

データエディター for XW-PD1

操作マニュアル

お買い上げの製品に付属している
取扱説明書もあわせてお読みください。

全体ガイド	4
データエディターとは	4
MIDI 通信機能に関する注意	4
必要なパソコン環境	5
本ソフトウェアのご使用にあたって	5
インストール方法	6
起動	6
終了	6
画面説明	7
Parameter Edit モード	8
機能概要	8
注意	8
本モードで使用可能なエディター	8
画面説明	9
ステップシーケンサーエディターとエフェクトエディターで共通の操作方法	10
ステップシーケンサーエディターに特有の操作方法	11
エフェクトエディターに特有の操作方法	13
Transfer モード	14
機能概要	14
注意	14
画面説明	14
操作方法	16
User Sample Convert モード	18
機能概要	18
注意	18
画面説明	18
操作説明	20

Phrase Convert モード	21
機能概要	21
注意	21
画面説明	21
操作説明	23
Pad Calibration モード	25
機能概要	25
注意	25
画面説明	25
設定方法	26
Preference モード	27
機能概要	27
画面説明	27
設定方法	28
TIPS	29
マウス右ボタンドラッグでのスクロール	29
パソコン上の任意の場所のファイルを使用する	29
データ名の制約	30
ユーザーデータ一覧	31
エラーメッセージ	32
付録	34
ステップシーケンサーのデータ構造	34
エフェクトのデータ構造とエフェクトタイプ／パラメーターリスト	37
MIDI マップのデータ構造	45

全体ガイド

データエディターとは

データエディター（本書では以降、“本ソフトウェア”と表記します）はパソコン上で主に以下の操作を行うためのアプリケーションソフトです。

- 楽器(*)のパラメーターをパソコンから操作します。
- 楽器のユーザーデータをパソコンに保存します。
- パソコンのユーザーデータファイルを楽器に転送します。
- SMFフォーマットのファイルをフレーズデータファイルに変換します。
- WAVEファイルとユーザーサンプルデータファイルを相互変換します。
- 楽器のパッドの感度を調整します。

※ XW-PD1（本書では以降、“楽器”と表記します）

MIDI通信機能に関する注意

MIDI通信機能について

本ソフトウェアには、楽器とのMIDI通信を行う機能があります。MIDI通信機能をお使いになる際は、以下の点にご注意ください。

- MIDI通信機能を使用するためには、楽器との接続が必要です。接続方法については、楽器の取扱説明書をご覧ください。
- MIDI通信機能を使用するためには、本ソフトウェアのMIDI設定と楽器のMIDI設定を行う必要があります。本ソフトウェアのMIDI設定については、28ページの“MIDI設定”をご覧ください。楽器のMIDI設定については、取扱説明書 応用編の“MIDIコントロールモードにする”をご覧ください。
- 本ソフトウェアは、原則的に1台のパソコンと1台の楽器を接続した状態でお使いください。2台以上の楽器をパソコンに接続した場合、ソフトウェア、ハードウェアの設定や接続の状態などにより、本ソフトウェアや楽器の動作が不正になったり、楽器のデータを破壊してしまう場合があります。

バルクダンプデータ転送について

本ソフトウェアには、楽器とのMIDI通信でユーザーデータなどを転送する、バルクダンプデータ転送機能があります。バルクダンプデータ転送機能を使用する際は、以下の点にご注意ください。

- 楽器の状態によっては、バルクダンプデータ転送ができない場合があります。その際は、楽器をテンポ表示状態にし、パッドやボタンなどから手を離し、再度お試しください。
- バルクダンプデータ転送を行っている間は、ステップシーケンサーの再生などが停止し、通常操作ができなくなります。ライブ演奏などでお使いの場合は、ご注意ください。
- バルクダンプデータ転送を行っている間は、パッドやボタンなどの操作を行わないでください。本ソフトウェアや楽器の動作が不正になったり、楽器のデータを破壊したりしてしまう場合があります。

データ保存機能について

本ソフトウェアには、楽器とのMIDI通信によって、現在の楽器の状態を楽器上に保存させる、データ保存機能があります。データ保存機能を使用するための条件や、使用中の状態は、バルクダンプデータ転送機能と同じですので、ご注意ください。

必要なパソコン環境

■ 対応OS

Windows Vista® ※1

Windows® 7 ※2

Windows® 8 ※3

Windows® 8.1 ※4

Mac OS® X (10.7.X、10.8.X、10.9.X)

※1：Windows Vista (32bit版)

※2：Windows 7 (32bit版、64bit版)

※3：Windows 8 (32bit版、64bit版)

※4：Windows 8.1 (32bit版、64bit版)

■ 画面の設定

解像度：800×600ピクセル以上

色 : Windows OS : 16bit以上

重要！

- お客様のソフトウェアやハードウェアの環境によっては、上記以外の要因により本ソフトウェアが正常に動作しない場合があります。

本ソフトウェアのご使用にあたって

- 本ソフトウェアの著作権はカシオ計算機株式会社に帰属します。
- 本ソフトウェアのファイル構成・内容等に修正を加えたものを配布することを禁止します。
- 弊社は、本ソフトウェアに関して一切動作保証をいたしません。また本ソフトウェアの使用により生じた、損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求につきましても、弊社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。
- 本ソフトウェアは無償でご使用いただけます。また、友人等への営利を目的としない再配布は原則として自由です。
- 本ソフトウェアは、弊社サポート対象外とさせていただきます。
- 本ソフトウェアの内容に関しては、将来予告なく変更することがあります。
- 本書に掲載しているイラストは、実際のパソコン画面での表示内容と異なる場合があります。
- GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2.1 (以下LGPL) に定められた範囲を除き、弊社の許可なく本ソフトウェアを改変することはできません。
- 本ソフトウェアはLGPL版 Qtライブラリを使用しており、同ライブラリを動的リンクすることによって動作しています。Qtライブラリは <http://qt-project.org/> から入手することができます。
- LGPL全文につきましては、本ソフトウェアの配布ファイルに同梱されているLGPL.txtをご参照ください。

インストール方法

Windows

1. カシオのホームページから本ソフトウェアのファイルをダウンロードして、パソコンに保存します。

2. 保存したファイルを解凍（展開）してください。

パソコン上に“CASIO DataEditor for XW-PD1”というフォルダが作成されます。

Mac

1. カシオのホームページから本ソフトウェアのファイルをダウンロードして、パソコンに保存します。

2. 保存したファイルを開いてください。

“CASIO DataEditor for XW-PD1”というイメージが作成されます。そのイメージをアプリケーションフォルダにコピーしてください。

起動

Windows

1. フォルダ“CASIO DataEditor for XW-PD1”をダブルクリックします。

2. フォルダ内の“DataEditorPD1.exe”をダブルクリックします。

本ソフトウェアが起動します。

Mac

1. アプリケーションフォルダの“CASIO DataEditor for XW-PD1”をダブルクリックします。

本ソフトウェアが起動します。

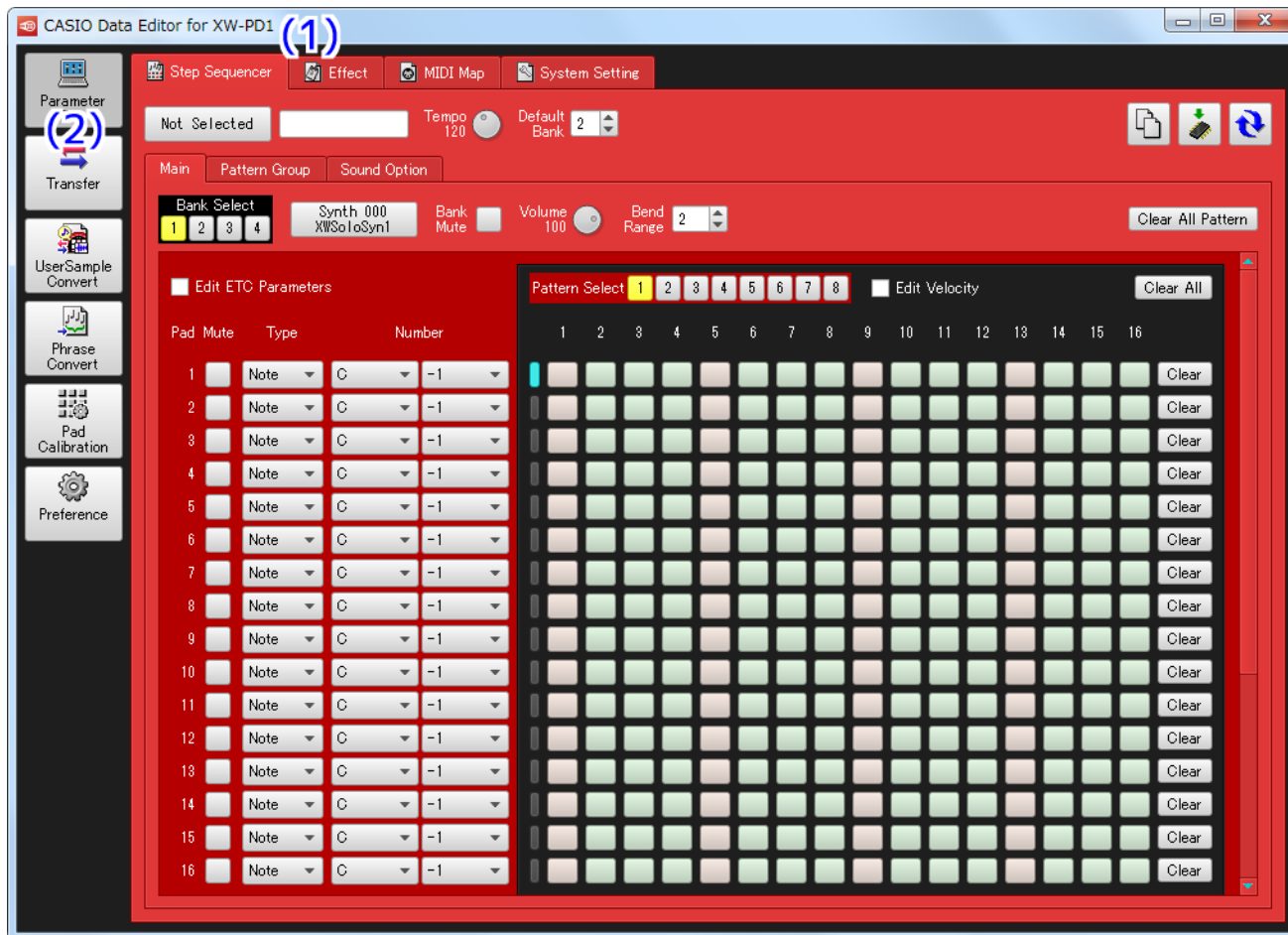
終了

タイトルバー部分にある“×”ボタンをクリックしてください。

- 転送などの処理中に本ソフトウェアを終了しようとする、終了しても良いか確認する画面が表示されます。“Yes”ボタンをクリックすると処理が途中でキャンセルされ、本ソフトウェアが終了します。処理をキャンセルした場合の動作については、各モードの説明をご参照ください。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



(1) タイトルバー

楽器とパソコンが接続されていない場合、ここに“<Disconnected>”と表示されます。接続の方法につきましては、4ページの“MIDI通信機能について”をご覧ください。

(2) モード選択

モードを切り替える場合は、ここからモードを選択します。モードの詳細については、各モードの章をご覧ください。

Parameter Editモード

機能概要

- 楽器のパラメーターをパソコンから編集します。
- 編集した内容を楽器のユーザーエリアに保存します。

注意

- 本モードはMIDI通信機能、バルクダンプデータ転送機能、データ保存機能を使用します。4ページの“MIDI通信機能に関する注意”をご覧ください。
- 一部のパラメーターは、本ソフトウェアから操作することができません。そのようなパラメーターに関しては、楽器本体で操作してください。

本モードで使用可能なエディター

ステップシーケンサーエディター

- ステップシーケンサーのパラメーターを編集することができます。
- 編集可能なパラメーターの一覧は、34ページの“ステップシーケンサーのデータ構造”をご覧ください。

エフェクトエディター

- エフェクトのパラメーターを編集することができます。
- 編集可能なパラメーターの一覧は、37ページの“エフェクトのデータ構造とエフェクトタイプ／パラメーターリスト”をご覧ください。

MIDIマップエディター

- MIDIマップのパラメーターを編集することができます。
- 編集可能なパラメーターの一覧は、45ページの“MIDIマップのデータ構造”をご覧ください。

システムセッティングエディター

- システムセッティングのパラメーターを編集することができます。
- 編集可能なパラメーターの一覧は、以下をご覧ください。
 - 取扱説明書 応用編の“パッドのベロシティーを変える”。
 - 取扱説明書 応用編の“スライスの長さの初期値を変える”。
 - 取扱説明書 応用編の“その他の設定を行う”のうち、<SEQCOMMON>以外。

ただし、パッドのベロシティーにつきましては、以下のようなパラメーター構造となっております。

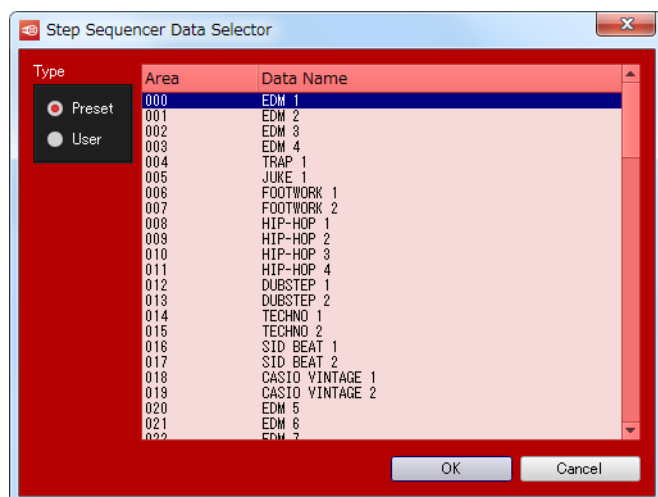
パラメーター名	値域	概要
Velocity Curve	Fixed, Linear, Curve1, Curve2, Curve3	ベロシティーの特性カーブ。Fixedの場合、常に同じベロシティーを出力する。
Fixed Velocity	1-127	Velocity CurveがFixedの時に使用されるベロシティー値。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



- データセクターダイアログ



(1) エディター選択タブ

このタブにより、操作するエディターを切り替えます。

(2) データセクターボタン

楽器のプリセットデータ、ユーザーデータの番号を選択します。

(3) データ名表示ボックス

データ名が表示されます。データ名を変更するには、ここにデータ名を入力します。

(4) ユーザーデータセーブボタン

楽器のユーザーデータとして保存します。

(5) リロードボタン

クリックすると、楽器の状態が本ソフトウェアに反映されます。

■ パラメーター編集用の操作子

- 画面上のボタンやコンボボックスなどを操作すると、対応するパラメーターが変更され、楽器の動作が変わります。

■ タブの使い方

- タブをクリックすると、選択した編集項目が表示されます。
- タブを右クリックするとメニューが表示されます。
- メニューから“Detach”を選択すると新しいウィンドウとして開くことができます。これによって、異なるタブの内容を同時に表示しながら編集を進めることができます。
- 新しく開いたウィンドウを閉じると、タブの中に戻ります。

ステップシーケンサーエディターとエフェクトエディターで共通の操作方法

楽器のデータを選択する

1. “(2)データセレクターボタン” をクリックします。

データセレクターダイアログが表示されます。

2. データセレクターダイアログからデータを選択し、“OK” ボタンをクリックします。

選択されたデータが呼び出され、楽器にも反映されます。また、“(2)データセレクターボタン” にエリア番号が表示されます。

データ名を設定する

1. “(3)データ名表示ボックス” にデータ名を入力し、エンターキーを押します。

- 設定したデータ名は、楽器でデータ名として使用されます。
- データ名の制約については、30ページの“データ名の制約”をご覧ください。

編集内容を楽器のユーザーデータとして保存する

1. “(4)ユーザーデータセーブボタン” をクリックします。

2. エリアを選択する画面が表示されます。

3. 保存したいエリアを選択し、“OK” ボタンをクリックします。

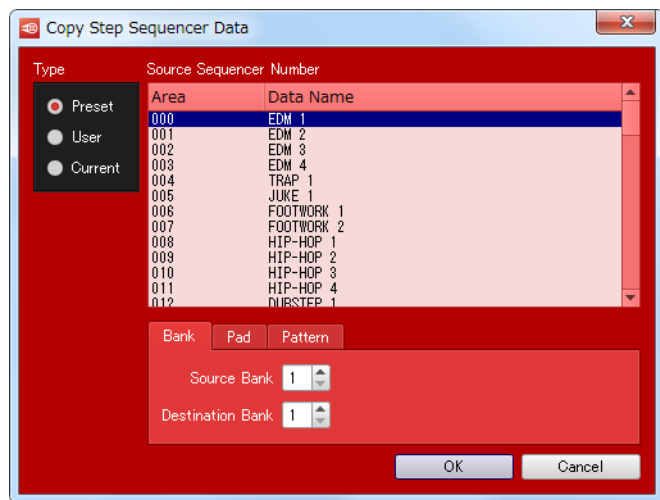
ステップシーケンサーエディターに特有の操作方法

楽器上のステップシーケンサーデータの一部を編集集中のデータにコピーする

- 下図のコピーボタンをクリックすると、コピーダイアログが表示されます。
- コピーボタン



- コピーダイアログ



- データセレクトダイアログと同じ要領で、コピー元のステップシーケンサーデータ番号を選択します。ただし、TypeはCurrent以外を選択してください。
- バンク単位でコピーする場合は、下部の“Bank”タブをクリックした後、タブ内の画面で、コピー元のバンク番号と、コピー先のバンク番号（編集集中データのバンク番号）を選択し、“OK”ボタンをクリックします。
- パッド単位でコピーする場合は、下部の“Pad”タブをクリックした後、タブ内の画面で、コピー元のバンク番号／パッド番号と、コピー先のバンク番号／パッド番号（編集集中データのバンク番号／パッド番号）を選択し、“OK”ボタンをクリックします。
- パターン単位でコピーする場合は、下部の“Pattern”タブをクリックした後、タブ内の画面で、コピー元のパターン番号と、コピー先のパターン番号（編集集中データのパターン番号）を選択し、“OK”ボタンをクリックします。

編集集中のステップシーケンサーデータの一部を編集集中のデータにコピーする

1. “楽器上のステップシーケンサーデータの一部を編集集中のデータにコピーする”の操作過程で、Typeとして**Current**を選択してください。

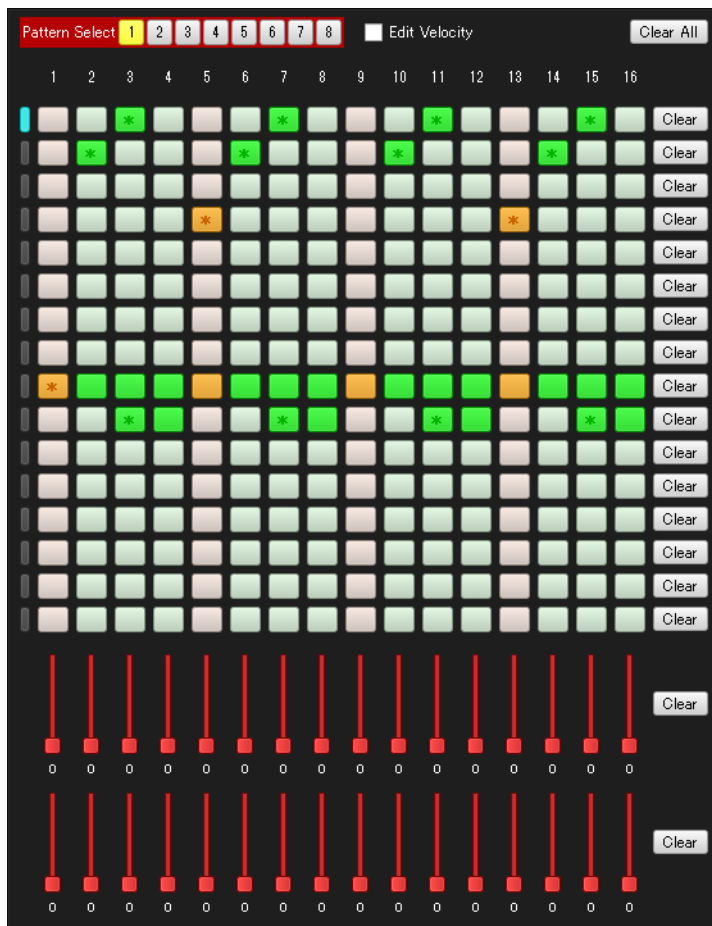
Currentを選択すると、エリア番号リストの表示が空になります。

2. **バンク番号、パッド番号、パターン番号などを適宜設定して“OK”ボタンをクリックします。**







編集集中のデータ内で、バンク間、パッド間、パターン間のコピーが行われます。

ステップ入力パネルの操作方法

• パネル全体図



• ステップボタン

オフ状態	オン状態	タイ状態
 	 	 

- ステップボタンをクリックする毎に、オン状態とオフ状態が切り替わります。
- 右クリックすると、クリックしたステップボタンと、そのボタンより前にあるオン状態のボタンとの間がタイで繋がります。オン状態のボタンが存在しない場合は、1ステップ目のボタンからクリックしたボタンまでタイで繋がります。
- オン状態、またはタイ状態のステップボタンをクリックすると、クリックしたボタンとタイで繋がっているボタンすべてがオフ状態になります。
- パッド行の右側の“Clear” ボタンを押すと、そのパッドのステップボタン16個がすべてオフ状態になり、ベロシティーが初期化されます。
- コントロールパート行の右側の“Clear” ボタンを押すと、そのコントロールパートのステップ値16個がすべて初期化されます。
- “Clear All” ボタンを押すと、上記の“Clear” ボタンをすべて押した場合と同じ動作になります。
- “Edit Velocity” にチェックを入れると、現在選択中のパッドの下部に、ベロシティー入力パネルが表示されます。このパネルで各ステップのベロシティーを設定できます。
- パッドの選択状態を切り替えるには、ステップボタンか、ステップボタン左側にあるボタンをクリックしてください。

エフェクトエディターに特有の操作方法

編集中のエフェクトをテストする

- “Test Effect” ボタンをクリックしてください。現在編集中のエフェクトデータをテストすることができます。
- もう一度クリックすると、テストを終了します。
- テストの間、本体側のFX1ノブ、FX2ノブ、ASSIGNABLEフェーダーを操作すると、それぞれアサインしたパラメーターが動きます。
- “Test Effect” ボタンをクリックする位置によって、テストするエフェクトに送られるベロシティ値が変化します。“Test Effect” ボタンの左側を押すと小さいベロシティ値、右側を押すと大きいベロシティ値となります。

ブロックBとブロックCのデータを入れ替える

- “Swap B/C” ボタンをクリックしてください。
- クリックすると、エフェクトブロックBのデータとエフェクトブロックCのデータが入れ替わります。
- ただし、現在のエフェクトブロックCのTypeがエフェクトブロックBに設定できないTypeである場合は、入れ替わりません。

ステップバックパターン入力パネルの操作方法



- ステップバックパターンにつきましては、38ページの“Step Back”をご覧ください。
- パターンを順に積み重ねていくことにより、ステップバックパターン全体を編集します。
- “+” ボタンを押すと、そのパターンの後ろに、新規にパターンを挿入します。
- “-” ボタンを押すと、そのパターンを削除します。
- 各パターンのFrom, Lengthを操作すると、それに応じて、ステップバックエフェクトの動作を示す図が更新されます。

ゲーターパターン入力パネルの操作方法



- ゲーターパターンにつきましては、40ページの“Gater”をご覧ください。
- ボタンをクリックする毎に、オン状態とオフ状態が切り替わります。
- 右クリックしたボタンがオフ状態だった場合、そのボタンより前にあるオン状態のボタンとの間がすべてオンになります。右クリックしたボタンがオン状態だった場合、そのボタンより前にあるオフ状態のボタンとの間がすべてオフになります。

Transferモード

機能概要

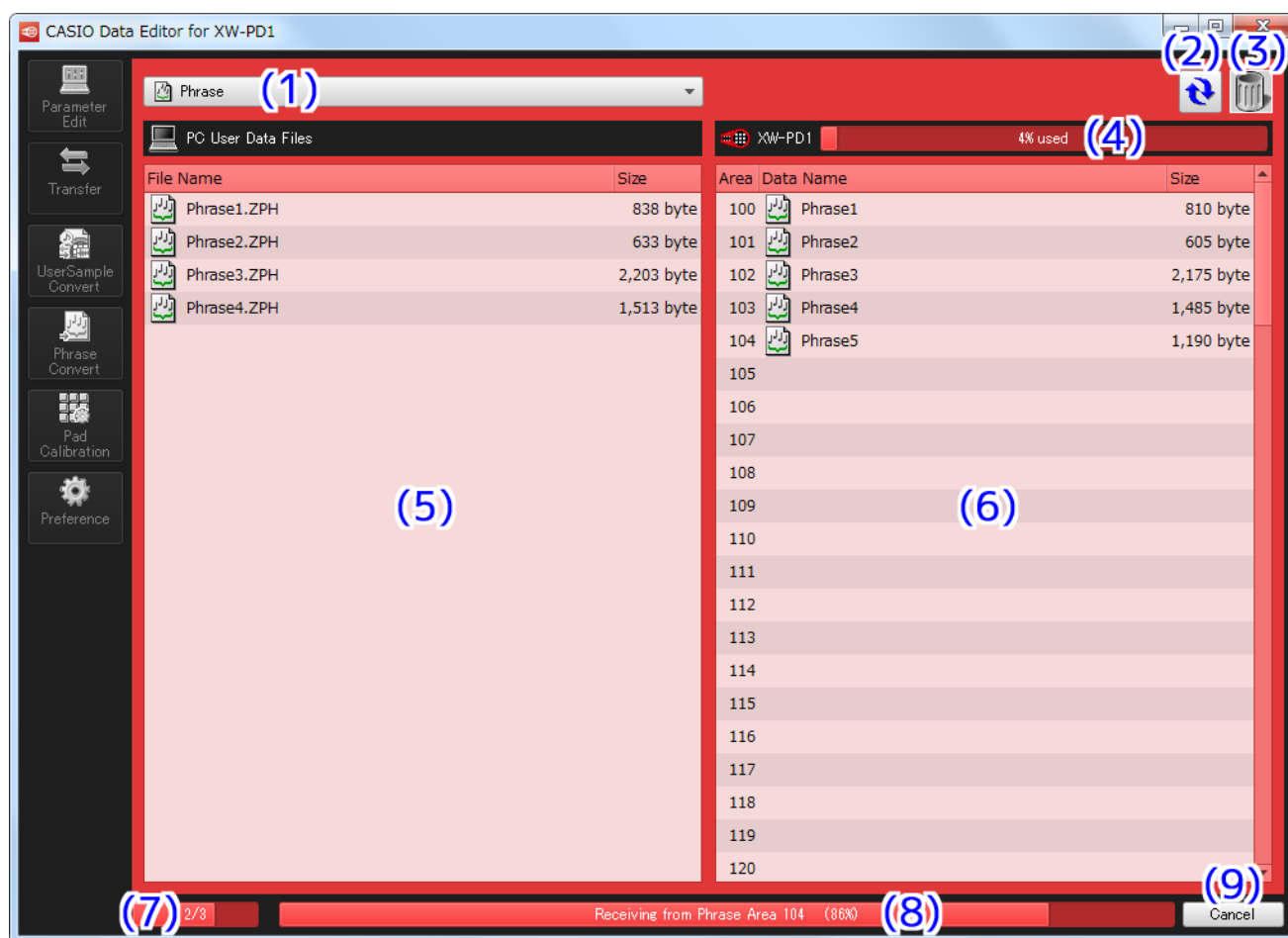
- 楽器で作成したユーザーデータをパソコンに保存します。
- パソコンに保存してあるユーザーデータファイルを楽器に転送します。
- 楽器内のユーザーデータを消去します。
- パソコンに保存してあるユーザーデータファイルを削除します。

注意

- 本モードはMIDI通信機能およびバルクダンプデータ転送機能を使用します。4ページの“MIDI通信機能に関する注意”をご覧ください。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



(1) データ種類選択ボックス

本モードでの操作の対象とするデータの種類を選択します。ここで選択したデータの種類に応じて、“(5)パソコンファイルリスト”や“(6)楽器データリスト”に表示されるファイルおよびデータが変わります。

(2) リロードボタン

“(5)パソコンファイルリスト”および“(6)楽器データリスト”の表示を最新の内容に更新します。本モードを使用中に楽器を操作してユーザーデータを変更したり、パソコン側のデータファイルフォルダ（27ページ）を本ソフトウェア以外から操作したりした場合、本ソフトウェア上の表示は自動的に更新されません。そのような操作を行った場合は、このボタンをクリックして表示を更新してください。

(3) ゴミ箱

楽器のデータやパソコンのファイルの削除を行います。

(4) メモリー使用量表示バー

楽器における現在のメモリー使用量を表示します。このバーは“(1)データ種類選択ボックス”で“Phrase”を選択した時に表示されます。メモリー使用量は100%を超えることはできません。

(5) パソコンファイルリスト

パソコンのデータファイルフォルダ（27ページ）内に保存されているファイルの一覧を表示します。

(6) 楽器データリスト

楽器に保存されているユーザーデータの一覧を表示します。

(7) 全体進捗表示バー

現在、いくつの処理が予約・実行されているかを表示します。処理の実行中のみ表示されます。

(8) 個別進捗表示バー

現在の処理の進捗状況を表示します。処理の実行中のみ表示されます。

(9) キャンセルボタン

転送やデータ消去をキャンセルします。処理の実行中のみ表示されます。

楽器からパソコンに転送する

1. “(1)データ種類選択ボックス” で、パソコンに転送したいデータ種類を選択します。
2. “(6)楽器データリスト” に表示されたデータから、パソコンに転送したいデータを決めておきます。
3. “(6)楽器データリスト” から “(5)パソコンファイルリスト” に、そのデータをドラッグアンドドロップします。

転送処理が予約され、順番に実行されます。処理が1つ終了するたびに、“(5)パソコンファイルリスト” に保存されたファイルが表示されます。

注意

- “(5)パソコンファイルリスト” に表示されるファイルのサイズは、元となった “(6)楽器データリスト” 上のデータのサイズとは異なります。

パソコンから楽器に転送する

1. “(1)データ種類選択ボックス” で、パソコンに転送したいデータ種類を選択します。
2. “(5)パソコンファイルリスト” に表示されたファイルから、楽器に転送したいファイルを決めておきます。
3. “(6)楽器データリスト” から、どのエリアに転送したいかを決めておきます。
4. “(5)パソコンファイルリスト” からそのファイルを、“(6)楽器データリスト” のエリアにドラッグアンドドロップします。

転送処理が予約され、順番に実行されます。処理が終了次第、“(6)楽器データリスト” に転送されたデータが表示されます。転送先エリアに既にデータが存在する場合は、転送処理の実行直前に上書きしても良いか確認する画面が表示されます。データを上書きすると、これまで存在していたデータは失われますのでご注意ください。上書きして良ければ、“Yes” ボタンをクリックしてください。

注意

- “(6)楽器データリスト” に表示されるデータのサイズは、元となった “(5)パソコンファイルリスト” 上のファイルのサイズとは異なります。

楽器からユーザーデータを消去する

1. “(1)データ種類選択ボックス” で、楽器から消去したいデータ種類を選択します。
2. “(6)楽器データリスト” に表示されたデータから、消去したいデータを決めておきます。
3. “(6)楽器データリスト” から “(3)ゴミ箱” に、そのデータをドラッグアンドドロップします。

消去処理が予約され、順番に実行されます。処理が終了次第、“(6)楽器データリスト” に消去の結果が反映されます。

パソコンからユーザーデータファイルを削除する

1. “(1)データ種類選択ボックス” で、パソコンから削除したいデータ種類を選択します。
2. “(5)パソコンファイルリスト” に表示されたファイルから、削除したいファイルを決めておきます。
3. “(5)パソコンファイルリスト” から “(3)ゴミ箱” に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。
お使いのシステムのゴミ箱に捨てた時と同じ動作をします。

パソコン上のユーザーデータファイルの名前を変更する

1. “(5)パソコンファイルリスト” に表示されたファイルのうち、名前を変更したいファイルをクリックして選択状態にした後、さらにもう一度クリックします。
2. ファイル名を入力できる状態になりますので、新しいファイル名を入力します。
3. 入力終了後、エンターキーを押します。

転送・消去をキャンセルする

転送または楽器のデータ消去を実行している最中に表示される “(9)キャンセルボタン” をクリックすると、確認画面が表示されますので、“Yes” ボタンをクリックします。

現在実行中の処理がキャンセルされ、予約がすべて破棄されます。

注意

- 既に終了した処理はキャンセルできません。

User Sample Convertモード

機能概要

- WAVEファイルをユーザーサンプルデータファイルに変換します。
- ユーザーサンプルデータファイルをWAVEファイルに変換します。

注意

- 本モードで読み込み可能なWAVEファイルは、以下のフォーマットのものに限りです。

データフォーマット：リニアPCM

量子化ビット数：8bit/sample unsigned, 16bit/sample signed, 24bit/sample signed, 32bit/sample signed

- WAVEファイルによっては、上記のフォーマットに適合しているものでも正常に読み込めない場合があります。
- 本モードでは、次のフォーマットでWAVEファイルを保存します。

データフォーマット：リニアPCM

量子化ビット数：16bit/sample unsigned

サンプリング周波数：42819Hz

チャンネル：モノラル

- 本モードで読み込ませたWAVEファイルがユーザーサンプルデータファイルとして使用可能な長さを超過している場合、超過分は自動的にカットされます。
- 変換したユーザーサンプルデータファイルを楽器に転送するには、Transferモードをご使用ください。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



- 変換中は、画面下側が次のような表示になります。



(1) リロードボタン

“(3)WAVEファイルリスト” および“(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” の表示を最新の内容に更新します。本モードを使用中にパソコンのデータファイルフォルダ（27ページ）の内容を本ソフトウェア以外から操作した場合、本ソフトウェア上の表示は自動的に更新されません。そのような操作を行った場合は、このボタンをクリックして表示を更新してください。

(2) ゴミ箱

WAVEファイルやユーザーサンプルデータファイルの削除を行います。

(3) WAVEファイルリスト

パソコンのデータファイルフォルダ（27ページ）内に保存されているWAVEファイルの一覧を表示します。

(4) ユーザーサンプルデータファイルリスト

パソコンのデータファイルフォルダ（27ページ）内に保存されているユーザーサンプルデータファイルの一覧を表示します。

(5) ユーザーサンプルデータ長設定ボックス

楽器で利用できるユーザーサンプルデータは、最大3秒のものと最大9秒のものがあります。WAVEファイルからユーザーサンプルデータファイルに変換する際、どちらのデータとして変換するか、ここで設定します。

(6) テンポ同期設定パネル

楽器でユーザーサンプルデータを再生する際、現在のテンポ値に同期して再生させることができます。テンポ同期をするかどうか、変換元のWAVEファイルのテンポをいくつと見なすかをこのパネルで設定できます。

(7) 全体進捗表示バー

現在、いくつの変換処理が予約・実行されているかを表示します。変換処理の実行中のみ表示されます。

(8) 個別進捗表示バー

現在の変換処理の進捗状況を表示します。変換処理の実行中のみ表示されます。

(9) キャンセルボタン

変換処理をキャンセルします。変換処理の実行中のみ表示されます。

WAVEファイルをユーザーサンプルデータファイルに変換する

1. “(3)WAVEファイルリスト” に表示されているファイルから、変換したいWAVEファイルを決めておきます。
2. “(3)WAVEファイルリスト” から “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。

変換処理が予約され、順番に実行されます。処理が1つ終了するたびに、変換されたファイルが“(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト”に表示されます。

ユーザーサンプルデータファイルをWAVEファイルに変換する

1. “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” に表示されているファイルから、変換したいユーザーサンプルデータファイルを決めておきます。
2. “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” から “(3)WAVEファイルリスト” に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。

変換処理が予約され、順番に実行されます。処理が1つ終了するたびに、変換されたファイルが“(3)WAVEファイルリスト”に表示されます。

WAVEファイルまたはユーザーサンプルデータファイルを削除する

1. “(3)WAVEファイルリスト” または “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” に表示されたファイルから、削除したいファイルを決めておきます。
2. “(3)WAVEファイルリスト” または “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” から “(2)ゴミ箱” に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。

お使いのシステムのゴミ箱に捨てた時と同じ動作をします。

WAVEファイルまたはユーザーサンプルデータファイルの名前を変更する

1. “(3)WAVEファイルリスト” または “(4)ユーザーサンプルデータファイルリスト” に表示されたファイルのうち、名前を変更したいファイルをクリックして選択状態にした後、さらにもう一度クリックします。
2. ファイル名を入力できる状態になりますので、新しいファイル名を入力します。
3. 入力終了後、エンターキーを押します。

変換をキャンセルする

- 処理を実行している最中に表示される“(11)キャンセルボタン”をクリックすると、確認画面が表示されますので、“Yes” ボタンをクリックします。
現在実行中の変換処理がキャンセルされ、予約がすべて破棄されます。

Phrase Convertモード

機能概要

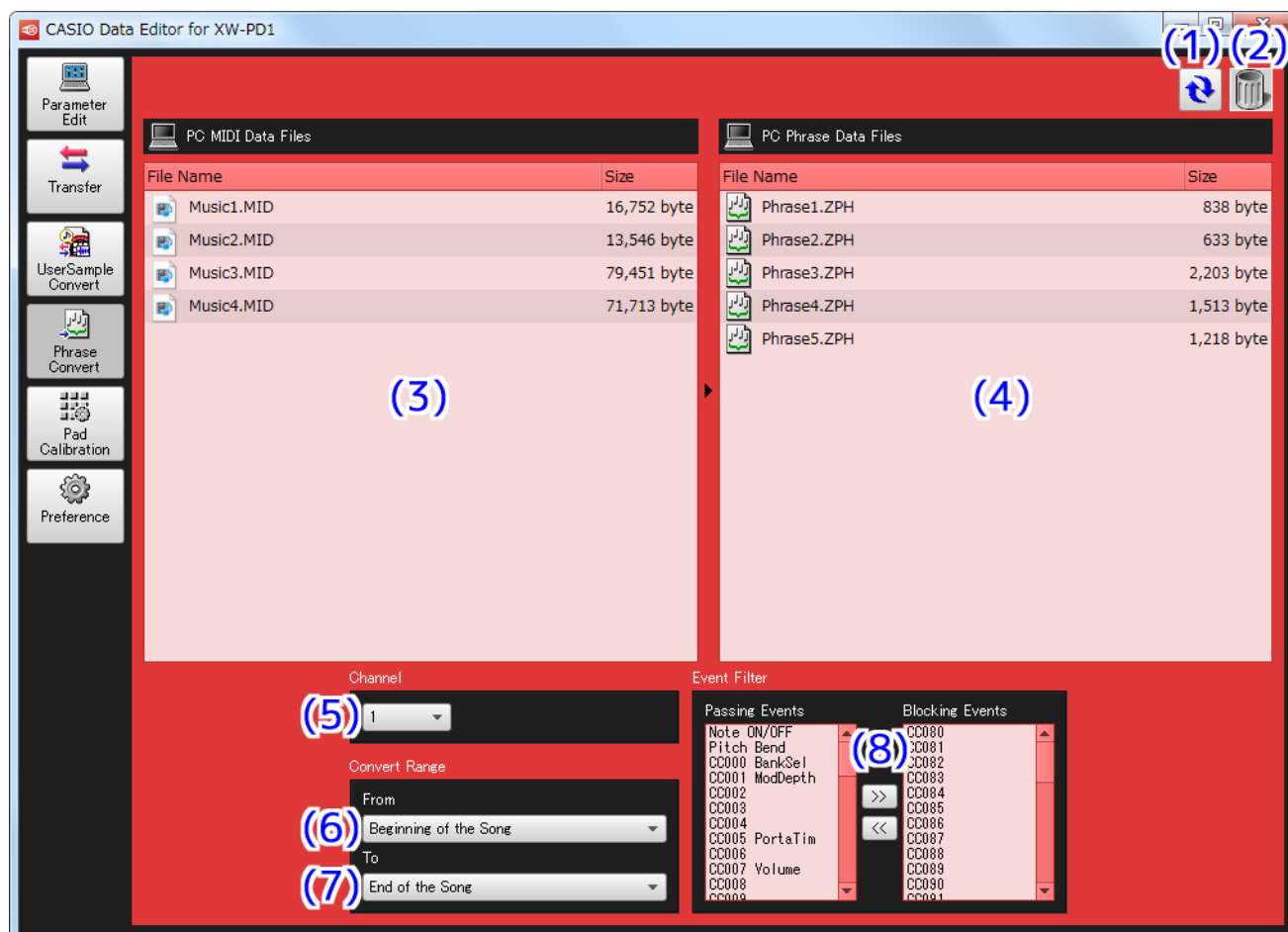
SMFフォーマット0、1のMIDIファイルをフレーズデータファイルに変換し、保存します。

注意

- MIDIファイルによっては、SMFフォーマット0、1に適合しているものでも正常に変換できない場合があります。
- 変換したフレーズデータファイルを楽器に転送するには、Transferモードをご使用ください。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



- 変換中は、画面下側が次のような表示になります。



(1) リロードボタン

“(3)MIDIファイルリスト” および “(4)フレーズデータファイルリスト” の表示を最新の内容に更新します。本モードを使用中にパソコンのデータファイルフォルダ (27ページ) の内容を本ソフトウェア以外から操作した場合、本ソフトウェア上の表示は自動的に更新されません。そのような操作を行った場合は、このボタンをクリックして表示を更新してください。

(2) ゴミ箱

MIDIファイルやフレーズデータファイルの削除を行います。

(3) MIDIファイルリスト

パソコンのデータファイルフォルダ (27ページ) 内に保存されているMIDIファイルの一覧を表示します。

(4) フレーズデータファイルリスト

パソコンのデータファイルフォルダ（27ページ）内に保存されているフレーズデータファイルの一覧を表示します。

(5) 変換チャンネル選択ボックス

フレーズデータファイルへ変換するチャンネルを設定します。

(6) 変換開始位置選択ボックス

フレーズデータファイルへ変換する開始位置を設定します。

(7) 変換終了位置選択ボックス

フレーズデータファイルへ変換する終了位置を設定します。

(8) イベントフィルタ設定パネル

フレーズデータファイルへ変換する際、MIDIファイル内の特定のイベントを除外するかどうかを設定します。左側の“Passing Events”が、変換対象となるイベントの一覧です。右側の“Blocking Events”が、除外対象となるイベントの一覧です。

(9) 全体進捗表示バー

現在、いくつの変換処理が予約・実行されているかを表示します。変換処理の実行中のみ表示されます。

(10) 個別進捗表示バー

現在の変換処理の進捗状況を表示します。変換処理の実行中のみ表示されます。

(11) キャンセルボタン

変換処理をキャンセルします。変換処理の実行中のみ表示されます。

MIDIファイルをフレーズデータファイルに変換する

1. “(3)MIDIファイルリスト” に表示されているファイルから、変換したいMIDIファイルを決めておきます。
2. “(3)MIDIファイルリスト” から “(4)フレーズデータファイルリスト” に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。

変換処理が予約され、順番に実行されます。処理が1つ終了するたびに、変換されたファイルが“(4)フレーズデータファイルリスト”に表示されます。

変換処理の設定を変更する

■ 変換対象のチャンネルを設定する

“(5)変換チャンネル選択ボックス”によって、MIDIファイル内のどのチャンネルのデータを使用してフレーズデータファイルに変換するかを設定します。選択したチャンネル以外のデータは無視されます。

■ 変換処理の開始位置を設定する

“(5)変換チャンネル選択ボックス”で設定した変換対象チャンネルにおいて、どこから変換処理の対象とするか、“(6)変換開始位置選択ボックス”によって設定します。

- “Beginning of the Song”
データの最初から変換します。
- “1st Note”
最初の音符から変換します。
- “Beginning of the Measure of 1st Note”
最初の音符がある小節の先頭から変換します。
- “1st Event”
最初の変換対象イベントから変換します。
- “Beginning of the Measure of 1st Event”
最初の変換対象イベントがある小節の先頭から変換します。

■ 変換処理の終了位置を設定する

“(5)変換チャンネル選択ボックス”で設定した変換対象チャンネルにおいて、どこまで変換処理の対象とするか、“(7)変換終了位置選択ボックス”によって設定します。

- “End of the Song”
データの最後まで変換します。
- “Last Event”
最後の変換対象イベントまで変換します。
- “End of the Measure of Last Event”
最後の変換対象イベントがある小節の末尾まで変換します。

■ 変換対象から除外するイベントを設定する

1. “(8)イベントフィルタ設定パネル”の左側にある“Passing Events”から、除外したいイベントを選択します。
2. “(8)イベントフィルタ設定パネル”の中央上部にある“>>”ボタンをクリックします。
選択したイベントが“Passing Events”から“Blocking Events”に移動し、除外対象イベントとなります。

■ 変換対象に含めたいイベントを設定する

1. “(8)イベントフィルタ設定パネル”の右側にある“Blocking Events”から、変換対象に含めたいイベントを選択します。
2. “(8)イベントフィルタ設定パネル”の中央下部にある“<<”ボタンをクリックします。
選択したイベントが“Blocking Events”から“Passing Events”に移動し、変換対象イベントとなります。
設定可能なイベントは以下の通りです。
 - Note On/Off
 - Pitch Bend
 - Control Change Number 000~119

MIDIファイルまたはフレーズデータファイルを削除する

1. “(3)MIDIファイルリスト”または“(4)フレーズデータファイルリスト”に表示されたファイルから、削除したいファイルを決めておきます。
2. “(3)MIDIファイルリスト”または“(4)フレーズデータファイルリスト”から“(2)ゴミ箱”に、そのファイルをドラッグアンドドロップします。
お使いのシステムのゴミ箱に捨てた時と同じ動作をします。

MIDIファイルまたはフレーズデータファイルの名前を変更する

1. “(3)MIDIファイルリスト”または“(4)フレーズデータファイルリスト”に表示されたファイルのうち、名前を変更したいファイルをクリックして選択状態にした後、さらにもう一度クリックします。
2. ファイル名を入力できる状態になりますので、新しいファイル名を入力します。
3. 入力終了後、エンターキーを押します。

変換をキャンセルする

- 処理を実行している最中に表示される“(11)キャンセルボタン”をクリックすると、確認画面が表示されますので、“Yes”ボタンをクリックします。
現在実行中の変換処理がキャンセルされ、予約がすべて破棄されます。

Pad Calibrationモード

機能概要

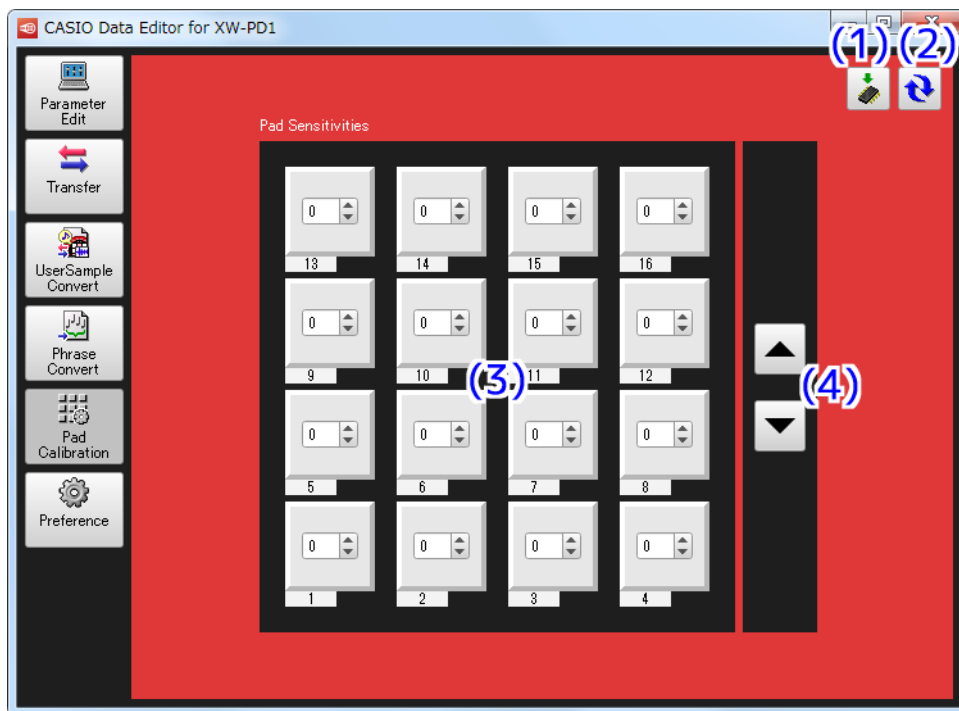
楽器のパッドを叩いた時の感度を調整します。

注意

- 本モードはMIDI通信機能およびデータ保存機能を使用します。4ページの“MIDI通信機能に関する注意”をご覧ください。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



(1) セーブボタン

設定した感度値を楽器に保存します。楽器に保存された感度値は、電源オン時に自動的に読み込まれます。“(2)リロードボタン”を押すまで、このボタンを押すことはできません。

(2) リロードボタン

現在の感度値を楽器から読み込みます。読み込まれた感度値は“(3)パッド感度調整パネル”に表示されます。

(3) パッド感度調整パネル

各パッドの感度値をそれぞれ別個に調整します。

(4) 全パッド感度調整ボタン

全パッドの感度値を同時に上下させることができます。▲ボタンを押すと上がり、▼ボタンを押すと下がります。

設定方法

1. “(2)リロードボタン” を押し、現在の感度値を読み込みます。
2. 楽器のパッドを叩きながら “(3)パッド感度調整パネル” で感度値を上下し、お好みの感度に調整します。
3. 全パッドの感度を一斉に上下したい場合は、“(4)全パッド感度調整ボタン” を操作してください。
4. 全パッドをお好みの感度に調整した後、“(1)セーブボタン” を押して楽器に感度値を保存します。

注意

- 感度値を保存しなかった場合、楽器の電源を切ると、その感度値は破棄されます。

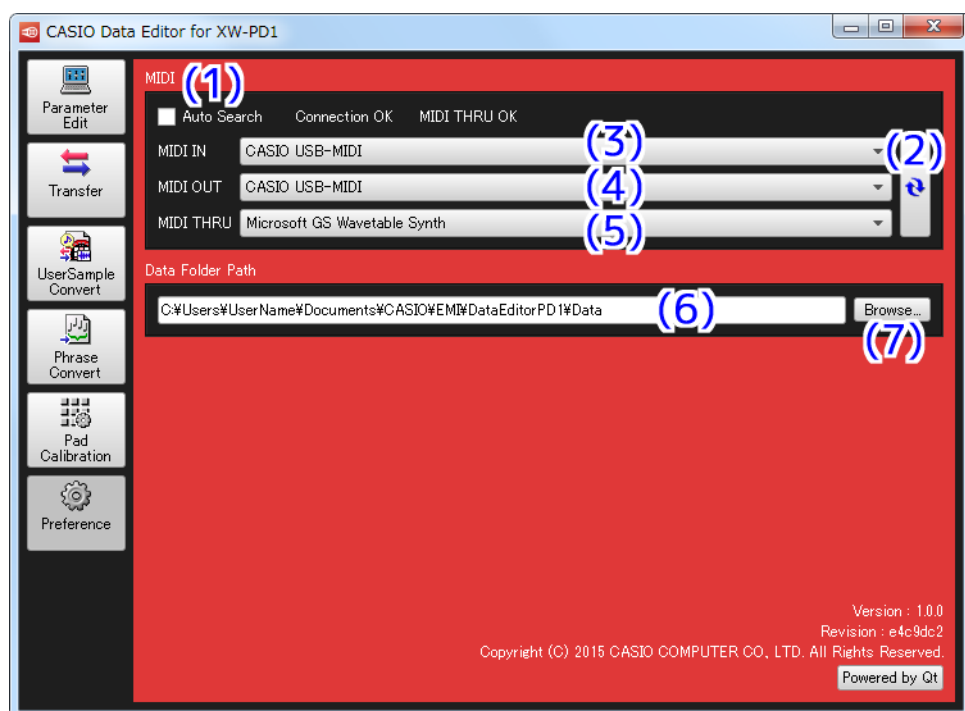
Preferenceモード

機能概要

- MIDIデバイスの設定をします。
- フォルダの設定をします。

画面説明

- イラストはWindows 7で使用した場合の画面です。



(1) Auto Search

チェックを入れると、楽器を自動で探して接続します。

(2) MIDIデバイスリロードボタン

MIDIデバイスをリロードします。

(3) MIDI INデバイス

MIDI INデバイスを選択します。

(4) MIDI OUTデバイス

MIDI OUTデバイスを選択します。

(5) MIDI THRUデバイス

MIDI THRUデバイスを選択します。MIDI INデバイスから送られてきたMIDIメッセージが、MIDI THRUデバイスにそのまま送られます。

ただし、楽器と本ソフトウェアの間で通信用に使用しているMIDIメッセージは送られません。

(6) データファイルフォルダ

各種ファイルの保存先として指定されているパスを表示します。このフォルダに入っているファイルが、各モードのパソコンファイルリストに表示されます。

(7) データファイルフォルダパス選択ボタン

各種ファイルの保存先を指定するための画面を開きます。

■ MIDI設定

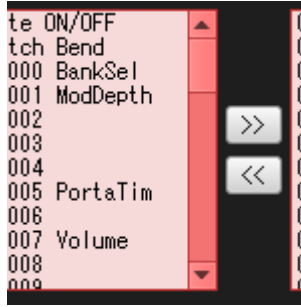
- 楽器とパソコンをUSBで接続している場合は、“(1)Auto Search” にチェックを入れてください。楽器を自動で探して接続します。
- 楽器とパソコンとの間に他の機材等を挟んで接続する場合は、“(1)Auto Search” のチェックを外し、手動で“(3)MIDI INデバイス”，“(4)MIDI OUTデバイス” の設定を行ってください。
 - 楽器とパソコンの接続に成功した場合は、“(1)Auto Search” の右側に“Connection OK” と表示されます。接続に失敗した場合は、“Failed to Connect to XW-PD1” と表示されます。その際は、32ページの“Communication Error” 表示時の対策をお試しください。
- MIDI THRUデバイス設定は手動で行ってください。使用しない場合は、“No Assign” を選択してください。
 - MIDI THRUデバイスとの接続に成功した場合は、“Connection OK” または“Failed to Connect to XW-PD1” の表示の右側に、“MIDI THRU OK” と表示されます。接続に失敗した場合は、“MIDI THRU NG” と表示されます。

■ フォルダ設定

- “(7)データファイルフォルダパス選択ボタン” をクリックしてフォルダを指定してください。

マウス右ボタンドラッグでのスクロール

各モードで、下図のようにスクロールバーがついた領域が表示される場合がありますが、この領域内部にマウスカーソルがある状態で、マウスの右ボタンを押しながらドラッグをすると、上下左右にスクロールすることができます。



パソコン上の任意の場所のファイルを使用する

本ソフトウェアの画面外部から、各モードのファイルリストやデータリストにファイルをドラッグアンドドロップすることができます。この操作により、本ソフトウェアのデータファイルフォルダ（27ページ）にファイルをコピーしたり、データファイルフォルダを使用せずに直接ファイルの転送や変換を実行したりすることができます。

注意

- 本ソフトウェアで使用できない拡張子のファイルはドラッグアンドドロップすることができません。




データ名の制約

ステップシーケンサー、エフェクト、サンプリング、フレーズのデータは、それぞれ名前を持っており、楽器でそのデータを選択した時に表示されます。この名前は、Transferモードで送信した場合には、送信したファイルの名前を元に付けられ、Parameter Editモードで保存した場合には、“データ名表示ボックス”で設定した名前が付けられます。このデータ名には、以下の制約があります。

- ステップシーケンサーデータの名前は最大15文字、それ以外は最大12文字です。
- 下図の文字のみが表示されます。ここに含まれない文字は、すべて“_”に変換されます。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	#	-	-	
U	V	W	X	Y	Z	#	-	-	(スペース)

ユーザーデータ一覧

	アイコン	ファイル拡張子	消去	備考
ステップシーケンサーデータ		.ZSS	可	—
エフェクトデータ		.ZFX	可	—
ユーザーサンプルデータ		.ZWT	可	ファイルサイズによって、送信可能なエリアが異なります。Transferモードでは、それぞれ別のデータ種類として扱われます。
フレーズデータ		.ZPH	可	Phraseエリア全体でのメモリー容量制限があるため、楽器の状態によっては転送できない場合があります。
MIDIマップデータ		.ZMM	不可	—
システムセッティングデータ		.ZST	不可	—

エラーメッセージ

操作の方法や楽器の状態、本ソフトウェアの使用環境などにより、使用中にエラーが表示されることがあります。表示されたエラーメッセージに応じて、下記の対策を行ってください。

メッセージ	原因	対策
Already Running	既に本ソフトウェアが実行中です。	既に実行中の本ソフトウェアを使用してください。
Bulk Dump is Disabled	楽器が、バルクダンプデータ転送機能を使用できない状態になっています。	楽器をテンポ表示状態にし、パッドやボタンなどから手を離して、再度お試しください。
Communication Error	楽器との通信中にエラーが発生しました。	<ul style="list-style-type: none"> • パソコンと楽器が正しく接続されているか確認してください。 • 楽器のMIDI設定と本ソフトウェアのMIDI設定が適合しているかどうか確認してください。楽器のMIDI設定については、取扱説明書 応用編の“MIDIコントロールモードにする”をご覧ください。本ソフトウェアのMIDI設定については、28ページの“MIDI設定”をご覧ください。 • 他のアプリケーションを使用している場合は、そのアプリケーションを終了してください。 • パソコンと接続する楽器の数は、1台までにしてください。 • 本ソフトウェアが動作中の複数台のパソコンを1台の楽器に接続しないでください。 • 通信中に楽器の操作を行わないようにしてください。 • USBハブや延長ケーブルを使用している場合、直接つなぎ直してください。 • 上記の対策で解決しない場合は、楽器の電源を入れなおしたり、本ソフトウェアを再起動したりしてください。
File Read Error	ファイルやフォルダの読み込み中にエラーが発生しました。	<ul style="list-style-type: none"> • 読み込みを行おうとしたファイルやフォルダが存在しているか確認してください。 • 読み込みを行おうとしたファイルやフォルダが読み込み可能かどうか確認してください。 • そのファイルが他のアプリケーションから使用されていないか確認してください。 • データファイルフォルダのパスに特殊な文字が含まれていないか確認してください。 • 特殊な文字が含まれている場合、パス名がすべて半角英数字で構成された場所をデータファイルフォルダとして指定してください。

メッセージ	原因	対策
File Write Error	ファイルやフォルダの作成、書き込み中にエラーが発生しました。	<ul style="list-style-type: none"> • ファイルやフォルダを作成しようとした場所が存在するか確認してください。 • 書き込みを行おうとしたファイルやフォルダが存在するか確認してください。 • 書き込みを行おうとしたファイルやフォルダが書き込み可能かどうか確認してください。 • USBメモリーなどをご使用の場合、プロテクトスイッチによって書き込み禁止になっていないか確認してください。 • そのファイルが他のアプリケーションから使用されていないか確認してください。 • パソコンやUSBメモリーの残り記録容量が十分にあるか確認してください。 • データファイルフォルダのパスに特殊な文字が含まれていないか確認してください。 • 特殊な文字が含まれている場合、パス名がすべて半角英数字で構成された場所をデータファイルフォルダとして指定してください。
File Format Error	ファイルの形式が本ソフトウェアで非対応です。	そのファイルは本ソフトウェアでは使用できませんので、別のファイルを使用してください。
	ファイルが壊れています。	そのファイルは本ソフトウェアでは使用できませんので、同じデータが楽器に残っていましたが、そちらを保存して使用してください。
Memory Full	ユーザーデータのメモリーがいっぱいです。	不要なフレーズデータを楽器から消去し、メモリーの空き容量を増やしてください。
File Too Large	変換の結果、楽器で使用可能な最大サイズを超えるフレーズデータになりました。	変換処理区間やイベントフィルタを調整してください。
Keyboard Data is Different	楽器上のデータの状態が、表示と異なっている可能性があります。	リロードボタンをクリックし、表示を最新の状態に更新してください。
Phrase Convert Error	MIDIファイルに有効なイベントが存在しないなどの理由により、変換開始位置または終了位置を指定できませんでした。	<ul style="list-style-type: none"> • フレーズ変換設定を確認してください。 • 有効なイベントが存在するMIDIファイルを選択してください。

ステップシーケンサーのデータ構造

名前	値域	概要
Name	—	データの名前。最大15文字。
Tempo	60-200	シーケンサーの演奏のテンポ。
Pattern Group Enable	Off, On	Offの場合、パターンが自動的に切り替わらなくなる。
Pattern Group	(グループ1-4)	パターングループ毎のパラメーター。
Length	1-16	パターングループを構成するパターン数。
Max Step	1-16	各パターンの再生において、何ステップ目まで再生するかを設定。
Swing	0%-100%	偶数ステップと奇数ステップの発音長の比率。50%が同じ比率で、値が大きくなるほど偶数ステップの発音が長くなる。
Pattern Sequence	(シーケンス1-16)	パターンの再生順序と再生方法。シーケンス1から順に、Numberで指定したパターンを再生する。
Number	1-8	再生するパターン番号。
Key Shift	-24 - 0 - 24	パターン再生時のキーシフト量。
Master EQ Enable	Off, On	マスターイコライザーを使用するかどうかを設定。
Master EQ	(Low, Low Mid, High Mid, High)	マスターイコライザーのバンド毎のパラメーター。
Frequency	Low: 50Hz, 63Hz, 80Hz, 100Hz, 125Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz Low Mid, High Mid: 100Hz, 125Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz High: 6.0kHz, 8.0kHz, 10kHz, 13kHz, 16kHz	音量を調整する音域の基準となる周波数を設定。
Gain	-12 - 0 - 12	Frequencyで指定した音域の音量増幅・減衰率を設定。
Reverb Send	0-127	パッドによるリバーブエフェクトがかけられていない時の、リバーブのかかり具合を設定。
Maximizer Gain	Off, 1-127	出力音の音圧をどの程度上げるかを設定。
Default Bank	バンク1-4	ステップシーケンサー番号を切り替えた直後にパッドで操作できるバンク番号。
Bank	(バンク1-4)	バンク毎のパラメーター。
Type	Drum, Melody, Synth(Bank1のみ), Sample	バンクのパッドセットの種類。
Number	取扱説明書 応用編 “パッドセット音色リスト” 参照	現在のパッドセットの種類のうち、何番目のデータを割り付けるか設定する。
Volume	0-127	バンクの音量。
Bend Range	0-24	ピッチベンドによるバンクの音高の変化量。
Mute	Off, On	バンクのミュート。

名前	値域	概要
Pad Data	(パッド1-16)	パッド毎のパラメーター。
Type	Bank TypeがDrum以外: Note, Effect, Phrase Bank TypeがDrum: Sound, Effect, Phrase, Sample	パッドを叩いた時の音や効果の種類を設定する。
Number	TypeがNote: C-1 - G9 TypeがEffect: (取扱説明書 応用編 “エフェクトリスト” 参照) TypeがPhrase: (取扱説明書 応用編 “音色タイプ: フレーズ” 参照) TypeがSound: (取扱説明書 応用編 “音色タイプ: サウンド” 参照) TypeがSample: 0-35	現在のパッドの種類のうち、何番目のデータを割り付けるか設定する。
Switch Type	Momental, Toggle	Momental: パッドを押すとオン状態に、パッドを離すとオフ状態になる。 Toggle: パッドを押す度にオン状態とオフ状態が切り替わる。
Retrigger	Off, 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2T, 3/8, 1/2, 1T, 3/4, 1	パッドを押している間、何小節で再発音を行うか設定。Offで再発音しない。
Fx Line Select	All, Current, Bank 1, Bank2, Bank3, Bank4, Internal, External	Pad TypeがEffectの時に設定可能。このパッドを押した時に、どの音にエフェクトをかけるか設定する。
Sampling Play Style	Gate, Loop, Oneshot	Pad TypeがSampleの時に設定可能。 Gate: パッドを押している間、サンプリング音が1回再生される。パッドを離すと再生停止する。 Loop: パッドを押している間、サンプリング音が繰り返し再生される。パッドを離すと再生停止する。 One-Shot: パッドを押すとサンプリング音が1回再生される。再生中にパッドを離してもサンプリング音の最後まで停止しない。
Assign Group	Off, 1-8	Pad TypeがSoundまたはSampleの時に設定可能。同じグループ番号のパッドの発音を排他にする。
Sound Volume	0-127	Pad TypeがSoundまたはSampleの時に設定可能。パッドの音量。
Key Shift	-24 - 0 - 24	Pad TypeがEffect以外の時に設定可能。パッドのキーシフト量。
Mute	Off, On	パッドのミュート。
Pattern	(パターン1-8)	パッドのパターンデータ。
Step Data	(ステップ1-16)	16ステップ分のパッドのデータ。
Note	Off, On, Tie	ステップ1つ1つの状態。
Velocity	2-127	ステップ1つ1つのベロシティ。

名前		値域	概要
	Control Data	(パート1-2)	コントロールパートのデータ。
	Target	None, Bend, CC 00 - 97, FX1 Knob, FX2 Knob	コントロールパートで操作する対象。
	Smooth	Off, On	ステップ間のValueの動きを補間するかどうかを設定。
	Pattern	(パターン1-8)	コントロールパートのパターンデータ。
	Step Data	(ステップ1-16)	16ステップ分のコントロールパートのデータ。
	Value	TargetがBend: -128 - 0 - 127 TargetがBend以外: 0 - 127	ステップ1つ1つのコントロール値。TargetがBendの時のみ、マイナスの値を使用。

エフェクトのデータ構造とエフェクトタイプ／パラメーターリスト

エフェクトのデータ構造

名前	値域	概要
Name		データの名前。最大12文字。
Block	(ブロックA, B, C, D)	エフェクトブロック毎のパラメーター。
Type	No Assign、および取扱説明書 応用編 “エフェクトの構成” の各エフェクトタイプ	エフェクトの種類。 No Assign: エフェクトをかけない。
Assignable Parameters	(エフェクトパラメーターの個数はTypeにより異なる)	ノブやフェーダーから操作できるエフェクトパラメーター。
Default	エフェクトパラメーターにより異なる	FX KNOB REFLECT設定がOffの時に使用されるエフェクトパラメーター初期値。
Min	エフェクトパラメーターにより異なる	このエフェクトパラメーターが取ることの出来る最小値。
Max	エフェクトパラメーターにより異なる	このエフェクトパラメーターが取ることの出来る最大値。
Controller Assign	None, FX1 Knob, FX2 Knob, ASSIGNABLE Fader	エフェクトをかけている時、ノブやフェーダーの操作をこのエフェクトパラメーターに反映するかどうかを設定。 反映する場合、Minは、ノブやフェーダーを最も左に動かした時の値となる。Maxは、最も右に動かした時の値となる。MinよりMaxが小さい設定にすると、ノブやフェーダーを右に動かした時、値が小さくなる。
Velocity Assign	Off, On	パッドを叩いた時のベロシティを、このエフェクトパラメーターに反映するかどうかを設定。反映する場合、弱く叩けばMinに近い値で、強く叩けばMaxに近い値でエフェクトがかかる。MinよりMaxが小さい設定にすると、ベロシティが大きいほどパラメーター値が小さくなる。
Non Assignable Parameters	(データ構造はTypeにより異なる)	ノブやフェーダーから操作できないエフェクトパラメーター。

エフェクトタイプおよびパラメーターリスト

■ ブロックAにのみ割り当て可能なエフェクト

Roll

エフェクト開始時点基準時点とし、そこから指定時間ループ再生を行います。

パラメーター名	値域	説明
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
Frequency	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
Retrigger	0-127	この値の回数だけループ再生を行った後、基準時点を現在時点に移動します。
Feedback	0-127	値を小さくすると、一回ループする毎に音量が小さくなります。値が127の時は小さくなりません。
Overdub	0-127	ループ再生音に、その時点での入力音をどの程度の音量で重ねるか指定します。値が0の時は重ねられません。

Reverse Roll

エフェクト開始時点を基準時点とし、そこから指定の時間の区間で逆ループ再生を行います。

- パラメーターはノーマルロールと同じです。

Step Back

現在再生位置から最大4拍分の過去に再生音を戻すことができます。どのように戻すかのパターンを組むことができます。

パラメーター名	値域	説明
Keep	Off/On	Onの時、パターンの途中でパッドを離しても、最後まで再生されます。
Transform	下記参照	Patternの内容を改変してプレイします。
Pattern	—	Step Backの再生パターンです。ノンアサインブルパラメーターです。

Transformパラメーターの値域

- Normal パターン通りにプレイします。
- Reverse パターンを最後から逆向きにプレイします。
- Skip パターンを1つ飛ばしてプレイします。
- Stick 最初の段を1番目とすると、奇数番目のfromを0に、偶数番目のfromを128にしてプレイします。
- Random 各段のfromをランダムに変更してプレイします。
- Shuffle 各段の並びをランダムに入れ替えてプレイします。

Patternについて

- 最大32個のパターンデータを重ねることができます。
- 1つのパターンデータには、“どのくらい過去から(from)”、“どのくらいの長さ(length)”を再生するか、指定します。
- 再生速度は等速で、再生方向は順方向のみです。
- fromとlengthは、4拍を128分割した値で指定します。fromが128であれば、ちょうど4拍前から再生することになります。

Tape Stop

ターンテーブルを手で止めたり、離してまた動き出すようなエフェクトです。パッドに割り当てた時、パッドを押すと減速開始し、しばらくすると再生停止状態になります。その後、パッドを離すと加速し、元の速度に戻ります。

パラメーター名	値域	説明
Deceleration	0-127	減速の速さを指定します。大きいほど速く減速します。
Acceleration	0-127	加速の速さを指定します。大きいほど速く加速します。

LFO Scratch

ASSIGNABLEフェーダーによるスクラッチ操作を、LFOによって自動的に行うエフェクトです。他のエフェクトを同時に使用できません。

パラメーター名	値域	説明
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。

■ ブロックBおよびブロックCに割り当て可能なエフェクト

Filter

音高に帯域制限を掛けます。

パラメーター名	値域	説明
Filter Type	下記参照	フィルタータイプを選択します。
Cutoff	0-127	カットする基準となる周波数を設定します。値が大きいほど、高い周波数を基準として設定します。
Resonance	0-127	値が大きいほどクセのある音になります。
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。
Fade-in Speed	“LFOなどの速度” 参照	エフェクト開始時、効いていない状態から徐々に効果がかかりますが、その速度を設定します。

Typeの値域

LPF 高い音をカットします。

BPF 高い音、低い音をカットします。

HPF 低い音をカットします。

LPF-HPF Cutoff値が64未満の時、LPFとして動作します。64以上の時はHPFとして動作します。

Flanger

音に激しいうなりや金属的な響きを与えます。

パラメーター名	値域	説明
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。
Feedback	0-127	値が大きいほど、クセのある音になります。
Wet Level	0-127	値が大きいほど、フランジャー効果の音量が大きくなります。

Tremolo

音量をLFOによって動かします。

パラメーター名	値域	説明
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。

Gater

パターンに応じて音を出力、ミュートします。

パラメーター名	値域	説明
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
PatternLength	1-32	パターン内のステップ数を指定します。ここで指定した値以降のステップは無視されます。
Pattern	—	出力/ミュートのパターンです。ノンアサインブルパラメーターです。

Patternについて

- 1周期を32ステップに等分割しています。
- 各ステップはOn, Offの設定となっており、Onのステップでは入力音がそのまま流れ、Offのステップでは無音となります。

Pitch Shifter

音の高さを変えます。

パラメーター名	値域	説明
Pitch	−64 - 0 - 63	音高をどの程度上げ下げ（ピッチシフト）するか設定します。1上がると25セント上がります。
Chromatic	Off/On	Onの場合、原音に比べて100セント（1半音）毎にしかピッチが変わらなくなります。
Quality	1, 2, 3	値が大きいほど、原音とピッチシフト音の発音時間差が大きくなりますが、音質が良くなります。
Dry Level	0-127	ピッチシフトしていない音の出力音量を設定します。
Wet Level	0-127	ピッチシフトした音の出力音量を設定します。
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。
Fade-in Speed	“LFOなどの速度” 参照	エフェクト開始時、効いていない状態から徐々に効果がかかりますが、その速度を設定します。

Distortion

音を歪ませます。

パラメーター名	値域	説明
Depth	0-127	入力音をどの程度歪ませるか設定します。
Output Level	0-127	出力音量を設定します。
Tone Color	0-127	出力音にかかるローパスフィルターの基準周波数を設定します。値が小さいと、籠った音になります。

Crusher

音の解像度を意図的に低下させます。

パラメーター名	値域	説明
Decimation	0-127	値が大きいほど、サンプリング周波数が下がります。
Bit Crush	0-6	値が大きいほど、振幅の解像度が下がります。

Ring Modulator

入力音に鋸状波を乗算し、金属的な音色を作ります。

パラメーター名	値域	説明
OSC Frequency	0-127	鋸状波の周波数を設定します。値が大きいほど周波数が高くなります。
Dry Level	0-127	入力音の出力音量を設定します。
Wet Level	0-127	リングモジュレーションされた音の出力音量を設定します。

Noise Generator

ホワイトノイズを発生させます。

パラメーター名	値域	説明
Input Level	0-127	入力音量を設定します。0の時、出力音がノイズだけになります。
Noise Level	0-127	発生させるノイズの音量を設定します。
LPF Cutoff	0-127	ノイズにかかるローパスフィルターの基準周波数を指定します。大きいほど高い周波数になります。
HPF Cutoff	0-127	ノイズにかかるハイパスフィルターの基準周波数を指定します。大きいほど高い周波数になります。
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。

■ ブロックCにのみ割り当て可能なエフェクト

Panner

音の定位を操作します。

パラメーター名	値域	説明
LFO Type	“LFOタイプの選択肢” 参照	LFOの波形を選択します。
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Speed	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
LFO Depth	0-127	値が大きいほど、LFOの振幅が大きくなります。
Center	-64 - 0 - 63	LFOの振幅の中心角度を設定します。-が左側、+が右側となります。

Delay

入力音を遅延しフィードバックさせることにより、繰り返し効果や音の広がりを得られます。

パラメーター名	値域	説明
Tempo Sync	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
Time	“LFOなどの速度” 参照	“LFOなどの速度” 参照
Time Ratio L	0-127	設定したTimeに対して、左側の音の遅延時間の比率を設定します。127でTime通りです。
Time Ratio R	0-127	設定したTimeに対して、右側の音の遅延時間の比率を設定します。127でTime通りです。
Feedback Type	下記参照	遅延音のタイプを設定します。
Feedback Level	0-127	遅延音の音量を設定します。
Feedback Damp	0-127	遅延音の高音域の減衰量を設定します。値が大きいほど早く減衰します。
Input Level	0-127	入力音量を設定します。
Wet Level	0-127	遅延音の出力音量を設定します。

- Feedback Typeの値域

LR Mix 左右チャンネルの音の平均を取った音を遅延音とします。

L Only 左チャンネルの音を遅延音とします。

R Only 右チャンネルの音を遅延音とします。

- 最大遅延時間

Delayにおける最大遅延時間は約1.5秒です。テンポおよびテンポシンク値によっては、これ以上の遅延時間を必要とする場合がありますが、その場合の遅延時間は、最大遅延時間に丸められます。

■ ブロックDにのみ割り当て可能なエフェクト

リバーブ

入力音によって室内やホールで演奏しているような残響音を生成し、原音と混ぜて出力します。

パラメーター名	値域	説明
Send	0-127	残響音を生成する処理への入力音量を設定します。
Level	0-127	残響音の出力音量を設定します。
Time	0-127	残響音の持続時間を設定します。

注意

- 本エフェクトをかけていない時も、リバーブ自体は常に動作しております。その際のSendはステップシーケンサーの設定から変更することができますが、LevelやTimeは固定値となります。本エフェクトは、このSend、Level、Timeを一時的に変更するものとなります。

■ LFOタイプ

各エフェクトで選択可能なLFOのタイプについて説明します。

LFOタイプ名	説明
Off	時間経過によって変化しません。
Sine	サイン波です。
Triangle	三角波です。
Square	矩形波です。
SawUp	時間経過に応じて上昇する鋸歯状波です。
SawDown	時間経過に応じて下降する鋸歯状波です。
PumpSoft	時間経過に応じて、下に凸のカーブで上昇します。
PumpMid	PumpSoftよりもカーブが急峻になります。
PumpHard	PumpMidよりもカーブが急峻になります。
Random 1	ランダムに値が変わります。値の変わり方は比較的緩慢です。
Random2	ランダムに値が変わります。値の変わり方は比較的急峻です。

■ LFOタイプの選択肢

エフェクトごとのLFOタイプの選択肢は以下の4種類です。

対象エフェクト	LFOタイプ
Tremolo	Sine, Triangle, Square, SawUp, SawDown, PumpSoft, PumpMid, PumpHard, Random 1, Random 2
Noise	Off, Sine, Triangle, Square, SawUp, SawDown, PumpSoft, PumpMid, PumpHard, Random 1, Random 2
LFO Scratch	Sine, Triangle, Random 2
上記以外	Off, Sine, Triangle, Square, SawUp, SawDown, Random 1, Random 2

■ LFOなどの速度

LFO Speed、GaterのSpeed、RollおよびReverse RollのFrequency、DelayのTime、FilterおよびPitch ShifterのFade-in Speedについては、現在のテンポにシンクロさせることができます。下記はその関連パラメーターになります。

Tempo Sync

Tempo Sync設定には、下記の4種類があります。

選択肢	意味
Off	現在のテンポに速度を同期させません。速度パラメーターの値域は0-127となり、この値によって速度が一意に決まります。値が大きいほど速度が上がります。
On	現在のテンポに速度をシンクロさせます。シンクロのさせ方を速度パラメーターによって選択します。
On(2)	現在のテンポに速度をシンクロさせます。選択可能なシンクロのさせ方が、2のべき乗（1/2, 1/4, 1/8 など）に限定されます。
On(3)	現在のテンポに速度をシンクロさせます。選択可能なシンクロのさせ方が、3連符の類（2/3, 1/3, 1/6 など）に限定されます。

LFOなどの速度の選択肢

Tempo SyncがOff以外の場合に選択できるシンクロのさせ方は、エフェクトごとに異なります。下記の表を参照してください。なお、表内の拍数は、LFO Speed、GaterのSpeed、RollおよびReverse RollのFrequencyの場合は1周期、DelayのTimeの場合は入力音の遅延時間、Fade-in Speedの場合はフェードイン終了までの時間に相当します。

対象エフェクト	何拍にシンクロさせるか
Delay	2, 3/2, 4/3, 1, 3/4, 2/3, 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16
Roll, ReverseRoll	4, 3, 8/3, 2, 3/2, 4/3, 1, 3/4, 2/3, 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 3/64, 1/24, 1/32
上記以外	16, 12, 32/3, 8, 6, 16/3, 4, 3, 8/3, 2, 3/2, 4/3, 1, 3/4, 2/3, 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16

MIDIマップのデータ構造

名前	値域	概要
Page	(ページ1-16)	パッド、ノブ、フェーダーを操作した時の動作のセット。
Pad	(パッド1-16)	パッド操作時の挙動を決めるパラメーター。
Type	Note, CC	パッド操作時に出力するデータの種類。 Note: パッドを押した時、ノートナンバーを出力する。 CC: パッドを押した時、コントロールチェンジナンバーを出力する。値はパッドのベロシティーを基に決定される。
Value	TypeがNote: C-1 - G9 TypeがCC: 0-127	パッド操作時に出力する、ノートナンバーまたはコントロールチェンジナンバー。
Min	0-127	出力するベロシティーまたはコントロールチェンジ値の最小値。 弱く叩くと、この値に近い値が出力される。
Max	0-127	出力するベロシティーまたはコントロールチェンジ値の最大値。 強く叩くと、この値に近い値が出力される。 MinよりMaxが小さい設定にすると、弱く叩いた時に大きい値が、強く叩いた時に小さい値が出力される。
Switch Type	Momental, Toggle	Momental: パッドを押すとオン状態に、パッドを離すとオフ状態になる。 Toggle: パッドを押す度にオン状態とオフ状態が切り替わる。
MIDI Out Channel	1ch-16ch	MIDIメッセージを出力するチャンネル。
Retrigger	Off, 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2T, 3/8, 1/2, 1T, 3/4, 1	パッドを押している間、何小節で再発音を行うか設定。Offで再発音しない。
Knob/Fader	(FX1 Knob, FX2 Knob, ASSIGNABLE Fader)	ノブ・フェーダー操作時の挙動を決めるパラメーター。
CC Number	0-127	ノブ・フェーダー操作時に出力するコントロールチェンジナンバー。
Min	0-127	出力するコントロールチェンジ値の最小値。ノブ・フェーダーを最も左側に動かした時の値。
Max	0-127	出力するコントロールチェンジ値の最大値。ノブ・フェーダーを最も右側に動かした時の値。 MinよりMaxが小さい設定にすると、ノブ・フェーダーを右に動かした時、値が小さくなる。
MIDI Out Channel	1ch-16ch	MIDIメッセージを出力するチャンネル。

CASIO[®]

カシオ計算機株式会社
〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2

MA1503-A



DATAEDITORXWPD1-JA1A

© 2015 CASIO COMPUTER CO., LTD.