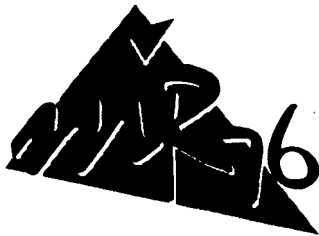
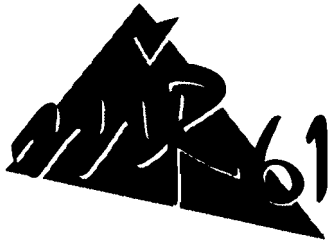


Version 2.00
Operating System
Musician's Manual Addendum



64 Voice Expandable
Performance/Composition Keyboards

ENSONIQ™

LEADING THE WORLD IN SOUND INNOVATION

追加目次

バージョン2.00により追加された機能.....	1
サンプルファイルの読み込み.....	1
読み込み可能なサンプルフォーマット.....	1
サンプルの保存.....	2
サンプルの再生.....	2
サンプルの読み込み.....	3
サンプルの読み込み方法.....	3
サンプルの消去.....	5
サンプルの消去方法.....	5
全サンプルの消去.....	6
全サンプルの消去方法.....	7
ステップレコーディング.....	8
ステップレコーディングについて.....	8
ステップレコーディング.....	9
ステップレコーディングの方法.....	10
複数トラックへのボリュームチェンジ録音.....	14
複数トラックのボリュームチェンジ.....	14
フェードアウトや曲中でのボリュームチェンジの録音方法.....	15
サブグループごとのボリュームチェンジ録音.....	16
テンポチェンジの録音.....	16
テンポチェンジ.....	16
テンポチェンジの録音方法.....	16
外部MIDI機器からの録音.....	19
外部MIDI機器からの録音.....	19
同期を使用しないで単一のMIDIチャンネルを録音する方法.....	19
同期を使用しないで複数のMIDIチャンネルを録音する方法.....	20
同期を使用する外部のMIDIシーケンサーからの録音方法.....	21
FromまたはToのロケーションからの再生.....	24
RegionのFrom/Toをロケーターポイントとしての使う.....	24
From/Toをロケーターポイントとして使うための準備.....	24
FromまたはToのロケーターポイントからの再生方法.....	24
よく使用する音色をもっと簡単に選ぶ.....	25
より簡単に選ぶために音色をリネームする.....	25
番号による音色検索のための設定.....	25
番号による音色検索方法.....	25

バージョン2.00 により追加された機能

MR-76,61用オペレーションシステムが2.00にバージョンアップされ、次のような機能が新たに追加されました：

1. オプションのMR-フラッシュサンプルメモリーボードを用いてオーディオファイルの読み込みが出来るようになりました。Windowsで標準の.WAVフォーマット、Macintoshで標準のAIFFフォーマットのオーディオファイルをフロッピーディスクから読み込むことが可能で、読み込んだ波形は電源を落としても消えることがなく、あたかもMRの内蔵波形のように扱えます。
2. 16トラックレコーダーセクションのステップレコーディング機能がサポートされました。
3. 16トラックレコーダーセクションのファイナルミックスモード時に、ワンタッチでそのシーケンスのボリューム情報をリアルタイムレコーディング出来るようになりました。それによりフェードアウトやダイナミックな音量変更が可能となります。
4. さらにファイナルミックスモードにおいてテンポチェンジ情報のレコーディングも可能となりました。
5. 外部のMIDIソースからの16トラックレコーダーへのリアルタイムレコーディングが可能になりました。複数MIDIチャンネルのレコーディングも可能です。
6. 16トラックレコーダーセクションのロケーション機能が強化されました。FromもしくはToで指定したロケーションにジャンプ出来ます。この機能により2つの違ったロケーションは各々のシーケンスにストアされ、少ないボタン操作でプレイバックしたいロケーションをすくすく探し出せます。またこれらのロケーションからプレイバック可能です。

サンプルファイルの読み込み

注意：サンプルファイルの読み込みには、オプションのMR-フラッシュサンプルメモリーボードが搭載されている必要があります。MR-フラッシュボードのインストールについては、MR-フラッシュサンプルメモリーボードのマニュアルをご覧ください。MR-76,61が一度に認識できるMR-フラッシュボードは一枚のみです。もし複数のMR-フラッシュボードがインストールしてある場合、アクセスできるのは一番低いナンバーのMR-フラッシュボードのみです。

読み込み可能なサンプルフォーマット

MR-フラッシュサンプルメモリーボードがインストールされている場合、MR-76,61に次のフォーマットの波形サンプルを読み込む事ができます。

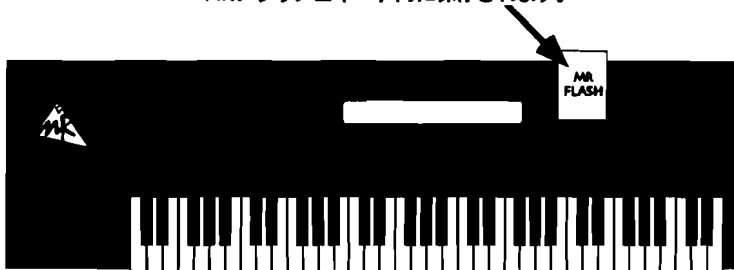
.WAV:	AIF:
8-bit PCM	8-bit PCM
16-bit PCM	16-bit PCM
a-Law	
u-Law	
IMA-ADPCM	

注意：旧式Microsoft社の.WAV ADPCMフォーマットはサポートしていません。

サンプルの保存

フロッピーディスクから読み込まれたサンプルデータは、MR-フラッシュサンプルメモリーボード内に保存されます。

一度読み込まれたサンプルは、MRフラッシュボード内に保存されます。

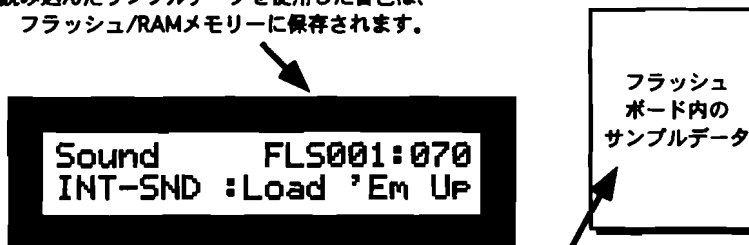


MR-フラッシュサンプルメモリーボードは、電源を落としても読み込んだ波形が消えることがない4メガバイト分のフラッシュメモリーを使用しているため、読み込んだ波形をあたかもMRの内蔵波形のように扱えます。また一つのボードに最大128個のサンプルを保存できます。

サンプルの再生

MR-76,61は読み込んだサンプルを内蔵波形と同様に扱います。そのため読み込んだサンプルをそのまま再生するのではなく、音色の波形として再生されます。フラッシュボードにサンプルを読み込むとMR-76,61は、自動的にそのサンプルを使用した新しい音色を作ります。そして、その音色を選択することで読み込んだサンプルを演奏することができます。新しく作られた音色は読み込んだサンプル名が音色名として設定され、SoundFinderカテゴリーの*CUSTOMとUSER-SNDに登録されます。また他の音色同様、名前を変えたり、内蔵のFLASHまたはRAMメモリーにその音色を保存することもできます。

読み込んだサンプルデータを使用した音色は、フラッシュ/RAMメモリーに保存されます。



その音色はフラッシュボードからの波形を使用します。

読み込むサンプルにループが含まれる場合、読み込まれた後もそのループは有効で、ルートの子を保持したまま88鍵範囲にアサインされます。

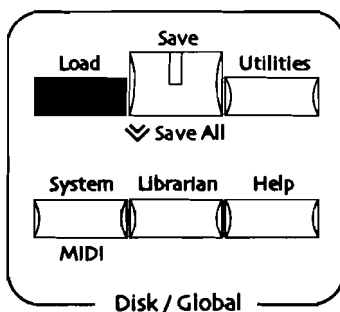
サンプルの読み込み

サンプルファイルの読み込みはDOSフォーマットのフロッピーディスクを使っておこないます。またサンプルはディスクのルート、サブディレクトリーのどこにあっても問題ありません。

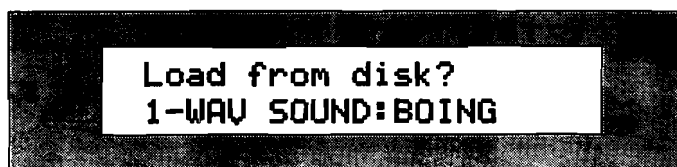
注意： MR-76,61のファイルシステムはDOSのファイル名の規則に準じています。そのためマッキントッシュからのAIFファイルは、ファイル名の最後に「.aif」の拡張子を追加してください。拡張子が追加されていないファイルはサンプルとして認識されません。つまりMR-76,61はファイルの拡張子でサンプルを判断しています。

サンプルの読み込み方法

1. MR-76,61のディスクドライブにサンプルファイルが保存されているフロッピーディスクを挿入してください。
2. Loadボタンを押してください。



3. WAVフォーマットのサンプルを読み込む場合、ディスプレイに次の表示がでるまでParameterノブを回してください。



↑
読み込むサンプルのフォーマット

↑
選択しているWAVサンプル

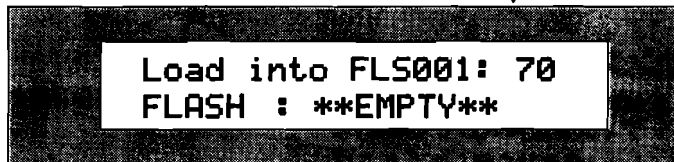
3. AIFフォーマットのサンプルを読み込む場合、ディスプレイに次の表示ができるまでParameterノブを回してください。



↑ ↑
読み込むサンプルのフォーマット 選択しているAIFサンプル

4. Valueノブを回して読み込みたいサンプル選択してください。
5. 表示されているサンプルで良ければ、Yesボタンを押してください。
ディスプレイには次のように表示されます：

サンプルがアサインされる音色の保存先



↑ ↑
選択しているサウンドバンク サンプルがアサインされるロケーション

6. 現在選択している読み込んだサンプルの音色をインターナルフラッシュサウンドバンクに保存したい場合、Valueノブを回して新しいフラッシュサウンドバンクの保存先を選択してください。
7. 保存するロケーションを指定したらYesボタンを押してください。
8. また現在選択している読み込んだサンプルの音色を内蔵RAMサウンドバンク (Librarian setup RAM Memoryですすでに設定した場合) に保存したい場合は、Parameterノブを回して、サウンドバンクの「RAM」を選択してください。
9. Valueノブを回して保存先のRAMサウンドバンクの保存先を選択してください。
10. 保存先を指定したらYesボタンを押してください。

注意： もし読み込んだサンプルをベースとした音色をRAMサウンドバンクに保存した場合、直ちにその音色をフロッピーに保存することをおすすめします。もしMR-76,61の電源を切ってしまった場合、その音色データは消えてしまい、MR-フラッシュサンプルメモリーボード内にそのサンプルデータが残っていてもそのサンプルにアクセスする事ができなくなるためです。

この場合フロッピーディスクからの読み込みが済み次第、読み込んだサンプルを他の音色と同様に利用することができます。

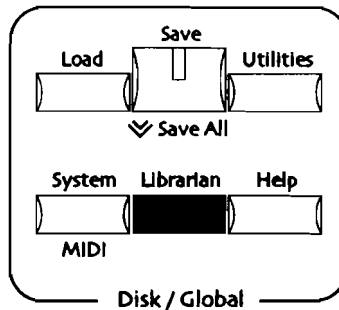
サンプルの消去

MR-フラッシュサンプルメモリーボード内のサンプルの中で不要なサンプルもでてくると思います。そのようなときは、次の方法でそのサンプルを消去してください。

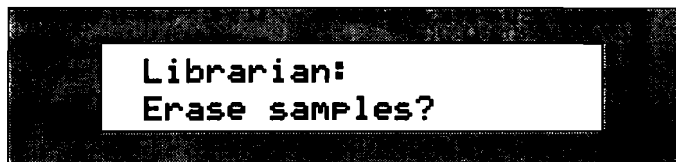
注意： MR-76,61はMR-フラッシュサンプルメモリーボード内のサンプルを消去する際、内蔵のRAMメモリーを作業エリアとして使用します。そのためサンプルの消去コマンドを実行する前に、RAMメモリー内の必要なデータ（サウンド、リズム、シーケンス、ソング等）をフロッピーディスクに保存して下さい。

サンプルの消去方法

1. Librarianボタンを押してください。



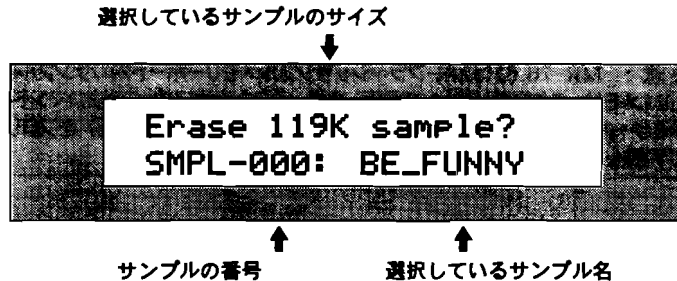
2. 次のディスプレイが表示されるまでParameterノブを回してください。



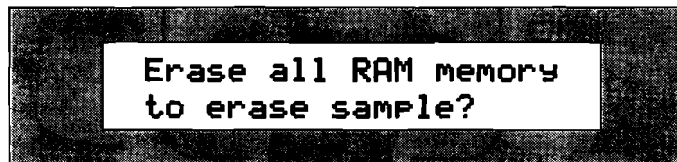
3. Yesボタンを押してください。
4. Parameterノブを回して次の画面を表示させて下さい。



5. Yesボタンを押してください。
次のディスプレイが表示されます。 :



6. Valueノブを回して消去したいサンプルを選択してください。
ディスプレイ上段は、そのサンプルのメモリー消費量を表示します。
7. 選択したサンプルの消去を実行する場合はYesボタンを押してください。
次のディスプレイが表示されます。 :



- MR-76,61はMR-フラッシュサンプルメモリーボード内のサンプルを消去する際、内蔵のRAMメモリーを使用します。そのため記憶されているデータはすべて消去されてしまいます。この画面はその最終確認です。まだ消えては困るデータがRAMメモリー内にある場合は、フロッピーに保存して待避させて下さい。
8. キャンセルする場合はNoボタンを、RAMメモリーの消去して選択したサンプルを消去する場合はYesボタンを押してください。

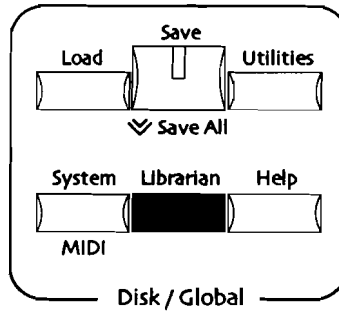
これで消去は完了です。

全サンプルの消去

MR-76,61は簡単な操作でMR-フラッシュサンプルメモリーボード内のすべてのサンプルを消去することができます。これは読み込まれたサンプルが壊れていて、これらを使った時にエラーを起こしてしまう場合などに有効です。

全サンプルの消去方法

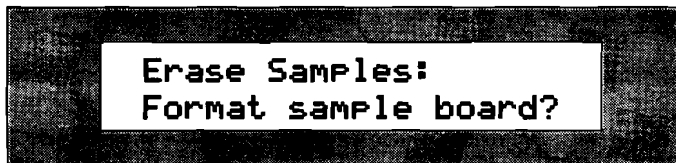
1. Librarianボタンを押してください。



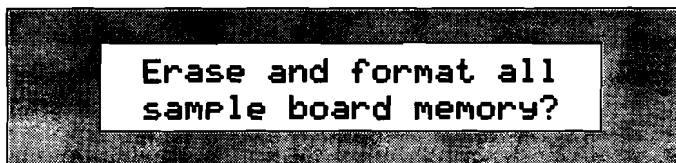
2. 次のディスプレイが表示されるまでParameterノブを回してください。



3. Yesボタンを押してください。.
4. Parameterノブを回して次のディスプレイを表示させます。:



5. Yesボタンを押してください。
次のディスプレイが表示されます。:



この画面がMR-フラッシュサンプルメモリーボード内の全サンプルの初期化/消去の最終確認になります。

6. 全サンプルの初期化/消去行っている場合、Yesボタンを押してください。
キャンセルする場合はNoボタンを押してください。

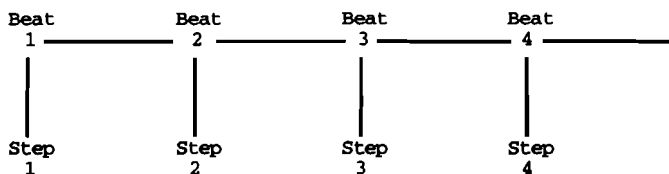
ステップレコーディング

ステップレコーディングについて

16トラックレコーダーの新しいステップレコーディングモードによって、ユーザーはキーボードを使って簡単にシーケンスのテンポに関係なく自分のペースでトラック上に音符を録音していくことができます。

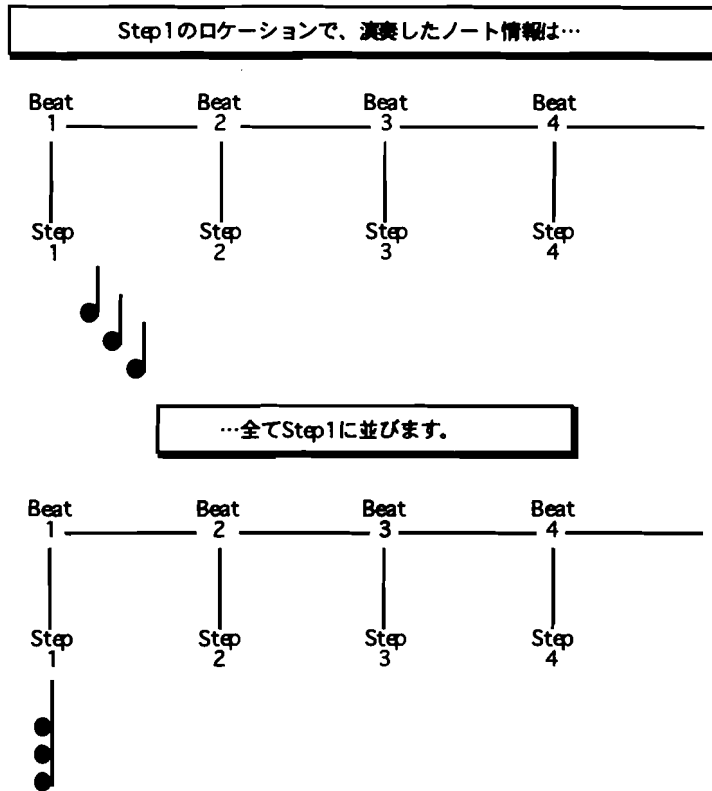
ステップレコーディング時は、「Step」と呼ばれる単位で小節内を区切ります。

例えば4/4拍子のトラックをStep=1/4で分割すると、



各小節は、4つのStepに分けられます。

シーケンスが止まった状態で、ノート情報やサステインなどの情報を現在のロケーションに入力していくことができます。



つまり1ステップずつ進ませながらノートやコード、ペダルなどを入力していくことが出来ます。

ノート情報は、鍵盤を押したときのペロシティー（強さ）も同時に記録されます。そのペロシティーに気をすることは、演奏を自然に聴かせるのにとっても重要です。

和音は、構成音を一度に弾く方法と一音ずつ入力する方法があります。

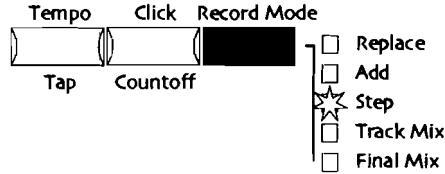
ステップレコーディングで録音されたトラックは、プレイバックすると入力したすべてのノート情報やペダル情報などが通常のテンポで通常のトラックと同様に演奏されます。またステップレコーディングは、演奏不可能なような速いパッセージのフレーズや、あえて人間味が無い方がよいフレーズなどの場合に最適です。

ステップレコーディング

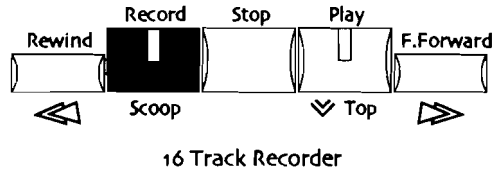
MR-76,61のステップレコーディングは、ユーザーのステップレコーディングの方法に数多くのオプションで対応します。それらのオプションはステップレコーディング中に利用する事ができます。

ステップレコーディングの方法

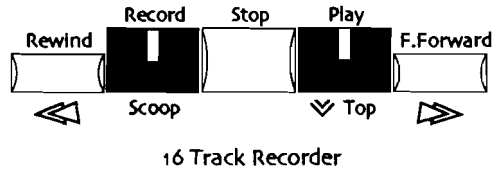
1. 録音したいトラックを選択して下さい。
2. ソングエディターセクションのRecord ModeボタンをStepのLEDを点灯するまで数回押して下さい。



3. 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、

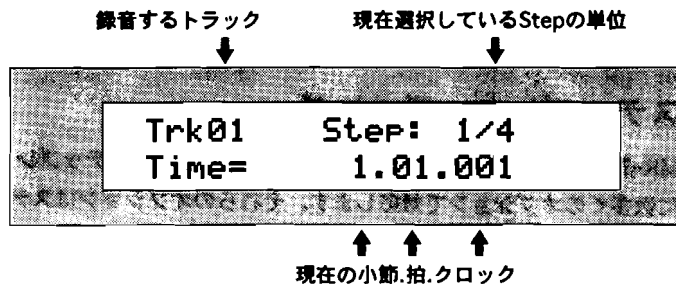


4. Playボタンを押して下さい。

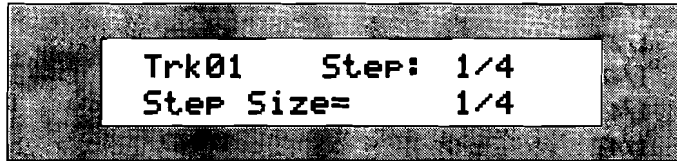


5. その時点から16トラックレコーダーはステップレコーディングモードになり、キーボードなどからのデータの入力を待機している状態です。しかし、この説明を最後まで読み終えるまで鍵盤をさわらないで下さい。(もしすでに鍵盤を押してしまった場合は、16トラックレコーダーのStopボタン、次にEditボタン、次にYesボタンを押して入力を取り消して下さい。そして 3からやり直して下さい。)

次のディスプレイが表示されます。 :



- 「Time=」はデータを入力するトラック内のロケーションが表示されています。ステップレコーディング中はデータを入力するたびにロケーションがすすみます。
6. 次のディスプレイが表示されるまでParameterノブを回してください。



↑
ステップの値(サイズ)を設定します。

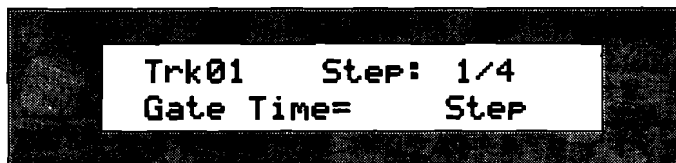
この画面が表示されているときに、ステップサイズを設定することができます。以下の音符の中から選択します:

1/11	/8T
1/1T (‘T’は3連符を表しています。)	1/16D
1/2D (‘D’は付点音符を表しています。)	1/16
1/21	/16T
1/2T	1/32D
1/4D	1/32
1/41	/32T
1/4T	1/64D
1/8D	1/64
1/81	/64T

7. Valueノブを回してステップサイズを選択してください。

ヒント：ステップサイズの設定はシーケンスを通して同じ設定にする必要はありません。つまりそのつどユーザーによって自由に設定出来る、ということです。

8. Parameterノブを次のディスプレイが表示されるまで回してください。



↑
入力される音符の長さ

ヒント：Parameterノブを回すかわりに、Noボタンを押すことによってステップレコーディングパラメーターをめくることが出来ます。

この画面が表示されているときは、入力される音符の長さを設定することができます。以下の音符の中から選択します：

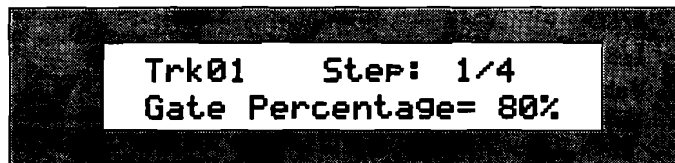
1/11	/8T
1/1T (MTは3連符を表しています。)	1/16D
1/2D (MDは付点音符を表しています。)	1/16
1/21	/16T
1/2T	1/32D
1/4D	1/32
1/41	/32T
1/4T	1/64D
1/8D	1/64
1/81	/64T

Step—現在のステップサイズが選択されます。

注意： 後述のGate Percentageパラメータによって、各音符の長さを微調整することができます。

Held—このセッティングの場合、各ノートの長さは希望するノートまたはコードを押したまま希望する長さになるまでTimeバリューを進めそこで手を離すことにより自由に決めることができます。（またGate Timeの値がHeldの場合、Gate Percentageの値の影響は受けません。）

- Valueノブを回して希望のGate Timeの値を選択してください。
- Parameterノブを次のディスプレイが表示されるまで回してください。



入力する音符の長さをGate Timeの長さの何%するか指定します。

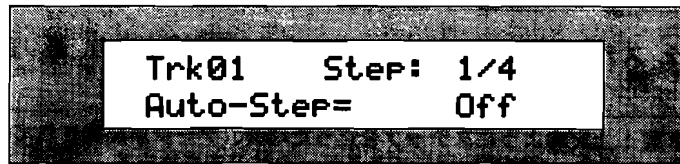
この設定で入力する音符のGate Timeをパーセンテージによって短くすることができます。

(Gate Timeの値がHeldの場合、Gate Percentageの値はノート情報に影響を与えません。)

ヒント： リアルタイムで自然に弾いた場合、各ゲートタイムはその音符の大体80%になります。その値よりパーセンテージを大きくした場合は演奏がレガートに、短くした場合はスタッカートにといった表現が可能となります。

- Valueノブを回して入力する音符のGate Timeの長さをパーセンテージで微調整してください。

12. Parameterノブを次のディスプレイが表示されるまで回してください。



鍵盤を弾くたびにステップを進めていくかどうかのOn/Offです。

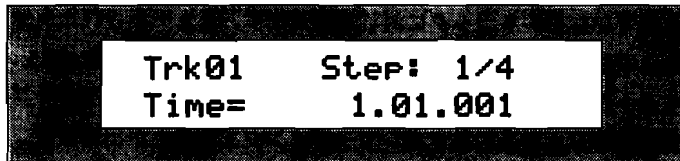
Auto-Stepは、鍵盤を弾くたびにステップを進めていく機能です。

13. Auto-Step機能はユーザーの好みに応じて設定して下さい。

ヒント：16トラックレコーダは、100ミリ秒の範囲内に同時に弾かれたノートと和音と解釈します。そのためAuto-Step=Onの設定時は、100ミリ秒の範囲外に和音の構成音がばらけて入力された場合、ばらけて入力された構成音は別のステップにある音と判断され自動的にステップが進んでしまい、その構成音のみが違うタイミングで演奏されてしまいます。もしコードの構成音を一音ずつ入力したい場合は、Auto-Stepの設定をOffにして下さい。これにより同じタイミングに好きなだけノートを入力することが出来るようになり、それは再生時には和音として再生されます。

以上でステップレコーディングに関するオプションの設定が終わり、トラックにいつでも録音できる状態になりました。

14. Valueノブを左に回して次の画面を表示させて下さい。



ディスプレイ下段が現在のTimeロケーションです。

15. キーボードで演奏した単音または和音のノート情報は、ディスプレイ上のTimeロケーションのタイミングに録音されます。Auto-Step機能がoffの場合は、和音の構成音のそれぞれを別々に弾き、和音として再生することが出来ますが、手動でStepロケーションを次のStepへ進ませなければなりません。それとは逆にAuto-Step機能がonの場合の和音の録音は、全ての構成音を一度に弾かなければなりません。データの入力ごとにStepロケーションが自動的に次のStepへ進みます。

サスティーン/ソステヌートペダルの録音は、ペダル情報を記録したいTimeロケーションからペダルを踏み続け、ペダルを解除したいTimeロケーションで離します。

16. Auto-Step機能がoffの場合は、Stepロケーションを次のStepへ進ませるためにEnterボタンを押してください。また次の拍に進みたい場合はPlayボタンを、次の小節に進みたい場合はFast Forwardボタンを押してください。

またAuto-Step機能の設定に関係なく、Enterボタン、Playボタン、Fast Forwardボタンのどれかを押すことでTimeロケーションを自由に進めることが出来ます。

注意： ステップレコーディングではステップを先に進めるのみで、ステップを戻す（バックステップ）ことは出来ません。

17. ステップの途中からレコーディングを開始したい場合、繰り返しEnterボタンを押して希望のTimeロケーションまで移動してください。

注意： 上記のようにステップを送った場合、データが記録されているステップを通過した場合、すでに記録してあるデータは消去されます。

18. 以上の14～16を繰り返してデータの入力を行います。

19. ステップレコーディングが終了しましたらStopボタンを押してください。

20. Playボタンを押すことで録音したデータを聴くことが出来ます。

複数トラックへのボリュームチェンジ録音

複数トラックのボリュームチェンジ

ファイナルミックスレコーディングモードでは、シーケンス全体またはシーケンス内任意複数トラックのボリュームチェンジをリアルタイムレコーディングすることが出来ます。この機能により、曲中のオートフェードアウトや曲中のボリュームチェンジが可能となります。

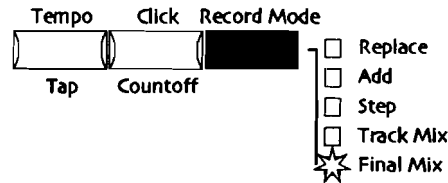
ファイナルミックスレコーディングモードは、現在、聞くことのできる（ミュートされていない）トラックに対して有効です。ミュートされたトラックは、ファイナルミックスモードでのボリュームチェンジの影響を受けません。そのためミュートするトラックを組み合わせることでシーケンス内をサブグループに分け、それぞれ別々のボリュームの動きをレコーディングすることが出来ます。この機能によりサブグループ内のボリュームバランス崩すことなく、サブグループごとでボリュームバランスをとることが出来ます。

またファイナルミックスモードでは、ボリュームチェンジにMIDI Volumeメッセージ（コントロールチェンジ7）を使用するので、トラックにMIDI-OUTが設定されている場合、録音したボリュームチェンジは外部のMIDIシーケンサーに記録することができます。

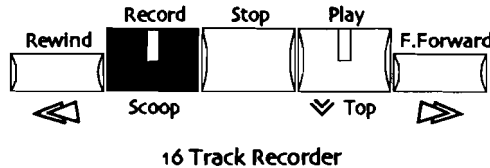
注意： ファイナルミックスモードでの複数トラックへのボリュームチェンジ録音は、アンドゥする（録音を取り消す）ことが出来ませんが、ボリュームチェンジを上書きすることはいつでも可能です。しかし、各トラックの各々のボリュームセッティングをも書き換えています。特に各トラック毎にボリューム変化が作られている時には、ファイナルミックスモードを使う前にそのシーケンスをフロッピーに保存していつでも元の状態に戻せるようにしておくことをお勧めします。

フェードアウトや曲中でのボリュームチェンジの録音方法

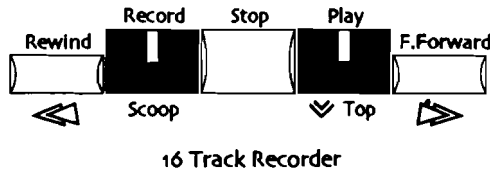
- まず、ミュージシャンズ マニュアルの第8章「16トラックレコーダー FX/ミックスダウンでの基本的なミキシング」でのテクニックで、シーケンス内の各トラックのミキシングを行って下さい。またはトラックミックスレコーディングモード（詳しくは、ミュージシャンズ マニュアルの第8章の「MixおよびPanのリアルタイムコントロール」をご覧ください。）で各トラックのボリュームやパンを録音して下さい。
- ソングエディターセクションのRecord Modeボタンを数回押ししてFinal MixのLEDを点灯させて下さい。



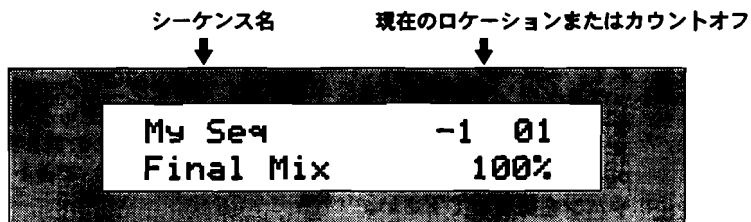
- 16トラックレコーダーのRewindボタンを押しシーケンスを最初に戻して下さい。
- 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、



- Playボタンを押して録音を開始して下さい。



ディスプレイには次のように表示されレコーディングのカウントダウンが始まります。：



↑
オリジナルのシーケンスを100%とした時のボリューム変化の割合

7. 演奏が開始されましたらMixまたはValueノブまたは上下ボタンで自由にボリュームを変更して下さい。
ディスプレイにはオリジナルシーケンスのレベルを100%とした時のボリューム変化の割合が表示されます。
8. ミキシングが終了しましたらStopボタンを押してください。シーケンス最後までミキシングを行った場合は自動的に止まります。
9. Playボタンを押すことで録音した結果を聴くことが出来ます。
10. もし満足いかない結果の場合はミキシング前のデータを保存したフロッピーより読み込んで、3からやりなおして下さい。

注意： ファイナルミックスモードでの複数トラックへのボリュームチェンジ録音は、アンドゥする（録音を取り消す）ことが出来ませんが、ボリュームチェンジを上書きすることはいつでも可能です。しかし、各トラックの各々のボリュームセッティングをも書き換えています。特に各トラック毎にボリューム変化が作られている時には、ファイナルミックスモードを使う前にそのシーケンスをフロッピーに保存していつでも元の状態に戻せるようにしておくことをお勧めします。

サブグループごとのボリュームチェンジ録音

1. ミキシングを行いたいトラック以外のトラックをミュートして下さい。
2. 上記の「フェードアウトや曲中のボリュームチェンジ録音」と同じ方法でボリュームチェンジを録音して下さい。
3. ミキシングが終了しましたらStopボタンを押してください。ミュートを解除してPlayボタンを押すと録音した結果を聴くことが出来ます。

テンポチェンジの録音

テンポチェンジ

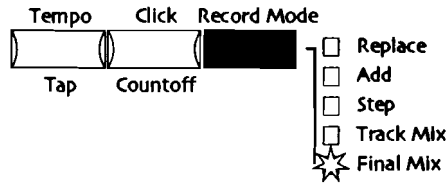
ファイナルミックスレコーディングモードでは、シーケンスのテンポチェンジも記録すること出来ます。この機能により曲中に、リタルダンド、アチェランドを作ることが出来ます。

注意：テンポチェンジの記録は、アンドゥする（記録を取り消す）ことが出来ます。

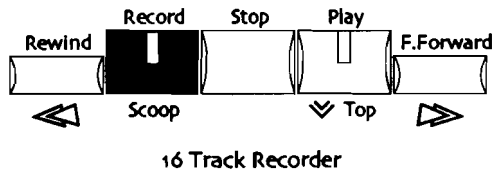
テンポチェンジの録音方法

1. まず、ミュージシャンズ マニュアルの第8章「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」でのテクニックでシーケンス内の各トラックのミキシングを行って下さい。またはトラックミックスレコーディングモード（詳しくは、同じくミュージシャンズ マニュアルの第8章の「MixおよびPanのリアルタイムコントロール」をご覧ください。）で各トラックのボリュームやパンを録音して下さい。

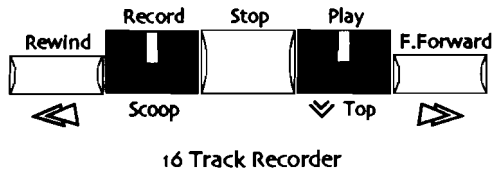
2. ソングエディターセクションのRecord Modeボタンを数回押してFinal MixのLEDを点灯させて下さい。



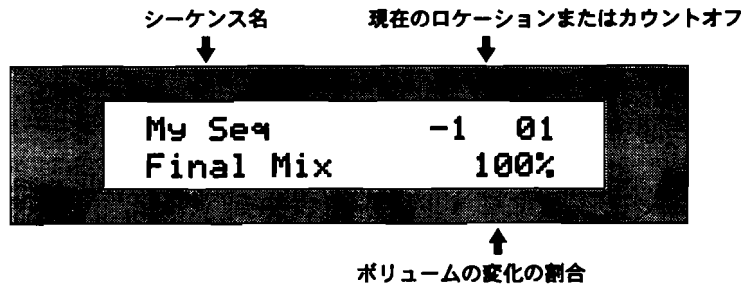
3. 16トラックレコーダーのRewindボタンを押してシーケンスを最初に戻して下さい。
4. 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、



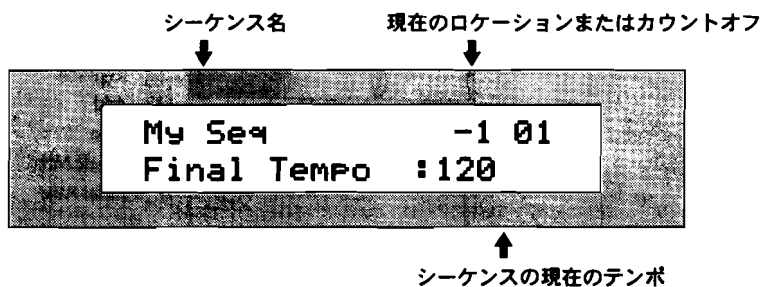
5. Playボタンを押してください。



ディスプレイには次のように表示されカウントダウンが始まります。:



6. Yesボタンを押すか、またはParameterノブを右に回して次のディスプレイを表示させます。:



7. Valueノブまたは上下ボタンで自由に曲中のテンポを変更して下さい。

ヒント：上下ボタンは押し続けることにより、自然なテンポの変化をつけることが出来ます。

8. テンポチェンジが終了しましたらStopボタンを押してください。シーケンス最後までテンポチェンジを行った場合は自動的に止まります。
9. Playボタンを押すことで変更した結果を聴くことが出来ます。
10. もし満足いかない結果の場合は16トラックレコーダーのEditボタンを押してからYesボタンを押し、アンドゥして 3からやり直して下さい。

外部MIDI 機器からの録音

外部MIDI 機器からの録音

16トラックレコーダーは、外部のMIDIコントローラーまたはシーケンサーからのMIDIメッセージ（ノート、コントローラー、プログラムチェンジ、バンクセレクトなど）を録音することが出来ます。

16トラックレコーダーは、一つのMIDIチャンネルを一つのトラックに、また複数のMIDIチャンネルを複数のトラックに同時に録音する事が出来ます。さらに外部のMIDIシーケンサーと16トラックレコーダーを同期させることによって、16トラックレコーダーに外部のシーケンサーからのシーケンスを転送（録音）させることもできます。

注意： 16トラックレコーダーの各トラックには順番に1から16のMIDIチャンネルがアサインされています。したがって、外部のMIDI機器からのデータを16トラックレコーダーのどのトラック上へ記録するか、設定する必要があります。

同期を使用しないで単一のMIDIチャンネルを録音する方法

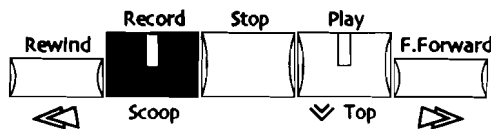
1. ソングエディターセクションのRecord Modeボタンを数回押してReplaceまたはAddなどの目的に合ったLEDを点灯させて下さい。（詳しくはミュージシャンズマニュアルの第7章「レコーディングモード」をご覧ください。）
2. 外部MIDI機器から送られてくるMIDIチャンネルと同じ番号のトラックを選択して下さい。

ヒント： もしそれ以外のトラックを選択してあった場合は、レコーディング終了後、データを使用するMIDIチャンネルに合わせ直す必要があります。

3. ミュージシャンズ マニュアルの第7章「音色の変更と音色のアサイン」での方法で、レコーディングするトラックへ適切な音色をアサインして下さい。

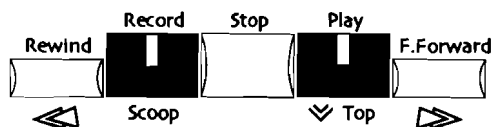
ヒント： トラックにアサインする音色を外部のMIDI機器よりプログラムチェンジメッセージを送って変更したい場合、プログラムチェンジ送信後、トラックボタンを押します。すると、画面に「Update track params with MIDI values?」のメッセージが表示され、Yesボタンを押すことによりその変更が有効になります。

4. 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、



16 Track Recorder

5. Playボタンを押して録音を開始してください。



16 Track Recorder

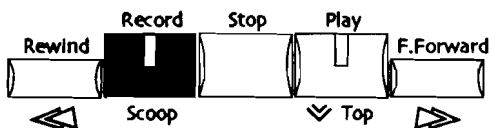
6. 通常のキーボードでの録音と同じように、外部MIDI機器からデータを送信し録音して下さい。
7. 送信（演奏）が終了しましたら、Stopボタンを押して録音を終了して下さい。
8. レコーディングの結果はPlayボタンを押すことにより再生されます。

同期を使用しないで複数のMIDI チャンネルを録音する方法

1. ソングエディターセクションのRecord Modeボタンを数回押してReplaceまたはAddなどの目的に合ったLEDを点灯させて下さい。（詳しくはミュージシャンズ マニュアルの第7章「レコーディングモード」をご覧ください。）
2. ミュージシャンズ マニュアルの第7章「音色の変更と音色のアサイン」での方法で、外部MIDI機器から送られてくるMIDIチャンネルと同じ番号のトラックに適切な音色をアサインして下さい。

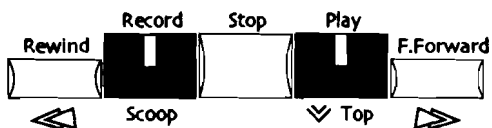
ヒント：トラックにアサインする音色を外部のMIDI機器よりプログラムチェンジメッセージを送って変更したい場合、プログラムチェンジ送信後、トラックボタンを押します。すると、画面に「Update track params with MIDI values?」のメッセージが表示され、Yesボタンを押すことによりその変更が有効になります。

3. レコーディングする各トラックを選択して下さい。
4. 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、



16 Track Recorder

5. Playボタンを押して録音を開始してください。



16 Track Recorder

6. 通常のキーボードでの録音と同じように、外部MIDI機器からデータを送信し録音して下さい。

7. 送信（演奏）が終了しましたら、Stopボタンを押して録音を終了して下さい。

次のディスプレイが表示されます。：

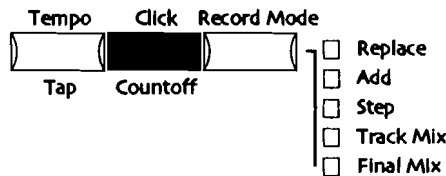


この表示は、データをMIDIチャンネル番号ごとに同じ番号のトラックに振り分けるかどうかを選択する必要がある時に表示されます。

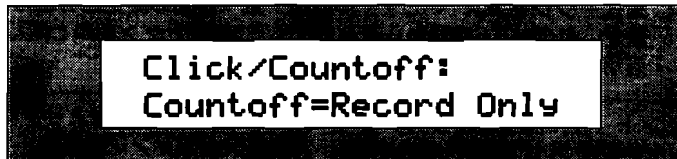
8. トラックごとに振り分ける場合、Yesボタンを押してください。振り分けない場合は、Noボタンを押してください。その場合、そのデータの演奏と保存は出来ますが、データの編集はできません。

同期を使用する外部のMIDIシーケンサーからの録音方法

1. ソングエディターのClickボタンを押してください。

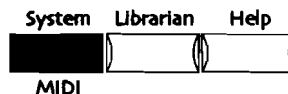


2. Parameterノブを回して次のカウントオフ設定の画面を表示してください。：



↑
現在のカウントオフ設定

3. Valueノブを回してカウントオフをOffにしてください。
4. Systemボタンを押してください。

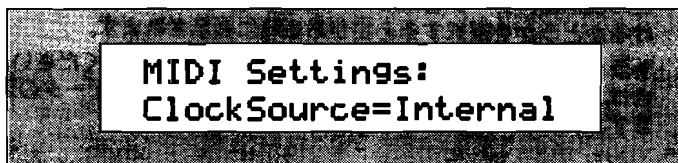


Disk / Global

5. 次のディスプレイが表示されるまでValueノブを回してください。



6. Yesボタンを押してください。
7. Valueノブを回して次のClockSource設定の画面を表示してください。 :



↑
現在のClockSource設定

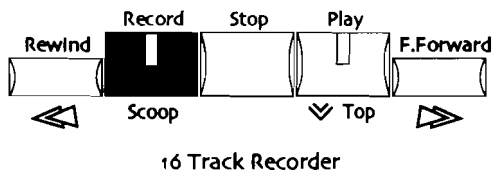
8. Valueノブを回してClockSourceを「MIDI」に設定してください。
9. ソングエディターセクションのRecord Modeボタンを数回押してReplaceまたはAddなどの目的に合ったLEDを点灯させて下さい。（詳しくはミュージシャンズ マニュアルの第7章「レコーディングモード」をご覧ください。）
10. データが入ってないシーケンスを選択し外部シーケンサーの拍子設定と同じ拍子設定にして下さい。（詳しくはミュージシャンズ マニュアルの第7章「シーケンスの拍子設定」をご覧ください。）
11. ミュージシャンズ マニュアルの第7章「音色の変更と音色のアサイン」での方法で、外部MIDI機器から送られてくるMIDIチャンネルと同じ番号のトラックに適切な音色をアサインして下さい。

ヒント：トラックにアサインする音色を外部のMIDI機器よりプログラムチェンジメッセージを送って変更したい場合、プログラムチェンジ送信後、トラックボタンを押します。すると、画面に「Update track params with MIDI values?」のメッセージが表示され、Yesボタンを押すことによりその変更が有効になります。

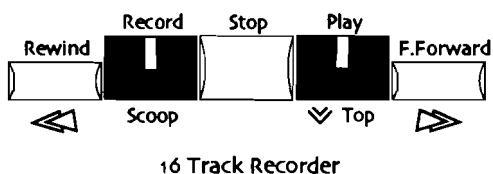
例えば、ENSONIQのTS-10またはTS-12から、MR-76,61にデータを送信している場合には、単にTS上のシーケンスを選択することによって、簡単に全トラックの音色設定を済ませることが出来ます。（TSシリーズはシーケンスを選択することによって全トラックのプログラムチェンジデータを送信します。）そしてMRのトラックボタンを押すと画面に「Update track params with MIDI values?」のメッセージを表示しますので、Yesボタンを押して下さい。

12. 任意のトラックを選択して下さい。
13. 外部シーケンサーのMIDIクロックのスタート&ストップメッセージの送信を有効にして下さい。

14. 16トラックレコーダーのRecordボタンを押したまま、

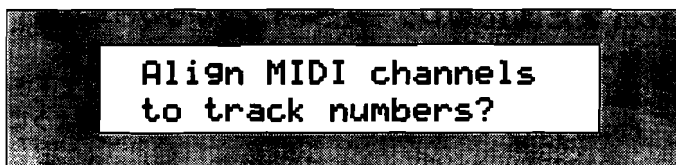


15. Playボタンを押してください。



この状態でMR-76,61は外部シーケンサーのスタートを待機します。

16. 外部シーケンサーをスタートさせて下さい。MR-76,61は、それに追従して録音を開始します。
17. 終わりましたら外部シーケンサーをストップさせて下さい。また、それに追従してMR-76,61も録音を終了します。
- 続いて次のディスプレイが表示されます。:



この表示は、データをMIDIチャンネル番号ごとに同じ番号のトラックに振り分けるかどうかを選択する必要がある時に表示されます。

18. トラックごとに振り分ける場合、Yesボタンを押してください。振り分けない場合は、Noボタンを押してください。その場合、そのデータの演奏と保存は出来ますが、データのエディットはできません。
19. Systemボタンを押し、続いてYesボタンを押してClockSourceの設定の画面を表示させて下さい。そして、Valueノブを回してClockSourceの設定を「Internal」に設定します。
20. ソングエディターのTempoボタンを押してテンポ設定の画面を表示させ、Valueノブを回して外部シーケンサーのテンポと一致させて下さい。

From またはTo のロケーションからの再生

RegionのFrom/Toをロケータポイントとしての使う

Region機能のFrom/Toのロケーションを使って簡単に曲中からプレイすることが出来るようになりました。特にこの機能はFrom/ToボタンのLEDが点灯していないRegion機能がOFFの時に便利です。具体的には楽曲制作時の何回も同じロケーションに移動する時などに、RegionのFrom/Toをロケータポイントとしての使うことで、簡単な操作で設定したロケーションに移動できる機能です。またシーケンスごとにFrom/Toの設定は保存されています。

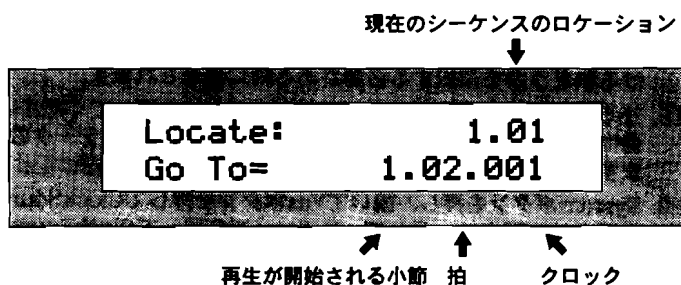
From/Toをロケータポイントとして使うための準備

1. プレイしたいロケーションをFrom/Toに各々設定して下さい。(詳しくはミュージシャンズ マニュアルの第7章「Regionの使用」のFrom/Toの設定方法をご覧下さい。)
2. From/ToボタンのLEDが消灯している事を確認して下さい。もし点灯している場合は、点灯しているFrom/Toボタンを押して消灯させて下さい。

注意： From/ToボタンのLEDが点灯している場合、From/Toはシーケンスの再生範囲の初めと終わりを記憶するのに使用されています、そのためロケータポイントとしては利用できません。

From またはTo のロケータポイントからの再生方法

1. シーケンスが再生中の場合はStopボタンを押して下さい。
2. 16トラックレコーダーのStopボタンを押したままにして下さい。
From/ToボタンのLEDが点灯しディスプレイには次のように表示されます：



この画面はStopボタンを押さえている間中表示されます。

3. Fromボタンを一回押してFromロケーションを選択して下さい。これによりGo toのロケーションにFromのロケーションがコピーされます。またはToボタンを一回押してToロケーションを選択して下さい。これによりGo toのロケーションにToのロケーションがコピーされます。
4. Stopボタンを離すことによりそのロケーションにジャンプします。
5. Playボタンを押すとそのロケーションより再生されます。

よく使用する音色をもっと簡単に選ぶ

より簡単に選ぶために音色をリネームする

サウンドファインダーの「Hold To Spell」機能は、キーボードで探したい音色名を入力することで簡単に検索し選択できます。しかしMR-76,61を使っている内に多くのユーザーは音色の名前より番号を覚える方がより簡単だという事に気付くはずで、そこで気に入っている音色のコピーをフラッシュメモリーに保存し、その音色名の前に番号をつける事により、SoundFinderボタンを押しながら、キーボードでそれらの番号をタイプすることで、その音色を見つけだすことが出来るようになります。

番号による音色検索のための設定

1. 番号をつけたい音色を選択します。
2. その音色のコピーをフラッシュメモリーに保存する操作を行います。ミュージシャンズ マニュアルの第4章「FLASHまたはRAMメモリーにサウンドを保存する」の操作手順を参照して下さい。
3. 音色をネーミングする際に、音色名の最初に番号をつけ加えて下さい。
4. その音色をフラッシュメモリーに保存します。

番号による音色検索方法

1. SoundFinderボタンを押したまま、
2. キーボードで音色名の先頭につけ加えた番号を入力して下さい。
3. ディスプレイに希望の音色が表示されましたらSoundFinderボタンを放して下さい。

