演奏になります。

このとき、パッド・ミュートの再生はしませんが、パッド・ミュートの操作は記憶されています。

パターンに記録したパッド・ミュートの操作を削除する (PAD MUTE MOTION ERASE)

「エフェクトの操作をパターンに記録する (EFX MOTION REC) (P.85)」で記録したパッド・ミュートの操作を、パターンから削除します。

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. [DEL] ボタンを押しながら [REVERSE] ボタンを押します。

「Operation Completed!」メッセージが表示されます。

パッド・ミュート操作の記録が削除されます。

パターンに記録したパッド・ミュートの操作を部分的に削除する

「パッド・ミュートの操作をパターンに記録する (PAD MUTE MOTION REC) (P.87)」で記録したパッド・ミュート操作の一部を、パターンから削除します。

1. [PATTERN SELECT] ボタンを押します。
2. パッド [1] ～ [16] を押して、パッド・ミュートの操作を削除するパターンを選びます。

パターンが割り当てられているパッドは紫点灯します。

パターンが再生されます。

3. [REC] ボタンを押します。

パターンのリアルタイム録音が始まります。

4. [SHIFT] ボタンを押しながら [REVERSE] ボタンと [REMAIN] ボタンを押します。

「PAD MUTE MODE (Motion REC)」メッセージが表示されます (PAD MUTE MOTION REC)。

パッド・ミュート操作の記録が始まります。

5. [DEL] ボタンを押します。

「PAD MUTE MODE (Motion ERASE)」メッセージが表示されます (PAD MUTE MOTION ERASE)。

パッド・ミュート操作が削除できるようになります。

パッドは青点灯します。

6. パターンを聞き、パッド・ミュート操作の記録を削除したいタイミングが来たら、パッド・ミュートの操作を削除するパッド [1] ～ [16] を押します。

パッドを押している間、記録されたパッド・ミュート操作は削除されます。

7. 削除を終えたら、[DEL] ボタンを押します。

「PAD MUTE MODE (MOTION REC)」メッセージが表示されます。

パッド・ミュートが記録できる状態に戻ります (PAD MUTE MOTION REC) 。

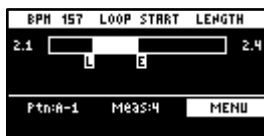
パターンをエディットする (PATTERN EDIT)

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	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、 32、64 (小節)	パターンを再生する長さを設定します。

メモ

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。

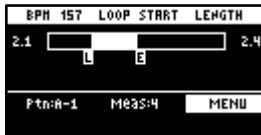
1. [DEL] ボタンを押し続けると、ループ区間内にあるパッド (パターン) が青点灯します。
2. [DEL] ボタンを押したまま、削除したいパッド (パターン) を押します。
選んだパッド (パターン) が明るく青点灯します。
3. [DEL] ボタンを押したまま、[VALUE] つまみを押します。
選んだパッド (パターン) が削除されます。

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。

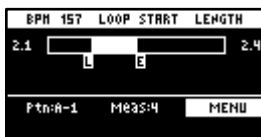
パターンがコピーされ、現在のパターンの後ろに連結されます。

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.90)」）。
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。

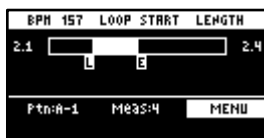
パターンに入力したサンプルの発音タイミングをそろえる (QUANTIZE)

リアルタイム録音で入力したパターンに、クオンタイズをかけることができます。

曲のビートとサンプルの鳴り始めがずれているパターンを、補正することができます。

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、クオンタイズ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. [RECORD SETTING] ボタンを押します。

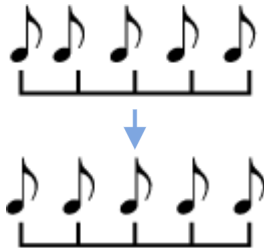
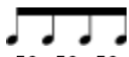
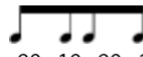
クオンタイズ画面が表示されます。



クオンタイズ画面が表示されなかった場合は、もう一度 [RECORD SETTING] ボタンを押してください。

5. パッド [1] ～ [16] を押して、クオンタイズの対象にするサンプルを選びます。

6. [CTRL 1] ～ [CTRL 3] つまみで、クオンタイズ・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 2] つまみ	QTZ	GRID 32、GRID 16.3、GRID 16、GRID 8.3、GRID 8、GRID 4.3、GRID 4、SHUFFLE 16、SHUFFLE 8	発音タイミングをそろえる間隔を指定します。 GRID 32 は 32 分音符、GRID 4.3 は 3 連 4 分音符の間隔でそろえます。 SHUFFLE 16、SHUFFLE 8 は、シャッフルやスイングのようなノリのあるリズムに変えます。
[CTRL 3] つまみ	STR	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。 QTZ パラメーターに「GRID」を選んだときは、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。  値を下げるほど補正される度合いは下がり、0%ではまったく補正されません。 QTZ パラメーターに「SHUFFLE」を選んだ場合、50%にしたときは等間隔で発音されますが、値を大きくするほど付点音符のように弾んで発音されます。 STR = 50%  50 50 50 50 STR = 90%  90 10 90 10

操作子	パラメーター	設定値	説明
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 2] つまみ	QTZ.START (QS)	フォントサイズ対象となる範囲の開始点を選びます。	
[SHIFT] ボタン+ [CTRL 3] つまみ	QTZ.END (QE)	フォントサイズ対象となる範囲の終了点を選びます。	

7. [VALUE] つまみを押します。

「Quantize Pattern」メッセージが表示されます。

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

サンプルの発音タイミングが、指定の間隔に補正されます。

メモ

フォントサイズしたパターンを、フォントサイズする前の状態に戻すことはできません。

パターン・データを整理する

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。

メモ

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。

メモ

別のバンクのパターンと入れ替えるには、入れ替えたいパターン（パッド）を押す前にバンク **[A/F]** ～ **[E/J]** ボタンでバンクを選びます。

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。

メモ

- 別のバンクにパターンをコピーするには、コピー先のパターン（パッド）を押す前にバンク [A/F] ～ [E/J] ボタンでバンクを選びます。
- [CTRL 3] つまみでプロジェクトを選ぶと、別のプロジェクトにパターンをコピーすることができます。
- 選んだパターンをサンプルに変換してパッドに割り当てることができます。詳しくは「[パターンをサンプルに変換する \(BOUNCE\) \(P.79\)](#)」をご覧ください。
- 選んだパターンから、特定のサンプルだけを抜き出したパターンを作ることができます。詳しくは「[パターンから特定のサンプル（パッド）を抜き出す \(P.95\)](#)」をご覧ください。
- 「[パターンをサンプルに変換する \(BOUNCE\) \(P.79\)](#)」と「[パターンから特定のサンプル（パッド）を抜き出す \(P.95\)](#)」は組み合わせて使うこともできます。

3. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

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）。

パターンから特定のサンプル（パッド）を抜き出す

複数のサンプルを使って入力されたパターンから、特定のサンプルだけを抜き出したパターンを作ることができます。

1. 「[パッドのパターンをコピーする \(P.94\)](#)」の手順に従って、元のパターン（パッド）、保存先のパターン（パッド）の順で、パッドを押します。



操作を中止するときは、[EXIT] ボタンを押します。

メモ

- 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と、別のバンクにパターンを保存することができます。
 - [CTRL 3] つまみでプロジェクトを選ぶと、別のプロジェクトにパターンを保存することができます。
2. [REMAIN] ボタンを押します。
パターンで使われているサンプル（パッド）が暗い白で点灯します。
 3. [抜き出したいサンプル（パッド）](#)を押します。
パッドが白く点灯します。
 4. [REMAIN] ボタンを押します。
 5. [VALUE] つまみ、または [COPY] ボタンを押します。

選んだサンプルのみを有効にしたパターンが、指定のパッドに保存されます。

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。

メモ

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、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 (PROTECT)

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。

メモ

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。

メモ

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。



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.144)」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。



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。

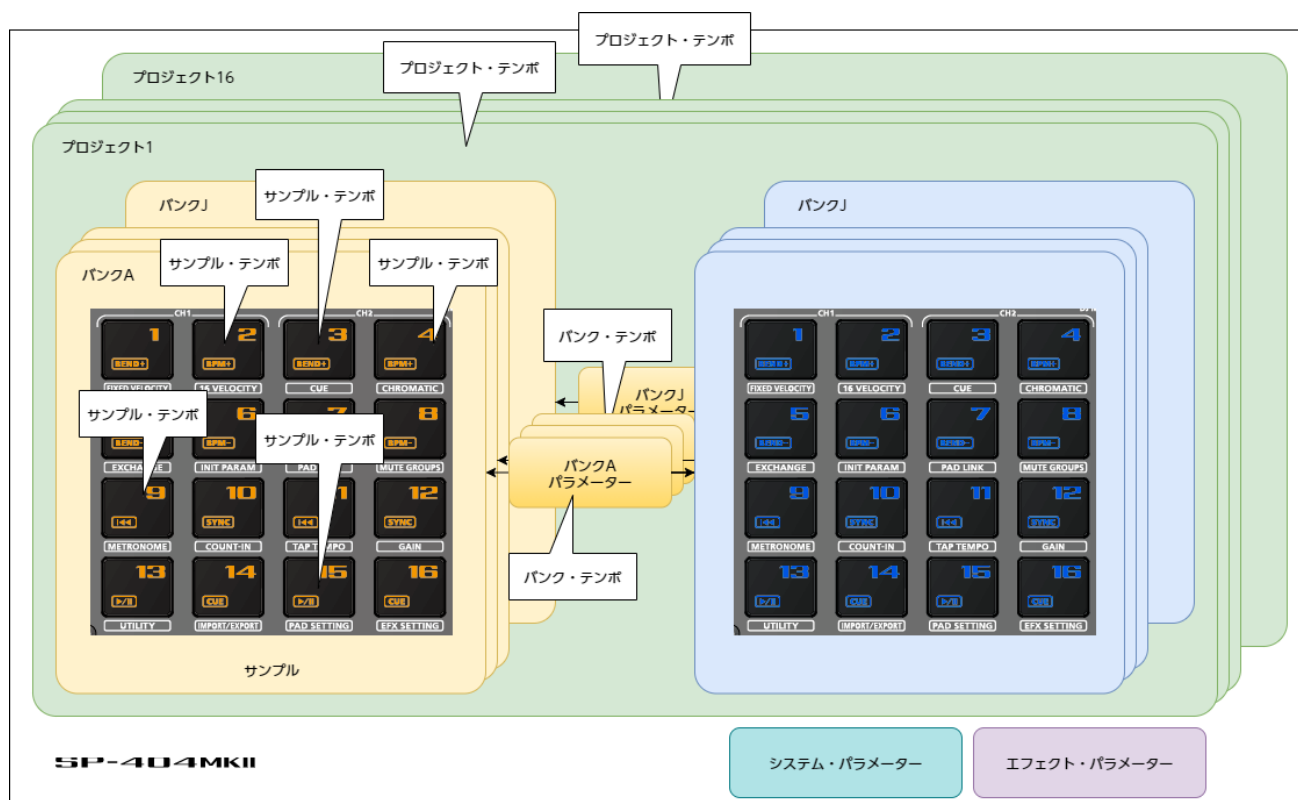
データを残しておきたい場合や、万が一の誤操作などに備え、「[バックアップを保存する \(BACKUP\)](#) (P.144)」の手順に従って、こまめにバックアップをすることをお勧めします。

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。



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。



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。

「BPM RANGE?」が表示されます。

パラメーター	設定値	説明
BPM RANGE	SX (Length)	SP-404SX と同等のテンポ検出方法です。 サンプルの長さに応じてテンポを検出します。 10 秒程度までのサンプルでテンポを検出したい場合に適しています。
	100-199、80-159、70-139、50-99	SP-404MK2 独自のテンポ検出方法です。 サンプル全体を通して周波数特性を解析し、テンポを検出します。 設定値には、想定されるサンプルのテンポを指定します。

4. **[VALUE]** つまみを回して **[VALUE]** つまみを押します。

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。

メモ

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。



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。

「MANU」は小数第 1 位を、「MANU-F」は小数第 2 位のテンポを設定することができます。

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	設定値
VALUE	40.00～200.00

メモ

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（TAP TEMPO）（P.103）」

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。



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	説明
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。

メモ

- **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[VALUE]** つまみを回すと、小数部のテンポ値を設定することができます。
- 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（TAP TEMPO）」](#) (P.103)

リズムに合わせてテンポを設定する (TAP TEMPO)

手拍子に合わせて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 (タップ・テンポ)。

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。



メモ

【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。



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。

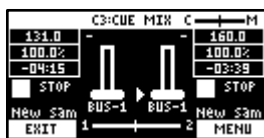
タップ・テンポ画面を終了します。プロジェクト、またはバンクにテンポが設定されます。

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。

メニューが表示されます。



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。



メモ

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。
6. [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。

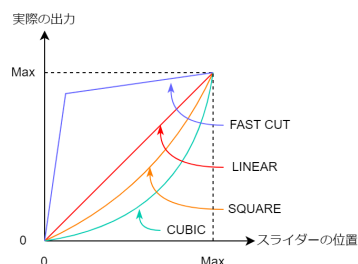
操作子	パラメータ	動作
	—	
[CTRL 1] つまみ	CH1 LEVEL	CH1 の音量を調節します。
[CTRL 2] つまみ	CH2 LEVEL	CH2 の音量を調節します。

[CTRL 3] つまみ ● [CTRL 3] つまみの機能は、[START/END] ボタンで切り替えることができます。	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。 「C」側に設定すると、CUE に送られたサンプルの音声モニターできます。 「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。 → 「ヘッドホンでモニタリングする (CUE) (P.114)」
	X-FADE	CH1 と CH2 のクロスフェードをします。 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。
CH1 : パッド [13] CH2 : パッド [15]	▶/	再生／一時停止を切り替えます。
CH1 : パッド [9] CH2 : パッド [11]	◀◀	再生開始位置に戻ります。
CH1 : パッド [14] CH2 : パッド [16]	CUE	サンプルの音声を CUE に送ります。 → 「ヘッドホンでモニタリングする (CUE) (P.114)」
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] CH2 : パッド [4]	BPM+	テンポを速くします。
CH1 : パッド [6] CH2 : パッド [8]	BPM-	テンポを遅くします。
CH1 : [DEL] ボタン+パッド [2] +パッド [6] CH2 : [DEL] ボタン+パッド [4] +パッド [8]	BPM	テンポを初期値に戻します。
CH1 : パッド [1] CH2 : パッド [3]	BEND+	パッドを押している間、ピッチを上げます。アナログ・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] CH2 : パッド [7]	BEND-	パッドを押している間、ピッチを下げます。アナログ・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 [14] CH2 : [REMAIN] ボタン+パッド [16]	BUS FX	CH 1、CH 2 のサンプルの再生音を、どのバスに送るか (どのエフェクトを使うか) を設定することができます。 [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。
CH1：[ROLL] ボタン+パッド [13] CH2：[ROLL] ボタン+パッド [15]		サンプルを細かく繰り返し再生します (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		[CTRL 3] つまみの機能 (CUE MIX、または X-FADE) を切り替えます。
[PITCH/SPEED] ボタン		BPM の表示桁数を変更することができます。 [PITCH/SPEED] ボタンを押すたびに、整数のみ表示→小数第 2 位まで表示→小数第 1 位まで表示→整数のみ表示→・・・の順番で切り替わります。 パッド [2] [4] (BPM+)、パッド [6] [8] (BPM-) で BPM の値を設定するとき、BPM の表示桁数の最小単位で増減します。
[MARK] ボタン		EFX 画面と MIXER 画面の表示を切り替えます。
[BPM SYNC] ボタン		逆再生 ([REVERSE] ボタン) をコントロールするチャンネル (CH1/CH2) を選びます。
[REVERSE] ボタン	REVERSE	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。 逆再生時は、システム・パラメーターの Reverse Type (P.149)を「303」に設定したときと同じ動作になります。
CH1：[SHIFT] ボタン+ [REVERSE] ボタン+パッド [13] CH2：[SHIFT] ボタン+ [REVERSE] ボタン+パッド [15]	MUTE	再生中のサンプルをミュートします。

[RESAMPLE] ボタン+
[VALUE] つまみを押す

VOLUME DJ モードで使う各スライダー (CH1 LEVEL、CH2
CURVE LEVEL、X-FADE) のボリューム・カーブ特性を選びま
す。



[RESAMPLE] ボタンを押しながら [VALUE] つまみ
を押すたびに、特性が「FAST CUT」→「LINEAR」→
「SQUARE」→「CUBIC」→「FAST CUT」→・・・
の順番で切り替わります。

メモ

DJ モードでサンプルの再生スピードを変化させたとき、ピッチの聞こえかた (音声処理の方法) を選ぶことができます。

詳しくは「[DJ mode TS type\(P.149\)](#)」をご覧ください。

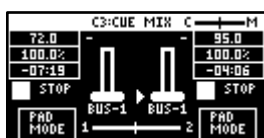
DJ モード中にサンプルを再生する (PAD MODE)

DJ モードの機能を維持したまま、一時的にパッドを「サンプル・モード」と同じ配列に切り替えることができます (パッド・モード)。

パッド・モードにすると、DJ モードで演奏をしながらパッドを押してサンプルを再生させることができます。

1. DJ モード中に [HOLD] ボタンを押します。

DJ モードとパッド・モードが切り替わります。



2. パッド [1] ~ [16] を押します。

パッドに割り当てられたサンプルが再生されます。

メモ

DJ モードで使用されていないサンプルにかぎり、サンプルを再生することができます。

オレンジで点滅しているサンプル (パッド) は DJ モードで使用されているため、これらのサンプルを再生することはできません。

DJ モードでパターンを再生する

作成したパターンを DJ モードで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。

マーカの位置からサンプルを再生する

サンプルに設定したマーカの位置から再生を始めることができます。

1. パッド [13]、または [15] を押します。

サンプルが再生されます。

2. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [16] を押します。

サンプルに設定されたマーカの位置から再生されます。

再生を始めるマーカとパッドとの関係は次のとおりです。

CH1 のサンプル		CH2 のサンプル	
1：サンプルの先頭	2：マーカ-1	3：サンプルの先頭	4：マーカ-1
5：マーカ-2	6：マーカ-3	7：マーカ-2	8：マーカ-3
9：マーカ-4	10：マーカ-5	11：マーカ-4	12：マーカ-5
13：マーカ-6	14：マーカ-7	15：マーカ-6	16：マーカ-7

メモ

- DJ モードでは、サンプルの先頭から 7 番目までのマーカを認識します。
8 番目以降のマーカは無視されます（選ぶことはできません）。
- サンプルの再生途中でも、[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [16] を押すと、即座に指定のマーカから再生します。
- [SHIFT] ボタンを押しながら [REMAIN] ボタンを押すと、これらのボタンから指を離しても [SHIFT] ボタンが押されたままの状態になります。
マーカを選んで再生する操作がしやすくなります。解除するには [EXIT] ボタンを押します。

サンプルの再生中にマーカを追加する

DJ モードでサンプルを再生しながら、マーカを追加することができます。

1. サンプルを再生します。
2. マーカを追加したい箇所で、[SHIFT] ボタンを押しながら [MARK] ボタンを押します。

サンプルにマーカが追加されます。

メモ

マーカは 7 個まで追加することができます。

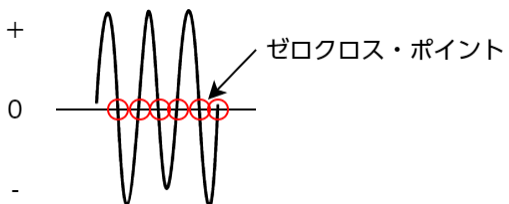
サンプルを再生しながらマーカをエディットする

DJ モードでサンプルを再生しながら、マーカをエディットすることができます。

1. パッド [13] 、または [15] を押します。
- サンプルが再生されます。
2. [SHIFT] ボタンを押しながら [START/END] ボタンを押します。

マーカのエディット画面が表示されます。

操作子	動作
[MARK] ボタン	マーカを追加します。
[CTRL 1] つまみ	カーソルを移動します。
[CTRL 2] つまみ	マーカを移動します。
[CTRL 3] つまみ	マーカを選択します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL] つまみ (回す)	各ポイントの周りを拡大／縮小して表示します。
[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+ [VALUE] つまみ (回す)	チャンネルの音量を調節します。
[DEL] ボタン+パッド [1] ～ [8]	マーカを削除します。
[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。

操作子	動作
	[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。 
[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）します。
パッド [13]	再生／一時停止を切り替えます。
パッド [9]	再生開始位置に戻ります。

サンプルに設定したマーカを削除する

DJ モードのまま、サンプルに設定したマーカを削除することができます。

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

削除したいマーカを選びます。

削除するマーカとパッドとの関係は次のとおりです。

CH1 のサンプル		CH2 のサンプル	
1 :	2 : マーカ-1	3 :	4 : マーカ-1
5 : マーカ-2	6 : マーカ-3	7 : マーカ-2	8 : マーカ-3
9 : マーカ-4	10 : マーカ-5	11 : マーカ-4	12 : マーカ-5
13 : マーカ-6	14 : マーカ-7	15 : マーカ-6	16 : マーカ-7

メモ

- パッド **[1]** と **[3]** はサンプルの先頭のため、削除することはできません（マーカではありません）。
- マーカをひとつ削除すると、以降のマーカは前詰めされます。
- DJ モードでは、サンプルの先頭から 7 番目までのマーカを認識します。

8 番目以降のマーカは無視されます（削除することはできません）。

ただし、マーカ-1～7 のいずれかを削除することで以降のマーカが前詰めされるため、8 番目のマーカも削除ができるようになります。

DJ モードで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。



2. [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 (ループがオンのとき)	ループ・ポイントを移動します。
[CTRL 3] つまみ	エンド・ポイントを移動します。
[SHIFT] ボタン+ [CTRL] つまみ (回す)	各ポイントの周りを拡大／縮小して表示します。
[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+ [VALUE] つまみ (回す)	チャンネルの音量を調節します。
[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。

メモ

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。

1. 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。

メモ

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。

メモ

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。

[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。



3. 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。

注意

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。

注意

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.144)」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

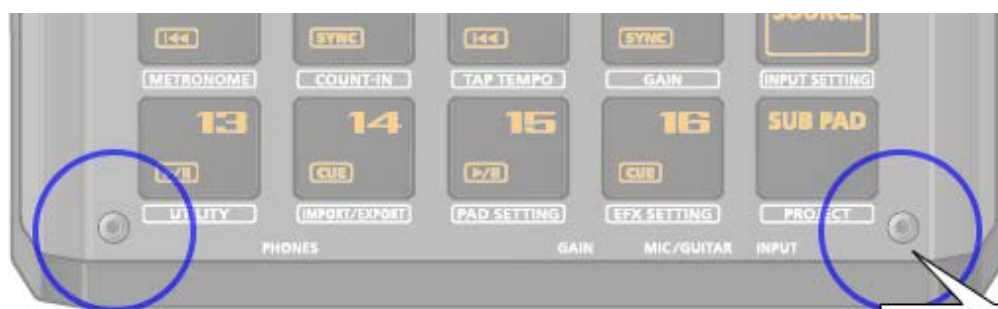
トップ・パネルをカスタマイズするために、本体からフェイスプレートを取りはずすことができます。

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。



六角レンチ（2mm、市販品）

2. 赤丸のネジ（本体奥）をはずします。



六角レンチ（2mm、市販品）

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。

メモ

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.124)）。
2. 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.143)）。
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.125)）。
4. 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.141)）。

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	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。

1. 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.143)」）。
2. 本機から SD カードを取り出し、パソコンで開きます。

3. SD カード内に保存された、/EXPORT/PROJECT/PROJECT_01/PICTURE フォルダに、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.137)」のフォルダ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.141)」)

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.124)）。
2. 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.124)）。
3. 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.143)）。
4. 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.125)）。
5. 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.141)）。

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	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。ファ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。



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。



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。



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。

1. 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.124)」 「オリジナルのスクリーン・セーバーを有効にする(P.124)」）。
2. 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.143）」）。
3. 本機から SD カードを取り出し、パソコンで開きます。
4. 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.137）」のフォルダー構成図をご覧ください。

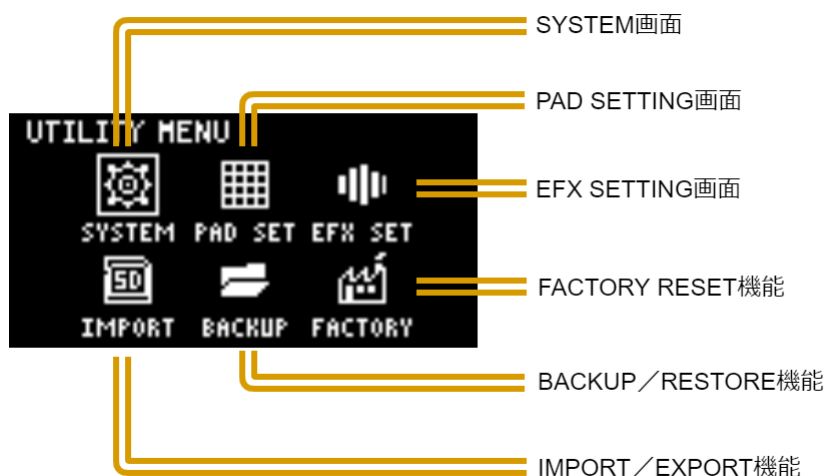
5. パソコンから SD カードを取り出し、本機に SD カードを入れます。

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.141)」）。

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。

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、[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.148)」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。

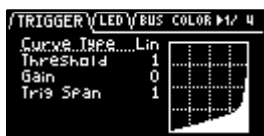
1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

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。



メモ

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。

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、[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 \(P.153\)](#)」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。
4. エディットするパラメーターのタブを選びます。

タブ	説明
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.148)」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。



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.32)」）。



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。

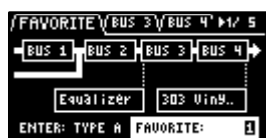


トップ画面で [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] を押しても、この画面を表示することができます。

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。



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。

メモ

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.32)」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。

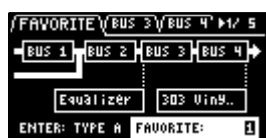


メモ

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、[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。



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。



7. 設定を終了するときは、[EXIT] ボタンを押します。

メモ

[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。

メモ

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.36)」をご覧ください。

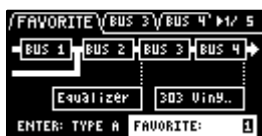
1. [SHIFT] ボタンを押しながら、パッド [13] を押します。

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。



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、「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。



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。



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。



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、「DIRECT」を選びます。



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

メモ

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。



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。

メモ

サンプリングやり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。



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。



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、「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 設定値

ーター

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
----------	---

メモ

- (*) 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\(P.158\)](#)」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。

2. UTILITY MENU 画面が表示されます。



3. [\[VALUE\]](#) 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。



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。

4. [\[CTRL 3\]](#) つまみを回して、「[\[OTHER\]](#)」を選びます。

```

< /DIRECT /OTHER \      5/ 5
Mute Bus..... ALL
InPut FX..... Bypass
InPut Bus..... BUS1
DRY Routing..... DRY
MFx Tap..... Scatter
    
```

5. [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。

```

< /DIRECT /OTHER \      5/ 5
Mute Bus..... ALL
InPut FX..... Bypass
InPut Bus..... BUS1
    
```

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。

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

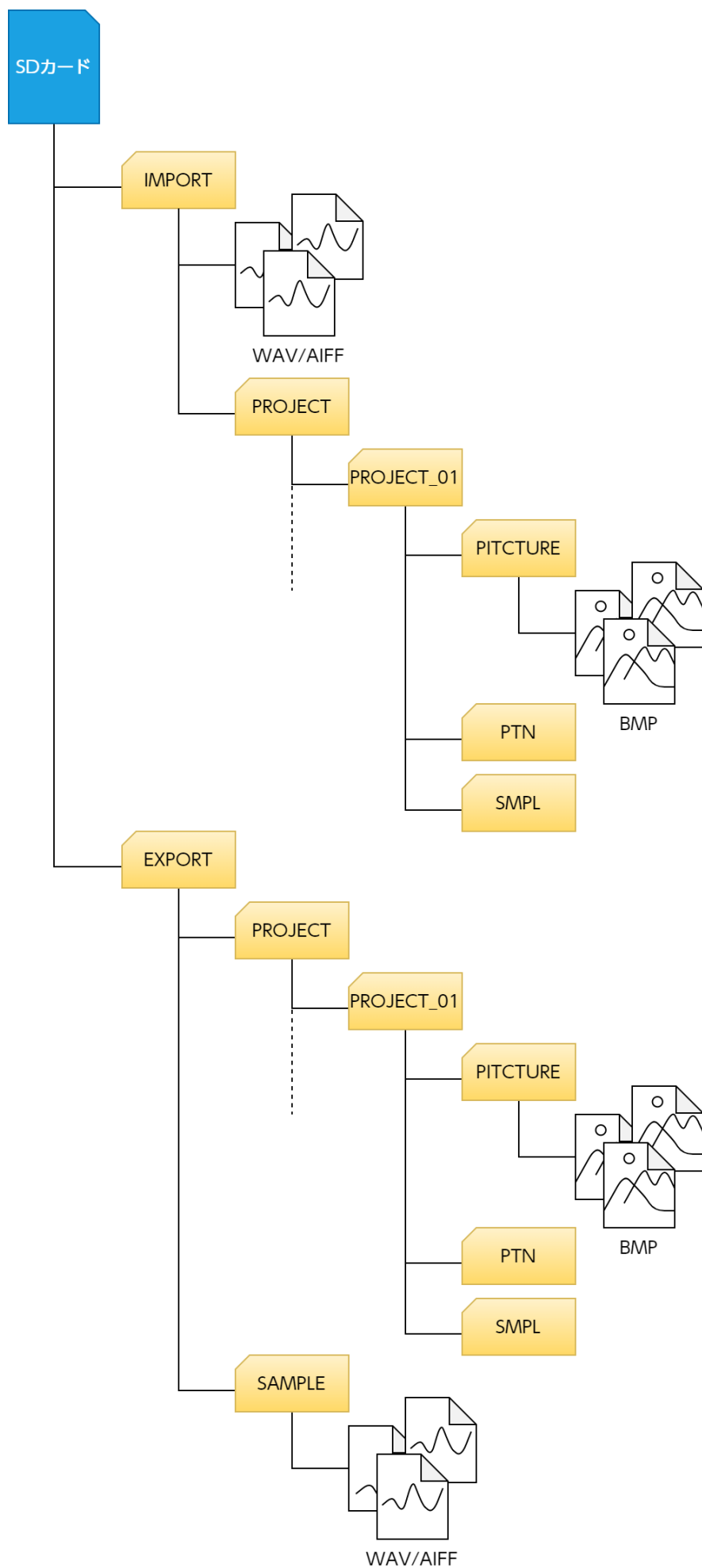
入力された音声を送るバスが決まります。

7. 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。



メモ

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。

1. 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.137))。
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。



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。

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)
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。

メモ

- [VALUE] つまみを回してサンプルを選ぶと、サンプルを視聴することができます (自動プレビュー機能)。
[SUB PAD] ボタンを押して、サンプルを試聴することもできます。
- 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。
- [MARK] ボタンを押しながら [VALUE] つまみを回すと、サンプルのリストを素早くスクロールすることができます。

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。



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 [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	説明
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.137））。

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.143)」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。



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。



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。

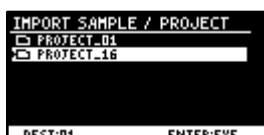
5. [VALUE] つまみを回して「IMPORT from SD-CARD」を選び、[VALUE] つまみを押します。

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。
 2. 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.137))。

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。



3. [VALUE] つまみを回して、「IMPORT」を選びます。

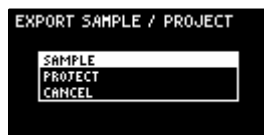
IMPORT/EXPORT MENU 画面が表示されます。

**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)
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.137))。

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)。

- 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。
- [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「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。



- [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。



- [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.144))。

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。

4. 初期化の場合は、[\[VALUE\]](#) 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



パラメーター	設定値	説明
Edit Knob Mode		つまみを動かしたときの、値の変化のしかたを設定します。
	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.104)」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 Mode		つまみを動かしたときの、値の変化のしかたを設定します。
	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。
Load Project		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。
	Manual	
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・モードでの [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 Level	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 Time	1、5、10 (min)	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。
Scrn Saver Type	OldRave、 Naminori	スクリーン・セーバーの種類を選びます。

パラメーター	設定値	説明
	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.124)）。
	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 Dtct	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）を自動的に検出します。
BPM Detect Range	100-199、80-159、70-139、50-99	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。
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 Mode		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、Short、OFF	ポップアップが表示される時間を設定します。
		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）を選びます。
	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。
DJ mode TS type		DJ モードでサンプルの再生スピードを変化させたとき、サンプルの音声処理の方法を選びます。
	VINYL	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。
	BACKING	再生スピードとピッチを個別にコントロールします。 減衰音を出す楽器音に適した処理をします。
	ENSEMBLE	再生スピードとピッチを個別にコントロールします。

パラメーター	設定値	説明
		持続音を出す楽器音に適した処理をします。
Bend Sens (DJ)	10～200	パッド [BEND-] [BEND+] を押したとき、サンプルのピッチが変化する速さを設定します。
FileSystem		サンプルをインポートするとき、本機が認識できるファイル名の文字コードを選びます。 設定を変更した場合は、[EXIT] ボタンを押して SYSTEM 画面を抜けた後、本機を再起動必要があります。
	Multi-Byte	アルファベット、数字、記号、2 バイト文字（漢字、ひらがな、カタカナ） ファイル名に 2 バイト文字などを使ったファイルを認識させてインポートすることができます。ただし、2 バイト文字をディスプレイに正しく表示することはできません（文字は化けて表示されます）。
	Latin1	アルファベット、数字、記号 2 バイト文字を使ったファイル名は、本機から認識することはできません。

CLICK

GENERAL	CLICK	MIDI	Mez	5
Output Assign	ON			
Click Level	1			
Metronome:REC	OFF			
Metronome:PTN	ON			
Count-In:REC	WAIT			
Count-In:PTN	1 MEAS			

パラメーター	設定値	説明
Output Assign	OFF、ON	ON にすると、LINE OUT 端子と USB 端子から、メトロノーム音を出力します。
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、リ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、サンプリングやりサンプルが始まります。
	1 MEAS、2 MEAS	[REC] ボタンを押すと、サンプリングやりサンプルが始まる 1 小節前または 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、サンプリングやり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 MEAS	[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 小節前にカウントが入ります。

パラメーター	設定値	説明
	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 Out	OFF、ON	ON にすると、クロック、スタート、ストップを、MIDI OUT 端子に接続した機器に送信します。
SEQ Note Out	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・ナンバーを、MIDI OUT 端子へ出力します。
SYNC Delay	0～20ms	外部に接続した MIDI 機器の発音と本機の発音にズレが生じる場合に調節します。 設定値を増やすと、本機の発音タイミングを遅らせることができます。 0 に設定したときは、本機が発音するタイミングと出力する MIDI メッセージのタイミングは同時になります。
Bend SYNC(DJ)		パッド [BEND-] [BEND+] を押して本機の再生スピードが変化したとき、本機から出力される MIDI クロックの変化を設定します。
	OFF	出力される MIDI クロックは一定です。
	ON	本機の再生スピードと本機から出力する MIDI クロックが連動します。 本機の再生スピードが変化すると、外部に接続した MIDI 機器のテンポが本機に追従します。 ● [REMAIN] ボタンを押しながらパッド [BEND-] [BEND+] を押した場合は、MIDI クロックは変化しません（OFF と同様の効果になります）。
PAD Note Out	OFF、ON	ON にすると、パッドを押したときにノート・ナンバーを 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 端子へ出力します。

パラメーター	設定値	説明
USB-MIDI Thru	OFF、ON	ON にすると、USB 端子に入力された MIDI 信号を MIDI OUT 端子へ出力します。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。
PC Rx	OFF、ON	ON にすると、プログラム・チェンジを受信します。
MIDI Mode	A、B	選んだモードによって、ノート・ナンバーの割り当てを変更します。 詳しくは「 MIDI ノート・マップ (P.195)」をご覧ください。
Pad MIDI Channels	1/2、2/3～ 9/10、10/11	MIDI チャンネルのオフセット値を設定します。 設定は、MIDI Mode が B のときに有効です。
Note offset	-11～35	ノート・ナンバーのオフセット値を設定します。 設定は、MIDI Mode が B のときに有効です。

GAIN

← / CLICK / MIDI / GAIN / VOLUME / 5
Attenuator..... OFF
Noise Gate..... -12dB
Line Out..... 0dB
Phones Out..... 0dB
USB Out..... 0dB
Anti Feedback..... OFF

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。
Anti Feedback	OFF、ON	ON にすると、マイク入力のアンチ・フィードバック機能が有効になります。 マイクのハウリングを防止することができます。
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 OUT	-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す。
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



本機のバージョン情報を表示します。

PAD SET

TRIGGER



パラメータ	設定値	説明
Curve Type	Lin	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。 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。
	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。値が大きくな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。

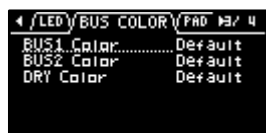
LED



パラメーター	設定値	説明
LED Brightness	1～10	ボタンやパッドのインジケータの明るさを設定します。ハイライト点灯時の明るさを設定します。
LED Glow	1～10	ボタンやパッドのインジケータ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 Mode	BUS	パッドの点灯色を選びます。 「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。

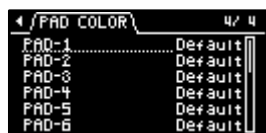
パラメーター	設定値	説明
PAD	「PAD COLOR」で設定した色で点灯します。	

BUS COLOR



パラメーター	設定値	説明
BUS1 Color	Default、1～127、White	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。BUS 1、BUS 2、DRY のそれぞれで設定することができます。
BUS2 Color		Pad LED Mode が「BUS」のときに有効です。
DRY Color		「[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



パラメーター	設定値	説明
PAD-1～PAD-16	Default、1～127、White	パッドの色を個別に設定します。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に有効です。

EFX SET

FAVORITE



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。

パラメーター	設定値	説明
		「 エフェクトのルーティングを設定する(P.129) 」
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 に割り当てるエフェクトを変更する(P.131) 」

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-fi、Downer、Compressor、Equalizer、Isolator、Super Filter、Filter+Drive、WrmSaturator、Overdrive、Distortion、Crusher、Ring Mod、SBF、Resonator、Hyper-Reso、Chromatic PS、Reverb、Ha-Dou、Zan-Zou、Sync Delay、TimeCtrlDly、Ko-Da-Ma、Tape Echo、Chorus、JUNO Chorus、Flanger、Phaser、Wah、Slicer、Tremolo/Pan、To-Gu-Ro、DJFX Looper、Scatter、SX Reverb、SX Delay、Cloud Delay	BUS 3、または BUS 4 に割り当てるエフェクトを選びます。 各エフェクトのパラメーターについて、詳しくは「 MFX 一覧(P.158) 」をご覧ください。

DIRECT



パラメーター	設定値	説明
Direct FX1～Direct FX5	Filter+Drive、Resonator、Sync Delay、Isolator、DJFX Looper、Scatter、Downer、Ha-Dou、Ko-Da-Ma、Zan-Zou、To-Gu-Ro、SBF、Stopper、Tape Echo、TimeCtrlDly、Super Filter、WrmSaturator、303 VinylSim、404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Reverb、Chorus、JUNO Chorus、Flanger、Phaser、Wah、Slicer、Tremolo/Pan、Chromatic PS、Hyper-Reso、Ring Mod、Crusher、Overdrive、Distortion、Equalizer、Compressor、SX Reverb、SX Delay、Cloud Delay、Back Spin	トップ・パネルのエフェクト・ボタンに、好みのエフェクトを割り当てることができます。 各エフェクトのパラメーターについて、詳しくは「 MFX 一覧 」

パラメーター	設定値	説明
		(P.158)」をご覧ください。

OTHER



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 (*)、Gt Amp Sim (*)、Harmony (*)、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。	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。 各エフェクトのパラメーターについて、詳しくは「 MFX 一覧 (P.158)」をご覧ください。
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 バスに送られた音声のルーティングを設定します。	

パラメーター	設定値	説明
DRY Routing	DRY	BUS 1～BUS 4 は通りません（エフェクトはかかりません）。
	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。
MF TOP	Scatter、Downer、Ha-Dou、Ko-Da-Ma、Zan-Zou、To-Gu-Ro、SBF、Stopper、Tape Echo、TimeCtrlDly、Super Filter、WrmSaturator、303 VinylSim、404 VinylSim、Cassette Sim、Lo-fi、Reverb、Chorus、JUNO Chorus、Flanger、Phaser、Wah、Slicer、Tremolo/Pan、Chromatic PS、Hyper-Reso、Ring Mod、Crusher、Overdrive、Distortion、Equalizer、Compressor、SX Reverb、SX Delay、Cloud Delay、Back Spin	電源を入れたときに、自動で選ばれる MF を設定します。 各エフェクトのパラメーターについて、詳しくは「 MF 一覧 (P.158)」をご覧ください。

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、m0、m11、M3、M5、M7、M7oct、M9、M11	共鳴させる構成音（コード）を設定します。
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 —	設定値	説明
TIME	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	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調節します。
L DAMP F	FLAT、80、100、125、160、200、250、315、400、 500、630、800 (Hz)	ディレイを繰り返すたびに減衰させる、周波数帯域を設定します。
H DAMP F	630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、 4000、5000、6300、8000、10000、12500、FLAT (Hz)	

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 —	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	設定値	説明
TYPE	1～10	スカッター・タイプを設定します。
DEPTH	10、20、30、40、50、60、70、80、90、100	スカッターの深さを調節します。
SCATTER	OFF、ON	スカッター効果のオン／オフを切り替えます。
SPEED	SINGLE、DOUBLE	スカッターの速度を設定します。

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、100、125、160、200、250、315、400、500、630、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、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、1/16D、1/8、1/4T、1/8D、1/4、1/2T、1/4D、1/2、1/1T、1/2D、1/1	エフェクト音を遅らせる時間を設定します。
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、315、400、500、630、800 (Hz)	ディレイを繰り返すたびに減衰させる、周波数帯域を設定します。
H DAMP F	630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、10000、12500、FLAT (Hz)	
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) 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)	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。

パラメータ	設定値	説明
—		
HF DAMP	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、OFF (Hz)	エフェクト音を減衰させる周波数帯域を設定します（残像の輪郭を設定します）。
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) 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)	再生スピードを下げる周期を設定します。
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、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	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。

パラメータ	設定値	説明
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す。
TYPE	SBF1、SBF2、SBF3、 SBF4、SBF5、SBF6	フィルターが効く帯域を設定します。
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、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。
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	設定値	説明
TIME	10～800 (ms)	テープ・スピードを設定します。 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、S+L、 M+L、S+M+L	使用する再生ヘッドの組み合わせを選びます。
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	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、315、400、500、630、800 (Hz)	ディレイを繰り返すたびに減衰させる、周波数帯域を設定します。
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す。
	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す。
	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す。
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。

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。

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	再生システムの周波数特性を設定します。
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。

Cassette Sim

カセット・テープ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
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。

パラメーター	設定値	説明
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	プリ・フィルター（エフェクトを通る前のフィルター）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、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000（Hz）	ポスト・フィルター（エフェクトを通ったあとのフィルター）が効く周波数帯域を設定します。
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。
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。
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	設定値	説明
MODE	JUNO 1、JUNO 2、JUNO12、JX-1 1、JX-1 2	エフェクトの種類を設定します。
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) 4.000～0.016 (Bars) (SYNC パラメーターが ON のとき)	エフェクト音の周期を設定します。
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 (%)	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。

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) 4.000～0.016 (Bars) (SYNC パラメーターが ON のとき)	エフェクト音の周期を設定します。
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) 1.000～0.010 (Bars) (SYNC パラメーターが ON のとき)	エフェクトの周期を設定します。
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。

パラメータ —	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。

Slicer

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

一定期間の音が 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 —	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 パラメーターが OFF のとき） 2/1～1/64T（SYNC パラメーターが ON のとき）	シーケンス・パターンを繰り返す周期を設定します。
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 —	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） 1.000～0.010（SYNC パラメーターが ON のとき）	エフェクトの周期を設定します。
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。	

パラメータ	設定値	説明
—	TRI	三角波
	SQR	矩形波
	SIN	正弦波
	SAW1、SAW2	のこぎり波
	TRP	台形波
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、MEDIUM、HUGE	レゾネーターのオクターブを設定します。
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。

パラメーター	設定値	説明
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	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	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	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、160、200、250、315、400 (Hz)	低域の周波数帯域を設定します。
MID FREQ	200、250、315、400、500、630、800、1000、1250、1600、2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000 (Hz)	中域の周波数帯域を設定します。
HIGH FREQ	2000、2500、3150、4000、5000、6300、8000、10000、12500、16000 (Hz)	高域の周波数帯域を設定します。

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	説明
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	大きなレベルの入力があつたときに、音量を抑えるまでの時間を設定します。
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	設定値	説明
TIME	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	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。
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	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。

メモ

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）。

パラメータ	設定値	説明
—		チャージ中は、BACK SW パラメーターが点滅します。
		

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	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 ^b 、B、C、D ^b 、D、E ^b 、E、F、G ^b 、G、A ^b	ピッチを補正するキーを設定します。
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	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。 メモ 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。

パラメータ	設定値	説明
—		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す。
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、UpDnP5、3rd、5thUp、5thDn、7thUp、7thDn	和音の構成を設定します。
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。

Harmony

声にハーモニーを加えます。

パラメータ	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 ^b 、B、C、D ^b 、D、E ^b 、E、F、G ^b 、G、A ^b	ピッチの補正とハーモニーを構成するキーを設定します。
HARMONY	Root、P5、Oct、UpDn、UpDnP5、3rd、5thUp、5thDn、7thUp、7thDn	ハーモニーの構成を設定します。

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。	

パラメーター	設定値	説明
	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

CC#83 の設定値	エフェクト名
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
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

CC#83 の設定値	エフェクト名
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
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

CC#83 の設定値	エフェクト名
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(P.180)
- [REMAIN] ボタンを使うショートカット(P.182)
- [VALUE] つまみを使うショートカット(P.183)
- [DEL] ボタンを使うショートカット(P.183)
- [COPY] ボタンを使うショートカット(P.183)
- [MFX] ボタンを使うショートカット(P.184)
- DJ モードで使うショートカット(P.184)
- TR-REC で使うショートカット(P.186)

[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
パッド [1]	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。
パッド [2]	16 VELOCITY	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。
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。
パッド [4]	CHROMATIC	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ができます。
パッド [5]	EXCHANGE	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ます。
パッド [6]	INIT PARAM	選んだパッドのサンプル・パラメーターを初期化します。
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。
パッド [8]	MUTE GROUP	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 つのグループにします。
パッド [9]	METRONOME	メトロノームのオン／オフを切り替えます。
パッド [10]	COUNT-IN	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す。
パッド [11]	TAP TEMPO	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。
パッド [12]	GAIN	UTILITY MENU>SYSTEM>GAIN タブを表示します。
パッド [13]	UTILITY	UTILITY MENU 画面を表示します。

[SHIFT] ボタンを押しながら	機能 説明	
	機能	説明
パッド [14]	IMPORT/EXPORT	UTILITY MENU>IMPORT (IMPORT/EXPORT MENU) を表示します。
パッド [15]	PAD SETTING	UTILITY MENU>PAD SET (PAD SETTING) 画面を表示します。
パッド [16]	EFX SETTING	UTILITY MENU>EFX SET (EFX SETTING) 画面を表示します。
[BUS FX] ボタン	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。
[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。
[EXT SOURCE] ボタン	INPUT SETTING	入力設定画面を表示します。
[SUB PAD] ボタン	PROJECT	SELECT PROJECT 画面を表示します。
[MARK] ボタン（3 秒以上）	SAVE EFX PARAMETER	BUS 1、BUS 2 に割り当てられたエフェクトのメイン・パラメーターを保存します。
[PITCH/SPEED] ボタン	ENVELOPE	サンプルを再生したときの音量の変化を設定します。
[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。
[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
[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。
[REVERSE] ボタン+パッド [1] ~ [16]	PAD MUTE	パッドのミュートのオン/オフを切り替えます。
[REVERSE] ボタン+ [REMAIN] ボタン	PAD MUTE MODE	[SHIFT] ボタンと [REVERSE] ボタンが押されたままの状態にします。
[LOOP] ボタン	PING-PONG LOOP	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。
[GATE] ボタン	GATE ALL ON/OFF	現在選んでいるバンク内にある全サンプルの GATE パラメーターをオン/オフします。
[BPM SYNC] ボタン	SYNC ALL ON/OFF	現在選んでいるバンク内にある全サンプルの BPM SYNC パラメーターをオン/オフします。
[REC] ボタン	TR-REC	TR-REC を使ったパターン記録に移行します。 再生中のパターン上にサンプルを記録することができます。 * パターンの再生中のみ有効
BANK [A/F] ~ [E/J] ボタン	BANK VOLUME	バンク全体の音量を調節します。
[REMAIN] ボタン（3 秒以上）	LIVE MODE	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するボタン）を無効にすることができます。

【SHIFT】 ボタンを押しながら	機能	説明
【COPY】 ボタン	BANK PROTECT	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。
【EXIT】 ボタン	STOP	全サンプルの再生を停止します。

【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。
BANK 【A/F】 ～ 【E/J】 ボタン	バンク内の全サンプルに対して、バスの送り先をまとめて設定します。
【MFX】 ボタン	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。
【BUS FX】 ボタン	BUS 1 と BUS 2 のエフェクトを入れ替えることができます。
ピッチ／スピード設定画面で以下のパラメーターを変更 ● SPEED ● PITCH ● VOLUME ● PAN ● BPM ● BPM SYNC ● GATE ● LOOP ● REVERSE	同じバンク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。
エンベロープ設定画面で以下のパラメーターを変更 ● ATTACK ● HOLD ● RELEASE ● BPM SYNC ● GATE ● LOOP ● REVERSE	同じバンク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。

[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）
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）。
[BUS FX] ボタン	BUS 3 と BUS 4 を一時的にバイパスします。
[SUB PAD] ボタン	複数のサンプルを同時に発音させた時の発音のバラツキを最小限に抑えることができます。
エフェクト・ボタン（[FILTER+DRIVE] ～ [MFX] 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す（EFFECT GRAB 機能）。
[GATE] ボタン	サンプルの再生モード「ワン・ショット・プレイバック」のオン／オフを切り替えます。

[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）
[MARK] ボタン	EFX MOTION REC で記録したエフェクトの操作を、パターンから削除します。 * パターン・エディット画面で有効です。
[REVERSE] ボタン	EFX MOTION REC で記録したパッド・ミュートの操作を、パターンから削除します。 * パターン・エディット画面で有効です。
[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。

[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）
ピッチ／スピード設定画面で以下のパラメーターを変更 ● SPEED ● PITCH ● VOLUME ● PAN ● BPM	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。

[COPY] ボタンを押しながら	機能（説明）
● BPM SYNC ● GATE ● LOOP ● REVERSE	
エンベロープ設定画面で以下のパラメーターを変更	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	
[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。

[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。
[ISOLATOR] ボタン	33 番目以降の MFX LIST を表示します。

DJ モードで使うショートカット

操作	パラメーター	説明
[SHIFT] ボタン+ [REVERSE] ボタン+パッド [13] (CH1) [SHIFT] ボタン+ [REVERSE] ボタン+パッド [15] (CH2)	MUTE	再生中のサンプルをミュートします。
[SHIFT] ボタン+パッド [1] ～ [16]	—	サンプルに設定したマーカの位置から再生を始めることができます。
[SHIFT] ボタン+ [REMAIN] ボタン	—	[SHIFT] ボタンが押されたままの状態にします。マーカを選んで再生する操作がしやすくなります。 解除するには [EXIT] ボタンを押します。

操作	パラメータ —	説明
[SHIFT] ボタン+ [MARK] ボタン	—	DJ モードでサンプルを再生しながら、マーカを追加することができます。
[SHIFT] ボタン+ [START/END] ボタン	—	DJ モードでサンプルを再生しながら、マーカをエディットすることができます。
[SHIFT] ボタン+ [DEL] ボタン+パッド [1] ~ [16]	—	DJ モードのまま、サンプルに設定したマーカを削除することができます。
[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 [13] (CH1) [ROLL] ボタン+パッド [15] (CH2)	—	サンプルを細かく繰り返し再生します (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。
[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)
[REMAIN] ボタン+パッド [14] (CH1) [REMAIN] ボタン+パッド [16] (CH2)	BUS FX	CH1、CH2 のサンプルの再生音を、どのバスに送るか (どのエフェクトを使うか) を設定することができます。 [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。
[RESAMPLE] ボタン+ [VALUE] つまみを押す	VOLUME CURVE	DJ モードで使う各スライダー (CH1 LEVEL、CH2 LEVEL、X-FADE) のボリューム・カーブ特性を選びます。 [RESAMPLE] ボタンを押しながら [VALUE] つまみを押すたびに、特性が「FAST CUT」→「LINEAR」→「SQUARE」→「CUBIC」→「FAST CUT」→・・・の順番で切り替わります。
[DEL] ボタン+パッド [2] + パッド [6] (CH1) [DEL] ボタン+パッド [4] + パッド [8] (CH2)	BPM	テンポを初期値に戻します。
[START/END] ボタン	—	[CTRL 3] つまみの機能 (CUE MIX、または X-FADE) を切り替えます。
[PITCH/SPEED] ボタン	—	BPM の表示桁数を変更することができます。 [PITCH/SPEED] ボタンを押すたびに、整数のみ表示→小数第 2 位まで表示→小数第 1 位まで表示→整数のみ表示→・・・の順番で切り替わります。

操作	パラメータ —	説明
		パッド [2] [4] (BPM+)、パッド [6] [8] (BPM-) で BPM の値を設定するとき、BPM の表示桁数の最小単位で増減します。
[MARK] ボタン	—	EFX 画面と MIXER 画面の表示を切り替えます。
[BPM SYNC] ボタン	—	逆再生 ([REVERSE] ボタン) をコントロールするチャンネル (CH1 /CH2) を選びます。

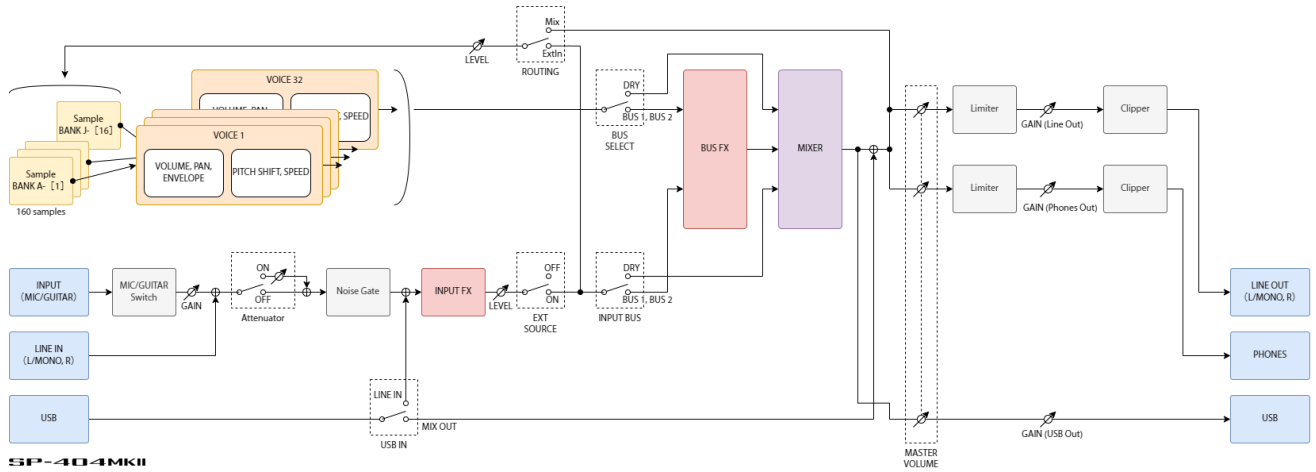
TR-REC で使うショートカット

操作	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 (押す) + [SUB PAD] ボタン + パッド [1] ~ [16]	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。

エラー・メッセージ

エラー・メッセージ	説明	対処法
Battery Low!	電池の残量が少なくなりました。	電池を交換するか、AC アダプターをお使いください。 →「 電源について (P.10)」
Unsupported FILE	サポートされていない種類のファイルです。	ファイルの拡張子やフォーマット、フォルダーの階層を確認してください。 →「 インポート／エクスポートする (SD カードを使う) (P.137)」
No SD CARD!	SD カードが差し込まれていません。または、差し込みが不完全です。	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してください。
Unsupported SD Card!	サポート外の SD カードが挿入されています。	SD カードをフォーマットしてください。 →「 SD カードをフォーマットする (P.146)」
SD CARD Protected!	SD カードが書き込み禁止に設定されています。	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い。
SD CARD Full!	SD カードの容量が不足しています。	不要なデータを削除してください。
Internal Storage Full!	内部ストレージの容量が不足しています。	不要なデータを削除してください。
Storage Error!	内部ストレージに問題があります。	ファクトリー・リセットをしてください。 →「 工場出荷状態に戻す (FACTORY RESET) (P.147)」
Protected!	バンク・プロテクトがかかっているため実行できません。	プロテクトがかかっていないバンクを使うか、現在選んでいるバンクのプロテクトを解除してください。 →「 サンプルのバンクを選ぶ (P.15)」 「 パターンのバンクを選ぶ (P.81)」 「 サンプルを保護する (PROTECT) (P.66)」 「 パターンを保護する (PROTECT) (P.96)」
Max Length Pattern	パターン・シーケンサーに記録できるノート数の上限を超えています。	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割して記録してください。 →「 新しいパターンを作る (Real-time REC) (P.70)」

オーディオ・ダイアグラム



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・サンプリング時間	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)
データ・フォーマット	16 ビット・リニア
インポート・フォーマット	WAV/AIFF/MP3 インポート対応 ※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・クオンタイズ可)、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 アダプターを除く）	1.1kg
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 : Mar. 9, 2023

Version : 3.00

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック・チャンネル	電源 ON 時	× (MIDI mode A) 1～10 (MIDI mode B)	× (MIDI mode A) 1～10 (MIDI mode B)	*1
	設定可能	× (MIDI mode A) 1～10 (MIDI mode B)	× (MIDI mode A) 1～10 (MIDI mode B)	*1
モード	電源 ON 時	×	モード 3	
	メッセージ	×	×	
	代用	—	×	
ノート・ナンバー		35～51 (B1～E ^b 3、MIDI mode A) *1 0、12～91 (C-1、C0～G6、MIDI mode B) *1 36～60 (C2～C4、CH 16) *7	35～51 (B1～E ^b 3、MIDI mode A) *1 0、12～91 (C-1、C0～G6、MIDI mode B) *1 0～127 (CH 11) *2 36～60 (C2～C4、CH 16) *6	
	音域	—	36～51 (C2～E ^b 3、MIDI mode A) *1 12～91 (C0～G6、MIDI mode B) *1	
ベロシティー	ノート・オン	○	○	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	○ *2	
コントロール・チェンジ	CC#16～19	×	○ *7	(例) 0xB0 10 00→BUS 1 Ctrl 1 =0 0xB1 13 7F→BUS 2 EFX スイッチ=オン
	CC#80～83	×	○ *7	(例)

ファンクション		送信	受信	備考
				0xB2 50 7F→BUS 3 Ctrl 4 =127 0xB3 53 01→BUS 4 EFX 番 号=01 (303 VinylSim)
	CC#07	○ *8	○ *8	(例) 0xB1 07 7F→CH2 ボリューム・スライダー=127
	CC#08	○ *8	○ *8	(例) 0xB0 08 7F→X-FADE=0 : 127 (CH1=0、CH2= 127)
	CC#20~27	○ *8	×	(例) 0xB0 14 01→CH1 プレイ 0xB2 1A 7F→パターン・シ ーケンサー [BPM+] ボタン を押す
プログラム・チェンジ		×	○ *1 *9	(例) 0xC3 0F→Bank D Pattern 16
システム・エクスクルーシブ		×	×	
システム・コモン	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
システム・リアルタイム	クロック	○ *3	○ *4	
	コマンド	○ *3	○ *4	
その他	オール・サウンド・オフ	×	○ *5	
	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・センシング	○	○	

ファンクション	送信	受信	備考																																												
	システム・リセット	×	×																																												
備考	*1：「MIDI ノート・マップ(P.195)」をご覧ください。 *2：INPUT FX が Vocoder の場合に有効になります（MIDI CH 11）。 *3：MIDI Sync Out が ON、かつ外部からのテンポ入力がない場合に出力されます。 *4：本体がリモート・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。 *5：MIDI ケーブルが抜けると、全サンプルの再生を停止します。 *6：サン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）。 *7： <table><tr><th>MIDI チャンネル</th></tr><tr><td>CH 1：BUS 1</td></tr><tr><td>CH 2：BUS 2</td></tr><tr><td>CH 3：BUS 3</td></tr><tr><td>CH 4：BUS 4</td></tr><tr><td>CH 5：INPUT</td></tr></table> <table><tr><th colspan="2">コントロール・チェンジ番号と EFX コントロールの対応表</th></tr><tr><td>CC#19</td><td>EFX スイッチ（0～63：オフ、64～127：オン）</td></tr><tr><td>CC#83</td><td>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対応表(P.176)」</td></tr><tr><td>CC#16</td><td>Ctrl 1（0～127）</td></tr><tr><td>CC#17</td><td>Ctrl 2（0～127）</td></tr><tr><td>CC#18</td><td>Ctrl 3（0～127）</td></tr><tr><td>CC#80</td><td>Ctrl 4（0～127）</td></tr><tr><td>CC#81</td><td>Ctrl 5（0～127）</td></tr><tr><td>CC#82</td><td>Ctrl 6（0～127）</td></tr></table> *8： <table><tr><th colspan="4">DJ モードのときのコントロール・チェンジ番号と操作子の対応表</th></tr><tr><th></th><th>MIDI チャンネル 1（CH1 サンプル）</th><th>MIDI チャンネル 2（CH2 サンプル）</th><th>MIDI チャンネル 3（パターン・シーケンサー）</th></tr><tr><td>CC#7</td><td>[Ctrl 1] つまみ：CH1 ボリューム・スライダー（0～127）</td><td>[Ctrl 2] つまみ：CH2 ボリューム・スライダー（0～127）</td><td>[Ctrl 1] つまみ：パターン・シーケンサー・ボリューム・スライダー（0～127）</td></tr><tr><td>CC#8</td><td>[Ctrl 3] つまみ：X-FADE（CH1：CH2＝127：0～0：127）</td><td>—</td><td>—</td></tr><tr><td>CC#20</td><td>[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）</td><td>[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）</td><td>[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）</td></tr></table>			MIDI チャンネル	CH 1：BUS 1	CH 2：BUS 2	CH 3：BUS 3	CH 4：BUS 4	CH 5：INPUT	コントロール・チェンジ番号と EFX コントロールの対応表		CC#19	EFX スイッチ（0～63：オフ、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対応表 (P.176)」	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）	DJ モードのときのコントロール・チェンジ番号と操作子の対応表					MIDI チャンネル 1（CH1 サンプル）	MIDI チャンネル 2（CH2 サンプル）	MIDI チャンネル 3（パターン・シーケンサー）	CC#7	[Ctrl 1] つまみ：CH1 ボリューム・スライダー（0～127）	[Ctrl 2] つまみ：CH2 ボリューム・スライダー（0～127）	[Ctrl 1] つまみ：パターン・シーケンサー・ボリューム・スライダー（0～127）	CC#8	[Ctrl 3] つまみ：X-FADE（CH1：CH2＝127：0～0：127）	—	—	CC#20	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）
MIDI チャンネル																																															
CH 1：BUS 1																																															
CH 2：BUS 2																																															
CH 3：BUS 3																																															
CH 4：BUS 4																																															
CH 5：INPUT																																															
コントロール・チェンジ番号と EFX コントロールの対応表																																															
CC#19	EFX スイッチ（0～63：オフ、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対応表 (P.176)」																																														
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）																																														
DJ モードのときのコントロール・チェンジ番号と操作子の対応表																																															
	MIDI チャンネル 1（CH1 サンプル）	MIDI チャンネル 2（CH2 サンプル）	MIDI チャンネル 3（パターン・シーケンサー）																																												
CC#7	[Ctrl 1] つまみ：CH1 ボリューム・スライダー（0～127）	[Ctrl 2] つまみ：CH2 ボリューム・スライダー（0～127）	[Ctrl 1] つまみ：パターン・シーケンサー・ボリューム・スライダー（0～127）																																												
CC#8	[Ctrl 3] つまみ：X-FADE（CH1：CH2＝127：0～0：127）	—	—																																												
CC#20	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）	[▶/II] ボタン（0：一時停止、127：再生）																																												

ファンクション	送信	受信	備考
CC#21	[I◀◀] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[I◀◀] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[I◀◀] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)
CC#22	[SYNC] ボタン (0 : オフ、127 : オン)	[SYNC] ボタン (0 : オフ、127 : オン)	[SYNC] ボタン (0 : オフ、127 : オン)
CC#23	[CUE] ボタン (0 : オフ、127 : オン)	[CUE] ボタン (0 : オフ、127 : オン)	[CUE] ボタン (0 : オフ、127 : オン)
CC#24	[BEND+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BEND+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BEND+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)
CC#25	[BEND-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BEND-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BEND-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)
CC#26	[BPM+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BPM+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BPM+] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)
CC#27	[BPM-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BPM-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)	[BPM-] ボタン (0 : ボタンを離す、127 : ボタンを押す)
*9 :			
プログラム・チェンジ番号とパターンの対応表			
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

MIDI ノート・マップ

MIDI Mode		A				B				
MIDI Channel		CH 1		• • •	CH 10		CH 1~9		CH 2~10	
Note Number		BANK	PAD	• • •	BANK	PAD	BANK	PAD	BANK	PAD
127	G9	Blank		• • •	Blank		Blank		Blank	
:	:						(for Note Offset)		(for Note Offset)	
92	A ^b 6									
91	G6						E	4	J	4
90	F [#] 6							3		3
89	F6							2		2
88	E6							1		1
87	E ^b 6							8		8
86	D6							7		7
85	C [#] 6							6		6
84	C6							5		5
83	B5							12		12
82	B ^b 5							11		11
81	A5							10		10
80	A ^b 5							9		9
79	G5							16		16
78	F [#] 5							15		15
77	F5							14		14
76	E5							13		13
75	E ^b 5						D	4	I	4
74	D5							3		3
73	C [#] 5							2		2
72	C5							1		1
71	B4							8		8
70	B ^b 4							7		7
69	A4							6		6
68	A ^b 4							5		5
67	G4							12		12
66	F [#] 4							11		11
65	F4							10		10
64	E4							9		9
63	E ^b 4							16		16
62	D4							15		15
61	C [#] 4							14		14

MIDI Mode		A		B	
60	C4			13	13
59	B3			C 4 H	4
58	B $\flat$ 3			3	3
57	A3			2	2
56	A $\flat$ 3			1	1
55	G3			8	8
54	F $\sharp$ 3			7	7
53	F3			6	6
52	E3			5	5
51	E $\flat$ 3	A	4 . . . J	4	12
50	D3		3	3	11
49	C $\sharp$ 3		2	2	10
48	C3		1	1	9
47	B2		8	8	16
46	B $\flat$ 2		7	7	15
45	A2		6	6	14
44	A $\flat$ 2		5	5	13
43	G2		12	12 B	4 G
42	F $\sharp$ 2		11	11	3
41	F2		10	10	2
40	E2		9	9	1
39	E $\flat$ 2		16	16	8
38	D2		15	15	7
37	C $\sharp$ 2		14	14	6
36	C2		13	13	5
35	B1	EXT SOURCE		12	12
34	B $\flat$ 1	Blank	. . . Blank	11	11
33	A1			10	10
32	A $\flat$ 1			9	9
31	G1			16	16
30	F $\sharp$ 1			15	15
29	F1			14	14
28	E1			13	13
27	E $\flat$ 1			A 4 F	4
26	D1			3	3
25	C $\sharp$ 1			2	2
24	C1			1	1
23	B0			8	8

MIDI Mode		A	B	
22	B $\flat$ 0		7	7
21	A0		6	6
20	A $\flat$ 0		5	5
19	G0		12	12
18	F $\sharp$ 0		11	11
17	F0		10	10
16	E0		9	9
15	E $\flat$ 0		16	16
14	D0		15	15
13	C $\sharp$ 0		14	14
12	C0		13	13
11	B-1		Blank	Blank
:	:		(for Note Offset)	(for Note Offset)
1	C $\sharp$ -1			
0	C-1		EXT SOURCE	

SP-404MK2 (Version 3.00)

リファレンス・マニュアル

02

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