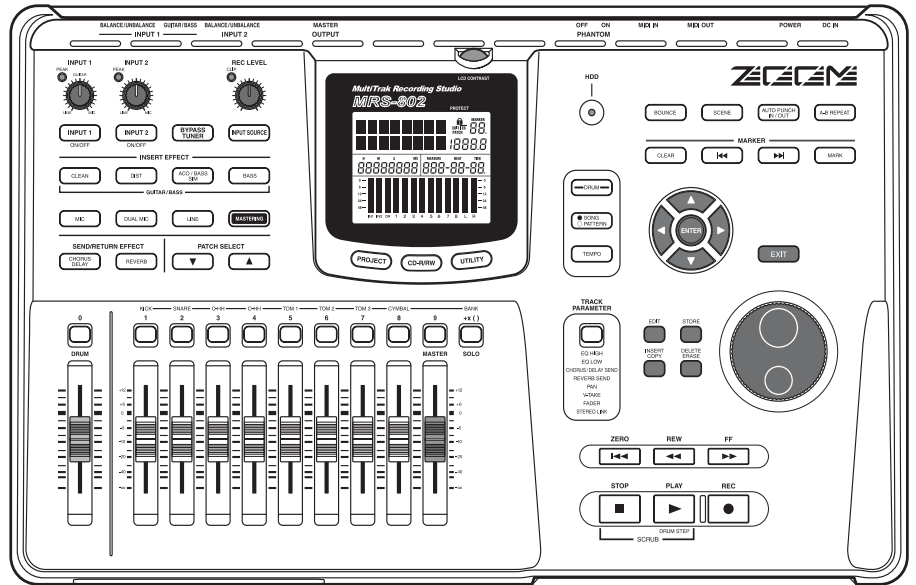


# MultiTrak Recording Studio MRS-802



## オペレーションマニュアル



© 株式会社 ズーム

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

# 安全上のご注意／使用上のご注意

## 安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

### 電源について



MRS-802の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で、MRS-802をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。

### 接地について



MRS-802は設置条件によっては、金属部分に微量の電気を感じることがあります。気になる方は必要に応じて、接地端子(底面のネジ止め部)を利用して外部のアースか大地に接地してご使用ください。

その際、危険ですので下記の場所には接地しないでください。

- 水道管(感電の危険があります)
- ガス管(爆発の危険があります)
- 電話線のアースや避雷針(落雷のときに危険です)

### 使用環境について



MRS-802をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- 温度が極端に高くなる場所や低くなる場所
- 湿度が極端に高い場所
- 砂やほこりの多い場所
- 振動の多い場所

### 取り扱いについて



MRS-802は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

### 接続ケーブルと入出力ジャックについて



ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行ってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

### 改造について



ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

### 音量について



MRS-802を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

### CD-R/RWドライブについて



CD-R/RWドライブの光ピックアップから放射されるレーザー光を直視しないでください。視覚障害の原因となることがあります。

## 使用上のご注意

### 他の電気機器への影響について

MRS-802は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、MRS-802と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、MRS-802も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

### お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。  
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

### 故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。

「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

### データのバックアップについて

MRS-802に保存されたデータは、機器の故障や誤った操作などにより失われることがあります。大切なデータはバックアップを取っておいてください。

### 著作権について

他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。著作権法違反に対する処置に関して、(株)ズームは一切の責任を負いません。

### 保証書の手続きとサービスについて

MRS-802の保証期間は、お買い上げいただいた日から1年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行ってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行います。

このマニュアルは将来必要となることがありますので、必ず参照しやすいところに保管してください。

\* MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

# 目次

<b>安全上のご注意／使用上のご注意</b> .....	<b>2</b>	<b>リファレンス[レコーダー]</b> .....	<b>33</b>
安全上のご注意 .....	2	Vテイクを使う .....	33
使用上のご注意 .....	3	Vテイクを切り替える .....	33
<b>はじめに</b> .....	<b>7</b>	Vテイクに名前を付ける .....	33
ごあいさつ .....	7	曲中の好きな位置に移動する	
MRS-802のご紹介 .....	9	(ロケート機能) .....	35
レコーダーセクション .....	9	一部のみの録音し直す	
リズムセクション .....	10	(パンチイン／アウト機能) .....	35
ミキサーセクション .....	10	マニュアルパンチイン／アウト .....	35
エフェクトセクション .....	10	オートパンチイン／アウト .....	36
<b>各部の名称</b> .....	<b>12</b>	複数のトラックをマスタートラックにまとめる	
トップパネル .....	12	(ミックスダウン機能) .....	37
リアパネル .....	14	マスタートラックについて .....	37
フロントパネル .....	14	ミックスダウン操作 .....	37
<b>接続</b> .....	<b>15</b>	マスタートラックを再生する .....	38
<b>CD-R/RWドライブの取り付け方法</b> .....	<b>17</b>	複数のトラックを別のトラックにまとめる	
<b>デモソングを聴く</b> .....	<b>19</b>	(バウンス機能) .....	39
デモソングのプロテクトについて .....	19	バウンスについて .....	39
電源を入れる .....	19	バウンスに関する設定 .....	39
デモソングを選ぶ .....	19	バウンスを実行する .....	40
デモソングを再生する .....	20	ドラム音色の演奏を録音する	
電源を切る (シャットダウン) .....	20	(リズムレコーディング) .....	41
<b>クイックツアー</b> .....	<b>21</b>	曲中にマークを付ける (マーカー機能) .....	42
ステップ1 録音前の準備 .....	21	マークを設定する .....	42
1-1 新規プロジェクトを作る .....	21	マークの位置にロケートする .....	43
1-2 リズムパターンを選択する .....	22	マークを消去する .....	43
ステップ2 最初のトラックの録音 .....	24	リピート再生する (A-Bリピート機能) .....	44
2-1 入力感度を調節する .....	24	目的の位置を検索する	
2-2 インサートエフェクトをかける .....	24	(スクラブ／プレビュー機能) .....	44
2-3 トラックを選んで録音する .....	25	スクラブ／プレビュー機能を使う .....	44
ステップ3 オーバーダビング .....	27	スクラブ機能の設定を変更する .....	45
3-1 入力感度やインサートエフェクトを		<b>リファレンス[トラック編集]</b> .....	<b>46</b>
設定する .....	27	範囲を指定する編集 .....	46
3-2 トラックを選んで録音する .....	27	範囲を指定する編集の基本操作 .....	46
ステップ4 ミックスダウン .....	28	指定範囲のデータをコピーする .....	47
4-1 ミックスダウンの準備 .....	28	指定範囲のデータを移動する .....	48
4-2 音量／パン／EQを調節する .....	28	指定範囲のデータを消去する .....	49
4-3 センドリターンエフェクトをかける .....	29	指定範囲のデータをトリミングする .....	49
4-4 マスタリング用のインサートエフェクト		指定範囲のデータをフェードイン／	
をかける .....	31	アウトさせる .....	50
4-5 マスタートラックにミックスダウン		指定範囲のデータを反転させる .....	51
する .....	31	指定範囲のデータの長さを伸縮させる .....	51
		Vテイクを操作する編集 .....	53
		Vテイクを操作する編集の基本操作 .....	53
		Vテイクを消去する .....	54
		Vテイクをコピーする .....	54
		Vテイクを移動する .....	54
		Vテイク同士を入れ替える .....	55
		トラックのキャプチャーとスワップ .....	55
		トラックをキャプチャーする .....	55

トラックデータとキャプチャーデータを 入れ替える	56	リズムパターンを入力する	81
<b>リファレンス[フレーズループ]</b>	<b>57</b>	ステップ入力方式	81
取り込み可能なフレーズについて	57	FAST入力方式	83
フレーズの取り込み	58	その他のイベントを入力する	86
フレーズ取り込みの基本操作	58	リズムソングを再生する	87
現在のプロジェクトからVテイクを 取り込む	58	<b>リズムソングを編集する</b>	<b>88</b>
WAV/AIFFファイルを取り込む	59	特定の小節の演奏をコピーする	88
他のプロジェクトからフレーズを 取り込む	60	リズムソングをコピーする	88
フレーズの各種パラメーターを調節する	61	リズムソングを消去する	89
フレーズをコピーする	62	リズムソングに名前を付ける	89
フレーズループを作成する	63	<b>自分自身のリズムパターンを作る</b>	<b>90</b>
フレーズループのFAST入力方式について	63	記録前の準備	90
フレーズループをトラックに書き出す	65	ステップ入力	91
<b>リファレンス[ミキサー]</b>	<b>67</b>	リアルタイム入力	93
ミキサーについて	67	<b>リズムパターンを編集する</b>	<b>94</b>
インプットミキサーの基本操作	68	ドラムの音量バランスを変える	94
入力信号をトラックに割り当てる	68	リズムパターンをコピーする	95
センドリターンエフェクトのかかり具合を 調節する	69	リズムパターンに名前を付ける	95
パン/バランスを調節する	70	リズムパターンを消去する	96
トラックミキサーの基本操作	71	他のプロジェクトからリズムパターン/ リズムソングを取り込む	96
音量/パン/EQを調節する	71	<b>リズムセクションの各種設定を変える</b>	<b>97</b>
センドリターンエフェクトのかかり具合を 調節する	72	基本操作	97
奇数/偶数番号のチャンネルをリンクさせる (ステレオリンク)	73	前カウントの長さを変える	97
ソコ機能を使う	74	メトロノームの音量を変える	98
ミキサーの設定を保存/呼び出しする (シーン機能)	74	音の強弱を指定する	98
シーンを保存する	74	メモリーの残量を確認する	98
シーンを呼び出す	75	<b>リファレンス[エフェクト]</b>	<b>99</b>
シーンの切り替えを自動化する	75	エフェクトについて	99
特定のパラメーターをシーンから除外する	76	インサートエフェクト	99
<b>リファレンス[リズム]</b>	<b>77</b>	センドリターンエフェクト	99
リズムセクションについて	77	<b>インサートエフェクトを使う</b>	<b>100</b>
ドラムキット	77	インサートエフェクトのパッチについて	100
リズムパターン	77	インサートエフェクトの挿入先を変える	101
リズムソング	77	インサートエフェクトのパッチを選ぶ	101
リズムパターンモードとリズムソングモード	78	インサートエフェクトのパッチを エディットする	103
レコーダーセクションとリズムセクションの 同期について	78	インサートエフェクトのパッチを保存する	105
<b>リズムパターンを演奏する</b>	<b>78</b>	インサートエフェクトのパッチ名を変える	105
リズムパターンを選んで演奏する	78	<b>モニター信号のみにインサートエフェクト をかける</b>	<b>106</b>
リズムパターンのテンポを変える	79	<b>センドリターンエフェクトを使う</b>	<b>107</b>
ドラムキットを変える	79	センドリターンエフェクトのパッチについて	107
<b>リズムソングを作る</b>	<b>80</b>	センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ	107
リズムソングを選択する	80	センドリターンエフェクトのパッチを エディットする	108
		センドリターンエフェクトのパッチを 保存する	109
		センドリターンエフェクトのパッチ名を 変える	109
		他のプロジェクトからパッチを取り込む	110

<b>リファレンス[CD作成]</b> .....	<b>111</b>	<b>リファレンス[その他の機能]</b> .....	<b>135</b>
オーディオデータの書き込みについて .....	111	フットスイッチの機能を変更する .....	135
CD-R/RWディスクについて .....	111	チューナー機能を使う .....	136
オーディオデータをプロジェクト単位で		レベルメーターの表示方法を切り替える .....	137
記録する .....	112	ハードディスクのメンテナンス .....	137
オーディオデータをアルバム単位で		メンテナンスの基本操作 .....	137
記録する .....	113	内蔵ハードディスクを検証/修復する	
オーディオCDを再生する .....	115	(スキャンディスク) .....	138
CD-RWディスクを消去する .....	117	システムファイルデータを書き直す	
CD-R/RWディスクをファイナライズ		(ファクトリーイニシャライズ) .....	138
処理する .....	118	ハードディスクをフォーマットする	
オーディオCDを取り込む .....	119	(オールイニシャライズ) .....	138
バックアップの保存と読み込み .....	119	付属CD-ROMIによるハードディスクの	
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを		メンテナンス .....	139
保存する .....	119	オプションカードを使ってコンピューターと	
CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを		接続する .....	139
保存する .....	121		
CD-R/RWディスクからプロジェクトを		<b>資料</b> .....	<b>141</b>
読み込む .....	122	MRS-802 仕様 .....	141
		故障かな?と思われる前に .....	142
		再生時のトラブル .....	142
		録音時のトラブル .....	142
		エフェクト関連のトラブル .....	142
		リズム関連のトラブル .....	143
		MIDI関連のトラブル .....	143
		CD-R/RWドライブ関連のトラブル .....	144
		その他のトラブル .....	144
		<b>エフェクトタイプ/パラメーターリスト</b> .....	<b>145</b>
		インサートエフェクト .....	145
		センドリターンエフェクト .....	153
		<b>エフェクトパッチリスト</b> .....	<b>154</b>
		インサートエフェクト .....	154
		センドリターンエフェクト .....	158
		<b>リズムパターンリスト</b> .....	<b>159</b>
		<b>ドラムキットリスト</b> .....	<b>161</b>
		<b>インストールメント/MIDI ノートナンバー</b>	
		対応表 .....	161
		<b>フレーズリスト</b> .....	<b>163</b>
		MRS-802のハードディスクの内容について .....	164
		MRS-1044/MRS-1266シリーズとの	
		互換性について .....	164
		<b>MIDI インプリメンテーション</b> .....	<b>166</b>
		<b>MIDI インプリメンテーションチャート</b> .....	<b>167</b>
		<b>索引</b> .....	<b>168</b>
<b>リファレンス[プロジェクト]</b> .....	<b>124</b>		
プロジェクトについて .....	124		
プロジェクトを操作する .....	124		
プロジェクトの基本操作 .....	124		
プロジェクトを読み込む .....	125		
新規プロジェクトを作成する .....	125		
プロジェクトの容量/ハードディスクの			
空き容量を確認する .....	125		
プロジェクトを複製する .....	126		
プロジェクトを消去する .....	126		
プロジェクト名を変更する .....	127		
プロジェクトの保護/保護解除を			
切り替える .....	127		
<b>リファレンス[MIDI]</b> .....	<b>128</b>		
MIDIについて .....	128		
MIDIを使ってできること .....	128		
MIDIの設定を変更する .....	129		
MIDI設定の基本操作 .....	129		
ドラムキットのMIDIチャンネルを設定する ..	130		
タイミングクロックの送信のオン/オフを			
切り替える .....	130		
ソングポジションポインターの送信のオン/			
オフを切り替える .....	131		
スタート/ストップ/コンティニューの送信の			
オン/オフを切り替える .....	131		
SMFプレーヤーを使う .....	131		
プロジェクトにSMFを取り込む .....	131		
SMFの出力先を選択する .....	132		
SMFを再生する .....	134		

# はじめに

## ごあいさつ

このたびは、ZOOMマルチトラックレコーディングスタジオMRS-802（以下“MRS-802”と呼びます）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。MRS-802は、次のような特長を備えたデジタルオーディオワークステーションです。

### ■ 音楽製作に必要なすべての機能を統合化

ハードディスクレコーダー、ドラムマシン、デジタルミキサー、エフェクト、CD-R/RWドライブなど、音楽製作に必要なすべての機能を一体化。リズムトラック制作からマルチ録音、ミックスダウン、オーディオCDの作成まで、すべての過程を1台でこなします。

### ■ 8トラック×10仮想トラックの充実したトラック数

レコーダーセクションには、モノラルトラック×8本に加え、ミックスダウン用のマスタートラック（ステレオ）を搭載。すべてのトラックは10本の仮想トラック（Vテイク）から構成されており、Vテイクを切り替えながら録音やミックスを行い、後から最良のVテイクを選択できます。録音したオーディオデータは、コピーや移動などの標準的な編集に加え、リバーブ、タイムストレッチ/コンプレッションなどの特殊編集も行えます。通常トラックとマスタートラック間の交換やコピーも可能です。

### ■ 8トラック同時のピンポン録音にも対応するバウンス機能

簡単な操作で複数トラックを1～2トラックにまとめるバウンス機能に対応。8トラックがフルに埋まった状態からでも、リズムセクションの再生音を加え、空いている2本のVテイクに録音できます。

また、バウンス先としてマスタートラックを選べば、通常のトラックやVテイクは犠牲にせず、内部だけでミックスダウン操作が行えます。

### ■ オーディオ素材を切り貼りするフレーズループ機能

録音したオーディオデータや、CD-ROMディスク上のオーディオファイルを素材として取り込み、ドラムやギターリフなどのループを作成する“フレーズループ機能”を搭載。取り込んだループ素材の演奏順や繰り返し回数をプログラムして、任意のトラック/Vテイクにオーディオデータを書き出すことができます。

### ■ ガイドリズムや伴奏に利用できるリズムセクション

リズムセクションには、内蔵のドラム音源を使った400種類以上の伴奏パターン（リズムパターン）を搭載。単独で、またはレコーダーセクションと同期させながら、ガイドリズムとして利用できます。さらに、オリジナルのパターンをリアルタイム入力またはステップ入力で作成したり、リズムパターンの演奏順をプログラムして1曲分の伴奏（リズムソング）を作ることも可能です。リズムソングのプログラム方法は、従来のステップ入力方式に加え、パターンの演奏順や繰り返し回数を簡単な数式で指定するZOOM独自のFAST入力方式を採用。繰り返しの多い曲も素早く入力できます。

### ■ ミックスオートメーションにも対応するミキサーセクション

ドラム音色、およびトラック×8本の再生信号をミックスするデジタルミキサーを内蔵。トラックごとにフェーダー、パン、EQ、エフェクトセンドレベルを操作できます。さらに、ミックスパラメーターの設定を“シーン”として保存できます。保存したシーンは、楽曲の任意の位置で自動的に切り替えることが可能。ミックスオートメーションとして利用できます。

### ■ 多彩なエフェクト

内蔵エフェクトとして、特定の信号経路にインサートする“インサートエフェクト”と、ミキサーのセンドリターン経由で使用する“センドリターンエフェクト”を用意。トラック録音時の音色加工から、ミックスダウン／バウンス時の空間処理やマスタリング処理まで、幅広く利用できます。

### ■ CD-R／RWドライブ

マスタートラックにミックスダウンした楽曲を、CD-R/RWドライブを使ってCD-R／RWディスクに書き込み、オーディオCDを作成できます。また、録音済み楽曲のバックアップデータをCD-R／RWディスクに保存しておくことも可能です。

CD-R/RWドライブ未搭載モデルは、オプションのCD-R/RWドライブCD-01を装着すれば、ドライブ搭載モデルと同等の機能が利用できます。

MRS-802の多彩な機能を十分に理解し、未永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。

なお、このマニュアルは、保証書とともに保管してください。



## MRS-802 のご紹介

MRS-802の内部は、大きく次の5つのセクションに分かれています。

### ●レコーダーセクション

オーディオの再生／録音を行うセクションです。

### ●リズムセクション

内蔵のドラム音源を利用して、リズム演奏を行うセクションです。

### ●ミキサーセクション

レコーダーセクションとリズムセクションの信号をミックスし、ステレオ出力端子から出力したり、ミックスダウン専用のマスタートラックに送り出したりするセクションです。

### ●エフェクトセクション

入力信号やミキサーセクションの信号にさまざまな効果を加えたり、加工したりするセクションです。MRS-802で利用可能なエフェクトには、特定の信号経路に挿入するインサートエフェクトと、ミキサーセクションのセン

ドリターン経由で利用するセンドリターンエフェクトの2種類があります。

### ●CD-R/RWドライブセクション

マスタートラックに録音された内容を素材にオーディオCDを作成したり、オーディオCDやCD-ROMからオーディオ素材を取り込んだりするセクションです。

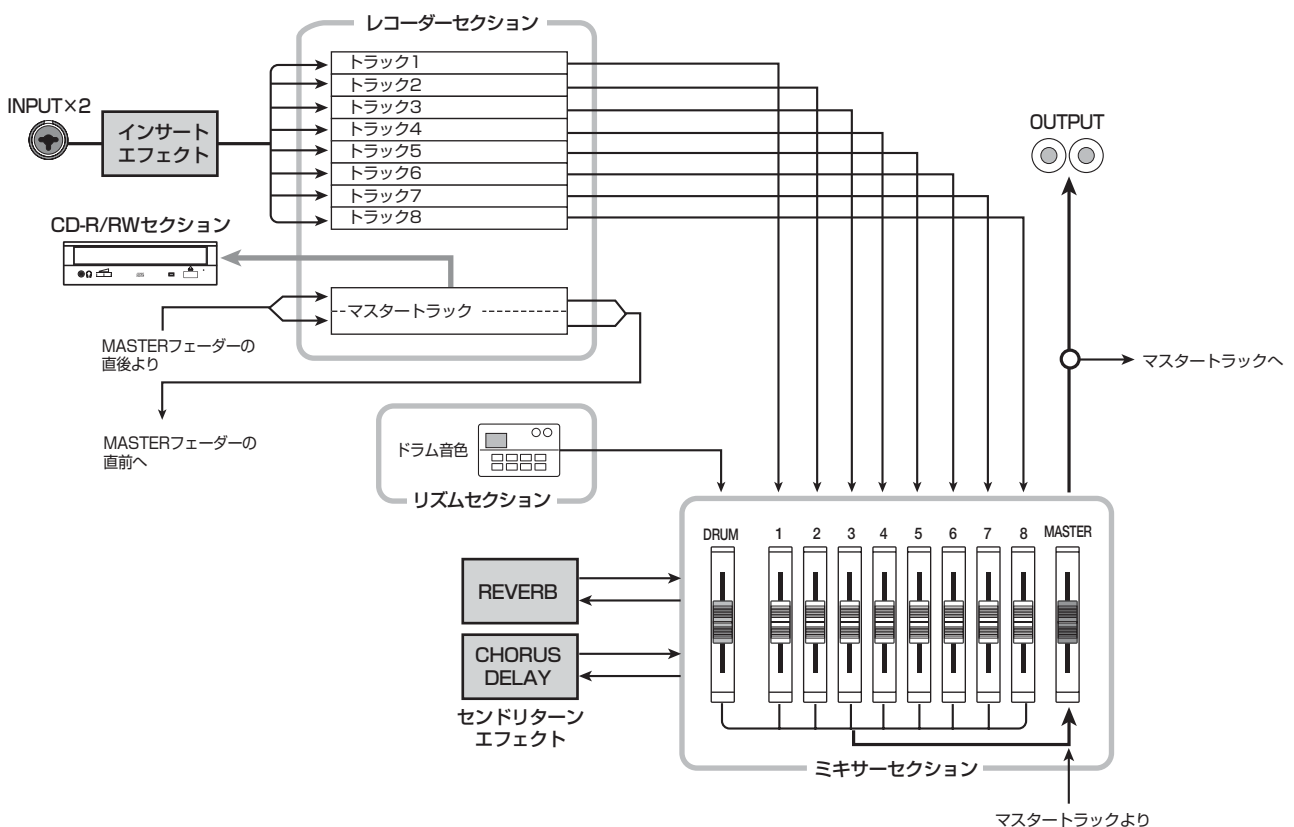
下の図は、各セクションの関係と信号の流れを表したものです。

次に、各セクションの内容を詳しく見ていきましょう。

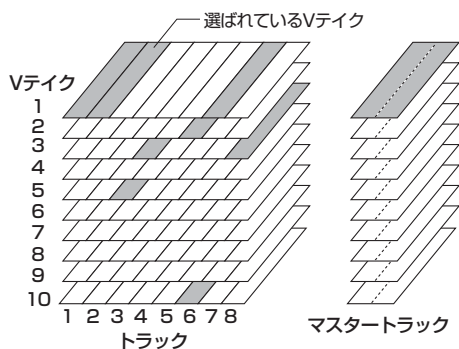
## レコーダーセクション

MRS-802のレコーダーセクションは、モノラルトラック×8（トラック1～8）の8トラックで構成されています（“トラック”とは、オーディオデータを個別に記録する場所のことです）。通常は最大2トラックの同時録音、最大8トラックの同時再生が行えます。

それぞれのトラックには、切り替え可能な10本の仮想トラック（これを“Vテイク”と呼びます）が含まれており、トラックごとに1本のVテイクを選んで録音／再生



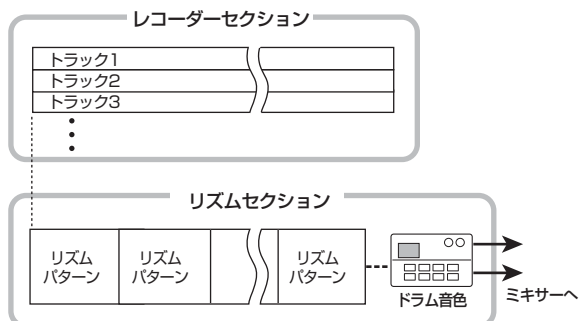
を行います。例えば、ギターソロを複数のテイクに分けて録音しておけば、後から聴き比べて最良のテイクを選ぶことが可能です。



また、レコーダーセッションには、最終的なステレオミックスを記録するために、通常のトラック1～8からは独立したステレオ仕様のトラック(これを“マスタートラック”と呼びます)が搭載されています。マスタートラックは、ミックスダウン専用のトラックとして、あるいはオーディオCDを制作するときの素材として利用できます。

## リズムセッション

MRS-802のリズムセッションでは、内蔵のドラム音色を使った511種類の伴奏パターン(これを“リズムパターン”と呼びます)が利用できます(うち400種類以上のパターンは、工場出荷時にプログラムされています)。これらのリズムパターンは、単体で演奏することも、レコーダーと同期させて演奏することも可能です。



さらに、リズムパターンを演奏順に並べ、テンポや拍子などをプログラムして、1曲分のリズム伴奏(これを“リズムソング”と呼びます)が作成できます。リズムソ

ングは最大10種類まで作成でき、その中から1つを選んで演奏します。

### Hint

- ・リズムパターンをエディットしたり、オリジナルのリズムパターンを作成することもできます。
- ・必要ならば、リズムパターンやリズムソングの演奏をインサートエフェクトで加工してから、オーディオトラックに録音することも可能です。

## ミキサーセッション

レコーダーのトラック1～8の再生信号やリズムセッションのドラム音色の信号(ドラムトラック)は、ミキサーセッションへと送られます。ミキサーセッションでは、各トラック(トラック1～8、ドラムトラック)の音量や音色を調節し、ステレオにミックスします。トラックごとに設定可能な要素としては、次の種類があります。

- ・音量
- ・パン
- ・2バンドEQ
- ・センドリターンエフェクトへのセンドレベル
- ・ミュートオン/オフ
- ・Vテイクの切り替え(ドラムトラックは除きます)

## エフェクトセッション

MRS-802のエフェクトには、“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”の2種類があり、同時に利用できます。それぞれのエフェクトは次のような特徴があります。

### ■ インサートエフェクト

特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は次の3つから選択できます。

- ① 入力端子の直後
- ② ミキサーの任意のチャンネル
- ③ [MASTER]フェーダーの直前

初期状態では、入力端子の直後(①)に挿入されており、レコーダーに録音される信号を加工できます。

挿入位置を②に変更すると、録音した任意のトラックま

---

たはドラムトラックだけを加工できます。  
挿入位置を③に変更すると、最終的なステレオミックスを加工できます。この設定は、ミックスダウンを行う場合、楽曲全体の信号を補正するために利用します。

### ■ センドリターンエフェクト

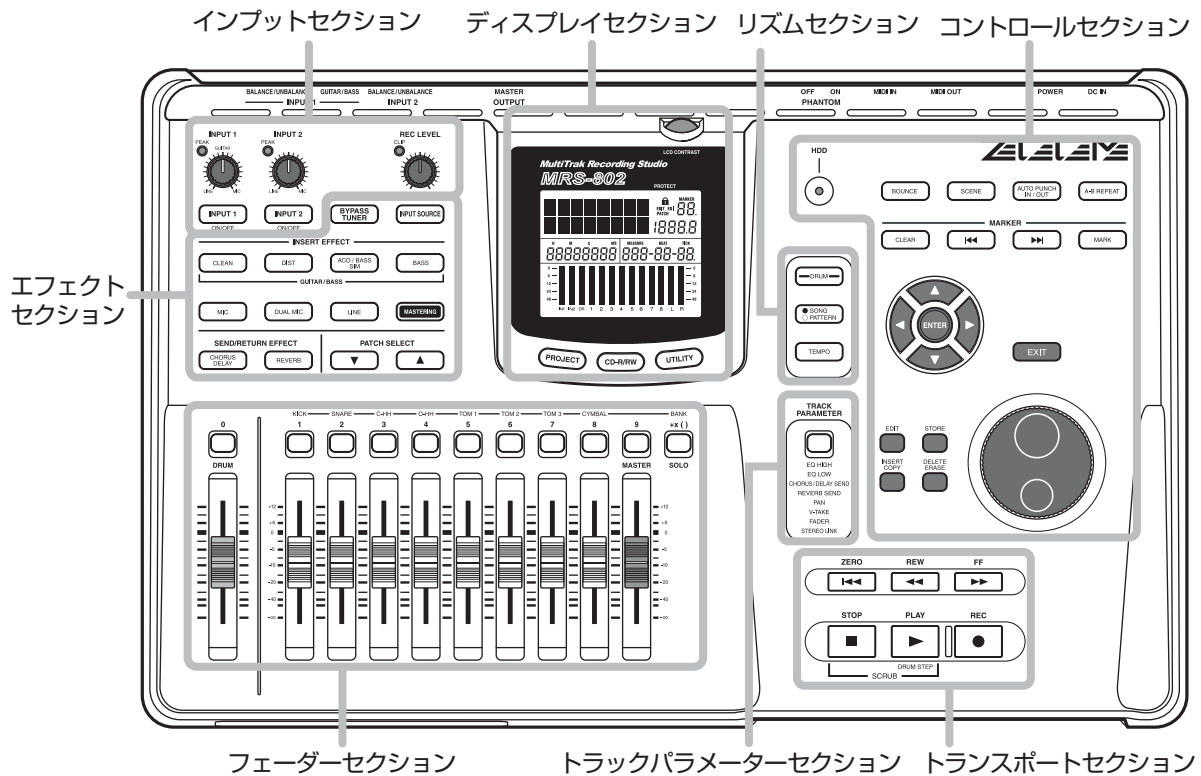
ミキサーセクションのセンドリターンに、内部接続されているエフェクトです。リバーブとコーラス/ディレイの2種類があり、それぞれを同時に利用できます。

センドリターンエフェクトのかかり具合は、ミキサーの各トラックからのセンドレベルで調節します。センドレベルを上げるほど、そのチャンネルのリバーブやコーラス/ディレイのかかり具合が深くなります。

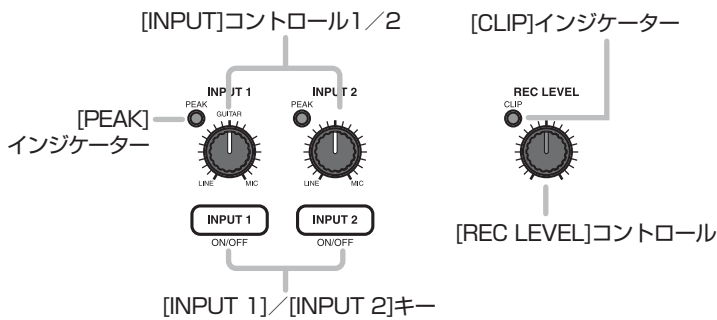
# 各部の名称

## トップパネル

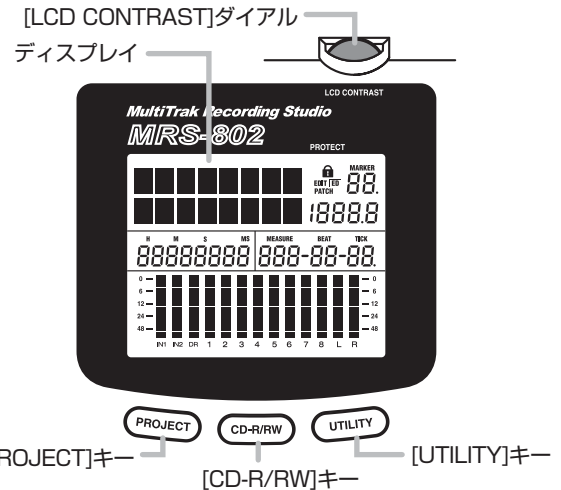
このマニュアルでは、パネル上のフェーダーやノブなどの操作子の名称は [ ] でくくって表記します。



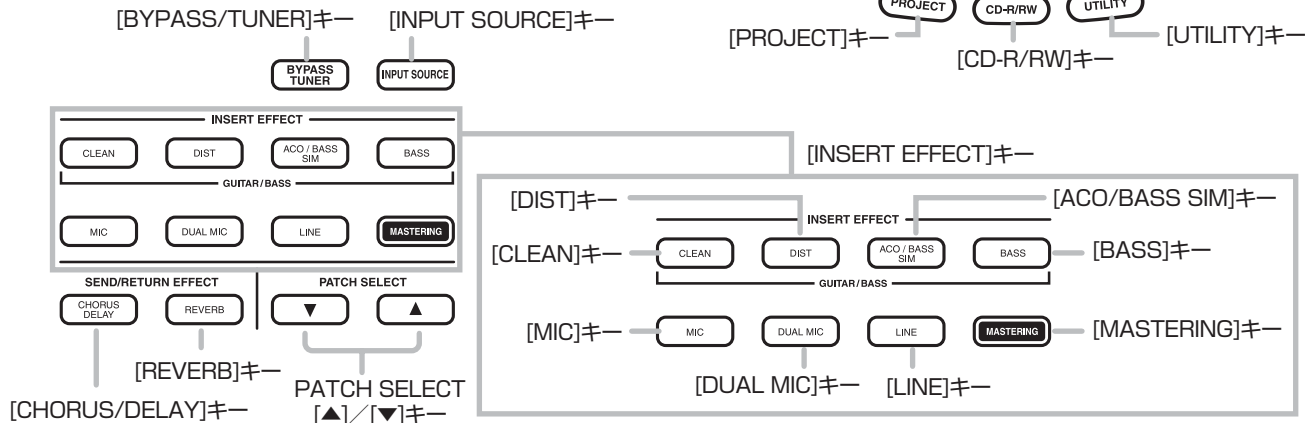
### インプットセクション



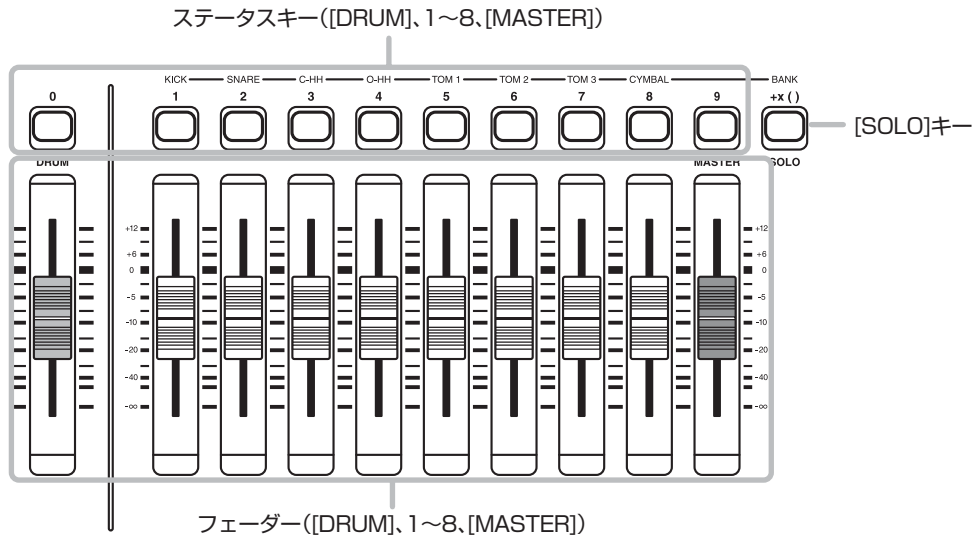
### ディスプレイセクション



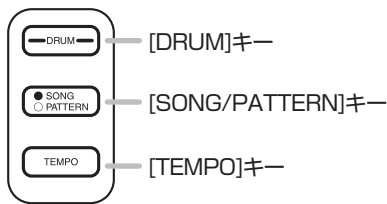
### エフェクトセクション



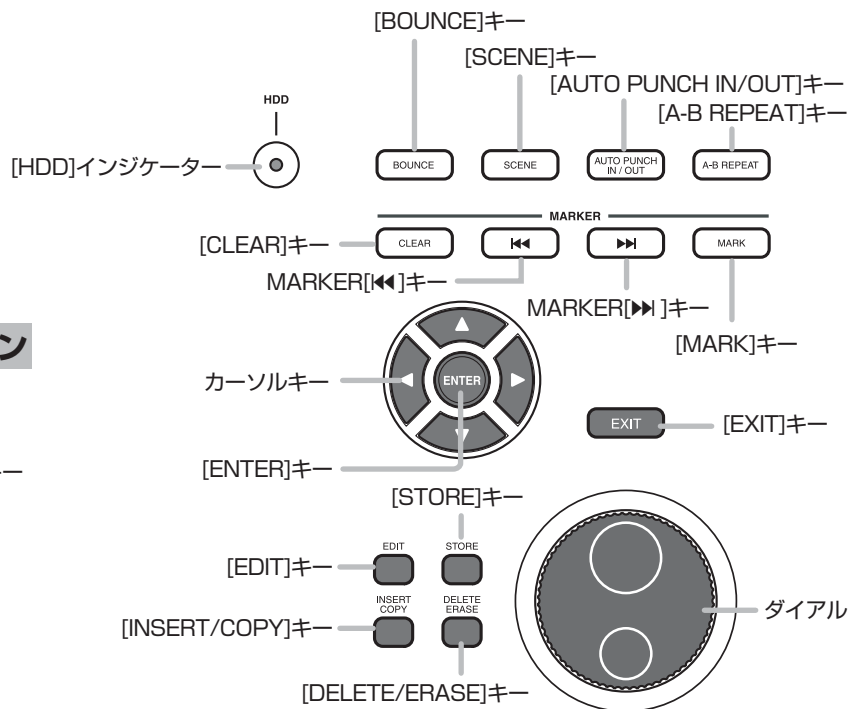
### フェーダーセクション



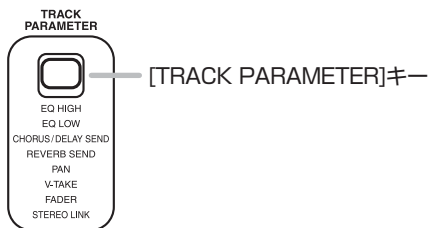
### リズムセクション



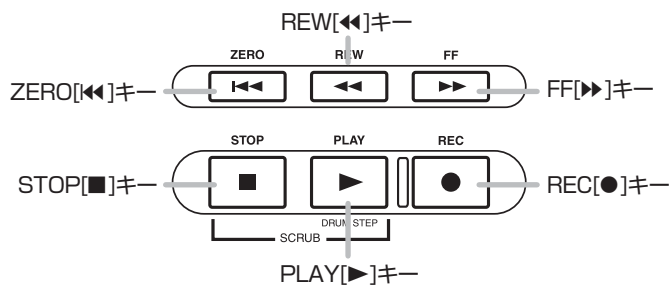
### コントロールセクション



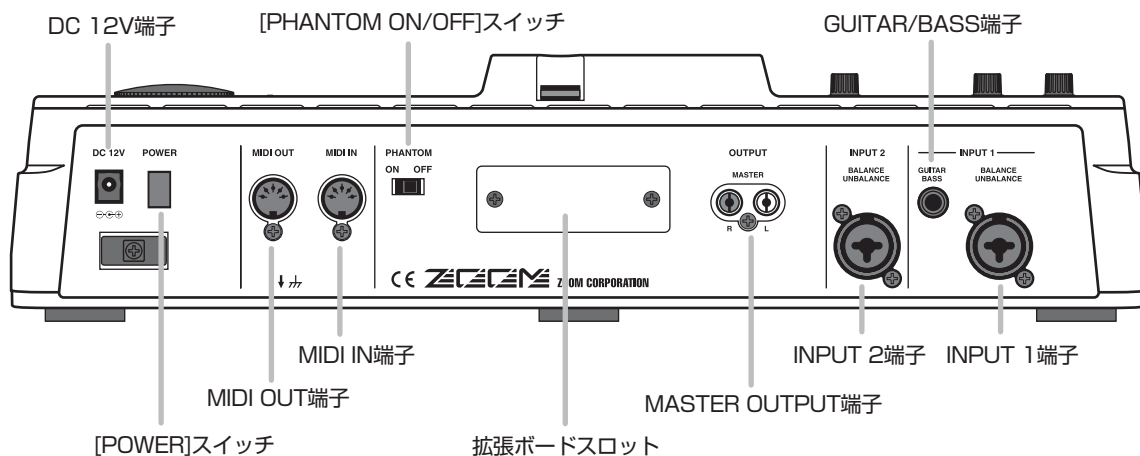
### トラックパラメーターセクション



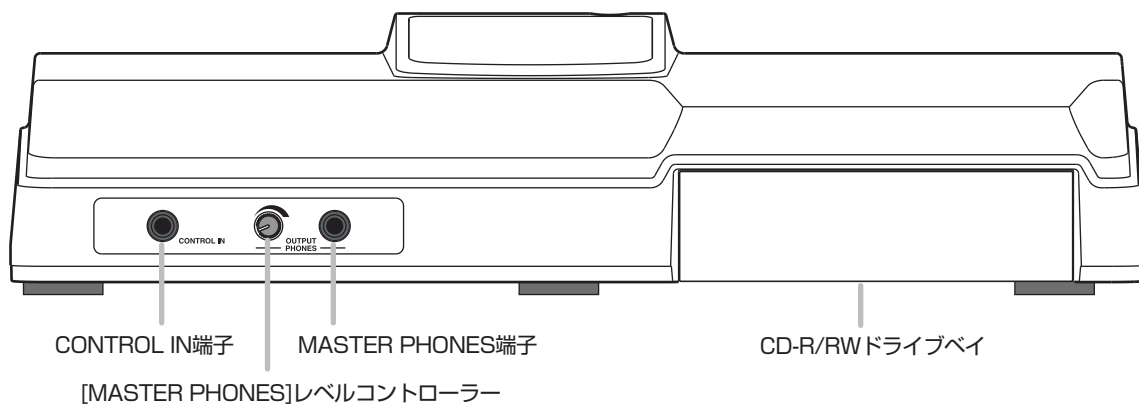
### トランスポートセクション



## リアパネル

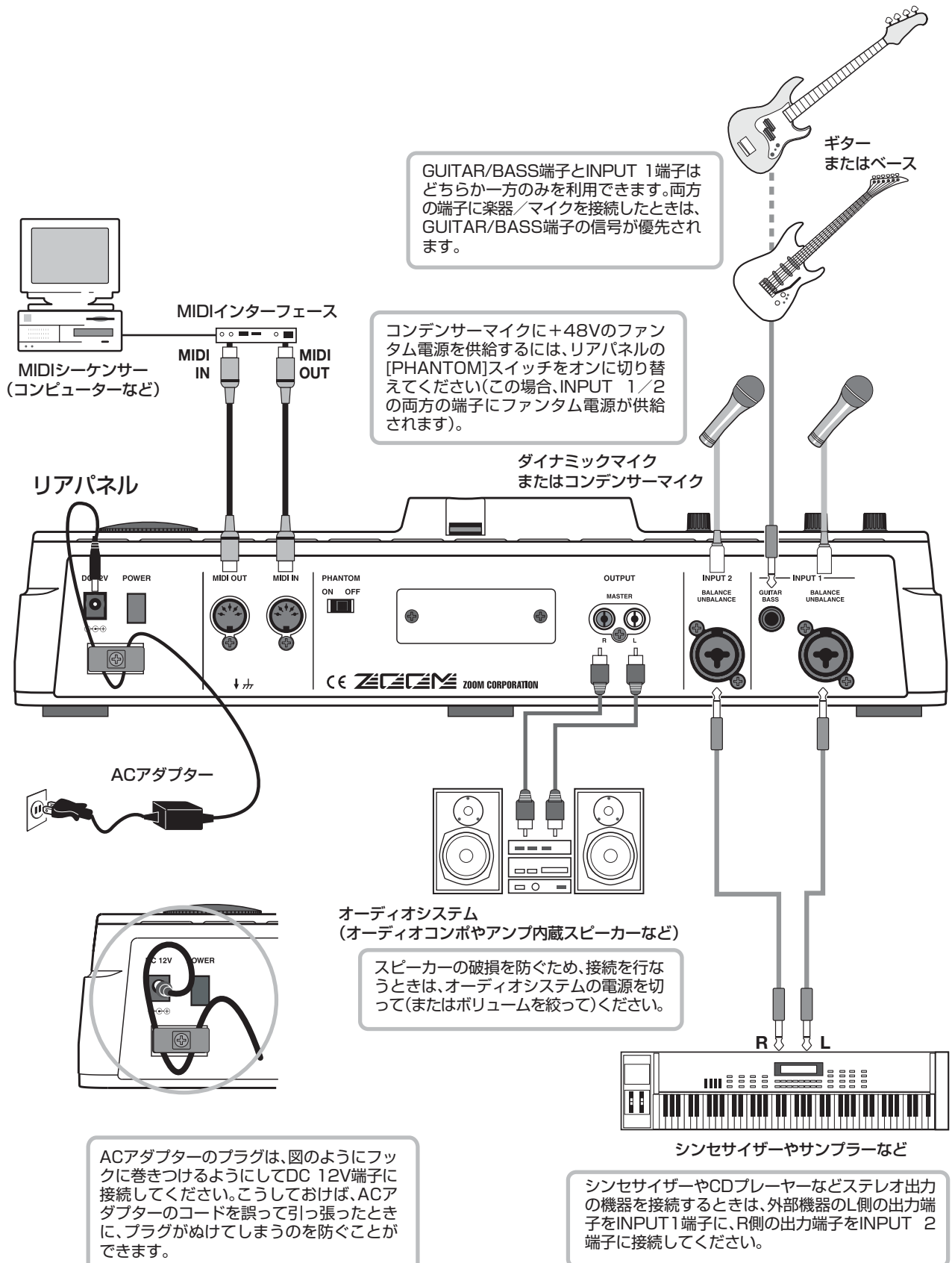


## フロントパネル

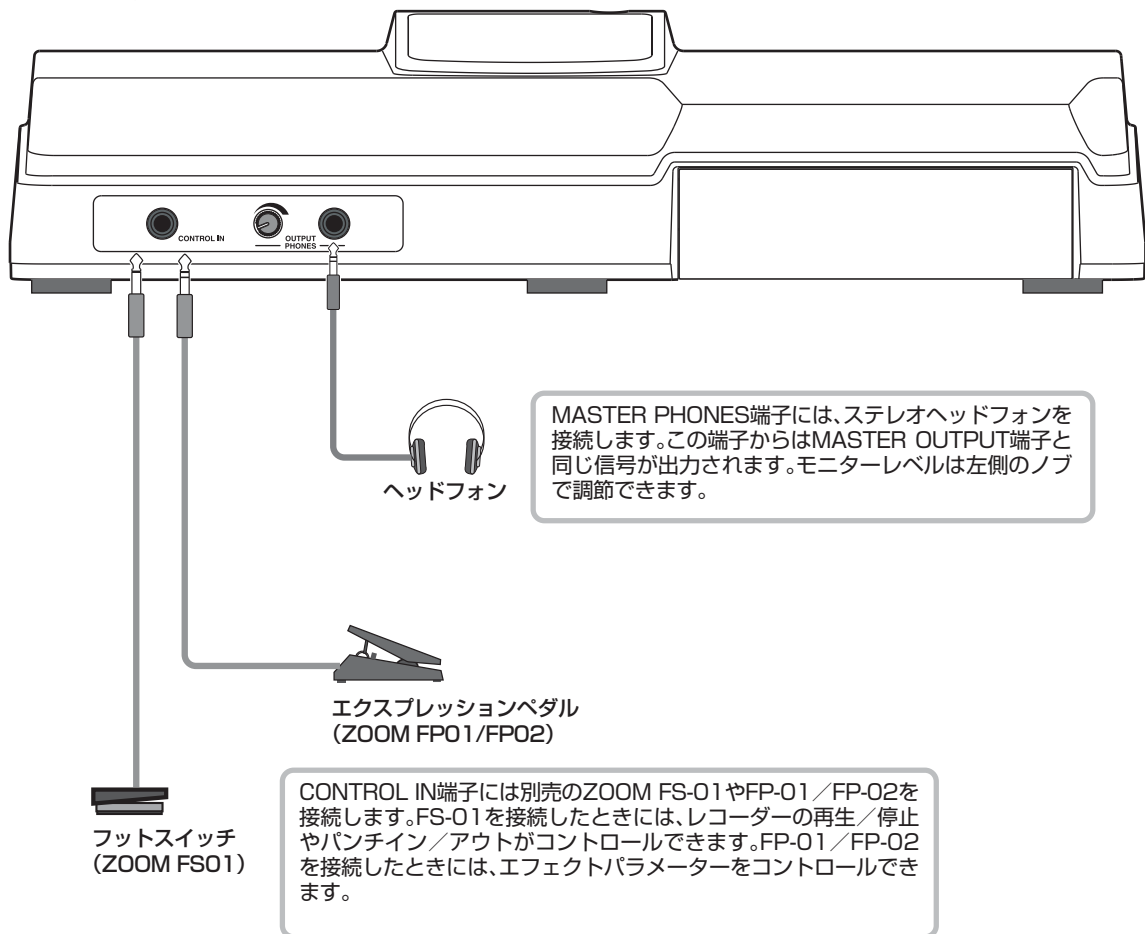


# 接続

下の図を参考に、楽器やオーディオ機器、MIDI機器などを接続してください。



フロントパネル



リアパネル

↓ ⚡

↑

接地端子

**警告**

↓ ⚡ 接地について

MRS-802は設置条件によっては、金属部分に微量の電気を感じる場合があります。気になる方は必要に応じて、接地端子（底面のネジ止め部）を利用して外部のアースか大地に接地してご使用ください。

その際、危険ですので下記の場所には接地しないでください。

- 水道管（感電の危険があります）
- ガス管（爆発の危険があります）
- 電話線のアースや避雷針（落雷のときに危険です）

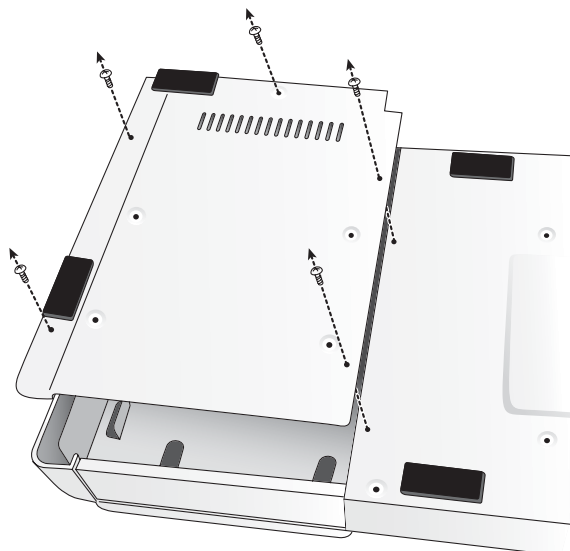


# CD-R/RWドライブの取り付け方法

CD-R/RWドライブ未搭載のMRS-802にドライブを取り付ける方法は、次の通りです。

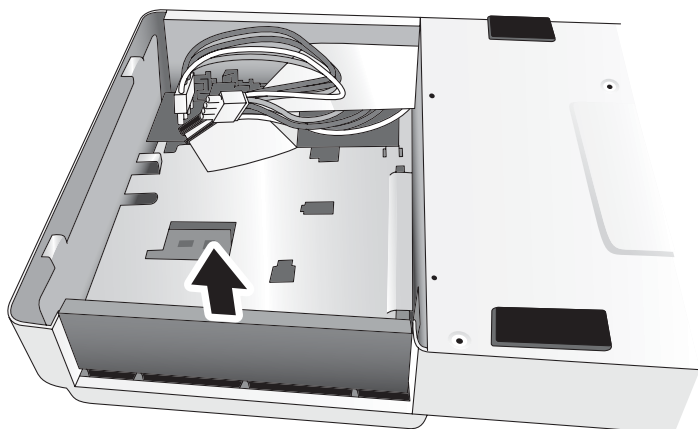


ドライブを取り付ける際は、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行ってください。

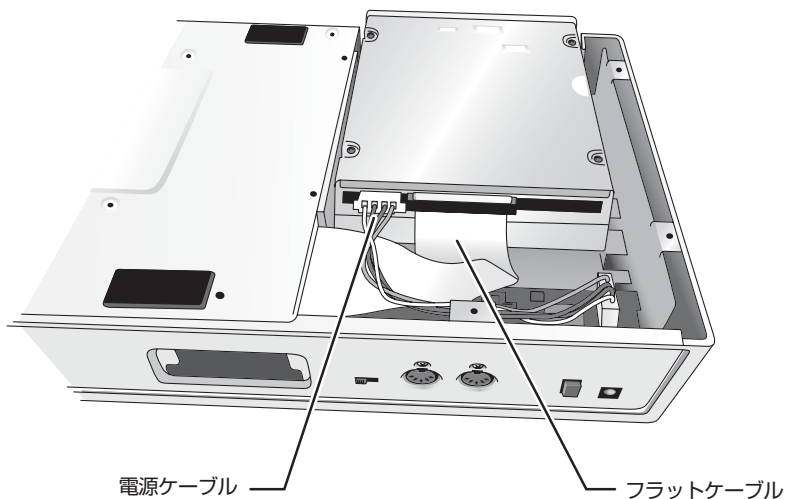


1. MRS-802の底面からドライブ取り付け部のネジを外し、底板を取り外してください。

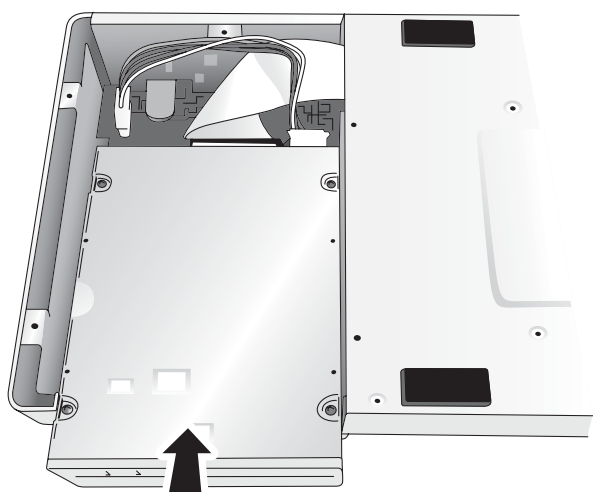
これらのネジは、最後に底板を取り付けるのに使用しますので、なくさないようにご注意ください。



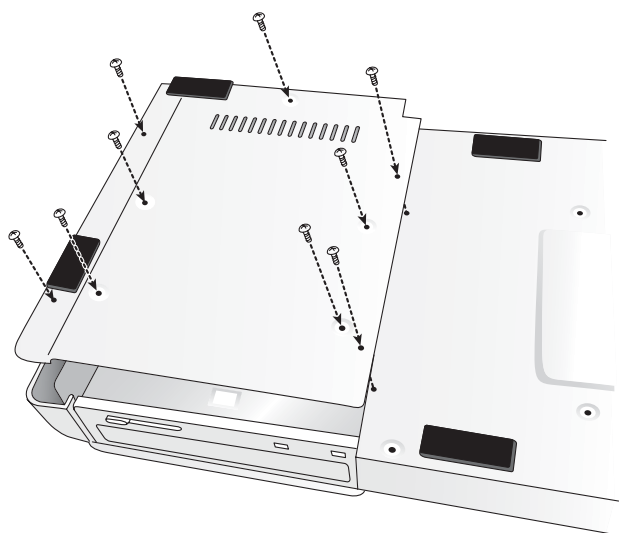
2. 前面のドライブ取り付け部にあるブラックパネルを取り外してください。



3. 本体から出ている電源ケーブルとフラットケーブルをCD-R/RWドライブに取り付けてください。



- 4.** ドライブの前面パネルと本体の前面パネルの位置を合わせるようにして、取り付け部にドライブを乗せてください。



- 5.** 底板を取り付けて、手順1で外したネジと、付属のドライブ固定用ナベネジ×4本を使ってドライブを固定してください。

● **NOTE** ●

- ・必ずオプションCD-R/RWドライブCD-01を使用してください。
- ・他のドライブを使用したことによる損害、または第三者からのいかなる請求についても(株)ズームは一切の責任を負いません。

# デモソングを聴く

MRS-802の工場出荷時には、ハードディスクにデモソングが保存されています。デモソングを再生する方法は次のとおりです。

## デモソングのプロテクトについて

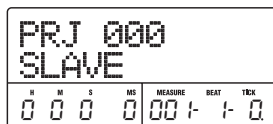
ハードディスクに保存されているデモソングには、あらかじめ保護機能（プロテクト）がかけられています。このため、ミックスの内容や設定を変更しても、保存はされません。変更内容を保存しておきたいときは、保護機能を解除してください（→P.127）。

## 電源を入れる

**1.** MRS-802にACアダプター、楽器、オーディオシステム（またはステレオヘッドフォン）が適切に接続されていることを確認してください（接続方法は→P.15）。

**2.** リアパネルの [POWER] スイッチを押してください。

MRS-802の電源が入ります。スイッチを押した直後には、機器の検査やシステムの読み込みを行います。ディスプレイに次の画面が表示されるまで、しばらくお待ちください。この画面を“メイン画面”と呼びます。



**3.** MASTER OUTPUT端子に接続したオーディオシステムの電源を投入してください。

### **HINT**

MRS-802にシンセサイザーなどの電子楽器が接続されている場合は、シンセサイザー→MRS-802→オーディオシステムの順に電源を入れてください。また、電源を切る場合は逆の順番で行ってください。

## デモソングを選ぶ

MRS-802では、楽曲データを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトには、録音したオーディオデータやリズムセクションのリズムパターン／リズムソング、内蔵エフェクトのバッチ（エフェクトプログラム）などが含まれます。プロジェクトを読み込むと、楽曲が保存されたときの状態をそのまま呼び出すことができます。

ハードディスクに保存されているデモソングのプロジェクトを読み込む方法は次の通りです。

**1.** ディスプレイセクションの [PROJECT] キーを押してください。

ディスプレイに“PROJECT SELECT”と表示されます。これはプロジェクトを選択するための画面です。

**2.** [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイ下段に、ハードディスクに保存されているプロジェクトが表示されます。



**3.** ダイアルを回して、デモソングを選んでください。プロジェクト番号0、および1がデモソングです。

**4.** [ENTER]キーを押してください。

選択したプロジェクトが読み込まれます。ハードディスクにアクセスしている間、[HDD]インジケータが点灯し、ディスプレイに“LOADING”と表示されます。表示が切り替わったら、デモソングの読み込みは完了です。

## デモソングを再生する

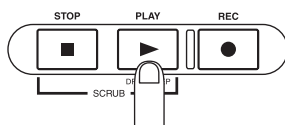
読み込んだデモソングを再生してみましょう。

1. オーディオシステムのボリュームを絞ってください。

ヘッドフォンを接続しているときは、[MASTER PHONES]レベルコントローラーを絞ってください。

2. トランスポートセクションのPLAY[▶]キーを押してください。

デモソングの演奏が始まります。



3. オーディオシステムのボリューム（または[MASTER PHONES]レベルコントローラー）を調節して、聴きやすい音量に合わせてください。

4. トラックごとの音量を調節したいときは、トラックに対応するフェーダーを操作してください。

ドラムトラックの音量は[DRUM]フェーダーで調節できます。また、楽曲全体の音量は、[MASTER]フェーダーで調節できます。

5. トラックのオン/オフを切り替えたいときは、トラックに対応するステータスキーを押してください。

6. デモソングを止めるには、STOP[■]キーを押してください。

## 電源を切る（シャットダウン）

MRS-802の操作を終えて電源を切るときは、必ず次の手順に従って操作してください。

1. オーディオシステムの電源を切ってください。
2. リアパネルの[POWER]スイッチを押してください。

電源がオフになります。プロテクトのかかっていないプロジェクトの場合は、電源が切られる前にプロジェクトがハードディスクに保存されます。

### Caution

- MRS-802の電源を切る場合は、必ず上記のシャットダウン操作を行ってください。DC 12V端子からプラグを抜いたり、コンセントからアダプターを引き抜いたりして電源を切るとは、絶対におやめください。
- 特に[HDD]インジケーターが点灯しているときにプラグを引き抜くと、ハードディスクが破損し、すべてのデータが永久に失われるおそれがあります。

# クイックツアー

ここでは、新規プロジェクトの作成から始まり、楽器やボーカルの録音、さらにマスタートラックにミックスダウンするまでの手順を説明します。

ここで説明する操作は、次の4つのステップに分かれています。

## ●ステップ1：録音前の準備

プロジェクトの作成、ガイドリズムの選択など、録音に必要な準備を行います。

## ●ステップ2：最初のトラックの録音

入力信号にインサートエフェクトをかけて、最初のトラックに録音します。

## ●ステップ3：オーバーダビング

録音済みのトラックを聴きながら、2番目以降のトラックに重ね録音（オーバーダビング）します。

## ●ステップ4：ミックスダウン

録音された各トラックのレベル、パン、EQを調節し、センドリターンエフェクトをかけて、ステレオにミックスします。さらに完成したミックスにマスタリング用のインサートエフェクトをかけて、マスタートラックに録音します。

## ステップ1 録音前の準備

### 1-1 新規プロジェクトを作る

MRS-802では、作成した楽曲を再現するのに必要なすべてのデータを“プロジェクト”という単位で管理します。

1つのプロジェクトには、次の情報が含まれます。

- レコーダーセクションのすべてのデータ
- ミキサーセクションの各種設定
- リズムセクションの各種設定
- 内蔵エフェクトの各種設定
- シーン、マーク、MIDIなどその他の設定

#### 1. ディスプレイセクションの [PROJECT] キーを押してください。

プロジェクトの読み込みやコピーを行うプロジェクトメニューが表示されます。



#### 2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“PROJECT NEW”と表示させてください。

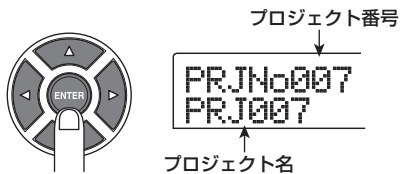


#### ■ Hint ■

プロジェクトメニューで選択できるその他の項目については、P. 124をご参照ください。

#### 3. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに新規作成するプロジェクトの番号と名前が表示されます。



**HINT**

- ・新規プロジェクトを作成したときには、空いている番号の中で最も数値の小さいものが自動的に選ばれます。
- ・このとき、必要に応じてプロジェクトの名前を変更できます。左右のカーソルキーを使ってカーソル（点滅表示）を移動させ、ダイヤルを回して文字を変更します。

**4. もう一度[ENTER]キーを押してください。**

作成された新規プロジェクトが自動的に読み込まれます。

**HINT**

- ・操作するプロジェクトを切り替えたときや新規プロジェクトを作成したときは、それまで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- ・シャットダウン（→P. 20）を行うと、最後に操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。

**1-2 リズムパターンを選択する**

MRS-802のリズムセクションでは、ドラム音色（ドラムキット）を使って数小節程度のリズムパターンを繰り返し演奏したり、リズムパターンを組み合わせて楽曲に合わせたリズム伴奏（リズムソング）を作成したりできます。

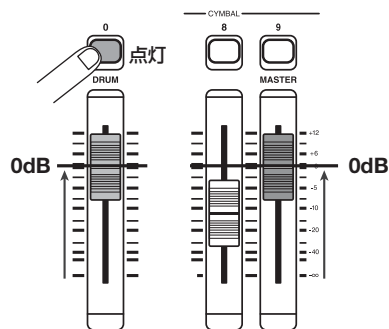
ここでは、511種類のリズムパターンの中から1つを選び、ガイドリズムとして利用する方法を説明します。

**HINT**

- ・必要ならば、楽曲に合わせたリズム伴奏をリズムソングとして作成できます（リズムソングの作成方法は→P.80）。
- ・リズムソングを作成すれば、リズムセクションの演奏をそのまま楽曲の一部として利用できます。

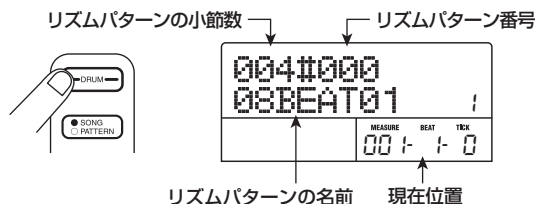
**1. [DRUM] フェーダーと [MASTER] フェーダーの位置を0dBの位置に合わせ、[DRUM] ステータスキーを繰り返し押してキーを点灯させてください。**

ドラムキットの出力信号（ドラムトラック）はミキサーセクションに送られ、通常のオーディオトラックと同じように、[DRUM] ステータスキーや[DRUM] フェーダーを操作して、オン/オフを切り替えたり、信号レベルを調節したりできます。



**2. リズムセクションの [DRUM] キーを押してください。**

[DRUM]キーが点灯し、ディスプレイにリズムパターンの番号と名前が表示されます。ディスプレイの1列目にはリズムパターンの小節数と番号、2列目にはリズムパターンの名前が表示されます。また、カウンター右側には、リズムパターン内の現在位置が小節／拍／チック単位で表示されます。



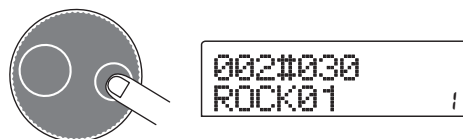
**HINT**

[DRUM]キーが点灯しているときは、レコーダーセクションとリズムセクションが切り離され、リズムセクションの演奏のみが行えます。

**3. ダイヤルを回してガイドリズムとして利用したいリズムパターンを選んでください。**

リズムパターンは511種類用意されており、そのうち400種類以上のパターンがあらかじめプログラムされています。

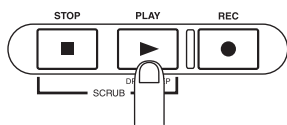
次の図はリズムパターン番号30番“ROCK01”を選択したときのディスプレイ表示です。



**4. PLAY [▶] キーを押してください。**

選択したリズムパターンが演奏されます。最後の小節ま

でリズムパターンの演奏が終わると、先頭に戻って演奏を続けます。



#### **HINT**

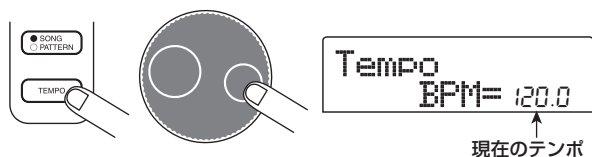
演奏中はドラム音色に対応するステータスキーが点灯します。ステータスキーを押して、キーに対応する音色を鳴らすこともできます (→P.77)。

### 5. 演奏するパターンを変更するには、ダイヤルまたはカーソル上下キーを操作してください。

ダイヤルを回してパターンを選択すると、現在演奏しているパターンが最後の位置まできたときに、選択したパターンの演奏が始まります (パターンの演奏が始まるまでディスプレイの表示が点滅します)。

また、上下のカーソルキーを使ってパターンを選択すると、その時点で選んだパターンの演奏が始まります。

### 6. テンポを変更するには、リズムセクションの [TEMPO]キーを押し、ダイヤルを回してディスプレイに表示されるテンポの値(BPM)を変更してください。



設定が終わったら、[EXIT]キーを押して1つ手前の画面に戻ってください。



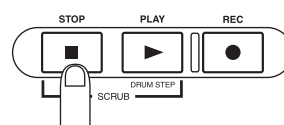
#### **NOTE**

リズムセクションの演奏を聴きながらレコーダーのトラックに録音する場合、後からリズムのテンポを変更すると、リズムセクションとレコーダーの録音内容にずれが生じてしまいます。必ず最初にテンポを決定してから、オーディオトラックへの録音を行ってください。

#### **HINT**

[TEMPO]キーを繰り返し押して、テンポの値を設定することも可能です (→P.79)。

### 7. 演奏を停止させるには STOP[■] キーを押してください。



### 8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

[DRUM]キーが消灯します。この状態でトランスポートセクションを操作すると、リズムセクションとレコーダーセクションが同期して動作します。

#### **HINT**

必要に応じて、オリジナルのリズムパターンを作成することもできます (→P.90)。

## ステップ2 最初のトラックの録音

このステップでは、リズムセクションの演奏を聴きながら、インサートエフェクトをかけたエレクトリックギターをトラック1に録音する場合を例に、最初のトラックの録音方法を説明します。

### 2-1 入力感度を調節する

#### 1. GUITAR/BASS端子に楽器を接続してください (→P. 15)。

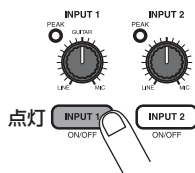
シンセサイザーなどのラインレベルの機器やマイクを接続するにはINPUT 1/INPUT 2端子、ギターやベースを接続するにはGUITAR/BASS端子を使用します。

#### HINT

GUITAR/BASS端子とINPUT 1端子は、どちらか一方のみが利用できます(両方に楽器を接続したときはGUITAR/BASS端子が優先されます)。GUITAR/BASS端子の感度調節やオン/オフの切り替えには、インプット1の操作子を使います。

#### 2. [INPUT 1]キーを押して、キーを点灯させてください。

[INPUT 1]/[INPUT 2]キーは、インプット1/2のオン/オフを切り替えるキーです。キーが点灯しているときは、該当するインプットがオンになります。

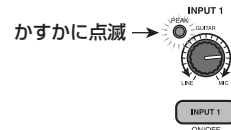


#### HINT

シンセサイザーなどステレオ出力の楽器をステレオ録音するには、楽器のL/Rの出力をINPUT 1/INPUT 2端子に接続し、[INPUT 1]/[INPUT 2]キーの両方を点灯させます。

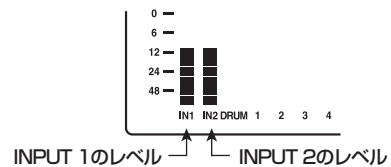
#### 3. 楽器を演奏しながら、[INPUT]コントロール1を回して入力感度を調節してください。

楽器を最大の音量で弾いたときに[PEAK]インジケータがかすかに点滅するように、[INPUT]コントロールを調節してください。

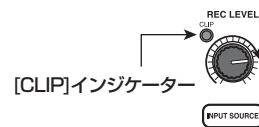


#### 4. 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回して、録音レベルを調節してください。

[REC LEVEL]コントロールは、レコーダーに録音される信号(インサートエフェクト通過後の信号)のレベルを調節します。ディスプレイ左下のレベルメーター(IN1/IN2)で、楽器を最大音量で弾いても0dBのインジケータが点灯しないように、[REC LEVEL]コントロールを調節してください。



録音レベルが高すぎるときは、[REC LEVEL]コントロールの[CLIP]インジケータが点灯します。



### 2-2 インサートエフェクトをかける

MRS-802に入力された信号は、“インサートエフェクト”を使って加工できます。インサートエフェクトとは、インプット、任意のトラック、[MASTER]フェーダー直前のいずれかの位置に挿入できるエフェクトで、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなどのエフェクトモジュール(単体エフェクト)が直列に配列されています。これらの同時に使用可能なエフェクトの組み合わせを“アルゴリズム”と呼びます。

ここでは、アルゴリズムを選んで、GUITAR/BASS端子に接続したギターの信号にインサートエフェクトをかけてみましょう。

#### 1. エフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押してください。

ディスプレイの2列目にインサートエフェクトの挿入位置が表示されます。初期状態では“IN”(インプット)が

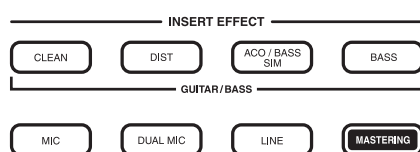


選ばれています。“IN”以外に設定されているときは、ダイヤルを回して“IN”を選択してください。



## 2. [INSERT EFFECT]キーを使って、利用したいアルゴリズムを選んでください。

8つの[INSERT EFFECT]キーは、インサートエフェクトのアルゴリズムを選択するのに使用します。選択可能なアルゴリズムの種類は、次の通りです（アルゴリズムについての詳細は→P.100）。



- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM
- BASS

ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。

- MIC
- DUAL MIC

ボーカルなどマイク録音に適したアルゴリズムです。

- LINE

シンセサイザーや電子ピアノなど、ライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

- MASTERING

最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。



## 3. ダイヤルを回してパッチを選択してください。

インサートエフェクトには、合計280種類のパッチが用意されています。これらのパッチは、必要に応じてエディットし、音色や効き具合を調節できます（→P.103）。

各アルゴリズムで利用可能なパッチ数は次の通りです。

アルゴリズム	パッチ番号	アルゴリズム	パッチ番号
CLEAN	0~24	MIC	0~49
DIST	0~44	DUAL MIC	0~49
ACO/BASS SIM	0~14	LINE	0~49
BASS	0~14	MASTERING	0~29

### HINT

選んだパッチによっては、録音レベルが変化することがあります。必要に応じて[REC LEVEL]コントロールを再調節してください。

## 4. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

### HINT

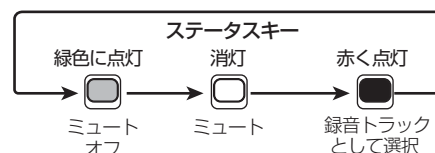
インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、メイン画面で[BYPASS/TUNER]キーを押してください。キーが点灯してインサートエフェクトがバイパス状態になります。

## 2-3 トラックを選んで録音する

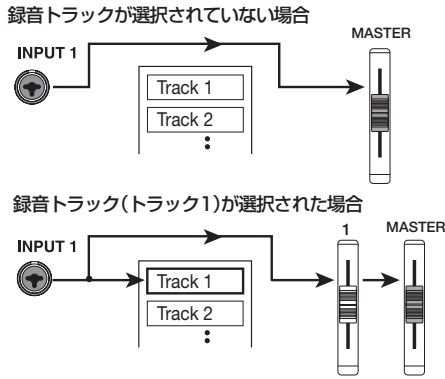
インサートエフェクトをかけたギターの音を、トラック1に録音します。

### 1. ステータスキー1を繰り返し押し、キーを赤く点灯させてください。

ステータスキー1~8は、録音トラックの選択や、トラックごとのミュートオン/オフを切り替えるときに利用します。ステータスキーを押すたびに、キーの状態が次のように変化します。



ステータスキー1の点灯が緑から赤に変わると、トラック1が録音待機状態となります。このとき、入力信号の流れは次のように変化します。



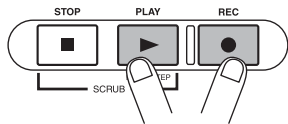
**HINT**

録音トラックは同時に2トラックまで選択できます(トラック1/2、トラック3/4、トラック5/6、トラック7/8の組み合わせが選べます)。

**2.** フェーダー1と[MASTER]フェーダーを0dBの位置に合わせ、楽器を演奏しながらモニターシステムのボリュームを調節してください。

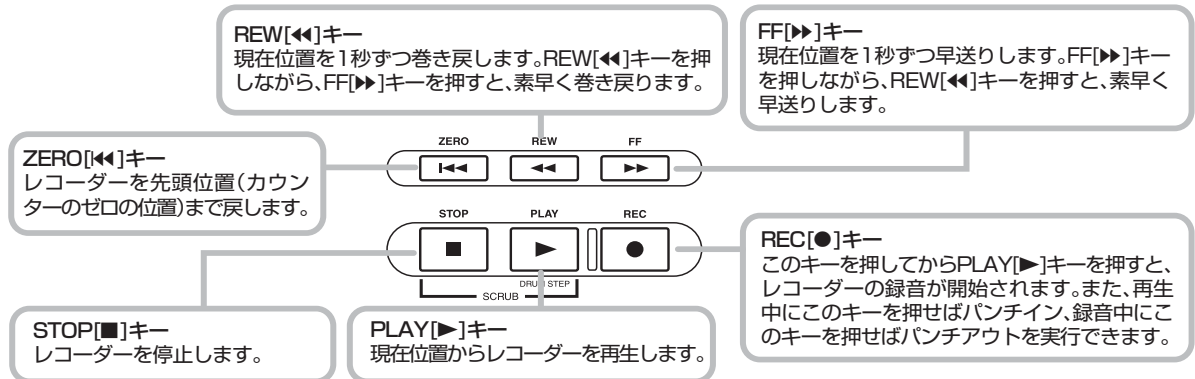
**3.** 録音を開始するには、ZERO[◀◀]キーを押してレコーダーの先頭に移動し、REC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが点灯し、録音が始まります。リズムセクションの演奏を聞きながら、楽器の演奏を録音してみましょう。



録音レベルは、ディスプレイ左下のレベルメーター(IN1/IN2)、および[REC LEVEL]コントロールの[CLIP]インジケーターで確認できます。

トランスポートキーの基本操作



**4.** 録音が終わったら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。ディスプレイにしばらく“wait...”と表示された後で、メイン画面に戻ります。

**NOTE**

“wait...”と表示される時間は、場合により異なります。“wait...”表示されているときに、電源を切ることは絶対にお止めください。録音したデータが失われたり、故障の原因となります。

**5.** 録音した内容を聴くには、ZERO[◀◀]キーを押してレコーダーの先頭に移動して、PLAY[▶]キーを押してください。

リズムセクションの演奏と一緒に録音内容が再生されます。

**HINT**

REW[◀◀]/FF[▶▶]キーは、レコーダーが停止しているときのみ動作します。

**6.** 再生を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。録音をやり直したいときは、手順3~4を繰り返してください。

**7.** ステータスキー1を押して、キーを緑色に点灯させてください。

トラック1の録音待機状態が解除されます。

**HINT**

- 録音した内容は、トラック単位、または範囲を指定してコピーや消去などの編集が行えます(→P.46)。
- 各トラックのVテイクを切り替えれば、現在の録音内容は残したままで、新たなVテイクに録音が行えます(→P.33)。

## ステップ3 オーバーダビング

このステップでは、ステップ2で録音したギターを聴きながら、トラック2に他の楽器をオーバーダビング（重ね録音）してみます。

### 3-1 入力感度やインサートエフェクトを設定する

1. INPUT 1 端子に楽器やマイクを接続してください。
2. [INPUT 1]キーを押して、点灯させてください。
3. 楽器の音を出しながら [INPUT] コントロール 1 を回し、入力感度を調節してください。
4. 楽器の音を出しながら、[REC LEVEL] コントロールを回して録音レベルを調節してください。
5. ステップ2と同じ要領で、インサートエフェクトのアルゴリズムとパッチを選択してください。
6. [EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。

### 3-2 トラックを選んで録音する

2番目の楽器音をトラック2に録音します。

1. ステータスキー 2 を繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。また、ステータスキー 1 と [DRUM] ステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。

トラック2が録音待機状態となります。

2. [MASTER] フェーダーを 0dB に合わせ、フェーダー 2 を操作してモニターレベルを調節してください。

必要ならば、レコーダーを再生させながらフェーダー 1 / 2 や [DRUM] フェーダーを操作し、トラック間のモニターバランスを調節します。

3. 録音を開始するには ZERO [◀◀] キーを押してレコーダーの先頭位置に移動し、REC [●] キーを押しながら PLAY [▶] キーを押してください。

トラック2の録音が始まります。リズムセクションとトラック 1 の再生音を聞きながら楽器を演奏してください。

4. トラック2の録音が済んだら、STOP [■] キーを押してください。

ディスプレイにしばらく “wait...” と表示された後で、メイン画面に戻ります。

#### ● NOTE ●

“wait...” と表示される時間は、場合により異なります。“wait...” 表示されているときに、電源を切るとは絶対にお止めください。録音したデータが失われたり、故障の原因となります。

5. 録音内容を聞くには、ZERO [◀◀] キーを押してレコーダーの先頭に移動し、PLAY [▶] キーを押してください。

リズムセクションとトラック 1 / 2 が再生されます。必要に応じてフェーダー 1 / 2、および [DRUM] フェーダーを操作して音量バランスを調節してください。

6. 再生を止めるには STOP [■] キーを押してください。

7. ステータスキー 2 を押して、キーを緑色に点灯させてください。

残りのトラックも、同じ要領で録音してみましょう。

## ステップ4 ミックスダウン

すべてのトラックの録音が終わったら、内蔵ミキサーを使ってトラックごとの音量、EQ（イコライザー）、パン（ステレオの左右の位置）を調節してステレオにミックスし、楽曲を仕上げてみましょう（この操作を“ミックスダウン”と呼びます）。

ミックスダウンの方法には、完成した楽曲を外部のマスタレコーダーに録音する方法と、MRS-802内部のマスタートラックに録音する方法があります。ここでは、内部のマスタートラックを使う場合を例に挙げて説明します。

### HINT

ミックスした信号の録音先として、マスタートラックの代わりに通常トラックを選ぶことも可能です（この操作を“バウンス”と呼びます）。バウンス操作を行った後は、バウンス元のVテイクを切り替えて新しいパートを録音できます。録音トラックが足りないときに便利な機能です（バウンス操作については→P.39）。

## 4-1 ミックスダウンの準備

1. ミックスしたいトラックのステータスキーを緑色に点灯させ、残りのステータスキーは消灯させてください。

リズムセクションを単なるガイドリズムとして使っていた場合は、ドラムトラックがミックスされないように、[DRUM]ステータスキーを消灯させます。

2. [INPUT 1] / [INPUT 2] キーを消灯させてください。

### HINT

インプット1/2から入力された信号を加えてミックスダウンすることもできます。これを行うには[INPUT 1] / [INPUT 2] キーを点灯させます。

### ●トラックパラメーターと設定範囲

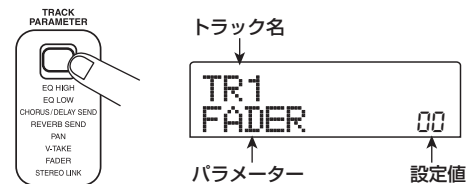
パラメーター	表示	設定範囲	内容
EQ HIGH GAIN	EQ HI G	-12~+12	ハイEQのブースト/カット量を-12dB~+12dBの範囲で調節します。
EQ HIGH FREQUENCY	EQ HI F	500~18000(Hz)	ハイEQのブースト/カットする周波数を調節します。
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12~+12	ローEQのブースト/カット量を-12dB~+12dBの範囲で調節します。

3. [MASTER] フェーダーを 0dB の位置に合わせてください。

## 4-2 音量 / パン / EQを調節する

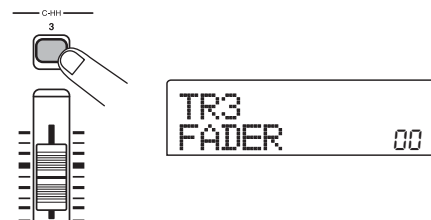
1. メイン画面で[TRACK PARAMETER] キーを押してください。

トラックごとの各種設定を変更するトラックパラメーターメニューが表示されます。



2. ステータスキー、または左右のカーソルキーを使ってトラックを選んでください。

トラックパラメーターが表示されているときは、ステータスキーや左右のカーソルキーを使って操作するトラックを選択します。現在選択されているステータスキーは、橙色に点灯します。



3. 上下のカーソルキーを使ってトラックパラメーターを選んでください。

現在選択しているパラメーターはディスプレイの2列目に表示されます。選択可能なトラックパラメーターとその設定範囲は次の通りです。

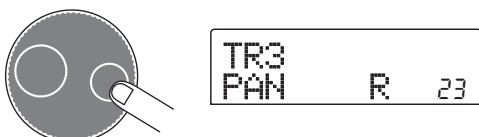
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40~1600(Hz)	ローEQのブースト/カットする周波数を調節します。
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	CHO SEND	0~100	該当するトラックからセンドリターンエフェクトのコーラス/ディレイへ送る信号の量を調節します。
REVERB SEND LEVEL	REV SEND	0~100	該当するトラックからセンドリターンエフェクトのリバースへ送る信号の量を調節します。
PAN	PAN	L100~0~R100	トラックのパン（左右の位置）を調節します。なお、ST LINKパラメーターがオンのときは、左右のトラックの音量バランスを調節します。
FADER	FADER	0~127	現在のフェーダー位置を数値で表わします。
STEREO LINK (*)	ST LINK	ON, OFF	奇数/偶数の順に並ぶトラック（トラック1/2、トラック3/4など）でパラメーターを連動させる“ステレオリンク機能”のオン/オフを切り替えます（→P.73）。
V TAKE (*)	TR xx-yy	x=1~8 y=1~10	トラックのVテイクを選択します（→P.33）。xはトラック番号、yはVテイク番号

(\*) = トラック1~8でのみ選択可能なパラメーター

#### HINT

ステータスキーの代わりに[INPUT 1]/[INPUT 2]キーを押せば、インプット1/2から入力される信号のパラメーターを調節できます（→P.68）。

## 4. ダイアルを使って設定値を調節してください。



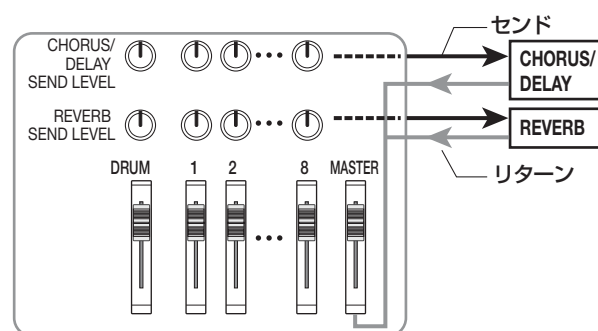
#### HINT

次のトラックパラメーターが表示されているときに[ENTER]キーを押すと、そのパラメーターのオン/オフを切り替えることができます。

EQ HI G / EQ HI F	ハイEQのオン/オフ
EQ LO G / EQ LO F	ローEQのオン/オフ
CHO SEND	コーラス/ディレイへ送る信号のオン/オフ
REV SEND	リバースへ送る信号のオン/オフ

## 4-3 センドリターンエフェクトをかける

MRS-802の内蔵ミキサーには、2種類のセンドリターンエフェクト（コーラス/ディレイ、リバース）が内部接続されています。



センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックごとのセンドレベル（エフェクトに送られる信号レベル）で調節します。センドレベルを上げるほどエフェクトへ送られる信号レベルが高くなり、そのエフェクトのかかり具合が深くなります。ここでは、センドリターンエフェクトのエフェクトタイプを選び、トラックごとのセンドレベルを調節してかかり具合を変えてみましょう。

## ■センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

1. メイン画面で、エフェクトセクションの[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

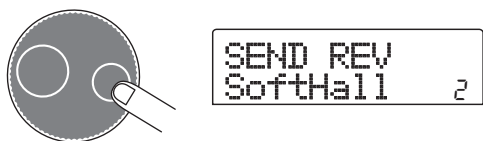
リバーブのパッチを選ぶときには[REVERB]キー、コーラス／ディレイのパッチを選ぶときには[CHORUS/DELAY]キーを押します。

キーを押した直後には、現在選ばれているパッチが表示されます。例えば、[REVERB]キーを押したときには、次のような表示になります。



2. ダイアルを回してパッチを選んでください。

センドリターンエフェクトには、それぞれ20種類(パッチ番号0～19)のパッチが用意されています。これらのパッチは、必要に応じてエディットし、効果を調節できます(→P.108)。



3. 同じ要領でもう一方のセンドリターンエフェクトのパッチを選んでください。
4. メイン画面に戻るには[EXIT]キーを押してください。

### ●NOTE●

初期状態では、各トラックからセンドリターンエフェクトへ送られる信号レベル(センドレベル)がすべて0に設定されています。このため、エフェクトの効果を確認するには、各トラックのセンドレベルの設定値を上げる必要があります。

## ■センドリターンエフェクトのかかり具合をトラックごとに調節する

5. メイン画面で[TRACK PARAMETER]キーを押し、ステータスキーを使って操作するトラックを選んでください。
6. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイの2列目にCHO SENDまたはREV SENDと表示させてください。

CHO SENDと表示させた場合はコーラス／ディレイのかかり具合、REV SENDと表示させた場合はリバーブのかかり具合が調節できます。



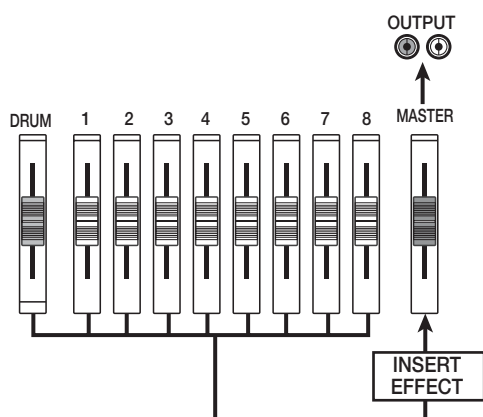
7. 楽曲を再生させながら、ダイアルを回してそのトラックのセンドレベルを調節してください。



8. その他のトラックについても同じように操作してください。
9. 同じ要領でもう一方のセンドリターンエフェクトのかかり具合を調節してください。
10. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

## 4-4 マスタリング用のインサートエフェクトをかける

インサートエフェクトを[MASTER]フェーダーの直前に挿入し、MASTERINGアルゴリズムのパッチを選べば、ステレオにミックスされた楽曲全体の信号をマスタリング用エフェクトで加工できます。



マスタリング用エフェクトで楽曲全体の信号を加工する方法は、次の通りです。

### ■インサートエフェクトの挿入先を変更する

#### 1. メイン画面で、エフェクトセクションの [INPUT SOURCE]キーを押してください。

現在のインサートエフェクトの挿入先が表示されます。



#### 2. ダイアルを回してディスプレイ2列目に“MASTER”と表示させてください。

この状態で、インサートエフェクトが[MASTER]フェーダーの直前に挿入されます。



#### 3. [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

### ■インサートエフェクトのパッチを選ぶ

#### 4. エフェクトセクションの [MASTERING]キーを押してください。

インサートエフェクトのアルゴリズムがMASTERINGアルゴリズムに切り替わります。ディスプレイには、現在選ばれているパッチが表示されます。



#### 5. 楽曲を再生しながら、ダイヤルを回して利用したいパッチを選んでください。

必要ならば、パッチの内容をエディットできます。詳しくはP.103をご参照ください。

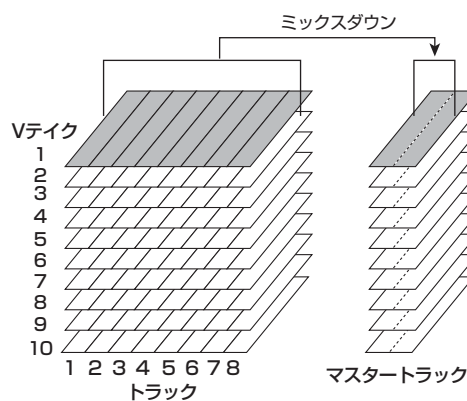
#### 6. 効果を確認したら楽曲を停止させ、[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

## 4-5 マスタートラックにミックスダウンする

マスタートラックとは、ミックスダウン専用のステレオトラックです。マスタートラックには、[MASTER]フェーダー直後の出力信号が録音されます。また、通常のトラックと同じように10本のVテイクが使用できます。

マスタリングエフェクトの設定が終わったら、いよいよ最終ミックスをマスタートラックにミックスダウンしてみましょう。

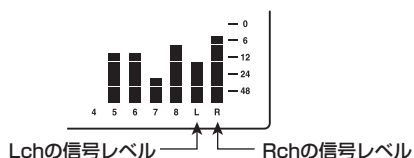


#### 1. ZERO [◀◀]キーを押して楽曲の先頭に移動してください。

## 2. PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、[MASTER]フェーダー通過後の信号レベルを確認してください。

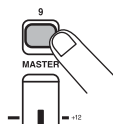
[MASTER]フェーダー通過後の信号レベルはディスプレイ右下で確認できます。再生中に0dBのインジケータが点灯したときは、[MASTER]フェーダーを下げて信号レベルを微調節してください。

なお、レベルの確認が終わったらSTOP[■]キーを押してください。



## 3. [MASTER]ステータスキーを繰り返し押しつけてキーを赤く点灯させてください。

マスタートラックが録音可能な状態になります。



## 4. REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックの録音が始まります。

## 5. 録音が終わったらSTOP[■]キーを押してください。

## 6. マスタートラックを再生するには、[MASTER]ステータスキーを繰り返し押しつけて、キーを緑色に点灯させてください。

[MASTER]キーが緑色に点灯しているときは、マスタートラックの内容が再生できます。このとき、他のステータスキーは自動的に消灯し、各トラックの信号は強制的にミュートされます。

## 7. ZERO[◀◀]キーを押して楽曲の先頭へ移動し、PLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックが再生されます。停止させるにはSTOP[■]キーを押してください。

## 8. MRS-802の動作を元に戻すには、[MASTER]ステータスキーを繰り返し押しつけて、キーを消灯させてください。

各トラックの強制ミュートが解除され、ステータスキーが以前の状態に戻ります。

### ■ HINT ■

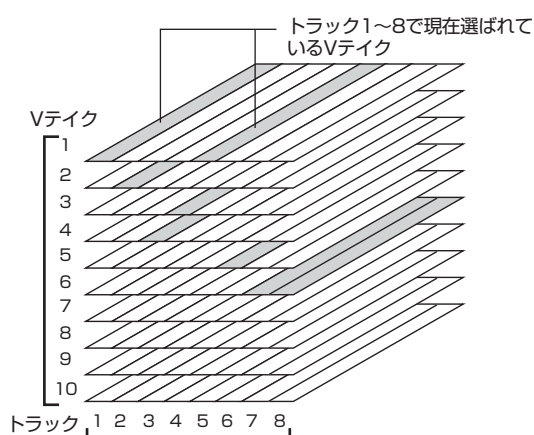
- ・ CD-R/RW ドライブを使えば、マスタートラックの録音内容を元にしてオーディオCDが作成できます (→P.111)。
- ・ マスタートラックの録音内容は後から編集することも可能です。



# リファレンス[レコーダー]

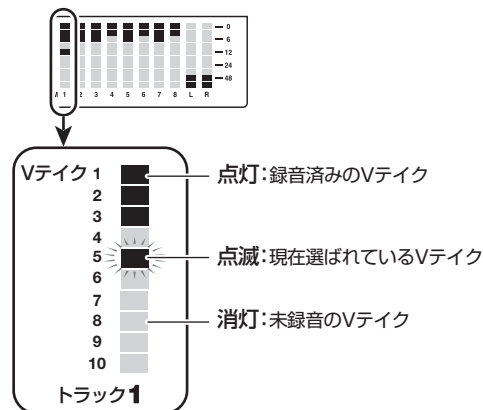
## V テイクを使う

レコーダーのトラック1～8およびマスタートラックには、それぞれ10本の仮想トラック（これを“Vテイク”と呼びます）が含まれており、トラックごとにいずれか1本のVテイクを選択して録音／再生を行います。例えば、ボーカルやギターソロなどのパートを、Vテイクを切り替えながら何回か録音しておき、後からベストのVテイクを選択する、といった使い方ができます。



また、レベルメーターには、トラックごとのVテイクの状態が、ドットの点灯（録音済みのVテイク）／消灯（録音されていないVテイク）で表示されます。

点滅しているドットは、各トラックで現在選ばれているVテイクを表わします（選ばれているVテイクは、録音済みか未録音かにかかわらず、同じ周期で点滅します）。



3. 左右のカーソルキーを使って、トラックを選択してください。

```
TR 3- 1  
GTR 3- 1
```

## V テイクを切り替える

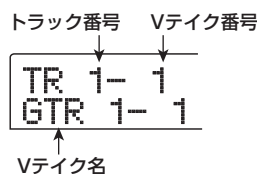
トラック1～8で使用するVテイクを選択します。

1. メイン画面で、トラックパラメーターセクションの [TRACK PARAMETER] キーを押してください。

キーが点灯し、トラックの各種パラメーターが選択可能になります。

2. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TR xx-yy (xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります)”と表示させてください。

トラック番号／Vテイク番号の下にはVテイクの名前が表示されます。



### HINT

録音されていないVテイクが選ばれているときは、Vテイクの名前の位置に“NO DATA”と表示されます。

### HINT

ステータスキー（1～8、[MASTER]）を使ってトラックを選択することも可能です。

4. ダialを回してVテイクを選択してください。
5. 必要に応じて手順3～4を繰り返し、トラックごとのVテイクを選択してください。
6. Vテイクの選択を終了したい場合は、[EXIT] キーを押してください。

[TRACK PARAMETER] キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

## V テイクに名前を付ける

録音済みのVテイクには、次のような初期設定の名前が自動的に付けられます。

- GTRxx-yy  
インサートエフェクトのCLEANエフェクト、DISTエ

フェクト、ACO/BASS SIMエフェクトを通して録音されたVテイク

• **BASxx-yy**

インサートエフェクトのBASSエフェクトを通して録音されたVテイク。

• **MICxx-yy**

インサートエフェクトのMICエフェクトを通して録音されたVテイク

• **DULxx-yy**

インサートエフェクトのDUAL MICエフェクトを通して録音されたVテイク

• **LINxx-yy**

インサートエフェクトのLINEエフェクトを通して録音されたVテイク

• **MASxx-yy**

インサートエフェクトのMASTERINGエフェクトを通して録音されたVテイク

• **BYPxx-yy**

インサートエフェクトを通さずに録音されたVテイク

• **BOUxx-yy**

バウンス機能またはリズムレコーディング機能を使って録音されたVテイク

• **LP\_xx\_yy**

フレーズループ機能 (→P.57) を使ってVテイクに書き出されたフレーズ

■ **HINT** ■

マスタートラックにフレーズを書き出すと“LP\_MS\_yy”という名前が付けられます。

これらの名前は必要に応じて変更できます。その方法は、次の通りです。

**1.** メイン画面で、[TRACK PARAMETER]キーを押してください。

● **NOTE** ●

Vテイクの名前を変更できるのは、トラック1~8で現在選ばれているVテイクに限られます。

**2.** 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TR XX-YY (X, Yにはトラック番号とVテイク番号が入ります)”と表示させてください。

TR 2- 1  
GTR 2- 1

**3.** 左右のカーソルキーを使って、V テイクの名前を変更するトラックを選択してください。

ステータスキー (1~8、[MASTER]) を使ってトラックを選択することもできます。

● **NOTE** ●

録音されていないVテイク (“NO DATA” と表示されています) の名前は変更できません。

**4.** [EDIT]キーを押してください。

Vテイクの名前の1文字目にカーソル (四角の点滅) が表示されます。

カーソル → TR 3- 2  
■ TR 3- 2

**5.** 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字の位置にカーソルを移動させてください。

**6.** ダイアルを回して文字を変更してください。

選択できる文字の種類は、次の通りです。

数字： 0~9

英文字： A~Z, a~z

記号： (スペース) ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < > = ? @ [ ] ^ \_ ` { } \ ~ | ■

**7.** 手順5 ~ 6 を繰り返し、希望する名前を付けてください。

**8.** 名前の入力終了したら、[EXIT] キーを押してください。

新しい名前が確定し、手順3の状態に戻ります。必要に応じて他のVテイクの名前を変更してください。

**9.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

[TRACK PARAMETER]キーが消灯します。

■ **HINT** ■

Vテイクの録音データが消去されると、そのVテイクの名前は“NO DATA”に戻ります。

## 曲中の好きな位置に移動する (ロケート機能)

曲中の位置を、時間単位 (分/秒/ミリ秒) または小節単位 (小節/拍/チック) で指定し、その位置に移動 (ロケート) します。

時間				小節		
分	秒	ミリ秒	小節	拍	チック	
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK
0	10	12	660	307	2	2

- レコーダーが停止しているときに、メイン画面で左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、変更したい単位を選択してください。

例えば、“分” を変更したいときは次の図のように “M” の文字を点滅させます。

時間				小節		
分	秒	ミリ秒	小節	拍	チック	
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK
0	10	12	660	307	2	2

- ダイヤルを回して、現在点滅している単位の数値を変更してください。

時間表示では分/秒/ミリ秒、小節表示では小節/拍/チックの各単位を変更できます。値を変更すると、即座に指定された位置へとロケートします。また、PLAY[▶] キーを押せば、ロケートした位置から再生を始めます。

## 一部のみを録音し直す (パンチイン/アウト機能)

“パンチイン/アウト” とは、既に録音されているトラックの一部分のみを録音し直す機能です。トラックを再生状態から録音状態に切り替える操作を“パンチイン”、録音状態から再生状態に戻す操作を“パンチアウト”と呼びます。

MRS-802では、パネル上のキーやフットスイッチ (別売) を使ってパンチイン/アウトを手動で行う “マニュアルパンチイン/アウト” と、あらかじめ位置を指定して自動的にパンチイン/アウトを行う “オートパンチイン/アウト” の2種類が利用できます。

### マニュアルパンチイン/アウト

ここでは、パネル上のキーやフットスイッチ (別売) を使って、トラックの一部分を録音し直すマニュアルパンチイン/アウトについて説明します。

#### ● HINT ●

フットスイッチを使ってパンチイン/アウトを行うときは、フットスイッチ ZOOM FS01 (別売) をフロントパネルの CONTROL IN 端子に接続してください。

#### ● NOTE ●

MRS-802が初期状態のとき、CONTROL IN 端子に接続されたフットスイッチを使って、レコーダーの再生/停止をコントロールするように設定されています。パンチイン/アウト操作をフットスイッチで行うときは、フットスイッチの設定を変更する必要があります (→P.135)。

- 録音をやり直したいトラックのステータスキーを何度か押して、ステータスキーを赤く点灯させてください。
- そのトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。
- インプット端子に接続した楽器を演奏しながら、[INPUT] コントロール、[REC LEVEL] コントロールを操作して、録音レベルを調節してください。

必要に応じて、レコーダーを再生しながらミキサーセクションのフェーダーを操作し、録音する楽器の入力レベルとトラックの再生レベルのミックスバランスを調節してください。

**4.** パンチインする位置よりも数小節手前の位置にロケートし、PLAY[▶] キーを押してレコーダーの再生を始めてください。

**5.** パンチインしたい位置で、REC[●] キーを押してください (またはフットスイッチを踏んでください)。

REC[●]キーが点灯し、トラックの録音が始まります。

**6.** パンチアウトしたい位置で、もう一度REC[●]キーを押してください (またはもう一度フットスイッチを踏んでください)。

REC[●]キーが消灯し、録音から再生に切り替わります。

**7.** 再生を停止するには、STOP[■] キーを押してください。

**8.** 録音内容を確認するには、パンチインした地点よりも少し手前の位置にロケートし、PLAY[▶]キーを押してください。

## オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトの操作がマニュアルでは難しいとき (演奏者自身がMRS-802の操作を兼ねる場合、または素早いタイミングで再生／録音を切り替えなければならない場合など)、あらかじめ決められた位置で自動的に録音／再生が切り替わるオートパンチイン／アウト機能が便利です。



オートパンチイン／アウトを実行するには、あらかじめインポイント (再生から録音に切り替わる位置) とアウトポイント (録音から再生に切り替わる位置) を設定する必要があります。

**1.** 録音をやり直したいトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。

**2.** インプット端子に接続した楽器を演奏しながら、[INPUT]コントロール、[REC LEVEL]コントロールを操作して録音レベルを調節してください。

**3.** パンチインしたい位置までロケートし、コントロールセクションの[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅し、現在の位置が“インポイント” (録音開始位置) に設定されます。

**4.** パンチアウトしたい位置までロケートし、もう一度[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

現在位置が“アウトポイント” (録音終了位置) に設定され、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅から点灯に変わります。この点灯は、オートパンチイン／アウト機能が有効になったことを表しています。

### ● NOTE ●

イン／アウトポイントを正確に指定したい場合は、スクラブ機能 (→P.44) を使って位置を検索し、その位置にあらかじめマーク (→P.42) を設定しておくとう便利です。

**5.** インポイントの少し手前の位置にレコーダーをロケートしてください。

**6.** パンチイン／アウトしたいトラックのステータスキーを何度か押して、ステータスキーを赤く点滅させてください。

### ● NOTE ●

レコーダーの現在位置がインポイントとアウトポイントの範囲内にあると、ステータスキーが赤く点灯します。この場合は、もう一度ロケート操作を行って、確実にインポイントより手前にロケートしてください。

**7.** オートパンチイン／アウトのリハーサルを行うには、PLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーの再生が始まります。インポイントに達すると、該当するトラックがミュートされ、アウトポイントに達するとミュートが解除されます (この間、入力信号は常にモニターできます)。この操作を行ってもトラックには何も録音／消去されません。

リハーサルが終わったら、再度インポイントの少し手前の位置にレコーダーをロケートしてください。また、必要に応じてイン／アウトポイントの位置を調節してください。

**8.** オートパンチイン／アウトの本番を行うには、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーの再生が開始されます。インポイントに達すると自動的に録音が始まり（パンチイン）、アウトポイントに達すると録音が解除されて再生に戻ります（パンチアウト）。

**9.** 再生を停止させるには、STOP[■]キーを押してください。

**10.** 録音内容を確認するには、パンチイン／アウトしたトラックのステータスキーを押して緑に点灯させ、インポイントよりも少し手前の位置にロケートし、PLAY[▶]キーを押してください。

パンチイン／アウトをやり直したいときは、手順5～9を繰り返してください。

**11.** パンチイン／アウトを終了するには、[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押して消灯させてください。

オートパンチイン／アウト機能が解除され、インポイント／アウトポイントの設定が消去されます。

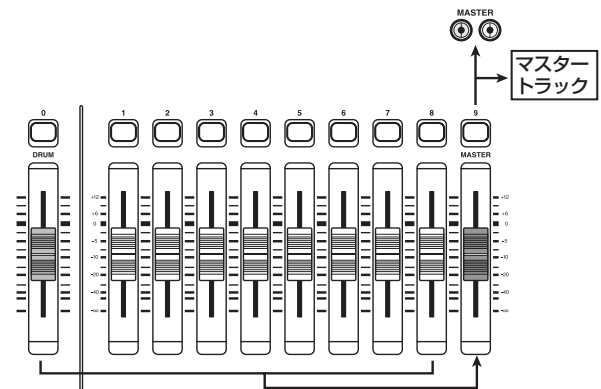
## 複数のトラックをマスタートラックにまとめる（ミックスダウン機能）

ここでは、録音済みのオーディオトラックやドラムキットの再生音をステレオにミックスし、マスタートラックに録音するミックスダウン機能について説明します。

### マスタートラックについて

マスタートラックとは、通常のトラック1～8からは独立したステレオ仕様のトラックです。通常マスタートラックは、最終的なステレオミックスを記録するミックスダウン専用のトラックとして利用します。また、マスタートラックに録音された内容は、オーディオCDを作成するときの素材として利用できます。

MRS-802では、1つのプロジェクトにつき1本のマスタートラックを使用できます。通常のトラック1～8と同様に、マスタートラックにも10本の仮想トラック（Vテイク）が含まれています。バランスの異なる複数のミックスを別のVテイクに記録しておき、後から最良のテイクを選択することができます。



マスタートラックを録音状態にすると、[MASTER]フェーダー通過後の信号（MASTER OUTPUT端子から出力される信号と同じもの）が録音されます。

### ミックスダウン操作

ここでは、トラック1～8とドラムキットの再生音をステレオにミックスし、マスタートラックに録音する方法を説明します。

#### 1. トラックパラメーターセクションの [TRACK

PARAMETER]キーを押して点灯させてください。

2. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TR XX-XX (Xにはトラック番号とVテイク番号が入ります)”と表示させてください。

```
TR 2- 1
GTR 2- 1
```

3. [MASTER]ステータスキーを押してください。

マスタートラックが選択されます。ディスプレイに、マスタートラックで現在選ばれているVテイク番号と名前が表示されます（録音されていないVテイクの場合は、名前の位置に“NO DATA”と表示されます）。

```
TR M- 1
NO DATA
```

#### **HINT**

[MASTER]ステータスキーを押す代わりに、左右のカーソルキーを使ってマスタートラックを選ぶこともできます。

4. Vテイクを変更するには、ダイヤルを回してください。

5. Vテイクの選択が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

[TRACK PARAMETER]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

6. メイン画面で[MASTER]ステータスキーを何度か押し、ステータスキーを赤く点灯させてください。

マスタートラックが録音可能となります。

キーが赤く点灯している間でも、その他のオーディオトラックやドラムトラック、エフェクトは通常通り動作します。

#### **HINT**

マスタートラックには、[MASTER]フェーダーを通過した信号が送られます。これはMASTER OUTPUT端子から出力される信号と同じものです。

7. レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

各トラックの音量バランスやパン、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトの効果がそのままマ

スタートラックに録音されます。また、レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

8. ミックスダウンを実行するには、ZERO[◀◀]キーを押してレコーダーを先頭に戻し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックへの録音を開始されます。

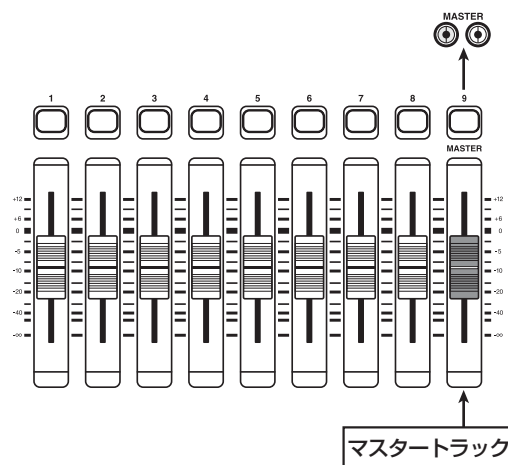
9. 録音が終わったらSTOP[■]キーを押してください。

## マスタートラックを再生する

録音済みのマスタートラックを再生します。

1. メイン画面で [MASTER] ステータスキーを何度か押し、ステータスキーを緑色に点灯させてください。

マスタートラックが再生モードとなります。[MASTER]ステータスキーが緑色に点灯している間、他のステータスキーはすべて消灯し、他のトラックが強制的にミュートされます。また、エフェクトはすべてオフとなります。



#### **HINT**

[MASTER]ステータスキーが緑色に点灯している間でも、REC[●]キーを除くトランスポートキーは、通常と同じように操作できます。

2. ZERO[◀◀]キーを押してレコーダーを先頭に戻し、PLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックが先頭から再生されます。再生音量は [MASTER] フェーダーで操作できます。

**3.** 再生を停止するには、STOP[■]キーを押してください。

**4.** マスタートラックの再生モードから抜け出るには、[MASTER]ステータスキーを押して消灯させてください。

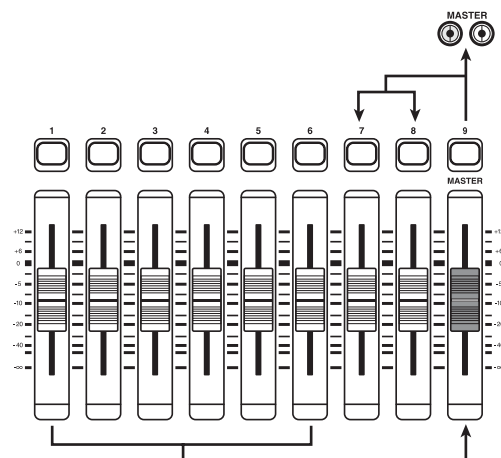
トラック1～8とドラムトラックのミュートが解除され、通常の状態に戻ります。このとき、消灯していた他のステータスキーは、以前の状態に戻ります。

## 複数のトラックを別のトラックにまとめる (バウンス機能)

### バウンスについて

“バウンス”とは、レコーダーセクションのオーディオトラックとドラムトラックをミックスして1～2トラックに録音する機能のことで、“ピンポン録音”とも呼ばれます。

例えば、トラック1～6をトラック7/8にバウンスした後で、トラック1～6のVテイクを切り替えれば、新しい演奏を重ねて録音することができます。



#### **HINT**

- ・ INPUT 端子からの入力信号をミックスしてバウンスすることも可能です。
- ・ バウンス先としてモノラルトラック×1を選んだ場合は、モノラルにミックスされた信号が録音されます。
- ・ 必要ならば、オーディオトラック1～8をすべて再生しながら、空いているVテイクに録音することも可能です。

### バウンスに関する設定

バウンスを実行する前に、必要に応じてバウンスに関する設定を変更します。

#### ■録音トラックの再生/ミュート状態を設定する

MRS-802が初期状態のとき、バウンス先として選んだトラックは自動的にミュートされます。

あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のVテイクにバウンスしたいときは、次の手順で、録音トラックが再生されるように内部設定を変更します。

**1.** メイン画面で[UTILITY]キーを押してください。  
ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

**2.** 左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

**3.** 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE RECTRACK”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の設定値が表示されます。



RECTRACK  
MUTE

・ MUTE

録音トラックをミュートします (初期設定)。

・ PLAY

録音トラックを再生します。

**4.** ダイアルを回して設定値を“PLAY”に変更してください。

**5.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを数回押してください。

### ■録音先のVテイクを選択する

MRS-802が初期状態のときにバウンスを実行すると、録音先のトラックで現在選ばれているVテイクに録音されます。

あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のテイクにバウンスしたいときは、次の手順で、録音先のVテイクを指定します (Vテイクについては→P.33)

**1.** メイン画面で[UTILITY]キーを押してください。  
ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

**2.** 左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

**3.** 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC TAKE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在選ばれている録音先のVテイクが表示されます。



REC TAKE  
CURRENT

・ CURRENT

録音トラックで現在選ばれているVテイクに録音されず (初期設定)。

・ 1~10

現在選ばれているVテイクとは無関係に、指定したVテイク番号に録音されます。

**4.** ダイアルを回して、録音先のVテイクを選んでください。

**5.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを数回押してください。

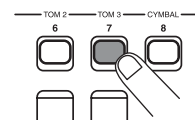
## バウンスを実行する

ここでは、トラック1~6をトラック7/8のVテイク10にバウンスする方法を例に挙げ、バウンスの手順を説明します。

**1.** UTILITY画面で、BOUNCE RECTRACKパラメーターが“PLAY”に設定されていることを確認してください (→前項)

**2.** UTILITY画面で、REC TAKEパラメーターが10 (Vテイク10) に設定されていることを確認してください (→前項)

**3.** ステータスキー7を押してキーを赤く点灯させ、そのままキーを押し続けてください。



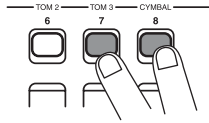
**4.** ステータスキー7を押したままステータスキー8を繰り返し押し、両方のキーを赤く点灯させてください。

この状態でトラック7/8のVテイク10に、ステレオでバウンスできます。

また、バウンス先の2トラックをステレオでモニターし



たいときは、トラック7のパンパラメーターをL100、トラック8のパンパラメーターをR100に設定します。



### HINT

あらかじめ2つのトラックの動作を連動させて、ステレオトラックとして使用することも可能です (→P.73)。

## 5. [BOUNCE] キーを押してください。

[BOUNCE] キーが点灯し、バウンス機能がオンになります。その他のトラックやエフェクトは通常通り動作します。

## 6. レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

各トラックの音量バランスやパン、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトの効果がそのままバウンス先のトラックに録音されます。録音中は、レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

## 7. ZERO[◀◀] キーを押してレコーダーを先頭に戻し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

トラック7/8への録音が始まります。

## 8. 録音が終わったら STOP[■] キーを押してください。

## ドラム音色の演奏を録音する (リズムレコーディング)

MRS-802では、ドラムキットの演奏を、任意のオーディオトラックに録音できます (この機能を“リズムレコーディング”と呼びます)。ここでは、リズムレコーディングの機能や操作方法について説明します。

### 1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

UTILITY  
TR EDIT

### 2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

### 3. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。

REC SRC  
MASTER

この画面では、録音ソースとなる信号を選択できます。選択可能な設定は次の通りです。

- MASTER

[MASTER] フェーダー直後の信号

- DRUM TR

ドラムトラックの信号

### 4. ダイアルを回して“DRUM TR”を選択してください。

録音ソースとしてドラムトラックが選択されます。

### 5. [EXIT] キーを繰り返し押し、メイン画面に戻って下さい。

### 6. [BOUNCE] キーを押してください。

### 7. メイン画面で録音先に設定したいトラックのステータスキーを何度か押し、キーを赤く点灯させてください。

選択したトラックが録音可能になります。ステータスキーは2つまで選択できます。

#### **HINT**

ドラムトラックの演奏をステレオ録音したいときは、録音先として2トラックを選んでください。1トラックのみを選んだ場合は、モノラル録音されます。

**8.** リズムセクションの [DRUM] キーが消灯し、録音したいリズムソングまたはリズムパターンが選ばれていることを確認してください。

#### **HINT**

空のリズムソングまたは空のリズムパターンを選べば、外部のMIDIキーボードなどを使ってドラム音色を鳴らして、その演奏を録音することも可能です。

**9.** レコーダーを再生し、録音レベルを調節してください。

レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

**10.** ZERO [◀◀] キーを押してレコーダーを先頭に戻り、REC [●] キーを押しながらPLAY [▶] キーを押してください。

リズムソング/リズムパターンの演奏が始まり、選択したトラックに録音されます。

**11.** 録音が終わったら STOP [■] キーを押してください。

リズムレコーディングが終了します。この後、通常の録音に戻りたいときは、手順3の画面で設定を“MASTER”に戻してください。

## 曲中にマークを付ける (マーカー機能)

曲の任意の位置に最大100個のマークを登録し、簡単な操作でその位置にロケートできます。録音やミックス作業中に、特定の位置からの再生を繰り返し行いたいときなどに便利です。

### マークを設定する

曲中の任意の位置にマークを設定します。

**1.** マークを設定したい位置にロケートしてください。

#### **HINT**

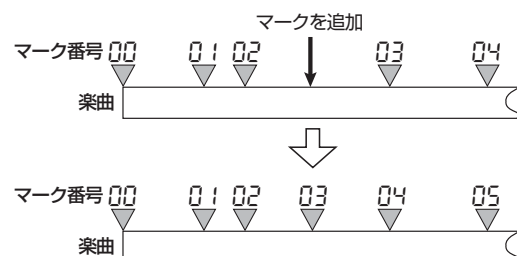
- ・ マークの設定は、レコーダーが停止中/再生中のどちらでも行えます。
- ・ スクラブ機能を使えば、より細かな位置指定も可能です。

**2.** コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。

現在の位置にマークが設定されます。マークが設定されると、ディスプレイ右上のMARKER欄に、新しいマーク番号 (01~99) が表示されます。



マーク番号は、01~99のマーク番号が順番に自動で付けられます。また、すでに登録されているマークの手前に新規のマークを付けると、それ以降のマーク番号は自動的に付け直されます。



#### **HINT**

曲の先頭位置 (カウンターのゼロの位置) には、あらかじめ番号00のマークが設定されています。

メイン画面では、ディスプレイ右上のMARKER欄に、現

在位置の直前のマーク番号が表示されます。このマーク番号の右下にドットが点灯しているときは、マークの位置と現在位置が一致していることを表しています。



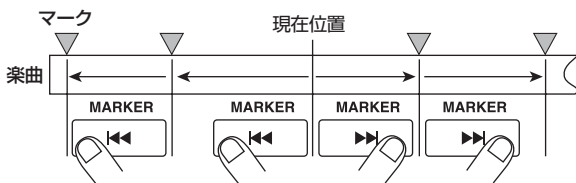
## マークの位置にロケートする

任意のマークを選び、その位置にロケートします。マークの選択には、キー操作による方法と、マーク番号を直接指定する方法の2種類があります。

### ■キー操作によるロケート方法

1. メイン画面で、コントロールセクションの MARKER[◀◀] / [▶▶] キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すごとに、現在位置の前後に設定されているマークにロケートします。



### ■マーク番号を指定するロケート方法

1. メイン画面で、左向きのカーソルを1回押してください。

ディスプレイ上の“MARKER”の文字が点滅します。

2. ダイアルを回して、目的のマーク番号を選んでください。

番号を変更すると、即座に指定されたマークへロケートします。

## マークを消去する

設定したマークを消去します。

1. 消去したいマークの位置にロケートしてください。

MARKER欄に表示されているマーク番号が、消去の対象となります。

現在位置とマークの位置が正確に一致していなければ消去は行えません。マーク番号の右下にドットが点灯していないときは、MARKER[◀◀] / [▶▶] キーを使って確実に一致させてください。

2. コントロールセクションの[CLEAR]キーを押してください。

選択されたマークが消去され、それ以降のマーク番号が付け直されます。

### ● NOTE ●

- ・一度消去したマークは復帰できません。
- ・先頭位置のマーク番号(00)は消去できません。

## リピート再生する (A-B リピート機能)

“A-Bリピート”とは、曲中の特定の範囲を繰り返し再生する機能です。同じ区間を何度も聞きたいときに便利です。

1. リピート再生したい範囲の開始位置にロケートし、コントロールセクションの[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点滅し、リピート再生の開始位置 (Aポイント) が設定されます。

### HINT

A/Bポイントの設定は、レコーダーの再生中/停止中のどちらでも行えます。

2. リピート再生したい範囲の終了位置にロケートし、もう一度[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯に変わり、リピート再生の終了位置 (Bポイント) が設定されます。

### NOTE

Aポイントより前にBポイントを設定した場合は、B→Aポイント間をリピート再生します。

3. A/Bポイントの設定をもう一度やり直したいときは、[A-B REPEAT]キーを押して消灯させ、手順1から操作をやり直してください。

4. リピート再生を開始するには、PLAY[▶]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯しているときにPLAY[▶]キーを押すと、再生がBポイントまで達したときに、自動的にAポイントまで戻り、再生を続けます。

5. リピート再生を停止するには、STOP[■]キーを押してください。

再生を停止した後でも、[A-B REPEAT]キーが点灯している間は、何度でもリピート再生が行えます。

6. リピート再生/範囲を解除するには、[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが消灯し、リピート再生がオフとなります。このとき、A/Bポイントの設定も解除されます。

## 目的の位置を検索する (スクラブ/プレビュー機能)

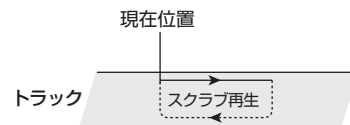
“スクラブ再生”とは、現在位置より前後の短い区間を繰り返し再生し、音を聴きながら目的の位置を探す機能です。特定の音の鳴り始める位置や、鳴り終わる位置を正確に探し出したいときに便利です。

また、スクラブ機能がオンのときは、現在位置の手前または後ろを0.7秒間再生する“プレビュー機能”が使えます。スクラブ機能とプレビュー機能を併用することで、正確な位置を検索できます。

## スクラブ/プレビュー機能を使う

1. メイン画面で、STOP[■]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。

スクラブ機能がオンになり、現在位置より後ろの短い範囲 (初期状態で40ミリ秒) を繰り返し再生します。



またスクラブ機能がオンのときは、ディスプレイが次のような表示になります。

SCRUB		MARKER
FRM 40ms		04
H	M	S
0	10	12660
MEASURE	BEAT	TICK
207	1	8

2. ステータスキー 1 ~ 8 のいずれかを押して、スクラブ再生するトラックを選択してください。

最大2トラックまで同時にスクラブ再生できます。

3. 左右のカーソルキーを使って、カウンターに表示される単位 (時間表示なら"MS"、小節表示なら"TICK"の文字) を点滅させてください。

4. ダIALを回して、現在位置を調節してください。スクラブ再生を行いながら、現在位置がミリ秒またはチック単位で前後に移動します。

5. プレビュー機能を使って現在位置より前の部分を

聴きたいときはREW[◀◀]キー、後の部分を聴くにはFF[▶▶]キーを押してください。

REW[◀◀]キーを押したときは手前から現在位置までの0.7秒間、FF[▶▶]キーを押したときは現在位置から後方への0.7秒間を1回だけ再生します(これを“プレビュー再生”と呼びます)。プレビュー再生が終わると、スクラブ再生に戻ります。

## 6. スクラブ機能を解除するには、STOP[■]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

## スクラブ機能の設定を変更する

スクラブ機能がオンの間、必要に応じてスクラブ再生の方向(現在位置の前方/後方のどちらを再生するか)やスクラブ再生の長さを変更できます。

### 1. メイン画面で、STOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

スクラブ機能がオンになり、ディスプレイ上に次の画面が表示されます。画面左下文字(TO/FRM)がスクラブ再生の方向、右下の数字(40~200)がスクラブ再生の長さの設定を表します。



### 2. スクラブ再生の長さを変更したいときは、左右のカーソルキーを使ってスクラブ再生の長さを表示を点滅させ、ダイヤルを回して値を変更してください。

スクラブ再生の長さは、40、80、120、160、200(ms)の中から選択できます。

#### ■ HINT ■

上下のカーソルキーを使って、スクラブ再生の長さを選ぶことができます。

### 3. スクラブ再生の方向を変更したいときは、左右のカーソルキーを使ってスクラブ再生の方向を表示を点滅させ、ダイヤルを回して変更してください。

“TO”を選んだときは、手前の位置から現在位置までを

スクラブ再生します。“FRM”を選んだときは、現在位置から後方へとスクラブ再生します。初期設定では“FRM”が選ばれています。



#### ■ HINT ■

設定が変更されると、即座に現在のスクラブ再生に反映されません。

### 4. 新しい設定で現在位置を調節したいときは、左右のカーソルキーを使って、カウンターに表示される単位(時間表示なら“MS”、小節表示なら“TICK”の文字)を点滅させてください。

### 5. ダイヤルを回して、現在位置を調節してください。スクラブ再生を行いながら、現在位置がミリ秒またはチック単位で前後に移動します。

### 6. スクラブ機能を解除するには、STOP[■]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

# リファレンス[トラック編集]

ここでは、レコーダーセクションのトラックに録音されたオーディオデータの編集機能について説明します。トラック編集を大別すると、範囲を指定してその範囲に対してのみ編集を行う方法と、Vテイク全体を操作する編集方法の2種類があります。

## 範囲を指定する編集

ここでは、Vテイクの指定範囲に含まれるデータの複製や移動など、特定の範囲に対してのみ有効な編集方法について説明します。

## 範囲を指定する編集の基本操作

指定範囲に対してのみ有効なタイプの編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

### 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ディスプレイにユーティリティメニューが表示されます。



```
UTILITY
TR EDIT
```

### 2. ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください。

エディットコマンドを選択するトラックエディットメニューが表示されます。



```
TR EDIT
Copy
```

### 3. 左右のカーソルキーを使って、操作したいエディットコマンドを呼び出してください。

選択可能なエディットコマンドは次の通りです。

#### ● Copy (コピー)

指定範囲のオーディオデータを複製します。

#### ● Move (ムーブ)

指定範囲のオーディオデータを移動します。

#### ● Erase (イレース)

指定範囲のオーディオデータを消去します。

#### ● Trim (トリム)

指定範囲内のオーディオデータを残し、それ以外の範囲を削除します。

#### ● Fade I/O (フェードイン/アウト)

オーディオデータの任意の区間をフェードイン/アウトさせます。

#### ● Reverse (リバース)

オーディオデータの任意の区間を反転させます。

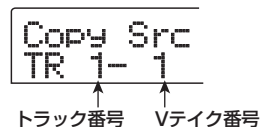
#### ● TimStrch (タイムストレッチ/コンプレッション)

指定範囲のオーディオデータを、ピッチを変えずに長さだけを変更します。

### 4. [ENTER] キーを押してください。

編集の対象となるトラックとVテイクを指定する画面が表示されます。

次の画面は、手順3でCOPYコマンドを選んだ場合の例です。



```
Copy Src
TR 1- 1
```

トラック番号    Vテイク番号

### 5. ダイアルを使ってトラック番号 (1~8)、上下のカーソルキーを使ってVテイク番号 (1~10) を選択してください。



```
Copy Src
TR 8- 1
```

この画面では、トラック1~8で現在選択されていないVテイクも、編集の対象として選べます。

なお、トラック8が選ばれた状態で、さらにダイヤルを右に回すと、次の画面に変わります。



```
Copy Src
TR 1/2
```

この画面が表示されているときにダイヤルを右に回すと、奇数/偶数の順序で並んだ2トラック (1/2、3/4、

5/6、7/8)、またはマスタートラック (MASTER) を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

## 6. [ENTER]キーを押してください。

以下の操作は、選択したコマンドに応じて異なります。以下の各コマンドの説明を参考に、コマンドを実行してください。

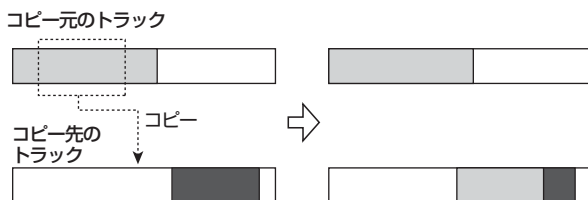
## 7. 編集コマンドを実行したら、[EXIT] キーを繰り返し押し、メイン画面に戻ってください。

### ● NOTE ●

編集を実行してトラック上のオーディオデータが書き換えられると、元に戻すことができなくなります。編集前の状態を残しておきたいときは、必ずそのトラックをキャプチャーしておいてください (→P.55)。

## 指定範囲のデータをコピーする

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラックの指定した位置にコピーします。コピーを実行すると、コピー元のデータがコピー先に上書きされ、コピー元はそのまま残ります。



## 1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、コピー元となるトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、コピー範囲の開始位置を指定します。

Copy Src		MARKER	00
START			
H	M	S	MS
0	0	0	0
MEASURE	BEAT	TICK	
00	1	1	0

編集の開始位置は左のカウンターにH/M/S/MS (時間/分/秒/ミリ秒) 単位で、右のカウンターにMEASURE/BEAT/TICK (小節/拍/チック) 単位で表示されます。

## 2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回してコピーの開始位置を指定してください。

編集位置はH/M/S/MS単位で指定できます。位置を指定すると、それに伴って小節/拍/チック単位の表示も変化します。

なお、ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させれば、ダイヤルを回してマーク番号を選択できます。この場合は、そのマークの位置が編集の開始位置となります。

なお、録音データのない位置を指定すると、“\*”のマークが表示されます。

## 3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Copy Src END”に変わります。この画面では、コピー範囲の終了位置を指定します。

Copy Src		MARKER	02
END			
H	M	S	MS
0	2	13	0
MEASURE	BEAT	TICK	
058	3	8	

## 4. 手順2と同じ要領で、コピー範囲の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

## 5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが“Copy Dst TR xx-yy (xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります)”という画面に変わります。この画面では、コピー先となるトラック/Vテイクを選択します。

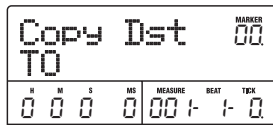
Copy Dst
TR 1- 1

### ● NOTE ●

- ・コピー元として単一トラックを選んだ場合、コピー先は単一トラックのみが選択できます。
- ・コピー元として番号の隣り合った2トラックまたはマスタートラックを選んだ場合、コピー先は番号の隣り合った2トラック、またはマスタートラックのみが選択できます。このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

## 6. コピー元を選択したときと同じ要領で、コピー先のトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わり、コピー先のVテイクでコピーを開始する位置が指定できるようになります。



## 7. コピー元と同じ要領で、コピー先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Copy SURE?”と表示されます。

## 8. コピーを実行するには[ENTER]キーを押してください。

また、コピーを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

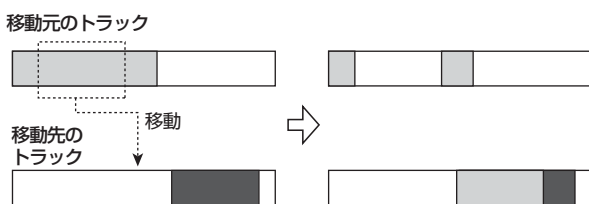
コピーが実行されると、ディスプレイに“Copy COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

### HINT

同じ範囲を繰り返し貼り付けたい時は、フレーズループ機能(→P.57)を利用してください。

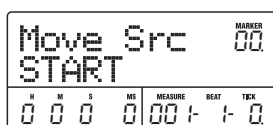
## 指定範囲のデータを移動する

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラックの指定した位置に移動します。移動元のデータが移動先に上書きされ、移動元は無音となります。



## 1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、移動元となるトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、移動元の開始位置を指定します。



## 2. 左右のカーソルキーを使ってカウンター上の点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して移動元の開始位置を指定してください。

マークを使って位置を指定することもできます。

## 3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Move Src END”に変わります。

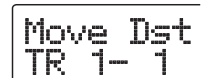


## 4. 手順2と同じ要領で、移動元の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

## 5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、移動先となるトラック/Vテイクを選択する画面に変わります。



### NOTE

- ・移動元として単一トラックを選んだ場合、移動先は単一トラックのみが選択できます。
- ・移動元として番号の隣り合った2トラックまたはマスタートラックを選んだ場合、移動先は番号の隣り合った2トラックまたはマスタートラックのみが選択できます。このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

## 6. 移動元を選択したときと同じ要領で、移動先のトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

移動先の開始位置を指定する画面が表示されます。



## 7. 移動元と同じ要領で、移動先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Move SURE?”と表示されます。



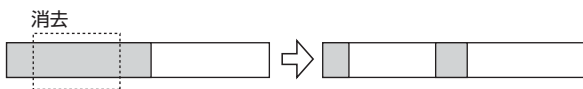
## 8. 移動を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

また、移動を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

移動が実行されると、ディスプレイに“Move COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

## 指定範囲のデータを消去する

指定範囲のオーディオデータを消去して、無音状態に戻します。



### 1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、消去したいトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、消去する開始位置が指定できます。

Ers Src		MARKER	00
START			
H	M	S	MS
0	0	0	0
MEASURE	BEAT	TRK	
001	1	0	

### 2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回して消去範囲の開始位置を指定してください。

マークを使って位置を指定することもできます。

### 3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Ers Src END”に変わります。

Ers Src		MARKER	00
END			
H	M	S	MS
0	1	32	0
MEASURE	BEAT	TRK	
042	1	24	

### 4. 手順2と同じ要領で、消去範囲の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

### 5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Erase SURE?”と表示されます。

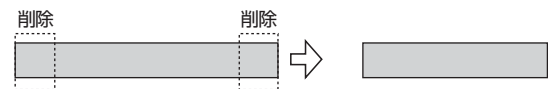
## 6. 消去を実行するには、[ENTER]キーを押してください。

また、消去を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

消去が実行されるとディスプレイに“Erase COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

## 指定範囲のデータをトリミングする

指定した範囲外のオーディオデータを削除して、データの開始位置/終了位置を調節します(トリミング)。例えば、マスタートラックをCD-R/RWディスクに書き込む際に、書き込み元となるVテイクから、前後の不要な部分を削除したいときに便利です。



### ● NOTE ●

指定範囲より前の部分をトリミングすると、その分だけ残りのオーディオデータが前に詰まります。このため、他のトラック/Vテイクとはタイミングが合わなくなりますのでご注意ください。

### 1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、トリミングしたいトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、トリミングの開始位置を指定します(この位置より前のデータは、トリミングを実行したときに削除されます)。

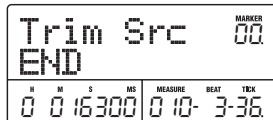
Trim Src		MARKER	00
START			
H	M	S	MS
0	0	0	0
MEASURE	BEAT	TRK	
001	1	0	

### 2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回してトリミングの開始位置を指定してください。

マークを使って位置を指定することもできます。

### 3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Trim Src END”に変わります。



#### 4. 手順 2 と同じ要領で、トリミングの終了位置を指定してください。

この位置より後のデータは、トリミングを実行したときに削除されます。また、PLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

#### 5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Trim SURE?”と表示されます。

#### 6. トリミングを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

また、トリミングを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

トリミングが実行されると、ディスプレイに“Trim COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

## 指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる

指定範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトさせます。

フェードイン

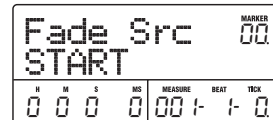


### ● NOTE ●

フェードイン／アウトコマンドは、トラックのボリュームを変更するのではなく、波形データそのものを書き換えます。一度実行すると元の状態には戻せなくなるのでご注意ください。元の状態を残しておきたいときは、実行前にトラックのデータをキャプチャー（→P.55）しておいてください。

#### 1. 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順 1～6を参考に、フェードインまたはフェードアウトさせたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この画面では、フェードインまたはフェードアウトの開始位置を指定できます。



#### 2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイヤルを回してフェードインまたはフェードアウトの開始位置を指定してください。

マークを使って位置を指定することもできます。

#### 3. [ENTER]キーを押してください。

表示が“Fade Src END”に変わります。



#### 4. 手順 2 と同じ要領で、フェードインまたはフェードアウトの終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、選択したVテイクの指定範囲が再生されます。

#### 5. [ENTER]キーを押してください。

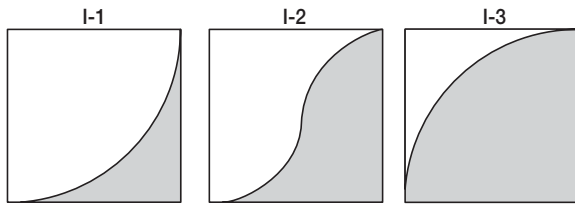
ディスプレイが次のように変わります。



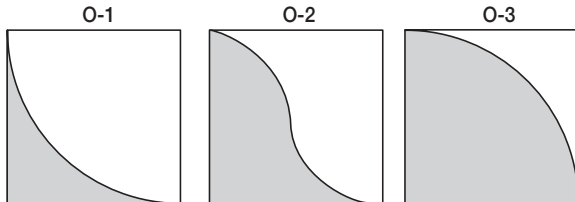
#### 6. ダイヤルを回して、フェードインまたはフェードアウトの音量変化のカーブを選んでください。

1-1～1-3を選ぶとフェードイン、0-1～0-3を選ぶとフェードアウトを行います。右側の数値は音量変化のカーブを表しています。選択できるカーブは次の3種類です。

フェードイン



フェードアウト

**7.** [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに“Fade I/O SURE?”と表示されます。

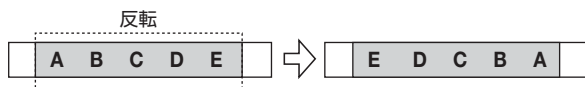
**8.** フェードインまたはフェードアウトを実行するには、[ENTER] キーを押してください。

また、フェードイン／フェードアウトを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

フェードインまたはフェードアウトが実行されると、ディスプレイに“Fade I/O COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

**指定範囲のデータを反転させる**

指定範囲のオーディオデータの前後を入れ替えます。

**1.** 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、反転させたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、反転させたい範囲の開始位置を指定します。

**2.** 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部

分を移動させ、ダイヤルを回して反転の開始位置を指定してください。

マークを使って位置を指定することもできます。

**3.** [ENTER]キーを押してください。

表示が“Rvrs Src END”に変わります。

**4.** 手順2と同じ要領で、反転の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、選択したVテイクの指定範囲が再生されます。

**5.** [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“Reverse SURE?”と表示されます。

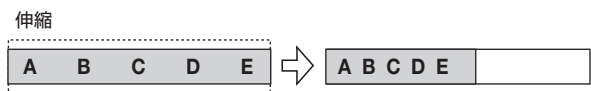
**6.** 反転を実行させるには、[ENTER]キーを押してください。

また、反転を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

反転を実行すると、ディスプレイに“Reverse COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

**指定範囲のデータの長さを伸縮させる**

指定したトラックのオーディオデータを、ピッチは変化させずに長さだけを伸び縮みさせます(タイムストレッチ)。伸び縮みさせたオーディオデータは、元のトラックに上書きすることも、元のトラックは残したままで他のトラックに貼り付けることも可能です。

**1.** 「範囲を指定する編集の基本操作」の手順1～6を参考に、タイムストレッチをかけたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。

タイムストレッチ実行後のオーディオデータを貼り付けるトラック／Vテイクを指定する画面が呼び出され

す。“TmStrDst TR xx-yy” のxxの値がコピー先のトラック番号、yyの値がVテイク番号を表します。

```
TmStrDst
TR 1- 1
```

## 2. 上下のカーソルキーとダイヤルを使って貼り付け先となるトラック/Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。

```
TimStrch
100.00% 120.0
```

↑                    ↑  
伸縮率                    テンポ

この画面では、タイムストレッチによる伸縮幅を、次の2つの単位で指定できます（現在変更可能な単位が点滅表示されます）。

### ● 伸縮率 (%)

タイムストレッチ実行後のトラックの長さを、元の長さに対する比率で調節します。設定可能な範囲は50%～150%です。

### ● テンポ (BPM)

リズムソングで設定されているテンポを基準にして、タイムストレッチ実行後のテンポを指定します。初期設定値として、現在リズムソングの先頭に入力されているテンポの値が表示されます。

## 3. 左右のカーソルキーを使って、タイムストレッチを行う単位を選択してください。

点滅部分が移動します。

## 4. ダイヤルを回して、タイムストレッチの伸縮幅を設定してください。

一方の項目を変更すると、もう一方の設定値もそれに連動して変化します。ただし、BPMで指定するときでも、伸縮率が50%～150%の範囲を超えることはできません。

## 5. PLAY[▶]キーを押してください。

Vテイクの先頭から、伸縮後のトラックの再生が開始されます。

## 6. タイムストレッチを終了したい位置で STOP[■]キーを押してください。

ディスプレイに“TimStrch SURE?”と表示されます。

## 7. タイムストレッチを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

また、タイムストレッチを中止したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

タイムストレッチが実行されると、ディスプレイに“TimStrch COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

### ● NOTE ●

タイムストレッチは、必ずVテイクの先頭からSTOP[■]キーを押した位置までが、編集の対象となります。

### ■ HINT ■

ドラムパターンやリフなど、曲中の一部分のみにタイムストレッチをかけたいときは、コピー機能やトリミング機能を使って、あらかじめ適切な長さのVテイクを用意してください。

## V テイクを操作する編集

ここでは、Vテイク単位で行う編集方法について説明します。Vテイク同士のデータを交換したり、不要なVテイクをまるごと消去したいときは、この方法が便利です。

### Vテイクを操作する編集の基本操作

Vテイク単位で行う編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

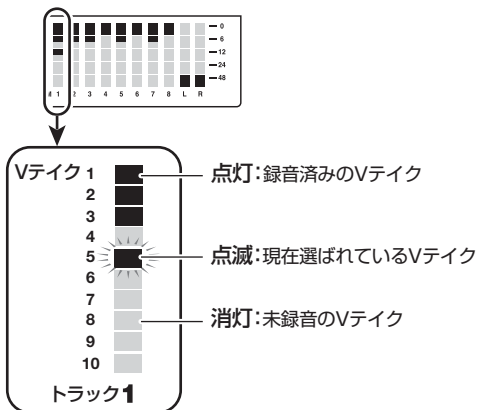
**1.** メイン画面で、トラックパラメーターセクションの [TRACK PARAMETER] キーを押してください。

**2.** 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに次の画面を呼び出してください。

この状態で、Vテイクの切り替えが行えます。

TR 1- 1

この画面が表示されているときは、レベルメーターのドットの点滅／点灯／消灯で、現在選ばれているVテイク、およびオーディオデータの有無を確認できます。



**3.** 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、操作の対象となるトラックとVテイクを選んでください。

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーが橙色に点灯します。ステータスキーを押してトラックを選択することも可能です。

マスタートラックを選択することも可能です。この場合はディスプレイに“M- 1”のように表示され、[MASTER]ステータスキーが点灯します。

**4.** ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

トラック単位でオーディオデータの編集を行うメニューが表示されます。

ERASE  
TR 1- 1

**5.** [UTILITY] キーを繰り返し押して、操作したいエディットコマンドを呼び出してください。

選択可能なエディットコマンドは次の通りです。

● **ERASE (イレース)**

任意のトラック/Vテイクのオーディオデータを消去します。

● **COPY (コピー)**

指定したトラック/Vテイクのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクに複製 (コピー) します。

● **MOVE (ムーブ)**

指定したトラック/Vテイクのオーディオデータを、任意のトラック/Vテイクに移動します。

● **EXCHG (エクスチェンジ)**

指定した2つのトラック/Vテイクのオーディオデータを入れ替えます。

■ **HINT** ■

必要ならば、この画面でトラックとVテイクを指定し直すことも可能です。

**6.** [ENTER] キーを押してください。

以下の操作はエディットコマンドごとに異なります。詳しくは次からの各項目をご参照ください。

**7.** コマンド実行後にメイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

## Vテイクを消去する

指定したVテイクのオーディオデータを消去します。消去されたVテイクは、未録音の状態に戻ります。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、消去したいトラック/Vテイクを選び、ディスプレイに“ERASE”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。

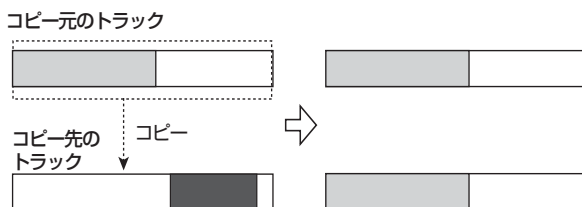
ディスプレイに“ERASE SURE?”と表示されます。

2. 消去を実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

消去が実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

## Vテイクをコピーする

指定したVテイク全体のオーディオデータを、任意のトラック/任意のVテイクにコピーします。コピー先のオーディオデータは全て消去され、コピー元のオーディオデータが上書きされます。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、コピーしたいトラック/Vテイクを選び、ディスプレイに“COPY”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイにコピー先を選択する画面が表示されます。

```
COPY TO
TR 4- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、コピー先となるVテイクを選び、[ENTER]キーを押して

ください。

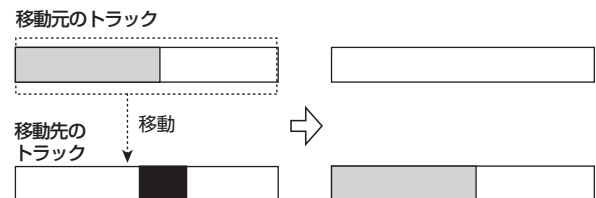
ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。

3. コピーを実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

コピーが実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

## Vテイクを移動する

指定したVテイク全体のオーディオデータを、任意のトラック/任意のVテイクに移動させます。移動元のオーディオデータは全て消去され、移動先のオーディオデータに上書きされます。



1. 「Vテイクを操作する基本操作」の手順1～5を参考に、移動したいトラック/Vテイクを選び、ディスプレイに“MOVE”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに移動先を選択する画面が表示されます。

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って移動先となるVテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。

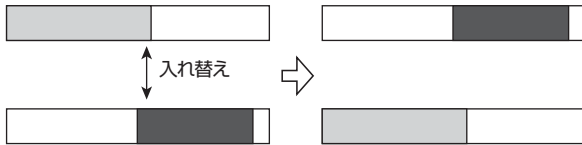
ディスプレイに“MOVE SURE?”と表示されます。

3. 移動を実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

移動が実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

## Vテイク同士を入れ替える

指定した2つのVテイク同士でオーディオデータを入れ替えます。



1. 「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順 1～5を参考に、入れ替え元となるトラック/Vテイクを選び、ディスプレイに“EXCHG”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに入れ替え先を選択する画面が表示されます。

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、入れ替え先のトラック/Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“EXCHG SURE?”と表示されます。

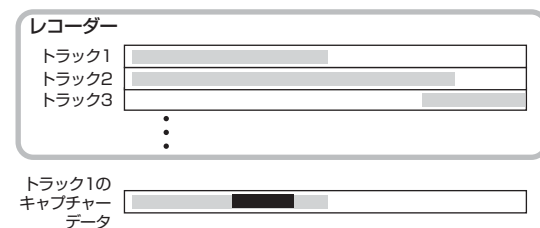
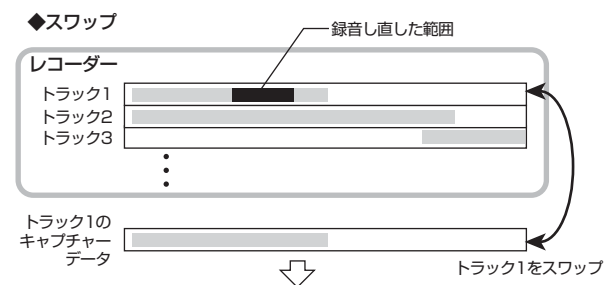
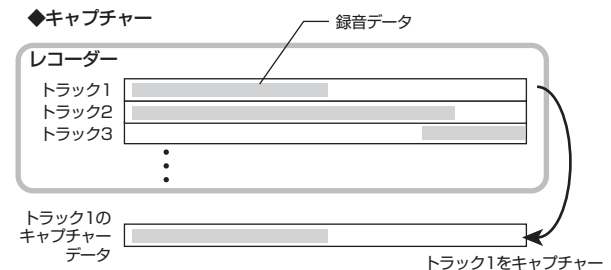
3. 入れ替えを実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

入れ替えを実行すると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

## トラックのキャプチャーとスワップ

任意のトラックのオーディオデータをキャプチャー（取得）してハードディスクに一時保管しておき、必要ときに元のトラックとスワップ（交換）することができます。

例えば、編集操作を行う前に、そのトラックのデータをキャプチャーしておけば、編集結果が気に入らない場合でも、元の状態に戻せます。



### ●NOTE●

キャプチャーしたデータは、現在選ばれているプロジェクトが保存された時点で、ハードディスクから消去されます。

## トラックをキャプチャーする

任意のトラックのオーディオデータをキャプチャーします。

1. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに

“UTILITY CAP/SWAP” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

### 3. ステータスキーまたはダイアルを使って、キャプチャーするトラックを選択してください。

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーが橙色に点灯します。マスタートラックを選択することも可能です。この場合はディスプレイに“MASTER”と表示され、[MASTER]ステータスキーが点灯します。

CAPTURE  
TR1

#### ● NOTE ●

録音されていないトラックはキャプチャーできません。

### 4. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“CAPTURE SURE?”と表示されます。

### 5. キャプチャーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

キャプチャーが実行されると、ディスプレイに“SWAP TRxx (xxにはトラック番号が入ります)”と表示されます。この状態で、表示されているトラックとの間でスワップが行えます。

### 6. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

#### ■ HINT ■

手順3～5を繰り返して、複数のトラックをキャプチャーしておくこともできます。

## トラックデータとキャプチャーデータを入れ替える

キャプチャーされたオーディオデータと、トラックの現在のオーディオデータをスワップ（交換）します。

### 1. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

### 2. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“UTILITY CAP/SWAP”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

### 3. ステータスキーまたはダイアルを使って、以前キャプチャーしたトラックを選択してください。

キャプチャーされたトラックを選ぶと、ディスプレイに“SWAP”と表示されます。

SWAP  
TR1

#### ■ HINT ■

キャプチャーされていないトラックを選んだときは“CAPTURE”と表示されます。

### 4. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SWAP SURE?”と表示されます。

### 5. スワップを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

選択したトラックのオーディオデータと、以前キャプチャーしたオーディオデータが交換されます。

#### ■ HINT ■

スワップを行った後に再度スワップを行えば、トラックの内容はスワップ前の状態に戻ります。

### 6. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。



# リファレンス[フレーズループ]

MRS-802では、すでに録音されたオーディオトラックの一部や、CD-ROMに収録されているオーディオファイルを素材（フレーズ）として取り込み、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック/Vテイクに書き出すことができます。この機能を“フレーズループ”と呼びます。例えば市販のサンプリングCDから録音したドラムループを並べて、リズム演奏を作りたいときに便利な機能です。

ここでは、フレーズループの操作方法について説明します。

## 取り込み可能なフレーズについて

MRS-802では、1つのプロジェクトにつき最大100個のフレーズを、ハードディスク上に取り込むことができます。このフレーズを取り込む領域を“フレーズプール”と呼びます。取り込み元として利用できるデータは次の通りです。

### ①現在読み込まれているプロジェクトの任意のトラック/Vテイク

現在読み込まれているプロジェクトから任意のトラック/Vテイクを選び、範囲を指定して取り込みます。

### ②CD-ROM/R/RWディスク上のオーディオファイル

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM/R/RWディスクから、ステレオまたはモノラルのオーディオファイル(サンプリング周波数8~48kHz, 8bit/16bitのAIFF/WAVファイル)を取り込みます。

### ●NOTE●

- 取り込んだオーディオファイルは、すべてサンプリング周波数 44.1kHz で再生されます。サンプリング周波数が 44.1kHz以外のオーディオファイルを取り込むときは、必要に応じて44.1kHzに変換(リサンプル)できます。

- IS09660 Level 2規格に準拠していないファイルは認識できません。
- オープンセッションで書き込まれたディスク上のファイルは認識できません。

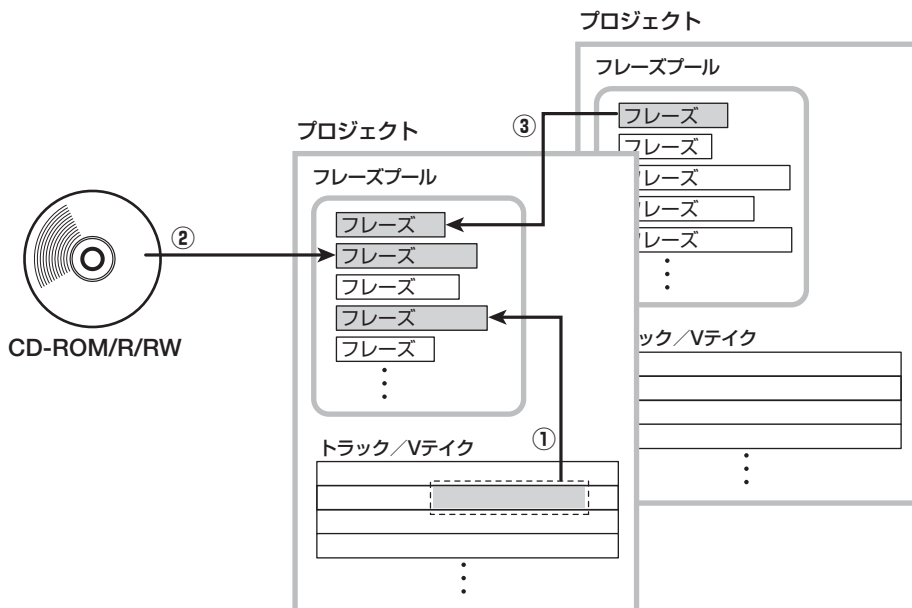
### ③他のプロジェクトのフレーズ

内蔵ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。この場合、範囲を指定することはできません。

### ■Hint■

オーディオCDのオーディオトラックを直接フレーズプールに取り込むことはできません。この場合は一度トラックに取り込む必要があります(→P.119)。

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、再生範囲、音量レベルなどのパラメーターを設定し、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック/Vテイクにフレーズループとして書き出すことができます。



## フレーズの取り込み

ここでは、フレーズプールにフレーズを取り込む方法について説明します。

### フレーズ取り込みの基本操作

フレーズの取り込みは、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

#### 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。



#### 2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY PHRASE” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイにフレーズメニューが表示されます。



↑ フレーズ名                      ↑ フレーズ番号

#### ■ HINT ■

フレーズ番号0には、あらかじめ4/4拍子1小節の休符がプログラムされています。

#### 3. ダイアルを使って取り込み先となるフレーズ番号を選んでください。

空のフレーズ番号を選んだときは、フレーズ名の位置に “EMPTY” と表示されます。

#### ● NOTE ●

すでにフレーズが取り込まれたフレーズ番号を選んだときは、前のフレーズが消去され、新しいフレーズが上書きされます。

#### 4. もう一度、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

フレーズユーティリティメニューが表示されます。

#### 5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “PHRASE IMPORT” と表示させ、[ENTER] キー

を押してください。

取り込み元を選択するメニューが表示されます。



#### 6. 左右のカーソルキーを使って次の中から取り込み元を選び、[ENTER] キーを押してください。

##### ● TAKE

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック/Vテイクから、指定範囲のオーディオデータを取り込みます。

##### ● WAV/AIFF

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM、CD-R/RWディスクや内蔵ハードディスクから、オーディオファイル (WAV/AIFF) を取り込みます。

##### ● PHRASE

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意の番号のフレーズを取り込みます。

これ以降の操作は、取り込み元の種類に応じて異なります。詳しくはこの後の説明をご参照ください。

取り込みを実行すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。必要ならば、次のフレーズを取り込んでください。1つのプロジェクトにつき、最大で100個のフレーズ(1個のフレーズはサンプリング周波数=44.1kHz/再生時の長さ=1秒~30分)を取り込み可能です。

## 現在のプロジェクトからVテイクを取り込む

現在操作しているプロジェクトから任意のトラック/Vテイクの範囲を指定し、フレーズループの素材として取り込みます。

#### 1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1~6を参考にして、取り込み元として “TAKE” を選び、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “ImprtSrc TR xx-yy (xxにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります)” と表示されます。この画面は、取り込み元となるトラック/Vテイクが指定できます。

#### 2. ダイアルを使ってトラック番号 (1~8)、上下の

カーソルキーを使ってVテイク番号 (1~10) を選択してください。

```
ImprtSrc
TR 8- 1
```

この画面では、トラック1~8で現在選択されていないVテイクでも、取り込みの対象として選択できます。なお、トラック8が選ばれた状態で、さらにダイヤルを右に回すと、次の画面に変わります。

```
ImprtSrc
TR1/2
```

この画面が表示されているときにダイヤルを右に回すと、奇数/偶数の順序で並んだ2トラック (1/2、3/4、5/6、7/8)、またはマスタートラック (MASTER) を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。ダイヤルと上下のカーソルキーを使って、取り込み元となるトラック/Vテイクを選択してください。

### 3. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが“IMPORT START”に切り替わります。この状態で、取り込み元の開始位置が指定できます。

```
ImprtSrc MARKER 00
START
0 0 0 0
```

### 4. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの特減部分を移動させ、ダイヤルを回して取り込みの開始位置を指定してください。

なお、ディスプレイ右上のMARKERの文字に点減部分を移動させれば、ダイヤルを回してマーク番号を選択できます。この場合は、そのマークの位置が編集の開始位置となります。

#### ● NOTE ●

- ・ STOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押せば、指定したトラックのVテイクをスクラブ再生できます(→P.44)。
- ・ フレーズループの再生範囲は、取り込み後でも細かく調整できます。ここではおおまかな範囲を指定しておくだけでもいいでしょう。
- ・ オーディオデータのない位置を指定することはできません。

指定した位置にオーディオデータが無いときは、画面の下端に“\*”のマークが表示されます。

### 5. 開始位置を指定したら、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように切り替わります。

```
ImprtSrc MARKER 00
END
0 0 1 0
```

### 6. 手順4と同じ要領で、範囲の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

### 7. 取り込み元の範囲指定が終わったら、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。

```
IMPORT
SURE?
```

### 8. [ENTER]キーを押してください。

フレーズの取り込みを実行します。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

## WAV / AIFFファイルを取り込む

CD-ROMやCD-R/RWディスク、または内蔵ハードディスクに収録/保存されているオーディオファイル(WAV / AIFFファイル)を、フレーズループの素材として取り込みます。

なお、取り込みを行うには、あらかじめ次の準備を行ってください。

#### ● CD-R/RWドライブから素材を取り込む場合

オーディオファイルが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクを、CD-R/RWドライブに挿入してください。

#### ● 内蔵ハードディスクから素材を取り込む場合

コンピューターから、内蔵ハードディスク内部のルートディレクトリ (最上位の階層)にあるWAV\_AIFFフォルダに、オーディオファイルをコピーしてください。

**NOTE**

- ・内蔵ハードディスクにオーディオファイルをコピーするには、オプションカードUIB-01 / UIB-02とコンピューターが必要です。詳しくは、UIB-01 / UIB-02のマニュアルをご参照ください。
- ・WAV\_AIFFフォルダ内部にあるフォルダは認識されません。

### 1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順 1～6 を参考に、取り込み元として“WAV/AIFF” を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT CD-ROM”と表示されます。この状態で取り込み元となる機器が選択できます。



### 2. 左右のカーソルキーを使って取り込み元の機器としてCD-ROM (CD-R / RW ドライブ) またはIntHDD(内蔵ハードディスク)を選んでください。

### 3. [ENTER]キーを押してください。

選択された機器内でWAV/AIFFファイルを検索します。WAV/AIFFファイルが見つかると、ディスプレイにそのファイル名が表示されます。


**HINT**

ディスクを挿入せずに取り込み元の機器としてCD-ROMを選んだ場合は、ディスプレイに“IMPORT Ins Disc”と表示され、CD-R/RWドライブのトレイが開きます。引き続きフレーズのインポートを行いたい場合は、オーディオファイルが収録されているディスクを挿入し、[ENTER]キーを押します。

### 4. ダイアルを使って、取り込み元となるオーディオファイルを選択してください。

なお、CD-R/RWドライブから素材を取り込むとき、オーディオファイルが特定のフォルダ内にある場合は、ダイアルを回してフォルダ名を表示させてください。



この状態で[ENTER]キーを押すと、そのフォルダ内の階層へと移動し、ダイアルを使ってフォルダ内のファイ

ルを選べます。なお、1つ上の階層に戻るには[EXIT]キーを押します。

### 5. 取り込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

読み込んだオーディオファイルのサンプリング周波数に応じて、次のように動作が変わります。

#### ● サンプリング周波数が44.1kHzの場合

[ENTER]キーを押すとオーディオファイルの取り込みを行います。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

#### ● サンプリング周波数が44.1kHz以外の場合

[ENTER]キーを押すと、サンプリング周波数を44.1kHzに変換(リサンプル)するかどうかを選択する画面が表示されます。



ダイアルを回してリサンプリングのオン/オフを選択し、もう一度[ENTER]キーを押して取り込みを実行します。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

**NOTE**

取り込んだオーディオファイルは、常にサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。このため、リサンプルをオフに設定した場合は、再生時のピッチが元のファイルと変わってしまいますので、ご注意ください。

## 他のプロジェクトからフレーズを取り込む

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。

**HINT**

他のプロジェクトのフレーズプールからフレーズを取り込む場合、取り込む範囲は指定できません。取り込みを行った後でフレーズの再生位置を編集してください(→P.61)。

### 1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順 1～6 を参考に、取り込み元として“PHRASE”を選んでください。

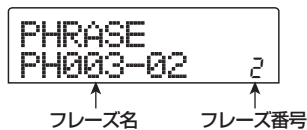
ディスプレイに“PRJ SEL xxxxxx (xにはプロジェク

ト名が入ります)”と表示されます。この状態で、取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



## 2. ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが切り替わり、そのプロジェクト内のフレーズが選択できるようになります。



### ■ HINT ■

選択したプロジェクトのフレーズプールにフレーズが含まれていない場合は、“NO DATA”と約2秒間表示した後で、前の画面に戻ります。

## 3. ダイアルを回して取り込み元のフレーズを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。

## 4. 取り込みを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

フレーズの取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

## フレーズの各種パラメーターを調節する

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、再生範囲や小節数といったパラメーターを設定する必要があります。フレーズごとに調節可能なパラメーターには、次の種類があります。

### ● START / END (再生開始位置 / 終了位置)

取り込んだフレーズの再生開始位置と終了位置を1ミリ秒単位で決定するパラメーターです。初期状態では、それぞれ取り込んだデータの先頭と最後尾に設定されています。例えば、CD-ROMから取り込んだ数小節分のドラムループから一部を抜き出して使用するときには、このパラメーターを変更します。

### ● MEAS X (小節数)

START / ENDパラメーターで指定した再生範囲が、何小節分の長さに対応するかを指定するパラメーターです。この小節数を設定しておけば、リズムセクションのテンポ設定に応じてフレーズの長さを伸縮させることができます。設定可能な範囲は1～99小節です。

### ● TIMSIG (拍子)

取り込んだフレーズの拍子を設定するパラメーターです。上記のMEAS Xパラメーターと組み合わせて、フレーズの長さを指定します。設定可能な範囲は1 (1/4) ~ 8 (8/4) です。

### ■ HINT ■

フレーズをリズムセクションのテンポ設定に合わせるつもりがなければ、MEAS XとTIMSIGパラメーターの設定は不要です。

### ● NAME (フレーズ名)

そのフレーズに付けられた名前です。

### ● LVL (音量)

フレーズを再生するときの音量です。

これらのパラメーターを調節するには、次の操作を行います。

## 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。



- 2.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY PHRASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

フレーズループに含まれるフレーズの名前と番号が表示されます。

```
PHRASE
REST      0
```

- 3.** ダイアルを回してエディットしたいフレーズ番号を選択してください。

PLAY[▶]キーを押せば、表示されているフレーズを試聴できます。なお、フレーズが取り込まれていないフレーズ番号を選ぶと、フレーズ名の位置に“EMPTY”と表示されます。

- 4.** [EDIT]キーを押してください。

フレーズの編集を行うメニューが表示されます。

```
PHRASE
MEAS X02  1
```

- 5.** 上下のカーソルキーを使って、編集したい要素の編集画面を表示させてください。

- MEAS Xxx (xxの位置は01～99が入ります)  
フレーズの小節数を1～99小節の範囲で調節します。
- TIMSIG  
フレーズの拍子を1 (1/4)～8 (8/4)の中から設定します。
- START  
フレーズの再生開始位置をM, S, MS単位で調節します。
- END  
フレーズの再生終了位置をM, S, MS単位で調節します。
- NAME  
フレーズの名前を設定します。
- LVL  
フレーズの再生音量を±24dBの範囲で調節します。

- 6.** ダイアルや左右のカーソルキーを使って、設定値を調節してください。

- MEAS/TIMSIG/LVLを設定する場合  
ダイアルを回して数値を変更します。

- START/ENDを設定する場合

左右のカーソルキーで単位を指定し、ダイアルを回して数値を変更します。

- NAMEを設定する場合

左右のカーソルキーで編集する文字を指定し、ダイアルを回して文字の種類を選択します。

#### **HINT**

編集中でもPLAY[▶]キーを押してフレーズの試聴が行えます。編集後の効果を確認したい場合に便利です。

- 7.** 手順5～6を繰り返して、フレーズの編集を完了させてください。

必要ならば、[EXIT]キーを繰り返し押しして手順2の画面に戻り、別のフレーズのパラメーターを指定できます。

- 8.** メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押ししてください。

## フレーズをコピーする

指定したフレーズを、任意のフレーズ番号にコピーします。コピー先となるフレーズ番号にはコピー元のフレーズが上書きされます。同じ素材を基にして、パラメーターの設定を変えた複数のフレーズを利用したいときに便利な機能です。

- 1.** メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY PHRASE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。

```
PHRASE
REST      0
```

**3.** ダイアルを使ってコピー元となるフレーズを選択してください。

**4.** コントロールセクションの[INSERT/COPY]キーを押してください。

コピー先のフレーズ番号を指定する画面が表示されません。

COPY TO  
PH000-03 03

**5.** ダイアルを使ってコピー先のフレーズ番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“COPY SURE?”と表示されます。

#### **HINT**

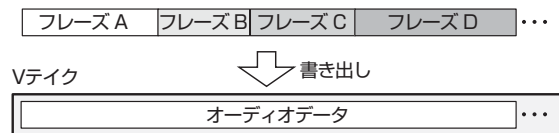
コピー先の番号にすでにフレーズが取り込まれているときは、コピー元のフレーズが上書きされます。コピーを実行すると、以前のフレーズが失われますのでご注意ください。

**6.** コピーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

フレーズのコピーが実行され、手順2の画面に戻ります。

## フレーズグループを作成する

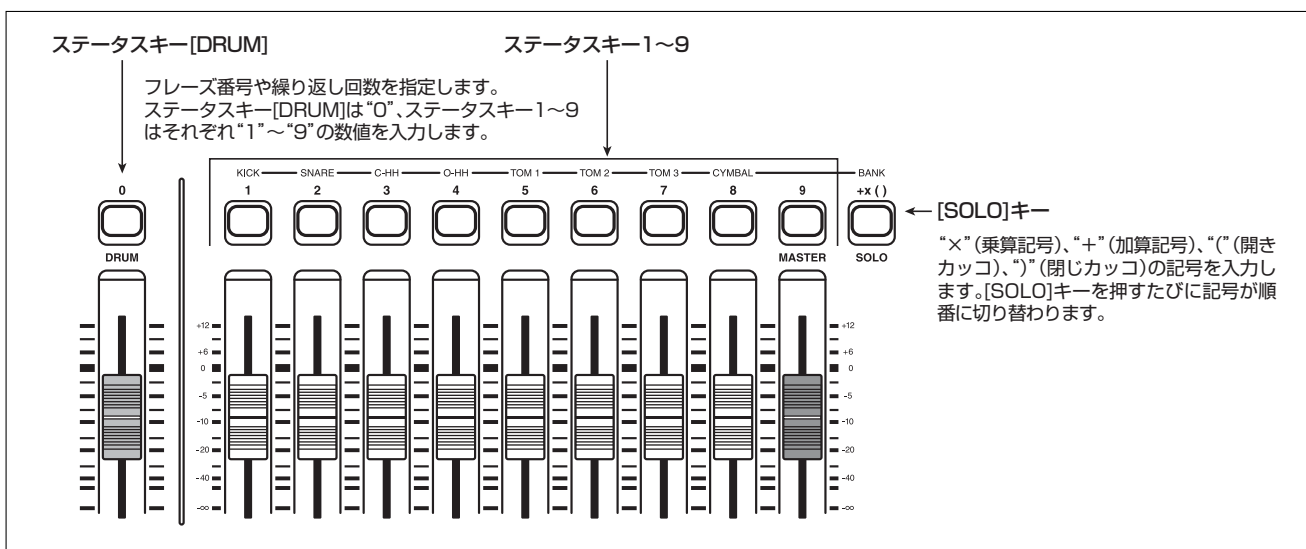
フレーズグループに取り込まれたフレーズは、演奏順や繰り返し回数を指定し、任意のトラック/Vテイクにフレーズグループとして書き出すことができます。書き出し先のVテイクには実際のオーディオデータが記録されるので、書き出し実行後は通常のVテイクと同じ感覚で扱えます。



## フレーズグループのFAST入力方式について

フレーズグループを作成するときは、フレーズを演奏順や繰り返し回数を数式で入力するZOOM独自のFAST (Formula Assisted Song Translator) 入力方式が利用できます。

FAST入力方式では、フェーダーセクションのステータスキーや[Solo]キーを使います。それぞれのキーの機能は、下図の通りです。



**HINT**

FAST入力方式は、リズムソングにリズムパターンの演奏順をプログラムするときにも利用できます (→P.83)。

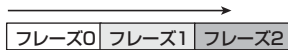
フレーズループを演奏順に並べるための基本ルールは次の通りです。

## ● フレーズを選ぶ

ステータスキー 1~9 / [DRUM] を使って、0~99のフレーズ番号を入力します。ディスプレイには、フレーズ番号がそのまま表示されます。

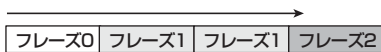
## ● フレーズを並べる

“+” (加算記号) を使って、フレーズ同士を順番に並べます。例えば、**0+1+2** という数式を入力すれば、次のように演奏されます。



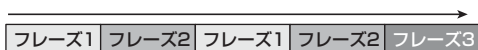
## ● フレーズを繰り返す

“×” (乗算記号) を使って、フレーズの繰り返し回数を指定します。“×” の記号は “+” の記号よりも優先されます。例えば、**0+1×2+2** という数式を入力したときは、次のように演奏されます。

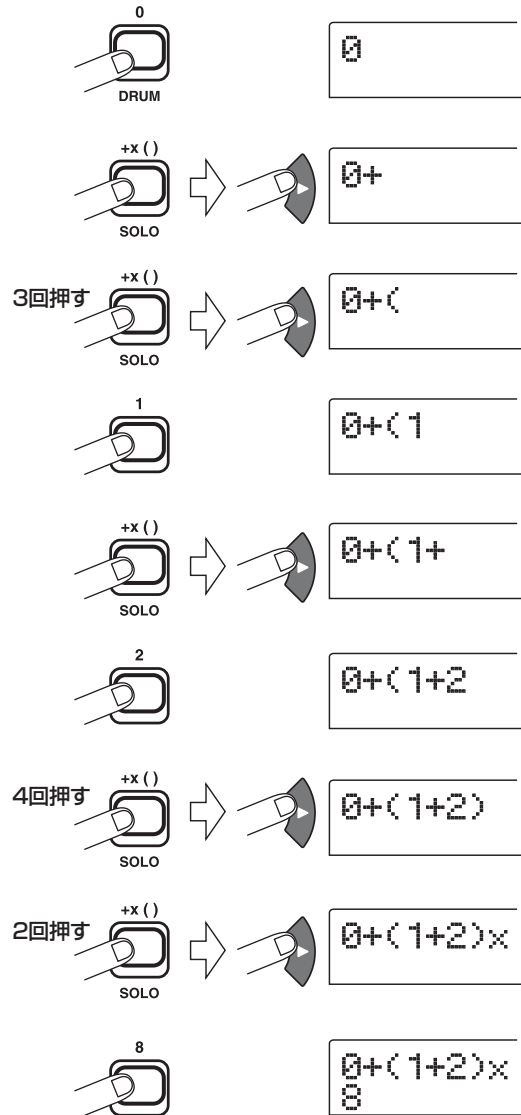


## ● 複数のフレーズを連結する

“(” や “)” を使って繰り返したいフレーズを連結し、さらに “×” を使って繰り返し回数を指定します。例えば、**(1+2)×2+3** と入力したときは、次のように演奏されます。



“**0+ (1+2) ×8**” というフレーズループを作成する場合は、次のように入力します。

**HINT**

- ・ 数値を入力すると、自動的にカーソル (点滅表示部分) が右側に移動します。
- ・ “×” や “+” などの記号を入力した後は、右カーソルキーを使ってカーソル (点滅表示) を右側に移動させてから、新しい数字を入力します。
- ・ 数式が2行に収まらなかった場合は、表示が1文字ずつスクロールします。また、左右のカーソルキーを使って入力位置を移動すると、それに応じて行が左右にスクロールします。

なお、入力した数式を修正するには、次のように操作します。

## ● 数字/記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って変更したい位置まで移動し、新しい数値/記号を入力します。



### ● 数字や記号を削除するには

左右のカーソルキーを使ってカーソル（点滅部分）を目的の数字／記号に合わせ、[DELETE/ERASE]キーを押します。

数式の入力が完成したら、任意のトラック／Vテイクを指定し、フレーズグループをオーディオデータとして書き出します。

### ● NOTE ●

- ・ 上記の数式は、書き出しを実行した後も、プロジェクト内に保存されていますので、必要に応じて数式を修正し、書き出しを再実行できます。
- ・ ただし、すでに書き出したフレーズグループに対して、一部分のみ書き出しをやり直したり、別のフレーズグループを追加することはできません。最初から最後までフレーズを数式で指定し、もう一度書き出しを実行してください。

## フレーズグループをトラックに書き出す

ここでは、フレーズグループを作成して、任意のトラック／Vテイクにオーディオデータとして書き出す方法を説明します。

### 1. ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

### 2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに "UTILITY PHRASE" と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。

```
PHRASE
REST
```

### 3. もう一度、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

フレーズユーティリティメニューが表示されます。

```
PHRASE
CREATE
```

### 4. ディスプレイに "PHRASE CREATE" と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください。

"PHRASE IMPORT" と表示された場合は、左右のカーソルキーを使って "PHRASE CREATE" と表示させ、[ENTER] キーを押します。

ディスプレイが次のように変わります。この状態で、フレーズグループの書き出し先となるトラック／Vテイクが選択できます。

```
CREATE
TR 1- 1
```

### 5. 上下のカーソルキーとダイヤルを使って、作成するフレーズを書き出したいトラック／Vテイクを指定してください。

```
CREATE
TR 8- 1
```

なお、トラック8が選ばれた状態で、さらにダイヤルを右に回すと、次の画面に変わります。

```
CREATE
TR1/2
```

この画面が表示されているときにダイヤルを右に回すと、奇数／偶数の順序で並んだ2トラック（1/2、3/4、5/6、7/8）、またはマスタートラック（MASTER）を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

### ● NOTE ●

- ・ フレーズがモノラルで書き出し先のトラックがステレオの場合、両方のトラックに同じデータが書き込まれます。
- ・ フレーズがステレオで書き出し先のトラックがモノラルの場合、フレーズの左右チャンネルをミックスしたデータが書き込まれます。
- ・すでにオーディオデータが録音されたVテイクを選んだときは、以前のデータが完全に消去され、新しいオーディオデータが上書きされます。

### 6. トラック／Vテイクを選んだら、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが、フレーズグループの番号を選択する画面に変わります。

```
CREATE
LOOP01
```

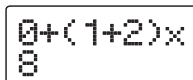
## 7. ダイアルを回して作成したいフレーズループ番号を選択し、[ENTER] キーを押してください。

フレーズループは10種類まで作成できます。それぞれのフレーズループには、LOOP01～LOOP10の名前が付けられています。

[ENTER] キーを押すと、ディスプレイがループの入力画面に切り替わります。

## 8. フェーダーセクションのステータスキーや [SOLO] キーを使って数式を入力し、ループを作成してください。

数式を使ったFAST入力方式については、P.64 をご参照ください。



## 9. 数式の入力が終わったら [ENTER] キーを押してください。

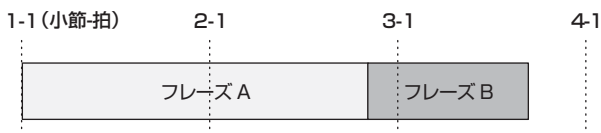
ディスプレイに次の画面が表示されます。この画面では、リズムソングの小節に合わせてフレーズの再生方法を変えるかどうかを選択します。



## 10. ダイアルを使って、次の中からフレーズの再生方法を選んでください。

### ● ADJUST OFF

この設定を選ぶと、リズムソングの小節線やテンポとは無関係に、指定したフレーズが連続して再生されます(初期設定)。

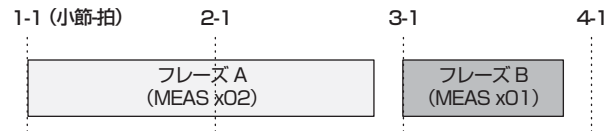


### ● ADJUST BAR

この設定を選ぶと、フレーズごとの再生開始位置が、リズムソングの小節の先頭に揃えられます。

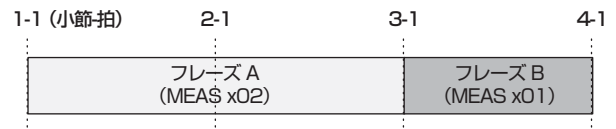
フレーズの1小節(フレーズの再生範囲をMEAS Xパラメーターの小節数で割った長さ)がリズムソングの1小節よりも長い場合、MEAS X (→P.61) パラメーター

で指定した小節数を経過したところで、再生終了を待たずにフレーズが切り替わります。また、フレーズの1小節がリズムソングの1小節よりも短い場合は、次にフレーズが切り替わる小節まで空白となります。



### ● ADJUST BAR&LEN

この設定を選ぶと、リズムソングの1小節とフレーズの1小節が一致するように、フレーズ自体の長さが伸縮されます(このとき、ピッチは変化しません)。



### ● NOTE ●

- ・ ADJUST BARまたはADJUST BAR&LENを選択する場合は、それぞれのフレーズのMEAS Xパラメーターが適切な小節数に設定されていることを確認してください。この設定が不適切なときは、リズムソングとフレーズがうまく同期しません。
- ・ 伸縮率が一定範囲を超えている場合、結果が意図したものと異なることがあります。この場合は、処理中に"Out of Range"と表示されます。

## 11. [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに "CREATE SURE?" と表示されます。

## 12. フレーズループの作成を実行するには、もう一度 [ENTER] キーを押してください。

フレーズループの作成が完了すると、自動的に手順2の画面に戻ります。

# リファレンス[ミキサー]

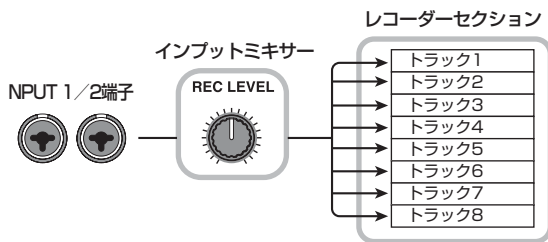
ここではMRS-802に内蔵された2種類のミキサーの機能や操作方法について説明します。

## ミキサーについて

MRS-802のミキサーは、入力端子からの信号を処理する“インプットミキサー”と、レコーダーセクションのオーディオトラックやドラムトラックからの信号を処理する“トラックミキサー”という2つのミキサーがあります。それぞれのミキサーの特徴は、次の通りです。

### ■インプットミキサー

インプットミキサーでは、INPUT 1 / 2 端子から入力される信号の感度を調節し、パンやセンドリターンエフェクトへのセンドレベルなどの各種パラメーターを設定して、信号をレコーダートラックに割り当てます。



インプットミキサーで設定可能なパラメーターには、次の表のような種類があります。

パラメーター	内容
CHO SEND	コーラス/ディレイ(センドリターンエフェクト)に送る音量
REV SEND	リバーブ(センドリターンエフェクト)に送る音量
PAN	左右の定位
REC LVL	信号の録音レベル([REC LEVEL]コントロールの位置)

### ■トラックミキサー

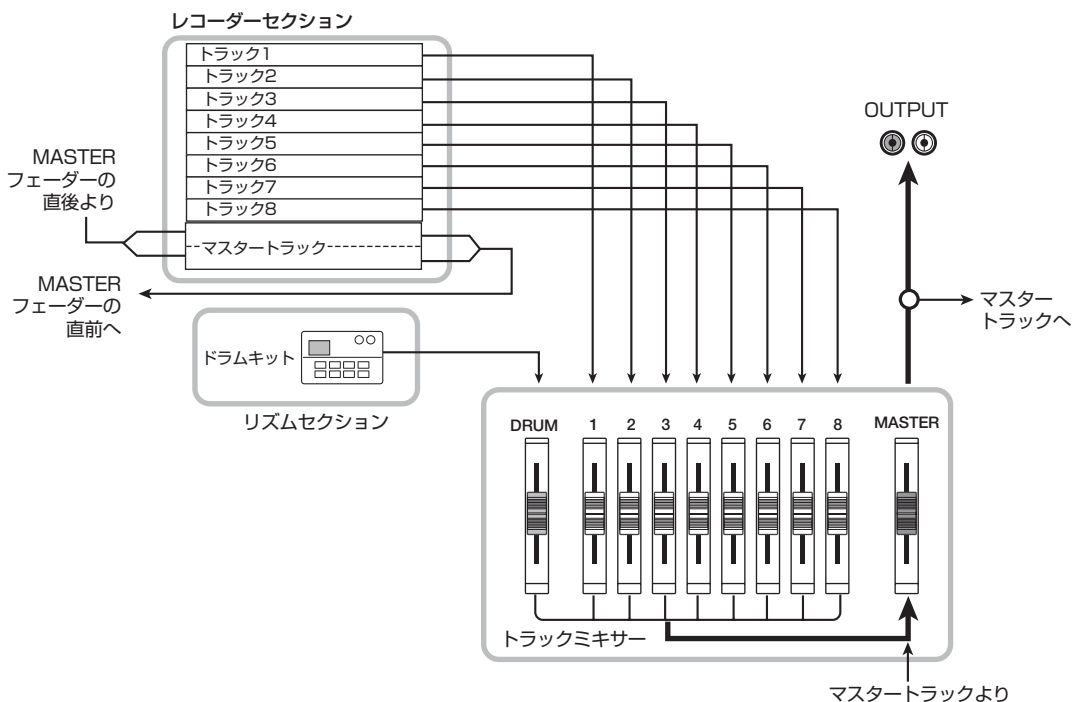
トラックミキサーには、レコーダーのオーディオトラック1~8の再生信号、およびリズムセクションの再生信号(ドラムトラック)のバランスを調節し、ステレオにミックスするためのミキサーです。フェーダーやステータスキーを使って、トラックごとの音量調節やオン/オフ切り替えを行います。

トラックミキサーでまとめられた信号は、[MASTER]フェーダーを経由して、MASTER OUTPUT 端子またはマスタートラックへと送られます(下図参照)。

トラックミキサーで設定可能なパラメーターには、次のページの表のような種類があります。

### ■ HINT

ドラムキットの信号はステレオです。このためドラムトラックでは、左右のパラメーターの設定が連動します。



パラメーター	内容	ドラムトラック	トラック1~8	マスタートラック
EQ HI G	高域用EQのブースト/カット量	○	○	
EQ HI F	高域用EQでブースト/カットする周波数	○	○	
EQ LO G	低域用EQのブースト/カット量	○	○	
EQ LO F	低域用EQでブースト/カットする周波数	○	○	
CHO SEND	コーラス/ディレイ(センドリターンエフェクト)に送る音量	○	○	
REV SEND	リバーブ(センドリターンエフェクト)に送る音量	○	○	
PAN	左右の定位(L/Rチャンネルのバランス)	○	○	
FADER	トラックまたはリズムセクションの音量	○	○	○
ST LINK	奇数/偶数トラックのパラメーターを連動させる		○	
V TAKE	トラックで選択されているVテイク		○	○

## インプットミキサーの基本操作

### 入力信号をトラックに割り当てる

INPUT 1/2 端子および GUITAR/BASS 端子から入力された信号のレベルを調節し、レコーダーセクションのトラックに送ります。

1. 録音する楽器やマイクが INPUT 1/2 端子または GUITAR/BASS 端子に接続されていることを確認してください。

#### ● NOTE ●

INPUT 1 端子と GUITAR/BASS 端子の両方に楽器/マイクが接続されているときは、GUITAR/BASS 端子の信号が優先され、INPUT 1 端子の信号が無効になります。

2. [INPUT 1]/[INPUT 2] キーの中から、楽器を接続した端子に対応するキーを押して点灯させてください。

[INPUT 1]/[INPUT 2] キーは、インプットの選択に使用します。キーが点灯したときは、該当するインプットが有効となります。

なお、両方のキーを有効にしたいときはキーを同時に押します。

#### ■ HINT ■

片方のキーが点灯しているときにもう一方のキーを押すと、それまで点灯していたキーが消灯し、後から押したキーが有効となります。

3. 楽器を演奏しながら、手順 2 で選んだ入力端子の [INPUT] コントロールを回して、入力感を調節してください。

楽器を最大音量で演奏したときに、[PEAK] インジケータがかすかに点灯するように調節します。

4. 入力信号にインサートエフェクトをかけて録音したいときは、エフェクトセクションの [INPUT SOURCE] キーを押し、ダイヤルを回してインサートエフェクトの挿入先を IN に切り替えてください。

プロジェクトが初期状態のときは、インサートエフェクトが IN (インプットミキサー) に設定されており、ギター/ベース録音に適したパッチが選ばれています。

#### ■ HINT ■

インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、エフェクトセクションの [BYPASS/TUNER] キーを押してください。これでインサートエフェクトがバイパスされます。

5. [EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

6. エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーの中から利用したいアルゴリズムに対応するキーを押し、ダイヤルを回して利用したいパッチを選んでください。

押したキーが点灯し、ディスプレイに現在選択されているパッチが表示されます。パッチを選択したら、[EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

なお、エフェクトセクションの PATCH SELECT [▲]/[▼] キーを使ってパッチを選ぶこともできます。

7. 楽器を演奏しながら [REC LEVEL] コントロールを回して、録音レベルを調節してください。

[REC LEVEL] コントロールは、録音トラックに入力される直前 (インサートエフェクト通過後) の信号レベル

を調節します。レベルがオーバーすると[CLIP]インジケータが点灯します。[CLIP]インジケータが点灯しない範囲で、[REC LEVEL]コントロールをできるだけ高めに設定してください。

### ● NOTE ●

- ・ 録音トラックに送られる信号のレベルは、インサートエフェクトの設定に応じて変化します。インサートエフェクトのパッチやパラメーターを変更したときは、録音レベルが適切かどうかをもう一度確認してください。
- ・ トラックパラメーターセクションの[TRACK PARAMETER]キー→[INPUT 1]キー（または[INPUT 2]キー）の順番にキーを押し、下向きのカーソルキーを繰り返し押すと、[REC LEVEL]コントロールの値が数値で表示されます。録音レベルの正確な値を知りたい場合に便利です。

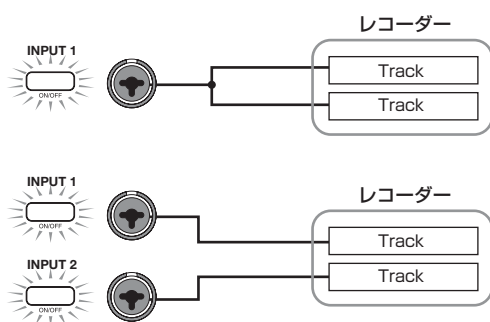
## 8. 録音先となるトラックのステータスキー（1～8）を押し、赤く点灯させ、トラックを録音待機状態にしてください。

インプットミキサーの入力信号が録音トラックに送られます。

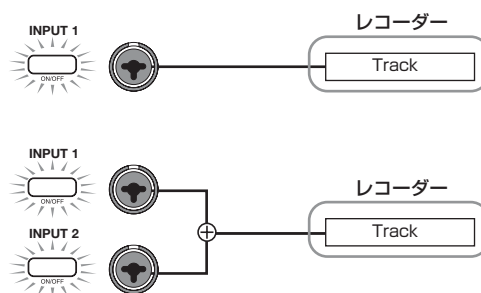
2つのステータスキーを赤く点灯させると、トラック×2本を録音先として選ぶことができます（ただし、トラック1/2、3/4、5/6、7/8の組み合わせに限ります）。

なお、インプットミキサーからトラックに送られる信号の流れは、インプットの数と録音トラックの数に応じて、次のように変化します。

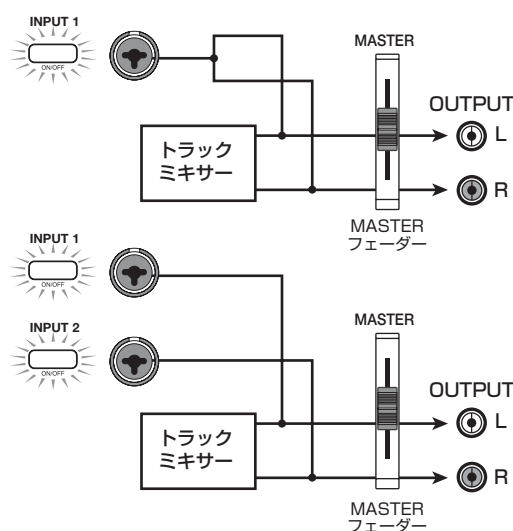
### ● 録音トラックとしてモノラルトラック×2を選んだ場合



### ● 録音トラックとしてモノラルトラック×1を選んだ場合



### ● 録音トラックが選ばれていない場合



### ● NOTE ●

上記の各図は、インプットミキサーにインサートエフェクトが挿入されていない状態の信号の流れを表したものです。インサートエフェクトが挿入されたときの信号の流れについては、P.102をご参照ください。

## センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

インプットミキサーからセンドリターンエフェクト（コーラス/ディレイ、リバーブ）に送られる信号の音量（センドレベル）を調節し、効果の深さを設定します。なお、通常の操作では、インプットミキサーからセンドリターンエフェクトに信号を送っても、MASTER OUTPUT端子からモニターする信号にエフェクトがかかるだけで、トラックに録音される信号に対しては、効果はありません。

**HINT**

入力信号にセンドリターンエフェクトをかけて録音するには、[INPUT 1]／[INPUT 2]キーをオンにしたまま、任意のトラックにバウンス録音するという方法があります（→P.39）。

### 1. センドリターンエフェクトのパッチを選択するには、[CHORUS/DELAY]キーまたは[REVERB]キーを押してください。

ディスプレイの表示が切り替わり、押したキーに対応するエフェクト（コーラス／ディレイまたはリバーブ）で現在選ばれているパッチが表示されます。

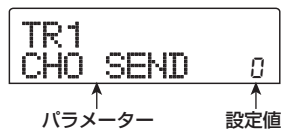
### 2. ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

なお、エフェクトセクションのPATCH SELECT[▲]／[▼]キーを使ってパッチを選ぶこともできます。

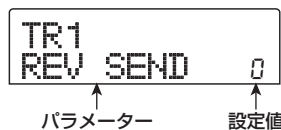
パッチを選んだら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

### 3. トラックパラメーターセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイに次の画面を表示させてください。

- ・ コーラス／ディレイへのセンドレベルを調節する場合



- ・ リバーブへのセンドレベルを調節する場合



### 4. インプットセクションの[INPUT 1]キーまたは[INPUT 2]キーを押してください。

センドレベルの設定対象として、インプットミキサー（INPUT）が選ばれます。



### 5. ダイアルを回して効果の深さを調節してください。値を大きくするほどエフェクトのかけ具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は次の通りです。

- CHORUS/DELAY SEND...0～100（初期値：0）
- REVERB SEND...0～100（初期値：0）

**HINT**

ディスプレイにセンドレベルが表示されているときに[ENTER]キーを押すと、そのセンドリターンエフェクトへ送られる信号をオフにできます。もう一度押すと、オンに戻ります。

### 6. 設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。メイン画面に戻ります。

## パン／バランスを調節する

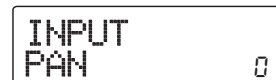
インプットミキサーからMASTER OUTPUT端子や録音トラックへ送られる信号の定位（パン）、またはバランス（2チャンネル間の音量差）を調節します。

### 1. トラックパラメーターセクションの[TRACK PARAMETER]キーを押し、上下のカーソルキーを使って次の画面を表示させてください。



### 2. インプットセクションの[INPUT 1]キーまたは[INPUT 2]キーを押してください。

パンを設定する対象としてインプットミキサーが選択されます。



### 3. ダイアルを回して、PANパラメーターの設定値を変更してください。

PANパラメーターの設定範囲は、L100（左端）～0（中央）～R100（右端）です。

### 4. パンの設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。なお、PANパラメーターの機能は、オンになっているインプット数、および現在選ばれている録音トラックの数に応じて、次のように変化します。

● 録音トラックが選ばれていないとき

インプットミキサーからMASTER OUTPUT端子のL/Rチャンネルに送られる信号のパン（モノラル入力の場合）またはバランス（ステレオ入力の場合）を調節します。

● 録音トラックとして、モノラルトラック×2が選ばれているとき

インプットミキサーから2つのトラックに送られる信号のパン（モノラル入力の場合）またはバランス（ステレオ入力の場合）を調節します。

● 録音トラックとして、モノラルトラック×1が選ばれているとき

PANパラメーターは無効となります。

## トラックミキサーの基本操作

### 音量／パン／EQを調節する

オーディオトラックやドラムトラックの音量、定位（パン）、EQ（イコライザー）を設定します。

1. オーディオトラックやドラムトラックの音量を調節するには、対応するフェーダーを操作してください。
2. オーディオトラックやドラムトラックのパンを調節するには、トラックパラメーターセクションの [TRACK PARAMETER] キーを押し、上下のカーソルキーを使って次の画面を表示させてください。



3. オーディオトラックまたはドラムトラックに対応するステータスキーを押し、ダイヤルを回してPANパラメーターの設定値を変更してください。

PANパラメーターの設定範囲は、L100（左端）～0（中央）～R100（右端）です。引き続き他のオーディオトラックやドラムトラックのパンを調節するには、手順2～3を繰り返してください。

■ **HINT** ■

- ・ 操作の対象としてステレオリンク機能（→ P.73）をオンにしたオーディオトラック、またはドラムトラックが選ばれている場合、PANパラメーターを使ってバランス（左右の音量差）を調節します。
- ・ トラックパラメーターが表示されている間、左右のカーソルキーで操作するオーディオトラック／ドラムトラックの切り替え、上下のカーソルキーで操作するパラメーターの切り替えが行えます。

4. EQを調節するには、上下のカーソルキーを使って次の画面を呼び出し、ダイヤルを使って設定値を調節してください。

● EQ HI Gパラメーター



高音域のブースト／カット量を調節します。

設定範囲：-12~0~+12 (dB)

初期値：0

#### ● EQ HI Fパラメーター

```
TR1
EQ HI F 8000
```

高音域でブースト／カットを行う周波数を調節します。

設定範囲：500~18000 (Hz)

初期値：8000

#### ● EQ LO Gパラメーター

```
TR1
EQ LO G 0
```

低音域のブースト／カット量を調節します。

設定範囲：-12~0~+12 (dB)

初期値：0

#### ● EQ LO Fパラメーター

```
TR1
EQ LO F 125
```

低音域でブースト／カットを行う周波数を調節します。

設定範囲：40~1600 (Hz)

初期値：125

#### ● NOTE ●

- EQ HIGHパラメーターの表示中に[ENTER]キーを押すと、EQ HIGHがオフになります。もう一度キーを押すとオンに戻ります。同じように、EQ LOWパラメーターが表示されているときに[ENTER]キーを繰り返し押し、EQ LOWのオン／オフ切り替えができます。
- 表示を切り替えた直後は、直前に選ばれていたオーディオトラックやドラムトラックがそのまま操作対象となります。必要に応じて、操作対象を切り替えてください。

**5.** 同じ要領で他のオーディオトラックやドラムトラックのEQパラメーターを設定してください。

**6.** EQ の設定を終了するには、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

## センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

トラックミキサーの各チャンネルから、センドリターンエフェクトに送られる信号の音量（センドレベル）を調節します。センドレベルを上げるほど、エフェクトのかかり具合が深くなります。

**1.** センドリターンエフェクトのパッチを選択するには、[CHORUS/DELAY]キーまたは[REVERB]キーを押してください。

ディスプレイの表示が切り替わり、押したキーに対応するエフェクト（コーラス／ディレイまたはリバープ）で現在選ばれているパッチが表示されます。

**2.** ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

PATCH SELECT[▲]／[▼]キーを使ってパッチを選ぶこともできます。

パッチを選択したら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

**3.** トラックパラメーターセクションの [TRACK PARAMETER]キーを押し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイに次の画面を表示させてください。

- コーラス／ディレイへのセンドレベルを調節する場合

```
TR1
CHO SEND 0
```

- リバープへのセンドレベルを調節する場合

```
TR1
REV SEND 0
```

**4.** エフェクトをかけたいオーディオトラックまたはドラムトラックのステータスキーを押してください。

**5.** ダイアルを回して効果の深さを調節してください。値を大きくするほどエフェクトのかかり具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は次の通りです。



- CHORUS/DELAY SEND...0~100 (初期値 : 0)
- REVERB SEND...0~100 (初期値 : 0)

#### **HINT**

ディスプレイにセンドレベルが表示されているときに [ENTER] キーを押すと、そのセンドリターンエフェクトへ送られる信号をオフにできます。もう一度押すと、オンに戻ります。

#### **6.** 設定が終わったら [EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

## 奇数 / 偶数番号のチャンネルをリンクさせる (ステレオリンク)

MRS-802では、奇数番号 / 偶数番号の順で隣り合う2つのモノラルトラック (1/2、3/4、5/6、7/8) を連動させ、ステレオトラックとして扱うことができます (この機能を “ステレオリンク” と呼びます)。ステレオリンクに設定された2トラックは、パラメーターの設定やステータスキーの動作が連動します。設定方法は、次の通りです。

1. トラックパラメーターセクションの [TRACK PARAMETER] キーを押してください。
2. ステレオリンクに設定したい2トラックのうち、いずれか一方のステータスキー (1~8) を押してください。
3. 下向きのカーソルキーを繰り返し押し、次の画面を表示させてください。

```
TR7
ST LINK  off
```

#### **4.** ダイアルを回して、設定値をオン (ON) に切り替えてください。

選択したトラックと、奇数番号 / 偶数番号の順に並んだトラックがステレオリンクに設定されます。なお、ステレオリンクを解除するには、設定値をオフ (OFF) に戻してください。

```
TR7/8
ST LINK  on
```

#### **5.** ステレオリンクの設定が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

#### **HINT**

ステレオリンクに設定された2トラックのPANパラメーターは、お互いの音量バランスを調節するバランスパラメーターとして機能します。

#### **NOTE**

ステレオリンクに設定された2トラックの音量調節には、奇数番号側のフェーダーを使います (偶数番号側のフェーダーは無効となります)。

## ソロ機能を使う

必要ならば、レコーダーセクションを再生しているときに、特定のトラック以外をすべてミュートすることができます（ソロ機能）。例えば、特定のトラックだけを再生してトラックパラメーターを細かく調整したいときに便利な機能です。

1. メイン画面が表示された状態でレコーダーを再生し、フェーダーセクションの[SOLO]キーを押してください。

キーが点灯します。

2. ステータスキー（[MASTER]ステータスキーは除きます）を使って、単独でモニターしたいトラックを選んでください。

ステータスキーが緑色に点灯し、そのトラックのみが単独で再生されます。

3. ソロ機能を解除するには、[SOLO]キーを押してください。

キーが消灯します。

## ミキサーの設定を保存／呼び出しする（シーン機能）

現在のミキサーやエフェクトなどの各種設定は、“シーン”として本体のメモリーに保存できます。保存したシーンは、必要に応じて手動または自動で呼び出せます。ミックス操作を自動化したり、バランスの異なるミックス同士を聴き比べたりといった目的に利用できます。シーンとして保存できる要素は次の通りです。

- トラックパラメーター（ただし、トラックごとに現在選ばれているVテイク番号は記憶されません）
- インサートエフェクトのパッチ番号／インプットソース
- センドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）のパッチ番号
- ステータスキー 1～8、[DRUM]ステータスキーの状態（プレイ、ミュート）
- フェーダーの位置

本体メモリーには、最大100種類のシーンを保存できます。これらのシーンは、現在選ばれているプロジェクトの一部として、内蔵ハードディスクに記録されます。

## シーンを保存する

現在のミキサーやエフェクトなどの設定をシーンとして保存します。

1. コントロールセクションの[SCENE]キーを押してください。

2. ダイアルを回して、シーンの保存先（0～99）を選択してください。

すでにシーンが保存されている番号を選んだ場合は、以前の内容が消去され、新規のシーンが上書きされます。

3. [STORE]キーを押してください。

この状態で、シーンの名前を設定できます。

4. 左右のカーソルキーを使って、点滅を変更したい文字に合わせ、ダイアルを回して文字を変更してください。

選択可能な文字については、P.34をご参照ください。

**5.** 必要に応じて手順4を繰り返し、新しい名前を付けてください。

**6.** シーンの保存を実行するには、[STORE]キー、または[ENTER]キーを押してください。

現在のミキサーやエフェクトなどの状態が、選んだシーンに保存されます。保存が終了すると、手順2の画面に戻ります。また、保存を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

**7.** メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

## シーンを呼び出す

メモリーに保存されたシーンを呼び出します。

**1.** コントロールセクションの[SCENE]キーを押してください。

ディスプレイの右側に、呼び出しの対象となるシーンの番号が表示されます。

**2.** ダイアルを回して、呼び出したいシーンを選択してください。

**3.** 選択したシーンを呼び出すには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すとシーンが呼び出され、手順1の画面に戻ります。[EXIT]キーを押したときは、呼び出しを中断してメイン画面に戻ります。

シーンを選んだ後に[EDIT]キーを押せば、シーンの名前を変更することもできます。

## シーンの切り替えを自動化する

MRS-802では、楽曲の任意の位置に設定されたマーク(→P.42)に、シーンを割り当てることで、自動的にシーンを切り替えることができます。例えば、楽曲の進行に合わせてミックスバランスやエフェクトのかけ具合を変化させたい場合に便利です。

**1.** 曲中のミックスを変更したい位置にロケートし、コントロールセクションの[MARK]キーを押してください。

マークが登録されます。この操作を繰り返し行って、ミックスを変更したいすべての位置にマークを登録してください。

**2.** 楽曲の開始位置となるミックスや、途中で切り替えたいミックスを、それぞれシーンとして保存してください。

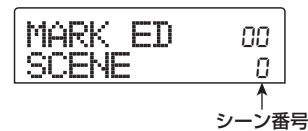
任意の範囲のミックスを作るときは、マーカ機能を使ったロケート(→P.43)やA-Bリピート機能(→P.44)などを使うと便利です。

**3.** レコーダーが停止していることを確認し、トランスポートセクションのZERO[◀◀]キーを押して、曲の先頭位置にロケートしてください。

曲の先頭位置(カウンターのゼロの位置)には、あらかじめ番号ゼロのマークが設定されています。曲の先頭部分で使用したいシーンをこのマークに割り当てます。

**4.** [MARK]キーを押してください。

マークが設定されている位置で[MARK]キーを押すと、シーンを割り当てる画面に切り替わります。

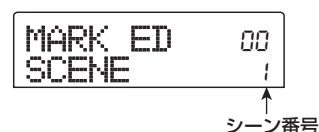


### ■ HINT ■

- ・マークが設定されていない位置で[MARK]キーを押すと、その位置に新しいマークが設定されます。
- ・マークと現在位置が一致しているかどうかは、マーク番号の右下に位置するドットの点灯で確認します。

**5.** ダイアルを回して、この位置に割り当てるシーンを選択し、[ENTER]キーを押してください。

マークにシーンが割り当てられます。下の図は、マーク番号0にシーン番号1を割り当てた場合の例です。



**HINT**

シーンの割り当てを解除するには、ダイアルを回してシーン番号を“-”に戻します。

**6.** 必要に応じて手順4~5を繰り返し、その他のマークにもシーンを割り当ててください。

**7.** ZERO [◀◀]キーを押して曲の先頭位置にロケートし、PLAY[▶]キーを押して再生してください。

シーンが登録されたマークの位置に到達すると、割り当てられているシーンが呼び出されます。

## 特定のパラメーターをシーンから除外する

必要ならば、シーンに保存されたパラメーターのうち、特定のグループのみをシーンから除外できます。除外したグループに含まれるパラメーターは、シーンを切り替えても変化しません。

シーンから除外可能なグループと、そのグループに含まれるパラメーターは次の通りです。

グループ	項目
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	コーラスセンド
	リバーブセンド
	パン
	プレイ/ミュート
INSERT EFFECT	パッチ番号
	インプットソース
CHORUS/DELAY	パッチ番号
REVERB	パッチ番号
ALL FADER	フェーダー位置

例えば、シーンの自動化をプログラムした後で、TRACK PARAMETER グループのみをシーンから除外すれば、トラックごとのEQやパンといったパラメーターのみを、常にマニュアルで操作できます。

**1.** コントロールセクションの [SCENE] キーを押して、続いてディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ディスプレイに次の画面が表示されます。この状態で、シーンによるフェーダー操作の有効/無効を設定できます。

**2.** ダイアルを回してシーンによるフェーダー操作を有効にするか (ON)、無効にするか (OFF) を設定してください。

**3.** その他のパラメーターグループに対応するキーを押して、グループごとに有効/無効の設定を切り替えてください。

フェーダーを除く各パラメーターグループは、上記の画面が表示されているときに次の各キーを押すことで、シーンによる操作の有効/無効を切り替えることができます。

- TRACK PARAMETERグループ

いずれかのステータスキー ([MASTER]ステータスキーを除く)

- INSERT EFFECTグループ

いずれかの [INSERT EFFECT] キー

- CHORUS/DELAYグループ

[CHORUS/DELAY] キー

- REVERBグループ

[REVERB] キー

そのグループが有効のときはキーが点灯し、無効のときはキーが点滅します。

**HINT**

- TRACK PARAMETERグループの有効/無効は、オーディオトラック/ドラムトラックごとに設定できます。

- 上下のカーソルキーを使って、すべてのグループの有効/無効を一括して切り替えることもできます。

**4.** 設定が終わったら [EXIT] キーを押してください。

シーンメニューに戻ります。

**5.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

パラメーターグループごとの有効/無効の設定は、プロジェクトごとに保存されます。

# リファレンス[リズム]

ここでは、内蔵のドラム音色を使ってバックイング演奏を行うリズムセクションの機能や操作方法について説明します。

## リズムセクションについて

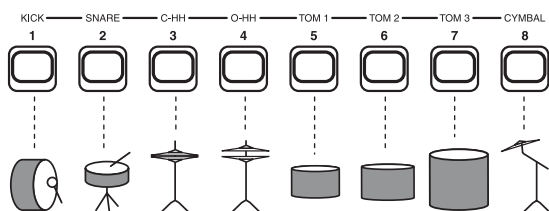
MRS-802のリズムセクションは、内蔵のドラム音色を使ってリズム伴奏を演奏するセクションです。リズムセクションは、レコーダーと同期させることも、単独のドラムマシンとして走行させることも可能です。ここでは、リズムセクションの基本構成や用語について説明します。

## ドラムキット

MRS-802のリズムセクションには、ドラム/パーカッション音色が内蔵されています。これらのドラム/パーカッション音色の中から24音色を選び、組み合わせたものを“ドラムキット”と呼びます。MRS-802のリズムセクションでリズム伴奏を演奏するときは、使用可能な43種類のドラムキットの中からいずれか1つを選びます。

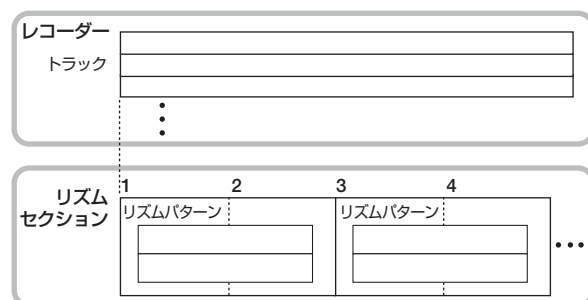
ドラムキットは、リズム伴奏用の音源として利用するほか、MIDIキーボード/シーケンサーを使って外部から演奏したりできます。また、トップパネルのステータスキーを使って、現在選ばれているドラムキットのドラム/パーカッション音色を鳴らすことも可能です。

ドラムキットの出力信号（ドラムトラック）は、内蔵ミキサーに内部接続されています。ドラムトラックは、通常のオーディオトラック1～8と同じように音量、左右のバランス、EQなどを調節したり、センドリターンエフェクトをかけたりできます。



## リズムパターン

新規作成したプロジェクトには、最大99小節までのリズム演奏を記録できるパターン（これを“リズムパターン”と呼びます）が400種類以上書き込まれています。これらのパターンの中から1つを選んで演奏できます。



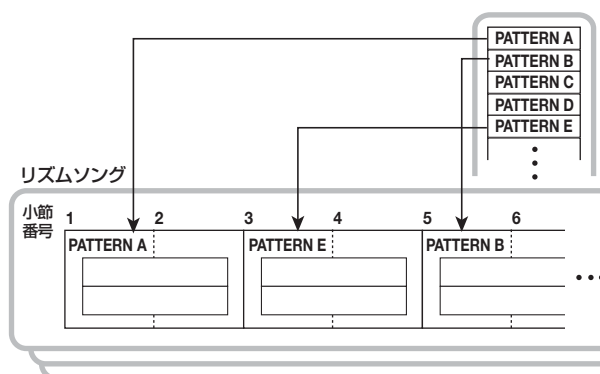
あらかじめプログラムされたリズムパターンをそのまま使うだけでなく、その一部をエディットしたり、空のリズムパターンにお客様ご自身のパターンをプログラムしたりできます。

作成したリズムパターンは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。

## リズムソング

リズムパターンを演奏順に並べたものを“リズムソング”と呼びます。リズムソングにリズムパターン、拍子、テンポといった情報（イベント）をプログラムすることで、1曲分のバックイング演奏を作成できます。

1つのプロジェクトでは、最大10曲のリズムソングを作ることができます。

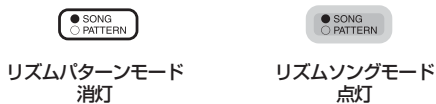


## リズムパターンモードとリズムソングモード

リズムセクションの動作モードには、リズムパターンの演奏や作成を行う“リズムパターンモード”と、リズムソングの演奏や作成を行う“リズムソングモード”の2種類があり、常にどちらか一方のモードが選択されています。

リズムソングモードが選ばれているときは [SONG/PATTERN] キーが点灯し、リズムパターンモードが選ばれているときは [SONG/PATTERN] キーが消灯します。

リズムパターンモードとリズムソングモードを切り替えるには、[SONG/PATTERN] キーを押して、点灯と消灯を切り替えます。



## レコーダーセクションとリズムセクションの同期について

MRS-802が初期状態のとき、リズムセクションは常にレコーダーセクションと同期走行します。トランスポートを操作してレコーダーを走らせると、同時にリズムパターンまたはリズムソングの演奏が始まります。ただし、必要に応じてリズムセクションとレコーダーセクションを切り離し、単独のドラムマシンとして利用することも可能です。

メイン画面が表示されているときに、[DRUM] キーを押してキーを点灯させると、リズムセクションとレコーダーセクションが切り離されます。この状態でトランスポートを操作すると、レコーダーセクションは停止したままで、リズムセクションだけを演奏できます。元の状態に戻すには、[EXIT] キーを押して [DRUM] キーを消灯させます。



## リズムパターンを演奏する

ここでは、リズムパターンの演奏方法や、テンポやドラムキットの変更方法について説明します。

### リズムパターンを選んで演奏する

プロジェクトに書き込まれているリズムパターンの中から1つを選んで演奏します。

#### ● NOTE ●

リズムパターンを操作する前に、トップパネルの [DRUM] フェーダーおよび [MASTER] フェーダーが上がっていて、[DRUM] ステータスキーが点灯していることを確認してください。

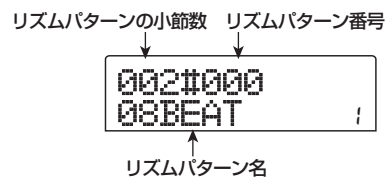
#### 1. メイン画面が表示されているときに、[DRUM] キーを押してください。

キーが点灯し、レコーダーセクションとリズムセクションが切り離され、リズムセクションを単独で走行できるようになります。

#### 2. [SONG/PATTERN] キーが消灯していることを確認してください。

[SONG/PATTERN] キーが点灯しているときは、キーを押して消灯させてください。

[SONG/PATTERN] キーが消灯しているとき、リズムセクションの動作モードとして、リズムパターンの再生を行う“リズムパターンモード”が選ばれています。リズムパターンモードでは、ディスプレイに現在選ばれているリズムパターンの各種情報が表示されます。



#### ■ HINT ■

メイン画面が表示されているときに [SONG/PATTERN] キーを繰り返し押して、直接上記の画面を呼び出すこともできます。この操作を行うと、[DRUM] キーが点滅します。この点滅はレコーダーとリズムセクションが引き続き同期していることを示しています。

#### 3. ダイアルを回して、演奏するリズムパターンを選択してください。

パターンの選択は、上下のカーソルでも行うことができます。

#### 4. PLAY[▶]キーを押してください。

リズムセクションがレコーダーセクションから切り離れた状態で、リズムパターンの演奏が始まります。

#### ■ HINT ■

- ・リズムセクションの走行中に、ダイヤルを使ってパターンを切り替えると、現在演奏しているパターンが最後の位置に来ると、引き続き新たに選択したパターンの演奏を行います。
- ・リズムセクションの走行中に、上下のカーソルキーを使ってパターンを切り替えると、即座に新しいパターンの演奏が始まります。

#### 5. リズムセクションの演奏をミュートするには、[DRUM]ステータスキーを押してください。

キーが消灯し、リズムセクションがミュートされます。ミュートを解除するには、もう一度[DRUM]ステータスキーを押してキーを点灯させます。

#### 6. 演奏を停止させるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンの演奏が停止します。

#### 7. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

[DRUM]キーが消灯し、レコーダーセクションとリズムセクションが同期した状態に戻ります。

#### ■ HINT ■

- ・メイン画面を表示させてからPLAY[▶]キーを押すと、同時にレコーダーの走行も開始されます。
- ・ハードディスク上に保存してある別のプロジェクトから、リズムパターンのデータだけを取り込むことも可能です(→P.96)。

## リズムパターンのテンポを変える

リズムパターンのテンポを変更します。

#### 1. メイン画面が表示されているときに、[DRUM]キーを押して点灯させてください。

#### 2. [SONG/PATTERN]キーが消灯していることを確認してください。

[SONG/PATTERN]キーが点灯していたときは、キー

を押して消灯させてください。

#### 3. リズムパターンモードでリズムセクションの[TEMPO]キーを押してください。

現在のテンポ値がBPM単位(1分間あたりの拍数)で表示されます。



#### 4. ダイヤルを回してテンポを調節してください。

テンポの値は、40~250(BPM)の範囲を0.1単位で調節できます。必要ならば、PLAY[▶]キーを押し、リズムパターンを再生しながらテンポを変更することもできます。

#### 5. マニュアル操作でテンポを設定するには、設定したいテンポの拍に合わせて、[TEMPO]キーを2回以上叩いてください。

最後に2回叩いた間隔が自動検出され、新しいテンポが設定されます。

#### 6. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

#### ■ HINT ■

- ・ここで設定したテンポは、リズムパターンモードで演奏されるすべてのリズムパターン、およびテンポ情報が設定されていないすべてのリズムソングに適用されます。
- ・テンポの変更はメイン画面でも行うことができます。

#### ● NOTE ●

リズムパターンを聴きながらレコーダーのトラックに録音した場合、後からリズムパターンのテンポを変更すると、リズムパターンとトラックの録音内容にずれが生じます。必ず最初にテンポを決定してください。

## ドラムキットを変える

リズムセクションで使用するドラムキットを切り替えます。選択したドラムキットは、すべてのリズムパターン、すべてのリズムソングに共通です。

#### 1. トランスポートが停止しているときに、メイン画面で[DRUM]キーを押してください。

**2.** [UTILITY]キーを押してください。

リズムセクションのユーティリティメニューが表示されます。

```
Utility
Drum Kit
```

**3.** [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように変わります。この状態でドラムキットが選択できます。

```
Drum Kit
00LIVE1
```

**4.** ダイアルを回してドラムキットを選び、[ENTER]キーを押してください。

選択したドラムキットが読み込まれ、手順3の画面に戻ります。選択可能なドラムキットの種類については、巻末の資料をご参照ください。

**5.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**リズムソングを作る**

1つのプロジェクトにつき10曲のリズムソングが利用でき、その中から1曲を選んで作成や再生が行えます。1曲のリズムソングには、最大999小節分のリズムパターンが入力可能です。パターンを入力した後でテンポなどのイベントを加えれば、リズムソングが完成します。

**リズムソングを選択する**

リズムパターンを入力するリズムソングを選択します。

**HINT**

MRS-802で新しいプロジェクトを作成したときは、どのリズムソングも空の状態となっています。

**1.** メイン画面で、リズムセクションの [DRUM] キーを押してください。

[DRUM] キーが点灯します。

**2.** [SONG/PATTERN] キーを押して、点灯させてください。

[SONG/PATTERN] キーを点灯させると、リズムセクションの動作モードとして、リズムソングの作成や再生を行う“リズムソングモード”が選ばれます。ディスプレイには、リズムソング名（空のソングの場合は“EMPTY”）とリズムソング番号が表示されます。

リズムソング番号

```
SongNo00E
EMPTY
```

**HINT**

メイン画面が表示されているときに[SONG/PATTERN] キーを繰り返し押して、直接上記の画面を呼び出すこともできます。この操作を行うと、[DRUM]キーが点滅します。この点滅はレコーダーとリズムセクションが引き続き同期していることを示しています。

**3.** ダイアルを回して、0～9のリズムソングの中から、1曲を選択してください。**4.** [EXIT] キーを何回か押して、リズムソング画面に戻してください。



## リズムパターンを入力する

ここでは、リズムソングにリズムパターンを入力する方法について説明します。リズムソングにパターンを入力する方法には、次の2種類があります。

### ● ステップ入力方式

パターン番号と小節数を指定しながら、リズムパターンを1つずつ演奏順に並べていく方式です。この方式を使えば、ソングのどの位置からでもパターンが入力できます。また、あるリズムパターンの途中で別のリズムパターンに切り替えることも可能です。細かくパターンを指定したいときに向いています。

### ● FAST (Formula Assisted Song Translator) 方式

簡単な数式を使って、最初から最後まで1曲分のリズムパターンの演奏順を指定し、リズムソングに一度に書き出す方法です。楽譜を見ながら機械的に入力するときや、リズムパターンの繰り返しが多いときに向いています。ただし、リズムソングの途中から入力することはできません。

以下、方式ごとに分けて操作方法を説明します。

## ステップ入力方式

パターン番号と小節数を指定し、パターンを1つずつ入力する方法です。

### 1. リズムソングモードで ([SONG/PATTERN] キーが点灯)、[DRUM] キーが点灯していることを確認してください。

リズムソングの作成／編集は、[DRUM] キーが点灯し、リズムセクションとレコーダーが切り離されているときにだけ行えます。

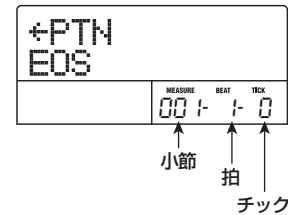
### 2. REC[●] キーを押してください。

キーが点灯し、リズムソングにリズムパターン番号などの各種情報を入力できる状態になります。ディスプレイは、次のように変わります。

```
EV→
EOS
```

リズムソングのステップ入力中には、ディスプレイ1列目で表示させる項目の種類、ディスプレイ2列目にその項目の値が確認できます。ただし、新規作成されたソングは何も項目が含まれていないため、ディスプレイ2列目にリズムソングの終わりを表す“EOS”（エンドオブソング）の文字が表示されます。

### 3. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイ 1 列目に “←PTN” と表示させてください。



上下のカーソルキーで表示させる項目を選び、左右のカーソルキーで現在位置を移動します。上下のカーソルキーで選択可能な項目は、次の通りです。

パラメーター	内容
EV →	現在位置に入力されているイベントの内容
PTN	リズムパターン
TimSig	拍子
Tempo	テンポ
DrVOL	ドラムキットの音量

### ■ HINT ■

“EV→” 以外の項目が選ばれている場合、現在位置に該当するイベントがなければ、項目名の前に “←” の記号が表示されず (例: ←PTN)。この記号は、直前に入力されたイベントが、引き続き有効であることを示しています。

通常 “PTN” を選んだときは、ディスプレイ1列目に現在位置に入力されているパターン番号、2列目にパターンの名前が表示されます。ただし、空のリズムソングには何もパターン情報が入力されていないため、1列目は “←PTN”、2列目は空白となります。

### 4. [INSERT/COPY] キーを押してください。

ディスプレイに “INSERT?” と表示され、現在位置に新しいリズムパターン情報を挿入できます。

INSERT?
P000X 4

## 5. ダイアルを回して、挿入したいリズムパターンを選択してください。

現在選ばれているリズムパターンの番号とその小節数が表示されます。

INSERT?
P003X 4

↑ リズムパターン番号      ↑ リズムパターンの小節数

## 6. 必要に応じて、上下のカーソルキーを使って、リズムパターンの小節数を変更してください。

本来のリズムパターンよりも長くしたときは、同じリズムパターンがその小節数だけ繰り返されます。本来のリズムパターンより短くしたときは、リズムパターンの途中で次のリズムパターンへと切り替わります。

### HINT

ここで設定した内容は、元のリズムパターンには影響しません。

## 7. 選択したリズムパターンを確定するには、[ENTER]キーを押してください。

該当する位置にリズムパターン情報が入力されます（“EOS”の表示は、挿入された小節数だけ先に移動します）。

PTN 003
08BEAT04
MEASURE BEAT TRK
001 1 0

### HINT

リズムパターン情報が入力されると、リズムソングの同じ位置に、TimSig（拍子）やDrVOL（ドラムトラックの音量）のイベントが自動的に追加されます。これらのイベントの値は、後から変更できます。

## 8. 右向きのカーソルキーを繰り返し押して、次にパターンを入力する位置までカウンターを表示を進ませてください。

パターンを表示させているときは、左右のカーソルキーを使って、現在位置を小節単位で移動できます。リズムソングの最後に到達すると、ディスプレイに“EOS”と

表示されます。

←PTN
EOS
MEASURE BEAT TRK
005 1 0

### HINT

パターンを入力した小節から先に進ませると、“←PTN”と表示されます。“←”の記号は、直前に入力されたイベント（この場合はパターン情報）が、引き続き有効であることを示しています。

## 9. 手順4～8を繰り返して、次のリズムパターンを入力してください。

新規に入力したリズムパターンの小節数だけリズムソングの長さが延長され、それに伴って“EOS”の表示が移動します。

## 10. 同じ要領で、最後までリズムパターンを入力してください。

## 11. 1曲分のリズムソングが完成したら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯して、リズムソング画面に戻ります。入力した内容を確認したいときは、PLAY[▶]キーを押してください。

## 12. メイン画面に戻るには、リズムセクションが停止した状態で[EXIT]キーを押してください。

なお、入力したリズムパターンを修正したい場合は、REC[●]キーが点灯しているときに以下の操作を行ってください。

### NOTE

- この状態でリズムソングを再生すると、最後に設定したドラムキット/テンポが有効となります。
- ドラムキットを切り替えるには、ユーティリティメニューで新しいドラムキットを選んでください（リズムソングごとにドラムキットを指定することはできません）。
- リズムソング独自のテンポを設定するには、先頭にテンポ情報を入力してください（→P.86）

### ■入力したリズムパターンを選び直すには

左右のカーソルキーを使って目的のリズムパターン情報の位置まで移動し、ダイアルを回して新しいリズムパターンを選んでください。

また、パターン情報が入力されていない位置（ディスプ

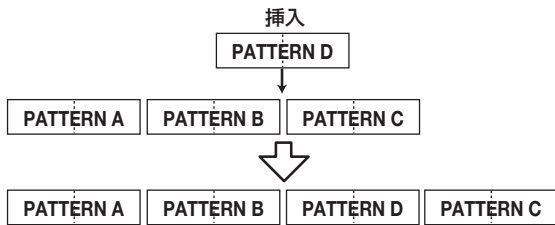
レイ1列目に“←PTN”と表示されます)でダイヤルを回せば、その位置に新規のリズムパターン情報を追加できます。

**NOTE**

どちらの場合でも、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、新規のリズムパターンが有効となりますので、ご注意ください。

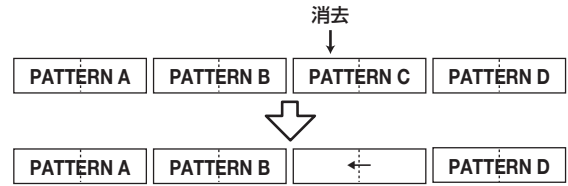
**■リズムソングの途中でリズムパターンを挿入するには**

左右のカーソルキーを使ってリズムパターン情報を挿入したい位置まで移動し、手順4～7を実行してください。現在の位置に新しく選んだリズムパターンが挿入され、そのリズムパターンの長さ分だけ、それ以降のリズムパターンが後ろにずれます。



**■入力したリズムパターンを消去するには**

左右のカーソルキーを使ってリズムパターン情報を消去したい位置まで移動し、[DELETE/ERASE]キーを押します。リズムパターン情報が消去され、直前のリズムパターンを引き続き演奏することを示す“←PTN”の表示に変わります。

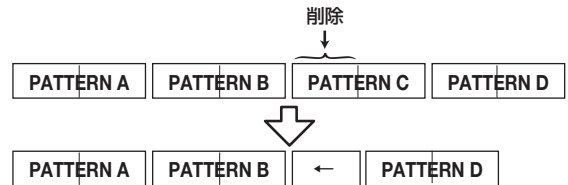


**NOTE**

リズムソングの先頭に記録されているリズムパターン情報は消去できません。

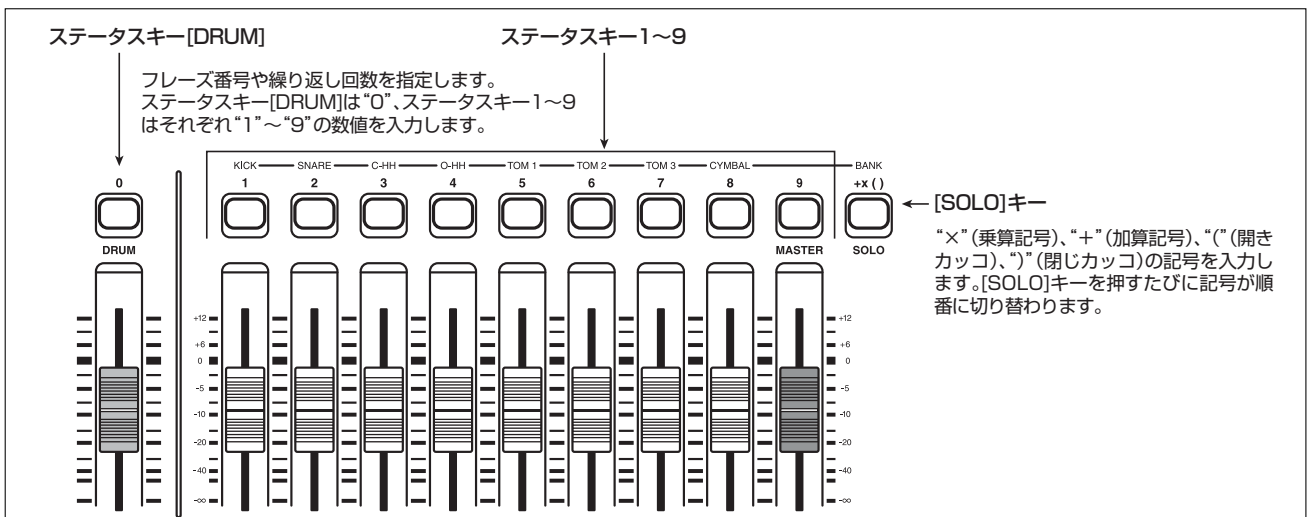
**■特定の小節を削除するには**

左右のカーソルキーを使って削除する小節の先頭位置まで移動し、上向きカーソルキーを繰り返し押しして“EV→”と表示させ、[DELETE/ERASE]キー→[ENTER]キーの順に押します。現在の小節が削除され、それ以降のリズムパターン情報が手前にずれます。なお、2小節のリズムパターンで前半の1小節を削除した場合、前半の1小節のみが削除され、後半の1小節は“←PTN”の表示に変わります。



**FAST入力方式**

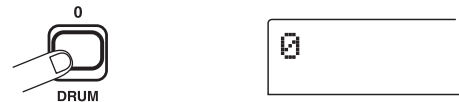
FAST (Formula Assisted Song Translator) 方式では、簡単な数式を使ってリズムパターンの並び順を指定します。FAST入力方式の数式を入力するには、フェーダーセクションのステータスキーや[Solo]キーを使います。それぞれのキーの機能は、次の図の通りです。



リズムパターンを演奏順に並べるための基本的なルールは次の通りです。

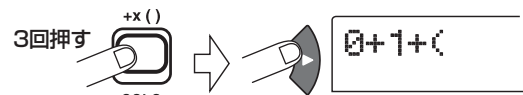
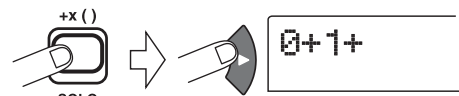
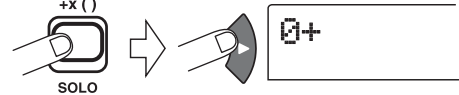
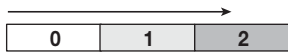
● **パターンを選ぶ**

パターンを指定するには、[DRUM]ステータスキー／ステータスキー 1～9を押して1～3桁のパターン番号を入力します。このとき、ディスプレイにはパターン番号がそのまま表示されます。



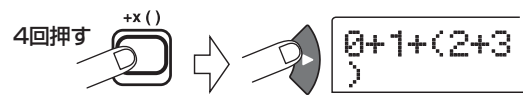
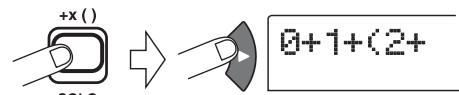
● **パターンを並べる**

“+”（加算記号）を使って、リズムパターン番号を結びます。例えば、**0+1+2**という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。



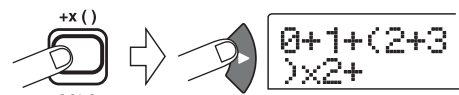
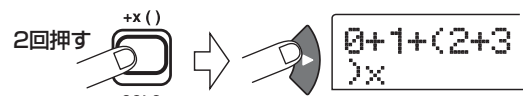
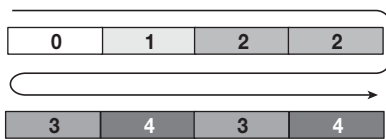
● **パターンを繰り返す**

“×”（乗算記号）を使って、リズムパターンを繰り返します。通常の数式と同じように、乗算記号は加算記号よりも優先されます。例えば、**0+1×2+2**という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。



● **複数のパターンを繰り返す**

“(”（開きカッコ）と”)”（閉じカッコ）を使って、繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。カッコでくくられた数式は、他の数式よりも優先されます。例えば、**0+1+2×2+(3+4)×2**という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。



**0→1→2→3→2→3→4**という順番でリズムパターンを並べたいときは、次のように入力します。

**HINT**

数式が2行に収まりきれない場合は、画面が1文字ずつスクロールします。また、左右のカーソルキーを使って入力位置を移動させると、それに応じて行が左右にスクロールします。

FAST入力方式を使ってソングの最初から最後までリズムパターンを指定し、[ENTER]キーを押すと、リズムソングにリズムパターンが書き出されます。

**NOTE**

- FAST入力方式では、必ずリズムソングの最初から最後までで1回の操作で書き出しします。FAST入力方式を使って、リズムソングの途中から新規に書き出ししたり、一部のみ書き出しをやり直すことはできません。
- 書き出したリズムソングを修正したい場合は、数式を修正して再度書き出しを行うか、ステップ入力方式を使います。
- FAST入力方式は、フレーズループをプログラムするときにも利用できます (→P.63)。

**1.** リズムソングモードで ([SONG/PATTERN]キーが点灯)、[DRUM]キーが点灯していることを確認してください。

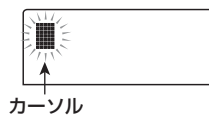
**2.** [EDIT]キーを押してください。

リズムソングのエディットメニューが表示されます。



**3.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT FAST”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

FAST入力方式の数式を入力する画面に切り替わりません。



**4.** ステータスキー(1~9、[DRUM])/[SOLO]キーを使って数式を入力し、リズムソングを作成してください。

数式の入力方法はP.84をご参照ください。なお、入力ミスしたときは、次の方法を使って修正できます。

**● 数字/記号を挿入するには**

左右のカーソルキーを使って数値/記号を挿入したい位置まで移動し、新しい数値/記号を入力してください。

**● 数字/記号を削除するには**

左右のカーソルキーを使って数値/記号を挿入したい位置まで移動し、[DELETE/ERASE]キーを押してください。指定した数値/記号が削除され、それ以降の数値/記号が手前にずれます。

**5.** 数式の入力が終わったら [ENTER]キーを押してください。

書き出すソングを選ぶ画面に切り替わります。ダイヤルを回してソングを選んでください。


**HINT**

ディスプレイの二列目にはリズムソングナンバーが表示されます。数値の右側に“E”と表示されるリズムソングは、空であることを示しています。

**6.** [ENTER]キーを押してください。

書き出しが実行され、手順2の画面に戻ります。入力した内容を確認したいときは、PLAY[▶]キーを押してください。

**HINT**

- FAST入力方式で入力した数式は、プロジェクトごとに記憶されます。必要ならば、手順1~2を繰り返して数式をもう一度呼び出してから、数字や記号を修正し、書き出しをやり直せます。
- 書き出しをやり直したときは、リズムソング全体が書き換えられます。リズムソングの途中から新規に書き出ししたり、一部のみ書き出しをやり直すことはできません。
- ステップ入力方式とFAST入力方式のどちらを使った場合でも、完成したリズムソングに違いはありません。必要ならば、FAST入力方式で書き出したリズムソングをステップ入力方式で修正できます。

**7.** メイン画面に戻るには、リズムセクションが停止した状態で[EXIT]キーを押してください。

**NOTE**

- この状態でリズムソングを再生すると、最後に設定したドラムキット/テンポが有効となります。
- ドラムキットを切り替えるには、ユーティリティメニューで新しいドラムキットを選んでください(リズムソングごとにドラムキットを指定することはできません)。
- リズムソング独自のテンポを設定するには、先頭にテンポ情報を入力してください (→P.86)

## その他のイベントを入力する

リズムパターン情報を入力したリズムソングに、テンポ、リズムセクションの音量などのイベントを加えます。

**1.** リズムソングモードで ([SONG/PATTERN] キーが点灯)、[DRUM] キーが点灯していることを確認してください。

**2.** REC[●] キーを押してください。

リズムソングのステップ入力が行える状態になります。

**3.** 上向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイに“EV→”と表示させてください。



“EV→”が表示されているときは、現在位置にどんなイベントが入力されているのかを確認できます。“EV→”に続く記号 (“Pt” や “TS” など) がその位置に入力されているイベントを表わします。

入力可能なイベントの種類と、それに対応する記号は次の通りです。

イベントの種類	記号	内容	設定範囲
Ptn		リズムパターン番号	000~510
TimSig		拍子	1~8(1/4~8/4)
Tempo		テンポ	40.0~250.0
DrVOL		ドラムトラックの音量	0~15

### HINT

- ・リズムソングにテンポ情報が入力されていない場合、リズムセクションで最後に設定したテンポがそのまま有効となります。毎回リズムソングを同じテンポで演奏するには、必ずリズムソングの先頭にテンポ情報を入力してください。
- ・必要ならば、ソングを再生しながら希望するテンポに合わせて[TEMPO]キーを何回か叩き、最適なテンポの値をディスプレイで確認してください。

**4.** 新規のイベントを入力したい位置に移動してください。

入力位置を移動させる方法には次の3種類があります。

### ① 1小節単位で移動する

左右のカーソルキーを押すと、前後の小節の拍の先頭へと移動します。

### ② 拍単位で移動する

REW[◀◀]/FF[▶▶]キーを押すと、前後の拍の位置へと移動します。

### ③ 16分音符単位で移動する

上向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイに“EV→”と表示させ、ダイヤルを回すと、12チック(16分音符)単位で前後に移動できます。

### HINT

現在位置はカウンター表示の右側に小節/拍/チック単位で表示されます。

**5.** 上下のカーソルキーを使って、入力するイベントの種類を選んでください。

選択したイベントが現在位置に入力されているときは、その設定値が表示されます。また、該当するイベントが入力されていない場合は、ディスプレイに“←”の記号が表示されます。この記号は、直前に入力されている同種のイベントが有効であることを表しています。



**6.** ダイヤルを回して設定値を変更してください。



“TimSig”のイベントは、小節単位でのみ入力できます。小節の途中でダイヤルを回すと、自動的に次の小節の先頭に移動し、その位置に新規イベントが入力されます。

### NOTE

TimSigイベントを変更しても、小節や拍の区切り方が変わるだけで、演奏されるリズムパターンの長さは変化しません。

**7.** 同じ要領で、残りのイベントを入力してください。

なお、入力をミスしたときや、変更したいときは、次の方法を使って修正できます。

### ■ イベントの設定値を変更するには

変更したいイベントを表示させ、ダイヤルを回して新しい値に変更してください。

**■ イベントを消去するには**

消去したいイベントを表示させ、[DELETE/ERASE] キーを押します。消去を実行すると、直前に入力されているイベントが、次に同種のイベントが入力されている位置まで有効となります。

**8. 操作を終えるには、STOP[■] キーを押してください。**

リズムソング画面に戻ります。メイン画面に戻るには、続いて [EXIT] キーを押してください。

**リズムソングを再生する**

リズムパターン情報やテンポ情報などを入力したリズムソングを演奏します。

**1. リズムソングモードで ([SONG/PATTERN] キーが点灯)、[DRUM] キーが点灯していることを確認してください。**

レコーダーセクションとリズムセクションが切り離されます。

```
SongNo0
SONG000
```

**■ HINT ■**

メイン画面が表示されているときに [SONG/PATTERN] キーを繰り返し押して、直接上記の画面を呼び出すこともできます。この操作を行うと、[DRUM] キーが点滅します。この点滅はレコーダーとリズムセクションが引き続き同期していることを示しています。

**2. ダイアルを回して再生したいリズムソングを選んでください。****3. PLAY[▶] キーを押してください。**

リズムソングの演奏が開始されます。

**■ HINT ■**

リズムソングの再生中、画面には現在位置に入力されているリズムパターン番号などのイベントが表示されます。

**4. リズムソングを停止したいときは、STOP[■] キーを押してください。****5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

[DRUM] キーが消灯します。

**■ HINT ■**

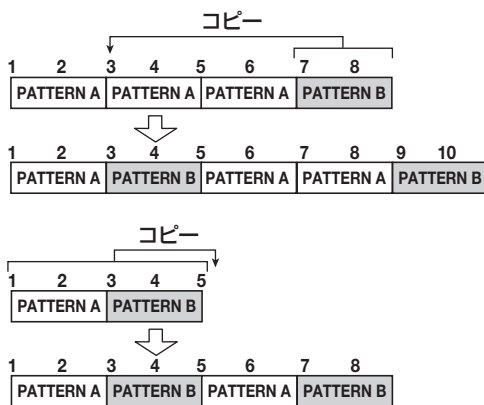
メイン画面を表示させてから PLAY[▶] キーを押すと、リズムソングと同時にレコーダーの走行も開始されます。

## リズムソングを編集する

ここでは、作成したリズムソングの編集方法について説明します。

### 特定の小節の演奏をコピーする

リズムソングの一部を小節単位で範囲指定し、他の部分に上書きコピーします。リズムソングの一部を繰り返し演奏させたいときに便利です。



1. リズムソングモード ([SONG/PATTERN] キーが点灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。

SongNo0
SONG000

2. ダイアルを回して、編集したいリズムソングを選択してください。
3. REC[●] キーを押してください。
4. [INSERT/COPY] キーを2回押してください。

コピーの開始小節を選択する画面になります。

COPY START
MEASURE BEAT TRK 001 1 0

5. ダイアルを回してコピー元の開始位置となる小節を選び、[ENTER] キーを押してください。  
コピー範囲の終了位置を選択する画面に切り替わります。

COPY END
MEASURE BEAT TRK 003 1 0

6. ダイアルを回して、コピー元の終了位置となる小節を選んで、[ENTER] キーを押してください。  
コピー先となる小節を選択する画面に切り替わります。

COPY TO
MEASURE BEAT TRK 007 1 0

7. ダイアルを回して、コピー先の開始位置となる小節を選んでください。
8. コピー実行するには [ENTER] キー、キャンセルするには [EXIT] キーを押してください。

[ENTER] キーを押すとコピーが実行され、手順3の画面に戻ります。なお、コピー先に何かイベントが記録されていた場合は、上書きされます。

#### **HINT**

小節をコピーした結果、リズムソングの現在の範囲からはみ出る場合は、リズムソングの終了位置がその分だけ後方に移動します。

9. STOP[■] キーを押してください。

リズムソング画面に戻ります。

### リズムソングをコピーする

プロジェクト内の任意のリズムソングを、他のリズムソングにコピーします。あるリズムソングの一部を変えてバリエーションを作りたいときに便利です。

1. リズムソングモード ([SONG/PATTERN] キーが点灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。
2. ダイアルを回して、コピー元となるリズムソングを選択してください。
3. [INSERT/COPY] キーを押してください。



コピー先となるリズムソング番号を選択する画面に切り替わります。



4. ダイアルを回して、コピー先となるリズムソング番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

#### ● NOTE ●

コピーを実行すると、コピー先のリズムソングはすべて消去され、コピー元のリズムソングが上書きされます。以下の操作は慎重に行ってください。

5. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押した場合は、コピーを実行した後でリズムソング画面に戻ります。

## リズムソングを消去する

特定のリズムソングを消去して、空の状態に戻します。

1. リズムソングモード ([SONG/PATTERN]キーが点灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。
2. ダイアルを回して、消去するリズムソングを選択してください。
3. [DELETE/ERASE]キーを押してください。  
ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。

#### ● NOTE ●

一度消去したリズムソングは、元に戻せません。操作は慎重に行ってください。

4. 消去を実行するには、[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押した場合は、消去を実行した後にリズムソング画面に戻ります。

## リズムソングに名前を付ける

任意のリズムソングの名前を変更します。

1. リズムソングモード ([SONG/PATTERN]キーが点灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。
2. ダイアルを回して名前を変更したいソングを選択してください。
3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに、リズムソングのエディットメニューが表示されます。



4. ディスプレイに“EDIT Name”と表示されているのを確認して、[ENTER]キーを押してください。  
リズムソング名が表示され、最初の文字が点滅します。



5. 左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイアルを回して文字を選んでください。

利用可能な文字の種類については、P.34をご参照ください。

#### ■ HINT ■

空のリズムソングにリズムパターン情報を入力したときは、“Songxxx” (xxxにはリズムソング番号が入ります) という初期設定の名前が自動的に付けられます。

6. 名前の入力が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

リズムソングの名前が更新され、リズムソングのエディットメニューに戻ります。

7. メイン画面に戻るには、何度か[EXIT]キーを押してください。

## 自分自身のリズムパターンを作る

ここでは、オリジナルのリズムパターンを作成する方法を説明します。リズムパターンを作るには、演奏を止めた状態で1音1音を入力していく“ステップ入力”と、ステータスキーを使って演奏を記録する“リアルタイム入力”の2つの方法があります。

### 記録前の準備

記録を始める前に、入力先のリズムパターン番号を選び、クオンタイズ（記録時の最小単位となる音符）の値、小節数や拍子、ドラムキットの番号などを設定します。

#### 1. メイン画面で [SONG/PATTERN] キーが点灯していることを確認してください。

[SONG/PATTERN] キーが点灯しているときは、キーを押して消灯させてください。リズムセクションがリズムパターンの再生／作成を行う“リズムパターンモード”に切り替わります。

2. [DRUM]キーを押して、キーを点灯させてください。リズムパターンの作成／編集は、[DRUM]キーが点灯し、リズムセクションとレコーダーが切り離されているときにだけ行えます。

#### 3. ダイアルを回し、空のリズムパターンを選択してください。

空のリズムパターンは、パターン名の欄に“EMPTY”と表示されます。

```
---#510
EMPTY
```

#### ■ HINT ■

空のリズムパターンがないときは、不要なリズムパターンを消去してください（→P.96）。

#### 4. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンの編集などを行うリズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

5. クオンタイズの値を設定するには、ディスプレイに“EDIT Quantize”と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください（それ以外の表示のときは、左右のカーソルキーを使って、“EDIT Quantize”を選びます）。

クオンタイズとは、記録される最小単位となる音符のことです。初期状態では“16”（16分音符）に設定されています（演奏内容が、16分音符単位に揃えられ、リズムパターンに記録されます）。

```
Quantize
16
```

#### 6. ダイアルを回してクオンタイズの新しい設定値を選んでください。

それぞれの数値が対応する音符は、次の通りです。

- 4 …… 4分音符
- 8 …… 8分音符
- 12 … 8分3連音符
- 16 … 16分音符（初期設定）
- 24 … 16分3連音符
- 32 … 32分音符
- Hi …… チック（クオンタイズなし）

#### ■ HINT ■

- ・1チックは、4分音符の1／48に相当する長さです。
- ・クオンタイズの設定は、すべてのリズムパターンに共通します。
- ・ステップ入力を使ってリズムパターンを入力するときは、いつでもクオンタイズの値を変更できるので、上記の操作は不要です。

#### 7. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

新しいクオンタイズの値が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

8. リズムパターンの拍子を設定するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT TimSig”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の拍子が表示されます。

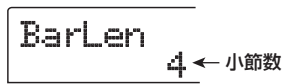
```
TimSig
4 ← 4/4拍子
```

9. ダイアルを回して1～8（1／4～8／4）の中か

ら拍子を選択し、[EXIT]キーを押してください。  
リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

- 10.** リズムパターンの長さ（小節数）を設定するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT BarLen”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の小節数が表示されます。



- 11.** ダイアルを回して小節数を設定し、[EXIT]キーを押してください。

小節数は1～99の範囲で設定できます。

- 12.** [EXIT]キーを2回押してください。手順3の画面に戻ります。

## ステップ入力

ステップ入力とは、MRS-802を停止させた状態で1音1音を記録していく入力方法です。

リズムパターンをステップ入力するときは、クオンタイズの値でステップの長さ（次の音符または休符までの間隔）を指定し、ステータスキー1～8とPLAY[▶]キーを使って音符や休符を入力していきます。ステータスキーを押して音色を選んでからPLAY[▶]キーを押すと、その位置に演奏情報が入力され、現在のクオンタイズの値だけステップが進みます。

### ● NOTE ●

ステータスキーを使って入力するとき、記録される音符の強弱（ベロシティの値）は一定となります。強弱を変えたいときは、ユーティリティメニューのVelocityで設定してください（→P.97）。

また、PLAY[▶]キーのみを単独で押した場合は、演奏

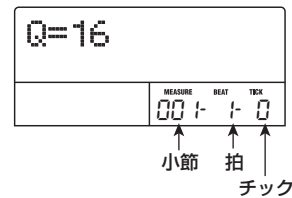
情報は何も入力されず、現在のクオンタイズの値だけステップが進みます（下図参照）。

- 1.** リズムパターンモード（[SONG/PATTERN]キーが消灯した状態）で[DRUM]キーを押し、キーを点灯させてください。

- 2.** ダイアルを回して空のリズムパターンを選択してください。

- 3.** REC[●]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わり、ステップ入力が可能となります。



ディスプレイの1列目には“Q=xx”と、クオンタイズの値が表示されます（xxの位置には4～32、Hiの設定値が入ります）。また、ディスプレイ右下には、現在位置が小節／拍／チック単位で表示されます。

- 4.** 上下のカーソルキーを使って、入力したい音符や休符の長さに合わせて、クオンタイズの値を選んでください。選択可能な値についてはP.90をご参照ください。

ここで設定したクオンタイズの値が、ステップの長さとなります。なお、ステップ入力中は、いつでも上下のカーソルキーを使ってクオンタイズの値を変更できます。

### ■ HINT ■

ここで選択した値は、リアルタイム入力時のクオンタイズの設定と共通です。片方を変更すれば、もう一方も変化します。

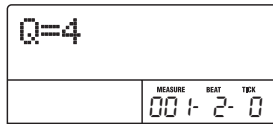
**[リズムパターンのステップ入力]**

クオンタイズ=4分音符

クオンタイズ=16分音符

## 5. 音符を入力したいときは、その音色に相当するステータスキーを押して、PLAY[▶]キーを押してください。

音符が入力され、手順4で選んだクオンタイズの値だけステップが進みます。

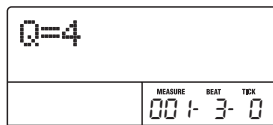


### ■ HINT ■

複数のステータスキーを同時に押せば、それらの音色が同じ位置に入力されます。

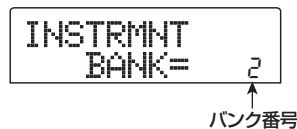
## 6. 休符を入力したいときは、PLAY[▶]キーのみを押してください。

PLAY[▶]キーを単独で押すと、クオンタイズで設定した音符の長さだけステップが進みます（演奏情報は記録されません）。



## 7. ステータスキー1～8に割り当てられているドラム音色を切り替えるには、[SOLO]キーを押し、ダイヤルを回してインストゥルメントバンクの番号を選んでください。

ステータスキー1～8に割り当てられた8種類のドラム音色の組み合わせを“インストゥルメントバンク”と呼びます。1つのドラムキットにつき3つのインストゥルメントバンクが利用できます（それぞれのバンクで、ステータスキー1～8に割り当てられた音色名は→P.161）。[DRUM]キーが点灯しているときに[SOLO]キーを押すと、現在選ばれているインストゥルメントバンクの番号が表示されます。



ダイヤルを回してインストゥルメントバンクの番号を切り替えると、ステータスキー1～8に割り当てられているドラム音色が切り替わります。元の画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

### ■ HINT ■

- ほとんどのドラムキットでは、1番のインストゥルメントバンクに基本的なドラム音色が含まれています（それぞれの音色名は、ステータスキー1～8の上部に印刷された文字で確認できます）。リズムパターンを空の状態から入力するときには、このバンクを選ぶのが便利です。
- 現在選ばれているドラムキットによっては、ステータスキー1～8に割り当てられている音色の種類が異なる場合があります。必要に応じてドラムキットを切り替えてください（切り替え方法は→P.79）。

## 8. 手順5～7と同じ要領で、必要に応じてステップの長さを変更しながら、リズムパターンの最後まで入力してください。

パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻りますので、他の音色を引き続き入力できます。

## 9. 入力済みの演奏情報を修正するには、リズムパターンのステップ入力中に、次の操作を行います。

### ■ 特定の音色の演奏情報を消去するには

PLAY[▶]キーでステップを進めていくと、その位置に入力されているステータスキーが点灯します。[DELETE/ERASE]キーを押しながら点灯しているステータスキーを押すと、キーが消灯に代わり、演奏情報がリズムパターンから消去されます。

### ● NOTE ●

- 消去したい音符を探すときは、クオンタイズを、入力されている最小音符と同じかそれより細かい値に設定してください。最小音符より大きな値のときは、音符の先頭位置を通過してしまうおそれがあります。
- また、消去したい音色が、現在選ばれているインストゥルメントバンクに含まれているかどうかを必ず確認してください。

## 10. ステップ入力を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、記録したリズムパターンを再生することができます。

## 11. パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

## リアルタイム入力

リアルタイム入力とは、トップパネルのステータスキーや外部のMIDIキーボードなどを利用し、実際にドラムキットの音色を鳴らしながらパターンを記録していく方法です。

ここでは、ステータスキー 1～8を使ってリズムパターンをリアルタイム入力する方法を説明します。

### 1. リズムパターンモード ([SONG/PATTERN] キーが消灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。

[DRUM] キーが点灯している間、ステータスキー 1～8を押すと、割り当てられているドラム音色が発音します。

#### ● NOTE ●

ステータスキー 1～8を使ってリアルタイム入力するとき、1回の操作で記録される音符の強弱（ベロシティの値）は一定となります。強弱を変えたいときは、リズムユーティリティメニューのVelocityを呼び出し、SOFT（小さい音量）、MEDIUM（中程度の音量）、LOUD（大きな音量）の中から設定を選んでください（初期設定 = MEDIUM）。

### 2. ダイアルを回して空のリズムパターンを選択してください。

### 3. [SOLO] キーを押し、ダイアルを回してインストゥルメントバンクの番号を選んでください。



ダイアルを回してインストゥルメントバンクの番号を切り替えると、ステータスキー 1～8に割り当てられているドラム音色が切り替わります。元の画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

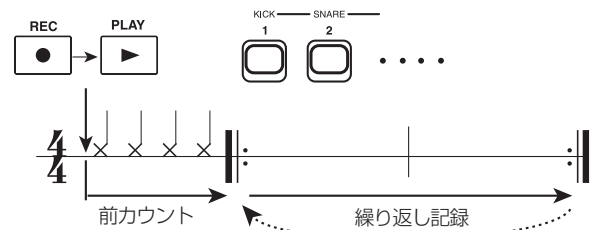
### 4. REC[●] キーを押しながら PLAY[▶] キーを押してください。

“カッカッカッカ” という前カウントが1小節間鳴ります。前カウントが終わると、リズムパターンの記録が開始されます。

前カウントの小節数やメトロノームの音量は、必要に応じて変更できます（→P.97）。

### 5. メトロノームを聴きながら、ステータスキーを叩いてください。

クオンタイズの設定（→P.90）に従って、演奏内容が記録されていきます。パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻り、リアルタイム入力を続けることができます。



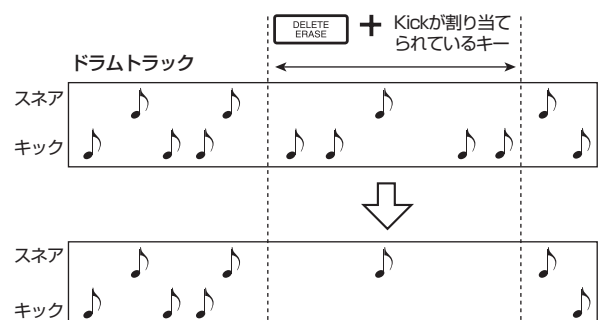
### 6. ステータスキー 1～8 に割り当てられたドラム音色のバンクを切り替えたいときは、[SOLO] キーを押し、ダイアルを回してインストゥルメントバンクの番号を選んでください。

記録中にREC[●] キーを押すと、REC[●] キーが点滅に変わり、記録が一時的に解除されます。この間、ステータスキー 1～8を押して、キーに割り当てられているドラム音色を確認できます。もう一度REC[●] キーを押すと、記録状態に戻ります。

### 7. 記録された演奏を修正したいときは、リズムパターンのリアルタイム入力中に、次のように操作します。

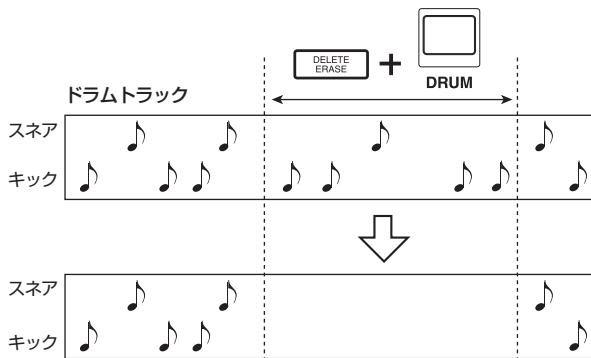
#### ■ 特定のドラム音色の演奏を消去するには

[DELETE/ERASE] キーを押しながら、消去したいドラム音色が割り当てられているステータスキーを押してください。[DELETE/ERASE] キーとステータスキーを押している間だけ、該当する音色の演奏情報がリズムパターンから消去されます。



### ■ すべてのドラム音色の演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[DRUM]ステータスキーを押してください。両方のキーを押さえている間だけ、リズムセクションからすべてのドラム音色の演奏が消去されます。



### 8. 記録を終えるには、STOP[■]キーを押してください。

リズムパターンの記録が停止し、リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、記録したリズムパターンを再生できます。

空のリズムパターンを選んでパターンの記録を行うと、自動的に“Patxxx”（xxxにリズムパターンの番号が入ります）というリズムパターン名が付けられます。この名前が必要に応じて変更できます（→P.95）。

### 9. パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

#### ■ HINT ■

- MIDI IN端子に接続されたMIDIキーボードを使ってリズムパターンリアルタイム入力すれば、記録する音符ごとに強弱が付けられます（それぞれのドラム音色に対応するノートナンバーは→P.161）。
- MRS-802が初期状態のとき、ドラムキットの受信MIDIチャンネルは10に設定されています。MIDIキーボードを使ってリアルタイム入力する場合は、MIDIキーボードの送信チャンネルをチャンネル10に設定してください。
- ドラムキットの受信MIDIチャンネルは必要に応じて変更できます（→P.130）。
- クオンタイズの値を変更してから（→ P.90）、リアルタイム入力を再開することも可能です。この場合、すでに記録された音符のタイミングは影響を受けません。例えば、ハイハットを32分音符単位で記録した後で、スネアやキックを16分音符単位で記録できます。

## リズムパターンを編集する

ここでは、既存のリズムパターンの編集方法について説明します。

### ドラムの音量バランスを変える

ドラムキットの音量は、ミキサーセクションの[DRUM]フェーダーを使って調節できます。しかし、必要ならばリズムパターンごとにドラムキットの音量バランスをプログラムしておくことも可能です。

#### 1. リズムパターンモード（[SONG/PATTERN]キーが消灯した状態）で[DRUM]キーを押し、キーを点灯させてください。

#### 2. [EDIT]キーを押してください。

リズムパターンのエディットを行うリズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

#### 3. 左右のカーソルキーを使って、“EDIT Dr Level”の画面を選択し、[ENTER]キーを押してください。

この画面では、リズムセクションの音量を設定します。

```
Dr Level
  15
```

ディスプレイには、現在設定されている音量レベル（0～15）が表示されます。

#### 4. ダイアルを回してリズムセクションの音量を設定し、[EXIT]キーを押してください。

変更が確定し、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

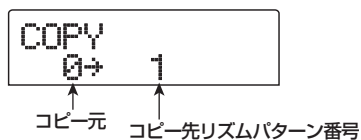
#### 5. メイン画面に戻るには、何度か[EXIT]キーを押してください。

## リズムパターンをコピーする

任意のリズムパターンを、別のリズムパターン番号にコピーします。例えば、同じリズムパターンを元に、バリエーションのパターンを作るときに便利です。

1. リズムパターンモード ([SONG/PATTERN] キーが消灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。
2. ダイアルを回してコピー元のリズムパターン番号を選んでください。
3. [INSERT/COPY] キーを押してください。

コピー先のリズムパターンを選択する画面が表示されます。空のリズムパターンは“E”と表示されます。



4. ダイアルを回してコピー先となるリズムパターン番号を選択し、[ENTER] キーを押してください。
5. コピーを実行するには [ENTER] キー、中止するには [EXIT] キーを押してください。

[ENTER] キーを押してコピーが実行されると、コピー先のリズムパターンが選ばれた状態で、リズムパターン選択画面に戻ります。

なお、すでにプログラムされているリズムパターンにコピーした場合は、内容が上書きされます。

6. メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。

## リズムパターンに名前を付ける

任意のリズムパターンの名前を変更します。

1. リズムパターンモード ([SONG/PATTERN] キーが消灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。
2. ダイアルを回して名前を変更したいリズムパターンを選択してください。
3. [EDIT] キーを押してください。

ディスプレイに、リズムパターンのエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

4. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT Name”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

リズムパターン名が表示され、最初の文字が点滅します。

```
Name
Pat 000
```

5. 左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイアルを回して文字を選んでください。

利用可能な文字の種類については、P.34をご参照ください。

### ■ HINT ■

空のリズムパターンを選んでリズムパターンを記録したときは、“Patxxx” (xxxにはリズムパターン番号が入ります) という初期設定の名前が自動的に付けられます。

6. 名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

リズムパターンの名前が変更され、リズムパターンのエディットメニューに戻ります。

7. メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。

## リズムパターンを消去する

任意のリズムパターンに記録されている情報をすべて消去し、空のリズムパターンを作ります。

**1.** リズムパターンモード ([SONG/PATTERN] キーが消灯した状態) で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。

**2.** ダイアルを回して消去したいリズムパターンを選択してください。

[SONG/PATTERN] キーが点灯しているときは、キーを押しして消灯させてください。

**3.** [DELETE/ERASE] キーを押してください。

ディスプレイに “DELETE SURE?” と表示されます。

**4.** 消去を実行するには [ENTER] キー、中止するには [EXIT] キーを押してください。

[ENTER] キーを押して消去が実行されると、空になったリズムパターンが選ばれた状態で、リズムパターン選択画面に戻ります。

```

--#000
EMPTY      |
  
```

**5.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

## 他のプロジェクトからリズムパターン／リズムソングを取り込む

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトから、リズムパターンとリズムソングのデータを取り込みます。

**1.** メイン画面で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。

**2.** ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う、リズムユーティリティメニューが表示されます。

**3.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに “UTILITY Import” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイ上に次の画面が表示されます。

```

Import
PRJ012  |2
  
```

**4.** ダイアルを回して、取り込み元のプロジェクトを選び、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “Import SURE?” と表示されます。

**5.** [ENTER] キーを押してください。

取り込みが実行され、自動的に手順2の画面に戻ります。

**6.** メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。



## リズムセクションの各種設定を変える

前カウントやメトロノームの音量など、リズムセクション全体に関する各種設定を変更します。

### 基本操作

リズムセクションの各種設定を変更する方法は、大半の項目で共通しています。基本的な操作方法は次の通りです。

#### HINT

この操作は、リズムパターンモード/リズムソングモードのどちらでも行えます。

#### 1. メイン画面で [DRUM] キーを押し、キーを点灯させてください。

リズムセクションがレコーダーセクションから切り離されます。

#### 2. ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う、リズムユーティリティメニューが表示されます。



#### 3. 左右のカーソルキーを使って、次の中から変更したい項目を選択し、[ENTER] キーを押してください。

- **Drum Kit (ドラムキット)**

リズムパターンやリズムソングを演奏するドラムキットを変更します (→P.79)。

- **Count (カウント)**

前カウントの長さを設定します。

- **ClickVol (クリック)**

メトロノームの音量を設定します。

- **Velocity (ベロシティ)**

ステータスキーを使って音符を入力するときの強弱 (ベロシティの値) を設定します。

- **MIDI**

MIDIに関する設定を変更します (→P.129)。

- **Import (インポート)**

ハードディスクに保存されているプロジェクトから、リズムパターンとリズムソングを取り込みます (→P.96)。

- **Memory (メモリー残量)**

リズムパターンやリズムソング用メモリーの残量を表示します。

#### 5. ダIALを回して、設定を変更してください。

ディスプレイの表示や操作方法は、各項目ごとに異なります。詳しくは、この後の各項目をご参照ください。

#### 6. 設定の変更が終わったら、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

### 前カウントの長さを変える

リアルタイム入力でリズムパターンを記録するときの、前カウントの長さを変更します。リズムユーティリティメニューで "Count" を選択して [ENTER] キーを押し、DIALを回して次の中から値を設定してください。

- **OFF**

前カウントがオフになります。

- **1**

前カウントを1小節間鳴らします (初期設定)。

- **2**

前カウントを2小節間鳴らします。

- **KEY**

前カウントをオフにし、MIDIキーボードまたはステータスキーを叩くのと同時に記録が開始されます。

---

## メトロノームの音量を変える

---

リアルタイム入力でリズムパターンを記録するときに鳴る、メトロノームの音量を調節します。リズムユーティリティメニューで“ClickVol”を選択して[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して音量（OFFまたは1～15）を設定してください。

---

## 音の強弱を指定する

---

ステータスキーを使って音符を入力するときの、音の強弱（ベロシティの値）を設定します。リズムユーティリティメニューで“Velocity”を選んで[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回してSOFT（小さな音量）、MEDIUM（中程度の音量）、LOUD（大きな音量）の中から設定を選んでください。

なお、MIDIキーボードを使って音符を入力するときは、この項目の設定とは無関係に、入力したときのベロシティの値がそのまま記録されます。

---

## メモリーの残量を確認する

---

リズムパターンやリズムソングの記録用メモリーの残量を、パーセント（%）で表示します。リズムユーティリティメニューで“Memory”を選択して[ENTER]キーを押してください。なお、この画面は表示のみで、設定項目はありません。

# リファレンス[エフェクト]

ここでは、MRS-802に内蔵されているエフェクトの機能や操作方法について説明します。

## エフェクトについて

MRS-802には“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”という、同時に使用可能な2系統のエフェクトが内蔵されています。それぞれの特徴は次の通りです。

### インサートエフェクト

インサートエフェクトは、特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は、次の中から1系統のみを選択できます。

- ①インプットミキサー
- ②トラックミキサーの任意のトラック
- ③ [MASTER] フェーダーの直前

例えばインプットミキサーに挿入したときは、入力信号に直接エフェクトをかけて、レコーダーのトラックに録音できます。

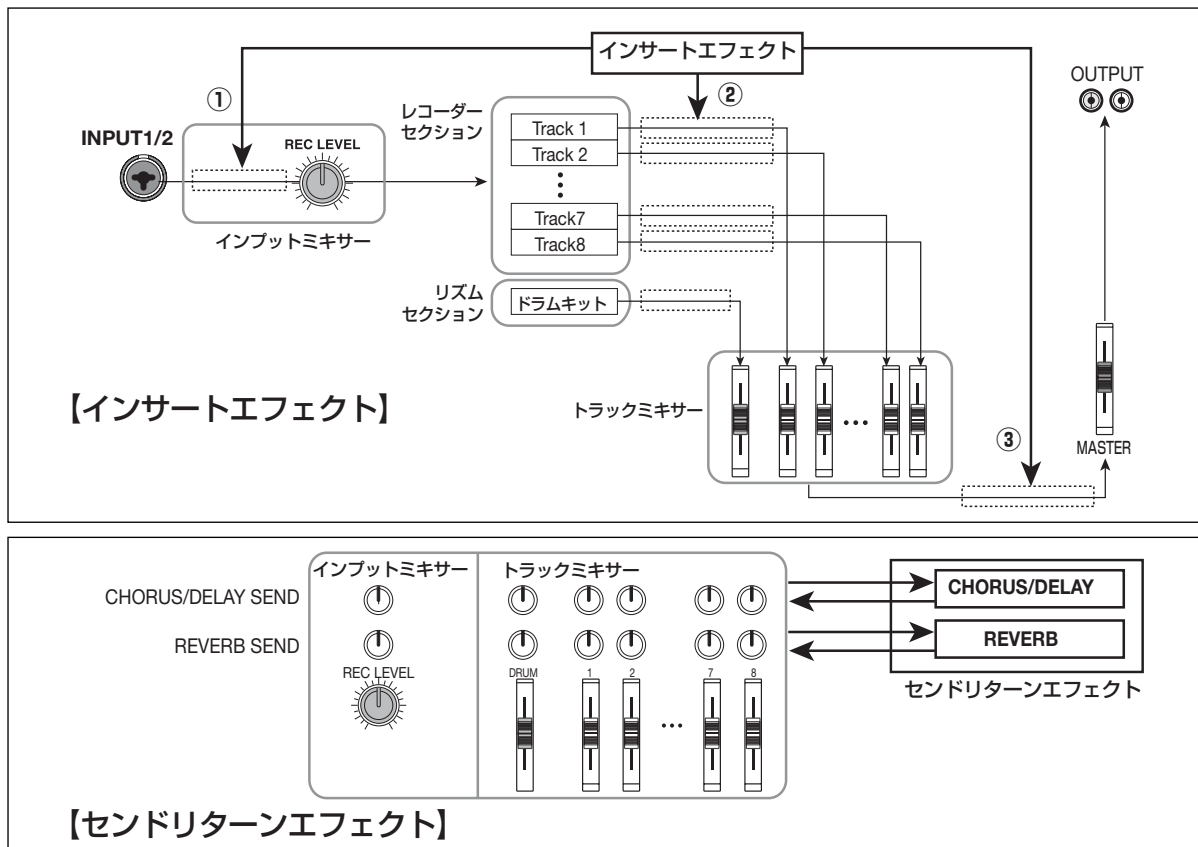
トラックミキサーのチャンネルに挿入すれば、オーディオトラックやドラムキットの再生音にエフェクトをかけることができます。

また、[MASTER]フェーダーの直前の位置に挿入すれば、ミックスダウン時にマスタートラックに録音される最終ミックスを加工できます。

### センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、ミキサーセクションのセンドリターンに内部接続されているエフェクトです。コーラス/ディレイ (CHORUS/DELAY) とリバーブ (REVERB) の2種類があり、各エフェクトを同時に使用できます。

センドリターンエフェクトの効果の深さは、インプットミキサーやトラックミキサーのセンドレベル (エフェクトに送られる信号のレベル) を使って調節します。センドレベルを上げると信号がセンドリターンエフェクトの入力に送られます。出力されたエフェクト音は、[MASTER]フェーダーの直前に戻されて原音とミックスされます。



## インサートエフェクトを使う

ここでは、インサートエフェクトの挿入方法、パッチの選択方法、パッチのエディット方法について説明します。

### インサートエフェクトのパッチについて

インサートエフェクトには、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど複数の単体エフェクトが直列に配置されています。これら単体エフェクトの1つ1つを“エフェクトモジュール”と呼びます。

インサートエフェクトでは最大で6系統のエフェクトモジュールを同時に使用できます。これらのエフェクトモジュールの組み合わせを“アルゴリズム”と呼びます。

MRS-802では次のアルゴリズムが利用できます。

● CLEAN

● DIST

● ACO/BASS SIM

● BASS

ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。

● MIC

ボーカルなどマイク録音に適したアルゴリズムです。

● DUAL MIC

2チャンネルが完全に独立した、モノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。

● LINE

シンセサイザーや電子ピアノなど、ライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

● MASTERING

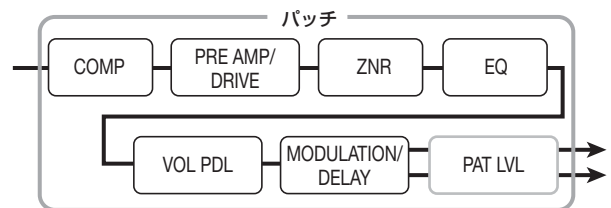
最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

アルゴリズムごとのエフェクトモジュールの配置と信号の流れは、下の図のようになります。

■ **HINT** ■

上記のアルゴリズムには、モノラル入力／ステレオ出力、ステレオ入力／ステレオ出力、モノラル入力×2／モノラル出力×2という3つのタイプがあります。この違いは、インサートエフェクトを挿入したときの信号の流れに影響します。詳しくはP.102をご参照ください。

1つ1つのエフェクトモジュールには、効果の種類やかかり具合を調節する要素（パラメーター）が含まれています。エフェクトモジュールごとにパラメーターを調節し、最終的な音量（パッチレベル）を設定したものを“パッチ”と呼びます。



新しく作成されたプロジェクトには、190種類のパッチが含まれており、それぞれ8つのアルゴリズムに分類されています。目的に応じたアルゴリズムを選択し、そのアルゴリズムに含まれるパッチを選ぶだけで、インサートエフェクトの設定を瞬時に切り替えることができます。

アルゴリズム	エフェクトモジュールの配置	入出力のタイプ
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	モノラル→ステレオ
DUAL MIC	COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING	モノラル→モノラル×2
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	ステレオ→ステレオ
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/RESONANCE	ステレオ→ステレオ

下の表は、アルゴリズムの種類と、それぞれのアルゴリズムで利用可能なパッチ番号を表したものです。

アルゴリズム	パッチ番号	アルゴリズム	パッチ番号
CLEAN	0~24	MIC	0~49
DIST	0~44	DUAL MIC	0~49
ACO/BASS SIM	0~14	LINE	0~49
BASS	0~14	MASTERING	0~29

## インサートエフェクトの挿入先を変える

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトはインプットミキサーに挿入されています。ただし、必要に応じて挿入位置を変更できます。変更方法は次の通りです。

### 1. メイン画面でエフェクトセクションの [INPUT SOURCE] キーを押してください。

ディスプレイに、現在設定されている挿入位置が表示されます。



表示の意味は次の通りです。

#### ● IN

インプットミキサー（初期設定）

#### ● DRUM

ドラムキットの出力

#### ● TR1 ~ TR8

トラック1~8の出力

#### ● TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8

トラック1/2、3/4、5/6、7/8の出力

#### ● MASTER

[MASTER] フェーダーの直前

### 2. ダイアルを回して、挿入先を選択してください。

#### ■ HINT ■

手順 1 の画面が表示されている間、インプットセクションの [INPUT 1] / [INPUT 2] キーやステータスキーを使って挿入先を選ぶこともできます。トラック1/2、3/4、5/6、7/8の各ペアを選択するときは、2つのステータスキーを同時に押します。

### 3. 挿入先の選択が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

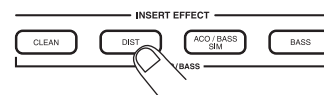
#### ■ HINT ■

インサートエフェクトがインプットミキサー以外の位置に挿入されているときは、メイン画面で [INPUT SOURCE] キーが点灯します。

## インサートエフェクトのパッチを選ぶ

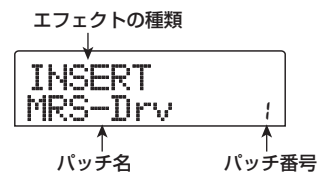
ここでは、インサートエフェクトのパッチを選択する方法を説明します。

### 1. エフェクトセクションの [INSERT EFFECT] キーの中から利用したいアルゴリズムに相当するキーを押してください。



押したキーが点灯し、そのアルゴリズムで現在選択されているパッチがディスプレイに表示されます。

インサートエフェクトのパッチを選ぶときは、まずアルゴリズム（エフェクトモジュールの組み合わせ）を選ぶことから始めます。[INSERT EFFECT] キーを押すと、ディスプレイ1列目に "INSERT" と表示され、2列目に選択したアルゴリズムに含まれるインサートエフェクトのパッチが表示されます。



#### ■ HINT ■

センドリターンエフェクトを操作した場合はディスプレイの1列目に "SEND REV" または "SEND CHO" と表示されます。

### 2. PATCH SELECT [▲] / [▼] キー、またはダイアルを使ってパッチを選んでください。

ダイアルを回すと、即座に新しいパッチが呼び出されます。

#### ■ HINT ■

パッチ名が "EMPTY" と表示されるものは空のパッチです。これを選んで効果はかかりません。

**3.** インサートエフェクトを一時的にオフにしたいときは、エフェクトセクションの [BYPASS/TUNER] キーを押してください。

[BYPASS/TUNER]キーが点灯し、インサートエフェクトがバイパスされます。もう一度 [BYPASS / TUNER]キーを押すとバイパスが解除されます。

**HINT**

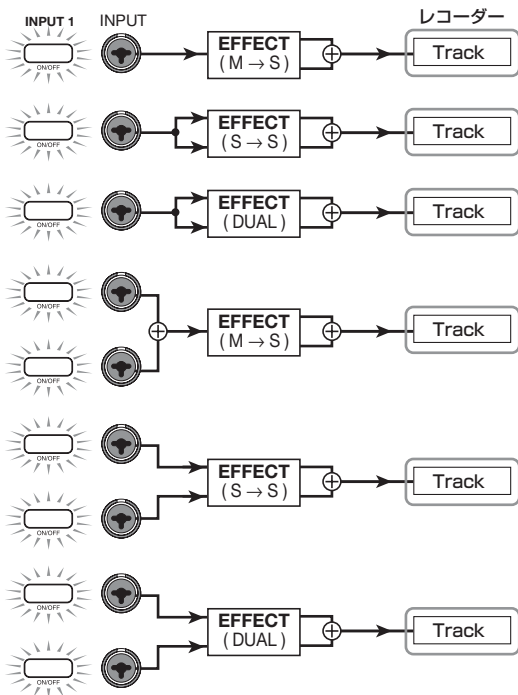
バイパス中に[ENTER]キーを押すと、チューナー機能を利用できます (→P.136)。

**4.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

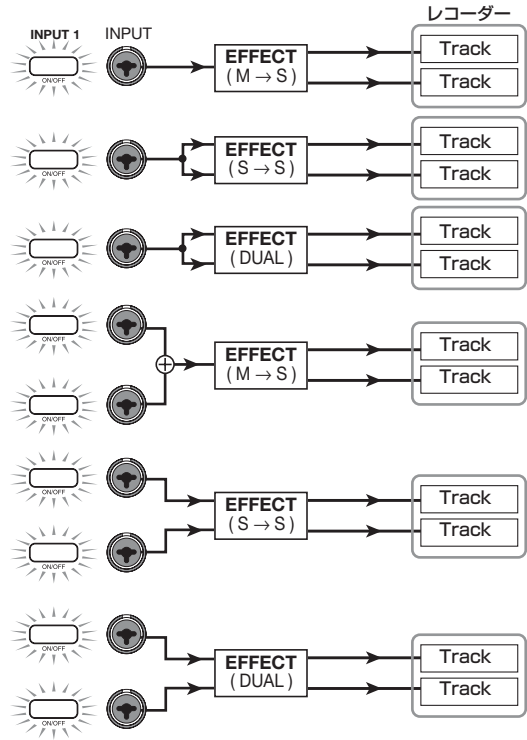
なお、インサートエフェクトを通過する信号の流れは、挿入位置、入力信号のチャンネル数、インサートエフェクトの入出力のタイプに応じて、以下のように変化します (“M→S” はモノラル入力/ステレオ出力、“S→S” はステレオ入力出力、“Dual” はモノラル入出力×2を表します)。

■インプットミキサーに挿入する場合

●モノラルトラック (トラック1~8) に録音するとき



●モノラルトラック×2 (トラック1/2、3/4、5/6、7/8) に録音するとき

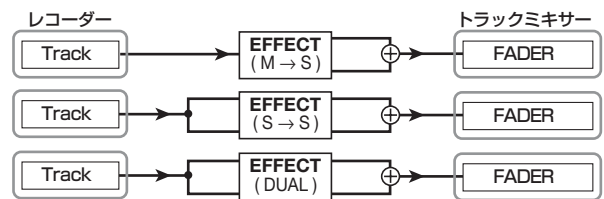


**HINT**

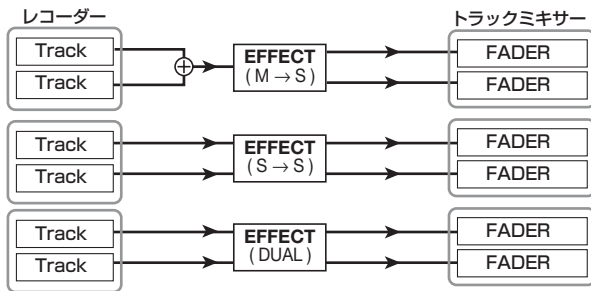
録音トラックが選ばれていないときは、インサートエフェクトの出力信号が[MASTER]フェーダーの直前に送られ、トラックミキサーの信号とミックスされます。

■トラックミキサーに挿入する場合

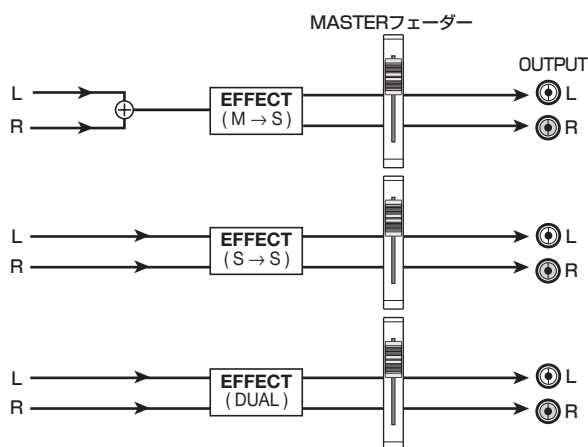
●挿入先としてモノラルトラック (トラック1~8) を選んだとき



● 挿入先としてモノラルトラック×2 (トラック 1/2、3/4、5/6、7/8) またはドラムトラックを選んだとき



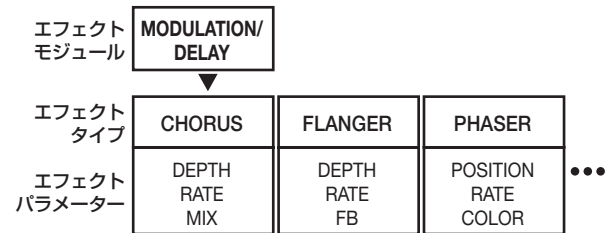
■ [MASTER] フェーダーの直前に挿入する場合



## インサートエフェクトのパッチをエディットする

インサートエフェクトの各エフェクトモジュールには、効果のかけ具合を調整する“エフェクトパラメーター”が含まれています。エフェクトパラメーターの設定値をエディット(変更)することで、お好みの音色を作れます。また、一部のエフェクトモジュールには、効果の種類(これを“エフェクトタイプ”と呼びます)を変更できるものがあります。例えば、MICアルゴリズムにあるMODULATION/DELAYモジュールでは、CHORUS(コーラス)、FLANGER(フランジャー)、PHASER(フェイザー)など10種類のエフェクトタイプが用意されており、これらの中からいずれか1つを選んで利用できます。

エフェクトタイプを変更すると、それに応じてエフェクトパラメーターの種類も変化します。



ここでは、現在選ばれているパッチに対して、エフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターをエディットしたりする方法を説明します。

**1.** [INSERT EFFECT]キーを使ってアルゴリズムを選び、PATCH SELECT[▲]/[▼]キー、またはダイヤルを使って、エディットしたいパッチを選択してください。

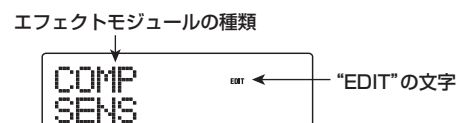
パッチのアルゴリズムを変更することはできません。このため、パッチをゼロから作る場合でも、最初に目的のアルゴリズムを使用したパッチを選んでおく必要があります。

**Hint**

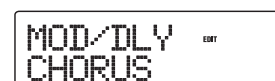
パッチ名が“EMPTY”と表示されているパッチは、空のパッチです。パッチをゼロから作りたいときは、該当するアルゴリズムの空のパッチを選択してください。

**2.** [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイ1列目にエフェクトモジュールの種類と“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチがエディット可能になったことを表します。



**3.** 左右のカーソルキーを使ってエディットしたいエフェクトモジュールを選択してください。



各エフェクトモジュールに対応するディスプレイ1列目の表示は次の通りです。

アルゴリズム	モジュール/ディスプレイ表示				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP COMP	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch COMP/LIM	MicPre L MICPRE	EQ Lch EQ	DOUBLE L DOUBLING	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	ISOLATOR ISOLATOR	3BandEQ EQ	MOD/DLY MODULATION/DELAY	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	NORMLZR NORMALIZER	3BandEQ EQ	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	TOTAL ZNR, VOL PDL, PAT LVL

**NOTE**

上記の表はエフェクトモジュールがオンのときの表示です。エフェクトモジュールがオフの場合には、ディスプレイ2列目に“-OFF-”と表示されます。

**4.** 選択したエフェクトモジュールのエフェクトタイプを変更するには、ダイヤルを回してエフェクトタイプを選択してください。



エフェクトタイプ名

**HINT**

- パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”の表示が“EDITED”に変わります。
- ディスプレイに“TOTAL”と表示させた場合は、上下のカーソルキーでPAT LVL、ZNR、VOL PDLの各モジュールが選択できます。

**NOTE**

エフェクトタイプが1種類のみエフェクトモジュールでは、エフェクトタイプを選択する画面はありません。

**5.** 上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選択してください。

上下のカーソルキーを使うと、そのモジュールのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定画面が呼び出されます。

次の図は、エフェクトタイプ“FLANGER”のDEPTHパラメーターを表示させた場合の例です。



設定値

**6.** ダイヤルを回して設定値を変更してください。

エフェクトモジュールごとのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料（→P.145～P.153）をご参照ください。

**7.** モジュールのオン/オフを切り替えるには、オンオフを切り替えたいモジュールをディスプレイに表示させ、[ENTER]キーを押してください。

エフェクトモジュールをオフにすると、ディスプレイに“エフェクトタイプ名 -OFF-”と表示されます。この状態でもう一度[ENTER]キーを押せば、オンに戻すことができます。



**NOTE**

ディスプレイの1列目に“TOTAL”と表示されているときは、ZNR/VOL PDLモジュールの設定とパッチレベルを調節します。エフェクトモジュールのオン/オフを切り替えることはできません。

**8.** 必要に応じて手順3～7を繰り返し、他のモジュールについてもエディットしてください。



- 9.** パッチレベル（パッチの最終的な音量）を調節するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“TOTAL PAT LVL”と表示させ、ダイヤルを使って調節してください。

パッチレベルは1～30の範囲で調節できます。



- 10.** エディットが終わったら [EXIT] キーを押してください。

パッチ選択の画面に戻ります。

### ● NOTE ●

エディットしたパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、エディット内容が失われますのでご注意ください。なお、パッチの保存方法は次の項目をご参照ください。

## インサートエフェクトのパッチを保存する

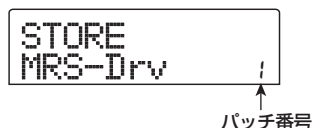
エディットしたパッチは、同じアルゴリズム内のどの位置にも保存できます。既存のパッチを別の位置に保存し直して、パッチのコピーを作ること可能です。

- 1.** [INSERT EFFECT] キーを使って現在選択されているアルゴリズムのキーを押し、続いて [EDIT] キーを押してください。

現在選択されているパッチがエディットできるようになります。必要に応じて、パッチをエディットしてください。

- 2.** エディットが終わったら、コントロールセクションの [STORE] キーを押してください。

保存先のパッチ番号を指定する画面が表示されます。



- 3.** ダイヤルを回して保存先のパッチ番号を選択してください。

- 4.** パッチの保存を実行するには、もう一度 [STORE] キーを押してください。

保存が終ると、パッチ選択の画面に戻ります。

### ● HINT ●

- 保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むこともできます (→P.110)。

## インサートエフェクトのパッチ名を変える

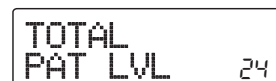
現在選ばれているインサートエフェクトのパッチ名を変更します。

- 1.** パッチ名を変更したいパッチの含まれる [INSERT EFFECT] キーを押し、PATCH SELECT [▲] / [▼] キー、またはダイヤルを使ってパッチを選択してください。

- 2.** [EDIT] キーを押してください。

現在選択されているパッチがエディットできるようになります。

- 3.** 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“TOTAL PAT LVL”と表示させてください。



- 4.** 下向きのカーソルキーを繰り返し押し、ディスプレイに“PAT NAME”と表示させてください。

選択したパッチ名のエディットが可能となります。点滅している文字は変更可能であることを表わします。



- 5.** 左右のカーソルキーを使って点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイヤルを回して文字を選択してください。

選択可能な文字については、P.34をご参照ください。

- 6.** 手順5を繰り返して、希望する名前を付けてください。

## 7. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの[STORE]キーを2回押してください。

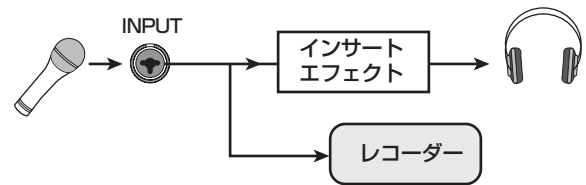
変更した名前でパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

### ● NOTE ●

パッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、以前のパッチ名に戻ってしまいますのでご注意ください。

## モニター信号のみにインサートエフェクトをかける

通常インサートエフェクトがインプットミキサーに挿入されているときは、エフェクトのかかった信号がトラックに録音されます。しかし、必要ならば、モニター信号のみにインサートエフェクトをかけ、トラックには未加工の入力信号を録音することも可能です。例えばボーカルをエフェクトなしで録音するときでも、モニター信号のみにマイク用のインサートエフェクトをかければ、ボーカリストが歌いやすくなります。



1. インサートエフェクトをインプットミキサーに挿入してください。
2. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY]キーを押してください。  
ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。この状態でトラックに録音する信号を次の2つの中から選ぶことができます。

```
REC SRC
WET
```

### ● WET

インサートエフェクトを通過した信号がトラックに録音されます（初期設定）。

### ● DRY

入力信号の原音のみがトラックに録音されます。ただし、

この場合でもモニター信号にはインサートエフェクトがかかります。

**4.** ダイアルを回して設定値を“DRY”に切り替えてください。

**5.** 設定が終わったら [EXIT] キーを数回押してください。

メイン画面に戻ります。

#### ● NOTE ●

“UTILITY REC SRC” の設定は、プロジェクトごとに記憶されます。他のパートの録音を始める前に、設定を“WET”に戻してください。

## センドリターンエフェクトを使う

ここでは、センドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）のパッチの選択方法、パッチのエディット方法について説明します。

### センドリターンエフェクトのパッチについて

センドリターンエフェクトの“リバーブ”と“コーラス／ディレイ”は、それぞれ独立した単体エフェクトです。“リバーブ”と“コーラス／ディレイ”には、いずれも効果の種類を決める“エフェクトタイプ”と、エフェクトの効き具合を調節する“エフェクトパラメーター”の2つの要素が含まれています。これらの要素を設定し、名前を付けたものがセンドリターンエフェクトの“パッチ”です。

新規作成されたプロジェクトには、リバーブ用のパッチ20種類と、コーラス／ディレイ用のパッチ20種類が含まれています。パッチを読み込むエフェクトを選び、パッチを選ぶだけでコーラス／ディレイやリバーブの設定を瞬時に切り替えることができます。エフェクトごとに利用可能なパッチ番号は、次の通りです。

エフェクト	パッチ番号
REVERB	0~19
CHORUS/DELAY	0~19

### センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

リバーブ、コーラス／ディレイのパッチを選ぶ方法は次の通りです。

**1.** エフェクトセクションの [REVERB] キーまたは [CHORUS/DELAY] キーを押してください。

リバーブのパッチを選ぶ場合は [REVERB] キー、またコーラス／ディレイのパッチを選ぶ場合は [CHORUS/DELAY] キーを押します。

該当するキーを押すと、そのエフェクトで現在選ばれているパッチが表示されます。次の画面は、[REVERB] キーを押した場合の表示例です。



## 2. PATCH [▲]/[▼]キー、またはダイヤルを使って、新しいパッチを選択してください。

ダイヤルを回すと、即座に新しいパッチが呼び出されます。トラックミキサーのREVERB SENDパラメーター、およびCHORUS/DELAY SENDパラメーターの値が上がっていれば、PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、新しいパッチの効果を確認できます。

### HINT

- ・トラックミキサーの操作方法については P.71 をご参照ください。
- ・[REVERB]キーおよび[CHORUS/DELAY]キーの点灯/消灯は、そのモジュールのオン/オフの状態を表します。これらのキーを押すごとに、オン/オフが切り替わります。

## 3. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

## センドリターンエフェクトのパッチをエディットする

ここでは、センドリターンエフェクトのパッチをエディットする方法を説明します。

### 1. ディスプレイセクションのエフェクトセクションの[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

### 2. 必要に応じて、ダイヤルを回してエディット元となるパッチを選んでください。次の画面は、[CHORUS/DELAY]キーを押した場合の表示例です。

```
SEND CHO
DeepCho  7
```

### 3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイの上部に“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチがエディット可能になったことを表します。最初に[EDIT]キーを押したときは、そのセンドリターンエフェクトで選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

```
TYPE
CHORUS
```

↑  
エフェクトタイプ

### 4. エフェクトタイプを変更するときは、ダイヤルを回してください。

エフェクトタイプを切り替えると、それに応じてエフェクトパラメーターの内容も変わります。

```
TYPE
DELAY
```

### HINT

パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”という文字が“EDITED”に変わります。

### 5. 上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選んでください。

ディスプレイ1列目にエフェクトタイプ、2列目にエフェクトパラメーター名が表示されます。

パラメーターの右側には現在の設定値が表示されます。

```
DELAY
TIME 370
```

↑ ↑  
エフェクトパラメーター 設定値

### 6. ダイヤルを回して設定値を変更してください。

リバーブやコーラス/ディレイで選択可能なエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料(→P.145~P.153)をご参照ください。

### 7. 必要に応じて手順5~6を繰り返し、他のエフェクトパラメーターについてもエディットしてください。

### 8. エディットが終わったら[EXIT]キーを押してください。

パッチ選択の画面に戻ります。

### NOTE

保存操作を行わずに他のパッチを選ぶと、エディットした内容が失われますのでご注意ください。エディット内容を保存する方法は、次の項目をご参照ください。

## センドリターンエフェクトのパッチを保存する

エディットしたパッチは、同じセンドリターンエフェクト内のどの位置にも保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存し直して、そのパッチのコピーを作ることも可能です。

1. エフェクトセクションの [REVERB] キーまたは [CHORUS/DELAY] キーを押し、続いて [EDIT] キーを押してください。

現在選択されているパッチがエディット可能となります。必要に応じてパッチをエディットしてください。

2. パッチのエディットが終わったら、コントロールセクションの [STORE] キーを押してください。

保存先のパッチ番号を指定する画面が表示されます。



3. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選択してください。

4. もう一度 [STORE] キーを押してください。

パッチの保存が実行され、パッチ選択の画面に戻ります。

### HINT

- ・ 保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- ・ 既存のプロジェクトに含まれているパッチデータを、現在選ばれているプロジェクトに読み込むこともできます (→P.110)。

## センドリターンエフェクトのパッチ名を変える

センドリターンエフェクトで、現在選ばれているパッチの名前を変更します。

1. エフェクトセクションの [REVERB] キーまたは [CHORUS/DELAY] キーを押してください。

必要であれば PATCH SELECT [▲] / [▼] キーやダイアルを使って、名前を変更するパッチを選んでください。

2. [EDIT] キーを押し、上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに "PAT NAME" と表示させてください。

この状態で、選択したパッチの名前が変更できます。点滅している文字は、変更可能であることを表わします。



3. 左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動させ、ダイヤルを回して文字を選択してください。

選択可能な文字については、P.34 をご参照ください。

4. 手順 3 を繰り返し、希望するパッチ名を付けてください。

5. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの [STORE] キーを2回押してください。

変更した名前でパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

## 他のプロジェクトからパッチを取り込む

ハードディスク上に保存されている他のプロジェクトから、内蔵エフェクトのすべてのパッチを取り込みます。

### ● NOTE ●

取り込みを実行すると、取り込み先のプロジェクトでパッチの内容が書き替えられます。必要なパッチを誤って消去しないようご注意ください。

1. [INSERT EFFECT] キー、[REVERB] キー、[CHORUS/DELAY] キーのいずれかを押して、ディスプレイにエフェクト関連のパラメーターを呼び出してください。

パッチの取り込みは、ディスプレイにエフェクト関連のパラメーターが表示されているときに行います。

2. [UTILITY] キーを押してください。

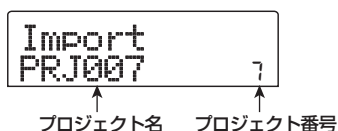
ディスプレイにエフェクトのユーティリティメニューが表示されます。



A rectangular menu box with a black border containing the text "UTILITY" on the top line and "Import" on the bottom line.

3. [ENTER] キーを押してください。

この状態で、取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



A rectangular menu box with a black border containing the text "Import" on the top line and "PRJ007" on the bottom line. Below the box, two arrows point upwards to the text. The left arrow is labeled "プロジェクト名" and the right arrow is labeled "プロジェクト番号".

4. ダイアルを回して、取り込み元のプロジェクトを選び、[ENTER] キーを押してください。

表示が "Import SURE?" に切り替わります。

5. 取り込みを実行するにはもう一度 [ENTER] キー、中止するには [EXIT] キーを押してください。

指定したプロジェクトのパッチが、現在選ばれているプロジェクトに取り込まれます。取り込みが完了すると手順1の画面に戻ります。

# リファレンス[CD作成]

ここでは、MRS-802に搭載されているCD-R/RWドライブの操作について説明します。

## ● NOTE ●

- ・ CD-R/RWドライブが搭載されていないMRS-802では、CDの作成は行えません。
- ・ ミックスモードCD、コピーコントロールCDを再生したり、取り込んだりすることはできません。

## オーディオデータの書き込みについて

MRS-802では、プロジェクトごとに用意されているマスタートラックを素材にして、CD-R/RWディスクにCD-DA形式と呼ばれるオーディオデータを書き込み、オーディオCDを作成できます。マスタートラックには、他のオーディオトラックと同じように10本のVテイクがあり、最後に選択したVテイクがオーディオCDの素材として利用できます。

CD-R/RWディスクにオーディオデータを書き込むには、次の2つの方法があります。

### ● プロジェクト単位で書き込む

単体プロジェクトのマスタートラックの内容を書き込む方法です。この方法を使えば、CD-R/RWディスクに“ファイナライズ”と呼ばれる処理を施すまで、オーディオデータを追記できます。

### ● アルバム単位で書き込む

複数のプロジェクトをCD作成用のリスト（これを“アルバム”と呼びます）に登録し、登録されたプロジェクトのマスタートラックを一括して書き込む方法です。この方法では、CD-R/RWディスクが自動的にファイナライズ処理されます。

## ■ HINT ■

“ファイナライズ”とは、CD-R/RWディスクに書き込まれたCD-DAを一般のCDプレイヤーで再生できるようにするための処理です。一度ファイナライズ処理をしたCD-R/RWディスクには、追記ができなくなります。

## ● NOTE ●

オーディオCDには、マスタートラックで選択されているVテイクが無編集のまま記録されます。楽曲の前後の空白部分をカットしたいときは、マスタートラックのトリミング(→P.49)を行って、あらかじめ不要な部分を削除してください。

## CD-R/RW ディスクについて

オーディオCDの作成には、CD-RディスクまたはCD-RWディスクのどちらでも使用できます。それぞれのディスクの特徴は次の通りです。

### ● CD-R

データの記録または追記が可能なメディアです。すでに記録されたデータを消去して書き換えることはできません。650MBと700MBの2種類があります。

オーディオデータを新規に書き込むには、未使用のCD-Rディスクが必要です。また、ファイナライズ処理を施すまでは、オーディオデータを追記できます。ファイナライズ処理の済んだCD-Rは、通常のCDプレイヤーで再生できます。

### ● CD-RW

記録されたデータをすべて消去して、新規に記録または追記が行えるメディアです。こちらも650MBと700MBの2種類があります。

オーディオデータを新規に書き込むには、未使用または全データを消去したCD-RWディスクが必要です。また、ファイナライズ処理を施すまでは、オーディオデータを追記できます。なお、CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCDプレイヤーでは再生できません。

ディスク	書き込み	追記	消去	通常のCDプレイヤーでの再生
CD-R	一度だけ可能	可能	不可	可能
CD-RW	消去すれば何度でも可能	可能	可能	不可

## ● NOTE ●

フォーマット済みとして市販されているCD-RWディスクを使う場合、最初に消去操作を行ってからご使用ください（CD-RWディスクを消去する方法は→P.117）。

## オーディオデータをプロジェクト単位で記録する

プロジェクトを1つ選び、そのマスタートラックの内容をCD-R/RWディスクに書き込みます。

### ● NOTE ●

以下の書き込み操作を開始する前に、素材となるマスタートラックのトリミングを済ませておいてください (→P.49)。

### 1. 内蔵のCD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R/RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。

また、オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクを使用します。

### 2. 書き込み元となるプロジェクトを読み込んでください。

プロジェクトの読み込み方法はP.125をご参照ください。

### 3. 書き込み元となるプロジェクトのマスタートラックで、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

### 4. メイン画面が表示されているときに、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

### 5. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押します。

オーディオCDメニューが表示されます。

```
AUDIO CD
BURN CD
```

### 6. “AUDIO CD BURN CD”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

書き込み元となるマスタートラック (Vテイク) の長さが、H (時間) / M (分) / S (秒) / MS (ミリ秒) 単位でディスプレイに表示されます。

```
BURN CD
TIME
0'53'42'50MS
```

↑  
マスタートラックの長さ

### 7. 挿入したディスクに書き込み可能な時間を確認したいときは、下向きのカーソルキーを押してください。

ディスプレイ下部の表示が、ディスクの残量に変わります。

```
BURN CD
REMAIN
0'74'00MS
```

↑  
書き込み可能な時間

上向きのカーソルキーを押すと、1つ手前の画面に戻ります。

### 8. 書き込み元のマスタートラックを試聴したいときはPLAY[▶]キー、試聴を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。

### 9. [ENTER]キーを2回押してください。

ディスプレイが次のように変化します。

書き込み先のトラック番号

```
CDtrk01
SURE?
0'74'00MS
```

### 10. 書き込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

CD-R/RWディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイに“wait...”と表示されます。現在の書き込み作業の進行状況は、ディスプレイのカウンターで確認できます。

書き込みが完了すると、表示が“CDtrkxx COMPLETE (xxにはトラック番号が入ります)”に変わります。



**HINT**

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、書き込みを中止して1つ手前の画面に戻せます。

## 11. 書き込みが終了したら、[EXIT] キーを押してください。

手順4の状態に戻ります。さらにオーディオデータを追記したいときは、次のプロジェクトを読み込み、上記の手順を繰り返してください。

**HINT**

- ・この方法でトラックを追記した場合、曲と曲の間に、自動的に2秒間のギャップ（空白部分）が挿入されます。
- ・オーディオデータを書き込んだCD-R/RW ディスクは、ファイナライズ処理をしない限り、一般のCDプレイヤーでは再生できません（ファイナライズ処理していないCD-R/RW ディスクをMRS-802で試聴する方法は→P.115）。

## 12. 書き込みを終了してメイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。

## オーディオデータをアルバム単位で記録する

ハードディスク上にある複数のプロジェクトを、CD作成用のリスト（これを“アルバム”と呼びます）に登録し、それぞれのプロジェクトに含まれるマスタートラックをCD-R/RWディスクに一括して書き込みます。

**NOTE**

以下の書き込み操作を開始する前に、素材となるマスタートラックのトリミングを済ませておいてください。

### 1. 内蔵のCD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R/RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。

オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクを使用します。

### 2. 各プロジェクトのマスタートラックで、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

**NOTE**

マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、書き込み元として選択できません。

### 3. メイン画面で、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

### 4. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押します。

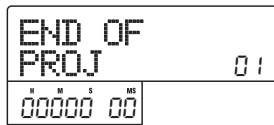
オーディオCDメニューが表示されます。

AUDIO CD  
BURN CD

### 5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD ALBUM”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。

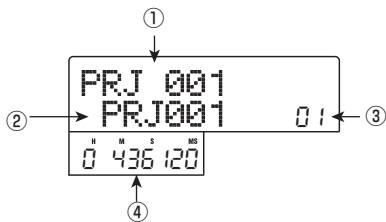
この状態で、アルバムにプロジェクトを登録できます。この画面で表示される“END OF PROJ”という表示は、アルバム最後尾の位置を表します。初めてアルバムを表

示させたときは、何も登録されていないため、アルバムの先頭に“END OF PROJ”が入ります。



## 6. ダイアルを回して、アルバムのトラック 1 に書き込むプロジェクトを選んでください。

END OF PROJの表示が次のトラックに移動し、ディスプレイ表示が次のようになります。



### ① プロジェクト番号

### ② プロジェクト名

トラックに書き込むプロジェクトの番号と名前です。

### ③ トラック番号

書き込み先となるCD-R/RWディスクのトラック番号です。

### ④ Vテイクの長さ

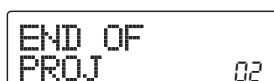
選択したプロジェクトのマスタートラックで、現在選ばれているVテイクの長さを時間/分/秒/ミリ秒で表します。

## ● NOTE ●

マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、書き込み元として選択できません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのマスタートラックで選ばれているVテイクを確認してください。

## 7. アルバムのトラック 1 に書き込むプロジェクトを選んだら、右向きのカーソルキーを押して、トラック2に進んでください。

ディスプレイが次のように入ります。



## 8. ダイアルを回して、アルバムのトラック 2 に書き

込むプロジェクトを選択してください。

## 9. 同じ要領で、トラック 3 以降のプロジェクトを選択してください。

ディスクの空き容量が許す範囲で、最大99トラックまで登録できます。

### ■ マスタートラックを試聴するには

PLAY[▶]キーを押すと、現在画面に表示されているプロジェクトのマスタートラックが再生されます。停止するにはSTOP[■]キーを押します。

### ■ アルバムに登録されたプロジェクトを変更するには

左右のカーソルキーを使って、プロジェクトを変更したいトラック番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選び直してください。

### ■ アルバムに登録された任意のプロジェクトを削除するには

左右のカーソルキーを使って、削除したいトラック番号を選び、[DELETE/ERASE]キーを押すと、画面に“DELETE SURE?”と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押します。プロジェクトが削除されると、それ以降のトラックが前に詰まります。

### ■ アルバムに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには

プロジェクトをアルバムに登録可能な状態にして、[DELETE/ERASE]キー→下向きのカーソルキーの順番に押ししてください。画面に“ALL DEL SURE?”と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キー、キャンセルするには[EXIT]キーを押します。

### ■ CD-R/RWディスクの空き容量を確認するには

下向きのカーソルキーを押すと、ディスプレイ下部にディスクの残量が表示されます。前の画面に戻るには、上向きのカーソルキーを押します。

## 10. 最後のトラックのプロジェクトを選択したら、[ENTER]キーを2回押ししてください。

ディスプレイが次のように入ります。

ALBUM  
SURE?

### HINT

[ENTER] キーを一度押すと、ディスプレイに “xxTracks BURN? (xx にはトラック数が入ります)” と表示されます。この画面で、ディスクに書き込む総トラック数を確認できます。

## 11. 書き込みを実行するには、もう一度[ENTER] キーを押してください。

CD-R/RW ディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイに “wait...” と表示され、ディスプレイ下部で書き込みの進行状態を確認できます。書き込みが完了すると、自動的にディスクが排出され、表示が “ALBUM NEXT?” に変わります。同じ内容のディスクをもう 1 枚作成したいときは、未使用の CD-R/RW ディスク、または全データが消去された CD-RW ディスクに入れ替えて [ENTER] キーを押します。書き込みを終了するときは [EXIT] キーを押します。

## 12. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

## オーディオ CD を再生する

CD-R/RW ドライブに挿入されたオーディオ CD を再生します。この機能を使うと、ファイナライズ処理されていない CD-R/RW ディスクでも再生できます。

### NOTE

ファイナライズ処理されていない CD-R/RW ディスクは、この方法以外では再生できません。

### 1. 内蔵の CD-R/RW ドライブにオーディオ CD を挿入してください。

### 2. メイン画面で、ディスプレイセクションの [CD-R/RW] キーを押してください。

CD-R/RW メニューが表示されます。

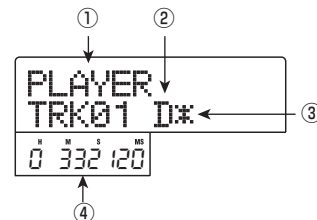
### 3. ディスプレイに “CD-R/RW AUDIO CD” と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押します。

オーディオ CD メニューが表示されます。

AUDIO CD  
BURN CD

### 4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “AUDIO CD PLAYER” と表示させて、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイの表示が切り替わり、挿入したオーディオ CD のトラック番号と再生方法が表示されます。また、ファイナライズ処理されていない CD-R/RW メディアを挿入した場合は、“\*” マークが表示されます。



#### ①トラック番号

現在選択しているオーディオ CD のトラック番号を表示します。

#### ②再生方法

オーディオ CD の再生方法を表示します。“D (デジタル

再生)”または“A（アナログ再生）”が選択できます。

### ③ ファイナライズの有無

この位置に“\*”マークが表示されるときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクが挿入されていることを表します。

### ④ トラックの現在位置

現在選択されているトラックの現在位置をH/M/S(時間/分/秒)で表示します。

## 5. FF[▶▶]キーおよびREW[◀◀]キーを使って再生するトラックを選んでください。

トラック番号が表示されているときは、FF[▶▶]キーを使って1つ先のトラック、REW[◀◀]キーを使って1つ手前のトラックを選ぶことができます。

## 6. 上下のカーソルキーを使って、オーディオCDの再生方法を選択してください。

上下のカーソルキーを押すたびに、次の2種類の再生方法が切り替わります。

### ● D (デジタル再生)

CDのオーディオ信号を、デジタル領域でMRS-802内部に取り込み、再生を行います。オーディオ信号はリアパネルのMASTER OUTPUT端子、フロントパネルのMASTER PHONES端子から出力されます(初期設定)。

### ● A (アナログ再生)

CDのオーディオ信号を、CD-R/RWドライブのヘッドフォン端子から再生します。

## 7. オーディオCDを再生するには、PLAY[▶]キーを押してください。

選択されているトラックが再生されます。トラックの最後まで再生が終ると、次のトラックを引き続き再生します。また、オーディオCDの再生中は、[MASTER]フェーダーを除くフェーダー、EQ、リバーブ、コーラス/ディレイ、パンはすべて無効となります。

## 8. トラックの選択や停止/一時停止を行うには、トランスポートセクションの各キーを操作してください。

### ● PLAY[▶]キー

アナログ再生中にこのキーを押すと、一時停止となります。

### ● STOP[■]キー

再生を中止し、選ばれているトラックの先頭まで戻りません。

### ● FF[▶▶]キー

次のトラックの先頭まで進み、再生を続けます。

### ● REW[◀◀]キー

選ばれているトラックの先頭まで戻り、再生を続けます。

## 9. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

## CD-RW ディスクを消去する

CD-RW ディスクに記録された全情報（オーディオデータやバックアップデータなど）を消去し、未使用の状態に戻します。

**1.** CD-R/RW ドライブに内容を消去したいディスクを挿入してください。

**2.** メイン画面が表示されているときに、ディスプレイセクションの [CD-R/RW] キーを押してください。

CD-R/RW メニューが表示されます。

**3.** ディスプレイに “CD-R/RW AUDIO CD” と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押します。

オーディオCDメニューが表示されます。

```
AUDIO CD
BURN CD
```

**4.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “AUDIO CD CDRW ERS” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが “CdrwErs NORMAL” に変わります。

```
CdrwErs
NORMAL
```

**5.** 上下のカーソルキーを使って、CD-RW ディスクの消去方法を次の2つの中から選んでください。

### ● NORMAL（初期設定）

CD-RW ディスク上のすべての領域から情報を消去する方法です。QUICK に比べて長い時間（650MB のディスクで最大74分、700MB のディスクで最大80分）がかかりますが、ディスク全体を確実に消去できます。通常はこの方法をお勧めします。

### ● QUICK

CD-RW ディスク上からトラック情報の領域のみを消去する方法です。NORMAL に比べて短時間で消去を実行できます。

**6.** [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに “CdrwErs SURE?” と表示されます。

**7.** 消去を実行するには、もう一度 [ENTER] キーを押してください。

CD-RW ディスクの消去が開始されます。処理中はディスプレイに “CdrwErs wait...” と表示されます。

消去が完了すると、表示が “CdrwErs COMPLETE” に変わります。

**8.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

### ■ Hint ■

CD-RW ディスクの消去は、バックアップメニュー（→P.119）でも行えます。ディスプレイに “BACKUP CDRW ERS” と表示させて [ENTER] キーを押すと、同じ操作方法で CD-RW ディスクの消去が行えます。

## CD-R/RW ディスクをファイナライズ処理する

“ファイナライズ”とは、オーディオデータを書き込んだCD-R/RWディスクを、1枚のオーディオCDとして完成させるための処理です。ファイナライズ処理を行うと、それ以上トラックを追記できなくなります。

また、CD-Rディスクの場合は、ファイナライズ処理を施すことで、一般のCDプレイヤーで再生できるようになります（CD-RWディスクは、ファイナライズしても一般のCDプレイヤーでは再生できません）。

**1.** CD-R/RW ドライブに、ファイナライズ処理を行いたいCD-R/RWディスクを挿入してください。

**2.** メイン画面が表示されているときに、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

**3.** ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

オーディオCDメニューが表示されます。

**4.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD FINALIZE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに、挿入されているCD-R/RWメディアに記録されているトラック数が表示されます。カウンターには、曲間のギャップを含むディスク全体の再生時間が時間H/M/S（時間/分/秒）で表示されます。



**5.** [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“FINALIZE SURE?”と表示されます。

**6.** ファイナライズを実行するには、もう一度[ENTER]キー、キャンセルするには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すと、CD-R/RWディスクのファイナライズが始まります。処理中はディスプレイに“FINALIZE wait...”と表示され、処理が完了すると、表示が“FINALIZE COMPLETE”に変わります。

### **HINT**

CD-RWディスクは、ファイナライズ処理した後でも、全情報を消去すれば再度書き込みが行えます。詳しくはP.117をご参照ください。

**7.** メイン画面に戻るには、繰り返し[ENTER]キーを押してください。

## オーディオ CD を取り込む

MRS-802では、CD-R/RWドライブに挿入したオーディオCDからオーディオデータを取り込み、レコーダーの任意のトラックに録音できます。取り込んだオーディオデータは、通常のトラックと同じように操作したり、編集したりできます。例えば、サンプリングCDなどからドラムやギターなどのフレーズを取り込んで利用したいときに便利です。

取り込みは、オーディオCDのトラック単位で行います。範囲を指定することはできません。オーディオトラックの一部分だけを利用したい場合は、取り込んだ後に不要な部分をトリミングしてください (→P.49)。

1. CD-R/RWドライブに、データを取り込みたいオーディオCDを挿入してください。
2. 「オーディオCDを再生する」の手順2～5を参考に、取り込み元となるオーディオCDのトラックを選んでください。
3. REC[●]キーを押してください。

```
READ DST
TR 1/2
```

4. ダイヤルを回して取り込み先のトラックを選択してください。

取り込み先として選択できるのは、奇数/偶数の順に並んだモノラルトラック×2 (1/2、3/4、5/6、7/8) またはマスタートラック (MASTER) に限られます。

5. [ENTER]キーを押してください。

取り込み先が確定し、ディスプレイに“READ CD SURE?” (上書きするときは“OverWrt?”) と表示されます。

6. 取り込みを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

オーディオCDからの取り込みが始まります。取り込みが完了すると、「オーディオCDを再生する」の手順4の画面に戻ります。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

## バックアップの保存と読み込み

ここでは、MRS-802に搭載されたCD-R/RWドライブを使って、プロジェクトのバックアップをCD-R/RWディスクに保存したり、CD-R/RWディスクから保存したプロジェクトを読み込む方法を説明します。

### ● NOTE ●

CD-R/RWドライブが搭載されていないMRS-802では、ここで説明する方法を使ってバックアップすることはできません。

## CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを保存する

ハードディスク上の任意のプロジェクトを選び、そのバックアップをCD-R/RWディスクに保存します。

### ■ HINT ■

バックアップを作りたいプロジェクトのサイズが、CD-R/RWディスクの容量を越える場合は、複数のディスクに分割して保存できます。

1. CD-R/RWドライブにCD-R、またはCD-RWディスクを挿入してください。

プロジェクトのバックアップを保存するときは、未使用のCD-R/CD-RWディスク、または消去済みのCD-RWディスクを使用します。

2. メイン画面で、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

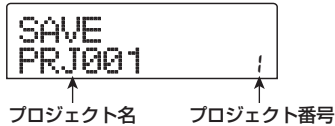
3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“CD-R/RW BACKUP”と表示させ、[ENTER]キーを押します。

バックアップデータの保存/読み込みを行うバックアップメニューが表示されます。

```
BACKUP
SAVE
```

4. ディスプレイに“BACKUPSAVE”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

表示が切り替わり、保存元となるプロジェクトを選択可能な状態になります。



## 5. ダイアルを回して保存したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

これで保存元のプロジェクトが確定します。ディスプレイには、そのプロジェクトのバックアップを保存するのに必要な容量がMB（メガバイト）単位で表示されます。



## 6. [ENTER]キーを押してください。

保存先となるディレクトリの名前が表示されます。ここで言う“ディレクトリ”とは、保存先に作られる階層のことです。1つのプロジェクトに含まれる各種データは、すべて同じディレクトリ内に保存されます。

バックアップの保存を実行すると、CD-R/RWディスク内に新しいディレクトリが作成され、自動的に“PROJxxx（xxxの位置にプロジェクト番号が入ります）”というディレクトリ名が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。



## 7. 保存先のディレクトリ名を変更したいときは、左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイアルを使って文字を選んでください。

使用できる文字は次の通りです。

数字：0～9 英文字：A～Z

記号：\_（アンダースコア）

## 8. [ENTER]キーを押してください。

画面の表示が、保存の実行を確認する“SAVE SURE?”に切り替わります。

### **HINT**

手順4～7で[EXIT]キーを押すと、それぞれ1つ前の手順に戻せます。

## 9. バックアップの保存を実行するには [ENTER]キー、中止するには [EXIT]キーを押してください。

保存中はディスプレイにディスク番号と“BURNING”の文字が表示されます。



バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに“SAVE COMPLETE”と表示されます。

なお、プロジェクトが1枚のCD-R/RWディスクに収まらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され、ディスプレイが次のように変わります。



## 10. 上記の画面が表示されたときは、新しいCD-R/RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください。

保存が再開されます。なお、2枚目のディスクにも収まりきらない場合は、この手順を繰り返してください。

バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに“SAVE COMPLETE”と表示されます。

### **NOTE**

複数のディスクに分割して保存したデータは、保存時と同じ順番で読み込む必要があります。このため、バックアップ作成時に、ディスク番号をケースやラベルなどにメモしておいてください。

### **HINT**

ディスクが排出されたときに保存操作を中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx”（xxxの位置にはディスク番号が入ります）と表示されているときに[EXIT]キーを押すと“SAVE CANCEL?”と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

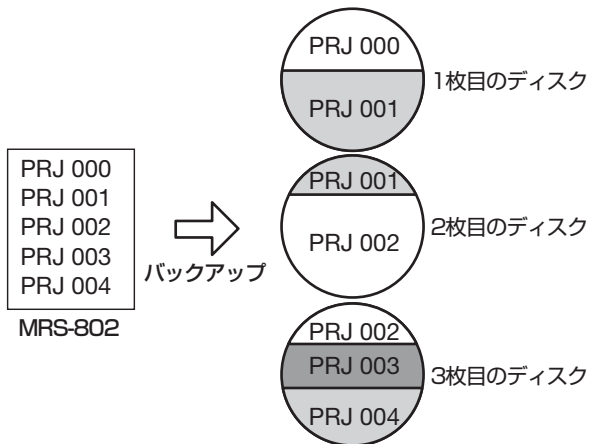
## 11. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押ししてください。



## CD-R/RW ディスクにすべてのプロジェクトを保存する

ハードディスク上のすべてのプロジェクトのバックアップを、CD-R/RWディスクに保存します。

すべてのプロジェクトの総容量が、CD-R/RWディスクの容量を越える場合は、番号の小さいプロジェクトから順番に、複数のディスクに分割して保存されます。



### ● NOTE ●

すべてのプロジェクトのバックアップを一括保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行います。

### 1. CD-R/RWドライブにCD-RまたはCD-RWディスクを挿入してください。

プロジェクトのバックアップを保存するときは、未使用のCD-R/RWディスク、または消去済みのCD-RWディスクを使用します。

### 2. メイン画面が表示されているときに、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

### 3. 左右のカーソルキーを使って“CD-R/RW BACKUP”と表示させて、[ENTER]キーを押します。

バックアップメニューが表示されます。

```

BACKUP
SAVE
  
```

### 4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに

“BACKUP ALL SAVE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

プロジェクト全体のバックアップを保存するのに必要な容量 (MB単位) が表示されます。

```

SIZE
478MB
  
```

### 5. [ENTER]キーを押してください。

“ALL SAVE SURE?”と表示されます。

```

ALL SAVE
SURE?
  
```

### 6. バックアップの保存を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すと、番号の小さいプロジェクトから順番に保存を開始します。ディスプレイにはディスク番号、保存中のプロジェクト番号、“BURNING”の文字が表示されます。バックアップの保存が完了すると、“ALL SAVE COMPLETE”と表示されます。

```

          ディスク番号
          ↓
DISC001
BURNING   4
          ↑
        現在保存中のプロジェクト番号
  
```

なお、バックアップが1枚のCD-R/RWディスクに収まりきらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され、ディスプレイが次のように変わります。

```

CHANGE
DISC002   5
          ↑
        保存済みのプロジェクト番号
  
```

右下に表示されるプロジェクト番号で、そのディスクに何番までのプロジェクトが保存されたかを確認できます。

### 7. 上記の画面が表示されたときは、新しいCD-R/RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください

保存が再開されます。なお、2枚目のディスクにも収ま

りきらない場合は、この手順を繰り返してください。  
バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに“ALL  
SAVE COMPLETE”と表示されます。

### ● NOTE ●

すべてのプロジェクトのバックアップを複数のディスクに分けて保存した場合、後からあるプロジェクトを読み込むときは、そのプロジェクトが保存されたディスクを最初に挿入する必要があります。このため、バックアップ作成時に、ディスク番号やそのディスクに保存されたプロジェクト番号を、ケースやラベルなどにメモしておいてください。

### ■ HINT ■

ディスクが排出されたときに保存操作を中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx” (xxxの位置にはディスク番号が入ります)と表示されているときに[EXIT]キーを押すと“ALL SAVE CANCEL?”と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

**8.** メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

## CD-R/RW ディスクからプロジェクトを読み込む

CD-R/RWディスクに保存したプロジェクトのバックアップを、ハードディスクに読み込みます。

**1.** メイン画面が表示されているときに、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

**2.** 左右のカーソルキーを使って“CD-R/RW BACKUP”と表示させて、[ENTER]キーを押します。

バックアップメニューが表示されます。

```
BACKUP
SAVE
```

**3.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BACKUP LOAD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“LOAD InsDisc1”と表示されます。

```
LOAD
InsDisc1
```

**4.** バックアップを保存した CD-R/RW ディスクをドライブに挿入してください。

● CD-R/RWディスクに単体プロジェクトのバックアップを保存した場合

ディスク番号1のディスクを挿入します。

● CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトのバックアップを保存した場合

読み込みたいプロジェクトが保存されているディスク(複数のディスクに分割されているときは、最初のデータが保存されているディスク)を挿入します。

### ● NOTE ●

- すべてのプロジェクトのバックアップを一括保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行います。
- 複数のディスクに分割して保存したプロジェクトを読み込む場合は、必ずそのプロジェクトの最初のデータが保存されているディスクを挿入してください。これ以外のディスクを挿入しても、そのプロジェクトは読み込めません。

**5.** [ENTER]キーを押してください。

そのディスクに保存されているプロジェクト名と、プロジェクトの割り当て先となる番号が表示されます。

```
LOAD
PRJ012 7
```

プロジェクト名      割り当て先のプロジェクト番号

### ■ HINT ■

読み込んだプロジェクトには、自動的に空のプロジェクト番号が割り当てられます。ハードディスク上に同じ名前のプロジェクトがあっても、消去されたり上書きされたりすることはありません。

**6.** 読み込み元のディレクトリ名を確認したいときは、下向きのカーソルキーを押してください。

ディスプレイの表示がディレクトリ名に変わります。

```
DirName
PROJ012 7
```

ディレクトリ名

上向きのカーソルキーを押すと元の表示に戻ります。

**7. ダイアルを回して読み込みたいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“LOAD SURE?”と表示されます。

**8. 読み込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER]キーを押すと、データの読み込みを開始します。読み込みが完了すると、ディスプレイに“LOAD COMPLETE”と表示されます。

なお、複数のディスクに分割されたプロジェクトを読み込んだ場合は、最初のディスクの読み込みが終わったところで、CD-R/RWディスクが排出され、ディスプレイに次の画面が表示されます。



CHANGE  
DISC002

**9. 上記の画面が表示されたときは、次の CD-R/RW ディスクに入れ替えて、[ENTER]キーを押してください。**

読み込みが再開されます。以下、そのプロジェクトを保存した最後のディスクを読み込むまで、この手順を繰り返してください。

読み込みが完了すると、ディスプレイに“LOAD COMPLETE”と表示されます。

**● NOTE ●**

複数のディスクに分割して保存されたプロジェクトは、正しい順番でディスクを挿入しなければ、正常な読み込み操作が行えません。

**■ HINT ■**

ディスクが排出されたときに読み込みを中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx” (xxxの位置にはディスク番号が入ります)と表示されているときに[EXIT]キーを押すと“LOAD CANCEL?”と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

**10. [EXIT]キーを何度か押し、メイン画面に戻ってください。**

# リファレンス[プロジェクト]

ここではプロジェクトの操作方法について説明します。

## プロジェクトについて

MRS-802では、作成した楽曲を再現するのに必要な各種データを、“プロジェクト”という単位で管理します。ハードディスクに保存されているプロジェクトを読み出せば、いつでも楽曲の以前の状態を復元できます。1つのプロジェクトには、次のような情報が含まれます。

- ・トラック1～8およびマスタートラックのVテイク1～10に記録されているオーディオデータ
- ・トラックパラメーターの設定
- ・各トラックで選択されているVテイク番号
- ・ミキサーセクションの設定
- ・シーン番号0～99の保存内容
- ・シーンに含まれる各種パラメーターの有効／無効の設定
- ・インサートエフェクト／センドリターンエフェクトで選ばれているパッチ番号とパッチ内容
- ・リズムパターンの内容
- ・リズムソングの内容
- ・リズムセクションで現在選ばれているドラムキット
- ・MIDIに関する設定
- ・フレーズプール内のオーディオデータ
- ・その他必要なファイル類

### ● NOTE ●

MRS-802で録音／再生が行えるのは、現在読み込まれているプロジェクトに限られます。複数のプロジェクトを同時に操作することはできません。

## プロジェクトを操作する

ここでは、プロジェクトの読み込みや保存など、プロジェクトの操作方法を説明します。プロジェクトの操作方は、ほとんどが共通化されています。基本的な操作手順は次の通りです。

### プロジェクトの基本操作

#### 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[PROJECT]キーを押してください。

プロジェクトの操作項目を選ぶ、プロジェクトメニューが表示されます。



#### ● HINT ●

[PROJECT]キーを押すと、現在読み込まれているプロジェクトが自動的に保存されます。

#### 2. 左右のカーソルキーを使って、次の中から目的の項目を選んでください。

##### ● PROJECT SELECT

ハードディスクに保存されているプロジェクトを読み込みます。

##### ● PROJECT NEW

新規プロジェクトを作成します。

##### ● PROJECT SIZE

現在読み込まれているプロジェクトの容量を表示します。

##### ● PROJECT COPY

ハードディスク上の任意のプロジェクトを複製します。

##### ● PROJECT ERASE

ハードディスクから任意のプロジェクトを消去します。

##### ● PROJECT NAME

現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。

##### ● PROJECT PROTECT

現在読み込まれているプロジェクトにプロテクトをかけます。

### 3. [ENTER] キーを押して該当する機能を実行してください (または、設定内容を変更してください)。

詳しい操作方法については、この後の各項目の説明をご参照ください。

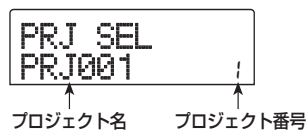
### 4. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

## プロジェクトを読み込む

ハードディスクに保存されているプロジェクトの中から、1つを選んで読み込みます。

### 1. 「プロジェクトの基本操作」の手順 1～2 を参考に「PROJECT SELECT」と画面に表示させ、[ENTER] キーを押してください。

読み込み元となるプロジェクトが表示されます。



### 2. ダイアルを使って読み込むプロジェクトを選んでください。

### 3. 読み込みを実行するには[ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。

読み込みを実行した場合は、完了後にメイン画面に戻ります。

#### ■ HINT ■

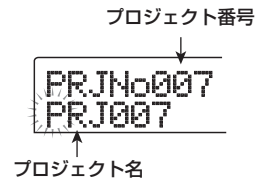
- ・ [ENTER] キーを押すと、読み込みを実行する直前まで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- ・ MRS-802 の電源を入れたときは、前回操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

## 新規プロジェクトを作成する

新しいプロジェクトを作成します。

### 1. 「プロジェクトの基本操作」の手順 1～2 を参考に「PROJECT NEW」と画面に表示させ、[ENTER] キーを押してください。

新規作成されるプロジェクトの番号と名前が表示されます。



作成されるプロジェクトは、空のプロジェクトのうち最も番号の若いものが選ばれます。また、初期設定の名前として“PRJxxx” (xxxの位置にプロジェクト番号が入ります) というプロジェクト名が付けられています。

### 2. 必要ならば、プロジェクトに名前を付けてください。

プロジェクト名を変更するには、左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動し、ダイヤルを回して文字を選択します。なお、プロジェクト名は後からでも変更できます (→P.127)。

### 3 プロジェクトの作成を実行するには [ENTER] キー、中止するには [EXIT] キーを押してください。

実行後は、作成された新規プロジェクトが読み込まれた状態でメイン画面に戻ります。

## プロジェクトの容量／ハードディスクの空き容量を確認する

現在読み込まれているプロジェクトの容量、ハードディスクの空き容量、録音可能な残り時間などを表示します。

### 1. 「プロジェクトの基本操作」の手順 1～2 を参考に「PROJECT SIZE」と画面に表示させ、[ENTER] キーを押してください。

### 2. 上下のカーソルキーを使って、次の中から確認したい情報の画面を順に切り替えてください。

#### ● REMAIN (MB単位)

ハードディスクの空き容量をMB (メガバイト) 単位で表示します。



## ● REMAIN (h/m単位)

録音可能な1トラックあたりの残り時間を、時間(h)／分(m)／秒単位で表示します。

```
REMAIN
45h55m46
```

## ● PRJ SIZE (MB単位)

現在読み込まれているプロジェクトの容量をMB (メガバイト) 単位で表示します。

```
PRJ SIZE
00122MB
```

## ● PRJ SIZE (h/m単位)

現在読み込まれているプロジェクトの1トラックあたりの録音時間を、時間(h)／分(m)／秒単位で表示します。

```
PRJ SIZE
00h24m13
```

## ■ HINT ■

- ・ これらの画面は表示のみです。変更可能な要素はありません。
- ・ 録音可能な残り時間は概算です。目安としてお考えください。

## プロジェクトを複製する

ハードディスクに保存されている任意のプロジェクトを新規プロジェクトに複製 (コピー) します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に「PROJECT COPY」と画面に表示させ、[ENTER]キーを押してください。

コピー元となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。

```
PRJ COPY
PRJ012      12
```

↑ プロジェクト名    ↑ プロジェクト番号

2. ダイアルを回してコピー元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

コピー先のプロジェクト番号を指定する画面に切り替わります。

```
PRJ COPY
COPY TO      14
```

↑  
コピー先のプロジェクト番号

## ■ HINT ■

空のプロジェクトのうち、最も番号が若いプロジェクトが自動的に選択されます。

3. ダイアルを回してコピー先のプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

コピーを実行した後は、コピー先のプロジェクトが選ばれた状態で、メイン画面に戻ります。

## プロジェクトを消去する

ハードディスクに保存されている任意のプロジェクトを消去します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に、「PROJECT ERASE」と画面に表示させ、[ENTER]キーを押してください。

消去の対象となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。

```
PRJ ERS
PRJ011      11
```

↑ プロジェクト名    ↑ プロジェクト番号

2. ダイアルを回して消去するプロジェクトを選択してください。

3. 消去を実行するには[ENTER]キーを2回、中止するには[EXIT]キーを押してください。

消去を実行した後メイン画面に戻るには[EXIT]キーを押してください。

## ● NOTE ●

- ・ 消去したプロジェクトは復活させることができません。この操作は慎重に行ってください。
- ・ プロテクトがオンに設定されているプロジェクトではこの

項目は選択できません。

### **HINT**

現在読み込まれているプロジェクトを消去することも可能です。この場合、消去を実行した後で、最も番号の若いプロジェクトが自動的に読み込まれます。

## プロジェクト名を変更する

現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順 1～2 を参考に「PROJECT NAME」と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

現在のプロジェクト名が表示されます。

```
PRJ NAME
PRJ010
```

2. 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字を点滅させ、ダイヤルを回して文字を選んでください。

選択可能な文字については、P.34をご参照ください。名前を付けた後でメイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

## プロジェクトの保護／保護解除を切り替える

現在読み込まれているプロジェクトに対し、プロテクトの設定／解除を行います。プロテクトが設定されると、次の操作が禁止されます。


- ・ プロジェクトの削除
- ・ レコーダーの録音／編集
- ・ Vテイクの変更
- ・ パッチのエディット (モジュールのオン／オフを含む)
- ・ リズムパターンとリズムソングの記録／編集
- ・ シーンの保存、マーカーの設定など

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順 1～2 を参考に「PROJECT PROTECT」と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

プロジェクトのオン／オフを切り替える画面が呼び出されます。

```
PRJ PRT
OFF
```

2. ダイヤルを回して“ON” (プロテクトを設定) または“OFF” (プロテクトを解除) を選んでください。

プロテクトがオンに設定されたプロジェクトは、メイン画面に表示されるプロジェクト番号の右側に、 が表示されます。

```
PRJ 008
PRJ008
```

鍵マーク

プロテクトの設定／解除は、設定を切り替えた時点で即座に有効となります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

### **NOTE**

プロテクトを設定していないプロジェクトは、別のプロジェクトを読み込むときに、自動的に上書き保存されます。ミックスが完成したプロジェクトは、誤って書き換えられるのを防ぐために、プロテクトを設定しておくことをお勧めします。

### **HINT**

EQやパンなどのトラックの各種パラメーターは、プロテクトを有効にしても調節できます (調節内容は保存されません)。

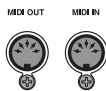
# リファレンス[MIDI]

ここでは、MRS-802のMIDIに関する設定方法について説明します。

## MIDI について

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) は、電子楽器やコンピューターなどの機器同士で、演奏情報を含むさまざまなメッセージをやり取りするための規格です。

MRS-802はMIDIに対応しており、外部MIDI機器とMIDIメッセージをやり取りするために、次のMIDI端子が搭載されています。



### ● MIDI IN端子

外部MIDI機器から送信されたMIDIメッセージを受信する端子です。主に、外部MIDI機器からドラムキットを鳴らすための演奏情報を受信するのに利用します。

### ● MIDI OUT端子

MRS-802から外部MIDI機器へMIDIメッセージを送信する端子です。リズムパターンやリズムソングの演奏情報を外部機器に送信したり、MRS-802の走行中に同期情報を出力したりするのに利用します。

## MIDIを使ってできること

MRS-802では、MIDIを使って次のことが行えます。

### ● 演奏情報の受信

外部のMIDIキーボードやコンピューターからMRS-802のMIDI IN端子に演奏情報（ノートオン／オフメッセージ）を送り、リズムセクションのドラムキットを演奏できます。また、リズムパターンの作成時に、外部MIDIキーボードを使って演奏情報を入力することも可能です。

### ● 演奏情報の送信

リズムソング／リズムパターンを再生したときに、MIDI OUT端子からノートオン／オフメッセージを出力し、外部MIDI音源を演奏できます。

### ● 同期用メッセージの送信

MRS-802のMIDI OUT端子からMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器に“MIDIタイミングクロック”“ソングポジションポインター”“スタート／ストップ／コンティニュー”と呼ばれる同期用のMIDIメッセージを送り、お互いの走行を同期したり、トランスポート操作やロケート操作を連動したりできます。

### ● コントロールチェンジの送受信

外部MIDI機器からMRS-802のMIDI IN端子にコントロールチェンジを送り、ドラムキットの音量などをコントロールできます。また、リズムソングに記録されたドラムの音量情報などを、MIDI OUT端子からコントロールチェンジとして出力できます。

送受信可能なコントロールチェンジについては巻末の資料をご参照ください。

### ● SMFの再生

CD-R/RW/ROMディスクから、フォーマット0のSMF（スタンダードMIDIファイル）をプロジェクトに取り込むことができます。取り込んだSMFは、内蔵音源や外部音源を使って、レコーダーセクションやリズムセクションと連動して再生できます（SMFプレーヤー機能）。



## MIDI の設定を変更する

ここでは、MIDIに関する各種設定を変更する方法を説明します。MIDIの設定の変更方法は、ほとんどが共通化されています。基本的な操作手順は次の通りです。

### MIDI設定の基本操作

1. リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [UTILITY] キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY MIDI” と表示させてください。

```
Utility
MIDI
```

3. [ENTER] キーを押してください。

MIDIに関する設定項目が選択できるようになります。

```
MIDI
DRUM CH
```

4. 左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

- DRUM CH

ドラムキットの送受信MIDIチャンネルを設定します。

- SPP

ソングポジションポインターの送信のオン／オフを設定します。

- COMMAND

スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを設定します。

- CLOCK

MIDI タイミングクロックの送信のオン／オフを設定します。

- HINT

コントロールチェンジの送受信オン／オフを切り変えるパラメーターはありません。ドラムキットがMIDIメッセージを送受信可能なときは、コントロールチェンジの送受信が行えます。

5. [ENTER] キーを押して選んだ項目の設定内容を表示し、ダイヤルを使って設定を変更してください。

各項目の詳しい内容は、この後の説明をご参照ください。

- NOTE

SMFの操作についてはP.131で説明していますので、そちらをご参照ください。

6. 設定が終わったら、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

メイン画面に戻ります。

## ドラムキットの MIDI チャンネルを設定する

ドラムキットに対応するMIDIチャンネルを設定します。「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“MIDI DRUM CH”と表示させて[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選択してください。

DRUM CH  
10CH

### ● 1～16CH

MIDIチャンネル1～16に設定します（初期設定：10）。

### ● OFF

チャンネルメッセージ（ノートオン／オフ、コントロールチェンジなど）の送受信を行いません。

ドラムキットのMIDIチャンネル（1～16）を設定すると、外部MIDI機器から該当するMIDIチャンネルのノートオン／オフメッセージを受信したときに、MRS-802のドラムキットを演奏できます。また、MRS-802のリズムパターン／リズムソングを再生したときに、ドラムの演奏情報がノートオン／オフメッセージとして出力されます。

### ● NOTE ●

“DRUM CH”をオフ（OFF）に設定した場合は、ノートオン／オフのほかに、コントロールチェンジの送受信もオフになります。

## タイミングクロックの送信のオン／オフを切り替える

同期用のMIDIメッセージとしてタイミングクロックを送信するかどうかを設定します。

「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“MIDI CLOCK”と表示させて[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選択してください。

CLOCK  
ON

### ● ON（送信オン）

MRS-802を走行させたときに、MIDIのタイミングクロックが送信されます（初期設定）。

### ● OFF（送信オフ）

タイミングクロックの送信を行いません。

タイミングクロックは、演奏中のリズムパターン／リズムソングのテンポに従って出力されます。外部MIDI機器を適切なテンポで同期走行させるには、たとえリズムセクションを利用しない場合でも、楽曲に合わせてリズムパターン／リズムソングのテンポや拍子を設定する必要があります。

### ● NOTE ●

タイミングクロックは、リズムセクションをミュートしているとき（[DRUM]ステータスキーが消灯します）でも、出力されます。

### ■ HINT ■

- ・ MRS-802 と外部 MIDI 機器のトランスポート操作やロケート操作を一致させるには、タイミングクロック以外に、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの送信もオンに設定してください。
- ・ MRS-802 からタイミングクロックを送信するときは、ドラムのMIDIチャンネルの設定をオフ（OFF）にしておくことをお勧めします。タイミングクロックの送信と同時に他のMIDIメッセージを送信すると、同期走行が不安定になる場合があります。

## ソングポジションポインターの送信のオン／オフを切り替える

ソングポジションポインターを送信するかどうかを設定します。ソングポジションポインターは、現在位置を先頭からの拍数で示すMIDIメッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。

「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、「MIDI SPP」と表示させて[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選択してください。

```
SPP
ON
```

### ● ON (送信オン)

MRS-802でロケート操作を行ったときに、ソングポジションポインターのMIDIメッセージが送信されます(初期設定)。

### ● OFF (送信オフ)

ソングポジションポインターの送信を行いません。

## スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを切り替える

スタート／ストップ／コンティニューを送信するかどうかを設定します。スタート／ストップ／コンティニューとは、MIDI機器の走行や停止といったトランスポートをコントロールするMIDIメッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。

「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、「MIDI COMMAND」と表示させて[ENTER]キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選択してください。

```
COMMAND
ON
```

### ● ON (送信オン)

MRS-802の走行／停止を行ったときに、スタート／ストップ／コンティニューの中の該当するMIDIメッセージが送信されます(初期設定)。

### ● OFF (送信オフ)

スタート／ストップ／コンティニューの送信を行いません。

## SMF プレーヤーを使う

SMFプレーヤー機能を使えば、CD-ROM/R/RWディスクからフォーマット0のSMF(スタンダードMIDIファイル)をプロジェクトに取り込み、レコーダーセッションやリズムセッションと同期させた状態で、内部音源や外部音源を使って再生できます。ここでは、SMFの取り込み方法や再生方法について説明します。

### ■ HINT ■

“フォーマット0”とは、1トラックにすべてのMIDIチャンネルの演奏情報を含むタイプのSMFです。MRS-802で取り込みできるのは、このフォーマットのSMFに限られます。

### ● NOTE ●

以下のSMFは取り込みができません。

- ・ フォーマット1または2のもの
- ・ ISO9660 Level 2規格に準拠していないもの、または“.MID”以外の拡張子がついたもの。
- ・ オープンセッションで書き込まれたディスク上のファイル。

## プロジェクトにSMFを取り込む

CD-ROM/R/RWディスク上のSMFを取り込みます。1つのプロジェクト取り込み可能なSMFは最大100ファイルです。

### ■ HINT ■

オプションカード(UIB-01/UIB-02)を使えば、コンピューターからプロジェクト(PROJxxxフォルダ)に直接SMFを取り込むことができます。詳しくは、巻末の資料をご参照ください。

1. SMFが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクをCD-R/RWドライブに挿入してください。
2. メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY]キーを押してください。  
ユーティリティメニューが表示されます。
3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY SMF”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SMFメニューが表示されます。



SMF  
IMPORT

- 4.** ディスプレイに“SMF IMPORT”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

CD-ROM/R/RW ディスクに保存されているSMFのファイル名が表示されます。



IMPORT  
SEQ1

↑  
ファイル名

- 5.** ダIALを回して取り込みたいSMFを選んでください。

● **NOTE** ●

目的のSMFが表示されない場合は、ファイルがフォーマット0であるかどうかを確認してください。

- 6.** 取り込みを実行するには[ENTER]キーを押してください。

取込みが実行され、手順4の画面に戻ります。複数のSMFをインポートしたい場合は、手順5～6を繰り返してください。

- 7.** メイン画面に戻りたいときは、[EXIT]キーを繰り返し押ししてください。

## SMFの出力先を選択する

SMFを再生するとき、演奏情報を外部音源または内蔵のドラムキットのどちらに送るか（もしくはその両方に送るか）を選択できます。SMFの演奏情報の出力先は、次の2つのパラメーターを使って設定します。

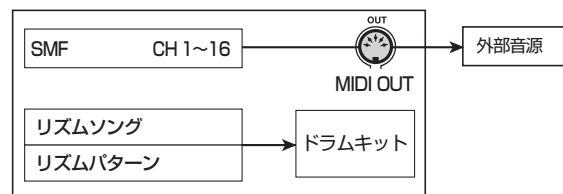
● **SMF OUTPUT**

MIDI OUT端子からSMFの演奏情報を出力するかどうかを設定します。

● **SMF ChToDrum**

SMFの演奏情報のうち、内蔵のドラムキットに送られるMIDIチャンネル（1～16）を選択します。ここで選択したMIDIチャンネルの演奏情報は、MIDI OUT端子からは送信されません。また“OFF”に設定した場合、演奏情報はドラムキットには送られません。

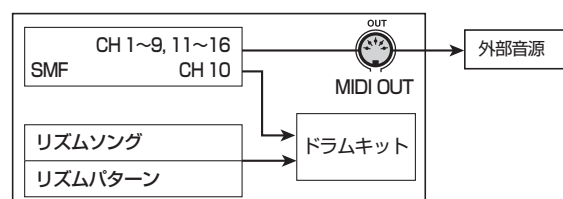
次の図は、MRS-802をSMFプレーヤーとして利用し、外部音源を演奏する場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報をMIDI OUT端子のみに送信しています。



● **NOTE** ●

上図の状態ではSMFを再生すると、同時にMRS-802のリズムソングやリズムパターンが演奏されます。ドラムキットを鳴らしたくない場合は、[DRUM]ステータスキーを消灯させるか、空のリズムソング／リズムパターンを選んでください。

また次の図は、MRS-802の内蔵音源と外部音源を組み合わせる場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報のうち、MIDIチャンネル10をドラムキットに送り、残りのMIDIチャンネルをMIDI OUT端子から出力しています。



**NOTE**

上図の状態ではSMFを再生すると、SMFの演奏情報と同時に、リズムソング／リズムパターンの演奏情報が内蔵のドラムキットへと送られます。ドラムキットをSMFに対してのみ反応させるには、あらかじめ空のリズムソング／リズムパターンを選んでおく必要があります。

**HINT**

SMFに記録されているコントロールチェンジは、そのままドラムキットに作用します。

### 1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

### 2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY SMF”と表示させて [ENTER]キーを押してください。

SMFメニューが表示されます。

### 3. SMFの演奏情報をMIDI OUT端子から出力するかどうかを設定するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SMF OUTPUT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

```
OUTPUT
  ON
```

### 4. ダイアルを回して“ON”（出力する）または“OFF”（出力しない）のいずれかを選び、[EXIT]キーを押してください。

SMFメニューに戻ります。

**HINT**

工場出荷時には、“ON”に初期設定されています。

### 5. 内蔵ドラムキットへ送られるMIDIチャンネルを設定するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SMF ChToDrum”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

```
ChToDrum
10CH
```

### 6. ダイアルを回して次の中からMIDIチャンネルを選び、[EXIT]キーを押してください。

## ● OFF

ドラムキットにはSMFの演奏情報が送られません。

## ● 1～16

選択したMIDIチャンネルの演奏情報がドラムキットに送られ、MIDI OUT端子からは出力されなくなります。

**HINT**

工場出荷時には10 (MIDIチャンネル10) に設定されています。

### 7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

## SMFを再生する

プロジェクトに取り込んだSMFの中から、任意のファイルを選んで再生します。

### **HINT**

SMFの途中でテンポを変化させたいときは、リズムセクションをリズムソングモードに切り替えて、目的の位置でテンポが変化するリズムソングを作成してからSMFを再生します。

### 1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

### 2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY SMF” と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

SMFメニューが表示されます。

### 3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “SMF FILE SEL” と表示させてください。

```
SMF
FILE SEL
```

### 4. [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わり、取り込んだSMFの中から再生するファイルを選択できるようになります。

```
FILE SEL
SEQ1
```

### 5. ダイアルを回して再生したいSMFを選び、[ENTER]キーを押してください。

選んだファイルが選択され、手順3の画面に戻ります。

### 6. [EXIT] キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。

### 7. SMFを再生するには、PLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーセクション/リズムセクションと連動しながら、SMFが再生されます。

### **NOTE**

- SMFを再生するときは、[DRUM]キーの状態（点灯/消灯）とは無関係に、常にレコーダーセクション/リズムセクションとSMFが連動します。
- 小節/拍単位で曲中の任意の位置にロケートしたときに、楽曲内の希望する位置とずれが生じることがあります。

# リファレンス[その他の機能]

ここでは、MRS-802のその他の機能について説明します。

## フットスイッチの機能を変更する

MRS-802が初期状態のとき、CONTROL IN端子に接続されたフットスイッチは、レコーダーの再生/停止を操作するコントローラーとして機能します。

しかし、設定を切り替えれば、フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン/アウト(→P35)の操作が行えます。設定方法は次の通りです。

### 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

### 2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “UTILITY SYSTEM” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

MRS-802内部の各種設定を行う、システムユーティリティメニューが表示されます。

```
SYSTEM
FOOT SW
```

### 3. ディスプレイに “SYSTEM FOOT SW” と表示されていることを確認し、[ENTER] キーを押してください。

フットスイッチに現在割り当てられている機能が表示されます。

```
FOOT SW
PLY_STP
```

### 4. ダイアルを回して “PLY\_STP” または “PUNCH IO” を選んでください。

各設定の内容は次の通りです。

#### ● PLY\_STP

フットスイッチを踏むたびに、レコーダーセクションの再生/停止が切り替わります(初期設定)。

#### ● PUNCH IO

フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン/アウトを操作します(フットスイッチを押すと、REC[●]キーを押したときと同じように動作します)。

### 5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

## チューナー機能を使う

MRS-802には、GUITAR/BASS端子またはINPUT 1 / 2端子に接続された楽器のチューニングを調節するためのクロマチックチューナー機能が内蔵されています。チューナー機能の使い方は次の通りです。

1. GUITAR/BASS端子またはINPUT 1 / 2端子のいずれかにチューニングを合わせたい楽器を接続し、対応するインプットのキー（[INPUT 1]キーまたは[INPUT 2]キー）をオンにしてください。

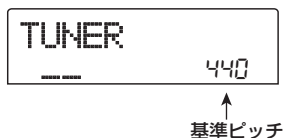
### HINT

[INPUT 1] / [INPUT 2]キーの両方をオンにしたときは、それぞれの入力信号がミックスされて、チューナーに送られます。

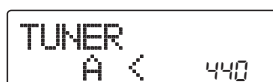
2. エフェクトセクションの[BYPASS/TUNER]キーを押し、続いて[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“TUNER”と表示され、チューナー機能がオンになります。チューナー機能がオンの間、インサートエフェクト/センドリターンエフェクトは一時的にオフとなります。

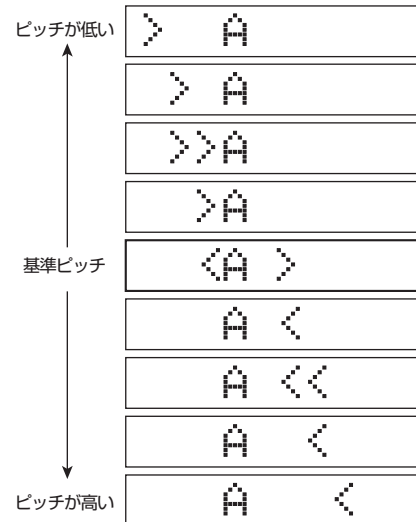
ディスプレイ2列目の右側には、現在の基準ピッチが表示されます。初期状態では、中央A = 440Hzに設定されています。



3. チューニングしたい音を鳴らし、ディスプレイに希望する音名（C、C#、D、D#、E……）が表示されるように、楽器のピッチを合わせてください。

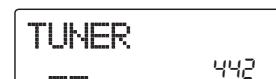


4. 希望する音名が表示されたら、ディスプレイの“>”と“<”のマークを見ながら、ピッチを微調整してください。



5. 基準ピッチを変更したいときは、ダイヤルを回してください。

チューニングの基準ピッチは435～445Hzの範囲を1Hz単位で変更できます。



6. チューニングが済んだら、[EXIT]キーを押してください。

エフェクトのバイパス状態に戻ります。もう一度[EXIT]キーを押すと、インサートエフェクト/センドリターンエフェクトが以前の状態に戻ります。



## レベルメーターの表示方法を切り替える

ディスプレイ下のレベルメーターには、フェーダーによるレベル調節を行う前の音量（プリフェーダー）、またはレベル調節後の音量（ポストフェーダー）が表示できます。プリフェーダーとポストフェーダーを切り替えるには、次の操作を行います。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに "UTILITY SYSTEM" と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

システムユーティリティメニューが表示されます。

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに "SYSTEM LVL MET" と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

現在のレベルメーター表示の設定が表示されます。

```
LVL MET
POST
```

それぞれ設定内容は、次の通りです。

### ● POST

[REC LEVEL] コントロール / フェーダー通過後のレベルを表示します（初期設定）。

### ● PRE

[REC LEVEL] コントロール / フェーダー通過前のレベルを表示します

4. ダIALを回して、設定を切り替えてください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押ししてください。

## ハードディスクのメンテナンス

ここでは、MRS-802の内蔵ハードディスクを検証 / 修復する方法や、フォーマットする方法など、ハードディスクのメンテナンス方法について説明します。

### メンテナンスの基本操作

内蔵ハードディスクのメンテナンス操作は、大半の項目で共通しています。基本的な操作方法は次の通りです。

1. MRS-802の電源を切り、[CLEAR] キーを押しながら、もう一度電源を入れ直してください。

MRS-802が、特殊機能を利用する "ROM ユーティリティモード" で起動します。

```
ROM UTY
MRS-802
```

2. コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。

ディスプレイに "ExtFunc Select" と表示されます。

```
ExtFunc
<Select>
```

3. 左右のカーソルキーを使って、操作したいコマンドを呼び出してください。

選択可能なコマンドは次の通りです。

### ● ScanDisk（スキャンディスク）

内蔵ハードディスクに記録されているデータの検証や修復を行います。

### ● Init Fac（ファクトリーイニシャライズ）

動作に必要なシステムファイルや各種データを書き直します。お客様が作成したデータは、消去されません。

### ● Init ALL（オールイニシャライズ）

ハードディスク内部をフォーマットし、動作に必要なシステムファイルや各種データを書き込みます。すべての既存プロジェクトは消去されます。

4. [ENTER] キーを押し、コマンドを実行してください。

ディスプレイの表示や操作方法は、コマンドごとに異なります。詳しくは、この後の各項目をご参照ください。

## 5. コマンドの実行が終わったら、電源を切り、もう一度入れ直してください。

MRS-802が通常モードで起動します。

## 内蔵ハードディスクを検証／修復する(スキャンディスク)

内蔵ハードディスクに記録されているデータの検証／修復を行います。MRS-802の動作が不安定なときにお試しください。

### ● NOTE ●

スキャンディスクを行っても、必ずしも破損したファイルを修復できるとは限りません。ハードディスクに保存したデータは、定期的にCD-R/RW ディスクにバックアップを保存することをお勧めします。

### 1. 「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“ScanDisk”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ハードディスクの検証方法を選ぶスキャンディスクメニューが表示されます。

```
AutoRepr
<-ENT->
```

### 2. 左右のカーソルキーを使って、スキャンディスクの方法を選択してください。

#### ● AutoRepr (オート)

ハードディスクに保存されているすべてのファイルを検証し、不正なファイルを自動的に修復します。

#### ● ChekFile (チェック)

ファイルの修復は行わず、検証のみを行います。不正なファイルを発見すると、その内容を画面に表示します。

### 3. 検証を実行するには[ENTER]キーを押してください。

スキャンディスクを開始します。

スキャンディスクが始まると、中止することはできません。また、スキャンディスク実行中に電源を切ると、ハー

ドディスクが破損する恐れがありますので、絶対におやめください。

## 4. 検証が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

手順1の画面に戻ります。

## システムファイルデータを書き直す(ファクトリーイニシャライズ)

システムファイルなど、MRS-802の動作に必要な各種データを書き直します。お客様が作成したプロジェクトは影響を受けません。このコマンドは、スキャンディスクを行っても動作が不安定なときにお試しください。

### 1. 「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“Init Fac”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

各種データの復帰を確認する“Init Fac Sure?”の文字が表示されます。

```
Init Fac
Sure?
```

### 2. 各種データの復帰を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

ファクトリーイニシャライズを実行した後、自動的に手順1の画面に戻ります。

## ハードディスクをフォーマットする(オールイニシャライズ)

内蔵ハードディスクをフォーマットし、MRS-802の動作に必要なシステムファイルや各種データを書き込みます。既存プロジェクトは、デモソングも含めてすべて消去されます。

### ● NOTE ●

消去されたプロジェクトは永久に復帰できなくなります。この操作は慎重に行ってください。残しておきたいプロジェクトがある場合は、あらかじめCD-R/RW ディスクにバックアップを保存してください(→P.119)。

### 1. 「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“Init ALL”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

オールイニシャライズの実行を確認する“Init ALL

Sure?" の文字が表示されます。

```
Init ALL
Sure?
```

## 2. オールイニシャライズを実行するには、もう一度 [ENTER]キーを押してください。

オールイニシャライズが開始されます。終了すると、自動的に手順1の画面に戻ります。

## 付属CD-ROMによるハードディスクのメンテナンス

MRS-802に付属しているCD-ROMを使って、MRS-802内蔵ハードディスクに対して次のメンテナンスを行うことができます。

### ■工場出荷時の状態に戻す (RECOVER)

デモンシングを含むすべてのデータを工場出荷時の状態に戻します。お客様が作成したプロジェクトはすべて消去されます。

### ■ファクトリーイニシャライズ (VER UP)

システムファイルなど、MRS-802の動作に必要な各種データをハードディスクに書き直します。

1. CD-R/RWドライブに付属CD-ROMを挿入した状態でリアパネルの [POWER] スイッチを押し、MRS-802の電源を入れてください。
2. 左右のカーソルキーを使って、工場出荷時の状態に戻す場合は "RECOVER?" を、ファクトリーイニシャライズする場合は "VER UP?" を選び、[ENTER]キーを押してください。

実行を確認する "Sure?" の文字が表示されます。

なお、操作をキャンセルしたいときは、"Sure?" と表示されているときに [EXIT] キーを押します。ディスプレイに "Please PowerOff" と表示されたら、[POWER] スイッチをオフにして電源を切ってください。

### 3. もう一度 [ENTER] キーを押してください。

メンテナンスが開始されます。終了すると "Done" と表示されます。CD-ROM をドライブから取り出し、MRS-802の電源を入れ直してください。

## オプションカードを使ってコンピューターと接続する

オプションのUSBカード "UIB-01 / UIB-02" を MRS-802 に装着すれば、内蔵ハードディスクをコンピューター側で認識させて、オーディオデータの編集やプロジェクトのバックアップなどが行えます。これを行うには、コンピューターと MRS-802 を USB ケーブルで接続し、MRS-802 を USB モードで起動します。

### ■ HINT

お使いのコンピューターやオペレーティングシステムによっては、ドライバソフトウェアをインストールする必要があります。詳しくは UIB01 / UIB-02 に付属のオンラインマニュアルをご参照ください。

1. MRS-802 の電源がオフになっていることを確認し、コンピューターのUSB端子とオプションカードをUSBケーブルで接続してください。
2. コントロールセクションの [CLEAR] キーを押しながら、[POWER] スイッチをオンにして電源を入れてください。

ディスプレイに次の画面が表示されます。

```
ROM UTY
MRS-802
```

### 3. コントロールセクションの [AUTO PUNCH IN/OUT] キーを押してください。

次の画面が表示され、MRS-802 が USB モードに切り替ります。

```
I/F
WORKING
```

USB モードに切り替えると、コンピューター側が自動的に MRS-802 の内蔵ハードディスクを認識し、オンライン状態となります。

実際の操作方法はオプションカード付属のオンラインマニュアルをご参照ください。

### 4. 接続を解除したいときは、コンピューター側でオンライン状態を解除してください。

解除の方法はお使いのコンピューターによって異なります。詳しくはオプションカード付属のオンラインマニュアルをご参照ください。

- 5.** USB モードを解除して通常の状態での起動したいときは、[EXIT]キーを押してください。
  
- 6.** 電源を切りたいときは、[POWER] スイッチをオフにしてディスプレイに次の画面を表示させ、[ENTER] キーを押してください。



```
PowerOFF
ENT/EXIT
```

## MRS-802 仕様

### ●レコーダー

フィジカルトラック	10
バーチャルテイク	100 (10テイク/トラック)
ドラムトラック	1 (ステレオ)
同時録音トラック	2
同時再生トラック	10 (8オーディオ+ステレオドラム)
録音データフォーマット	16ビットリニア (非圧縮)
録音時間	約3時間/GB (モノラルトラック換算)
プロジェクト	1000
マーカー	100ポイント/プロジェクト
ロケート機能	時間/分/秒/ミリ秒/小節/拍/チック
トラック編集機能	コピー、移動、消去、入れ替え、トリム、フェードイン/アウト、反転、タイムストレッチ/コンプレッション
パンチイン/アウト機能	マニュアル、オート
その他機能	バウンス、スクラブ/プレビュー、A-Bリピート、キャプチャー/スワップ、フレーズループ

### ●ミキサー

フェーダー	10 (1-8モノラル、ドラム、ステレオマスター)
レベルメーター表示	ポストフェーダー/プリフェーダー選択、フェーダー値モニター可能
トラックパラメーター	イコライザー、エフェクトセンド、パン(バランス)
イコライザー	ハイ(f: 500 Hz - 18 kHz ゲイン: ±12 dB) ロー (f: 40 Hz - 1.6 kHz ゲイン: ±12 dB)
エフェクトセンド	コーラス/ディレイ、リバーブ
ステレオリンク	1/2, 3/4, 5/6, 7/8トラック選択可能
シーン機能	100シーン/プロジェクト

### ●エフェクト

アルゴリズム	8タイプ(CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
パッチ	インサート280、センドリターン40
エフェクトモジュールチューナー	インサート6、センドリターン2 クロマチックオートチューナー

### ●リズム

ボイス	8
音源方式	16ビットリニアPCM
ドラムキット	43
ドラム音源	24/キット(8 x 3バンク)
分解能	48 PPQN
変拍子	1/4 - 8/4拍子

リズムパターン	511/プロジェクト
リズムソング	10/プロジェクト
小節数	999/ソング、99/パターン
ノート数	約20000/ソング
テンポ	40.0 - 250.0 BPM
ハードディスク	3.5インチ E-IDE規格
A/Dコンバータ	24ビット64倍オーバーサンプリング
D/Aコンバータ	24ビット128倍オーバーサンプリング
サンプリング周波数	44.1kHz
信号処理	24ビット
周波数特性	20 Hz ~ 20 kHz ± 1 dB (10 kΩ 負荷時)
S/N	93 dB (IHF-A)
ダイナミックレンジ	97 dB (IHF-A)
THD+N	0.02 % (400 Hz, 10 kΩ 負荷時)
ディスプレイ	66 × 52 mm オリジナルLCD (バックライト付)
ギター/ベースインプット	標準モノラルフォーンジャック、入カインピーダンス500 kΩ
バランス/アンバランス兼用インプット	XLR/標準フォーンコンボジャック (バランス入力時) 入カインピーダンス1 kΩ 平衡、2番ホット (アンバランス入力時) 入カインピーダンス50 kΩ 不平衡
ファンタム電源	48 V (オン/オフスイッチ付)
入力レベル	-50 dBm < 連続可変 < +4 dBm
マスターアウト	RCA ピンジャック (L/R)
出カインピーダンス	1 kΩ
定格出力レベル	-10 dBm
ヘッドフォンアウト	標準ステレオフォーンジャック、50 mW (32 Ω 負荷時)
MIDI	IN, OUT
コントロールインプット	FS01/FP02 兼用
拡張スロット	1
外形寸法	430(W) x 270(D) x 105(H) mm
重量	約5 kg (CD-R/RW ドライブ搭載時) 約4 kg (CD-R/RW ドライブ非搭載時)
電源	DC12V, 2A (付属ACアダプター AD-0009 指定)
消費電力	20 W (12 V, 1A) TYP
付属品	保証書、オペレーションマニュアル、デモソングリスト、ACアダプター、ACケーブル、CD-ROM
アクセサリ	フットスイッチFS01 エクスプレッションペダルFP02 USBインターフェースボード UIB-01/UIB-02

\*0 dBm = 0.775 Vrms

\*製品の仕様及び外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

## 故障かな？と思われる前に

MRS-802の動作がおかしいと思われたときは、まず以下の項目をご確認ください。

### 再生時のトラブル

#### ■ 音が出ない、もしくは非常に小さい

- ・ オーディオシステムとの接続、およびオーディオシステムのボリューム設定を確認してください。
- ・ ミキサーセクションのステータスキーが緑色に点灯し、フェーダーが上がっていることを確認してください。ステータスキーが消灯しているときは、キーを押して緑色に点灯させてください。
- ・ 音量を下げた状態のシーンがマークに登録されていると、そのマークの位置で自動的に音量が下がります。マークに割り当てられているシーンを解除してください (→P.76)。
- ・ [DRUM]キーが点灯しているときはレコーダーが動作しません。[EXIT]キーを押して[DRUM]キーを消灯に変えてください。

#### ■ フェーダーを操作しても音量が変わらない

- ・ ステレオリンクがオンに設定されているチャンネルでは、偶数番号のフェーダー操作が無効になります。ステレオリンクをオフにするか (→P.73)、奇数番号のフェーダーを操作してください。

#### ■ ディスプレイに“Don't Play”と表示され、再生できない

- ・ 現在の画面では、レコーダーが動作しません。[EXIT]キーを何度か押してメイン画面に戻してください。

#### ■ 入力信号が聞こえない、もしくは非常に小さい

- ・ [INPUT 1]/[INPUT 2]キーが点灯していることを確認してください。
- ・ 該当するインプットの[INPUT]コントロールが上がっていることを確認してください。
- ・ [REC LEVEL]コントロールが上がっていることを確認してください。上がっているときは、一度下げてもう一度上げてください。

#### ■ ディスプレイに“STOP RECORDER”と表示され、操作ができない

- ・ 現在行われた操作は、レコーダーの動作中に行えま

せん。STOP[■]キーを押してレコーダーを停止してから操作してください。

### 録音時のトラブル

#### ■ トラックに録音できない

- ・ 録音トラックが選択されていることを確認してください。
- ・ ハードディスクの空き容量が不足していないかどうかを確認してください (→P.125)。
- ・ プロジェクトに書き込み保護 (プロテクト) が設定されているときは、録音が行えません。プロテクトをオフにするか (→ P.127)、他のプロジェクトをご利用ください。

#### ■ INPUT 1端子に接続した楽器やマイクの信号が入力されない

- ・ INPUT 1 端子とGUITAR/BASS端子の両方に楽器 / マイクが接続されているときは、GUITAR/BASS端子が優先されます。

#### ■ 録音した音が歪んでいる

- ・ 入力感度の設定 ([INPUT]コントロール) や録音レベルの設定 ([REC LEVEL]コントロール) が適切かどうかを確認してください。
- ・ レベルメーターの0 (dB) のドットが点灯しない範囲で、フェーダーを下げてください。
- ・ トラックミキサーのEQのゲインが極端に高く設定されていると、フェーダーを下げても音が歪んで聞こえる場合があります。EQを適切な値に設定してください。

### エフェクト関連のトラブル

#### ■ インサートエフェクトがかからない

- ・ [BYPASS/TUNER]キーが消灯していることを確認してください。
- ・ インサートエフェクトが目的の位置に挿入されていることを確認してください (→P.101)。

#### ■ センドリターンエフェクトがかからない

- ・ [CHORUS/DELAY]キー/[REVERB]キーが点灯していることを確認してください。消灯しているときは、キーを何度か押して点灯させてください。
- ・ ミキサーの各チャンネルで、REVERB SEND パラ

メーターやCHORUS/DELAY SENDパラメーターがオンになっていることを確認してください。オンに設定されているときは、センドレベルが上がっていることを確認してください (→P.72)。

## リズム関連のトラブル

### ■ リズムパターンの演奏が聞こえない

- ・ [DRUM]ステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。
- ・ [DRUM]フェーダーが上がっていることを確認してください。フェーダーが上がっているときは、一度下げてからもう一度上げてください。
- ・ 空のリズムパターン (パターン名 "EMPTY") が選ばれていないかを確認してください。

### ■ リズムソングの演奏が聞こえない

- ・ 新規プロジェクトでは、すべてのリズムソングが空なので、音が鳴りません。新規のリズムソングを作成するか、リズムソングが作成されているプロジェクトを読み込んでください。
- ・ 外部MIDI機器からコントロールチェンジを受信したために、ドラムキットの音量が下がることがあります。ドラムキットのMIDIチャンネルをOFFに設定するか、外部MIDI機器の設定を確認してください。

### ■ リズムパターン／リズムソングの記録や編集が行えない

- ・ [DRUM]キーが消灯／点滅しているときは、リズムパターン／リズムソングの記録や編集が行えません。[DRUM]キーを押して、キーを点灯させてください。
- ・ ディスプレイに "FULL" と表示されるときは、リズムセクション用のメモリーを使い切ったことを示しています。不要なリズムパターンを消去してください。

### ■ リズムパターンに記録した音が鳴らない

- ・ 最大同時発音数を越える音は、発音されません。記録済みの他の音を消去するか (→ P.93)、最大同時発音数の範囲内で記録してください。

## MIDI関連のトラブル

### ■ 外部MIDI機器からMRS-802のドラムキットが鳴らせない

- ・ 外部機器のMIDI OUT端子とMRS-802のMIDI IN端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
- ・ 外部機器の送信MIDIチャンネルと、ドラムキットの受信MIDIチャンネルが一致していることを確認してください。

### ■ 外部MIDI機器と同期ができない

- ・ MRS-802のMIDI OUT端子と外部機器のMIDI IN端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
- ・ MRS-802側で、タイミングクロック、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの各情報の送信がオンに設定されていることを確認してください (→P.130)。
- ・ 外部MIDI機器が、タイミングクロックを受信して同期できるように設定されていることを確認してください。
- ・ 外部MIDI機器が、再生待機状態になっていることを確認してください。

### ■ CD-ROMやCD-R／RWディスクからSMFが取り込めない

- ・ SMFがフォーマット0であり、ファイル名や拡張子が適切であることを確認してください。
- ・ オープンセッションで書き込まれたCD-R／RWディスク上のSMFは認識できません。セッションを閉じてから、再度取り込みを試してください。

### ■ SMFが再生できない

- ・ SMFの出力先として、"ON" (SMFの演奏情報がMIDI OUT端子から出力されます) が選ばれていることを確認してください (→P.132)。

## CD-R/RW ドライブ関連のトラブル

### ■ MRS-802で作成したオーディオCDを、一般のCDプレーヤーで再生できない

- ・ ファイナライズ処理は済んでいますか？
- ・ 古いCDプレーヤーで再生しようとしていませんか？  
古いタイプのCDプレーヤーの中には、CD-RディスクのCDオーディオを再生できないものがあります。
- ・ CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCDプレーヤーでは再生できません。

### ■ CD-R/CD-RWディスクにオーディオデータが書き込めない

- ・ すでにファイナライズ処理を施してありませんか？

### ■ バックアップできない

- ・ すでにオーディオデータが書き込まれたCD-R/RWディスクではありませんか？

### ■ 分割して保存したプロジェクトをリストアできない

- ・ 適切なディスクが入っていますか？  
プロジェクト単位でバックアップした場合はディスク番号=1のディスクを挿入します。ハードディスク全体をバックアップした場合は、目的のプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入します。

## その他のトラブル

### ■ 他の機器と接続するとノイズが出る

- ・ 底面のネジ止め部を利用して接地すると改善されることがあります。

### ■ プロジェクトが保存できない

- ・ プロジェクトに書き込み保護（プロテクト）が設定されているときは、保存できません。プロテクトをオフにしてください（→P.127）。

### ■ プロジェクトの新規作成やコピーができない

- ・ ディスプレイに“FULL”と表示された場合は、これ以上プロジェクトが作成できないことを示しています。不要なプロジェクトを削除してください。

### ■ 何かコマンドを実行しようとする、次のようなメッセージが表示される

#### FULL

CD-R/RWディスクの残り容量が足りません。

#### INSERT

#### DISC:xxx

ディスク番号xxxのディスクを挿入してください。

#### NO AUDIO

CD-R/RWドライブに、オーディオCD以外のディスクが入っています。

#### NO DATA

該当するデータが存在しません。

#### NO DISC

CD-R/RWドライブにディスクが入っていません。

#### NotBLANK

未使用のCD-R/RWディスクではありません。

#### NOT CD-R

CD-R/RWドライブにCD-R/RW以外のディスクが入っています。

#### HDD FULL

内蔵ハードディスクの残り容量が足りません。

#### PRJ FULL

内蔵ハードディスクには、これ以上プロジェクトを作れません。



## エフェクトタイプ／パラメーターリスト

### インサートエフェクト

#### ■ CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズム

#### COMPRESSORモジュール

タイプ	パラメーター		
	SENS	ATTACK	LEVEL
COMP	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0～10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0～10	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。

#### PRE AMP/DRIVEモジュール

タイプ	パラメーター						
	GAIN	TONE	LEVEL				
J-CLN	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。						
US-CLN	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。						
US-DRV	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。						
Tweed	枯れた歪みが特徴の真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングです。						
Class A	ブリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。						
UK-CRU	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。						
UK-DRV	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。						
CMB 335	ロングサステインが特徴の真空管コンボアンプのモデリングです。						
MTL PNL	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。						
BLK BTM	太い低音と細かい歪みが特徴の真空管スタックアンプのモデリングです。						
MD LEAD	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。						
FZ-STK	FUZZで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような60年代風サウンドです。						
TE Bass	クリーンな中低域が特徴のベースアンプのモデリングです。						
FD Bass	ピンテージドライブ風のベース用アンプのモデリングです。						
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。						
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	クランチとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。						
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	ピンテージオーバードライブとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。						
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	ピンテージディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。						
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	メタル向けディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。						
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	ズーム9002ディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。						

<b>Aco.Sim</b>	<b>TOP</b>	<b>BODY</b>	<b>LEVEL</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>
	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させます。					
<b>E-AcPRE</b>	<b>COLOR</b>	<b>TONE</b>	<b>LEVEL</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>
	エレアコ用のプリアンプです。					
<b>BassSim</b>	<b>TONE</b>	<b>LEVEL</b>				
	エレクトリックギターをベースギター風の音色に変化させます。					
<b>CABINET</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>			
	ギター/ベースアンプのキャビネットシミュレーションです。					

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
<b>GAIN</b>	1～30	ゲインの量を設定します。
<b>TONE</b>	0～10	音質を調整します。
<b>LEVEL</b>	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
<b>TOP</b>	1～30	弦の響きを調整します。
<b>BODY</b>	0～10	胴鳴りの響きを調整します。
<b>CABINET</b>	CM	Combo : コンボタイプのキャビネットです。
	br	Bright Combo : Comboよりも明るめの音色が得られます。
	Ft	Flat : フラットな特性のキャビネットです。
	St	Stack : スタックタイプのキャビネットです。
	bC	BassCombo : ベース用のコンボタイプキャビネットです。
<b>SPEAKER</b>	bS	BassStack : ベース用のスタックキャビネットです。
	C1	Combo 1 : 12インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C2	Combo 2 : 12インチスピーカー×2のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C3	Combo 3 : 10インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	GS	Gt Stack : 10インチスピーカー×4のスタック型ギターアンプのサウンド。
	GW	Gt Wall : スタック型を複数積み上げたサウンド。
	bC	Bs Combo : 15インチスピーカー×1のコンボ型ベースアンプのサウンド。
bS	Bs Combo : 6.5インチスピーカー×4のスタック型ベースアンプのサウンド。	
<b>DEPTH</b>	0～10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
<b>COLOR</b>	1～4	エレアコ用プリアンプの特性を設定します。

## 3 BAND EQ モジュール

タイプ	パラメーター			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL
3BandEQ	3バンドのイコライザーです。			

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
<b>HIGH</b>	-12～12	高音域をブースト/カットします。
<b>MID</b>	-12～12	中音域をブースト/カットします。
<b>LOW</b>	-12～12	低音域をブースト/カットします。
<b>LEVEL</b>	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。

## ZNR モジュール

タイプ	パラメータ
	THRSHOLD
ZNR	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
<b>THRSHOLD</b>	OFF, 1～30	ZNRの感度を設定します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。

## VOL PDLモジュール

タイプ	パラメータ
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
MIN VOL	0～10	エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして使用する時の最小ボリュームを設定します。

## MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	クリアなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	エクスプレッションペダルを使ってワウをマニュアル操作するエフェクトです。			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。			
PITCH	SHIFT	STONE	BALANCE	
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。			
AIR	SIZE	STONE	MIX	
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えるエフェクトです。			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	マイク2本を使ってステレオ録音したようなサウンドにするエフェクトです。			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	最大500msのディレイです。			

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	TYPE = FLANGER : -10～10	フィードバック量を設定します。
	TYPE = DELAY : 0～10	
POSITION	AF / bF	PRE AMP/DRIVEモジュールと、MODULATION/DELAYモジュールのエフェクトの位置を入れ替えます。
COLOR	1～4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0～10	効果を強調します。
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1～50	ワウの中心周波数を設定します。
	TYPE = EXCITER : 1～5	周波数を設定します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
RTM	OFF / On	エクスプレッションペダルをワウペダルとして使用するかどうかを設定します。
FLT TYPE	bPF / LPF	フィルターのタイプを設定します。
RESO	1～10	効果にクセを付けます。
SENS	-10～10	エフェクトのかかる感度を設定します。
SHIFT	-12.0～24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
STONE	0～10	音質を調整します。
BALANCE	0～30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
LowBoost	0～10	低音域を強調します。
SIZE	1～10	空間の広さを設定します。
TIME	TYPE = WIDE : 1～64	ディレイタイムを設定します。
	TYPE = DELAY : 1～50	
WET LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

## ■ MICアルゴリズム

### COMP/LIMモジュール

タイプ	パラメーター		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	信号のピークを抑えるリミッターです。		

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0～15	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0～15	コンプレッションのかかる速さを設定します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
THRSHOLD	0～15	リミッターのかかり始める感度を設定します。
RELEASE	0～15	信号入力レベルがスレッシュホールド以下になって圧縮を終了するまでの長さを設定します。

### MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。			

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR	1～6	1. フラットな特性です
		2. ローカットされた特性です。
		3. アコースティックギター用の特性です。
		4. ローカットされたアコースティックギター用の特性です。
		5. ボーカル用の特性です。
		6. ローカットされたボーカル用の特性です。
TONE	0～10	音質を調整します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
DE-ESSER	0～10	音声に含まれる歯擦音のカット量を設定します。

### 3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

## MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASER	RATE	COLOR	
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
RingMod	RATE	BALANCE	
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えるエフェクトです。		
DELAY	TIME	FB	MIX
	最大500msのディレイです。		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで1ms単位で設定できるダブリングです。		

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
COLOR	1~4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0~10	効果を強調します。
SHIFT	-12.0~24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
BALANCE	0~30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
FREQ	1~5	周波数を設定します。
LowBoost	0~10	低音域を強調します。
SIZE	1~10	空間の広さを設定します。
FB	TYPE = FLANGER : -10~10	フィードバック量を設定します。
	TYPE = DELAY : 0~10	
TIME	TYPE = DELAY : 1~50	ディレイタイムを設定します。( x 10ms )
	TYPE = DOUBLE : 1~100	ディレイタイムを設定します。( x 1ms )
TONE	0~10	音質を調整します。
MIX	0~30	エフェクトのミックス量を設定します。

## ■ DUAL MICアルゴリズム

### COMP/LIMモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください。

### MIC PREモジュール

タイプ	パラメーター		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。		

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR	1～6	1. フラットな特性です
		2. ローカットされた特性です。
		3. アコースティックギター用の特性です。
		4. ローカットされたアコースティックギター用の特性です。
		5. ボーカル用の特性です。
		6. ローカットされたボーカル用の特性です。
TONE	0～10	音質を調整します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。

### 3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### DOUBLINGモジュール

タイプ	パラメーター		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで1ms単位で設定できるダブリングです。		

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
TIME	1～100	ディレイタイムを設定します。( x 1ms )
TONE	0～10	音質を調整します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。

## ■ LINEアルゴリズム

### COMP/LIMモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはMICアルゴリズムをご参照ください。

### ISOLATORモジュール

タイプ	パラメーター				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できるエフェクトです。				

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50～16000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50～16000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
MIX_HIGH	OFF, -24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, -24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, -24～6	低域のミックス音量を設定します。

### 3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### MODULATION/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASER	RATE	COLOR	
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
RingMod	RATE	BALANCE	
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100msまで1ms単位で設定できるダブルリングです。		

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を設定します。
FB	TYPE = FLANGER: -10～10	フィードバック量を設定します。
	TYPE = DELAY: 0～10	
COLOR	1～4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0～10	効果を強調します。
SHIFT	-12.0～24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。1.0が半音に相当します。
TONE	0～10	音質を調整します。
BALANCE	0～30	原音とエフェクト音のバランスを設定します。
SIZE	1～10	空間の広さを設定します。
TIME	1～100	ディレイタイムを設定します。( x 1ms )

## ■ MASTERINGアルゴリズム

### 3 BAND COMP/Lo-Fiモジュール

タイプ	パラメーター							
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してそれぞれにコンプレッサーとミックス量を設定できるエフェクトです。							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。							

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50～16000	低域／中域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50～16000	中域／高域を分ける周波数を設定します。
SNS_HIGH	0～15	高域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
SENS_MID	0～15	中域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
SENS_LOW	0～15	低域にかかるコンプレッサーの入力感度を設定します。
MIX_HIGH	OFF, -24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, -24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, -24～6	低域のミックス音量を設定します。
CHARA	0～10	フィルターのキャラクターを設定します。
COLOR	1～10	カラーを設定します。
DIST	0～10	歪み具合を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

### NORMALIZERモジュール

タイプ	パラメーター
NORMMLZR	GAIN
	3 BAND COMP/Lo-Fiモジュールの出力レベルを設定出来るモジュールです。

#### パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	-12～12	レベルを設定します。

### 3 BAND EQモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### ZNRモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。

### VOL PDLモジュール

タイプとパラメーターの説明についてはCLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASSアルゴリズムをご参照ください。



## DIMENSION/RESONANCEモジュール

タイプ	パラメーター						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	空間的な音の広がりが見られるエフェクトです。						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	LFO付きのレゾナンスフィルターです。						

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
RISE_1	0～30	ステレオ成分の強調ぐあいを設定します。
RISE_2	0～30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
FreqOFST	1～30	LFOのオフセットを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
TYPE	HPF / LPF / bPF	フィルターのタイプを設定します
RESO	1～30	効果にクセを付けます。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
DRY LVL	0～30	原音のミックス量を設定します。

## センドリターンエフェクト

## CHORUS/DELAYモジュール

タイプ	パラメーター				
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	最大1000msのディレイです。				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL		
	最大100msのダブルリングです。				

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
LFO TYPE	Mn / St	LFOの位相をMn (モノラル) / ST (ステレオ)から選択します。
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
PRE DLY	1～30	プリディレイタイムを設定します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を設定します。
TIME	TYPE = DELAY : 1～1000 TYPE = DOUBLE : 1～100	ディレイタイムを設定します。( x 1ms )
FB	0～10	フィードバック量を設定します。
DAMP	0～10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
REV_SEND	0～30	ディレイ音をリバーブに送る量を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。

## REVERBモジュール

タイプ	パラメーター					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	コンサートホール風の残響音が見られるリバーブです。					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	室内の残響音が見られるリバーブです。					

## パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
PRE DLY	1～100	プリディレイタイムを設定します。
REV TIME	1～30	リバーブタイムを設定します。
EQ_HIGH	-12～6	エフェクト音の高域の音量を設定します。
EQ_LOW	-12～6	エフェクト音の低域の音量を設定します。
E/R MIX	0～30	初期反射の音量を設定します。
EFX LVL	0～30	エフェクト音のミックス量を調節します。

## エフェクトパッチリスト

### インサートエフェクト

#### ■ CLEANアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>Standard</b>	録音用にシェイプアップされた基本音色
1	<b>J-Chorus</b>	JCクリーンサウンド
2	<b>Phaser</b>	ビンテージフェイズエフェクトを再現したクリーンサウンド
3	<b>DryComp</b>	ダブリングが隠し味の、ライン直のクリーンサウンド
4	<b>RiffCLN</b>	ギターモデルによる音色の違いが出る、ロックンロールサウンド
5	<b>WideCLN</b>	クランチ感がある、ワイドなクリーンサウンド
6	<b>PunchCLN</b>	アンプを通した空気感のある、ノーマルだがパンチの効いたサウンド
7	<b>Arpeggio</b>	アルペジオ向けクリーンサウンド
8	<b>CleanCH</b>	アメリカ製ビンテージチューブアンプのクリーンチャンネルサウンド
9	<b>50sRNB</b>	トレモロを使用したリズム&ブルース向けサウンド
10	<b>StrmBeat</b>	ストローク向きのベーシックなサウンド
11	<b>CompCln</b>	ナチュラルなコンプレッションサウンド
12	<b>12-Clean</b>	オクターブ上のピッチを加えたクリーンサウンド
13	<b>Funky</b>	ファンキーカッティング向きサウンド
14	<b>FDR-Cln</b>	アメリカ製のビンテージチューブクリーンサウンド
15	<b>Rockbily</b>	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
16	<b>NYFusion</b>	ライン録音向きのクリーンサウンド
17	<b>Wet-Rhy</b>	バラードに適したカッティングサウンド
18	<b>JazzTone</b>	ジャズ向きのクリーンサウンド
19	<b>DeepFLG</b>	フランジングクリーンサウンド
20~24	<b>EMPTY</b>	

#### ■ DISTアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>MRS-Drv</b>	ふくよかな歪みとリッチな残響のサウンド
1	<b>RCT-BG</b>	* 整流器* というシリーズ名をもつアメリカ製のハイゲインアンプサウンド
2	<b>CrnchCmp</b>	コンプを隠し味にしたクランチサウンド
3	<b>9002Lead</b>	元祖9002サウンド
4	<b>F-Tweed</b>	アメリカ製の小型ビンテージチューブアンプサウンド
5	<b>BlackPnl</b>	ヘビメタル向きのアメリカ製スタックアンプ* 5100系* サウンド
6	<b>MatchCru</b>	モダンなクラスAアンプのクランチサウンド
7	<b>Sticky</b>	粘り気のあるクランチサウンド
8	<b>HardPick</b>	ハードなクランチサウンド
9	<b>RockDrv</b>	ストレートなロック系ドライブサウンド。
10	<b>Duplex</b>	ワイド感を出して、ダブらせたように聞こえるリードサウンド
11	<b>MadBass</b>	高音弦のコード弾きやリードに最適な、ギター用歪みベースサウンド
12	<b>Straight</b>	ジャンルを問わず使いやすいストレートなリードサウンド
13	<b>JetSound</b>	汎用ジェットサウンド
14	<b>Combo-BG</b>	サステインの長い、キメ細やかなオーバードライブサウンド
15	<b>FDR-Twin</b>	アメリカ製ビンテージチューブアンプのドライブチャンネルサウンド
16	<b>Beatle</b>	クラスA方式のマーギービートサウンド
17	<b>WildFuzz</b>	ビンテージファズボックスサウンド
18	<b>JB.Style</b>	ギターとベースのユニゾンには欠かせないオクターバー
19	<b>Pitch-5</b>	単音を弾いてもパワーコードになる
20	<b>BRT-Drv</b>	イギリス製スタックアンプ* 900系* の王道サウンド
21	<b>Soldan</b>	シングルコイルのハーフトーンに最適なハイゲインアンプサウンド
22	<b>MatchDrv</b>	モダンなクラスAアンプのドライブサウンド

23	<b>Snake</b>	ボトムのしっかりとしたヘビーメタルサウンド
24	<b>Crunch</b>	"800系" クランチサウンドとディレイのアンサンブル
25	<b>Ballad</b>	温かみのあるリードサウンド
26	<b>Metal-X</b>	隠しエフェクトによる倍音を含むメタルサウンド
27	<b>DP-Drv</b>	70年代ハードロックサウンド
28	<b>WetDrive</b>	シンプルでウェット感のあるオーバードライブサウンド
29	<b>Mellow</b>	甘いトーンのリードサウンド
30	<b>MultiDst</b>	太くしっかりしたマルチサウンド
31	<b>Bright</b>	音ヌケの良いサウンド
32	<b>Melody</b>	エフェクティブな味付けを施したメロディー向けサウンド
33	<b>V-Blues</b>	ビンテージブルースサウンド
34	<b>BlueFngr</b>	指弾きに適したブルージ的なサウンド
35	<b>HDR-Drv</b>	ウェットなハードロックサウンド
36	<b>Cry-Lead</b>	ズームオリジナルのクライサウンド
37	<b>ZakWah</b>	オートワウを使用したリードサウンド
38	<b>LA-Std</b>	L.A.スタジオ系ビッグコーラスサウンド
39	<b>TheRing</b>	効果音として使えるリングモジュレーター
40~44	<b>EMPTY</b>	

### ■ ACO/BASS SIMアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>AcoSIM 1</b>	クセの少ないアコースティックギターのシミュレーション
1	<b>AcoSIM 2</b>	コーラスが美しいアコースティックギターのシミュレーション
2	<b>AcoSIM 3</b>	揺れないデチューンによるきらびやかなサウンド
3	<b>FullSize</b>	フルサイズのボディを持ったアコースティックギターのシミュレーション
4	<b>Light12</b>	ライトな感じの12弦ギターをイメージしたサウンド
5	<b>BsSIM 1</b>	タイトなピックベースのシミュレーション
6	<b>BsSIM 2</b>	メロディラインに有効なコーラススペースのシミュレーション
7	<b>BsSIM 3</b>	オートワウベースのシミュレーション
8	<b>FingBass</b>	80年代フュージョンでよく使われたフランジサウンド
9	<b>UniSolo</b>	バックングからリードまでカバーする、ギターとベースとのユニゾンサウンド
10~14	<b>EMPTY</b>	

### ■ BASSアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>BS-Pick</b>	タイトなピック弾き用サウンド
1	<b>BS-Od</b>	レトロな歪み感のロックサウンド
2	<b>BS-Drv</b>	ハードな歪みサウンド
3	<b>BS-Fingr</b>	万人向けフィンガー奏法用サウンド
4	<b>BS-Slap</b>	メリハリのあるスラップサウンド
5	<b>BS-Comp</b>	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ち良いサウンド
6	<b>BS-Edge</b>	エッジの効いた音抜けが良いサウンド
7	<b>BS-Solo</b>	コーラスを活かしたメロディー向けサウンド
8	<b>BS-Octve</b>	アンサンブルで活躍する、オクターブ上をミックスしたサウンド
9	<b>BS-Wah</b>	オートワウを使ったファンキーベース
10~14	<b>EMPTY</b>	

### ■ MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>Vo-Stnd</b>	スタンダードなボーカルエフェクト
1	<b>Vo-Rock</b>	ロックボーカルエフェクト
2	<b>Vo-Balld</b>	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト
3	<b>Vo-Echo</b>	ボーカル用エコー
4	<b>Vo-PreC1</b>	コンデンサー：滑らかで聞きやすいサウンド

5	<b>Vo-PreC2</b>	コンデンサー：声に厚みを付加するダブリング
6	<b>Vo-PreD1</b>	ダイナミック：音の輪郭をハッキリさせるエフェクト
7	<b>Vo-PreD2</b>	ダイナミック：ファット感とウェット感を兼ね備えたサウンド
8	<b>Vo-Robot</b>	SFMービー風ロボットボイス
9	<b>AG-Live</b>	ギター以外にも幅広く使える、ライブ感のあるマイク録音用サウンド
10	<b>AG-BrghT</b>	フライトで音抜けの良いマイク録音用サウンド
11	<b>AG-Solo</b>	ゴージャスなソロ用サウンド
12	<b>AG-Edge</b>	エッジを出したアコギ録音用サウンド
13	<b>AG-Strum</b>	ストロークに適したアコギ録音用サウンド
14	<b>ForWind</b>	中域にクセを持たせ存在感を出したサウンド
15	<b>ForBrass</b>	全体的にキレの良いショートディレイ
16	<b>ForPiano</b>	厚みを持たせ、輪郭を出したサウンド
17	<b>AG-Mix 1</b>	ミックスダウンに有効なストロークサウンド
18	<b>AG-Mix 2</b>	ミックスダウンに有効なアルペジオサウンド
19	<b>SweeperX</b>	ワンショット系パーカッションに鋭いスウィープ感を加えるエフェクト
20	<b>FXgroove</b>	生ドラムを、エフェクト加工したリズムマシンの音色に変化させる
21	<b>Lo&amp;Hi</b>	高域と低域をブーストし中域をカットした、ドンシャリドラムサウンド
22	<b>Lo-Boost</b>	ピッチシフターを使い低域を補強したドラムサウンド
23	<b>FanFan</b>	扇風機に向かってしゃべったときのようなギミックサウンド
24	<b>Alien</b>	宇宙生命体をイメージしたボーカルエフェクト
25	<b>TapeComp</b>	アナログマルチ録音の雰囲気を出す
26	<b>Duet??</b>	女性ボーカルの場合は子供と、男性ボーカルの場合は女性とデュエットする雰囲気が出るエフェクト
27	<b>Active</b>	アタックを強調したエフェクト
28	<b>Psyche</b>	サイケ時代を思わせるボーカル用ギミックサウンド
29	<b>DeepDLY</b>	シャウトや音をカットしたときに、効果的に残響が残るボーカルディレイ。
30~49	<b>EMPTY</b>	

## ■ DUAL MICアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント	INPUT 1 / 2の推奨用途
0	<b>Vo/Vo 1</b>	デュエット向け	ボーカル/ボーカル
1	<b>Vo/Vo 2</b>	メインボーカル向けコーラス	ボーカル/ボーカル
2	<b>Vo/Vo 3</b>	ハーモニーに適する	ボーカル/ボーカル
3	<b>AG/Vo 1</b>	ストリート風のテイストを持たせる	アコースティックギター/ボーカル
4	<b>AG/Vo 2</b>	AG/Vo 1とはボーカルのテイストが異なる	アコースティックギター/ボーカル
5	<b>AG/Vo 3</b>	声質を積極的に変化させる	アコースティックギター/ボーカル
6	<b>ShortDLY</b>	ダブリングを効果的に活用したショートディレイサウンド	マイク/マイク
7	<b>FatDrum</b>	ドラムのワンポイントステレオマイク録音用	マイク/マイク
8	<b>BothTone</b>	INPUT 1を男性向け、INPUT 2を女性向けに調整したコンデンサーマイクサウンド	ボーカル/ボーカル
9	<b>Condnsr</b>	ダイナミックマイクでのコンデンサーマイクシミュレーション	ボーカル/ボーカル
10	<b>DuoAtack</b>	アタックを強調しコーラス効果を加えたリードボーカル向き	ボーカル/ボーカル
11	<b>Warmth</b>	中域をふくらませ温かみを出したサウンド	ボーカル/ボーカル
12	<b>AM Radio</b>	AMモノラルラジオの音質のシミュレーション	ボーカル/ボーカル
13	<b>Pavilion</b>	エキスポ系イベント展示場内でのデモ風景を演出するナレーション用パッチ	ボーカル/ボーカル
14	<b>TV News</b>	TVのニュースキャスター風サウンド	ボーカル/ボーカル
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	ポップス系の女性ボーカルとピアノの弾き語りに適したサウンド	ボーカル/ピアノ
16	<b>JazzDuo1</b>	ジャズセッションのLPレコードをシミュレートした、ややローファイなサウンド	ボーカル/ピアノ
17	<b>Cntmprry</b>	今風の音処理を意識した、汎用性の高いメリハリの効いたサウンド	ボーカル/ピアノ
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzyDuo1の男性ボーカル用サウンド	ボーカル/ピアノ
19	<b>Ensemble</b>	アタックの強いギターとそれを包み込むようなピアノとのバランスの取れたパッチ	アコースティックギター/ピアノ
20	<b>Enhanced</b>	弾き語りに適した、音の輪郭を強調するパッチ	アコースティックギター/ボーカル
21	<b>Warmy</b>	シャリシャリとした音の輪郭を丸く補正するパッチ	アコースティックギター/ボーカル
22	<b>Strum+Vo</b>	中低域を補正した、スムーズで太めのサウンド	アコースティックギター/ボーカル
23	<b>FatPlus</b>	中域が足りない時に補正してくれるパッチ	アコースティックギター/ボーカル
24	<b>Arp+Vo</b>	全体的に芯のある、しっかりとしたサウンド	アコースティックギター/ボーカル
25	<b>ClubDuo</b>	小さなクラブでのライブ感のシミュレーション	アコースティックギター/アコースティックギター
26	<b>BigShape</b>	全体的にメリハリを持たせるパッチ	アコースティックギター/アコースティックギター

27	<b>FolkDuo</b>	音抜けが良くスッキリした感じに仕上げるパッチ	アコースティックギター/アコースティックギター
28	<b>GtrDuo</b>	アコースティックギターのデュオプレイに適したパッチ *英文は変更なし	アコースティックギター/アコースティックギター
29	<b>Bright</b>	明るくシャープな世界観を持たせるパッチ	アコースティックギター/アコースティックギター
30~49	<b>EMPTY</b>		

## ■ LINEアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>Syn-Lead</b>	シンセの単音リード用エフェクト
1	<b>OrganPha</b>	シンセ/オルガン用フェイザー
2	<b>OrgaRock</b>	ロックオルガン用のブーミーな歪みサウンド
3	<b>EP-Chor</b>	美しい響きとコーラスの、エレピに効果的なエフェクト
4	<b>ClavFig</b>	クラビネット用のワウが効いた音色
5	<b>Concert</b>	ピアノ用のコンサートホール効果
6	<b>Honkey</b>	ホンキートンクピアノのシミュレーション
7	<b>PowerBD</b>	バスドラムにパワーを持たせるエフェクト
8	<b>DrumFing</b>	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
9	<b>LiveDrum</b>	野外ライブのダブルリングのシミュレーション
10	<b>JetDrum</b>	16ビートのハイハットに効果的なフェイザー
11	<b>AsianKit</b>	スタンダードなドラムキットをアジアンキットに変化させる
12	<b>BassBost</b>	低音域を持ち上げるブーストエフェクト
13	<b>Mono-&gt;St</b>	モノラルソースに広がりを持たせるエフェクト
14	<b>AM Radio</b>	AMラジオのシミュレーション
15	<b>WideDrms</b>	内蔵のドラムトラックに効果的なワイドステレオエフェクト
16	<b>DanceDrm</b>	低域をブーストして音圧を増すダンスリズム用エフェクト
17	<b>Octaver</b>	1オクターブ下の音を追加するSFXエフェクト
18	<b>Percushn</b>	パーカッションに空気感、プレゼンス、ステレオ感を与える
19	<b>MoreTone</b>	中音域を持ち上げて、歪んだギターサウンドのボディを強調する
20	<b>SnrSmack</b>	内蔵ドラム音色にプレゼンスを与え、スネアのスナッピー感を強調
21	<b>Shudder!</b>	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
22	<b>SwpPhase</b>	強力なレゾナンス効果のフェイザー
23	<b>DirtyBiz</b>	リングモジュレーターを使用してローファイな歪みを与えるエフェクト
24	<b>Doubler</b>	ボーカルに効果的なダブルリング
25	<b>SFXlab</b>	シンセ音を強制的にSFX音色に変化させる
26	<b>SynLead2</b>	シンセリードに最適な、往年のジェットサウンドをイメージしたサウンド
27	<b>Tekepiko</b>	シーケンスフレーズや、シングルノートのミュートギターフレーズ向け
28	<b>Soliner</b>	アナログストリングアンサンブルのシミュレーション
29	<b>HevyDrum</b>	ハードロックのドラム向けサウンド
30~49	<b>EMPTY</b>	

## ■ MASTERINGアルゴリズム

No.	パッチ名	コメント
0	<b>PlusAlfa</b>	迫力を増すマスタリング
1	<b>All-Pops</b>	ごく一般的なマスタリング
2	<b>StWide</b>	レンジの広いマスタリング
3	<b>DiscoMst</b>	クラブサウンド向けマスタリング
4	<b>Boost</b>	ハイファイな仕上がりのマスタリング
5	<b>Power</b>	低域の太いパワフルなマスタリング
6	<b>Live</b>	ライブ感をプラスするマスタリング
7	<b>WarmMst</b>	温かなフィーリングを与えるマスタリング
8	<b>TightUp</b>	硬質なマスタリング
9	<b>1930Mst</b>	1930年代風サウンドにマスタリング
10	<b>LoFi Mst</b>	ローファイなマスタリング
11	<b>BGM</b>	BGM風にマスタリング

12	<b>RockShow</b>	ロックスタイルのミックスにライブ感を与えるマスタリング
13	<b>Exciter</b>	中域以上に軽く歪んだローファイ効果を与えるマスタリング
14	<b>Clarify</b>	どんなミックスにも使えるハイエンドの帯域を伸ばすマスタリング
15	<b>VocalMax</b>	バックに埋もれたボーカルを引き立てるマスタリング
16	<b>RaveRez</b>	強力なフィルターをスイープさせる
17	<b>FullComp</b>	フルレンジに対し強いコンプレッションをかけるマスタリング
18	<b>ClearPWR</b>	中域を強調し、音圧とクリアさを兼ね備えたパワーチューニング
19	<b>ClearDMS</b>	全体にメリハリと広がりを持たせるマスタリング
20~29	<b>EMPTY</b>	

## センドリターンエフェクト

### ■ CHORUS/DELAY

No.	PATCH NAME	コメント
0	<b>Vocal</b>	ボーカルに色を添えるコーラス
1	<b>GtChorus</b>	ギター之音に物足りなさを感じたときに有効なコーラス
2	<b>Doubling</b>	汎用性の高いダブリング
3	<b>Echo</b>	ギターからボーカルまで、派手に演出するアナログ風ディレイ
4	<b>Delay375</b>	一般に使用されるBPM120に合うディレイ
5	<b>LongDLY</b>	バラードに最適なロングディレイ
6	<b>FastCho</b>	サウンドに厚みを出す、速い周期のコーラス
7	<b>DeepCho</b>	深い効果の汎用コーラス
8	<b>ShortDLY</b>	汎用ショートディレイ
9	<b>DeepDBL</b>	深い効果のダブリング
10	<b>SoloLead</b>	ギターソロやシンセソロに最適で、速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
11	<b>WarmyDly</b>	深くかけても邪魔にならないアナログ風ディレイ
12	<b>EnhanCho</b>	ダブリングの位相ズレを利用したエンハンス効果
13	<b>Detune</b>	倍音を多く含んだデジタルエレピやシンセに最適
14	<b>Natural</b>	変調感の少ない、ギターやピアノのバックイングに適したコーラス
15~19	<b>EMPTY</b>	

### ■ REVERB

No.	PATCH NAME	コメント
0	<b>TightHal</b>	硬めの音質のホールリバーブ
1	<b>BrgtRoom</b>	硬めの音質のルームリバーブ
2	<b>SoftHall</b>	柔らかめの音質のホールリバーブ
3	<b>LargeHal</b>	大ホールの残響のシミュレーション
4	<b>SmallHal</b>	小ホールの残響のシミュレーション
5	<b>LiveHous</b>	ライブハウスの残響のシミュレーション
6	<b>TrStudio</b>	リハーサルスタジオの残響のシミュレーション
7	<b>DarkRoom</b>	柔らかめの音質のルームリバーブ
8	<b>VcxRev</b>	ボーカルを引き立たせるリバーブ
9	<b>Tunnel</b>	トンネルでの響きのシミュレーション
10	<b>BigRoom</b>	体育館程度の大きさの部屋鳴りのシミュレーション
11	<b>PowerSt.</b>	ゲートリバーブ風のエフェクト
12	<b>BritHall</b>	明るい残響を持つコンサートホールのシミュレーション
13	<b>BudoKan</b>	武道館の響きのシミュレーション
14	<b>Ballade</b>	スローテンポのバラード向き
15~19	<b>EMPTY</b>	

## リズムパターンリスト

No.	パターン名	No.	パターン名	No.	パターン名	No.	パターン名
000	08BEAT01	050	ROCK21	100	INDUST02	150	HIP 03
001	08BEAT02	051	ROCK22	101	POP 01	151	HIP 04
002	08BEAT03	052	ROCK23	102	POP 02	152	HIP 05
003	08BEAT04	053	ROCK24	103	POP 03	153	HIP 06
004	08BEAT05	054	ROCK25	104	POP 04	154	HIP 07
005	08BEAT06	055	ROCK26	105	POP 05	155	HIP 08
006	08BEAT07	056	ROCK27	106	POP 06	156	HIP 09
007	08BEAT08	057	ROCK28T	107	POP 07	157	HIP 10
008	08BEAT09	058	ROCK29	108	POP 08	158	HIP 11
009	08BEAT10	059	ROCK30	109	POP 09	159	HIP 12
010	08BEAT11	060	ROCK31	110	POP 10	160	HIP 13
011	08BEAT12	061	ROCK32	111	POP 11	161	HIP 14
012	16BEAT01	062	ROCK33	112	POP 12T	162	HIP 15
013	16BEAT02	063	HROCK 01	113	POP 13	163	HIP 16
014	16BEAT03	064	HROCK 02	114	POP 14	164	HIP 17
015	16BEAT04	065	HROCK 03	115	POP 15	165	HIP 18
016	16BEAT05	066	HROCK 04	116	POP 16	166	HIP 19
017	16BEAT06	067	HROCK 05	117	R'nB 01	167	HIP 20
018	16BEAT07	068	HROCK 06	118	R'nB 02	168	HIP 21
019	16BEAT08	069	HROCK 07	119	R'nB 03	169	HIP 22
020	16FUS 01	070	HROCK 08	120	R'nB 04	170	HIP 23
021	16FUS 02	071	HROCK 09	121	R'nB 05	171	HIP 24
022	04JAZZ01	072	METAL 01	122	R'nB 06	172	HIP 25
023	04JAZZ02	073	METAL 02	123	R'nB 07	173	HIP 26
024	04JAZZ03	074	METAL 03	124	R'nB 08	174	HIP 27
025	04JAZZ04	075	METAL 04	125	R'nB 09	175	HIP 28
026	BOSSA	076	METAL 05	126	R'nB 10	176	HIP 29
027	COUNTRY	077	METAL 06	127	R'nB 11	177	DANCE 01
028	68BLUS	078	THRASH01	128	R'nB 12	178	DANCE 02
029	DANCE	079	THRASH02	129	FUNK 01	179	DANCE 03
030	ROCK01	080	PUNK 01	130	FUNK 02	180	DANCE 04
031	ROCK02	081	PUNK 02	131	FUNK 03	181	DANCE 05
032	ROCK03	082	PUNK 03	132	FUNK 04	182	DANCE 06
033	ROCK04	083	PUNK 04	133	FUNK 05	183	DANCE 07
034	ROCK05	084	FUSION01	134	FUNK 06	184	DANCE 08
035	ROCK06	085	FUSION02	135	FUNK 07	185	HOUSE 01
036	ROCK07	086	FUSION03	136	FUNK 08	186	HOUSE 02
037	ROCK08	087	FUSION04	137	FUNK 09	187	HOUSE 03
038	ROCK09	088	FUSION05	138	FUNK 10	188	HOUSE 04
039	ROCK10	089	FUSION06	139	FUNK 11	189	HOUSE 05
040	ROCK11	090	FUSION07	140	FUNK 12	190	HOUSE 06
041	ROCK12	091	FUSION08	141	FUNK 13	191	TECHNO01
042	ROCK13	092	FUSION09	142	FUNK 14	192	TECHNO02
043	ROCK14	093	FUSION10	143	FUNK 15	193	TECHNO03
044	ROCK15	094	FUSION11	144	FUNK 16	194	TECHNO04
045	ROCK16	095	FUSION12	145	16BEAT09	195	TECHNO05
046	ROCK17	096	FUSION13	146	16BEAT10	196	TECHNO06
047	ROCK18	097	FUSION14	147	16BEAT11	197	TECHNO07
048	ROCK19	098	FUSION15	148	HIP 01	198	TECHNO08
049	ROCK20	099	INDUST01	149	HIP 02	199	TECHNO09

No.	パターン名	No.	パターン名	No.	パターン名	No.	パターン名
200	TECHNO10	252	JAZZ 09	304	INTRO 03	356	HIP F1
201	TECHNO11	253	SHUFFL01	305	INTRO 04	357	HIP F2
202	D'nB 01	254	SHUFFL02	306	INTRO 05	358	HIP F3
203	D'nB 02	255	SHUFFL03	307	INTRO 06	359	DANCE F1
204	D'nB 03	256	SHUFFL04	308	INTRO 07	360	DANCE F2
205	D'nB 04	257	SHUFFL05	309	INTRO 08	361	DANCE F3
206	D'nB 05	258	SHUFFL06	310	INTRO 09	362	DANCE F4
207	D'nB 06	259	SHUFFL07	311	INTRO 10	363	HOUSE F1
208	TRIP 01	260	SKA 01	312	INTRO 11	364	HOUSE F2
209	TRIP 02	261	SKA 02	313	INTRO 12	365	TECHN F1
210	TRIP 03	262	SKA 03	314	INTRO 13	366	TECHN F2
211	AMB 01	263	SKA 04	315	INTRO 14	367	D'nB F1
212	AMB 02	264	REGGAE01	316	INTRO 15	368	D'nB F2
213	AMB 03	265	REGGAE02	317	INTRO 16	369	AMB F1
214	AMB 04	266	REGGAE03	318	INTRO 17	370	GROOV F1
215	AMB 05	267	REGGAE04	319	INTRO 18	371	GROOV F2
216	AMB 06	268	REGGAE05	320	COUNT	372	BALAD F1
217	BALD 01	269	REGGAE06	321	ROCK F1	373	BALAD F2
218	BALD 02	270	AFRO 01	322	ROCK F2	374	BLUES F1
219	BALD 03	271	AFRO 02	323	ROCK F3	375	BLUES F2
220	BALD 04	272	AFRO 03	324	ROCK F4	376	CNTRY F1
221	BALD 05	273	AFRO 04	325	ROCK F5	377	CNTRY F2
222	BALD 06	274	AFRO 05	326	ROCK F6	378	JAZZ F1
223	BALD 07	275	AFRO 06	327	ROCK F7	379	JAZZ F2
224	BALD 08	276	AFRO 07	328	ROCK F8	380	SHFL F1
225	BALD 09	277	AFRO 08	329	ROCK F9	381	SHFL F2
226	BALD 10	278	LATIN 01	330	HROCK F1	382	SHFL F3
227	BALD 11T	279	LATIN 02	331	HROCK F2	383	REGGA F1
228	BALD 12	280	LATIN 03	332	HROCK F3	384	REGGA F2
229	BALD 13	281	LATIN 04	333	HROCK F4	385	AFRO F1
230	BLUES 01	282	LATIN 05	334	METAL F1	386	AFRO F2
231	BLUES 02	283	LATIN 06	335	METAL F2	387	LATIN F1
232	BLUES 03	284	LATIN 07	336	THRAS F1	388	LATIN F2
233	BLUES 04	285	LATIN 08	337	THRAS F2	389	LATIN F3
234	BLUES 05	286	LATIN 09	338	FUSE F1	390	LATIN F4
235	BLUES 06	287	LATIN 10	339	FUSE F2	391	MIDE F1
236	BLUES 07	288	LATIN 11	340	FUSE F3	392	MIDE F2
237	BLUES 08	289	LATIN 12	341	FUSE F4	393	ENDING01
238	COUNTR01	290	LATIN 13	342	FUSE F5	394	ENDING02
239	COUNTR02	291	LATIN 14	343	FUSE F6	395	ENDING03
240	COUNTR03	292	LATIN 15	344	INDST F1	396	ENDING04
241	COUNTR04	293	BOSSA 01	345	POPS F1	397	ENDING05
242	COUNTR05	294	SAMBA 01	346	POPS F2	398	ENDING06
243	COUNTR06	295	SAMBA 02	347	POPS F3	399	ENDING07
244	JAZZ 01	296	MIDE 01	348	POPS F4	400	METRO4/4
245	JAZZ 02	297	MIDE 02	349	POPS F5	401	METRO3/4
246	JAZZ 03	298	MIDE 03	350	R'nB F1	402	ALL MUTE
247	JAZZ 04	299	MIDE 04T	351	R'nB F2		
248	JAZZ 05	300	MIDE 05	352	FUNK F1		
249	JAZZ 06	301	MIDE 06	353	FUNK F2		
250	JAZZ 07P	302	INTRO 01	354	FUNK F3		
251	JAZZ 08	303	INTRO 02	355	FUNK F4		



## ドラムキットリスト

	表示	キット名
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	表示	キット名
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Click and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
	30HIPERC	High Percussion
PROCESSABLE	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
42TIGHT	Tight Rock	

## インストゥルメント / MIDI ノートナンバー対応表

キット番号 1-25, 31-42

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストゥルメント名	ノート #	インストゥルメント名	ノート #	インストゥルメント名	ノート #
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

\*JAZZ DRUMSでは一部のインストゥルメントが異なります。

キット番号26:General Percussion

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストゥルメント名	ノート #	インストゥルメント名	ノート #	インストゥルメント名	ノート #
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

## キット番号27:Drum Skin

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #
<b>KICK</b>	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
<b>SNARE</b>	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
<b>C-HH</b>	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
<b>O-HH</b>	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
<b>TOM 1</b>	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
<b>TOM 2</b>	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
<b>TOM 3</b>	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
<b>CYMBAL</b>	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

## キット番号28:Click and Sticks

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #
<b>KICK</b>	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
<b>SNARE</b>	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
<b>C-HH</b>	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
<b>O-HH</b>	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
<b>TOM 1</b>	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
<b>TOM 2</b>	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
<b>TOM 3</b>	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
<b>CYMBAL</b>	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

## キット番号29:Low Percussion

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #
<b>KICK</b>	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
<b>SNARE</b>	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
<b>C-HH</b>	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
<b>O-HH</b>	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
<b>TOM 1</b>	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
<b>TOM 2</b>	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
<b>TOM 3</b>	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
<b>CYMBAL</b>	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

## キット番号30:High Percussion

キー	バンク 1		バンク 2		バンク 3	
	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #	インストールメント名	ノート #
<b>KICK</b>	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
<b>SNARE</b>	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
<b>C-HH</b>	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
<b>O-HH</b>	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
<b>TOM 1</b>	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
<b>TOM 2</b>	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
<b>TOM 3</b>	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
<b>CYMBAL</b>	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

# フレーズリスト

		No.	Name	Comments			No.	Name	Comments	
Rhythm	Drum Loops	1	Ry-01-1A	Drum loop 1	Bass	in A	56	EB-01-1A	Old Funk loop 1	
		2	Ry-01-1B	Drum loop 2			57	EB-01-1B	Old Funk loop 2	
		3	Ry-01-1C	Drum fill 1		in B	58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1	
		4	Ry-01-1D	Drum variation 1			59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2	
		5	Ry-01-1E	Drum fill 2		in C	60	EB-03-1A	Old House bass loop	
		6	Ry-01-1F	Drum variation 2			61	EB-03-1B	Pops bass loop	
		7	Ry-01-1G	Drum end		in D	62	EB-04-1A	Funk bass loop 1	
		8	Ry-01-2A	Drum intro			63	EB-04-1B	Funk bass loop 2	
		2	9	Ry-01-2B		Drum loop 1	in E	64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1
			10	Ry-01-2C		Drum loop 2		65	EB-05-1B	Dark bass loop 1-2
			11	Ry-01-2D		Drum break	in G	66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1
			12	Ry-01-2E		Drum variation 1		67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2
			13	Ry-01-2F		Drum fill	Guitar	68	Gt-01-1A	Acoustic guitarloop on Amaj
			14	Ry-01-2G		Drum variation 2		69	Gt-01-1B	Acoustic guitarloop on Amin
	Beats Variation	15	Ry-02-1A	Drum loop 1	70	Gt-01-1C		Erectric guitarloop on Cmin		
		16	Ry-02-1B	Drum loop 2	71	Gt-01-1D		RockBilly guitar loop on Amin		
	Breakbeats	17	Ry-03-1A	Drum loop 1	72	Gt-01-1E		Funk guitar loop on A7#9		
		18	Ry-03-1B	Drum loop 2	73	Gt-01-1F		Funk guitar loop on Dmin9		
		19	Ry-03-1C	Drum loop 3	74	Gt-01-1G		Hard Rock guitar loop on Bmin		
		20	Ry-03-1D	Drum loop 4	75	Gt-01-1H	Rock guitar loop on Amin			
		21	Ry-03-1E	Drum loop 5	Analog	Synth Bass	76	AG-01-1A	Analog bass loop 1	
Latin Loops	1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1			77	AG-01-1B	Synth bass loop 1	
		23	Ry-04-1B	Percussion loop 2			78	AG-01-1C	Synth bass loop 2	
		24	Ry-04-1C	Percussion loop 3			79	AG-01-1D	Synth bass loop 3	
	2	25	Ry-04-1D	Percussion loop 4			80	AG-01-1E	Analog bass loop 2	
		26	Ry-04-2A	Percussion loop 1			81	AG-01-1F	Analog bass loop 3	
		27	Ry-04-2B	Percussion loop 2		82	AG-01-1G	Synth bass loop 4		
3	28	Ry-04-2C	Percussion loop 3	Synth Rhythm		83	AG-02-1A	Synth loop 1		
	29	Ry-04-2D	Percussion loop 4			84	AG-02-1B	Synth loop 2		
	30	Ry-04-3A	Percussion loop 1			85	AG-02-1C	Synth loop 3		
	31	Ry-04-3B	Percussion loop 2			86	AG-02-1D	Synth loop 4		
	Asian Loops	32	Ry-05-1A			Asian percussion loop 1-1	87	AG-02-1E	Synth loop 5	
33		Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2		88	AG-02-1F	Synth loop 6			
34		Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3	Synth Textures	89	AG-03-1A	String & Synth loop			
35		Ry-05-1D	Asian percussion loop 2		90	AG-03-1B	String loop 1			
36		Ry-05-1E	Asian percussion loop 3		91	AG-03-1C	String loop 2			
37	Sg-01-1A	Industrial drum loop	92		AG-03-1D	String loop 3				
Songs	Hardcore Loop	1	38	Sg-01-1B	Industrial break	FX loops	93	FX-01-1A	Fx loop 1	
			39	Sg-01-1C	Industrial G & B break		94	FX-01-1B	Fx loop 2	
			40	Sg-01-1D	Industrial guitar		95	FX-01-1C	Fx loop 3	
		2	41	Sg-01-2A	BigBeat drum loop		96	FX-01-1D	Fx loop 4	
			42	Sg-01-2B	BigBeat bass loop					
			43	Sg-01-2C	BigBeat FX loop					
	Kontrol Variations	1	44	Sg-02-1A	Hiphop Track 1-1					
		2	45	Sg-02-1B	Hiphop Track 1-2					
			46	Sg-02-2A	Hiphop Track 2-1					
	Drum Bass Loops	1	47	Sg-02-2B	Hiphop Track 2-2					
		48	Sg-03-1A	Drum loop						
	Reggae Variations	1	49	Sg-03-1B	Bass loop					
			50	Sg-04-1A	Dub drum loop					
			51	Sg-04-1B	Dub bass loop					
		2	52	Sg-04-1C	Dub guitar loop					
			53	Sg-04-2A	Dub drum loop					
			54	Sg-04-2B	Dub bass loop					
	55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop							

工場出荷時は、プロジェクト番号001にこれらのフレーズが入っています。

## MRS-802 のハードディスクの内容について

MRS-802 内蔵ハードディスクには "MRS-USR" と "MRS-FAC" の2つのパーティションが存在します。"MRS-FAC"にはハードディスクのメンテナンスに利用するファイルが格納されていますので、ファイル操作は行わないでください。

"MRS-USR"には次のようなファイルやフォルダが保存されています。

### ● PRJINITフォルダ

新規プロジェクトを作成したときに読み込まれる、リズムソング／リズムパターンやドラムキットなどのデータを格納するフォルダです。フォルダ内には次のファイルが含まれます。

PRJDATA.INI

プロジェクトのデータ

RHYTHM.SEQ

リズムパターンとリズムソングのデータ

### ● SYSフォルダ

システム関連のファイルを格納するフォルダです。

MAC\_PRM.INI

最後に読み込まれたプロジェクト番号のデータ

BURNLIST.CDT

アルバムのデータ

### ● PROJxxxフォルダ

プロジェクトごとの各種データが格納されているフォルダです。フォルダ内には次のファイルが含まれます。

TRACKx\_x.DAT

各トラック／Vテイクのオーディオデータ

PHRASExx.PH

フレーズのオーディオデータ (モノラルフレーズまたはステレオフィーズのLチャンネル)

PHRASExx.PHR

フレーズのオーディオデータ (ステレオフィーズのRチャンネル)

LOOPxx.LSQ

フレーズループを作成するときに入力した数式データ

RHYTHM.FST

FAST方式でリズムソングを作成するときに入力した数式データ

PRJDATA.INI

プロジェクトの各種設定データ

RHYTHM.SEQ

リズムソングとリズムパターンのデータ

### ● WAV\_AIFFフォルダ

WAV/AIFFファイルを格納するフォルダです。内蔵ハードディスクからフレーズをインポートするときにご利用します。

このフォルダを利用するには、オプションのUSBカード (UIB-01 / UIB-02) を使って、コンピュータからWAV/AIFFファイルをコピーします。

### ● SOUNDSフォルダ

ドラムキットのデータを格納するフォルダです。

xxxx.DRM

各ドラムキットの音色データ

### ● SYSTEM.ZEX

MRS-802のシステムファイルです。

## MRS-1044 / MRS-1266シリーズとの互換性について

MRS-802は、MRS-1044/CDやMRS-1266/CDとプロジェクトのデータをやり取りできます。ただし、データをやり取りする機種に応じて次のような制約があります。

### ■ MRS-1044/CDのプロジェクトをMRS-802で読み込む場合

#### ●以下のデータが読み込まれません。

- ・トラック9/10のオーディオデータ
- ・シーン
- ・エフェクトパッチ
- ・ベース音色関連のパラメータ
- ・パッドの感度の設定

**■ MRS-1266/CDのプロジェクトをMRS-802で読み込む場合****● 以下のデータが読み込まれません。**

- ・トラック9/10のオーディオデータ
- ・シーン
- ・サブアウトの設定
- ・ドラムキット
- ・ベース音色関連のパラメータ
- ・パッドの感度の設定

● GUITAR/BASS アルゴリズムのエフェクトパッチは、CLEAN、DIST、ACO/BASS SIM、BASSの各アルゴリズムに番号順に振り分けられます。

● DUAL アルゴリズムのパッチで、G/B&Mic タイプまたはGtr&Bass タイプが選択されているものはパラメータが変更されます。

**■ MRS-802のプロジェクトをMRS-1044/CDで読み込む場合****● 以下のデータが読み込まれません。**

- ・シーン
- ・リズムパターン番号255～510
- ・リズムソング番号1～9
- ・エフェクトパッチ

**■ MRS-802のプロジェクトをMRS-1266/CDで読み込む場合****● 以下のデータが読み込まれません。**

- ・シーン
- ・ドラムキット

● CLEAN、DIST、ACO/BASS SIM、BASSの各アルゴリズムのエフェクトパッチはGUITAR/BASS アルゴリズムのパッチとして統合されます。

## MIDI インプリメンテーション

### 1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number ( See NOTE 1 ) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off

NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )

- Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

### 2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number ( 0 - F )

### 3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

## MIDI インプリメンテーションチャート

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	32-73 *****	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11  120 121	Volume Expression  All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	x *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
x : No

# 索引

## 記号

(	64, 84
)	64, 84
+	64, 84
×	64, 84

## A

A-Bリピート機能	44
ADJUST BAR	66
ADJUST BAR&LEN	66
ADJUST OFF	66
AIFFファイル	
WAV/AIFFファイルを取り込む	59

## C

CD-R	111
CD-R/RWディスク	111
空き容量を確認する	114
すべてのプロジェクトを保存する	121
単体プロジェクトを保存する	119
ファイナライズ処理する	118
プロジェクトを読み込む	122
CD-R/RWドライブ	
取り付け方法	17
CD-R/RWドライブ関連のトラブル	144
CD-RW	111
CD-RWディスク	
CD-RWディスクを消去する	117
CD作成	111
オーディオデータをアルバム単位で記録する	113
オーディオデータをプロジェクト	
単位で記録する	112

## D

DrVOL	81, 86
-------	--------

## E

EDIT	103, 108
EDITED	104, 108
EOS	81
EQを調節する	28
EV→	81

## F

FAST入力方式 (フレーズループ)	63
FAST入力 (リズムソング)	83

## M

MEAS X	61
MIDI	128
MIDI インプリメンテーション	166
MIDI インプリメンテーションチャート	167
インストゥルメント/MIDIノートナンバー	
対応表	162
コントロールチェンジ	128
スタート/ストップ/コンティニュー	128
設定を変更する	129
ソングポジションポインター	128
タイミングクロック	128
ノートオン/オフメッセージ	128

MIDI関連のトラブル	143
MIDIチャンネル	130
MRS-1044	
MRS-1044/MRS-1266シリーズとの互換性に	
ついて	164
MRS-1266	
MRS-1044/MRS-1266シリーズとの互換性	
について	164

## N

NORMAL	117
--------	-----

## P

←PTN	81
PTN	81
Ptn	86

## Q

QUICK	117
-------	-----

## S

SMF	
再生	134
出力先を選択する	132
取り込み	131
SMFプレーヤー	131

## T

Tempo	81, 86
TIMSIG	61
TimSig	81, 86

## U

UIB-01	139
UIB-02	139
USB	139
USBモード	139

## V

Vテイク	9, 33
Vテイク同士を入れ替える	55
Vテイクに名前を付ける	33
Vテイクを移動する	54
Vテイクを切り替える	33
Vテイクをコピーする	54
Vテイクを消去する	54

## W

WAVファイル	
WAV/AIFFファイルを取り込む	59

## あ

アウトポイント	36
アルゴリズム	24, 100
アルバム	111
すべてのプロジェクトを削除する	114
任意のプロジェクトを削除する	114
プロジェクトを変更する	114



## い

## 移動

Vテイクを移動する	54
指定範囲のデータを移動する	48
イベント	77
イレース	46
インサートエフェクト	10, 24, 99, 100
エフェクトタイプ/パラメーターリスト	145
挿入先を変える	101
挿入先を変更する	31
パッチ名を変える	105
パッチをエディットする	103
パッチを選ぶ	101
パッチを保存する	105
モニター信号のみにインサートエフェクト をかける	106
インストゥルメントバンク	92
インストゥルメント/MIDIノートナンバー対応表	161
インプットセクション	12
インプットミキサー	67
基本操作	68
センドリターンエフェクトのかかり具合を 調節する	69
入力信号をトラックに割り当てる	68
パン/バランスを調節する	70
インポイント	36

## え

エフェクト	99
エフェクト関連のトラブル	142
エフェクトセクション	10, 12
エフェクトタイプ/パラメーターリスト	
インサートエフェクト	145
センドリターンエフェクト	153
エフェクトパッチリスト	
インサートエフェクト	154
センドリターンエフェクト	158
エフェクトモジュール	100

## お

オーディオCD	
再生	115
取り込む	119
オートパンチイン/アウト	36
オールイニシャルイズ	138
パンを調節する	28
音量を調節する	28

## か

## 書き出し

フレーズループをトラックに書き出す	65
-------------------	----

## き

## キャプチャー

トラックのキャプチャーとスワップ	55
------------------	----

## く

クイックツアー	21
クオンタイズ	90, 91

## こ

コピー	46
Vテイクをコピーする	54
指定範囲のデータをコピーする	47
フレーズをコピーする	62
リズムソングをコピーする	88
リズムパターンをコピーする	95

## さ

再生時のトラブル	142
----------	-----

## し

## シーン

シーンの切り替えを自動化する	75
シーンを呼び出す	75
特定のパラメーターをシーンから除外する	76
シーン機能	74
シーンを保存する	74
シャットダウン	20
仕様	141
消去	

CD-RWディスクを消去する	117
Vテイクを消去する	54
イベントを消去する	87
指定範囲のデータを消去する	49
特定のドラム音色の演奏を消去するには	93
リズムソングを消去する	89
リズムパターンを消去	83
リズムパターンを消去する	96

## す

スキャンディスク	138
スクラブ/プレビュー機能	44
スタート/ストップ/コンティニュー	131
スタンダードMIDIファイル	128
ステップ入力(リズムソング)	81
ステップ入力(リズムパターン)	91
ステレオリンク	73
スワップ	
トラックデータとキャプチャーデータを 入れ替える	56

## せ

接続	15
センドリターンエフェクト	11, 99
かかり具合を調節する	69, 72
かかり具合をトラックごとに調節する	30
パッチ	107
パッチ名を変える	109
パッチをエディットする	108
パッチを選ぶ	107
パッチを保存する	109
エフェクトタイプ/パラメーターリスト	153
エフェクトパッチリスト	158
センドリターンエフェクトをかける	29
センド/リターンエフェクト	
パッチを選ぶ	30

## そ

ソロ機能を使う	74
ソングポジションポインター	131

## た

タイミングクロック	130
タイムストレッチ/コンプレッション	46

## ち

チック	90
チューナー機能	136

## て

ディスプレイセクション	12
ディレクトリ	120
デモソング	19
再生	20
選択	19
プロジェクト	19
電源を入れる	19
電源を切る	20

## と

トップパネル	12
トラック	9
トラックパラメーター	28
トラック編集	46
Vテイク同士を入れ替える	55
Vテイクを移動する	54
Vテイクをコピーする	54
Vテイクを消去する	54
Vテイクを操作する編集	53
指定範囲のデータの長さを伸縮させる	51
指定範囲のデータを移動する	48
指定範囲のデータをコピーする	47
指定範囲のデータを消去する	49
指定範囲のデータをトリミングする	49
指定範囲のデータを反転させる	51
指定範囲のデータをフェードイン/アウト	
させる	50
トラックデータとキャプチャーデータを入れ	
替える	56
トラックのキャプチャーとスワップ	55
トラックをキャプチャーする	55
範囲を指定する編集	46
トラックミキサー	67
音量/パン/EQを調節する	71
奇数/偶数番号のチャンネルをリンクさせる	73
基本操作	71
センドリターンエフェクトのかかり具合を	
調節する	72
ドラムキット	
ドラムキットを変える	79
MIDIチャンネル	130
ドラムキットリスト	161
ドラムトラック	10, 77
トランスポートセクション	
基本操作	26
トリム	46

## に

入力感度	24
------	----

## は

ハードディスク	
MRS-802のハードディスクの内容について	164

システムファイルデータを書き直す	138
内蔵ハードディスクを検証/修復する	138
フォーマットする	138
付属CD-ROMによるハードディスクの	
メンテナンス	139
メンテナンス	137
バウンス	
実行	40
バウンス機能	39
設定	39
バックアップ	119
保存	119, 121
読み込み	122
パッチ	
インサートエフェクトのパッチ	100
インサートエフェクトのパッチ名を変える	105
インサートエフェクトのパッチを保存する	105
センドリターンエフェクトのパッチ名を変える	109
センドリターンエフェクトのパッチを保存する	109
他のプロジェクトからパッチを取り込む	110
パラメーター	100
バランス	70
パン	70
パンチイン/アウト	
オートパンチイン/アウト	36
パンチイン/アウト機能	35
マニュアルパンチイン/アウト	35

## ひ

ピンポン録音	39
--------	----

## ふ

ファイナライズ	111, 118
ファクトリーイニシャライズ	138
フェードイン/アウト	46
指定範囲のデータをフェードイン/アウト	
させる	50
フットスイッチ	135
フリーズブール	57
フリーズリスト	163
フリーズループ	57
WAV/AIFFファイルを取り込む	59
現在のプロジェクトからVテイクを取り込む	58
作成	63
他のプロジェクトからフレーズを取り込む	60
トラックに書き出す	65
フレーズの各種パラメーターを調節する	61
フレーズの取り込み	58
フレーズをコピーする	62
プロジェクト	124
SMFを取り込む	131
新規プロジェクトを作成する	125
プロジェクト名を変更する	127
プロジェクトを読み込む	125
プロジェクトの保護/保護解除を切り替える	127
プロジェクトの容量/ハードディスクの空き容量	
を確認する	125
プロジェクトを消去する	126
プロジェクトを複製する	126
保存	121
プロジェクト	127
フロントパネル	14

## ほ

## 保存

CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを 保存する	121
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを 保存する	119
インサートエフェクトのパッチを保存する	105
シーンを保存	74
センドリターンエフェクトのパッチを 保存する	109
プロジェクトを消去する	126

## ま

マーカー機能	42
消去	43
マークの位置にロケートする	43
マークを消去する	43
マークを設定する	42
マーク	42
マスタートラック	10, 31, 37
再生	38
録音	37
マニュアルパンチイン／アウト	35

## み

ミキサー	67
ミキサーセクション	10
ミックスダウン機能	37

## む

ムーブ	46
-----	----

## め

メイン画面	19
メンテナンス	
オプションカードを使ってコンピューターと 接続する	139
基本操作	137
システムファイルデータを書き直す	138
内蔵ハードディスクを検証／修復する	138
ハードディスクをフォーマットする	138
付属CD-ROMによるハードディスクの メンテナンス	139

## り

リアパネル	14
リアルタイム入力 (リズムパターン)	93
リズム	77
リズム関連のトラブル	143
ドラムキット	77
リズムセクション	10, 77
音の強弱を指定する	98
各種設定を変える	97
ドラム音色の演奏を録音する	41
前カウントの長さを変える	97
メトロノームの音量を変える	98
メモリーの残量を確認する	98
リズムソング	10, 77
FAST入力方式	83
イベントの設定値を変更する	86
イベントを消去する	87

イベントを入力する	86
再生	87
ステップ入力方式	81
他のプロジェクトから取り込む	96
特定の小節の演奏をコピーする	88
特定の小節を削除	83
編集	88
リズムソングに名前を付ける	89
リズムソングをコピーする	88
リズムソングを消去する	89
リズムソングを選択する	80
リズムパターンを消去	83
リズムパターンを挿入する	83
リズムパターンを入力する	81
リズムソングモード	78
リズムパターン	10, 77
自分自身のリズムパターンを作る	90
小節数	91
ステップ入力	91
すべてのドラム音色の演奏を消去するには	94
リズムパターンに名前を付ける	95
リズムパターンをコピーする	95
選択	22
他のプロジェクトから取り込む	96
テンポを変える	79
特定のドラム音色の演奏を消去	93
ドラムキットを変える	79
ドラムの音量バランスを変える	94
拍子	90
編集	94
リアルタイム入力	93
リズムパターンを選んで演奏する	78
リズムパターンを消去する	96
リズムパターンモード	78
リズムパターンリスト	159
リズムレコーディング	41
リバース	46
リピート再生	44

## れ

レコーダーセクション	9
レベルメーター	137

## ろ

録音	
オーバーダビング	27
最初のトラックの録音	24
準備	21
ミックスダウン	28
録音時のトラブル	142
ロケート機能	35



株式会社ズーム

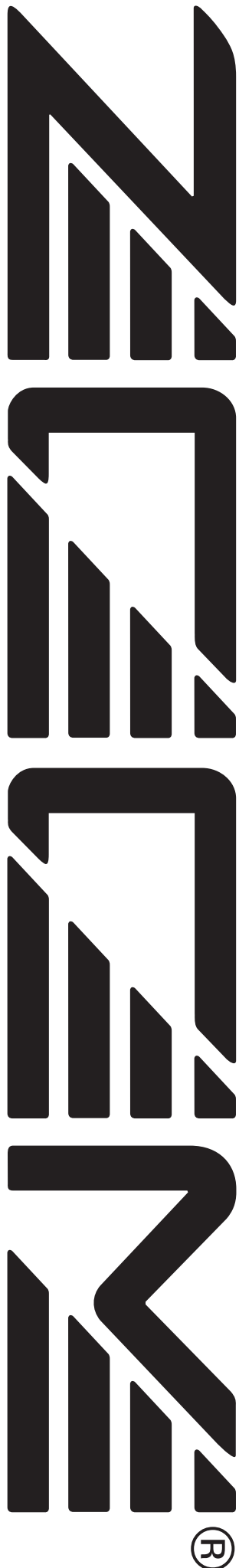
〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802 - 5010-1



# MRS-802 ver2.0 追補マニュアル

この追補マニュアルでは、MRS-802 ver2.0 で追加された機能について説明します。

## 目次

MRS-802 ver2.0の新機能 .....	2
MIDIタイムコード (MTC) を使用する .....	3
MIDIタイムコード (MTC) について .....	3
MIDIタイムコード (MTC) の設定をする .....	3
プロジェクトを連続再生する (シーケンスプレイ機能) ....	4
シーケンスプレイ機能について .....	4
プレイリストを作成する .....	4
プレイリストを再生する .....	6
ディスクアットワンス方式を使ってCDを作成する .....	7
トラックアットワンスとディスクアットワンスについて .....	7
アルバム単位でオーディオCDを作成する .....	7
マーカー機能を使ってトラックを分割する .....	9
プレイリストをアルバムに取り込む .....	10
マスターフェーダーの設定値を表示する .....	11
MIDIインプリメンテーションチャート .....	12

# MRS-802 ver2.0の新機能

MRS-802 ver2.0では、次のような機能が追加されています。

## ● MIDIタイムコード (MTC) の送信に対応

同期用のMIDIメッセージとして、ver1.xで使用していたタイミングクロック以外に、MIDIタイムコード (MTC) を送信できるようになりました。

従来使用していたタイミングクロックは、MRS-802 内部で設定されたテンポ情報をもとにしたクロック信号だったのに対し、MTC は時間/分/秒/フレーム単位で現在位置を表わす絶対時間情報です。タイミングクロックに比べて安定した動作が得られ、受信側の機器でテンポを自由に設定/変更できるというメリットがあります。

## ● 複数プロジェクトの連続再生が可能 (シーケンスプレイ機能)

複数プロジェクトのマスタートラックをリスト (プレイリスト) に登録し、連続再生できるようになりました。例えば、複数のプロジェクトを外部レコーダーにまとめて録音したり、複数の楽曲の伴奏を自動演奏する、といった目的に利用できます。さらに、このプレイリストはCD作成用のアルバムに取り込むことが可能なので、アルバム作成前の曲順の確認にも使用できます。

## ● ディスクアットワンスによるCD作成に対応

アルバム単位でオーディオCDを作成する方法として、オーディオCDのトラック間に空白部分 (ギャップ) を挿入して書き込むこれまでの方式 (トラックアットワンス) に加え、ギャップを入れずにすべてのトラックを連続して書き込む方式 (ディスクアットワンス) にも対応しました。

ディスクアットワンス方式を使えば、トラック同士を隙間なく並べたノンストップCDが作成できます。また、1つのプロジェクトを複数のトラックに分割してオーディオCDに書き込むことも可能なので、ひとつながりのライブ演奏を再生しながら、楽曲単位で前後に検索できるライブCDを作成できます。

## ● [MASTER]フェーダーの設定値が表示可能に

オーディオCDの再生時、あるいはシーケンスプレイ機能のプレイリスト再生時に、[MASTER]フェーダーを操作して音量を調節している間、フェーダーの設定値をディスプレイで確認できるようになりました。

[MASTER]フェーダーを操作したときだけ値が表示され、動きを止めると自動的にもとの画面に戻ります。

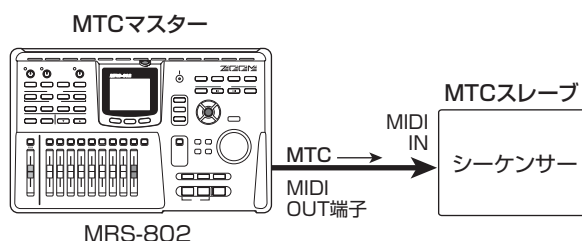
# MIDIタイムコード (MTC) を使用する

## MIDIタイムコード (MTC) について

MRS-802 ver2.0では、同期用のMIDIメッセージとして、従来のタイミングクロックに加えてMIDIタイムコード (MTC) にも対応しました。タイミングクロックではMRS-802 内部で設定されたテンポ情報をもとにクロック信号を送るのに対して、MTC では時間/分/秒/フレーム単位で現在位置を表す絶対時間情報が送られます。MTCには、タイミングクロックに比べて安定した同期が行え、受信側の機器で自由にテンポを設定できるというメリットがあります。

MTCを送信する機器を“MTCマスター”、受信する機器を“MTCスレーブ”と呼びます。MRS-802 ver2.0は、MTCマスターとしてのみ動作します。実際に同期を行うときは、MTCスレーブとして動作させる機器を、MTCに追従するようにあらかじめ設定しておきます。なお、1秒あたりのフレーム数は、接続先の機器に合わせて24、25、29.97、30の4種類の中から選択します。

例えば、ver2.0のMRS-802をMIDIシーケンサーと同期させる場合、次のように接続します。



## MIDIタイムコード (MTC) の設定をする

同期用 MIDI メッセージとして、MIDI タイムコード (MTC) を送信するかどうかを設定します。

1. リズムセクションの [DRUM] キーを押し、続いて [UTILITY] キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

```
Utility  
Drum Kit
```

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “Utility MIDI” と表示させてください。

```
Utility  
MIDI
```

3. [ENTER] キーを押してください。

ディスプレイの表示が次のように変わります。この状態でMIDIの各種項目が選択できます。

```
MIDI  
DRUM CH
```

4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “MIDI MTC” と表示させてください。

```
MIDI  
MTC
```

5. [ENTER] キーを押し、ダイヤルを回して次の中から設定を選んでください。

```
MTC  
30
```

- 24 (24フレーム/秒)
  - 25 (25フレーム/秒)
  - 29.97nd (29.97フレーム/秒、ノンドロップ)
  - 30 (30フレーム/秒、ノンドロップ)  
MRS-802ver2.0 を走行させたときに、該当するフレーム/秒のMTCが送信されます。
  - OFF (送信オフ)  
MTCは送信されません。
6. 設定が終わったら、[EXIT] キーを繰り返し押し、メイン画面に戻ってください。

# プロジェクトを連続再生する(シーケンスプレイ機能)

## シーケンスプレイ機能について

MRS-802 ver2.0 では、ハードディスク上に保存されている複数のプロジェクトのスタートトラックを、連続して再生できるようになりました(シーケンスプレイ機能)。

シーケンスプレイ機能を使えば、複数のプロジェクトを外部レコーダーにまとめて録音したり、ライブで複数の楽曲の伴奏を自動演奏したりできます。

連続再生するプロジェクトは最大99個まで指定し、1つのリスト(プレイリスト)に保存できます。プレイリストは、最大10種類まで作成可能です。このプレイリストをCD作成用のアルバムに取り込み、登録した順番でCDに書き込むこともできますので、CDの曲順を確認したいときにこの機能を利用していいでしょう。

## プレイリストを作成する

プレイリストにプロジェクトを登録します。

**1.** 各プロジェクトのスタートトラックで、演奏したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

**2.** メイン画面で、ディスプレイセクションの[PROJECT]キーを押してください

プロジェクトの操作項目を選ぶプロジェクトメニューが表示されます。



PROJECT  
SELECT

**3.** 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“PROJECT SEQ PLAY”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

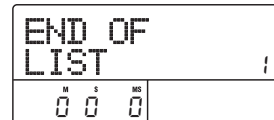
プレイリストの選択画面が表示されます。この状態で登録先となるプレイリストが選択できます。プレイリストが空のときは、“EMPTY”と表示されます。



SEQ PLAY  
EMPTY

**4.** ダialを回して登録先となるプレイリストを選び、[EDIT]キーを押してください。

プレイリストの登録画面が表示されます。この状態でリストにプロジェクトが登録できます。ディスプレイの“END OF LIST”という表示は、プレイリストの最終位置を表します。プレイリストが空のときは、リストの先頭に“END OF LIST”が入ります。




END OF  
LIST

**5.** ダialを回して、プレイリストの先頭に登録したいプロジェクトを選んでください。

表示が次のように変わります。

プロジェクト番号/プロジェクト名  
プレイリストに登録されたプロジェクトの番号と名前です。



PRJ 001  
PRJ001

再生番号  
プロジェクトの再生順を表す番号です。

Vテイクの長さ  
登録したプロジェクトのスタートトラックで、現在選ばれているVテイクの長さをH(時間)/M(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)単位で表します。

## NOTE

- ・ マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、プレイリストに登録できません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのマスタートラックで選ばれているVテイクを確認してください。
- ・ Vテイクの長さが4秒以下のマスタートラックは、プレイリストに登録できません。

**6.** 右向きのカーソルキーを押してください。

表示が次のように変わります(END OF LISTの表示が2番目に移動していることが分かります)。この状態で2番目に演奏したいプロジェクトが選択できます。



END OF  
LIST



## 7. ダイアルを回して、次に演奏したいプロジェクトを選んでください。

同じ要領で、3 番目以降に演奏したいプロジェクト番号を選んでください。

プレイリストには最大 99 のプロジェクトが登録できません。

### ●登録されたプロジェクトを変更するには

左右のカーソルキーを使って挿入したい再生番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選択し直します。

### ●任意のプロジェクトを挿入するには

左右のカーソルキーを使って挿入したい再生番号を選び、コントロールセクションの[INSERT/COPY] キーを押すと、ディスプレイに“INSERT?”と表示されます。この状態で、ダイアルを回して挿入したいプロジェクトを選び、[ENTER] キーを押します（それ以降のプロジェクト番号がつけ直されます）。

### ●プレイリストに登録された任意のプロジェクトを削除するには

左右のカーソルキーを使って削除したい再生番号を選び、コントロールセクションの [DELETE/ERASE] キーを押すと、ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キーを押します（それ以降のプロジェクト番号がつけ直されます）。

### ●プレイリストに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには

プレイリストの登録画面でコントロールセクションの [DELETE/ERASE] キーを押し、続いて下向きのカーソルキーを押します。ディスプレイに“ALL DEL SURE?”と表示されたことを確認し、[ENTER] キーを押します。

### ●マスタートラックのVテイクを切り替えたいときは

繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面へ戻り、V テイクを切り替えたいプロジェクトを読み込んで、マスタートラックのVテイクを選びます。目的のVテイクを選んだら、再度プレイリストの登録画面を表示させてください。

## 8. 最後のプロジェクトをリストに登録したら、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻ってください。

### HINT

プレイリストの内容は、自動的に保存されます。

### NOTE

プレイリストに登録されたプロジェクトのマスタートラックのデータがハードディスク上から消去された場合、そのプレイリストは空になります。

## プレイリストを再生する

再生したいプレイリストを選んで、プロジェクトを連続再生します。

### 1. メイン画面で、ディスプレイセクションの [PROJECT] キーを押してください。

プロジェクトメニューが表示されます。

### 2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに “PROJECT SEQ PLAY” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。

プレイリストの選択画面が表示されます。ディスプレイ下部のカウンターには、そのプレイリストに登録されたすべてのプロジェクトの演奏時間（合計）が表示されません。



プロジェクトの演奏時間(合計)

### 3. ダイヤルを回して再生したいプレイリストを選んでください。

### 4. PLAY[▶]キーを押してください。

プレイリストに登録された順番に従って、プロジェクトが連続して再生されます。このときディスプレイが次のように変わります。



プロジェクト名

現在の再生番号

再生音量を調節を調節したいときは、[MASTER]フェーダーを操作します。

プロジェクトの演奏が終わると次のプロジェクトが読み込まれ、再生を続けます。

プロジェクトの再生中は、次のキーを使ってトラックの選択、一時停止、ロケートが行えます。

#### ● PLAY[▶]キー

現在のプロジェクトの先頭から再生します。

#### ● STOP[■]キー

プロジェクトの再生を一時停止し、現在のプロジェクトの先頭に戻ります。

#### ● ZERO[◀◀]キー

再生番号 1 に登録されたプロジェクトの先頭に戻ります。

#### ● FF[▶▶]キー

再生を中止し、次のプロジェクトの先頭まで進みます。

#### ● REW[◀◀]キー

再生を中止し、手前のプロジェクトの先頭に戻ります。

最後に登録されたプロジェクトの再生が終わると、レコーダーが停止します。

### 5. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT] キーを押してください。

# ディスクアットワンス方式を使ってCDを作成する

## トラックアットワンスとディスクアットワンスについて

MRS-802 ver2.0では、アルバム単位でオーディオCDを作成する方法として、オーディオCDのトラック間に空白部分（ギャップ）を挿入して書き込む従来の方式（トラックアットワンス）に加えて、トラック間にギャップを入れずに連続して書き込む方式（ディスクアットワンス）にも対応しました。

ディスクアットワンスを使えば、ノンストップCDや、楽曲単位でスキップ可能なライブCDを作成できます。なお、どちらの方式でも、アルバム単位の書き込みが完了したときに自動的にファイナライズ処理が行われるため、追記はできません。

トラックアットワンスとディスクアットワンスの特徴は次の通りです。

### ●トラックアットワンス (TAO)

アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックを、トラック間にギャップを入れながら1トラックずつ書き込んでいく方式です。トラックアットワンスで作成したオーディオCDをCDプレーヤーで再生する場合、トラック間に2秒間の無音時間が強制的に入ります。楽曲と楽曲が独立した、一般的なオーディオCDを作成する場合に利用します。

### ●ディスクアットワンス (DAO)

アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックを、ギャップを入れずに一括して書き込む方式です。ディスクアットワンスで作成したオーディオCDをCDプレーヤーで再生する場合、トラック間に無音時間が入らず、複数のトラックが隙間なくつながります。必要ならば、プロジェクト内部で登録されたマークをPQサブコード（トラックの開始/終了位置などを表す各種情報）として利用し、1つのプロジェクトを複数のトラックに分割してオーディオCDを作成できます。例えば、ひとつながりのライブ演奏を再生しながら、楽曲単位で前後に検索できるようなCDを作成したいときに便利です。

### HINT

ディスクアットワンス方式でCDを作成するときに、曲間の無音部分が必要な場合は、あらかじめ該当するプロジェクトのマスタートラックの先頭に、無音部分を挿入しておきます。

## アルバム単位でオーディオCDを作成する

オーディオCDの書き込み方法として、トラックアットワンス (TAO) またはディスクアットワンス (DAO) が選べるようになったため、アルバム単位でオーディオCDを作成する手順は次のように変わります。

### HINT

シーケンスプレイ機能で作成したプレイリストをアルバムに取り込むことも可能です (→ P10)。

### NOTE

書き込み操作を始める前に、素材となるVテイクのトリミングを済ませておいてください。

### 1. 内蔵CD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。

このとき、未使用のCD-R/RWディスク、またはすべてのデータが消去されたCD-RWディスクを使用します。

### 2. 各プロジェクトのマスタートラックで、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

### 3. メイン画面で、ディスプレイセクションの[CD-R/RW]キーを押してください。

CD-R/RWメニューが表示されます。

### 4. ディスプレイに“CD-R/RW AUDIO CD”と表示されていることを確認し、[ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わります。



AUDIO CD  
BURN CD

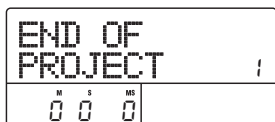
### 5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD ALBUM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

この状態で書き込み方法が選択できます。



- 6.** ダイアルを回して“DAO (ディスクアットワンス)” または“TAO (トラックアットワンス)”を選び、[ENTER]キーを押してください。

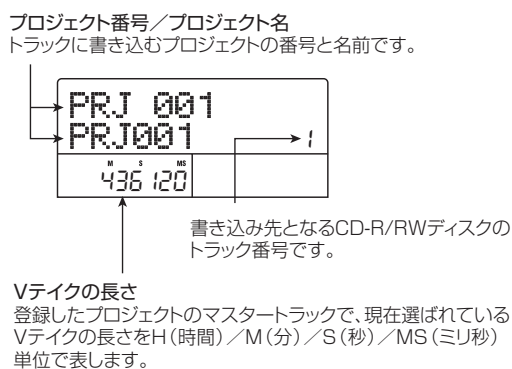
アルバムにプロジェクトを登録するアルバム画面が表示されます。



ディスプレイの“END OF PROJECT”という表示は、アルバムの最後を表します。アルバムが空のときは、アルバムの先頭に“END OF PROJECT”が入ります。

- 7.** ダイアルを回して、アルバムのトラック1に登録したいプロジェクトを選んでください。

“END OF PROJECT”が次のトラック番号（この例ではトラック2）に移動し、表示が次のように変わります。



この間、PLAY[▶]キーを押して、現在表示されているプロジェクトのマスタートラックを試聴できます。

## NOTE

- ・ マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、書き込み元として選択できません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、そのプロジェクトのマスタートラックで選ばれているVテイクを確認してください。
- ・ アルバムに登録されたプロジェクトのマスタートラックのデータが消去された場合、アルバムは空になります。

- 8.** アルバムのトラック1に書き込むプロジェクトを選んだら、右向きのカーソルキーを押して、トラック2に進んでください。

表示が次のように変わります



- 9.** ダイアルを回して、アルバムのトラック2に登録したいプロジェクトを選んでください。

- 10.** 同じ要領で、トラック3以降のプロジェクトを選んでください。

ディスクの空き容量が許す範囲で、最大99トラックまで登録できます。

## HINT

下向きのカーソルキーを押してディスプレイ2列目に“REMAIN”と表示させれば、挿入されているCD-R/RWディスクの残量をカウンターで確認できます。上向きのカーソルキーを押すと元の表示に戻ります。

- **アルバムに登録されたプロジェクトを変更するには**  
左右のカーソルキーを使って、プロジェクトを変更したいトラック番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選択し直します。

- **アルバムにプロジェクトを挿入するには**  
左右のカーソルキーを使って挿入したいトラック番号を選び、コントロールセクションの[INSERT/COPY]キーを押すと、ディスプレイに“INSERT?”と表示されます。この状態で、ダイアルを回して挿入したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押します（それ以降のトラック番号が付け直されます）

- **アルバムに登録された任意のプロジェクトを削除するには**  
左右のカーソルキーを使って、削除したいトラック番号を選び、コントロールセクションの[DELETE/ERASE]キーを押すと、ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キーを押します（それ以降のトラック番号が付け直されます）。

- **アルバムに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには**  
アルバム画面で、コントロールセクションの

[DELETE/ERASE] キーを押し、続いて下向きのカーソルキーを押します。ディスプレイに“ALL DEL SURE?”と表示されたことを確認し、[ENTER] キーを押します。

#### ● マスタートラックのVテイクを切り替えたいときは

繰り返し[EXIT]キーを押してメイン画面に戻り、Vテイクを切り替えたいプロジェクトを読み込んで、マスタートラックのVテイクを選びます。目的のVテイクを選んだら、再度アルバム画面を表示させます。

### 11. 最後のトラックのプロジェクトをアルバムに登録したら、[ENTER]キーを2回押してください。

次の画面が表示されます。



#### HINT

[ENTER] キーを1回押すと、ディスプレイに“CD xxTrk BURN? (xxにはトラック数が入ります)”と表示されます。ディスクに書き込む総トラック数は、ここで確認できます。

### 12. 書き込みを実行するには、もう1回[ENTER] キーを押してください。

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押せば、操作を中止して1つずつ手前の手順に戻せます。書き込みを実行すると、トラックアットワンスのときは“wait...”、ディスクアットワンスのときは“init...”とディスプレイに表示されます。このとき、ディスプレイのカウンターでは書き込み作業の進行状況が確認できます。

書き込みが完了すると、自動的にディスクが排出され、表示が“ALBUM NEXT?”に変わります。同じ内容のディスクをもう1枚作成したいときは、未使用のCD-R/RW ディスク、またはすべてのデータが消去されたCDRW ディスクに入れ替えて [ENTER] キーを押します。書き込みを終了したいときは、[EXIT]キーを押します。

### 13. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT] キーを押してください。

## マーカー機能を使ってトラックを分割する

ディスクアットワンスでオーディオ CD を作成するとき、必要に応じてプロジェクトに登録されたマークをPQサブコード（トラックの開始/終了位置などを表す各種情報）として利用し、1つのプロジェクトを複数のトラックに分割してオーディオCDが作成できます。マークによる分割の有効/無効はプロジェクトごとに設定できます。例えば、複数の楽曲をライブ録音したプロジェクトを素材にしてオーディオCDを作成する場合、各曲の先頭にマークを登録しておけば、楽曲ごとの開始位置をCDプレーヤーで素早く検索できます。

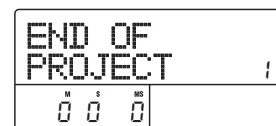
#### NOTE

マークを使ってトラックを分割するには、プロジェクト内に最低2つのマーク（プロジェクトの先頭に登録されたマーク 00 を含みまず）が登録されている必要があります。

#### 1. 複数のトラックに分割したいプロジェクトを読み込み、トラックを分割したい位置にマークを登録してください。

マークを使ったトラックの分割は、プロジェクト単位でマークの有効/無効を設定します。不要なマークは、あらかじめ削除しておいてください。

#### 2. 「アルバム単位でオーディオCDを作成する」の手順 1～6 を参考にして、書き込み方法として DAO（ディスクアットワンス）を選び、アルバム画面を表示させてください。



#### 3. 左右のカーソルキーとダイヤルを使って、アルバムにプロジェクトを登録してください。

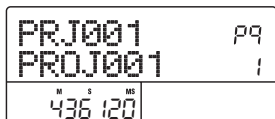
#### 4. 左右のカーソルキーを使って、複数のトラックに分割したいプロジェクトを選択してください。

#### 5. コントロールセクションの[MARK] キーを押してください。

そのプロジェクトに登録されたマークが PQ サブコードとして利用できるようになります。このとき、ディスプ

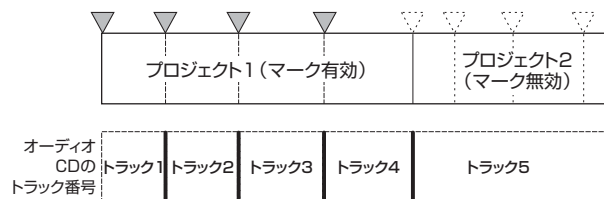
レイの右上には、“PQ”の文字が表示されます。再度 [MARK] キーを押せば、元の状態に戻せます。マークの有効/無効の切り替えは、アルバム画面が表示されている間いつでも行えます。

例えば、オーディオCDのトラック1に登録したプロジェクトでマークを有効にした場合、次のように表示されます。



プロジェクトを分割すると、アルバム内のトラック数が増え、それ以降のプロジェクトにトラック番号が付け直されます。

例えば、プロジェクトに4つのマークが登録されていた場合、オーディオCDのトラックが次のように分割されます。



これ以降は、通常と同じ操作でオーディオCDが作成できます。

**NOTE**

- ・トラックが思ったように分割されない場合は、繰り返し [EXIT] キーを押してメイン画面に戻り、問題のプロジェクトでマークが適切に登録されているかを確認してください。
- ・マーカー同士の間隔が極端に狭い場合、ディスプレイに“Track Is Short”と表示され、そのプロジェクトのマークを有効にできません。
- ・アルバムに登録できるトラック数は最大99トラックです。あるプロジェクトでマークを有効にすると99トラックを超えてしまう場合は、“Too Many Tracks”と表示され、マークを有効にできません。

**プレイリストをアルバムに取り込む**

MRS-802 ver2.0には複数のプロジェクトのマスタートラックをリスト（プレイリスト）に登録し、連続して再生するシーケンスプレイ機能（→P4）が搭載されています。必要ならば、アルバム単位でオーディオCDを作成するときはこのプレイリストを取り込みます。

**HINT**

アルバムに取り込めるのは、10種類のプレイリストのうち、いずれか1つです。

1. 「アルバム単位でオーディオCDを作成する」の手順1～6を参考にして、ディスプレイにアルバム画面を表示させてください。



2. ディスプレイセクションの [UTILITY] キーを押してください。

表示が次のように変わります。この状態で、アルバムに取り込むプレイリスト（1～10）が選択できます。



3. ダイヤルを回して取り込みたいプレイリストを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。



4. 取り込みを実行するには、[ENTER] キーを押してください。

取り込みが実行され、アルバム画面に戻ります。

**HINT**

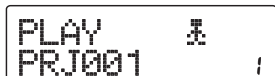
プレイリストの取り込み後は、通常と同じようにアルバムの編集が行えます。

# マスターフェーダーの設定値を表示する

MRS-802 ver2.0では、オーディオCDの再生時、あるいはシーケンスプレイ機能のプレイリスト再生時に[MASTER]フェーダーを操作すると、現在の設定値をディスプレイで確認できるようになりました。

## 1. MRS-802 の CD-R/RW ドライブに挿入されたオーディオCD、またはプレイリストを再生してください。

例えば、プレイリストの再生時には、ディスプレイが次のように変化します。



PLAY 表  
PRJ001 1

## 2. [MASTER]フェーダーを操作してください。

再生音量が変わると同時に、[MASTER]フェーダーの設定値が、0～127の範囲で表示されます。



PLAY 表  
VOLUME 100

[MASTER]フェーダーの動きを止めて2秒間経つと、手順1の画面に戻ります。

### NOTE

- ・オーディオCDの再生方法として、アナログ再生（CD-R/RWドライブのヘッドフォン端子から出力する）が選ばれているときは、[MASTER]フェーダーを操作しても効果はありません。
- ・上記の操作を行っても、プロジェクトに保存された [MASTER]フェーダーの値は変化しません。

# MIDIインプリメンテーションチャート

[Hard Disk Recorder]  
Model MRS-802

## MIDI Implementation Chart

Date: 24 May 2004  
Version: 1.01

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16, OFF	1-16, OFF	Memorized
	Changed	1-16, OFF	1-16, OFF	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	*****		
Note Number		32-73	32-73	
	True voice	*****		
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7	Volume Expression
			11	
			120	All Sounds Off
			121	Reset All Ctrls
Prog Change		x	x	
	True #	*****		
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame	o	x	
	Song Pos	o	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	o	x	
	Commands	o	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	o	o	
	Active Sense	x	x	
	Reset	x	x	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

"Mode 1: OMNI ON, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

o: Yes

"Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 1: OMNI OFF, MONO

x: No



株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111 FAX: 042-369-7115

ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802 ver2.0 - 5010-1