

S-1

取扱説明書

目次

S-1 取扱説明書.....	3	パターンをコピー／初期化／リロードする	60
各部の名称とはたらき	4	その他の便利な機能.....	62
トップ・パネル.....	4	アルペジオで演奏する	62
リア・パネル	8	マニュアル機能を使う	66
キーボード・パッドで演奏する	9	特定のステップでループする (ステップ・ループ) ...	67
パターンを選んで演奏する	10	移調する (キー・トランスポーズ)	68
パターンを選ぶ.....	10	本体を傾けてパラメーターをコントロールする (D-	
テンポを設定する	12	MOTION)	69
音作りをする	13	D-MOTION を設定する	69
OSCILLATOR セクション	13	上昇音／下降音を演奏に加える (ライザー)	71
FILTER セクション.....	17	メトロノームを使う	73
AMP セクション	20	パターン全体のプロバビリティーを設定する (マスタ	
ENV セクション.....	21	ー・プロバビリティー)	74
LFO セクション.....	25	グローバル・ディレイ／リバースを使う	75
コントローラー・セクション	28	パソコンやモバイル機器と接続する	76
EFX セクション	31	工場出荷時の設定に戻す (ファクトリー・リセッ	
オシレーターオリジナル波形を作る (OSC DRAW)		ト)	78
.....	35	データのバックアップ／リストア	79
波形を切り刻んで倍音を強調する (OSC CHOP)	37	ファンクションの使いかた.....	80
ノートや演奏情報／モーションを編集する.....	39	メニューの使いかた.....	85
ステップ・パッドで入力する	42	つまみ割り当て表	90
キーボード・パッドで編集する (和音)	45	主な仕様.....	92
ステップを編集する	47	シグナルフロー図	93
リアルタイムに演奏を入力する	50	MIDI インプリメンテーション・チャート	94
演奏を確認しながらステップを編集する	51		
ノートをまとめて削除する	54		
モーションを入力／削除する	55		
シーケンサーの便利な機能.....	57		
パターンを保存する	59		

S-1 取扱説明書



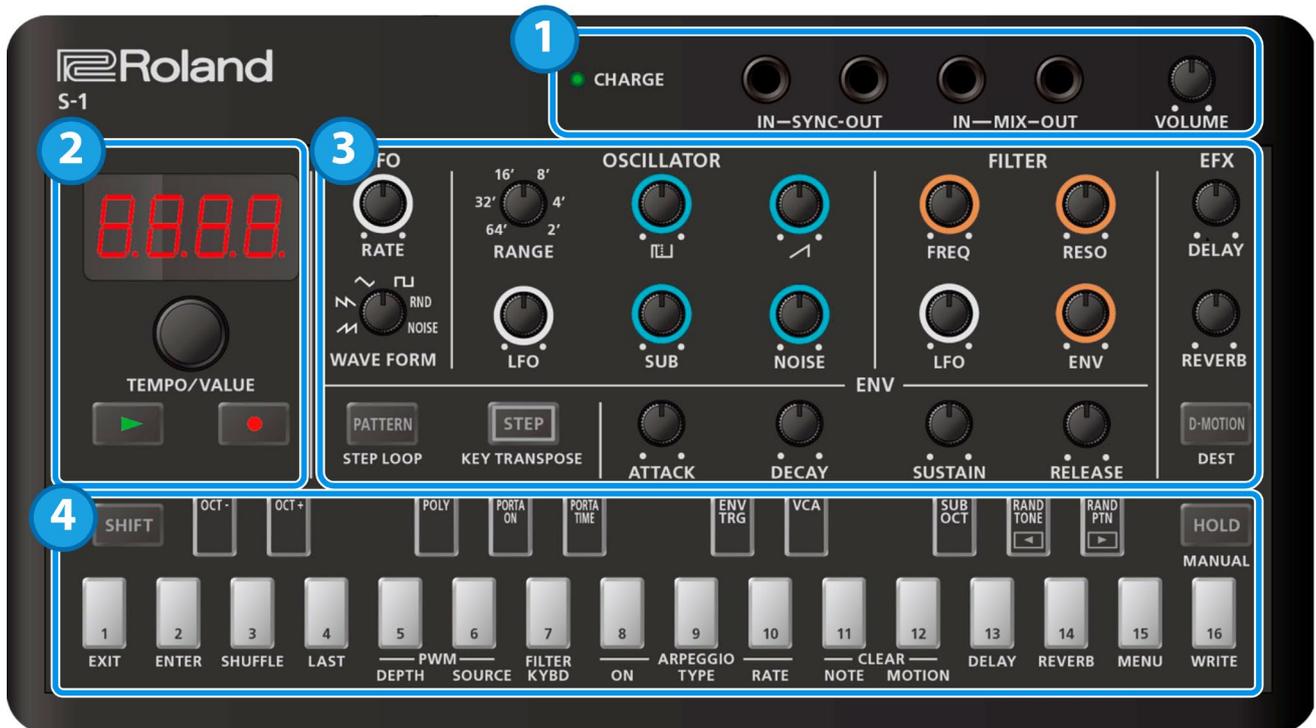
© 2023 Roland Corporation

各部の名称とはたらき

トップ・パネル(P.4)

リア・パネル(P.8)

トップ・パネル



1. 端子

操作子	説明
CHARGE インジケータ	<p>USB 端子に給電されている場合</p> <p>オレンジ (点灯) : 充電中です。</p> <p>緑 (点灯) : 充電が完了しました。</p> <p>緑とオレンジ (点滅) : 充電エラーが発生しました。お買い上げ店、または当社サポート窓口にお問い合わせください。</p> <p>https://roland.cm/roland_support</p> <hr/> <p>USB 端子に給電されていない場合</p> <p>赤 (点灯) : バッテリーの残量がわずかです。充電してください。</p> <p>* 30 分以内に本体の電源が切れます。</p>
SYNC IN 端子	外部機器からの同期信号を入力します。
SYNC OUT 端子	外部機器へ同期信号を出力します。

操作子	説明
MIX IN 端子	オーディオ入力端子です。 接続した機器の音と S-1 の演奏音がミックスされて MIX OUT 端子から出力されます。
MIX OUT 端子	オーディオ出力端子です。 ヘッドホンを接続することができます。
[VOLUME] つまみ	MIX OUT 端子の音量を調節します。

- * 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。
- * 本製品はリチウムイオン電池を搭載しています。

本製品を長期間使用しない場合でも、内蔵のリチウムイオン電池の劣化を防ぐため、3か月に1度充電してください。

充電時の温度範囲
5~35℃

リチウムイオン電池の性能を十分に発揮させるためには、10~30℃での充電をおすすめします。
- * SYNC IN/OUT 端子は「モノラル・ミニ・プラグ」のケーブルで接続してください。「ステレオ・ミニ・プラグ」のケーブルは使用しないでください。正しく動作しません。
- * SYNC OUT 端子にはオーディオ機器を接続しないでください。故障の原因になります。
- * SYNC IN 端子に外部機器が接続された場合は、MIDI Clock Sync の設定にかかわらず、SYNC IN 端子に入力されたクロックに同期します。
- * MIX IN/OUT 端子は「ステレオ・ミニ・プラグ」のケーブルで接続してください。「モノラル・ミニ・プラグ」のケーブルは使用しないでください。正しく動作しません。

2.

操作子	説明
ディスプレイ	4桁の7セグメント（LED）表示器です。 パターンがエディットされた場合は、右端にドット（.）が点灯表示されます。
[TEMPO/VALUE] つまみ	ディスプレイに表示されている値を変更します。 [SHIFT] ボタンと組み合わせると、テンポの微調整をしたり、パラメーターの値を大きく変更したりすることができます。
[▶] (PLAY) ボタン	パターンを再生します。 もう一度押すと停止します。
[●] (REC) ボタン	録音待機にします。 パターンを再生すると録音が始まります。 キーボード・パッドを押したりつまみを回したりすると、ステップ・シーケンサーにノートやパラメーターの変化が録音/記録されます。

3.

セクション	操作子	説明
LFO	[RATE] つまみ	LFO のうねりの速さを決めます。
	[WAVE FORM] つまみ	LFO の波形を選びます。  (のこぎり波) 、  (逆のこぎり波) 、  (三角波) 、  (矩形波) 、 RND (ランダム) 、 NOISE (ノイズ)
OSCILLATOR	[RANGE] つまみ	オシレーターのオクターブを設定します。
	[LFO] つまみ	LFO でオシレーターを変調するときの、かかり具合を調節します。
	 (矩形波) つまみ	矩形波のレベルを調節します。
	 (のこぎり波) つまみ	のこぎり波のレベルを調節します。
	[SUB] つまみ	サブ・オシレーターのレベルを調節します。
	[NOISE] つまみ	ノイズのレベルを調節します。
FILTER	[FREQ] つまみ	ロー・パス・フィルターのカットオフ周波数を決めます。
	[RESO] つまみ	フィルターのカットオフ周波数付近を強調します。
	[LFO] つまみ	LFO でカットオフ周波数をコントロールするときの、かかり具合を調節します。
	[ENV] つまみ	ENV でカットオフ周波数をコントロールするときの、かかり具合を調節します。
ENV	[ATTACK] つまみ	アタック・タイムを調節します。
	[DECAY] つまみ	ディケイ・タイムを調節します。
	[SUSTAIN] つまみ	サステイン・レベルを調節します。
	[RELEASE] つまみ	リリース・タイムを調節します。
EFX	[DELAY] つまみ	ディレイの音量を調節します。
	[REVERB] つまみ	リバーブの音量を調節します。
	[D-MOTION] (DESTINATION) ボタン	本体の傾きで音色をコントロールする、D-MOTION 機能をオン/オフします。 詳しくは、「 本体を傾けてパラメーターをコントロールする (D-MOTION) (P.69)」をご覧ください。 * D-MOTION を使うときは、本体の両側をしっかりと持ち、接続しているケーブルに負荷がかからないようご注意ください。 [SHIFT] ボタンと組み合わせると、D-MOTION の設定をする DESTINATION 画面を表示させることができます。

セクション	操作子	説明
	[PATTERN] (STEP LOOP) ボタン	オン (点灯) にすると、パターン選択モードになります。 [SHIFT] ボタンと組み合わせると、STEP LOOP 機能を使用することができます。
	[STEP] (KEY TRANSPOSE) ボタン	このボタンを点灯させると、キーボード・パッドの白鍵がステップ・パッド [1] ~ [16] に切り替わります。 [SHIFT] ボタンと組み合わせると、KEY TRANSPOSE を設定することができます。

メモ

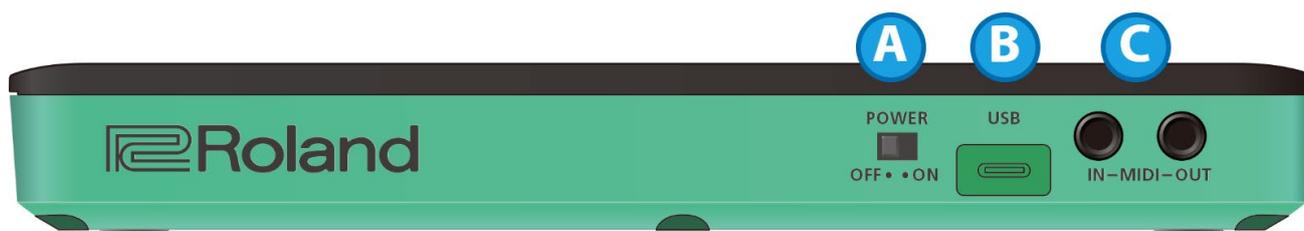
[SHIFT] ボタンを押しながら回すことで、通常と異なる音色パラメーターを操作することができます。また、設定値を変更せずに確認する方法もあります。

詳しくは「[つまみ割り当て表\(P.90\)](#)」をご覧ください。

4.

操作子	説明
[SHIFT] ボタン	[SHIFT] ボタンを押しながら各ボタンを押すと、パラメーターの設定や、さまざまな機能を実行することができます。
[HOLD] (MANUAL) ボタン	キーボード・パッドのホールド機能をオン/オフします。 [SHIFT] + [HOLD] ボタンでマニュアル操作が実行され、選択中のパターンの音色に現在のつまみの位置が反映されます。 パターンに反映されるのは、トップ・パネルのつまみで操作できるパラメーターのみです。 * [SHIFT] ボタンと組み合わせで設定するパラメーター (つまみ割り当て表(P.90)) は影響を受けません。
キーボード・パッド	鍵盤として演奏したり、音階を指定してシーケンサーに録音したりすることができます。 [STEP] ボタンが点灯している場合は、白鍵がステップ・パッド [1] ~ [16] になります。 また、[SHIFT] ボタンと組み合わせると、パラメーターの設定やさまざまな機能を実行することができます。 概要については「 ファンクションの使いかた(P.80) 」や「 メニューの使いかた(P.85) 」をご覧ください。

リア・パネル



A. [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。

B. USB 端子 (USB Type-C®)

市販の USB2.0 ケーブル (A-C タイプ/C-C タイプ) でパソコンに接続します。

USB MIDI と USB オーディオの情報をやりとりすることができます。

- * 充電専用の USB ケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。

USB 端子に給電されている場合はバッテリーを充電します。充電の状態を確認するには、「[CHARGE インジケーター \(P.4\)](#)」をご覧ください。

注意

- * 充電するときはパソコンなどの USB 端子、または市販の USB 電源アダプターを使用してください (5V / 500mA 以上)。
急速充電機能がある USB 電源アダプター (5V より高い電圧を出力する) を使って充電すると、本機が故障する可能性があるため使用しないでください。
- * 必ず付属の USB ケーブルで充電してください。

C. MIDI IN/MIDI OUT 端子

TRS/TRS コネクティング・ケーブル (別売: BCC-1-3535 または BCC-2-3535) または、TRS/MIDI コネクティング・ケーブル (別売: BMIDI-5-35、BMIDI-1-35 または BMIDI-2-35) で外部 MIDI 機器に接続します。

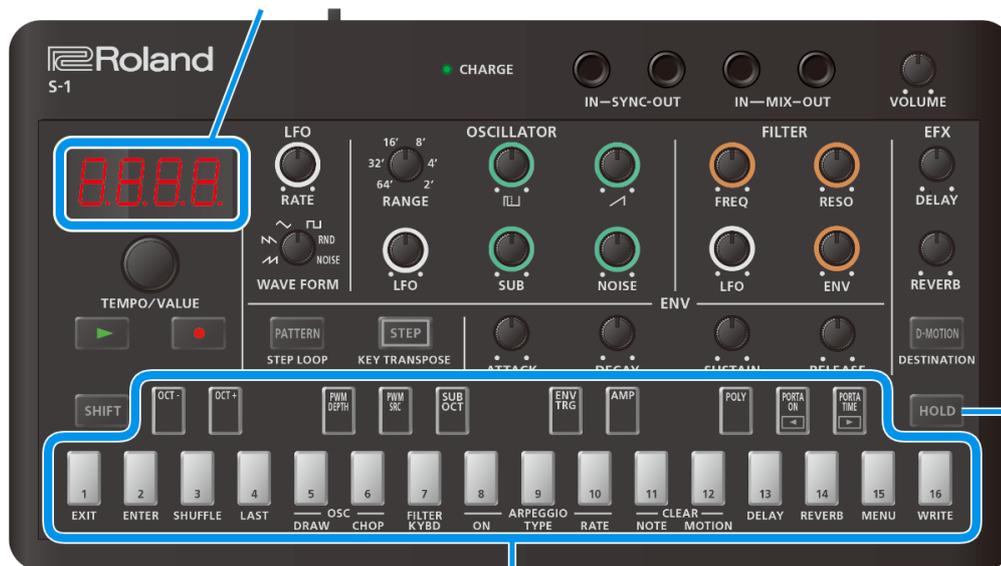
市販の MIDI ケーブルで MIDI 機器を接続すると、本機と MIDI 機器を同期演奏できます。

- * オーディオ機器を接続しないでください。故障の原因になります。

キーボード・パッドで演奏する

起動時、キーボード・パッドは鍵盤演奏できる状態になっています。

ディスプレイにテンポが表示されます。



[HOLD] ボタン
点灯中は、鍵盤から指を離しても、押さえている状態に保ちます。

キーボード・パッドで演奏します。

オクターブを切り替える



1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [OCT-] [OCT+] を押します。

設定範囲：-4~+4 オクターブ

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [OCT-] とパッド [OCT+] を同時に押すと、オクターブの設定をリセットする (0 にする) ことができます。(Ver.1.02)

パターンを選んで演奏する

パターンを選ぶ (P.10)

テンポを設定する (P.12)

パターンを選ぶ

パターンとは？

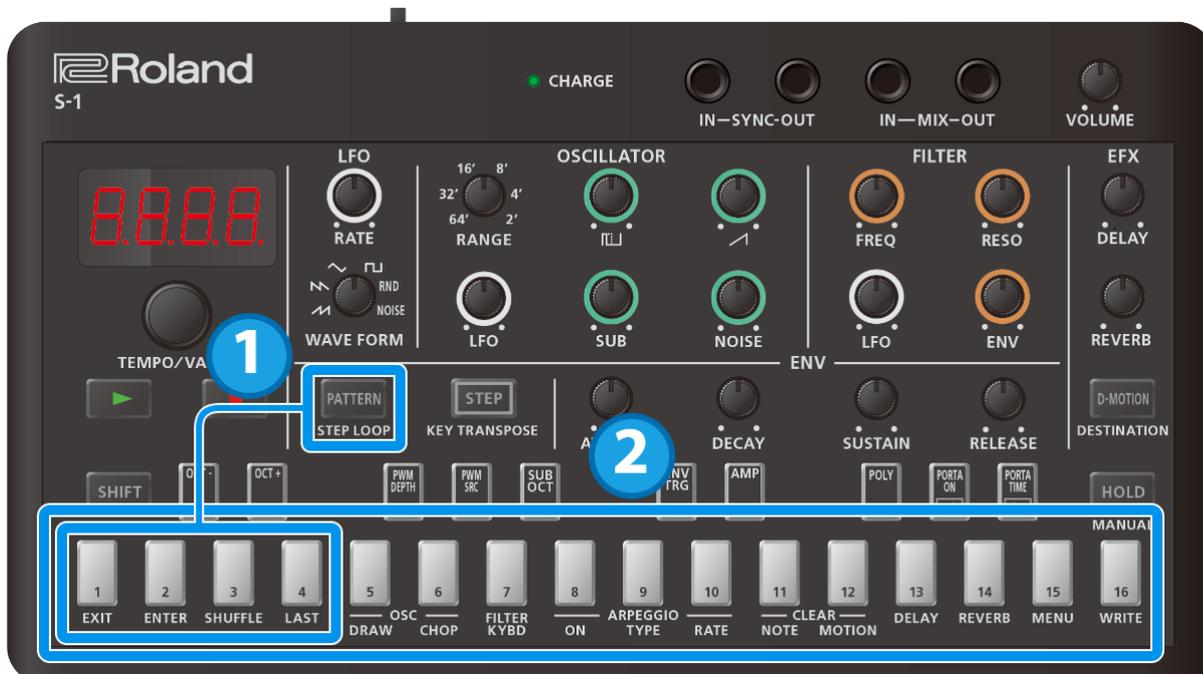
S-1 では、シーケンサーによる演奏データ（シーケンス）と演奏で使う音色（サウンド）を1つにまとめて管理しています。

これを「パターン」といいます。

パターンは、バンク（1～4）とナンバー（1～16）で指定します（合計 64 パターン）。

工場出荷時は以下のようになっています。

バンク-ナンバー	説明
1-01～1-16	プリセット・パターン（書き換え可能）
2-01～4-16	空のパターン



1. [PATTERN] ボタンを押しながらパッド [1] ～ [4] を押して、バンクを選びます。

[PATTERN] ボタンを押している間、選択中のバンクのパッドが点灯し、その他のバンクのパッドが点滅します。

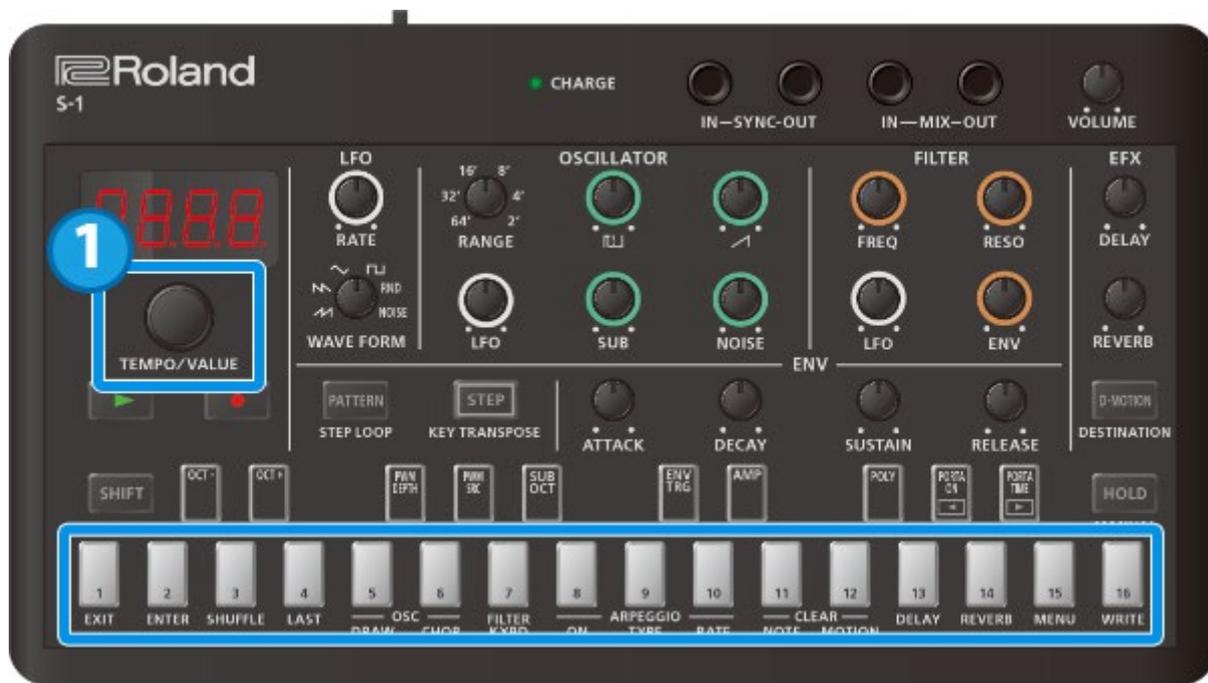
[PATTERN] ボタンを押している間にバンクを選ばずに [PATTERN] ボタンから手を離すと、バンクを変えずに手順 2（ナンバーの選択）に進みます。

2. [PATTERN] ボタンから手を離し、パッド [1] ~ [16] でナンバーを選びます。

演奏中にパターンを変更した場合は、次のパターンとして予約されます。

現在のパターンを最後まで演奏すると、自動的に予約したパターンに切り替わります。

[PATTERN] ボタンが点灯しているとき



1. [TEMPO/VALUE] つまみを回して、パターンを選びます。

パッド [1] ~ [16] でナンバーを選ぶこともできます。

テンポを設定する



1. [TEMPO/VALUE] つまみを回して、テンポを設定します。

メモ

微調整するときは、[SHIFT] ボタンを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回します。

0.1 単位で微調整できます。

音作りをする

S-1 には音作りをするためのさまざまな機能が用意されています。作った音色はパターンごとに保存することができます。

パターン 1-01~1-16 には工場出荷時のプリセットによる演奏データと音色が保存されています。

メモ

最初から音作りをする場合は、パターン 2-01 以降の空パターンを選ぶか、パターンを初期化することをおすすめします。

- [パターンを選ぶ](#)(P.10)
- [パターンを初期化する](#)(P.60)

OSCILLATOR セクション(P.13)

FILTER セクション(P.17)

AMP セクション(P.20)

ENV セクション(P.21)

LFO セクション(P.25)

コントローラー・セクション(P.28)

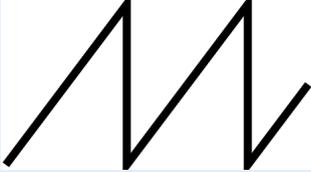
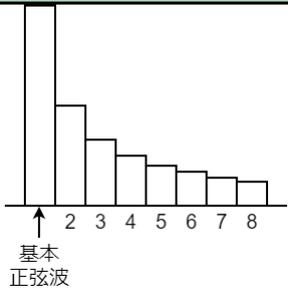
EFX セクション(P.31)

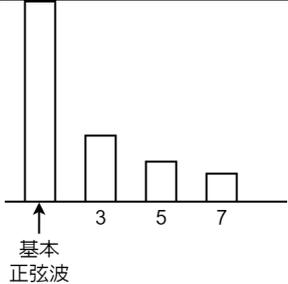
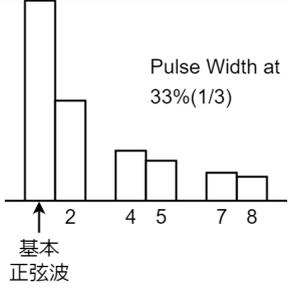
オシレーターオリジナル波形を作る (OSC DRAW) (P.35)

波形を切り刻んで倍音を強調する (OSC CHOP) (P.37)

OSCILLATOR セクション

OSCILLATOR は、ピッチ（周波数）を変えることができる発振器です（以下、OSC）。ここでは、シンセサイザーの音源となる原波形が作られます。

波形	波形の性質	倍音構成
<p>のこぎり波 (Saw Tooth)</p> 	<p>のこぎり波は、基本正弦波とその整数倍の倍音正弦波群を、すべて一定の割合で含んでいます。</p> <p>その含まれかたは右のグラフのようになっており、基本波を 1 とした場合、n 倍音は $1/n$ の大きさで含まれています。</p>	

波形	波形の性質	倍音構成
矩形波 (Square) 	<p>矩形波は基本正弦波とその奇数倍の倍音正弦波群を一定の割合で含んでいます。</p> <p>その含まれかたは n 倍のとき $1/n$ になっており、のこぎり波のときと同じです。</p> <p>ただし、偶数倍音はまったく含まれていません。</p>	 <p>基本正弦波</p>
非対称矩形波 	<p>非対称矩形波は、上下の幅の比によって倍音構成が大きく変化します。</p> <p>上部の幅が全体の $1/n$ のときに n 倍音系列が欠落する性質があります。</p> <p>右グラフは $1/3$ (33%) の場合で、3、6、9 倍音が抜けています。</p>	 <p>Pulse Width at 33%(1/3)</p> <p>基本正弦波</p>

[RANGE] つまみ

OSCILLATOR の音域を切り替えるつまみです。

64'から 2'まで切り替えることにより、音域をオクターブ単位で移動することができます。

8'にセットした場合、一番下の C (キーボード・パッド [2]) の音が、ピアノの中央 C (MIDI ノート・ナンバー60) にあたります (Transpose : 0 のとき) 。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [RANGE] つまみを回すと、FINE TUNE つまみとして ± 1 オクターブの範囲でピッチを変化させることができます。

パルス・ウィズのコントロール・ソースを設定する (PWM SRC (PWM ソース))

パルス・ウィズとは？

矩形波で上と下の幅が等しくないものを非対称矩形波と呼びますが、矩形波の上部の幅が全体の何%になっているかを示す値がパルス・ウィズです。

この値に応じて倍音構成は大きく変化し音色も変わります。

このパルス・ウィズは、あらかじめ設定した一定の値で使われますが、LFO やエンベロープ・ジェネレーターの信号で時間的に変化させる場合もあります。

これを PWM (パルス・ウィズ・モジュレーション) と呼びます。

PWM ソースは、パルス・ウィズの値をあらかじめ設定した一定の値にしておく（「 PRN 」）のか、LFO（「 LFO 」）やエンベロープ・ジェネレーター（「 ENV 」）の信号で時間的に変化させるのかを選ぶスイッチです。

1. [\[SHIFT\] ボタンを押しながらパッド \[PWM SRC\] を押します。](#)
2. [\[TEMPO/VALUE\] つまみで、設定値を変更します。](#)

設定値	説明
ENV	エンベロープ・ジェネレーターの信号で時間的に変化させます。 効果の深さは PWM DEPTH で調節します。
PRN	PWM DEPTH で設定された一定の値にします。
LFO	LFO の信号で時間的に変化させます。

パルス・ウィズの値やモジュレーションの深さを設定する (PWM DEPTH)

パルス・ウィズの値やモジュレーションの深さを設定します。

1. [\[SHIFT\] ボタンを押しながらパッド \[PWM DEPTH\] を押します。](#)
2. [\[TEMPO/VALUE\] つまみで設定値を変更します。](#)

設定値	説明
0~255	PWM SOURCE が「 PRN 」のときはパルス・ウィズの値を設定します。 「 LFO 」や「 ENV 」のときは、モジュレーションの深さを調節します。

オシレーターのオリジナル波形を作る (OSC DRAW)

→ [オシレーターのオリジナル波形を作る \(OSC DRAW\) \(P.35\)](#)

波形を切り刻んで倍音を強調する (OSC CHOP)

→ [波形を切り刻んで倍音を強調する \(OSC CHOP\) \(P.37\)](#)

[LFO] つまみ

LFO セクションからのモジュレーターの信号で、OSC の基本周波数（ピッチ）をコントロールするときに、かかり具合を調節するつまみです。

LFO セクションの [WAVE FORM] つまみにより、変化のしかたが異なります。

オシレーターの出力をミックスする (ソース・ミキサー)

OSC からは常に 4 種類の波形が出力されており、任意の割合にミックスして使用できるようになっています。ソース・ミキサーの出力は FILTER へ送られます。

操作子	説明
 (矩形波)] つまみ	矩形波または OSC DRAW で作成したオリジナル波形のレベルを調節します。
 (のこぎり波)] つまみ	のこぎり波のレベルを調節します。
[SUB] つまみ	サブ・オシレーターのレベルを調節します。
[NOISE] つまみ	ノイズのレベルを調節します。

サブ・オシレーターの出力波形を選ぶ (SUB OCT)

サブ・オシレーターの出力波形を選びます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [SUB OCT] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで設定値を変更します。

設定値	説明
-2oA	-2 オクターブ非対称波形
-2oc	-2 オクターブ対称波形
-1oc	-1 オクターブ対称波形

ノイズの出力波形を選ぶ (Noise Mode)

ノイズの出力波形を選びます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [n5Md] (Noise Mode) を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで設定値を変更します。

設定値	説明
Pink	ピンク・ノイズ
White	ホワイト・ノイズ

FILTER セクション

FILTER は、OSC でミキシングされた音源の倍音成分をカットしたり強調したりして、音色の変化をつけるところです。ここでは、低い周波数を通過させ高い周波数を切り捨てる（LPF：Low Pass Filter）動作になっています。

[FREQ] つまみ

FILTER のカットオフ・ポイント（カットオフ周波数）を設定するつまみです。

つまみを左に回すほど高音域の周波数からカットされ、正弦波に近くなったあと、音が消えます。

[RESO]（レゾナンス）つまみ

[FREQ] つまみで設定したカットオフ・ポイント付近の周波数を強調するつまみです。

つまみを右に回すほど特定の倍音成分が強調され、音色に特徴をつけることができます。

特にレゾナンスを上げた状態でカットオフ・ポイントを動かすと、シンセサイザー独特のサウンドを作ることができます。

また、レゾナンスを最大まで上げると FILTER はカットオフ・ポイント付近で発振状態になります。

[LFO] つまみ

FILTER のカットオフ・ポイントを LFO セクションからのモジュレーターでコントロールするときのかかり具合を調節します。

LFO セクションの [WAVE FORM] つまみにより、カットオフ・ポイントの変化のしかたが異なります。

[ENV]（エンベロープ・デプス）つまみ

FILTER のカットオフ・ポイントをエンベロープ・ジェネレーターでコントロールするときのかかり具合を調節するつまみです。

つまみを右に回すと、一音一音弾くごとにあらかじめ設定された ADSR のパターン（ENV セクションにある 4 つのつまみの組み合わせ）で FILTER のカットオフ・ポイントを変化させることができます。

一音の中で（短時間の間に）音色変化を作り出せます。

カットオフ・ポイントを音程で変化させる（FILTER KYBD（フィルター・キーボード・フォロー））

FILTER のカットオフ・ポイントを鍵盤の音程（ピッチ）の信号でコントロールするときのかかり具合を調節するパラメーターです。

音の高さによってカットオフ・ポイントを追従させることで、倍音成分を一定に保つことができます。

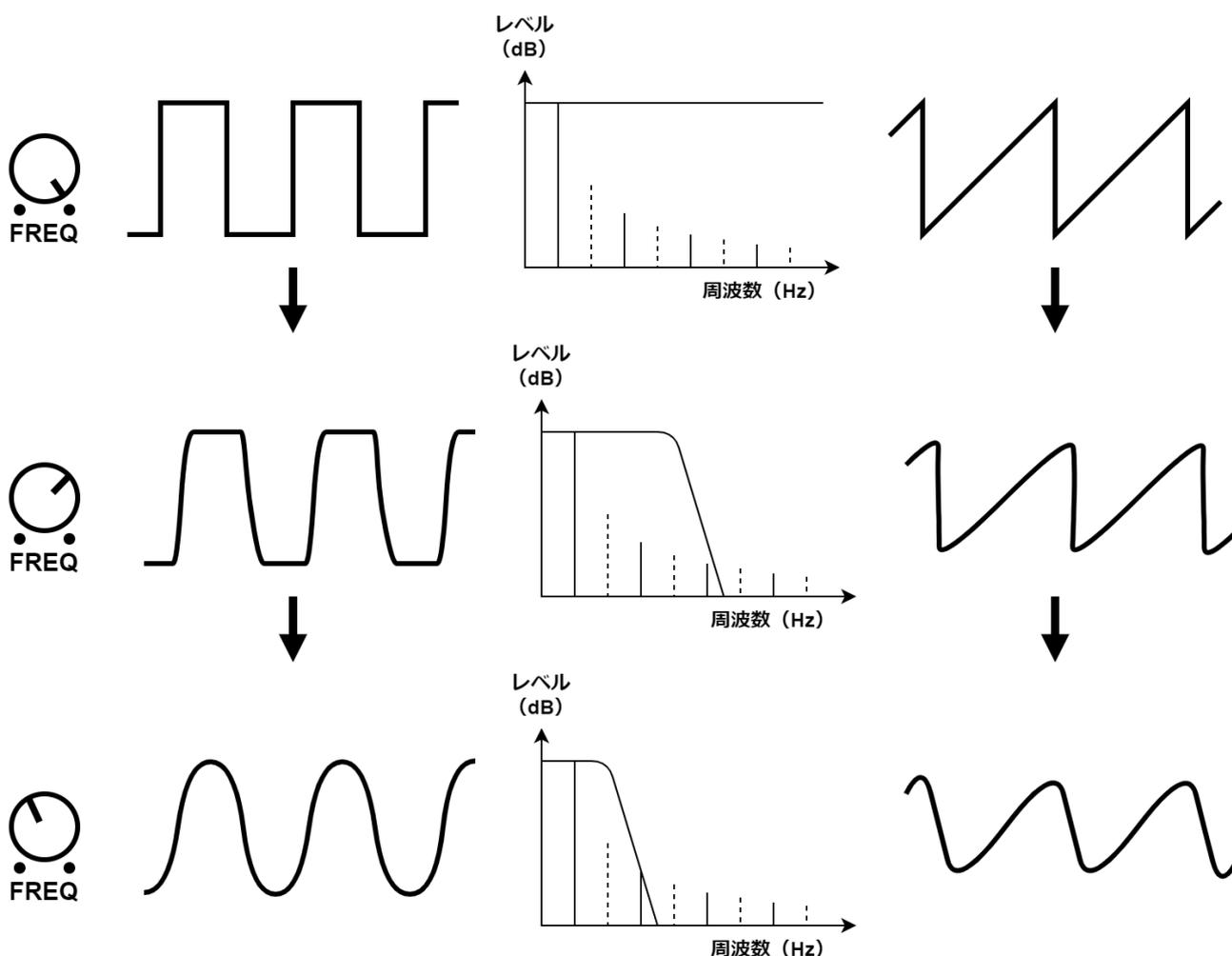
たとえば、低い音域で設定したカットオフ・ポイントをそのまま高い音域で弾くと、基本周波数が上がってもカットオフ・ポイントは変化しないため、音色が大きく変わってしまいます。

これを避けたい場合は、フィルター・キーボード・フォローを上げて使用します。

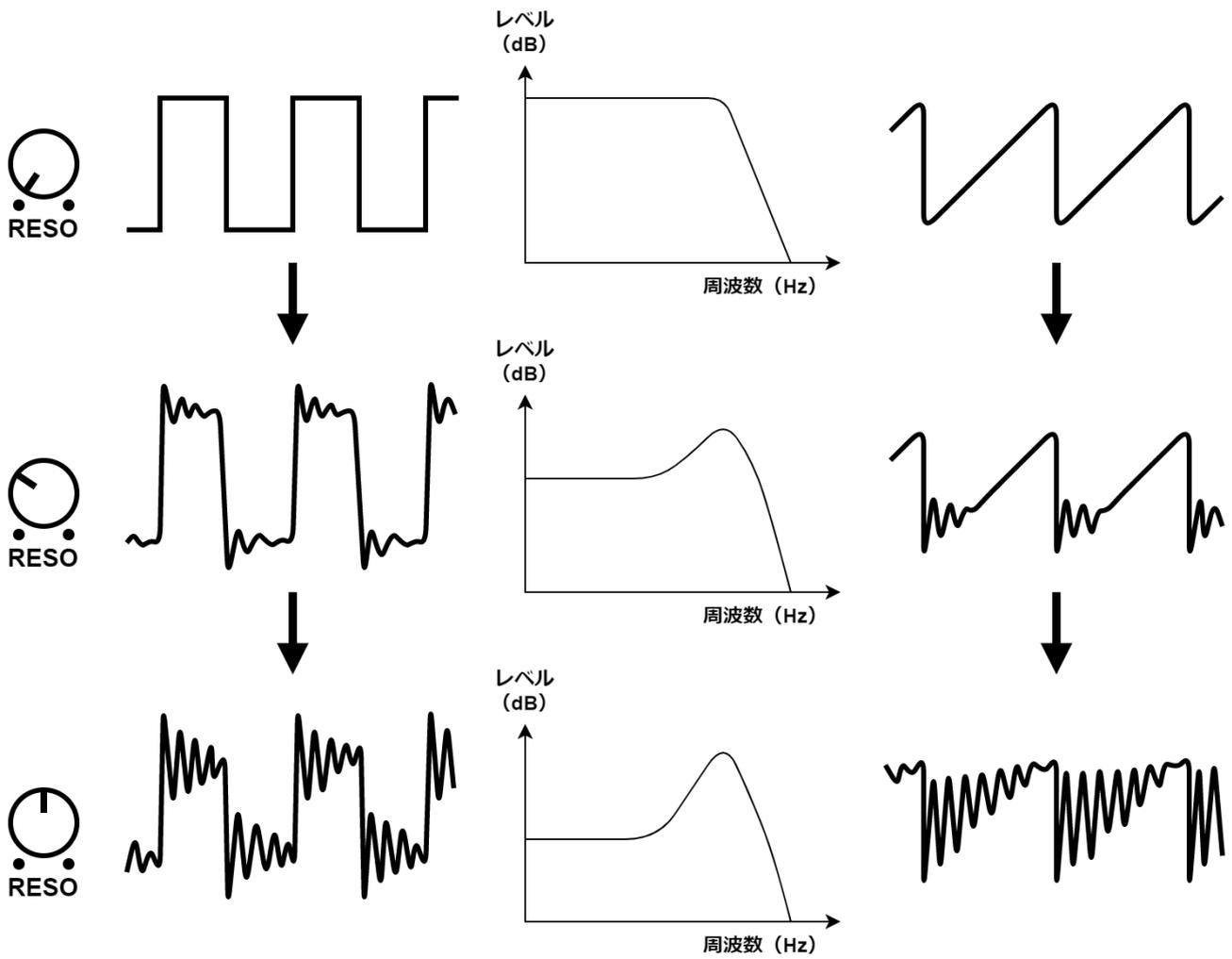
1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [7] (FILTER KYBD) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで設定値を変更します。

設定値	説明
0~255	鍵盤の音程に合わせて、フィルターのカットオフ・ポイントを変化させます。 設定値が大きいほど音の高さによって倍音成分が変化しにくくなります。 255 でピッチに対してカットオフ・ポイントが完全に追従します。

カットオフ・ポイント (カットオフ周波数)



レゾナンス



AMP セクション

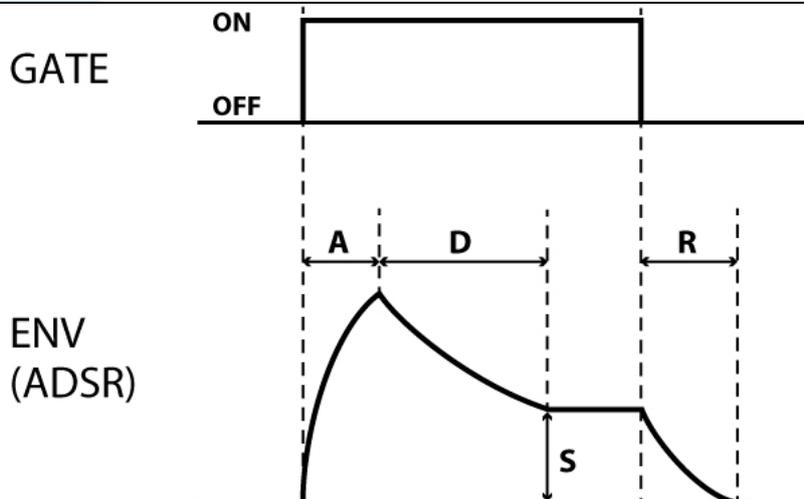
音の大きさ（音量）の変化をつけるところで、通常エンベロープ・ジェネレーターの出力信号でコントロールされ、音の立ち上がりや減衰を作り出します。

AMP のコントロール・ソースを切り替える

AMP をエンベロープ・ジェネレーターの信号でコントロール（「ENV」）するか、ゲート信号でコントロール（「GATE」）するかを選びます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [AMP] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

設定値	説明
GATE	ゲート信号でコントロールします。
ENV	エンベロープ・ジェネレーターの信号でコントロールします。



ENV セクション

時間とともに変化するコントロール信号を作り出すところです。

この信号はキーボード・パッドを弾くたびに発生し、FILTER や AMP をコントロールして、一音一音に音色や音量の時間的変化を与えます。

[ATTACK] つまみ (A)

キーボード・パッドを押してからコントロール信号がピーク（頂点）に達するまでの時間（アタック・タイム）を設定するつまみです。

[DECAY] つまみ (D)

コントロール信号がピークに達してからサステイン・レベルまで下がる時間（ディケイ・タイム）を設定するつまみです。

サステインと密接な関係があり、サステインが上がり切っている場合は [DECAY] つまみを変化させてもエンベロープの形は変わりません。

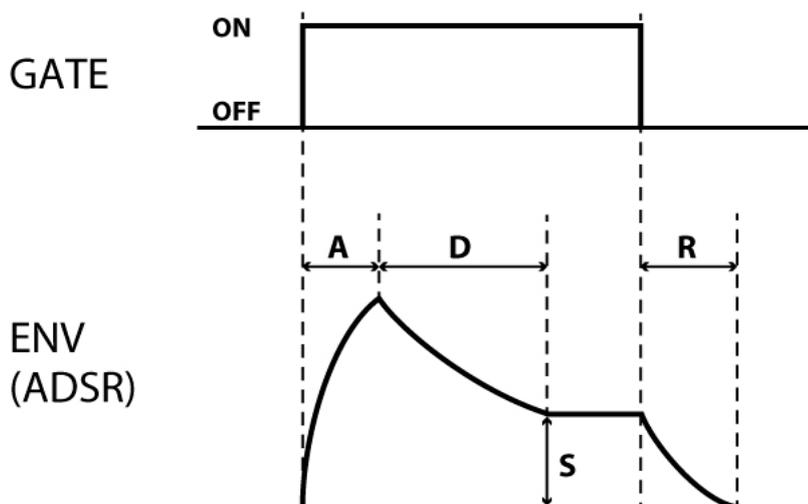
[SUSTAIN] つまみ (S)

エンベロープがピークに達したあとの持続レベル（サステイン・レベル）を設定するつまみです。

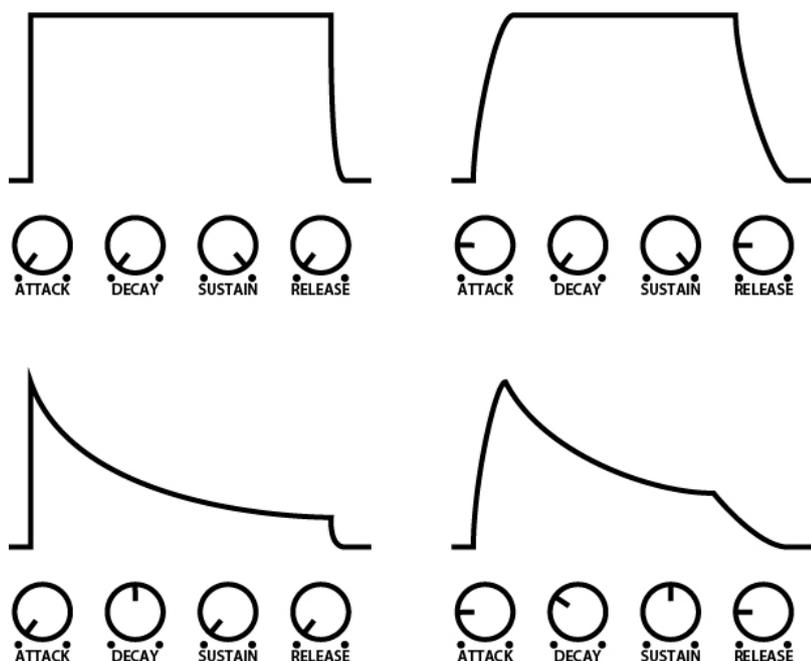
キーボード・パッドを押している間は、最終的にこのレベルで持続します。

[RELEASE] つまみ (R)

キーボード・パッドを離してから、コントロール信号が0になる（エンベロープが終了する）までの時間（リリース・タイム）を設定するつまみです。



ADSR のセッティングとエンベロープ波形

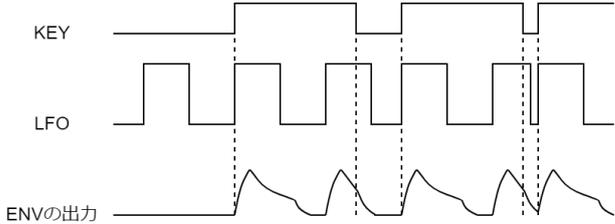
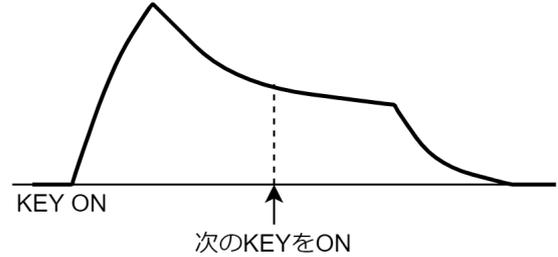
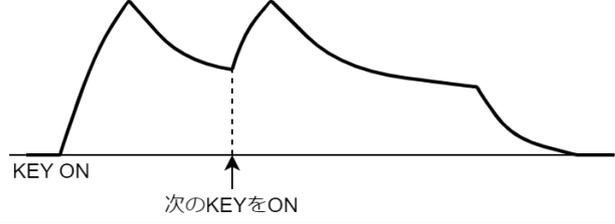


[ATTACK] つまみ、[DECAY] つまみ、[SUSTAIN] つまみ、[RELEASE] つまみがすべて「0」になっていると、極めて短いパルス波形になりクリック・ノイズが出ます。

エンベロープをコントロールする信号を選ぶ (ENV TRG (エンベロープ・トリガー))

エンベロープ・ジェネレーターを、どの信号でコントロールするかを選びます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [ENV TRG] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

設定 値	説明
LFO	<p>LFO</p> <p>モジュレーター用のLFOレイト（周期）に従って、エンベロープ・ジェネレーターが繰り返して立ち上がります。エンベロープは常にキーボード・パッドを押している間繰り返して立ち上がり、キーボード・パッドを離すと同時に終わります。</p> <p>キーボード・パッドを弾き直す（前のキーボード・パッドを完全に離してから次のキーボード・パッドを弾く）たびに、LFOがどのような状態でも必ず最初から立ち上がります。</p> 
GATE	<p>GATE</p> <p>POLYモードで「POLY」以外が選ばれている場合、キーボード・パッドを弾き直す（前のキーボード・パッドを完全に離してから次のキーボード・パッドを弾く）たびに、エンベロープが立ち上がります。</p> <p>1音ごとに音量や音色の時間的変化をつけたい場合は、ノン・レガートで演奏する必要があります。</p>  <p>POLYモードで「POLY」が選ばれている場合、レガート、ノン・レガートにかかわらず、1音ごとに音量や音色の時間的変化がつけられます。</p>
Trig	<p>GATE+TRIG</p> <p>キーボード・パッドを押しながら他のキーボード・パッドを押して音階が変化すれば、新しくエンベロープが立ち上がります。</p> <p>つまり、レガート、ノン・レガートにかかわらず、1音ごとに音量や音色の時間的変化がつけられます。</p> 

注意**POLY モードで「Mono」、「Uni」、「Chd」が選ばれている場合**

POLY モードで「Mono」、「Uni」、「Chd」の単音入力による発音モードが選ばれている場合、複数の音が入力されたときの挙動は以下の通りです。

ENV TRG が LFO または GATE のとき	Note Priority (MENU 内の「nPr」) の設定により、後着優先 (「Lst」) か低音優先 (「Low」) かを選ぶことができます。
ENV TRG が GATE+TRIG のとき	後着優先となり、必ず最後に押したキーボード・パッドが優先されます。

LFO セクション

モジュレーターは LFO（低周波発振器）と RANDOM、NOISE から構成されており、OSC や FILTER をコントロールする信号を作り出します。

LFO は、上記以外にも正弦波の出力を装備しており、MIDI のモジュレーションやピッチ・バンドの受信によって、OSC や FILTER をコントロールできるようになっています。

[WAVE FORM] つまみ

モジュレーターの出力信号を選ぶスイッチです。

 (のこぎり波) から  (矩形波) は LFO の出力波形で、OSC や FILTER をコントロールして、ビブラート（OSC のピッチをのこぎり波や三角波で揺らす）、トリル（OSC のピッチを矩形波で交互に変化させる）やグロウル（FILTER のカットオフ・ポイントをのこぎり波、三角波で揺らす）などの効果を作ります。

RND (RANDOM) では、ランダムに変化するコントロール信号が出力され、ランダム・ノート (OSC) やランダム・フィルター (FILTER) に使われます。

NOISE では、ノイズ・ジェネレーターの信号がそのままコントロール信号として使われ、細かく振動するモジュレーションが得られます (ノイズ・モジュレーション)。

[RATE] つまみ

LFO および RANDOM の速さ (周波数) を設定するつまみです。

LFO Sync が「OFF」の場合：0～255 の設定値に応じた速さで LFO が動作します。

LFO Sync が「ON」の場合：選ばれた音符の長さでテンポに応じて LFO が動作します。

音符一覧

表示	説明
8_1	8 全音符
6_1	6 全音符
8_1t	3 連 8 全音符
4_1	4 全音符
3_1	3 全音符
4_1t	3 連 4 全音符
2_1	2 全音符
1d	付点全音符
2_1t	3 連 2 全音符
1_1	全音符
2d	付点 2 分音符
1t	3 連全音符
1_2	2 分音符

表示	説明
4d	付点 4 分音符
2t	3 連 2 分音符
1_4	4 分音符
8d	付点 8 分音符
4t	3 連 4 分音符
1_8	8 分音符
16d	付点 16 分音符
8t	3 連 8 分音符
1_16	16 分音符
32d	付点 32 分音符
16t	3 連 16 分音符
1_32	32 分音符
64d	付点 64 分音符
32t	3 連 32 分音符
1_64	64 分音符
128d	付点 128 分音符
64t	3 連 64 分音符
128	128 分音符

再生中に RATE を切り替えると、LFO と演奏がずれることがあります。その場合はシーケンサーを停止して、もう一度再生してください。

LFO Mode (MENU - LFO.1)

LFO Sync が「OFF」のときの、LFO が変化する速さを選びます。

LFO Sync が「ON」のときは無効になります。

設定値	説明
nor1	ノーマル・モード。 通常の LFO の周期が得られます。
FAST	高速モード。 LFO の周期を極端に上げることで変調感を強調します。

LFO Sync (MENU - LFO.5)

LFO の周期をテンポに同期させるかどうかを設定します。

LFO Key Trigger (MENU – *LFO*)

ノートの発音時に LFO をリセットするかどうかを設定します。

コントローラー・セクション

発音モードを設定する (POLY)

キーボード・パッドやシーケンサーから、単音または複数の音が音源に入力されたとき、どのように音源を発音させるかを設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [POLY] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

設定値	説明
<i>Mono</i> (Mono)	モノフォニック。 単音で発音します。
<i>Unison</i> (Unison)	ユニゾン。 複数音を重ねて単音として発音します。
<i>Poly</i> (Poly)	ポリフォニック。 最大 4 ボイスまでの複数音を発音します。
<i>Chd</i> (Chord)	コード。 単音に対して以下のパラメーターでボイス 2~4 を同時に発音します。

ディスプレイに「Chd」が表示されている状態でパッド [2] (ENTER) を押すと、以下のパラメーターが設定できます。

設定値	説明
<i>V2SW</i> (Voice 2 SW)	ボイス 2 の発音をオン/オフします。
<i>V2KS</i> (Voice 2 Key Shift)	ボイス 2 のキーを移調します (-12~0~12)。
<i>V3SW</i> (Voice 3 SW)	ボイス 3 の発音を ON または OFF します。
<i>V3KS</i> (Voice 3 Key Shift)	ボイス 3 のキーを移調します (-12~0~12)。
<i>V4SW</i> (Voice 4 SW)	ボイス 4 の発音を ON または OFF します。
<i>V4KS</i> (Voice 4 Key Shift)	ボイス 4 のキーを移調します (-12~0~12)。

ポルタメントのかかりかたを設定する (PORTAMENTO)

ポルタメントは、音階の変化を滑らかにする効果です。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [PORTA ON] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

設定値	説明
<i>OFF</i>	ポルタメント・タイムの設定値にかかわらず、ポルタメントは動作しません。

設定値	説明
On	常にポルタメントが動作します。
Auto	レガート（前のキーボード・パッドを完全に離し終わる前に次のキーボード・パッドを押す）奏法のと時のみポルタメントが動作します。 弾きかたによってポルタメントのON/OFFがコントロールできます。

ポルタメント・タイムを設定する (PORTAMENTO TIME)

音階の滑らかな変化に要する時間（ポルタメント・タイム）を設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [PORTA TIME] を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します (0~255)。

演奏時の音域を移動する (TRANSPOSE)

キーボード・パッドやシーケンサーによる演奏の音域を半音階で±60 (±5 オクターブ) まで移動させるパラメーターです。

FILTERのFILTER KYBD (フィルター・キーボード・フォロー) も変化します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [STEP] ボタンを押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します (-60~60)。

このとき、[SHIFT] ボタンを押しながらキーボード・パッドを押して設定することもできます (-12~+12)。
(Ver.1.02)

パターンの演奏中で素早く移調させたい場合に便利です。

モジュレーションの深さを設定する (LFO Modulation Depth)

OSC や FILTER は、D-MOTION または MIDI のモジュレーションを受け取ると、LFO の正弦波出力でコントロールされます (ビブラート効果、グロウル効果)。

このパラメーターは、その深さを設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。

2. [TEMPO/VALUE] つまみで [*trodd*] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します (0~255) 。

ピッチ・ベンドの可変範囲を設定する (Oscillator Bend Sens)

OSC の発振周波数 (ピッチ) を D-MOTION または MIDI のピッチ・ベンドでコントロールする場合の可変範囲を設定します (最大±2 オクターブ) 。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [*brnd.o*] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します (0~240) 。

120 : ±1oct、240 : ±2oct

カットオフ周波数をピッチ・ベンドでコントロールする場合の可変範囲を設定する (Filter Bend Sens)

FILTER のカットオフ・ポイントを D-MOTION または MIDI のピッチ・ベンドでコントロールする場合の可変範囲を設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [*brnd.F*] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します (0~255) 。

EFX セクション

エフェクトを使って、音に空間的な奥行きや広がりを与えることができます。

S-1 には、DELAY (ディレイ)、REVERB (リバーブ)、CHORUS (コーラス) の、3 種類のエフェクトが内蔵されています。

[DELAY] つまみ

山びこのように、音を遅らせて繰り返し鳴らします。

1. [DELAY] つまみを回して、ディレイ音の音量を調節します (00~255)。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [DELAY] つまみを回すと、ディレイ・タイムを設定することができます。

ディレイを設定する (DELAY)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [13] (DELAY) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみでパラメーターを選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
dSYn (Delay Sync)	OFF、On	ディレイ・タイムをテンポに同期させます。
tIME (Time)	Delay Sync が OFF の場合：1~740 (ms) Delay Sync が On の場合：(音符) *1	ディレイ・タイムを設定します。
LEu (Level)	0~255	ディレイ音の音量を調節します。 メモ 「Delay Level Mode(P.87)」の設定によって、入力側または出力側のレベルのどちらを制御するか選ぶことができます。
Fdbk (Feedback)	0~255	フィードバック (繰り返し) 量を調節します。
LoCt (Low Cut)	FLAT、 20、25、31.5、40、50、63、80、 100、125、160、200、250、315、 400、500、630、800 (Hz)	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。 「FLAT」に設定したときは、カットされません。

パラメーター	設定値	説明
H _{FL} E (High Cut)	630、800、1k、1.25k、1.6k、2k、 2.5k、3.15k、4k、5k、6.3k、8k、10k、 12.5k (Hz) 、 FLRE	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。 「FLRE」に設定したときは、カットされません。

*1 音符一覧

表示	説明
l_4	4分音符
8d	付点8分音符
4t	3連4分音符
l_8	8分音符
16d	付点16分音符
8t	3連8分音符
l_16	16分音符
32d	付点32分音符
16t	3連16分音符
l_32	32分音符
64d	付点64分音符
32t	3連32分音符
l_64	64分音符
128d	付点128分音符
64t	3連64分音符
128	128分音符

[REVERB] つまみ

ホールや部屋の中で音を鳴らしたときのような残響が得られます。

1. [REVERB] つまみを回して、リバーブ音の音量を調節します (r0~r255)。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [REVERB] つまみを回すと、リバーブ音の長さ (時間) を設定することができます。

リバーブを設定する (REVERB)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [14] (REVERB) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみでパラメーターを選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
TYPE (Type)	<i>Amb</i> 、 <i>Room</i> 、 <i>HALL1</i> 、 <i>HALL2</i> 、 <i>PLATE</i> 、 <i>SPRING</i> 、 <i>Mod</i>	リバーブの種類を選びます。 <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Amb</i> (Ambience) : レコーディングなどで使われるアンビエンス・マイク (音源から離れたところに立てるオフ・マイク) をシミュレートしています。 ● <i>Room</i> (Room) : 室内での残響音をシミュレーションしたリバーブです。 ● <i>HALL1</i> (Hall1) : コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。クリアで広がりのある残響音を得られます。 ● <i>HALL2</i> (Hall2) : コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。落ち着いたマイルドな残響音を得られます。 ● <i>PLATE</i> (Plate) : プレート・リバーブ (金属板の振動を利用したリバーブ・ユニット) をシミュレートしています。 ● <i>SPRING</i> (Spring) : ギター・アンプ内蔵のスプリング・リバーブをシミュレートしています。 ● <i>Mod</i> (Modulate) : ホールの残響に揺らぎを加えたリバーブです。
TIME (Time)	0~255	リバーブ音の長さ (時間) を調節します。
LEVEL (Level)	0~255	リバーブ音の音量を調節します。
PRE DELAY (Pre Delay)	0~100 (ms)	リバーブ音が出力されるまでの時間を調節します。
LOW CUT (Low Cut)	<i>FLATE</i> 、 20、25、31.5、40、50、63、80、 100、125、160、200、250、 315、400、500、630、800 (Hz)	設定された周波数より低い周波数成分をカットします。 「 <i>FLATE</i> 」に設定したときは、カットされません。
HIGH CUT (High Cut)	630、800、1k、1.25k、1.6k、2k、 2.5k、3.15k、4k、5k、6.3k、8k、 10k、12.5k (Hz) 、 <i>FLATE</i>	設定された周波数より高い周波数成分をカットします。 「 <i>FLATE</i> 」に設定したときは、カットされません。
DENSITY (Density)	0~10	リバーブ音の密度を調節します。

メモ

「Global Delay/Reverb SW(P.87)」の設定によって、ディレイおよびリバーブの制御を、パターン・パラメーターであるかシステム・パラメーターであるか選ぶことができます。

Chorus

わずかなピッチの揺らぎを加えることで、広がりと厚みのあるサウンドが得られます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [cho] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみでコーラスの種類を選びます。

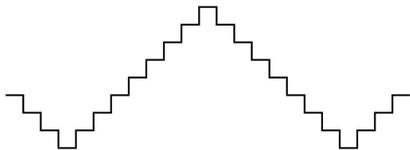
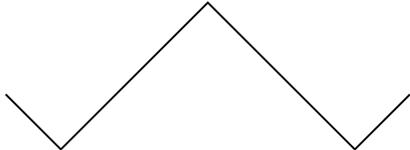
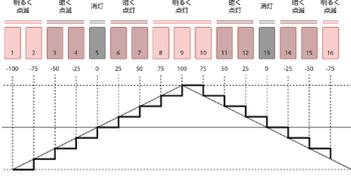
設定値	説明
OFF	コーラス効果はかかりません。
1	標準的なコーラスです。
2	揺らぎが早いコーラスです。
3	回転スピーカー (fast) のような小刻みな揺らぎが得られます。
4	ゆったりとした揺らぎのコーラスです。

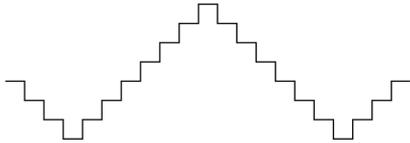
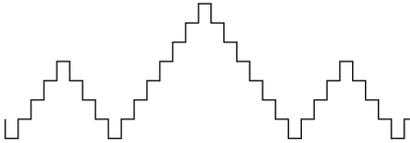
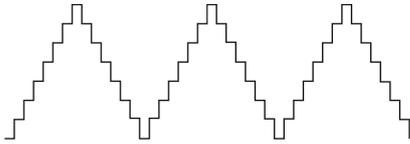
オシレーターのオリジナル波形を作る (OSC DRAW)

矩形波オシレーターを使ってオリジナル波形を発音させることができます。

* PWM の効果はかかりません。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [5] (OSC DRAW) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみでパラメーターを選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

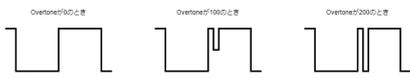
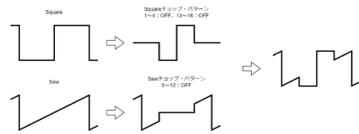
パラメーター	設定値	説明
5H (Switch)	OFF、 STEP、 SLOPE	<p>STEP または SLOPE にすると、オリジナル波形を発音させることができます。</p> <p>音量は矩形波レベルつまみで調節できます。</p> <p>以下の図はデフォルト波形での例です。</p> <p>OFF: 矩形波</p> <p>STEP (STEP) : 階段状波形</p>  <p>SLOPE (SLOPE) : 傾斜状波形</p>  <p>[SHIFT] ボタンを押しながら OSCILLATOR [ (のこぎり波レベル)] つまみを回して、設定値を変更することもできます。</p>
	---	<p>1 周期の波形を 16 個のステップに分割し、各ステップの音量を設定して、オリジナル波形を作ることができます。</p> <p>オリジナル波形の作りかた (ディスプレイが Form 表示中の操作)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 編集したいステップのパッド [1] ~ [16] を押しながら [TEMPO/VALUE] つまみでレベルを調節します。 <p>パッド [1] ~ [16] のパッドを押すと、押している間ディスプレイに波高値 (-100~100) が表示されます。</p> <p>マイナスの値でパッドが点滅し、0 の値で消灯、プラスの値で点灯します。</p> <p>±50 以内の場合、暗い状態での点滅/点灯となります。</p> 
Form (Form)		

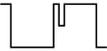
パラメーター	設定値	説明
		<p>2. 終了するときは、[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] (EXIT) を押します。パラメーター選択画面に戻ります。</p>
<p><i>multi</i> (Multiply)</p>	<p>1.0~32.0</p> <p><i>Form</i> で作成した波形を、1 波長で同期させながら再生速度 (ピッチ) を上げて発音させることができます。</p> <p>1.0 のとき、作成した波形と 1 波長の長さが一致します。</p> <p>数字を上げていくに従って、作成した波形の再生速度 (ピッチ) が上がりながら、1 波長の長さの中で波形の両端から徐々に波形の繰り返しが増えていきます。</p> <p>2.0、4.0、8.0、16.0、32.0 と上げていくごとにオクターブが上昇します。</p> <p>発音されるノートの周波数が高い場合、Multiply を極端に上げるとノイズが発生します。その場合は Multiply を下げるか、ノートのオクターブを下げてください。</p> <p>1.0</p>  <p>1.5</p>  <p>2.0</p>  <p>メモ</p> <p>[SHIFT] ボタンを押しながら OSCILLATOR  (矩形波レベル)] つまみを回して、設定値を変更することもできます。</p>	

波形を切り刻んで倍音を強調する (OSC CHOP)

オシレーターで発生した波形を切り刻んで、倍音を強調することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [6] (OSC CHOP) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみでパラメーターを選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
oVtN (Overtone)	0~ 200	<p>値を上げるほど Chop Pattern の効果が深くなり、倍音が強調されます。</p> <p>100 で完全に切り取られた (波形がミュートされた) 状態となります。</p> <p>100 を超えると波形が逆相側に出現し、基音成分よりも倍音成分が目立つようになります。</p>  <p>メモ</p> <p>[SHIFT] ボタンを押しながら OSCILLATOR [LFO] つまみを回して、設定値を変更することもできます。</p>
59rP (Square Chop Pattern)	---	1 周期の波形を 16 個のステップに分割し、波形を切り刻むパターン (チョップ・パターン) を設定します。
5ABP (Saw Chop Pattern)		4 つの波形 (矩形波、のこぎり波、サブ・オシレーター、ノイズ) に対して、それぞれ異なるチョップ・パターンを設定することができます。
5UbP (Sub Oscillator Chop Pattern)		<p>* サブ・オシレーターの場合、チョップ・パターンはオシレーターの基本周波数に対して適用されます。たとえば SUB OCT が [-1oc] (-1 octave) の場合は、同じチョップ・パターンが 1 波長に 2 回現れます。</p>
no iP (Noise Chop Pattern)		<p>波形の切り取りかた (ディスプレイが各チョップ・パターン表示中の操作)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 編集したいステップのパッド [1] ~ [16] を押して、パッドを消灯させます。選んだステップの波形が切り取られます。再度パッドを押すと、元に戻ります。  <p>4 つの波形のチョップ・パターンがオンになっている部分を組み合わせることもできます。</p>

パラメーター	設定値	説明
		<p>Overtone が「0」の場合、Chop Pattern の効果は得られません。このとき、警告としてステップ・パッド [1] ~ [16] が点滅します。</p> <p>2. 終了するときは、[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] (EXIT) を押しします。</p> <p>パラメーター選択画面に戻ります。</p>
Comb (Comb)	1.0~ 32.0	<p>波形を切り刻むパターンの繰り返し回数を設定します。</p> <p>1.0 で、波形の長さと同じ長さの切り刻むパターンが繰り返されるようになります。数字を上げていくに従って波形の中で切り取られるパターンが繰り返し現れるようになり、金属音的な効果を得ることができます。</p> <p>発音されるノートの周波数が高い場合、Comb を極端に上げるとノイズが発生します。また、ノートの周波数が 1kHz を超えると OSC CHOP の効果はかかりません。その場合は Comb を下げるか、ノートのオクターブを下げてください。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p><small>Combが1.00のとき</small></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>Combが2.00のとき</small></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>Combが32.00のとき</small></p>  </div> </div> <p>メモ</p> <p>[SHIFT] ボタンを押しながら OSCILLATOR [SUB] つまみを回して、設定値を変更することもできます。</p>

ノートや演奏情報／モーションを編集する

シーケンサーとは？

演奏させたい音の高さや長さなどを、タイミングとともに指定された演奏データ（シーケンス）をもとに、音源を発音させる仕組みをシーケンサーといいます。

S-1 のシーケンサーでは、以下の演奏データを、ステップと呼ばれる演奏時間の単位で扱うことができます。

- 音の高さ（ノート・ナンバー）
- 音の強さ（ベロシティ）
- 音の長さ（ゲート・タイム）
- 音の発音確率（プロバビリティ）
- 音の連打発音（サブ・ステップ）
- 音色パラメーターの変化（モーション）

S-1 は用途に合わせて、シーケンサーへのさまざまな入力方法が用意されています。

シーケンサーの入力方法

タイプ	[▶] (PLAY) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[●] (REC) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[STEP] ボタン (点灯：○ 消灯：-)	ディス プレイ パッド [1] ~ [16] 表示	ノートの一 括削除 パッド [11] (CLEAR NOTE)	モーシ ョンの パッド [12] (CLEAR MOTION)	
A. ステップ・パッドで入力する (P.42)	○/-	-	○	テンポ	ステップ・パッド ● パッドを押したステップにノート (C5) を入力／削除 ● パッドの長押し→入力されているノート・ナンバーを表示 ● パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押す→ノート～サブ・ステップを順に切り替え	パターン内の全ノート	ステップ・パッドで指定したステップ パターン内の全モーション

タイプ	[▶] (PLAY) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[●] (REC) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[STEP] ボタン (点灯：○ 消灯：-)	ディス プレイ パッド [1] ~ [16] 表示	ノートの一 括削除 パッド [11] (CLEAR NOTE)	モーシ ョンの 一括削除 パッド [12] (CLEAR MOTION)		
B. キーボ ード・パ ッドで編 集する (和音) (P.45)	-	○	-	5L.(数 字)	キーボード・パッド (白 鍵) <ul style="list-style-type: none"> ● 表示ステップに複数 ノート入力／削除 ● パッドの長押し → 入力されているベロ シティーを表示 (Ver.1.02) ● パッドを押しながら [D-MOTION] ボ タンを押す → ベロ シティー、ゲートを 切り替え (Ver.1.02) 	選択中のス テップ内の 全ノート	選択中 のステ ップ	選択中のステ ップ内の全モ ーション
C. ステッ プを編集 する (P.47)	-	○	○	5L.(数 字)	ステップ・パッド <ul style="list-style-type: none"> ● パッドを押したステ ップに移動 ● パッドの長押し→入 力されているノー ト・ナンバーを表示 ● パッドを押しながら [D-MOTION] ボ タンを押す→ノート ～サブ・ステップを 順に切り替え 	選択中のス テップ内の 全ノート	選択中 のステ ップ	選択中のステ ップ内の全モ ーション
D. リア ルタイム に演奏を 入力する (P.50)	○	○	-	REC	キーボード・パッド (白 鍵) <ul style="list-style-type: none"> ● 演奏中のステップに 複数ノート入力 	パターン内 の全ノート	演奏中 のステ ップ	パターン内の 全モーシ ョン

タイプ	[▶] (PLAY) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[●] (REC) ボタン (点灯：○ 消灯：-)	[STEP] ボタン (点灯：○ 消灯：-)	ディス プレイ パッド [1] ~ [16] 表示	ノートの一 括削除 パッド [11] (CLEAR NOTE)	モーションの 一括削除 パッド [12] (CLEAR MOTION)
E. 演奏を 確認しな がらステ ップを編 集する (P.51)	○	○	○	5L.(数 字) ステップ・パッド ● パッドを押したステ ップに移動 ● パッドの長押し→入 力されているノー ト・ナンバーを表示 ● パッドを押しながら [D-MOTION] ボ タンを押す→ノート ～サブ・ステップを 順に切り替え	選択中のス テップ内の 全ノート	選択中 のステ ップ の全モ ーション

再生範囲を設定する (ラスト・ステップ)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [4] (LAST) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、パターンのステップ数を設定します。

設定範囲：1～64

パネルに表示するページ (ステップ) を切り替える

1. [STEP] ボタンが点灯している間に、パッド [PORTA ON] (<) [PORTA TIME] (>) で表示ページを切り替えます。

切り替えたときに、表示中のステップが表示されます。

1.15 : 1～16 ステップ、 1.732 : 17～32 ステップ、 3.348 : 33～48 ステップ、 4.964 : 49～64 ステップ

例.ラスト・ステップが 24 の場合

[PORTA ON] (<) 1.15 : 1～16 ステップ

[PORTA TIME] (>) 1.724 : 17～24 ステップ

モーションとは？

パターン演奏に合わせて、つまみ操作、受信したコントロール・チェンジやピッチ・ベンドなどの MIDI メッセージの変化をステップごとに記録／再生する機能のことを「モーション」と呼びます。

これにより、たとえば [FREQ] つまみで徐々に音色を明るくしたり、[DECAY] つまみでスタカートからレガートに変化させていたり、といったパターンを作ることができます。

S-1 は、1 パターンあたり最大 8 種類のパラメーターとピッチ・ベンドの変化を記録／再生することができます。

メモ

- MIDI のコントロール・チェンジやピッチ・ベンドを記録できるのは、タイプ D (リアルタイム録音) のときのみです。
- モーションに記録されたパラメーターが再生される時、演算誤差により入力時の値とわずかに異なる場合があります。

ステップ・パッドで入力する

1. [●] (REC) ボタンを消灯、[STEP] ボタンを点灯させます。

ボタンを押すたびに、点灯／消灯が切り替わります。

キーボード・パッドの白鍵が、ステップ・パッド [1] ~ [16] に変わります。

2. 入力したいタイミング (ステップ) のステップ・パッドを押します。

選んだステップにノート (C5) が入力され、ステップ・パッドが点灯します。

もう一度同じステップ・パッドを押すとノートが削除され、ステップ・パッドが消灯します。

パッド [PORTA ON] (<) [PORTA TIME] (>) で、ページを切り替えることができます。

ステップ 1~16 ↔ ステップ 17~32 ↔ ステップ 33~48 ↔ ステップ 49~64

メモ

外部キーボードを接続しているときは、本機のステップ・パッドを押しながら外部キーボードを弾いてノートを入力することができます。

ノートや演奏情報を変更する

1. 演奏情報を変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押して、変更したい演奏情報を選びます。

ステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力された演奏情報がディスプレイに表示されます。

ステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押すたびに、以下の順に表示が切り替わります。

設定値を変更するときは、ステップ・パッドをそのまま押し続けます。

項目	ディスプレイ	説明
ノート・ナンバー	n. [5]	<p>ノート・ナンバーを設定します。</p> <p>設定範囲：[-~9 (C-1~G9)</p> <p>たとえば、C#5 は [05 と表示されます。</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も低いノート・ナンバーが表示されます。変更すると他のノートも同じ分だけ変化します。</p>
ベロシティー	v. 100	<p>ベロシティーを設定します。</p> <p>設定範囲：1~127</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も大きなベロシティーが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>
ゲート	G. 80	<p>ゲート・タイム（音の長さ）を設定します。</p> <p>100 に設定したときは、次のステップに同じノート・ナンバーが入力されている場合はタイとして演奏されます。</p> <p>設定範囲：1~100</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も長いゲートが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>
プロバビリティー	P. 100	<p>ノートを再生する確率を設定します。</p> <p>マスター・プロバビリティーの設定で、99 以下に設定されたすべてのステップの演奏確率を一度に変化させることもできます。</p> <p>設定範囲：1~100</p> <p>* ステップ内のすべてのノートに対して効果がかかります。</p>
サブ・ステップ	o	<p>ステップを分割して鳴らします。</p> <p>o：音を鳴らします。</p> <p>-：音を鳴らしません。</p> <p>たとえば、oo- のときは、3 分割して 1 つめ 2 つめを鳴らし、3 つめは鳴らしません。</p> <p>* ステップ内のすべてのノートに対して有効です。</p> <p>* ノートが指定されていないステップやタイで演奏される途中のステップでは、効果はかかりません。</p>

2. ステップ・パッドを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して、設定値を変更します。

タイを入力する

1. 音の長さを変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [HOLD] ボタンを押して、次のステップまでのタイを入力します。

タイが入力されたステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力されたノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

次のステップにノートが入力されていると、タイは入力できません。

パターン内のすべてのノートを一括削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。

ディスプレイに「[Clear]」と点滅表示され、実行待機状態になります。

2. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

指定したステップにモーションを入力する

1. モーションを入力したいステップのステップ・パッドを押します。

2. ステップ・パッドを押しながらつまみを回して、モーションを登録します。

登録可能なモーションのパラメーター数を超えた場合は「FULL」と表示されます。

この場合は「パターン内のモーションを一括削除する」で、不要なモーションを削除してください。

パターン内のモーションを一括削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [12] (CLEAR MOTION) を押します。

ディスプレイに「[Clear]」と点滅表示され、実行待機状態になります。

実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます（操作と同時に実行されます）。

2. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

キーボード・パッドで編集する（和音）

1. [STEP] ボタンを消灯、[●] (REC) ボタンを点灯させます。

ボタンを押すたびに、点灯／消灯が切り替わります。

ディスプレイにステップ・ナンバーが表示されます。

2. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。

3. キーボード・パッドで、鳴らしたいノートを点灯させます。

ボタンを押すたびに点灯／消灯が切り替わり、ノートの入力と削除ができます。

最大で4音まで同時に鳴らすことができます。

演奏情報を変更する（Ver.1.02）

1. 演奏情報を変えたいノートのキーボード・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押して、変更したい演奏情報を選びます。

キーボード・パッドを長押しすると、そのノートに入力された演奏情報がディスプレイに表示されます。

キーボード・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押すたびに、以下の順に表示が切り替わります。

設定値を変更するときはキーボード・パッドをそのまま押し続けます。

項目	ディスプレ イ	説明
ベロシティ	<i>v. 100</i>	ベロシティーを設定します。 設定範囲：1～127
ゲート	<i>G. 80</i>	ゲート・タイム（音の長さ）を設定します。 100に設定したときは、次のステップに同じノート・ナンバーが入力されている場合はタイとして演奏されます。 設定範囲：1～100

2. キーボード・パッドを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して、設定値を変更します。

タイを入力する（Ver.1.02）

1. 音の長さを変えたいノートのキーボード・パッドを押しながら [HOLD] ボタンを押して、次のステップまでのタイを入力します。

タイが入力されると自動的に次のステップに進み、ステップ番号がディスプレイに表示されます。

次のステップに同じノートが入力されていると、タイは入力できません。

指定したステップのすべてのノートを一括削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。

ディスプレイに「[Clear]」と点滅表示され、実行待機状態になります。

2. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

指定したステップにモーションを入力する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで編集したいステップを選びます。

2. つまみを回してモーションを登録します。

登録可能なモーションのパラメーター数を超えた場合は「FULL」と表示されます。

この場合は「指定したステップのモーションを一括削除する」で、不要なモーションを削除してください。

指定したステップのモーションを一括削除する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。

2. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [12] (CLEAR MOTION) を押します。

ディスプレイに「[Clear]」と点滅表示され、実行待機状態になります。

実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます（操作と同時に実行されます）。

3. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

ステップを編集する

1. [STEP] ボタンと [●] (REC) ボタンを点灯させます。

ボタンを押すたびに、点灯／消灯が切り替わります。
ディスプレイに、ステップ・ナンバーが表示されます。

2. ステップ・パッドを押して、編集するステップを選びます。

パッド [PORTA ON] (<) [PORTA TIME] (>) でページを切り替えることができます。
ステップ 1～16 ↔ ステップ 17～32 ↔ ステップ 33～48 ↔ ステップ 49～64

[TEMPO/VALUE] つまみでステップを選ぶこともできます。

ノート・ナンバーや演奏情報を変更する

1. 演奏情報を変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押して、編集したい演奏情報を選びます。

ステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力された演奏情報がディスプレイに表示されます。
ステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押すたびに、以下の順に表示が切り替わります。
設定値を変更するときは、ステップ・パッドをそのまま押し続けます。

項目	ディスプレ レイ	説明
ノート・ナン バー	n. $\square 5$	<p>ノート・ナンバーを設定します。 設定範囲：$\square - \sim \square 9$ (C-1～G9) たとえば、C#5 は $\square \#5$ と表示されます。</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も低いノート・ナンバーが表示されます。変更すると他のノートも同じ分だけ変化します。</p>
ベロシティー	v. $\square 00$	<p>ベロシティーを設定します。 設定範囲：1～127</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も大きなベロシティーが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>
ゲート	g. $\square 00$	<p>ゲート・タイム（音の長さ）を設定します。 100 に設定したときは、次のステップに同じノート・ナンバーが入力されている場合はタイとして演奏されます。 設定範囲：1～100</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も長いゲートが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>

項目	ディスプレイ	説明
プロバビリティー	P. 100	<p>ノートを再生する確率を設定します。</p> <p>マスター・プロバビリティーの設定で、99 以下に設定されたすべてのステップの演奏確率を一度に変化させることもできます。</p> <p>設定範囲：1～100</p> <p>* ステップ内のすべてのノートに対して効果がかかります。</p>
サブ・ステップ	□	<p>ステップを分割して鳴らします。</p> <p>□：音を鳴らします。</p> <p>-：音を鳴らしません。</p> <p>たとえば、□□- のときは、3 分割して 1 つめ 2 つめを鳴らし、3 つめは鳴らしません。</p> <p>* ステップ内のすべてのノートに対して有効です。</p> <p>* ノートが指定されていないステップやタイで演奏される途中のステップでは、効果はかかりません。</p>

2. ステップ・パッドを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して、設定値を変更します。

タイを入力する

1. 音の長さを変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [HOLD] ボタンを押して、次のステップまでのタイを入力します。

タイが入力されたステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力されたノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

次のステップにノートが入力されていると、タイは入力できません。

指定したステップのすべてのノートを一括削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。

ディスプレイに [CLEAR] と点滅表示され、実行待機状態になります。

2. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

指定したステップにモーションを入力する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。
2. つまみを回して、モーションを登録します。

登録可能なモーションのパラメーター数を超えた場合は「FULL」と表示されます。

この場合は「指定したステップのモーションを一括削除する」で、不要なモーションを削除してください。

指定したステップのモーションを一括削除する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。
2. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [12] (CLEAR MOTION) を押します。

ディスプレイに「CLR」 と点滅表示され、実行待機状態になります。

実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます（操作と同時に実行されます）。

3. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

リアルタイムに演奏を入力する

1. **[●] (REC) ボタンを点灯させます。**

ディスプレイがステップ表示になります（録音待機状態）。

2. **[▶] (PLAY) ボタンを点灯させます。**

ディスプレイに「REC」と表示され、録音が始まります。

ラスト・ステップ(P.41)で指定された最後のステップまで進むと、最初のステップに戻ります。

3. **キーボード・パッドを使って、演奏中のステップに録音します。**

外部 MIDI 機器からの演奏を録音することもできます。

メモ

カウント・イン(P.88)やメトロノーム(P.88)の機能を使うと、リズムに合わせた録音がしやすくなります。

パターン内のすべてのノートを一括削除する

1. **[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。**

ディスプレイに「CLRn」と点滅表示され、実行待機状態になります。

2. **実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。**

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

演奏中のステップにモーションを入力する

1. **演奏中につまみを回して、モーションを登録します。**

登録可能なモーションのパラメーター数を超えた場合は「FULL」と表示されます。

この場合は「パターン内のモーションを一括削除する」で、不要なモーションを削除してください。

パターン内のモーションを一括削除する

1. **[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [12] (CLEAR MOTION) を押します。**

ディスプレイに「CLRn」と点滅表示され、実行待機状態になります。

実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます（操作と同時に実行されます）。

2. **実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。**

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

演奏を確認しながらステップを編集する

1. [STEP] ボタンと [●] (REC) ボタンを点灯させます。

ボタンを押すたびに、点灯／消灯が切り替わります。

ディスプレイにステップ・ナンバーが表示されます。

2. [▶] (PLAY) ボタンを点灯させます。

パターンが再生されます。

3. [TEMPO/VALUE] つまみで編集したいステップを選びます。

ノート・ナンバーや演奏情報を変更する

1. 演奏情報を変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押して、編集したい演奏情報を選びます。

ステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力された演奏情報がディスプレイに表示されます。

ステップ・パッドを押しながら [D-MOTION] ボタンを押すたびに、以下の順に表示が切り替わります。

設定値を変更するときは、ステップ・パッドをそのまま押し続けます。

項目	ディスプレ レイ	説明
ノート・ナン バー	n. 05	<p>ノート・ナンバーを設定します。</p> <p>設定範囲：01～99 (C-1～G9)</p> <p>たとえば、C#5 は 05 と表示されます。</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も低いノート・ナンバーが表示されます。変更すると他のノートも同じ分だけ変化します。</p>
ベロシティー	v. 100	<p>ベロシティーを設定します。</p> <p>設定範囲：1～127</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も大きなベロシティーが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>
ゲート	g. 80	<p>ゲート・タイム (音の長さ) を設定します。</p> <p>100 に設定したときは、次のステップに同じノート・ナンバーが入力されている場合はタイとして演奏されます。</p> <p>設定範囲：1～100</p> <p>* 和音が入力されていた場合、最も長いゲートが表示されます。変更後はすべてのノートに同じ値が設定されます。</p>
プロバビリテ ィー	p. 100	<p>ノートを再生する確率を設定します。</p> <p>マスター・プロバビリティーの設定で、99 以下に設定されたすべてのステップの演奏確率を一度に変化させることもできます。</p>

項目	ディスプレイ	説明
		設定範囲：1～100 * ステップ内のすべてのノートに対して有効です。
サブ・ステップ	□	ステップを分割して鳴らします。 □：音を鳴らします。 -：音を鳴らしません。 たとえば、□□- のときは、3分割して1つめ2つめを鳴らし、3つめは鳴らしません。 * ステップ内のすべてのノートに対して有効です。 * ノートが指定されていないステップやタイで演奏される途中のステップでは、効果はかかりません。

2. ステップ・パッドを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して、設定値を変更します。

タイを入力する

1. 音の長さを変えたいステップのステップ・パッドを押しながら [HOLD] ボタンを押して、次のステップまでのタイを入力します。

タイが入力されたステップ・パッドを長押しすると、そのステップに入力されたノート・ナンバーがディスプレイに表示されます。

次のステップにノートが入力されていると、タイは入力できません。

指定したステップのすべてのノートを一括削除する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。

ディスプレイに [Lrn] と点滅表示され、実行待機状態になります。

2. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

指定したステップにモーションを入力する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。
2. つまみを回して、モーションを登録します。

登録可能なモーションのパラメーター数を超えた場合は [FULL] と表示されます。

この場合は「指定したステップのモーションを一括削除する」で、不要なモーションを削除してください。

指定したステップのモーションを一括削除する

1. [TEMPO/VALUE] つまみで、編集したいステップを選びます。
2. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [12] (CLEAR MOTION) を押します。

ディスプレイに「[CLR]」と点滅表示され、実行待機状態になります。

実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます（操作と同時に実行されます）。

3. 実行するときは、パッド [2] (ENTER) を押します。

中止するときは、パッド [1] (EXIT) を押します。

ノートをもとめて削除する

ノートをもとめて削除することができます。

1. **[SHIFT]** ボタンを押しながらパッド [11] (CLEAR NOTE) を押します。

「[Lrn]」と点滅表示され、実行待機状態となります。

削除される対象のステップは、「シーケンサーの入力方法(P.39)」の「ノートの一括削除」に書かれている以下の2通りです。

ノート入力のタイプ	説明
タイプ A/D	パターン内の全ノートが削除されます。
タイプ B/C/E (5t数字)	選択中のステップ内の全ノートが削除されます。

2. **パッド [2] (ENTER)** を押します。

「donE」が表示され、削除が実行されます。

モーションを入力／削除する

モーションとは？

パターンを演奏させるときに、つまみの操作や受信した MIDI のコントロール・チェンジ、ピッチ・ベンドなどの変化を記録して、再生することができます。

これにより、たとえば FREQ つまみで徐々に音色を明るくしたり、DECAY つまみでスタッカートからレガートに変化させていたり、といったパターンを作ることができます。

S-1 では、1 パターンあたり最大 8 種類のパラメーターとピッチ・ベンドの変化を記録／再生することができます。

- * MIDI のコントロール・チェンジやピッチ・ベンドを記録できるのは、タイプ D (リアルタイム録音) のときのみです。
- * モーションに記録されたパラメーターが再生される時、演算誤差により入力時の値とわずかに異なる場合があります。

以下のプリセット・パターンで、モーションの効果を確認することができます。

- 1-04 : Reverb Level
- 1-06 : Env Attack
- 1-08 : Osc Draw Multiply
- 1-10 : Reverb Level、Osc Chop Comb
- 1-11 : Filter Frequency、Env Decay
- 1-12 : LFO Rate、Env Attack、Env Release
- 1-13 : Filter Frequency、Filter Resonance

モーションを入力する

モーションを入力するには、「[シーケンサーの入力方法\(P.39\)](#)」の「モーションの入力」に書かれている以下の 3 通りがあります。

入力のタイプ	説明
タイプ A	ステップ・パッドを押しながらつまみを回します。
タイプ B/C/E (5L 数字)	選択中のステップ上で、つまみを回します。
タイプ D	演奏中のステップに合わせて、つまみを回します。

記録できるモーションのパラメーター数を超過して記録しようとする時、「FULL」が表示されます。

モーションを削除する

「`LLrM`」と点滅表示され、実行待機状態となります。

削除される対象のステップは、「[シーケンサーの入力方法\(P.39\)](#)」の「モーションの一括削除」に書かれている以下の2通りです。

入力のタイプ	説明
タイプ A/D	パターン内の全モーションが削除されます。
タイプ B/C/E (5L:数字)	選択中のステップ内の全モーションが削除されます。

パッド [2] (ENTER) を押すと「`donE`」と表示され、削除が実行されます。

- * 「`LLrM`」が点滅して実行待機状態のときにつまみを回すと、そのつまみのパラメーターだけを削除することができます。

削除された場合は「`LLr`」と表示され、削除するパラメーターがパターン内で見つからなかった場合は「`nonE`」と表示されます。

シーケンサーの便利な機能

ステップをコピーする (COPY)

1. [●] (REC) ボタンを押して、点灯させます。
ディスプレイにステップ番号が表示されます。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、コピー元のステップを選びます。
3. [STEP] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
4. [TEMPO/VALUE] つまみで [COPY] を選びます。
5. パッド [2] (ENTER) を押します。

[done] と表示され、選択中のステップのデータがペースト用に準備されます。

メモ

この時点では、パターンに対して影響はありません。

コピーしたステップをペーストする (PASTE)

あらかじめ「ステップをコピーする (COPY)」の手順で、ペースト用のデータをコピーしてください。

1. [●] (REC) ボタンを点灯させます。
ステップ番号が表示されます。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、ペースト先のステップを選びます。
3. [STEP] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
4. [TEMPO/VALUE] つまみで [PASTE] を選びます。
5. パッド [2] (ENTER) を押します。

[done] と表示され、コピー元のステップのデータが選択中のステップに上書きされます。

空のステップを挿入する (INSr)

1. [●] (REC) ボタンを点灯させます。
ステップ番号が表示されます。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、挿入先のステップを選びます。
3. [STEP] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。

4. [TEMPO/VALUE] つまみで「*INSr*」を選びます。
5. パッド [2] (ENTER) を押します。

「*donE*」と表示され、空のステップが選択中のステップに挿入され、以降のステップが1つ後ろに移動します。

ステップ全体をコピーして長さを2倍に伸ばす (*dUPL*)

1. [●] (REC) ボタンを点灯させます。
ステップ番号が表示されます。
2. [STEP] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで「*dUPL*」を選びます。
4. パッド [2] (ENTER) を押します。

「*donE*」と表示され、ステップ1からラスト・ステップまでのステップがラスト・ステップのあとにコピーされ、長さが倍になります。

ステップの長さを変更する (*P5CL*)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TIME/VALUE] つまみで「*P5CL*」を選びます。
3. パッド [2] (ENTER) を押します。

ステップの長さを指定します (*L-B* : 8分音符～*L-32* : 32分音符、*Bt* : 3連8分音符～*32t* : 3連32分音符)。

メモ

[PATTERN] ボタンを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して変更することもできます。

パターンを保存する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [16] (WRITE) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、保存する対象を選びます。

保存する対象	説明
Ptn	現在選んでいるパターンを保存します。
ALL	すべてのパターンを保存します。

3. パッド [2] (ENTER) を押します。

[donE] と表示され、パターンが保存されます。

注意

電源を切ると、保存していないパターンは最後に保存した状態に戻ります。

パターンをコピー／初期化／リロードする

パターンをコピーする

現在のパターンを指定したパターンにコピーします。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [COPY] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、コピー先の番号を選びます。
4. パッド [2] (ENTER) を押して、コピーを実行します。

キャンセルする場合は、パッド [1] (EXIT) を押してください。

パターンを初期化する

現在選ばれているパターン（シーケンスと音色）を初期化します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [init] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

メモ

初期化したパターンは、電源を切ると元の状態に戻ります。

保存したい場合は「[パターンを保存する\(P.59\)](#)」を実行してください。

パターンをリロードする

選択したパターンが、最後に保存された状態に復元されます。

すべてリロードする (Reload All)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [rLod] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

音色をリロードする (Reload Sound)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [rL5d] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

メモ

[SHIFT] ボタンとパッド [1] (EXIT) とパッド [POLY] を同時に押して、サウンドをリロードすることもできます。

シーケンスをリロードする (Reload Sequence)

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで 「rL59」 を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

その他の便利な機能

アルペジオで演奏する (P.62)

マニュアル機能を使う (P.66)

特定のステップでループする (ステップ・ループ) (P.67)

移調する (キー・トランスポーズ) (P.68)

本体を傾けてパラメーターをコントロールする (D-MOTION) (P.69)

上昇音/下降音を演奏に加える (ライザー) (P.71)

メトロノームを使う (P.73)

パターン全体のプロバビリティーを設定する (マスター・プロバビリティー) (P.74)

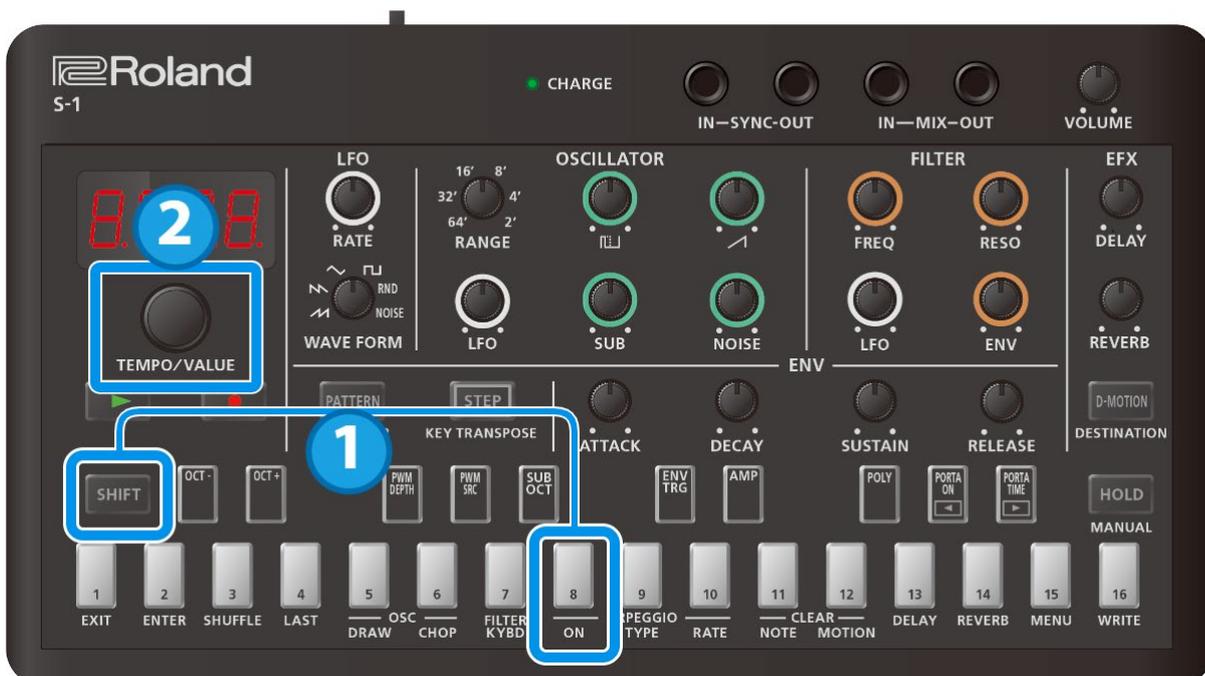
グローバル・ディレイ/リバースを使う (P.75)

アルペジオで演奏する

S-1 では、和音で押さえたキーボード・パッドの音階で自動的にアルペジオ演奏をすることができます。この機能をアルペジエーターといいます。

S-1 のアルペジエーターは、複数のキーボード・パッドを同時に押さえたときに動作し、ノン・レガート（前のキーボード・パッドを離してから次のキーボード・パッドを押す）奏法で単音を押さえたときは、通常の演奏になるので、演奏方法によってアルペジオのオン/オフを使い分けることができます。

アルペジエーター機能をオンにする



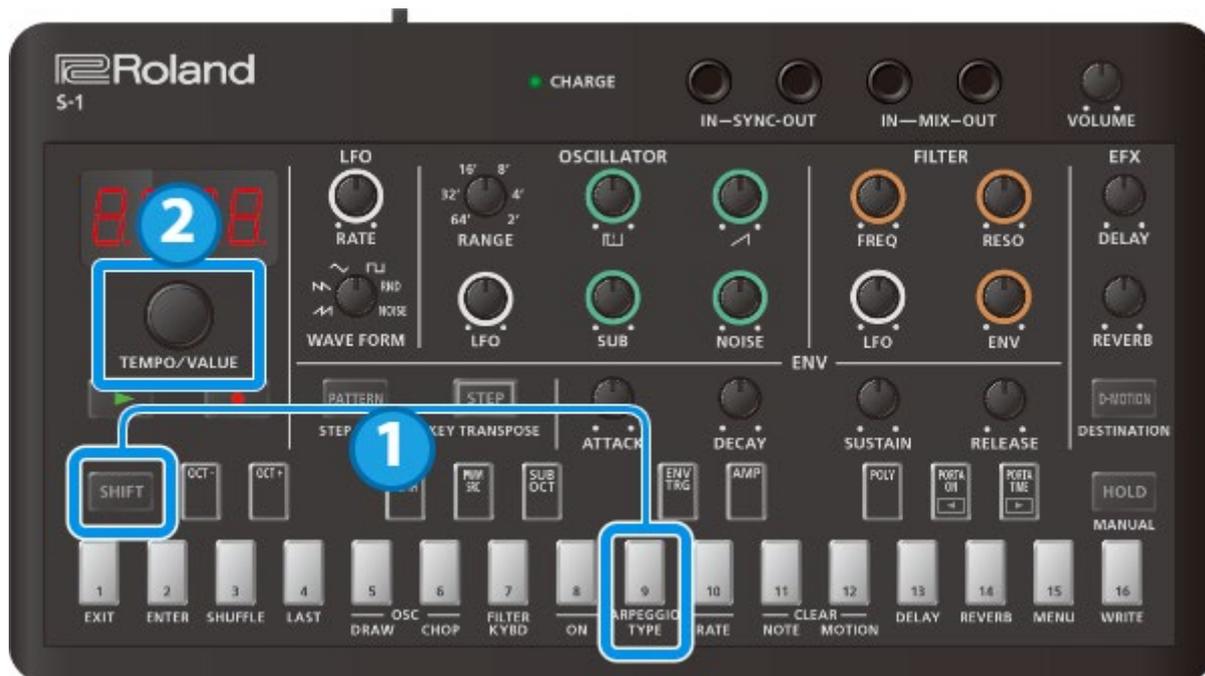
1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [8] (ARPEGGIO ON) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで「0n」を選びます。

メモ

アルペジエーター機能をオフにするには、手順 2 で「OFF」を選びます。

[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [8] (ARPEGGIO ON) を繰り返し押すと、オン/オフを切り替えることができます。(Ver.1.02)

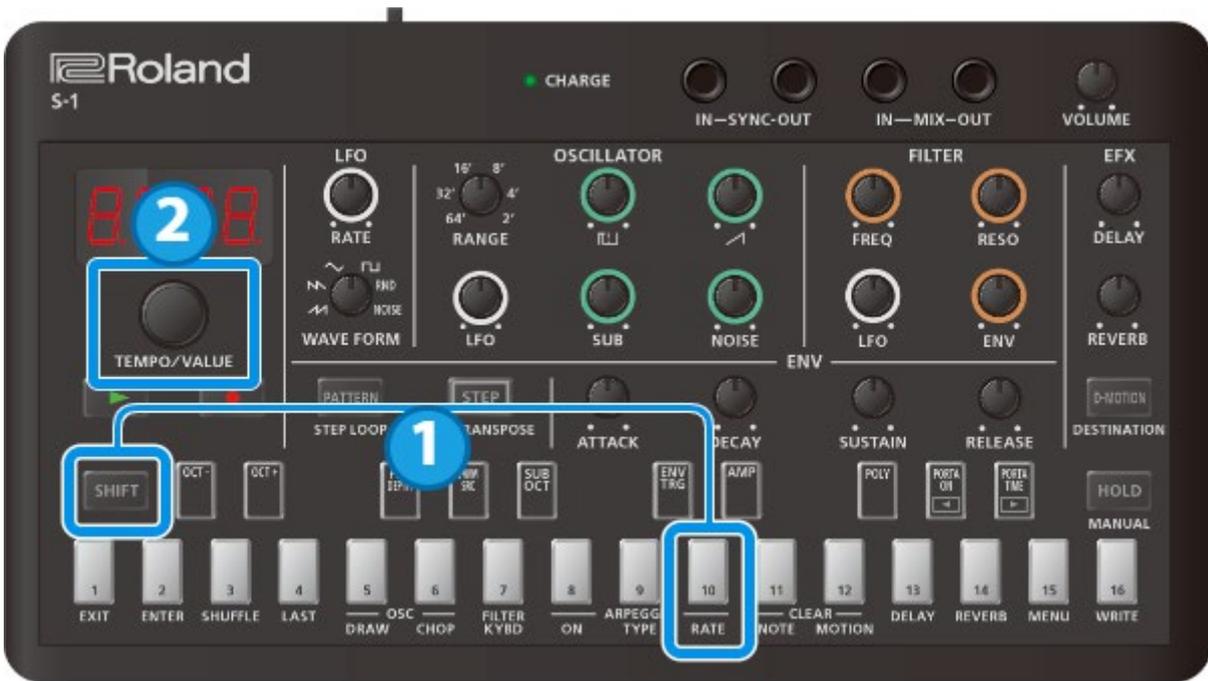
アルペジエーターが演奏するフレーズのタイプを選ぶ



1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [9] (ARPEGGIO TYPE) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、アルペジオのタイプを選びます。

TYPE	説明
<i>UP</i>	Up (アップ)
<i>down</i>	Down (ダウン)
<i>UPdD</i>	Up&Down (アップ・ダウン)
<i>UP2</i>	Up 2oct (アップ 2 オクターブ)
<i>dD2</i>	Down 2oct (ダウン 2 オクターブ)
<i>Ud2</i>	Up&Down 2oct (アップ・ダウン 2 オクターブ)
<i>rRnd</i>	Random (ランダム)
<i>rnd2</i>	Random 2oct (ランダム 2 オクターブ)

アルペジエーターが演奏するノートの長さを選ぶ



1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [10] (ARPEGGIO RATE) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、アルペジオのノートの長さを選びます。

RATE	説明
1_4	4 分音符
1_8	8 分音符
1_16	16 分音符
1_32	32 分音符
8t	3 連 8 分音符
16t	3 連 16 分音符
32t	3 連 32 分音符

メモ

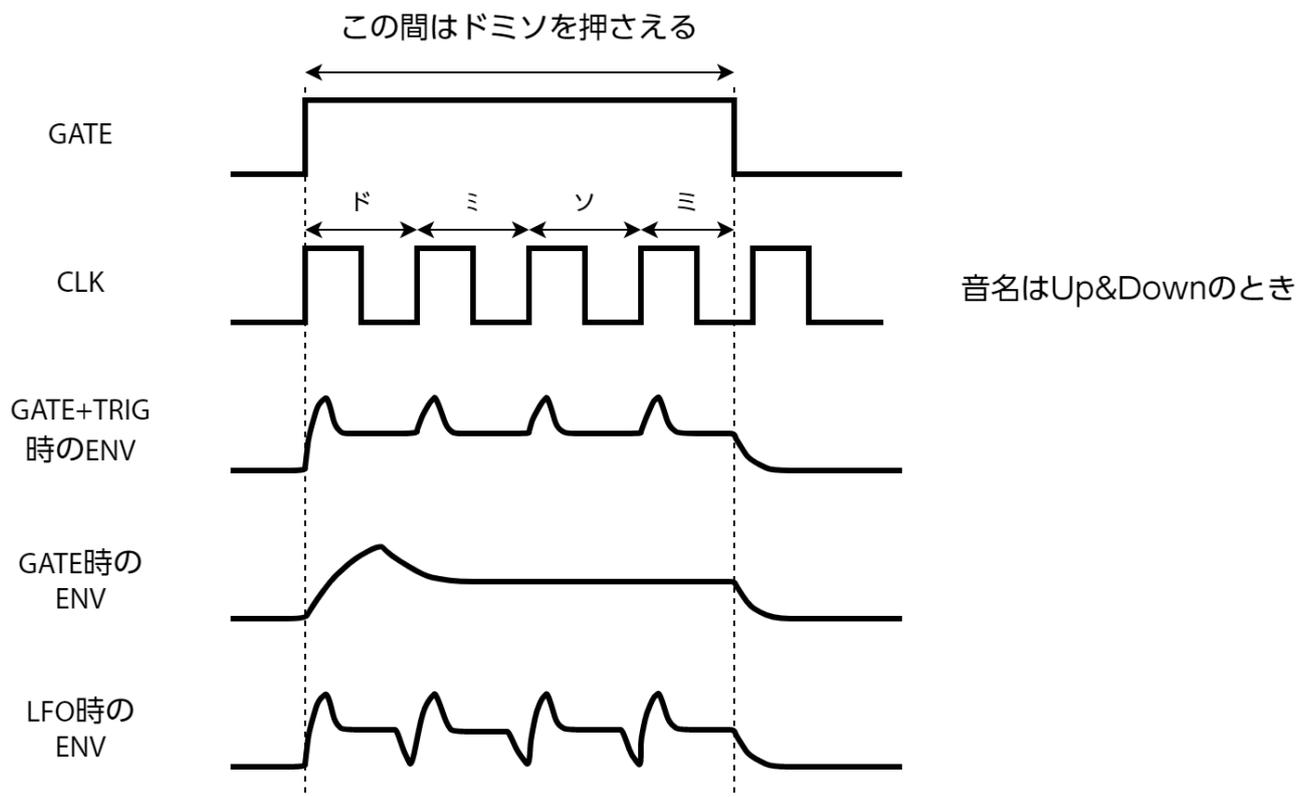
和音の各音を押すタイミングが大きすぎると、演奏開始部分のタイミングが狂う場合があります。和音は同時に押してください。

ただし、Up や Down などの演奏を頭から滑らかにつなぎたい場合は、それぞれ和音の最低音階または最高音階から押さえると効果的です。

アルペジオはホールドの場合を除き、キーボード・パッドが押されている間、繰り返します。

アルペジオ演奏は、コントローラー・セクションの POLY モードの設定と、ENV セクションの ENV TRG (エンベロープ・トリガー) (P.22)によって演奏時のエンベロープが異なります。

以下は POLY モードが「Mono」の場合での ENV TRG の例です。



GATE で使用するとき、[SUSTAIN] つまみが減衰音の設定 (0) になっていると、エンベロープの終了と共に音が出なくなります。

ホールド機能と組み合わせた場合

アルペジオ演奏時に [HOLD] ボタンを押して点灯させると、キーボード・パッドを離してもアルペジオ演奏が持続します。

この状態でキーボード・パッドを押し直して別の和音を指定すると、新たな和音でのアルペジオ演奏に切り替わります。

ポルタメントと組み合わせた場合

Portamento Mode [ON] : ポルタメントが効いた状態でアルペジオ演奏されます。

Portamento Mode [Auto] : ENV TRG [GATE] のときだけ、ポルタメントが効いた状態でアルペジオ演奏されます。

Portamento Mode [OFF] : ポルタメントが効かない状態でアルペジオ演奏されます。

マニュアル機能を使う

マニュアル機能とは？

すべてのつまみの位置を音色に反映させる機能です。

音作りを最初からする場合などに便利です。

メモ

音作りを最初からする場合は、パターン 2-01 以降の空パターンを選ぶか、「[パターンを初期化する\(P.60\)](#)」を実行することをおすすめします。

[SHIFT] ボタンを押しながら [HOLD] ボタンを押すと、マニュアル操作が実行され、選択中のパターンの音色に現在のつまみの位置が反映されます。

パターンに反映されるのは、トップ・パネルのつまみで操作できるパラメーターのみです。

- * [SHIFT] ボタンと組み合わせて設定するパラメーター ([つまみ割り当て表\(P.90\)](#)) には、反映されません。

特定のステップでループする（ステップ・ループ）

パターンの再生中に、選んだステップをループ再生させることができます。

複数のステップを同時に選ぶことも可能です。

1. [▶] (PLAY) ボタンを押して点灯させ、再生を開始します。
2. [SHIFT] ボタンを押しながら [PATTERN] ボタンを押します。
[PATTERN] ボタンが点滅し、ステップ・ループ状態になります。
3. 繰り返し演奏したいステップ・パッド [1] ~ [16] を押し続けます。
選んだステップが、繰り返し演奏されます。
4. 終了するときは、[PATTERN] ボタンを押します。

移調する (キー・トランスポーズ)

キーボード・パッドやシーケンサーによる演奏を移調することができます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながら [STEP] (KEY TRANSPOSE) ボタンを押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値
Key Transpose	-60~+60

このとき、[SHIFT] ボタンを押しながらキーボード・パッドを押して設定することもできます (-12~+12) (Ver.1.02)。

パターンの演奏中で素早く移調させたい場合に便利です。

メニュー内で操作することもできます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [Trn] (Transpose) を選び、パッド [2] (ENTER) を押し
ます。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値
Trn (Key Transpose)	-60~+60

本体を傾けてパラメーターをコントロールする (D-MOTION)

S-1 には、本体の傾きで音色をコントロールする、D-MOTION 機能が備わっています。

演奏中に本体を傾けることで、さまざまな効果を加えることが可能です。

プリセット・パターン 1-01~1-16 で、D-MOTION の効果を確認することができます。

使用するときには、本体の両側をしっかりと持ち、接続しているケーブルに負荷がかからないようご注意ください。

D-MOTION を使う

1. **[▶] (PLAY) ボタン**を押して点灯させ、**パターンの再生を開始**します。
2. 本体の両側をしっかりと持ち、**右手親指**などで **[D-MOTION] ボタン**を押します。
3. **[D-MOTION] ボタン**を押しながら本体を前後 (Pitch) または左右 (Roll) に傾けます。

本体の傾きに応じて音色が変化します。

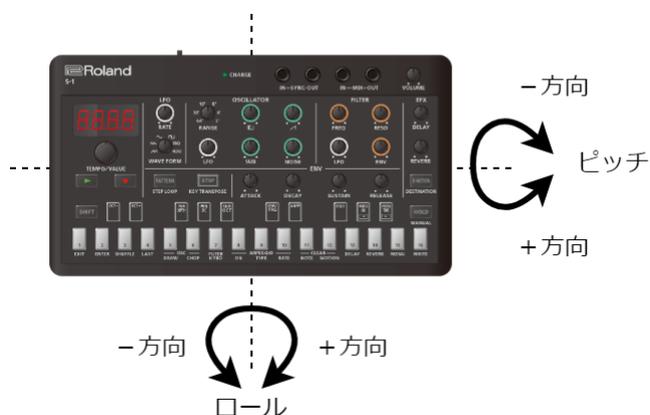
このとき、本体を落下させたり接続しているケーブルに負荷をかけたりしないようご注意ください。

4. 元の音色に戻すときは、**[D-MOTION] ボタン**から指を離します。

D-MOTION を設定する

1. **[SHIFT] ボタン**を押しながら **[D-MOTION] ボタン**を押します。
ディスプレイに設定画面が表示されます。
2. **[TEMPO/VALUE]** つまみでパラメーターを選び、**パッド [2] (ENTER)**を押します。
3. **[TEMPO/VALUE]** つまみで、設定値を変更します。

本体の左右方向 (Roll) または前後方向 (Pitch) の傾きに対して変化させるパラメーターを設定します。



<p>roll (Roll)</p>	<p>OFF: 効果はかかりません。</p> <p>Mod (Modulation) : MIDI のモジュレーション情報を受信したときと同じように、傾きによってモジュレーションによるピッチやフィルターの周期的な変化がかかります (プラス方向とマイナス方向とも同じ) 。効果の速さは LFO [RATE] つまみ(P.6)、深さは LFO Modulation Depth(P.29)で調節します。</p> <p>FREQ (Frequency) : 現在の [FREQ] つまみの値を中心に、傾きによってカットオフ・ポイントを上げたり下げたりします。</p> <p>RESO (Resonance) : 現在の [RESO] つまみの値を中心に、傾きによってカットオフ・ポイント付近の周波数を強調したり抑えたりします。</p>
<p>Ptch (Pitch)</p>	<p>Pbnd (Pitch Bend) : MIDI のピッチ・ベンド情報を受信したときと同じように、傾きによってピッチ・ベンドによるピッチやフィルターの変化がかかります。効果の深さは Oscillator Bend Sens(P.30)や Filter Bend Sens(P.30)で調節します。</p> <p>PAN (Pan) : MIDI のパン情報を受信したときと同じように、傾きによって左右の定位が変化します。</p> <p>EXP (Expression) : MIDI のエクスプレッション情報を受信したときと同じように、傾きによって音量が変化します (マイナス方向のみ有効) 。</p> <p>dLEV (Delay Level) : 現在の DELAY つまみの値を中心に、傾きによってディレイの音量が変化します。</p> <p>rLEV (Reverb Level) : 現在の REVEBR つまみの値を中心に、傾きによってリバーブの音量が変化します。</p>

上昇音／下降音を演奏に加える（ライザー）

ライザーとは？

Riser（ライザー）とは、曲の盛り上がりに合わせて付加させる上昇音のことです。逆に下降音は Downer（ダウンナー）とも呼ばれます。

[NOISE] つまみで両方の効果をコントロールすることができます。

- [NOISE] つまみを最小（*rD*）または最大（*dD*）に設定すると、ライザー音がミュートされます。
- 曲の盛り上がりに向けて最小 → 中央（*r.100*）へと上昇変化させ、盛り上がり到達したところで中央 → 最大（*d.0*）へと下降変化させることにより、シーケンサーの演奏をさらに盛り上げることができます。
- [NOISE] つまみの最小から中央までの範囲は上昇しながらの断続音ですが、Riser Mode によって動きが異なります。中央から最大までの動きは同じ（下降しながらの連続音）です。
- [NOISE] つまみを最小または最大まで変化（ミュート状態）させたあと、[SHIFT] ボタンを押しながら [NOISE] つまみを回すと、ライザー音を出力せずにつまみ位置を変更できます。

これにより、好きな位置からライザー音を出力させることができます。

- [SHIFT] ボタンを押しながら [NOISE] つまみを最小または最大以外に回したあと [SHIFT] ボタンを離すと、つまみ位置に応じたライザー音が即座に出力されます。（Ver.1.02）

これにより、直前の Riser 状態を維持したまま Downer 状態への準備をして、[SHIFT] ボタンを離すだけで Downer 状態に切り替えることができます。

ライザーを設定する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15]（MENU）を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみでパラメーターを選び、パッド [2]（ENTER）を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

ライザー・パラメーター（MENU 内）

パラメーター	設定値	説明
<i>r5nd</i> (Riser Mode)	<i>0FF</i>	[NOISE] つまみで、ノイズ・レベルを調節します。 <i>0FF</i> 以外ではライザー機能が有効となり、[NOISE] つまみはライザーをコントロールするつまみとして動作します。
	<i>54nC</i>	テンポに合わせて4分音符の裏拍でライザー音が断続的に出力されます。
	<i>9U 10</i>	[NOISE] つまみを上げていくと、ライザー音の出力される間隔が短くなります。
	<i>9UPn</i>	[NOISE] つまみを上げていくと、ライザー音の左右への移動が速くなります。
<i>r5r5</i> (Riser Resonance)	<i>0</i> ～ <i>100</i>	ライザー音の鋭さを調節します。

パラメーター	設定値	説明
r55h (Riser Shape)	0～100	ライザー音のエンベロープの形状を調節します。 0：のこぎり波 100：矩形波
r5Lv (Riser Level)	0～100	ライザー音の音量を調節します。

メモ

- [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] (EXIT) とパッド [2] (ENTER) を同時に押すと、押すたびに Riser Mode を切り替えることができます。
- ライザー機能が有効なとき (Riser Mode : OFF 以外)、[NOISE] つまみの位置によるライザー音の出力状態はパターンに保存されません。
- ライザー機能が無効なパターンに切り替わるとライザー音はミュートされます。
有効なパターンに切り替わると直前の [NOISE] つまみの位置がライザー音に反映されます (ただし、ライザー音のミュート状態は直前のパターンでのミュート状態を引き継ぎます)。
- パターンを切り替えてもライザー機能をそのまま持続させたい場合は、両方のパターンで Riser Mode を OFF 以外に設定してください。

これにより、再生中のパターンの終わりに向かって [NOISE] つまみを最小から中央まで上げていながら (Riser 効果)、次のパターンへの切り替わりと同時に中央から最大へと上げていく (Downer 効果) 操作をつなげることができます。

メトロノームを使う

メトロノームを設定する

メトロノームの動作方法や音量を設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで以下のパラメーターを選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

パラメーター	設定値	説明
Mtr (Metronome)	OFF	常にオフ
	REC (Rec)	録音時のみオン
	REC&PLAY (Rec&Play)	録音時と再生時にオン
MtrL (Metronome Level)	0~100	メトロノームの音量を設定します。

カウント・インの長さ（拍数）を設定する

録音時のカウント・インの長さ（拍数）を設定します。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [Cnt. In] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

パラメーター	設定値	説明
Cnt. In (Count In)	OFF、2~4	録音時のカウント・インの長さ（拍数）を設定します。

メトロノームやカウント・インのクリック音は4分音符ごとに鳴ります。

メトロノームのタイミングはパターンの先頭でリセットされます。(Ver.1.02)

パターン全体のプロバビリティーを設定する（マスター・プロバビリティー）

パターン全体の発音する確率（マスター・プロバビリティー）を設定します。

各ステップの発音する確率（プロバビリティー）にマスター・プロバビリティーの値を加算したり減算したりするので、発音する確率を下げたステップに対して、さらに確率を上げたり下げたりすることができます。

パターン演奏中に音数を増減させることで、即興的な効果をコントロールすることができます。

- * あらかじめ、各ステップにプロバビリティーを設定しておく必要があります。
- * マスター・プロバビリティーは、プロバビリティーが 99 以下のステップに有効です（プロバビリティーが 100 のステップは必ず発音されます）。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで「 Prb 」を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [TEMPO/VALUE] つまみで、設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Prb (Master Probability)	-100~100 (10 刻み)	パターン全体の発音する確率を設定します。

メモ

[STEP] ボタンを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して設定することもできます。

グローバル・ディレイ/リバーブを使う

グローバル・ディレイ/リバーブとは？

ディレイとリバーブを、パターンのパラメーターで制御するかシステムのパラメーターで制御するかを選ぶことができます。

システム・パラメーターで制御するディレイやリバーブを、グローバル・ディレイ/リバーブと呼びます。

グローバル・ディレイ/リバーブのパラメーターは、システム側に保存されます。

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [GL.d.r] (Global Delay/Reverb SW) を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。
3. [OFF] または [On] を選びます。

パラメーター	設定値	説明
GL.d.r (Global Delay/Reverb SW)	OFF	パターンごとに設定が切り替わり、そのたびにディレイとリバーブの残響音がミュートされます。
	On	システムでの設定が優先されるため、パターンを切り替えてもディレイとリバーブの残響音が維持されます。

ディレイとリバーブのパラメーターは、どちらもファンクション・ページで設定します。

パラメーターの詳細については「[音作りをする\(P.13\)](#)」 - 「[EFX セクション\(P.31\)](#)」をご覧ください。

パソコンやモバイル機器と接続する

本機にパソコンやモバイル機器（スマートフォン、タブレット）を USB ケーブルで接続すると、オーディオ・データや MIDI データの通信をすることができます。

パソコンやモバイル機器への、デバイス・ドライバーのインストールは不要です（本機は、USB Audio Device Class 2.0 に対応しています）。

- * 本機とパソコンやモバイル機器との接続に USB ハブなどを経由すると、正常に通信できない場合があります。
- * 充電専用の USB ケーブルは使用しないでください。データ通信ができません。
- * すべてのアプリの動作を保証するものではありません。
- * Android 端末は、動作保証対象外です。

AIRA LINK モードを OFF に設定する

1. [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで [LINK] を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

AIRA LINK モードの設定値が表示されます。

3. [TEMPO/VALUE] つまみで [OFF] を選び、パッド [1] (EXIT) を押します。

メニュー内のパラメーター選択に戻ります。

4. もう一度パッド [1] (EXIT) を押します。
5. 設定後、電源を入れ直します。

パソコンを接続する

本機とパソコンを、USB Type-C - USB A（付属品）または両端が USB Type-C の USB ケーブル（付属品）で接続します。

モバイル機器を接続する

Lightning 端子の iOS デバイスの場合

本機をバッテリー動作固定モードで起動します。

1. パッド [1] (EXIT) を押しながら電源を入れます。

バッテリー動作固定モードで起動します。

2. Apple 社が販売している USB アダプター (Lightning - USB カメラアダプタ、Lightning - USB 3 カメラアダプタなど) を使って、iOS デバイスの端子を変換します。
3. 本機と USB アダプターを、USB ケーブル (USB Type-C - USB A、付属品) を使って接続します。

* 市販の USB Type-C - Lightning 変換ケーブルは、使用できません。

USB Type-C 端子の iOS デバイスの場合

本機と iOS デバイスを、両端が USB Type-C の USB ケーブル (市販品) で接続します。

このとき、本機は iOS デバイスからの電源供給を受けることができます。

工場出荷時の設定に戻す（ファクトリー・リセット）

S-1 を、工場出荷時の状態に戻します。

1. [HOLD] ボタンを押しながら電源を入れます。

[FREE] と表示され、[D-MOTION] ボタンが点滅します。

ファクトリー・リセットを中止するときは、電源を切ります。

2. [D-MOTION] ボタンを押します。

ファクトリー・リセットが実行されます。

3. [dBnE] と表示され、すべてのボタンが点滅したら、S-1 の電源を入れ直します。

データのバックアップ／リストア

バックアップ

1. S-1 とパソコンを USB ケーブルで接続します。
2. [▶] (PLAY) ボタンを押しながら電源を入れます。

ドライブの準備に 1～2 分程度かかります。準備の進み具合は、キーボード・パッドの点灯で確認することができます。

3. パソコンで [S-1] ドライブを開きます。

[S-1] ドライブの [BACKUP] フォルダ内にバックアップ・ファイルがあります。

4. バックアップ・ファイルをパソコンへコピーします。

[BACKUP] フォルダの中のすべてのファイルをコピーしてください。

5. コピーが完了したら、パソコン上で USB ドライブの取り出しをします。

Windows

[S-1] アイコンを右クリックして「取り出し」を実行します。

MacOS

[S-1] アイコンをドックにあるゴミ箱アイコンにドラッグします。

6. S-1 の電源をオフにします。

リストア

1. 「バックアップ」の 1～3 の手順を実行して、パソコンで [S-1] ドライブを開きます。

ドライブの準備に 1～2 分程度かかります。

準備の進み具合は、キーボード・パッドの点灯で確認することができます。

2. [S-1] ドライブの [RESTORE] フォルダ内にバックアップ・ファイルをコピーします。
3. コピーが完了したら、パソコン上で USB ドライブの取り出しをします。
4. [HOLD] ボタンを押します。

リストアが実行されます。

5. [DONE] が表示されたら、S-1 の電源をオフにします。

ファンクションの使いかた

1. [SHIFT] ボタンを押しながらキーボード・パッドを押します。

さまざまな機能（ファンクション）のパラメーターを設定したり、実行したりすることができます。

ファンクション一覧

操作子	説明
パッド [OCT-]	キーボード・パッドのオクターブを切り替えます。
パッド [OCT+]	[SHIFT] ボタンを押しながらパッド [OCT-] とパッド [OCT+] を同時に押すと、オクターブの設定をリセット (0) することができます。(Ver.1.02)
パッド [PWM DEPTH]	<p>PWM SRC が PR_n (Manual) のとき パルス・ウィズの値を調節します (0~255)。</p> <p>PWM SRC が LFO、Env (Envelope) のとき LFO によるパルス・ウィズの揺れや、エンベロープによるパルス・ウィズの変化の深さを調節します (0~255)。</p> <p>パルス・ウィズとは？</p> <p>矩形波の上部の幅が全体の何%になっているかを示す値が、パルス・ウィズです。 波形の上と下の幅が等しくないものは、非対称矩形波になります。</p>
パッド [PWM SRC]	<p>Env (Envelope) : パルス・ウィズをエンベロープで変化させます。</p> <p>PR_n (Manual) : パルス・ウィズを PWM DEPTH の値に設定します。</p> <p>LFO : パルス・ウィズを LFO で周期的に変化させます。</p>
パッド [SUB OCT]	<p>サブ・オシレーターのオクターブのタイプを設定します。</p> <p>-2_{oA} : 2 オクターブ下 (パルス幅小、非対称)</p> <p>-2_{oc} : 2 オクターブ下</p> <p>-1_{oc} : 1 オクターブ下</p>
パッド [ENV TRG]	<p>エンベロープが立ち上がるきっかけを設定します。</p> <p>LFO : 鍵盤を押し続けると、LFO の周期ごとに繰り返し立ち上がります。</p> <p>$GALE$ (Gate) : 新たに鍵盤を押し直したときに立ち上がります。レガート奏法時は立ち上がりません。</p> <p>$trig$ (Gate+Trig) : 鍵盤を押すごとに立ち上がります。</p>
パッド [AMP]	<p>音量の時間的な変化 (エンベロープ) を作ります。</p> <p>$GALE$ (Gate) : 鍵盤を押している間だけ、一定音量で発音します。</p> <p>Env (Env) : [ATTACK] つまみ、[DECAY] つまみ、[SUSTAIN] つまみ、[RELEASE] つまみで設定したエンベロープに従って発音します。</p>

操作子	説明
パッド [POLY]	<p>発音方法を選びます。</p> <p><i>Mono</i> (Mono) : モノフォニック 単音で発音します。</p> <p><i>Unison</i> (Unison) : ユニゾン 複数音を重ねて単音として発音します。</p> <p><i>Poly</i> (Poly) : ポリフォニック 最大 4 ボイスまでの複数音を発音します。</p> <p><i>Chd</i> (Chord) : コード 単音に対して以下のパラメーターでボイス 2~4 を同時に発音します。</p> <p>ディスプレイに「Chd」が表示されている状態でパッド [2] (ENTER) を押すと、以下のパラメーターが設定できます。</p> <p><i>V2SW</i> (Voice 2 SW) : ボイス 2 の発音を ON または OFF します。</p> <p><i>V2KS</i> (Voice 2 Key Shift) : ボイス 2 のキーを移調します (-12~0~12)。</p> <p><i>V3SW</i> (Voice 3 SW) : ボイス 3 の発音を ON または OFF します。</p> <p><i>V3KS</i> (Voice 3 Key Shift) : ボイス 3 のキーを移調します (-12~0~12)。</p> <p><i>V4SW</i> (Voice 4 SW) : ボイス 4 の発音を ON または OFF します。</p> <p><i>V4KS</i> (Voice 4 Key Shift) : ボイス 4 のキーを移調します (-12~0~12)。</p>
パッド [PORTA ON]	<p>ポルタメントを設定します。</p> <p><i>OFF</i> : ポルタメントはかかりません。</p> <p><i>On</i> : 常にポルタメントがかかります。</p> <p><i>Auto</i> (Auto) : レガート奏法時のみ、ポルタメントがかかります。ただし、アルペジオ演奏時にはポルタメントはかかりません。</p>
パッド [PORTA TIME]	<p>ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を調節します (0~255)。</p>
パッド [1] (EXIT)	<p>メニューを終了します。</p>
パッド [2] (ENTER)	<p>数値の編集や項目の選択を決定します。</p>
パッド [3] (SHUFFLE)	<p>シャッフルの設定をします (-90~0~90)。</p>
パッド [4] (LAST)	<p>選択中のパターンの長さ (ラスト・ステップ) を設定します (1~64)。</p>
パッド [5] (OSC DRAW)	<p>矩形波オシレーターを使って、オリジナル波形を作成／発音させることができます。詳しくは、「オシレーターのオリジナル波形を作る (OSC DRAW) (P.35)」をご覧ください。</p> <p>* PWM の効果はかかりません。</p> <p><i>SW</i> (Switch)</p> <p><i>Form</i> (Form)</p> <p><i>MULT</i> (Multiply)</p>

操作子	説明
パッド [6] (OSC CHOP)	オシレーターで生成された波形を切り刻むことで、強烈な倍音を得ることができます。 詳しくは、「波形を切り刻んで倍音を強調する (OSC CHOP) (P.37)」をご覧ください。 <i>overtone</i> (Overtone) <i>59rP</i> (Square Chop Pattern) <i>5RHP</i> (Saw Chop Pattern) <i>5Ubp</i> (Sub Oscillator Chop Pattern) <i>noisP</i> (Noise Chop Pattern) <i>Comb</i> (Comb)
パッド [7] (FILTER KYBD)	音の高さに合わせて、フィルターのカットオフ・ポイントを変化させます (0~255)。
パッド [8] (ARPEGGIO ON)	アルペジエーター機能をオン/オフします。
パッド [9] (ARPEGGIO TYPE)	アルペジエーターが演奏するフレーズのタイプを選びます。 <i>UP</i> (Up) <i>down</i> (Down) <i>UP.dH</i> (Up&Down) <i>UP.2</i> (Up 2oct) <i>dH.2</i> (Down 2oct) <i>Ud.2</i> (Up&Down 2oct) <i>rand</i> (Random) <i>rand.2</i> (Random 2oct)
パッド [10] (ARPEGGIO RATE)	アルペジエーターが演奏するノートの長さを選びます。 <i>1_4</i> (4分音符) <i>1_8</i> (8分音符) <i>1_16</i> (16分音符) <i>1_32</i> (32分音符) <i>8t</i> (3連8分音符) <i>16t</i> (3連16分音符) <i>32t</i> (3連32分音符)
パッド [11] (CLEAR NOTE)	選んでいるパターンのノートを、すべて消します。 ステップを選んでいるときは、そのステップのノートだけを消します。 ディスプレイに「 <i>CLrn</i> 」が点滅表示しているときに、パッド [2] (ENTER) を押して実行します。完了すると「 <i>done</i> 」と表示されます。

操作子	説明
<p>パッド [12] (CLEAR MOTION)</p>	<p>選んでいるパターンのモーションを、すべて消します。</p> <p>ステップを選んでいるときは、そのステップのモーションだけを消します。</p> <p>ディスプレイに「CLR」が点滅表示しているときに、パッド [2] (ENTER) を押して実行します。完了すると「done」と表示されます。</p> <p>実行前の待機時につまみを回すと、モーションにつまみのパラメーターが記録されていた場合は「CLR」と表示され、そのパラメーターのみが消されます。</p> <p>記録されていない場合は「none」と表示されます。</p> <p>モーションとは？</p> <p>つまみなどを操作したときの動きをシーケンサーに記録し、再生することができる機能です。S-1 では 1 つのパターンに対して、8 種類のつまみの動き（またはパラメーターに該当する MIDI のコントロール・チェンジ情報）に加え、MIDI のピッチ・ベンド情報を記録することができます。</p>
<p>パッド [13] (DELAY)</p>	<p>ディレイを設定します。</p> <p>dsyn (Delay Sync) : ディレイ・タイムをテンポに同期させます (OFF、ON) 。</p> <p>t,ne (Time) : ディレイ・タイムを設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Delay Sync が OFF の場合：時間を指定します (1~740ms) 。 ● Delay Sync が ON の場合：音符を指定します (128、64t、128d、...4t、8d、1_4) 。 <p>lev (Level) : ディレイ音の音量を調節します (0~255) 。</p> <p>fdbk (Feedback) : フィードバック (繰り返し) 量を調節します (0~255) 。</p> <p>lcut (Low Cut) : 設定された周波数より低い周波数成分をカットします (FLAT、20~800Hz)。「FLAT」に設定したときは、カットされません。</p> <p>hcut (High Cut) : 設定された周波数より高い周波数成分をカットします (630~12.5kHz、FLAT)。「FLAT」に設定したときは、カットされません。</p>

操作子	説明
<p>パッド [14] (REVERB)</p>	<p>リバーブを設定します。</p> <p>TYPE : リバーブの種類を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Аmb (Ambience) : レコーディングなどで使われるアンビエンス・マイク (音源から離れたところに立てるオフ・マイク) をシミュレートしています。 ● Room (Room) : 室内での残響音をシミュレーションしたリバーブです。 ● hALL 1 (Hall1) : コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。クリアで広がりのある残響音を得られます。 ● hALL 2 (Hall2) : コンサート・ホールでの残響音をシミュレートしたリバーブです。落ち着いたマイルドな残響音を得られます。 ● PLATE (Plate) : プレート・リバーブ (金属板の振動を利用したリバーブ・ユニット) をシミュレートしています。 ● SPRING (Spring) : ギター・アンプ内蔵のスプリング・リバーブをシミュレートしています。 ● Mod (Modulate) : ホールの残響に揺らぎを加えたリバーブです。 <p>TIME : リバーブ音の長さ (時間) を調節します (0~255) 。</p> <p>LEVEL (Level) : リバーブ音の音量を調節します (0~255) 。</p> <p>Pre.DL (Pre Delay) : リバーブ音が出力されるまでの時間を調節します (0~100ms) 。</p> <p>LowCut (Low Cut) : 設定された周波数より低い周波数成分をカットします (FLAT、20~800Hz) 。「FLAT」に設定したときは、カットされません。</p> <p>HighCut (High Cut) : 設定された周波数より高い周波数成分をカットします (630~12.5kHz、FLAT) 。「FLAT」に設定したときは、カットされません。</p> <p>DENS (Density) : リバーブ音の密度を調節します (0~10) 。</p>
<p>パッド [15] (MENU)</p>	<p>メニューを表示します。</p>
<p>パッド [16] (WRITE)</p>	<p>パターンを保存します。</p>

メモ

以下のパッドは、[SHIFT] ボタンを押しながらパッドを押すたびに、設定値を順番に切り替えることができます。

(Ver.1.02)

- [8] (ARPEGGIO ON)
- [PWM SRC]
- [SUB OCT]
- [ENV TRG]
- [AMP]
- [POLY]
- [PORTA ON]

メニューの使いかた

1. [SHIFT] ボタンを押しながらステップ・パッド [15] (MENU) を押します。
2. [TEMPO/VALUE] つまみで項目を選び、パッド [2] (ENTER) を押します。

メニュー一覧

項目	設定値	説明
vOL (Volume) (*1)	0~127	パターンの音量を設定します。
Modd (LFO Modulation Depth) (*1)	0~255	モジュレーションが操作されたときの、OSC や FILTER に与える LFO の効果 (ビブラート、グルウル) の深さを設定します。
band (Oscillator Bend Sens) (*1)	0~240	ピッチ・ベンドが操作されたときの、OSC に与えるピッチの変化量を設定します。 (120 : ±1oct、240 : ±2oct)
bandF (Filter Bend Sens) (*1)	0~255	ピッチ・ベンドが操作されたときの、FILTER に与えるカットオフ・ポイントの変化量を設定します。
n5Nd (Noise Mode) (*1)	ノイズの種類を選びます。	
	Pink	ピンク・ノイズ
	White	ホワイト・ノイズ
r5Nd (Riser Mode) (*1)	<p>ライザーとは曲の盛り上がりに合わせて付加させる上昇音のことです。逆に下降音はダウナーとも呼ばれます。</p> <p>[NOISE] つまみはこの両方の効果をコントロールすることができます。</p> <p>[NOISE] つまみを最小 (「r.0」) または最大 (「d.0」) にするとライザー音はミュートされます。</p> <p>曲の盛り上がりに向けて最小 → 中央 (「r.100」) へと上昇変化させ、盛り上がり到達したところで中央 → 最大 (「d.0」) へと下降変化させることにより、シーケンサーの演奏をさらに盛り上げることができます。</p> <p>[NOISE] つまみの最小から中央までの範囲は上昇しながらの断続音ですが、ライザー・モードによって動きが異なります。</p> <p>中央から最大までの動きは同じ (下降しながらの連続音) です。</p> <p>[NOISE] つまみを最小または最大まで変化 (ミュート状態) させたあと、[SHIFT] ボタンを押しながら [NOISE] つまみを回すと、ライザー音を出力せずにつまみ位置を変更できます。</p> <p>これにより、好きな位置からライザー音を出力させることができます。</p> <p>* [SHIFT] ボタン+パッド [1] +パッド [2] で切り替えることもできます。</p>	

項目	設定値	説明
	OFF	[NOISE] つまみで NOISE レベルの調節をします。 OFF 以外ではライザー機能が有効となり、[NOISE] つまみはライザーをコントロールするつまみとして動作します。
	Sync	テンポに合わせて 4 分音符の裏拍でライザー音が断続的に出力されます。
	Quick	[NOISE] つまみを上げていくと、ライザー音の出力される間隔が早くなります。
	Quicken	[NOISE] つまみを上げていくと、ライザー音の左右への移動が速くなります。
r5r5 (Riser Resonance) (*1)	0 ~ 100	ライザー音の鋭さを調節します。
r5sh (Riser Shape)	0 ~ 100	ライザー音のエンベロープの形状を調節します。 0 : のこぎり波 100 : 矩形波
r5lv (Riser Level) (*1)	0 ~ 100	ライザー音の音量を調節します。
LFO1 (LFO Mode) (*1)	normal	ノーマル・モード
	FAST	高速モード
LFO5 (LFO Sync) (*1)	OFF、On	LFO RATE をテンポに同期させるかどうかを設定します。 On に設定されている場合、LFO Mode は無効となります。
LFOE (LFO Key Trigger) (*1)	OFF、On	LFO をノート・オンでリセットするかどうかを設定します。
Cho (Chorus) (*1)	OFF、1~4	コーラスの種類を選びます。 1 : 標準的なコーラスです。 2 : 揺らぎが早いコーラスです。 3 : 回転スピーカー (fast) のような小刻みな揺らぎが得られます。 4 : ゆったりとした揺らぎのコーラスです。
trAn (Transpose) (*1)	-60 ~ 60	音源を移調 (トランスポーズ) します。

項目	設定値	説明
P.SCL (Pattern Scale) (*1)	1_8 1_16 1_32 8t 16t 32t	<p>パターンの1ステップの長さを設定します。</p> <p>1_8 : 8分音符 1_16 : 16分音符 1_32 : 32分音符 8t : 3連8分音符 16t : 3連16分音符 32t : 3連32分音符</p> <p>* [PATTERN] ボタンを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して、切り替えることもできます。</p>
nPrb (Master Probability)	- 100 ~ 100 (10刻み)	<p>パターンで設定されている各ステップのプロバビリティーにマスター・プロバビリティーを加算/減算して、発音確率を変化させることができます。</p> <p>* [STEP] ボタンを押しながら [TEMPO/VALUE] つまみを回して設定することもできます。</p>
nPri (Note Priority)	LAST、LoB	<p>ファンクションのPOLYの設定が [None]、[Uni]、[Lhd] の単音入力による発音モードで、ENV TRGが [LFO] または [GRTE] の場合、後着優先 (Last) か低音優先 (Low) かを設定します。</p>
GLdr (Global Delay/Reverb SW)	OFF、On	<p>ディレイおよびリバーブを、パターン・パラメーターで制御するかシステム・パラメーターで制御するかを選びます。</p> <p>[OFF] の場合はパターンごとに設定が切り替わり、その都度ミュートされます。</p> <p>[On] の場合はシステムの設定に従うため、パターン切り替え時でもディレイやリバーブの残響音を残すことができます。</p>
dLNd (Delay Level Mode)	Pre、Post	<p>[DELAY] つまみを操作したときに、入力側 (Pre) と出力側 (Post) のどちらのレベルを調節するか設定します。</p> <p>[DELAY] つまみを絞るとき、[Pre] に設定すると滑らかにディレイ音が減衰し、[Post] に設定すると瞬時にディレイ音をミュートすることができます。</p>
ScLC (Sync Clock)	1、2、3、4、6、8、12、24	<p>1拍のSYNCクロック数を設定します。</p>
CH (MIDI Channel)	1 ~ 16	<p>MIDI送受信チャンネルを設定します。</p>

項目	設定値	説明
SYNC (MIDI Clock Sync)	<i>AUto</i> <i>InE</i> <i>ni d i</i> <i>USb</i>	どの同期信号に従って動作するかを設定します。 <i>AUto</i> (<i>AUto</i>) : 入力されたクロックを受け取ります。 <i>InE</i> (<i>InE</i>) : 内部クロックで動作します。 <i>ni d i</i> (<i>ni d i</i>) : <i>ni d i</i> 入力のみ受け取ります。 <i>USb</i> (<i>USb</i>) : <i>USb ni d i</i> 入力のみ受け取ります。 * ただし SYNC IN 端子に外部機器が接続された場合は、強制的に SYNC IN 端子に入力されたクロックに同期します。
Thru (MIDI Thru)	<i>OFF</i> 、 <i>On</i>	MIDI IN 端子から入力した情報を、MIDI OUT 端子に出力する (ON) か、しない (OFF) かを設定します。
HPc (Tx Program Change)	<i>OFF</i> 、 <i>On</i>	パターンを切り替えたときにプログラム・チェンジ・メッセージを送信するかどうかを設定します。
rHPc (Rx Program Change)	<i>OFF</i> 、 <i>On</i>	プログラム・チェンジ・メッセージを受信したときにパターンを切り替えるかどうかを設定します。
PcCh (Program Change Channel)	1~16	パターンを切り替えるためのプログラム・チェンジ・メッセージを送受信する MIDI チャンネルを設定します。
uELo (Key Velocity)	1~127	鍵盤のペロシティーを設定します。
tUnE (Tune)	433.0~448.0	マスター・チューンを設定します。 初期値：440.0Hz
USbd (USB Direct Out)	<i>OFF</i> 、1~127	USB に出力する音量を設定します。 <i>OFF</i> : VOLUME つまみの値を使用します。 1~127 : VOLUME つまみの値を使用せず、音量を設定します。
ALnE (AIRA Link) (*2)	<i>OFF</i> 、 <i>On</i>	MX-1 などの AIRA LINK 対応機器と USB で接続するときに、On にしてください。 それ以外の場合は OFF にしてください。設定後、電源を入れ直すと有効になります。
Cnt. I (Count In)	<i>OFF</i> 、2~4	録音時のカウント・インの長さ (拍数) を設定します。
Metro (Metronome)	<i>OFF</i> 、 <i>rEC</i> (Rec)、 <i>rCPL</i> (Rec&Play)	メトロノームを動作させるかどうかを設定します。 <i>OFF</i> : 常にオフ <i>rEC</i> (Rec) : 録音時のみオン <i>rCPL</i> (Rec&Play) : 録音時と再生時にオン
MetrL (Metronome Level)	0~100	メトロノームのレベルを設定します。

項目	設定値	説明
dLdt (D-Motion Latch)	OFF、On	[D-MOTION] ボタンを、ラッチ動作にするかどうかを設定します。 初期値： OFF OFF：ボタンを押している間だけ、D-MOTION が ON になります（メモリー動作）。 On：ボタンを押すたびに、D-MOTION の ON/OFF が切り替わりません（ラッチ動作）。
COPY (Pattern Copy)		現在のパターンを指定したパターンにコピーします。ディスプレイにコピー先の番号が表示されます。 [TEMPO/VALUE] つまみで、コピー先の番号を選びます。 ● パッド [2] (ENTER) を押すと、コピーされます。 ● パッド [1] (EXIT) を押すと、キャンセルします。
in it (Pattern Initialize)		現在選ばれているパターンを初期化します（演奏データと音色）。
rLod (Reload All)		パターンのリロードを実行します。 rLod (Reload All)：選択中のパターンを、最後に保存した状態に戻します。
rL5d (Reload Sound)		rL5d (Reload Sound)：選択中のパターンの音色を、最後に保存した状態に戻します。
rL59 (Reload Sequence)		* [SHIFT] ボタンを押しながらパッド [1] とパッド [POLY] を押しても操作できます。 rL59 (Reload Sequence)：選択中のパターンの演奏データを、最後に保存した状態に戻します。

*1：現在選ばれているパターンに設定されます（パターンごとに保存することができます）。

*2：MX-1 の USB HOST3 端子以外で使用する場合には、バッテリー動作固定モードで起動します。バッテリー動作固定モードにするにはパッド [1] (EXIT) を押しながら電源を入れます。

つまみ割り当て表

「 」内は、先頭に表示される文字を表しています。

(#番号) は、MIDI のコントローラー・ナンバーを表しています。

セクション	つまみ	通常操作	[SHIFT] ボタンを押しながら操作
LFO	[RATE] つまみ	LFO RATE (「r」 (LFO SYNC : OFF のとき) 、 #3)	LFO MODE (#79)
	[WAVE FORM] つまみ	LFO WAVE FORM (#12)	LFO SYNC (「5」 、 #106) (Ver.1.02)
OSCILLATOR	[RANGE] つまみ	OSC RANGE (「r」 、 #14)	FINE TUNE (#76)
	[LFO] つまみ	OSC LFO (「L」 、 #13)	OSC CHOP OVERTONE (「o」 、 #103)
	[] つまみ	OSC  LEVEL (「5」 、 #19)	OSC PULSE WIDTH (「h」 、 #15) (OSC DRAW SW : OFF 時) または OSC DRAW MULTIPLY (「n」 、 #102) (OSC DRAW SW : STEP、SLOPE 時)
		OSC  LEVEL (「5」 、 #20)	OSC DRAW SW (#107)
	[SUB] つまみ	OSC SUB LEVEL (「o」 、 #21)	OSC CHOP COMB (「L」 、 #104)
	[NOISE] つまみ	OSC NOISE LEVEL (「n」 、 #23) (RISER MODE : OFF 時) または RISER ON+RISER CONTROL (「r」 / 「d」) (RISER MODE : ON 時)	NOISE MODE (#78) (RISER MODE : OFF 時) または RISER CONTROL の保持 (Ver.1.02) (「r」 / 「d」) (RISER MODE : ON 時)
		[FREQ] つまみ	FILTER FREQUENCY (「F」 、 #74)
FILTER	[RESO] つまみ	FILTER RESONANCE (「r」 、 #71)	
	[LFO] つまみ	FILTER LFO (「L」 、 #25)	
	[ENV] つまみ	FILTER ENVELOPE (「E」 、 #24)	FILTER KEYBOARD FOLLOW (「E」 、 #26)
ENV	[ATTACK] つまみ	ENV ATTACK (「A」 、 #73)	

セクション	つまみ	通常操作	[SHIFT] ボタンを押しながら操作
	[DECAY] つまみ	ENV DECAY ([d] 、 #75)	
	[SUSTAIN] つまみ	ENV SUSTAIN ([5] 、 #30)	
	[RELEASE] つまみ	ENV RELEASE ([r] 、 #72)	
EFX	[DELAY] つまみ	DELAY LEVEL ([d] 、 #92)	DELAY TIME ([t] 、 #90)
	[REVERB] つまみ	REVERB LEVEL ([r] 、 #91)	REVERB TIME ([t] (DELAY SYNC : OFF 時) 、 #89)
値の表示のみ		[STEP] ボタンを押しながら操作、または [PATTERN] ボタンを押しながら操作 (Ver.1.02)	[PATTERN] + [STEP] ボタン を押しながら操作

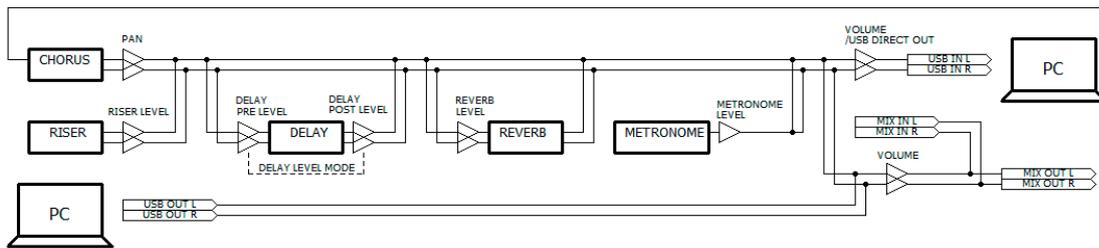
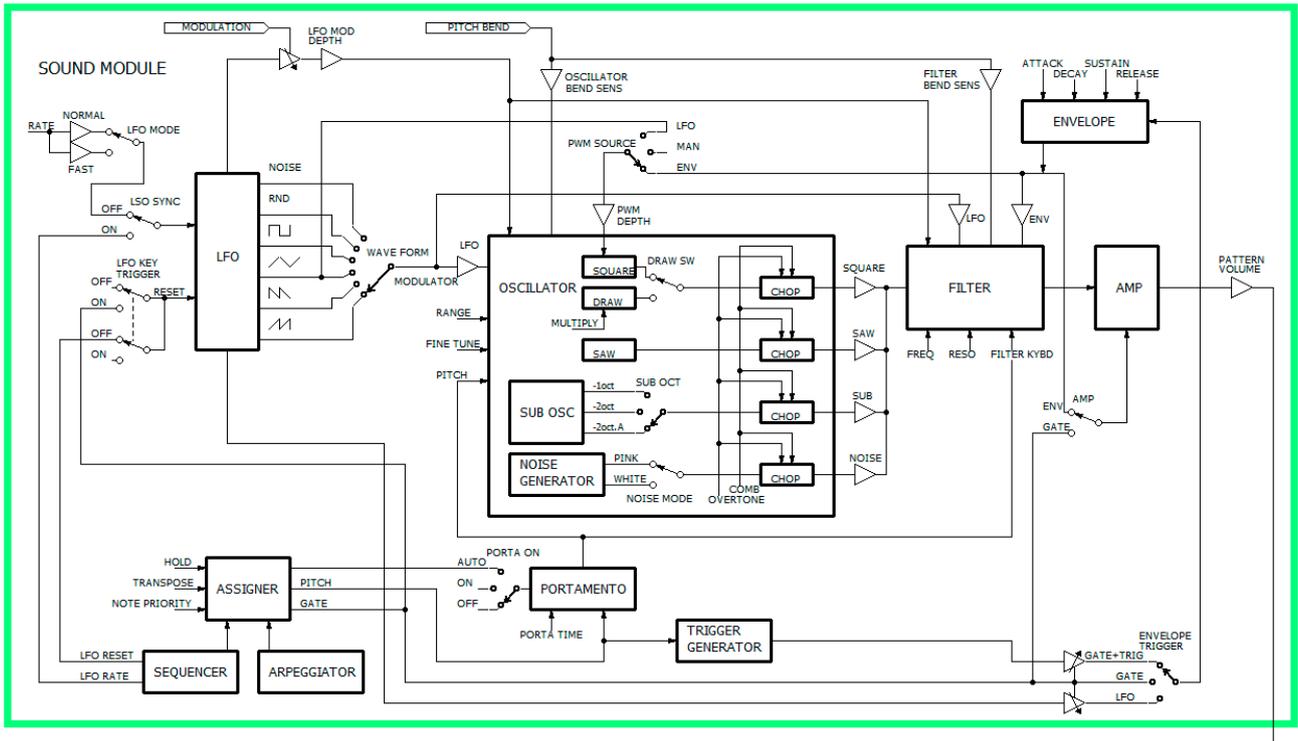
操作子	説明
[SHIFT] ボタン+パッド [1] (EXIT) +パッド [2] (ENTER)	ライザー・モード
[PATTERN] ボタン+ [TEMPO/VALUE] つまみ	パターン・スケール
[STEP] ボタン+ [TEMPO/VALUE] つまみ	マスター・プロバビリティー
[SHIFT] ボタン+パッド [1] (EXIT) +パッド [POLY]	リロード・サウンド ([rL5d])
[SHIFT] ボタン+パッド [OCT-] +パッド [OCT+]	オクターブのリセット (Ver.1.02)
[SHIFT] ボタン+ [●] (REC) ボタン	メトロノーム・モード (Ver.1.02)

主な仕様

最大同時発音数	4 音
ユーザー・パターン数	64
ステップ・シーケンサー	最大 64 ステップ
エフェクト	DELAY、REVERB、CHORUS
ディスプレイ	7 セグメント 4 桁 (LED)
接続端子	SYNC (IN、OUT) 端子：ミニ・タイプ MIX (IN、OUT) / PHONES 端子：ステレオ・ミニ・タイプ MIDI (IN、OUT) 端子：ステレオ・ミニ・タイプ USB 端子：USB Type-C® (オーディオ、MIDI)
電源	リチウムイオン電池 USB 端子より取得 (USB バス電源)
消費電流	500mA
連続使用時の電池の寿命	約 4.5 時間 * 使用状況によって異なります
電池の充電時間	約 3 時間 * 充電にはパソコンなどの USB 端子、または市販の USB 電源アダプターが必要です (5V、500mA 以上)。
外形寸法	188 (幅) × 106 (奥行) × 36.2 (高さ) mm
質量 (電池含む)	305g
付属品	「はじめにお読みください」 チラシ USB Type-C to USB A ケーブル 保証書

* 本書は、発行時点での製品仕様を説明しています。最新情報についてはローランド・ホームページをご覧ください。

シグナルフロー図



MIDI インプリメンテーション・チャート

AIRA Compact

Model: S-1

Date: Apr. 18, 2023

Version 1.02

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	3 (Synth), 16 (Program Change)	3 (Synth), 16 (Program Change)	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	x	x	
	Altered	x	x	
Note Number	: True Voice	0-127	0-127	
Velocity	Note On	o	o	
	Note Off	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Channel's	x	x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change	1	x	o	For details, refer to "Control change list" .
	3	o	o	
	5	o	o	
	10	x	o	
	11	x	o	
	12-31	o	o	
	64, 65	x	o	
	71-76	o	o	
	77	x	o	
	78-83	o	o	
	85-87	o	o	
	89-93	o	o	
102-107	o	o		
Program Change	: True Number	o 0-63	o 0-63	

System Exclusive		x	x	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	x x x	x x x	
System Real Time	: Clock : Start : Continue : Stop	o o x o	o o x o	
Aux Message	: All Sound Off : Reset All Controllers : All Notes Off : Omni Mode Off : Omni Mode On : Mono Mode On : Poly Mode On : Active Sensing : System Reset	o x x x x x o x	o o o x x x o x	Transmitted: MIDI OFFLINE

Control change list

Control Change	Explanation
1	Modulation Wheel
3	LFO RATE (LFO [RATE] つまみ)
5	PORTAMENTO TIME ([SHIFT] ボタン + パッド [PORTA TIME])
10	Pan
11	Expression Pedal
12	LFO WAVE FORM (LFO [WAVE FORM] つまみ)
13	OSC LFO (OSCILLATOR [LFO] つまみ)
14	OSC RANGE (OSCILLATOR [RANGE] つまみ)
15	OSC PULSE WIDTH ([SHIFT] ボタン + パッド [PWM DEPTH]) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR  つまみ)
16	OSC PWM SOURCE ([SHIFT] ボタン + パッド [PWM SRC])
17	LFO MODULATION DEPTH ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : LFO Modulation Depth)
18	OSC BEND SENS ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : Oscillator Bend Sens)
19	OSC  LEVEL (OSCILLATOR  つまみ)

Control Change	Explanation
20	OSC  LEVEL (OSCILLATOR [] つまみ)
21	OSC SUB OSC LEVEL (OSCILLATOR [SUB] つまみ)
22	OSC SUB OCT TYPE ([SHIFT] ボタン + パッド [SUB OCT])
23	OSC NOISE LEVEL (OSCILLATOR [NOISE] つまみ)
24	FILTER ENVELOPE (FILTER [ENV] つまみ)
25	FILTER LFO (FILTER [LFO] つまみ)
26	FILTER KEYBOARD FOLLOW ([SHIFT] ボタン + パッド [7] (FILTER KYBD)) ([SHIFT] ボタン + FILTER [ENV] つまみ)
27	FILTER BEND SENS ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : Filter Bend Sens)
28	AMP ENVELOPE MODE SW ([SHIFT] ボタン + パッド [AMP])
29	ENV TRIGGER MODE ([SHIFT] ボタン + パッド [ENV TRG])
30	ENV SUSTAIN (ENV [SUSTAIN] つまみ)
31	PORTAMENTO MODE ([SHIFT] ボタン + パッド [PORTA ON])
64	Damper Pedal
65	PORTAMENTO
71	FILTER RESONANCE (FILTER [RESO] つまみ)
72	ENV RELEASE (ENV [RELEASE] つまみ)
73	ENV ATTACK (ENV [ATTACK] つまみ)
74	FILTER FREQUENCY (FILTER [FREQ] つまみ)
75	ENV DECAY (ENV [DECAY] つまみ)
76	FINE TUNE ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR [RANGE] つまみ)
77	TRANSPOSE SW ([SHIFT] ボタン + [STEP] (KEY TRANSPOSE) ボタン)
78	NOISE MODE ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : Noise Mode) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR [NOISE] つまみ)
79	LFO MODE ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : LFO Mode) ([SHIFT] ボタン + LFO [RATE] つまみ)
80	POLY MODE ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Poly Mode)
81	CHORD VOICE 2 SW ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 2 SW)
82	CHORD VOICE 3 SW ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 3 SW)
83	CHORD VOICE 4 SW ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 4 SW)
85	CHORD VOICE 2 KEY SHIFT ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 2 Key Shift)
86	CHORD VOICE 3 KEY SHIFT ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 3 Key Shift)
87	CHORD VOICE 4 KEY SHIFT ([SHIFT] ボタン + パッド [POLY] : Voice 4 Key Shift)
89	REVERB TIME ([SHIFT] ボタン + [REVERB] つまみ)
90	DELAY TIME ([SHIFT] ボタン + [DELAY] つまみ)
91	REVERB LEVEL ([REVERB] つまみ)
92	DELAY LEVEL ([DELAY] つまみ)

Control Change	Explanation
93	CHORUS ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : Chorus)
102	OSC DRAW MULTIPLY ([SHIFT] ボタン + パッド [5] (OSC DRAW) : MULTIPLY) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR  つまみ)
103	OSC CHOP OVERTONE ([SHIFT] ボタン + パッド [6] (OSC CHOP) : OVERTONE) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR [LFO] つまみ)
104	OSC CHOP COMB ([SHIFT] ボタン + パッド [6] (OSC CHOP) : COMB) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR [SUB] つまみ)
105	LFO KEY TRIGGER ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : LFO Key Trigger)
106	LFO SYNC ([SHIFT] ボタン + パッド [15] (MENU) : LFO Sync) ([SHIFT] ボタン + LFO [WAVE FORM] つまみ) (Ver.1.02)
107	OSC DRAW SW ([SHIFT] ボタン + パッド [5] (OSC DRAW) : SW) ([SHIFT] ボタン + OSCILLATOR  つまみ)

S-1

取扱説明書

01

ローランド株式会社

〒431-1304 静岡県浜松市北区細江町中川 2036-1

©2023 Roland Corporation