

FA 06 FA 08

リファレンス・マニュアル



PDF マニュアルについて

PDF マニュアルは、用語を素早く検索したり、リンクをクリックするだけで見たい項目を表示したりすることができます。

※PDF マニュアルをご覧いただくには、「Adobe Reader」(無償)が必要です。

目次

01：概要編 5

各部の名称とはたらき	6
トップ・パネル	6
リア・パネル（機器を接続する）	8
FA の概要	10
基本構成	10
シンセサイザー	10
シーケンサー	10
サンプラー	10
音源部の構成	11
トーン	11
スタジオ・セット	12
エフェクトについて	13
メモリーについて	14
シーケンサーについて	15
ソング	15
トラック	15
サンプラーについて	16
演奏の準備	17
スタンドに設置する	17
電源を入れる／切る	19
電源を入れる	19
電源を切る	19
デモ・ソングを再生する	19
02：演奏編 21	
1 つのトーンで鳴らす（シングル演奏）	22
トーンを選ぶ	22
リストからトーンを選ぶ	23
2 つのトーンを重ねて鳴らす（デュアル）	24
トーンを変更する	24
右手と左手で違うトーンを鳴らす（スプリット）	25
トーンを変える	25
スプリット・ポイントを変える	25
複数のパートで演奏する（マルチ・パート演奏）	26
パートの設定を表示させる（PART VIEW 画面）	26
音を鳴らすパートを選ぶ（キーボード・スイッチ）	27
スタジオ・セットを切り替える	27
お気に入りの音色を登録／呼び出す（フェイバリット）	28
音色をフェイバリットに登録する	28
フェイバリットを呼び出す	28
リストでフェイバリットに登録する／呼び出す／編集する	28
鍵盤の設定を変える	29
鍵域を半音単位で高く／低くする（トランスポーズ）	29
鍵域をオクターブ高く／低くする（オクターブ・シフト）	29

03：演奏機能編 31

アルペジオ演奏をする	32
アルペジオ機能を使って演奏する	32
アルペジオ演奏のテンポを設定する	32
アルペジオ演奏を持続する（ホールド）	32
アルペジオ機能に関する設定をする	33
アルペジオ・スタイルにパソコンの SMF ファイルをインポートする（Import SMF）	34
ソングからアルペジオ・スタイルを作成する（Import Song）	34
コード・メモリー機能を使う	35
コード・メモリー機能を使って演奏する	35
コード・メモリーの設定	35
リズム・パターンに合わせて演奏する	36
リズム・パターンを選ぶ／鳴らす	36
リズム・パターンのテンポを変更する	37
リズム・グループを保存する	37
リズム・パターンに SMF をインポートする	38
ソングからリズム・パターンを作成する	38
リアルタイムに音色を変化させる	39
SOUND MODIFY つまみで音色を変化させる	39
パートの音質を変える（CUTOFF、RESONANCE）	39
パートの音量変化のしかたを変える（ATTACK、RELEASE）	39
パートの音の定位を変える（PAN）	39
パートの音量を調節する（LEVEL）	39
音の低域／中域／高域のレベルを変える（EQ）	39
入力音量を調節する（INPUT LEVEL）	39
機能を割り当てて使う（ASSIGN 1～6）	39
効果的にエフェクトをかける（GLOBAL CONTROL）	40
手をかざして音の高さや音量を変化させる（D-BEAM コントローラー）	41
音の高さを変える（ピッチ・ベンド）	41
ビブラートやダイナミクスを付ける（モジュレーション）	41
割り当てられた機能で音色を変化させる（[S1] [S2] ボタン）	41
ペダルを使って音色を変化させる	42
音を持続させる（ホールド・ペダル）	42
演奏に抑揚を付ける（コントロール・ペダル）	42
マイクで演奏する（ボコーダー）	42
ボコーダーを使う	42
ボコーダーの設定を変える	42

04 : エディット編 43

スタジオ・セットをエディットする.....44
 スタジオ・セット全体の設定をする..... 44
 パートの設定をする 44
 スタジオ・セットを保存する..... 45
 スタジオ・セットを初期化する (Studio Set Init)..... 45
 パートを初期化する (Part Init) 45

トーンをエディットする.....46
 トーン・エディットの基本操作..... 46
 SuperNATURAL アコースティック・トーン (SN-A) 46
 SuperNATURAL シンセ・トーン (SN-S)..... 46
 SuperNATURAL ドラム・キット (SN-D) 47
 PCM シンセ・トーン (PCMS)..... 47
 PCM ドラム・キット (PCMD) 48
 トーン/ドラム・キットを保存する..... 48
 トーンを初期化する (Tone Initialize) 48
 鳴らすパーシャルを選ぶ (Partial Switch) 49
 エディットするパーシャルを選ぶ (Partial Select) 49
 パーシャルを初期化する (Partial Initialize) 49
 パーシャルをコピーする (Partial Copy) 49

パターンをエディットする50
 パターンを初期化する (Initialize) 50
 拍子と長さを設定する (Setup) 50
 グリッドのスケールを設定する (Scale) 50
 ノートの種類、長さ、音の大きさを設定する
 (Note Setup) 51
 ノートを入力する 51
 ノートを削除する (Clear Step、Clear Note) 51
 パターンを保存する 51

エフェクトをエディットする.....52
 エフェクトをオン/オフする..... 52
 スタジオ・セットのエフェクトをエディットする 53
 トーンのエフェクトをエディットする..... 53
 システムのエフェクトをエディットする 54

05 : シーケンサー編 (曲を作る) 55

ソングを再生する.....56
 ソングを選ぶ/再生する 56
 ソングのテンポを設定する 56
 ソングをループ再生する 57

ソングを録音する.....58
 録音の流れ 58
 録音の準備をする 58
 リアルタイム・レコーディングする..... 59
 録音する演奏データを選ぶ
 (レコーディング・セレクト) 60
 録音中に不要なデータを消す
 (リアルタイム・イレース) 60
 録音中に音色やフレーズを確認する
 (リハーサル機能) 60
 ステップ・レコーディングする 61
 録音や編集を取り消す (アンドゥ/リドゥ)..... 62

ソングをエディットする.....63
 トラックごとに鳴らす音源を使い分ける 63
 パートの演奏をミュートする (MUTE) 63
 1パートだけの演奏を鳴らす (SOLO) 63
 演奏データをトラックごとにエディットする
 (Track Modify) 64
 トラック・モディファイの基本操作 64
 ソングのタイミングを揃える (Quantize) 64
 不要な演奏データを消去する (Erase) 65
 不要な小節を削除する (Delete) 65
 演奏データをコピーする (Copy)..... 65
 空白小節を挿入する (Insert) 66
 移調する (Transpose) 66
 ベロシティを変える (Change Velocity) 66
 音符の長さを変える (Change Duration) 67
 演奏データを前後に移動する (Shift Clock) 67
 演奏データを1つずつエディットする (Microscope) . 68
 エディットするトラックを選ぶ/特定の演奏データ
 を表示する (View) 69
 演奏データを挿入する (Create) 69
 演奏データを消去する (Erase) 69
 演奏データを移動する (Move) 70
 演奏データをコピー/ペーストする (Copy / Paste) 70
 ソングの途中からテンポを変える 71
 ソングの途中から拍子を変える 71
 パンや音量バランスを調節する (Mixer)..... 72
 テンポラリー・エリアにあるソングを消す (Song Clear) 72
 ソングに名前を付ける (Song Name) 72
 ソングの拍子を設定する (Time Signature) 73
 ソングを削除する (Delete Song) 73

ソングを保存/エクスポートする74
 ソングを保存する 74
 トラックごとのWAV形式でエクスポートする
 (マルチトラック・エクスポート) 74
 2ミックスのWAV形式でエクスポートする..... 75
 ソングをSMF形式でエクスポートする..... 75
 サンプルをWAV形式でエクスポートする 76
 ソングにSMFをインポートする..... 76

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンダー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

06 : サンプラー編	77	09 : 各種設定編	93
サンプルを再生する	78	便利な機能	94
サンプルを選ぶ／再生する	78	ユーティリティーの基本操作	94
バンクを切り替える	78	ユーザー・データをバックアップする (Backup / Restore)	94
サンプリングする	79	SD カードにバックアップする (Backup)	94
サンプリングのしかた	79	バックアップしたデータを FA に戻す (Restore)	94
入力音量を設定する (Input Setting)	80	スタジオ・セット／トーンをインポートする (Import Studio Set / Tone)	95
サンプルを移動／コピーする (クリップ・ボード)	80	バックアップしたデータからインポートする	95
サンプルを移動する	80	Axial サイトからダウンロードしたトーンをインポ ートする	95
サンプルをコピーする	80	工場出荷時の設定に戻す (Factory Reset)	95
サンプルをエディットする	81	SD カードを初期化する (Format SD Card)	96
エディットのしかた	81	SD カードのデータをパソコンにバックアップする	96
サンプルの名前を変更する (Rename)	81	テンポラリー・エリアの情報を外部 MIDI 機器に転送する (Bulk Dump)	96
サンプルの不要な部分をカットする (Truncate)	81	FA 全体の設定	97
サンプルを削除する (Delete)	81	システム設定の基本操作	97
サンプルを拡大表示する (Zoom)	82	システム設定を保存する	97
エディットした結果を試聴する (Preview)	82	システム・パラメーター	97
サンプルを WAV 形式でエクスポートする (Export Sample)	82	ワイヤレス LAN 機能について	104
オーディオ・ファイルをインポートする (Sample Import)	82	ワイヤレス LAN 機能とは?	104
サンプルの情報を切り替える (Change Information)	82	基本の接続方法 (WPS で接続する)	104
		ワイヤレス LAN 機能の設定	105
		ステータス表示 (WIRELESS STATUS)	105
		無線 LAN 親機を選んで接続する (SELECT ACCESS POINT)	105
		その他の設定 (WIRELESS OPTIONS)	106
		IP アドレス、MAC アドレスを確認する (WIRELESS INFORMATION)	106
		10 : 資料編	107
		SD カードについて	108
		コード・メモリー一覧	109
		ブロック・ダイアグラム	111
		エラー・メッセージ一覧	112
		故障かな?と思ったら	113
		MIDI インプリメンテーション・チャート	118
		主な仕様	120
07 : パッド編	83		
パッドを使う	84		
パッドの機能を設定する (PAD UTILITY)	84		
サンプルを鳴らす (SAMPLE PAD)	84		
パートを選ぶ (PART SELECT)	84		
パートのミュートを切り替える (PART MUTE)	84		
ソロのパートを切り替える (PART SOLO)	84		
テンキーとして使う (NUMERIC)	84		
パーシャルを選ぶ、オン／オフする (PARTIAL SW/SEL)	84		
キーボード・スイッチを切り替える (KBD SW)	85		
08 : DAW 編	87		
USB でパソコンと接続する	88		
USB ドライバーをインストールする	88		
USB ドライバーの設定をする	88		
DAW ソフトウェアと使う	89		
FA を DAW コントローラーとして使う	89		
FA で DAW ソフトウェアをコントロールする	89		
つまみやボタンに機能を割り当てる	90		
FA を MIDI 鍵盤として使う	90		
DAW ソフトウェアで FA の音源を鳴らす	91		
FA をオーディオ・インターフェースとして使う	91		
USB オーディオの出力を設定する	91		
DAW CONTROL の設定を保存する	92		

01：概要編

FAのパネル図、音源やメモリーの構成などについて説明しています。

各部の名称とはたらき	6
FAの概要	10
演奏の準備	17

各部の名称とはたらき

トップ・パネル

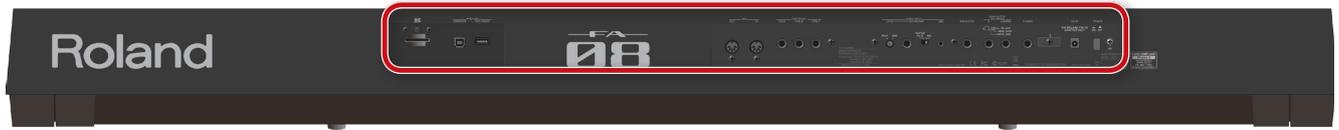


番号	エリア	名称	説明	ページ
①	D-BEAM	D-BEAM コントローラー	D-BEAM に手をかざして、音にいろいろな効果をかけます。	P.41
		[SOLO SYNTH] ボタン	D-BEAM コントローラーにかざした手の動きにしたがって、モノフォニック・シンセサイザーを鳴らすことができます。	
		[EXPRESSION] ボタン	D-BEAM コントローラーでボリュームをコントロールできます。	
		[ASSIGNABLE] ボタン	いろいろなパラメーターや機能を割り当てて、音色をリアルタイムに変化させることができます。	
②	SOUND MODIFY	[1] ~ [6] つまみ	[SELECT] ボタンで選んだパラメーターをコントロールできます。	P.39
		[SELECT] ボタン	[1] ~ [6] つまみでコントロールするパラメーターのグループを選びます。	
③		[PREVIEW] ボタン	このボタンを押している間、現在選んでいるトーンを試聴できます。	P.22
		[FAVORITE] ボタン	お気に入りのトーンやスタジオ・セットを、 [0] ~ [9] ボタンに登録することができます。	P.28
		FAVORITE [BANK] ボタン		
④	ディスプレイ	トーン・ボタン ([0] ~ [9])	トーンのカテゴリー・グループを選びます。 [FAVORITE] ボタンまたは [BANK] ボタンが点灯しているときは、 [0] ~ [9] ボタンとして機能します。 また、画面の下に表示された機能を実行するときは、ファンクション・ボタン ([2] ~ [7] ボタン) として機能します。	P.22
		ディスプレイ	操作に応じていろいろな情報を表示します。	-
⑤		ダイヤル	値を変更します。 [SHIFT] ボタンを押しながらダイヤルを回すと、値が大きく変わります。	-
		[MENU] ボタン	各機能の詳細設定をします。	-
		[WRITE] ボタン	スタジオ・セット、トーン、ソングを保存します。	P.45 P.48 P.74
		[DEC] [INC] ボタン	値を変更します。 片方のボタンを押しながら、もう一方のボタンを押すと値が速く変わります。また、 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、値が大きく変わります。	-
		[▲] [▼] [◀] [▶] ボタン	カーソル位置を上下左右に移動します。	-
		[SHIFT] ボタン	他のボタンと組み合わせると、関連する設定画面を表示します。	-
		[EXIT] ボタン	元の画面に戻ったり、開いているウィンドウを閉じたりします。	-
		[ENTER] ボタン	値の確定、操作の実行、またはトーンのリストなどを表示するときに使います。	-
⑥	ARP/RHYTHM	[ARPEGGIO] ボタン	アルペジオ機能をオン/オフします。	P.32
		[CHORD MEMORY] ボタン	コード・メモリー機能をオン/オフします。	P.35
		[RHYTHM PATTERN] ボタン	RHYTHM PATTERN 画面を表示します。	P.36
		TEMPO インジケーター	テンポを表示します。	P.37
		[TEMPO] つまみ	テンポを変更します。	
		[TAP] ボタン	ボタンを繰り返し押した間隔で、テンポを設定します。	



番号	エリア	名称	説明	ページ
7	SEQUENCER	[SEQUENCER] ボタン	SEQUENCER 画面を表示します。	P.58
		[SONG SELECT] ボタン	ソングを選びます。	P.56
		[LOOP] ボタン	ソングのループ再生、オーバーダビングをします。	P.57
		[◀] ボタン	ソング・ポジションを先頭へ移動します。再生中に押すと、曲の先頭に戻って停止します。	P.56
		[◀◀] [▶▶] ボタン	ソング・ポジションを1小節前/次の小節の1拍目に移動します。	
		[■] ボタン	ソングの再生や録音を停止します。	
		8	SAMPLER	[▶] ボタン
[●] ボタン	録音待機状態になります。			
[PAD UTILITY] ボタン	サンプルの状態表示、エディット、インポートをします。また、サンプラー以外の機能を設定することもできます。			P.84
[SAMPLING] ボタン	サンプリングします。			P.79
[CLIP BOARD] ボタン	サンプルをパッドからパッドへ移動したり、コピーしたりできます。			P.80
[BANK] ボタン	パッドのバンクを切り替えます。			P.78
9		[HOLD] ボタン	サンプルを再生し続けることができます。	P.78
		パッド [1] ~ [16]	パッドに割り当てられているサンプルを再生します。	P.78
10	KEYBOARD	[VOLUME] つまみ	MAIN OUTPUT 端子、PHONES 端子から出力する音量を調節します。	-
		[DAW CONTROL] ボタン	DAW のコントローラーとして使うことができます。	P.89
		[SPLIT] ボタン	スプリット機能をオン/オフします。	P.25
		[DUAL] ボタン	デュアル機能をオン/オフします。	P.24
		[TRANPOSE] ボタン	このボタンを押しながら OCTAVE [DOWN] [UP] ボタンを押すと、鍵域を半音単位で上げ下げできます。	P.29
11	コントローラー	OCTAVE [DOWN] [UP] ボタン	鍵域をオクターブ単位で上げ下げできます。	P.29
		[S1] [S2] ボタン	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、機能を割り当てる画面が表示されます。	P.41
		ピッチ・ベンド/ モジュレーション・レバー	ピッチ (音の高さ) を変化させたり、ビブラートをかけたりします。	

リア・パネル（機器を接続する）



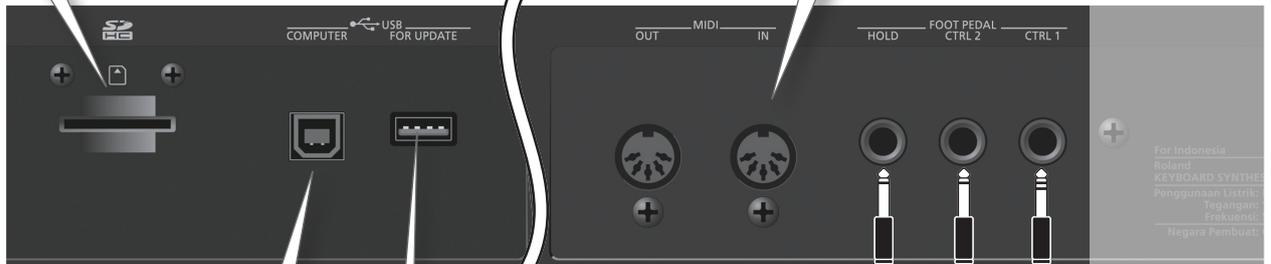
SD カード・スロット

工場出荷時には、付属の SD カードが挿さった状態で SD カード・プロテクターがネジで固定されています。SD カードを取り出す場合は、ネジをはずしてください。SD カードには、FA の各種データ（設定、音色、サンプルなど）が保存されます。



MIDI 端子

MIDI 機器を接続します。



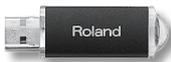
USB COMPUTER 端子

FA とパソコンを市販の USB2.0 ケーブルで接続します。



USB FOR UPDATE 端子

USB メモリーを接続して、システム・プログラムなどをアップデートすることができます。また、ワイヤレス USB アダプター（別売：WNA1100-RL）を接続することで、ワイヤレスに対応したアプリケーション（iPhone アプリケーションの Air Recorder など）を使うことができます。



- ※ ローランドが販売している USB メモリー（USB2.0 Hi-Speed 対応）を使用してください。それ以外の製品を使用したときの動作は保証できません。
- ※ USB メモリーは挿入方向や表裏に注意して、確実に奥まで差し込んでください。また無理な挿入はしないでください。

FOOT PEDAL 端子

HOLD 端子

ペダル・スイッチ（別売：DP シリーズ）を接続して、ホールド・ペダルとして使います。



CTRL 1、CTRL 2 端子

エクスプレッション・ペダル（別売：EV-5）やペダル・スイッチ（別売：DP シリーズ）を接続して、いろいろなパラメーターや機能をコントロールすることができます。

※ エクスプレッション・ペダルは、必ず指定のもの（別売：EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。



- ※ 他の機器と接続するときは、誤動作や故障を防ぐため、必ずすべての機器の音量を絞り、すべての機器の電源を切ってください。
- ※ 抵抗入りの接続ケーブルを使用すると、AUDIO INPUT 端子に接続した機器の音量が小さくなる場合があります。抵抗の入っていない接続ケーブルを使用してください。
- ※ マイクとスピーカーの位置によっては、ハウリング音（キーンという音）が出ることがあります。その場合は、以下のように対処してください。
 - ・ マイクの向きを変える
 - ・ マイクをスピーカーから遠ざける
 - ・ 音量を下げる

MAIN OUTPUT 端子

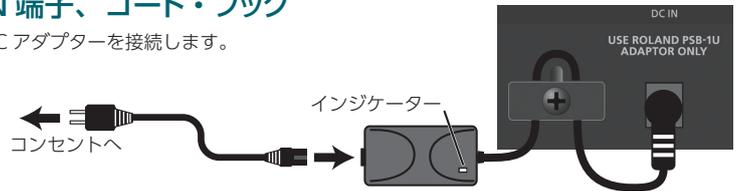
スピーカーを接続します。モノラルで出力するときには L/MONO 端子に接続してください。

※ 本機はバランス (TRS) タイプの端子を装備しており、図のように配線されています。接続する機器の配線をご確認のうえ、接続してください。



DC IN 端子、コード・フック

付属の AC アダプターを接続します。

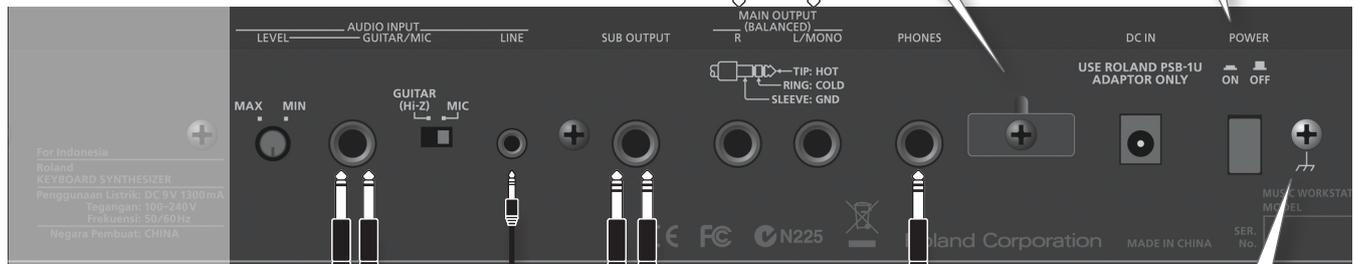


※ AC アダプターのコードは、図のようにコード・フックに固定してください。誤ってコードを引っ張ってしまっても、プラグが抜けて電源が切れてしまうことや、DC IN 端子に無理な力がかかることを防ぐことができます。

※ AC アダプターは、インジケーター (図参照) のある面が上になるように設置してください。AC アダプターをコンセントに接続すると、インジケーターが点灯します。

[POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。



AUDIO INPUT 端子



GUITAR/MIC 端子

ギターまたはマイクを接続します。

入力レベルは [LEVEL] つまみで調節します。



ギターを接続したときは [GUITAR] に、マイクを接続したときは [MIC] に設定します。

メモ

全体の入力音量を調節することができます (Audio Input Level : P.80)。

LINE 端子

オーディオ・プレーヤーやオーディオ機器を接続します。接続には、ステレオ・ミニプラグのケーブル (市販品) を使用します。音量は接続した機器側で調節してください。



SUB OUTPUT 端子

別売のヘッドホンやスピーカーを接続します。メトロノームや各パートなどを個別に設定して出力できます。バンドなどで他のメンバーとテンポを同期して演奏することができます。

※ トップ・パネルの [VOLUME] つまみでは、音量調節はできません。

接地端子

設置条件によっては、本機や本機に接続した機器 (マイクやギターなど) の金属部に触れると、ビリビリとした感じがする場合があります。これは人体にまったく害のない極めて微量の帯電によるものですが、気になるかたは接地端子 (図参照) を使って外部のアースが大地に接地してお使いください。このとき、わずかにハム (うなり) が混じる場合があります。なお、接続方法がわからないときはローランドお客様相談センターにご相談ください。

接続してはいけないところ

- ・ 水道管 (感電の原因になります)
- ・ ガス管 (爆発や引火の原因になります)
- ・ 電話線のアースや避雷針 (落雷のとき危険です)

PHONES 端子

ヘッドホン (別売) を接続します。



FA の概要

基本構成

FA は大きく分けて、「シンセサイザー」、「シーケンサー」、「サンプラー」の3つで構成されています。

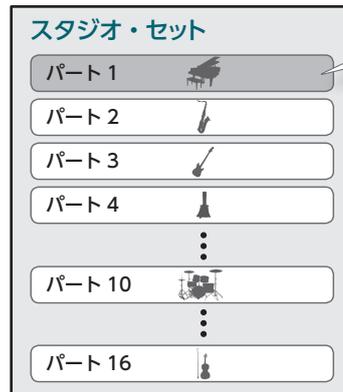


シンセサイザー

21 ページ

FA には、複数のトーンを同時に鳴らすための、16 個のパートが用意されています。これらを1つのセットにまとめたものを「スタジオ・セット」といいます。スタジオ・セットの各パートに1つのトーンを割り当てて使います。

通常は、パート1のトーンを使って演奏します（シングル演奏）。シーケンサーで曲を作るときは、スタジオ・セットの16パート全体を使います（マルチ・パート演奏）。さらに、パート1とパート2のトーンを使って、デュアル演奏やスプリット演奏ができます。



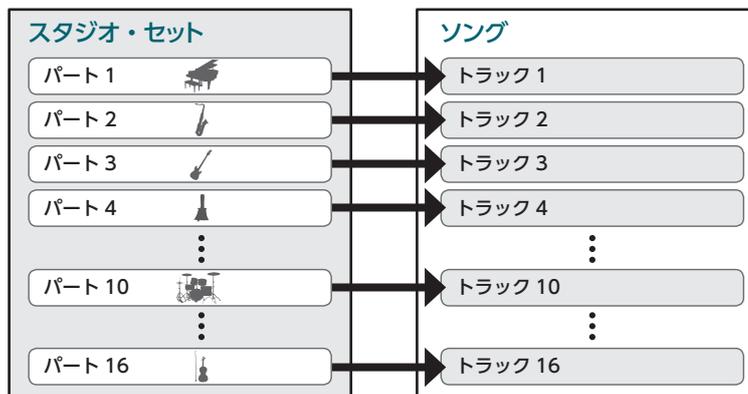
トーンとは?

FA で鳴らすことができる1つ1つの音色のことを「トーン」といいます。トーン・ボタンを押すと、トーンが選ばれます。

シーケンサー

55 ページ

16トラックのMIDIシーケンサーを使って、ソング（曲）を作ることができます。スタジオ・セットの16パートのトーンを使って、そのまま16トラックで録音できます。また、パッドの演奏で鳴らしたサンプルの演奏情報を記録することもできます。



ソングとは?

1曲分の演奏データのことを「ソング」といいます。ソングには、演奏のデータやテンポの情報、使用したスタジオ・セットなどが記録されます。また、サンプル・バンクもソング単位で記録されます。

サンプラー

77 ページ

サンプラー部では、鍵盤の演奏や、オーディオ機器やマイクなどの入力音を、SDカードにオーディオ録音（サンプリング）します。SDカードにサンプリングされたサンプルは、パッドを押して再生することができます。



サンプルとは?

サンプルとは、サンプリングした音にループなどの設定を加え、16個のパッドに割り当てたものです。

音源部の構成

トーン

トーンには、「SuperNATURAL トーン」と「PCM トーン」があります。

サウンド・ライブラリーの中からトーンを選び、パートに割り当てます。エディットしたトーンをユーザー・メモリー (P.14) に保存することができます。



SuperNATURAL トーン

SuperNATURAL トーンには、「SuperNATURAL アコースティック・トーン」と「SuperNATURAL シンセ・トーン」と「SuperNATURAL ドラム・キット」があります。

種類	説明
SuperNATURAL アコースティック・トーン (SN-A)	アコースティック楽器の音色を再現するだけでなく、プレーヤーの演奏フレーズ、和音とメロディー演奏の違いなど、アコースティック楽器特有の表現力を得ることができます。
SuperNATURAL シンセ・トーン (SN-S)	1つのトーンには、「OSC (オシレーター)」、「FILTER (フィルター)」、「AMP (アンプ)」の3系統が搭載されています。強力なシンセ・サウンドを1トーンで実現します。
SuperNATURAL ドラム・キット (SN-D)	弱打から強打までの自然な音色変化、連打に対するナチュラルな反応などを追求したドラム音色です。

PCM トーン

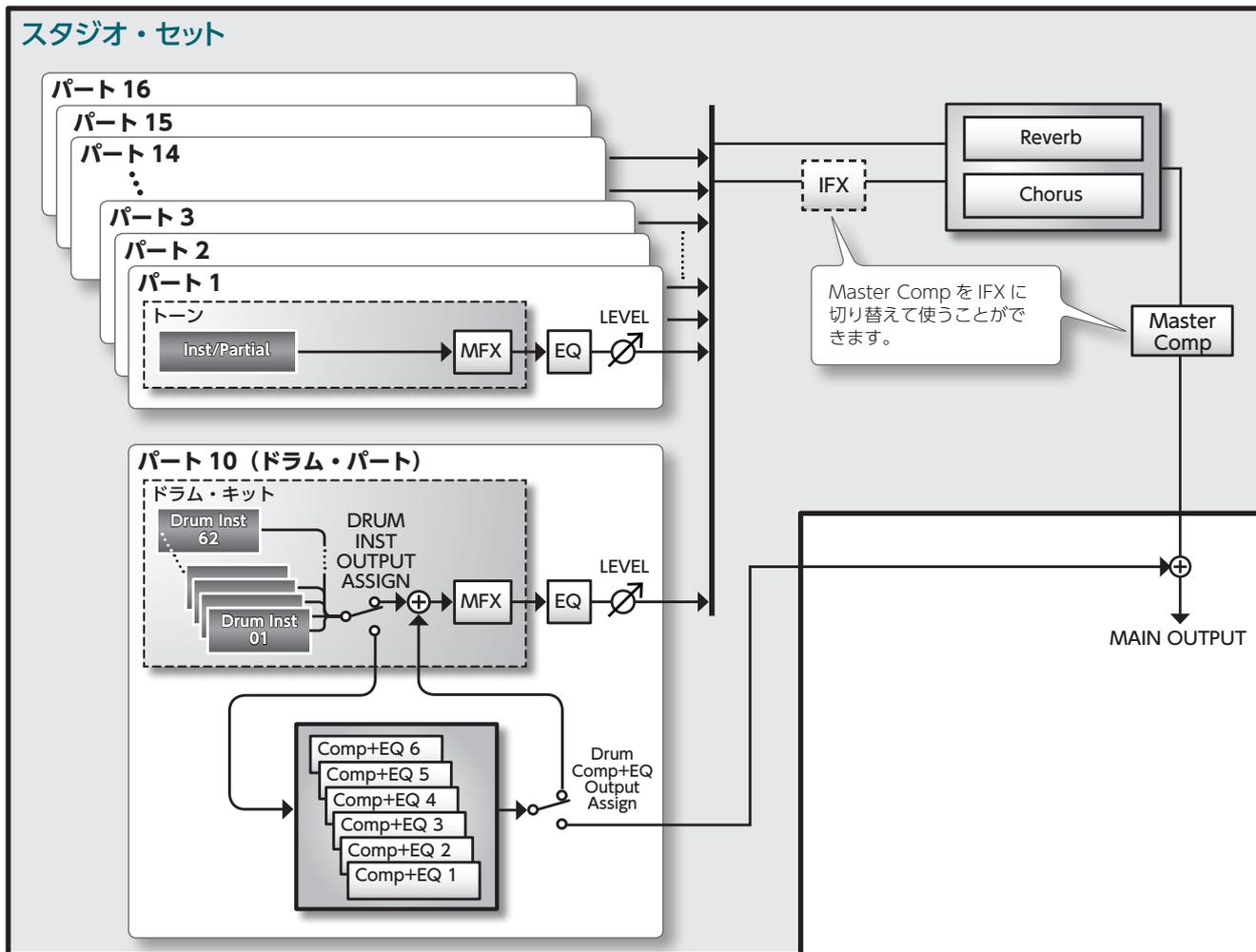
PCM トーンには、「PCM シンセ・トーン」と「PCM ドラム・キット」があります。

種類	説明
PCM シンセ・トーン (PCMS)	過去のローランド・シンセサイザーで「パッチ」と呼ばれていた音色を、FA用にチューニングしたものです。1つのPCMシンセ・トーンに、4つまでのパーシャル (ウェーブ) を組み合わせることができます。
PCM ドラム・キット (PCMD)	過去のローランド・シンセサイザーで「リズム・セット」と呼ばれていた音色を、FA用にチューニングしたものです。ドラム・キットは、押さえる鍵盤 (ノート・ナンバー) によって異なる打楽器音が鳴るように、複数の打楽器音を集めたグループです。

※ FAに搭載されているすべてのトーンには、それぞれ専用のマルチエフェクト (MFX) の設定が含まれています。

スタジオ・セット

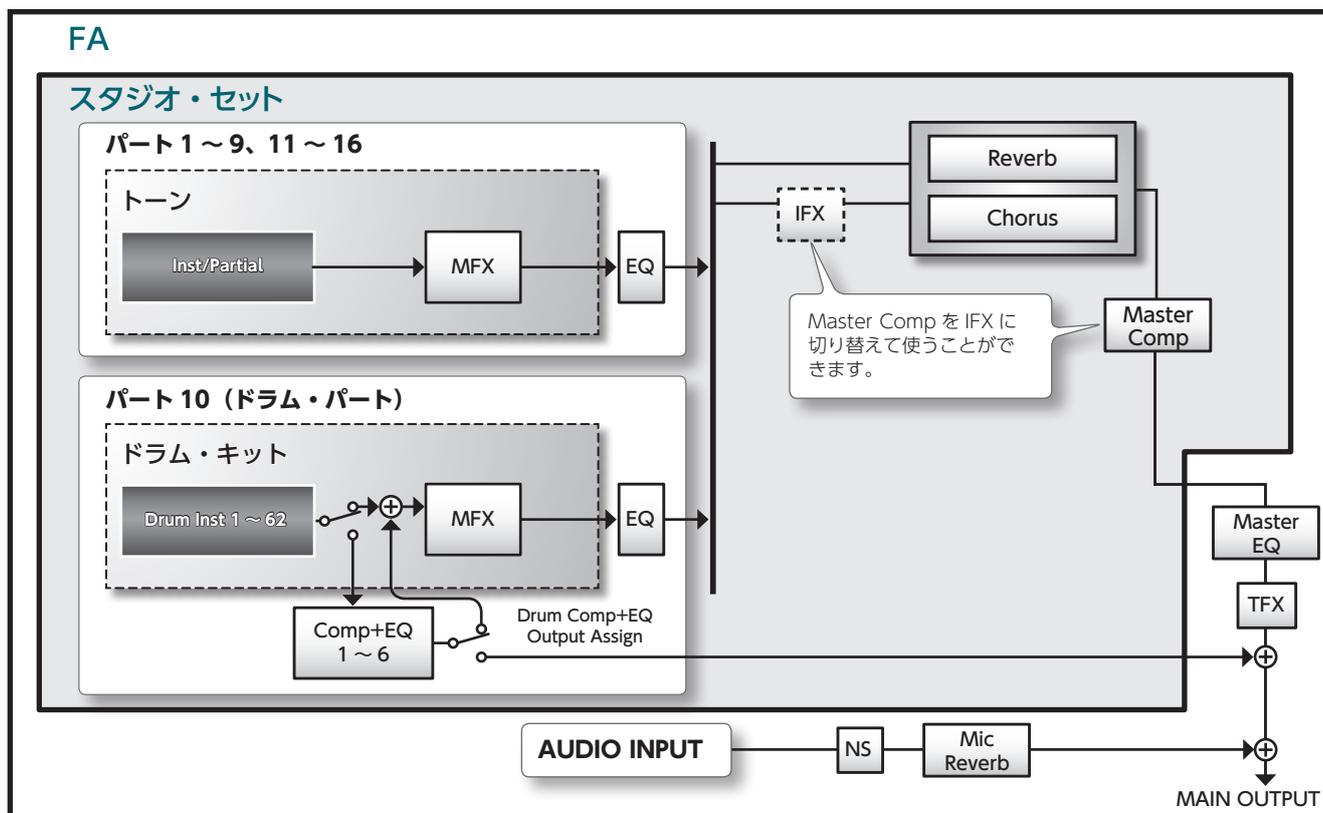
1つのスタジオ・セットには16個のパートがあり、各パートに1つのトーンを割り当てて使います。
 通常は、パート1のトーンを使って演奏します（シングル演奏）。シーケンサーで曲を作るときは、スタジオ・セットの16パート全体を使います（マルチ・パート演奏）。
 マルチ・パート演奏では、パートごとにトーンやドラム・キットを割り当てて、アンサンブル演奏を楽しんだり、音を重ねて重厚な音色で演奏を楽しんだりできます。



※ ここでは例として、パート10をドラム・パートに設定しています。

エフェクトについて

FA には以下のエフェクトが内蔵されており、それぞれ独立した設定ができます。



エフェクトの種類	エフェクト	説明
トーンのエフェクト	マルチエフェクト (MFX)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用マルチエフェクトです。68種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。ディストーション、フランジャーなどの単一のエフェクトで構成されたもの以外に、さまざまなタイプが用意されています。トーンごとに、1つのマルチエフェクト設定を持っています。
	コンプレッサー+イコライザー (Comp+EQ)	ドラム・パートは、6系統のコンプレッサーとイコライザーを使うことができます。ドラム・インストごとに割り当てることができます。ドラム・キットは、すべてのパートに割り当てることができますが、ドラム・キット用の6系統のコンプレッサー+イコライザーは、指定された1パート (Drum Comp+EQ Assign で設定されたパート) のみで有効となります。
スタジオ・セットのエフェクト	イコライザー (EQ)	パートごとにかけられるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに独立して調節することができます。
	コーラス (Reverb)	コーラスは、音に厚みや広がりを与えるエフェクトです。
	リバーブ (Chorus)	リバーブは、ホールで音を鳴らしているような響きを与えるエフェクトです。
	マスター・コンプレッサー (Master Comp)	コンプレッサーは、指定した音量レベルよりも大きな音を圧縮し、音量のばらつきを抑えます。高域/中域/低域ごとに、独立して調節することができます。 ※ マスター・コンプレッサーを使用中に、インサート・エフェクトは使用できません。
システムのエフェクト	インサート・エフェクト (IFX)	音そのものを変化させて、まったく違う種類の音に変える汎用インサート・エフェクトです。78種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。マルチエフェクトに加えて、さらにエフェクトをかけたいときに使います。 ※ インサート・エフェクトを使用中に、マスター・コンプレッサーは使用できません。
	マスター EQ (Master EQ)	FAの音源全体にかけられるイコライザーです。高域/中域/低域ごとに、独立して調節することができます。
	トータル・エフェクト (TFX)	トータル・エフェクトは、SOUND MODIFY つまみを使って、リアルタイムにコントロールすることができるエフェクトです。29種類のタイプを持ち、その中から目的に合ったものを選んで使います。AUDIO INPUT 端子からの入力音にトータル・エフェクトをかけることもできます (P.52)。
AUDIO INPUT 端子にかかるエフェクト	ノイズ・サプレッサー (NS)	ノイズ・サプレッサーは、無音時のノイズを抑えるエフェクトです。
	マイク・リバーブ (Mic Reverb)	GUITAR/MIC 端子からの入力音にかけられるリバーブです。

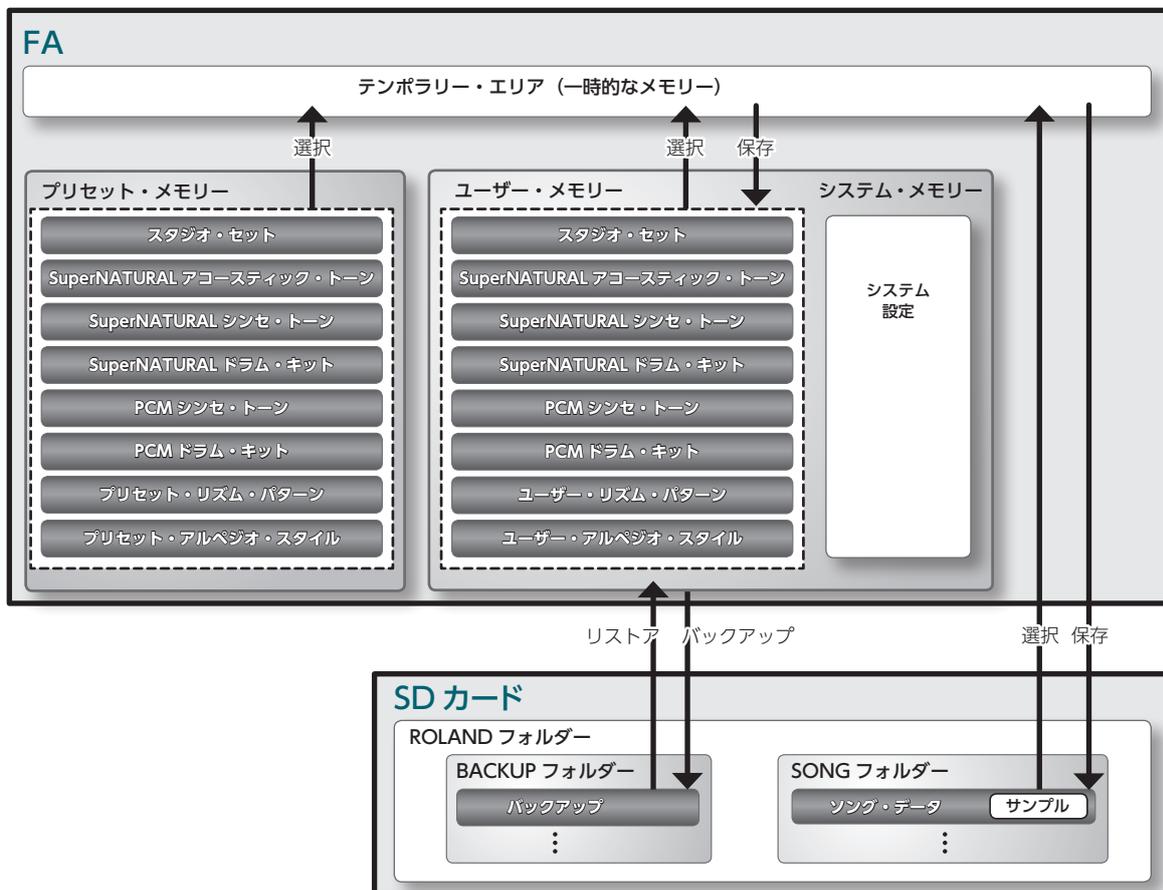
メモ

- エフェクトのエディット方法について、詳しくは「[エフェクトをエディットする](#)」(P.52)をご覧ください。
- エフェクトのパラメーターについて、詳しくは「[パラメーター・ガイド](#)」(PDF)をご覧ください。

メモリーについて

スタジオ・セットやトーンなどの設定を記憶する場所をメモリーと呼びます。

メモリーを機能別に整理すると、「**一時的なメモリー（テンポラリー・エリア）**」、「**書き替えができるメモリー（ユーザー・メモリー、システム・メモリー、SD カード）**」、「**書き替えができないメモリー（プリセット・メモリー）**」の3つに分けられます。



一時的なメモリー

テンポラリー・エリア

ここでは、パネル上のボタンなどで選んだスタジオ・セット、トーンやソングのデータが一時的に記憶されます。演奏するときは、テンポラリー・エリアの設定にしたがって音が鳴ります。また、スタジオ・セット、トーンやソングを変更するときも、そのメモリーのデータを直接変更することではなく、いったんテンポラリー・エリアに呼び出してから変更することになります。テンポラリー・エリアの設定は一時的なもので、電源を切ったり、他の設定を呼び出したりすると失われます。テンポラリー・エリアの設定を残しておきたいときは、ユーザー・メモリーやSDカードに保存します。

書き替えができるメモリー

システム・メモリー

FA全体のシステム設定を記憶しています。システム・パラメーターを記憶させるときは、システムの保存 (P.97) を実行します。

ユーザー・メモリー

本体内部にデータを記憶させるメモリーです。データを記憶させるときは、保存操作を実行します。

- スタジオ・セットの保存 (P.45)
- トーンの保存 (P.48)
- ドラム・キットの保存 (P.48)
- リズム・パターンの保存 (P.51)
- アルペジオ・スタイルの保存 (P.45)

SD カード

- ユーザー・メモリーのデータとシステム・パラメーターの設定をまとめてバックアップしておくことができます (P.94)。
- ソング (サンプルを含む) のデータが保存されます。ソングを保存するときは、保存操作を実行します (P.74)。
- サンプルは、サンプリングの停止時またはSAMPLE EDIT画面を抜けたときに、自動的に保存されます。

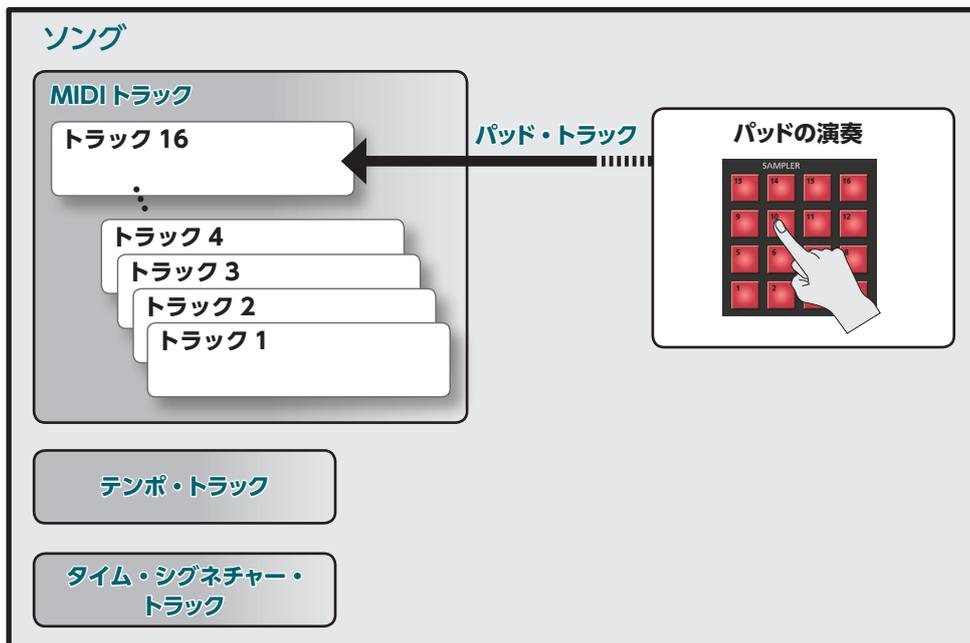
書き替えができないメモリー

プリセット・メモリー

プリセット・メモリーのデータは書き替えできません。ただし、テンポラリー・エリアに呼び出した設定は変更できます。ユーザー・メモリーにその設定を保存しておくことができます。

シーケンサーについて

シーケンサーは、鍵盤やパッドの演奏を記録して、ソングを制作することができる機能です。



※トラック 1～16のうち、1つのトラックをパッド・トラックとして使用できます。ここでは例として、トラック 16 をパッド・トラックに設定しています。

ソング

1曲分の演奏データを、ソングと呼びます。トラック 1～16、テンポ・トラック、タイム・シグネチャー・トラック、サンプル (P.10) をひとまとめにしたものです。

トラック

演奏データを記録する部分を、トラックといいます。

トラック 1～16

MIDIトラック (MIDI)

鍵盤の演奏を記録します。

パッド・トラック (PAD)

パッドの演奏で鳴らしたサンプルの演奏情報を記録します。トラック 1～16のうち、1つのトラックをパッド・トラックとして使用できます。

テンポ・トラック

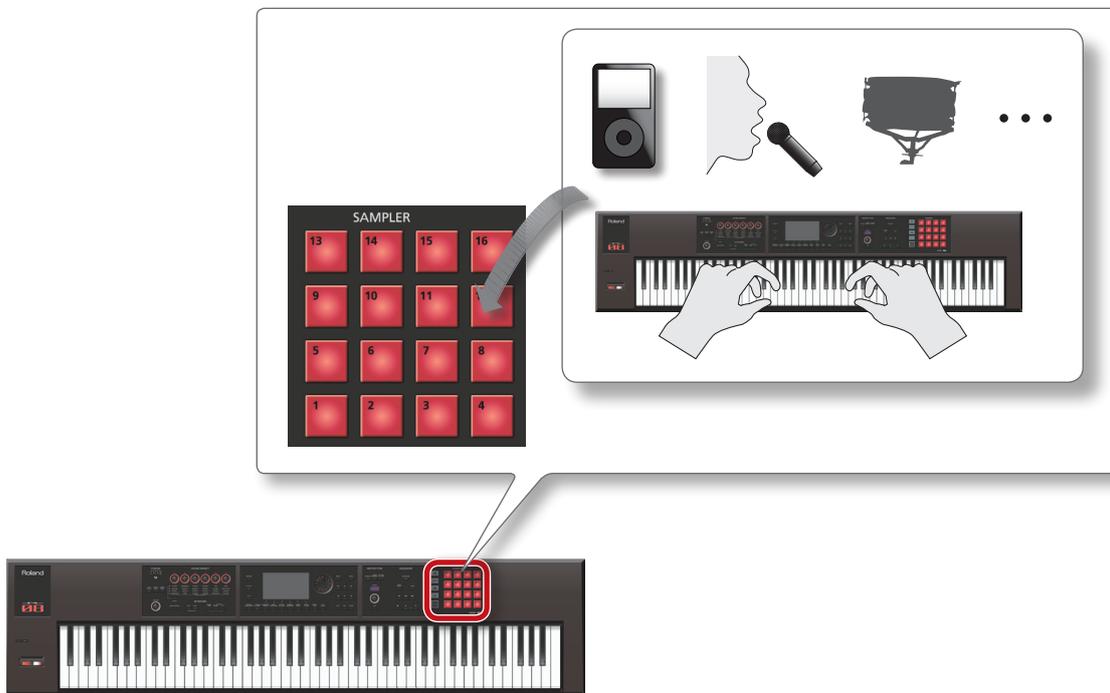
テンポ・トラックには、ソングのテンポの変化を記録します。ソングの途中でテンポを変化させたいときに使います。

タイム・シグネチャー・トラック

タイム・シグネチャー・トラックには、ソングの各小節の拍子が記録されます。新しくソングを録音するときや、ソングの途中で拍子を変えるときに設定します。

サンプラーについて

サンプラー部では、鍵盤の演奏や、オーディオ機器やマイクなどの入力音を、オーディオ・データとしてサンプリング（録音）します。サンプリングした音はパッドで再生することができます。また、WAV / AIFF / MP3 形式のファイルをインポートすることで、サンプルとして扱うこともできます。



サンプル

サンプルとは、サンプリング（録音）した音にループなどの設定を加え、16 個のパッドに割り当てたものです。パッド [1] ~ [16] を押すことで、サンプルを再生することができます。

メモ

サンプルは、サンプリングの停止時または SAMPLE EDIT 画面を抜けたときに、SD カードのソング・データ内へ自動的に保存されます。

インポートできるオーディオ・ファイル

WAV / AIFF	サンプリング周波数	44.1 / 48 / 96kHz
	ビット数	8 / 16 / 24 ビット
MP3	フォーマット	MPEG-1 audio layer 3
	サンプリング周波数	44.1kHz
	ビット・レート	64 / 80 / 96 / 112 / 128 / 160 / 192 / 224 / 256 / 320kbps、VBR (Variable Bit Rate)

演奏の準備

スタンドに設置する

スタンドを設置するときは、指などを挟まないよう、十分にご注意ください。
ご使用になるときは以下のように設置します。

※ KS-18Z と KS-J8 をお使いになるときは、設置の高さが 1m 以下になるようにしてください。

FA-06 をお使いの場合

FA-06 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-12 または KS-18Z をご使用ください。

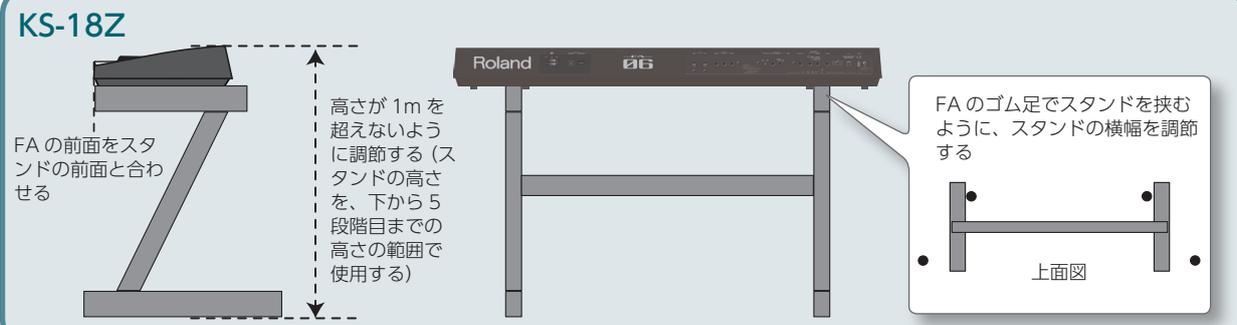
KS-12



FA の鍵盤側のゴム足が、ゴム足受けに入るようにスタンドの横幅を調節する

上面図

KS-18Z



FA の前面をスタンドの前面と合わせる

高さが 1m を超えないように調節する (スタンドの高さを、下から 5 段階目までの高さの範囲で使用する)

FA のゴム足でスタンドを挟むように、スタンドの横幅を調節する

上面図

FA-08 をお使いの場合

FA-08 をスタンドに設置するときは、当社製のスタンド KS-12、KS-18Z、KS-J8、KS-G8、または KS-G8B をご使用ください。

KS-12



FA のゴム足がゴム足受けに入るように、スタンドの横幅を調節する

上面図

KS-18Z



FA の背面をスタンドの背面と合わせる

高さが 1m を超えないように調節する (スタンドの高さを、下から 5 段階目までの高さの範囲で使用する)

FA のゴム足でスタンドを挟むように、スタンドの横幅を調節する

上面図

概要編

演奏編

演奏機影編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

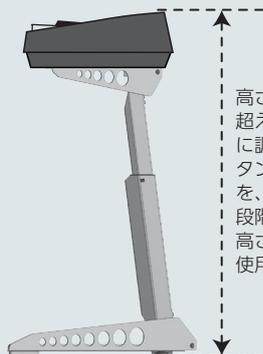
パッド編

DAW編

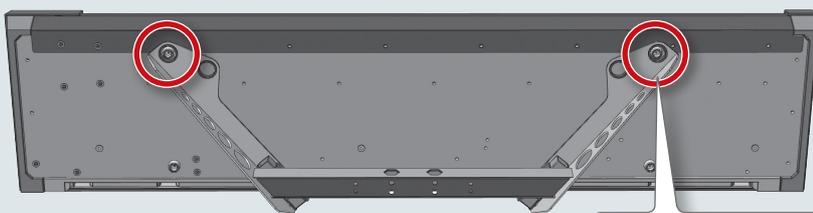
各種設定編

資料編

KS-J8



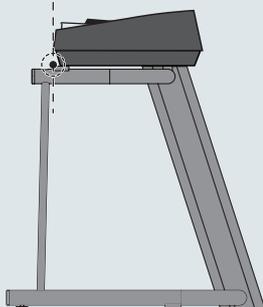
高さが1mを超えないように調節する(スタンドの高さを、下から8段階目までの高さの範囲で使用する)



FAの鍵盤側のゴム足を、アームのゴム足受けに確実に入れる

KS-G8 / KS-G8B

FAの前面をスタンドのゴム台と合わせる



- FAのゴム足を、スタンドの内側に入れるようにする
- スタンドのゴム台を、FAのネジに当たらないようにする



上面図

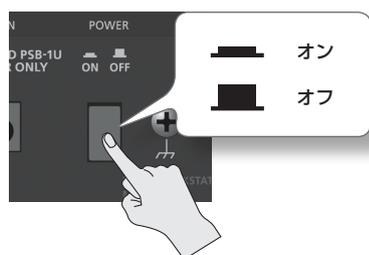
電源を入れる／切る

正しく接続したら (P.8)、必ず次の手順で電源を入れてください。手順を間違えると、誤動作をしたり故障したりすることがあります。

電源を入れる

※ 電源を入れる／切るときは、音量を絞ってください。音量を絞っても電源を入れる／切るときに音がすることがありますが、故障ではありません。

1. FA → 接続した機器の順番で、電源を入れます。



※ 本機は回路保護のため、電源をオンにしてからしばらくは動作しません。

2. [VOLUME] つまみを回して、音量を調節します。



オート・オフ機能について

本機は、演奏や操作をやめてから一定時間経過すると自動的に電源が切れます (Auto Off 機能)。自動的に電源が切れないようにするには、Auto Off 機能を解除してください (P.97)。

- 電源が切れると編集の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。
- 電源をオンにするときは、電源を入れ直してください。

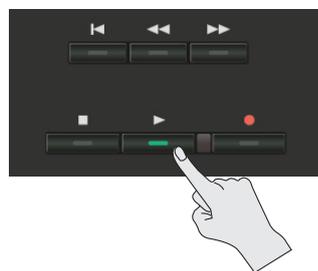
電源を切る

1. 接続した機器 → FA の順番で、電源を切ります。

デモ・ソングを再生する

付属の SD カードには、デモ・ソングが収録されています。

1. [▶] ボタンを押します。



デモ・ソングの再生が始まります。

2. [■] ボタンを押すと、停止します。

※ デモ・ソングを個人で楽しむ以外に権利者の許諾なく使用することは、法律で禁じられています。

ソングの選びかた

1. [SONG SELECT] ボタンを押します。
SONG SELECT 画面が表示されます。
2. ダイアルを回して、ソングを選びます。
3. [7] (Load) ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
4. [6] (OK) ボタンを押します。
ソングが選ばれます。

02：演奏編

トーンの選びかたなど、演奏するときの基本的な操作を説明しています。

1つのトーンで鳴らす (シングル演奏)	22
2つのトーンを重ねて鳴らす (デュアル)	24
右手と左手で違うトーンを鳴らす (スプリット)	25
複数のパートで演奏する (マルチ・パート演奏)	26
お気に入りの音色を登録／呼び出す (フェイバリット)	28
鍵盤の設定を変える	29

1つのトーンで鳴らす (シングル演奏)

FAは、通常スタジオ・セットのパート1のトーンを使って演奏します (シングル演奏)。

トーンには、以下のバンクがあります。

バンク	説明
PRST (プリセット)	書き替えることができないトーンです。編集した結果はユーザー・バンクに保存されます。
USER (ユーザー)	編集したトーンは、このバンクに保存されます。

メモ

PCM シンセ・トーンと PCM ドラム・キットでは、GM2 バンクも選ぶことができます。

画面について



番号	説明	ページ
1	エフェクトの情報と状態	P.52
2	ソングの情報	P.56
3	スタジオ・セットのバンク、ナンバー、ネーム	P.27
4	トーン・ナンバー、ネーム	-
5	トーンの種類、バンク	P.11
6	トーン・レベル	P.44
7	カテゴリ・ネーム、カテゴリ・ロック	-
8	キーボードの状態 (発音域、デュアル、スプリットなど)	P.44

トーンを選ぶ

1. **[SPLIT]** ボタンと **[DUAL]** ボタンが消灯していることを確認します。
2. トーン・ボタンを押して、**カテゴリ・グループ**を選びます。



カテゴリ・グループ	説明
DRUMS/PERCUSSION	リズム楽器
A. PIANO/E. PIANO	ピアノ
KEYBOARD/ORGAN	キーボード/オルガン
BASS/SYNTH BASS	ベース
GUITAR/PLUCKED	ギター
STRINGS/ORCHESTRA	ストリングス/オーケストラ
BRASS/WIND	金管/木管楽器
VOCAL/CHOIR	ボーカル/クワイヤ
SYNTH/PAD	シンセサイザー/パッド
FX/OTHER	効果音/その他

メモ

トーン・ボタンを2回連続で押すと、同じカテゴリ・グループ内の別のカテゴリを選ぶことができます。

3. **ダイヤルを回して、好みのトーンを選びます。**

鍵盤を弾いてみましょう。

メモ

- トーンについて、詳しくは **「サウンド・リスト」** (PDF) をご覧ください。
- [PREVIEW]** ボタンを押している間、選ばれたトーンに最適なフレーズをFAがデモ演奏します。
- [SHIFT]** ボタンを押しながら **[PREVIEW]** ボタンを押すと、**[PREVIEW]** ボタンから指を離してもボタンが点灯したままフレーズが鳴り続けます。もう一度 **[PREVIEW]** ボタンを押すと、ボタンが消灯してフレーズの再生が止まります。
- トーンを切り替えたときに、SOUND MODIFY つまみの設定値をリセットすることができます (Auto Knob Reset : P.99)。

保存しましょう

選んだトーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のスタジオ・セットを選んだりすると、トーンを選択した状態は消えてしまいます。トーンを選択を記憶させておきたいときは、スタジオ・セットを保存してください (P.45)。

カテゴリ別にトーンを選ぶ (カテゴリ・ロック)

カーソルを鍵のアイコン (🔒) に移動して、ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンで **[UNLOCK]** にすると、カテゴリを越えてトーンを変更できます。

[LOCK] にすると、現在選んでいるカテゴリの中で、トーンを変更します。

トーンを追加することができます

音色ライブラリー・サイト Axial にある多彩な種類のトーンを、FA に追加することができます。

詳しくは、Axial サイトをご覧ください。

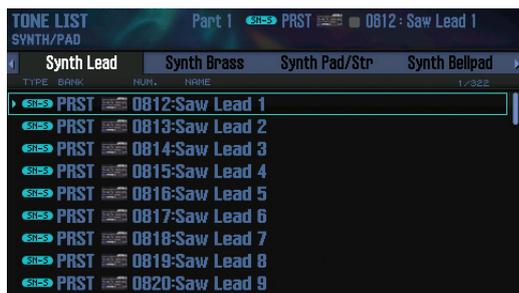
<http://axial.roland.com/>



リストからトーンを選ぶ

トーンのリストを表示させて、その中からトーンを選ぶことができます。

1. **[SPLIT]** ボタンと **[DUAL]** ボタンが消灯していることを確認します。
2. トーン・ボタンを押して、カテゴリー・グループを選びます。
3. **[ENTER]** ボタンを押します。
TONE LIST 画面が表示されます。



メモ

カーソルをトーンに合わせて **[ENTER]** ボタンを押して、TONE LIST 画面を表示することもできます。

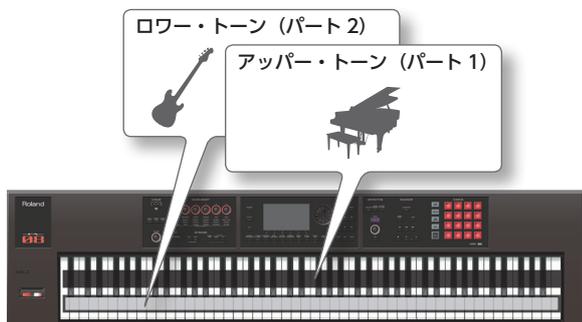
4. カーソル **[◀]** **[▶]** ボタンを押して、カテゴリーを選びます。
5. ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンでトーンを選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

メモ

トーンについて、詳しくは『サウンド・リスト』(PDF)をご覧ください。

2つのトーンを重ねて鳴らす (デュアル)

1つの鍵盤で、2つのトーンを同時に重ねて鳴らすことができます。このような演奏を「デュアル」といいます。デュアルでは、スタジオ・セットのパート1とパート2のトーンが鳴ります。



1. [DUAL] ボタンを押して、点灯させます。



デュアル画面が表示されます。アッパー・トーン、ロー・トーンが重なって鳴ります。



2. デュアルを解除するときは、[DUAL] ボタンを押してボタンを消灯させます。

トーンを変更する

デュアルで鳴らすトーンを変更します。

1. デュアル画面を表示させます。
2. 変更するパートのトーンにカーソルを合わせ、ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、トーンを変更します。

メモ

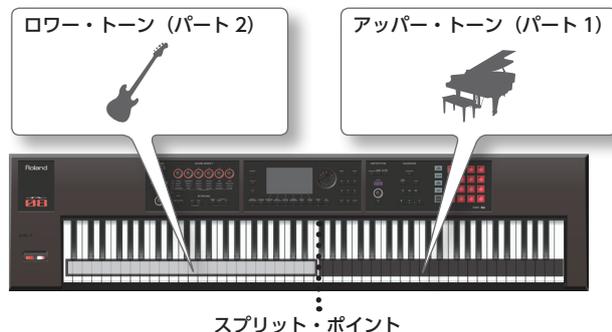
- トーン・ボタンを押してトーンを選ぶこともできます。
- シングル演奏またはデュアル演奏時に、トーン・ボタンを2つ同時に押して、2つのトーンを選ぶこともできます。
- デュアルの設定を記憶させておきたいときは、スタジオ・セットを保存してください (P.45)。

右手と左手で違うトーンを鳴らす (スプリット)

ある鍵を境に鍵盤を右手側と左手側に分けて、それぞれで違うトーンを鳴らすことができます。

このような演奏を「**スプリット**」といい、鍵盤が分かれる位置を「**スプリット・ポイント**」といいます。

スプリットでは、スタジオ・セットのパート1とパート2のトーンが鳴ります。



1. [SPLIT] ボタンを押して、点灯させます。



スプリット画面が表示されます。鍵盤右手側はアッパー・トーン、鍵盤左手側はロワー・トーンが鳴ります。



2. スプリットを解除するときは、[SPLIT] ボタンを押してボタンを消灯させます。

トーンを変える

スプリットで鳴らすトーンを変更します。

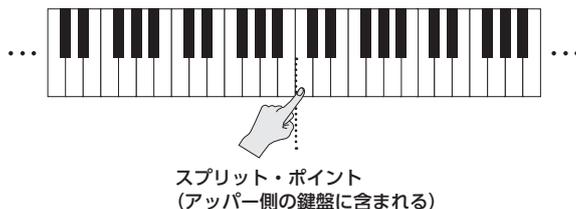
1. スプリット画面を表示させます。
2. 変更するパートのトーンにカーソルを合わせ、ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、トーンを変更します。

メモ

トーン・ボタンを押して選ぶこともできます。

スプリット・ポイントを変える

スプリット・ポイントを変更します。



1. [SPLIT] ボタンを押しながらスプリット・ポイントにする鍵を押します。

押した鍵がスプリット・ポイントになります。

メモ

- 以下の方法でも、スプリット・ポイントを設定できます。
 - スプリット画面のスプリット・ポイントにカーソルを合わせ、ダイヤルを回す。
 - スプリット・ポイントにカーソルを合わせた状態で、[SHIFT] ボタンを押しながらスプリット・ポイントにする鍵を押す。
- スプリットの設定を記憶させておきたいときは、スタジオ・セットを保存してください (P.45)。

複数のパートで演奏する (マルチ・パート演奏)

3つ以上のパートを使って演奏するとき、複雑な組み合わせで演奏するとき、またはシーケンサーで曲を作るときは、スタジオ・セットの16パート全体を使います (マルチ・パート演奏)。

1. [SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンを同時に押します。



[SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンが点灯し、マルチ・パート演奏の状態になります。

もう一度 [SPLIT] ボタンと [DUAL] ボタンを同時に押すと、シングル演奏の状態に戻ります。

画面について



番号	説明	ページ
1	スタジオ・セットのバンク、ナンバー、ネーム	P.27
2	パート・ナンバー	-
3	トーンの種類、バンク	P.11
4	トーン・ナンバー、トーン・ネーム	-
5	カテゴリー・ネーム、カテゴリー・ロック	-
6	キーボードの状態 (発音域など)	P.44
7	トーン・レベル	P.44
8	キーボード・スイッチの設定	P.27
9	アルペジオ・スイッチの設定	P.32
10	エフェクトの情報または状態	P.52
11	ソングの情報	P.56

メモ

- 各項目にカーソルを合わせてからダイヤルを回すと、設定値を変更できます。変更した設定を残しておきたいときは、ユーザー・バンクのスタジオ・セットに保存します (P.45)。
- 鍵盤 (6) にカーソルを合わせてから、ダイヤルを回す、または [SHIFT] ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、鍵盤の発音域を変更できます。
- [SHIFT] ボタンを押しながら [7] () ボタンを押すと、すべてのパートを一度に表示させることができます。

パートの設定を表示させる (PART VIEW 画面)

PART VIEW 画面では、パートの設定を一覧で確認して、変更することができます。

1. [MENU] ボタンを押します。

2. [Part View] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

PART VIEW 画面が表示されます。



メモ

STUDIO SET PLAY 画面で [SHIFT] ボタンを押しながら [4] (Part View) ボタンを押して、PART VIEW 画面に入ることができます。

3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

[SHIFT] ボタンを押しながらカーソル [◀] [▶] ボタンを押すと、タブを切り替えることができます。

メモ

パート・パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

音を鳴らすパートを選ぶ (キーボード・スイッチ)

鍵盤演奏時に鳴らすパートを選びます。

1. マルチ・パート演奏の状態にします (P.26)。
2. 音を鳴らすパートの「**KBD**」にカーソルを合わせ、ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンでオン/オフを切り替えます。



鍵盤を弾くと、キーボード・スイッチをオンにしたパートの音が鳴ります。

メモ

- 複数のパートを重ねて演奏したいときは、パートのキーボード・スイッチをオンにします。さらに、キーボード・スイッチをオンにしたいいずれかのパートを、カレント・パート (現在選ばれているパート) にしておきます。
- キーボード・スイッチがオフになっているパートをカレント・パートにすると、そのパートのみの音で演奏することができます。
- カレント・パートは、スタジオ・セットに記憶されます。
- パッドを使って、キーボード・スイッチをオン/オフすることができます (P.85)。

スタジオ・セットを切り替える

スタジオ・セットを切り替えます。
スタジオ・セットには、以下の2つのバンクがあります。

バンク	説明
PRST (プリセット)	書き替えることができないスタジオ・セットです。編集した結果は、ユーザー・バンクに保存します。
USER (ユーザー)	編集したスタジオ・セットは、このバンクに保存します。

1. カーソルを「**STUDIO SET**」に合わせ、ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンでスタジオ・セットを選びます。

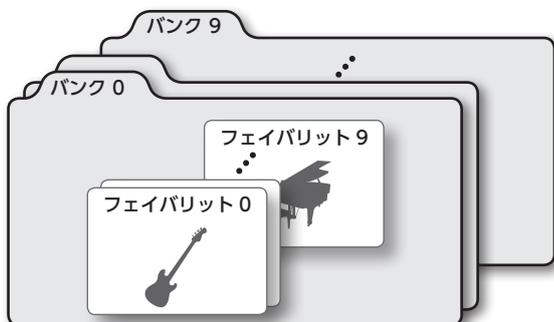


メモ

カーソルを「**STUDIO SET**」に合わせて **[ENTER]** ボタンを押すと、STUDIO SET LIST 画面が表示されます。リストからスタジオ・セットを選ぶことができます。

お気に入りの音色を登録／呼び出す（フェイバリット）

ライブ演奏で頻繁に使う音色を「フェイバリット」に登録しておき、それを即座に呼び出すことができます。1つのバンクに、音色を10個登録することができます。さらにこのバンクを10個（0～9）作成することができます。たとえば、ライブで演奏する曲の音色を、曲の流れにしたがって順番に登録しておく、といった使いかたができます。



音色をフェイバリットに登録する

音色をフェイバリットに登録します。

1. 登録したい音色（トーンまたはスタジオ・セット）を選びます。
2. **[FAVORITE]** ボタンを押して、点灯させます。



3. 登録するバンクを選びます。



1. FAVORITE **[BANK]** ボタンを押します。
2. バンク・ナンバーに対応するボタン（**[0]**～**[9]** ボタン）を押します。
4. **[FAVORITE]** ボタンを押しながら、登録先のナンバーに対応するボタン（**[0]**～**[9]** ボタン）を押します。音色が登録されます。

メモ

フェイバリットは、演奏の状態によって、登録される内容が異なります。

演奏	登録される内容
シングル演奏	パート1のトーン ※パート1のOctave Shift (P.44)の設定は、 [0] になって呼び出されます。
デュアル演奏	
スプリット演奏	スタジオ・セット
マルチ・パート演奏	

フェイバリットを呼び出す

[FAVORITE] ボタンをオンにしておくと、**[0]**～**[9]** ボタンを押すことで、連続してフェイバリットを切り替えて演奏できます。

1. **[FAVORITE]** ボタンを押して、点灯させます。
[0]～**[9]** ボタンで、フェイバリットを選べるようになります。
 2. 呼び出すバンクを選びます。
 1. FAVORITE **[BANK]** ボタンを押します。
 2. バンク・ナンバーに対応するボタン（**[0]**～**[9]** ボタン）を押します。
- メモ**
フェイバリット・バンクは、**[FAVORITE]** ボタンがオフでも変更できます。
3. **[0]**～**[9]** ボタンで、フェイバリットを選びます。フェイバリットが呼び出されます。

リストでフェイバリットに登録する／呼び出す／編集する

[FAVORITE] ボタンのオン/オフにかかわらず、登録したフェイバリットをリスト表示して、登録や呼び出しができます。また、登録したフェイバリットの削除やナンバーの変更をすることができます。

1. **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[FAVORITE]** ボタンを押します。FAVORITE LIST 画面が表示されます。



2. カーソル **[◀]** **[▶]** ボタンで、バンクを選びます。
3. カーソル **[▲]** **[▼]** ボタンまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンで、フェイバリットを選びます。

ボタン	説明
[ENTER] ボタンまたは [7] (Select) ボタン	選んだフェイバリットを呼び出します。
[SHIFT] ボタンを押しながら [2] (Remove) ボタン	選んだフェイバリットを削除します。
[SHIFT] ボタンを押しながら [3] (Regist) ボタン	選んだフェイバリット・ナンバーに、現在選ばれている音色を登録します。選んだナンバーに、すでにフェイバリットが登録されている場合は、新しく登録する内容に書き替われます。
[SHIFT] ボタンを押しながら [▲] [▼] ボタン	登録ナンバーを変更します。移動先ナンバーに、すでにフェイバリットが登録されている場合は、選んでいるフェイバリットが移動先に挿入されます。

鍵盤の設定を変える

鍵域を半音単位で高く／低くする（トランスポーズ）

鍵盤の音域を、半音単位で移動することができます。

1. **[TRANSPOSE]** ボタンを押しながら、**[-]** ボタンまたは **[+]** ボタンを押します。



メモ

- -5 ~ +6 半音まで設定できます。
- 元に戻すには、**[TRANSPOSE]** ボタンを押しながら、**[-]** ボタンと **[+]** ボタンを同時に押します。

鍵域をオクターブ高く／低くする（オクターブ・シフト）

鍵盤の音域を、1 オクターブ単位で移動することができます。

1. **OCTAVE [DOWN]** ボタンまたは **[UP]** ボタンを押します。



メモ

- 最大 ±3 オクターブまで設定できます。
- 元に戻すには、**OCTAVE [DOWN]** ボタンと **[UP]** ボタンを同時に押します。

03：演奏機能編

リアルタイムに音を変化させるなど、演奏に使うと便利な機能について説明しています。

アルペジオ演奏をする	32
コード・メモリー機能を使う	35
リズム・パターンに合わせて演奏する	36
リアルタイムに音色を変化させる	39

アルペジオ演奏をする

アルペジオ機能を使って演奏する

FA は、自動的にアルペジオを演奏できる **「アルペジオ機能」** を搭載しています。この機能を使うと、押さえたキーにしたがって自動的にアルペジオ演奏をします。

メモ

アルペジオの設定は、スタジオ・セットに保存されます。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押して、点灯させます。



アルペジオ機能がオンになります。

メモ

シングル演奏以外のときは、演奏のモードに応じて以下の設定にします。

演奏	条件
デュアル演奏	アルペジオをかけたいパートのアルペジオ・スイッチ（デュアル画面、スプリット画面の ARP）をオンにします。
スプリット演奏	アルペジオをかけたいパートのアルペジオ・スイッチ（ARP）をオンにします。詳しくは 「パラメーター・ガイド」 （PDF）をご覧ください。
マルチ・パート演奏	• アルペジオをかけたいパートのアルペジオ・スイッチ（ARP）をオンにします。詳しくは 「パラメーター・ガイド」 （PDF）をご覧ください。 • キーボード・スイッチ（P.27）がオンになっているいずれかのパートを、カレント・パートにしておきます。

2. 鍵盤で和音を弾きます。

押さえた和音の構成音にしたがって、オンにしたパートのアルペジオ演奏が始まります。

3. オフにするときは、もう一度 [ARPEGGIO] ボタンを押して、ボタンを消灯させます。

メモ

コード・メモリー機能（P.35）と一緒に使うと、多彩なアルペジオ・サウンドを指一本で簡単に演奏できるようになります。

アルペジオ演奏のテンポを設定する

アルペジオ演奏のテンポを設定します。

1. [TEMPO] つまみを回します。



メモ

- テンポはスタジオ・セットに保存されます。システムのテンポにしたがう設定にすると、スタジオ・セットを切り替えても同じテンポで演奏できます（Tempo Assign Source：P.101）。
- [TAP] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます（タップ・テンポ）。設定したいテンポの4分音符のタイミングで3回以上押してください。
- [TAP] ボタンを押すと、Tempo ウィンドウが表示されます。この状態で [SHIFT] ボタンを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の値を設定することができます。また、[6] (Click) ボタンを押すと、設定したテンポでクリック音が鳴ります。ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わります。

アルペジオ演奏を持続する（ホールド）

次のように操作すると、鍵盤を押し続けなくてもアルペジオ演奏を持続することができます。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押します。

ARPEGGIO 画面が表示されます。

2. [2] (Hold) ボタンを押します。

ホールド機能がオンになります。

3. 鍵盤で和音を弾きます。

押さえた和音の構成音にしたがって、アルペジオ機能をオンにしたパートのアルペジオ演奏が始まります。ホールド中に別のコードやキーを弾き直すと、アルペジオも変わります。

4. オフにするときは、もう一度 [2] (Hold) ボタンを押します。

ホールド機能がオフになります。

ペダル・スイッチを使う場合

ペダル・スイッチ (P.42) を踏みながら和音を弾くと、鍵盤を押し続けなくてもアルペジオ演奏を持続することができます。



1. ペダル・スイッチ (別売：DP シリーズなど) を HOLD 端子に接続します。
2. [ARPEGGIO] ボタンを押します。
3. ペダル・スイッチを踏みながら和音を弾きます。
ホールド中に別のコードやキーを弾き直すと、それに応じてアルペジオも変わります。

アルペジオ機能に関する設定をする

アルペジオの演奏スタイル、タイミング、アクセントなどの細かい設定をします。

1. [ARPEGGIO] ボタンを押します。
ARPEGGIO 画面が表示されます。
2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Style	P001 ~ P128、U001 ~ U016	アルペジオの基本的な演奏スタイルを設定します。 メモ アルペジオ・スタイルに SMF をインポートして、オリジナルのアルペジオ・スタイルを作成できます。詳しくは、「アルペジオ・スタイルにパソコンの SMF ファイルをインポートする (Import SMF)」(P.34) をご覧ください。
Hold	OFF、ON	ホールド機能(P.42)をオン/オフします。
Variation	1 ~	アルペジオエーターでは、アルペジオ・スタイルごとにいくつかのバリエーション(演奏パターン)が用意されています。ここではそのバリエーション・ナンバーを選びます。バリエーションの数は、アルペジオ・スタイルによって変わります。
Motif		コードの構成音の鳴る順番を、以下の中から設定します。
	UP	押したキーの低いほうから順番に鳴ります。
	DOWN	押したキーの高いほうから順番に鳴ります。
	UP&DOWN	押したキーの低いほうから高いほうへ、さらに折り返して低いほうへ順番に鳴ります。
	RANDOM	押したキーの音がランダム(無作為)に鳴ります。
	NOTE_ORDER	キーを押した順番に鳴ります。キー押す順番を工夫すればメロディー・ラインを作ることができます。128音まで保存することができます。
	GLISSANDO	押したキーの最低音と最高音の間を半音ずつ上昇、下降を繰り返しながら鳴ります。最低音と最高音の2音を押します。
	CHORD	押したキーの音がすべて同時に鳴ります。
AUTO1	キーを鳴らすタイミングを、押したキーの低いほうから優先して自動的に割り当てます。	

パラメーター	設定値	説明
Motif	AUTO2	キーを鳴らすタイミングを、押したキーの高いほうから優先して自動的に割り当てます。
	PHRASE	1つのキーを押すだけで、そのキーのピッチを基準にフレーズが鳴ります。複数のキーを押した場合は、最後に押されたキーが有効になります。
Keyboard Velocity	REAL、1 ~ 127	押さえたキーの発音の強さを設定します。キーを押す強さに応じてペロシティー値を変化させたい場合は設定を [REAL] にします。キーを押す強さに関係なく、常に一定のペロシティー値にしたいときは、その値 (1 ~ 127) を設定します。
Octave Range	-3 ~ +3	アルペジオ演奏をする音域をオクターブ単位で設定します。弾いた和音の音だけで演奏したいときは [0] にします。弾いた和音とその1オクターブ上の音で演奏するときは [+1] に、弾いた和音とその1オクターブ下の音で演奏するときは [-1] に設定します。
Accent Rate	0 ~ 100%	アクセントの強さや音の長さを変えて、演奏のグルーブ感を変化させます。[100%] のときに最もグルーブ感が出ます。
Shuffle Rate	0 ~ 100%	発音のタイミングを変化させて、シャッフルのリズムを作ることができます。 [50%] のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 Shuffle Rate = 50% 50 50 50 50 Shuffle Rate = 90% 90 10 90 10
Shuffle Resolution	♪、♪	発音のタイミングを音符で設定します。音符は16分音符と8分音符が指定できます。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

アルペジオ・スタイルにパソコンの SMF ファイルをインポートする (Import SMF)

SMF (スタンダード MIDI ファイル) をインポートして、オリジナルのアルペジオ・スタイルを作成することができます。

インポートできる SMF

- SMF はフォーマット 0 のみに対応しています。データが正しくない場合は **[Cannot Import SMF Format 1!]** または **[Incorrect File!]** と表示されます。
- アルペジオにインポートするデータは、ノート情報、コントロール・チェンジ情報、チャンネル・プレッシャー、ピッチ・ベンド・チェンジです。
- ノート情報はオン/オフを 1 イベントとして、500 イベントまでインポートできます。
ノート情報とは別に、コントロール・チェンジ情報、チャンネル・プレッシャー、ピッチ・ベンド・チェンジを合わせて 500 イベントまでインポートできます。インポートできるイベント数を超えた場合は **[Too Much Data!]** と表示されます。

メモ

- あらかじめ、パソコンにある SMF を、SD カードの **[IMPORT]** フォルダーの中にコピーしておいてください。
- **[IMPORT]** フォルダー内では、最大 200 ファイルまで認識します。

1. **[ARPEGGIO]** ボタンを押します。
2. **[3] (Import SMF)** ボタンを押します。
ARPEGGIO SMF IMPORT 画面が表示されます。
3. ダイアルまたは **[DEC] [INC]** ボタンでインポートする SMF を選び、**[7] (Import)** ボタンを押します。

メモ

[6] (Preview) ボタンを押すことで、選んだ SMF を試聴することができます。

4. ダイアルまたは **[DEC] [INC]** ボタンで、インポート先の Style の番号 (U001 ~ U016) を選びます。
5. **[2] (Rename)** ボタンを押して、アルペジオ・スタイルに名前を付けます (P.45)。
6. **[7] (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
7. **[6] (OK)** ボタンを押します。
指定した Style の番号に SMF がインポートされます。

ソングからアルペジオ・スタイルを作成する (Import Song)

現在選んでいるソングのトラックをインポートして、オリジナルのアルペジオ・スタイルを作成することができます。

1. **[ARPEGGIO]** ボタンを押します。
2. **[3] (Import Song)** ボタンを押します。
ARPEGGIO SONG IMPORT 画面が表示されます。
3. ダイアルまたは **[DEC] [INC]** ボタンでインポートするトラックを選び、**[7] (Import)** ボタンを押します。

メモ

[6] (Preview) ボタンを押すと、選んだトラックを試聴することができます。

4. ダイアルまたは **[DEC] [INC]** ボタンで、インポート先の Style の番号 (U001 ~ U016) を選びます。
5. **[2] (Rename)** ボタンを押して、アルペジオ・スタイルに名前を付けます (P.45)。
6. **[7] (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
7. **[6] (OK)** ボタンを押します。
指定した Style の番号に、ソングのトラックがインポートされます。

コード・メモリー機能を使う

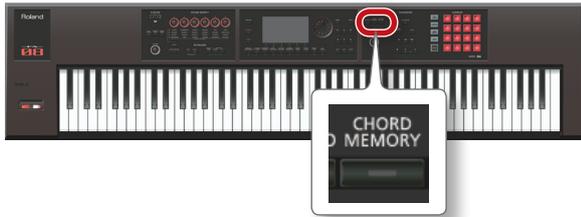
コード・メモリー機能を使って演奏する

コード・メモリーは、鍵盤のキーを1つ弾くだけで、あらかじめ登録されているコード・フォームにしたがって和音を鳴らすことができる機能です。

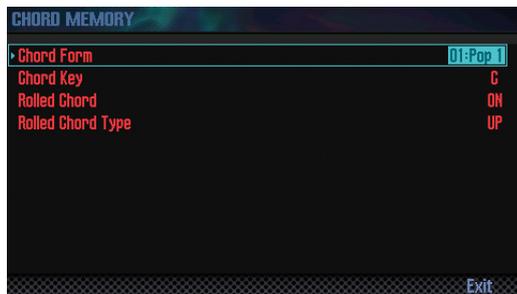
メモ

コード・メモリーの設定は、スタジオ・セットに保存されます。

1. [CHORD MEMORY] ボタンを押して、点灯させます。



コード・メモリー機能がオンになり、CHORD MEMORY 画面が表示されます。



メモ

シングル演奏以外のときは、演奏のモードに応じて以下の設定にします。

演奏	条件
デュアル演奏	コード・メモリー機能を使うパートのアルペジオ・スイッチ (デュアル画面、スプリット画面の ARP) をオンにします。
マルチ・パート演奏	<ul style="list-style-type: none">コード・メモリー機能を使うパートのアルペジオ・スイッチ (ARP) をオンにします。詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。キーボード・スイッチ (P.27) がオンになっている、いずれかのパートをカレント・パートにしておきます。

2. 鍵盤を弾きます。

そのとき選ばれているコード・フォームにしたがって、和音が鳴ります。

コード・フォームについて、詳しくは『[コード・メモリー一覧](#)』(P.109) をご覧ください。

3. オフにするときは、もう一度 [CHORD MEMORY] ボタンを押して消灯させます。

コード・メモリーの設定

コード・メモリーの設定を変更できます。

1. [CHORD MEMORY] ボタンを押して、点灯させます。

コード・メモリー機能がオンになり、CHORD MEMORY 画面が表示されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [CHORD MEMORY] ボタンを押すと、コード・メモリー機能のオン/オフを変えずに、[Chord Memory] 画面を表示できます。

2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Chord Form	01 ~ 17	C ~ B の鍵に割り当てるコード・セットの種類を選びます。コード・フォームについて、詳しくは『 コード・メモリー一覧 』(P.109) をご覧ください。
Chord Key	G ~ F#	コードのキーを変えます。
Rolled Chord	ON	コードの構成音を同時に鳴らさずに、順番に聞こえるように鳴らします。鍵盤を押す強さによって演奏の速さが変わるため、鍵盤を押すだけでギターを弾いているようなリアルな演奏ができます。
	OFF	構成音を和音で鳴らします。
Rolled Chord Type	UP	低音から高音へと順番に鳴らします。
	DOWN	高音から低音へと順番に鳴らします。
	ALTERNATE	鍵盤を押さえるたびに、構成音を鳴らす順番の向きが変わります。

リズム・パターンに合わせて演奏する

FA では、リズム・パターンを鳴らしながら演奏することができます。
リズム・パターンでは、スタジオ・セットのパート 10 のトーンが鳴ります。

メモ

リズム・パターンの設定は、スタジオ・セットに保存されます。

パターンとは?

FA のリズム・パターンは、「パターン」と呼ばれる演奏データから構成されています。
バンド等でドラムを演奏するときは、通常、1 小節～2 小節程度の決まった演奏を繰り返します。この繰り返しの基本となる演奏データのことを、FA では「パターン」と呼びます。
FA は、イントロ用/バース用/フィル用/エンディング用に作られたプリセット・パターンを内蔵しています。パターンの種類は、パターン名で確認することができます。

パターン	説明
Intro (イントロ)	イントロ (前奏) を受け持つ演奏パターンです。
Verse (バース) 1、2	主となる演奏パターンです。1 が基本パターン、2 が 1 の応用パターンです。
Fill-In (フィル) 1、2	フレーズのつなぎ目などに入れる装飾的な演奏パターンです。フィルの次に演奏されるパターンによって 1 または 2 を選びます。
Ending (エンディング)	楽曲の終わりの部分を受け持つ演奏パターンです。

FA には、以下のパターンがあります。

パターン	説明
P (プリセット)	書き替えることができないプリセット・パターンです。 エディットしたパターンの設定は、ユーザー・パターンに保存しておくことができます。
U (ユーザー)	FA に保存するパターンです。

メモ

パターンを編集して、オリジナルのユーザー・パターンを作ることができます (P.50)。

リズム・グループとは?

6 個のリズム・パターンを 1 セットにまとめたものがリズム・グループです。Intro、Pattern A～Pattern D、Ending にリズム・パターンを設定して、リズム・グループに保存することができます。

FA には、以下のリズム・グループがあります。

リズム・グループ	説明
PRST (プリセット)	書き替えることができないリズム・グループです。 エディットしたリズム・グループの設定は、ユーザー・グループに保存しておくことができます。
USER (ユーザー)	FA に保存するリズム・グループです。

ドラム・キットとは?

パターンで鳴らすドラムの音色を「ドラム・キット」と呼びます。
1 つのスタジオ・セットにつき、1 つのドラム・キットを記憶することができます。

リズム・パターンを選ぶ/鳴らす

リズム・パターンを鳴らしてみましょう。

リズム・パターンを選ぶ

1. **[RHYTHM PATTERN]** ボタンを押して、RHYTHM PATTERN 画面を表示させます。



2. リズム・グループとドラム・キットを選びます。

1. カーソルを **[RHYTHM GROUP]** または **[DRUM KIT]** に合わせます。
2. ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンで、リズム・グループまたはドラム・キットを選びます。

3. カーソルをリズム・パターンに合わせ、ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンでリズム・パターンを選びます。

メモ

- 変更したリズム・グループを残しておきたいときは、リズム・グループを保存します (P.37)。
- リズム・パターンは、P (プリセット) → U (ユーザー) の順に表示されます。

リズム・パターンを鳴らす

4. **[2] (Intro) ~ [7] (Ending)** ボタンを押して、鳴らすリズム・パターンを選びます。

[RHYTHM PATTERN] ボタンが点灯し、リズム・パターンが鳴ります。

5. 停止するときは、もう一度手順 4 で押したボタンを押します。

メモ

Intro に設定されたリズム・パターンを鳴らした場合、Intro の演奏が終わると自動的に Pattern A の演奏に切り替わります。
Ending に設定されたパターンを鳴らした場合、Ending の演奏が終わると自動的にリズム・パターンが停止します。

RHYTHM PATTERN 画面について



番号	説明
①	リズム・グループ、リズム・グループ・ナンバー、リズム・グループ・ネーム
②	ドラム・キットのタイプ、バンク、ナンバー、ネーム
③	PATTERN KEY TRIGGER の設定
④	リズム・パターン、ナンバー、ネーム
⑤	リズム・パターンのテンポ、現在位置

リズム・パターンのテンポを変更する

リズム・パターンのテンポを変更します。

1. [TEMPO] つまみを回します。



メモ

- テンポは 5 ~ 300 の間で設定することができます。
[TEMPO] つまみでは、60 ~ 240 の間で設定することができます。
- [TAP] ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます。(タップ・テンポ)。設定したいテンポの 4 分音符のタイミングで 3 回以上押ししてください。
- [TAP] ボタンを押すと、Tempo ウィンドウが表示されます。この状態で [SHIFT] ボタンを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の値を設定することができます。また、[6] (Click) ボタンを押すと、設定したテンポでクリック音が鳴ります。ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わります。

リズム・グループを保存する

変更したリズム・グループは一時的なもので、電源を切ったり他のリズム・グループを選んだりすると消えてしまいます。変更したリズム・グループを残したい場合、本体のユーザー・グループに保存します。

ご注意!

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

- RHYTHM PATTERN 画面で、[SHIFT] ボタンを押しながら [7] (Write) ボタンを押します。
- ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで保存先を選びます。
- [2] (Rename) ボタンを押して、リズム・グループに名前を付けます (P.45)。
- [7] (Write) ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
- [6] (OK) ボタンを押します。
リズム・グループが保存されます。

ご注意!

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

リズム・パターンに SMF をインポートする

SMF (スタンダード MIDI ファイル) をインポートして、オリジナルのリズム・パターンを作成できます。

インポートできる SMF

- SMF のリズム・パートは MIDI チャンネル 10 にしてください。
- MIDI データは 4,000 イベントまでインポート可能です。4,000 イベントを超えた場合は **「Too Much Data!」** と表示されます。
- インポートする SMF は 32 小節以内になしてください。

メモ

- あらかじめ、パソコンにある SMF を、SD カードの **「IMPORT」** フォルダの中にコピーしておいてください。
- **「IMPORT」** フォルダ内では、最大 200 ファイルまで認識します。

1. **「RHYTHM PATTERN」** ボタンを押します。
2. **「SHIFT」** ボタンを押しながら **「4」 (Import SMF)** ボタンを押します。
RHYTHM PATTERN SMF IMPORT 画面が表示されます。
3. ダイアルまたは **「DEC」** **「INC」** ボタンでインポートする SMF を選び、**「7」 (Import)** ボタンを押します。
4. ダイアルまたは **「DEC」** **「INC」** ボタンで、インポート先のリズム・パターンの番号 (U001 ~ U120) を選びます。
5. **「2」 (Rename)** ボタンを押して、リズム・パターンに名前を付けます (P.45)。
6. **「7」 (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**「7」 (Cancel)** ボタンを押します。
7. **「6」 (OK)** ボタンを押します。
リズム・パターンに SMF がインポートされます。

インポートのご注意

- SMF のリズム・パートは MIDI チャンネル 10 にしてください。
- MIDI データは 4,000 イベントまでインポート可能です。4,000 イベントを超えた場合は **「Too Much Data!」** と表示されます。
- インポートする SMF は 32 小節以内になしてください。

ソングからリズム・パターンを作成する

現在選んでいるソングのトラック 10 から、オリジナルのリズム・パターンを作成できます。

1. **「RHYTHM PATTERN」** ボタンを押します。
2. **「SHIFT」** ボタンを押しながら **「5」 (Import Song)** ボタンを押します。
RHYTHM PATTERN SONG IMPORT 画面が表示されます。
3. ダイアルまたは **「DEC」** **「INC」** ボタンで、インポート先のリズム・パターンの番号 (U001 ~ U120) を選びます。

メモ

「5」 (Preview) ボタンを押すことで、トラックを試聴することができます。

4. **「2」 (Rename)** ボタンを押して、リズム・パターンに名前を付けます (P.45)。
5. **「7」 (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**「7」 (Cancel)** ボタンを押します。
6. **「6」 (OK)** ボタンを押します。
リズム・パターンとしてインポートされます。

リアルタイムに音色を変化させる

SOUND MODIFY つまみで音色を変化させる

SOUND MODIFY つまみを使って、リアルタイムに音色をコントロールすることができます。4つのグループに各6種類、合計24種類のパラメーターをコントロールすることができます。

コントロールするグループ (点灯)



1. **[SELECT]** ボタンを押して、コントロールするパラメーターのグループを選びます。

2. **[1] ~ [6]** つまみを回します。

回したつまみに応じて、音色が変化します。

メモ

- シングル演奏時にトーンを切り替えたとき、SOUND MODIFY つまみの設定値をリセットすることができます (Auto Knob Reset : P.99)。
- 音色によっては効果のないものもあります。詳しくは **【パラメーター・ガイド】** (PDF) をご覧ください。

パートの音質を変える (CUTOFF、RESONANCE)

フィルターは、音の鳴りかたや特徴を決めているパラメーターのひとつです。音の成分を周波数によって削ったり強調したりすることで音質を変えることができます。

※ カレント・パートに効果かけることができます。

メモ

詳しくは **【パートの設定をする】** (P.44) をご覧ください。

パートの音量変化のしかたを変える (ATTACK、RELEASE)

鍵盤を押さえてから、音が立ち上がるまでの時間や、鍵盤を離してから、音が消えるまでの時間を変えることができます。

※ カレント・パートに効果かけることができます。

メモ

詳しくは **【パートの設定をする】** (P.44) をご覧ください。

パートの音の定位を変える (PAN)

パートの音の定位 (パン) を変更することができます。
※ カレント・パートに効果かけることができます。

メモ

詳しくは **【パートの設定をする】** (P.44) をご覧ください。

パートの音量を調節する (LEVEL)

パートの音量を調節することができます。
※ カレント・パートに効果かけることができます。

メモ

詳しくは **【パートの設定をする】** (P.44) をご覧ください。

音の低域／中域／高域のレベルを変える (EQ)

全体の音にかかるイコライザー (EQ) を調節します。

メモ

詳しくは **【パラメーター・ガイド】** (PDF) をご覧ください。

入力音量を調節する (INPUT LEVEL)

AUDIO INPUT 端子の入力音量を調節することができます (Audio Input Level : P.80)。サンプリング (P.79) をしたりボコーダー (P.42) を使ったりするときなど、AUDIO INPUT 端子に接続した機器の入力音量を調節するときに便利です。

機能を割り当てて使う (ASSIGN 1 ~ 6)

ASSIGN 1 ~ 6 には、いろいろなパラメーターを割り当てることができます。

1. **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[1] ~ [6] (ASSIGN 1 ~ 6)** つまみを回します。
2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

メモ

パラメーターについて、詳しくは **【Sound Modify Knob 1 ~ 6 Assign】** (P.99) をご覧ください。

効果的にエフェクトをかける (GLOBAL CONTROL)

FA では、「グローバル・コントロール」を使って、効果的にエフェクトをかけることができます。

「グローバル・コントロール」とは、つまみ 1 つで、エフェクトを構成する複数のパラメーターを最適化することができる技術です。

つまみ	説明
[1] (COMPRESSOR)	つまみを左に回しきると、コンプレッサー効果がかかっていない状態になります。つまみを右に回すほど、全体の音量のばらつきが抑えられ、粒立ちのよい音になります。
[2] (TONE)	つまみを左に回すほど中域が強調され、音抜けがよくなります。バンド演奏に適しています。右に回すほど低域と高域が強調され、派手な音になります。ソロ演奏に適しています。
[3] (CHORUS)	つまみを左に回しきると、効果がかかっていない状態になります。つまみを右に回すほど、コーラスが深くかかります。
[4] (REVERB)	つまみを左に回しきると、効果がかかっていない状態になります。つまみを右に回すほど、リバンプが深くかかります。
[5] (TFX SELECT)	トータル・エフェクトのタイプを選びます。トータル・エフェクトは、29 種類の中から 1 つのエフェクトを選んで、効果をかけることができます。
[6] (TFX CTRL)	選んだトータル・エフェクトのパラメーターをコントロールします。

トータル・エフェクトのタイプ

No.	タイプ	説明
01	FILTER+DRIVE	オーバードライブ付きのロー・パス・フィルターです。高音域をカットし、歪みを加えます。
02	ISOLATOR	低／中／高音域の音の抽出や削除をします。
03	DJFX LOOPER	入力音を短い周期でループさせます。入力音の再生方向と再生スピードを変えて、ターンテーブルを触っているような効果を付加します。
04	BPM LOOPER	入力音を短い周期でループさせます。
05	BIT CRASH	ローファイ・サウンドを作ります。
06	WAH	ワウ効果が得られます。
07	REVERB	音に残響を加えます。
08	DELAY	音を繰り返します。
09	TAPE ECHO	往年のテープ式エコーの効果です。
10	PITCH	ピッチを変えます。
11	VOICE TRANS	人間の声を加工して、いろいろなボイスを作り出します。
12	FLANGER	ジェット機の上昇音／下降音のようなうねりを付けます。
13	SLICER+FLG	音を連続的にカットします。フランジャー付きです。
14	PHASER	位相をずらした音を加えてうねりを付けます。
15	CHORUS	音に広がりや厚みを付けます。
16	TREMOLO / PAN	周期的に音量または定位 (パン) を変化させます。
17	OVERDRIVE	音をマイルドに歪ませます。
18	DISTORTION	音を激しく歪ませます。
19	FUZZ	音に倍音を加えて激しく歪ませます。
20	OCTAVE	オクターブ下の音を加えます。
21	SUBSONIC	エフェクターへの入力音の音量によって、低音のサイン波を加えます。
22	RING MOD	金属的な音質に変化させます。
23	CHROMATIC PS	ピッチを半音単位で変える、2 ボイスのピッチ・シフターです。
24	C.CANCELLER	ボーカルなど、中央に定位している音を消します。
25	VINYL SIM	アナログ・レコード盤で鳴らしているような音を再現します。
26	RADIO TUNING	ラジオから聞こえるような音を再現します。
27	NOISE GEN	ローファイ効果に加えて、ホワイト・ノイズ、レコード・ノイズなどのノイズを作り出します。
28	COMP	音の粒立ちを揃えます。
29	EQUALIZER	音域ごとの音量を調整します。

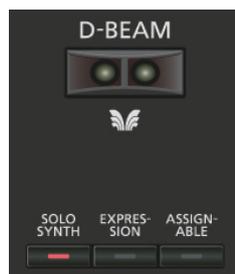
メモ

トータル・エフェクトのパラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

手をかざして音の高さや音量を変化させる (D-BEAM コントローラー)

D-BEAM コントローラーは、手をかざすだけで使えるコントローラーです。割り当てる機能を変えて、音にいろいろな効果を加えることができます。

1. D-BEAM [SOLO SYNTH]、[EXPRESSION]、[ASSIGNABLE] ボタンのいずれかを押して、D-BEAM コントローラーをオンにします (ボタン点灯)。



ボタン	説明
[SOLO SYNTH]	D-BEAM コントローラーにかざした手の動きにしたがって、モノフォニック・シンセサイザーを鳴らすことができます。
[EXPRESSION]	D-BEAM コントローラーでボリュームをコントロールできます。
[ASSIGNABLE]	いろいろなパラメーターや機能を割り当てることができます。 各トーンに最適な効果がかかります。 [SHIFT] ボタンを押しながらこのボタンを押すと、機能を割り当てる画面が表示されます。 [ASSIGNABLE] ボタンを押しながら、SOUND MODIFY つまみを回したりパッドを押したりすることで、対応するパラメーターを割り当てることもできます。

メモ

[ASSIGNABLE] ボタンには、演奏に関する機能を割り当てることができます。詳しくは [D-Beam Assign] (P.100) をご覧ください。

2. 鍵盤を弾きながら、D-BEAM コントローラーに手をかざします。

押したボタンに応じた効果がかかります。

3. D-BEAM コントローラーをオフにするときは、手順 1 で押したボタンをもう一度押します (ボタン消灯)。

D-BEAM コントローラーの有効範囲

D-BEAM コントローラーの有効範囲は、図のようになっています。有効範囲から外れた位置に手をかざしても効果は得られません。

ご注意!

D-BEAM コントローラーの有効範囲は、周辺の明るさによって変化します。期待どおりの動作をしないときは感度を調節し直してください。詳しくは [D-Beam Sens] (P.99) をご覧ください。



音の高さを変える (ピッチ・ベンド)

鍵盤を弾きながらレバーを左に倒すとピッチ (音程) が下がり、右に倒すとピッチが上がります。これをピッチ・ベンド効果といいます。



ビブラートやダイナミクスを付ける (モジュレーション)

レバーを向こう側に倒すと、ビブラートまたはダイナミクスがつけます。



割り当てられた機能で音色を変化させる ([S1] [S2] ボタン)

[S1] [S2] ボタンには、演奏に関する機能が割り当てられています。[S1] [S2] ボタンをオン/オフすると、割り当てられた機能をオン/オフしたり、機能を切り替えたりすることができます。



メモ

[S1] [S2] ボタンには、演奏に関する機能を割り当てることができます。詳しくは [Switch S1 Assign / Switch S2 Assign] (P.98) をご覧ください。

ペダルを使って音色を変化させる

FA はホールド・ペダルとコントロール・ペダルに対応しています。
 ペダル・スイッチ（別売：DP シリーズ）をリア・パネルの HOLD 端子に接続すると、ペダルを踏んでいる間は鍵盤から手を離しても音を持続させること（ホールド）ができます。
 エクスプレッション・ペダル（別売：EV-5）やペダル・スイッチをリア・パネルの CTRL 1、CTRL 2 端子に接続すると、ペダルを使って音量を変化させたり、さまざまな機能のコントロールをしたりできます。

音を持続させる（ホールド・ペダル）

鍵盤を弾きながら、ペダル・スイッチを踏みます。
 ペダル・スイッチを踏むことにより、音を持続（ホールド）させることができます。



演奏に抑揚を付ける（コントロール・ペダル）

鍵盤を弾きながら、エクスプレッション・ペダルを上下します。
 音量を変化させることで、演奏に抑揚が付けられます。



※ エクスプレッション・ペダルには、必ず指定のもの（別売：EV-5）をお使いください。他社製品を接続すると、本体の故障の原因になる場合があります。

メモ

CTRL 1、CTRL 2 端子に接続したペダルには、演奏に関する機能を割り当てることができます。詳しくは **「Control Pedal 1 Assign / Control Pedal 2 Assign」** (P.98) をご覧ください。

マイクで演奏する（ボコーダー）

FA では、MFX を使ってボコーダーを再現しています。
 マイクをリア・パネルの GUITAR/MIC 端子に接続して、ボコーダーの効果をかけることができます。
 ※ ボコーダーは、パート 1 のみで使用できます。

マイクの入力音量を調節する

リア・パネルの **「LEVEL」** つまみで調節します。
 音量が大きくなりすぎないなど、音量をうまく調節できないときは、**「入力音量を調節する (INPUT LEVEL)」** (P.39) をご覧ください。

ボコーダーを使う

1. SuperNATURAL シンセ・トーン、プリセット **「1111 Vocoder Robt ~ 1115 Vocoder Ens」** のいずれかを選びます。

トーンの選びかたについては、P.22 をご覧ください。

2. 鍵盤を弾きながら、マイクに向かって声を出します。

※ 鍵盤だけを弾いても音はでません。

メモ

上記以外のトーンでも、MFX に **「68: Vocoder」** を選んで、ボコーダーの効果をかけることができます。

ボコーダーの設定を変える

1. SuperNATURAL シンセ・トーン、プリセット **「1111 Vocoder Robt ~ 1115 Vocoder Ens」** のいずれかを選びます。

2. **「SHIFT」** ボタンを押しながら **「3」 (Effects Edit)** ボタンを押します。

3. **「2」 (MFX)** ボタンを押します。

TONE EDIT 画面が表示されます。この場合は、MFX に **「68: Vocoder」** が選ばれています。

4. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Mic Sens	0 ~ 127	マイクの入力感度を調節します。
Synth Level	0 ~ 127	楽器の入力レベルを調節します。
Mic Mix	0 ~ 127	ボコーダーの出力へ、マイク音声を加える量を調節します。
Level	0 ~ 127	ボコーダーを通じたあとの音量レベルを調節します。
MFX Chorus Send Level	0 ~ 127	マルチエフェクトを通じた音に対するコーラスのかかり具合を設定します。
MFX Reverb Send Level	0 ~ 127	マルチエフェクトを通じた音に対するリバーブのかかり具合を設定します。

設定を保存したいときは、トーンを保存します (P.48)。

04：エディット編

スタジオ・セット、トーン、エフェクトなどのエディット方法を説明しています。

スタジオ・セットをエディットする	44
トーンをエディットする	46
パターンをエディットする	50
エフェクトをエディットする	52

スタジオ・セットをエディットする

スタジオ・セット全体の設定をする

スタジオ・セット全体の設定をします。

1. **[MENU]** ボタンを押します。
2. **[Studio Set Common]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。

STUDIO SET COMMON 画面が表示されます。



メモ

STUDIO SET PLAY 画面で **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[5] (Studio Common)** ボタンを押して、STUDIO SET COMMON 画面に入ることができます。

3. カーソル・ボタンで項目を選び、ダイヤルで設定を変更します。

ご注意!

エディットしたスタジオ・セットは一時的なものです。電源を切ったり、他のスタジオ・セットを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、スタジオ・セットを保存してください (P.45)。

Common パラメーター

メモ

Common パラメーターについて、詳しくは『**パラメーター・ガイド**』(PDF) をご覧ください。

タブ	説明
General	演奏のモード、パッド・パート、Comp+EQ をかけるドラム・パートを設定します。
Control	トーン・コントロール 1～4 を使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
Phase Lock	同じ MIDI チャンネルで鳴らすパートの発音タイミングのばらつきを押さえたいときは [オン] に設定します。
Pedal	CTRL 1、CTRL 2 端子に接続したペダルを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
S1/S2	[S1] [S2] ボタンを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
Knob	SOUND MODIFY つまみを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
D-Beam	D-BEAM コントローラーを使うとき、どの MIDI 情報でパラメーターをコントロールするかを設定します。
Control Sw	パートごとに、各種コントローラーの操作を有効にするか (ON)、無効にするか (OFF) を設定します。

パートの設定をする

スタジオ・セットは 16 パートあり、パートごとに音量 (Level)、イコライザー (EQ)、キー・レンジ (Keyboard) などの設定ができます。

1. PART VIEW 画面を表示させます (P.26)。



2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

[SHIFT] ボタンを押しながらカーソル **[◀]** **[▶]** ボタンを押すと、タブを切り替えることができます。

パート・パラメーター

メモ

パート・パラメーターについて、詳しくは『**パラメーター・ガイド**』(PDF) をご覧ください。

タブ	説明
Level/Pan	各パートのトーン、レベル、パン、MIDI 受信に関する設定をします。
Keyboard	各パートの鍵域や、アルペジオをかけるかどうかを設定します。
Output/EFX	各パートの出力先、コーラス、リバーブへ送る信号のレベルを設定します。
EQ	各パートにかけるイコライザーを設定します。
Pitch	各パートの音の高さ、ポルタメントなどを設定します。
Scale Tune	各パートのスケール・チューンを設定します。
Vibrato	各パートのビブラートを設定します。
Offset	カットオフ、レゾナンスなどのパラメーターのオフセットを設定します。
Mono/Poly/Legato	各パートのモノ、ポリ、レガートの設定をします。
Voice Reserve	各パートが確保するボイス数を設定します。
MIDI Rx Filter	MIDI メッセージごとに各パートが受信するかどうかを設定します。

※ 音色によっては、パート・パラメーターの効かないパラメーターがあります。

スタジオ・セットを保存する

エディットしたスタジオ・セットは一時的なものです。電源を切ったり、他のスタジオ・セットを選んだりすると消えてしまいます。エディットしたスタジオ・セットを残したい場合は、スタジオ・セットを保存してください。

ご注意！

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE MENU ウィンドウが表示されます。



2. [Studio Set] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

3. ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

4. [2] (Rename) ボタンを押して、名前を付けます。

操作子	説明
ダイヤルまたは [DEC] [INC]	入力する文字を指定します。
[◀] [▶]	カーソルを移動します。
[▲] [▼]	アルファベットの大文字、小文字を切り替えます。
[4] (Delete)	カーソル位置の文字を削除します。
[5] (Insert)	カーソル位置にスペース (空白) を挿入します。
[6] (Cancel)	入力を途中で止めて、名前を付ける画面を抜けます。
[7] (OK)	名前を確定します。

5. [7] (OK) ボタンを押します。

6. [7] (Write) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

7. [6] (OK) ボタンを押します。

スタジオ・セットが保存されます。

ご注意！

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

スタジオ・セットを初期化する (Studio Set Init)

現在選んでいるスタジオ・セットを初期化します。

1. [MENU] ボタンを押します。

2. [Studio Set Init] にカーソルを合わせ、[ENTER] ボタンを押します。

3. 初期化する内容を選び、[7] (Select) ボタンを押します。

パラメーター	説明
Studio Set	スタジオ・セットの設定がすべて初期化されます。
Sound Control	各パートのビブラートと、以下のオフセット・パラメーターを初期値に戻します。 <ul style="list-style-type: none"> Cutoff Offset Resonance Offset Attack Offset Decay Offset Release Offset Vibrato Rate Vibrato Depth Vibrato Delay

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

4. [6] (OK) ボタンを押します。

スタジオ・セットが初期化されます。

ご注意！

初期化中は、絶対に電源を切らないでください。

パートを初期化する (Part Init)

カレント・パートのパートの設定を初期化します。

1. PART VIEW 画面 (P.26) で、[5] (Part Init) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

2. [6] (OK) ボタンを押します。

パートが初期化されます。

※ Voice Reserve の設定は初期化されません。

ご注意！

初期化中は、絶対に電源を切らないでください。

トーンをエディットする

パートに割り当てられているトーンをエディットします。

トーン・エディットの基本操作

1. トーンが割り当てられているパートを選びます。
2. **[MENU]** ボタンを押します。
3. **[Tone Edit]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
TONE EDIT 画面が表示されます。
パートで選んでいるトーンの種類によって TONE EDIT 画面が異なります。
4. カーソル・ボタンで項目を選び、ダイヤルで設定を変更します。

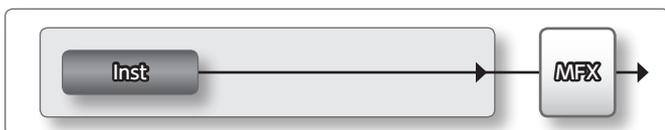
ご注意!

エディットしたトーンは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、トーンを保存してください(P.48)。

メモ

- STUDIO SET PLAY 画面で **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[2] (Tone Edit)** ボタンを押して、TONE EDIT 画面に入ることができます。
- TONE EDIT 画面で **[6] (Part Select)** ボタンを押して、エディットするパートを切り替えることもできます。
- トーン・パラメーターについて、詳しくは『**パラメーター・ガイド**』(PDF) をご覧ください。

SuperNATURAL アコースティック・トーン (SN-A)

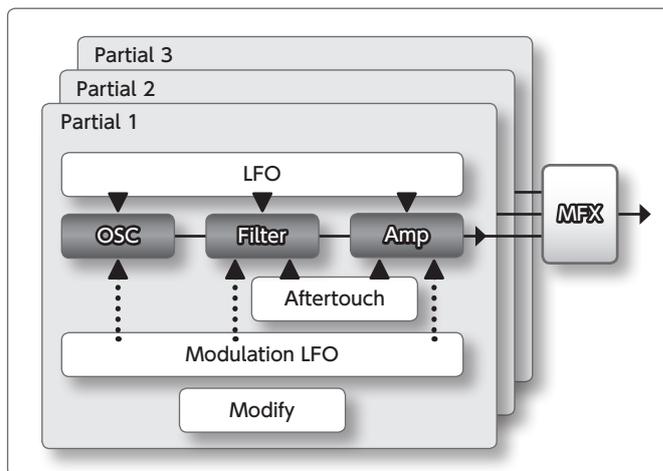


タブ	説明
Common	トーン全体の設定をします。
Inst	トーンにアサインするインストを設定します。アサインしたインストの詳細設定をします。
MFX	マルチエフェクトに関する設定をします。
MFX Control	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

Inst (インスト)

SuperNATURAL アコースティック・トーンの音の最小単位です。SuperNATURAL アコースティック・トーンは 1 つのインストで構成されています。

SuperNATURAL シンセ・トーン (SN-S)

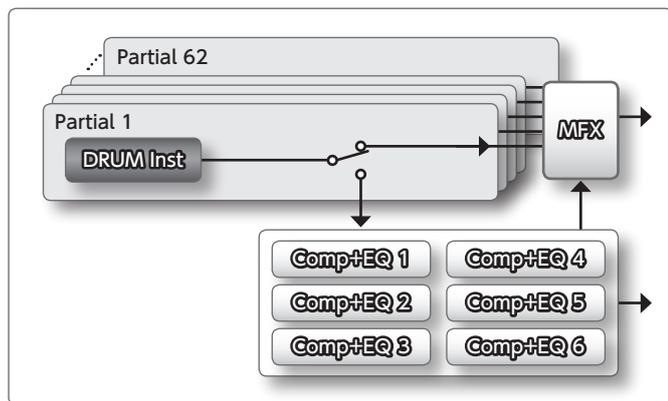


タブ	説明
Common	トーン全体の設定をします。
OSC	トーンの基本となる波形の設定をします。
Pitch	ピッチに関する設定をします。
Filter	フィルターに関する設定をします。
Amp	音量に関する設定をします。
LFO	音にゆらぎを付ける LFO の設定をします。
Modulation LFO	モジュレーションでかかる音のゆらぎを設定します。
Aftertouch	アフタータッチに関する設定をします。 メモ アフタータッチは、SOUND MODIFY つまみや D-BEAM コントローラーなどに割り当てて使います。設定方法について、詳しくは『 スタジオ・セット全体の設定をする 』(P.44)または『 全体の設定 』(P.97) をご覧ください。
Misc	エンベロープやポルタメントタイムの制御に関する設定をします。
MFX	マルチエフェクトに関する設定をします。
MFX Control	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

Partial (パーシャル)

SuperNATURAL シンセ・トーン、SuperNATURAL ドラム・キット、PCM シンセ・トーン、PCM ドラム・キットを構成する音の単位です。これらのトーンは複数のパーシャルで構成されています。

SuperNATURAL ドラム・キット (SN-D)

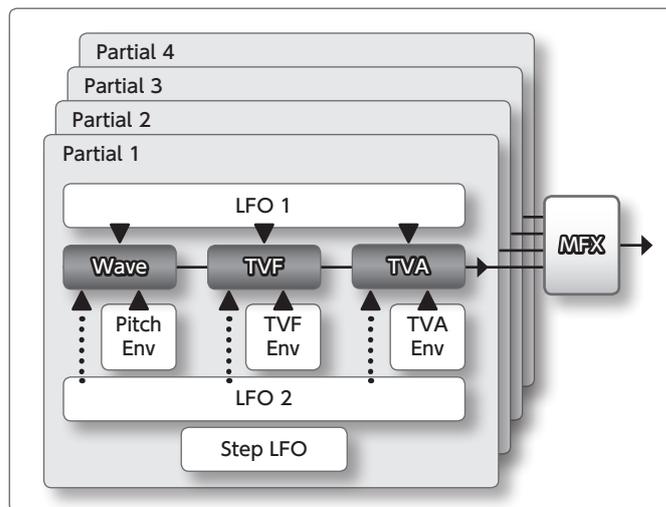


タブ	説明
Common	トーン全体の設定をします。
DRUM Inst	パースナルごとにインストの設定をします。 メモ 鍵盤を押すと、編集中のパースナル・ナンバーを切り替えることができます。
Comp	Drum Comp+EQ Assign パート用コンプレッサーに関する設定をします。
EQ	Drum Comp+EQ Assign パート用イコライザーに関する設定をします。
MFX	マルチエフェクトに関する設定をします。
MFX Control	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

メモ

Drum Comp+EQ Assign パートは、スタジオ・セット全体の設定で変更できます。

PCM シンセ・トーン (PCMS)



タブ	説明
Common	トーン全体の設定をします。
Wave	トーンの基本となる波形の設定をします。
PMT (パースナル・ミックス・テーブル)	パースナルの組み合わせかたや、キー・レンジを設定します。
Pitch	ピッチに関する設定をします。
Pitch Env	ピッチ・エンベロープの設定をします。
TVF	フィルターに関する設定をします。
TVF Env	TVF エンベロープに関する設定をします。
TVA	音量に関する設定をします。
TVA Env	TVA エンベロープに関する設定をします。
Output	出力に関する設定をします。
LFO 1	音にゆらぎを付ける LFO の設定をします。
LFO 2	
Step LFO	1 ~ 16 のステップで音のゆらぎを設定します。
Control	コントローラーに関する設定をします。
Matrix Control1	マトリックス・コントロール 1 ~ 4 に関する設定をします。
Matrix Control2	
Matrix Control3	
Matrix Control4	
MFX	マルチエフェクトに関する設定をします。
MFX Control	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

メモ

GM2 バンク音色は、エディットできません。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

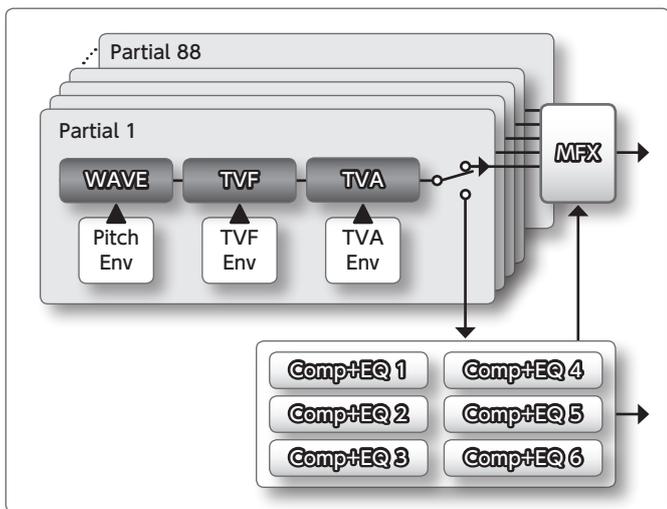
パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

PCMドラム・キット (PCMD)



タブ	説明
Common	トーン全体の設定をします。
Wave	トーンの基本となる波形の設定をします。
WMT (ウェーブ・ミックス・テーブル)	トーンをベロシティーで鳴らし分ける設定をします。
Pitch	ピッチに関する設定をします。
Pitch Env	ピッチ・エンベロープの設定をします。
TVF	フィルターに関する設定をします。
TVF Env	TVF エンベロープに関する設定をします。
TVA	音量に関する設定をします。
TVA Env	TVA エンベロープに関する設定をします。
Output	出力に関する設定をします。
Comp	Drum Comp+EQ Assign パート用コンプレッサーに関する設定をします。
EQ	Drum Comp+EQ Assign パート用イコライザーに関する設定をします。
MFX	マルチエフェクトに関する設定をします。
MFX Control	MFX を MIDI でコントロールするときの設定をします。

メモ

- 鍵盤を押すと、編集中のパーシャル・ナンバーを切り替えることができます。
- Drum Comp+EQ Assign パートは、スタジオ・セット全体の設定で変更できます。
- GM2 バンク音色は、エディットできません。

トーン／ドラム・キットを保存する

エディットしたトーン／ドラム・キットは一時的なものです。電源を切ったり、他のトーン／ドラム・キットを選んだりすると消えてしまいます。エディットしたトーン／ドラム・キットを残したい場合は、トーン／ドラム・キットを保存してください。

ご注意!

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE MENU ウィンドウが表示されます。



2. [Tone] を選び、[ENTER] ボタンを押します。

3. ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

4. [2] (Rename) ボタンを押して、トーン／ドラム・キットに名前を付けます (P.45)。

5. [7] (Write) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

6. [6] (OK) ボタンを押します。

トーン／ドラム・キットが保存されます。

ご注意!

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

トーンを初期化する (Tone Initialize)

現在のトーンの設定を初期値に戻します。

1. TONE EDIT 画面 (P.46) で、[5] (Tone Utility) ボタンを押します。

2. [Tone Initialize] を選び、[7] (Select) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

3. [6] (OK) ボタンを押します。

トーン／ドラム・キットが初期化されます。

ご注意!

初期化中は、絶対に電源を切らないでください。

鳴らすパーシャルを選ぶ (Partial Switch)

SuperNATURAL シンセ・トーン、PCM シンセ・トーン、PCM ドラム・キットで鳴らすパーシャル/ウェーブを選びます。

1. TONE EDIT 画面 (P.46) で、**[2] (Partial Sw)** ボタンを押します。
2. **[4] (Sw 1) ~ [7] (Sw 4)** ボタンで鳴らしたいパーシャル/ウェーブを選び、**[2] (Exit)** ボタンを押します。

メモ

- SuperNATURAL シンセ・トーンは、**[5] (Sw 1) ~ [7] (Sw 3)** ボタンでパーシャルを選ぶことができます。
- パッドを使って、パーシャルを選ぶことができます (P.84)。

エディットするパーシャルを選ぶ (Partial Select)

SuperNATURAL シンセ・トーン、SuperNATURAL ドラム・キット、PCM シンセ・トーン、PCM ドラム・キットのパーシャルを選びます。

1. TONE EDIT 画面 (P.46) で、**[3] (Partial Sel)** ボタンを押します。
2. **[4] (Select 1) ~ [7] (Select 4)** ボタンでエディットしたいパーシャルを選び、**[2] (Exit)** ボタンを押します。

※ すべてのパーシャルをオフにすることはできません。

メモ

- SuperNATURAL シンセ・トーンは、**[5] (Select 1) ~ [7] (Select 3)** ボタンでパーシャルを選ぶことができます。
- SuperNATURAL ドラム・キットでは、1つのパーシャルのみ選ぶことができます。
- パッドを使って、パーシャルを選ぶことができます (P.84)。

パーシャルを初期化する (Partial Initialize)

SuperNATURAL シンセ・トーン、SuperNATURAL ドラム・キット、PCM シンセ・トーン、PCM ドラム・キットのパーシャルを初期値に戻します。

1. TONE EDIT 画面 (P.46) で、**[5] (Tone Utility)** ボタンを押します。
2. **[Partial Initialize]** を選び、**[7] (Select)** ボタンを押します。
3. 初期化するパーシャルを選び、**[7] (Select)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
4. **[6] (OK)** ボタンを押します。
パーシャルが初期化されます。

ご注意!

初期化中は、絶対に電源を切らないでください。

パーシャルをコピーする (Partial Copy)

SuperNATURAL シンセ・トーン、SuperNATURAL ドラム・キット、PCM シンセ・トーン、PCM ドラム・キットのパーシャルの設定をコピーします。

1. TONE EDIT 画面 (P.46) で、**[5] (Tone Utility)** ボタンを押します。
2. **[Partial Copy]** を選び、**[7] (Select)** ボタンを押します。
3. コピー元のパーシャルとコピー先のパーシャルを選びます。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
4. **[6] (OK)** ボタンを押します。
パーシャルがコピーされます。

パターンをエディットする

パターンは、あらかじめ用意されているものを使うだけでなく、自由に作ることができます。エディットした内容は、ユーザー・パターンとして保存することができます。

1. エディットするパターンを選びます (P.36)。
2. RHYTHM PATTERN 画面 (P.36) で、[SHIFT] ボタンを押しながら [6] (Ptn Edit) ボタンを押します。
PATTERN EDIT 画面が表示されます。

PATTERN EDIT 画面について



ファンクション・ボタンのはたらき

ボタン	説明	ページ
[2] (Setup)	パターンの拍子と長さを設定します。	P.50
[3] (Note Setup)	ノートの種類、長さ、音の大きさを設定します。	P.51
[4] (Clear Step)	カーソル位置の縦軸にあるすべてのノートを削除します。	P.51
[5] (Clear Note)	カーソル位置の横軸にあるすべてのノートを削除します。	P.51
[6] (Scale)	グリッドのスケールを設定します。	P.50
[7] (Write)	パターンを保存します。	P.51
[SHIFT] + [7] (Initialize)	パターンを初期化します。	P.50

その他の操作子

操作子	説明
カーソル	ノートを入力したい位置を選びます。
鍵盤	音階を指定します (カーソル [▲] [▼] ボタンと同等)。
[ENTER]	ノートを入力/削除します。
[DEC] [INC]	
[▶]	パターンを再生します。
[■]	パターン再生を停止します。

パターンを初期化する (Initialize)

すでにあるリズム・パターンを使わずに作成したいときは、パターンを初期化します。

1. PATTERN EDIT 画面で、[SHIFT] ボタンを押しながら [7] (Initialize) ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
2. [6] (OK) ボタンを押します。
パターンが初期化されます。

拍子と長さを設定する (Setup)

パターンの拍子と長さを設定します。

1. PATTERN EDIT 画面で、[2] (Setup) ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Pattern Time Signature	2 / 4 ~ 7 / 4、 5 / 8 ~ 7 / 8、9 / 8、 12 / 8、9 / 16、 11 / 16、13 / 16、 15 / 16、17 / 16、 19 / 16	パターンの拍子 空のパターンでのみ設定できます。
Measure Length	1 ~ 32 ※ データがある小節数よりも短くすることはできません。	パターンの長さ

3. 設定ウィンドウを閉じるときは、[6] (Close) ボタンまたは [EXIT] ボタンを押します。

グリッドのスケールを設定する (Scale)

グリッドのスケールを設定します。

1. PATTERN EDIT 画面で、[6] (Scale) ボタンを押します。
ボタンを押すたびに、グリッドのスケールが変わります。

パラメーター	設定値
Scale	16 分音符、32 分音符、3 連 8 分音符、 3 連 16 分音符

ノートの種類、長さ、音の大きさを設定する (Note Setup)

入力するノートの種類、長さ、音の大きさを設定します。

1. PATTERN EDIT 画面 (P.50) で、**[3] (Note Setup)** ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Note Type	[音符] 参照	入力する音符の種類を選びます。
Gate Time	5 ~ 200%	入力するノート・メッセージのゲート・タイム (音の鳴る長さ) を、Note Type で選んだ音符の長さに対する比で設定します。
Velocity	1 ~ 127	入力するノート・メッセージのペロシティー (音量) を設定します。
Input by Keyboard	OFF, ON	オンにすると、鍵盤を使ってノートの入力を行うことができます。 <ul style="list-style-type: none"> • 右から 16 個の白鍵で入力します (黒鍵は無視します)。 • ペロシティーは鍵盤のノート・オン・ペロシティーで入力されます。

3. 設定ウィンドウを閉じるときは、**[6] (Close)** ボタンまたは **[EXIT]** ボタンを押します。

音符

1/32 (♪)	32 分音符	1/24 (♪)	3 連 16 分音符
1/16 (♪)	16 分音符	1/12 (♪)	3 連 8 分音符
1/8 (♪)	8 分音符	1/6 (♪)	3 連 4 分音符
1/4 (♪)	4 分音符	1/2 (♪)	2 分音符
1/1 (○)	全音符		

ノートを入力する

1. PATTERN EDIT 画面 (P.50) で、ノートを入力したい位置にカーソルを移動します。
2. **[INC]** または **[ENTER]** ボタンを押すと、ノートが入力されます。

メモ

- 鍵盤を押して、音階の指定することもできます (カーソル **[▲]** **[▼]** ボタンと同等の操作)。
- ノートがある位置で再び **[ENTER]** ボタンを押すと、ノートが削除されます。
- ノートは、Note Set の設定で入力されます。

ノートを削除する (Clear Step, Clear Note)

1. PATTERN EDIT 画面 (P.50) で、ノートを削除したい位置にカーソルを移動します。
2. 以下のボタンを押して、ノートを削除します。

ボタン	説明
[DEC] または [ENTER]	カーソル位置のノートを削除します。
[3] (Clear Step)	カーソル位置の縦軸にあるすべてのノートを削除します。
[4] (Clear Note)	カーソル位置の横軸にあるすべてのノートを削除します。

パターンを保存する

作成したパターンは一時的なもので、電源を切ったり他のパターンを選んだりすると消えてしまいます。作成したパターンを残したい場合、本体のユーザー・パターンに保存します。

ご注意!

保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。

1. PATTERN EDIT 画面 (P.50) で、**[7] (Write)** ボタンを押します。
2. 保存先にカーソルを合わせ、ダイヤルや **[DEC]** **[INC]** ボタンで保存先を選びます。
3. **[2] (Rename)** ボタンを押して、パターンに名前を付けます (P.45)。
4. **[7] (Write)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
5. **[6] (OK)** ボタンを押します。
パターンが保存されます。

ご注意!

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

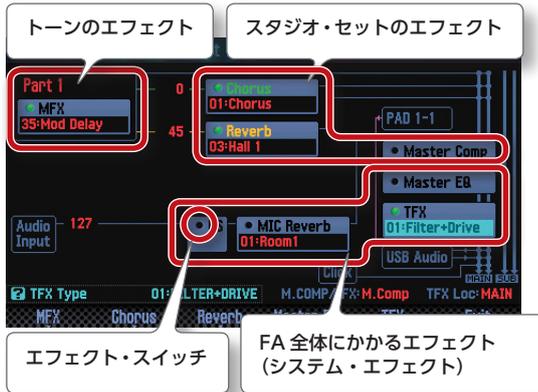
エフェクトをエディットする

エフェクトをオン/オフする

エフェクトのオン/オフを設定します。

1. **[MENU]** ボタンを押します。
2. **[Effects Edit]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。

EFFECTS EDIT 画面が表示されます。
EFFECTS EDIT 画面では、エフェクトのルーティングを確認しながら、詳細なパラメーターを設定することができます。



メモ

STUDIO SET PLAY 画面で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[3] (Effects Edit)** ボタンを押して、EFFECTS EDIT 画面に入ることができます。

3. カーソル・ボタンでエフェクト・スイッチを選び、ダイヤルでオン/オフを切り替えます。

メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

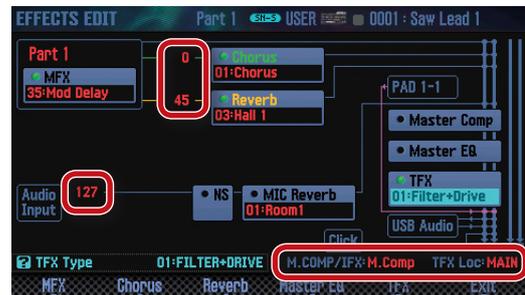
ご注意!

エディットした各種エフェクトは一時的なものです。電源を切ったり、他のスタジオ・セット、トーンを選んだりすると消えてしまいます。設定を残しておきたいときは、トーン、スタジオ・セット、またはシステム設定をそれぞれ保存してください。

- ・スタジオ・セットを保存する (P.45)
- ・トーンを保存する (P.48)
- ・システム設定を保存する (P.97)

EFFECTS EDIT 画面で設定できるパラメーター

EFFECTS EDIT 画面では、以下の設定をすることもできます。

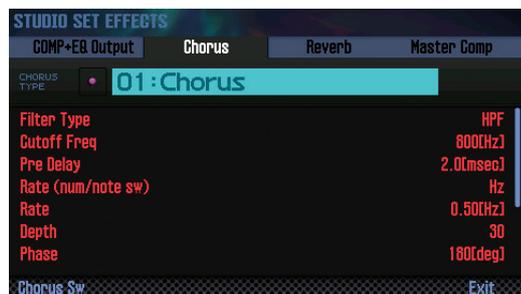


パラメーター	説明	
スタジオ・セット	Chorus Send Level	コーラスのかかり具合を設定します。
	Reverb Send Level	リバーブのかかり具合を設定します。
	M.COMP/IFX Select	マスター・コンプレッサー (Master Comp) とインサート・エフェクト (IFX) のどちらを使用するか選びます。
システム	Audio Input Level	AUDIO INPUT 端子からの入力音量を調節します。
	TFX Location	トータル・エフェクトを、鍵盤で演奏した音にかけるか (MAIN)、AUDIO INPUT 端子からの入力音にかけるか (Input) を選びます。

スタジオ・セットのエフェクトをエディットする

スタジオ・セットのエフェクトをエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.52)。
2. エフェクトのボタンを押します。
STUDIO SET EFFECTS 画面が表示されます。



ボタン	説明
[3] (Chorus)	コーラスの設定をします。
[4] (Reverb)	リバーブの設定をします。
[SHIFT] + [3] (Comp+EQ Output)	ドラム・パートのコンプレッサーとイコライザーの出力先を設定します。 ※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートのトーンが、PCMD または SN-D のときのみ有効です。
[SHIFT] + [7] (Master Comp)	スタジオ・セットの最終的な音質調整 (コンプレッサー) をします。 ※ M.COMP/IFX Select で [Master Comp] を選んでいるとき。
[SHIFT] + [7] (IFX)	インサート・エフェクトの設定をします。 ※ M.COMP/IFX Select で [IFX] を選んでいるとき。

3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

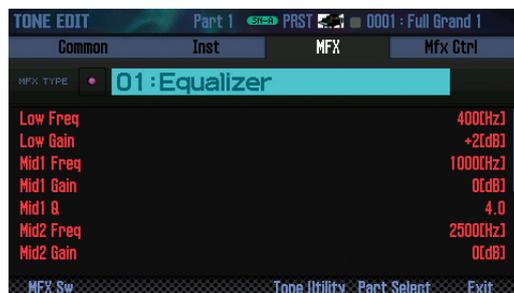
メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

トーンのエフェクトをエディットする

MFX やドラム・パートのコンプレッサーやイコライザーをエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.52)。
2. エフェクトのボタンを押します。
TONE EDIT 画面が表示されます。



ボタン	説明
[2] (MFX)	MFX (マルチエフェクト) の設定をします。
[SHIFT] + [2] (Comp+EQ)	ドラム・パートのコンプレッサーとイコライザーの設定をします。 ※ パート 10 のドラム・キットを選んでいるときのみ設定できます。 ※ Drum Comp+EQ Assign で指定したパートのトーンが、PCMD または SN-D のときのみ有効です。

3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

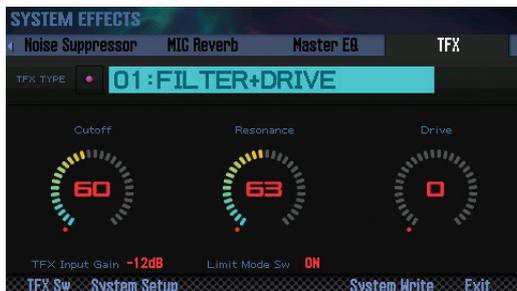
システムのエフェクトをエディットする

システム・エフェクト (FA 全体にかかるエフェクト) をエディットします。

1. EFFECTS EDIT 画面を表示させます (P.52)。

2. エフェクトのボタンを押します。

SYSTEM EFFECTS 画面が表示されます。



ボタン	説明
[5] (Master EQ)	FA の音源全体にかけるイコライザーの設定をします。
[6] (TFX)	TFX (トータル・エフェクト) の設定をします。
[SHIFT] + [4] (Input)	AUDIO INPUT 端子からの入力音量を設定します。
[SHIFT] + [5] (NS)	ノイズ・サブレッサーの設定をします。
[SHIFT] + [6] (MIC Reverb)	AUDIO INPUT 端子に接続したマイクなどにリバーブをかけます。

3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

メモ

パラメーターについて、詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。

05：シーケンサー編（曲を作る）

シーケンサーを使ったソングの再生、録音、編集方法を説明しています。

ソングを再生する	56
ソングを録音する	58
ソングをエディットする	63
ソングを保存／エクスポートする	74

ソングを再生する

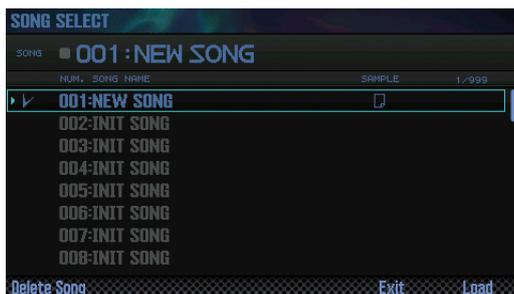
ソングを選ぶ／再生する

ソングを選んで再生します。

1. **[SONG SELECT]** ボタンを押します。



SONG SELECT 画面が表示されます。



2. ダイヤルを回して、ソングを選びます。
3. **[7] (Load)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
4. **[6] (OK)** ボタンを押します。
ソングが選ばれます。
5. **[▶]** ボタンを押します。
ソングの再生が始まります。

ボタンのはたらき

ボタン	説明
[◀◀]	ソング・ポジションを先頭に戻します。
[◀◀◀]	ソングを巻き戻しします。
[▶▶▶]	ソングを早送りします。
[■]	ソングを停止します。

メモ

画面には、ソングの情報が表示されます。



ソングのテンポを設定する

ソングのテンポを設定します。

1. **[TEMPO]** つまみを回します。



メモ

- **[TAP]** ボタンを押すタイミングで、テンポを設定することができます (タップ・テンポ)。設定したいテンポの4分音符のタイミングで3回以上押ししてください。
- **[TAP]** ボタンを押すと、Tempo ウィンドウが表示されます。この状態で **[SHIFT]** ボタンを押しながらダイヤルを回すと、小数点以下の値を設定することができます。また、**[6] (Click)** ボタンを押すと、設定したテンポでクリック音が鳴ります。ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わります。
- 設定したテンポは、ソングに保存されます。

ソングをループ再生する

設定した区間で、ソングを繰り返し再生することができます (ループ再生)。

1. **[SHIFT]** ボタンを押しながら **[LOOP]** ボタンを押します。



Loop ウィンドウが表示されます。



2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
Start Point	001 ~	繰り返しの開始小節を設定します。
End Point	002 ~	繰り返しの終了小節を設定します。 ここで指定した位置は、繰り返し区間には含まれません。

※ ソングの長さを超えて設定することはできません。

ボタンを使って、以下の操作ができます。

ボタン	説明
[4] (Set Start)	ソングの現在の小節が開始小節として設定されます。
[5] (Set End)	ソングの現在の小節が終了小節として設定されます。

3. **[EXIT]** ボタンを押します。
4. **[LOOP]** ボタンを押して、点灯させます。
5. ソングを再生します。
設定した区間で繰り返し再生されます。
6. ループ再生を解除するときは、もう一度 **[LOOP]** ボタンを押して、ボタンを消灯させます。

ソングを録音する

FA では、以下の 2 つの方法でソングを録音することができます。

録音方法	説明
リアルタイム・レコーディング	リアルタイム・レコーディングは、鍵盤での演奏やコントローラーの操作をそのまま録音する方法です。
ステップ・レコーディング	ステップ・レコーディングは、音符や休符を 1 つずつ順番に打ち込んでいく録音方法です。ドラムやベースのようにきっちりしたタイミングで入力したいときなどに利用します。

録音の流れ

新しくソングを録音するときは、以下の流れで録音します。



録音の準備をする

録音の準備をします。

1: 録音するソングを選ぶ

録音するソングを選びます (P.56)。
新しくソングを録音するときは、空きソング (INIT SONG) を選びましょう。

2: 録音するトーンを選ぶ

スタジオ・セットをエディットして、各トラックで録音するトーンを選びます (P.44)。
録音時に選んだトーンを記憶させるため、スタジオ・セットを保存しておきましょう (P.45)。
※ 録音時のスタジオ・セットを保存しておかないと、保存前のトーンで再生されます。

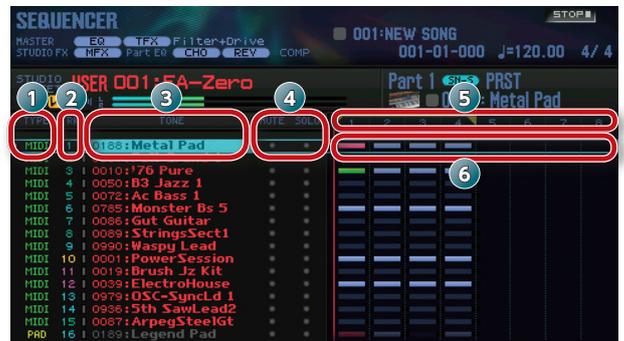
3: ソングの拍子を設定する

拍子は通常、4/4 拍子に設定されています。
これ以外の拍子にしたいときは、拍子を設定します (P.73)。

4: ソングのテンポを設定する

ソングのテンポを設定します (P.56)。

SEQUENCER 画面について



番号	説明	ページ
①	トラックのタイプ	-
	MIDI	
	PAD	パッドの演奏情報を記録します。トラック 1~16 のうち、1 つのトラックをパッド・トラックとして使用できます。
②	トラック・ナンバー	-
③	トーン・ナンバー、トーン・ネーム	-
④	ミュート、ソロの設定	P.63
⑤	小節番号	-
⑥	録音データの情報	-
	※ ノート・オフ・メッセージは表示されません。	
	■ ノート・メッセージとその他のメッセージあり	
	■ ノート・メッセージ以外のメッセージあり	
	■ ノート・メッセージあり	

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [7] (■⇄■) ボタンを押すと、トラックの設定を拡大表示することができます。

リアルタイム・レコーディングする

リアルタイム・レコーディングで録音します。

1. 録音の準備をします (P.58)。
2. [SEQUENCER] ボタンを押します。



SEQUENCER 画面が表示されます。

3. カーソル [▲] [▼] ボタンを押して、録音するトラックを選びます。
4. [●] ボタンを押します。



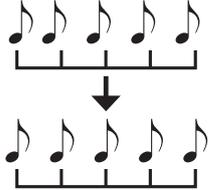
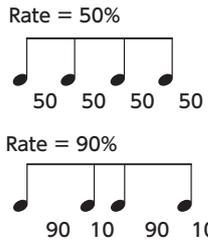
[●] ボタンが点滅し、録音待機状態になります。Realtime Rec Standby ウィンドウが表示されます。



5. リアルタイム・レコーディングの設定をします。

カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
		録音の開始方法を選びます。
	OFF	[▶] ボタンを押すと同時に録音が始まります。
COUNT IN	1 MEAS	[▶] ボタンを押すと録音開始位置の1小節前からカウント(演奏)が始まり、録音開始位置で録音状態になります。
	2 MEAS	[▶] ボタンを押すと録音開始位置の2小節前からカウント(演奏)が始まり、録音開始位置で録音状態になります。
	WAIT NOTE	[▶] ボタンを押す他に、鍵盤を弾く、パッドを叩くかホールド・ペダルを踏むと録音が始まります。
LOOP SWITCH	OFF、ON	ループ・レコーディングするか (ON)、しないか (OFF) を設定します。
LOOP LENGTH	001 ~ 997	ループの繰り返す区間 (小節数) を設定します。

パラメーター	設定値	説明
INPUT QUANTIZE		鍵盤やパッドでの演奏タイミングのズレを自動的に直して、正確なタイミングに修正するための機能がクオンタイズです。 リアルタイム・レコーディング時にクオンタイズしながら録音することができます。クオンタイズをしながら録音するかどうかを設定します。
	OFF	クオンタイズをしながらの録音はしません。
	GRID	グリッド・クオンタイズをしながら録音します。ドラムやベースのように正確なタイミングにしたいときに使います。 
	SHUFFLE	シャッフル・クオンタイズをしながら録音します。シャッフルやスイングのようなノリのあるリズムに変えたいときに使います。
RESOLUTION		クオンタイズのタイミングを音符で設定します。 GRID : 1/32 (♪) ~ 1/4 (♪) SHUFFLE : 1/16 (♪) ~ 1/8 (♪)
STRENGTH	0 ~ 100%	グリッド・クオンタイズをするときの設定です。RESOLUTION で指定した音符に対する補正の度合いを設定します。[100%] に設定すると、RESOLUTION のタイミングにきっちり補正されます。値を下げるほど補正される度合いが下がり、[0%] にするとまったく補正されません。
RATE	0 ~ 100%	シャッフル・クオンタイズをするときの設定です。[50%] のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 
TEMPO REC	OFF、ON	テンポ変化を記録するか (ON)、記録しないか (OFF) を設定します。ソングの途中でテンポを変化させたいときは、そのテンポ変化をテンポ・トラックに記録します (テンポ・レコーディング)。すでにテンポ変化が記録されていた場合は、新しく書き替えます。
RHY PTN SYNC START	OFF、ON	録音開始と同時に、現在選ばれているリズム・パターンを自動的に再生して録音するか (ON)、録音しないか (OFF) を設定します。

メモ

- ループ再生時 ([LOOP] ボタン点灯) は、Start Point で設定した開始小節が、録音開始位置になります。
- [6] (Click) ボタンを押すと、設定したテンポでクリック音が鳴ります。ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わります。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

ソングを録音する

6. **[▶]** ボタンまたは **[7] (Start)** ボタンを押します。
録音が始まり、Realtime Rec ウィンドウが表示されます。



メモ

[7] (Close) ボタンまたは **[▶]** ボタンを押すと、Realtime Rec ウィンドウを閉じることができます。もう一度表示するには、**[▶]** ボタンを押します。

7. 録音を終えるときは、**[■]** ボタンを押します。
[●] ボタンが消灯し、録音を終了します。

メモ

録音結果は、アンドゥ(取り消し)することができます(P.62)。

録音する演奏データを選ぶ (レコーディング・セレクト)

録音する演奏データを選んでリアルタイム・レコーディングすることができます。

1. Realtime Rec Standby ウィンドウ (P.59) で、**[5] (Rec Select)** ボタンを押します。
Recording Select ウィンドウが表示されます。



2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定を変更します。

チェック・マーク () を付けると録音され、チェック・マークを消すと録音されません。
演奏データについて、詳しくは「トラックで扱う演奏データ」(P.68) をご覧ください。

ボタン	説明
[3] (AllTrack Off)	すべてのトラックのチェック・マークを消します。
[4] (AllTrack On)	すべてのトラックにチェック・マークが付きます。
[5] (AllEvent Off)	すべての演奏データのチェック・マークを消します。
[6] (AllEvent On)	すべての演奏データにチェック・マークが付きます。

3. **[7] (Exit)** ボタンを押します。

Recording Select ウィンドウが閉じます。

録音中に不要なデータを消す (リアルタイム・イレース)

リアルタイム・イレースは、リアルタイム・レコーディング中に不要なデータを消す機能です。特にループ・レコーディングでは、録音を停止させることなくデータを消去できる便利な機能です。

1. リアルタイム・レコーディングを開始します (P.59)。
2. **[5] (Erase)** ボタンを押します。

Realtime Erase ウィンドウが表示されます。



3. 不要なデータを消します。

操作	説明
システム・エクスグループ・メッセージを消す	[5] (Erase SysEx) ボタンを押します。ボタンを押している間、データは消されます。
すべてのデータを消す	[6] (Erase All) ボタンを押します。ボタンを押している間、データは消されます。
特定の鍵盤の音を消す	対象のキーを押します。キーを押している間、データは消されます。
特定の鍵域の音を消す	鍵域の上限と下限のキーを押します。キーを押している間、データは消されます。

4. **[7] (Close)** ボタンを押します。

Realtime Erase ウィンドウが閉じます。

録音中に音色やフレーズを確認する (リハーサル機能)

リハーサル機能は、リアルタイム・レコーディング中に一時的に録音できない状態にする機能です。ループ・レコーディング中などに、次に録音するフレーズの練習をするのに便利です。

1. リアルタイム・レコーディングを開始します (P.59)。
2. **[6] (Rehearsal)** ボタンまたは **[●]** ボタンを押します。
[REC] のインジケーターが点滅し、リハーサル中であることを表します。このとき、鍵盤を弾いても録音されません。
3. **[6] (Rehearsal)** ボタンまたは **[●]** ボタンを押します。
録音状態に戻ります。

ステップ・レコーディングする

ステップ・レコーディングで録音します。

1. 録音の準備をします (P.58)。
2. [SEQUENCER] ボタンを押します。



3. カーソル [▲] [▼] ボタンを押して、録音するトラックを選びます。
4. SEQUENCER 画面 (P.59) で、[●] ボタンを押します。



[●] ボタンが点滅し、録音待機状態になります。Realtime Rec Standby ウィンドウが表示されます。



5. [4] (Step Rec) ボタンを押します。

Step Rec Standby ウィンドウが表示されます。



6. ダイアルまたは [DEC] [INC] ボタンで、ステップ・レコーディングの開始位置を設定します。

※ 録音データがまったくないソングは、開始位置を設定できません。

7. [7] (Start) ボタンを押します。

STEP RECORDING 画面が表示されます。



8. 入力する音符の設定をします。

カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
NOTE TYPE	1/64 (♪) ~ 2/1 (HOLD)	入力する音符の長さを音符記号で設定します。音符の長さは、ノート・オンから次のノート・オンまでの長さを表します。
GATE TIME	1 ~ 100%	ゲート・タイムをノート・タイプに対する割合で設定します。ゲート・タイムは、ノート・オンからノート・オフまでの時間を表します。スタッカート気味にするときは値を小さく、テヌートやスラー気味にするときは値を大きくします。通常は [80%] ぐらいに設定します。
INPUT VELO	REAL、1 ~ 127	鍵盤を押す強さを設定します。鍵盤を押したときの強さをそのまま入力したいときは [REAL] にします。その他は、p (ピアノ) = 60、mf (メゾフォルテ) = 90、f (フォルテ) = 120 を目安に設定します。

9. 音符を入力します。

1. [6] (Step Back) ボタンまたは [7] (Step Forward) ボタンを押して、音符を入力する位置に移動します。
2. 鍵盤のキーまたはパッドを押します。

ボタンを使って、以下の操作ができます。

ボタン	説明
[2] (Step Back)	直前に入力した音符を取り消します。
[3] (Tie)	直前に入力した音符の長さを、現在のノート・タイプの設定だけ伸ばします (タイ)。
[4] (Rest)	休符を入力します。ノート・タイプを休符と同じ長さのものに設定しておきます。
[5] (Untie)	直前に入力したタイを取り消します。
[6] (Step Back)	現在のノート・タイプの設定だけ、入力位置が戻ります。
[7] (Step Forward)	現在のノート・タイプの設定だけ、入力位置が進みます。
[▲] [▼]	表示される音域が、上下に移動します。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

10. 必要に応じて、手順 8 と 9 を繰り返します。
11. 録音を終えるときは、**[■]** ボタンを押します。
- [●]** ボタンが消灯し、ステップ・レコーディングが終了します。

メモ

録音結果はアンドゥ（取り消し）することができます。

音符の長ささとゲート・タイムの関係

音符の長ささとゲート・タイムの関係は以下のとおりです。FA のシーケンサーは、TPQN（分解能）が 480 です。そのため、4 分音符のゲート・タイムは 480 ティックとなります。

音符	ゲート・タイム	音符	ゲート・タイム
	30		240
	40		320
	45		360
	60		480
	80		640
	90		720
	120		960
	160		1920
	180		3840

メモ

ステップ・レコーディングで記録されるゲート・タイムは、本来のゲート・タイムの値に GATE TIME の値を掛けたものです。たとえば、GATE TIME を **[80%]** にしたとき、4 分音符を入力するとゲート・タイムは $480 \times 0.8 = 384$ となります。

録音や編集を取り消す（アンドゥ／リドゥ）

録音や編集の操作を取り消して、1 つ前の状態に戻すことができます（アンドゥ）。また、アンドゥ操作を取り消すことができます（リドゥ）。

1 つ前の状態に戻す（アンドゥ）

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[6] (Undo)** ボタンを押します。

アンドゥが実行され、直前の録音や編集が取り消されます。

アンドゥを取り消す（リドゥ）

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[6] (Redo)** ボタンを押します。

リドゥが実行され、直前のアンドゥ操作が取り消されます。

ソングをエディットする

録音したソングをエディットします。

トラックごとに鳴らす音源を使い分ける

トラックごとに出力先を設定することができます。FAの内部音源と外部音源を使い分けてソングを再生することができます。

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[3] (Song Util)** ボタンを押します。
2. **[Track Settings]** にカーソルを合わせ、**[7] (Select)** ボタンを押します。
3. カーソル **[▲]** **[▼]** ボタンとダイヤルで、設定値を変更します。

設定値	説明
INT	FAの内部音源を鳴らします。
EXT	MIDI OUT 端子に接続した外部音源を鳴らします。
BOTH	内部音源と外部音源を鳴らします。
OFF	出力しません。

4. **[7] (Exit)** ボタンを押します。

パートの演奏をミュートする (MUTE)

ソングを再生するときに、特定のパートの演奏をミュート (消音) します。

1. SEQUENCER 画面を表示させます (P.59)。
2. カーソル・ボタンを押して、ミュートするトラックの **[MUTE]** にカーソルを合わせます。



3. ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンで、ミュートのオン/オフを切り替えます。

メモ

パッドを使って、ミュートをオン/オフすることができます (P.84)。

1 パートだけの演奏を鳴らす (SOLO)

ソングを再生するときに、カレント・パート (現在選ばれているパート) だけ音を鳴らします。

1. SEQUENCER 画面を表示させます (P.59)。
2. カーソル・ボタンを押して、ミュートするトラックの **[SOLO]** にカーソルを合わせます。



3. ダイヤルまたは **[DEC]** **[INC]** ボタンで、ソロのオン/オフを切り替えます。

メモ

パッドを使って、ソロをオン/オフすることができます (P.84)。

概要編

演奏編

演奏機材編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンダー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

演奏データをトラックごとにエディットする (Track Modify)

トラック・モディファイの基本操作

トラック・モディファイでは、指定した小節の範囲で演奏データをエディットします。

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[4] (Track Modify)** ボタンを押します。TRACK MODIFY MENU ウィンドウが表示されます。



2. カーソル・ボタンで項目を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。
3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。
4. **[7] (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
5. **[6] (OK)** ボタンを押します。
エディットが実行されます。

メモ

編集結果は、アンドゥ (取り消し) することができます (P.62)。

設定項目	パラメーター	設定値	説明
ソングのタイミングを揃える (Quantize)			
すでに録音されたソングをクオンタイズします。			
メモ クオンタイズは、鍵盤を押したタイミング (ノート・オン) と離れたタイミング (ノート・オフ) だけを補正し、その他の演奏データは補正しません。そのため、バンド・レンジやモジュレーションなどの演奏データとノートがずれてしまって、思うような演奏にならないことがあります。			
Quantize	TRACK	クオンタイズするトラックを設定します。 Track All Track 1 ~ Track 16	トラック 1 ~ 16 指定したトラック
	MEASURE	001 ~ END	クオンタイズする小節の範囲を設定します。
	QUANTIZE TYPE	クオンタイズのしかたを指定します。 GRID SHUFFLE	グリッド・クオンタイズをしながら編集します。ドラムやベースのように正確なタイミングにしたいときに使います。 シャッフル・クオンタイズをしながら編集します。シャッフルやスイングのようなノリのあるリズムに変えたいときに使います。
Resolution	クオンタイズのタイミングを、音符で設定します。 GRID : 1/32 (♪) ~ 1/4 (♪) SHUFFLE : 1/16 (♪) ~ 1/8 (♪) グリッド・クオンタイズをするときは、クオンタイズ範囲の音符の中で最も短いものを選びます。 ※ タイミングにばらつきのある演奏データにシャッフル・クオンタイズをかけても思ったとおりの効果が得られないことがあります。その場合は、あらかじめ元の演奏データをグリッド・クオンタイズでタイミングを楽譜どおりに揃えておくとういでしょう。		
Strength	0 ~ 100%	グリッド・クオンタイズをするときの設定です。Grid Resolution で指定した音符に対する補正の度合いを設定します。 [100%] に設定すると、Grid Resolution のタイミングにきっちり補正されます。値を下げるほど補正される度合いが下がり、 [0%] にするとまったく補正されません。	



トラック・モディファイの基本操作はP.64
をご覧ください。

設定項目	パラメーター	設定値	説明
Quantize	Rate		シャッフル・クオンタイズをするときの設定です。 [50%] のときは等間隔で音が鳴り、値が大きくなるにつれて、付点音符のような弾んだ感じになります。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Rate = 50%</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Rate = 90%</p> </div> </div>
	RANGE MIN. RANGE MAX		クオンタイズする音域を設定します。
不要な演奏データを消去する (Erase)			
指定した範囲の演奏データをすべて消去します。消去した演奏データは休符に置き換えられるため、小節はそのまま残ります。			
Erase	TRACK		消去するトラックを設定します。
		Track All	トラック 1 ~ 16、テンポ・トラック
		Track1 ~ Track16	指定したトラック
		Tempo	テンポ・トラック
	MEASURE	001 ~ END	消去する小節の範囲を設定します。
	EVENT		消去する演奏データを選びます。 ※ [Tempo] は、TRACK で [Tempo] を選んでいるときのみ選ぶことができます。
		ALL	すべての演奏データ
		Note	ノート・メッセージ
		Program Change	プログラム・チェンジ・メッセージ
		Control Change	コントロール・チェンジ・メッセージ
		Pitch Bend	ピッチ・ベンド・メッセージ
		Poly Aftertouch	ポリフォニック・アフタータッチ
		Channel Aftertouch	チャンネル・アフタータッチ・メッセージ
		System Exclusive	システム・エクスクルーシブ・メッセージ
		Tempo	テンポ情報
Range Min. Range Max		EVENT で [Note] 、 [Poly Aftertouch] 、 [Control Change] 、または [Program Change] を選んだときに、その範囲を指定します。Range Min に範囲の最小値、Range Max に範囲の最大値を設定します。 メモ ・ ノートまたはポリフォニック・アフタータッチをすべて消すときは、Range Min を [C1] 、Range Max を [G9] に設定します。 [C4] を消すときは Range Min と Range Max を [C4] に設定します、 [C3] から [C4] を消すときは Range Min を [C3] 、Range Max を [C4] に設定します。 ・ コントローラー・ナンバーをすべて消すときは、Range Min を [0] 、Range Max を [127] に設定します。プログラム・ナンバーをすべて消すときは Range Min を [1] 、Range Max を [128] に設定します。ナンバー 4 を消すときは Range Min と Range Max を [4] に、ナンバー 3 から 14 を消すときは Range Min を [3] 、Range Max を [14] に設定します。	
不要な小節を削除する (Delete)			
指定した範囲の演奏データを削除し、以降の小節を前に詰めます。削除した分、小節の長さが短くなります。			
Delete	TRACK		削除するトラックを設定します。
		Track All	トラック 1 ~ 16、タイム・シグネチャー・トラック、テンポ・トラック
		Track1 ~ Track16	指定したトラック
		Tempo	テンポ・トラック
MEASURE	001 ~ END	削除する小節の範囲を設定します。	
演奏データをコピーする (Copy)			
指定した範囲の演奏データをコピーします。同じフレーズを何度も繰り返して使うときに便利です。			
Copy	SRC TRACK		コピー元のトラックを設定します。
		ALL	トラック 1 ~ 16、タイム・シグネチャー・トラック、テンポ・トラック
		Track1 ~ Track16	指定したトラック
		TEMPO	テンポ・トラック
SRC MEASURE	001 ~ END	コピー元の小節の範囲を設定します。	

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編



設定項目	パラメーター	設定値	説明
Copy	DEST TRACK	コピー先のトラックを設定します。	
		メモ ・ SRC TRACK で 「Track All」 を選んだとき、DEST TRACK には 「Track All」 のみ設定できます。 ・ SRC TRACK で 「Tempo」 を選んだとき、DEST TRACK には 「Tempo」 のみ設定できます。	
		Track All	トラック 1～16、タイム・シグネチャー・トラック、テンポ・トラック
		Track1～Track16	指定したトラック
	DEST MEASURE	001～END	コピー先の開始小節を設定します。 コピー先をソングの最終小節の次にしたいときは、 「END」 に設定します。
		コピー先の演奏データを残しておくかどうかを選びます。	
	COPY MODE	MIX	コピー先にある演奏データに重ねてコピーします。
		REPLACE	コピー先にある演奏データを消してコピーします。
	COPY TIMES	1～998 (最大)	コピーの回数を指定します。
	EVENT	コピーする演奏データを選びます。詳しくは 「EVENT」 (P.65) をご覧ください。	
Range Min、Range Max	詳しくは 「Range Min、Range Max」 (P.65) をご覧ください。		
Insert	空白小節を挿入する (Insert)		
	指定した位置に新たに空白小節を挿入します。挿入する空白小節は拍子を設定できるため、ソングの途中に変拍子のフレーズを入れるときに使うと便利です。		
	TRACK	空白小節を挿入するトラックを設定します。	
		Track All	トラック 1～16、タイム・シグネチャー・トラック、テンポ・トラック
		Track1～Track16	指定したトラック
Tempo		テンポ・トラック	
MEASURE	001～END	挿入する開始小節を設定します。	
LENGTH	001～ALL	挿入する小節の長さを設定します。	
Transpose	移調する (Transpose)		
	指定した範囲のノートに ±24 半音の範囲で移調します。ソングが途中から転調するときや、ソング全体を移調するときに使います。		
	TRACK	移調するトラックを設定します。	
		Track All	トラック 1～16 (トラック 10 は移調しません。)
		Track1～Track16	指定したトラック
MEASURE	001～END	移調する小節の範囲を設定します。	
NOTE MIN、NOTE MAX	移調する音域を指定します。 たとえば、C3 から C4 の範囲で音域を移調させたいときは、NOTE MIN を 「C3」 、NOTE MAX を 「C4」 に設定します。		
Change Velocity	ベロシティーを変える (Change Velocity)		
	指定した範囲の鍵盤を弾く強さ (ベロシティー) を変化させます。		
	TRACK	ベロシティーを変化させるトラックを設定します。	
		Track All	トラック 1～16
		Track1～Track16	指定したトラック
	MEASURE	001～END	ベロシティーを変化させる小節の範囲を設定します。
VALUE	-99～+99	録音されているベロシティーから、どれだけの量を変化させるかを設定します。	
NOTE MIN、NOTE MAX	ベロシティーを変化させる音域を指定します。 たとえば、C3 から C4 の範囲でノートのベロシティーを変化させたいときは、NOTE MIN を 「C3」 、NOTE MAX を 「C4」 に設定します。		



トラック・モディファイの基本操作はP.64
をご覧ください。

設定項目	パラメーター	設定値	説明
Change Duration	音符の長さを変える (Change Duration)		
	指定した範囲のノートのノート・オンからノート・オフまでの時間 (デュレーション) を変えます。変換のしかたによって、スタッカートやテヌート気味に演奏することができます。		
	TRACK	デュレーションを変化させるトラックを設定します。	
		Track All	トラック 1 ~ 16
	Track1 ~ Track16	指定したトラック	
MEASURE	001 ~ END	デュレーションを変化させる小節の範囲を設定します。	
VALUE	-960 ~ +960	デュレーションを変化させる量を設定します。	
NOTE MIN, NOTE MAX	デュレーションを変化させる音域を指定します。 たとえば、C3 から C4 の範囲でノートのデュレーションを変化させたいときは、NOTE MIN を [C3]、NOTE MAX を [C4] に設定します。		
Shift Clock	演奏データを前後に移動する (Shift Clock)		
	指定した範囲の演奏データのタイミングを、ティック単位で前後に移動します。演奏データを少し移動することで、突っ込んだ感じや、もたついた感じの演奏にすることができます。 ※ シフト・クロックの結果、ソングの先頭より前に移動されるデータがあるときは、ソングの先頭に移動されます。ソングの終わりよりも後ろに移動されるデータがあるときは、必要な分だけ小節が追加されます。追加された小節の拍子は、直前の小節と同じになります。		
	TRACK	移動するトラックを設定します。	
		Track All	トラック 1 ~ 16、テンポ・トラック
		Track1 ~ Track16	指定したトラック
		Tempo	テンポ・トラック
	MEASURE	001 ~ END	演奏データをティック単位で移動する小節の範囲を設定します。
VALUE	-960 ~ +960	ティックのシフト量を設定します。	
EVENT	移動する演奏データを選びます。詳しくは [EVENT] (P.65) をご覧ください。		
Range Min, Range Max	詳しくは [Range Min、Range Max] (P.65) をご覧ください。		

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンダー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

演奏データを1つずつエディットする (Microscope)

マイクロスコープでは、ソングに記録されている MIDI メッセージやテンポ情報などの演奏データを1つずつエディットします。

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、**[SHIFT]** ボタンを押しながら **[5] (Microscope)** ボタンを押します。

MICROSCOPE 画面が表示されます。

メモ

編集結果はアンドゥ (取り消し) することができます (P.62)。

MICROSCOPE 画面について



番号	説明
①	演奏データの位置 (小節 (Meas) - 拍 (Beat) - ティック (Tick))
②	演奏データ
③	カーソルの位置にあるパラメーターの情報

ファンクション・ボタンのはたらき

ボタン	説明	ページ
[2] (Create)	データを挿入します。	P.69
[3] (Erase)	データを消去します。	P.69
[4] (Move)	データを移動します。	P.70
[5] (Copy)	データをコピーします。	P.70
[6] (Paste)	コピーしたデータを貼り付けます。	
[7] (View)	エディットするトラックを選びます。また、特定の演奏データだけを表示することができます。	P.69
[SHIFT] + [7] ()	ピアノロールの表示タイプを切り替えます。	-

その他の操作子

操作子	説明
カーソル	エディットする演奏データやパラメーターを選びます。
ダイヤル	設定値を変更します。
[DEC] [INC]	
[ENTER]	選んでいる演奏データを送信します。ノート・メッセージの場合は、音が鳴ります。

トラックで扱う演奏データ

トラックには、以下の演奏データが記録されます。

演奏データ	説明
Note	ノート・メッセージ 音符を表す MIDI メッセージです。パラメーターは左から順に、音名を表すノート・ナンバー (Note Number)、鍵盤を押したときの強さを決めるオン・ベロシティ (On Velocity)、音符の長さを決めるデュレーション (Duration)、鍵盤を離れたときの強さを決めるオフ・ベロシティ (Off Velocity) となります。
Program Change	プログラム・チェンジ・メッセージ 音色を切り替える MIDI メッセージです。プログラム・ナンバー (PC#) で音色を選びます。
Control Change	コントロール・チェンジ・メッセージ モジュレーションやエクスプレッションなどのさまざまな効果を加える MIDI メッセージです。コントローラー・ナンバー (CC#) で機能を選び、その効かせ具合 (Value) も設定できます。
Pitch Bend	ピッチ・ベンド・メッセージ ピッチを変える MIDI メッセージです。バリュー (Value) でピッチの変化幅を設定します。
Poly Aftertouch	ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ キーごとにアフタータッチをかける MIDI メッセージです。パラメーターは左から順に、キーを指定するノート・ナンバー (Note Number)、アフタータッチのかけ具合を設定するバリュー (Value) となります。
Channel Aftertouch	チャンネル・アフタータッチ・メッセージ MIDI チャンネルごとにアフタータッチをかける MIDI メッセージです。バリュー (Value) でアフタータッチのかけ具合を設定します。
System Exclusive	システム・エクスクルーシブ・メッセージ 音色や音質など、FA 独自の設定をする MIDI メッセージです。 [F0] と [F7] の間にデータを入力します。
Tempo Change	テンポ・チェンジ テンポ・トラックに記録されているテンポの情報です。ソングはこのテンポ・チェンジの値 (Value) にしたがって再生されます。
Time Signature	タイム・シグネチャー タイム・シグネチャー・トラックに記録されている拍子の情報です。

エディットするトラックを選ぶ／特定の演奏データを表示する (View)

エディットするトラックを選んだり、特定の演奏データだけを表示したりすることができます。

1. MICROSCOPE 画面 (P.68) で、**[7] (View)** ボタンを押します。

View Select ウィンドウが表示されます。



2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定を変更します。

エディットするトラックを選ぶ

[Track Select] にカーソルを合わせ、エディットするトラックを選びます。

特定の演奏データを表示する

チェック・マーク () を付けると表示され、チェック・マークを消すと表示されません。

演奏データについて、詳しくは「**トラックで扱う演奏データ**」(P.68) をご覧ください。

ボタン	説明
[5] (All Off)	すべてのチェック・マークを消します。
[6] (All On)	すべてにチェック・マークが付きます。

3. **[7] (Close)** ボタンを押します。

View Select ウィンドウが閉じます。

演奏データを挿入する (Create)

トラックの任意の位置に、新しく演奏データを挿入します。

1. MICROSCOPE 画面 (P.68) で、**[2] (Create)** ボタンを押します。

Create Event ウィンドウが表示されます。



2. カーソル **[▲]** **[▼]** ボタンを押して、挿入する演奏データを選びます。

メモ

- 演奏データについて、詳しくは「**トラックで扱う演奏データ**」(P.68) をご覧ください。
- System Exclusive は、トラック 1 のみに挿入することができます。

3. **[7] (Execute)** ボタンを押します。

演奏データが挿入されます。

4. 演奏データの設定値を変更します。

演奏データを消去する (Erase)

指定した演奏データを消去します。

※ タイム・シグネチャー・トラックの先頭にあるタイム・シグネチャーは消去できません。

1. MICROSCOPE 画面 (P.68) を表示します。

2. カーソル **[▲]** **[▼]** ボタンを押して、消去する演奏データにカーソルを合わせます。

3. **[3] (Erase)** ボタンを押します。

演奏データが消去されます。

演奏データを移動する (Move)

指定した演奏データを移動します。

※ テンポ・トラックやタイム・シグネチャー・トラックのデータは、移動できません。

1. MICROSCOPE 画面 (P.68) を表示します。
2. カーソル [▲] [▼] ボタンを押して、移動する演奏データにカーソルを合わせます。

メモ

複数の演奏データを移動する場合は、[SHIFT] ボタンを押しながらカーソル [▲] [▼] ボタンを押します

3. [4] (Move) ボタンを押します。
Move Event ウィンドウが表示されます。



4. 移動先の位置を指定します。
変更する設定値にカーソルを合わせ、ダイヤルで設定値を変更します。
5. [7] (Execute) ボタンを押します。
演奏データが移動します。

演奏データをコピー／ペーストする (Copy / Paste)

演奏データを指定した位置にコピー／ペーストします。同じ演奏データを何度も使用するとき便利です。

※ テンポ・トラックやタイム・シグネチャー・トラックのデータは、コピーできません。

1. MICROSCOPE 画面 (P.68) を表示します。
2. カーソル [▲] [▼] ボタンを押して、コピーする演奏データにカーソルを合わせます。

3. [5] (Copy) ボタンを押します。
演奏データがコピーされます。

4. [6] (Paste) ボタンを押します。
Paste Event ウィンドウが表示されます。



5. コピー先の位置を指定します。
変更する設定値にカーソルを合わせ、ダイヤルで設定値を変更します。
6. [7] (Execute) ボタンを押します。
演奏データがペーストされます。

ソングの途中からテンポを変える

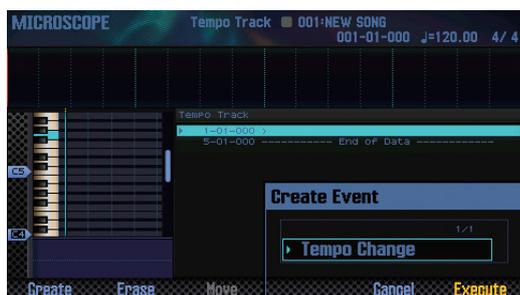
ソングの途中でテンポを変えるときは、テンポ・トラックに新しくテンポ・チェンジを挿入します。テンポ・チェンジを挿入した位置以降は、そのテンポでソングが再生されます。

メモ

リタルダンドやアツチェレランドのように、テンポを少しずつ変えたいときは、テンポ・レコーディングすると便利です (P.59)。

1. テンポ・トラックを選びます (P.69)。
2. [2] (Create) ボタンを押します。

Create Event ウィンドウが表示され、[Tempo Change] が選ばれます。



3. [7] (Execute) ボタンを押します。
4. 挿入先の位置を指定します。
変更する設定値にカーソルを合わせ、ダイヤルで設定値を変更します。
5. [7] (Execute) ボタンを押します。
テンポ・チェンジが挿入されます。
6. テンポ・チェンジの設定値を変更します。

ソングの途中から拍子を変える

ソングの途中で拍子を変えるときは、新しくタイム・シグネチャーを挿入します。タイム・シグネチャーを挿入した小節以降はその拍子でソングが再生されます。

※ 小節の途中で拍子を変えることはできません。必ず小節の先頭で拍子を変えるようにしてください。

1. タイム・シグネチャー・トラックを選びます (P.69)。
2. [2] (Create) ボタンを押します。

Create Event ウィンドウが表示され、[Time Signature] が選ばれます。



3. [7] (Execute) ボタンを押します。
4. 挿入先の位置を指定します。
変更する設定値にカーソルを合わせ、ダイヤルで設定値を変更します。
5. [7] (Execute) ボタンを押します。
タイム・シグネチャーが挿入されます。
6. タイム・シグネチャーの設定値を変更します。

パンや音量バランスを調節する (Mixer)

MIXER 画面では、ソングのパンや音量バランスをトラックごとに調節することができます。

※ MIXER 画面で設定できるパラメーターは、スタジオ・セットに保存されます。Mixer 画面で調節した設定を残しておきたいときは、スタジオ・セットを保存してください (P.45)。

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、[SHIFT] ボタンを押しながら [2] (Mixer) ボタンを押します。

MIXER 画面が表示されます。

メモ

[SHIFT] ボタンを押しながら [SEQUENCER] ボタンを押しても、MIXER 画面を表示することができます。

2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

MIXER 画面について



番号	説明	ページ
1	パート・ナンバー	-
2	ミュート、ソロの設定	P.63
3	コーラス (Chorus Send Level) の設定	P.52
4	リバーブ (Reverb Send Level) の設定	P.52
5	パン (Pan) の設定	P.44
6	音量 (Level) の設定	P.44

テンポラリー・エリアにあるソングを消す (Song Clear)

テンポラリー・エリア (P.14) にある演奏データを消去します。

1. SEQUENCER 画面 (P.59) で、[SHIFT] ボタンを押しながら [3] (Song Util) ボタンを押します。

SONG UTIL MENU ウィンドウが表示されます。



2. [Song Clear] にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

3. [6] (OK) ボタンを押します。

演奏データが消去されます。

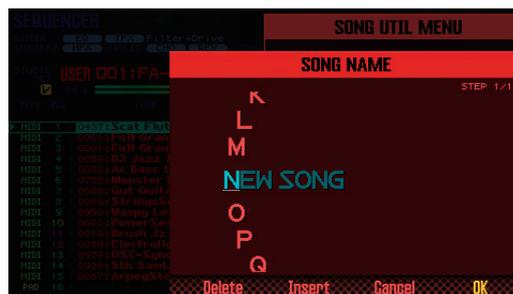
ソングに名前を付ける (Song Name)

ソングに名前を付けます。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます。

2. [Song Name] にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

SONG NAME ウィンドウが表示されます。



3. 名前を付けます (P.45)。

メモ

ソングを残したい場合は、ソングを SD カードに保存してください (P.74)。

ソングの拍子を設定する (Time Signature)

ソングの拍子を設定します。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。
2. 「Time Signature」 にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

Time Signature ウィンドウが表示されます。



3. カーソル・ボタンとダイヤルで、拍子を設定します。
4. [7] (Execute) ボタンを押します。

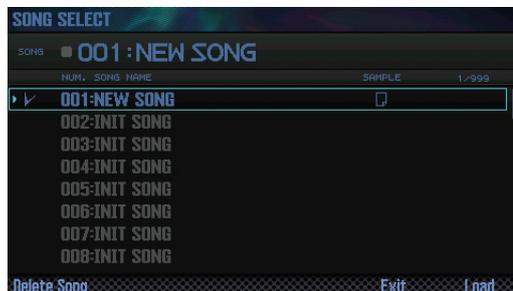
メモ

ソングの途中で拍子を変えることもできます (P.71)。

ソングを削除する (Delete Song)

保存したソングを削除します。

1. [SONG SELECT] ボタンを押します。
SONG SELECT 画面が表示されます。



2. ダイヤルを回して、削除するソングを選びます。
3. [2] (Delete Song) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

メモ

ソングにサンプルのデータがある場合は、Delete Song Menu ウィンドウが表示されます。
ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで削除するデータを選び、[7] (Select) ボタンを押します。

パラメーター	説明
Song Only	ソングのデータのみ削除します。
Song With Sample	ソングとサンプルのデータを削除します。

4. [6] (OK) ボタンを押します。
ソングが削除されます。

ソングを保存／エクスポートする

ソングを保存する

録音したソングは一時的なものです。電源を切ったり、他のソングを選んだりすると消えてしまいます。録音したソングを残したい場合は、ソングをSDカードに保存してください。

ご注意!

- 保存操作をすると、保存先にあったデータは上書きされます。
- ソングは、演奏データ以外にスタジオ・セットの情報も記録します。そのため、ソングで使っているスタジオ・セットやトーンをエディットすると、ソングの鳴りかたが変わってしまいます。

1. [WRITE] ボタンを押します。

WRITE MENU 画面が表示されます。



2. [Song] にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

SAVE SONG ウィンドウが表示されます。



3. ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンで、保存先を選びます。

メモ

サンプル込みでソングを保存したい場合は、[Save with sample] にチェックを付けてください。

4. [2] (Rename) ボタンを押して、ソングに名前を付けます (P.45)。

5. [7] (Save) ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

6. [6] (OK) ボタンを押します。

ソングが保存されます。

※ サンプルを多く含むソングの場合、保存が完了するまで数分かかります。

トラックごとの WAV 形式でエクスポートする (マルチトラック・エクスポート)

トラックごとに WAV 形式のファイルにして、一度にエクスポートすることができます。

※ パッド・トラックはエクスポートされません。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。

2. [Export Song] にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

SONG EXPORT MENU ウィンドウが表示されます。

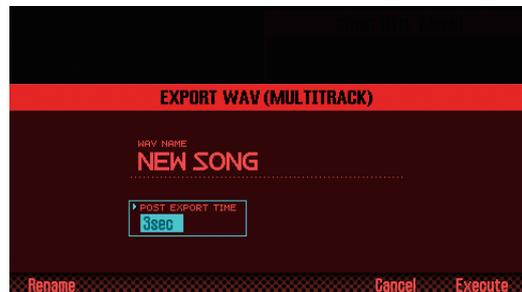


メモ

UTILITY 画面から SONG EXPORT MENU ウィンドウに入ることでもできます (P.94)。

3. [WAV (Multitrack)] にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

EXPORT WAV (MULTI TRACK) ウィンドウが表示されます。



4. 必要に応じて、[POST EXPORT TIME] の設定をします。

設定値	説明
0 ~ 30sec	書き出した WAV ファイルの、最後の音の余韻が切れてしまう場合があります。そのようなとき、この値を大きくすると、余韻が切れるのを防ぐことができます。

6. [2] (Rename) ボタンを押して、ファイルに名前を付けます (P.45)。

7. [7] (Execute) ボタンを押します。

確認画面が表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

8. [6] (OK) ボタンを押します。

ソングが再生され、エクスポートが始まります。

エクスポートした WAV ファイルは、SD カードの [EXPORT TRACK] フォルダーに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

ご注意!

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

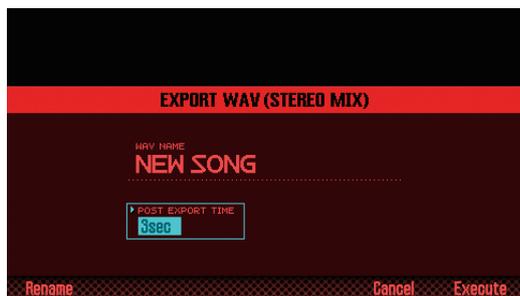
2 ミックスの WAV 形式でエクスポートする

2 ミックス (ステレオ) の WAV 形式でエクスポートすることができます。

※ パッド・トラックはエクスポートされません。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。
2. 「Export Song」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。
3. 「WAV (Stereo Mix)」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

EXPORT WAV (STEREO MIX) ウィンドウが表示されます。



4. 必要に応じて、[POST EXPORT TIME] の設定をします。

設定値	説明
0 ~ 30sec	書き出した WAV ファイルの、最後の音の余韻が切れてしまう場合があります。そのようなとき、この値を大きくすると、余韻が切れるのを防ぐことができます。

5. [2] (Rename) ボタンを押して、ファイルに名前を付けます (P.45)。
6. [7] (Execute) ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
7. [6] (OK) ボタンを押します。

ソングが再生され、エクスポートが始まります。
エクスポートした WAV ファイルは、SD カードの [EXPORT STEREO MIX] フォルダに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

ご注意!

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

UTILITY 画面から SONG EXPORT MENU ウィンドウに入ることができます (P.94)。

ソングを SMF 形式でエクスポートする

ソングを SMF 形式でエクスポートすることができます。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。
2. 「Export Song」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。
3. 「SMF」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

EXPORT SMF ウィンドウが表示されます。



4. [2] (Rename) ボタンを押して、ファイルに名前を付けます (P.45)。
5. [7] (Execute) ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
6. [6] (OK) ボタンを押します。

エクスポートした SMF ファイルは、SD カードの [EXPORT SMF] フォルダに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

ご注意!

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

UTILITY 画面から SONG EXPORT MENU ウィンドウに入ることができます (P.94)。

サンプルを WAV 形式でエクスポートする

ソング内のすべてのサンプルを、WAV 形式でエクスポートすることができます。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。
2. 「Export Song」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。
3. 「All Samples」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。
確認画面が表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
4. [6] (OK) ボタンを押します。

エクスポートした WAV ファイルは、SD カードの [EXPORT SAMPLE] フォルダに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

ご注意!

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

- UTILITY 画面から SONG EXPORT MENU ウィンドウに入ることできます (P.94)。
- サンプルを1つずつエクスポートすることができます (P.82)。

ソングに SMF をインポートする

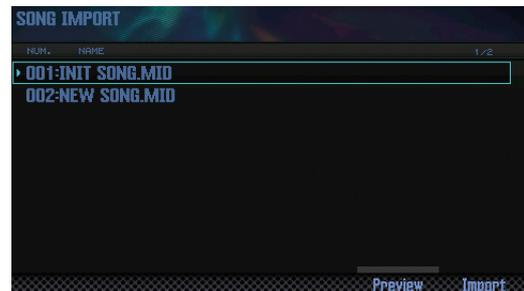
SMF をソングにインポートします。インポートした SMF は、ソングとして扱えるようになります。

メモ

- あらかじめ、パソコンにある SMF を、SD カードの [IMPORT] フォルダの中にコピーしておいてください。
- [IMPORT] フォルダ内には最大 200 ファイルまで認識します。

1. SONG UTIL MENU ウィンドウを表示させます (P.72)。
2. 「Import SMF」にカーソルを合わせ、[7] (Select) ボタンを押します。

SONG IMPORT 画面が表示されます。



メモ

[6] (Preview) ボタンを押すことで、選んだ SMF を試聴することができます。

3. ダイヤルまたは [DEC] [INC] ボタンでインポートする SMF を選び、[7] (Import) ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。
4. [6] (OK) ボタンを押します。
SMF がインポートされます。

06：サンプラー編

サンプリングと、サンプルの編集方法を説明しています。

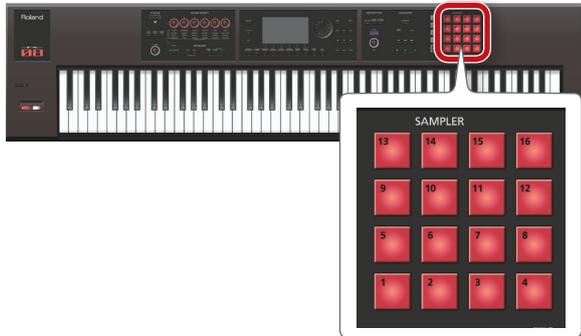
サンプルを再生する.....	.78
サンプリングする.....	.79
サンプルをエディットする.....	.81

サンプルを再生する

サンプルを選ぶ／再生する

パッドを押してサンプルを再生します。FA では、16 個のパッドにサンプルを割り当てて再生することができます。

1. パッド [1] ～ [16] を押します。



サンプルが再生されます。
サンプルを再生している間、そのパッドが点滅します。

メモ

- 複数のパッドを同時に押して再生することもできます。
- パッドで数値を入力したりパートを選んだりなど、パッドに機能を割り当てて使うこともできます (P.84)。

サンプルを再生し続ける (ホールド)

1. パッドを押している間に [HOLD] ボタンを押します。



パッドから手を離しても、サンプルの再生が続きます。
サンプルの再生を停止させるときは、もう一度パッドを押します。

音が止まらなくなったときは!!

[HOLD] ボタンを素早く 4 回連続で押してください。パッドで鳴らしているすべての音を止めることができます。

バンクを切り替える

バンクとは、パッドに割り当てた 16 個のサンプル・セットのことです。FA には 1 ～ 4 の 4 個のバンクがあります。

1. [BANK] ボタンを押します。



PAD BANK 画面が表示されます。



2. パッド [1] ～ [4] を押して、バンクを選びます。

サンプリングする

FA は、以下の音をサンプリングすることができます。サンプリングしたサンプルは、パッドで再生できます。

- 鍵盤の演奏
- AUDIO INPUT 端子からの入力音 (オーディオ機器、マイク、ギター)
- USB COMPUTER 端子からの入力音 (USB オーディオ)

メモ

サンプルのデータは、SD カード (ソング・データ内) に保存されます。

サンプリングのしかた

サンプリングの準備をする

1. AUDIO INPUT 端子にサンプリングする機器 (オーディオ機器やマイク) を接続します (P.8)。
2. [SAMPLING] ボタンを押して、点灯させます。



サンプルが入っていないパッドが、点滅します。

ご注意!

サンプルの入っているパッドでサンプリングすると、入っていたサンプルは上書きされます。

3. サンプリング先のパッドを押して、パッドを点灯させます。

SAMPLING STANDBY 画面が表示されます。

メモ

[BANK] ボタンを押して、別のバンクのパッドを選ぶこともできます。

4. ダイアルを回して、サンプリング・モードを選びます。

パラメーター	サンプリングできる音
KBD+INPUT	<ul style="list-style-type: none"> • 鍵盤の演奏 • AUDIO INPUT 端子からの入力音 • USB COMPUTER 端子からの入力音
KBD	鍵盤の演奏 メモ USB Audio Input Destination を [TFX] に設定すると、USB COMPUTER 端子からの入力音に TFX をかけてサンプリングすることができます。詳しくは『パラメーター・ガイド』(PDF) をご覧ください。
INPUT	<ul style="list-style-type: none"> • AUDIO INPUT 端子からの入力音 • USB COMPUTER 端子からの入力音

5. サンプリングする音量を調節します。

レベル・メーターが振り切れない範囲で、なるべく大きくなるように音量を調節します。



端子	説明
LINE 端子	オーディオ機器側で調節します。
GUITAR/MIC 端子	リア・パネルの [LEVEL] つまみで調節します。
USB COMPUTER 端子	パソコン側で調節します。

メモ

音量が大きくなりすぎないなど、音量をうまく調節できないときは、[入力音量を設定する (Input Setting)] (P.80) をご覧ください。

6. サンプリングの設定をします。

カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
STEREO SW	MONO、STEREO	マイクやギターなど、モノラルでサンプリングするときは [MONO] に設定します。オーディオ機器など、ステレオでサンプリングするときは [STEREO] に設定します。
AUTO TRIGGER LEVEL	0 ~ 15	Auto Trig を [ON] に設定すると、ここで設定した以上の信号が入力されたらサンプリングが始まります。より小さな音でサンプリングを開始したいときは、設定値を小さくしてください。
Auto Trig	OFF、ON	[ON] にすると、AUTO TRIGGER LEVEL の設定以上の信号が入力されたらサンプリングが始まります。

サンプリングを始める

7. FA に接続した機器を鳴らし、サンプリングを開始するタイミングで [7] (Start) ボタンを押します。

サンプリング中は [NOW SAMPLING!] と表示されます。

メモ

手順 6 で Auto Trig を [ON] に設定した場合は、AUTO TRIGGER LEVEL で設定した以上の信号が入力されると、サンプリングが始まります。

8. サンプリングを停止するタイミングで、[6] (Stop) ボタンを押します。

サンプリングが停止し、サンプリング先のパッドへ保存されます。

入力音量を設定する (Input Setting)

AUDIO INPUT 端子や USB COMPUTER 端子に接続した機器の入力音量を設定します。

1. SAMPLING STANDBY 画面 (P.79) で、**[2] (Input Setting)** ボタンを押します。

SYSTEM EFFECTS 画面が表示されます。



2. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

タブ	パラメーター	設定値
Audio Input	Audio Input Level	0 ~ 127
USB Audio	USB Audio Input Level	0 ~ 127

メモ

EFFECTS EDIT 画面から SYSTEM EFFECTS 画面に入ることができます (P.52)。

サンプルを移動／コピーする (クリップボード)

サンプルを別のパッドに移動したりコピーしたりすることができます。

サンプルを移動する

1. 移動したいサンプルがあるパッドを押しながら、**[CLIP BOARD]** ボタンを押します。



2. **[CLIP BOARD]** ボタンを押しながら、移動先のパッドを押します。

サンプルが移動します。

※ 移動先のパッドにサンプルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

サンプルをコピーする

1. コピーしたいサンプルがあるパッドと **[SHIFT]** ボタンを押しながら、**[CLIP BOARD]** ボタンを押します。

2. **[CLIP BOARD]** ボタンを押しながら、コピー先のパッドを押します。

サンプルがコピーされます。

※ コピー先のパッドにサンプルがある場合は、「Overwrite?」とメッセージが出ます。上書きする場合は [6] (OK) ボタン、キャンセルする場合は [7] (Cancel) ボタンを押します。

サンプルをエディットする

サンプリングしたサンプルをエディットします。

エディットのしかた

1. [PAD UTILITY] ボタンを押します。

SAMPLE PAD 画面が表示されます。



2. パッドを押して、エディットするサンプルを選びます。

3. [2] (Sample Edit) ボタンを押します。

SAMPLE EDIT 画面が表示されます。



4. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	設定値	説明
START POINT ([1] つまみ)	000000000 ~	再生開始位置です。サンプルの先頭の不要な波形を飛ばしてタイミングよく鳴らすために設定します。
END POINT ([2] つまみ)	000001000 ~	再生終了位置です。サンプルの末尾に入ってしまった不要な波形を鳴らさないために設定します。 ※ スタート・ポイントとエンド・ポイントの間隔を、999 以下に設定することはできません。
ZOOM HORZ ([3] つまみ)	1/1 ~ 1/65536	横軸 (波形の時間軸方向) の表示倍率を変更します。
ZOOM VERT ([4] つまみ)	x1 ~ x128	縦軸 (波形の振幅方向) の表示倍率を変更します。
GATE	OFF, ON	パッドから手を離すと、サンプルの再生を停止するか (ON)、パッドから手を離しても、サンプルの再生を続けるか (OFF) を設定します。
LOOP	OFF, ON	サンプルをループ再生するか (ON) しないか (OFF) を設定します。
LEVEL ([6] つまみ)	0 ~ 127	サンプルの音量を調節します。
EFFECT SW	OFF, ON	サンプルにエフェクトをかけるか (ON) かけないか (OFF) を設定します。 メモ サンプルには Master Comp、Master EQ、TFX をかけることができます。

5. [7] (EXIT) ボタンを押します。

サンプルが保存されます。

メモ

SAMPLE EDIT 画面を抜けると、サンプルが保存されます。

サンプルの名前を変更する (Rename)

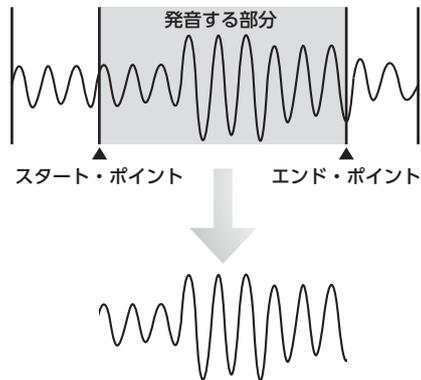
サンプルの名前を変更します。

1. SAMPLE EDIT 画面で、[2] (Rename) ボタンを押します。

2. サンプルに名前を付けます (P.45)。

サンプルの不要な部分をカットする (Truncate)

サンプルが発音する範囲 (スタート・ポイントとエンド・ポイント) を設定して、不要な部分を消去します。



1. SAMPLE EDIT 画面で、[3] (Truncate) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

2. [6] (OK) ボタンを押します。

Truncate が実行されます。

サンプルを削除する (Delete)

サンプルを削除します。

1. [PAD UTILITY] ボタンを押します。

2. パッドを押して、削除するサンプルを選びます。

3. [4] (Sample Delete) ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

4. [6] (OK) ボタンを押します。

サンプルが削除されます。

メモ

SAMPLE EDIT 画面 (P.81) の [4] (Sample Utility) ボタンからでも、サンプルを削除することができます。

サンプルをエディットする

サンプルを拡大表示する (Zoom)

サンプルの表示倍率を変更します。

1. SAMPLE EDIT 画面 (P.81) で、**[5] (Zoom)** ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンを押して、表示倍率を変更します。

エディットした結果を試聴する (Preview)

サンプルのエディットした結果を試聴することができます。

1. SAMPLE EDIT 画面 (P.81) で、**[6] (Preview)** ボタンを押し続けます。
[6] (Preview) ボタンを押している間、サンプルが再生されます。

サンプルを WAV 形式でエクスポートする (Export Sample)

サンプルを、WAV 形式でエクスポートすることができます。

1. SAMPLE EDIT 画面 (P.81) で、**[4] (Sample Utility)** ボタンを押します。
2. **[Export Sample (WAV)]** にカーソルを合わせ、**[7] (Select)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
3. **[6] (OK)** ボタンを押します。

エクスポートした WAV ファイルは、SD カードの **[EXPORT SAMPLE]** フォルダに保存されます。

※ エクスポート先に同じ名前のファイルがある場合は、**[Overwrite?]** とメッセージが出ます。上書きする場合は **[6] (OK)** ボタン、キャンセルする場合は **[7] (Cancel)** ボタンを押します。

ご注意!

エクスポート中は、絶対に電源を切らないでください。

メモ

- ソング内のすべてのサンプルを、一度にエクスポートすることができます (P.76)。
- Truncate を実行してからエクスポートとすると、スタート・ポイント、エンド・ポイント間の WAV をエクスポートすることができます。

オーディオ・ファイルをインポートする (Sample Import)

オーディオ・ファイルをインポートして、FA のサンプルとして鳴らすことができます。

1. あらかじめ、インポートするオーディオ・ファイルを SD カードの **[IMPORT]** フォルダに入れておきます。
2. **[PAD UTILITY]** ボタンを押します。
3. **[5] (Sample Import)** ボタンを押します。
4. ダイアルまたは **[DEC] [INC]** ボタンでインポートするオーディオ・ファイルを選び、**[7] (Select)** ボタンを押します。

メモ

- **[4] (Auto Import)** ボタンを押すと、空きのパッドにまとめてインポートすることができます。手順 6 に進んでください。空きのパッドがない場合は、インポートされません。
- インポート元のフォルダを変更することができます。
[2] (Folder) ボタンを押して、Change Folder ウィンドウを表示させます。インポート元のフォルダを選ぶと、SAMPLE IMPORT 画面に、選んだフォルダ内のファイルが表示されます。

5. パッドを押して、インポート先のパッドを選びます。
6. **[7] (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
7. **[6] (OK)** ボタンを押します。
WAV ファイルがインポートされます。

インポートできるオーディオ・ファイル

WAV / AIFF	サンプリング周波数	44.1 / 48 / 96kHz
	ビット数	8 / 16 / 24 ビット
MP3	フォーマット	MPEG-1 audio layer 3
	サンプリング周波数	44.1kHz
	ビット・レート	64 / 80 / 96 / 112 / 128 / 160 / 192 / 224 / 256 / 320kbps、VBR (Variable Bit Rate)

サンプルの情報を切り替える (Change Information)

SAMPLE PAD 画面で表示される、サンプルの情報を切り替えることができます。

1. SAMPLE PAD 画面 (P.81) で、**[3] (Change Information)** ボタンを押します。

ボタンを押すたびに、情報の内容が切り替わります。



- サンプルの名前
- GATE、LOOP のオン/オフ
- EFFECT SW のオン/オフ



- サンプルの名前
- ステレオ/モノ
- サンプルのサイズ

07：パッド編

パッドの使いかたを説明しています。

パッドを使う.....84

パッドを使う

FAのパッドはサンプルの再生以外に、さまざまな機能を割り当てて使うことができます。

パッドの機能を設定する (PAD UTILITY)

パッドの機能を設定します。

1. [PAD UTILITY] ボタンを押します。



2. [6] (Pad Mode) ボタンを押します。

3. パッド [1] ~ [7] を押して、機能を選びます。

選んだ機能に応じて、設定画面が表示されます。

パッド	機能	説明
[1]	SAMPLE PAD	サンプルを再生します。
[2]	PART SELECT	パートを選びます。
[3]	PART MUTE	パートのミュートをオン/オフをします。
[4]	PART SOLO	パートのソロをオン/オフをします。
[5]	NUMERIC	パッドがテンキーとして動作します。
[6]	PARTIAL SW/SEL	パースシャルの選択やオン/オフをします。
[7]	KBD SW	キーボード・スイッチをオン/オフをします。

メモ

[PAD UTILITY] ボタンを押しながらパッド [1] ~ [7] を押して、パッドの機能を選ぶこともできます。

サンプルを鳴らす (SAMPLE PAD)

サンプルを鳴らします。

メモ

詳しくは、「[サンプルを選ぶ/再生する](#)」(P.78) をご覧ください。

パートを選ぶ (PART SELECT)

パッドを使って、パート (1 ~ 16) を選ぶことができます。

※ STUDIO SET PLAY 画面で演奏しているときは、演奏のモードによって選べるパートが限られます。シングル演奏時は、パート 1 以外は選べません。デュアル演奏やスプリット演奏時は、パート 1 とパート 2 以外は選べません。

メモ

- 選んでいるパートのパッドが、点滅します。
- パッドの番号は、パート・ナンバーに対応しています。
- スプリット演奏時は、パッド [1] でローワー・パート (パート 2) を、パッド [2] でアッパー・パート (パート 1) を選ぶことができます。

パートのミュートを切り替える (PART MUTE)

パッドを使って、パート (1 ~ 16) をミュート (消音) することができます。パッドを押すと、各パートのミュート (点滅) / 再生 (点灯) が切り替わります。

メモ

パッドの番号はパート・ナンバーに対応しています。

ソロのパートを切り替える (PART SOLO)

パッドを使って、ソロ (P.44, P.63) で鳴らすパートを切り替えることができます。点滅中のパッドをもう一度押すと、ソロをオフにすることができます。

メモ

パッドの番号はパート・ナンバーに対応しています。

テンキーとして使う (NUMERIC)

パッドがテンキーとして動作します。パラメーターの数値を入力するときに便利です。

パッド	説明
[1] ~ [9]	1 ~ 9
[10]	0
[11]	-
[12]	+
[HOLD]	確定 ([ENTER] ボタンと同じはたらき)
[BANK]	キャンセル ([EXIT] ボタンと同じはたらき)

パースシャルを選ぶ、オン/オフする (PARTIAL SW/SEL)

パッドを使って、エディットするパースシャルの選択やオン/オフをすることができます。

パッド	説明
[1]	パースシャル 1 の選択
[2]	パースシャル 2 の選択
[3]	パースシャル 3 の選択
[4]	パースシャル 4 の選択
[5]	パースシャル 1 のオン/オフ
[6]	パースシャル 2 のオン/オフ
[7]	パースシャル 3 のオン/オフ
[8]	パースシャル 4 のオン/オフ

※ パースシャルが存在するトーンを選んでいるときのみ有効です。トーンの種類が SuperNATURAL シンセ・トーンの場合は、パースシャル 4 が存在しないため、パッド [4]、[8] は使用できません。

キーボード・スイッチを切り替える (KBD SW)

パッドを使って、キーボード・スイッチ (P.27) のオン/オフをすることができます。

パッドを押すと、各パートのキーボード・スイッチのオン (点滅) / オフ (点灯) が切り替わります。

※ キーボード・スイッチは、マルチ・パート演奏時のみ有効です。

メモ

- パッドの番号は、パート・ナンバーに対応しています。
- キーボード・スイッチの設定は、スタジオ・セットに保存されます。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

08 : DAW 編

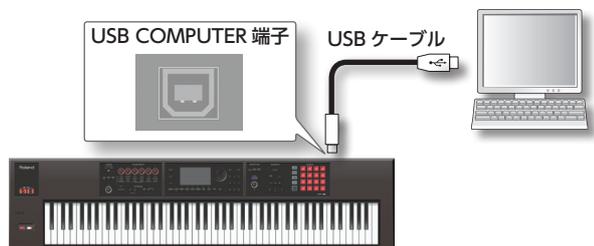
パソコンや DAW コントローラーと組み合わせた使いかたを説明しています。

USB でパソコンと接続する88

DAW ソフトウェアと使う89

USB でパソコンと接続する

市販の USB ケーブルを使用して、FA の背面にある USB COMPUTER 端子とお使いのパソコンの USB 端子を接続すると、MIDI に対応したソフトウェア（DAW ソフトウェア）で再生したオーディオや MIDI データを FA で鳴らすことができます。



動作条件については、ローランドのホームページをご覧ください。

ローランドのホームページ

<http://www.roland.co.jp/support/>

ご注意!

- パソコンの機種によっては、正しく動作しないことがあります。対応 OS については、ローランドのホームページをご覧ください。
- USB ケーブルは付属していません。ご購入の際には、FA をお求めになった販売店にお問い合わせください。
- USB2.0 ケーブルをお使いください。
- パソコンの USB 端子は、USB2.0 Hi-Speed 対応のものをお使いください。
- FA の電源を入れてから、パソコンの DAW ソフトウェアを起動してください。また、DAW ソフトウェアを起動した状態で、FA の電源のオン/オフはしないでください。

USB オーディオ

FA →パソコン

FA をパソコンと USB ケーブルで接続すると、FA で設定した出力音を、パソコン上の DAW ソフトウェアなどに録音することができます。

パソコン→FA

FA をパソコンと USB ケーブルで接続すると、パソコンの音を FA の MAIN OUTPUT 端子に接続した機器で鳴らすことができます。

USB MIDI

FA をパソコンと USB ケーブルで接続すると、DAW ソフトウェアを使って FA の演奏データ (MIDI データ) を記録したり、DAW ソフトウェアで再生した演奏データ (MIDI データ) を FA の音源部で鳴らしたりできます。

USB ドライバーをインストールする

USB ドライバーは、パソコン上のソフトウェアと FA との間でデータをやりとりするソフトウェアです。

FA 専用 USB ドライバーをお使いになるには、USB ドライバーのインストールが必要です。

メモ

USB ドライバーのダウンロードとインストール手順について、詳しくはローランドのホームページをご覧ください。

<http://www.roland.co.jp/support/>

USB ドライバーの設定をする

FA 専用 USB ドライバーと、OS 標準のドライバーを切り替えます。

1. **[MENU]** ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. **[System]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
SYSTEM SETUP 画面が表示されます。
3. カーソル **[◀]** **[▶]** ボタンで、**[General]** タブを選びます。
4. **USB Driver** を設定します。

ドライバー	説明
VENDOR (MIDI+AUDIO)	ローランドが提供している FA 専用のドライバーを使用します。MIDI とオーディオが使用できます。
GENERIC (MIDI only)	OS 標準のドライバーを使用します。MIDI のみに限定されます。

メモ

この設定は System Write 後に本体の電源を入れ直すと有効になります。

5. **[6] (Write)** ボタンを押して設定を保存します。
6. 電源を入れ直します。

DAW ソフトウェアと使う

FA を DAW コントローラーとして使う

DAW ソフトウェアのコントローラーとして使うことができます。

FA は DAW コントロール・マップを搭載しています。コントロール・マップを使って、簡単に各種 DAW ソフトウェアに合った設定にすることができます。

メモ

DAW ソフトウェアのコントローラーとして使う場合は、USB Driver の設定を **[VENDOR (MIDI+AUDIO)]** にしてお使いください。

FA で DAW ソフトウェアをコントロールする

1. FA とパソコンを USB ケーブルで接続します。

確認のメッセージが表示されます。



メモ

FA とパソコンを接続した状態で FA の電源を入れた場合、メッセージは表示されません。

2. [6] (OK) ボタンを押します。

DAW コントロール・モードがオンになり、DAW CONTROL 画面が表示されます。



メモ

- **[DAW CONTROL]** ボタンを押して、DAW コントロール・モードをオン/オフすることもできます。
- 必要に応じて、同期に関する **[Sync Out]** と **[Sync Mode]** の設定をします (P.101)。

3. 「CONTROL MAP」にカーソルを合わせ、ダイヤルでお使いの DAW ソフトウェアを選びます。

設定値	説明
LOGIC PRO	Logic Pro をコントロールします。
SONAR	SONAR をコントロールします。
CUBASE	Cubase をコントロールします。
USER	コントロール・サーフェス Mackie Control が使えない環境のかたは、 [USER] を選びます。パッド [1] ~ [8] を押したときに出力する MIDI メッセージを選ぶことができます。

4. カーソル [◀] [▶] ボタンで、**[Controller]** タブを選びます。

5. Local Switch を **[OFF]** にします (P.90)。

6. DAW ソフトウェアで、操作するプロジェクト・ファイルを開きます。

メモ

あらかじめ、MIDI の入力デバイスと出力デバイスに **[FA-06 08]** を選んでおきます。設定方法は、お使いの DAW ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

7. 選んだ DAW ソフトウェアに応じた、コントロール・サーフェスの設定をします (P.90)。

8. FA を操作して、DAW ソフトウェアをコントロールします。

操作できる操作子	説明
[▶] ボタン	再生を始めます。
[●] ボタン	録音待機状態のトラックの録音を開始します。
[◀] ボタン	現在位置を先頭に戻します。
[◀◀] ボタン	巻き戻しします。
[▶▶] ボタン	早送りします。
[■] ボタン	録音や再生を停止します。

[▶] ボタン ~ [■] ボタンは、コントロール・サーフェス Mackie Control に準拠しています。

パッド [1] ~ [8]	コントロール・サーフェス Mackie Control の Function ボタン (F1 ~ F8) に準拠しています。
[1] ~ [6] つまみ	割り当てた機能をコントロールすることができます (P.90)。
[S1] [S2] ボタン	

LOGIC PRO の設定をする

Logic Pro X を使用するときの説明をします。その他のバージョンでは手順が異なることがあります。

1. Logic Pro X のメニューから、**[Logic Pro X]** → **[コントロールサーフェス]** → **[設定]** を選び、設定画面を開きます。
2. メニューの **[新規]** → **[インストール]** を選びます。
3. モデルから **[Mackie Control]** を選び、**[追加]** を押します。
4. 入力ポートと出力ポートに **[FA-06 08 DAW CTRL]** を設定します。

SONAR の設定をする

SONAR X2 Producer を使用するときの説明をします。その他のバージョンでは手順が異なることがあります。

1. SONAR のメニューから **[編集]** → **[環境設定]** → **[MIDI デバイスの選択]** で、入力 / 出力デバイスの選択を開きます。
2. 入力デバイスと出力デバイスに **[FA-06 08 DAW CTRL]** を加えます。
3. **[環境設定]** で **[MIDI コントロールサーフェス]** を選びます。
4. **[コントロールサーフェスを追加]** を押して、コントロールサーフェスの設定ダイアログを表示します。
5. コントロールサーフェスに **[Mackie Control]**、入力ポートと出力ポートに **[FA-06 08 DAW CTRL]** を選び、**[OK]** を押します。

CUBASE の設定をする

Mac OS X 版 Cubase 7 を使用するときの説明をします。その他のバージョンでは手順が異なることがあります。

1. Cubase の **[デバイス]** メニューから **[デバイス設定]** を選びます。
2. ダイアログ左上にある **[+]** ボタンを押して、プルダウン・メニューから **[Mackie Control]** を選びます。
3. Mackie Control の MIDI 入力と MIDI 出力に、**[FA-06 08 DAW CTRL]** を設定します。
4. ダイアログの左側から **[MIDI ポートの設定]** を選び、設定画面を表示させます。
5. **[FA-06 08 DAW CTRL]** の **[「ALL MIDI Inputs」に含める]** のチェックをはずします。

つまみやボタンに機能を割り当てる

[1] ~ **[6]** つまみと **[S1]** **[S2]** ボタンに機能を割り当てることができます。

[1] ~ **[6]** つまみと **[S1]** **[S2]** ボタンの設定を 1 つのセットとして、合計 16 セットの設定を記憶させることができます。

1. DAW CONTROL 画面で、**[Controller]** タブを選びます。



2. 設定するセットを選びます。

メモ

[ENTER] ボタンを押して、セットの名前を変更することができます。

3. カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

パラメーター	説明
Local Switch	DAW コントロール・モード時のローカル・スイッチ (P.100) をオン/オフします。
Tx Channel	DAW コントロール・モード時の MIDI 送信チャンネルを設定します。必要に応じて設定します。
S1、S2	[S1] [S2] ボタンを押したときに出力する MIDI メッセージを選びます。
Knob 1 ~ 6	[1] ~ [6] つまみを回したときに出力する MIDI メッセージを選びます。

メモ

設定を記憶させておきたいときは、DAW CONTROL の設定を保存してください (P.92)。

FA を MIDI 鍵盤として使う

FA の鍵盤で演奏した情報 (MIDI データ) を、DAW ソフトウェアに記録したり、ソフトウェア音源を演奏したりすることができます。

1. FA とパソコンを接続して、DAW コントロール・モードをオンにします。
2. DAW CONTROL 画面で、**[Controller]** タブを選びます。
3. Local Switch を **[OFF]** にします。

メモ

必要に応じて、MIDI 送信チャンネルを設定します (Tx Channel : P.90)。

DAWソフトウェアでFAの音源を鳴らす

DAWソフトウェアで再生した演奏データ（MIDIデータ）をFAの音源部で鳴らしたりできます。

1. FAとパソコンを接続して、DAWコントロール・モードをオンにします。
2. お使いのDAWソフトウェアを起動して、再生するプロジェクト・ファイルを開きます。

メモ

あらかじめ、MIDIの入力デバイスと出力デバイスに**[FA-06 08]**を選んでおきます。

設定方法は、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

3. DAW CONTROL画面で、**[Studio Set]** タブを選びます。



※ DAWのチャンネル設定によっては、スタジオ・セットの切り替え情報がパートのチャンネルに送られ、トーンが切り替わることがあります。その場合は、DAWのチャンネル設定をご確認ください。

4. カーソルを鳴らしたいトーンの**[RxCH]**に合わせ、ダイヤルで受信チャンネルを設定します。

メモ

RxSwをオフにすると、MIDIメッセージは受信されません。一時的にMIDIメッセージを受信したくないときは、RxSwでオン/オフすると便利です。

5. DAWソフトウェアで再生するトラックの送信チャンネルを、FAの受信チャンネルと同じ設定にします。

設定方法は、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

6. DAWソフトウェアを再生します。

FAのトーンで再生されます。

FAをオーディオ・インターフェースとして使う

FAで設定した出力音を、パソコン上のDAWソフトウェアなどに録音することができます。

また、パソコンの音をFAのMAIN OUTPUT端子に接続した機器で鳴らすことができます。

1. FAとパソコンを接続します。
2. お使いのDAWソフトウェアを起動して、オーディオの入力デバイスと出力デバイスに**[FA-06 08]**を選びます。

設定方法は、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

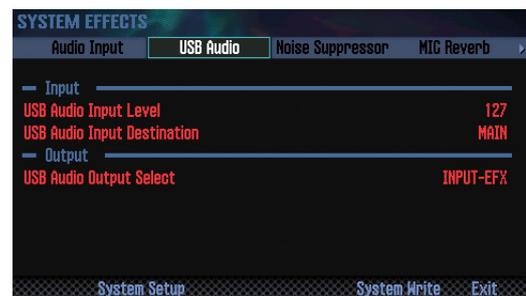
USBオーディオの出力を設定する

USB COMPUTER端子から出力されるUSBオーディオの音を設定します。

1. SYSTEM SETUP画面(P.97)で、**[3] (System Effects)** ボタンを押します。

SYSTEM EFFECTS画面が表示されます。

2. カーソル[◀][▶]ボタンで、**[USB Audio]** タブを選びます。



3. **[USB Audio Output Select]** にカーソルを合わせ、ダイヤルで設定値を変更します。

設定値	説明
MAIN	MAIN OUTPUT端子からの出力と同じ音をUSB COMPUTER端子に出力します。
INPUT	AUDIO INPUT端子から入力された音をそのままUSB COMPUTER端子に出力します。
INPUT-EFX	AUDIO INPUT端子から入力された音に、ノイズ・サプレッサー(NS)とマイク・リバーブ(MIC Reverb)をかけてUSB COMPUTER端子に出力します。

EFFECTS EDIT画面(P.52)で、USBオーディオ信号の流れを確認することができます。



DAW CONTROL の設定を保存する

DAW CONTROL の設定は、電源を切ると元に戻ります。電源を切っても設定を残しておきたいときは、DAW CONTROL の設定を保存します。

1. DAW CONTROL 画面で **[Write]** ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。

中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。

2. **[6] (OK)** ボタンを押します。

DAW CONTROL の設定が保存されます。

メモ

DAW CONTROL の設定を保存すると、システム設定も保存されます。

ご注意!

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

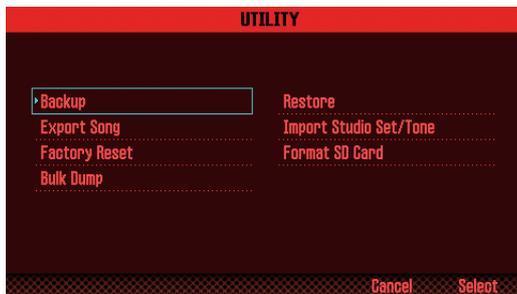
09：各種設定編

便利な機能や、FA 全体の設定について説明しています。

便利な機能	94
FA 全体の設定.....	97
ワイヤレス LAN 機能について	104

ユーティリティーの基本操作

1. **[MENU]** ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
2. **[Utility]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
UTILITY 画面が表示されます。



3. 実行したい機能を選び、**[ENTER]** ボタンを押します。

機能	説明	ページ
Backup	ユーザー・メモリーとシステム・メモリーのデータを SD カードに書き出します。	P.94
Restore	SD カードにバックアップしたデータを FA に読み込みます。	
Export Song	ソングを WAV / SMF 形式でエクスポートします。また、サンプルを WAV 形式でエクスポートします。	P.74
Import Studio Set/Tone	SD カードにバックアップしたデータから、スタジオ・セットまたはトーンをインポートします。また、Axial サイトからダウンロードした INTEGRA-7 のトーンをインポートすることもできます。	P.95
Factory Reset	FA を工場出荷時の状態に戻します。	P.95
Format SD Card	SD カードを初期化します。	P.96
Bulk Dump	テンポラリー・エリアのスタジオ・セットとトーンの設定を外部 MIDI 機器に転送します。	P.96

ユーザー・データをバックアップする (Backup / Restore)

FA に記憶されているユーザー・メモリーとシステム・メモリー (P.14) のデータを、SD カードに保存したり (バックアップ)、本体に書き戻したり (リストア) することができます。

SD カードにバックアップする (Backup)

ご注意!

SD カードに保存されているバックアップ・データと同じファイル名でバックアップすると、データは上書きされます。新たにバックアップするときは、別名を付けてください。

1. UTILITY 画面で **[Backup]** を選び **[ENTER]** ボタンを押します。
2. **[2] (Rename)** ボタンを押して、バックアップするファイルに名前を付けます (P.45)。
3. **[7] (Backup)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
4. **[6] (OK)** ボタンを押します。
SD カードにバックアップされます。

ご注意!

バックアップ中は、絶対に電源を切らないでください。

バックアップしたデータを FA に戻す (Restore)

1. UTILITY 画面で **[Restore]** を選び **[ENTER]** ボタンを押します。
2. カーソル・ボタンでリストアするファイルを選び、**[7] (Restore)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。

ご注意!

リストア操作をすると、現在 FA に保存されているすべての設定は消えてしまいます。現在の設定を残しておきたいときは、別の名前を付けてバックアップしてください。

3. **[6] (OK)** ボタンを押します。
リストアが完了すると、**[Completed. Please Power Off!]** のメッセージが表示されます。

ご注意!

リストア中は、絶対に電源を切らないでください。

4. 電源を入れ直します。

スタジオ・セット／トーンをインポートする (Import Studio Set / Tone)

SD カードにバックアップしたデータから、スタジオ・セットまたはトーンをインポートすることができます。また、Axial からダウンロードした INTEGRA-7 のトーンをインポートすることもできます。

バックアップしたデータからインポートする

- UTILITY 画面で **[Import Studio Set/Tone]** を選び **[ENTER]** ボタンを押します。
- カーソル・ボタンでバックアップしたデータを選び、**[7] (Select)** ボタンを押します。

メモ

インポート元のフォルダーを変更することができます。**[2] (Folder)** ボタンを押して、CHANGE FOLDER ウィンドウを表示させます。インポート元のフォルダーを選ぶと、IMPORT (SELECT FILE) ウィンドウに、選んだフォルダー内のファイルが表示されます。Axial サイトからダウンロードしたトーンをインポートするときは、**[IMPORT]** フォルダーを選びます。

- カーソル・ボタンでインポートしたいスタジオ・セット／トーンを選び、チェック・マークを付けます。

ボタン	説明
[2] (Mark)	チェック・マークが付きます。
[3] (Mark All)	リスト内すべてのスタジオ・セットまたはトーンに、チェック・マークが付きます。
[4] (Search ▲)	チェック・マークを付けたスタジオ・セットまたはトーンに、リスト内でジャンプします。
[4] (Search ▼)	チェック・マークを付けたスタジオ・セットまたはトーンに、リスト内でジャンプします。

- [7] (Import)** ボタンを押します。
- インポートするデータの保存先を選んで、**[7] (Execute)** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
- [6] (OK)** ボタンを押します。
選んだファイルがインポートされます。

Axial サイトからダウンロードしたトーンをインポートする

Axial サイトからダウンロードした INTEGRA-7 のトーンをインポートすることができます。

- Axial から INTEGRA-7 のトーンをダウンロードします。

メモ

トーンのダウンロード方法について、詳しくは Axial サイトをご覧ください。

<http://axial.roland.com/>

- パソコンで、SD カードの中の **[IMPORT]** フォルダーにトーンのデータをコピーします。
- [バックアップしたデータからインポートする]** (P.95) の手順にしたがって、トーンをインポートします。

Axial は、ローランド・シンセサイザーの追加音色をダウンロードすることができる音色ライブラリー・サイトです。



工場出荷時の設定に戻す (Factory Reset)

FA に記憶した設定を、工場出荷時の設定に戻すことができます (ファクトリー・リセット)。

ご注意!

ファクトリー・リセットをすると、FA に保存されているデータは、すべて失われてしまいます。データを残しておきたいときは、SD カードにバックアップしてください。

- UTILITY 画面で **[Factory Reset]** を選び **[ENTER]** ボタンを押します。
確認のメッセージが表示されます。中止するときは、**[7] (Cancel)** ボタンを押します。
- [6] (OK)** ボタンを押します。
ファクトリー・リセットが実行されます。

ご注意!

- ファクトリー・リセット中は、絶対に電源を切らないでください。
- SD カードのデータは、工場出荷時の設定に戻りません。

SD カードを初期化する (Format SD Card)

SD カードを初期化 (フォーマット) します。

ご注意!

- **製品に付属の SD カードはフォーマットしないでください**
製品に付属の SD カードをフォーマットするとカードに収録されたデモ・ソング・データがすべて消えてしまいます。
- **フォーマットする前にパソコンにバックアップしましょう**
フォーマットすると、データがすべて失われてしまいます。大切なデータが SD カードに保存されている場合、事前に「SD カードのデータをパソコンにバックアップする」(P.96)の手順でバックアップしておきましょう。

1. UTILITY 画面で「Format SD Card」を選び [ENTER] ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

2. [6] (OK) ボタンを押します。

SD カードが初期化されます。

SD カードのデータをパソコンにバックアップする

1. FA から SD カードを抜きます。

2. パソコンに SD カードを挿入します。

お使いのパソコンに SD カード・スロットがない場合は、市販の SD カード・リーダーを使ってください。

3. SD カード内すべてのフォルダーを、パソコンのフォルダーにコピー (ドラッグ&ドロップ) します。

ご注意!

すべてのフォルダーをコピーしてください。フォルダーの一部だけをコピーしても正しく動作しません。

4. SD カードの接続を解除し、パソコンから SD カードを抜きます。

5. FA に SD カードを挿入します。

バックアップしたデータを SD カードに戻す

1. FA から SD カードを抜きます。

2. パソコンに SD カードを挿入します。

お使いのパソコンに SD カード・スロットがない場合は、市販の SD カード・リーダーを使ってください。

3. パソコンにバックアップしたすべてのフォルダーごと、SD カードにコピー (ドラッグ&ドロップ) します。

ご注意!

- バックアップしたデータを SD カードにコピーすると、コピー前に SD カードに記録していたデータは失われます。
- すべてのフォルダーをコピーしてください。フォルダーの一部だけをコピーしても正しく動作しません。

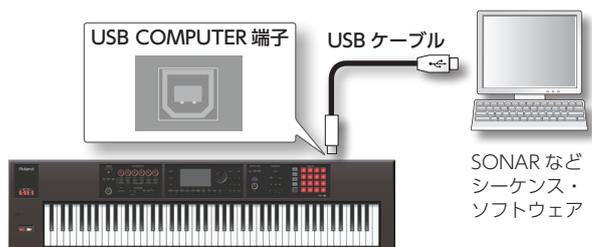
4. SD カードの接続を解除し、パソコンから SD カードを抜きます。

5. FA に SD カードを挿入します。

テンポラリー・エリアの情報を外部 MIDI 機器に転送する (Bulk Dump)

テンポラリー・エリアのスタジオ・セットやトーンの設定を外部 MIDI 機器に転送します。この操作をバルク・ダンプと呼びます。もう 1 台同じ設定の FA を接続して演奏したいときや、スタジオ・セットやトーンの設定が壊れたときに備えて、あらかじめデータを外部 MIDI 機器に保存しておくときに使います。

図のように FA と外部 MIDI 機器を接続してから操作します。



1. UTILITY 画面で「Bulk Dump」を選び [ENTER] ボタンを押します。

確認のメッセージが表示されます。
中止するときは、[7] (Cancel) ボタンを押します。

2. [6] (OK) ボタンを押します。

バルク・ダンプが実行されます。

FA 全体の設定

FA 全体の設定をします。

システム設定の基本操作

- [MENU]** ボタンを押します。
MENU 画面が表示されます。
- [System]** にカーソルを合わせ、**[ENTER]** ボタンを押します。
SYSTEM SETUP 画面が表示されます。



- カーソル・ボタンでパラメーターを選び、ダイヤルで設定値を変更します。

メモ

[3] (System Effects) ボタンを押すと、システム・エフェクトを設定することができます。
システム・エフェクトのパラメーターについて、詳しくは『**パラメーター・ガイド**』(PDF) をご覧ください。

システム設定を保存する

システムの設定は、電源を切ると元に戻ります。電源を切っても設定を残しておきたいときは、システムの設定を保存します。

- SYSTEM SETUP 画面で **[6] (System Write)** ボタンを押します。

設定が保存されます。

ご注意!

保存中は、絶対に電源を切らないでください。

システム・パラメーター

ここでは、システム・パラメーターのはたらきを、パラメーターの構成に合わせて説明しています。

本体の設定 (General)

パラメーター	設定値	説明
Auto Off	OFF、 30 [min]、 240 [min]	一定時間がたつと自動で電源が切れるようにします。 自動で電源を切る必要がない場合は、 [OFF] に設定します。
LCD Brightness	1 ~ 20	ディスプレイの明るさを調節します。値を大きくするほど、明るくなります。

パラメーター	設定値	説明
Screen Saver Time	OFF、30 [sec]、 1 ~ 60 [min]	一定時間がたつとスクリーン・セーバーが起動します。 スクリーン・セーバーを起動しない場合は、 [OFF] に設定します。 メモ [5] (Scrn Saver) ボタンを押すと、表示されるスクリーンを確認できます。
USB Driver	VENDOR (MIDI+AUDIO)	ローランドが提供している FA 専用のドライバーを使用します。 MIDI とオーディオが使用できます。
	GENERIC (MIDI only)	OS 標準のドライバーを使用します。 MIDI のみに限定されます。
Startup		
Startup Studio Set	SONG、 (スタジオ・セット番号)	電源を入れたときに読み込むスタジオ・セットを設定します。 ソングで選んでいたスタジオ・セットにしたいときは、 [SONG] に設定します。
Startup Song	LAST-SAVED、 (ソング名)	電源を入れたときに読み込むソングを設定します。 最後に保存したソングにしたいときは、 [LAST-SAVED] に設定します。

鍵盤の設定 (Keyboard)

パラメーター	設定値	説明
Keyboard Velocity		鍵盤を弾いたときに送信されるペロシティーを設定します。
	REAL	キーを押さえる強さに応じたペロシティーを送信します。
	1 ~ 127	キーを押さえる強さに関係なく、常に一定のペロシティーを送信します。
Keyboard Velocity Curve	LIGHT	鍵盤のタッチ感を軽めの設定にします。MEDIUM より弱いタッチでフォルティッシモ (ff) が出せるので、鍵盤が軽くなったように感じられます。力の弱いかたでも、演奏しやすい設定です。
	MEDIUM	鍵盤のタッチ感を標準設定にします。
	HEAVY	鍵盤のタッチ感を重めの設定にします。MEDIUM より強いタッチで弾かないとフォルティッシモ (ff) が出せなくなるので、鍵盤が重くなったように感じられます。ダイナミックに弾くとき、さらに感情が込められます。
Keyboard Velocity Curve Offset	-10 ~ +9	キーボード・ペロシティー・カーブを調節します。 値を小さくするほど、タッチ感がより軽くなります。 値を大きくするほど、タッチ感がより重くなります。
Arpeggio		
Arpeggio Trigger Quantize		アルペジオ演奏の始まりかたを設定します。
	OFF	鍵盤を押したタイミングでアルペジオ演奏がスタートします。
	BEAT	シーケンサーやリズム・パターン再生中に鍵盤を押すと、自動的に拍の頭のタイミングに合わせてアルペジオ演奏がスタートします。
	MEASURE	シーケンサーやリズム・パターン再生中に鍵盤を押すと、自動的に小節の先頭のタイミングに合わせてアルペジオ演奏がスタートします。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編



ペダルの設定 (Pedal)

パラメーター	設定値	説明	
Control Pedal			
Pedal Assign Source	SYSTEM, STUDIO	FOOT PEDAL CTRL 1、2 端子に接続したペダルでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。	
Control Pedal 1 Assign	FOOT PEDAL CTRL 1、2 端子に接続したペダルでコントロールする機能を設定します。		
	OFF	機能を割り当てません。	
	CC01 ~ 31、32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95	
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒したと同様の効果がかかります。	
	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒したと同様の効果がかかります。	
	AFTERTOUCH	アフタータッチ	
	START/STOP	ソングのスタートとストップをします。	
	Control Pedal 2 Assign	TAP TEMPO	パネルの [TAP] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
		STUDIO SET DOWN	スタジオ・セットを、前のナンバーに切り替えます。
		STUDIO SET UP	スタジオ・セットを、次のナンバーに切り替えます。
		FAVORITE DOWN	フェイバリットを、前のナンバーに切り替えます。
		FAVORITE UP	フェイバリットを、次のナンバーに切り替えます。
		PANEL-DEC	パネルの [DEC] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。
	PANEL-INC	パネルの [INC] ボタンを押したのと同様の効果がかかります。	
Control Pedal 1 Polarity	STANDARD, REVERSE	FOOT PEDAL CTRL 1、2 端子に接続したペダルの極性を選びます。ペダルによっては、ペダルを踏んだときと離れているときの動作が逆になるものがあります。動作が逆になるペダルを使うときは [REVERSE] にします。ローランドのペダル (ポラリティー・スイッチが付いていないもの) を使うときは [STANDARD] にします。	
Control Pedal 2 Polarity			
Hold Pedal			
Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE	FOOT PEDAL HOLD 端子に接続したペダルの極性を選びます。ペダルによっては、ペダルを踏んだときと離れているときの動作が逆になるものがあります。動作が逆になるペダルを使うときは [REVERSE] にします。ローランドのペダル (ポラリティー・スイッチが付いていないもの) を使うときは [STANDARD] にします。	
Continuous Hold Pedal	OFF, ON	ON にすると、FOOT PEDAL HOLD 端子がハーフ・ペダル対応になります。ハーフ・ペダル対応にすると、ダンパー・ペダル (別売: DP-10 など) をつないで、ピアノ音色を使った演奏では微妙なペダル・ワークによるコントロールができます。	

[S1] [S2] ボタンの設定 (S1/S2)

パラメーター	設定値	説明	
S1/S2 Assign Source	SYSTEM, STUDIO	[S1] [S2] ボタンでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。	
Assignable			
Switch S1 Assign	[S1] [S2] ボタンでコントロールする機能を設定します。		
	OFF	機能を割り当てません。	
	CC01 ~ 31、32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95	
	AFTERTOUCH	アフタータッチ	
	MONO/POLY	モノ/ポリを切り替えます。	
	CHORUS SWITCH	コーラスをオン/オフします。	
	Switch S2 Assign	REVERB SWITCH	リバーブをオン/オフします。
		MASTER EQ SWITCH	マスターEQをオン/オフします。
		TFX SWITCH	トータル・エフェクトをオン/オフします。
		MASTER KEY DOWN	鍵域を半音単位で低くします。
	MASTER KEY UP	鍵域を半音単位で高くします。	
	Switch S1 Assign Mode	MOMENTARY, LATCH	[S1] [S2] ボタンの動作を設定します。
	Switch S2 Assign Mode		



システム設定の基本操作はP.97をご覧ください。

SOUND MODIFY つまみの設定 (Knob)

パラメーター	設定値	説明
Knob Assign Source	SYSTEM, STUDIO	SOUND MODIFY つまみでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。
Knob Mode	DIRECT, CATCH	つまみを動かしたときに、常にその位置のコントロール・データを出力するか (DIRECT)、パラメーターの値を通過したときからコントロール・データを出力するか (CATCH) を設定します。
Auto Knob Reset (for Single)	OFF, ON	シングル演奏時にトーンを切り替えたときに、SOUND MODIFY つまみの設定をリセットするか (ON)、しないか (OFF) を設定します。 [ON] に設定すると、以下のパラメーターがリセットされます。 <ul style="list-style-type: none"> • CUTOFF • RESONANCE • ATTACK • RELEASE • PAN • LEVEL • EQ LOW • EQ MID1 • EQ MID2 • EQ MID3 • EQ HIGH • COMPRESSOR • TONE • TFX SELECT • ASSIGN 1, ASSIGN 2, ASSIGN 3, ASSIGN 4, ASSIGN 5 (KNOB ASSIGN の内容が工場出荷時の設定の場合)
Assignable		
Sound Modify Knob 1 ~ 6 Assign	SOUND MODIFY つまみでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	CC01 ~ 31, 32 (OFF), 33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31, 32, 33 ~ 95
	PITCH BEND	ピッチ・ベンド・レバーを倒したのと同様の効果がかかります。
	AFTERTOUCH	アフタータッチ
TFX PARAM 1 ~ 3	トータル・エフェクトの Parameter 1 ~ 3 を調節します。	

D-BEAM コントローラーの設定 (D-Beam)

パラメーター	設定値	説明
D-Beam Sens	0 ~ 127	D-Beam Sens を大きくするほど D-BEAM コントローラーが効きやすくなります。
D-Beam Assign Source	SYSTEM, STUDIO	D-BEAM コントローラーでコントロールする機能が、システムの設定にしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットの設定にしたがうか (STUDIO) を選びます。

パラメーター	設定値	説明
D-Beam Switch	D-BEAM コントローラーでコントロールする機能を設定します。	
	OFF	機能を割り当てません。
	SOLO SYNTH	モノフォニック・シンセサイザーとして使用します。
	EXPRESSION	ボリュームをコントロールします。
ASSIGNABLE	D-BEAM コントローラーにアサインした機能をはたかせます。	
Solo Synth		
Level	0 ~ 127	ソロ・シンセの音量を調節します。
Chorus Send Level	0 ~ 127	コーラス・センド・レベルを調節します。
Reverb Send Level	0 ~ 127	リバーブ・センド・レベルを調節します。
Range	2 ~ 8OCT	ソロ・シンセのピッチの変化範囲を設定します。
Osc 1 Waveform	SAW, SQR	波形を設定します。 SAW (のこぎり波)、SQR (矩形波)
Osc 1 Pulse Width	0 ~ 127	波形のパルス幅を設定します。 パルス幅を周期的に変化させることで微かな音色変化が生じます。
Osc 1 Coarse Tune	-48 ~ +48	音の高さ (半音単位、±4 オクターブ) を設定します。
Osc 1 Fine Tune	-50 ~ +50	音の高さ (1 セント単位) を設定します。
Osc 2 Waveform	Osc 1 と同様	
Osc 2 Pulse Width		
Osc 2 Coarse Tune		
Osc 2 Fine Tune		
Osc 2 Level	0 ~ 127	Osc2の音量を設定します。
Osc Sync Switch	OFF, ON	[ON] にすると倍音を多く含んだ複雑な音色になります。Osc 2 のピッチより Osc 1 のピッチが高いときに効果的です。
Filter Type	フィルターの種類を設定します。	
	OFF	フィルター未使用
	LPF (ロー・パス・フィルター)	Cutoff より上の周波数をカットします。
	BPF (バンド・パス・フィルター)	Cutoff 付近の周波数成分だけ残して他をカットします。
	HPF (ハイ・パス・フィルター)	Cutoff より下の周波数成分をカットします。
PKG (ピーキング・フィルター)	Cutoff 付近の周波数成分を強調します。	
Cutoff	0 ~ 127	フィルターが効き始める周波数を設定します。
Resonance	0 ~ 127	Cutoff 付近の音を強調し、音にクセを付けます。
LFO Rate	0 ~ 127	LFO の周期の速さを設定します。
LFO Osc 1 Pitch Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 1 のピッチを変調する深さを設定します。
LFO Osc 2 Pitch Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 2 のピッチを変調する深さを設定します。
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	-63 ~ +63	LFO で Osc 1 の波形のパルス幅を変調する深さを設定します。 ※ Osc 1 Waveform に [SQR] が選ばれているときに有効です。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編



パラメーター	設定値	説明	
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	-63 ~ +63	LFO で OSC2 の波形のパルス幅を 変調する深さを設定します。 ※ Osc 2 Waveform に [SQRJ] が 選ばれているときに有効です。	
Assignable			
	[ASSIGNABLE]	ボタンにアサインする機能を設定し ます。	
	OFF	機能を割り当てません。	
	CC01 ~ 31、 32 (OFF)、33 ~ 95	コントローラー・ナンバー 1 ~ 31、32、33 ~ 95	
	BEND DOWN	ピッチ・ベンド・レバーを左に倒し たのと同様の効果がかかります。	
	BEND UP	ピッチ・ベンド・レバーを右に倒し たのと同様の効果がかかります。	
	AFTERTOUCH	アフタータッチ	
	CUTOFF	カットオフ周波数を調節します。	
	RESONANCE	レゾナンスを調節します。	
	ATTACK	アタックを調節します。	
	RELEASE	リリースを調節します。	
	PAN	パンを調節します。	
	LEVEL	音量を調節します。	
D-Beam Assign	EQ LOW	低域の音質を調節します。	
	EQ MID1	中域 1 の音質を調節します。	
	EQ MID2	中域 2 の音質を調節します。	
	EQ MID3	中域 3 の音質を調節します。	
	EQ HIGH	高域の音質を調節します。	
	INPUT LEVEL	AUDIO INPUT 端子からの入力音 量を調節します。	
	KNOB ASSIGN1 ~ 6	[1] (ASSIGN 1) ~ [6] (ASSIGN 6) つまみを調節します。	
	COMPRESSOR	コンプレッサーを調節します。	
	TONE	トーンを選びます。	
	CHORUS	コーラスを調節します。	
	REVERB	リバーブを調節します。	
	TFX SELECT	トータル・エフェクトを選びます。	
	TFX CTRL	トータル・エフェクトをコントロー ルします。	
	SAMPLE PAD	サンプルを再生します。	
	Range Max	0 ~ 127	D-BEAM コントローラーの可変範 囲の上限值を設定します。 メモ Range Max を Range Min より 小さくすることによって、可変 範囲の上下を反転させることが できます。
	Range Min	0 ~ 127	D-BEAM コントローラーの可変範 囲の下限值を設定します。
Beam Assign Knob Polarity	STANDARD、 REVERSE	STANDARD : D-BEAM コントロー ラーに手を近づけたときに割り当て たパラメーターを、(+) 方向に変 化させます。 REVERSE : D-BEAM コントロー ラーに手を近づけたときに割り当て たパラメーターを、(-) 方向に変 化させます。	
Beam Assign Sample Pad Number	1-1 ~ 4-16	D-Beam Assign を [SAMPLE PAD] にしたときに再生するサン プルを選びます。	

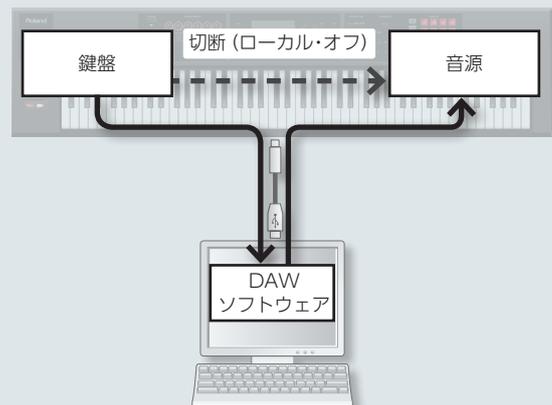
音に関する設定 (Sound)

パラメーター	設定値	説明
Local Switch	OFF、ON	コントローラー部 (鍵盤、ピッ チ・ベンド/モジュレーション・レ バー、パネル上のつまみやボタン、 D-BEAM コントローラー、ペダル など) と内部音源の接続オン/オフ。 通常は [ON] にしておきます。FA の操作で外部音源だけをコントロ ールしたいときは [OFF] にします。
Master Tune	415.3 ~ 466.2 [Hz]	全体のチューニングをします。表示 の値は A4 キー (中央のラ) の周波 数です。
Master Key Shift	-24 ~ +24	全体の音域を半音単位で移動し ます。
Master Level	0 ~ 127	全体の音量を設定します。
Output Gain	-12 ~ +12 [dB]	全体の出力ゲインを設定します。
Tone Remain	OFF、ON	他の音色を選んだときに、発音中 の音を残すか (ON)、残さないか (OFF) を設定します。 ※ [ON] に設定しても、エフェク ト音は残らない場合があります。 ※ SuperNATURAL アコースティッ ク・トーンのオルガン音色から 切り替えたときは、[ON] に設 定していても音は残りません。
Sample Output Assign	MAIN、SUB	サンプルの再生音を MAIN OUTPUT 端子から出力するか (MAIN)、SUB OUTPUT 端子から 出力する (SUB) か選びます。
Wireless Audio Level	0 ~ 127	ワイヤレス LAN 機能で出力する音 量を調節します。
Wireless Output Assign	MAIN、SUB	ワイヤレス LAN 機能で FA の音を 出力するとき、MAIN OUTPUT 端子からの音か (MAIN)、SUB OUTPUT 端子からの音 (SUB) か 選びます。

Local Switch の使いかた

DAW ソフトウェアと、FA の鍵盤やコントローラーと音源部を合わせて使う場合、Local Switch (ローカル・スイッチ) を [OFF] にします。その方法について説明します。

[FA の鍵盤 → DAW ソフトウェア → FA の音源部] の順につなぐことを考えます。FA の鍵盤部と音源部は内部で接続されているため、通常はこのような接続は不可能です。しかし、Local Switch を [OFF] にすると、FA の鍵盤部と音源部は独立して扱うことができるので、図のような接続で DAW ソフトウェアと合わせて使うことができます。





システム設定の基本操作はP.97をご覧ください。

同期に関する設定 (Sync/Tempo)

パラメーター	設定値	説明
Tempo Assign Source	SYSTEM、STUDIO SET	スタジオ・セットを切り替えたとき、現在のテンポにしたがうか (SYSTEM)、スタジオ・セットに記憶されているテンポにしたがうか (STUDIO SET) を設定します。
Sync Mode	MASTER	他の機器を同期させないで FA 単体で使用する場合や、FA の動作にしたがって他の機器を同期させる場合に設定します。
	REMOTE	他の機器からのスタート、コンティニュー、ストップ、ソング・ポジション・ポインターにはしたがいますが、テンポは FA のテンポ設定で再生します。
	SLAVE	FA がスレーブになります。他の機器の同期メッセージを受信して、FA が動作する場合に設定します。
Sync Output	OFF、ON	クロック、スタート、コンティニュー、ストップ、ソング・ポジション・ポインターを他の機器に送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
Clock Source	MIDI、USB	Sync Mode が [SLAVE] のときに、MIDI IN 端子からの同期メッセージに同期するか、USB 端子からの同期メッセージに同期するかを設定します。

クリック音の設定 (Click)

パラメーター	設定値	説明
Click Mode	クリック音の鳴りしかたを設定します。	
	OFF	鳴りません。
	PLAY-ONLY	ソングを再生するときに鳴ります。
	REC-ONLY	ソングを録音するときに鳴ります。
	PLAY&REC	ソングを再生または録音するときに鳴ります。
	ALWAYS	常に鳴ります。
Click Level	0 ~ 10	クリックの音量を調節します。
Click Sound	クリックの音色	
	TYPE1	通常のメトロノーム音 (1 拍目はベル音)
	TYPE2	クリック音
	TYPE3	ピープ音
	TYPE4	カウベル音
Click Accent Switch	OFF、ON	クリック音にアクセントが付きません。
Click Output Assign	MAIN、SUB	クリック音を、MAIN OUTPUT 端子から出力するか (MAIN)、SUB OUTPUT 端子から出力するか (SUB) を選択します。

MIDI に関する設定 (MIDI)

パラメーター	設定値	説明
Device ID	17 ~ 32	システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するときは、相互の機器のデバイス ID ナンバーを合わせます。
Remote Keyboard Switch	OFF、ON	外部 MIDI キーボードを FA の鍵盤の代用として使う場合に [ON] にします。この場合、外部 MIDI キーボードの MIDI 送信チャンネルは何チャンネルでもかまいません。通常は [OFF] にしておきます。 ※ アルパジオを使った演奏を、外部 MIDI 機器からコントロールする場合は [ON] にします。
Studio Set Control Channel	1 ~ 16、OFF	外部 MIDI 機器から MIDI メッセージ (プログラム・チェンジ/バンク・セレクト) を送信して、スタジオ・セットを切り替えるときの MIDI 受信チャンネルを設定します。接続している MIDI 機器からスタジオ・セットを切り替えなときは [OFF] に設定します。
USB-MIDI Thru	OFF、ON	USB COMPUTER 端子 / MIDI IN 端子から入ってきた MIDI 信号をそのまま MIDI OUT 端子 / USB COMPUTER 端子から送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します (P.102)。
Transmit		
Transmit Program Change	OFF、ON	プログラム・チェンジ・メッセージを送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
Transmit Bank Select	OFF、ON	バンク・セレクト・メッセージを送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
Transmit Active Sensing	OFF、ON	アクティブ・センシング・メッセージを送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
Transmit Edit Data	OFF、ON	スタジオ・セットの設定変更を、システム・エクスクルーシブ・メッセージとして送信するか (ON)、送信しないか (OFF) を設定します。
Soft Through	OFF、ON	ON にすると、MIDI IN 端子から入力された MIDI メッセージを MIDI OUT 端子へそのまま出力します。
Receive		
Receive Program Change	OFF、ON	プログラム・チェンジ・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Receive Bank Select	OFF、ON	バンク・セレクト・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Receive Exclusive	OFF、ON	システム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Receive GM System On	OFF、ON	GM システム・オン・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Receive GM2 System On	OFF、ON	GM2 システム・オン・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。
Receive GS Reset	OFF、ON	GS リセット・メッセージを受信するか (ON)、受信しないか (OFF) を設定します。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編



MIDI とは？

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) とは、電子楽器やパソコンの間で演奏などの情報をやりとりできる統一規格です。MIDI 端子を持つ機器同士を MIDI ケーブルでつなぐと、1 台の MIDI キーボードで複数の楽器を鳴らす、複数の MIDI 楽器をアンサンブルで演奏する、曲の演奏の進行に合わせて自動的に設定を変える、などができるようになります。

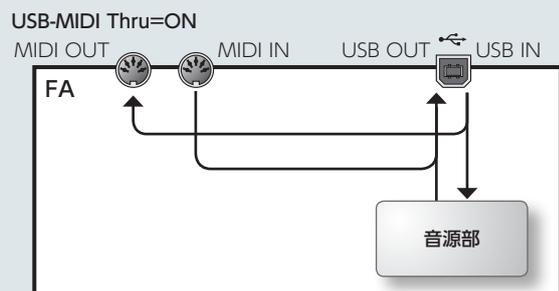
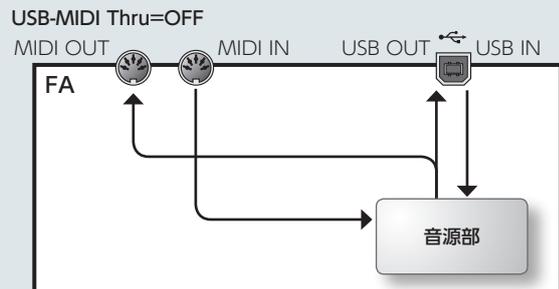
MIDI 端子について

FA の MIDI 端子には次の 2 種類があり、それぞれはたつきが異なります。



端子	説明
MIDI IN 端子	外部の MIDI 機器から送られてくる MIDI 情報を受信します。MIDI 情報を受信した FA は、音を出す、音色を切り替えるなどの動作をします。
MIDI OUT 端子	外部の MIDI 機器に対して MIDI 情報を送信します。外部 MIDI 機器をコントロールするときなどに使います。

MIDI 信号の流れ



プレビューに関する設定 (Preview)

パラメーター	設定値	説明
Preview Mode	SINGLE、CHORD、PHRASE	SINGLE : Preview 1 ~ 4 Note Number で設定した音を 1 つずつ順番に鳴らします。 CHORD : Preview 1 ~ 4 Note Number で設定した音を同時に鳴らします。 PHRASE : パッチの種類 (カテゴリー) ごとに用意されたフレーズを鳴らします。
Preview 1 ~ 4 Note Number	0 (C-) ~ 127 (G9)	Preview Mode で、 [SINGLE] や [CHORD] を選んだときに鳴らす 4 つの音のピッチを設定します。 ※ Preview Mode で [PHRASE] を選んだときは、この設定は無効になります。
Preview 1 ~ 4 Velocity	OFF、1 ~ 127	Preview Mode で、 [SINGLE] や [CHORD] を選んだときに鳴らす 4 つの音のペロシティーを設定します。 ※ Preview Mode で [PHRASE] を選んだときは、この設定は無効になります。

コントロール機能に関する設定 (Control)

パラメーター	設定値	説明
Control Source Select	SYSTEM、STUDIO SET	SYSTEM : トーン・コントロールに System Control Src1 ~ 4 を使います。 STUDIO SET : トーン・コントロールにスタジオ・セットの Tone Control Src1 ~ 4 を使います。
System Control Src1 ~ 4	OFF、CC01 ~ 31、33 ~ 95、PITCH BEND、AFTERTOUCH	システム・コントロールとして使う MIDI メッセージを設定します。システム・コントロールは、FA 全体で共通に使う、音量や音色などを MIDI メッセージでコントロールするための設定です。コントロールに使う MIDI メッセージを 4 つまで設定することができます。音色やエフェクトをリアルタイムにコントロールする設定をトーンごとに作りたいときは、「 マトリックス・コントロール 」や「 マルチエフェクト・コントロール 」を使います。詳しくは『 パラメーター・ガイド PDF 』をご覧ください。



システム設定の基本操作はP.97をご覧ください。

Visual Control に関する設定 (Visual Control)

パラメーター	設定値	説明
Visual Control Switch	OFF、ON	Visual Control 機能をオン/オフします。
Visual Control Mode	MVC、V-LINK	MVC : MIDI Visual Control 機器をコントロールします。 V-LINK : V-LINK 機器をコントロールします。
Visual Control Local Switch	OFF、ON	鍵盤を押したときに、FAの音が鳴るか (ON)、鳴らないか (OFF) を設定します。 ※ Visual Control Local Switch の状態は保存されません。電源オン時は自動的に [ON] になります。
Clip Ch	1 ~ 16	映像を切り替えるために使用する MIDI チャンネルを設定します。
Effect Ch	1 ~ 16	映像の効果をコントロールするために使用する MIDI チャンネルを設定します。
Playback Speed Ctrl	OFF、CC01 ~ CC31、CC64 ~ CC95、Bender、Ch Aftertouch	映像の再生速度の変化させるために使用するコントローラーを設定します。
Playback Speed Range	0.1-1.0-2.0、0.5-1.0-2.0、0.0-1.0-4.0、0.5-1.0-4.0、0.0-1.0-8.0、0.5-1.0-8.0、0.0-1.0-16.0、0.5-1.0-16.0、0.0-1.0-32.0、0.5-1.0-32.0、0.0-2.0-4.0、0.0-4.0-8.0、0.0-8.0-16.0、0.0-16.0-32.0、-2.0-1.0-4.0、-6.0-1.0-8.0	映像の再生速度を変化させる範囲を設定します。 3つの数値は、それぞれ Playback Speed Ctrl で選んだコントローラーの最小値-中央値-最大値での再生速度 (標準速度に対する倍率) です。
Dissolve Time Ctrl	OFF、CC01 ~ CC31、CC64 ~ CC95、Bender、Ch Aftertouch	ディゾルブ・タイム (映像の切り替え時間) をコントロールするために使用するコントローラーを設定します。
Effect Ctrl 1	OFF、CC01 ~ CC31、CC64 ~ CC95、Bender、Ch Aftertouch	映像効果をコントロールするために使用するコントローラーを設定します。
Effect Ctrl 2	OFF、CC01 ~ CC31、CC64 ~ CC95、Bender、Ch Aftertouch	
Effect Ctrl 3	OFF、CC01 ~ CC31、CC64 ~ CC95、Bender、Ch Aftertouch	
Keyboard Range Lower	FA-06 : C2 ~ C7	映像を切り替える鍵盤の範囲を設定します。
Keyboard Range Upper	FA-08 : A0 ~ C8	
Note Message Enabled	OFF、Assignable	映像をノート情報で切り替える場合は [Assignable] に設定します。通常、映像はプログラム・チェンジ情報で切り替えるので [OFF] に設定します。

メモ

ファンクション・ボタンで、以下の設定ができます。

ボタン	説明
[2] (MVC Sw)	Visual Control 機能をオン/オフします。
[3] (Send Reset)	MIDI Visual Control 機器に、リセット・オール・コントローラー・メッセージを送ります。
[4] (Local Sw)	Visual Control Local Switch をオン/オフします。

MIDI Visual Control とは ?

MIDI Visual Control は、音楽演奏と映像表現を結びつけるために、MIDI 規格に追加された世界共通の推奨仕様です。MIDI Visual Control 対応の映像機器と電子楽器を MIDI で接続することにより、演奏に合わせて映像をコントロールすることができます。



V-LINK とは?

V-LINK は、音楽演奏と映像表現を結びつけるためのローランドの独自の仕様です。V-LINK 対応の映像機器と電子楽器を MIDI 端子に接続することにより、演奏に連動したさまざまな映像効果を簡単に楽しむことができます。



接続例

FA の MIDI OUT 端子と、Visual Control または V-LINK 対応機器の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。

※ FA と Visual Control 対応機器を接続するには、MIDI ケーブル (別売) が必要です。



本体の情報 (Information)

FA のソフトウェアのバージョンや拡張音色の状態を表示します。

表示	説明
System Version	FA のソフトウェアのバージョンを表示します。
Expansion	拡張音色の情報を表示します。 メモ 音色ライブラリー・サイト Axial にある多彩な種類のトーンを、FA に追加することができます。

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

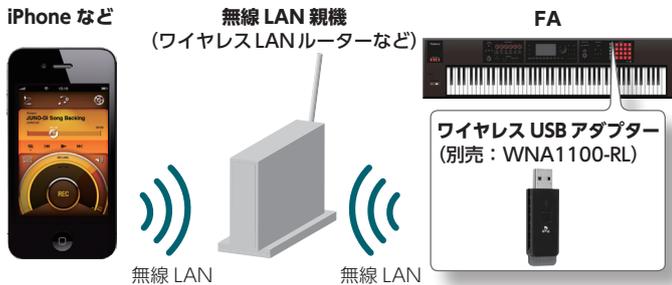
DAW編

各種設定編

資料編

ワイヤレス LAN 機能とは？

FA の USB FOR UPDATE 端子にワイヤレス USB アダプター (別売: WNA1100-RL) を装着することで、ワイヤレスに対応したアプリケーション (iPhone アプリケーションの Air Recorder など) をご利用になれます。



ワイヤレス LAN 機能を使うために必要なもの

- ワイヤレス USB アダプター (別売: WNA1100-RL)
- 無線 LAN 親機 (ワイヤレス LAN ルーターなど) *1 *2 *3
- iPhone や iPod touch など

- *1 お使いの無線 LAN 親機が WPS に対応している必要があります。無線 LAN 親機が WPS に対応していない場合は、「無線 LAN 親機を選んで接続する (SELECT ACCESS POINT)」 (P.105) の手順で接続することができます。
- *2 すべての無線 LAN 親機との接続は保証していません。
- *3 無線 LAN 親機と接続ができない場合は、Ad-Hoc モード (P.106) で接続してください。

基本の接続方法 (WPS で接続する)

FA を初めて接続する無線ネットワークに参加させる場合は、以下の操作 (WPS) をしてください。この操作は初回のみです (一度ネットワークに参加したら、以降はこの操作は不要です)。

WPS とは？

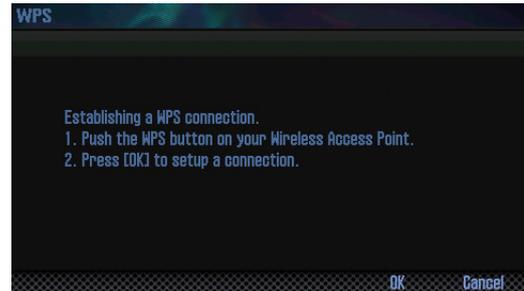
無線 LAN 親機との接続やセキュリティに関する設定を簡単にすることができる機能です。この WPS を使って無線 LAN 親機と接続することを推奨します。

1. ワイヤレス USB アダプター (別売: WNA1100-RL) を FA の USB FOR UPDATE 端子に差し込みます。

ご注意！

画面に **[Processing...]** と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、ワイヤレス USB アダプターを抜いたりしないでください。

2. **[MENU]** ボタン → **[Wireless]** → **[WPS]** を選びます。WPS 画面が表示されます。



3. 無線 LAN 親機の WPS 操作をします (例: 無線 LAN 親機の WPS ボタンを押す)。無線 LAN 親機の WPS の操作方法については、無線 LAN 親機の取扱説明書をご覧ください。

4. FA の **[6] (OK)** ボタンを押します。

接続が成功したらステータス (WIRELESS STATUS) 画面 (P.105) が表示されます。

5. **[EXIT]** ボタンを押して、トップ画面に戻ります。

iPhone アプリケーションの Air Recorder などからご利用になれます。iPhone アプリケーションの楽器選択画面では **[FA-06 08]** を選んでください。

ご注意！

※ アプリケーションが動く機器 (iPhone など) が、同じネットワークに接続されている必要があります。

メモ

- WPS を使って接続すると接続情報は記憶され、次回からは自動的に無線ネットワークに接続されます。
- ファクトリー・リセットをすると、接続情報はすべて削除されます。
- ※ SD カードに保存したバックアップに、接続情報は含まれません。

ディスプレイのアイコン表示

ディスプレイ上部に無線 LAN の状態が表示されます。



表示	説明
	無線 LAN 親機と接続中です。電波レベル (接続している無線 LAN 親機の電波の強さ) を 3 本のバーで表示します。
	ワイヤレス USB アダプターが装着されていますが、無線 LAN 親機と接続されていません。
	ワイヤレス USB アダプターが未装着です (何も表示されません)。
	Ad-Hoc モード (P.106) です

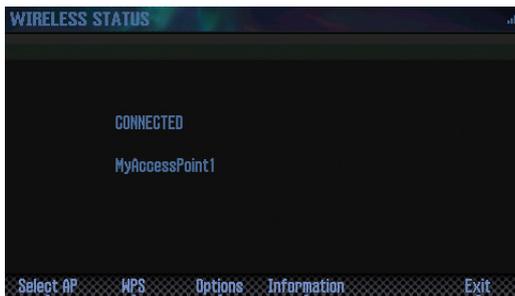
ワイヤレス LAN 機能の設定

ワイヤレス設定の確認や変更ができます。

ステータス表示 (WIRELESS STATUS)

無線 LAN の状態が表示されます。

1. **[MENU]** ボタン → **[Wireless]** を選びます。
WIRELESS STATUS 画面が表示されます。



表示	説明
CONNECTED	無線 LAN 親機と接続中です。 接続している無線 LAN 親機の識別子 (名前) が表示されます。
NOW CONNECTING	無線 LAN 親機と接続処理中です。
NOT CONNECTED	ワイヤレス USB アダプターが装着されていますが、無線 LAN 親機と接続されていません。
NOT AVAILABLE	ワイヤレス USB アダプターが未装着です。
AD-HOC MODE	Ad-Hoc モードです。 Ad-Hoc SSID と Ad-Hoc Key が表示されます。 詳しくは [Ad-Hoc モードで接続する (Ad-Hoc Mode)] (P.106) をご覧ください。

ファンクション・ボタンのはたらき

ボタン	説明
[2] (Select AP)	無線 LAN 親機を選んで接続する画面に移動します。
[3] (WPS)	WPS を使って接続する画面に移動します。
[4] (Options)	ワイヤレス ID (Wireless ID) や Ad-Hoc モード (Ad-Hoc Mode) の設定をします (P.106)。
[5] (Information)	IP アドレス、MAC アドレスを表示します。

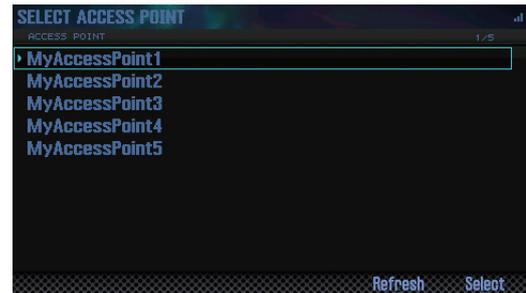
無線 LAN 親機を選んで接続する (SELECT ACCESS POINT)

一覧に表示された中から接続したい無線 LAN 親機を選んで接続します。

※ 無線方式 802.11g / n (2.4GHz)、認証方式 WPA / WPA2 に対応しています。

1. **[MENU]** ボタン → **[Wireless]** → **[Select AP]** を選びます。

SELECT ACCESS POINT 画面が表示されます。



- 現在接続中の無線 LAN 親機に、「▶」マークが表示されます。
- **[6] (Refresh)** ボタンを押すことで、リストを更新できます。

※ 半角英数字以外の名前は正しく表示されません。

2. 接続したい無線 LAN 親機を選んで、**[7] (Select)** ボタンを押します。

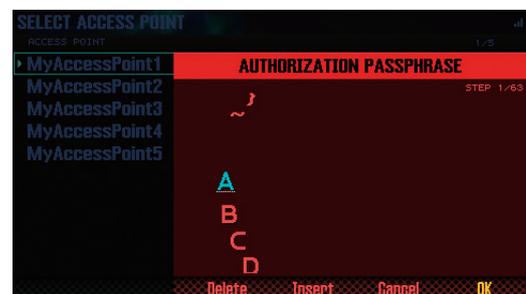
- 選んだ無線 LAN 親機へ接続します。
- 初めて使用する無線 LAN 親機の場合は、認証画面 (AUTHORIZATION) に移動します。
- 過去に接続したことのある無線 LAN 親機の場合は、**[7] (Select)** ボタンを押すだけで接続されます。
接続が成功したらステータス (WIRELESS STATUS) 画面に戻ります。

認証画面 (AUTHORIZATION)

3. 無線 LAN 親機のセキュリティ情報 (Passphrase) を入力して、**[7] (OK)** ボタンを押します。

文字の入力方法については、**[スタジオ・セットを保存する]** (P.45) をご覧ください。

※ Passphrase で末尾にスペースを入力することはできません。



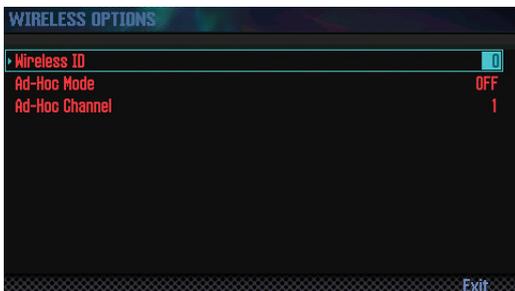
接続が成功したら、ステータス画面 (WIRELESS STATUS) に戻ります。

その他の設定 (WIRELESS OPTIONS)

ワイヤレス ID (Wireless ID) や Ad-Hoc モード (Ad-Hoc Mode) の設定をします。

1. [MENU] ボタン → [Wireless] → [Options] を選びます。

WIRELESS OPTIONS 画面が表示されます。



パラメーター	説明
Wireless ID	無線接続したアプリケーションに、楽器として表示される本機のデバイス名や Ad-Hoc SSID (FA) の末尾の数字を設定します。 通常は [0] に設定しますが、同じ楽器を複数お持ちの場合は、Wireless ID を 1 ~ 99 に設定することで、以下のように楽器ごとにデバイス名と Ad-Hoc SSID を変えることができます。 Wireless ID=0 のとき [FA-06 08] (初期値) Wireless ID=1 のとき [FA-06 08_1] : Wireless ID=99 のとき [FA-06 08_99]
Ad-Hoc Mode	Ad-Hoc モードのオン/オフを設定します。
Ad-Hoc Channel	Ad-Hoc モードのチャンネル (1 ~ 11) を設定します。

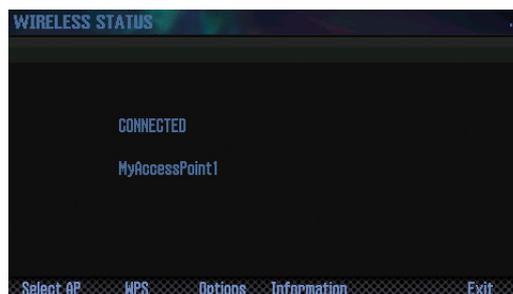
1. [MENU] ボタン → [Wireless] → [Options] を選びます。

WIRELESS OPTIONS 画面が表示されます。

2. Ad-Hoc Mode を [ON] にします。

Channel で Ad-Hoc モードのチャンネル (1 ~ 11) を設定することができます。通常、チャンネルは変更しません。接続がうまくいかない場合のみ、チャンネルを変更してみてください。

3. [EXIT] ボタンを押して、ステータス (WIRELESS STATUS) 画面を表示させます。



Ad-Hoc SSID (FA-06 08) と Ad-Hoc Key (5 桁の文字列) が表示されます。

メモ

Ad-Hoc SSID (FA-06 08) は WIRELESS OPTIONS 画面の [Wireless ID] で設定した値が表示されます。

4. 接続する iPhone などの無線機器から、上記画面に表示される Ad-Hoc SSID を選んで接続します (例: iPhone の [設定] → [Wi-Fi] → [ネットワークを選択] で上記 Ad-Hoc SSID を選びます。パスワードを入力する画面が表示されますので、上記 Ad-Hoc Key を入力します)。

iPhone などの無線機器で無線 LAN に接続する方法については、iPhone などの無線機器の取扱説明書をご覧ください。

5. Ad-Hoc モードによる接続を終了したあとは、iPhone の [設定] → [Wi-Fi] → [ネットワークを選択] の設定を元に戻してください。

Ad-Hoc モードで接続する (Ad-Hoc Mode)

Ad-Hoc モードで接続します。

Ad-Hoc (アドホック) モードとは?

Ad-Hoc モードは、無線 LAN 親機を使わずに FA と iPhone などの無線機器を直接接続することができます。自宅以外など、普段使用している無線 LAN 親機がない場所で FA と iPhone などの無線機器を使用する場合に便利です。

iPhone など



FA



ワイヤレス USB アダプター (別売: WNA1100-RL)



無線 LAN

制限事項

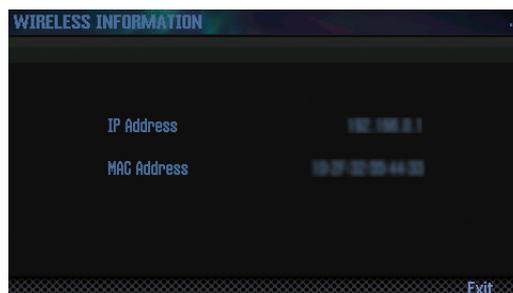
Ad-Hoc モードで接続した iPod touch などの無線機器は、インターネットや他の無線機器への通信ができなくなります。ただし、携帯回線を持っている iPhone などの無線機器の場合は、携帯回線経由でインターネットと通信できます。

インターネットとの通信に携帯回線を使用する場合は、料金プランによっては通信による課金が発生することがありますのでご注意ください。

IP アドレス、MAC アドレスを確認する (WIRELESS INFORMATION)

IP アドレス、MAC アドレスを確認することができます。

1. [MENU] ボタン → [Wireless] → [Information] を選びます。



メモ

MAC アドレスはワイヤレス USB アダプター (別売: WNA1100-RL) の裏面に記載されている値を表示します。



10：資料編

トラブルシューティング、エラー・メッセージなどを記載しています。

SD カードについて	108
コード・メモリー一覧	109
ブロック・ダイアグラム	111
エラー・メッセージ一覧	112
故障かな？と思ったら	113
MIDI インプリメンテーション・チャート	118
主な仕様	120

SD カードについて

市販の SD カードを使用する場合は、以下の手順でカードを挿してください。

1. リア・パネルの SD カード・プロテクターのネジをはずします。

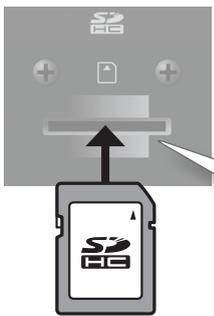
工場出荷時は、図の位置に SD カード・プロテクターのネジが取り付けられています。カード・プロテクターをはずすには、まずプラス・ドライバーを使ってネジを取りはずしてください。



ご注意!

- 画面に **[Processing...]** と表示されている間は、絶対に電源を切ったり、SD カードを抜いたりしないでください。
- 記録中は、絶対に SD カードを抜かないでください。

2. 付属の SD カードを抜いて、市販の SD カードをスロットに挿入し、SD カード・プロテクターを戻します。



SD カードは挿入方向や表裏に注意し、確実に奥まで差し込んでください。また無理な挿入はしないでください。

※ SD カードのメーカーや種類によっては、FA で正しく録音や再生ができないことがあります。

※ SD カードは消耗品です。SD カードは恒久的な保存場所ではなく、一時的な保存場所としてお考えいただき、大切なデータは、別のメディアにバックアップされることをおすすめします。

初めて市販の SD カードを使う場合

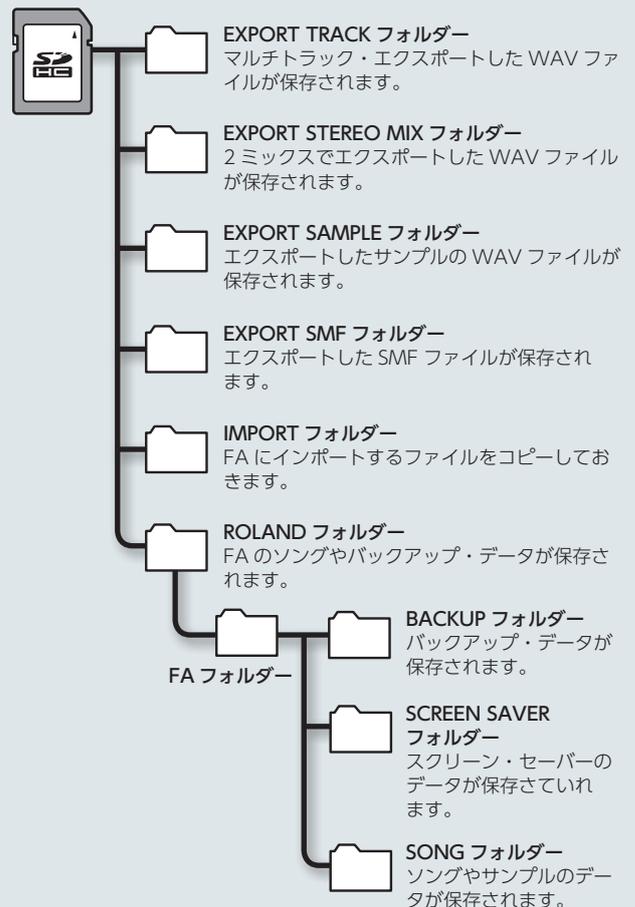
市販の SD カードを FA で使用するときには、最初に **[SD カードを初期化する (Format SD Card)]** (P.96) の手順でフォーマットしてください。ただし、**製品に付属の SD カードはフォーマットしないでください**。製品に付属の SD カードをフォーマットするとカードに収録されたデモ・ソング・データがすべて消えてしまいます。初期化後の SD カードのデータは復旧することができません。**[SD カードのデータをパソコンにバックアップする]** (P.96) の手順で、事前にバックアップしておくことをおすすめします。

メモリー・カードの書き込み禁止 (LOCK) 機能について

SD カードの側面にある書き込み禁止スイッチを **[LOCK]** 方向にスライドさせると、書き込み禁止になって SD カード内のデータを保護します。録音やデータの編集をするときは、書き込み禁止を解除してください。



SD カードのフォルダー構成



コード・メモリー一覧

01: Pop 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

02: Pop 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

03: Jazz 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

04: Jazz 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

05: Jazz 3

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

06: Blues

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

07: Trad Maj

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, C4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

08: Trad Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

09: Trad Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

10: Pop Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

概要編

演奏編

演奏機転編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

11: Pop Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-add9	C3、D4、D#4、G4
C#	Eb7(on Db)	C#3、A#3、D#4、G4
D	D-7(b5)	D3、G#3、C4、F4
D#	Ebmaj7	D#3、A#3、D4、G4
E	Emaj7(9)	E3、G#3、D#4、F#4
F	F-7(9)	F2、G#3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(b13)	G2、F3、B3、D#4
G#	Abmaj7	G#2、C4、D#4、G4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	C-7(on Bb)	A#2、C4、D#4、G4
B	C-maj7(B)	B2、D4、D#4、G4

12: Jazz Min 1

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-7(11)	C3、A#3、D#4、F4
C#	Db7(#9)	C#3、F3、B3、E4
D	D-7(b5)	D3、C4、F4、G#4
D#	Ebaug maj7	D#3、B3、D4、G4
E	E7(9)	E2、G#3、D4、F#4
F	F7(9)	F2、A3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(#9)	G2、B3、F4、A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2、C4、D4、G4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	Bb-7	A#2、G#3、C#4、F4
B	Bdim7	B2、G#3、D4、F4

13: Jazz Min 2

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	C-7(9)	C3、D#3、A#3、D4
C#	Db7(9)	C#3、F3、B3、D#4
D	D-7(9)	D3、F3、C4、E4
D#	Eb7(9)	D#3、G3、C#4、F4
E	Emaj7(9)	E2、G#3、D#4、F#4
F	F-7(9)	F2、G#3、D#4、G4
F#	Gbdim7	F#2、A3、C4、D#4
G	G7(13)	G2、F3、B3、E4
G#	Ab-6	G#2、B3、D#4、F4
A	A-7(b5)	A2、C4、D#4、G4
A#	Bb-7	A#2、G#3、C#4、F4
B	B-7(b5)	B2、A3、D4、F4

14: Oct Stack

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、C5
C#	---	C#4、C#5
D	---	D4、D5
D#	---	D#4、D#5
E	---	E4、E5
F	---	F4、F5
F#	---	F#4、F#5
G	---	G4、G5
G#	---	G#4、G#5
A	---	A4、A5
A#	---	A#4、A#5
B	---	B4、B5

15: 4th Stack

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、F4
C#	---	C#4、F#4
D	---	D4、G4
D#	---	D#4、G#4
E	---	E4、A4
F	---	F4、A#4
F#	---	F#4、B4
G	---	G4、C5
G#	---	G#4、C#5
A	---	A4、D5
A#	---	A#4、D#5
B	---	B4、E5

16: 5th Stack

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	---	C4、G4
C#	---	C#4、G#4
D	---	D4、A4
D#	---	D#4、A#4
E	---	E4、B4
F	---	F4、C5
F#	---	F#4、C#5
G	---	G4、D5
G#	---	G#4、D#5
A	---	A4、E5
A#	---	A#4、F5
B	---	B4、F#5

17: Scale Set

鍵	コード	コード・フォーム構成音
C	Major Scale	C4、D4、E4、F4、G4、A4、B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4、D4、E4、G4、A4
D	Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、G#4、A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、G#4、B4
E	Melodic Minor Scale	C4、D4、D#4、F4、G4、A4、B4
F	Whole Tone Scale	C4、D4、E4、F#4、G#4、A#4
F#	Blue note Scale	C4、D#4、F4、F#4、G4、A#4
G	Japanese Minor	C4、C#4、F4、G4、A#4
G#	Ryukyu Scale	C4、E4、F4、G4、B4
A	Bari Scale	C4、C#4、D#4、G4、G#4
A#	Spanish Scale	C4、C#4、E4、F4、G4、G#4、A#4
B	Gypsy Scale	C4、C#4、E4、F4、G4、G#4、B4

※ 各コード・セットのキー（調）を変更したいときは、「CHORD MEMORY」画面の「KEY」の値を変更してください。

楽譜の調合（#、b）から演奏曲のキーを決めるときは、以下を参考にしてください。

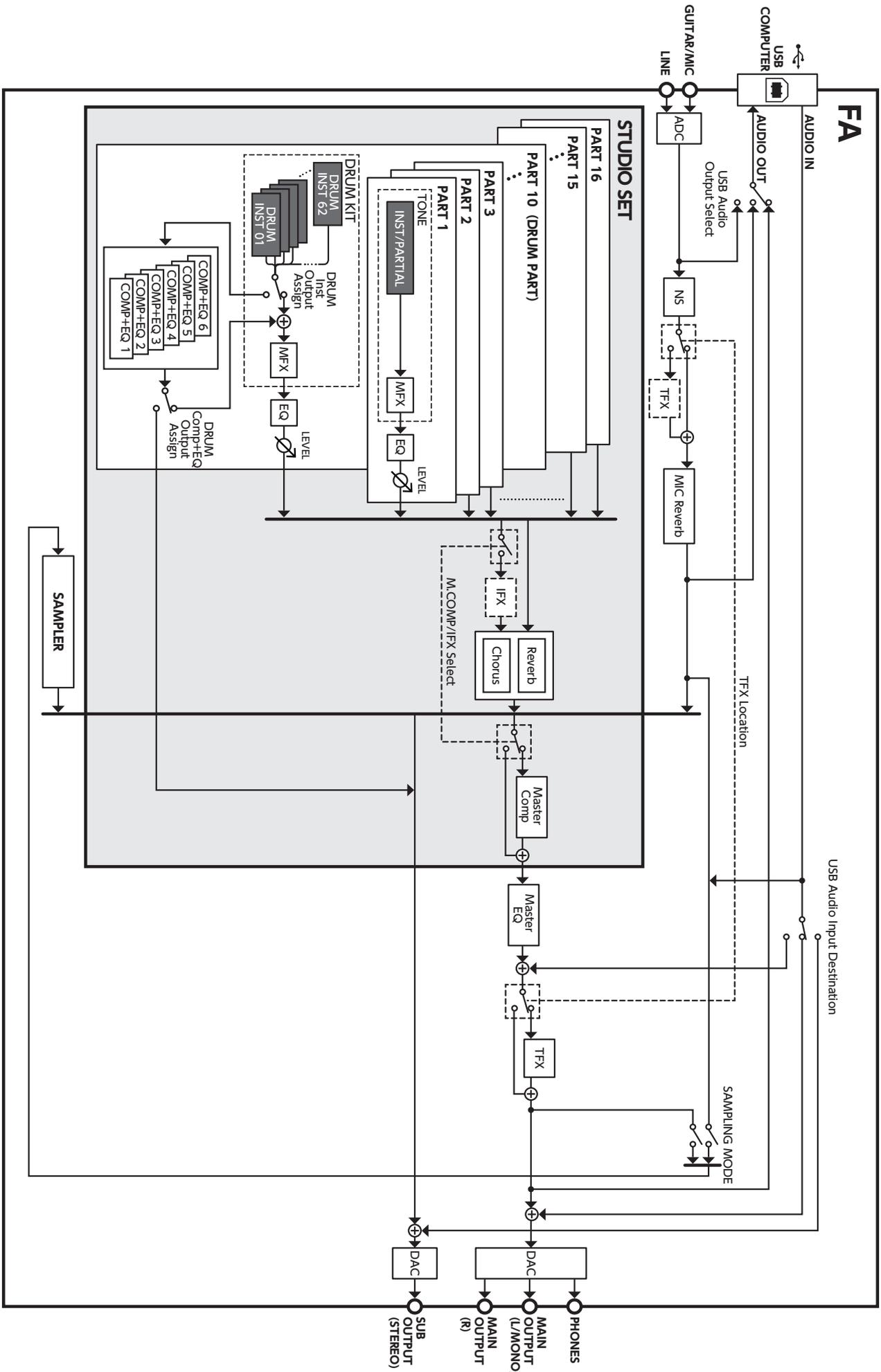
Major C F B^b E^b A^b D^b G^b

Minor Am Dm Gm Cm Fm B^bm E^bm

Major G D A E B F[#]

Minor Em Bm F[#]m C[#]m G[#]m D[#]m

ブロック・ダイアグラム



概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW編

各種設定編

資料編

エラー・メッセージ一覧

操作に誤りがあったり、操作どおりに正しく処理できなかったりしたときは、エラー・メッセージが表示されます。ii
表示されたエラー・メッセージの指示にしたがって対応してください。

メッセージ	意味	対応
Cannot Import!	音色データをインポートできません。	インポート先が選ばれていません。インポート先を選んでください(P.95)。
File Not Selected!	ファイルが選ばれていません。	ファイルを選んでください。
Incorrect File!	FA では再生できないファイルです。	このファイルは使わないでください。
	オーディオ・ファイルのフォーマットが不正です。	対応する WAV / AIFF をご使用ください (P.16)。
	アルペジオ・スタイルまたはリズム・パターンにインポートする SMF のフォーマットが 0 以外の場合は、インポートできません。	インポートする SMF のフォーマットを 0 にしてください。
	インポートまたは再生する SMF を FA に読み込むことができません。	Pattern Time Signature (P.50) の設定値欄に掲載されている拍子以外の拍子情報を含む SMF データは、FA で読み込むことができません。SMF の拍子情報を修正してください。
Memory Damaged!	本体保存領域の内容が壊れている可能性があります。	ファクトリー・リセットをしてください (P.95)。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはローランドお客様相談センターにお問い合わせください。
MIDI Buffer Full!	非常に大量の MIDI データを受信したので処理できません。	送信する MIDI メッセージの量を減らしてください。
MIDI Offline!	MIDI IN の接続が切られました。	FA の MIDI IN に接続している MIDI ケーブルに異常はないか、また MIDI ケーブルが抜けていないか確認してください。
Now Playing!	演奏中のため、その操作は実行できません	演奏を停止してから操作してください。
Now Recording!	録音中のため、その操作は実行できません	録音を停止してから操作してください。
Permission Denied!	ファイルやフォルダーに書き込み禁止になっているなどの理由で操作ができません。	ファイルやフォルダーの書き込み禁止属性をパソコンで解除してください。
Program Error!	FA の起動ができません。 正常にプログラムが読み込めません。または、システム・アップデート用のプログラムが正しくない可能性があります。	正しいプログラムを使って、再度アップデートをしてください。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはお客様相談センターにお問い合わせください。
Read Error!	SD カードからデータを読み込むことができません。	SD カードが正しく挿入されているか確認してください (P.108)。
	ファイルが壊れている可能性があります。	このファイルは使わないでください。
Rec Length Too Long!	サンプリング可能な時間の上限を超えました。	-
	リアルタイム・レコーディングの可能な小節の上限を超えました。	-
Rec Over Flow	一度にたくさんの録音データが入力されたので、正しく処理できませんでした。	録音データを少なくしてください。
Rhythm Pattern Full!	1 つのリズム・パターンに録音できる最大録音音数を超えたため、これ以上リズム・パターンを録音できません。	録音中のリズム・パターンの不要なデータを消去してください。
Sample Length Too Short!	サンプルが短すぎて、正しく編集できません。	極端に短いサンプルは、思い通りの編集効果が得られないことがあります。
Song Full!	ソングに記憶できる最大音数を超えたため、これ以上、録音／編集することができません。	録音／編集中のソングの不要なデータを、トラック・モディファイの Delete、Erase などで消去してください (P.64)。
System Memory Damaged!	システム・メモリーの内容が壊れている可能性があります。	ファクトリー・リセットしてください (P.95)。 それでも直らないときは、お買い上げ店またはお客様相談センターにお問い合わせください。
SD Card Error!	SD カードのフォーマットが不正です。	FA で SD カードをフォーマットしてください (P.96)。
	SD カードからデータを読み込むことができません。	SD カードが正しく挿入されているか確認してください (P.108)。
	SD カードにデータを書き込むことができません。	
SD Card Full!	SD カードの容量が不足しています。	不要なデータを削除してください (P.73)。
SD Card Locked!	SD カードの LOCK がオンになっているため、書き込みや消去ができません。	一度電源を切り、SD カードを抜いて LOCK をオフにしてください(P.108)。
SD Card Not Ready!	SD カードが差し込まれていません。または差し込みが不完全な状態で操作しています。	一度電源を切り、SD カードを確実に差し込んで、再度電源を投入してください (P.19、P.108)。
	SD カードにあるデータを選んだあとで、SD カードが抜かれました。	
	SD カードのフォーマットが不正です。	FA で SD カードをフォーマットしてください (P.96)。
Too Much Data!	アルペジオ・スタイルまたはリズム・パターンにインポートする SMF のデータ量が大きすぎます。	アルペジオ・スタイルの場合は 500 ノート (ノート・オン/オフ) 以内、リズム・パターンの場合は 4,000 イベント以内の SMF データにしてください。
You Cannot Erase	消去できないメッセージです。	-
Write Error!	SD カードにデータを書き込むことができません。	SD カードが正しく挿入されているか確認してください (P.108)。
	SD カードのフォーマットが不正です。	FA で SD カードをフォーマットしてください (P.96)。

故障かな?と思ったら

トラブル	確認事項	対処	ページ
全体に共通の内容			
電源が勝手に切れる	Auto Off を確認してください。	FA は一定時間操作をしないと自動で電源がオフになります（工場出荷時は 4 時間で電源がオフになります）。常に電源をオンにして使用したい場合は、システム設定の Auto Off を [OFF] に設定してください。	P.97
電源が入らない	付属の AC アダプターがコンセントや FA に正しく接続されていますか？	AC アダプターが正しく接続されているかを確認してください。付属の AC アダプター以外は使わないでください。故障の原因となります。	P.8
音に関する内容			
音が出ない	接続しているアンプやスピーカーの電源が入っていますか？	接続しているアンプやスピーカーの電源を入れてください。	-
	接続している機器の音量を下げているませんか？	接続している機器の音量を調節してください。	-
	[VOLUME] つまみが最小レベルに設定されていますか？	[VOLUME] つまみを調節してください。	P.19
	アンプやスピーカー、ヘッドホンなどが正しく接続されていますか？	アンプやスピーカー、ヘッドホンなどを正しく接続してください。	P.8
	ヘッドホンを接続して、音が聞こえますか？	ヘッドホンから音が出るようであれば、接続しているケーブルが断線していたり、アンプやミキサーが故障したりしている場合が考えられます。もう一度、接続ケーブルや機器を確認してください。	-
	出力先の設定は正しいですか？	Output Assign の設定を確認してください。詳しくは 「パラメーター・ガイド」 (PDF) をご覧ください。	-
	抵抗入りの接続ケーブルを使用していないですか？	抵抗の入っていない接続ケーブルをご使用ください。	-
	鍵盤を押さえて音が鳴らない場合、ローカル・スイッチがオフに設定されていないですか？	Local Switch を [ON] にしてください。	P.100
	トーンのパーシャルがオフに設定されていませんか？	Partial Switch を [ON] にしてください。	P.49
	レベルの設定が小さくなっていませんか？	システムの Sound にある Master Level を確認してください。	P.100
	エフェクトの設定は正しいですか？	エフェクトのオン/オフの設定を確認してください。また、エフェクト・レベルなどの設定を確認してください。	P.52
	拡張音色のデータが、正しく読み込まれていますか？	拡張音色のトーン / Wave / インストを使用する設定にしている場合、対応する拡張音色のデータが正しく書き込まれていることを確認してください。	P.103
	特定のパートの音が鳴らない	ペダルの操作や D-BEAM コントローラーの操作、または、外部 MIDI 機器から受信した MIDI メッセージ (ポリリュウム・メッセージとエクスプレッション・メッセージ) によって、音量が下がっていませんか？	音が出ないパートの音量を上げてください。ペダルを踏み込む、D-BEAM コントローラーに手をかざす、また各コントローラーの設定を確認してください。
パートの音量が下がっていませんか？		音が出ないパートの音量を上げてください。	
パートの設定をミュートにしていますか？		ミュートをオフにしてください。	P.44
パッド・パートに設定されていませんか？		パッド・パートに設定されると音源の音が鳴りません。パッド・パートの設定を確認してください。	P.58
特定の音域の音が出ない	パートの Rx Switch がオフになっていませんか？	Rx Switch を [ON] に設定してください。	P.44
	発音域が設定されていませんか？	特定の鍵域の音が鳴らないときは、キー・レンジの設定を確認してください。	P.44
音が歪む	音が歪むようなエフェクトをかけていませんか？	特定のトーンやパートの音が歪むときは、そのトーンやパートの音量を下げてください。	P.44, P.46
	[VOLUME] つまみの音量が大きすぎませんか？	全体の音が歪むときは、 [VOLUME] つまみで音量を下げてください。	P.19
	Output Gain を上げすぎていませんか？	システム設定の Sound にある Output Gain の設定を確認してください。	P.100
	システムのエフェクトがかかっていますか？	Master EQ や TFX の設定によって音が歪んでいる場合があります。Master EQ や TFX の設定を確認してください。	P.54
ピッチがずれている	FA のチューニングがずれていませんか？	システム設定の Sound にある Master Tune の設定を確認してください。	P.100
	ペダルの操作や外部 MIDI 機器から受信したピッチ・バンド・メッセージによって、ピッチがずれていませんか？	ペダルやピッチ・バンドを確認してください。	P.41, P.42
	Coarse Tune、Fine Tune、または Master Tune を設定していませんか？	Coarse Tune、Fine Tune、または Master Tune の設定を確認してください。	P.99, P.100
音が途切れる	同時発音数が 128 を超えると、音が途切れます。	使用しているパートの数を減らしてください。音抜けさせたくないパートのボイス・リザーブを多めに設定してください。	P.44

概要編

演奏編

演奏機能編

エディット編

シーケンサー編
(曲を作る)

サンプラー編

パッド編

DAW 編

各種設定編

資料編

故障かな?と思ったら

トラブル	確認事項	対処	ページ
鍵盤を押さえると音が鳴りっぱなしになる	ホールド・ペダルの極性（ペダル・ポラリティー）が逆になっていませんか？	システム設定の Hold Pedal Polarity の設定を確認してください。	P.98
PAN を片チャンネルいっぱいにも、反対側のチャンネルからも音が出ている	エフェクトがかかっていませんか？	FA の内蔵エフェクトはステレオ仕様のため、内蔵エフェクトをかけた場合は、PAN を片チャンネルいっぱいにも、反対側のチャンネルからエフェクト成分の音が聞こえます。	-
高い鍵域を演奏すると鳴りかたがおかしくなる	FA で高いほうの鍵域を演奏すると、鳴らなくなったり、ピッチが上がらなくなったり、弾く鍵によって聞こえかたの変わるノイズ（ポヨンポヨン、ビュルビュル、シュルシュル、キュルキュル、ポー、ポー、ピー、ビャー、ザーなど）が聞こえることがあります。	これは主に、FA の発音できる音高の限界を超えたことによるもので、通常は使うことのない鍵域で発生しますが、故障ではありません。	-
アルペジオが演奏できない	パートの Arpeggio Switch が [OFF] になっていませんか？	パートの Arpeggio Switch を [ON] にしてください。 マルチ・パート演奏の場合、 [ARPEGGIO] ボタンでオンにしても、パートの Arpeggio Switch が [ON] になっていないとアルペジオ演奏はできません。	P.44
レガート演奏中にピッチが上がらないことがある	Legato Switch を [ON] 、Legato Retrigger を [OFF] にして、低い鍵を押さえたまま高い鍵を押さえてレガート発音させたとき、ウェーブのピッチの上限を超えていると意図したピッチまで上がりきらず、ピッチの上昇が一定のピッチで止まる場合があります。また、複数のウェーブを使っているトーンで、使用しているウェーブのピッチの上限がそれぞれ異なる場合は、モノに聞こえなくなることがあります。	大きくピッチ変化をさせたい場合は、Legato Retrigger を [ON] にしてください。 詳しくは『 パラメーター・ガイド 』（PDF）をご覧ください。	-
パッドを押さえると音が鳴りっぱなしになる	[HOLD] ボタンが点灯していませんか？	もう一度 [HOLD] ボタンを押して、ボタンを消灯させてください。	-
フェイバリットで音色を呼び出したら、登録したときと音が変わる	フェイバリットに登録するときの演奏の状態によって、登録される内容が異なります。	演奏の状態を確認してから、フェイバリットに登録し直してください。 シングル演奏でフェイバリットに登録した場合は、トーンの設定だけが呼び出されます。リバーブなどのスタジオ・セットの設定も呼び出したいときは、演奏のモードをマルチ・パート演奏にし、スタジオ・セットを保存してから、フェイバリットに登録してください。	P.28
パッド・パートの音が鍵盤で鳴らない	パッド・パートの Rx Channel を変更していませんか？	パッド・パートの番号と Rx Channel の番号を同じに設定してください。	P.44
エフェクトに関する内容			
エフェクトがかからない	エフェクトがオフになっていませんか？	各エフェクトのオン/オフを確認してください。	P.52
	各エフェクトへのセンド・レベルを確認してください。	各エフェクトへのセンド・レベルが 0 になっているとエフェクトはかかりません。各エフェクトへのセンド・レベルが 0 以外に設定されていても、マルチエフェクト・レベル、リバーブ・レベルが 0 になっているとエフェクトはかかりません。各設定を確認してください。	
マルチエフェクトの DELAY などのディレイ・タイムの値を音符に設定した場合、テンポを遅くするとディレイ・タイムが一定の長さ以上変わらない	ディレイ・タイムの設定値を確認してください。	ディレイ・タイムなどには上限値があり、タイム値を音符に設定してテンポを遅くすると、この上限を超えてしまい、それ以上の値にはなりません。それぞれの上限の時間は、音符以外の数値で設定できる最大値です。	P.53
モジュレーション等のコントローラーがかかりっぱなしになる	マトリックス・コントロールの設定を確認してください。	PCM シンセ・トーンには、マトリックス・コントロールを利用してトーンをリアルタイムにコントロールする機能があります。マトリックス・コントロールは、受信した MIDI のコントロール・チェンジ等の MIDI 情報をコントロールのソースとし、これによりトーンの各パラメーターを変化させます。この設定によって、外部 MIDI 機器から送られた MIDI 情報で FA が反応し、意図しない状態になっていることがあります。	P.47
シーケンサーに関する内容			
インポートした SMF ファイルが正しく再生されない	Receive GM System On、Receive GM2 System On は [ON] になっていますか？	Receive GM System On、Receive GM2 System On を [ON] に設定してください。	P.101
	曲の途中から再生していませんか？	GM スコアの曲の頭には、GM / GM2 システム・オン・メッセージが書き込まれています。このメッセージを受信しないと、GM スコアが正しく再生できない場合があります。	-
	GS フォーマットの曲データを再生していませんか？	ローランドのサウンド・キャンバス・シリーズ専用で作成されたミュージックデータは、FA では正しく再生できないことがあります。	-
レコーディング後、ソングを再生しても鳴らない	トラックをミュートしていませんか？	ミュートをオフにしてください。	P.63
前回ソングを再生したときと、テンポが違う	ソングは保存しましたか？	FA は、テンポを変更して再生したあと、ユーザー・メモリーまたは SD カードに保存しないと、そのテンポが保存されません。逆に、ソングを保存すると前回のテンポは消去されます。ソングを保存するときは、現在のテンポをよく確認してください。	P.74

トラブル	確認事項	対処	ページ
勝手に音色が切り替わる	不要なプログラム・チェンジが入力されているか？	不要なプログラム・チェンジを削除してください。	P.69
	プログラム・チェンジを入力したときに、トラックを間違えていませんか？	MIDI チャンネルを確認してください。	P.68
あるはずのデータがマイクロスコープに表示されない	View Select で特定のデータを表示しない設定にしていますか？	View Select でデータを表示する設定にしてください。	P.69
シーケンサーで曲を鳴らしたあと、音が鳴らなくなった プログラム・チェンジを送っても音が鳴らない	曲データの中に、FA で規定されていないバンク・セレクトが含まれていませんか？	FA ではバンク・セレクト MSB/LSB で指定された音色のグループがない場合は音は鳴りません。また、バンク・セレクトを送らずにプログラム・チェンジだけを送った場合は、現在選ばれているグループ内のプログラム・チェンジで指定された番号の音色になります。パネルからの操作でトーンを選び直してください。また、外部 MIDI 機器からトーンを選ぶ場合は、正確な再現性のため、バンク・セレクト MSB と LSB とプログラム・チェンジを必ず 1 つのセットとして送信してください。送信の順番は、バンク・セレクト MSB/LSB を送り (MSB/LSB の順はどちらでもよい)、次にプログラム・チェンジを送ります。最後にフェード・アウトする曲を鳴らしたあとに音が鳴らなくなることがあります。この場合は、ボリューム・メッセージあるいはエクスプレッション・メッセージによって音量が下がっていると考えられます。それぞれの値を確認し、適当な値に設定してください。	P.68
演奏がもたれる／途切れる	同時発音数が 128 を超えていませんか？	発音数を減らしてみてください。 リリースの長い持続音などは、実際に耳で聞こえなくなったときでも発音のための処理が続いていることがあります。この場合、演奏データと実際に発音している発音数は異なります。	-
	LFO を多用したトーンを使っていますか？	使用しているトーンを他のトーンに変更してみてください。 LFO の処理はどうしても負荷がかかるため、多用すると FA 全体の処理が重くなり、発音自体にも影響が出ることがあります。	-
	シーケンス・データの、拍の頭のタイミングにデータが集中していませんか？	データが同じタイミングに重ならないように、1～2 ティックずらしてみてください。ステップ・レコーディングで曲データを入力した場合や、キーボードからリアルタイム入力をしたあとにクオンタイズをかけた場合などは、曲データの拍の頭にデータが集中しやすくなります。そのため、一度に多くのデータが FA に送られ、発音処理が遅れることもあります。	P.68
	プログラム・チェンジが曲の演奏のもたれる箇所にありませんか？	プログラム・チェンジのデータ位置を変更してみてください。 プログラム・チェンジを曲中に入れた場合、トーンの切り替えに処理時間がかかり、演奏がもたれることがあります。	
	システム・エクスクルーシブが演奏のもたれる箇所にありませんか？	システム・エクスクルーシブのデータ位置を変更してみてください。システム・エクスクルーシブはデータ量が多いので、シーケンサーや音源モジュールに大きな負荷がかかります。データの位置を変更するか、コントロール・チェンジで代用できるものはコントロール・チェンジに変更してください。	
	大量のアフタータッチ等のコントロール・チェンジが、演奏のもたれる箇所にありませんか？	不要なデータの場合は、そのデータを消去してください。	
保存に関する内容			
スタジオ・セットの音が保存したときと違う	トーンを保存してください。	スタジオ・セットで使用しているトーンの設定を変更したときや、外部 MIDI 機器からスタジオ・セットのテンポラリー・トーンが書き替えられた場合は、これらのトーンも保存する必要があります。	P.48
	エフェクトの設定を確認してください。	トータル・エフェクト (トーンのエフェクト) やマスター・エフェクト (システム・エフェクト) の設定が変わっている可能性があります。	P.52
アルペジオや各種コントローラーの設定が、スタジオ・セットで異なる	アルペジオや各種コントローラーの設定を確認してください。	アルペジオや各種コントローラーの設定は、スタジオ・セットごとに記憶されます。	P.33、P.39
外部 MIDI 機器に関する内容			
外部 MIDI 機器からの音が出ない	FA の MIDI 送信チャンネルが、接続機器の MIDI 受信チャンネルと合っていますか？	FA の送信チャンネルと接続機器の受信チャンネルを合わせてください。	P.90
エクスクルーシブ・メッセージを受信しない	Receive Exclusive が [OFF] になっていませんか？	Receive Exclusive を [ON] にしてください。	P.101
	送信側のデバイス ID ナンバーと、FA のデバイス ID ナンバーが合っていますか？	Device ID を一致させてください。	P.101
DAW ソフトウェア使用時につまみなどを操作しても音に反映されない	DAW ソフトウェアによっては、システム・エクスクルーシブ・メッセージをソフト・スルーしていないものがあります。	このような DAW ソフトウェアを使って、システム・エクスクルーシブ・メッセージを録音する場合は、Local Switch を [ON] にしてください。	P.90

故障かな?と思ったら

トラブル	確認事項	対処	ページ
トーンの本ド・レンジを大きくする (48) と MIDI からピッチ・本ド・メッセージを受けてもピッチが上がりきらない	トーンの本ド・レンジは 0 ~ 48 まで設定することができますが、使用するウェーブによってはピッチが上がりきらず、ピッチの上昇が一定のピッチで止まる場合があります。ピッチを上げる上限は 12 までは保証しておりますが、それ以上の本ド・レンジを設定される場合はご注意ください。	-	-
サンプリングに関する内容			
外部入力の音がステレオ (モノラル) にならない	STEREO SW が [MONO] になっていませんか?	STEREO SW を [STEREO] に設定してください。	P.79
サンプリングした音に雑音や歪みが多い	入力レベルは適切ですか?	入力レベルが高すぎると音が歪み、入力レベルが低すぎると雑音が目立つようになります。入力レベルを適切な設定にしてください。	P.79
	エフェクトの設定は適切ですか?	エフェクトの種類によっては、元のサンプルよりもレベルを大きくしたり、音そのものを歪ませる効果を持つものがあります。また、ノイズを強調する効果を持つものもあります。一度エフェクトをオフにし、元のサンプル自体には雑音や歪みがないことを確認してからエフェクトの設定を適切なものに変更してください。	-
	同時に複数のサンプルを鳴らしていませんか?	1 つ 1 つのサンプルのレベルが適切であっても、同時に複数のサンプルを鳴らした場合には全体のレベルが上がりすぎて歪むことがあります。それぞれのサンプルのレベルを下げて、歪まないようにしてください。	P.81
マイクや録音する外部機器に関する内容			
外部入力の音が出ない/小さい	入力音量が下がっていませんか?	LINE 端子の場合: 接続した機器側で音量を調節してください。 GUITAR/MIC 端子の場合: リア・パネルの [LEVEL] つまみで調節してください。 それでも音量が上がらない場合は、Audio Input Level を調節してください。	P.80
	接続ケーブルは正しく接続されていますか?	接続を確認してください。	P.8
	接続ケーブルは断線していませんか?	-	-
	抵抗入りの接続ケーブルを使用していませんか?	抵抗の入っていない接続ケーブルをご使用ください。	-
マイクの音が出ない/小さい	マイクのケーブルが正しく接続されていますか?	接続を確認してください。	P.8
	マイクのケーブルが断線していませんか?	-	-
	マイクの音量が下がっていませんか?	リア・パネルの [LEVEL] つまみで調節してください。それでも音量が上がらない場合は、Audio Input Level を調節してください。	P.80
	[MIC/GUITAR] スイッチが [GUITAR] になっていませんか?	[MIC/GUITAR] スイッチを [MIC] に設定してください。	P.9
SD カードに関する内容			
SD カードが認識されない	SD カードのフォーマットを確認してください。		
SD カードのデータが壊れた	SD カードに強い衝撃を与えたりしていませんか?	FA で、SD カードをフォーマットしてください。	P.96
	SD カードにアクセスしているときに電源を切っていませんか?		
	パソコンやデジタル・カメラなどでフォーマットしていませんか?		
SD カードにバックアップできない	SD カードが書き込み禁止になっていませんか?	書き込み禁止を解除してください。	P.108
	SD カードの空き容量は十分ですか?	空き容量が十分にある SD カードをご使用ください。	-
	SD カードのフォーマットを確認してください。FA は FAT でフォーマットされた SD カードを扱うことができます。	FA で、SD カードをフォーマットしてください。	P.96
USB 接続に関する内容			
パソコン上で FA が認識されない	お使いのパソコンの USB 端子が USB2.0 Hi-Speed に対応していますか?	FA と接続するパソコンには、USB 端子が USB2.0 Hi-Speed のものをご使用ください。	-

ワイヤレス LAN 機能使用時のトラブル

※ 通信に関するトラブルについては、無線 LAN 親機の取扱説明書をご覧ください。

※ 無線 LAN 親機の操作方法については、無線 LAN 親機の取扱説明書をご覧ください。

トラブル	確認事項 / 対策	ページ
無線 LAN 親機に接続できない	<ul style="list-style-type: none"> お持ちの無線 LAN 親機が WPS に対応しているかご確認ください。 無線 LAN 親機が WPS に対応していない場合は、「Ad-Hoc モードで接続する (Ad-Hoc Mode)」 (P.106) の手順で接続することができます。 無線方式 802.11a / b には対応していません。無線方式 802.11g / n (2.4GHz) をご使用ください。 認証方式 WEP には対応していません。認証方式 WPA / WPA2 をご使用ください。 無線 LAN 親機の DHCP が設定されているかご確認ください。 電源を入れても以前接続した無線 LAN 親機に接続されない場合は、Ad-Hoc Mode が 「OFF」 になっていることをご確認ください。 電圧状況によってうまく接続できない場合もあります。その場合は、「基本の接続方法 (WPS で接続する)」 (P.104) の手順で無線 LAN 親機を選んで接続し直してください。 記憶できる接続情報の数には限りがあります。新しい接続をすることで、古い接続情報が削除されることがあります。ファクトリー・リセットをすると接続情報はすべて削除されます。接続情報が削除されてしまった場合は、再度無線 LAN 親機への接続をしてください。 	P.104
「Access Point Not Supported」 と表示され、無線 LAN 親機に接続できない	対応していないアクセス・ポイントです。認証方式 WPA / WPA2 をご使用ください。	
通信が不安定	電波を利用しているため、状況によっては通信が不安定になることがあります。通信が不安定になると、反応がぶくんだりオーディオの通信の場合は音声途切れたりします。以下の方法で改善することがあります。 無線 LAN 親機と FA を近づける。 無線 LAN 親機のチャンネル設定を変更する。	
アプリケーションの楽器接続で、FA が見つからない	<ul style="list-style-type: none"> FA の電源は入っていますか？ ワイヤレス USB アダプター (WNA1100-RL) は FA に装着されていますか？ FA は無線 LAN に接続されていますか？ FA と iPad は同じネットワークに (同じ無線 LAN 親機) に接続されていますか？ 無線 LAN 親機は、無線 LAN 機器同士の通信を許可する設定になっていますか？ 設定に関しては、無線 LAN 親機の取扱説明書をご覧ください。 	
iPad がインターネットにつながらない	<ul style="list-style-type: none"> 無線 LAN 親機は、インターネットに接続されていますか？ アドホック・モードで接続していませんか？ アドホック・モードで接続した iPad などの無線機器は、インターネットや他の無線機器への通信ができなくなります。ただし、携帯回線を持っている iPad などの無線機器の場合は、携帯回線経由でインターネットと通信できます。インターネットとの通信に携帯回線を使用する場合は、料金プランによっては通信による課金が発生することがありますのでご注意ください。 	

MIDI インプリメンテーション・チャート

音源セクション

Date : Jan. 1, 2014

Model FA-06/08

Version : 1.00

ファンクション...	送信	受信	備考		
ベーシック チャンネル 電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16			
モード 電源ON時 メッセージ 代用	モード3 モノ、ポリ *****	モード3 モード3、4 (M=1)	*2		
ノート ナンバー : 音域	0~127 *****	0~127 0~127			
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	○ ○	○ ○			
アフター タッチ キー別 チャンネル別	× ○	○ *1 ○ *1			
ピッチ・ベンド	○	○ *1			
コントロール チェンジ	0, 32	○	*1	バンク・セレクト	
	1	○	*1	モジュレーション	
	2	○		ブレス・タイプ	
	4	○		フット・タイプ	
	5	○		ポルタメント・タイム	
	6, 38	○		データ・エントリー	
	7	○	*1	ボリューム	
	10	○	*1	パンポット	
	11	○	*1	エクスプレッション	
	16	○	○ (Tone Modify 1)	汎用操作子1	
	17	○	○ (Tone Modify 2)	汎用操作子2	
	18	○	○ (Tone Modify 3)	汎用操作子3	
	19	○	○ (Tone Modify 4)	汎用操作子4	
	64	○	○	*1	ホールド1
	65	○		ポルタメント	
	66	○		ソステヌート	
	67	○		ソフト	
	68	○		レガート・フットスイッチ	
	71	○		レゾナンス	
	72	○		リリース・タイム	
	73	○		アタック・タイム	
	74	○		カットオフ	
	75	○		ディケイ・タイム	
	76	○		ピブラート・レイト	
	77	○		ピブラート・デプス	
	78	○		ピブラート・ディレイ	
	80	○	○ (Tone Variation 1)	汎用操作子5	
81	○	○ (Tone Variation 2)	汎用操作子6		
82	○	○ (Tone Variation 3)	汎用操作子7		
83	○	○ (Tone Variation 4)	汎用操作子8		
84	○				
91	○	○ (Reverb)	汎用エフェクト1		
93	○	○ (Chorus)	汎用エフェクト3		
1~31, 33~95	○	-	汎用コントローラー		
96, 97	×	×	インクリメント、デクリメント		
98, 99	×	×	NRPN LSB、MSB		
100, 101	×	○	RPN LSB、MSB		
1~31, 33~127	○	-	DAW CONTROL		
プログラム チェンジ : 設定可能範囲	○ *1 *****	○ *1 0~127	プログラム・ナンバー1~128		
エクスクルーシブ	○ *3	○ *1			
コモン : ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×			
リアル タイム : クロック : コマンド	× ×	○ ×			
その他 : オール・サウンド・オフ : リセット・オール・コントローラー : ローカルON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : システム・リセット	× × × × ○ *1 ×	○ ○ × ○ (123~127) ○ ×			
備考	*1 ○×切り替え可能 *2 M≠1の場合もM=1として扱う *3 Transmit Edit Data ON 時、またはRQ1受信時送信				

モード 1 : オムニ・オン、ポリ
モード 3 : オムニ・オフ、ポリ

モード 2 : オムニ・オン、モノ
モード 4 : オムニ・オフ、モノ

○: あり
×: なし

主な仕様

ローランド FA-06、FA-08：シンセサイザー・キーボード（GM2 システム対応）

鍵盤	
FA-06：61 鍵（ペロシティー対応） FA-08：88 鍵（アイボリー・フィール G 鍵盤、エスケープメント付き）	
音源部	
最大同時発音数	128 音（音源負荷に依存して変化）
パート数	16 パート
トーン	SuperNATURAL アコースティック SuperNATURAL シンセ SuperNATURAL ドラム・キット PCM シンセ PCM ドラム・キット ※ GM2 音色を含む
ウェーブ・エクスパンション・スロット	スロット数：2 ※ ウェーブ・エクスパンション・スロットは書き換え可能な本体波形メモリーです。 音色ライブラリー・サイト Axial からデータをダウンロードして、USB メモリーで本体ウェーブ・メモリー（スロット）に書き込むことができます。
エフェクト	マルチエフェクト：16 系統、68 種類（Vocoder はパート 1 のみで使用できます。） パート EQ：16 系統 ドラム・パート用 COMP+EQ：6 系統 コーラス：3 種類 リバーブ：6 種類 マスター・コンプレッサー（インサート・エフェクト（78 種類）に変更することができます。） マスター EQ トータル・エフェクト（TFX）：29 種類 マイク・インプット・リバーブ：8 種類
シーケンサー	
MIDI トラック数	16
保存形式	保存形式：オリジナル、SMF エクスポート／インポート対応、WAV エクスポート対応 ※ サンプラーのトリガー情報を録音することができます。
サンプラー	
フォーマット	16 ビット・リニア、44.1kHz、WAV / AIFF / MP3 インポート対応
同時発音数	8 音
サンプル数	16 パッド × 4 バンク（ソングごと） ※ サンプルを音源の Wave として使用することはできません。
その他	
機能	フェイバリット リズム・パターン アルペジオ コード・メモリー
コントローラー	D-BEAM コントローラー ピッチ・ベンド／モジュレーション・レバー S1 / S2 ボタン サウンド・モディファイつまみ × 6 サンプル・パッド テンポつまみ
ディスプレイ	5 インチ・グラフィック・カラー LCD
外部メモリー	SD カード（SDHC 対応）

接続端子	PHONES 端子（ステレオ標準タイプ） MAIN OUTPUT 端子（L/MONO、R）（TRS 標準タイプ） SUB OUTPUT 端子（ステレオ標準タイプ） AUDIO INPUT 端子 LINE：ステレオ・ミニ・タイプ GUITAR/MIC：標準タイプ FOOT PEDAL 端子（CTRL 1、CTRL 2、HOLD） MIDI 端子（IN、OUT） USB FOR UPDATE 端子 USB COMPUTER 端子（USB Hi-Speed AUDIO / MIDI 対応） （パソコンの USB 端子と USB ケーブルは、USB 2.0 Hi-Speed 対応のものをお使いください。） DC IN 端子
	電源
AC アダプター	
消費電流	
1,300mA	
外形寸法	
FA-06：1,008（幅）×300（奥行）×101（高さ）mm FA-08：1,415（幅）×340（奥行）×142（高さ）mm	
質量（AC アダプターを除く）	
FA-06：5.7kg FA-08：16.5kg	
付属品	
クイック・スタート 【安全上のご注意】チラシ SD カード（出荷時に本体装着済み） SD カード・プロテクター（出荷時に本体装着済み） AC アダプター 電源コード 保証書 ローランド ユーザー登録カード	
別売品	
キーボード・スタンド（*1）： FA-06：KS-18Z、KS-12 FA-08：KS-G8、KS-G8B、KS-18Z、KS-12、KS-J8 ペダル・スイッチ：DP シリーズ エクスプレッション・ペダル：EV-5 USB メモリー（*2） ワイヤレス USB アダプター（WNA1100-RL） *1 KS-18Z と KS-J8 は、設置の高さが 1m 以下になるようにご使用ください。 *2 ローランドが販売している USB メモリー（USB 2.0 Hi-Speed 対応）を使用してください。それ以外の製品を使用したときの動作は保証できません。	

※ 製品の仕様や外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

メモ

スタンドへの設置方法について、詳しくは「[スタンドに設置する](#)」(P.17) をご覧ください。

Roland