

<u>`</u>

Ĺ

:

1

. \*

1



64 Voice Expandable Performance/Composition Keyboards

ミュージシャンマニュアル

Version 1.28J





. . . . . . . .

MR61,76パネル図

1

#### MR-61 and MR-76 Musician's Manual:

Documentation Team: Reiter Japanese Version Edited by:

Robby Berman, Jonathan Coulton, Ray Legnini, Manuel

MURO POWDER MUSIC

Copyright © 1996 ENSONIQ® Corp 155 Great Valley Parkway Box 3035 Malvern, PA 19355-0735 USA

ENSONIQ Japan Inc. Nishi-shinjyuku Toyokuni Bldg. 1F,2-5-8 Hatudai, Shibuya-ku,Tokyo,Japan 151

Printed in U.S.A. All Rights Reserved

この度はエンソニックMRシリーズをお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。

MRシリーズの卓越した機能を充分にご理解いただき、末永くご愛用いただくために、 このミュージシャンマニュアルを良くお読み下さるようにお願い申しあげます。

製品に関する技術的なお問い合わせは、エンソニックカスタマーズサービスまで ご相談下さい。

カスタマーサービス 〒151 東京都渋谷区初台2-5-8 西新宿豊国ビル1F フリーダイヤル 0120-010-417 (オトヨイナ) 受付時間:午前10:00~午後1:00、午後2:00~午後5:00(土、日、祝日を除く)

このミュージシャンマニュアルの著作権は全てENSONIQ CorpとENSONIQ Japan Inc.が 所有しています。 ENSONIQ CorpとENSONIQ Japan Inc.に無断で一部、あるいは全部の 複製を行うことは出来ません。

MRシリーズのソフトウェアー/ファームウェアの著作権は、全てENSONIQ Corpが所有しています。

最大限の保証を受けるために、必ずエンソニックが認定したサービスステーションでサービスを 受けて下さい。エンソニックが発行したシリアル番号が本機裏面、または背面に明示されている場合 のみを保証の対象にさせて頂きます。

パージョンアップ等のご案内をさせていただくために、お客様のお名前、ご住所が必要となりますので、 製品に同梱されているユーザー登録カードに必要事項を全てご記入の上、お早めにご返送下さい。

Part # 9310 0193 03 - B

Model # MM-131-03

# 目次

## 第1章 MR61,76の概要

MR61,76の概要	1-1
電源を入れてみましょう1	l <b>-1</b>
サウンドの選択	1-2
サウンドファインダーについて1	<b>-2</b>
サウンドを名前で検索する1	-4
ドラムマシン1	-6
ドラムマシンについて1	1 <b>-6</b>
ドラムマシンを使うには1	-6
他のリズムを選択するには1	- <b>8</b>
インスピレーションキャッチャー1-	10
アイデアパッドとは?1-	10
演奏したものをすぐに確認する1-	10
アイデアパッドによる他の演奏を確認する	11
デモを <b>聴</b> くには1-	12
内蔵デモについて1-	12
デモを演奏させるには1-	12
他のデモを選択するには1-	13
他のデモを聞いてみる1-	13
スタンダードMIDIファイルを演奏させる1-	14
スタンダードMIDIファイルを読み込むには	14
オンスクリーンヘルプについて1-	16
オンスクリーンヘルプを使うには1-	16
各機能の概要1-	18
サウンドファインダー1-	18
ドラムマシン1-	19
アイデアパッド	20
1 6 トラックレコーダー 1-	21
ソングエディター1-	21
F X / ミックスダウン 1-	21
メモリー管理1-	22
エクスパンションボードについて1-	23
MR-61,76の操作子について1-	24
ディスプレィ1-	24
ディプレィの下の2つのダイヤルについて	24
ディスプレィ左右の2つのボタン1-	24
オールノートオフ1-	25
リセットについて1-	25
ソフトリセット	25
ハードリセット1-	25

1

#### 第2章 MR-61,76 スタジオ

MR-61,76 スタジオ	2-1
始めに	2-1
準備	2-1
<b>MIIDI</b> システムに必要な接続	2-1
MIDI接続	2-2
MR-61,76を独立型スタジオとして使用する	2-2
MR-61,76をMIDIスタジオのコマンドセンターとして使用する	2-2
用意するもの	2-2
他のMIDI装置とMR-61,76の接続	2-3
接続が終わったら	2-3
コンピュータとMR-61,76を使用する	2-3
用意するもの	2-4
コンピュータとMR-61,76の接続	2-4
オーディオレコーダーとMR-61,76を使用する	2-4
用意するもの	2-4
MR-61.76とオーディオレコーダーの接続	2-5
外部コントローラーとMR-61.76を使用する	
用意するもの	
外部コントローラーとMR-61.76の接続	
MIDIパッチペイとMR-61.76を使用する	2-6
用意するもの	2-6
パッチベイとMR-61.76の接続	2-7
オーディオ接続	2-8
パワー接続	2-10
電源を接続する	
辛暑の設定について	2-11

#### 第3章 グローバルセッティング

グローバルセッティング	
システム設定のメモリー	
システム編集のテクニック	
システムグループ	3-2
グローバルシステム設定を編集する	3-2
システムプリファレンスの設定	
キーボードのベロシティ反応	
キーボードのベロシティを調節する	
キーボードのプレッシャー反応	3-5
キーボードのプレッシャーを調節する	3-6
4つのアウトプットを使用する	
特定のアウトプットにサウンドを送る	
サウンドを希望するアウトプットに送る	3-8
特定のエフェクトバスを希望するアウトプットに送る	3-8
Aux Outsの使い方	3-9
Auxの出力をケーブルの接続によって自動的に切り替える	3-10
ケーブルの接続を変えずに利用する場合	3-10

ENSONIQ MR-61 and MR-76 23-3 3+37=374

\_\_\_\_

\_\_\_

----

白動的にてフェクトルートを決める、あるいけできなくする	3_11
サウンドファインダーでスプリットキをけレイヤーサウンドを選択して	いスレき
16トラックレコーダーの未定義トラックのために、新しいサウンドを選	択してい
るとき	3-12
しここ 16トラックレコーダーのトラックサウンドを変更しているとき	
AutoSelect FXBusパラメータの設定	
16トラックレコーダーのトラック設定を保護する	3-13
新しいサウンドを選択するとき、トラックパラメーターをリセットする	かどうか
新しい クラント とという ひここい トラフラバラブ・ラー こう こうトラン を決める	3_14
というしていたいで、 トラックパラメーターをReset All Controllersから保護する	3_15
T アラック・ファーン Elester Am Controllers シストレーション MR-61 76のメモリーを保護する	3_16
Write Protectプロンプトの表示	3-16
white 110teet/ロジノーの夜小	
10 フラクレコーン ラフィンドラクシー	3-17
10アノノノレコーノー リノーレーシリン 下の設定	
グローバルビップ設定の編集	J-10 2 10
クローハルヒックペント改足を使用する	3-10 2 10
クローハルヒッナハントナッノとグワン	
クローハルとツナヘントナツノの範囲を決める	3-19
クローハルヒッテヘントタワンの範囲を決める	3-19
	3-20
クローハルヒッチペントモートの設定	
	3-21
ノアイ ンナューニング	3-22
ヒッナテーノルを使用する	3-23
クローハルヒッナデーブルの設定	3-23
クローハルビッナナーノルにサワントを割り当てる	3-24
ノットス1 ツナのセツナインク	3-25
ノットスイッナを使用する	3-23 2 06
ノットスイッナに懐能を割り当てる	3-20
モンユレーターとしてしてクルを使用する	3-29
しいハグルに機能を割り目しる	3-30
MIDIに関連しに設定を編集9 る	
サリントノアインターのMIDIナヤンイル	
ハースMIDIナヤンイルをセットする	
MR-01,70をMIDIで同州させる	
MRのマスタータイミングソースを伏める	3-33
MR-01,/0に他のMIDI表置を回射させる	3-33
MIDIクロックを他のMIDI表慮に达るかとうかを伏める	3-33 、のまた
MIDIN 29 2 29 FRAUD D9 9472 29 EN 9 89 D - M 2 2 2 9	ノの設定 3-35
パンクセレクトおよびプログラムチェンジの対応を決める	3-35
MIDIパニックメッヤージに対応する	3-36
Reset All Controllers MIDIメッセージ	3-36
Reset All Controllersメッヤージに対応する	3_37
All Notes Off MIDIメッセージ	
MIDI All Notes Offメッセージに対応する	3-38
システムエクスクルーシヴの使用	3-38
SvsExデータの対応	3-39
SysEx Device IDを使用する	3-39
- SysEx Device ID番号をセットする	3-40
-	

一下に入る	3-42
General MIDIを使用する	3-42
General MIDI音源としてMR-61,76を使用する	3-43
MR-61,76のGeneral MIDIについての詳細	3-43

#### 第4章 サウンドファインダー

4

サウンドファインダー
サウンドセントラル
サウンドを選択する4-2
サウンドの呼び出し方4-2
サウンドタイプから呼び出す4-2
サウンドファインダーの役割4-4
名前からサウンドを呼び出す4-4
サウンドファインダートランスポーズ4-5
サウンドファインダーでのキーポードトランスポーズ
トランスポーズのLED4-6
トランスポーズの設定4-6
トランスポーズ機能をオフにする4-6
MR-61,76のサウンドについて4-6
MR-61,76スタンダードサウンド4-7
ドラムとパーカッションサウンド4-7
エンソニックドラムマップ4-8
General MIDI/GSドラムセットマップ4-8
どのマップを使用しますか?4-9
一般のサウンドの編集テクニック4-9
サウンドを編集する4-10
サウンドファインダーパラメーター4-12
サウンドファインダーパラメーターの機能4-12
16トラックレコーダートラックのサウンドを編集する
サウンドのラウドネスをコントロールする
サウンドのボリュームを最大値にセットする
エクスプレッションの調節4-14
ボリュームおよびエクスプレッションの反応を逆にする
サウンドのステレオ定位を調節する4-15
サウンドの定 <b>位を調整</b> する4-16
サウンドのピッチベンドをコントロールする
前方に押されたピッチベンドホイールへのサウンドレスポンスをセットする.4-17
手前に引かれたピッチベンドホイールへのサウンドレスポンスをセットする.4-17
サウンドのリチューニング4-18
サウンドをオクタープでリチューンする
サウンドをセミトーンでリチューンする
サウンドのファインチューニング4-19
スペシャルピッチテーブルを使用する4-19
サウンドにスペシャルピッチテープルを割り当てる

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

サウンドのグライドヤッティング	4-20
MRのフロントパネルからグライドモードの切り萃えをする	4-20
MICO アロシーク (1997) シティー こ 一 の 男 9 目 パピ 9 の MIDI たるMPの ガライドモード設定	
MIDIC& MICV ノノー・ビー・ 設定	
MIDIを通じてシンドトモートのUIL UIE 男り各たるために サウンドのガライドタイト	
リワントのシフィトライム	
リワントのシフィトショムを調助する	
リワントをノイレイととる	
リワンドのフィレータームを及んる	
リリントのLFUSをルスタミイスタる	
回期しているLFOやよいノイスをノーマルはLFOとノイスに変換する 目期しているLFOでわたびノイズのしょしたが再する	ວ
回期しているLFUSおよい/1人のレートを変更する	
サリントのLFOの速度を調整する	
サワンドのLFUの除さを調整する	
サワンドのLFOナイレイを調整する	
サワンドのエンペローフについて	
サウンドのアタックタイムを調整する	4-27
サウンドのディケイタイムを調整する	4-27
サウンドのリリースタイムを調整する	
サウンドのフィルターカットオフを調整する	4-28
サウンドのフィルターアタックタイムを調整する	4-28
サウンドのフィルターディケイタイムを調整する	4-29
サウンドのフィルターリリースタイムを調整する	4-29
サウンドのフィルターエンベロープのベロシティ感度を調整する	4-30
サウンドのキーレンジ	4-30
サウンドのキーレンジを変更する	4-31
サウンドのベロシティレンジ	
ベロシティレンジの設定	4-31
ベロシティモードについて	4-32
ベロシティモードを使用する	
キーボードプレッシャーのサウンドレスポンス	4-33
キーボードプレッシャーのサウンドレスボンスの設定	4-33
サウンドコントローラーフィルター	4-34
サウンドコントローラーフィルターの設定	4-35
ドラム/パーカッションセットの編集	
The SongEditKit	
サウンドファインダーのRthmEditKitを使用する	4-37
ドラム/パーカッションセットの編集準備	4-38
, 選択したドラム/パーカッションセットサウンドを編集する	
SongEditKitまたはRthmEditKitを編集する	
スペシャルドラム/パーカッションセットパラメーターを使用する	4-40
編集するためにドラムキーを選択する	4-40
ドラムキーを選択する	
ドラムキーのサウンドソース	
ドラムキーで使用するサウンドタイプを変更する	
ドラムキーのサウンド	
ドラムキーのサウンドを変更する	
ドラムキーのボリューム	4-43
ドラムキーのボリュームを調整する	4-43
ドラムキーのパンニング	4-44
ドラムキーのパンニングを変更する	4-44

ドラムキーのエフェクト	
ドラムキーのエフェクトを変更する	4-45
ドラムキーのチューニング	
ドラムキーのチューニングを変更する	
サウンドファインダーサウンドを保存する	
なぜ、そしてどこにサウンドが保存されるか	
インサートエフェクトを使用しているサウンドを保存する	
FLASHまたはRAMメモリーにサウンドを保存する	
MR-61,76 のスプリット機能	
<b>MR</b> のスプリット	
Split LED	
スプリットを作る	
スプリットの保存	
MR-61,76 のレイヤー機能	4-52
MRのレイヤー	4-52
Layer LED	4-53
レイヤーを作る	4-53
レイヤーの保存	4-54
スプリットおよびレイヤーを保存する	4-54
スプリットおよびレイヤーを保存するための二つの方法	4-54
プリセットについて	4-54
プリセットの長所	4-55
プリセットの短所	4-55
スプリット/レイヤーのシングルサウンド	4-55
スプリット/レイヤーシングルサウンドの長所	4-56
スプリット/レイヤーシングルサウンドの短所	4-56
プリセットとしてスプリット/レイヤーを保存する	4-56
プリセットを選択する	4-58
プリセットを編集する	4-59
スプリット/レイヤーシングルサウンドとしてスプリット/レイヤー?	を保存する4-
60	
サウンドを16トラックレコーダーに送信する	4-63
サウンドファインダーサウンドをレコーディングに使用する	4-63
スプリット/レイヤー/トランスポーズサウンドの場合	4-63
サウンドを16トラックレコーダーに送信する方法	4-63
サウンドファインダーのMIDI	
サウンドファインダーのMIDI OUTおよびMIDI IN	4-65
MR-61,76からMIDIを送る	4-65
MIDI-OUTサウンド	
MR-61,76を使ってMIDI装置をコントロールする	4-67
外部シーケンサーのためにマスターコントローラーとしてMRを使用	する4-68
MR-61,76のMIDI受信	4-68
サウンドファインダーのMIDI対応のためにMIDIベースチャンネルを	セットする4-
69	
RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する	4-70

\_\_\_\_

\_\_\_\_

\_

----

	5-1
ドラムマシンの演奏	
ドラムマシンを演奏をスタートするには	
ドラムマシンの演奏をストップするには	
リズムの選択	5-3
MR-61/MR-76のリズムについて	5-3
リズムをカテゴリーで検索する	5-4
リズムファインダー	5-5
パターンを名前で検索するには	5-6
バリエーションの選択	5-7
バリエーションを選択をするには	5-8
フィルの選択	5-9
フィルを選択をするには	5-9
テンポの設定	5-10
タップで入力したテンポにドラムマシンを追従させるには	5-10
テンポをValueダイヤルで入力する	5-11
ドラムマシンエディットテクニック(一般)	5-11
現在選択中のリズムパターンの編集	5-11
リズムパターンのドラムキットを変更する	5-14
現在選択中のリズムパターンのドラムキットを変更するには	5-14
リズムパターンの音量を変更する	5-15
リズムミックス(エクスプレッション)	
現在選択されたリズムパターンの音量を変更するためには	
リズムパターンの拍子と長さ(小節数)を見る	
リズムパターンの拍子と長さ(小節数)	
リスムパターンの田子と長さ(小節数)を見る	
リズムセット内の首色を編集する	
ドフムセットとソーン	
ゾーンネーム	
ゾーンネーム ドラムセットのエディット	
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて	5-18 5-18 5-18
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する	
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する エディットするゾーンを選択する	5-18 5-18 5-18 5-19 
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する エディットするゾーンを選択する ソーンのミュート	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-21 5-22
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-21 5-22 5-22
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには ゾーンのボリュームを変更する	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-21 5-22 5-22 5-22 5-23 5-23
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには ゾーンのボリュームを変更する ゾーンのボリュームを変更する	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-22 5-22 5-22 5-23 5-23 5-23
ゾーンネーム ドラムセットのエディット	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-21 5-22 5-22 5-23 5-23 5-23
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには ゾーンのボリュームを変更するには ゾーンのボリュームを変更するには ゾーンのパンを変更する ゾーンのパンを変更するには	5-18 5-18 5-18 5-19 5-20 5-21 5-21 5-21 5-22 5-22 5-23 5-23 5-23 5-23 5-24 5-24
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには ゾーンのボリュームを変更する ゾーンのボリュームを変更するには ゾーンのパンを変更する ゾーンのパンを変更するには ゾーンのパンを変更するには ゾーンのパンを変更するには ゾーンのパンを変更するには ゾーンのパンを変更するには	$\begin{array}{c} 5-18\\ 5-18\\ 5-18\\ 5-19\\ 5-20\\ 5-20\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-22\\ 5-22\\ 5-22\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-25\end{array}$
ゾーンネーム ドラムセットのエディット RthmEditKitについて エディットするゾーンを選択する ゾーンのミュート ミュート/アクティブの切り替え ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更する ゾーンごとにドラムセットを変更するには ゾーンのボリュームを変更する ゾーンのボリュームを変更する ゾーンのボリュームを変更する ゾーンのパンを変更する ゾーンのパンを変更する ゾーンのパンを変更する ゾーンにエフェクトをアサインする ゾーンにエフェクトをアサインするには	$\begin{array}{c} 5-18\\ 5-18\\ 5-18\\ 5-19\\ 5-20\\ 5-20\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-22\\ 5-22\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-26\end{array}$
ゾーンネーム ドラムセットのエディット	$\begin{array}{c} 5-18\\ 5-18\\ 5-18\\ 5-18\\ 5-19\\ 5-20\\ 5-20\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-21\\ 5-22\\ 5-22\\ 5-22\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-23\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-24\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-25\\ 5-26\\ 5-27\end{array}$

7

1

パリエーション/フィルのアレンジ	5-28
パリエーションのアレンジ	5-29
フィルのアレンジ	5-30
ゾーンにアサインされたリズムを調べる	5-31
ゾーンにアサインされたリズムを調べるには	5-32
リズムを保存する	5-33
リズム記憶装置	5-33
FLASH/RAMメモリにエディットされたリズムを保存する	
リズムの複製&名称変更、リズムタイプの変更	
リズムを16トラックレコーダーに転送する	
ドラムマシンをリズムガイドにして録音する	
リズムを16トラックレコーダーへ送信するためには	
MIDIとドラムマシン	
MIDI Clockにドラムマシンに同期させる	
外部MIDI機器とドラムマシンの同期	
MIDIでのドラムマシンの制御	

-----

\_\_\_\_

### 第6章 アイデアパッド

アイデアパッド	6-1
インスピレーションキャッチャー	6-1
直前のアイデアを聞く	6-1
直前のアイデアを聞くには	6-1
他のアイデアを聞く	6-2
他のアイデアを聞くには	6-2
アイデアパッドの各機能について	6-3
サウンドファインダーとの連携機能	6-3
ドラムマシンとの連携機能	6-4
16トラックレコーダーとの連携機能	6-4
アイデアパッドを使った16トラックレコーダーのマルチテイクレ	/コーディング6-4
アイデアパッドのアイデアの区切り判断	6-5
アイデアパッドのメモリー	6-5
メモリー容量オーバー時の動作	6-5
16トラックレコーダーに転送する際のアイデア内のエフェクト情報につ	ついて6-5
アイデアパッドのカスタマイズ	6-6
アイデアパッドの自動再生機能のON/OFF	6-6
アイデアパッドの自動再生機能のON/OFFの切り替え	6-6
アイデアの区切り判断時間の設定	6-7
アイデアの区切り判断時間の設定方法	6-7
アイデアパッドのメモリー容量の変更	6-7
アイデアパッドのメモリー容量の変更方法	6-8
アイデアパッドと16トラックレコーダーの連携	6-9
アイデアパッドから16トラックレコーダーへのアイデアの転送	6-9
新しい曲の基礎としてアイデアを転送する	6-9
アイデアパッドから新しい曲を作成する	6-10
制作中の曲にアイデアを転送する	6-11
アイデアパッドから現在製作中のSongにアイデアを転送する。	

アイデアの消去	6-15
アイデアを一つだけ消去する	6-15
アイデアを一つだけ消去するには	6-15
全てのアイデアを消去する	6-15
全てのアイデアを消去するには	6-16

### 第7章 レコーディング

レコーディング
MR-61/MR-76のレコーディングについて7-2
MR-61/MR-76のレコーディング7-2
トラック
トラックエフェクト7-3
シーケンス
シーケンスエフェクト7-4
ソングプレイリストとソング
ソングエフェクト
各ボタンのLED
トラックLED7-6
シーケンス <b>LED</b>
ソングプレイリストLED
16トラックレコーダー概要7-8
16トラックレコーダーの再生7-8
レコーディング
新規シーケンスの作成7-9
トラックの選択7-9
トラックの選択7-10
トラックの音色の割り当て7-10
トラックに音色を割り当てる
録音を開始する7-12
新しいシーケンスの最初のトラックに録音するには
<b>録</b> 音結果を聞くには
演奏中にシーケンスの最初(1小節目)に戻る
演奏中にシーケンスの最初(1小節目)に戻るには
トラックアンドゥ(録音又はエディットの取り消し)
レコーディング/トラックエディットコマンドの取り消し方
他のトラックに録音する7-15
トラックへのオーバーダビング7-16
トラックヘオーバーダビングする
トラックの編集機能7-17
トラックの編集機能とテクニック7-17
音色の変更と音色のアサイン7-17
アサインされた音色の変更7-18
トラックからの単音の消去(Scoop)7-19
再生中のトラックからの単音の消去
停止中のトラックからの単音の消去
アサインされた音色のエディット7-20
アサインされた音色のエディット方法

9

-----

-

\_

\_\_\_

\_\_\_\_

Fast Forward ボタン	7-22
1小節づつロケーションを進めるには	7-22
1 拍づつロケーションを進めるには	7-22
Record/Fast Forwardボタンでのトラック消去のショートカット	7-23
Rewindボタン	7-24
シーケンスの最初に戻す	7-25
シーケンス再生時に1小節づつロケーションを戻すには	7-25
シーケンス停止時に1小節ロケーションを戻すには	
シーケンスの任意のロケーションへジャンプする	
シーケンスの仟音のロケーションへジャンプするには	7-26
トラックのパンチイン	7-97
ていトスイッチを伸ったパンチイン	7_07
Convボタン (Penlace Annend and Merge)	7-07
つビー準能の声い古(Append Poste Merge)	
コーで依肥の使いの(Append、Faste、Merge)	
トノツク 伯云	
トラック内の特定のデータのみの宿去	
指定した範囲のノートナータのみの消去	7-33
他のコントロールデータのみの消去	7-35
その他の種類のデータの消去	7-37
クオンタイズの概要	7-39
テンプレート	7-40
Quantize To	7-40
クオンタイズの仕組み	7-41
Strength	7-43
Swing	7-43
Kangom Shia	
Jow Key/High Key	7- <del>44</del> 7_44
Window Minimum and Window Maximum	
QuantizeNoteOffs	
Move Note Offs	7-46
トラックのクオンタイズ	7-46
クオンタイズテンプレートの使用方法	7-47
テンプレートを使ったクオンタイズ	7-47
たたき台としてのクオンタイズテンプレートの利用	7-49
たたき台としてクオンタイズテンプレートを利用する	7-49
ノーマルクオンタイズを使う	
ノーマルクオンタイズでトラックをクオンタイズする	
デルタクオンタイズを使う	7-57
デルタクオンタイズでトラックをクオンタイズする	7-57
フーザークオンタイズテンプレートの作成	7-59
ユーザークオンタイプテンプレートの保友	7-59
ユニリニクオンライステンテレードの休住	7 60
リスムトノックの仮能	7 60
10トラックレコーターのリスムトノック	
リスムトフツクのとフの懐形	
ハリエーンヨン/ノイルハターノの選択の記録	
リスムの追加	
リスムトフックのナイスフレイとLED	
リズムトラックへのリスムの記録	7-62
リズムトラックのリズムの変更	7-62

\_

\_\_\_\_

----

\_\_\_\_

-----

	リプノレニックの乳中の炉体	7 60
	リスムトブックの設定の輪集	. 7-02
	リスムの16トラックレコーターでの再生	. 7-63
	リズムの冉生	. 7-63
	パリエーション/フィルパターンの選択の記録	. 7-64
	パリエーション/フィルパターンの選択の記録方法	. 7 <b>-6</b> 4
	ドラムまたはパーカッションの追加録音	. 7-65
	ドラムまたはパーカッションの追加録音方法	. 7-65
	シーケンスの途中でリズムを止める	.7-66
	シーケンスの途中でリズムを止めるには	7-66
	リプレパートの一部をドラムまたけパーカッションの追加録音に置き換える	7_67
	リスムハードの一部とアンムなたなハールファランの追加承日に直と決たる。 - リプムトニッカのコピー	7 60
	$\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}$	. 7-00
	他のシーゲンスにリスムトラックをコヒー9る	. 7-68
	リズムトラックの消去	. 7-69
	リズムトラックの消去方法	.7-70
シーク	ケンスツールおよびテクニック	. 7-71
	シーケンスの選択	.7-71
	シーケンスの選択方法	7-71
	バンクの選択	7-71
	レコーディングモード	7.72
	レコーディングと「	7 70
	ビューノインクモートの送び	7 70
	シーケノスのハラメーターとハリュー	.7-72
	パラメーターのエディット	.7-73
	シーケンスのテンボの設定	7-73
	パラメーターでテンボを設定する	7-74
	Tempoボタンのタッピングでテンポを設定する	7-74
	メトロノームクリック	7-75
	クリックサウンドの変更	7-75
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム	7-75
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング	7-75 7-75 7-76
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト	7-75 7-75 7-76
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト	7-75 7-75 7-76 7-76
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定	7-75 7-75 7-76 7-76 7-77
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ	7-75 7-75 7-76 7-76 7-77 7-77
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定	7-75 7-75 7-76 7-76 7-77 7-77 7-78 7-78
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定	7-75 7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78
	クリックサウンドの変更メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフサウンドの設定 カウントオフサウンドの設定	7-75 7-76 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの長さの設定	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-78
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定 カウントオフサウンドの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定 カウントオフサウンドの設定 シーケンスの拍子の設定 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定 カウントオフの長さの設定 シーケンスの拍子の設定 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの長さの設定 シーケンスの拍子の設定 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82
	クリックサウンドの変更	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定 カウントオフの長さの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-78
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのパンニング クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターを数値で設定する	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82 7-82 7-82
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフサウンドの設定 カウントオフの長さの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82 7-82 7-83 7-83
	クリックサウンドの変更	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82 7-82 7-83 7-83 7-83
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのエフェクト クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターをダブルクリックで設定する Region Fromパラメーターをダブルクリックで設定する	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-80 7-80 7-80
	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのパンニング クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターをダブルクリックで設定する Regionの最初にロケーションへのジャンプする方法	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82 7-82 7-83 7-83 7-84 7-84 7-84
Ø	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックサウンドのパンニング クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターをダブルクリックで設定する Regionの最初にロケーションへのジャンプする方法 シーケンスのトリミングのショートカット	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-79 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-80 7-81 7-82 7-82 7-83 7-83 7-83 7-83 7-84 7-84 7-84 7-85
Ø	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-78
Ø	クリックサウンドの変更 メトロノームのボリューム クリックサウンドのパンニング クリックのタイミングの設定 カウントオフ カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの設定 カウントオフの長さの設定 シーケンスの拍子の設定 シーケンスの拍子を見る 新しいシーケンスに新しい拍子を設定する シーケンスの拍子の変更 Regionの使用 Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Fromパラメーターを数値で設定する Region Toパラメーターをダブルクリックで設定する Regionの最初にロケーションをジャンプする Regionの最初にロケーションへのジャンプする方法 シーケンスのルービング	7-75 7-76 7-76 7-77 7-78 7-78 7-78 7-78 7-78

~

シーケンスのコピー	
同じソング内のシーケンスのコピー	7-86
他のソングへのシーケンスのコピー	
シーケンスの消去	7-89
シーケンスの消去方法	
シーケンスの前後をトリムする	7-89
シーケンスのリネーム	7-90
シーケンスをリネームする	7-91
ソングツール及びテクニック	7-92
新規ソングの作成	
新想ソングの作成方法	
Song Plavlistの作成	
Song Playlistの作成方法	7-93
スムースなPlavlistの再生	7-04
ハム ハる12,250日上	
ノングの行上	
ノンクの母生力伝	·····.7-95
Song Playist Cの入り ツノの後勤	······································
$\gamma \gamma \gamma 0 \eta \pi^{-} \Delta \dots \eta \pi^{+} \tau$	
リンクのリネーム方法	
既存のSong playListの編集	
既存のSong playlistを編集する	7-98
他のソングの選択	7-98
ソングをソングメモリから選ぶ	7-99
ソングをキーボードで名前をタイプして選択する	7-99
ソングのコピー	7-100
ソングをコピーする	7-100
Song PlaylistまたはSongの消去	7-102
全Songの消去	7-102
Song Playlistの消去	7-103
Songのリネーム	7-104
Standard MIDI File (SMF)の扱い	7-105
Standard MIDI Fileとは?	7-105
Standard MIDI Fileの読み込み	7-105
SMFからシーケンスへの変換の2ステップ	7-106
トラック振り分け	7-106
トラックパラメーターの追加	7-107
変換前のトラックに転送する	
変換後のエディット	
外部で作成されたSMFをMR-61/MR-76のSMFに変換する	7-108
16トラックレコーダーとMIDI	7-110
16トラックレコーダーからのMIDI出力	7-110
16トラックレコーダーのMIDI出力	7_110
201 / / / / / / / / / / / / / / / / / / /	
ロビノソン WILDIU/WKK ドラトマシンのパターンをMIDI出力さる方法	
〒フムミンフジバラーンでWILDI田月する月伝	······/-111 7 110
IVILDIの又宿 MIDIでの16トラックレコーダーのトラックの砂安と水声	/-112 7 110
MILI CO IOトノックレコーターのトラックの政化を変更	
10トノツクレユーフーと25部MUUI()() ひしつ シンク	
IDトラツクレコーターの外部MILI使品とのシンク(マスダー) ICトニックレコーダーの対対mpr体的とのシント(マスター)…	
IDトフックレコーターの介部MIDI機器とのンンク(人レーフ)	

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル

\_\_\_\_^

コンピューターとMR-61/MR-76とのコンビネーション	
コンピューターとの <b>連携</b>	
シーケンスの互換	
マスターコントローラーとしてのMR-61/MR-76	
コンピューターとMR-61/MR-76との接続	

## 第8章 FX/ミックスダウン

FX/ミックスダウン	8-1
ミキシングについて	8-1
2つのミキサー機能	8-2
ミキシングしている音を確認するには	8-2
サウンドファインダー FX/ミックスダウン	8-3
のミキシング	8-3
サウンドファインダー FX/ミックスダウン	8-3
サウンドファインダーでFX/ミックスダウンを使うために	8-3
サウンドファインダー FX/ミックスダウンセッティングの保存	8-3
サウンドファインダーのMixdownセッティングのセーブ	8-3
サウンドファインダーミックスダウンのセッティングをPresetへ保存する。	8-6
16トラックレコーダー FX/ミックスダウンでの	8-8
ミキシング	8-8
16トラックレコーダー FX/ミックスダウン	8-8
16トラックレコーダー FX/ミックスダウンでの基本的なミキシング	8-8
16トラックレコーダーのベーシックミックス	8-8
MixおよびPanのリアルタイムコントロール	8-9
ミックス、パンチェンジのリアルタイム記録のために	8-9
Mixノブ	8-10
Mixノブの働き	8-10
Mix Knobを使用する	8-11
Mix SoundFinderのサウンドに対して、Mix Knobを使用する	8-11
Mix 16トラックレコーダーのトラックに対して、Mixノブを使用する	8-11
Panノブ	8-12
Panノブの働き	8-12
Pan ノブを使用する	8-13
サウンドファインダーのサウンドに対してPanノブを使用する	8-13
16トラックレコーダーのトラックに対するPanノブの使用	8-13
MR-61,76のエフェクターについて	8-14
MR-61,76のエフェクター	8-14
Insert Effect	8-15
Global Chorus	8-15
Giobal Reverb	8-16
Diy Effect Buckついて	,.0-10 9 16
Insert FX Bus	
Chorus FX Bus	8-17
Light, Medium, Wet Reverb FX Bus	8-17
Dry Bus	8-18
Special Alt.FX Busについて	8-18
エフェクトとサウンドとソングの関係について	8-18
MR-61,76のエフェクト・ダイアグラム	8-19

----

Track、Soundにエフェクトをかける	8-20
Sound FinderのサウンドをEffectにアサインする	8-20
Sound Finderサウンドのエフェクトへのアサイン	8-20
Split、Layerサウンドをエフェクトにアサインする	8-20
Split、Layerサウンドのエフェクトへのアサイン	8-21
16トラックレコーダーのトラックをエフェクトにアサインする	8-22
16トラックレコーダーのトラック、サウンドのエフェクトへのアサイン	8-22
<b>FX BusへのMIDI</b> によるアサイン	8-23
Insert Effectの使用	8-23
16トラックレコーダーのトラックヘサウンドと一緒にInsert Effectの設定を送る	8-23
サウンドファインダーからトラック1ヘサウンドとエフェクトを送る	8-23
Insert Effectをもつアイデアを16トラックレコーダーに送る	8-25
アイデアをエフェクトの設定と共にNew Songのトラックへ送る	8-26
既存のシーケンスにアイデアとエフェクトを送る	8-27
Insert Effectの選択	
マニュアルでのInsert Effectの選択	8-29
Insert Effectの一般的なテクニック	8-30
現在のInsert Effectをエディットする	8-31
Strongert Effectプリセットを選択する	8-32
Insert Effectプロセットの選択	8_32
Insert EV Pusswカフをセッティングオス	
Insert FY Bus Input Mixの設定	0-32 9 30
Insert FA Bus Input MIXの設定	
Insert Effective Clobal Reverbを加える	
Insert EffectではしてClobal Chamaをかける	
Insert Effectを目アルタイム ブコントロールオス	-0-34 0 24
Insert Effectil アルタイム コントロールチジョレータ	0 25
$\mathbf{Best Effect}(f, f) = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^{n} \frac$	.0-33
Insert Effect Modulation Window	.0-33
Insert EffectのModulation Windowの設定	8-36
リアルタイムコントロールのためにInsert Effect パラメータをセットする	8-37
リッパクイムニシーロールのためにInsert Ellect ハッハーノをヒットリる。 Insert Effect パラメータのセット	8-37
Insert Electry クリビット	0.0-07
リノルシームにシェレーションのコントロール里	.0-30
Insert Electionでフェレーション集の友文	.0-30
10トノックレコーター (Insert Control Trackを使う	.0-39
SequencesにInsert Control Trackで相圧する	.0-39
Insert Effectの山力元を設定する	.8-40
Insen Ellectの面力元の改と	.8-40 8.41
Global Chorusでの基本的なテクニック	.0-41 8-41
Global Chomeのエディット	.0-+1 8_41
Clabal Chomeのプリセットを選択する	.0-41 9 40
Global Chomeのプロセットを選択する	.0- <del>1</del> 2
Giobal Chorusのフリビットを送入する。	.0-42
Chome FY Pro Input Mirの設会	.0-43 Q /2
Clippel Champel Z Devent 左加支 Z	.0-43 0 13
Clobal Chamya なClobal Parath な	0.4-9.
Giodal ChorusでGiodal Keverdにどう	0 43
GIODAI CHOFUS LFU KAICで変更りる	.0-44
LFU Kateの友文	.0-44

- -

\_\_\_

----

\_

\_\_\_

\_\_\_

\_\_\_\_

- -

Global Chorus Depthを調即する	8-45
Global Chorus Depthの変更	8-45
Global Chorus Centerを変更する	8-45
Global Chorus Centerの設定	8-46
Global Chorus Spreadを変更する	8-46
Global Chorus Spreadの設定	8-46
Global Chorus Phaseを変更する	8-47
Global Chorus Phaseの変更	8-47
Global Chorusの出力先を設定する	8-48
Global Chorusの出力先の設定	8-48
Global Reverb	8-49
Global Reverbの一般的なテクニック	8-49
Global Reverbのエティット	8-49
Global Reverbのフリセットを選択する	8-50
Global Reverbフリセットの選択	8-50
Light、Medium、Wet Reverb FX Busを設定する	8-51
LightReverb音量の設定	8-51
MediumReverb音量の設定	8-51
WetReverb音量の設定	8-52
Global Reverbの全体音量を設定する	8-52
Global Reverb全体の音量設定	8-53
Global Reverbのディケイタイムを設定する	8-53
Global Reverbのディケイタイムの設定	8-53
Global ReverbでHigh-Frequency Dampingを設定する	8-54
Global Reverbs HF Dampingの設定	8-54
Global Reverb Brightnessを設定する	8-55
Global Reverbs HF Bandwidthの設定	8-55
Global Reverbs Diffusionを設定する	8-55
Global Reverb High-Frequency Diffusionの設定の	8-55
Global Reverbs Low-Frequency Diffusionの設定の	8-56
Global Reverbs Definitionを設定する	8-56
Global Reverbs Definitionの設定	8-57
Global Reverbのアウトプットを設定する	8-57
Global Reverbアウトプット設定	8-57
Dry	8-58
Dryサウンドのアウトプットを設定する	8-58
Dryサウンドのアウトプット設定	8-58
Effectsをバイパスする	8-59
エフェクトのクイック・バイパス	8-59
クイック・バイパス	8-60
クイック・アンバイパス	8-60
Bypass Parameterを使用する	8-60
Bypass Parameterでのバイパス/アンバイパス	8-60
16トラックレコーダーのミュートとソロ	8-61
Mute/Solo	8-61
TrackをMuteする	8-62
TrackのMuteを解除する	8-62
	8-03
5010で脺际りつ	8-03

•

#### 第9章 メモリー管理

メモリー管理	9-1
MR-61,76のメモリーについて	9-1
INT Memoryの働き	9-2
FLASH	9-2
RAM	9-2
RAMメモリーを上手に使う	9-3
レイヤー (Layer) とバイト (Byte)	9-3
MRのメモリー管理	9-3
Librarian	9-3
標準的なLibrarianの使用	
Librarianを使用する	9_4
DAMの割り垢り	9_6
NAMO的り扱り DAMの割り伝わたわ… トオス	0.6
RAMの割り扱りをビットする	
FLASH、KAMの空さ谷重を兄る	9-8
空き谷童のチェック	9-8
エクスパンションボードの名前の表示	9-9
エクスパンションボードの名前を見る	9-9
Song、Sound、Preset、Rhythm Bankの消去	9-10
Song、Sound、Preset、Rhythm Bankを消去する	9-10
Sound、Preset、Rhythmの単独での消去	9-11
Sound、Preset、Rhythmを消去する	9-11
MIDIシステムエクスクルーシブを送信する	9-12
システムエクスクルーシブを送る	9-12
MIDIシフテムエクフカルーシブを受信する	0.13
MIDIシステムエクスケル シフを支付する	9-13
システムエクスクルーシアの支信	9-13
ノロッヒーティスク	9-14
MR-61,76のテイスクトライン	9-14
ディスクドライフについて	9-15
ディスクの構造	9-16
ディスクにファイルを保存する	9-16
Sound	9-16
Preset	9-17
Rhythm	9-17
Sequence	9-17
SongSong	9-17
$\neg \mu_{\mu} \mathcal{L} = \mathcal{L}$	0 17
$\int dy C = j + \lambda j = 0$	9-17
Sound, Preset, Rhythm Banksorth F.	9-18
Sound, Preset, Rhythm Bankをアイスクにセーノする	9-18
単独のSound, Preset, Rhythm, Sequence, Songをディスクに保存する	9-20
Sound、Preset、Rhythm、Sequence、Songをディスクに保存する	9-21
Soundの保存についての補足	9-23
MRのメモリーの中の全てのSongsをGroupとして保存する	9-23
全てのソングをディスクにセーブする	9-23
RAMの中のデータを全てフロッピーディスクに保存する	9-24
RAMの内容を全てディスクにセーブする	9-25
FLASHとRAMの全データを同時にディスクヘセーブする	9-26
FLASH、RAMの全データをディスクにヤープする	9-27

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュ**7**ル

\_

----

\_\_\_

フロッピーディスクからファイルをロードする	. 9-29
Sound Bankのディスクからのロード	. 9-29
Sound Bankをロードする	. 9-29
単独Soundのディスクからのロード	. <b>9-3</b> 1
単独のSoundをロードする	. <b>9-</b> 31
Preset Bankのディスクからのロード	. 9-32
Preset Bankをロードする	. 9-33
単独Presetのディスクからのロード	. 9-33
単独のPresetをロードする	. 9-34
Rhythm Bankのディスクからのロード	. 9-35
リズムバンクをロードする	. 9-35
単独Rhythmのディスクからのロード	. 9-36
単独のRhythmをロードする	. 9-36
MR-61,76のSequences、およびStandard MIDI Fileのロード	. 9-38
1つのSequence/SMFのディスクからのロード	. 9-38
Songsのディスクからのロード	. 9-39
ALL-SONGSをロードする	. 9-39
1つのSongのディスクからのロード	. 9-40
1つのソングをロードする	. 9-40
ALL-RAMファイルのディスクからのロード	. 9-41
ALL-RAMをロードする	.9-41
ALL-SESSIONファイルのディスクからのロード	. 9-42
ALL-SESSIONをロードする	.9-42
ディスクユーティリティ	. 9-43
Utilitiesの一般的なテクニック	. 9-43
Disk Utilities	. 9-43
フロッピーディスクのフォーマット	9-45
ディスクをフォーマットする	9-45
フロッピーディスクの消去	9-46
ディスク消去を消去する	9-46
ファイルの名前の変更	9-47
ファイル名を変更する	9-47
フロッピーディスクの空き容量の表示	9-49
ディスクの空き容量を表示する	9-49
ディスク内ファイル名のアルファベット順表示	9-49
ファイル名をアルファベット順に表示する	9-49

### 第10章 MR-61,76の機能拡張

MR-61,76の機能拡張	
エクスパンションボードの使用	
静電気に関する注意	
MR-61でのエクスパンションボードの装着・取り外し	
MR-61にエクスパンションボードを装着する	
MR-61のエクスパンションポードを取り外す	10-5
MR-76でのエクスパンションボードの装着・取り外し	10-7
MR-76にエクスパンションボードを装着する	10-7
MR-76のエクスパンションボードを取り外す	10-9
エクスパンションボードの装着を確認する	10-10

目次

17

MR-61,76オペレーティング・システムのアップデート	
現在のオペレーティングシステムの確認	
OSのパージョンナンバーを表示する	
MRのOSをアップデートする	
作業に必要な道具	
EPROM外観のチェックとソケットについて	
ソケットとチップをまっすぐに合わせる	
現在のEPROMを取り外す	

#### 第11章 インサートエフェクト

インサートエフェク	۲ <sup>۲</sup>
インサート	エフェクトリスト11-2
エフェクト	モジュレーターリスト
Signedパラ	メーターについて11-2
LFO ウエイ	· プシェイプ
Distortion	カープ11-3
インサートニ	エフェクトパラメーター
	コモンインサートエフェクト パラメーター 11-4
	コモンモジュレーション パラメーター 11-4
インサートコ	エフェクトアルゴリズム 11-4
01 F	Parametric EO
02 H	Hall Reverb
03 I	Large Room
04 S	Small Room
05 L	arge Plate
06 \$	Small Plate11-6
07 N	NonLinReverb1
08 N	NonLinReverb2 11-7
09 0	Gated Reverb
10 8	Stereo Chorus
11 8	3-VoiceChorus
12 F	Rev <sup>1</sup> Chorus11-11
13 F	Rev1Flanger
14 F	RevlPhaser
15 C	Chorus <sup>1</sup> Rev11-14
16 F	Manger1Rev
17 P	Phaser1Rev
18 E	Q1Reverb
19 S	Spinner1Rev
20 E	DL <sup>1</sup> Chorus
21 E	DDL <sup>1</sup> Flanger
22 D	DDL <sup>1</sup> Phaser
 23 Г	11-22
20 E 24 N	Aulti-Tap DDL
25 D	Dist1Chorus
26 F	DistlFlanger
20 E 27 F	Dist1Phaser 11-27
27 L 29 F	Niet7AutoWah 11_08
20 L	
29 R	עסגי <i>סרי-עעע</i> איזעסדים גאועסדים
30 L	ערדר 11-30

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

\_\_\_

----

-----

~

31	Pitch Detuner	
32	Chatter Box	
33	Formant Morph	11-35
34	RotarySpeaker	
35	Tunable Spkr	
36	Guitar Amp	
37	Dist1DDL1Trem	
38	ComplDistlDDL	
39	EQ1Comp1Gate	
40	EQ→Chorus→DDL	

## 第12章 Unisynを使用する

----

Unisynを使用	する12	:-1
・サウン	· ド編集	:-1
1	MR-61,76からスタンダードサウンドをUnisynに呼び込む12	-2
	MR-61,76からサウンドをUnisynに呼び込むために12	:-2
1	Unisynでスタンダードサウンドの作成および既存のサウンドを編集する12	:-2
		-3
	レイヤーパラメーターをコピーする	-3
	スタンダードサウンドのレイヤーパラメーターをそのサウンドの他のレイヤーに	-
	コピーする	-4
	他のスタンダードサウンドからレイヤーパラメーターをコピーする 12	-4
1	UnisynからMR-61 76にスタンダードサウンドを送信する	-4
	Unisyn シェー 1777 「アクティーンショー」 Unisyn からMR-61 76にサウンドを送信するために 10	
	ックシードエノインの祝安12 Round Rattingsパラメーター	-5
Ŷ	Sound Setungs $\sqrt{2}$ $\sqrt{2}$ $\sqrt{2}$	-0
	Bend Down 12	-6
	Bend Up	-7
	Restrike Limit	-7
	GM Alias	-7
	Pitch Table 12	-7
	Held PBend12	-7
	Sound Category12	-7
	Demo Sound?12	-7
	User Sound?	-7
	Sound Bank #	-7
	Sound Patch #	-8
	Use MIDI Chan	-8
	Use Handshake?	-8
I	Edit環境パラメーター12	-8
	Edit Layer	-8
	Enable	-8
	Use Lyr	-8
S	Selectパラメーター12	-8
	Volume (dB)	-9
	Pan	-9
	Semi Tune	-9
	Fine Tune	-9
	Ingger Un	-9
	Low Key	-9 0
	підії ксу 12 Val la	-9 _0
	Vel hi 10	-9
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	-

Trigger Ctrl	
Ctrl Low	12-10
Ctrl High	
Glide	
Glide Time	12-10
Voice	12-10
PBeng	
Sustain	12-10
KeyGrp	12-10
Layer Delay	
Ditchパラメーター	12-11
Pitch Mod	
Mod Amt	12-11
Mod Range	12-11
Envl Amt.	
LFO Amt	12-11
xxy, _, y = _, →	10 10
Wave Class	12-12
Wave Name	12-12
Direction	12-12
Start Index	
Wave Mod	12-12
Wave Mod Amt	10 10
Shift Mode	
Shift Amount	12-13
Envelope 1パラメーター	
Time 1	12-13
Time 7	10-13
1)me 3	
Time 4	12-13
Time 5	12-13
Level 1	
Level 2	
Level 3	12-14
Level 4	12_14
	10 14
	12-14
Attack Vel	12-14
Key Scale	12-14
Release Mod Amt	12-14
Env Mode	12-15
Vel Curve	
Filter パラノーター	10.15
	12-15
Mode	12-15
Flt 1+2 Link	12-15
Filter 1パラメーター	
FC1 Mod	12-15
FC1 Mod Amt	12-16
Ver/Trock	10 16
Nov T Developeration	
Neyi Breakpoint	
FC1	12-16
Env2 Amt	12-16
Filter 2パラメーター	
FC2 Mod	19_16
FCO Mod Amt	10 12
Keylrack	
KeyT Breakpoint	12-16

·-----

----

<del>....</del>

----

-----

\_\_\_\_

----

\_\_\_\_

\_

----

<b>FC3</b> 10	177
FU2	17
Env2 Amt 12-	-17
Envelope 2パラメーター12-	·17
Time 1	·17
Time 2 12-	·17
Time 3	-17
Time 4	-17
Time 5	17
I evel 1 12-	.17
Level 2 12	18
Level 2	10
Level 3	10
Level 4	10
	10
Attack vel 12-	18
Key Scale	18
Release Mod Amt 12-	18
Env Mode 12-	18
Vel Curve	19
Ampパラメーター	19
Amp Mod	19
Amp Mod Amt	19
Pan Mod 12	10
Pan Mod Amt	10
Pan Mod Anti-	19
Rollon Mode	19
Slope (dB/oct)	20
Key	20
Noise Rate	20
Noise Sync	20
Envelope 3パラメーター12-5	20
Time 1	20
Time 2 12-	20
Time 3 12-	20
Time 4	20
Time 5	21
Inne J	21 01
Level 1	21 01
Level 2	21
Level 3	21
Level 4	21
Level Vel 12-2	21
Attack Vel	21
Key Scale	21
Release Mod Amt 12-2	22
Env Mode	22
Vel Curve	22
IFOパラメーター 12-	22
LFO Shope 127	22
DrO Shape	22
Retrigger	22
Timebase	23
Rate	23
Depth12-2	23
Delay	23
Phase	23
Depth Mod12-2	23
Depth Mod Amt	23
Rate Mod	23
Rate Mod Amt	24
	- · ว/
	24 0.4
AIT FA BUS 12-2	24

----

-

\_\_\_\_

-

ببر

Send Insert FX?	12-24
Input Mix	12-24
Insert Cho Mix	12-24
Insert Rvb Amount	12-24
Insert FX Name	12-24
ドラムセットエディタを使用する	12-25
MRからドラム/パーカッションセットサウンドをUnisynに呼び込む	12-25
MRからドラム/パーカッションセットサウンドをUnisynに呼び込むため	C 12-25
Unisvnでドラム/パーカッションセットサウンドの作成および既存のサウンド編	集をす
3	12-26
サウンド編集のための進備	12-26
リンマー編集のための一編にいたいになった。 ThimmからMDにドラムノバーカッションカットサウンドを送信する	10.07
UllisyIIA・SIMIKにドラム/ハースタンヨンピットタランドを送出する	12-27
UnisynからMRにトラム/ハーカッションセットサリントを送信するため	C 12-27
ドラムセットエティタのペ要	12-28
Drum Keyパラメーター	12-28
Edit DrumKey	12-28
DrumKey Bank	12-28
DrumKey Program	12-28
FX Bus	12-28
Volume	12-29
Pan	12-29
Tuning Shift	12-29
Drumkitパラメーター	12-29
Kit Category	12-29
Demo Kit?	12-29
User Kit?	12-29
Drum Bank #	12-29
Drum Patch #	12-29
Use MIDI Chan	12-30
Use Handshake?	12-30
Send Insert FX?	12-30
Input Mix	12-30
Insert Cho Mix	12-30
Insert Rvb Amount	12-30
Insert FX Name	12-30

\_

-

## 第13章 補足

補足	
ウエーブネーム	
サウンドファインダータイプリスト	
リズムタイプ	
サウンドタイプ	
サウンドリスト	
リズムパターンリスト	
エンソニックドラムマップ	
エンソニックパーカッションマップ	
MR-61,76のペロシティカープ	
クオンタイズテンプレートリスト	
What Is MIDI?	
MIDIワールド	
MIDIを理解する	
MIDIハードウェア	
	•

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9427=174

MIDIチャンネルの機能	13-21
MIDIメッセージについて	13-23
General MIDIとは	
General MIDIサウンド	13-24
General MIDIドラムセット	13-24
General MIDIのロゴ	13-24
General MIDIサウンドマップ	13-25
GM、GS パーカッションキーマップ1	13-26
GM、GS パーカッションキーマップ2	13-27
MIDIインプリメンテーション	13-28
MIDIコントローラーの対応動作	13-29
MIDIコントローラーリスト	13-30
リセットオールコントローラー(121)受信時の初期値	13-31
Systemのsystem Track ParamReset=Offの場合	13-31
Systemのsystem Track ParamReset=Offの場合	13-31
レジスタード(RPN)パラメーター	13-32
ノンレジスタード(NRPN)パラメーター	13-32
レジスタードとノンレジスタードパラメーター (RPN/NRPN)	13-33
ユニバーサルNon-Real-TimeSysEx GeneralMIDI On/Off	
SysExによりGMモードONを実行する	
。 SysExによりチューニングを行う	
。 ピッチテープル及びMIDIチューニングスタンダードフォーマット	
ROM Systemピッチテープルリスト	
MR-61.76の出力について	
MainとAuxアウトプットジャック	
XLR Outsを使用する	
ステレオフットスイッチについて	
モノラルフットスイッチについて	
モノラルフットスイッチの最適化 1	
モノラルフットスイッチプラグをステレオプラグと変換する	
モノラルフットスイッチの最適化 2	
スプリッターボックスを作る	
ヘッドホンを使用する	
ヘッドホンにAux信号を送る	13-41
Main OutputsにAux信号を送る	13-41
MR-61 76ダイヤルのアクヤラレーション(加速)	13-41
アクヤラレーションタイプ	13-42
スピード	13-42
マルチターン	13-42
マルフラー ション (漏凄)	13-42
フィビノレ ション (MAE)	13_43
ニン ハノビ ン	13-73 12_22
Disk/Glabal/Storageメッセージ	13-73 12_46
Disk/Giuldi/Stuldge/ソビーン	13 ED
- ララションティンク・ハッヒーン	12 50
- クローアハルエノー ハソビー イ	

第1章

# MR61,76の概要

このたびはMR-61,76をお買いあげいただきありがとうございます。 MR-61,76は新しい発想のワークステーションです。 MR-61,76は作曲をする人に最高の環境を提供します。使い方はやさしく、 機能はパワフルです。 第1章では簡単にMR-61,76の使い方をご説明いたします。

#### 電源を入れてみましょう

MR-61,76の電源を入れてみましょう。

- 1. リアパネルの電源ソケットにACコードを接続してください。
- 2.. 電源コードの片方をコンセントに差し込んでください。
- 3. フロントパネルの電源スイッチをONしてください。

電源投入時のメッセージに続いてディスプレイの表示は、次のようになります



これでMRで音を出す準備が整いました。

1-1

### サウンドの選択

#### サウンドファインダーについて

MR-61,76のサウンドファインダーを使うとサウンドの選択が簡単に行えます。

1. フロントパネルにあるサウンドファインダーTMセクションから、セレクトサウ ンドボタンを押します。LEDが点灯します。



2. Select Soundボタンを押します。Select Sound LED が点灯し、ディスプレィ は以下のようになります。



ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル



8. 他のサウンドにするには、1からの手順を繰り返します。

#### サウンドを名前で検索する

1. Select Soundボタンを押したままにします。



2. Select Soundボタンを押したまま、選びたい楽器名の頭の文字を、鍵盤上のア ルファベット&数字キーで押します。キーを押した時点でその頭文字のサウンド が選ばれます。



注: MR-76の場合は、上図以外の鍵盤部分は使われません。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

3. これは、頭文字だけでなく、その後の綴りにも有効です。 Select Soundボタン を押したままアルファベット&数字キーを押していけばその綴りの順番に一致し た音が選ばれます。ちなみに、この場合、カテゴリーは全てALL-SOUNDとなり ます。



捜したサウンドが表示されます

こうして選ばれたサウンドが目的のサウンドではない場合には、パネル右の Sound/Rhythm Nameのダイヤルを回し、目的のサウンドを捜します。



サウンドファインダーについての詳細は、第4章を参照して下さい。

# ドラムマシン

ドラムマシンについて

MR-61,76には、演奏時に音楽的アイデアをすぐ得られる、高機能ドラムマシンを 搭載しています。 -----

\_\_\_

ドラムマシンを使うには

1. 下図はフロントパネルのドラムマシンセクションです。



2. Select Rhythmボタンを押します。LEDが点灯します。



ディスプレィは以下のようになります。



表示は場合により異なります

- ドラムマシンのStart/Stopボタンを押し、選ばれているリズムを確認しましょう。Start/StopのLEDが点灯し、ドラムマシンが演奏を始めます。
  各々のリズムは8つのバリエーションを持っています。全てループされ、延々と 演奏します。また、8つのフィルも持っています。
- Fill Variationボタンの"Variation"の表示の下にある緑のLEDが点灯していれば、 Variations/Fillsボタンを押すことによりバリエーションを切り替えることが出 来ます。点灯していなければFill Variationボタンを押します。



5. Variations/Fillsボタンのどれかを押し、バリエーションが切り替わるのを確認 して下さい。



 Fill Variationボタンの"Fill"表示の下にある赤いLEDが点灯していれば、 Variations/Fillsボタンを押すことによりパリエーションを切り替えることが出 来ます。点灯していなければFill Variationボタンを押します。



Variations/Fillsボタンのどれかを押し、フィルが切り替わるのを確認して下さい。フィルが演奏された後は、最後に選択されたパリエーションのパターンが演奏されます。

リズム演奏中でも、サウンドファインダーを使ってキーボードの音色は自由に変 更出来ます。

8. 演奏を止めるには Start/Stopボタンを押します。

他のリズムを選択するには

1. Select Rhythmボタンを押します。LEDが点灯します。



2. パネル左のSound/Rhythm Typeダイヤルを回します。



ディスプレィ左下のリズムタイプが変化します。



選択されたリズムタイプ

3. ここで目的のリズムタイプを選択します。
4. 次にパネル右のSound/Rhythm Nameのダイヤルを回します。



ディスプレィ右下にリズムネームが現れます。



- 5. ドラムマシンのStart/Stopボタンを押し、選択したリズムを聞いてみましょう。 同様にバリエーション/フィルも聞いてみましょう。
- 6. 演奏を止めるには、もう一度Startボタンを押します。

Tips: Select Rhythmボタンを押したまま鍵盤上のスペルを押し、リズムを選択することも出来ます。リズムのリストは第13章を参照して下さい。

ドラムマシンの詳細については、第5章を参照して下さい。

# インスピレーションキャッチャー

## アイデアパッドとは?

アイデアパッドはMR61,76の最も進化した機能の一つです。アイデアパッドはMR で演奏した全てをいつも覚えています。せっかく浮かんだアイデアを逃がすことな く形にすることが出来ます。

#### 演奏したものをすぐに確認する

1. Recall Ideaボタンを押せばアイデアパッドは最後に演奏したものを再現し、終 了後ストップします。



2. この演奏をもう一度聞くには、Start/Stopボタンを押します。



アイデアパッドによる他の演奏を確認する

1. アイデアを聞いている時、ディスプレィは以下のように表示しています。



選択されているアイデア アイデアパッド中のアイデア数

各々のアイデアは録音された順番に番号となって表示されます。一番最近弾いた 演奏がI数字の大きいものです。

▲▼ボタンで番号を変えることが出来ます。



もしくはParameterダイヤルを使うこともできます。



アイデアパッドのAuto-PlayパラメーターがOnになっていれば、▲▼ボタンで選択したアイデアは自動的に再生します。(第6章のアイデアパッドセッティングを参照して下さい。)

- 2. ▲▼ボタンもしくはParameterダイヤルを使いアイデアを選択します。
- 3. Parameterダイヤルを使う場合は、アイデアパッドのStart/Stopボタンを押し アイデアを再生します。
- 4. アイデアパッドのStart/Stopを押せば演奏は停止します。

アイデアパッドの詳細については、第5章を参照して下さい。

# デモを聴くには

## 内蔵デモについて

MR-61,76には、その内蔵された音のクオリティを確認するために、デモソングを内蔵しています。これらのデモは、フロントパネルのDemoボタンを押すことによって簡単に再生することが出来ます。

#### デモを演奏させるには

1. Demoボタンを押します。



ディスプレイは以下のように表示します。



もし何らかのエクスパンションボードを装着している場合、ディスプレィの表示 はこれと異なります。この表示になるまでサウンド/リズムネームダイヤルを回 して下さい。

また、デモ演奏中は鍵盤演奏は出来ません。

2. Enter/Yesボタンを押します。



デモ演奏が始まります。

3. デモ演奏が終わる前に止めるには、Exit/Noボタンを押します。



注: Demoボタンは、オールノートオフボタンも兼ねています。詳しくはこの章の後 半を参照して下さい。

## 他のデモを選択するには

MR-61,76には、11のデモソングが内蔵されています。それらは音楽のカテゴリー に分かれており、簡単にカテゴリーごとに選択することが出来ます。

#### 他のデモを聞いてみる

1. すでにDemoボタンが押されている場合、ディスプレィは以下のようになってい るはずです。



もしこうなっていないなら、再度Demoボタンを押して下さい。

2. Sound/Rhythm Typeダイヤルを回し、デモのカテゴリーを選択します。



3. Sound/Rhythm Nameダイヤルを回し、デモソングを選びます。



- 4. Enter/Yesボタンを押します。
- 5. デモ演奏を止めるには、Stop/Noボタンを押します。

# スタンダードMIDIファイルを演奏させる

MR61,76はコンピューターや他のシーケンサーなどで作成されたスタンダードMIDI ファイル (SMF) を読み込むことが可能です。読み込み可能なスタンダードMIDIフ ァイルは215k以下のサイズのものに限ります。

スタンダードMIDI ファイルを読み込むには

- 1. DOSフォーマットのHDまたはDDタイプのディスクに、読み込みたいスタンダ ードMIDIファイルを保存し、MRのディスクドライプに挿入します。
- 2. Loadボタンを押します。



少し待つと、ディプレィにタイトルが表示されます。 ディスプレィの左下に"1-MIDIFILE"と表示されない場合は、MRのParameter ダイヤルを表示されるまで回します。

Sound/Rhythm Type



3. フロッピーの中に複数のスタンダードMIDIファイルがある場合はValue ダイヤ ルを回してそれらを選択することが出来ます。





4. Yesボタンを押します。



- 5. もう一度Yesボタンを押します。 選択されたスタンダードMIDIファイルは空のシーケンスのうち最も小さい番号の場所に読み込まれます。
- 6. 16トラックレコーダーのPlayボタンを押し、読み込んだスタンダードMIDIファ イルを確認しましょう。



7. 演奏を停めるにはStopボタンを押します。



スタンダードMIDIファイルのコンバートに関して詳細は第7章を参照して下さい。

# オンスクリーンヘルプについて

MR-61,76には、それぞれのボタン/機能に対して、オンスクリーンヘルプを用意しています。

オンスクリーンヘルプを使うには 1. ヘルプボタンを押します。



ディスプレィは以下のように表示します。



 ヘルプを見たいボタンを押します。ディスプレイはそのボタンに関するヘルプを 表示します。ほとんどのヘルプは1画面以上のインフォメーションを持っていま す。



サウンドファインダーのセレクトサウンドボタンに対するヘルプです。

ほとんどのヘルプは、複数のページを持っています。

3. 次のページを表示させるには、すぐにフロントパネルの▼ボタンを押します。



ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュフル

4. 最後のページになるまで▼ボタンを押し続けます。



5. 前のページに行くには、▲ボタンを押します。



6. ヘルプを終了するには、 Exit/Noボタンを押します。また、ヘルプ画面から、 しばらく何も押さないでいると、自動的にヘルプは終了します。

# 各機能の概要

サウンドファインダー

サウンドファインダーTMは、MR-61,76のサウンド検索に使います。MR-61,76は 高品質ウエーブを元に作られた、沢山のCDクオリティのサウンドを搭載していま す。サウンドファインダーTMはこの多くのサウンドを簡単に呼び出すために便利で す。それだけでなくサウンドのエディットも行うことが可能です。

またMR-61,76には、61鍵それぞれのに別のウェーブをアサインした、ドラムキッ トサウンドを持っています。それぞれのキーは、異なったボリュームレベル、チュ ーニング、パン、エフェクトなどがアサインされています。

MR-61,76の全てのサウンドは好みに応じて、サウンドファンダーエディティングオ プションによってカスタマイズ可能です。

またエンソニックMRDシリーズのフロッピーや、EXPシリーズのエクスパンシ ョンボードなどにより、新たなウエーブ/サウンドを追加することが可能です。さ らにMR-フラッシュメモリーボードを装着すれば、エンソニックASRフォーマット の波形や、コンピュータのスタンダードフォーマットである.WAVフォーマットの波 形を呼び込むことも可能です。

サウンドファインダーTMセクションでは、以下のことが可能です。

・スプリット.......現在のサウンドをキーボードのロワーパートにアサインし、別の音をアッパーパートにアサインすることが可能です。

・レイヤー…………2つのサウンドを重ねることが出来ます。

・スプリット/レイヤーコンビネーション

.....例えばロワーサウンドはスプリットされた音で、アッパーサウンドは2 つの音のレイヤーサウンド、などが可能です。

それぞれのエディットはパフォーマンスのアイデアツールである、プリセットとし てセーブ可能です。もしくは、シングルサウンドとしてもセーブ出来ます。この音 はMR-61,76でレコーディング出来ます。 サウンドファインダーTMはMR-61,76のフロントパネルの1セクションなので、簡 単に目的のサウンドを見つけ、操作することが可能です。

サウンドタイプは、ボーカル、ベル、のように音楽のカテゴリーごとに分かれています。もしくは番号や他の方法でサウンドを検索することも出来ます。特にALL-SNDカテゴリーはアルファベット順に検索出来るので楽です。

もし捜したい音の名前が判っているなら、サウンドファインダーのセレクトサウン ドボタンを押しながら目的の音の頭文字もしくは数字をMRのキーボードの上に印刷 された数字/アルファベットを見ながら押します。サウンドファインダーは素早く 目的の音を呼び出してくれるでしょう。

サウンドファインダーで呼び出した音はそのまま音楽的アイデアを失うことなくす ぐに16トラックシーケンサーに送ることが出来ます。

サウンドファインダーセクションはさらにMR-61,76に強力なMIDIマスターキーボ ード機能をもたせます。

サウンドフィンダーの音は全てMIDIからコントロール可能です。各々の音はMIDIバ ンクナンバーと、プログラムチェンジで管理されます。

サウンドファインダー、サウンド及びサウンドの編集についての詳細は、第4章を 参照して下さい。

### ドラムマシン

MR-61,76のドラムマシンは音楽的で広いジャンル、カテゴリーのリズムパターンを 提供します。操作も簡単で、Editも可能。曲作りにおける強力なパートナーとなっ てくれるでしょう。

ドラムマシンを操作するのは、リズムをセレクトし、スタートボタンを押すだけで す。ドラムマシンは音色におけるサウンドファインダーと同じような機能である、 リズムファインダーを搭載しています。リズムはそのカテゴリーによって分かれて おり、サウンド/リズムタイプダイヤルで選択可能です。そして、サウンド/リズ ムネームダイヤルは、選択されたカテゴリーの中から好みのリズムを選択すること が出来ます。エンソニックMRDシリーズのサウンドディスクにより、新しいリズム パターンを供給出来ます。 それぞれのリズムは8つのパリエーションと8つのフィルパターンを持っています。 使われているキットを変えたり、各々の音を変えるなど色々カスタマイズ可能です。 カスタマイズはMRのメモリーにセーブしたり、外部フロッピーにリズムパンクとし てセーブ可能です。

リズムは簡単に16トラックシーケンサーに送ることが出来、16トラックのリズムとして使用可能です。

ドラムマシンについての詳細は、第5章を参照して下さい。

### アイデアパッド

アイデアパッドは、MR-61,76に搭載された革命的な機能です。なんとなく弾いてい て良いフレーズが浮かんだとき、アイデアパッドは弾き直すことなくアイデアを形 にすることが出来るのです。

アイデアパッドは常にレコーディングしているシーケンスレコーダーです。MR-61,76で演奏されたことを全ていつも自動的に覚えているのです。アイデアを呼び出 すには、アイデアパッドのスタート/ストップボタンを押すだけです。ボタンを押 すと、最後にプレイしたものがその音で再生されます。

アイデアパッドは演奏、音色、リズムなど全て覚えているので、リズムパターンを 使ってジャムをしていた状態を、そのまま再現することが出来ます。

キーボードの電源を入れ、コンピュータをセットアップし、音色情報を打ち込み、 レコーディング待機状態にしてレコーディング、というわずらわしいプロセスをふ むことなく、大事なアイデアを逃がさなく作業を進めることが出来るのです。

もしあなたの残したいアイデアをキープしたい場合、ドラムマシンで使ったパター ンや音色も含めて、そのまま16トラックシーケンサーに送ることが出来ます。

さらに、16トラックシーケンサーを使用中でも、アイデアパッドは動いています。 例えば16トラックシーケンサーを再生しながら、なにげなく弾いたデータ(シー ケンサーがレコーディング状態でなくても)があり、それがとても良かった場合、 弾き直すことなくアイデアパッド経由でシーケンサーに送ることが出来るのです。 アイデアパッドで覚えているデータは直前のものだけではなく、いくつかさかのぼ って呼び出すことも可能です。

アイデアパッドについての詳細は、第6章を参照して下さい。

### 16トラックレコーダー

16トラックレコーダーセクションは豊富なエディット機能を持つ強力なMIDIシー ケンサーです。浮かんだインスピレーションを完全な形として仕上げることが可能 です。用意されたループーADDモードを使えば、ドラムマシンのようなサイクルレ コーディングも可能。スクープイレース機能を使えば不要な音を消すこともできま す。16トラックそれぞれにリアルタイムでボリューム、パンニングチェンジなど をレコーディング出来ます。16トラックシーケンサーはそれぞれのシーケンスを スタンダードMIDIファイルとしてセーブ/ロード出来ます。MR-61,76のシーケン サーである程度作業が終わったら、そのファイルをフロッピーディスク経由であな たのお気に入りのコンピューターシーケンスソフトに持っていき、作業を行うこと が出来るのです。

16トラックレコーダーについての詳細は、第7章を参照して下さい。

### ソングエディター

ソングエディターセクションは、シーケンサーの名前を管理したり、レコードモー ドを決めたりするシーケンサーの中央管理室です。ソングエディターのプレイリス ト機能は簡単にシーケンスの組み合わせを選べ、新しい曲の構成を考える作業が能 率的に行えます。

ソングエディターについての詳細は、第7章を参照して下さい。

### **FX/ミックスダウン**

FX/ミックスダウンセクションは、サウンド、シーケンス、ソングに最後の仕上 げを提供します。ボリューム、パン、そしてMRのパワフルな24ビットエフェクト をどのようにかけるかなどを決めることが出来ます。

それぞれのシーケンスでは、以下の3種類のエフェクトを同時に使うことが出来ます。

1-21

・インサートエフェクト----それぞれのサウンドファインダーによる音色、もしくは16トラックシーケンサーのシーケンスの中で一つ選ぶことが出来ます。

・グローバルコーラス---それぞれのソングで使える高品質なコーラスエフェクトです。

・グローバルリバーブ---それぞれのソングで使える高品質なリバーブエフェクトで す。

・ドライ-----これらのエフェクトを同時に使い、さらにノンエフェクトの音をアサ インすることも出来ます。

エフェクトはそれぞれの音に対してエフェクトバスをとおして実行されます。6つのエフェクトバスが用意されています。

・インサートFXバス

- ・コーラスFXバス
- ・ライトリバーブFXバス

・ミディアムリバーブFXバス

- ・ウェットリバーブ
- ・ドライFXバス

それぞれの F X バスは最終的にエフェクトをどのようにかけるか、という独自のセ ッティングを持っています。

FX/ミックスダウンについての詳細は、第8章を参照して下さい。

### メモリー管理

MR-61,76のメモリー管理には大きく分けて2つあります。

・ROM 音色、リズム、プリセットなどでエンソニックが提供している、変更不可能なメモリーのことです。

・ INT (インターナル)メモリー ユーザーが自分の音色、リズム、プリセット、
シーケンス、ソングなどを作って保存しておけるメモリーエリアです。

INT (インターナル)メモリーも大きく分けて2つあります。フラッシュメモリ ーは電源を落としても前の状態を覚えておくもので、サウンド、リズム、プリセッ トなどがこれにあたります。もう一つがDRAMと呼ばれるもので、アイデアパッ ド、シーケンサー、ソングなどがこれにあたります。

- -

MR-61,76は2HD-フロッピーディスクドライブを搭載しています。サウンド、リ ズム、プリセット、シーケンス、ソングなどがこのフロッピーにセーブ可能です。 フォーマットはDOSフォーマットなので、DOSフォーマットが読めるコンピュ ータならシーケンスファイルをフロッピーディスク経由であなたのお気に入りのコ ンピューターシーケンスソフトに持っていき、作業を行うことが出来るのです。

メモリーストレイジについての詳細は、第9章を参照して下さい。

# エクスパンションボードについて

MR-61,76はエンソニックEXPシリーズウェーブエクスパンションボードを装着す ることにより、新しい波形、サウンドを拡張することが可能です。また、フラッシ ュメモリーボードを装着すれば、ASRシリーズの波形やコンピューターのフォー マットである.WAVフォーマットの波形を呼び込み、MR-61,76の波形として使うこ とが出来ます。

エクスパンションボードについての詳細は、第10章を参照して下さい。

# MR-61,76の操作子について

# ディスプレィ

MRのディスプレィはMRの様々な情報を表示します。MRのそれぞれのセクション のボタンを押すことにより、ディスプレィは情報を切り替え、そのセクションに関 連した情報を表示します。このマニュアルでも機能によりディスプレィがどのよう に表示されるかを説明していきます。

## ディプレィの下の2つのダイヤルについて

ディスプレィ下の2つのダイヤルはMRを操作する上で重要な操作子です。



例えばサウンドやリズムなどを選択するときに、左のダイヤルはサウンドやリズム のタイプを選択するために使用します。右のダイヤルはそのタイプの中のサウンド や、リズムを選択するのに使用します。

MR-61,76には多くの編集オプションが用意されています。それぞれのオプションは 機能をパラメーターと呼び、その値をバリュー、と呼びます。編集オプション時に は、左のダイヤルはパラメーター選択に使い、右のダイヤルはバリュー変更に使用 します。

ディスプレィ左右の2つのボタン

多くの操作では、実行内容を確認するためにディスプレィによるメッセージが現れ ます。この時ディスプレィ左右の2つのボタンのLEDが点滅します。



質問の内容がOKなら右側の縁のLEDが点滅しているEnter/Yesボタンを、キャン セルしたいなら左側の赤いLEDの点滅するExit/Noボタンを押す、というのが基本 動作です。

### オールノートオフ

MIDIで作業していると、ときどき音が鳴りっぱなしになってしまうことがあります。 こんなときのためにMR-61,76にはAll Notes Offボタンが用意されています。フロ ントパネルのDemoボタンを素早く2回押すと、ボタンはAll Notes Offボタンとして 機能し、ほとんどの鳴りっぱなし状態から回避出来ます。



# リセットについて

### ソフトリセット

ソフトリセットはMR-61,76の電源をオフにしたのと同じ動作になります。この作業 で、RAMのデータは消えてしまいますので、大切なデータは必ずフロッピーな どにセーブして置いて下さい。

ソフトリセットの方法;

サウンドファインダーセーブボタンを押したまま、 Exit/Noボタンを押します。

ハードリセット

ハードリセットは工場出荷時の状態に戻すものです。ソフトリセットやスタンダー ドリセットと同様、大切なデータは必ずフロッピーなどにセーブして置いて下さ い。よほどのことがない限り、スタンダードリセットまでにしておくのがお勧め です。

ハードリセットの方法;

- 1. MR-61,76の電源をおとします。
- 2. ソングエディターイレースボタンを押したまま、MR-61,76の電源をオンにしま す。

----

-----

# 第2章

# MR-61,76 スタジオ

# 始めに

MR-61,76は、強力なレコーディングおよびミキシングツールを持ったMIDIレコー ディングスタジオです。他のMIDIモジュールのための優秀な司令塔として、またパ ソコンやオーディオレコーダーなどを含むより緻密な設定の中で、価値ある創造的 な音の資源としてその能力を発揮します。この章ではもっとも一般的なスタジオ環 境の中で、MR-61,76をどのように接続するかを説明します。

スタジオの準備をするために重要なことは、規則正しい秩序ある方法でそのプロセ スにアプローチすることです。ケーブルやワイヤーが加えられるとスタジオは複雑 になっていきます。どこに何を接続するかをしっかりと理解することで、より快適 な環境を作ることができます。それはまた、将来多くの装置を加えたり何らかのト ラブルがあった時大いに役立つことでしょう。

# 準備

ケーブルをつなぐ前にすべてのボリュームをオフにしておくことは、常に良い方法です。

- 1. 使用する各装置のボリュームをオフにします。
- 使用するサウンドシステムのミキサーフェーダーなどのボリュームコントロール をオフにします。
- 3. セットアップに必要なすべての機器の電源をオフにします。

## MIDIシステムに必要な接続

MIDIスタジオシステムを作るために、次の接続が必要です。

- · MIDI接続
- ・ オーディオ接続
- ・ パワー接続

# MIDI接 続

MR-61,76は、MIDIを通して他の設備と通信します。MIDIケーブルの接続は必要と するシステムにより異なります。この章では以下のシステムセットアップについて 説明します。

- ・ MR-61,76を独立型スタジオとして使用する
- ・ MR-61,76をMIDIスタジオのコマンドセンターとして使用する
- · コンピュータとMR-61,76を使用する
- · オーディオレコーダーとMR-61,76を使用する
- · 外部のコントローラーでMR-61,76を使用する
- ・ MIDIパッチベイとMR-61,76を使用する

MIDIについては第13章の「What Is MIDI」または用語集をお読みください。

あなたの計画しているシステムが上記以外のものだとしても、この章の中で記述されていることは、システムセットアップの出発点としてあなた自身のスタジオデザ インに役立つことと思います。

### MR-61,76を独立型スタジオとして使用する

MR-61,76は完全なソングライティングスタジオです。オーディオ接続およびパワー 接続についてはこの章の後で説明します。



MR-61,76についてより多く学ぶための出発点として、第1章をお読みください。

MR-61,76をMIDIスタジオのコマンドセンターとして使用 する

エンソニックのMR-Rackを始めとする他の音源モジュール、MIDI楽器等のコマンド センターとしてMR-61,76を使用します。

#### 用意するもの

· 使用するMIDI装置の数より1本少ないMIDIケーブル

注: MIDIパッチペイを使用せずに、MR-61,76に2つ以上のMIDI装置を接続するためには、各々にMIDI Thru機能が必要です。

#### 他のMIDI 装置とMR-61,76 の接続

- 1. MIDIケーブルの一方をMRのMIDI Outに接続します。
- 2. もう一方を使用したい最初のMIDI装置のMIDI Inに接続します。
- 他のMIDI装置を加えたいときは、もうひとつのMIDIケーブルを最初の装置の MIDI Thruジャックに接続します。(いくつかのMIDI装置は、MIDI Outジャッ クをMIDI Thruとして使用します)
- 4. もう一方を次の装置のMIDI Inに接続します。
- 5. 加えたい各MIDI装置に対しステップ3、4を繰り返します。



注: MIDIパッチベイを利用してこのMIDI接続と同じセットアップをしたいときは、 そのパッチベイのマニュアルに従い接続を行ってください。そしてこの章の後に記 述されている「MIDIパッチベイとMR-61,76を使用する」をお読みください。

#### 接続が終わったら

必要とするMIDI接続が終わったら、この後の「オーディオ接続」および「パワー接続」の項までスキップしてください。

MR-61,76をMIDIマスターコントローラーとして使用する場合は、第4章をお読みく ださい。

### コンピュータとMR-61,76を使用する

MR-61,76はパソコンの完全な対の一方として設計され、インスピレーションを常に 確保しておいてくれるアイディアパッド、そして最初のアイディアを膨らますため の16トラックレコーダーを使用することができます。新しく作った曲のシーケンス データは、DOSフォーマットされたフロッピーおよびスタンダードMIDIファイル (SMFs)を理解するコンピュータによって保存が可能です。また、コンピュータの シーケンサーやフロッピーに保存されたデータはすぐにロードすることができます。 コンピュータは、新しい曲をつくるために使用したサウンドにアクセスするために MIDIを通してMR-61,76と通信します。そしてUnisynサウンドエディタを使って、 コンピュータ上でそれらのサウンドを編集することができます。この章で記述され ているハードウェアの設定が終わったら、第7章の終わりにある「コンピュータシー ケンサーとMR-61,76を使用する」をお読みください。

いくつかのコンピュータは、MIDI In/Out/Thruジャックが付いていますが、MIDI ジャックの付いていない場合は、MIDIインターフェースを購入する必要があります。 その場合は付属のマニュアルに従って正しい接続を行ってください。

#### 用意するもの

· 2本のMIDIケーブル(A,B)

コンピュータとMR-61,76 の接続

- 1. MIDIケーブル(A)の一方をコンピュータのMIDI Outに接続します。
- 2. もう一方をMRのMIDI Inに接続します。
- 3. MIDIケーブル(B)の一方をMRのMIDI Outに接続します。
- 4. もう一方をコンピュータのMIDI Inに接続します。



注: MIDIパッチベイを利用してこのMIDI接続と同じセットアップをしたいときは、 そのパッチベイのマニュアルに従い接続を行ってください。そしてこの章の後に記 述されている「MIDIパッチベイとMR-61,76を使用する」をお読みください。

## オーディオレコーダーとMR-61,76を使用する

MR-61,76は、オーディオレコーダー、デジタルまたはアナログテープまたはハード ディスクレコーダーに完全に対応するための機能を持ちます。レコーダーがオーデ ィオを扱う一方で、MR-61,76はMIDI雑用のすべてを扱います。エンソニックの DP/4+またはDP/2を始めとするエフェクトプロセッサを使用して、いくつかのエフ ェクトをオーディオに加えることで、より完全なマスターレコーディングを行うこ とができます。

オーディオレコーダーとMR-61,76を使用しているとき、この2つを同期させるための装置が必要です。市場には数多くの能力をもつ同期製品が出ていますが、MR-61,76を同期させるためには、あなたのオーディオレコーダーによって必要な同期の型、およびMIDIクロックをサポートしていなければなりません。

#### 用意するもの

- ・ MR-61,76を同期装置に接続するための2本のMIDIケーブル(A,B)
- · オーディオレコーダーを同期装置に接続するためのケーブル(詳細はそれらのマ ニュアルをお読みください)

MR-61,76 とオーディオレコーダーの接続

- 1. MIDIケーブル(A)の一方をMRのMIDI Outに接続します。
- 2. もう一方を同期装置のMIDI Inに接続します。
- 3. MIDIケーブル(B)の一方をMRのMIDI Inに接続します。
- 4. もう一方を同期装置のMIDI Outに接続します。
- 5. オーディオレコーダーと同期装置の間に必要なケーブルを結びます。



注: MIDIパッチベイを利用してこのMIDI接続と同じセットアップをしたいときは、 そのパッチベイのマニュアルに従い接続を行ってください。そしてこの章の後に記 述されている「MIDIパッチベイとMR-61,76を使用する」をお読みください。

外部のMIDI装置にMRの16トラックレコーダーを同期させる方法については、 第7章で説明します。

# 外部コントローラーとMR-61,76を使用する

MIDIコントローラーを使って、16トラックレコーダーまたはサウンドファインダー のサウンドを演奏したり、外部からMIDIデータを送ることができます。(MIDIウイ ンドコントローラー、MIDIドラムパッド、トリガー、MIDIギター、他のMIDIキー ボードを含みます)

用意するもの

· 1本のMIDIケーブル

#### 外部コントローラーとMR-61,76 の接続

- 1. MIDIケーブルの一方をコントローラーのMIDI Outに接続します。
- 2. もう一方をMRのMIDI Inに接続します。



注: MIDIパッチベイを利用してこのMIDI接続と同じセットアップをしたいときは、 そのパッチベイのマニュアルに従い接続を行ってください。そしてこの章の後に記 述されている「MIDIパッチベイとMR-61,76を使用する」をお読みください。

- MIDIを通してMRのサウンドをプレイする方法については、第4章の中の「サウンドファインダーMIDI」をお読みください。
- MIDIを通して16トラックレコーダーに録音する方法については、第7章をお読みください。

#### MDIパッチベイとMR-61,76を使用する

MIDIパッチベイは、MR-61,76を他のMIDI装置に接続する理想的方法です。パッチ ベイを使うことによって、すべての装置接続はただ2、3のボタンを押すか、マウ スクリックするだけで可能になります。パッチベイは、ひとつのMIDI装置によって 使われるMIDI InおよびOutジャックに対しペアで番号をつけられています。パッチ ベイのマニュアルが特定の規則に触れていなければ、このペアにはコンピュータま たはマスターコントローラー(MR-61,76等)を接続することができます。

#### 用意するもの

· パッチベイに接続している各MIDI装置に対するMIDIケーブル

## パッチベイとMR-61,76 の接続

- 1. パッチベイロケーションをMR-61,76のために選択します。
- 2. 選択したパッチベイロケーションのMIDI InにMRのMIDI Outを接続します。
- 3. 同じロケーションのMIDI OutをMRのMIDI Inに接続します。
- 4. MIDIパッチベイに接続したい各MIDI装置のために、1~3の手順を繰り返します。



MIDI装置からMIDI信号を送る方法については、パッチベイのマニュアルをお読みく ださい。MIDI信号の最適のルートは、どのようにMIDI設備を使用しているかに依存 します。

# オーディオ接続

MIDI接続したMR-61,76のサウンドは、次の方法で聴くことができます。

ヘッドホンで聴く

MR-61,76のリアパネルのヘッドホンジャックにヘッドホンをつなぎます。 MRのマスターボリュームは、聴いている音量をコントロールします。



これは他のオーディオ接続に関係なく常に利用可能で、他の設備により加わるノ イズなしで、MR-61,76の音をクリアに聴くことができるもっともシンプルな方 法です。またヘッドホンのプラグを差し込んでも、他のオーディオ出力の音は消 えません。

・ ギターアンプなどを通してモノラルで聴く
リアパネルにあるMainアウトプットのLeftにホーンプラグ用ケーブルの一方を、
もう一方を使用するアンプ(又はミキサー)に接続します。
MR-61,76のアウトプットジャックについては、第13章をお読みください。



ステレオアンプ又は二つのモノラルアンプを使って、ミキサーを通して 聴く

ミキサーのインプットから出た2本のホーンプラグ用ケーブルをリアパネルにあるMainアウトプットのLeftとRightへそれぞれ接続します。MR-61,76のアウト プットジャックについては、第13章をお読みください。



家庭用ステレオで聴く

この接続には、2本のケーブル(ホーン→ピンジャック)が必要です。ホーンプ ラグ用ケーブルの片方を、専用アダプターでピンジャックに変換して使用するこ ともできます。2本のケーブル(ホーン→ピンジャック)を、ステレオのAuxイ ンプットのLeftとRightから、MR-61,76のリアパネルにあるMainアウトプット の LeftとRightへそれぞれ接続します。MR-61,76のアウトプットジャックにつ いては、第13章をお読みください。

MR-61,76は、CDやカセットなどに比べより大きなダイナミックレンジを持ち ます。機器を破損する恐れがありますので音量には十分注意して下さい。家庭用 ステレオを使用しているとき、どのように安全にMRの音量を設定するかを学ぶ ために、この章の最後にある「音量の設定について」をお読みください。



オーディオパッチベイ又は4つ以上のインプットを持つミキサーを使えば、MR-61,76のサウンド、ボリュームなどをより簡単にコントロールすることができま す。MR-61,76にはMain OutsおよびAux Outsの計4つのオーディオアウトプ ットがあります。Aux Outsは、サウンドまたはサウンドグループをMR-61,76 のMain Outs Mixから引き出すことに役立ちます。Aux Outsを使用することで、 外部機器でのサウンド処理を行ったり、あるいはミキサーフェイダーに割り当て ることによって、音量を個別にコントロールすることができます。

この接続には、4本のホーンプラグ用ケーブルが必要です。リアパネルのMain そしてAuxの各Left、Rightそれぞれ4つのアウトプットからパッチベイまたはミ キサーチャンネルのインプットにホーンプラグ用ケーブルを接続します。MR-61,76のアウトプットジャックについては、第13章をお読みください。



Aux Outsにサウンドを送る方法については第3章「4つのアウトプットを使用する」 をお読みください。

## パワー接続

MR-61,76は、AC電源を必要とします。

### 電源を接続する

- 1. 電源ソケットにMR-61,76のACコードを接続します。
- 2. ACコードの片方をMR-61,76のリアパネルにある"Line"に接続します。
- 3. システムに必要な他の電源も接続します。

#### 電源を入れる

複数のMIDI装置を使用する場合は、MIDI信号を送る順に電源を入れて下さい。 これは予期せぬMIDI情報から発生するノイズを止める効果があます。そのようなノ イズは受信するMIDI装置を混乱させる可能性が有り、一時的に受信不能になること もあります。どうしてもノイズが起きてしまう時は、MRのAll Notes Offボタンをダ ブルクリックしてみてください。それでも問題が解決しなければ、MRの電源を一度 切ってから、再度電源を入れ直して下さい。

# 音量の設定について

- MR-61,76は、音が歪む直前まで可能な限り音量を上げた時にもっともよいサウンド 得ることができます。
- ヘッドホンを使用している場合は、マスターボリュームで快適なレベルに調整してください。
- ギターアンプなどを使ってMR-61,76のサウンドを聴くときは、まずアンプの音量を小さくして、MR-61,76の音量を歪む直前まで上げます。それからアンプを快適なレベルまで上げてください。
- ミキサーを通してMR-61,76のサウンドを聴くときは、ミキサーフェーダーを最 適なレベルにあわせてから、MR-61,76の音量を調整してください。
- 家庭用ステレオを通してMR-61,76のサウンドを聴くときは、まずMR-61,76の 音量下げて、ステレオの音量を普通のレベルにします。そして最大の力で演奏 しながら(シーケンスを演奏させる場合は、ダイナミックレンジが大きなものを 選んでロードしてください)ゆっくりとMR-61,76の音量を歪む直前まで上げて 行きます。こうすることにより機器の破損を防ぐことができます。

\_

---

-----

\_\_\_\_

----

\_

\_\_\_

# 第3章

# グローバルセッティング

MR-61,76は使用目的によりいくつかのオプションを用意しています。これらのシス テム設定は音楽制作中バックグラウンドで働きます。設定は電源を切っても維持又 は保存する事ができます。

これらのオプションはDisk/Globalの中にあり、Systemボタンを押すことによって アクセスすることができます。



## システム設定のメモリー

すべてのシステム設定はフラッシュメモリーに保管されます。普通の操作ではフラ ッシュに新しい設定を保管するか、もしくはシステムエリアから離れるとき約15秒 休止します。

ディスプレイは次のように表示されます。



フラッシュメモリーに関しては第9章をお読みください。

# システム編集のテクニック

## システムグループ

MR-61,76には多数のシステム設定があります。操作をわかりやすくするために、それらは5つのセクションにグループ化されています。各セクションは表示された問題に"yes"と答えることによってアクセスすることができます。

#### グローバルシステム設定を編集する

1. Systemボタンを押します。



NoとYesのLEDが点滅します。

2. 正面のパネルにParameterノブがあります。



3. 以下の質問の1つを選択するためにParameterノブを回します。



このディスプレイが表示されているときYesボタンを押すと、キーボードのベロ シティ、プレッシャー反応、エフェクト出力ルート、サウンド選択のコントロー ル、そしてメモリーの保護に関する設定を変更することができます。



このディスプレイが表示されているときYesボタンを押すと、グローバルピッチ ベンド、グローバルチューニング、グローバルピッチテープルの設定を変更する ことができます。



このディスプレイが表示されているときYesボタンを押すと、4つのフットスイッチにそれぞれ異なる機能を割り当てることができます。



このディスプレイが表示されているときYesボタンを押すと、他のMIDI装置とと もに機能するように設定変更することができます。



このディスプレイが表示されているときYesボタンを押すと、General MIDIの 設定をすることができます。(General MIDIについての詳細は、第13章「補 足」をお読みください)

4. Parameterノブで選択した項目の設定を変更したいときYesボタンを押します。



- 5. 各システムオプションはパラメーターと呼ばれ、調整したいシステムパラメータ ーを選択するためにParameterノブを回します。
- 6. 選択されたパラメーターの値を変更するためにValueノブを使います。



各システムパラメーターについての詳細はこの章の後に説明されています。

# システムプリファレンスの設定

キーボードのベロシティ反応

タッチカーブパラメーターで演奏者のスタイルやテクニックに合うように、キーボ ードのペロシティ反応を調節することができます。MRの表情豊かなサウンドを得る ためにもっともふさわしい設定を見つけてください。次の6つのペロシティカーブ設 定(タッチ)があります。

•	Table-1	•	Table-4
•	Table-2	•	Fixed 64

• Table-3 • Fixed127

ベロシティカーブについての詳細は第13章をお読みください。

注: MR-61,76キーボードは、シングルスペシャリーオプテマイズドリリースカーブ に従ってリリースペロシティを送ります。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

キーボードのベロシティを調節する

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のタッチカーブ設定

Valueノブまたは上下ボタンを使ってあなたの演奏スタイルに合った設定にあわせます。各設定で演奏を試してみてください。
"Fixed 64"と"Fixed 127"は演奏のタッチに関係なくそれぞれの固定されたペロシティ値となります。

注:このパラメーターはMIDIを通して送るペロシティ値にも影響を及ぼします。

キーボードのプレッシャー反応

MR-61,76サウンドのいくつかはチャンネルプレッシャーメッセージに対応します。 MRのプレッシャー設定は簡単にカスタマイズすることができます。

プレススレッシュホールドパラメーターで、プレイヤーのスタイルやテクニックに 合うようにキーボードのプレッシャーを調節することができます。プレッシャース レッシュホールドはSOFTからHARDまで4段階の設定が可能です。

- · SOFT-軽いタッチのプレイヤーのために。この設定では最小限の力でプレッシャーによってコントロールされるパラメーターの最大レベルに達します。
- MED-最大プレッシャーレベルに達するまでSOFTに比べわずかに力を必要とします。これはデフォルトの設定です。
- · FIRM-普通のタッチをもつプレイヤーのために。これは平均的なプレッシャー感度です。
- HARD-強くキーを押すプレイヤーのために。最大プレッシャーレベルに達する までより多くの力を必要とします。

Tips:デフォルトの設定から始め最適なものを選択してください。

システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

キーボードのプレッシャーを調節する

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスブレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のPress Thresholdの設定

SOFTからHARDまで4段階の設定が可能です。

5. Valueノブまたは上下ボタンを使ってあなたの演奏スタイルに合った設定にあわ せます。

注:このパラメーターはMIDIを通して送るプレッシャー値にも影響を及ぼします。
### 4つのアウトプットを使用する

MR-61,76のリアパネルには、ステレオペアになっているMain OutsとAux Outsの 4つのオーディオ出力があります。



主としてMain Outsを使います。Aux Outsは、サウンドまたはサウンドグループを MR-61,76のMain Out mixから引き出すことに役立ちます。Aux Outsを使用する ことで外部機器でのサウンド処理を行ったり、ミキサーフェイダーに割り当てるこ とによってボリュームを個別にコントロールすることができます。どちらも標準の バランス (TRS ステレオケープル)またはアンバランス (TS モノラルケープル) を使用します。

Aux OutジャックおよびMain Outジャックの各ペアは自動的に切り替わります。

- Main Outputs LeftおよびRightは通常ステレオ出力で、Right Outputに何もプ ラグを差し込んでいなければ、ステレオ信号はモノラルでLeft Main Outputに 送られます。
- 同様にAux Outputs LeftおよびRightは通常ステレオ出力で、Right Outputに 何もプラグを差し込んでいなければ、ステレオ信号はモノラルでLeft Aux Outputに送られます。

# 特定のアウトプットにサウンドを送る

すべてのトラックサウンドはFXバスを通してリアパネル出力に送られます。そこか らMain OutsまたはAux Outsに割り当てられます。Dryバスは特別のケースで、エ フェクトを通らずにMainまたはAux Outに送られます。

- · サウンドはまずFXバスに割り当てられます。
- FX busはエフェクトに送られます。(Dryバスは特別のケースで、エフェクト を通らずにMainまたはAux Outに送られます)
- エフェクトはMain OutsまたはAux Outsに割り当てられます。

サウンドを希望するアウトプットに送る

サウンドファインダーを使用している場合は、エフェクトバスおよびアウトプットに送りたいサウンドを選びます。(エフェクトバスにサウンドファインダーサウンドを送る方法については第8章をお読みください)
 16トラックレコーダーを使用している場合は、エフェクトバスおよびアウトプ

ットに送りたいサウンドを含むトラックボタンを押します。(エフェクトバスに トラック上のサウンドを送る方法については第8章をお読みください)

2. Systemボタンを押します。



3. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。

1.4		n 1. – L – L	6	
	System/	MIDI:	Set	2.20
	system	prefs?	_	

- 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 選択したFXバスに対するアウトプットアサインパラメーターが表示されるまで Parameterノブを回します。

注: LightReverb, Medium Reverb, WetReverbバスはすべてGlobalReverb Outパ ラメーターを使用します。

6. Valueノブを使って"Main"または"Aux"にあわせます。

システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

特定のエフェクトバスを希望するアウトプットに送る 1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. アウトブットに割り当てたいエフェクトバスの名前が表示されるまでParameter ノブを回します。



インサートFX,グローバルコーラス、グローバルリバーブ、ドライFXバスの各出 力先を決めることができます。

5. Valueノブを使って"Main"または"Aux"にあわせます。

# Aux Outsの使い方

Aux Outsは、Main Outs mixからサウンドを引き出すために使われます。MR-61,76はAux Outsを使用しているとき、大きな自由度を提供するように設計されて います。Aux To Main OutsシステムパラメーターはAux Outsを使う時の様々な設 定を行います。MainおよびAux Outsは全く分離したステレオとしての役目をしま す。Aux To Main Outsが "Auto" に選択されていて、Aux Outputsに何もケーブ ルが接続されていなければ、そこに送られる信号はMain Outputsにミックスされま す。これは楽器用インプットケーブルの数に限りがある場合や、滅多にAux Outsを 使用しない場合などミュージシャンにとって非常に便利な機能です。

常に4つのアウトプットを接続するのを好むミュージシャンは、残っている2種類の Aux To Main Outsの設定が役に立つとわかるでしょう。そのパラメーターが

"Never"に選択されたとき、AuxおよびMain Outsは独立して出力されます。それ が"Always"に選択されたとき、Aux OutsはMain Outsにミックスされます。 こ れによって4つのMR-61,76出力ケーブルすべてを接続しておくことができます。

Auxの出力をケーブルの接続によって自動的に切り替える

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のシステムブリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のAuxToMainOuts設定

パラメーターで設定できるAuxToMainOuts

- · Never-AuxおよびMain Outsはそれぞれ分離したステレオになります。
- · Always-Aux Outsに送られる信号はMain Outsにミックスされます。
- Auto-Left Aux Outにケーブルが接続されていなければAux Outsに送られ る信号はMain Outsにミックスされ、ケーブルが接続されていればそれぞれ 分離したステレオになります。
- 5. Valueノブを使って "Auto" にあわせます。

システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

ケーブルの接続を変えずに利用する場合

1. Systemボタンを押します。





- 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のAuxToMainOuts設定

パラメーターで設定できるAuxToMainOuts

- Never-AuxおよびMain Outsはそれぞれ分離したステレオになります。
- · Always-Aux Outsに送られる信号はMain Outsにミックスされます。
- Auto-Left Aux Outにケーブルが接続されていなければAux Outsに送られ る信号はMain Outsにミックスされ、ケーブルが接続されていればそれぞれ 分離したステレオになります。
- 5. Valueノブを使って "Never" または "Always" にあわせます。

自動的にエフェクトルートを決める、あるいはできなく する

すでにいくつかのインサートエフェクトをサウンドファインダーブリセットまたは 16トラックレコーダーシーケンスの中で使用している場合、それらのインサートエ フェクトの代わりに他のエフェクトバスを自動的に割り当てることができます。イ ンサートエフェクトに依存するサウンドのために、代替のエフェクトバス(Alt.FX バス)は最善の選択をします。

すべてのサウンドは、インサートエフェクトを使用せずにそのFXバスパラメーター の設定に従って、グローバルコーラス、グローバルリバープまたはレフトドライに 割り当てることができます。このパラメーターは、MRのフロントパネルの FX/Mixdownセクションの中のRoutingボタンを押すことによって呼び出します。 サウンドのFXバスパラメーターをChorus、LightReverb、MediumReverb、 WetReverbまたはDryにセットしそのサウンドを保存したとき、Alt.FXバスは同じ 値に調整されます。各サウンドに対するAlt.FXバスは、MRのUnisynソフトウェア を使用して編集したり直接呼び出すこともできます。 MRのエフェクトがどのように機能するかは第8章をお読みください。

サウンドファインダーで新しいスプリットまたはレイヤーサウンドを選択していた り、または16トラックレコーダーのトラックサウンドを選択しているとき、すでに プログラムされたエフェクトを使いたくない場合があるかもしれません。

AutoSelect FXBusパラメーターは各サウンドのAlt.FXパスの使用を可能、あるいは不可能にすることができます。

サウンドファインダーでスプリットまたはレイヤーサウンドを選 択しているとき

AutoSelect FXBus=on 新しいサウンドを選択するとそのAlt.FXバスを使用します。

\_

AutoSelect FXBus=off 新しいサウンドを選択してもエフェクトバス設定は変わりません。

注:スプリットまたはレイヤーサウンドを選択したあと、AutoSelect FXBusパラメ ーターの設定に関係なく手動でそのエフェクトバスを変更することができます。

16トラックレコーダーの未定義トラックのために、新しいサウ ンドを選択しているとき

- AutoSelect FXBus=on 新しいサウンドを選択するとそのAlt.FXバスを使用します。
- AutoSelect FXBus=off 新しいサウンドを選択するとそのトラックはサウンド ファインダーの中で使われているエフェクトバスを使用します。

注:スプリットまたはレイヤーサウンドを選択したあと、AutoSelect FXBusパラメ ーターの設定に関係なく手動でそのエフェクトバスを変更することができます。

16トラックレコーダーのトラックサウンドを変更しているとき

- AutoSelect FXBus=on 新しいサウンドを選択するとそのAlt.FXバスを使用します。
- AutoSelect FXBus=off 新しいサウンドを選択してもトラックエフェクトバス 設定は変わりません。

注:スプリットまたはレイヤーサウンドを選択したあと、AutoSelect FXBusパラメ ーターの設定に関係なく手動でそのエフェクトバスを変更することができます。

### AutoSelect FXBus パラメータの設定

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のAutoSelect FXBus設定

- パラメーターで設定できるAutoSelect FXBus
- On-新しく選択されたスプリット、レイヤー、トラックサウンドのために、
  それらのインサートエフェクトに代わってあらかじめプログラムされたコー
  ラスまたはリバープを自動的に選びます。
- · Off-新しいサウンドを選択してもエフェクトバスの設定は変わりません。
- 5. Valueノブを使って"On"または"Off"にあわせます。

# 16トラックレコーダーのトラック設定を保護する

サウンドはそれ自身の最適の設定によってプログラムされます。サウンドを選択す るとき、それは一緒にそれらの設定をもたらします。その結果、トラックに新しい サウンドを選択すると以下の16トラックレコーダートラックパラメーターはリセッ

トされてしまいます。(Pitch Bend Up, Pitch Bend Down, Octave Shift, Semitone Shift, Fine Tuning, PtchTbl, Glide Mode, Glide Time, Delay Time, SyncLFO&Noise, Normal LFO Rates, LFO Depth, LFO Delay Time, Amp Env Attack, Amp Env Decay, Amp Env Release, Filter Cutoff, Filt Env Attack, Filt Env Decay, Filt Env Release and Amp&FiltEnv Vel.) しかし、現在のトラック設定を失わずに新しいサウンドを選択したい場合もあるで しょう。Track ParamResetパラメーターによってそれらのトラックパラメーター 設定を保持するかどうかを決めることができます。このパラメーターは、MR-61,76 のフロントパネルから16トラックレコーダーのためのサウンド選択、MIDIプログラ ムチェンジを通してのサウンド選択に影響を及ぼします。

またReset All Controllers MIDIメッセージも同様に影響を及ぼします。Reset Control Recvシステムパラメーターが"On"にセットされ、MIDIを通してReset All Controllersメッセージを受けると、数多くのトラックパラメーターはデフォル トの値にリセットされます。(Reset All Controllers MIDIメッセージの受け入れに ついては、この後に記述されています) Track Param Resetを"Off"にセットし ておくと、上にリストされたトラックパラメーターの設定はReset All Controllers MIDIメッセージを受けても変化しません。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

新しいサウンドを選択するとき、トラックパラメーターをリセッ トするかどうかを決める

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のTrack ParamReset設定

- パラメーターで設定できるTrack ParamReset
- On-新しいサウンドがトラックのために選択されるとき、またはReset All Controllers MIDIメッセージを受けたとき、トラックパラメーターはリセッ トされます。
- Off-新しいサウンドがトラックのために選択されるとき、またはReset All Controllers MIDIメッセージを受けたとき、トラックパラメーターはリセッ トされません。
- 5. Valueノブを使って"On"または"Off"にあわせます。

システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

トラックパラメーターをReset All Controllers から保護する 1. Systemボタンを押します。



2. ディスブレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいと きはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のTrack ParamReset設定

#### パラメーターで設定できるTrack ParamReset

- On-新しいサウンドがトラックのために選択されるとき、またはReset All Controllers MIDIメッセージを受けたとき、トラックパラメーターはリセッ トされます。
- Off-新しいサウンドがトラックのために選択されるとき、またはReset All Controllers MIDIメッセージを受けたとき、トラックパラメーターはリセッ トされません。
- 5. Valueノブを使って "Off" にあわせます。

# MR-61,76のメモリーを保護する

音楽制作過程で保存しておきたいサウンドや演奏を不注意で消してしまうことがよ くあります。MR-61,76はそれらのチェックをするための特別な画面プロンプトを提 供します。サウンド、プリセット、リズムなどを保存する前に、MR-61,76のディス プレイは下図のようなプロンプトを表示します。



このメッセージに遭遇したら作業を続けるためにYesを押すか、あるいはその手続き を中止するためにNoを押します。Write Protect Systemパラメーターによってこの ダブルチェック機能の使用または不使用を選択することができます。



### Write Protect プロンプトの表示

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のWrite Protect設定

- Off-write protectプロンプトを表示しないでサウンド、リズム、プリセット をRAMまたはフラッシュバンクに保存します。
- Prompt-サウンド、リズム、プリセットをRAMまたはフラッシュバンクに保存する前にwrite protectプロンプトを表示します。
- 5. Valueノブを使って "Off" または "Prompt" にあわせます。

# 16トラックレコーダーリワインドサウンド

デジタルレコーディング全盛の現在、多くのレコーディングエンジニアは古典的な アナログテープレコーダーを使ったレコーディングを懐かしく思います。テープを 巻き戻すときのあの音は、なんとも心地良い気分にさせてくれます。システムのオ プションとして16トラックレコーダーのRewindボタンを押すと、このめずらしいサ ウンドを聴くことができます。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

16トラックレコーダーリワインドサウンドの設定

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のシステムプリファレンスを変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のRewind Sound設定

- パラメーターで設定できるRewind Sound
- · On-16トラックレコーダーのRewindボタンを押すとテープの巻き戻し音がします。
- · Off-16トラックレコーダーのRewindボタンを押しても音はしません。
- 5. Valueノブを使って "On" または "Off" にあわせます。

# グローバルピッチ設定の編集

# グローバルピッチベンド設定を使用する

ビッチベンドホイールは通常MIDIキーボードの一番左にあります。それは一般的に 上下に動かすことによりビッチを変化させるために使われます。(メーカーによっ ては左右に動かして使用するものもあります)

MR-61,76サウンドのほとんどがピッチベンドメッセージに対応するようプログラム されています。またどのサウンドにも常に有効なグローバルピッチベンドを使用す ることができます。サウンドのPitch Bend Up、Downを"Sys"にしておくと、そ れ自身にプログラムされた設定の代わりに全体のピッチベンド設定をサウンドに指 示することができます。(詳しくは第4章をお読みください)

MR-61,76には、グローバルピッチベンドの範囲をコントロールするためのパラメー ターとして次のが3つあります。

- · Pitch Bend Up
- · Pitch Bend Down
- · PitchBendMode

グローバルピッチベンドアップとダウン

ビッチベンドアップおよびダウンはそれぞれ個々の設定を持ち、サウンドのピッチ を変化させるために使用します。Pitch Bend UpまたはDownが "Sys" とされたサ ウンドは、次のシステムピッチパラメーターの設定によりその影響を受けます。

グローバルピッチベンドアップの範囲を決める

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のシステムピッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のビッチベンドアップ値

パラメーターで設定できるグローバルピッチベンドアップの範囲(ここで設定し た範囲はサウンドのPitch Bend Upが "Sys" になっているものだけが、その影 響を受けます)

- 1-12dnおよび1-12up-ビッチベンドホイールを前方に押したときの、1から 12dnまたは1から12upまで半音ごとの範囲設定が可能です。
- · Off-ピッチベンドホイールを前方に押してもピッチは変化しません。
- 5. Valueノブを使って値を変えます。

システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

グローバルピッチベンドダウンの範囲を決める 1. Systemボタンを押します。



3-19



- 3. 現在のシステムピッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のPitch Bend Down値

パラメーターで設定できるグローバルピッチベンドダウンの範囲(ここで設定し た範囲はサウンドのPitch Bend Downが "Sys" になっているものだけが、そ の影響を受けます)

- 1-12dnおよび1-12up-ピッチベンドホイールを手前に引いたときの、1から 12dnまたは1から12upまで半音ごとの範囲設定が可能です。
- · Off-ピッチベンドホイールを手前に引いてもピッチは変化しません。
- 5. Valueノブを使って値を変えます。

グローバルピッチベンドモードについて

PitchBendModeパラメーターは、どのノートがピッチベンドホイールによって影響 を受けるか決めることのできる強力な特徴を持つパラメーターです。このパラメー ターはすべてのオンボードサウンドに影響を及ぼします。

- Normal-ビッチベンドメッセージは現在鳴っているすべての音に影響を及ぼします。
- Held-ピッチベンドメッセージは抑え続けている音のみに影響を及ぼします。サ スティーンペダルでのばしている音は元の音程で鳴り続けます。これはギターな どでコードを鳴らしながら別の音をチョーキングさせたりするときに有効です。
- Prog-ピッチベンドメッセージは各サウンドにプログラムされた設定 (Normal/Held)に従います。

- グローバルピッチベンドモードの設定
- 1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のシステムピッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のピッチベンドモード設定

パラメーターで設定できるグローバルピッチベンドモード

- Normal-演奏しているすべてのノートがピッチベンドメッセージによって影響を受けます。
- Held-抑え続けている音のみがピッチベンドメッセージによって影響を受けます。
- Prog-ビッチベンドメッセージは各サウンドのプログラムされたピッチベン ドモードに従ってノートに影響を及ぼします。
- 5. Valueノブを使って "Normal" か "Held" もしくは "Prog" にあわせます。

# チューニング

チューニングのできない他の楽器といっしょにMR-61,76を使用したり、なんらかの 理由でチューニングの変更ができないミュージシャンと演奏しなければならないと きは、チューニングパラメーターによって他の楽器とマッチするようチューニング を変えることができます。MR-61,76のデフォルト値はA=440です。

- ファインチューニング
- 1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のシステムビッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



5. Valueノブを使って-50 から +49 centsまでの範囲で調節します。

注: Fine Tuning=OcentsはA=440、100centsは半音に相当します。

### ピッチテーブルを使用する

MR-61,76はノートスケールのインターバルを特別のピッチテーブルに作り変えることができます。ピッチテーブルは半音につき256個のセントの分解能を持っています。 ピッチテーブルのデフォルトは"EqualTemper"(平均律)ですが、その他に伝統 的、又は現代、少数民族、そしてエキゾチックなピッチテーブルなどがあります。 さらにMR-61,76はカスタムピッチテーブルをRAMに持つことができ、MIDIピッチ テーブルバルクチューニングダンプおよび標準のシングルノートチューニングチェンジをサポートします。(詳細は第13章をお読みください)またシステムエクスク ルーシヴにより外部から自分で作ったピッチテーブルを送ることもできます。

Tips: 16トラックレコーダーの各トラックは個々のPitchTbレパラメーターを持ちま す。各トラックに異なるピッチテーブルをセットすることによって、16種類のチュ ーニングを作り出すことができます!

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

グローバルピッチテーブルの設定

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のシステムピッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



5. Valueノブを使って使用したいピッチテーブルにあわせます。これは、PitchTbl パラメーターが"Sys"に設定されているサウンドおよびトラックのみが影響を 受けます。(詳細は第4章をお読みください)

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

グローバルピッチテーブルにサウンドを割り当てる

- サウンドファインダーを使用していれば、グローバルピッチテーブルに割り当て たいサウンド選択し、SoundFinderのEditボタンを押します。
   16トラックレコーダーを使用していれば、グローバルピッチテーブルに割り当 てたいサウンドのトラックボタンを押します。
- ディスブレイが「PitchTbl=」と表示されるまでParameterノブを回します。
  パラメーターで設定できるPitchTbl
  - Prog-そのサウンドにプログラムされたPitchTblを使用します。
  - · Sys-グローバルシステムピッチテーブルを使用します。
  - · その他-MRのメモリーに組み込まれた特別なビッチテーブルを使用します。
- 3. Valueノブを使って "Sys" にあわせます。

注: トラックに新しいサウンドを選択するとき、Track ParamResetパラメーターが "On" にセットされていると PitchTblは "Prog" にリセットされます。

尚このパラメーターは021の値を持つNRPN LSBに応答します。NRPNの詳細については、第4章の「RPNsおよびNRPNsをサウンドパラメーターの編集に使用する」をお読みください。

ピッチテーブルおよびその完全なリストについては、第13章の「補足」をお読みく ださい。

フットスイッチのセッティング

# フットスイッチを使用する

MR-61,76のリアパネルには2つのステレオフットスイッチジャックがあります。



これらの2つの独立したフットスイッチジャックは、いくつかの異なる機能を設定で きるシングル(モノラル)またはデュアル(ステレオ)フットスイッチをサポート します。オプションの2つのエンソニックSW-10デュアルフットスイッチを接続する と、合計4つの独立したフットスイッチコントローラーの使用が可能です。

SW-2 もしくはSW-6 が どちらかのジャックに接続されている場合:



「プログラマブル フットスイッチとして機能します

> SW-10が両方のジャックに 接続されている場合:



左右のスイッチは両方とも完全に 独立したプログラマブルスイッチとして機能します MR-61,76にはフットスイッチを様々な機能に割り当てさせるための4つのパラメー ターがあります。シングルフットスイッチが接続されているときは、FtSw 1Lパラ メーターを"Unused"にしてください。

注意!:シングルフットスイッチ(エンソニックSW-2またはSW-6)を使用してい るとき、システムページのFtSw 1Lや FtSw 2Lは常に"Unused"にセットされな ければなりません。ステレオフットスイッチの使用のためにフットスイッチジャッ クは最適化され、シングルフットスイッチが接続されているときはRightフットスイ ッチが働きます。

モノラルおよびステレオフットスイッチの使用に関する詳細は、第13章「補足」を お読みください。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

- フットスイッチに機能を割り当てる
- 1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



3. 現在のフットスイッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。

4つの利用可能なフットスイッチペダルに対するパラメーターがあります。

- ・ FtSw 1L-フットスイッチ1の左ペダル
- ・ FtSw 1R-フットスイッチ1の右ペダル
- ・ FtSw 2L-フットスイッチ2の左ペダル
- FtSw 2R-フットスイッチ2の右ペダル
  タフットスイッチペダルに指定された操作はフットスイッチ
  - 各フットスイッチペダルに指定された機能はフットスイッチが押されたとき 実行されます。

- フットスイッチに割り当てられる機能
- Unused-ペダルを押しても効果はありません。
- Sustain-ピアノのサスティンペダルのようにペダルを押している間はキーを 離しても音が鳴り続けます。
- Sostenuto-ピアノのソステヌートペダルのようにペダルを押したときに弾 かれたキーはペダルを離すまで音が鳴り続けますが、続いて弾かれるキーに は影響を与えません。
- SysCTRL1~4-ペダルを押すと127の値を、ペダルを離すと0の値をサウン ドまたはエフェクトへ送信します。それはCTRL1~4として指定されたコン トローラーによって調整されます。(CTRL1~4の設定に関する詳細は、こ の章の後の「リアルタイムコントローラーのセッティング」をお読みください)
- ・ up arrow-ペダルを押すと、フロントパネルの▲ボタンを押すことと同じ効 果があります。
- down arrow-ペダルを押すと、フロントパネルの▼ボタンを押すことと同じ 効果があります。

Tips:▲ボタンと▼ボタンを2つのSW-10ステレオフットスイッチに割り当てるこ とによって、プリセットまたはサウンドの選択をフットスイッチを使って行うこと ができます。サウンドファインダーでプリセットバンクを選択したとき、2つのペダ ルを押すことでプリセットを履々(前後)に選択することができます。この機能を サウンドの選択に利用したいときは、まず希望するサウンドファインダーカテゴリ ーを選んでから、同じように2つのペダルを使って操作します。

- Split-ペダルを押すと、フロントパネルのSplitボタンを押すことと同じ効果 があります。
- Layer-ペダルを押すと、フロントパネルのLayerボタンを押すことと同じ効果があります。
- Transpose-ペダルを押すと、フロントパネルのTransposeボタンを押すことと同じ効果があります。
- · Recall Idea-ペダルを押すと、フロントパネルのRecall Ideaボタンを押すことと同じ効果があります。
- IPStart-ペダルを押すと、フロントパネルにあるアイディアパッドの Start/Stopボタンを押すことと同じ効果があります。
- ・ DMFillVar1~8-ペダルを押すと、フロントパネルにあるVariations/Fillsの 各ボタンを押すことと同じ効果があります。
- · Fill/Var-ペダルを押すと、フロントパネルのFill Variationボタンを押すことと同じ効果があります。
- ・ DMStart-ペダルを押すと、フロントパネルにあるドラムマシンの Start/Stopボタンを押すことと同じ効果があります。
- Play/Stop-ソングまたはシーケンスがプレーされているときペダルを押すと、 フロントパネルにある16トラックレコーダーのStopボタンを押すことと同 じ効果があります。ソングまたはシーケンスがプレーされていなければ、 Playボタンを押すことと同じ効果があります。
- PlayTop/Stop-ペダルを押すと、フロントパネルにある16トラックレコー ダーのPlayボタンを押すことと同じ効果があります。
- RecPlay/Stop-ペダルを押すと、現在選択されたトラックのレコーディング を始めます。16トラックレコーダーがすでにレコーディング中のときは、そ のレコーディングを止めます。この設定はパンチインの方法として利用する ことができます。

- · Record-ペダルを押すと、フロントパネルにある16トラックレコーダーの Recordボタンを押すことと同じ効果があります。
- ・ Stop-ペダルを押すと、フロントパネルにある16トラックレコーダーのStop ボタンを押すことと同じ効果があります。
- · Rewind-ペダルを押すと、フロントパネルにある16トラックレコーダーの Rewindボタンを押すことと同じ効果があります。
- · FastForward-ペダルを押すと、フロントパネルにある16トラックレコーダ ーのF.Forwardボタンを押すことと同じ効果があります。
- Mute-ペダルを押すと、フロントパネルのMuteボタンを押すことと同じ効果があります。
- Solo-ペダルを押すと、フロントパネルのSoloボタンを押すことと同じ効果 を持ちます。
- RegionFrom-ペダルを押すと、フロントパネルにあるRegionのFromボタン を押すことと同じ効果があります。
- RegionTo-ペダルを押すと、フロントパネルにあるRegionのToボタンを押 すことと同じ効果があります。

Tips:スプリット、レイヤーサウンドを含むサウンドファインダーまたは16トラックレコーダーのトラックにMIDI-OUTサウンドが選択されるとき、フットスイッチによるMIDIメッセージはMIDIを通して送られます。

5. Valueノブを使ってフットスイッチに割り当てたい機能を選択します。

注意!:シングルフットスイッチ(エンソニックSW-2またはSW-6)を使用してい るときは、システムページのFtSw 1Lや FtSw 2Lは常に"Unused"にセットされ なければなりません。ステレオフットスイッチの使用のためにフットスイッチジャ ックは最適化され、シングルフットスイッチが接続されているときはRightフットス イッチが働きます。

# モジュレーターとしてCVペダルを使用する

MR-61,76のリアパネルには、2つのフットスイッチジャックの他にCV・Pedalジャ ックがあります。



このジャックは、オプションのエンソニックCVP-1コントロールボルテージフット ペダルを接続するためにあります。このフットペダルに色々なパラメーターを割り 当ててモジュレーターとして使用することができます。モジュレーションホイール を使いたくても両手があいていないときなどに、追加のモジュレーションコントロ ーラーとしてその威力を発揮します。



またこのCVペダルは、ボリュームペダルのようにMR-61,76の総体的なボリューム をコントロールをすることもできます。特別なシステムコントローラーまたはボリ ュームペダルのようにCVペダルを使用するかどうかは、システムCVPedalパラメー ターによって決めることができます。

### CVペダルに機能を割り当てる

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のフットスイッチ設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときは Noを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のCVペダルの設定

CVPedalに割り当てられる機能

- Volume- MIDIコントローラー#7(ボリューム)によってサウンドまたはエフェクトをモジュレートします。
- ModPedal- MIDIコントローラー#4(フットペダル)によってサウンドまた はエフェクトをモジュレートします。
- SysCTRL1~4- CTRL1~4によってサウンドまたはエフェクトをモジュレートします。(CTRL1~4の設定に関する詳細はこの章の後の「リアルタイムコントローラーのセッティング」をお読みください)

Tips: SysCTRLs1~4にCVペダルがセットされ、サウンドファインダーまたは16ト ラックレコーダーにMIDI-OUTサウンドが選択されるとき、CVペダルは割り当てら れたMIDIコントローラーのMIDIメッセージを調節します。

# MIDIに関連した設定を編集する

# サウンドファインダーのMIDIチャンネル

MIDI-OUT以外のサウンドファインダーサウンドを演奏するとき、MR-61.76は常に 信号を送っています。これらのメッセージを伝えるMIDIチャンネルはベースMIDIチ ャンネルと呼ばれます。MR-61.76は、キーボードコントローラーまたはシーケンサ ーを始めとする外部のMIDI装置からサウンドファインダーサウンドを演奏すること ができます。MIDIを通してサウンドが選択されたとき(MIDI-OUTサウンドを除き ます)、Select SoundボタンのLEDはフロントパネルからのサウンド選択と同じよ うに点灯します。スプリットおよびレイヤーサウンドを含むサウンドファインダー は、MRのベースMIDIチャンネルが受けたMIDIメッセージに対応します。またMIDI バンクセレクトおよびMIDIプログラムチェンジメッセージも同様に受信します。そ してそれらのMIDIメッセージは、Select Soundボタンによって選択されたサウンド に影響を及ぼします。スプリットやレイヤーがonのとき、MIDIバンクセレクトまた はMIDIプログラムチェンジを送ると、MR-61,76のベースMIDIチャンネルはそれら をオフにします。(MIDI-OUTサウンドが選択されているときに入って来るMIDI信 号は16トラックレコーダーに送られます。スプリットまたはレイヤーにMIDI-OUT サウンドを使っているとき、サウンドファインダーに入って来るMIDI信号を受ける ことができますが、スプリットまたはレイヤーはそのMIDIメッセージを無視しま す)

Base MIDI Channelパラメーターを使ってベースMIDIチャンネルを1から16まで選 択することができます。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

ベースMIDI チャンネルをセットする

1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のベースMIDIチャンネル

5. Valueノブを使ってベースMIDIチャンネルとして使用したいチャンネル番号を 選択します。(1~16)

# MR-61,76をMIDIで同期させる

MR-61,76は、各々ドラムマシンまたは16トラックレコーダーのテンポによってつ くられたタイミングリファレンスを持ちます。このタイミングリファレンスは、 MR-61,76サウンドとエフェクトの要素によって呼び出されます。

- MR-61,76サウンドの多くは、ビブラートや他のリズミカルな音の変化を作る手段としてLow Frequency Oscillators (LFOs) とNoise Generatorsを使用しています。このLFOsとNoise Generatorsは、ドラムマシンおよび16トラックレコーダーに同期させることができます。
- ディレイおよびLFOsを含むMRのエフェクトのいくつかは、ドラムマシンおよび16トラックレコーダーに同期させることができます。

ドラムマシンおよび16トラックレコーダーは、コンピュータシーケンサーまたはド ラムマシン等の外部のソースから受けたMIDIクロックに同期させることができます。

MRのマスタータイミングソースを決める

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のクロックソース設定

パラメーターで設定できるクロックソース

- ・ Internal-マスタークロックソースとしてMRのドラムマシンまたは16トラックレコーダーを使用します。
- · MIDI-タイミングソースとして外部のMIDIクロックを使用します。

5. Valueノブを使って"Internal"または"MIDI"にあわせます。

注: クロックソースがMIDIにセットされているとき、MRが外部のMIDI装置に同期 させられるということを、ドラムマシンのテンポと16トラックレコーダーのシーケ ンスロケーションディスプレイは示します。

# MR-61,76に他のMDI装置を同期させる

MR-61,76はMIDIクロックを他のMIDI装置に送ることができます。この機能によって、16トラックレコーダーの各ボタン操作で行うことで、他のMIDI装置にMIDI Start、Stop、Continueメッセージを送ることができます。

この機能はXmit MIDI Clocksパラメーターでセットします。

MIDI クロックを他のMDI装置に送るかどうかを決める

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



パラメーターで設定できるXmit MIDI Clocks

- Off-他のMIDI装置にMIDIクロックおよびMIDI Start、Stop、Continueメ ッセージを送りません。
- On-他のMIDI装置にMIDIクロックおよびMIDI Start、Stop、Continueメ ッセージを送ります。
- 5. Valueノブを使って"On"または"Off"にあわせます。

MDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジに対する グローバルレセプションの設定

MR-61,76は、システム全体にMIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジの対応を可能、あるいは不可能にすることができます。

global Bank&ProgChgRecvシステムパラメーターはマスタースイッチとしての役 割を果たします。それはサウンドファインダーまたは16トラックレコーダーの ProgramChngeRecv、Bank Select Recvパラメーターの設定に関係なく、MR-61,76の対応をオフにすることができます。Bank&ProgChgRecvが"On"にセッ トされると、バンクセレクトおよびプログラムチェンジメッセージを受け入れるか どうかは、サウンドファインダーまたはトラックの設定によって決まります。 Bank&ProgChgRecvが"Off"にセットされると、MR-61,76は完全にMIDIバンク セレクトおよびプログラムチェンジを無視します。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

バンクセレクトおよびプログラムチェンジの対応を決める 1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のBank&ProgChgRecv設定

パラメーターで設定できるBank&ProgChgRecv

- On-MIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジは、サウンドファインダ ーおよび16トラックレコーダートラックのProgramChngeRecvおよび Bank Select Recvパラメーターの設定に従いその対応を決めます。
- · Off- MIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジを無視します。
- 5. Valueノブを使って"On"または"Off"にあわせます。

MDIパニックメッセージに対応する

時々MIDI装置は混乱します。その結果いくつかのMIDI製品はMIDIの混乱を素早く 制御するために、パニックメッセージを送ることができます。MR-61,76は以下のパ ニックメッセージに対応します。

- Reset All Controllers (MIDI controller #121)
- All Notes Off (MIDI controller #123)
- All Sounds Off (MIDI controller #120)

### Reset All Controllers MIDIメッセージ

ResetControlRecvシステムパラメーターは、MR-61,76がどのようにReset All Controllers MIDIメッセージに対応するかを決めることができます。それが"On" に設定されたとき、サウンドファインダーまたは16トラックレコーダーのトラック は、そのMIDIチャンネルのReset All Controllersメッセージ受けます。そしてMIDI コントローラーに対応するリアルタイムコントローラーおよびパラメーターのすべ てはデフォルト値にリセットされます。ResetControlRecvが"Off"に設定された とき、サウンドファインダーおよび16トラックレコーダートラックはReset All Controllersメッセージに対応しません。Reset All Controllersメッセージの対応に 関する詳細は、第13章「補足」の中の"Reset All Controllers (MIDI controller 121)の対応動作"をお読みください。

Reset All Controllers メッセージに対応する

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のResetControlRecv設定

パラメータで設定できるResetControlRecv

- Off-Reset All Controllers MIDIメッセージを無視します。
- On-サウンドファインダーまたは16トラックレコーダーのトラックは、その MIDIチャンネルのReset All Controllersメッセージ受けます。そしてMIDI コントローラーに対応するリアルタイムコントローラーおよびパラメーター のすべてはデフォルト値にリセットされます。
- 5. Valueノブを使って "On" または "Off" にあわせます。

# All Notes Off MIDIメッセージ

MR-61,76は、All Notes OffおよびAll Sounds Off MIDIコントロールメッセージに 対応します。AllNotesOff Recvシステムパラメーターは、この2つのメッセージのた めに結合されたフィルターです。それが"On"のとき、MR-61,76はそれらのメッ セージに対応し、メッセージを受けたMIDIチャンネルのサウンドファインダーまた は16トラックレコーダートラックサウンドのすべてを止めます。"Off"のときはそ れらのメッセージを無視します。

#### MIDI All Notes Off メッセージに対応する

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のAllNotesOff Recv設定

このAllNotesOff Recvパラメーターは、All Notes Off (MIDIコントロール #123) とAll Sounds Off (MIDIコントロール#120) が結合されたフィルター です。

- · Off-All Notes OffおよびAll Sounds Off MIDIメッセージを無視します。
- On-メッセージを受けたMIDIチャンネルのサウンドファインダーまたは16
  トラックレコーダートラックサウンドのすべてを止めます。
- 5. Valueノブを使って "On" または "Off" にあわせます。

### システムエクスクルーシヴの使用

MR-61,76は、コンピュータプログラムにメッセージを知らせる手段としてMIDI シ ステムエクスクルーシヴ(SysEx)を使用することができます。SysExデータは特 定のMIDIチャンネルを必要としない特別なMIDIデータです。MR-61,76はSysExダ ンプとして内部のメモリーから外部の記憶装置へ様々なデータを送ることができま す。SysEx RecvシステムパラメーターによりMIDI SysExの通信機能を可能に、ま たは不可能にすることができます。

### SysEx データの対応

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスブレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のSysEx Recv設定

#### パラメータで設定できるSysEx Recv

- · Off-MIDI SysExデータの送受信はできません。
- · On-MIDI SysExデータの送受信が可能です。
- 5. Valueノブを使って "On" または "Off" にあわせます。

### SysEx Device Dを使用する

あらゆるMIDI製品はそれぞれ独自性を持っています。もしもいくつかのMR-61,76 が同時に接続されていれば、それらの一つ一つに000から127のID番号を割り当てま す。こうすることで各MR-61,76は、MIDI SysExデータをID番号により認識し受信 します。もちろん2つのMR-61,76は同じSysEx Device ID番号を共有しません。

注: SysExのID番号はMIDIチャンネルではありません。SysExデータはMIDIチャン ネルを必要としません。

- SysEx Device ID番号をセットする
- 1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在のSysEx Device ID番号

SysEx Device IDパラメーターは、000から127の番号を割り当てることができます。

注意!:選択したSysExデバイスID番号は何かに控えておいてください。ID番号は MR-61,76からシステムエクスクルーシブダンプを実行するとき、そのデータの中に 組込まれます。データを再受信する際には、このID番号がMR-61,76に選択されて いる必要があります。番号が違っているとデータはうまくロードされません。

5. Valueノブを使って、ID番号を選択します。

# リアルタイムコントローラーのセッティング

MR-61,76は、以下のリアルタイムMIDIコントローラーおよびメッセージに対応します。

- ・ データエントリースライダー
- ・ ピッチベンドホイール
- ・ モジュレーションホイール
- ・ フットペダル
- ・ サスティーン/ソステヌートペダル
- ・ MIDIボリュームメッセージ
- · MIDIパンメッセージ
- · MIDIエクスプレッションメッセージ

MR-61,76は、この他に4つのリアルタイムMIDIコントローラーを追加することがで きます。(CTRL1, CTRL2, CTRL3, CTRL4.)これらは正規のMIDIコントローラー に割り当てられ、サウンドやエフェクトをモジュレートすることができます。エフ ェクトモジュレーターとしてのシステムコントローラーの使用方法については、第8 章をお読みください。

Tips:システムコントローラー(CTRL)はCVペダルに割り当てることができ、 MIDI-OUTサウンドが選択されるときMIDIを通して働きます。

サウンドファインダーおよび16トラックレコーダートラックには、CTRLsの対応を 可能にするか、あるいは不可能にするかを決めるフィルターがあります。詳細は第4 章または第7章をお読みください。

> システム設定を変更するとき、MR-61,76はフラッシュメモリーに設定 を保管するためにしばらく休止します。

**4**つのスペシャルコントローラーをセットする 1. Systemボタンを押します。





- 3. 現在のMIDI設定を変更したいときはYesを、キャンセルしたいときはNoを押します。
- 4. Parameter/ブで使用したいシステムコントローラーを選択します。
  - · CTRL1
  - · CTRL2
  - · CTRL3
  - · CTRL4
- Valueノブを使って選択したシステムコントローラーに割り当てたいMIDIコン トローラーの番号にあわせます。

注: 2つ以上のシステムコントローラーが同じMIDIコントローラー番号に割り当てら れたとき、"CTRL"番号のより小さいシステムコントローラーがMIDIコントロー ラーに応答します。

MR-61,76の初期設定は以下の通りです。

- CTRL1= Breath Controller (MIDI controller #002).
- CTRL2= FXControl1 (MIDI controller #012).
- CTRL3= PatchSelct (MIDI controller #070).
- CTRL4= Timbre (MIDI controller #071).

# GMモードに入る

# General MIDIを使用する

General MIDIは、たとえどんなブランドまたはモデルのGeneral MIDI楽器を使用 したとしても、General MIDIによってレコーディングされたデータをプレイバック させたとき、サウンドおよびプロトコルのセットを確実に一致させるよう作られて います。General MIDIについての詳細は第9章「補足」をお読みください。

General MIDIを演奏するための2通りの方法があります。

- フロッピディスクからGeneral MIDIスタンダードMIDIファイルをロードします。
  ロードされたデータは、プレイバック、編集そしてあなた自身の新しいトラックを加えることができます。
- コンピュータまたは独立型シーケンサーを始めとする外部装置のGMファイルを 演奏します。そしてGMサウンドをMRの完全なセットで使用することができま す。
GMモードはGeneral MIDIのためにMR-61,76を再構築します。1度GMモードに入ると、フロッピーからロードされたGMスタンダードMIDIファイルを演奏させたり、 16チャンネルGeneral MIDIのサウンドソースとしてMR-61,76を使用することができます。

General MIDI 音源としてMR-61,76 を使用する 1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



 GMモードを使用したいときはYesを、使用したくないときはNoを押します。 シーケンスロケーションにフロッピディスクからGMスタンダードMIDIファイ ルをロードすることができます。スタンダードMIDIファイルのロード方法につ いては第7章をお読みください。

外部のシーケンサーを使用してGMサウンドをプレイバックさせたとき、MR-61,76は高品質なGMサウンドソースとして機能します。

#### MR-61,76のGeneral MIDIについての詳細

General MIDIは非常に簡単に使用できるよう設計され、それらについてのテクニカ ルな知識をほとんど必要としません。しかし興味を持っているMR-61,76ユーザのた めに、GMモードに入ったときMR-61,76がどのような状態になっているかを以下に 説明します。

- · MR-61,76はSong Editorの現在のソングをそのソングメモリーに持ち込みます。
- ・ MR-61,76は新しいソングを作り、Bank 1のシーケンスAとシーケンスAのトラ ック1を選択します。
- · トラック1~16はMIDIチャンネル1~16にセットされます。
- 16トラックレコーダーの各トラックは、General MIDIサウンドのバンクからサウンドを選択するための準備をします。
- · General MIDIブログラムチェンジに対応するために、各トラックの Bank&ProgChgRecvは "On" に設定されます。
- トラックにバンクセレクトメッセージを受けてもBank Select Recvパラメータ ーはそれに対応しません。GMモードの場合、 MR-61,76のパンクにある General MIDIサウンドの中からサウンドを選択するため、他のバンクは選択で きなくなります。

- 各トラックのピッチベンドモードは、General MIDIのルールに従ってMIDIピッ チベンドデータに対応するために"Prog"に設定されます。
- システムAutoSelect FX Busパラメーターは、コーラスおよびリバーブを General MIDIのエフェクトチェンジメッセージでコントロールさせるよう "Off"に設定されます。
- システムTrack ParamResetパラメーターは、General MIDIのいろいろなトラ ックパラメータープリセットに対する誤作動を妨ぐために"Off"に設定されま す。
- システムResetControlRecvおよびAllNotesOff Recvは、MIDパニックメッセージに対応できるよう"On"に設定されます。
- システムエクスクルーシブは、General MIDIのSysExメッセージを通して、い つでもオリジナルGeneral MIDI設定に戻すことができるよう"On"に設定され ます。

注: MR-61,76をGMサウンドソースとして使用していて、以下のシステムパラメー ターをリセットしたいときがあるかもしれません。この章の中で記述された方法に 従ってその設定を行ってください。AutoSelect FXBus、Track ParamReset、 ResetControlRecv、AllNotesOff RecvおよびSysEx Recv。

第4章

# サウンドファインダー

## サウンドセントラル

MR-61,76の中心となっているのは多くの素晴しいサウンドです。エンソニックのサ ウンドファインダーは、あなたが必要としているサウンドを簡単に呼び出すことが できます。そしてそれらのサウンドをカスタマイズする方法を提供します。



サウンドファインダーのSelect Sound、Split、LayerおよびTransposeボタンは役 に立つ情報が一目でわかるように作られています。

- Select Sound LEDが点灯しているとき、サウンドファインダーにいることを示します。
- Split LEDが点灯しているとき、サウンドファインダーのスプリット機能を使用 することができます。キーボードを2つのエリアに分け、それぞれに異なるサウ ンドを割り当てます。2つエリアの分岐点は自由に設定することができます。
- Layer LEDが点灯しているとき、サウンドファインダーのレイヤー機能を使用 することができます。選択された2つのサウンドはキーボードを弾いたとき同時 に演奏されます。レイヤーについての詳細は、この章の「MR-61,76のレイヤー サウンド」の中で説明します。

注:サウンドファインダーはスプリットおよびレイヤーを同時に使用することが可 能です。この場合、レイヤー機能はキーボード上に分けられた2つエリアの高音部に 割り当てられます。

 Transpose LEDが点灯しているとき、サウンドファインダーのトランスポーズ はすでに機能しています。トランスポーズについての詳細は、この章の「サウン ドファインダートランスポーズ」の中で説明します。

## サウンドを選択する

サウンドの呼び出し方

サウンドを呼び出す方法は2つあります。

- サウンドタイプからサウンドを呼び出す。
- サウンドの名前からサウンドを呼び出す。

#### サウンドタイプから呼び出す

1. サウンドファインダーセクションのSelect Soundボタンを押します。



Select SoundボタンのLEDが点灯します。

2. Sound/Rhythm Type/ブを回します



Sound/Rhythm Typeノブを回すと、ディスプレイの左下部分に異なるサウンドカテゴリーが表示されます。



- 3. 希望するサウンドタイプカテゴリーにあわせます。
- 4. カテゴリーの中のサウンドを選択するために、時計回りまたは反時計回りに Sound/Rhythm Nameノブを回します。



サウンド名は、ディスプレイの右下部分に表示されます。



- 5. 選択したサウンドを聴くためにキーボードを弾いてみてください。
- 6. 同じ方法で他のサウンドも選択します。

サウンドファインダーの役割

MR-61,76サウンドファインダーはサウンドのデータベースです。そしてすべてのサ ウンドリストとサウンドタイプカテゴリーをいつでも利用できるように作られてい ます。アルファベット順に並べられたALL-SNDカテゴリーは特に実用的です。

サウンドファインダーのサウンドタイプは、MRのメモリーの中にあり"vocals" "bells"のような音色の種類またはその特徴によって分けられています。また外部 のMIDI装置に、MIDIデータ、バンクセレクトおよびプログラムチェンジメッセージ を送るときに使用できる特別なサウンドファインダーカテゴリーを持っています。 (この章の中の「サウンドファインダーのMIDI」をお読みください) さらにこのサ ウンドファインダーは、スプリットおよびレイヤーサウンドの中でプリセットを作 ることができます。

MR-61,76の各サウンドは、キーボード上で名前を入力することによって呼び出すことができます。(サウンドの完全なリストは第13章にあります)

名前からサウンドを呼び出す

1. Select Soundボタンを押して、それを抑えつけます。



MRのキーボードの各白いキーには、それぞれ番号またはアルファベットが割り 当てられ(中央のCより2オクターブ下から3オクターブ上まで)、各オクターブ のG#はブランクスペースです。



注: MR-76の場合、上に示された範囲の外側のキーはサウンドの選択に使用されません。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9427=174

Select Soundボタンを抑え続けている間、呼び出したいサウンドの名前をキーボードを使って入力します。

サウンドは入力される文字によって絞り込まれます。サウンドの最初の文字を入 力したとき、サウンドファインダーはそれと一致したいくつかのサウンドを探し 出します。そしてアルファベット順に最初のサウンド名がディスプレイに表示さ れます。入力した最初の文字が一つのサウンドにしか使われていない場合、次の 文字を入力してもそのサウンド名は変わりません。



検索されたサウンド名はここに表示されます

また、始めの一文字だけを入力してSound Nameノブを回すと(時計回り)、 そこからアルファベット順にサウンドを呼び出すことができます。



## サウンドファインダートランスポーズ

サウンドファインダーでのキーボードトランスポーズ

MR-61,76キーボードトランスポーズ機能は、キーボードを抑えた指の位置を移動さ せずにそのキーを簡単に変えることができます。Transposeボタンを押しながらキ ーボードのキーを抑えることでトランスポーズの量は変化します。Valueノブまたは ▲▼ボタンを使ってその量を変えることもできます。いずれの場合もキーボードト ランスポーズの量はディスプレイに表示されます。

注: トランスポーズ機能はMR-61,76キーボード自身の動作に影響を及ぼします。演奏するサウンドの内部データは変化させません。

トランスポーズのLED

MR-61,76キーボードのトランスボーズ機能が働いているときLEDは点灯します。

注: トランスボーズが "Ost"のときLEDは点灯しません。

トランスポーズの設定

 Transposeボタンを押します。 ディスプレイは次のように表示されます。



現在のトランスポーズ設定

キーボードのピッチは "-24st" から "+24st" まで上下24の半音間隔で移動さ せることができます。Transposeボタンを押しながらキーボードのいずれかのキ ーを抑えてこの値を変えます。中央のCは "0st"を選択し、ピッチの変化はあ りません。中央のCからひとつ上のキー(+1st)はオリジナルのピッチより半音高 く、ひとつ下のキー(-1st)はオリジナルのピッチより半音低くなります。

Transposeボタンを押しながら、キーボードのキーまたはValueノブを使ってトランスポーズさせる量を決めます。

トランスポーズ機能をオフにする

 トランスポーズのLEDはトランスポーズ機能が働いているとき点灯します。
 機能のオンとオフはトランスポーズボタンを押すたびに切り替わります。MR-61,76の電源を切るかその値を変えるまで、ここで設定されたトランスポーズの 量は維持されます。

## MR-61,76のサウンドについて

MR-61,76には標準のサウンドとドラムセットサウンド(パーカッション)がありま す。これらのサウンドは、MR-61,76またはウエープエクスパンションボード(エン ソニックEXPシリーズ)のメモリーにある高品質デジタルサウンドウエーブから作 られています。特に表示がなされていない場合、この章の中の説明および手続きは どちらのサウンドにも当てはまります。

すべてのMR-61,76サウンドは強力な24-ビットエフェクトプロセッサを利用します。 MR-61,76エフェクトについての詳細は第8章をお読みください。

### MR-61,76スタンダードサウンド

MR-61,76スタンダードサウンドは、サウンドウエーブの最高16のレイヤーを使い ます。各レイヤーは編集可能なパラメーターを持ち、それらはサウンドウエーブの 音の特徴を形作っています。

Tips: MR-61,76は16以上のレイヤーを持つ特別の複合型サウンドを作ることができます。この章の中の「スプリットおよびレイヤーを保存する」をお読みください。

#### ドラムとパーカッションサウンド

ドラム/パーカッションセットサウンドは、中央のCより2オクタープ下のB(B1) から3オクターブ上のD(D7)までのそれぞれのキーに、スタンダードサウンドとは 異なる64のサウンドが割り当てられ、各キー(ドラムキー)はそれ自身のボリュー ム、パン、エフェクトルートおよびチューニング設定を持っています。

注:ドラムキーにサウンドを割り当てるとき、ドラムキーはMRのメモリーの中のサ ウンドロケーションから呼び出されます。ドラムキーのサウンドを編集(置き換 え)したとき、ドラムキーはその編集されたパージョンまたはサウンドを演奏しま す。ドラムキーにサウンドが割り当てられていてそのサウンドが削除されたとき (エクスパンションボードサウンドのドラムキーを削ったり、エクスパンションボ ードが取り去られていたとき)、ドラムキーはそのサウンドをつきとめることがで きなくなり、キーボードを演奏しても発音しません。

キーボードに並べられたサウンドまたはパーカッションセットの配列は、ドラム/パ ーカッションマップと呼ばれます。エンソニックによってプログラムされたMR-61,76ドラム/パーカッションセットサウンドは、2つのタイプのドラムマップキー ボードレイアウトを持っています。

- MR-61,76ドラムマシンによって使用されるドラム/パーカッションセットサウンドは、その用途のために最適化されたエンソニックドラム/パーカッションマップに従います。
- General MIDIのために使用されるドラム/パーカッションセットサウンドは、 General MIDI/GSパーカッションキーにマップを一致させます。

注: ドラム/パーカッションセットサウンドのキーボードレイアウトをプログラム変更し、MRのドラムマシンまたはGeneral MIDIのために使用されるとき、そのサウンドは予測できない結果を生じます。

エンソニックによってプログラムされたドラム/パーカッションセットサウンドは、 次のサウンドファインダーカテゴリーの中から呼び出すことができます。

\_\_\_\_

\_\_\_\_

- ・ DRUM-KIT:エンソニックドラムマップキーボードレイアウトを使用するドラ ムセット
- ・ PERC-KIT:エンソニックドラムマップキーボードレイアウトを使用するパーカ ッションセット
- DRMKITGM: General MIDI/GSパーカッションマップキーボードレイアウト
   を使用するドラムセット

#### エンソニックドラムマップ

MR-61,76ドラムマシンリズムは、一流のプロフェッショナルドラマーたちによる MIDIドラムパッドの演奏を録音した非常に現実的パターンのセットです。ドラムマ ップには本当のドラムセットの各部分がキーボード上に割り当てられ、ドラムマシ ンリズムで機能させるために最も合理的なレイアウトがされています。ドラムマシ ンのリズムと各ドラムセットは驚くほどコンビネーションに富んでいて、幅広い音 楽スタイルに対応することができます。

エンソニックドラムマップは、リズムに基づくオリジナルパフォーマンスの微妙な ニュアンスを忠実に再生させるために、表情豊かな多数のドラム/パーカッションセ ットの各要素に対し、64のドラムキーが割り当てられています。またドラムマップ は、ドラムセット、パーカッションセットおよびその他のパーカッションからなる8 つの区域に分割され、パーカッションマップレイアウトによりオリジナルドラム/パ ーカッションセットを設計することができます。(パーカッションマップレイアウ トは第13章に記述されています)

ドラムマシンを使用していて、現在のドラム/パーカッションセットを修正したいと き、サウンドファインダーの中で、【key】または【zone】による編集ができます。 新しいセットを作りたいときは、この章のはじめに記述されたサウンド選択方法を 使って "RthmEditKit"を選択します。(RthmEditKitは、\*CUSTOMサウンドフ ァインダーカテゴリーの中にあります)エンソニックの強力なドラム/パーカッショ ンセットを使用した特別な編集テクニックは、この章の中の「ドラム/パーカッショ ンセットを編集する」をお読みください。

#### General MIDI/GS ドラムセットマップ

MR-61,76には、ドラム/パーカッションセットの特有の型によって名づけられた数 多くのGeneral MIDI/GSパーカッションキーマップがあります。各マップの各キー にはGeneral MIDI/GSスタンダードに従いサウンドが割り当てられています。 General MIDI/GSマップを使用しているドラム/パーカッションセットは、 General MIDIまたはGS対応シーケンスによって正確に機能します。 またパーカッションマップレイアウトによりオリジナルGMドラム/パーカッション セットを設計することができます。(パーカッションマップレイアウトは第13章に あります)

GMドラム/パーカッションセットを現在使用していて、それを修正するかあるいは 新しいドラム/パーカッションセットサウンドを作りたいときは、"DRMKITGM" サウンドファインダーカテゴリーからセットを選択します。エンソニックの強力な ドラム/パーカッションセットを使用した特別な編集テクニックは、この章の中の 「ドラム/パーカッションセットを編集する」をお読みください。

どのマップを使用しますか?

ドラム/パーカッションセットサウンドをカスタマイズしたり、従来のセットを作り 変えたとき、その新しいセットをドラムマシンによって機能させる必要があればエ ンソニックマップを使用し、General MIDIのために機能させたいときはGeneral MIDI/GSマップを使用します。

## ー般のサウンドの編集テクニック

すべてのMR-61,76サウンドは、オプションとしてサウンドをカスタマイズするため のパラメーターを持っています。パラメーターの設定を変えるとき、その値を編集 しています。

注:サウンドファインダーパラメーターで編集したサウンドを、MRのフラッシュまたはRAMメモリにサウンドを保存すると、編集されたそのサウンドは永久的なものとなります。(この章の中の「MR-61,76サウンドを保存する」をお読みください)

MR内部のメモリーに編集したサウンドを保存した後、フロッピディスクにそれを保管することができます。(第9章をお読みください)またUnisynソフトウェアを使ったコンピュータでのサウンド編集も可能です。

サウンドを編集する

- 1. この章のはじめに説明されたサウンド選択方法を使って、編集したいサウンドを 選びます。
- 2. サウンドファインダーのEditボタンを押します。



3. 編集したいパラメーターを選択するためにParameterノブを回します。



MR-61,76ディスプレイは役に立つ情報を提供します。

編集しているサウンドの名前 ↓ Sound Perc B3-PR Ųolume= 110 ↓ 現在選択されたパラメーター パラメーターの現在の値 4. 選択したパラメーターの設定を変えるためにValueノブを回します。



 編集しているサウンドがスタンダードサウンドのときは、パラメーターを好きな 値に設定することができます。オプションパラメーターについての詳細は、この 後の「サウンドファインダーパラメーターを使用する」をお読みください。 編集しているサウンドがドラムセットサウンドのとき、ディスプレイは次のよう に表示される場合があります。



5. このまま編集作業を進めたければYesボタンを押し、選択したパラメーターの値 を変更します。ディスプレイに表示された内容の意味がよくわからなければ一度休 止し、この章の中の「ドラムセットサウンドを編集する」をお読みください。

注:サウンドファインダーは外部のMIDI装置に対し、MIDIデータの受信および送信 をすることができます。これについては、この章の中の「サウンドファインダーの MIDI」で説明します。またサウンドファインダーパラメーターの多くは、MIDIを通 して編集することができます。

## サウンドファインダーパラメーター

#### サウンドファインダーパラメーターの機能

MR-61,76の各サウンドは、編集のためのソフトウェアUnisynを使用してコンピュ ータ上でプログラムすることができます。このソフトウェアは、サウンドの範囲内 でそれぞれのレイヤーのプログラミングを可能にします。(詳細は第12章をお読み ください)サウンドファインダーパラメーターはこのプログラミングを素速く変え る2つの方法を持ちます。

- overrides:設定されている絶対値に現在選択されたサウンドのレイヤーのすべてをセットします。
- offsets:設定されている量によってプログラムされた値を、上げるかまたは下 げます。

レイヤーのすべてが同じ絶対値にセットされたとき、サウンドファインダーパラメ ーターは無効となります。



パラメーターが "Prog" にセットされていると、もともとプログラムされた設定は 各レイヤーのために保持されます。オフセットパラメーターは、「+」または「-」 の値を持ちます。オフセットが「0」にセットされると、もともとプログラムされた 値が各レイヤーに影響します。



注: サウンドファインダーオフセットは、パラメーターの正当な範囲の中でレイヤ ーパラメーターを調節します。それらの範囲を越えて調節されることはありません。 オフセットパラメーターが影響を持っていないように見えるとき、レイヤーパラメ ーターの設定がすでにその最大または最小限に達している可能性があります。

### 16トラックレコーダートラックのサウンドを編集する

サウンドファインダーのサウンドに利用可能な編集パラメーターのすべては、16ト ラックレコーダーのトラックサウンドにも同様に与えられます。パラメーターが調 節されたとき、その編集はトラックの一部になります。したがって、この章の中の パラメーター説明のすべては16トラックレコーダーのトラックサウンドにも関連し ています。

#### サウンドのラウドネスをコントロールする

MR-61,76にはサウンドのラウドネスをコントロールするための3つのパラメーター があります。

- · Volume:ボリュームはサウンドの最大ラウドネスを決定します。
- Mix (Expression): サウンドのラウドネスを下げるか、またはVolumeによって 設定された最大値までレベルを上げます。VolumeとMix (Expression)を一緒に 使用することによって、受け入れ可能なラウドネスの上限を決めることができま す。この調節によりレベルが大きくなりすぎることを防ぎます。Mix (Expression)パラメーターの調節は、ValueノブまたはFX/Mixdownエリアの Mixノブの使用を通して行います。(詳細は第8章をお読みください)
- Vol/Mix Polarity:ボリュームおよびエクスプレッションメッセージへの反応を 逆にすることを可能にします。より大きい値はMRのボリュームを下げます。 この機能はMIDIボリュームまたはエクスプレッションメッセージで一つのサウ ンドをフェードインさせ、もう一方で他のサウンドを同じメッセージによってフ ェードアウトさせたいようなときに役立ちます。

#### サウンドのボリュームを最大値にセットする

ボリュームパラメーターは、現在選択されたサウンドにプログラムされたラウドネ スレベルの上限を変更することができます。サウンドのボリュームは127に設定して あります。より低い値はサウンドのラウドネスを減らし、ボリュームが0のとき 96db下がります。

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Volume=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- Valueノブを使って0から127の間でラウドネスの上限を決めます。
   このパラメーターはMIDIコントローラー#7に対応します。MRのディスプレイ はフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたボリュームの変 化を反映します。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

#### エクスプレッションの調節

Mix(Expression)パラメーターは、上記のVolumeパラメーターによってセットされた最大値までサウンドのレベルを調節することができます。



VolumeとMix (Expression)を一緒に使用することによって、受け入れ可能なラウド ネスの上限を決めることができます。この調節によりレベルが大きくなりすぎるこ とを防ぎます。

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Mix (Expression)=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- 3. Valueノブを使って0から127の間で調節します。0の設定はVolumeパラメータ ーによってセットされたレベルからサウンドのラウドネスを-96dB減らします。

注: FX/MixdownのMixノブを回すと、Mix (Expression)パラメーターを素早く呼び出すことができます。Select Sound LEDが点灯しているときはいつでもこのMix ノブによって、現在選択されたサウンドファインダーサウンドおよびトラックサウンドのMix (Expression)パラメーターを編集することができます。

このパラメーターは034の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#11 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたエクスプレッションの変化を反 映します。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。 ボリュームおよびエクスプレッションの反応を逆にする このVol/MixPolarityパラメーターはボリュームおよびエクスプレッション設定の対応を逆にします。+Posに調整されたサウンドは通常の対応で、より高いボリューム およびエクスプレッションの値はサウンドのレベルを上げます。-Negに調整された サウンドの対応は逆になり、より高いボリュームおよびエクスプレッションの値は サウンドのレベルを下げます。

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Vol/MixPolarity=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- 3. Valueノブを使って "+Pos" または "-Neg" にあわせます。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

#### サウンドのステレオ定位を調節する

MR-61,76サウンドは、左/右のステレオフィールドの特定の場所にプログラムされ ています。パン設定を調節することによって選択されたサウンドのステレオ配置を オフセットすることができます。サウンドのパンはセンター00にプログラムされて います。より低い値はサウンドを左へ移しより高い値はそれを右に動かします。-64 は一番左に、+63は一番右にサウンドを移動させます。



サウンドの内部で異なるパンが構成されている場合、パンの値をどちらかの方向に 移動してもそれらの相対的位置は維持されます。 サウンドの定位を調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Pan=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   -64(左)から+63(右)の間で調整することができます。
- 3. Valueノブを使ってステレオフィールドの範囲内で調整します。

注: FX/MixdownのPanノブを回すと、Panパラメーターを素早く呼び出すことが できます。Select Sound LEDが点灯しているときはいつでもこのPanノブによって、 現在選択されたサウンドファインダーサウンドおよびトラックサウンドのPanパラメ ーターを編集することができます。

このパラメーターはMIDIコントローラー#10に対応します。MRのディスプレイ はフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたパンの変化を反 映します。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

#### サウンドのピッチベンドをコントロールする

ビッチベンドホイールは通常MIDIキーボードの一番左にあります。それは一般的に 上下(前後)に動かすことによりビッチを変化させるために使われます。(メーカ ーによっては左右に動かして使用するものもあります)

MR-61,76はPitch Bend UpとPitch Bend Downの2つのパラメーターを持ち、 別々の設定が可能です。またそれらはMIDIを通してビッチベンドメッセージを受け ることができます。

Tips: 各サウンドのPitch Bend Recvパラメーター設定によって、MRのビッチベンドホイールの動きまたはMIDIを通して受けたビッチベンドメッセージに対し、それに反応するかまたは無視するかを決めることができます。詳しくは、この章の後の「サウンドコントローラーフィルター」をお読みください。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

前方に押されたピッチベンドホイールへのサウンドレスポンスを セットする

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Pitch Bend Up=」と表示されるまでParameterノブを回します。 す。

ピッチベンドホイールを前方に押したときの、1から12dn または1から12upま で半音ごとの範囲設定が可能です。

- Prog:サウンドにプログラムされた値に従ってピッチベンドアップの動きに 対応します。
- Sys:グローバルシステムピッチベンドアップの値を使用します。(詳細は 第3章をお読みください)
- Off:前方に押されたピッチベンドホイールから受けたMIDIメッセージを無視します。
- 3. Valueノブを使って値を変えます。

注: システムTrack ParamResetパラメーターが"On"にセットされていて、サウ ンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、Pitch Bend Upは"Prog"にリセットされます。(詳細は第3章をお読みください)

このパラメーターは000の値をもつRPN LSBまたは022の値をもつNRPN LSB に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたピッチベンドアップの変化を反 映します。尚Pitch Bend Recvパラメーターが "Off"のとき、このパラメータ ーは影響を受けません。

手前に引かれたピッチベンドホイールへのサウンドレスポンスを セットする

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Pitch Bend Down=」と表示されるまでParameterノブを回します。

ピッチベンドホイールを手前に引いたときの、1から12dn または1から12upま で半音ごとの範囲設定が可能です。

- Prog:サウンドにプログラムされた値に従ってピッチベンドダウンの動きに 対応します。
- Sys: グローバルシステムピッチベンドダウンの値を使用します。(詳細は 第3章をお読みください)
- Off:手前に引かれたビッチベンドホイールから受けたMIDIメッセージを無視します。

3. Valueノブを使って値を変えます。

注: システムTrack ParamResetパラメーターが"On"にセットされていて、サウ ンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、Pitch Bend Downは"Prog"にリセットされます。(詳細は第3章をお読みください)

このパラメーターは000の値をもつRPN LSBまたは023の値をもつNRPN LSB に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたピッチベンドダウンの変化を反 映します。尚Pitch Bend Recvパラメーターが"Off"のとき、このパラメータ ーは影響を受けません。

#### サウンドのリチューニング

MR-61,76の全体的なチューニングはシステムFine Tuningパラメーターによって調節することができます。(詳細は第3章をお読みください)このパラメーターは同時 にすべてのサウンドをリチューンします。サウンドファインダーサウンド個々のチ ューニングは、Octave Shift、Semitone Shift、Fine Tuningパラメーターを使っ て行います。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

サウンドをオクターブでリチューンする

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Octave Shift=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- Valueノブを使って希望するオクターブのステップを選択します。
   Ooctに設定した場合、使用するサウンドにプログラムされたオクターブチューニングの値になります。-4 octから+4 octの間で設定することができます。
   このパラメーターは011の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたオクターブシフトの変化を反映します。

サウンドをセミトーンでリチューンする

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Semitone Shift=」と表示されるまでParameterノブを回しま す。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

Valueノブを使って値を調節します。
 Ooctに設定した場合、使用するサウンドにプログラムされたセミトーンチューニングの値になります。-64stから+63stの間で設定することができます。
 このパラメーターは002の値をもつRPN LSBに対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたセミトーンブシフトの変化を反映します。

サウンドのファインチューニング

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Fine Tuning=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- Valueノブを使って値を調節します。
   Ooctに設定した場合、使用するサウンドにプログラムされたファインチューニングの値になります。-50centsから+49centsの間で設定することができます。
   100centsは半音に値します。

このパラメーターは001の値をもつRPN LSBに対応します。詳しくは、この章の最 後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みくださ い。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作ら れたファインチューニングの変化を反映します。

#### スペシャルピッチテーブルを使用する

サウンドは、スペシャルチューニングまたはピッチテーブルを使用することができ ます。またコンピュータであなた自身のピッチテーブルを設計し、MIDIを通して MRにそれを送ることができます。詳しくは第13章の中の「RAM Pitch Tablesにつ いて」をお読みください。システムグローバルピッチテーブルのセッティングにつ いては第3章をお読みください。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

サウンドにスペシャルピッチテーブルを割り当てる

 サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
 16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。

Tips: シーケンスの各トラックサウンドにそれ自身のピッチテーブルを割り当てる ことができます。各トラックに異なるピッチテーブルをセットすることによって、 一度に最高16個の異なるピッチテーブルを使用することができます!

- ディスプレイが「PitchTbl=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   ピッチテーブル設定
  - · Prog:サウンドにプログラムされたピッチテーブルを使用します。
  - Sys: グローバルシステムピッチテーブルを使用します。(詳細は第3章を お読みください)
  - その他:メモリーに内蔵された特別なピッチテーブルの中の一つを使用します。

ROMピッチテーブルのリストは第13章にあります。

3. Valueノブを使って希望するピッチテーブルにあわせます。

このパラメーターは021の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたピッチテーブルの変化を反映します。

#### サウンドのグライドセッティング

Glide Modeパラメーターを"On"にすることによって、使用しているサウンドに グライド機能を持たせることができます。MR-61,76サウンドのいくつかはノート間 のグライド構成がすでにプログラムされています。Glide Modeパラメーターを "Off"にすることによって、サウンドに作り上げられたグライドを使えないように することができます。プログラムされたサウンドをそのまま使用したいときは、パ ラメーターを"Prog"にセットします。グライド機能の"On"と"Off"はMRのフ ロントパネルから、またはMIDIを通して切り替えることができます。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

MRのフロントパネルからグライドモードの切り替えをする

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Glide Mode=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   グライドモード設定
  - Prog:サウンドにプログラムされたグライドの特徴を生かします。
  - · Off: グライドはされません。
  - On: ノートからノートにグライドさせることを可能にします。
- 3. Valueノブを使っていずれかにあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Glide Modeは "Prog" にリ セットされます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル

#### MIDIによるMRのグライドモード設定

MR-61,76はサウンドのグライドを機能させるためのスイッチとして、MIDIコント ローラー#65の使用またはポルタメントのOn、Off (Progオプションはありませ ん)をサポートします。いくつかのMIDIコントロール装置によってこれをフットス イッチで行うことができます。MIDIコントローラー#65が2つの設定 (On、Off) を サポートして、MR-61,76のグライドモードパラメーターは3つのオプション (Prog、 On、Off)を持っているので、グライドモードはMRの他のサウンドファインダーパ ラメーターより少し複雑です。グライドのOnとOffのスイッチの切り替えにコントロ ーラー#65を使用しているとき、グライドモードのOnとOffは役割の中で重複します。 従ってこれには特別な方法論が必要です。

MIDI を通してグライドモードのOn、Offを切り替えるために

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Glide Mode=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- Valueノブを使って "Off" にあわせます。 もしMIDIコントローラー#65のスイッチによってパラメーターがOnにセットされたとき、Glide Modelt "On" となりグライドが可能です。フロントパネルから手動でこのパラメーターを "Off" にしておくことによって、MRから干渉されずにMIDIコントローラー#65のメッセージに対応することができます。
- Glide ModeをOnにしたいとき、MIDIコントローラー#65の送信の値を64また はそれ以上にします。
   この時点でグライドモードは可能になります。(ディスプレイは "Off" のまま 表示されます)
- Glide ModeをOffにしたいときMIDIコントローラー#65の送信の値を63または それ以下にします。
   MIDIを通してグライドを可能にさせたいときMRのValueノブは効力を持ちません。コントローラー#65のスイッチによってそれがOffにセットされるまで、グ

ライドモードはOnの状態にあります。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、Glide Modeは"Prog"にリ セットされます。(詳細は第3章をお読みください)

このパラメーターは031の値を持つNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。

### サウンドのグライドタイム

Glide ModeパラメーターがOnのとき、またはサウンドにオリジナルのグライドが プログラミングされているとき、ノート間をグライドする速度を調節することがで きます。これはサウンドのGlide timeを調節することによって可能となります。 Glide timeが"0"のときサウンドはそのプログラムされた速度でグライドする、と いうことを意味します。Glide Modeパラメーターによってサウンドのグライド機能 の使用が可能になっても、Glide timeの設定が"0"の状態ではグライドしません。 より大きいGlide timeの値はサウンドのグライドをスピードアップし、より低い値 はそれを遅くします。Glide timeは-64から+64の間で調節できます。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

サウンドのグライドタイムを調節する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Glide Time=」と表示されるまでParameterノブを回します。
- 3. Valueノブを使って希望する速度にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Glide timeは "O" にリセッ トされます。

このパラメーターは032の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#5に 対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメータ ーの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネル からの操作と同様に、MIDIを通して作られたグライドタイムの変化を反映しま す。

### サウンドをディレイさせる

Delay OffsetパラメーターはMIDIノートオンメッセージを受けたあと、サウンドが 聞こえるまでの時間を遅らせるために使うことができます。サウンドにディレイタ イムがすでにプログラムされている場合、Delay Offsetは最高2500ミリ秒(ms)ま でその遅れを長くします。もしディレイタイムがサウンドにプログラムされていな い場合、2500ミリ秒(ms)まで遅らせることができます。Delay Offsetが

"0ms" に調整されているときは、ディレイタイムは使用するサウンドに加えられません。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

サウンドのディレイタイムを変える

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Delay Offset=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On" になっていると、Delay Offsetは "0" にリセ ットされます。

このパラメーターは024の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたディレイオフセットの変化を反映します。

#### サウンドのLFOsをカスタマイズする

LFOs (Low Frequency Oscillators) とノイズジェネレーターは、MR-61,76サウ ンドの作成の中で使われる2つの重要なブログラミング装置です。それらは両方とも リズムに向いたサウンドジェネレーターです。LFOsおよびノイズジェネレーターの いくつかは、MR-61,76のインターナルクロックに同期するようにプログラムされて います。SyncLFO&Noiseサウンドファインダーパラメーターの設定により、サウン ドのLFOsとノイズを同期させないようその性質を変えることができます。またこの パラメーターで、タイミングリファレンスに関連したサウンドのLFOsおよびノイズ の関係を変えるために、システムクロックによって生じるテンポ分割を調整するこ とができます。(1/1から三連符を含む1/32まで)

さらにNormal LFO Rates、LFO Depth、LFO Delay timeの各パラメーターでLFO のレート 、深さ、ディレイタイムの調整ができます。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

同期しているLFOおよびノイズをノーマルなLFOとノイズに変換 する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスブレイが「SyncLFO&Noise=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターで設定できるSyncLFO&Noise

- · Prog:サウンドにプログラムされたLFOおよびノイズ設定となります。
- Normal:システムに同期しているLFOおよびノイズを同期させないようにします。
- 1/1~1/32T:ドラムマシンのまたは16トラックレコーダーのテンポに同期 しているLFOおよびノイズのリズミカルな関係を調整します。(番号に続い ている「t」は、三連符値を示します)
- 3. Valueノブを使って"Normal"にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス

テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、SyncLFO&Noiseは"O"にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは025の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたSyncLFO&Noiseの変化を反映します。

同期しているLFOs およびノイズのレートを変更する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「SyncLFO&Noise=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターで設定できるSyncLFO&Noise

- · Prog:サウンドにプログラムされたLFOおよびノイズ設定となります。
- Normal:システムに同期しているLFOおよびノイズを同期させないようにします。
- 1/1~1/32T:ドラムマシンのまたは16トラックレコーダーのテンポに同期 しているLFOおよびノイズのリズミカルな関係を調整します。(番号に続い ている「t」は、三連符値を示します)
- 3. Valueノブを使って希望する分数の値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、SyncLFO&Noiseは "O" にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください) このパラメーターは025の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたSyncLFO&Noiseの変化を反映します。

サウンドのLFOの速度を調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Normal LFO Rates=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウンドにプログラムされたレートが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: このパラメーターは、そのサウンドのSyncLFO&Noiseパラメーターが

"Normal"にセットされているか、または同期しないLFOsを含んでいる場合影響 を受けません。

このパラメーターは008の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#75 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたNormal LFO Rateの変化を反映 します。

サウンドのLFOの深さを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「LFO Depth=」と表示されるまでParameterノブを回します。 パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウンドにプログラムされたLFO Depthが使用されます。
- 3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、LFO Depthは"O"にリセッ トされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは009の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたLFO Depthの変化を反映します。

4-25

サウンドのLFOディレイを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「LFO Delay Time=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウンドにプログラムされたLFO Delay Timeが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、LFO Delay Timeは "O" にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは010の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたLFO Delay Timeの変化を反映します。

サウンドのエンベロープ について

MR-61,76の大部分のサウンドは、それらの構成要素であるボリュームおよび周波数 を形づくるためにエンベロープを使用します。MR-61,76はこれらのエンベロープを 調節することができる数多くのサウンドファインダーパラメーターを提供します。 これらのパラメーターによって、サウンドにプログラムされたエンベロープの値を 加減することができます。

ボリューム振幅の形は以下の各パラメーターによって作られます。

- Amp Env Attack
- · Amp Env Decay
- · Amp Env Release

以下の各パラメーター調整はサウンドの周波数内容に影響を及ぼします。

- · Filter Cutoff(ローパスフィルターカットオフ設定の調整)
- Filt Env Attack
- · Filt Env Decay
- · Filt Env Release

MR-61,76サウンドの多くのエンベロープは、キーボードのキーを叩く強さまたは MIDIを通して受けたベロシティ値に対応します。Amp&Filt Env Velパラメーター によって、サウンドの振幅およびフィルターエンベローブにプログラムされたベロ シティ感度を減ずるか、あるいは加えることができます。

編集されているサウンドがドラムセットのとき

以下のパラメーターは与えられません

サウンドのアタックタイムを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Amp Env Attack=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ ンドにプログラムされたアタックタイムが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、Amp Env Attackは"O"に リセットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは014の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#73 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたAmp Env Attackの変化を反映 します。

サウンドのディケイタイムを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Amp Env Decay=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ

ンドにプログラムされたディケイタイムが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、Amp Env Decayは"O"にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは015の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#76 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたAmp Env Decayの変化を反映 します。 サウンドのリリースタイムを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Amp Env Release=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ

ハラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の温はそのサ ンドにプログラムされたリリースタイムが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、Amp Env Releaseは"O"に リセットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは016の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#72 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたAmp Env Releaseの変化を反映 します。

サウンドのフィルターカットオフを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Filter Cutoff=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウンドにプログラムされたフィルターカットオフが使用されます。
- 3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Filter Cutoffは "O" にリセッ トされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは012の値をもつNRPN LSBまたはMIDIコントローラー#74 に対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメー ターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプレイはフロントパネ ルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたFilter Cutoffの変化を反映しま す。

サウンドのフィルターアタックタイムを調整する

 サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
 16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。 2. ディスプレイが「Filt Env Attack=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ ンドにプログラムされたフィルターアタックタイムが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、Filt Env Attackは"0"にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは017の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたFilt Env Attackの変化を反映します。

サウンドのフィルターディケイタイムを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Filt Env Decay=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ ンドにプログラムされたフィルターディケイタイムが使用されます。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注: サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Filt Env Decayは "O"にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは018の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたFilt Env Decayの変化を反映します。

サウンドのフィルターリリースタイムを調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Filt Env Release=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウ ンドにプログラムされたフィルターリリースタイムが使用されます。 3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Filt Env Releaseは "O" にリ セットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは019の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたFilt Env Releaseの変化を反映します。

サウンドのフィルターエンベロープのベロシティ感度を調整する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- ディスプレイが「Amp&Filt Env Vel=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   パラメーターは-64から+63の間で調整することができます。0の値はそのサウンドにプログラムされたフィルターエンベロープのベロシティ感度が使用されます。
- 3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス

テムのTrack ParamResetが "On"になっていると、Amp&Filt Env Velは "O" に リセットされます。(詳しくは第3章をお読みください)

このパラメーターは020の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通 して作られたAmp&Filt Env Velの変化を反映します。

サウンドのキーレンジ

MR-61,76の各サウンドは、指定された範囲内に演奏されたノートだけに対応するようにセットすることができます。サウンドのキーレンジは"Key Range Lo"(もっとも低いノート)と"Key Range Hi"(もっとも高いノート)の各サウンドファインダーパラメーターを設定することによって定義されます。

Tips: トラックに使われるサウンドのキーレンジを制限することによって、リズム トラックを含む16トラックレコーダートラックのノートを、発音させないようにす ることができます。 サウンドのキーレンジを変更する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Key Range Lo=」と表示されるまでParameterノブを回します。

A0からC8の間で設定することができます。

- 希望する場所のキーを叩くかValueノブを使って値を決めます。
   中央のCはC4です。(いくつかのMIDIコントローラーは中央のCをC3としている場合があります。コントローラーまたはシーケンサーのマニュアルをチェックしてください)
- 4. ディスプレイが「Key Range Hi=」と表示されるまでParameterノブを回します。

A0からC8の間で設定することができます。

希望する場所のキーを叩くかValueノブを使って値を決めます。
 キーレンジをリセットしたいときは、これらのパラメーターをもう一度選択してこのプロセスを繰り返します。

注: Key Range Loの値はKey Range Hiの値より上にセットされてはいけません。

またKey Range Hiの値はKey Range Loの値より下にセットされてはいけません。

Key Range Loは026の値を持つNRPN LSBに、Key Range Hiは027の値を持つ NRPN LSBにそれぞれ対応します。詳しくは、この章の最後にある「RPNsおよ びNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みください。MRのディスプ レイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られたキーレンジ の変化を反映します。

#### サウンドのベロシティレンジ

ベロシティレンジの設定によって、指定されたの範囲内のベロシティでキーボード を弾いたとき(またはMIDIベロシティメッセージを受けたとき)のみ、その音を発 音させるようにすることができます。

ベロシティレンジの設定

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「VelocityRange Lo=」と表示されるまでParameterノブを回します。

0から127の間で設定することができます。

3. Valueノブを使って値を決めます。

- ディスプレイが「VelocityRange Hi=」と表示されるまでParameterノブを回します。
   0から127の間で設定することができます。
- 5. Valueノブを使って値を決めます。

注: VelocityRange Loの値はVelocityRange Hiの値より上にセットされてはいけま せん。またVelocityRange Hiの値はVelocityRange Loの値より下にセットされては いけません。

VelocityRange Loは028の値を持つNRPN LSBに、VelocityRange Hiは029の 値を持つNRPN LSBにそれぞれ対応します。詳しくは、この章の最後にある 「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みください。 MRのディスプレイはフロントパネルからの操作と同様に、MIDIを通して作られ たべロシティレンジの変化を反映します。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

### ベロシティモードについて

MR-61,76サウンドの多くは、キーボードベロシティまたはMIDIベロシティメッセ ージに対応するように設計されています。そして特定のベロシティ値を受けたとき サウンドの異なる構成要素が表現されることがあります。MR-61,76はこの値を調整 する方法を提供します。これによって特定のベロシティでしか聞くことのできない サウンドのある一面を簡単に引き出すことができます。"Normal"以外の値に Velocity Modeパラメーターが設定されたとき、すでにセットされているベロシティ レンジの範囲内に納められたベロシティの値は、自動的にVelocity Modeパラメータ ーで設定したベロシティ値に変わります。

ベロシティモードを使用する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Velocity Mode=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターで設定できるベロシティモード

- Normal:サウンドは通常のペロシティ反応をします。
- 0~127:ベロシティレンジの範囲内に納められたベロシティの値は、自動 的にここで設定したペロシティ値に変わります。

3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

このパラメーターは035の値を持つNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

### キーボードプレッシャーのサウンドレスポンス

MR-61,76キーボードは、サウンドがプレッシャーに対応するようプログラムされる と、キーを押したあとにキープレッシャーを作ることができます。キープレッシャ ーにはチャンネルプレッシャーとキープレッシャー2つのタイプがあります。チャン ネルプレッシャーは現在鳴っているノートすべてに影響を及ぼします。キープレッ シャー(PolyKey / Polyphonic Pressure)は、プレッシャーを与えられたノートだけ が影響を受けます。

PressureModeパラメーターは、両方のプレッシャータイプへのサウンドレスポンス を決めることができます。

キーボードプレッシャーのサウンドレスポンスの設定

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイが「Pressure Mode=」と表示されるまでParameterノブを回します。

パラメーターで設定できるプレッシャーモード

- Off:サウンドはキーボードプレッシャーに対応しません。インサートエフェクトモジュレーションソースとしてプレッシャーが割り当てられているとき、そのモジュレーションは使えません。
- Auto: MIDIを通してまたはMRのキーボードによって生じたキープレッシャー、チャンネルプレッシャーの両方に対応します。
- · Channel:サウンドはチャンネルプレッシャーだけに対応します。
- · Key:サウンドはキープレッシャーだけに対応します。
- 3. Valueノブを使っていずれかにあわせます。

注:サウンドファインダーまたはトラックに新しいサウンドを選択するとき、シス テムのTrack ParamResetが"On"になっていると、PressureModelは"Auto"に リセットされます。(詳しくは第3章をお読みください) このパラメーターは030の値をもつNRPN LSBに対応します。詳しくは、この章 の最後にある「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読み ください。

このパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットの サウンドすべてが影響を受けます。

サウンドコントローラーフィルター

MR-61,76にはいくつかのコントローラーフィルターがあります。これらのフィルタ ーは、サウンドが演奏されるときまたはMIDIを通して受けた様々なコントローラー メッセージへのサウンドレスポンスを、on/offスイッチによって切り替えることが できます。

コントローラーフィルターパラメーターは以下の通りです。

- ProgramChnge Recv: MIDIプログラムチェンジメッセージの受信を可能に、
   または不可能にします。
- Bank Select Recv: MIDIバンクセレクトメッセージの受信を可能に、または不可能にします。
- Data Entry Recv: MIDIデータエントリーメッセージの受信を可能に、または 不可能にします。
- Pitch Bend Recv: MIDIピッチベンドメッセージの受信、またはMRのピッチベンドホイールの動きに対するサウンドレスポンスを可能に、または不可能にします。またMRのピッチベンドホイールが動かされたとき、サウンドにピッチベンドデータを送るかどうかを決めます。
- Mod Wheel(1)Recv: MIDIモジュレーションホイールメッセージ(コントロー ラー#1)の受信、またはMRのモジュレーションホイールの動きに対するサウン ドレスポンスを可能に、または不可能にします。またMRのモジュレーションホ イールが動かされたとき、サウンドにモジュレーションホイールデータを送るか どうかを決めます。
- FootPedal(4)Recv: MIDIフットペダル(MIDIコントローラー#4)メッセージの受信、そしてCVペダルによって生じたフットペダルメッセージに対するサウンドレスポンスを可能に、または不可能にします。また設置されたCVペダルがModPedal#004にセットされ(MIDI-OUTサウンドが選択されているとき)それが動かされたとき、サウンドにコントローラー#4データを送るかどうかを決めます。
- Volume(7)Recv: MIDIボリューム(MIDIコントローラー#7)メッセージの受信、 そしてCVペダルによって生じたボリュームメッセージに対するサウンドレスボンスを可能に、または不可能にします。また設置されたCVペダルがVolume #007にセットされ(MIDI-OUTサウンドが選択されているとき)それが動かされたとき、サウンドにコントローラー#7データを送るかどうかを決めます。
- Pan(10)Recv: MIDIパン(MIDIコントローラー#10)メッセージの受信を可能に、 または不可能にします。またMIDI-OUTサウンドが選択されていてMRのPanノ ブが動かされたとき、サウンドにコントローラー#10データを送るかどうかを決 めます。
- Expressn(11)Recv: MIDIエクスプレッション(MIDIコントローラー#11)メッセ ージの受信を可能に、または不可能にします。またMIDI-OUTサウンドが選択さ れていてMRのMixノブが動かされたとき、サウンドにコントローラー#11デー タを送るかどうかを決めます。
- Sustain/SostRecv: MIDIサスティン(MIDIコントローラー#64)/ソスティヌー ト(MIDIコントローラー#66)メッセージの受信、そしてフットスイッチによって 生じたサスティン/ソステヌートメッセージに対するサウンドレスポンスを可能 に、または不可能にします。またフットスイッチがサスティン/ソステヌートに セットされ (MIDI-OUTサウンドが選択されているとき)それが動かされたとき、 サウンドにコントローラー#64/コントローラー#66データを送るかどうかを決 めます。
- SysCTRL1~4 Recv: SysCTRL1~4にそれぞれ選択されたコントローラーの MIDIメッセージに対するサウンドレスポンスを可能に、または不可能にします。 またMIDI-OUTサウンドが選択され、SysCTRL1~4に割り当てられたCVペダル が動かされたとき、サウンドにコントローラーのデータを送るかどうかを決めま す。

注: サウンドファインダーのサウンドとしてMIDI-OUTサウンドが選択されたとき、 ベースMIDIチャンネルに入って来るMIDIデータは無視されます。また16トラック レコーダーのトラックにMIDI-OUTサウンドが選択されると、トラックのMIDIチャ ンネルに入って来るMIDIデータは無視されます。

これらのパラメーターがドラムセットの中で編集されると、ドラムセットのサウンドすべてが影響を受けます。

サウンドコントローラーフィルターの設定

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. 編集したいサウンドコントローラーフィルターがディスプレイに表示されるまで Parameterノブを回します。
  - ProgramChnge Recv Pan(10)Recv
  - Bank Select Recv
     Expressn(11)Recv
  - Data Entry Recv
     Sustain/SostRecv
  - Pitch Bend Recv · SysCTRL1 Recv
  - Mod Wheel(1)Recv
     SysCTRL2 Recv
    - FootPedal(4)Recv · SysCTRL3 Recv
      - Volume(7)Recv · SysCTRL4 Recv

#### パラメーターで設定できる値

- · On:選択されたコントローラーの反応や転送が可能です。
- · Off:選択されたコントローラーの反応や転送ができなくなります。
- 3. Valueノブを使って "On" または "Off" にあわせます。

注: これらのフィルターパラメーターが編集されるとき、MR-61,76または外部の MIDIモジュールのハングノートを防ぐために、各コントローラーはデフォルト値に リセットされます。

# ドラム/パーカッションセットの編集



ドラム/パーカッションセットは、中央のCより2オクタープ下の(B1)から3オクター プ上の(D7)のそれぞれのキーに割り当てられた最高64個の異なるサウンドを持つこ とができます。すでにこの章の始めの「サウンドファインダーパラメーター」の中 で記述されているように、ドラム/パーカッションセットサウンドは一度に全セット に影響を及ぼす数多くのパラメーターを持っています。このセクションではそれ以 外のドラム/パーカッションセット特有のキーパラメーターについて説明します。

### The SongEditKit

MR-61,76には編集パッファーという特別のエリアがあり、実際にSongEditKitと呼 ばれるユニークなドラム/パーカッションセットの形で、\*CUSTOMサウンドファイ ンダーカテゴリーの中に現れます。(パンク010,プログラム000)それは各ソング のロケーションの中で編集され、それぞれ別々のドラム/パーカッションセットとし て使用することができます。またSongEditKitはレコーディングやMIDIデータのロ ードなどに関係なく常に利用が可能です。

注: \*CUSTOMサウンドファインダーカテゴリーの中にはまた "RthmEditKit" と 呼ばれるドラム/パーカッションセットがあります。

SongEditKitは直接編集できるユニークなドラムキーパラメーターを持っているということ以外は、他のドラム/パーカッションセットサウンドと同じように動作します。 MR-61,76ドラム/パーカッションセットサウンドのドラムキーパラメーターを変更する場合、それはSongEditKitとして特別のロケーションに持ち込まなければなりません。(標準パラメーターの変更は、サウンドをSongEditKitに変換する必要がないかもしれません) SongEditKitの編集後ふたたび使用することができるサウンドとして、その結果を保存することができます。各ソングはひとつの編集可能なドラム/パーカッションセットを持ちますが、必要に応じてそれと同じだけのドラム/パーカッションセットサウンドをSongEditKitとして使用することができます。

## サウンドファインダーのRthmEditKitを使用する

各ドラムマシンリズムは、演奏する音楽にふさわしいドラムセットを使用します。 リズムを選択するとき、RthmEditKitとしてそのセットはサウンドファインダーの 中で利用可能となります。RthmEditKitは\*CUSTOMサウンドファインダーカテゴ リー (バンク010、プログラム001)の中にあります。セットをカスタマイズするた めにドラムマシンの《zone-by-zone》編集機能を使用するとき、その編集はサウン ドファインダーのRthmEditKitに反映されます。ドラムマシンのリズムのために新 しいセットを割り当てた時、選択したリズムによって演奏されたセットと異なる場 合、そのセットを編集せずにサウンドファインダーのRthmEditKitに行きます。 RthmEditKitはリズムにもともと使われていたセットで存在し、それをドラムマシ ンに戻す時アップデートされます。

Tips: サウンドファインダーでRthmEditKitを選択することによって、新しいドラ ム/パーカッションノートをリズムに追加することができます。リズムとともに演奏 し、アイディアパッドから全部を16トラックレコーダーへ送信するとき、リズムは 選択されたシーケンスのリズムトラックに行き、追加されたノートはあなたの望む トラックに送ることができます。アイディアが16トラックレコーダーにあれば、さ らに多くのドラム/パーカッションノートを録音するためにリズムトラックを使用す ることができます。

RthmEditKitは普通のドラムセットサウンドと同じようにキーボードで演奏したり、 16トラックレコーダーの中で使用することができます。RthmEditKitはまた《keyby-key》による編集が可能です。

注:サウンドファインダーでの編集やシーケンスまたは他の目的でRthmEditKitを 使用したとき、それをドラムマシンに戻す前に新しいドラムセットサウンドとして 保存してください。ドラムマシンボタンを押した時点で、サウンドファインダーで 編集または使用されていたRthmEditKitは一掃され、現在選択されたリズムに属し ているセットは新しいRthmEditKitになります。 RthmEditKitを編集し新しいセットとして保存すると、他のサウンドと同じように それを使用することができます。またドラムマシンのリズムのために割り当てるこ ともできます。詳しくは第5章の「リズムのために新しいドラムセットを選択する」 をお読みください。

Tips: RthmEditKitはドラムマシンのzone-by-zoneによる編集機能を利用するこ とができます。ドラムセットサウンドの編集手順(ドラムマシンのリズムに編集し たいセットを割り当てる→ゾーンの編集をする→サウンドファインダーに戻る→新 しいドラムセットサウンドとしてそれを保存する)

### ドラム/パーカッションセットの編集準備

ドラム/パーカッションセットサウンドのドラムキーパラメーターを編集する方法は 以下の3つがあります。 -----

- 従来のドラム/パーカッションセットサウンドを選択してそれをSongEditKitに 変換します。
- ・ 現在のソングのSongEditKitを直接選択してそのドラムキーパラメーターを編集 します。
- · 現在のリズムのRthmEditKitを直接選択してそのドラムキーパラメーターを編集します。

選択したドラム/パーカッションセットサウンドを編集する

- サウンドファインダーを使用している場合、サウンドファインダーのEditボタン を押して編集したいサウンドを選択します。
   16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択します。
- 2. ディスプレイ左下部分に「DrumKey=」と表示されるまでParameterノブを回します。



キーボードのキーを叩くか、Valueノブを使って編集したいドラムキーを選択します。ドラムセットは中央のCより2オクターブ下の(B1)から3オクターブ上の(D7)までが使用されます。(中央のCはC4)

4. ディスプレイ左下部分に「Sound=」と表示されるまでParameterノブを回します。



注: ドラムキーに割り当てられたサウンドがMRのメモリーから削除されていたり、 またはエクスパンションボードサウンドがドラムキーに割り当てられそのボードが 取り去られていると、このディスプレイは\*\*EMPTY\*\*と表示されます。

5. Valueノブを使ってこのキーのために新しいサウンドを選択します。



ディスプレイは、現在選択されたSongEditKitのドラム/パーカッションセット サウンドに変更を加えるかどうか訊いてきます。

このドラム/パーカッションセットの編集作業を続けたいときはYesボタンを、
 中止したいときはNoボタンを押します。

Yesボタンを押すと、ドラム/パーカッションセットを編集することができます。 パラメーターを選択するためにParameterノブを、それらの値を変更するために Valueノブを使います。 SongEditKit またはRthmEditKit を編集する

 サウンドファインダーを使用している場合、Sound NameおよびSound Type/ ブを使ってSongEditKitを選択し、サウンドファインダーのEditボタンを押しま す。SongEditKit は\*CUSTOMサウンドファインダーカテゴリー(バンク010 プログラム000)の中にあります。

16トラックレコーダーを使用している場合、編集したいサウンドのトラックを 選択しEnterボタンを押します。そしてSound NameおよびSound Typeノブを 使ってSongEditKitまたはRthmEditKitを選択します。どちらも\*CUSTOMサウ ンドファインダーカテゴリーの中にあります。



2. パラメーターを選択するためにParameterノブを、それらの値を変更するために Valueノブを使います。

# スペシャルドラム/パーカッションセットパラメ ーターを使用する

エンソニックの強力な性質を持つドラム/パーカッションセットは、いくらかの特別 な編集テクニックを必要とします。

編集するためにドラムキーを選択する

ドラム/パーカッションセットは一度に1つのキーを編集します。セットを編集する ためにすべきことは、まずキーを選択することです。

#### ドラムキーを選択する

- この章の「ドラム/パーカッションセットの編集準備」で説明した方法から、編集したいドラム/パーカッションセットサウンドを選択します。
- 2. サウンドファインダーのEditボタンを押します。
- 3. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



キーボードのキーまたはValueノブを使って、編集するドラムキーを選択します。
 ドラムセットは中央のCより2オクターブ下の(B1)から3オクターブ上の

(D7)までが使用されます。(中央のCはC4)

ドラムキーのサウンドソース

ドラム/パーカッションセットの各キーは、次のサウンドファインダーサウンドタイ ブカテゴリーのサウンドを使うことができます。

- · EXP-SND:エクスパンションボードが取り付けられているとき、ドラム/パー カッションセット以外のEXPサウンド。
- ・ DRM-SND:ROM、RAMまたはフラッシュメモリーの中のシングルドラム/パ ーカッションサウンド。
- ・ GM-SND: General MIDIサウンド。
- · ROM-SND:ドラム/パーカッションセットを除く、ROMメモリーのサウンドす べて。
- ALL-SND:このカテゴリーは上記のすべてを含みます。これはアルファベット 際にサウンドをリストしているので特に扱いやすくなっています。

注: ドラムキーにドラム/パーカッションセットサウンドを割り当てることはできま せん。セットの中にセットを使うことはできません!

ドラムキーで使用するサウンドタイプを変更する

- 1. 前記の方法で編集したいドラムキーを選択します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。

 Cound	 Due : ue	Kau-D1	<u> </u>	7
Sound	- vrum	IK63=01	L 	1944 - S. 1945
Sound	Type=	DRM-S	ND	

表示は場合により異なります。

各ドラムキーは、以下のサウンドファインダーカテゴリーのサウンドを使用する ことができます。

•	EXP	•	DRM
•	GM	•	ROM

- · GM
- ALL
- 3. Valueノブを使って、選択したドラムキーに割り当てたいサウンドタイプを決め ます。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

ドラムキーのサウンド

サウンドタイプパラメーターによって選択されたサウンドファインダーカテゴリー から、ドラムキーのために新しいサウンドを選択することができます。

注: ドラムキーにドラム/パーカッションセットサウンドを割り当てることはできま せん。セットの中にセットを使うことはできません!

ドラムキーのサウンドを変更する

- 1. 編集したいドラムキーを選択します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



3. Valueノブを使って、現在選択されたドラムキー割り当てたいサウンドを選択します。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

ドラムキーのボリューム

ドラム/パーカッションセットに使用する各ドラムキーのサウンドラウドネスをプロ グラムすることができます。

> ドラム /パーカッションセットを編集しているときの み以下のパラメーターが与えられます。

ドラムキーのボリュームを調整する

- 1. 編集したいドラムキーを選択します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



各ドラムキーのボリュームは、50から+14 dB(デシベル)の間で調整すること ができます。 3. Valueノブを使って希望するレベルにあわせます。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

## ドラムキーのパンニング

ドラムセット中の各ドラムキーのステレオパンを、-64(左)から+63(右)の間で 変更することができます。ドラムキーがステレオサウンドを使用している場合、そ れらのステレオ分離を保持し両サイドに比例してシフトします。

> ドラム /パーカッションセットを編集しているときの み以下のパラメーターが与えられます。

- ドラムキーのパンニングを変更する
- 1. 編集したいドラムキーを選択します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



表示は場合により異なります。

各ドラムキーのステレオ定位は、-64(左)から+63(右)の間で調整すること ができます。

3. Valueノブを使って希望する位置にあわせます。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

## ドラムキーのエフェクト

各ドラムキーはドラムセットの中でそれ自身のエフェクトバスを持ちます。

- · Insert · MediumReverb
  - Chorus · WetReverb
- · LightReverb · Dry

エフェクトについての詳細は第8章をお読みください。

ドラム /パーカッションセットを編集しているときの み以下のパラメーターが与えられます。

#### ドラムキーのエフェクトを変更する

1. 編集したいドラムキーを選択します。

2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



3. Valueノブを使って希望するエフェクトバスにあわせます。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

## ドラムキーのチューニング

各ドラムキーのサウンドの音程は、チューニングシフトパラメーターの使用を通し て調整することができます。このパラメーターはキーボードの半音の間隔でドラム キーサウンドの音程を移すためにセットされます。リチューンの量はドラムセット が使用する各サウンドにプログラムされたチューニング構成に依存します。いくつ かのサウンドは、あちこちとキーボードを動かすように小さい量によって変化する だけです。これは特にドラムサウンドに役立ちます。ちょっとしたピッチ変化で音 は変わりますので色々試してみてください。

ドラムキーのチューニングを変更する

- 1. 編集したいドラムキーを選択します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでParameterノブを回します。



各ドラムキーサウンドの育程は、キーボード下方または上方にそれぞれ64個の 半音ステップによって移動することができます。(-64stから+63stまで) 3. Valueノブを使って希望する値にあわせます。

Tips: 他のドラムキーの編集をしたいときは、もう一度1~3の手順を繰り返します。 選択された新しいドラムキーはディスプレイの右上角に表示されます。

## サウンドファインダーサウンドを保存する

## なぜ、そしてどこにサウンドが保存されるか

このセクションでは、サウンドファインダーサウンドをMRの内部メモリーに保存す る方法を説明します。

サウンドファインダーのサウンドを編集した後、MRのフラッシュ/RAMメモリーに それを保存したいとき(2つのタイプのメモリーについては、第9章をお読みくださ い)、オリジナルのロケーション、またはより都合のよい場所へそのサウンドを保 存することができます。MRのフラッシュ/RAMメモリーに保存されたサウンドは、 INTサウンドファインダーカテゴリーまたはサウンドに割り当てたカテゴリーに現れ ます。またDOSフォーマットされたハードディスク/DDフロッピーディスクに、シ ングルサウンドおよびバンクを保存することができます。(詳しくは第9章をお読み ください)

インサートエフェクトを使用しているサウンドを保存する インサートエフェクトバスに割り当てられた標準のサウンドを保存するとき、サウ ンドのインサートエフェクトはサウンドとともに保存されます。ドラム/パーカッシ ョンセットサウンドを除いて、ドラムキーがインサートFXバスを使用していれば、 インサートエフェクトはサウンドとともに保存されます。例外としてドラムキーに 「Silence」と呼ばれたサウンドが使われているとき、インサートエフェクトはサウ ンドによって保存されません。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

サウンドバンクは合計で361のサウンドレイヤーを含みます。それ以上のレイヤー サウンドをバンクに保存しようとすると、ディスプレイは"Too few free layers to save as a sound!" と表示されます。必要のない他のレイヤーまたはサウンド を削除し、新しいレイヤーを保存するためのロケーションを確保してください。

FLASH またはRAM メモリーにサウンドを保存する

1. サウンドファインダーのSaveボタンを押します。

システムWrite Protectパラメーターが"Prompt"にセットされていると、ディ スプレイは次のように表示されます。



本当にサウンドを保存したいかどうかを確かめるために、このディスプレイは二 重のチェックとして提示されます。将来このプロンプトを避けたいならば、第3 章の中の「MR-61,76のメモリーを保護する」をお読みください。

 この操作をキャンセルしたいときはNoボタンを押します。次に進みたければYes ボタンを押します。どのようにサウンドを保存したいのか、ディスプレイは尋ね ます。



サウンドファインダーを使用しているときはいつでも、ディスプレイはこのよう に表示されます。

3. Yesボタンを押します。

ディスプレイによってサウンドに名前をつけることができます。



表示は場合により異なります。

名前を付けるには二つの方法があります。

キーボードをタイプライターのように使ってサウンドの名前を綴ることがで きます。各オクターブのC#およびD#キーはディスプレイの中のカーソルを 前後に動かし、F#は小文字をA#は大文字を'Lock'状態にします。G#はブ ランクスペースをタイプします。各キーと関連するキャラクターはMRのフ ロントパネルに印刷されています。



注: 図に示されたレンジの外側のキーは、サウンド名をつけるために使用すること はできません。

フロントパネルコントロールを使ってサウンドに名を付けることができます。 ▲▼ボタンを使ってキャラクターの位置を選択します。選択されたキャラク ターはValueノブで変更することができます。

Tips: Valueノブを使うと、キーボード上にはない特殊キャラクターを呼び出すことができます。

サウンドに名前を付けた後、Yesボタンを押します。
 ディスプレイは次のように表示されます。

サウンドに新しく付けられた名前



5. Valueノブを使ってサウンドタイプを選択します。サウンドタイプの完全なリストは第13章にあります。

5. サウンドタイプを選択した後、Yesボタンを押します。
 ディスプレイには新しいサウンドが保存されるメモリーロケーションが表示されます。



MR-61,76は、サウンドを保存することができるメモリーの2つのエリアを持ちます。

- · FLASH:削除するまで損われず存続する永久的タイプのメモリー。
- · RAM:電源を切るまで続く一時的メモリー。

MRの中にRAMサウンドバンクを作ると、FLASHまたはRAMを選択するために Sound Typeノプを回すことができます。RAMサウンドバンクを作らなければ、 FLASHは利用可能な唯一の設定です。FLASHおよびRAMについての詳細は第9 章をお読みください。

7. 希望するエリアを選択します。

ディスプレイは次のように表示されます。



新しいサウンドを保存すると現在表示されているサウンドを置き換えます。 サ ウンドの新しい行き先を選択するためにValueノブを使用することができます。

- 8. Valueノブを使ってサウンドのための新しいロケーションを選択します。
- 9. ロケーションが決まったらYesボタンを押します。

フラッシュメモリーにサウンドを保存するとき、MRはフラッシュメモリーのその使用を最適化するために、フラッシュサウンドおよびプリセットバンクの内容を再保存します。

注意!:RAMサウンドバンクにサウンドを保存したら、MR-61,76の電源を切る前 にそれをフロッピーに保存してください(RAMメモリーは電源を切ると消えてしま います)。フロッピーにRAMサウンドバンクを保存することを思い出させるために Disk/GlobalのSave LEDは点滅します。フロッピーへのシングルサウンドおよびサ ウンドバンクの保存については、第9章をお読みください。

# MR-61,76 のスプリット機能

## MRのスプリット

MR-61,76のスプリットはキーボードを2つのエリアに分けます。



上位のサウンドの選択はSelect Soundボタンを使います。スプリットサウンド(下位のサウンド)はSplitボタンを押した後、Sound TypeとSound Nameノブを使って選択します。スプリットの分岐点はキーボードによってセットされ、エフェクトはそれぞれ別々のサウンドエフェクトを使用することができます。

スプリットサウンドは、サウンドファインダーの中のひとつのサウンドとして扱わ れ、それらの編集はサウンドファインダーパラメーターを使って行います。また FX/Mixdownセクションでは、スプリットサウンドのエフェクト、パンおよび mix(Expression)の設定をすることができます。新しく作られたスプリットは、編集 可能なプリセットまたはシングルサウンドとして保存できますが、シングルサウン ドとして保存された場合、キーボードの2つのエリアは別々に編集することができな くなります。スプリットの保存については、この後の「スプリットおよびレイヤー を保存する」をお読みください。

Tips: キーボードのスプリットエリアのサウンドは、MIDI-OUTカテゴリーから選 択することができます。サウンドファインダーとMIDIの使用については、この章の 「サウンドファインダーのMIDI」をお読みください。

#### Split LED

SplitボタンのLEDは、サウンドファインダースプリットの現在の状態を表します。

- · LEDが点灯していないとき: スプリット機能は働いていません。
- · LEDが点灯しているとき: スプリット機能は働いています。

#### スプリットを作る

- 1. Select Soundボタンを押して、スプリットの上位エリアに使いたいサウンドを 選択します。
- Splitボタンを押し、そのまま抑えつけます。
   SplitボタンのLEDが点灯し、ディスプレイには現在のスプリットの分岐点となるキーが表示されます。中央のCはC4です。



現在のスプリットキー

MR-61,76と一緒に別のコントローラーまたはシーケンサーを使用している場合、 いくつかのMIDIコントローラーは中央のCをC3としている場合があります。コ ントローラーまたはシーケンサーのマニュアルをチェックしてください。 キーボードのキーを押すことによって異なるスプリットキーを選択することがで きます。

- 新しいスプリットキーを選択します。
   ディスプレイは新しいスプリットキーを表示します。
- 4. Splitボタンを離します。

ディスプレイには、現在選択されているスプリットサウンドが表示されます。





スプリットキーより下のキーは、このサウンドを演奏します。

Sound TypeとSound Name/ブを回すことによってスプリットサウンドを変えることができます。サウンドを選択するとMR-61,76は自動的にスプリットサウンドのエフェクトバスを決めます。詳しくは第3章の「自動的にエフェクトルートを決める、あるいはできなくする」をお読みください。

注: ドラムセットを使ってスプリットを作ることができます。このタイプのスプリ ットはプリセットとしてのみで、シングルサウンドとしての保存はできません。

- 5. Sound TypeとSound Nameノブを使って、希望するスプリットサウンドを選択します。
- 6. スプリットサウンドの編集をしたいときは、サウンドファインダーのEditボタン を押し、Parameter/プとValueノブを使って行います。
- 7. スプリット機能をOffにしたいときは、Splitボタンを押します。スプリットの LEDは消えます。

 Tips:
 スプリットの上位エリアにはレイヤーを作ることができます。これはレイヤーとスプリットを同時に作ることによって完成されます。

## スプリットの保存

スプリットを永久的なものとするために、MRの内部メモリーに保存しなければなり ません。スプリットはプリセットまたはシングルサウンドとして保存することがで きます。各オプションにはそれぞれ長所と短所があります。スプリットの保存につ いての詳細は、この後の「スプリットおよびレイヤーを保存する」をお読みくださ い。

Tips: MRの内部メモリーにスプリットを保存した後の、フロッピディスクへの保 管については第9章をお読みください。

## MR-61,76 のレイヤー機能

#### MRのレイヤー

MR-61,76キーボードはペーシックなサウンドの上にもうひとつのサウンドを積み重ね、同時に2つのサウンドを演奏することができます。



どの鍵盤も両方の音が出ます

ベーシックとなるサウンドの選択はSelect Soundボタンを使います。レイヤーサウ ンドはLayerボタンを押した後、Sound TypeとSound Nameノブを使って選択しま す。エフェクトはそれぞれ別々のサウンドエフェクトを使用することができます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュフル

レイヤーサウンドは、サウンドファインダーの中のひとつのサウンドとして扱われ、 それらの編集はサウンドファインダーパラメーターを使って行います。また FX/Mixdownセクションでは、レイヤーサウンドのエフェクト、パンおよび mix(Expression)の設定をすることができます。新しく作られたレイヤーは、編集可 能なプリセットまたはシングルサウンドとして保存できますが、シングルサウンド として保存された場合、サウンドは別々に編集することができなくなります。レイ ヤーの保存については、この後の「スプリットおよびレイヤーを保存する」をお読 みください。

Tips: レイヤーサウンドは、MIDI-OUTカテゴリーから選択することができます。 サウンドファインダーとMIDIの使用については、この章の「サウンドファインダー のMIDI」をお読みください。

#### Layer LED

LaverボタンのLEDは、サウンドファインダーレイヤーの現在の状態を表します。

- ・ LEDが点灯していないとき: レイヤー機能は働いていません。
- · LEDが点灯しているとき: レイヤー機能は働いています。

#### レイヤーを作る

- 1. Select Soundボタンを押して、レイヤーに使いたいベーシックサウンドを選択 します。
- Layerボタンを押し、そのまま抑えつけます。
   LayerボタンのLEDが点灯し、ディスプレイには現在選択されているレイヤーサウンドが表示されます。

「レイヤー」はレイヤーサウンドが機能していることを知 らせます。



 Sound TypeとSound Nameノブを回すことによってレイヤーサウンドを変える ことができます。サウンドを選択するとMR-61,76は自動的にレイヤーサウンド のエフェクトバスを決めます。詳しくは第3章の「自動的にエフェクトルートを 決める、あるいはできなくする」をお読みください。

注: ドラムセットを使ってレイヤーを作ることができます。このタイプのレイヤー はプリセットとしてのみで、シングルサウンドとしての保存はできません。

- Sound TypeとSound Nameノブを使って、希望するレイヤーサウンドを選択します。
- 5. レイヤーサウンドの編集をしたいときは、サウンドファインダーのEditボタンを 押し、ParameterノブとValueノブを使って行います。
- 6. レイヤー機能をOffにしたいときは、Layerボタンを押します。レイヤーのLED は消えます。

Tips: レイヤーはスプリットの上位エリアにも作ることができます。

### レイヤーの保存

レイヤーを永久的なものとするために、MRの内部メモリーに保存しなければなりません。レイヤーはプリセットまたはシングルサウンドとして保存することができます。各オプションにはそれぞれ長所と短所があります。レイヤーの保存についてはこの後に説明します。

Tips: MRの内部メモリーにレイヤーを保存した後、フロッピディスクへの保管については第9章をお読みください。

## スプリットおよびレイヤーを保存する

スプリットおよびレイヤーを保存するための二つの方法

スプリット、レイヤーおよびコンビネーション(split/layers)は、MRの内部メモリー に保存することができます。

・ プリセット

・ シングルサウンド

各オプションはそれぞれの利点を持ちます。どちらの方法がもっとも有効であるか を決めなければなりません。

## プリセットについて

プリセットは、基本的なサウンドファインダーサウンド、スプリットサウンドそし てレイヤーサウンドの3つの異なった構成要素を含む特別なMRオブジェクトです。 これらはライブパフォーマンスに最も適しています。MR-61,76のフラッシュメモリ ーには最高32個のプリセットパンクを持たせることができます。

#### プリセットの長所

1. 3つの構成要素の新しいサウンドを選択するためにSelect Sound、Splitまたは Layerボタンを押すことができます。

2. それらのサウンドファインダーパラメーターを編集するためにサウンドファイン ダーのEditボタンを押すことができます。

3. それらのエフェクトを変更するためにFX/MixdownのRoutingボタン使用することができます。

4. スプリットを含むプリセットの場合、スプリットキー変更することができます。

5. 必要なときは何度でもそれらの編集や保存ができます。

6. 外部のMIDI装置をコントロールするためにプリセットを使うとき、3つの構成要素のどれにでもMIDI-OUTサウンドを割り当てることができます。

#### プリセットの短所

 プリセットは16トラックレコーダーの中で使うことができません。プリセットを 使用してアイディアパッドに録音しそれを16トラックレコーダーへ送信するとき、 そのデータはベーシックサウンドファインダーサウンドによって演奏されます。

 プリセットはMIDIを通して選択することができません。サウンドファインダーが バンクセレクトおよびプログラムチェンジメッセージを受けてもプリセットを選択 しません。

3. MRメモリーは、最大で一度に32個のプリセットしか持てません。

4. これらのサウンドのいずれかが削除されたり、または他の理由で利用できないと きプリセットは発音しません。

5. フロッピーにプリセットを保存するとき、それによって左右されるサウンドも保存しなければなりません。

## スプリット/レイヤーのシングルサウンド

スプリットやレイヤーサウンドはサウンドファインダーサウンドのシングルサウン ドになります。16のレイヤーを持つサウンドを重ねると最大48音のスプリット/レ イヤーシングルサウンドを作ることができます。

注:16以上のレイヤーをもつサウンドは、編集ソフトウェアUnisynを使って編集することができません。

スプリット/レイヤーシングルサウンドはレコーディングに最大の威力を発揮します。 MRはバンクが持つFLASHおよびRAMサウンドと同じだけのスプリット/レイヤー シングルサウンドを持つことができます。

スプリット/レイヤーシングルサウンドの長所

1. スプリット/レイヤーシングルサウンドとして保存されたスプリット/レイヤーは 16トラックレコーダートラックに使用することができます。

2. MIDIを通してパンクセレクトおよびプログラムチェンジメッセージによって選択 することができます。

3. スプリット/レイヤーシングルサウンドは完全に独立していて、FLASHまたは RAMメモリーの他のサウンドに左右されません。したがってフロッピーへの保存は 《one-step》で行うことができます。

スプリット/レイヤーシングルサウンドの短所

1. スプリット/レイヤーがスプリット/レイヤーシングルサウンドとして保存される と、それぞれが持っていた要素はひとつのものとして扱われ、全サウンドに影響を 及ぼさずに編集することはできません。各パラメーターはベーシックサウンドの設 定を共有します。

2.16以上のレイヤーをもつサウンドは、編集ソフトウェアUnisynを使って編集することができません。

スプリット/レイヤーの要素は、それ自身のエフェクトを持つことができません。
 それらは、ベーシックサウンドのエフェクトを共有します。

4. スプリットレイヤーシングルサウンドの構成要素のすべては、同じピッチテープ ルにセットされます。

#### プリセットとしてスプリット/レイヤーを保存する

 サウンドファインダーのSaveボタンを押します。
 システムWrite Protectパラメーターが "Prompt" にセットされていると、ディ スプレイは次のように表示されます。



本当にサウンドを保存したいかどうかを確かめるために、このディスプレイは二 重のチェックとして提示されます。将来このプロンプトを避けたいならば、第3 章の中の「MR-61,76のメモリーを保護する」をお読みください。  この操作をキャンセルしたいときはNoボタンを押します。次に進みたければYes ボタンを押します。どのようにサウンドを保存したいのか、ディスプレイは尋ね ます。



表示は場合により異なります

プリセットまたはシングルサウンドとしてサウンドファインダーに保存すること ができます。

- 3. Valueノブを使って "Preset" を選択します。
- 4. Yesボタンを押します。

このプリセットに名前をつけることができます。

Save F	Preset?	New	Ĩ.
 Name≃	Default	Pset.	
		<u> </u>	
		<b></b>	

表示は場合により異なります

名前を付けるには二つの方法があります。

キーボードをタイプライターのように使ってサウンドの名前を綴ることができます。各オクターブのC#およびD#キーはディスプレイの中のカーソルを前後に動かし、F#は小文字をA#は大文字を'Lock'状態にします。G#はブランクスペースをタイプします。各キーと関連するキャラクターはMRのフロントパネルに印刷されています。



注: 図に示されたレンジの外側のキーは、サウンド名をつけるために使用すること はできません。 フロントパネルコントロールを使ってサウンドに名を付けることができます。 ▲▼ボタンを使ってキャラクターの位置を選択します。選択されたキャラク ターはValueノブで変更することができます。

Tips: Valueノブを使うと、キーボード上にはない特殊キャラクターを呼び出すこ とができます。

サウンドに名前を付けた後、Yesボタンを押します。
 ディスプレイは次のように表示されます。



現在選択されているたロケーションのプリセット

このディスプレイではロケーションをプリセットのために選択することができます。Valueノプまたは▲▼ボタンを使ってプリセットフラッシュバンクのロケーションを選択することができます(000~031)。プリセットの保存は、現在表示されているプリセットを置き換えます。選択したロケーションに何もない場合、ディスプレイには\*\*EMPTY\*\*と表示されます。

- 5. Valueノブを使って新しいロケーションを選択します。
- 6. ロケーションを選択した後、Yesボタンを押します。

Tips: スプリット/レイヤーをプリセットとしてフロッピーに保存するとき、プリ セットが使用しているサウンドを含むサウンドバンクも同様に保存してください。 MRメモリーからそのプリセットをロードするとき、もしもそれらのサウンドがメモ リーになくてもフロッピーから呼び出すことができます。

#### プリセットを選択する

- 1. Select Soundボタンを押します。
- ディスプレイが次のように表示されるまで、時計回りにSound Typeノブを回します。



プリセットを選択するかどうかを尋ねてきます。

3. プリセットを選択したいときはYesボタンを、キャンセルしたければNoボタンを 押します。

Yesボタンを押すと、ディスプレイは次のように表示されます。



選択したロケーションに属しているプリセット

Sound Nameノブを回すことによってMRのフラッシュメモリーのプリセットを 選択することができます。

4. Sound Nameノブを使って希望するプリセットを選択します。

#### プリセットを編集する

- 1. スプリットキーを変更したいとき、Splitボタンを押しながら変更したいキーボ ードのキーを叩きます。
- 編集したいSelect Sound、SplitまたはLayerボタンのいずれかを押します。ディスプレイには、選択したプリセットの構成要素が表示されます。



 選択された構成要素のサウンドを変更するために、Sound TypeおよびSound Nameノブを使います。サウンドの変更と同時にMR-61,76は自動的にスプリットおよびレイヤーサウンドのエフェクトバスを選択します。

選択された構成要素のサウンドファインダーパラメーターの編集をするために Editボタンを押します。 Parameterノブでパラメーターの選択をして、その設 定の調整はValueノブで行います。

選択された構成要素のエフェクトを決めるためにRoutingボタンを押します。 ParameterノブでFXバスパラメーターをつきとめ、その設定の調整はValueノ ブで行います。またMixノブ、Panノブを使ってそれぞれの設定を調整すること ができます。

サウンドバンクは合計で361のサウンドレイヤーを含みます。それ以上のレイヤー サウンドをバンクに保存しようとすると、ディスプレイは"Too few free layers to save as a sound!" と表示されます。必要のない他のレイヤーまたはサウンド を削除し、新しいレイヤーを保存するためのロケーションを確保してください。

- スプリット/レイヤーシングルサウンドとしてスプリット/レイヤ ーを保存する
- サウンドファインダーのSaveボタンを押します。
   システムWrite Protectパラメーターが "Prompt" にセットされていると、ディ スプレイは次のように表示されます。



本当にサウンドを保存したいかどうかを確かめるために、このディスプレイは二 重のチェックとして提示されます。将来このプロンプトを避けたいならば、第3 章の中の「MR-61,76のメモリーを保護する」をお読みください。

 この操作をキャンセルしたいときはNoボタンを押します。次に進みたければYes ボタンを押します。どのようにスプリット/レイヤーを保存したいのか、ディス プレイは尋ねます。



MR-61,76は、シングルサウンドまたはプリセットとしてスプリット/レイヤー を保存することができます。。

注: MIDI-OUTサウンドが、スプリットまたはレイヤーに使われているとき、 "Single Sound"オプションは利用できません。

- 3. 必要ならばValueノブを使って"Single Sound"を選択します。
- Yesボタンを押します。
   スプリット/レイヤーシングルサウンドの名前を付けることができます。



表示は場合により異なります

名前を付けるには二つの方法があります。

キーボードをタイプライターのように使ってサウンドの名前を綴ることができます。各オクターブのC#およびD#キーはディスプレイの中のカーソルを前後に動かし、F#は小文字をA#は大文字を'Lock'状態にします。G#はブランクスペースをタイプします。各キーと関連するキャラクターはMRのフロントパネルに印刷されています。



注: 図に示されたレンジの外側のキーは、サウンド名をつけるために使用すること はできません。

フロントパネルコントロールを使ってサウンドに名を付けることができます。 ▲▼ボタンを使ってキャラクターの位置を選択します。選択されたキャラク ターはValueノブで変更することができます。

Tips: Valueノブを使うと、キーボード上にはない特殊キャラクターを呼び出すことができます。

- 5. フロントパネルコントロールまたはキーボードを使用して、サウンドに名前を付けます。
- 名前を付けた後、Yesボタンを押します。
   ディスプレイは次のように表示されます。



5. Valueノブを使ってサウンドタイプを選択します。(サウンドタイプの完全なリ ストは第13章にあります) サウンドタイプを定義した後、Yesボタンを押します。
 ディスプレイには、新しいサウンドが保存されるメモリロケーションが表示されます。



MR-61,76は、サウンドを保存することができるメモリーの2つのエリアを持ちます。

- ・ FLASH:削除するまで撮われず存続する永久的タイプのメモリー。
- · RAM: 電源を切るまで続く一時的メモリー。

MRの中にRAMサウンドバンクを作ると、FLASHまたはRAMを選択するために Sound Typeノブを回すことができます。RAMサウンドバンクをつくらなけれ ば、FLASHは利用可能な唯一の設定です。FLASHおよびRAMについての詳細は 第9章をお読みください。

7. 希望するエリアを選択します。

ディスブレイは次のように表示されます。



表示は場合により異なります

すでにサウンドを持ったロケーションにシングルサウンドを保存するとき、ディ スプレイの最低線に表示サウンドを置き換えます。

8. Valueノブを使ってサウンドの新しい行き先を選択します。

9. サウンドのためにロケーションを選択した後、Yesボタンを押します。

注意!:RAMサウンドバンクにサウンドを保存したら、MR-61,76の電源を切る前 にそれをフロッピーに保存してください(RAMメモリーは電源を切ると消えてしま います)。フロッピーにRAMサウンドバンクを保存することを思い出させるために Disk/GlobalのSave LEDは点滅します。フロッピーへのシングルサウンドおよびサ ウンドバンクの保存については、第9章をお読みください。

## サウンドを16トラックレコーダーに送信する

サウンドファインダーサウンドをレコーディングに使用 する

サウンドを16トラックレコーダーに送信しレコーディングの中で使用することがで きます。サウンドファインダーでの編集が16トラックレコーダーの中で忠実に再生 されます。サウンドにインサートエフェクトが使われていれば、サウンドとともに そのエフェクトも送ることができます。サウンドを送信するトラックは、シーケン スのインサートコントロールトラックとなり、サウンドのエフェクトはそのシーケ ンスのインサートエフェクトになります。

#### スプリット/レイヤー/トランスポーズサウンドの場合

スプリットやレイヤーによって機能しているとき

16トラックレコーダーに送信するために、スプリット/レイヤーシングルサウン ドとしてそれを保存しておく必要があります。この章の「スプリットおよびレイ ヤーを保存する」をお読みください。

トランスポーズ機能を使ってサウンドを演奏しているとき

サウンドはトランスポーズせずに16トラックレコーダーに送られます。16トラ ックレコーダートラックに置かれたサウンドは、サウンドファインダーの Semitone Shiftパラメーターによって編集することができます。(Semitone Shiftパラメーターについての詳細は、この章の「サウンドのリチューニング」 をお読みください。

サウンドを16トラックレコーダーに送信する方法

- 1. Select Soundボタンを押します。次にSound TypeノブとSound Nameノブを 使って、16トラックレコーダーへ送信したいサウンドを選択します。
- 2. サウンドファインダーSend To Trackボタンを押します。



エフェクトとしてグローバルコーラスまたはグローバルリバーブが使われます。 ディスプレイは次のように表示されます。



 このようにディスプレイの下段に何も表示されていなければ、サウンドのために トラックを選択することができます。送信したい16トラックレコーダーのトラ ックボタンを押してください。(MR-61,76のレコーディングについては、第7 章をお読みください)

選択されたサウンドがインサートエフェクトを使用していると、ディスプレイは 次のように表示されます。



表示は場合により異なります

ディスプレイの下段が「Send=」から始まっている場合、16トラックレコーダ ーシーケンスにインサートエフェクトをサウンドと共に送るかどうかを決めるこ とができます。

- Without Effect:サウンドはエフェクトなしで16トラックレコーダートラックに送られます。トラックはサウンドのAltエフェクトバスを使用します。 (Altエフェクトバスについては、第8章をお読みください)
- With Effect: サウンドはエフェクトと一緒に16トラックレコーダートラックに送られます。そしてそのトラックはインサートコントロールトラックとなり、そのエフェクトはシーケンスのインサートエフェクトになります。
- 3. Valueノブを使ってどちらかを選択します。
- 現在選択されているシーケンス以外のシーケンスにサウンドを送りたいとき、 Bank (A-H) ボタンとSequence (A-H) ボタンを押し、希望するシーケンスロ ケーションを選択します。
- 5. サウンドを送りたい16トラックレコーダーのトラックボタンを押します。

Tips: トラックを選択せずにYesボタンを押すと、サウンドを持たないもっとも低い番号をつけられたトラックに送られます。Noは、手続きをキャンセルします。

MIDIチャンネルに対応するためのトラックがまだ調整されていないスタンダードMIDIファイルにサウンドを送信すると、ディスプレイは次のように表示されます。



Yesボタンを押すと、それらのMIDIチャンネルの数に従ってスタンダードMIDI ファイルのトラックを組織します。そして各種のMRパラメーターがサウンドを 送信しているトラックに加えられます。Standard MIDI Filesについては第7章 をお読みください。

 続けるときはYesボタンを、キャンセルしたいときはNoボタンを押します。 ディスプレイは次のように表示されます。



ターゲットトラックにサウンドを置き換えてください。

7. 続けるときはYesボタンを、キャンセルしたいときはNoボタンを押します。

## サウンドファインダーのMIDI

## サウンドファインダーのMIDIOUTおよびMIDIN

サウンドファインダーは、MIDIノートおよびコントローラーデータ(バンクセレク トおよびプログラムチェンジメッセージを含む)の送・受信ができます。サウンド ファインダーのMIDIデータの送・受信は、それ自身の機能および特徴を持ちます。

## MR-61,76からMDIを送る

MRのキーボードを演奏するとき、サウンドファインダーはMIDIノートおよびコン トローラーデータを常に送ります。それは外部のMIDI装置をMR-61,76で演奏する ことを簡単にします。

MR-61,76は、MIDIコントローラーデータのサウンドの転送を可能にするか、また はできなくするためにサウンドコントローラーフィルターを使用することができま す。詳しくはこの章の中の「サウンドコントローラーフィルター」をお読みくださ い。 またサウンドファインダーは、MIDI-OUTサウンドの特別なカテゴリーを持ってい ます。パフォーマンスの中で使われるプリセットを作るとき、それは特に実用的で す。

MIDI-OUT サウンド

MIDI-OUTサウンドは、MR-61,76サウンドなしでMIDIデータを送るために設計さ れています。それはSelect Sound、SplitまたはLayerボタンを押した後に選択され るかもしれません。そのようなプリセットが選択されるときはいつでも、各MIDI-OUTサウンドと関連するバンクセレクトおよびプログラムチェンジの値が、MR-61,76によってコントロールされている外部のMIDIモジュールに送られ、該当する サウンドをその中から呼び出します。

----

Tips: MIDI-OUTサウンドは、他のシンセサイザーの《LOCAL-OFF》と同様の機 能性を持っています。シーケンサーがMRの16トラックレコーダートラックのサウン ドにアクセスするように、サウンドファインダーから外部のシーケンサーにMIDIを 送信することができます。詳しくはこの後の「外部シーケンサーのためにマスター コントローラーとしてMRを使用する」をお読みください。

各MIDI-OUTサウンドは以下の選択ができます。

- · データが送られるMIDIチャンネル。
- ・ サウンドが選択されるとき送られるバンクセレクト値
- · サウンドが選択されるとき送られるプログラムチェンジ値

MixノブでExpressionデータ(コントローラー#11)を、 PanノブでPan〈コント ローラー#10) データをMIDI-OUTサウンドのMIDIチャンネルに送ることができま す。

Tips:MIDI-OUTサウンドはフットスイッチまたはCV-ペダルと共に使用することができます。(これらの使用法および設定については、第3章をお読みください)

MIDI-OUTサウンドをセットして、 MR-61,76が外部の MIDI装置に接続 されていれば、サウンドの設定を変更するように、 MIDIバンクセレクト およびプログラムチェンジメッセージを送ることができます。

#### MR-61,76 を使ってMIDI 装置をコントロールする

- 1. Select Sound、SplitまたはLayerボタンを押します。
- 2. ディスプレイが次のようになるまでSound Typeノブを回します。



MIDIチャンネル バンクセレクト プログラムチェンジ

MIDI-OUTサウンドは3つの設定を持ちます。

- · MIDI転送チャンネル
- ・ バンクセレクト値
- プログラムチェンジ値

これらの設定の選択は▲▼ボタンを使い、選択されるとその数字が点滅します。 設定が選択された後、Valueノブを使ってその値を変更することができます。

3. MIDIチャンネルエリアを選択するために▲▼ボタンを押します。



MIDI-OUTサウンドのMIDI転送チャンネル

4. Valueノブを使ってMIDIチャンネルを選択します。

注:外部のMIDI装置のチャンネルを、ここで選択するMIDIチャンネルと同じように 構成してください。

5. MIDIバンクセレクトを選択するために▲▼ボタンを押します。



6. Valueノブを使ってMIDIバンクセレクト値を選択します。

7. MIDIプログラムチェンジを選択するために▲▼ボタンを押します。



送られるMIDIプログラムチェンジ番号

8. Valueノブを使ってMIDIプログラムチェンジ値を選択します。

Tips: スプリットやレイヤーのためのサウンドとしてMIDI-OUTを選択すると、外部のMIDI装置でそれらののコントロールができます。

外部シーケンサーのためにマスターコントローラーとしてMRを 使用する

MRのMIDI-OUTサウンドは特別な能力を持ちます。ベーシックサウンドとしてそれ が選択されると、そこに入って来るMIDデータは16トラックレコーダーに送信され ます。外部のシーケンサーを使用した場合、MR-61,76をマスターコントローラーお よびマルチティンバーサウンドソースとして使用することができます。サウンドフ ァインダーから外部のシーケンサートラックにMIDを送信し、MRの16トラックレ コーダートラックにそれを戻します。これはMR-61,76のシーケンスをスタートさせ るとき特に役立ちます。またMRのキーボードを使ってコンピュータシーケンサーに データを録音することができます。シーケンサーは16トラックレコーダーが受けた 16のMIDIチャンネルを通してMRのサウンドを使用することができます。これは他 のシンセおよびサンプラーの《Local-Off》と同様の機能を与えます。

### MR-61,76のMIDI受信

MR-61,76は以下のようにしてサウンドファインダーまたは16トラックレコーダー が受信したMIDIデータに対応します。

- サウンドファインダーの中で:Select Sound LEDが点灯しているとき、シング ルMIDIチャンネル (poly mode) に対応します。このチャンネルはベースMIDI チャンネルと呼ばれ、どのMIDIチャンネルにもセットすることができます。ブ リセットを選択すると、その構成要素のすべてはベースMIDIチャンネルに対応 します。
- ・ 16トラックレコーダーの中で:Select Song LEDが点灯しているとき、トラック1~16は、常にMIDIチャンネル1~16に関するMIDIデータを受けます。

MIDIコントローラーデータのサウンドレスポンスおよびMIDIパンクセレクトおよび プログラムチェンジメッセージの受信を可能にするか、あるいはできなくするため にサウンドコントローラーフィルターでそれらをコントロールします。 ベースMIDIチャンネルに受けたMIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジメッ セージは、Select Soundボタンによって選ばれたサウンドだけに影響を及ぼします。 スプリットまたはレイヤーがOnのとき、バンクセレクトまたはプログラムチェンジ メッセージを受けてもそれらを無視します。サウンドファインダーでMIDI-OUTサ ウンドが基本として選択されると、サウンドファインダーは入って来るMIDIデータ に全く対応せず、それらのMIDIデータはすべて16トラックレコーダーに送られます。 これは重要な機能です。

サウンドファインダーのペーシックサウンドがMIDI-OUTサウンドではなく、スプ リットまたはレイヤーのひとつを使用している場合、そのスプリットまたはレイヤ ーは受信したMIDIデータに対応しません。

サウンドファインダーのMIDI 対応のためにMIDI ベースチャンネ ルをセットする

1. Systemボタンを押します。



2. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



- 3. Yesボタンを押します。
- 4. ディスプレイが次のように表示されるまでParameterノブを回します。



現在選択されたベースチャンネル

3. Valueノブまたは▲▼ボタンを使って、希望するベースMIDIチャンネルに変更 します。

# RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用 する

MIDIはRPNs(登録したパラメーター番号)とNRPNs(登録されていないパラメー ター番号)というコントローラーの特別のカテゴリーを持ちます。サウンドパラメ ーターの多くはRPNsおよびNRPNsを通して編集することができます。この章のパ ラメーターの記述はそれに該当するRPNまたはNRPNをリストします。MIDIを通し て編集している間パラメーターが表示されていれば、ディスプレイはその変化を反 映します。

RPN MIDIメッセージはMR-61,76のような受信装置によって正しく理解されるため に、特定の構造が必要です。それらは以下の構成要素を含まなければなりません。

- 該当するMIDIチャンネルに対する連続的コントローラーステータスパイト サウンドファインダー: MRのベースチャンネル
   16トラックレコーダー: 選択されたトラックのMIDIチャンネル
- ・ MIDI controller 101: 000の値をもつRPN MSB
- MIDI controller 100: 関連したパラメーターの記述にリストされたRPN値を もつRPN LSB
- MIDI controller 006:データエントリー
   各パラメーターのために表示された値は128個の可能なMIDI値(000から127 まで)のひとつに対応します。対応するデータエントリー値をつきとめるために、 MR-61,76に表示されたパラメーター値を数えることができます。

NRPN MIDIメッセージはMR-61,76のような受信装置によって正しく理解されるために特定の構造が必要です。それらは以下の構成要素を含まなければなりません。

- 該当するMIDIチャンネルに対する連続的コントローラーステータスパイト サウンドファインダー: MRのベースチャンネル
   16トラックレコーダー: 選択されたトラックのMIDIチャンネル
- ・ MIDI controller 099:000の値をもつNRPN MSB
- MIDI Controller 098:関連したパラメーターの記述にリストされたNRPN値を もつNRPN LSB
- MIDI Controller 006:データエントリー
   各パラメーターのために表示された値は128個の可能なMIDI値(000から127 まで)のひとつに対応します。対応するデータエントリー値をつきとめるために、 MR-61,76に表示されたパラメーター値を数えることができます。

Tips: RPNsおよびNRPNsの完全なリストは、第13章にあります。
# 第5章

# ドラムマシン

MR-61/MR-76の中でもっとも楽しい要素のひとつにあげられるのが、ドラムマシンです。これは、あなたが新しい曲のアイディアを練るときの、作曲、演奏、あるいはひらめきを得るといったことに、非常に役に立つ数多くの音楽的特徴を持つユニークなツールとして機能します。ここにドラムマシンの素晴らしい特徴のいくつかを紹介します。

- パターン演奏中のバリエーションの切り替えやフィルの挿入を、 Variations/Fillsボタンを押した瞬間に行うことが出来ます。他の多くのドラム・マシンは、演奏中のパターンを新しい何かに切り替える場合、現在のパターンの最後まで演奏するのを待たないと切り替えることが出来ません。このことは MR-61/MR-76のドラムマシンが、他のドラム・マシンよりも、より本物らしいパターンを作ることが出来ることを意味しています。
- 搭載されている多くのパターンの中に含まれる各音色のごとのフレーズを、バス ドラムはこのパターンから、ハイハットはあのパターンから、といったように合 成したり差し替える事が出来ます。
- ドラムマシンで使用する各ドラムセットは、好きなようにエディットする事が出来ます。
- ドラムマシンの演奏をMR-61/MR-76の16トラックレコーダーに転送してシー ケンスやソングに取り込むことが出来ます。
- ドラムマシンの演奏を16トラックレコーダーへ転送した後でも、新しいバリエ ーションまたはフィルを曲に合うように試していくことも可能です。もちろん、 それをレコーディングする事も可能です。
- ドラムマシンの演奏を16トラックレコーダーへ転送した後に、さらにあなたが キーボードでドラムセットを演奏して、それをレコーディングすることによって 新しい要素をリズムに加えることができます。

ドラムマシンの操作は、その洗練された機能にもかかわらず、とても簡単です。 MR-61/MR-76のフロントパネル上のドラムマシンエリアには、ドラムマシンの制 御のすべてが含まれています。



Tips: ディスプレイ両側にある赤と緑色のLEDが点滅したときは、Yesボタンまた はNoボタンで答える内容の決断をMR-61/MR-76が求めていることを示しています。

# ドラムマシンの演奏

ドラムマシンを演奏させるには、Start/Stopボタンを押すだけです。

#### ドラムマシンを演奏をスタートするには

ドラムマシンのStart/Stopボタン押して下さい。
 Start/StopボタンのLED点灯してドラムマシンが演奏をスタートします。



#### ドラムマシンの演奏をストップするには

もう一度ドラムマシンのStart/Stopボタン押して下さい。
 Start/StopボタンのLED消灯してドラムマシンが演奏をストップします。

# リズムの選択

MR-61/MR-76のリズムについて

MR-61/MR-76はリズム検索機能を搭載してます。搭載されている個々のリズムは、実際には音楽的に関連した16種類のドラム・パーカッションパターンが集まった物です。

- まず、パリエーションと呼ばれる、違うパリエーションまたはフィルを選ぶか、 新しいパターン選ぶか、Start/Stopボタン押して演奏をストップさせるまで、 連続的に演奏する8種類のループパターンがあります。
- 次に、フィルと呼ばれる、1回演奏した後、最後に選択したバリエーションに合ったドラムセットを使用して、そのバリエーションに帰ってくる、8種類のループしないパターンがあります。

多くの使用ドラムセットはドラムマシンで使わないSoundFinderで選択することが 出来ます。

Tips: あなたはパターンに使用するドラムキットを新規に選ぶこともできるし、現 在使用のドラムセットを手直しする事もできます。そのことについては、この章の" リズムパターンのドラムキットを変更する"と "リズムセット内の音色を編集する"で 詳しく述べます。

リズムを選択するには二つの道があります:

- リズムをカテゴリーで探すならば、Rhythm Typeダイヤルでリズムカテゴリー から選び、続いてRhythm Nameダイヤルでそのカテゴリーの個々のリズムを探 します。
- または、もしリズムの名前を知っているならば、MR-61/MR-76のキーボード を使ってその名前のスペルを入力することで、それをMR-61/MR-76に検索さ せます。

注: すでにドラムマシンを演奏させている時に、新しいパターンを選択すると、現 在演奏しているパターンは止まってしまいます。 リズムをカテゴリーで検索する

- 1. ドラムマシンセクションをフロントパネルから探して下さい。
- 2. Select Rhythmボタンを押して下さい。



Select RhythmボタンのLEDが点灯します。

 フロントパネルの左のSound/Rhythm Typeダイヤルを時計回りにまたは反時 計回りに回して下さい。



Rhythm Typeダイヤルを回すと、異なるリズムカテゴリーがディスプレイの左下部分に現れます。



- 4. 興味のあるリズムタイプカテゴリーを見つけください。
- 5. 選択されたリズムタイプカテゴリーの個々のリズムを選ぶためSound/Rhythm Nameダイヤルを時計回りにまたは反時計回りに回して下さい。



リズムネームは、ディスプレイの右下部分に現れます。



現在選択されたリズムネーム

 ドラムマシンセクションのStart/Stopボタンで選択したパターン演奏させます、 またドラムマシンを止めるには、ふたたびStart/Stopボタンを押して下さい。



 他のパターンを選択する場合も、同じ方法を使用します。Sound/Rhythm Typeダイヤルで欲しいリズムタイプを選択して、Sound/Rhythm Nameダイヤ ルでそれぞれのパターンから選びます。

Tips: MR-61/MR-76は、各リズムタイプカテゴリーの中で選択した最後のパター ンを覚えていて、そしてあなたがそのカテゴリーへ戻るときはいつでも、そのパタ ーンを最初の選択とします。

### リズムファインダー

リズムファインダーは、MR-61/MR-76中ですべてのリズムパターンをリズムタイ プと呼ばれるカテゴリーでソートした特別のデータベースです。大部分のリズムタ イプは、音楽スタイルに従ってパターンを見つけることができるように音楽的な分 類がなされています。そのカテゴリーに含まれる個々のパターンもまた、登録され ているメモリーの場所によって分類されています。 ROMメモリーに登録されてい るパターンの一覧を見るには、"ROM-RTHM"を選択して下さい。FLASHメモリー 又はRAMメモリー (RAMリズムバンクが設定してある場合) に登録されているパタ ーンの一覧を見るには、"INT-RTHM"を選択して下さい。FLASHメモリー、RAMリ ズムバンクは第9章で詳しく扱います。MR-61/MR-76の全てのメモリーに登録さ れているパターンの一覧を見るには、"ALL-RTHM"を選択して下さい。特に"ALL-RTHM"は、MR-61/MR-76の全てのリズムパターンがアルファベット順に並べら れているので大変便利です。

Tips: Select Rhythmボタンを押すことで"ALL-RTHM"とそのパターンが含まれる カテゴリーとを相互に切り替えることが出来ます。この機能により選択したパター ンが、どのカテゴリーに含まれているのか知る事が出来ます。 キーボードを使って文字を入力することでパターンをパターンネームで検索する事が出来ます。第13章の中にMR-61/MR-76の全リズムパターンのリストが収録されています。

Tips: リズムカテゴリーの最後にある"\*UTILITY"には単純なメトロノームとして使うことの出来るClickTracksという特別なパターンが登録されています。

#### パターンを名前で検索するには

- 1. ドラムマシンセクションをフロントパネルから探して下さい。
- 2. Select Rhythmボタンを押し続けて下さい。



C2からC7の範囲の白鍵には、それぞれ鍵盤上部に印字された英数字がアサイン されています。また各オクターブのG#にはスペース(空白)がアサインされて います。



注: MR-76では上記の範囲外の鍵盤には文字はアサインされていません。

3. Select Rhythmボタンを押し続けたまま、キーボードで選択したいパターンネームを入 力して下さい。

文字を入力していく事に検索の範囲が絞られます。そのため他のパターンと区別できる所 まで入力すれば最初の数文字だけで目的のパターンを見つけることが出来ます。



表示は場合により異なります

もしリズムネームの最初の1文字を思い出せるならば、その1文字を入力して検索することで、その1文字で始まるアルファベット順の最初のパターンを探し出すが出来ます。さらにSound/Rhythm Nameダイヤルを右に回すことでパターンをアルファベット順に見ていくことが出来ます。



注:ドラムマシン演奏中に新しいパターンを選択すると、演奏は止まってしまいます。

#### バリエーションの選択

リズムバリエーションは、ドラムマシンが演奏中でも停止中でも、いつでも選択することがで きます。ドラムマシンが停止中の場合、Start/Stopボタンを押すことで選択したバリエーシ ョンから演奏をスタートさせることが出来ます。またドラムマシンが演奏中の場合、新しいバ リエーションを選択した瞬間に演奏中のパターンから切り替わります。バリエーションは、新 しいバリエーションを選択する、フィルに選択する、新しいリズムパターンを選択する、 Start/Stopボタンでドラムマシンを停止する、といった操作をするまで同じバリエーション を繰り返し演奏し続けます。 バリエーションを選択をするには

1. Fill Variationボタンを見つけて下さい。



バリエーションを選択するには、Fill Variationボタンの黄色いVariationのLEDが点灯し てなくてななりません。

2. もし赤いFillのLEDが点灯してる場合は、もう一度Fill Variationボタンを押して黄色い VariationのLEDに切り替えて下さい。



VariationのLEDが点灯してる間は、現在のリズムパターンの異なるパリエーションを選択するための8個のVariations/Fillsボタンを押すことが出来ます。

3. 8個のVariations/Fillsボタンの内どれかひとつを選択して下さい。

もしドラムマシンが演奏中の場合、新しいバリエーションを選択した瞬間に演奏 中のパターンから切り替わります。バリエーションは、新しいバリエーションを 選択する、フィルに選択する、新しいリズムパターンを選択する、Start/Stop ボタンでドラムマシンを停止する、といった操作をするまで同じバリエーション を繰り返し演奏し続けます。

4. またドラムマシンが停止中の場合、Start/Stopボタンを押すことで選択したパリエーションから演奏をスタートさせることが出来ます。

Tips: バリエーションは、他のバリエーションや、他のリズムパターンのバリエーション(拍子と長さが同じである場合)などを使いエディットすることができます。 下記の「VariationsとFillsのアレンジ」をご覧下さい。

# フィルの選択

リズムフィルは、ドラムマシンが演奏中でも停止中でも、いつでも選択することができます。 ドラムマシンが停止中の場合、Start/Stopボタンを押すことで選択したフィルから演奏をス タートさせることが出来ます。またドラムマシンが演奏中の場合、新しいフィルを選択した瞬 間に演奏中のパターンに挿入されます。フィルは、フィルパターンを最後まで演奏した後、最 後に選択したパリエーションにつながります。

#### フィルを選択をするには

1. Fill Variationボタンを見つけて下さい。



フィルを選択するには、Fill Variationボタンの赤いFillのLEDが点灯してなくてななりません。

2. もし黄色いVariationのLEDが点灯してる場合は、もう一度Fill Variationボタンを押して 赤いFillのLEDに切り替えて下さい。



FillのLEDが点灯してる間は、現在のリズムパターンに異なるフィルを挿入するための8 個のVariations/Fillsボタンを押すことが出来ます。

3. 8個のVariations/Fillsボタンの内どれかひとつを選択して下さい。

もしドラムマシンが演奏中の場合、新しいフィルを選択した瞬間に演奏中のパターンに挿 入されます。

注:フィルが小節の最後の拍子で選択されると、次の小節の最初に挿入されます。

フィルは、フィルパターンを最後まで演奏した後、最後に選択したバリエーションにつながります。

 またドラムマシンが停止中の場合、Start/Stopボタンを押すことで選択したフィルから 演奏をスタートさせることが出来ます。もちろん、その場合もフィルパターンを最後まで 演奏した後、最後に選択したバリエーションにつながります。

Tips: フィルは、他のフィルや、他のリズムパターンのフィル(拍子と長さが同じである場合)などを使いエディットすることができます。下記の「VariationsとFillsのアレンジ」をご覧下さい。

# テンポの設定

各リズムパターンのテンポは一分間当たりのビート数(BPM)で、25~350の範囲で設定できます。MR-61/MR-76では、テンポを以下の簡単な2種類の方法で変更します。

- ドラムマシンセクションのtempo/Tapボタンを希望のテンポで数回タッピングすることでMR-61/MR-76はテンポを自動的に割り出します。
- ドラムマシンセクションのtempo/Tapボタンを一回押してテンポ設定のページでvalueダ イヤルか▲▼ボタンで直接変更します。

各リズムパターンのテンポ変更を固定するには、メモリーにセーブする必要があります。詳細 は「リズムパターンのセーブ」をご覧下さい。またフロッピーにリズムパターンを保存するの も有効です。(詳細は第9章をご覧下さい。)

Tips: システムクロックソースパラメーターを"Internal" (このパラメーターに関する情報は 第3章をご覧下さい。)に設定している場合、ドラムマシンのテンポは、テンポに同期した LFOなどの要素を持ったSoundFinderの音色やエフェクトプログラムなどに影響します。

- タップで入力したテンポにドラムマシンを追従させるには
- 1. 現在選択されたリズムパターンを演奏するためにドラムマシンのStart/Stopボタンを押します。
- ドラムマシンセクションのtempo/Tapボタンを希望のテンポで数回タッピングすることでMR-61/MR-76はテンポを自動的に割り出し追従します。またタッピングするスピードが途中で変化しても追従します。



タッピングで入力される新しいテンポは、一分間当たりのビート数(BPM)ごとに変化します。

テンポをValue ダイヤルで入力する

1. まずドラムマシンが演奏中でも停止中でもドラムマシンセクションのtempo/Tapボタン を一回押して下さい。

ディスプレイが以下のようになります:



現在選択しているリズムパターンのテンポ

2. ディスプレィ右下のvalueダイヤルまたは、▲▼ボタンを使い25~350の範囲で変更しま す。

# ドラムマシンエディットテクニック(一般)

ドラムマシンのEditボタンは、現在選択されたリズムパターンを以下のような設定をするための数多くのページを呼び出すことが出来ます:

- リズムパターンのヴォリュームの変更
- リズムパターンの拍子と長さ(小節数)の変更
- リズムパターンのリズムセットの変更
- リズムセットの各音色の編集
- リズムパターンのパリエーションとフィルの編集

上記事柄の詳しい内容についてはこの章で後でそれぞれ詳しく取り上げます。このセクション では各設定に入る前段階の操作について扱います。またドラムマシンはパターンの演奏中、停 止中に関わらず、すべてのリズムパターンの設定を行うことが出来ます。

#### 現在選択中のリズムパターンの編集

1. ドラムマシンのEditボタンを押して下さい。



YesおよびNoボタンのLEDが点滅し、ディスプレィに下記のような内容が表示されます。



2. Parameterダイヤルを回します。



#### ディスプレィに下記の内容が順番に表示されます。



もしくは



もしくは



リズムパターンの全ての設定は、以上の4つのページに納められています。Yesボタンを 押すことで表示中のページを開くことが出来ます。



各ページで出来る設定:

- "Assign rhythm kit?" ここでは現在選択しているリズムパターン全体のドラムキットを変更することが出来ます。新しいリズムセットに変更するには、Sound Type ダイヤルでドラムセットのタイプを選択し、Sound Nameダイヤルで個々のドラム セットを選択します。
- "Set rhythm params?" ここでは現在選択しているリズムパターン全体ののヴォ リュームを変更することができます。また、リズムパターンの拍子と長さ(小節数) を知ることが出来ます。(内容は変更できません。)
- "Edit zone settings?" ここでは現在選択しているリズムパターンをゾーン(ドラムセットの各楽器を8つの種類に区別した物)で、ミュート、ドラムキット、音量、パン、エフェクトバス、ピッチの変更がきます。
- "Set Fill/Var tracks?" ここでは現在選択しているリズムパターンのパリエーションとフィルを、ゾーンごとに他のパターンと組み合わせて変更する事が出来ます。
- 3. 変更したい内容にあった画面でYesボタンを押してください。

注: "Edit Zone Settings?"を選択を選択すると「Copy to RthmEditKit?」というメッセージ が表示されYesおよびNoボタンのLEDが点滅します。これは現在選択しているリズムパターン のドラムキットをユーザー用ドラムキットであるRthmEditKitにコピーする際の確認です。 もしRthmEditKitに上書きしていい場合はYesボタンを押して下さい。(RthmEditKitはこの 章の「The RthmEditKit」の中で詳しく説明します。)

- 4. Parameterダイヤルで変更したいパラメーターを選んで下さい。
- 5. Valueダイヤルで選択したパラメーターの値を変更して下さい。



Tips: ドラムマシンのEditボタンを押すことでエディットページ最初の選択画面に素早く戻ることが出来ます。

# リズムパターンのドラムキットを変更する

ドラムマシンは、MR-61/MR-76内蔵又は拡張ROM内のドラムサウンドを使ったドラムキッ トで演奏されています。またドラムマシン用に設定してあるSoundFinderのDRUM-KITカテ ゴリー内の全てのドラムキットは、どのドラムパターンにアサインする事もできるので、幅広 い音楽スタイルと音色をカバーする数多くのドラムセットを、パターン内で合成したり組み替 えるだけで、全く予測もできないような複雑かつ多彩なリズムパターンを創り出すことが出来 ます。このエディットはドラムマシンの演奏中でも停止しているときでも新しいドラムキット を選択することが出来ます。

注:新しいドラムキットを常にそのパターンのドラムキットとする場合、そのパターンとと もにそのドラムキットもMR-61/MR-76のメモリーに保存する必要があります。その詳細は、 この章の後半の「リズムパターンの保存」で詳しく扱います。またフロッピーに保存するのも 有効です。(詳細は第9章をご覧下さい。)

現在選択中のリズムパターンのドラムキットを変更するには

1. ドラムマシンのEditボタンを押して下さい。



2. Parameterダイヤルを回し、ディスプレィに下記の内容が表示して下さい。



- 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 Yesを押すならば、あなたはSound TypeおよびSound Nameダイヤルで新しいドラムセットを選択することができます。Sound Typeダイヤル(左)でドラムセットのタイプ (DRUM-KITまたは\*CUSTOM)を、Sound Nameダイヤル(右)でそのタイプの各ド ラムセットを選択します。
- Sound Typeダイヤル、Sound Nameダイヤルでリズムパターンのドラムキットをお好き なドラムキットに変更して下さい。

Tips: ドラムセットをいろいろ試していて、元のドラムセットに戻したいときがあります。 そんなとき"Edit zone settings?"でまだエディットしていなければ、Sound Typeダイヤルで \*CUSTOMを選択しRthmEditKit選ぶことによって簡単にリズムパターンのオリジナルセット へ戻ることができます。その詳細は、この章の後半の「RthmEditKitについて」で詳しく扱 います。

## リズムパターンの音量を変更する

## リズムミックス(エクスプレッション)

MR-61/MR-76を演奏していて、リズムパターンの音量を演奏中の音色より大きくしたい、 または、小さくしたいと思うときがあると思います。個々のリズムパターンは、それぞれで音 量調節することができ、設定した音量を記憶しておくことが出来ます。

現在選択されたリズムパターンの音量を変更するためには

1. ドラムマシン Editボタンを押します。



2. 次の画面表示されるまでまで、Parameterダイヤルを回します。



3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 Yesボタンを押すと次の画面があらわれます。



Mix (Expression)パラメーターで、現在選択されたリズムパターンの音量を調節することができます。Valueダイヤルを回すか、あるいは▲▼ボタンを押すことで、0から127の間で変更します。またプリセットのリズムパターンは、すべて90にセットされています。

4. Valueダイヤルあるいは、▲▼ボタンで希望の音量に調節して下さい。

# リズムパターンの拍子と長さ(小節数)を見る

## リズムパターンの拍子と長さ(小節数)

パリエーションやフィルの合成や差し替えは、同じドラムマシンのリズムパターン間でなけれ ば行うことができません。これは演奏不可能なパターンを作ってしまうのを防ぐためです。ま たそのパターンの拍子と長さ(小節数)を知ることは後々役に立つはずです。ドラムマシンは パターンの拍子と長さ(小節数)を見ることはできますが変更することはできません。

Tips: MR-61/MR-76の全てのパラメーター画面では、「=」で続くものは変更可能ですが、 「:」で続くものは変更できません。

リズムパターンの拍子と長さ(小節数)を見る

1. ドラムマシン Editボタンを押します。



2. 次の画面表示されるまでまで、Parameterダイヤルを回します。



- 3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。
- 4. 現在選択中のリズムパターンの拍子を見たいときは、次の画面表示されるまでまで、 Parameterダイヤルを回します。



現在選択中のリズムパターンの拍子

見ることはできますが変更することはできません。

5. 現在選択中のリズムパターンの長さ(小節数)を見たいときは、次の画面表示されるまで まで、Parameterダイヤルを回します。



現在選択中のリズムパターンの長さ(小節数)

見ることはできますが変更することはできません。

# リズムセット内の音色を編集する

ドラムセットとゾーン

MR-61/MR-76のドラム、パーカッションセットは、64の鍵盤に割り振られたサウンドの ひとつひとつが、最大16個ものドラムパーカッション波形によって構成されている非常に強 力なものです。(MR-61/MR-76のドラム、パーカッションセットはB1からD7の鍵盤にア サインされています。)また各ドラムセットは初期設定のドラムパーカッションの音色をサウ ンドファインダーのエディット機能で各鍵盤ごとに変更することも可能です。この詳細は、第 4章で詳しく扱っています。

サウンドファインダーのDRUM-KITカテゴリー内のドラムキットはENSONIQ独自のドラムマ シン用キーボードレイアウトで各音色がアサインされています。ドラムマシン開発の最初の目 標は、より実用的かつ現実的なドラムセット、ドラムパターンをユーザーの方に提供すること でした。そのためENSONIQでは世界のトップドラマーのドラムパターンの微妙な強弱やグル ーブを精密なドラムパッドをつかって余すことなくドラムマシンのためにレコーディングしま した。 またレコーディングした微妙な強弱やグルーブを含んだドラムパターンを忠実に再現するには、 非常に珍しいアサイン方法のドラムセットを制作しなければなりませんでした。それは各イン ストルトやdrum kitカテゴリーのインストルトを鍵盤全体を8個のゾーンと名付けたグループ に分け、そのゾーン内の各鍵盤それぞれに違ったパージョンの音色(ドラムパーカッションサ ウンド)をアサインすることにしました。



各ゾーンのサイズは一様ではなく、各音色が必要とするアーティキュレーションの数によって 変化します。第13章でENSONIQ ドラムマシン用の全ドラムマップを見ることができます。

ゾーンネーム

各ゾーンの名前は、標準的なドラムセットの各パーツの名前をとって名づけられます:

- KICK
- SNARE
- HATS
- CYMBL

- TOMS
- PERC1
- PERC2
- PERC3

ドラムセットのエディット

MR-61/MR-76は現在選択しているリズムパターンのドラムセットをゾーンごとでエディットすることができます。ゾーンでエディットすると、ゾーン内のすべての音色(隠されている音色も含みます)を同時にエディットすることができます。

RthmEditKit について

MR-61/MR-76のドラム・パーカッションキットはエディット時に特別なメモリーを必要と します。そのメモリーは、エディットしたドラム・パーカッションキットをドラムマシンで利 用するためのエディット可能なメモリーです。この特別なメモリーをエディットバッファーと 呼び、実際にはRthmEditKitと呼ばれるエディット可能なドラムセットです。 通常の各リズムパターンはDRUM-KITカテゴリー内に登録されているドラムセットを使用し ています。各リズムパターンを選択すると、RthmEditKitはオリジナルのドラムセットのコ ビーに変更されます。これによって各リズムパターンのドラムキットをいろいろ実験しながら 選択しているとき、すぐにオリジナルのドラムキットに設定を戻すことができます。(ただし RthmEditKitをEdit zone settingsなどでエディットした場合はそのエディット後のドラムキ ットになってしまいます。)各リズムパターンはDRUM-KITカテゴリー内のセットを修正し たドラムセットを使用しています。各リズムパターンのひとつが選択されると、そのオリジナ ルのドラムセットをRthmEditKitにコビーして演奏しています。

RthmEditKitは、ドラムマシン用唯一の編集可能なドラムセットです。新しいリズムに変更 した時や、ドラムマシンの"Edit zone setting?"を使ってドラムセットをエディットする場合、 まずRthmEditKitにオリジナルのドラムキット設定がコピーされます。 RthmEditKitによっ てドラムマシンはリズムセットをエディットしたり各リズムパターンのドラムキットをいろい ろ試しながら選択しても、すぐにオリジナルのドラムキットに設定を戻すことができるといっ た事が可能になります。

また現在のRthmEditKitをSoundFinderの\*CUSTOMカテゴリー内で直接選択することもで きます。またMIDIを使ってバンクセレクト(CC:1)=10、プログラムチェンジ=1で選択する事 も可能です。

RthmEditKitは、ドラムマシン以外でも使用することができます。しかし、きっと新しいド ラムパーカッションセットサウンドとして保存したくなるでしょう。さもなければ、新しいリ ズムに変更した時にそのパターンのドラムキットに上書さされてしまいます。(MR-61/ MR-76のインターナルメモリに保存する方法は第4章で記述されています。)もしあなたが望 むならば、SoundFinderでドラムマシンセット選ぶ際のユーザー専用の初期設定のドラムマ シンキットとしてRthmEditKitを使うことができます。またそのキットをSoundFinderのエ ディット機能で各鍵盤ごとに編集し、新しいキットとして保存して、ドラムマシンの"Assign rhythm kit?"で、そのキットを選択する事も可能です。しかし各鍵盤ごとにエディットした キットをドラムマシンで演奏する場合、ドラムマシン用のキーマップになっていないなどの理 由によりちぐはぐな演奏になってしまいます。

## エディットするゾーンを選択する

ドラムマシンからRthmEditKitをエディットする場合、一度にひとつのゾーンしかエディッ トすることはできません。ゾーンバラメーターでエディットするゾーンを選択します。(ゾー ンについての詳細は前記のドラムセットとゾーンで詳しく扱ってます。)エディットしたドラ ムキットを保存しておきたい場合、MR-61/MR-76のメモリに保存します。(詳しくはこの 章の中の「リズムの保存」をご覧下さい。)またフロッピーに保存するのも有効です。(詳細 は第9章をご覧下さい。)

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのパリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

5-19

エディットするゾーンを選択する

1. ドラムマシンのEditボタンを押してください。



2. ディスプレイが"Edit zone settings?"を表示するまで、Parameterダイヤルを回してくだ さい。



3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 ディスプレイには次の画面が表示されます。



この表示は、選択したリズムがSoundFinderのDRUM-KITカテゴリー中のドラムセット で演奏している事を意味しています。そのようなドラムセットをエディットするためには、 まず最初にRthmEditKitにそのドラムセットをコピーしなければなりません。 (RthmEditKitは、この章の「RthmEditKit」の中で説明されます。) もしこの画面が表示されてないならば、すでにステップ5の画面になっています。ステッ プ5に進んで下さい。

- 4. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。
- 5. ディスプレイには次の画面が表示されます。



ゾーンのアクティブ/ミュート 現在選択されたゾーン

この画面ではエディットの対象となるゾーンとそのゾーンのミュート/アクティブの状態 を見ることができます。(ミュートされたゾーンはエディットする事ができません。) Valueダイヤルでドラムセットの8個のゾーンを選択します。

- 6. エディットするゾーンをValueダイヤルで選択します。
- マニート/アクティブの切り替えは▲▼ボタンで切り替えます。
  そのゾーンをエディットするにはそのゾーンがアクティブでなければなりません。ゾーンでエディットできる全パラメーターについての詳細はこの後で扱います。

ゾーンのミュート

各ゾーンは、現在のリズムセットの中で個別にミュートすることができ、いつでもミュートを 解除(アクティブ)することが出来ます。

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのバリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

ミュート/アクティブの切り替え

1. ドラムマシンのEditボタンを押してください。



2. ディスプレイが"Edit zone settings?"を表示するまで、Parameterダイヤルを回してください。



3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 ディスプレイには次の画面が表示されます。



この表示は、選択したリズムがSoundFinderのDRUM-KITカテゴリー中のドラムセット で演奏している事を意味しています。そのようなドラムセットをエディットするためには、 まず最初にRthmEditKitにそのドラムセットをコピーしなければなりません。 (RthmEditKitは、この章の「RthmEditKit」の中で説明されます。)

もしこの画面が表示されてないならば、すでにステップ5の画面になっています。ステップ5に進んで下さい。

4. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

5. ディスブレイには次の画面が表示されます。



この画面ではエディットの対象となるゾーンとそのゾーンのミュート/アクティブの状態 を見ることができます。(ミュートされたゾーンはエディットする事ができません。) Valueダイヤルでドラムセットの8個のゾーンを選択します。

- エディットするゾーンをValueダイヤルで選択します。
  ミュート/アクティブの切り替えは▲▼ボタンで切り替えます。そのゾーンをエディット するにはそのゾーンがアクティブでなければなりません。
- そのゾーンをミュートにする場合はupの矢印ボタンを、アクティブにする場合はdownの 矢印ボタンを押して下さい。

ゾーンごとにドラムセットを変更する

Zone Sndパラメーターで各ゾーンごとにアサインするドラムセットを置き換えることができます。

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのパリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

ゾーンごとにドラムセットを変更するには

- 1. 「エディットするゾーンを選択する」で解説したようにエディットしたいゾーンを選択して下さい。
- 2. Parameterダイヤルを回して、「Zone Snd=」と表示される画面を選択して下さい。



選択されたゾーンにアサインされているドラムセット

DRUM-KITカテゴリーの中からアサインするドラムセットを選択することができます。 3. Valueダイヤルか▲▼ボタンでアサインするドラムセットを選択して下さい。 ゾーンのボリュームを変更する

各ゾーンのボリュームを変えることができます。ゾーンボリュームの値を変更することで、ゾ ーン内の鍵盤ごとの音量の関係を保持したまま、ゾーンの全面の音量を上げ下げすることがで きます。



注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのバリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

ゾーンのボリュームを変更するには

- 1. 「エディットするゾーンを選択する」で解説したようにエディットしたいゾーンを選択して下さい。
- 2. Parameterダイヤルを回して、「Zone Volume=」と表示される画面を選択して下さい。

現在選択されたゾーン 現在選択されたリズム ・ KICK Pop Soul 1 Zone Volume= +001

ゾーンのボリュームの上げ下げ

Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、-64から+64の間でボリュームパラメーターをセッ、 トすることができます。つまり鍵盤ごとに設定された音量にその値だけ増減させ各鍵盤の 音量バランスを保持したまま、ゾーンの全面の音量を上げ下げすることができます。

2.

3. Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、ボリュームパラメーターを変更します。

注:上記の方法でボリュームを変更しているため、鍵盤ごとに設定された音量がすでに最大 である場合、ゾーンボリュームでさらに音量を上げようとしてもそれ以上、音量が上がること はありません。

ゾーンのパンを変更する

各ゾーンのパンを変えることができます。ゾーンパンの値を変更することで、ゾーン内の鍵盤 ごとのパンの関係を保持したまま、ゾーンの全面のパンを左右に振ることができます。

ゾーン中の3つのキーを以下のようにパンニングしたとします



各々の相対関係は保たれたままです

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのパリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

ゾーンのパンを変更するには

1. 「エディットするゾーンを選択する」で解説したようにエディットしたいゾーンを選択して下さい。

2. Parameterダイヤルを回して、「Zone Pan\*」と表示される画面を選択して下さい。



ゾーンのパン

Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、-127(左)から+127(右)の間でパンをセットすることができます。つまり鍵盤ごとに設定されたパンにその値だけ左右に振り各鍵盤のパンバランスを保持したまま、ゾーンの全面のパンを左右に振ることができます。

3. Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、パンパラメーターを変更します。

注:上記の方法でパンを変更しているため、鍵盤ごとに設定されたパンがすでに左右に完全 に振り切ってある場合、ゾーンパンでさらに左右に振ろうとしてもそれ以上、振れることはあ りません。

#### ゾーンにエフェクトをアサインする

各ゾーンごとに任意のエフェクトをルーティングすることが出来ます。非常に洗練したFXバ スパラメーターによって各ゾーンにふさわしいエフェクトを選択します。(エフェクトについ ては、第8章の中で説明されます。)

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのバリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

ゾーンにエフェクトをアサインするには

- 1. 「エディットするゾーンを選択する」で解説したようにエディットしたいゾーンを選択して下さい。
- 2. Parameterダイヤルを回して、「FX Bus=」と表示される画面を選択して下さい。

現在選択さ	れたゾーン ●		現在選択さ	れたリズム ♣	
	KICK Bus=	Рор	Soul	1 FX Prog	
		·/-`	ノにルーティ		7-25

Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、下記のFXバスをセットすることができます。

- Prog—現在のゾーンにアサインされているドラムキットにプログラムされているエフェクトにルーティングします。
- Insert--現在の選択されているインサートエフェクトにルーティングします。
- Chorus—グローバルコーラスにルーティングします。
- LightReverb—グローバルリバーブにルーティングします。(ライト)
- MediumReverb---グローバルコーラスにルーティングします。(ミディアム)
- WetReverb---グローバルリバープにルーティングします。(ウェット)
- Dry-エフェクトをかけない。(ドライ)

注: インサートエフェクト、グローバルコーラス、グローバルコーラスは細かく設定することもできます。第8章でMR-61/MR-76の全エフェクトについて解説されています。

3. Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、下記のFXバスをセットします。

#### ゾーンのチューニング

Tuning Shiftの値を変更することで、ゾーン内の鍵盤ごとの音程の関係を保持したまま、ゾーンの全面の音程を上げ下げすることができます。



各々のインターバルは保たれたままです。

注: ゾーンエディットの変更点は、現在選択されたリズムのバリエーション、フィルのすべてに対し有効です。

- ゾーンのチューニングをするには
- 1. 「エディットするゾーンを選択する」で解説したようにエディットしたいゾーンを選択して下さい。
- 2. Parameterダイヤルを回して、「Tuning Shift=」と表示される画面を選択して下さい。



ゾーンの音程の上げ下げ

Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、-127から+127の半音間隔で音程をセットすることができます。つまり鍵盤ごとに設定されたチューニングをその値だけ増減させ各鍵盤の音程バランスを保持したまま、ゾーンの全面の音程を上げ下げすることができます。

3. Valueダイヤルまたは▲▼ボタンで、チューニングを変更します。

注:上記の方法でチューニングを変更しているため、鍵盤ごとに設定された音程がすでに最 大または最小である場合、ゾーンチューニングでさらに音程を上下させても実際の音程が変わ ることはありません。

# バリエーション/フィルのアレンジ

MR-61/MR-76のドラムマシンは演奏中のパリエーション/フィルでもリアルタイムにエデ ィット出来る、非常に柔軟な設計がなされています。すべてのパリエーション/フィルは、拍 子とループ小節数が同じ全てのリズムパターン(選択しているリズムも含む)のパリエーショ ン/フィルパターンをゾーン単位で入れ替えることでエディットして新しいパターンを創り出 すことが出来ます。新しく組み合わせたパターンを他の通常のパターンと同様に扱うこともも ちろん可能です。その場合、新しいパリエーション/フィルとしてMR-61/MR-76に保存す る必要があります。詳しくは、この章の後半の「リズムパターンの保存」をご覧下さい。

> 例えばあるパリエーションの スネアゾーンは他のどの パリエーションでも使えます

Rhythm 1			
Variation 1	Variation 2	Variation 3	Variation 4
SDA E	SNARE	SNARE	SNARE
Variation 5	Variation 6	Variation 7	Variation 8
SNARE	SNARE	SNARE	SNARE

また、拍子やループの長さが 同じ他のリズム及びパリエーション でも使うことが出来ます

別のRhythm			
Variatio <u>n 1</u>	Variation 2	Variation 3	Variation 4
SNARE	SNARE	SNARE	SNARE
Variation 5	Variation 6	Variation 7	Variation 8
SNARE	SNARE	SNARE	SNARE

これらはフィルでも同様です

Tips: MR-61/MR-76は自動的に拍子とループ小節数が同じ全てのリズムパターンをリスト アップしますので特に気にする必要はありません。もし拍子とループ小節数を知りたい場合は、 この章の「リズムパターンの拍子と長さ(小節数)を見る」を参照して下さい。 バリエーションのアレンジ

1. ドラムマシン Editボタンを押します。



2. 次の画面表示されるまでまで、Parameterダイヤルを回します。



 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 Yesボタンを押すと次の画面が表示されます。



上の行は、現在選択しているリズムの名前とそのフィル/バリエーションの番号を表示しています。

注:ディスプレイ上段中央に「(m)」が表示されそのゾーンがミュートされていることを表します。解除する場合、再度Enter/Yesボタンを押して下さい。

- もしディスプレイ左上に「FILL」とでている場合はフィルアレンジモードです。Fill Variationボタンを一回押し、Variation/Fill ボタン(8個集まったボタン)で通当なバ リエーションを選択して表示を「VAR」に切り替えて下さい。
- 5. 次にエディットするバリエーション番号をVariation/Fill ボタンで選択して下さい。(デ ィスプレイ左上に表示されます。)
- 6. エディット対象のゾーンをParameterダイヤルで選択して下さい。(ディスプレイ左下に 表示されます。)選択したゾーンにアサインされている現在の設定(リズムパターンネー ムとそのバリエーション番号)がディスプレイの下段に表示されます。 ドラムマシンは自動的に拍子とループ小節数が同じ全てのリズムパターンをリストアップ しますのでValueダイヤルを回すだけで同じ拍子とループ小節数のリズムが簡単に選択で きます。
- Valueダイヤルで選択したゾーンにアサインする元となるリズムを選択します。
  ディスプレイ下段中央にある「V」はバリエーションを、それに続く番号はバリエーション番号を意味しています。

8. ▲▼ボタンでバリエーション番号を選択します。

Tips: Enter/Yesボタンを押すことで、バリエーションごとにゾーンをミュートすることが できます。その場合ディスプレイ上段中央に「(m)」が表示されそのゾーンがミュートされて いることを表します。解除する場合、再度Enter/Yesボタンを押して下さい。

- 9. ステップ6から8を繰り返すことでエディットしていきます。
- エディットしたリズムバリエーションは新しいリズムバリエーションとして FLASH/RAMメモリーに保存する必要があります。詳しくは、この章の後半の「リズム パターンの保存」をご覧下さい。またフロッピーに保存するのも大変有効です。(詳細は 第9章をご覧下さい。)

注: FLASH/RAMメモリー内のリズムがゾーンにアサインされたリズムパリエーションを演奏すると、すでにそのリズムがFLASH/RAMメモリー内に無い場合(違うデータの上書き、 電源を落とす)があります。その結果、そのゾーンだけ何もアサインされずそのゾーンだけ音 はでません。「Arrange fills&svars?」の画面では、そのゾーンに「\*\*EMPTY\*\*」表示される ことでも確認出来ます。

フィルのアレンジ

- 1. ドラムマシン Editボタンを押します。
- 2. 次の画面表示されるまでまで、Parameterダイヤルを回します。



 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。 Yesボタンを押すと次の画面が表示されます。



上の行は、現在選択しているリズムの名前とそのフィル/バリエーションの番号を表示しています。

注:ディスプレイ上段中央に「(m)」が表示されそのゾーンがミュートされていることを表します。解除する場合、再度Enter/Yesボタンを押して下さい。

- もしディスプレイ左上に「VAR」とでている場合はバリエーションアレンジモードです。
  Fill Variationボタンを一回押し、Variation/Fill ボタン(8個集まったボタン)で適当な フィルを選択して表示を「FILL」に切り替えて下さい。
- 次にエディットするフィル番号をVariation/Fill ボタンで選択して下さい。(ディスプレ イ左上に表示されます。)
- 6. エディット対象のゾーンをParameterダイヤルで選択して下さい。(ディスプレイ左下に 表示されます。)選択したゾーンにアサインされている現在の設定(リズムパターンネー ムとそのフィル番号)がディスプレイの下段に表示されます。 ドラムマシンは自動的に拍子とループ小節数が同じ全てのリズムパターンをリストアップ しますのでValueダイヤルを回すだけで同じ拍子とループ小節数のリズムが簡単に選択で きます。
- Valueダイヤルで選択したゾーンにアサインする元となるリズムを選択します。
  さらにディスプレイ下段中央にある「F」はフィルを、それに続く番号はフィル番号を意味しています。選択には▲▼ボタンを使用します。
- 8. ▲▼ボタンでフィル番号を選択します。

Tips: Enter/Yesボタンを押すことで、フィルごとにゾーンをミュートすることができます。 その場合ディスプレイ上段中央に「(m)」が表示されそのゾーンがミュートされていることを 表します。解除する場合、再度Enter/Yesボタンを押して下さい。

- 9. ステップ6から8を繰り返すことでエディットしていきます。
- エディットしたフィルは新しいフィルとしてFLASH/RAMメモリーに保存する必要があ ります。詳しくは、この章の後半の「リズムパターンの保存」をご覧下さい。またフロッ ビーに保存するのも大変有効です。(詳細は第9章をご覧下さい。)

注: FLASH/RAMメモリー内のリズムがゾーンにアサインされたフィルを演奏すると、すで にそのリズムがFLASH/RAMメモリー内に無い場合(違うデータの上書き、電源を落とす) があります。その結果、そのゾーンだけ何もアサインされずそのゾーンだけ音はでません。 「Arrange fills&vars?」の画面では、そのゾーンに「\*\*EMPTY\*\*」表示されることでも確認 出来ます。

#### ゾーンにアサインされたリズムを調べる

MR-61/MR-76に搭載されているリズムパターンの中には他のリズムパターンのな かのフレーズを組み合わせて作られているものがあります。また自分で新しいリズ ムパターンを作るときなど参考となるリズムパターンを参照したい場合もあると思 います。そのようなときはゾーンごとにアサインされたリズムパターンを参照しま す。 ゾーンにアサインされたリズムを調べるには

1. ドラムマシン Editボタンを押します。



2. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。



3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

Yesボタンを押すと次の画面が表示されます。



選択されたゾーン フレーズのフィル番号と元のリズム

上の行は、現在選択しているリズムの名前とそのフィル/バリエーションの番号 を表示しています。

- もしディスプレイ左上に「VAR」とでている場合はバリエーションアレンジモードです。Fill Variationボタンを一回押し、Variation/Fill ボタン(8個集まったボタン)で適当なフィルを選択して表示を「FILL」に切り替えて下さい。
- 5. 次にエディットするフィル番号をVariation/Fill ボタンで選択して下さい。 (ディスプレイ左上に表示されます。)
- エディット対象のゾーンをParameterダイヤルで選択して下さい。(ディスプレ イ左下に表示されます。)選択したゾーンにアサインされている現在の設定(リ ズムパターンネームとそのフィル番号)がディスプレイの下段に表示されます。 ドラムマシンは自動的に拍子とループ小節数が同じ全てのリズムパターンをリス トアップしますのでValueダイヤルを回すだけで同じ拍子とループ小節数のリズ ムが簡単に選択できます。

## リズムを保存する

### リズム記憶装置

新たにリズムパターンを制作または、編集した場合、その結果を保存する必要があ ります。MR-61/MR-76ではリズムパターンは、内部のFLASHリズムバンクにま たはRAMリズムバンクに保存することができます。(FLASH/RAMリズムバンクに ついては第9章をご覧下さい。)

Tips: MR-61/MR-76ではメモリー管理ツールとして「librarian」と呼ばれる機能 が用意されています。詳しくは第9章をご覧下さい。

ユーザーリズムパターン(全FLASH/RAMリズムバンク)は、3.5インチ2DDまた は2HDフロッピーディスクに保存します。第9章をご覧下さい。

注意!:フロッピーディスクにエディットしたリズムパターンをすぐにバックアップすることは、FLASH/RAMリズムバンクからの偶然の消去などに対する予防手段として有効です。

FLASH/RAM メモリにエディットされたリズムを保存する

 ドラムマシン Saveボタンを押します。
 もしSystem Write ProtectパラメーターがPromptに設定されている場合、次の ディスプレイが表示されます。



これはFLASH/RAMリズムバンクに対する上書き消去を避けるためのものです。 これを表示したくない場合、第3章の「MR-61/MR-76のメモリの保護」をご 覧下さい。

2. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

Yesボタンを押すと次の画面でリズムの名前を入力します。



表示は場合により異なります。

リズムパターンには英数字で11文字の名前を次の2つの方法により付けること が出来ます。

 キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D# キーはカーソルの左右の移動、F#は小文字入力、A#は大文字入力、G#はスペースを入力できます。



注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。

 または正面パネルで入力します。この場合上矢印ボタンが右、下矢印ボタン が左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラ クターを選択します。

Tips: キーボードの上の利用できないキャラクタにアクセスするためにValueダイヤ ルを使うことも出来ます。

- 3. 上記の方法でリズムの名前をつけます。
- 4. リズムに名をつけ終わったらYesボタンを押して下さい。。

名付けた名前



#### 表示は場合により異なります。

5. 続いて分類するリズムタイプをValueダイヤルで選択して下さい。リズムタイプ のリストは、第13章にあります。。 リズムタイプの選択がすみましたら、Yesボタンを押して下さい。
 次に表示されるディスプレイはメモリーのどこへ保存するかを選択します。



リズムを保存することができるMR-61/MR-76内のメモリは2個のエリアがあります:

- FLASH―ユーザーが消去しない限り電源切ってもデータを保存しているメ モリー
- RAM--電源を切った場合データが消えてしまう一時的なメモリー

注:フラッシュメモリーの保存には少々の時間がかかります。

すでにRAM rhythm bankを設定してある場合のみ、 FLASHまたはRAMの選択が出来ます。設定されていない場合、自動的にFLASHが選択されます。 FLASH又はRAM、RAM rhythm bankの設定については、第9章をご覧下さい。

Parameterダイヤルを回して保存するメモリエリアを選択します。
 次のディスプレイが表示されます。



現在選択されたメモリエリアに既に保存されているリズム

既に違うリズムが保存されているメモリエリアに保存することも可能です。その 場合上書き保存となります。また「\*\*EMPTY\*\*」が表示されるまでValueダイヤ ルを回すことによって未使用のメモリエリアを選択することができます。



- 8. Valueダイヤルを回して詳しいメモリエリアを選択します。
- 9. 詳しいメモリエリアの選択がすみましたら、Yesボタンを押して保存して下さい。

注意!:フロッピーディスクにエディットしたリズムパターンをすぐにバックアップすることは、FLASH/RAMリズムバンクからの偶然の消去などに対する予防手段として有効です。

## リズムの複製&名称変更、リズムタイプの変更

FLASH/RAMメモリー内のリズムのバックアップコピー(複製)を行う場合は、前 記の「FLASH or RAMメモリにエディットされたリズムを保存する」を参考にして、 そのリズムをFLASH/RAMメモリーに再度保存することで複製を行います。

またリズムの名称変更、リズムタイプの変更は、その複製したリズムをメモリーに 保存する際の名称設定、リズムタイプ設定で行って下さい。

## リズムを16トラックレコーダーに転送する

## ドラムマシンをリズムガイドにして録音する

MR-61/MR-76のドラムマシンは内蔵の16トラックレコーダーに演奏を録音する 際のリズムガイドにすることが出来ます。

シーケンスの中にドラムマシンのリズムを記録する場合、リズムトラックとしてト ラック10を利用します。(「シーケンス」については第7章をご覧下さい。)実際、 MR-61/MR-76のフロントパネル上のトラック10は、この理由のために 「Rhvthm」と印刷してあります。


リズムトラックには再生中の連続的なバリエーション/フィルの選択といったドラム マシンの演奏やそれに追加する形でキーボードでの演奏も記録できます。(その場 合使用できるリズムセットはドラムマシンが使用しているセットになります。)こ れらの機能については第7章をご覧下さい。

リズムトラックへのデータの転送、入力方法は次の2種類あります。

- アイディアパッドで捕らえた演奏データを転送する。(詳しくは第6章をご覧下さい。)
- 直接ドラムマシンの各ボタンを使用して入力していく。

注: リズムパターンをエディットした場合や新規作成した場合、そのリズムを16ト ラックレコーダーで使うには、まずFLASHまたはRAMメモリに保存しなくてはなり ません。

リズムを16トラックレコーダーへ送信するためには

1. 16トラックレコーダーに転送したいリズムパターンを選択して下さい。

2. ドラムマシンのSend To Rhythm Trackボタンを押します。



以下のディスプレイを示します。



ここではSend Toパラメーターを設定します。

- Current Song— 現在選択中のシーケンスのリズムトラックに転送します。
- New Song— 新しいSONGを作成しパンク1のシーケンスAのリズムトラックに転送します。

- 3. ValueダイヤルでCurrent SongまたはNew Songを選択して下さい。
- もしバンク1のシーケンスA以外に転送したい場合はシーケンスボタン(A-H)と Bankボタンで転送先を指定して下さい。詳しくは第7章をご覧下さい。
- 5. 16トラックレコーダー内のリズムトラックのボタンを押して転送します。



Tips: Rhythmボタンの代わりにYesボタンを押すことができます。

 New Songを選択した場合ステップ9に読み飛ばして下さい。.
もし転送先のシーケンスにまだMIDIチャンネルごとにトラック分けしていない Format0(1トラックに複数のチャンネルの演奏が含まれているフォーマット) のスタンダードMIDIファイルのデータがある場合、次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



Yesボタンを押した場合、まずスタンダードMIDIファイルのデータをMIDIチャ ンネルごとにトラック分けします、次に選択したトラックに転送されます。スタ ンダードMIDIファイルに関しては第7章をご覧下さい。

操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

もし次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅した場合、転送先のリズムトラックにデータが含まれていること示しています・



Yesボタンを押してリズムトラックを書き換えるか、Noボタンを押してキャンセルするかのどちらかを選択して下さい。

また転送先のシーケンスのリズムトラックがすでに録音済み場合、次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



これは既に設定されているテンボ、拍子の情報と、転送するドラムマシンのリズムに設定されているテンポ、拍子の情報が違うためです。ここでYesボタンを押すと転送先のテンポ、拍子の情報は転送するリズムに含まれるものと置き換わります。

- 8. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。
- 9. 16トラックレコーダーのPlayボタンを押せば転送したリズムを聞くことが出来 ます。16トラックレコーダーについては第7章をご覧下さい。

注:転送したリズムがフィルパターンの最初の一回のみの場合、一回だけそのフィ ルパターンを演奏したあと、最後に選択したパリエーションパターンを繰り返して 演奏します。

16トラックレコーダーついての詳しい解説は第7章をご覧下さい。

Tips: リズムトラックをMIDI出力することにより、16トラックシーケンサーの中の リズムトラックデータも外部のMIDI機器で編集出来ます。これについては第7章の 「ドラムマシンのパターンをMIDI出力する方法」をお読み下さい。

# MIDIとドラムマシン

# MDICockにドラムマシンに同期させる

MR-61,76のドラムマシンは外部MIDI機器とMIDIクロックによる同期が可能です。

外部MIDI 機器とドラムマシンの同期

- 1. 外部MIDI機器のMIDI OutputとMR-61/MR-76のMIDI InputをMIDIケーブル で接続します
- 2. 外部MIDI機器をMIDIクロックを送信するように設定します。
- 3. ドラムマシンの演奏したいリズムパターンを選択します。
- 4. MR-61/MR-76のSystemボタンを押します。



5. 下記のディスプレイまで、Parameterダイヤルを回します:



- 6. Yesボタンを押します。
- 7. 下記のディスプレイまで、Parameterダイヤルを回します:



表示は場合により異なります。

8. ValueダイヤルでClockSourceをMIDIに設定します。

注: ClockSourceがMIDIに設定されている場合、ドラムマシンStart/Stopボタンは 機能しません。また現在のリズムのテンポ表示も「MIDI」と表示されます。しかし スレープとして動作する場合は最初に押しておく必要はあります。

9. Select Rhythmボタンを押してシステムの変更を確定して下さい。

10. この状態でMR-61/MR-76は外部MIDI機器のスレーブとして動作します。

注:通常のドラムマシンへ戻るためにはClockSourceを「Internal」に戻されなければなりません。

## MIDIでのドラムマシンの制御

MR-61/MR-76のドラムマシンはStart/Stopボタンが押されないと動作しないよう に設計されています。そのため外部MIDI装置のスレーブとして動作する場合も、ま ず最初に、ドラムマシンのStart/Stopボタンを押して下さい。

\_\_\_\_

----

----

---

----

\_\_\_\_

# 第6章

# アイデアパッド

# インスピレーションキャッチャー

アイデアパッドは、ソングライターの長年の夢に対するENSONIQの解答です。常に あなたの演奏を静かに監視して突然のインスピレーション(アイデア)を余すこと なく全て録音していきます。

使い方は至って簡単、あなたは特に何もする必要はありません。いつでも好きなと きにRecall Ideaボタンを押すだけで直前に演奏を聞くことが出来ます。さらに演奏 したアイデアはメモリが許す限り複数記録できるので、数分前のインスピレーショ ンもアイデアパッドのメニューから少し前のアイデアを選択することで聞くことが 出来ます。

### 直前のアイデアを聞く

アイデアパッドはRecall Ideaボタンを押すだけで直前の演奏を聞くことが出来ます。

# 直前のアイデアを聞くには

1. Recall Ideaボタンを押して下さい。



6-1

2. 直前に演奏されたアイデアが再生されます。もう一度聞くためにはIdea Padの Start/Stopボタンを押して下さい。



注:設定によってStart/Stopボタンを押さなければ直前のアイデアも再生できない ようにする事もできます。詳細はこの章後半の「アイデアパッドのカスタマイズ」 をご覧下さい。

### 他のアイデアを聞く

アイデアパッドはアイデアをメモリが許す限り複数記録できるので、数分前のイン スピレーションもアイデアパッドのメニューから少し前のアイデアを選択すること で聞くことが出来ます。

#### 他のアイデアを聞くには

1. Recall Ideaボタンを押してアイデアの選択メニュー画面を表示させて下さい。

注: Auto-Startの設定がONの場合、直前のアイデアが自動的に再生されます。詳細 はこの章後半の「アイデアパッドのカスタマイズ」をご覧下さい。

下記のディスプレイが表示されます。



録音された各アイデアには先に録音されたものから番号がふられています。つま り最新のアイデアは一番大きい番号のアイデアです。

聞きたいアイデアの選択には▲▼ボタンまたはバリューダイヤルを使います。またAuto-Startの設定がONの場合、直前のアイデアが自動的に再生されます。この詳細はこの章後半の「アイデアパッドのカスタマイズ」をご覧下さい。

2. 聞きたいアイデアを▲▼ボタンまたはValueダイヤルで選択して下さい。

3. アイデアを再生するにはIdea PadのStart/Stopボタンを押して下さい。

4. アイデアを停止させるにはもう一度Idea PadのStart/Stopボタンを押して下さい。

# アイデアパッドの各機能について

アイデアパッドセクションには4個のボタンがあります。



アイデアパッドは常にレコーディング状態にあるMIDIレコーダー(シーケンサー) です。その演奏データはMR-61/MR-76のメモリー内に格納されます。

#### サウンドファインダーとの連携機能

アイデアパッドは常にあなたの演奏を録音しています。その記録したアイデアの中 にはサウンドファインダー内のどの音色で演奏したかという情報も含まれています。

また録音されたアイデアにはテンポ情報は含まれていませんが、16トラックレコー ダーに転送するときに、ENSONIQ独自のデルタクオンタイズを用いて、その演奏か ら自動的割り出したテンポ情報追加して送信します。(デルタクオンタイズについ ては第7章で扱います。)またアイデアを16トラックレコーダーに転送する方法に 関してはこの章の「16トラックレコーダーにアイデアを転送する」をご覧下さい。

注: SoundFinderのpresetsの音色は、主に演奏用として設計されています。そのた めpresetsの音色を使った演奏をアイデアパッドから16トラックレコーダーに送信す る場合、多くの制約が付きます。まずノート情報とコントロール情報は送信できま すが、音色情報はSelect Soundボタンを押した後の最初に選択したサウンドしか転 送されません。もし16トラックレコーダーの中でsplitやlayerを使った音色を使いた い場合、上記の制約を受けないsingle soundとして保存し直して下さい。(また split/layerを使ったsingle soundはSoundFinderから直接16トラックレコーダー に送信することもできます。)split/layerを使ったsingle soundの保存法について は第4章をご覧下さい。

6-3

#### ドラムマシンとの連携機能

ドラムマシンを再生しながらキーボードで演奏している場合、アイデアパッドは、 ドラムマシンの演奏とあなたのキーボードでの演奏の両方を録音します。また再生 中の連続的なパリエーション/フィルの選択といったドラムマシンの演奏もアイデア パッドは記録することが出来ます。(ドラムマシンについては第5章をご覧下さ い。)

キーボード/ドラムマシンの両方の演奏が含まれるアイデアを16トラックレコーダー に送信する場合、キーボードの演奏データは選択したトラックに転送されますが、 ドラムマシンの演奏はトラック10のリズムトラックに転送されます。これらのこと については第7章で詳しく扱います。

Tips: SoundFinderでドラム/パーカッションの音色を選び、ドラムマシンのリズ ムと同時に演奏してアイデアパッドに記録することで、そのリズムをドラム/パーカ ッションを追加して16トラックレコーダーに転送することが出来ます。追加したド ラム/パーカッションは選択したトラックに転送され、ドラムマシンの演奏はトラッ ク10のリズムトラックに転送されます。現在ドラムマシンが使用しているものと同 じキットを使ってキーボードで演奏したい場合SoundFinderの\*CUSTOMカテゴリ ー内のRthmEditKitを選択して下さい。またアイデアを転送した後でもドラム/パー カッションを追加することも可能です。

#### 16トラックレコーダーとの連携機能

16トラックレコーダーに、すでに録音された演奏を再生しながらキーボードで演奏 することが出来ます。アイデアパッドは、その時演奏したデータも、曲のどこで演 奏を初めたかという情報も含めて記録してるので、簡単にその演奏を16トラックレ コーダーに転送する事もできます。

アイデアパッドを使った16トラックレコーダーのマルチテイクレ コーディング

16トラックレコーダーに演奏を録音する際、先に録音した演奏をRecordボタンは押 さずに再生した上で演奏すると、自動的にアイデアパッドはその演奏をメモリーの 容量が許す限り記録していきます。これを利用してアイデアパッドに数テイク記録 させあとでベストテイクを選ぶといった事も可能です。この方法の利点はたとえベ ストテイクを16トラックレコーダーに転送したあとでもアイデアパッド内に他のテ イクが残っていれば簡単なアンドゥー機能として利用できる点です。アイデアパッ ドのメモリー容量については、この章の中の「アイデアパッドのメモリー容量の変 更」をご覧下さい。

アイデアパッドから16トラックレコーダーにアイデアを転送する方法については、 この章の中の「16トラックレコーダーにアイデアを転送する」をご覧下さい。

#### アイデアパッドのアイデアの区切り判断

アイデアパッドは常にあなたのパネル操作やキーボードの演奏を監視し以下の4つ の点でアイデアの区切りを判断しています。

- 新しい音色を選んだ時
- あなたの演奏が設定した時間止まった時(この時間の設定はこの章の中の「アイ デアの区切り判断時間の設定」をご覧下さい。)
- ドラムマシンのリズムと同時に演奏している途中、他のリズムに変更した時
- 16トラックレコーダーでplayボタンを押すか、選択中以外のシーケンス選択ボタン(A-H)を押した時

#### アイデアパッドのメモリー

アイデアパッドに記憶できるアイデアの量はメモリー内に記録されるデータ量と質 によって異なります。例えばピッチベンドやモジュレーションホイールを多用した ようなアイデアがメモリーの80%を使って記憶されている時、20%分のデータが一 つ記憶されたら、アイデアパッドに記憶できるアイデアの総数は2個ですが、1%分 のデータが20個記録された場合はアイデア総数は21個になります。アイデアパッド に割り振ることの出来るメモリーの量は16Kか32Kのどちらかになります。メモリ 一容量の変更については、この章の「アイデアパッドのメモリー容量の変更」をご 覧下さい。

#### メモリー容量オーバー時の動作

アイデアパッドは、パッファー(メモリー)がフルになった時、常に新しい演奏情報を記録していくため古いもの順に演奏データが消されていきます。そのため大切なアイデアは早めに16トラックレコーダーに転送しフロッピーディスクに保存して下さい。アイデアパッドから16トラックレコーダーにアイデアを転送する方法については、この章の中の「16トラックレコーダーにアイデアを転送する」をご覧下さい。フロッピーディスクにシーケンスを保存する方法は、第9章の中に記述されています。

16トラックレコーダーに転送する際のアイデア内のエフ ェクト情報について

インサートエフェクトが設定してあるサウンドの演奏情報を含んだアイデアを16ト ラックレコーダーに転送する場合、インサートエフェクトの設定を一緒に転送する かしないかを選ぶことが出来ます。

- with Effectを選んだ場合、転送対象となるトラックはインサートFXバスに接続します。
- without Effectを選んだ場合、転送対象となるトラックはAlt.FXバスに接続します。(Alt.FXバスに付いては第8章で扱います。)
- インサートエフェクトを含まない音色のアイデアの場合、現在サウンドファイン ダーで使用中のものに接続します。

注: 16トラックレコーダーのトラックに転送したあとでもエフェクトのルーティン グ(接続)は変更することが出来ます。

アイデアパッドのカスタマイズ

アイデアパッドの自動再生機能のON/OFF

アイデアパッドのRecall Ideaボタンを押した時やアイデア選択メニューがでている ときに▲▼ボタンを押したときなどの、アイデア自動再生機能のON/OFFです。

アイデアパッドの自動再生機能のON/OFF の切り替え

1. アイデアパッドのSettingsボタンを押して下さい。



2. ディスプレィに「Auto-Start=」と表示されるまでParameterダイヤルを回して ください。



表示は場合により異なります。

On/Offはそれぞれ次のような動作になります。

- Off-アイデアはStart/Stopボタンを押さなければ再生されません。
- On—アイデアパッドのRecall Ideaボタンを押した時は一番新しいアイデア が、アイデア選択メニューがでているときに▲▼ボタンで選択した時は、選 択したアイデアが、それぞれ自動的に再生されます。
- 3. Valueダイヤルか▲▼ボタンでOn/Offを選択して下さい。

### アイデアの区切り判断時間の設定

アイデアパッドは、16トラックレコーダーとドラムマシンの再生中を除き、あなた の演奏が止まっている時間を監視してアイデアの区切りを判断しています。ここで はアイデアの区切りと判断する時間を設定します。

アイデアの区切り判断時間の設定方法

1. アイデアパッドのSettingsボタンを押して下さい。



2. ディスプレィに「Idea Timeout=」と表示されるまでParameterダイヤルを回してください。



表示は場合により異なります。

タイムアウトの時間は1秒(1.0s)から5秒(5.0s)の間で設定できます。 3. Valueダイヤルか▲▼ボタンでタイムアウトの時間を設定して下さい。

### アイデアパッドのメモリー容量の変更

アイデアパッドはMR-61/MR-76内のRAMメモリーを利用しています。RAMメモ リーは16トラックレコーダー、ソングエディター、RAMサウンド/リズムバンクで も使用しているため(MR-61/MR-76のメモリーについては第9章をご覧下さ い。)アイデアパッドにどのくらいのメモりを割り与えるか設定することが出来ま す。設定できるサイズは16Kと31Kの2つのサイズで標準設定では16Kが設定されて います。 注意!:メモリー容量の変更を行うとRAMメモリー内の情報(16トラックレコーダ ー、ソングエディター、RAMサウンド/リズムバンクの全て)は全て消えてしまい ます。そのため保存しておきたいデータがRAMメモリーに含まれる場合、メモリー 容量の変更を行う前にフロッピーディスクに保存して下さい。フロッピーディスク にデータを保存する方法は、第9章の中に記述されています。

アイデアパッドのメモリー容量の変更方法

1. フロントパネル上Disk/GlobalセクションのLibrarianボタンを押して下さい。



次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



ディスプレィ下段の表示は場合により異なります。

- 2. ディスプレィ下段に「Setup RAM memory?」と表示されるまでParameterダ イヤルを回してください。
- 3. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

Yesボタンを押すと次の画面が表示されます。

```
上段にはメモリーを割り当てる4つの対象が表示されています。
```



下段には割り当てるメモリーの容量が表示されています。

各表示は:

- Songは16トラックレコーダーとソングエディターを表しています。
- Ideaはアイデアパッドを表しています。
- SndsはRAMサウンドバンクを表しています。
- RthmはRAMリズムバンクを表しています。

標準設定ではSongとIdeaにだけRAMメモリーが割り当てられSndsとRthmは何 も割り当てられていません。

4. Valueダイヤルを回し8つのRAMメモリーの設定を選択して下さい。

5. 選択した設定でよければYesボタンを押して下さい。



下記のディスプレイが表示されます。



メモリー容量の変更を行うとRAMメモリー内の情報(16トラックレコーダー、 ソングエディター、RAMサウンド/リズムパンクの全て)は全て消えてしまいま す。そのため保存しておきたいデータがRAMメモリーに含まれる場合、メモリ 一容量の変更を行う前にフロッピーディスクに保存して下さい。フロッピーディ スクにデータを保存する方法は、第9章の中に記述されています。

6. 今までの設定でよければYesボタンをキャンセルする場合はNoボタンを押して下 さい。

アイデアパッドと16トラックレコーダーの連携

アイデアパッドから16トラックレコーダーへのアイデア の転送

アイデアパッドに記録されたひとつのアイデアが、新しい曲や現在制作中の曲に新 しさをもたらすかもしれません。まず最初は記録したアイデアを16トラックレコー ダーに転送することから始まります。

#### 新しい曲の基礎としてアイデアを転送する

新しい曲の基礎としてアイデアパッドに記録されたアイデアを16トラックレコーダ ーに転送するすることは、とても簡単な事です。もし転送するアイデアにインサー トエフェクトが含まれるなら、それも一緒に16トラックレコーダーに転送するとい いでしょう。

#### アイデアパッドから新しい曲を作成する

1. Recall Ideaボタンを押して下さい



注: Auto-Startの設定がONの場合、直前のアイデアが自動的に再生されます。詳細 はこの章の「アイデアパッドのカスタマイズ」をご覧下さい。

- アイデアの選択メニュー菌面の中から16トラックレコーダーに転送したいアイ デアをValueダイヤルまたは▲▼ボタンを使って選択して下さい。
- 3. アイデアパッドのSend to Trackボタンを押してください。



次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



#### ここの表示は場合により異なります。

転送先は次の2つの内から選択できます。

- Current Song—現在選択中のシーケンスのトラックに転送します。
- New Song-新しいSONGを作成しバンク1のシーケンスAに転送します。その際、そのアイデアがインサートエフェクト、インサートコントロールトラックも転送されます。(インサートエフェクト、インサートコントロールトラックについては第8章をご覧下さい。)

- 4. ValueダイヤルでNew Songを選択して下さい。
- 5. もしバンク1のシーケンスA以外に転送したい場合はシーケンスボタン(A-H)と Bankボタンで転送先を指定して下さい。
- 次に転送したいトラックのボタンをを16トラックレコーダーから直接押せば、 そのトラックに転送することが出来ます。

Tips: Track1に転送したい場合はYesボタンを押すことでも可能です。またNoボタンを押した場合はキャンセルとなります。

注: もし転送したアイデアにドラムマシンの演奏が含まれてい場合は、その演奏デ ータはTrack10のリズムトラックに転送されます。

7. 16トラックレコーダーのPlayボタンを押せば転送したアイデアを聞くことが出来ます。
16トラックレコーダーについては第7章をご覧下さい。

制作中の曲にアイデアを転送する

制作中の曲にアイデアパッドに記録されたアイデアを転送するすることも、とても 簡単な事です。16トラックレコーダーの再生中に弾いたメロディーもアイデアパッ ドのSend to Trackボタンを押してトラックを指定するだけで簡単に転送することが 出来ます。

Tips: もし転送するアイデアにインサートエフェクトが含まれるなら、それも一緒 に16トラックレコーダーに転送するといいでしょう。

アイデアパッドから現在製作中のSongにアイデアを転送する。

1. Recall Ideaボタンを押して下さい



注: Auto-Startの設定がONの場合、直前のアイデアが自動的に再生されます。詳細 はこの章の「アイデアパッドのカスタマイズ」をご覧下さい。

- 2. アイデアの選択メニュー画面の中から16トラックレコーダーに転送したいアイ デアをValueダイヤルまたは▲▼ボタンを使って選択して下さい。
- 3. アイデアパッドのSend to Trackボタンを押してください。



次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



ここの表示は場合により異なります。

転送先は次の2つの内から選択できます。

- Current Song-現在選択中のシーケンスのトラックに転送します。
- New Song 新しいSONGを作成しパンク1のシーケンスAに転送します。その際、そのアイデアがインサートエフェクト、インサートコントロールトラックも転送されます。(インサートエフェクト、インサートコントロールトラックについては第8章をご覧下さい。)
- 4. ValueダイヤルでCurrent Songを選択して下さい。
- 5. もしバンク1のシーケンスA以外に転送したい場合はシーケンスボタン(A-H)と Bankボタンで転送先を指定して下さい。
- 6. さらにParameterダイヤルを右に回し次のディスプレィを表示させて下さい。



ここの表示は場合により異なります。

もしParameterダイヤルを回してもこのディスプレィが表示されない場合、その アイデアの音色にはインサートエフェクトが使用されてない事を示しています。 この場合ステップ8に進んで下さい。

表示された場合、インサートエフェクトの処理について次の2つの内から選択します。

- Without Effect—インサートエフェクトの設定は16トラックレコーダーには 転送しません。
- With Effect—インサートエフェクトの設定を16トラックレコーダーに転送します。またその際、そのアイデアがインサートエフェクト、インサートコントロールトラックも転送されます。(インサートエフェクト、インサートコントロールトラックについては第8章をご覧下さい。)
- 7. Valueダイヤルでどちらかを選択して下さい。
- 次に転送したいトラックのボタンを16トラックレコーダーから直接選択して下 さい。

Tips: 未使用のトラックに転送したい場合はYesボタンを押すことでも可能です。またNoボタンを押した場合はキャンセルとなります。

注: もし転送したアイデアにドラムマシンの演奏が含まれてい場合は、その演奏デ ータはTrack10のリズムトラックに転送されます。

もし転送先のシーケンスにまだMIDIチャンネルごとにトラック分けしていない FormatO(1トラックに複数のチャンネルの演奏が含まれているフォーマット) のスタンダードMIDIファイルのデータがある場合、次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



Yesボタンを押した場合、まずスタンダードMIDIファイルのデータをMIDIチャンネルごとにトラック分けします、次に選択したトラックに転送されます。スタンダードMIDIファイルに関しては第7章をご覧下さい。

9. 操作を続ける場合はYesボタンを操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。

もし次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅した場合、転送先のトラックにデータが含まれていること示しています。



10. Yesボタンを押してそのトラックを書き換えるか、新しいトラックボタンを押し て転送するトラックを選択し直すか、Noボタンを押してキャンセルする、のう ちのどれかを実行して下さい。

またもし転送するアイデアがドラムマシンのリズムを含み、転送先のシーケンス のリズムトラックがすでに使用されている場合、次のディスプレイが表示され Yes/NoのLEDが点滅します。



11. Yesボタンを押してトラック10のリズムトラックを書き換えるか、Noボタンを 押してキャンセルする、のうちのどれかを実行して下さい。 またもし転送するアイデアがドラムマシンのリズムと通常のキーボードの演奏の

両方を含み、転送先のシーケンスのリズムトラックと選択したトラックの両方が すでに使用されている場合、次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅 します。



Yesボタンを押してトラック10のリズムトラックと選択したトラックの両方を書き換えるか、Noボタンを押してキャンセルする、のうちのどれかを実行して下さい。

また転送先のシーケンスのリズムトラックか選択したトラックのどちらかがすでに録音済み場合、次のディスプレイが表示されYes/NoのLEDが点滅します。



これはすでに録音されている場合、既に設定されているテンポ、拍子の情報と、 転送するアイデアに含まれるドラムマシンのリズムに設定されているテンポ、拍 子の情報が違うためです。ここでYesボタンを押すと転送先のテンポ、拍子の情 報は転送するアイデアのリズムに含まれるものと置き換わります。

- 13. 操作を続ける場合はYesボタンを、操作をキャンセルする場合はNoボタンを押して下さい。
- 14. 16トラックレコーダーのPlayボタンを押せば転送したアイデアを聞くことが出 来ます。

16トラックレコーダーについては第7章をご覧下さい。

### アイデアの消去

アイデアを一つだけ消去する

「Erase this idea?」コマンドを実行することで、アイデアを一つだけ消去することが出来ます。

アイデアを一つだけ消去するには

- Recall Ideaボタンを押してアイデアの選択メニュー画面を表示させて下さい。 消去したいアイデアの選択には▲▼ボタンまたはValueダイヤルを使います。またAuto-Startの設定がONの場合、直前のアイデアが自動的に再生されます。この詳細はこの章後半の「アイデアパッドのカスタマイズ」をご覧下さい。
- 2. 消去したいアイデアを▲▼ボタンまたはValueダイヤルで選択して下さい。
- 3. アイデアパッドのSettingsボタンを押して下さい。



4. ディスプレィ上段に「Erase this idea?」と表示されるまでParameterダイヤル を回してください。



現在保存されているアイデアの総数

5. Yesボタンを押すと選択しているアイデアが消去されます。またNoボタンを押す とアイデアの選択メニュー画面に戻ります

## 全てのアイデアを消去する

「Erase all idea?」コマンドを実行することで、全てのアイデアを消去することが 出来ます。

### 全てのアイデアを消去するには

1. アイデアパッドのSettingsボタンを押して下さい。



2. ディスプレィ上段に「Erase all idea?」と表示されるまでParameterダイヤル を回してください。



 Yesボタンを押すと全てのアイデアは消去されます。またNoボタンを押すとアイ デアの選択メニュー画面に戻ります

第7章

レコーディング

MR-61/MR-76は、あなたの曲のアイデアを実現する優れたMIDI録音環境を提供し ます。そのためのツールとして16トラックのMIDIシーケンサーがフロントパネル上 の二つのセクションに渡って配置されています。



上記の16トラックレコーダー部を使用して曲を録音したり、いろいろとトラックの 設定を変更したり、演奏内容の細かな編集などの操作を行います。



そして最後にそれらの要素を並べて曲を構成します。そのためのツールとしてソン グエディターが用意されています。

Tips: 全てのトラックは、FX/ミックスダウンセクションで各トラックごとにボリ ュームやエフェクトセンドが設定できます。(第8章をご覧下さい。)

# MR-61/MR-76のレコーディングについて

# MR-61/MR-76のレコーディング

MR-61/MR-76の16トラックレコーダーは、キーボードでの演奏、各コントロー ラー、ドラムマシンのそれぞれから出力されるMIDI情報をレコーディングするMIDI シーケンサーです。そのため16トラックレコーダーを再生した場合、レコーディン グしたMIDI情報をMR-61/MR-76の内蔵音色と内蔵エフェクトに送信することに より演奏を再生します。またMIDI情報の外部出力を設定している場合、MIDIアウト ジャックよりレコーディングされたMIDI情報を送信する事が出来ます。

注: MIDI情報についてもっと知りたい場合は、第13章の「What is MIDI?」をご 覧下さい。

16トラックレコーダーはメモリー容量が一杯になるまで演奏のMIDI情報をレコーデ ィングすることが出来ます。しかし磁気テープを使った録音機器とは異なり、メモ リの消費量は演奏時間ではなく記録されるMIDI情報の量によります。例えばレコー

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9477-17

ディング中に、何も演奏しなければMIDI情報はほとんど記録されないのでメモリー はほとんど消費されません。内蔵メモリーは、16トラックレコーダーのほか、アイ デアパッド、RAMサウンド/リズムバンクでも使用します。各セクションへのメモ リーの割りあて方は、第9章で解説していますのでそちらをご覧下さい。

トラック

レコーディングした演奏は、音色/エフェクトの設定と共にMIDI情報として各トラ ックに記録されます。トラックに記録できる音色/エフェクトの設定はサウンドファ インダーの設定とは区別されるため、シーケンスごとに音色/エフェクトを設定する ことが出来ます。

16トラックレコーダーの分解能は384ppq(4分音符中の分解能:pulese per quarter note)です。つまり4分音符を384個に分割出来る能力を持ち、その一個 分の音価は1536分音符もの細かさになります。

トラックごとにミュート(消音)、ソロ(そのトラックのみの再生)が出来ます。 トラックのミュート及びソロについては第8章をご覧下さい。

トラックエフェクト

制作中の楽曲に本当にあったエフェクトがかけられるように、各トラックごとにエフェクトのルーティングを設定することが出来ます。エフェクトについては第8章をご覧下さい。

トラックに関連する事項は16トラックレコーダーで扱かっています。

シーケンス

MR-61/MR-76では16のトラック全体をシーケンスと読んでいます。シーケンスは 作曲/アレンジの際のパーツ(バース、ブリッジ、コーラスなど)として働きます。 MR-61/MR-76には同時に24個のシーケンスを保存することが出来ます。各シーケ ンスにはソングエディターセクション内の各ボタンで簡単に呼び出すことが出来ま す。1バンクの中に8個のシーケンスが格納することができ、それぞれにAからH の文字が割り振られています。



また各シーケンスボタンの下にはイントロ、バース1といった分かりやすい名前も あわせて印刷されています。これは単に作曲する際にシーケンスを分かりやすく使 えるようにと印刷されたもので、機能的な意味はありません。

7-3

Bankボタンは、一回押すごとに3個あるバンクが切り替わります。選択しているバンクは、ボタンの3個のLEDの点灯している番号で表しています。



注: シーケンスを一個以上使用している場合でSong playlistボタンのLEDが消灯 時にPlayボタンを押すと、現在選択しているシーケンスを再生しますが、点灯中の 場合はプレイリストに登録された顧番でソングを再生します。

シーケンスエフェクト

MR-61/MR-76ではシーケンスごとにインサートエフェクトを設定できます。エフ ェクトについては第8章をご覧下さい。

シーケンスに関連する事項はソングエディターで扱われてます。

#### ソングプレイリストとソング

MR-61/MR-76では楽曲のパーツごとに制作したシーケンスを好きな順に並べるこ とで作曲/アレンジを進めていきます。この聞く順番のリストをソングプレイリスト と言います。Song playlistボタンを押すことでLEDが点灯しソングエディターモー ドになり、ソングリストを作成/編集します。ここでPlayボタンを押すとソングプレ イリストに沿ってシーケンスが演奏されます。



ソングには次のものが含まれます。

- ソングプレイリスト
- ソングプレイリストの中で呼び出されるシーケンス
- グローバルリバーブ/コーラスの設定

シーケンスを一個以上使用している場合でSong playlistボタンのLEDが消灯時に Playボタンを押すと、現在選択しているシーケンスを再生しますが、点灯中の場合 はプレイリストに登録された順番でソングを再生します。

Tips:新しくレコーディングやエディットをした場合Disk/Globalセクションの SaveボタンのLEDが点滅します。これは内蔵メモリーにあるデータが、まだ一度も フロッピーディスクにセーブされていないことを警告しています。内蔵メモリーに 保存されているデータは本体の電源を落とすと消えてしまいます。もし制作中のデ ータを不意の事故で電源が落ちて消えてしまうのを防ぎたい時は、転ばぬ先のフロ ッピーディスクセーブです。

ソングエフェクト

各ソングごとにグローバルリパーブ/コーラスを設定しておくことが出来ます。(イ ンサートエフェクトはシーケンスごとに設定しておくことが出来ます。)MR-61/ MR-76のエフェクトについては第8章をご覧下さい。

ソングに関連する事項はソングエディターで扱かっています。

#### 各ボタンのLED

16トラックレコーダーとソングエディターのセクションには数多くのLED付きボタンがあります。各LEDはレコーディングする際に多くの重要な情報を示しています。

トラックLED

トラックLEDは、そのトラックに既にデータが含まれる(レコーディング済み)場合に点灯します。

\_\_\_\_

----

......



この場合1から6トラックまでデータがあることを 示しています

この場合にはトラック1から6までが既にレコーディング済みであることを示しています。

トラックLEDが、点滅している場合はそのトラックが現在選択されているトラック であることを示しています。



トラック2にはデータがあるということを 示しています。

この場合、トラック1はLEDが点滅しているので現在選択されているトラックである ことを示しています。トラック2は、LEDが点灯しているだけなので既にデータが含 まれる(レコーディング済み)であることを示しています。 シーケンスLED

シーケンスLEDは、そのシーケンスに既にデータが含まれる(レコーディング済み)場合に点灯します。



この場合バンク1のG以外の全てのシーケンスは既にデータが含まれる(レコーディング済み)であることを示しています。

シーケンスLEDが、点滅している場合はそのシーケンスが現在選択されているシー ケンスであることを示しています。



この場合、シーケンスAが選択されて います。シーケンスBにはデータが 入っていることがわかります。

この場合、シーケンスAはLEDが点滅しているので現在選択されているシーケンスで あることを示しています。シーケンスBはLEDが点灯しているだけなので既にデータ が含まれる(レコーディング済み)であることを示しています。

#### ソングプレイリストLED

ソングプレイリストLEDの点灯は、現在ソングエディターモードになっていること を示しています。この場合に、Play、FastFoward、Rewindボタンを押すとソング プレイリストの再生、早送り、巻き戻しとなります。またソングエディターのErase、 Miscボタンもソング及びソングプレーリストのエディットボタンとして動作します。



ソングプレイリストLEDの消灯時は16トラックレコーダー、ソングエディターの各 ボタンはそれぞれトラック、シーケンスが対象となります。

# 16トラックレコーダー概要

MR-61/MR-76の優れたMIDI録音環境は、例えば次のような活用方法があります。

- ドラムマシンのリズムをバックに好きなサウンドで即興で演奏したものをアイデ アパッドに記録しておき、後で16トラックレコーダーに転送して煮詰める。
- フロッピーディスクからStandard MIDI Fileを読み込んで展開せずにそのデー タを聞き、さらに空のトラックに演奏を追加する。

もちろん16トラックレコーダーに最初から録音していくことも可能です。
この項では実際のレコーディングに関する仕組みと操作を、最初から順番に説明していきます。

16トラックレコーダーの再生

1. Play ボタンを押して下さい。



16 Track Recorder

2. 停止させるにはStopボタンを押して下さい。



ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル

# レコーディング

ここでは、初歩的なレコーディングテクニックについて実際の順序に沿って説明していきます。16トラックレコーダーには多くのセッティング項目がありますが(これについては後述の説明をご覧下さい。)、ここでは初期設定のままであることを前提にして解説します。

もし現在のシーケンスに既に録音済みのトラックがある場合(アイデアパッドや MIDIファイルからの読み込み)は、「他のトラックに録音する」へ進んで下さい。

#### 新規シーケンスの作成

LEDの点滅していないシーケンスボタンを押して下さい。これは使用されていないシーケンスを選択するのと、もしすでに録音されていた場合に録音済みのトラックを上書き録音して消してしまわないするためです。



各シーケンスボタンの下にはイントロ、バース1といった分かりやすい名前もあわ せて印刷されています。これは単に作曲する際にシーケンスを分かりやすく使える ようするためです。しかし各セクションには機能的な違いはありませんので、どの セクションを選んでもかまいません。

トラックの選択

16トラックレコーダーのトラックの中からレコーディング及びエディットするトラ ックを選択します。 トラックの選択

1. 目的のtrackのボタンを押して下さい。



Tips: トラックボタンを押すことで、いつでもトラックのメインディスプレイに戻ることが出来ます。

トラックの音色の割り当て

トラックに録音するのにまず最初にやらなくてはならないのは、トラックに音色を 割り当てることです。といってもあとで音色を変更することも出来ますのでとりあ えず選択して下さい。(割り当てた音色の変更の方法については、「レコーディン グトラックの音色の変更」をご覧下さい。)

#### トラックに音色を割り当てる

1. サウンドファインダーのSelect Soundボタンを押して下さい。



 Sound Type及びSound Nameダイヤルを使って割り当てたい音色を選択して下 さい。



またSelect Soundボタンを押しながらキーボードでサウンドネームを入力することでも選択できます。

3. サウンドファインダーのSend To Track ボタンを押して下さい。

Send

選択した音色のエフェクトがグローバルリバーブ/コーラスのみの場合は次の表示が表れます。



ディスプレイの下段に何も表示されない場合、転送するトラックを選択するだけ です。ステップ5へ進んで下さい。 選択した音色のエフェクトがインサートエフェクトの設定を含んでいる場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



この場合Valueダイヤルを回すことでディスプレィ下段の「Send=」のパラメー ターを変更できます。「With Effect」では転送する際にインサートエフェクト の設定も含めます。「Without Effect」では転送する際にインサートエフェクト の設定も含めません。(MR-61/MR-76のエフェクトについては第8章を御覧 下さい。)

- 4. 転送先にインサートエフェクトの設定も転送する場合は、valueダイヤルで 「With Effect」を、しない場合は「Without Effect」を選択して下さい。
- 5. 転送したいトラックのボタンを押して転送して下さい。またトラックボタンでは なくYesボタンを押すことでまだ録音されていない最も番号の小さいトラックへ 転送することもできます。

Tips: もし最初のトラック録音である場合は、単純にRecoedボタンを押しながら Playボタンを押すことですぐに録音を開始することが出来ます。しかしこのショー トカットの場合、インサートエフェクトは転送されないのでご注意下さい。

#### 録音を開始する

選択したトラックに録音を開始します。

注: もし最初のトラック録音である場合は、単純にRecoedボタンを押しながら Playボタンを押すことですぐに録音を開始することが出来ます。しかしこのショー トカットの場合、インサートエフェクトは転送されないのでご注意下さい。 新しいシーケンスの最初のトラックに録音するには

- サウンドファインダーのSelect Soundボタンを押し、Sound Type及びSound Nameダイヤルを使って割り当てたい音色を選択して下さい。またSelect Soundボタンを押しながらキーボードでサウンドネームを入力することでも選択できます。
  - Edit Сору Erase Quantize Undo 2 1 3 4 5 7 6 8 12 **†1** 9 Rhythm 13 14 15 16 Play Record Stop Fast Forward Rewind 😻 Тор Scoop  $\bowtie$ 16 Track Recorder
- 2. 録音したいトラックのボタンを押して下さい。

選択するとトラックボタンのLEDが点灯します。

レコーディング開始すると4拍のカウントがあり、そのあとから録音されます。

3. Record ボタンを押し続けて下さい。



4. そのままPlayボタンを押すことで録音が開始されカウントオフが聞こえます。



5. 録音が終了したらStopボタンを押して下さい。



#### 録音結果を聞くには

1. Play ボタンを押して下さい。



2. Stopボタンを押すと停止します。



演奏中にシーケンスの最初(1小節目)に戻る

再生中にもう一度Palyボタンを押すことでシーケンスの最初(1小節目)に演奏を 止めることなく戻ることが出来ます。

演奏中にシーケンスの最初(1小節目)に戻るには

1. シーケンスが停止している場合、16トラックレコーダーのPlayボタンを押して 下さい。



2. シーケンス再生中のどこでも、もう一度Playボタンを押すことでシーケンスの最初に戻り、また最初からシーケンスが再生されます。
トラックアンドゥ (録音又はエディットの取り消し) MR-61/MR-76は最後に録音したテイクや最後のエディットを取り消すことが出来 ます。ただしMR-61/MR-76のアンドゥ機能は電源のOFF、シーケンスまたはソン グの消去、新規ソングの作成、フロッピーディスクからの各データの読み込みなど の動作は取り消せません。

Tips: もしアイデアパッドを使って複数の演奏を保存してある場合、単純にアイデ アパッドから16トラックレコーダーに再転送する事でトラックは上書きされ、トラ ックアンドゥする事が出来ます。これについては第6章をご覧下さい。

レコーディング/トラックエディットコマンドの取り消し方

 1. 16トラックレコーダーのEditボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているトラック,パンク、シーケンス

この画面では最後に録音したトラックが表示されています。Yesボタンを押すことで、このトラックを録音前に戻すことが出来ます。

注:もしまだレコーディングやトラックエディットがされてない場合はディスプレ イ下段には「Nothing to undo!」と表示されアンドゥする事は出来ません。

2. もし表示された最終録音トラックを取り消したい場合はYesボタンを、キャンセルしたい場合はNoボタンをそれぞれどちらか押して下さい。

注: アンドゥ機能も取り消すことが可能です。このことにより2つの違う演奏を交 互にアンドゥする事により聴き比べることが出来ます。

#### 他のトラックに録音する

- サウンドファインダーのSelect Soundボタンを押し、Sound Type及びSound Nameダイヤルを使って割り当てたい音色を選択して下さい。またSelect Soundボタンを押しながらキーボードでサウンドネームを入力することでも選 択できます。
- 2. LEDの点灯していないトラックボタンを押して、空のトラックを選択します。

Tips: 既にデータのあるトラックはLEDが点灯しています。

レコーディング開始すると4拍のカウントがあり、そのあとから録音されます。 3. Recordボタンを押し続けて下さい。



16 Track Recorder

4. そのままPlayボタンを押すことで録音が開始されカウントオフが聞こえます。



5. 録音が終了したらStopボタンを押して下さい。



トラックへのオーバーダビング

MR-61/MR-76は、すでに録音してあるトラックへ上書きせずに追加する形で録音 していくことが可能です。この録音方法をオーバーダビングといいます。たとえば ドラムのフィルパターンやパーカッションパターンを録音するのに適した録音方法 です。オーバーダビングにはレコーディングモードの変更が必要です。これについ ては後述の「レコーディングモード」をご覧ください。

#### トラックヘオーバーダビングする

- 1. オーバーダビングしたいトラックを選択してください。
- 2. Song EditorのRecord Modeボタンを「Add」のLEDを点灯するまで数回押し てください



3. Record ボタンを押し続けて下さい。

- そのままPlayボタンを押すことでオーバーダビングが開始されカウントオフが聞こえます。
- 5. 録音が終了したらStopボタンを押して下さい。

Tips: Addレコーディングモードはループや範囲指定されたシーケンスに手弾きでフレーズを加えていく録音に適しています。ループや範囲指定の設定方法は、この章の「Regionの使用」「ループシーケンス」の項目をお読み下さい。

オーバーダビングが終了しましたらSong EditorのRecord Modeボタンをもう一度「Replace」のLEDを点灯するまで数回押してください。これで通常の録音モードに戻ります。

# トラックの編集機能

16トラックレコーダーは16のトラックを使いきるまで録音を続けていくことが可能 です。(使いきってしまったときのトラックの整理については、この章の「Copyボ タン-Replace,Append,Merge-」をご覧下さい。)ここでは16トラックレコーダー とソングエディターの編集機能について解説します。

# トラックの編集機能とテクニック

MR-61/MR-76のトラックのついての概要は、前述の「16トラックレコーダー概要」をご覧下さい。

音色の変更と音色のアサイン

トラックにアサインされた音色の変更はいつでも可能です。また同じ方法で新規ト ラックに音色をアサインする事も出来ます。

Tips: MR-61/MR-76は自動的に各トラックの音色にふさわしいエフェクトを選択 することが出来ます。この機能については第3章の「オートエフェクトルーティング のOn/Off」をご覧下さい。 アサインされた音色の変更

 
 1. 音色の変更をしたいトラックをトラックボタンで選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注: 上の画面で、下段に「\*UNDEFINED\*」と表示される場合、そのトラックにま だ音色がアサインされていないことを表しています。また上段に「Empty」と表示 された場合、そのトラックには何もデータが入っていないことを表しています。

 Enterボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択されているサウンドタイプ 現在選択されている音色

この画面はサウンドファインダーの音色選択画面と同じもので、サウンドタイプ ダイヤルとサウンドネームダイヤルまたは上下ボタンで音色を選択出来ます。

注:上記の画面でvalueダイヤルを回せば同じタイプのサウンドを簡単に変更することが出来ます。

- サウンドタイプダイヤルとサウンドネームダイヤルまたは上下ボタンで新しい音 色を選択します。
- 4. 新しい音色を選択したら、もう一度Enterボタンを押して通常のディスプレに戻します。新しい音色に変更されたことを確認して下さい。

注:シーケンスの再生中に音色を変更する場合、再生中でも音色変更は可能ですが Enterボタンを押してその変更を決定するとシーケンスは止まります。

# トラックからの単音の消去(Scoop)

MR-61/MR-76は録音したトラックから単音だけ消去することが簡単に出来ます。 またこの機能はシーケンスの再生中、停止中関係なく利用できます。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

再生中のトラックからの単音の消去

- 1. 単音の消去がしたいトラックをトラックボタンで選択して下さい。
- Song EditorのRecord Modeボタンを「Add」のLEDを点灯するまで数回押し てください。



3. Record ボタンを押し続けて下さい。





そのままPlayボタンを押すことでオーバーダビングが開始されカウントオフが聞こえます。(Addモードのレコーディングについてはこの章の「トラックのオーバーダビング」をご覧下さい。)



- 5. そして、さらにRecordボタンを押したままにして下さい。
- Recordボタンを押している間に消去したいキーをキーボードから選択して下さい。
- 7. Recordボタンと選択したキーを押し続けている間消去されていきます。
- 8. 終了する場合は16トラックレコーダーのStopボタンを押して下さい。

注: Addレコーディングモードはループや範囲指定されたシーケンスに手弾きでフ レーズを加えていく録音に適しています。ループや範囲指定の設定方法は、この章 の「Regionの使用」「ループシーケンス」の項目をお読み下さい。 停止中のトラックからの単音の消去

- 1. 単音の消去がしたいトラックをトラックボタンで選択して下さい。
- 2. Recordボタンを押し続けて下さい。





3. Recordボタンを押している間に消去したいキーをキーボードから選択して下さい。Yes/NoのLEDが点滅して以下の画面になります。

		通択したキー		
		•		
	Erase	all	(F#4)	
13 13	notes	on this	track?	
				1

ここでvalueダイヤルまたは上下ボタンで選択したキーを変更することがこないです。そしてYesボタンで単音の消去が実行され、Noボタンでキャンセルとなります。

4. 消去を実行する場合Yesボタンをキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

アサインされた音色のエディット

MR-61/MR-76ではトラックごとにアサインされた音色を個別にエディットする ことが出来ます。これはサウンドファインダーのエディット機能を同一のものです が、サウンドファインダーのオリジナルの音色を保護したまま、トラックにアサイ ンした音色のみをエディットします。

また頻繁に使用するパラメーターはFX/ミックスダウンセクションで簡単に変更することが出来ます。

- 選択したトラックのトラックミックス(エクスプレッション)はMIXダイヤルで 変更できます。
- 選択したトラックのパンはPanダイヤルで変更できます。
- ・ 選択したトラックのトラックエフェクトはRoutingボタンを押すと表れるで各設 定でparameterダイヤル、valueダイヤルを使って変更できます。

FX/ミックスダウンセクションについては第8章をご覧下さい。

#### アサインされた音色のエディット方法

 音色の変更をしたいトラックをトラックボタンで選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注:上の画面で、下段に「\*UNDEFINED\*」と表示される場合、そのトラックにま だ音色がアサインされていないことを表しています。音色のアサインについては、 この章の「音色の変更と音色のアサイン」をご覧下さい。

上記の画面でparameterダイヤルで変更する設定項目を、valueダイヤルでパラ メーターの設定を変更します。

- 2. parameterダイヤルでエディットするパラメーターを選択してください。
- 3. valueダイヤルでパラメーターの設定を変更してください。
- エディットする音色がドラムキットでない通常の音色の場合、エディットパラメ ーターは第4章で扱われたサウンドファインダーのエディットパラメーターと同 じです。各パラメーターの詳細は第4章をご覧下さい。またドラムキットである 場合は、次の画面が表示されます。



エディットを実行する場合Yesボタンをキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。またもし上記のディスプレイの意味が分からない場合は第4章の「MR-61/MR-76のドラムキットサウンドのエディット」をご覧下さい。

Tips:新しく音色をトラックにアサインした場合、前の音色でエディットしたパラ メーターは全てデフォルトにリセットするように設定されています。この機能をオ フにしたい場合、システムパラメーターのTrack ParamResetをOffにして下さい。 (第3章をご覧下さい。)

# Fast Forward ボタン

Fast Forwardボタンには以下の3つの機能があります。

- シーケンス停止時には、1小節づつロケーションを進めます。
- シーケンス再生時には、ハイスピード再生します。
- シーケンス停止時に、Recordボタンを押しながらFast Forwardボタンを押すことで、選択中のトラックを現在のロケーションから最後まで消去します。
- 1小節づつロケーションを進めるには
- シーケンスのロケーションを1小節づつ進める場合、まずシーケンスをStopボ タンを押して停止させて下さい。



現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。



- Fast Forwardボタンを押すごとに1小節ずつシーケンスのロケーションが進み ます。また押し続けることでより早く進みます。Region Toが設定していない場 合は、シーケンスの最後まで進みますが、設定されている場合はその設定された ロケーションまでです。
- 1拍づつロケーションを進めるには
- 1. シーケンスのロケーションを1拍づつ進める場合、まずシーケンスをPlayボタン を押して再生して下さい。



現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。



- 2. Fast Forwardボタンを押すごとに1拍ずつシーケンスのロケーションが進みます。
- 3. また押し続けることでより早く進みます。Region Toが設定していない場合は、 シーケンスの最後まで進みますが、設定されている場合はその設定されたロケー ションまでです。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

Record/Fast Forwa rdボタンでのトラック消去のショートカット

1. シーケンスが再生中の場合、まずシーケンスをStopボタンを押して停止させて下さい。



消去したいトラックを選択して下さい。
 ディスプレイにはこのように表示されます。

現在選択しているトラック シーケンスの現在のロケーション(小節/拍)



注:上の画面で、下段に「UNDEFINED\*」と表示される場合、そのトラックにま だ音色がアサインされていないことを表しています。また上段に「Empty」と表示 された場合、そのトラックには何もデータが入っていないことを表しています。

現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。

7-23

- Rewind、Fast Forwardボタンで消去し始めるロケーションポイントを指定して下さい。
- 4. Recordボタンを押し続けて下さい。



5. Recordボタンを押したままFast Forwardボタン押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



この表示は選択したトラックの録音データを現在のロケーションから最後まで消 すことの確認です。 実行する場合はYesボタンをキャンセルする場合はNoボタ ンを押します。

6. 現在のロケーションから最後までの消去を実行する場合Yesボタンを、キャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

# Rewindボタン

Rewindボタンには以下の4つの機能があります。

- シーケンス停止時には、シーケンスの最初に戻ります。
- シーケンス再生時には、1小節づつロケーションを戻します。
- Region fromが設定されている場合は、そのロケーションにジャンプします。
- シーケンス停止時に、押し続けることで1小節づつロケーションを戻します。

#### シーケンスの最初に戻す

シーケンスの最初に戻す場合、まずシーケンスをStopボタンを押して停止させて下さい。

現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。

選択中のシーケンスの名前	シーケンスの現在のロケーション(小節/拍
↓	♣
Big Fun	1.01
Time Sig	nature: 4/4

- Region fromボタンのLEDが点灯してないことを確認して下さい。
   もし点灯していてディスプレイ下段に「From:」と表示されている場合は
   Region fromボタンを1回、されていない場合は2回ゆっくり押してLEDを消灯 させて下さい。
- 3. Rewindボタンを一回押すことでシーケンスの最初に戻ります。

シーケンス再生時に1小節づつロケーションを戻すには

シーケンスのロケーションを1小節戻す場合、まずシーケンスをPlayボタンを押して再生して下さい。

現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。



- 2. Rewindボタンを一回押すと現在の小節の最初に戻ります。
- さらに数小節戻す場合、さらに押し続けた分だけ戻ります。Region fromが設定 していない場合は、シーケンスの最初まで戻りますが、設定されている場合はその設定されたロケーションまで戻ります。

Tips: リワインドの際に再生されるリワインドサウンドを消したい場合、第3章の「16トラックレコーダーのリワインドサウンド」をご覧下さい。

シーケンス停止時に1小節ロケーションを戻すには

 シーケンス停止時にロケーションを1小節戻す場合、まずシーケンスをStopボ タンを押して停止させて下さい。
 現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。



 Rewindボタンを押し続けると現在の小節の最初に戻ります。さらに数小節戻す 場合、さらに押し続けた分だけ戻ります。Region fromが設定していない場合は、 シーケンスの最初まで戻りますが、設定されている場合はその設定されたロケー ションまで戻ります。

シーケンスの任意のロケーションヘジャンプする

シーケンスを任意のロケーションから再生する方法を紹介します。

シーケンスの任意のロケーションヘジャンプするには

- 1. シーケンスが再生中の場合、まずStopボタンを押して停止させて下さい。
- 2. Stopボタンを押し続けると、ディスプレイにはこのように表示されます。



parameterダイヤルで再生を開始する小節、上下ボタンで拍、valueダイヤルで クロックを指定します。

- 3. 上記の方法でシーケンスを再生するロケーションを指定しします。
- 4. Stopボタンを放すことで直ちにそのロケーションへジャンプします。
- 5. Playボタンを押すとそのロケーションからシーケンスが再生されます。

Tips この機能を利用してRegionを設定したレコーディングの際にプリロール部を作ることが出来ます。Regionの設定方法については、この章の「Regionの使用」をご覧下さい。

トラックのパンチイン

トラックの任意の場所だけレコーディングすることをパンチインといいます。それ にはパンチインのプログラムをしたフットスイッチを任意の場所で踏むことで可能 になります。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

フットスイッチを使ったパンチイン

- MR-61/MR-76のリアパネルにあるフットスイッチジャックにフットスイッチ を接続して下さい。(詳細は、第3章の「フットスイッチの使用」をご覧下さい。)
- Disk/GlobalセクションのSystemボタンで「Set up foot control?」を選択して接続したフットスイッチに「RecPlay/Stop」をアサインして下さい。(詳細は、第3章の「フットスイッチの機能の割り当て」をご覧下さい。)
- 3. レコーディングするトラックを選択してください。
- レコーディングを開始するロケーションの少し前をRewind、Fast Forwardボ タン、または「Go To」機能で指定して下さい。(「Go To」機能については前 述の「シーケンスの任意のロケーションへジャンプする」をご覧下さい。)
- 5. Playボタンを押してシーケンスを再生します。
- レコーディングを開始するロケーションが来たらフットスイッチを踏んでレコー ディングを開始して下さい(パンチイン)。
- 7. レコーディングを終了する場合もフットスイッチを踏んでレコーディングを終了 します(パンチアウト)。そしてStopボタンを押してシーケンスを停止させま す。

# Copyボタン (Replace, Append and Merge)

MR-61/MR-76のコピーパラメーターには各種のオプションが指定できます。

- track parameters only—この場合コピー対象となるのは、トラックにアサイン された音色情報(音色名と音色のエディットデータ)のみとなります。
- track data only—この場合コピー対象となるのは、トラックに録音されたノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)のみとなります。
- within region—この場合コピー対象となるのは、Regionで指定された範囲の全 データです。
- トラックのコピー対象を決定し終わったら、次はペースト方法を指定します。

• Append-コピー先のトラックの最後に追加します。

あるトラックからあるトラックへappendした場合



• Paste-コピー先のトラックを置き換えます。

Replace settingを使いコピーした場合、



に、置き換わります

Merge-コピー先のトラックと選択したコピー対象をミックスして一つのトラックにします。



この機能はトラックアンドゥが可能です。

コピー機能の使い方(Append、Paste、Merge) 1. エディットするトラックを選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。 現在選択しているトラック 現在のシーケンスのロケーション ↓ ↓



注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。

2. 16トラックレコーダーのCopy ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



- トラック内のコピー対象

valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはトラック内のコピーする対象を指定します。

- Within Region—この場合コピー対象となるのは、Regionで指定された範囲のノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)です。またWithin RegionはRegion From Toの両方のLEDが点灯し有効になっているときのみ選択できます。Regionの設定方法については、この章の「Regionの使用」をご覧下さい。
- Trk Data Only---この場合コピー対象となるのは、トラックに録音されたノ ートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)の みです。
- TrkParams Only—この場合コピー対象となるのは、トラックにアサインされた音色情報(音色名と音色のエディットデータ)のみです。

注: TrkParams Onlyを選択するとPasteパラメーター選択できなくなります。この場合コピー先のトラックの指定のみでペースト方法は自動的にReplaceが選択されます。

- Entire Track—この場合コピー対象となるのは、トラックデータ(Trk Data)をトラックパラメーター(TrkParams)の両方です。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定して下さい。
- 4. 次のディスプレイが表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



注: TrkParams Onlyを選択するとPasteパラメーターは選択できなくなります。

valueダイヤルまたは▲▼ボタンでPasteパラメーターを設定します。Pasteパラ メーターはコピー先のトラックへのペースト方法を指定します。

- Append—コピー先のトラックの最後に選択したコピー対象を追加します。
- Replace--コピー先のトラックを選択したコピー対象に置き換えます。
- Merge---コピー先のトラックと選択したコピー対象をミックスして一つのトラックにします。

注: TrkParams Onlyを選択するとPasteパラメーターは選択できなくなります。 この場合コピー先のトラックの指定のみでペースト方法は自動的にReplaceが選択さ れます。

- 5. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでPasteパラメーターを設定して下さい。
- 6. 次のディスプレイが表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



ペースト先のシーケンス

Dest Seqパラメーターはペーストするトラックを含むシーケンスを指定します。

バンク、シーケンスボタンを使ってペーストするシーケンスを指定して下さい。
 (設定方法は、この章の「シーケンスの選択」をご覧下さい。)また、valueダイヤルまたは▲▼ボタンでペーストするシーケンスを順番に変えていくこともできます。

8. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



Destination Trackパラメーターはペーストするトラックを指定します。

- 9. トラックボタンを押してペーストするトラックを指定して下さい。また、value ダイヤルまたは▲▼ボタンでペーストするトラックを順番に変えていくこともで きます。
- 10. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



Dest Timeパラメーターはペーストするロケーションを指定します。

- 11. parameterダイヤルで小節、 valueダイヤルで拍/クロックをそれぞれ設定します。
- 12.実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

トラック消去

MR-61/MR-76のイレースパラメーターには各種のオプションが指定できます。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

トラックの全内容消去

 消去したいトラックを選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。

2. 16トラックレコーダーのErase ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはトラック内の消去する対象を指定します。

- Within Region—この場合消去対象となるのは、Regionで指定された範囲の ノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等) です。またWithin RegionはRegion From Toの両方のLEDが点灯し有効に なっているときのみ選択できます。 Regionの設定方法については、この章 の「Regionの使用」をご覧下さい。
- Trk Data Only—この場合消去対象となるのは、トラックに錄音されたノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)のみです。
- Entire Track—この場合消去対象となるのは、トラックデータ(Trk Data)をトラックパラメーター(TrkParams)の両方です。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターをEntire Trackに設定し て下さい。

4. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

トラック内の特定のデータのみの消去

MR-61/MR-76ではトラック内の特定のデータのみを指定して消去する事ができます。

指定した範囲のノートデータのみの消去

消去したいトラックを選択して下さい。
 ディスプレイにはこのように表示されます。

現在選択して	いるトラック	現在のシーケン	ンスのロケーション
	+	+	
	TrkØ1	1.01	
	Sound= P	erc B3-PR	
		<b></b>	
	۲:	ラックにアサインし	た音色

注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。

2. 16トラックレコーダーのErase ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはトラック内の消去する対象を指定します。

- Within Region—この場合消去対象となるのは、Regionで指定された範囲の ノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等) です。またWithin RegionはRegion From Toの両方のLEDが点灯し有効に なっているときのみ選択できます。 Regionの設定方法については、この章 の「Regionの使用」をご覧下さい。
- Trk Data Only—この場合消去対象となるのは、トラックに録音されたノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)のみです。
- Entire Track—この場合消去対象となるのは、トラックデータ(Trk Data)をトラックパラメーター(TrkParams)の両方です。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターをWithin Regionまたは Trk Data Onlyに設定して下さい。
- このまま設定を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



トラックから消去するデータの種類

Eventパラメーターは、Scoopパラメーターで設定した中からさらに何を消去す るか指定します。valueダイヤルまたは▲▼ボタンでEventパラメーターを指定 します。

- All Types—全てのノートデータとコントロールデータ
- Pitch Bend—ピッチベンドデータのみ
- Pressure—チャンネルプレッシャー(アフタータッチ)データ、キープレッシャー(ポリフォニックアフタータッチ)データのみ
- Bank&Program—バンクセレクト、プログラムチェンジデータのみ
- Controller---他の指定したコントロールナンバーのデータのみ
- Note Range--キーボードで指定した範囲のノートデータのみ
- 5. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでEventパラメーターをNote Rangeに設定して下さい。
- 6. Yes ボタンを押して下さい。次の画面が表れます。



範囲の一番下の鍵盤

Low Keyパラメーターは範囲を指定する際の一番下の鍵盤をキーボードで設定します。

7. キーボードの鍵盤を押してLow Keyパラメーターを指定して下さい。また、 valueダイヤルまたは▲▼ボタンでLow Keyパラメーターを順番に変えていくこ ともできます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

8. Yes ボタンを押して下さい。次の画面が表れます。



範囲の一番上の鍵盤

High Keyパラメーターは範囲を指定する際の一番上の鍵盤をキーボードで設定します。

- キーボードの鍵盤を押してHigh Keyパラメーターを指定して下さい。また、 valueダイヤルまたは▲▼ボタンでHigh Keyパラメーターを順番に変えていくこ ともできます。
- 10. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

他のコントロールデータのみの消去

 消去したいトラックを選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。 2. 16トラックレコーダーのErase ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。

現在選択しているトラック



トラック内の消去対象

valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはトラック内の消去する対象を指定します。

- Within Region—この場合消去対象となるのは、Regionで指定された範囲の ノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等) です。またWithin RegionはRegion From Toの両方のLEDが点灯し有効に なっているときのみ選択できます。Regionの設定方法については、この章 の「Regionの使用」をご覧下さい。
- Trk Data Only—この場合消去対象となるのは、トラックに録音されたノートデータ、コントロールデータ(モジュレーションやピッチベンド等)のみです。
- Entire Track—この場合消去対象となるのは、トラックデータ(Trk Data)をトラックパラメーター(TrkParams)の両方です。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターをWithin Regionまたは Trk Data Onlyに設定して下さい。
- このまま設定を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



トラックから消去するデータの種類

Eventパラメーターは、Scoopパラメーターで設定した中からさらに何を消去す るか指定します。valueダイヤルまたは▲▼ボタンでEventパラメーターを指定 します。

- All Types-全てのノートデータとコントロールデータ
- Pitch Bend—ピッチベンドデータのみ
- Pressure—チャンネルプレッシャー(アフタータッチ)データ、キープレッシャー(ポリフォニックアフタータッチ)データのみ
- Bank&Program-バンクセレクト、プログラムチェンジデータのみ
- Controller—他の指定したコントロールナンバーのデータのみ
- Note Range—キーボードで指定した範囲のノートデータのみ
- 5. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでEventパラメーターをControllerに設定して 下さい。
- 6. Yesボタンを押すと次の画面が表れます。



消去するコントローラーのナンバー

Cntriパラメーターは消去するコントローラーナンバー(0~120)をvalueダイ ヤルまたは▲▼ボタンで指定します。

- 7. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでCntrlパラメーターを指定して下さい。
- 8. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

その他の種類のデータの消去

 消去したいトラックを選択して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。 2. 16トラックレコーダーのErase ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



↑
トラックから消去するデータの種類

Eventパラメーターは、Scoopパラメーターで設定した中からさらに何を消去す るか指定します。valueダイヤルまたは▲▼ボタンでEventパラメーターを指定 します。

- All Types—全てのノートデータとコントロールデータ
- Pitch Bend—ピッチベンドデータのみ
- Pressure—チャンネルプレッシャー(アフタータッチ)データ、キープレッシャー(ポリフォニックアフタータッチ)データのみ
- Bank&Program—バンクセレクト、プログラムチェンジデータのみ
- Controller---他の指定したコントロールナンバーのデータのみ
- Note Range—キーボードで指定した範囲のノートデータのみ
- valueダイヤルまたは▲▼ボタンで消去したいEventパラメーターを指定して下 さい。
- 6. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

# クオンタイズの概要

MR-61/MR-76には強力なクオンタイズ機能(タイミング補正)が搭載されていま す。ここではそのクオンタイズ機能を順序に沿って解説していきます。トラックに 録音されたノートデータにクオンタイズを実行すると、各ノートデータを一番近い 設定したタイミングに補正します。

録音したデータが微妙に正しいタイミングからずれていた場合、クオンタイズを実 行すると近くの正しいタイミングに補正されます。



上記のイラストはクオンタイズの概要を簡単に図示したものです。 実際のMR-61/MR-76のクオンタイズ機能はさらに多くの機能が搭載されています。

7-39

#### テンプレート

MR-61/MR-76は、クオンタイズ機能の多くのオプションの設定をまとめてテンプ レートとして保存しておくことが可能です。テンプレートとして保存しておくと、 次回からそれを指定するだけでそのテンプレートにそってクオンタイズのオプショ ンを自動設定することができます。テンプレートはMR-61/MR-76のフラッシュメ モリー内に最大4個まで保存しておくことが可能です。またフラッシュメモリーに 保存しているため電源を切ってもテンプレートは消えることはありません。

注: セープする前のエディットしたユーザーテンプレートは、ディスプレイに「\*\*EDITED\*\*」と表示されます。

#### Quantize To

Quantize Toパラメーターはタイミング補正する際の基準となる音価を指定します。

もし録音したデータが微妙に正しいタイミングからずれていた場合、Quantize To 1/4を設定したクオンタイズを実行すると近くの4分音符のタイミングに補正されま す。



Ouantize Toパラメーターは以下の音価から指定できます。

٠	1/1 <b>全音符</b>	٠	1/1T—全三連符
٠	1/2—2分音符	•	1/2T2分三連符
٠	1/4— <b>4 分音符</b>	•	1/4T—4分三連符
٠	1/8—8分音符	•	1/8T—8分三連符
٠	1/16—16分音符	•	1/16T16分三連符
•	1/32—32分音符	٠	1/32T32分三連符

.

注:クオンタイズのパラメーターは各パラメーターどうしの設定が影響しあいます。

1/64T---64分三連符

\_\_\_\_\_

#### クオンタイズの仕組み

• 1/64—64分音符

MR-61/MR-76は以下の2つの方法でクオンタイズを実行できます。

- Normal—一般的な通常のクオンタイズを行います。
- Delta— ENSONIQ独自のクオンタイズで、拍子やテンポなどが設定されてない 録音データもクオンタイズをできます。

Normalクオンタイズは、発音のタイミングを、Quantize Toパラメーターで設定した音符の一番近いタイミングに補正します。通常のリズムのズレの修正でしたらこの方法が一番最適です。MR-61/MR-76は初期設定のテンプレートだけでも大きな修正から微妙な修正までの洗練されたクオンタイズを利用できます。また各テンプレートは下記のクオンタイズパラメーターの設定を集めたものとも言えます。

- Strength Swing
- Random

- Shift
- quantize key range
- quantize window
- OuantizeNoteOffs
- Move Note Offs

上記の各パラメーターについての詳細はこの章の中で後述します。

MR-61/MR-76にはdelta quantizeと名付けられた強力な新しいクオンタイズ機能 が搭載されています。この革新的なクオンタイズ機能によって、ドラムマシンや16 トラックレコーダーのガイドクリック無しに録音した拍子やテンポなどが設定され てない録音データもクオンタイズする事ができます。

delta quantizeを使用するとまずそのトラックの最初のデータが含まれる位置(デル タ)を調べます。次に最初のデータをQuantize Toパラメーターで設定した音符の一 番近いタイミングに補正します。それに伴いその後に続くデータも同じ分だけ移動 します。そして2番目のデータが含まれる位置(デルタ)を調べ、Quantize Toパラ メーターで設定した音符の一番近いタイミングに補正します。それに伴いその後に 続くデータも同じ分だけ移動します。この動作を最後のデータまで繰り返します。 この方法により録音されたデータのリズム感を損なうことなく、タイミングミスな どを補正することが出来ます。



----

-----

### Strength

StrengthパラメーターはQuantize Toパラメーターによって補正する量を設定しま す。このパラメーターの調整により正確すぎる不自然さが生じない程度にクオンタ イズする事が出来ます。また少量のクオンタイズはよく使用する機能です。 Strengthパラメーターはパーセンテージで設定します。100%を設定するとトラッ ク内のデータをQuantize Toパラメーターで設定した音価のタイミングに完全に補正 し、0%で変化しません。

以下のパラメーターはノーマルクオンタイズ中のみ利用できます。

#### Swing

MR-61/MR-76はクオンタイズによって「スウィング感」を追加することが出来ま す。Quantize Toパラメーターで設定した音価のひとつおきに正確な位置より少し後 ろにずらします。







スウィングパラメーターは、スウィング感の強さ50%から74%の間で設定します。

#### Random

MR-61/MR-76はクオンタイズによって「微妙なばらつき感」を追加することが出来ます。 この機能により一般的なクオンタイズによる完全な演奏から実際に人間が 演奏した時のような微妙なばらつきのある演奏を創り出すことが出来ます。ランダ ムパラメーターは、ばらつき感の度合いを0%から50%の間で設定します。

以下のパラメーターはノーマルクオンタイズ中のみ利用できます。

#### Shift

シフトパラメーターによりトラック全体を前後に移動することが出来ます。 Quantize Toパラメーターで設定した音価を100%として、シフトパラメーターを-100%から+100%.に設定することにより前後に設定した音価分だけ移動させること でます。

以下のパラメーターはノーマルクオンタイズ中のみ利用できます。

Low Key/High Key

Low Key/High Key パラメーターにより、クオンタイズするキー範囲を選ぶことが できます。 Low Keyパラメーターでクオンタイズするキー範囲の最も下のキーを High Keyパラメーターでクオンタイズするキー範囲の最も上のキーを設定します。

Window Minimum and Window Maximum このパラメーターは既にQuantize Toパラメーターで設定した音価に近い音符をクオ ンタイズしないようにするために、どの範囲からクオンタイズを実行するか指定す るものです。 具体的にはWindow MinimumパラメーターはQuantize Toパラメー ターで設定した値を基準に前後何パーセントまでをクオンタイズしない範囲とする かを 0%から50%の間で指定します。 Window Maximumパラメーターは Quantize Toパラメーターで設定した値を基準に前後何パーセントまでをクオンタイ ズする範囲とするかを 0%から50%の間で指定します。このWindow Minimumと Window Maximumパラメーターを組み合わせることでQuantize Toパラメーター で設定した音価の前後のどの範囲からクオンタイズを実行するか指定するこができ ます。



#### QuantizeNoteOffs

QuantizeNoteOffsパラメーターをOnに設定すると、まず音符の先頭を基準にクオ ンタイズを行い、続いて音符の最後にもクオンタイズをおこないます。当然この機 能により音符の長さは変更されます。Offに戻すことで通常のクオンタイズに戻りま す。



#### Move Note Offs

Move Note Offsパラメーターは通常Onに設定されているもので、このOnの状態で クオンタイズ時に音符の先頭の移動とともに音符の最後も移動します。(つまり音 符の長さは変わりません。)これをOffに設定するとクオンタイズ時に音符の先頭の 移動に関係なく音符の最後は移動しません。これにより音符の長さは変わりますが 音符の音が消えるタイミングを変えることなくクオンタイズする事が出来ます。

### トラックのクオンタイズ

MR-61/MR-76のクオンタイズはとても洗練された機能を搭載しています。その各 機能については上記の「クオンタイズの概要」をご覧下さい。この項では実際のク オンタイズ機能の使用方法について扱います。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

# クオンタイズテンプレートの使用方法

MR-61/MR-76は、頻繁に使用するクオンタイズ設定をテンプレートとして提供します。また、ユーザー自身のテンプレートを作ることもできます。テンプレートについては前記の「クオンタイズの概要」をご覧下さい。

Tips: Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、 Regionで設定した範囲の音符にしかクオンタイズはかかりません。(詳しくはこの章の「Regionの 使用」をご覧下さい。)もしトラック全体にクオンタイズをかけたい場合、Region FromまたはToボタン押してLEDを消灯して下さい。

### テンプレートを使ったクオンタイズ

- 1. クオンタイズをかけたいトラックを選択して下さい。
- 2. Quantize ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。

選択したトラック



現在選択しているテンプレートの名前

Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、ディスプレイにはこのように表示されます。





valueダイヤルでクオンタイズテンプレートを選択します。テンプレートには下 記の種類があります。

- \*\*EDITED\*\*---すべてのクオンタイズパラメーターが最後に変更した設定に なります。また同じクオンタイズをくり返したいとき、このテンプレートを 使用します。MR-61/MR-76を電源投入時の値は、Strict 1/16と同じ設定 です。
- USER TEMP 1 2 3 4—ユーザー専用のクオンタイズテンプレートで4 つま で保存しておくことが出来ます。(詳しくは、この章の「ユーザークオンタ イズテンプレートの作成」をご覧下さい。)
- Strict 1/4---このテンプレートは、各ノートをもっとも近い4分音符に完全 にクオンタイズします。
- Strict 1/8—このテンプレートは、各ノートをもっとも近い8分音符に完全 にクオンタイズします。
- Strict 1/16—このテンプレートは、各ノートをもっとも近い16分音符に完全にクオンタイズします。
- Strict 1/8T—このテンプレートは、各ノートをもっとも近い8分三連符に 完全にクオンタイズします。
- Tighten 1-Tighten 4—これらのテンプレートは、Strengthパラメーターの調整により正確すぎる不自然さが生じない程度に、各ノートをもっとも近い8分音符の方へクオンタイズします。またTighten 1から4それぞれStrengthパラメーターが5%、20%、50%、70%に設定されているので番号が大きくなるほど正確にクオンタイズされます。
- Tighten 5-Tighten 8—これらのテンプレートは、Strengthパラメーターの調整により正確すぎる不自然さが生じない程度に、各ノートをもっとも近い16分音符の方へクオンタイズします。またTighten5から8それぞれStrengthパラメーターが5%、20%、50%、70%に設定されているので番号が大きくなるほど正確にクオンタイズされます。
- Randomize 1-Randomize 2—これらのテンプレートは、 Randomパラメ ーターの調整により人間が実際に演奏したときのような多少のばらつき感を 加えて、各ノートをもっとも近い8分音符の方へクオンタイズします。また Randomize 1から2それぞれRandomパラメーターが3%、15%が設定され ているので番号が大きくなるほどばらつき感が大きくなります。
- Randomize 3-Randomize 4—これらのテンプレートは、Randomパラメ ーターの調整により人間が実際に演奏したときのような多少のばらつき感を 加えて、各ノートをもっとも近い16分音符の方へクオンタイズします。また Randomize 3から4それぞれRandomパラメーターが3%、15%が設定され ているので番号が大きくなるほどばらつき感が大きくなります。
- Note Offs 1—このテンプレートは、各ノートのnote offをもっとも近い8分 音符にクオンタイズします。QuantizeNoteOffsパラメーターをOnに設定し たStrict 1/8と同じ設定です。
- Note Offs 2—このテンプレートは、各ノートのnote offをもっとも近い16分 音符にクオンタイズします。QuantizeNoteOffsパラメーターをOnに設定したStrict 1/16と同じ設定です。
- Swing 1-Swing 3—これらのテンプレートは、スウィング感をトラックに加えながら、各ノートをもっとも近い16分音符にクオンタイズします。また番号が大きくなるほど加えられるスウィング感も大きくなります。
- Humanize 1—このテンプレートは、スウィング感と人間が実際に演奏した ときのような多少のばらつき感を組み合わせて、ある種の人間らしさをトラ ックに加えながら、各ノートをもっとも近い16分音符にクオンタイズします。
- Delta 1/8—このテンプレートは、8分音符のデルタクオンタイズを実行します。

- 3. valueダイヤルを回してテンプレートを選択して下さい。
- このテンプレートでクオンタイズしていい場合Yesボタンを押して下さい。また キャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

# たたき台としてのクオンタイズテンプレートの利用

MR-61/MR-76は、頻繁に使用するクオンタイズ設定をテンプレートとして提供します。クオンタイズ実行する場合このテンプレートを利用するほか、たたき台としてのクオンタイズテンプレートの利用することも有効です。テンプレートについては前記の「クオンタイズの概要」をご覧下さい。

Tips: Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、 Regionで設定した範囲の音符にしかクオンタイズはかかりません。(詳しくはこの章の「Regionの 使用」をご覧下さい。)もしトラック全体にクオンタイズをかけたい場合、Region FromまたはToボタン押してLEDを消灯して下さい。

たたき台としてクオンタイズテンプレートを利用する

- 1. クオンタイズをかけたいトラックを選択して下さい。
- 2. Quantize ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



ます。

Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているテンプレートの名前

(詳しくはこの章の「Regionの使用」をご覧下さい。)

- 3. valueダイヤルを回してテンプレートを選択して下さい。 さらにクオンタイズパラメーターの設定を細かくエディットしていくことが出来
- 4. Parameterダイヤルとvalueダイヤルを使ってクオンタイズパラメーターの設定 を変更します。
- 5. その各種設定を変更したテンプレートでクオンタイズしていい場合Yesボタンを 押して下さい。またキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

Tips: テンプレートの設定を変えると、変更したテンプレートは、\*\*EDITED\*\*テン プレートに保管されます。\*\*EDITED\*\*テンプレートは他のトラックをクオンタイズ する時にも使うことができます。\*\*EDITED\*\*テンプレートはさらに違うテンプレー トの設定を変える、電源落とすといった操作をするまで保持されます。さらにユー ザークオンタイズテンプレートとして、\*\*EDITED\*\*テンプレートを保存することが できます。(詳しくは、この章の「ユーザークオンタイズテンプレートの作成」を ご覧下さい。)

以下のトラックコマンドはアンドゥすることができます。

ノーマルクオンタイズを使う

MR-61/MR-76には強力なクオンタイズ機能(タイミング補正)が搭載されています。その各機能については上記の「クオンタイズの概要」をご覧下さい。

Tips: Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、 Regionで設定した範囲の音符にしかクオンタイズはかかりません。(詳しくはこの章の「Regionの使用」をご覧下さい。)もしトラック全体にクオンタイズをかけたい場合、Region FromまたはToボタン押してLEDを消灯して下さい。
ノーマルクオンタイズでトラックをクオンタイズする

- 1. クオンタイズをかけたいトラックを選択して下さい。
- 2. Quantize ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているテンプレートの名前

Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているテンプレートの名前

(詳しくはこの章の「Regionの使用」をご覧下さい。)

3. "Quantize To="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



4. valueダイヤルを回して最適なQuantize Toパラメーターを設定して下さい。

5. "Method="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



- 6. valueダイヤルを回してMethodパラメーターをNormalに設定し下さい。
- 7. "Strength="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



StrengthパラメーターはQuantize Toパラメーターによって補正する量を設定 します。このパラメーターの調整により正確すぎる不自然さが生じない程度にク オンタイズする事が出来ます。 100%を設定するとトラック内のデータを Quantize Toパラメーターで設定した音価のタイミングに完全に補正し、0%で 変化しません。

- 8. valueダイヤルを回してStrengthパラメーターを希望の値に設定して下さい。
- 9. "Swing="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在選択しているパラメーターの値

Swing パラメーター設定で「スウィング感」を追加することが出来ます。 Quantize Toパラメーターで設定した音価のひとつおきに正確な位置より少し後 ろにずらします。スウィング感の強さは50%から74%の間で設定します。

10. Valueダイヤルを回してSwingパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

11. "Random="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



現在選択しているパラメーターの値

Randomパラメーターの設定で「微妙なばらつき感」を追加することが出来ます。 この機能により一般的なクオンタイズによる完全な演奏から実際に人間が演奏し た時のような微妙なばらつきのある演奏を創り出すことが出来ます。ランダムパ ラメーターは、ばらつき感の度合いを0%から50%の間で設定します。

- 12. Valueダイヤルを回してRandomパラメーターを希望の設定に変更して下さい。
- 13. "Shift="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。

現在選択しているパラメーターの値

シフトパラメーターによりトラック全体を前後に移動することが出来ます。 Quantize Toパラメーターで設定した音価を100%として、シフトパラメーター を-100%から+100%.に設定することにより前後に設定した音価分だけ移動させ ることでます。

注: Low Key/High Keyパラメーターの設定に関係なく、Shiftパラメーターの設定 は、そのトラックまたは現在選択されたregionの間のすべてのノートに影響を及ぼ します。

- 14. Valueダイヤルを回してShiftパラメーターを希望の設定に変更して下さい。
- 15. "Low Key="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



現在選択しているパラメーターの値

Low Key/High Keyパラメーターにより、クオンタイズするキー範囲を選ぶこと ができます。 Low Keyパラメーターでクオンタイズするキー範囲の最も下のキ ーをA0からC8の間で設定します。

- 16. 直接キーボードでキーを選択するかValueダイヤルを回してLow Keyパラメータ ーを希望の設定に変更して下さい。
- 17. "High Key="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



現在選択しているパラメーターの値

Low Key/High Keyパラメーターにより、クオンタイズするキー範囲を選ぶこと ができます。 High Keyパラメーターでクオンタイズするキー範囲の最も上のキ ーをA0からC8の間で設定します。

- 18. 直接キーボードでキーを選択するかValueダイヤルを回してHigh Keyパラメー ターを希望の設定に変更して下さい。
- 19. "Window Minimum="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを 回して下さい。



Window Minimumパラメーターは既にQuantize Toパラメーターで設定した音価に近い音符をクオンタイズしないようにするために、どの範囲からクオンタイズを実行するか指定するものです。 具体的にはWindow MinimumパラメーターはQuantize Toパラメーターで設定した値を基準に前後何パーセントまでをクオンタイズしない範囲とするかを 0%から50%の間で指定します。このWindow MinimumとWindow Maximumパラメーターを組み合わせることでQuantize Toパラメーターで設定した音価の前後のどの範囲からクオンタイズを実行するか指定するこができます。

- 20. Valueダイヤルを回してWindow Minimumパラメーターを希望の設定に変更して下さい。
- 21. "Window Maximum="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



Window Maximumパラメーターは既にQuantize Toパラメーターで設定した音価に近い音符をクオンタイズしないようにするために、どの範囲からクオンタイズを実行するか指定するものです。 具体的にはWindow MaximumパラメーターはQuantize Toパラメーターで設定した値を基準に前後何パーセントまでをクオンタイズする範囲とするかを 0%から50%の間で指定します。このWindow MinimumとWindow Maximumパラメーターを組み合わせることでQuantize Toパラメーターで設定した音価の前後のどの範囲からクオンタイズを実行するか指定するこができます。

- 22. Valueダイヤルを回してWindow Maximumパラメーターを希望の設定に変更して下さい。
- 23. "QuantizeNoteOffs="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



QuantizeNoteOffsパラメーターをOnに設定すると、まず音符の先頭を基準 にクオンタイズを行い、続いて音符の最後にもクオンタイズをおこないます。 当然この機能により音符の長さは変更されます。Offに戻すことで通常のク オンタイズに戻ります。

24. Valueダイヤルを回してQuantizeNoteOffsパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

25. "Move Note Offs="がディスプレイに表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



現在選択しているパラメーターの値

Move Note Offsパラメーターは通常Onに設定されているもので、このOnの 状態でクオンタイズ時に音符の先頭の移動とともに音符の最後も移動します。 (つまり音符の長さは変わりません。)これをOffに設定するとクオンタイ ズ時に音符の先頭の移動に関係なく音符の最後は移動しません。これにより 音符の長さは変わりますが音符の音が消えるタイミングを変えることなくク オンタイズする事が出来ます。

- 26. Valueダイヤルを回してMove Note Offsパラメーターを希望の設定に変更して下さい。
- 27. 最後にこの設定でクオンタイズしていい場合Yesボタンを押して下さい。またキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

## デルタクオンタイズを使う

MR-61/MR-76は、デルタクオンタイズと呼ばれる新しい形式のクオンタイズ機能 (タイミング補正)が搭載されています。その各機能については上記の「クオンタ イズの概要」をご覧下さい。

デルタクオンタイズでトラックをクオンタイズする

- 1. クオンタイズをかけたいトラックを選択して下さい。
- 2. Quantize ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。

選択したトラック



現在選択しているテンプレートの名前

Region FromまたはToボタンのLEDが点灯している場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているテンプレートの名前

(詳しくはこの章の「Regionの使用」をご覧下さい。)

3. "Quantize To="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



- 4. valueダイヤルを回して最適なQuantize Toパラメーターを設定して下さい。
- 5. "Method="がディスプレイに表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



6. valueダイヤルを回してMethodパラメーターをDeltaに設定し下さい。

注: Delta 1/8テンプレートを使用している場合、他のクオンタイズパラメーター のすべては利用できません。

- 7. この設定でクオンタイズしていい場合Yesボタンを押して下さい。またキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。
- 8. デルタクオンタイズによって演奏が正しく解釈されたかどうか知るにはそのトラックを聞かなければなりません。

Quantize Toパラメーターの調整を繰り返すことでよりよい結果が得られる場合 があります。その場合Undo機能を使うことでクオンタイズ前の状態に戻すこと が出来ます。

 Quantize Toパラメーターの調整のためにアンドゥを実行する場合まず16トラ ックレコーダーのEditボタンを押します。 ディスプレイにはこのように表示されます。



アンドゥを実行するトラック、パンク、シーケンス

- 10. アンドゥする場合Yesボタンを押して下さい。またキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。
- 11. Quantize Toパラメーターの再設定で納得のいくデルタクオンタイズの結果が得られるまでこの動作を繰り返します。

Tips: アイデアパッドから転送したトラック上データにデルタクオンタイズを使用し て場合、シーケンスのテンポを、転送されてきたアイデアの平均テンポに近づくよ うに調整してシーケンスに再送信する事が出来ます。これ仕様は最適なQuantize To パラメーターの値を見つけやすくするためのものです。

# ユーザークオンタイズテンプレートの作成

MR-61/MR-76は頻繁に使用するユーザーが設定したクオンタイズの設定を保存す ることができます。そのユーザーテンプレートは、フラッシュメモリーに保管され 電源がオフにされる時でも保持されます。テンプレートについては「クオンタイズ の概要」をご覧下さい。

## ユーザークオンタイズテンプレートの保存

1. Quantizeボタンを押して下さい。

Edit	c	ору	Erase	Quantize
)				

ディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているテンプレートの名前

クオンタイズパラメーターがすでにエディットされている場合、ディスプレイに「\*\*EDITED\*\*」と表示されます。

2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



ユーザーテンプレートはUSER TEMP 1、USER TEMP 2、USER TEMP 3、 USER TEMP 4の 4 つの内どれかを選択します。

- 3. valueダイヤルを回して保存するためのユーザーテンプレートを選択して下さい。
- 4. 保存する場合Yesボタンを押して下さい。またキャンセルする場合Noボタンを押して下さい。

# リズムトラックの機能

16トラックレコーダーのリズムトラック

16トラックレコーダーはキーボードでの通常の演奏に加えドラムマシンのリズムパターンも 再生すること出来ます。つまりドラムマシンの洗練されたサウンドとリズムパターンをあな たの曲に加えることが出来る事を意味しています。

\_\_\_

16トラックレコーダーがドラムマシンのリズムパターンを再生する場合,トラック10をリズ ムトラックとして使用しフロントパネル上にトラック10は"Rhythm"と印刷されています。



リズムトラックでドラムマシンのリズムパターンを再生した場合、そのリズムはそのシーケンスの一部になります。そのためregionを設定してループさせることも、巻き戻し、早送り、 ミュートにソロ、さらにはボリューム、パンの調整もリズムトラックとして操作することが 出来ます。

またリズムトラックはトラック10として他のトラックと同じように通常のキーボード演奏も 録音することが出来ます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル

### リズムトラックの2つの機能

リズムトラックには2つの機能があります。

- バリエーション/フィルパターンの選択の記録トラック
- リズムに使用されているドラムキットサウンドのキーボードでの演奏用録音トラック

バリエーション/フィルパターンの選択の記録

リズムトラックはリズムのバリエーション/フィルパターンの選択を記録することが出来ま す。シーケンスの演奏に合わせてドラムマシンのVariations/Fills ボタンを押すだけでシー ケンス内のたった一つのリズムトラックだけで簡単にドラムマシンの洗練されたサウンドと リズムパターンを使ったリズムパートを作ることが出来ます。

#### リズムの追加

リズムトラックにはリズムに使用されているドラムキットサウンドをキーボードで演奏した ものをつけ加えることが出来ます。つまりオリジナルのパーカッションパートやフィルパタ ーンをつけ加えることが出来ます。

#### リズムトラックのディスプレイとLED

上記のとうりリズムトラックには2つの機能があります。そのためボタンには二つのLEDが ついています。



- 黄色いLEDは他のトラックのLEDと同じ意味を持つものでリズムトラックにキ ーボードでの演奏データが含まれている場合は点灯し、そのトラックを選択した 場合は点減します。
- 赤いLEDはリズムトラックにドラムマシンからのリズムが転送されている場合 に点灯します。

リズムトラックを選択した場合、ディスプレイは次のように表示されます。



リズムトラックにドラムマシンからのリズムが転送されている場合、ディスプレイ 下段にリズムの名前が表示されます。リズムトラックにキーボードでの演奏データ が含まれていない場合、ディスプレイ上段に"Empty"と表示されます。

## リズムトラックへのリズムの記録

リズムトラックへのリズムの記録には2通りの方法があります。

- アイデアパッドからの転送
- 直接ドラムマシンからの転送

## リズムトラックのリズムの変更

リズムトラックのリズムを記録してしばらくすると、ドラムキットサウンドやバリ エーション/フィルパターンのエディットまたは全く違うリズムに置き換えるといっ た変更を行いたい場合もあると思います。その場合いつでも新しいリズムをリズム トラックへ転送することができます、そして、それは現在のリズムを置き換えます。

そういった変更を行う場合、そういった変更を新しいリズムとして保存しておかな ければなりません。

リズムトラックのリズムには次のようなエディットが出来ます。:

- 新しいドラムまたはパーカッションセットをリズムのために選択する。
- そのドラムまたはパーカッションセットをゾーンごとに編集する
- リズムのバリエーションおよびフィルを編集する

これらの編集している手続きのすべては、第5章の中で詳細に記述されます。

注:新しいリズムをリズムトラックへ再送信する場合、リズムトラックのキーボー ドでの演奏データを含む全てのデータは上書き消去されます。再送信する場合は重 要なデータがリズムトラック上にないことを確認して下さい。

## リズムトラックの設定の編集

MR-61/MR-76は、リズムトラックにも通常のトラックと同様のサウンドエディットパラ メーターを提供します。そのパラメーターはリズムトラックの全てに影響を及ぼします。

FX/ミックスダウンセクションのMix/Panダイヤルでリズムトラックの音量、パンを操作できます。

リズムの16トラックレコーダーでの再生

リズムトラックにドラムマシンのリズムパターンを記録した場合、そのリズムはそのシーケンスの一部になります。

リズムトラックが選択されているときに、シーケンスの再生に合わせてバリエーション/フ ィルポタンを押すことで自由にバリエーションおよびフィルを選択出来ます。

注:リズムトラックがシーケンスの中で唯一のトラックである場合、そのシーケン スおよびリズムは、Stopボタンを押すまで演奏し続けます。

#### リズムの再生

- 1. 「リズムトラックへのリズムの記録」の項で説明した方法でリズムをリズムトラ ックへ転送してください。
- 2. 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押して下さい。





- もしリズムトラック選択していない場合、16トラックレコーダーのRhythmボ タンを押して選択して下さい。
- ドラムマシンのVariations/Fillsボタンを使って異なるパリエーション/フィル パターン選択する事もできます。

注: パリエーション/フィルパターンの選択はリズムトラックが選択されていると きのみです。それ以外の他のトラックの選択時ではドラムマシンモードに移行して いしまいます。

5. 再生を停止する場合16トラックレコーダーのStopボタンを押して下さい。



注:リズムトラックに記録されたリズムがRAM上にあったリズムだった場合、そのメモリが消えるとかわりにROM上のリズムを再生します。

バリエーション/フィルパターンの選択の記録

リズムトラックはリズムのパリエーション/フィルパターンの選択を記録することが出来ま す。シーケンスの演奏に合わせてドラムマシンのVariations/Fills ボタンを押すだけでシー ケンス内のたった一つのリズムトラックだけで簡単にドラムマシンの洗練されたサウンドと リズムパターンを使ったリズムパートを作ることが出来ます。

注: パリエーション/フィルパターンの選択のタイミングはクオンタイズすること は出来ません。

バリエーション/フィルパターンの選択の記録方法

目的にあったレコーディングモードを選択して下さい。詳しくは前記の「トラックへのオーバーダビング」をご覧下さい。

Tips: リプレースモードでリズムトラックにバリエーション/フィルパターンを記録 する場合、リズムトラックのキーボードでの演奏データを含む全てのデータは上書 き消去されます。重要なデータがリズムトラック上にないことを確認して下さい。 アドモードを使用することで上書き消去することなく追加記録する事が出来ます。

 リズムトラックを選択していない場合16トラックレコーダーのRhythmボタン を押して下さい。



3. Recordボタンを押し続けて下さい。



4. Recordボタンを押しながらPlayボタンを押してレコーディングをスタートして 下さい。



カウントオフの終了後シーケンスの演奏に合わせてドラムマシンの Variations/Fillsボタンを押して行くことでその選択を記録していきます。 5. 希望のVariations/Fills ボタンを押して記録していきます。

- レコーディングを終了する場合16トラックレコーダーのStopボタンを押して下 さい。
- 7. ドラムマシンのVariations/Fillsボタンの選択による演奏を聞く場合Playボタン を押して下さい。

Tips: 記録を失敗した場合16トラックレコーダーのEditボタン押してトラックアンド っを実行して下さい。

### ドラムまたはパーカッションの追加録音

リズムトラックは選択中のリズムのドラムキットサウンドをキーボードで実際に演奏するこ とでドラムまたはパーカッションの追加録音することが出来ます。この機能によりオリジナ ルのパーカッションパターン、ドラムフィルなどを追加することが出来ることを意味します。 また演奏したデーターは他のトラックのデータ同様、クオンタイズする事が出来ます。

ドラムまたはパーカッションの追加録音方法

1. 目的にあったレコーディングモードを選択して下さい。詳しくは前記の「トラックへのオーバーダビング」をご覧下さい。

Tips: リプレースモードでリズムトラックにバリエーション/フィルパターンを記録 する場合リズムトラックのキーボードでの演奏データを含む全てのデータは上書き 消去されます。重要なデータがリズムトラック上にないことを確認して下さい。ア ドモードを使用することで上書き消去することなく追加記録する事が出来ます。

2. リズムトラックを選択していない場合16トラックレコーダーのRhythmボタン を押して下さい。



3. Recordボタンを押し続けて下さい。



4. Recordボタンを押しながらPlayボタンを押してレコーディングをスタートして下さい。



カウントオフの終了後シーケンスの演奏に合わせてキーボードを演奏して下さい。

- 4. キーボードを演奏して下さい。
- 5. レコーディングを終了する場合16トラックレコーダーのStopボタンを押して下 さい。
- 6. 追加した演奏を聞く場合Playボタンを押して下さい。

Tips: 記録を失敗した場合16トラックレコーダーのEditボタン押してトラックアン ドゥを実行して下さい。

シーケンスの途中でリズムを止める

シーケンスの途中でリズムを止めたい場合、リズムトラックの記録中に止めたいボ イントでドラムマシンのStart/Stopボタンを押すことで止めることが出来ます。し かしドラムマシンのStart/Stopボタンをもう一度押してもリズムをもう一度スター トさせるポイントを記録することは出来ません。

シーケンスの途中でリズムを止めるには

目的にあったレコーディングモードを選択して下さい。詳しくは前記の「トラックへのオーバーダビング」をご覧下さい。

Tips: リプレースモードでリズムトラックにバリエーション/フィルパターンを記録 する場合リズムトラックのキーボードでの演奏データを含む全てのデータは上書き 消去されます。重要なデータがリズムトラック上にないことを確認して下さい。ア ドモードを使用することで上書き消去することなく追加記録する事が出来ます。

2. リズムトラックを選択していない場合16トラックレコーダーのRhythmボタン を押して下さい。



3. Recordボタンを押し続けて下さい。



 Recordボタンを押しながらPlayボタンを押してレコーディングをスタートして 下さい。



5. 止めたいポイントでドラムマシンのStart/Stopボタンを押すことでシーケンス を演奏させたままリズム止めることが出来ます。



6. レコーディングを終了する場合16トラックレコーダーのStopボタンを押して下 さい。



リズムパートの一部をドラムまたはパーカッションの追加録音に置き 換える

- 1. 「シーケンスの途中でリズムを止める」で紹介された方法を使ってシーケンスの 途中でリズムを止めます。
- Rewind/Fast Forwardボタンなどを使ってキーボードで実際に演奏することで ドラムまたはパーカッションの追加録音を開始したいポイントにロケーションを 移動します。
- 3. 「ドラムまたはパーカッションの追加録音」で紹介された方法を使ってリズムト ラックに追加録音をして下さい。

リズムトラックのコピー

完成されたリズムトラックを、他のシーケンスの中にコピーすることができます。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

他のシーケンスにリズムトラックをコピーする 1. 16トラックレコーダーのRhythmボタンを押して下さい。



2. 16トラックレコーダーのCopy ボタンを押して下さい。

Edit	Сору	Erase	Quantize
		) —	

ディスプレイにはこのように表示されます。

現在選択しているトラック



コピーする内容

4. ディスプレイに"Paste="と表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



上記の設定ではペースト先のリズムトラックはコピーするリズムトラックに置き 換わります。 5. 次のディスプレイが表示されるまでParameterダイヤルを回して下さい。



Dest Seqパラメーターはペーストするトラックを含むシーケンスを指定します。

- バンク、シーケンスボタンを使ってペーストするシーケンスを指定して下さい。
  (設定方法は、この章の「シーケンスの選択」をご覧下さい。)また、valueダイヤルまたは▲▼ボタンでペーストするシーケンスを順番に変えていくこともできます。
- 7. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



Destination Trackパラメーターはトラック10を指定します。 8. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

リズムトラックの消去

リズムトラックの一部またはすべてを消すことができます。

Tips: リズムトラックに記録したキーボードによる演奏のみを消したい場合、この章の「トラックからの単音の消去(Scoop)」で紹介した方法で消去して下さい。

この機能はトラックアンドゥが可能です。

リズムトラックの消去方法

1. 16トラックレコーダーのRhythmボタンを押して下さい



ディスプレイにはこのように表示されます。



注:ディスプレイ上段に「Empty」と表示されている場合、そのトラックがまだ何 も録音されていない事を表しています。

2. 16トラックレコーダーのEraseボタンを押して下さい。

Edit	Сору	Erase	Quantize
) (			

ディスプレイにはこのように表示されます。

現在選択しているトラック



トラック内の消去対象

valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパ ラメーターはリズムトラック内の消去する対象を指定します。

- Trk Data Only—この場合消去対象となるのは、バリエーション/フィルパターンの選択の記録とキーボードによる演奏です。
- Entire Track—この場合消去対象となるのは、トラックデータ(Trk Data)をトラックパラメーター(TrkParams)の両方です。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定して下さい。

4. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

Tips: 好きなロケーションからRecordボタンを押しながらFast Forwardボタンを 押すショートカットで、リズムトラックを現在のロケーションから最後までバリエ ーション/フィルパターンの選択の記録とキーボードによる演奏の両方を消去します。 詳しくはこの章の"Record/Fast Forwardボタンでのトラック消去のショートカッ ト"をご覧下さい。

# シーケンスツールおよびテクニック

初歩的な16トラックレコーダーに関する内容は、この章最初の「 MR-61/MR-76 のレコーディングについて」をご覧下さい。

シーケンスの選択

各ソングは、最高24個のシーケンスを含むことができます。AからHの8個のシーケンスは1から3の3個のバンクと呼ばれるセットに分けられています。そのシーケンスにすでにデータが納められていると場合、そのシーケンスボタンのLEDはは点灯します。またシーケンスを選択した場合LEDは点滅します。

#### シーケンスの選択方法

1. Sequenceボタンを押して下さい。



Tips: いつでもSequenceボタンを押すことで各シーケンスを行き来することが出来ます。

#### バンクの選択

1. Bank (A-H) ボタンを選択したいバンクの番号のLEDが点灯するまで数回押して下さい。



レコーディングモード

16トラックレコーダーは、いくつかの異なるレコーディングモードでレコーディン グすることができます。ソングエディターのレコーディングモードボタンでレコー ディングモードを切り替えることができます。



以下のレコーディングモードを選択することができます:

- Replace—デフォルトのレコーディングモードで上書きレコーディングします。
  つまり常に最新のデータに書き換えていきます。
- Add—このモードはトラック上のデータに最新のデータを合成しながらレコーディングしていきます。
- Track Mix—このモードはリアルタイムに動かしたMixやPanダイヤルなどの動きを記録するときに使用します。

選択したレコーディングモードはLEDが点灯します。



この場合、Replaceレコーディングが選択されています。

レコーディングモードの選択

 選択したいレコーディングモードのLEDが点灯するまでRecord Mode ボタンを 数回押して下さい。また新しいソングをつくるとき、リプレースモードに自動的 変わります。

Tips: Addモードについては、この章の"トラックへのオーバーダビング"をご覧下さい。

シーケンスのパラメーターとバリュー

各シーケンスには種々のオプションがあります。これらのセットアップオプション は、パラメーターと呼ばれます。パラメーターの設定の値をパリューを呼びます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9+27=17



- 1. Editボタンを押して下さい。
- 2. Parameterダイヤルを使ってエディットしたいパラメーターを選択して下さい。



3. valueダイヤルを使って選択したパラメーターの値を変更して下さい。



# シーケンスのテンポの設定

シーケンスのテンポの設定には次の2通りの方法があります。

- テンポパラメーターで設定する。
- Tempoボタンを希望するテンポのタイミングで押す

注: Song PlaylistボタンのLEDが点灯している場合にシーケンスのテンポを設定し ようとすると「Current Tempo」の後にコロンが続きます。この意味はテンポが リードオンリーのため変えることができないことを示しています。Sytemの ClockSourceパラメーターがMIDI場合も同じです。シーケンスのテンポを変更した い場合、Song PlaylistボタンのLEDが消灯していることを確かめSytemの ClockSourceパラメーターはInternalに設定します。Song Playlistの詳細は(この 章の中の後で「Song Playlistの作成」を、SytemのClockSourceパラメーターの詳 細は、第3章をご覧下さい。) パラメーターでテンポを設定する

1. Song EditorのTempo ボタンを押して下さい。







2. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでテンポを設定して下さい。

Tempo ボタンのタッピングでテンポを設定する

 Song EditorのTempo ボタンを希望のテンポの速さで押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



メトロノームクリック

録音時などのリズムガイドとなるメトロノームには各種のオプションが設定できます。

クリックサウンドの変更

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



ClickSoundパラメーターは次の4つから選択します。

- Click—スタンダードなクリックサウンド
- Vocal—男性の声による1、2、3、4というカウント
- VoClk—男性の声による1、2、3、4というカウントとスタンダードなクリ ックサウンドのミックス
- Stick---ドラムスティックのカウントサウンド
- valueダイヤルまたは▲▼ボタンでClickSoundパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

#### メトロノームのボリューム

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在のメトロノームのボリューム

メトロノームのボリュームは0から127の間で設定します。

3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでVolumeパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

クリックサウンドのパンニング

Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在のクリックサウンドのパンニング

クリックサウンドのパンニングは-64(左)から+64(右)の間で設定します。

3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでPanパラメーターを希望の設定に変更して下 さい。

クリックサウンドのエフェクト

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在のクリックサウンドのエフェクト

下記のFXバスをセットすることができます。

- Insert---現在の選択されているインサートエフェクトにルーティングします。
- Chorus—グローバルコーラスにルーティングします。
- LightReverb—グローバルリバーブにルーティングします。(ライト)
- MediumReverb-グローバルコーラスにルーティングします。(ミディアム)
- WetReverb-グローバルリバーブにルーティングします。(ウェット)
- Dry---エフェクトをかけない。(ドライ)
- 3. Turn valueダイヤルまたはuse ▲▼ボタンでFX Busパラメーターを希望の設定。 に変更して下さい。
- クリックのタイミングの設定
- 1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでClick Timingパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

カウントオフ

シーケンスの録音、再生といった動作を1小節から16小節のカウントを入れてからス タートさせることが出来ます。

カウントオフの設定

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



Countoff パラメーターは次の4つの設定から選択します。

- Off-カウントオフなし
- Record Only—シーケンス録音時のみカウントオフ使用
- Play Only—シーケンス再生時のみカウントオフ使用
- Record/Play-シーケンス再生/再生時カウントオフ使用
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでCountoffパラメーターを希望の設定に変更して下さい。

#### カウントオフサウンドの設定

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在のカウントオフサウンドの設定

CountoffSoundパラメーターは次の5つの設定から選択します。

- Quiet—カウントオフサウンドなし
- Click—スタンダードなクリックサウンド
- Vocal—男性の声による1、2、3、4というカウント
- VoClk—男性の声による1、2、3、4というカウントとスタンダードなクリ ックサウンドのミックス
- Stick—ドラムスティックのカウントサウンド
- valueダイヤルまたは▲▼ボタンでCountoffサウンドパラメーターを希望の設定 に変更して下さい。

#### カウントオフの長さの設定

1. Click/Countoff ボタンを押して下さい。



2. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



カウントオフの長さは1小節から16小節まで設定できます。

 valueダイヤルまたは▲▼ボタンでCountoff Barsパラメーターを希望の設定に 変更して下さい。 シーケンスの拍子の設定

各シーケンスは、16トラックレコーダーが止められるときはいつでも、拍子を変更 することができます。トラックの上にすでに録音した後でも、拍子を編集すること ができます。また新しいシーケンスを選択した場合、デフォルトの拍子は、4/4です。

注:シーケンスの拍子を編集すると、クリックタイミングパラメーターは、自動的 に拍子の分母に合わせて調整されます。たとえば、拍子を6/8に設定した場合、その クリックおよびカウントオフは自動的にクリックは8分音符毎に設定されます。

シーケンスの拍子を見る

1. 拍子を見たいシーケンスのA-H Sequence ボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注: スタンダードMIDI Fileを読み込んだ場合、ディスプレイ下段に「Time Signature: 4/4.」に表示されます。また4/4の拍子が変更できないことをコロンが示しています。

新しいシーケンスに新しい拍子を設定する

1. LEDが点灯していないA-H Sequence ボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



Parameterダイヤルを回すことによって拍子の分母分子のカーソルを動かすことが出来ます。そしてvalueダイヤルを回すことによってカーソルのある場所を分子は1から99、分母は1、2、4、8、16、32、64の内のどれかの値の間で変更する事が出来ます。

2. parameterダイヤルを回して拍子のカーソルを変更したい場所へ動かして下さい。

- 3. valueダイヤルを回して値を変更して下さい。
- 4. ステップ2、3を繰り返してシーケンスの拍子設定します。

注: シーケンスの拍子を編集すると、クリックタイミングパラメーターは、自動的 に拍子の分母に合わせて調整されます。たとえば、拍子を6/8に設定した場合、その クリックおよびカウントオフは自動的にクリックは8分音符毎に設定されます。

5. 設定した拍子で録音を開始するならばどこか適当なトラックボタンを押して下さい。キャンセルする場合は他のシーケンスボタンを押して下さい。

#### シーケンスの拍子の変更

 拍子の変更を行うシーケンスのA-H Sequence ボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注: スタンダードMIDI Fileを読み込んだ場合、ディスプレイ下段に「Time Signature: 4/4.」に表示されます。また4/4の拍子が変更できないことをコロンが 示しています。

- 2. シーケンスが再生中の場合16トラックレコーダーのStop ボタンを押して停止さ せて下さい。
- 3. Enter ボタンを押して拍子の変更が出来るようにします。

Parameterダイヤルを回すことによって拍子の分母分子のカーソルを動かすこと が出来ます。そしてvalueダイヤルを回すことによってカーソルのある場所を分 子は1から99、分母は1、2、4、8、16、32、64の内のどれかの値の間で変更す る事が出来ます。

- 4. parameterダイヤルを回して拍子のカーソルを変更したい場所へ動かして下さい。
- 5. valueダイヤルを回して値を変更して下さい。
- 6. ステップ2、3を繰り返してシーケンスの拍子設定します。
- 7. 設定した拍子でよければ適当なトラックボタンを押して下さい。.

## Regionの使用

Region機能でシーケンスの特定の場所を選択することができます。 Regionを設定 すると次の様のことが出来ます。

- シーケンスの一部だけを聞くことが出来ます
- シーケンスの一部だけをエディットの対象にする事が出来ます
- シーケンスの一部だけをループさせることが出来ます。

注: Song playlistモード時はRegionを使用出来ません。Regionの設定を変更する ためにはSong playlistボタンのLEDを消灯しなければなりません。

Regionを使用するためにはFromポイントとToポイントの両方を設定しなければなりません。

Regionの設定には次の二つの方法があります。

- それぞれのパラメーターを数値で設定する
- シーケンスが希望のロケーションで止まっているときにFromまたはToボタンを それぞれ2回すばやく押して直接設定する。
- 注: region設定は各シーケンスごとに記憶されています。

Region From パラメーターを数値で設定する

 ソングエディターのFromボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



parameterダイヤルで再生を開始する小節、上下ボタンで拍、valueダイヤルで クロックを指定します。

- 2. 上記の方法でシーケンスを再生するロケーションを指定しします。
- 3. Region Fromボタンを押してLEDを点灯させて下さい。これでRegion Fromは 有効になります。

#### Region Toパラメーターを数値で設定する

 ソングエディターのToボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。

現在のシーケンスのロケーション

			<b>▼</b>	
Region:		1	.01	
To:	4.	<u>04.</u>	384	an 1
	*	•	•	
Region Te	oの小節	拍	クロ	コック

parameterダイヤルで再生を開始する小節、上下ボタンで拍、valueダイヤルで クロックを指定します。

- 2. 上記の方法でシーケンスを再生するロケーションを指定しします。
- 3. Region Fromボタンを押してLEDを点灯させて下さい。これでRegion Fromは 有効になります。

Region From パラメーターをダブルクリックで設定する

1. Play ボタンを押してシーケンスを再生して下さい。



2. 再生中にRegion Fromパラメーターの値として良いロケーションに来たらFrom ボタンをダプルクリックして下さい。

Tips: シーケンスが止まった状態でも上記の操作は可能です。

ディスプレイにはこのように表示されます。



クロックの単位はダブルクリックでの設定では自動設定されます。

3. Region Fromボタンを押してLEDを点灯させて下さい。これでRegion Fromは 有効になります。

さらにparameterダイヤルで小節、上下ボタンで拍、valueダイヤルでクロック を微調整する事が出来ます。 Region Toパラメーターをダブルクリックで設定する

1. Play ボタンを押してシーケンスを再生して下さい。



2. 再生中にRegion Toパラメーターの値として良いロケーションに来たらFrom ボ タンをダブルクリックして下さい。

Tips: シーケンスが止まった状態でも上記の操作は可能です。

ディスプレイにはこのように表示されます。

Region:	3.01	2012 A
 To:	2.01.001	
		i Abir

ダブルクリックで設定したロケーション

Tクロックの単位はダブルクリックでの設定では自動設定されます。

Region Toボタンを押してLEDを点灯させて下さい。これでRegion Toは有効になります。

さらにparameterダイヤルで小節、上下ボタンで拍、valueダイヤルでクロック を微調整する事が出来ます。

# Regionの最初にロケーションをジャンプする

16トラックレコーダーのRewind ボタンでRegionの最初にロケーションをジャンプ する事が出来ます。

Region の最初にロケーションへのジャンプする方法

シーケンスが再生中の場合16トラックレコーダーのStopボタンを押してシーケンスを止めます。
 現在のロケーションはディスプレイ右上に表示されます。

選択中のシーケンスの名前 現在のロケーション ● Big Fun 1.01 Time Signature: 4/4 2. Region FromボタンのLEDを点灯させます。

Region FromボタンのLEDを消灯してるときでRegion Fromのパラメーターが ディスプレイに表示されている場合はRegion Fromボタンを1回ゆっくり押し ます。

Region FromボタンのLEDを消灯してるときでRegion Fromのパラメーターが ディスプレイに表示されてない場合はRegion Fromボタンを2回ゆっくり押し ます。

3. Rewind ボタンを押すとRegionの最初へロケーションが移動します。

## シーケンスのトリミングのショートカット

MR-61/MR-76にはシーケンスのRegion で設定した範囲の前後を素早く消去する (トリミング)のショートカットが用意されています。

Tips: トリミングの結果をトリミング実行前に聞きたい場合、 Region From/Toボ タンを有効にすることで聞くことが出来ます。

トリミングのショートカット

- 1. トリミングを実行したいシーケンスを選択して下さい。
- region Fromのロケーションより前のシーケンスを取り除きたい場合region FromボタンをRegion Toのロケーションより後のシーケンスを取り除きたい場合いRegion Toボタンを押したままにします。

注: Region From/To両ボタンともLEDが点灯して効力がある場合、押したままに していなくても押していることと同じ扱いになります。つまり片方を押したままに してもう片方も押してはいなくともLEDが点灯していた場合、 Region で設定した 範囲の前後ともトリミングされてしまいます。

3. Song EditorのErase ボタンを押して下さい。



コマンド実行後はディスプレイに完了の表示がされますので確認して下さい。

シーケンスのルーピング

MR-61/MR-76にはシーケンスのRegion で設定した範囲をループする機能が用意 されています。

Tips: ループ機能は16トラックレコーダーのAddレコーディングモードと組み合わせ て利用することによりループさせながら順番にフレーズを足していくといった録音 を可能にします。 シーケンスのループ

1. Loop ボタンを押してLEDを点灯させて下さい。

2. ループを解除する場合もう一度Loop ボタンを押してLEDを消灯させて下さい。

シーケンスのコピー

新しいシーケンスへ録音済みのシーケンスをコピーすることができます。 これによって、何かの変更をする前にシーケンスの予備のコピーをつくることができます。 また複数コピーしていろいろなセッティングを行って聞き比べるといったことやフ ロッピーディスクを介して他のソングにコピーするといったことも可能です。

同じソング内のシーケンスのコピー

- 1. コピーしたいシーケンスを選択して下さい。
- 2. Song EditorのCopyボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



Scopeパラメーターはシーケンス内のコピーする対象を指定します。

- Entire Seq—音色設定、テンポなどのシーケンスパラメーターの他、各トラックの演奏データもコピーします。
- SeqParams Only—音色設定、テンポなどのシーケンスパラメーターのみ
- 3. valueダイヤルを回してScope パラメーターを選択して下さい。
- 操作を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。
  Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



バンク、シーケンスボタンを使ってペーストするシーケンスを指定して下さい。 (設定方法は、この章の「シーケンスの選択」をご覧下さい。)また、valueダ イヤルまたは▲▼ボタンでペーストするシーケンスを順番に変えていくこともで きます。

- 5. valueダイヤルまたはBank/A-H Sequenceボタンでペースト先のシーケンスを 選択して下さい。
- 6. 操作を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。
ペースト先のシーケンスに既に何かデータが含まれていた場合、ディスプレイに はこのように表示されます。



バンクとシーケンス

7. コピーを実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

他のソングへのシーケンスのコピー

- 1. コピーしたいシーケンスを選択して下さい。
- 2. フォーマット済みのフロッピーディスクをディスクドライブに挿入して下さい。
- 3. Disk/GlobalのSave ボタンを押して下さい。



4. MIDI-FILEとしてシーケンスをフロッピーディスクにセーブします。次のディス プレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



セーブするMIDI-FILEに8文字の名前を付けます。

キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D#
キーはカーソルの左右の移動、G#はスペースを入力できます。



注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。

 または正面パネルで入力します。この場合▲ボタンが右、▼ボタンが左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラクターを 選択します。.

もしすでにディスクに同じ名前のファイルがある場合、上書きするか聞いてきますのでYes/Noボタンで決定して下さい。

Tips: キーボードの上の利用できないキャラクターにアクセスするためにvalueダイ ヤルを使うことも出来ます。

- 5. 上記の方法でリズムの名前をつけます。
- 6. リズムに名をつけ終わったらYesボタンを押して下さい。

注意!:ディスクドライブがフロッピーディスクにアクセスしてる間には絶対にデ ィスクを抜かないで下さい。ディスク、データ、メモリー全てに悪い結果がでます。

- 7. ペーストするソングを選択して下さい
- 8. Disk/GlobalセクションののLoadボタンを押して下さい。



9. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



ディスクに納められているファイル名

このディスプレイにはディスクに納められているファイル名が表示されます。 10. valueダイヤルまたは▲▼ボタンで先ほどセーブしたMIDI fileを選択して下さい。

- 11. 選択し終わりましたらYesボタンを押して下さい。
  - ディスプレイにはこのように表示されます。

MIDI fileのロード先のシーケンス Load into: Bank1: A SEQUENCE: \*\*EMPTY\*\* MIDI fileのロード先のシーケンス名

バンク、シーケンスボタンを使ってロードするシーケンスを指定して下さい。 (設定方法は、この章の「シーケンスの選択」をご覧下さい。)また、valueダ イヤルまたは▲▼ボタンでロードするシーケンスを順番に変えていくこともでき ます。

- 12. valueダイヤルまたはBank/A-H Sequenceボタンでロード先のシーケンスを選択して下さい。
- 13.この設定で正しければ場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。これで他のソングへのシーケンスのコピーが完了しました。

注意!: ディスクドライブがフロッピーディスクにアクセスしてる間には絶対にディスクを抜かないで下さい。ディスク、データ、メモリー全てに悪い結果がでます。

#### シーケンスの消去

ソングエディターにはシーケンスの消去機能も搭載されています。

#### シーケンスの消去方法

- 1. 消去したいシーケンスを選択して下さい。
- 2. Song EditorのEraseボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



ソングエディターのScope パラメーターはEntire Seq以外選択できません。

- 3. もしScope パラメーターがEntire Seq以外だった場合、valueダイヤルで Entire Seqを選択し直して下さい。
- 4. 操作を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。
- 5. Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。

消去するシーケンスの名前



 6. 最終的にこのシーケンスを消去する場合はYesボタンを、キャンセルする場合は Noボタンを押します。

シーケンスの前後をトリムする

 トリムを実行したいシーケンスを選択して下さい。 Region From/Toボタンを使ってトリミングする範囲を指定します。

- Region FromのLEDは点灯、Region ToのLEDは消灯— Region Fromより 前のシーケンスが消去され、結果Region Fromのロケーションは1.01.001 に変わり、それに伴いRegion Toも消去された分だけロケーションが前にな ります。
- Region FromのLEDは消灯、Region ToのLEDは点灯— Region To以降が 消去されます。
- Region FromのLEDは点灯、Region ToのLEDは点灯— Region Fromより 前のシーケンスが消去され、結果Region Fromのロケーションは1.01.001 に変わり、それに伴いRegion Toも消去された分だけロケーションが前にな ります。さらにRegion To以降も消去されます。
- Region FromのLEDは消灯、Region ToのLEDは消灯—シーケンス全体を消 去する事が出来ます。これに伴いRegion From/Toともロケーションは 1.01.001にリセットされます。
- 2. 上記のセッティングを参考に、消去したい内容のRegion From/Toパラメーターのセッティングに設定して下さい、
- 3. Song EditorのErase ボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



Scopeパラメーターで全体を消去するかトリムにするか選択することが出来ます。 Region From/Region Toのセッティングに従ってそのシーケンスをとりむする 場合Scopeパラメーターは、Outside Regionに設定します。

4. ScopeパラメーターをvalueダイヤルでOutside Regionに設定して下さい。

注: Region From/Toの両LEDは消灯している場合Outside Regionは選択することは出来ません。

5. このシーケンスをトリムする場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

### シーケンスのリネーム

いつでもシーケンスの名前は変えることができます。シーケンス名前は、最高20文 字(シンボル合む)付けることが出来ますが、MIDIファイルなどは11文字の制限が あるので残りの9文字にその他の付加情報などを付けることをおすすめします。

注: MIDIファイルとしてディスクにシーケンスを保存するとき、8文字制限のDOS 仕様の名前を付けなくてはなりません。しかしMR-61/MR-76内部ではそれより多 くても少なくても問題はありません。

#### シーケンスをリネームする

- 1. リネームしたいシーケンスを選択して下さい。.
- 2. Song EditorのMiscボタンを押して下さい。



3. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



操作を継続する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。
Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



新しいシーケンスの名前

次の2つの方法により名前を付けることが出来ます。

 キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D# キーはカーソルの左右の移動、F#は小文字入力、A#は大文字入力、G#はスペースを入力できます。



注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。

 または正面パネルで入力します。この場合▲ボタンが右、▼ボタンが左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラクターを 選択します。

Tips: 通常のシーケンス画面では11文字までしかシーケンスネームを表示しないた め11文字以内の名前を付けることをおすすめします。

- 5. 上記の方法でリズムの名前をつけます。
- 6. シーケンスに名をつけ終わったらYesボタンを押して下さい。

# ソングツール及びテクニック

初歩的な16トラックレコーダーに関する内容は、この章最初の「 MR-61/MR-76 のレコーディングについて」をご覧下さい。

## 新規ソングの作成

MR-61/MR-76の新規ソングの作成はとても簡単なものです。新規ソングは次のものが新しく使うこと出来ます。

- 新規の24個のシーケンス·
- 新規のグローバルエフェクト

#### 新規ソングの作成方法

1. New Song ボタンを押して下さい。

New Song

ディスプレイには、新しくつくられたソングの最初のバンクの最初のシーケンスの最初のトラックを表示されています。

## Song Playistの作成

曲の部品となるシーケンスが完成したら次に作成するのはsong playlistです。song playlistは、その名の通りシーケンスをどういった順で演奏していくかを並べたリス トのことで、MR-61/MR-76ではシーケンスをsong playlistの順番で再生して作品 を作成します。

注: 新しくsong playlistを作る場合、既存のsong playlistは置き換えられます。 また既存のsong playlistをエディットしていくのも良い考えです。

#### Song Playlist の作成方法

1. Song Playlist ボタンを押し続けて下さい。



全てのシーケンスにまだ何も記録されていない場合、ディスプレイにはこのよう に表示されます。



録音済みのシーケンスがある場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



playlistにシーケンスを最後まで並べるまでSong playlistボタンは押しっぱなしにします。またシーケンスは3個のバンクのいずれかからも選ぶことができます。

2. Song playlistボタンは押しながら、24個のシーケンスの内LEDが点灯してるものの中から再生する順番にシーケンスボタンを押していくことでSong playlistに記録していきます。

注: シーケンスボタンのLEDの意味は点滅で選択、点灯で録音データ有り、消灯で 録音データ無しとなります。

1. 上記のように選択していきます。
ディスプレイにはこのように表示されます。



注: 選択したシーケンスが空の場合、上のディスプレイには表れません。 Song playlistに加えることが出来るのはデータを含んだシーケンスのみです。

このディスプレイは、playlistののステップ#1に記録されるシーケンスを表示しています。 Song playlistボタンを押している間、シーケンスを選択し続けることができます。 選択する各シーケンスが、playlistに加えられます。

- 4. Song playlistボタンを押している間、シーケンスを選択し続け playlistに加えられます。
- 5. 登録が終わったらSong playlistボタンのLEDを点灯させます。この状態でソン グを演奏する準備ができています。16トラックレコーダーのPlayボタンを押し てソングを再生して下さい。

Tips: Song playlistによって演奏中のシーケンスはシーケンスボタンのLEDが点滅 します。これによって現在のどのシーケンスが演奏中なのか知ることが出来ます。

6. Song Playlist ボタンもう一度押してLEDを消灯させることでSong Playlistモ ードから通常の状態へ戻ります。

注: リズムトラックにリズムを転送しただけのシーケンスを並べた場合、1小節ず つしか再生されません。バリエーション/フィルなどの選択が含まれる場合は、記録 してあるところまで演奏して次のシーケンスに移ります。

スムースなPlaylist の再生

MR-61/MR-76はスムースなPlaylistの再生を行うためにある程度のRAMメモリー を消費します。そのメモリーが足りなくなった場合ディスプレイにはこのように表示されます。



このディスプレイが表示された場合、スムーズにつながらなくてもPlaylistの再生を 統行する場合はYesボタンを、停止させる場合はNoボタンを押して下さい。



#### ソングの再生

作成したsong playlistを再生します。 song playlistについては前述の「 song playlistの作成」をご覧下さい。

Tips: song playlist内のシーケンスはたとえ演奏データがなくても設定されている 最後の小節まで再生してから次のシーケンスに移行します。この場合「Regionの使 用」の項での方法でいらない箇所を消去して下さい。

song playlistの操作

- Rewind ボタンで押すと現在選択されているsong playlistのステップの最初に 移動します。
- Fast Forward ボタンを押し続けることでsong playlistの最後のステップに移動します。
- Play ボタンを押すと現在選択されているsong playlistのステップから演奏が開始されます。

シーケンス停止中にRewind ボタンで押すとsong playlistの最初のステップに移動 します。

注: song playlist で使用されているシーケンスを消去した場合、 song playlist は、自動的にとばして演奏しステップナンバーも付けなおします。

ソングの再生方法

1. Song PlaylistボタンのLEDが消灯している場合、Song Playlistボタンを押して 点灯させて下さい。



Song Playlistが作成されていない場合ディスプレイにはこのように表示されます。



song playlistについては前述の「song playlistの作成」をご覧下さい。

2. 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押してソングを再生します。 ディスプレイにはこのように表示されます。



注: Song playlistによって演奏中のシーケンスはシーケンスボタンのLEDが点滅します。これによって現在のどのシーケンスが演奏中なのか知ることが出来ます。

3. ソングを停止する場合16トラックレコーダーのStop ボタンを押して下さい。

Tips: ソングのメインディスプレイに戻る場合、Song playlistボタンを押して下さい。

#### Song Playlist でのステップの移動

 Song PlaylistボタンのLEDを点灯してるときでSong Playlistのパラメーターが ディスプレイに表示されていない場合はSong Playlistボタンを2回ゆっくり押し ます。

Song PlaylistボタンのLEDを消灯してるときでSong Playlistのパラメーターが ディスプレイに表示されてない場合はRegion Fromボタンを1回ゆっくり押しま す。

ディスプレイにはこのように表示されます。

yングの名前 現在のソングのロケーション ↓ SOMESONG 1.01 Step #1 = Bank1: A playlistの最初のステップ 選択されているシーケンス

playlistのステップはParameterダイヤルで変更します。

- 2. parameterダイヤルを回して移動したいステップに移行して下さい。
- 3. 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押して再生されます。

# ソングのリネーム

ソングには11文字の名前を付ける事が出来ます。

#### ソングのリネーム方法

- 1. Song PlaylistボタンのLEDが消灯している場合、Song Playlistボタンを押して 点灯させて下さい。
- 2. Song EditorのMiscボタンを押して下さい。
- 3. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



4. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。 Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。





 キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D# キーはカーソルの左右の移動、F#は小文字入力、A#は大文字入力、G#はスペースを入力できます。



注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。

 または正面パネルで入力します。この場合▲ボタンが右、▼ボタンが左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラクターを 選択します。

Tips: キーボードの上の利用できないキャラクタにアクセスするためにvalueダイヤ ルを使うことも出来ます。

- 5. 上記の方法でソングの名前をつけます。
- 6. ソング名をつけ終わったらYesボタンを押して下さい。

#### 既存のSong playlistの編集

song playlistを聞いたあと、あるステップのシーケンスを抜く、入れ替えるといった編集を行いたくなると思います。MR-61/MR-76では簡単に既存のsong playlistのステップを編集することができます。

#### 既存のSong playistを編集する

 Song PlaylistボタンのLEDを消灯してるときでSong Playlistのパラメーターが ディスプレイに表示されてない場合はRegion Fromボタンを1回ゆっくり押しま す。

I Song PlaylistボタンのLEDを点灯してるときでSong Playlistのパラメーター がディスプレイに表示されていない場合はSong Playlistボタンを2回ゆっくり押 します。

ディスプレイにはこのように表示されます。



playlistのステップはParameterダイヤルで変更します。

- 2. Parameterダイヤルでplaylistのステップを変更します。
- 3. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでplaylistのシーケンスを変更して下さい。
- 4. ステップ2から3を繰り返して編集作業を進めて下さい。
- 5. 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押して再生されます。

### 他のソングの選択

MR-61/MR-76はメモリーが許す限りソングを同時に作ることが出来ます。各ソン グは、最高24個のシーケンス、song playlistおよびグローバルコーラス/グローバ ルリバーブセットアップなどを含むことができます。ソングを選択する方法は2通 りあります。:

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュプル

- Select SongパラメーターをValueダイヤルで選択する
- キーボードでソングの名前をタイプする

ソングをソングメモリから選ぶ

 Select Songボタンを押し続けて下さい。 他に選択するソングがない場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



選択するソングがある場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



Select SongパラメーターをValueダイヤルまたは▲▼ボタンで選択します。

- 2. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでロードするソングを選択して下さい。
- 3. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

ソングをキーボードで名前をタイプして選択する

 Select Songボタンを押し続けて下さい。 他に選択するソングがない場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



選択するソングがある場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



ソングメモリー内の最初のソング

キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D#キー はカーソルの左右の移動、 G#はスペースを入力できます。



2. キーボードでソングの名前をタイプします。

3. ある程度入力すると自動的にソングが選択されます。

ソングのコピー

各ソングは、それぞれsong playlistを持つことができます。そのため異なる playlistsで次々と多くのバージョンで曲を聞きたいこともあります そのような時、 同じソングの複数のコピーを作りsong playlistを設定することで聞き比べることが 出来ます。

ソングをコピーする

- 1. フォーマット済みのフロッピーディスクをディスクドライブに挿入して下さい。
- 2. Disk/GlobalのSave ボタンを押して下さい。



3. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



ソングの名前を入力するのには次の2通りの方法があります。

 キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D# キーはカーソルの左右の移動、F#は小文字入力、A#は大文字入力、G#はスペースを入力できます。



注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。

 または正面パネルで入力します。この場合▲ボタンが右、▼ボタンが左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラクターを 選択します。

Tips: キーボードの上の利用できないキャラクタにアクセスするためにvalueダイヤ ルを使うことも出来ます。

- 4. 上記の方法でソングの名前をつけます。
- 5. ソング名をつけ終わったらYesボタンを押しセーブを開始します。

注意!: ディスクドライブがフロッピーディスクにアクセスしてる間には絶対にディスクを抜かないで下さい。ディスク、データ、メモリー全てに悪い結果がでます。

6. Disk/GlobalセクションののLoadボタンを押して下さい。



7. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



このディスプレイにはディスクに納められているファイル名が表示されます。

- 8. valueダイヤルまたは▲▼ボタンで先ほどセーブしたソングを選択して下さい。
- 9. 選択し終わりましたらYesボタンを押して下さい。

注意!: ディスクドライブがフロッピーディスクにアクセスしてる間には絶対にディスクを抜かないで下さい。ディスク、データ、メモリー全てに悪い結果がでます。

#### Song PlayistまたはSongの消去

MR-61/MR-76のSong Editorはソングメモリー上のSong PlaylistまたはSongを 消去する事が出来ます。その消去には3つの機能があります。:

- ソングにsong playlistが設定してある場合、ソングエディターで全ソング(シ ーケンス、song playlist、グローバルコーラスおよびグローバルリバーブセッ トアップ)などを消すことができます。消去後には新規のソングが作成されます。
- ソングにsong playlistが設定してある場合、ソングからsong playlistのみを消 すこともできます。
- ソングからシーケンス、グローバルコーラスおよびグローバルリバーブセットア ップのみを消すこともできます。

#### 全Songの消去

1. Song PlaylistボタンのLEDが消灯している場合、Song Playlistボタンを押して 点灯させて下さい。

もしまだSong Playlistを制作していない場合適当な録音されているシーケンス をSong Playlistボタン押しながら選択して下さい。



2. Song EditorのEraseボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはソング内の消去する対象を指定します。

- Playlist Only—song playlistのみ
- Entire Song—全てのソングをシーケンス
- 3. valueダイヤルを回してScopeパラメーターにEntire Songを選択して下さい。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 3+27=174

このまま設定を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



この表示が全消去の最終確認となります。

5. 全消去を実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

#### Song Playlist の消去

1. Song PlaylistボタンのLEDが消灯している場合、Song Playlistボタンを押して 点灯させて下さい。

もしまだSong Playlistを制作していない場合通当な録音されているシーケンス をSong Playlistボタン押しながら選択して下さい。



2. Song EditorのEraseボタンを押して下さい。



ディスプレイにはこのように表示されます。



ソング内の消去対象

valueダイヤルまたは▲▼ボタンでScopeパラメーターを設定します。Scopeパラメーターはソング内の消去する対象を指定します。

- Playlist Only—song playlistのみ
- Entire Song—全てのソングをシーケンス
- 3. valueダイヤルを回してScopeパラメーターにPlaylist Onlyを選択して下さい。
- 4. Song Playlistの消去を実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNo ボタンを押します。

Songのリネーム

 Song PlaylistボタンのLEDが消灯している場合、Song Playlistボタンを押して 点灯させて下さい。

もしまだSong Playlistを制作していない場合適当な録音されているシーケンス をSong Playlistボタン押しながら選択して下さい。

- 2. Song EditorのMiscボタンを押して下さい。
- 3. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



このまま設定を続ける場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

Yesボタンを押した場合、ディスプレイにはこのように表示されます。



 キーボードで入力し各キーの上部に印刷されたキャラクタの他に、C#、D# キーはカーソルの左右の移動、F#は小文字入力、A#は大文字入力、G#はス ペースを入力できます。



- 注: MR-76の場合は印刷されていないキーを押しても何も入力されません。
  - または正面パネルで入力します。この場合▲ボタンが右、▼ボタンが左にそれぞれカーソルを動かし、Valueダイヤルを回すことによりキャラクターを 選択します。

Tips: キーボードの上の利用できないキャラクタにアクセスするためにvalueダイヤ ルを使うことも出来ます。

- 5. 上記の方法でソングの名前をつけます。
- リネームを実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。

# Standard MIDI File (SMF)の扱い

## Standard MIDI Fileとは?

Standard MIDI File (SMF)は、異なるメーカーの異なるシーケンサーでも読み込む ことの出来る汎用MIDIデータファイルフォーマットです。ファイルフォーマットは 現在3種類定義されてる中、MR-61/MR-76が読み込むことが出来るのは以下の2 種類です。

- Type 1 Standard MIDI File—複数のトラックを含むファイルフォーマット
- Type 0 Standard MIDI File—ひとつのトラックで複数のチャンネルを記録できるファイルフォーマット

MR-61/MR-76は、215k以内でSMFをロードすることができます。

スタンダードMIDIファイルフォーマットは、General MIDIでのデータによく使用 されています。また異なるシーケンサー同士のデータ交換にもよく使われます。し かしスタンダードMIDIファイルとGeneral MIDIとは全く異なったもので、それぞ れファイルフォーマットと音色データの規格です

#### Standard MIDI Fileの読み込み

MR-61/MR-76は他のMIDIシーケンサーと同様Standard MIDI Fileを読み込むこ とが出来きます。詳しくは第9章をご覧下さい。

注: MR-61/MR-76のシーケンス自体がスタンダードMIDIファイルフォーマット と同じものです。

まずSMFがロードされるとMR-61/MR-76は読み込んだファイル設定を調べるため に少々の時間が必要になります、そして読み込まれしだい16トラックレコーダーの 各トラックに振り分けられトラックボタンのLEDの点灯によってその状態を知るこ とが出来ます。その動作はType 1 Standard MIDI Fileの場合トラックの量によって 異なり、 Type 0 Standard MIDI Fileの場合、一つのトラックをMIDIチャンネルご とに展開しないまま読み込みます。

注:読み込んだSMFが複数の拍子をもつデータの場合、自動的に4/4が選択されその設定は変更することは出来ません。

# SMFからシーケンスへの変換の2ステップ

MR-61/MR-76はディスクからSMF直接読み込み、演奏することが可能です。しか し実際に編集したりする場合は2段階の変換を行ってシーケンスへの変換を行いま す。それには16個のトラックへの割り振り、ボリュームなどのサウンドデータの変 換なども含まれます。

#### トラック振り分け

MR-61/MR-76以外で作成したSMFをMR-61/MR-76用のSMFに変換する作業の 最初のステップはMIDIチャンネルごとにトラックが並んでない場合それを並べ直す ことです。この作業は次の動作を行うと実行するかどうかMR-61/MR-76がたずね てきます。

- ・ 16トラックレコーダーのtrack ボタンを押す
- Record ボタンを押す
- 16トラックレコーダーのEdit、Copy、Erase、Quantizeボタンを押す
- MixまたはPanダイヤルを回す
- attempt to change a track $\mathcal{D}$ effect routing after pressing Routing  $\pi \phi \gamma$
- MuteまたはSolo ボタンを押す

…ディスプレイは次の用に表示されます。:



Yes ボタンを押した場合MR-61/MR-76はトラック振り分けを開始します。

注: 一つのトラックに複数のMIDIチャンネルが含まれている場合、MR-61/ MR-76は自動的にMIDIチャンネルごとに複数のトラックにセパレートされます。ま た複数のトラックに同じMIDIチャンネルが設定されているSMFの場合、同じMIDI チャンネルごとに16個のトラックに統合されます。またトラックネーム、システム エクスクルーシプなどは表示されない「トラック0」に統合されます。



MR-61,76にSMFを読み込んだ時のチャンネル

注: MR-61またはMR-76 にSMFを読み込んでもRegion From and Toなどの設定 は記憶されています。

トラックパラメーターの追加

16トラックレコーダーには多数のサウンドのエディットオプションがあります。 MIDI規格で定められている他の機種でも利用することの出来るパラメーターの他、 独自のパラメーターもそのオプションには含まれます

まずSMFをMR-61/MR-76に読み込んだ場合に各トラックにMR-61/MR-76用の トラックパラメーターを追加します。これは各トラックごとに実行され、まだその パラメーターが追加されていないトラックを選択した場合、次のディスプレイが表 示されます。



現在選択しているトラック

Yes ボタンを押した場合MR-61/MR-76はトラックパラメーターの追加を開始します。

変換前のトラックに転送する

変換前のトラックにアイディアパッド、サウンドファインダー、ドラムマシンから のデータを転送する場合、ディスプレイはこのように表示されます。



Yes ボタンを押した場合MR-61/MR-76はトラック振り分けとトラックパラメーターの追加の両方の作業を開始します。.

## 変換後のエディット

SMFの読み込み後にトラック振り分けとトラックパラメーターの追加を行ったあとでは、音色の変更、エフェクトのエディットといった各種のエディットが実行できます。

SMFの読み込み時には"Enter GM Mode?"コマンドを実行して、 MR-61/MR-76を GM Modeにすることをお勧めします。

外部で作成されたSMFをMR-61 /MR-76 のSMFに変換する

- DOSフォーマット済みのフロッピーディスクをディスクドライブに挿入して下さい。
- 2. Loadボタンを押して下さい。



3. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



4. valueダイヤルを回してロードしたいStandard MIDI Fileを選択して下さい。

 選択し終わりましたらYesボタンを押して下さい。 少々の待ち時間の後SMFがロードされ演奏可能な状態となります。

6. 16トラックレコーダーのPlayボタンを押してSMFを再生して下さい。.

7. 16トラックレコーダーのtrack-ボタンが多数点灯している場合、ステップ9に読み進めて下さい。



track-ボタンのLEDが点灯していない場合、適当なtrackボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



MIDIチャンネルごと各トラックに展開します。

- 8. 実行する場合はYesボタンを、キャンセルする場合はNoボタンを押します。
- 展開された各SMFトラックにトラックパラメーターを追加したい場合、追加したいトラックを選択して下さい。
- 10. Parameterダイヤルを少し回します。 するとディスプレイにはこのように表示されます。



現在選択しているトラック

- 11. SMFトラックにトラックパラメーターを追加したい場合、Yesボタンを押して下 さい。
- 12. ステップ9から11を繰り返して各トラックにトラックパラメーターを追加します。

# 16トラックレコーダーとMIDI

# 16トラックレコーダーからのMIDI出力

16トラックレコーダーはノートデータとコントロールデータの両方を出力することが出来ます。

Tips: MIDIについての詳しい解説は第13章の"What Is MIDI"をご覧下さい。

# 16トラックレコーダーのMIDI出力

16トラックレコーダーのデータを外部にMIDI出力する場合、MIDI-OUTSoundを、 MIDI出力したいトラックにアサインして下さい。MIDI-OUT Soundは他の通常の音 色とは異なりMR-61/MR-76のMIDIアウトから演奏情報を出力するための特別な 音色です。

MIDI-OUTサウンドには3個の設定が出来ます。

- MIDI送信チャンネル
- Bank Select
- Program Change

MIDI-OUT SOUNDの選択した場合、MixダイヤルはExpression (Controller #11) のコントローラーとして、 PanダイヤルはPan (Controller #10)のコントローラー として動作しMIDI出力されます。

**Tips: Y MIDI-OUT SOUNDでも各種のコントローラー(フットスイッチ、ペダ** ル)などを使用することが出来ます。これについては第3章をご覧下さい。

第4章で解説されているSound Controller Filtersの設定で出力するデータの種類を 制限することが出来ます。

MR-61/ MR-76に外部 MIDI音源を接続している場合、MIDI-OUT SOUNDを選択してパンクセレクト、プログラムチェンジを送信することで外部 MIDI音源のサウンドを選択することが出来ます。

#### 各トラックのMIDI 出力の設定

- 1. 設定するtrackボタンを押して下さい。
- 2. Enter ボタンを押して下さい。
- 3. "MIDI-OUT" がディスプレイに表示されるまでSoundTypeダイヤルを回して下 さい。



MIDI-OUTサウンドには3個の設定が出来ます。

- MIDI送信チャンネル
- ・ バンクセレクト
- Program Change
- 4. 上下ボタンを押してカーソルをMIDI送信チャンネルに移動します。



MIDI-OUTサウンドの MIDI送信チャンネル

5. valueダイヤルを回してMIDI-OUTサウンドのMIDI送信チャンネルを設定します。

注: 外部MIDI機器とのMIDIチャンネルの設定が合っているかどうか確かめて下さい。

6. 上下ボタンを押してカーソルをパンクセレクトに移動します。



MIDI-OUTサウンドのパンクセレクトの値

- 7. valueダイヤルを回してMIDI-OUTサウンドのバンクセレクトを設定します。
- 8. 上下ボタンを押してカーソルをMIDI Program Changに移動します。



MIDI-OUTサウンドの MIDI Program Chang の値

- 9. valueダイヤルを回してMIDI-OUTサウンドのMIDI Program Changを設定しま す。
- 10. Enter ボタンを押して作業を終了します。

Tips: MIDI-OUT SOUNDの設定はサウンドファインダーの中でも設定は可能で、 それを16トラックレコーダーに転送する事が出来ます。

# ドラムマシンのパターンをMIDI 出力する方法

このMIDI-OUTサウンドを、リズムトラックにアサインすれば、リズムトラックの ノート情報は外部にMIDI出力することが出来ます。外部コンピューターなどでさら に細かく編集することが可能になります。

# **MDI**の受信

MR-61/MR-76はCD並みの音質を持つ16チャンネルマルチティンバー音源賭し ても機能します。またSound controller filters を設定することでMIDIコントロー ルデータやMIDI Bank Select、Program Changeといったデータの受信を制限する ことが出来ます。詳しくは第4章の"Sound Controller Filters"をご覧下さい。

**Tips:** 16トラックレコーダーのサウンドのMIDI Bank Select、Program Change のMIDIを使っての音色切り替えを行う場合でも、 Automatic Effect Routing 機能 を利用することが出来ます。詳しくは第3章の"自動的にエフェクトルートを決める、 あるいはできなくする"をご覧下さい。

MR-61/MR-76のサウンドファインダー、16トラックレコーダーは以下の事にそってMIDIデータを受信することが出来ます。

- サウンドファインダー—SelectSoundボタンのLEDが点灯している場合、受信 できるMIDIチャンネルはペースMIDIチャンネルで設定したチャンネルのみです。
  電源投入時にはMIDIチャンネル1が設定されています。
- 16トラックレコーダー—Select SongのLEDが点灯している場合、各トラックは 1から16の順番にMIDチャンネルがトラックにアサインされています。

16トラックレコーダーのMIDI機能を有効に活用するためにSong Editor ボタンを押 して下さい。

Tips: MIDI-OUT SOUNDをトラックにアサインしている場合、そのMIDIチャンネ ルに送られてきたMIDIデータは無視されます。またトラックのMuteボタンを押すこ とでそのMIDIチャンネルに送られてきたMIDIデータを受信しないようにすることが 出来ます。詳しくは第8章をご覧下さい。

#### MIDI での16トラックレコーダーのトラックの設定を変更

16トラックレコーダーがMIDI Bank Selects、Program Changes、その他の controllersなどのデータを受信した場合、その変更はすぐに実行されます。選択さ れたトラックの変更はディスプレイにすぐに表示されますが、他のトラックの変化 は特に表示されません。これによってMR-61/MR-76を通常のMIDI音源として使 用することが出来ます。

MIDIデータの受信によってトラックのパラメーターを変更された後に、MR-61/ MR-76自身でパラメーターの変更を行うとき、次の表示が表れます。



この表示はMIDIデータの受信によって変更された値を現在のトラックパラメーター に変更するかどうか決定します。Yesボタンでアップデート、Noボタンでキャンセ ルになります。

# 16トラックレコーダーと外部MDI機器とのシンク

MR-61/MR-76はMIDI clockを使用してシーケンサー、ドラムマシンといった外部 機器とシンクロナイズ(同期)する事が出来ます。

16トラックレコーダーの外部MIDI機器とのシンク(マスター)

- 1. 外部MIDI機器のMIDI InとMRのMIDI Outを接続して下さい
- 2. 外部MIDI機器にMIDI clockの入力の設定をして下さい。
- 3. Systemボタンを押して下さい。



4. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



- 5. Yes ボタンを押して下さい。
- 6. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在のXmit MIDI Clocksの設定

Xmit MIDI ClocksパラメーターはMIDI clocks、MIDI Start、Stop、 Continueメッセージの出力の有無を設定します

- Off— MIDI clocks、MIDI Start、Stop、Continueメッセージを出力しません。
- On— MIDI clocks、MIDI Start、Stop、Continueメッセージを出力しま す。
- 7. valueダイヤルまたは▲▼ボタンでXmit MIDI ClocksパラメーターをOnに設定 して下さい。
- 8. シンクしたいシーケンスを選択して下さい。.
- 9. 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押して下さい。外部機器が追従します。

- 16トラックレコーダーの外部MIDI機器とのシンク(スレーブ)
- 1. 外部MIDI機器のMIDI outとMRのMIDI Inを接続して下さい。
- 2. 外部MIDI機器にMIDI clockの出力の設定をして下さい。.
- 3. シンクさせたいシーケンスを選択して下さい。
- 4. MRのSystem ボタンを押して下さい。



5. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



- 6. Yes ボタンを押して下さい。
- 7. 次のディスプレイが表示されるまでparameterダイヤルを回して下さい。



現在の ClockSourceパラメーターの設定

8. valueダイヤルを回してClockSourceパラメーターをMIDIにして下さい。

注: ClockSourceパラメーターをMIDIにした場合シーケンスのテンポの表示は "MIDI."となります。

 16トラックレコーダーのPlay ボタンを押して下さい。 ディスプレイにはこのように表示されます。



ディスプレイ右上の"MIDI Sync"の点滅は外部シンク時にあらわれます。 10. 外部のシーケンサー、ドラムマシンに追従します。

注:通常の設定に戻す場合ClockSourceパラメーターを"Internal."に戻して下さい。

#### コンピューターとMR-61/MR-76とのコンビネーション

MR-61/MR-76とパソコンのシーケンサーとを組み合わせることでより強力なツー ルとないります。

#### コンピューターとの連携

MR-61/MR-76をスタジオの中で使用する場合のコンピュータとの理想的連携は、 おそらく次のようなものになると思います。

- MR-61/MR-76のサウンドやドラムマシンを遊んでる内に、ソングに発展する 何かを演奏します。
- 2. アイデアパッドは、新しい音楽のをひらめきを残します
- 3. 16トラックレコーダーにアイデアを送ります。それを元にアイデアを形にして いきます。
- サウンドおよびエフェクトパラメーターをエディットして作品のサウンドを決めます。
- 5. 各シーケンスでsong playlistをつくります。
- 6. フロッピディスクに各シーケンスを保存します。
- コンピュータにそのフロッピーをロードして、MIDIシーケンサーにMR-61/ MR-76で作ったシーケンスをロードします。
- 8. MR-61/MR-76のMIDI端子にコンピュータのMIDI端子を相互に接続します。
- 9. コンピュータシーケンサーのマスターコントローラーとして、MR-61/MR-76 のキーボードを使用します。
- 10.シーケンスプログラムからMR-61/MR-76のサウンドおよびエフェクトを使用 します。

(コンピュータとMR-61/MR-76を使用するために必要な物理的MIDI接続を学ぶ には第2章をご覧下さい。)

### シーケンスの互換

MR-61/MR-76は最初からコンピューターとの連携を考慮に入れて設定されている ためシーケンスのファイルフォーマットはSMFに準じています。そのためSMFを再 生する事が出来ます。その上MR-61/MR-76に、コンピュータからうつされるとき、 自動的に各トラックにトラックサウンドパラメーターのすべてをSysExデータに変 化されます。

### マスターコントローラーとしてのMR-61/MR-76

MIDI-OUTサウンドには重要で特別な機能があります。SoundFinderの中でそれを 選択した場合、コンピュータの上のMIDIシーケンサーにはマスターコントローラー およびマルチティンバーシンセとしてMR-61/MR-76を使用することができます。 MR-61/MR-76をLocal-Offモードにすることでシンセ部を他のシンセやサンプラ ーと同じようにして利用することが出来ます。 コンピューターとMR-61 / MR-76 との接続

- 1. MR-61/MR-76のMIDIアウトジャックとコンピューターのMIDIインジャック とをMIDIケーブルで接続して下さい。
- 2. MR-61/MR-76のMIDIインジャックとコンピューターのMIDIアウトジャック とをMIDIケーブルで接続して下さい。
- 3. MR-61/MR-76とコンピュータの電源を入れて下さい。
- MR-61/MR-76のシーケンスをフロッピーディスクにセーブして下さい。詳しくは第9章をご覧下さい
- 5. SelectSoundボタンを押して下さい。
- SoundType/SoundNameダイヤルを使ってMIDI-OUTサウンドを選択して下さい。
- もしあなたのコンピューターのMIDIシーケンサーが 全MIDIIチャンネルを自動 的にレシーブすることが出来ない場合、上下ボタンをMIDI-OUTサウンドの MIDIチャンネルの設定にカーソルが来るまで押して下さい。そしてvalueダイヤ ルで あなたのコンピューターのMIDIシーケンサーがレシーブすることが出来る MIDIチャンネルに変更して下さい。
  もしあなたのコンピューターのMIDIシーケンサーが要求する場合、上下ボタン とValueダイヤルでMIDI-OUTサウンドのBank Select/Program Changeを設 定して下さい。
- 8. フロッピーをMR-61/MR-76のディスクドライブから出して、コンピュータの フロッピードライブに挿入します。
- 9. コンピューターのMIDIシーケンサープログラムを立ち上げて下さい。
- 10. セーブしたファイルをMIDIシーケンサープログラムで開いて下さい。

このセッティングでコンピューターからMR-61/MR-76のシンセ部を演奏すること

も、MR-61/MR-76のキーボードをコンピューターのレコーディング用のMIDI入 力機器として使うことが出来るようになります。

# 第8章

# FX/ミックスダウン

# ミキシングについて

レコーディングスタジオではミックスダウン時、録音機材の他に数多くの高価なエ フェクター類を必要とします。しかしMR-61,76は、ステレオミックスを完成させる までに必要とする全ての機能を単体で備えています。このFX/ミックスダウンセク ションでは、サウンドファインダーでのプレイや16トラックレコーダーの演奏にお いて、自由なミックス環境を提供します。



Mixノブは演奏している音色や再生トラックの音量調節を、Panノブは定位の調節を 行います。上部の4個のボタンは、MRの24ビットエフェクターへのアクセスに使用 されます。このFX/ミックスダウンセクションでは、16トラックレコーダーの各ト ラックに対して、ミュートやソロに関する各機能のコントロールも行います。

この章では、これらの機能について説明します。

# 2つのミキサー機能

MR-61,76は、キーボードとしてだけではなく、オールインワンのレコーディングス タジオとしても素晴らしい性能を持っています。その2つを両立するために、FX/ミ ックスダウンセクションは2つのミキサーを備えています。

- サウンドファインダー FX/ミックスダウンセクション……サウンドファインダ ーでのブレイでは、FX/ミックスダウンセクションは現在選択されている音につ いてミキシング、パンニング、エフェクトコントロールを行います。
- 16トラックレコーダー FX/ミックスダウンセクション……16トラックレコーダ 一の演奏の場合、16のトラックそれぞれのミキシング、パンニング、エフェク トコントロールを行います。

MR-61,76は、操作に応じて自動的にFX/ミックスダウンセクションに仕事を割り当てます。

#### ミキシングしている音を確認するには

FX/ミックスダウンセクションのパラメータを見ていて、その表示がサウンドファ インダーの音のものであるか、16トラックレコーダーのトラックのミックスである のかが解らなくなったときは、サウンドファインダーのSelect Soundボタン、ソン グエディターのSelect Songボタンを見てください。

- ・ サウンドファインダーの音をミックスしているときはサウンドファインダーの Select Sound のLEDが点灯します。
- 16トラックレコーダーの演奏がミックスの対象であればソングエディターの Select Song のLEDが点灯し、選択されているトラックのLEDが点滅します。

注:Mixdownパラメータのいくつかではディスプレイ上の、「Sound」または 「SoundFinder」(あるいは編集されているトラック)といった表示で、現在ミック スしているトラックを教えてくれます。

この章では、まずサウンドファインダーおよび16トラックレコーダーのミキシング について、その後MixノプとPanノブについて、そしてMR-61,76の持つ強力なエフ ェクトについて解説します。

# サウンドファインダー FX/ミックスダウン のミキシング

# サウンドファインダー FX/ミックスダウン

シングル、スプリット、レイヤー、またそれらのコンビネーションであっても、 FX/ミックスダウンセクションで、レベルやパン、そしてエフェクトをコントロー ル出来ます。 サウンドファインダーの詳細については、第4章を併せてご覧くださ い。

注:各サウンドにはインサートエフェクトの使用でが可能で、それらのコントロール はすべてリアルタイムに処理されます。このインサートエフェクトのリアルタイム コントロールについては、この章で後ほど説明します。

サウンドファインダーでFX/ミックスダウンを使うために

- サウンドファインダーのSelect Sound、Split、Layerのボタンで対象を選択します。
- 2. 必要であればSplit、Layerの設定を行ってください。
- FX/ミックスダウンセクションの、ノブを回すかボタンを押すことでそれぞれの パラメータを変更するモードに入ります。
  Mixノブ、Panノブ、およびエフェクトについての詳細は後述します。

サウンドファインダー FX/ミックスダウンセッティング の保存

サウンドファインダーでのエディットに伴いFX/ミックスダウンセクションを使用 したとき、それらの音と共にその時のセッティングも呼び出したい事が多いことで しょう。そういったサウンドやプリセットはセープすることで、選択されるととも にFX/ミックスダウンでの設定を呼び出すことができるようになります。

サウンドファインダーのMixdown セッティングのセーブ

1. サウンドファインダーのSaveボタンを押します。

No/YesのLEDが共に点滅を始めます。

そのとき、システムでライトプロテクトがかかっていると、ディスプレイはこの ように上書きしていいのかを**尋ね**てきます。



これは本当にその設定を保存したいのかを確かめるためのダブルチェックです。 この表示が必要ない場合については、第3章を参照してください。 2. キャンセルするするときはNoボタンを押します。 保存を実行するときはYesボ タンを押してください。



表示は場合により異なります

Yesボタンを押してください。
この画面でサウンドに名前をつけることができます。



表示は場合により異なります

名前をつける方法は二通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注:MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています。

・ フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノプで文字を選択してください。  名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。 ディスプレイの表示は、以下のようになります。



表示は場合により異なります

- Valueノブで好みの音のサウンドファインダータイプを選んでください。サウン ドファインダーのタイプについては第13章を参照してください。
- 6. Yesボタンを押します。

ディスプレイは、保存する場所を確認する表示に変わります。



- FLASH 新たに書き込まれないかぎり、電源を切っても消えることのない い不揮発性のメモリーです。
- RAM 一時的な記憶のためのメモリーで、電源を切ると消えてしまいます。

もしRAMの設定でサウンドバンクのためにメモリーを割り当ててあるなら、 Sound TypeノブでFLASHかRAMかを選択します。サウンドのためにRAMを割 いていないなら、FLASHに保存することになります。FLASHおよびRAMについ ては、第9章をご覧ください。

7.保存する場所を選択してください。
ディスプレイはこのように表示します。

Save i	nto FL	5001:00	90
FLASH	: Stee	l Pad	<b>2</b> 70-1
		<b>†</b>	

現在選択されている場所に保存されていた音

新しい音を保存すると、そこに保存されていた音は書き換えられます。保存先は Valueノブで変更が可能です。

- 8. 必要に応じて、Valueノブで保存先を変更します。
- 9. Yesボタンを押します。ディスプレイは少しの間コマンドの確認のための表示を した後、いま新しく保存した音を選んだ状態になります。

サウンドファインダーミックスダウンのセッティングをPreset へ 保存する。

 サウンドファインダーのSaveボタンを押します。 No/YesのLEDが共に点滅を始めます。 そのとき、システムでライトプロテクトがかかっていると、ディスプレイはこの

ように上書きしていいのかを尋ねてきます。 System Write Protect On! Override?

これは本当にその設定を保存したいのかを確かめるためのダブルチェックです。 この表示が必要ない場合については、第3章を参照してください。

2. キャンセルするするときはNoボタンを押します。保存を実行するときはYesボタンを押してください。

Yesボタンを押すと、ディスプレイは保存する音について尋ねてきます。



表示は場合により異なります

3. ディスプレイが以下の表示になるまでValueノブを回します。

 **	<b>2</b> 3.03	1. C	<b>₹?</b> b	
 Save	SoundF	inder	?	24
Туре=	= Pr	reset		20
	*******	4, °		1 8 M 8

Yesボタンを押してください。
この画面でプリセットに名前をつけることができます。

		1244	24694.L	
	Save	Preset?	New	2.2
	Name=	=DefaultP	'set	
. ****)* <b>-</b>		••••• <sup></sup> •••\$••••	1 <b>6</b> 2	

名前をつける方法は二通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。


注:MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています。

- フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
- 5. ブリセットに名前をつけたら、Yesボタンを押します。 ディスプレイは、新たなプリセットの保存が可能な、空いている場所を表示しま す。



必要であればValueノブで保存先を変更します。選んだ場所にすでに保存されているプリセットがあるときは、そのプリセット名が表示されます。



すでに保存されていたプリセット名

このようにすでに保存されている場所を保存先に選ぶと、表示されているそれらの音と置き換えられます。

- 6. Valueノブで保存先を選択、表示させます。
- 7. Yesボタンを押します。ディスプレイは少しの間コマンドの確認のための表示を した後、いま新しく保存したプリセットを選んだ状態になります。

# 16トラックレコーダー FX/ミックスダウンでの ミキシング

### 16トラックレコーダー FX/ミックスダウン

16トラックレコーダーの各トラックのレベル、パン、エフェクトの各設定もFX/ Mixdownで行います。(第7章16トラックレコーダーも併せてお読みください)こ れらの設定は、一定値のレベルやパンニングの決定はもちろん、リアルタイムな変 化をそのまま記録することも可能です。これによって、洗練されたオートミックス を創造できます。自由に音量や定位をコントロールし、自動演奏させることができ るのです。

各シーケンスは、そのプレイとともにリアルタイムにコントロールされるインサー トエフェクトを含んでいます。インサートエフェクトのリアルタイムコントロール についてはこの章で後ほど説明します。

注:FX/ミックスダウンセクションは、Songではない個々のシーケンスに対して有効 です。Song playlistがアクティヴな時、16トラックレコーダー FX/ミックスダウンは 無効になります。

16トラックレコーダー FX/ミックスダウンでの基本的な ミキシング

MR-61,76は、レベル、パン、エフェクトルーティングの設定を16トラックレコー ダーシーケンスの各トラックに記憶します。これらの設定変更はRecord modeが 「Replace」か「Add」で、16トラックレコーダーが「stop」「play」「record」 のとき可能です。そして設定の記録に特別な手続きは必要ありません。そのシーケ ンスを選択したとき、それらの基本的なミックス、パン、エフェクトルーティング は同時に呼び出されています。もし、選んだ音での演奏が適度のダイナミクスで、 定位などについて特別のプランを持っていないなら、そのままのセッティングで充 分事足りるかもしれません。

16トラックレコーダーのベーシックミックス

1. ミックスの対象となるトラックを、トラックナンバーを押して選択してください。

 これでFX/ミックスダウンのノブ/ボタンで、ミックス、パン、エフェクトセッ ティングのペーシックな設定を行えますミックス、パン、そしてMR-61,76エフ ェクターについては後ほど詳しく説明します。

注:レベル、パンなどをリアルタイムにコントロールするなら、ここでの設定はその シーケンスの初期設定に使われるにすぎません。

### MixおよびPanのリアルタイムコントロール

ベーシックな設定としてレベルやパンを静的な数値で決定したとしても、アレンジ 上ダイナミクスやパンニングを曲中で変化させたい事があるでしょう。MR-61,76は、 そういったリアルタイムの変化を記録するためにTrack Mixレコーディングモードを 備えています。

### ミックス、パンチェンジのリアルタイム記録のために

- "基本的な16トラックレコーダーミックスを作るために"の項を参考に、ペーシックミックスとしてレベル、パンの設定をしてください。
  それらの設定がリアルタイムコントロールの出発点になります。
- 2. ソングエディターの中のRecord Modeボタンを、Track MixのLEDが点灯するまで 押してください。



- 3. 対象のトラックを選択します。
- 4. シーケンスの始めに戻るために、16トラックレコーダーの中のRewindボタンを掛押 します。
- 5. Recordボタンを押しながら-



16 Track Recorder

6. そのままPlayボタンを押してください。





- 7. 記録の開始です。シーケンスの再生を聴きながら、Mix、Panノブでミックスレベル、 パンニングをコントロールしてください。
- 終わったらStopボタンを押してください。もちろんシーケンスの終わりまで続けて も構いません。
- 9. 今の作業を再生するには、Playボタンを押します。
- 10. もし元に戻したいなら16トラックレコーダーセクションのEditボタンを押し、Yes ボタンを押すことでUndoできます。
- 11. ここまでの作業を繰り返して、ミックスを完成させてください。

8-9

注:リアルタイムでミックスの記録をした後Editボタン-YesボタンでUndoが実行され行程 が一つだけ戻りますが、前の作業を記憶しているメモリーは次の作業がおこなわれる度 に上書きされていきます。聴き比べるためにUndoを実行し、その結果新しい方のデータ を使おうと思うなら、次の作業にはいる前にもう一度呼び戻しておく必要があります。 16トラックレコーダーの中のEraseボタンで、コントローラーのうちの1つだけを消すこ とができます。ミックスレベルだけ、パンニングだけの消去が可能です。Eraseボタンに ついては、第7章をご覧ください。

# Mixノブ

### Mixノブの働き

Mixノブは、ミックスレベル(Expression)を調節します。その対象はサウンドフ ァインダーセクションで選択された音か、16トラックレコーダーで選択されたトラ ックです。 ミックスレベルで調節できる音の大きさは、それぞれの音色またはトラ ックで設定されたVolume(コントロールチェンジ#7)を最大値として、0から127ま で128段階のExpression(コントロールチェンジ#11)にて設定します。



注:MR-61,76の初期設定では、Sound、Tracks共にVolumeは最大値の127になっています。もちろん必要に応じ、自由な設定が可能です。Volumeパラメータ変更の方法は第4章をご覧ください。

Mix (Expression) パラメータへのアクセス

- サウンドファインダーでSelect SoundかSplit、あるいはLayerボタンが押され ているとき、Editボタン押してParameterノブによる選択でMix (Expression) パラメータを呼び出すことができます。
- 16トラックレコーダーセクションで希望のトラックを選択、Parameterノブで Mix (Expression) パラメータを呼び出すことができます。

MIDIデバイスにとっても、Mix (Expression) へのアクセスは、MIDI Controlを 通してExpressionとして行われます。MRではそれらのメッセージはLSB NRPN-034に対応しています。詳細は第4章をご覧ください。 いずれの方法でパラメータ を変化させても、ディスプレイ上の数値はMRのフロントパネルで設定したときと同 じように変化します。 サウンドファインダーのサウンド、16トラックレコーダーのトラックでMIDI-OUT されている場合、Mixノブを回すことによって変化したパラメータはコントロールチ ェンジ #11の変化としてMIDI-OUTから送られます。16トラックレコーダーで MIDI-OUTされる音を使用するトラックに記録されているミックスデータについて も同様です。

### Mix Knobを使用する

Mixノブは、16トラックレコーダートラック、サウンドファインダーのサウンドに 対してMix(Expression)を変更するために使用します。

> 以下のパラメータがDrum Kitに対して変更されたとき、その変化は Drum Kitの全ての音に対して影響を与えます。

Mix SoundFinder のサウンドに対して、Mix Knobを使用する

 Select Sound、Split、Layerボタンを押して、Sound TypeとSound Name/ ブで好きな音選びます。SplitやLayerのMix(Expression)を変更したいなら、 Split、Layerボタンでそれを選択してください。

Mixノブを回すことによって、現在選択された音のミックスレベルを0から127 の間で調節できます。時計回りならばミックスレベルは大きく、反時計回りでは 小さくなります。

2. 好みのレベルをセットしてください。ディスプレイはこのように表示されます。

SplitかLayerであるかもしれません 現在選択されているサウンドの名前



以下のパラメータがDrum Kitに対して変更されたとき、その変化は Drum Kitの全ての音に対して影響を与えます。

Mix 16トラックレコーダーのトラックに対して、Mixノブを使用 する

 16トラックレコーダーセクションでレベルを変更したいトラックのボタンを押 してください。Mixノブによって、現在選択されたトラックのミックスレベルを 0から127の間で調節できます。時計回りならばミックスレベルは大きく、反時 計回りでは小さくなります。  9. 好みのレベルをセットしてください。ディスプレイはこのように表示されます。
 現在週报されているトラックナンバー
 ▼
 ▼
 Trk01 1.01 Mix (Expression)= 100
 ▲
 現在のミックスレベル
 以下のパラメータがDrum Kitに対して変更されたとき、その変化は Drum Kitの全ての音に対して影響を与えます。

# Panノブ

# Panノブの働き

PanノブはPanパラメータのコントロールに使用します。その変化はサウンドファイ ンダーで選択されたサウンド(16トラックレコーダーの中で選択されたトラックに 使われているサウンド)で設定された値を中心として行われます。 Panパラメータ の変化によって、音をステレオ・フィールドの中の自由な位置へ置くことができま す。 その音そのものがステレオであるならば、ステレオ・イメージを保ったまま定 位の重心を左右に移動できます。 パラメータの範囲は、+63(hard right)から-64(hard left)までです。



Panパラメータへのアクセス

- サウンドファインダーでEditボタンを押し、Parameterノブを回すことによって Panパラメータへアクセスします。
- ・ 16トラックレコーダーでParameterノブを回すことよってPanパラメータへア クセスします。

MIDIデバイスでは、MIDI ControlでPanパラメータをコントロールします。MRは、 Panパラメータに対するMIDIメッセージに対応しています。詳細は第4章をご覧くだ さい。MRのディスプレイは、フロントパネルからの操作の時と同じように、MIDI からのコントロールでも数値を表示させます。

サウンドファインダーのサウンド、16トラックレコーダーのトラックでMIDI-OUT されている場合、Panノブを回すことによって変化したパラメータはコントロールチ ェンジ #10の変化としてMIDI-OUTから送られます。16トラックレコーダーで MIDI-OUTされる音を使用するトラックに記録されているパンニングデータについ ても同様です。

### Pan ノブを使用する

サウンドファインダーのサウンド、16トラックレコーダーのトラックのサウンドの 定位設定に使用します。

> 以下のパラメータがDrum Kitに対して変更されたとき、その変化は Drum Kitの全ての音に対して影響を与えます。

サウンドファインダーのサウンドに対してPanノブを使用する

- Select Sound、Split、Layerボタンを押し、Sound Type、Sound Nameノブ で定位をコントロールしたい音を選択します。
   Panノブによって、-64(左)から+63(右)の間で数値を変化させることで、 音像を好きな位置へ置くことができます。左に回しきると左だけに(hard left)、右に回しきると右だけに(hard right)なります。
- Panノブを使ってステレオ・フィールドの自由な位置に音を定位させてください。 ディスプレイはこのように表示されます。

SplitかLayerであるかもしれません 現在選択されているサウンドの名前



現在のPanの値

以下のパラメータがDrum Kitに対して変更されたとき、その変化は Drum Kitの全ての音に対して影響を与えます。

16トラックレコーダーのトラックに対するPanノブの使用

1. 16トラックレコーダーセクションで定位の変更したいトラックを選択してくだ さい。

Panノブによって、-64(左)から+63(右)の間で数値を変化させることで、 音像を好きな位置へ置くことができます。 左に回しきると左だけに(hard left)、右に回しきると右だけに(hard right)なります。 2. Panノブを使ってステレオ・フィールドの自由な位置に音を定位させてください。 ディスプレイはこのように表示されます。



現在のPanの値

# MR-61,76のエフェクターについて

## MR-61,76のエフェクター

MR-61,76には、強力なENSONIQ製24-ビットESP 2エフェクトチップが搭載されています。 この次世代のチップは、高品質のエフェクトの提供と共に、高い自在性を考慮して開発したものです。

MR-61,76のほとんどすべての音は、そのエフェクトを使用するようになっています。 ファクトリープリセットを自由に加工したり、MRの中に自分だけのサウンド、音楽 を創造したいなら、MRが提供するエフェクトの全ての機能を使いこなすことが大き な助けとなり武器となるでしょう。

MR-61,76は、常に利用できる4つのエフェクト環境を持っています。

- ・ インサートエフェクト (Insert Effect)
- · グローバルコーラス (Global Chorus)
- · グローバルリバーブ (Global Reverb)
- ・ エフェクトなし(Dry)

#### Insert Effect

MR-61,76のエフェクトの中でもっとも強力なものがInsert Effectです。 Global Reverbは非常に優れたリバーブであり、Global Chorusも同様に高品質のコーラス です。しかしさらに、Insert Effectは望みどうりに様々なエフェクターとして機能 します。以下にリストアップする高品質な40ものエフェクト・アルゴリズムから自 由に選択してください。

15 Chorus → Rev	29 ResVCF → DDL
16 Flanger $\rightarrow$ Rev	30 Dist $\rightarrow$ VCF $\rightarrow$ DDL
17 Phaser → Rev	31 Pitch Detuner
18 EQ → Reverb	32 Chatter Box
19 Spinner → Rev	33 Formant Morph
20 DDL → Chorus	34 RotarySpeaker
21 DDL → Flanger	35 Tunable Spkr
22 DDL $\rightarrow$ Phaser	36 Guitar Amp
23 DDL → EQ	37 Dist $\rightarrow$ DDL $\rightarrow$ Trem
24 Multi-Tap DDL	38 Comp $\rightarrow$ Dist $\rightarrow$ DDL
25 Dist → Chorus	39 EQ $\rightarrow$ Comp $\rightarrow$ Gate
26 Dist → Flanger	40 EQ $\rightarrow$ Chorus $\rightarrow$ DDL
27 Dist → Phaser	
28 Dist → Auto Wah	
	15Chorus → Rev16Flanger → Rev17Phaser → Rev18EQ → Reverb19Spinner → Rev20DDL → Chorus21DDL → Flanger22DDL → Flanger23DDL → EQ24Multi-Tap DDL25Dist → Chorus26Dist → Flanger27Dist → Phaser28Dist → Auto Wah

注:これらのエフェクトの中には、MR-61,76およびMR-Rackの中だけで利用できる ENSONIQ 製のユニークなエフェクトも含まれています。

Insert Effectは素晴らしく自由なプログラミングが可能であり、第11章で述べられ るように多彩なパラメータを備えています。さらにInsert Effectは、他のMR、また はMIDIコントローラーを使うことでリアルタイムコントロールが可能です。

(Insert Effectのリアルタイムコントロールについては、この章の中で後程説明し ます) MR-61,76のサウンドの中にも、Insert Effectを使用したものがあります。

サウンド、トラックは、Routingボタンによる設定でInsert FX Busを選択すること によりInsert Effectを使用できます。(FX Busについての詳細はこの章で後ほど説 明します)

そしてInsert EffectはMain Out、Aux Outのどちらへ送るかの設定も可能です。 (後述します)

### Global Chorus

MR-61,76は、高品質エフェクトとしてGlobal Chorusを提供します。ニーズにあ わせてGlobal Chorusをカスタマイズできます。様々なバリエーションのコーラス を使ってもらうための参考となるように、Global Chorusのプリセットを紹介して おきます。

•	MR Chorus	•	Super Slow
•	MR Classic	•	Thick
•	Fast & Wide	•	Vintage
•	Halleluiah	•	Wide
•	Padmaker	•	Slow Rotary
•	Slow & Deep	•	Fast Rotary

サウンドファインダーやトラックのサウンドにこのGlobal Chorusを使うには、 Routingボタンを押しChorus FX Busを選択します。(Chorus FX Busについての詳細は後述します)

さらに、Global ChorusにGlobal Reverbを加えることができます。そしてMain Out、Aux Out切り替えが設定可能です。(いずれも後述します)

### **Global Reverb**

MR-61,76は、高品質のエフェクトとしてGlobal Reverbを備えています。ニーズに あわせて Global Reverbをカスタマイズできます。さまざまなバリエーションから 効果的なリバーブを選択してもらうための参考として、Global Reverbのプリセット を紹介します。

•	Smooth Plate	•	Small Room
•	Large Hall	•	Reflections
·	Small Hall	•	Bright
•	Big Room	•	Huge Place

サウンドやトラックは、Routingボタンを押し、Reverb FX Busを選択することで 使用できます。(FX Busについての詳細は後述します)またMain Out、Aux Out の切り替えも設定できます。

### Dry

サウンドファインダーや16トラックレコーダーのサウンドはエフェクト設定前時点 ではいずれのエフェクトも通っていません。そしてFX Busの設定をDryにするなら その生音のまま出力します。そしてMain Out、Aux Outのいずれにも出力できます。

### Effect Busについて

サウンドやトラックはEffect Busにアサインすることでエフェクトの使用ができます。MR-61,76はそのようなエフェクトのための経路を6系統持っており、いずれも ステレオです。

- Insert FX Bus
- Chorus FX Bus
- LightReverb FX Bus
- MediumReverb FX Bus
- WetReverb FX Bus
- Dry FX Bus

#### Insert FX Bus

サウンドまたはトラックがInsert FX Busに送られると、まずWet/Dryコントロー ルに入ります。 Wet/Dryコントロールは、Insert Effectを通る前にエフェクト音と 生音のバランスを決定するもので、ここで設定されたバランスで次の行程に送られ ます。

次にGlobal Reverbへの送りを設定します。そしてさらに、Global Chorusへの送り のバランス(Wet/Dry)を設定します。この場合、DryというのはInsert Effectを 通ってきてそのまま出力される量で、WetというのはGlobal Chorusに送られる量 です。

そしてInsert FX Outパラメータ(後述)によって選択されているMR-61,76のアウトプットから出力されます。

### Chorus FX Bus

Chorus FX BusはGlobal Chorusへの送りに使用されます。Chorus FX Busの送 られた音はまず、Wet/Dryコントローラーに入ります。Wet/Dryコントロールは、 Global Chorusを通る前にエフェクト音と生音のバランスを決定するもので、ここ で設定されたバランスで次の行程に送られます。次にGlobal Reverbへの送りを設定 します。

そしてGlobal Chorus Outパラメータ(後述)によって選択されているMR-61,76 のアウトプットから出力されます。

Light 、 Medium 、 Wet Reverb FX Bus

最も重要なエフェクトとも言えるリバーブへ送るためにMR-61,76は3つのバスを用 意しており、サウンド、トラックの音はこれらのいずれかにアサインすることで Global Reverbを使用します。

いくつもの音色でごく軽くリバーブを使いたいと思ったりすることは珍しくありま せん。そしてもう少し大きな効果が必要なときもあるかもしれませんし、それより さらに深いリバーブが欲しいと思うことも当然あるでしょう。

MR-61,76は、そのような要求に対してGlobal Reverbへのバスを3通り用意する事 で答えています。すなわち、ごく軽いリバーブが欲しいときのためのLight Reverb FX Bus、もう少し深い効果のMedium Reverb FX Bus、そしてそれ以上のリバー ブのためのWet Reverb FX Busです。それぞれがどれくらいの深さのリバーブであ るのかは各FX Busのセッティングによって決定されます。(Light、Medium、 Wetの各FX Busのセッティングについてはこの章で後ほど説明します) それぞれ のFX BusのGlobal Reverbへのセンド量を決定し、サウンド、トラックをそれらに アサインします。

3つのFX Busのうちの1つにアサインされたサウンドやトラックは、Global Reverb Outパラメータ(後述)によって選択されているMR-61,76のアウトプットから出力 されます。

### Dry Bus

Dry Busにアサインされたサウンドやトラックは、Insert Effect、Global Chorus、 Global Reverbによる処理は行われず、Dry FX Bus Outパラメータ(後述)によっ て選択されているMR-61,76のアウトプットから生音のまま出力されます。

### Special Alt.FX Busについて

Insert Effectを使用しているサウンドをプリセットやシーケンスに使用する場合な どで、そのInsert Effectの設定が使えないときには代替のエフェクトバスヘルーテ ィングされるようになっています。サウンドファインダーや16トラックレコーダー でのサウンドの組み合わせで複数種のInsert Effectを設定しようとしたときなどに 機能します。2つめ以降Insert Effectのために代替のエフェクトバス(Alt.FX Bus) は、最善の選択を判断、提供します。Alt.FX Busが自動的に機能するように、MR のAutoSelect FXBusパラメータでセットします。Alt.FX Busに関する設定は、 Unisynを使用しても行えます。

各音はFX Busパラメータの設定に従い、Global Chorus, Global Reverb, あるい はDryヘアサインされます。FX/ミックスダウンセクションのRoutingボタンを押す ことで、パラメータにアクセスできます。FX BusパラメータでChorus、 LightReverb、MediumReverb、WetReverbまたはDryを選択しその音を保存した とき、その設定がAlt FX Busに適用されます。Alt.FX BusへはUnisynから直接ア クセスできます。

### エフェクトとサウンドとソングの関係について

MR61,76は、曲作りのアイデアを具体化するために考えられたキーボードです。ゆ えにMRの16トラックシーケンサーに録音していなくても、またフロッピーからソン グを読み込まなくてもMRの動作の殆どはてソングの中で行われている、と考えて下 さい。これはサウンドファインダーを使って呼び出した音を演奏している場合も同 様です。これはMR61,76のエフェクトを理解する上で重要な点でもあります。

エフェクトの要素のいくつかはサウンド及びプリセットに保管されています。これ はスプリット/レイヤーサウンドでも同様です。しかしMR上で1つ以上のサウンド を扱う場合にはエフェクトのいくつかの要素はサウンドではなく以下のような別の 管理となります。

- ・ インサートエフェクト (Insert Effect)
- ・ トラックそれぞれのFX Busの設定
- インサートコントロールトラック(insert control track)の設定(後ほどこの 章で説明します)

これらは、各シーケンスに保管されます。

またエフェクトに関するいくつかの要素は、Song全体にわたって一定です。

- Global Reverbに関する設定
- Global Chorusに関する設定
- 各エフェクトの出力系統(Main/Aux)の設定

これらの情報は、各Songに保管さます。

# MR-61,76のエフェクト・ダイアグラム



注:上図中、矢印のついたすべてのラインはステレオ信号です。空白の円は、可変の パラメータを示します。+印の円は、信号がミックスされる点を示します。ESP2は、 MR-61,76が装備するエフェクター用チップです。

# Track、Soundにエフェクトをかける

## Sound FinderのサウンドをEffectにアサインする

サウンドファインダーの各サウンドは、それぞれのFX Busを使って各エフェクト にアサインします。 そして例えばその音がInsert Effectを使用するように設定され ていれば、サウンドを選択したときにその設定も呼び出されます。

Sound Finder サウンドのエフェクトへのアサイン

- Select Soundがボタンを押します。
  Sound Type、Sound Name/ブでエフェクトの設定をしたいサウンドを選択してください。
- 2. Routingボタンを押します。



Parameterノブでディスプレイの左下に「FX Bus」を表示させます。



現在選択されているFX Bus

#### アサインできるFX Busは-

- Insert Effect Bus このサウンドをインサートエフェクトバスに送ります。
- · Global Chorus Bus グローバルコーラスバスに送ります。
- · LightReverb Bus グローバルリバーブに送るバスで、最小音量のバスです。
- · MediumReverb Bus グローバルリバープに送る中間音量のバスです。
- · WetReverb Bus グローバルリバーブに送る最大音量のバスです。
- · Dry Bus エフェクトはいっさい使用されません。

3. ValueノブでInsert、Chorus、LightReverb、MediumReverb、WetReverb、 Dryを選択してください。

# Split、Layerサウンドをエフェクトにアサインする

SplitやLayerにもエフェクトをかけることができます

SplitやLayerとしてInsert Effectの設定がなされているサウンドを使ったときは、その設定は無視されます。 それらがInsert Effectを失っても必要とする音であるかどうかを判断する一助として、MR-61,76は特別な機能を持っています。 Insert Effectを使用している各音が、代替エフェクトバスによって同様にプログラムされます。 Alt.FX Busを呼び出し、最善と思われるエフェクト選択を1秒間表示します。 (Alt.FX Busについてはこの章の後半、エフェクトオーバービューも参照してください) MR-61,76は、必要なときに自動的にこのバスが使用されるように AutoSelect FX Busパラメータによって設定できます。詳細は第3章をご覧ください。

Split、Layer サウンドのエフェクトへのアサイン

- SplitサウンドのエフェクトへのアサインではSplitボタンを押します。(もし SplitボタンのLEDが消えていたら、もう一度押して点灯させてください)
   LayerサウンドのエフェクトへのアサインではLayerボタンを押します。(もし LayerボタンのLEDが消えていたら、もう一度押して点灯させてください)
- 2. Routingボタンを押します。



3. Parameterノブでディスブレイの左下に「FX Bus」を表示させます。

現在設定しているsplitかlayer



現在アサインされているFX Bus

#### アサインできるFX Busは-

- · Insert Effect Bus このサウンドをインサートエフェクトバスに送ります。
- · Global Chorus Bus グローバルコーラスバスに送ります。
- LightReverb Bus グローバルリバーブに送るバスで、最小音量のバスです。
- · MediumReverb Bus グローバルリバーブに送る中間音量のバスです。
- · WetReverb Bus グローバルリバーブに送る最大音量のバスです。
- ・ t Dry Bus エフェクトはいっさい使用されません。
- 4. ValueノブでInsert、Chorus、LightReverb、MediumReverb、WetReverb、 Dryを選択してください。

16トラックレコーダーのトラックをエフェクトにアサイ ンする

16個のTrack Recorderのそれぞれにエフェクトの割り当てが可能です。

MR-61,76は、トラックの設定時、各トラックのエフェクトの設定を自動化する機能 を持っています。詳細は第3章をご覧ください。

16トラックレコーダーのトラック、サウンドのエフェクトへのア サイン

1. エフェクトの設定をしたいトラックのトラックボタンを押してください。

2. Routingがボタンを押します。



必要に応じてParameterノブ回し、ディスプレイの表示を変えます。



### 現在選択されているFX Bus

#### アサインできるFX Busは

- · Insert Effect Bus このサウンドをインサートエフェクトバスに送ります。
- · Global Chorus Bus グローバルコーラスバスに送ります。
- · LightReverb Bus グローバルリバーブに送るバスで最小音量のバスです。
- · MediumReverb Bus グローバルリバーブに送る中間音量のバスです。
  - WetReverb Bus グローバルリバーブに送る最大音量のバスです。
- · Dry Bus エフェクトはいっさい使用されません。

3. ValueノブでInsert、Chorus、LightReverb、MediumReverb、WetReverb、 Dryを選択してください。

### FX BusへのMIDI によるアサイン

インサートコントロールトラックではないトラックでは、MIDIによって各リバーブ バス、コーラスバスにアサインできます。(Insert Control Trackについては後述 します) そのトラックがMIDIコントロールチェンジ#93 で1以上のバリューを受け るなら、そのトラックをChorus FX Busにアサインできます。 #93でバリュー0な らば、#91のバリューによりリバーブバスのいずれかか、ドライバスへアサインしま す。

- #91-0ならば、Dry Busへ。
- ・ #91-1~40ならばLightReverb Bus。
- #91-41~80ならばMediumReverb Bus
- ・ #91-41~80ならばWetReverb Busへ、それぞれアサインされます。

# Insert Effectの使用

Insert Effectはサウンドファインダーや16トラックレコーダー使用できます。

サウンドファインダーでInsert Effectを選択するには-

- Insert Effectを使ってあるサウンドを選択する Insert Effectを設定してある かどうかは、Routingボタンを押してFX Busの設定を見ることで確認できます。 Insert FXボタンを押し、その設定を見るとそのインサートエフェクトの情報を さらに詳しく見ることができます。
- · 手動で新しいInsert Effectを選択する方法は後ほどこの章で説明します。

### 16トラックレコーダーのトラックヘサウンドと一緒に

### **Insert Effect**の設定を送る

創造的なプロセスの発端が、サウンドファインダーで単純に遊んで鳴らしていた音 色であることも珍しくないでしょう。これらの音のいくつかはInsert Effectを使用 しているかもしれません。そのInsert Effectごとサウンドを16トラックレコーダー に持っていくことができます。

サウンドファインダーからトラック1ヘサウンドとエフェクトを 送る

1. 16トラックレコーダーに送るために、サウンドファインダーでInsert Effectを 使っている音を選択してください。 2. サウンドファインダーのSend To Trackボタンを押してください。



Select SoundのLED、Yes、NoのLEDが点減を始めます。ディスプレイは-



表示は場合により異なります

もし選択されている音がInsert Effectを使用ていないときは、下段の表示は現れません。

Sendパラメータでのセットは-

- Without Effect サウンドは送られますがエフェクトの設定は送られません。16トラックレコーダーではAlt. Effect Busが適用になります。
- With Effect サウンドと共にエフェクトの設定も送られます。サウンド が送られたトラックはinsert control trackになり、送られたInsert Effect はそのままシーケンスのInsert Effectになります。
- 3. ValueノブでWith Effectを選択します。
- もし現在選択しているシーケンスの別の場所に送りたいなら、Bankボタンと Sequence A-Hボタンで選んでください。(BankボタンとSequenceボタンに ついては第7章をご覧ください)
- 5. 行き先のトラックを選択してください。

Tips: トラックが選択されていない状態でYESボタンを押すと、使われていないトラックのうち最も番号の小さいトラックに自動的に送られます。

Standard MIDI Fileへ送信しようとするとき、トラックとチャンネルの設定に 関して以下の表示がある場合があります。



Standard MIDI Filesについては第7章をご覧ください。

よろしければYesボタンを押してください。キャンセルするときはNoボタンを押します。

すでにサウンドの情報を持つトラックが選ばれていると



7. よろしければYesボタンを押してください。キャンセルするときはNoボタンを押します。

# Insert Effectをもつアイデアを16トラックレコーダーに送る

アイデアパッドの中のプレイを16トラックレコーダーに送りたいこともあるでしょう。16トラックレコーダーでさらに推敲したいと思うならば、Insert Effectの設定 とともに16トラックレコーダーへ送ることができます。 アイデアをエフェクトの設定と共にNew Songのトラックへ送る

- Recall Ideaボタンを押し、▲▼ボタンかValueノブで16トラックレコーダーに 送りたいフレーズを選んでください。
- 2. アイデアパッドのSendSend to Trackボタンを押します。



Recall Idea、Yes、No のLEDが点減し、ディスプレイは以下のようになります。



場合により表示は異なります。

設定できるパラメータは

- Current Song 16トラックレコーダーで現在選択されているシーケンスのトラック上に送られます。
- New Song 現在のシーケンスは保存し、新しいSongのsequence A、 bank 1に送られます。
- 3. ValueノブでNew Songを選択してください。.
- sequence A、bank 1以外の場所に送りたいときは、Bankボタン、A-Hボタン で送り先を選択してください。(Bank、Sequenceボタンについては第7章を参 照してください)
- 5. 16トラックレコーダーで送りたいトラックを選択します。

Tips: 送り先がトラック1で良ければ、Yesボタンを押すだけでかまいません。キャン セルするときはNoを押してください。

注:アイデアがDrum Machineを使ったフレーズである場合、そのリズムはそのシー ケンスのRhythm trackへ送られます。

16トラックレコーダーについて詳しくは第7章をご覧ください。

既存のシーケンスにアイデアとエフェクトを送る

- 1. Recall Ideaボタンを押し、上下キーかValueノブで16トラックレコーダーに送りたいフレーズを選んでください。
- 2. アイデアパッドのSendSend to Trackボタンを押します。



Recall Idea、Yes、No のLEDが点滅し、ディスプレイは



場合により表示は異なります

設定できるパラメータは

- Current Song 16トラックレコーダーで現在選択されているシーケンスのトラック上に送られます。
- New Song 現在のシーケンスは保存し、新しいSongのsequence A、 bank 1に送られます。
- 3. Valueノブで現在のCurrent Songを選択してください。
- 4. 表示されているsequence、bank以外の場所に送りたいときは、Bankボタン、 A-Hボタンで送り先を選択してください。(Bank、Sequenceボタンについて は第7章を参照してください)
- 5. Parameterノブを時計回りに回し、以下のディスプレイを表示させます。



表示は場合により異なります。

もし選択されている音がInsert Effectを使用ていないときは、下段の表示は現れません。

Sendパラメータでのセットは-

Without Effect サウンドは送られますがエフェクトの設定は送られません。16トラックレコーダーではAlt. Effect Busが適用になります。

- With Effect サウンドと共にエフェクトの設定も送られます。サウンド が送られたトラックはinsert control trackになり、送られたInsert Effect はそのままシーケンスのInsert Effectになります。
- 6. ValueノブでWith Effectを選択します。
- 7. 行き先のトラックを選択してください。

Tips: トラックが選択されていない状態でYESボタンを押すと、使われていないトラ ックで最も香号の小さいトラックに自動的に送られます。キャンセルするときはNo ボタンを押します。

注:アイデアがDrum Machineを使ったフレーズである場合、そのリズムはそのシー

ケンスのRhythm trackへ送られます。

Standard MIDI Fileへ送信しようとすると、ディスブレィはトラックとチャン ネルの設定に関しての表示をします。



Standard MIDI Filesについては第7章をご覧ください。

 よろしければYesボタンを、キャンセルするときはNoボタンを押します。 すでにサウンドの情報を持つトラックが選ばれていると、No/Yes ボタンLED の点滅とディスプレイの表示で知らせます。



 Yesボタンを押すとデータは上書きされます。キャンセルするときはNoボタンを 押してください。

アイデアがDrum Machineを使ったフレーズであり、現在のシーケンスがすで にリズムトラックを使用している場合、ディスプレイにこのように表示されます。



10. Yeがボタンを押しと上書さされて新しいデータに置き換えられます。キャンセルするときはNoボタンを押してください。

そのシーケンスでトラックやリズムトラックがすでに使われていると、No/Yes ボタンLEDの点滅とともにこのように表示されます。



シーケンスの中のトラックは、テンポ情報をすでに持っています。操作を続ける と16トラックレコーダーに送られたアイデアは、シーケンスのタイム情報によ ってテンポがコンバートされてしまいます。

11. よろしければYesボタン、キャンセルする時はNoボタンを押してください。16 トラックレコーダーのレコーディングトラックについては、第7章をご覧ください。

### **Insert Effect**の選択

現在の操作がサウンドファインダーでも16トラックレコーダーでも、Insert Effect をマニュアルで設定できます。

マニュアルでのInsert Effect の選択 Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下の表示をさせます



現在選択されているInsert Effect

ここでInsert Effectの変更ができます。

01 Parametric EQ	15 Chorus → Rev	29 ResVCF → DDL
02 Hall Reverb	16 Flanger → Rev	30 Dist $\rightarrow$ VCF $\rightarrow$ DDL
03 Large Room	17 Phaser → Rev	31 Pitch Detuner
04 Small Room	18 EQ → Reverb	32 Chatter Box
os Large Plate	19 Spinner → Rev	33 Formant Morph
oó Small Plate	20 DDL → Chorus	34 RotarySpeaker
07 NonLinReverb1	21 DDL $\rightarrow$ Flanger	35 Tunable Spkr
o8 NonLinReverb2	22 DDL $\rightarrow$ Phaser	36 Guitar Amp
og Gated Reverb	23 DDL $\rightarrow$ EQ	37 Dist $\rightarrow$ DDL $\rightarrow$ Trem
10 Stereo Chorus	24 Multi-Tap DDL	38 Comp $\rightarrow$ Dist $\rightarrow$ DDL
11 8-VoiceChorus	25 Dist → Chorus	39 EQ $\rightarrow$ Comp $\rightarrow$ Gate
12 Rev → Chorus	26 Dist → Flanger	40 EQ $\rightarrow$ Chorus $\rightarrow$ DDL
13 Rev → Flanger	27 Dist $\rightarrow$ Phaser	
14 Rev → Phaser	28 Dist → Auto Wah	

ValueノブでInsert Effectを選んでください。
 表示されているInsert Effectが有効になっています。

注:Insert Effectがバイパスになっているとモニターすることはできません。エフェ クトのバイパスについては、この章で後ほど説明します。

### Insert Effectの一般的なテクニック

各Insert Effectは、豊富なブログラミング・オブションを備えています。Insert Effectパラメータのすべては、同じテクニックで加工、設定できます。サウンドファ インダーでInsert Effectを編集したとき、それをSoundやpresetのデータとして保 存する必要がでてくるでしょう。(サウンドファインダー FX/ミックスダウンセッ ティングの保存についてはこの章で説明しています)16トラックレコーダーの中で の作業は自動的にシーケンスの一部として扱われます。

Tips: サウンドファインダーや16トラックレコーダーの中のシーケンスでInsert Effectがエディットされると、そこでの設定がサウンドファインダーのSplitやLayer、 あるいは16トラックレコーダーのトラックにわたって共通であることを忘れないで ください。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9+27=17#

サウンドやトラックがInsert Effectを使用するときは、それらはまず Insert FX Busヘルーティング(接続)される、ということを理解して ください。(この章の「Sound Finderサウンドのエフェクトへのアサ イン」「Split、Layerサウンドのエフェクトへのアサイン」「16トラッ クレコーダーのトラック、サウンドのエフェクトへのアサイン」で詳し く述べています)

### 現在のInsert Effect をエディットする

1. Insert FXボタンを押してください。



2. Parameterノブでパラメータを選択してください。



Sound/Rhythm Type

3. Valueノブでパラメータの値を変更します。





Insert Effectパラメータの詳しいリストは第11章に記載されています。ある種のパラメータは、すべてのInsert Effect共通です。これらはこの章の中で説明します。

注:Insert Effectがバイパスされていると、それをモニターすることはできません。 この章の「エフェクトのバイパス」の項でBypassing、un-bypassingについての理解 を深めてください。

Insert Effect プリセットを選択する

各Insert Effectにはプリセット番号がついています。Insert Effectはエディットに 対する充分な自由度を持っており、プリセットはその出発点として活用してもらえ るでしょう。マニュアルでInsert Effectを新規に選択しようとしたとき、まず先頭 のプリセットが呼び出されます。そして新たなプリセットが選択されると同時にそ れぞれのパラメータが読み込まれます。

Insert Effect プリセットの選択

1. Insert FXボタンを押します



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。:

現在のInsert Effectの名前



各プリセットにはナンバーがついており、自分の設定を作るための出発点として 利用出来ます。

3. プリセットナンバーの選択には▲▼ボタンか、Valueノブを使用します。

## Insert FX Bus ミックスをセッティングする

サウンド、トラックがInsert FX Busにアサインされると始めにWet/Dryコントロ ールに入ります。Wet/Dryコントロールは、Insert Effectを通る前にエフェクト音 と生音のバランスを決定するもので、ここで設定されたバランスで次の行程に送ら れます。Insert FX Bus Input Mixのパラメータで、エフェクト音/生音のバランス を決めます。

Insert FX Bus Input Mixの設定 1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



Input MixはFull Wet (完全にInsert Effectのみ)からFull Dry (完全に生音) までの間で自由に設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで好きな数値に設定してください。

## Insert Effectの音にGlobal Reverbをかける

Insert Effectに対して、さらにリバーブをかけたいことがあるかもしれません。 MR-61,76はWet/Dryコントロールを通った信号をGlobal Reverbに送ることができ ます。送る量は、Insert FX Bus Global Reverb Amountパラメータで設定します。

Insert Effect にGlobal Reverb を加える

1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



パラメータの現在の値

0から127の間でGlobal Reverbへ送る量を決めます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を変更できます。

## Insert Effectの音に対してGlobal Chorusをかける

Insert FX Busの音はWet/Dryコントロールで処理された後、Global Chorusへ送 ることも可能です。Wet/DryコントロールでInsert Effect自身のバランスが設定さ れると、それをGlobal Chorusに送ることができます。IGlobal Chorusに送る量は Global Chorus Mixパラメータで設定します。

1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameter/ブを回し、以下を表示させます。



パラメータの現在の値

Global Chorus Mixパラメータでは、full Dry(コーラスを使わない)からfull Wet(コーラスを通した音のみを使う)の間で設定します。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を変更します。

## Insert Effectをリアルタイムでコントロールする

MR-61,76では、Insert Effectのパラメータはすべてリアルタイムでのコントロー ルが可能です。サウンドファインダーでのプレイであれば、コントローラーはInsert Effectのパラメータ変更に使用できます。16トラックレコーダーでの演奏であれば、 Insert Effectは指定されたInsert Control Trackでのコントロールに対応し制御され ます。(Insert Control Trackについては後ほど説明します)

Insert Effectをリアルタイムでコントロールするにあたり、6つの決定事項があります。

- Mod Src-"modulation source" リアルタイムコントロールで使用するコントローラを指定します。
- Mod Src Min- "modulation source minimum" コントロール信号の最小 パリューを設定します。これ以下の数値は無視されます。
- Mod Src Max- "modulation source maximum" コントロール信号の最 大バリューを設定します。これ以上の数値は無視されます。
- Dest- "modulation destination" リアルタイムコントロールの対象となる パラメータを指定します。

 Dest Min-"modulation destination minimum" 対象パラメータの変更 幅の最小値を設定します。
 Dest Max-"modulation destination maximum" 対象パラメータの変更 幅の最大値を設定します。

Insert Effectリアルタイムコントロールモジュレータ

MR-61,76では、以下の中からコントローラー(モジュレータ)を選択できます。

- · Off エフェクトのコントロールは行いません
- · FullModAmt 制御値をその最大値にセットします。
- · Velocity ベロシティによって制御値をコントロールします。
- · Vel+Pressure 制御値はベロシティとキープレッシャーの両方でコントロー ルされます。
- +PosMIDIkey 制御値は最も新しく押されたキーのノートナンバーに対応し ます。0-127の範囲です。
- -NegMIDIkey 制御値は最も新しく押されたキーのノートナンバーに対応します。127-0の範囲で0が最大値となり、+PosMIDIkeyとは逆です。
- · Pressure 制御値はキープレッシャーでコントロールされます。
- · PitchWheel 制御値はピッチベンドホイールの位置により決められます。センターの位置が制御値の真ん中にあたり、前方に行くにしたがい大きくなります。
- ModWheel モジュレーションホイールの位置によって制御値が決まります。
  前に行くほど大きくなります。
- Wheel+Press モジュレーションホイールのボジションとキープレッシャーの組み合わせで制御値が決まります。
- · FootPedal 制御値はフットペダルによってコントロールされます。
- Sustain サスティーンペダルを使います。パラメータのOn/Offの切り替え などに便利です。
- · Sostenuto ソステヌートペダルを使います。
- SysCTRL1- "System Controller 1" SysCTRL1として指定されているコントローラーに対応します。(詳細は第3章をご覧ください)
- SysCTRL2- "System Controller 2" SysCTRL2として指定されているコントローラーに対応します。(詳細は第3章をご覧ください)
- SysCTRL3- "System Controller 3" SysCTRL3として指定されているコントローラーに対応します。(詳細は第3章をご覧ください)
- SysCTRL4- "System Controller 4" SysCTRL4として指定されているコントローラーに対応します。(詳細は第3章をご覧ください)

**Real-Time Insert Effect** にモジュレータをアサインする 1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されているモジュレータ

Mod Srcパラメータは、上記のいずれのモジュレーターでも指定できます。 3. Valueノブか▲▼ボタンでMod Srcを選択してください。

## Insert Effect Modulation Window

Insert Effectはあらかじめ指定した範囲(Window)外の信号を無効にする設定が 可能です。Mod SrcのMin、Maxパラメータによって、上限、下限を設定します。 Mod Src Maxよりも大きな信号を受け取った場合、それは設定内の最大値とみなさ れます。

Insert Effect のModulation Window の設定

1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在設定されている最小値

Mod Src Minパラメータは、それ以下を無視する値の設定を行います。それは Mod Src Maxの下であれば0-127の間で自由に指定できます。

3. Valueノブか▲▼ボタンで数値を設定します。

4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在設定されている最大値

Mod Src Maxパラメータは、Insert Effectが受け付ける最大の値を設定します。 それはMod Src Minより上であれば0-127の間で自由に設定できます。

5. Valueノブか▲▼ボタンで値を設定します。

リアルタイムコントロールのためにInsert Effect パラメー タをセットする。

MR-61,76では、Insert Effect のあらゆるパラメータをコントロールできますが、 システムクロックに依存するLFO Rate、DDL Timeは変更できません。

Insert Effect パラメータのセット 1. Insert FXボタンを押します



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

現在のInsert Effect名



各Insert Effectは、それぞれ独自のパラメータを持っています。

3. up/downぼボタンかValueノブでコントロールしたいパラメータを選択します。

リアルタイムモジュレーションのコントロール量 パラメータをリアルタイムでコントロールするとき、その変化の幅を制限しておく と都合のいい場合もあります。Dest Min、Maxパラメータで制限を設けることによ り、Mod Srcによる変化幅を変えられます。Mod Srcで設定された最小値がDest Minでの設定値に、また最大値がDest Maxでの設定値にそれぞれ対応します。

注:もしDest MinがDest Maxよりも大きく設定されていると、対応する効果が逆になってしまいます。

Insert Effectのモジュレーション量の変更

1. Insert FXボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



#### 現在設定されている最小値

Dest Minパラメータは、コントローラーによって変化できる最小値です。1-127の間で自由に設定できます。

- 3. Valueノブか▲▼ボタンで数値を変更します。
- 4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在設定されている最大値

Dest Maxパラメータは、コントローラーによって変化できる最大値です。1-127の間で自由に設定できます。 5. Valueノブか▲▼ボタンで数値を設定します。

### 16トラックレコーダー でInsert Control Trackを使う

各シーケンスで、トラックのうちの一つをインサートコントロールトラック(Insert Control Track)に指定できます。これはシーケンスで使用されているInsert Effect パラメータを、コントローラーやピッチベンド、モジュレーションホイールなどで リアルタイムに変更するときなどに使用します。 Insert Effectで時間軸に沿った変 化を持ったプログラムを使用したいとき、Insert Control Trackにその変化を記録 させ、自動化することができます。Insert Control TrackでMIDI信号を受け、 Insert Effectをコントロールするための情報として記録します。

Sequences にInsert Control Trackを指定する

- 1. トラックボタンのどれかを押し、16トラックレコーダーとFX/ミックスダウン を有効にします。
- 2. Routingボタンを押します。



3. 必要に応じて、Parameterノブで項目を選択します。



現在選択されているInsert Control Track

設定できるパラメータは-

- · Off リアルタイムのコントロールのためのトラックを指定しません。
- 01-16 指定した番号のトラックがリアルタイムコントロール用に指定されます。
- 4. Valueノブか▲▼ボタンで設定します。

# Insert Effectの出力先を設定する

Insert Effectは、リアパネルのMain、またはAuxのステレオ出力ジャックから出力 されます。



Auxジャックエフェクト音を独立して取り出したいときなどに使用します。

### Insert Effect の出力先の設定

1. Systemボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 3. Yesボタンを押します。
- 4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



#### 現在メインアウトを選択しています

Insert Effectを出力できるのは-

- Main リアパネルのステレオメインアウトへ出力します。
- · Aux リアパネルのAUXアウトから出力されます。
- 5. Valueノブか▲▼ボタンで設定します。

# **Global Chorus**

## Global Chorusでの基本的なテクニック

MR-61,76のGlobal Chorusはきわめて自由度の高い高品位なコーラスを提供しま す。Global Chorusパラメータは、すべて同様のテクニックを使用してエディット できます。

サウンドファインダーでのプレイやシーケンスでの演奏で、Global Chorusは威力 を発揮するでしょう。サウンドファインダー、16トラックレコーダーのサウンドを Chorus Effect Busにアサインすることによって、設定したコーラスが使用されま す。

サウンドやトラックがGlobal Chorusを使用するために、それらはまず Global Chorus FX Busヘルーティング(接続)されるのです。(この 章の「Sound Finderサウンドのエフェクトへのアサイン」「Split、 Layerサウンドのエフェクトへのアサイン」「16トラックレコーダーのト ラック、サウンドのエフェクトへのアサイン」で詳しく述べています)

- Global Chorus のエディット
- 1. Chorusボタンを押します。



2. Parameterノブで必要なパラメータを選択します。





3. Value/ブでパラメータの内容を変更します。



注:Global Chorusがバイパスされているとモニターすることはできません。エフェクトのバイパスについては後述します。

# Global Chorusのプリセットを選択する

MR-61,76はGlobal Chorusのさまざまなバリエーションをプリセットとして備えていますエディットの出発点として活用してください。

- Global Chorusのプリセットを選択する。
- 1. Chorusボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- MR Classic · Thick
- · Fast & Wide · Vintage
  - Halleluiah · Wide
- Padmaker
  Slow Rotary
- Slow & Deep · Fast Rotary
- 3. ▲▼ボタンかValueノブで希望のプリセットを選択します。

プリセットネームの表示と共にそのプリセットが読み込まれます。
# Chorus FX Bus Input Mixを設定する

サウンドやトラックがChorus FX Busにアサインされると、まずWet/Dryコント ロールに入ります。 ここでChorus FX Busに対して、エフェクト音とのバランス を決定します。

Chorus FX Bus Input Mixの設定

1. Chorusボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

Full Wet(コーラスを通った音のみ)とFull Dry(コーラスを通さない音のみ)の間でバランスを設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

## Global ChorusにReverbを加える

コーラスを通った音にリバーブをかけたくなるかもしれません。 MR-61,76では、 Global Chorusの出力をGlobal Reverbに送ることができます。 その量はChorus FX Bus Global Reverb Amountパラメータによって設定されます。

# Global Chorus をGlobal Reverb に送る

1. Chorusをボタンを押します。.



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



このパラメータに対する現在選択された値

送る量は、0-127の間で自由に設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を入力します。

## Global Chorus LFO Rateを変更する

Global Chorusは入力信号に対して、内部でデジタルのコピーを作ります。そのコ ピーを生音と一緒にわずかに遅らせて再生します。そしてそのコピーの遅延時間を 変えると、生音との干渉でコーラス独特のスイーブ効果が得られます。 LFO Rate のパラメータは、周期的に増減するその遅延時間の変更の速度を設定するものです。

#### LFO Rate の変更

1. Chorusボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

現在選択されているプリセット



パラメータは0.0Hzから20.0Hzまでの間で自由に設定が可能です。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定します。

## Global Chorus Depthを調節する

Global Chorusは入力に対して、内部でデジタルのコピーを作ります。そのコピー を生音と一緒にわずかに遅らせて再生します。そしてそのコピーの遅延時間を変え ると、生音との干渉でコーラス独特のスイープ効果が得られます。 LFO Rateのパ ラメータは、周期的に増減するその遅延時間の変動する幅を設定し、コーラスの深 さを変えるものです。

#### Global Chorus Depth の変更

1. Chorusボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

パラメータは0.0msから25.0msの間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を選んでください。

## Global Chorus Centerを変更する

Global Chorusは入力に対して、内部でデジタルのコピーを作ります。そのコピー を生音と一緒にわずかに遅らせて再生します。そしてそのコピーの遅延時間を変え ると、生音との干渉でコーラス独特のスイープ効果が得られます。 Chorusセンタ ー・パラメータは、生音に対しコピーが遅れる時間の基準値を設定します。

#### Global Chorus Centerの設定

1. Global Chorus Centerの設定



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

パラメータは0.0msから25.0msの間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンとValueノブで数値を設定します。

## Global Chorus Spreadを変更する

Global Chorusの出力はステレオです。 Chorus Spreadパラメータによって、左右の音の広がりを設定することができます。

## Global Chorus Spread の設定

1. Chorusボタンを押します



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



Chorus Spreadのパラメータは、イメージ表示のこの画面で設定します。ディ スプレイの表示が実際のステレオイメージを代弁します。 L、Rを中央から遠ざ けるほどステレオ感は増し、近づけるほどモノラルに近くなります。 そしてM が中央に表示されているとき、音は完全なモノラルになります。

3. ▲▼ボタンかValueノブで設定してください。

## Global Chorus Phaseを変更する

Global Chorusは入力に対して、内部でデジタルのコピーを作ります。そのコピー を生音と一緒にわずかに遅らせて再生します。そしてそのコピーの遅延時間を変え ると、生音との干渉でコーラス独特のスイープ効果が得られます。 Chorus Phase のパラメータは、2つのコピーが遅れて再生されるとき、それを同位相で出すのか逆 位相で出すのかを設定します。

#### Global Chorus Phaseの変更

1. Chorusボタンをを押します。.



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

Chorus Phase でできる設定は-Odeg 入力された時の位相関係のまま出力されます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9472131

· -180deg 2つのディレイ音は180度位相をずらして出力されます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

## Global Chorusの出力先を設定する

Global ChorusはリアパネルのMain、またはAuxステレオ出力ジャックから出力 されます。



Auxジャックは、エフェクト音だけ独立して使用したいときなどに便利です。

#### Global Chorus の出力先の設定

1. Systemボタンを押します。

System	Librarian	Help
	$)$ $(0^-$	
MIDI		

2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 3. Yesボタンを押します
- 4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在メインアウトを選択しています

Global Chorusが出力は-

- · Main Global Chorusはリアパネルのメインアウトから出力されます。
- · Aux Global ChorusはリアパネルのAUXアウトから出力されます。
- 5. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

# **Global Reverb**

Global Reverbの一般的なテクニック

MR-61,76のGlobal Reverbは自由度の高い高品位なリバーブを提供します。 Global Reverbパラメータのすべては、同様のテクニックを使用してエディットされ ます。

サウンドファインダーやシーケンストラックで、縦横な活躍がリバーブに求められ るでしょう。設定したリバーブを利用するためには、サウンドファインダーや16ト ラックレコーダーのサウンドをReverb FX Busにアサインしてください。

サウンドやトラックがGlobal Reverbを使用するために、それらはまず Global Reverb FX Busヘルーティング(接続)されます。(この章の 「Sound Finderサウンドのエフェクトへのアサイン」「Split、Layer サウンドのエフェクトへのアサイン」「16トラックレコーダーのトラッ ク、サウンドのエフェクトへのアサイン」で詳しく述べています)

**Global Reverb**のエディット 1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブで希望のパラメータを選択してください。



ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9+27=17#

3. Valueノブでパラメータの値を変更できます。.



注:Global Reverbがバイパスされているとエフェクトをモニターすることはできません。エ フェクトのバイパスについては後述します。

## Global Reverbのプリセットを選択する

MR-61,76には、プリセットとしてGlobal Reverbのセッティングが用意されています。エディットの出発点として活用してください。

## Global Reverb プリセットの選択

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



プリセットネームの表示と共にそのプリセットが読み込まれます。

## Light、Medium、Wet Reverb FX Busを設定する

これらは、リバーブの効果の深さによって使い分けるため3本用意されたFX Busで す。 Global Reverbからの出力の全体ボリュームはReverb Return Levelパラメー タ(後述)で決定されますが、Global Reverbまでの3本のFX Busに音量差による パリエーションをつけることで幅広いエフェクトの活用を可能にしています。

- LightReverb FX Bus 浅いリバーブのために、比較的小さな音量をGlobal Reverbへ送るためのバスです。
- · MediumReverb FX Bus 中間レベルを送るためのバスです。
- WetReverb FX Bus Global Reverbへ信号を送るバスの中で最大音量を扱い ます。最も深い効果が得られます。

LightReverb、MediumReverb、WetReverb Busは、上記のように一般的な性格付けはされていますが、それぞれが設定できる音量に充分な幅を持たせています。

#### LightReverb 音量の設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

LightReverbの設定幅は、0-63の間で自由に設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで希望の音量に設定してください。

#### MediumReverb 音量の設定

1. Reverbボタンを押してください。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

MediumReverbの設定幅は、32-95の間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで希望の音量を設定してください。

#### WetReverb 音量の設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

WetReverbの設定幅は、64-127の間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで希望の音量を設定してください。

## Global Reverbの全体音量を設定する

MR-61,76 の3つのReverb FX Busは、 段階的にそれぞれの音量設定でGlobal Reverbを利用しています。 Global Reverb全体の音量は、Reverb Return Levelパ ラメータによって設定します。 このパラメータを変更すると、3つのバス同士のバ ランスはそのままで、Global Reverb全体の音量が変わります。 3つのバスの全部 を変更したいとき使用すると良いでしょう。

## Global Reverb 全体の音量設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

			•	· 3	
· • • • [	Rever	h: llse	r Pre	cot.	Tant
	Return	n Leue	, 1=	100	
	<u>NE VUI</u>		· • -	100	

現在選択されている値

Global Reverb return levelは0-127の間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定してください。

## Global Reverbのディケイタイムを設定する

リバーブは実際の空間を想定し、そこでの音響効果を擬似的に作り出しているもの です。 その想像上の部屋の大きさが、音の減衰の仕方という形で具現するのです。 Reverb Decayパラメータによって、減衰時間を変更することで、その部屋の大きさ を変えることができます。

Global Reverbのディケイタイムの設定 1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



ディケイタイムは0.0secから10.0sec.の間で自由に設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定してください。

## Global ReverbでHigh-Frequency Dampingを設定する

High-Frequency Dampingは、時間と共に残響の高域成分を減衰させていく効果を つけるもので、HF Damping parameterで設定します。 Global Reverbは周波数に よって残響時間をコントロールすることで、リアルな音響空間を作り出します。

#### Global Reverbs HF Damping の設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

HF Dampingは、100Hzから21.2kHzの間で周波数を設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

## Global Reverb Brightnessを設定する

Global Reverbs HF bandwidthパラメータは高音域のフィルタリングを調整します。 設定値を下げると吸音質の壁、上げると固い壁らしくなるでしょう。

#### Global Reverbs HF Bandwidth の設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

現在	在選択されてるプリセット ↓
Reverb:	User Preset
HF Bandw	Jidth=10.0kHz

現在選択されている値

Global Reverb high-frequency bandwidthは100Hzから21.2kHz100Hzの間 で設定します。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を選択します。

## Global Reverbs Diffusionを設定する

曲中、爆発音のような一時的な大音響など、エフェクトにも特別な処理が求められ る音があるかもしれません。 Reverb Diffusion 1、2のパラメータは、そのような 異色な要素に対し、目立たないように音をぼかす効果を設定するものです。 Diffusion 1は比較的頻繁なものに、Diffusion 2はごく稀なものに対して有効でしょ う。いずれもパラメータの値を大きくすると、ぼかす効果がより大きくなります。

Global Reverb High-Frequency Diffusion の設定 1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在選択されている値

Global Reverb high-frequency diffusionは0-100の間で設定できます。 3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定してください。

Global Reverbs Low-Frequency Diffusion の設定

1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



Global Reverb low-frequency diffusionは0-100の間で設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定してください。

## Global Reverbs Definitionを設定する

リバーブは入力信号のコピーを無数に作り、フィードバックでさらに生成され続け る自らのコピーと共に次第に減衰していくかたちで成り立っています。 つまり音の 消え際ほど密度自体は高いと言うことです。 Definition parameterはこの密度が増 加する速度をコントロールします。 設定値を上げるとより密度は高く、下げると低 くなります。

- Global Reverbs Definition の設定
- 1. Reverbボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示します。

		• • • • •	Res and			
	Reve	rh:	llser	Pre	set.	
	Defi	niti	on=		96	
L				1 6 . Mi		nedelO.

現在選択されている値

Global Reverbs Definitionは0-100の間で設定できます。

3. ▲▼ボタンかValueノブで数値を設定してください。

## Global Reverbのアウトプットを設定する

Global Reverbは、リアパネルのMain、またはAuxステレオ出力ジャックから出力 されます。



Auxジャックは、エフェクト音だけ独立して取り出したいときなどに便利でしょう。

Global Reverb アウトプット設定

1. Systemボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 3. Yesボタンを押します。
- 4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在メインアウトを選択しています

Global Reverbの出力は-

- · Main Global Reverbはリアパネルのメインアウトから出力されます。
- · Aux Global ReverbはリアパネルのAUXアウトから出力されます。
- 5. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

Dry

サウンドやトラックがDry FX Busを選択していると、それらはエフェクトをいっ さい使わないことになります。(詳細は「Sound Finderサウンドのエフェクトへの アサイン」「16トラックレコーダーのトラック、サウンドのエフェクトへのアサイ ン」を参考にしてください)

## Dryサウンドのアウトプットを設定する

Dryサウンドは、リアパネルのMain、またはAuxステレオ出力ジャックに出力できます。



Auxジャックは、ドライサウンドだけを独立して取り出したいときなどに便利です。

Dry サウンドのアウトプット設定

1. Systemボタンを押します。



2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 3. Yesボタンを押します。
- 4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在メインアウトが選択されています

Dry FX Busの出力は-

- · Main リアパネルのメインアウトから出力されます。
- · Aux AUXアウトから出力されます。
- 5. ▲▼ボタンかValueノブで設定します。

# Effectsをバイパスする

作業中一時的に、エフェクトを切って生音を聞きたい場合があるかもしれません。 それにはエフェクトを迂回しなければいけません。 MRでは単独のエフェクトはも ちろん、複数のエフェクトでも即座にバイパスする機能を備えています。MR-61,76 は、バイパスの方法を2通り持っています。

- · Routing/Bypassボタンをすばやく2回押すこと(Double-click)で、全てのエフェクトが瞬時にバイパスします。
- ・ Effects Bypassパラメータを使用し、シングル、ペア、オールエフェクトのパ イパスをコントロールします。

注:バイパス中もInsert Effectはリアルタイムコントロールを受けています。

## エフェクトのクイック・バイパス

Routingボタンで全てのエフェクトを瞬間的に切ることができます。

- クイック・バイパス
- 1. Routing/Bypassボタンをすばやく2回押します。(Double-click)



全てのエフェクトが即座にバイパスされます。すべてのエフェクト設定画面のディスプレイは\*ALL-BYPASS\*を表示します。

#### クイック・アンバイパス

1. Routing/Bypassボタンをすばやく2回押します。



全てのエフェクトについてバイパスがキャンセルされます。同時にディスプレイ も平常に戻ります。

## Bypass Parameterを使用する

たとえば、Insert Effect, Global Chorus, Global Reverb, あるいはそれらのペア をバイパスする必要があるときは、Bypass Parameterを使ってください。 このパ ラメータは、対象エフェクトを選択してのバイパスコントロールができます。

Bypass Parameter でのバイパス/アンバイパス

- 1. Routingボタンを押します。
- 2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



3. ▲▼ボタンかValueノブでコマンドを選択します。 選択できるのは-

- None バイパスの対象はありません。
- ・ Chorus Only コーラスだけがバイパス対象です。
- · Reverb only リバーブだけがバイパス対象です。
- · Chorus&Reverb コーラスとリバーブがバイパス対象です。

- · Insert Only インサートエフェクトだけがバイパス対象です。
- · Insert&Chorus インサートエフェクトとコーラスがバイパス対象です。
  - Insert&Reverb インサートエフェクトとリバーブがバイパス対象です。
- · All Effects 全てのエフェクトがバイパス対象です。
- 4. ▲▼ボタンかValueノブでパラメータを選択します。

# 16トラックレコーダーのミュートとソロ

#### Mute/Solo

FX/ミックスダウンでは16トラックレコーダートラックのモニターについて2つの機 能を持っています。それは-

- mute 選択されているトラックをミュートします。そのトラックの音は発音 されません。
- solo そのトラックを他のトラックから分離します。 選択されたトラックだけが発音し、他のトラックは音を出しません。

16トラックレコーダーは、そのミュート設定を他のトラックが選択されても常に憶 えており、従います。一方ソロは選択されているトラック以外に関しては機能しま せん。

Tips: ミュートの設定してあるトラックでも、キーボードからの入力では発音します。

#### Track をMute する

- 1. ミュートしたいトラックを選択します。
- 2. Muteボタンを押します。



赤いMute LEDが点灯し、そのトラックは消音します。

Tips: ミュートが設定されてるトラックを知りたいときには、トラックボタンを押していってください。ミュートされているトラックが選択されると赤いMute LEDが点灯します。

#### TrackのMute を解除する

- 1. ミュートされているトラックを選択します。
- Muteボタンを押します。
   赤いMute LEDが消え、ミュートは解除されます。

Tips: ミュートが設定されてるトラックを知りたいときには、トラックボタンを押していってください。ミュートされているトラックが選択されると赤いMute LEDが点灯します。

#### Solo

- 1. 単独で聴きたいトラックを選択します。
- 2. Soloボタンを押します。



黄色のSolo LEDが点灯し、そのトラックだけが発音します。

Tips: ソロが設定されてるトラックを知りたいときには、トラックボタンを押していってください。設定されているトラックが選択されると黄色のSolo LEDが点灯します。

#### Soloを解除する

- 1. Soloが設定されているトラックを選択します。
- Soloボタンを押します。
   黄色のSolo LEDが消え、ソロは解除されます。

Tips: ソロが設定されてるトラックを知りたいときには、トラックボタンを押していってください。設定されているトラックが選択されると黄色のSolo LEDが点灯します。

-----

\_\_\_

----

\_

----

第9章

# メモリー管理

この章では、MRのメモリーと、その活用について解説します。さらにsound、 preset、rhythm、sequence、songなどを、フロッピーや外部MIDI記憶装置に保存 する方法について説明します。

MR-61,76のメモリーに関する操作は、すべてDisk/Globalセクションで行います。



# MR-61,76のメモリーについて

MR-61,76では、sound、preset、rhythm、sequence、songのために2種類のメ モリーエリアを持っています。

- ROM (ロム/Read Only Memory) ユーザーは消去することも書き換えることもできない、読み出し専用のメモリーです。ROMには、ENSONIQ製のサウンド、リズムがすでに書き込まれています。
- INT(Internal) memory 書き換え可能なメモリーで、sound、preset、
   rhythm、sequence、song、そしてsystemに関連する設定を自由に保存/読み
   出して活用できます。INT memoryは、消去することも、上書きすることも可能です。

## NT Memoryの働き

MR-61,76のINT(Internal) Memoryは、用途によって2種類のメモリーを用意しています。FLASH、そしてRAMと呼ばれる2つです。

#### FLASH

FLASH(フラッシュ)メモリーは、ユーザーの創造性を最大限にサポートできるように設計されています。エディットしたsound, preset、rhythmを再び呼び出して利用したいときなどは、このFLASHを使うことになります。そしてあなたがカスタマイズしたMR-61,76のシステムに関する広範な設定も自動的に保存します。(これらのパラメータについては第3章をご覧ください)FLASHにサウンドを保存するとき、サウンドバンクの001に入ります。リズムは、リズムバンクの001に保存されます。FLASHに保存されたそれらは電源を切っても消えることはありません。電源を入れればいつでも使うことができます。MR-61,76のFLASHメモリーには、ENSONIO製のサウンドとリズムがすでに記憶されています。

MRは、音楽制作の過程でFLASHメモリーを効率的に使用するために、最小の操作 でsound, rhythm, presetの保存ができるようになっています。

注意!: リセットが必要になることが稀にあるかもしれません。サウンド、リズム、 プリセットなどは定期的にフロッピーディスクへ保存することをお勧めします。リ セットについては、第1章をご覧ください。

#### RAM

MRのRAMメモリーは技術的にタイプを分類すると、コンピュータが使用する DRAMのようなものだと言えます。RAMは特定のプロジェクトに沿ったサウンドや リズムの記憶媒体として理想的なものです。(PresetはFLASHメモリーでしか記憶 できません)そして非常に速い読み書きが可能です。RAMはSequenceやSongのた めにも使われます。

MR-61,76の電源をオフにすると、パソコンのそれと同様にRAMの内容は消えてしまいます。停電や不注意でRAMの内容が消えてしまわないよう、フロッピーディスクへの保存をお勧めします。

Tips: RAMに新たな情報が書き込まれると(16トラックレコーダーの使用やサウンドの編集などで)、Disk/GlobalセクションのSaveボタンのLEDが点滅し、保存を促します。

MR-61,76は工場出荷時、RAMはSongとアイデアパッドだけに割り振られています。 この設定は、サウンドバンクやリズムバンクのためにRAMを割り振るように、さま ざまな変更が可能です。その設定の具体的な方法はこの章で説明します。 RAM上の サウンドは、sound bank 002のサウンドとして扱われます。 (MIDIからのアクセ スについても同様です。FLASHのサウンドはsound bank 001になります) RAM 上のリズムは、rhythm bank 002です。 (FLASH上のリズムはrhythm bank 001)

#### RAMメモリーを上手に使う

RAMメモリーはさまざまな役割を持ちます。Sound, rhythm, sequence, song(ア イデアパッド)のそれぞれがRAMメモリーを使用します。MR-61/76では、それら がどのような配分でRAMを使用するかを設定できます。RAMの設定は、librarianで 行います。

## レイヤー (Layer) とバイト (Byte)

MR-61,76のメモリーについて理解をするには、まずsound, rhythm, sequence, songがどのようにFLASHやRAMを使用するのかを知る必要があります。(Preset については単純です。MR-61,76には常にPreset用の32個のエリアが確保されてい ます)

- 標準状態のMR-61,76は16までのLayerを持つことができます。(いくつかの特別の音は16以上のLayerを持っています。詳しくは第4章を参照してください) 最高では361までLayerを持つことが可能です。そしてサウンドバンクに保存できる音の数は、Layerの数として表します。
- Rhythm, sequence, songでは、いっそう複雑です。 すべてのリズム、シーケ ンス (ノートや、あらゆるコントロールイベントも含めて) では、あらゆるリズ ムやトラックの設定がメモリーを消費します。どれくらいのメモリーを占有する かは、それらのデータの総量に依ります。 songではsequenceの数がデータ量 に大きく影響します。このようにrhythm, sequence, songは動的なデータ量を 持つため、実際のメモリー残量を数値で確認するのが最も現実的な方法です。

# MRのメモリー管理

#### Librarian

MR-61,76のライブラリアン(Librarian)は、メモリーに関するマネージメント全 般を担当します。Librarianでは、

- · RAMの割り振りを決めます。
- ・ sound, rhythm, songでの、使用可能なメモリー残量を確認できます。
- エクスパンションボードの種類を表示します。
- 現在RAM上にあるSong、全Sound、Rhythm bankの消去、FLASHの全 Sound、Preset、Rhythm bankの消去を行います。
- FLASH中の単独のSound、Preset、Rhythmの消去と、RAM上の単独のSound、 Rhythmの消去を行います。
- 現在のサウンドファインダーの音、16トラックレコーダートラックのサウンド、 FLASH中の全サウンド、現在のソングエディットキット、現在のリズムエディ ットキット、システムセッティングなどをMIDIシステムエクスクルーシブデー タとして出力します。

## 標準的なLibrarianの使用

Librarianでの設定は、ディスプレイの表示に対してYesボタンで答えて進んでいきます。

Librarian を使用する

1. Librarianボタンを押します。



NoボタンとYesボタンのLEDが点滅し、ディスプレイは以下のようになります。



表示は異なる場合があります

2. Parameterノブを回します。



ディスプレイは以下のようになります。



```
あるいは、
```



#### あるいは、



#### あるいは、



#### あるいは、



ディスプレイに表示された各々の質問にYesボタンを押して答えることで、該当 する設定を行います。



#### それぞれでyesと答えると、

- Set up RAM memory? 必要にあわせてRAMの割り振りを変更できます。
   アイデアパッドやサウンド/リズムバンク、Songの作成のために各々必要な
   容量を与えることができます。
- Show free memory? FLASHやRAMの空き容量を表示し、サウンドや リズムなどでそれぞれどれくらいの容量を残しているかを知ることができま す。
- Show expander names? 本体にセットされているエクスパンションボードの名前を表示します。
- · Erase memory banks? RAM上のソング、サウンド、リズム、そして FLASH上のサウンド、プリセット、リズムの各バンクを消去します。
- Erase memory item? サウンド、プリセット、リズムを個別に消去できます。

- Dump MIDI SysEx? MIDIシステムエクスクルーシブデータを送信しま す。SoundFinderで現在セレクトされているサウンド、16トラックレコー ダーで現在セレクトされているトラックのサウンド、ソングエディットキッ ト/リズムエディットキットのデータを出力できます。
- 3. 表示を確かめてYesボタンを押します。 さらに階層を持つメニューではそれぞれ次の表示がなされます。

Tips: いつでもLibrarianのボタンを押せば、トップページから再び設定を繰り返せます。

## RAMの割り振り

Librarianで、RAMの割り振りを作業内容にあわせて設定します。RAMは以下の用途に使用されます。

- · 16トラックレコーダーとソングエディターによるSong作成
- ・ アイデアパッドでの記録
- · RAM上のサウンドバンクのため
- · RAM上のリズムバンクのため

注:新たにRAMのセットアップをすると、それまでのRAMの内容は完全に消去され ます。もし、RAM上のサウンド、リズム等を使用してシーケンスやソングを作成し ているなら、次のセットアップの前にフロッピーディスクにRAMの内容をセーブし てください。フロッピーディスクについては後ほどこの章で説明します。

#### RAMの割り振りをセットする

#### 1. Librarianボタンを押します。



NoボタンとYesボタンのLEDが点滅し、ディスプレイは以下のようになります。

Librarian Commands:	] <b>4</b> 5

2. 必要に応じてParameterノブを回し、上記の表示をさせます。No/Yesボタンが 点滅します。 3. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。Yesを 押すと、ディスプレイは以下のようになります。



現在設定されている割り振りを示します

ディスプレイ上の4つの項目については、

- Song 16トラックレコーダー、ソングエディターが使用するエリアを表 します。
- · Idea アイデアパッドが使用するエリアです。
- Snds RAM上でサウンドバンクを構築するためのエリアです。
- · Rthm RAM上でリズムバンクを構築するためのエリアです。

工場出荷時、MR-61,76は上記の表示通りの設定になっており、SongとIdeaだ けにメモリーを割り振っています。サウンドやリズムのためにRAMを使用する 設定にはなっていません。(FLASHにおいてはサウンド、リズムとも常に利用 できます)

- 4. Valueノブを回し、必要とする表示を探します。
- 5. Yesボタンを押します。



ディスプレイは以下のようになります。



RAMの内容全てを消去します。続ける前に、必要な内容がフロッピーディスク に保存してあるかを確認してください。フロッピーディスクへの保存については 後述します。

Tips: RAMの内容に変更が加えられると、フロッピーディスクへ保存される迄、 Disk/GlobalセクションのSave LEDが点滅し続けます。RAMが保存されていない データを持っているかどうかが一目でわかります。

6. RAMの内容を全て書き換えて良ければYesボタン、キャンセルするときはNoボ タンを押してください。

## FLASH、RAMの空き容量を見る

Librarianで、FLASHやRAMがあとどれ位サウンドやリズムを記憶できるかを表示 させます。

空き容量のチェック

1. Librarianボタンを押します。



NoボタンとYesボタンのLEDが点滅します。

2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 3. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。
- 4. Parameterノブを回し、空き容量を表示させたい対象を選択します。

見たいメモリーのタイプが表示されます ↓ FLASH Sounds: 18 layers free

#### 選択されたメモリーの残量

空き容量が表示可能なのは以下のとおりです。

- FLASH Sounds FLASHのサウンドバンクに、どれ位保存できるかを表示します。サウンドのメモリーはレイヤーの数として表されます。
- FLASH Rhythms FLASHのリズムバンクに、どれ位保存できるかを表示します。リズムのメモリーはバイト数で表されます。
- RAM Sounds RAMのサウンドバンクに、どれ位保存できるかを表示します。サウンドのメモリーはレイヤーの数として表されます。このとき RAMにサウンド用のエリアを設定していなければ、ディスプレイの下段に "Not"が示されます。RAMにサウンドバンクを設定する方法については、この章の"RAMの割り振り"を参照してください。
- RAM Rhythms RAMのリズムバンクに、どれ位保存できるかを表示します。リズムのメモリーはバイト数で表されます。このときRAMにリズム用のエリアを設定していなければ、ディスプレイの下段に"Not"が示されます。RAMにリズムバンクを設定する方法については、この章の"RAMの割り振り"を参照してください。

 Songs RAMの中に16トラックレコーダーやソングエディターのデータ がどれ位保存できるかを表示します。残量はバイト数で表されます。
 このメニューでは、設定の変更はできません。

注: サウンドに対する残量はレイヤーで、リズムやSongの残量はバイトで表されて います。MR-61,76のメモリーの概要については、この章の「レイヤー(Layer)と バイト(Byte)」をご覧ください。

## エクスパンションボードの名前の表示

MR-61,76は、最高3枚のENSONIQ EXPシリーズ ウエーブエクスパンションボー ドを装着できます。(装着の方法については第10章をご覧ください) ENSONIQ EXPシリーズ ウエーブエクスパンションボードは、MR-61,76に新たな波形とサ ウンドを追加します。librarianで、増設したエクスパンションボード の名前を見る ことができます。

エクスパンションボードの名前を見る

1. Librarianボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



3. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。 Yesを押すと、ディスプレイは以下のようになります。



ディスプレイの上段には3つのスロット番号が、下段には、そこに装着されてい るボードの名前が表示されます。そのスロットにボードが装着されていなければ、 "\*\*EMPTY\*\*"が表示されます。 4. Parameterノブを回し、スロット番号を選択します。

```
注: MRは3枚までエクスパンションボードを装着できます。装着の具体的な方法に
ついては第10章を参照してください。
```

#### Song、Sound、Preset、Rhythm Bankの消去

LibrarianでSong、Sound、Preset、Rhythm Bankを即座にクリーンアップできます。

```
注: RAMサウンドやPresetを全消去しても、Bank自体はRAMの容量を確保しています。
```

Song、Sound、Preset、Rhythm Bankを消去する 1. Librarianボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



3. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。Yesボ タンを押すと、ディスプレイは以下のようになります。



場合により表示は異なります

Valueノブで以下のメニューを選択できます。

- · All Songs 現在MRのメモリー上のソング、シーケンスを全て消去します。
- All FLS Sounds FLASH内のサウンドバンクを全て消去します。
- · ALL FLS Presets Presetを全て消去します。
  - All FLS Rhythms FLASHのリズムバンクを全て消去します。
  - All RAM Sounds RAMのサウンドバンクを全て消去します。
- · All RAM Rhythms RAMのリズムバンクを全て消去します。

4. Valueノブで対象を選択します。

5. 消去して良ければYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

Sound、Preset、Rhythmの単独での消去

Librarianによって、FLASH、RAMのSound、Preset、Rhythmを単独で消去する ことができます。

Sound 、 Preset 、 Rhythm を消去する 1. Librarianボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。





消去したい対象のタイプ 消去したい対象の名前

このディスプレイで、消去の対象を選択します。まずParameterノブで以下の3 つから消去内容を選んでください。

- · Sounds RAMかFLASHから、特定のサウンドを消去する。
- Presets Presetの特定の音を消去する。
- · Rhythm RAMかFLASHから、特定のリズムを消去する。
- 項目の選択をしてください。もし選択した項目がメモリーを使用していないとき は、ディスプレイの下段に「\*\*EMPTY\*\*」と示され、上段には「Erase memory item?」と表示されます。

- 5. Valueノブで選択対象の名前を特定します。名前を選択すると、それが占有して いるメモリー量をディスプレイ上段に示します。
- 6. 消去して良ければYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

## MDIシステムエクスクルーシブを送信する

MIDI情報を記憶できる外部の装置(シーケンサーなど)へ、MRのサウンド情報や システムセットアップ情報を保存させておけます。MRの内部情報をMIDIシステム エクスクルーシブのデータとして受け渡しをするのです。システムエクスクルーシ ブに対応する内部データは以下のとおりです。

- · 現在のSoundFinderのサウンド
- 16トラックレコーダーの中で現在選択されているトラックによって使われている音
- · FLASHの全てのサウンド
- ・ 現在のSong Edit Kit(第4章参照)
- · 現在のRthm Edit Kit(第5章参照)
- MRのシステムセッティング(第3章参照)

SysEx dumpを行った時のデバイスIDは MIDIデータに含まれ、それを 再び受信するときにも合致している必要があります。(デバイスIDを確 認する方法については第3章を参照してください)

#### システムエクスクルーシブを送る

- 1. MR-61,76のMIDI Outを、外部記憶装置のMIDI INに接続します。
- 2. 外部記憶装置側を、受信するよう設定してください。
- 3. Librarianボタンを押します。

	System	Librarian	Help	
)			)	(
	MIDI			

No/Yesボタンが点滅します。

4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



5. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。 Yesボタンを押すと、ディスプレイは以下のようになります。



表示は異なることがあります

SysExで送信できる項目は以下の通りです。

- · 現在のSoundFinderのサウンド
- 16トラックレコーダーで現在選択されているトラックによって使われている サウンド
- · FLASHの全てのサウンド
- ・ 現在のSong Edit Kit
- ・ 現在のRthm Edit Kit
- ・ MRのシステムセッティング
- 6. Valueノブで必要な項目を選択します。
- 7. Yesボタンを押すと選択したサウンドがSysExで送信されます。キャンセルする ときはNoボタンを押してください。

Yesボタンを押すと、ディスプレイは送信の成功を確認する表示をします。

8. 外部記憶装置のマニュアルに従い、保存します。

## MDIシステムエクスクルーシブを受信する

保存したSysExデータを、外部記憶装置からMR-61,76へ返送し、セッティングをリ コールします。

#### システムエクスクルーシブの受信

- 1. MR-61,76のMIDI INを、外部記憶装置のMIDI OUTに接続します。
- 2. 外部記憶装置側を、送信するよう設定してください。
- 3. MRのSystemボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

4. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



- 5. 現在のMIDI設定を変更しても良いことを確認し、Yesボタンを押します。キャン セルするときはNoのボタンを押してください。
- 6. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在のSysExレシーブ設定

SysExレシーブでできる設定は以下のとおりです。

- Off MIDIシステムエクスクルーシブデータを受信しない
- On MIDIシステムエクスクルーシブデータを受信する。
- ValueノブでSysEx RecvをOnにします。
   そしてMR-61,76のデバイスIDの設定が、データをDUMPしたときと同一である ことを確認します。

注: SysEx デバイスIDで設定する番号は、MIDIチャンネルではありません。 SysExはチャンネルの設定を必要としません。

8. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



現在のSysEx デバイスID設定

SysEx デバイスIDのパラメータは、000から127の間で設定します。 9. Valueノブで、保存したときと同じバイスID番号を選択します。 10. 外部記憶装置からMRに送信します。

# フロッピーディスク

## MR-61,76のディスクドライブ

MR-61,76は埋め込み式のディスクドライブを備え、sound, Preset, rhythm, sequence, songを保存できます。 FLASHやRAMの内容を保存するためには2つの 方法が用意されています。もしあなたがパーソナルコンピュータを所有しているな ら、MRのシーケンスの編集、管理をコンピュータ上で行いたいと思うかもしれませ ん。MR-61,76のディスクは、DOSフォーマットに対応したコンピュータであれば 直接読みとらせることができます。
# ディスクドライブについて

MR-61,76では、3.5インチ高密(HD)、倍密(DD)ディスクが使用できます。

注::MR-61,76ではフォーマットは高密(HD)ディスクにのみ行えます。倍密 (DD)ディスクのフォーマットは行えません。 MR-61,76で使用する倍密(DD) DOSマシンでディスクをフォーマットするときは、以下のDOSコマンドを参考にし てください。format (初期化したいフロッピーディスクドライブのドライブ番号): /F:720

フロッピーディスクは、ディスク面を物理的なダメージから保護するため、シャッ ターをもつ構造になっています。



誤ってデータを消してしまわないように、フロッピーディスクには誤消去防止用の 窓(ライトプロテクトタブ)がついています。プロテクトタブで窓が閉じられてい るとき、そのディスクはデータを書き込むことができます。 窓が開く側にタブがあ るときは、そのディスクに対しての書き込み・消去・フォーマットはできません。 またプロテクトタブの反対側に窓が空いていれば高密(HD)、空いていなければ倍 密(DD)です。

フロッピーディスクは磁気を利用した記憶媒体です。ですから取り扱いには、磁気 オーディオテープと同等の慎重さが必要です。そしてディスクはなるべく高品質の ものを選んでください。ディスクやディスクドライブに関していくつかの注意をま とめておきます。

- 3.5インチ高密(HD)、倍密(DD)ディスクを使用します。これらのタイプの ディスクは、コンピュータ販売店、電気店、楽器店、コンビニ等で手軽に購入で きるはずです。片面ディスクは使用できません。
- ディスクやディスクドライブは清潔にしておきましょう。ほこりや水分等はトラ プルの元です。
- ディスクにはラベルをつけて内容を書いておきましょう。結果的に時間の節約に なるでしょう。

- ディスク以外のものはディスクドライブに入れないでください。
- 必要がないときはディスクドライブからディスクを取り出しておきましょう。
- ディスクを極端な高温・低温の環境に放置しないでください。
- · 湿度の高い場所もディスクのために良くありません。
- 強い磁気を帯びた場所にディスクを近づけないでください。ディスク内のデータ にダメージを与えることがあります。テレビやスピーカー等には注意が必要です。
- ディスクドライブからディスクを取り出すときは、必ずドライブが停止している ことを確認してください。(ディスクドライブのライトが点灯しているときは動 作中です)

# ディスクの構造

MR-61,76のデータをコンピュータ上で管理しようとするとき、サブディレクトリを 使って整理したいと思うこともあると思います。MRは、ルートディレクトリを含め て3階層まで、合計50のサブディレクトリを読むことができます。 MR-61,76のデ ィスプレイでファイルネームを見るとき、その項をアルファベット順に表示させる こともできます。(アルファベット庫に並べる方法についてはこの章で後ほど説明 します)

MRではディスクに最高100個までファイルを保存できます。

# ディスクにファイルを保存する

フロッピーに保存するときは、Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。 ディスクのフォーマットに関しては後ほどこの章で説明します。



フロッピーディスクにデータを記録するこの方式はSound, Rhythm, Sequence, Songを自由にやりとりできる自在性に優れたものです。そしてこれらのデータの保存/読み込みのためのいくつものオプションがあります。

#### Sound

- 保存のオプションで「RAM-SNDBANK」を選択すると、RAM上に構築された サウンド全てをSOUND-BANKとしてセーブします。フロッピー上のSOUND-BANKは、FLASHかRAMにロードできます。
- 「FLS-SNDBANK」では、FLASH上に構築されたサウンド全てをSOUND-BANKとしてセーブします。フロッピー上のSOUND-BANKは、FLASHかRAM にロードできます。
- · 「1-SOUND」では、1つのサウンドを単独でセーブできます。

#### Preset

- 保存のオプションで「PRESET-BANK」を選択すると、MR-61,76の中の Presetを全てセーブします。
- 「1-PRESET」では、1つのPresetを単独でセーブできます。

#### Rhythm

- 保存のオプションで「RAM-RTMBANK」を選択すると、RAM上の全てのリズムをRHYTHM-BANKとして保存します。フロッピー上のRHYTHM-BANKは、FLASHかRAMにロードできます。
- 「FLS-RTMBANK」では、FLASH上の全てのリズムをRHYTHM-BANKとして 保存します。フロッピー上のRHYTHM-BANKは、FLASHかRAMにロードでき ます。
- 「1-RHYTHM」では、8つのバリエーションのうちの1つのリズムだけをセーブ します。

#### Sequence

· 「1-MIDIFILE」を選択すると、シーケンスを単独でセープします。

#### Song

- 保存のオプションで「ALL-SONGS」を選択すると、MR-61,76の中のソング全 てをセーブします。
- 「1-SONG」では、プレイリストの中から1つのソングだけを選んで、Global Chorus, Global Reverbのセッティングと共に保存します。

#### Special File Types

- 保存のオプションで「ALL-RAM」を選択すると、現在RAM上にあるSound, Rhythm, Songを全てセーブします。
- 「ALL-SESSION」では、FLASHとRAMに記憶しているSound, Preset, Rhythm, Songを全てセーブします。

これら全ては、保存と同様読み込みもできます。

#### フロッピーディスクのファイルネーム

MR-61,76では、フロッピーのデータをコンピュータと共用するため、DOSフォー マットを採用しています。 MR-61,76の中でSound, Preset, Rhythm, Sequence, Songには大小英文字で11文字までの名前をつけることができますが、DOSのファ イルフォーマットでは半角大文字で8文字までと決められています。ですからそれら をディスクに保存するとき、ファイルネームは8文字までになってしまいます。 こ のファイルネームは、Sound, Preset, Rhythm, Sequence, Songがそれぞれ持って いる名前のデータとは別のものです。 そのファイルをMRにロードすれば、それら の名前は元の通り11文字で表示されます。 つまり、MR内でSound, Preset等の名 前を変更したときは、フロッピーに保存するためのファイルにはそれとは別に名前 をつける必要も出てきます。 名前の変更について、SoundとPresetは第4章、 Rhythmは第5章、SequenceとSongは第7章をそれぞれ参照してください。

9-17

注: MR-61,76でファイルをロードしようとするとき、8文字を越えるファイルネー ムがつけられている事を即座に発見する方法があります。8文字を越える名前が Macintoshで作成されたものなら、ファイルネームの冒頭に「!」が表示され、PC-コンパチブルマシンで作成されたものなら、ファイルネームの下2桁にアローとナン バーが表示されます。

## Sound、Preset、Rhythm Banksの保存

MR-61, 76は、FLASHのSound, Preset, Rhythmパンク、RAMのSound, Rhythmパンクをそれぞれ選択し、フロッピーに保存することができます。選択で きるのは以下のとおりです。

- · RAM-SNDBANK FLASH上のサウンドをSOUND-BANKとして全てセーブ しま**す**。
- · FLS-SNDBANK RAM上のサウンドをSOUND-BANKとして全てセーブします。
- · PRESET-BANK PRESETの全てをPRESET-BANKとしてセーブします。
- · RAM-RTMBANK RAM上のリズムをRHYTHM-BANKとして全てセーブします。
- ・ FLS-RTMBANK FLASH上のリズムをRHYTHM-BANKとして全てセーブします。

サウンドバンクやリズムバンクは、FLASH・RAMのどちらにでもロードできるよう にデータには単純にSOUND-BANK・RHYTHM-BANKという区分けしかありません。

Tips: フロッピーディスクにセーブされたSOUND-BANK、RHYTHM-BANKはオ リジナルがどちらのものであってもFLASH・RAMのどちらにでもロードできます。

#### Sound, Preset, Rhythm Bankをディスクにセーブする

- 1. ディスクドライブにフォーマットされたフロッピーディスクを挿入してください。
- 2. Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。 ディスプレイの下段左に、データのタイプが表示されます。



セーブのために選択したデータのタイプ

Parameterノブを回し、以下の中から必要なメニューを選んでください。

- · RAM-SNDBANK RAM上のサウンドを全てセーブします。
- · FLS-SNDBANK FLASH上のサウンドを全てセーブします。
- · PRESET-BANK MRのプリセットを全てセーブします。

注:プリセットをセーブする前に、そのブリセットで使用しているサウンドのうち FLASH及びRAMサウンドはすでにフロッピーにセーブしてあるかどうか確認して下 さい。

- · RAM-RTMBANK RAM上のリズムを全てセーブします。
- FLS-RTMBANK FLASH上のリズムを全てセーブします。

注: 選択したエリアにデータが入っていない場合は、ディスプレイには「N/A」が 表示され、No/Yesボタンの点滅が止まります。

 Parameter/ブで保存したいデータのタイプを選択します。
 Parameter/ブを回していくと、セーブできる項目が順次表示されます。セーブ したいデータを見つけたとき、このような表示となります。



選択されたパンクタイプ 選択されたパンクのデフォルトネーム

この画面で、選択されているバンクのDOSファイル上での名前をつけることが できます。(DOSファイル名については、この章の"フロッピーディスクのフ ァイルネーム"をご覧ください)名前をつける方法は2通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています

 フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
 そのファイルネームがすでに使用されている場合、書き換えても構わないかどう かディスプレイで尋ねてきます。よければYes、キャンセルするときはNoのボタ ンを押してください。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

- 4. 上記のいずれかで名前をつけてください。
- 5. 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。ディスプレイは保存の 成功を確認する表示をし保存が完了します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

単独のSound, Preset, Rhythm, Sequence, Songをディスクに保存 する

MR-61,76では、Sound, Preset, Rhythm, Sequence, Songにおいて、1つ単位の セーブが可能です。メニューは以下のとおりです。

- · 1-SOUND 現在SoundFinderにあるサウンドをセーブします。
- 1-PRESET 現在SoundFinderにあるプリセットをセーブします。
- · 1-RHYTHM 現在選択されているドラムマシンのリズムをセーブします。
- 1-MIDIFILE 現在ソングエディターで選択されているシーケンスをセーブします。
- 1-SONG 現在選択されているソングをセーブします。全部のシーケンス、ソ ングプレイリスト、Global Chorus・Global Reverbのセッティングの全てです。

Sound、 Preset 、 Rhythm 、 Sequence 、 Song をディスクに保存 する

- 1. ディスクドライブにフォーマットされたフロッピーを挿入してください。
- 2. Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。 ディスプレイの下段左に、データのタイプが表示されます。



選択されているデータのタイプ

Parameterノブで、以下を選択できます。

1-SOUND SoundFinderにあるシングルサウンドをセーブします。

注: LayerやSplitの設定がしてあるとエラーメッセージが表示されます。それらの保存はPresetととしてのみ行えます。

· 1-PRESET SoundFinderにあるブリセットをセーブします。

注: プリセットをセーブする前に、そのプリセットで使用しているサウンドのうち FLASH及びRAMサウンドはすでにフロッピーにセーブしてあるかどうか確認して下 さい。

- · 1-RHYTHM ドラムマシンで現在選択されているリズムを保存します。
- · 1-MIDIFILE ソングエディターの中で現在選択されているシーケンスを セーブします。
- 1-SONG 現在選択されているソングをセーブします。全部のシーケンス、 ソングプレイリスト、Global Chorus・Global Reverbのセッティングの全 てです。

注:「1-MIDIFILE」や「1-SONG」を選択したときでシーケンスデータがない場合、 ディスプレイは「N/A」を表示しNo/Yesボタンの点滅が止まります。 Parameter/ブでセーブしたいデータのタイブを選択します。
 Parameter/ブを回していくと、セーブできる項目が順次表示されます。セーブしたいデータを見つけたときはこのような表示となります。



選択されたタイプ 対象データの名前の最初の8文字

この画面で、選択されているパンクのDOSファイル上での名前をつけることができます。(DOSファイル名については、この章の"フロッピーディスクのファイルネーム"をご覧ください)名前をつける方法は二通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点減している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています。

 フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
 そのファイルネームがすでに使用されている場合、書き換えても構わないかどう かディスプレイで尋ねてきます。よければYes、キャンセルするときはNoのボタ ンを押してください。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

- 4. 上記のいずれかで名前をつけてください。
- 5. 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。ディスプレイは保存の 成功を確認する表示をし保存が完了します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライプのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9+27=174

## Sound の保存についての補足

Insert FX Busヘアサインされているサウンドをセーブしたとき、Insert Effectの設 定はその音と共に保存されます。ドラムキットやパーカッションキットを保存する とき、drum keyでInsert FX Busにアサインされているものがあれば、Insert Effectの設定はそのキットと共に保存されます。例外としてドラムキーのSilenceだ けはInsert Effectを使っていてもセーブされません。

## MRのメモリーの中の全てのSongsをGroupとして保存する

MR-61,76のSongはSequenceとPlaylist、Global Reverb、Global Chorusからな ります。SongはMR-61,76のメモリーが許す限り持つことができます。その複数の Songデータを1つのディスクファイルとしてまとめて保存することができます。

## 全てのソングをディスクにセーブする

1. ディスクドライブにフォーマットされたフロッピーを挿入してください。

2. Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

- Parameter/ブを回してください。ディスプレイの下段左に、データのタイプが 表示されます。Parameter/ブを回していくと、セーブできる項目が順次表示さ れます。
- 4. 以下の表示を出します。



注: ALL-SONGSを選択したときソングが記憶されていない場合、ディスプレイは 「N/A」を表示しNo/Yesボタンの点滅が止まります。

この画面で、選択されているバンクのDOSファイル上での名前をつけることができます。(DOSファイル名については、この章の"フロッピーディスクのファイルネーム"をご覧ください)名前をつける方法は2通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています

 フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
 そのファイルネームがすでに使用されている場合、書き換えても構わないかどう かディスプレイで尋ねてきます。よければYes、キャンセルするときはNoのボタ ンを押してください。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

- 5. 上記のいずれかで名前をつけてください。
- 6. 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。ディスプレイは保存の 成功を確認する表示をし保存が完了します。

注意!: 警告:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えている ことを必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、 内部のデータを全て失うことにもなりかねません。

# RAMの中のデータを全てフロッピーディスクに保存する

MR-61,76は、RAM内の情報を一括してセーブすることができます。この時MRは、 RAMの内容毎に複数のファイルを作ります。

- · SOUND-BANKファイルとしてのRAM上の全てのサウンド
- RHYTHM-BANKファイルとしてのRAM上の全てのリズム
- · ALL-SONGSファイルとして全てのソング

加えてMR-61,76は、ALL-RAMというファイルを作ります。ALL-RAMファイルは RAM上の設定やロケーションなどをスナップショットの形で記録し、読み込みの時 に忠実にオリジナルを再現する手助けをするものです。

ALL-RAMファイルも名前をつけることができ、同時に保存されるOUND-BANK、 RHYTHM-BANK、ALL-SONGSが共有します。

Tips: ここでALL-RAMと共にセーブされたSOUND-BANK、RHYTHM-BANK、 ALL-SONGSのファイルは、それぞれ単独のファイルとして読み込むことも可能で す。

## RAMの内容を全てディスクにセーブする

ディスクドライブにフォーマットされたフロッピーディスクを挿入してください。
 Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

- Parameterノブを回してください。ディスプレイの下段左に、データのタイプが 表示されます。Parameterノブを回していくと、セーブできる項目が順次表示さ れます。
- 4. 以下を表示させてください。



このときRAMの中に何もデータが入っていないときは、ディスプレイは 「N/A」を表示しNo/Yesボタンの点滅が止まります。

Tips: ALL-RAMのオプションを選択するときは、Disk/GlobalセクションのSaveボ タンをダブルクリックすることで、直接メニューへ移行できます。

この画面で、選択されているパンクのDOSファイル上での名前をつけることが できます。(DOSファイル名については、この章の"フロッピーディスクのフ ァイルネーム"をご覧ください).

注: ここで設定した名前はALL-RAMファイルを始め、同時に保存されるバンクデータ全てのファイルネームになります。

名前をつける方法は二通りあります。

2 鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています。

 フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソ ルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
 そのファイルネームがすでに使用されている場合、書き換えても構わないかどう かディスプレイで尋ねてきます。よければYes、キャンセルするときはNoのボ タンを押してください。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

- 5. 上記のいずれかで名前をつけてください。
- 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。ディスプレイは保存の 成功を確認する表示をし保存が完了します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# FLASHとRAMの全データを同時にディスクへセーブする

MR-61,76のFLASHとRAMの内容を、フロッピーディスクへ一度にセーブします。 このメニューを実行すると、RAM、FLASHの全データをそれぞれの内容別に以下に ようにファイルを作ります。

- · SOUND-BANKファイルとしてFLASHの全サウンド
- 2つめのSOUND-BANKファイルとしてRAMの全サウンド
- · PRESET-BANKファイルとしてMRの全プリセット

- RHYTHM-BANKファイルとしてFLASHの全リズム
- 2つめのRHYTHM-BANKファイルとしてRAMの全リズム
- · ALL-SONGSファイルとしてすべてのソング

加えてMR-61,76は、ALL-SESSIONというファイルを作ります。ALL-SESSIONフ ァイルはRAM・FLASH内の設定やロケーションなどをスナップショットの形で記録 し、読み込みの時に忠実にオリジナルを再現する手助けをするものです。

ALL-SESSIONファイルに、DOSのファイルネームとなる7文字の名前をつけること ができます。この名前は、ALL-SESSIONファイルとともに保存されるファイルのす べてが共有します。このときMRは、DOSファイルネームの8番目を、サウンド・リ ズムのソースを判別するために使用します。ALL-SESSIONファイルを保存するとき、 FLASHメモリーからセーブされたサウンド・リズムファイルには、ファイルネーム の8文字目に「F」が、RAMからのものには「R」が表示されています。

Tips: このオプションでALL-SESSIONファイルと共にセーブされたSOUND-BANK, PRESET-BANK, RHYTHM-BANK, ALL-SONGSの各ファイルは、単独のフ ァイルと同様にそのファイルだけの読み込みが可能です。

FLASH、RAMの全データをディスクにセーブする

- 1. ディスクドライブにフォーマットされたフロッピーを挿入してください。
- 2. Disk/GlobalセクションのSaveボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。 ディスプレイは以下のようになります。



表示は場合により異なることがあります

Parameterノブを回し、上記の通り表示させます。ディスプレイの下段左に、デ ータのタイプが表示されます。Parameterノブを回していくと、セーブできる項 目が順次表示されます。



選択されているタイプ ALL-SESSIONファイルのデフォルトの名前

この画面で、ALL-SESSIONファイルに、DOSのファイルネームとなる7文字の 名前をつけることができます。(DOSファイル名については、この章の"フロ ッピーディスクのファイルネーム"をご覧ください)

注: ここで設定した名前はALL-SESSIONファイルを始め、同時に保存されるバンク データ全てのファイルネームになります。

名前をつける方法は2通りあります。

鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています

フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。

そのファイルネームがすでに使用されている場合、書き換えても構わないかどう かディスプレイで尋ねてきます。よければYes、キャンセルするときはNoのボタ ンを押してください。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

3. 上記のいずれかで名前をつけてください。

4. 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押してください。ディスプレイは保存の 成功を確認する表示をし保存が完了します。

注意!: ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

フロッピーディスクからファイルをロードする

Disk/GlobalセクションのLoadボタンで、フロッピーディスクからファイルをロード (Load) します。



使用できるフロッピーディスクは、3.5インチ高密(HD)、倍密(DD)ディスクで す。読み込めるファイルタイプは以下の通りです。

- · SOUND-BANK サウンドバンク
- · 1-SOUND 単独のサウンド
- ・ PRESET-BANK プリセットバンク
- · 1-PRESET 単独のプリセット
- · RHYTHM-BANK リズムバンク
- · 1-RHYTHM 単独のリズム
- 1-MIDIFILE 単独のシーケンス。あるいは215K以下のスタンダードMIDIフ ァイル(スタンダードMIDIファイルについての詳細は第7章をお読み下さい)
- · ALL-SONGS 保存された時点のMR内の全てのソング
- 1-SONG シーケンス、プレイリスト、Global Chorus、Global Reverbのセ ッティングを含む、単独のソング
- · ALL-RAM 保存された時点のRAMの内容全て
- ・ ALL-SESSION 保存された時点のFLASH、RAMの全内容

# Sound Bankのディスクからのロード

フロッピーディスクからサウンドバンクを読み込みます。サウンドバンクは、 FLASHかRAMの中に、現在の内容と置き換えるかたちでロードします。

### Sound Bankをロードする

ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。

2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにサウンドバンクファイルが存在しないときはこの表示のメニューは 現れません。

ロードしたいバンクを選択します。

- 4. Valueノブかup/downボタンでバンク名を表示させます。ノブを回していくと、 ディスク上の各SOUND-BANKファイルの名前が確認できます。
- 5. 選択したらYesボタンを押します。





サウンドバンクを読み込むために選択されたエリア

ここでサウンドバンクをロードするメモリーエリアを選択します。 MR-61,76は、ロードできるエリアを2つ持っています。

- · FLASH 意図的に消去するまで電源を切っても消えません。
- · RAM 一時的な記憶のためのエリアで、本体の電源を切ると消えていまいます。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

Librarianでの設定でRAMをサウンドバンクのために割り振っているときは、 ParameterノブでFLASH/RAMの選択ができます。RAMにサウンドバンク用の エリアを設定していない時は、FLASHへロードするしかありません。FLASHお よびRAMについて詳しくは、この章の冒頭「MR-61,76のメモリーについて」 をご覧ください。

- 6. ロードするエリアを選択します。
- 8. Yesボタンを押します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていることを必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部のデータを全て失うことにもなりかねません。

単独Soundのディスクからのロード

シングルサウンドは、1-SOUNDファイルとしてフロッピーディスクにセーブされ ています。各1-SOUNDファイルは、FLASHやRAMに読み込ませることができます。

### 単独のSound をロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにシングルサウンドファイルが存在しないときはこの表示のメニュー は現れません。

4. Valueノブかup/downボタンでサウンド名を表示させます。ノブを回していく と、ディスク上の各1-SOUNDファイルの名前が確認できます。 5. 選択したらYesボタンを押します。 ディスプレイは以下のようになります。



空いている最小番号のエリア

ここでシングルサウンドをロードするメモリーエリアを選択しますMR-61,76は、 ロードできるエリアを2つ持っています。

- FLASH 意図的に消去するまで電源を切っても消えません。
- · RAM 一時的な記憶のためのエリアで、本体の電源を切ると消えていまいます。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

Librarianでの設定でRAMをサウンドバンクのために割り振っているときは、 ParameterノブでFLASH/RAMの選択ができます。RAMにサウンドバンク用の エリアを設定していない時は、FLASHへロードするしかありません。FLASHお よびRAMについて詳しくは、この章の冒頭「MR-61,76のメモリーについて」 をご覧ください。

- 6. ロードするエリアを選択します。
- 7. 選択したFLASHかRAMの中で、サウンドのロードのためのエリアをValueノブ で選びます。選択した場所に現在サウンドが記憶されていると、ディスプレイの 下段にその名前が表示されます。空であれば「\*\*EMPTY\*\*」を表示します。空 の場所か、消去しても構わないエリアを選びます。
- 8. Yesボタンを押します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていることを必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部のデータを全て失うことにもなりかねません。

## Preset Bankのディスクからのロード

フロッピーディスクからブリセットバンクを読み込みます。

注:プリセットバンクを読み込む前に、現在使っているプリセットサウンドが使用 しているサウンドがすでにフロッビーから読み込まれているかどうか確認して下さい。

## Preset Bankをロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにPRESET-BANKファイルが存在しないときはこの表示のメニューは 現れません。

ロードしたいバンクを選択します。

4. Valueノブかup/downボタンでバンク名を表示させます。ノブを回していくと、 ディスク上の各PRESET-BANKファイルの名前が確認できます。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

5. 選択したらYesボタンを押します。

注意!: ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# 単独Presetのディスクからのロード

シングルプリセットは、1-PRESETファイルとしてフロッピーディスクにセーブされています。

注: プリセットサウンドを読み込む前に、現在使っているプリセットサウンドが使用しているサウンドがすでにフロッピーから読み込まれているかどうか確認して下さい。

単独のPreset をロードする

- MR-61,76へロードしたいプリセットデータが入ったフロッピーディスクをディ スクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点減します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



選択されているファイルタイプ ディスク中の最初の1-PRESETファイルの名前

ロードしたいプリセットを選択します。

注: ディスクにプリセットファイルが存在しないときはこの表示のメニューは現れ ません。

4. ノブを回していくと、ディスク上の各1-PRESETファイルの名前が確認できます。

注: FLASHメモリーに変更を加えた場合、MRは最も効率の良い形に記憶内容を書き 直します。そのため、多少の時間を要することがあります。

5. 選択したらYesボタンを押します。 ディスプレイは以下のようになります。



ここでシングルプリセットをロードするメモリーエリアを選択します。現在使用 されているエリアにすでに使用されているときは、ディスプレイの下段にその名 前が表示されます。空であれば「\*\*EMPTY\*\*「を表示します。

Presetのロードは、FLASHメモリーに対してのみ可能です。(FLASHメモリー についてはこの章の冒頭"MR-61,76のメモリーについて"を参照してください) 6. 記憶エリアを選択したらYesボタンを押します。

注意!: ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

Rhythm Bankのディスクからのロード

フロッピーディスクからリズムバンクを読み込みます。リズムバンクは、FLASHか RAMの中に、現在の内容と置き換えるかたちでロードします。

- リズムバンクをロードする
- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにRHYTHM-BANKファイルが存在しないときはこの表示のメニューは 現れません。

ロードしたいリズムバンクを選択します。

4. Valueノブかup/downボタンでバンク名を表示させます。ノブを回していくと、 ディスク上の各RHYTHM-BANKファイルの名前が確認できます。 5. 選択したらYesボタンを押します。 ディスプレイは以下のようになります。



リズムバンクを読み込むために選択されたエリア

ここでサウンドバンクをロードするメモリーエリアを選択します。 MR-61,76は、ロードできるエリアを2つ持っています。

- · FLASH 意図的に消去するまで電源を切っても消えません。
- · RAM 一時的な記憶のためのエリアで、本体の電源を切ると消えていまいます。

Librarianでの設定でRAMをリズムバンクのために割り振っているときは、 ParameterノブでFLASH/RAMの選択ができます。RAMにリズムバンク用のエ リアを設定していない時は、FLASHヘロードするしかありません。FLASHおよ びRAMについて詳しくは、この章の冒頭「MR-61,76のメモリーについて」を ご覧ください。

- 6. ロードするエリアを選択します。
- 8. Yesボタンを押します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# 単独Rhythmのディスクからのロード

シングルサウンドは、1-RHYTHMファイルとしてフロッピーディスクにセーブされ ています。各1-RHYTHMファイルは、FLASHやRAMに読み込ませることができま す。

### 単独のRhythm をロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点減します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



選択されているファイルタイプ ディスク中の最初の1-RHYTHMファイルの名前

ロードしたいサウンドを選択します。

注: ディスクにシングルリズムファイルが存在しないときはこの表示のメニューは 現れません。

- 4. Valueノブかup/downボタンでサウンド名を表示させます。ノブを回していく と、ディスク上の各1-RHYTHMファイルの名前が確認できます。
- 5. 選択したらYesボタンを押します。 ディスプレイは以下のようになります。



空いている最小番号のエリア

ここでシングルリズムをロードするメモリーエリアを選択します。

MR-61,76は、ロードできるエリアを2つ持っています。

- · FLASH 意図的に消去するまで電源を切っても消えません。
- RAM 一時的な記憶のためのエリアで、本体の電源を切ると消えていまいます。

Librarianでの設定でRAMをリズムのために割り振っているときは、Parameter ノブでFLASH/RAMの選択ができます。RAMにリズム用のエリアを設定してい な時は、FLASHへロードするしかありません。FLASHおよびRAMについて詳し くは、この章の冒頭「MR-61.76のメモリーについて」をご覧ください。

- 6. ロードするエリアを選択します。
- 7. 選択したFLASHかRAMの中で、リズムのロードのためのエリアをValueノブで 選びます。選択した場所に現在すでにデータが記憶されていると、ディスプレイ の下段にその名前が表示されます。空であれば「\*\*EMPTY\*\*」を表示します。 空の場所か、消去しても構わないエリアを選びます。
- 8. Yesボタンを押します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# MR-61,76のSequences、およびStandard MIDI Fileのロード

MR-61,76のシーケンスは、スタンダードMIDIファイル(Standard MIDI Files=SMF)としてセーブ/ロードされます。MR以外で作成されたSMFも、同様に読 み込むことができます。

1つのSequence/SMF のディスクからのロード

- 1. ロードしたいシーケンス/SMFが入ったフロッピーディスクをディスクドライブ に挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



ディスク上のすべてのMR-61,76のシーケンス、およびSMFはMIDIFILEとして 扱われます。

注:ディスクにMIDIFILEが存在しないときはこの表示のメニューは現れません。

ロードしたいファイルを選択します。

- 4. Valueノブかup/downボタンで名前を表示させます。ノブを回していくと、ディスク上の各1-MIDIFILEの名前が確認できます。
- 5. 選択したらYesボタンを押します。 ディスプレイは以下のようになります。



すでにこのロケーションにシーケンスがあると、その名前が表示されます

ここで、読み込みたいシーケンス/SMFをロードするエリアを設定します。ソン グエディターで現在空のシーケンスが選択されているならMRはまずそこをロー ド先として表示します。選択されているシーケンスがデータを持っているときは、 空のシーケンスで先頭に最も近いものを探して表示します。あなたが新たなロケ ーションを選択するには、

- · ソングエディターのBank、およびA-Hボタンでの選択
- · Valueノブでの選択

のいずれかが可能で、どちらの場合も設定の変更は即座にディスプレイに反映されます。すでにシーケンスデータを持つロケーションを選ぶと、ディスプレイの 下段にその名前が表示されます。

6. 選択したらYesボタンを押します。

第7章で、スタンダードMIDIファイルについて説明しています。

注意!: ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

Songsのディスクからのロード

MR-61,MR-76は、Songのデータを全て読み込むためのメニューを用意しています。 このALL-SONGSファイルをロードすると、MRのメモリー内に記憶されているシー ケンスやソングは全て書き換えられます。

## ALL-SONGS をロードする

- ロードしたいALL-SONGSファイルが入ったフロッピーディスクをディスクドラ イブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにALL-SONGSファイルが存在しないときはこの表示のメニューは現れません。

ロードしたいソングを選択します。

- Valueノブかup/downボタンでバンク名を表示させます。ノブを回していくと、 ディスク上の各ALL-SONGSファイルの名前が確認できます。
- 5. 選択したらYesボタンを押します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

1つのSongのディスクからのロード

ソングを単独でロードします。そのソングがシーケンスやソングプレイリストと共に、Global ReverbやGlobal Chorusの情報を持つなら、それも併せてロードします。

1つのソングをロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



選択されてるファイルタイプディスク中の最初の1-SONGファイルの名前

ロードしたいバンクを選択します。

注: ディスクにソングファイルが存在しないときはこの表示のメニューは現れません。

- Value/ブかup/downボタンでファイル名を表示させます。ノブを回していくと、ディスク上の各1-SONGファイルの名前が確認できます。
- 5. 選択したらYesボタンを押します。

注意!: ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# ALL-RAMファイルのディスクからのロード

MR-61,76は、その時のRAMのスナップショットをALL-RAMとしてディスクに保存 します。(この章の"RAMの中のデータを全てフロッピーディスクに保存する"を ご覧ください)そしてこのとき、ALL-RAMと同名のSound, Rhythm, Songの各フ ァイルが同時に保存されます。ALL-RAMをロードすると、自動的にこれらのファイ ルの内容が全てRAMに再現されます。

注: ALL-RAMをセーブした時、RAMにサウンドやリズムが割り振られていたなら、 それをロードしてRAM上に再現するためには、現在のRAM上に相応のスペースが必 要です。

#### ALL-RAM をロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameter/ブを回し、以下を表示させます。



選択されてるファイルタイプ ディスク中の最初のALL-RAMファイルの名前

注: ディスクにALL-RAMファイルが存在しないときはこの表示のメニューは現れません。

ロードしたいALL-RAMを選択します。

4. Valueノブかup/downボタンでファイル名を表示させます。ノブを回していく と、ディスク上の各ALL-RAMファイルの名前が確認できます。

注意!:ALL-RAMをロードする前に、現在RAM上に消去したくないデータがない かどうか確認してください。 5. 選択したらYesボタンを押します。 ALL-RAMファイルの読み込みには、多少時間を要します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# ALL-SESSIONファイルのディスクからのロード

MR-61,76は、セーブした時点のFLASHとRAMの内容を、ALL-SESSIONファイル をロードすることで同時に読み込めます。(この章の"FLASH、RAMの全データを ディスクにセーブする"をご覧ください)ALL-SESSIONファイルをセーブしたとき、 FLASHとRAMの中のSound, Preset, Rhythm, Songのデータは、それぞれがファ イルとして同時に共通の名前で保存されています。ALL-SESSIONファイルをロード するとき、これらのファイルの内容が自動的にメモリーに読み込まれます。

注: ALL-SESSIONをセーブした時、RAMにサウンドやリズムが割り振られていた なら、それをロードしてRAM上に再現するためには、現在のRAM上に相応のスペー スが必要です。

ALL-SESSION をロードする

- ロードしたいデータが入ったフロッピーディスクをディスクドライブに挿入します。
- 2. Disk/GlobalセクションのLoadボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅します。

3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



注: ディスクにALL-SESSIONファイルが存在しないときはこの表示のメニューは現れません。

ロードしたいファイルを選択します。

4. Valueノブかup/downボタンでファイル名を表示させます。ノブを回していく と、ディスク上の各ALL-SESSIONファイルの名前が確認できます。

注意!: ALL-SESSIONをロードする前に、現在RAMやFLASH上に消去したくない データがないかどうか確認してください。

5. 選択したらYesボタンを押します。 ALL-SESSIONファイルの読み込みは、多量のデータを処理するため多少時間を 要します。

注意!:ディスクを取り出すときは、ディスクドライブのライトが消えていること を必ず確認してください。ドライブ作動中にディスクに無理な力を加えると、内部 のデータを全て失うことにもなりかねません。

# ディスクユーティリティ

MR-61,76には、ディスク上のファイルのためにユーティリティが用意されています。 これらのユーティリティを使用するには、フロントパネル上Disk/Globalセクショ ンでUtilitiesボタンを押します。



Utilitiesの一般的なテクニック

ディスク・ユーティリティでは、ディスプレイの表示に対してパラメータとYesボタ ンで答えることで、いくつかのカテゴリーの中の必要なメニューを実行します。

## **Disk Utilities**

1. Utilitiesボタンを押します。



No/Yesボタンが点滅し、以下が表示されます。



下段の表示は異なることがあります

2. Parameterノブを回してください。



ディスプレイは以下のようになります。



あるいは、



あるいは、



これら4つのカテゴリーの中にユーティリティのメニューが集められており、 YESボタンでまずカテゴリーを選びます。



それぞれのカテゴリーでYesボタンを押すと-

- Format floppy disk 高密(HD)フロッピーディスクを消去しフォーマ ットします。
- · Erase disk file? ディスク中のファイルを個々に消去できます。
- · Rename disk file? ディスク上のファイルの名前を変更できます。
- Set disk prefs/info? ディスク上のファイルをアルファベット順にソートして表示します。またディスク上の空きスペースもここで確認できます。
- 必要なカテゴリーを表示させてYesボタンを押し、ユーティリティのメニュ ーに入ります。

Tips: どこの階層にいても、Utilitiesボタンを押すことによって、いつでもユーティ リティのトップページに戻ることができます。

## フロッピーディスクのフォーマット

MR-61,76は、3.5インチ高密(HD) ディスク、および倍密(DD) ディスクにおい て、書き込み/読み出しができます。MR-61,76でフロッピーディスクを使用するに は、あらかじめDOS形式でディスクがフォーマットされている必要があります。 MR-61,76は、高密(HD) ディスクに対してフォーマットが可能です。倍密 (DD) ディスクをDOS対応のコンピュータでフォーマットするときのために、 DOSコマンドもあげておきます。 format (初期化したいフロッピーディスクドライ ブのドライブ番号): /F:720

注意!:フォーマットを実行するとディスク内のデータは失われます。そのディス クが消去しても構わないものかどうかを事前に確認してください。

ディスクをフォーマットする

- 1. ライトプロテクトのかかっていない3.5インチ高密(HD)フロッピーディスク を、ラベル面を上にして挿入します。
- Utilitiesボタンを押します。
   No/Yesボタンが点滅します。



3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

	Disk	Util	ities:		
	Forma	st. €14	neeu r	lick?	
L L		30 1 1 4	<u> </u>	1124:	

4. 続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。

5. Yesボタンを押すと、本当に消去していいのかをもう一度確認してきます。



注意!: フォーマットを実行するとディスク内のデータは失われます。そのディス クが消去しても構わないものかどうかを事前に確認してください。

- フォーマットしてよろしければYesボタンを、キャンセルするときはNoのボタン を押してください。
   もしディスクにプロテクトがかかっていると、ディスプレイに「Can't format froppy!」の警告がでます。フォーマットするためには、プロテクトを外し、始 めからやり直してください。
- ディスクのフォーマットには数分を要します。ディスプレイにはフォーマット中であることが表示され、ディスクドライブのLEDが点灯します。
   フォーマットが完了すると、ディスプレイはそれが成功したことを示します。

フロッピーディスクの消去

MR-61,76の各ファイルを消去します。

## ディスク消去を消去する

- MRのファイルデータが入ったフロッピーディスクを、ラベル面を上にして挿入 します。ライトプロテクトがかかっていない事を確認してください。
- Utilitiesボタンを押します。 No/Yesボタンが点滅します。



3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



続けるときはYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。
 Yesボタンを押すと、ディスプレイは消去するファイルを選択する画面になります。



選択されているファイルタイプ そのタイプ中で先頭のファイルの名前

Parameterノブでファイルタイプが選択できます。Valueノブで、そのタイブの中のファイルを選択できます。

- 5. Parameterノブを回し、消去したいファイルのタイブを選んでください。
- 6. 次にValueノブで、消去したいファイルの名前を選択します。
- 7. 選択できたらYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。
   Yesボタンを押すと消去が実行され、ディスプレイに成功したことの確認が示されます。

# ファイルの名前の変更

フロッピーディスクでセーブされたファイルも、作業の進行に伴って名前を変更す る必要がでてくるかもしれません。ファイル名にはDOSファイルの規格として、最 高8文字までの英数文字が許されています。

### ファイル名を変更する

- MRのファイルデータが入ったフロッピーディスクを、ラベル面を上にして挿入 します。ライトブロテクトがかかっていない事を確認してください。
- Utilitiesボタンを押します。 No/Yesボタンが点滅します。



3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。





選択されているファイルタイプ そのタイプ中で先頭のファイルの名前

Parameterノブでファイルタイプが選択できます。Valueノプで、そのタイプの中のファイルを選択できます。

- 5. Parameterノブを回し、名前を変更したいファイルのタイプを選んでください。
- 6. 次にValueノブでファイルの名前を選択します。

名前をつける方法は二通りあります。鍵盤のすぐ上の部分に数字とアルファベットが示されています。それらはその下の各キーに対応しており、鍵盤を押すことで(ディスプレイ上でカーソルが点滅している場所に)文字を入力出来ます。カーソルの移動はC#キーとD#キーで行います。どのC#キーでも、押すとカーソルは一つ前に戻ります。D#キーでは一つ先へ進みます。またF#キーを押すと、それ以降の文字は全て小文字になり、A#キーなら大文字になります。 G#キーを押すとスペースが入力されます。



注: MR-76の場合、文字入力の範囲外のキーは無効になっています。

フロントパネルからの入力も可能です。▲▼ボタンのup/downが、カーソルのBack/Forwardに対応します。Valueノブで文字を選択してください。
 ディスク上では同じタイプの複数のファイルに同一の名前をつけることはできません。そのファイルネームがすでに使用されている場合、MRは "Can't rename file!"のメッセージで名前の変更ができなかったことを知らせます。

Tips: Valueノブを使うと、鍵盤では表示できない文字を使うことができます。

- 7. 上記のいずれかで名前をつけてください。
- 8. 名前の入力が終わったら、Yesボタンを押します。

# フロッピーディスクの空き容量の表示

MR-61,76は、現在ドライブに挿入されているフロッピーディスクの空き容量を調べることができます。空の状態のディスクの容量は、HDがおよそ1400Kバイト、DD がおよそ720Kバイトです。

## ディスクの空き容量を表示する

- 1. データが入ったフロッピーディスクを、ラベル面を上にして挿入します。
- Utilitiesボタンを押します。
   No/Yesボタンが点減します。



3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



 よろしければYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。
 Yesボタンを押し、必要に応じてParameterノブを回すとディスクの空き容量を 表示します。



#### ディスクの空き容量

# ディスク内ファイル名のアルファベット順表示

MR-61,76は、すばやく目的のファイルを探し出すための手助けとして、ディスク内 のファイルの名前を、タイプ単位でアルファベット順にソート(並べ替え)して表 示するオプションを用意しています。

ファイル名をアルファベット順に表示する

1. フロッピーディスクを、ラベル面を上にして挿入します。ライトプロテクトがか かっていない事を確認してください。  Utilitiesボタンを押します。 No/Yesボタンが点滅します。



3. Parameterノブを回し、以下を表示させます。

an a said a said			· • •	144 Y		
3	Disk	Uti	litie	s:		
5.5	Set	disk	pref:	- s∕inf(	o?	04

4. よろしければYes、キャンセルするときはNoのボタンを押してください。 Yesを押したあと、Parameterノブで以下の画面を表示させます。

Disk	Pref	s/Info:		
Dire	ctory	Sorted	= 0n	
		der an de	<b>ars</b> - 8	

場合により表示は異なることがあります

「Directory Sorted≈On」のとき、ファイルはタイプ別にアルファベット順で表示されます。

「Directory Sorted=Off」のとき、ファイルは保存された順に表示されます。 5. ValueノブでOn/Offを変更します。
# 第10章

# MR-61,76の機能拡張

この章では、MR-61,76に機能を追加する2つの方法について説明します。

ENSONIQ EXPシリーズ・ウェーブエクスパンションボードの装着
 オペレーティング・システム・ソフトウェアのアップグレード

### エクスパンションボードの使用

MR-61,76は、サンプリング周波数44.1kHz-16bit/14MBものCDクオリティ波形デ ータを装備しています。さらにENSONIQ EXPシリーズを始めとするウェーブエク スパンションボードを増設することで、計86MBという膨大な波形の活用が可能にな ります。1枚のボードで24MBの波形データとサウンド、デモが供給され、3枚まで 増設できます。これらはあなた自身の手で容易に装着できます。この章ではその方 法について説明します。

#### 静電気に関する注意

MR-61,76のような電子パーツを多用している製品にとって、最も注意すべきものが 静電気です。静電気によってデータがダメージを受けたり、パーツが破壊されたり することがあります。ここではこのようなアクシデントを極力避けるための方法に ついて説明します。

- MR-61,76の内部や、エクスパンションボードに触る前に、MR-61,76の塗装が 施されていない金属面に接触して静電気を解放させます。
- 作業中、不必要な体の動きや物を擦るような動作は、新たな静電気を生成する可 能性がありますので控えましょう。
- エクスパンションボードに触れている時間は、最小限に押さえましょう。また必要になるまでボードはパッケージに入れた状態にしておきます。保管するときや持ち運ぶときにも、このパッケージに入れて静電気を防ぎましょう。
- エクスパンションボードを取り扱うとき、コネクターのピンやパーツには触れないようにし、基板の縁を持つようにしましょう。

(ボードの使用や取り扱いについて不明な点があれば、ENSONIQカスタマーサービ スもしくは購入店にご相談ください。)

# MR-61でのエクスパンションボードの装着・取 り外し

MR-61は、同時に3枚までのエクスパンションボードを使用することができます。 そしてボードの装着も容易です。

注意!:作業の前に、この章の冒頭"静電気に関する注意"を必ずお読みください。

MR-61とあなた自身の安全のために、充分な広さのしっかりとした作業 環境を用意してください。キーボードスタンドなどに設置した状態での 作業はお勧め出来ません。

MR-61 にエクスパンションボードを装着する

- 1. MR-61の電源スイッチを切り、ACコードを抜いておきます。
- 2. MR-61のリアパネルを手前側に、裏返して置きます。鍵盤は柔らかい布などを 敷いて保護します。

3. 下図に示す7箇所のネジを外します。



4. 本体と底板をしっかり保持し、MR-61を表に返します。そしてボディの手前の 両サイドをつかみ、



5. 図のように持ち上げ、MR-61上面のパネルユニットは後側を支点にして本のように開きます。



内部に3つの拡張スロットに、それぞれ2つずつのコネクターが認められると思います。左側が50ビン、右側が40ビンです。そして左右のコネクターの間の基板に小さな穴が空いていることも確認できるでしょう。

7. エクスパンションボード付属のスペーサーの小さな側を図のように差し入れます。



これは振動などによってエクスパンションボードがはずれるのを防ぐためのものです。

8. 次はエクスパンションボードの方を見てみます。やはり40ピンと50ピンのコネ クター、その間の小さな穴が確認できると思います。



コネクター面を下にして、本体のそれとちょうど対応する形になっているはずです。

9. 拡張スロットは番号の少ない方から使用していきます。(番号は基板上に印刷されています) コネクターの位置をあわせてまっすぐ装着します。

重要: MR-61にエクスパンションボードを正常に認識させるために、必ず空きスロットの番号の小さい方から使用してください。

 10. 装着は正確な位置に正しく行ってください。特にコネクターは、二つのコネク ターが共にしっかりと挿入されている必要があります。図に示すように、スペ ーサーのクリップがしっかりとボードの基板を押さえているか確認してください。



11. ゆっくりとフロントパネルを閉めます。

- 12. 初めに外した7つのネジをしっかりと締めます。
- 13. MR-61のACコードを差し、電源を入れ、エクスパンションボードが正しく認識されているか確認してください。

注意!: 作業の前に、この章の冒頭"静電気に関する注意"を必ずお読みください。

MR-61とあなた自身の安全のために、充分な広さのしっかりとした作業 環境を用意してください。キーボードスタンドなどに設置した状態での 作業はお勧め出来ません。

MR-61 のエクスパンションボードを取り外す

- 1. MR-61の電源スイッチを切り、ACコードを抜いておきます。
- 2. MR-61のリアパネルを手前側に、裏返して置きます。鍵盤は柔らかい布などを 敷いて保護します。
- 3. 下図に示す7箇所のネジを外します。



両サイドをつかみ、

- - 5. 図のように持ち上げ、MR-61上面のパネルユニットは後側を支点にして本のように開きます。

4. 本体と底板をしっかり保持し、MR-61を表に返します。そしてボディの手前の



- 6. 上図のように拡張スロットがあります。取り外したいエクスパンションボードを 確認します。
- スペーサーのクリップの爪を押さえながら、ゆっくりとまっすぐにポードを引き 上げます。スペーサーはそのままMR-61内に残して置いても構いません。



重要: 拡張スロットは番号の小さい側から埋めていかなければいけません。任意の ボードを取り外したことによってその原則が破られるような場合は、他のボードを 別の拡張スロットに移動させる必要があります。

- 8. 慎重にフロントパネルを閉めます。
- 9. 初めに外した7つのネジをしっかりと締めます。
- 10. MR-61のACコードを差し、電源を入れ、残されたエクスパンションボード等を 確認してください。

注: シーケンスやドラムキットで取り外されたエクスパンションボードの音を使用 していた場合、ディスプレイは「\*\*EMPTY\*\*」の表示でそれを知らせます。

# MR-76でのエクスパンションボードの装着・取 り外し

MR-76は、同時に3枚までのエクスパンションボードを使用することができます。 そしてボードの装着も容易です。

注意!:作業の前に、この章の冒頭"静電気に関する注意"を必ずお読みください。

MR-76とあなた自身の安全のために、充分な広さのしっかりとした作業 環境を用意してください。キーボードスタンドなどに設置した状態での 作業はお勧め出来ません。

MR-76 にエクスパンションボードを装着する

- 1. MR-76の電源スイッチを切り、ACコードを抜いておきます。
- 2. MR-76のリアパネルを手前側に、裏返して置きます。鍵盤は柔らかい布などを 敷いて保護します。
- 3. 下図のようにMR-76底面の、蓋を止めている6つのネジを外します。



内部に3つの拡張スロットと、それぞれ2つずつのコネクターが認められると思います。左側が50ピン、右側が40ピンです。そして左右のコネクターの間の基板に小さな穴が空いていることも確認できるでしょう。



5. エクスパンションボード付属のスペーサーの小さな側を図のように差し入れます。



これは振動などによってエクスパンションボードがはずれるのを防ぐためのものです。

6. 次はエクスパンションボードの方を見てみます。やはり40ピンと50ピンのコネ クター、その間の小さな穴が確認できると思います。



コネクター面を下に向ける方向で、本体のそれとちょうど対応する形になってい るはずです。

拡張スロットは番号の少ない方から使用していきます。(番号は基板上に印刷されています) コネクターの位置をあわせてまっすぐ装着します。

重要: MR-76にエクスパンションボードを正常に認識させるために、必ず空きスロットの番号の小さい方から使用してください。

 装着は正確な位置に正しく行ってください。特にコネクターは、二つのコネク ターが共にしっかりと挿入されている必要があります。図に示すように、スペ ーサーのクリップがしっかりとボードの基板を押さえているか確認してください。

クリップ

9. 初めに外した6つのネジで、蓋をしっかりと締めます。

10. MR-76のACコードを差し、電源を入れ、エクスパンションボードが正しく認識 されているか確認してください。

注意!:作業の前に、この章の冒頭"静電気に関する注意"を必ずお読みください。

MR-76とあなた自身の安全のために、充分な広さのしっかりとした作業 環境を用意してください。キーボードスタンドなどに設置した状態での 作業はお勧めできません。

MR-76 のエクスパンションボードを取り外す

- 1. MR-76の電源スイッチを切り、ACコードを抜いておきます。
- 2. MR-76のリアパネルを手前側に、裏返して置きます。鍵盤は柔らかい布などを 敷いて保護します。
- 3. 下図のようにMR-76底面の、蓋を止めている6つのネジを外します。



- 4. 蓋を外します。
- 5. 取り外したいエクスパンションボードを確認します。
- スペーサーのクリップの爪を押さえながら、ゆっくりとまっすぐにボードを引き 上げます。スペーサーはそのままMR-76内に残して置いても構いません。



重要:重要:拡張スロットは番号の小さい側から埋めていかなければいけません。 任意のボードを取り外したことによってその原則が破られるような場合は、他のボ ードを別の拡張スロットに移動させる必要があります。

- 7. 初めに外した6つのネジで、蓋をしっかりと締めます。
- 8. MR-76のACコードを差し、電源を入れ、残されたエクスパンションボード等 を確認してください。

注:シーケンスやドラムキットで取り外されたエクスパンションボードの音を使用 していた場合、ディスプレイは「\*\*EMPTY\*\*」の表示でそれを知らせます。

### エクスパンションボードの装着を確認する

- 1. Librarianボタンを押します。
- 2. Parameterノブを回し、以下を表示させます。



3. Yesボタンを押します。

ディスプレイは-



1番目のスロットに装着されたボード名

装着されてエクスパンションボードの中の一番目のものの名前が表示されます。 またこのメニューはインフォメーションだけで、一切の変更はできません。

4. Parameterノブを回していくと、2番目・3番目のスロットが確認できます。 メニューで選択したスロットが空の場合は、ディスプレイに「\*\*EMPTY\*\*」が示さ れます。

注: もし、MR-61,76がボードを認識しないときは、再び慎重に装着の手順を繰り返 してみてください。取り扱いに間違いがないにも関わらずボードを認識しないとき は、ENSONIQカスタマーズサービスもしくは購入店にご相談ください。

# MR-61,76オペレーティング・システムのアップ デート

電子楽器にとって、オペレーティングシステム(OS)のアップデートは今や常識と も言えます。ENSONIQも製品の機能強化等のために、順次OSのアップデートを行 っています。MR-61,76のOSは、メインボード上のEPROM(イーピーロム)に焼 き込まれています。 OSを変更するにはEPROMを変更しなくてはなりません。

#### 現在のオペレーティングシステムの確認

あなたのMR-61,76が現在どんなオペレーティング・システムを使用しているかを見てみましょう。

#### OSのバージョンナンバーを表示する

SoundFinderのSaveボタンをおしたままSystemボタンを押してください。

図のようにディスプレイは、MR-61,76に取りつけられたオペレーティング・システ ムのバージョンを表示します。



### MRのOSをアップデートする

最重要!:EPROMの交換によってOSをアップデートをする前には、これ以下の説 明を必ずお読みください。EPROMの交換作業にあまり自信がないようでしたら、 ENSONIQのカスタマーサービスまでお問い合わせ下さい。

EPROMチップは作業上必要になる直前まで、保護パッケージから出さないでくだ さい。そしてこれらのチップを扱うときは、静電気対策を確実に行ってください。 静電気対策によりあなたの身体とMRが常に同じグラウンド電位に保たれ、瞬間的な 静電気の放電による衝撃からチップを守ります。

注意!: MR-61,76は電源スイッチを必ず切り、ACケーブルも抜いておいて下さい。

### 作業に必要な道具

- ・ プラスドライバー
- 小さめのマイナスドライバー、あるいは以下の図のようなけがき針

EPROM外観のチェックとソケットについて

EPROMはこのような形のソケットにセットされます。



ソケットとチップをまっすぐに合わせる

EPROMチップとソケットには、目印となる切りかきがつけられています。チップを 上(印刷面)から見たときに、切りかきのすぐ左隣が1番ピンです。ソケットも同様 です。必ずソケットとチップのピン番号が合うように装着します。



MRのOS-EPROMチップは、このように切りかきの左隣の1番ピンを目印にします。 パッケージの上から、EPROMチップの1番ピンの位置を確認してみましょう。

注意!: 作業の前に、この章の冒頭"静電気に関する注意"を必ずお読みください。

#### 現在のEPROM を取り外す

- 1. もし大切データがMRにある場合は、MRのメモリーの内容をフロッピーディス クなどに保存します。
- MR-61,76からすべてのケーブル類を取り外します。
   特にACケーブルは必ず抜いておきましょう。
- MR-61の場合は、下図に示す本体裏の7つのネジを外します。(MR-76の場合は「MR-76でのエクスパンションボードの装着・取り外し」の項を参照して下さい。)



注: MR-61,76のパーツの脱着に関する作業には充分な注意を払ってください。特に ネジの締め過ぎに注意して下さい。不自然に固いと感じるような場合は取り付け位 置が正確でない可能性もありますので、無理に締め付けることはやめてください。

 本体と底板をしっかり保持し、MR-61を表に返します。そしてボディの手前の 両サイドをつかんで-



5. 図のように持ち上げ、MR-61上面のパネルユニットは後側を支点にして本のように開きます。



6. MR-76の場合は、本体底の蓋を取り外さなければなりません。下図に示す6つの ネジを外し、蓋を取ります。



7. メインボード上の"U200""U202" OS ROMチップの位置を確認してください。



8. チップを抜き取ります。小さめの先が薄いドライバー、もしくはけがき針を用い てソケットとEPROMの間に差し込み、図のように両側から少しづつEPROMを 持ち上げて抜きます。



尚、ドライバー等を差し込み過ぎてEPROMを持ち上げるとソケット内のパターンを 破損する恐れがありますので充分ご注意下さい。

9. MR-61,76から外したチップは、とりあえず2つとも脳へ置いておきましょう。

10. "U200" "U202"の新しいチップをチップを用意します。チップの切りかき とソケットの切りかきを同じ方向に向けて、チップの位置をソケットに合わせま す。各チップのピン番号は、ソケットと同じでなければなりません。 またチッ プの足の列は、ソケットの幅より若干広がっている場合があります。そのような ときは、平らな非金属面にゆっくりとチップの足を押しつけるようにして矯正し、 装着します。

注意!: "U200" "U202" がそれぞれ正しいソケットに入っていることを確かめてください。

11. MR-61の場合はフロントパネルを下ろし、ネジ止めする前に動作チェックをします。

EPROMを交換したときは、本体のハードリセットが必要です。(詳しくは第1 章をお読み下さい)

- 12. ACコードをつなぎます。
- 13. Song EditorのEraseボタンを押した状態のまま、MR-61,76の電源を入れます。 OSのバージョンを表示させて確認してみましょう。
- 14. SoundFinderのSaveボタンを押したままSystemボタンを押します。
- 15. ラベルに表示して合ったバージョンと同じになっているはずです。
- 16. もし正しいパージョンを示さないときはENSONIQのカスタマーサービスへ連絡 してください。
- 17. 本体を裏返します。
- 18. MR-76では蓋を閉め、ネジを取り付けます。
- 19. MR-61,76に付属のディスクからFLASHのサウンド、リズムをロードします。
- 20. 取り外したほうのチップをパッケージに入れます。それを付属の封筒にいれ、 エンソニックジャパンへ返送して下さい。
- 21. これでMRのオペレーティング・システム・ソフトウェアのアップデートは完了 です。

\_\_\_\_

## 第11章

# インサートエフェクト

この章ではインサートエフェクト及びそのパラメーターについてご説明します。イ ンサートエフェクトの基本的な使い方については第8章を参照して下さい。

この章の中の機能を使うには、パネルの Insert FX ボタンを押します。



MR61,76にはエフェクトの機能を編集したり、色々なコントローラーを使ったりす るなどの様々なオプションが用意されています。エフェクトの様々な機能をパラメ ーターと呼び、その値をバリュー、と呼びます。

インサートエフェクトのパラメーターを選択するには、Parameterノブを回します。 バリューを変えるには、Valueノブを回すか、もしくは▲▼ボタンを押します。



11-1

## インサートエフェクトリスト

以下はMR61,76のインサートエフェクトリストです。

01 Parametric EQ	15 Chorus→Rev	29 ResVCF→DDL
02 Hall Reverb	16 Flanger→Rev	30 Dist→VCF→DDL
o3 Large Room	17 Phaser→Rev	31 Pitch Detuner
04 Small Room	18 EQ→Reverb	32 Chatter Box
os Large Plate	19 Spinner→Rev	33 Formant Morph
oó Small Plate	20 DDL→Chorus	34 RotarySpeaker
07 NonLinReverb1	21 DDL→Flanger	35 Tunable Spkr
o8 NonLinReverb2	22 DDL→Phaser	36 Guitar Amp
og Gated Reverb	23 DDL→EQ	37 Dist→DDL→Trem
10 Stereo Chorus	24 Multi-Tap DDL	38 Comp→Dist→DDL
11 8-VoiceChorus	25 Dist→Chorus	39 EQ→Comp→Gate
12 Rev→Chorus	26 Dist→Flanger	40 EQ→Chorus→DDL
13 Rev→Flanger	27 Dist→Phaser	
14 Rev→Phaser	28 Dist→AutoWah	

## エフェクトモジュレーターリスト

以下はMR61,76のエフェクトモジュレーターリストです。

Off	Pressure	Sostenuto
FullModAmt	PitchWheel	SysCTRL1
Velocity	ModWheel	SysCTRL2
Vel+Pressure	Wheel+Press	SysCTRL3
+PosMIDIkey#	FootPedal	SysCTRL4
-NegMIDIkey#	Sustain	

各々のモジュレーターの詳細は、第8章を参照して下さい。

### Signedパラメーターについて

多くのインサートエフェクトのパラメーターには、プラスマイナスの値を持ったものがあります。(例えば-99、と+99)これらをSignedパラメーター、と呼びます。

LFO ウエイブシェイプ

インサートエフェクトの多くはLFOシェイプパラメーターを持っています。



### Distortionカーブ

歪み系のインサートエフェクトの多くはDist Curveパラメーターを持っています。 それぞれ歪むタイプが違います。5つの種類があります。



TABLE:
Soft=
Medium 1=
Medium 2=
Hard=
Buzz= ———

## インサートエフェクトパラメーター

以下のパラメータはインサートエフェクト全てに関連するパラメーターです。

モジュレーションに関する詳細は第8章をお読み下さい。

コモンインサートエフェクト パラメーター

Preset	GlobalReverb Amt
Input Mix	Insert FX to Global Chorus Mix

コモンモジュレーション パラメーター

Mod Src	Mod Src Max	Dest Min
Mod Src Min	Dest	Dest Max

インサートエフェクトアルゴリズム

01 Parametric EQ



シンプルな4バンドイコライザーです。

パラメーター レンジ

説明

EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1 (パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
MidıQ	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のブースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。

02 Hall Reverb

03 Large Room

### 04 Small Room

ホールリバーブは大きな自然空間を作り出します。ラージルームリバーブはアンビ エンスの強い空間を、そしてスモールリバーブは小さな部屋のアンビエンスをシミ ュレートします。

パラメーター レンジ

説明

Decay	osec to 12.7sec	リバーブのディケイタイムを設定します。
	(Hall setting)	ホームとルームで値が違います
	osec to 10.0sec	
	(Room settings)	
LF Decay	-99% to +99%	ディケイの低域ブースト/カットします。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターはローパスフィルターのような役割 をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Primary Send	-99% to +99%	リパープデファニションへの入力レベルを決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	o to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
Detune Rate	0.00Hz to 1.54Hz	デチューンのLFO値を決めます。ディケイにピッチのずれを起こし、自然なリバーブを作り出します。
Detune Depth	0% to 100%	ピッチをどの程度ずらすかを決めます。
PreDelay	o to 36ms	プリディレィのディレィタイムを決めます
ER 1 Time	0 t0 112ms	アーリーフレクション1のタイムを決めます。
ER 1 Send	-99% to +99%	アーリーリフレクション1のセンド量を決めます。
ER 1 Level	-99% to +99%	アーリーリフレクション1のレベルを決めます。
ER 2 Time	0 to 112ms	アーリーフレクション2のタイムを決めます。
ER 2 Send	-99% to +99%	アーリーリフレクション2のセンド量を決めます。
ER 2 Level	-99% to +99%	アーリーリフレクション2のレベルを決めます。
Position 1	-99% to +99%	これらのパラメーターはホールの
Position 2	-99% to +99%	シミュレーションをするときに使います。
Position 3	-99% to +99%	ポジション1は最もフロントに近く、ポジション3は 最もフロントから遠い位置です。
Output Bal	Full <l full="" to="">R</l>	ステレオフィールドでのリバーブのアウトプットレベ ル値を決めます。

05 Large Plate

### 06 Small Plate

プレートリバーブは鉄板エコーの響きをシミュレートします。ラージプレートはボ ーカルに最適です。スモールブレートはドラムやパーカッションなどでよく使われ ます。

-----

パラメーター レンジ

パラメーター	レンジ	説明
Decay	osec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを設定します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターは、ローパスフィルターのような役割をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
PreDelay	o to 36ms	プリディレィのディレィタイムを決めます
ER 1 Level	-99% to +99%	アーリーリフレクションのレベルを決めます。
ER 2 Level	-99% to +99%	レベルを低く設定すると、ウェットな
ER 3 Level	-99% to +99%	サウンドになります。
ER 4 Level	-99% to +99%	-
Output Bal	Full <l full="" to="">R</l>	ステレオフィールドでのリバーブのアウトプットレベ ル値を決めます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

### 07 NonLinReverb1

### 08 NonLinReverb2

ノンリニアリバーブはゲートリバーブや、リバースリバーブ、アーリーリフレクションなどに使われます。基本的にこれらのリバーブは普通の減衰ではなく、ルームやホール、プレートリバーブとは異なります。ノンリニアリバーブは入力信号をリバーブディフューザーに一度だけ通します。リバーブディフューザーはデンシティ(密度)と呼ばれます。デンシティは、エコーの量をコントロールし、リバーブのキャラクターを変えます。

パラメーター レンジ 説明

Env 1 Level	-99% to +99%	デンシティを横切って反復する
Env 2 Level	-99% to +99%	アウトプットタップレベルを決めます。
Env 3 Level	-99% to +99%	Env 1 Levelはディフェーザーの直後、
Env 4 Level	-99% to +99%	エコーの直前に接続されます。
Env 5 Level	-99% to +99%	必要ない場合にはEnv 1 Levelを
Env 6 Level	-99% to +99%	00に設定します。9つのタップレベルを
Env 7 Level	-99% to +99%	全て設定し、目的に応じた
Env 8 Level	-99% to +99%	エンベロープを見つけて下さい。
Env 9 Level	-99% to +99%	
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターはローパスフィルターのような役割 をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Primary Send	-99% to +99%	リバーブデファニションへの入力レベルを決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離さ せ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Density 1	0 to 100	エコーの数を決めます
Density 2	0 to 100	Density 1と比べて低い周波数の数を決めます
ER 1 Time	0 to 112ms	アーリーフレクション1のタイムを決めます。
ER 1 Send	-99% to +99%	アーリーリフレクション1のセンド量を決めます。
ER 2 Time	0 to 112ms	アーリーフレクション2のタイムを決めます。
ER 2 Send	-99% to +99%	アーリーリフレクション2のセンド量を決めます。
Output Bal	Full <l full="" to="">R</l>	ステレオフィールドでのリバーブのアウトプットレベ ル値を決めます。

### 09 Gated Reverb

リバーブの出力の減衰を急激にミュートすると、ゲートリバーブ効果が得られます。 MR-61,76はパーカッションはもちろん、他のサウンドにも最適な、扱いやすいゲー トリバーブを用意しています。ゲートは入力信号がトリガースレッショルドの設定 値を越えたときに開かれます。出来るだけこのスレッショルドは低い値にセットし て下さい。もしーつ一つのノートで独立したゲートが欲しい場合には、ノンリニア リバーブを使用して下さい。

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		ax. 171
Gate Thresh	-96.odB to 0.odB	ゲートをトリガーするのに必要な最小入力レベルを決めます。信号がこの値に到達すると、ゲートを開始します。
Gate Hysteresis	odB to 48dB	ゲートを閉じる時に必要な入力レベルを決めます。 号がこの値に到達すると、ゲートを閉じます。
Gate Attack	5ous to 10.os	ゲートが開き始めてから完全に開ききるまでの時間を 決めます。一般的にアタックは短く設定し、ホールド タイムより長くならないようにして下さい。
Gate Release	50us to 10.0s	リバーブが消えるまでの時間を決めます。一般的に短い値に設定します。
Gate Hold	50us to 10.0s	ゲートを開いておく時間を設定します。
Decay	osec to 10.0sec	
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	o to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
Slap Time	oms to 108ms	ディレィの反射音の時間を設定します。この値をホー ルド値より大きく設定すると、リバースゲートの効果 が得られます。
Slap Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィの反射音のレベルを設定します。
ER 1 Level	-99% to +99%	アーリーリフレクションのレベルを決めます。
ER 2 Level	-99% to +99%	レベルを低く設定すると、ウェットな
ER 3 Level	-99% to +99%	サウンドになります。
ER 4 Level	-99% to +99%	
Output Bal	Full <l full="" to="">R</l>	ステレオフィールドでのリバーブのアウトプットレベ ル値を決めます。

パラメーター レンジ 説明

### 10 Stereo Chorus



### ステレオコーラスエフェクトは、豊かな広がりを演出します。

パラメーター	レンジ	說明
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
Chorus Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
ChorusCenter	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
Spread	(wide stereo to mono)	コーラスの疑似ステレオ空間を作ります。最大値でス テレオに、中間値でモノに、最低値では逆相のステレ オになります。
Chorus Phase	odeg to -18odeg	左右のLFOの位相を変えます。

### 11 8-VoiceChorus



8-ボイスコーラスは8つのボイスと独立したランダムなLFOをを使い、実にシ ンフォニックなアンサンブル効果を得ることが出来ます。

パラメーター	レンジ	説明
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	EQへの入力レベルを調節します。音が増幅されて歪む のを防ぎます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力レベルを調節します。
Dry Blend	Full Dry to Full Wet	コーラスに対する生音とエフェクト音のパランスを調 節します。
HPF Cutoff	10Hz to 10.9kHz	ハイパスフィルターをコントロールします。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 7.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
Chorus Depth	o.oms to 300ms	モジュレーションの深さを設定します。
ChorusCenter	o.oms to 300.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
Center Offset	0% to 100%	8ボイスの中のディレイタイムを調節します。
Chorus Phase	-18odeg to +18odeg	左右のLFOの位相を変えます。
Chorus Feedback	-99% to +99%	コーラスのフィードバック量を調節します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

12 Rev→Chorus



プレートリバーブとステレオコーラスのコンビネーションエフェクトです。

パラメーター	レンジ	説明
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターは、ローパスフィルターのような役 割をはたし、リバープに入る高周波数の量を決めます
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
Chorus Mix	Full Dry to Full Wet	コーラスのドライ/ウェットのミックスバランスを調 節します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Chorus Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
Chorus Center	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
System Feedback	-99% to +99%	コーラスのアウトプットからリバーブに送るフィード バック量を調節します。

### 13 Rev→Flanger



プレートリバーブとフランジャーのコンビネーションエフェクトです。

パラメーター	レンジ	説明
Decay	o.osec to 10.osec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。 値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターは、ローパスフィルターのような役 割をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
FlangerMix	Full Dry to Full Wet	フランジャーのドライ/ウェットのミックスパランス を調節します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フランジャーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-18odeg to +18odeg	左右のLFOの位相を変えます。
Flanger Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
FlangerCenter	o.oms to 50.oms	<ul> <li>フランジャーのディレイタイムをコントロールするパ ラメーターで、フランジャーのキャラクターを変える ことが出来ます。</li> </ul>
Notch Depth	0% to 100%	フランジャーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フランジャーのフィードバック量を調節します。上げ るほどクセのあるサウンドになります。
System Feedback	-99% to +99%	フランジャーのアウトプットからリバーブに送るフィ ードバック量を調節します。

14 Rev→Phaser



ブレートリバーブと12ポールフェイザーのコンビネーションエフェクトです。

パラメーター	レンジ	説明
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。 値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターは、ローパスフィルターのような役 割をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを観かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。
Phaser Mix	Full Dry to Full Wet	フェイザーのドライ/ウェットのミックスパランスを 個節します
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フェイザーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
Phaser Depth	0 t0 100	モジュレーションの深さを設定します。
Phaser Center	0 to 100	フェイザーの中央周波数を調節します。
Notch Depth	0% to 100%	フェイザーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フェイザーのフィードバック量を調節します。上げる ほどクセのあるサウンドになります。

15 Chorus→Rev



豊かなコーラスとスタンダードリバーブの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	影明
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Chorus Depth	o.oms to 25.oms	モジュレーションの深さを設定します。
Chorus Center	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出
Rev Mix	Full Dry to Full Wet	リパープのドライ/ウェットのミックスバランスを調 節します。
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターは、ローパスフィルターのような役 割をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。

### 16 Flanger→Rev



フランジャーとプレートリバーブの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フランジャーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Flanger Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
FlangerCenter	o.oms to 50.oms	フランジャーのディレイタイムをコントロールするパ ラメーターで、キャラクターを変えることが出来ます
Notch Depth	0% to 100%	フランジャーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フランジャーのフィードパック量を調節します。上げるほどクセのあるサウンドになります。
Rev Mix	Full Dry to Full	リバーブのドライ/ウェットのミックスパランスを調 節します。
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターはローパスフィルターのような役割 をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。

17 Phaser→Rev



12ポールフェイザーとプレートリバープのコンビネーションエフェクトです。

パラメーター	レンジ	説明
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フェイザーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
Phaser Depth	0 to 100	モジュレーションの深さを設定します。
Phaser Center	0 to 100	フェイザーの中央周波数を調節します。
Notch Depth	0% to 100%	フェイザーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フェイザーのフィードバック量を調節します。上げる ほどクセのあるサウンドになります。
Rev Mix	Full Dry to Full Wet	リバーブのドライ/ウェットのミックスパランスを調 節します。
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターはローパスフィルターのような役割 をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離さ せ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

18 EQ→Reverb



パラメトリックイコライザーとリバーブの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。 音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のブースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
Rev Mix	Full Dry to Full Wet	リバーブのドライ/ウェットのミックスバランスを調 節します。
Decay	0.0sec to 10.0sec	リバーブのディケイタイムを調節します。
HF Damping	100Hz to 21.2kHz	ディケイ部分での高周波数の減衰量を決めます。 値を 上げると、高い周波数の音が減衰していきます。
HF Bandwidth	100Hz to 21.2kHz	このパラメーターはローパスフィルターのような役割 をはたし、リバーブに入る高周波数の量を決めます。
Diffusion 1	0 to 100	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離さ せ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffusion 2	0 to 100	Diffusion 1と同様に働きますが、より低い周波数対域 をコントロールします。
Definition	0 to 100	エコーの量を決めます。



-----



独立してコントロール可能なデジタルディレィとコーラスの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	說明
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dlyz Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。
Dly3 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ3のタイムを設定します。
Dly3 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ3のレベルを設定します。
Dly3 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ3のパンを設定します。
Dly4 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ4のタイムを設定します。
Diy4 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ4のレベルを設定します。
Dly4 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ4のパンを設定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-18odeg to +18odeg	左右のLFOの位相を変えます。
Chorus Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
ChorusCenter	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
Spread	(wide stereo to mono)	コーラスの疑似ステレオ空間を作ります。最大値でス テレオに、中間値でモノに、最低値では逆相のステレ オになります。

----

\_

### 21 DDL→Flanger



独立してコントロール可能なデジタルディレィとフランジャーの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	<b>戴明</b>
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードパックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードパックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Diyz Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードパックにローパスフィルターを かけます。
Dlyz Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。
Dly3 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ3のタイムを設定します。
Dly3 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ3のレベルを設定します。
Dly3 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ3のパンを設定します。
Dly4 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ4のタイムを設定します。 
Dly4 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ4のレベルを設定します。
Dly4 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ4のパンを設定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フランジャーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-18odeg to +18odeg	左右のLFOの位相を変えます。
Flanger Depth	o.oms to 25.oms	モジュレーションの深さを設定します。
FlangerCenter	o.oms to so.oms	フランジャーのディレイタイムをコントロールするパ ラメーターで、コーラスのキャラクターを変えること が出来ます。
Notch Depth	0% to 100%	フランジャーによるビーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フランジャーのフィードバック量を調節します。上げ るほどクセのあるサウンドになります。




デジタルディレィとフェイザーの組み合わせです。

<u>パラメーター</u>	レンジ	記明
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレイ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Diyı Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dlyz Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。
Dly3 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ3のタイムを設定します。
Dly3 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ3のレベルを設定します。
Dly3 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ3のパンを設定します。
Dly4 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ4のタイムを設定します。
Dly4 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ 4のレベルを設定します。
Dly4 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ4のパンを設定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フェイザーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
Phaser Depth	0 to 100	モジュレーションの深さを設定します。
Phaser Center	0 to 100	フェイザーの中央周波数を調節します。
Notch Depth	0% to 100%	フェイザーによるビーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フェイザーのフィードバック量を調節します。上げる ほどクセのあるサウンドになります。



デジタルディレィとパラメトリックイコライザーの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードパックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ 2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。 
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードパックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dlyz Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。
Dly3 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ3のタイムを設定します。
Dly3 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ3のレベルを設定します。
Dly3 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ3のパンを設定します。
Dly4 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ 4のタイムを設定します。
Dly4 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ 4のレベルを設定します。
Diy4 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ4のパンを設定します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のブースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。





パラメーター	レンジ	説明
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	低域のセンター値を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
Diffusion 1	-99% to +99%	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffus Time 1	oms to 62ms	サウンドを拡散するディレィタイムを決めます。
Diffusion 2	-99% to +99%	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffus Time 2	oms to 62ms	サウンドを拡散するディレィタイムを決めます。
Diffusion 3	-99% to +99%	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffus Time 3	oms to 62ms	サウンドを拡散するディレィタイムを決めます。
Diffusion 4	-99% to +99%	低い設定値ではサウンドを細かいエコーとして分離させ、高くすると滑らかなサウンドにします。
Diffus Time 4	oms to 62ms	サウンドを拡散するディレィタイムを決めます。
Dly Interval	Uniform, Linear+, Linear-, Expon.+, Expon, Random	各々のディレィタイムの相対値を設定します。
MaxDlyTime	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 500ms	ディレィタイムの最大値を設定します。
Dly Smoothing	oms to 500ms	あるディレィから次のディレィに移るまでの時間を設定します。
Feedback Tap	1 to 9	1~9のタップのうち、フィードバックをかけるタッ ブを選びます。
Dly Feedback	-99% to +99%	ディレィのフィードバック量を設定します。
Dly Damping	10Hz to 20.0kHz	ディレィのフィードバックにローパスフィルターをか けます。
Dly Levels	Uniform, Linear+, Linear-, Expon.+, Expon, Random	ディレィのレベルを設定します。
Dly Max Level	o to 100	ディレイの最大値を設定します。
Dly Pan	Centered, Alternating, L->R, R->L, Center- >Out, Out->Center, Random	ディレィのパンを設定します。
Dly Spread	0 to 100	ディレィのステレオ空間を作ります。最大値でステレオに、最低値ではモノになります。



ディストーションとコーラスの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft;, Medium; 1, Medium 2, Hard;, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節し ます。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果 などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 t0 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。 音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Midia	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
MidzQ	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のブースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
LFÖ Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Chorus Depth	o.oms to 25.oms	モジュレーションの深さを設定します。
ChorusCenter	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
Spread	(wide stereo to mono)	コーラスの疑似ステレオ空間を作ります。最大値でス テレオに、中間値でモノに、最低値では逆相のステレ オになります。



ディストーションとフランジャーの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 査みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットポリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節し ます。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果 などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	EQへの入力トリムを調整します。音が増幅されて歪む のを防ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のブースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。

LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フランジャーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Flanger Depth	o.oms to 25.oms	モジュレーションの深さを設定します。
FlangerCenter	o.oms to 50.oms	フランジャーのディレイタイムをコントロールするパ ラメーターで、フランジャーのキャラクターを変える ことが出来ます。
Notch Depth	0% to 100%	フランジャーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フランジャーのフィードバック量を調節します。上げ るほどクセのあるサウンドになります。

-----

\_\_\_\_

\_\_\_\_

~----



# 粘りのあるディストーションとフェイザーの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to $+99%$	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium ;1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節します。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	low frequency EQのセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	low frequency のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid1Q	1.0 t0 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域 のプースト/カット量を決めます。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	フェイザーのLFOレイトを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	L F Oの波形を選択します。
Phaser Depth	0 to 100	モジュレーションの深さを設定します。
Phaser Center	0 to 100	フェイザーの中央周波数を調節します。
Notch Depth	0% to 100%	フェイザーによるピーク値を調節します。
Feedback	-99% to +99%	フェイザーのフィードパック量を調節します。上げるほどクセのあるサウンドになります。



このエフェクトはディストーションとオートワウの組み合わせです。さらに2番目 のフィルターも持っています。歪んだ音にワウやオートワウをかけ、さらにスピー カーシミュレーターのような効果を得ることが出来ます。

パラメーター	レンジ	説明
Pre HPF Fc	10Hz to 1.50kHz	EQに入る前のハイパスフィルターを設定します。値を 上げるほど、低域がなくなります。
Pre VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節し ます。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果 などを得ることが出来ます。
Pre VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
PreVCF EnvAmt	-99% to +99%	入力レベルによってどれくらいフィルターのエンベロ ープが変化するかを設定します。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Distortion	Off, On	ディストーションをオンにするかオフにするかを決め ます。
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションの後にあるフィルターのカットオフ フリケンシーを調節します。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	ディストーションの後にあるカットオフフリケンシー のQを設定します。
PostVCF EnvAmt	-99% to +99%	入力レベルによってどれくらいディストーションの後 にあるフィルターのエンベローブが変化するかを設定 します。
VCF Attack	50us to 100ms	フィルターのアタックを調節します。
VCF Release	1ms to 10.0s	フィルターのディケイを調節します。
Post HPF Fc	10Hz to 1.50kHz	ディストーションの後のハイパスフィルター値を設定 します。

29 ResVCF→DDL



レゾナンスのかかったフィルターとデジタルディレィの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
VCF Input	Off, -49.5dB to 0.0dB	フィルターの入力レベルを調節します。
VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	フィルターのカットオフフリケンシーを調節します。
	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
ADSR Attack	50us to 10.0s	ADSRのエンベロープのうち、アタックタイムを調整 します。
ADSR Decay	50us to 10.0s	ADSRのエンベロープのうち、ディケイタイムを調整 します。
ADSR Sustain	Off, -49.5dB to 0.0dB	ADSRのエンベロープのうち、サスティーンレベルを 調整します。
ADSR Release	50us to 10.0s	ADSRのエンベロープのうち、リリースタイムを調整 します。
ADSR Env Amt	-99% to +99%	フィルターのカットオフフリケンシーが、ADSRのエ ンベロープによってどれくらい変化するかを決めます
ADSR TrigMode	Single ;or Multi	フィルターのエンベロープが、キーオン毎にコントロ ールされるか(Multi)後からのキー情報に影響を与え ない(Single)かどうかを設定します。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Diyı Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dlyz Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。

30 Dist→VCF→DDL



ディストーションとフィルターとデジタルディレィの組み合わせです。

パラメーター	レンジ	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節します。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	EQへの入力トリムを調整します。音が増幅されて歪む のを防ぎます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to <del>4</del> 0.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
VCF Input	Off, -49.5dB to 0.0dB	フィルターの入力レベルを調節します。
VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	フィルターのカットオフフリケンシーを調節します。
VCFQ	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
ADSR Attack	50US to 10.05	ADSRのエンベロープのうち、アタックタイムを調整 します。
ADSR Decay	sous to 10.05	ADSRのエンベロープのうち、ディケイタイムを調整 します。
ADSR Sustain	Off, -49.5dB to 0.0dB	ADSRのエンベロープのうち、サスティーンレベルを 調整します。
ADSR Release	Sous to 10.05	ADSRのエンベロープのうち、リリースタイムを調整 します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

ADSR Env Amt	-99% to +99%	フィルターのカットオフフリケンシーが、ADSRのエ ンペロープによってどれくらい変化するかを決めます
ADSR TrigMode	Single ;or Multi	フィルターのエンベロープが、キーオン毎にコントロ ールされるか(Multi)後からのキー情報に影響を与え ない(Single)かどうかを設定します。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dlyz Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。

-

-

11-31



サウンドのピッチを自由に変化させることの出来るエフェクターです。

パラメーター	レンジ	説明
Voice1 Semi	-24 semi to +24 semi	ボイス1のピッチを設定します(1/2半音ごと)
Voice1 Fine	-100cent to +100cent	ポイス1のファインチューンを設定します。
Voice1 Level	Off, -49.5dB to 0.0dB	ボイス1のレベルを設定します。
Voice1 Regen	-99% to +99%	ボイス1のフィードバックレベルを設定します。特殊 なディレィ効果が得られます。
Voice1 Width	1ms to 185ms	ボイス1のキャラクターを設定します。小さい値だと 荒いサウンドに、値が大きいとスムーズなサウンドに なります。
Voice1 Mod	0% to 100%	ポイス1にどれくらいモジュレーションをかけるかを 設定します。
Voice2 Semi	-24 semi to +24 semi	ボイス2のピッチを設定します(1 / 2半音ごと)
Voice2 Fine	-100cent to +100cent	ポイス2のファインチューンを設定します。
Voice2 Level	Off, -49.5dB to 0.0dB	ボイス2のレベルを設定します。
Voice2 Regen	-99% to +99%	ボイス2のフィードバックレベルを設定します。特殊 なディレィ効果が得られます。
Voice2 Width	1ms to 185ms	ボイス2のキャラクターを設定します。小さい値だと 荒いサウンドに、値が大きいとスムーズなサウンドに なります。
Voice2 Mod	0% to 100%	ボイス2にどれくらいモジュレーションをかけるかを 設定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	LFOの速さを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Regen Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 185ms	ディレィのフィードバック量を決めます。

32 Chatter Box



このエフェクターはフォルマントフィルターを使い、どんな音でもボーカルっぽい ニュアンスに変えることの出来るエフェクターです。さらにオートパンやディレィ を使ってユニークなサウンドを作ることが出来ます。

パラメーター	<u>レンジ</u>	説明
VCF Input	Off, -49.5dB to 0.0dB	フォルマントフィルターの入力レベルを調節します。
VCF Dry Amt	Off, -49.5dB to 0.0dB	フォルマントフィルターを通さないDDLからの信号 の大きさを設定します。
Shape 1	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの最初の母音、子音を選びま す。
Shape 2	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの 2 番目の母音、子音を選び ます。
Shape 3	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの3 番目の母音、子音を選び ます。
Shape 4	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの4 番目の母音、子音を選び ます。
FormantWarp	-12 to +12 semi	全てのフォルマントフィルターの周波数を上下します ・
AutoPan Depth	0% to 100%	フォルマントフィルターの後のオートパンの深さを設 定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	LFOの速さを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を避択します。
LFO 2 Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	LFO2の速さを設定します。
LFO 2 Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFO2の波形を選択します。

Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ 2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。

----



このエフェクターはChatter Box;と似ていますが、ディストーションもかけられる ので、より多い倍音をコントロールすることが可能です。

パラメーター	レン <u>ジ</u>	説明
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節します。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
VCF Input	Off, -49.5dB to 0.0dB	フォルマントフィルターの入力レベルを調節します。
VCF Dry Amt	Off, -49.5dB to +24dB	フォルマントフィルターを通さないDDLからの信号 の大きさを設定します。
Shape 1	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの最初の母音、子音を選びま す。
Shape 2	A, E, I, O, U, AA, AE, AH, AO, EH, ER, IH, IY, UH, UW, B, D, F, G, J, K, L, M, N, P, R, S, T, V, Z	フォルマントフィルターの2番目の母音、子音を選び ます。

FormantWarp	-12 to +12 semi	全てのフォルマントフィルターの周波数を上下します 
AutoPan Depth	0% to 100%	フォルマントフィルターの後のオートパンの深さを設 定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	LFOの速さを設定します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	LFOの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のLFOの位相を変えます。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。 
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dlyı Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ 2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ 2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。

# 34 RotarySpeaker



おなじみロータリーエフェクトのシミュレーションです。ディストーションも加え られます。

パラメーター	レンジ	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium ;1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節します。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むのを防 ぎます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
MidıQ	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Speed	Slow or Fast	スピードはファーストかスローかを決めます。このパ ラメーターを外部コントローラーにアサインすればリ アルタイムで切り替えることが出来ます。
Spread	Stereo or Mono	ステレオかモノかを設定します。
Crossover Fc	10Hz to 20.0kHz	ロー及びハイローラーのクロスオーバー周波数対域を 設定します。
Lo Hi Bal	Full < Lo to Full > Hi	ロー及びハイローラーのバランスを設定します。

Rotor Mix	Full Dry to Full Wet	ドライ音とローター音のバランスを設定します。70 %前後の値がお薦めです。
Hi Inertia	100ms to 10.0s	速度をスローからファースト切り替えた時に、ロータ ーがどれだけの時間で切り替わるかを設定します。
Hi Slow	0.0Hz to 10.0Hz	Lo Hi BalがHiの時に、スロースピードの時のローターの回る速度を設定します。
Hi Fast	0.0Hz to 10.0Hz	Lo Hi BalがHiの時に、ファーストスピードの時のロー ターの回る速度を設定します。
Hi FM Min	0 to 100	Lo Hi BalがHiの時に起こるデチューンの最低値を設定します。
Hi FM Max	0 to 100	Lo Hi BalがHiの時に起こるデチューンの最高値を設定 します。この2つのパラメータでいわゆるドップラー 効果のような効果が作れます。
Hi AM Min	0 to 100	Lo Hi BalがHiの時に起こる音量差の最低値を設定します。
Hi AM Max	0 to 100	Lo Hi BalがHiの時に起こる音量差の最高値を設定します。
Lo Inertia	100ms to 10.0s	速度をファーストからローに切り替えた時に、ロータ ーがどれだけの時間で切り替わるかを設定します。
Lo Slow	0.0Hz to 10.0Hz	Lo Hi BalがLoの時に、スロースピードの時のローターの回る速度を設定します。
Lo Fast	0.0Hz to 10.0Hz	Lo Hi BalがHiの時に、ファーストスピードの時のロー ターの回る速度を設定します。
Lo FM Min	0 to 100	Lo Hi BalがLoの時に起こるデチューンの最低値を設定します。
Lo FM Max	o to 100	Lo Hi BalがLoの時に起こるデチューンの最高値を設定 します。この2つのパラメータでいわゆるドップラー 効果のような効果が作れます。
Lo AM Min	0 to 100	Lo Hi BalがHiの時に起こる音量差の最低値を設定します。
Lo AM Max	0 to 100	Lo Hi BalがLoの時に起こる音量差の最高値を設定します。
Speed Control	Normal ;or Toggle	ローターのスピードをコントロールする方法として、 2つのモードが用意されています。
		●ノーマル、、アサインしたモジュレーションソースにより、スローとファーストのスピードは連続的に変化します。例えばモジュレーションホイールにアサインすれば、ホイールの位置でスピードが変化するのが判ると思います。
		●トグル、、アサインしたモジュレーションソースにより、スローとファーストのスピードは瞬間的に切り替わります。サスティンペダルなどにアサインするのが良いでしょう。
		どちらのセッティングに関しても、Inertiaでセットし た値は反映されますので注意して下さい。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル



このエフェクトは真空管サウンドのスピーカーシミュレーションを可能にします。 3つのパラメトリックイコライザーによりどんな音楽にもマッチします。

パラメーター	レンジ	説明
Pre HP Fc	10Hz to 1.50kHz	入力される信号に対してハイパスフィルターの値を設 定します。値を上げるに従って、低域がなくなってゆ きます。
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	EQの入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むの を防ぎます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
Mid 3 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域3(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 3 Q	1.0 to 40.0	中域3のQの値を決めます
Mid 3 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域3のゲインを設定します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
HPF Cutoff	10Hz to 20.0kHz	ハイパスフィルターの値を設定します。
LPF Cutoff	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターの値を設定します。



このエフェクトは暖かいギターアンプの音をシミュレートします。真空管による歪 みはプルース系の音楽に向いています。

パラメーター	レンジ	<b>説</b> 明
Pre HP Fc	10Hz to 1.50kHz	プリアンプに入る前のハイパスフィルターの値を設定 します。値を上げるに従って、低域がなくなってゆき ます。
Pre EQ Trim	Off, -49.5dB to +24dB	プリアンプに入る前の入力トリムを調整します。音が 増幅されて歪むのを防ぎます。
Pre EQ Fc	10Hz to 20.0kHz	プリアンプに入る前のEQのセンター周波数値を設定します。値を上げるほどプライトな音になります。
Pre EQ Q	1.0 to 40.0	プリアンプに入る前のEQのQの値を決めます
Pre EQ Gain	Off, -49.5dB to +24dB	プリアンプに入る前のEQの出力レベルを設定します。
Preamp Gain	Off, -49.5dB to +24dB	プリアンプのゲインを設定します。
Master Level	Off, -49.5dB to 0.0dB	メインアンプのアウトプットレベルを設定します。
Tube Bias	0 to 100	真空管の感じをコントロールします。この値を上げる ことによって奇数倍音が増加していきます。
Bias Attack	50US to 10.0S	真空管アンプのアタックタイムを設定します。
Bias Release	50us to 10.0s	真空管アンプのリリースタイムを設定します。
Post HP Fc	10Hz to 1.50kHz	スピーカーの前のメインアンプのハイパスフィルター です。値を上げるに従って、低域がなくなってゆきま す。
Amp BassGain	Off, -49.5dB to +24dB	アンプのベースコントローラーです。
Amp Mid1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Amp Mid1 Q	1.0 to <b>40</b> .0	中域1のQの値を決めます
Amp Mid1Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Amp Midz Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Amp Midz Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Amp MidzGain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
Amp TrebGain	Off, -49.5dB to +24dB	アンプのトレブルコントロールです。
PostEQ Level	Off, -49.5dB to +24dB	メインアンプの後のEQのアウトプットレベルです。
Speaker LPF	10Hz to 20.0kHz	スピーカーのローパスフィルターです。このパラメー ターはギターのトーンコントロールのような働きをし ます。

第11章 インサートエフェクト

Gate Thresh	-96.odB to o.odB	ノイズゲートの効果が無効になる最大レベルを設定します。
Gate Hysteresis	odB to 48dB	ノイズゲートの効果が効き始める最小レベルを設定し ます。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードパックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。

----

\_

37 Dist→DDL→Trem



ディストーション、パラメトリックイコライザー、デジタルディレィ、トレモロな どを装備した、ギター用のエフェクトです。 ----

パラメーター	<u>レンジ</u>	説明
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ディストーションに行く前のローパスフィルターです ・値を上げるほど高域がなくなります。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium 1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節し ます。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果 などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のゲインを調節します。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域のゲインを調節します。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
'Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	ーー 中域2のゲインを設定します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2427-17

Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	トレモロの速さを調節します。
LFO Shape	Triangle, Sine, Sawtooth, Square, Asym, Step	トレモロの波形を選択します。
LFO Phase	-180deg to +180deg	左右のトレモロの位相を変えます。
LFO Depth	Full Dry to Full Wet	トレモロの深さを設定します。

\_\_\_\_

----

-

\_\_\_\_

38 Comp→Dist→DDL



プライトなギターサウンド用エフェクトです。コンプレッサー、ディストーション、 パラメトリックイコライザー、そしてデジタルディレィを装備しています。

<u>パラメーター</u>	<u>レンジ</u>	説明
Comp Ratio	1.0:1 to INF:1	圧縮する量を決めます。このレンジはスレッショルド 以上のレベル(db)をベースとしています。例えば4 :1に設定した場合、スレッショルド以上の信号を4 分の1に圧縮します。またinfinity(無限)に設定した 場合は、リミッターとして働きます。
Comp Attack	50us to 10.0s	コンプレッサーが動作する前の、アタックの速さを決めます。
Comp Release	50us to 10.0s	入力信号がスレッショルドレベル以下に落ちた後、コ ンプレッサーが動作しなくなるまでの時間を決めます
Comp Thresh	-96.0dB to 0.0dB	スレッショルドレベルを決めます。このレベルを越え た信号は圧縮されますが、これ以下の信号は影響を受 けません。
Comp Output	Off, -49.5dB to +48dB	コンプレッサーのアウトプットレベルを設定します。
Gate Thresh	-96.odB to o.odB	ノイズゲートの効果が無効になる最大レベルを設定します。
Gate Hysteresis	odB to 48dB	ノイズゲートの効果が効き始める最小レベルを設定し ます。
Dist LPF Fc	10Hz to 20.0kHz	ローパスフィルターを設定します。
Dist Offset	-99% to +99%	偶数倍音を強調するか、奇数倍音を強調するかを決め ます。
Dist Gain	Off, -49.5dB to +48dB	ディストーションへの入力レベルを調整します。より 歪みが欲しい場合、このレベルは上げ目にして、全体 のボリュームはアウトプットボリュームで調節します
Dist Curve	Soft, Medium ;1, Medium 2, Hard, Buzz	歪みのタイプを決めます。Softなら真空管的歪みが、 Buzzはファズに近い歪みが得られます。
Dist Volume	Off, -49.5dB to 0.0dB	ディストーションのアウトプットレベルを調整します
Post VCF Fc	10Hz to 7.10kHz	ディストーションのカットオフフリケンシーを調節し ます。外部CVペダルを使うことによりワウワウ効果 などを得ることが出来ます。
Post VCF Q	1.0 to 40.0	カットオフフリケンシーのQを設定します。クセのあ るサウンドが得られます。
Dist Dry Lev	Off, -49.5dB to o.odB	ディストーションレベルとドライレベルのバランスを 調節します。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のゲインを調節します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュフル

Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中城1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中城1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域のゲインを調節します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードパックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。
Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ2のパンを設定します。

\_

-----

-----

......





イコライザー→コンプレッサー→ゲートのコンビネーションエフェクトです。完全 に独立したステレオコンプレッサーを持っています。

パラメーター	レンジ	説明
EQInput	Off, -49.5dB to +24dB	EQへの入力トリムを調整します。音が増幅されて歪む のを防ぎます。
Lo Shelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のブースト/カット量を決めます。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域のゲインを調節します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
Comp PreDelay	oms to 100ms	コンプレッサーのプリディレィ値を設定します。
Comp Ratio	1.0:1 to INF:1	E稿する量を決めます。このレンジはスレッショルド 以上のレベル(db)をベースとしています。例えば4 :1に設定した場合、スレッショルド以上の信号を4 分の1に圧縮します。またinfinity(無限)に設定した 場合は、リミッターとして働きます。
Comp Attack	sous to 10.0s	コンプレッサーが動作する前の、アタックの速さを決めます。
Comp Release	50US to 10.0S	入力信号がスレッショルドレベル以下に落ちた後、コ ンプレッサーが動作しなくなるまでの時間を決めます
Comp Thresh	-96.odB to 0.odB	スレッショルドレベルを決めます。このレベルを越え た信号は圧縮されますが、これ以下の信号は影響を受 けません。
Comp Output	Off, -49.5dB to +48dB	コンプレッサーのアウトプットレベルを設定します。
Gate Thresh	-96.odB to 0.odB	ノイズゲートの効果が無効になる最大レベルを設定します。
Gate Hysteresis	odB to 48dB	ノイズゲートの効果が効き始める最小レベルを設定し ます。
Gate Attack	sous to 10.0s	ゲートのアタックタイムを設定します。
Gate Release	50US to 10.05	ゲートのリリースタイムを設定します。
Gate Hold	50US to 10.0S	ゲートのホールドタイムを設定します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル



ギターに最適なエフェクトです。4パンドイコライザー、EQ,コーラス、そして、4 タップディレィを装備しています。

パラメーター	レンジ	設明
EQ Input	Off, -49.5dB to +24dB	EQの入力トリムを調整します。音が増幅されて歪むの を防ぎます。
LoShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	低域のセンター値を決めます。
LoShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	低域のゲインを調節します。
Mid 1 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域1(パラメトリック)の周波数帯域を決めます。
Mid 1 Q	1.0 to 40.0	中域1のQの値を決めます
Mid 1 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域1のゲインを設定します。
Mid 2 Fc	10Hz to 20.0kHz	中域2(パラメトリック)の周波数帯域決めます。
Mid 2 Q	1.0 to 40.0	中域2のQの値を決めます
Mid 2 Gain	Off, -49.5dB to +24dB	中域2のゲインを設定します。
HiShelf Fc	10Hz to 20.0kHz	高域のセンター値を決めます。
HiShelf Gain	Off, -49.5dB to +24dB	高域のゲインを調節します。
EQ Output	Off, -49.5dB to +24dB	EQの出力ゲインを調整します。
Dry Blend	Full Dry to Full Wet	ドライ音とエフェクト音のバランスをとります。
LFO Rate	1/1 Sys to 1/32 Sys, 0.0Hz to 20.0Hz	コーラスのLFOレイトを設定します。
Chorus Depth	0.0ms to 25.0ms	モジュレーションの深さを設定します。
Chorus Center	o.oms to 50.oms	コーラスのディレイタイムをコントロールするパラメ ーターで、コーラスのキャラクターを変えることが出 来ます。
Dly1 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ1のタイムを設定します。
Dly1 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ1のレベルを設定します。
Dly1 Feedback	-99% to +99%	ディレィ1のフィードバックを設定します。
Dly1 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ1のフィードバックにローパスフィルターを かけます。
Dly1 Pan	Full <l full="" to="">R</l>	ディレィ1のパンを設定します。
Dly2 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ2のタイムを設定します。

11-47

Dly2 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ2のレベルを設定します。
Dly2 Feedback	-99% to +99%	ディレィ2のフィードバックを設定します。
Dly2 Damping	100Hz to 21.2kHz	ディレィ2のフィードバック+ローパスフィルター
Dly2 Pan	Full <l full="" to=""></l>	ディレィ2のパンを設定します。
Dly3 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ3のタイムを設定します。
Dly3 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ3のレベルを設定します。
Diy3 Pan	Full <l full="" to=""></l>	ディレィ3のパンを設定します。
Dly4 Time	1/1 Sys to 1/32 Sys, oms to 630ms	ディレィ4のタイムを設定します。
Dly4 Level	Off, -49.5dB to +12.0dB	ディレィ4のレベルを設定します。
Dly4 Pan	Full <l full="" to=""></l>	ディレィ4のパンを設定します。

\_\_\_\_

-----

-\_\_\_

# 第12章

# Unisynを使用する

UnisynはMR-61,76サウンドをコンピュータで作成、編集するためのソフトウェア です。作業を始める前にまずMR-61,76とマッキントッシュ、またはPC互換のコン ピュータを接続しなければなりません。接続およびその設定に関しては、このマニ ュアルの第2章またはUnisynの説明書をお読みください。尚、Unisynソフトウェア に関するご質問等がございましたら、Mark of the Unicornカスタマーサービスまで ご連絡ください。

このセクションでは、2つのUnisyn編集モジュール(サウンドエディタ/ドラムセット トエディタ)についての説明をします。

Tips: UnisynソフトウェアはMRのフラッシュまたはRAMサウンドバンクのサウン ド編集に使用することができます。MR-61,76サウンドをプログラムしているとき、 編集のためのターゲットとしてRAMサウンドバンクロケーションが使われます。 RAMサウンドバンクを作る方法については第9章をお読みください。RAMサウンド バンクロケーションでサウンドを編集した後、MR-61,76の電源を切る前にその編集 したRAMサウンドは、必ずフロッピーまたはUnisynディスクファイルとしてコンピ ュータに保存してください。

# サウンド編集

Unisynサウンドエディタモジュールにより新しいMRサウンドをプログラムしたり、 従来のサウンドをカスタマイズすることができます。サウンドエディタはスタンダ ードMR-61,76サウンド(ドラム/パーカッションセットを除く)によって機能しま す。(ドラム/パーカッションセットの編集については、この章の中の「ドラムセッ トエディタを使用する」をお読みください)スタンダードサウンドについては、こ の章のサウンドエディタ概要をお読みください。

Unisynサウンドエディタを使用するためには、以下のポイントがあります。

コンピュータとMR-61,76の間にスタンダードサウンドを行き来させるための方 法 コンピュータとMR-61,76の両者間にサウンドの構成要素をどのように動かすか
 サウンドエディタのサウンドの作成および編集機能

# MR-61,76からスタンダードサウンドをUnisynに呼び込む

UnisynでMR-61,76サウンドを編集するための最初のステップは、まずMR-61,76 からサウンドをUnisynに呼び込むことです。サウンドがUnisynに呼び込まれると、 それらを編集したりUnisynパッチファイルとしてディスクに保存することができま す。

MR-61,76 からサウンドをUnisyn に呼び込むために

1. 編集したいサウンドのMIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジナンバー を調べます。

	MIDIバンクセレク	トナンバー	MIDIプログ ■	゚ラムチェンジナンバー
Jeto I				<u></u>
9 <b>9</b> (	Sound R	00004	:080	est an e
Q. 1. 16.22	DEMO-SND	: Evol	lution	行るてお

- Unisynのモジュールウインドウにある "Sound "をダブルクリックするか、 Moduleプルダウンメニューのサブメニューから "Sound "を選び、サウンド エディタモジュールを開きます。
- 3. MR-61,76にブログラムチェンジを送信するために、UnisynのUse MIDI Chan パラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ値にセ ットします。
- 4. UnisynのSound Bank#をMR-61,76サウンドに表示されたMIDIバンクセレクトナンバーと同じ番号にセットします。
- 5. UnisynのSound Patch #をMR-61,76サウンドに表示されたMIDIプログラムチェンジナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのMIDIプルダウンメニューからGet Patchを選択します。
   選択されたサウンドは、Unisynサウンドエディタに呼び込まれます。
- 7. サウンドの作成および編集については以下に説明します。

Unisynでスタンダードサウンドの作成および既存のサウンドを編集する

UnisynでMRサウンド作成または編集をすると、新しいデータは即座にMR-61,76 に送信されます。従って編集作業をする前に、UnisynからMRのフラッシュまたは RAMメモリーのターゲットロケーションを指定しなければなりません。(RAMメ モリーの使用を強くお勧めします)Unisynで利用できないROMまたはGMサウンド を編集しようとすると、MR-61,76にエラーメッセージが表示されます。

## サウンド編集のための準備

- 1. サウンド編集のターゲットとして、MRのRAMメモリーにある未使用のサウンド ロケーションまたは置き換えてもよいサウンドを見つけます。
- ターゲットロケーションのプログラムチェンジナンバーを書き留めてください。 RAMサウンドバンクはバンク002です。フラッシュサウンドバンクはバンク001 です。

RAMバンクのMIDIバンクセレクト MIDIプログラムチェンジナンバー ナンバー



- Unisynのモジュールウインドウにある"Sound"をダブルクリックするか、 Moduleプルダウンメニューのサブメニューから"Sound"を選び、サウンド エディタモジュールを開きます。
- 4. MR-61,76にプログラムチェンジを送信するために、UnisynのUse MIDI Chan パラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ値にセ ットします。
- 5. UnisynのSound Bank#をターゲットロケーションのMIDIバンクセレクトナン バーと同じ番号にセットします。
- 6. UnisynのSound Patch #をターゲットロケーションのMIDIブログラムチェンジ ナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのSound Patch #パラメーターの☆↓をクリックするたびに番号が切り 換わります。UnisynとMRが両方とも同じターゲットロケーションを指してい るか、MRのディスプレイを見てチェックしてください。
- 新しいサウンドをscratchから作れば、Unisynパラメーターですぐに編集を始めることができます。
- 既存のMR-61,76サウンドを編集したければ、編集を始める前にターゲットとなるメモリーロケーションにサウンドのオリジナルバージョンを送るために、 UnisynのMIDIプルダウンメニューからSend Patchを選択します。

注:RAMサウンドバンクロケーションでサウンドを編集した後、MR-61,76の電源 を切る前にその編集したRAMサウンドは、必ずフロッピーまたはUnisynディスクフ ァイルとしてコンピュータに保存してください。

# レイヤーパラメーターをコピーする

Unisynはサウンドの中の1つのサウンドレイヤーパラメーターのすべてを、そのサ ウンドの他のレイヤーにコピーすることができます。(レイヤーについての詳細は、 この章の中のサウンドエディタ概要をお読みください)同じではないけれど似たよ うなレイヤーサウンドを作りたいとき、これは実用的な機能です。また、レイヤー を1つのサウンドから他のサウンドへコピーすることができます。既存のサウンドの 好きな構成要素をあなた自身のサウンドに使用したいときに便利です。

12-3

スタンダードサウンドのレイヤーパラメーターをそのサウンドの 他のレイヤーにコピーする

- 1. Unisynサウンドエディタでコピーしたいレイヤーを持つサウンドを選択します。
- 2. UnisynのEditメニューからCopyを選択します。
- 3. Unisynの編集メニューからPaste Sectionsを選択します。
- 4. From Sectionでコピーしたいレイヤーを選択し、レイヤーのEnableパラメータ ーを"On"にセットします。(このパラメーターについては下記をお読みく ださい)
- 5. To Sectionでコピー先のレイヤーを選択します。
- 6. 良ければOKをクリックします。

Tips:その他のレイヤーパラメーターをコピーしたいときは、3~6の手順を繰り返します。

他のスタンダードサウンドからレイヤーパラメーターをコピーす る

- 1. Get Patchコマンドを使うか、ディスクファイルを開いてコピーしたいサウンド をUnisynに呼び出します。
- 2. UnisynのEditプルダウンメニューからコピーを選択します。
- 3. 「サウンド編集のための準備」の指示に従って、RAMターゲットロケーション を選択します。
- 4. EditメニューからPaste Sectionsを選択します。
- 5. From Sectionでコピーしたいレイヤーを選択し、レイヤーのEnableパラメータ ーを"On"にセットします。(このパラメーターについては、下記をお読み ください)
- 6. To Sectionでコピー先のレイヤーを選択します。
- 7. 良ければOKをクリックします。

Tips:4~7の手順を繰り返すことによって、コピーしたサウンドから同じだけのレ イヤーをペーストすることができます。

# UnisynからMR-61,76にスタンダードサウンドを送信する

ディスクファイルとして保存されたMR-61,76サウンドをコンピュータからMRに送 信することができます。

#### Unisyn からMR-61,76 にサウンドを送信するために

1. サウンド編集のターゲットとして、MRのRAMメモリーにある未使用のサウンド ロケーションまたは置き換えてもよいサウンドを見つけます。 \_\_\_\_

2. ターゲットロケーションのプログラムチェンジナンバーを書き留めてください。

MIDIバンクセレクトナンバー MIDIプログラムチェンジナンバー



- MR-61,76に送りたいサウンドがすでにUnisynのサウンドエディタモジュール の中に表示されていれば、ステップ6にスキップしてください。
- 4. 送信したいサウンドがディスクファイルとして保存されていれば、Unisynの FileメニューのOpenコマンドを使ってファイルを閉きます。
- 5. UnisynのModuleプルダウンメニューのサブメニューから" Sound "を選択 します。
- 6. MR-61,76にプログラムチェンジを送信するために、UnisynのUse MIDI Chan パラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ値にセ ットします。
- 7. UnisynのSound Bank#をターゲットロケーションのMIDIバンクセレクトナン バーと同じ番号にセットします。
- 8. UnisynのSound Patch #をターゲットロケーションのMIDIプログラムチェンジ ナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのSound Patch #パラメーターの↑↓をクリックするたびに番号が切り 換わります。UnisynとMRが両方とも同じターゲットロケーションを指してい るか、MRのディスプレイを見てチェックしてください。
- 10. MR-61,76にサウンドを送るためにUnisynのMIDIプルダウンメニューから Send Patchを選択します。

注: RAMサウンドバンクロケーションでサウンドを編集した後、MR-61,76の電源 を切る前にその編集したRAMサウンドは、必ずフロッピーまたはUnisynディスクフ ァイルとしてコンピュータに保存してください。

# サウンドエディタの概要

MR-61,76のスタンダードサウンドは、そのサウンドの特徴を必要に応じて修正する ことのできるオーディオサンプルのコレクションです。Unisynサウンドエディタの 中で、シングルサンプルおよびそのグループはウエーブと呼ばれます。MRのスタン ダードサウンドはこれらのウエーブを最大16まで重ねて(レイヤー)構成すること ができます。(ドラムは特別なケースで、それについてはこの章の後で説明しま す)そして各レイヤーは豊富なパラメーターによって別々に編集することができま す。

レイヤーのいろいろな面をリアルタイムで調節するために以下のモジュレーターが 使われます。

- · Off: モジュレーションは利きません。
- · FullAmt: モジュレーションの最大量がその行き先に適用されます。
- · LFO: 選択されたレイヤーのLFO

- Stepped: Noise Rateパラメーター(下記参照)によって決定されたレートでのランダムなノイズモジュレーションの本質的な量。
- Smooth: Noise Rateパラメーター(下記参照)によって決定されたレートでのランダムなノイズモジュレーションの微妙な量。
- · Env1: 選択されたレイヤーのエンベロープ1
- · Env2: 選択されたレイヤーのエンベロープ2
- · Env3: 選択されたレイヤーのエンベロープ3
- Velocity: MIDIベロシティ(より高い値はより大きいモジュレーションを起こし、より低い値はより少ないモジュレーションとなります)
- Vel+Pres: コンビネーションモジュレーター(MIDIベロシティとプレッシャ ーメッセージによって最大のモジュレーションを作ります)
- MIDIKey: MIDIノートナンバーと完全に一致する値にモジュレーションの行き 先のパラメーターをセットします。
- Keyboard: MIDIノートナンバーがC4より上にセットされるとモジュレーションの値を上げ、下にセットされるとモジュレーションの値を下げます。
- Pressure: MIDIチャンネルまたはポリフォニック(ポリキー)プレッシャー のより高い値はより大きいモジュレーションを起こし、より低い値はより少ない モジュレーションとなります。
- PitchWhl: ピッチベンドホイールを前後に動かすことによってモジュレーションの量を上げたり下げたりします。中央では64の値を送ります。
- ModWhl: モジュレーションホイールが一番前まで動かされると、MIDIモジュレーションホイール(コントローラー#1)の値は最大になります。
- Whl+Pres: コンビネーションモジュレーター (MIDIモジュレーションホイー ルとプレッシャーメッセージによって最大のモジュレーションを作ります)
- FtPedal: フットペダルが一番深くまで押されると、MIDIフットペダル(コン トローラー#4)の値は最大になります。
- Sustain: MIDIサスティンペダル(コントローラー#64)はモジュレーション スイッチとして機能します。ペダルを踏むと最大モジュレーションが生じ、離す とモジュレーションは利きません。
- Sostenuto: MIDIソステヌートペダル(コントローラー#66)はモジュレーションスイッチとして機能します。ペダルを踏むと最大モジュレーションが生じ、 離すとモジュレーションは利きません。
- SysCTRL1~4: MR-61,76に割り当てられたMIDIコントローラーの1から4まで。(第3章の「リアルタイムコントローラーのセッティング」をお読みください)

# Sound Settingsパラメーター

大部分のサウンドエディタパラメーターがシングルのレイヤーを指示するのに対し て、以下のパラメーターセットは全部のサウンドに当てはまります。

Layers in Sound

編集または作成しているサウンドに使用するレイヤーの番号を決めます。 範囲: 1から16まで

Bend Down

MIDIピッチベンドホイールが手前に引かれMR-61,76がピッチベンドメッセージを受けたとき、ピッチベンドへの対応を可能にされたレイヤーのピッチを、どの幅で上げるか下げるかを決めます。

範囲: 12 downから12 upまで, Off

### Bend Up

MIDIピッチベンドホイールが前方に押されMR-61,76がピッチベンドメッセージを受けたとき、ピッチベンドへの対応を可能にされたレイヤーのピッチを、どの幅で上げるか下げるかを決めます。

範囲: 12 downから12 upまで, Off

#### **Restrike** Limit

同じキーでキーを連続して叩いた時に、レイヤーがいくつのボイスを確保するか、 ということを設定します。Defaultは、スタンダードサウンドの2 voices/layers に相当します。ドラム/パーカッションセットによってサウンドが使用されると、 Defaultの値は6 voices/layersに変更されます。

範囲: 1 voice/layerから16 voices/layerまで, Default

## GM Alias

将来の使用のために用意されています。

#### Pitch Table

サウンドのレイヤーによってアクセスするピッチテーブルを選択します。MR-61,76は、MIDI SysExを通してMRのRAMピッチテーブルにMIDIチューニング チェンジスタンダードピッチテーブルを送ることができます。(詳しくは第13 章をお読みください)

範囲: 多種, RAM

#### Held PBend

ビッチベンドへの対応を可能にされたレイヤーがNormalまたはHeldモードで動 作するかどうかを決めます。(Normal→ピッチベンドメッセージは現在鳴って いるすべての音に影響を及ぼします。Held→ピッチベンドメッセージは抑え続 けている音のみに影響を及ぼします。サスティーンペダルでのばしている音は元 の音程で鳴り続けます。これはギターなどでコードを鳴らしながら別の音をチョ ーキングさせたりするときに有効です)

範囲: Off, On

Sound Category

サウンドのインストゥルメントカテゴリーを決めます。

範囲: 多種

#### Demo Sound?

DEMO-SNDサウンドタイプカテゴリーのサウンドを含むかどうかを決めます。 範囲: Off. On

User Sound?

USER-SNDサウンドタイプカテゴリーのサウンドを含むかどうかを決めます。 USER-SNDカテゴリーは、ユーザーの作成したサウンドに容易にアクセスする ことができます。

範囲: Off, On

## Sound Bank #

サウンドの編集またはUnisynのGet Patchコマンドのためのターゲットとして 使用するサウンドのバンクを決めます。

範囲: 0から127まで

Sound Patch #

選択されたサウンドバンクの中からサウンドロケーションを選択します。Get Patchコマンドの使用によってサウンドは検索されるかもしれません。ここで選 択されたロケーションが編集の対象となります。

範囲: 0から127まで

Use MIDI Chan

UnisynからMR-61,76にMIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジを送信 したり、MRのサウンドをUnisynから演奏するために使用するMIDIチャンネル を決めます。これはMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ値 にセットされなければなりません。

範囲: Channel 1からChannel 16まで

Use Handshake?

Unisynでの編集をMRに送信したとき、MRがそれを確認するかどうかを決めま す。OffにセットされるとUnisynから編集データ受けたときMRはそれを確認し ません。Onにセットされると、MRは目に見えないように編集データを受け取 ることを確認します。

範囲: No (off-line), Yes (Live)

Edit環境パラメーター

Edit環境パラメーターはサウンドエディタの左側にあります。このパラメーターセットはレイヤー編集のすべてに影響を与えます。

- 編集するためのレイヤーを選択します。
- · 選択されたレイヤーは off, on, soloed, mutedのいずれかにセットされます。
- 選択されたレイヤーは、別のレイヤーのパラメーター設定を使用することができます。

Edit Layer

編集するためのレイヤーを選択します。レイヤーの数は各サウンドのレイヤーパ ラメーター(下記参照)の設定によって決まります。 範囲: 1から16まで

Enable

現在表示されたレイヤーの状態を決めます。 範囲: Off, On, Solo, Mute

Use Lyr

現在表示されたレイヤーにそれ自身のまたは別のパラメーター設定レンジを使え るように命令します。 範囲: 1から16まで

Selectパラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーの性質を決める基本的なパラメーターです。
# Volume (dB)

現在のレイヤーのボリュームを決めます。 範囲: -72から14まで

#### Pan

ステレオ定位の範囲内で現在のレイヤーを位置付けます。0を中心にして-64の 値は一番左に、63の値は一番右にレイヤーをパンします。 範囲: -64から63まで

# Semi Tune

現在のレイヤーのピッチを半音間隔で調整します。 範囲: -64から64まで

# Fine Tune

現在のレイヤーのピッチを1セント(半音の1/100)間隔で調整します。 範囲: -128から127まで

# Trigger On

ノートオンまたはノートオフのどちらでサウンドを鳴らすか決めます。"Key Down"を選択すると、レイヤーはノートオンで発音します。"Key Up"を 選択すると、レイヤーはノートオフで発音します。そしてリリースベロシティは、 すべてのペロシティに依存するエンベロープパラメーターのために使われます。 範囲: KeyUp, KeyDown

• •

# Low Key

現在のレイヤーが対応するもっとも低いMIDIノートナンバーを決めます。 範囲: A0からC8まで

# High Key

現在のレイヤーが対応するもっとも高いMIDIノートナンバーを決めます。 範囲: A0からC8まで

# Vel lo

Trigger Onが" KeyDown "のとき、現在のレイヤーが対応するもっとも低い ベロシティの量を決め、Trigger Onが" KeyUp "のとき、レイヤーが対応す るもっとも低いリリースベロシティを決めます。

範囲: 0から127まで

# Vel hi

Trigger Onが" KeyDown"のとき、現在のレイヤーが対応するもっとも高い ベロシティの量を決め、Trigger Onが" KeyUp"のとき、レイヤーが対応す るもっとも高いリリースベロシティを決めます。

範囲: 0から127まで

# Trigger Ctrl

このパラメーターは、レイヤーのMIDIコントローラーのフィルターを指定しま す。コントローラーからレイヤーに送信された値が、Ctrl LowおよびCtrl High パラメーター(下記参照)によって決定されたレンジの範囲内にあるとき、レイ ヤーはMIDIノートオンとMIDIノートオフに対応します。それ以外の値を受けた 場合レイヤーは発音しません。

範囲: Off (使用しない), すべてのMIDIコントローラー, SysCTRLs 1~4

Ctrl Low

Trigger Ctrlパラメーターによって指定されたMIDIコントローラーに対し受信可能なもっとも低い値を決めます。それ以下の値を受けた場合レイヤーは発音しません。

範囲: 0から127まで

Ctrl High

Trigger Ctrlパラメーターによって指定されたMIDIコントローラーに対し受信可能なもっとも高い値を決めます。それ以上の値を受けた場合レイヤーは発音しません。

範囲: 0から127まで

# Glide

現在のレイヤーのグライド(ポルタメント)を可能にするか、またはできなくす るかを決めます。レイヤーのグライドの効き方はVoiceパラメーター(下記参 照)によって左右されます。

範囲: Off, On

#### Glide Time

グライド機能が" On "のとき、1つのノートから他のノートにグライドさせる ために、そのピッチを作るタイムの量を決めます。0はもっとも短いグライドタ イム、127はもっとも長いグライドタイムを表わします。Voiceが" Mono " (下記参照)のとき、MRのグライドは一定の時間ポルタメントになります。ま たそのグライドタイムはノートの間隔に関わらず同じです。

範囲: 0から127まで

#### Voice

現在のレイヤーをポリフォニックにするか、またはモノフォニックにするかを決めます。"Poly"のとき、ノートのグライドはピッチのランダムな選択から作られます。

範囲: Poly, Mono

#### PBend

現在のレイヤーのMIDIピッチベンドメッセージへの対応を可能にするか、また はできなくします。

範囲: Off, On

#### Sustain

現在のレイヤーのMIDIサスティンメッセージへの対応を可能にするか、または できなくします。

範囲: Off, On

# KeyGrp

16のモノフォニックキーグループのひとつに現在のレイヤーを割り当てること ができます。例えばドラムのハイハットとオープンハイハットなどを同じグルー プに割り振っておけば、ハイハットのノートでオープンハイハットが閉じるよう にすることが出来ます。

範囲: Off, 1から16まで

# Layer Delay

現在のレイヤーがノートオンまたはトリガーを受けてから、そのノートを発音さ せるまでの時間を決めます。最高9999ミリ秒までのディレイが可能です。 Envelope 3のEnv Modeパラメーター(下記参照)が"Finish"のとき、レ イヤーディレイタイムが通過する前にそれらのキーがリリースされても、ノート は鳴ります。 範囲: 0から9999まで

-

# Pitchパラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーのピッチ動作を決めます。

# KeyTrack

MIDIノートナンバーに対する現在のレイヤーのピッチレスポンスを決めます。 デフォルトはWestern equal temperament(西洋平均律)です。"Invert" はPitch Tableパラメーターによって選択されたピッチテーブルを反転させます。 他のオプションは、受けたノートナンバーとの比率関係を含みます。

範囲: 多種

# Pitch Mod

現在のレイヤーのためにピッチモジュレーターを選択します。利用可能なモジュ レーターのリストは「サウンドエディタの概要」をお読みください。 範囲: 多種

Mod Amt

Mod Rangeパラメーター(下記参照)によって指定された総体的範囲の中で、 モジュレーターによってどのくらいピッチを上げるか下げるかを決めます。 範囲: -127から127まで

# Mod Range

Pitch Modによって生じるピッチ変化の最大量を決めます。ピッチ変化の量は、 レイヤーのピッチテーブルに依存します。

範囲: 0から64まで

# Envi Amt

Env 1 Amtは、レイヤーのピッチモジュレーションにユニークな機能をもつエ ンベロープ1を与える特別なルーティングです。Env 1Amtパラメーターが現在 のレイヤーのピッチに適用されると、Envelope1はLevel 4の設定に関わらず自 動的に従来のピッチを維持します。 Envelope 1のレベルがLevel 4と同じ値に セットされると、サウンドのレイヤーは従来のピッチになります。より高いレベ ルはピッチを上げ、より低いレベルはピッチを下げます。この機能は双方向のピ ッチエンベロープを維持しながら、現在のレイヤーのエンベロープのないピッチ を作ることが出来ます。

範囲: -127から127まで

# LFO Amt

LFOが現在のレイヤーのピッチに影響を及ぼす程度を決めます。 範囲: 0から127まで

# Waveパラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーのサウンドウエーブに関係します。

#### Wave Class

レイヤーのウエーブ種別を決めます。ウエーブ種別およびウエーブ名の完全なリ ストは第13章にあります。

範囲:多種

# Wave Name

現在のレイヤーによって用いられるウエーブを決めます。各ウエーブはシングル サンプルまたはマルチサンブルを含みます。ウエーブ種別およびウエーブ名の完 全なリストは第13章にあります。

範囲: 多種

#### Direction

現在のレイヤーのウエーブが演奏する方向を決めます。Directionが " backward " にセットされると、そのウエーブはサンプルの終わりから演奏 されループしません。

範囲: Forward, Backward

# Start Index

選択されたウエーブのスタートポイントを決めます。"0"はウエーブの始め から演奏され、より高い値はウエーブの再生スタートポイントを遅らせます。 範囲: 0から127まで

Wave Mod

Start Indexのモジュレーションソースを選択します。利用可能なモジュレータ ーのリストは、この章の「サウンドエディタの概要」にあります。

範囲: 多種

# Wave Mod Amt

選択されたモジュレーターのスタートポイントを決めます。マイナス(-)の値 はモジュレーションのスタートを始めの方へ、プラス(+)の値は終わりの方へ 移動させます。Directionパラメーターが"Backward"にセットされていれ ば、それらは逆の作用をもたらします。

範囲: -127から127まで

# Shift Mode

選択されたレイヤーのマルチサンプルキーレンジのリセットを可能にするか、またはできなくします。レイヤーのウエーブがシングルサンプルから構成されているとき、このパラメーターの設定は効果がありません。

- 範囲:
- · Off:スタンダードサンプルマップを使用します。
- Shift All: Shift Amtパラメーター(下記参照)で決められた値によって、レイ ヤーのウエーブサンプルキーレンジのすべてが移動します。
- Stretch: Shift Amtパラメーターで指定されたサンプルをキーボードのボトム まで引き伸ばします。そのキーより上の他のすべてのサンプルはオリジナルのキ ーレンジを維持します。
- Pick One: Shift Amtパラメーターによって指定されたサンプルを全ピッチレンジ上に引き伸ばします。

Shift Vel: Shift Amtパラメーターによって指定されたサンプルをもっとも低 いベロシティで聞こえるサンプルとして選択します。大きいベロシティは選択さ れたサンプルより上にある(キーボードマップに表された)サンプルを演奏しま す。

# Shift Amount

このパラメーターはShift Modeパラメーターに関連して使われ、選択された Shift Mode値に従って動作します。

- Shift Modeが" Off"のとき、このパラメーターは効果を持ちません。
- · Shift Modeが" Shift All"のとき、このパラメーターで選択した値はレイヤ ーのウエーブサンプルキーレンジのすべてを移動させます。
- Shift Modeが "Stretch " "Pick One " "Shift Vel "のとき、このパラ メーターはキーボードステップのロケーションを選択します。
   範囲: -64から63まで

# Envelope 1パラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーの3つのエンベロープのうちの《1》に関 連します。Env 1 Amtピッチパラメーターが機能しているとき、Env 1はいくつか の独特な特性によってピッチに適用されます。(モジュレーターとして使用する場 合もあります)

Env 1の図は現在のタイムおよびレベル設定を反映します。パラメーターボックスの 値を入力するか、5つの青い点を動かすことによってこれらの設定を変えることがで きます。

# Time 1

ノートオンを受けたとき、エンベロープのレベルが0からLevel 1に達するまでの 時間を決めます。これはいわゆるアタックタイムとして機能します。より大きい 値はより長い時間となります。

範囲: 0から99まで

#### Time 2

エンベロープのLevel 1からLevel 2に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで

#### Time 3

エンベロープのLevel 2からLevel 3に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで

Time 4

エンベロープのLevel 3からLevel 4に達するまでの時間を決めます。キーがリリ ースされるまで、エンベロープはLevel 4で存続します。

- 範囲: 0から99まで
- Time 5

キーがリリースされたあと、エンベロープをゼロに戻すまでの時間を決めます。 これはいわゆるリリースタイムとして機能します。 範囲: 0から99まで Level 1

Time 1によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

#### Level 2

Time 2によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

# Level 3

Time 3によって定義された時間の最終レベルを決めます。

範囲: 0から127まで

# Level 4

Time 4によって定義された時間の最終レベルを決めます。それはノートオフまた はサスティンオフメッセージを受けるまで保持されます。Env 1が、Env 1 Amt パラメーターを通してレイヤーのピッチを調節するために使用されるとき、この パラメーターの動作は異ります。

範囲: 0から127まで

# Level Vel

エンベロープレベルに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。0より上のLevel Vel値は、Level 1からレベル4の設定によって決められたEnv 1の値に届くために 必要とするベロシティの量を増加させます。Vel Curvは、エンベロープのベロシ ティレスポンスに対しさらに進んだコントロールを行います。

範囲: 0から99まで

### Attack Vel

エンベロープタイムに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。より高いベロシ ティはEnv 1のTime 1を短くします。Time 1が"0"のとき、このパラメー ターは効果を持ちません。

範囲: 0から99まで

#### Key Scale

演奏されたキーに基づいてより長い、またはより短いエンベロープタイムを作り ます。このパラメーターの効果は【F4+】を分岐点とし二つに分かれます。F4+ より上のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 1のTime(Time 5を除いて) をより短くします。F4+より下のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 1の Time(Time 5を除いて)をより長くします。F4+自身のエンベロープタイムは このパラメーターによって影響を受けません。

範囲: 0から99まで

#### Release Mod Amt

エンベロープタイムに影響を及ぼすリリースベロシティに関するパラメーターの 値を決めます。このパラメーターの値がプラス(+)のとき、より高いリリース ベロシティ値はEnv1のTime 5をより短くします。マイナス(-)のとき、より 高いリリースベロシティ値はEnv1のTime 5をより長くします。Time 5が "0"のとき、このパラメーターは効果を持ちません。また、リリースベロシ ティの値は〈Vello〉と〈Velhi〉パラメーターによってセットされたレンジの 範囲内でなければなりません。

範囲: -127から127まで

# Env Mode

Env 1に作用させることができるキーリリースに関する3つのEnv Modeがあります。

- Normal: Env 1は普通に演奏されます。キーがリリースされると、エンベロー プは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。
- Finish: Env 1はキーのリリースを無視してそのステージを終えます。エンペロープは、Time 4のインターバルが終わると同時にTime 5に入ります。これはパーカッシブタイブのサウンドに適しています。
- Repeat: Time 3が終わるとEnv 1はすぐに始めに戻りTime 1をスタートさせ、 キーをリリースするまでそれを繰り返します。キーがリリースされると、エンベ ロープは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。このエンベロ ープのタイプは、複雑なLFOのエフェクトを作成するために使用することができ ます。
  - 範囲: Normal, Finish, Repeat

# Vel Curve

Vel Curve (ベロシティレスポンスカーブ)は、Level Velがゼロ以外の値にセットされているときエンベロープに使用することができます。

範囲: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

# Filterパラメーター

MRサウンドの各レイヤーは、構成可能な二つの独立したマルチモードダイナミック デジタルフィルターを持ちます。以下のパラメーターは選択されたレイヤーのフィ ルターの性質を決めます。

# Mode

現在のレイヤーのためのフィルター構成を決めます。LP=ローパスフィルター は、フィルターカットオフ周波数より低い周波数を聞こえるようにします。HP =ハイパスフィルターは、フィルターカットオフ周波数より高い周波数を聞こえ るようにします。各レイヤーは2つのフィルターを持ちます。2番目のものがLP またはHPであることに対して一番目は常にLPです。それぞれのフィルターの効 き方はpoleセッティングにより変わります。1-poleフィルターは 6dB/octave、 2-poleフィルターは 12dB/octave、3-poleフィルターは 18dB/octaveです。 範囲: 2LP/2HP, 3LP/1HP, 2LP/2LP, 3LP/1LP

Flt 1+2 Link

このパラメーターが" On "にセットされると、Filter 2はFilter 1の設定を使用します。" Off "のとき、Filter 2はそれ自身の設定を使用します。 範囲: Off, On

# Filter 1パラメーター

#### FC1 Mod

Filter 1のカットオフ周波数ためにモジュレーターを選択します。利用可能なモ ジュレーターのリストについては「サウンドエディタの概要」をお読みください。 範囲: 多種 FC1 Mod Amt

Filter 1のカットオフ周波数をモジュレーターによってどのくらい上げるか下げるかを決めます。

範囲: -127から127まで

# KeyTrack

いろいろなMIDIノートナンバーに対してFilter 1のカットオフ周波数をどのくら い変化させるか決めます。(比率で示されます)プラス(+)の値はより高いノ ートナンバーを受けるとカットオフが上がります。

範囲: Off, 多種

# KeyT Breakpoint

キートラックレンジの中心としてどのMIDIノートナンバーを扱うか決めます。 範囲: C-1からA9まで

# FC<sub>1</sub>

Filter 1のカットオフ周波数を決めます。Filter 1は常にローパスフィルターです。 選択されたウエーブの範囲内の周波数より低い周波数にはフィルターがかかり、 高い周波数にはフィルターをかけません。このパラメーターを下げることは家庭 用ステレオの"treble"を下げることとよく似ています。

範囲: 0から127まで

# Env<sub>2</sub> Amt

Env 2がどのくらいFilter 1カットオフ周波数の影響を受けるか決めます。 範囲: 0から127まで

# Filter 2パラメーター

# FC2 Mod

Filter 2のカットオフ周波数ためにモジュレーターを選択します。利用可能なモジュレーターのリストについては「サウンドエディタの概要」をお読みください。 範囲: 多種

# FC2 Mod Amt

Filter 2のカットオフ周波数をモジュレーターによってどのくらい上げるか下げるかを決めます。

範囲: -127から127まで

# KeyTrack

いろいろなMIDIノートナンバーが受けられるようにFilter 2のカットオフ周波数 をどのくらい変化させるか決めます。(比率で示されます)プラス(+)の値は より高いノートナンバーが受けられるようにカットオフを上げます。

範囲: Off, 多種

# KeyT Breakpoint

キートラックレンジの中心としてどのMIDIノートナンバーを扱うか決めます。 範囲: C-1からA9まで

# FC<sub>2</sub>

Filter 2のカットオフ周波数を決めます。Filter 2はローパスまたはハイパスフィ ルターのいずれかを使用することができます。フィルターがローパスフィルター のとき、選択されたウエーブの範囲内の周波数より低い周波数にはフィルターが かかり、高い周波数にはフィルターをかけません。逆にハイパスフィルターのと さは高い周波数にフィルターがかかり、低い周波数にはフィルターがかかりませ ん。

範囲: 0から127まで

# Env<sub>2</sub> Amt

Env 2がどのくらいFilter 2カットオフ周波数の影響を受けるか決めます。 範囲: 0から127まで

# Envelope 2パラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーの3つのエンベロープのうちの《2》に関 連します。Env 2は主にFilter 1およびFilter 2に適用されます。パラメーターはモジ ュレーターのように使われるかもしれません。Env 2の図は現在のタイムおよびレベ ル設定を反映します。パラメーターボックスの値を入力するか、5つの青い点を動か すことによってこれらの設定を変えることができます。

#### Time 1

ノートオンを受けたとき、エンベロープのレベルが0からLevel 1に達するまでの 時間を決めます。それはまたアタックタイムとして同様に指示されます。より大 きい値はより長い時間となります。

範囲: 0から99まで

#### Time 2

エンベロープのLevel 1からLevel 2に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで

Time 3

エンベロープのLevel 2からLevel 3に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで

# Time 4

エンベロープのLevel 3からLevel 4に達するまでの時間を決めます。キーがリリ ースされるまで、エンベロープはLevel 4で存続します。 範囲: 0から99まで

Time 5

キーがリリースされたあと、エンベローブをゼロに戻すまでの時間を決めます。 それはまたリリースタイムとして同様に指示されます。

範囲: 0から99まで

#### Level 1

Time 1によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで Level 2

Time 2によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

# Level 3

 Time 3によって定義された時間の最終レベルを決めます。

 範囲:
 0から127まで

Level 4

Time 4によって定義された時間の最終レベルを決めます。それはノートオフまた はサスティンオフメッセージを受けるまで保持されます。 範囲: 0から127まで

# Level Vel

エンベロープレベルに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。Oより上のLevel Vel値は、Level 1からレベル4の設定によって決められたEnv 2の値に届くために 必要とするベロシティの量を増加させます。Vel Curvは、エンベロープのベロシ ティレスポンスに対しさらに進んだコントロールを行います。

範囲: 0から99まで

# Attack Vel

エンベロープタイムに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。より高いベロシ ティはEnv 2のTime 1を短くします。Time 1が "0"のとき、このパラメー ターは効果を持ちません。

範囲: 0から99まで

## Key Scale

演奏されたキーに基づいてより長いまたはより短いエンベロープタイムを作りま す。このパラメーターの効果は【F4+】を分岐点とし二つに分かれます。F4+よ り上のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 2のTime (Time 5を除いて)を より短くします。F4+より下のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 2のTime (Time 5を除いて)をより長くします。F4+自身のエンベロープタイムはこの パラメーターによって影響を受けません。

範囲: 0から99まで

#### Release Mod Amt

エンベロープタイムに影響を及ぼすリリースベロシティに関するパラメーターの 値を決めます。このパラメーターの値がプラス(+)のとき、より高いリリース ベロシティ値はEnv 2のTime 5をより短くします。マイナス(-)のとき、より 高いリリースペロシティ値はEnv 2のTime 5をより長くします。Time 5が "0"のとき、このパラメーターは効果を持ちません。また、リリースペロシ ティの値は〈Vel lo〉と〈Vel hi〉パラメーターによってセットされたレンジの 範囲内でなければなりません。

範囲: -127から127まで

#### Env Mode

Env 2に作用させることができるキーリリースに関する3つのEnv Modeがあります。

Normal: Env 2は普通に演奏されます。キーがリリースされると、エンベロー プは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。

- Finish: Env 2はキーのリリースを無視してそのステージを終えます。エンベロープは、Time 4のインターバルが終わると同時にTime 5に入ります。これはパーカッシブタイプのサウンドに通しています。
- Repeat: Time 3が終わるとEnv 2はすぐに始めに戻りTime 1をスタートさせ、 キーをリリースするまでそれを繰り返します。キーがリリースされると、エンベ ロープは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。このエンベロ ープのタイプは、複雑なLFOのエフェクトを作成するために使用することができ ます。
  - 範囲: Normal, Finish, Repeat

# Vel Curve

Vel Curve (ベロシティレスポンスカーブ)は、Level Velがゼロ以外の値にセットされているときエンベロープに使用することができます。

範囲: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

# Ampパラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーの振幅(ボリューム、特徴)に影響を与 えます。

## Amp Mod

現在のレイヤーのボリュームのためにモジュレーターを選択します。利用可能な モジュレーターのリストについては「サウンドエディタの概要」をお読みください。

範囲: 多種

Amp Mod Amt

レイヤーのボリュームをモジュレーターによってどのくらい上げるか下げるかを 決めます。

範囲: -127から127まで

Pan Mod

ステレオ定位の中で現在のレイヤーの位置をきめるモジュレーターを選択します。 利用可能なモジュレーターのリストについては「サウンドエディタの概要」をお 読みください。

範囲: 多種

Pan Mod Amt

レイヤーのステレオ位置をモジュレーターによってどのくらい左右に動かすかを 決めます。

範囲: -127から127まで

# **Rolloff Mode**

以下の3つの設定は、キーボードスケーリングを発展させた機能です。下記の Roll off Keyで設定したキーから上の鍵盤のボリュームを下げるか、下の鍵盤を 下げるか、もしくは設定しないか、を決めます。 範囲: Off, Below, Above

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 2427217

Slope (dB/oct)

どのくらい落ちていくか、というカーブを設定します。 範囲: 0から127まで

Key

Roll off Key ポイントを設定します。 範囲: C-1からA9まで

Noise Rate

モジュレーターの速度を決めます。

Tips: このパラメーターが"0"にセットされると、ノイズモジュレーターは新し いノートオンに新しいランダムな値を選び、すでに鳴っているノートをモジュレー トしません。

範囲: 0から127まで

Noise Sync

MRのシステムテンポにレイヤーのノイズモジュレーターを同期させるかどうか を決めます。システムテンポはMRの内部クロックまたはMIDIクロックに同期さ せることが出来ます。

範囲: Normal, 多種

Envelope 3パラメーター

以下のパラメーターは選択されたレイヤーの3つのエンベロープのうちの《3》に関連します。Env 3は主にレイヤーのボリュームをコントロールします。パラメーター はモジュレーターのように使われるかもしれません。Env 3の図は現在のタイムおよ びレベル設定を反映します。パラメーターボックスの値を入力するか、5つの青い点 を動かすことによってこれらの設定を変えることができます。

Time 1

ノートオンを受けたとき、エンベロープのレベルが0からLevel 1に達するまでの 時間を決めます。これはいわゆるアタックタイムとして機能します。より大きい 値はより長い時間となります。 範囲: 0から99まで

Time 2

エンベロープのLevel 1からLevel 2に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで

Time 3

エンベローブのLevel 2からLevel 3に達するまでの時間を決めます。 範囲: 0から99まで Time 4

エンベロープのLevel 3からLevel 4に達するまでの時間を決めます。キーがリリ ースされるまで、エンベロープはLevel 4で存続します。 範囲: 0から99まで

Time 5

キーがリリースされたあと、エンベロープをゼロに戻すまでの時間を決めます。 これはいわゆるリリースタイムとして機能します。 範囲: 0から99まで

Level 1

Time 1によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

Level 2

Time 2によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

# Level 3

Time 3によって定義された時間の最終レベルを決めます。 範囲: 0から127まで

#### Level 4

Time 4によって定義された時間の最終レベルを決めます。それはノートオフまた はサスティンオフメッセージを受けるまで保持されます。 範囲: 0から127まで

# Level Vel

エンベロープレベルに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。0より上のLevel Vel値は、Level 1からレベル4の設定によって決められたEnv 3の値に届くために 必要とするベロシティの量を増加させます。Vel Curvは、エンベロープのベロシ ティレスポンスに対しさらに進んだコントロールを行います。

範囲: 0から99まで

#### Attack Vel

エンベロープタイムに影響を及ぼすベロシティの値を決めます。より高いベロシ ティはEnv 3のTime 1を短くします。Time 1が"0"のとき、Time 2は短く なります。

範囲: 0から99まで

# Key Scale

演奏されたキーに基づいてより長いまたはより短いエンベロープタイムを作りま す。このパラメーターの効果は【F4+】を分岐点とし二つに分かれます。F4+よ り上のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 3のTime (Time 5を除いて)を より短くします。F4+より下のキーのとき、より高い値はすべてのEnv 3のTime (Time 5を除いて)をより長くします。F4+自身のエンベロープタイムはこの パラメーターによって影響を受けません。

範囲: 0から99まで

# Release Mod Amt

エンベロープタイムに影響を及ぼすリリースベロシティに関するパラメーターの 値を決めます。このパラメーターの値がプラス(+)のとき、より高いリリース ベロシティ値はEnv 3のTime 5をより短くします。マイナス(-)のとき、より 高いリリースベロシティ値はEnv 3のTime 5をより長くします。Time 5が "0"のとき、このパラメーターは効果を持ちません。また、リリースベロシ ティの値は〈Vel lo〉と〈Vel hi〉パラメーターによってセットされたレンジの 範囲内でなければなりません。

範囲: -127から127まで

# Env Mode

Env 3に作用させることができるキーリリースに関する3つのEnv Modeがあります。

- Normal: Env 3は普通にプレーします。キーがリリースされると、エンベロー プは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。
- Finish: Env 3はキーのリリースを無視してそのステージを終えます。エンベロープは、Time 4のインターバルが終わると同時にTime 5に入ります。これはパーカッシブタイプのサウンドに追しています。
- Repeat: Time 3が終わるとEnv 3はすぐに始めに戻りTime 1をスタートさせ、 キーをリリースするまでそれを繰り返します。キーがリリースされると、エンベ ロープは現在のレベルからゼロに行くためにTime 5に入ります。このエンベロ ープのタイプは、複雑なLFOのエフェクトを作成するために使用することができ ます。

範囲: Normal, Finish, Repeat

# Vel Curve

Vel Curve(ベロシティレスポンスカーブ)は、Level Velがゼロ以外の値にセットされているときエンベロープに使用することができます。

範囲: Quikrise, Convex1, Convex2, Convex3, Linear, Concave1, Concave2, Concave3, Concave4, LateRise

# LFOパラメーター

MRサウンドの各レイヤーはそれ自身のLFO(低い周波数発振器)を持ちます。以下のパラメーターは選択されたレイヤーのLFOの性質を決めます。

#### LFO Shape

選択されたレイヤーLFOのウエーブの形を決めます。 範囲: Triangle: 一般にビブラートを生じるピッチを調節するために使われます。

Sine+Tri: サイン波および三角波のミックス。

Sine: 純粋な基本波です。波形は三角形波より丸みを帯びています。

Pos-Tri: ギターのビブラートに似せた実用的な三角波です。

Pos-Sine: ギターのビブラートに似せた実用的なサイン波です。

Saw: スペシャルエフェクトのために一般に使われるノコギリ波です。

Square: トリルエフェクトのための実用的な矩形波です。

# Retrigger

LFOを各ノートオンによってリスタートさせるかどうかを決めます。このパラメ ーターが "Off" セットされると、ノートが演奏されているかいないかに関わ らずLFOはリセットされず連続的に循環します。"On"にセットされると、 ノートオンを受けたときLFOのウエーブフォームは、Phaseパラメーターによっ て決められたスタートポイントから常に始まります。

範囲: Off, On

# Timebase

MRのシステムテンポにレイヤーのLFOを同期させるかどうかを決めます。シス テムテンポはMRの内部クロックまたはMIDIクロックに同期させられるかもしれ ません。

範囲: Normal, 多種

# Rate

LFOの速度を決めます。

Tips: このパラメーターが"0"にセットされると、LFOは新しいノートオンにモジュレーションを作り、すでに鳴っているノートをモジュレートしません。

範囲: 0から99まで

# Depth

LFOの振幅を決めます。 範囲: 0から127まで

#### Delay

Depthパラメーターによって決められたLFOの深さにまで達する時間を決めます。 範囲: 0から99まで

# Phase

LFOのフェーズの始まりを決めます。Retriggerが"On"のとき、このパラメ ーターが"0"にセットされるとLFOは常にそのサイクルのはじめからリスタ ートします。

Tips: Phaseが "0" にセットされると、このパラメーターはLFOウエーブのどの 部分を固定されたモジュレーターとして適用するかを決めます。

範囲: 0から127まで

# Depth Mod

LFO Depthのためのモジュレーターを選択します。利用可能なモジュレーターのリストについては「サウンドエディタの概要」をお読みください。

範囲: 多種

#### Depth Mod Amt

LFOの深さをモジュレーターによってどのくらい増加させるか、または減少させるかを決めます。

範囲: -127から127まで

# Rate Mod

LFOレートのためのモジュレーターを選択します。利用可能なモジュレーターの リストについては「サウンドエディタの概要」をお読みください。

# 範囲: 多種

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2427-17

Rate Mod Amt

LFOのレートをモジュレーターによってどのくらい速くさせるか、または遅くさ せるかを決めます。 範囲: -127から127まで

# Effectパラメーター

Alt FX Bus

サウンドがインサートまたはドライバス以外のエフェクトを使用するときのFX バスを決めます。

範囲: Default (MediumVerb), Chorus, LiteVerb, MediumVerb, WetVerb, Dry

Send Insert FX?

MRにサウンドのインサートエフェクトを送信するか、またはできなくします。 範囲: Off, On

注: サウンドがインサートFXパスにルートを決められると、インサートエフェクト をMRそれ自身のサウンドに割り当てることができます。サウンドが1度インサート エフェクトに割り当てられUnisynのGet Patchコマンドが実行されると、そのイン サートエフェクトを持つサウンドを検索し、サウンドエディタのInsert Effectの中 に表示されます。

Input Mix

サウンドがインサートエフェクトを持ったとき、このパラメーターはインサート エフェクトを通り抜ける前(dry)と通り抜けた後(wet)のサウンドの相対的 パランスを決めます。0の値は完全なDryで、127の値は完全なWetです。 範囲: 0から127まで

Insert Cho Mix

サウンドがインサートエフェクトを持ったとき、このパラメーターはインサート エフェクトとグローバルコーラスを通り抜けた後のサウンドの相対的バランスを 決めます。0の値は完全なインサートエフェクトで、127の値は完全なコーラス です。

範囲: 0から127まで

## Insert Rvb Amount

グローバルリバーブに送られるインサートエフェクトの量を調整します。 範囲: 0から127まで

# Insert FX Name

UnisynのGet Patchコマンドによって検索されたインサートエフェクトを持つ サウンド名がディスプレイに表示されます。

範囲: read-only

# ドラムセットエディタを使用する

Unisynドラムセットエディタを使用するためには以下のポイントがあります。

- コンピュータとMR-61,76の間にドラム/パーカッションセットサウンドを行き
   来させるための方法
- ドラムセットエディタのサウンドの作成および編集機能

MRからドラム/パーカッションセットサウンドをUnisynに 呼び込む

UnisynでMR-61,76ドラム/パーカッションセットサウンドを編集するための最初 のステップは、まずMR-61,76からサウンドをUnisynに呼び込むことです。サウン ドがUnisynに呼び込まれると、それらを編集したりUnisynパッチファイルとして ディスクに保存することができます。

MRからドラム/パーカッションセットサウンドをUnisyn に呼び 込むために

1. 編集したいドラム/パーカッションセットサウンドのMIDIバンクセレクトおよび プログラムチェンジナンバーを調べます。

MIDIバンクセレクトナンバー MIDIプログラムチェンジナンバー



- Unisynのモジュールウインドウにある "Drumkit "をダブルクリックするか、 Moduleプルダウンメニューのサプメニューから "Drumkit "を選び、 Drumkitエディタモジュールを聞きます。
- MR-61,76にプログラムチェンジを送信するために、DrumkitエディタのUse MIDI ChanパラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーター と同じ値にセットします。
- 4. DrumkitエディタのDrum Bank #をMR-61,76サウンドに表示されたMIDIバン クセレクトナンバーと同じ番号にセットします。
- 5. DrumkitエディタのDrum Patch #をMR-61,76サウンドに表示されたMIDIプ ログラムチェンジナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのMIDIブルダウンメニューからGet Patchを選択します。
   選択されたドラム/パーカッションセットサウンドは、Unisynサウンドエディタ に呼び込まれます。
- 7. サウンドの作成および編集については以下に説明します。

Unisynでドラム/パーカッションセットサウンドの作成お よび既存のサウンド編集をする

UnisynでMRドラム/パーカッションセットサウンドの作成または編集をすると、新 しいデータは即座にMR-61,76に送信されます。従って編集作業をする前に、 UnisynからMRのフラッシュまたはRAMメモリーのターゲットロケーションを指示 しなければなりません。(RAMメモリーの使用を強くお勧めします)Unisynで利 用できないROMまたはGMサウンドを編集しようとすると、MR-61,76にエラーメ ッセージが表示されます。

注: MRがドラム/パーカッションセットサウンドをRthmEditKitまたは SongEditKitに変換したあとで編集するのに対して、Unisynは書き込み可能なMR メモリーロケーションの中でドラム/パーカッションセットサウンドを編集すること ができます。

サウンド編集のための準備

- 1. サウンド編集のターゲットとして、MRのRAMメモリーにある未使用のサウンド ロケーションまたは置き換えてもよいサウンドを見つけます。
- ターゲットロケーションのプログラムチェンジナンバーを書き留めてください。 RAMサウンドバンクはバンク002です。フラッシュサウンドバンクはバンク001 です。

Unisynドラムセットエディタを使用して、RthmEditKit(バンク010、プログ ラム000)またはSongEditKit(プログラム001バンク010)を編集することが できます。SongEditKitおよびRthmEditKitについての詳細は、第4章および第 5章をお読みください。

RAMパンクのMIDIパンクセレトナンパー MIDIプログラムチェンジナンパー



- Unisynのモジュールウインドウにある "Drumkit "をダブルクリックするか、 Moduleプルダウンメニューのサブメニューから "Drumkit "を選び、 Drumkitエディタモジュールを開きます。
- MR-61,76にブログラムチェンジを送信するために、DrumkitのUse MIDI ChanパラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ 値にセットします。
- 5. UnisynのDrum Bank#をターゲットロケーションのMIDIバンクセレクトナン バーと同じ番号にセットします。
- 6. UnisynのDrum Patch #をターゲットロケーションのMIDIプログラムチェンジ ナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのDrum Patch #パラメーターの☆↓をクリックするたびに番号が切り 換わります。UnisynとMRが両方とも同じターゲットロケーションを指してい るか、MRのディスプレイを見てチェックしてください。
- 8. 新しいサウンドをscratchから作れば、Unisynパラメーターですぐに編集を始めることができます。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

既存のMR-61,76サウンドを編集したければ、編集を始める前にターゲットとなるメモリーロケーションにドラム/パーカッションセットサウンドのオリジナルバージョンを送るために、UnisynのMIDIプルダウンメニューからSend Patchを選択します。

注:RAMサウンドバンクロケーションでサウンドを編集した後、MR-61,76の電源 を切る前にその編集したRAMサウンドは、必ずフロッピーまたはUnisynディスクフ ァイルとしてコンピュータに保存してください。

UnisynからMRにドラム/パーカッションセットサウンドを 送信する

ディスクファイルとして保存されたMR-61,76ドラム/パーカッションセットサウン ドを、コンピュータからMRに送信することができます。

Unisyn からMRにドラム/パーカッションセットサウンドを送信 するために

- ドラム/パーカッションセットサウンド編集のターゲットとして、MRのRAMメ モリーにある未使用のサウンドロケーションまたは置き換えてもよいサウンドを 見つけます。
- 2. ターゲットロケーションのプログラムチェンジナンバーを書き留めてください。



- MR-61,76に送りたいドラム/パーカッションセットサウンドがすでにUnisynの Drumkitエディタモジュールの中に表示されていれば、ステップ6にスキップし てください。
- 送信したいドラム/パーカッションセットサウンドがディスクファイルとして保存されていれば、UnisynのFileメニューのOpenコマンドを使ってファイルを開きます。
- 5. UnisynのModuleプルダウンメニューのサブメニューから" Drumkit "を選択します。
- MR-61,76にプログラムチェンジを送信するために、UnisynのUse MIDI Chan パラメーターをMRのシステムベースMIDIチャンネルパラメーターと同じ値にセ ットします。
- 7. UnisynのDrum Bank#をターゲットロケーションのMIDIバンクセレクトナン バーと同じ番号にセットします。
- 8. UnisynのDrum Patch #をターゲットロケーションのMIDIプログラムチェンジ ナンバーと同じ番号にセットします。
- UnisynのDrum Patch #パラメーターの ① ↓をクリックするたびに番号が切り 換わります。UnisynとMRが両方とも同じターゲットロケーションを指してい るか、MRのディスプレイを見てチェックしてください。

10. MRにドラム/パーカッションセットサウンドを送るために、UnisynのMIDIプ ルダウンメニューからSend Patchを選択します。

注:RAMサウンドバンクロケーションでサウンドを編集した後、MR-61,76の電源 を切る前にその編集したRAMサウンドは、必ずフロッピーまたはUnisynディスクフ ァイルとしてコンピュータに保存してください。

ドラムセットエディタの概要

MRのドラム/パーカッションセットは最高64個のスタンダードサウンドにアクセス することができます。ドラムキーのためにそれらのサウンドは図に表わされます。 (複数のドラムキーに同じサウンドを呼び出すことができます)

注:ドラム/パーカッションセットは、MRメモリーのロケーションからサウンドが 呼び出されます。サウンドが動かされたり削除された場合、サウンドの新しいロケ ーションまたは別のサウンドの上にそれらのデータを書き変えなければなりません。

各ドラムキーは使用目的にあわせてサウンドを編集するために、パラメーターのセットを持っています。Unisynドラムセットエディタは、MRのフロントパネルのサウンドファインダーセクションから利用可能なドラム/パーカッションセットサウンドパラメーターを呼び出します。

注: エンソニックは、特有のキーボードレイアウト(ドラム/パーカッションマッ プ)をプログラムしました。編集されたドラム/パーカッションセットサウンドをド ラムマシンを使って確認することができます。

# Drum Keyパラメーター

以下のパラメーターはそれぞれのドラムキーに影響を及ぼします。

# Edit DrumKey

編集するためにドラムキーを選択します。 範囲: B1からD7まで

DrumKey Bank

選択されたドラムキーが使用するサウンドのバンクを決めます。 範囲: 0から127まで

DrumKey Program

選択されたドラムキーが使用するサウンドを決めます。 範囲: 0から127まで

**FX Bus** 

選択されたドラムキーが使用するFXバスを決めます。 範囲: Insert, LiteVerb, MediumVerb, WetVerb, Dry Volume

選択されたドラムキーのボリュームを決めます。値はdBで表されます。 範囲: -50 to 14

Pan

選択されたドラムキーのステレオ定位を決めます。0の値ではサウンドにプログ ラムされたパンを使用します。マイナス(-)の値は左にサウンドを移動します。 プラス(+)の値はそれを右へ移動します。

範囲: -64から63まで

Tuning Shift

選択されたドラムキーのチューニングをします。ピッチチェンジの量はサウンド にプログラムされたキートラック値に左右されます。 範囲: -64から63まで

Drumkitパラメーター

以下のパラメーターはドラム/パーカッションセットサウンド全体の特徴を決めます。

#### Kit Category

ドラム/パーカッションセットのサウンドファインダーサウンドタイプインスト ゥルメントカテゴリーを決めます。

範囲: サウンドファインダーカテゴリー

**Demo Kit?** 

DEMO-SNDサウンドファインダーサウンドタイプカテゴリーのドラム/パーカ ッションセットの使用を可能にするか、またはできなくします。

範囲: Off, On

User Kit?

USER-SNDサウンドファインダーサウンドタイプカテゴリーのドラム/パーカッションセットの使用を可能にするか、またはできなくします。USER-SNDカテゴリーは、ユーザーの作成したサウンドに容易にアクセスすることができます。 範囲: Off, On

Drum Bank #

ドラム/パーカッションセットの編集またはUnisynのGet Patchコマンドのため のターゲットとして使用するドラムセットサウンドのバンクを決めます。 範囲: 0から127まで

#### Drum Patch #

Drum Bank #で選ばれたサウンドバンクの中のサウンドロケーションを決めます。Get Patchコマンドの使用によってサウンドは検索されるかもしれません。 ここで選択されたロケーションが編集の対象となります。

範囲: 0から127まで

# Use MIDI Chan

UnisynからMR-61,76にMIDIバンクセレクトおよびプログラムチェンジを送信 したり、MRのドラム/パーカッションセットサウンドをUnisynから演奏するた めに使用するMIDIチャンネルを決めます。これは、MRのシステムベースMIDI チャンネルパラメーターと同じ値にセットされなければなりません。

範囲: Channel 1からChannel 16まで

# Use Handshake?

Unisynでの編集をMRに送信したとき、MRがそれを確認するかどうかを決めま す。OffにセットされるとUnisynから編集データ受けたときMRはそれを確認し ません。Onにセットされると、MRは目に見えないように編集データを受け取 ることを確認します。

範囲: No (off-line), Yes (Live)

# Send Insert FX?

MRにドラム/パーカッションセットサウンドのインサートエフェクトを送信するか、またはできなくします。

範囲: Off, On

注: サウンドがインサートFXバスにルートを決められると、インサートエフェクト はMRそれ自身のドラム/パーカッションセットサウンドに割り当てることができま す。ドラム/パーカッションセットサウンドが1度インサートエフェクトに割り当て られ、UnisynのGet Patchコマンドが実行されると、そのインサートエフェクトを 持つドラム/パーカッションセットサウンドを検索し、サウンドエディタのInsert Effectの中に表示されます。

# Input Mix

ドラム/パーカッションセットサウンドがインサートエフェクトを持ったとき、 このパラメーターはインサートエフェクトを通り抜ける前(dry)と通り抜けた 後(wet)のドラム/パーカッションセットサウンドの相対的パランスを決めま す。0の値は完全なDryで、127の値は完全なWetです。 範囲: 0から127まで

# Insert Cho Mix

ドラム/パーカッションセットサウンドがインサートエフェクトを持ったとき、 このパラメーターはインサートエフェクトとグローバルコーラスを通り抜けた後 のドラム/パーカッションセットサウンドの相対的バランスを決めます。0の値 は完全なインサートエフェクトで、127の値は完全なコーラスです。 範囲: 0から127まで

#### Insert Rvb Amount

グローバルリバーブに送られるインサートエフェクトの量を調整します。 範囲: 0から127まで

# Insert FX Name

UnisynのGet Patchコマンドによって検索されたインサートエフェクトを持つ ドラム/パーカッションセットサウンド名がディスプレイに表示されます。 範囲: read-only

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

-

\_\_\_\_

-----

----

\_

~---

# 第13章

# 補足

ここではMR61,76の可能性をより詳しく理解していただくために、追加の様々な情報をご紹介します。

----

# ウエーブネーム

以下はMR61,76の内蔵ROMの中のウエーブネームリストです。

KEYBOARD	BRASS+HORNS	DRUM-SOUND	DRUM-SOUND control.	PERCUSSION	WAVEFORM
GRAND PIANO	TRUMPET	ACOUSTC KICK	RING SNARE B	AGOGO	SAWTOOTH
GRAND MED HI	MUTE TRUMPET	BIG KICK	RING SNARE C	BONGO	SINE WAVE
CRAND MED LO	FLUGELHORN	BOOM KICK	RING SNARE D	CABASA	SQUARE WAVE
GRAND MED LO		BRICHT KICK	TECHNO SNAPE	CASTANETS	TRIANCIEWAVE
GRANDSOFT	SOLO PR HORN			CONTRACTS	
PIANO THUD	TROMBONE	DANCE KICK	SIDESTICK 3A	CLAVE	ANALOG WV1
PNO HAMMER UP	POP BRASS SEC	ELEC KICK	SIDESTICK 38	CLICK	ANALOG WV2
PNO HARP NOIS	FR HORN SECT	FAT KICK	BRUSH SWISH2	CONGA HIGH	ANALOG WV3
TINE EPNO A	SYNTH BRASS	GATED KICK	BRUSH SWISH	CONGALOW	ANALOG WVA
	5		BDUSH SWISH	CONCAMUTE	ANALOG WAVE
TINE EPNO B		JALL NICK	DROSH SWISH4	Condeniore	/40/200 1113
TINE EPNO C	WIND+REEDS	LOOP KICK	DRY TOM HI	COWBELL	ANALOG WV6
TINE EPNO D	TENOR SAX	MUFF KICK	LIVE TOM 2 A	COWBELL STICK	ANALOG WV7
TINE EPNO E	ALTO SAX	PROCESSD KICK	LIVE TOM 2 B	CUICA	ANALOG WV8
		BUNCHY KICK	LIVETOMAC		DIGITAL WAY
TINE EPNO F	SOMKANO SAX	PUNCHT KICK		FINGERSINAFS	
DIGI PIANO	SAX AIR	RAPKICK	PURE TOM A	GUIRO	DIGITAL WV2
DIGI PNO SOFT	CHIFF	REAL KICK	PURE TOM B	HANDCLAPS	BELL WAVE 1
	CHIEFLUTE	RESO KICK	BIGTOMIA	JAWHARP	BELL WAVE 2
FMEPNOA	CHIFF COTE		BURE TOM C	MARACAS	BELL WAVES
FM EPNO B	FLOTE	STINTH RICK1	PORETONIC	, 1040-0-0	
FM EPNO C	OCARINA	SYNTH KICK 2	BIGTOMTE	SHAREK	BELL WAVE 4
FM EPNO D	PAN FLUTE	TIGHT KICK	BIG TOM 1 C	SLEIGHBELL	BELL WAVE 5
	OBOE	COM/GATE SNR	BIG TOM 1 D	SPOONS	BELL WAVE 6
	ENGLISH HORN	CONCERT SNARE	BIG TOM 2 A	TAIKO	BELL WAVE 7
WURLIE LOVEL				TAMPOURINE	BIC BELLING
HARPSICHORD	BASSOON	CRACKSNAKE	BIG TOM 2 B	TAMBOOKINE	BIG BELL WF
CLAVINET	CLARINET	DANCE SNARE	BIG TOM 2 C	TIMBALI	SYNTH BELL
FM CLAV	ACCORDION 1	ELEC SNARE	BIG TOM 2 D	TRIANGLE	VOCAL WF1
CELESTE	ACCORDION 2	GATED POP SNR	BIG TOM 3A	VIBRASLAP	VOCAL WF 2
	HARAONICA	CM SNAPE 1	BIGTOM	WHISTLE	VOCAL WE?
URG-775305004	HARMONICA				
ORG-845351402	CONCH SHELL	HIPHOP SNARE	BIG TOM 3C	WOODBLOCK	VUCAL WF4
ORG-875434578	RECORDER	POP SNARE	BIG TOM 3 D	SYN CLAPS	VOCAL WF 5
ORG-876645332		RAPSNARE	LIVE TOM 1 A	SYN COWBELL	VOCAL WF 6
0.000/50005552			LINE TOAL		DOUBLE BEED
ORG-888000000	VOCAL-SOUND	REAL SNARE	LIVE TOM 1 B	STN MARACAS	DOUBLE REED
ORG-888808008	VOCAL AAHS	RIMSHOT	LIVE TOM 1 C	SYNTH CLAVE	REED WF
ORG-888856444	VOCAL OOHS	ROCK SNARE	ROCK TOM 1 A	SYNTH KISS	SINGLE REED
	REATHY OOH	SYNTH CHARE	BOCK TOM 1 B	WIND CHIME	PIANO BS WE
OKC-888880880	BREATHTOOH	STATESTARE	ROCKTOMTO		
ORGAN WAVE 1	SYNTH VOX AAH	SNARE ROLL	ROCKTOMIC	CACIUS LOOP	PIANO WF
ORGAN WAVE 2	VOCALAIR	SIDESTICK 1	ROCK TOM 2 A	NUT RATTLE LP	E-BASS WF1
PERC ORGAN 1	DOO ATTACK	SIDESTICK 2	ROCK TOM 2 B	RAINSTICK	E-BASS WF 2
DEDC ODCAN >	ONE		ROCK TOM 2 C	EQ CABASA 1	
PERCORDAR 2	0.12			50 600464 -	
ROTARY ORGAN	TWO	BRUSH HIT		EQ CABASA 1	INHARMONIC
SYNKEY WAVE	THREE	BRUSH SLAP	CYMBALS	CONGA HEEL	NOISE
CHURCH ORGAN	FOUR	BRUSH SWISH	CLOSED HAT1	THIN MARACA	SPECTRUM
CHORCHORON	1001		CLOSED HATS	CHEVERE DN	AIRLOOR
PIPE OKGAN		BRUSHINE	CLOSED HAT 2	SHERERE DIA	/ 41 2001
REED ORGAN	BASS-SOUND	BRUSH TOM	CLOSED HAT3	SHEKERE UP	BIG BELL
CLINK	STANDUP BASS	DRYTOM	SYN CLOSEHAT	TAMBO DOWN	CRYSTAL
ODC KEYCI ICK	STANDUR BS >	ROOM TOM	RAP HAT 1	TAMBO UP	TEXTURE
OKG RETCLICK	STANDOF 032		DADUATA	TIMPALL DIA	
MOOG LEAD	STANDUP BS 3	SYNTH DRUM	KAP HAT 2	TIMBALI KIM	
PAD SYNTH	FRETLESS BASS	SYNTH RIM	OPEN HAT		TRANSWAVE
	EINCER BASS		SYN OPEN HAT	TUNED-PERC	AAH OOH XW
	FINGER BASS I				
STRING-SOUND	FINGER BASS 2	DEEP KICK B	PEDAL HAT	VIBRAPHONE	ANA BS XWAVE
NYLON GUITAR	FINGER BASS 3	DEEP KICK C	CRASH CYMBAL	MARIMBA	ANA VOX-X
NYLON CTR SOFT	PICK BASS 1	ROCK KICK A	RIDE CYMBAL	XYLOPHONE	ANALOG PAD X
	DICK BASE >	POCK KICK B	RIDE BELL	LOG DRUM	BELL XWAVE 1
STEEL GUITAR				KALIAADA	BELL YAWAVE -
STEEL GTR SOFT	MUTED BASS	KOOM KICK 2A	CHINA CRASH		
FRETNOISE	SLAP BASS 1	ROOM KICK 2B	15"HAT TIGHT	STEEL DRUM	BELL XWAVE 3
EL GUITAR 1	SLAP BASS 2	ROOM KICK 2C	SYN CL HAT 2	DOORBELL	BELL XWAVE 4
EL CTRISOFT	BASS POP NOIS	BIG SNARE A	TECHNO HAT1	GAMELAN BELL	DRAWBAR XW
	BS HARMONICS	BIC SNARE B	TECHNO HAT	GLOCKENSPIEL	MELLOW SWEEP
EL GUITAR 2			TECHNOHAT	HANDRELLS	AUTIREL
DIST GUITAR	EL BASS TAP	BIG SNARE C	TECHNO HAT 4	HANDBELLS	MOLIT BELL
DIST GTR LOOP	ANALOG BS 1	DARK SNR 1 A	TECHNO HAT 3	SM TUNED GONG	ORGAN XWAVE
FEEDBACK HARM	ANALOG BS 2	DARK SNR 1 B	15"HAT OPEN	TUBULAR	OSC SYNC XW1
CTR HARMONIC	ANALOG BS 3	DARK SNR 2 A	15"HAT LOOSE	TYMPANI	OSC SYNC XW 2
		DARKSNR	SYN OR HAT >	DANCEHIT	PHASE SYNC
JAZZ GUITAK	F/10/05 1				DINCEY
MUTE GUITAR	FM BASS 2	UKT SNK 1 A	IS MAILFOUT		
MUTE GTR SOFT	GUITARRON	DRY SNR 1 B	CYM LOOP		RAP BS XWAVE
CELLO	TUBE BASS	DRY SNR 1 C	ROOM KICK 1A	SOUND-EFFECT	RESONANCE
		DRY SNR 3 A	THIN RIDE A		REZ BS XWAVE
VIOLIN					
STRING SECTION		DRY SNR 2 B	ROOM KICK 1B	BIRD SONG	REZSWEEP
STRING SECT B		DRY SNR 2 C	ROOM KICK 1C	GUNSHOT	REZO-X 4
STRING SECT C		DYN SNR 1 A	THIN RIDE B	HELICOPTER	REZO-X 3
		DYN SNR + B	SYNTH CYMPAL	TELEPHONE	REZO-X 2
PIZZ STRINGS					PETO-YA
BANJO		DTN SNR 2 A	L	WIND CHIMES	N220-A1
HARP		DYN SNR 2 B		SURFACE NOISE	SCRATCH WAVE
COTO		DYN SNR 3A	1	TAPE LOOP	SOFT ANALOG
0010			1		TECHNO BASS
SHAMISEN		DIN SINK SD	1		
SITAR		FAT SNARE A	1		
		FAT SNARE B	1		TRANSWAVE AA
			1		TRANSWAVE AH
			1		TRANSLAVAVE FE
		LIVE SNR 1 B	1		INVINOVAVE EE
		LIVE SNR 2 A	1		I KANSWAVE OO
		LIVE SNR 2 B	1		TRANSWAVE Z
		LIVE SNR 3A			TRISWEEP
			1		WAKKA WAKKA
		LIVE SINK 3 B			
		RING SNARE A			

サウンドファインダータイプリスト

# リズムタイプ

以下はMR61,76のリズムタイプリストです。

DEMORTHM	デモのためのリズムです。
EXP-RTHM	エキスパンションボード装着時に現れるリズムです。
ROM-RTHM	ROMのなかにあるリズムです。
INT-RTHM	フラッシュメモリー及び DRAMメモリーのリズムです。
ALL-RTHM	全てのリズムタイプです。
AMBIENT	アンビエントに最適なリズムです。
BALLAD	パラードに最適なリズムです。
BLUES	プルースに最適なリズムです。
COUNTRY	カントリー&ウエスタンに最適なリズムです。
DANCE	ダンスミュージックに最適なリズムです。
FUNK	ファンクミュージックに最適なリズムです。
НІРНОР	ヒッピホップに最適なリズムです。
ISLAND	ガムランミュージックに最適なリズムです。
JAZZ	ジャズに最適なリズムです。
LATIN	ラテンミュージックに最適なリズムです。
ODDMETER	変拍子のリズムです。
POP	ポップミュージックに最適なリズムです。
RAP	ラップミュージックに最適なリズムです。
ROCK	ロックに最適なリズムです。
SOUL-R&B	ソウル、R&Bに最適なリズムです。
WORLD	ワールドミュージックに最適なリズムです。
*UTILITY	クリックなどのユーティリティリズムです。
*OTHER	その他のリズムです。
*CUSTOM	あなた自身の独特のリズムを定義するために使用します。

# サウンドタイプ

以下はサウンドファインダーのサウンドタイプリストです。

USER-SND	すぐにアクセス出来るサウンドタイプです。適当なサウンドタイプが 表示されます。		
DEMO-SND	MRのデモで使われているサウンドです。デモンストレーションサウ ンドは、MRサウンドの範囲を示すために設計されています。また、 それらは該当するサウンドタイプリストに現れます。		
EXP-SND	エキスパンションボードのサウンドです。		
DRM-SND	ROMのドラムサウンドです。		
GM-SND	ROMのGMサウンドと、GM/GSのドラムキットサウンドです。		

ROM-SND	ROMの全てのサウンドです。
INT-SND	フラッシュメモリー及び DRAMメモリーのサウンドです。
ALL-SND	全てのサウンドです。SongEditKitはここに現れます。
BASS	アコースティック&エレクトリックペースサウンドです。
BASS-SYN	シンセペース及びシンセペースのようなニュアンスを持ったペースサ ウンドです。
BELL	サスティンのないベルサウンドです(ピッチを持つものと持たないも のの両方を含みます)
BRASSECT	プラスセクションサウンドです。
BRASSOLO	トランペット、トロンボーン、チューバ、フレンチホルン、などのソ ロブラス <b>です。</b>
DRUM-KIT	エンソニック配列のドラムキットです。
DRMKITGM	 GM <b>記</b> 列のドラムキットです。
GUITAR-A	スチール、ナイロン、ガットギターのサウンドです。
GUITAR-E	クリーン及びディストーションのエレクトリック <b>ギタ</b> ーサウンドで
	す。
	オーケストラヒット <b>です。</b>
KEYS	ハーブシコードやクラビネットなどの鍵盤楽器のサウンドです。
	様々な楽器のレイヤーサウンドです(ピアノ、オルガンなどのレイヤ ーや、オーケストラレイヤーは除く)
LOOPGRUV	1つの鍵盤でループされるサウンドです。
MALLET	マリンバ、シロホン、ティンパニー、スチールドラムなどのマレット で叩く楽器のサウンドです。
ORCHSTRA	オーケストラのレイヤーサウンドです。
ORGAN-A	パイプオルガンなどの、アコースティックオルガンサウンドです
ORGAN-E	エレクトリックオルガンサウンドです。
ORGANLYR	オルガンに他の楽器をレイヤーしたサウンドです。
PERC-KIT	 エンソニック配列及びGM配列のパーカッションサウンドです。
PERCSOLO	
PIANO-A	
PNOLYR-A	アコースティックピアノに他のサウンドをレイヤーしたサウンドで す。
PIANO-E	エレクトリックピアノサウンドです。
PNOLYR-E	エレクトリックピアノに他のサウンドをレイヤーしたサウンドです。
PLUCKED	ハープ、パンジョー、ピチカートストリングスなどの、サウンドで す。
SAX-SOLO	ソロサックスのサウンドです。
SOUND-FX	サウンドエフェクトです。
SPLITS	複数楽器のスプリットサウンドです。
STRGSECT	ストリングセクションサウンドです。
STRGSOLO	チェロやバイオリンなどのソロストリングサウンドです。
SYN-COMP	ビンテージシンセのサウンドではない、アタックの強いシンセサイザ ーサウンドです。
SYN-LEAD	

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2427217

SYN-PAD	アタックの少ないシンセサウンドです。
SYN-VINT	ピンテージアナログシンセサウンドです。
SYNOTHER	
VOCALS	ボーカルサウンドです。
WINDREED	フルート、オーボエ、尺八、バグパイプ、ハーモニカなどのサウンド です。
*UTILITY	ユニークなピッチテーブルを持つものや、テンプレートとなるサウン ドです。
*CUSTOM	外部のコンピューターーのエディターなどからオリジナルのサウンド を作った場合にこのタイプを使用します。ちなみに SongEditKit は 常にこのタイプに割り当てられます。
MIDI-OUT	他の外部機器をコントロールするのに便利なタイプです。ノート情報 はもとより、コントローラーの信号が全てMIDIアウトされます。鍵 盤と音源は離され、ローカルオフのように使用することが出来ます。 詳しくは第4章を参照して下さい。

---

\_\_\_

.

# サウンドリスト

GM 008:032

GM 008:033

ROM 004:105

ROM 004:113

GM 008:025

ROM 004:115

ROM 004:106

ROM 004:107

以下はサウンドファインダーのサウンドタイプリストです。サウンドファインダー では各々のサウンドはそのタイプごとにアルファベット順に現れます。このリスト ではサウンドごとのエフェクトも表示しています。

Brass 1-GM

#### BASS

Ac.Bass-GM FingBass-GM **Finger Bass** Fretless FrtlsBas-GM Guitarron P-Bass P-Bass Slap PickBass-GM PickdEretls Picked Bass SlapBs1-GM SlapBs2-GM Switch Bass Switch Pop1 Switch Pop2 Uprite Bass BASS-SYN 303 Bass Analog Bass **Big Bottom** Dance Bass GreasySynBs Grumbler House Bassi House Bass2 Rap Bass **Roque Bass** Room Bass Smack Bass Synbass1-GM Svnbass2-GM BELL Agogo-GM

GM 008:034 ROM 004:109 ROM 004:108 GM 008:036 GM 008:037 ROM 004:110 ROM 004:111 ROM 004:112 ROM 004:114 ROM 004:124 ROM 004:119 ROM 004:126 ROM 004:127 ROM 004:116 ROM 004:123 ROM 004:121 ROM 004:122 ROM 004:120 ROM 004:118 ROM 004:125 ROM 004:117 GM 008:038 GM 008:039 GM 008:113 ROM 005:102 ROM 005:097 GM 008:008 ROM 005:006 GM 008:008 ROM 005:098 Gamelan+Arp ROM 005:105 GM 008:009 ROM 005:104 ROM 005:101 ROM 005:100 Musicbox-GM GM 008:010 ROM 005:103 ROM 005:095 GM 008:112 ROM 005:099 GM 008:014

MediumReverb MediumReverb 18 EQ->Reverb Chorus MediumReverb 18 EQ->Reverb Drv Drv MediumReverb Chorus Dry MediumReverb MediumReverb Drv Dry Dry LightReverb 20 ResVCE->DDI o8 NonLinReverb2 39 EQ->Comp->Gate LightReverb Dry 22 DDL->Phaser 30 EQ->Comp->Gate LightReverb 39 EQ->Comp->Gate 39 EQ->Comp->Gate oo Gated Reverb Dry MediumReverb

MediumReverb 40 EQ->Chorus->DDL 32 Chatter Box MediumReverb WetReverb MediumReverb 10 Spinner->Rev MediumReverb MediumReverb 02 Hall Reverb WetReverb WetReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb

MediumReverb

Fr Horn-GM Fr.HornSect GreaseBrass **Mute Swells** POD Brass StereoBrass SynBrs.1-GM SynBrs.2-GM BRASSOLO Cornet Flugelhorn French Horn MuteTrpt-GM MuteTrumpet Trombone Trombone-GM Trumpet Trumpet-GM Tuba-GM DRUM-KIT Dance Kit Jazz Kit Live Kit MultiKit #1 MultiKit #2 MultiKit #3 Street Kit DRMKITGM Brsh Kit-GM DanceKit-GM Elec Kit-GM FormtKit-GM Jazz Kit-GM Orch Kit-GM Pwr. Kit-GM Room Kit-GM Std. Kit-GM SvnthKit-GM TeknoKit-GM GUITAR-A 12-String Dbl 6-Strng FretNois-GM NvlonGtr-GM NvlonGuitar Spruce Top SteelGtr-GM SteelString **GUITAR-E** Capt.Crunch Charang-GM

GM 008.061 GM 008:060 ROM 005:057 ROM 005:056 ROM 005:058 ROM 005:055 ROM 005:054 GM 008:062 GM 008:063

ROM 005:060 ROM 005:062 ROM 005:063 GM 008:059 ROM 005:064 ROM oos:oso GM 008:057 ROM 005:061 GM 008:056 GM 008:058

ROM 005:122 ROM 005:126 ROM 005:127 ROM 005:123 ROM 005:124 ROM 005:125 ROM 005:121

> GM 000:040 GM 009:064 GM 009:024 GM 000:066 GM 009:032 GM 000:048 GM 000:016 GM 009:008 GM 000:000 GM 009:025 GM 000:065

ROM 005:003 ROM 005:004 GM 008:120 GM 008:024 ROM 005:000 ROM 005:001 GM 008:025 ROM 005:002

ROM oos:oo8 GM 008:084 Chicken Gtr ROM 005:012 CleanGtr-GM GM 008:027

MediumReverb MediumReverb WetReverb os Large Plate 15 Chorus-> Rev MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb oz Hall Reverb MediumReverb

MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb

Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per kev) Various (per key) Various (per key) Various (per key)

Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per key)

18 EQ->Reverb MediumReverb MediumReverb 12 Rev->Chorus 18 EQ->Reverb MediumReverb WetReverb 37 Dist->DDL->Trem MediumReverb

18 EQ->Reverb

MediumReverb

18 EQ->Reverb

Tubular-GM BRASSECT

Trans Bell

Bellmen

**Big Bell** 

Celesta-GM

ChurchBells

Crystal-GM

Glockens-GM

Glocknspiel

Handbell

Little Bell

Octave Bell

TinklBel-GM

Pixie Bell

FM Bells

13-6

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-9 9+27-17

MediumReverb

Dist.Gtr-GM Electric 12 FM Jazz Gtr Gtr.Harm-GM Jazz Gtr-GM Mean Mutes MetalGuitar Mute Gtr-GM OvDrvGtr-GM Overdrive Pearl Strum Pedal Steel SpagettiGtr Tweed&Roto Wak It нітя Dance Hit 1 Dance Hit 2 Dance Hit 3 Dance Hit 4 Dance Hit 5 House Vox Orch Hit Orch.Hit-GM Rave m7maj7 Rave Vox

KEYS

Slam Orch

```
AutoWahClav
  ChatterClav
  Clavicle
  Clavinet
  Clavinet-GM
  Funky Clav
  Harpsi.-GM
  Harpsichord
LAYERS
  ChoirStrnas
  Lush GtrPad
  Mute+Flute
  Nvlon Pad
```

Sitar Layer Steel Pad LOOPGRUV Multi Perk

TakeMyWife MALLET Balafon

ROM 005:093 CaribeTrans ROM 005:111 EthnoMallet ROM 005:106 Log Drum-PT ROM 005:112 Marimba ROM 005:107 Marimba-GM GM 008:012 ROM 005:113 SmTunedGona Steel Drum ROM 005:108 SteelDrm-GM GM 008:114 DRM 015:084 Tymp Roll Tympani DRM 015:076 DRM 015:077 Tympani mf DRM 015:078 Tympani pp Tympani-GM GM 008:047 Vibes-GM GM 008:011

Vibraphone

WhisperWood

```
MediumReverb
               WetReverb
               20 DDL->Chorus
               MediumReverb
               MediumReverb
ROM 005:009
               MediumReverb
               38 Comp->Dist->DDL
               MediumReverb
               MediumReverb
               38 Comp->Dist->DDL
               27 Dist-> Phaser
               23 DDL->EQ
               MediumReverb
               34 RotarySpeaker
ROM 005:020
               MediumReverb
               Chorus
```

GM 008:030

ROM 005:014

ROM 005:015

GM 008:031

GM 008:026

ROM 005:013

GM 008:028

GM 008:029

ROM 005:011

ROM 005:007

ROM 005:019

ROM 005:010

ROM 005:016

INT 001:046

INT 001:047

INT 001:048

INT 001:040

INT 001:050

INT 001:051

DRM 018:106

GM 008:055

INT 001:045

ROM 005:031

DRM 018:107

ROM 004:059

ROM 004:062

INT 001:041

ROM 004:061

GM 008:007

ROM 004:063

GM 008:006

ROM 005:094

ROM 005:043

ROM 005:006

ROM 005:067

ROM 005:005

ROM 005:018

INT 001:000

ROM 005:114

INT 001:064

Chorus Chorus Chorus Chorus MediumReverb MediumReverb MediumReverb Chorus Chorus LightReverb

28 Dist->AutoWah 32 Chatter Box 22 DDL->Phaser 15 Chorus->Rev MediumReverb 27 Dist->Phaser MediumReverb MediumReverb

#### WetReverb MediumReverb o6 Small Plate 15 Chorus->Rev 17 Phaser->Rev

o7 NonLinReverb1 MediumReverb

15 Chorus->Rev

MediumReverb 15 Chorus->Rev MediumReverb o6 Small Plate MediumReverb

Xylophon-GM GM 008:013 **Xylophone** ORCHSTRA Orch/Wheel String+Wind Wind Str-Wl Woodwinds ORGAN-A Bell Organ Cathedral Ch.Organ-GM ChurchOrgan Flute Stops Hall Organ MellowPipes Org+Pedals **PhantomPipe** Pipe Organ ReedOrgn-GM Regal Organ WheelPipes ORGAN-E 3Drawbrs-PR 4Drawbrs-PR AllStops-PR Big Organ Chiff Organ Donor Organ Farcheeza Full B3-PR Jazz Organ Organ 1-GM Organ 2-GM Organ 3-GM Ped/Perc B3 Perc B3-PR Perc+Chorus Rock B3-PR Synth Organ Wheel Org 1 Wheel Org 2 Whi Dbi Org PERC-KIT Conda Map Insta-Rap Latin Percs Perc Kit 1 SynPerc Kit ROM 005:119 World Kit ROM 005:118 PERCSOLO 4x Hatı B DRM 014:001 4x Hatz B DRM 014:004 4x Hat3 B DRM 014:008 4xCl Hat1 DRM 014:000 4xCl Hat2 DRM 014:003 4xCl Hat3 DRM 014:007 4xVel Hats DRM 014:010 808 Cymbal DRM 014:075 Acoust Kika DRM 011:005 AcoustcKick DRM 011:004 DRM 016:013 Ασοσο Agogo Stik DRM 016:014 AltRevCrash DRM 014:071 **Big Kick**1 DRM 011:015

oz Hall Reverb ROM 005:110 INT 001:011 02 Hall Reverb ROM 005:052 18 EQ->Reverb ROM 005:068 15 Chorus->Rev INT 001:012 ROM 004:058 ROM 004:051 GM 008:019 ROM 004:052 ROM 004:055 ROM 004:054 ROM 004:040 ROM 004:049 ROM 004:056 ROM 004:050 GM 008:020 ROM 004:057 ROM 004:053 ROM 004:037 ROM 004:035 ROM 004:038 ROM 004:031 ROM 004:047 ROM 004:036 ROM 004:043 ROM 004:042 ROM 004:041 GM 008:016 GM 008:017 GM 008:018 ROM 004:034 ROM 004:032 ROM 004:039 ROM 004:033 ROM 004:048 ROM 004:044 ROM 004:046 ROM 004:045 ROM 005:117 INT 001:052 ROM 005:116 ROM 005:120

os Large Plate 12 Rev->Chorus 02 Hall Reverb MediumReverb 12 Rev->Chorus MediumReverb 12 Rev->Chorus MediumReverb MediumReverb MediumReverb WetReverh MediumReverb MediumReverb 12 Rev->Chorus 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker 10 Stereo Chorus MediumReverb 34 RotarySpeaker MediumReverb 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker MediumReverb MediumReverb MediumReverb 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker MediumReverb 34 RotarySpeaker MediumReverb 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker 34 RotarySpeaker Various (per kev) Various (per kev) Various (per key) Various (per key) Various (per key) Various (per kev) MediumReverb MediumReverb

ROM 005:100

INT 001:010

Big Kick2	DRM 011:016	MediumReverb
Bongo	DRM 015:031	MediumReverb
Bongo 2	DRM 015:034	MediumReverb
Bongo HP	DRM 015:033	MediumReverb
Bondo Roll	DRM 015:035	MediumReverb
BongoShort	DRM 015:022	MediumReverb
Boom Kik A	DRM 011:051	MediumBeverb
Boom Kik R	DRM off:052	MediumReverb
Boom Kik B	DRM 011.052	MediumReverb
Boom Kik C	DRM 011.053	MediumReverb
BrassChimes	DRM 010.049	MediumReverb
Bright Kick	DKM 011:000	Mediumkeverb
Bright Kik2	DRM 011:001	Mediumkeverb
Bright Udu	DRM 015:090	MediumReverb
Brush Hit	DRM 012:076	MediumReverb
Brush Hit2v	DRM 012:077	MediumReverb
Brush Slap	DRM 012:079	MediumReverb
Brush Swish	DRM 012:082	MediumReverb
Brush Tap	DRM 012:091	MediumReverb
Brush Tapa	DRM 012:092	MediumReverb
Brush Tom1	DRM 013:064	MediumReverb
Brush Tom2	DRM 013:065	MediumReverb
Brush Tom3	DRM 013:066	MediumReverb
Brush Tom4	DRM 013:067	MediumReverb
BrushSwish2	DRM 012:083	MediumReverb
BrushSwisha	DRM 012:084	MediumReverb
BrushSwisha	DRM 012:085	MediumReverb
BruchSwishe	DRM 012:086	MediumReverb
BruchSwish	DRM 012:087	MediumReverb
Cabaca	DRM 012:009	MediumReverb
	DRM 017:020	MediumReverb
	DRM 017.030	MediumReverb
	DRM 017.029	MediumReverb
		MediumReverb
Cactus Hitz	DRM 017:005	MediumReverb
CactusLoop1	DRM 017:058	Medium Reverb
CactusLoop2	DRM 017:059	Mediumkeverb
Castanets 1	DRM 017:039	MediumReverb
Castanets 2	DRM 017:040	Mediumkeverb
China 1-GM	DRM 014:063	MediumReverb
China Crash	DRM 014:062	MediumReverb
ChokeCrash	DRM 014:059	MediumReverb
ChokeSplash	DRM 014:060	MediumReverb
Clave	DRM 017:012	MediumReverb
Clave HP	DRM 017:013	MediumReverb
ClHat 1-NKG	DRM 014:002	MediumReverb
ClHat 2-NKG	DRM 014:005	MediumReverb
ClHat 3-NKG	DRM 014:006	MediumReverb
ClHat 4-NKG	DRM 014:009	MediumReverb
Click	DRM 017:016	MediumReverb
Com/GateSnr	DRM 012:013	MediumReverb
ConcrtBD-GM	DRM 011:039	MediumReverb
ConcrtSnare	DRM 012:007	MediumReverb
Conga Flami	DRM 015:025	MediumReverb
	DRM 015:004	MediumReverb
	DRM off:005	MediumReverb
Conga Ligh	DRM or oco	MediumReverh
	DRA orreso	MediumReverb
Conga LO 2	DRA 015.010	MadiumPavarh
Conga Low	DKM 015:009	
conga Mute	UKM 015:026	Medium Reverb
Conga Shrtz	DKM 015:028	
CongaFingHi	DRM 015:003	Mediumkeverb
CongaFingLo	DRM 015:014	MediumReverb
CongaHi/whl	DRM 015:001	MediumReverb
CongaLO/whl	DRM 015:011	MediumReverb
CongaLoShrt	DRM 015:027	MediumReverb

CongaMoose1 DRM 015:015 CongaMoose2 DRM 015:016 CongaMoose3 DRM 015:017 CongaMoose4 DRM 015:018 CongaMooses DRM 015:019 CongaMooseó DRM 015:020 CongaPatHi DRM 015:002 CongaPatLo DRM 015:013 CongLoTite DRM 015:012 Cool Ride 1 DRM 014:030 Cowbel Stik DRM 016:022 Cowbell DRM 016:016 Cowbell Mtd DRM 016:017 CrackSnarei DRM 012:016 CrackSnare2 DRM 012:017 Crash 1-GM DRM 014:054 Crash Cym 1 DRM 014:052 Crash Cym 2 DRM 014:053 CrshCymRoll DRM 014:073 CTRL1 OpHat DRM 014:032 Cuica 1 DRM 015:050 Cuica 2 DRM 015:051 DRM 015:052 Cuica 3 Cuica 4 DRM 015:053 Cuica 5 DRM 015:054 Cym Swell DRM 014:066 Cym Swell2 DRM 014:067 Dance Kick DRM 011:094 Dark Udu DRM 015:091 Dbl Moose 1 DRM 015:021 Dbl Moose 2 DRM 015:022 DbiFiamTom DRM 013:016 Dry Tom 1 DRM 013:000 Dry Tom 2 DRM 013:004 Dull SynKik DRM 011:056 Dyn.Tambo DRM 016:028 Dynamic Tom DRM 013:018 DynamicKick DRM 011:013 DynamicSnar DRM 012:001 DynTimb HP DRM 015:040 DynTimbali DRM 015:041 Egg Shaker DRM 017:032 Elec Kick1 DRM 011:059 Elec Kicka DRM 011:060 Elec Sn-GM DRM 012:042 Elec Snare1 DRM 012:040 Elec Snare2 DRM 012:041 Elec Tom-GM DRM 013:030 Fast Taiko DRM 015:070 Fat Claps DRM 017:021 Fat Kickı DRM 011:009 Fat Kick2 DRM 011:010 Fat Kick3 DRM 011:011 Fat Kick4 DRM 011:012 FINTe Drum DRM 015:089 Gate/PopSnr DRM 012:022 Gated Kickı DRM 011:042 Gated Kick2 DRM 011:043 Gated Sn-GM DRM 012:021 Gong ff DRM 014:085 Gong mf DRM 014:084 DRM 014:083 Gong p Guiro Long DRM 017:000 Guiro Long2 DRM 017:001

MediumReverb MediumReverb

Guiro Short Hand Claps HiCngMoose1 HiCngMoose2 **HiPass Kik1** HiPass Kika HiPass Snr1 HiPass Snr2 HiPass Snra HipHopSnare House Rim HouseClap1 HouseClap2 HouseClHat1 HouseClHat2 HouseClHat3 HouseCrash1 HouseCrash2 HouseKick1 HouseKick2 HouseKick3 HouseKick4 HouseOpHat1 HouseOpHat2 HouseOpHat3 HouseRide1 HouseRide2 HouseSnare1 HouseSnare<sub>2</sub> HouseSnare<sub>3</sub> HouseSnare4 HouseTom1 HouseTom<sub>2</sub> Jaw Harp JawHarp+HP Jawharp/whl Jazz Kickı Jazz Kicka Jazż Kicka Jazz Kick4 LoEthnicDr LongHat-NKG LongOpHat 1 Loop Kick1 Loop Kick2 Maracas Maracas HP Maracas Up Marktree Med Hat-NKG MeloTom1-GM Military Sn Mt Surdo-GM Muff Kick 1 Muff Kick 2 Muffled Sn Native Drum NutRatlHit NutRatlLp1 Op Surdo-GM OpenHat-GM Pedal Hat Piatti

DRM 017:002 DRM 017:020 DRM 015:006 DRM 015:007 DRM 011:072 DRM 011:073 DRM 012:051 DRM 012:052 DRM 012:053 DRM 012:031 DRM 018:003 DRM 018:005 DRM 018:006 DRM 014:011 DRM 014:012 DRM 014:013 DRM 014:057 DRM 014:058 DRM 011:068 DRM 011:069 DRM 011:070 DRM 011:071 DRM 014:019 DRM 014:020 DRM 014:021 DRM 014:040 DRM 014:041 DRM 012:036 DRM 012:037 DRM 012:038 DRM 012:039 DRM 013:036 DRM 013:037 DRM 016:035 DRM 016:038 DRM 016:036 DRM 011:034 DRM 011:035 DRM 011:036 DRM 011:037 DRM 015:088 DRM 014:015 DRM 014:014 DRM 011:074 DRM 011:075 DRM 017:024 DRM 017:025 DRM 017:026 DRM 016:048 DRM 014:017 GM 008:117 DRM 012:006 DRM 015:073 DRM 011:048 DRM 011:049 DRM 012:008 DRM 015:092 DRM 017:073 DRM 017:069 DRM 015:072 DRM 014:027 DRM 014:018 DRM 014:079 DRM 014:080

MediumReverb MediumReverb

Piatti-GM DRM 014:081 **Pillow Kik** DRM 011:067 Pole DRM 016:045 Pop Snare DRM 012:019 DRM 012:056 Press Roll ProcessKick DRM 011:045 PtchDwnKik1 DRM 011:099 PtchDwnKik2 DRM 011:100 PtchDwnKik3 DRM 011:101 Punchy Kick DRM 011:022 R.Crash-GM DRM 014:072 Rainstick DRM 017:047 Rainstick 2 DRM 017:048 Rainstick 3 DRM 017:049 Rap Hat 1 DRM 014:028 Rap Hat 2 DRM 014:030 Rap Kick 1 DRM 011:064 Rap Kick 2 DRM 011:065 Rap Kick 3 DRM 011:066 Rap Snare DRM 012:028 Rap Tambo DRM 016:032 Real Kick DRM 011:019 **Real Snare** DRM 012:000 Reso Kickı DRM 011:029 Reso Kickz DRM 011:030 Rev BoomKik DRM 011:109 Rev ClHat 1 DRM 014:103 Rev ClHat 2 DRM 014:104 **Rev ClHat 3** DRM 014:105 **Rev ClHat 4** DRM 014:106 **Rev ClHat 5** DRM 014:107 Rev CmpGtSn DRM 012:102 Rev CrackSn DRM 012:103 Rev Crash 1 DRM 014:070 Rev DanceSn DRM 012:104 **Rev ElKick** DRM 011:110 DRM 011:105 **Rev FatKick Rev GateKik** DRM 011:106 Rev Gm Sn DRM 012:106 **Rev Guiro** DRM 017:005 **Rev LoopKik** DRM 011:107 Rev OpHat 1 DRM 014:101 Rev OpHat 2 DRM 014:102 **Rev PedlHat** DRM 014:100 Rev Pop Sn DRM 012:105 Rev Rap Sn DRM 012:108 **Rev RapHat**1 DRM 014:111 Rev RapHatz DRM 014:112 **Rev RapKick** DRM 011:108 Rev Real Sn DRM 012:101 **Rev SynHat**1 DRM 014:108 **Rev SynHatz** DRM 014:109 **Rev SynHata** DRM 014:110 Rev Timbali DRM 015:044 Rev.Cvm.-GM GM 008:110 RevChinaCym DRM 014:064 RevHiphopSn DRM 012:107 RevRideBell DRM 014:048 Ride 1-GM DRM 014:036 Ride Bell DRM 014:046 Ride Cym 1 DRM 014:033 Ride Cym 2 DRM 014:034 Ride Cym 3 DRM 014:035 **Ride Short** DRM 014:037

#### MediumReverb MediumReverb

Piatti 2

MediumReverb

Ride+Bell	DRM 014:047	MediumReverb	SynRideCym1	DRM 014:076	MediumReverb
RideBell-GM	DRM 014:049	MediumReverb	SynRideCym2	DRM 014:077	MediumReverb
RideCymRoll	DRM 014:042	MediumReverb	SynRimshot	DRM 018:002	MediumReverb
RimshotSnr	DRM 012:025	MediumReverb	Synth Clave	DRM 018:010	MediumReverb
Ring Tom 1	DRM 013:006	MediumReverb	Synth Drip	DRM 018:019	MediumReverb
Ring Tom 2	DRM 013:007	MediumReverb	Synth Drip2	DRM 018:020	MediumReverb
Ring Tom 3	DRM 013:008	MediumReverb	Synth Drip3	DRM 018:021	MediumReverb
Ring Tom 4	DRM 013:009	MediumReverb	Synth Hit 1	DRM 018:085	MediumReverb
Rock Snare	DRM 012:010	MediumReverb	Synth Hit 2	DRM 018:086	MediumReverb
Roll+Sn Hit	DRM 012:057	MediumReverb	Synth Hit 3	DRM 018:087	MediumReverb
Room Tom 1	DRM 013:010	MediumReverb	Synth Hit 4	DRM 018:088	MediumReverb
Room Tom 2	DRM 013:013	MediumReverb	Synth Hit s	DRM 018:089	MediumReverb
Scratch on	DRM 018:032	MediumBeverb	Synth Hit 6	DRM 018:000	MediumReverb
Scratch op	DRM 018:032	MediumReverb	Synth Hit 7	DRM 018:091	MediumReverb
	DRM 010:033	MediumBeverb	Synth Hit 8	DRM 018:002	MediumReverb
Scratch og	DRM 018.034	MediumReverb	Synth Hit o	DRM 018:002	MediumReverb
Scratch 04	DRM 018.035	MediumReverb	Synth Hite	DRM 018.093	MediumReverb
Scratch os	DRM 018:030			DRM 018:094	MediumReverb
Scratch of	DRM 018:037	Mediumkeverb	Synth Hitii	DKM 018:095	Mediumkeverb
Scratch 07	DRM 018:038	MediumReverb	Synth Hitiz	DKM 018:090	Mediumkeverb
Scratch o8	DRM 018:039	MediumReverb	Synth Hiti3	DRM 018:097	Mediumkeverb
Scratch og	DRM 018:040	MediumReverb	Synth Hit14	DRM 018:098	MediumReverb
Scratch 10	DRM 018:041	MediumReverb	Synth Kick2	DRM 011:086	MediumReverb
Scratch 11	DRM 018:042	MediumReverb	Synth Kick3	DRM 011:088	MediumReverb
Scratch 12	DRM 018:043	MediumReverb	Synth Kick4	DRM 011:091	MediumReverb
Scratch 13	DRM 018:044	MediumReverb	Synth Kiss	DRM 018:023	MediumReverb
Scratch 14	DRM 018:045	MediumReverb	Synth Kissz	DRM 018:024	MediumReverb
Shaker	DRM 017:035	MediumReverb	Synth Kiss3	DRM 018:025	MediumReverb
ShrtOpHat 1	DRM 014:016	MediumReverb	Synth Snare	DRM 012:047	MediumReverb
SideStick 1	DRM 012:066	MediumReverb	Synth Tom 1	DRM 013:024	MediumReverb
SideStick 2	DRM 012:069	MediumReverb	Synth Tom 2	DRM 013:025	MediumReverb
SizlRide 2	DRM 014:089	MediumReverb	Synth Tom 3	DRM 013:026	MediumReverb
SizlRide 3	DRM 014:090	MediumReverb	Synth Tom 4	DRM 013:027	MediumReverb
SizlRideCvm	DRM 014:088	MediumReverb	Synth Tom 5	DRM 013:028	MediumReverb
Sleighbell	DRM 016:055	MediumReverb	Taiko	DRM 015:069	MediumReverb
Slow Cactus	DRM 017:060	MediumReverb	Taiko-GM	GM 008:116	MediumReverb
Slow Nuts	DRM 017:070	MediumReverb	Tambo Shake	DRM 016:026	MediumReverb
Slow Rati 2	DRM 017:076	MediumReverb	Tambo Short	DRM 016:030	MediumReverb
Slow Rattle	DRM 017:075	MediumReverb	TamboUpShak	DRM 016:029	MediumReverb
Snare Roll	DRM 012:055	MediumReverb	Tambourine	DRM 016:027	MediumReverb
Snare CM	DRM 012:003	MediumReverb	Tambourines	DRM 016:031	MediumReverb
Soft Noice	DRM 012:005	MediumReverb	Tight Kick1	DRM 011:025	MediumReverb
Solt Noise	DRM 017.045	MediumReverb	Tight Kicka	DRM 011:026	MediumReverb
spiasni-um	DRM 014.001	MediumReverb	Timbali	DRM 015:042	MediumReverb
SplasnCym 1	DRM 014.050	Medium Reverb	Timbali a	DRM 015:042	MediumReverb
spoons	DKM 010:041	MediumReverb	Timbali 40	DRM orsio43	MediumReverb
Spoons 2	DKM 010:042	Mediumkeverb		DRM 015.043	MediumReverb
Stereo Clap	DKM 018:008	Mediumkeverb		DRM 015.040	MediumReverb
Stick Click	DRM 012:072	Mediumkeverb		DRM 015:047	MediumReverb
SwitchTom 1	DRM 013:020	MediumReverb	Trashy Snr	DRM 012:034	Mediumkeverb
Syn Cowbell	DRM 018:000	MediumReverb	Tri Mute-GM	DRM 016:007	Mediumkeverb
Syn Kick-GM	DRM 011:084	MediumReverb	Tri Open-GM	DRM 016:008	MediumReverb
Syn Kick1A	DRM 011:079	MediumReverb	Tri Roll	DRM 016:006	MediumReverb
Syn Kick1B	DRM 011:080	MediumReverb	Triangl/whl	DRM 016:000	MediumReverb
Syn Kick1C	DRM 011:081	MediumReverb	Triangle Mt	DRM 016:002	MediumReverb
Syn Kick1D	DRM 011:082	MediumReverb	Triangle Op	DRM 016:005	MediumReverb
Syn Maracas	DRM 018:015	MediumReverb	TriangleMt2	DRM 016:003	MediumReverb
Syn OpenHat	DRM 014:025	MediumReverb	TrianglTick	DRM 016:004	MediumReverb
Syn Snr-GM	DRM 012:049	MediumReverb	VelociDrums	INT 001:065	MediumReverb
Syn Tom-GM	DRM 013:033	MediumReverb	VelociPercs	INT 001:063	MediumReverb
Syn.Drum-GM	GM 008:118	MediumReverb	Vibraslap	DRM 017:043	MediumReverb
SynClHat-GM	DRM 014:023	MediumReverb	Vibraslap 2	DRM 017:044	MediumReverb
SynCloseHat	DRM 014:022	MediumReverb	Wakka 01	DRM 018:054	MediumReverb
SynHiCongGM	DRM 018:029	MediumReverb	Wakka 02	DRM 018:055	MediumReverb
	DRM 018:028	MediumReverb	Wakka oz	DRM 018:056	MediumReverb

rЬ rЬ rЬ rЬ rЬ rЬ rЬ rb rЬ rЬ rb rЬ rЬ rЬ rb rb rЬ rЬ rb rЬ rЬ rЬ rb rЬ rЬ rЬ rЬ rЬ rЬ rb rb rЬ rЬ rЬ

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

DRM 018:057

Wakka 04

MediumReverb

SynOpHat-GM DRM 014:026

MediumReverb

# 第13章 補足

Wakka os	DRM 018:058	MediumReverb
Wakka oó	DRM 018:059	MediumReverb
Wakka 07	DRM 018:060	MediumReverb
Wakka 08	DRM 018:061	MediumReverb
Wakka og	DRM 018:062	MediumReverb
Wakka 10	DRM 018:063	MediumReverb
Wakka 11	DRM 018:064	MediumReverb
Wakka 12	DRM 018:065	MediumReverb
Wakka 13	DRM 018:066	MediumReverb
Wakka 14	DRM 018:067	MediumReverb
Whistle A	DRM 017:051	MediumReverb
Whistle B	DRM 017:054	MediumReverb
WHLJaw Harp	DRM 016:037	MediumReverb
Wind Chime	DRM 016:051	MediumReverb
Windchime2	DRM 016:052	MediumReverb
WindchimeGM	DRM 016:053	MediumReverb
Woodblock 1	DRM 017:008	MediumReverb
Woodblock 2	DRM 017:010	MediumReverb
WoodblockHP	DRM 017:009	MediumReverb
Woodblok-GM	GM 008:115	MediumReverb
	Wakka o5 Wakka o6 Wakka o7 Wakka o8 Wakka o9 Wakka 10 Wakka 11 Wakka 12 Wakka 13 Wakka 14 Whistle A Whistle A Whistle B WHLJaw Harp Wind Chime Windchime2 Windchime3 Windchime3 Woodblock 1 Woodblock 2 Woodblock P	Wakka o5DRM 018:058Wakka 06DRM 018:059Wakka 07DRM 018:060Wakka 08DRM 018:061Wakka 09DRM 018:062Wakka 10DRM 018:063Wakka 11DRM 018:064Wakka 12DRM 018:065Wakka 13DRM 018:066Wakka 14DRM 018:067Whistle ADRM 018:067Whistle BDRM 017:051Wind ChimeDRM 016:051Windchime2DRM 016:052Windchime3DRM 016:053Woodblock 1DRM 017:008Woodblock 2DRM 017:009Woodblock-GMGM 008:115

#### PIANO-A BrightPiano ROM 004:005 ROM 004:004 ConcertGrnd ROM 004:006 Dance Piano HonkyTnk-GM GM 008:003 Jazz Piano ROM 004:002 Piano 1-GM GM 008:000 GM 008:001 Piano 2-GM GM 008:002 Piano 3-GM ROM 004:007 Pop Piano Room Piano ROM 004:003 StereoGrand ROM 004:000 Tack Piano ROM 004:008 ROM 004:001 Warm Piano PNOLYR-A LA Layer ROM 004:009 ROM 004:010 Pno+Strings Pno+Voices ROM 004:012 PnoStrBells ROM 004:011 PIANO-E BriteFM Rds ROM 004:021 DynFM Roads ROM 004:022 E.Piano1-GM GM 008:004 E.Piano2-GM GM 008:005 Hammer Tine ROM 004:020 HybridKeys ROM 004:016 HybridRoads ROM 004:023 Mod Wurlie ROM 004:026 Pure Roads ROM 004:015 Real Roads ROM 004:013 Rotor Roads ROM 004:030 SuitcaseRds ROM 004:024 **Tine Flies** ROM 004:025 Tine Sine ROM 004:017 Tine-2-Love ROM 004:018 ROM 004:014 VintgeRoads ROM 004:027 VintaWurlie Warm FM Rds ROM 004:010 PNOLYR-E ROM 004:029 ElPiano+Pad FM Pno+Strg ROM 004:028 PLUCKED ROM 005:089 Banjo Banjo-GM GM 008:105 Coral Sitar ROM 005:017 Ethnotan ROM 005:088 Hammered ROM 005:086 Harp-GM GM 008:046 Harp-Stereo ROM 005:090 Kalimba ROM 005:084 Kalimba-GM GM 008:108 Koto-GM GM 008:107 Lucy INT 001:038 Mbira ROM 005:085

# **01 PaINTetric EQ** 18 EQ->Reverb 12 Rev->Chorus MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb 12 Rev->Chorus 18 EQ->Reverb 01 PaINTetric EQ MediumReverb MediumReverb Chorus MediumReverb MediumReverb WetReverb Chorus

Chorus MediumReverb MediumReverb Chorus MediumReverb Chorus MediumReverb 11 8-Voice Chorus Chorus MediumReverb 17 Phaser->Rev Chorus Chorus Chorus 10 Stereo Chorus 17 Phaser->Rev MediumReverb

17 Phaser->Rev Chorus

18 EQ->Reverb MediumReverb MediumReverb 20 DDL->Chorus WetReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb 11 8-Voice Chorus 18 EQ->Reverb MediumReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb WetReverb

#### SAX-SOLO

Alto Sax-GM Bari.Sax-GM BreathyAlto BreathySopr BreathyTenr Sop.Sax-GM Soprano Sax Tenor Lead TenorSax-GM SOUND-FX Applause Applause-GM Astro Car Birds-GM BUGZ!!! Gunshot-GM Hlicoptr-GM MR RoboVox Scratch It Seashore-GM SurfaceNoiz Telephon-GM Warp Nine SPLITS Jazz Trio Modern Jazz STRGSECT Chamber Str DarkStrings Dvn Marcato Holiday Str Hot Bath Legato Str MovieStrngs SlowStrg-GM String Mass Strings-GM Syn Strings SynStrq1-GM TremStrg-GM Warm Bath STRGSOLO Cello Cello+Vin Cello-GM CntrBass-GM Contrabass Elec Fiddle Fiddle-GM SoloMarcato Viola Viola-GM Violin Violin-GM SYN-COMP Ana-Comp Analog Clav **Big AnaLead** Brassy Stab Brite Comp Bs.&Lead-GM Chiff.Ld-GM Churbles

GM 008:065 GM 008:067 ROM 005:080 ROM 005:077 ROM 005:078 GM 008:064 ROM 005:079 GM 008:066

DRM 018:080 GM 008:126 INT 001:060 GM 008:123 DRM 018:105 GM 008:127 GM 008:125 INT 001:059 DRM 018:072 GM 008:122 DRM 018:070 GM 008:124 INT 001:058

INT 001:061 INT 001:062

ROM 005:037 ROM 005:034 ROM 005:039 ROM 005:033 ROM 005:033 ROM 005:036 ROM 005:038 GM 008:049 ROM 005:032 GM 008:044 ROM 005:032

ROM 005:049 ROM 005:048 GM 008:042 GM 008:043 ROM 005:050 ROM 005:051 GM 008:110 ROM 005:041 ROM 005:047 GM 008:040

ROM 004:102 INT 001:040 ROM 004:099 INT 001:033 ROM 004:104 GM 008:087 GM 008:083 ROM 004:073 MediumReverb MediumReverb WetReverb WetReverb MediumReverb WetReverb WetReverb MediumReverb

MediumReverb MediumReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb

MediumReverb MediumReverb

MediumReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb WetReverb WetReverb MediumReverb Chorus MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb

WetReverb WetReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb MediumReverb WetReverb WetReverb MediumReverb WetReverb MediumReverb

22 DDL->Phaser 20 DDL->Chorus 20 DDL->Chorus MediumReverb 21 DDL->Flanger MediumReverb MediumReverb 33 Formant Morph

PizzStrg-GM

Santur-GM

Shamisen-GM

Shamisen

Sitar-GM

Solo Pizz

Svnthtar

Whl/OctPizz

Sitar

GM 008:045

GM 008:015

ROM 005:091

GM 008:106

ROM 005:087

GM 008:104

ROM 005:045

INT 001:022

ROM 005:044
Trans Comp Trans Rezz Vel Trans Watery Pad SYN-LEAD Acid Wheel Acid Wheel2 FormantLead Lucky'sLead Maxi Mini Mini-Lead MonoBrassLd OdvssevLead Rap Glider Rezolution Smooth Lead **TransFusion** 

Digi-Comp

House Layer

MassiveLead

Meta-Clav

Mood Unit

Neboir PolySyn.-GM

Real Rezz

Rezz Comp

Rezz Stab

Rezzy Brass

Rubber Rez

ScratchPtch

Strat Pad

Sync Lead

SynFunkClav

TakeThesth

Echoes

SYN-PAD

4-D Pad Abaco Atmspher-GM Bell Pad Bellsalar BowedGls-GM Britness-GM ComfortZone Delay Sweep Dreamwave EchoDrop-GM Evolution Fantasia-GM Fat Pad Goblin-GM Halo Pad-GM Hi-Tech Bed Horizons Icicles Icy Voices Late Breeze Lovely MetalPad-GM Phase Sweep Positrons Sage Orbit Slow Wash SoundTrk-GM

22 DDL->Phaser ROM 004:101 INT 001:030 ROM 005:115 INT 001:020 INT 001:042 INT 001:004 INT 001:056 GM 008:000 INT 001:010 INT 001:043 INT 001:032 ROM 004:086 ROM 004:083 INT 001:127 INT 001:001 ROM 004:095 ROM 004:060 INT 001:028 INT 001:027 INT 001:020 ROM 004:103 INT 001:008

ROM 004:100 INT 001:044 ROM 004:006 INT 001:026 ROM 004:098 INT 001:024 ROM 004:087 INT 001:035 ROM 004:097 INT 001:021 INT 001:025 INT 001:023

ROM 004:068 ROM 004:075 GM 008:000 ROM 004:084 ROM 004:067 GM 008:092 GM 008:100 ROM 004:077 INT 001:054 ROM 004:072 GM 008:102 ROM 004:080 GM 008:088 ROM 004:081 GM 008:101 GM 008:004 ROM 004:078 ROM 004:090 ROM 004:076 ROM 004:070 ROM 004:085 INT 001:003 GM 008:093 ROM 004:079 INT 001:002 ROM 004:074 INT 001:016 GM 008:097

20 DDL->Chorus MediumReverb MediumReverb 16 Flanger->Rev 16 Flanger->Rev 21 DDL->Flanger MediumReverb 30 Dist->VCF->DDL 16 Flanger->Rev MediumReverb MediumReverb Chorus 01 PaINTetric EQ 40 EQ->Chorus->DDL 22 DDL->Phaser 19 Spinner->Rev MediumReverb 14 Rev->Phaser MediumReverb MediumReverb 13 Rev->Flanger

MediumReverb 22 DDL->Phaser 33 Formant Morph MediumReverb 31 Pitch Detuner 40 EQ->Chorus->DDL MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb 13 Rev-> Flanger 21 DDL->Flanger

MediumReverb 20 DDL->Chorus MediumReverb 17 Phaser->Rev 14 Rev->Phaser MediumReverb MediumReverb 18 EQ->Reverb 32 Chatter Box 20 DDL->Chorus MediumReverb 19 Spinner->Rev MediumReverb Chorus MediumReverb MediumReverb 22 DDL->Phaser 11 8-Voice Chorus 22 DDL->Phaser 15 Chorus->Rev MediumReverb 10 Stereo Chorus MediumReverb 40 EQ->Chorus->DDL 11 8-Voice Chorus 23 DDL->EQ 18 EQ->Reverb MediumReverb

SpinCrystal StarThm.-GM SweepPad-GM Svn Orch SynCalio-GM SyncroTrans SynStrg2-GM Textures Trans Vox Transilient Translucent Transphere Tryptichon Warm Pad-GM SYN-VINT sths Wv-GM AnalogBrass Elka Strngs FairliteStr MicroTrans **OB-8** Strngs Poly Stab Prophet Str Pulse Synth Retro Lead Saw Wv-GM SawTeeth SquareWv-GM Vox Humana SYNOTHER FormantSvnc Glyder Ice Rain-GM RainMan Sample&Hold Transzex VOCALS A Ha Ha Ha Aaaahhhs Ahhzv Airy Voices Bell-Air ChoirAah-GM Nutmea Oh Yeah Pad Oooohhhs Slow Morph Solo Vox-GM SpaceVox-GM Syn.Vox-GM Transcend Tundra Vox Vox Oohs-GM Wheel Morph WINDREED Accord.-GM Accordion Airy Flute Andes Flute Bagpipe-GM Bagpipes-PT Bandneon-GM Bassoon Bassoon-GM

#### INT 001:006 20 DDL->Chorus GM 008:103 MediumReverb GM 008:095 MediumReverb 20 DDL->Chorus ROM 005:053 GM 008:082 MediumReverb INT 001:053 20 DDL->Chorus GM 008:051 MediumReverb

INT 001:009

INT 001:034

INT 001:030

INT 001:036

ROM 004:091

GM 008:081

ROM 004:093

GM 008:080

INT 001:057

INT 001:037

GM 008:006

ROM 004:071

INT 001:018

INT 001:014

ROM 005:021

ROM 005:030

ROM 005:028

GM 008:052

ROM 005:020

ROM 005:025

ROM 005:022

ROM 005:026

GM 008:085

GM 008:091

GM 008:054

ROM 004:082

ROM 005:023

GM 008:053

ROM 005:027

GM 008:021

ROM 004:064

ROM 005:073

ROM 005:074

GM 008:100 ROM 005:083

GM 008:023

ROM 005:069

GM 008:070

INT 001:015

ROM 004:066

ROM 004:088

ROM 004:002

INT 001:007 14 Rev->Phaser ROM 005:024 22 DDL->Phaser INT 001:055 15 Chorus->Rev INT 001:005 20 DDL->Chorus INT 001:017 21 DDL->Flanger ROM 004:060 15 Chorus->Rev GM 008:080 MediumReverb GM 008:086 MediumReverb INT 001:031 LightReverb 02 Hall Reverb ROM 004:089 ROM 004:004

MediumReverb 11 8-Voice Chorus 11 8-Voice Chorus MediumReverb MediumReverb 13 Rev-> Flanger 29 ResVCF->DDL MediumReverb 40 EQ->Chorus->DDL MediumReverb 22 DDL->Phaser

33 Formant Morph 20 DDL->Chorus MediumReverb 20 DDL->Chorus MediumReverb 21 DDL->Flanger

19 Spinner->Rev 13 Rev->Flanger MediumReverb os Large Plate MediumReverb os Large Plate MediumReverb MediumReverb 13 Rev->Flanger 12 Rev->Chorus MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb MediumReverb Chorus

MediumReverb MediumReverb WetReverb 02 Hall Reverb MediumReverb 18 EQ->Reverb MediumReverb WetReverb MediumReverb

#### 第13章 補足

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ シャンマニュアル

BotlBlow-GM	GM 008:076	MediumReverb	Pan Flutes	ROM 005:065	15 Chorus->Rev
BrthNois-GM	GM 008:121	MediumReverb	PanFlute-GM	GM 008:075	MediumReverb
Chiff Flute	ROM 005:075	WetReverb	Piccolo-GM	GM 008:072	MediumReverb
Clarinet	ROM 005:072	02 Hall Reverb	Recorder	ROM 005:066	WetReverb
Clarinet-GM	GM 008:071	MediumReverb	Recorder-GM	GM 008:074	MediumReverb
Eng.Horn-GM	GM 008:069	MediumReverb	ShakuGM	GM 008:077	MediumReverb
EnglishHorn	ROM 005:071	WetReverb	Shannai-GM	GM 008:111	MediumReverb
Flute Pad	INT 001:013	o2 Hail Reverb	TinWhistles	ROM 005:092	MediumReverb
Flute-GM	GM 008:073	MediumReverb	Whistle-GM	GM 008:078	MediumReverb
Folk Accord	ROM 004:065	MediumReverb	*UTILITY		
FormantHarp	ROM 005:082	32 Chatter Box	Silence	DRM 018:127	MediumReverb
Harmnica-GM	GM 008:022	MediumReverb	*CUSTOM		
Harmonica	ROM 005:076	WetReverb	RthmEditKit	kito10:001	Various (per key)
Oboe	ROM 005:070	WetReverb	SongEditKit	kito10:000	Various (per key)
Oboe-GM	GM 008:068	MediumReverb	MIDI-OUT	Xmit bnk:prg	
Ocarina-GM	GM 008:079	MediumReverb			
	BotlBlow-GM BrthNois-GM Chiff Flute Clarinet Clarinet-GM Eng.Horn-GM EnglishHorn Flute Pad Flute-GM Folk Accord FormantHarp Harmnica-GM Harmonica Oboe Oboe-GM Ocarina-GM	BotlBlow-GMGM 008:076BrthNois-GMGM 008:121Chiff FluteROM 005:075ClarinetROM 005:072Clarinet-GMGM 008:071Eng.Horn-GMGM 008:071Flute PadINT 001:013Flute-GMGM 008:073Folk AccordROM 005:082Harmnica-GMGM 008:022HarmnicaROM 005:070OboeROM 005:070Oboe-GMGM 008:029Ocarina-GMGM 008:059	BotlBlow-GMGM 008:076MediumReverbBrthNois-GMGM 008:121MediumReverbChiff FluteROM 005:075WetReverbClarinetROM 005:07202 Hall ReverbClarinet-GMGM 008:071MediumReverbEng.Horn-GMGM 008:069MediumReverbEnglishHornROM 005:071WetReverbFlute PadINT 001:01302 Hall ReverbFlute-GMGM 008:073MediumReverbFolk AccordROM 004:065MediumReverbFormantHarpROM 005:08232 Chatter BoxHarmnica-GMGM 008:022MediumReverbOboeROM 005:070WetReverbOboe-GMGM 008:028MediumReverbOcarina-GMGM 008:029MediumReverb	BotlBlow-GMGM 008:076MediumReverbPan FlutesBrthNois-GMGM 008:121MediumReverbPanFlute-GMChiff FluteROM 005:075WetReverbPiccolo-GMClarinetROM 005:07202 Hall ReverbRecorderClarinet-GMGM 008:071MediumReverbRecorder-GMEng.Horn-GMGM 008:071MediumReverbShakuGMEnglishHornROM 005:071WetReverbShakuGMFlute PadINT 001:01302 Hall ReverbShannai-GMFlute-GMGM 008:073MediumReverbWhistle-GMFolk AccordROM 004:065MediumReverb*UTILITYFormantHarpROM 005:08232 Chatter BoxSilenceHarmnica-GMGM 008:022MediumReverb*CUSTOMHarmonicaROM 005:070WetReverbSongEditKitOboeGM 008:038MediumReverbMIDI-OUTOcarina-GMGM 008:039MediumReverbMIDI-OUT	BotlBlow-GMGM 008:076MediumReverbPan FlutesROM 005:065BrthNois-GMGM 008:121MediumReverbPan Flute-GMGM 008:075Chiff FluteROM 005:075WetReverbPiccolo-GMGM 008:072ClarinetROM 005:07202 Hall ReverbRecorderROM 005:066Clarinet-GMGM 008:071MediumReverbRecorder-GMGM 008:074Eng.Horn-GMGM 008:071MediumReverbShakuGMGM 008:077EnglishHornROM 005:071WetReverbShakuGMGM 008:077EnglishHornROM 005:071WetReverbShannai-GMGM 008:077EnglishHornROM 005:071WetReverbShannai-GMGM 008:079Flute-GMGM 008:073MediumReverbWhistle-GMGM 008:078Folk AccordROM 004:065MediumReverb*UTILITYFormantHarpROM 005:08232 Chatter BoxSilenceDRM 018:127HarmonicaROM 005:076WetReverbSongEditKitkito10:001OboeROM 005:070WetReverbSongEditKitkito10:001OboeGM 008:058MediumReverbMIDI-OUTXmit bnk:prgOcarina-GMGM 008:079MediumReverbMIDI-OUTXmit bnk:prg

# リズムパターンリスト

以下はドラムマシンのリズムパターンリストです。全てのINT-RTHMは付属の MRD-100フロッピーディスクの"!FLSRTHM"リズムバンクにバックアップされて います。

					DEMORTHM
カテゴリー	名前	場所	DANCE	Rave 1	INT-RTHM
AMBIENT	Sci-Fi 1	INT-RTHM	DANCE	Euro Tech 2	MRD-100
BALLAD	Philly	ROM-RTHM	DANCE	Euro Danceı	MRD-100
BALLAD	RockBalladı	MRD-100	DANCE	House 4	MRD-100
BALLAD	Straight 8	INT-RTHM	DANCE	Techno Toys	MRD-100
BALLAD	Rim 16ths	MRD-100	DANCE	Slow Euro 1	MRD-100
BALLAD	Shuffle 8	MRD-100	DANCE	Jungle 1	ROM-RTHM &
BALLAD	Rim 16&Perc	MRD-100		-	DEMORTHM
BALLAD	Straight 16	MRD-100	DANCE	Jungle 3	MRD-100
BALLAD	R&BBallad 2	ROM-RTHM	DANCE	Jungle 4	MRD-100
BALLAD	R&BBallad 3	MRD-100	DANCE	Jungle 2	ROM-RTHM
BALLAD	R&BBallad 1	ROM-RTHM	DANCE	Hip hop 1	ROM-RTHM
BLUES	Shuffle 1	ROM-RTHM	DANCE	JungleRave1	ROM-RTHM
BLUES	Shuffle 2	MRD-100	DANCE	Techno 1	ROM-RTHM
BLUES	SlowBlues 1	ROM-RTHM	DANCE	Insert Fun 2	MRD-100
COUNTRY	Brush Shuffle	MRD-100	FUNK	Kickin'	ROM-RTHM
COUNTRY	6/8 Country	INT-RTHM	FUNK	Old School1	ROM-RTHM
COUNTRY	Cntry Waltz	MRD-100	FUNK	New Jam	ROM-RTHM
COUNTRY	Cntry Rock1	ROM-RTHM	FUNK	Old School2	ROM-RTHM
COUNTRY	Cntry Rock2	ROM-RTHM	FUNK	Funk Fun 1	ROM-RTHM
COUNTRY	Shuffle 12/8	ROM-RTHM	FUNK	Funky Thang	INT-RTHM
COUNTRY	16th Brush 1	ROM-RTHM	FUNK	Tiny Drums1	ROM-RTHM
COUNTRY	Slow Shufi	ROM-RTHM	HIPHOP	DanceBeats1	MRD-100
COUNTRY	Straight 1	ROM-RTHM	нірнор	Dance Pop 3	ROM-RTHM
COUNTRY	Pop Cntry 1	MRD-100	НІРНОР	HopBallad 2	ROM-RTHM
COUNTRY	Fast Pop 1	MRD-100	нірнор	Hop Loop 1	ROM-RTHM
COUNTRY	Fast Waltz	MRD-100	НІРНОР	JazzyLoop 1	ROM-RTHM
DANCE	Robo Techno	MRD-100	НІРНОР	Soul Jam 1	ROM-RTHM
DANCE	House 1	INT-RTHM	НІРНОР	Insert Fun 1	ROM-RTHM
DANCE	House 2	MRD-100	нірнор	DanceBeats2	MRD-100
DANCE	House 3	MRD-100	ISLAND	Rubba Dub	MRD-100
DANCE	Euro Tech 1	ROM-RTHM &	ISLAND	Kingston	INT-RTHM

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2+27-171

#### 第13章 補足

ISLAND	Reggae 2	MRD-100	ROCK	Basics 1	ROM-RTHM
ISLAND	Reggae 1	MRD-100	ROCK	Cookin'	ROM-RTHM &
ISLAND	Pop Reggaei	MRD-100			DEMORTHM
JAZZ	Swing #1	MRD-100	ROCK	RockAnthem1	ROM-RTHM
JAZZ	6/8 latin jz	MRD-100	ROCK	Cops	ROM-RTHM
JAZZ	Brush Ballad	INT-RTHM	ROCK	Slow Rock 1	ROM-RTHM
JAZZ	Uр Вор	INT-RTHM &	ROCK	Big Rock 2	ROM-RTHM
		DEMORTHM	ROCK	Drum Solo	INT-RTHM &
LATIN	Brush Samba	ROM-RTHM			DEMORTHM
LATIN	Samba 1	MRD-100	ROCK	Basics 2	MRD-100
LATIN	Samba 3	MRD-100	ROCK	Fast Rock 1	MRD-100
LATIN	Samba 2	MRD-100	ROCK	Sthrn Rock	INT-RTHM &
LATIN	Songo	INT-RTHM		Junitice	DEMORTHM
LATIN	Clave Funk	INT-RTHM	ROCK	Med Rock 1	ROM-RTHM
LATIN	Marinera	MRD-100	SOUL-R&B	LoveBallad1	ROM-RTHM
LATIN	Vals	MRD-100	SOUL-R&B	LoveBallado	MRD-100
ODDMETER	5/4 Groove	INT-RTHM &		Pop Soul 1	
POP	6/8 dod	DEMORTHM INT-RTHM	JUUL-K&B		DEMORTHM
POP	12/8 ballad	MRD-100	SOUL-R&B	Easy R&B	MRD-100
POP	Dance Pop 1	MRD-100	SOUL-R&B	Gospel 1	INT-RTHM
POP	Dance Pop 2	ROM-RTHM	SOUL-R&B	Gospel 2	MRD-100
POP	16th Perc 1	MRD-100	SOUL-R&B	Gospel 3	MRD-100
POP	Dance Pop 4	INT-RTHM	SOUL-R&B	Dance Hit 1	INT-RTHM &
POP	Old Hits 1	MRD-100			DEMORTHM
RAP	Loops 1	ROM-RTHM	SOUL-R&B	Dance Hit 2	INT-RTHM &
RAP	Loops 2	MRD-100			DEMORTHM
RAP	Loops 3	MRD-100	SOUL-R&B	16th Tambo 1	ROM-RTHM
RAP	Loops 4	MRD-100	WORLD	World Pop 1	ROM-RTHM &
RAP	Loops 5	MRD-100			DEMORTHM
RAP	Loops 6	MRD-100	WORLD	World Pop 2	MRD-100
RAP	Slow Loopst	ROM-RTHM	WORLD	PercGrooven	MRD-100
RAP	WakkaLoop 1	ROM-RTHM &	WORLD	World Pop 3	ROM-RTHM
			WORLD	World Pop 4	MRD-100
RAP	Slow Jam 1		<b>UTILITY</b>	ClickTracks	ROM-RTHM
RAP	InsertLoop1	DEMORTHM			
RAP	Loops 7	MRD-100			
RAP	Loops 8	MRD-100			
ROCK	Classic 1	MRD-100			
ROCK	Triplet Shuffle	MRD-100			
ROCK	Stones	MRD-100			
ROCK	All 4 Stick	INT-RTHM			
ROCK	Shuffle 1	MRD-100			
ROCK	Med. Pop 1	ROM-RTHM			
ROCK	Pop Ballad	ROM-RTHM			
ROCK	Funky Stick	MRD-100			
ROCK	Med. Pop 2	MRD-100			
ROCK	16th Snr 1	ROM-RTHM			
ROCK	Swing 16th1	ROM-RTHM			
ROCK	Ride/Rim 1	MRD-100			
ROCK	Pop Rd/Snm	MRD-100			
ROCK	Shuffle Pop	MRD-100			
ROCK	Pop Shufl 1	ROM-RTHM			
ROCK	Big Rock 1	ROM-RTHM			

# エンソニックドラムマップ

MR-61,76ドラムセットはエンソニックドラムマップとしてあらかじめ定義された区域を持ち、 図に表されます。このマップによってシーケンスまたはソングの中で、ドラムセットを他のド ラムセットと交換することができます。区域のいくつかの範囲に、Finishモードのために設 計されたシングルキーまたはグループがあります。

MR-61,76ドラムマップは、次の8つの区域の中で構成されています。

区域	範囲	名前	内容
1	B1 ∼ E2 (6 keys)	KICK	C#2は"non-Finish"エンベロープサウンドのためのキーで す。
2	F2 ~ D3 (10 keys)	SNARE	Sidestickを含みます。A2-C3は"non-Finish"エンベロープサウンドのためのキーです。(Snare rolls, brush swirls, その他)
3	D#3 ~ C4 (10 keys)	HATS	G#3及びB3は、"non-Finish"エンペロープサウンドのための キーです。 (はじめにクローズハイハット、A#3とB3はオープ ンハイハット、C4はペダルです)
4	C#4 ~ A4 (9 keys)	CYMBL	A4は"non-Finish"エンペロープサウンドのためのキーです。 (C#4-E4はライド、以下クラッシュ)
5	A#4 ~ F#5 (9 keys)	TOMS	全部のキーがFinishエンベロープモードです。
6	G5 ~ C#6 (7 keys)	PERC1	Tambourine (G5-A5)、Shaker、Cabasa、Maracas (A#5-C6) Claps (C#6)、Snap、Woodblock。
7	D6 ~ G6 (6 keys)	PERC2	ピッチのないラテン系のパーカッション。Bongo、Conga Slap、Low Conga、High Conga、Timbale。
8	G#6 ~ D7 (7 keys)	PERC3	ビッチのあるペルのようなパーカッション。Triangle(A6 Closed, A*6 Long)、Cowbell (G*6)、High Agogo、Low Agogo、Claves (B6,またはD*6)、Vinyl Surface Noise (C7)、 B6-D7は"non-Finish"エンペロープサウンドのためのキーで す。

## エンソニックパーカッションマップ

パーカッションセットは、ドラムセットのように同じ区域規則に従っています。区域のいくつ かの範囲に、Finishモードのために設計されたシングルキーまたはグループがあります。

MR-61,76パーカッションマップは、次の8つの区域の中で構成されています。

区域	範囲	名前	内容
1	B1 ~ E2	κιςκ	C#2は "non-Finish"エンペロープサウンドのためのキーで
	(6 keys)		<sup>9</sup> °
2	$F_2 \sim D_3$	SNARE	(Conga, Tabla, Udu,etc)、A2-C3は "non-Finish" エンペロープ
	(10 keys)		サウンドのためのキーです。
3	D#3 ~ C4	HATS	(shakers, small drums, etc) 、 Clave (G#3)、 sleighbells、
	(10 keys)		castanets (C4)。G#3は"non-Finish"エンベロープサウンドの ためのキーです。
4	C#4 ~ A4	CYMBL	Guiro (C#4 -E4)、crash cymbals、windchime、vibraslap、gong
	(9 keys)		(F4-A4)。A4は"non-Finish"エンベロープサウンドのための キーです。
5	A#4 ~ F#5	TOMS	Timbali、Woodblocks、Log Drums、etc。
	(9 keys)		
6	G5 ~ C#6	PERC1	Tambourines、Maraccas、Egg Shakes 、Claps、Clave、etc。
	(7 keys)		
7	D6 ~ G6	PERC	Bongos、High Drums、Cuica、Guiro、Agogo、etc。
	(6 keys)		
8	G#6 ~ D7	PERC3	Cowbell、Triangle 、rainsticks。B6-D7は"non-Finish"エンベ
	(7 keys)		ロープサウンドのためのキーです。

注: ドラムマシン編集ページの中を見ると、パーカッションマップ区域はドラムマップ区域名 が使われています。

## MR-61,76のベロシティカーブ

タッチカーブパラメーターは、プレイヤーのスタイルおよびテクニックに合うようにMR-61,76キーボードのペロシティを調整することができます。次の6つのペロシティカーブによ って広範囲にわたるタッチコントロールが可能です。

- Table-1 これは軽いタッチの人のための設定です。この設定では最低限のペロシティ で最大レベルに達することができます。
- Table-2 --- この設定は普通のペロシティ感度を表わします。
- Table-3 このベロシティは強いタッチで弾くプレイヤーに最適です。熟練したピアニストのために広いダイナミックレンジを提供します。
- Table-4 このベロシティはスムーズなカーブを提供します。最大レベルに達するまで には強い力が必要です。
- Fixed 64 ベロシティカーブは常に64に固定されます。
- Fixed127 ベロシティカーブは常に127に固定されます。

# クオンタイズテンプレートリスト

以下はクオンタイズのパラメーターリストと、テンプレートの内容です。

名前	Q. to:	Strength	Swing	Random	Shift	Win. Min	Win. Max.	Q Offs?	Move Offs?	Deltas
Strict 1/4	1/4	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/8	1/8	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/16	1/16	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Strict 1/8T	1/8T	100	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 1	1/8	5	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 2	1/8	20	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 3	1/8	50	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 4	1/8	70	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 5	1/16	5	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 6	1/16	20	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 7	1/16	50	50	0	0	0	50	off	on	off
Tighten 8	1/16	70	50	0	0	0	50	off	on	off
Randomize 1	1/8	50	50	3	0	0	50	off	on	off
Randomize 2	1/8	60	50	15	0	0	50	off	on	off
Randomize 3	1/16	50	50	3	0	0	50	off	on	off
Randomize 4	1/16	60	50	15	ο	0	50	off	on	off
Note Offs 1	1/8	100	50	0	0	0	50	on	on	off
Note Offs 2	1/16	100	50	0	0	0	50	on	on	off
Swing 1	1/16	90	55	0	0	0	50	off	on	off
Swing 2	1/16	92	57	1	0	0	50	off	on	off
Swing 2	1/16	100	63	0	0	0	50	off	on	off
Humanize 1	1/16	75	51	2	0	0	50	off	on	off
Delta 1/8	1/8	100	50	0	0	0	50	off	on	on

# What Is MIDI?

音楽のインストゥルメント及びコンピューター製造業者は、それらの製品を通信によって結ぶために「MIDI」(楽器のデジタルインタフェースに対する頭字語)と呼ばれる各種の標準規格を定めました。MIDIスタンダードにはMIDI装置を結ぶために使われる配線と、それらのワイヤーを通して送信されるメッセージの二つの面を持っています。

#### MDIワールド

MIDIは、音楽家や音楽を愛する人たちのために驚くべき可能性を持っています。

- ミュージシャンは、MR-61,76を始めとするキーボードワークステーションまたは独立型ボックス、そしてコンピューターのシーケンサーと呼ばれるMIDIレコーダーに、その演奏を録音することができます。1度録音された演奏を完全なものにするためにボタン操作などを行い、様々なサウンドで録音を繰り返した後、それらをひとつにまとめることができます。
- キーボーディストは、それらのインストゥルメントを無数に接続することができます。
   MIDIはMR-61,76を始めとする複数のキーボード接続によって、新しい複雑な音色の作成 を可能にします。現在ほとんどのキーボードには外部のMIDI装置をコントロールするための特別なエリアを持っています。同じ機能はコンピューターユーザにも利用可能です。
- ミュージシャンはコンピューターとMIDIインストゥルメントとの間のコミュニケーションが可能になったことで、コンピューター上でのサウンドプログラムを大きなグラフィックディスプレイとマウスによって行うことができます。
- 一般の音楽ファンの方は、General MIDIという統一規格によって録音されたMIDI音楽を 楽しむことができます。(このセクションの後に説明されています) MR-61,76及びパソ コンなどのGeneral MIDI(GM)データは、GM受信可能なMIDIシーケンサーによって 演奏されます。
- MIDI装置内部のデータを他の記憶装置に送ることができます。
- レコーディングエンジニアは、 MIDIによってエフェクト装置及びミキシングコンソール をコントロールすることができます。
- コンサートホールのステージライトは、MIDIによって音楽のきっかけに反応するために 自動化させることができます。

### MIDIを理解する

#### MIDIハードウェア

すべてのMIDIケーブルは、プラグの端と端が同じ形をしています。



ほとんどのMIDI楽器の背後には、3つのMIDIソケット(ジャック)があります。"MIDI In" は外部からのMIDI情報を受信します。"MIDI Out"は楽器のMIDI情報を外部に送信します。 "MIDI Thru"は、受信した情報を他のMIDI装置にそのまま通過させます。



MIDIケーブルはそのワイヤーを通して、16の独立したチャンネルからそれぞれ別々のMIDI情報を他の楽器やコンピューターに運ぶことができます。

#### MDIチャンネルの機能

MIDI楽器は特定のチャンネルを聞くためにセットされ、他の情報すべてを無視します。これは、MR-61,76またはパソコンなどの中心となる装置によって各楽器を個別にコントロールすることを可能にします。



MR-61,76-を始めとするMIDI楽器はマルチティンバーと呼ばれ、一度に16のチャンネルに応答します。またMIDIによって各チャンネルに割り当てられたサウンドは別々にコントロールすることができます。

-----



マルチティンバーMIDI装備は、1つ以上のMIDIチャンネルに対応する楽器であれば簡単に接続させることができます。



MIDIメッセージは、その指令によって各装置のチャンネルを行き来します。

#### MDIメッセージについて

MIDIケーブルを通して送信されるのはサウンドでありません。それはMIDI装置からの単なる 指令にしかすぎません。

キーボーディストがキーボードのノートを押さえたとき、コントローラーはそのノートのため にキーダウンメッセージを送信します。そしてメッセージを受けたMIDI装置は、そのノート を演奏します。キーボーディストがキーボードのノートを離したとき、コントローラーはキー アップメッセージを送信します。そしてメッセージを受けたMIDI装置は、そのノートの音を 止めます。

演奏の表情豊かなニュアンスを得るために、MIDIは他の種類のメッセージを送信します。コ ントローラーは、ミュージシャンの演奏(ベロシティ、またはフットペダルによるサスティン、 ソステヌートなど)に対応し他の装置に命令を出します。そしていくつかのツールがMIDIを 通してエクスプレッションを送・受信するためにあります。

またMIDIプログラムチェンジを送信することによって、使用したいサウンドやエフェクトを MIDI楽器に知らせることができます。

MIDIはそれらのメッセージを理解してもらうために"システムエクスクルーシヴ(SysEx)"と 呼ばれる特別な言語を送信することができ、あらゆるMIDI装置は同じ言語を持ちます。また SysExは、ハードディスクまたはフロッピーなどの外部記憶装置の「ダンピング」にも使用さ れます。

MIDIレコーディングでは、コントローラーメッセージのすべてはシーケンサーに送信されま す。ほとんどのシーケンサーがテープレコーダーのように設計され、スタート、ストップ、レ コーディングはボタンによる操作で行われます。Recordボタンが押されるとシーケンサーは 入ってくるMIDI情報を捕らえ、Stopボタンによってその情報は記録されます。Playボタンを 押すとそれは外部に送信されます。

### General MIDIとは

General MIDIは、たとえどんなブランドまたはモデルのGeneral MIDI楽器を使用したとし ても、General MIDIによってレコーディングされたデータをプレイバックさせたとき、サウ ンドおよびプロトコルのセットを確実に一致させるよう作られています。あまり深くその機械 的な部分を究明せずにMIDIによる音楽を楽しみたいマルチメディアファンや、その他の聞き 手のためにGeneral MIDIは非常に便利です。General MIDI製品のすべては以下のロゴが使 われています。



MR-61,76は、General MIDIをサポートします。

#### General MIDIサウンド

General MIDIにおいて同じサウンドは常に同じ番号をつけられメモリーロケーションの中に あります。General MIDIとしてプログラムされた個々のサウンドは、いつでも簡単に呼び出 すことができます。General MIDIサウンドのリストについては、この章の「General MIDI サウンドリスト」を参照してください。

#### General MIDIドラムセット

General MIDIドラムマップはGeneral MIDI楽器によって使われる別の重要な約束ごとです。 GMドラムマップはいくつかの異なるスタイルを持ちます。キーボードの中央のCより2オクタ ープ下のBから2オクタープ上のD#(またはE)までの各キーには、それぞれ異なるドラム/パ ーカッションサウンドが割り当てられています。GMドラムマップの中のいくつかのサウンド はそのスタイルが一貫していて、たとえば61ノートキーボードの低いキーにはバスドラム、 そしてその上にはスネアドラムというふうにそれぞれ決まった場所にサウンドが割り当てられ ています。またドラムマップは常にMIDIチャンネルナンバー10を通して使用されます。詳細 はこの章の「General MIDIドラムマップ」をお読みください。

#### General MDIのロゴ

楽器がそのGeneral MIDIロゴを受けるためには、応じなければならない数多くの規格があり ます。MR-61,76は、General MIDIロゴが表示されているMIDI音楽を完全に機能させること ができます。

# General MIDIサウンドマップ

以下のマップは、MR-61,76にプログラムされたサウンドのGeneralMIDIサウンド名及びプロ グラムチェンジナンバーを示します。またそれらのサウンドが16のカテゴリーのどこに属す るかがわかります。

PROG	12213	BEROG.	インスト名	PROG	インスト省		2227-16
<b>77</b>	<u>international de la companya de la compa</u>						
0-7	PIANO	32-39	BASS	64-71	REED	96-103	SYNTH
0	Piano 1	32	Ac.Bass	64	Sop.Sax	96	EFFECTS
1	Piano 2	33	FingBass	65	Alto Sax	97	Ice Rain
2	Piano 3	34	PickBass	66	TenorSax	98	Soundtrk
3	HonkyTnk	35	FrtlsBas	67	Bari.Sax	99	Crystal
4	E.Pianol	36	SlapBs1	68	Oboe	100	Atmspher
5	E.Piano2	37	SlapBs2	69	Eng.Horn	101	Britness
6	Harpsi.	38	SynBass1	70	Bassoon	102	Goblin
7	Clavinet	39	SynBass2	71	Clarinet	103	EchoDrop
							StarThm.
8-15	CHROM	40-47	STRINGS	72-79	PIPE	104-	ETHNIC
8	PERCUSSION	40	Violin	72	Piccolo	111	Sitar
9	Celesta	41	Viola	73	Flute	104	Banjo
10	Glockens	42	Cello	74	Recorder	105	Shamisen
11	Musicbox	43	CntrBass	75	PanFlute	106	Koto
12	Vibes	.44	TremStrg	76	BotlBlow	107	Kalimba
13	Marimba	45	PizzStrg	77	Shaku.	108	Bagpipe
14	Xylophon	46	Harp	78	Whistle	109	Fiddle
15	Tubular	47	Timpani	79	Ocarina	110	Shannai
_	Santur					111	
16-23	ORGAN	48-55	ENSEMBLE	80-87	SYNTH LEAD	112-	PERCUSSIVE
16	Organ 1	48	Strings	80	SquareWv	119	TinklBell
17	Organ 2	49	SlowStrg	81	Saw Wv	112	Agogo
18	Organ 3	50	SynStrg1	82	SynCalio	113	SteelDrm
19	Ch.Organ	51	SynStrg2	83	Chiff.Ld	114	Woodblok
20	ReedOrgn	52	ChoirAah	84	Charang	115	Taiko
21	Accord.	53	Vox Oohs	85	Solo Vox	116	MeloTom 1
22	Harmnica	54	Syn.Vox	86	5ths Wv	117	Syn.Drum
23	Bandneon	55	Orch.Hit	87	Bs.&Lead	118	Rev.Cym.
						119	
24-31	GUITAR	56-63	BRASS	88-95	SYNTH PAD	120-	SOUND
24	NylonGtr	56	Trumpet	88	Fantasia	127	EFFECTS
25	SteelGtr	57	Trombone	89	Warm Pad	120	FretNois
26	Jazz Gtr	58	Tuba	90	PolySyn.	121	BrthNois
27	CleanGtr	59	MuteTrpt	91	SpaceVox	122	Seashore
28	Mute Gtr	60	Fr.Horn	92	BowedGls	123	Birds
29	OvDrvGtr	61	Brass 1	93	MetalPad	124	Telephon
30	Dist.Gtr	62	SynBrs.1	94	Halo Pad	125	Hlicoptr
31	Gtr.Harm	63	SynBrs.2	95	SweepPad	126	Applause
						127	Gunshot

# GM、GS パーカッションキーマップ1

MIDI Note		0 - Std.Kit-GM	8 - RoomKit-GM	16 - Pwr. Kit-GM	24 - Elec Kit-GM	25 - SynthKit-GM
#		32 - Jazz Kit-GM				
35	<b>B</b> 1	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick	AcoustcKick
36	C2	Bright Kick	Bright Kick	Fat Kick1	Elec Kick1	Syn Kick-GM
5 7	C#2	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	SynRimshot
38	D2	Snare-GM	Snare-GM	Snare-GM	Elec Sn-GM	Syn Snr-GM
	D#2	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1	HouseClap1
40	E2	Rock Snare	Rock Snare	Gated Sn-GM	Gated Sn-GM	Rock Snare
41	F2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
: <u>^</u>	F#2	4xCl Hat3	4xCl Hat3	4xCl Hat3	4xCl Hat3	SynClHat-GM
43	G2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
	G#2	Pedal Hat	Pedal Hat	Pedal Hat	Pedal Hat	SynClHat-GM
45	A2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
	A#2	OpenHat-GM	OpenHat-GM	OpenHat-GM	OpenHat-GM	SynOpHat-GM
47	B2	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
48	C3	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
1.50	C#3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	808 Cymbal
50	D3	Dry Tom 1	Room Tom 1	Room Tom 1	Elec Tom-GM	Syn Tom-GM
· · · · · · · · ·	<b>D#</b> 3	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM
52	E3	China 1-GM	China 1-GM	China 1-GM	R.Crash-GM	China 1-GM
53	F3	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM	RideBell-GM
	F#3	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	G3	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM	Splash1-GM
	G#3	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Syn Cowbell
57	A3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM	Crash 1-GM
	A#3	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	<b>B</b> 3	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM	Ride 1-GM
60	C4	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo
- fa	C#4	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo	Bongo
62	D4	Conga Mute	Conga Mute	Conga Mute	Conga Mute	SynHiCongGM
	D#4	Conga High	Conga High	Conga High	Conga High	SynHiCongGM
64	E4	Conga Low	Conga Low	Conga Low	Conga Low	SynLoCongGM
65	F4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
- 1 - C	F#4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
67	G4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	G#4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	A4	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	A#4	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Syn Maracas
70	B4	Whistle B	Whistle B	Whistle A		Whistle A
12		Whistle A Cuice Short	whishe A	Whistle A Cuiro Short	Willsue A Cuiro Short	Whistle A
24		Guiro Snort	Guiro Snort	Guiro Short	Guiro Snort	Guiro Loog
/4		Guiro Long	Clause	Clave	Clave	Sumth Cloure
76	D#3	Ulave Weedblock 1	<u>Vaadblaak 1</u>	Vaadblaak 1	Woodblook 1	Woodblook 1
70	ES ES	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1	Woodblock 1
	гј Е#5	Woodblock I	Woodblock I	Woodblock I	Cuice 1	Cuice 1
70	Г#J С5	Cuica I	Cuica I	Cuica I	Cuica I	Cuica 1
79	C#5	Cuica J Tri Muto CM	Tri Mute CM	Tri Muta CM	Tri Muta CM	
Q 1	740	Tri Open GM	Tri Open-GM		Tri Open-GM	Tri Open-GM
01	∧#<	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	Ω#J Ω€	Slaighball	Sleighbell	Slaighball	Sleighbell	Sleighbell
84	С С с с с	WindchimeCM	WindchimeCM	WindchimeCM	WindchimeCM	WindchimeCM
04	C#4		Castanets 1	Castanets 1	Castanets 1	Castanets 1
96		Mt Surdo GM	Mt Surdo GM	Mt Surdo GM	Mt Surdo GM	Mt Surdo-GM
00	D0 D#6	On Surdo-GM	On Surdo-GM	On Surdo-GM	On Surdo-GM	On Surdo-GM
<u></u>	E6	Silence	Silence	Silence	Silence	Silence
00	50	Shence	Shence		Silence	Shence

ENSONIQ MR-61 and MR-76 ミュージ ジャンマニュアル

\_\_\_

# GM、GS パーカッションキーマップ 2

IDI Note		40 - Brsh Kit-GM	48 - Orch Kit-GM	64 - DanceKit-GM	65 - TeknoKit-GM	66 - FormtKit-GM
5	<b>B</b> 1	AcoustcKick	Big Kick1	Boom Kik C	PtchDwnKik3	HouseKick2
6	C2	Bright Kick	ConcrtBD-GM	PtchDwnKik3	PtchDwnKik1	HouseKick1
、~~	C#2	SideStick 1	SideStick 1	SideStick 1	House Rim	House Rim
8	D2	Brush Tap	ConcrtSnare	CrackSnare1	House Snare1	House Snare1
	D#2	Brush Slap	Castanets 1	HouseClap1	Stereo Clap	HouseClap1
0	E2	Brush Swish	ConcrtSnare	HiPass Snr2	HiPass Snr3	HouseSnare4
1	F2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom1
÷	F#2	4xCl Hat3	Tympani	4xCl Hat3	HouseClHat2	HouseClHat1
3	G2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
	G#2	Pedal Hat	Tympani	Pedal Hat	HouseClHat2	Pedal Hat
5	A2	Dry Tom 1	Tympani	HouseToml	HouseTom1	HouseTom1
4.6	A#2	OpenHat-GM	Tympani	ShrtOpHat 1	HouseOpHat2	HouseOpHat1
7	B2	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
8	C3	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom1
* 11	C#3	Crash 1-GM	Tympani	HouseCrash2	HouseCrash2	HouseCrash1
0	D3	Dry Tom 1	Tympani	HouseTom1	HouseTom1	HouseTom2
÷ 1	D#3	Ride 1-GM	Tympani	Cool Ride 1	Cool Ride 1	HouseRide1
2	E3	China 1-GM	Tympani	Gong mf	Gong mf	China Crash
3	F3	RideBell-GM	Tympani	HouseRide2	HouseRide1	Ride Bell
5	F#3	Tambourine	Tambourine	Dyn.Tambo	Dyn.Tambo	Tambourine
5	G3	Splash1-GM	Splash1-GM	ChokeSplash	ChokeSplash	SplashCym 1
5.6	G#3	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
7	A3	Crash 1-GM	Crash 1-GM	808 Cymbal	808 Cymbal	Crash Cym 1
	A#3	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Pole	Vibraslap
9	B3	Ride 1-GM	Piatti-GM	SizlRideCym	SizlRideCym	Ride Cym 1
0	C4	Bongo	Bongo	Bongo	Synth Drip	Bongo
(s.)	C#4	Bongo	Bongo	Bongo	Synth Kiss	Bongo
2	D4	Conga Mute	Conga Mute	CongaLO/whl	SynLoCongGM	Conga Mute
0.5	D#4	Conga High	Conga High	CongaHi/whl	SynHiCongGM	Conga High
4	E4	Conga Low	Conga Low	CongaMoose1	SynLoCongGM	Conga Low
5	<b>F</b> 4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Tambourine
6.15	F#4	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali	Timbali
7	G4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	G#4	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
9	A4	Cabasa	Cabasa	Cactus Hit1	Cactus Hit1	Cabasa
	A#4	Maracas	Maracas	Egg Shaker	Egg Shaker	Maracas
1	B4	Whistle B	Whistle B	Synth Hit 1	Synth Hit 1	Whistle A
2	C5	Whistle A	Whistle A	Synth Hit 4	Synth Hit 2	Whistle A
	C#5	Guiro Short	Guiro Short	Synth Hit 6	Synth Hit 3	HouseRide1
4	D5	Guiro Long	Guiro Long	Synth Hit 7	Synth Hit 4	Guiro Long
	D#5	Clave	Clave	Synth Hit12	Synth Hit 5	Clave
6	E5	Woodblock 1	Woodblock 1	Synth Hit11	Synth Hit 6	Woodblock 1
7	F5	Woodblock 1	Woodblock 1	Wakka 1	Synth Hit 7	Woodblock 1
- × -	F#5	Cuica 1	Cuica 1	Wakka 3	Synth Hit 8	Cuica 1
9	G5	Cuica 5	Cuica 5	Wakka 5	Synth Hit 9	Cuica 1
8.0	G#5	Tri Mute-GM	Tri Mute-GM	Wakka 7	Synth Hit 10	Triangle Mt
1	A5	Tri Open-GM	Tri Open-GM	Scratch 1	Synth Hit 11	Triangle Op
×2	A#5	Shaker	Shaker	Scratch 2	Synth Hit 12	Cym Swell2
3	B5	Sleighbell	Sleighbell	Scratch 3	Synth Hit 10	AltRevCrash
	C6	WindchimeGM	WindchimeGM	Scratch 4	Synth Hit 10	HiPass Kikl
4				Samtah 6	Synth Hit 9	Synth Hit 4
4	C#6	Castanets 1	Castanets 1	Scratch o	Synth File 0	oyuui int +
4 5	C#6 D6	Castanets 1 Mt Surdo-GM	Castanets 1 Mt Surdo-GM	Scratch 10	Synth Hit 7	HiPass Snr1
4 S 6 S	C#6 D6 D#6	Castanets 1 Mt Surdo-GM Op Surdo-GM	Castanets 1 Mt Surdo-GM Op Surdo-GM	Scratch 10 Scratch 11	Synth Hit 7	HiPass Snr1 HouseClap2

# MIDIインプリメンテーション

MIDIインプリメンテーション バージョン 1.5

機能		送・受信	認識	注釈		
ペースチャ	Default	1	1-16	16の各トラックはMIDIチャンネ		
レネル	Changed	1-16	1-16	ルのいずれかにセットされます。		
	Default	POLY	MULTI			
モード	Messages	X	×			
	Altered	x	x			
ノートナン バー	True voice	21-108	21-108	ノートは、Key LoとKey Hiトラッ クパラメーターによってフィルタ ーがかかります。		
ペロシティ	Note On	0	0	ノートオンペロシティは、 Velocity Range LoとVelocity Range Hiトラックパラメーターに よってフィルターがかかります。		
	Note Off	0	0	ノートオフベロシティは、レイヤ ーをモジュレートしているとき、 Velocity Range LoとVelocity Range Hiトラックパラメーターに よってフィルターがかかります。		
アフタータ	Кеу	0	0			
ッチ	Channel	0	0			
ピッチベンド		0	0	Heldモードをサポートします。		
コントロール	チェンジ	0-119	0-119	この後の「MIDIコントローラー の対応動作」を参照してくださ い。		
プログラム チェンジ	True#	0-119 0-119	0-119 0-119	現在選択されたパンクからサウン ドを選択してください。 無効なプログラムチェンジは、 "Silent"サウンドを選択しま す。		
システムエク	スクルーシプ	0	0	<ul> <li>一般のNon-Real Time SysEx General MIDI On/Offメッセージ に対応。</li> <li>シングルノートチューニングチェ ンジメッセージ及びMIDIチュー ニングダンプスタンダードに対 応。</li> </ul>		
システム	Song Position	×	. ×			
<b>土田</b>	Song Select	x	X			
жл	Tune Request	×	x			
システムリ	Clock	0	0			
アルタイム	Commands	x	×			
	Local On/Off	x	x			
Aux	All Notes Off	o	0			
メッセージ	Active Sensing	x	X			
	System Reset	x	×			
注	MR-61,76がGeneral ンジによって新しい 読みください。	MIDIにセットされる いシーケンスを選択です	と、バンクセレクトに きません。詳しくは第	対応しません。またプログラムチェ 3章「General MIDIを使用する」をお		

Mode 1: Omni On, Poly Mode 3: Omni Off, Poly Mode 2: Omni On, Mono Mode 4: Omni Off, Mono

O : Yes X: No

### MDコントローラーの対応動作

コントロールチェンジ	種類	備考
0-119	SysCTRL 1-4	割り当て可能なコントローラー
0	Bank Select MSB	常に o
1	Mod Wheel	
4	Foot (Pedal)	
5	Portamento Time	
6	Data Entry MSB	レジスタード及びノンレジスタードパラメーター の編集のために使用します。各パラメーターは MSB及びLSBを受信します。
7	Volume	
10	Pan	
11	Expression Controller	
32	Bank Select LSB	
64	Sustain	
65	Portamento On/Off	
66	Sustenuto	
72	Release Time	Amp Env リリース
73	Attack Time	Amp Env アタック
74	Brightness	フィルターカットオフ
75	Sound Controller 6	ノーマル LFO レイト
76	Sound Controller 7	Amp Env ディケイ
91	Effects 1 Depth	GM コーラスディプス。 第4章「トラックにエ フェクトを加える」をお読みください。
93	Effect 2 Depth	GM リパーブディプス。第4章「トラックにエフ ェクトを加える」をお読みください。
98	Non-Reg. Param. Select LSB	ノンレジスタードパラメーターのLSBです。
99	Non-Reg. Param. Select MSB	 常に o
100	Reg. Param. Select LSB	常に 0、1 もしくは 2
101	Reg. Param. Select MSB	常に o

\_ .

### MIDIコントローラーリスト

MIDI仕様書(バージョン95.1)に定義された、現在の最新型のMIDIコントローラーです。

Bank Select #000 - Bank Select	Expression#043 - Expression LSB	MIDIContrl#086 - UNDEFINED
Mod Wheel #001 - Mod Wheel or Lever	FXControl1#044 - Effect Control 1 LSB	MIDIContrl#087 - UNDEFINED
Breath #002 - Breath Controller	FXControl2#045 - Effect Control 2 LSB	MIDIContrl#088 - UNDEFINED
MIDIContrl#003 - UNDEFINED	MIDIContrl#046 - UNDEFINED	MIDIContrl#089 - UNDEFINED
FootContrl#004 - Foot Controller	MIDIContrl#047 - UNDEFINED	MIDIContrl#090 - UNDEFINED
Glide Time#005 - Portamento Time	GenPurpse1#048 - UNDEFINED	FX Depth 1#091 - Effects Depth 1
Data Entry#006 - Data Entry MSB	GenPurpse2#049 - General Purpose 1 LSB	FX Depth 2#092 - Effects Depth 2
Volume #007 - Volume	GenPurpse3#050 - General Purpose 2 LSB	FX Depth 3#093 - Effects Depth 3
Balance #008 - Balance	GenPurpse4#051 - General Purpose 3 LSB	FX Depth 4#094 - Effects Depth 4
MIDIContrl#009 - UNDEFINED	MIDIContrl#052 - General Purpose 4 LSB	FX Depth 5#095 - Effects Depth 5
Pan #010 - Pan	MIDIContrl#053 - UNDEFINED	Data Inc #096 - Data Inc
Expression#011 - Expression	MIDIContrl#054 - UNDEFINED	Data Dec #097 - Data Dec
FX Control1#012 - Effect Control 1	MIDIContrl#055 - UNDEFINED	NonRgPmLSB#098 - Non-Reg param Num LSB
FX Control2#013 - Effect Control 2	MIDIContri#056 - UNDEFINED	NonRgPmMSB#099 - Non-Reg param Num MSB
MIDIContrl#014 - UNDEFINED	MIDIContrl#057 - UNDEFINED	RgParamLSB#100 - Reg param Num LSB
MIDIContrl#015 - UNDEFINED	MIDIContrl#058 - UNDEFINED	RgParamMSB#101 - Reg param Num MSB
GenPurpse1#016 - General Purpose 1	MIDIContrl#059 - UNDEFINED	MIDIContrl#102 - UNDEFINED
GenPurpse2#017 - General Purpose 2	MIDIContrl#060 - UNDEFINED	MIDIContrl#103 - UNDEFINED
GenPurpse3#018 - General Purpose 3	MIDIContrl#061 - UNDEFINED	MIDIContrl#104 - UNDEFINED
GenPurpse4#019 - General Purpose 4	MIDIContrl#062 - UNDEFINED	MIDIContrl#105 - UNDEFINED
MIDIContrl#020 - UNDEFINED	MIDIContrl#063 - UNDEFINED	MIDIContrl#106 - UNDEFINED
MIDIContrl#021 - UNDEFINED	Sustain #064 - Sustain	MIDIContrl#107 - UNDEFINED
MIDIContrl#022 - UNDEFINED	PortOn/Off#065 - Portamento On/Off	MIDIContrl#108 - UNDEFINED
MIDIContrl#023 - UNDEFINED	Sostenuto #066 - Sostenuto	MIDIContrl#109 - UNDEFINED
MIDIContrl#024 - UNDEFINED	Soft Pedal#067 - Soft Pedal	MIDIContrl#110 - UNDEFINED
MIDIContri#025 - UNDEFINED	LegatoFtsw#068 - Legato Ftsw	MIDIContrl#111 - UNDEFINED
MIDIContrl#026 - UNDEFINED	Hold 2 #069 - Hold 2	MIDIContrl#112 - UNDEFINED
MIDIContri#027 - UNDEFINED	PatchSelct#070 - Snd Variation (Patch Select)	MIDIContrl#113 - UNDEFINED
MIDIContrl#028 - UNDEFINED	Timbre #071 - Harmonic Content (Timbre)	MIDIContrl#114 - UNDEFINED
MIDIContri#029 - UNDEFINED	Release #072 - Release	MIDIContrl#115 - UNDEFINED
MIDIContrl#030 - UNDEFINED	Attack #073 - Attack	MIDIContrl#116 - UNDEFINED
MIDIContrl#031 - UNDEFINED	Brightness#074 - Brightness	MIDIContrl#117 - UNDEFINED
BankSelect#032 - Bank Select LSB	SoundCntl6#075 - Sound Controller 6	MIDIContrl#118 - UNDEFINED
Mod Wheel #033 - Mod Wheel LSB	SoundCntl7#076 - Sound Controller 7	MIDIContrl#119 - UNDEFINED
Breath #034 - Breath Controller LSB	SoundCnt18#077 - Sound Controller 8	
MIDIContrl#035 - UNDEFINED	SoundCntl9#078 - Sound-Controller 9	
FootContri#036 - Foot Controller LSB	SoundCtl10#079 - Sound Controller 10	
Glide Time#037 - Portamento Time LSB	GenPurpse5#080 - General Purpose 5	
Data Entry#038 - Data Entry LSB	GenPurpse6#081 - General Purpose 6	
Volume #039 - Volume LSB	GenPurpse7#082 - General Purpose 7	
Balance #040 - Balance LSB	GenPurpse8#083 - General Purpose 8	
MIDIContrl#041 - UNDEFINED	Portamento#084 - Portamento Control	
Pan #042 - Pan LSB	MIDIContrl#085 - UNDEFINED	

注: 14ビットコントローラーの#000-031はMSBsです。そして#032-063はLSBsです。

#### リセットオールコントローラー(121)受信時の初期値

システムResetControlRecvがOffにセットされると、リセットオ-ルコントロ-ラ-メッセージ は無視されます。

システムResetControlRecvがOnにセットされ以下のMIDIメッセージを受けたとき、MIDIチャンネルに割り当てられたすべてのトラックパラメーターはリセットされます。

Pitch Bend=center         Channel Pressure=000         Polyphonic Pressure=000 全ての88鍵に対して         Controllers 001 ~ 004=000         Controller 005=064         Controller 006=000         Controller 007=100         Controller 008=064         Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Channel Pressure=000 Polyphonic Pressure=000 全ての88鍵に対して Controller 005=064 Controller 005=064 Controller 007=100 Controller 007=100 Controller 008=064 Controller 009=000 Controller 010=064 Controller 011=127 Controller 012 ~ 031=000
Polyphonic Pressure=000 全ての88鍵に対してControllers 001 ~ 004=000Controller 005=064Controller 006=000Controller 007=100Controller 008=064Controller 009=000Controller 010=064Controller 011=127Controllers 012 ~ 031=000
Controllers 001 $\sim$ 004=000Controller 005=064Controller 006=000Controller 007=100Controller 008=064Controller 009=000Controller 010=064Controller 011=127Controllers 012 $\sim$ 031=000
Controller 005=064         Controller 006=000         Controller 007=100         Controller 008=064         Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controller 006=000         Controller 007=100         Controller 008=064         Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controller 007=100         Controller 008=064         Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controller 008=064         Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controller 009=000         Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controller 010=064         Controller 011=127         Controllers 012 ~ 031=000
Controllers 011=127 Controllers 012 ~ 031=000
Controllers 012 $\sim$ 031=000
Controllers 033 $\sim$ 064=000
Controller 065=000
Controllers o66 $\sim$ o69=000
Controller 070 $\sim$ 071=000
Controller 072 $\sim$ 079=064
Controllers 080 $\sim$ 097=000
Controller 098 $\sim$ 101=cleared
Controllers 102 $\sim$ 119=000

Controllers 120 ~ 127= 変化しません

#### Systemのsystem Track ParamReset=Offの場合

コントローラーの005と、 070から 079 までは変化しません。

#### Systemのsystem Track ParamReset=Offの場合

コントローラーの005と、070から079までは上の表の値にリセットされます。

注: Track MIDIの受信フィルターはReset All Controllersメッセージに影響されません。

#### レジスタード (RPN) パラメーター

RPNパラメーターの(0)、(1)、(2)は、トラックのMIDIチャンネルに受信されると同時にピッチ ベンドアップとダウンに影響を及ぼします。また(1)はFineTuningを、(2)はSemitoneShift パラメーターを編集します。

RPNパラメーターMSB及びLSB値は編集されるトラックパラメーターを選択し、データエン トリー値はトラックパラメーターの設定を呼び出します。

コントローラー

番号	名称	值
101	MSB	必ず0にして下さい。
100	LSB	o , oi , もしくはo2(下表参照)
6	Data Entry MSB	0-127

レジスタードパラメーター

番号	名称	MRのパラメーターレンジ
00	ピッチベンドレンジ	0-12
01	ファインチューニング	o~127(表示は-5ocentsから+49)
02	コースチューニング	o~127(表示は-64stから+64st)

ノンレジスタード (NRPN) パラメーター

NRPNパラメーターは、トラックのMIDIチャンネルに受信されるときトラックパラメーターに 影響を及ぼす。

NRPNパラメーターMSB及びLSB値は編集されるトラックパラメーターを選択し、データエン トリー値はトラックパラメーターの設定を呼び出します。

コントローラー

番号	名称	值
99	MSB	必ず0にして下さい。
98	LSB	各々の値及び機能は第4章を参考にして 下さい。
6	Data Entry MSB	0-127

# レジスタードとノンレジスタードパラメーター (RPN/NRPN)

Expression	MIDIコントローラーon と NRPN LSB LSB 034. に対応します。
FX Bus assignment (Insert, Chorus, LightReverb, MediumReverb, WetReverb, Dry)	MIDI NRPN LSB 033. に対応します。
Pitch Bend Up	MIDI RPN LSB 000 と NRPN LSB 022. に対応します。
Pitch Bend Down	 MIDI RPN LSB 000 と NRPN LSB 023. に対応します。
Octave Tuning (-40ct to +40ct)	MIDI NRPN LSB 011. に対応します。
Semitone Coarse Tuning	MIDI RPN LSB 002. に対応します。
Fine Tuning	MIDI RPN LSB 001. に対応します。
Pitch Table	
Glide Mode	MIDIコントローラー065(下記参照)と NRPN LSB 031. に対応します。64また はそれ以上の値のときグライドが可能です。64より下の値ではグライドしませ ん。
Glide Time	MIDIコントローラー005 と NRPN LSB 032. に対応します。
Delay Time positive-only	MIDI NRPN LSB 024. に対応します。
tempo Sync'ed LFO and Noise system tempo time division	MIDI NRPN LSB 025. に対応します。
Normal LFO Rate	MIDIコントローラー075 と NRPN LSB 008. に対応します。
LFO Depth	MIDI NRPN LSB 009. に対応します。
LFO Delay Time	MIDI NRPN LSB 010. に対応します。
Amplitude Envelope Attack time	MIDIコントローラー073 と NRPN LSB 014、に対応します。
Amplitude Envelope Decay time	MIDIコントローラー076 と NRPN LSB 015. に対応します。
Amplitude Envelope Release time	MIDIコントローラー072 と NRPN LSB 016. に対応します。
lo-pass & hi-pass Filter Cutoff	MIDIコントローラー074 と NRPN LSB 012. に対応します。
Filter Envelope Attack time	MIDI NRPN LSB 017. に対応します。
Filter Envelope Decay time	MIDI NRPN LSB 018. に対応します。
Filter Envelope Release time	MIDI NRPN LSB 019. に対応します。
Amp & Filter Envelope Velocity sensitivity	MIDI NRPN LSB 020. に対応します。
Key Range Low limit	MIDI NRPN LSB 026. に対応します。
Key Range High limit	MIDI NRPN LSB 027. に対応します。
Velocity Range Low limit	MIDI NRPN LSB 028. に対応します。
Velocity Range High limit	MIDI NRPN LSB 029. に対応します。
Pressure Mode	MIDI NRPN LSB 030. に対応します。
Velocity MIDI reception converter	MIDI NRPN LSB 035. に対応します。
(Part) Mute button	MIDI NRPN LSB 036 (0=normal muted, 1=unmuted, 2=solo muted, 3=solo, 4-

127=solo). に対応します。

RPN 及びNRPNの使用については、第4章の「RPNsおよびNRPNsをパラメーターの編集に使用する」をお読みください。

#### ユニバーサルNon-Real-TimeSysEx GeneralMIDI On/Off

MR61,76はユニバーサルNon-Real-Time SysEx General MIDI On /Off メッセージに対応 しています。

MR-61,76がSysEx General MIDI Onメッセージを受けると、MRはHitENTERfor GM! コマ ンドを実行します。もし、すでにGMモードだった場合はGMリセットされます。(くわしく は第3章を参照してください)

ユニバーサルNon-Real-Time SysEx General MIDI Onメッセージは、ユニバーサルNon-Real-Timeヘッダの中で以下を含みます。MR-61,76の現在のSysEx装置IDナンバー、sub-ID #1とsub-ID#2メッセージ、そしてSysExメッセージの最後。

#### SysExによりGMモードONを実行する

•		
Transmit	Description	Notes
Fo, 7E	ユニバーサルNon-Real-Time SysExヘッダ	
<device id=""></device>	SysEx デバイスID	0-127(SysEx Device IDシステム パラメーター設定による)
09	sub-ID#1=GMメッセージ	
01	sub-ID#2=GM オン	
F7	End of SysEx	

MR-61,76はユニバーサルNon-Real-Time SysEx General MIDI Off メッセージを受け、ト ラック1及びデフォルトシーケンスを選択することによってGeneralMIDI操作を終えます。 General MIDI操作で初めに変えられたシステムパラメーターはリセットされません。(これ らのパラメーターのリストのために、第3章の「General MIDI を使用する」をお読みくださ い)

ユニバーサルNon-Real-Time SysEx General MIDI Offメッセージは、ユニバーサルNon-Real-Timeヘッダの中で以下を含みます。MR-61,76の現在のSysEx装置IDナンバー、sub-ID #1とsub-ID#2メッセージ、そしてSysExメッセージの最後。

SysExによりチューニングを行う

Transmit	Description	Notes
Fo, 7E	ユニバーサルNon-Real-Time SysExヘッダ	
<device id=""></device>	SysEx デパイスID	o-127(SysEx Device IDシステム パラメーター設定による)
09	- sub-ID#1=GMメッセージ	
02	s sub-ID#2=GM オフ	
F7	End of SysEx	

ピッチテーブル及びMDIチューニングスタンダードフォーマット

外部のコンピュータを使って作成されたピッチテーブルは、MIDIチューニングスタンダード フォーマットに対応するMR-61,76のRAMピッチテーブルにダウンロードすることができます。 またROMに保管された多くのピッチテーブルに加え、ユーザーによって定義された一つの RAMピッチテーブルを適応させることができます。ピッチテーブルは、トラックのPitchTbl パラメーターの設定またはNRPN LSB値21をトラックのMIDIチャンネルに送信することによ って、16トラックのどのトラックからでも呼び出すことができ、PitchTblシステムパラメー ターをもつテーブルを選択することによって、システムに広がる独特のピッチテーブルの使用 が可能です。

MIDIチューニングスタンダードには、MIDIチューニングダンプ(すべてのキーにチューニン グを送るSysExパルクダンプ)とシングルノートチューニングチェンジ(特定のノートのチュ ーニングを変える)の2種類のメッセージがあります。SysExパルクダンプフォーマットは、 アップルマッキントッシュ及びマイクロソフトウインドウズ95のためにいくつかのチューニ ングエディタによってサポートされています。 サードパーティーのチューニングコントロー ラーによって中東の音楽スケールの使用が可能です。(シングルノートチューニングチェンジ メッセージ)

シングルノートチューニングチェンジメッセージがユーザーチューニングナンバー7F [127] に送信され、ノートが中央のCとその1オクターブ上との間(ノートナンバー60~ 71) にあるとき、チューニングチェンジは現在のRAMピッチテーブルのすべてのノートに適 用されます。他のケースすべてにおいてもノートチェンジメッセージは、チューニングを指定 されたノートと交換されるだけです。シングルのノートチューニングチェンジメッセージがノ ートの再生中に受信されたとき(key-downとkey-upメッセージの間)、チューニングチェ ンジは次のノートの影響を受けます。

サードパーティーチューニングコントローラーは、シングルノートチューニングチェンジメッ セージによってサポートされた12のノートのために、zero-pitch-detuneメッセージの送信 を指示します。受信チャンネルのためにRAMチューニングを選択してください。zero-pitch メッセージは、それらのノートチェンジメッセージを送信する前に1度だけ送る必要がありま す。

MIDIチューニングスタンダードに関するより多くの情報を知りたい方は 下記に連絡してください。

MIDI Manufacturer's Association c/o Tom White, President P.O. Box 3173 La Habra, CA 90632-3173 Phone/FAX: (310) 947-4569 email: mma@earthlink.net Just Intonation Network 535 Stevenson Street San Francisco, CA 94103 Phone: (415) 824-5325 FAX: (415) 864-8726 WWW: http://www.dnai.com/~jinetwk

# ROM Systemピッチテーブルリスト

スケールの中の各ノートの間隔はピッチテーブルと呼ばれます。デフォルトのピッチテーブル は西洋平均律ピッチテーブルです。その他に伝統的、又は現代、少数民族、そしてエキゾチッ クなピッチテーブルなどがあります。これらのピッチテーブルは以下の通りです。

EqualTemper	Thailand
Pythagrn-C	24-Tone-Equ
Just Int-C	19-Tone-Equ
Meantone-C	31-Tone-Equ
Wrkmeistr-C	53-Tone-Equ
Vallotti-C	Harmonic
Grk	CarlosAlpha
Grk-Chromat	Carlos-Beta
Grk-Enharm	CarlosGamma
Turkish-A	Partch-43
Arabic-1	Reverse
Arabic-2	Bagpipe
Arabic-3	Shona Mbira1
Arabic-4	Shona Mbira 2
Java-Pelog1	SuperJust
Java-Pelog2	88CET
Java-Pelog3	Pierce-Bohl
Java-SIndro	
Java-Combi	W52
Indian-Raga	WS3
Tibetan	Stretch

### MR-61,76の出力について

MainとAuxアウトプットジャック

これらの接続はバランス(TRS)ステレオケーブルまたはアンバランス(TS)モノラルケー ブルを使用してください。



MRはAux OutジャックとMainOutジャックの各ステレオペアを自動的に切り換えることが、 できます。

- Main Outputs LeftおよびRightは通常ステレオ出力で、Right Outputに何もプラグを 差し込んでいなければ、ステレオ信号はモノラルでLeft MainOutputに送られます。
- 同様にAux Outputs LeftおよびRightは通常ステレオ出力で、Right Outputに何もプラ グを差し込んでいなければ、ステレオ信号はモノラルでLeft Aux Outputに送られます。

注: Aux Outputsに何もケーブルが接続されていなければ、そこに送られる信号はMain Outputsにミックスされます。

#### XLR Outsを使用する

バランスアウトは外部のノイズやハムに対して優れています。バランス出力を使うには下図の ようなケープルが必要です。



## ステレオフットスイッチについて

MR-61,76に使用するためにのステレオフットスイッチとして、エンソニックのSW-10デュア ルフットスイッチをお勧めします。SW-10は、ピアノのような2つのペダルを持つフットスイ ッチです。



SW-10が接続されているとき、ペダルは数多くの異なる機能に割り当てることができます。2 つのSW-10デュアルフットスイッチを接続すると、合計4つの独立したフットスイッチコント ローラーを使用することができます。

注:他社のフットスイッチを使用すると、フットスイッチの内側のワイヤーが逆になる可能性 があります。MRのフットスイッチ1-Lは左、フットスイッチ1-Rは右です。

## モノラルフットスイッチについて

MR-61,76は、2つのステレオフットスイッチジャックによって設計されています。 モノラル フットスイッチが接続されると、左のフットスイッチはオフになります。

シングルフットスイッチ(SW-2またはSW-6)を使用しているとき、システムページのFtSw 1-LとFtSw 2-Lは常に「Unused」にセットされなければなりません。 ステレオフットスイ ッチ(SW-10)によって、フットスイッチジャックは最適化されますが、シングルフットス イッチが接続されても、それにふさわしい動作をします。



モノラルフットスイッチを最適化するために、次の方法をお勧めします。

### モノラルフットスイッチの最適化 1

モノラルフットスイッチは以下の方法で最適化することができます。

モノラルフットスイッチプラグをステレオプラグと変換する





必要なもの

はんだごて

はんだ

ワイヤーカッター

1/4" ステレオプラグ

1. モノラルプラグカバーのネジをゆるめて、邪魔にならないところにそれを移動させます。

2. ワイヤーカッターでモノラルプラグからワイヤーを削除します。

3. フットスイッチケーブルのモノラルプラグをステレオプラグと交換します。

- 4. 図のようにワイヤーをはんだづけします。
- 5. ステレオプラグカバーとステレオプラグをネジで締めます。

### モノラルフットスイッチの最適化 2

#### スプリッターボックスを作る

2つモノラルフットスイッチを1つのステレオフットスイッチとして使うことができます。



必要なもの

はんだごて

はんだ

ワイヤーカッター

ドリルおよびドリルビット

プラスチックの箱(3ジャックをマウントするために十分な大きさのあるもの)

ひとつのステレオジャック

ふたつのモノジャック

保護されたワイヤー

1/4" stereo→stereoケーブル

- プラスチックの箱に3つの穴をあけ、モノラルジャック及びステレオジャックをマウントします。
- 2. 左のモノラルジャックのチップからステレオジャックのリングに、ワイヤーをはんだづけします。
- 右のモノラルジャックのチップからステレオジャックのチップに、ワイヤーをはんだづけします。
- 4. 3つのジャックすべてのたもとを結ぶワイヤーをはんだづけします。
- 5. モノラルフットスイッチをモノラルジャックに接続します。
- 6. ステレオジャックと二つのフットスイッチジャックにstereo→stereoケーブルを接続します。
- 7. それぞれのジャックの場所がわかるよう箱にマークをつけます。

Tips: 以上の指示を"2倍"にすると、2つのステレオジャックに4つのモノラルフットスイッ チをマージすることができます。

ヘッドホンを使用する

ヘッドホンをリアパネルのステレオPhonesジャックに接続すると、ステレオでキーボードの サウンドを聞くことができます。このジャックに行く信号はMain outputジャックに現れる 信号と同じです。Main Out Left:大部分は左に存在します。Main Out Right:大部分は右 に存在します。ミックスされたステレオ信号をヘッドホンに供給するため、左右の音は完全に 分離されてはいません。



ヘッドホンボリュームは、マスターボリュームスライダーによってコントロールされます。 Phonesジャックにヘッドホンを接続しても出力のオーディオスイッチは切られません。

注意!:大きなボリュームレベルは聴覚に損害を与える可能性があります。マスターボリュ ームスライダーの設定を確認してからヘッドホンをご使用ください。

#### ヘッドホンにAux信号を送る

ヘッドホンジャックにAux信号を送るためには、その信号をMain outputsに送らなければな りません。

#### Main OutputsにAux信号を送る

- 1. Systemボタンを押します。
- 2. Parameterダイヤルを使って "AuxToMainOuts" を選択します。
- Valueダイヤルまたは▲▼ボタンを使って "Always" にあわせます。
   Auxジャックに送られたものはすべてMain Outputsに送信されるようになりました。これによっってAux信号をヘッドホンで聞くことができます。

### MR-61,76ダイヤルのアクセラレーション(加速)

MR-61,76のダイヤルにはスピード及びマルチターンの2タイプのアクセラレーションがあり ます。ダイヤルはアクセラレーションを決定するために完全に独立したスケーリングルーチン を使用します。Valueダイヤルがスピード及びマルチターン両方を使用するのに対して、 Parameter及びMixダイヤルはスピードアクセラレーションのみを使用します。ダイヤルドラ イバーはパラメーターリストの長さ(レンジ)を認識しません。 注: Panノブは回転する暗号器ですがアナログコントローラーでありません。ですからPanノ プにはアクセラレーションがありません。

### アクセラレーションタイプ

#### スピード

スピードアクセラレーションはダイヤルを回す速度により機能します。ダイヤルの速い回転は、 ほとんどのパラメーターまたは値リストをその終わりまで持って行きます。アクセラレーショ ンが適用される前に、ParameterおよびMixダイヤルは非常に高いスピードスレッシュホール ドを必要とします。ParameterおよびMixダイヤルにはマルチターンスケーリングが適用され ていないので、ダイヤルのアクセラレーションは効果的に使えません。(非常に速い"snaps" を除いて)なぜならあまりに速いスピードは、Mixダイヤル及びParameterダイヤルを回して いるとき探しているパラメーターを見逃してしまうからです。

マルチターン

マルチターンアクセラレーションはValueダイヤルに適応されます。ダイヤルによって次のパ ラメーターを選択するまでの時間に基づいてスケールの速度は加速します。その間隔が長いと アクセラレーションはキャンセルされます。

#### ディセラレーション(減速)

ディセラレーションはマルチターンモードに適用されます。マルチターンアクセラレーション の中でダイヤルの回転方向を変更するとディセラレーションは起こります。ダイヤルの回転及 び方向とスピードとの関係は以下のようになります。

回転/方向	スピード	合計
1 CW	8	8
2 CW	16	24
3 CW	32	56
4 CW	64	120
5 CW	128	. 248
6 CW	256	504
7 CW	512	1016
8 CW	1024	2040
9 CW	2048	4088
10 CW	4096	8184
11 CCW	-512	7672
12 CCW	-1024	6648
13 CCW	-2048	4600
14 CW	256	4856
15 CW	512	5368

CW=時計回り CCW= 反時計回り

## エラーメッセージ

以下はディスプレイに表示されるエラーメッセージとそれについての情報です。(アルファベ ット順)

### 16トラックレコーダーメッセージ

Add track parameters	トラックパラメーターを持たないトラックのMIDIチャンネ
to track #?	ルを調整しようとすると、このプロンプトは現れます。
Align MIDI channels	調整されたトラック及びチャンネルを持たないシーケンス
to track numbers?	を選択すると、このプロンプトは現れます。
Can't chan9e FX when Playlist is active!	Playlistがアクティブになっているときトラックまたはイン サートエフェクトの変更を試みると、このプロンプトは現 れます。
Can't copy a rhythm track to itself!	リズムトラックのトラックコピーコマンドを実行している とき、それと同じシーケンスにそのトラックのコピーを試 みると、このプロンプトは現れます。
Can't copy playlist!	Playlistがアクティブになっているときソングエディタの
Select a seq first!	Copyボタンを押すと、このプロンプトは現れます。
Can't copy when	Playlistがアクティブになっているとき16トラックレコーダ
playlist is active!	ーのCopyボタンを押すと、このプロンプトは現れます。
Can <sup>,</sup> t edit drum kit on	トラック10のリズムドラムセットのドラムキーを編集を試
rhythm track!	みるとき、このプロンプトは現れます。
Can't edit multiple time si9natures!	シーケンスが1つ以上のタイムシグネチャーを持つとき、シ ーケンスセレクトページのタイムシグネチャー値の編集を 試みると、このプロンプトは現れます。
Can't erase when	Playlistがアクティブになっているとき16トラックレコーダ
playlist is active!	一の Eraseボタンを押すと、このプロンブトは現れます。
Can't locate when Playlist is active!	Playlistがアクティブになっているとき16トラックレコーダ ーの Stopボタンを押すと、このプロンブトは現れます。ま たはシーケンサーがプレーしていないとき。
Can't loop when	PlaylistがアクティブになっているときLoopボタンを押す
playlist is active!	と、このプロンプトは現れます。
Can't mix when	PlaylistがアクティブになっているときMixダイヤルを回す
playlist is active!	と、このブロンプトは現れます。
Can't mute when	PlaylistがアクティブになっているときMuteボタンを押す
Playlist is active!	と、このプロンブトは現れます。

Can't pan when playlist is active!	PlaylistがアクティブになっているときPanダイヤルを回す と、このプロンプトは現れます。
Can <sup>,</sup> t quantize track rhythm playback!	トラック10にリズムがあるとき、そのトラックのデータを クォンタイズしようとすると、このプロンプトは現れま す。トラック10のリズム再生データはノートイベントであ りません。
Can't quantize when Playlist is active!	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
Can't record when Playlist is active!	Playlistがアクティブになっているとき16トラックレコーダ ーの Recordボタンを押すと、このプロンプトは現れます。
Can't rename an empty sequence!	トラックにサウンドが割り当てられていない空のシーケン スの名前を変更しようとすると、このプロンプトは現れま す。
Can't smooth step! Step #4 = Bank1: D	すべてのPlaylistステップをスムーズに演奏するためにRAM が不充分なとき、どのステップがスムーズでないか、この プロンプトは知らせます。(ステップナンバー及びバンク ロケーションは変化します)
Can't solo when Playlist is active!	PlaylistがアクティプになっているときSoloボタンを押す と、このプロンプトは現れます。
No playlist defined! Hold to define one.	Playlistが定義されずにPlaylistボタンが押されると、このプロンプトは現れます。
No seas to select!	選択されたソングにシーケンスがないときPlaylistボタンを 押すと、このプロンプトは現れます。
Not enough memory to	トラックの調整を完了させるためのメモリーが不十分なと き、このプロンプトは現れます。

-

---

----

Press STOP first!	このプロンプトはいくつかの状況に現れます。
	• Playlistを選択しバンクボタンを押し、そしてPlayボタン を押したとき。
	<ul> <li>シーケンサーが動作していて、シーケンスのタイムシグ</li> <li>ネチャーを変更しようとしたとき</li> </ul>
	<ul> <li>シーケンサーが動作していて、以下のボタンを押したと</li> </ul>
	<b>き。</b>
	16トラックレコーダーのEditボタン
	16トラックレコーダーのCopyボタン
	16トラックレコーダーのEraseボタン
	16トラックレコーダーのQuantizeボタン
	ソングエディタのCopyボタン
	ソングエディタのEraseボタン
	ソングエディタのMisc.ボタン
	ソングエディタのSelect Songボタン
	ソングエディタのNew Songボタン
	ソングエディタのSong Playlistボタン
	・選択されたひとつを除くSequenceボタン
RAM low! Playlist not smooth. Proceed?	すべてのPlaylistステップをスムーズに演奏するためにRAM が不充分なとき、このプロンプトは現れます。
Recording stopped! Out of song memory.	レコーディングしているとき、シーケンサーメモリーがい っぱいになったとき、このプロンプトは現れます。
Replace contents of rhythm & tar9et trk?	シーケンスのトラックを調整した後に、サウンドファイン ダー(またはアイディアパッド)からトラックに"Send" を実行したとき、トラック10(リズム)とターゲットトラ ックの両方がデータを含んでいると、このプロンプトは現 れます。
Replace contents of rhythm track?	シーケンスのトラックを調整した後に、ドラムマシンから トラックに"Send"を実行したとき、トラック10(リズ ム)がデータを含んでいると、このプロンプトは現れま す。
Replace sound on tar9et track?	シーケンスのトラックを調整した後に、サウンドファイン ダー(またはアイディアパッド)からトラックに"Send" を実行したとき、ターゲットトラックがデータを含んでい ると、このプロンプトは現れます。
Rhythm data is not available!	選択されたリズムロケーションの中でドラムマシンが、な ければならないリズムを見つけることができないとき、こ のプロンプトは現れます。

. ---

....

-

.....

-

-

-

----

\_

\_

-

リズムをトラック10に選択できないとき、トラック10にリ ズムを変更するためにはドラムマシンのSend機能を使用し なければならないことを、このディスプレイは知らせま す。
アイディアパッドのSendToTrackボタンを押して、トラッ クボタンまたはYesを押した後、このプロンプトは現れま す。
16トラックレコーダーQuantizeコマンドがMethod=Deltas にセットされ、あとに続くパラメーターのすべてが表示さ れないとき、左のダイヤルを時計回りに回すとこのプロン プトは現れます。
PlaylistがアクティブになっているときRegion Fromまたは Toを押すと、このプロンプトは現れます。
シーケンスまたはドラムパターンが、トラックにRAMまた はフラッシュのサウンドを含んでいて、Librarianボタンに よってそれらのサウンドが削除されたとき、トラックボタ ンを押すとこのプロンプトは現れます。
Song Playlistが選択されSongEditorのTempoページが表示 されたとき、その値を編集しようとすると、このプロンプ トは現れます。
シーケンサーモード (マルチモード) で、MR-61,76のトラ ックにMIDIが何かを送ったとき、調整されたトラック及び チャンネルを持ったシーケンスの中で以下のボタン押す と、このプロンプトは現れます。 ・トラックボタンを押す ・Routingボタンを押す ・Mixダイヤルを回す ・Panダイヤルを回す ・Muteボタンを押す
_

# Disk/Global/Storageメッセージ

Bad location	ROMロケーションにサウンドを送信することを試みている とき、このプロンプトは現れます。
Bad MIDI file data! File can't be loaded	不正なMID、SMF、MFFファイルがロードされると、この プロンプトは現れます。MR-61,76は、ロードを中止してこ のエラーメッセージを示します。

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2+27=17#

Can only load first 100 files from disk!	MRフロッピーディスクシステムは、100個までのファイル 範囲を持ちます。挿入したディスクが100以上のファイル を含んでいるとき、この瞬間的な著告メッセージは表示さ れます。
Can <sup>,</sup> t close file!	フロッピーディスクの特定のファイルが壊れていると、こ のプロンプトは現れます。ファイルを閉じることはできま せん。
Can <sup>,</sup> t erase file!	ROMメモリーのファイルを削除しようとすると、このプロ ンプトは現れます。
Can <sup>,</sup> t format floppy!	フロッピーディスクが壊れていると、このプロンプトは現 れます。フォーマットすることはできません。
Can t open disk!	 書き込み中にディスクをイジェクトすると、このプロンプ トは現れます。
Can <sup>,</sup> t open <filename></filename>	フロッピーディスクの特定のファイルが壊れていると、こ のプロンプトは現れます。ファイルを開けることはできま せん。
Can <sup>,</sup> t rename file!	ROMメモリーのファイルの名前を変えようとすると、この プロンプトは現れます。
Can <sup>,</sup> t save more than 100 files to disk!	MRフロッピーディスクシステムは、100個までのファイル 範囲を持ちます。ディスクに100以上のファイルを保存し ようとすると、このエラーメッセージは、表示されます。
Couldn <sup>,</sup> t find Pattern to save!	存在しない、またはメモリーから削除されたパターンを保 存しようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find preset to save!	存在しない、またはメモリーから削除されたプリセットを 保存しようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find rhythm to save!	存在しない、またはメモリーから削除されたリズムを保存 しようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find sound to save!	存在しない、またはメモリーから削除されたサウンドを保 存しようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find tar9et preset!	存在しない、または破壊されたロケーションにプリセット をロードしようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find tar9et rhythm!	存在しない、または破壊されたロケーションにリズムをロ ードしようとすると、このプロンプトは現れます。
Couldn <sup>,</sup> t find tar9et sound!	存在しない、または破壊されたロケーションにサウンドを ロードしようとすると、このプロンプトは現れます。
Disk not readable!	ディレクトリのロード中にディスクをイジェクトすると、 このプロンプトは現れます。

¥

\_

-

-

-

-----

\_

Disk Utilities: No disk in drive!	ディスクがドライブにないとき、ディスクUtilitiesボタン を押すと、このプロンプトは現れます。
Disk write-protected	ディスクwrite-protectウインドウが開いているとき、ディ スクコマンドを処理しようとすると、このプロンプトは現 れます。
Disk is full!	フロッピーディスクに情報を保管するための余地がなにも ないとき、このプロンプトは現れます。
Disk read failed!	ディスクのロード中にフロッピーディスクに関するデータ が破壊されると、このプロンプトは現れます。
Disk write failed!	フロッピーディスクまたはファイルが破壊されていてその ディスクにデータを保存しようとすると、このプロンプト は現れます。
Disk's been chan9ed!	ディスクからデータをロードするとき、異なるフロッピー ディスクがドライプの中にあると、このプロンプトは現れ ます。
Dump: <dump type=""> Sending</dump>	MR-61,76が、SysExを送っていることを知らせるメッセー ジ。
Failed! May be hosed	ディスクファイルが破壊させられるかもしれないことを、 知らせるメッセージ。
Fatal memory error!	MRメモリーハンクが破壊させられるとき、このノロンノ トは現れます。
Fatal memory error! File is bi99er than free memory!	MRメモリーハンクが破壊させられるとき、このフロンフ トは現れます。 ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。
Fatal memory error! File is bi99er than free memory! File is too bi9	MRメモリーハンクが破壊させられるとき、このフロシフトは現れます。 ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。 ファイルのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。
Fatal memory error! File is bi99er than free memory! File is too bi9 File with same name exists! Overwrite?	MRメモリーハンクが破壊させられるとき、このフロンプ トは現れます。 ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。 ファイルのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。 ディスクにファイルを保存しようとするとき、同じ名前の ファイルがディスク上に存在すると、このプロンプトは現 れます。
Fatal memory error! File is bi99er than free memory! File is too bi9 File with same name exists! Overwrite? Insufficient memory!	<ul> <li>MRメモリーハングが破壊させられるとき、このブロンプトは現れます。</li> <li>ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。</li> <li>ファイルのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。</li> <li>ディスクにファイルを保存しようとするとき、同じ名前の ファイルがディスク上に存在すると、このプロンプトは現れます。</li> <li>操作を完了するために十分なメモリーがないとき、このプロンプトは現れます。</li> </ul>
Fatal memory error! File is bi99er than free memory! File is too bi9 File with same name exists! Overwrite? Insufficient memory! Load from disk? No disk in drive!	<ul> <li>MRメモリーハングが破壊させられるとき、このブロンプトは現れます。</li> <li>ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。</li> <li>ファイルのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。</li> <li>ディスクにファイルを保存しようとするとき、同じ名前の ファイルがディスク上に存在すると、このプロンプトは現 れます。</li> <li>操作を完了するために十分なメモリーがないとき、このブ ロンプトは現れます。</li> <li>ディスクがドライブにないとき、Disk Loadボタンを押す と、このプロンプトは現れます。</li> </ul>
Fatal memory error! File is bi99er than free memory! File is too bi9 File with same name exists! Overwrite? Insufficient memory! Load from disk? No disk in drive! Load from disk? No readable files!	<ul> <li>MRメモリーハングが破壊させられるとき、このブロンプトは現れます。</li> <li>ディスクからファイルをロードするために割り当てられた 十分なメモリーがMRにないとき、このプロンプトは現れ ます。</li> <li>ファイルのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。</li> <li>ディスクにファイルを保存しようとするとき、同じ名前の ファイルがディスク上に存在すると、このプロンプトは現 れます。</li> <li>操作を完了するために十分なメモリーがないとき、このブ ロンプトは現れます。</li> <li>ディスクがドライブにないとき、Disk Loadボタンを押す と、このプロンプトは現れます。</li> <li>Disk Loadボタンを押した後に、ディスク上に正当なファイ ルが見つからないとき、このエラーメッセージはLoadペー ジの下段に表示されます。</li> </ul>

ENSONIQ MR-61 and MR-76 21-2 2+272171

~

----

\_\_\_

----

\_\_\_\_

\_\_\_\_

\_

\_\_\_\_

----

----

\_\_\_\_

\_\_\_\_

----

\_\_\_\_
Not a valid program file!	破壊されたサウンドデータをロードしようとすると、この プロンプトは現れます。
Not a valid rhythm file!	破壊されたリズムデータをロードしようとすると、このプ ロンプトは現れます。
Not enough FLASH memory!	保存したい情報が割り当て可能なメモリーを越えるとき、 このプロンプトは現れます。
Not enough FLASH rhythm memory!	保存したい情報が割り当て可能なメモリーを越えるとき、 このプロンプトは現れます。
Not enough memory for this RAM setup!	保存したい情報が割り当て可能なメモリーを越えるとき、 このプロンプトは現れます。
Pattern is too big	パターンのために利用可能なメモリーを越えたとき、この プロンプトは現れます。
RCV: <messa9e type=""> Receivin9 <ms9 type=""></ms9></messa9e>	MR-61,76がSysExを受信していることを知らせるメッセー ジ。
RCV: (message type) Successful!	SysExへの対応が完全なことを知らせるメッセージ。
Save to disk? No disk in drive!	ディスクがドライプにないとき、Disk Saveボタンを押す と、このプロンプトは現れます。
Sorry! No memory for sound sent from MIDI	MR-61,76が、送信されたシングルサウンドのSysExメッセ ージを保管するために、十分なメモリーを持たないことを 知らせるメッセージ。
Turn Layer off to save to disk!	レイヤーがOnのとき、ディスクに現在のサウンドを保存し ようとすると、このプロンプトは現れます。
Turn Split&Layer off to save to disk!	スプリット及びレイヤーがOnのとき、ディスクに現在のサ ウンドを保存しようとすると、このプロンプトは現れま す。
Turn Split off to save to disk!	スプリットがOnのとき、ディスクに現在のサウンドを保存 しようとすると、このプロンプトは現れます。

7

# サウンドファインダーメッセージ

Too few free layers to save as a sound! スプリットまたはレイヤーされたサウンドを内部のフラッシュRAMに保存しようとするとき、利用可能な十分なメモリーがないと、このプロンプトは現れます。

解決方法: Librarianボタンを押します。ディスプレイが "Erase memory item?"と表示されるまで Parameterダ イヤルを回します。Yesボタンを押すとサウンドが表示さ れます。(Sound : XXX)メモリーから削除してもよ いフラッシュサウンドをValueダイヤルまたは▲▼ボタン を使って選択します。それによってサウンドのためのメモ リーを空けます。より多くのスペースを作りたいときはこ の手順を繰り返します。

# グローバルエラーメッセージ

Sorry! An Unexpected Event xxx occured.	MR-61,76が致命的エラーを受けたことを示すメッセージ。 メッセージを表示した後にソフトリスタートします。下段 はイベントコードナンバー(000~256)を示します。	
Unknown error Error code = xxx	MR-61,76 <b>が致命的エラーを受けたことを示すメッセージ。</b> メッセージを表示した後にソフトリスタートします。下段 はイベントコードナンバー(ooo~256)を示します。	

Before taking your ENSONIQ product for service or repair, check the troubleshooting sections in this manual. If your ENSONIQ product requires service, first contact the dealer where you purchased it. The following Authorized Repair Stations, listed by state and country, can also perform warranty service.

#### IN THE UNITED STATES

**Excel Electronics** Altech M & M Music (AK) Andys Music MMI inc **Bovd Music** Audionyx Arizona Organ & Keyboard Guitar Etc Guitar Etc Synthony Music Pacific Innovative Elec MSC Musician Service **Electronics Diversified** Studio Maintenance Center Electronic Audio Repair Audio Spectrum Paul Morte Tech Service Alan Robertson Electronic Zone Music Video Sounds Technology **Boeman Electronics** A.M.E. Caraquin Co Alectronics (CA) Valley Sound Absolute Audio Kinder Musical Instrument Elec Liers Music Coretronics Bananas At Large East Bay Sound Pro Sound & Music Stanroys Music Center **Digitron Electronics** Skips Music **Buley Electronic & Audio** Sound Zone San Diego Sound Inc American Music Co Sam Ash Music (CT) East Coast Music Mall Mid Atlantic Music Mid South Audio Guitar Service Center **B & B Educational Music** Harris Music & Sound Abney's Music Ctr Morning Star Music Pro-Tech Services Abe Music American Music (FL) Johnson Electronics Byte Five Inc. **Donleys Elect. Service** Wells Electronics Lab Lange Musical Electronics Alura Engineering The LeLand Langridge Co. Thoroughbred Music (CW) Entertainment Support Audio Doctor Wizard Electronics (GA) G & S Electronics Soundpost Normans Electronics

2020 Ivan Street 300 Front St 9106 Mendenhali Mali Rd 1412 Hillcrest Rd 4055 Cottage Hill Rd 5707 W. 12th Street 605 Mockingbird Ct 11725 N 19th Avenue #6 3226 E Speedway Blvd 5646 E Speedway 3939 East Campbell 10840 Van Owen St 647 Tully Rd Suite 6 544 Walter Avenue 655 Du Bois St Suite F 1030 Folsom St 1526 Fillmore 946 North Main Street 2274 Norman Court 7884 Old Redwood Hwy 1270 Lincoln Ave #1000 411 19th Street 8665 Venice Blvd 11659 Rocoso Road 1355 Lawrence Dr Ste 109 1023 N. La Brea 166 Cohasset Road #2 25030 Yucca Dr 452 North E Street 120 2nd Street 1504 Fourth Street 7017 Village Parkway 4593 Mission Gorge Pl. 741 4th Street 7805 E Telegraph Rd Ste#D 2740 Auburn Blvd 940 B E Main St 27343 Indstrial Blvd-SteA 6528 El Caion Blvd 2597 East Ashlan 95 Amity Rd 25 Hampton Rd 1702 Kirkwood Hwy 52 Bramhall St 6 Peddlars Village 205 S Dual Highway 707 N Pace Bivd 1033 N Mills Ave 5363 Airport Rd N 726 Ohio Avenue 14501 W Dixie Hwy 5225 Lenox Ave 231 East 54th Street 7992 Southside Blvd 3400 Forsyth Rd- Suite 4 1217 N Mills Ave 6355 County Rd 78 West 207 So Pine Ave 2687 SE Grand Dr 923 McMullen Boot Rd 1003 Broadway 1318-C N Monroe St 1434 Tullie Road 2407 Old Flowery Brand Rd 100 Direct Connection Dr 3653 Clairmont Rd NE

Anchorage	AK	99507	907-522-4538
Fairbank	AK	99701	907-456-8324
Juneau	AK	99803	907-789-7337
Mobile	AL	36695	334-633-8744
Mobile	AL	36609	205-660-1277
Little Rock	AR	72704	501-664-3614
Prescott	AZ	86301	602-771-0050
Phoenix	AZ	85029	602-955-2400
Tueson	AZ AZ	05/10	002-/40-1111
Dhooniy	AZ A7	21/00	602 055 2500
N Holbarood		01605	919-509-0550
San Jose	CA	95111	409-207-7532
Newbury Park	ČĂ	91320	805-499-3982
San Rafael	CA	94901	415-485-6048
San Francisco	CA	94103	415-865-0181
San Francisco	CA	94115	415-292-7480
Orange	CA	92667	714-532-9540
Eureka	CA	95503	707-444-0128
Cotati	CA	94931	707-664-1213
Pasadena	CA	91103	818-794-8196
Bakersfield	CA	93301	805-322-6526
Los Angeles	CA	90034	310-559-3157
Lakeside	CA	92040	619-561-1328
Newbury Park	CA	91320	805-499-0601
Hollywood	CA	90038	213-851-3434
Chico	CA	95926	916-893-4088
Moreno valley	CA	92368	909-242-5923
San bernardino		92401	909-009-0010
San Dafaol		90001	A15-A57 7000
Dublin		04569	510.482.4866
San Diego		92120	610-583-7851
Santa Rosa	CA	95404	707-545-4827
Montebello	ČA	90640	213-887-0777
Sacramento	CA	95821	916-481-7575
Santa Paula	CA	93060	805-933-3992
Hayward	CA	94545	510-786-3745
San Diego	CA	92115	619-582-8511
Fresno	CA	93726	209-221-0233
New Haven	СТ	06515	203-489-0500
Danbury	СТ	06811	203-748-2799
Wilmington	DE	19805	302-995-7170
Georgetown	DE	19947	302-856-6993
Newark	DE	19702	302-368-1104
Camden	DE	19934	302-697-2155
Pensacola		32505	904-434-6497
Unando		32803	407-898-3155
Naples		33992	941-014-1962
Lynn naven N Miomi		32401	205.044.7420
lackeonville	51	32205	004-781-1090
Hislesh	FI	33013	305-823-1791
lacksonville	FI	32256	904-641-4455
Winter Park	FL	32792	407-677-0861
Orlando	FL	32803	407-894-3404
Alva	FL	33920	813-768-0497
Ocala	FL	34470	904-368-2165
Port St Lucie	FL	34952	407-337-3509
Clearwater	FL	34619	813-725-8062
<b>Riviera Beach</b>	FL	33404	407-881-4443
Tallahassee	FL	32303	904-222-0542
Atlanta	GA	30329	404-325-4891
Gainesville	GA	30504	404-534-2374
HOSSVILLE	GA	30741	706-891-9404
Chamblee	GA	30341	404-451-5057

Normans Electronics Portmans Music Inc Logical Audio Systems **TPS Electronics Kepharts Music Center** West Music Co. Wizard Electronics (IA) Noteworty Music **Rogers Audio & Design** Mikes Musical Instrument Accutrack Recording ICM Corporation Samuel Music Co Music Lab Inc Audio Pro Service Swing City Chicago Factory Service Deltronics Elmore Musical Warehouse C.V. Lloyde Sound System **Richards Music & Elec** Midwest Music Menders Southern Indiana Music Co Woodwind & The Brasswind Music Today Conservatory of Music Amtech **Opus 1 Music** IRC Music Far Out Music **Rubinos Music** Brier and Hale Music Co. S.M. Hanson Music Inc. Brier and Hale Music Co. Thesis Audio Steam Music Uhlik Music Service **DBs Music (KY) Owensboro Music Ctr** Carl's Music Center Audio Video Electronics Cajun Audio M.R. Montero Electronics Southern Electronics **Electro Music Service** R.M.I. **Rockfleet Music Service Ricks Music World** Gordon Music Inc **B & B Electronics Ricks Music World** Syntronics Downtown Sound Alactronics Inc. (MA) E.U. Wurlitzer Music Washington Music Ctr Manco Specialty Elec Al Nalli Music **Music Box Studios** Wonderland Music Electronic Innovations Back Stage Audio Ltd. Arnoldt Williams Good News Music Centre **Bogner Sound & Music** Good Guys Inc. **Professional Repair On Line Electronics** Crazy Music Sound & Light Sounds Great Morrison Bros.

6115-C Jimmy Carter Blvd 7650 Abercom St 2605 Mountain Ind Blvd Suite 6 1530 Makaloa St 126 E. Water Street 1212 5th Street 1344 23rd Street 1438 N Tima Marie Ave 119 Banner Street 2455 N Yellow Stone 551 N Wolf Road 9050 Helen Lane 908 W Favette Ave 17805 Burnham Ave 780 Frontage Rd 1312 Vandalia 539 W Golf Road 3149 N Halsted 3611 W Willow Knolls Rd 102 South Neil Street 1020 W Marion St 1917 Fullerton 109 N Chestnut St 19880 State Line Rd 1325 Meridian Street 3400 South US 41 7033 Calumet Ave 5420 East Indiana St 5911 E. 82ND ST. 2008 Coopers Lane 8623 Louisanna Place 424 N. Kansas Avenue 335 South Clark 319 Gunsmoke Avenue 4235 W. Central 3740 Burlingame Circle 2160 E. Douglas 1221 Broadway Avenue 2350 New Hartford Pike 1125 Winchester Rd 805 E K U Bypass #2 112 Luke Street 766 Hickory Avenue 1909 Tulane Avenue 2100 Marshall St 259 New Boston Rd 175-P New Boston St 190 Taunton Ave 333 Main St 185 Walnut Street 179 Swansea Mall Dr 466 Commonwealth Ave-#103 21 Pleasant St **192 Worcester Street** 65 Bent St 2421 Reedie Drive RR3 Box 191 Old Gray Rd 312 S. Ashley 42383 Garfield Road 13519 Michigan Avenue 21628 Van Dyke 109 Ann Street 5701 Canton Center Rd 140 E. Front Street 3218 Coronna Rd 1111 Grand Ave 3448 42nd Ave S 3817 Broadway 201 North Tenth St 1856 S Stewart St 2233 Hwy - 80 West

Norcross	GA	30071
Sevenneh	GA	31406
Tuckor	GA	30084
Honolulu	un un	06914
Decoreb	18	50014
Carabilla		52101
Coraiville		02241
Bettencon	IA	52/22
Mendian	U	83642
Nampa	ID	83686
idaho Falls	ID	83403
Wheeling	IL	60090
Orland Park	IL.	60462
Effingham	IL I	62401
Lansing	IL.	60438
Northfield	IL	60093
Collinsville	IL	62234
Arlington Hts	i.	60005
Chicago	ii -	60657
Decrin		61614
Champaign	16	61920
Champaign	16	01020
Jollet	1	00450
Chicago	IL.	60614
Seymour	IN	47274
Southbend	IN	46637
Anderson	IN	46016
Terre Haute	IN	47802
Hammond	IN	46324
Evansville	IN	47712
Indiananolis	IN	46250
lofforconvillo	iN	47130
Marrilhilla	IN	46410
		40410
	N3	07901
Salina	KS	67401
Dodge City	KS	67801
Wichita	KS	67212
Topeka	KS	66609
Witchita	KS	67214
Bowling Green	KY	42101
Owensboro	KY	42301
Lexington	KY	40505
Bichmond	KY	40475
l afavatta		70506
Hereben		70102
New Orleans		70123
New Orieans		70112
Shreveport		/1101
Starbridge	MA	01566
Woburn	MA	01801
Seekonk	MA	02771
Southbridge	MA	01550
Leominster	MA	01453
Swansea	MA	02777
Boston	MA	02215
North Hampton	MA	01060
Weilesley	MA	02181
Cambridge	MA	02141
Wheeten	MD	20002
Nounort	ME	20302
Ann Arter	ME	49104
Avin Arbor	MI	40104
	MI	48038
Dearborn	MI	48126
Warren	MI	48089
Fenton	MI	48430
Canton	MI	<b>48</b> 187
Traverse City	MI	49684
Flint	Mi	48503
St Paul	MN	55105
Minneapolis	MN	55406
Kansas City	MO	64111
Columbia	MO	65201
Springfield	MO	65804
Jackson	MS	39204
VAVNOVII		UVEVT

770-934-4887 808-951-6699 319-382-3684 319-351-2000 319-359-8815 208-888-5526 208-467-2465 208-524-6607 847-465-8862 708-403-2715 217-342-9221 708-895-2218 847-446-4222 618-345-6700 847-640-6181 312-549-6635 309-692-1253 217-352-7031 815-729-0182 312-276-3939 812-522-6768 219-272-8266 317-644-3361 812-232-2735 219-937-0248 812-479-6787 317-849-7965 812-282-1122 219-736-9344 316-624-8421 913-825-6273 316-225-5333 316-942-7341 913-267-3771 316-262-2840 502-782-5973 502-684-2156 606-254-0324 606-623-4406 318-269-9974 504-737-8942 504-524-2343 318-222-5884 508-347-2828 617-937-0353 508-336-6180 508-764-2117 508-534-9242 508-672-2500 617-266-5039 413-586-0998 617-239-0000 617-738-5455 301-929-2490 207-368-2094 313-665-7008 810-263-1994 313-584-8111 810-758-6157 810-235-5580 313-453-6586 616-946-1230 810-238-8777 612-292-9165 612-721-3130 816-753-0077 314-443-2559 417-883-4543

601-352-0135

404-446-1118

912-354-1500

M & M Electronics M & M Electronics Mississippi Music Audio Clinic **Tritech Electronics Inc Bull City Sound & Electr Music Tech Service** McFadyen Music (Char) McFadyen Music Eckroth Music Co E and J Associates Musician Technical Serv Daddys Junky Music Triple S **Dannys Amp Service** Evans Music **Grubb Brothers Elec** Russo Music Jacks Musical Instruments Sam Ash Music (Chr Hill) Audio Technology **Daves Sound Repair** Rondo Music Sam Ash Music (PAR) **Enchantment Electronics** Grandmas Inc. Mesilla Valley Music Starsound Audio Mahoney's Pro Music & Drum Pro Music & Drum TSR Direct Repair Service S.P.E.C. **McNeil Music Big Apple Music** dBm Pro Audio/Music Services **Only Guitar Shop** House of Guitars Acutone Palomba Music I Sam Ash Music D.B. Musical Elect (NY) **Onondaga Music** Palomba Music II **EPR Electronics** Triple S Elec Depot Live Wire Audio Secret Services Advanced Audio Lentines Music Sound ideas inc **Coyle Music Buddy Rogers Service** Advanced Elect. Services Dr Music **Davton Musicians Service Reineck Keyboard Service Professional Technical** Stage Tech Inc **Hicks Electronics Corp Del City Music** Norman Music Tulsa Guitar & Electronic SureTech Electronic Serv Southbound Sound **KMA Electronics** Inner Sound **Keyboard Associates Musicians Elect Service** Osiecki Bros. Music **CB Electronics Inc** 

4656 Sharon Rd 3106 Audubon Dr North Laurei S 4430 Robinson Road 3461 Canyon Drive 618-H Guilford College 1001 Broad St 3021-1 Stoneybrook Dr 2110 E. Independence Blvd Po Box 2325 1221 West Divide Avenue 641 9th Ave SE 1618 Cass St 4 Raymond Ave Po Box 1018 228 Washington Ave 6570 Sinkinson Avenue 500 Rt 10 West 379 Route 73 1989 Arena Drive 33 Broad Street 2100 Rt 38 Sea Girt Mall- Rt. 35 622 Rt 10 1597 Highway 22 1 E 50 Rt 4 500 Isleia SW 800 S-T Juan Tabo NE 2200 N Main St 2679 Oddie Blvd. 608 Maryland Pkwy 4972 S Maryland Pkwy 884 State Rt #13Rd 1602 Rt 9 684 Sunrise Highway 4517 Old Vestal Rd 4452 Commercail Dr 320 W 37 St 5th Floor Route 9 645 Titus Avenue 898A Broadway 974 E Gunhill Rd 278 Duffy Avenue 2405 Harlem Road 412 S. Clinton 34 N Main St 505 California Avenue 1600 Broadway 8th Floor 265 Park Ave 4112 Gordon St 141 South Main Street 844 N. Main Street 3671 Karl Road 915 Schrock Blvd 6891 Simpson 2303 Brookpark Rd 1569 Chase Ave #5 1819 Wyoming Street 6219 Sylvan Green 1483 W Syluania Ave Ste2 1166 A Steelwood Ave 3259 S Yale Ave 2908 Epperty Drive 317 W Grav 1417 South Harvard 310 Garfield St. Suite 5 278 NW Garden Valley Blvd 617 S.E. Morrison 1818 SE Division 1014-B Green Acres Rd 798 Biddle Street 2426 Parade Street 300 Wilmington

Laurel	MS	39440	601-649-3630
Laurel	MS	39440	601-649-3630
Jackson	MS	39209	601-922-0357
Billings	MT	59102	406-652-1564
Greensboro	NC	27409	910-292-0330
Durham	NČ	27705	919-286-1991
Baleigh	NC	27604	919-872-5119
Charlotte	NC	28205	704-372-3960
Equation	NC	28302	704-372-3060
Biomark		59501	701 000 8707
Disitiatik Vollov Obr		50001	701-223-0707
Valley City		00072	101-040-0200
Omana	NE	68102	402-345-4449
Salem	NH	03079	603-893-405/
Belleville	NJ	07109	201-751-0481
Pensauken	NJ	08109	609-662-2979
Ledgewood	NJ	07852	201-584-9049
West Berlin	NJ	08091	609-767-6627
Trenton	NJ	08610	609-888-0620
Red Bank	NJ	07701	908-747-4315
Cherry Hill	NJ	08002	609-667-6696
Sea Girt	NJ	08750	908-223-0274
Whippany	N.J	07981	201-386-5840
Union	N.I	07083	908-687-2250
Paramue	NI	07652	201_942_0110
Albuquorquo	NIL I	97105	EOE 972.1010
Albuquerque	INIVI NINA	07100	505-073-1010
Albuquerque	INIVI NIKA	0/123	505-292-0341
Las Cruces	NM	88001	505-520-6///
Heno	NV	89512	702-331-1010
Las Vegas	NV	89101	702-382-9141
Las Vegas	NV	89119	702-736-1100
Cortiand	NY	13045	800-841-1815
Clifton Park	NY	12065	518-383-0300
W Babylon	NY	11704	516-661-2454
Vestal	NY	13850	607-729-1548
New Hartford	NY	13413	315-732-3502
New York	NY	10018	212-629-0326
Clifton Pk	NY	12065	518-371-1232
Rochester	NY	14617	716-544-9900
Massaneoua	NY	11758	516-799-3104
N Brony	NV	10460	719 992 3700
Hickoville		11001	F16 022 6400
Duffelo		14005	716 904 0496
Dunaio		14220	710-094-9420
Syracuse	NT	13202	313-422-0423
Port Chester	NY	105/3	914-937-9700
Middletown	NY	10940	914-343-1237
New York	NY	10019	212-832-0072
Mansfield	OH	44902	419-524-9005
Cincinnati	OH	45223	513-541-2292
Marion	OH	43302	614-382-9932
Akron	OH	44310	330-434-3138
Columbus	OH	43224	614-263-5742
Columbus	OH	43229	614-842-4823
Cincinnati	OH	43239	513-729-1950
Cleveland	OH	44134	216-741-2230
Cincinnati	OH I	45223	512.542.6111
Deuton	OH OH	45410	512-052-5277
Sulvenie		43560	A10 995 1075
Sylvania		43300	419-000-10/0
	OH	43012	419-4/0-1900
Columbus	UH	43212	614-46/-1111
Tuisa	UK	74135	918-/43-/813
Del City	OK	73115	405-6/7-8/77
Norman	OK	73069	405-321-8300
Tulsa	ОК	74112	918-742-4912
Eugene	OR	97402	503-687-8763
Roseburg	OR	97470	503-672-7056
Portland	OR	97214	503-231-6552
Portland	OR	97202	503-238-1955
Eugene	OR	97408	503-343-1978
Ardmore	PA	19003	215-896-7311
Erie	PA	16503	814-453-6565
Chadds Ford	PA	19317	215-358-5675

Georges Music Terrace Music Servicing Spectra Sound Cossas Keyboards & Sound Nelson Mendez Keyboard Service MY-Tech Sims Music Doc Tronics Express Music Thomas Marketing Group Ed Lowry Organ Service Haggertys Music Works Broadway Sound Sams Music Morrell Music Shop (KI) **Techstar Services** Musical Instrument Serv Morrell Music MUSITECH (TN) Amro Music Hermes Trading Co Inc Keyboards of Texas Capital Music Hermes Trading Co Inc. BE Goetsch Music Co A OK Music Repair **Rich's Music** Century Music Systems Inc Hermes Trading Co Inc. Strait Music Randy's Music Mart Sound Vibrations Musicmakers Austin Freeman Tuell Speaker Rep Alamo Music **Crosswind Sound Inc** Audio Electronics **R.L.S. Electronic Service** Wagstaff Music Inc Guitar City Stage Sound Audio Light and Music Backstage Inc. Sound West Audio Music World Inc **Bozotronics** EFEX Electronixs & Repair Northwest Organ Service Rons Keyboard & Elec Henris Music **Big Music** Morgan Music Music Service Center Music Service Center Henris Music **Pied Piper Music** Squarewave Audio

#### IN CANADA

Kaysound Imports Long & McQuade Ranger Audio Edmonton Audio Works Kinetic Sound **McPherson Micro Mytronics** Steve's Service

1025 E Woodland Ave 1415 Bunting St Rd #2 Box 2611 1330-32 Wyoming Avenue #9 Kilo 1.9 Rd 441 Vrb.Sta. Teresita Calle C 8 Joan Road 1110 Saint Andrews Rd 120 Lann Circle 159 South Pine St 1400 E 39 Street N 223 St. Charles 514 St. Joe Street 2830 Broadway N.E. 7103 B Crosswind Blvd 510 E Center St 750 Cowan St Suite 9 833 S. Highland Street 2306 State Street 6903 Glen Errol 2936 Poplar Avenue 409 S Broadway 202 South 31st St 6101 Burnett Rd 501 South 11th 222 E Kleberg 1514 Ahrens Drive 1007 Avenue C 3515 Sunbelt Drive N. 501 S 11th St 908 N. Lamar Street 2600 Paramount Suite H-3 1638 S. Staples 517-B S. Lamar 7911 Ferguson Road 425 N Main 3501 Dime Circle #113 9205 Skillman Suite 120 5523 Richmond Ave 206 E 6400 So 470 N 1100 West 103 8th St. SE 3301 N. Military Hwy. 310 W. Broad Street 2323 Tacoma Avenue South 1215 N Division 525 Dexter Ave N 218 SW 153rd Street 3911 N Monroe 747 S Fawcett 511 West College Avenue 7910 N 76th St 2405 E Clairmont 900A South Foster St Po Box 1 500 S. Military Avenue 1200 3rd Avenue 245 S Montana 2165 46th Ave

1505 17th Ave SW

3516 1st Street

17310 108th Ave

4131 Fraser Street

416 McDermot Ave

138 Peter Street

2050 Ellesmere Rd #3

Springfield	PA	10064	610-543-4050
Dottevillo		17001	717 544 0754
Fottavillo		17901	717-044-0704
Spring Grove		17302	717-229-2000
Scranton	PA	18509	717-343-2002
Aguada	PR	00602	809-868-4019
Ponce	PR	00731	809-844-8118
Westerly	RI	02891	401-596-5135
Columbia	SC	29210	803-772-1185
Lexington	SC	29073	803-350-7700
Contractor	60	23073	000-000-1189
Spananourg	30	29302	003-303-0/00
Sloux Falls	SD	57104	605-332-8156
Rapid City	SD	57701	605-343-1881
Rapid City	SD	57701	605-348-4801
Knoxville	TN	37917	615-637-1644
Brentwood	TN	37027	615-371-5000
Kingenort	TN	27660	/22-2/7-0901
Nachuille	TN	37000	420724/ 9091
Nashville		3/20/	010-242-9028
Memphis	IN	38111	901-327-0964
Bristol	TN	37620	615-764-2171
Chattanooga	TN	37412	423-894-9771
Memphis	TN	38111	901-323-8766
McAllen	ТХ	78501	210-682-4341
Tompio	ŤŶ	70501	017 770 2101
Austin	+~	70004	540 450 4000
Austin		/8/5/	512-458-1933
McAllen	ТХ	78501	210-618-3344
Kingsville	ТХ	78563	512-592-5464
Houston	ТΧ	77017	713-643-5397
Denton	ТХ	76201	817-566-3700
San Antonio	TY	79219	210,922,7208
Madilan	ŤV	70210	210-022-7300
WGAIIER		70501	210-010-5005
Austin	IX	78/03	512-4/6-6927
Amarillo	ТХ	79109	806-358-0131
Corpus Christi	ТΧ	78404	512-884-9308
Austin	ТΧ	78704	512-444-6686
Dallas	ТХ	75228	214-324-1132
San Antonio	TY	78205	210-224-1010
Austin	TV	70200	E10 441 1000
Ausun	10	70/44	512-441-1031
Dallas		/5243	214-349-5000
Houston	ТХ	77056	713-654-9217
Murray	UT	84107	801-261-4555
Centerville	UT	84014	801-292-8461
Boanoke	VA	24013	540-342-2040
Norfolk	VA	22518	804.853.0404
Diebmand		20000	004 044 4400
Richmona	VA.	23220	004-044-1433
Tacoma	WA	98402	206-272-1435
Spokane	WA	99202	509-328-2853
Seattle	WA	98109	206-622-4968
Seattle	WA	98166	206-241-4852
Spokene	WA	99205	509.747.7761
Tacomo		00400	000 570 0000
racoma	WA	90402	200-3/2-0033
Appleton	WI	54911	414-739-9163
Milwaukee	WI	53223	414-355-8888
Eau Claire	Wi	54701	715-834-7177
Merrill	WI	54452	715-536-8283
Marrill	WI	54452	715-536-8283
Green Boy	WI	54202	A1A_A0A_A79A
Luntington	1407	05701	204 500 2055
	WW V	25/01	304-329-3333
Casper	WY	82609	307-266-1509
Lachine QUE	H8T 2	P1	514-632-8977
Calcany AI P	TOT 0		AND DAA EEEE
Calgary, ALD	121 U		400 000 4045
Caigary, ALB	IZE 3	909 909	403-2//-1615
Edmonton, ALB	T5S 1	E8	403-483-2017
Vancouver, BC	V5V 4	E9	604-876-4847
Winnipea, MAN	R3A 0	A9	204-947-9389
Scarborough ON	MIH	BAG	416-289-0074
Toronto.ON	M5V 2H2		418-593-8889

#### **OTHER COUNTRIES**

1

ARGENTINA AUSTRALIA **AUSTRIA BALTIC STATES** BARBADOS BENELUX BERMUDA BOLIVIA BRAZIL CHILE COLOMBIA COSTA RICA **CYPRUS** CZECH DENMARK EGYPT FINLAND FRANCE GERMANY GREECE HONG KONG/CHINA **ICELAND** ISRAEL ITALY JAPAN KOREA KUWAIT MAURITIUS MEXICO **NEW ZEALAND** NORWAY PAKISTAN PHILLIPINES POLAND PORTUGAL RUSSIA SAUDI ARABIA SINGAPORE **SLOVENIA** SOUTH AFRICA **SPAIN** SWEDEN SWITZERLAND SYRIA TAIWAN THAILAND TURKEY U.A.E. UNITED KINGDOM VIETNAM WEST INDIES

Arte Musical S.A. Electric Factory Soundware Audio Team A & T Trade Inc. A & B Music Supplies **EBT** International Pianos Plus Audiomusica Pride Internacional Audiomusica Sonygraf Albion S.A. **Empire Music House** Praha Music Center New Musik Alpha Audio Musiikki Hellas OY IML Soundware Audio Team Ph. Nakas Music House Tom Lee Music Co. **RIN Wholesale** R.B.X. International sisme s.p.a. ENSONIQ JAPAN Han Dok Piano Co. Easa Husain Al-Yousifi Robert Yip Tong Ent. Hermes International Electric Factory NZ Norsk Musikk **NRH Electronics** Blue Chip Sales Mega Music Ltd. Americo Nogueira, LDA A & T Trade Inc. Halwani Audio Swee Lee Co. Nova d.o.o. MidiKing Technology Ventamatic Poly-Sonic SDS Music Factory AG Yazigi & Co. Sea Power **Music Concepts** Zuhai Musik A.K.M. Music Centre Key Audio Systems Vistar Company Ltd. The Music Shop Pro Line Music Universal Trading Co.

Talcahuano 218, 1013, Buenos Aires 188 Plenty Road, Preston, Victoria Moostr 123, 5020 Salzburg 91 Brivibas Street, Riga, Latvia LV-1047 Prince Alfred Street, Bridgeton Kapelstraat 12, 5316 BG Delwijnen 129 Front St. East Hamilton Casilla 299, Correo 22, Santiago Ave General Ataliba Leonel, 93-cj 65/66, Sao Paolo Casilla 299, Correo 22, Santiago Carrera 12 #90-20 Of. 401, AA 59786, Bogota PO Box 666-2150, Moravia, San Jose 2150 Nikis Ave, PO Box 5604, Nicosia Soukenicka 20, 112 27 Praha 1 Vesterport 8, DK-8000 Aarhus C 6 Mahmoud Hafex, Safir Sq, Heliopolis, Cairo PL 53, Fin-05201, Rajamaki 4 Rue Maurice Audibert, Saint-Priest Paul-Ehrlich St 28-32, Bld G-3, 6074 Rodermark 147 Skiathou Street, 11255, Athens 30 Canton Rd. Tsimshatsui, Kowloon Frakkastig 16-101, Reykjavik Dizengoff Center, 64 Dizengoff St, Tel-Aviv S. Statale Adriatica 34, 60028 Osimo-Scalo, Ancona Nishi-Shinjuku Toyokuni 1F, 2-5-8 Hatsudai, Tokyo 81-2 Yunhidong, Sudaemoon-Ku, Seoul Abdullah Al Salim St, 13002 Kuwait Yip Tong Centre, 30 Dr. Joseph Riviere St, Port-Louis 830 N. Cage, Pharr, Texas, USA 163 Archers Road, Glenfield, Auckland Bergensgt 26, 0468 Oslo 4 #10-11 Naseem Ctr, Sohrab Katrak Rd, Saddar, Karachi 173 Wilson St, San Juan, Metro Manila 48 Gdansk ul Fultona 5. 80-172 Rua Alto das Torres, 893, 4400 Vila Nova de Gaia B.Gnezdnikovsky Per #10, Moscow 109003 PO Box, 2865, Dammam, 31461 Block 231, Bain St #03-23, Bras Basha Complex 0718 Cesta v Gorice 4, 61111 Ljubljana 110 Palliser Rd, Eastleigh Ridge, Edenvale 1610 c/ Corcega 89 entlo., 08029 Barcelona Kraketorpsgatan 20, S-431 53 Molndal Hohlstrasse 534, CH-8048 Zurich Naser Street, Sati Bldg No. 13, Damascus 7F. #36 Wo Chung 7 Rd, Wuku Taipei County 4/1-2 World Trade Ctr, 3rd Fl, Rajdemn Rd, Bangkok Tunel Gecidi is Hani, B Block No.11, Tunel, Istanbul PO Box 8827, Abu Dhabi Robjohn's Road, Chelmsford, Essex, CM1 3AG 42 Nha Chung Street, Hoan Kiem District, Hanoi 105 Frederick Street, Port of Spain, Trinidad Rern Brands Plein #8, Amsterdam Ctr, St. Maarten Colon Shopping Ctr #126, Curacao, Netherlands

541-374-8049 613-9-480-5988 43-66-2-824679 371-237-1141 809-427-5384 31-4185-52106 809-295-2530 56-2-225-2233 55-11-950-1652 56-2-225-2233 571-622-8515 506-235-9330 357-249-0472 422-2481-0970 4586-190899 202-243-7119 358-0-2901021 33-78-204030 49-6074-89150 301-228-2160 852-2737-7688 354-551-7692 972-3-6298251 39-71-781-9666 813-5351-1401 822-332-5556 965-571-9499 230-242-8629 210-781-8472 649-443-5916 47-22-235680 9221-573113 63-2-706138 48-58-487411 351-2-2004616 7095-229-7516 966-3-898-0405 65-336-7886 38-661-263-260 2711-609-1321 34-3-430-9790 46-31-706-9050 41-1-434-2270 963-11-221-5583 886-2298-2688 662-255-6448 90-212-249-8511 9712-792-734 44-1245-344001 844-2-43058 809-622-3060 599-5-25067 599-9-624840

ENSONIQ Corp Worldwide Headquarters 155 Great Valley Parkway, PO Box 3035 Malvern PA 19355-0735 (610) 647-3930 FAX (610) 647-8908 ENSONIQ products are available through Authorized ENSONIQ Dealers throughout the world.



## "INSTRUCTIONS PERTAINING TO A RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS"

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

WARNING—When using electric products, basic precautions should always be followed, including the following:

- 1. Read all the instructions before using the product.
- 2. Do not use this product near water for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, in a wet basement, or near a swimming pool, or the like.
- 3. This product should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer.
- 4. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
- 5. The product should be located so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.
- 6. The product should be located away from heat sources such as radiators, heat registers, or other products that produce heat.
- 7. The product should be connected to a power supply only of the type described in the operating instructions or as marked on the product.
- 8. This product may be equipped with a polarized line plug (one blade wider than the other). This is a safety feature. If you are unable to insert the plug into the outlet, contact an electrician to replace your obsolete outlet. Do not defeat the safety purpose of the plug.
- 9. The power supply cord of the product should be unplugged from the outlet when left unused for a long period of time.
- 10. Care should be taken so that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through openings.
- 11. The product should be serviced by qualified service personnel when:
  - a. The power supply cord or the plug has been damaged; or
  - b. Objects have fallen, or liquid has been spilled into the product; or
  - c. The product has been exposed to rain; or
  - d. The product does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance; or
  - e. The product has been dropped, or the enclosure damaged.
- 12. Do not attempt to service the product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

# SAVE THESE INSTRUCTIONS



