

# 取扱説明書

デジタル・マルチトラックー

# VF80EX



## 安全上のご注意

ここでは、本機をご使用になる上での安全に関する項目を記載してあります。あなたや他の人々へ与える危害や、財産などへの損害を未然に防止するため、ここに記載されている事項をお守りいただくものです。本機をご使用前には必ずお読みください。



### 警告

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



### 注意

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が障害を負ったり、物的損害の発生が想定される内容を示しています。

#### 絵表示について

本書、および製品の表示には、あなたや他の人々へ与える危害や財産の損害を未然に防ぎ、本機を安全にご使用いただくために、警告または注意を促す絵表示を使用しています。これらの絵表示の意味をよく理解してから本書をお読みください。

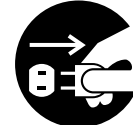
#### 絵表示の例



記号は、注意しなければならない内容（警告も含まれます）を示しています。具体的な注意事項は の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「感電注意」を示しています）。



＼記号は、禁止内容（してはいけないこと）を示しています。具体的な禁止事項は＼の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「分解禁止」を示しています）。



記号は、強制内容（必ずすること）を示しています。具体的な強制事項は の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「電源プラグをコンセントから抜く」を示しています）。

## 警告

#### 異常が発生した場合



万一、煙りが出ている、変なおいや音がするなど、異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因になります。すぐに機器本体の電源を切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。異常がなくなったことを確認して販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。お客様ご自身の修理は大変危険ですので、絶対にお止めください。



万一、機器内部に水や異物が入った場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。



電源コードの断線、芯線の露出などコードが傷んだ場合には、販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。



万一、機器を落としたり、カバーを破損した場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。







#### 設置する場合



機器本体に直接水のかかる場所には置かないでください。火災・感電の原因になります。特に屋外での使用（雨天、降雪時、海岸、水辺）にはご注意ください。



製品本体の上に花瓶、コップや水などの入った容器、または小さな金属物類を置かないでください。何らかの理由で水がこぼれたり、中に金属物が入ったりした場合、火災・感電の原因になります。

使用する場合		
 <p>本機の分解・修理・改造は絶対にしないでください。また、本体カバーは絶対に外したりしないでください。火災・感電の原因になります。</p>	 <p>電源コードを傷つけたり、加工したり、ねじったり、引っ張ったり、あるいは加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因になります。</p>	
 <p>雷が鳴り出したら、電源プラグには絶対手を触れないでください。感電の原因になります。</p>		 <p>機器本体または取扱説明書に記載されている電源電圧(家庭用100ボルト)以外の電圧では使用しないでください。なお、電源プラグは電源コンセントに確実に差し込んでご使用ください。火災・感電の原因になります。</p>
 <p>電源コードの上に重いものを載せたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。コードが傷付いて火災・感電の原因になります。</p>		

## ⚠ 注意

設置する場合	
 <p>油煙や湯気の当たるような場所、あるいは湿気やホコリの多いところに置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被覆が溶けて、火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>本機をぐらついた台の上や傾いたところなど、不安定な場所に置かないでください。落ちたり倒れたりしてけがの原因となることがあります。</p> <p>窓を閉め切った車の中や、直射日光が長時間当たる場所など、異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。</p>	 <p>電源スイッチをオフにしても、電源コードがコンセントに接続されたままでは、完全に断路状態になっていません。本機を長期間(一ヶ月以上)使用しない場合には、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。接続したままにしておくと、火災・感電の原因となることがあります。</p>
 <p>この製品は精密な部品でできています。製品を運ぶときなどは、慎重に行ってください。</p>	 <p>濡れた手で電源プラグの抜き差しはしないでください。感電の原因となることがあります。</p>
 <p>本機を移動する場合には、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いて、接続されている外部機器の接続ケーブルを外してから行ってください。コードが傷付き、火災・感電の原因となることがあります。</p>	 <p>電源が入った状態で、本機を布やふとんなどで被ったりしないでください。熱がこもり、火災の原因となることがあります。</p>
<p style="text-align: center;"><b>製品をお手入れする場合</b></p>	 <p>大きなモニター音を長時間ヘッドフォンでモニターするのはお止め下さい。聴力障害の原因となることがあります。</p>
<p style="text-align: center;"><b>使用する場合</b></p>	 <p>本機をお手入れする場合には、安全のため電源プラグをコンセントから抜いてください。電源プラグを差し込んだまま行くと、感電の原因となることがあります。</p>
 <p>本機に他のオーディオ機器を接続する場合には、必ず本機および接続する機器の電源を切り、接続する機器の説明書をよく読んで、説明に従って正しく接続してください。また、接続に使用するケーブルなどは指定されたケーブルを使用してください。</p>	<p>5年に一度位は、機器内部の清掃が必要です。販売店または当社営業窓口へご相談ください。長期間掃除しないと内部にホコリがたまり、そのまま使用すると火災・感電の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨時期の前に行うと、より効果的です。</p>
 <p>本機の電源を入れる前には音量(ボリュームなど)を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害の原因となることがあります。</p>	<p style="text-align: center;"><b>その他のご注意</b></p> <p>本機の近くで携帯電話を使用すると、機器にノイズが入ることがあります。携帯電話のご使用は、本機から離れた場所で行ってください。</p> <p>この製品をラジオやテレビの近くで使用すると、ノイズや雑音が生じることがあります。このような場合には、本機をラジオやテレビから離してご使用ください。</p>

## ご使用になる前の注意

### 電源に関するご注意

**本機に使用する電源ケーブルは、梱包材の内側に収納されています。**

本機は家庭用の交流 100 ボルト電源で使します。  
エアコンなどの200ボルト電源のコンセントには接続しないでください。

雑音の発生する外部機器(大型モーター、調光器など)あるいは大量に電力を消費する機器(エアコン、大型電熱器など)と同じ回路のコンセントには接続しないでください。

電源電圧の異なる地域でご使用になる場合は、お買い上げになった販売店、または当社の営業窓口までご相談ください。なお、電源周波数はいずれの地域でも 50Hz、60Hz 切り替えなしでご使用になります。

被覆が切れたりこすれたりして傷んでいる電源コードは、そのまま使用すると大変危険です。もし、傷んでしまったときはすぐに使用を中止し、修理を依頼してください。

水などで濡れた手で、電源プラグを抜き差ししないでください。

感電する恐れがあり大変危険です。

本体ケースのカバーを外して、内部に手を触れないでください。

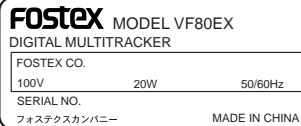
感電することがあり大変危険です。

本機の内部に水などの液体や可燃物、ピンなどの金属類を入れないでください。感電や故障の原因となり大変危険です。万一、水などが入った場合には、電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げの販売店、または最寄りの当社営業窓口へご連絡ください。

本機の電源をオンするときは、本機に接続されている外部機器を傷めることのないように、本機の出力が接続されている機器より先に電源をオンするようにしてください。また、本機の入出力端子にプラグを抜き差しするときは、ミキサー部のフェーダーやボリューム類のレベルを最小に絞った状態で行ってください。

#### <重要>

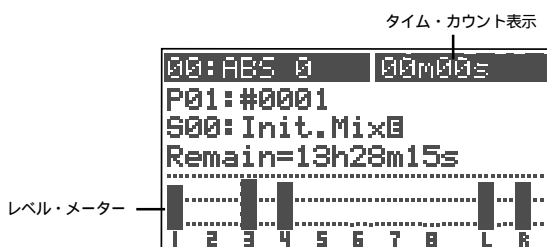
本機の機種名、電気定格、シリアル・ナンバーなどは、製品の底部に表示されています。



### ディスプレイ表示の遅れについて

**作業中にタイム・カウントやレベル・メーターの動きが遅れる場合がありますが、故障ではありませんのでご安心ください。録音される内容や再生音には一切影響はありません。**

これは、本機内部でオーディオに関する処理が忙しかった場合(例: 急激なフェーダーの移動など)タイム・カウントやレベル・メーターの表示処理よりもそちらを優先させ、録音 / 再生される音に影響が出ないように設計されていることに起因します。



### ハードディスク取り扱い上のご注意

本機に内蔵して使用するハードディスクは、非常に精密な装置です。使用中、または使用していないときでもハードディスクに強い衝撃を与えないようにしてください。特に電源が入っている状態で、本機とともに移動したり、強い衝撃を与えないでください。

本機の電源を切るときは、SETUP モードから抜け出し、かつ停止している状態で行ってください。特にハードディスクがアクセス中(本機の HD ACCESS LED が点灯または点滅)には、絶対に電源を切らないでください。録音したデータを失うことはもとより、ハードディスクの故障の原因となります。なお、本機の使用中に生じるあらゆるデータの消失に関しては、当社では一切の責任を負いませんのでご注意ください。

本機を改造して使用することはお止めください。

### 設置に関するご注意

本機をつぎのような場所で使用するのをお止めください。

- \* 極端な高温 / 低温など、温度差の激しいところ
- \* 湿気やホコリの多いところ
- \* 電源電圧の変動が激しいところ
- \* 震度や揺れの激しい不安定なところ
- \* 強い磁気を発生しているところ(テレビ、スピーカなどの近く)

ハードディスクを内蔵した本機を、極端に温度の低い場所から暖かい場所へ移動させたり、冬季間など部屋の温度が変化する場所で使用する場合、ハードディスクや他の部品に結露が生じることがあります。このような状況下でご使用になるには、新たな温度に慣れるまで本機を約 1 時間程度放置するようにしてください。

### 修理依頼に関するご注意

本機には、お客様が簡単に修理できる部品を使用していません。修理を依頼するには、お買い上げになった販売店、または当社の営業窓口へご連絡ください。

修理依頼で本機を持ち運んだり返送する場合には、必ず専用の梱包箱を使用してください。もし、梱包箱がないときは、衝撃吸収材などを使って完全梱包するようにしてください。輸送中または梱包の不備による故障などについては、当社では責任を負えませんのでご注意ください。

本機は民生用機器であるため、基本的に故障の際の代替機の提供、および出張修理などは行なえませんので、あらかじめご承知置きください。

### 著作権に関するご注意

本機を使って第三者が著作権を保有している CD ソフト、ビデオソフトなどを無断で録音したものは、あなたご自身が楽しむ以外、営利を目的とした公演、放送、販売、配布などに使用することは法律で禁止されています。

### 損害賠償に関するご注意

本機を使用して生じる「直接的損害」・「間接的損害」については、当社では一切の責任を負いませんので、あらかじめご承知置きください。

## 用途別目次

この「目次」は、おおまかな用途に合わせたページを検索するものです。後述の「目次の詳細」と併せてご利用ください。

**楽器を演奏して録音してみたい！**

29、31 ページをお読みください

**録音した演奏の一部分を録音し直したい！**

34 ページをお読みください

**曲の一部分を他のトラックへコピーしたい！**

63 ページをお読みください

**トラックの入れ替えをしたい！**

68 ページをお読みください

**複数のプログラムを作りたい！**

61 ページをお読みください

**VF80EX を MIDI でコントロールしたい！**

92 ページからをお読みください

**オリジナルCDを作りたい！**

79、123 ページをお読みください

**CD や MD からデジタル録音したい！**

91 ページをお読みください

**ソング・データのバックアップを作りたい！**

106 ページからをお読みください

**コンデンサー・タイプのマイクを使いたい！**

28 ページをお読みください

**イコライザーをかけて録音したい！**

37、42 ページをお読みください

**記録したプログラムを連続して再生したい！**

97 ページからをお読みください

**プログラムを削除したい！**

62 ページをお読みください

**希望の位置へロケートさせたい！**

33、71 ページをお読みください

**ハードディスクをフォーマットしたい！**

21 ページをお読みください

**外部マスター・レコーダーへミックダウンしたい！**

39 ページをお読みください

**デモ曲について知りたい！**

33、69 ページをお読みください

**内蔵エフェクトの詳細を知りたい！**

45 ページからをお読みください

**ミキシング設定を保存したり、呼び出したりしたい！**

52 ページからをお読みください

**早送りしながら頭出ししたい！**

56 ページをお読みください

**オーディオCD を本機で再生したい！**

104 ページをお読みください

**デジタル・スクラブしてポイントを探したい！**

57 ページをお読みください

**速度を可変しながら再生 / 録音したい！**

58 ページをお読みください

**内蔵エフェクトをかけて録音したい！**

38、45、76、83 ページをお読みください

## 目次 (VF80EX)

**プログラムに名前をつけて管理したい!**

62 ページをお読みください

**ガイドとなる入力信号を聞きながら録音したい!**

72 ページをお読みください

**不要になった曲をイレースしたい!**

62、66 ページをお読みください

**トレーニング・モードについて知りたい!**

74 ページをお読みください

**マスタリング・モードについて知りたい!**

76 ページをお読みください

**トラック・バウンス (ピンボン) したい!**

86 ページをお読みください

**録音済みのプログラムにプロテクトをかけたい!**

138 ページをお読みください

**ソング・データを WAV ファイルで保存したい!**

118 ページをお読みください

**PAN を設定したい!**

41、51 ページをお読みください

**不要なプログラムを削除したい!**

71 ページをお読みください

**インサート・エフェクトについて知りたい!**

84 ページをお読みください

**同じ範囲を繰り返し再生したい!**

59 ページをお読みください

**インターナル・マスタリング・モードについて知りたい!**

79 ページをお読みください

**DAT にソング・データを保存したい!**

107 ページをお読みください

**テンポ・マップを作成したい!**

131、133 ページをお読みください

**外部機器を使わずミックスダウンしたい!**

79 ページをお読みください

**MTC のオフセット時間を設定したい!**

136 ページをお読みください

**外部機器と同期させたい!**

92 ページからをお読みください

**外部 MIDI 機器へ MIDI 同期信号を出力したい!**

135 ページをお読みください

**ハード・ディスクのフォーマット情報が知りたい!**

141 ページをお読みください

**ハードディスクを交換したい!**

22 ページをお読みください

**ソング・データを CD-R/RW ディスクに保存したい!**

112 ページをお読みください

**市販のオーディオ CD から曲をコピーしたい!**

127 ページをお読みください

安全上のご注意 .....	2
ご使用になる前の注意 .....	4
用途別目次 .....	5

## VF80EX の基礎知識

製品の主な特長 .....	10
操作に入る前に覚えておきましょう .....	11
記録方式 .....	11
プログラム .....	11
リメイン .....	11
アディショナル・トラック .....	12
インプット・モニターとリプロ・モニター .....	12
イベント .....	12
トリム .....	12
タイムベース .....	13

## 各部の名称と働き

トップ・パネル (アナログ入出力セクション) .....	15
トップ・パネル (ミキサー・セクション) .....	16
トップ・パネル (レコーダー・セクション) .....	17
リア・パネル .....	20
サイド・パネル .....	20

## 記録メディアについて

ハードディスクの再フォーマット .....	21
ハードディスクの交換 .....	22
ハードディスクの新規フォーマット .....	24

## 基本的な録音 / 再生

デモ曲について (録音前に必ずお読みください) .....	25
周辺機器の接続 .....	26
LCD .....	27
電源投入時の表示 .....	27
タイムベース表示の切替 .....	27
ディスク・リメインの表示 .....	27
録音操作に入る前に覚えておきましょう .....	28
インプット端子と録音するトラックについて .....	28
コンデンサ・マイクの使い方について .....	28
基本的な録音の方法 (一つのトラックへ録音) .....	29
録音の準備 .....	29
録音 .....	30
再生 .....	30

基本的な録音の方法 (二つのトラックへ録音) .....	31
録音の準備 .....	31
録音 .....	32
再生 .....	32

マーク機能 .....	33
リアルタイムにマークを登録 .....	33
マーク位置へ移動 .....	33
リアルタイムにマークを削除 .....	33

ABS ロケート .....	34
----------------	----

パンチ・イン/アウト .....	34
本体キーによるパンチイン/アウト .....	34
FOOT SW によるパンチイン/アウト .....	34
オート・パンチイン/アウト .....	35

ミキシング .....	37
レベルの調整 .....	37
PAN の調整 .....	37
イコライザーの調整 .....	37
エフェクトの調整 .....	38

ミックスダウン .....	39
アナログ・ミックスダウン .....	39
デジタル・ミックスダウン .....	39

## ミキサーの色々な機能

電源投入時の状態 .....	40
----------------	----

ノーマル・ディスプレイ時の操作 .....	40
フェーダー .....	40
トラックのミュート .....	40
マスター・フェーダーのミュート .....	40

ミックス・パラメータ・セクション .....	41
PAN の設定 .....	41
イコライザー (EQ) のエディット .....	42
EQ ライブラリーの詳細 .....	43
エフェクトのエディット .....	45
ループ・エフェクトの設定方法 .....	46
エフェクト・センド・レベルの設定 .....	47
エフェクト・タイプの設定 .....	47
エフェクト・センドの PRE/POST 設定 .....	48
エフェクトの ON/OFF 設定 .....	48
エフェクト・タイプの詳細 .....	49
エフェクト・パラメータの詳細 .....	50

シーン・メモリー .....	52
シーンのストア (保存) .....	52
シーンのリコール (呼び出し) .....	52
シーン・メモリーの削除 .....	53
フェーダー・アジャスト .....	53

シーン・シーケンス .....	54
シーン・シーケンスのマップを作成 .....	54
シーン・シーケンスのマップを削除 .....	55
シーン・シーケンスのON/OFF .....	55
シーン・シーケンスの実行 .....	55

## レコーダーの色々な機能

<b>キューイング</b> .....	<b>56</b>
[F FWD] / [REWIND] キーによるキューイング .....	56
シャトル・キューイング .....	56
デジタル・スクラブによるキューイング .....	57
デジタル・スクラブの実行 .....	57
デジタル・スクラブしたポイントを登録 .....	57
<b>バリピッチ機能</b> .....	<b>58</b>
バリピッチのON/OFF .....	58
速度の設定 .....	58
<b>ループ機能</b> .....	<b>59</b>
スタート/エンド・ポイントの登録 .....	59
リアルタイムに登録 .....	59
任意の時刻にエディットして登録 .....	59
マークをスタート/エンド・ポイントに登録 .....	60
ループの実行 .....	60
<b>プログラムに関する操作</b> .....	<b>61</b>
プログラムの新規作成 .....	61
プログラムの選択 .....	62
プログラムの削除 .....	62
プログラム・タイトルの編集 .....	62
<b>トラックの編集</b> .....	<b>63</b>
トラック・データのコピー・ペースト .....	63
トラック・データのムーブ・ペースト .....	63
コピー (またはムーブ)・ペーストの実行 .....	64
コピー (またはムーブ)・ペーストのアンドウ/リドウ .....	65
トラック・データのイレース .....	66
イレースの実行 .....	66
イレースのアンドウ/リドウ .....	67
トラック・エクスチェンジ (入れ替え) .....	68
トラック・エクスチェンジの実行 .....	68
<b>マークの編集</b> .....	<b>69</b>
マーク・リストの確認 .....	69
マークの移動 .....	69
マークに名前をつける .....	70
マークの追加 .....	70
マークを指定して削除 .....	71
マークを指定してロケート .....	71

## 応用編

<b>メトロノーム機能</b> .....	<b>72</b>
テンポ・マップの設定 .....	72
メトロノーム出力の設定 .....	72
タイムベースをBAR/BEATに設定 .....	72
メトロノーム音の確認 .....	72
<b>バウンス機能 (ピンポン録音)</b> .....	<b>73</b>
バウンス・モードのON/OFF .....	73
PANの設定 .....	73
各トラックの音量 / 録音レベルの調整 .....	73
バウンスの本番 .....	73
<b>トレーニング・モード</b> .....	<b>74</b>
楽器 / ヘッドフォンの接続 .....	74
トレーニング・モードのON/OFF .....	74
再生スピードを遅くする .....	75
ピッチを変える .....	75
センターの音を消す .....	75
キャンセル・ポジションの移動 .....	75
ベース音を強調する .....	75
自分の演奏を重ねて練習 .....	75
<b>マスタリング・モード</b> .....	<b>76</b>
再生するプログラムを選択 .....	76
マスタリング・モードのON/OFF .....	76
マスタリング・エフェクトの設定 .....	77
マスタリング・エフェクトのON/OFF .....	77
マスター・レコーダーへ録音 .....	77
エフェクト・ライブラリーの詳細 .....	77
<b>インターナル・マスタリング・モード</b> .....	<b>79</b>
インターナル・マスタリングのリハーサル .....	80
インターナル・マスタリングのテイク .....	80
StartポイントとEndポイントの確認 .....	83
マスタリング終了後「無音」を作成するには .....	83
<b>インサート・エフェクトの活用</b> .....	<b>84</b>
リハーサル .....	85
ギター演奏 (ドライ音) を録音 .....	86
インサート・エフェクトをかけながら再録音 .....	87
ディストーション系エフェクトのパラメータ .....	88
<b>デジタル録音</b> .....	<b>91</b>
外部デジタル機器からのデジタル録音 .....	91
VF80EX から外部デジタル機器へデジタル録音 .....	92
<b>MIDI クロック同期システム</b> .....	<b>92</b>
<b>MIDI 同期 / マシン・コントロール・システム</b> .....	<b>93</b>
<b>スレープ・モードによる同期システム</b> .....	<b>95</b>
<b>チェーン・プレイ機能 (プログラムの連続再生)</b> .....	<b>97</b>
プレイ・リストを作成する .....	98
全プログラムを選択してプレイ・リストを作成 .....	98



任意のプログラムを選択してプレイ・リストを作成	99
チェーン・プレイのプレイ・モードを設定	100
プレイ・モード設定時のプログラム・チェンジ	100
プレイ・リストを編集	101
リストから任意のプログラムを削除 (または入れ替え)	101
全てのプレイ・リストを削除	102
プレイ・リストに新たなプログラムをインサート	103
<b>オーディオ CD (CD-DA) の再生</b>	<b>104</b>
再生モードの切り換え	104
オーディオ CD の再生モードで可能な操作	104
オーディオ CD の先性モードにおけるディスプレイ	105

## ソング・データのセーブ/ロード

<b>ソング・データについて</b>	<b>106</b>
セーブ/ロード可能な項目	107
<b>S/P DIF デジタル信号によるセーブ/ロード</b>	<b>107</b>
ご使用になるデジタル機器についての注意	107
S/P DIF デジタル信号を使ったセーブの注意	107
S/P DIF デジタル信号によるセーブ	108
S/P DIF デジタル信号によるロード	110
<b>CD-R/RW によるセーブ/ロード</b>	<b>112</b>
最初にお読みください	112
CD-R/RW ディスクの取り扱いについて	112
ディスクの書き込み速度と読み出し速度について	112
CD-R/RW を使ったセーブ/ロードについて	113
CD-R/RW ディスクへのセーブ (バックアップ)	113
CD-R/RW ディスクからのロード	116
WAV ファイルのセーブ	118
WAV ファイルのロード	121
<b>オーディオ CD の作成</b>	<b>123</b>
Mark Enable の ON/OFF 設定に関する詳細	126
<b>オーディオ CD からのロード</b>	<b>127</b>

## SETUP モード

<b>SETUP モードへ入るには</b>	<b>131</b>
<b>拍子の設定</b>	<b>131</b>
新規に小節 / 拍子データを登録	131
登録した拍子データを修正	132
任意の小節 / 拍子データを削除	132
すべての拍子 / テンポ・データをクリア	132
小節のオフセット値を変更	132
<b>テンポの設定</b>	<b>133</b>
新規にテンポを登録	133
登録されているテンポの修正	134
登録されているテンポ・マップの削除	134
<b>メトロノーム機能の設定</b>	<b>134</b>

<b>MIDI 同期信号出力の設定</b>	<b>135</b>
<b>MTC フレームレートの設定</b>	<b>135</b>
<b>MTC オフセット時間の設定</b>	<b>136</b>
<b>MTC オフセット・モードの設定</b>	<b>136</b>
<b>スレーブ・モードの設定</b>	<b>137</b>
<b>スレーブ・タイプの設定</b>	<b>137</b>
<b>録音許可 / 不許可の設定</b>	<b>138</b>
<b>デジタル入力の設定</b>	<b>139</b>
<b>BAR/BEAT リゾリューション・モードの設定</b>	<b>139</b>
<b>MIDI デバイス ID の設定</b>	<b>140</b>
<b>各トラックのイベント・チェック</b>	<b>140</b>
<b>ドライブのフォーマット情報</b>	<b>141</b>
<b>フェーダー・フィックス・モードの設定</b>	<b>141</b>
<b>フェーダー・リコール・モードの設定</b>	<b>142</b>

## その他

<b>MIDI インプリメンテーション・チャート</b>	<b>143</b>
<b>VF80EX 対応 MMC 一覧</b>	<b>144</b>
<b>VF80EX 対応 INQUIRY MESSAGE 一覧</b>	<b>144</b>
<b>保 守</b>	<b>145</b>
外装のお手入れについて	145
アフターサービスについて	145
<b>製品の主な仕様</b>	<b>146</b>
<b>ブロック・ダイヤグラム</b>	<b>147</b>
<b>外形寸法図</b>	<b>148</b>

# VF80EX の基礎知識

VF80EX は、Fostex が独自に開発した A.S.P.+ (Fostex Advanced Signal Processing) テクノロジーによる高性能 DSP マルチ・エフェクトを内蔵したデジタル・ミキサーと、非圧縮 / 44.1kHz / 16bit での高音質な録音 / 再生が可能な 8トラック (+16 アディショナル・トラック)・デジタル・レコーダーを一体化したデジタル・マルチトラックャーです。オーバーダビング、バウンス(ピンポン) ミックスダウンなどの多重録音をはじめ、エフェクト処理、イコライジング、トラック編集などの音楽制作の過程を、信号を劣化させることなくフル・デジタルで行うことが可能です。

さらに、本機搭載の CD-R/RW ドライブを活用し、CD-R/RW ディスクを使ったセーブ / ロード (WAV ファイルのセーブ / ロードも可能) や、オリジナル CD の作成が可能になります。

## 製品の主な特長

### ミキサー・セクション

A.S.P.+ (Fostex Advanced Signal Processing) テクノロジーによる高性能 DSP マルチ・エフェクトを標準搭載。7本のトラック・フェーダーとステレオ・マスター・フェーダーで、全ての信号を直感的にコントロールすることが可能。

全トラックに、トラック ON/OFF スイッチを装備し、トラック 1 ~ 6 にはライブラリー付きの 2 バンド・イコライザーと PRE/POST の切り替え可能なエフェクト・センドを搭載。

アナログ・インプットにはバランス (XLR) / アンバランス (PHONE) の 2 系統を装備し、バランス使用時にはファンタム電源の供給も可能。さらにインプットごとにトリムを搭載、マイク・レベルからライン・レベルの入力に対応。キー一つの操作で、トラック 1 ~ 6 をトラック 7/8 へピンポンを可能にする「バウンス機能」を搭載。

マスター・トラック(トラック 7-8)にマスタリング・エフェクトをかけることが可能な「マスタリング・エフェクト」を搭載。

録音済みトラックにインサート・エフェクトをかけて録音し直す「REC EFFECT モード」を搭載。

インサート・エフェクト専用のディストーション / シミュレーション系のエフェクトを内蔵し、好みのエフェクト処理が可能。

あこがれミュージシャンの演奏テクニックをマスターするのに便利な「トレーニング・モード」を搭載。

フェーダー位置や EQ / エフェクトの設定等、ミキサーの状態を最大 99 個まで登録 / 呼出が可能なシーン・メモリー機能を搭載。

ミックス・ダウンした信号を S/P DIF デジタル信号として出力し、DAT など外部デジタル機器へデジタル録音が可能。インターナル・マスタリング・モードを活用し、外部マスター・レコーダーがなくても VF80EX 自身でのマスタリングが可能。さらには、マスタリングした曲のオリジナル・オーディオ CD が作成可能。

### レコーダー・セクション

Fostex の独自フォーマットである FDMS-3 (Fostex Disk Management System-3) を採用。非圧縮 / 16bit / 44.1kHz での高音質な 8トラックの録音 / 再生に加え、16 アディショナル・トラックの使用が可能。モノ・トラック換算で 1GB 当たり約 3 時間の録音が可能。

デジタル・レコーダーならではのコピー・ペースト、ムーブ・ペースト、イレース、アンドウ / リドウなど音声編集が非破壊で可能。

個々の楽曲に名前を付けて最大 99 曲まで管理することが可能な「プログラム機能」を搭載。

± 6.0 パーセントの範囲でピッチのコントロールが可能。

外部からの S/P DIF デジタル信号をダイレクトにデジタル録音可能。

1/100 フレーム単位で時間を設定可能なリハーサル機能付きオート・パンチイン / アウトを搭載。さらにフット・スイッチによるマニュアル・パンチイン / アウトも可能。

チェーン・プレイ機能を搭載し、任意のプログラムを連続再生が可能。

オーディオ CD の再生機能を搭載し、本機で作成したオーディオ CD (または市販のオーディオ CD) の再生が可能。

### その他

ドット・マトリクス・タイプ LCD (液晶ディスプレイ) 及び自照式キーを採用。ミキサーやレコーダーの設定 / 状態などをグラフィカルに表示。

長時間使用に信頼性の高い、3.5 インチの E-IDE 規格ハードディスクを標準搭載。

CD-R/RW ディスクを使ったソング・データのセーブ / ロードが可能 (WAV ファイルでのセーブ / ロードも可能)。

S/P DIF 信号 (コアキシャル) によるソング・データのセーブ / ロードが可能。

MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタ、または MTC (MIDI TimeCode) の出力が可能。

MMC (MIDI マシン・コントロール) に対応。

外部からの MTC 入力によって、スレーブ走行させることが可能。

レコーディング時のガイド・リズムとして利用できるメトロノーム機能を搭載。

バー / ビート・リゾリューション機能により、拍単位 (クロックは切り捨て) での編集が可能。

1 曲につき 99 カ所のマークが任意に設定でき、マークを利用した頭出し (マーク・ポイントへのロケート) が可能。さらにマークを利用したシーンのマーク・マップ構築が可能。

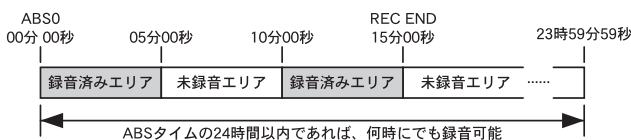
## 操作に入る前に覚えておきましょう

ここでは、VF80EX の具体的な操作に入る前に、ぜひ知っておいていただきたい事柄や名称について説明します。初めてマルチトラックをお使いになる方、あるいはテープ式のマルチトラックに使い馴れた方も、操作に入る前にこの項をお読み頂き、VF80EX の概要を理解するようにしてください。

### 記録方式

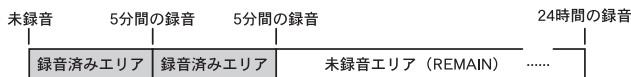
VF80EX の記録メディアには、従来のテープなどとは異なるハードディスクを使用しています。

VF80EX の録音は、ABS タイムにおける 24 時間以内であれば、どこからでも録音することができます。また、その中のどの時間へも移動(ロケート)することが可能です。つまり、VF80EX には **24 時間のカウントが刻まれたテープが入っている** と考えてください。



**ABS 0** : 先頭の 00 時 00 分 00 秒の時間  
**REC END** : 録音最終位置の時間(この場合 00 時 15 分 00 秒)

また、テープ式のレコーダーでは使用するテープの長さによって録音可能な時間が決まってくるのですが、VF80EX では未記録の部分はディスクを使用しませんから、効率的な録音が可能となります(もちろん無限ではありませんが…)



### プログラム

VF80EX では、この **“24 時間のカウントが刻まれたテープ”** を最大 99 個まで使用することができます。このテープのことを **“プログラム”** と呼んでいます。

プログラムは、ハードディスク上で個々に独立していますので、他のプログラムに影響を与えることなく、それぞれのプログラムごとに録音 / 再生 / 編集などが自由に行えます。

またプログラムには名前(プログラム・タイトル)を付けることが可能ですから、楽曲の管理などに便利です。

通常の画面では、下図の位置に **“プログラム+タイトル”** が表示されます(下記例はプログラム 1 を示しています)



### リメイン

リメイン(REMAIN)とは、使用中のハードディスクにあとどのくらい録音できるかという **“残り”** を表すものです。

VF80EXは24時間が刻まれたプログラムで管理されていますが、実際にはハードディスクの残りの容量によって録音可能な時間が変わってきます。

リメイン表示は、VF80EXが録音状態(または録音スタンバイ)になっているとき表示され、下図LCDの位置にハードディスクに録音可能なモノ・トラック換算の、大まかな残り時間が表示されます。

なお、リメインが100時間以上の場合は容量(MB)で表示されます。



モノ・トラックとは、1つのトラックという意味です。つまり、**“モノ・トラック換算での残り時間”** とは、**ハードディスクの残り容量に1トラックだけで録音し続けた場合にどのくらいの長さの録音ができるか**、ということを行います。

したがって、上記例のリメイン表示では、2トラック同時に録音する場合には  $13 \text{ 時間 } 28 \text{ 分 } 15 \text{ 秒} \div 2 = \text{約 } 6 \text{ 時間 } 44 \text{ 分}$  録音ができ、8トラックすべてに録音するとしたら  $13 \text{ 時間 } 28 \text{ 分 } 15 \text{ 秒} \div 8 = \text{約 } 1 \text{ 時間 } 41 \text{ 分}$  の録音が可能になります。

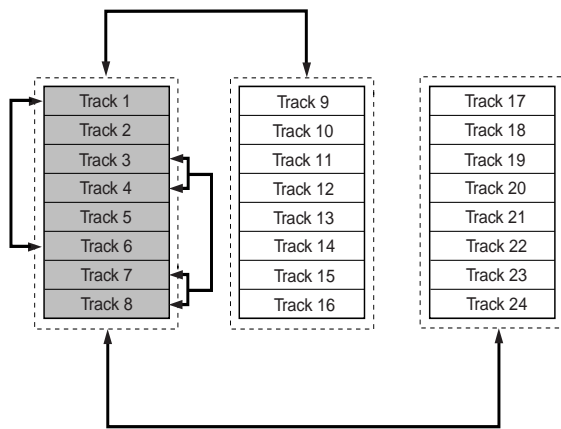
このように、残り時間を録音するトラック数で割ると、録音可能な時間が計算できるわけです。

VF80EXでは99のプログラムでハードディスクを管理していますが、このプログラムには録音データのみならず各種設定情報なども含まれているため、プログラムを増やすごとに僅かですがディスクを消費してしまいます。そのため、上記算出する時間はあくまでも**「おおまかな録音時間」**として理解してください。**録音を始める前にはREMAIN表示を確認し、作業中に容量不足などが発生しないように心掛けてください。**

## アディショナル・トラック

VF80EXは、1つのプログラムが24トラックで構成されています。このうち常に録音/再生/編集が可能なトラックは1～8トラックで、“リアル・トラック”と呼んでいます。これとは別に16トラック(9～24)の“アディショナル(付加)・トラック”を持っています。これら24トラックは、1トラック毎、2トラック毎、または8トラックまとめて交互に入れ替えることが可能です。これを“トラック・エクスチェンジ”と呼びます。これによって、ソロ・パートを複数のトラックに録音し、それらを入れ替えて聞き比べたり、複数トラックに録音されたリズム・セクションを丸ごと入れ替えてリミックスをする等、様々な使用方法があります。

なお、9～24トラックの間までは録音/再生/編集が行えませんので、使用する際には1～8トラックと入れ替えます。



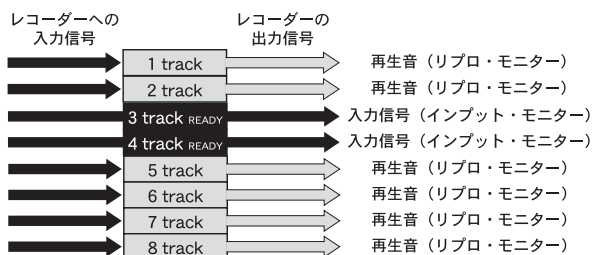
## インプットモニターとリプロモニター

VF80EXのレコーダーでは、各トラックの信号を出力する際に、“リプロモニター”と“インプットモニター”の2種類があります。

リプロモニターとは、トラックの出力が再生音であることを示します。既にそのトラックに録音されている再生音を聞く場合等、通常の再生はリプロ・モニターで行います。

インプットモニターとは、そのトラックへ入力された信号(録音しようとしている音)をそのままトラックの出力へ送ることを示します。これは、録音する音の録音レベルを確認する際に使用します。

したがって、インプットモニターにすることができるトラックは“READY(録音待機)”になっているトラックまたは録音しているトラックだけとなります。



## イベント

VF80EXで録音を行うと、録音されたトラックにはそれぞれの録音毎に独立した1つの録音ファイルが作られます。また、無録音部分も1つの無音ファイルと認識します。これら録音ファイルと無音ファイルを“イベント”と呼んでいます。

VF80EXは、トラックごとに最大512までのイベントを作成することが可能です。これを越えるイベントでの録音はできません。通常使用では、この状況になることは希です。

VF80EXには、現在のイベント数を表示する機能があり、また越えた場合には警告表示を行います。もし発生した場合でも、後述の“プログラムのセーブ/ロード”を行うことで解消することが可能です。

以下にイベント数の具体例を表記します。

- 何も録音されていないトラックは、VF80が無録音部分を1つのファイルとカウントしますので、トラックには1つのファイルがあることになります。
- 録音を行うと、1つの録音ファイルが作成されるので、トラックには2つのファイルがあることになります。
- 続けて録音を行うと、新たに録音ファイルが作成され、トラックには3つのファイルがあることになります。
- 早送りをして再度録音を行うと、無音ファイルの後に録音ファイルが作成され、トラックには5つのファイルがあることになります。
- (B)と(C)をまたいで録音した場合、トラックには4つのファイルとなり、イベントは減少します。

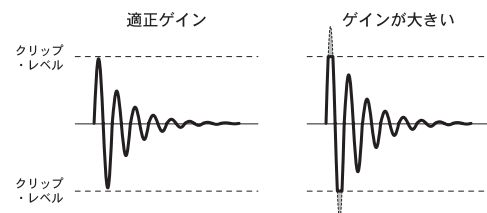


## トリム

VF80EXで録音する際にもっと注意してほしいのは、入力されたアナログ信号をデジタル信号に変換(A/D変換)するときです。これを調整するのが“トリム [TRIM]”であり、監視するのが“ピーク [PEAK]”LEDです。

VF80EXの[INPUT] A、Bに入力したアナログ信号音に対して、トリムのゲインが大きすぎる状態([PEAK] LEDが点灯する)では、入力信号が歪んだ(クリップ)信号としてデジタル信号に変換されてしまい、ノイズのように聞こえてしまいます。以降のミキサーやレコーダーではこの歪みを取り除くことはできません。

したがって、入力された信号の最大音量になる部分で、“[PEAK] LEDが点灯しない”位置にトリム [TRIM] を調整してください。



## タイムベース

本文中のいたるところで“**タイムベース**”という言葉が出てきます。このタイムベースは、従来のテープ式レコーダーでいう“**テープ・カウンター**”の役目と同じようなもので、レコーダーの走行位置を表す際に利用します。

このタイムベースには、1. ABS(アブソリュート・タイム)表示、2. BAR//CLK(小節/拍子/クロック)表示、3. MTC(MIDIタイムコード)の3種類があります。タイムベースは、[TIME BASE SEL]キーを押していくと切り換えられます。

ABS(アブソリュート・タイム)とは、ハードディスクの“**絶対時刻**”であり00時00分00秒(ABS 0)から23時59分59秒までの時間がプログラムを作成した時点で刻まれています。

下図では、レコーダの現在位置がABSの00M(Minutes:分)00S(Second:秒)にいることを示しています。時間(Hour)の桁は、ABSが1時間を超えた時点で表示されます。ABS 0は走行位置を管理する全ての基礎となっており、他のタイムベースと相関関係があります。

```
00:ABS 0 | 00m00s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
.....
.....
.....
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
```

**BAR//CLK**とは、VF80EXに内蔵されているテンポマップ(拍子とテンポ)によって作り出された“**小節/拍/クロック**”を表示します。

下図では、レコーダの現在位置がBAR//CLKの-002BAR(-2小節)1↓(1拍目)にいることを示しています。

BAR//CLKは、ABS 0の位置を-002小節として設定し、この位置を基準として、それ以降の小節を設定した拍子とテンポにしたがって走行位置を決定します。

初期設定では、ABS 0の位置は-002小節に設定されていますが、この値は-009 ~ -002小節の間で変更することも可能です。

```
00:ABS 0 | -002BAR1↓
P01:#0001
S00:Init.Mix0
.....
.....
.....
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
```

**MTC**は、ABS 0の位置をMTCの\*\*時\*\*分\*\*秒にするか、言い換えると“**MTCを何時からスタートさせるか**”を設定し、その時刻を基準として以降24時間のMTCをABSに同期して刻んでいきます。例えばABS 0をMTCの1時に設定した場合、MTCは1時からスタートし、ABSの1時(1時間経過)はMTCでは2時になるわけです。

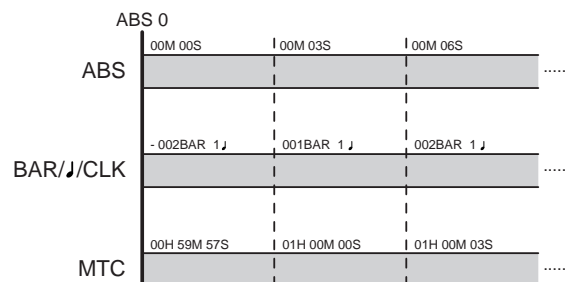
設定したABS 0でのMTC時刻を“**MTCオフセット**”と呼びます。下図では、レコーダの現在位置がMTCの00H(Hour:時)59M(Minutes:分)57S(Second:秒)にいることを示しています。

初期設定ではMTCオフセットは、00H 59M 57S 00F 00SFに設定されています。この時刻は24時間のどの時刻にでも変更可能です。

```
00:ABS 0 | 00h59m57s00f
P01:#0001
S00:Init.Mix0
.....
.....
.....
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
```

また、ABS 0の位置ではなくBAR//CLKの001小節1拍目に設定を変更することも可能です。

下記に、3つのタイムベースの関係を表記します。ご参照ください

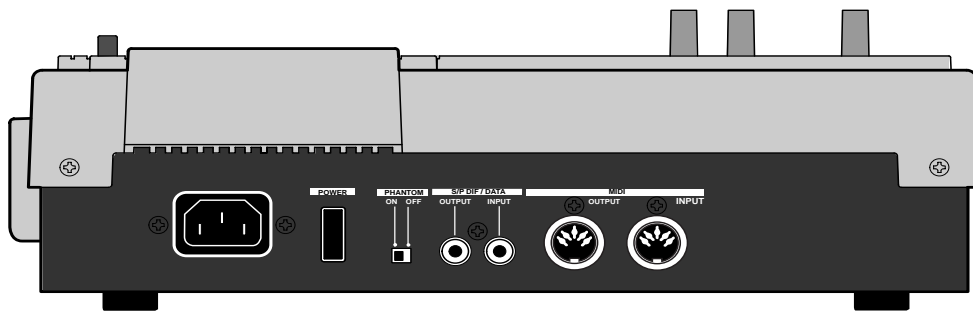


# 各部の名称と働き

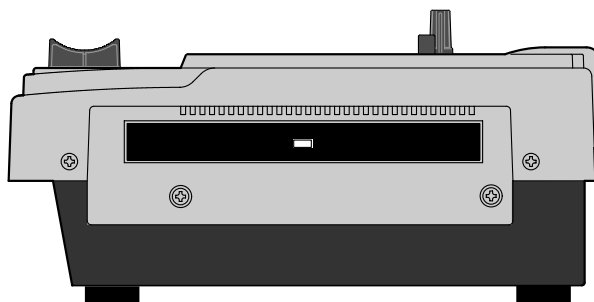
## トップ・パネル



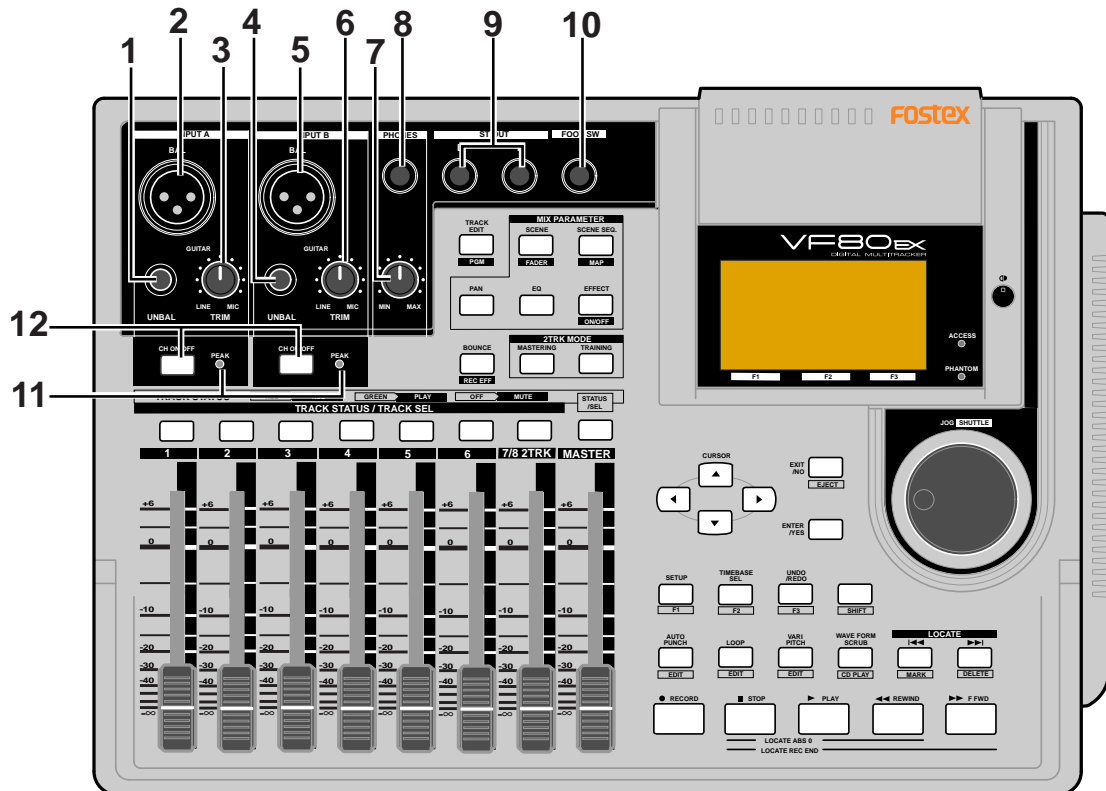
## リア・パネル



## サイド・パネル



## トップ・パネル (アナログ・インプット/アウトプット・セクション)



## 1. [INPUT A/UNBAL] (アンバランス) 端子

外部音源のアンバランス出力を接続します。  
標準入力レベル:  $-50\text{dBV} \sim +2\text{dBV}$   
コネクタ: PHONE  
この端子にプラグを差し込むと、[INPUT A/BAL] 端子からの入力は遮断されます。

## 2. [INPUT A/BAL] (バランス) 端子

外部音源のバランス出力を接続します  
標準入力レベル:  $-50\text{dBV} \sim +2\text{dBV}$  (約  $-48\text{dBu} \sim +4\text{dBu}$ )  
コネクタ: XLR-3-31 タイプ (2 番ホット)  
コンデンサ・タイプのマイクロフォンを使用するためのファンタム電源  $+48\text{V}$  を供給することが可能です (リアパネル [PHANTOM] スイッチで ON-OFF が切り換え可能)  
[INPUT A/UNBAL] 端子にプラグを差し込むと、この入力は遮断されます。

## 3. [INPUT A/TRIM] (トリム) ノブ

[INPUT A] 端子に入力する信号に合わせて、ゲインを調整します。  
 $-50\text{dBV}$  (MIC)  $\sim +2\text{dBV}$  (LINE) の間で、ゲインの調整が可能です。

## 4. [INPUT B/UNBAL] (アンバランス) 端子

外部音源のアンバランス出力を接続します。  
標準入力レベル:  $-50\text{dBV} \sim +2\text{dBV}$   
コネクタ: PHONE  
この入力にプラグを差し込むと、[INPUT B/BAL] 端子からの入力は遮断されます。

## 5. [INPUT B/BAL] (バランス) 端子

外部音源のバランス出力と接続します  
標準入力レベル:  $-50\text{dBV} \sim +2\text{dBV}$  (約  $-48\text{dBu} \sim +4\text{dBu}$ )  
コネクタ: XLR-3-31 タイプ (2 番ホット)  
コンデンサ・タイプのマイクロフォンを使用するためのファンタム電源  $+48\text{V}$  を供給することが可能です (リアパネル [PHANTOM] スイッチで ON-OFF 切り換え可能)  
[INPUT B/UNBAL] 端子にプラグをさすと、この入力は遮断されます。

## 6. [INPUT B/TRIM] (トリム) ノブ

[INPUT B] 端子に入力する信号に合わせて、ゲインを調整します。  
 $-50\text{dBV}$  (MIC)  $\sim +2\text{dBV}$  (LINE) の間で、ゲインの調整が可能です。

## 7. [PHONES] (ヘッドフォン) ノブ

モニター用ヘッドフォンの音量を調整します。

## 8. [PHONES] (ヘッドフォン) 端子

モニター用のヘッドフォンを接続します。  
コネクタ: TRS PHONE

## 9. [ST OUT L, R] (ステレオ・アウト) 端子

マスター・レコーダーなどと接続し、ステレオ L、R の信号を出力します。  
基準出力レベル:  $-10\text{dBV}$   
コネクタ: PHONE

## 各部の名称と働き (VF80EX)

### 10. [FOOT SW] (フット・スイッチ) 端子

パンチ・イン/アウトを行う際に、オプションのフット・スイッチ (Model 8051) またはアンラッチ・タイプのフット・スイッチを接続します。

コネクタ: PHONE

#### <注意>

[FOOT SW] 端子に、指定以外 (ラッチ・タイプなど) のフット・スイッチを接続したまま電源をオンすると、ディスプレイに“**No Drive!**”が表示されて正常に起動しなくなります。そのような場合には、一旦電源を切り、接続したプラグを抜いてから電源を入れ直してください。

### 11. [PEAK] (ピーク) LED

入力された信号が、クリップするレベルで点灯します。

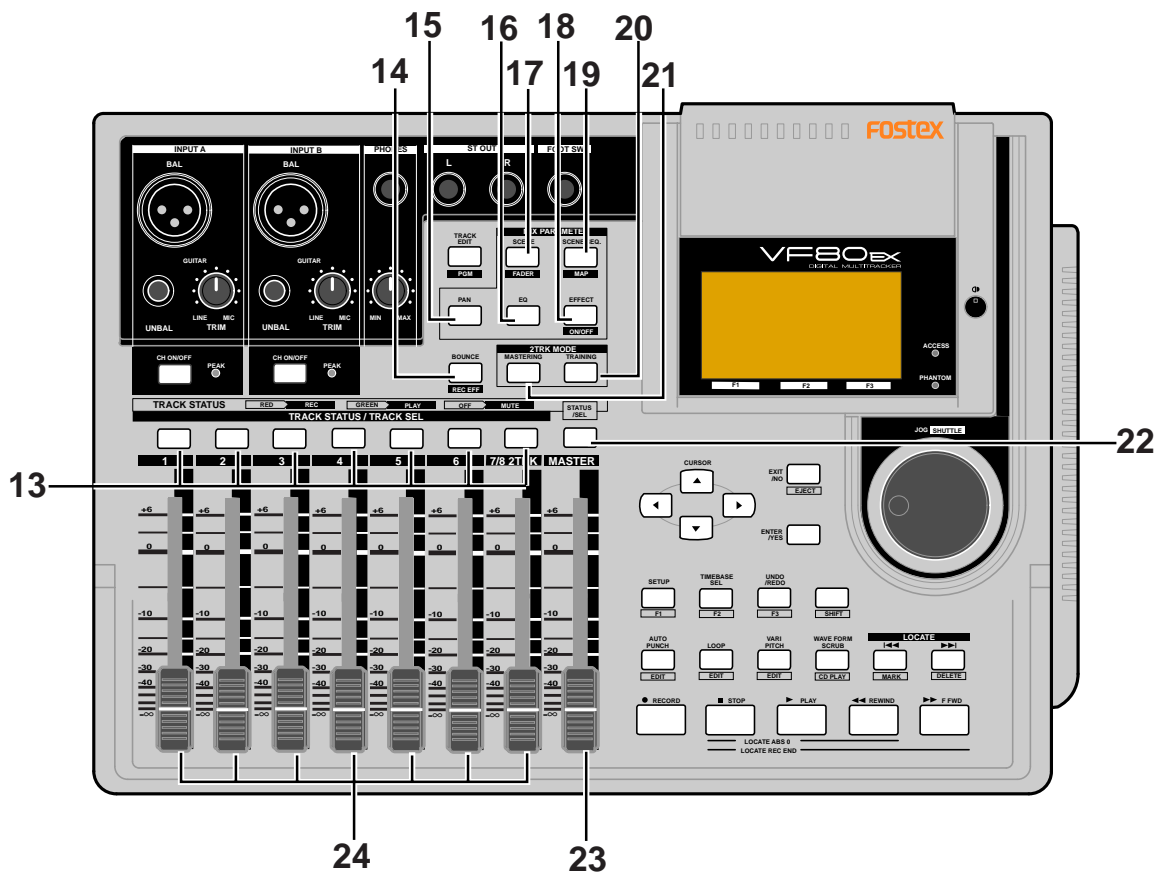
通常は、このLEDが点灯しないゲインに、[TRIM] ノブを調整してください。

### 12. [CH ON/OFF] (インプット・オン/オフ) キー

キーを押すごとにインプットAおよびインプットBのオン/オフを切り換えます。オンにしたときはキーのLEDが点灯し、オフにしたときは消灯します。

各項目の詳細は、後述の各操作方法を参照してください。

## トップ・パネル (ミキサー・セクション)



### 13. [TRACK STATUS/TRACK SEL] キー

通常、キーを押すごとに OFF PLAY REC (READY) OFF の順に切り替わります。

ただし、再生時は OFF PLAY のみが切り替えられ、録音中は変化ありません。

ミックス・パラメータ・エディット (後述) において、PAN やイコライザーなど、ミキサーの各種設定を確認/変更する際のトラックを選択します。

各キーの点灯/点滅/消灯は、下記の状態を表しています。

“RED” (赤) : トラックが録音待機状態 (点滅) または録音状態 (点灯) であることを表します。

“GREEN” (緑) : トラックが再生できる状態を表しています。

“OFF” (消灯) : トラックがミュートされていることを表しています。

### 14. [BOUNCE/REC EFF] キー

パウンス・モードのオン (点灯) / オフ (消灯) を切り換えます。パウンス・モードをオンにすると、自動的にトラック7-8がREADY状態となり、トラック1~6の再生音をトラック7-8へパウンスすることが可能になります。

[SHIFT] キーを押しながら [BOUNCE/REC EFF] キーを押すと、インサート・エフェクトの録音が可能な“REC EFFECTモード”に入り、[BOUNCE/REC EFF] キーが赤く点滅します。モードから抜け出すには [BOUNCE/REC EFF] キーを押します。

### 15. [PAN] キー

PAN の設定を確認/変更する際に押します。

設定するチャンネルは、[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーで選択します。



**16. [EQ] キー**

イコライザーの設定を確認 / 変更する際に使用します。  
イコライザーの確認 / 変更するトラックは、[TRACK STATUS / TRACK SEL] キーで選択します。

**17. [SCENE/FADER] キー**

シーン・メモリーの登録、呼び出し、または削除するときに使用します。  
[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、各トラックのフェーダー位置を確認することができます。

**18. [EFFECT/ON/OFF] キー**

内蔵 DSP エフェクトの選択、エフェクト・センド・レベルの調整、エフェクト・センドの PRE/POST 設定、およびエフェクトのパラメータを設定する際に使用します。  
センド・レベルや PRE/POST を設定するトラックは、[TRACK STATUS / TRACK SEL] キーで選択します。  
[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、エフェクトのオン (点灯) / オフ (消灯) が設定できます。

**19. [SCENE SEQ./MAP] キー**

シーン・シーケンス・モードのオン (点灯) / オフ (消灯) を切り替える際に使用します。  
[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、マーク・マップのエディットが可能になります。

**20. [TRAINING] キー**

トラック 7/8 のみを再生する、「トレーニング・モード」のオン (点灯) / オフ (消灯) を切り替える際に使用します。

**21. [MASTERING] キー**

トラック 7/8 にマスタリング・エフェクトをかけて再生する、「マスタリング・モード」のオン (点灯) / オフ (消灯) を切り替える際に使用します。  
マスタリング・モードで録音すると、外部マスター・レコーダーを使わずとも VF80 自身でマスタリングが可能になります (インターナル・マスタリング・モード)。

**22. [STATUS/SEL] キー**

マスター・チャンネルのオン / オフを切り替える際に使用します。キーを押すごとにオン / オフが切り替わります。  
ミックス・パラメータ・エディットにおけるトラックの選択にも使用します。

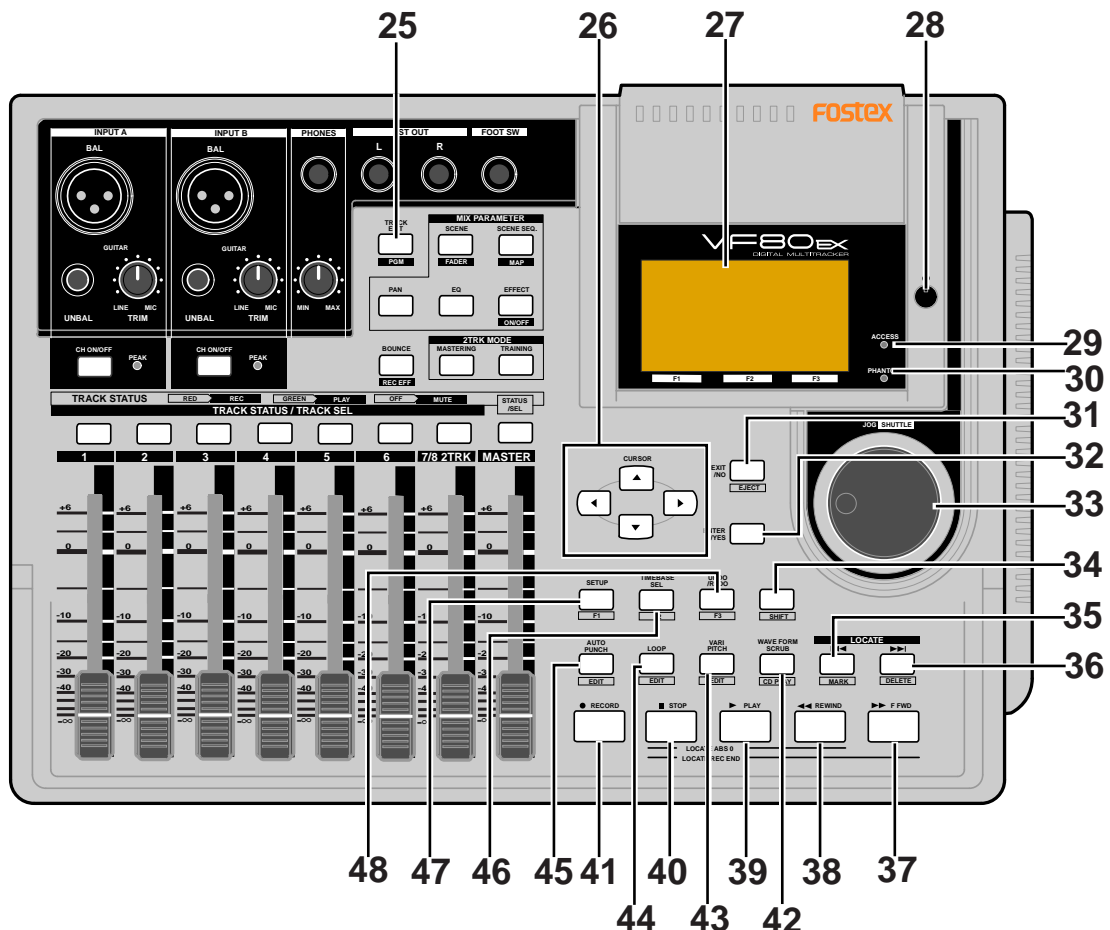
**23. [MASTER] フェーダー**

ステレオ L、R の出力レベルを調整します。

**24. トラック・フェーダー**

トラック 1 ~ 6、7/8 の再生レベルを調整します。

トップ・パネル (レコーダー / ディスプレイ・セクション)



### 25. [TRACK EDIT/PGM] キー

トラックの音声編集を行う際に使用します。  
以下 4 種類の音声編集が可能です。

- a. コピー
- b. ムーブ
- c. イレース
- d. トラック・エクステンジ

[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、プログラムに関する下記操作ができるようになります。

- a. プログラムの新規作成
- b. プログラム・セレクト
- c. プログラム・タイトルのエディット
- d. プログラム・デリート

### 26. [CURSOR ▶ / ◀ / ▲ / ▼] キー

各種エディット・モード、SETUP モードなどにおいて、エディット・ポイントを移動する際に使用します。

### 27. LCD (液晶ディスプレイ)

レコーダーおよびミキサーの状態や、各種設定状況を表示します。

### 28. コントラスト調整ノブ

LCD のコントラスト (濃度) を調整します。  
時計方向へ回すとコントラストが強くなり、反対へ回すと弱くなります。

### 29. [ACCESS] LED

内蔵のハードディスク・ドライブ、またはバックアップ用の CD-RW ドライブが、データの書き込みまたは読み込みを行っている際に点灯します。

**<注意>**

この LED が点灯しているときは本機の電源を切らないでください。ハードディスクに記録されているデータを消滅させることがあります。

### 30. [PHANTOM] LED

ファンタム電源がオンになっているとき点灯します。  
ファンタム電源のオン/オフは、リアパネルの [PHANTOM] スイッチで切り換えます。

### 31. [EXIT/NO / EJECT] キー

コピー・ペーストなどの各種音声編集作業や、各種 SETUP メニューの設定などを中止 / 中断する際に使用します。[ENTER/YES] キーと対をなすキーです。

### 32. [ENTER/YES] キー

コピー・ペーストなどの各種音声編集作業や、各種 SETUP メニューの設定などを決定 / 実行する際に使用します。[EXIT/NO / EJECT] キーと対をなすキーです。

### 33. [JOG / SHUTTLE] ダイアル

[WAVE FORM SCRUB] キーをオンにして、任意の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押した後このダイアルを回すと、フォワード方向あるいはリワインド方向へ、音程変化のない音声のデジタル・スクラビングが行えます。

各種エディット・モードなどにおいて、値の増減が行えます。  
[SHIFT] キーを押しながらこのダイアルを回すと、回す角度によって 1 倍速 ~ 64 倍速の早送り / 巻き戻しを行うシャトル動作になります。

### 34. [SHIFT] キー

シフト機能を持った各種キー / ダイアルを機能させる際に使用します。シフト機能を持ったキー / ダイアルには  枠内にその機能を表示しています。

### 35. [LOCATE ◀◀/ MARK] キー

キーを押すごとに、一つ手前にあるマーク・ポイントへロケートします。  
[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、現在位置 (時間) がマーク・マップに登録されます。

### 36. [LOCATE ▶▶/ DELETE] キー

キーを押すごとに、一つ先にあるマーク・ポイントへロケートします。  
[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、現在位置のマーク・ポイントを消去します。

### 37. [F FWD ▶▶] キー

停止状態でこのキーを押すと、30 倍速の早送りになります。  
PLAY 状態でこのキーを押すと、3 倍速のキューイング (音を出しながらの早送り) となります。  
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、“LOCATE REC END” (プログラムの最終録音位置へロケート) を実行します。

### 38. [REWIND ◀◀] キー

停止状態でこのキーを押すと、30 倍速の巻き戻しになります。  
PLAY 状態でこのキーを押すと、3 倍速のキューイング (音を出しながらの巻き戻し) となります。  
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、“LOCATE ABS 0” (プログラムの先頭へロケート) を実行します。

### 39. [PLAY] キー

このキーを押すと、レコーダーが再生を開始します。  
このキーを押しながら [RECORD] キーを押す (または [RECORD] キーを押しながらこのキーを押す) と、READY になっているトラックの録音を開始します。  
録音中にこのキーのみを押すと、パンチアウト (録音解除) となります。  
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、一番最後にプレイした位置へロケートします。

### 40. [STOP] キー

再生、録音、早送り、巻き戻し中にこのキーを押すと、レコーダーの走行が停止します。  
コピー・ペーストなどの各種音声編集作業や、SETUP メニューの設定などを中止 / 中断する際に使用します。

このキーを押しながら [F FWD] キー、あるいは [REWIND] キーを押すと、“LOCATE REC END” または “LOCATE ABS 0” を実行します。

このキーを押しながら [PLAY] キーを押すと、一番最後にプレイを開始した位置へロケートします。

このキーを押しながら [RECORD] キーを押すと、一番最後に録音を開始した位置へロケートします。

#### 41. [RECORD] キー

このキーを押しながら [PLAY] キーを押す (または [PLAY] キーを押しながらこのキーを押す) と、READY になっているトラックの録音を開始します。

このキーだけを押し、READY になっているトラックがインプットモニターになります (点滅)。再度このキーを押すと、インプットモニターは解除され、READY トラックはリプロモニターに戻ります。

[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、一番最後に録音を開始した位置へロケートします。

#### 42. [WAVE FORM SCRUB / CD PLAY] キー

キーを押すとスクラブ・モードとなり、フォワード、またはリワインド方向へのデジタル・スクラビングが可能になります。

[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、再生モード (内蔵 HDD の再生モード、またはオーディオ CD の再生モード) の切り換えが行なえます。

#### 43. [VARI PITCH / EDIT] キー

このキーを押すごとに、バリ・ピッチ (スピードを変化させて再生 / 録音) のオン (点灯) / オフ (消灯) を交互に切り換えます。

[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、スピードのエディット (ピッチ・エディット) が可能になります。

#### 44. [LOOP / EDIT] キー

このキーを押すごとに、ループ・モードのオン (点灯) / オフ (消灯) を交互に切り換えます。

[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、ループ・モードを実行するためのパラメータ (スタート・ポイント / エンド・ポイント) のエディットが可能になります。

#### 45. [AUTO PUNCH I/O / EDIT] キー

このキーを押すごとに、オートパンチ・モードのオン (点灯) / オフ (消灯) を交互に切り換えます。

[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、オートパンチ・モードを実行するためのパラメータ (イン・ポイント / アウト・ポイント) のエディットが可能になります。

#### 46. [TIME BASE SEL / F2] キー

このキーを押すごとに、ディスプレイのタイムベースを下記のように切り換えます。

##### a. ABS (絶対時間)

0 時から 24 時までの絶対時刻の表示

##### b. BAR/BEAT/CLK (小節)

内蔵テンポマップで設定した拍子とテンポでの、小節 / 拍 / クロックの表示

##### c. MTC (MIDI タイムコード)

設定した MTC 時刻の表示

各種エディット・モードのディスプレイ中に実行キー (“F2” 表示部) が表示されている場合、[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、ダイレクトにその機能を実行することができます。

#### 47. [SETUP / F1] キー

このキーを押すと、レコーダーおよびミキサーの各種初期設定を変更する SETUP モードへ入ります。

各種エディット・モードのディスプレイ中に実行キー (“F1” 表示部) が表示されている場合、[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、ダイレクトにその機能を実行することができます。

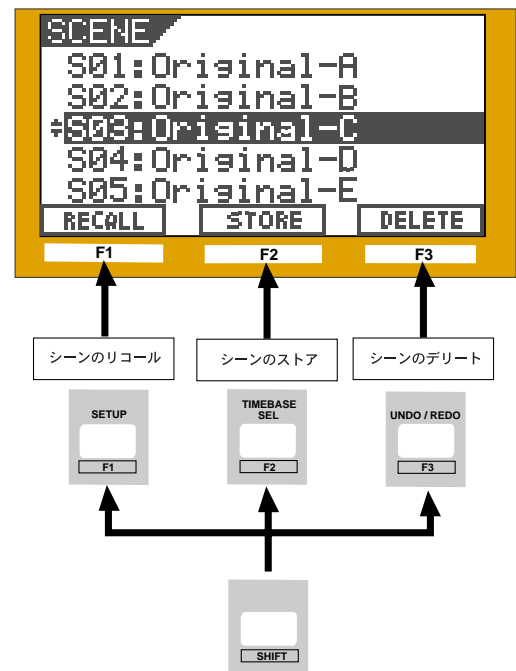
#### 48. [UNDO/REDO / F3] キー

このキーを押すと、コピー・ペーストなどの音声編集、オート・パンチイン / アウトや録音などの作業を破棄して、編集や録音を開始する前の状態に戻すことができます (アンドウ)。

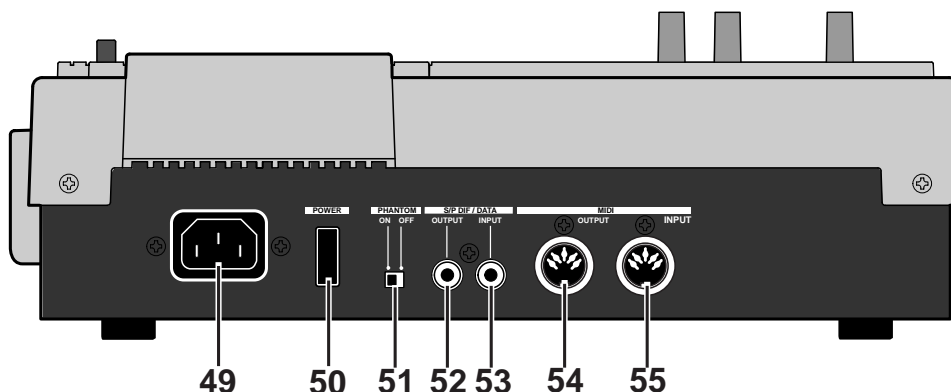
再度このキーを押すと、アンドウを行う前の状態に戻すことができます (リドウ)。

各種エディット・モードのディスプレイ中に実行キー (“F3” 表示部) が表示されている場合、[SHIFT] キーを押しながらこのキーを押すと、ダイレクトにその機能を実行することができます。

例として、下記のようなディスプレイが表示されている場合、[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キー、[TIME BASE SEL/F2] キー、または [UNDO/REDO/F3] キーを押すことで、それぞれ下記の機能が実行できます。



## リア・パネル



### 49. [AC IN] 端子

付属の電源ケーブルを接続します。100ボルトの家庭用電源以外に接続しないでください。

### 50. [POWER] スイッチ

本機の電源を ON/OFF します。

### 51. [PHANTOM] 電源 ON/OFF スイッチ

[INPUT A/BAL](XLR)または[INPUT B/BAL](XLR)にコンデンサ・マイクを接続して使用する際、ファンタム電源を供給します。

#### <注意>

[PHANTOM] スイッチの ON/OFF は、必ず VF80EX 本体の電源が入っている状態で行ってください。

### 52. [S/P DIF/DATA OUTPUT] 端子

外部デジタル機器の COAXIAL デジタル・イン (S/P DIF) と接続し、VF80EX からデジタル信号を出力する際に使用します。OPTICAL デジタル・インのみ搭載のデジタル機器を使う場合は、当社 COP-1/96k (COAXIAL-OPTICAL 変換コンバータ) をご利用ください。  
コネクタ : RCA ピン

### 53. [S/P DIF/DATA INPUT] 端子

外部デジタル機器の COAXIAL デジタル・アウト (S/P DIF) と接続し、VF80EX へデジタル信号を入力する際に使用します。OPTICAL デジタル・アウトのみ搭載のデジタル機器を使う場合は、当社 COP-1/96k (COAXIAL-OPTICAL 変換コンバータ) をご利用ください。  
コネクタ : RCA ピン

### 54. [MIDI OUTPUT] 端子

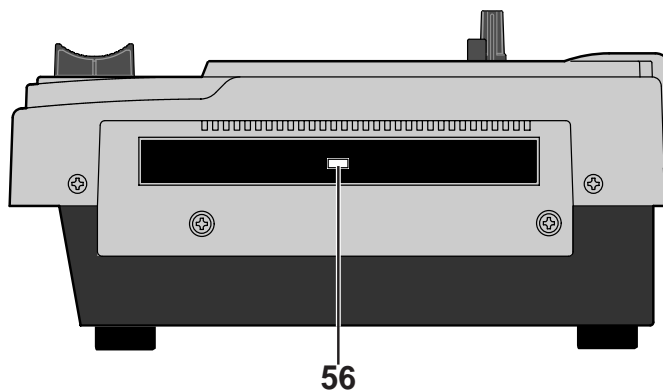
外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子と接続します。主に、MTC (MIDI タイムコード) / MIDI クロック信号 & ソング・ポジション・ポインターなどの MIDI 同期信号を出力します。  
コネクタ : DIN 5 PIN

### 55. [MIDI INPUT] 端子

外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子と接続します。主に、MMC (MIDI マシン・コントロール) などの MIDI コントロール信号を入力します。  
コネクタ : DIN 5 PIN

各項目の詳細は、後述の各操作方法を参照してください。

## サイド・パネル



### 56. CD-R/RW ドライブ

CD-R/CD-RW ディスクを使ったソング・データのセーブ/ロード、さらにはオリジナルのオーディオ CD が作成できます。

# 記録メディアについて

VF80EX には、Master 8 モードでフォーマットされた記録メディア (3.5 インチ E-IDE ハードディスク) が搭載されています。そのため、ハードディスクの新規取り付けやフォーマットを行うことなく録音作業に入ることができます。

## ハードディスクの再フォーマット

ここでは、ハードディスクの再フォーマットについて説明します。VF80EX は、フォステクス独自フォーマットの “**FDMS-3 (Fostex Disk Management System-3)**” を採用しています。非圧縮での 16bit/44.1kHz の高音質な 8トラックの録音 (同時録音は 2トラック) / 再生に加え、16 アディショナル・トラックの使用が可能です。現在搭載されているハードディスクを再フォーマットするには、下記要領で正しく行ってください。

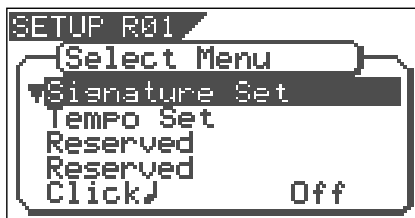
### <注意>

ハードディスクを再フォーマットする際には、ハードディスクに必要なデータが残っていないかを確認してください。再フォーマットすると、いままで録音されていたデータ (各種設定も含む) は全て消去され、VF80EX は初期設定の状態となります。

**1** VF80EX の電源をオンにします。

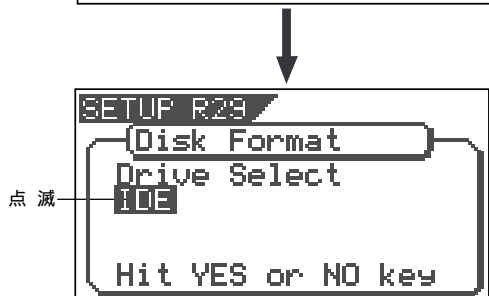
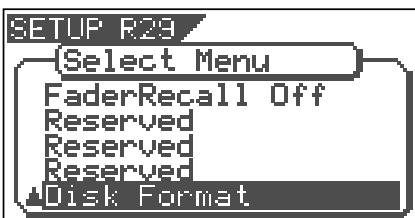
**2** [SETUP] キーを押します。

SETUP モードに入り、SETUP メニューのセレクト表示に変わります (反転表示が現在選択されているメニューを示します)。



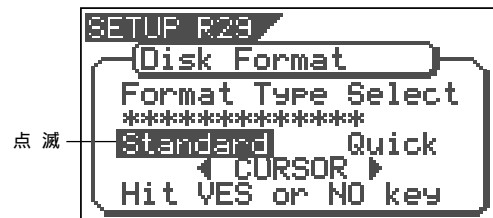
**3** [JOG] ダイアルを回して “Disk Format” メニューのタイトルを反転させ、[ENTER/YES] キーを押します。

“IDE” が点滅する表示になります。

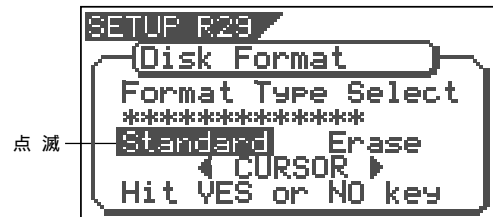


**4** “IDE” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

フォーマット・タイプを選択する表示に変わります。前回フォーマットしたタイプによって、ディスプレイは次のように表示されます。“\*\*\*\*” はドライブ名を表示します。新規フォーマット時に “Standard” でフォーマットしたハードディスクでは “Standard” と “Erase” が表示され、前回 “Quick” でフォーマットしたハードディスクでは “Standard” と “Quick” が表示され、どちらかが選択できるようになります。



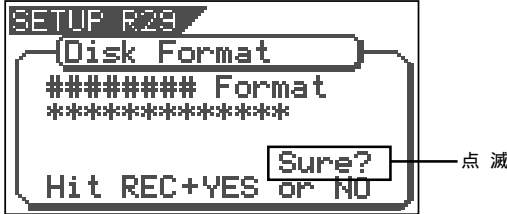
または



タイプ	特徴
Standard	ハードディスクの単位ブロックのアクセス・タイムも含め、良否判定を行いながらフォーマットします。フォーマットに要する時間は長くなりますが信頼性が高いため、 <u>通常は初期設定であるこのフォーマット・タイプを選択してください。</u>
Erase	前回 “Standard” タイプでフォーマットしたディスクを再フォーマットするときのみ表示されて選択できます。このフォーマットでは、“Standard” タイプを維持したままディスクの全データを消去し、“Standard” タイプより短い時間でフォーマットすることができます。
Quick	前回 “Quick” タイプでフォーマットしたディスクを再フォーマットするとき、または未フォーマットのディスクを新規にフォーマットするとき表示されて選択できます。このタイプでは、ディスクの全領域を良品セクターとして扱う簡易フォーマットです。

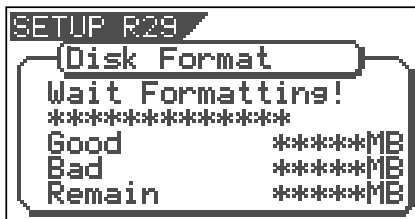
**5** [CURSOR ←▶] キーでフォーマット・タイプを選択し、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したフォーマット・タイプが設定され、“Sure?” が点滅します。(注意): フォーマットしない場合は、この時点で [EXIT/NO] キーを押してください(###は選択したタイプ名)



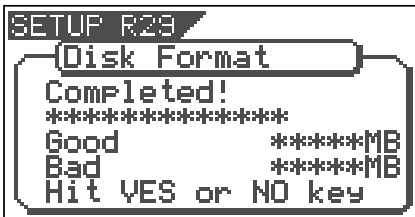
**6** [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

“Standard” を選択して実行した場合は、ディスク上の適合セクター数 (Good \*\*\*MB) / 不適合セクター数 (Bad \*\*\*MB) / リメイン (Remain\*\*\*MB) などを表示しながら、フォーマットの進行状態が表示されます。フォーマット中はしばらくお待ちください。



フォーマットが完了すると、フォーマット後の適合セクター数 / 不適合セクター数を表示して “Completed!” が点灯します。

“Erase” または “Quick” を選択して実行した場合は瞬時にフォーマットが終了するため、進行状態を表示することなく “Completed!” が点灯する表示に変わります。



**7** [EXIT/NO] キー(または [STOP] キー) を押して、SETUP モードから抜け出します。

フォーマット後プログラム1 (P01) が自動的に作成され、そのプログラムの先頭を示すノーマル・ディスプレイに変わります。

## ハードディスクの交換

既に搭載されているハードディスクは、別のハードディスクと交換することができます。

ただし、新たにご使用いただくハードディスクは当社で動作確認された製品に限ります。

ハードディスクをお求めになる前に、下記いずれかの方法で「動作確認されたハードディスク」をご確認ください。

### <使用可能なハードディスクについて>

VF80EXで使用可能な録音 / 再生ハードディスクやバックアップ・メディアの最新情報は、フォステクス ホームページの記録メディア情報ページ

< <http://www.fostex.co.jp/jpn/MEDIA/MEDIA.html> >

をご覧ください。

なお、ホームページをご覧いただけない場合には、下記クリエイティブ・ホットライン、もしくは弊社サービス部門まで電話にてお問い合わせください。

### <クリエイティブ・ホットライン>

TEL : 042-546-1499

土日、祝祭日、弊社指定休日を除く  
(10:00 ~ 12:00、13:00 ~ 17:00)

### <弊社サービス部門>

TEL : 042-546-3151

土日、祝祭日、弊社指定休日を除く  
(10:00 ~ 12:00、13:00 ~ 17:00)

### <警告>

ここではハードディスクの交換手順を説明していますが、ハードディスクの交換は、基本的に当社サービス部門にご依頼ください。お客様ご自身がハードディスクの交換作業を行ったことが原因で発生する故障に、製品保証は適用されません。また、交換作業時に発生する事故、あるいはハードディスクの損傷などについて、弊社においては責任を負うことはできませんのでご注意ください。

**<交換作業時の注意>**

ハードディスクを交換する場合には、必ず電源を切り電源ケーブルをコンセントから抜いてください。

交換作業は、平らで安定した場所で行い、製品に傷を付けたりしないよう柔らかい布などを敷くようにしてください。また、怪我を防止するために手袋などはめてください。

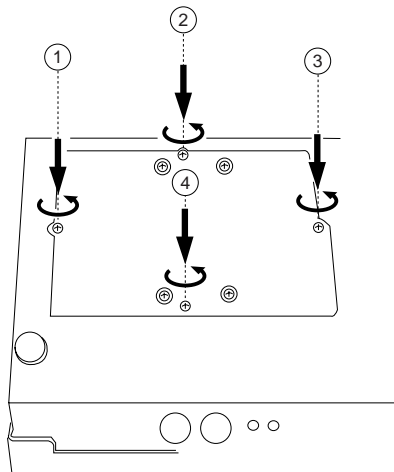
**<ハードディスク取り扱い上の注意>**

ハードディスクは非常に精密な装置です。交換/取り付けなどの取り扱い時、ハードディスクに「強い衝撃」を与えないでください。また、「強い磁気」の発生している機器の近くには絶対に放置しないでください。

新たに取り付けるハードディスク本体のDIPスイッチ、またはJUMPERを、必ず「Cable Select Enable」に設定してください。設定が「Slave」や「Master」なまま取り付けて使用すると、ハードディスクは正常に動作しません。DIPスイッチ/JUMPERの設定については、ご使用になるハードディスクに付属している取扱説明書をお読みください。

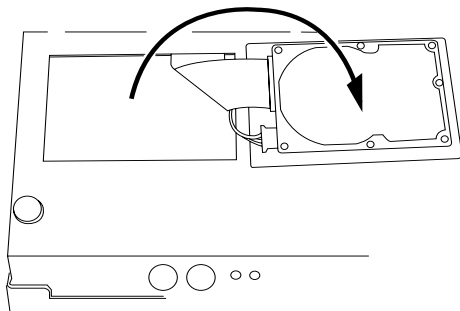
ハードディスクの機種によっては、コネクタの差し込み部分が固く、容易に接続できないことがまれにあります。そのような場合には、過度な力を加えて無理に差し込んだりせず慎重に行ってください。思わぬ怪我やハードディスクの損傷となることがありますのでご注意ください。

**1 本体底部のパネル固定ネジ(4箇所)を外します。**

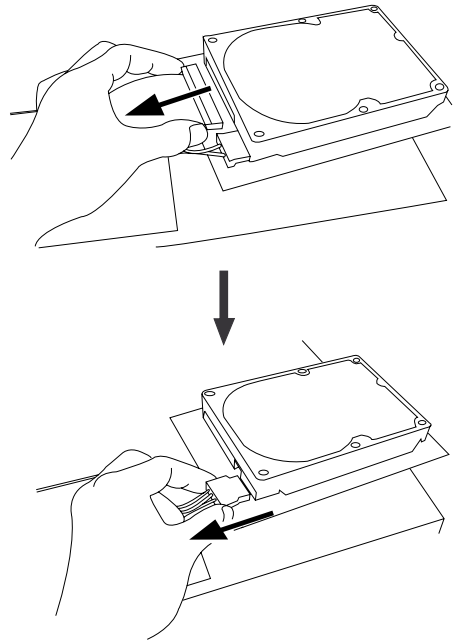


**2 ハードディスクが固定されているパネルを、下図の要領で取り出します。**

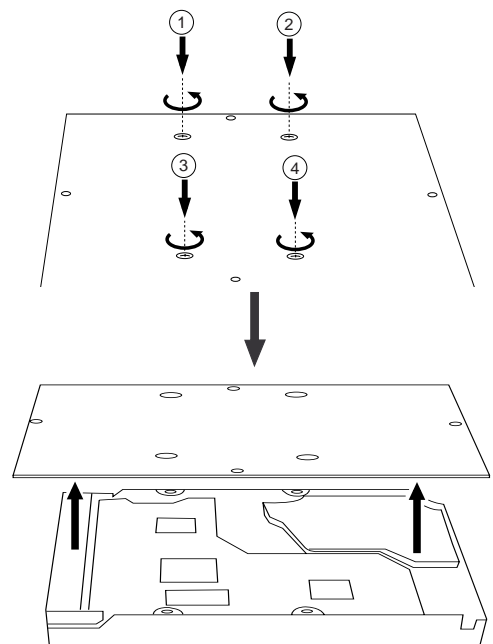
ハードディスクにケーブルが接続されていますので、過度な力を加えないよう注意して取り出します。



**3 ハードディスクに接続されているケーブルのコネクタ(2箇所)を順に取り外します。**  
必ずコネクタ部分を持って取り外してください。



**4 ケーブルを外した後、ハードディスクを固定しているパネルを取り外します。**



**5 前述の取り外し手順と逆の手順で、新しいハードディスクをパネルに固定し、ケーブルを接続してから本体底部に収納します。**

前記<ご注意>を守り、正しく取り付けるようにしてください。収納する際に、ケーブルなどがはみ出さないよう注意して固定してください。

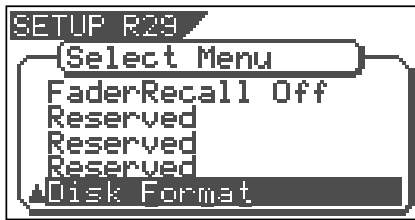
取り付け終了後、次ページの要領でハードディスクを新規にフォーマットしてください。

## ハードディスクの新規フォーマット

新しいハードディスクと交換した後、下記説明手順に従ってハードディスクを新規にフォーマットしてください。

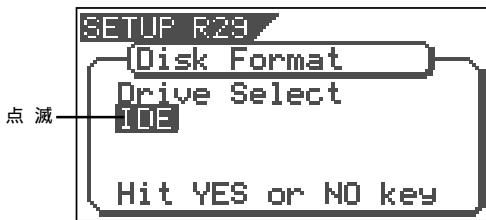
### 1 VF80EXの電源ケーブルをコンセントに差し込み、電源スイッチをオンにします。

VF80EXが立ち上がるとともに、LCDに“Unformat!”を表示した後、自動的にSETUPモードの“Disk Format”メニューが選択されている表示に変わります。



### 2 [ENTER/YES] キーを押します。

前述の「再フォーマット」と同様、“IDE”が点滅する表示に変わります。

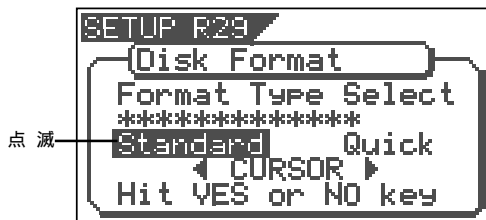


### 3 “IDE”が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

フォーマット・タイプを選択する表示に変わり、“Standard”が点滅します。ディスプレイの“\*\*\*\*”部分は、搭載したドライブ名が表示されます。

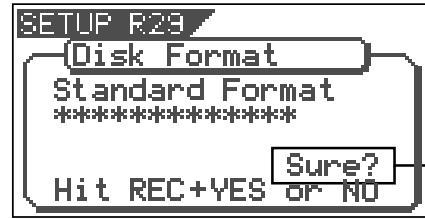
#### <注意>

新規フォーマットでは、下の図のように“Standard”タイプまたは“Quick”タイプが選択できますが、必ず“Standard”タイプを選択してフォーマットしてください。



### 4 “Standard”が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

“Sure?” が点滅する表示に変わります。



### 5 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

フォーマットが開始されます。

フォーマットに時間がかかりますので、フォーマット中はしばらくお待ちください。

フォーマットが終了すると、ディスプレイに“Completed!” が点灯して知らせます。

### 6 [EXIT/NO] キー(または [STOP] キー)を押して、SETUPモードから抜け出します。

フォーマット後自動的に作成される、プログラム(P01)の先頭 (ABS 0) を示すノーマル・ディスプレイに変わります。



<フォーマット直後のノーマル・ディスプレイ>



# 基本的な録音 / 再生

この章では、VF80EX を使った基本的な録音 / 再生の方法について説明します。  
 具体的な操作に入る前に、「**デモ曲について**」、「**周辺機器の接続**」、「**LCD について**」および「**操作に入る前に覚えておきましょう**」の各項目をよくお読みください。

## デモ曲について (録音を始める前に、必ずお読みください！)

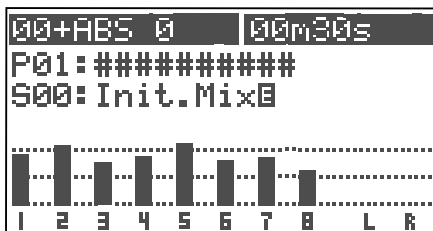
この製品には、工場出荷時においてあらかじめお客様にテストしていただくための「**デモ曲**」が、プログラム 1 (P01) に録音されていることがあります (**注意：製造の都合上、録音されていない場合もありますので、ご了承ください**)。そのため、録音作業を始める前に、下記の方法でデモ曲が録音されているかどうかを確認してください。

### < デモ曲が録音されているかどうかを確認するには！ >

製品の開梱後、VF80EX の電源をオンにしてプログラム 1 が立ち上がった後、[PLAY] キーを押して再生を開始してください。

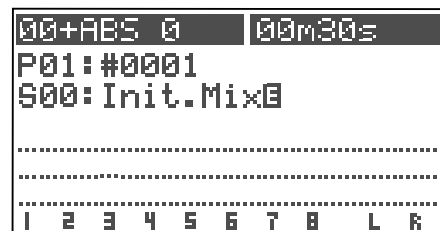
#### レベル・メータが振れる：

デモ曲が録音されています。###部には当社で作成したプログラム・タイトルが表示されます。



#### レベル・メータが振れない：

デモ曲は録音されていません。“#0001”などの仮タイトルが表示されます。



デモ曲が録音されている場合、プログラム 1 を再生して自由にデモ曲を聴くことができます (再生の方法は、後述の 30 ページをお読みください)。

しかし、デモ曲が録音されているプログラム 1 には “**プロテクト (録音不可)**” がかかっているため、そのプログラムへの「上書き録音」はできません。したがって、初めて録音を始めるには、下記いずれかの操作を行ってから作業に入るようにしてください。なお、デモ曲が録音されていない場合には、下記操作を行うことなく録音作業に入ることができます (具体的な録音操作については、後述の 29 ページからの説明をお読みください)。

### デモ曲は残したまま、録音を始めたい！

「**プログラムの作成**」機能で、新たなプログラムを作成してください。  
 新規に作成するプログラムは、プログラム 1 のようにプロテクトがかかっていないので、そのプログラムへすぐ録音することが可能です。プログラムを新規に作成するには、後述の 61 ページをお読みください。

### デモ曲のプログラムに上書き録音したい！

SETUP モードにある「**録音許可 / 不許可の設定**」メニューで、現在かかっているプロテクトを “**Off (オフ)**” に設定してください。プログラム 1 に上書き録音ができるようになります。プロテクトを “**Off (オフ)**” に設定するには、後述の 138 ページをお読みください。

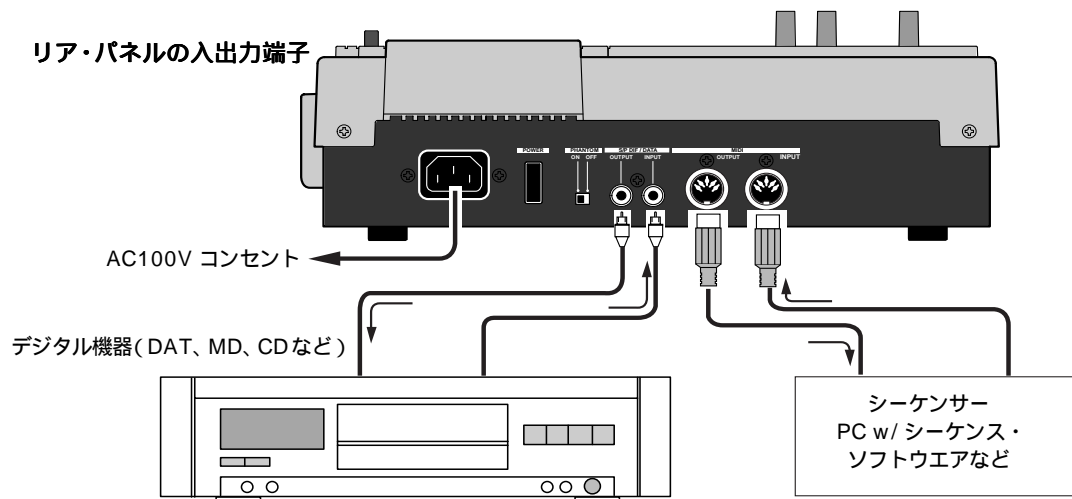
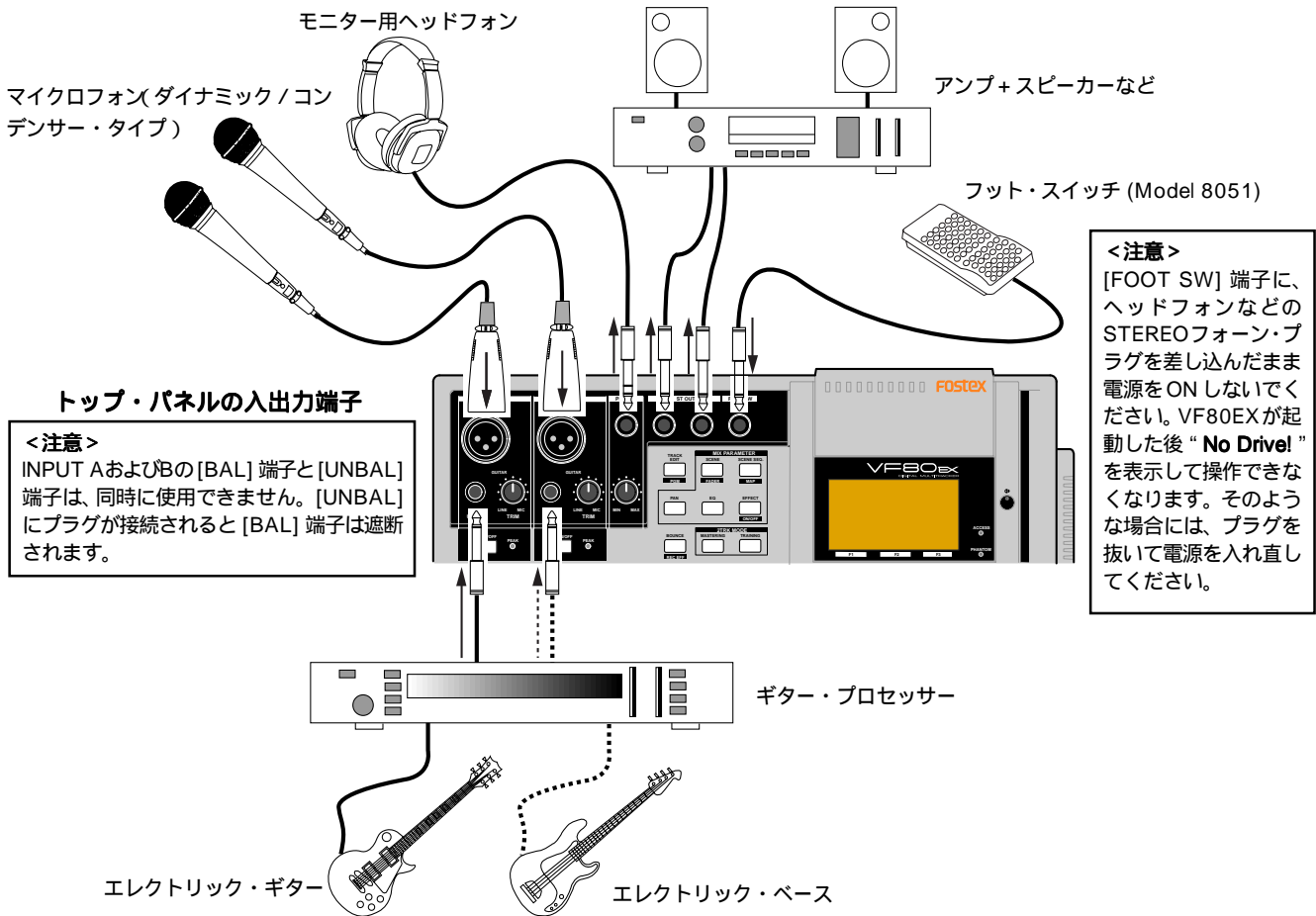
### デモ曲のプログラムを削除してから録音したい！

「**プログラムの削除**」機能で、デモ曲が録音されているプログラム 1 を削除してください。  
 プログラム 1 を削除すると、自動的に何も録音されていない “**プログラム 1**” が新たに作成され、そのプログラムへ録音できるようになります。プログラムを削除するには、後述の 62 ページをお読みください。

## 周辺機器の接続

VF80EX の各入出力端子には、下記のような音源や外部機器が接続できます。

入出力端子に外部機器を接続するときには、必ず [MASTER] フェーダーを “-” 位置 / [PHONES] ノブを “0” の位置にしてください。接続時のノイズによって、スピーカー等の破損を防止するためです。

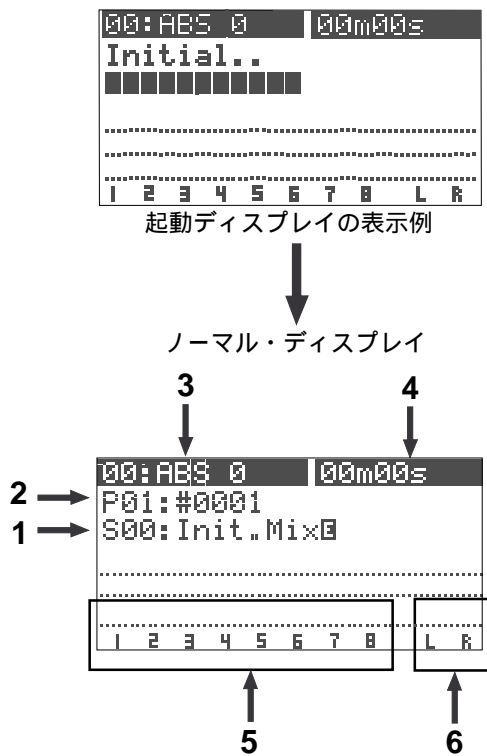


## LCD

ここでは、LCDの主な表示内容及びその操作を説明します。

### 電源投入時の表示

VF80EXにフォーマット済みのハードディスクを搭載した状態で電源をオンすると、[Initial..(初期化中)] & [バージョン] [Current Dr] [IDE] [ハードディスク名(一瞬)] [記録モード(StandardまたはQuick)]を順に表示した後、電源をOFFしたときのタイムベースで立ち上がり、プログラムの先頭(ABS 0)を表示します。電源投入直後のLCD表示を“**ノーマル・ディスプレイ**”と呼び、下記項目が表示されます。



#### 1. シーン・ナンバー&ネーム

初期設定では、シーン・ナンバー“S00: Init Mix”で立ち上がります。

#### 2. プログラム・ナンバー&ネーム

初期設定では、プログラム01(#0001は仮ネーム)が立ち上がります。

#### 3. マーク・ナンバー&ネーム

初期設定では“マーク00: ABS 0”が表示され、プログラムの先頭にあることを示します。レコーダーが走行すると、ネームの前に“+”が点灯します。

#### 4. タイムベース

初期設定ではABSのタイムベースを表示します。  
[TIME BASE SEL]キーで表示を切り換えます(次項参照)

#### 5. トラック1~8のレベル・メータ

#### 6. ステレオ・アウトL,Rのマスター・レベル・メータ

SETUPモードの“Digital In”メニューを“On”に設定してデジタル録音する場合は、メータは振らなくなります。

### タイムベース表示の切替

[TIME BASE SEL]キーを押すたびに、ノーマル・ディスプレイのタイムベースを“1. ABS” “2. BAR/ J/CLK” “3. MTC” ...の順で切り替えができ、用途に応じて使い分けことが可能です。



ABSのノーマル・ディスプレイ



BAR/ J/CLKのノーマル・ディスプレイ



MTCでのノーマル・ディスプレイ

### ディスク・リメインの表示

ディスク・リメイン表示とは、現在使用しているカレント・ドライブ・ディスクに、「録音可能な領域(空き)がどのくらいあるか」を示すものです。

ディスク・リメインは、VF80EXが「録音スタンバイ」または「録音」状態のとき表示され、100時間未満は「時間」で表示し、100時間以上を超えている場合には「容量」で表示されます。なお、本機のリメイン表示は、常にモノ・トラック換算による値(時間または容量)を表示しています。つまり、1トラックに録音するには、あといくら残っているか...を表示しているため、例として8トラックに録音可能なリメインを知るためには、現在表示されているリメイン値を8で割ると算出できる訳です。



時間によるリメイン表示例



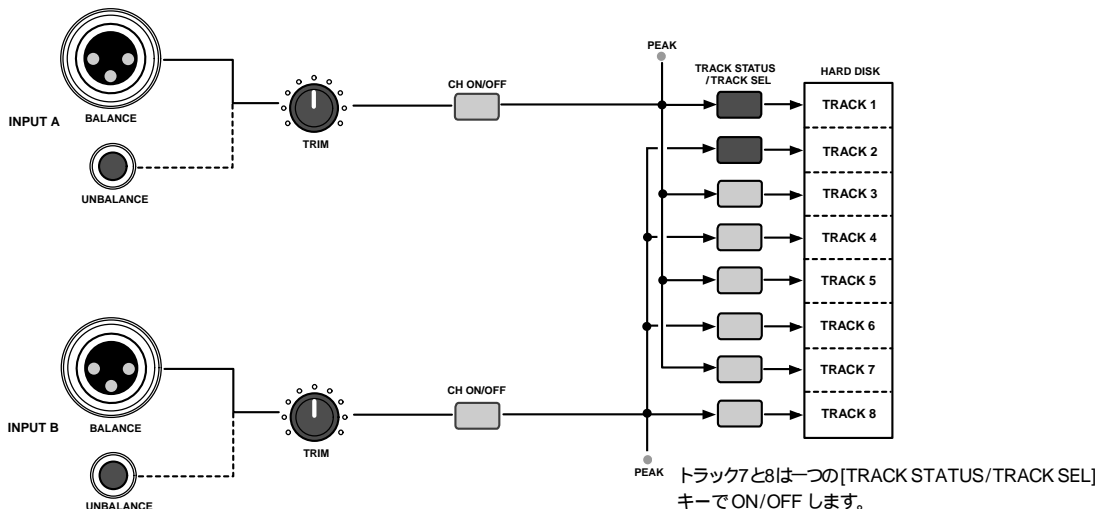
容量によるリメイン表示例

## 録音操作に入る前に覚えておきましょう！

### インプット端子と録音するトラックについて

録音トラックは、奇数 / 偶数の隣り合った2トラック (1-2、3-4、5-6または7-8) またはモノ・トラック (1 ~ 8のいずれか1つ) のいずれかが選択可能です。それ以外のトラックを選択することはできません。

また、[INPUT A] 端子からの信号は奇数トラック (1、3、5、7) へ送られ、[INPUT B] 端子からの信号は偶数トラック (2、4、6、8) へと送られるようになります。



### < バランス (XLR) 入力端子 / アンバランス (PHONE) 入力端子の使用方法 >

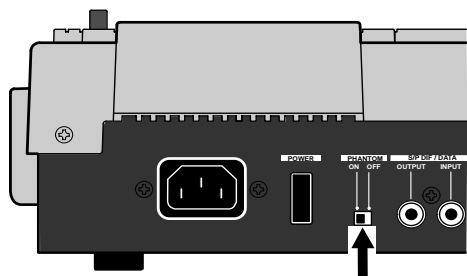
[INPUT A] および [INPUT B] 端子には、バランス入力とアンバランス入力の二種類を装備して、接続する機器の出力 / コネクタに合わせて使い分けができます。特に、キャノン・コネクタのバランス入力には、ファンタム電源 (DC48V) を供給することができます。ファンタム電源を必要とする「コンデンサー・マイク」の接続が可能です (コンデンサー・マイクを使用するには下記次項をお読みください)

#### < 注意 >

バランス入力端子とアンバランス入力端子は、同時に使用できません。  
アンバランス入力端子 (PHONE) にプラグを差し込むと、バランス入力端子 (XLR) は遮断されてしまいます。

### コンデンサー・マイクの使い方について

ファンタム電源を必要とするコンデンサー・マイクを接続するときは、リアパネルにある [PHANTOM] スイッチを“ON”に切り換えます。なお、ファンタム電源を使用する場合には、下記<注意事項>をお守りください。



#### < ON/OFF 時の注意 (重要) >

[PHANTOM] スイッチのON/OFFは、必ずVF80EX本体の電源が入っている状態で行ってください。  
また、ファンタム電源の使用後は、[PHANTOM] スイッチを“OFF”に切り換えてください。

#### < ファンタム電源使用時の注意 >

##### ご使用前には必ず行ってください。

- \* バランス入力端子にコンデンサー・マイクを接続するときは、そのマイクがファンタム電源 (+48V) が使える機種であることを確認してください。
- \* ファンタム電源は、マイクを接続してからONにしてください。
- \* ファンタム電源のON/OFF、およびマイクの抜き差しするときは、必ず本機の出力をミュートしてください。
- \* ダイナミック・マイクをバランス入力端子に接続するときは、必ずファンタム電源をOFFにしてご使用ください。故障の原因となります。

##### 下記のようなマイクには使用できません。

- \* アンバランス出力のマイク。
- \* 高インピーダンスのマイク。
- \* キャノン・コネクタの、ピン2 / ピン3とピン1との間で漏電しているマイク。
- \* 旧型リボン・マイクのような、グラウンドのセンター・タップアウト・タイプのマイク。

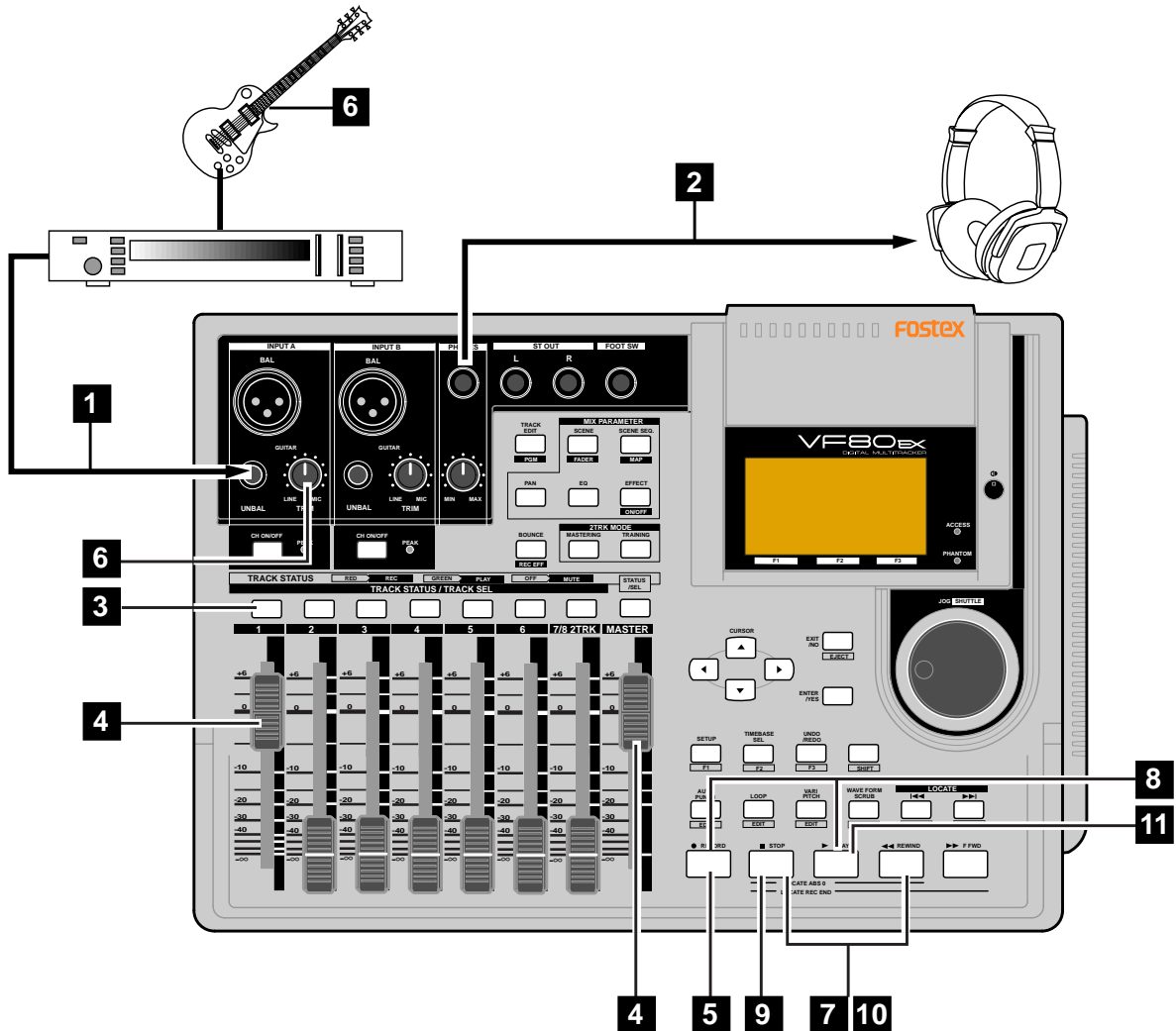
## 基本的な録音の方法 (一つのトラックへ録音)

まず最初に、VF80EXの基本的な録音操作をマスターするために、一つの音源を一つのトラックへ録音してみましょう。

VF80EXには録音トラックが8つ(トラック1~8)あり、希望のトラックを選択して録音することが可能です。

ここでは、例としてエレキギター(+エフェクター)をトラック1へ録音してみましょう。

事前に1~6、7/8トラックのトラック・フェーダーと [MASTER] フェーダーを- 位置(下げ切った状態) 及び [TRIM] をLINE (左いっぱいまで回す) 位置にします。



### 録音の準備

- 1** [INPUT A] 端子(UNBAL)に、ギターを接続したエフェクターの出力を接続します。

トラック1/3/5/7に録音するには [INPUT A] 端子を使用します。

- 2** [PHONES] 端子に、モニター用のヘッドフォンを接続します。

- 3** トラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します。

キーが緑色の点灯から赤色の点滅に変わり、トラック1が録音トラックに選択されたことを示します。同時にREMAINが表示されます。このとき、自動的に [INPUT A] の [CH ON/OFF] キーがオン(点灯)になります。

このとき、[INPUT A] の [CH ON/OFF] キーを押すと、[INPUT A] をミュートすることが可能です。

- 4** トラック1のフェーダーと [MASTER フェーダー] を目盛 "0" の位置まで上げておきます。

モニター音を出力するための準備です。ふたつのフェーダーが上がっていないと、モニター音は出力されません。

#### <注意>

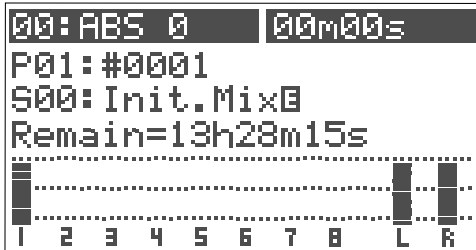
トラック1のフェーダーはモニター・レベルの調整に使用します。録音レベルを変えたいときは、[INPUT A] の [TRIM] で調整します。

- 5** [RECORD] キーを一度押します。

[RECORD] キーが赤く点滅し、READYトラック(ここではトラック1)がインプット・モニターになります。

**6** ギターを演奏しながら [INPUT A] の [TRIM] ノブを回して、適正なゲインを調整します。

ギター演奏が最大音量となっても、[INPUT A] の [PEAK] LED が点灯しない範囲で [TRIM] を調整した位置が最適なゲインです。このとき、ディスプレイにはトラック1の入力レベルと、ステレオ・アウト L/R の出力レベルが同時に振れていきます。



**<注意>**

ゲインの調整は、ギター演奏の音が最大るとき [PEAK] LED が点灯しないように設定してください。LEDが点灯する場合は入力オーバーを示し、音が歪んだりノイズが多くなります。

この状態で [PHONES] つまみを上げていくと、モニター音がヘッドフォンから聞こえてきます。

**<注意>**

[PHONES] つまみは上げ過ぎないように注意してください。大きな音量で長時間モニターしていると、耳に悪い影響を与えることがあります。

## 録音

**7** [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、“ABS 0”へロケートします。

レコーダーが先頭 (ABS 0) にあるときは必要ありません。

**8** [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して、録音を開始します。

トラック1の[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーと[RECORD] キーが共に点灯に変わり、録音中であることを示します。

**VF80EX** の録音は「ダイレクト録音」です。

録音時は、イコライザーなどの余計なアルゴリズムは通らず、A/D変換(アナログ/デジタル変換)直後の信号をダイレクトに録音します。

イコライザーやリバースなどのエフェクターはミックス時に付加することで、より細かい音づくりが可能になります。

さらに本機では、ダイレクト録音したトラック(トラック1~6のいずれか一つのトラック)音に、インサート・エフェクトをかけて録音し直すことが可能です。詳細は後述「応用編」にある、「インサート・エフェクトの活用」を参照してください。

レコーダーが走行し始めると、LCD上部に表示されているマーク・ナンバー(“00:ABS 0”)表示部が、次のように変わります(“+”を表示) これは、レコーダーがABS 0より先に進んでいることを示しています。



**9** 録音が終了したら [STOP] キーを押して、停止させます。

“Please Wait!” を表示した後、ノーマル・ディスプレイに変わります。

**録音トラックの解除:**

今録音したトラックを解除 (SAFE) するには、点滅している [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを二度押してください。READY が解除され、消灯 緑色の点灯に変わります。

同じ要領で他のトラックへも録音してみましょう。

## 再生

**10** [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、“ABS 0”へロケートします。

**11** [PLAY] キーを押して、レコーダーを再生させます。

トラック1のフェーダーで、再生レベルが調整できます。思うような録音ができなかった場合には、下記「アンドウ/リドウ機能」を使って、最初からやり直しましょう。

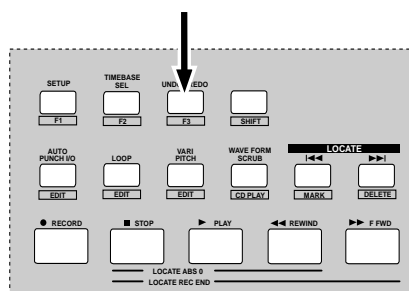
**トラックのミュート:**

各トラックに録音された音の再生レベルは、トラック・フェーダーで調整します。また、ミックス・パラメータ・エディット時以外の状態で再生時、再生しているトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押すと、そのトラックをミュートすることができます。ミュートされているトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーは消灯します。

**アンドウ/リドウ:**

録音を終了した後、[UNDO/REDO] キーを押すと、録音する前の状態に戻ります(アンドウ)。また、再度 [UNDO/REDO] キーを押すと、録音した後の状態へ戻すことができます。

[UNDO/REDO] キー



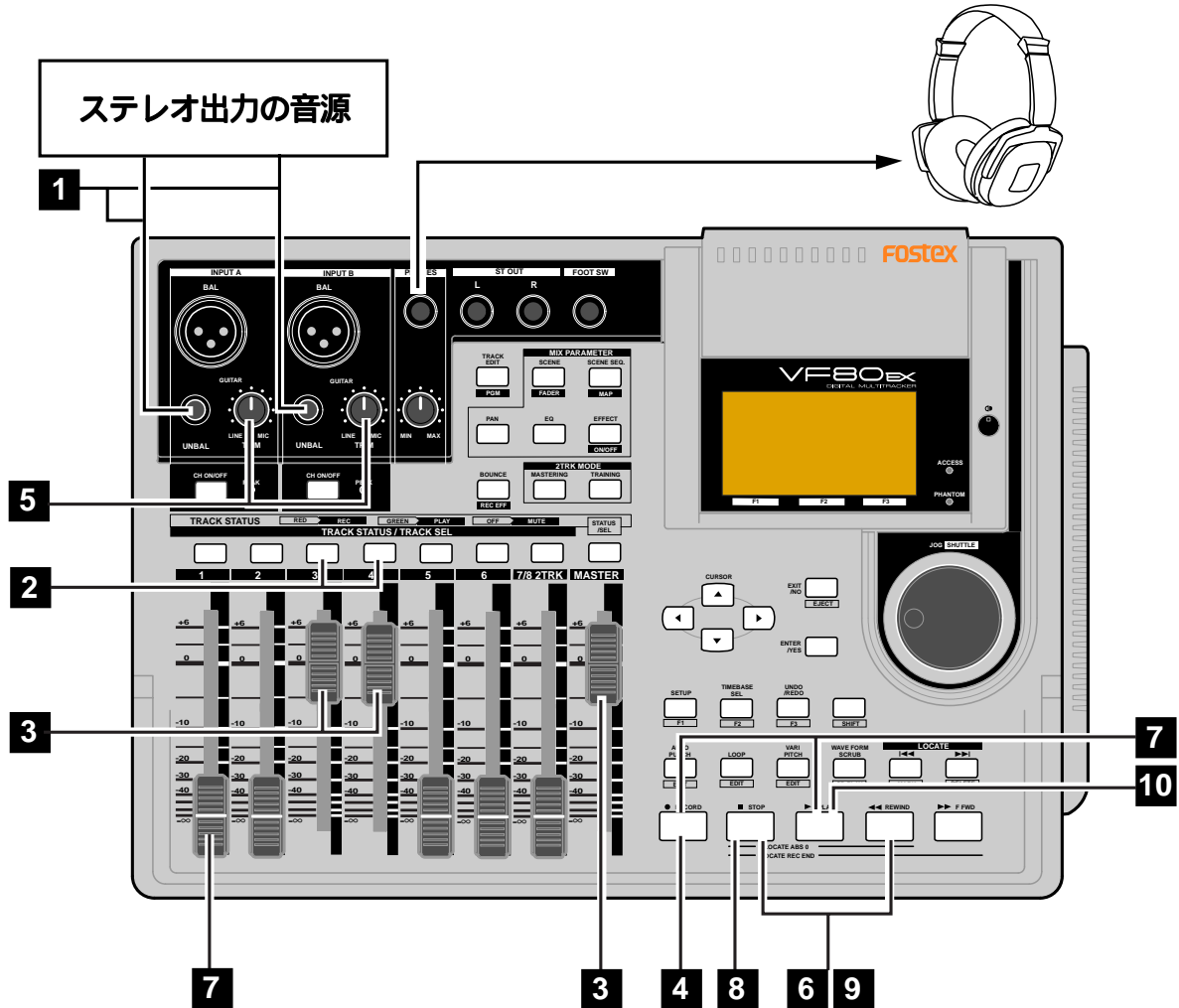
**<注意>**

アンドウ/リドウは、全ての録音に対して機能しますが、録音後、下記の操作を行ったときはアンドウ/リドウできなくなります。思うような録音が出来なかったときは、速やかに [UNDO/REDO] キーを押して、録音をやり直してください。

- 新たな録音作業を実行したとき
- 新たな編集作業(コピー、ムーブ、イレース、オート・パンチイン/アウトなど)を実行したとき
- 電源を一旦オフにしたとき
- プログラムのセレクト/リネーム/デリートを実行したとき
- ドライブ・セレクトを実行したとき

## 基本的な録音の方法 (二つのトラックへ録音)

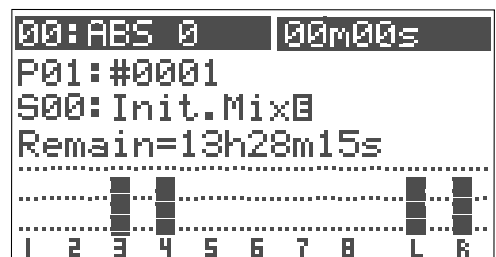
前述の操作でトラック 1 に録音された状態のまま、今度はステレオ出力の音源をトラック 3 と 4 へ録音します。



### 録音の準備

- 1** [INPUT A] 端子 UNBAL と [INPUT B] 端子 UNBAL) に、ステレオ出力 (L, R) の音源を接続します。  
[INPUT A] には L チャンネルの信号、[INPUT B] には R チャンネルの信号を接続します。
- 2** トラック 3 と 4 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します。  
キーが緑色の点灯から赤色の点滅に変わり、トラック 3 と 4 が録音トラックに選択されたことを示します。同時にディスプレイには REMAIN が表示されます。  
このとき、自動的に [INPUT A] および [INPUT B] の [CH ON/OFF] キーがオン (点灯) になります。
- 3** トラック 3 と 4 のフェーダーと [MASTER] フェーダーを目盛 "0" の位置まで上げます。  
モニター音を出力するための準備です。このフェーダーが上がっていないと、モニター音が出されません。

- 4** [RECORD] キーを押します。  
[RECORD] キーが点滅し、READY トラック (ここではトラック 3 と 4) がインプット・モニターになります。
- 5** ステレオ音源の音を出しながら [INPUT A] の [TRIM] ノブと [INPUT B] の [TRIM] ノブを回して、適正なゲインを調整します。  
前述と同様、[INPUT A] および [INPUT B] の [PEAK] LED が点灯しないように、それぞれの [TRIM] を調整します。  
このとき、ディスプレイにはトラック 3-4 の入力レベル、そしてステレオ・アウト L/R の出力レベルが同時に振れていきます。



**<注意>**

[TRIM] でのゲイン調整は、[PEAK] LEDが点灯しないように設定してください。LEDが点灯する場合は入力オーバーを示し、音が歪んだりノイズが多くなります。

この状態で、[PHONES] つまみを上げていくと、モニター音がヘッドフォンから聞こえるようになります。

**<注意>**

[PHONES] つまみは上げ過ぎないように注意してください。大きな音量で長時間モニターしていると、耳に悪い影響を与えることがあります。

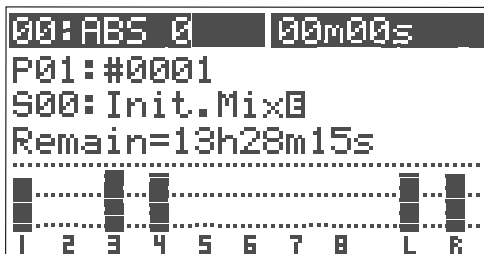
## 録音

**6** 録音開始する位置 (時刻) ヘロケートします。

**7** [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して、録音を開始します。

トラック3と4の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーと [RECORD] キーが共に点灯に変わり、録音中であることを示します。

このとき、同時にトラック1の再生レベルも振れてきます。トラック1のフェーダーを上げることで、トラック1の再生音を聞きながら、トラック3と4へ録音 (オーバー・ダビング) することができます。



レコーダーが走行し始めると、LCD上部に表示されているマーク・ナンバー ("00: ABS 0") 表示が、次のように変わります ("+" を表示) これは、レコーダーがABS 0より先に進んでいることを示しています。



**8** 録音が終了したら [STOP] キーを押して、停止させます。

"Please Wait!" を表示した後、ノーマル・ディスプレイに変わります。

**録音トラックの解除:**

今録音したトラックを解除 (SAFE) するには、点滅している [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを二度押してください。READY が解除され緑色の点灯に変わります。

## 再生

**9** 再生したい位置 (時刻) ヘロケートします。

**10** [PLAY] キーを押して、レコーダーを再生させます。

録音した各トラックのトラック・フェーダーで、再生レベルを調整します。

思うような録音ができなかった場合には、前述同様「**アンドウ / リドウ機能**」を使って、最初からやり直しましょう。

**トラックのミュート:**

各トラックに録音された音を再生するには、トラック・フェーダーで再生レベルを調整します。

また、ミックス・パラメータ・エディット以外の状態で再生時再生しているトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押すと、そのトラックをミュートすることができます。

**録音トラックの活用:**

VF80EX には録音可能なトラックが8つあります。

前述の「**基本的な録音**」ですべてのトラックに録音してしまうと、さらに音源を重ねて録音することができなくなります。

より多くの音源を重ねて録音するには、通常トラック1~6に各音源を録音 (オーバー・ダビング) した後、トラック1~6の任意のトラックをまとめてトラック7-8へバウンス (ピンポン) します。こうすることで、トラック1~6に新たな音源を録音できるようになります。

マルチ・トラックでは、このようなテクニックを使って多重録音していきます。そのため、トラック7/8は基本的にトラック1~6をバウンスするためのトラックとして利用することをお勧めします。

なお、トラック7/8への「バウンス」については、後述の「**応用編**」を参照してください。

さらに、トラック7/8は後述の「**トレーニング・モード**」または「**マスタリング・モード**」を実行する際に重要な役目も果たします。トラック7/8を活用した「**トレーニング・モード**」および「**マスタリング・モード**」については、後述の「**応用編**」を参照してください。

また、録音可能なトラックを確保するために「**トラック・エクスチェンジ**」機能を活用します。

VF80EXには録音/再生可能なリアル・トラック (1~8) 以外に、16のアディショナル・トラックが用意されています (各プログラムごと)。このアディショナル・トラックと今録音したリアル・トラックを入れ替えることで、リアル・トラックを空きトラックにすることができます。

「**トラック・エクスチェンジ**」については、後述の「**レコーダーの色々な機能**」を参照してください。

ここまでの操作で、ステレオ出力の音源を二つのトラック (ここではトラック3と4) に録音することができました。



## マーク機能

VF80EXには「マーク機能」があり、曲の好きな位置にマークを付けることができます。この機能を使うことで、マークした位置へ速やかな移動(ロケート)したり、後述のオート・パンチイン/アウトの編集ポイント、ループ(繰り返し再生)を実行する場合の編集ポイント、コピー、ムーブ、イレースなどの編集ポイントなどにも利用できます。ここでは、基本的なマークの登録/マークの削除/マークを利用したロケートなどについて説明します。**マークの編集については、後述の「レコーダーの色々な機能」を参照してください。**

### リアルタイムにマークを登録

初期設定の状態では、ABS 0 (プログラムの先頭)にマーク 00 が自動的に付けられ、名前は“ABS 0”になっています。お客様自身がマークできるのは01 ~ 99の99個です。マーク・ナンバー&ネームは、ディスプレイ上の下記矢印の「**マーク表示部**」に表示されます(マーク 00の位置や名前を変更/削除することはできません)



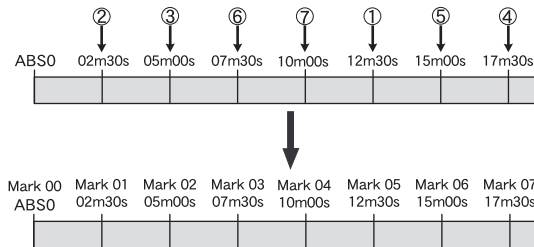
#### 1 再生中(または停止中)に、[SHIFT] キーを押しながら [◀◀] / MARK キーを押します。

“Entry Mark\*\*”を一瞬表示して、現在位置にマークが付けられます。同時にマークを付けた時刻が、マーク・マップ・リストに登録されます(詳細は後述の「レコーダーの色々な機能」を参照)

#### 2 他の位置にマークを付けたい場合には、操作-1を繰り返します。

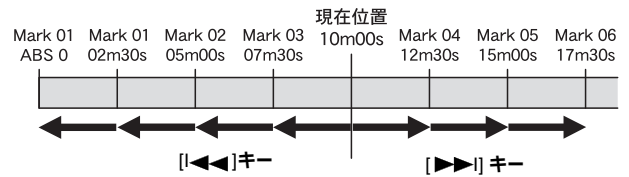
#### <覚えておきましょう>

マーク・ナンバーは、ABS 0に近い順に付けられます。つまり、下図のような順番でそれぞれの位置にマークを付けたとすると、マーク・ナンバーは、ABS 0に近い時刻から順番に01、02・・・というように、自動的に登録されていきます。



### マーク位置へ移動

[◀◀] キーまたは [▶▶] キーの操作で、マーク・ナンバーによる頭出しができます。



[◀◀] キーを押すと、現在の位置からすぐ手前にあるマークを自動的に探し出して、ロケートします。

上図例のように、現在位置からキーを押すごとに03 02 01 00の順番でロケートします。

[▶▶] キーを押すと、現在の位置からすぐ後にあるマークを自動的に探し出して、ロケートします。

上図例のように、現在位置からキーを押すごとに04 05 06の順番でロケートします。

移動したマーク・ナンバーは、ノーマル・ディスプレイの「**マーク表示部**」に表示されます(例: MARK 04/08m 20sにロケート)



### リアルタイムにマークを削除

不要になったマークをリアルタイムに削除します。

#### 1 停止中に、[▶▶] キーまたは [◀◀] キーを押して、削除したいマークへロケートします。

ロケートしたマーク表示がディスプレイに表示されます。

#### 2 [SHIFT] キーを押しながら、[▶▶]/DELETE キーを押します。

現在のマークを削除するかどうかを尋ねるメッセージが表示され“Sure?”が点滅します。中止するときは[EXIT/NO]キーを押してください。

#### 3 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

現在のマークが削除されます。

## ABS ロケート

ABS ロケートには 4 種類あり、操作手順は次の通りです。

[STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押すと、プログラムの先頭 (ABS 0) へのロケートを行います。すべてのタイムベースでその先頭にロケートします。

[STOP] キーを押しながら [F FWD] キーを押すと、プログラムの最終録音位置 (REC END) へのロケートを行います。曲の最後の部分を探したり、曲の長さを調べる際に便利です。

[STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押すと、一番最後に再生を開始したポイントへのロケートを行います。

[STOP] キーを押しながら [RECORD] キーを押すと、一番最後に録音を開始したポイントへのロケートを行います。一度も録音したことがないときは、ABS 0 へロケートします。

## パンチ・イン/アウト

ここまで録音した中で、うまく録音 / 演奏できなくて録音し直したい場合があります。そのような場合、その一部分だけを録音し直すことが可能です。この操作を「パンチ・イン/アウト」と呼んでいます。

“パンチ・イン”とは再生状態から録音に切り替えること、そして“パンチ・アウト”とはその逆で、録音状態から再生に切り替えることを言います。また、パンチ・インする時刻を“パンチ・イン・ポイント”、パンチ・アウトする時刻を“パンチ・アウト・ポイント”と呼びます。

VF80EX では、つぎの 3 種類の 방법으로パンチ・イン/アウトが実行できます。

本体キーによるパンチ・イン/アウト  
フット・スイッチ (Model 8051) によるパンチ・イン/アウト  
オート・パンチ・イン/アウト  
パンチ・イン/アウトする時刻をあらかじめ設定して録音します。

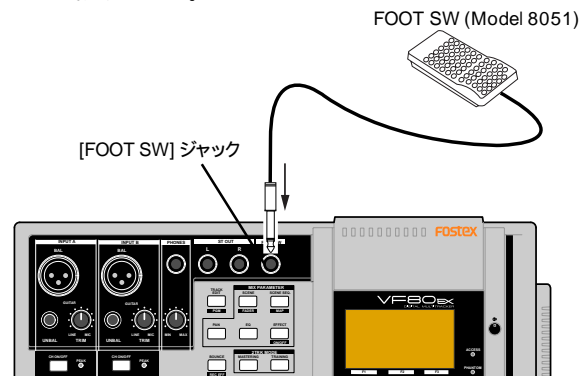
ここでは、事前にパンチ・イン/アウトするトラックを READY にセットし、[TRIM] つまみで適正なゲインが調整されていることを前提にして操作を進めます。

### 本体キーによるパンチ・イン/アウト

- 1 パンチ・インを開始する手前の位置から [PLAY] キーを押して再生します。
- 2 パンチ・インしたい位置にきたら、[PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押します。  
再生状態から、READY トラックのみ録音に切り替わります。
- 3 パンチ・アウトしたい位置で [PLAY] キーのみを押します。  
録音が解除されて再生状態になります。

### フット・スイッチによるパンチ・イン/アウト

- 1 フット・スイッチ (Model 8051) を [FOOT SW] ジャックに接続します。



#### <注意>

当社オプションの Model 8051 またはアンラッチ・タイプのフット・スイッチを接続してください。ラッチ・タイプのフット・スイッチを接続したまま電源をオンすると、“No Drive!” を表示して正常に起動しなくなります。その場合は、一旦電源を切り、接続しているプラグを抜いて電源を入れ直してください。

- 2 パンチ・インを開始する手前の位置から [PLAY] キーを押して再生します。
- 3 パンチ・インしたい位置にきたら、フット・スイッチを一度踏みます。  
再生状態から、READY トラックのみ録音に切り替わります。
- 4 パンチ・アウトしたい位置で再度フット・スイッチを踏みます。  
録音が解除されて再生状態になります。

## オート・パンチ・イン/アウト

あらかじめ、パンチ・イン・ポイントとパンチ・アウト・ポイントを登録します。各ポイントの登録は、レコーダーが再生中、または停止している状態でも可能です。下記操作はタイムベースがABSであることを前提にしています。

### 再生中(または停止中) リアルタイムに登録

- 1 [SHIFT] キーを押しながら [AUTO PUNCH I/O] キーを押します。

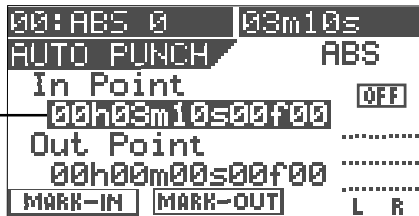
パンチ・イン/アウト・ポイントの登録が可能な表示になります。

再生中は、レコーダーの走行位置 時刻をリアルタイムに刻んでいきます。



- 2 登録したい時刻で [SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。

一瞬“In Point Stored!”を表示して、キーを押したときの時刻がパンチ・イン・ポイントに登録されます。



登録した時刻(または小節)が表示されます。

- 3 パンチ・アウト・ポイントを登録したい時刻で [SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

一瞬“Out Point Stored!”を表示して、キーを押したときの時刻がパンチ・アウト・ポイントに登録されます。



登録した時刻(または小節)が表示されます。

#### <注意>

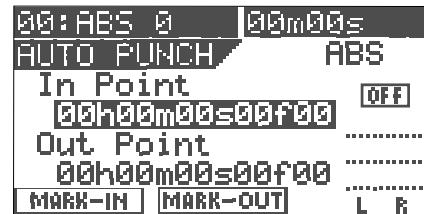
パンチ・イン/アウト・ポイントは、イン・ポイントの時刻がアウト・ポイントの時刻より前になるよう登録してください。

## 任意の時間をエディットして登録

レコーダーが停止中に、任意の時刻を入力してイン/アウト・ポイントを登録します。

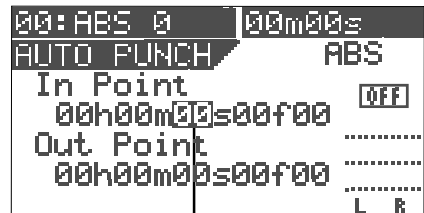
- 1 停止状態で [SHIFT] キーを押しながら [AUTO PUNCH I/O] キーを押します。

イン/アウト・ポイントの登録が可能な表示になります。



- 2 上記表示の状態 で [ENTER/YES] キーを押します。

“In Point”部に表示されている時刻のディットが可能となり、秒の値が点滅します。



点滅

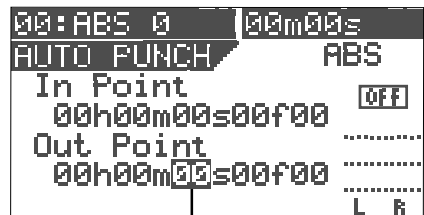
- 3 入力可能な桁は [CURSOR </>] キーで移動し、[JOG] ダイヤルで数字を入力します。

- 4 入力後、[ENTER/YES] キーを押します。

エディットした時刻がイン・ポイントに登録されます。

- 5 つぎに、[CURSOR ] キーで“Out Point”の時刻表示を反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

アウト・ポイントのエディットが可能になります。



点滅

- 6 イン・ポイントの入力と同じ要領で希望の時刻を入力して、[ENTER/YES] キーを押します。

エディットした時刻がアウト・ポイントに登録されます。

- 7 登録後 [EXIT/NO] キーを押します。

ノーマル・ディスプレイになります。

## イン/アウト・ポイントにマークを登録

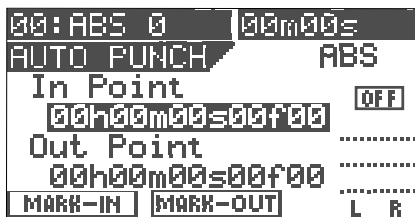
あらかじめ登録されているマークをイン/アウト・ポイントに登録します。

### <注意>

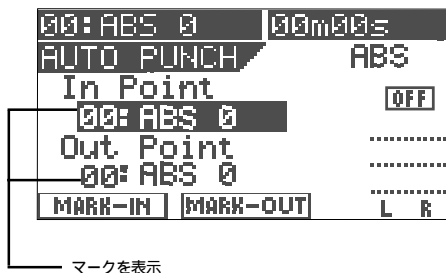
下記の操作は、前述の「マーク機能」において、あらかじめマークが登録されているときのみ有効です。

### 1 [SHIFT] キーを押しながら [AUTO PUNCH I/O] キーを押します。

パンチ・イン/アウト・ポイントの登録が可能な表示に変わります。

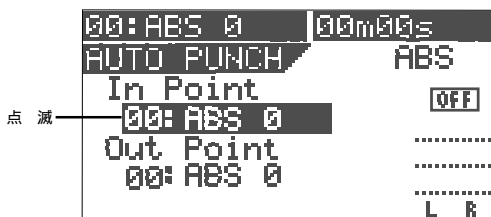


### 2 上記表示の状態では [TIME BASE SEL] キーを押します。イン/アウト・ポイントの時間表示部がマーク表示に変わります。



### 3 続けて [ENTER/YES] キーを押します。

反転しているマーク表示部分が点滅します。この状態で [JOG] ダイアルを回すと、現在登録されているマークが表示できます。



### 4 [JOG] ダイアルで希望のマークを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したマークがイン・ポイントに登録されます。

### 5 [CURSOR ] キーで “Out Point” の時刻表示を反転させ、[ENTER/YES] キーを押します。

イン・ポイントの登録と同じ要領でアウト・ポイントに登録します。

### 6 登録が終了したら [EXIT/NO] キーを押します。

## オート・パンチ・イン/アウトの実行

パンチイン/アウト・ポイントが登録できたら、オート・パンチイン/アウトを実行します。

### 1 [AUTO PUNCH I/O] キーを押して、キーを点灯させます (オート・パンチ・モードがONになります)。

### 2 レコーダーの位置を、パンチ・インする手前に移動させておきます。

### 3 [PLAY] キーを押しながら [RECORD] キーを押します。オート・パンチ・イン/アウトのテイクが始まり、ディスプレイには **TAPE** が点灯します。

レコーダーは、パンチ・イン・ポイントまで再生して、イン・ポイントで録音モードに入ります。そして、アウト・ポイントで録音モードが解除されます。

### リハーサル :

上記<操作-3>のときに [PLAY] キーのみを押すと、リハーサル・モードとなります。リハーサル・モードに入ると、ディスプレイには “**RHSL**” 表示が点灯します。

リハーサル・モードでは、パンチ・イン・ポイントまで再生すると、READYトラックがインプット・モニターになるだけで、実際には録音されません。

リハーサル・モードで納得のゆくまで練習してから本番に入ることができます。

### <覚えておくと便利>

本機の「ループ機能」を利用すると、リハーサルを実行する際の煩わしいキー操作などが省け、演奏に集中することができます。ループ機能の詳細は、後述の「レコーダーの色々な機能」を参照してください。

# ミキシング

各トラック(1~8)への録音が終わったら、次はトラック1~8を再生しながら各レベルを整えたり、イコライザーやエフェクトをかけてみます。ここでは、基本的なレベル設定やPAN / イコライザー / エフェクトの設定について説明します。

## レベルの調整

- 1 各トラックの再生レベルは、トラック1~6,7/8のフェーダーで調整します。  
トラック7と8は一つのフェーダーで同時に調整できます。
- 2 ミックスした信号の出力となるステレオ・アウトL/Rのレベルは、[MASTER] フェーダーで調整します。

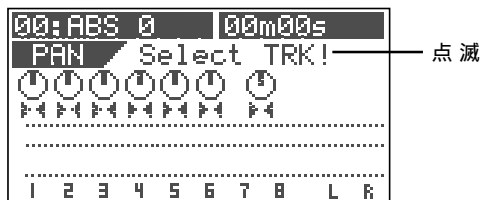
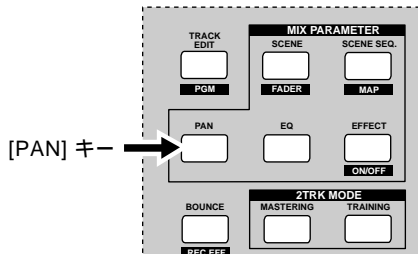
### マスターの出力レベル:

ステレオ / アウトL/Rの出力レベルは、LCDのL/Rレベルメータで確認できます。[MASTER] フェーダーの位置に合わせてレベルが振れるようになっています。レベルが大きすぎると音が歪んでしまいますので、フェーダーを上げ過ぎないように気を付けましょう。

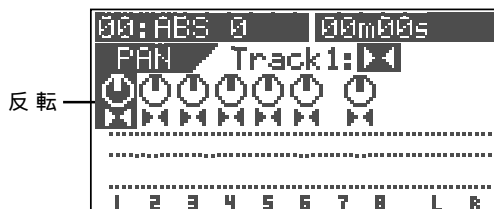
## PANの調整

各トラックの定位(バランス)を調整します。希望のトラックを任意に選択してPAN設定が行えます。

- 1 [PAN] キーを押します。  
PANの設定画面に変わります。電源をオンした後、初めてPAN設定に切り替えると“Select TRK!”が点滅します。



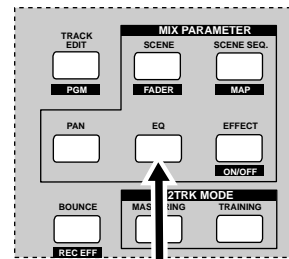
- 2 設定したいトラックの[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーを押します([CURSOR <▶>]キーでも設定できます)。選択したトラックのPANアイコンが白黒反転し、設定可能な状態になります。



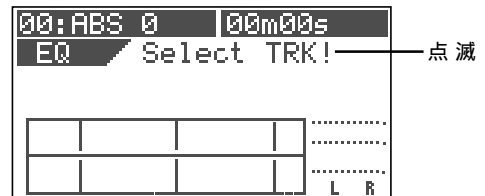
- 3 [JOG] ダイヤルでPANを設定します。  
PANの設定状態は、リアルタイムにアイコンが変化して表示されます。
- 4 他のトラックを調整するには、操作-2~3を行います。
- 5 調整が終わったら、[EXIT/NO] キーを押します。  
ノーマル・ディスプレイに戻ります。

## イコライザーの調整

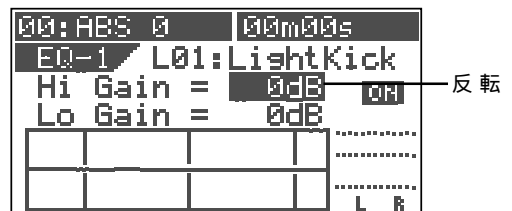
- 1 [EQ] キーを押します。  
EQの設定画面に変わります。電源をオンした後、初めてEQ設定に切り替えると“Select TRK!”が点滅します。



[EQ] キー



- 2 調整したいトラックの[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーを押します([CURSOR <▶>]キーでも設定できます)。初期設定のライブラリーが表示され、高域のゲイン調整ができる状態を示します(初期設定:L00:2-SHLV)。



### EQ ライブラリーの選択:

初期設定以外のEQライブラリーが36種類用意されています。用途に合わせたEQライブラリーを選択して好みのイコライジングが可能です。詳細は後述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。

- 3 [JOG] ダイヤルで“Hi Gain”の数値を入力します。  
入力する数値に合わせてEQカーブが表示され、音質も変化します。-18dB ~ 0 ~ +18dBの範囲で設定できます。

- 4** [CURSOR ] キーでエディット・ポイントを“Lo Gain”に移動し、[JOG] ダイアルで“Lo Gain”の数値を入力します。

Hi Gain のときと同様、-18dB ~ 0 ~ +18dB の範囲で設定できます。

- 5** 他のトラックを調整するには、操作 2 ~ 操作 4 を繰り返します。

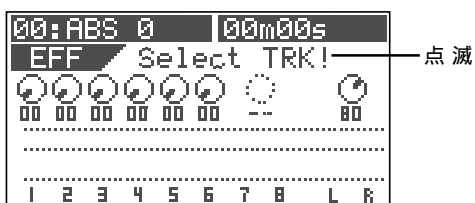
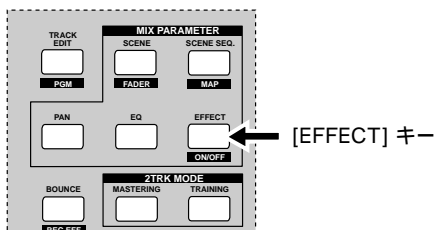
- 6** 調整が終わったら、[EXIT/NO] キーを押します。  
ノーマル・ディスプレイに戻ります。

## エフェクトの調整

VF80EXのエフェクト処理には、「ループ・エフェクト」と「インサート・エフェクト」の2つの方法があります。ここでは、ループ・エフェクトにおけるセンド・レベルの調整と、エフェクト・タイプの選択について説明します。エフェクト・センドのPRE/POST、エフェクト・タイプのパラメータ設定など、ループ・エフェクトの詳細については、後述「ミキサーの色々な機能」の40ページを参照してください。また、インサート・エフェクトについては後述「応用編」の84ページを参照してください。

- 1** [EFFECT] キーを押します。

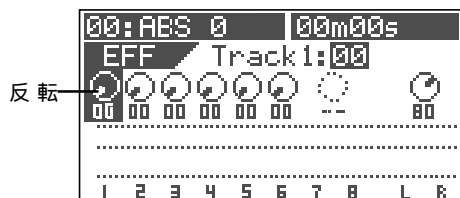
一度押すと、エフェクト・センド・レベルの設定表示に変わります。[EFFECT] キーを押すごとに、エフェクト・センド・レベルの設定 エフェクト・タイプの設定 エフェクト・センドのプリ/ポスト設定の順でディスプレイが交互に切り替わります。



## エフェクト・センド・レベルの設定

- 2** エフェクト・センド・レベルを設定する画面を表示させ、調整したいトラックの[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します。

選択したトラックのアイコンが反転し、エディット可能な状態を示します。初期設定の数値はトラック1~6がレベル0、マスターがレベル80になっています。



- 3** [JOG] ダイアルを回して、センド・レベルを入力します。入力した値が変化すると共に、アイコンモリアルタイムに変化します。レベル数値を上げていくと、現在選択されているエフェクト・タイプのエフェクト音が出力されます。

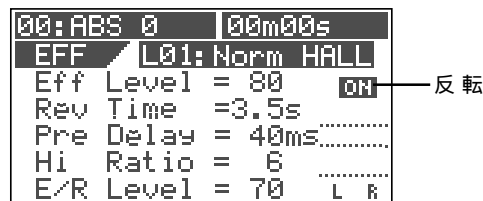
- 4** 他のトラックを調整するには、操作 2 ~ 3 を行います。

## エフェクト・タイプの設定

VF80EXには、ループ・エフェクトに使用する38種類のエフェクト・タイプ(L01 ~ L38)と、インサート・エフェクトに使用する6種類のエフェクト・タイプ(L39 ~ L44)が用意されています。

- 2** エフェクト・タイプを設定する画面を表示させ、[JOG] ダイアルで希望のエフェクト・タイプを選択します。

44種類のエフェクト・タイプ名が順に表示されます。



### <注意>

インサート・エフェクトに使用するエフェクト・タイプ(L39 ~ L44)を選択したときは、[EFFECT] キーを押していても、エフェクト・センド・レベルの設定画面やPRE/POSTの設定画面は表示されません。

- 3** エフェクト・タイプを選択した後 [ENTER/YES] キーを押します。

選択したエフェクト・タイプに設定されます。

- 4** [EFFECT] キーを押して、エフェクト・センド・レベルを設定する表示に切り換え、前述と同様にエフェクト・センド・レベルを調整します。

### エフェクト・センドのプリ/ポスト設定:

エフェクト・センド信号は、トラック1~6すべてが「ポスト・フェーダー」に設定されています。そのため、エフェクトをかけたいトラックのフェーダーが上がっている状態で上記エフェクト・センド・レベルを設定することで、エフェクトをかけることができます。用途に合わせて「プリ・フェーダー」に設定することも可能です。詳細は後述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。

### エフェクト・タイプのパラメータ設定:

選択したエフェクト・タイプのパラメータは自由に設定できます。パラメータの設定については後述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。

### エフェクトのON-OFF設定:

エフェクトのON-OFFは [SHIFT] キーを押しながら[EFFECT] キーを押します。キーを押すごとにエフェクトのON-OFFが交互に切り替えられます。詳細は後述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。

## ミックスダウン

全トラックの調整が完了したら、マスター・テープを作成します。お手持ちのマスター・レコーダー(カセット・テープ/DAT/MDなど)に録音していきます。VF80EXは、ステレオ・アウトL/R信号をS/P DIF(コアキシャル)デジタル信号で出力できますので、マスター・レコーダーがS/P DIF(コアキシャル)デジタル信号を入力できる機種であれば、デジタル信号のままミックスダウンすることも可能です。オプチカルの入力しか持たないデジタル機器を使う場合は、当社オプションのCOP-1/96k(オプチカル・コアキシャル変換コンバータ)をご利用ください。

### マスタリング・モードおよび インターナル・マスタリング・モードの活用

VF80EXには「マスタリング・モード」および「インターナル・マスタリング・モード」が装備されています。

「マスタリング・モード」では、トラック7/8にミックス・ダウンした演奏を、マスタリング専用のエフェクトをかけながら外部のマスター・レコーダーへ録音することができます。

マスタリング・モードを活用することで、より高度なマスター・ソングを作り上げる可能性があります。マスタリング・モードについては、後述「応用編」の76ページを参照してください。

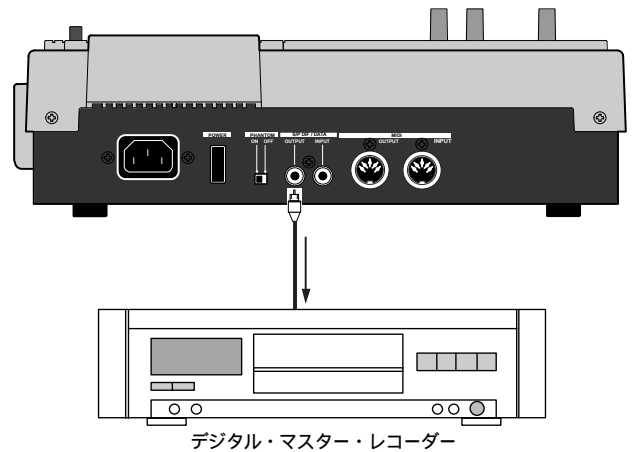
「インターナル・マスタリング・モード」は、外部のマスター・レコーダーを使わず、VF80EX自身でマスター・ソングを作成する機能です。また、インターナル・マスタリング・モードでマスタリングした曲を使って、オリジナルのオーディオCDも制作可能になります。

インターナル・マスタリング・モードについては、後述「応用編」の79ページ、オーディオCDの作成については後述「ソング・データのセーブ/ロード」の123ページを参照してください。

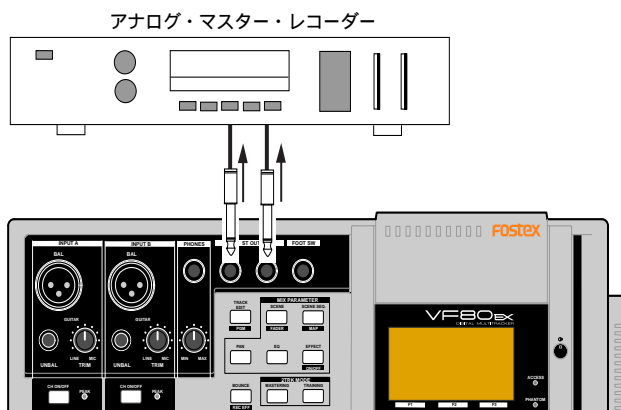
### フェード・イン/アウト:

VF80EXの[MMASTER]フェーダーを操作することで、フェード・イン(徐々に音量が上がっていく)/フェード・アウト(徐々に音量が下がっていく)が可能です。

## デジタル・ミックスダウン



## アナログ・ミックスダウン



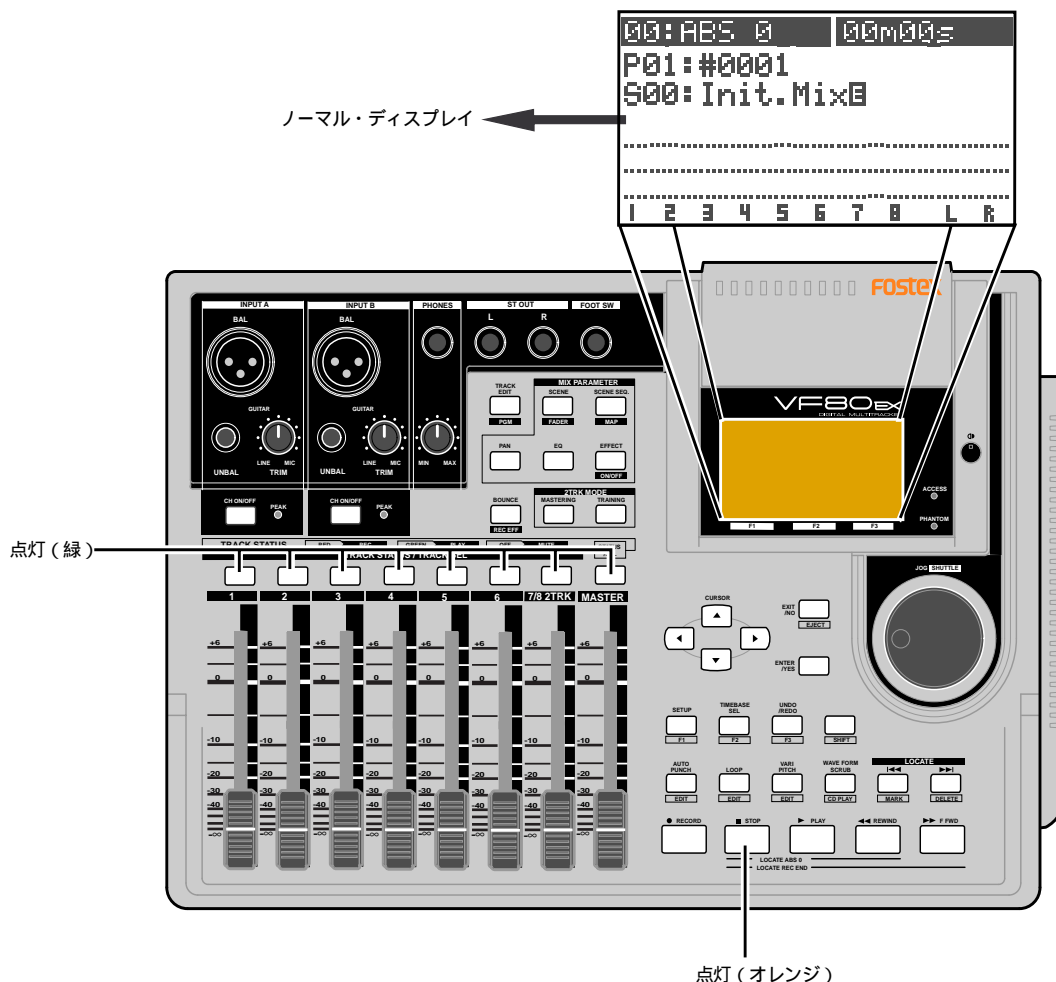
- 1 VF80EXの[ST OUT - L/R]端子とアナログ・マスター・レコーダーの入力端子を接続します。
- 2 マスター・レコーダーの録音レベルを調整します。
- 3 マスター・レコーダーの録音をスタートさせ、VF80EXを曲の頭から再生します。
- 4 録音が完了したら、双方の機器を停止させます。

- 1 VF80EXの[DATA OUTPUT]端子とマスター・レコーダーのデジタル入力端子を接続します。  
マスター・レコーダーがS/P DIF(オプチカル)デジタル入力可能ならば、直接接続可能です。
- 2 マスター・レコーダーをデジタル入力可能な状態にします。  
VF80EXのサンプリング周波数は44.1kHzです。44.1kHzのデジタル信号を録音できないマスター・レコーダーでは、デジタル・ミックスダウンできません。  
一般的に、デジタル入力の場合はマスター・レコーダーの入力レベル調整はできません。
- 3 VF80EXの[MMASTER]フェーダーで出力レベルの最終調整をします。  
一般的には、VF80EXの最大音量の時でマスター・レコーダーのレベル・メーターが0となるレベルが最適です。0を越えてしまうと、音が歪む場合がありますので注意が必要です。
- 4 マスター・レコーダーの録音を開始し、VF80EXを曲の頭から再生します。
- 5 録音が完了したら、双方の機器を停止させます。

# ミキサーの色々な機能

## 電源投入時の状態

電源を投入すると、VF80EX は起動ディスプレイを順に表示した後立ち上がり、下図のディスプレイが表示されます。本書では、電源を投入して立ち上がったときのディスプレイ表示を「ノーマル・ディスプレイ」と呼び、レコーダーの現在位置がプログラム 1 (P01) の先頭 (ABS 00M 00S) であることを示しています。



## ノーマル・ディスプレイ時の操作

### フェーダー

トラック 1 ~ 6 およびトラック 7/8 のフェーダーは、再生した信号をステレオ BUSS へ送るレベルを調整します。マスター・フェーダーは、ステレオ・アウトから出力する信号のレベルを調整します。

### トラックのミュート

ミックス・パラメータ・エディット以外のときに、トラック 1 ~ 6、7/8 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを任意に押し、トラックをミュート (消音) することができます。ミュートしたトラックは [TRACK STATUS/TRACK SEL] キー

が消灯します。再度 [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押すとミュートが解除され、キーが点灯します。

### マスター・フェーダーのミュート

ミックス・パラメータ・エディット以外のときに、マスター・フェーダーの [STATUS/SEL] キーを押すと、ステレオ・アウトの出力をミュート (消音) することができます。ミュートすると、[STATUS/SEL] キーが消灯します。再度キーを押すとミュートが解除され、キーが点灯します。



## ミックス・パラメータ・セクション

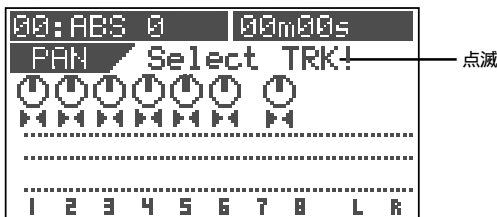
ミックス・パラメータ・セクションには5つのキーが装備され、ミキサー機能に必要な各種設定が行えます。これらの各キーを単独で押す、あるいは [SHIFT] キーを押しながら SHIFT 機能を持ったキーを押すことで、下記の設定を実行することが可能になります。

**PANの設定**  
 イコライザーの設定  
 エフェクト・センド・レベルの設定  
 エフェクト・センドの PRE/POST 設定  
 エフェクト・タイプ/パラメータの設定  
 エフェクトの ON/OFF (バイパス) 設定  
 シーン・メモリーの保存/呼び出し/削除  
 シーン・シーケンス・モード ON/OFF の設定  
 マーク・マップの設定  
 フェーダーの確認

## PAN の設定

PAN は、ステレオ・アウトに送る各トラック信号の定位 (バランス) を設定します。

- 1 [PAN] キーを押します。**  
 電源をオンした後初めて [PAN] キーを押すと、トラックの選択を促すメッセージ (“ Select TRK! ”) が点滅し、トラック 1 ~ 6、7/8 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが点滅します。それ以外では、前回エディットしたトラックのアイコンが反転した表示になります。



- 3 [JOG] ダイアルで希望の PAN を設定します。**  
 ダイアルの回す角度によって PAN の設定が行えます。PAN の設定例は以下のように表示されます。

<b>PAN 設定 :</b> センター定位	<b>PAN 設定 :</b> Left 最大	<b>PAN 設定 :</b> Right 最大
<b>設定可能なトラック :</b> 1 ~ 6、7/8 トラック  <b>設定可能な数値 :</b> L (Left) 10 ~ センター ~ R (Right) 10 (初期設定 : 全トラック “センター”)		

- 2 設定したいトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します ([CURSOR ◀▶] キーでも選択できます)**  
 選択したトラックと現在の設定が表示され、アイコンが反転します。アイコンの反転はエディットが可能状態を示しています。選択したトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーのみが点滅します。



- 4 他のトラックの PAN を設定するには、操作-2 ~ 3を繰り返します**
- 5 PAN の設定が終了したら [EXIT/NO] キーを押します。**  
 ミックス・パラメータのエディット・モードから抜け出し、ノーマル・ディスプレイに変わります。

## イコライザーのエディット

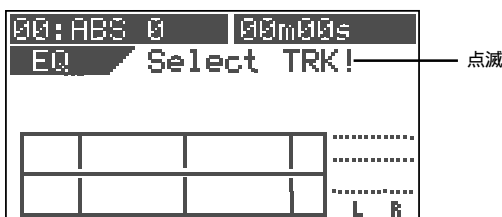
VF80EXにはHI(高音域)/LO(低音域)の2バンドのイコライザー(EQ)を搭載して、36種類のEQライブラリーも用意されています。

**<注意>**

イコライザーのエディットは、トラック1~6の再生音にのみ可能です。トラック7/8の信号はイコライジングできません。

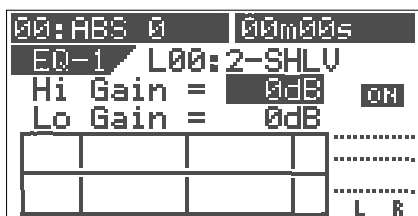
**1 [EQ] キーを押します。**

電源をオンした後初めて[EQ]キーを押すと、トラックの選択を促すメッセージ(“Select TRK!”)が点滅し、トラック16の[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーが点滅します。それ以外では、前回エディットしたトラックが選択された表示になります。



**2 エディットしたいトラックの[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーを押します([CURSOR < / >]キーでも選択できます)**

選択したトラック名(“EQ-1”)と、現在選択されているライブラリー名(“L00:2-SHLV”)が表示され、高域(“Hi Gain”)のエディットが可能な状態を示します。



**3 [CURSOR /]キーを押して、エディットしたい項目を選択します。**

キーを押すと“Hi Gain” “Lo Gain” “EQのON/OFF” “ライブラリー”の順に移動し、キーでは逆に移動します。

**4 選択したエディット・ポイントで[JOG]ダイヤルを回し、任意に設定します。**

それぞれのエディット・ポイントでは、下記の設定が可能です。

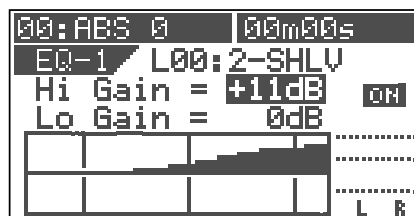
Hi Gain	ゲインの数値が-18dB ~ 0dB ~ +18dBの範囲で1ステップずつ設定可能。入力する数値によってEQカーブもグラフィカルに表示します。
Lo Gain	ゲインの数値が-18dB ~ 0dB ~ +18dBの範囲で1ステップずつ設定可能。入力する数値によってEQカーブもグラフィカルに表示します。
ON/OFF	EQのON/OFFが交互に設定可能です。

**ライブラリー**

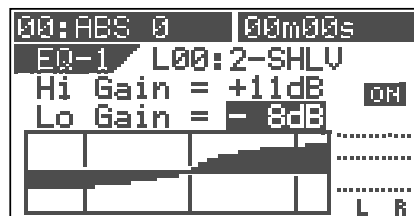
初期設定以外のEQライブラリー36種類(L01~L36)から任意に設定可能です。(初期設定:L00:2-SHLV)希望のライブラリーを選択した後[ENTER/YES]キーを押すことで設定されます。

\*ライブラリーの詳細はこの後に記載の表を参照してください

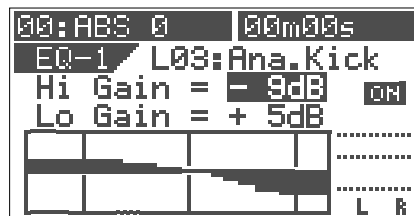
**<設定例>：“HiGain”を“+11dB”に設定。**  
 入力する数値に合わせて高域のEQカーブが表示されます。



**<設定例>：“LoGain”を“-8dB”に設定。**  
 入力する数値に合わせて低域のEQカーブが表示されます。



**<設定例>：EQライブラリーを“L03”に設定。**  
 [JOG]ダイヤルで“L03:Ana.Kick”を選択して[ENTER/YES]キーを押すと、あらかじめ設定されているパラメータとEQカーブが表示されます。この状態から任意にパラメータを変更し、任意のシーンに保存することができます。ただし、シーンに保存する前に電源を切ると、初期設定に戻ってしまいます。



**5 他のトラックのEQを設定するには、操作-2~4を繰り返します。**

**6 EQの設定が済んだら[EXIT/NO]キーを押します。**  
 EQのエディット・モードから抜け出し、ノーマル・ディスプレイに変わります。

## EQ ライブラリーの詳細

<b>L00: 2-SHLV</b>	LO	HI
フラットなイコライジング設定 初期設定の状態ではこのライブラリーが 立ち上がります。	Gain 0	0
	Freq. 400Hz	4kHz
	Q L-S	H-S
<b>L01: LightKick</b>	LO	HI
比較的軽めで、軽快感のあるキック・サ ウンドを作り出します。	Gain +6.0	-12.0
	Freq. 400Hz	600Hz
	Q L-S	5.0
<b>L02: TightKick</b>	LO	HI
ハードで硬質な雰囲気のあるキック・サウ ンドを作り出します。	Gain +7.0	+10.0
	Freq. 400Hz	4kHz
	Q L-S	8.0
<b>L03: Ana.Kick</b>	LO	HI
アナログ音源のキック・サウンドを、よ りプーミーなサウンドに作り上げます。	Gain +5.0	-9.0
	Freq. 550Hz	6kHz
	Q L-S	H-S
<b>L04: Snappy_SD</b>	LO	HI
スネアのスナッピー付近を際立たせるサ ウンドを作り出します。	Gain -7.0	+6.0
	Freq. 1kHz	3.5kHz
	Q L-S	2.5
<b>L05: Power_SD</b>	LO	HI
ズシンとした勢いのある、メリハリに効 いたスネア・サウンドを作り出します。	Gain +8.0	+5.0
	Freq. 150Hz	3.5kHz
	Q 4.5	2.5
<b>L06: Deep_SD</b>	LO	HI
深胴タイプを連想させる、重量感のある スネア・サウンドを作り出します。	Gain +3.0	+4.0
	Freq. 550Hz	4.3kHz
	Q 4.5	2.2
<b>L07: Talk_Tom</b>	LO	HI
タムの持つ皮鳴り癖サウンドを作り出し ます。	Gain +4.0	+7.0
	Freq. 100Hz	3.2kHz
	Q 7.1	6.3
<b>L08: Melo.Tom</b>	LO	HI
メロディアスな雰囲気のあるサウンド作り 出します。	Gain +6.0	-12.0
	Freq. 100Hz	1.7kHz
	Q 2.8	2.2
<b>L09: W.GongTom</b>	LO	HI
タムを木魚的なサウンドに作り上げます。	Gain -10.0	+17.0
	Freq. 130Hz	520Hz
	Q L-S	7.1

<b>L10: Lo-Fi_Cym</b>	LO	HI
シンバル・サウンドのきらびやかさを削 除し、HI落ち感を演出するサウンドを作 り出します。	Gain +3.0	-18.0
	Freq. 300Hz	8kHz
	Q 1.6	H-S
<b>L11: Perc.</b>	LO	HI
コンガ / ボンゴ系のアタックを強調し、明 るい雰囲気のあるサウンドを作り出します。	Gain -4.0	+7.0
	Freq. 100Hz	6kHz
	Q L-S	H-S
<b>L12: Tamb.</b>	LO	HI
タンバリン系のプレゼンス感を強調する、 隠し味的なサウンドを作り出します。	Gain -8.0	+10.0
	Freq. 360Hz	5.4kHz
	Q L-S	H-S
<b>L13: Fat_Bass</b>	LO	HI
低域をわずかに持ち上げ、太く芯のある ベース・サウンドを作り出します。	Gain +5.0	+3.0
	Freq. 100Hz	2.4kHz
	Q 0.1	6.3
<b>L14: Norm.Bass</b>	LO	HI
オールラウンドに使用できる、ベース・ サウンドを作り出します。	Gain +5.0	+4.0
	Freq. 190Hz	2.4kHz
	Q 1.0	1.0
<b>L15: Loud_Bass</b>	LO	HI
可聴帯域限界の低域とアタック帯域をプ ーストした、アナログ・ベース音源にお 勧めのサウンドを作り出します。	Gain +4.0	+3.0
	Freq. 120Hz	1.3kHz
	Q 2.0	2.2
<b>L16: Bright_Pf</b>	LO	HI
こもりがちで、ピアノのキャラクタを明 るく変化させます。	Gain -3.0	+4.0
	Freq. 340Hz	5kHz
	Q 0.9	H-S
<b>L17: Loud_Pf</b>	LO	HI
倍音を多く含んだピアノの低域に、重量 感を付加するサウンドを作り出します。	Gain +5.0	-3.0
	Freq. 200Hz	1.3kHz
	Q L-S	0.9
<b>L18: Power_Pf</b>	LO	HI
ピアノのソロ演奏に最適な、タイトでか つ伸びやかなサウンドを作り出します。	Gain -13.0	+7.0
	Freq. 170Hz	5.4kHz
	Q 0.7	1.1
<b>L19: E.Pf</b>	LO	HI
代表的エレクトリック・ピアノの打鍵時、 アタック音と歪み感を強調するサウ ンドを作り出します。	Gain +8.0	+3.0
	Freq. 1kHz	6.4kHz
	Q 0.7	1.7

## ミキサーの色々な機能 (VF80EX)

### L20: Clean\_EG

透明感のあるクリーンEGに、明るい雰囲気音を付加するサウンドを作り出します。

	LO	HI
Gain	-4.0	+4.0
Freq.	100Hz	6.6kHz
Q	L-S	H-S

### L21: CrunCh\_EG

適度な歪みのクランチEGの、存在感を強調するサウンドを作り出します。

	LO	HI
Gain	-2.0	+6.0
Freq.	120Hz	4kHz
Q	0.7	1.4

### L22: OverDrvEG

メロウなオーバー・ドライブEGを強調し、ふくよかさを増すサウンドを作り出します。

	LO	HI
Gain	+6.0	+7.0
Freq.	310Hz	1.3kHz
Q	1.5	1.1

### L23: Dist.EG

ハードなディストーションEGの、抜けをよくする効果が得られます。

	LO	HI
Gain	+6.0	+4.0
Freq.	370Hz	3.6kHz
Q	L-S	10

### L24: Metal\_EG

ハイ・ゲイン・メタル・サウンドの、エッジを際立たせるサウンドを作り出します。

	LO	HI
Gain	+3.0	+12.0
Freq.	230Hz	14kHz
Q	0.7	H-S

### L25: Stroke\_AG

アコースティック・ギターの胴鳴りを押さえ、コード・ストロークの張りを出す効果が得られます。

	LO	HI
Gain	-9.0	+8.0
Freq.	100Hz	9kHz
Q	0.7	1.2

### L26: Arpeg.EAG

エレアコのアルペジオ・コード・バランスを調整する効果が得られます。

	LO	HI
Gain	-2.0	+3.0
Freq.	210Hz	9.4kHz
Q	L-S	0.1

### L27: Arpeg.AG

アコースティック・ギターの胴鳴りを押さえ、アルペジオの明度を上げる効果が得られます。

	LO	HI
Gain	-7.0	+5.0
Freq.	530Hz	4.4kHz
Q	7.1	H-S

### L28: Brass\_Sec

トランペットやトロンボーンなど、金管楽器のバランス調整に効果を発揮します。

	LO	HI
Gain	-3.0	+4.0
Freq.	100Hz	5.6kHz
Q	2.5	5.0

### L29: W.WindSec

クラリネット / オーボエなど、木管楽器の豊かな中域を表現します。

	LO	HI
Gain	+3.0	+4.0
Freq.	125Hz	260Hz
Q	L-S	2.2

### L30: Male\_Vo

男性ボーカルの表情を変化させる効果が得られます。

	LO	HI
Gain	+2.0	+3.0
Freq.	2kHz	6.2kHz
Q	0.5	H-S

### L31: Female\_Vo

女性ボーカルの表情を変化させる効果が得られます。

	LO	HI
Gain	-5.0	+4.0
Freq.	170Hz	5.8kHz
Q	0.7	H-S

### L32: Chorus

ハイ・トーンのコーラス・パート全体の表情を変化させる効果が得られます。

	LO	HI
Gain	-5.0	+5.0
Freq.	120Hz	10kHz
Q	0.7	H-S

### L33: SpeeCh

クリアなナレーション録りにお勤めのイコライジング・パターンです。

	LO	HI
Gain	ON	+3.0
Freq.	180Hz	10kHz
Q	HPF	H-S

### L34: Digi.Mix

往年のアナログ6mmや、カセットの音色を、デジタルらしい雰囲気の色づけする効果が得られます。

	LO	HI
Gain	+5.0	+6.0
Freq.	100Hz	12kHz
Q	L-S	H-S

### L35: AnalogMix

主に高域成分をカットし、L34:Digi.Mixとは反対の効果が得ることができます。

	LO	HI
Gain	ON	ON
Freq.	250Hz	8kHz
Q	HPF	LPF

### L36: Telephone

中域のみを強調した、受話器サウンドを演出できます。

	LO	HI
Gain	ON	ON
Freq.	1.2kHz	5.6kHz
Q	HPF	LPF

### <覚えておきましょう>

#### “L-S”(ロー・シェルピング・タイプ)

ロー・イコライザーの特性カーブで、ある周波数を境にそれより低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ。

#### “H-S”(ハイ・シェルピング・タイプ)

ハイ・イコライザーの特性カーブで、ある周波数を境にそれより高い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ。

#### “LPF”(ロー・パス・フィルター)

ある周波数よりも低い周波数成分は通過させやすく、高い周波数成分は通過させにくいフィルターで、カット・オフ周波数より以下の周波数帯域を通過させやすい特性。

#### “HPF”(ハイ・パス・フィルター)

ある周波数よりも高い周波数成分は通過させやすく、低い周波数成分は通過させにくいフィルターで、カット・オフ周波数より上の周波数帯域を通過させやすい特性。

## エフェクトのエディット

本機のDSPマルチ・エフェクトは、“ループ・エフェクト(\*)”用に38種類、“インサート・エフェクト(\*)”用に6種類のデジタル・エフェクトが内蔵されており、用途に応じて好みのエフェクト・タイプを選択して使用できます。各々のエフェクト・タイプは更に詳細なパラメータの微調整も行なえ、多彩なエフェクト処理を可能にしています。

本機の多様なエフェクト機能をご理解いただくために、実際にエフェクト音の変化をモニターしながら操作を行ってください。また、VF80EXに内蔵されているDSPマルチ・エフェクトは、フォステクス独自のA. S. P. (Fostex Advanced Signal processing Technology\*)を採用し、プロ用リバーブに迫る、高品位なアンピエンス・エフェクトの実現に加え、新たにA. S. P.+ (プラス)の採用により、圧倒的なリアルさでのマイク/アンプ・シミュレーションをも実現しています。

### <ループ・エフェクトとインサート・エフェクトについて>

“ループ・エフェクト”は、トラック・バウンス(ピンポン)やミックスダウンを行う際、各トラック(1-6)に好みのエフェクト処理するとき 사용됩니다。つまり、各トラックに録音された原音はそのまま、エフェクト処理された音が他のトラックへバウンスされたり、外部レコーダーへ録音されます。

“インサート・エフェクト”は、既に録音された任意のトラックに後からエフェクトをかけて、録音し直すときに使用します(注意:インサート・エフェクトは、トラック1~6のいずれか1つのトラックのみエフェクトがかけられます)。

### \* A. S. P. (Fostex Advanced Signal Processing Technology)



A. S. P. は、フォステクスが独自に開発したデジタル・エフェクト・プロセッシングの新技术です。限られたDSPパワーを最大限の効率で引き出すこのテクノロジーは、例えばH. F. A. (Harmonic Feedback Algorithm)による圧倒的な密度の初期反射音、そして従来にない滑らかなハイ・ダンプ特性を達成。また、高級機なみの数を誇る遅延モジュール相互の干渉が及ばず、音の濁りやざらつきを低減するH. D. L. P. (Hi-Density Logarithmic Processing)により、従来にないクリアでかつ緻密な残響シミュレーションを実現しています。

### \* H. F. A. (Harmonic Feedback Algorithm)

自然な残響音に不可欠ではあるものの、コストとの兼ね合いにより犠牲にされてきた要素の一つに、初期反射音があります。初期反射音とは、ホールなどの壁や床、天井などから返ってくる最初の反射音のことで、この初期反射音をどのように再現できるかによって、総合的なリバーブのクオリティが決定されます。H. F. A. は、初期反射音を構成するそれぞれの遅延モジュールに対し、理想的な倍音構成のフィードバックを掛けることによって、クリアで自然な初期反射音の再現を可能にしたアルゴリズムです。

### \* H. D. L. P. (Hi-Density Logarithmic Processing)

残響音とは、複数の遅延モジュールが作り出す無数の細かいディレイ成分を複雑に絡めて組み立てることにより完成されるものです。そのため、滑らかで心地良い残響音を得るためには、各々の遅延モジュールの相関関係を効率的に編成し、負の相互干渉を無くすることが重要となります。H. D. L. P. は、各遅延モジュールが最大限のパワーを発揮できるように、各々の遅延モジュールに対して効率的な対数演算プロセスを加える技術であり、これにより残響成分の相互干渉による悪影響やざらつき感を無くし、高密度かつトランスペアレントな残響音の構築を実現しています。

### \* A. S. P. + (プラス)

“A.S.P.+”は、モニター・スピーカー等のトランスデューサー開発を通じてフォステクスが蓄積したアコースティック理論と、A.S.P.ならではの高品位なアンピエンス生成テクノロジーを融合し新たにマイク/アンプ・シミュレーションの分野に応用した、圧倒的なリアルさを誇る独自のシミュレーション・アルゴリズム・エンジンです。

例えば、リアルなマイク・シミュレーションには、そのキャラクターを決定付ける周波数特性の高精度な再現が必要です。この周波数特性は、数々の伝統的な名器や定番マイクの音色の決め手となる最も重要な要素であり、“A. S. P. +”では、独自の“D. A. O.”(Double Accuracy Operation)により、帯域別の倍精度演算処理を行うことで、ターゲットとなる個々のマイクに非常に近い周波数特性の再現を可能としています。

また、ギター・アンプなどのシミュレーションでは、そのキャラクターを決定付ける特定周波数のピーク/ディップ、特にピーク感を醸し出す倍音のフィードバックが重要な要素となります。“A. S. P. +”では、“D. A. O.”による帯域別倍精度演算によって個々のモデルの周波数カーブを徹底シミュレーションするとともに、定評ある“H. F. A.”(Harmonics Feedback Algorithm)によって、理想的な倍音フィードバック処理を行い、リアルなシミュレーションを実現しています。

## ミキサーの色々な機能 (VF80EX)

エフェクト・エディット・モードの操作に入る前に、VF80EXが搭載しているエフェクト機能(リバーブ/ディレイ/コーラス/フランジャー/ディストーション/シミュレーション)について簡単に説明しておきましょう。

### リバーブ

リバーブとは、複数の反射音がいくつも重なり合っできる「残響音」を表しています。皆さん経験あることですが、トンネルの中などで手を叩くと、叩いた音にしばらく余韻が残ることがあります。この「余韻」のことをリバーブと呼んでいます。我々が普段聴いている音には、「直接音」・「初期反射音」・「後部残響音」の3種類の音があります。「直接音」は文字通り音源から直接耳に入ってくる音で、「初期反射音」は直接音が壁に1回～数回はね返った音をいいます。また、「後部反射音」は、多数反射が繰り返された後耳に聴こえてくる音で、我々の耳には「直接音」「初期反射音」「後部反射音」の順番で聴こえていることとなります。

### ディレイ

ディレイは、直接音からある一定の時間遅らせた音を加えることをいいます。ディレイをかけることで音の厚みを増したり、色々な特殊効果を可能にします。

### コーラス

コーラスは、音の広がりや厚みを出すときに使います。

### フランジャー

フランジャーは、ジェット機が上昇、または下降するとき発するような効果音を作り出せます。

### ディストーション

ディストーションは、音を歪ませて倍音を付加させることをいい、ギター・ディストーション、ベース・ディストーション、ドラム・ディストーション、ボイス・ディストーションの4種類が用意されています(インサート・エフェクトで使用します)。

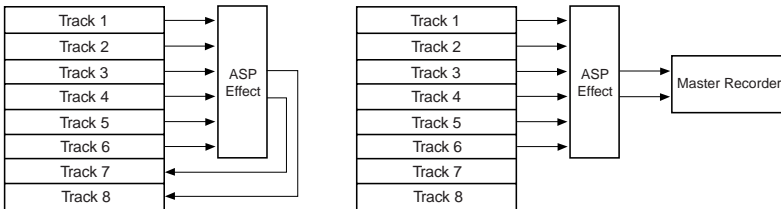
### シミュレーション

ギター・アンプ・シミュレーションとマイク・シミュレーションが用意され、ポピュラーなギター・アンプの歪みをシミュレートしたり、代表的なマイクの特性を再現することができます(インサート・エフェクトで使用します)。

## ループ・エフェクトの設定方法

ここからの説明は、「ループ・エフェクト」の設定方法を説明します。ループ・エフェクトに使用するエフェクト・タイプは、49ページ記載のNo. L01 ~ L38を使用します。No.L39 ~ L44を使用する「インサート・エフェクト」については、後述の「応用編」84ページをお読みください。

ループ・エフェクトは、例として下の図にあるような「トラック・バウンス(ピンポン)」あるいは「ミックスタウン」する際に、各トラックの再生音に好みのエフェクトをかけて録音するときに使用します。



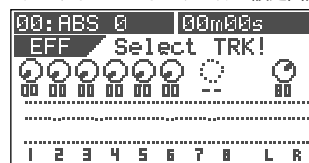
#### <注意>

ここで説明するエフェクト・エディットの操作は、トラック1～6の信号に対してのみ行えます。トラック7/8には、別途7/8専用の「マスタリング・エフェクト」が搭載されており、マスタリング・モードを実行しながらエフェクトのエディットが可能です。マスタリング・モードの詳細については後述の「応用編」を参照してください。

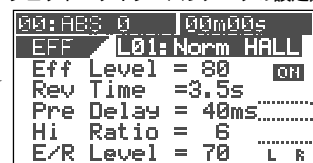
#### <覚えておきましょう>

ループ・エフェクトのエディットでは、電源投入後初めて[EFFECT]キーを押していくと、右図のように「エフェクト・センド・レベルの設定画面」「エフェクト・タイプ/パラメータの設定画面」「エフェクト・センドのプリ/ポスト設定画面」の順に設定画面が切り替わり、用途に合わせた設定が行えます。

エフェクト・センド・レベルの設定画面



エフェクト・タイプ/パラメータの設定画面



エフェクト・センドのプリ/ポスト設定画面



#### <注意>

エフェクト・タイプL39～L44のいずれかを表示しているときは、[EFFECT]キーを押してもエフェクト・センドのプリ/ポスト画面とエフェクト・センド・レベル画面は表示されません。L39～L44はインサート・エフェクトを実行する際に使用するエフェクト・タイプです。具体的な使用方法については、後述「応用編」の84ページをお読みください。

**< ご注意：エフェクトを切り換えると、音がミュートされる場合があります！ >**

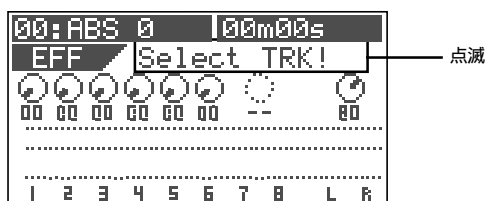
本機の内部エフェクトは、No.1-28(アンビエンス/ディレイ系)、No.29-36(モジュレーション/ピッチ系)、No. 37, 38(ピッチ系)とNo.39-44(ディストーション系)で内部的に4つのカテゴリーに別れています。そのため、これらのカテゴリー間をまたいだエフェクトの切り換えを行うと、切り換え時「一瞬音がミュートされる」という制限があります。

**エフェクト・センド・レベルの設定**

トラック1～6の信号(プリ・フェーダーまたはポスト・フェーダー)を、内蔵A.S.P.エフェクトに送るレベルを設定します。

**1 [EFFECT] キーを押して、センド・レベルを設定する画面を表示させます。**

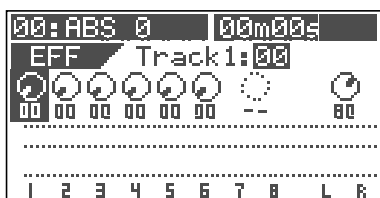
電源をオンした後、初めてエフェクト・センド・レベルの設定表示に切り替えると、トラックの選択を促すメッセージ“Select TRK!”が点滅し、トラック1～6の[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーが点滅します。それ以外では、前回エディットしたトラックが選択されている表示になります。



**2 設定したいトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します ([CURSOR </>] キーでも可能)**

選択したトラックのアイコンが反転し、エディット可能な状態を示します。

初期設定のエフェクト・センド・レベルは、トラック1～6が“レベル0”、マスターが“レベル80”になっています。



**3 [JOG] ダイアルを回して、センド・レベルを入力します。**

入力した値が表示されるとともに、アイコンも変化します。センド・レベルが上がっていないとエフェクトは効きません。

設定可能なトラック	: トラック1～6
設定可能なレベル範囲	: 00～99 (1ステップごと)
初期設定	: トラック1～6 00、 マスター 80

**4 他のトラックのセンド・レベルを調整するには、操作-2～3を繰り返します。**

**5 エフェクト・センドのマスター・レベルを調整するには、マスターの[STATUS/SEL]キーを押して[JOG]ダイアルを回します。**

マスターの初期設定は“80”になっていますので、希望のレベルに調整します。

**6 センド・レベルを設定したら [EXIT/NO] キーを押します。**

ノーマル・ディスプレイに変わります。

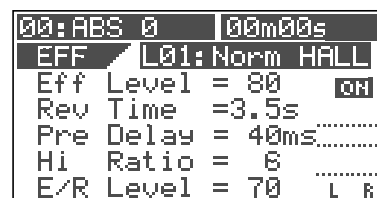
**エフェクト・タイプの設定**

好みのエフェクト・タイプを選択して、必要なパラメータ値を設定します。

ループ・エフェクトを実行するには、L01～L38から任意のエフェクト・タイプを選択します。L39～L44のエフェクト・タイプは後述「応用編」に記載の“インサート・エフェクトの活用”で使用します。エフェクト・タイプの詳細は後述49ページの「エフェクト・タイプの一覧」を参照してください。

**1 [EFFECT] キーを押して、エフェクト・タイプ/パラメータの設定画面を表示させます。**

電源をオンした後、初めてエフェクト・タイプの設定表示に切り替えると、エフェクト・タイプには“L01: Norm HALL”が選択されています。

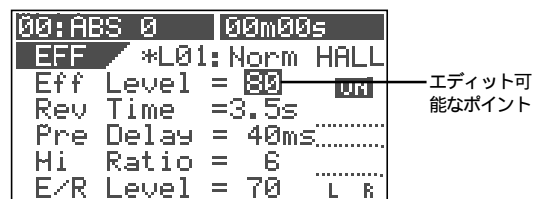


**2 [JOG] ダイアルを回して希望のエフェクト・タイプを選択します。**

L01～L38のエフェクト・タイプが選択できます。現在設定されている以外のエフェクト・タイプを選択すると、タイプ名は点滅します。

**3 エフェクト・タイプを選択して [ENTER/YES] キーを押します。**

最初のパラメータがエディット可能になります。下記例では、“Eff Level”がエディット可能な状態(反転)を示しています。



**4 エディット・ポイントで[JOG]ダイアルを回すと、パラメータの数値が入力できます。**

パラメータの値については、この後の「パラメータの詳細」を参照してください。

**5 他のパラメータを設定するには、[CURSOR]キーでエディット・ポイントを移動し、[JOG]ダイアルで数値を入力します。**

**6 設定が終了したら [EXIT/NO] キーを押します。**

エディット・モードから抜け出し、ノーマル・ディスプレイに変わります。

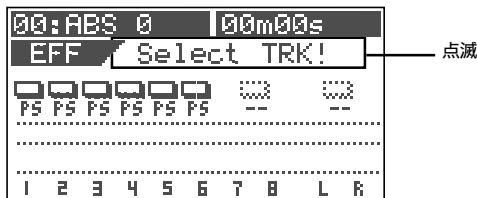
## エフェクト・センドのPRE/POST 設定

トラック1～6の信号を、ポスト・フェーダーでエフェクトに送るか、プリ・フェーダーでエフェクトに送るかを設定します。“POST”に設定した場合は、トラック・フェーダーで調整したレベルの信号がエフェクトに送られます。そのため、チャンネル・フェーダーを下げるとエフェクトに信号が送られないためエフェクト音が無くなります。

“PRE”に設定した場合は、トラック・フェーダーの影響を受けない信号がエフェクトに送られるため、エフェクト音は残ります。必要に応じて使い分けてください。

### 1 [EFFECT] キーを押して、プリ / ポストの設定画面を表示させます。

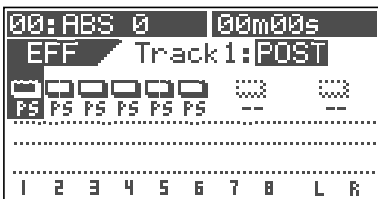
電源をオンした後、初めてPRE/POSTの設定表示に切り替えると、トラックの選択を促すメッセージ(“Select TRK!”)が点滅し、トラック1～6の[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーが点滅します。それ以外では、前回エディットしたトラックが選択されている表示になります。



### 2 設定したいトラックの[TRACK STATUS/TRACK SEL]キーを押します ([CURSOR ◀▶] キーでも可能)

選択したトラックのアイコンが反転し、エディット可能な状態を示します。

初期設定は、トラック1～6すべてが“PS (Post)”になっています。



### 3 [JOG] ダイアルで、“PR (Pre)”または“PS (Post)”に設定します。

入力した設定が表示され、アイコンも変化します。それぞれのアイコンはつぎの内容を示しています。

	プリ・フェーダー信号がエフェクトへ送られます。
	ポスト・フェーダー信号がエフェクトへ送られます。
設定可能なトラック： トラック1～6	
設定項目： PRE /POST (初期設定：POST)	

## エフェクトのON-OFF 設定

エフェクトのON/OFFを切り換えます。

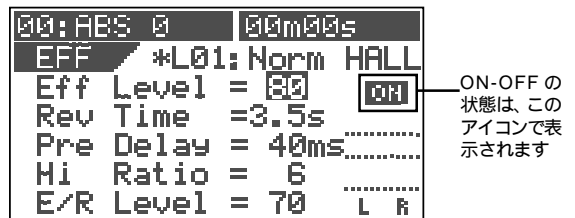
### エフェクトをONにするとき：

[SHIFT] キーを押しながら [EFFECT/ON/OFF] キーを押して、[EFFECT/ON/OFF] キーを点灯させます。エフェクトがONになり、ドライ音からエフェクト音に変わります。

### エフェクトをOFFにするとき：

もう一度 [SHIFT] キーを押しながら [EFFECT/ON/OFF] キーを押して、[EFFECT/ON/OFF] キーを消灯させます。エフェクト音からドライ音に変わります。

エフェクトON-OFFの状態はモニター音で確認できますが、下記エフェクト・タイプ/パラメータの設定画面上でも確認できます。





## エフェクト・タイプの詳細

L01 ~ L38 はループ・エフェクトに使用し、L39 ~ L44 はインサート・エフェクトに使用します。

No.	Name	Param. type	詳細
L01	Norm HALL	REVERB	キメ細かく透明感があり、適度な初期反射音の一般的なホール・リバーブ。(初期状態で選択されます)
L02	Pres HALL	REVERB	抜けの良い、存在感のあるホール・リバーブ。
L03	Wet HALL	REVERB	高域が控えめでしっとりした空気感を持つホール・リバーブ。
L04	NoER HALL	REVERB	初期反射音が全く無く、全帯域が同じように減衰する万能なホール・リバーブ。
L05	Lo-F HALL	REVERB	残響音の低域成分が長めに残るホール・リバーブ。
L06	STADIUM	REVERB	長めの初期反射音が特徴的なスタジアム・リバーブ。
L07	AUDITORIUM	REVERB	残響音を極力抑えた、講堂のような空間をシミュレートしたリバーブ。
L08	HALL WAY	REVERB	長めのプリディレイで、奥行きのある空間をイメージするリバーブ。
L09	Norm ROOM	REVERB	ツヤがあり、程よい空間をイメージするルーム・リバーブ。
L10	Dead ROOM	REVERB	狭くデッドな部屋を再現したルーム・リバーブ。隠し味に使うと音に暖かみ加わる。
L11	Pres ROOM	REVERB	初期反射音が少なく、抜けの良い万能なルーム・リバーブ。
L12	DrumBOOTH	REVERB	ドラム・ブースをシミュレートしたルーム・リバーブ。
L13	GARAGE	REVERB	ガレージのような狭くライブな空間を再現した、抜けの良い存在感のあるルーム・リバーブ。
L14	NormPLATE	REVERB	帯域の広い現代的センスのプレート・リバーブ。
L15	Old PLATE	REVERB	往年のプレートの質感を持った一般的なプレート・リバーブ。
L16	PresPLATE	REVERB	高域の伸びた抜けの良いプレート・リバーブ。
L17	Wet PLATE	REVERB	しっとりとした質感のプレート・リバーブ。
L18	DigiPLATE	REVERB	金属的な初期反射音を伴った、デジタル感覚を強調したプレート・リバーブ。
L19	NormVOCAL	REVERB	初期反射音が全く無く、全帯域が同じように減衰する万能なホール・リバーブ。
L20	PresVOCAL	REVERB	理想的なボーカル・ブースの初期反射音に、高域の伸びた短めの残響音加わる。音がきらびやかになるのでボーカルを前面に出したいときに有効。
L21	SoloVOCAL	REVERB	広がりのあるショート・ディレイに、プレートの質感を持ったリバーブ加わる。どんなジャンルの音楽でも違和感なく溶け込む。
L22	Arena VOC	REVERB	スタジアム風の広がりがある初期反射音に、しっとりとしたリバーブ加わる。
L23	Arena CHO	REVERB	スタジアム風の広がりがある初期反射音に、高域が伸びた短めのリバーブ加わる。コーラス・パートに有効。
L24	KARAOKE	REVERB	どんなボーカルもうまく聞こえる万能リバーブ(カラオケ風)
L25	MnDL-HALL	DLY+REVERB	モノ・ディレイとホール・リバーブの複合エフェクト。
L26	MnDL-PLT	DLY+REVERB	モノ・ディレイとプレート・リバーブの複合エフェクト。
L27	PnDL-HALL	DLY+REVERB	パンニング・ディレイとホール・リバーブの複合エフェクト。
L28	PnDL-PLT	DLY+REVERB	パンニング・ディレイとプレート・リバーブの複合エフェクト。
L29	MonoDELAY	DELAY	モノ・ディレイ
L30	Pan DELAY	DELAY	パンニング・ディレイ
L31	MonoBpmDL	BPM DELAY	モノ・ディレイ。BPMと音符を指定してディレイ・タイムを決定する。
L32	PanBpmDL	BPM DELAY	パンニング・ディレイ。BPMと音符を指定してディレイ・タイムを決定する。
L33	Short DLY	SHORT DELAY	細かいディレイ・タイムの設定が可能なショート・ディレイ。
L34	DOUBLING	DOUBLING	LとRで別々にディレイ・タイムを設定可能なダブリング。
L35	CHORUS	CHORUS	コーラス効果が得られる。ダブリング効果を付加することも可能。
L36	FLANGE	FLANGE	フランジ効果が得られる。
L37	MonoPITCH	MONO PITCH	±2オクターブの可変が可能なピッチシフト。
L38	Dly PITCH	DELAY PITCH	ピッチ・シフトにフィード・バック付きのディレイが付き、不思議な効果を得ることができるピッチ・シフト。
L39	Dist Gtr	DISTORTION	ギター用にチューニングされたディストーションの処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)
L40	Dist Bass	DISTORTION	ベース用にチューニングされたディストーションの処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)
L41	Dist Drum	DISTORTION	ドラム用にチューニングされたディストーションの処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)
L42	Dist Voice	DISTORTION	ボイス用にチューニングされたディストーションの処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)
L43	GtrAmpSim	SIMULATION	ギター・アンプのシミュレート処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)
L44	Mic Sim	SIMULATION	マイクのシミュレート処理が可能(詳細は「応用編」の84ページを参照)

## パラメータの詳細

エフェクト・タイプによって、設定できるパラメータが異なります (インサート・エフェクト用の No. L39 ~ L44 の詳細は、応用編 83 ページをご覧ください)

### < 注意：エフェクトを切り換えると、音がミュートされる場合があります！ >

本機の内部エフェクトは、No.1-28(アンビエンス/ディレイ系) No.29-36(モジュレーション/ピッチ系) No. 37, 38(ピッチ系)とNo.39-44(ディストーション系)で内部的に4つのカテゴリーに別れています。そのため、これらのカテゴリー間をまたいだエフェクトの切り換えを行うと、切り換え時「一瞬音がミュートされる」という制限があります。

### リバーブ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: REVERB)

前述「エフェクト・タイプ一覧」の No. 1 ~ No. 24 が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

1. Eff Level	エフェクト・リターン・レベルを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
2. Rev Time	残響音の長さを調整します。 調整範囲: 0.1 ~ 9.9 sec.
3. Pre Delay	原音から残響音の始まるまでの時間を調整します。 調整範囲: 0 ~ 100 ms
4. Hi Ratio	高域の減衰率を調整します。 調整範囲: 0 ~ 10
5. E/R Level	初期反射音の音量を調整します。 調整範囲: 0 ~ 99

### ディレイ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: DELAY)

前述「エフェクト・タイプ一覧」の No. 29 と No. 30 が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

1. Eff Level	エフェクト・リターン・レベルを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
2. Delay Time	ディレイ・タイムを調整します。 調整範囲: 1 ~ 680ms
3. Feedback	ディレイのフィードバックを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
4. Hi Ratio	高域の減衰率を調整します。 調整範囲: 0 ~ 10
5. Filter	ディレイ音の音質を調整します。 調整範囲: L9 ~ L1, OFF, H1 ~ H9

\* L1 ~ L9=LPF (数字が大きいくほどカットオフ周波数が低い)  
\* H1 ~ H9=HPF (数字が大きいくほどカットオフ周波数が高い)

### ディレイ+リバーブ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: DLY+REVERB)

前述「エフェクト・タイプ一覧」の No. 25 ~ No. 28 が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

1. Eff Level	エフェクト・リターン・レベルを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
2. Delay Time	ディレイ・タイムを調整します。 調整範囲: 1 ~ 230ms
3. Feedback	ディレイのフィードバックを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
4. Delay Bal	ディレイのバランスを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
5. Rev Time	残響音の長さを調整します。 調整範囲: 0.1 ~ 9.9 sec.

### BPM ディレイ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: BPM DELAY)

前述「エフェクト・タイプ一覧」の No. 31 と No. 32 が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

1. Eff Level	エフェクト・リターン・レベルを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
2. BPM	BPM を調整します。 調整範囲: 30 ~ 250bpm * ディレイ・タイムが680msを超えてしまったときは、「!」を表示
3. Note	ディレイのノートを調整します。 調整範囲: 24,16,8T,16,,8,4T, 8,, 4, 2T, 4,, 2, * 24=16 音符の6連、16=16 分音符、8T=8 分音符の3連、 16.= 付点16 分音符、8=8 分音符、4T=4 分音符の3連、 8.= 付点8 分音符、4=4 分音符、2T=2 分音符の3連、 4.= 付点4 分音符、2=2 分音符 * LCDの9文字目に表示される「.」は、付点音符の意味。 * LCDの9文字目に表示される「T」は、3連音符(トリプレット)の意味。
4. Feedback	ディレイのフィードバックを調整します。 調整範囲: 0 ~ 99
5. Filter	ディレイ音の音質を調整します。 調整範囲: L9 ~ L1, OFF, H1 ~ H9

\* L1 ~ L9=LPF (数字が大きいくほどカットオフ周波数が低い)  
\* H1 ~ H9=HPF (数字が大きいくほどカットオフ周波数が高い)

### ショート・ディレイ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: SHORT DELAY)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.33が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

- |               |  |
|---------------|--|
| 1. Eff Level  | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                          |
| 2. Delay Time | ディレイ・タイムを調整します。<br>調整範囲: 0.1 ~ 9.9ms、10 ~ 99ms、<br>100 ~ 200ms |
| 3. Feedback   | ディレイのフィードバックを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                            |
| 4. Hi Ratio   | 高域の減衰率を調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 10                                  |
| 5. Filter     | ディレイ音の音質を調整します。<br>調整範囲: L9 ~ L1, OFF, H1 ~ H9                 |

\* L1 ~ L9=LPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が低い)  
\* H1 ~ H9=HPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が高い)

### ダブリング系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: DOUBLING)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.34が該当し、以下4項目のパラメータが設定できます。

- |              |   |
|--------------|---|
| 1. Eff Level | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                             |
| 2. Lch Delay | Lchのディレイ・タイムを調整します。<br>調整範囲: 0.1 ~ 9.9ms、10 ~ 99ms、100<br>~ 200ms |
| 3. Rch Delay | Rchのディレイ・タイムを調整します。<br>調整範囲: 0.1 ~ 9.9ms、10 ~ 99ms、100<br>~ 200ms |
| 4. Filter    | ダブリング音の音質を調整します。<br>調整範囲: L9 ~ L1, OFF, H1 ~ H9                   |

\* L1 ~ L9=LPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が低い)  
\* H1 ~ H9=HPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が高い)

### コーラス系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: CHORUS)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.35が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

- |                 |  |
|-----------------|--|
| 1. Eff Level    | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99          |
| 2. Depth        | コーラスの深さを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                 |
| 3. Double Time  | ダブリング効果のズレを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99              |
| 4. Double Lvl   | ダブリング効果の音量を調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99              |
| 5. Filter (OFF) | ディレイ音の音質を調整します。<br>調整範囲: L9 ~ L1, OFF, H1 ~ H9 |

\* L1 ~ L9=LPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が低い)  
\* H1 ~ H9=HPF (数字が大きいほどカットオフ周波数が高い)

### フランジャー系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: FLANGE)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.36が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

- |              |   |
|--------------|---|
| 1. Eff Level | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99     |
| 2. Rate      | モジュレーションの速さを調整します。<br>調整範囲: 0.01 ~ 2.00Hz |
| 3. Depth     | モジュレーションの深さを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99        |
| 4. Mod Delay | モジュレーション・ディレイを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 200     |
| 5. Feedback  | モジュレーションのフィードバックを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99   |

### モノ・ピッチ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: MONO PITCH)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.37が該当し、以下4項目のパラメータが設定できます。

- |              |  |
|--------------|--|
| 1. Eff Level | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                                |
| 2. Pitch     | ピッチ・シフト量を調整します。<br>調整範囲: -24 ~ 0 ~ +24<br>* ± 12は1オクターブ。± 24は2オクターブ。 |
| 3. Adjust    | ピッチ・シフト量を微調整します。<br>調整範囲: -50 ~ 0 ~ +50<br>* +50は半音高い。-50は半音低い。      |
| 4. Mode      | 音の処理方法を選択します。実際の音を聞きながら、一番良い効果が得られるモードを選んでください。調整範囲: 1 ~ 3           |

### ディレイ・ピッチ系エフェクトのパラメータ

#### (パラメータ・タイプ: DELAY PITCH)

前述「エフェクト・タイプ一覧」のNo.38が該当し、以下5項目のパラメータが設定できます。

- |               |  |
|---------------|--|
| 1. Eff Level  | エフェクト・リターン・レベルを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                                |
| 2. Pitch      | ピッチ・シフト量を調整します。<br>調整範囲: -24 ~ 0 ~ +24<br>* ± 12は1オクターブ。± 24は2オクターブ。 |
| 3. Adjust     | ピッチ・シフト量を微調整します。<br>調整範囲: -50 ~ 0 ~ +50<br>* +50は半音高い。-50は半音低い。      |
| 4. Delay Time | ピッチ・シフト音が出るまでの時間を調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 500ms                           |
| 5. Feedback   | ディレイのフィードバックを調整します。<br>調整範囲: 0 ~ 99                                  |

## シーン・メモリー

VF80EXには100のシーン・メモリー（シーン・ナンバー00～99）が設けられていて、お好みの設定をストア（保存）することができます。ストアできる内容は、トラック・パラメータ・エディット/エフェクト・エディット・モードにおけるすべての設定、およびトラック・フェーダーのレベル設定が含まれます。また、ストアするそれぞれのシーン・メモリーには、アルファベットや記号などを使用した16文字のタイトル名を任意につけることができます（ただし、ディスプレイに表示できるのは11文字までです）。さらに、100のシーン・メモリー以外に全プログラムに共通なテンポラリー・メモリー（テンポラリー・ナンバー00～09）も用意しています（**注意：テンポラリー・メモリーにストアした設定は、電源をオフするとすべて消えてしまいます。**）。

### シーンのストア（保存）

現在の設定をシーン・メモリー（またはテンポラリー・メモリー）へストアします。

#### <覚えておきましょう！>

ナンバー00～99にストアしたシーン・メモリーは、電源を切っても保持されます。しかし、テンポラリー・メモリーにストアしたシーンは、プログラムを変更しても残っていますが、電源を切るとすべて消えてしまいます。

テンポラリー・メモリーのシーンを保存したい場合は、電源を切る前にそのシーンを呼び出し、再度シーン・メモリーにストアし直してください。

### 3 点滅ポイントは [CURSOR ◀▶] キーで移動し、[JOG] ダイアルで任意のシーン・ネームを入力します。

最大16文字までのシーン・ネームが付けられますが、ディスプレイに表示されるのは11文字です。以下の文字/数字/記号などが入力できます。

A～Z, a～z, 0～9, +, -, \*, /, #, &, !, ?  
( ) [ ] < > : ; , \_

### 4 シーン・ネームの入力が終了したら [SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] を押します。

シーン・ネームを設定したプログラムの、ノーマル・ディスプレイに変わります。

### 1 [SCENE] キーを押します。

希望のシーン・ナンバーを選択する表示に変わります。

```
SCENE
T09:[ Un-define ]
#S00: Init.Mix
S01:[ Un-define ]
S02:[ Un-define ]
S03:[ Un-define ]
RECALL  STORE
```

### 2 [JOG] ダイアルでストアしたいシーン・ナンバーを選択して、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します（例として、“S01”を選択します）。

選択したシーン・ナンバーのタイトルをエディットする表示に変わります。このとき、シーン・メモリー・モード入の前に立ち上がっていたプログラムのシーン・ネームが表示され、タイトルの左端の文字が点滅します。

```
SCENE
T09:[ Un-define ]
S00: Init.Mix
#S01:[ Un-define ]
S02:[ Un-define ]
S03:[ Un-define ]
STORE
```

点滅

```
SCENE
T09:[ Un-define ]
S00: Init.Mix
S01: Init.Mix
S02:[ Un-define ]
S03:[ Un-define ]
STORE
```

### シーンのリコール（呼び出し）

希望のシーン・メモリー（またはテンポラリー・メモリー）を呼び出します。

#### <注意>

後述のSETUPモードにある「フェーダー・リコール・モードの設定」メニューが“OFF”になっている場合、希望のシーン・メモリーをリコールしようとしても、ディスプレイに“Scene Recalled Fader RCL OFF”を一瞬表示し、リコールされません。

「フェーダー・リコール・モードの設定」がOFF以外の場合、リコールする時点の、各トラック・フェーダー/マスター・フェーダー位置がどこであっても、リコールした瞬間にはストアしたときのフェーダー位置の音量が出力されます。ヘッドフォンなどでモニターしている場合には、突然大きな音が出たりすることがありますのでご注意ください。

### 1 [SCENE] キーを押します。

現在登録されているシーン・ナンバーが表示され、希望のシーン・ナンバーを選択できるようになります。

```
SCENE
S00: Init.Mix
S01: Name-A
S02: Name-B
#S03: Name-C
S04: Name-D
RECALL  STORE  DELETE
```

- 2 [JOG] ダイヤルでリコールしたいシーン・ナンバーを選択します。
- 3 [SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。選択したシーン・ナンバーのシーンが呼び出され、ノーマル・ディスプレイに変わります。

## シーン・メモリーの削除

不要になったシーン・メモリー(またはテンポラリー・メモリー)を削除します。

### <注意>

シーン・ナンバー 00 のシーン・メモリーは削除できません。S00 を選択すると、ディスプレイ下に “DELETE” が表示されず、削除できないことを表します。

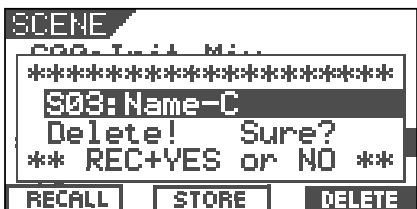
シーン・メモリーの削除はやり直しが効きません。削除するシーン・ナンバーを間違えないよう、操作するようにしてください。

- 1 [SCENE] キーを押します。  
登録済みのシーン・ナンバー / タイトル表示に変わります。



- 2 [JOG] ダイヤルでデリートしたいシーン・ナンバーを選択します。

- 3 [SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。  
選択したシーンを削除するかどうかを尋ねる表示に変わります。削除しない場合には、この段階で [EXIT/NO] キーを押してください。



- 4 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。  
選択したシーンがデリートされ、そのシーン・ナンバーにはなにも保存されていないことを示す “[Un-defined]” に変わります。

- 5 デリート後 [EXIT/NO] キーを押します。  
ノーマル・ディスプレイに変わります。

## フェーダー・アジャスト

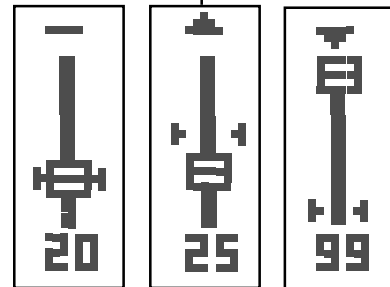
シーン・メモリーのリコールなどで、フェーダー位置と音量がずれているとき、現在のフェーダー位置を手動でシーン・メモリーのフェーダー位置に修正します。

下記の操作は、SETUPモードにある「フェーダー・リコール・モードの設定」が、“Trk & Mst” に設定されていることを前提にしています。

- 1 [SHIFT] キーを押しながら [SCENE/FADER] キーを押します。  
フェーダー・アジャストが可能な表示に変わります。下記ディスプレイのフェーダー・アイコン表示は、それぞれつぎの状態を表しています。



現在の音量位置が、リコールしたシーン・メモリーの位置より下にある状態



現在の音量位置と、リコールしたシーン・メモリーの位置が合致している状態

現在の音量位置が、リコールしたシーン・メモリーの位置より上にある状態

- 2 位置のずれているトラックのフェーダーを手動で操作し、シーン・メモリーの位置に合わせます。
- 3 調整が終わったら [EXIT/NO] キーを押します。

### <注意>

SETUPモードにある「フェーダー・リコール・モードの設定」が“Off”になっている状態でシーンをリコールしたときは、常に現在のフェーダー位置が採用されます。

## シーン・シーケンス

「シーン・シーケンス」とは、再生中に希望のシーン・メモリー（ミキサーの設定内容）をマークした時刻にリコールさせる機能です。例えば、VF80EXがこの時間（小節）位置にきたらシーン・メモリー 02 をリコールさせ、別の時間にきたらシーン・メモリー 04 をリコールさせる・・・など、用途に合わせたシーン・シーケンスのマーク・マップを構築して実行します。

シーン・シーケンスを実行するには、タイムベース表示を BAR/BEAT/CLK にして小節単位で行うのが基本です。

### <注意>

シーン・シーケンスのマーク・マップを設定するには、あらかじめユーザーのシーン・メモリーが登録されていないと行えません。

### シーン・シーケンスのマップを作成

下記操作を行う前にタイムベース表示を“BAR/BEAT/CLK”に切り換えておきます。

#### 1 停止している状態で、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

下記例のような、現在登録されているマークの一覧を表示します。この表示は、マーク 00 以外に何もシーンが設定されていないことを示しています（“Non” 表示がそれを意味しています）。

MARK MAP			
00:	-2BAR	1/00	S00
01:	012BAR	1/00	Non
02:	020BAR	4/30	Non
03:	028BAR	6/46	Non
04:	046BAR	3/00	Non
LOCATE			

### <覚えておきましょう>

上記表示の状態 [TIME BASE SEL] キーを押すと、マーク表示が時刻（ここでは BAR/BEAT/CLK）表示とタイトル表示を切り替えることができます。

#### 2 [JOG] ダイヤルで希望のマークを選択した後、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] を押します。

選択したマークをエディットする表示に変わります。

MARK MAP			
00:	-2BAR	1/00	S00
01:	012BAR	1/00	Non
02:	020BAR	4/30	Non
*03:	028BAR	6/46	Non
04:	046BAR	3/00	Non
LOCATE    EDIT    DELETE			

MARK MAP		MARK03 Edit	
028BAR	6/46CLK	Name =	*****
		Scene =	Non
Hit ENTER or EXIT			

#### 3 [CURSOR ◀▶] キーで“Non”を反転させ、[JOG] ダイヤルで希望のシーン・ナンバーを入力します。

現在登録されているシーン・ナンバーを選択すると、シーン・ナンバー表示部下にシーンのタイトルも表示されます。

MARK MAP		MARK03 Edit	
028BAR	6/46CLK	Name =	*****
		Scene =	Non
Hit ENTER or EXIT			

MARK MAP		MARK03 Edit	
028BAR	6/46CLK	Name =	*****
		Scene =	**
		*****	
Hit ENTER or EXIT			

シーンのタイトル                      シーン・ナンバー                      マークのタイトル

#### 4 シーン・ナンバーを入力後、[ENTER/YES] キーを押します。

他のマーク・メモリーへシーン・ナンバーを登録するには、操作 1 ~ 4 を繰り返します。

例として、現在登録されているマーク・マップに下記のようにシーン・ナンバーを指定します。

ここまでの設定が終了すると、後述の「シーン・シーケンス」が実行できるようになります。

MARK MAP			
00:	-2BAR	1/00	S00
01:	012BAR	1/00	S02
02:	020BAR	4/30	S06
*03:	028BAR	6/46	S04
04:	046BAR	3/00	S03
LOCATE    EDIT    DELETE			

#### 5 すべての入力が終わったら、[EXIT/NO] キーを押します。

ノーマル・ディスプレイに変わります。

## シーン・シーケンスのマップを削除

不要なシーン・シーケンスのマップ・リストを削除します。

### <注意>

マーク“00”は削除できません。

### 1 停止している状態で、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./ MAP] キーを押します。

登録したシーン・シーケンスのマップ一覧が表示されます。

### 2 [JOG] ダイアルで希望のマーク・ナンバーを反転させます。

### 3 [SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。

選択したマークの削除するかを尋ねる表示に変わり、“Sure?” が点滅します。

削除を中止する場合は、この段階で [EXIT/NO] キーを押してください。

### 4 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

選択したマップ・リストが削除され、残りのリストが繰り上がります。

## シーン・シーケンスのON/OFF

作成したシーン・シーケンスを実行するには、シーン・シーケンス・モードのON/OFFを設定します。

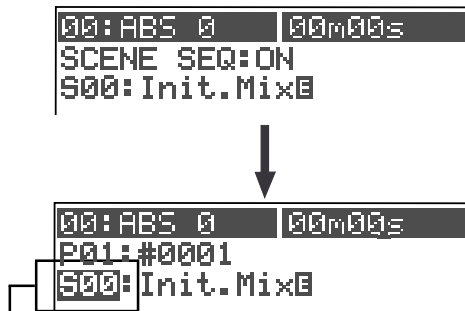
### 1 停止している状態で [SCENE SEQ] キーを押します。

[SCENE SEQ] キーが緑色に点灯して、シーン・シーケンス・モードがONになったことを示します。

シーン・シーケンス・モードのON-OFFはキーを押すごとに交互に切り替わります。

シーン・シーケンス・モードをONにすると、“SCENE SEQ: ON”を一瞬表示した後、ノーマル・ディスプレイのシーン・ナンバー表示部が反転します。

シーン・シーケンス・モードをOFFにすると、“SCENE SEQ: OFF”を一瞬表示した後、反転していたシーン・ナンバー表示部が元に戻ります。



シーン・シーケンス・モードをONにすると反転表示に変わります。

## シーン・シーケンスの実行

シーン・シーケンス・モードをONに設定した状態で再生(録音時は不可)すると、前述作成したマップに従ってそれぞれのシーンがリコールされていきます。

### <注意>

シーン・シーケンスを実行するときも、SETUPモードにある“フェーダー・リコール・モードの設定”(初期設定は“Off”)内容によって異なります。

例えば、“フェーダー・リコール・モードの設定”が“Off”以外(Track、Master、またはTr & Mst)に設定されていると、シーンが変わるごとにトラック・フェーダー/マスター・フェーダーなどが自動的にリコールされます。それとは逆に、初期設定(“Off”)のままシーン・シーケンスを実行したときは、すべてのフェーダー位置のみはリコールされず、シーン・シーケンスを実行中でも任意にフェーダーの調整ができます。

したがって、シーン・シーケンスを実行する前に“フェーダー・リコール・モードの設定”を用途に応じて設定してください。

“フェーダー・リコール・モードの設定”の詳細は142ページを参照してください。

### <シーン・シーケンス動作時のディスプレイ表示>

例として、12BAR 1BEATにシーン・ナンバー02 (仮タイトルBBBB) 20BAR 4BEATにシーン・ナンバー06 (仮タイトルCCCC)をシーン・イベント・マップに設定して再生すると、ノーマル・ディスプレイ上のシーン・ナンバーとタイトルが下記のように表示していきます。

```
00: Intro -2BAR 1J
P01: #0001
S00: Init.Mix0
```

シーン・ナンバー 00 (Init Mix) で -2BAR 1BEAT から再生を開始します。

```
03: Guitar 12BAR 1J
P01: #0001
S02: BBBB
```

12BAR 1BEAT でシーン・ナンバー 02 (BBBB) をリコールして再生を続けます。

```
05: Piano 20BAR 4J
P01: #0001
S03: CCCC
```

20BAR 4BEAT でシーン・ナンバー 06 (CCCC) をリコールして再生を続けます。

### <注意：シーン・シーケンスの実行中、エフェクトが切り換わらない場合があります！>

本機の内部エフェクトは、No.1-28(アンピエンズ/ディレイ系)No.29-36(モジュレーション/ピッチ系)No.37,38(ピッチ系)とNo.39-44(ディストーション系)で内部的に4つのカテゴリーに別れています。

そのため、シーン・シーケンスで複数のシーンを切り換えて再生中、カテゴリー間をまたいだエフェクト・タイプだけはリコールされない仕様になっています。これは、シーン・シーケンスの実行中に「ミュートがかかる」を防ぐためで、故障ではありません。なお、エフェクト以外のミックス・パラメータはリコールされます。

# レコーダーの色々な機能

ここでは、VF80EX の色々なレコーダー機能について説明します。

## キューイング

音を出しながら早送り / 巻き戻しを行う「キューイング」の方法について説明します。

### [FFWD]/[REWIND]キーによるキューイング

レコーダーを再生中に、[FFWD]キー / [REWIND]キーを押すことで「**3倍速**」のキューイングができます。

- [PLAY]キーを押して再生を始めます。
- 再生中に、[FFWD]キーまたは[REWIND]キーを押します。  
LCDに“FWD>”または“<RWD”が表示され、それぞれの方向へ3倍速のキューイングを行います。

<フォワード方向へのキューイングを実行中>

```

00+ABS 0  **m**s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
  FWD >
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
  
```

<リワインド方向へのキューイングを実行中>

```

00+ABS 0  **m**s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
  < RWD
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
  
```

- 元の再生速度(1倍速)に戻すには [PLAY] キーを押します。

### シャトル・キューイング

レコーダーを再生中に、1～64倍速のシャトル・キューイングができます。

- [PLAY]キーを押して再生を始めます。
- [SHIFT]キーを押しながら[JOG/SHUTTLE]ダイヤルを左右に回します。

[JOG]ダイヤルを右へ回すとフォワード方向へ、左へ回すとリワインド方向へのシャトル・キューイングとなります。

[JOG]ダイヤルを回す角度によって、キューイング速度は1倍/2倍/4倍/8倍/16倍/32倍/64倍速なり、LCDにはそのときの速度が表示されます。

[SHIFT]キーを押している限り、[JOG]ダイヤルから手を離してもシャトル・キューイングが行われます。

<フォワード方向へ64倍速のキューイングを実行中>

```

00+ABS 0  **m**s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
  FWD >64
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
  
```

<リワインド方向へ64倍速のキューイング中>

```

00+ABS 0  **m**s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
  64< RWD
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
  
```

<スティル状態>

```

00+ABS 0  **m**s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
  < STILL >
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
  
```

- 元の再生速度(1倍速)に戻すには [SHIFT] キーから手を離します。

<覚えておきましょう！>

プログラムの先頭(ABS 0)まで戻ると、[SHIFT]キーを押していても先頭から再生が始まります。また、プログラムの最後(ABS:23H 59M 59S)まで到達すると停止して、[PLAY]キーが点滅します。



## デジタル・スクラブによるキューイング

レコーダーが停止している状態で、0～1倍速での音程変化のないデジタル・スクラブによるキューイングができます。デジタル・スクラブはトラック毎に行え、そのトラックのレベル・エンベロープ（音量の波形）も表示されます。曲の頭出しや曲間での位置を細かく探る場合に効果的です。

さらに、デジタル・スクラブによって調整した時刻（小節）は、トラック編集やオートパンチ・インの編集ポイントに登録することができます。

## デジタル・スクラブの実行

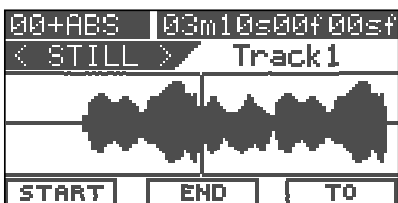
- 1 レコーダーが停止中に [WAVE FORM SCRUB/CD PLAY] キーを押します。

スクラブ・モードへ入り、つぎの表示に変わります。



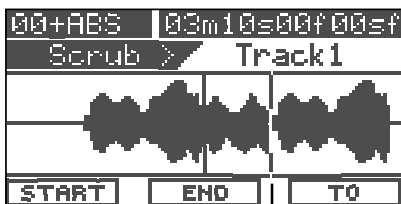
- 2 スクラブしたいトラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します。

選択したトラックに録音されているレベル・エンベロープが表示されます。“< STILL >” は停止状態を示しています。



- 3 [JOG] ダイアルを左右に回すと、選択したトラックのスクラブ音が聞こえてきます。

中央の線が現在位置を示し、これを中心にフォワード方向またはリワインド方向へスクラブが実行されます。ダイアルを回すと“< Scrub >”または“< Scrub >”が表示され、カーソルが移動します。スクラブ中の時間値（またはBAR/BEAT）もリアルタイムに表示されます。



スクラブした現在位置

- 4 他のトラックをデジタル・スクラブするときは、操作-2～3を繰り返します。

## デジタル・スクラブしたポイントを登録

デジタル・スクラブで微調整したデータは、コピー/ムーブ/ペースト/イレースを実行する際の、STARTポイント/ENDポイント/TOポイント、およびオート・パンチ・イン・ポイントとして登録することができます。

### STARTポイントとして登録するには？

[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。

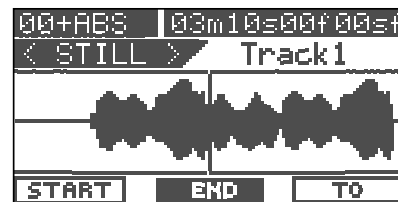
“Edit Start Point Stored!”を一瞬表示して、スクラブしたポイントが、コピー、ムーブ、またはイレースの開始ポイントに登録されます。



### ENDポイントとして登録するには？

[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

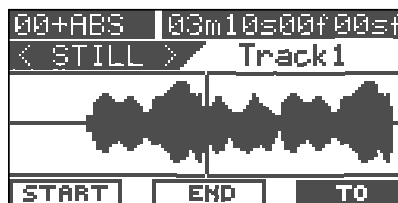
“Edit End Point Stored!”を一瞬表示して、スクラブしたポイントが、コピー、ムーブ、またはイレースの終了ポイントに登録されます。



### TOポイントとして登録するには？

[SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。

“Edit To Point Stored!”を一瞬表示して、スクラブしたポイントが、ペーストの開始ポイントおよびオート・パンチ・イン・ポイントに登録されます。



### 登録が終わったら [EXIT/NO] キーを押します。

スクラブを終了したときのノーマル・ディスプレイに変わります。

### <覚えておきましょう！>

各ポイントを登録するとき、[CURSOR ◀▶] キーを押して [START] [END]、または [TO] 表示を反転させた後 [ENTER/YES] キーを押しても登録できます。

[SHIFT] キーを押しながら [I</MARK] キーを押すと、スクラブしたデータをマーク・メモリーへ登録することもできます。

## バリ・ピッチ機能

ここでは、レコーダーの速度を可変して再生や録音を行う“バリピッチ (Variable Pitch Control)”について説明します。VF80EXのバリピッチは、±6.0%の範囲で0.1%ごとに速度を変化させることが可能です。なお、バリピッチは速度が変わる毎に音程も変化します。



### バリ・ピッチのON/OFF

- 1 [VARI PITCH/EDIT] キーを押します。  
キーが点灯し、ON になったことを示します。
- 2 再度 [VARI PITCH/EDIT] キーを押します。  
キーが消灯し、OFF になったことを示します。

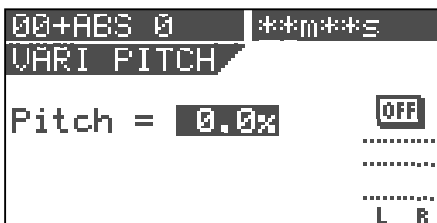
**<注意>**

バリピッチのON/OFFは、レコーダが停止または再生時に行えます。録音中は機能しません。

### 速度の設定

速度の設定も、レコーダが停止または再生の時に、録音中には行えません。なお、バリピッチをONにして再生すると、速度の変化を確認しながら調整することが可能です。

- 3 停止、または再生中に、[SHIFT] キーを押しながら [VARI PITCH/EDIT] キーを押します。  
現在設定されているピッチの値が反転し、バリピッチのエディット可能な状態になります。



ディスプレイに **ON** または **OFF** が点灯し、バリピッチのON/OFF 状態を示します。

- 4 [JOG]ダイヤルを回して、ピッチの値を入力します。
- 5 [EXIT/NO] キーを押して、ノーマル・ディスプレイに戻します。

**<注意>**

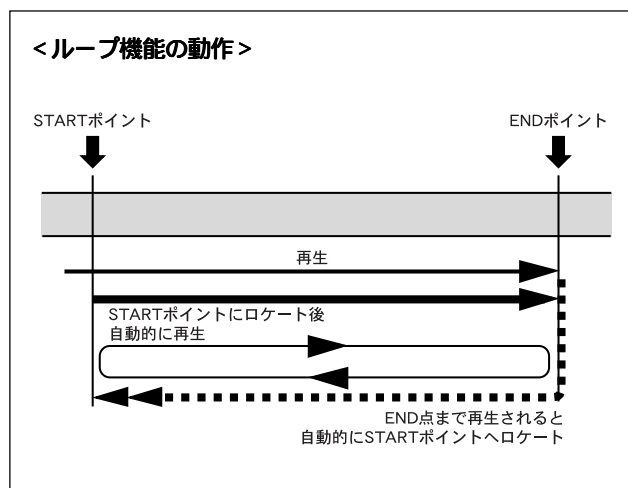
現在のピッチ・データが0.0%(スピードに変化がない状態)になっているときでも、[VARI PITCH] キーを押すとバリピッチ機能がONになります。しかし、この状態はスピードが変わっているのではなく、単にバリピッチ機能がONになっていることを示しているだけです。

つぎのような場合には、自動的にバリピッチ機能はOFF になります。

1. 電源を入れ直したとき (同時にピッチ・データは0.0% にリセットされます)
2. SETUP モードにある「スレープ・モードON/OFF 設定」をONにしたとき (事前に設定したピッチ・データは保持されます) なお、この状態ではバリピッチをONにすることができません。
3. SETUP モードにある「デジタル入力の設定」を“On” に設定して、ディスプレイに“DIGI IN” が点灯したとき。なお、この状態ではバリピッチをONにすることができません。

## ループ機能

ループ機能は、あらかじめ登録した「スタート・ポイント」と「エンド・ポイント」の一定区間を、繰り返して再生します。パンチ・イン/アウトやトレーニング・モードと組み合わせると、レコーダーの操作を省いて演奏に集中することができます。



### スタート/エンド・ポイントの登録

ループ機能を実行するための「スタート・ポイント」/「エンド・ポイント」は、つぎのいずれかの方法で登録できます。

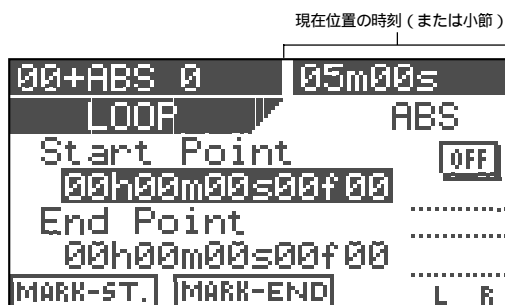
1. 現在の時刻（または小節）をリアルタイムに登録
2. 任意の時刻（または小節）をエディットして登録
3. マーク・ポイントを登録

#### リアル・タイムに登録

下記操作は、レコーダーが停止していることを前提にしていますが、再生中でも同様に登録できます。

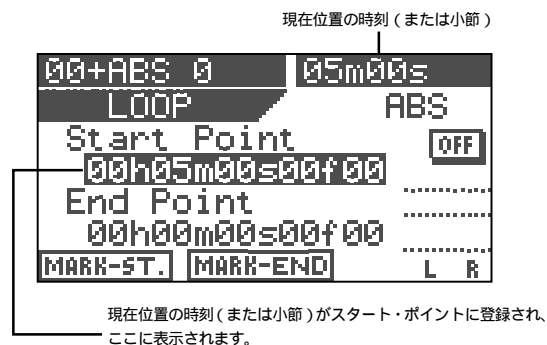
- 1 登録したい位置で[SHIFT]キーを押しながら[LOOP/EDIT]キーを押します。

スタート・ポイントとエンド・ポイントを登録する表示に変わります。



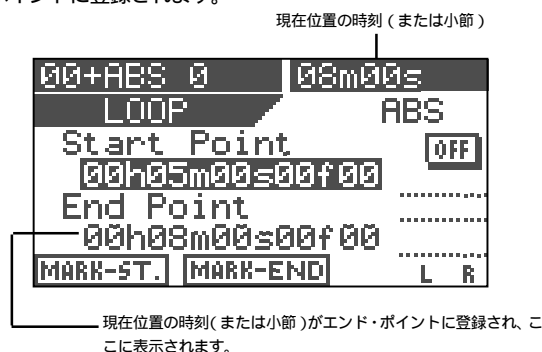
- 2 [SHIFT]キーを押しながら[SETUP/F1]キーを押します。

“Start Point Stored!”を一瞬表示して、現在位置の時刻がスタート・ポイントに登録されます。



- 3 エンド・ポイントを登録する位置へレコーダーを移動し、[SHIFT]キーを押しながら[TIME BASE SEL/F2]キーを押します。

“End Point Stored!”を一瞬表示して、現在位置の時刻がエンド・ポイントに登録されます。



#### <注意>

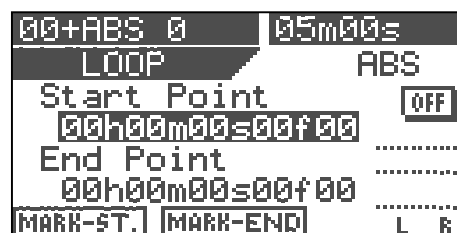
ループ・スタート・ポイントは、必ずループ・エンド・ポイントより手前の時刻を登録してください。正しく登録されていないと、ループ機能が動きません。

#### 任意の時刻にエディットして登録

下記操作は、レコーダーが停止していることを前提にしています。

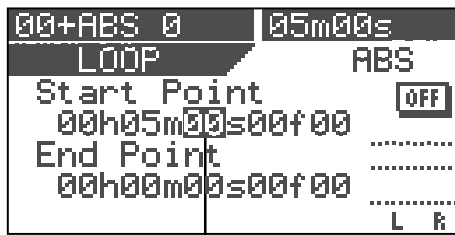
- 1 停止している状態で[SHIFT]キーを押しながら[LOOP/EDIT]キーを押します。

前述と同様、スタート・ポイントとエンド・ポイントを登録する表示に変わります。



- 2** スタート・ポイントをエディットするには“ Start Point ”の時刻が反転している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

エディット可能な表示に変わり、秒の値が点滅します。



秒の桁が点滅

- 3** エディットしたい桁は [CURSOR ◀▶] キーで移動し、[JOG] ダイアルで任意の数字を入力します。

数字の入力は、[CURSOR / ]でも行えます。

- 4** 時刻のエディット終了後、[ENTER/YES] キーを押します。操作-1と同様の表示に戻り、エディットした時刻が登録されて表示されます。

- 5** エンド・ポイントをエディットするには、[CURSOR ] キーを押して“ End Point ”の時刻を反転させ、上記同様の操作を行います。

#### <注意>

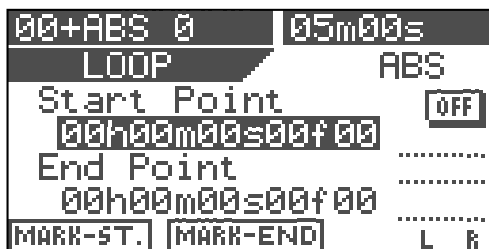
前述の「リアルタイムに登録」と同様、ループ・スタート・ポイントは、必ずループ・エンド・ポイントより手前の時刻を登録してください。正しく登録されていないと、ループ機能が動きません。

### マークをスタート/エンド・ポイントに登録

前述の「マーク機能」で、あらかじめ登録されたマークを選択してループ・スタートまたはループ・エンド・ポイントに登録します。**注意：この操作は、事前にマークが登録されていないと実行できません。**

- 1** 停止している状態で [SHIFT] キーを押しながら [LOOP/EDIT] キーを押します。

前述と同様、スタート・ポイントとエンド・ポイントに登録する表示に変わります。



- 2** [TIME BASE SEL] キーを押します。

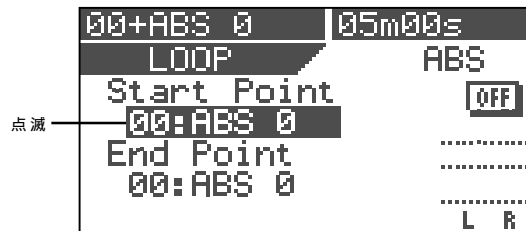
“ Start Point ”および“ End Point ”の時刻表示部にマークが表示されます。



マーク表示に変わります

- 3** 続けて [ENTER/YES] キーを押します。

つぎの表示に変わり、“ Start Point ”のマーク表示が点滅します。



点滅

- 4** [JOG] ダイアルで希望のマークを選択して [ENTER/YES] キーを押します。

選択したマークがスタート・ポイントに登録され、操作-2の表示に戻ります。

- 5** [CURSOR ] キーで“ End Point ”のマーク表示を反転させ、操作-3 ~ 4を繰り返します。

選択したマークがエンド・ポイントに登録されます。

#### <覚えておきましょう！>

オート・パンチ・イン/アウトのリハーサルを実行するとき、パンチ・イン点の手前にスタート・ポイントに登録し、パンチ・アウト点の後ろにエンド・ポイントに登録しておきます。そうすることで、オート・パンチ・イン/アウトのリハーサルが何度でも繰り返され納得のゆく練習ができるようになります。また、トレーニング・モードで練習するときも、このループ機能が活用できます。トレーニング・モードについては、応用編の74ページを参照してください。

## ループの実行

ループ・スタート/エンド・ポイントが登録できたら、ループを実行します。

- 1** [LOOP] キーを押して、キーを点灯させます。

ループ・モードがONになったことを示します。  
[LOOP] キーを押すごとにON-OFFが交互切り替わります。

- 2** レコーダーをスタート・ポイントより手前から再生させます。

登録してあるエンド・ポイントまで到達すると、自動的にスタート・ポイントへロケートし、スタート・ポイントから再生が始まります。レコーダーを停止させるまで冒頭で説明した「ループ動作」を繰り返します。

- 3** ループ動作を中止するときは、ループ・モードをOFFにして [STOP] キーを押してください。

## プログラムに関する操作

VF80EXは、01～99(99個)のプログラムによって楽曲を管理することができます。これらは個々に独立して録音/再生などが行えます。ここでは、プログラムに関する操作方法について説明します。

### プログラムの新規作成

VF80EXは、ハードディスクをフォーマットすると自動的に1個のプログラム(P01)が作成されます。新たなプログラム(NewProgram)は、下記手順で作成できます。

下記操作は、VF80EXがノーマル・ディスプレイの状態で行っていることを前提にしています。

#### <注意>

新規に作成されるプログラムの初期設定は、現在立ち上がっているプログラムと同じ内容がコピーされます。そのため、過去に作成したプログラムと同じ初期設定のまま新たなプログラムを作成したいときは、あらかじめそのプログラムを立ち上げた状態で、新規にプログラムを作成してください。

#### 1 停止状態で、[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT/PGM] キーを押します。

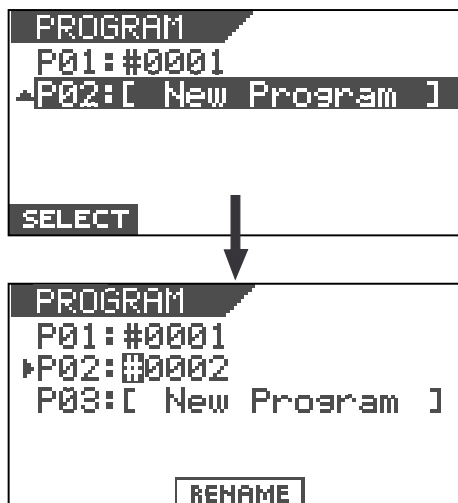
プログラムのセレクト/ネーム・エディット/削除を実行するための表示に変わります(下記例は、プログラム01のみが存在する初期状態の表示です)



#### 2 [JOG] ダイアルで "P02: [New Program]" を反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

"P02 [New Program]" を選択すると、ディスプレイ下には "SELECT" (反転) のみが表示されます。

[ENTER/YES] キーを押すと新たなプログラム(ここではP02)が作成されると同時に、そのプログラム・タイトルのエディットが可能な表示になり、仮タイトルの左端"#"が反転します。ディスプレイ下の "RENAME" が反転します。



「仮タイトル」のままプログラムを作成しても任意に入力しても、この後で説明する「タイトルのエディット」で再度変更することができます。

仮タイトルのままプログラムを作成するには、[EXIT/NO] キーを押してください。また、ここで任意のタイトルを入力するには、下記の方法で入力してください。

#### <タイトルを入力するには!>

点滅しているポイントで [JOG] ダイアルを回すと、下記の文字/数字などが選択できます ([CURSOR / ] キーでも可能です)。

点滅ポイントは、[CURSOR ◀▶] キーで移動できます。

```
# % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ;
< = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z [ \ ] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z { | } ~ _ ! " # $ %
```

#### <覚えておきましょう!>

文字/記号/数字などの入力時、[SHIFT] キーを押しながら [JOG] ダイアルを回すと、上記 " " で囲っている数字、文字または記号にジャンプすることができます。

入力したい数字/文字/記号などを選択する際に便利です。

#### 3 タイトルを入力後 [ENTER/YES] キーを押します。

入力したタイトルが設定されます。

#### 4 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押します。

SETUPモードから抜け出し、新たに作成されたプログラムのノーマル・ディスプレイに変わります。

#### <覚えておきましょう!>

新たなプログラムを作成すると、常に現在ディスク上に設定されているプログラム・ナンバーのつぎの番号が設定されます。

プログラムが一つしかない場合にはプログラム・ナンバー2 (P02) が作成され、5つのプログラムがある場合にはプログラム・ナンバーP06が設定されます。

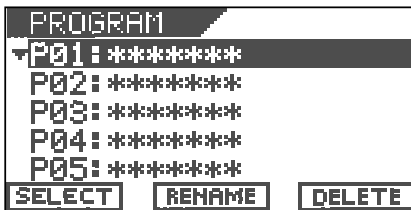
新たなプログラムを作成することで、ディスクの記録可能な領域はわずかですが減っていきます。また、ディスクに記録可能な領域が不足しているときは、新たなプログラムは作成できません。

## プログラムの選択

ディスク上に複数のプログラムを設定した場合、録音 / 再生 / 編集などの作業始める前に、希望のプログラムを選択する必要があります。下記操作は、ノーマル・ディスプレイの状態VF80EXが停止していることを前提としています。

### 1 停止状態で、[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT / PGM] キーを押します。

プログラムのセレクト / ネーム・エディット / 削除を実行するための表示に変わり、現在作成されているプログラム・ナンバーとタイトルが表示されます。

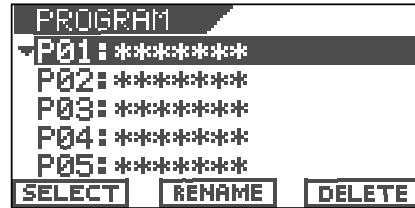


### 2 [JOG] ダイヤルで希望のプログラムを反転させて、[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。

選択したプログラムのノーマル・ディスプレイに変わります。

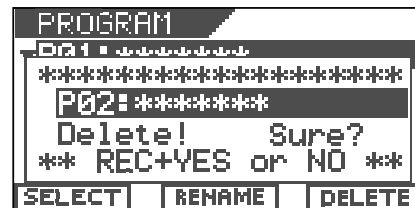
### 1 停止状態で、[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT / PGM] キーを押します。

前述と同様、現在作成されているプログラム・ナンバーとタイトルが表示されます。



### 2 [JOG] ダイヤルで希望のプログラムを反転させて、[SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。

選択したプログラムの削除を確認する表示に変わります。



#### <覚えておきましょう! >

[CURSOR >] キーでディスプレイ下の "DELETE" を反転させた後 [ENTER/YES] キーを押しても、同じ機能を果たします。

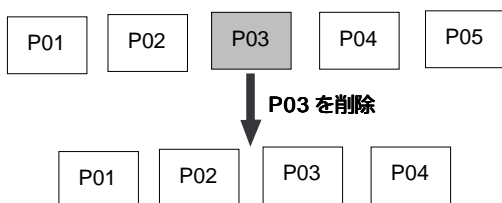
## プログラムの削除

不要になったプログラムは個々に削除することができます。一つのディスクで録音 / 編集などを行うには、それらの作業ができるための十分な記録領域 (ディスクの記録可能な残容量) が必要になります。不要になったプログラムを削除することで記録領域が増加し、別の作業がスムーズに行なえるようになります。

#### <注意>

プログラムが一つしかない状態でそのプログラムを削除すると、そのプログラムに記録されていたデータが削除されるだけで、プログラム 1 (P01) は残ったままとなります。

例として、下の図のようにプログラムが P01 ~ P05 (5個) ある状態で、P03 を削除するとプログラム・ナンバー P03 はそのまま、P05 が削除されたようになります。これは、削除したプログラムの後にあるプログラム・データはそのまま、プログラム・ナンバーだけが一つずつ繰り下がるためです。つまり P04 は P03 となり、P05 は P04 となってナンバーが置き替えられていきます。



プログラムの削除は、アンドウ / リドウできませんのでご注意ください。

### 3 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

選択したプログラムが削除され、プログラム・リストは繰り上がります。

### 4 [EXIT/NO] キーを押して、ノーマル・ディスプレイに切り換えます。

削除したプログラムの一つ手前のプログラムが表示されます。

## プログラム・タイトルの編集

プログラムのタイトルは、前述の「新規にプログラムを作成」する操作手順の過程でも入力できますが、ここでは既に設定されているタイトル (または仮タイトル) を編集します。

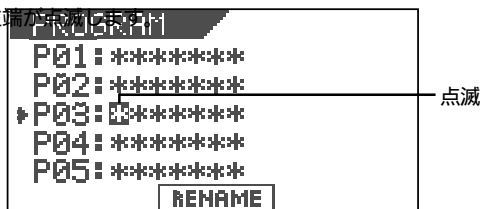
### 1 停止状態で、[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT / PGM] キーを押します。

プログラムのセレクト / ネーム・エディット / 削除を実行するための表示に変わり、現在作成されているプログラム・ナンバーとタイトルが表示されます。



## 2 [JOG] ダイヤルで希望のプログラムを反転させて、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

選択したプログラムのタイトルがエディット可能となり、タイトルの左端が点滅します。



### <覚えておきましょう！>

[CURSOR >] キーでディスプレイ下の“RENAME”を反転させた後 [ENTER/YES] キーを押しても、同じ機能を果たします。

## 3 [CURSOR ◀▶] キーで編集ポイントを移動し、[JOG] ダイヤル(または [CURSOR / ] キー)で希望の文字/数字/記号などを入力します。

タイトルの入力には16桁まで可能で、右記の数字/記号/文字などが入力できます。[SHIFT] キーを押しながら [JOG] ダイヤルを回すと、下記“ ”部分へジャンプできます。

```
#%&'(>)*+,-./0123456789:;  
<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRST  
UVWXYZ[¥]^_`abdefghijklm  
nopqrstuvwxyz(|)~_!"
```

## 4 タイトルを入力後 [ENTER/YES] キーを押します。 入力したタイトルが設定されます。

## 5 [EXIT/NO] キーを押します。 ノーマル・ディスプレイに変わります。

# トラックの編集

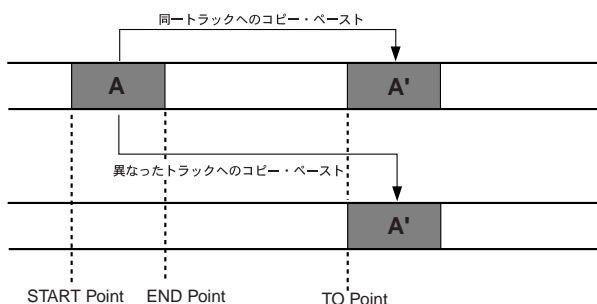
VF80EXでは、記録メディアに3.5インチE-IDEハードディスクを使用し、トラック単位にノンリニアかつノンディストラクティブな音声編集をスピーディーに行うことが可能です。

## トラック・データのコピー・ペースト

コピー・ペーストとは、任意に指定した範囲のトラック・データをコピーして、同一トラックまたは異なったトラックへペーストする機能です。

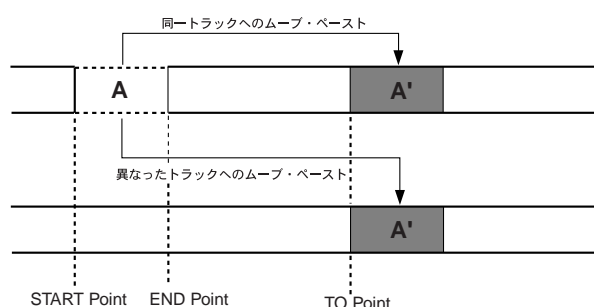
コピー・ペーストを実行した後も、コピー元のデータは残っているため、何度でもペーストすることができます。

同じ演奏が繰り返し必要な場合など、コピー・ペーストを利用すると便利です。



## トラック・データのムーブ・ペースト

ムーブ・ペーストとは、任意に指定した範囲のトラック・データを移動して、同一トラックまたは異なったトラックへペーストする機能です。コピー・ペーストとは異なり、ムーブ元のデータは移動されるため残っていません。



### <注意>

コピー・データ(またはムーブ・データ)は、コピー(またはムーブ)を実行するたび新たなデータに置換えられます。

コピー元に重ねてペーストすると、コピー・データの内容が変わってしまいますのでご注意ください。

コピー・ペースト(ムーブ・ペースト)の編集作業は、現在立ち上がっているプログラム上で行うため、一連の作業が終了するまでプログラムを変更しないでください。

## コピー (またはムーブ)・ペーストの実行

**1** コピー (またはムーブ) する開始点 (Start Point) と終了点 (End Point) およびペーストの開始点 (To Point) を登録します。

前述の「デジタル・スクラブ」を参照して、コピー (またはムーブ) に必要な “START point”、“END point”、“TO point” を登録します。

**2** 停止状態で [TRACK EDIT] キーを押します。

エディット・タイプを選択する表示に変わります。

```
TRACK EDIT
Edit Type Select
Copy Paste
Move Paste
Erase
Exchange
Hit YES or NO Key
```

**3** [JOG] ダイアルで “Copy Paste” または “Move Paste” を選択して [ENTER/YES] キーを押します。

コピー・ペーストを実行するときは “Copy Paste” を選択し、ムーブ・ペーストを実行するときは “Move Paste” を選択します。[ENTER/YES] キーを押すと、コピー元 (またはムーブ元) とペースト先のトラックを選択する表示に変わります。

ムーブ・ペーストを実行するときは “Move Paste” を表示します。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Track Select
1 => 1
Hit YES or NO Key
```

**4** [JOG] ダイアルでコピー (またはムーブ) 元のトラックを選択します。

[JOG] ダイアルを回すと、1 ~ 8、1 & 2、3 & 4、5 & 6、7 & 8、1 - 6、1 - 8 が交互に選択できます。

**5** [CURSOR ◀▶] キーを押して点滅を右へ移動させ、[JOG] ダイアルでペースト先のトラックを選択します。

操作 -4 で選択したトラックによって、ペースト先のトラックが選択できます。

モノ・トラック選択時 : 1 ~ 8 のモノ・トラックを選択  
2トラック選択時 : 1 & 2、3 & 4、5 & 6、7 & 8 を選択  
1-6 選択時 : 同一トラック (1-6) のみ選択  
1-8 選択時 : 同一トラック (1-8) のみ選択

例として下記のように選択すると、トラック3 & 4のデータをトラック7 & 8へコピー・ペースト (またはムーブ・ペースト) されるようになります。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Track Select
3&4 => 7&8
Hit YES or NO Key
```

トラックが設定されると、コピー (またはムーブ) 元トラックとペースト先トラックの [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが点滅します。コピー (ムーブ) 元のトラックが緑、ペースト先のトラックが赤の点滅になります。

**6** トラックを選択した後 [ENTER/YES] キーを押します。ポイントのセレクト表示に変わります。

下記例は、前述の「デジタル・スクラブ」時に登録した各ポイントが表示されます。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start = **h**m**s**f**
End = **h**m**s**f**
To = **h**m**s**f**
Repeat = 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

## &lt;覚えておきましょう！&gt;

上記ディスプレイの状態では、つぎの操作が実行できます。

1. 任意のポイントをエディット
2. 編集ポイントを ABS 0 / REC END にセット
3. コピー (ムーブ) データの確認
4. 任意のマーク・メモリーを編集ポイントに登録

任意のポイントをエディットするには！

エディットしたいポイントのタイム・データを反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

タイム・データの秒の桁が点滅して、エディット可能になります。[CURSOR ◀▶] キーでエディットする桁を移動し、[JOG] ダイアルで数値が入力できます。

エディット後 [ENTER/YES] キーを押すと、エディットしたタイム・データが新たなポイントに登録されます。

ABS 0 および REC END にセットするには！

[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。“ALL OFF” 表示が “ALL ON” に変わり、Start ポイントと To ポイントが “ABS 0” にセットされ、End ポイントが “REC END” にセットされます。

トラックに記録されている全データ (ABS 0 ~ REC END) をコピー (またはムーブ) するときに利用できます。

コピー (ムーブ) データを聴くには！ (ソース・プレイ)

[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

つぎのような表示に変わり、コピー (ムーブ) したデータの再生を開始します。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Source Play
=**h**m**s**f**
Track = **
SRC PLAY
```

コピー (またはムーブ) したトラックのフェーダーを上げていくと音が聞こえてきます。

確認できたら [STOP] キーを押してください。ソース・プレイを実行する前の表示に変わります。次ページへ続きます……



マーク・メモリーを編集ポイントに登録するには！

[TIME BASE SEL] キーを押します。

[TIME BASE SEL] キーを押すと、“Start ポイント” / “End ポイント” / “To ポイント” 表示が“マーク表示”に変わります。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00:ABS 0
End =00:ABS 0
To =00:ABS 0
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

[CURSOR / ] キーで登録したいポイントを反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

マーク表示部が点滅しますので、[JOG] ダイアルで希望のマーク・メモリーを選択して [ENTER/YES] キーを押します。

選択したマーク・メモリーが編集ポイントに登録されます。

#### <注意>

この操作は、あらかじめマークが登録されていないと実行できません。なにもマークが登録されていないときは、上記図のように“00:ABS 0”しか表示されません。

6 [CURSOR / ] キーを押して“Repeat=01”の“01”を反転させ、[ENTER/YES] キーを押します。

“01”が点滅し、リピート回数が入力できるようになります。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=**h**m**s**f**
End =**h**m**s**f**
To =**h**m**s**f**
Repeat= 01
ALL SRC PLAY EXE
```

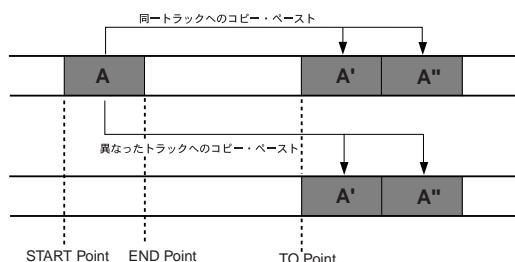
7 [JOG] ダイアルでリピートの数字を入力して [ENTER/YES] キーを押します。

リピート回数は“01”～“99”の範囲で任意に入力できます。

#### <注意>

リピート回数は、01～99まで選択できますが、ハードディスクの記録領域が足りない場合には、入力できるペースト回数は制限されます。つまり、記録領域が足りないときは、希望の回数を入力しようとしても、自動的にペースト可能な回数までしか入力できません。

ペースト回数を指定した場合には、以下のようにペーストされていきます (ペースト回数 = 02 に設定した例です)。



8 [SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。

コピー・ペースト (またはムーブ・ペースト) が実行され、終了と同時に“Completed!”を表示します。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Start=**h**m**s**f**
End =**h**m**s**f**
To =**h**m**s**f**
Repeat= **
Completed! EXE
```

#### <覚えておきましょう！>

[SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押す以外に、[CURSOR] キーを押してディスプレイ下の“EXE”を反転させてから [ENTER/YES] キーを押しても実行できます。

#### <注意>

コピー・ペースト (またはムーブ・ペースト) は、次項の「アンドウ/リドゥ」が行なえるだけのディスク容量に余裕がないと実行できません。ディスクにペーストするための必要な領域がない状態でペーストを実行しようとする、ディスプレイに“Over Time!”が表示され、現在選択されているタイムベースで不足時間を表示します。

このような場合には、表示される不足時間分コピー・データ (またはムーブ・データ) を短くするか、不要な領域またはプログラムを削除して、十分な領域を確保してから再度ペーストを実行してください。

## コピー (またはムーブ) のアンドウ/リドゥ

コピー・ペーストまたはムーブ・ペーストのアンドウ/リドゥが行えます。

コピー・ペースト (またはムーブ・ペースト) 完了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、ペーストする前の状態に戻すことができます。

アンドウを行った後速やかに [UNDO/REDO] キーを押すと、ペーストを実行した状態に再度戻すことができます。

ただし、アンドウ/リドゥを行うには以下の事項にご注意ください。

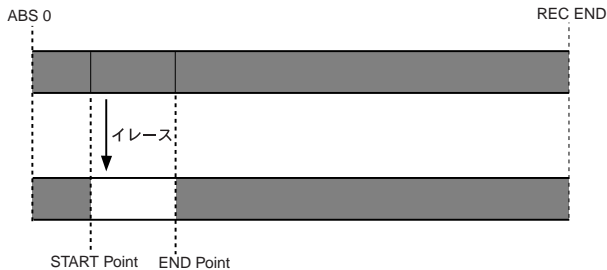
#### <注意>

アンドウ/リドゥは、本機が停止状態のときのみ有効です。また、コピー・ペースト (またはムーブ・ペースト) を実行した後、下記操作を行うとアンドウ/リドゥは行なえなくなります。

1. 新たな録音を行ったとき
2. 新たな編集作業を実行したとき
3. AUTO PUNCHモードがONの状態、PLAY (またはRECORD) モードで走行させ、AUTO PUNCH IN 点を通過したとき
4. 電源を一旦 OFF したとき
5. プログラムのセレクト/リネーム/デリートを行ったとき

## トラック・データのイレース

任意に指定した範囲のトラック・データを消去(イレース)します。イレースは、モノ・トラックでも複数トラック(2トラック、16トラック、18トラックごと)でも実行できます。



### <イレース時の注意>

全てのトラック(1~8)に録音されている状態で、上図のように、任意のトラックの一部をイレースしても、イレースした範囲のみが「無音」になるだけで、後方にあるデータが前方に詰まることはありません。つまり、イレースしたプログラムのREC ENDは常に同じ値を表示します。しかし、任意の位置から~REC ENDまでの全トラックをイレースすると、REC ENDは前方に移動します。

イレースの編集作業は、現在立ち上がっているプログラム上で行うため、一連の作業が終了するまでプログラムを変更しないでください。

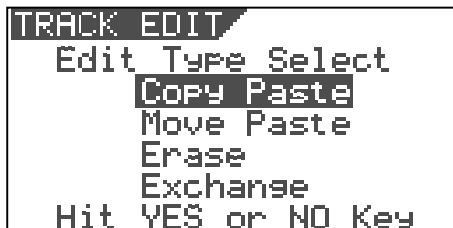
## イレースの実行

### 1 イレースする開始点(Start Point)と終了点(End Point)を登録します。

前述の「デジタル・スクラブ」を参照して、コピー(またはムーブ)に必要な“START point”と“END point”を登録します。

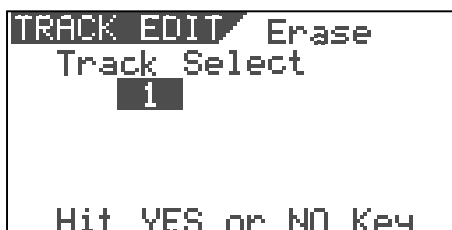
### 2 停止状態で [TRACK EDIT] キーを押します。

トラック・エディットのタイプを選択する表示に変わります。



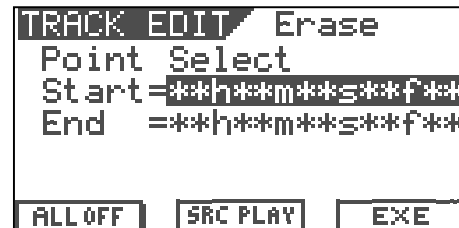
### 3 [JOG] ダイアルで “Erase” を選択して [ENTER/YES] キーを押します。

イレースするトラックを選択する表示に変わります。



4 [JOG] ダイアルでイレースしたいトラックを選択します。1~8のモノ・トラック、1&2~7&8の2トラック、1~6トラック、そして1~8トラックのいずれかから選択できます。トラックを設定するとイレースするトラックの [TRACK STATUS/ TRACK SEL] キーが赤く点滅します。

5 トラックの選択後 [ENTER/YES] キーを押します。既に登録してある “Start ポイント” と “End ポイント” が表示されます。



### <覚えておきましょう！>

上記ディスプレイの状態では、つぎの操作が実行できます。

1. 任意のポイントをエディット
2. 編集ポイントを ABS 0 / REC END にセット
3. イレース・データの確認
4. マーク・メモリーを編集ポイントに登録

### 任意のポイントをエディットするには！

エディットしたいポイントのタイム・データを反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

タイム・データの秒が点滅して、エディット可能になります。[CURSOR ◀▶] キーでエディットする桁を移動し、[JOG] ダイアルで数字が入力できます。

エディット後 [ENTER/YES] キーを押すと、エディットしたタイム・データが新たなポイントに登録されます。

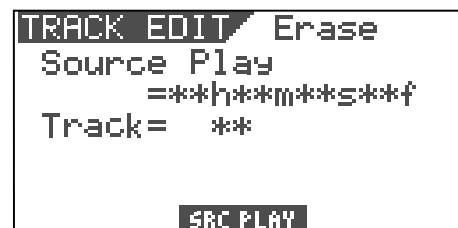
### ABS 0/REC END を編集ポイントにセットするには！

[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。“ALL OFF”表示が“ALL ON”に変わり、Startポイントが“ABS 0”にセットされ、Endポイントが“REC END”にセットされます。トラックに記録されている全データ(ABS 0~REC END)をイレースするときにご利用できます。

### イレース・データを聴くには(ソース・プレイ)！

[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

つぎのような表示に変わり、イレースするデータの再生を開始します。

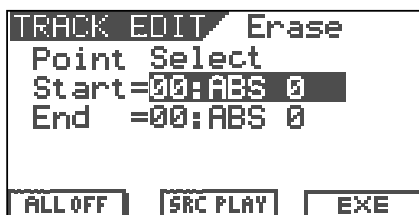


イレースするトラックのフェーダーを上げていくと音が聞こえてきます。ソースの確認できたら [STOP] キーを押してください。ソース・プレイを実行する前の表示に変わります。次ページへ続きます。

マーク・メモリーを編集ポイントに登録するには！

**[TIME BASE SEL] キーを押します。**

[TIME BASE SEL] キーを押すと、“Start ポイント” / “End ポイント” が “マーク表示” に変わります。



[CURSOR / ] キーで登録したいポイントを反転させて [ENTER/YES] キーを押します。

マーク表示部が点滅しますので、[JOG] ダイアルで希望のマーク・メモリーを選択して [ENTER/YES] キーを押します。

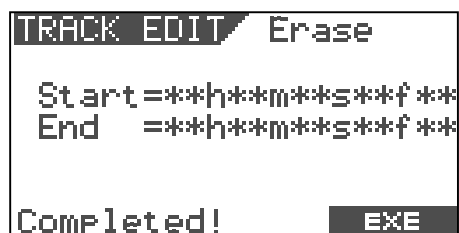
選択したマーク・メモリーが編集ポイントに登録されます。

**<注意>**

この操作は、あらかじめマークが登録されていないと実行できません。なにもマークが登録されていないときは、上記図のように “00:ABS 0” しか表示されません。

**6 [SHIFT] キーを押しながら、[UNDO/REDO/F3] キーを押します。**

イレースが開始され、終了すると “Completed!” が点灯します。



**<覚えておきましょう！>**

[SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押す以外に、[CURSOR] キーを押してディスプレイ下の “EXE” を反転させてから [ENTER/YES] キーを押しても実行できます。

## イレースのアンドウ/リドウ

イレースのアンドウ/リドウが行えます。

イレース完了後 [UNDO/REDO] キーを押すと、イレースする前の状態に戻すことができます。

アンドウを行った後速やかに [UNDO/REDO] キーを押すと、イレースを実行した状態に再度戻すことができます。

ただし、アンドウ/リドウを行うには以下の事項にご注意ください。

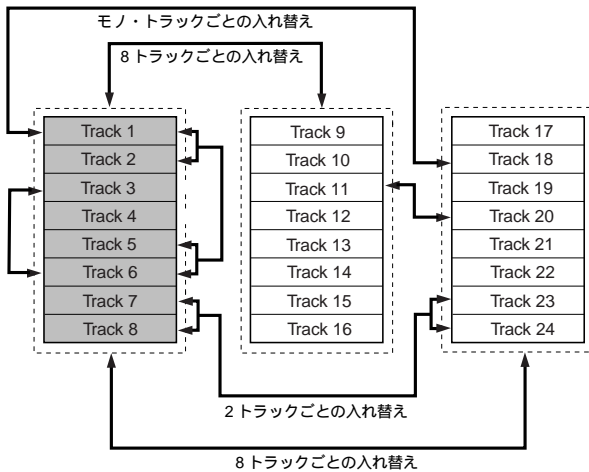
**<注意>**

アンドウ/リドウは、本機が停止状態のときのみ有効です。また、イレースを実行した後、下記操作を行うとアンドウ/リドウは行えなくなります。

1. 新たな録音を行ったとき
2. 新たな編集作業を実行したとき
3. AUTO PUNCHモードがONの状態、PLAY(またはRECORD)モードで走行させ、AUTO PUNCH IN 点を通り過ぎたとき
4. 電源を一旦OFFしたとき
5. プログラムのセレクト/リネーム/デリートを行ったとき

## トラック・エクステンジ (入れ替え)

「トラック・エクステンジ」とは、現在のプログラム上にあるトラック相互間 (リアル・トラック / アディショナル・トラックすべてが対象) を、モノ・トラック単位、あるいは複数トラック (2トラックまたは8トラックごと) 単位で入れ替える機能です。この機能を利用すると、リアル・トラック同士での入れ替えはもとより、空いているアディショナル・トラックへリアル・トラックのデータを一旦移動することでリアル・トラックは空きトラックになるため、そのリアル・トラックに別の録音ができる・・・など、トラックの有効活用が可能になります。アディショナル・トラック上の REC END を確認したりするときも「トラック・エクステンジ」が必要になります。



## トラック・エクステンジの実行

- 1** 停止している状態で [TRACK EDIT] キーを押します。  
エディット・タイプをセレクトする表示に変わります。

```
TRACK EDIT
Edit Type Select
Copy Paste
Move Paste
Erase
Exchange
Hit YES or NO Key
```

- 2** [JOG] ダイアルで Exchange を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

入れ替えトラックを選択する表示に変わります。  
現在の表示は、トラック 1～8 とトラック 17～24 が 8 トラック単位で入れ替えできる設定で、左側が入れ替え元、右側が入れ替え先のトラックを指しています。

```
TRACK EDIT Exchange
Track Select
01-08 <=> 17-24
Hit YES or NO key
```

- 3** [JOG] ダイアルで、入れ替え元のトラックを選択します。  
1～24 のモノ・トラック、1 & 2～23 & 24 の 2 トラック、または 1～8、9～16、17～24 の 8 トラックが選択できます。

- 4** [CURSOR </>] キーで点滅を右へ移動し、[JOG] ダイアルで入れ替え先のトラックを選択します。

入れ替え先 (右) のトラックは、入れ替え元 (左) に選択したトラックと同じ範囲のトラックが選択できます。  
例えば、入れ替え先にモノ・トラックを選択したときは、入れ替え先にもモノ・トラックしか選択できません。

- <設定例-1> : トラック 8 とトラック 24 を入れ替え

```
TRACK EDIT Exchange
Track Select
08 <=> 24
Hit YES or NO key
```

- <設定例-2> : トラック 1&2 とトラック 7&8 を入れ替え

```
TRACK EDIT Exchange
Track Select
01&02 <=> 07&08
Hit YES or NO key
```

- <設定例-3> : トラック 1-8 とトラック 17-24 を入れ替え

```
TRACK EDIT Exchange
Track Select
01-08 <=> 17-24
Hit YES or NO key
```

- 5** トラックの選択後、[ENTER/YES] キーを押します。  
速やかにトラックの入れ替えが実行され、ノーマル・ディスプレイに変わります。

## &lt;トラック選択時の注意&gt;

選択時、左右に選択する数字が逆になっても同じ意味を表しています。  
つまり、「1-8<->17-24」と選択しても、「17-24<->1-8」と選択しても、トラック 1-8 と 17-24 を入れ替えることには変わりありません。  
ただし、「1-8<->1-8」のように左右同じトラックを選択すると、その設定は無効になります。  
同じトラックを選択して [ENTER/YES] キーを押しても、「Select Error Hit Any Keys」が表示されます。

## マークの編集

ここでは「マークの編集」について説明します。

前述の「基本的な録音/再生」に記載されている方法で、リアルタイムに複数のマークが登録されていることを前提にしています。

### マーク・リストの確認

登録したマーク・リストを確認します。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

マーク・マップの表示に変わり、リアルタイムに登録したマーク・リストが表示されます。

マークの値は、この表示に入る前のタイムベースによって異なります(下記図は、タイムベースが“BAR/BEAT/CLK”の表示例です)

MARK	MAP	BAR	BEAT	CLK
00	-02	BAR	1	00 S00
01	012	BAR	1	00 Non
02	020	BAR	4	30 Non
#03	028	BAR	6	46 Non
04	022	BAR	2	30 Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアルまたは [CURSOR / ] キーで、登録したマークをスクロールして確認できます。

マーク・マップの表示では、マーク・リストの確認以外に後述の「マークの移動」、「マークに名前を入力」、「マークを指定してロケート」、「マークの削除」、および「マークの追加」などの操作が実行できます。

#### <覚えておきましょう!>

上記マーク・マップ表示の状態ですべて [TIME BASE SEL] キーを押すと、時刻(または小節)表示とマーク・ネーム表示を交互に切り換えできます。

- 3 確認後 [EXIT/NO] キーを押します。  
ノーマル・ディスプレイに変わります。

### マークの移動

登録済みのマーク位置を変更します。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

マーク・マップの表示に変わります。

MARK	MAP	BAR	BEAT	CLK
00	-02	BAR	1	00 S00
01	012	BAR	1	00 Non
02	020	BAR	4	30 Non
#03	028	BAR	6	46 Non
04	022	BAR	2	30 Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で希望のマークを反転させた後、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

選択したマーク・メモリーのエディット表示に変わります。

MARK	MAP	MARK03	Edit
028	BAR	6	46CLK
Name = ABS 0			
Scene = Non			
Hit ENTER or EXIT			

- 3 エディット・ポイントは [CURSOR ◀▶] キーで移動し、[JOG] ダイアルで希望の数値を入力します。

[CURSOR ◀▶] キーを押していくと、エディット・ポイントが下図のように移動します。

MARK	MAP	MARK03	Edit
028	BAR	6	46CLK

↑ ↑ ↑

- 4 時刻(小節)の変更が終わったら [ENTER/YES] キーを押します。

変更した値が再登録され、マーク・マップ一覧表示に変わります。

- 5 [EXIT/NO] キーを押して、ノーマル・ディスプレイに戻します。

## マークに名前をつける

マークに任意の名前を付けます。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

前述と同様、マーク・マップの表示に変わります。

MARK MAP	BAR	↓
00:-02BAR	1/00	S00
01:012BAR	1/00	Non
02:020BAR	4/30	Non
03:028BAR	6/46	Non
04:022BAR	2/30	Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で希望のマークを反転させた後、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

選択したマーク・メモリーのエディット表示に変わります。

MARK MAP	MARK03 Edit
028BAR	6/46CLK
Name =	ABS 0
Scene =	Non

Hit ENTER or EXIT

- 3 [CURSOR ◀▶] キーを押していき、エディット・ポイントをネームの左端に移動します(点滅)

MARK MAP	MARK03 Edit
028BAR	6/46CLK
Name =	ABS 0
Scene =	Non

Hit ENTER or EXIT

エディット・ポイントをここに移動します。

- 4 エディット・ポイントは [CURSOR ◀▶] キーで移動し、[JOG] ダイアルで希望の文字/数字/記号などを入力します。

名前は最大 14 文字まで入力できますが、表示は制限されます。エディット・ポイントでは下記の文字/記号/数字が入力できません(ヒント:[SHIFT] キーを押しながら [JOG] ダイアルを回すと、下記 枠にジャンプします)

#%&*( )+,-./0123456789:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNQRST
UVWXYZ[¥]^_`@bcdefghijklm
nopqrstuvwxyz</>+*_!"

- 5 名前を入力した後 [ENTER/YES] キーを押します。

選択したマークに任意の名前が登録されます。

- 6 [EXIT/NO] キーを押します。

ノーマル・ディスプレイに変わります。

## マークの追加

マーク・リストに新たなマークを追加します。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

マーク・マップの表示に変わります。

MARK MAP	BAR	↓
00:-02BAR	1/00	S00
01:012BAR	1/00	Non
02:020BAR	4/30	Non
03:028BAR	6/46	Non
04:022BAR	2/30	Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアルまたは [CURSOR / ] キーで [New Mark] を反転させ、[SHIFT] キーを押しながら [TIME BASE SEL/F2] キーを押します。

“[New Mark]”表示は、現在登録されているマークの一番最後に表示されます。

MARK MAP	BAR	↓
01:012BAR	1/00	Non
02:020BAR	4/30	Non
03:028BAR	6/46	Non
04:022BAR	2/30	Non
05:[ New Mark ]		

EDIT

点滅

MARK MAP	MARK05 Edit
001BAR	1/00CLK
Name =	MARK
Scene =	Non

Hit ENTER or EXIT

“001BAR”の“001”が点滅し、エディット可能な表示に変わります。初期設定におけるマーク・ネームは“MARK”という仮ネームが付けられ、シーンは何も張り付けられていないことを示す“Non”を表示します。

- 3 [CURSOR ◀▶] キーでエディット・ポイントを移動し、[JOG] ダイアルで希望のBAR/BEAT/CLK値を入力します。

時刻 (ABS または MTC) 表示になっているときも同じ要領でエディットします。

- 4 エディットが終了したら [ENTER/YES] キーを押します。新たにエディットしたマークが追加登録され、マーク・マップ表示に変わります。

- 5 [EXIT/NO] キーを押してノーマル・ディスプレイに戻します。

### <覚えておきましょう!>

マークを追加する時点で名前をつけたり、シーン・シーケンスを行う際のシーンを張り付けることも可能です。名前をつけるには前述の「マークに名前をつける」を参照し、シーンの張り付けについては「ミキサーの色々な機能」に記載されている「シーン・メモリー」を参照してください。

## マークを指定して削除

任意のマークを指定して削除します。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

前述と同様、マーク・マップの表示に変わります。

MARK	MAP	BAR	J
00:	-02BAR	1/00	S00
01:	012BAR	1/00	Non
02:	020BAR	4/30	Non
*03:	028BAR	6/46	Non
04:	022BAR	2/30	Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で希望のマークを反転させた後、[SHIFT] キーを押しながら [UNDO/REDO/F3] キーを押します。

“Delete!” メッセージが現れ、“Sure?” が点滅します。中止するときはこの段階で [EXIT/NO] キーを押してください。

MARK	MAP	BAR	J
00:	020BAR	1/00	S00
*****			
03:	028BAR	6/46	Non
Delete!	Sure?		
** REC+YES or NO **			

LOCATE    EDIT    DELETE

点滅

- 3 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

選択したマークがマーク・リストから削除され、削除した以降のマークは繰り下がります。

つまり、マーク10までのリストからマーク3を削除すると、マーク4がマーク3に入れ代わる・・・というように順に置き換えられます。

- 4 [EXIT/NO] キーを押します。

ノーマル・ディスプレイに変わります。

## マークを指定してロケート

任意のマークを指定してダイレクトにロケートします。

- 1 停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押します。

前述と同様、マーク・マップの表示に変わります。

MARK	MAP	BAR	J
00:	-02BAR	1/00	S00
01:	012BAR	1/00	Non
02:	020BAR	4/30	Non
*03:	028BAR	6/46	Non
04:	022BAR	2/30	Non

LOCATE    EDIT    DELETE

- 2 [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で希望のマークを反転させた後、[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押します。

選択したマークへロケートし、ノーマル・ディスプレイに変わります。

### <覚えておきましょう!>

前述の、「マーク位置のエディット」を実行した後上記操作を行うと、エディットしたマーク位置へ速やかに移動(ロケート)することができます。

# 応用編

ここでは VF80EX の色々な機能を応用し、更に一歩踏み込んだ使い方をご紹介します。

## メトロノーム機能

VF80EX には、拍子 (4/4, 3/4 など) とテンポ (30 ~ 250) を設定可能なテンポマップを内蔵しています。このテンポマップに従ってメトロノーム音 (クリック音) を出力することが可能です。外部のメトロノームやリズム・ボックスを使うことなく、VF80EX 本体から出力するリズムに合わせて録音することができます。なお、メトロノーム音は、SETUP モードにある「メトロノーム機能の設定」を「On」にすることで、VF80EX のトラック 6 から出力されます。

### <注意>

メトロノーム音の出力トラックに設定されたトラック 6 は、録音したり、そのトラックに録音されている音の再生はできません。メトロノーム機能を使う作業が終わったら、必ず SETUP モードの「メトロノーム機能」を「Off」に設定し直してください。

### テンポ・マップの設定

メトロノーム音 (クリック音) を出力するには、まずテンポマップを設定します。

テンポマップは、SETUP モードの「拍子の設定」メニュー、および「テンポの設定」メニューで設定します。なお、テンポマップの初期設定は「4/4 拍子：テンポ=120」に設定されていて、この初期設定値を変更しない場合には、以下の手順は不要です。つまり、常に 4/4 拍子：テンポ=120 のメトロノーム音が出力されることを意味しています。

- 1 本機が停止している状態で [SETUP] キーを押して、SETUP モードへ入ります。  
SETUP メニューを選択する表示に変わります。
- 2 JOG ダイヤルで「Signature Set」メニューを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
拍子を設定する表示に変わりますので、131 ページ記載の「拍子の設定」手順を参照し、希望の拍子を設定します。
- 3 拍子の設定が済んだら [EXIT/NO] キーを押して、SETUP メニューを選択する表示に戻します。
- 4 次に、JOG ダイヤルで「Tempo Set」メニューを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
テンポを設定する表示に変わりますので、133 ページ記載の「テンポの設定」手順を参照し、希望のテンポを設定します。
- 5 テンポの設定が済んだら [EXIT/NO] キーを押して、SETUP メニューを選択する表示に戻します。  
続けてつぎの「メトロノーム機能の設定」を行います。

### メトロノーム出力の設定

つぎに、メトロノームをどのトラックから出力するかを指定するかを設定します。テンポマップの設定と同様、SETUP モードの「メトロノーム機能の設定」メニューで設定します。

- 1 JOG ダイヤルで「Click?」メニューを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
初期設定では「Off」が点滅します。
- 2 JOG ダイヤルで「On」を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
メトロノーム音がトラック 6 から出力されるようになります。
- 3 設定が済んだら [EXIT/NO] キーを押していき、SETUP モードから抜け出します。

### タイムベースを BAR/BEAT に設定

- 1 [TIME BASE SEL] キーを押して、タイムベース表示を「BAR/BEAT」表示に切り換えます。  
「BAR/BEAT」表示に切り替えることで、設定したテンポマップの拍子がディスプレイで確認できます。

### メトロノーム音の確認

- 1 [PLAY] キーを押して VF80EX を再生します。  
トラック 6 のレベルメータに、メトロノーム音のレベルが表示されます。  
このとき、[MASTER] フェーダー/トラック 6 のフェーダーを「0」位置まで上げておき、[PHONES] つまみを上げていくと、メトロノーム音がモニターできます。

このようにすることで、VF80EX をメトロノームとして利用したり、メトロノーム音をガイドにして録音することができます。



## バウンス機能 (ピンポン録音)

録音する空きトラックが少なくなったときなど、複数のトラックに録音された演奏をまとめて他のトラックへ録音します。この操作を「バウンス」(またはピンポン)と呼び、操作パネルにある [BOUNCE MODE] キー一つの操作で実行できるようになります。VF80EX では、バウンス・モードをON にすると自動的にトラック7/8 がREADY トラックに設定され、トラック1 ~ 6 に録音されている演奏をトラック7/8 へバウンスできるようになります。  
**ここでは例として、トラック1 ~ 4 にはモノラル録音、トラック5 と6 にはステレオ録音されていることを前提にして、これらの演奏をミックスしてトラック7/8 へバウンスします。**

### バウンス・モードのON/OFF

- [BOUNCE MODE] キーを押します。**  
 キーを押すごとに“ON”と“OFF”が交互に切り替わります。バウンス・モードを“ON”にするとキーが点灯し、バウンス・モード表示が変わると同時にリメインが表示されます。



また、自動的にトラック7/8 がREADY になり、トラック7/8 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーのみが赤く点滅します。バウンス・モードが“ON”になっているときは、トラック7/8 以外のトラックをREADY にすることはできません。また、トラック7/8 を再生することもできません。

#### <注意>

PEAK LED が点灯すると、バウンスする録音が歪んでしまいます。各トラックの音量を調整するときは、PEAK LED が点灯しないように気をつけてください。

ディスプレイのレベル・メータには、トラック1 ~ 6 の再生レベル、トラック7/8 の入力レベル、およびステレオ・バスL, R の出力レベルが振れてきます。[PHONES] つまみを上げていくと、モニター音が聞こえてきます。



- レベル調整が終了したらレコーダーを停止させ、プログラムの先頭に戻します。

### PAN の設定

- [PAN] キーを押して、各トラックのPANを設定します。**  
 トラック1 ~ 4 のPAN は好みに合わせて設定し、トラック5 を左いっぱい設定し、トラック6 を右いっぱい設定します。PAN の設定については、前述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。
- PAN の設定が終了したら [EXIT/NO] キーを押します。バウンス・モード表示が変わります。

### 各トラックの音量 / 録音レベルの調整

- [MASTER] フェーダーを“0”位置に上げておきます。**
- [RECORD] キーのみを押します。**  
 [RECORD] キーが点滅し、トラック7/8 がインプットモニターになります。
- [PLAY] キーを押してVF80EX を再生させ、トラック1 ~ 6 のフェーダーで各トラックの音量バランスを調整します。**  
 このとき、PEAK LED が点灯しないように各トラック・フェーダーを調整します。

### バウンスの本番

- [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して、バウンスを開始します。**  
 前述設定したレベル / 定位でトラック7/8 へバウンスされていきます。
- バウンスが終了したら [STOP] キーを押してレコーダーを停止させます。

このように、複数トラックの演奏をまとめることで、空きになったトラックへ新たな演奏を録音することが可能になります。

#### <覚えておきましょう！>

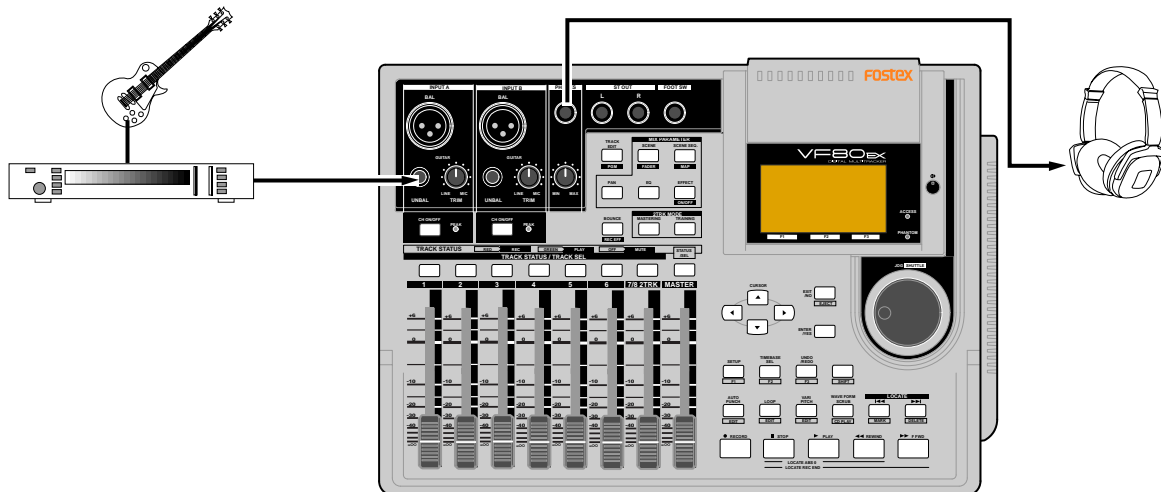
各トラックの音量バランスを調整する際、好みに応じてイコライジングしたり、ループ・エフェクトをかけることができます。イコライジング、およびループ・エフェクトのかけかたについては、前述の「ミキサーの色々な機能」を参照してください。

#### <注意>

BOUNCEモードでは、L01 ~ L38 から1つのエフェクト・タイプが使用できます。なお、インサート・エフェクトに使用するL39 ~ L44 が選択されている状態からBOUNCEモードへ入ると、エフェクト・タイプは“L01: Norm HALL”が選択された状態になります。

## トレーニング・モード

VF80EXには「**トレーニング・モード**」が装備され、トラック7/8のみを再生しながら演奏テクニックなどの練習が行えます。トレーニング・モードでは、再生スピードを遅くしたりピッチの可変が可能となり、憧れのミュージシャンが演奏するギター・テクニックなどを練習するときに便利です。さらに、センター定位のボーカルやギター・ソロを消すことも可能ですから、録音されている曲のバック演奏に自分の演奏を合わせるなど、よりハイ・レベルな練習が行えます。ここでは例として、自分のギター演奏をトラック7/8に録音された演奏に合わせて練習していきます。



### <覚えておきましょう！>

**トレーニング・モードで再生できるのは、トラック7/8のみです。**

そのため、あらかじめ練習に使用する曲などをトラック7/8に録音しておく必要があります。

トラック7/8以外に録音されている曲を使う場合には、「**トラック・エクスチェンジ**」を使って事前にその演奏をトラック7/8に入れ替えておきましょう。

また、後述の「**デジタル録音**」を利用して、外部機器（CD、MDなど）からトラック7/8にデジタル録音しておくくと便利です。

### <注意>

CD、MDなど著作権を保有する曲を録音するときは、トレーニング・モードで練習したり、お客様自身が聴いて楽しむこと以外に使用しないでください。著作権のある曲などを営利目的などに利用した場合は、法律で罰せられますのでご注意ください。

### <注意>

トレーニング・モードがONになっているときは、録音作業やトラック7/8以外の再生もできません。

## 楽器 / ヘッドフォンの接続

**1** 接続する前には、[MASTER] フェーダーを“-”位置に下げてください。

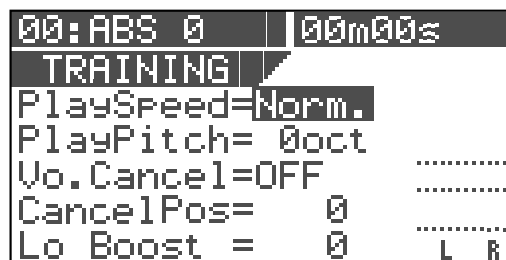
**2** 上図のように、演奏する楽器 / モニター用のヘッドフォンを接続します。

楽器の接続は、[INPUT A] または [INPUT B] のどちらでも構いません。

## トレーニング・モードのON/OFF

**1** [TRAINING] キーを押します。

キーを押すごとに“ON”と“OFF”が交互に切り替わります。トレーニング・モードをONにすると [TRAINING] キーが点灯し、トレーニング・モードの表示に変わります。



トレーニング・モード表示ではつぎの各設定が可能で、[CURSOR] キーを押していくと設定したい項目が選択(反転)できます。

1. 再生速度の設定
2. 再生ピッチの設定
3. センター・キャンセラーのON/OFF 設定
4. キャンセル・ポジションの設定
5. Lo ブーストの設定 (ベース音の強調)

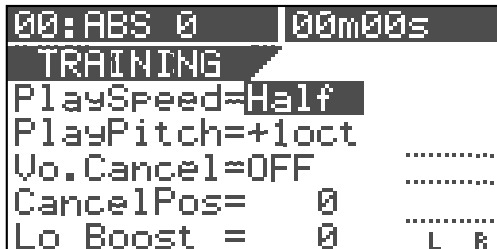
### <注意>

上記設定における「再生速度」のみは、VF80EXが停止状態のときに設定が可能です。それ以外の設定は再生中でも変更できます。

### 再生スピードを遅くする

この操作は、レコーダーが停止状態の時のみ設定できます。

- 1 “Play Speed” の “Norm.” が反転している状態で、[JOG]ダイヤルを回して “Half” に設定します。  
再生スピードが半分に設定され、自動的にピッチが1オクターブ上がります。ピッチを変えるには次項を参照。

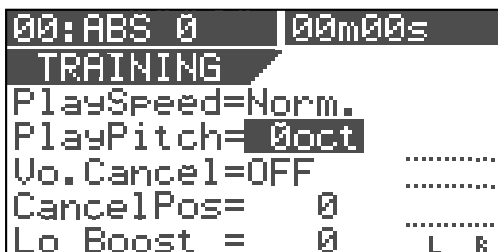


- 2 元のスピードに戻す場合は、[JOG]ダイヤルを回して “Norm.” に設定します。  
元の再生スピードに変わります。

### ピッチを変える

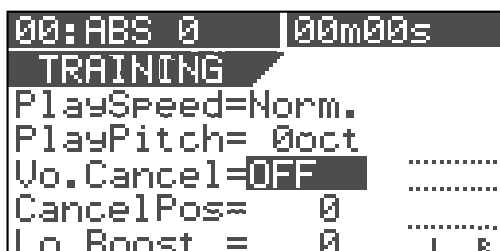
以下の各設定は、レコーダーが再生中でも停止中でも可能です。

- 1 [CURSOR ]キーで “Play Pitch” の設定項目を反転させ、[JOG]ダイヤルで希望のピッチに設定します。  
ピッチは±1オクターブの範囲で設定できます。



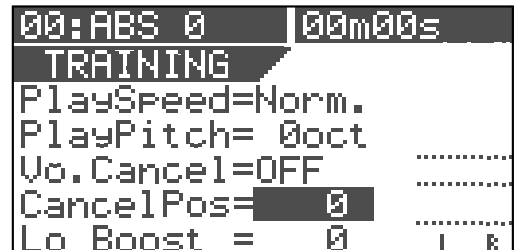
### センターの音を消す

- 1 [CURSOR ]キーで “Vo.Cancel” の設定項目を反転させ、[JOG]ダイヤルでセンター・キャンセラーを “ON” に設定します。  
センター定位の音を消すことができます。  
曲によっては完全に消すことが出来ない場合があります。  
そのときは、次項の操作を行ってください。



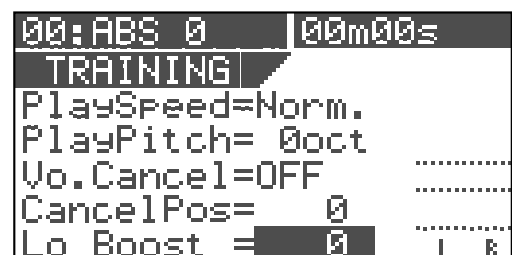
### キャンセル・ポジションの移動

- 1 [CURSOR ]キーで “Cancel Pos” の設定項目を反転させ、[JOG]ダイヤルでキャンセル・ポジションを任意に設定します。  
キャンセル・ポジションは、“-99” ~ “0” ~ “+99” の範囲で1ステップごとに移動できますので、消したい音が最も小さくなるように設定してください。



### ベース音を強調する

- 1 [CURSOR ]キーで “Lo Boost” の設定項目を反転させ、[JOG]ダイヤルでブースト・レベルを任意に設定します。  
ブースト・レベルは、“0” ~ “10” の範囲で1ステップごとに設定できます。



### 自分の演奏を重ねて練習

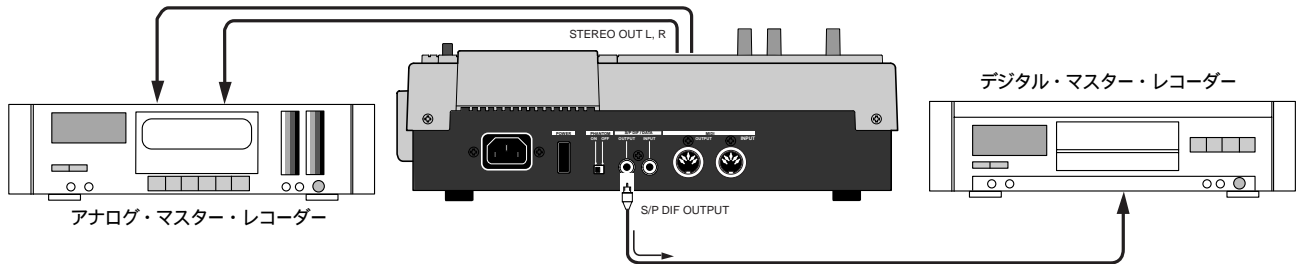
- 1 [MASTER] フェーダーは “0” 位置に上げておきます。
- 2 [PLAY] キーを押してVF80EXを再生させて、トラック7/8のフェーダーを徐々に上げていきます。  
ディスプレイのステレオ・アウトL/Rの出力レベルが振れていきますので、[PHONES]つまみを上げてヘッドフォンの音量を調節します。
- 3 トラック7/8の再生音に合わせてギターを演奏し、接続したインプットのPEAK LEDが点灯しないように [TRIM]ノブを調整します。  
ヘッドフォンからは、トラック7/8の演奏と自分のギター演奏が聞こえてきます。  
このとき、トラック7/8のフェーダーを下げていくと、ヘッドフォンからは自分の演奏のみが聞こえてきます。

## マスタリング・モード

VF80EXのトラック7/8を、マスタリング専用のトラックとして活用します。

前述の「バウンス」で複数のトラックをひとつにまとめた後、マスタリング専用のエフェクトをかけながら外部のマスター・レコーダー（アナログ、またはデジタル機器）へ録音することができます（下の接続図を参照）

この機能を実現するのが「マスタリング・モード」で、操作パネルにある [MASTERING] キーでモードのON/OFFを切り換えます。マスタリング・モードを“ON”にすると自動的にトラック7/8の再生のみが可能となり、専用のマスタリング・エフェクトが機能するようになっています。下記操作は、トラック7/8にミックスされたステレオ信号が録音されていることを前提にしています。



### 再生するプログラムを選択

複数のプログラムが設定されている場合には、プログラム・セレクト機能で事前に再生するプログラムを立ち上げておきます。プログラム・セレクトについては「レコーダーの色々な機能」を参照してください。

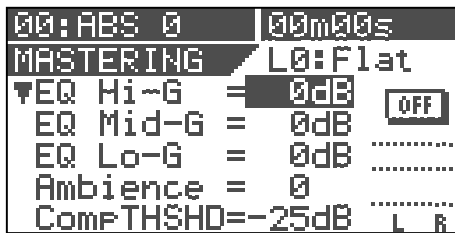
### マスタリング・モードのON/OFF

#### 1 [MASTERING] キーを押します。

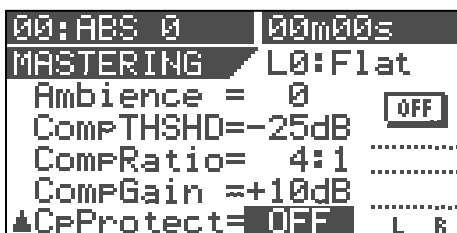
[MASTERING] キーを押すごとに、マスタリング・モードのON/OFFが交互に切り替わります。

マスタリング・モードを“ON”にすると [MASTERING] キーが点灯し、下記ディスプレイが表示されます。

同時に、トラック7/8の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キー、およびマスターの [STATUS/SEL] キーのみが点灯（緑）します。



上記ディスプレイは、トラック7/8に内蔵されている「マスタリング・エフェクト」の機能を設定する表示で、[CURSOR] キーを押していくと設定項目が下へスクロールして表示されます。上へスクロールするには [CURSOR] キーを押します。



各設定項目の詳細は次表を参照してください。

ライブラリー		次ページ表にある10種類のライブラリーから任意に選択できます。
EQ	High Gain	高域成分の量を調整します。 調整範囲：-18dB ~ 0 ~ +18dB Freq.およびQは固定(後述のライブラリー・リストを参照)
	Mid Gain	中域成分の量を調整します。 調整範囲：-18dB ~ 0 ~ +18dB Freq.およびQは固定(後述のライブラリー・リストを参照)
	Low Gain	低域成分の量を調整します。 調整範囲：-18dB ~ 0 ~ +18dB Freq.およびQは固定(後述のライブラリー・リストを参照)
Ambience	Rev Level	リバーブ成分の量を調整します。 調整範囲：0 ~ 99
	Rev Time	固定(後述のライブラリー・リストを参照)
	Pre Delay	
Compressor	Threshold	コンプレッサーのスレッシュホールドを調整します。 調整範囲：-50dB ~ 0dB (1dB 毎)
	Ratio	コンプレッサーのレシオ(比)を調整します。 調整範囲：:1, 20:1, 10:1, 8:1, 6:1, 5:1, 4:1, 3.5:1, 3:1, 2.5:1, 2:1, 1.7:1, 1.5:1, 1.3:1, 1.1:1, 1:1
	Gain	コンプレッサーのゲインを調整します。 調整範囲：0dB ~ +18dB (1dB 毎)
	Attack	固定(後述のライブラリー・リストを参照)
Copy Protect		S/P DIF出力のコピー・プロテクトON/OFFを設定します。 設定範囲：ON または OFF ONに設定すると、S/P DIFデジタル出力信号に、一回のコピーを可能にするフラグを立てることができ、デジタル録音したマスター・テープからはデジタル・コピーをできなくすることができます。

**<覚えておきましょう！>**

任意のエフェクト・ライブラリーを選択すると、選択したライブラリーにおける初期設定のパラメータ値が表示されます。詳細はこの後の「エフェクト・ライブラリーの詳細」を参照してください。

**マスタリング・エフェクトの設定**

**1** [MASTER] フェーダーを “0” 位置に上げておきます。

**2** VF80EXを再生させて、トラック7/8のフェーダーを徐々に上げていきます。

[PHONES] つまみを回していくと、トラック7/8の演奏が聞こえてきます。

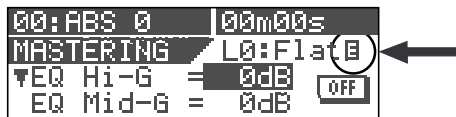
マスタリング・モードでは、トラック7/8以外のトラックは再生できませんので、フェーダーを上げて音は聞こえてきません。

**3** [CURSOR / ] キーで設定する項目を反転させ、[JOG] ダイアルで希望の数値や設定を選択しながら好みのエフェクトをかけていきます。

マスタリング・エフェクトのかかったトラック7/8の演奏がモニターできます。

**<覚えておきましょう！>**

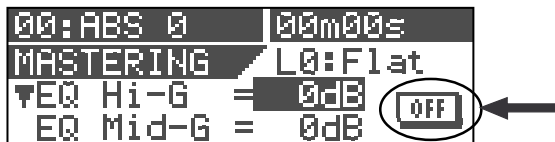
選択したライブラリーのパラメータを個々に調整すると、ディスプレイのライブラリー・ネーム横に“E”マーク(下図矢印部分)が点灯します。これは、選択したライブラリーの初期設定値と異なっていることを示しています。



**マスタリング・エフェクトのON/OFF**

**1** エフェクトのON/OFFを切り替えるには、[CURSOR / ] キーで下図のアイコンを反転させ、[JOG] ダイアルで“ON”または“OFF”を選択します。

“ON”を選択するとエフェクト効果音が出力され、“OFF”を選択するとドライ音が出力されます。



**マスター・レコーダーへ録音**

**1** マスター・レコーダーを録音スタンバイにして、エフェクトを調整したVF80EXを再生します。

この段階でマスター・レコーダーの録音レベルを設定します。VF80EXの[MMASTER] フェーダーでステレオ・アウトL, Rからの出力レベルがコントロールできます。

デジタル・マスター・レコーダーへ録音する場合は、レコーダー側で録音レベルの設定は必要ないため、VF80EXの[MMASTER] フェーダーで録音レベルをコントロールします。

**2** 録音レベルの設定後VF80EXを停止させ、再生するプログラムの先頭に戻しておきます。

**3** マスター・レコーダーの録音を開始した後VF80EXを再生します。

マスタリング・エフェクトのかかったステレオ・アウトL, R信号がマスター・レコーダーへ録音されていきます。

**4** 録音終了後、双方の機器を停止させます。

**<覚えておきましょう！>**

デジタル・マスター・レコーダーへS/P DIF デジタル信号で録音する際、コピー・プロテクトを“ON”に設定して録音すると、他のレコーダーにデジタル・コピーできなくなります。大切な録音をコピーされないようにするとき便利です。

**エフェクト・ライブラリーの詳細**

マスタリング・モードにおいてのみ機能するマスタリング・エフェクトには、10種類のエフェクト・ライブラリーを備えています。

前述のマスタリング・エフェクトを設定する際、用途に合わせたライブラリーを選択してご利用いただけます。

各ライブラリーにおける各パラメータ(EQ/REVERB/COMP)の初期設定値は、次表を参照してください。

**L0: Flat**

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	0	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1
EQ Hi	0	4kHz	H-S
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-25		
Comp Ratio	4 : 1		
Comp Gain	+10		
Attack Time = 8ms : 固定			

**<特長>**

どんなジャンルにも幅広く使えるマスタリングの王道エフェクト。

**L1: Wet Mix**

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	0	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1.0
EQ Hi	+4.0	8kHz	H-S
Ambience	75 (Rev Level)		
Rev Time=0.5s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-30		
Comp Ratio	3 : 1		
Comp Gain	+10.0		
Attack Time = 5ms : 固定			

**<特長>**

乾いたサウンドに潤いを持たせる、しっとり仕上げ系マスタリング・エフェクト。

### L2: Light Mix

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	0	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1.0
EQ Hi	+4.0	8kHz	H-S
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-42		
Comp Ratio	3 : 1		
Comp Gain	+18.0		
Attack Time = 10ms : 固定			

#### <特長>

暗めのサウンドに明るさを持たせる、ライト感覚のマスタリング・エフェクト。

### L3: Live Mix

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	0	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1.0
EQ Hi	-18	8kHz	H-S
Ambience	99 (Rev Level)		
Rev Time=0.1s / Pre Dly=30ms : 固定			
Comp THSHD	-20		
Comp Ratio	1.5 : 1		
Comp Gain	+8		
Attack Time = 5ms : 固定			

#### <特長>

小規模ライブハウスでのライブ収録風サウンドに仕上げるマスタリング・エフェクト。

### L4: Pop Mix

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	-3	400Hz	L-S
EQ Mid	-3	500Hz	2.0
EQ Hi	+2	4kHz	H-S
Ambience	80 (Rev Level)		
Rev Time=0.7s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-36		
Comp Ratio	3.5 : 1		
Comp Gain	+18		
Attack Time = 10ms : 固定			

#### <特長>

ボーカルを中心とした一般的ポップ・ミュージックに最適な、ポップな仕上がりのマスタリング・エフェクト。

### L5: Dance

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	+10	400Hz	L-S
EQ Mid	-18	550Hz	3.5
EQ Hi	+15	10kHz	3.5
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-30		
Comp Ratio	5 : 1		
Comp Gain	+14		
Attack Time = 5ms : 固定			

#### <特長>

フロアでのプレイバック用に最適なマスタリング・エフェクト。オーディエンスを熱狂させるスピード感が身上。

### L6: Hard

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	0	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1
EQ Hi	0	4kHz	H-S
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-36		
Comp Ratio	8 : 1		
Comp Gain	+18		
Attack Time = 5ms : 固定			

#### <特長>

マニアックな“ビット立てまくり”マスタリング系の、パワー溢れるエフェクト。

### L7: 70s

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	-6	400Hz	L-S
EQ Mid	0	1kHz	1
EQ Hi	LPF ON	6kHz	LPF
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-10		
Comp Ratio	5 : 1		
Comp Gain	+2		
Attack Time = 5ms : 固定			

#### <特長>

懐かしのソウルフルなエネルギー感を醸し出す、70年代系のマスタリング・エフェクト。

### L8: Hall

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	+4	400Hz	L-S
EQ Mid	-4	500Hz	1
EQ Hi	-8	6kHz	H-S
Ambience	80 (Rev Level)		
Rev Time=3.0s / Pre Dly=100ms : 固定			
Comp THSHD	-25		
Comp Ratio	1.5 : 1		
Comp Gain	+5		
Attack Time = 8ms : 固定			

#### <特長>

コンサート・ホールでのコンサート収録風サウンドに仕上げるマスタリング・エフェクト。

### L9: LO\_FI

	Gain	Freq.	Q
EQ Lo	-18	400Hz	L-S
EQ Mid	+15	2kHz	1
EQ Hi	LPF ON	2kHz	LPF
Ambience	0 (Rev Level)		
Rev Time=1.0s / Pre Dly=0ms : 固定			
Comp THSHD	-25		
Comp Ratio	∞ : 1		
Comp Gain	+5		
Attack Time = 5ms : 固定			

#### <特長>

周波数帯域を大幅に絞り込み、“ヌケの悪い”Lo-Fi感を醸し出すマスタリング・エフェクト。

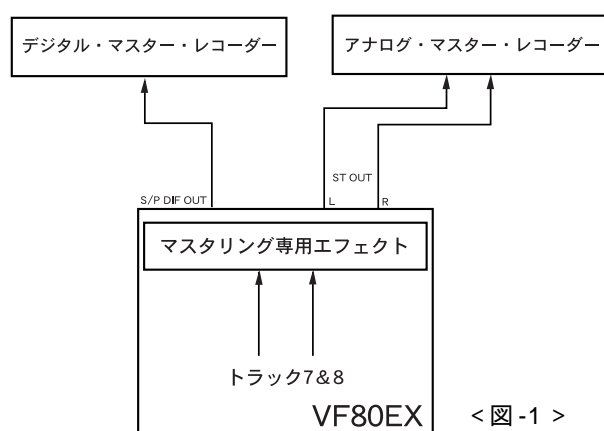
## インターナル・マスタリング・モード

「インターナル・マスタリング・モード」は、前述記載の「マスタリング・モード」を拡張して、トラック7 & 8にまとめた曲にマスタリング・エフェクトをかけながら、VF80EXのカレント・ドライブ上に記録する機能です。

これにより、前述の「マスタリング・モード」のように外部マスター・レコーダーを使用しなくとも、VF80EX自身で音質劣化のない高音質のマスター曲を作ることができます(マスタリング・モードとインターナル・マスタリング・モードの違いは、下の図を参照してください)。

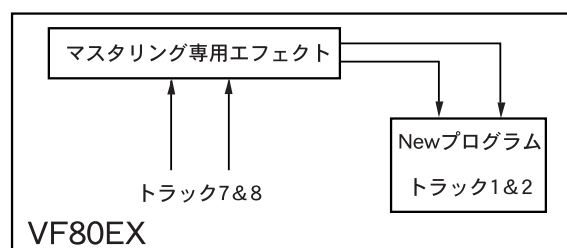
また、本機に搭載されているCD-R/RWドライブを利用することで、「インターナル・マスタリング・モード」で作り上げた曲のオリジナル・オーディオCDが作成できます(詳細については、後述123ページの「オーディオCDの作成」をお読みください)。

### <マスタリング・モード>



<図-1>

### <インターナル・マスタリング・モード>



<図-2>

インターナル・マスタリング・モードでは、<図-2>のようにすべての作業をVF80EX本体で行います。

### <インターナル・マスタリング・モードを実行する前にお読みください！>

インターナル・マスタリング・モードを実行すると、現在使用しているカレント・ドライブ上に新しいプログラムが自動的に作成され、“**既存プログラム数+1のプログラム・ナンバー**”が設定されます。

例として、現在カレント・ドライブに8つのプログラム(P01～P08)が存在する状態で、任意のプログラム・データをインターナル・マスタリング・モードで記録すると、自動的に新しいプログラム9(P09)が作成されて、P09のトラック1と2にマスタリング・モードで調整された信号が記録されます。**ただし、本機が以下の状態にあるときは、インターナル・マスタリング・モードは実行できませんのでご注意ください。**

#### 1. 記録領域が十分であっても、既にプログラムが99(最大)存在する場合：

インターナル・マスタリング・モードを実行しようとするとき“**Can't New PGM!**”が表示され、操作は無効となります。このような警告が表示された場合は、不要なプログラムをデリート(削除)してから実行してください。

#### 2. プログラム数が99以下であっても、記録可能な領域(リメイン)が足りない場合：

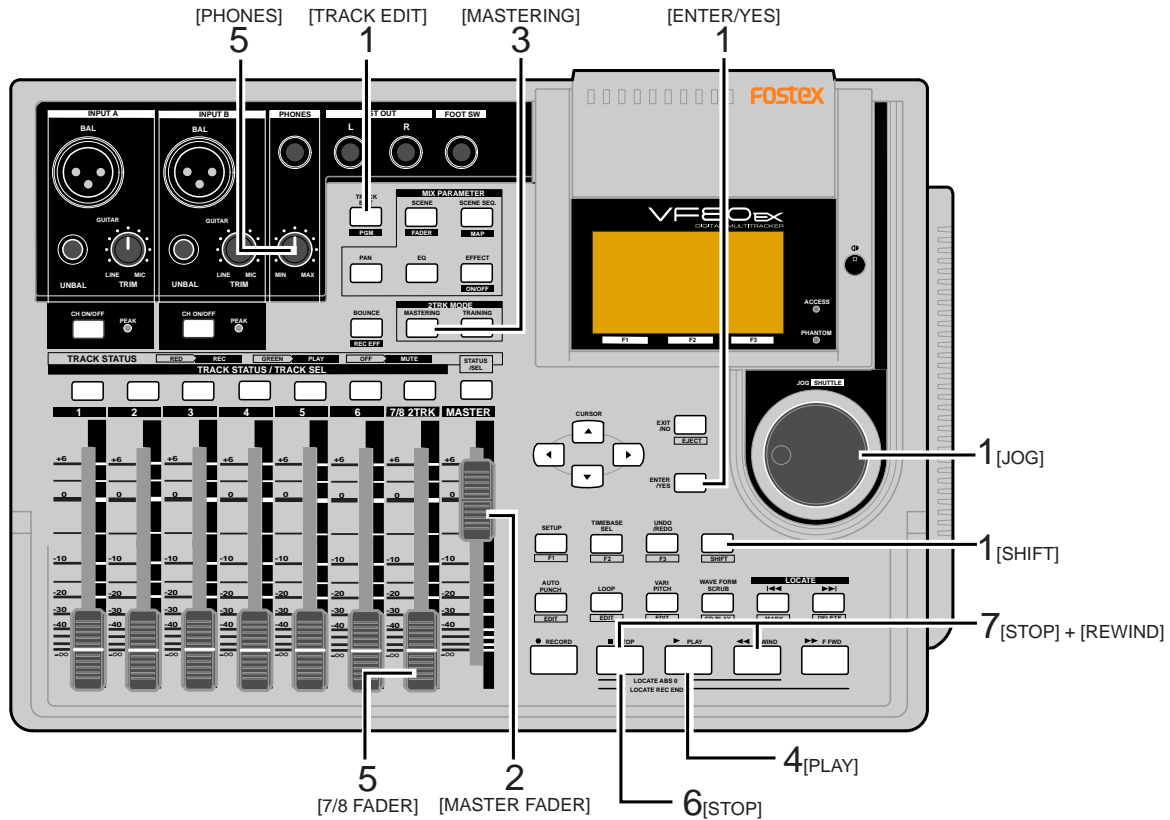
インターナル・マスタリング・モードを実行しようとするとき“**Over Time!**”が表示され、操作は無効となります。このような警告が表示された場合は、不要な記録済みデータをイレースしたり、不要なプログラムを削除してから実行してください。

「プログラムの削除」については本文の62ページ、「トラック・データのイレース」については66ページをお読みください。

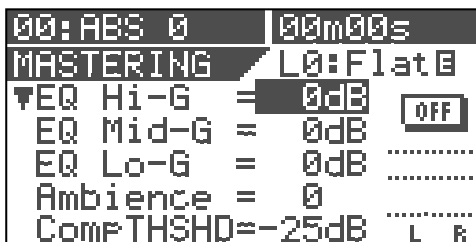
## インターナル・マスタリング・モードのリハーサル

インターナル・マスタリング・モードを実行する前にプログラムを再生して、トラック7 & 8の再生レベルやマスタリング・エフェクトを調整し、納得のゆくまで「リハーサル」を行います。

ここからの操作は、再生するプログラムのトラック7 & 8にバウンス (ピンポン) された曲が録音されていることを前提としています。また、[PHONES] 端子にはモニター用のヘッドフォンを接続しておきます。



- 1** マスタリングしたいプログラムを立ち上げます。  
停止状態で、[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT/PGM] キーを押した後、[JOG] ダイアルでプログラムを選択して [ENTER/YES] キーを押します。
- 2** [MASTER] フェーダーを“0”位置に上げておきます。
- 3** [MASTERING] キーを押します。  
マスタリング・モードへ入り、マスタリング・エフェクトを調整する表示に変わります。  
同時に [MASTERING] キーが赤く点灯し、トラック7/8の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーとマスター・チャンネルの [STATUS/SEL] キーのみが緑の点灯に変わります。



<マスタリング・エフェクトを調整する表示>

- 4** [PLAY] キーを押して、プログラムの先頭から再生します。  
マスタリング・エフェクトを調整する表示のまま再生を始めます。  
同時に、トラック1と2が内部的にインプットモニターとなり、レベル・オーバーをPEAK LEDで監視することが可能になります。  
トラック・フェーダー7/8を徐々に上げ、[PHONES] つまみを回していくと、ヘッドフォンからマスタリングされている音がモニターできます。また、マスタリング・レベルはディスプレイ右のレベル・メータに表示されます。
- 5** 再生しながらトラック・フェーダー7/8でトラック7 & 8の再生レベルを調整し、必要なマスタリング・エフェクトを設定します。  
PEAK LEDが頻繁に点滅したり点灯しないよう、レベル調整してください。  
特に、EQやコンプレッサーのパラメータを大きく変化させたときレベル・オーバーになりやすいため、レベル・メータ、モニター音に加え、PEAK LEDを監視しながら、曲の音質やレベルを整えていきます。

マスタリング・エフェクトのパラメータを調整するには、[CURSOR] キー / で項目を選択し、[JOG] ダイアルでパラメータ値を可変します。



**<覚えておきましょう！>**

マスタリング・エフェクトでは、EQ (HI, MID, LOW)、アンピエンス(リバブ)、コンプレッサーの各設定ができ、好みの音質に上げることが可能です。  
マスタリング・エフェクトの詳細は、前述の77ページを参照してください。

**<ご注意！>**

インターナル・マスタリング・モードでは、マスタリング・エフェクトの設定項目にある“**CpProtect (Copy Protect)**”のON/OFF設定を行っても、何ら影響することはありません。コピー・プロテクトの設定は、後述のオーディオCDを作成する過程で行うようになっています。詳細は、後述「**ソング・データのセーブ/ロード**」の113ページ「**オーディオCDの作成**」をご覧ください。

**6** 調整が終わったら、[STOP] キーを押してVF80EXを停止させます。

**7** [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、プログラムの先頭へ戻します。

速やかにプログラムの先頭へ移動し、ディスプレイ右上部のタイム表示が“00m 00s”になります。  
VF80EXを停止させてプログラムの先頭に戻しても、マスタリング・エフェクトの設定表示のままにしておきます。  
リハーサルを繰り返すには、プログラムの先頭に戻した後、**<操作-4>** ~ **<操作-5>** を繰り返します。  
納得のゆくリハーサルが終了したら、必ずプログラムの先頭に戻しておきましょう。

**<ご注意！>**

リハーサル終了後は、トラック7/8フェーダーおよびMASTERフェーダーの位置をずらしたり、マスタリング・エフェクトのパラメータを変化させないように注意しましょう。もし、リハーサル後他の作業を行いたいときは、今調整した設定(フェーダー位置/パラメータ値)をシーン・メモリーしておくことをお勧めします。シーン・メモリーについては、前述52ページを参照してください。

## インターナル・マスタリング・モードのテイク

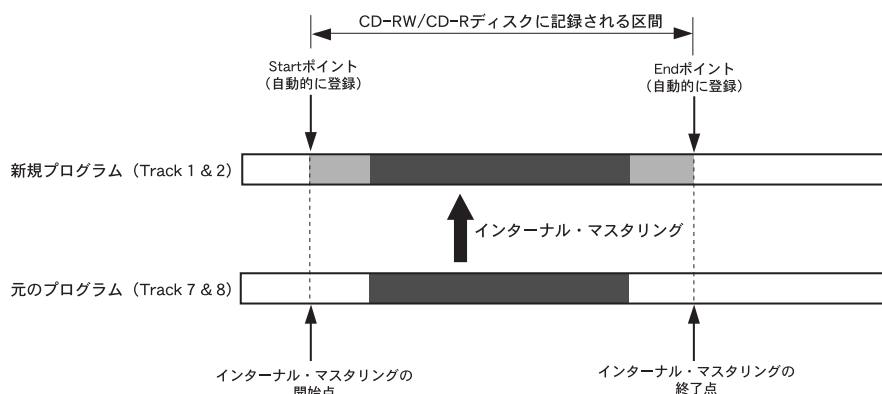
テイクの操作は、前述の「リハーサル」において十分なリハーサルを行ない、プログラムがマスタリングを開始する位置にあることを前提にしています。なお、テイクを実行する前に、下記項目および次ページの<ご注意>をお読みください。

**<覚えておきましょう！>**

インターナル・マスタリングのテイクを開始した時刻と終了した時刻は、新規に作成されたプログラムのトラック編集(コピー/ムーブ/イレース)に使用する“**Startポイント**”および“**Endポイント**”のデータとして、自動的に登録されます(下図参照)。

その理由は、マスタリングした曲をオーディオCDにするには、“**Startポイント**”と“**Endポイント**”間のデータがCD-RW/CD-Rへ送り出される仕様になっているため、インターナル・マスタリングのテイクの開始/終了時刻が自動的に“**Startポイント**”/“**Endポイント**”に登録されると便利だからです。

言い換えれば、“**Startポイント**”と“**Endポイント**”の二つのポイント・データが登録されていないと、後述のオーディオCDは作成できないことになります。



自動的に登録された“**Startポイント**”および“**Endポイント**”は、マスタリング終了後確認したり、任意に編集して変更することができます。詳細は後述83ページを参照してください。

**<注意：録音トラックの選択は必要ありません！>**

インターナル・マスタリング・モードでは、通常の録音操作と異なり、録音トラックを選択する必要はありません。“**テイク**”を実行すると同時に、自動的にトラック1と2が内部的に録音モードになります。そのため、インターナル・マスタリング・モード中はトラック1 & 2の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが赤に変わることはありません。

**<注意：Rec Protect がON のときは実行できません！>**

SETUPモードにある“**Rec Protect**”の設定が“**ON**”(録音不許可)になっていると、インターナル・マスタリング・モードを実行することができません。実行しようとする、ディスプレイに“**Protected!**”の警告が表示されます。このような警告が表示された場合には、SETUPモードの“**Rec Protect**”を“**OFF**”に設定し直してから実行してください。SETUPモードの詳細については、後述138ページをご覧ください。

**<注意：テイクはアンドウできません！>**

インターナル・マスタリング・モードのテイクは、アンドウすることができません。もし、思うような記録ができなかった場合には、もう一度最初から作業をやり直してください。このとき、失敗したプログラムが不要な場合は、前述62ページに記載されている“**プログラムの削除**”を参照して、そのプログラムを削除してください。

**<注意：バリピッチの設定は反映されません！>**

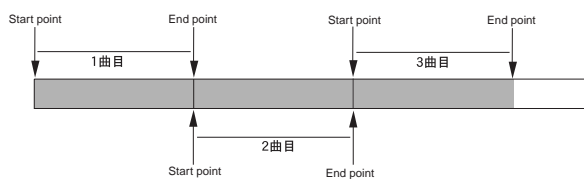
テイクを実行する際、本機のバリピッチ機能でスピードを設定しても、設定したスピードは反映されず、標準スピードで記録されます。

**<覚えておきましょう！>**

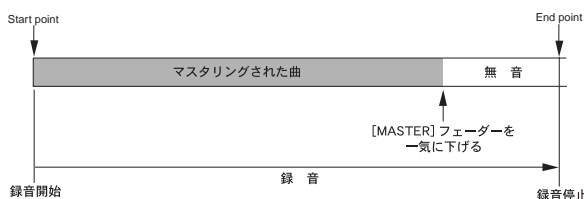
81ページでも説明しましたが、インターナル・マスタリングでは、テイクの開始時刻が Start ポイント、終了時刻が End ポイントとして登録されます。

この際、曲が始まる瞬間から終了する瞬間でテイクを終了すると、曲の頭および終りに「無音部分」がない状態でマスタリング曲が完成することになります。

このようにマスタリングした複数曲で1枚のオーディオCDを作成すると、下の図のように各曲の曲間には「無音」がない状態でCD-R/RW ディスクへ記録されてしまいます。



そのため、後述のテイクにおいて曲が終了する時点で**[MASTER] フェーダーのみを下げ、数秒間「無音」のまま録音を続けた後 [STOP] キーを押してください**(下図を参照)。



なお、「無音部分」を記録しないままマスタリングを終了しても、後から「無音部分」を作ることができます。詳細は、この後83ページを参照してください。

**1 [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押します。(オート・パンチインはできません！)**

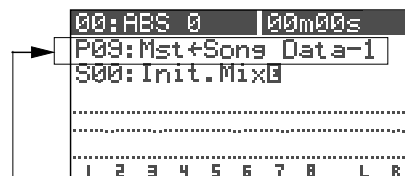
テイクを開始すると自動的に新たなプログラムが作成され、そのプログラムのトラック1と2へ記録されていきます。また、テイクを開始したときのABSタイムが、新たなプログラムの“**Start ポイント**”に登録されます。

**2 マスタリングが終了したら、[STOP] キーを押して停止させます。**

ディスプレイには“**Please Wait!**”メッセージを数秒表示して、インターナル・マスタリング機能が解除されると同時に、新たに作成されたプログラムの先頭表示 (ABS 0) に変わります。また、[STOP] キーを押したときのABSタイムが、新たなプログラムの“**End ポイント**”に登録されます。

下記表示例は、記録した新しいプログラムが“**P09**”で、タイトル“**Song Data-1**”の曲がマスタリングされたことを示しています。

また、マスタリングしたプログラム・タイトルは、下記例のようにタイトルの先頭に“**Mst<**”が付くことで他のプログラムと区別することができます。なお、タイトル名は最大12文字まで表示されます。



インターナル・マスタリング機能で記録されたタイトル例

**3 記録したプログラム9を再生して、録音の結果を確認します。**

トラック・フェーダー1と2で再生レベルを調整します。

マスタリングした曲で“**オリジナル・オーディオCD**”を作成するには、後述の123ページをお読みください。

## “ Start ポイント ” と “ End ポイント ” の確認

マスタリング終了後、自動的に登録される“ Startポイント ”と“ End ポイント ”を確認します。  
下記操作は、マスタリングしたプログラムが立ち上がっていることを前提にしています。

- 1 停止状態で [TRACK EDIT/PGM] キーを押します。  
トラック編集を実行するための表示に変わり、“ Copy Paste ”が点滅します。

```
TRACK EDIT
Edit Type Select
Copy Paste
Move Paste
Erase
Exchange
Hit YES or NO Key
```

- 2 続けて [ENTER/YES] キーを押します。  
コピー・ペーストを実行する際の、トラック選択表示に変わります。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Track Select
1 => 1
Hit YES or NO Key
```

- 3 再度 [ENTER/YES] キーを押します。  
ポイント・セレクトの表示に変わり、ディスプレイの“ Startポイント ”および“ End ポイント ”表示部に、記録を開始した時刻と終了した時刻がそれぞれ登録されていることが確認できます（矢印部分）。  
下記例は、開始時刻が“ ABS 0 (00h 00m 00s 00f 00) ”で、終了時刻が“ ABS 00h 05m 00s 00f 00sf ”であることを示しています。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00h00m00s00f00
End =00h05m00s00f00
To =00h00m00s00f00
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

- 4 “ Start ポイント ”および“ End ポイント ”の確認後、[EXIT/NO] キーを押していき、トラック編集モードから抜け出します。  
編集モードに入る前の、ノーマル・ディスプレイに変わります。

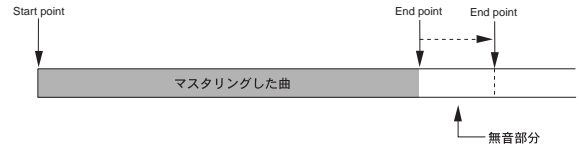
マスタリングした曲の「オーディオCD」を作成するには、後述 123 ページを参照してください。

### <ご注意！>

“ Start ポイント ”と“ End ポイント ”は、オーディオCDを作成する際に前もって編集することが可能です。これにより、曲間の調整が行えます。  
インターナル・マスタリングした新規のプログラムは、事前に“ Start ポイント ”と“ End ポイント ”を希望の値に設定しておき、オーディオCDを作成する際に、間違いのないようにしておくことをお勧めします

## マスタリング終了後「無音」を作成するには

マスタリング終了後でも、下記操作で曲の後に「無音部分」を作成することができます。それは、自動登録された“ Endポイント ”を編集します。つまり、下の図のように“ Endポイント ”のみを後方へ移動し、再登録することで解決します。



- 1 停止状態で [TRACK EDIT/PGM] キーを押します。  
左記同様、トラックの編集項目を選択する表示に変わります。
- 2 続けて [ENTER/YES] キーを押します。  
左記同様、トラックを選択する表示に変わります。
- 3 再度 [ENTER/YES] キーを押します。  
左記同様、“ Start ポイント ”と“ End ポイント ”を確認する表示になります。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00h00m00s00f00
End =00h03m00s00f00
To =00h00m00s00f00
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

- 4 [CURSOR ] キーを押して End ポイントのデータを反転させ、[ENTER/YES] キーを押します。  
“ End ポイント ”のタイム・データがエディット可能になり、秒の数字が点滅します。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00h00m00s00f00
End =00h03m05s00f00
To =00h00m00s00f00
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

例として、現在登録されている“ 00h 03m 00s 00f 00 ”を、“ 00h 03m 05s 00f 00 ”に編集し直し、End ポイントを5秒間後ろへ移動します。秒の値が点滅している状態で、[JOG] ダイヤルを使って“ 05 ”を入力します。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00h00m00s00f00
End =00h03m05s00f00
To =00h00m00s00f00
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

- 5 編集後、[ENTER/YES] キーを押します。  
“ End ポイント ”のタイム・データが反転に変わり、新たに“ 00h 03m 05s 00f 00 ”が再登録されます。

```
TRACK EDIT CopyPaste
Point Select
Start=00h00m00s00f00
End =00h03m05s00f00
To =00h00m00s00f00
Repeat= 01
ALL OFF SRC PLAY EXE
```

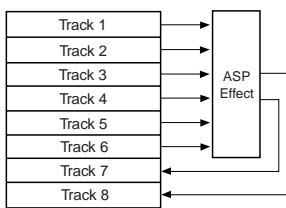
- 6 [EXIT/NO] キーを押していき、エディット・モードから抜け出します。

## インサート・エフェクトの活用

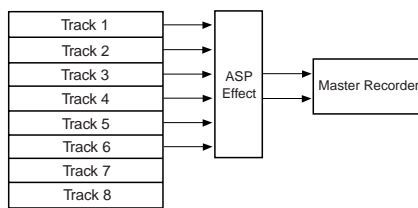
「インサート・エフェクト」は、前述の「ミキサーの色々な機能」で説明した「ループ・エフェクト」と異なり、既に録音されているトラック音にエフェクトをかけながら同じトラックに録音し直す方法で、トラック1～6のいずれか一つを選択して実行することができます。本機では、このようにインサート・エフェクトをかけながら録音するモードを、「REC EFFECTモード」と呼んでいます。

インサート・エフェクトに使用するエフェクトには、6種類のディストーション系（ディストーション/シミュレーション）エフェクトが用意されており、ギター演奏、ベース演奏、ドラム演奏、あるいはボーカルなどにディストーションをかけたり、銘機といわれるギター・アンプや、マイクロフォンの特性をシミュレートして録音することができます。

### <ループ・エフェクトの活用法>

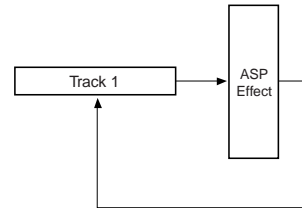


<トラック・パルス>



<ミックスダウン>

### <インサート・エフェクトの活用法>



### <インサート・エフェクトに使用できるエフェクト・タイプ>

前述の「ミキサーの色々な機能」で説明した「ループ・エフェクトに使用するエフェクト・タイプ (38種類)」以外に、インサート・エフェクトに使用する下記6種類のエフェクト・タイプが用意され、用途に合わせてご利用いただけます。各エフェクト・タイプのパラメータの詳細などは、この後86ページを参照してください。

#### “L39: Gtr Dist (ギター・ディストーション)”

00:ABS 0	00m00s
EFF	L39:Gtr Dist
▼Dist Type =	Dist ON
Dist Gain =	15
Warm =	ON
Bass =	5
Middle =	5 L R

#### “L42: Voice Dist (ボイス・ディストーション)”

00:ABS 0	00m00s
EFF	L42:VoiceDist
▼Dist Type =	Voic1 ON
Dist Gain =	15
Warm =	ON
Bass =	5
Middle =	5 L R

#### “L40: Bass Dist (ベース・ディストーション)”

00:ABS 0	00m00s
EFF	L40:Bass Dist
▼Dist Type =	Bass1 ON
Dist Gain =	15
Warm =	ON
Bass =	5
Middle =	5 L R

#### “L43: Gtr Amp Sim (ギターアンプ・シミュレーション)”

00:ABS 0	00m00s
EFF	L43:GtrAmpSim
▼Type =	Brit800 ON
Amp Gain =	8
Bass =	10
Middle =	10
Treble =	10 L R

#### “L41: Drum Dist (ドラム・ディストーション)”

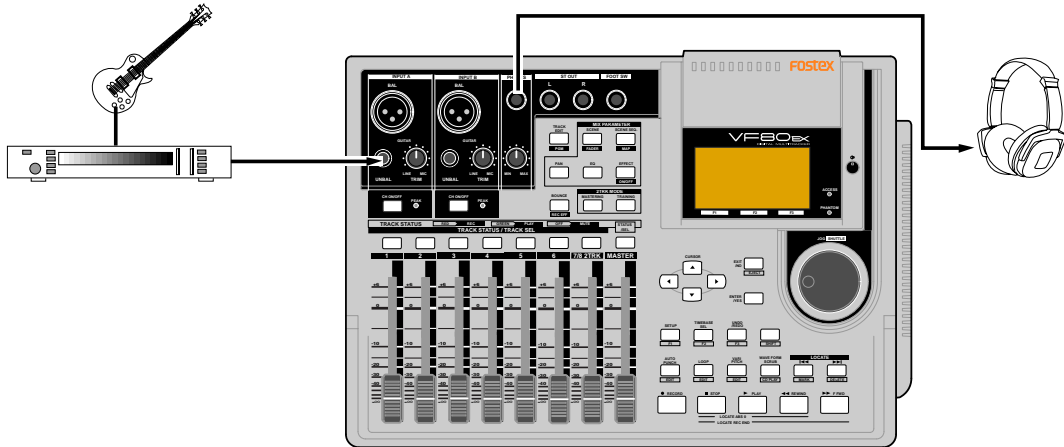
00:ABS 0	00m00s
EFF	L41:Drum Dist
▼Dist Type =	Snar1 ON
Dist Gain =	15
Warm =	ON
Bass =	5
Middle =	5 L R

#### “L44: Mic Sim (マイク・シミュレーション)”

00:ABS 0	00m00s
EFF	L44:Mic Sim
▼IN =	UsDyn58 ON
Out. =	UCon87
Gate =	OFF
Level =	80
	L R

例として、ギターソロ演奏をトラック1へ録音し、録音したギター演奏にギター・ディストーションをかけて録音し直します。最終的にインサート・エフェクトをかけながら録音し直すには、事前にリハーサルしながらエフェクトのパラメータを調整して、納得のゆく音作りをしてから本番へ進むことが理想的です。

ここでは、下の図にあるようにギター出力が [INPUT A] 端子に入力され、録音するプログラムの先頭 (ABS 0) で立ち上がっていることを前提にし、リハーサルからインサート・エフェクトをかけて録音するまでの作業を、連続して説明していきます。



## リハーサル

リハーサルでは、ギター演奏にギター・ディストーションをかけながら、好みの音決めを行います。ここでは、ギター・ディストーションをかけるため、エフェクト・タイプは“L39: Gtr Dist”を使用します。

- 1** トラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押して、トラック1を REC READY にします。  
トラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーのみが点滅し、[CH ON/OFF] キーが点灯します。
- 2** トラック1のフェーダーと [MASTER] フェーダー目盛り“0”位置まで上げておきます。  
モニター音を出力するための準備です。
- 3** [RECORD] キーを押します。  
トラック1がインプットモニターになります。
- 4** ギターを演奏しながら [INPUT A] の [TRIM] で適正なゲインを調整します。  
この状態で [PHONES] つまみを上げていくと、ギター演奏がモニターできます。
- 5** [EFFECT] キーを押していき、エフェクト・タイプの選択表示に切り替えます。  
電源投入後はじめて [EFFECT] キーを押したときは、エフェクト・タイプ“L01: Norm HALL”が表示されます。

00:ABS 0	00m00s
EFF	L01: Norm HALL
Eff Level = 80	ON
Rev Time = 3.5s	
Pre Delay = 40ms	
Hi Ratio = 6	
E/R Level = 70	L R

- 6** [JOG] ダイヤルでエフェクト・タイプ“L39: Gtr Dist”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
[ENTER/YES] キーを押すと、一瞬“Insert Effect Selected!”を表示した後、L39: Gtr Dist (ギター・ディストーション)のパラメータが設定可能な表示に変わります。

このとき同時にトラック1～6の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーがすべて点滅し、インサート・エフェクトをかけるトラックが選択できるようになります。

00:ABS 0	00m00s
EFF	L39:Gtr Dist
▼Dist Type = Dist	ON
Dist Gain = 15	
Warm = ON	.....
Bass = 5	.....
Middle = 5	.....
	L R

- 7** トラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押します。  
トラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーのみ点滅し、トラック1が選択されたことを示します。
- 8** ギターを演奏しながら任意のパラメータを調整して、好みの音決めを行います。  
ギターを演奏すると、L39: Gtr Dist (ギター・ディストーション)の初期設定に基づいたエフェクト音がモニターできます。  
この状態で希望のパラメータを変化させて、ディストーションのかけ具合を体感してください。  
パラメータの選択は [CURSOR] / キーで移動し、[JOG] ダイヤルで値などを変えることができます。  
L39: Gtr Dist (ギター・ディストーション)の詳しいパラメータについては、次ページを参照してください。

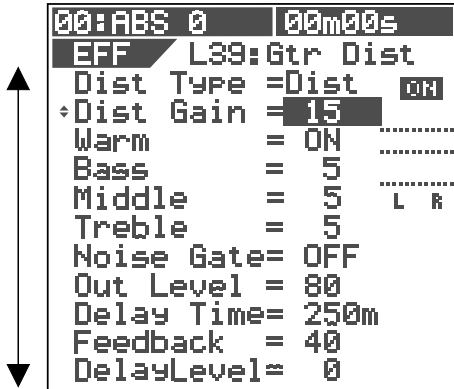
### <注意>

エフェクト音をモニターしているとき、ヘッドフォンの音量を上げすぎないように注意してください。耳に悪い影響を与えることがあります。

<パラメータの設定方法>

エフェクト・タイプの“L39: Gtr Dist”には、下の図のように11項目のパラメータが用意されています(下記図は、説明のため全てのパラメータを表示しています)。

[CURSOR] キーの / を押していくと、反転部分が上下に移動します。そして、反転している状態で[JOG]ダイヤルを回すと、任意の値などが設定できます。パラメータ値を可変させると、リアルタイムにモニター音が変化します。



1. Dist Type	ディストーションのタイプを設定します。 (アンダー・ライン部が初期設定) Acous、Rythm、OvDrv、 <u>Dist</u> 、Blues、Fuzz、Lead、Metal
2. Dist Gain	ディストーションのゲインを調整します。 調整範囲：1 ~ 15 (初期設定値は選択する Dist Type によって異なります)
3. Warm	On にすると音色の暖かみが強調できます。 設定範囲：ON または OFF (初期設定：ON)
4. Bass	低域音の音質を調整します。 調整範囲：0 ~ 10 (初期設定値：5)
5. Middle	中域音の音質を調整します。 調整範囲：0 ~ 10 (初期設定値：5)
6. Treble	高域音の音質を調整します。 調整範囲：0 ~ 10 (初期設定値：5)
7. Noise Gate	ノイズ・ゲートの ON/OFF を設定します。 設定項目：OFF、1 ~ 99 (初期設定：OFF)
8. Out Level	ディストーションの出力レベルを設定します。 調整範囲：0 ~ 99 (初期設定値：80)
9. Delay Time	ディレイ・タイムを設定します。 調整範囲：5 ~ 1200ms (初期設定値：250ms)
10. Feedback	ディストーションのフィード・バック量を設定します。 調整範囲：0 ~ 99 (初期設定値：40)
11. Delay Level	ディレイのレベルを設定します。 調整範囲：0 ~ 99 (初期設定値：0)

<パラメータ設定の保存>

好みに合ったパラメータの設定ができれば、設定内容をシーンにメモリーしておく便利です。

メモリーしておくことで、必要なときにパラメータ設定を呼び出すことができます。

シーン・メモリーについては、前述52ページを参照してください。

ギターの演奏を録音

リハーサルで好みのエフェクト音が作れたら、エフェクトのかかり具合をモニターしながら録音します。

ここでは、あくまでもエフェクトのかかっているドライ音が録音されます。

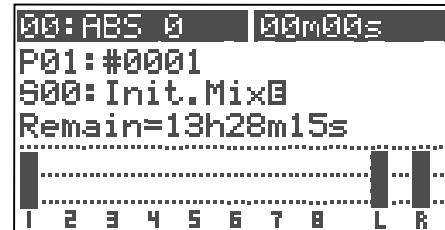
前述のリハーサルが終了したときの状態で、トラック1がインプットモニターのままになっていることを前提にしています([RECORD] キーとトラック1の[TRACK STATUS/ TRACK SEL] キーが点滅しています)。

1 [EXIT/NO] キーを押して、ノーマルディスプレイに切り替えます。

2 [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して録音を開始し、ギターを演奏していきます。

モニターからはエフェクトのかかった音が聞こえ、あたかもエフェクトをかけているような感覚で、ドライ音がトラック1へ録音されていきます。

ノーマル・ディスプレイには入力されているギター演奏と、モニター出力レベルが表示されます。



3 録音が終了したら [STOP] キーを押します。

トラック1の[TRACK STATUS/ TRACK SEL] キーは点滅のままで、[RECORD] キーは消灯します。

4 [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、プログラムの先頭に戻します。

<録音した音を再生するときの注意>

この段階で今録音したドライ音を確認するには、[SHIFT] キーを押しながら [EFFECT] キーを押して、エフェクトをOFFにしてから再生してください。

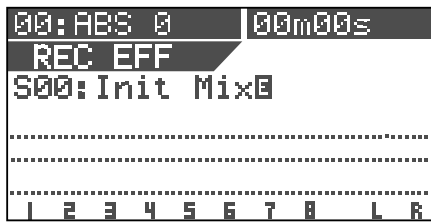
エフェクトがONのまま再生すると、リハーサルで設定したエフェクト音がかかったまま再生されます。

## エフェクトをかけながら再録音

トラック 1 に録音されたドライ音に、先のリハーサルで設定したエフェクト (ギター・ディストーション) をかけながら録音し直します。

### 1 [SHIFT] キーを押しながら [BOUNCE/REC EFF] キーを押します。

REC EFFECT モードへ入り、インサート・エフェクトがかかる状態になります (下記表示に変わります)。このとき、[BOUNCE/REC EFF] キーとトラック1の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが点滅します。

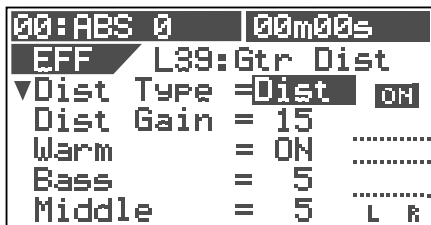


#### <録音トラックの選択>

REC EFFECT モードに入ると、トラック 1 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが点滅します。インサート・エフェクトをかけて録音するトラックは、トラック 1 ~ 6 のいずれか一つを選択できます。ここではトラック 1 に録音するため、このままの状態で作業を進めます。

### 2 [EFFECT] キーを押します。

エフェクト・タイプの "L39: Gtr Dist" が表示されます。パラメータは、リハーサルで設定した値になっています。



#### <エフェクトのON/OFFを確認>

前述のドライ音を再生するとき、エフェクトをOFFにしたままになっているときは、[SHIFT] キーを押しながら [EFFECT] キーを押して、ON に切り替えます。

#### <録音レベルを確認しましょう>

インサート・エフェクトをかけたときの録音レベルは、パラメータ内にある "Out Level" で調整します。録音を始める前に下記の要領で、録音レベルの確認 / 調整を行ってください。チャンネル・フェーダー / [MASTER] フェーダー / EQ / PAN は、モニター音の調整のみに機能しています。

1. [JOG] ダイヤルでパラメータの "Out Level" を反転させます。
2. [RECORD] キーを押してインプットモニターにします。
3. [PLAY] キーを押して先頭から再生します。
4. エフェクトのかかった再生音をモニターしながら、[JOG] ダイヤルで "Out Level" の値を調整します。レベル・オーバーは PEAK LED で監視できますので、LED が頻繁に点灯しないよう "Out Level" を調整します。
5. 調整が終わったら、プログラムの先頭に戻して置きます。

### 3 [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して、録音を開始します。

REC EFFECT モードで録音中は、[BOUNCE/REC EFF] キーは赤く点滅したままとなります。

### 4 録音が終了したら [STOP] キーを押します。

### 5 [BOUNCE/REC EFF] キーを押します。

REC EFFECT モードが解除され、点滅していた [BOUNCE/REC EFF] キーが消灯し、トラック 1 の [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーは緑の点灯に変わります。

### 6 [STOP] キーを押しながら [REWIND] キーを押して、プログラムの先頭に戻します。

### 7 [SHIFT] キーを押しながら [EFFECT] キーを押して、エフェクトをOFFにします ([EFFECT] キーが消灯)。

#### <注意>

録音した音を再生する前には、必ず上記操作でエフェクトをOFFにしてください。ONのまま再生すると、エフェクト処理して録音した音に再度エフェクト音が重なってモニターから出力されてしまいます。

### 8 [PLAY] キーを押してプログラムの先頭から再生します。

トラック 1 がエフェクトのかかった音に録音し直されていることが確認できます。

#### <録音のやり直し>

思うような結果でなかった場合には、速やかに [UNDO/REDO] キーを押して、アンドウした後テイクをやり直してください。[UNDO/REDO] キーを一度押すと、エフェクト処理する前の状態に戻り、再度 [UNDO/REDO] キーを押すことで、エフェクト処理後の状態に戻すことができます。

同じ要領で、他のエフェクト・タイプを選択してお試しください。

#### < REC EFFECT モード実行時の注意 >

REC EFFECT モードでは、L39 ~ L44 (6種類) から一つのエフェクト・タイプしか選択できません。なお、ループ・エフェクトが選択されている状態から REC EFFECT モードに入ると、エフェクト・タイプは "L39: Gtr Dist" が選択された状態になっています。

REC EFFECT モードでは、ループ・エフェクトを使用するシーンをリコールしても、エフェクト・タイプは変更されません。また、既にインサート・エフェクトをかけるトラックが設定されている状態で、他のトラックに設定したシーンをリコールしたときは、トラックの設定はリコールしません。そのため、リコールした後 [TRACK STATUS/TRACK SEL] キーで変更してください。

REC EFFECT モードでは、シーン・シーケンス、およびデジタル・インをONにすることはできません。また、これらの設定がONになっている状態で REC EFFECT モードに入ると、設定はOFFに切り替ってしまいます。

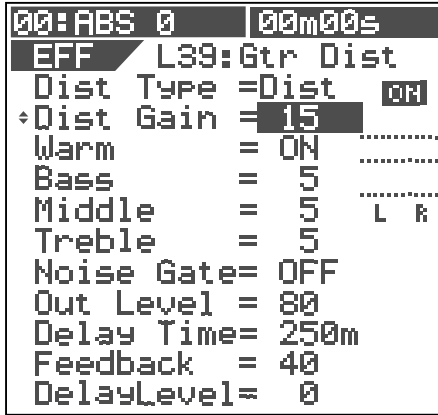
REC EFFECT モードでは、トラック 7/8 の再生や録音などは一切使用できません ([TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが消灯したまま)。

部分的にエフェクトをかけて録音する場合には、本機のオート・パンチイン/アウトを利用すると便利です。オート・パンチイン/アウトについては35ページを参照してください。

## ディストーション系エフェクトのパラメータ

(パラメータ・タイプ: DISTORTION)

前述 49 ページ「エフェクト・タイプ一覧」の No.39 ~ 42 が該当し、以下 11 項目のパラメータが設定できます。



1. Dist Type	ディストーションのタイプを設定します。 選択するエフェクト・タイプによって、それぞれ下記の項目に設定できます(アンダーライン部が初期設定) <b>L39: Acous、Rythm、OvDrv、Dist、Blues</b> <b>Fuzz、Lead、Metal</b> <b>L40: Bass1、Bass2、Bass3</b> <b>L41: Kick、Snar1、Snar2</b> <b>L42: Voic1、Voic2、Voic3</b>  各タイプの詳細は、右表を参照してください。
2. Dist Gain	ディストーションのゲインを調整します。 <b>調整範囲: 1 ~ 15 (初期設定値は選択する Dist Type によって異なります。右の表を参照)</b>
3. Warm	音色の暖かみを強調します。 <b>設定範囲: ON または OFF (初期設定: ON)</b>
4. Bass	低域音の音質を調整します。 <b>調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 5)</b>
5. Middle	中域音の音質を調整します。 <b>調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 5)</b>
6. Treble	高域音の音質を調整します。 <b>調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 5)</b>
7. Noise Gate	ノイズ・ゲートの ON/OFF を設定します。 <b>設定項目: OFF、1 ~ 99 (初期設定: OFF)</b>
8. Out Level	ディストーションの出力レベルを設定します。 <b>調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 80)</b>
9. Delay Time	ディレイ・タイムを設定します。 <b>調整範囲: 5 ~ 1200ms (初期設定値: 250ms)</b>
10. Feedback	ディストーションのフィード・バック量を設定します。 <b>調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 40)</b>
11. Delay Level	ディレイのレベルを設定します。 <b>調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 0)</b>

## <ディストーション・タイプの詳細>

No.39 ~ 42 で選択できるディストーション・タイプは、それぞれ以下のような効果が得られます。

### L39: Gtr Dist における Distortion Type

選択するディストーション・タイプによって、ディストーション・ゲインの初期値が変わります。

Name	働き	Dist Gain Default
Acoustic	エレアコのようなサウンド効果が出せます。	1
Rhythm	強いピッキングで、わずかな歪み効果が出せます。	4
Over Drive	真空管アンプをドライブさせたように、伸びやかな歪み効果が出せます。	15
Distortion	3 段スタック・アンプをドライブさせたように、ハードな歪み効果が出せます。	15
Blues	音に芯のある Over Drive サウンド効果が出せます。	15
Fuzz	低域の太い荒々しいサウンド効果が出せます。	15
Lead	ブライトで、スムーズに歪む効果が出せます。	15
Metal	シュレッド・サウンド効果が出せます。	15

### L40: Bass Dist における Distortion Type

Bass 1	ベース・アンプのシミュレート
Bass 2	歪ませた後、ラインで録音したかのような効果が出せます。
Bass 3	低域を強調するベース音効果が出せます。

### L41: Drum Dist における Distortion Type

Kick	キックを適度に歪ませる効果が出せます。
Snar 1	スネアを適度に歪ませる効果が出せます。
Snar 2	スネアを派手に歪ませる効果が出せます。

### L42: Voice Dist における Distortion Type

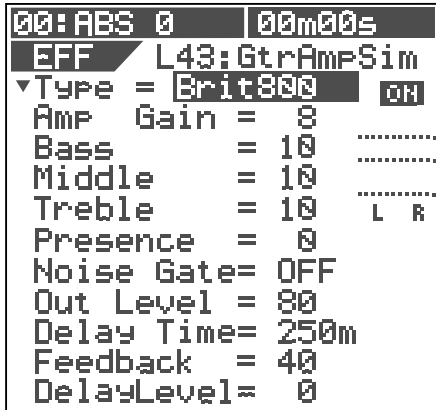
Voic 1	抜けるような歪みの効果を出せます。
Voic 2	ドンシャリな歪みの効果を出せます。
Voic 3	拡声器のような効果を出せます。



### ディストーション系エフェクトのパラメータ

(パラメータ・タイプ: AMP SIMULATION)

前述 49 ページ「エフェクト・タイプ一覧」の No.43 が該当し、以下 11 項目のパラメータが設定できます。



1. Type	アンプのタイプを設定します。 設定項目:(初期設定: Brit800) Brit800、TremoRect、MetalRect、ClassA30 FatMan 各タイプの詳細は、右表を参照してください。
2. Amp Gain	ディストーションのゲインを調整します。 調整範囲: 1 ~ 15 (初期設定値は選択する Type によって異なります。右の表を参照)
3. Bass	低域音の音質を調整します。 調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 10)
4. Middle	中域音の音質を調整します。 調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 10)
5. Treble	高域音の音質を調整します。 調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 10)
6. Presence	音の輪郭を際立たせ前面に出すことで、存在感 の調整ができます。 調整範囲: 0 ~ 10 (初期設定値: 10)
7. Noise Gate	ノイズ・ゲートを調整します。 設定項目: OFF、1 ~ 99 (初期設定: OFF)
8. Out Level	ディストーションの出力レベルを設定します。 調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 80)
9. Delay Time	ディレイ・タイムを設定します。 調整範囲: 5 ~ 1200ms (初期設定値: 250ms)
10. Feedback	ディストーションのフィード・バック量を設定 します。 調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 40)
11. Delay Level	ディレイのレベルを設定します。 調整範囲: 0 ~ 99 (初期設定値: 0)

### <アンプ・タイプの詳細>

ギター・タイプには5タイプがあり、選択するタイプによって以下のような効果が得られます。

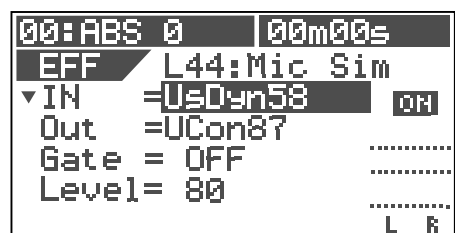
選択するアンプ・タイプによって、アンプ・ゲインの初期値が異なります。

Name	働き	Amp Gain Default
Brit800	British 800 Amplifier ロックの代名詞とも称されるイギリス製の 800 系真空管アンプヘッドをシミュレート。 80年代 ハードロック/ヘビメタ に代表されるロックの王道サウンドのように、荒々しく歪んだサウンドに最適。	8
TremoRect	Tremo Rect Amplifier 90年代 ハードロック/ヘビメタに聞かれるハイゲインサウンドの為に設計された、アメリカ製アンプのコンボモデルをシミュレート。太い低音と荒々しい歪みが特徴。	15
MetalRect	Metal Panel Recti Amplifier Tremo Recti Amplifierと同じハイゲインアンプシリーズのアンプヘッドをシミュレート。 深く粒の揃った歪みと重低音サウンドは、メタル系サウンドに最適。	15
ClassA30	British Class A 30 Amplifier ブリティッシュサウンドの定番真空管コンポアンプをシミュレート。 プリアンプ部は class A 設計されており、ファットでウォームなサウンドを生み出している。 クリーンからクランチのサウンドで使われる事が多いが、ゲインを上げて行くにしたがって得られる硬質な歪みにも愛好者が多い。	2
FatMan	Fat Bass Amplifier ベースアンプとして発売されながら、太く存在感のあるサウンドでギタリストの愛用者も多い、アメリカ製のコンポアンプをシミュレート。 クリーンからクランチのサウンドはジャズ・ブルース系に最適だが、GAINを上げるにしたがってベースアンプとは思えない荒々しい歪みも得られ、幅広いジャンルに対応。	5

### ディストーション系エフェクトのパラメータ

(パラメータ・タイプ: MIC SIMULATION)

前述 49 ページ「エフェクト・タイプ一覧」の No.44 が該当し、以下 3 項目のパラメータが設定できます。



1. IN	マイク入力のタイプを設定します。 <b>設定項目 : Us Dyn 58 (ダイナミック・タイプ) : MCon2 (コンデンサ・タイプ)</b> <b>初期設定 : Us Dyn 58</b>
2. Out	マイク出力を設定します。 <b>設定項目 (初期設定 : VCon87)</b> <b>TCon3k, TCon3k LC, TCon414, TCon414LC1, TCon414LC2, TDyn112, GDyn421, GDyn421LC3, GDyn421LC2, GDyn421LC1, GDyn421SPE, MCon1, MCon2, MConV, UsDyn58, VCon47, VCon87, VCon87 LC,</b> 詳細は右表を参照してください。
3. Gate	ノイズ・ゲートを調整します。 <b>調整範囲 : OFF、1 ~ 99 (初期設定 : OFF)</b>
4. Out Level	出力レベルを設定します。 <b>調整範囲 : 0 ~ 99 (初期設定値 : 80)</b>

### <マイク出力タイプの詳細>

マイク出力タイプには18タイプがあり、選択するタイプによって以下のような効果が得られます。

TCon 3k	Trad Condenser 3k (Low Cut : Off) 大型ダイヤフラムを使用したマルチ・ユースに使用可能なプロ用コンデンサ・マイクのシミュレート。ウオームであるとともに、トランス・ベアレントなサウンドが特徴で、ボーカルはもちろん、ドラム / オーバーヘッド、ギター・アンプ集音にも適しています。
TCon 3k LC	Trad Condenser 3k (Low Cut : On) TCon 3kのマイクのLow CutスイッチをOnにしたサウンドをシミュレート。ボーカルをオンマイクで収録したときに発生するLow成分の膨らみを抑えることが可能です。
TCon 414	Trad Condenser 414 (Low Cut : On) Classic Condenser 87と共に、プロ・スタジオにおけるスタンダードな位置付けのコンデンサ・マイクのサウンドをシミュレート。アコースティック・ピアノの響きを忠実に再現するクリーンなサウンドが特徴です。
TCon 414 LC1	Trad Condenser 414 (Low Cut : 75Hz) Trad Condenser 414のマイクのLow CutスイッチをOn (75Hz)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみを抑えることが可能です。
TCon 414 LC2	Trad Condenser 414 (Low Cut : 150Hz) Trad Condenser 414のマイクのLow CutスイッチをOn (150Hz)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみを抑えることが可能です。Trad Condenser 414 (LC1)よりも、低域成分が抑えられるので、状況に応じて使用できます。
TDyn 112	Trad Dynamic 112 キックの集音に最適な、ダイナミックマイクのサウンドをシミュレート。クリーンでパワフルなサウンドが特徴で、パンチの効いたキックやベースが得られます。ローエンドに若干のブースト感があります。
GDyn 421	German Dynamic 421 タムの収録で頻繁に見かける、有名なダイナミクス・マイクのサウンドをシミュレート。皮モノ系打楽器の集音に適しています。アタック感をパワフルに表現する高域のピークが特徴です。

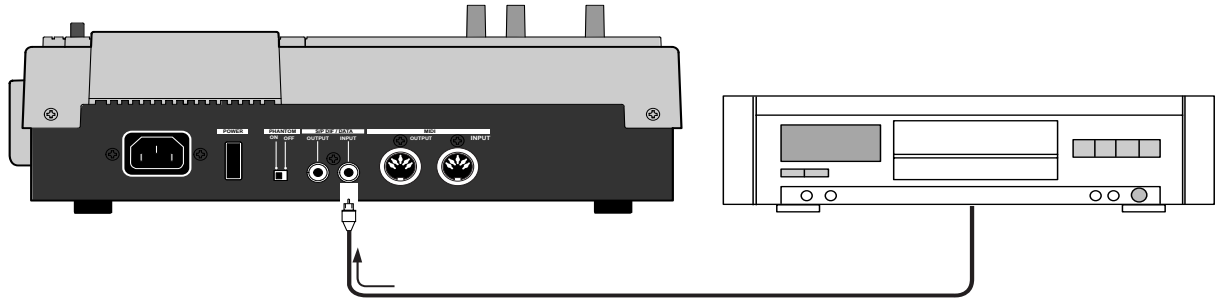
GDyn 421 LC3	German Dynamic 421 (Low Cut : 3) German Dynamic 421のマイクのLow CutスイッチをON (3)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみを少し抑えることができます。
GDyn 421 LC2	German Dynamic 421 (Low Cut : 2) German Dynamic 421のマイクのLow CutスイッチをON (2)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみをGerman Dynamic 421 (LC3)よりも抑えることができます。
GDyn 421 LC1	German Dynamic 421 (Low Cut : 1) German Dynamic 421のマイクのLow CutスイッチをOn (1)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみをGerman Dynamic 421 (LC2)よりも抑えることができます。
GDyn 421 SPE	German Dynamic 421 (Low Cut : SPE) German Dynamic 421のマイクのLow CutスイッチをOn (SPE)にしたサウンドをシミュレート。Low成分の膨らみがかなり抑えられ、スピーチの最適です。
MCon 1	Modern Condenser 1 広いダイナミックレンジと明るい音色が特徴の、新世代コンデンサ・マイクのサウンドをシミュレート。真空管のようなウオームなサウンドが特徴で、ボーカルそしてアコースティック・ギターなどを、いわゆる“コンデンサ・マイクラしい”サウンドにするのに最適です。
MCon 2	Modern Condenser 2 Modern Condenser 1と同様の広いダイナミックレンジを誇るコンデンサ・マイクのサウンドをシミュレート。フラットな特性を持ち、素直なサウンドが特徴です。
MCon V	Modern Condenser V 新世代でありながら、同時にビンテージ感のある真空管マイクのサウンドをシミュレート。真空管ならではの、深みのあるサウンドと脚色のないキャラクタが魅力。ボーカル、ピアノ、アンサンブルな用途に使えるシミュレーションです。
Us Dyn 58	US Dynamic 58 ステージ用ハンド・ボーカルマイクとして、最もポピュラーなダイナミックマイクの代表機種種のサウンドをシミュレート。低域、高域の伸びは、コンデンサ・タイプに比べて少なめです。
VCon 47	Vintage Condenser 47 大型ダイヤフラムを使用した、クリーン&ドライな音色が特徴の、プロ用チューブ・マイクのサウンドをシミュレート。アコギや金物の集音にも適しています。
VCon 87	Vintage Condenser 87 (Low Cut : Off) プロスタジオでの、ボーカルや弦の録音に頻繁に使用される、古典的かつ歴史的銘機のサウンドをシミュレート。コンデンサ・タイプの中でも、特にウオームな特性を持っています。
VCon 87 LC	Vintage Condenser 87 (Low Cut : On) Vintage Condenser 87のマイクのLow CutスイッチをOnにしたサウンドをシミュレート。ボーカルをオンマイクで収録したときに発生するLow成分の膨らみを抑えることができます。

## デジタル録音

ここでは、VF80EXの[S/P DIF DATA INPUT] / [S/P DIF DATA OUTPUT] 端子を使って、外部デジタル機器からデジタル録音したり、あるいはVF80EXから外部デジタル機器へデジタル録音する方法について説明します。録音可能なデジタル信号は、S/P DIF デジタル信号のみです。

### 外部デジタル機器からのデジタル録音

ここでは、外部のS/P DIF デジタル機器 (CD, MD, DAT など) からVF80EX へデジタル録音します。



#### <注意 (重要です)>

VF80EX へデジタル録音するには、必ず本機と同じサンプリング周波数 (44.1kHz/16bit) のS/P DIF デジタル信号を入力してください。

#### <覚えておきましょう!>

外部からのS/P DIF デジタル信号は、VF80EXのトラック7-8にしか録音できません。録音した演奏を他のトラックへ移したい場合には、「トラック・エクスチェンジ機能」を使って、希望のトラックと入れ替えてください。

### 録音するプログラムを選択

複数のプログラムが設定されている場合には、プログラム・セレクト機能で事前に録音するプログラムを立ち上げておきます。プログラム・セレクトについては「レコーダーの色々な機能」を参照してください。

### デジタル入力の設定

- 1 SETUPモードにある“Digital In”メニューで、VF80EXのデジタル入力を“On”に設定します。

具体的な設定方法については、SETUPモードの139ページを参照してください。

“Digital In”を“On”に設定することで、[S/P DIF DATA INPUT] 端子からのS/P DIF デジタル信号 (L, R) が、VF80EXのトラック7/8に録音できるようになります。

- 2 “Digi In”の設定が済んだら、[EXIT/NO] キーを押してSETUPモードから抜け出します。

外部デジタル機器から正しいS/P DIF デジタル信号が入力されると、ディスプレイに“DIGI IN”が点灯します。この表示が点滅するときは、正しいデジタル信号が入力されていないことを示しています。このような場合には、接続ケーブルや外部機器のデジタル出力設定などを再度確認してください。

### 録音するトラックを選択

- 1 トラック7/8の[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーを押して、トラック7/8をREADYにします。  
[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーが赤く点滅します。

### デジタル録音の開始

デジタル録音では、信号にイコライザーやエフェクトをかけることはできません。

- 1 トラック7/8のフェーダーと、[MASTER] フェーダーを“0”位置まで上げておきます。

- 2 [RECORD] キーを押しながら [PLAY] キーを押して、VF80EX の録音をスタートさせると同時に、外部デジタル機器を再生させます。

デジタル録音では、VF80EX側で入力レベルなどの調整は必要ありません。トラック7/8のレベル・メータに入力レベルが表示されます。

#### <注意>

デジタル録音ではステレオ・アウトL, Rのレベル・メータは振りません。

- 3 [PHONES] つまみを上げていくと、録音している音がモニターできます。

- 4 録音が終了したら [STOP] キーを押してVF80EXを停止させ、外部デジタル機器も停止させます。

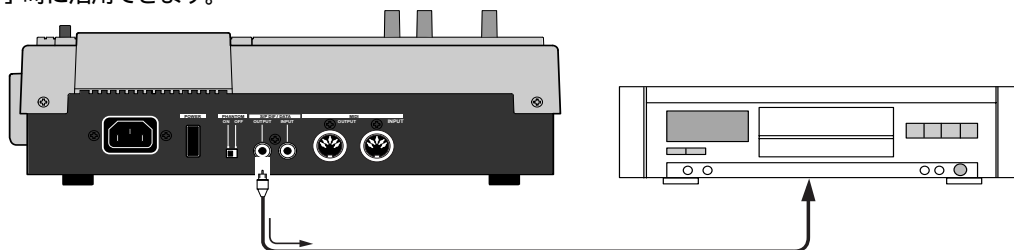
#### <注意>

デジタル録音が終わったら、先のSETUPモード“Digital In”の設定を“Off”に設定し直してください。“On”になったままでは、アナログ信号をトラック7/8へ録音することができませんのでご注意ください。

## VF80EX から外部デジタル機器へデジタル録音する場合

[S/P DIF/DATA OUTPUT] 端子から S/P DIF デジタル信号を出力して、外部デジタル・レコーダーへのデジタル録音も可能です。

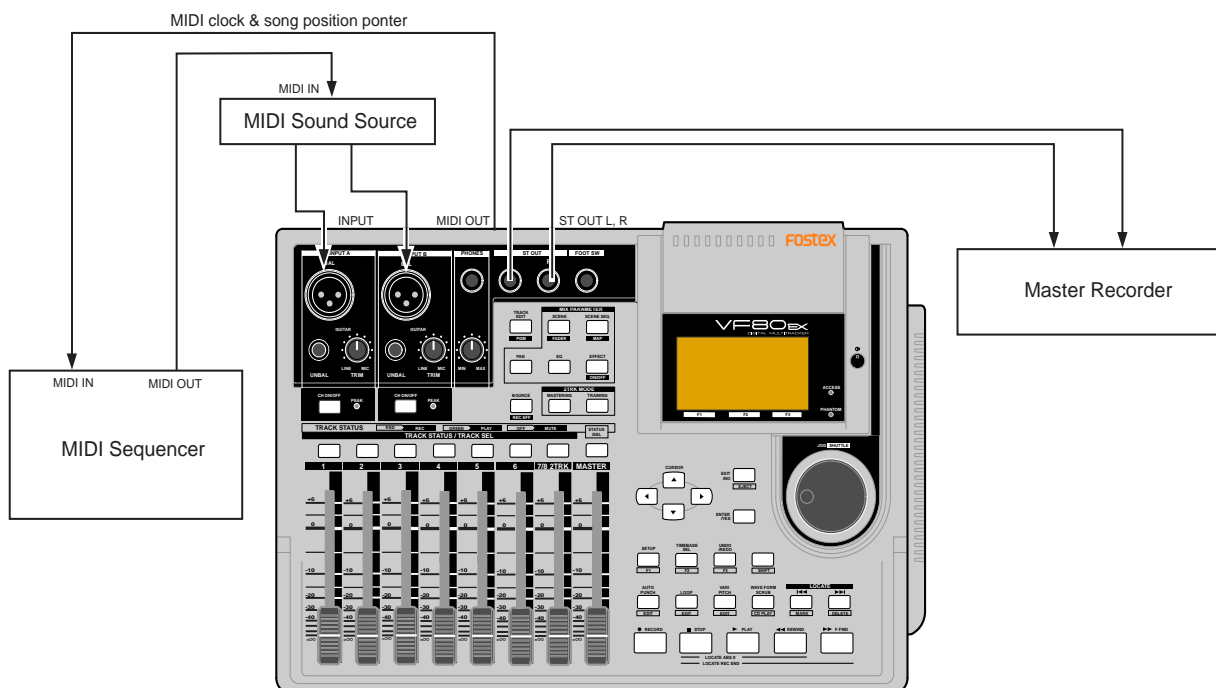
前述の、「外部デジタル機器からのデジタル録音」のように、S/P DIF デジタル信号を出力するための特別な設定などはありません。VF80EX の [S/P DIF/DATA OUTPUT] 端子からは、常にステレオ・アウト L/R から出力される信号が S/P DIF デジタルで出力されるようになっています。そのため、下の図のように外部デジタル機器 (S/P DIF 仕様) を接続することで、デジタル・ミックス・ダウンが行えます。「基本的な録音 / 再生」の「ミックス・ダウン」、および「応用編」の「マスタリング・モード」時に活用できます。



## MIDI クロック同期システム

VF80EX に内蔵されているプログラブル・テンポマップに従って、MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタを出力することで、ハードウェア・タイプのシーケンサーなどを外部同期走行させることができます。

この同期システムでは、VF80EX がマスターとなり、MIDI シーケンサーがスレーブとなります。



### 外部機器の接続と設定

**1** VF80EX の [MIDI OUT] 端子と MIDI シーケンサーの [MIDI IN] 端子を接続します。

**2** MIDI シーケンサーを「MIDI クロックによる外部同期」にセットし、自動演奏される MIDI 音源を VF80EX の [INPUT] 端子へ接続します。  
詳細は、MIDI シーケンサーに付属している取扱説明書を参照してください。

### VF80EX の設定

- 1 VF80EX から MIDI クロック & ソング・ポジション・ポイントが出力できるよう、SETUP モードの「MIDI 同期出力信号の設定」を“CLK”に設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 135 ページ「MIDI 同期出力信号の設定」を参照してください。
- 2 SETUP モードの「拍子の設定」、および「テンポの設定」において、任意の小節における拍子とテンポを設定します。  
これらの設定で「テンポ・マップ」が作成されます。  
設定の詳細は、SETUP モードの 131 ページ「拍子の設定」、および 133 ページ「テンポの設定」を参照してください。
- 3 設定したテンポ・マップに従ってクリック音を出力する場合には、SETUP モードの「メトロノーム機能」を“On”に設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 134 ページ「メトロノーム機能の設定」を参照してください。
- 4 [TIME BASE SEL] キーを押して、タイムベースを BAR/BEAT/CLK”表示に切り換えます。

### MIDI クロック同期の確認

録音中、および録音後再生するときは、設定したテンポマップに従ってタイムベース (BAR/BEAT/CLK) が表示され、同時に MIDI クロック & ソング・ポジション・ポイントを出力します。このとき、VF80EX の走行位置 (BAR/BEAT/CLK) と、同期している MIDI シーケンサの走行位置が合致していることを確認します。

正常に同期しない場合には、接続 / ケーブルの確認、および両機の設定などを再確認してください。

#### <注意>

VF80EX は、“ABS 0”の位置を初期設定で“-002BAR/1BEAT/00CLK”の位置に設定してあります。  
これは、MIDI シーケンサなどが同期するまでの時間を考慮して設定されています (すぐには同期しません)  
これにより、ABS 0 から再生を行うと、1 小節までには同期が完了し、曲の頭から同期させることが可能になります。

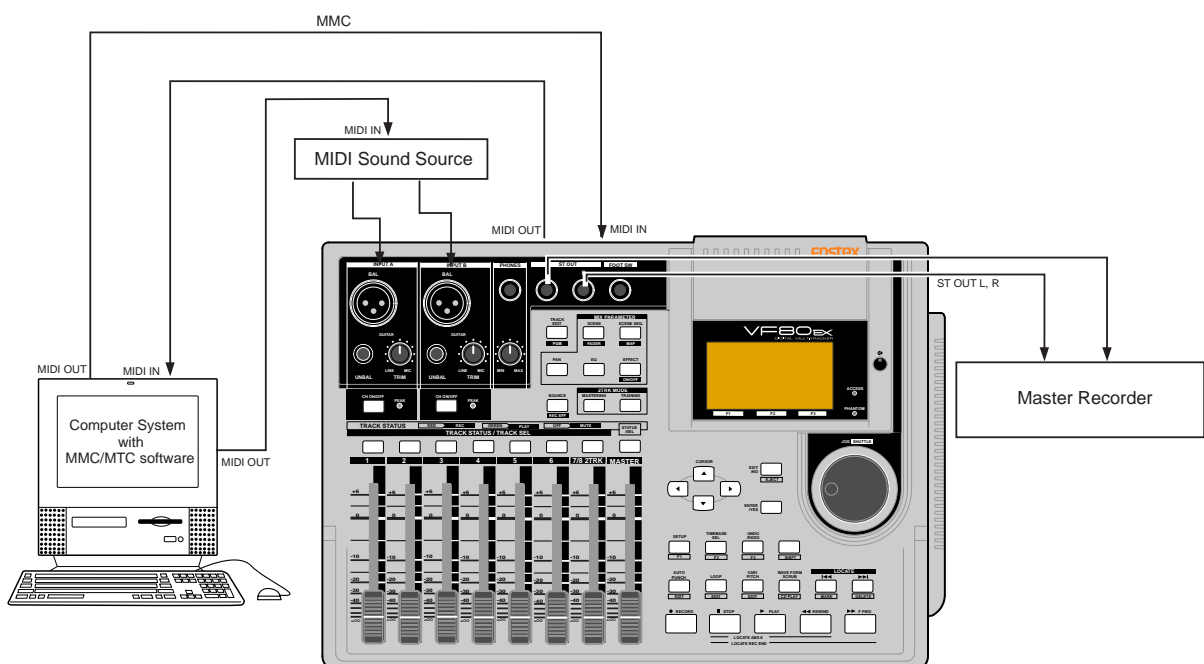
“-002BAR/1BEAT/00CLK (BAR のオフセット値) は、SETUP モードの「拍子の設定」において -002 ~ -009 の範囲で任意に変更することが可能です (詳細は 131 ページの「拍子の設定」をご覧ください)。

## MTC 同期 / マシン・コントロール・システム

ここでは、MMC (MIDI マシン・コントロール) を使ったコンピュータからのリモート・コントロール、および MTC (MIDI タイムコード) 出力による同期システムについて説明します。

VF80EX は、プログラムの ABS 0 の時刻を MTC の何時にするかの設定 (MTC オフセット) を行う必要があります。

また、外部から MMC を受けて、所定の動作を行うことができます。この際、VF80EX は SETUP モードの「デバイス ID の設定」メニューでデバイス ID を設定できますので、コンピュータからの送信メッセージ内のデバイス ID を変えることにより、複数の VF80EX に対する個別のコントロールが可能となります。



## 外部機器の接続

- 1 VF80EXの [MIDI IN]/[OUT] 端子とコンピュータ (with/ MIDI インターフェイス) の [MIDI IN]/ [OUT] 端子を接続します。

コンピュータには、MMC/MTC対応のシーケンス・ソフトウェアを立ち上げておきます。

## 外部機器の設定

- 1 シーケンス・ソフトウェアで、下記の設定を行います。
  - ・ MTCによる外部同期モード (EXTERNAL SYNC) に設定します。
  - ・ MMC を出力するように設定します。
  - ・ MTCのフレーム・レートを設定します。
  - ・ 曲のスタート時間 (何時のMTCを1小節にするか) を設定します (後述のMTCオフセット関連の注意を参照してください)。

## VF80EX の設定

- 1 VF80EXからMTCが出力できるよう、SETUPモードの「MIDI同期出力信号の設定」を“MTC”に設定します。設定の詳細は、SETUPモードの135ページ「MIDI同期出力信号の設定」を参照してください。
- 2 SETUPモードの「MTCオフセットの設定」において、任意のMTCオフセット値を設定します。設定の詳細は、SETUPモードの136ページ「MTCオフセットの設定」を参照してください。
- 3 SETUPモードの「MTCオフセット・モードの設定」において、上記設定したMTCオフセット時間をABS 00m 00s 00f 00sfの位置で出力するか、テンポマップ上の001bar 1beat 00clkの位置で出力するかを設定します。設定の詳細は、SETUPモードの136ページ「MTCオフセット・モードの設定」を参照してください。
- 4 SETUPモードの「MTCフレーム・レートの設定」において、シーケンス・ソフトウェアで設定したフレーム・レートと同じ値に設定します。設定の詳細は、SETUPモードの135ページ「MTCフレーム・レートの設定」を参照してください。
- 5 SETUPモードの「MIDIデバイスIDの設定」において、シーケンス・ソフトウェアのMMCデバイス・ナンバーと同じ値に設定します。シーケンス・ソフトウェアが“7F”で送信する場合、“ALL DEVICE”を意味していますので、特に設定の必要はありません。なお、VF80EXの送信デバイスIDもこの設定に連動します。設定の詳細は、SETUPモードの140ページ「MIDIデバイスIDの設定」を参照してください。
- 6 [TIME BASE SEL] キーを押して、タイムベースを“MTC”に切り換えます。

## MTC オフセット & シーケンス・ソフトの設定

MTC同期を行うときには、入力されたMTCの1時 (01h 00m 00s 00f) でシーケンス・ソフトの1小節目が外部同期するように設定 (Song Start Time等:ソフトによって呼称が異なります) することをお勧めします。

多くのシーケンス・ソフトは23h 59m 59s 2\*fから00h 00m 00s 00fの間でいったん同期がはずれてしまいます。VF80EXがこの時刻を連続して出力しても一旦同期がはずれてしまい、再度00h 00m 00s 00fから同期し始め同期が完了するまで1~2秒かかってしまいます。このため多くの方が同期が完了する3小節目程度から実際の曲データを書き込み始めています。シーケンス・ソフトの1小節目から同期させるために、上記のようにシーケンス・ソフトの1小節目が入力されたMTCの01h 00m 00s 00fで同期するよう設定するわけです。

また、シーケンス・ソフトの初期設定では、MTCの0時 (00h 00m 00s 00f) で1小節目が外部同期するような設定になっている場合が多数です。そして、VF80EXのMTC OFFSETの初期設定は00h 59m 57s 00fになっています。この設定のままMMC & MTCで同期させると、“シーケンス・ソフトの1小節” = “VF80EXが出力するMTCの00h 00m 00s 00f” = “VF80EXのABS 23h 59m 57s 00f”で同期してしまいます。これでは、プログラムの終わりの方に楽曲が録音されてしまい、混乱の原因となる場合があります。

## MTC 同期 / MMC の確認

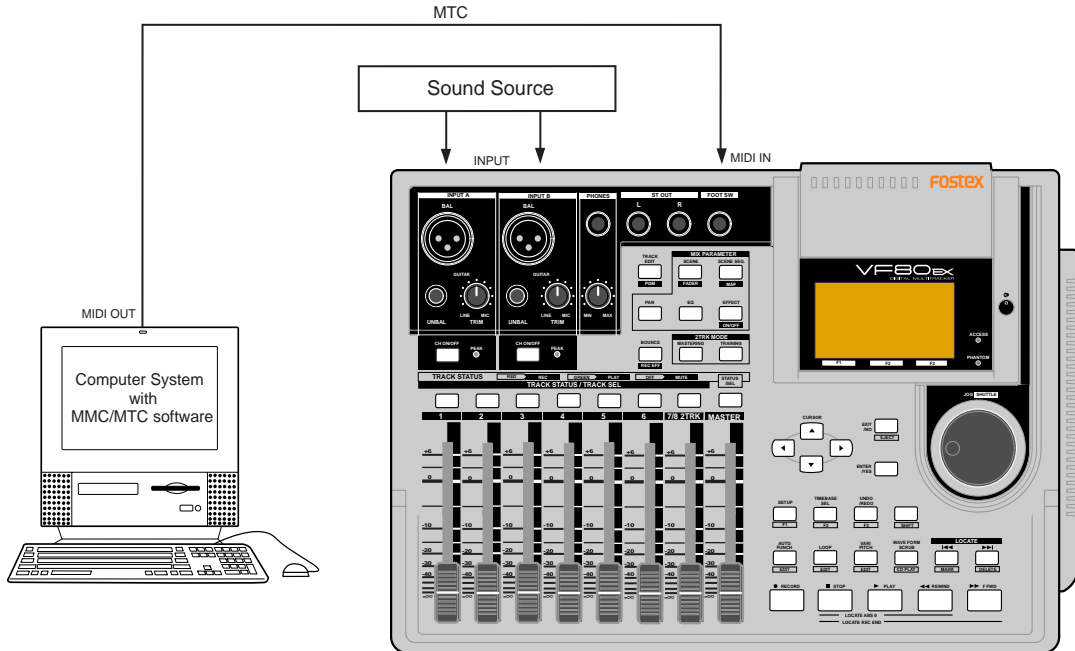
- 1 録音中、および録音後の再生時は、設定に従ってMTC時間がディスプレイに表示され、同時刻のMTCを出力します。このとき、VF80EXの走行位置 (MTC) と、同期しているシーケンス・ソフトの走行位置が合致しているかを確認します。
- 2 シーケンス・ソフトウェアからPLAY、STOP、LOCATEなどのMMCコマンドをVF80EXへ送り、VF80EXが正しく動作するかを確認します。正常なMIDIコマンド (MMC) を受信すると、VF80EXのディスプレイに“MIDI”表示が約40msec間点灯します。VF80EXには、MMCを受信するための設定はなく、外部機器から正常なMIDI信号が入力されることで動作するようになっています。

## 録音の実行

VF80EXとMIDIシーケンサをMIDIクロック同期させながら、各種録音作業を行います。

## スレーブ・モードによる同期システム

MTC 出力が可能な外部 MIDI 機器 (マスター機) から出力される MTC 時刻と同じ時刻で VF80EX (スレーブ機) を走行させる手順を説明します。ここでは、MTC のみを出力する機器を前提にして進めます。



### 外部機器の接続と設定

- 1 外部 MIDI 機器 (マスター機) の [MIDI OUT] 端子と、VF80EX の [MIDI IN] 端子を接続します。
- 2 外部 MIDI 機器 (マスター機) で下記項目を設定します。  
MTC を出力するように設定します。  
出力する MTC のフレーム・レートを確認します。  
曲がスタートするとき出力する MTC の時刻を確認します。  
\* 詳細は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

### VF80EX の設定

- 1 SETUP モードの「MTC オフセット時間の設定」において、任意のオフセット時間を設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 136 ページ「MTC オフセット時間の設定」を参照してください。
- 2 SETUP モードの「MTC オフセット・モードの設定」において、希望のオフセット・モードを設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 136 ページ「MTC オフセット・モードの設定」を参照してください。
- 3 SETUP モードの「MTC フレーム・レートの設定」において、シーケンス・ソフトウェアと同じフレーム・レートに設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 135 ページ「MTC フレーム・レートの設定」を参照してください。
- 4 SETUP モードの「スレーブ・モードの設定」において、本機のスレーブ・モードを「On」に設定します。

設定の詳細は、SETUP モードの 137 ページ「スレーブ・モードの設定」を参照してください。

- 5 SETUP モードの「スレーブ・タイプの設定」において、スレーブ・タイプを「Vari」に設定します。  
設定の詳細は、SETUP モードの 137 ページ「スレーブ・タイプの設定」を参照してください。
- 6 [TIME BASE SEL] キーを押して、タイムベース表示を「MTC」に切り換えます。

### チェイス・ロックの確認

- 1 シーケンス・ソフトウェアをPLAYすると、VF80EXのディスプレイに「MTC」が点灯すると共に「CHASE」の点滅が点灯に変わり、チェイス・ロックが完了します。  
シーケンス・ソフトウェアが出力するMTCとVF80EXが表示しているMTCの時間が、同じ時間であることを確認します。
- 2 シーケンス・ソフトウェアをSTOPさせるとMTCが途切れるため、VF80EXは停止します。  
VF80EXのディスプレイに点灯していた「CHASE」が点滅に変わります。
- 3 シーケンス・ソフトウェアがFF/REW時には、VF80EXは停止したままですが、再生/録音を開始するとすぐにチェイス・ロックします。  
正常にチェイス・ロックしない場合には、双方の接続/ケーブルおよび各設定を確認し直してください。

## 録音の実行

外部 MIDI 機器 (マスター機) と VF80EX を同期させながら、各種録音作業を行います。

### < MTC 関連 設定時の注意 >

「MTC オフセット時間の設定」と「MTC オフセット・モードの設定」によって、ABS 0 または 001BAR 1BEAT 00CLK の位置で設定した MTC (MTC オフセット時間) を出力するかを設定しましたが、シーケンス・ソフトウェアで設定した曲のスタート時間によって、つぎのように設定してください。

#### オフセット・モード=ABS の場合：

シーケンス・ソフトウェアで設定した曲のスタート時間よりも 5 秒程度手前の時間に MTC オフセット時間を設定します。VF80EX は MTC が入力されてもすぐにチェイス・ロックするわけではありません。VF80EX を曲の頭から同期させるには、シーケンス・ソフトウェアでプリロールなどを設定し、実際の曲の頭より手前からプレイして、VF80EX を曲の頭までに同期させるようにします。

#### オフセット・モード=BAR の場合：

シーケンス・ソフトウェアで設定した曲のスタート時間と同じ時間に MTC オフセット時間を設定できます。VF80EX は、ABS 0 の位置を [-002BAR 1BEAT 00CLK] の位置に設定していますので、上記のような同期に要する時間がすでに設定されているわけです。なお、手前 2 小節分の時間は、SETUP モードの「拍子の設定」メニュー、および「テンポの設定」メニューの 1 小節めの設定によってその長さが変わります (例: テンポを遅くする=長くなる)。

### < ワンポイント・アドバイス >

SETUP モード「スレーブ・タイプの設定」にある同期信号 “Vari” について：

VF80EX を MTC のみでチェイス・ロックさせる場合には、外部からの MTC によって常にバリピッチがかかっています。この状態で VF80EX から外部デジタル機器へデジタル信号を出力した場合、VF80EX のスピード偏差 (マスターの MTC スピード偏差) に追従できず、外部デジタル機器がデジタル信号を入力できずに途切れたりする場合があります。

この対処法としては、「スレーブ・タイプの設定」を “Free” に設定します。この設定により、VF80EX はチェイス・ロック完了後内部クロックによる自走運転となるため、安定したデジタル信号を外部デジタル機器へ供給することが可能になります。なお、この設定では、マスター機とスレーブ機との MTC のズレが「10 フレーム」を越えた場合、チェイス・ロックが外れたと解釈し、スレーブ機は再度マスター機との位置合わせを実行します (= リチェイス動作)。リチェイス動作中は音声出力がミュートされ、デジタル信号も途切れれます。またズレが 10 フレーム以内であれば、スレーブ機はそのズレを容認したまま走行します。

### < ご注意 >

通常、「スレーブ・タイプの設定」を “Vari” にすると、VF80EX は常にバリピッチをかけてマスターとなる MTC に追従します。

しかし、SETUP モードの「デジタル・インの設定」が “On” に設定されている場合は、入力される S/P DIF デジタル信号による「ワード・クロック外部同期走行」となります。したがって、「デジタル・インの設定」を行ったときは、「スレーブ・タイプの設定」を “Vari” に設定していてもバリピッチをかけての追従は行わず、一旦ロックが完了した後は S/P DIF デジタル入力信号による外部同期走行となりますのでご注意ください。

### < ご注意 >

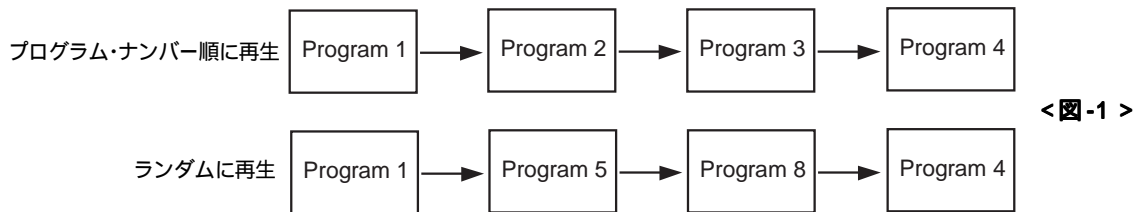
VF80EX が MTC のみでチェイス・ロックが可能なのは、マスター機 (コンピュータ) からの MTC のスピード偏差が ± 5.6% 以内の場合です。

この範囲内の MTC に対しては、内部的に常にバリ・ピッチをかけて追従します。なお、スピード偏差が範囲外の MTC に対してはチェイス・ロックは行えません。また、マスターのスピード偏差が大きい場合には、録音を行う前に一旦再生させて、VF80EX にマスターのスピード学習させることを推奨します。これにより、2 回目以降はロックが早くなります。



## チェーン・プレイ機能 (プログラムの連続再生)

チェーン・プレイとは、VF80EX で記録した複数のプログラムを、あらかじめ作成する「プレイ・リスト」に従って順番に再生する機能です。図-1 のように、記録済みのプログラム・ナンバー順に再生したり、ランダムに再生することができます (プレイ・リストには、最大 99 までのプログラムが設定できます)。

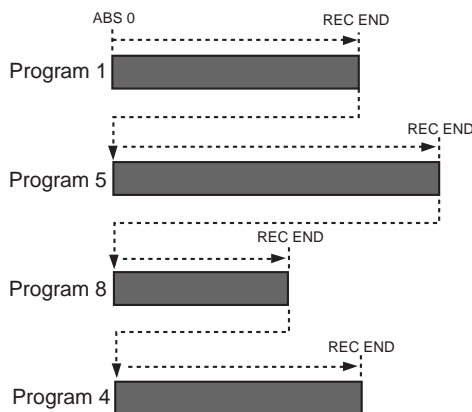


<図-1>

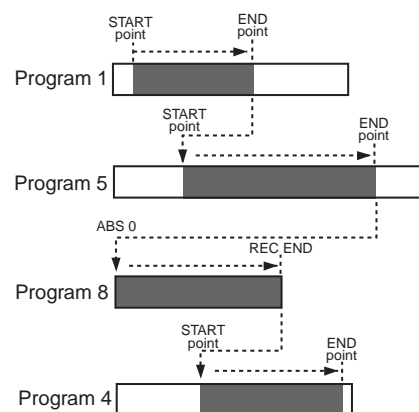
また、プレイ・リストに設定したプログラムは、図-2 のようにプログラムの“ABS 0 ~ REC END間”を再生したり、図-3 のように“指定した範囲”(\*)のみを再生することが可能です。

### <ご注意>

任意に指定した範囲とは、各プログラムにおいて任意に設定する“Start ポイント”と“End ポイント”間のデータを指しています。したがって、これらの各ポイントが設定されていないプログラムや、正しくポイントが設定されていないプログラムでは、自動的に“ABS 0 ~ REC END間”を再生します。“Start ポイント”と“End ポイント”の設定については前述 59 ページを参照してください。



<図-2>



<図-3>

さらに、チェーン・プレイを実行するプレイ・モードには**3つのタイプ** (“Pause”、“A.Play”、“Repeat”)があり、SETUPモードにある“Chain Play”メニューで選択することが可能です (初期設定は“Off”になっています)。

<b>Pause</b>	プレイ・リストに設定されているプログラムごとに再生するモードです。 1 曲目の再生が終了すると同時に、2 曲目の先頭 (ABS 0 または Start ポイント) で停止します。2 曲目を再生するには再度 [PLAY] キーを押します。3 曲目以降も同じ操作を繰り返します。
<b>A. Play</b>	プレイ・リストに設定されている全てのプログラムを、連続再生するモードです。 最終曲の再生が終了すると同時に、1 曲目の先頭 (ABS 0 または Start ポイント) で停止します。再度 [PLAY] キーを押すと、1 曲目から連続して再生できます。
<b>Repeat</b>	“A. Play”モードと同様、プレイ・リストに設定されている全てのプログラムを連続再生するモードです。 ただし、“Repeat”モードでは [STOP] キーを押して強制的に停止させるまで、プレイ・リストに設定されたプログラムを繰り返し再生を続けます。

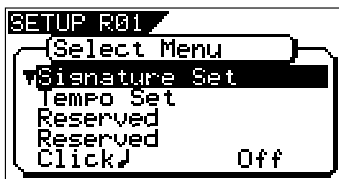
## プレイ・リストを作成する

チェーン・プレイを実行するためには、再生したいプログラム (全て、または任意) を選択して、プレイ・リストを作成します。プレイ・リストには最大99までのプログラムが設定できます。

ここで記載する作成例は、現在VF80EXのカレント・ドライブに、10個の記録済みプログラムがあることを前提にして、全プログラムを選択する方法と、ランダムに5つのプログラムを選択する方法です。

### 1 VF80EX が停止状態で [SETUP] キーを押します。

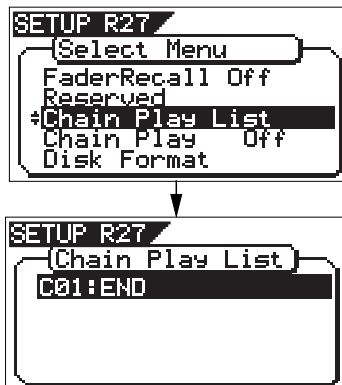
SETUP モードへ入り、SETUP メニューを選択する画面に変わります。



### 2 [JOG] ダイアル(または [CURSOR ] キー)で、SETUP メニューの27 番目 (R27) にある “ Chain Play List ” メニューを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

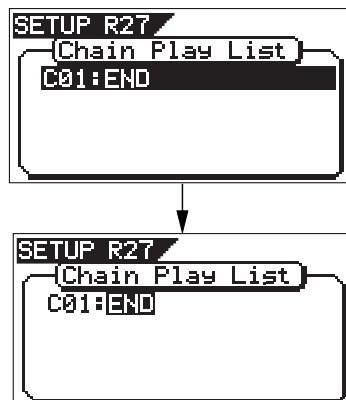
プレイ・リストを作成するモードへ入り、初期設定では下図のように “ C01:END ” が反転します。

“ C01 ” はリスト・ナンバーを示し、“ END ” はプレイ・リストが何も設定されていないことを示しています。



### 3 続けて [ENTER/YES] キーを押します。

“ END ” が点滅に変わり、リスト・ナンバー 1 にプログラムが選択可能になります。



“ END ” が点滅している状態で [JOG] ダイアルを回すと、現在記録されている各プログラムのナンバー (P01 ~ P10 以外に “ ALL ”、“ INS ”、“ DEL ” が選択でき、それぞれ下記の用途に合わせて選択します。

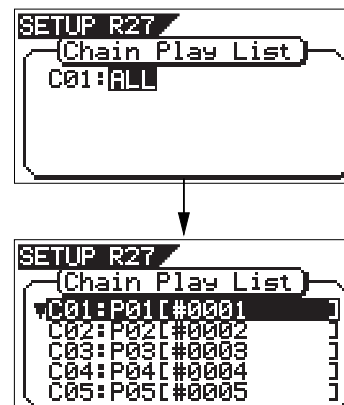
<b>END</b>	指定したリスト・ナンバーを含み、それ以降のリスト全てをクリアするときに選択します(後述の「全てのプレイ・リストを削除」を参照)。
<b>ALL</b>	プレイ・リストに全てのプログラムを指定するときに選択します。ただし、この“ ALL ”はリスト・ナンバー 1 (C01) でのみ選択可能で、他のリスト・ナンバーでは選択できません(後述の「全プログラムを選択してプレイ・リストを作成」を参照)。
<b>INS</b>	指定するリスト・ナンバーに、任意のプログラムを追加(インサート)するときに選択します(後述の「リストにプログラムを追加」を参照)。
<b>DEL</b>	指定するリスト・ナンバーのプログラムを、任意に削除するときに選択します(後述の「リストのプログラムを削除」を参照)。
<b>P01</b> <b>Pnn</b>	指定したリスト・ナンバーに任意のプログラムを設定するときに選択します。すでにプログラムが設定されている場合は、新たに選択するプログラムに上書きされます。現在、ドライブ上に記録されているプログラムが個々に選択できます(後述の「任意のプログラムを選択してプレイ・リストを作成」を参照)。

### 全プログラムを選択してプレイ・リストを作成

例として、現在カレント・ドライブ上に記録されているすべてのプログラム (P01 ~ P10) を選択して、プレイ・リストを作成します。

### 4 “ END ” が点滅している状態で、[JOG] ダイアルを回して “ ALL ” を選択した後 [ENTER/YES] キーを押します。

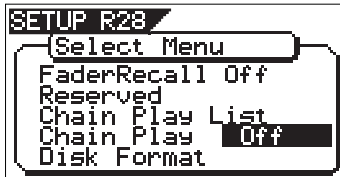
[JOG] ダイアルを左に回すと、速やかに “ ALL ” を表示します。“ ALL ” を選択して [ENTER/YES] キーを押すと、下記例のように記録されている全プログラムがプレイ・リストに設定されます。



[JOG] ダイアルを左に回す (または [CURSOR / ] キーを押す) と、作成したプレイ・リストが確認できます。このとき、リストの一番最後には “ C11: END ” が表示され、リスト・ナンバー 11 以降にはプログラムが設定されていないことを示します。

**5 [EXIT/NO] キーを押します。**

プレイ・リストが作成されると同時に“Chain Play List”メニューから抜け出し、“Chain Play モード”が設定できるようになります(初期設定では“Off”になっています)



この後、次ページ記載の「チェーン・プレイのプレイ・モードを設定」を参照して、希望の“Chain Play モード”を設定します。

**<ご注意>**

プレイ・リストが作成された状態で、本書62ページ記載の「プログラムの削除」機能を使い、リストに設定されている範囲にある任意のプログラムを削除すると、あらかじめ作成したプレイ・リストは全て削除されてしまいます(“C01: END”表示になります)

例えば、「プログラムの削除」機能において、プログラム1～10がリストに設定されている状態で、プログラム5のみを削除しようとする、ディスプレイに“[WARNING] Play List Deleted”を表示して、リスト全てが削除されることを警告します。ただし、プログラム11などリストに該当していないプログラムを削除しても、プレイ・リストには影響ありません。

**任意のプログラムを選択してプレイ・リストを作成**

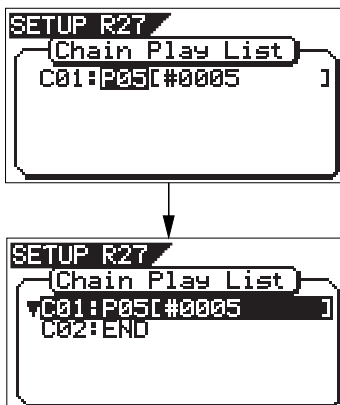
例として、10個のプログラムから任意に5つを選択して、下記の順にプレイ・リストを作成します。

- :C01 プログラム5 (P05)
- :C02 プログラム3 (P03)
- :C03 プログラム1 (P01)
- :C04 プログラム2 (P02)
- :C05 プログラム4 (P04)

**4 “END”が点滅している状態で、[JOG]ダイヤルを回して“P05”を選択した後[ENTER/YES]キーを押します。**

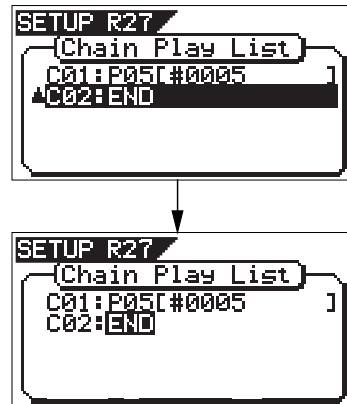
[JOG]ダイヤルを右に回していくと、希望のプログラムが選択できます。任意のプログラムを選択すると同時に、プログラム名(下記例では“#0005”)が9文字まで表示されます。

“P05”を選択して[ENTER/YES]キーを押すと、プレイ・リスト1(C01)にプログラム5(P05)が設定されます。



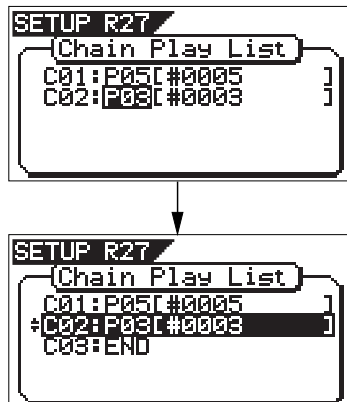
**5 つぎに、[JOG]ダイヤル(または[CURSOR / ]キー)で、“C02: END”を反転させて[ENTER/YES]キーを押します。**

前述と同様、“C02: END”の“END”が点滅します。



**6 “END”が点滅している状態で[JOG]ダイヤルを回し、今度は“P03”を選択して[ENTER/YES]キーを押します。**

前述と同様、プレイ・リスト2(C02)にプログラム3(P03)が設定されます。



同じ要領で、プレイ・リスト3～5に各プログラムを設定していきます。

**7 希望のプログラムをプレイ・リストに設定した後、[EXIT/NO]キーを押します。**

プレイ・リストが作成されると同時に“Chain Play List”メニューから抜け出し、“Chain Play モード”が設定できるようになります(初期設定では“Off”になっています)

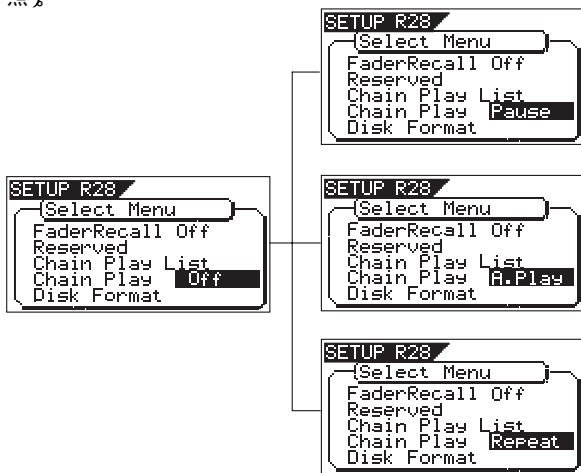
この後、次ページ記載の「チェーン・プレイのプレイ・モードを設定」を参照して、希望の“Chain Play モード”を設定します。

## チェーン・プレイのプレイ・モードを設定

プレイ・リストが作成できたら、プレイ・モードを設定します。下記操作例は、前述の「プレイ・リストを作成」に引続きプレイ・モードを設定することを前提にしています。

### 1 “Chain Play”メニューの“Off”が点滅している状態で、[JOG]ダイヤルを回して希望のプレイ・モードを選択します。

プレイ・モードは、“Off”以外に“Pause”、“A.Play”または“Repeat”が選択できます(各モードの詳細は前述\*\*ページを参照)



#### <ご注意>

設定したプレイ・モードは、「電源をオフ」したり後述の「プレイ・リストの編集」を実行すると、初期設定(Off)に戻ってしまいます。そのため、チェーン・プレイを実行するには再度プレイ・モードを設定し直してください。プレイ・リストが作成されていない状態でプレイ・モードを設定しようとすると、「[WARNING] Illegal Play List!」が表示され、設定できません。

### 2 プレイ・モードを選択した後、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したプレイ・モードが設定されると同時にSETUPモードから抜け出し、プレイ・リスト1に設定されたプログラムの先頭表示(ABS 0またはStartポイント)に変わります。下記表示は、プレイ・モードを“A.Play”に設定した例です。



プログラム1(P01)がプレイ・リスト1に設定され、StartポイントがABS 0になっていることを示しています。StartポイントがABS 0以外のときは、設定した時間が表示されます。

この状態で[PLAY]キーを押すと、設定したプレイ・リストとプレイ・モードに基づいて再生を開始します。

#### < “Off”以外に設定した場合の注意>

プレイ・モードが“Off”以外に設定されているときは、AUTO PUNCHモード/LOOPモードに入ることはできません。“[WARNING] Void Chain Play!”を表示して、操作は無効となります。

プレイ・モードを“Repeat”に設定したときは、SETUPモードから抜け出すと同時にプレイ・リストの先頭(ABS 0またはStartポイント)から、自動的に再生が始まります。“Pause”または“A.Play”設定時では停止したままとなります。プレイ・モードが“Off”以外に設定されているときのプログラム・チェンジ([SHIFT]キー+[TRACK EDIT/PGM]キー)は、プレイ・リストに設定されているプログラムのみ切り換えが可能です(後述の「プレイ・モード設定時のプログラム・チェンジ」を参照してください)。

#### <チェーン・プレイで再生時の注意>

通常、プレイ・モードが“Off”以外に設定されると同時に、プレイ・リスト1(C01)のStartポイントへ移動して停止しますが、万レコーダーを操作して、StartポイントとEndポイント(あるいはREC END以降)に移動すると、ディスプレイのリスト・ナンバー表示部には“Out of Zone”を表示します。これは、レコーダーがチェーン・プレイ動作範囲外にいることを示しています。この状態でチェーン・プレイを実行しようとしても、正常に動作しません。特に、Endポイント(またはREC END)より後からチェーン・プレイを実行すると、次の曲に移れなくなります。

再度Startポイントへ移動させるには、次項「プレイ・モード設定時のプログラム・チェンジ」を利用して、スタートさせたいプログラムに切り換えてください。

## プレイ・モード設定時のプログラム・チェンジ

プレイ・モードが“Off”以外に設定されているときは、通常のプログラム・チェンジと異なり、現在プレイ・リストに設定されているプログラム間での切り換えが可能です。チェーン・プレイを開始するリスト・ナンバーを任意に変更するとき便利です。

#### <ご注意>

通常のプログラム・チェンジを行うには、VF80EXの電源を入れ直すか、前述「チェーン・プレイのプレイ・モード」を“Off”に設定し直してください。

下記操作は、プレイ・モードが“Off”以外に設定されている状態で、プレイ・リスト先頭のプログラムが立ち上がっていることを前提にしています。

### 1 停止状態で[SHIFT]キーを押しながら[TRACK EDIT/PGM]キーを押します。

現在作成されているプレイ・リストの一覧を表示します。

マークは、現在表示されているリストの下にもリストが存在することを示しています。この状態で[JOG]ダイヤルを回す(または[CURSOR / ]キーを押すと)、設定されているプログラムが選択できます。

```

00:ABS 0 | 00m00s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
C01:Auto Play
-----
| 1 2 3 4 5 6 7 8 | L R
    
```

```

PLAY LIST
C01:P01[#0001] ]
C02:P02[#0002] ]
C03:P03[#0003] ]
C04:P04[#0004] ]
C05:P05[#0005] ]
SELECT
    
```

- 2** [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で希望のリスト・ナンバーを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したリストのプログラムに切り替わり、そのプログラムの先頭 (ABS 0 または Start ポイント) 表示に変わります。下記図は、リスト・ナンバー 4 (C04) のプログラム 4 (P04) を選択して切り換えた表示例で、Start ポイントは ABS 0 になっています。

上記 [ENTER/YES] キーを押す以外に、[SHIFT] キーを押しながら [SETUP/F1] キーを押しても実行できます。

```

PLAY LIST
C01:P01[#0001] ]
C02:P02[#0002] ]
C03:P03[#0003] ]
=C04:P04[#0004] ]
C05:P05[#0005] ]
SELECT
    
```

```

00:ABS 0 | 00m00s
P04:#0004
S00:Init.Mix0
C04:Auto Play
-----
| 1 2 3 4 5 6 7 8 | L R
    
```

このように、プレイ・モードが “Off” 以外に設定されている状態でプログラム・チェンジすると、チェーン・プレイを開始するプログラムを容易に変更することができます。

## プレイ・リストを編集

プレイ・リストに設定されているプログラムを任意に入れ替えたり、削除したり、あるいは新たなプログラムをリストにインサートすることができます。

### リストから任意のプログラムを削除 (または入れ替え)

作成したプレイ・リストから任意のプログラムを削除したり、プログラムを入れ替えます。

- 1** 停止状態で [SETUP] キーを押して、SETUP モードへ入ります。

初期設定では、“Signature Set” メニューが反転します。

- 2** [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で、“Chain Play List” メニューを選択して [ENTER/YES] キーを押します。

現在作成されているプレイ・リストの一覧が表示されます。

```

SETUP R27
Select Menu
FaderRecall Off
Reserved
=Chain Play List
Chain Play Off
Disk Format
    
```

```

SETUP R27
Chain Play List
C01:P01[#0001] ]
C02:P02[#0002] ]
C03:P03[#0003] ]
C04:P04[#0004] ]
C05:P05[#0005] ]
    
```

- 3** [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で、削除したいリスト・ナンバーを選択して [ENTER/YES] キーを押します。

選択したリスト・ナンバーに設定されているプログラム・ナンバーが点滅します。下記例は、リスト・ナンバー 3 (C03) を選択した場合の表示で、“P03” が点滅します。

```

SETUP R27
Chain Play List
C01:P01[#0001] ]
C02:P02[#0002] ]
=C03:P03[#0003] ]
C04:P04[#0004] ]
C05:P05[#0005] ]
    
```

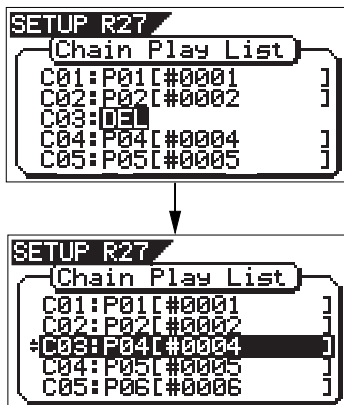
```

SETUP R27
Chain Play List
C01:P01[#0001] ]
C02:P02[#0002] ]
C03:P03[#0003] ]
C04:P04[#0004] ]
C05:P05[#0005] ]
    
```

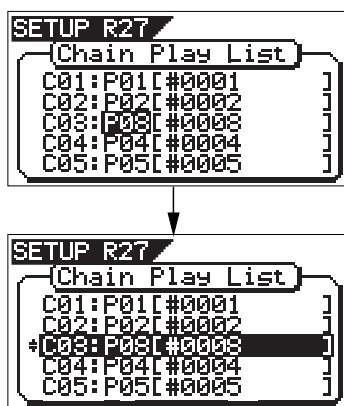
- 4** [JOG] ダイアルで “DEL” (または希望のプログラム) を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

プログラムを削除するには“DEL”を選択し、プログラムを入れ替えるには**希望のプログラム・ナンバー**を選択します。

削除を実行すると、下の図のように削除した後のプログラムがすべて繰り上がります。



プログラムを入れ替えたときは上書きされ、選択したリスト・ナンバーのプログラムのみが入れ替わります(下記表示は、プレイリスト3のP03をP08に入れ替えた例です)。



他のプログラムをリストから削除する(またはプログラムを入れ替える)には、同じ要領で操作を繰り返します。

**5** [EXIT/NO] キーを押していき、SETUPモードから抜け出します。

**<ご注意>**

“Chain Play”メニューが“Off”以外に設定されている状態で、任意のプログラムを削除したりプログラムを入れ替えると、自動的に“Chain Play”メニューの設定は“Off”になります。そのため、プレイ・リストを編集した後チェーン・プレイを実行するには、再度“Chain Play”メニューの設定が必要です。

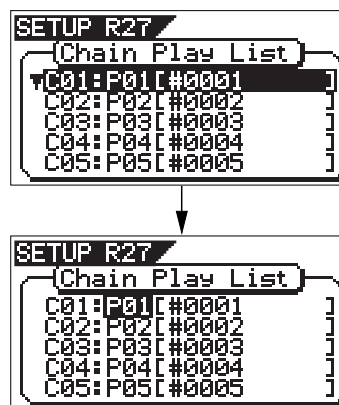
**全てのプレイ・リストを削除**

現在作成されているプレイ・リストの全プログラムを、削除します。下記操作は、前述「任意のプログラムを削除」の<操作-2>と同様、プレイ・リストの一覧が表示されていることを前提にしています。

**1** リスト・ナンバー1(C01)が選択(反転)されている状態で、[ENTER/YES] キーを押します。

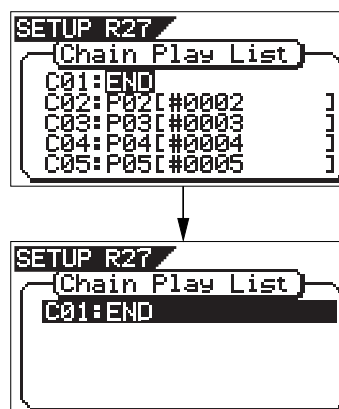
下記例のように、リスト・ナンバー1(C01)のプログラム・ナンバーが点滅します。

もし、リスト・ナンバー1(C01)が選択されていないときは、必ず[JOG]ダイヤルでリスト・ナンバー1を反転させて[ENTER/YES] キーを押してください。



**2** [JOG] ダイヤルで“END”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

プレイ・リストから全てのプログラムが削除され、何も設定されていないことを示す“C01: END”表示になります。



**<ご注意>**

リスト・ナンバー1(C01)以外に“END”を選択して[ENTER/YES] キーを押すと、“END”を選択したリストを含め、それ以降にあるリストの全プログラムが削除できます。例えば、1～10のリストからリスト・ナンバー3(C03)に“END”を選択して実行すると、リスト・ナンバー1と2はそのまま、ナンバー3以降すべてのプログラムが削除されます。

**3** [EXIT/NO] キーを押していき、SETUPモードから抜け出します。

自動的に“Chain Play”メニューの設定は“Off”になります。

## プレイ・リストに新たなプログラムを挿入

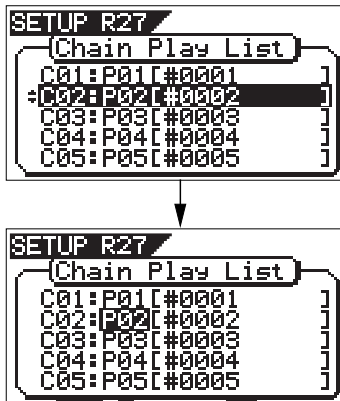
現在作成されているプレイ・リストに、新たなプログラムを挿入します。下記操作は、前述「任意のプログラムを削除」の<操作-2>と同様、プレイ・リストの一覧が表示されていることを前提にしています。

### <ご注意>

プレイ・リストには最大99のプログラムが設定できます。しかし、それ以上のプログラムをリストに追加しようとすると、“Void Play List is Full”が表示され、挿入することはできません。

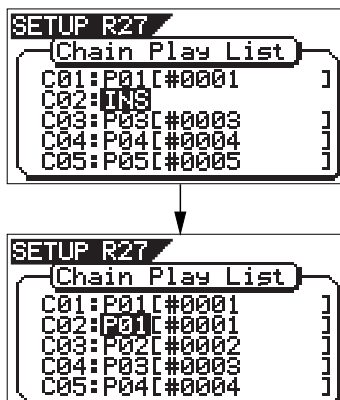
- 1 [JOG] ダイアル(または [CURSOR / ] キー)で挿入したいリスト・ナンバーを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したリスト・ナンバーのプログラム・ナンバーが点滅します。例として、リスト・ナンバー2 (C02) を選択します。



- 2 [JOG] ダイアルで“INS”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

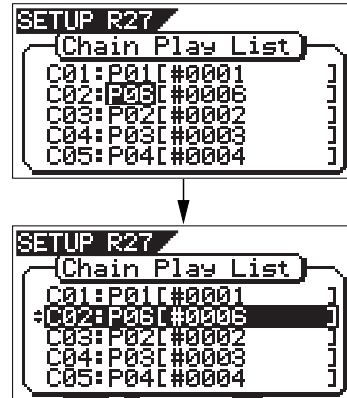
挿入するプログラムを選択する表示に変わり、最初は必ずプログラム1のナンバー (“P01”) が点滅します。



- 3 [JOG] ダイアルで挿入したいプログラムを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

例として、リスト・ナンバー2 (C02) にプログラム6 (P06) を挿入します。

[ENTER/YES] キーを押すと、リスト・ナンバー2に新たなプログラム6が挿入され、それ以降にあったプログラムはすべて繰り下がっていきます。



他のリスト・ナンバーにプログラムを挿入するには、同じ要領で操作を繰り返します。

- 4 インサートが終了したら [EXIT/NO] キーを押します。“Chain Play List”メニューから抜け出し、“Chain Play”メニューの設定が可能な表示に変わります。

### <ご注意>

“Chain Play”メニューが“Off”以外に設定されている状態で挿入が終了すると、自動的に“Chain Play”メニューは“Off”になります。そのため、プレイ・リストを編集した後チェーン・プレイを実行するには、再度“Chain Play”メニューの設定が必要です。

- 5 “Chain Play”メニューを設定後 [EXIT/NO] キーを押していき、SETUP モードから抜け出します。

## オーディオ CD (CD-DA) の再生

VF80EX では、本機の再生モードを“内蔵HDDの再生モード”から“オーディオCDの再生モード”に切り換えることで、本機に搭載している CD-R/RW ドライブを使い、本機で作成したオーディオ CD (または市販のオーディオ CD) の再生が可能です。

### <ご注意>

コピー・プロテクトのかかったオーディオ CD は再生できません。  
オーディオ CD 以外のディスクを再生すると、機器が破損することがあります。絶対に他のディスクを使用しないでください。  
内蔵HDDと同じ感覚で、再生/ロケート/スクラブ/ループ/エフェクトのエディットなどが行なえますが、アクセス・スピードは保証できるものではありません。あらかじめご承知置きください。

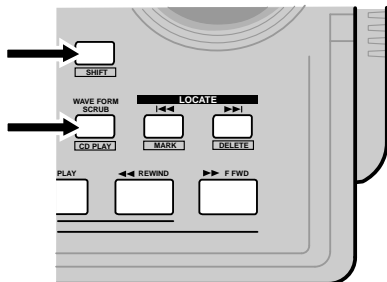
### 再生モードの切り換え

電源投入後は、常に「内蔵HDDの再生モード」で立ち上がっています。下記操作は、CD-R/RW ドライブに再生したいオーディオ CD がセットされていることを前提にしています。

再生モードを切り替えるには、停止状態で [SHIFT] キーを押しながら [WAVE FORM SCRUB/CD PLAY] キーを押します。それぞれ下記のような「警告メッセージ」を表示した後、再生モードが切り替ります。上記操作で交互に切り替ります。

### <ご注意>

オーディオCDの再生モードから内蔵HDDの再生モードへ切り替えるときは、CD-R/RW ディスクのアクセスが停止していることを確認してから行ってください。



内蔵HDDの再生モード

オーディオCDの再生モード

オーディオCDの再生モード

内蔵HDDの再生モード

```

00:ABS 0 00m00s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

```

00:ABS 0 00m00s
CD01:No Title
No Title
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

```

00:ABS 0 00m00s
*****[WARNING]*****
Now Loading!
*****
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

```

00:ABS 0 00m00s
*****[WARNING]*****
Please Wait!
*****
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

```

00:ABS 0 00m00s
CD01:No Title
No Title
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

```

00:ABS 0 00m00s
P01:#0001
S00:Init.Mix0
-----
1 2 3 4 5 6 7 8 L R
    
```

### オーディオCDの再生モードで可能な操作

オーディオCDの再生モードでは、以下の操作が行なえます。

オーディオCDの再生モードに切り替えると、VF80EXのトラック1,2の[TRACK STATUS/TRACK SEL] キーと[MASTER]の[STATUS SEL] キーのみが点灯します。

これは、再生するオーディオCDの音量を、トラック1, 2のフェーダーと[MASTER]フェーダーで調整することを表しています。

### <ご注意>

下記以外の操作をしようすると、警告メッセージを表示して操作は無効となります(例:[AUTO PUNCH] キーを押すと、“[WARNING] Void Key CD PLAYER” を表示します)。

### 通常の再生

内蔵HDDのプログラムを再生するのと同じ要領/感覚で、ディスクの再生ができます。トラック1,2のフェーダーと[MASTER]フェーダーで再生レベルを調整します。

### <ご注意>

[PLAY] キーを押すと、[PLAY] キーのランプがしばらく点滅します。これは、オーディオCDの読み出しが安定するまで、再生を遅らせている状態を示しています。そのため、読み出しが安定してから再生をスタートするようになっています。

### 曲間のジャンプ

オーディオCDに複数の曲が記録されている場合には、[LOCATE]◀◀ キー、または [LOCATE ▶▶] キーを押すと曲の頭出しが行なえます。

キーを押すと、ディスプレイの曲番/曲名表示部に“Locate: MARK\*\*”( \*\* はマーク・ナンバー)を表示して、曲の先頭へジャンプします。

### ループ機能

ループ・スタート・ポイント/ループ・エンド・ポイントが正しく登録されていると、ループ機能(一定区間を繰り返し再生する機能)が実行できます。

ループ機能の詳細は59ページを参照してください。



### バリピッチ・モードによる再生

再生速度を可変 ( ± 6%の範囲を 0.1%ステップ) させる、バリピッチ再生が可能です。

\* バリピッチ機能の詳細は58ページを参照してください。

### エフェクト/イコライザー/PANのエディット

再生音にエフェクトをかけたり、イコライザーを調整したり、PANの調整が行なえます。

\* エフェクト・エディットの詳細は、37/45ページを参照してください。

\* イコライザー調整の詳細は、37/42ページを参照してください。

\* PAN調整の詳細は、37/41ページを参照してください。

### オーディオCDのイジェクト

オーディオCDの再生モードになっているときは、[SHIFT] キーを押しながら [EXIT/NO] キーを押すか、CD-R/RWドライブ側のイジェクト・ボタンを押すと、CD-R/RWドライブに入っているディスクをイジェクトできます。

### ディスプレイの表示

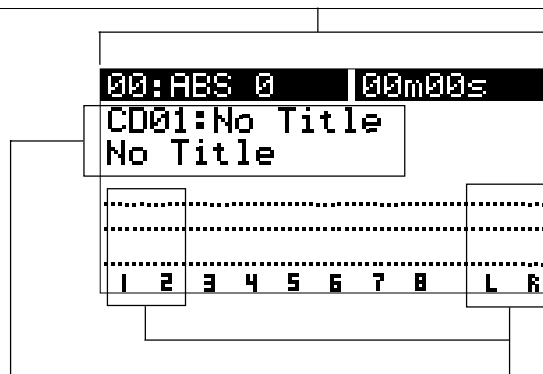
[TIME BASE SEL] キーを押すことで、ディスプレイの時間表示を“ABS表示”、“TRACK表示”または“MTC表示”に切り替えることができます (内蔵HDDの再生モードでは“ABS表示”、“BAR/BEAT表示”、“MTC表示”の切り換えが可能)。

\* 表示の詳細は、下記事項を参照してください。

## <オーディオCDの再生モードにおけるディスプレイの詳細>

オーディオCDの再生モードに切り換えた場合、VF80EXのディスプレイは以下のような表示に変わります。

[TIME BASE SEL] キーを押すことで、ABS表示 / TRACK表示 / MTC表示を交互に切り換え、それぞれの時刻を表示します (詳細は下記表の説明を参照)。



曲番と曲名を表示します。

“CD01”は曲番を表示し、“:”の後には曲名が表示されます。曲名が長いときは、下段に全ての曲名が流れながら表示するようになっています。

曲名は、タイトル・テキスト対応になっている市販のオーディオCDを再生するとき表示します。

タイトル・テキスト未対応の市販ディスクや、本機で作成したオーディオCDではタイトルを表示せず、上記例のように“**No Title**”を表示します。

また、複数曲が記録されているディスクでは、[LOCATE ◀◀] キー / [LOCATE ▶▶] キーを押すと、曲の頭へジャンプします。

オーディオCDの再生モードでは、トラック1、2とL/Rトラックのみのレベル・メータが機能し、トラック1,2および [MASTER] フェーダーでオーディオCDの再生レベルをコントロールできます。

ABS表示	ディスク先頭からの時刻を表示します。ループなどを実行する際のスタート・ポイント/エンド・ポイントは、この時刻を基準にして動作します。
TRACK表示	トラック (曲) の始まりを0時間として表示します。つまり、曲が変わるごとにTRACK表示は常に0からスタートします。
MTC表示	ABS 0に59分57秒のオフセットを持たせた、MTC (MIDI Time Code) 時間を表示します。この表示は、内蔵HDDの再生モード時と同じです。

# ソング・データのセーブ/ロード

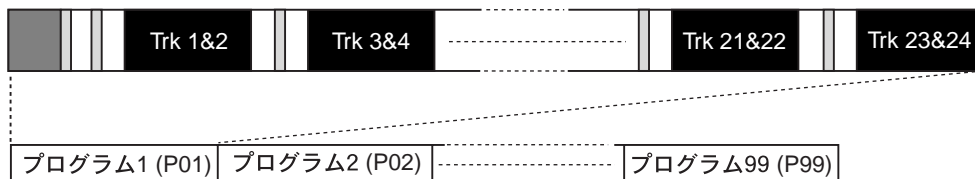
現在立ち上がっている任意のプログラムのソング・データ (音声データ + 各種 SETUP データ) を選択して、S/P DIF デジタル信号 (DAT) によるセーブ/ロード、さらには本機搭載の CD-R/RW ドライブを使用したセーブ/ロードが可能です。この機能を使うと、完成あるいは未完成のソング・データを一時的に DAT などのデジタル機器、あるいは CD-R/RW ディスクへ保存したり、保存したソング・データを再度読み込むことができます。なお、ミキサー部のシーン・メモリー、マーク・メモリーは、CD-R/RW ディスクでのみバックアップが可能です。

## ソング・データについて

S/P DIF デジタル信号を使ったセーブ/ロード、あるいは CD-R/RW を使ったセーブ/ロードでは、そのデータ・フォーマットおよび所要時間などに違いがあります。下記説明を参照してください。

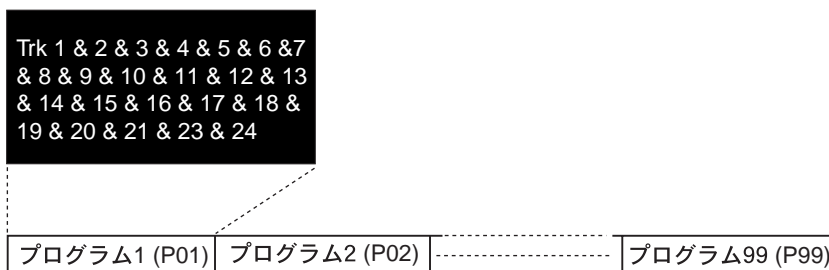
### S/P DIF デジタル信号を使用した場合 (プログラム個々のセーブ/ロードが可能):

約 5 秒間のパイロット信号 (図中グレーの部分) に続いて、ソング・データが DAT などの外部デジタル機器へ出力されます。音声データ (図中黒色の部分) は図のように 2トラックずつ分けて出力され、リアル・トラック 1 ~ 8 のデータのみをセーブする場合には 2トラックずつ 4回、またアディショナル・トラックを含めたすべてのデータをセーブするには 12回に分けて出力されます。したがって、一つのプログラムに録音されているリアル・トラック 1 ~ 8 のデータをセーブするには、そのプログラムに記録されている時間 (ABS 0 REC END) の約 4 倍の時間が必要となり、アディショナル・トラックを含めたすべてのデータをセーブするには約 12 倍の時間が必要になります。なお、セーブしたデータを VF80EX へロードするときも、2トラックずつロードされていきます (次ページの <注意> を参照してください)。



### CD-R/RW を使用した場合 (プログラム個々のセーブ/ロードが可能):

CD-R/RW を使用すると、音声データ (図中黒色の部分) はリアル・トラック + アディショナル・トラックすべてが同時に出力されます。したがって、一つのプログラムをセーブ/ロードするには、S/P DIF と比較すると極めて短時間で行うことができ、ミキサー部のシーンを含め、必要な情報のほぼすべてがセーブできます。なお、CD-R/RW を使ったセーブでは、パイロット信号やピーブ音は記録されません。また、セーブするソング・データの時間よりディスクの記録容量が少ない場合には、複数枚 (最大 99 枚までの使用が可能) のディスクを使ってセーブ/ロードが可能です。さらに、WAV ファイルによるセーブ/ロードも可能で、全トラック以外に任意のトラックを指定することが可能です。



**<ソング・データとしてセーブ/ロード可能な項目>**

メモリー・データ : AUTO PUNCH IN/OUT データ、START ポイント / END ポイント / TO ポイント・データ  
 : シーン・メモリー 0 ~ 99、マーク・メモリー 0 ~ 99 (CD-R/RW によるセーブ/ロードのみ)

タイムベース : ABS または MTC または BAR/BEAT/CLK

SETUP モード : 拍子の設定 (BAR/BEAT) テンポの設定、メトロノーム機能 ON/OFF の設定、  
 : MIDI 同期出力信号の設定、MTC フレーム・レートの設定、  
 : MTC オフセットの設定、MTC オフセット・モードの設定、REC プロテクトの設定、  
 : スレープ・モード ON/OFF の設定、スレープ・タイプの設定、  
 : フェーダー・フィックス・モードの設定、フェーダー・リコール・モードの設定、

**<ソング・データとしてセーブ/ロード不可能な項目>**

バリピッチ・モードの ON/OFF 設定、およびピッチ・データ

SETUP モード : DIGITAL IN の設定  
 : バー/ビート・リゾリューション ON/OFF の設定、DEVICE ID の設定、ドライブ・セレクト設定

## S/P DIF デジタル信号によるセーブ/ロード

**<ご使用になるデジタル機器についての注意>**

S/P DIF デジタル信号によるセーブ/ロードが行えるのは、16 bit/44.1kHz 非圧縮記録で S/P DIF フォーマットに対応したデジタル録音機能を持つデジタル機器 (DAT など) のみです。

**< S/P DIF デジタル信号を使ってセーブする場合の注意 >**

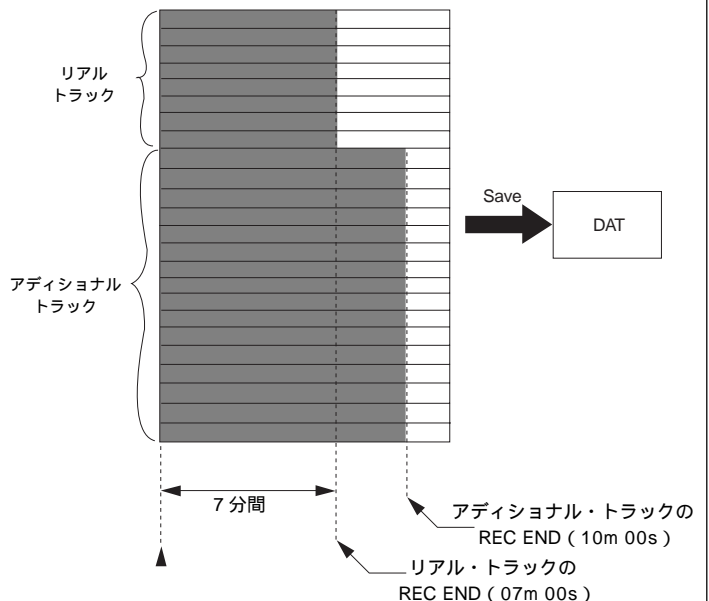
S/P DIF デジタル信号を使ったソング・データのセーブにおいて、リアル・トラック + アディショナル・トラックすべてのデータをセーブする場合にはつぎの点にご注意ください。

セーブ可能なデータの時間は、あくまでもリアル・トラック上にあるソング・データの時間 (ABS 0 ~ REC END) を基準にしています。そのため、リアル・トラック上にあるデータより長い時間のデータがアディショナル・トラックに存在する場合、アディショナル・トラックのデータはリアル・トラックと同じ時間までしかセーブされません。

例えば、右図のようにアディショナル・トラックには 10 分録音したデータがあり、リアル・トラックには 7 分録音したデータがあるとします。この状態で全トラックのセーブを実行すると、アディショナル・トラックのデータは 7 分までしかセーブされず、残り 3 分のデータはセーブされません。

このような場合、後述のセーブする時間をエディットする操作 (109 ページ <操作-4>) において、セーブする時間を 10 分に設定することで回避できます (ただし、エディット可能な時間は 59 分 59 秒まで)。

あるいは、事前にアディショナル・トラックのデータとリアル・トラックのデータを入れ替えてからセーブする方法もあります。アディショナル・トラックにある大切なデータを消失してしまわないようご注意ください。トラック・エキステンジについては、前述「レコーダーの色々な機能」68 ページを参照してください。



## S/P DIF デジタル信号によるセーブ

本機の S/P DIF DATA OUTPUT 端子 (COAXIAL) を使って、S/P DIF デジタル信号によるセーブを行います。

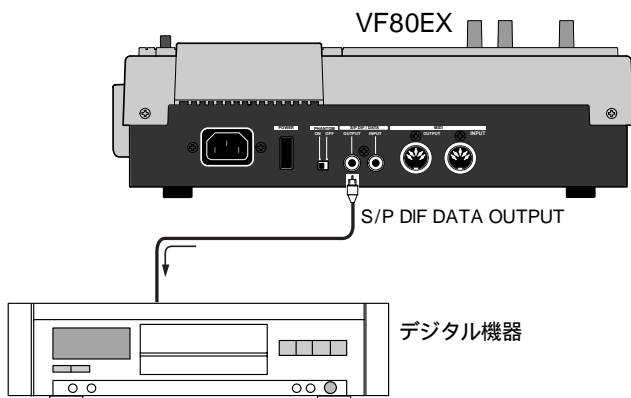
本機のサンプリング周波数と同じ外部デジタル機器を使用します。

### 外部デジタル機器との接続

本機の S/P DIF DATA OUTPUT 端子と、外部デジタル機器のデジタル入力端子を接続します。

#### <注意>

一連の作業が終わるまで、接続ケーブルを抜いたりしてデジタル信号が途切れるような操作は行わないでください。本機からノイズが発生し、外部機器に影響を与える場合があります。



S/P DIF デジタル信号を使用する場合、デジタル入出力端子が OPTICAL タイプ (光コネクタ) しか搭載されていない機種には、オプションの COP-1/96k (オプティカル/コアキシャル・コンバータ) をご利用ください。

本機と外部デジタル機器との接続において、お互いのデジタル入出力を両方も接続すると、デジタルによるループを組んでしまう可能性がありますのでご注意ください。

### 外部デジタル機器の設定

**1** 本機のサンプリング周波数(44.1kHz)と同じ設定にします。

**2** 外部機器の入力をデジタルに切り換えるなどして、デジタル入力可能な状態に設定します。

入力を切り換えるだけでなく、入力デジタル信号に対して外部同期するように設定しなければならない機種もあります。詳細はお使いになるデジタル機器の取扱説明書をお読みください。

#### <注意>

外部デジタル機器でデジタル信号をモニターした際、入力できない/デジタル・ノイズがのるなどの場合には、接続/ケーブルや本機および外部機器の設定を再確認してください。

詳細は、外部デジタル機器に付属の取扱説明書をご覧ください。

### セーブの実行

SETUP モードの "Save PGM" メニューで実行します。

#### < "Save PGM" メニューの詳細 >

設定可能な出力信号 : SPDIF、または IDE (CD-1A/EX)

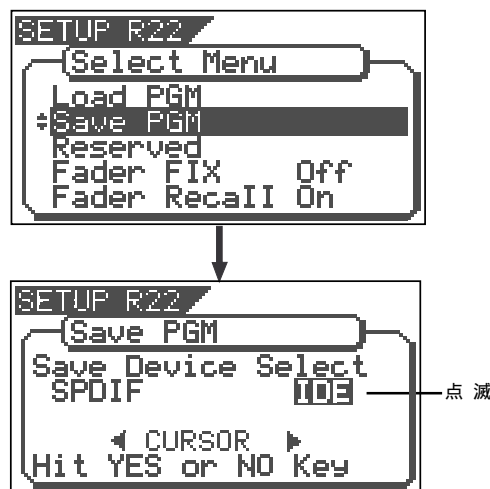
設定可能なプログラム : P01 ~ P99 (個々のプログラムを選択)

選択可能なトラック範囲 :

SPDIF 使用時	Tr 1-8, Tr 1-16, Tr 1-24, Tr 9-16, Tr 9-24, Tr 17-24 のいずれか
IDE 使用時	自動的に Tr 1-24 を選択 (WAV のセーブでは任意に選択可能)

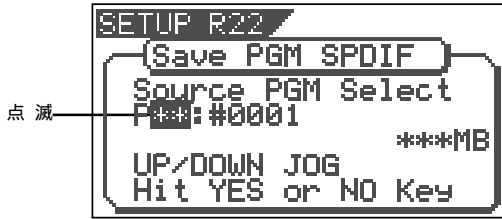
**1** [SETUP] キーを押して SETUP モードへ入ります。SETUP メニューの選択表示に変わります。

**2** [JOG] ダイアルで "Save PGM" を選択して [ENTER/YES] キーを押します。セーブ・デバイスを選択する表示に変わり、"IDE" が点滅します。



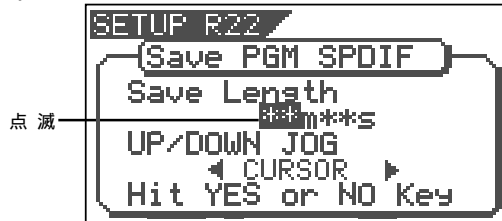
"IDE" は、後述の「CD-R/RW によるセーブ/ロード」を実行するとき選択します。

**3** [JOG] ダイアル、または [CURSOR] キーでセーブ・デバイスを "SPDIF" に選択して、[ENTER/YES] キーを押します。セーブするプログラムの選択表示に変わります。現在選択されているプログラム・ナンバーが点滅し、そのプログラムの記録容量も表示されます。プログラム・ナンバーの点滅はセーブするプログラムが任意に選択できる状態を表しています。



**4** [JOG] ダイアルでセーブするプログラムを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したプログラムに記録されている時間の長さ (ABS 0 ~ REC END) が表示され、その時間がエディットできる状態になります。通常は、表示されている時間そのままセーブを実行しますが、この段階でセーブする時間を任意に設定することができます。

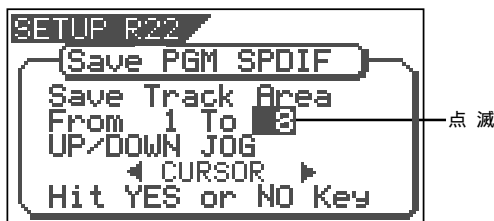


つまり、実際に録音されている時間が9分00秒であってもセーブするデータを短くしたり、あるいは長くすることができます。ただし、エディット可能な時間は最大59分59秒までです。ここで表示される時間は、リアル・トラック上にあるデータの時間を表示しているため、冒頭の<注意>でも説明したようにアディショナル・トラックにあるデータの方が長い場合など、その時間分を見込んで設定することが可能です。

**セーブ時間をエディットするには？**

点滅の桁は [CURSOR </>] キーを押すと移動できます。点滅している桁で [JOG] ダイアルを回すと、任意の時間が入力できます。

**5** [ENTER/YES] キーを押します。セーブするトラック範囲を選択する表示に変わります。



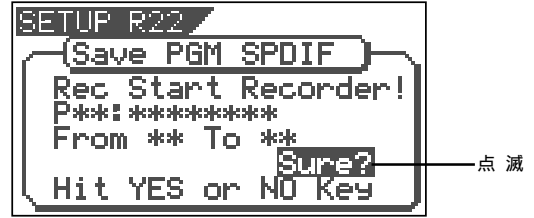
**6** セーブするトラック範囲を選択します。点滅している桁は、[CURSOR </>] キーを押すと移動でき、点滅している桁で [JOG] ダイアルを回すと、任意のトラック数が入力できます。左の点滅では1、9、17が入力でき、右の点滅では8、16、24が入力できます。トラック範囲には、下記のいずれかが選択できます。

"1 To 8"、"1 To 16"、"1 To 24"、"9 To 16"、"9 To 24"、"17 To 24"

**<注意>**

アディショナル・トラックを含めたセーブを行う場合には、107ページ記載の<注意事項>を参照してから実行してください。

**7** トラック選択後、再度 [ENTER/YES] キーを押します。セーブするプログラム/トラック範囲とともに "Rec Start Recorder!" が表示され "Sure?" が点滅します。これは「レコーダーの録音をスタートせよ!」という意味を表しています。



**8** 外部機器がデジタル入力に同期していることを確認した後、外部機器の録音を開始します。録音を開始した位置に、START-ID (DAT) やロケート・ポイントを設定しておく、後のロードの際に便利です。

**9** 続けて [ENTER/YES] キーを押します。下記のような表示となり、数秒後セーブが開始され時間表示がカウント・ダウンしていきます。



最初の数秒は、テープ位置の目安となるパイロット信号を録音している状態で、実際のセーブはカウント・ダウンした所から行われます。S/P DIFによるセーブでは2トラックごとにセーブされていきます。セーブが終了すると "Completed !" が点灯し、VF80EX は停止します。

**<注意>**

セーブを途中で中止すると、セーブされたソング・データは無効となります。

**10** 外部デジタル機器を停止させます。

**11** [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

**<覚えておきましょう! >**

各操作を途中で中止したり、[ENTER/YES] キーを押す手前の表示に戻る際には、[EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押してください。これらのキーを押すごとに一つ前の階層に戻り、最終的にはSETUP モードから抜け出すことができます。

## S/P DIF デジタル信号によるロード

本機の S/P DIF DATA INPUT 端子 (COAXIAL) を使って、S/P DIF デジタル信号によるロードを行います。

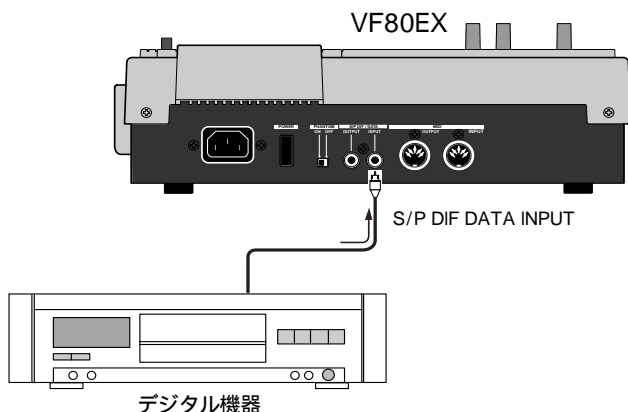
本機のサンプリング周波数と同じ外部デジタル機器を使用します。

### 外部機器との接続

本機の S/P DIF DATA INPUT 端子と、外部デジタル機器のデジタル出力端子を接続します。

#### <注意>

一連の作業が終わるまで、接続ケーブルを抜いたりしてデジタル信号が途切れるような操作は行わないでください。本機からノイズが発生し、外部機器に影響を与える場合があります。



デジタル入出力端子が OPTICAL タイプ (光コネクタ) しか搭載されていない機種には、オプションの COP-1/96k (オプカル/コアキシャル・コンバータ) をご利用ください。

本機と外部デジタル機器との接続において、お互いのデジタル入出力を両方とも接続すると、デジタルによるループを組んでしまう可能性がありますのでご注意ください。

### 外部デジタル機器の設定

- 1 外部デジタル機器をデジタル出力可能な状態に設定します。
- 2 セーブしてあるソング・データの、パイロット信号の先頭にロケート (頭出し) しておきます。

詳細は、外部デジタル機器に付属の取扱説明書をご覧ください。

### ロードの実行

SETUP モードの "Load PGM" メニューで実行します。

#### <"Load PGM?"メニューの詳細>

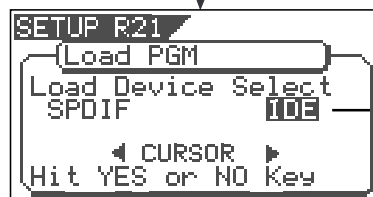
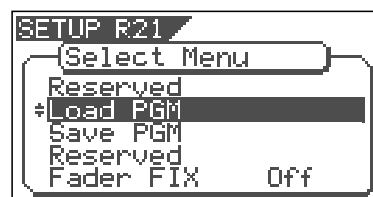
設定可能な入力信号 : SPDIF または IDE (CD-1A/EX)

設定可能なプログラム : P01 ~ P99 (個々のプログラムを選択)

選択可能なトラック範囲 :

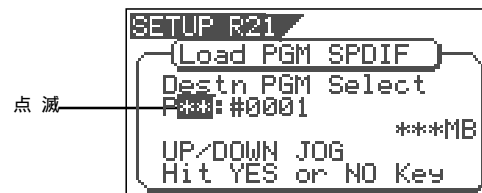
SPDIF 使用時	Tr 1-8, Tr 1-16, Tr 1-24, Tr 9-16, Tr 9-24, Tr 17-24 のいずれか
IDE 使用時	自動的に Tr 1-24 を選択 (WAV の ロードでは任意に選択可能)

- 1 [SETUP] キーを押して SETUP モードへ入ります。  
SETUP メニューの選択表示に変わります。
- 2 [JOG] ダイアルで "Load PGM" を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
ロード・デバイスを選択する表示に変わり、"IDE" が点滅します。



- 3 [JOG] ダイアル、または [CURSOR] キーでロード・デバイスを "SPDIF" に選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

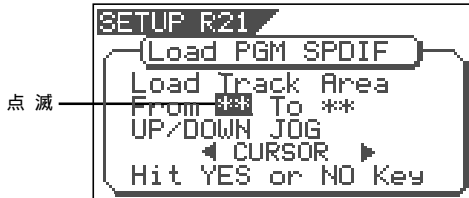
ロード先のプログラムを選択する表示に変わります。現在選択されているプログラム・ナンバーが点滅し、そのプログラムの記録容量も表示されます。プログラム・ナンバーの点滅はロード先のプログラムが任意に選択できる状態を表しています。



ロード先のプログラムは、現在カレント・ドライブ上に設定されている個々のプログラム、または新たなプログラムを作成するための "New PGM" が選択できます。

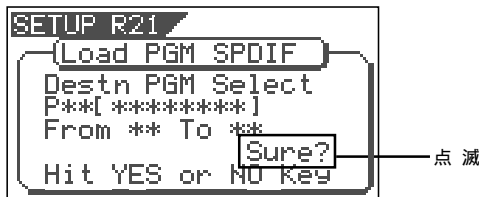
既になんらかのデータが記録されているプログラムを選択してロードした場合、ロードするソング・データのみが有効となり、それまで記録されていたプログラムにおける同一トラック上の全データは消去されてしまいます。

- 4** [JOG] ダイアルでロード先のプログラムを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
ロードするデータのトラック範囲を選択する表示に変わります。

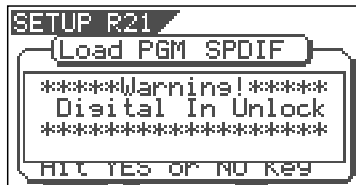


- 5** ロードするトラック範囲を選択します。  
点滅している桁は [CURSOR </>] キーを押すと移動でき、点滅している桁で [JOG] ダイアルを回すと、任意のトラック数が入力できます。  
左の点滅では1、9、17が入力でき、右の点滅では8、16、24が入力できます。例として "1 to 24" に設定するとトラック1～24すべてのデータがロードされることになります。

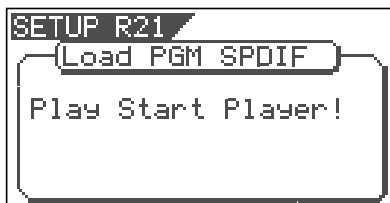
- 6** トラック選択後、[ENTER/YES] キーを押します。  
下記例のような表示に変わり、ロード先のプログラム（または "New PGM"）とトラック範囲が表示され "Sure?" が点滅します。



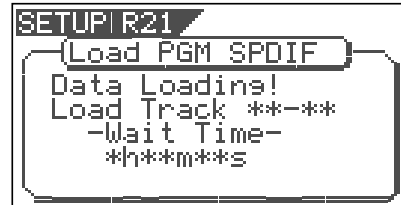
**<注意>**  
このとき、VF80EXが外部デジタル機器からS/P DIFのデジタル信号にロックしていないと、ディスプレイにはつぎのようなワーニング・メッセージが表示されます。これは、正しいデジタル信号がVF80EXに入力されていないことを示していますので、接続ケーブルの確認をするか、外部デジタル機器のデジタル出力の設定を再確認してください。



- 7** VF80EXがデジタル・インにロックしている状態で [ENTER/YES] キーを押します。  
「プレーヤーを再生せよ!」を意味する "Play Start Player!" メッセージが表示されます。



- 8** プレーヤーの再生を開始します。  
セーブしたときに記録されたパイロット信号を読み込んでから自動的にロードを始めます。  
ロードを開始すると表示が変わり、ロードに要する時間表示がカウント・ダウンしていきます。



S/P DIFによるロードでは2トラックごとにロードされます。ロード中は、常に本機のトラック1と2の [TRACK STATUS/ TRACK SEL] キーのLEDが点滅し、レベルメータ1と2で入力レベルが確認できます。

ロードが終了すると "Completed!" が点灯します。

**<注意>**  
ロードを途中で中止すると、ロードされたソング・データは無効となります。

- 9** ロード終了後、プレーヤーを停止させます。

- 10** [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押していき、SETUP モードから抜け出します。

**<覚えておきましょう!>**  
各操作を途中で中止したり、[ENTER/YES] キーを押す手前の表示に戻る際には、[EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押してください。これらのキーを押すごとに一つ前の階層に戻り、最終的にはSETUPモードから抜け出すことができます。

## CD-R/RW によるセーブ/ロード

VF80EXに搭載しているCD-R/RWドライブを使ってセーブ/ロードします。CD-R/RWディスクではFDMS-3でのセーブ/ロード以外に、WAVファイルによるセーブ/ロードが可能です。

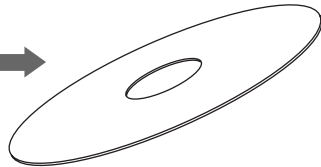
さらには、CD-DAフォーマットによる「オーディオCD」の作成も可能です(詳細は、後述の123ページ「オーディオCDの作成」を参照してください)。

### 最初にお読みください！

#### < CD-R/RW ディスクの取り扱いについて >

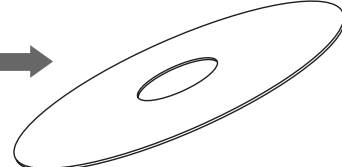
本機のCD-R/RWドライブには、CD-RWディスク以外にCD-Rディスクも使用できます。ただし、CD-Rディスクをご使用になる場合には下記のような使用制限がありますので、ご注意ください。

CD-RWディスク



CD-RWディスクは、ソング・データのセーブ/ロードに何度でも使用できます。ただし、再度使用するときは以前記録したデータを消去してから実行しますので、その都度記録内容は書き換えられることになります。

CD-Rディスク



CD-Rディスクは一度きりのセーブに使用できます。そのため、一度使用したディスクには再度セーブすることはできません。ただし、セーブしたデータは何度でもロードすることができます。

#### < 注意 >

VF80EXで作成したバックアップ・ディスクは、**フォステクス製品以外の機器では使用しないでください。**他の機器で使用した場合、使用するドライブおよびシステムなどに「**回復不能**」となるダメージを与えることがありますのでご注意ください。ただし、後述の「オーディオCDの作成」で、CD-DAフォーマットで記録したオーディオCDは、CDプレーヤー、パソコンなど他のオーディオ機器などで使用することができます。**なお、CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDを本機以外の機器で再生するには、CD-RWディスク対応の機器に制限されます。**

#### < ディスクの書き込み速度と、読み出し速度について >

ソング・データのセーブ/ロードを実行する際の「**書き込み速度**」と「**読み出し速度**」は自動設定で、下記のようになっています。

**書き込み速度：最大8倍速**

**読み込み速度：使用するCD-R/RWドライブの速度に準ずる**

書き込み速度は、使用するディスクによって異なりますが、自動設定の速度となります。なお、VF80EXでセーブ/ロードを行うには**4倍速以上で書き込み可能なディスク**をご使用ください。1倍速、2倍速などのディスクは使用しないでください。

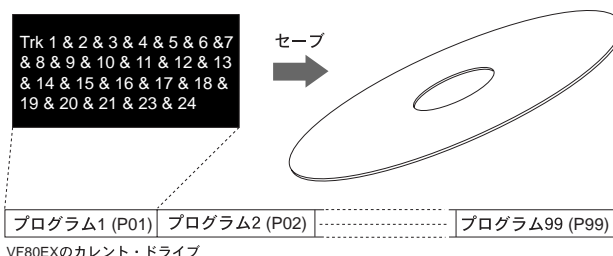


## CD-RW/CD-R を使ったセーブ/ロードについて

CD-R/RW を使ったセーブ/ロードでは、FDMS-3 または WAV ファイルによるソング・データのセーブ (バックアップ) およびロード、さらには、CD-DA フォーマットのオーディオ CD を作成したり、オーディオ CD のロードが可能です。

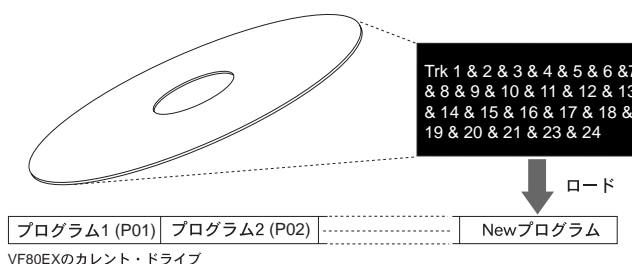
### ソング・データのセーブ (バックアップ)

1枚のディスクには、**セーブするプログラムの記録容量に関わらず、任意に選択した一つのプログラム・データのみがセーブできます。** ディスクの空き容量があるからと言って、同一ディスクに複数のプログラム・データはセーブできません。ただし、一枚のディスクに入りきれないプログラム・データをセーブするには、複数枚のディスクが使用できます。右図のように、全トラック (リアル・トラック + アディショナル・トラック) のソング・データ、およびミキサー部のシーンなど、必要情報のほぼ全てがセーブできます。



### バックアップ・データのロード

ロードは他のデジタル機器と異なり、必ずロード先のカレント・ドライブに「Newプログラム」を作成してから実行され、既存のプログラムに上書きしてロードすることはできません。新たに作成されるプログラム・ナンバーは、現在カレント・ドライブに設定されている「プログラム数+1」となります。



### オーディオ CD の作成

前述の「応用編」に記載している、「インターナル・マスタリング・モード」でミックスダウンした曲のオーディオ CD が作成できます。オーディオ CD を作成するときは、ミックスダウンしたプログラムの「Start ポイント」と「End ポイント」間のサウンド・データのみ (トラック 1 と 2) を、CD-DA フォーマットで CD-R/RW ディスクへ記録します (1 曲または複数曲可能)。詳細はこの後 123 ページを参照してください。

### オーディオ CD からのロード

本機で作成したオーディオ CD (または市販のオーディオ CD) の曲を、本機内蔵の HDD へロードすることができます。常に新たなプログラムを作成してロードするため、既存のプログラムを上書きすることはありません。

## CD-R/RW ディスクへのセーブ (バックアップ)

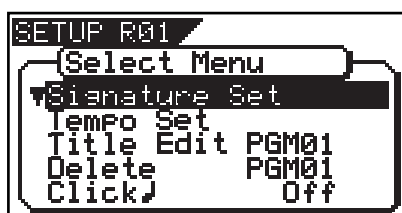
下記の操作手順は、未記録の CD-R/RW ディスクを使用することを前提にしています。

#### <注意>

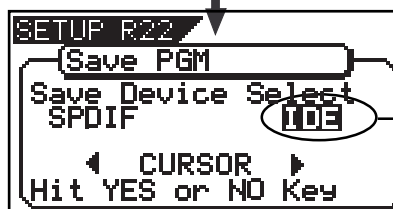
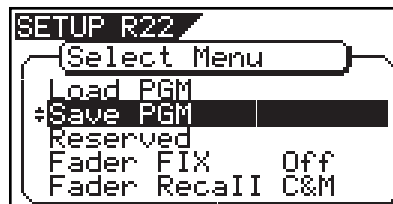
VF80EX のキー / ボタンなどの操作は、CD-R/RW ディスクのアクセス動作が終了してから行ってください。

**1** VF80EX の電源をオンにした後、CD-R/RW ドライブにディスクをセットします。

**2** [SETUP] キーを押して、SETUP モードへ入ります。SETUP モードのメニュー選択表示に変わります。

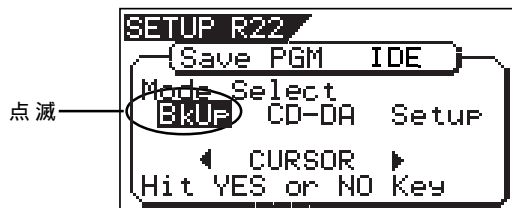


**3** [JOG] ダイアルを回して「Save PGM」メニューを選択 (反転) してから [ENTER/YES] キーを押します。セーブ・デバイスを選択する表示に変わり「IDE」が点滅します。



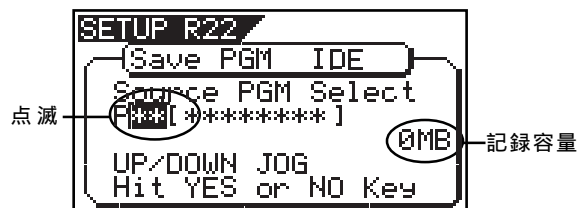
**4** “ IDE ” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

搭載しているCD-R/RWドライブの機種名を数秒表示した後、セーブ・モードを選択する表示に変わり、“ BkUp ” (Back Up) が点滅します。ソング・データのセーブを実行するには “ BkUp ” を選択し、オーディオCDを制作するには “ CD-DA ” または “ Setup ” を選択します ([JOG] ダイアルまたは [CURSOR] キーで移動できます)。ここでは “ BkUp ” を選択した状態で次の操作へ進みます。“ CD-DA ” および “ Setup ” の使用方法については、後述の「オーディオCDの作成」を参照してください。

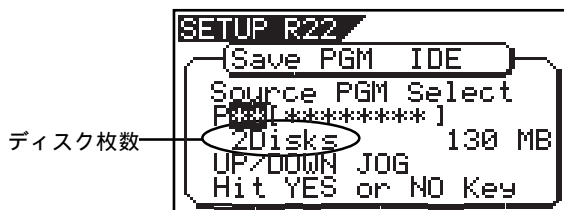


**5** “ BkUp ” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

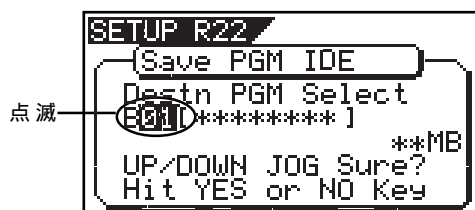
セーブするプログラムを選択する表示に変わります (プログラム・ナンバーが点滅します)。



[JOG] ダイアルを回すと、現在VF80EXのカレント・ドライブ上に設定されているプログラム・ナンバー/タイトルが選択でき、選択したプログラムの記録容量も表示されます。複数枚のディスクを必要とするプログラムを選択したときは、セーブに必要なディスク枚数が表示されます (下図参照)。



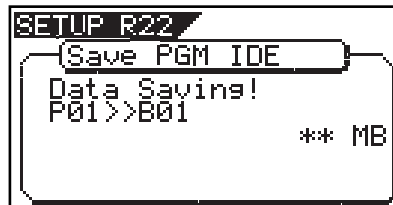
**6** プログラムを選択して [ENTER/YES] キーを押します。つぎのような表示に変わります。



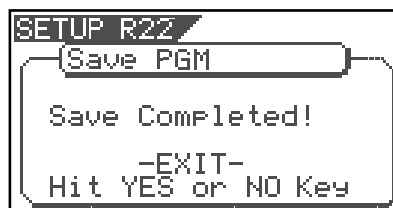
この表示は、選択したプログラム・データをバックアップ・ナンバー “ B01 ” でCD-R/RWディスクにセーブすることを示しています。バックアップ・タイトルはセーブ元のタイトルがそのままコピーされます (編集することはできません)。この状態で [JOG] ダイアルを回すと、“ B01 ” 以外に “ Eject ” が選択できます。“ Eject ” を選択してから [ENTER/YES] キーを押すと、ディスクがイジェクトできます。

**7** “ B01 ” 表示の状態で [ENTER/YES] キーを押します。

セーブが開始され、セーブの進行とともに容量表示がカウント・ダウンしていきます。セーブが終了するまでしばらくお待ちください。下記表示は、選択したプログラム・ナンバーのソング・データがバックアップ・ナンバー “ B01 ” へセーブされていることを示しています。



セーブが終了すると “ Save Completed! ” が点灯する表示に変わり、VF80EXのアクセスも停止します。同時にCD-R/RWドライブからディスクが自動的にイジェクトされます。



複数枚のディスクにセーブするときは、1枚めのディスクがいっぱいになると同時にディスクがイジェクトされ、ディスプレイに「次のディスクをセットせよ!」を示す “ Insert Disk! ” が点灯します。

表示に従って2枚めのディスクをセットすると、自動的にセーブが始まり、全てのセーブが終了するとディスクがイジェクトされ、上記の表示に変わります (下記<ご注意!>を参照してください)。

**<注意>**

セーブの実行中は、途中で動作を中止することはできません。特に、複数枚のディスクを使ってセーブしているとき、ディスクの入れ替えなどを行う際に誤って[EXIT/NO] キーを押したりすると、また最初のディスクからやり直さなければなりません。

**<複数枚ディスクへセーブするときの注意>**

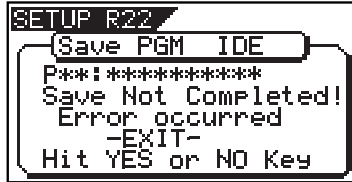
複数枚のディスクへセーブしたときは、ディスクの順番が分かるように「ディスク-1」「ディスク-2」などのメモを付けて保管してください。後述の、セーブしたデータをロードする際に、ディスクの順番を間違えることなく、スムーズに操作することができます。

**8** [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押して、SETUP モードから抜け出します。

**<セーブのエラーについて>**

セーブを実行中、何らかの理由でエラーが発生すると、以下のような「エラー・メッセージ」を表示します。  
このメッセージが表示された場合には、[EXIT/NO] キーを押してください。

セーブを実行する前のディスプレイ表示に戻ります。  
なお、エラー・メッセージが表示されるまで実行していたセーブ・データは無効となりますのでご注意ください。



**<注意>**

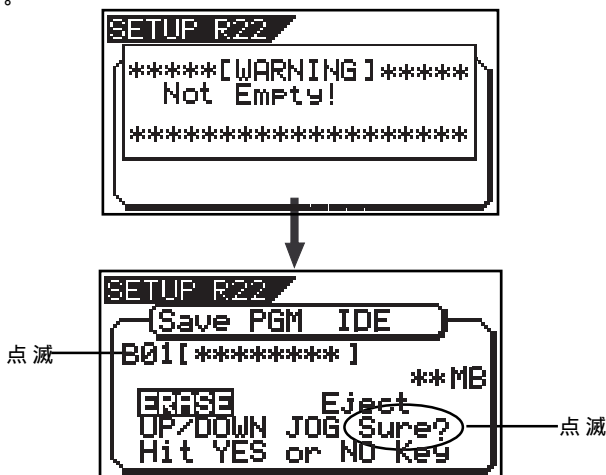
CD-R ディスクを使用しているときに上記エラー・メッセージが表示された場合には、そのCD-Rディスクは使用できなくなります。

**<覚えておきましょう(1)>**

前述のセーブの操作は、未記録のCD-R/RW ディスクを前提に記載しました。しかし、前回セーブに使用した記録済みのCD-RW ディスク (CD-R ディスクは除く) を使用する場合は、つぎの事項にご注意ください (コンピュータなどで記録したディスクも含まず)。

既に何らかのデータが記録されているCD-RWディスクをセットして、前述<操作-4> (“IDE” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押す) を実行すると、ディスプレイに警告メッセージを表示した後、つぎの表示に変わります (“Sure?” が点滅)。

この表示は、ディスクに記録されているデータの消去を実行するか、あるいはディスクをイジェクトするかを選択することができます。

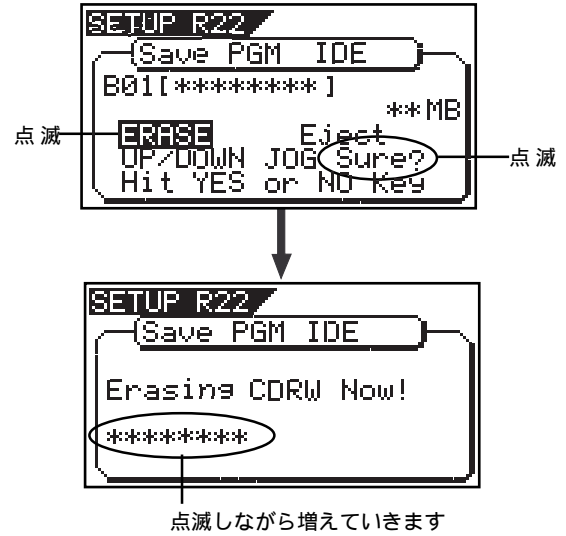


**既存のデータを消去する場合：**

“ERASE” と “Sure?” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押してください。

[ENTER/YES] キーを押すと、ディスプレイは以下のように変わって消去を開始します。

消去の進行とともに “\*” マークが点滅しながら右へ増えていきます。



消去が終了すると同時に、前述の<操作-5> を実行したときと同じ「セーブ・プログラムを選択する表示」に変わりますので、それ以後の操作は前述同様に進めてください。

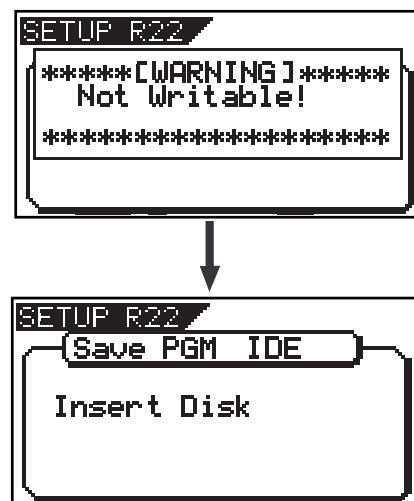
**ディスクをイジェクトする場合：**

[JOG]ダイヤルで “Eject” を点滅させて [ENTER/YES] キーを押してください。

ディスクがイジェクトされると同時に、ディスプレイには「ディスクをセットしてください！」を促す “Insert Disk!” が表示されます。表示に従って他のディスクをセットすると、改めてセーブの操作手順へと進むことができます (前述の操作手順を参照)。

**<覚えておきましょう(2)>**

一度セーブに使用した記録済みのCD-Rディスクに、誤って再度セーブしようとする、下図のように “Not Writable!” の警告メッセージが表示され、他のディスクを要求する “Insert Disk” メッセージ表示に変わります。ディスクを入れ直してください。



## CD-RW/CD-R ディスクからのロード

下記の操作手順は、セーブ済みのCD-R/RWディスクが用意されていることを前提にしています。

### <注意>

VF80EXのキー/ボタンなどの操作は、CD-R/RWディスクのアクセスが終了してから行ってください。

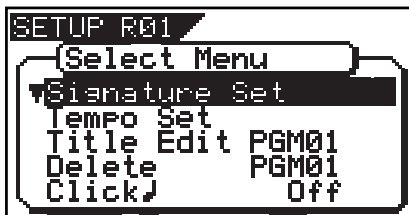
### 1 VF80EXの電源をオンにした後、CD-R/RWドライブにディスクをセットします。

#### <注意>

複数枚のディスクにセーブしたソング・データをロードする場合、必ず最初に「ディスク-1」をセットしてください。誤って、ディスク-1以外のディスクをセットして下記操作を行っていくと、VF80EXはディスクの順番が違っていることを自動認識し、ディスプレイには「Wrong Disk」(ディスクが間違っている)に続いて「Illegal No!」(順番が違っている)メッセージを一瞬表示して、ディスクはイジェクトされます。

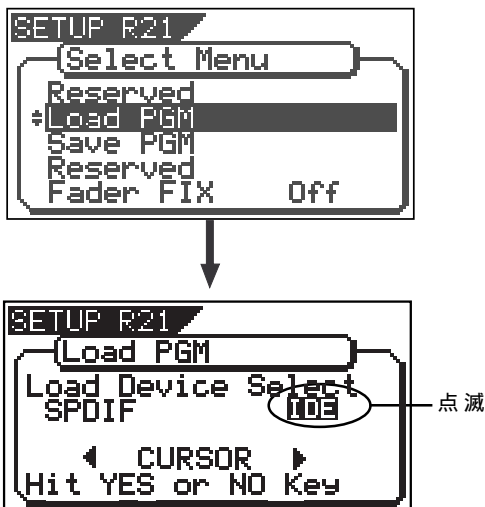
### 2 VF80EXの[SETUP]キーを押して、SETUPモードへ入ります。

SETUPモードのメニュー選択表示に変わります。



### 3 [JOG]ダイヤルで“Load PGM”メニューを選択(反転)してから[ENTER/YES]キーを押します。

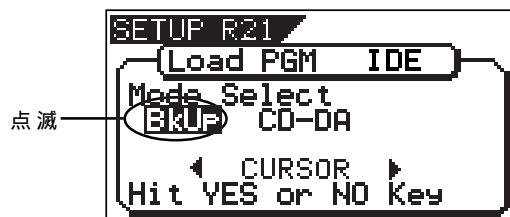
ロード・デバイスを選択する表示に変わり“IDE”が点滅します。



### 4 “IDE”が点滅している状態で[ENTER/YES]キーを押します。

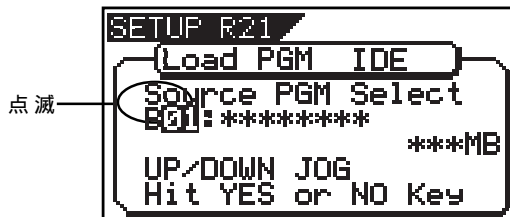
接続しているCD-R/RWドライブの機種名を数秒表示した後、ロード・モードを選択する表示に変わり、“BkUp”(Back Up)が点滅します。セーブ・データをロードするには“BkUp”を選択し、オーディオCDからロードするには“CD-DA”を選択します([JOG]ダイヤル、または[CURSOR]キー</>で選択できます)。

ここでは“BkUp”を選択した状態で次の操作へ進みます。“CD-DA”の使用方法については、後述の「オーディオCDからのロード」を参照してください。



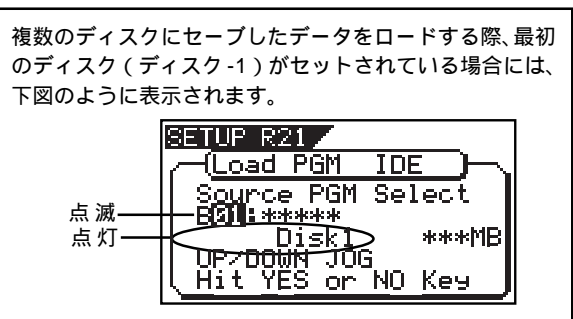
### 5 “BkUp”が点滅している状態で[ENTER/YES]キーを押します。

バックアップ・ナンバー/タイトルと、記録容量が表示されます。



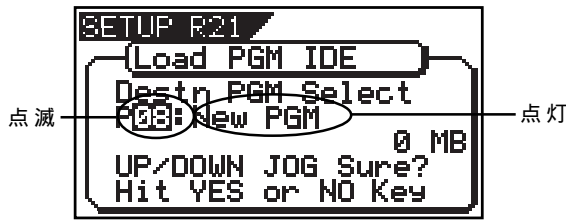
[JOG]ダイヤルを回すと、現在表示されているバックアップ・ナンバー/タイトルの他に“Eject”が選択できます。

“Eject”を選択して[ENTER/YES]キーを押すと、ディスクがイジェクトできます。



### 6 バックアップ・ナンバー/タイトルが表示されている状態で[ENTER/YES]キーを押します。

ロード先(カレント・ドライブ)に新しいプログラムを作成してロードするための表示に変わります(“New PGM”が点灯)。



冒頭でも説明しましたが、CD-R/RWドライブによるロードではロード先のカレント・ドライブに新しいプログラムを作成してロードするようになっています。そのため、上記表示のようにプログラム・ナンバーの後に“New PGM”が点灯します。

新たに作成されるロード先のプログラム・ナンバーは、現在カレント・ドライブ上に設定されている“プログラム数+1”の数字に設定されます。例えば、カレント・ドライブに7つのプログラム(P01～P07)が存在する状態で作成されるNewプログラム・ナンバーは“P08”になります。

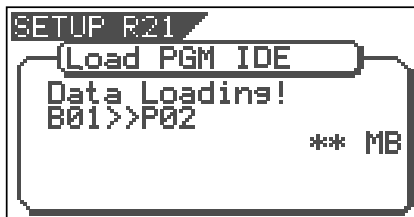
**<注意>**

上記表示の状態では[JOG]ダイヤルを回すと、ロード先のカレント・ドライブに設定されているプログラムとその記録容量が選択できます。しかし、CD-R/RWドライブによるロードでは、既存のプログラムを選択してそのプログラムに上書きしながらロードすることはできません。既存のプログラムに上書きしようとすると“Void!”が表示され操作は無視されます。

**7 “New PGM”が表示されている状態で[ENTER/YES]キーを押します。**

ロードが開始され、ロードの進行とともに容量表示がカウント・ダウンしていきます。ロード終了までしばらくお待ちください。

下記表示例は、バックアップ・ナンバー“B01”のセーブ・データがカレント・ドライブ上に作成されたプログラムへロードされていることを示しています。

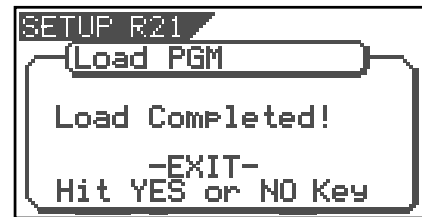


<ロード実行中の表示例>

**<注意>**

ロード先のカレント・ドライブに、ロードするために必要な「空き容量」がないときは、ディスプレイに“Disk Full!”の警告メッセージを表示して、前操作を行った表示に戻ります。

ロードが終了すると“Load Completed!”が点灯する下記表示に変わり、VF80EXのアクセスも停止します。同時にCD-R/RWドライブから自動的にディスクがイジェクトされます。



複数枚のディスクからロードしているときは、1枚めのディスクのロードが終了すると同時にディスクがイジェクトされ、ディスプレイに「次のディスクをセットせよ！」を示す“Insert Disk!”が点灯します。

表示に従って2枚めのディスクをセットすると、自動的にロードが始まり、全ディスクのロードが終了すると上記の表示に変わります。

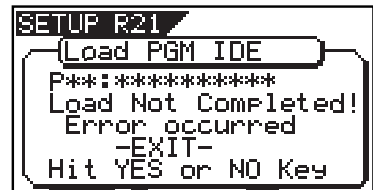
**<注意！>**

ロードの実行中は、途中で動作を中止することはできません。

**8 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押して、SETUP モードから抜け出します。**

**<ロードのエラーについて！>**

ロードを実行中、何らかの理由でエラーが発生すると、以下のような“エラー・メッセージ”を表示します。このメッセージが表示された場合には、[EXIT/NO] キーを押すと、ロードを実行する前のディスプレイ表示に戻ります。なお、エラー・メッセージが表示されるまで実行していたロード・データは無効となります。



## WAV ファイルのセーブ

WAV ファイルのセーブを行います。

ここでは、未使用の CD-R/RW ディスクを使用することを前提にしています。

### <重要！ WAV ファイルを使用する際のご注意>

#### バックアップ・ディスクのディレクトリについて：

セーブする WAV ファイルは、バックアップ・ディスク上のルート・ディレクトリ（一番最初の階層）に記録されます。

ロード可能な WAV ファイルは、バックアップ・ディスク上のルート・ディレクトリに配置されていなければなりません。

ルート・ディレクトリからフォルダーなど他の場所に移動された WAV ファイルは、本機は認識できず誤動作の原因となる場合があります。

#### WAV ファイルのファイル名について：

本機がセーブする WAV ファイルは、"\*\*\*\*\*##.WAV" のファイル名で記録されます。

本機がロード可能な WAV ファイルは、"\*\*\*\*\*##.WAV" のファイル名でなければなりません。

最初の 6 文字 "\*\*\*\*\*" は、SETUP モードの "Title Edit" メニューで表示するタイトルとなります。

この 6 文字は、WAV ファイルでのセーブ時、およびコンピュータで編集して変更することも可能です。

後の 2 文字 "##" は、WAV ファイルでセーブ/ロードする、各トラック・ナンバー（1 ~ 24）を表します。

最後の ".WAV" は、このファイルが WAV ファイルであることを表す拡張子です。上記以外のファイル名は、本機では認識できません。詳細は、後述の各操作方法を参照してください。

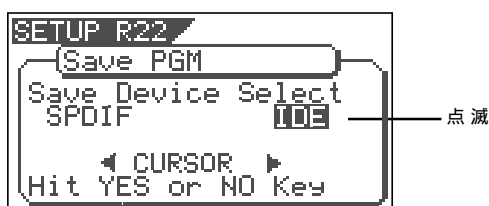
この仕様を利用して、任意のトラックのみの WAV ファイルをロードしたり、トラックを入れ替えて WAV ファイルをロードすることが可能です。後述の「WAV ファイルのロード」を参照してください。

#### 1 [SETUP] キーを押します。

SETUP メニューの選択表示に変わります。

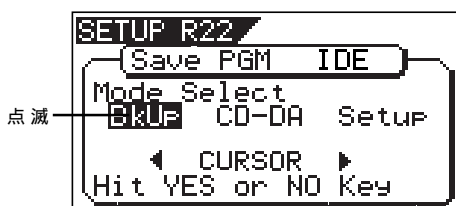
#### 2 [JOG] ダイアルで "Save PGM" を選択して [ENTER/YES] キーを押します。

セーブ・デバイスを選択する表示に変わり、"IDE" が点滅します。



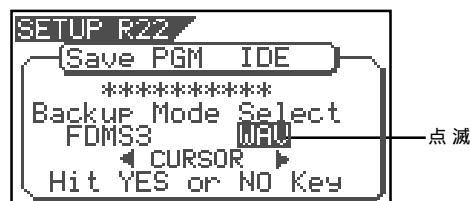
#### 3 "IDE" が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

セーブ・モードを選択する表示に変わり、"BkUp" が点滅します。



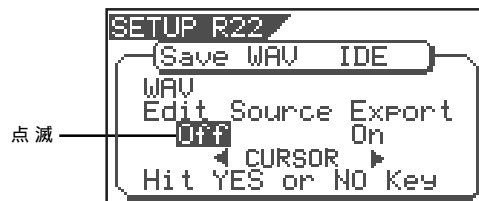
#### 4 "BkUp" が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

バックアップ・モードを選択する表示に変わり、"WAV" が点滅します。



#### 5 "WAV" が点滅状態で [ENTER/YES] キーを押します。

「エディット・ソース・エクスポートの ON-OFF」が設定できる表示に変わり、「Off」が点滅します。[CURSOR] キーを押すと On と Off が切り替えできます

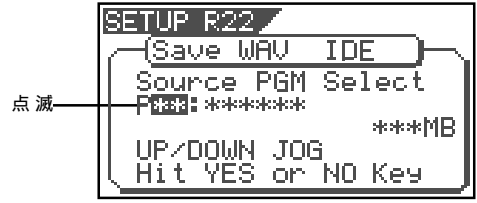


通常、ABS 0 ~ REC END までの全データをセーブするには、設定を "Off" にしたままつぎの操作に進みます。

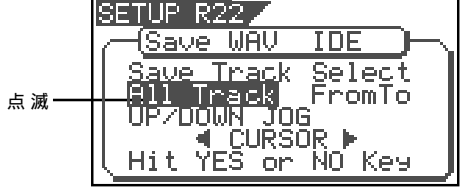
**<エディット・ソース・エクスポート機能について>**  
 エディット・ソース・エクスポート機能とは、コピー・ペーストまたはムーブ・ペーストを実行する際設定する、START点とEND点の範囲のみのデータをセーブする機能です。したがって、任意の範囲データのみをセーブしたいときは、セーブを実行する前にあらかじめSTART点とEND点を登録する必要があります。START点/END点の登録については、「レコーダーの色々な機能」の「トラック編集」を参照してください。

**<注意>**  
 ABS 0 ~ REC ENDまでの全データをセーブするには、かならずエディット・ソース・エクスポート機能をOffにしてください。

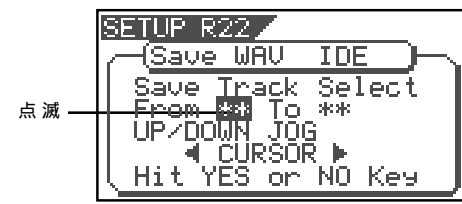
**6** "Off" が点滅状態で [ENTER/YES] キーを押します。  
 セーブするプログラムを選択する表示に変わります。現在選択されているプログラム・ナンバーが点滅し、そのプログラムの記録容量が表示されます。



**7** [JOG] ダイヤルでセーブしたいプログラムを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 セーブするトラックを選択する表示に変わります。初期状態では "All Track" が点滅します。



この段階で [JOG] ダイヤルを回すと、"All Track" 以外に "From To" (初期設定では左の数字が点滅) が選択できます。"All Track" は、全トラック (1 ~ 24) のデータをセーブするとき選択し、"From To" は任意のトラックを指定してセーブするとき選択します。"From To" を選択するとつぎの表示に変わります。



**<"From \*\* To \*\*" で任意のトラックを指定するには>**  
 左が点滅している状態で [JOG] ダイヤルを回すと、1 ~ 24 が選択できます。左の数字を 1 2 3... と入力すると同時に右の数字も 1 2 3... と同じ数字に変化します。これは、モノ・トラックを選択するときに便利で、"From 02 To 02" と入力した場合はトラック 2 だけがセーブされることとなります。  
 トラック 5 ~ 12 など複数のトラックを選択するには、最初に左の点滅で 05 を入力します。その後 [CURSOR >] キーを押して右の点滅へ移動し、12 を入力します (右の点滅で入力できる数字は左の数字より大きい数字です)。  
 表示は "From 05 To 12" となり、トラック 5 ~ 12 のデータがセーブされることとなります。

**8** トラックを選択後 [ENTER/YES] キーを押します。  
 ディスク上の WAV ファイルを選択する表示に変わります。何もセーブされていないディスクでは、"New File" が点滅します。この段階で [JOG] ダイヤルを回すと "Eject" が選択できます。ディスクを取り出すには "Eject" を選択して [ENTER/YES] キーを押してください。



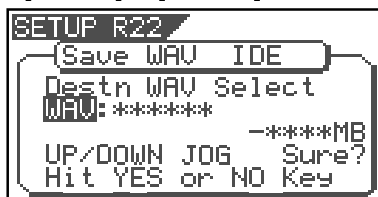
**<覚えておきましょう!>**  
 既にバックアップ・ディスクにプログラムがセーブされている場合には、バックアップ・ディスクの残量によって、前記操作において次のようなディスプレイが表示されることがあります。

**[タイトル] & [New File] 表示:**  
 ディスク上の WAV ファイルに追加して、新たな WAV ファイルを作成する残量がある状態です。[ENTER/YES] キーを押すとつぎの操作へ進みます。セーブ後のディスクには、この WAV ファイルが追加されて記録されています。

**[タイトル] & [New File] & [-\*\*\*\*MB] の表示:**  
 新たな WAV ファイルを追加するには、"-\*\*\*\*" 分の容量が不足している状態です。[ENTER/YES] キーを押すと "DiskFull!" を表示した後 "Delete All WAV?" (すべての WAV ファイルの削除) が表示されます。再度 [ENTER/YES] キーを押すと、バックアップ・ディスク上のすべての WAV ファイルを削除してつぎの操作へ進みます。セーブ後のディスクにはセーブした WAV ファイルのみ記録されています。

**[タイトル] & [\*\*\*\*MB] 表示:**  
 バックアップ・ディスク上の選択された WAV ファイルを削除して、WAV ファイルを作成する残量がある状態です。[ENTER/YES] キーを押すと "DEL" (WAV ファイルの削除) が表示されます。再度 [ENTER/YES] キーを押すと、バックアップ・ディスク上の選択した WAV ファイルを削除し、つぎの操作へ進みます。セーブ後のディスクには、選択した WAV ファイルが新しい WAV ファイルに置き換えられて記録されています。

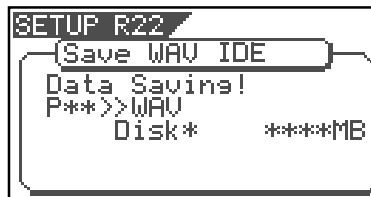
[タイトル] & [-\*\*\*\*MB] 表示:



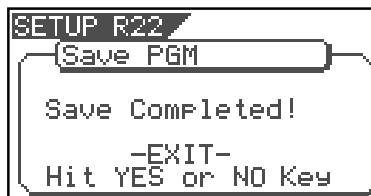
バックアップ・ディスク上の選択されたWAVファイルを削除しても、WAVファイルを作成には“-\*\*\*\*”分の容量が不足している状態です。

る状態です。

[ENTER/YES] キーを押すと、“Disk Full” を表示した後 “Delete All WAV?” (すべてのWAV ファイルの削除) が表示されます。再度 [ENTER/YES] キーを押すと、バックアップ・ディスク上のすべてのWAV ファイルを削除して、つぎの操作へ進みます。セーブ後のディスクには、セーブしたWAVファイルのみ記録されていません。

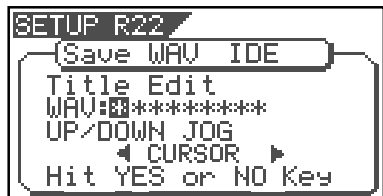


セーブが完了すると“Completed!” が点灯します。



9 ファイルを選択後 [ENTER/YES] キーを押します。

WAV ファイル名をエディットするための表示に変わります。



点滅している箇所 [JOG] ダイアルを回すと任意の数字 / 記号 / アルファベットが入力できます。点滅ポイントは [CURSOR </>] キーで移動します。なお、下記にある数字 / 記号 / 文字の入力が可能です。

- アルファベットの大文字 (A ~ Z)
- 数字 (0 ~ 9)
- 記号 (! # \$ % & ' ( ) @ ^ \_ -)

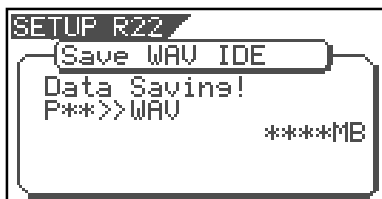
<注意>

ファイル名は6文字まで入力できますが、ここで入力した文字 / 記号 / アルファベットなどは、下記のように一部変換されてしまいます。

アルファベットの大文字 (A ~ Z)	変換なし
アルファベットの小文字 (a ~ z)	大文字に変換
数字 (0 ~ 9)	変換なし
記号 (! # \$ % & ' ( ) @ ^ _ -)	変換なし
上記以外の記号	“_” に変換

10 ファイル名を入力後 [ENTER/YES] キーを押します。

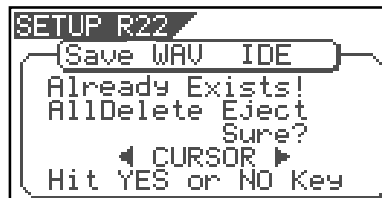
セーブが実行され、次のような表示となります。セーブの進行とともに、容量表示がカウント・ダウンしていきます。



複数のディスクへセーブを実行しているときは、下記表示のように何枚めのディスクかを示す “Disk \*” (\* = 数字) が表示されます。そのディスクへのセーブが終了すると同時にディスクが自動的に取り出され、つぎのディスクをセットするよう促す “Insert Disk \*” が点滅します。表示に従ってつぎのディスクをSCSI機器へセットしてください。セーブが続けられます。

<覚えておきましょう! >

バックアップ・ディスクが複数枚必要なセーブにおいて、既にプログラムがセーブされているバックアップ・ディスクを使用すると、つぎのような表示に変わります。



この表示は、ディスクがいっぱい ([Disk Full]) のため、すべてのWAV ファイルを削除するかを尋ねる表示です。既存のファイルを削除しても構わない場合は “All Delete” を選択して [ENTER/YES] キーを押してください。全ファイルが削除され、セーブが実行できるようになります。また、削除したくない場合には “Eject” を選択して [ENTER/YES] キーを押してください。ディスクがイジェクトされ、他のディスクに入れ替えることができます。“All Delete” または “Eject” を選択するには、[CURSOR </>] キーを押してください。

11 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押して SETUP モードから抜け出します。

<注意>

既にバックアップ・ディスク上にセーブされているWAVファイルと同じファイル名でセーブを実行しようとする、“Warning! Already Exist” (既に同じファイル名が存在する) が表示され、セーブは実行できません。この場合は、前述の操作でWAVのファイル名を変更してからやり直してください。

繰り返し上書きでのセーブを行ったディスクでは、ファイルの断片化などのために、ディスクへのアクセス・スピードが低下していくことがあります。バックアップ用のディスクは、フォーマット直後のディスクを使用することをお勧めします。

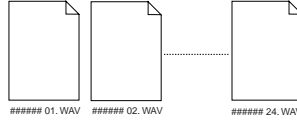
コンピュータを使用して、バックアップディスク上に本機で認識可能なファイル名 \*\*\*\*\*#WAV 以外のファイルやフォルダが作成された場合、バックアップ・ディスクの正確な残量が計算できないため、セーブが終了できない場合があります。コンピュータでのファイル名の変更やフォルダの作成は、十分に注意して行ってください。



## セーブされたWAV ファイルについて

### WAV ファイルの構成

バックアップ・ディスク上のWAV ファイルは、ディスクのルート・ディレクトリに、1トラック1ファイル合計24ファイルが作成されます。ファイル名は“\*\*\*\*\*01.WAV”から“\*\*\*\*\*24.WAV”となります。“\*\*\*\*\*”は上記で設定したファイル名、01～24の数字は、対応する各トラックを表します。録音されていないトラックも、“データ数ゼロ”の1ファイルとして作成されます。



### 複数枚にセーブされたWAV ファイルの構成

WAV ファイルは、1トラックから24トラック順番でセーブされていきます。複数枚のバックアップ・ディスクを使用したセーブ場合には、常にディスクの残量を自動計算しながら、次のトラックのWAV ファイルをセーブするための容量が不足した時点で、次のディスクへ交換してのセーブを行います。

### WAV ファイルの容量

WAV ファイルでのセーブは、カレント・ドライブでの容量に比べて、容量が増加する場合があります。

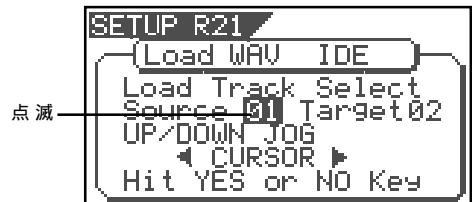
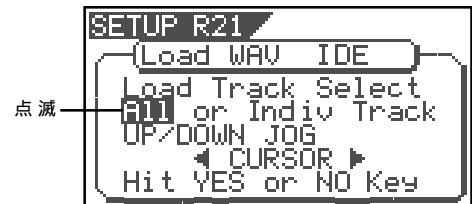
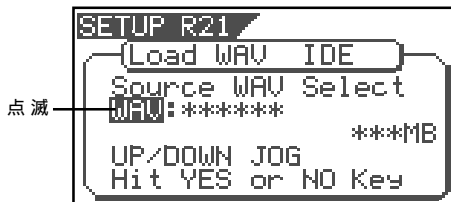
例えば、記録が開始された時間と終了した時間や記録・未記録の多少など、各トラックに記録されている状態によって、容量が増加する場合があります。例えば、ABS : 0分からABS : 1分までとABS : 10分からABS : 11分まで記録したトラックの場合、カレント・ドライブでは“2分間”のファイルとなりますが、WAV ファイルでは“11分間”のファイルになってしまいます。

また、未記録のトラックでも“データ数ゼロ”のWAV ファイルが作成（容量は小）されるため増加します。

## WAV ファイルのロード

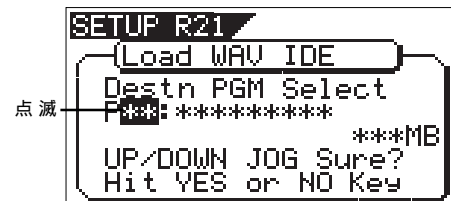
WAV ファイルのロードを行います。

- [SETUP] キーを押します。**  
SETUP モードのメニュー選択表示に変わります。
- [JOG] ダイアルで Load PGM を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。**  
ロード・デバイスを選択する表示に変わり、“IDE” が点滅します。
- “IDE が点滅している状態で、[ENTER/YES] キーを押します。**  
ロードするWAV ファイルを選択する表示に変わります。ディスクが挿入されていない場合には、“No SCSI Disk!” が表示されますので、ディスクをCD-R/RW ドライブへセットしてください。
- [JOG] ダイアルでロードするWAV ファイルを選択します。**  
ファイル名（先頭6文字）が異なる複数のWAV ファイルがセーブされている場合には、順次セーブされているWAV ファイル名（先頭6文字）と容量が表示されます。ここで“Eject”を選択すると、バックアップ・ディスクの取り出しが行えます。
- WAV ファイルを選択後、[ENTER/YES] キーを押します。**  
ロードするトラックを選択する表示に変わります。初期状態では“AI” が点滅します。  
この段階で [JOG] ダイアルを回すと、“AI” 以外に“01”～“24”（モノ・トラック）が選択できます。
- トラックを選択後、[ENTER/YES] キーを押します。**  
ロード先（カレント・ドライブ）のプログラムを選択する表示に変わり、[JOG] ダイアルで選択できます。



### <注意>

“\*\*\*\*\*#.WAV”以外のファイル名は本機では認識できず、ロードすることはできません。ファイル名の先頭6文字“\*\*\*\*\*”が異なっているWAV ファイルは、個別のバックアップWAV ファイルとして認識され、選択することが可能です。



"タイトル" & "容量" 表示は、選択したプログラムを削除してロードする WAV ファイルのプログラムに置き換えます。

"タイトル" & "NewPGM" 表示は、ロードする WAV ファイルで新たにプログラムを作成します。

**<注意>**

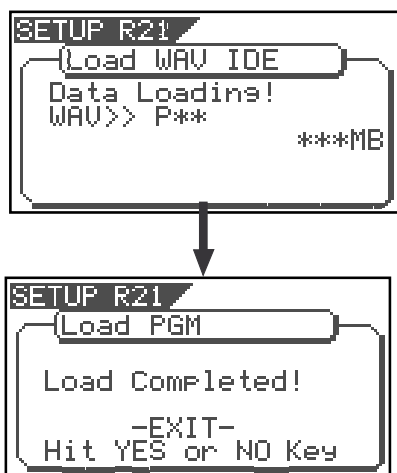
カレント・ドライブに WAV ファイルをロードする容量がない場合には、容量が"-\*\*\*"とマイナス表示されてしまいます。このような場合には、置き換えてロード可能な容量となるプログラムを選択する、または不要なプログラムを削除してください。

**7 ロード先のプログラムを選択後、[ENTER/YES] キーを押します。**

新規プログラムでのロードを選択("タイトル" & "New PGM" を選択)した場合は、即ロードが実行されます。

置き換えプログラムでのロードを選択("タイトル" & "容量" 選択)した場合は、"Overwrite?" と "Sure?" が表示されます。

再度 [ENTER/YES] キーを押すと、ロードが実行されます。ロードの実行中は次のような表示となり、ロードの進行とともに容量表示がカウント・ダウンしていきます。ロードが完了すると "Completed!" が点灯します。



**<注意>**

ロードされたプログラムのタイトルは、ロードする WAV ファイルのファイル名 (先頭 6 文字) に置き換えられます。

**8 [EXIT/NO] キーまたは [STOP] キーを押します。**

手前の手順に戻る場合や、作業を中止する場合にも、[EXIT/NO] キーまたは [STOP] キーを押します。

**コンピュータを使用した特殊なロードの方法**

**<注意>**

本機でセーブ/ロード可能な WAV ファイルは、"\*\*\*\*\*#.WAV" のファイル名でなければなりません。これ以外のファイル名は本機では認識できないだけでなく、誤動作の原因となる場合があります。コンピュータでのファイル名の変更やフォルダの作成などは、十分に注意して行ってください。

- 最初の 6 文字 "\*\*\*\*\*" は、SETUP モード "Title Edit" で表示されるタイトルとなります。この 6 文字は WAV ファイルでのセーブ時及びコンピュータで編集して変更することも可能です。
- 後の 2 文字 "##" は、WAV ファイルでセーブ/ロードする各トラック・ナンバー (1 ~ 24) を表わします。
- 最後の ".WAV" は、このファイルが WAV ファイルであることを表わす拡張子です。
- 本機がバックアップ・ディスクにセーブする WAV ファイルのファイル名は、すべて大文字で記録されています。しかし、コンピュータによっては、この WAV ファイルのファイル名が小文字で表示される場合があります。

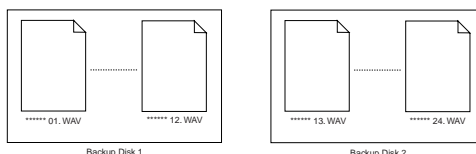
**指定のトラックのみロードする方法**

セーブされたバックアップ・ディスクには、"\*\*\*\*\*01.WAV" から "\*\*\*\*\*24.WAV" のファイルがあります。この WAV ファイルを削除する / フォルダに入れるなどしてルート・ディレクトリから移動させる / 認識不可能なファイル名に変更するなどすると、本機はこれらのファイルは認識できません。

しかし、このように変更されたバックアップ・ディスクをロードすると、認識可能なルート・ディレクトリに配置されている "\*\*\*\*\*#.WAV" のファイル名の WAV ファイルのみロードすることが可能となります。例えば、セーブ時に作成された "データ数ゼロ" のファイルをバックアップ・ディスクから削除してロードを実行すると、それ以外の音声記録された WAV ファイルだけロードすることが可能となります。

複数枚のディスクにセーブされた WAV ファイルをロードする場合は、上記の方法の応用でロードすることになります。

下図のように、"\*\*\*\*\*01.WAV" から "\*\*\*\*\*12.WAV" がセーブされたバックアップ・ディスク 1 と "\*\*\*\*\*13.WAV" から "\*\*\*\*\*24.WAV" がセーブされたバックアップ・ディスク 2 があつたとします。まず、バックアップ・ディスク 1 をロードすると、トラック 1 ~ 12 のファイルがロードされます。この時点では、トラック 13 ~ 24 には、なにもロードされず未記録のままです。次に、バックアップ・ディスク 2 をロードすると、トラック 1 ~ 12 のファイルはそのまま、トラック 13 ~ 24 だけがロードされます。



**トラックを変更してロードする方法**

バックアップ・ディスク上の "\*\*\*\*\*#.WAV" のファイル名の "##" の 2 文字を変更すると、セーブした時と異なったトラックで、本機にロードすることが可能です。例えば、"ABCDEF01.WAV" という 1 トラックの WAV ファイルを、"ABCDEF03.WAV" のファイル名に変更すると、この WAV ファイルは 3 トラックにロードされます。

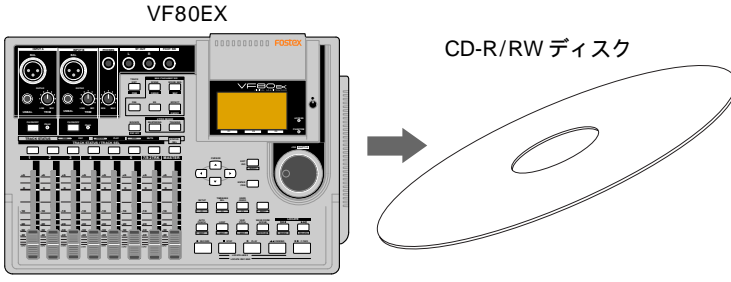
**タイトルを変更してロードする方法**

バックアップ・ディスク上の "\*\*\*\*\*#.WAV" のファイル名の "\*\*\*\*\*" の 6 文字を変更すると、セーブした時と異なったタイトルで、本機にロードすることが可能です。コンピュータでファイル名を変更する場合に使用できる文字は、下記の文字のみです。これらの文字はすべて "半角 1 バイト" の文字でなければなりません。

アルファベット	: A ~ Z 及び a ~ z
数字	: 0 ~ 9
記号	: ! # \$ % & ' ( ) @ ^ _ -

## オーディオ CD の作成

ここでは、前述の「応用編」にある「インターナル・マスタリング・モード」でマスタリングした曲を、CD-R/RW ディスクに記録して「CD-DA フォーマットのオーディオ CD」を作成します。オーディオ CD の作成手順は、ソング・データのセーブ (バックアップ) と同様 SETUP モードにある「Save PGM」メニューで行います。



VF80EX

CD-R/RW ディスク

< 図-1 >

**< 覚えておきましょう! >**

オーディオ CD は、< 図-1 > のように VF80EX のカレント・ドライブ上にマスタリングした曲を、CD-R/RW ディスクへ記録して作成します。マスタリングした曲は 1 曲でも複数の曲でも連続して記録することができます。

**< 注意 >**

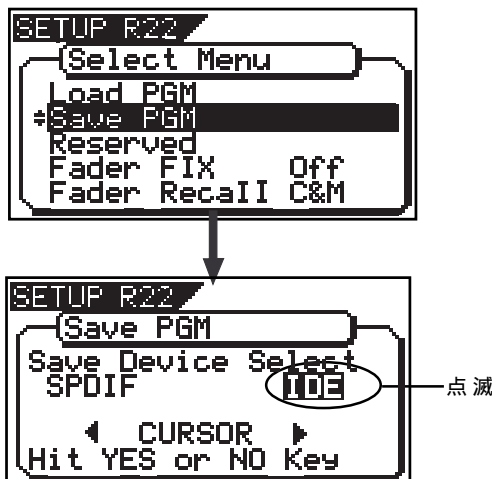
CD-RW ディスクを使って作成したオーディオ CD は、CD-RW ディスクの再生に対応している機器でのみ再生が可能です。CD-RW に対応していない CD プレーヤーなどでは再生できませんのでご注意ください。

下記の操作は、「インターナル・マスタリング・モード」においてマスタリングされたプログラムが存在し、未記録の CD-R/RW ディスクが用意されていることを前提としています。

**< 注意 >**

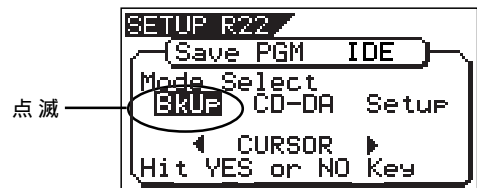
VF80EX のキー / ボタンなどの操作は、CD-R/RW ディスクのアクセス動作が終了してから行ってください。

- 1 VF80EX の電源をオンにした後、CD-R/RW ドライブに未記録のディスクをセットします。
- 2 [SETUP] キーを押して、SETUP モードへ入ります。
- 3 [JOG] ダイアルを回して「Save PGM」メニューを選択 (反転) してから [ENTER/YES] キーを押します。セーブ・デバイスを選択する表示に変わり「IDE」が点滅します。

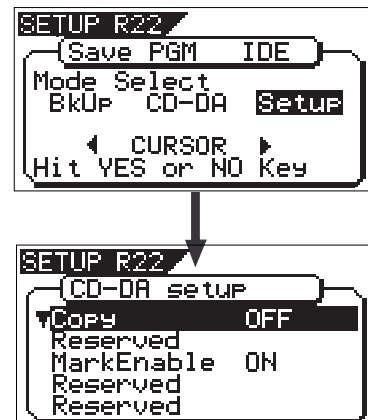


- 4 「IDE」が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

搭載している CD-R/RW ドライブの機種名を数秒表示した後、セーブ・モードを選択する表示に変わり、「BkUp」(Back Up) が点滅します。オーディオ CD を作成するには「CD-DA」を選択して実行しますが、用途に応じて「Setup」(書き込み条件の設定) を選択して、コピー・プロテクトの設定 (初期設定は「OFF」) やマーク有効 / 無効の設定 (初期設定は「ON」) を行います。書き込み設定が初期設定のままオーディオ CD を作成するには、「CD-DA」を選択して < 操作-7 > へ進みます。



- 5 [JOG] ダイアル (または [CURSOR] キー < / >) で「Setup」を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。書き込み条件の設定表示に変わり、コピー・プロテクト / マーク有効 / 無効の設定が可能になります (次ページ参照)。



**“コピー・プロテクト”のON/OFFについて**

“コピー・プロテクト”の設定によって、作成したオーディオCDのコピー（複写）を制限することができます。

ON	一度だけのコピーが可能になります。
OFF	制限なくコピーが可能になります(初期設定)。

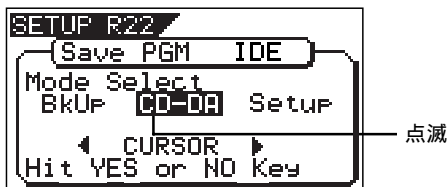
**“Mark Enable”のON/OFFについて**

マスタリング曲のStartポイント～Endポイント間に登録されているマークを有効にするか、無視するかを設定します。Mark Enableの設定に関する詳細は、この後126ページをお読みください。

ON	Startポイント～Endポイント間に登録されているマークを有効にし、オーディオCD作成時に、マークごとに曲を分割します(初期設定)。
OFF	Startポイント～Endポイント間に登録されているマークを無視し、オーディオCD作成時に、曲が分割されることはありません。

設定方法は、[JOG]ダイヤルで設定項目を選択して[ENTER/YES]キーを押します。現在の設定が点滅して変更可能な状態になりますので、[JOG]ダイヤルで“ON”または“OFF”を選択した後[ENTER/YES]キーを押して決定します。

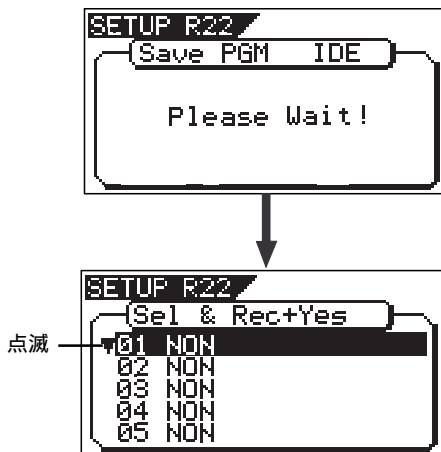
**6 必要な設定が終了したら[EXIT/NO]キーを押します。**  
“CD-DA”が点滅する表示に変わります。



**7 “CD-DA”が点滅している状態で[ENTER/YES]キーを押します。**

“Please Wait!”メッセージを表示した後、記録するプログラムを選択する表示に変わります。

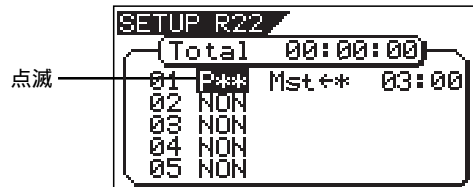
“01”、“02”などは曲番を示し、“NON”はまだプログラムが選択されていないことを示しています。



**8 続けて[ENTER/YES]キーを押します。**

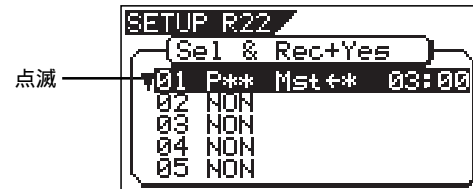
カレント・ドライブ内末尾のプログラム・ナンバーが点滅する表示に変わり、そのプログラム・タイトルと記録時間が表示され、ディスプレイ上部には曲の合計時間が表示できるようになります。

オーディオCDに送られるデータは、そのプログラムの“Startポイント”と“Endポイント”の区間内です。曲の頭や終了点が欠けたりしないか、あるいはその前後が長すぎないか、事前にチェックしておくことをお勧めします。



**9 [JOG]ダイヤルでミックスダウンしたプログラムを選択して、[ENTER/YES]キーを押します。**

選択したプログラムが一曲めに設定されます。



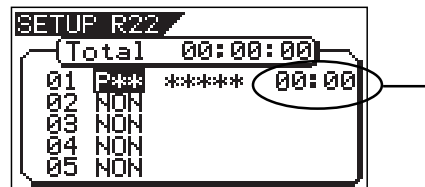
一曲のみCD-R/RWディスクへ記録するには、つぎの<操作-10>へ進みます。

複数の曲を連続して記録するには、上記一曲めの設定が終了後、[JOG]ダイヤルで二曲めの行を選択して[ENTER/YES]キーを押します。その後一曲めの選択と同様[JOG]ダイヤルでプログラムを選択してから[ENTER/YES]キーを押します。

以後この操作を繰り返し、希望の曲にプログラムを選択してつぎの<操作-10>へ進みます。

**<覚えておきましょう!>**

プログラムを選択したとき、下記のように記録時間が“00:00”と表示される場合は、そのプログラムの“Startポイント”と“Endポイント”が正しく登録されていないことを示しています。



“Startポイント”と“Endポイント”が正しく登録されていないプログラムとは、つぎの状態を示しています。

“Startポイント” = “Endポイント”  
“Startポイント” > “Endポイント”

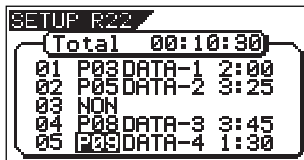
これらのプログラムを選択して[ENTER/YES]キーを押すと、“Void In!”、“Void Out!”または“Void Data!”などの警告を表示して、設定することはできません。

**<注意>**

インターナル・マスタリング・モードでマスタリングしたプログラム以外でも、StartポイントとEndポイントが正しく登録されていると選択できます。  
しかし、誤ってそのプログラムを選択してオーディオCDを作成すると、トラック1と2のデータのみが記録されることとなります。そのため、オーディオCDを作成するときのプログラム選択にはご注意ください。

**<複数の曲を選択する場合の注意>**

CD-R/RWディスクへ複数の曲を記録する場合、曲番を飛ばしてプログラムを選択しないでください。  
曲番を飛ばして登録すると、後の曲は記録されなくなります。  
下記例のように三曲めを飛ばしてプログラムを登録したとすると、記録されるのは一曲めと二曲めのみで、それ以後の曲は記録されません。



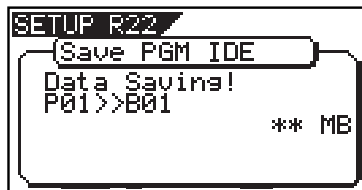
**<注意>**

たとえ一曲でも、CD-R/RWディスクの記録容量をオーバーするプログラムを選択してオーディオCDを作成しようとする、ディスプレイに“Disk Full!”を表示して、実行することはできません。

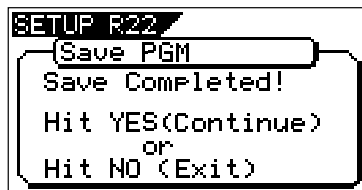


**10** プログラムの設定が終了したら、[RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

ディスクへの記録が始まり、つぎのような表示に変わります。



すべての記録が終了すると、“Save Completed!” が点灯する次の表示になり、自動的にディスクがイジェクトされます。



この表示は、同じ曲を他のディスクへ新たに記録するか、あるいはここで記録を終了するかを尋ねています。  
記録を終了するには、この表示を確認した後 [EXIT/NO] キーを押してください。また、他のディスクへ同じ曲を記録するには、[ENTER/YES] キーを押した後つぎのいずれかの操作を行ってください。

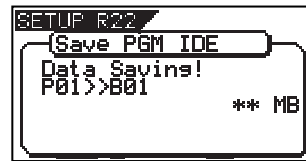
[ENTER/YES] キーを押すと、他のディスクをドライブにセットするよう促す表示になり、“Insert Disk” が点滅します。  
このとき、新たに使用するディスクに合わせて、下記いずれかの操作を行ってください。



**空の CD-R/RW ディスクを使用する場合**

**11** 空の CD-R (または CD-RW) ディスクをドライブにセットし、トレイを押し込みます。

ディスクを読み込んだ後、新たなディスクへ記録を開始します。

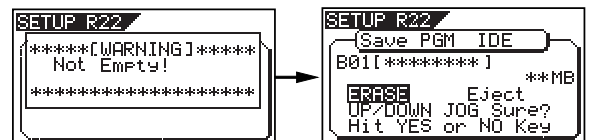


記録終了と同時に、前述と同様“Save Completed!” が点灯する表示に変わり、ディスクが自動的にイジェクトされます。  
引続き、他の空の CD-R ディスクへ記録を続けるには、上記同様の操作を繰り返します。

**記録済みの CD-RW ディスクを使用する場合**

**11** 記録済みの CD-RW ディスクをドライブにセットし、トレイを押し込みます。

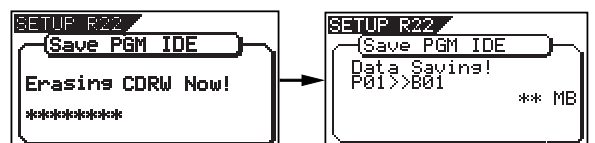
ディスクを読み込んだ後、警告メッセージ (“Not Empty!”) を表示した後、データを消去するか、あるいはイジェクトするかを選択する表示に変わります。



ディスクをイジェクトするには [JOG] ダイヤルで “Eject” を選択して [ENTER/YES] キーを押してください。  
データを消去するにはつぎの操作へ進んでください。

**12** “ERASE” が反転している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

既存データの消去が始まり、終了と同時に記録が行われます。

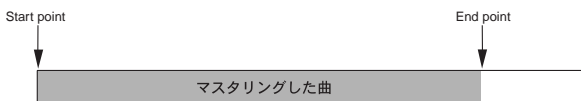


記録終了と同時に、前述と同様“Save Completed!” が点灯する表示に変わり、ディスクが自動的にイジェクトされます。  
引続き、他の記録済み CD-RW ディスクへ記録を続けるには、上記同様の操作を繰り返します。

< Mark Enable の ON/OFF 設定に関する詳細 >

Mark Enable の設定は、オーディオ CD を作成するためマスタリングした曲の Start ポイント ~ End ポイント間に登録されているマークを有効にするか、無視するかを設定する機能です。

通常、インターナル・マスタリング・モードでマスタリングした曲には、下の < 図-1 > のように Start ポイントと End ポイントのみが自動的に登録されます。そして、Start ポイントは曲の先頭を示す「マーク」としても利用されます。本機では、このマークを認識して Start ポイント ~ End ポイント間を 1 曲と判断し、CD-R/RW ディスクへ記録するようになっているため、Mark Enable の初期設定は“ON”になっています。



< 図-1 >

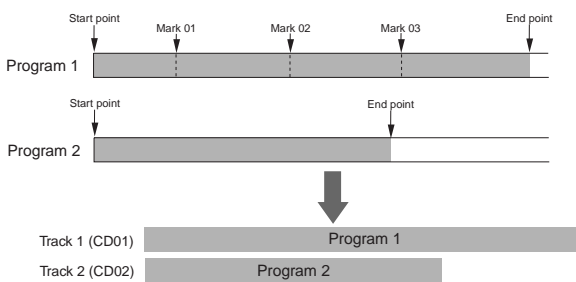
しかし、マスタリングした曲に複数のマークが登録されている場合には、オーディオ CD を作成する際に Mark Enable を“OFF”に設定し直す必要があります。つまり、下の < 図-2 > のようにロケートやパンチイン/アウトなどを行う目的で、マスタリング曲の Start ポイント ~ End ポイント間に複数のマークを登録した状態を示しています (Start ポイントには“Mark00”が登録されます)。



< 図-2 >

< 注意：こんなときも “OFF” にしてください！ >

下の例 (< 図-4 >) のように、複数のマークが登録されている曲 (Program 1) と、マークが登録されていない曲 (Program 2) を混合してオーディオ CD を作成する場合には、Mark Enable を“OFF”に設定してください。そうすることで、Program 1 のマークを無視して、2 曲のオーディオ CD が作成できます。万一、Mark Enable が“ON”になったまま作成すると、下の < 図-5 > のように Program 1 のみが 4 曲に分割され、Program 2 と合わせて合計 5 曲のオーディオ CD になってしまいます。

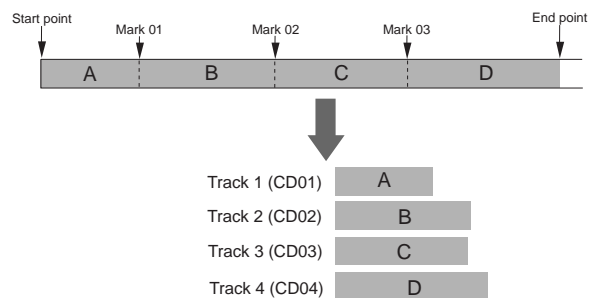


< 図-4 >

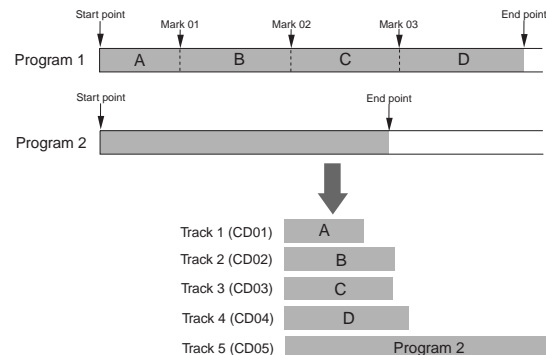
このように、Start ポイント ~ End ポイント間に複数のマークが登録された曲でオーディオ CD を作成すると、Mark Enable が初期設定の“ON”のままでは、下の < 図-3 > のように登録されているマークで曲が分割されてしまいます。

つまり、1 曲のオーディオ CD を作成するところが、複数曲のオーディオ CD になってしまう訳です。

そのため、マークが登録されたマスタリング曲でオーディオ CD を作成するには、Mark Enable を“OFF”に設定することが必要です。そうすることで、Start ポイントのマークを除く他のマークを無視して、曲が分割されることなくオーディオ CD が作成できます。



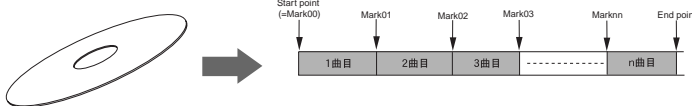
< 図-3 >



< 図-5 >

< “ON” で使用すると、こんなときに便利！ >

本機では、自作のオーディオ CD から複数曲 (または全曲) を内蔵 HDD のプログラムへロードした場合、< 図-6 > のように HDD 上に作成される新たな 1 つのプログラムへロードされています (詳細は後述の「オーディオ CD からのロード」を参照)。そして、ロードした各曲の先頭にはマークが付加されています。



< 図-6 >

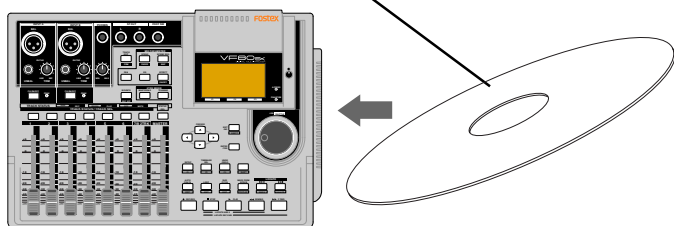
このように、HDD のプログラムへロードされている複数曲を使い、再度オーディオ CD を作成する場合には、Mark Enable を“ON”にして実行します。

これにより、本機は各曲の頭に登録されているマークを認識し、ロードした曲と同じ曲数のオーディオ CD が作成できます。

## オーディオ CD からのロード

市販のオーディオ CD や本機で作成したオーディオ CD から、任意の曲を選択して VF80EX へロードすることができます。任意の曲をロードすると、自動的に VF80EX のカレント・ドライブ (内蔵 HDD) 上に **New プログラム** を作成して、そのプログラムのトラック 1 と 2 へ記録されるようになっています。オーディオ CD からのロードは、SETUP モードにある “Load PGM” メニューで実行します。

CD-R/RW ディスク (または市販のオーディオ CD)



### < 著作権についての注意 ! >

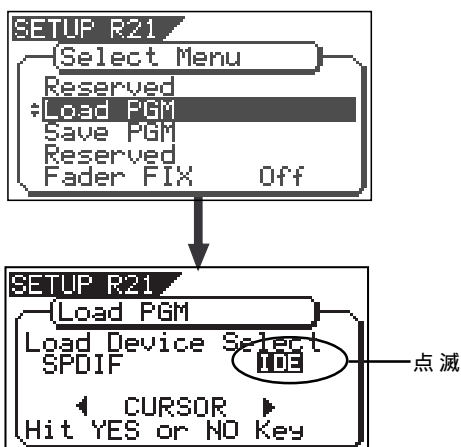
市販のオーディオ CD から、同じ要領でロードすることが可能です。ただし、著作権の有するオーディオ CD からロードする曲は、ご自分で聴いて楽しむ以外、営利を目的とした使用はお止めください。著作権の有する曲を、営利を目的として無断で使用すると、著作権法に基づき処罰されます。市販のオーディオ CD を取り扱う際には、充分ご注意ください。なお、コピー・プロテクトなどがかかっている市販のオーディオ CD からは、ロードすることができませんのでご通知おきください。

下記の操作は、本機で作成したオーディオ CD (または市販のオーディオ CD) が用意されていることを前提としています。

### < 注意 >

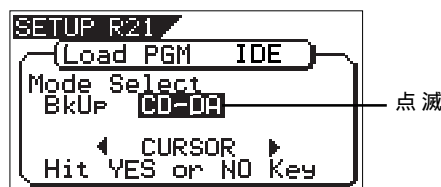
VF80EX のキー / ボタンなどの操作は、CD-R/RW ディスクのアクセス動作が終了してから行ってください。

- 1 VF80EX の電源をオンにした後、CD-R/RW ドライブにオーディオ CD をセットします。
- 2 [SETUP] キーを押して、SETUP モードへ入ります。
- 3 [JOG] ダイアルを回して “Load PGM” メニューを選択 (反転) してから [ENTER/YES] キーを押します。ロード・デバイスの選択表示に変わり “IDE” が点滅します。



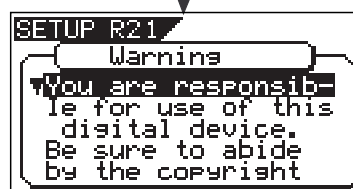
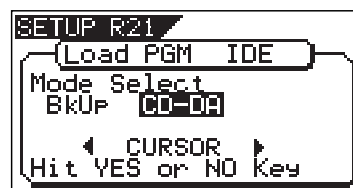
- 4 “IDE” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

ロード・モードを選択する表示に変わり、“CD-DA” が点滅します。



- 5 “CD-DA” が点滅している状態で [ENTER/YES] キーを押します。

警告表示に変わり、[JOG] ダイアルを回す (または [CURSOR] キーを押す) と、警告文の全文が読み取れます。



### < 警告文について ! >

スクロールして表示される警告文の全文は以下の通りです。

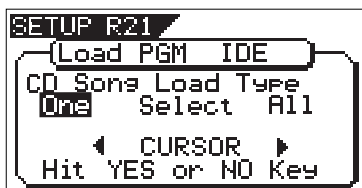
**Warning!**  
You are responsible for use of this digital device.  
Be sure to abide by the copyright conditions of the source material.  
Press “Enter/Yes” key if you agree with the above.

(日本語訳)  
デジタル製品のご使用にあたっては、あなたに責任があります。ご使用になる音楽ソースの著作権については堅く守ってください。上記項目に同意されるなら [ENTER/YES] キーを押してください。

**<注意>**

警告文に同意できず、作業を中止するには [EXIT/NO] キーを押してください。“Set Disable”、“Can't Loading”を表示した後、前述のモード・セレクト表示に戻ります。警告文に同意して作業を続けるには、つぎの操作へ進んでください。

- 6** 警告文に同意した後 [ENTER/YES] キーを押します。ロード・タイプの選択表示に変わり、“One” が点滅します。ロード・タイプは“One”以外に“Select”、“All”が選択できます。用途に合わせて選択します。



<b>One</b>	ロードする曲ごとに、新たなプログラムがカレント・ドライブ (HDD) 上に作成されます。任意の曲 (1 曲または複数曲) がロードできます。
<b>Select</b>	カレント・ドライブ (HDD) 上に新たなプログラムを1つ作成し、選択する曲全てをそのプログラムへロードします。1 曲または複数曲がロードできます。
<b>All</b>	カレント・ドライブ (HDD) 上に新たなプログラムを1つ作成し、そのプログラムへオーディオ CD に収録されている全曲をロードします。

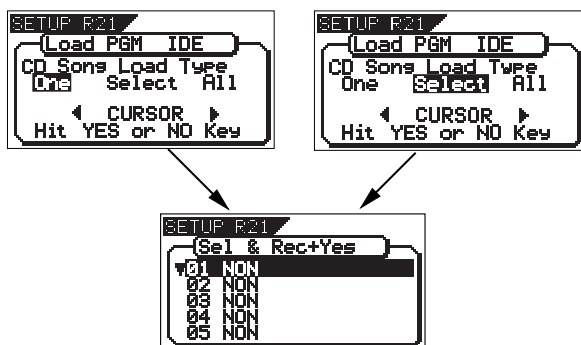
(\*) 新たなプログラムとは、オーディオ CD の曲をロードするためプログラムを指し、現在カレント・ドライブ (HDD) 上にあるプログラム数 + 1 の数字が、そのプログラム・ナンバーとなって自動的に作成されます。

- 7** 希望のロード・タイプを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したロード・タイプによって、それぞれ以下の表示に変わります。

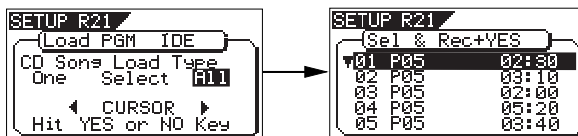
**“One” または “Select” 選択時**

ロードする曲を選択する表示に変わります。“NON” は選択されていないことを示し、その前にある番号 (“01”) などは、オーディオ CD の曲番を示しています。また、“ ” マークはオーディオ CD に複数の曲が収録されていることを示し、1 曲しか収録されていないオーディオ CD では“ ” マークは表示されません。ロードする曲を選択するには <操作 - 8 > へ進んでください。



**“All” 選択時**

自動的に、オーディオ CD に収録されている全ての曲がロードする曲に選択され、以下のような表示に変わります。この例では、ロード先のカレント・ドライブに、新たに作成されるプログラム・ナンバーが“P05”であることを示し、各曲の録音時間が表示されます。



“All” を選択したときは、この後 [RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押すことで、カレント・ドライブへのロードを開始しますが、下記 <ヒント> をお読みください。

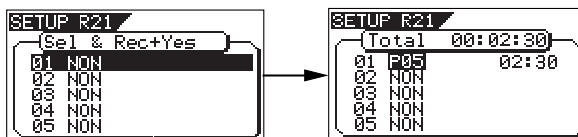
**<ヒント>**

ロード・タイプに“All” を選択して、全ての曲をロードしようとする前に、どうしても不要な曲がある場合には、ロードを実行する前に、以下の操作を行ってください。

- (1) 前述のようにすべての曲が選択された状態で、[JOG] ダイアル (または [CURSOR] キー) で希望の曲番を反転させて [ENTER/YES] キーを押します。  
ロード先のプログラム・ナンバーが点滅します。
- (2) [JOG] ダイアル (または [CURSOR] キー) で“NON”を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
“NON” に設定した曲は、ロードされなくなります。

- 8** [JOG] ダイアルで希望の曲を選択 (反転) して [ENTER/YES] キーを押します。

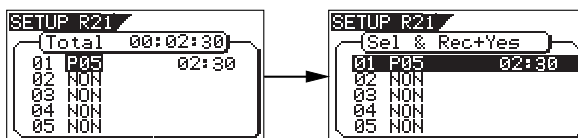
選択した曲番の“NON”表示部にロード先のプログラム・ナンバーが点滅表示され、選択した曲記録時間も表示されます。下記図は、1 曲目 (01) を選択した場合の例で、トータル時間が表示されます (複数の曲を選択することにトータル時間は加算されていきます)。



この状態で [JOG] ダイアルを回す (または [CURSOR] キーを押す) と、点滅部分が“P\*\*”または“NON”を表示させることができます。選択を解除するには“NON”を選択して [ENTER/YES] キーを押してください。そのまま登録するには、つぎの操作へ進みます。

- 9** [ENTER/YES] キーを押します。

選択した 1 曲目が設定され、以下のような表示に変わります。

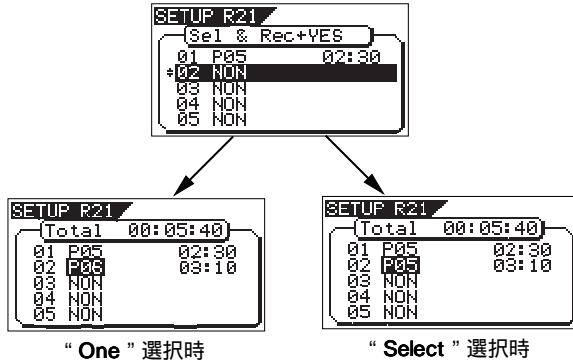




**10** [JOG] ダイヤル (または [CURSOR] キー) で他の曲を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

例として2曲目を選択します。もちろん、2曲目を飛ばして3曲目や4曲目を選択することができます。

[ENTER/YES] キーを押したときの表示は、前述選択したロード・タイプ (“One” または “Select”) によって、以下のように異なります。



ロード・タイプに “One” を選択したときは、2曲目のロード先プログラム・ナンバーは1曲目のつぎの番号となり、曲を選択するごとにカウント・アップしていきます。つまり、ロードする曲ごとにプログラムが新規に作成されることを示しています。

それとは反対に、ロード・タイプに “Select” を選択したときは、1曲目と同じプログラム・ナンバーが表示されます。つまり、何曲選択しても同じプログラムにロードされることを示しています。

**11** [ENTER/YES] キーを押します。

1曲目のときと同様、2曲目が設定され反転表示に変わります。

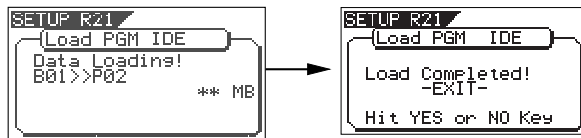
**12** 前述と同じ要領で、他の曲を選択して設定していきます。

**13** 希望の曲が設定できたら、[RECORD] キーを押しながら [ENTER/YES] キーを押します。

ロードの実行を示す表示に変わり、進行と共に記録容量がカウント・ダウンしていきます。

ロード実行中は、中止することができません。多くの曲を選択して実行した場合、ロードが完了するまで時間がかかりますので、しばらくお待ちください。

ロードが終了すると “Completed!” が点灯し、自動的に CD-R/RW ドライブからディスクがイジェクトされます。



**14** [EXIT/NO] キーを押して、SETUPモードから抜け出します。

**<覚えておきましょう!>**

複数ロードした曲をカレント・ドライブ (HDD) 上で再生するには、ロードしたタイプによって以下の操作で行なえます。

**“One” タイプでロードした曲を再生するには:**

[SHIFT] キーを押しながら [TRACK EDIT/PGM] キーを押して、[JOG] ダイヤル (または [CURSOR] キー) でロードしたプログラムを選択して、[ENTER/YES] キーを押します (プログラム・チェンジ機能)。その後 [PLAY] キーを押して再生します。

プログラム・チェンジ機能については62ページを参照してください。

**“Select” または “All” タイプでロードした曲を再生するには:**

ロードしたプログラムは、上記同様プログラム・チェンジ機能を使って切り換えます。しかし、ロードした曲全てが1つのプログラムに記録されているため、個々の曲を選択するには、停止中または再生中に [LOCATE <<] キー (または [LOCATE >>] キー) を押します。

“Select” または “All” で複数曲をロードしたプログラムでは、各曲の頭に「マーク」が付けられているため、[LOCATE <<] キー / [LOCATE >>] キーを押すと、マークに基づいてロケートを実行します。

これにより、市販のCDプレーヤーなどの操作と同様、キーを押すごとに前後にある曲の頭出しが可能です。再生したい曲の頭出しした後、[PLAY] キーを押して再生します。

なお、付加されたマークを確認するには、ロードしたプログラムが立ち上がって停止中に、[SHIFT] キーを押しながら [SCENE SEQ./MAP] キーを押してください。下記例のようにマーク・マップ表示に変わり、各曲の先頭が確認できます (下記表示は、タイムベースが BAR/BEAT 時の例です)。

MARK	MAP	BAR	BEAT
00	-02	BAR	1/00 S00
01	01	BAR	1/00 Non
02	02	BAR	4/30 Non
03	02	BAR	6/46 Non
04	02	BAR	2/30 Non

LOCATE EDIT DELETE

**<覚えておきましょう!>**

下記例のように、ロードする曲を飛ばして選択した場合、三曲めの曲がプログラム6へロードされます。

SETUP R21	
Total	00:05:30
01	P05 02:30
02	NON
03	P06 03:00
04	NON
05	NON

しかし、上記のように一曲めと三曲めを設定した後、飛ばした二曲めを選択すると、自動的に二曲めがプログラム6に、三曲めがプログラム7へロードされるよう、再設定されます。

SETUP R21	
Total	00:09:00
01	P05 02:30
02	P06 03:30
03	P07 03:00
04	NON
05	NON

# SETUP モード

SETUPモードの各メニューには、本機の動作環境を設定する「初期設定値の変更メニュー」、各トラックのイベント数を確認する「チェック・メニュー」、さらにはセーブ/ロード、ディスク・フォーマットなどの「実行メニュー」が用意されています。

「初期設定値の変更メニュー」には、下記<表-1>に示す各項目があり、通常本機を使用するために必要な設定値が工場出荷時にあらかじめ設定されています（これを初期設定値と呼んでいます）。これらの初期設定値を必要に応じて変更することで、本機の動作環境を変えることができます。「チェック・メニュー」には<表-2>の「イベント数のチェック」と「カレント・ドライブ情報のチェック」の2項目用意されています。また、「実行メニュー」には<表-3>に示すように、「ソング・データのロード」、「ソング・データのセーブ」、「ディスクのフォーマット」の3項目があり、必要なSETUPメニューを立ち上げて実行することができます。

ここでは、<表-1>「初期設定値の変更メニュー」と<表-2>「チェック・メニュー」の操作方法についてのみ記載しています。「実行メニュー」については、<表-3>中に記載している「参照ページ」を参照してください。

<表-1> 設定メニュー

設定する内容	ディスプレイ表示	初期設定値	参照ページ	設定の共通性
拍子の設定	Signature Set	001BAR 4/4	131	
テンポマップの設定	Tempo Set	001BAR 1J 120	133	
メトロノーム機能の設定	Click J	Off	134	
MIDI同期出力信号の設定	Midi Sync Out	MTC	135	
MTCフレームレートの設定	Frame Rate	25 フレーム	135	
MTCオフセット値の設定	Mtc Offset	00h59m57s00f00sf	136	
オフセット・モードの設定	Offset Mode	ABS	137	
スレーブ・モードON/OFFの設定	Slave Mode	Off	138	
スレーブ・タイプの設定	Slave Type	Vari	138	
録音可/不可の設定	Rec Protect	Off	139	
デジタル入力の設定	Digital In	Off	139	
ディスプレイ・リゾリューションの設定	J Resolution	Off	139	
MIDIデバイス番号の設定	Device ID	00	140	
フェーダー・フィックスON/OFFの設定	Fader Fix	Off	141	
フェーダー・リコールON/OFFの設定	Fader Recall	Off	142	

: プログラムごとに設定可能、セーブ/ロード可能  
: 全プログラムに共通の設定、セーブ/ロード不可

<表-2> チェック・メニュー

確認する内容	ディスプレイ表示	参照ページ	設定の共通性
各トラックのイベント数チェック	Number Of Event	140	-
カレント・ドライブ情報のチェック	Drive Information	141	-

<表-3> 実行メニュー

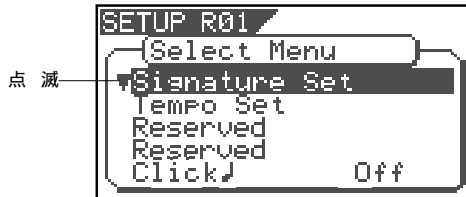
実行する内容	ディスプレイ表示	参照ページ	設定の共通性
外部機器からソング・データをロード	Load PGM	106	-
外部機器へソング・データをセーブ	Save PGM	106	-
ディスクのフォーマット	Disk Format	21	-

## SETUP モードへ入るには

SETUP モードへ入るには、VF80EX が停止状態のときのみ可能です。

### 1 停止している状態で操作パネル上にある [SETUP] キーを押します。

SETUP キーを押すと SETUP モードの第一階層へ入り、SETUP メニューを選択するための表示に変わります。  
白黒反転しているタイトルは現在選択されているメニューを示し、(点滅)は下にタイトルが存在していることを表しています。



#### <注意>

工場出荷時、あるいは電源を再投入したときは、「拍子の設定 (Signature Set)」メニューが反転表示になります。それ以外の場合は、SETUP モードから抜け出す際、最後に表示していた SETUP メニューが反転表示します。

### 2 [JOG] ダイアルで希望のメニューを選択して [ENTER/YES] キーを押すと、具体的な設定に進むことができます。

#### <覚えておきましょう！>

SETUP モードから抜け出す、あるいは前の階層へ戻るには、[EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押してください。  
SETUP メニューの選択は、[JOG] ダイアル以外に [CURSOR] キーでも行えます。

## 拍子の設定 “Signature Set メニュー”

「拍子の設定」メニューでは、内蔵のプログラマブル・テンポマップ上の任意の小節における「拍子」を設定します。

例えば、「1 小節めは 4/4 拍子で、3 小節めからは 2/4 拍子・・・」というような任意の拍子を設定できます。

この「拍子の設定」と次項の「テンポの設定」によりテンポマップが作成されますので、VF80EX がタイムベース BAR/BEAT/CLK で管理できるようになり、メトロノーム機能も使うことができます。また、VF80EX から外部シーケンサーなどに対して MIDI クロック & ソング・ポジション・ポイントを出力する場合にも、必ずこの「拍子の設定」と次項の「テンポの設定」が必要になります。

初期設定 : 001 小節・4/4 拍子 (002 小節以降は未設定)  
設定可能な小節 : 002 ~ 999  
設定可能な拍子 : 1/4、2/4、3/4、4/4、5/4、1/8、3/8、5/8、6/8、7/8、8/8、DEL (拍子の削除)  
設定可能な最大ポイント数 : 64 ポイント

プログラムごとに設定が可能です。  
設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
電源をオフしても、設定内容は保持されます。

### 1 あらかじめ拍子を設定するプログラムを選択します。

### 2 メニュー選択表示で“Signature Set”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在の拍子設定を確認する表示に変わります。  
初期設定では下記表示となり、小節のオフセット値が -002bar、そして 1 小節からの拍子が 4/4 に設定され、1 小節以降には何も拍子が設定されていないことを示しています。

[JOG] ダイアルを回すと、表示されている項目が交互に選択できます。“-002bar Offset” は bar のオフセット値を設定するとき、“Insert New Event” は 1 小節以降に新規の拍子を設定するとき、そして、“All Clear” は設定されている拍子/テンポを全て削除するときを選択します。

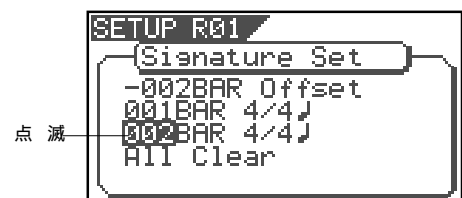


## 新規に小節 / 拍子データを登録

### 3 <操作-2> の表示で “Insert New Event” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

“Insert New Event” 表示部が、新たな小節を設定する表示に変わり、“BAR” の数字が点滅します。

このとき表示される小節の値は、一番最後に設定されている小節値+1 の値が表示され、拍子の値は一番最後の設定と同じ値を表示します (例: 初期設定の状態では “002BAR 4/4” を表示します)。



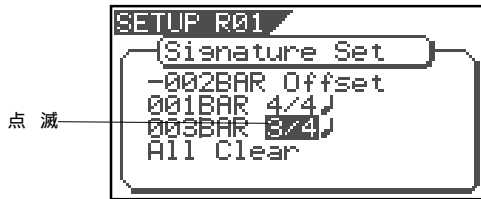
### 4 [JOG] ダイアルで希望の小節値を入力し、[ENTER/YES] キーを押します。

“4/4” の点滅に変わります。

### 5 [JOG] ダイアルで希望の拍子を入力し、[ENTER/YES] キーを押します。

入力した小節および拍子の値が設定され、つぎのような表示に変わります。この表示は、3 小節の拍子を 3/4 に設定した場合の例です。

## SETUP モード (VF80EX)



小節または拍子のエディット・ポイントで [JOG] ダイアルを回すと、下記の数値が入力できます。

小節	002 ~ 999 の入力が可能。
拍子	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 1/8, 3/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8 または DEL の入力が可能。 "DEL" は不要になった小節 / 拍子を削除するときに使用します。詳細は後述の「小節 / 拍子の削除」を参照してください。

**6** 続けて他の小節 / 拍子を登録するには、操作-2 ~ 5 を繰り返します。

**7** 登録が終了したら [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

### 登録した拍子データを修正

**1** 前述の「確認表示」の状態では、希望の小節 / 拍子を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
前述と同様 "\*/" が点滅します。

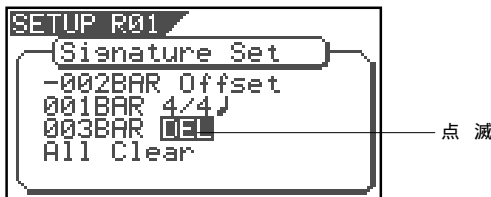
**2** [JOG] ダイアルで希望の拍子を入力して [ENTER/YES] キーを押します。  
新たに入力した拍子が設定されます。

**3** 修正後 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押して、SETUP モードから抜け出します。

### 任意の小節 / 拍子データを削除

**1** 前述の「確認表示」の状態では、希望の小節 / 拍子を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
前述と同様 "\*/" が点滅します。

**2** [JOG] ダイアルで "DEL" を入力します。



**3** [ENTER/YES] キーを押します。  
選択した小節 / 拍子の設定が削除されます。

**4** 削除後 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押して、SETUP モードから抜け出します。

#### <注意>

"001BAR 4/4J" は削除できません。

#### <注意>

登録した拍子の修正や削除を行った結果、後述の「テンポの設定」で登録したテンポの小節 / 拍の位置が消滅してしまった場合、その拍のテンポは自動的に消去されてしまいます。

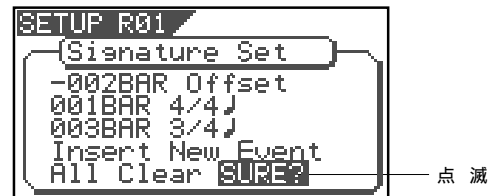
### すべての拍子 / テンポ・データをクリア

#### <注意>

この操作を実行すると、拍子だけでなく後述の「テンポの設定」で設定されたテンポ・データも消去されてしまいます。

**1** 前述の「確認表示」の状態では "All Clear" を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

"All Clear" 表示の後に "SURE?" が点滅します。拍子データおよび後述のテンポ・データをすべてクリアするためのスタンバイ状態を示しています。



**2** [ENTER/YES] キーを押します。

初期設定の "001BAR 4/4J" を除く他の設定と、テンポ設定が同時にクリアされます。

**3** [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

### 小節のオフセット値を変更

**1** 前述の「確認表示」の状態では "-002BAR Offset" を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
"-002" が点滅する表示に変わります。



**2** [JOG] ダイアルで希望のオフセット値を入力して、[ENTER/YES] キーを押します。  
オフセット値は、-2 ~ -9 の範囲で入力できます。

**3** 修正後 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## テンポの設定 “Tempo Set メニュー”

「テンポの設定」メニューでは、前記「拍子の設定」で構成された楽曲の任意のポイントにおける「テンポ」を設定します。例えば、「12 小節の3 拍めのテンポを 150 に・・・」というような設定ができます。前述の「拍子の設定」と、この「テンポの設定」でテンポマップが作成されますので、VF80EX がタイムベース BAR/BEAT/CLK で管理できるようになり、メトロノーム機能も使うことができます。また、外部シーケンサーなどに対して MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタを出力する場合にも、前記「拍子の設定」同様「テンポの設定」が必要になります。

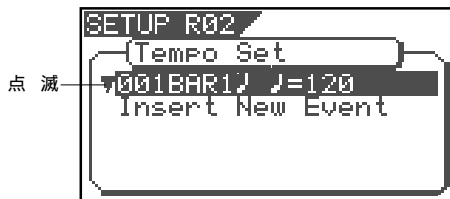
### <注意>

ここで設定するテンポ・セットの値はおおよその値で、正確な値ではありません。したがって、パソコンとのテンポを同一にしても徐々にズレを生じていきます。このようなズレをなくすには、パソコン側を MIDI Clock 同期にするか、一旦 VF80EX の MIDI 同期出力信号の設定を MIDI Clock に設定し、パソコン側で正確なテンポを読み取れるよう値を設定し直してふたたび MTC 同期にする方法もあります。

初期設定 : 001 小節・1 拍め : 120  
 設定可能な小節 : 前述「拍子の設定」に準ずる  
 設定可能な拍 : 前述「拍子の設定」に準ずる  
 設定可能なテンポ数 : ♩ = 30 ~ 250、または DEL  
 (DEL はテンポの削除に使用)  
 設定可能な最大ポイント数 : 64 ポイント

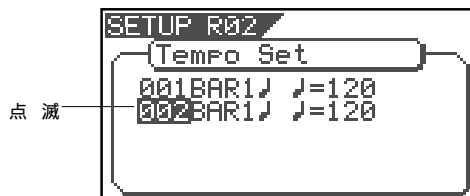
プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 あらかじめテンポを設定するプログラムを選択します。
- 2 メニュー選択表示で“Tempo Set”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 現在設定されているテンポの設定を確認する表示に変わります。初期設定では下記表示となり、001 小節の1 拍めのテンポが120 で、それ以降のテンポは設定されていないことを示しています。“Insert New Event”は、新規にテンポを設定するときに選択します。[JOG] ダイアルを回すと、現在表示されている項目が交互に選択できます。
- 3 [JOG] ダイアルで希望の小節を入力して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 入力できる小節の値は前述の「拍子の設定」に準じます。[ENTER/YES] キーを押すと“\*”の“\*”が点滅に変わります。
- 4 [JOG] ダイアルで希望の拍を入力して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 入力できる拍子の値は前述の「拍子の設定」に準じます。[ENTER/YES] キーを押すと“♩ \*\*\*”の“\*\*\*”が点滅に変わります。
- 5 [JOG] ダイアルで希望のテンポを入力して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 テンポは 30 ~ 250 の範囲で入力できます。[ENTER/YES] キーを押すと、入力したテンポ・マップの値が設定され、前述の「テンポマップの確認表示」に戻ります。
- 6 続けて別のテンポ・マップを登録するには、操作-1 ~ 4 を繰り返します。
- 7 登録が終了したら [EXIT/NO] キー(または [STOP] キー)を押して、SETUP モードから抜け出します。



## 新規にテンポを登録

- 1 前述の「確認表示」の状態では“Insert New Event”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 “Insert New Event”部分が新たなテンポを設定する表示に変わり、“002”が点滅します。このとき表示される小節の値は、一番最後に設定されている小節値+1の値が表示され、テンポの値は一番最後の設定と同じ値を表示します(例：初期設定の状態では“002 BAR 1 ♩ = 120”を表示します)。



テンポマップ	
拍子の設定	テンポの設定
001 bar 4/4 ♩	001 bar 1 ♩ = 120 003 bar 1 ♩ = 90
005 bar 3/4 ♩	005 bar 3 ♩ = 60 007 bar 2 ♩ = 120

## 登録されているテンポの修正

- 1 前述の「確認表示」の状態、変更したいテンポ・マップを選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
前述と同様 “J=\*\*\*” の “\*\*\*” が点滅します。
- 2 [JOG] ダイアルで希望のテンポを入力し、[ENTER/YES] キーを押します。  
修正したテンポ・マップが新たに登録されます。
- 3 登録が終了したら [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押して、SETUP モードから抜け出します。

## 登録されているテンポ・マップの削除

- 1 前述の「確認表示」の状態、削除したいテンポ・マップを選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
前述と同様 “J=\*\*\*” の “\*\*\*” が点滅します。



- 2 [CURSOR>] キーで “DEL” を選択して [ENTER/YES] キーを押します。  
選択したテンポ・マップの設定が削除されます。
- 3 削除後 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押して、SETUP モードから抜け出します。

<注意>

“001BAR 1 J= 120” は削除できません。

## メトロノーム機能の設定 “Click メニュー”

「メトロノーム機能の設定」メニューでは、前述の「拍子の設定」、「テンポの設定」で設定されたテンポマップにしたがって、本機を再生または録音時にメトロノーム音を出力するか、しないかを設定できます。このメトロノーム機能をオンにすることで、出力されるメトロノーム音に合わせて楽器を演奏しながら録音できるようになります。

<注意>

メトロノーム音はトラック 6 から出力されます。

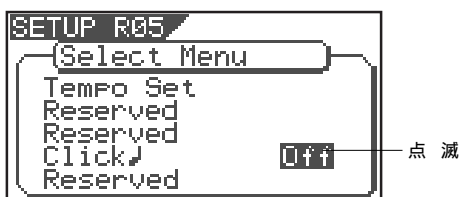
なお、メトロノーム音を出力するトラックには、新たな音源を録音したり、そのトラックに録音されている音は再生できません。

メトロノーム機能を使用しない場合には、必ず “Off” に設定し直すようにしてください。

初期設定 : Off  
設定可能な項目 : Off または On

プログラムごとに設定が可能です。  
設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 メニュー選択表示で “Click ?” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
現在設定されている項目が点滅します（初期設定では “Off” が点滅します）。



- 2 [JOG] ダイアルで “On” または “Off” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
“On” に設定すると、トラック 6 からメトロノーム音が出力できるようになります。“Off” に設定されているときはメトロノーム音は出力されません。
- 3 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押して、SETUP モードから抜け出します。

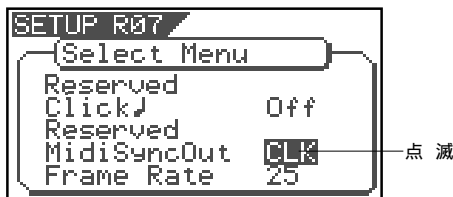
## MIDI 同期出力信号の設定 “Midi Sync Out メニュー”

「MIDI 同期出力信号の設定」メニューでは、本機のリアパネルにある MIDI OUT コネクタから外部の MIDI 機器へ出力する MIDI 同期信号の種類を設定します。出力できる MIDI 同期信号は、MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタ、または MTC (MIDI タイムコード) のいずれかです。本機に接続して使用する MIDI 機器が受信可能な MIDI 同期信号によって、いずれかの設定を行います。MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタを選択して出力する場合には、あらかじめ前述の「拍子の設定」および「テンポの設定」を行う必要があります。また、MTC (MIDI タイムコード) を選択して出力する場合には、後述の「MTC フレーム・レートの設定」、「MTC オフセット時間の設定」および「MTC オフセット・モードの設定」を行う必要があります。

初期設定 : CLK  
 設定可能な項目 : CLK (クロック & ソング・ポジション・ポインタ)  
 : MTC (MIDI タイムコード)  
 : Off (MIDI 同期信号を出力しない)

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 メニュー選択表示で “Midi Sync Out” を選択して、  
[ENTER/YES] キーを押します。  
現在設定されている項目が点滅します (初期設定では “CLK” が点滅)



- 2 [JOG]ダイヤルで希望の MIDI 同期信号を選択し、  
[ENTER/YES] キーを押します。

CLK (初期設定)	MIDI クロック & ソング・ポジション・ポインタが出力されます。
MTC	MIDI タイムコードが出力されます。
Off	いずれの MIDI 同期信号も出力されません。

- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、  
SETUP モードから抜け出します。

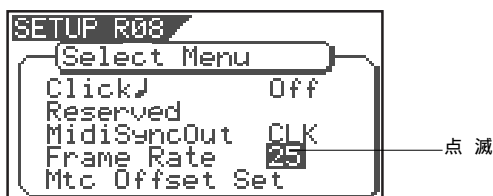
## MTC フレーム・レートの設定 “Frame Rate メニュー”

「MTC フレーム・レートの設定」メニューでは、本機の MIDI OUT 端子から外部の MIDI 機器へ出力する MTC のフレーム・レートを設定します。前述の「MIDI 同期出力信号の設定」で出力する MIDI 同期信号を [MTC] に設定した場合は、必ずフレーム・レートを設定してください。また、外部 MIDI 機器 (シーケンス・ソフトなど) が受信する MTC のフレーム・レートと同じになるように設定してください。

初期設定 : 25 フレーム  
 設定可能なフレーム・レート : 24、25、30df、30nd、  
 29.97df、29.97nd

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 メニュー選択表示で “Frame Rate” を選択して、  
[ENTER/YES] キーを押します。  
現在設定されているフレーム・レートが点滅します (初期設定では “25” が点滅します)



- 2 [JOG]ダイヤルで希望のフレーム・レート値を入力して、  
[ENTER/YES] キーを押します。

入力したフレーム・レートに設定されます。

- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、  
SETUP モードから抜け出します。

### <注意>

MTCの規格では、29.97ndおよび29.97dfの仕様は存在しません。特にNTSCなど映像との同期を必要とする以外は、30または30dfを使用するようにしてください。

## MTC オフセット時間の設定 “ Mtc Offset Set メニュー ”

「MTC オフセット時間の設定」メニューでは、本機が出力するMTCのABS 00H 00S 00F 00SF時間との時間差(これをオフセット時間と呼びます)を設定します。前述の「MIDI同期出力信号の設定」でMIDI同期信号を[MTC]に設定した場合は、この設定を行ってください。初期設定(00H 59M 57S 00F 00SF)を例にすると、ABS 00M 00S 00F 00SFの位置では59M 57S 00F 00SFのMTCが出力されることとなります。また、後述の「MTCオフセット・モードの設定」によって、ABSとのオフセット以外にテンポマップ上の001 BAR 1 ↓ 00 CLK(小節/拍)とのオフセットも設定できます。「MTCオフセット・モードの設定」については次項をお読みください。

**初期設定** : 00H 59M 57S 00F 00SF  
**設定可能なオフセット時間** : 00H 00M 00S 00F 00SF ~ 23H 59M 59S 29F 99SF

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

### <注意>

例として、後述のMTCオフセット・モードを[ABS]に設定し、MTCの1H 00M 00S 00Fから楽曲をスタートさせたい場合、プリロール分を考慮してこのときのMTCオフセットを00H 59M 57S 00Fというように、3秒間のプリロール値を持たせることを推奨します。

- 1 メニュー選択表示で“ Mtc Offset Set ”を選択して、[ENTER/YES]キーを押します。

“ Mtc Offset Set ”メニューの第二階層表示に変わり、現在設定されているオフセット値が表示されます。

初期設定では00H 59M 57S 00F 00SFを表示し、“57”が点滅します。点滅はエディット可能なポイントを示しています。



- 2 [CURSOR]キーでエディット・ポイントを移動し、[JOG]ダイヤルで希望のオフセット値を入力した後 [ENTER/YES]キーを押します。

入力したオフセット値が設定されます。

入力の繰り上がり/繰り下がり、現在設定されているMTCフレーム・レート値によって、自動的に行われます。

- 3 [EXIT/NO]キー(または[STOP]キー)を押していき、SETUPモードから抜け出します。

## MTC オフセット・モードの設定 “ Offset Mode メニュー ”

前述の「MIDI同期出力信号の設定」で同期信号を[MTC]に設定した場合、この「MTCオフセット・モードの設定」を行います。この設定メニューは、前述の「MTCオフセット時間の設定」で設定したMTCの時間を、ABS 00H 00M 00S 00Fの位置で出力するか、あるいはテンポマップ上の001BAR 1 ↓ 00 CLK(小節/拍)の位置で出力するかを選択します。

### <注意>

例として、MTCオフセット・モードを[ABS]に設定し、MTCの1H 00M 00S 00Fから楽曲をスタートさせたい場合、プリロール分を考慮してこのときのMTCオフセットを00H 59M 57S 00Fというように、3秒間のプリロール値を持たせることを推奨します。なお、MTCオフセット・モードを[BAR ↓]に設定した場合には、2小節分のプリロール分が自動的に確保されますので、そのまま01H 00M 00S 00Fを設定してください。

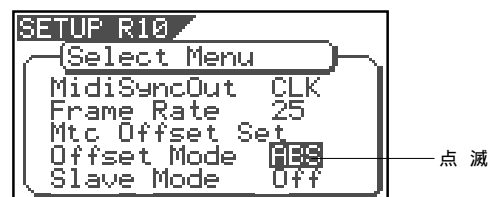
オフセット・モードを[BAR ↓]に設定し、MTCでパソコン等のシーケンス・ソフトと同期させたとき、同一のテンポマップでありながら、徐々にテンポがずれることがあります。これは、例えば同一のテンポ:120であったとしても、本機のテンポとパソコン側のテンポでは、若干スピードが異なるためです。

パソコンのソフトによっては、本機の正しいテンポ出力を読み取ることが可能なものもありますので、本機のテンポにパソコン側のテンポを修正することをお勧めします。なお、パソコン側をMTC同期ではなく、MIDIクロック同期にすると、何ら問題は発生しません。

**初期設定** : ABS  
**設定可能なオフセット・モード** : ABS (00h 00m 00s 00f) または BAR ↓ (001 bar 1 ↓)

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

現在設定されているオフセット・モードが点滅します(初期設定では“ABS”が点滅します)。



- 1 メニュー選択表示で“ Offset Mode ”を選択して、[ENTER/YES]キーを押します。



- 2** [JOG] ダイヤルで希望のオフセット・モードを入力して [ENTER/YES] キーを押します。

入力したオフセット・モードに設定されます。

[ABS] (初期設定)	設定された MTC オフセット時間が、ABS 00h 00m 00s 00f の位置で出力されます。
[BAR ]]	設定された MTC オフセット時間がテンポマップ上の 001 bar 1 ] 00 CLK の位置で出力されます。

- 3** [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## スレープ・モードの設定 “Slave Mode メニュー”

「スレープ・モードの設定」メニューでは、本機スレープ・モードのオン/オフを設定します。

スレープ・モードをオンにすると、本機を接続する外部機器に外部同期して走行させることができます。

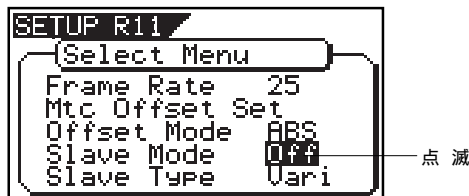
外部機器に同期させるためには、この設定以外に次項「スレープ・タイプの設定」によって外部同期信号も設定します。

初期設定 : Off  
設定可能な項目 : On または Off

プログラムごとに設定が可能です。  
設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1** メニュー選択表示で “Slave Mode” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在設定されているスレープ・モードが点滅します (初期設定では “Off” が点滅します)。



- 2** [JOG] ダイヤルで “On” または “Off” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

- 3** [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

“On” に設定して SETUP モードから抜け出すと、ノーマル・ディスプレイには “SLAVE” アイコンが点滅し、VF80EX が正常に外部機器と同期したとき、このアイコンが点灯に変わります。



## スレープ・タイプの設定 “Slave Type メニュー”

「スレープ・タイプの設定」メニューでは、前述のスレープ・モードをオンに設定して外部同期させる際の、外部同期信号の種類を設定します。これによって本機は、設定した外部同期信号に同期して走行させることができます。

### <注意>

いずれのスレープ・タイプ (外部同期信号) を選択しても、外部機器から本機への MTC 入力が必要です。

本機のリチェイス・ウインドウは「10 フレーム」固定です。

つまり、マスター機とスレープ機の MTC のずれが 10 フレームを越えた場合、チェイス・ロックがはずれたと解釈し、スレープ機は再度マスター機との位置合わせを行います (これをリチェイス動作と呼びます)。

リチェイス動作中は音声出力がミュートされます。なお、MTC のずれが 10 フレーム以内であればスレープ機はそのずれを容認したまま走行します。

スレープ・モード：オンのとき設定するデジタル信号は、あくまでも外部同期のための設定です。

それとは別にデジタル信号を録音するには、後述の「デジタル入力の設定」を行う必要があります。

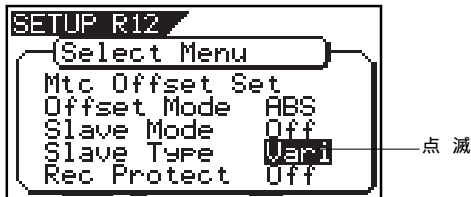
## SETUP モード (VF80EX)

初期設定 : Vari  
 設定可能な項目 : Vari, Free, SPDIF

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

### 1 メニュー選択表示で“Slave Type”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在設定されているスレーブ・タイプが点滅します（初期設定では“Vari”が点滅します）



### 2 [JOG] ダイアルで希望のスレーブ・タイプを選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択したスレーブ・タイプに設定されます。

Free	チェイス・ロックした後、マスター機との時間がずれても本機の内部クロック、または外部機器からのデジタル・インのクロックでフリー走行するモードです。
Vari (初期設定)	チェイス・ロックした後、マスター機との時間がずれないように常にバリピッチ走行し、位相のずれを補償するモードです。ただし、デジタル・インが設定されている場合は[Free]同様の動作を行います。
SPDIF	チェイス・ロックした後、マスター機から S/P DIF デジタル信号の入力があるとき、S/P DIF のクロックのみでフリー走行するモードです。ただし、デジタル・インが設定されている場合はデジタル・インのクロックを優先します。

### 3 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## 録音許可 / 不許可の設定 “Rec Protect メニュー”

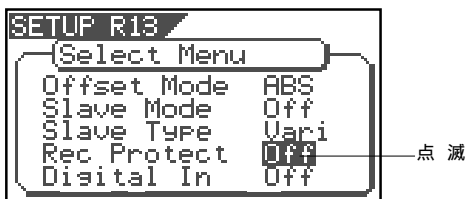
「録音許可 / 不許可の設定」メニューでは、「誤録音防止機能のオン / オフ」を設定します。カセットテープでいうところの「ツメを折る」と同じで、この機能をオンにしておくことで録音 / ペースト / イレースなどができなくなります。誤って大切なデータを消したりしないようにするとき便利です。

初期設定 : Off  
 設定可能な項目 : On または Off

プログラムごとに設定が可能です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードが可能です。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。  
 事前に設定するプログラムを確認します。

### 1 メニュー選択表示で“Rec Protect”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在設定されている項目が点滅します（初期設定では“Off”が点滅します）



### 2 [JOG] ダイアルで“On”または“Off”を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択した項目に設定されます。

Off (初期設定)	録音許可モードとなり、録音、ペースト、イレースなどができます。
On	録音不許可モードとなり、録音、ペースト、イレースなどはできません。

### 3 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押していき、SETUP モードから抜け出します。

#### <注意>

録音許可モード (On) に設定した状態で録音、ペースト、イレースなどを実行しようとする、ディスプレイに“Protected”を約1秒間表示し、その実行ができないことを知らせます。  
 実行できるようにするには、録音不許可モード (Off) に設定し直してください。

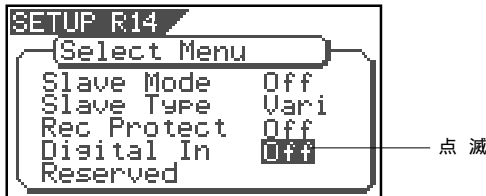
## デジタル入力の設定 “Digital In メニュー”

「デジタル入力の設定」メニューでは、S/P DIF DATA INPUT 端子 (COAXIAL) からの S/P DIF デジタル信号を、トラック 7 & 8 にアサインするかどうかを設定します。この機能を利用することで、S/P DIF デジタル信号を出力可能な外部デジタル機器 (CD, MD, DAT など) から本機のトラック 7 & 8 へデジタル録音が可能になります。

初期設定 : Off  
 設定可能な項目 : Off または On

同一ディスク上の、すべてのプログラムに対して共通です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードすることはできません。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 メニュー選択表示で “Digital In” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 現在設定されている項目が点滅します (初期設定では “Off” が点滅します)



- 2 [JOG] ダイアルで “On” または “Off” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

“On” を選択して [ENTER/YES] キーを押すと、ディスプレイに警告メッセージが表示されます。[JOG] ダイアルを回していくとメッセージの全文が読み取れます。  
 警告メッセージに同意した後再度 [ENTER/YES] キーを押すことで “On” に設定されます。

- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

### <注意>

デジタル・インを “On” に設定すると、ノーマル・ディスプレイ上には “DIGI IN” が点滅し、外部デジタル機器から正常な S/P DIF デジタル信号が入力されてロックすると、点灯に変わります。この表示が点滅するときは、正常なデジタル信号が VF80EX に入力されていないことを示しています。  
 このような場合には、外部機器との接続 / 接続ケーブル、そして外部機器のデジタル・アウトの設定などを確認してください。

デジタル・インが “On” に設定されている状態で、パウンズ・モード、トレーニング・モード、またはマスタリング・モードへ入ったときは、自動的にデジタル・インの設定が “Off” に切り替わります。そのため、デジタル録音を再度始めるには、デジタル・インを設定し直してください。

## バー/ビート・リゾリューション・モードの設定 “Resolution メニュー”

「バー/ビート・リゾリューション・モードの設定」メニューでは、バー/ビート・リゾリューション・モードのオン/オフを設定します。初期設定ではこのモードはオフになっていますが、このモードをオンにすると、ディスプレイ表示のタイムベースが BAR/BEAT/CLK のときにのみに限り、メモリー・キーへの登録時 CLK (クロック) の桁を切り捨て、または切り上げて、常に CLK の値を 00 にして登録されるようになります。つまり、自動的にリゾリューション (分解能) を拍精度に変換して登録するわけです。この機能を利用すると、INポイント / OUTポイント / STARTポイント / ENDポイント / TOポイントなどのデータをリアルタイムに登録する際、自動的に拍精度での登録ができます。これにより、コピー、ムーブ、ペーストなどを拍単位で行うことができます。

例えば、タイムベースが BAR/BEAT/CLK の状態で、001 BAR 1 ↓ 46 CLK を表示している値を STARTポイント、また、002 BAR 4 ↓ 51 CLK の値を ENDポイントに登録したと仮定します。  
 バー/ビート・リゾリューション・モードが Off の場合は上記値のまま登録されますが、On にして登録すると下記の値が登録されます。なお、下記例は「拍子の設定」が 4/4 拍子に設定されている状態で記載しています。

001 bar 1 ↓ 46 clk 001 bar 1 ↓ 00 clk  
 (CLK 値 46 は切り捨て)

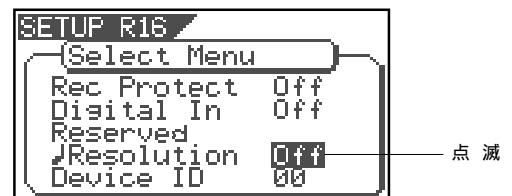
002 bar 4 ↓ 51 clk 003 bar 1 ↓ 00 clk  
 (CLK 値 51 は切り上げ)

初期設定 : Off  
 設定可能な項目 : On または Off

同一ディスク上の、すべてのプログラムに対して共通です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードすることはできません。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

- 1 メニュー選択表示で “Resolution” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在設定されている項目が点滅します (初期設定では “Off” が点滅します)。



- 2 [JOG] ダイアルで “On” または “Off” を選択して [ENTER/YES] キーを押します。

選択した項目が設定されます。

- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## MIDI デバイス ID の設定 “ Device ID メニュー ”

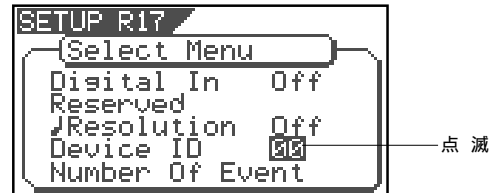
「MIDI デバイス ID の設定」メニューでは、本機をシーケンス・ソフトなどからの MMC (MIDI Machine Control) によってコントロールする際に必要な、本機のデバイス ID ナンバーを設定します。

なお、本機の送信デバイス ID もこの設定に連動します。デバイス ID は 00 ~ 99 の範囲で任意の値に設定できます。

ただし、本機が受信したメッセージのデバイス ID ナンバーが [7F] の場合、本機はデバイス ID の設定値が何であれ、それを認識して所定の動作を行います。

初期設定 : 00  
 設定可能なデバイス ID : 00 ~ 99

同一ディスク上の、すべてのプログラムに対して共通です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロードすることはできません。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。



- 1 メニュー選択表示で “ Device ID ” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 現在設定されているデバイス・ナンバーが点滅します (初期設定では “ 00 ” が点滅します)。

- 2 [JOG] ダイアルで希望の MIDI デバイス ID ナンバーを入力し、[ENTER/YES] キーを押します。  
 入力したデバイス・ナンバーに設定されます。
- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## 各トラックのイベント・チェック “ Number Of Event メニュー ”

「イベント・チェック」メニューでは、各トラックのイベント数がチェックできます。

本機における各プログラムの記録内容は、各トラック (アディショナル・トラックを含む) ごとにオーディオ・ファイル (および 0 ファイル) の連続で成り立っています。

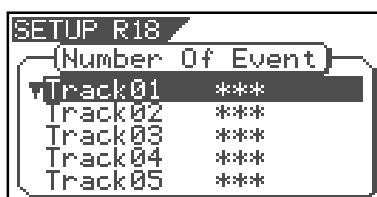
イベント数とは、このオーディオ・ファイルと 0 ファイルを合計した数で表され、本機では各プログラム各トラックごとに最大 512 イベントまで管理できるようになっています。通常の楽曲の長さ (約 6 分) の編集であれば、苛酷な編集を行っても理論上イベント・オーバーを発生させることはありません。また、20 分程度の長さの曲であれば、実際の使用上においてイベント・オーバーを発生させることも、まず不可能と思われる。これは、本機のシステムが常にイベントが小さくなるよう、可能な限り最適化 (オプチマイズ) を行っているためです。しかし、本機の「24h 記録可能」な能力を使い、部分的に細切れに録音、または単一トラックのみに長時間の録音を行い、さらに多数の編集を行った場合には、イベント・オーバーに注意が必要です。

そのためには、録音 / 編集などの作業を始める前にこの「イベント・チェック」メニューを使って、各トラックのイベント数を事前にチェックすることをお勧めします。

オーディオ・ファイルとイベントについての詳細は、「VF80EX の基礎知識」の「イベント」の項を参照してください。

- 1 メニュー選択表示で “ Number Of Event ” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。  
 “ Number Of Event ” メニューの第二階層表示に変わり、現在の各トラックにおけるイベント数が表示されます (マークは下にデータが存在することを示しています) 。\*\*\* はイベント数を表示します。

- 2 [JOG] ダイアルを回すと各トラック (1 ~ 24) のイベント数がスクロール表示され、確認することができます。
- 3 [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。



## ドライブのフォーマット情報 “ Drive Information メニュー ”

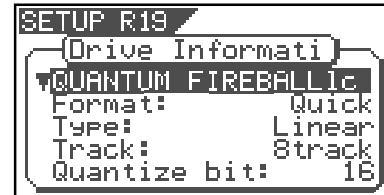
「ドライブのフォーマット情報」では、現在搭載しているカレント・ドライブのフォーマット情報が確認できます。  
また、本機に何らかのトラブルが発生したとき、ここで確認できる情報を当社サービス部門へ連絡いただくことで、速やかなサービス対応などに役立ちます。

以下のドライブ情報が表示されて確認できます。

1. 現在搭載しているハードディスクのメーカー名 / 型式
2. フォーマットの方法
3. フォーマット・タイプ
4. 録音 / 再生可能なトラック数
5. フォーマット時のビット数
6. フォーマット時のサンプリング周波数
7. 現在のプログラム数
8. 現在のフリー・ブロック数
9. オーディオ・ファイル / イベント数の最大値とそのプログラム・ナンバー
10. ドライブのトータル容量
11. ドライブの残容量 (REMAIN)
12. フォーマット時のソフトウェアのバージョン

1. メニュー選択表示で “ Drive Information ” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

“ Drive Information ” メニューの第二階層表示に変わり、現在使用しているカレント・ドライブの情報が表示されます (マークは下にデータが存在することを示しています)。



2. [JOG] ダイアルを回すと各情報がスクロール表示され、必要な項目の確認ができます。
3. [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## フェーダー・フィックス・モードの設定 “ Fader Fix メニュー ”

「フェーダー・フィックス・モードの設定」メニューでは、トラック・フェーダー / マスター・フェーダーの操作を音量に反映させるかさせないかを設定します。

### <注意>

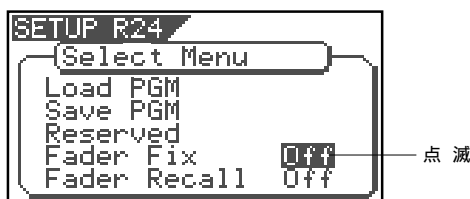
フェーダー・フィックス・モードは、次項「フェーダー・リコール・モード」の設定が “ On ” に設定されているのみ機能させることができます。

初期設定 : Off  
設定可能な項目 : On または Off

同一ディスク上の、すべてのプログラムに対して共通です。  
設定内容はソング・データとしてセーブ / ロード可能。  
電源をオフしても、設定内容は保持されます。

1. メニュー選択表示で “ Fader Fix ” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

現在の設定が点滅します (初期設定では “ Off ” が点滅します)。



2. [JOG] ダイアルで “ On ” または “ Off ” を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

選択した項目が設定されます。

On	すべてのモードにおいてトラック・フェーダー / マスター・フェーダーを操作しても、音量には反映されなくなります。 振動や誤操作などでフェーダー位置が変わってしまうのを防ぐことができます。
Off (初期設定)	トラック・フェーダー / マスター・フェーダーの操作がそのまま音量に反映します。

3. [EXIT/NO] キー (または [STOP] キー) を押していき、SETUP モードから抜け出します。

## フェーダー・リコール・モードの設定 “Fader Recall メニュー”

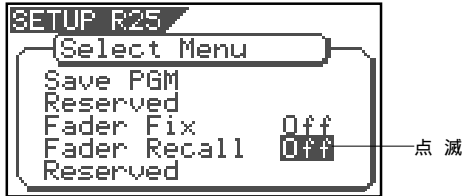
「フェーダー・リコール・モードの設定」メニューでは、シーン・リコール時に各トラック・フェーダーおよびマスター・フェーダーの設定をリコールするかしないかを設定します。

初期設定 : Off  
 設定可能な項目 : Off、Track、Master、Trk & Mst

同一ディスク上の、すべてのプログラムに対して共通です。  
 設定内容はソング・データとしてセーブ/ロード可能。  
 電源をオフしても、設定内容は保持されます。

### 1 メニュー選択表示で“Fader Recall”を選択し、[ENTER/YES] キーを押します。

現在の設定が点滅します（初期設定では“Off”が点滅します）。



### 2 [JOG] ダイヤルで希望の項目を選択して、[ENTER/YES] キーを押します。

入力した項目が設定されます。

Off (初期設定)	シーンをリコールしたとき、各トラック・フェーダーおよびマスター・フェーダーの設定値を呼び出さず、シーンを呼び出す直前のフェーダー位置がそのまま採用されます。
Track	シーンをリコールしたとき、各トラック・フェーダーのみの設定値を呼び出し、マスター・フェーダーの設定値は呼び出しません。
Master	シーンをリコールしたとき、マスター・フェーダーのみの設定値を呼び出し、各トラック・フェーダーの設定値は呼び出しません。
Trk & Mst	シーンをリコールしたとき、各トラック・フェーダーとマスター・フェーダー両方の設定値を呼び出します。

### 3 [EXIT/NO] キー（または [STOP] キー）を押していき、SETUP モードから抜け出します。

(デジタル・マルチトラック)

Model VF80EX

MIDI インプリメンテーション・チャート

Date:  
Version: V1.00

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	×	×	×		
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	×	×	×		
ノート ナンバー :	音域	×	×	×		
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	×	×	×		
ピッチ・バンド		×	×			
コントロール チェンジ		×	×			
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	×	×	×		
エクスクルーシブ		(注1)		(注2)		
コモン	:クォーター・フレーム :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		(注3)	×		
その他	:ローカル ON/OFF :オール・ノート・オフ :アクティブ・センシング :リセット	×	×	×		
備考	注1 : MMC (Device ID=00 ~ 99, 127), MTC, Identity reply 注2 : MMC (Device ID=00 ~ 99, 127), MTC, Inquiry 注3 : START, STOP, CONTINUE					

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  
x : なし

## VF80EX 対応 MMC 一覧

コマンド・リスト	レコーダーの動作
01: STOP	STOP
02: PLAY	PLAY
03: DEFERRED PLAY	DEFERRED PLAY
04: FAST FORWARD	F FWD
05: REWIND	REWIND
06: RECORD STROBE	REC
07: RECORD EXIT	PUNCH OUT
09: PAUSE	STOP
40: WRITE	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照
41: MASKED WRITE	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照
42: READ	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照
44: LOCATE	設定データへの LOCATE
46: SEARCH	CUE/REVIEW ( ± 1 ~ 60 倍速 )
47: SHUTTLE	CUE/REVIEW ( ± 1 ~ 60 倍速 )
4C: MOVE	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照
4D: ADD	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照
4E: SUBTRACT	レスポンス / 情報フィールド・リスト参照

レスポンス / 情報フィールド・リスト	対応コマンド
01: SELECTED TIME CODE	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
03: REQUESTED OFFSET	READ/WRITE
04: ACTUAL OFFSET	READ
08: GP 0	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
09: GP 1	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0A: GP 2	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0B: GP 3	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0C: GP 4	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0D: GP 5	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0E: GP 6	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
0F: GP 7	READ/WRITE/MOVE/ADD/SUBTRACT
48: MOTION CONTROL TALLY	READ
4C: RECORD MODE	READ/WRITE
4E: TRACK RECORD STATUS	READ
4F: TRACK RECORD READY	READ/WRITE/MASKED WRITE
51: RECORD MONITOR	READ/WRITE

## VF80EX 対応 INQUIRY MESSAGE 一覧

IDENTITY REQUEST: F0, 7E, &lt;channel&gt;, 06, 01, F7

IDENTITY REPLY: F0, 7E, &lt;channel&gt;, 06, 02, 51, 01, 00, 13, 05, \*\*, \*\*, \*\*, \*\*, F7

51: Fostex ID

01, 00: Device family code

13, 05: Device family number VF80EX

\*\*, \*\*, \*\*, \*\*: Software version



## 保 守

### 外装のお手入れについて

- \* 本体の清掃には、シリコンクロスなどの柔らかい布を使用してください。また、汚れが激しい場合には、水で薄めた中性洗剤液を布に含ませ、軽く拭いてください。  
シンナーやベンジンなどの有機溶剤では絶対に拭かないでください。アクリル部や塗装面を溶かしたり、表示文字などが消えてしまいます。

### アフターサービスについて

1. この製品には保証書が添付されています。お買い上げの際に販売店で所定の事項に記入してお渡しいたします。記載事項をお確かめの上、取扱説明書などと一緒に大切に保管してください。
2. 保証期間はお買い上げ日から1年です。  
期間中は保証書の規定に基づいて、当社サービス部門が修理いたします。詳細につきましては保証書をご覧ください。
3. 保証期間を過ぎてしまった場合、または保証書を紛失した場合などの修理については、お買い上げの販売店が当社営業窓口へご相談ください。
4. 保証期間を過ぎた場合でも、修理によって機能が維持できる場合には、お客様のご要望により有料修理いたします。
5. この製品の補修用性能部品（製品の機能を維持するための部品）の最低保有期間は、製造打ち切り後6年です。
6. 当社営業窓口の住所および電話番号は、本取扱説明書の裏表紙に記載しています。

#### <製品に関するお問い合わせ>

フォステクス製品に関するお問い合わせは、下記営業窓口へご連絡ください。

**国内営業グループ： 042-546-6355 Fax. 042-546-6067**

**クリエイティブ・ホットライン： 042-546-1499**

土日、祝祭日、弊社指定休日を除く（10:00～12:00、13:00～17:00）

#### <修理に関するお問い合わせ>

製品の修理に関するお問い合わせは、下記サービス窓口へご連絡ください。

**サービス部門： 042-546-3151 Fax. 042-546-3198**

土日、祝祭日、弊社指定休日を除く（10:00～12:00、13:00～17:00）

#### <フォステクス ホームページ>

当社ホームページへのアクセスは、下記アドレスへ！

<http://www.fostex.co.jp>

## 主な仕様

### 記録/再生

記録媒体	: 3.5インチ, E-IDE規格ハードディスク (標準搭載)
記録フォーマット	: FDMS-3 (*)
セーブ/ロード・フォーマット	: FDIO-1 (**)
サンプリング周波数	: 44.1kHz
量子化	: 16bitリニア (非圧縮)
A/D	: 20bit 64 倍オーバー・サンプリング、デルタシグマ変調方式
D/A	: 24bit 128 倍オーバー・サンプリング、デルタシグマ変調方式
記録時間	: 約180分 (*1GB HD使用時のモノトラック換算時間)
トラック数	: 8リアル・トラック +16アディショナル・トラック
ピッチ・コントロール	: +/- 6%
クロスフェード	: 10ms
記録/再生周波数	: 20Hz ~ 20kHz

### 入出力

インプットA、B コネクタ	: 6mmフォーン・ジャック (アンバランス) : XLR-3-31タイプ (バランス)
入力インピーダンス	: アンバランス/50k 以上不平衡 : バランス/1k 以上平衡
基準入力レベル ファントム電源	: -50 ~ +4dBu、連続可変 : 48V (XLRのみ) (PHANTOMスイッチでON/OFF切り換え)

ヘッドフォン コネクタ	: 6mm TRSフォーン・ジャック
負荷インピーダンス 出力レベル	: 16 ~ 50 : 20mW以上 (32 負荷時)

ステレオ・アウト(L, R) コネクタ	: 6mm フォーン・ジャック
負荷インピーダンス 出力レベル	: 10k 以上 : -10dBV

S/P DIFデジタル・イン コネクタ	: RCAピン・ジャック (16 bitまで有効)
フォーマット	: IEC 60958 (S/P DIF)

S/P DIFデジタル・アウト コネクタ	: RCAピン・ジャック (16 bitまで有効)
フォーマット	: IEC 60958 (S/P DIF)

MIDIイン/アウト コネクタ	: DIN 5pin
--------------------	------------

パンチ・イン/アウト コネクタ	: 6mmフォーン・ジャック (オプション model 8051使用)
--------------------	-------------------------------------

### 一般

外形寸法	: 307 (W) × 108 (H) × 217 (D) mm
質 量	: 約3.3kg
電 源	: 100V AC 50/60Hz (ACインレット)
消費電力	: 20W

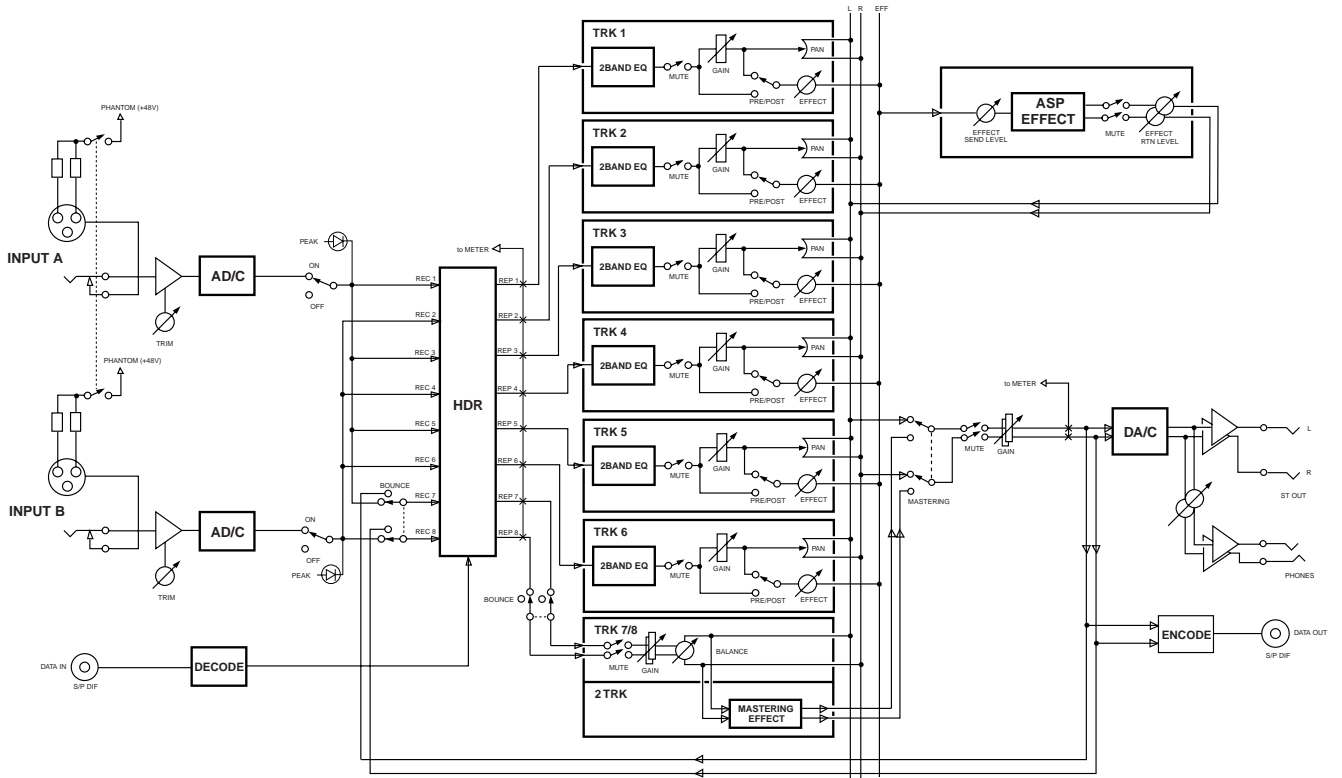
付属品	: 取扱説明書 (本書) : 電源ケーブル (梱包材内側に収納) : 愛用者カード : 製品保証書 (梱包箱に貼付)
-----	---

\* 製品の規格・外観などは、改良などのために将来予告なく変更することがあります。

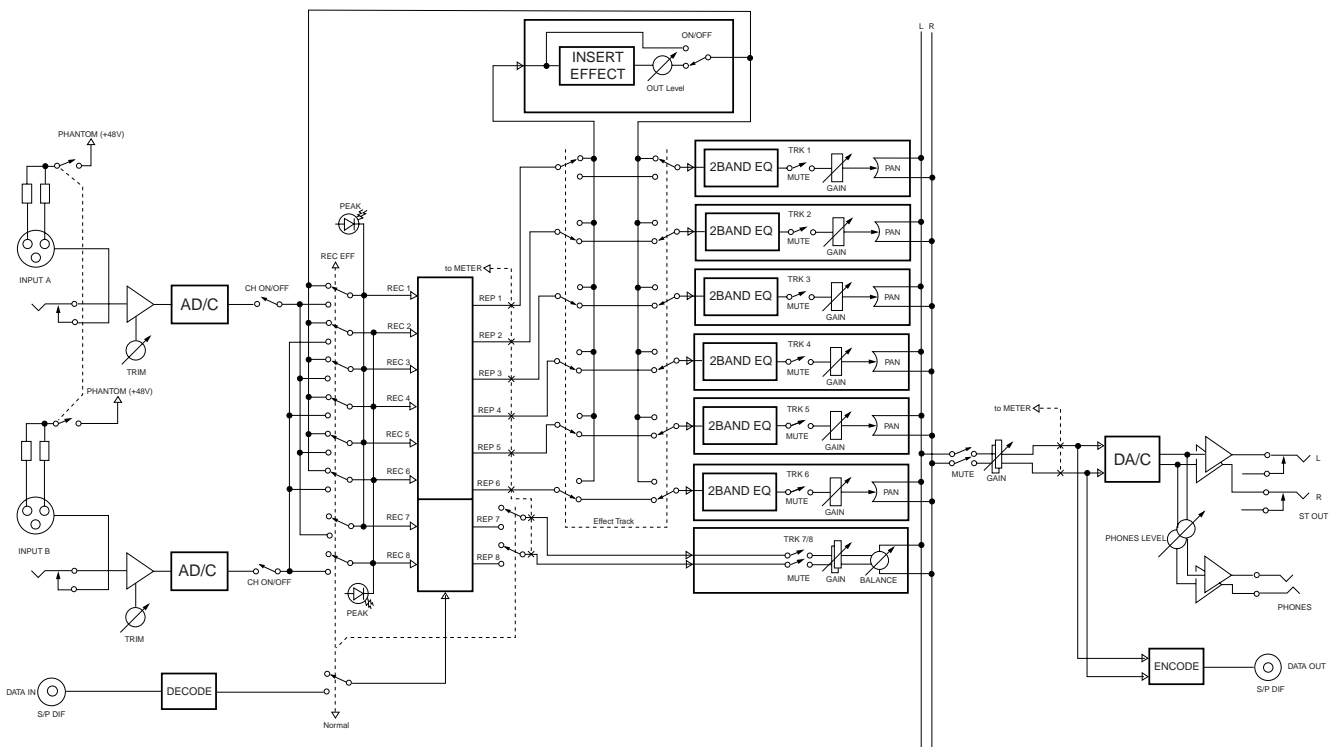
\* Fostex Disk Management System-3

\*\* Fostex Data In Out-1

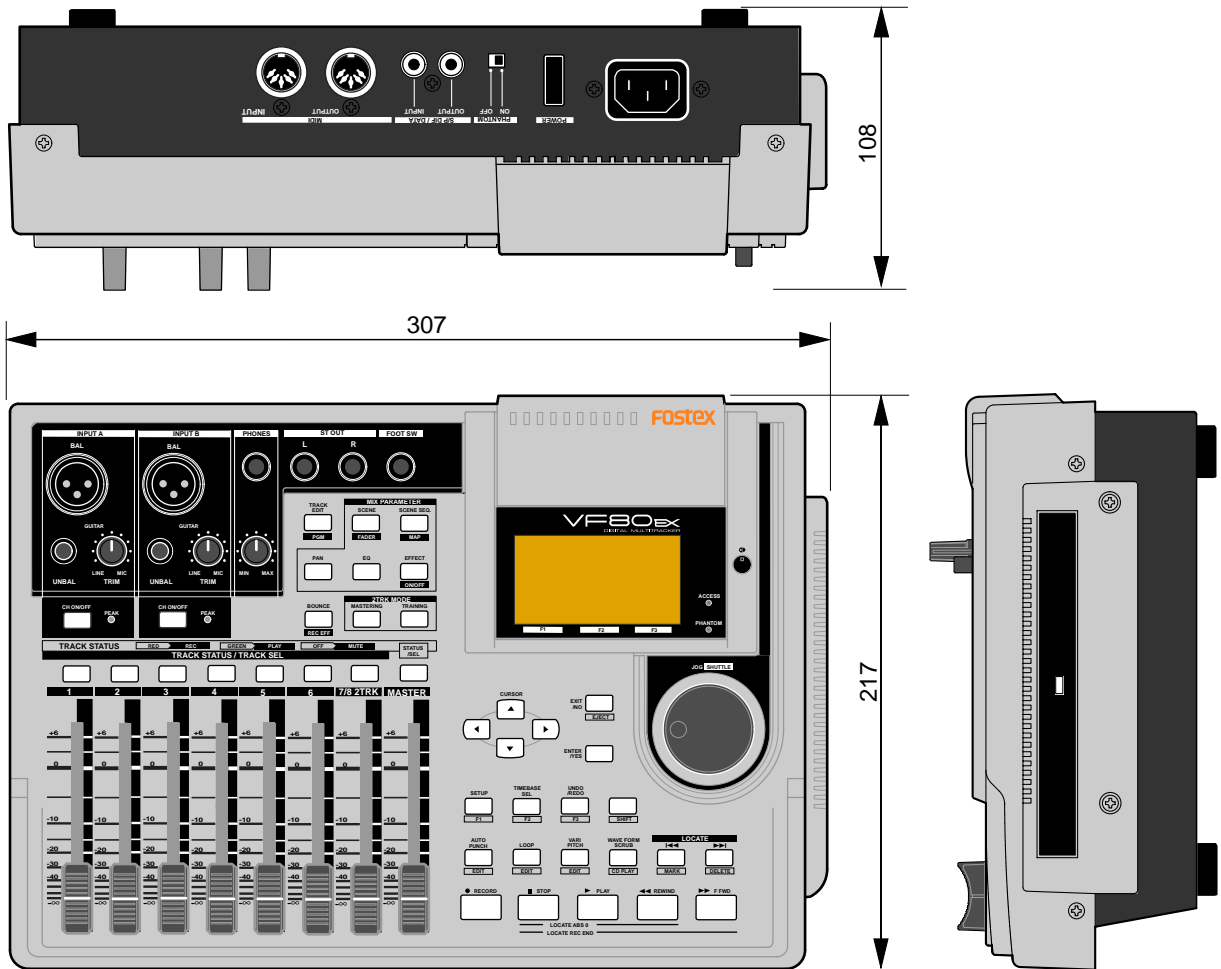
## ブロック・ダイアグラム (通常使用時)



## ブロック・ダイアグラム (インサート・エフェクト使用時)



# 外形寸法図





製品についてのお問い合わせは、下記営業窓口までご連絡ください。

**Fostex**<sup>®</sup>

**フォステクス カンパニー**  
**国内営業グループ**

196-0021 東京都昭島市武蔵野 3-2-35

042-546-6355 FAX. 042-546-6067