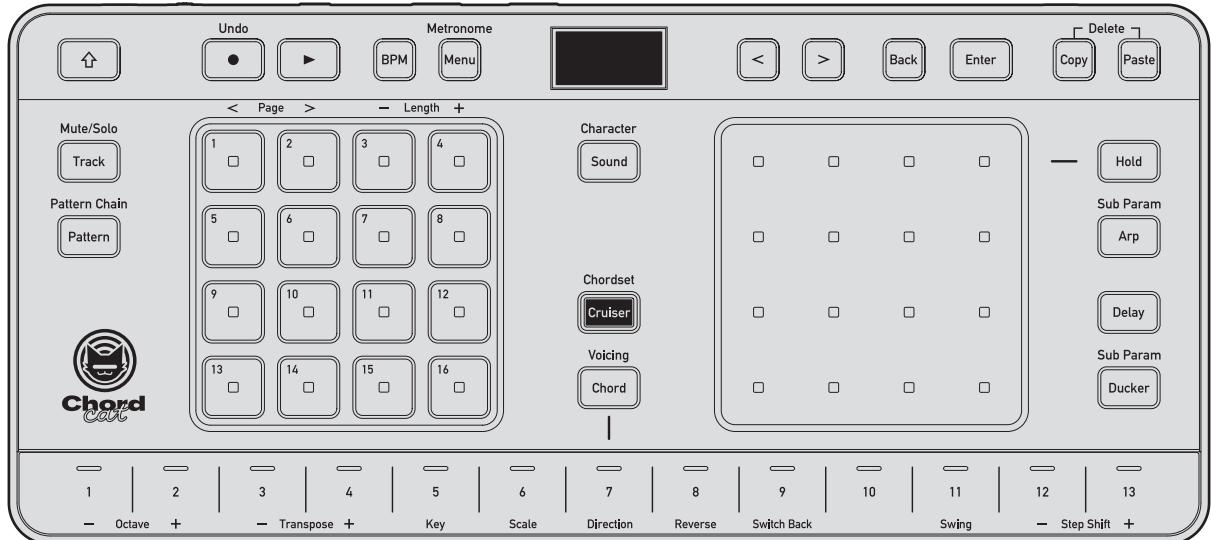


# 取扱説明書



グルーヴボックス

# CHORDCAT

[alphatheta.com/support/Japan/](http://alphatheta.com/support/Japan/)

上記のサイトで、本製品の最新のソフトウェア情報やFAQなどのサポート情報をご覧いただけます。

TORΔIZ

## 本書の見かた

本書と本機に付属している「クイックスタートガイド」および「使用上のご注意」を必ずお読みください。すべて、この製品の使用前にご理解いただくべき重要事項が含まれています。

### 本文中の表現

- 本書では、製品本体に表示されているボタン名や端子名、および本体表示部に表示されるメニュー名などを下記のように記載しています。

端子名

**USB** 端子、**MIDI OUT/THRU** 端子

ボタン名

[**Menu**] ボタン、[**Sound**] ボタン、[**⑥**] ボタン、ステップボタン [**6**]

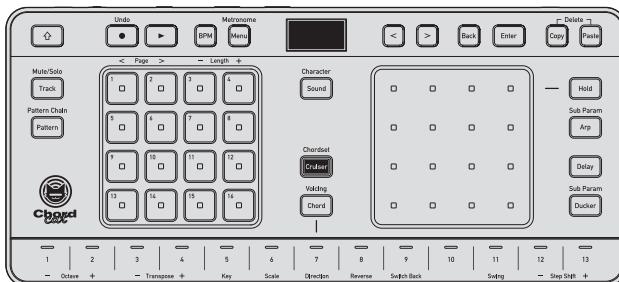
本体表示部の項目名

**Project**、**Create New**

- 本書で説明している本体表示部の画面と仕様、およびハードウェアの外観と仕様は、開発途中のものであり、最終仕様と異なる場合がありますがご了承ください。

## 付属品を確認する

- 機器本体 × 1



- USB ケーブル × 1  
(USB2.0 Type-C プラグ - USB Type-C プラグ)
- クイックスタートガイド × 1
- 使用上のご注意 × 1
- 保証書（一部の地域）\*1 × 1

\*1 欧州向け製品のみ。（日本向け、北米地域は「使用上のご注意」に記載されています。）

# 目次

## はじめに

本書の見かた.....	2
付属品を確認する .....	2
目次 .....	3
本機の特長.....	6
オートパワーオフ機能について .....	6

## クイックスタート

全体の流れ説明 .....	7
---------------	---

## 各部の名称

トップパネル.....	13
本体背面部/側面部.....	15
背面部 .....	15
側面部 .....	15

## プロジェクトを準備する

シーケンサーについて.....	16
プロジェクトとは .....	16
プロジェクトの作成から演奏まで.....	17
新規にプロジェクトを作成する .....	18
プロジェクトを保存する.....	18
プロジェクトを上書き保存する .....	18
プロジェクトを別名保存する .....	19
作ったプロジェクトを読み込む .....	20
プロジェクトの名前を変更する .....	21
プロジェクトを削除する.....	22

## よく使う基本操作

楽曲制作でよく使う基本操作 .....	23
トラックを選ぶ.....	23
パターンを選ぶ .....	24
BPMを変更する .....	25
キーボードの音階を設定する .....	26
1音ずつステップ入力する.....	29
演奏をリアルタイムに入力する .....	31

## ドラムパターンを作る

ドラムパターンを作る.....	33
ドラムキット内の各楽器の音量を調整する .....	34

## コードパターンを作る

コードパターンを作る.....	35
コード演奏モードのコードを設定する .....	37
ポイシング候補コードをアサインする .....	38
進行候補コードをアサインする .....	39

## メロディーパターンを作る

メロディーパターンを作る .....	40
--------------------	----

## ステップを編集する

トリガーのオン/オフをする	42
ステップボタンに入力されている音を確認する	42
詳細な音の調整をする	43
ステップごとに調整する	43
パターンを一括して編集する	44

## パターンを編集する

パターンのページを増やす/減らす	44
パターンのページを送る/戻す	45
2つ以上のパターンを繋げる	45
パターンチェイン再生を中止する	46

## 効率よくパターンを作る

コピー/ペースト機能を使う	47
トラックをコピー/ペーストする	47
パターンをコピー/ペーストする	47
ステップボタンに記録されている音をコピー/ペーストする	48
コードをコピー/ペーストする	50
デリート機能を使う	51
ステップボタンの設定を削除する	51
パターンを削除する	51
キーボードにアサインしたコードを削除する	52
Undo機能を使う	52

## サウンドのキャラクターを調整する

ローパスフィルターのかかり方を調整する	53
アンプエンベロープを調整する	53
発音(Mono/Poly)設定をする	54
Portamento Timeの設定	55

## トラックのパラメーターを調整する

各トラックの音量や左右のステレオ定位を調整する	56
ボリュームを調整する	56
パンを調整する	56
各トラックにかかるエフェクト量を設定する	57
リバーブをかける	57
コーラスをかける	57
各トラックのミュート/ソロを切り替える	58

## パターンをアレンジする

シーケンス進行方向を変えて新しいフレーズに変える	59
シーケンス進行方向(ランニングダイレクション)を設定する	59
ステップの再生順を逆にする	60
ステップを終端から折り返して再生する	60
ステップをずらして新しいフレーズに変える	61
スイングを使い、グルーヴ感を出す	62
エフェクトを使い、フレーズをアレンジする	62
アルペジエーターを使う	63
ディレイを使う	65
ダッカーを使う	66

## 外部MIDI機器、コンピューターと一緒に使う

本機を外部MIDI機器と接続して演奏する	69
本機からコンピューターや外部MIDI機器を操作する(MIDI OUT使用)	70
コンピューターから本機や外部MIDI機器を操作する	71

## 設定メニューの操作

メニュー画面の操作	72
メニュー画面の操作方法	72
設定項目一覧	73
本体表示部の明るさを調整する	74
操作部分の照明の明るさを調整する	74
MIDI入力を設定する	74
MIDI出力を設定する	75
MIDI入出力するトラックを設定する	78
リバーブとコーラスを細かく設定する	79
ステッププレビュー方法を設定する	81
オートパワーオフの設定を変更する	81
メニューの設定項目をすべて初期状態に戻す	82
システム情報を表示する	82

## その他

故障かな?と思ったら	83
プロジェクトの詳細な構造	86
商標および登録商標について	87
ライセンス	87
仕様	88

## 本機の特長

本機は、コード、メロディ、ドラムなど様々なフレーズを作ることができるスタンドアロン型のグルーヴボックスです。最大の特徴は、楽器の演奏スキルや音楽の知識を問わず、想像を超えたコード進行を簡単に作り出すことができるコードクルーザーです。本機でコードを演奏すると、そのコードに相性の良いのコードをコードクルーザーがいくつかおすすめします。その中からイメージに合うコードを感覚的に見つけ出すことができます。さらに、乾電池駆動にも対応しているので、いつでもどこでも音楽制作を楽しむことができます。

## オートパワーオフ機能について

本機にはオートパワーオフ機能が搭載されています。

初期状態はこのオートパワーオフ機能が有効になっており、信号の入出力や操作のない状態が約20分間続いたとき、自動的に電源が切れます。オートパワーオフで電源が切れた後に電源を入れなおすには、本体背面部の[]ボタンを押してオンにしてください。

オートパワーオフ機能を無効にするには以下を参照して設定を変更してください。

⇒「オートパワーオフの設定を変更する」(p.81)

### メモ

- ・ オートパワーオフ機能を無効にするとより多くの電力を消費します。

## 全体の流れ説明

まず初めに本機の操作に慣れてもらうため、プリセットプログラムを使いながら全体的な操作を行ってみましょう。

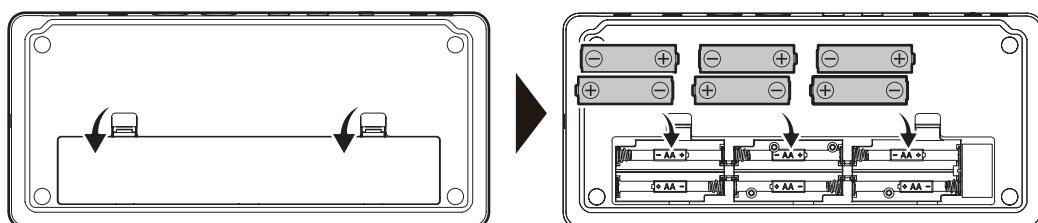
### 1. 機器の接続を行う

本機は **USB** 端子による給電または乾電池で動作させることができます。電池は市販の単3形アルカリ乾電池を使用できます。

- ・電池が入っていても USB ケーブルが接続されている場合は USB 端子から給電されます。
- ・電池が入っている場合でも USB ケーブルを抜き挿しすると電源が切れことがありますので、必ず本機の電源を切ってから USB ケーブルの抜き挿しを行ってください。

#### 電池で駆動させる場合

裏蓋を開けて単3電池 × 6 を入れます。



#### ⚠ 警告

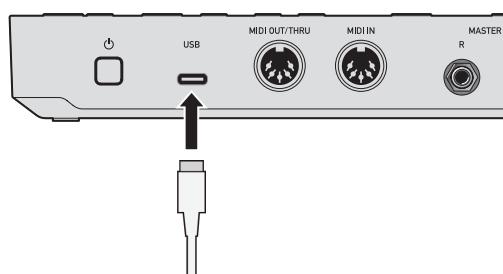
- ・不要となった電池を廃棄する場合は、各地方自治体の指示（条例）に従って処理してください。
- ・電池を直射日光の強いところや、炎天下の車内・ストーブの前などの高温の場所で使用・放置しないでください。電池の液漏れ、発熱、破裂、発火の原因になります。また電池の性能や寿命が低下することがあります。
- ・電池の極性（+、-）に注意し、表示通りに入れてください。また指定以外の電池の使用や、新しい電池と古い電池を混ぜて使用しないでください。破裂、液漏れなどにより、ケガや周囲を汚染する原因となることがあります。
- ・電池を挿入する際に電池でマイナス端子を押し曲げないでください。電池がショートし、液漏れ、発熱の原因となります。

#### ⚠ 注意

- ・必ず市販の 1.5 V 乾電池、または取扱説明書で指定している電池を使用してください。
- ・電池の注意表示をよく見て使用して正しく使用してください。
- ・使用するときは、必ず電池カバーを閉めてください。

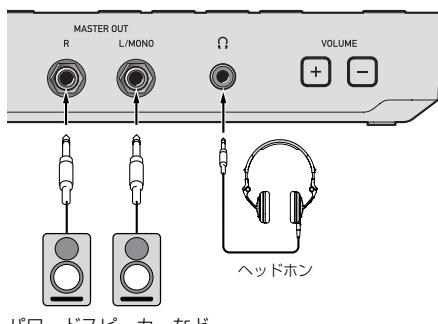
#### USB 接続で給電して駆動させる場合

本機の **USB** 端子に付属のケーブルを接続します。反対側はコンピューターなど電源を供給する機器に接続してください。



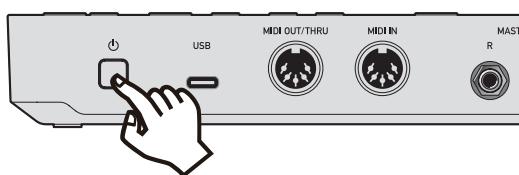
# クイックスタート

スピーカーやヘッドホンを接続する



## 2. 本機の電源を入れる

本機の電源ボタンを長く押して電源を入れます。起動すると演出イルミネーションが始まります。



## 3. 本機を操作して、デモプロジェクトをロードする



- ① [Menu] ボタンを押して、メニュー画面を開く



本体表示部に **Project** と表示されます。

メモ

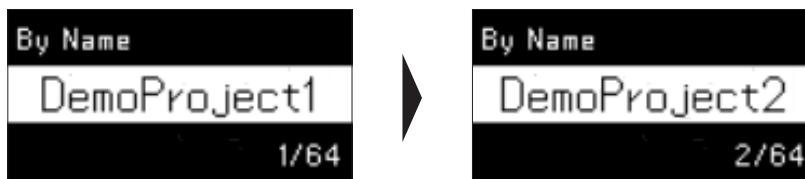
- ・ **Project** と表示されない場合は [<] ボタンを押して、**Project** を表示させてください。

- ② [Enter] ボタンを押す

- ③ [<] または [>] ボタンを押して、**Open(name)** を選び、[Enter] ボタンを押す

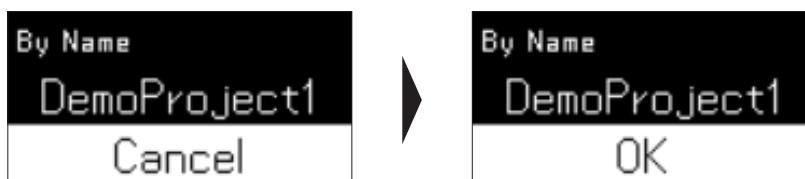


- ④ [<] または [>] ボタンを押して、任意のデモプロジェクト（例：DemoProject1）を選び、[Enter] ボタンを押す



選んだプロジェクトが呼び出されます。

- ⑤ [<] または [>] ボタンを押して、OK を選び、[Enter] ボタンを押す



呼び出したプロジェクトがロードされます。

- ⑥ [Menu] ボタンを押して、メニュー画面を閉じる

本体表示部がシーケンスマードの画面に戻ります。

これでデモプロジェクトがロードされました。各演奏操作を行えます。

#### 4. プロジェクトを再生 / 停止する

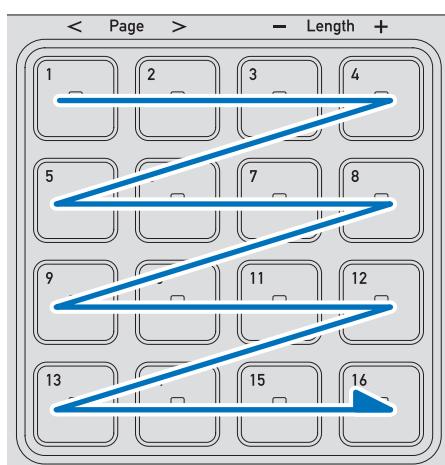
プロジェクト（ロードしたデモプロジェクト）を再生してみましょう。プロジェクトを読み込んだ直後はトラック 1 のパターン 1 が選択されています。

- ① [Play] ボタンを押す



[Play] ボタンが点灯し、シーケンサーの再生が始まります。

シーケンサーの再生が開始されると、シーケンサーが 16 ステップを順に再生していきます。白く点灯しているボタンが現在の再生位置を示しています。初期状態では各ステップが下記のような順番で再生されます。



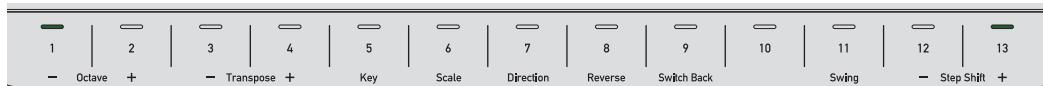
# クイックスタート

## ② もう一度、[Play] ボタンを押す

[Play] ボタンが緑で暗く点灯し、シーケンサーの再生を停止します。

## 5. キーボードで演奏する

本機はキーボードで演奏することができます。



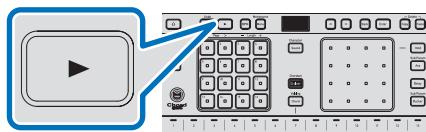
キーボードで弾いたリアルタイムの演奏を記録するには下記の操作を行います。

### ① [Rec] ボタンを押す



記録が始まります。

### ② [Play] ボタンを押して、シーケンサーを再生する



シーケンサーの再生が始まります。

### ③ タイミングに合わせてキーボードで演奏する



演奏した内容が記録され、再生されます。

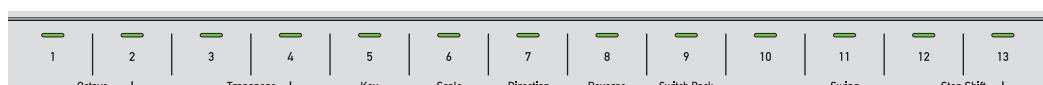
## 6. コードを使って演奏する

コード（和音）を簡単に演奏することができます。

### メモ

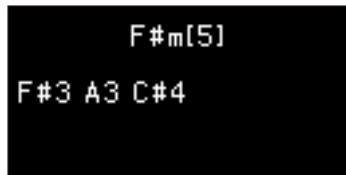
- コードを鳴らすためには音階があり、発音が単音のみでないサウンドプリセット（ベースなど）を選択します。

### ① [Chord] ボタンを押す



キーボードのタッチキーを触ると、コード（和音）で出力されます。

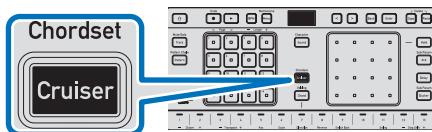
キーボードのタッチキーに触れているあいだ、本体表示部に現在のコードが表示されます。



## 7. コードクルーザー機能を使ってコード進行を設定する

コード（和音）による曲の進行を作成するには本来知識が必要になりますが、本機のコードクルーザー機能を使うことで簡単に綺麗なコード進行をキーボードに配列できます。

### ① [Cruiser] ボタンを押す



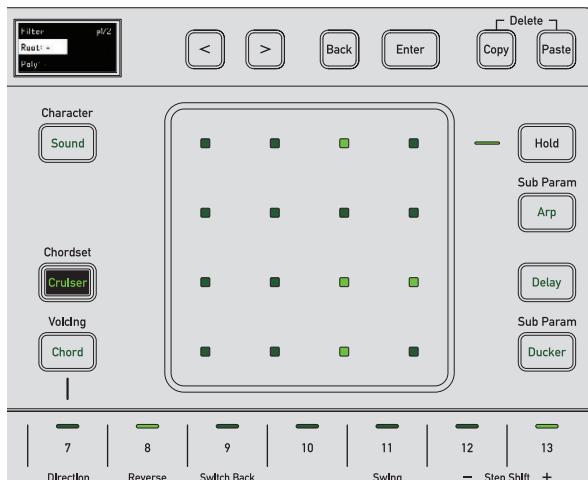
[Cruiser] ボタンが点灯し、コードクルーザーモードになります。

### ② キーボードに触れる

キーボードの触れたタッチキーが点滅し、弾いたコードにマッチする次の候補が XY パッドに照明で示されます。（候補が 16 個に満たないページでは、候補が割り当てられなかった位置は消灯します。）

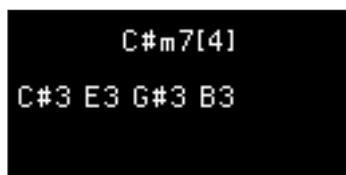
明るく点灯する位置：現在設定されているキーのスケール内のコード

暗く点灯する位置：現在設定されているキーのスケール外のコード



### ③ 点灯している XY パッドの位置に触れる

XY パッドに触るとコードが鳴り、本体表示部に次のコード候補として表示されます。



XY パッドの点灯している他の位置に触ると、違うコードが鳴ります。

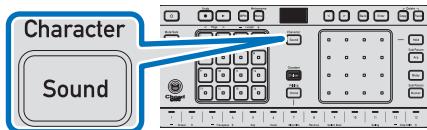
点灯している XY パッドに触れて、キーボードのタッチキーに設定したいコードを探します。

- ④ 点灯している XY パッドの位置に触れたまま、キーボードの点滅しているいずれかのタッチキーに触れる  
次に使いたいものをキーボードの別のタッチキーにアサインします。
- ⑤ 手順②～④を繰り返して、好みの配列を作る  
曲作成のコード進行に使いたい分だけ、キーボードのタッチキーにコードをアサインします。

## 8. サウンドプリセットを変更する

トラックごとに鳴らすサウンドプリセット（楽器）を変えることができます。

- ① [Sound] ボタンを押す



本体表示部にサウンドプリセット選択画面が表示されます。

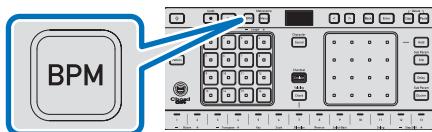


- 1 現在選択されているサウンドカテゴリー  
(上記の画面例では鍵盤楽器が集められた“Keys 1”というカテゴリーが選ばれています。)
- 2 現在選択されているサウンドプリセット  
(上記の画面例では“Keys 1”的1つである“GrandPiano”が選ばれています。)
- ② [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してサウンドカテゴリーを選ぶ
- ③ XY パッドに触れて、サウンドプリセットを選ぶ  
トラックで鳴らすサウンドプリセットを選択します。

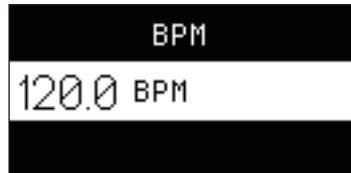
## 9. BPM を変更する

BPM（楽曲の速さ）を変更します。

- ① [BPM] ボタンを押す



本体表示部に BPM 値が表示されます。



- ② [<] または [>] ボタンを押す  
BPM 値を高くするとテンポが速く、低くするとテンポが遅くなります。

### メモ

- [BPM] ボタンを連続して押して、ボタンを押した間隔で BPM を設定することもできます。

## ③ [ENTER] ボタンを押す

BPM を決定して前の画面に戻ります。

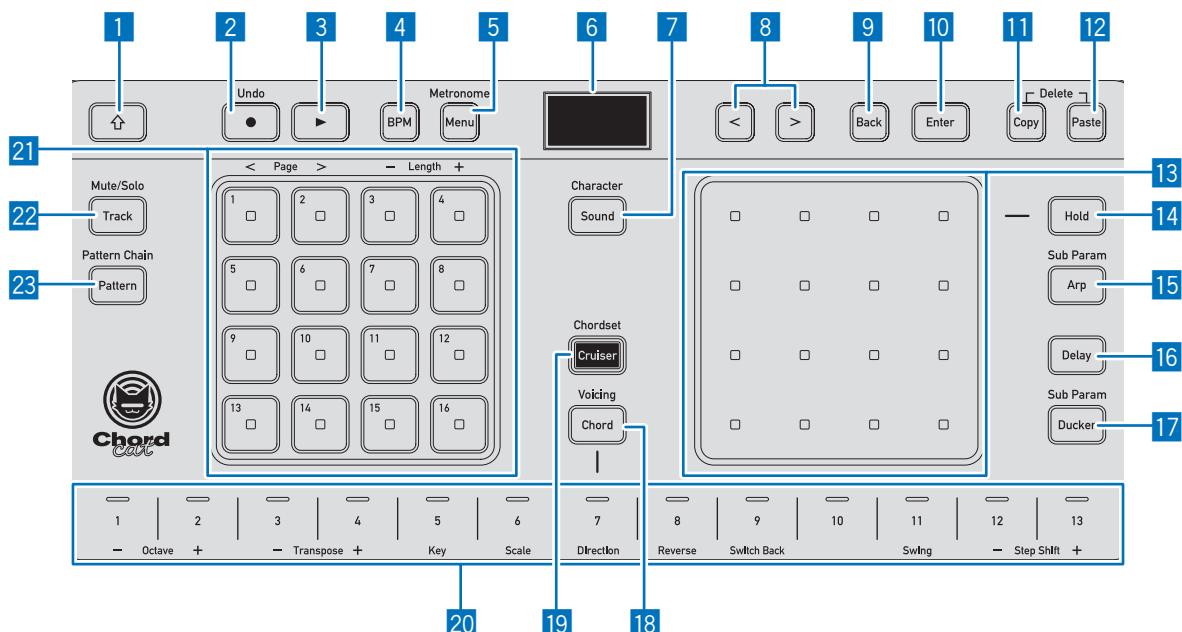
### メモ

- BPM 設定中に [BACK] ボタンを押す、または何も操作しないまま 5 秒間経過すると、BPM の設定をキャンセルします。

## トップパネル

本機の操作に使うボタンや端子などの場所と名称を説明しています。

(↑ボタン+ボタン名)で表されている説明は、↑ボタン(SHIFTボタン)を押しながら、そのボタンなどを押したときの操作を表しています。



### 1 ↑ボタン(SHIFTボタン)

各ボタンに機能が複数割り当てられている場合に、このボタンを押しながら各機能のボタンを押すと別の機能が動作します。

### 2 Recボタン

ボタンを押して点灯させると録音可能状態となり、シーケンサーを再生しているあいだ演奏情報を記録します。  
(↑ボタン+ Recボタン)直前の操作を取り消します。(Undo “アンドウ”機能)

### 3 Playボタン

本機のシーケンサーを再生します。シーケンサーを再生中に押すと停止します。

### 4 BPMボタン

BPM値(楽曲の速さ)を変更します。

### 5 Menuボタン

メニュー画面を開きます。

(↑ボタン+ Menuボタン)クリック音をオン/オフします。(Metronome “メトロノーム”機能)

### 6 本体表示部

メニュー や 状態を表示します。

### 7 Soundボタン

サウンドプリセットを変更します。

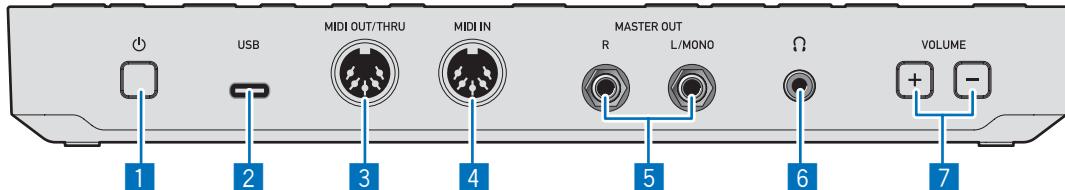
(↑ボタン+ Soundボタン)サウンドプリセットのキャラクターを詳細に変更できます。

# 各部の名称とはたらき

- 8 <>ボタン メニューやその他の操作で前の項目／後ろの項目を選択します。
- 9 Backボタン メニュー操作で階層を1つ戻します。
- 10 Enterボタン メニュー操作で項目を決定します。
- 11 Copyボタン トランクパラメーター、パターン、ステップ、コードアサインをコピーできます。
- 12 Pasteボタン [Copy]ボタンでコピーされた項目をペーストします。
- 13 XYパッド 各モード中にパラメーターの調整や項目の選択などに使います。
- 14 Holdボタン エフェクト操作中にXYパッドの最後の操作位置を保持します。
- 15 Arpボタン アルペジエーターの速さと一音の長さを設定します。  
(↑ボタン+Arpボタン)アルペジエーターのオクターブ範囲とアルペジオパターンを設定できます。
- 16 MIDI Note Delayボタン ディレイの時間とフィードバック量を調整できます。
- 17 Duckerボタン ダッキングの周期と深度を設定します。  
(↑ボタン+Duckerボタン)ダッキングが効き始めるまでの時間と効果の緩急を設定できます。
- 18 Chordボタン キーボードでコード(和音)の演奏ができます。  
(↑ボタン+Chordボタン)キーボードで発音したコードのボイシング候補コードがXYパッドに表示されます。
- 19 Cruiserボタン キーボードで発音したコードにマッチする曲進行の候補コードがXYパッドに表示されます  
(↑ボタン+Cruiserボタン)コード演奏でキーボードに候補として出されるコードのセットを選択します。
- 20 キーボード 鍵盤のように演奏ができます。  
(↑ボタン+[1]～[6]ボタン)キーボードのオクターブ上下や、キー、スケールなどを設定します。  
(↑ボタン+[7]～[13]ボタン)ステップボタンのシーケンス進行方向やスイング量などを設定します。
- 21 ステップボタン 1つ1つのボタンがシーケンス上の1ステップで、シーケンサーを再生すると各ステップが順にトリガーされます。  
ノートがアサインされているときは緑で明るく点灯、休符のとき(何もアサインされていないとき)は緑で暗く点灯します。シーケンサーの再生中は現在のステップにあたるボタンが白く点灯します。  
また、トランク選択モード、パターン選択モードのときはトランクやパターンの選択に使用します。
- 22 Trackボタン 設定したいトランクを選択します。  
(↑ボタン+Trackボタン)各トランクのミュート/ソロの切り替えができます。
- 23 Patternボタン 現在選択中のトランクの最大16パターンの中からパターンを選択できます。  
(↑ボタン+Patternボタン)パターンに再生順序を付けてシーケンサーを再生できます。(パターンチェイン)

## 本体背面部/側面部

### 背面部



#### 1 ⏪(電源)ボタン

長く押すと本機の電源をオン/オフできます。

#### 2 USB端子 (USB 2.0 Type-C)

コンピューターと接続します。USBバスパワーで電源が供給されます。

#### メモ

- USB ハブは使えません。
- 性能維持のため、本機とコンピューターは USB2.0 に準拠した USB ケーブルで直接接続してください。
- 専用のアプリケーションやアップデーターを使用することで、USB 端子経由でスタンダード MIDI ファイルやプロジェクトデータの送受信をしたり、本機のファームウェアのバージョンアップを行うことができます。
- 本機と USB 接続しているコンピューターを再起動する時は本機の電源を OFF にしてから行ってください。

#### 3 MIDI OUT/THRU端子

本機から MIDI 信号を送る機器と接続します。

#### 4 MIDI IN端子

本機に MIDI 信号を送る機器と接続します。

#### 5 MASTER OUT端子 (R, L/MONO)

パワーアンプ、ミキサーなどのアナログ入力端子へ接続します。1/4" TS ジャックで出力はアンバランスです。モノラルで出力する場合は L/MONO 側のみ接続してください。

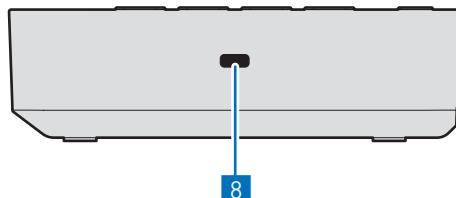
#### 6 ⚡(ヘッドホン)端子

ヘッドホンを接続します。ステレオミニプラグ (Ø 3.5 mm、3極) に対応しています。

#### 7 VOLUMEボタン (+/-)

本機から出力される音量を調整します。MASTER OUT端子とヘッドホン端子のどちらも調整されます。

### 側面部



#### 8 ケンジントンロック装着用穴

ケンジントン社製セキュリティロックに対応している市販の盗難防止用ケーブル(ワイヤー)を接続できます。

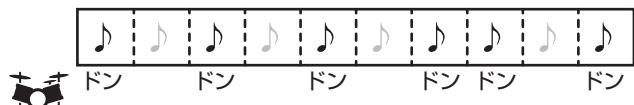
## シーケンサーについて

シーケンサーとは、楽譜のように演奏方法にしたがってノートを順番に再生する仕組みです。

本機のシーケンサーは1つ1つのステップに音を鳴らすのか、鳴らさないのかを設定することができます。



ここにサウンドプリセットをアサインすることで音が鳴ります。この例はサウンドプリセットがドラムですが音階のある楽器をアサインしてメロディを作ることができます。

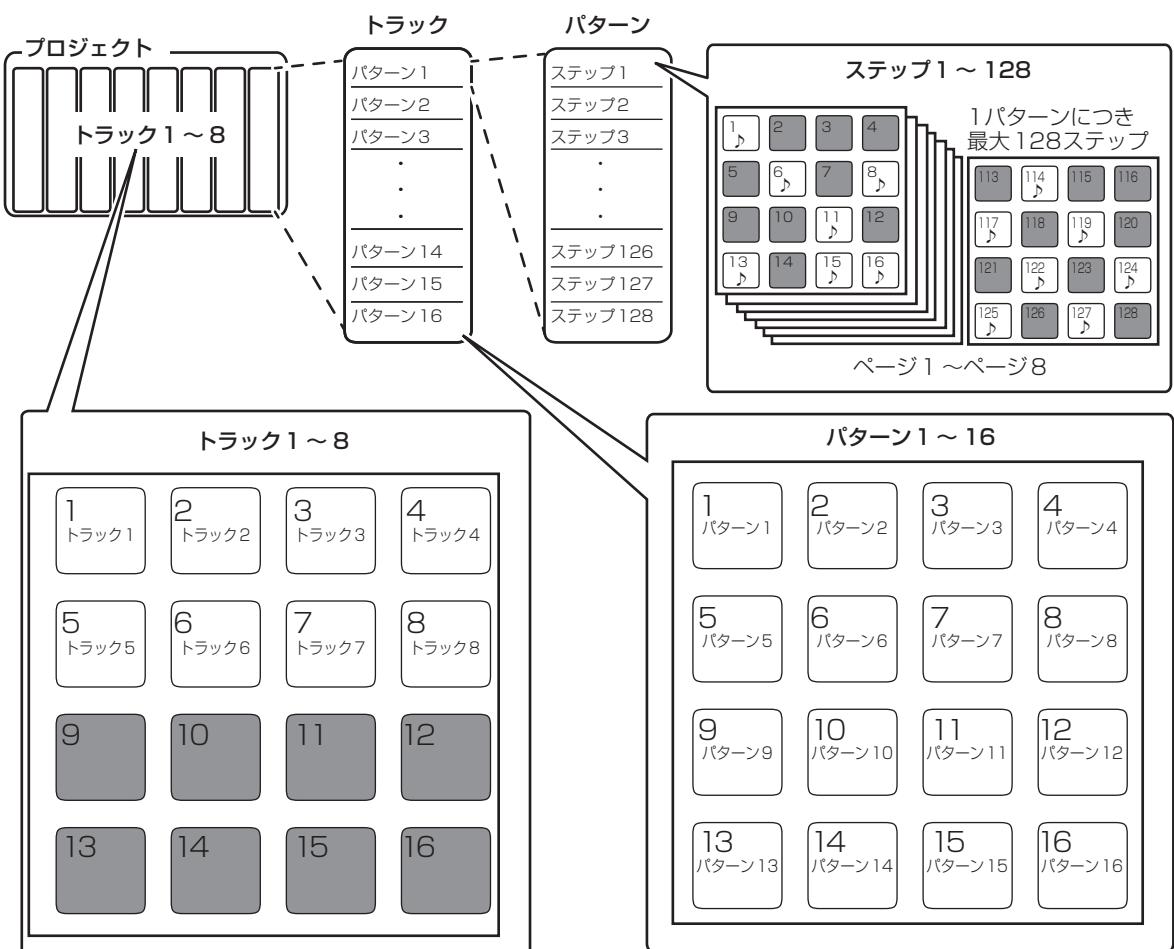


このようなステップを一定の長さにしたものをおもに本機では“パターン”と呼んでいます。

## プロジェクトとは

本機は楽曲を“プロジェクト”という単位で管理します。

プロジェクトの中には最大で8つのトラック、トラックごとに16のパターンを保持することができます。



プロジェクトの詳細な構造は以下を参照ください。  
⇒「プロジェクトの詳細な構造」(p.86)

## プロジェクトの作成から演奏まで

### 本機を操作して、プロジェクトを作る



本機の楽曲は“プロジェクト”という単位で管理されます。まずはひとつ の楽曲となるプロジェクトを作成します。

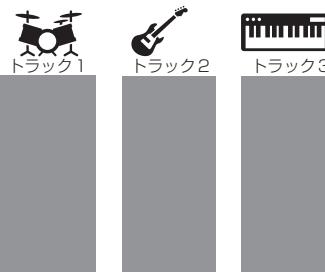


プロジェクト

### トラックを選んで、楽器（サウンドプリセット）を選ぶ



最初はドラムパターン（打楽器）、コードパターン（弦楽器）、メロディパターン（鍵盤楽器）などをイメージしながら各トラックを作成すると良いでしょう。



プロジェクト

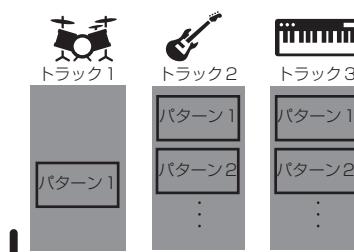
### トラックとは？

トラック1つに対して楽器にあたる“サウンドプリセット”を1つ割り当てることができます。割り当てたサウンドプリセットは後で変更できます。本機は1つのプロジェクトに対して、8つのトラックを持つことができます。

### パターンを作る



各トラックにパターンを作成します。パターンを作るための演奏情報の入力方法には、ステップ入力やリアルタイム入力があります。



プロジェクト

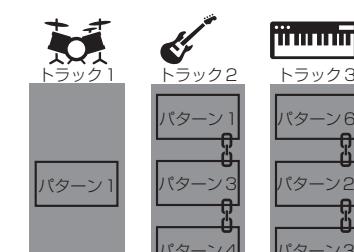
### パターンとは？

パターンは16～128のステップから成り立っています。例えばドラムであれば、1拍目と3拍目にキックのノートを入力し、2拍目と4拍目にスネアドラムのノートを入力したものなどを1括りのパターンとして作成します。音階のある楽器の場合は1つのメロディや和音をパターンとして作成します。

### トラックやパターンにアレンジを加える



シーケンサーの進行方向を変えたり、場所によってエフェクトがほしいところにエフェクトを使ったり、パターンチェイン機能などを利用して各トラックを仕上げていきます。



プロジェクト



# プロジェクトを準備する

## プロジェクトを再生して演奏する



できあがったら早速シーケンサーを再生してみましょう。すべてのトラックが同時に演奏され楽曲として楽しむことができます。

## 新規にプロジェクトを作成する

### 1. [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

### 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Project** を選び、[Enter] ボタンを押す



### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Create New** を選び、[Enter] ボタンを押す



### 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **OK** を選び、[Enter] ボタンを押す



• **Cancel** を選んで [Enter] ボタンを押すと作成を中止し、前の画面に戻ります。

## プロジェクトを保存する

### プロジェクトを上書き保存する

現在開いているプロジェクトを上書き保存します。

### 1. [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

- 2.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Project** を選び、[Enter] ボタンを押す



- 3.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Save** を選び、[Enter] ボタンを押す



- 4.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **OK** を選び、[Enter] ボタンを押す



プロジェクトが保存されます。

**メモ**

- **Cancel** を選んで [Enter] ボタンを押すと保存を中止し、前の画面に戻ります。

## プロジェクトを別名保存する

現在開いているプロジェクトを別のプロジェクトとして名前をつけて保存します。

- 1.** [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

- 2.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Project** を選び、[Enter] ボタンを押す



- 3.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Save As** を選び、[Enter] ボタンを押す



# プロジェクトを準備する

## 4. 保存するプロジェクトの名前を入力する

現在のプロジェクト名が本体表示部に表示されています。カーソル（枠で囲った部分）が表示されます。



[<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、カーソル位置の文字を変更します。

ボタンを押すたびに文字が変わります。その文字種の最後または最初まで行くと次の文字種に切り替わります。入力できる文字の種類は数字 / アルファベット大文字 / アルファベット小文字 / 記号 (一部のみ) です。

- ・ カーソル位置を移動させる…[↑] ボタン + [<] ボタンまたは [↑] ボタン + [>] ボタン
- ・ カーソル位置の文字を削除する…[↑] ボタン + [Back] ボタン
- ・ カーソル位置の前にスペースを挿入する…[↑] ボタン + [Enter] ボタン

## 5. 名前の入力が終わったら [Enter] ボタンを押す

プロジェクトが保存されます。

# 作ったプロジェクトを読み込む

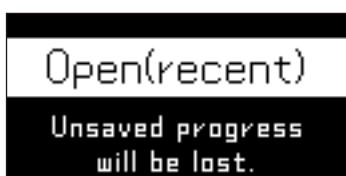
## 1. [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

## 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して Project を選び、[Enter] ボタンを押す



## 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して Open(recent)、Open(creation)、または Open(name) を選び、[Enter] ボタンを押す

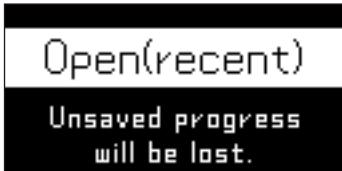


**Open(recent)** を選ぶとプロジェクトを開いた順に並び替えます。

**Open(creation)** を選ぶとプロジェクトを作成した順に並び替えます。

**Open(name)** を選ぶとプロジェクトのアルファベット順に並び替えます。

- 4.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してプロジェクトを選び、[Enter] ボタンを押す



- 5.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **OK** を選び、[Enter] ボタンを押す

プロジェクトが読み込まれます。



- **Cancel** を選んで [Enter] ボタンを押すと読み込みを中止し、前の画面に戻ります。

## プロジェクトの名前を変更する

現在開いているプロジェクトの名前を変え、編集内容を保存します。

- 1.** [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

- 2.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Project** を選び、[Enter] ボタンを押す

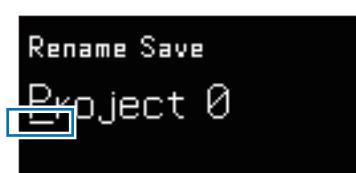


- 3.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Rename Save** を選び、[Enter] ボタンを押す



- 4.** 保存するプロジェクトの名前を入力する

現在のプロジェクト名が本体表示部に表示されています。カーソル（枠で囲った部分）が表示されます。



文字の入力方法は以下を参照してください。

⇒ 「プロジェクトを別名保存する」(p.19)

- 5.** 名前の入力が終わったら [Enter] ボタンを押す

プロジェクトが保存されます。

## プロジェクトを削除する

### 1. [Menu] ボタンを押す

メニュー画面が表示されます。

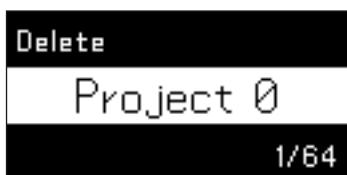
### 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Project** を選び、[Enter] ボタンを押す



### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Delete** を選び、[Enter] ボタンを押す



### 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して削除したいプロジェクトを選び、[Enter] ボタンを押す



### 5. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **OK** を選び、[Enter] ボタンを押す



プロジェクトが削除されます。

#### メモ

- [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **Cancel** を選び [Enter] ボタンを押すと削除を中止し、前の画面に戻ります。

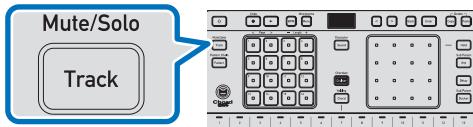
## 楽曲制作でよく使う基本操作

楽曲制作時にモードを切り替えて行う操作を詳細に説明します。

### トラックを選ぶ

トラックを最大8つまで設定できます。それぞれには異なる楽器をアサインするのが基本的な使い方です。下記ではトラック2を選ぶ操作を例に説明しています。

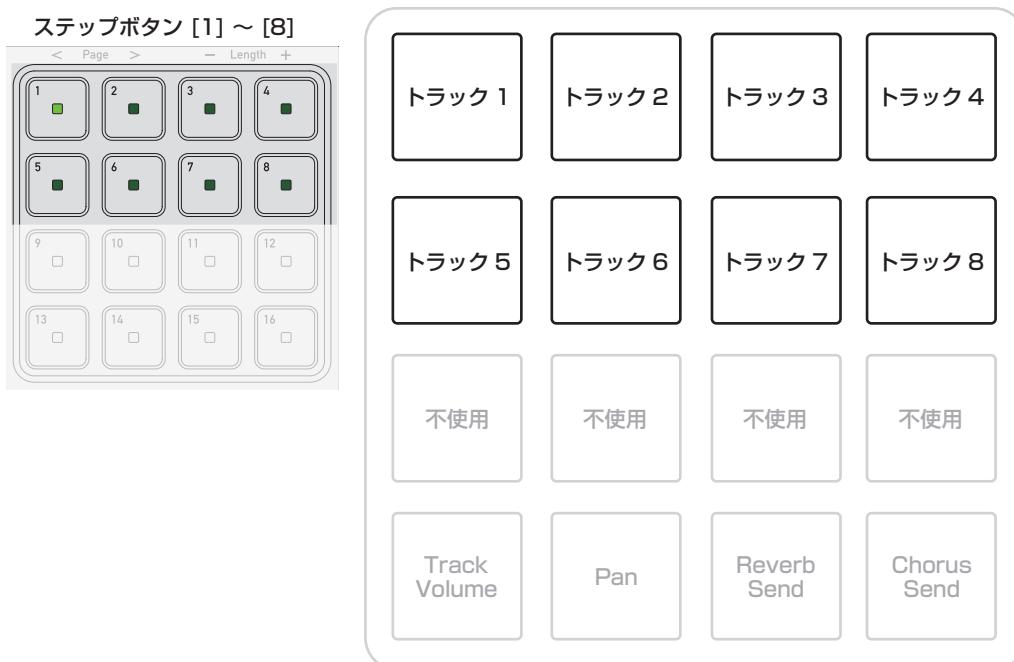
#### 1. [Track] ボタンを押す



[Track] ボタンが点灯してトラック選択モードになります。[Track] ボタンが点灯している間はトラック選択モードになっています。

現在選択されているトラックに該当するステップボタン ([1] ~ [8] ボタンのうち 1 つ) が緑で明るく点灯します。緑で暗く点灯しているステップボタンは選択できるトラックを示しています。

ステップボタンに割り当てられているトラックは以下のようになっています。



上の図ではトラック 1 が選択されています。

また、本体表示部にはトラック 1 を選択していることが表示されます。



## 2. ステップボタンのうち 1 つを押して編集したいトラックを選ぶ

トラックを選ぶにはステップボタン [1] ~ [8] のいずれかを押します。

例えば、ステップボタン [2] を押したときはステップボタン [2] が点灯して、トラック 2 が選ばれた状態になります。



本体表示部にはトラック 2 を選択していることが表示されます。



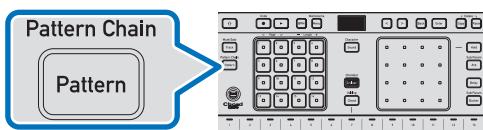
## 3. もう一度、[Track] ボタンを押す

トラック選択モードを終了して、シーケンスモードに戻ります。

## パターンを選ぶ

パターンを 1 トラックあたり最大 16 個まで設定できます。いくつかの異なるフレーズをパターンとして保存することで演奏のバリエーションが広がります。

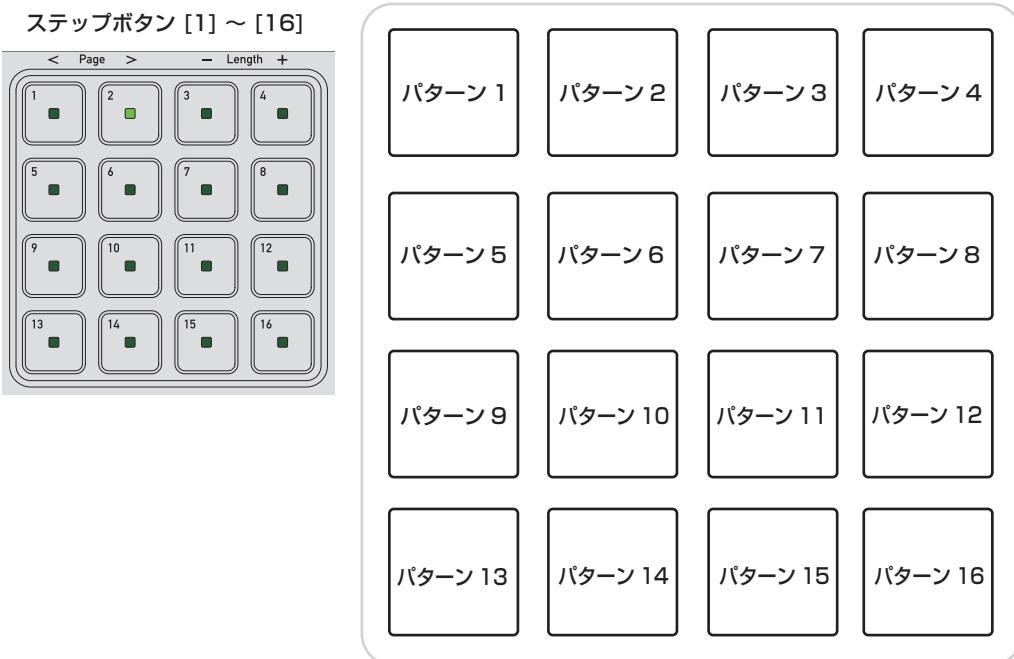
### 1. [Pattern] ボタンを押す



[Pattern] ボタンが点灯してパターン選択モードになります。[Pattern] ボタンが点灯している間はパターン選択モードになっています。

現在選択されているパターンに該当するステップボタン ([1] ~ [16] ボタンのうち 1 つ) が緑で明るく点灯します。緑で暗く点灯しているボタンは編集済みのパターンが記憶されているのを示し、消灯しているステップボタンはパターンが記憶されていないことを示します。

ステップボタンに割り当てられているパターンは以下のようになっています。



上の図ではパターン 2 が選択されています。

また、本体表示部にはパターン 2 を選択していることが表示されます。



## 2. ステップボタンのうち 1 つを押して編集したいパターンを選ぶ

パターンを選ぶにはステップボタン [1] ~ [16] のいずれかを押します。

例えば、ステップボタン [3] を押したときはステップボタン [3] が点灯して、パターン 3 が選ばれた状態になります。



## 3. もう一度、[Pattern] ボタンを押す

パターン選択モードを終了して、シーケンスモードに戻ります。

## BPMを変更する

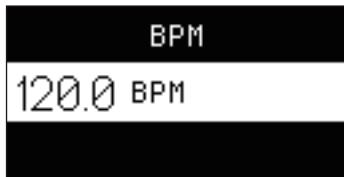
BPM（楽曲の速さ）を変更します。

### 1. [BPM] ボタンを押す



# よく使う基本操作

本体表示部に BPM 値が表示されます。



## 2. [<] または [>] ボタンを押す

BPM 値を高くするとテンポが速く、低くするとテンポが遅くなります。



- ・ [BPM] ボタンを連続して押して、ボタンを押した間隔で BPM を設定することもできます。

## 3. [ENTER] ボタンを押す

BPM を決定して前の画面に戻ります。



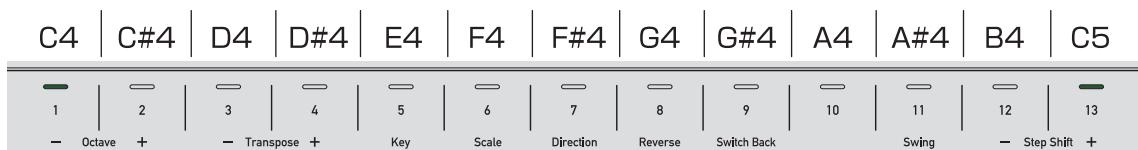
- ・ BPM 設定中に [BACK] ボタンを押す、または何も操作しないまま 5 秒間経過すると、BPM の設定をキャンセルします。

## キーボードの音階を設定する

本機のキーボードは鍵盤楽器のように音階順に並んでいます。キーボードで鳴らすキー やスケール、オクターブなどを設定できます。

### キーボードの初期状態の音階設定

一番左端が C4 (鍵盤中央の「ド」の音 ノートナンバー 60) になっています。



### ■ キーボードを 1 オクターブ高くする/低くする

キーボードの音階をオクターブ単位で移動させます。(オクターブシフト)

## 1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [1] またはタッチキー [2] に触れる

高くするにはキーボードのタッチキー [2] を押します。低くするにはキーボードのタッチキー [1] に触れます。

本体表示部に現在設定されている音階の範囲 (タッチキー [1] ~ タッチキー [13]) が表示されます。



例として、初期状態から 1 オクターブ高くすると以下の配列に変わります。

C5		C#5		D5		D#5		E5		F5		F#5		G5		G#5		A5		A#5		B5		C6
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13
-	Octave	+	-	Transpose	+	Key	Scale	Direction	Reverse	Switch Back	Swing	-	Step Shift	+										

### メモ

- 設定した音の範囲はトラックごとに記憶されます。

## ■ キーボードを 1 つずつ高くする / 低くする

キーボードの音階を 1 鍵単位で移動させます。（トランスポーズ）例えば、キーボードに 3 度上までの音階を収めたい場合などに使うと便利です。

### 1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [3] またはタッチキー [4] に触れる

高くするにはキーボードのタッチキー [4] に触れます。低くするにはキーボードのタッチキー [3] に触れます。

本体表示部に現在設定されている音階の範囲（キーボードのタッチキー [1] — キーボードのタッチキー [13]）が表示されます。



例として、初期状態から 1 つ高くすると以下の配列に変わります。

C#4		D4		D#4		E4		F4		F#4		G4		G#4		A4		A#4		B4		C5		C#5
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13
-	Octave	+	-	Transpose	+	Key	Scale	Direction	Reverse	Switch Back	Swing	-	Step Shift	+										

### メモ

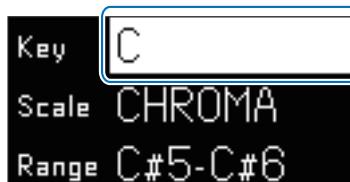
- 設定した音の範囲はトラックごとに記憶されます。

## ■ キーを設定する

作成する楽曲のキー音を設定します。

### 1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [5] に触れて、キー設定画面を表示する

本体表示部に現在設定されているキーが表示されます。



### 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、キーを変更する

### 3. [Enter] ボタンを押して、キー変更を確定する

[Back] ボタンを押すとキーの変更を中止して元の画面に戻ります。

## ■ スケールを変更する

スケールとは一緒に使うと美しく聞こえる音の組み合わせです。本機には一般的な音楽制作で使われるスケールから、珍しいスケールまでバリエーション豊かなスケールが収録されています。

1. [↑] ボタンを押しながらキーボードのタッチキー [6] に触れて、スケール設定画面を表示する  
本体表示部に現在設定されているスケールが表示されます。



2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、スケールを変更する

3. [Enter] ボタンを押して、スケール変更を確定する

[Back] ボタンを押すとスケールの変更を中止して元の画面に戻ります。

例として、デフォルト状態からキーを「G」、スケールを「IONIAN」にすると以下の配列に変わります。

C4		D4		E4		F#4		G4		A4		B4		C5		D5		E5		F#5		G5		A5	
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13	
-	Octave	+	-	Transpose	+	Key	Scale	Direction	Reverse	Switch Back													-	Step Shift	+

## ■ コードが設定されたキーボードの音階を設定する

コード設定中やコード演奏中のキーボードの音階を設定することができます。±1鍵単位で移動させるやり方と±12鍵単位で移動させるやり方があります。

1. コード演奏モードにする

- ⇒ 「コード演奏モードのコードを設定する」(p.37)
- ⇒ 「ボイシング候補コードをアサインする」(p.38)
- ⇒ 「進行候補コードをアサインする」(p.39)

2. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [3] またはタッチキー [4] に触れる

高くするにはキーボードのタッチキー [4] を押します。低くするにはキーボードのタッチキー [3] に触れます。現在設定されている音階から、どれくらい移動したのかを本体表示部に **Transpose+1** などで表示します。

### メモ

- ・キーボードのタッチキー [2] またはキーボードのタッチキー [1] を押した場合は、±12単位で移動させることができます。
- ・移動できない場合は、**Can't Transpose** と表示され移動できません。

## ■ コードが設定されたタッチキーの音階を設定する

コード設定中やコード演奏中のキーボードのタッチキー単体の音階を設定することができます。±1鍵単位で移動させるやり方と±12鍵単位で移動させるやり方があります。

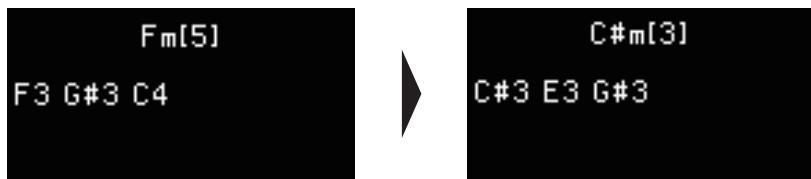
1. コード演奏モードにする

- ⇒ 「コード演奏モードのコードを設定する」(p.37)
- ⇒ 「ボイシング候補コードをアサインする」(p.38)

⇒ 「進行候補コードをアサインする」(p.39)

## 2. 変更させたいタッチキーを押しながら、[<] または [>] ボタンを押す

例：1つ高くした場合



トランスポーズされたコードが再生され、コード構成が表示されます。

### メモ

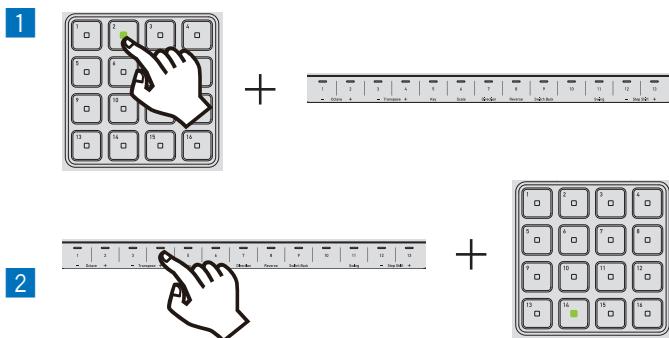
- 変更させたいタッチキーを押しながら、[↑] ボタンと [<] または [>] ボタンを押した場合は、± 12 単位で移動させることができます。
- 移動できない場合は、**Can't Transpose** と表示され移動できません。

## 1音ずつステップ入力する

16個のステップボタンにキーボードを使って、1音ずつノートを入力する方法です。

操作方法は2つあります。

- 1 ステップボタンを先に操作する方法
- 2 キーボードを先に操作する方法



### ■ ステップボタンを先に操作してノートを入力する

入力したいステップボタンを先に押して操作する方法です。

#### 1. 入力対象（編集対象）のトラックとパターンを選ぶ

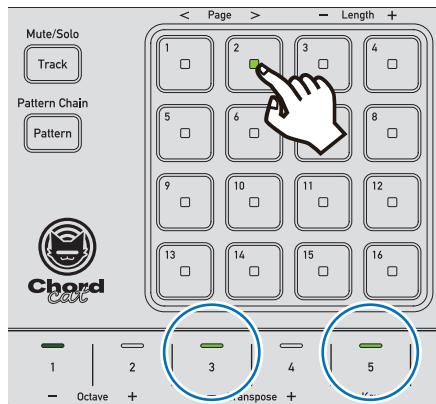
⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

#### 2. ノートを入力したいステップボタンを長く押す

#### 3. ステップボタンを押したままキーボードに触れて、ノートを入力する

ステップに入力したいノートをキーボードで選びます。複数のノートを入力することもできます。



ステップにノートが入力されると、ステップボタンは緑で明るく点灯します。

ステップボタンを押しているあいだ、同じステップに入力されたノートに該当するキーボードのタッチキーが緑で明るく点灯します。また、緑で明るく点灯しているタッチキーに触ると、そのステップに入力されたノートを削除します。

## メモ

- 1つのステップに入力できるのは6和音までです。すでに6和音入力されている場合は後からノートを追加することはできません。新しく追加したい場合は、すでに入力されたノートを削除してください。

## 4. 手順2～3を繰り返して、ノートを他のステップに入力する

パターンにページが複数あるときはページを切り替えて、他のページもお好みに合わせて編集します。

⇒「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

ステップおよびパターンのコピーとペーストについては下記を参照してください。

⇒「コピー / ペースト機能を使う」(p.47)

ステップ中のノートの消去、パターンの消去は下記を参照してください。

⇒「デリート機能を使う」(p.51)

## ■ キーボードを先に操作する方法

キーボードで入力したいノートを先に決めてから、ステップにノートを入力します。

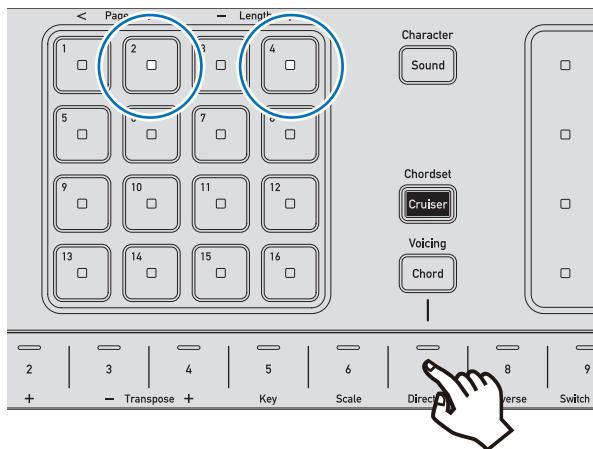
### 1. 入力対象（編集対象）のトラックとパターンを選ぶ

⇒「トラックを選ぶ」(p.23)

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

### 2. キーボードの任意のタッチキーに触れたまま、ステップボタンを押す

キーボードのタッチキーで触れているノートがステップに入力されます。複数のノートを入力することもできます。



キーボードのタッチキーに触れているあいだ、同じノートが入力されたステップボタンは白く点灯します。また、白く点灯しているステップボタンに触ると、そのステップに入力されたノートを削除します。

#### メモ

- 1つのステップに入力できるのは6和音までです。すでに6和音入力されている場合は後からノートを追加することはできません。新しく追加したい場合は、すでに入力されたノートを削除してください。
- キーボードのタッチキーから指を離すと、ノートが入力されたステップボタンは緑で明るく点灯します。

### 3. 手順2を繰り返して、ノートを他のステップに入力する

パターンにページが複数あるときはページを切り替えて、他のページもお好みに合わせて編集します。

⇒「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

ステップおよびパターンのコピーとペーストについては下記を参照してください。

⇒「コピー / ペースト機能を使う」(p.47)

ステップ中のノートの消去、パターンの消去は下記を参照してください。

⇒「デリート機能を使う」(p.51)

## 演奏をリアルタイムに入力する

キーボードとXYパッドを使って実際に演奏した内容をリアルタイムに記録します。

### 記録できる演奏情報

- キーボードにより演奏されたノートとコードの情報
  - XYパッドの演奏情報（ローパスフィルター、アンプエンベロープのパラメーター操作）
- ⇒「ローパスフィルターのかかり方を調整する」(p.53)  
 ⇒「アンプエンベロープを調整する」(p.53)

### 1. 記録対象のトラックとパターンを選ぶ

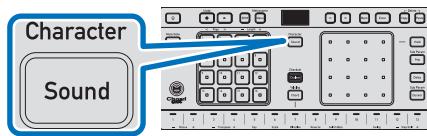
⇒「トラックを選ぶ」(p.23)

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

### 2. [Sound] ボタンを押して [<] または [>] ボタンでサウンドカテゴリを選び、XYパッドでサウンドプリセットを選ぶ

# よく使う基本操作

トラックで鳴らすサウンドプリセットを選択します。



## 3. [↑] ボタンを押しながら [Menu] ボタンを押して、メトロノームをオンにする

BPM に合わせてクリック音が鳴ります。

BPM の設定方法については以下を参照してください。

⇒ 「BPM を変更する」(p.25)

### メモ

- リアルタイムの入力が難しい場合は、少しテンポを遅らせることで演奏しやすくすることができます。

## 4. [Rec] ボタンを押す

## 5. [Play] ボタンを押して、シーケンサーを再生する

シーケンスの再生が開始されます。

[Rec] ボタンと [Play] ボタンが明るく点灯しているときに行つた演奏を記録します。

### メモ

- キーボードまたは XY パッドを操作したら自動的に記録を開始するようにセットすることもできます。その場合は [Rec] ボタンを押しながら [Play] ボタンを押します。[Rec] ボタンが点滅し、記録開始待機状態になります。キーボードが操作されたと同時に記録を開始します。(サウンド設定モードでローパスフィルターとアンプエンベローブの画面を表示しているときは XY パッドを操作したときも記録開始が可能です。)

## 6. キーボードを使って演奏をする

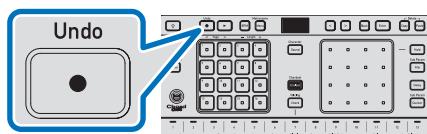
キーボードで弾いたリアルタイムの演奏が記録されます。



キーボードの音階を設定したい場合は下記を参照してください。

⇒ 「キーボードの音階を設定する」(p.26)

## 7. [Rec] ボタンを押して、記録を停止する



記録した演奏を確認します。

## 8. [Play] ボタンを押して、シーケンサーの再生を停止する



パターンにページが複数あるときはページを切り替えて、他のページもお好みに合わせて編集します。

⇒「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

ステップ中のノートの消去、パターンの消去は下記を参照してください。

⇒「デリート機能を使う」(p.51)

## ドラムパターンを作る

最初にサウンドカテゴリーの“Drum Kit”を使用してドラムパターンを作成します。

ドラムパターンを作る流れを大まかに説明すると以下になります。

ドラムパターンにするトラックを選ぶ



ドラムキットを選ぶ

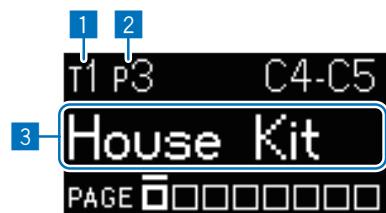


ドラムパターンを入力する



新しいパターンを作る

本体表示部

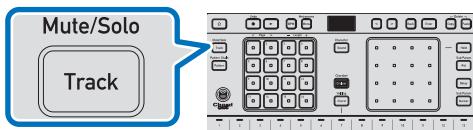


1 現在選ばれているトラック番号

2 現在選ばれているパターン番号

3 現在選ばれているサウンドプリセット

**1.** [Track] ボタンを押して、トラック選択モードにする



**2.** ステップボタン [1] ~ [8] のいずれかのボタンを押して、記録させたいトラックを選ぶ

選んだトラックに対応するボタンが明るく点灯します。

**3.** [Sound] ボタンを押して、トラックで鳴らすサウンドプリセットを選ぶ

本体表示部にサウンドプリセット選択画面が表示されます。



1 現在選択されているサウンドカテゴリー

2 現在選択されているサウンドプリセット

# ドラムパターンを作る

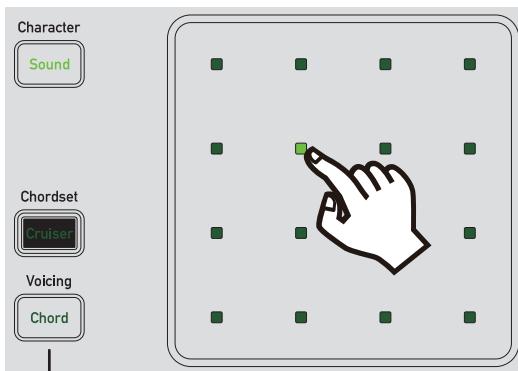
## 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、サウンドカテゴリーを選ぶ

ここではドラムパターンを入力するので、**Drum Kit** を選びます。

## 5. XY パッドに触れて、サウンドプリセットを選ぶ

XY パッド上を触ることでサウンドプリセットを変更することができます。

ここでは例として **Breakbeats Kit** を選びます。



サウンドプリセットを変更すると試奏音（C4、ノート番号 60）が鳴り、どのような雰囲気のサウンドプリセットか確認できます。

ここで設定したサウンドプリセットが現在選択しているトラックにアサインされます。キーボードやXYパッドでリアルタイムに演奏する場合も、ここで設定したサウンドプリセットで発音されます。

## 6. 1 音ずつステップ入力する、または演奏をリアルタイム入力する

⇒「1 音ずつステップ入力する」(p.29)

⇒「演奏をリアルタイムに入力する」(p.31)

## 7. パターンを切り替えて、別のパターンを作る

他のパターンを作りたい場合はパターンを切り替えて、前述と同じ手順で他のパターンを入力します。

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

⇒「パターンのページを増やす / 減らす」(p.44)

### メモ

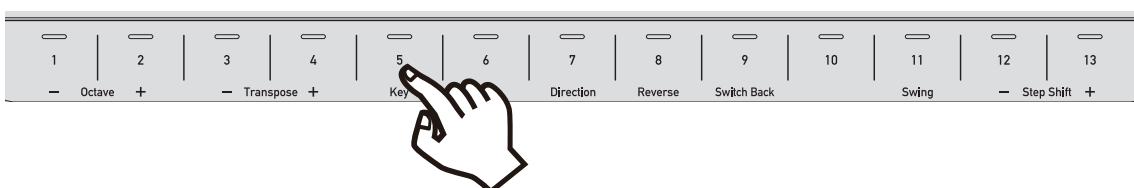
- 作成したパターンを任意の順番で再生するように設定できます。（パターンチェイン機能）

⇒「2つ以上のパターンを繋げる」(p.45)

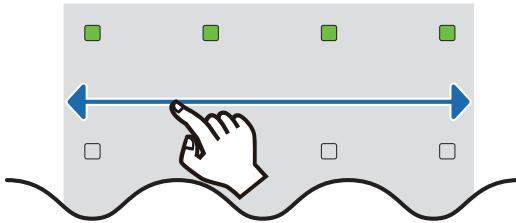
# ドラムキット内の各楽器の音量を調整する

ドラムキットをアサインしたトラックの場合、各ドラムサウンドごと（対応するノート番号ごと）の音量を設定できます。例えば、スネアドラムをもう少し目立たないようにしたい、といったときに設定します。

## 1. 調整したいドラムサウンドのキーボードのタッチキーに長く触れる



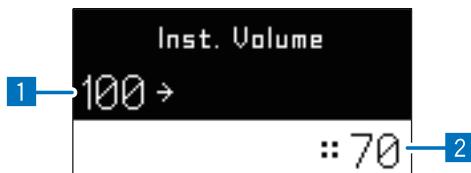
## 2. キーボードのタッチキーに触れたまま、XYパッドを操作して音量を調整する



XYパッドの最上段が点灯し、音量の目安を示します。

XYパッドの左右で音量を調節します。[<]ボタンまたは[>]ボタンでも同様に調節ができます。

本体表示部には音量が数値で表示されます。



1 前回設定したボリューム値です。

2 現在のボリューム値です。

## コードパターンを作る

楽曲の楽器伴奏となるコードパターンを作成します。コードパターンを作る流れを大まかに説明すると以下になります。

コードパターンにするトラックを選ぶ



サウンドプリセットを選ぶ

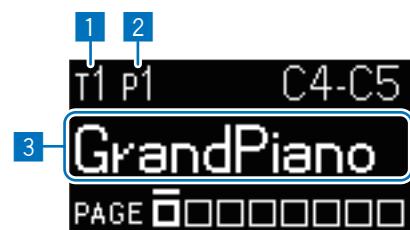


コードパターンを入力する



新しいパターンを作る

本体表示部



1 現在選ばれているトラック番号

2 現在選ばれているパターン番号

3 現在選ばれているサウンドプリセット

# コードパターンを作る

## 1. [Track] ボタンを押して、トラック選択モードにする



## 2. ステップボタン [1] ~ [8] のいずれかのボタンを押して、記録させたいトラックを選ぶ 選んだトラックに対応するボタンが明るく点灯します。

## 3. [Sound] ボタンを押して、トラックで鳴らすサウンドプリセットを選ぶ 本体表示部にサウンドプリセット選択画面が表示されます。

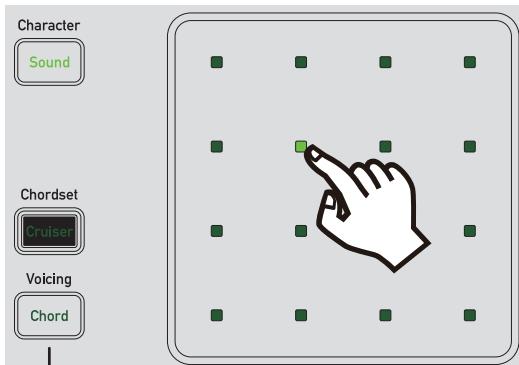


- 1 現在選択されているサウンドカテゴリー  
2 現在選択されているサウンドプリセット

## 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、サウンドカテゴリーを選ぶ ここではコードパターンを入力するので、**Keys 1** を選びます。

## 5. XY パッドに触れて、サウンドプリセットを選ぶ

XY パッド上を触ることでサウンドプリセットを変更することができます。  
ここでは例として **Legend EP** を選びます。



サウンドプリセットを変更すると試奏音（C4、ノート番号 60）が鳴り、どのような雰囲気のサウンドプリセットか確認できます。

ここで設定したサウンドプリセットが現在選択しているトラックにアサインされます。キーボードやXYパッドでリアルタイムに演奏する場合も、ここで設定したサウンドプリセットで発音されます。

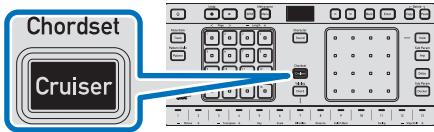
## 6. コードセット選択モードにして、コードセットを選ぶ

⇒「コード演奏モードのコードを設定する」(p.37)

## 7. ボイシング候補コードや進行候補コードをアサインする

⇒「ボイシング候補コードをアサインする」(p.38)

⇒ 「進行候補コードをアサインする」(p.39)



## 8. 1音ずつステップ入力する、または演奏をリアルタイム入力する

⇒ 「1音ずつステップ入力する」(p.29)

⇒ 「演奏をリアルタイムに入力する」(p.31)

## 9. パターンを切り替えて、別のパターンを作る

他のパターンを作りたい場合はパターンを切り替えて、前述と同じ手順で他のパターンを入力します。

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

⇒ 「パターンのページを増やす／減らす」(p.44)

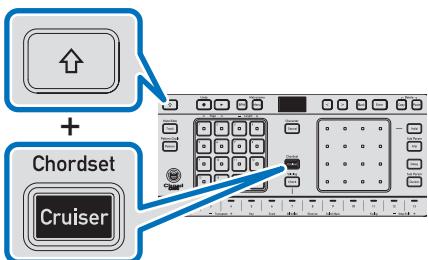
### メモ

- 作成したパターンを任意の順番で再生するように設定できます。(パターンチェイン機能)
   
⇒ 「2つ以上のパターンを繋げる」(p.45)

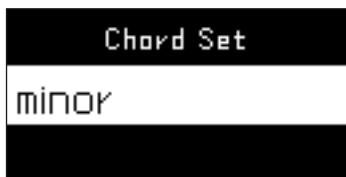
## コード演奏モードのコードを設定する

楽曲のカテゴリなどを考慮して用意されたキーボード上のコードの組み合わせの中から、好みのセットを選ぶことができます。

### 1. [↑] ボタンを押しながら [Cruiser] ボタンを押してコードセット選択モードにする



### 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してコードセットを選ぶ



本体表示部に選択中のコードセットが表示されます。

### メモ

- 選択しているコードセットに含まれるコードはキーボードで鳴らして確認できます。

### 3. [Enter] ボタンを押して、選択したコードセットを保存する

# コードパターンを作る

## メモ

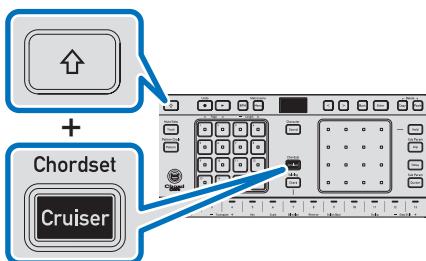
- ・[Back] ボタンを押す、または [↑] ボタンを押しながら [Cruiser] ボタンを押すとコードセット選択モードはキャンセルされます。

## ボイシング候補コードをアサインする

キーボードで発音したコードを元に、近い性質で異なる響きを持つコード（ボイシング候補コード）がXYパッドに表示されます。

### 1. [↑] ボタンを押しながら [Chord] ボタンを押して、コードボイシングモードにする

[Chord] ボタンが点灯してコードボイシングモードになります。



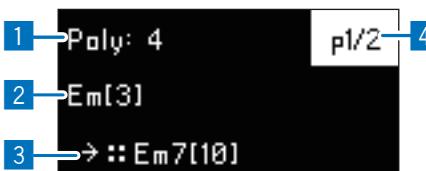
### 2. ボイシング候補コードを出したい音のタッチキーに触れて、ボイシング候補コードを XY パッドに点灯させる

鳴らしたコードのボイシング候補コードが XY パッドに明るく点灯されます。XY パッドで暗く点灯しているものは設定されたキーおよびスケール以外の音が含まれていることを示します。

## メモ

- ・スケールの設定方法については以下を参照してください。  
⇒「スケールを変更する」(p.28)

### 3. [Enter] ボタンを押して項目を選択し、[<] ボタンと [>] ボタンで条件を選択して、候補のコードを絞り込む条件を設定する



#### 1 発音数

コードの候補を絞り込む和音の発音数を設定します。

#### 2 現在のコード名

コード名を表示します。同じコード名で構成音が違う場合は後ろ側の [ ] 内の数字が異なります。

#### 3 ボイシング候補コードのコード名を表示します。同じコード名で構成音が違う場合は後ろ側の [ ] 内の数字が異なります。

#### 4 現在ページ/総ページ

候補があるページ数を表示します。分母が2以上ある場合は次のページがあり、さらに候補を表示できることを示します。

## メモ

- ・発音数は “-” を選ぶと条件なしに設定されます。

## 4. XY パッドの点灯している位置に触れて、次のコードの候補の音を試聴する

タッチキーで選ばれている音と XY パッドで鳴らした音を聞き比べて、好みの候補を決めます。

## 5. XY パッドの任意の位置に触れたまま設定したいキーボードのタッチキーに触れて、候補のコードをキーボードに設定する

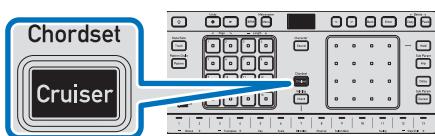
タッチキーに触れるまで、キーボードのすべての照明は点滅しています。触れたタッチキーに選択したコードが設定されると、設定されたタッチキーだけ残して点灯に戻ります。

## 進行候補コードをアサインする

コードクリーザーモードを使うことで、作曲する上で高度な知識を必要とするコード進行の作成を簡単に行うことができます。

### 1. [Cruiser] ボタンを押して、コードクリーザーモードにする

[Cruiser] ボタンが点灯してコードクリーザーモードになります。



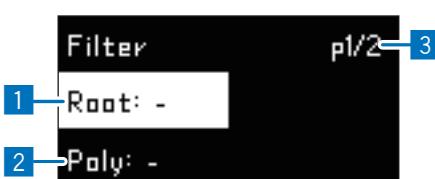
### 2. 次のコードの候補を出したい音のキーボードのタッチキーを押して、コードの候補を XY パッドに点灯させる

鳴らしたコードに合うコードの候補が XY パッドに点灯されます。XY パッドで暗く点灯しているものは設定されたキーおよびスケール以外の音が含まれていることを示します。



- スケールの設定方法については以下を参照してください。  
⇒「スケールを変更する」(p.28)

### 3. [Enter] ボタンを押して項目を選択し、[<] ボタンと [>] ボタンで条件を選択して、候補のコードを絞り込む条件を設定する



#### 1 ルート音

コードの候補を絞り込むルート音（コードの中で基準となる音）を設定します。

#### 2 発音数

コードの候補を絞り込む和音の発音数を設定します。

#### 3 現在ページ/総ページ

候補があるページ数を表示します。分母が 2 以上ある場合は次のページがあり、さらに候補を表示できることを示します。

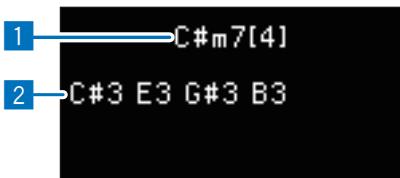


- ルート音と発音数は “-” を選ぶと条件なしに設定されます。

# メロディーパターンを作る

## 4. XYパッドの点灯している位置に触れて、次のコードの候補の音を試聴する

キーボードで鳴らした音とXYパッドで鳴らした音を聞き比べて、好みのコードを決めます。



- 1 コード名を表示します。同じコード名で構成音が違う場合は後ろ側の[ ]内の数字が異なります。
- 2 コードの構成音を表示します。

## 5. XYパッドの任意の位置に触れたまま設定したいキーボードのタッチキーに触れて、候補のコードをキーボードに設定する

コードが設定できるタッチキーがすべて点滅します。触れたタッチキーに選択したコードが設定されると、設定されたタッチキーだけ残して点灯に戻ります。

# メロディーパターンを作る

コードやドラムのリズムに合わせた主旋律となるメロディーパターンを作成します。メロディーパターンを作る流れを大まかに説明すると以下になります。

メロディーパターンにするトラックを選ぶ



サウンドプリセットを選ぶ

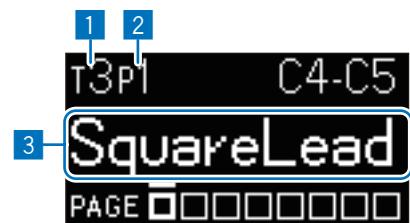


メロディーパターンを入力する



新しいパターンを作る

本体表示部



- 1 現在選ばれているトラック番号
- 2 現在選ばれているパターン番号
- 3 現在選ばれているサウンドプリセット

### 1. [Track] ボタンを押して、トラック選択モードにする

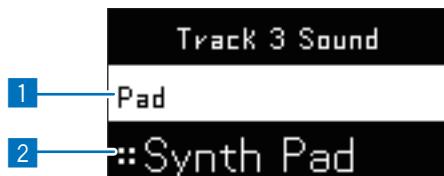


### 2. ステップボタン [1] ~ [8] のいずれかのボタンを押して、記録させたいトラックを選ぶ

選んだトラックに対応するボタンが明るく点灯します。

### 3. [Sound] ボタンを押して、トラックで鳴らすサウンドプリセットを選ぶ

本体表示部にサウンドプリセット選択画面が表示されます。



- 1 現在選択されているサウンドカテゴリー
- 2 現在選択されているサウンドプリセット

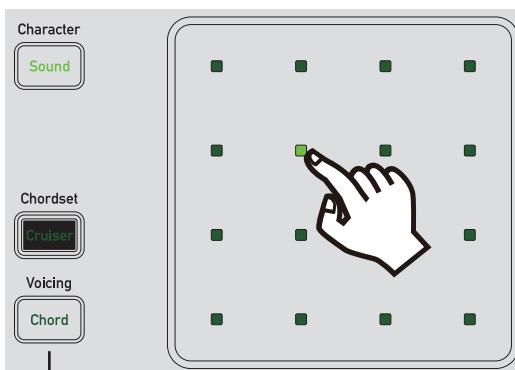
### 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して、サウンドカテゴリーを選ぶ

ここではメロディーパターンを入力するので、**Synth lead** を選びます。

### 5. XYパッドに触れて、サウンドプリセットを選ぶ

XYパッド上を触ることでサウンドプリセットを変更することができます。

ここでは例として **Blowing** を選びます。



サウンドプリセットを変更すると試奏音（C4、ノート番号 60）が鳴り、どのような雰囲気のサウンドプリセットか確認できます。

ここで設定したサウンドプリセットが現在選択しているトラックにアサインされます。キーボードやXYパッドでリアルタイムに演奏する場合も、ここで設定したサウンドプリセットで発音されます。

### 6. 1音ずつステップ入力する、または演奏をリアルタイム入力する

⇒ 「1音ずつステップ入力する」(p.29)

⇒ 「演奏をリアルタイムに入力する」(p.31)

### 7. パターンを切り替えて、別のパターンを作る

他のパターンを作りたい場合はパターンを切り替えて、前述と同じ手順で他のパターンを入力します。

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

⇒ 「パターンのページを増やす / 減らす」(p.44)

#### メモ

- ・作成したパターンを任意の順番で再生するように設定できます。(パターンチェイン機能)

⇒ 「2つ以上のパターンを繋げる」(p.45)

## トリガーのオン/オフをする

ステップに入力された音は一括してオン・オフできます。

### ステップボタンの状態

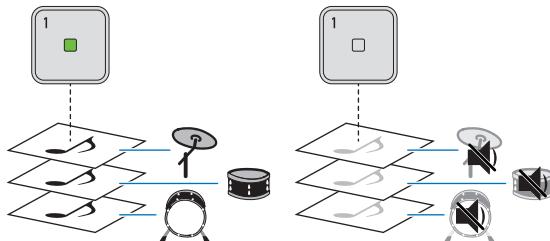


オン(鳴る)



オフ(鳴らない)

複数の音色(異なる音階)が同じステップに設定されているときは、それらすべてが一括してオン/オフされます。



### メモ

- ステップボタンには初期状態でノートナンバー 60 (C4) が発音オフの状態で設定されています。

### 1. 編集対象のトラックとパターンを選ぶ

⇒「トラックを選ぶ」(p.23)

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

### 2. 緑で暗く点灯しているステップボタンを押して、そのステップの発音をオンにする

押したステップボタンが緑で明るく点灯し、そのステップの発音がオンになります。

### 3. 緑で明るく点灯しているステップボタンを押して、そのステップの発音をオフにする

押したステップボタンが緑で暗く点灯し、そのステップの発音がオフ(休符)になります。

### 4. 手順1から手順3を繰り返して、各ステップのオン/オフを設定する

パターンにページが複数あるときはページを切り替えて、他のページもお好みに合わせて編集します。

⇒「パターンのページを送る/戻す」(p.45)

## ステップボタンに入力されている音を確認する

現在ステップボタンに設定されている音がどのような音か確認できます。

### 1. ステップボタンを長く押す

押したステップボタンに設定されている音が鳴ります。

### メモ

- ステップボタンを長く押して音を出す条件は設定で変更できます。  
⇒「ステッププレビュー方法を設定する」(p.81)

## 詳細な音の調整をする

ステップボタンに入力された音の高さ、長さ、強さを細かく調整できます。

### ステップごとに調整する

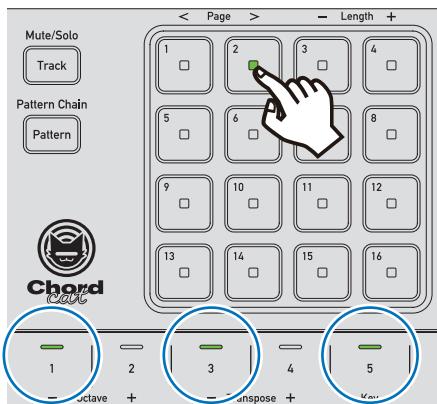
#### 1. 編集対象のトラックとパターンを選ぶ

⇒「トラックを選ぶ」(p.23)

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

#### 2. 編集したいステップボタンを押したままにする

ステップボタンを押しているあいだ、そのパターンに含まれるノートに該当するキーボードのタッチキーが点灯します。

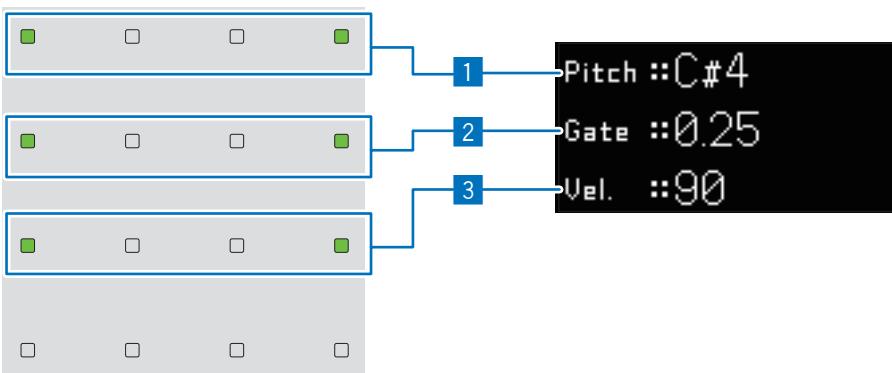


#### メモ

- ピッチを変更たくないノートがある場合は、一旦キーボードに触れてそのノートをオフにして、他の音を調整した後に再度キーボードに触れてオンしてください。

#### 3. ステップボタンを押したまま、XYパッドの左側または右側に触れて数値を変更する

XYパッドの左側に触れると数値が低くなり、右側に触れると数値が高くなります。



- 1 ピッチ(音の高さ)を調整します。表示は音の範囲を示しています。

# パターンを編集する

2 ゲート長(音の長さ)を調整します。表示は音の長さを示しています。単位はステップです。

## メモ

- ・ステップボタンを押したまま、[↑]ボタンも押して、暗く点灯している部分に触ると設定したゲート長を初期値に戻すことができます。

3 ベロシティ(音の強さ)を調整します。表示は音の強さを示しています。大きいほど大きな音で鳴ります。

## メモ

- ・ステップボタンを押したまま、[↑]ボタンも押して、暗く点灯している部分に触ると設定したベロシティを初期値に戻すことができます。

## パターンを一括して編集する

パターン内の全ステップボタンに入力された音の高さ、長さ、強さを一括して調整できます。

### 1. 編集対象のトラックを選ぶ

⇒「トラックを選ぶ」(p.23)

### 2. [Pattern] ボタンを押して、パターン選択モードにする

### 3. 編集したいパターンに該当するステップボタンを押したままにする

ステップボタンを押しているあいだ、そのパターンに含まれるノートに該当するキーボードのタッチキーが点灯します。

### 4. ステップボタンを押したまま、XYパッドの左側または右側に触れて数値を変更する

変更できるパラメーターは下記を参照してください。

⇒「ステップごとに調整する」(p.43)

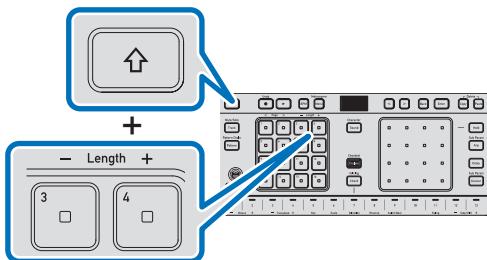
## パターンのページを増やす/減らす

パターンを長くしたい場合はページを増やすことができます。最大で8ページ(128ステップ)までパターンを長くすることができます。増やしたページは減らすこともできます。

### 1. パターン編集モードにして、編集したいパターンを選ぶ

⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

### 2. [↑] ボタンを押しながら、ステップボタン [4] を押す



ページが追加され、ページが増えたことが本体表示部に表示されます。

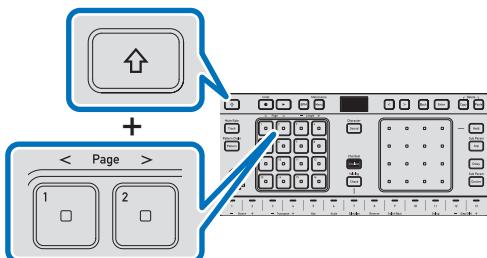
増やしたページは減らすこともできます。パターンを短くしたい場合はステップボタン [3] を押します。



## パターンのページを送る/戻す

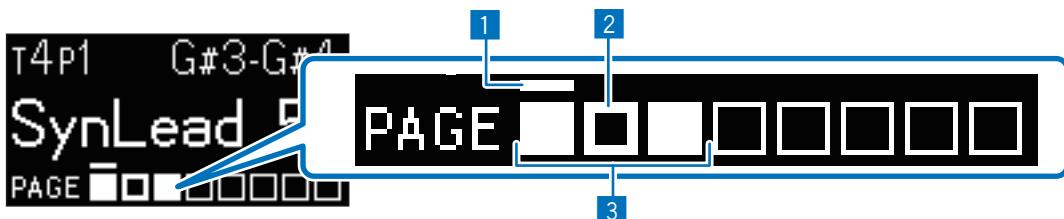
パターンのページが複数あったときは編集したいページを選んで操作します。

1. パターン編集モードにして、編集したいパターンを選ぶ  
⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)
2. [↑] ボタンを押しながら、ステップボタン [1] または [2] を押す



本体表示部の表示が前または次のページに移動します。

### 本体表示部



- 1 再生中のページ(シーケンサーの再生中は再生ページに合わせて移動します。)
- 2 現在ステップボタンで編集しているページ
- 3 ページ全体の数  
細い四角はページが存在していない部分です。

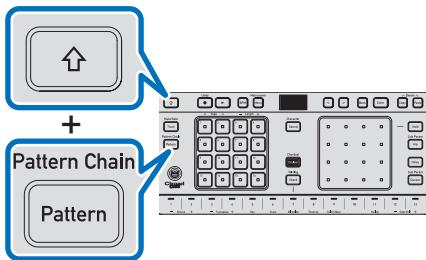
## 2つ以上のパターンを繋げる

作ったパターンを任意の順番に演奏させることができます。

1. 繋げたいパターンの含まれるトラックを選ぶ  
⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)

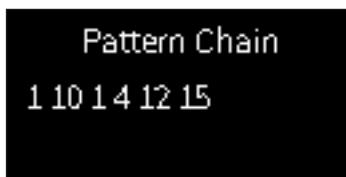
## パターンを編集する

2. [↑] ボタンを押しながら [Pattern] ボタンを押して、パターンチェイン設定モードにする



3. 演奏させたい順にステップボタンを押す

押した順に本体表示部にパターンの番号が表示されます。



この場合は下記のような順序で演奏されます。

パターン 1 → パターン 10 → パターン 1 → パターン 4 → パターン 12 → パターン 15 → 最初のパターン 1 に戻る

点滅しているステップボタンは演奏順に含まれているパターンを示します。現在再生中のパターンは明るく点滅し、それ以外は暗く点滅します。また、再生を待機しているパターンは白色に点滅します（シーケンサーの再生停止中は白色に点灯）。

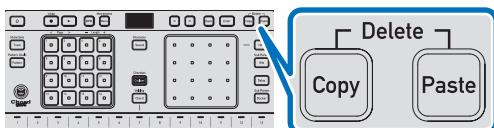
### メモ

- [Back] ボタンを押すと、パターンチェイン最後尾の設定した順序をキャンセルすることができます。

4. [↑] ボタンを押しながら [Pattern] ボタンを押して、パターンチェイン設定モードを解除する  
シーケンスモードに戻って設定されたパターン順でシーケンサーの再生が続行します。

## パターンチェイン再生を中止する

1. [Copy] ボタンと [Paste] ボタンを同時に押して、デリートモードにする



2. ステップボタンのいずれかを押す

パターンチェイン設定が解除され、設定されたパターン順でのシーケンサーの再生を中止します。

## コピー / ペースト機能を使う

項目をコピー / ペーストして、繰り返す部分やアレンジを加える部分を効率的に作成できます。

コピーできる項目は以下になります。

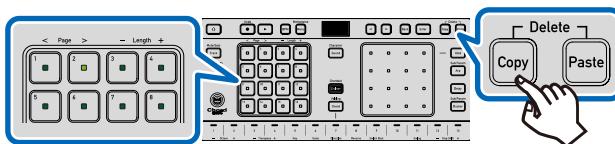
- ・トラック
- ・パターン
- ・ステップボタンに記録されている音
- ・キーボードのコード

### トラックをコピー / ペーストする

#### 1. [Track] ボタンを押して、トラック選択モードにする

トラック選択モードのまま手順を進めます。

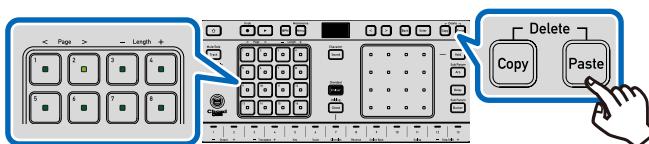
#### 2. [Copy] ボタンを押しながら、コピー元のトラックが記録されているステップボタン [1] ~ [8] のいずれかを押す



[Copy] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンは白く点灯し、コピー対象であることを示します。

[Copy] ボタンを放すと内容がコピーされます。

#### 3. [Paste] ボタンを押しながら、ペースト先のステップボタン [1] ~ [8] のいずれかを押す



[Paste] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンが白く点灯し、ペースト先の対象であることを示します。[Paste] ボタンを放すと内容がコピーされます。

#### 4. [Track] ボタンを押して、トラック選択モードを解除する

ペースト先のトラックの内容を確認します。

### パターンをコピー / ペーストする

#### メモ

- ・トラックをまたいでパターンをコピー / ペーストすることもできます。

#### 1. コピーしたい内容があるパターンのページに切り替える

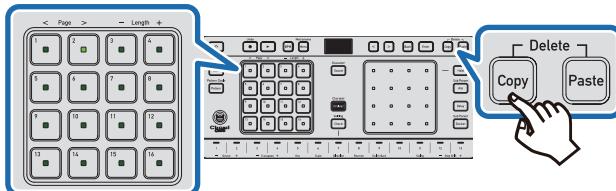
- ⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)
- ⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)
- ⇒ 「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

# 効率よくパターンを作る

## 2. [Pattern] ボタンを押して、パターン選択モードにする

パターン選択モードのまま手順を進めます。

## 3. [Copy] ボタンを押しながら、コピー元のトラックが記録されているステップボタン [1] ~ [16] のいずれかを押す

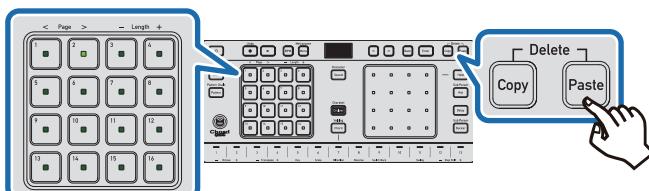


[Copy] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンは白く点灯し、コピー対象であることを示します。

[Copy] ボタンを放すと内容がコピーされます。

## 4. ペースト先にするパターンに切り替える

## 5. [Paste] ボタンを押しながら、ペースト先のステップボタン [1] ~ [16] のいずれかを押す



[Paste] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンが白く点灯し、ペースト先の対象であることを示します。[Paste] ボタンを放すと内容がペーストされます。

## 6. [Pattern] ボタンを押して、パターン選択モードを解除する

ペースト先のパターンの内容を確認します。

## ステップボタンに記録されている音をコピー / ペーストする

ステップボタンの内容をコピー / ペーストする場合はシーケンスモードで操作します。

### メモ

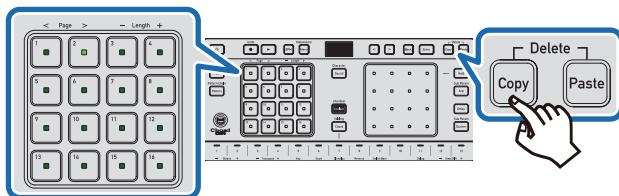
- ・ トラックやパターンをまたいでステップをコピー / ペーストすることもできます。

### ■ 1つのステップボタンの内容をコピー / ペーストする

#### 1. コピーしたい内容があるパターンのページに切り替える

- ⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)
- ⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)
- ⇒ 「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

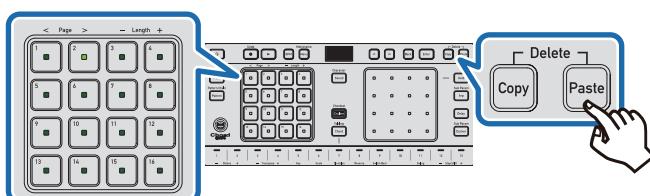
## 2. [Copy] ボタンを押しながら、コピー元のステップボタン [1] ~ [16] のいずれかを押す



[Copy] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンは白く点灯し、コピー対象であることを示します。[Copy] ボタンを放すと内容がコピーされます。

## 3. ペースト先にするステップが含まれるパターンのページに切り替える

## 4. [Paste] ボタンを押しながら、ペースト先のステップボタン [1] ~ [16] のいずれかを押す



[Paste] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンが白く点灯し、ペースト先の対象であることを示します。[Paste] ボタンを放すと内容がペーストされます。

### ■ 複数のステップボタンの内容をコピー / ペーストする

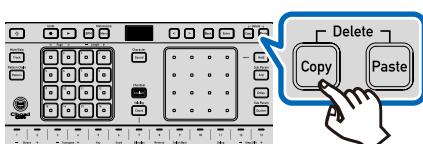
複数のステップボタンの内容を一括してコピー / ペーストできます。

以下ではステップボタン [2] ~ [8] をコピーし、ステップボタン [10] ~ [16] にペーストする操作を例に説明します。

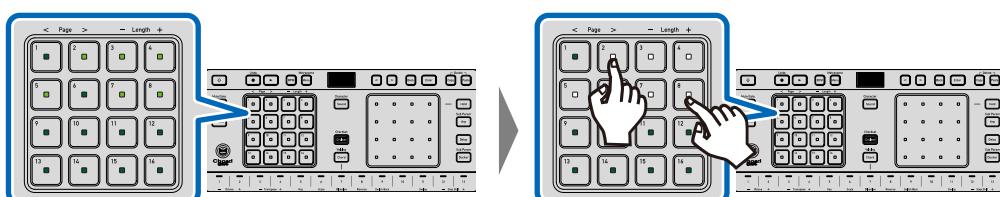
## 1. コピーしたい内容があるパターンのページに切り替える

- ⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)
- ⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)
- ⇒ 「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

## 2. [Copy] ボタンを押したままにする

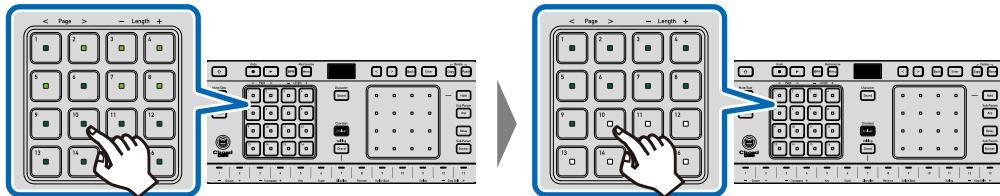


## 3. ステップボタン [2] を押したまま、ステップボタン [8] を押す



[Copy] ボタンを押してあるあいだ、押された範囲にあるステップボタンがすべて白く点灯し、コピー対象であることを示します。[Copy] ボタンを放すと内容がコピーされます。

4. ペースト先にするステップが含まれるパターンのページに切り替える
5. [Paste] ボタンを押しながら、ペースト先のステップボタン [10] を押す



[Paste] ボタンを押してあるあいだ、押されたステップボタンを先頭にして、ペースト先の対象になるすべてのステップボタンが白く点灯します。(この場合、ステップボタン [10] ~ [16] が点灯します。)[Paste] ボタンを放すと内容がペーストされます。

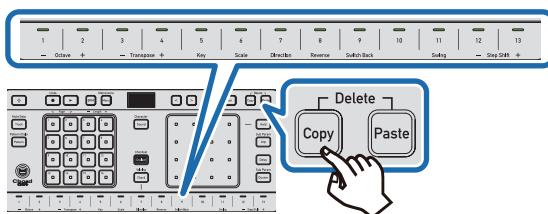
#### メモ

- 複数のステップボタンの内容をコピー / ペーストする場合、ペースト範囲は存在するページ内だけになります。(終端を超えるペースト範囲は設定できません。ステップボタン [16] までになります。)ページを跨いだ範囲にペーストしたい場合はあらかじめページを作成してください。

## コードをコピー / ペーストする

コード演奏モード中にコードをコピー / ペーストできます。

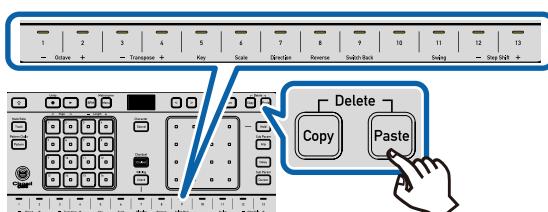
1. コード演奏モードにする
  - ⇒ 「コード演奏モードのコードを設定する」(p.37)
  - ⇒ 「ボイシング候補コードをアサインする」(p.38)
  - ⇒ 「進行候補コードをアサインする」(p.39)
2. [Copy] ボタンを押しながら、コピー元のキーボードのタッチキー [1] ~ タッチキー [13] のいずれかに触れる



触れられたタッチキーが点滅し、コピー対象であることを示します。

3. [Copy] ボタンを離す
 

内容がコピーされます。
4. [Paste] ボタンを押しながら、ペースト先のキーボードのタッチキー [1] ~ タッチキー [13] のいずれかに触れる



触れられたタッチキーが点滅し、ペースト先の対象であることを示します。

## デリート機能を使う

削除操作ができます。

削除できる対象は以下です。

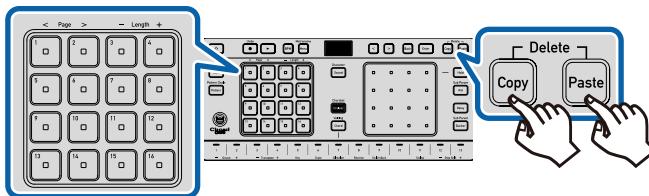
- ・ステップボタンの設定
- ・パターン
- ・キーボードにアサインしたコード
- ・XYパッドの演奏情報（ローパスフィルター、アンブエンベロープのパラメーター操作）
  - ⇒「ローパスフィルターのかかり方を調整する」(p.53)
  - ⇒「アンブエンベロープを調整する」(p.53)

### ステップボタンの設定を削除する

#### 1. 削除したいステップがあるパターンのページに切り替える

⇒「パターンのページを送る / 戻す」(p.45)

#### 2. [Copy] ボタンと [Paste] ボタンを押したまま、削除したいステップのステップボタンを押す



押されたステップボタンの設定が初期値に戻り、トリガーもオフになります。

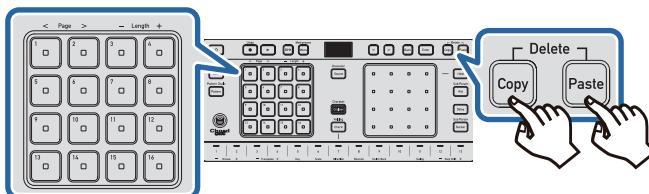
### パターンを削除する

設定したパターンを削除することができます。

#### 1. [Pattern] ボタンを押して、パターン選択モードにする

パターン選択モードのまま手順を進めます。

#### 2. [Copy] ボタンと [Paste] ボタンを押したまま、パターンが記録されているステップボタンのいずれかを押す



パターンが削除されます。

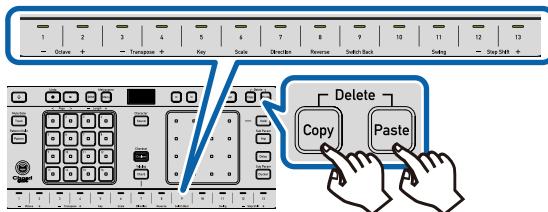
## キーボードにアサインしたコードを削除する

キーボードに設定したコードを削除できます。

### 1. コード演奏モードにする

- ⇒ 「コード演奏モードのコードを設定する」(p.37)
- ⇒ 「ボイシング候補コードをアサインする」(p.38)
- ⇒ 「進行候補コードをアサインする」(p.39)

### 2. [Copy] ボタンと [Paste] ボタンを押したまま、キーボードのいずれかのタッチキーに触れる



キーボードのタッチキーに設定されたコードが削除されます。

## Undo機能を使う

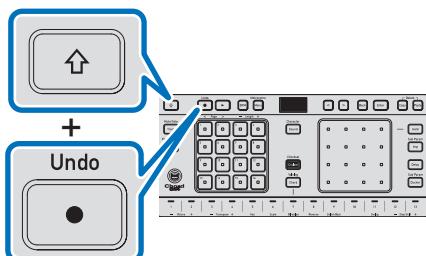
直前の下記操作を取り消す（アンドゥする）ことができます。

- ・リアルタイム演奏、およびサウンドキャラクター操作（ローパスフィルタ、アンプエンベローブ）の記録
- ・ペースト操作
- ・デリート操作

以下の操作を行った場合はアンドゥすることはできません。

- ・各種モードの変更
- ・パターン編集
- ・トラックの編集
- ・プロジェクトの作成、開く操作

### 1. [↑] ボタンを押しながら、[Rec] ボタンを押す



操作の取り消しが成功すると本体表示部に **Undo** と表示されます。

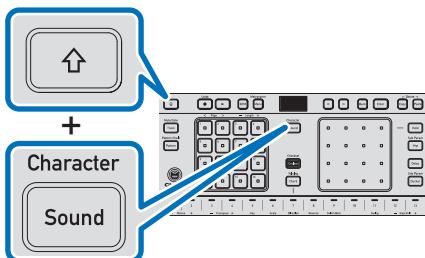
### メモ

- ・操作の取り消しができなかったときは、本体表示部に **Can't Undo** と表示されます。

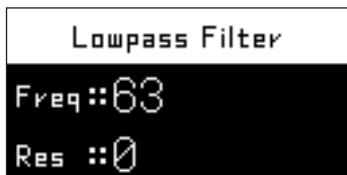
## ローパスフィルターのかかり方を調整する

ローパスフィルターを使うと高音域をカットすることができます。

1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにし、エフェクトをかけたいトラックを選ぶ
2. [↑] ボタンを押しながら [Sound] ボタンを押して、サウンドキャラクター設定モードにする



3. [<] ボタンを押して **Lowpass Filter** を選ぶ



4. XYパッドに触れて数値を調整する

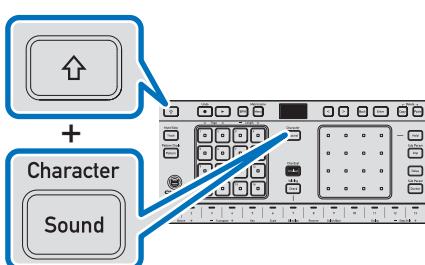
XYパッドの左右でカットオフする周波数の高さ、上下でレゾナンスを調整します。

- **Freq** (カットオフする周波数の高さ)  
高音域の周波数がカットされます。数値が高いほど、高い周波数でカットオフします。
- **Res** (レゾナンス)  
カットオフ周波数付近を強調させます。

## アンプエンベロープを調整する

アンプエンベロープではアタックやリリースを調整することができます。

1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにし、エフェクトをかけたいトラックを選ぶ
2. [↑] ボタンを押しながら [Sound] ボタンを押して、サウンドキャラクター設定モードにする



# サウンドプリセットのキャラクターを調整する

## 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して Amp Envelope を選ぶ



## 4. XY パッドに触れて数値を調整する

XY パッドの左右でアタック、上下でリリースを調整します。

- **Att** (アタック)

シーケンス上の発音または発音操作が始まってから、どれくらいかけて最大音量になるかを調整します。値を小さくすると出力音声の立ち上がりが鋭くなり、アタック感が強くなります。

- **Rel** (リリース)

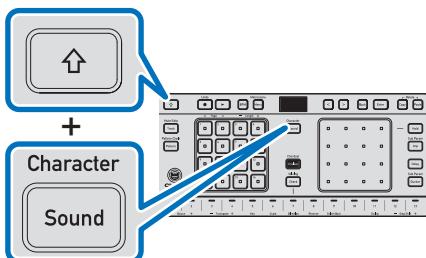
シーケンス上の発音または発音操作が終わってから、どれくらいかけて音量ゼロになるかを調整します。値を大きくするとより出力音声の余韻が長くなります。

# 発音 (Mono/Poly) 設定をする

同時に発音できる数を設定します。モノフォニック (Mono) では最後にトリガーされた 1 音のみ鳴ります。ポリフォニック (Poly) では和音など 2 音以上を同時に鳴らすことができます。

## 1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにし、設定したいトラックを選ぶ

## 2. [↑] ボタンを押しながら [Sound] ボタンを押して、サウンドキャラクター設定モードにする



## 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して Mono/Poly を選ぶ



## 4. XY パッドに触れて発音方法を設定する

XY パッドの左右でモノフォニックかポリフォニックを選びます。

- **Mono** (モノフォニック)

各ステップで 1 音のみ発音します。主にベースやリードの音作りに使われます。

- **Poly** (ポリフォニック)

各ステップで和音など 2 音以上を鳴らすことができます。コード音などで厚みのある音を作る場合などは Poly に設定します。

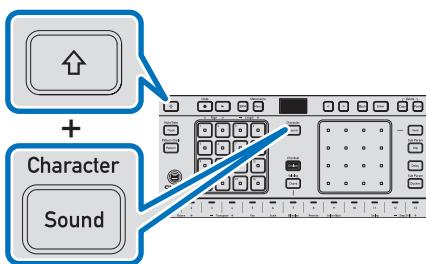
## メモ

- ・サウンドカテゴリーで **Drum Kit** を選択している場合、**Poly** 固定設定になります。)

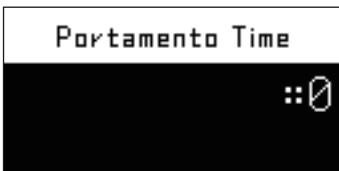
## Portamento Timeの設定

ポルタメントタイムを調整することで、異なる音程を滑らかにつなげることができます。

1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにし、エフェクトをかけたいトラックを選ぶ
2. [↑] ボタンを押しながら [Sound] ボタンを押して、サウンドキャラクター設定モードにする



3. [>] ボタンを押して **Portamento Time** を選ぶ



4. XYパッドに触れて数値を調整する

XYパッドの左右でポルタメントタイムを調整します。

値を大きくするとよりなめらかに音程が移行します。

## メモ

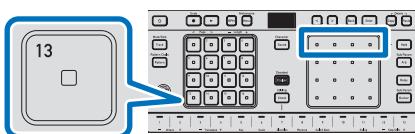
- ・選択しているサウンドプリセットのサウンドカテゴリーが「Drum Kit」の場合はポルタメントタイムは0固定となります。

## 各トラックの音量や左右のステレオ定位を調整する

### ボリュームを調整する

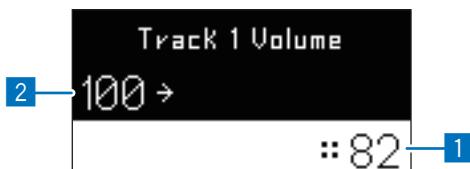
各トラックの音量を調節できます。

1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにする
2. ステップボタン [1] ~ [8] のいずれかのボタンを押して音量を調節したいトラックを選ぶ
3. ステップボタン [13] を押したまま XY パッドに触れて音量を調整する



ステップボタン [13] を押しているあいだのみ音量を調節できます。

XY パッドの左右で音量を調節します。[<] ボタンまたは [>] ボタンでも同様に調節ができます。



1 現在のボリューム値です。

2 音量調節前のボリューム値です。

#### メモ

- [⇧] ボタンを押しながら XY パッドに触れるとき、初期値 (100) に戻ります。

### パンを調整する

各トラックの左右の出力バランスを調整できます。

1. [Track] ボタンを押してトラック選択モードにする
2. ステップボタン [1] ~ [8] のいずれかのボタンを押して左右の出力バランスを調節したいトラックを選ぶ
3. ステップボタン [14] を押したまま XY パッドに触れて左右の出力バランスを調整する



ステップボタン [14] を押しているあいだのみ左右の出力バランスを調節できます。

XYパッドの左右で出力バランスを調節します。[<]ボタンまたは[>]ボタンでも同様に調節ができます。



#### メモ

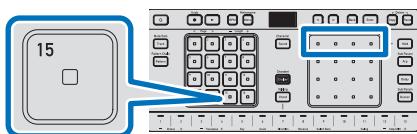
- [⇧]ボタンを押しながらXYパッドに触ると、初期値（センター位置）に戻ります。

## 各トラックにかかるエフェクト量を設定する

### リバーブをかける

各トラックの音を響かせて空間的広がりを表現したいときに使います。

1. [Track]ボタンを押してトラック選択モードにする
2. ステップボタン[1]～[8]のいずれかのボタンを押してリバーブを調節したいトラックを選ぶ
3. ステップボタン[15]を押したままXYパッドに触れてリバーブを調整する



ステップボタン[15]を押しているあいだのみリバーブを調節できます。

XYパッドの左右でリバーブを調節します。[<]ボタンまたは[>]ボタンでも同様に調節ができます。



- 1 現在設定している数値です。数値が大きいほどリバーブの効果が高くなります。
- 2 変更前の数値です。

#### メモ

- 詳細な設定を行いたいときは下記を参照してください。  
⇒「リバーブを細かく設定する」(p.79)

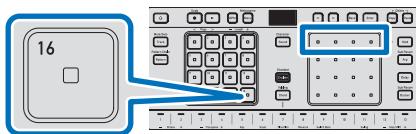
### コーラスをかける

揺らぎをかけた音にします。

1. [Track]ボタンを押してトラック選択モードにする
2. ステップボタン[1]～[8]のいずれかのボタンを押してコーラスを調節したいトラックを選ぶ

# トラックのパラメーターを調整する

## 3. ステップボタン [16] を押したまま XY パッドに触れてコーラスを調節する



ステップボタン [16] を押しているあいだのみコーラスを調節できます。

XY パッドの左右でコーラスを調節します。[<] ボタンまたは [>] ボタンでも同様に調節ができます。



1 現在設定している数値です。数値が大きいほどコーラスの効果が高くなります。

2 変更前の数値です。

### メモ

- 詳細な設定を行いたいときは下記を参照してください。  
⇒「コーラスを細かく設定する」(p.80)

## 各トラックのミュート/ソロを切り替える

楽曲制作やライブなどで特定のトラックを発音させたり、消音させるときに使います。

ミュート：特定のトラックを消音します。

ソロ：特定のトラックを発音し他のトラックは消音されます。

## 1. [↑] ボタンを押しながら [Track] ボタンを押してミュート / ソロ設定モードにする

## 2. ステップボタン [1] ~ [8] の中からミュートに設定したいトラックに該当するボタンを押す

ミュートに設定したボタンは緑で暗く点灯します。発音しているトラックに該当するボタンは緑で明るく点灯します。

## 3. [↑] ボタンを押しながらステップボタン [1] ~ [8] の中からソロに設定したいトラックに該当するボタンを押す

ソロに設定したボタンは白で点灯します。ソロに設定された以外のトラックは消音されます。もう一度 [↑] ボタンを押しながらソロに設定されたトラックに該当するボタンを押すと、ソロに設定する前の状態に戻ります。またミュートに設定されているトラックをソロに設定することもできます。

## シーケンス進行方向を変えて新しいフレーズに変える

シーケンスの進行方向を変化させることで、1つのパターンから違ったパターンを演奏することができます。

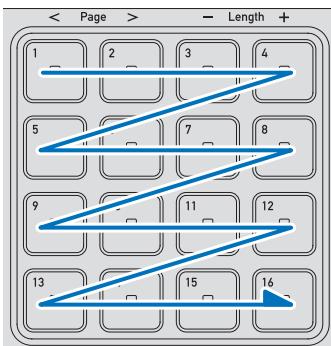
### シーケンス進行方向(ランニングダイレクション)を設定する

1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [7] に触れてランニングダイレクションタイプ設定画面にする
2. [<] または [>] ボタンを押してシーケンス進行方向を選ぶ



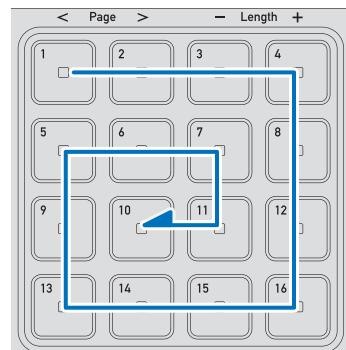
#### Right

初期状態のシーケンサーの再生順です。ステップボタンを [1] から [16] まで順に再生します。



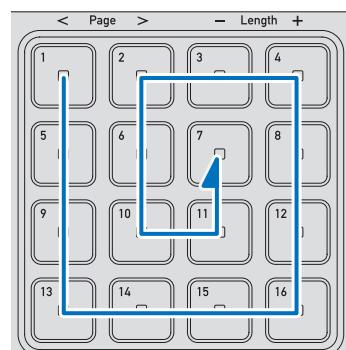
#### Clockwise

時計回りにシーケンサーを再生します。



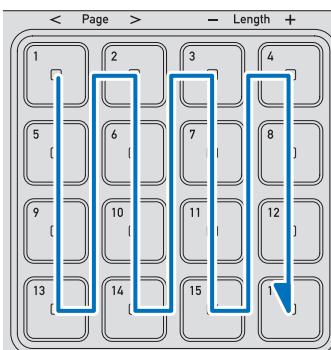
#### Counter Clockwise

反時計回りにシーケンサーを再生します。



#### Down

下方向にシーケンサーを再生します。



## ステップの再生順を逆にする

現在設定されているシーケンサーの再生方向のまま、再生順を逆にします。

### メモ

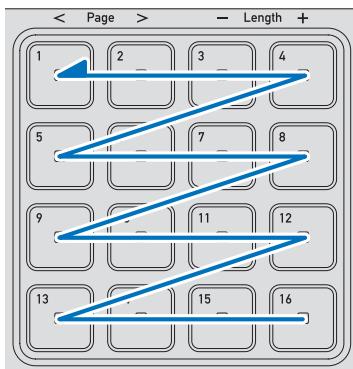
- ・ページが複数ある場合は最終ページのパターンの終端から開始ページの先頭に向かって再生します。開始ページのパターンの先頭のステップの再生が終わると、最終ページのパターンの終端から再生します。

1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [8] を押してランニングディレクションモードにする

2. [<] または [>] ボタンを押して、**Reverse On** を選ぶ



例：Right に設定されている場合、以下のようなシーケンサーの再生順になります。



## ステップを終端から折り返して再生する

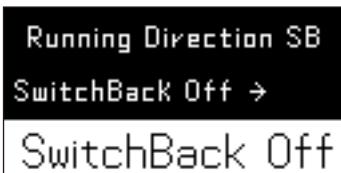
現在設定されている再生方向のまま、パターン内の先頭ステップから終端ステップを再生した後、終端ステップから先頭ステップへ折り返して再生します。

### メモ

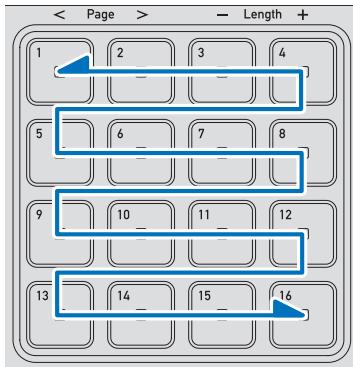
- ・ページが複数ある場合は開始ページの先頭から再生し、最終ページのパターン終端の再生が終わると、開始ページのパターン先頭に向かって折り返して再生します。

1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [9] を押してランニングディレクションモードにする

2. [<] または [>] ボタンを押して、**SwitchBack On** を選ぶ



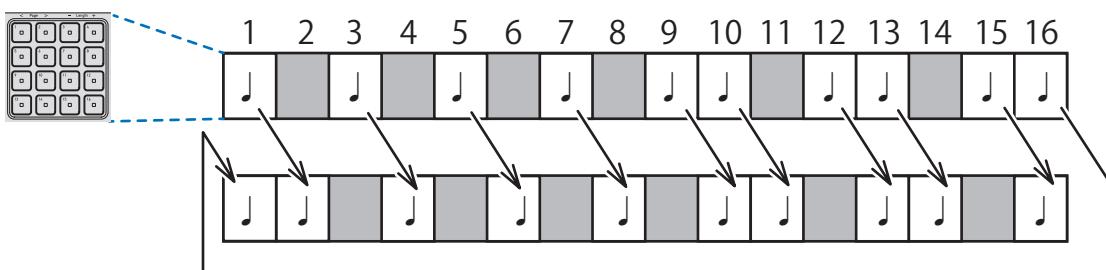
例：Right に設定されている場合、以下のような再生順になります。



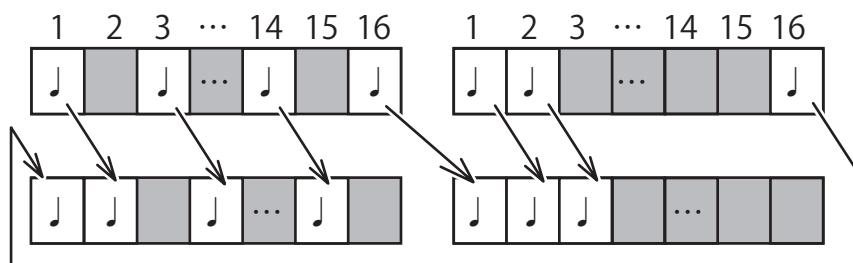
## ステップをずらして新しいフレーズに変える

パターンの全ステップの音を前後にずらすことができます。並び順に大きな変更を加えることなく、新しいパターンを作り出すことができます。

例：ステップを1ステップ後ろにずらしたときの各ステップの移動位置



ページが複数ある場合は、後ろに1ステップずらすと最終ページ後端のステップは開始ページの先頭ステップになり、前に1ステップずらすと開始ページの先頭ステップが最終ページ後端のステップになります。

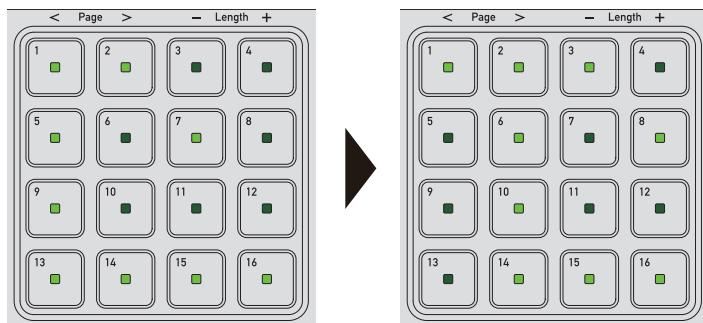


### 1. [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [12] またはタッチキー [13] に触れる

キーボードのタッチキー [12] に触ると、前に1ステップずらします。キーボードのタッチキー [13] に触ると、後ろに1ステップずらします。

# パターンをアレンジする

各ステップボタンの点灯状態が変化します。



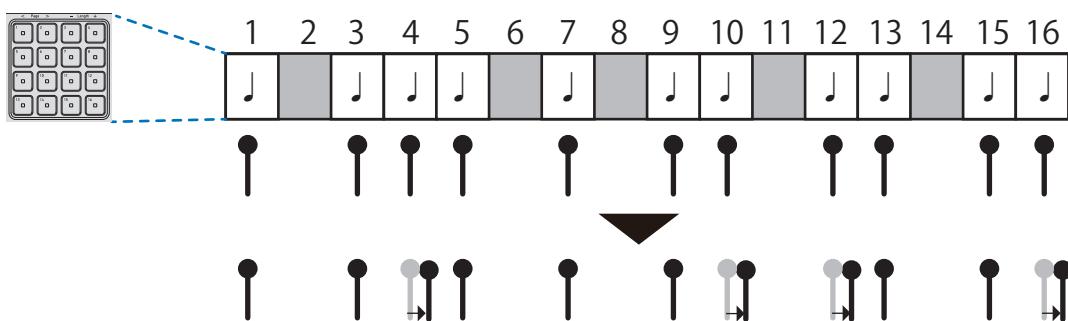
## メモ

- シーケンスの進行方向を変更している場合は変更している進行方向にしたがってステップを前後にずらします。  
⇒「パターンを選ぶ」(p.24)

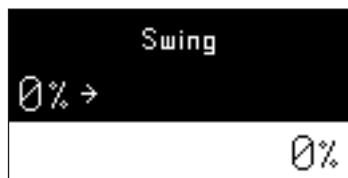
## スイングを使い、グルーヴ感を出す

ステップの再生タイミングに揺らぎを与えることでノートの間隔が変化し、グルーヴ感のある新しいパターンが生まれます。

例：50%でスイングさせたときの発音タイミングの変化イメージ



- [↑] ボタンを押しながら、キーボードのタッチキー [11] に触れてスイング設定モードにする
- [<] または [>] ボタンを押して、スイング値を設定する



## エフェクトを使い、フレーズをアレンジする

アルペジエーター、ディレイ、ダッカーという3種類のエフェクトがあり、XYパッドで効果をコントロールすることができます。

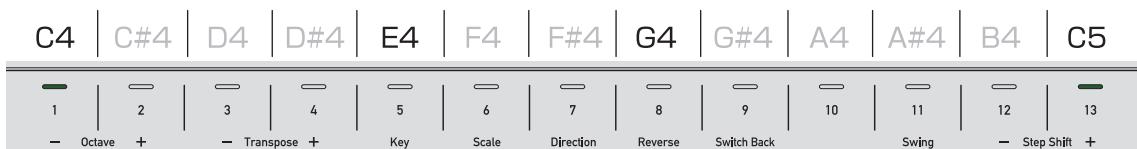
これらのエフェクトはリアルタイムで演奏する音にも、すでに入力されている音にも効果をかけることができます。

## アルペジエーターを使う

BPMに応じたアルペジオ演奏の効果を掛けます。

### アルペジオとは？

コード（和音）は基本的に複数音を同時に鳴らすのですが、これを順番に鳴らすことを“アルペジオ”と言います。具体的には下記は「ド/ミ/ソ/ド（高いド）」の和音の構成ですが、これら4音を同時に触れたままで、BPMに合わせて順番に演奏するのがアルペジエーターの機能です。



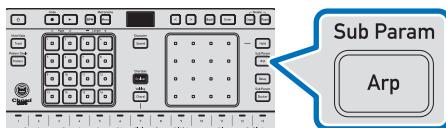
### 1. トラックを選ぶ

⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)

### 2. パターンを選ぶ

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

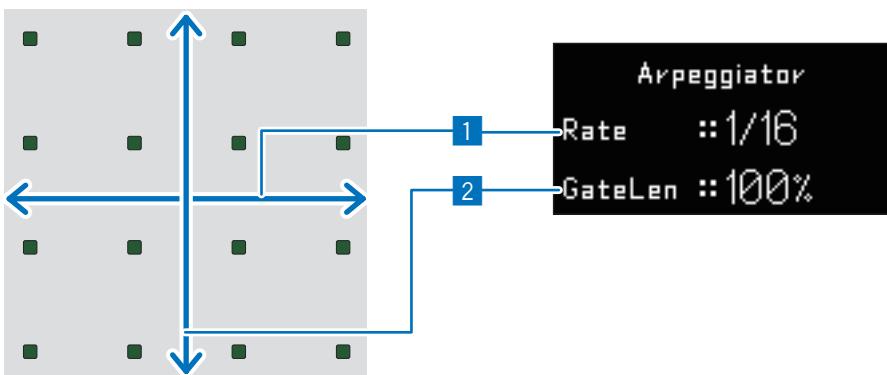
### 3. [Arp] ボタンを押して、アルペジエーターモードにする



### 4. リアルタイムでキーボードを操作してコード（和音）を鳴らす、または [Play] ボタンを押してコード（和音）の入ったパターンを再生する

### 5. XYパッドでエフェクトを調整する

音を鳴らしながら、XYパッドでエフェクトのパラメーターを調整します。



1 アルペジオ演奏の速さを設定します。XYパッドで右に行くほど速くなり、左に行くほど遅くなります。(1/8D =付点8分音符、1/xT=3連符を示します。初期値は1/16です。)

2 アルペジオ演奏の長さを設定します。XYパッドで上に行くほど長く、下に行くほど短くなります。

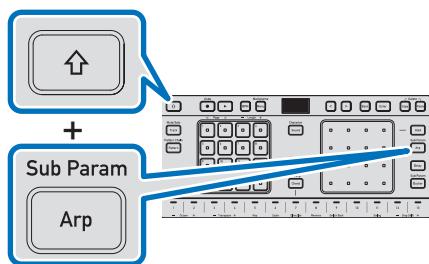
# パターンをアレンジする

## メモ

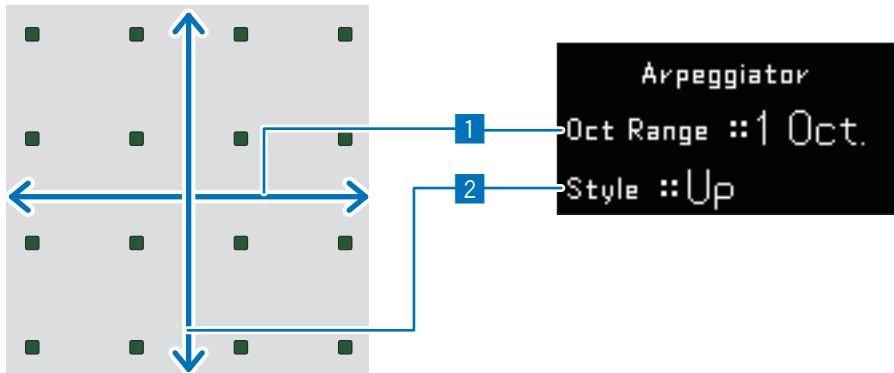
- [Hold] ボタンを押してから操作すると、XYパッドは最後に触れていた場所に固定され、XYパッドから手を離してもアルペジエーターモードが解除されなくなります（ホールド状態）。もう一度、[Hold] ボタンを押すとホールド状態を解除します。
- コード演奏モード中でない場合はタッチキーボードのタッチキーは単音になりますが、複数のタッチキーを同時に触ると和音になります。この場合は触れているタッチキーが構成する和音にしたがってアルペジオ演奏します。

## ■ アルペジエーターの詳細設定

### 1. [↑] ボタンを押しながら、[Arp] ボタンを押してアルペジエーター詳細設定画面を開く



### 2. XYパッドを操作して、設定値を変更する



1 アルペジオ演奏の演奏範囲をオクターブ単位で設定します。設定した範囲で繰り返し演奏されます。「ド／ミ／ソ／ド（高いド）」の和音の構成であった場合、以下のようにになります。

#### 1 Oct.

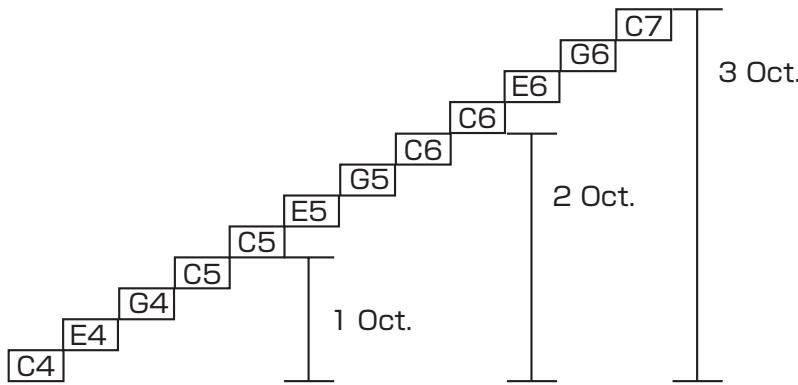
触れている和音（または発音された和音）で、アルペジオ演奏される。

#### 2 Oct.

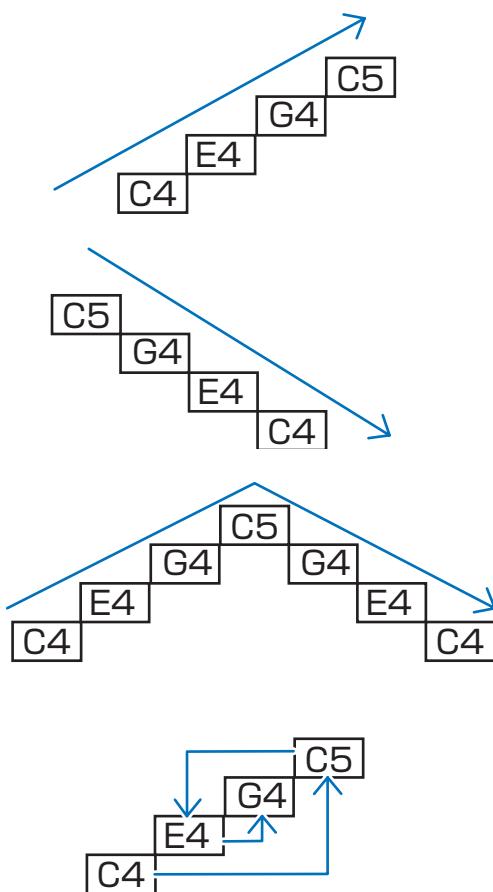
触れている和音（または発音された和音）と 1 オクターブ上の同じ和音がアルペジオ演奏されます。

#### 3 Oct.

触っている和音（または発音された和音）と 1 オクターブ上と 2 オクターブ上の同じ和音がアルペジオ演奏されます。



- 2 アルペジオ演奏で音を鳴らす順を設定します  
例：「ド／ミ／ソ／ド（高いド）」の和音の構成



## Up

最も低い音から高い音に向かった発音順にします。

## Down

最も高い音から低い音に向かった発音順にします。

## Up+Down

最も低い音から高い音に向かって発音し、最高音に到達すると、低い音に向けて演奏が折り返される発音順にします。

## Random

構成内の和音でランダムな発音順になります。

---

## ディレイを使う

ディレイを掛けます。

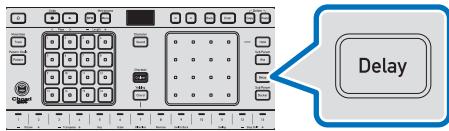
### 1. トラックを選ぶ

⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)

## 2. パターンを選ぶ

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

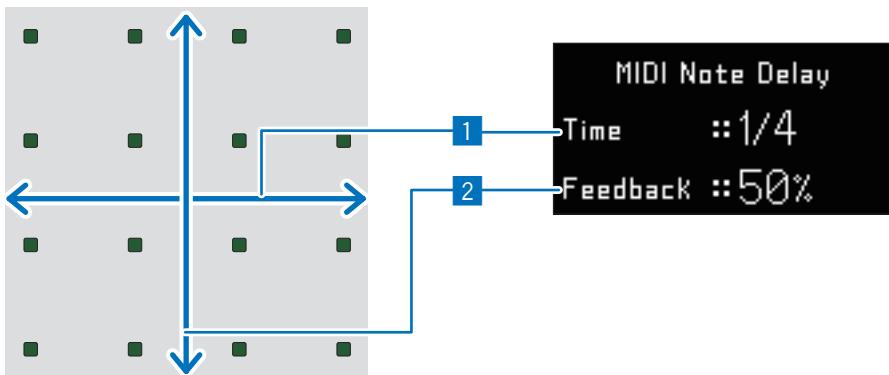
## 3. [Delay] ボタンを押して、ディレイモードにする



## 4. リアルタイムでキーボードを操作して発音させる、または [Play] ボタンを押してシーケンスを再生する

## 5. XY パッドでエフェクトを調整する

XY パッドでエフェクトのパラメーターを調整します。



1 ディレイタイムを設定します。XY パッドで右に行くほど遅延が短くなり、左に行くほど遅延が長くなります。(1/8D =付点 8 分音符、1/xT=3 連符を示します。初期値は 1/4 です。)

2 フィードバック（元の音から遅れて発生する音）の強さの割合を設定します。XY パッドで上に行くほど強く、下に行くほど弱くなります。

### メモ

- [Hold] ボタンを押してから操作すると、XY パッドは最後に触れていた場所に固定され、XY パッドから手を離してもディレイモードが解除されなくなります（ホールド状態）。もう一度、[Hold] ボタンを押すとホールド状態を解除します。

## ダッカーを使う

ダッカーは周期的な音量変化でグルーヴを作り替える“ダッキング”を行うエフェクトです。

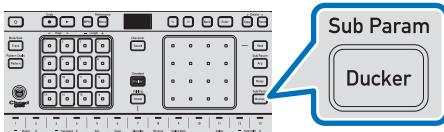
## 1. パターンを選んで、トラックを選ぶ

エフェクト対象としているパターンおよびトラックを選択します。

⇒ 「パターンを選ぶ」(p.24)

⇒ 「トラックを選ぶ」(p.23)

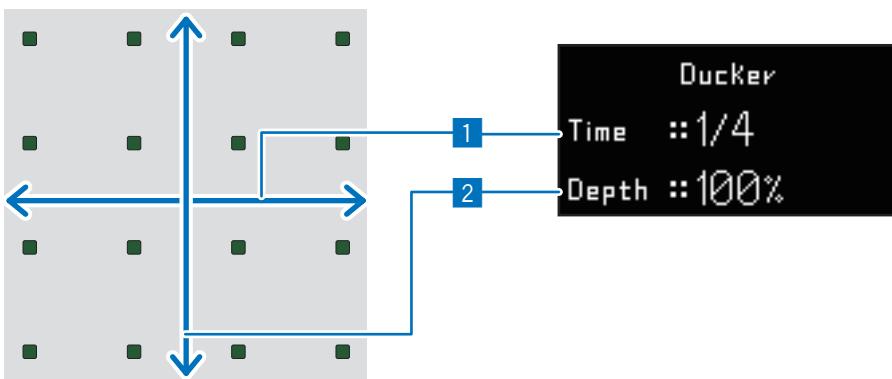
## 2. [Ducker] ボタンを押して、ダッカーモードにする



## 3. リアルタイムでキーボードを操作して音を鳴らす、または [Play] ボタンを押してパターンを再生する

## 4. XY パッドでエフェクトを調整する

音を鳴らしながら、XY パッドでエフェクトのパラメーターを調整します。



1 音量を変化させる周期を設定します。XY パッドで右に行くほど音量が変化する間隔が短くなり、左に行くほど間隔が長くなります。

( $1/8D = \text{付点 } 8 \text{ 分音符} / 1/xT = 3 \text{ 連符}$  を示します。初期値は  $1/4$  です。)

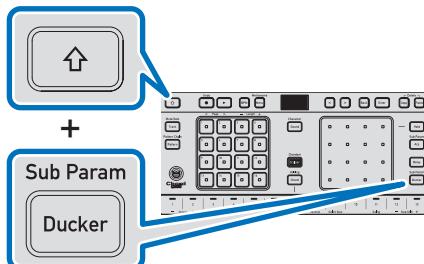
2 音量を上げる度合いを設定します。XY パッドで上に行くほど音量を上げる度合いが大きくなり、下に行くほど音量を上げる度合いが小さくなります。

### メモ

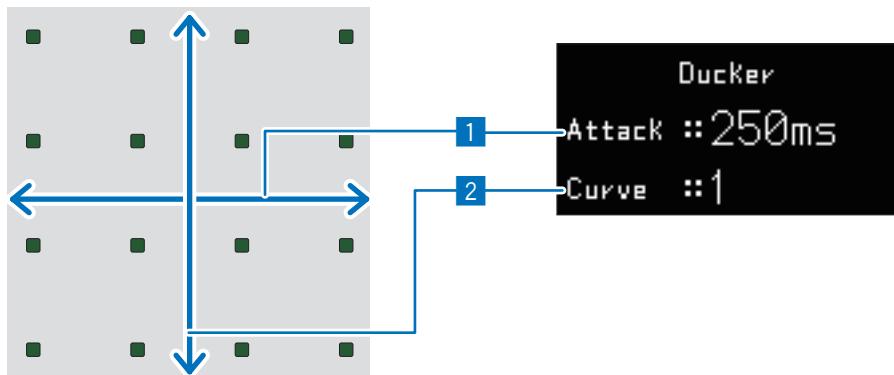
- [Hold] ボタンを押してから操作すると、XY パッドは最後にタッチしていた場所に固定され、XY パッドから手を離してもダッカーモードが解除されなくなります（ホールド状態）。もう一度、[Hold] ボタンを押すとホールド状態を解除します。

## ■ダッカーの詳細設定

### 1. [↑] ボタンを押しながら、[Ducker] ボタンを押してダッカー詳細設定画面を開く

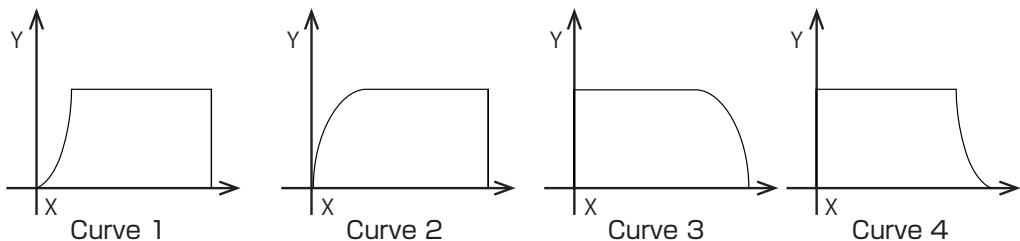


## 2. XY パッドを操作して、設定値を変更する



- 1 一旦音量が下がりきってから通常音量に戻るまでにかかる時間を設定します。XY パッドで右に行くほど緩やかに元の音量に戻るようになります。左に行くほど急速に元の音量に戻るようになります。
- 2 音量を下げるまたは上げる際の音量カーブを設定します。音量カーブを変えることで拍に合わせて音量が上下する際に聞こえ方が変わります。

XY パッドで下記から選択します。



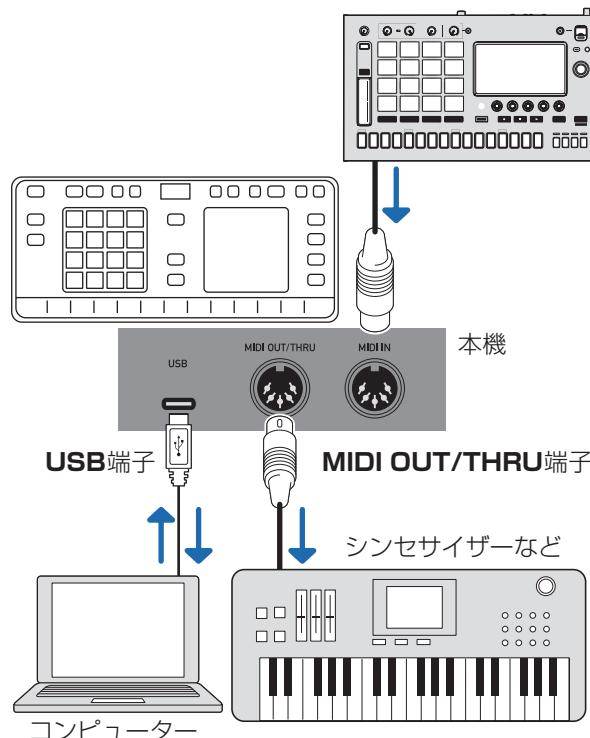
X= 時間 Y= 音量

## 本機を外部 MIDI 機器と接続して演奏する

本機の**MIDI OUT/THRU端子**、**MIDI IN端子**、**USB端子**を外部 MIDI 機器（シンセサイザー やサウンドモジュールなど）の MIDI 端子やコンピューターの USB 端子と接続することで、本機と外部 MIDI 機器を同期させて演奏したり、コンピューターから本機の操作をおこなうことができます。

外部 MIDI 機器との同期演奏などは、本機のタイミングクロックまたは他のクロック出力機器のタイミングクロックの BPM に従って動作します。どの機器から出力されるタイミングクロックに従った動作になるのかは本機の設定に依存します。

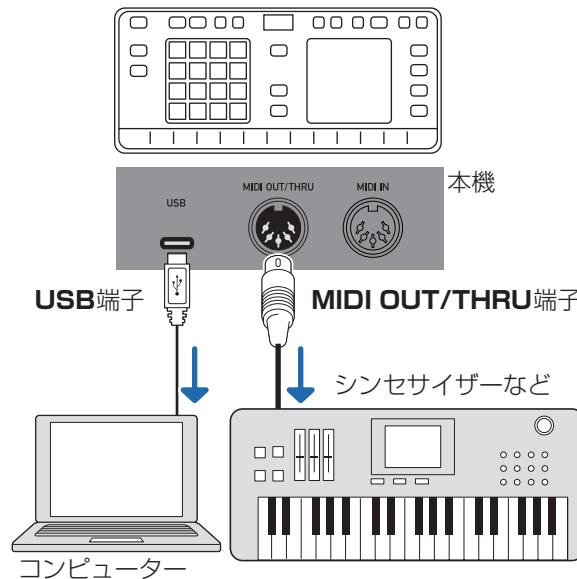
コンピューターと本機を USB ケーブルで接続した場合は、1 本のケーブルで MIDI 信号の送受信が行えます。



- 各 MIDI 設定方法については下記を参照してください。
  - ⇒ 「MIDI 入力を設定する」(p.74)
  - ⇒ 「MIDI 出力を設定する」(p.75)
  - ⇒ 「MIDI 出力トラックを設定する」(p.78)

## 本機からコンピューターや外部 MIDI 機器を操作する (MIDI OUT 使用)

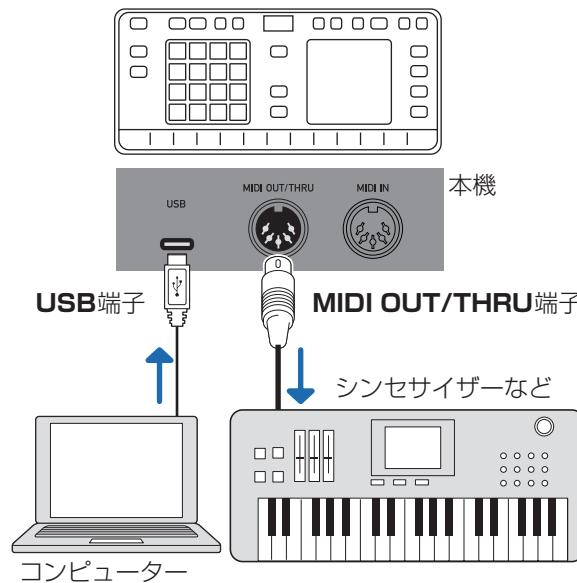
本機が送信側、コンピューターや外部 MIDI 機器が受信側になります。本機からタイミングクロックを出力し同期させます。



設定項目	設定する値	備考
MIDI IN Settings	Sync Source MIDI IN Start/Stop	Internal Disable この接続の場合はどの設定値でも構いません。
MIDI OUT Settings	MIDI OUT/THRU Mode DIN MIDI Sync OUT DIN MIDI Start/Stop USB MIDI Sync OUT USB MIDI Start/Stop Master Clock Out	OUT Send この接続の場合はどの設定値でも構いません。 Continuous この接続の場合はどの設定値でも構いません。
Track MIDI Settings	MIDI IN MIDI OUT	無関係 各トラックを下記いずれかに設定する USB Ch.1 ~ USB Ch.16 MIDI Ch.1 ~ MIDI Ch.16 コンピューター (DAW) と外部 MIDI 機器に別々のチャンネルを設定し、コンピューター (DAW) と外部 MIDI 機器それぞれの受信 MIDI チャンネルと合わせてください。

## コンピューターから本機や外部 MIDI 機器を操作する

コンピューターが送信側、本機と外部 MIDI 機器が受信側になります。

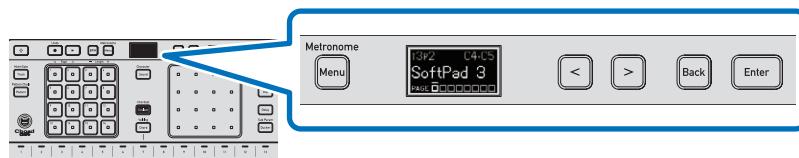


設定項目	設定する値	備考
MIDI IN Settings	Sync Source MIDI IN Start/Stop	USB MIDI Receive この接続の場合はどの設定値でも構いません。
MIDI OUT Settings	MIDI OUT/THRU Mode DIN MIDI Sync OUT DIN MIDI Start/Stop USB MIDI Sync OUT USB MIDI Start/Stop Master Clock Out	THRU(USB IN) Send Disable Playback only この接続の場合はどの設定値でも構いません。 この接続の場合はどの設定値でも構いません。
Track MIDI Settings	MIDI IN MIDI OUT	各トラックを下記いずれかに設定する USB Ch.1 ~ USB Ch.16 各トラックを下記いずれかに設定する MIDI Ch.1 ~ MIDI Ch.16 コンピューター(DAW)の送信 MIDI チャンネルと合わせてください。 外部 MIDI 機器の受信 MIDI チャンネルと合わせてください。

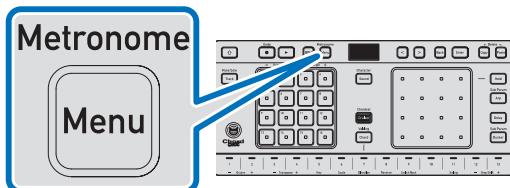
## メニュー画面の操作

### メニュー画面の操作方法

各種設定の変更を行うことができます。

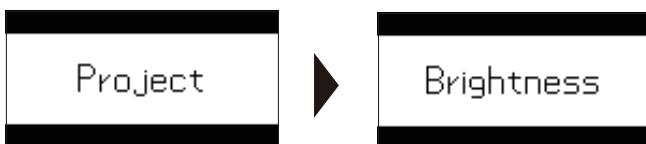


#### 1. [Menu] ボタンを押す

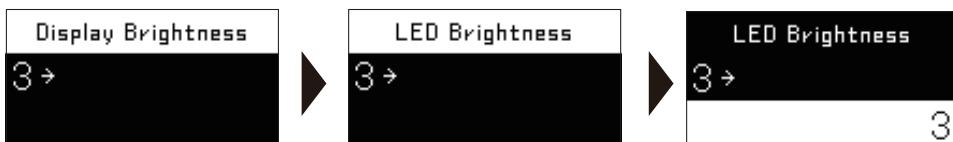


メニュー画面が表示されます。

#### 2. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定したい項目を選び、[Enter] ボタンを押す その項目が選ばれます。



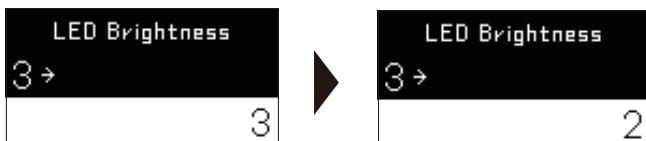
さらに下階層に項目がある場合は、 [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して項目を選び、 [Enter] ボタンを押して進みます。



#### メモ

- [Back] ボタンを押すと、前の階層に画面を戻すことができます。

#### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定値を変更し、[Enter] ボタンを押す



設定値が変更され前の画面に戻ります。

#### 4. [Menu] ボタンを押して、メニュー画面を終了する

## 設定項目一覧

設定項目		初期値	参照先
Project	Create New	—	「新規にプロジェクトを作成する」(p.18)
	Open(recent)	—	「作ったプロジェクトを読み込む」(p.20)
	Open(creation)	—	
	Open(name)	—	
	Save	—	「プロジェクトを保存する」(p.18)
	Save As	—	
	Rename Save	—	
Brightness	Display Brightness	3	「本体表示部の明るさを調整する」(p.74)
	LED Brightness	3	「操作部分の照明の明るさを調整する」(p.74)
MIDI IN Settings	Sync Source	Internal	「本機を同期させたいソースを選ぶ」(p.74)
	MIDI IN Start/Stop	Receive	「MIDIリアルタイム・メッセージの受信設定をする」(p.75)
MIDI OUT Settings	MIDI OUT/THRU Mode	OUT	「MIDI出力信号の構成を設定する」(p.76)
	DIN MIDI Sync OUT	Send	「MIDIタイミングクロックの送信設定をする(MIDI OUT/THRU端子)」(p.76)
	DIN MIDI Start/Stop	Send	「Start/Stopメッセージの送信設定をする(MIDI OUT/THRU端子)」(p.76)
	USB MIDI Sync OUT	Send	「MIDIタイミングクロックの送信設定をする(USB端子)」(p.77)
	USB MIDI Start/Stop	Send	「Start/Stopメッセージの送信設定をする(USB端子)」(p.77)
	Master Clock Out	Continuous	「本機から出力するタイミングクロックを設定する」(p.77)
Track MIDI Settings	MIDI IN	Track 1 MIDI IN ～ Track 8 MIDI IN: USB Ch.1 ～ USB Ch.8	「MIDI入力するトラックを設定する」(p.78)
	MIDI OUT	Track 1 MIDI OUT ～ Track 8 MIDI OUT: USB Ch.1 ～ USB Ch.8	「MIDI出力トラックを設定する」(p.78)
Send FX Settings	Reverb	Time: 2000 ms	「リバーブを細かく設定する」(p.79)
	Chorus	Chorus LFO Freq: 0.5079 Hz Chorus Depth: 100 Chorus Feedback: 32	「コーラスを細かく設定する」(p.80)

# 設定メニューの操作

System Settings	Step Preview	Enable	「ステッププレビュー方法を設定する」(p.81)
	Auto Power Off	Enable	「オートパワーオフの設定を変更する」(p.81)
	Reset All Settings	—	「メニューの設定項目をすべて初期状態に戻す」(p.82)
	System Info.	—	「システム情報を表示する」(p.82)

## 本体表示部の明るさを調整する

本体表示部の明るさを調整にするには以下の操作を行います。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒ 「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**Brightness > Display Brightness**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して好みの明るさを選び、[Enter] ボタンを押す

設定範囲は **1 ~ 3** です。設定値が大きいほど明るくなります。

## 操作部分の照明の明るさを調整する

操作部分の照明の明るさを調整します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒ 「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**Brightness > LED Brightness**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して好みの明るさを選び、[Enter] ボタンを押す

設定範囲は **1 ~ 3** です。設定値が大きいほど明るくなります。

## MIDI入力を設定する

MIDI入力の設定を行うことができます。設定したものは**MIDI IN**端子と**USB**端子のどちらにも適用されます。

対象になる端子位置



### ■ 本機を同期させたいソースを選ぶ

タイミングクロックの同期元を選択します。

**1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く**

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

**2. 以下の順に選ぶ**

**MIDI IN Settings > Sync Source**

**3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す**

**Internal :**

同期元を必要とせず、本機を送信側にする場合に選択します。

**DIN MIDI :**

MIDI IN 端子に接続されている機器のタイミングクロックに合わせて本機を動作させます。

**USB MIDI :**

USB 端子に接続されている機器のタイミングクロックに合わせて本機を動作させます。

**■ MIDIリアルタイム・メッセージの受信設定をする**

USB 端子と MIDI IN 端子での Start、Stop、Continue の MIDI メッセージ受信の有効 / 無効を設定します。

**1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く**

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

**2. 以下の順に選ぶ**

**MIDI IN Settings > MIDI IN Start/Stop**

**3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す**

**Receive :**

Start、Stop、Continue の MIDI リアルタイム・メッセージの受信を有効にします。

**Disable :**

Start、Stop、Continue の MIDI リアルタイム・メッセージの受信を無効にします。同期元を必要とせず、本機を送信側にする場合に選択します。

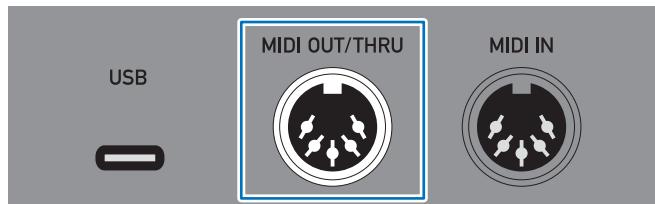
## MIDI出力を設定する

MIDI出力の設定を行うことができます。設定したものは**MIDI OUT/THRU**端子に適用されます。

 **メモ**

- **USB** 端子にはこの項目の設定と関係なく、本機が出力する MIDI メッセージのみが出力されます。

**対象になる端子位置**



## ■ MIDI出力信号の構成を設定する

MIDI 出力する信号に対して、本機の **MIDI IN** 端子または **USB** 端子に入力されたものをそのまま出力したり、マージして出力するなど、システム上の構成機器や MIDI 信号の用途に合わせて設定ができます。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**MIDI OUT Settings** > **MIDI OUT/THRU Mode**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**OUT** :

本機が出力する MIDI メッセージのみを出力します。

**OUT+MIDI IN** :

本機が出力する MIDI メッセージと **MIDI IN** 端子で受信した MIDI メッセージをマージして出力します。

**OUT+USB IN** :

本機が出力する MIDI メッセージと **USB** 端子で受信した MIDI メッセージをマージして出力します。

**OUT+MIDI&USB IN** :

本機が出力する MIDI メッセージと **MIDI IN** 端子で受信した MIDI メッセージと **USB** 端子で受信した MIDI メッセージをマージして出力します。

**THRU(MIDI IN)** :

**MIDI IN** 端子で受信した MIDI メッセージのみを出力します。

**THRU(USB IN)** :

**USB** 端子で受信した MIDI メッセージのみを出力します。

## ■ MIDIタイミングクロックの送信設定をする(MIDI OUT/THRU端子)

**MIDI OUT/THRU** 端子からのタイミングクロック送信の有無を選択します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**MIDI OUT Settings** > **DIN MIDI Sync OUT**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Send** :

**MIDI OUT/THRU** 端子から本機のタイミングクロック送信します。

**Disable** :

**MIDI OUT/THRU** 端子からタイミングクロックを送信しません。

## ■ Start/Stopメッセージの送信設定をする(MIDI OUT/THRU端子)

**MIDI OUT/THRU** 端子での Start/Stop の MIDI メッセージ送信の有効 / 無効を設定します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

## 2. 以下の順に選ぶ

**MIDI OUT Settings > DIN MIDI Start/Stop**

## 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Send :**

**MIDI OUT/THRU** 端子からの Start/Stop の MIDI メッセージの送信を有効にします。

**Disable :**

**MIDI OUT/THRU** 端子からの Start/Stop の MIDI メッセージの送信を無効にします。

## ■ MIDIタイミングクロックの送信設定をする(USB端子)

**USB** 端子からのタイミングクロック送信の有無を選択します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**MIDI OUT Settings > USB MIDI Sync OUT**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Send :**

**USB** 端子から本機のタイミングクロックを送信します。

**Disable :**

**USB** 端子からタイミングクロックを送信しません。

## ■ Start/Stopメッセージの送信設定をする(USB端子)

**USB** 端子での Start/Stop の MIDI メッセージ送信の有効 / 無効を設定します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**MIDI OUT Settings > USB MIDI Start/Stop**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Send :**

**USB** 端子からの Start/Stop の MIDI メッセージの送信を有効にします。

**Disable :**

**USB** 端子からの Start/Stop の MIDI メッセージの送信を無効にします。

## ■ 本機から出力するタイミングクロックを設定する

本機が送信側機器として動作させる場合に、どのような状態のときにタイミングクロックの情報を送信するかを設定します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

# 設定メニューの操作

## 2. 以下の順に選ぶ

MIDI OUT Settings > Master Clock Out

## 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定したい項目を選び、[Enter] ボタンを押す

**Playback only** :

本機が再生中のみタイミングクロックを送信します。

**Continuous** :

常に送信します。

**Continuous** は **MIDI IN Settings** が **Internal** になっているときのみ有効です。

## MIDI入出力するトラックを設定する

### ■ MIDI入力するトラックを設定する

MIDI 信号を受信する端子と MIDI チャンネルを各トラックに設定します。

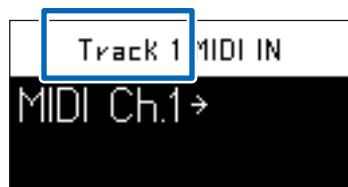
#### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

#### 2. 以下の順に選ぶ

Track MIDI Settings > MIDI IN

#### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定したいトラックを選び、[Enter] ボタンを押す



本体表示部で現在選択しているトラックが分かります。

#### 4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Disable** :

MIDI 信号の入力を使用したくないときに設定します。

**MIDI Ch.1 ~ MIDI Ch.16** :

MIDI IN 端子で受信した MIDI 信号を使用します。

**USB Ch. 1 ~ USB Ch. 16** :

USB 端子で受信した MIDI 信号を使用します。

### ■ MIDI出力トラックを設定する

MIDI 信号を送信する端子と MIDI チャンネルを各トラックに設定します。

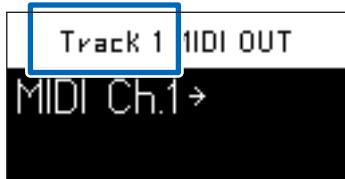
#### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

**2.** 以下の順に選ぶ

**Track MIDI Settings > MIDI OUT**

**3.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定したいトラックを選び、[Enter] ボタンを押す



本体表示部で現在選択しているトラックが分かります。

**4.** [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定を選び、[Enter] ボタンを押す

**Disable :**

MIDI 信号の出力を使用したくないときに設定します。

**MIDI Ch.1 ~ MIDI Ch.16 :**

MIDI 信号を **MIDI OUT** 端子に送信します。

**USB Ch. 1 ~ USB Ch. 16 :**

MIDI 信号を **USB** 端子に送信します。

## リバーブとコーラスを細かく設定する

各トラックで使用できるエフェクトのリバーブとコーラスの効果を細かく設定できます。

### ■ リバーブを細かく設定する

リバーブタイムを設定できます。

**メモ**

- 各トラックへのエフェクト適用方法は以下を参照してください。  
⇒「リバーブをかける」(p.57)

**1.** [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

**2.** 以下の順に選ぶ

**Send FX Settings > Reverb**

**3.** [Enter] ボタンを押す



# 設定メニューの操作

4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してリバーブタイムを調整し、[Enter] ボタンを押す



調整を終了して前の画面に戻ります。

## ■ コーラスを細かく設定する

### メモ

- 各トラックへのエフェクト適用方法は以下を参照してください。  
⇒「コーラスをかける」(p.57)

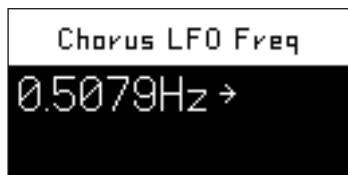
1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

2. 以下の順に選ぶ

**Send FX Settings > Chorus**

3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して設定したい項目を選び、[Enter] ボタンを押す



**Chorus LFO Freq** :

音を揺らすビブラート効果の周期を設定します。周波数が高いほど短い周期で揺れる音を出します。

**Chorus Depth** :

エフェクトの効果の度合いを設定します。数値が大きいほどエフェクトが強くかかります。

**Chorus Feedback** :

フィードバック量を設定します。数値が大きいほどフィードバックが大きくなります。

4. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して数値を調整し、[Enter] ボタンを押す



調整を終了して前の画面に戻ります。

5. 手順 3 および 4 を繰り返して、他の項目を設定する

## ステッププレビュー方法を設定する

ステップボタンを長く押したときのステッププレビューの発音方法を設定できます。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**System Settings > Step Preview**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してステッププレビューの出力方法を選び、[Enter] ボタンを押す

**Disable:**

ステッププレビューを出力しません。

**Enable:**

ステッププレビューを常に出力します。

**Ena(Mute Cur Tr):**

ステッププレビューを出力します。ステッププレビュー出力中は現在選択しているトラックをミュートします。

**Ena(Mute All Tr):**

ステッププレビューを出力します。ステッププレビュー出力中はすべてのトラックをミュートします。

**Ena(Stop):**

シーケンサーの停止中のみステッププレビューを出力します。

## オートパワーオフの設定を変更する

電池の消耗を少なくするため、無操作の時間が続いたときに自動的に電源がオフするように設定できます。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**System Settings > Auto Power Off**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押してオートパワーオフの設定をどちらにするか選び、[Enter] ボタンを押す

**Enable:**

20分無操作かつMIDI入力のない時間が続いたときにパワーオフします。

**Disable:**

自動的にパワーオフしません。

## メニューの設定項目をすべて初期状態に戻す

メニュー画面での設定項目の調整値をすべて初期状態に戻します。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**System Settings > Reset All Settings**

### 3. [<] ボタンまたは [>] ボタンを押して **OK** を選び、[Enter] ボタンを押す

初期化が行われます。



- ・ [Cancel] を選ぶと初期化を行わずに前の画面に戻ります

## システム情報を表示する

本機のシステム情報を確認することができます。

### 1. [Menu] ボタンを押してメニュー画面を開く

⇒「メニュー画面の操作方法」(p.72)

### 2. 以下の順に選ぶ

**System Settings > System Info.**

### 3. 表示された内容を確認する

システムバージョンが表示されます。

## 故障かな？と思ったら

故障かな？と思ったら、下記の項目および、AlphaTheta サポートページから “CHORDCAT” の “よくある質問 (FAQ) ”を確認してください。

[alphatheta.com/support/Japan/](http://alphatheta.com/support/Japan/)

- ・本機と接続している機器も確認してください。
- ・電源を入れなおすと正常に動作することがあります。

それでも正常に動作しないときは、「使用上の注意」をお読みのうえ、販売店にお問い合わせください。

- ・静電気など、外部からの影響により本機が正常に動作しないことがあります。このようなときは、電源をオフにしてから USB ケーブルを抜き、再度 USB ケーブルを本機に差してから電源をオンにすることで、正常に動作することができます。乾電池で駆動させている場合は電源をオフしてから乾電池をセットし直し、再び電源を入れてください。
- ・外部接続機器とのシステム動作や本機の動作が不安定な場合、メニュー画面での設定項目の初期化を実行してから、関連する項目を設定しなおすこともお試しください。プロジェクトに関連する項目によっては、初期化されない場合もありますので、それらについては個別に設定を確認してください。

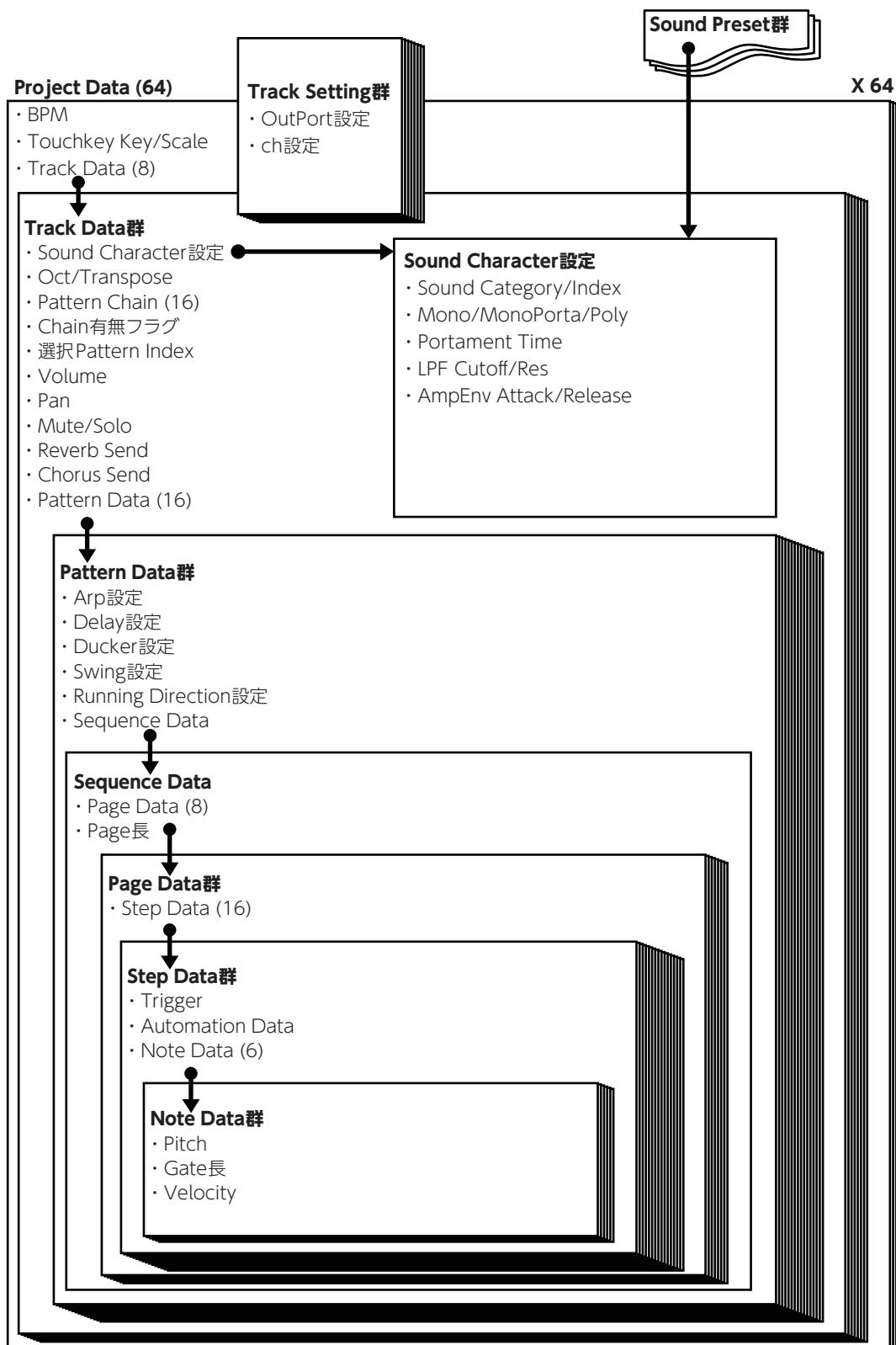
**System Settings > Reset All Settings**

症状	原因	処置
本機の電源が入らない。	乾電池が正常にセットされていない。	裏蓋のカバーを開け、乾電池が正常にセットされているか確認してください。 ⇒「全体の流れ説明」(p.7)
	乾電池の残量が少なくなっている。	乾電池の残量が減ると本体表示部にメッセージが表示されます。新しい電池に交換してください。 乾電池は使い古されたものや違う品番のものを混ぜて使用しないでください。 ⇒「全体の流れ説明」(p.7)
	USBケーブルが正常に接続されていない。	USBケーブルを正常に接続して本機に電源を供給してください。 ⇒「全体の流れ説明」(p.7)
	USBケーブルを接続した先から電源が供給されていない。	・コンピューターと接続している場合は電源が入っているか確認し、本機に電源を供給してください。 ⇒「全体の流れ説明」(p.7)
	[ <b>&gt;Main</b> ]ボタンを押していない。	[ <b>&gt;Main</b> ]ボタンを長く押して本機の電源を入れてください。[ <b>&gt;Main</b> ]ボタンは本体背面部にあります。 ⇒「背面部」(p.15)
本体表示部や操作部分の照明が暗くなった／本体表示部や操作部分の照明が消えた。	信号の入出力や操作のない状態が続いている。	5分間操作が行われず、MIDI信号を受信しない場合は本体表示部と操作部分の照明の輝度が自動的に低下します。さらに5分間、同じ状態の場合は消灯します。(ただしキーボードのタッチキー [ <b>13</b> ]のみ点灯状態を維持します。) 操作をおこなうと本体表示部と操作部分の照明は元に戻ります。
電源が勝手に切れる。	オートパワーオフ機能がオンの状態で、信号の入出力や操作のない状態が続いている。	20分間信号の入出力や操作がされないと電源が切れます。再度 [ <b>&gt;Main</b> ]ボタンを押して電源を入れてください。設定を変更するには以下のページを参照ください。 ⇒「オートパワーオフの設定を変更する」(p.81)

再度電源を入れたとき 前回の作業の続きから 再開されない。	[ <b>⊕</b> ]ボタンを使わずに本機の電源を切っている。	本機の電源を切る前にUSBケーブルを抜く、あるいはUSBに電源供給しているコンピューターの電源を切って給電を断つと再開機能が機能しません。電源を切るときは本機の背面の[ <b>⊕</b> ]ボタンを使って切るようにしてください。 ⇒「 <b>背面部</b> 」(p.15)
何も音が出ない。	本機の電源が入っていない。	[ <b>⊕</b> ]ボタンを押して本機の電源を入れてください。[ <b>⊕</b> ]ボタンは本体背面部にあります。 ⇒「 <b>背面部</b> 」(p.15)
	本機とスピーカーが適切に接続されていない。	本体背面部の <b>MASTER OUT</b> 端子にお使いのスピーカーが適切に接続されているか確認してください。 ⇒「 <b>背面部</b> 」(p.15)
操作しても音が出ない。	ボリュームがあがっていない。	ボリュームをあげてください。[ <b>VOLUME</b> ]ボタンは本体背面部にあります。 ⇒「 <b>背面部</b> 」(p.15)
	トラックがミュートされている。	ミュート/ソロ設定モードでミュートに設定されていると音が出ません。操作方法については以下のページを参照ください。 ⇒「各トラックのミュート/ソロを切り替える」(p.58)
音が小さい。	ボリュームがあがっていない。	ボリュームをあげてください。[ <b>VOLUME</b> ]ボタンは本体背面部にあります。 ⇒「 <b>背面部</b> 」(p.15)
[ <b>Play</b> ]ボタンを押しても何も聞こえない。	ステップボタンのトリガーがオフになっている。	ステップボタンを押して緑で明るく点灯させると[ <b>Play</b> ]ボタンを押してシーケンスを再生させたときに発音するようになります。 ⇒「 <b>トリガーのオン/オフをする</b> 」(p.42)
メトロノームの音が聞こえない。	メトロノームがオフになっている。	[ <b>↑</b> ]ボタンを押しながら[ <b>Menu</b> ]ボタンを押すとメトロノームがオフになります。 ⇒「 <b>トップパネル</b> 」(p.13)
音が歪む	サウンドプリセットに関する各項目が適切な値に設定されていない。	各カテゴリー/パラメーターのボリュームやフィルターのレゾナンスを適切な値に設定してください。 ⇒「 <b>ローパスフィルターのかかり方を調整する</b> 」(p.53)
<b>MIDI OUT/THRU</b> 端子に接続した機器が動作しない。	送信側、受信側機器のMIDIチャンネルが適切に設定されていない。	送信側機器の送信MIDIチャンネルと受信側機器の受信MIDIチャンネルが適切に設定されているか確認してください。 ⇒「 <b>本機を外部MIDI機器と接続して演奏する</b> 」(p.69)
	本機のMIDI設定が適切でない。	本機のMIDI設定が外部機器の組み合わせとあっていいるか確認してください。 ⇒「 <b>本機を外部MIDI機器と接続して演奏する</b> 」(p.69)
<b>MIDI IN</b> 端子に接続した機器から制御できない。	送信側機器と本機のMIDIチャンネルが適切に設定されていない。	送信側機器の送信MIDIチャンネルと本機の受信MIDIチャンネルが適切に設定されているか確認してください。 ⇒「 <b>本機を外部MIDI機器と接続して演奏する</b> 」(p.69)
送信側機器に接続した本機が受信動作しない。	送信側機器(マスタークロック送信機器)と本機が適切に接続されていない。	<b>USB</b> 端子、 <b>MIDI IN</b> 端子のいずれかがマスタークロック送信機器と正しく接続されているか確認してください。 ⇒「 <b>本機を外部MIDI機器と接続して演奏する</b> 」(p.69)
	<b>MIDI IN</b> の設定項目が適切に設定されていない。	<b>MIDI IN Settings</b> 設定項目の <b>Sync Source</b> を適切に設定してください。 ⇒「 <b>本機を外部MIDI機器と接続して演奏する</b> 」(p.69)

コンピューターのDAWソフトと接続した本機が通信しない。	DAWソフトが本機を認識していない。	<ul style="list-style-type: none"> <li>本機を認識しているかどうか DAW ソフトの取扱説明書や FAQ を参照して確認してください。</li> <li>USB ケーブルの接続を確認してください。</li> </ul> ⇒「本機を外部MIDI機器と接続して演奏する」(p.69)
本体表示部が暗い。	本体表示部の明るさが調整されていない。	適切な明るさに調整してください。 ⇒「本体表示部の明るさを調整する」(p.74)
コードクルーザーモードでコードの候補が出てこない。	候補を絞り込むフィルターに該当するものがない。	コードの候補を絞り込むフィルターのルート音や和音のフィルターの設定を変更してみてください。 ⇒「コードパターンを作る」(p.35)
コードクルーザーモードで暗く点灯しているコードの候補がある。	設定されたキー/スケール以外のコード候補が表示されている。	正常な動作です。選択中のキー/スケール以外のコードも設定できるようになっています。 ⇒「コードパターンを作る」(p.35)
元に戻す（アンドゥ）操作ができない。	元に戻す（アンドゥ）操作ができない条件の操作だった。	すべての操作を元に戻す（アンドゥ）ことができるわけではありません。戻せる条件については下記をご覧ください。 ⇒「Undo機能を使う」(p.52)
ステップボタンを長く押してもステッププレビュー出力できない。	ステッププレビュー機能が <b>Disable</b> になっている。	ステッププレビュー機能が <b>Disable</b> になっている場合はステッププレビューが出力されません。設定を変更してください。 ⇒「ステッププレビュー方法を設定する」(p.81)

## プロジェクトの詳細な構造



## 商標および登録商標について

- USB Type-C および USB 2.0 Type-C は、USB Implementers Forum の登録商標です。
- その他記載されている会社名および製品名等は、各社の登録商標または商標です。

## ライセンス

Apache

Copyright (c) 2009-2019 ARM Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

[www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0)

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

BSD

The BSD-3-Clause License

Copyright (c) 2015, Freescale Semiconductor, Inc.

Copyright 2016-2020 NXP

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## 仕様

### 本体一般

#### 定格電源

USB バスパワー ..... DC 5 V, 500 mA

乾電池：単三型 × 6 本（アルカリ乾電池）

電池寿命 ..... 約5時間（アルカリ乾電池使用時）

※上記の時間は目安であり、使用状態によって異なります。

本体質量 ..... 0.4 kg (電池含まず)

最大外形寸法 ..... (W × D × H) 247 × 111 × 33 mm

許容動作温度 ..... + 5 °C ~ + 35 °C

許容動作湿度 ..... 5 % ~ 85 % (結露のないこと)

### 入力 / 出力端子

#### Master OUT R 出力端子

1/4" TS ジャック ..... 1 系統

#### Master OUT L/MONO 出力端子

1/4" TS ジャック ..... 1 系統

#### ヘッドホン出力端子

3.5 mm ステレオミニジャック ..... 1 系統

#### MIDI OUT/THRU 出力端子

5 PIN DIN ..... 1 系統

#### MIDI IN 端子

5 PIN DIN ..... 1 系統

#### USB 端子

USB Type-C ..... 1 系統

・本機の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

© 2024 AlphaTheta株式会社 禁無断転載

<DRJ1099-A>